

【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 6 月 29 日(2022.6.29)

【公開番号】特開 2021-126179(P2021-126179A)
【公開日】令和 3 年 9 月 2 日(2021.9.2)
【年通号数】公開・登録公報 2021-041
【出願番号】特願 2020-21098(P2020-21098)
【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 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 21 日(2022.6.21)

【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を流下する遊技媒体を停止させる停止手段と、

30

前記誘導通路形成部の上面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、

前記誘導通路形成部と前記ねじ落下制限部との間において遊技媒体が重複可能な第 1 の高さで遊技媒体が重複不可能な第 2 の高さがあり、

前記停止手段は、落下したねじ部材を滞留可能に構成されている、
ことを特徴とする遊技機。

40

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段 A の遊技機は、

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、

50

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を流下する遊技媒体を停止させる停止手段と、
 前記誘導通路形成部の上面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、
 前記誘導通路形成部と前記ねじ落下制限部との間において遊技媒体が重複可能な第 1 の高さで遊技媒体が重複不可能な第 2 の高さがあり、
 前記停止手段は、落下したねじ部材を滞留可能に構成されている、
 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）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））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 201）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 200）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 202 や第 2 誘導通路形成部 204）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 310、第 2 カバー体 320、第 3 カバー体 330）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 N1 ~ N6、N11 ~ N16）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 316A ~ 316C、凹溝 326A ~ 326C、凹部 336）が設けられ（図 22、図 24 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 271A ~ 271H）が複数設けられており（図 11、図 12、図 27 参照）、
 さらに、
 遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、
 前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 41 - 2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU120）と、
 前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第 1 の値（例えば、「0」）から第 2 の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU103 が図 41 - 13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、
 前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図 41 - 13 及び図 41 - 21 に示すように、CPU103 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「

10

20

30

40

50

２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図４１－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図３５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図４１－２７及び図４１－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

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。

10

20

30

40

50