

【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】平成30年12月27日(2018.12.27)

【公開番号】特開2018-102450(P2018-102450A)

【公開日】平成30年7月5日(2018.7.5)

【年通号数】公開・登録公報2018-025

【出願番号】特願2016-250384(P2016-250384)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成30年11月7日(2018.11.7)

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

保留表示を表示画面に表示させる遊技機の提案がある。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献1】特開2016-198442号公報

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

このような遊技機は、変動表示ゲームの表示状態に応じて始動記憶の数を案内している。

【手続補正4】

【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】

1つの側面では、本発明は、変動表示ゲームの表示状態に応じて始動記憶の数を案内できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0006】**

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、始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能であって、変動表示ゲームが特別結果を導出した場合に遊技者に遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御する遊技制御手段と、変動表示ゲームに関連した演出表示を表示装置に表示可能な表示制御手段と、を備える。遊技制御手段は、始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて変動表示ゲームの実行権利として所定の上限数まで始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、始動記憶にもとづいて変動表示ゲームを実行可能な変動表示ゲーム制御手段と、を備える。表示制御手段は、変動表示ゲームにおける演出表示と特別遊技状態における演出表示とを表示装置に表示する変動表示ゲーム表示制御手段と、始動記憶の数値表示と、始動記憶の数に対応するイメージ表示とを表示装置に表示可能な始動記憶表示制御手段と、を備える。始動記憶表示制御手段は、表示装置における数値表示の表示状態とイメージ表示の表示／非表示状態とを独立に切替可能にし、変動表示ゲームにおける特別結果の導出過程に応じて数値表示の表示状態とイメージ表示の表示／非表示状態との組合せを変更する。

**【手続補正6】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0007】**

1 態様によれば、遊技機において、変動表示ゲームの表示状態に応じて始動記憶の数を案内できる。

**【手続補正7】**

【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】**

始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能であって、前記変動表示ゲームが特別結果を導出した場合に遊技者に遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御する遊技制御手段と、前記変動表示ゲームに関連した演出表示を表示装置に表示可能な表示制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて前記変動表示ゲームの実行権利として所定の上限数まで始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶にもとづいて前記変動表示ゲームを実行可能な変動表示ゲーム制御手段と、

、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記変動表示ゲームにおける演出表示と前記特別遊技状態における演出表示とを前記表示装置に表示する変動表示ゲーム表示制御手段と、

前記始動記憶の数値表示と、前記始動記憶の数に対応するイメージ表示とを前記表示装置に表示可能な始動記憶表示制御手段と、

を備え、

前記始動記憶表示制御手段は、前記表示装置における前記数値表示の表示状態と前記イメージ表示の表示／非表示状態とを独立に切替可能にし、前記変動表示ゲームにおける前記特別結果の導出過程に応じて前記数値表示の表示状態と前記イメージ表示の表示／非表示状態との組合せを変更する、

遊技機。