

【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 31 日(2024.7.31)

【公開番号】特開 2023-6684(P2023-6684A)
【公開日】令和 5 年 1 月 18 日(2023.1.18)
【年通号数】公開公報(特許)2023-010
【出願番号】特願 2021-109409(P2021-109409)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【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】0 0 0 5
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0 0 0 5】

20

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第 1 保留記憶数として記憶し、第 2 ゲームの実行権利の数を第 2 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、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との何れか一方をアイコン表示可能とし、第 1 遊技状態において第 1 保留記憶数を第 1 アイコンにて演出手段に表示させ、第 2 遊技状態において第 2 保留記憶数を第 2 アイコンにて演出手段に表示させ、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 ゲームの第 1 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】

40

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第 1 保留記憶数として記憶し、前記第 2 ゲームの実行権利の数を第 2 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

50

にし、

前記第 1 保留記憶数と前記第 2 保留記憶数との何れか一方をアイコン表示可能とし、前記第 1 遊技状態において前記第 1 保留記憶数を第 1 アイコンにて前記演出手段に表示させ、前記第 2 遊技状態において前記第 2 保留記憶数を第 2 アイコンにて前記演出手段に表示させ、

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 ゲームの前記第 1 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