

【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、小当たり種別に応じて第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（大当たり確率）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、小当たり遊技状態において、小当たり1、3、5、9、小当たり2、4、6、10、小当たり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、小当たり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3 6 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。