

【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11月29日(2018.11.29)

【公開番号】特開2018-102449(P2018-102449A)

【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2016-250383(P2016-250383)

【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10月11日(2018.10.11)

【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 2 0 1 6 - 1 9 8 4 4 2 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ない。

【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】

【 0 0 0 6 】

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。始動入賞口は、第1始動入賞口と、該第1始動入賞口と異なる位置に配設された第2始動入賞口と、を含む。変動表示ゲームは、第1変動表示ゲームと第2変動表示ゲームとを含む。制御手段は、第1始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて第1変動表示ゲームの実行権利として所定の上限数まで第1始動記憶を記憶可能な第1始動記憶手段と、第2始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて第2変動表示ゲームの実行権利として所定の上限数まで第2始動記憶を記憶可能な第2始動記憶手段と、第1始動記憶にもとづいて第1変動表示ゲームを実行可能な第1変動表示ゲーム制御手段と、第2始動記憶にもとづいて第2変動表示ゲームを実行可能な第2変動表示ゲーム制御手段と、を備える。表示制御手段は、第1変動表示ゲームにおける変動表示中の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第1変動表示ゲーム表示制御手段と、第2変動表示ゲームにおける変動表示中の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第2変動表示ゲーム表示制御手段と、第1始動記憶の数値表示と、第1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第1始動記憶表示制御手段と、第2始動記憶の数値表示と、第2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第2始動記憶表示制御手段と、を備える。第1始動記憶表示制御手段は、変動表示ゲームが変動表示するとき第1始動記憶の数値表示と第1始動記憶の数に対応するイメージ表示のうち少なくとも第1始動記憶の数値表示を表示装置に表示し、変動表示ゲームが特別結果を導出して特別遊技状態に制御されているとき第1始動記憶の数値表示と第1始動記憶の数に対応するイメージ表示とを表示装置において非表示とする。第2始動記憶表示制御手段は、変動表示ゲームが変動表示するとき第2始動記憶の数値表示と第2始動記憶の数に対応するイメージ表示のうち少なくとも第2始動記憶の数値表示を表示装置に表示し、変動表示ゲームが特別結果を導出して特別遊技状態に制御されているとき第2始動記憶の数値表示と第2始動記憶の数に対応するイメージ表示とを表示装置において非表示とする。

【 手 続 補 正 6 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

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、

前記始動入賞口は、第1始動入賞口と、該第1始動入賞口と異なる位置に配設された第2始動入賞口と、を含み、

前記変動表示ゲームは、第1変動表示ゲームと第2変動表示ゲームとを含み、
前記制御手段は、
前記第1始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて前記第1変動表示ゲームの実行権利
として所定の上限数まで第1始動記憶を記憶可能な第1始動記憶手段と、
前記第2始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて前記第2変動表示ゲームの実行権利
として所定の上限数まで第2始動記憶を記憶可能な第2始動記憶手段と、
前記第1始動記憶にもとづいて前記第1変動表示ゲームを実行可能な第1変動表示ゲー
ム制御手段と、
前記第2始動記憶にもとづいて前記第2変動表示ゲームを実行可能な第2変動表示ゲー
ム制御手段と、
を備え、
前記表示制御手段は、
前記第1変動表示ゲームにおける変動表示中の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第1変動表示ゲーム表示制御手段と、
前記第2変動表示ゲームにおける変動表示中の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第2変動表示ゲーム表示制御手段と、
前記第1始動記憶の数値表示と、前記第1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第1始動記憶表示制御手段と、
前記第2始動記憶の数値表示と、前記第2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第2始動記憶表示制御手段と、
を備え、
前記第1始動記憶表示制御手段は、前記変動表示ゲームが変動表示するとき前記第1始
動記憶の数値表示と前記第1始動記憶の数に対応するイメージ表示のうち少なくとも前記
第1始動記憶の数値表示を前記表示装置に表示し、前記変動表示ゲームが前記特別結果を
導出して前記特別遊技状態に制御されているとき前記第1始動記憶の数値表示と前記第1
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おいて非表示とし、
前記第2始動記憶表示制御手段は、前記変動表示ゲームが変動表示するとき前記第2始
動記憶の数値表示と前記第2始動記憶の数に対応するイメージ表示のうち少なくとも前記
第2始動記憶の数値表示を前記表示装置に表示し、前記変動表示ゲームが前記特別結果を
導出して前記特別遊技状態に制御されているとき前記第2始動記憶の数値表示と前記第2
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おいて非表示とする、
遊技機。