

【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 8 月 9 日(2022.8.9)

【公開番号】特開 2021-23388(P2021-23388A)
【公開日】令和 3 年 2 月 22 日(2021.2.22)
【年通号数】公開・登録公報 2021-009
【出願番号】特願 2019-140984(P2019-140984)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 7 月 30 日(2022.7.30)

【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】

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報の変動表示に伴って、所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技終了後に、所定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えた遊技機であって、

30

前記遊技状態として、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態より有利な第 2 遊技状態と、を有し、

前記遊技状態設定手段は、前記特別遊技終了後に、前記第 1 遊技状態に設定する場合と、前記第 2 遊技状態に設定する場合と、があり、

前記遊技演出として、第 1 遊技演出と、前記第 1 遊技演出と演出態様の異なる第 2 遊技演出と、を有し、

前記識別情報の変動表示に伴って前記第 2 遊技演出が実行された場合において、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となるときと、前記特定結果にならないときとがあり、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となって前記特別遊技が実行される場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態が、前記第 1 遊技状態が設定される場合と、前記第 2 遊技状態が設定される場合とがあり、

40

前記識別情報の変動表示に伴って前記第 1 遊技演出が実行された場合において、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となるときと、前記特定結果にならないときとがあり、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となって前記特別遊技が実行される場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態が、前記第 1 遊技状態が設定される場合がなく、前記第 2 遊技状態が設定される

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

50

【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 】

前述の課題を解決するための第 1 発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報の変動表示に伴って、所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技終了後に、所定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技状態として、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態より有利な第 2 遊技状態と、を有し、
前記遊技状態設定手段は、前記特別遊技終了後に、前記第 1 遊技状態に設定する場合と、前記第 2 遊技状態に設定する場合と、があり、
前記遊技演出として、第 1 遊技演出と、前記第 1 遊技演出と演出態様の異なる第 2 遊技演出と、を有し、
前記識別情報の変動表示に伴って前記第 2 遊技演出が実行された場合において、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となると、前記特定結果にならないときとがあり、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となって前記特別遊技が実行される場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態が、前記第 1 遊技状態が設定される場合と、前記第 2 遊技状態が設定される場合とがあり、
前記識別情報の変動表示に伴って前記第 1 遊技演出が実行された場合において、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となると、前記特定結果にならないときとがあり、当該識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となって前記特別遊技が実行される場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態が、前記第 1 遊技状態が設定される場合がなく、前記第 2 遊技状態が設定される
ことを特徴とするものである。

10

20

30

40

50