

【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 11 月 9 日(2022.11.9)

【公開番号】特開 2021-97881(P2021-97881A)

【公開日】令和 3 年 7 月 1 日(2021.7.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-029

【出願番号】特願 2019-231349(P2019-231349)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 31 日(2022.10.31)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【0005】

上記目的を達成するために、以下に示すような、第 1 ゲームまたは第 2 ゲームの結果を導出可能な遊技状態のうち遊技者にとって不利な第 1 遊技状態と遊技者にとって有利な第 2 遊技状態とに遷移可能であって、主制御部と、従制御部と、第 1 遊技制御手段と、第 2 遊技制御手段と、を含む遊技機が提供される。主制御部は、第 1 ゲームに対応する第 1 識別情報と、第 2 ゲームに対応する第 2 識別情報とを、第 1 表示手段において変動表示制御可能である。従制御部は、主制御部から受信するコマンドにもとづいて第 1 ゲームまたは第 2 ゲームに対応する第 3 識別情報を第 2 表示手段において変動表示制御可能である。第 1 遊技制御手段は、第 1 遊技状態において所定の結果を導出したことにもとづいて第 2 遊技状態に遷移可能である。第 2 遊技制御手段は、第 1 遊技状態において特定の結果を導出したことにもとづいて遷移可能な第 3 遊技状態を経由して第 2 遊技状態に遷移可能である。主制御部から受信するコマンドにもとづいて第 1 変動表示ゲームの後に第 2 変動表示ゲームを実行することで、第 1 変動表示ゲームに対応して表示した第 3 識別情報と、第 2 変動表示ゲームに対応して表示する第 3 識別情報とが不整合となる場合に、第 2 変動表示ゲームの変動表示を第 1 変動表示ゲームに対応して表示した第 3 識別情報から開始する。

30

【手続補正 2】

【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】

40

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 ゲームまたは第 2 ゲームの結果を導出可能な遊技状態のうち遊技者にとって不利な第 1 遊技状態と遊技者にとって有利な第 2 遊技状態とに遷移可能な遊技機であって、

前記第 1 ゲームに対応する第 1 識別情報と、前記第 2 ゲームに対応する第 2 識別情報とを、第 1 表示手段において変動表示制御可能な主制御部と、

前記主制御部から受信するコマンドにもとづいて前記第 1 ゲームまたは前記第 2 ゲームに対応する第 3 識別情報を第 2 表示手段において変動表示制御可能な従制御部と、

前記第 1 遊技状態において所定の結果を導出したことにもとづいて前記第 2 遊技状態に遷移可能な第 1 遊技制御手段と、

50

前記第 1 遊技状態において特定の結果を導出したことにもとづいて遷移可能な第 3 遊技状態を経由して前記第 2 遊技状態に遷移可能な第 2 遊技制御手段と、を含み、

前記主制御部から受信するコマンドにもとづいて前記第 1 ゲームの後に前記第 2 ゲームを実行することで、前記第 1 ゲームに対応して表示した前記第 3 識別情報と、前記第 2 ゲームに対応して表示する前記第 3 識別情報とが不整合となる場合に、前記第 2 ゲームの変動表示を前記第 1 ゲームに対応して表示した前記第 3 識別情報から開始する、遊技機。

10

20

30

40

50