

【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 2021-115143(P2021-115143A)
 【公開日】令和 3 年 8 月 10 日(2021.8.10)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-036
 【出願番号】特願 2020-8971(P2020-8971)
 【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 2 4 B

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【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

20

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定結果が導出表示されたときに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、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、

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、

40

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する、

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

50

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

手段 A の遊技機は、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定結果が導出表示されたときに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、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、

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、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する、

ことを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 3 6 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）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

10

20

30

40

50

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)、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり (例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 0、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分)、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する (例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分)

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、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、遊技の意欲を高めることができる。

10

20

30

40

50