

【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 3 年 12 月 9 日 (2021.12.9)

【公開番号】特開 2021-62219 (P2021-62219A)  
 【公開日】令和 3 年 4 月 22 日 (2021.4.22)  
 【年通号数】公開・登録公報 2021-019  
 【出願番号】特願 2020-208815 (P2020-208815)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 11 月 1 日 (2021.11.1)

【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 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 1 判定を実行可能な第 1 判定手段と、

前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、

その第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、

その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、

判定条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第 1 判定よりも遊技者に有利となる第 2 判定を実行可能な第 2 判定手段と、

前記第 1 判定手段による前記第 1 判定の結果、或いは、前記第 2 判定手段による前記第 2 判定の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、

その動的表示手段により、特定の前記第 1 判定の結果、或いは、特定の前記第 2 判定の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球困難な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球し易い第 2 状態と、に可変可能な可変手段と、

第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記第 2 入球手段へと遊技球が入球し易くなるように前記可変手段が可変制御される第 2 遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第 2 遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示に基づいた演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、

前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技が実行された後に、前記第 2 遊技状態を設定する第 1 設定と、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で前記識別情報の動的表示が実行され、その動的表示に基づいて終了条件が成立した場合に、前記第 1 遊技状態を設定する第 2 設定と、を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記演出として、前記終了条件が成立し得る前記動的表示に対応する動的表示であることを示唆するための終了示唆演出を実行可能であり、

前記遊技機は、前記終了示唆演出が実行されている期間中の特定タイミングにおいて、前記特典遊技が実行され得る権利を有している場合に、前記特定タイミング以降に実行される前記演出の態様として、前記特典遊技が実行され得る権利を有していない場合に実行される前記演出の態様とは異なる態様を決定可能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

【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入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判定を実行可能な第１判定手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、判定条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第１判定よりも遊技者に有利となる第２判定を実行可能な第２判定手段と、前記第１判定手段による前記第１判定の結果、或いは、前記第２判定手段による前記第２判定の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により、特定の前記第１判定の結果、或いは、特定の前記第２判定の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記第２入球手段に遊技球が入球困難な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し易い第２状態と、に可変可能な可変手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなるように前記可変手段が可変制御される第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示に基づいた演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技が実行された後に、前記第２遊技状態を設定する第１設定と、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記識別情報の動的表示が実行され、その動的表示に基づいて終了条件が成立した場合に、前記第１遊技状態を設定する第２設定と、を実行可能であり、前記演出実行手段は、前記演出として、前記終了条件が成立し得る前記動的表示に対応する動的表示であることを示唆するための終了示唆演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記終了示唆演出が実行されている期間中の特定タイミングにおいて、前記特典遊技が実行され得る権利を有している場合に、前記特定タイミング以降に実行される前記演出の態様として、前記特典遊技が実行され得る権利を有していない場合に実行される前記演出の態様とは異なる態様を決定可能である。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

請求項１記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判定を実行可能な第１判定手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、判定条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第１判定よりも遊技者に有利となる第２判定を実行可能な第２判定手段と、前記第１判定手段による前記第１判定の結果、或いは、前記第２判定手段による前記第２判定の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により、特定の前記第１判定の結果、或いは、特定の前記

第 2 判定の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球困難な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球し易い第 2 状態と、に可変可能な可変手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記第 2 入球手段へと遊技球が入球し易くなるように前記可変手段が可変制御される第 2 遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示に基づいた演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技が実行された後に、前記第 2 遊技状態を設定する第 1 設定と、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で前記識別情報の動的表示が実行され、その動的表示に基づいて終了条件が成立した場合に、前記第 1 遊技状態を設定する第 2 設定と、を実行可能であり、前記演出実行手段は、前記演出として、前記終了条件が成立し得る前記動的表示に対応する動的表示であることを示唆するための終了示唆演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記終了示唆演出が実行されている期間中の特定タイミングにおいて、前記特典遊技が実行され得る権利を有している場合に、前記特定タイミング以降に実行される前記演出の態様として、前記特典遊技が実行され得る権利を有していない場合に実行される前記演出の態様とは異なる態様を決定可能である。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1409

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1409】

10	パチンコ機（遊技機）
64a	左第1入球口（第1入球手段）
64b	右第1入球口（第1入球手段）
113	音声ランプ制御装置（演出実行手段）
640	第2入球口（第2入球手段）
640a	電動役物（可変手段）
<u>S402</u>	<u>第1判定手段、第2判定手段</u>
<u>S406</u>	<u>動的表示手段</u>
<u>S712</u>	<u>記憶手段</u>
S1815	遊技状態設定手段