

【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 4 月 14 日(2023.4.14)

【公開番号】特開 2021-166585(P2021-166585A)

【公開日】令和 3 年 10 月 21 日(2021.10.21)

【年通号数】公開・登録公報 2021-051

【出願番号】特願 2020-70439(P2020-70439)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 4 月 6 日(2023.4.6)

【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】

当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段を備える遊技機において、
前記遊技制御手段は、

第 1 判定処理の結果を示す第 1 識別図柄を変動表示することが可能であり、

第 2 判定処理の結果を示す第 2 識別図柄を変動表示することが可能であり、

第 1 遊技状態、又は前記第 1 遊技状態よりも入球口に遊技球が入球し易い第 2 遊技状態、

或いは前記第 2 遊技状態よりも有利な第 3 遊技状態に制御可能であり、

前記第 2 遊技状態は、前記第 1 識別図柄又は前記第 2 識別図柄の変動表示の回数が所定回
数に達すると、前記第 1 遊技状態に移行するように設定されていて、

30

前記所定回数は、前記第 1 識別図柄又は前記第 2 識別図柄の変動表示の回数が当該所定回
数に達することよりも、前記第 2 遊技状態にて前記第 1 判定処理又は前記第 2 判定処理で
当たりと判定され易いように、101 回以上に設定されていて、

前記第 1 遊技状態及び前記第 2 遊技状態は、前記第 2 判定処理よりも前記第 1 判定処理
により遊技が進行するように設定されていて、

前記第 2 遊技状態にて前記第 1 判定処理で当たりと判定された場合には、前記大当たり遊
技後に、前記第 3 遊技状態に移行する確率が前記第 3 遊技状態以外の遊技状態に移行する
確率よりも高くなるように設定されていて、

前記第 3 遊技状態に移行した場合には、所定確率で、前記第 2 遊技状態に移行可能に設定
されていることを特徴とする遊技機。

40

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明の遊技機は、

当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段を備える遊技機において、
前記遊技制御手段は、

50

第 1 判定処理の結果を示す第 1 識別図柄を変動表示することが可能であり、
第 2 判定処理の結果を示す第 2 識別図柄を変動表示することが可能であり、
第 1 遊技状態、又は前記第 1 遊技状態よりも入球口に遊技球が入球し易い第 2 遊技状態、
或いは前記第 2 遊技状態よりも有利な第 3 遊技状態に制御可能であり、
前記第 2 遊技状態は、前記第 1 識別図柄又は前記第 2 識別図柄の変動表示の回数が所定回
数に達すると、前記第 1 遊技状態に移行するように設定されていて、
前記所定回数は、前記第 1 識別図柄又は前記第 2 識別図柄の変動表示の回数が当該所定回
数に達することよりも、前記第 2 遊技状態にて前記第 1 判定処理又は前記第 2 判定処理で
当たりと判定され易いように、101 回以上に設定されていて、

前記第 1 遊技状態及び前記第 2 遊技状態は、前記第 2 判定処理よりも前記第 1 判定処理
により遊技が進行するように設定されていて、
前記第 2 遊技状態にて前記第 1 判定処理で当たりと判定された場合には、前記大当たり遊
技後に、前記第 3 遊技状態に移行する確率が前記第 3 遊技状態以外の遊技状態に移行する
確率よりも高くなるように設定されていて、
前記第 3 遊技状態に移行した場合には、所定確率で、前記第 2 遊技状態に移行可能に設定
されていることを特徴とする遊技機である

10

20

30

40

50