

【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でき動的表示手段と、

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了の場合に、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】

1 0	パチンコ機（遊技機）
6 4 a	左第1入球口（第1入球手段）
6 4 b	右第1入球口（第1入球手段）
1 1 3	音声ランプ制御装置（演出実行手段）
6 4 0	第2入球口（第2入球手段）
6 4 0 a	電動役物（可変手段）
S 4 0 2	第1判定手段、第2判定手段
S 4 0 6	動的表示手段
S 7 1 2	記憶手段
S 1 8 1 5	遊技状態設定手段