

【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6年7月29日(2024.7.29)

【公開番号】特開2022-190818(P2022-190818A)

【公開日】令和4年12月27日(2022.12.27)

【年通号数】公開公報(特許)2022-239

【出願番号】特願2021-99269(P2021-99269)

【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6年7月19日(2024.7.19)

【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、遊技機が提供される。遊技機は、所定演出を実行可能な演出手段と、第1ゲームと第2ゲームを実行可能であって、主として第1ゲームを実行可能にする第1遊技状態から所定条件の成立により主として第2ゲームを実行可能にする第2遊技状態に遷移可能に制御する制御手段と、を含み、制御手段は、第1ゲームの実行権利の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段を有し、遷移後の第2遊技状態で第2ゲームの実行契機を得ずに第1ゲームを実行するとき、2以上の第1ゲームに跨がって状態遷移演出を演出手段で実行可能にし、演出手段における状態遷移演出の実行中に、演出手段で第1ゲームの保留記憶数を報知し、2以上の第1ゲームに跨がって状態遷移演出を演出手段で実行する場合に、第1ゲームの保留記憶数が増加しないときは演出手段で実行中の状態遷移演出を終了する。

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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定演出を実行可能な演出手段と、

第1ゲームと第2ゲームを実行可能であって、主として前記第1ゲームを実行可能にする第1遊技状態から所定条件の成立により主として前記第2ゲームを実行可能にする第2遊技状態に遷移可能に制御する制御手段と、

を含み、

前記制御手段は、

前記第1ゲームの実行権利の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段を有し、

前記遷移後の前記第2遊技状態で前記第2ゲームの実行契機を得ずに前記第1ゲームを実行するとき、2以上の前記第1ゲームに跨がって状態遷移演出を前記演出手段で実行可能にし、

前記演出手段における前記状態遷移演出の実行中に、前記演出手段で前記第1ゲームの前記保留記憶数を報知し、

40

50

前記 2 以上の前記第 1 ゲームに跨がって前記状態遷移演出を前記演出手段で実行する場合に、前記第 1 ゲームの前記保留記憶数が増加しないときは前記演出手段で実行中の前記状態遷移演出を終了する、

遊技機。

【請求項 2】

前記状態遷移演出は、打ち方を案内する案内表示を含む演出表示を前記演出手段に表示する、

請求項 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50