

【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 2 月 15 日(2022.2.15)

【公開番号】特開 2020-81152(P2020-81152A)

【公開日】令和 2 年 6 月 4 日(2020.6.4)

【年通号数】公開・登録公報 2020-022

【出願番号】特願 2018-217318(P2018-217318)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 2 月 4 日(2022.2.4)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域と、
遊技状態を制御可能な状態制御手段と、
前記有利状態に制御されたときに、遊技媒体が進入可能となる可変手段と、
価値を付与する価値付与手段と、を備え、
前記状態制御手段は、少なくとも通常状態と、特別状態と、前記有利状態とを含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記遊技領域は、第 1 領域と該第 1 領域とは異なる第 2 領域とを含み、
前記第 2 領域には、
普通識別情報の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第 1 状態と、遊技媒体が進入困難または不可能な第 2 状態とに変化可能な普通可変手段と、
前記普通可変手段よりも下流位置に設けられた特定領域と、
前記普通可変手段よりも上流位置に設けられた所定領域と、が含まれ、
前記普通識別情報の可変表示は、前記特定領域と、前記所定領域と、のいずれか一方の領域に遊技媒体が進入することで実行されるものであり、
前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変手段が前記通常状態よりも前記第 1 状態に制御され易くなり、
前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特定領域へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し、
前記特別状態において前記第 2 領域に流下した遊技媒体は、前記普通可変手段へ進入する割合よりも前記特定領域へ進入する割合の方が高く、前記排出領域へ進入する割合よりも前記特定領域へ進入する割合の方が高い、
ことを特徴とする遊技機。

30

40

【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

50

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域と、
遊技状態を制御可能な状態制御手段と、
前記有利状態に制御されたときに、遊技媒体が進入可能となる可変手段と、
価値を付与する価値付与手段と、を備え、
前記状態制御手段は、少なくとも通常状態と、特別状態と、前記有利状態とを含むいずれ
かの遊技状態に制御可能であり、
前記遊技領域は、第 1 領域と該第 1 領域とは異なる第 2 領域とを含み、
前記第 2 領域には、
普通識別情報の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第 1 状態と、遊技媒体が
進入困難または不可能な第 2 状態とに変化可能な普通可変手段と、
前記普通可変手段よりも下流位置に設けられた特定領域と、
前記普通可変手段よりも上流位置に設けられた所定領域と、が含まれ、
前記普通識別情報の可変表示は、前記特定領域と、前記所定領域と、のいずれか一方の領
域に遊技媒体が進入することによって実行されるものであり、
前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変手段が
前記通常状態よりも前記第 1 状態に制御され易くなり、
前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特定領域
へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し、
前記特別状態において前記第 2 領域に流下した遊技媒体は、前記普通可変手段へ進入する
割合よりも前記特定領域へ進入する割合の方が高く、前記排出領域へ進入する割合よりも
前記特定領域へ進入する割合の方が高い。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機
（例えば、ぱちんこ遊技機 1 ）であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、遊技盤 2 に形成された遊技領域）と、
遊技媒体（例えば、遊技球）を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域（例えば、アウト口
5 1 ）と、
遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、
価値を付与する価値付与手段（例えば、払出制御基板）とを備え、
前記状態制御手段は、少なくとも通常状態（例えば、通常状態）と、特別状態（例えば、
高ベース状態）と、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）とを含むいずれかの遊技状
態に制御可能であり、
前記遊技領域は、第 1 領域（例えば、左側領域）と該第 1 領域とは異なる第 2 領域（例え
ば、右側領域）とを含み、
前記第 2 領域には、
普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第
1 状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入困難または不可能な第 2 状態（例えば、閉
状態）とに変化可能な普通可変手段（例えば、可変入賞球装置 6 B ）と、
遊技媒体が進入することにより前記普通識別情報の可変表示を実行可能な特定領域（例え
ば、普図作動口 5 0 ）とが設けられ、
前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変手段が
前記通常状態よりも前記第 1 状態に制御され易くなり（例えば、高ベース状態では、可変
入賞球装置 6 B が通常状態よりも開状態に制御され易い）、
前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特定領域
へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し（例えば、普図作動口 5
0 へ遊技球が進入した場合には、1 個の払い出しがある）、
前記特定領域は、前記普通可変手段よりも下流位置に設けられ（例えば、図 9 - 1 に示す

10

20

30

40

50

ように、普図作動口 5 0 は、可変入賞球装置 6 B よりも下流位置に設けられている）、前記特別状態において前記第 2 領域に流下した遊技媒体は、前記普通可変手段へ進入する割合よりも前記特定領域へ進入する割合の方が高い（例えば、高ベース状態において右側領域に流下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B へ進入する割合よりも普図作動口 5 0 へ進入する割合の方が高い）。

10

20

30

40

50