

【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 4 月 22 日(2022.4.22)

【公開番号】特開 2021-97746(P2021-97746A)

【公開日】令和 3 年 7 月 1 日(2021.7.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-029

【出願番号】特願 2019-229872(P2019-229872)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 B

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 4 月 14 日(2022.4.14)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、有利な有利状態へ制御可能な遊技機であって、
 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に設けられたねじ落下制限部と、
 遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
 前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、
 を備え、
 前記遊技制御手段は、
 前記有利状態とすることを決定する決定手段と、
 前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段と、
 通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態へ制御可能な状態制御手段と、
 前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段と、を含み、
 前記状態制御手段は、前記通常状態において特定結果が表示された場合に前記通常状態から前記特別状態へ制御可能であり、
 前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり、
 前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり、
 前記演出実行手段は、
 前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり、
 前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にも

30

40

50

とづく前記先読み演出の実行を制限可能であり、
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ている、

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】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【０００６】

手段１の遊技機は、

可変表示を行い、有利な有利状態へ制御可能な遊技機（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、

20

前記誘導通路形成部の上側に設けられたねじ落下制限部（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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップＳ２１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

30

通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において特定結果が表示された場合に前記通常状態から前記特別状態へ制御可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ００１の処理を実行するなど）

40

、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップＳ１６１の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を

50

実行するなど)、

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））に構成されている、

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、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50