

【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11月7日(2023.11.7)

【公開番号】特開2023-76721(P2023-76721A)

【公開日】令和5年6月1日(2023.6.1)

【年通号数】公開公報(特許)2023-101

【出願番号】特願2023-62682(P2023-62682)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年10月27日(2023.10.27)

【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】

複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段
が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段
と、

30

前記抽選手段における抽選結果が所定結果である場合に、前記所定結果に対応する特典を
付与することが可能な特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

予め定められた取得条件が成立した場合に、特定情報を記憶可能な記憶手段と、

少なくとも前記記憶手段に記憶された前記特定情報と、前記抽選手段による抽選結果と、

を用いて、特定事象を生じさせることを可能とする特定処理を実行可能な手段と、

前記特定処理の結果が、前記特定事象の発生に対応する特定結果である場合に、前記特定
事象を生じさせることが可能となる手段と、

を備え、

40

前記特定事象が生じ易くなるように設定された第1状態と、当該第1状態よりも前記特定
事象が生じにくい又は前記特定事象が生じないように設定された第2状態とが設定されて
おり、

前記第1状態と前記第2状態との状態移行を生じさせるための処理は、前記特定処理の実
行が許容される第1遊技と、前記特定処理の実行が制限される第2遊技と、のいずれにお
いても実行され得るように設定されており、

前記第2状態から前記第1状態への状態移行が生じた後、当該第1状態から前記第2状態
へ移行可能とされていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技者による開始操作に基づき遊技を開始させる遊技開始手段と、

50

遊技者による終了操作に基づき遊技を終了させる遊技終了手段と、
 所定の開始契機からの遊技数に対応する特定情報を把握可能な把握手段と、
 特定事象を生じさせることを可能とする特定判定を前記特定情報が予め定められた特別情報となった場合に実行可能となる手段と、
 前記特定判定の結果が前記特定事象を生じさせることに対応する特定結果である場合に前記特定事象を生じさせることを可能とする手段と、
 を備え、
 前記特定判定の結果が前記特定結果となり易い第1状態と、前記第1状態よりも前記特定結果となりにくい又はならない第2状態とが設定されており、
 前記第1状態と前記第2状態との状態移行を生じさせることが可能な手段を備え、
 前記遊技開始手段により開始される遊技として、前記第1状態と前記第2状態との状態移行が生じ得る第1遊技と、前記第1状態と前記第2状態との状態移行が制限される第2遊技と、が設定されており、
 前記把握手段は、前記第1遊技及び前記第2遊技を含めて前記特定情報を把握可能であり、
 前記第2状態から前記第1状態への状態移行が生じた後、当該第1状態から前記第2状態へ移行可能とされていることを特徴とする遊技機。

10

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明1は、
 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体と、
 各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部と、
 操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段と、
 操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段と、
 前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段と、
 前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選手段における抽選結果が所定結果である場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段と、
 を備える遊技機であって、
 予め定められた取得条件が成立した場合に、特定情報を記憶可能な記憶手段と、
 少なくとも前記記憶手段に記憶された前記特定情報と、前記抽選手段による抽選結果と、
 を用いて、特定事象を生じさせることを可能とする特定処理を実行可能な手段と、
 前記特定処理の結果が、前記特定事象の発生に対応する特定結果である場合に、前記特定事象を生じさせることが可能となる手段と、
 を備え、
 前記特定事象が生じ易くなるように設定された第1状態と、当該第1状態よりも前記特定事象が生じにくい又は前記特定事象が生じないように設定された第2状態とが設定されており、
 前記第1状態と前記第2状態との状態移行を生じさせるための処理は、前記特定処理の実行が許容される第1遊技と、前記特定処理の実行が制限される第2遊技と、のいずれにおいても実行され得るように設定されており、
 前記第2状態から前記第1状態への状態移行が生じた後、当該第1状態から前記第2状態へ移行可能とされていることを特徴とする。

30

40

本発明2は、

50

遊技者による開始操作に基づき遊技を開始させる手段と、
遊技者による終了操作に基づき遊技を終了させる手段と、
所定の開始契機からの遊技数に対応する特定情報を把握可能な把握手段と、
特定事象を生じさせることを可能とする特定判定を前記特定情報が予め定められた特別情報となった場合に実行可能となる手段と、
前記特定判定の結果が前記特定事象を生じさせることに対応する特定結果である場合に前記特定事象を生じさせることを可能とする手段と、
を備え、
前記特定判定の結果が前記特定結果となり易い第 1 状態と、前記第 1 状態よりも前記特定結果となりにくい又はならない第 2 状態とが設定されており、
前記第 1 状態と前記第 2 状態との状態移行を生じさせることが可能な手段を備え、
前記遊技開始手段により開始される遊技として、前記第 1 状態と前記第 2 状態との状態移行が生じ得る第 1 遊技と、前記第 1 状態と前記第 2 状態との状態移行が制限される第 2 遊技と、が設定されており、
前記把握手段は、前記第 1 遊技及び前記第 2 遊技を含めて前記特定情報を把握可能であり
—
前記第 2 状態から前記第 1 状態への状態移行が生じた後、当該第 1 状態から前記第 2 状態へ移行可能とされていることを特徴とする。

10

20

30

40

50