

【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 2 年 10 月 1 日 (2020.10.1)

【公開番号】特開 2020-72817 (P2020-72817A)

【公開日】令和 2 年 5 月 14 日 (2020.5.14)

【年通号数】公開・登録公報 2020-019

【出願番号】特願 2019-178291 (P2019-178291)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 8 月 18 日 (2020.8.18)

【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

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、

その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の特典を付与する第 1 特典付与手段と、

遊技球が入球可能に構成され、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、

その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 の特典よりも有利度合いが低い第 2 の特典を付与する第 2 特典付与手段と、

遊技盤における特定領域へと到達した遊技球が前記第 1 入球手段に入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能に構成された第 1 可変手段と、

前記特定領域へと到達した遊技球が前記第 2 入球手段に入球可能となる第 3 位置と、その第 3 位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第 4 位置と、に可変可能に構成された第 2 可変手段と、

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、

その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記第 1 可変手段が前記第 2 位置から前記第 1 位置へと第 1 期間可変される第 1 可変遊技を実行する第 1 可変遊技実行手段と、

前記判別手段の判別とは無関係に成立する予め定められた第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 2 可変手段が前記第 4 位置から前記第 3 位置へと第 2 期間可変される第 2 可変遊技を実行する第 2 可変遊技実行手段と、

前記第 1 可変手段が前記第 2 位置に可変し、前記第 2 可変手段が前記第 4 位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球が入球可能な第 3 入球手段と、

その第 3 入球手段へと入球した遊技球を遊技機の外部へと排出する排出手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

その操作手段に対する操作内容が第 1 の操作内容となったことに基づいて、前記特定領域へと到達し得る発射制御であって特定位置を通過する際の速度が第 1 の速度となり得るように遊技球を発射させる第 1 発射制御を実行し、前記第 1 の操作内容とは異なる第 2 の操作内容となったことに基づいて、前記特定領域へと到達し得る発射制御であって前記特

定位置を通過する際の速度が前記第 1 の速度とは異なる第 2 の速度となり得るように遊技球を発射させる第 2 発射制御を実行することが可能な発射制御手段と、を備え、

前記第 1 可変手段が前記第 1 位置に可変し、前記第 2 可変手段が前記第 3 位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球は、その後前記第 1 入球手段と前記第 2 入球手段と前記第 3 入球手段とのいずれにも入球し得るように構成されており、

前記第 2 条件は、遊技球が前記第 1 発射制御で発射された場合に成立可能な条件であって、遊技球が前記第 2 発射制御で発射された場合に成立困難な条件であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記操作手段は、遊技者が触れることが可能な位置に設けられていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【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】

