

【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 6 年 12 月 17 日(2024.12.17)

【公開番号】特開 2023-84823(P2023-84823A)
【公開日】令和 5 年 6 月 20 日(2023.6.20)
【年通号数】公開公報(特許)2023-114
【出願番号】特願 2021-199151(P2021-199151)
【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 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 12 月 8 日(2024.12.8)

【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】

遊技球の入球に基づいて取得情報を取得可能な第 1 取得手段と、

前記第 1 取得手段により取得された取得情報を所定の上限数まで記憶可能な第 1 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な第 1 記憶表示手段と、

前記第 1 取得手段により取得された取得情報の判定を実行可能な第 1 判定手段と、

前記第 1 判定手段による判定結果に基づいて第 1 識別情報の変動表示を実行可能な第 1 変動表示実行手段と、

30

遊技球の入球に基づいて取得情報を取得可能な第 2 取得手段と、

前記第 2 取得手段により取得された取得情報を所定の上限数まで記憶可能な第 2 記憶手段と、

前記第 2 記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な第 2 記憶表示手段と、

前記第 2 取得手段により取得された取得情報の判定を実行可能な第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段による判定結果に基づいて第 2 識別情報の変動表示を実行可能な第 2 変動表示実行手段と、を備え、

前記第 1 識別情報又は前記第 2 識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果であることに基づいて、遊技者に所定の利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

40

前記第 1 取得手段により取得された取得情報の判定を、前記第 1 判定手段による判定よりも前に実行可能な第 1 事前判定手段と、

前記第 1 事前判定手段による判定結果を特定可能な情報を含む第 1 先読み情報を記憶可能な第 1 先読み情報記憶手段と、

遊技状態を制御可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え

前記遊技状態には、少なくとも、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態に比して取得情報の取得頻度が高まる第 2 遊技状態とがあり、

50

前記演出制御手段は、前記第 1 識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果である可能性を示唆する予告演出を実行可能であり、

前記予告演出には、前記第 1 先読み情報に基づく第 1 先読み演出を含む複数種類の予告演出があり、

前記演出制御手段は、

前記予告演出を実行する場合、前記複数種類の予告演出の中から選択して実行可能であり、

前記第 1 遊技状態に制御されているときは前記第 1 先読み演出を選択することがあり、

前記第 2 遊技状態に制御されているときは前記第 1 先読み演出を選択することがなく、

前記第 1 記憶表示手段により表示される前記記憶表示の数が所定数以上となる前記取得情報を対象として前記第 1 先読み演出を実行する場合、前記第 1 先読み演出を第 1 の態様で実行可能であり、

前記記憶表示の数が前記所定数未満となる前記取得情報を対象として前記第 1 先読み演出を実行する場合、前記第 1 先読み演出を第 2 の態様で実行可能である

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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

手段 1 の遊技機は、

遊技球の入球に基づいて取得情報を取得可能な第 1 取得手段と、

前記第 1 取得手段により取得された取得情報を所定の上限数まで記憶可能な第 1 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な第 1 記憶表示手段と、

前記第 1 取得手段により取得された取得情報の判定を実行可能な第 1 判定手段と、

前記第 1 判定手段による判定結果に基づいて第 1 識別情報の変動表示を実行可能な第 1 変動表示実行手段と、

遊技球の入球に基づいて取得情報を取得可能な第 2 取得手段と、

前記第 2 取得手段により取得された取得情報を所定の上限数まで記憶可能な第 2 記憶手段と、

前記第 2 記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な第 2 記憶表示手段と、

前記第 2 取得手段により取得された取得情報の判定を実行可能な第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段による判定結果に基づいて第 2 識別情報の変動表示を実行可能な第 2 変動表示実行手段と、を備え、

前記第 1 識別情報又は前記第 2 識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果であることに基づいて、遊技者に所定の利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記第 1 取得手段により取得された取得情報の判定を、前記第 1 判定手段による判定よりも前に実行可能な第 1 事前判定手段と、

前記第 1 事前判定手段による判定結果を特定可能な情報を含む第 1 先読み情報を記憶可能な第 1 先読み情報記憶手段と、

遊技状態を制御可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え

前記遊技状態には、少なくとも、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態に比して取得情報の取得頻度が高まる第 2 遊技状態とがあり、

前記演出制御手段は、前記第 1 識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果であ

10

20

30

40

50

る可能性を示唆する予告演出を実行可能であり、

前記予告演出には、前記第 1 先読み情報に基づく第 1 先読み演出を含む複数種類の予告演出があり、

前記演出制御手段は、

前記予告演出を実行する場合、前記複数種類の予告演出の中から選択して実行可能であり、

前記第 1 遊技状態に制御されているときは前記第 1 先読み演出を選択することがあり、

前記第 2 遊技状態に制御されているときは前記第 1 先読み演出を選択することがなく、

前記第 1 記憶表示手段により表示される前記記憶表示の数が所定数以上となる前記取得情報を対象として前記第 1 先読み演出を実行する場合、前記第 1 先読み演出を第 1 の態様で実行可能であり、

10

前記記憶表示の数が前記所定数未満となる前記取得情報を対象として前記第 1 先読み演出を実行する場合、前記第 1 先読み演出を第 2 の態様で実行可能である

ことを用紙とする。

20

30

40

50