

【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 5 年 9 月 8 日(2023.9.8)

【公開番号】特開 2023-29523(P2023-29523A)
【公開日】令和 5 年 3 月 3 日(2023.3.3)
【年通号数】公開公報(特許)2023-041
【出願番号】特願 2023-1575(P2023-1575)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 8 月 31 日(2023.8.31)

【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】

所定領域を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられた第 1 入球手段と、
第 1 流路が形成される第 1 状態と、当該第 1 流路が形成されない第 2 状態とに変化可能な
可変手段と、
所定の実行条件が成立したことに基づいて前記可変手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態
へと変化させる制御を実行可能な可変制御手段と、
第 1 遊技状態よりも前記所定領域を通過した遊技球が前記第 1 流路に到達し易い第 2 遊技
状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、
前記第 1 入球手段は、前記第 1 流路に到達した遊技球のうち所定流路を流下した遊技球が
入球する位置に配設され、
前記可変制御手段は、前記可変手段を変化させるための前記制御として、第 1 可変制御と
、その第 1 可変制御とは異なる第 2 可変制御とを少なくとも実行可能な構成であり、
前記遊技機は、
前記第 1 流路に到達した遊技球であって、前記所定流路を流下しない遊技球のうち少なく
とも一部の遊技球を、前記第 1 流路とは異なる第 2 流路または前記第 1 流路及び前記第 2
流路とは異なる第 3 流路へと振り分けることが可能な振分手段と、
前記第 2 流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入
球手段と、
前記第 3 流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段及び前記第 2 入球
手段とは異なる第 3 入球手段と、
前記第 2 遊技状態中に所定要素に関する値が特定値に更新されたことで所定の終了条件が
成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定可能な手段と、を備え、
前記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて入球した前
記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に応じた同一価値または異なる価値の遊技者に有
利となる特典を付与可能な構成であり、
前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記遊技者に有利となる特典が付与されな
い構成であり、
前記第 1 入球手段への遊技球の入球に応じて前記所定要素に関する値を更新可能な構成で

30

40

50

あり、

前記第 2 入球手段または前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、

前記第 1 流路に到達した遊技球が前記第 1 入球手段へと入球するまでの期間よりも、前記第 1 流路に到達した遊技球が前記第 2 入球手段へと入球するまでの期間の方が長くなり易くなる構成であり、

特定条件が成立している状況で前記第 1 入球手段へと遊技球が入球した場合に、当該入球に応じて前記所定要素に関する値を更新させること無く前記特典を付与可能な構成であり

前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化した状況において前記第 1 流路へと到達した遊技球の方が、前記第 2 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化した状況において前記第 1 流路へと到達した遊技球よりも前記第 1 入球手段へと入球し易くなる構成であり、

10

前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化してから第 1 期間が経過した状況で前記第 1 流路に到達した遊技球の方が、前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化してから前記第 1 期間よりも長い第 2 期間が経過した状況で前記第 1 流路に到達した遊技球よりも前記所定流路を流下し易い構成であ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

20

【補正対象項目名】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

パチンコ機等の遊技機には、特定の入球口や特定領域に遊技球が入球することに基づいて当たり遊技等が実行されるようにするものが提案されている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

30

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 4】

【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】

40

この目的を達成するために本発明の遊技機は、所定領域を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられた第 1 入球手段と、第 1 流路が形成される第 1 状態と、当該第 1 流路が形成されない第 2 状態とに変化可能な可変手段と、所定の実行条件が成立したに基づいて前記可変手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化させる制御を実行可能な可変制御手段と、第 1 遊技状態よりも前記所定領域を通過した遊技球が前記第 1 流路に到達し易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第 1 入球手段は、前記第 1 流路に到達した遊技球のうち所定流路を流下した遊技球が入球する位置に配設され、前記可変制御手段は、前記可変手段を変化させるための前記制御として、第 1 可変制御と、その第 1 可変制御とは異なる第 2 可変制御とを少なくとも実行可能な構成であり、前記遊技機は、前記第 1 流路に到達した遊技球であって、前記所定流路を流下しない遊技球のう

