

【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2月3日(2025.2.3)

【公開番号】特開2024-93753(P2024-93753A)

【公開日】令和6年7月9日(2024.7.9)

【年通号数】公開公報(特許)2024-127

【出願番号】特願2022-210319(P2022-210319)

【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1月24日(2025.1.24)

【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】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、第1の始動条件の成立にもとづく第1のゲームと第2の始動条件の成立にもとづく第2のゲームとを実行可能な遊技機において、第1の始動条件が成立した数である第1始動記憶数と、第2の始動条件が成立した数である第2始動記憶数とを記憶可能な記憶手段と、第1のゲームの実行前の第1待機始動数を第1始動記憶数にもとづいて数字表示および待機イメージ表示により案内し、第2のゲームの実行前の第2待機始動数を第2始動記憶数にもとづいて数字表示および待機イメージ表示により案内し、実行中の第1のゲームまたは実行中の第2のゲームに対応する始動記憶に関する実行中情報を実行中イメージ表示により案内する案内手段と、を備え、通常遊技状態にて第1のゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能であり、特別遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも遊技者にとって有利に遊技を進行可能な特定遊技状態を発生可能であり、特別遊技状態として、第1特別遊技状態と第2特別遊技状態とを含み、第2のゲームの結果が第1特別結果となると第1特別遊技状態を発生可能であり、第2のゲームの結果が第2特別結果となると第2特別遊技状態を発生可能であり、当該第2特別遊技状態における特定領域への遊技球の入賞にもとづいて第1特別遊技状態を発生可能であり、第2特別遊技状態において、特定領域への遊技球の入賞を促す報知表示を表示可能であり、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも第2の始動条件が成立しやすい遊技状態であり、案内手段は、通常遊技状態において第1のゲームの結果が特別結果となり特別遊技状態が発生するまで、数字表示と待機イメージ表示と実行中イメージ表示とを表示し、当該特別遊技状態の後に発生した特定遊技状態で待機イメージ表示と実行中イメージ表示とを表示せずに数字表示を表示する。

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】

第1の始動条件の成立にもとづく第1のゲームと第2の始動条件の成立にもとづく第2のゲームとを実行可能な遊技機において、

40

50

前記第1の始動条件が成立した数である第1始動記憶数と、前記第2の始動条件が成立した数である第2始動記憶数とを記憶可能な記憶手段と、

前記第1のゲームの実行前の第1待機始動数を前記第1始動記憶数にもとづいて数字表示および待機イメージ表示により案内し、前記第2のゲームの実行前の第2待機始動数を前記第2始動記憶数にもとづいて数字表示および待機イメージ表示により案内し、実行中の前記第1のゲームまたは実行中の前記第2のゲームに対応する始動記憶に関する実行中情報を実行中イメージ表示により案内する案内手段と、を備え、

通常遊技状態にて前記第1のゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能であり、

前記特別遊技状態の終了後に前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利に遊技を進行可能な特定遊技状態を発生可能であり、

前記特別遊技状態として、第1特別遊技状態と第2特別遊技状態とを含み、

前記第2のゲームの結果が第1特別結果となると前記第1特別遊技状態を発生可能であり

前記第2のゲームの結果が第2特別結果となると前記第2特別遊技状態を発生可能であり

当該第2特別遊技状態における特定領域への遊技球の入賞にもとづいて前記第1特別遊技状態を発生可能であり、

前記第2特別遊技状態において、前記特定領域への遊技球の入賞を促す報知表示を表示可能であり、

前記特定遊技状態は、前記通常遊技状態よりも前記第2の始動条件が成立しやすい遊技状態であり、

前記案内手段は、

前記通常遊技状態において前記第1のゲームの結果が前記特別結果となり前記特別遊技状態が発生するまで、前記数字表示と前記待機イメージ表示と前記実行中イメージ表示とを表示し、

当該特別遊技状態の後に発生した前記特定遊技状態で前記待機イメージ表示と前記実行中イメージ表示とを表示せずに前記数字表示を表示する、

遊技機。

10

20

30

40

50