

【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 3 年 4 月 15 日 (2021.4.15)

【公開番号】特開 2020-68798 (P2020-68798A)
【公開日】令和 2 年 5 月 7 日 (2020.5.7)
【年通号数】公開・登録公報 2020-018
【出願番号】特願 2018-202446 (P2018-202446)
【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】令和 3 年 3 月 5 日 (2021.3.5)

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

本発明の目的は、遊技者の興趣を高めることである。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、

始動領域への遊技球の入賞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、

前記始動領域への遊技球の入賞に基づき前記ゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動記憶に対応する始動記憶表示を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、

実行前のゲームに対応した前記始動記憶に対応する前記始動記憶表示である実行前始動記憶表示を第 1 表示領域に表示可能な実行前始動記憶表示制御手段と、

実行中のゲームに対応した前記始動記憶に対応する前記始動記憶表示である実行中始動記憶表示を第 2 表示領域に表示可能な実行中始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記実行中始動記憶表示制御手段は、前記実行中始動記憶表示を前記第 2 表示領域から前記第 1 表示領域及び前記第 2 表示領域とは異なる第 3 表示領域へ移動可能であることを特徴とする。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明によれば、遊技者の興趣を高めることができる。

【手続補正 4】

【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】

始動領域への遊技球の入賞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、

前記始動領域への遊技球の入賞に基づき前記ゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記始動記憶に対応する始動記憶表示を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、

実行前のゲームに対応した前記始動記憶に対応する前記始動記憶表示である実行前始動記憶表示を第 1 表示領域に表示可能な実行前始動記憶表示制御手段と、

実行中のゲームに対応した前記始動記憶に対応する前記始動記憶表示である実行中始動記憶表示を第 2 表示領域に表示可能な実行中始動記憶表示制御手段と、を備え、

前記実行中始動記憶表示制御手段は、前記実行中始動記憶表示を前記第 2 表示領域から前記第 1 表示領域及び前記第 2 表示領域とは異なる第 3 表示領域へ移動可能であることを特徴とする遊技機。