50

ち少なくとも一部の遊技球を、前記第 1 流路とは異なる第 2 流路または前記第 1 流路及び前記第 2 流路とは異なる第 3 流路へと振り分けることが可能な振分手段と、前記第 2 流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、前記第 3 流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段及び前記第 2 入球手段とは異なる第 3 入球手段と、前記第 2 遊技状態中に所定要素に関する値が特定値に更新されたことで所定の終了条件が成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定可能な手段と、を備え、前記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて入球した前記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に応じた同一価値または異なる価値の遊技者に有利となる特典を付与可能な構成であり、前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記遊技者に有利となる特典が付与されない構成であり、前記第 1 入球手段への遊技球の入球に応じて前記所定要素に関する値を更新可能な構成であり、前記第 2 入球手段または前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、前記第 1 流路に到達した遊技球が前記第 1 入球手段へと入球するまでの期間よりも、前記第 1 流路に到達した遊技球が前記第 2 入球手段へと入球するまでの期間の方が長くなり易くなる構成であり、特定条件が成立している状況で前記第 1 入球手段へと遊技球が入球した場合に、当該入球に応じて前記所定要素に関する値を更新させることなく前記特典を付与可能な構成であり、前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化した状況において前記第 1 流路へと到達した遊技球の方が、前記第 2 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化した状況において前記第 1 流路へと到達した遊技球よりも前記第 1 入球手段へと入球し易くなる構成であり、前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化してから第 1 期間が経過した状況で前記第 1 流路に到達した遊技球の方が、前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化してから前記第 1 期間よりも長い第 2 期間が経過した状況で前記第 1 流路に到達した遊技球よりも前記所定流路を流下し易い構成である。

10

20

30

40

50

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

本発明の遊技機によれば、所定領域を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられた第 1 入球手段と、第 1 流路が形成される第 1 状態と、当該第 1 流路が形成されない第 2 状態とに変化可能な可変手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて前記可変手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化させる制御を実行可能な可変制御手段と、第 1 遊技状態よりも前記所定領域を通過した遊技球が前記第 1 流路に到達し易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第 1 入球手段は、前記第 1 流路に到達した遊技球のうち所定流路を流下した遊技球が入球する位置に配設され、前記可変制御手段は、前記可変手段を変化させるための前記制御として、第 1 可変制御と、その第 1 可変制御とは異なる第 2 可変制御とを少なくとも実行可能な構成であり、前記遊技機は、前記第 1 流路に到達した遊技球であって、前記所定流路を流下しない遊技球のうち少なくとも一部の遊技球を、前記第 1 流路とは異なる第 2 流路または前記第 1 流路及び前記第 2 流路とは異なる第 3 流路へと振り分けることが可能な振分手段と、前記第 2 流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、前記第 3 流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段及び前記第 2 入球手段とは異なる第 3 入球手段と、前記第 2 遊技状態中に所定要素に関する値が特定値に更新されたことで所定の終了条件が成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定可能な手段と、を備え、前記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて入球した前記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に応じた同一価値または異なる価値の遊技者に有利となる特典を付与可能な構成であり、前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記遊技者に有利となる特典が付与されない構成であり、前記第 1 入球手段への遊技球の入球に応じて前記

所定要素に関する値を更新可能な構成であり、前記第 2 入球手段または前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、前記第 1 流路に到達した遊技球が前記第 1 入球手段へと入球するまでの期間よりも、前記第 1 流路に到達した遊技球が前記第 2 入球手段へと入球するまでの期間の方が長くなり易くなる構成であり、特定条件が成立している状況で前記第 1 入球手段へと遊技球が入球した場合に、当該入球に応じて前記所定要素に関する値を更新させること無く前記特典を付与可能な構成であり、前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化した状況において前記第 1 流路へと到達した遊技球の方が、前記第 2 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化した状況において前記第 1 流路へと到達した遊技球よりも前記第 1 入球手段へと入球し易くなる構成であり、前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化してから第 1 期間が経過した状況で前記第 1 流路に到達した遊技球の方が、前記第 1 可変制御によって前記可変手段が前記第 1 状態へと変化してから前記第 1 期間よりも長い第 2 期間が経過した状況で前記第 1 流路に到達した遊技球よりも前記所定流路を流下し易い構成である。

10

【 手 続 補 正 6 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 2

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 2 】

20

よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

40

50