

【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 6 月 18 日 (2020.6.18)

【公開番号】特開 2020-68843 (P2020-68843A)

【公開日】令和 2 年 5 月 7 日 (2020.5.7)

【年通号数】公開・登録公報 2020-018

【出願番号】特願 2018-202632 (P2018-202632)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 4 月 7 日 (2020.4.7)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
 遊技媒体が進入可能な進入可能状態に変化可能な可変手段と、  
 前記可変手段を制御可能な可変制御手段と、  
 を備え、  
 前記可変手段に進入した遊技媒体が通過可能な所定領域と、  
 前記所定領域を通過した遊技媒体が通過可能な特定領域と、が設けられ、  
 遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて遊技者にとって有利な価値を付与可能であり、前記所定領域を通過した遊技媒体の数によって前記特定領域を遊技媒体が通過する割合が異なり、  
 前記可変制御手段は、  
前記所定領域を遊技媒体が通過可能とする第 1 制御を行う第 1 パターンと、前記第 1 制御を行った後に前記所定領域を遊技媒体が再度通過可能とする第 2 制御を行う第 2 パターンと、を含む複数種類のパターンのうちいずれかにて前記可変手段を制御可能であり、  
前記第 2 パターンにおいて、前記第 1 制御により前記所定領域を通過した遊技媒体が前記特定領域を通過した場合であっても通過しなかった場合であっても前記第 2 制御を行い、  
前記所定領域を通過した遊技媒体を貯留可能な貯留手段をさらに備え、  
前記貯留手段に貯留された遊技媒体の数によって前記特定領域を遊技媒体が通過する割合が異なる

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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

手段 A の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な進入可能状態に変化可能な可変手段と、  
前記可変手段を制御可能な可変制御手段と、  
を備え、  
前記可変手段に進入した遊技媒体が通過可能な所定領域と、  
前記所定領域を通過した遊技媒体が通過可能な特定領域と、が設けられ、  
遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて遊技者にとって有利な価値を付与可能であり、前記所定領域を通過した遊技媒体の数によって前記特定領域を遊技媒体が通過する割合が異なり、  
前記可変制御手段は、  
前記所定領域を遊技媒体が通過可能とする第1制御を行う第1パターンと、前記第1制御を行った後に前記所定領域を遊技媒体が再度通過可能とする第2制御を行う第2パターンと、を含む複数種類のパターンのうちいずれかにて前記可変手段を制御可能であり、  
前記第2パターンにおいて、前記第1制御により前記所定領域を通過した遊技媒体が前記特定領域を通過した場合であっても通過しなかった場合であっても前記第2制御を行い、  
前記所定領域を通過した遊技媒体を貯留可能な貯留手段をさらに備え、  
前記貯留手段に貯留された遊技媒体の数によって前記特定領域を遊技媒体が通過する割合が異なる  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。

手段1の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機（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）が進入可能な進入可能状態（例えば、開放状態）に変化可能な可変手段（例えば、第2特別可変入賞球装置7B）と、  
前記可変手段を制御可能な可変制御手段（例えば、CPU103が、図35に示すステップS118～120の処理を実行する部分）と、  
を備え、  
前記可変手段に進入した遊技媒体が通過可能な所定領域（例えば、第2大入賞口702B）と、  
前記所定領域を通過した遊技媒体が通過可能な特定領域（例えば、V入賞口283）とが設けられ、  
遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて遊技者にとって有利な価値を付与可能であり、前記所定領域を通過した遊技媒体の数によって前記特定領域を遊技媒体が通過する割合が異なり（例えば、小当り種別に応じて第2大入賞口702Bの開放パターンが異なることで、第2貯留機構205により貯留される遊技球Pの数が異なるとともに、第2貯留機構205により貯留された遊技球Pの数、つまり、ハズレ球保持部273A～273Eに保持されるサポート球数が異なり、これに応じてV入賞率（大当り確率）が変化する部分など）、  
前記可変制御手段は、  
前記所定領域を遊技媒体が通過可能とする第1制御を行う第1パターンと、前記第1制御を行った後に前記所定領域を遊技媒体が再度通過可能とする第2制御を行う第2パターンと、を含む複数種類のパターンのうちいずれかにて前記可変手段を制御可能であり（例えば、CPU103が、小当り遊技状態において、小当り1、3、5、9、小当り2、4、6、10、小当り7、11の場合には第1パターンに基づいて第2特別可変入賞球装置7Bを制御し、小当り8、12の場合には第2パターンに基づいて第2特別可変入賞球装置7Bを制御する部分）、  
前記第2パターンにおいて、前記第1制御により前記所定領域を通過した遊技媒体が前記特定領域を通過したか否かにかかわらず前記第2制御を行う（例えば、CPU103が、第2パターンにおいて、第1制御において遊技球（勝負球）がV入賞口283に進入した場合と、第1制御において遊技球（勝負球）がV入賞口283に進入しなかった場合の

いずれにおいても、つまり、V入賞が発生したか否かによらず第2制御を実行する部分。

図36参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。