

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】令和 4 年 5 月 27 日(2022.5.27)

【公開番号】特開 2021-119918(P2021-119918A)

【公開日】令和 3 年 8 月 19 日(2021.8.19)

【年通号数】公開・登録公報 2021-038

【出願番号】特願 2020-14286(P2020-14286)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 5 月 19 日(2022.5.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

始動領域と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

30

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上側を覆うように設けられたねじ落下制限部と、

を備え、

前記払出部から払出された遊技媒体を用いて遊技が可能であり、該遊技媒体が前記始動領域に進入したことに基づいて前記振動演出を実行可能であり、

前記ねじ落下制限部は、該ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該ねじ落下制限部上に落下したねじ部材が前記誘導通路形成部へ落下せずに該ねじ落下制限部上に滞留可能に構成され、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く、

40

前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

手段 A の遊技機は、

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
始動領域と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振
動演出実行手段と、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通
路形成部と、
前記誘導通路形成部の上側を覆うように設けられたねじ落下制限部（例えば、第 1 カバー
体 3 1 0、第 2 カバー体 3 2 0、第 3 カバー体 3 3 0）と、
を備え、
前記払出部から払出された遊技媒体を用いて遊技が可能であり、該遊技媒体が前記始動領
域に進入したことに基づいて前記振動演出を実行可能であり、
前記ねじ落下制限部は、該ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該ね
じ落下制限部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）が
前記誘導通路形成部へ落下せずに該ねじ落下制限部上に滞留可能（例えば、長孔 3 1 6 A
~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6、（図 1 1、図 1 2、図 2 7 参照）、
凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3、図 2 2（C）、図 2 3（A）（B）、図
2 4 参照））に構成され、
前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が
、前記有利状態に制御される割合が高く、
前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる、
ことを特徴としている。
 手段 1 の遊技機は、
 遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例え
 ば、パチンコ遊技機 1）であって、
 遊技媒体（例えば、遊技球 P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部 2 0 1）と
 、
 遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置 2 0 0）と、
 上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第 1 誘
 導通路や第 2 誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2
 や第 2 誘導通路形成部 2 0 4）と、
 前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第 1 カバー
 体 3 1 0、第 2 カバー体 3 2 0、第 3 カバー体 3 3 0）と、
 を備え、
 前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1
 1 ~ N 1 6）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔
 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6）が設けられ（図 2 2、図 2
 4 参照）、
 前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制
 限するための特定制限部（例えば、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H）が複数設けられており（図
 1 1、図 1 2、図 2 7 参照）、
 前記所定制限部（例えば、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3
 6）は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下
 可能に設けられており、
 さらに、
 遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3
 1 B など）と、
 前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含

10

20

30

40

50

まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ１３１の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

10

遊技の進行に応じて特定演出（例えばＳＰリーチＡのリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など）、

前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など）、

20

前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり（例えば期間ＡＫＺ０１～ＡＫＺ０５における振動演出の実行など）、

前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる（例えば振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４とは異なる振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３など）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、振動演出の実行に注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

50