

【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