

【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 6 月 2 日(2022.6.2)

【公開番号】特開 2022-16539(P2022-16539A)  
【公開日】令和 4 年 1 月 21 日(2022.1.21)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-011  
【出願番号】特願 2021-186373(P2021-186373)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【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 4 年 5 月 25 日(2022.5.25)

【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

20

【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 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、  
前記第 1 入球手段への入球に基づいて、第 1 判別を実行し、前記第 2 入球手段への入球に  
基づいて、第 2 判別を実行することが可能な判別手段と、  
その判別手段による前記第 1 判別の判別結果である第 1 判別結果を示すための第 1 識別情  
報と、前記第 2 判別の判別結果である第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報とを表示手  
段にそれぞれ動的表示させることが可能な動的表示手段と、  
その表示手段に特定の前記第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報が表示された場合に遊  
30 技者に有利となる第 1 特典遊技を実行し、特定の前記第 2 判別結果を示すための第 2 識別  
情報が表示された場合に、前記第 1 特典遊技よりも遊技者に有利となる第 2 特典遊技を実  
行することが可能な特典遊技実行手段と、  
前記動的表示手段により動的表示される前記第 1 識別情報の動的表示期間と、前記第 2 識  
別情報の動的表示期間とをそれぞれ決定することが可能な動的表示期間決定手段と、  
前記第 2 識別情報が動的表示されている場合に前記第 2 入球手段に遊技球が入球したこと  
に基づいて、所定回数まで前記判別手段による前記第 2 判別の実行権利を記憶することが  
可能な記憶手段と、  
その記憶手段に前記実行権利が記憶され易い第 1 状態とその第 1 状態よりも前記実行権利  
が記憶され難い第 2 状態とを切り替えて設定することが可能な状態設定手段と、  
40 前記第 2 入球手段に遊技球が入球する場合に、遊技球の入球間隔を第 1 間隔以上の間隔に  
遅延させることが可能な遅延手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、  
その操作手段の操作によって前記遅延手段へと遊技球を到達させることが可能な第 1 状態  
と、遊技球を到達させることがその第 1 状態よりも困難な第 2 状態とに切り替えることが  
可能に構成されているものである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】0 0 0 6

【補正方法】変更

50

## 【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入球手段とは異なる第2入球手段と、前記第1入球手段への入球に基づいて、第1判別を実行し、前記第2入球手段への入球に基づいて、第2判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第1判別の判別結果である第1判別結果を示すための第1識別情報と、前記第2判別の判別結果である第2判別結果を示すための第2識別情報とを表示手段にそれぞれ動的表示させることが可能な動的表示手段と、その表示手段に特定の前記第1判別結果を示すための第1識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第1特典遊技を実行し、特定の前記第2判別結果を示すための第2識別情報が表示された場合に、前記第1特典遊技よりも遊技者に有利となる第2特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記動的表示手段により動的表示される前記第1識別情報の動的表示期間と、前記第2識別情報の動的表示期間とをそれぞれ決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記第2識別情報が動的表示されている場合に前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、所定回数まで前記判別手段による前記第2判別の実行権利を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に前記実行権利が記憶され易い第1状態とその第1状態よりも前記実行権利が記憶され難い第2状態とを切り替えて設定することが可能な状態設定手段と、前記第2入球手段に遊技球が入球する場合に、遊技球の入球間隔を第1間隔以上の間隔に遅延させることが可能な遅延手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、その操作手段の操作によって前記遅延手段へと遊技球を到達させることが可能な第1状態と、遊技球を到達させることがその第1状態よりも困難な第2状態とに切り替えることが可能に構成されているものである。

## 【手続補正3】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0010

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0010】

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入球手段とは異なる第2入球手段と、前記第1入球手段への入球に基づいて、第1判別を実行し、前記第2入球手段への入球に基づいて、第2判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第1判別の判別結果である第1判別結果を示すための第1識別情報と、前記第2判別の判別結果である第2判別結果を示すための第2識別情報とを表示手段にそれぞれ動的表示させることが可能な動的表示手段と、その表示手段に特定の前記第1判別結果を示すための第1識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第1特典遊技を実行し、特定の前記第2判別結果を示すための第2識別情報が表示された場合に、前記第1特典遊技よりも遊技者に有利となる第2特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記動的表示手段により動的表示される前記第1識別情報の動的表示期間と、前記第2識別情報の動的表示期間とをそれぞれ決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記第2識別情報が動的表示されている場合に前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、所定回数まで前記判別手段による前記第2判別の実行権利を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に前記実行権利が記憶され易い第1状態とその第1状態よりも前記実行権利が記憶され難い第2状態とを切り替えて設定することが可能な状態設定手段と、前記第2入球手段に遊技球が入球する場合に、遊技球の入球間隔を第1間隔以上の間隔に遅延させることが可能な遅延手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、その操作手段の操作によって前記遅延手段へと遊技球を到達させることが可能な第1状態と、遊技球を到達させることがその第1状態よりも困難な第2状態とに切り替えることが可能に構成されているものである。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。