

【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7年7月3日(2025.7.3)

【公開番号】特開2023-93260(P2023-93260A)

【公開日】令和5年7月4日(2023.7.4)

【年通号数】公開公報(特許)2023-124

【出願番号】特願2021-208786(P2021-208786)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和7年6月24日(2025.6.24)

【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】

本発明の代表的な一形態では、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機が提供される。遊技機は、所定条件が成立した数を記憶可能な記憶手段を有してゲームの進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段からの指令に対応して、所定条件が成立した数に関する演出を含む遊技に関する演出を表示手段に表示可能に制御する演出制御手段を備え、表示手段は、所定条件が成立した数を数字画像で表示する始動記憶数表示部と、所定条件が成立した数をイメージ画像で表示する待機中記憶表示部と、ゲームとして、識別情報の画像を表示する第1飾りゲーム表示部と、ゲームとして、第1飾りゲーム表示部の識別情報よりも小さい識別情報を表示する第2飾りゲーム表示部と、表示部に含み、演出制御手段は、表示手段に第1画像を表示する第1演出態様から、表示手段に第1画像を表示せずに第2画像を表示する第2演出態様となるか否かを示唆するために示唆演出を実行可能であり、示唆演出において、数字画像と、イメージ画像と、第1飾りゲーム表示部の識別情報の画像と、第2飾りゲーム表示部の識別情報の画像とを、第1画像に重ねて表示しながら、第1画像と、第1画像との境界となる境界画像で隔てた示唆画像表示領域に第2画像を表示する示唆画像とを表示させ、イメージ画像と第1飾りゲーム表示部の識別情報の画像とを前面側にして重畳しながら待機中記憶表示部と飾りゲーム表示部に重なる領域まで、示唆画像表示領域を拡大させて第2演出態様へ移行可能にする。

30

【手続補正2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

40

【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】

所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、

前記所定条件が成立した数を記憶可能な記憶手段を有して前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの指令に対応して、前記所定条件が成立した数に関する演出を含む

50

遊技に関する演出を表示手段に表示可能に制御する演出制御手段を備え、
前記表示手段は、

前記所定条件が成立した数を数字画像で表示する始動記憶数表示部と、

前記所定条件が成立した数をイメージ画像で表示する待機中記憶表示部と、

前記ゲームとして、識別情報の画像を表示する第1飾りゲーム表示部と、

前記ゲームとして、前記第1飾りゲーム表示部の識別情報よりも小さい識別情報を表示する第2飾りゲーム表示部と、を表示部に含み、

前記演出制御手段は、

前記表示手段に第1画像を表示する第1演出態様から、前記表示手段に前記第1画像を表示せずに第2画像を表示する第2演出態様となるか否かを示唆するために示唆演出を実行可能であり、

10

前記示唆演出において、前記数字画像と、前記イメージ画像と、前記第1飾りゲーム表示部の識別情報の画像と、前記第2飾りゲーム表示部の識別情報の画像とを、前記第1画像に重ねて表示しながら、前記第1画像と、前記第1画像との境界となる境界画像で隔てた示唆画像表示領域に前記第2画像を表示する示唆画像とを表示させ、

前記イメージ画像と前記第1飾りゲーム表示部の識別情報の画像とを前面側にして重畠しながら前記待機中記憶表示部と前記飾りゲーム表示部に重なる領域まで、前記示唆画像表示領域を拡大させて前記第2演出態様へ移行可能にする、

遊技機。

20

30

40

50