【0006】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の特典を付与する第 1 特典付与手段と、遊技球が入球可能に構成され、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 の特典よりも有利度合いが低い第 2 の特典を付与する第 2 特典付与手段と、遊技盤における特定領域へと到達した遊技球が前記第 1 入球手段に入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能に構成された第 1 可変手段と、前記特定領域へと到達した遊技球が前記第 2 入球手段に入球可能となる第 3 位置と、その第 3 位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第 4 位置と、に可変可能に構成された第 2 可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記第 1 可変手段が前記第 2 位置から前記第 1 位置へと第 1 期間可変される第 1 可変遊技を実行する第 1 可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別とは無関係に成立する予め定められた第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 2 可変手段が前記第 4 位置から前記第 3 位置へと第 2 期間可変される第 2 可変遊技を実行する第 2 可変遊技実行手段と、前記第 1 可変手段が前記第 2 位置に可変し、前記第 2 可変手段が前記第 4 位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球が入球可能な第 3 入球手段と、その第 3 入球手段へと入球した遊技球を遊技機の外部へと排出する排出手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容が第 1 の操作内容となったことに基づいて、前記特定領域へと到達し得る発射制御であって特定位置を通過する際の速度が第 1 の速度となり得るように遊技球を発射させる第 1 発射制御を実行し、前記第 1 の操作内容とは異なる第 2 の操作内容となったことに基づいて、前記特定領域へと到達し得る発射制御であって前記特定位置を通過する際の速度が前記第 1 の速度とは異なる第 2 の速度となり得るように遊技球を発射させる第 2 発射制御を実行することが可能な発射制御手段と、を備え、前記第 1 可変手段が前記第 1 位置に可変し、前記第 2 可変手段が前記第 3 位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球は、その後前記第 1 入球手段と前記第 2 入球手段と前記第 3 入球手段とのいずれにも入球し得るように構成されており、前記第 2 条件は、遊技球が前記第 1 発射制御で発射された場合に成立可能な条件であって、遊技球が前記第 2 発射制御で発射された場合に成立困難な条件である。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記操作手段は、遊技者が触れることが可能な位置に設けられている。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の遊技機によれば、遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の特典を付与する第1特典付与手段と、遊技球が入球可能に構成され、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第1の特典よりも有利度合いが低い第2の特典を付与する第2特典付与手段と、遊技盤における特定領域へと到達した遊技球が前記第1入球手段に入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能に構成された第1可変手段と、前記特定領域へと到達した遊技球が前記第2入球手段に入球可能となる第3位置と、その第3位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第4位置と、に可変可能に構成された第2可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記第1可変手段が前記第2位置から前記第1位置へと第1期間可変される第1可変遊技を実行する第1可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別とは無関係に成立する予め定められた第2条件が成立したことに基づいて、前記第2可変手段が前記第4位置から前記第3位置へと第2期間可変される第2可変遊技を実行する第2可変遊技実行手段と、前記第1可変手段が前記第2位置に可変し、前記第2可変手段が前記第4位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球が入球可能な第3入球手段と、その第3入球手段へと入球した遊技球を遊技機の外部へと排出する排出手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容が第1の操作内容となったことに基づいて、前記特定領域へと到達し得る発射制御であって特定位置を通過する際の速度が第1の速度となり得るように遊技球を発射させる第1発射制御を実行し、前記第1の操作内容とは異なる第2の操作内容となったことに基づいて、前記特定領域へと到達し得る発射制御であって前記特定位置を通過する際の速度が前記第1の速度とは異なる第2の速度となり得るように遊技球を発射させる第2発射制御を実行することが可能な発射制御手段と、を備え、前記第1可変手段が前記第1位置に可変し、前記第2可変手段が前記第3位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球は、その後に前記第1入球手段と前記第2入球手段と前記第3入球手段とのいずれにも入球し得るように構成されており、前記第2条件は、遊技球が前記第1発射制御で発射された場合に成立可能な条件であって、遊技球が前記第2発射制御で発射された場合に成立困難な条件である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1834

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1834】

10	パチンコ機（遊技機）
51	<u>操作ハンドル（第12実施形態における操作手段）</u>
66	アウト口（第12実施形態における第3入球手段）
111	払出制御装置（ <u>第12実施形態における第1特典付与手段、</u>
	第2特典付与手段）

<u>1 1 2</u>	<u>発射制御装置（第 1 2 実施形態における発射制御手段）</u>
6 4 0 L	左第 2 入球口（ <u>第 1 2 実施形態における第 2 入球手段</u> ）
6 4 0 L a	電動役物（ <u>第 1 2 実施形態における第 2 可変手段</u> ）
6 5 0 R a	右特定入賞口（ <u>第 1 2 実施形態における第 1 入球手段</u> ）
6 5 0 R b	可変部材（ <u>第 1 2 実施形態における第 1 可変手段</u> ）
<u>S 3 0 5</u>	<u>第 1 2 実施形態における判別手段</u>
S 5 4 2	第 1 2 実施形態における第 2 可変遊技実行手段
S 1 0 2 1	<u>第 1 2 実施形態における第 1 可変遊技実行手段</u>