

【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5年12月19日(2023.12.19)

【公開番号】特開2022-95493(P2022-95493A)

【公開日】令和4年6月28日(2022.6.28)

【年通号数】公開公報(特許)2022-116

【出願番号】特願2020-208852(P2020-208852)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年12月11日(2023.12.11)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1の態様と、前記第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様と、に変化可能な可変始動口と、

第1ベース状態と、前記第1ベース状態よりも前記可変始動口への入球頻度が高い第2ベース状態と、を設定可能なベース状態設定手段と、

内部に特定領域を有し、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、

前記可変始動口への入球に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定手段の当否判定結果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、を備え、

30

前記当否判定の結果として、第1結果と、第2結果と、を有し、

前記当否判定の結果が前記第1結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技を実行し、

前記当否判定の結果が前記第2結果となった場合、前記可変入球口を入球可能状態とする副遊技を実行し、前記副遊技において遊技球が前記特定領域を通過すると前記特別遊技を実行する遊技機であって、

遊技状態として、前記第1ベース状態に設定される第1遊技状態と、前記第2ベース状態に設定される第2遊技状態と、前記第2ベース状態に設定される第3遊技状態と、を有し、

前記特別遊技を実行した場合、当該特別遊技終了後の遊技状態として、前記第2遊技状態又は前記第3遊技状態を設定可能とされ、

40

前記第2遊技状態において前記当否判定の結果が前記第2結果となると、前記遊技状態が前記第1ベース状態に設定されて前記副遊技は前記第1ベース状態で実行され、当該副遊技において遊技球が前記特定領域を通過すると、前記第1ベース状態で遊技球が前記特定領域を通過したものとされ、

前記第3遊技状態において前記当否判定の結果が前記第2結果となると、前記遊技状態は前記第2ベース状態のままとされて前記副遊技は前記第2ベース状態で実行され、当該副遊技において遊技球が前記特定領域を通過すると、前記第2ベース状態で遊技球が前記特定領域を通過したものとされる

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、  
第1の態様と、前記第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様と、に変化可能な可変始動口と、

第1ベース状態と、前記第1ベース状態よりも前記可変始動口への入球頻度が高い第2ベース状態と、を設定可能なベース状態設定手段と、 10

内部に特定領域を有し、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、

前記可変始動口への入球に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定手段の当否判定結果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、を備え、

前記当否判定の結果として、第1結果と、第2結果と、を有し、

前記当否判定の結果が前記第1結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技を実行し、

前記当否判定の結果が前記第2結果となった場合、前記可変入球口を入球可能状態とする副遊技を実行し、前記副遊技において遊技球が前記特定領域を通過すると前記特別遊技 20

を実行する遊技機であって、  
遊技状態として、前記第1ベース状態に設定される第1遊技状態と、前記第2ベース状態に設定される第2遊技状態と、前記第2ベース状態に設定される第3遊技状態と、を有し、

前記特別遊技を実行した場合、当該特別遊技終了後の遊技状態として、前記第2遊技状態又は前記第3遊技状態を設定可能とされ、

前記第2遊技状態において前記当否判定の結果が前記第2結果となると、前記遊技状態が前記第1ベース状態に設定されて前記副遊技は前記第1ベース状態で実行され、当該副遊技において遊技球が前記特定領域を通過すると、前記第1ベース状態で遊技球が前記特定領域を通過したものとされ、 30

前記第3遊技状態において前記当否判定の結果が前記第2結果となると、前記遊技状態は前記第2ベース状態のままとされて前記副遊技は前記第2ベース状態で実行され、当該副遊技において遊技球が前記特定領域を通過すると、前記第2ベース状態で遊技球が前記特定領域を通過したものとされる

ことを特徴とするものである。

## 【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】