

【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28年10月27日(2016.10.27)

【公開番号】特開2016-34571(P2016-34571A)

【公開日】平成28年3月17日(2016.3.17)

【年通号数】公開・登録公報2016-016

【出願番号】特願2015-211114(P2015-211114)

【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28年9月9日(2016.9.9)

【手続補正 1】

【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】

取得条件が成立すると、判定情報を取得する判定情報取得手段と、
前記判定情報取得手段によって取得された前記判定情報を記憶する判定情報記憶手段と

、
前記判定情報記憶手段に記憶された前記判定情報を参照し、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定されたことを条件に、
前記特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、

ポイント数を表示するポイント数表示手段と、

前記判定情報取得手段によって取得された前記判定情報に基づいて、前記ポイント数表示手段に表示させるポイント数を決定するポイント数決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記ポイント数決定手段によって特定のポイント数が決定された場合には、特定のタイミングとなるまでに、ポイント数を加算して表示していくためのポイント加算表示演出を行うことで前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数を表示し、

前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数が表示された状態で前記特定のタイミングになると、特定演出を実行可能であり、

前記ポイント数表示手段は、

前記ポイント数決定手段によって前記特定のポイント数を表示した後も、前記特定のタイミングになるまでは、前記特定のポイント数を維持表示することを特徴とする遊技機。

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、取得条件が成立すると、判定情報を取得する判定情報取得手段と、前記判定情報取得手段によって取得された前記判定情報

を記憶する判定情報記憶手段と、前記判定情報記憶手段に記憶された前記判定情報を参照し、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定されたことを条件に、前記特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段と、演出を制御する演出制御手段と、ポイント数を表示するポイント数表示手段と、前記判定情報取得手段によって取得された前記判定情報に基づいて、前記ポイント数表示手段に表示させるポイント数を決定するポイント数決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記ポイント数決定手段によって特定のポイント数が決定された場合には、特定のタイミングとなるまでに、ポイント数を加算して表示していくためのポイント加算表示演出を行うことで前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数を表示し、前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数が表示された状態で前記特定のタイミングになると、特定演出を実行可能であり、前記ポイント数表示手段は、前記ポイント数決定手段によって前記特定のポイント数を表示した後も、前記特定のタイミングになるまでは、前記特定のポイント数を維持表示す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】0786

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0786】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 8 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、分岐演出タイマを参照し、分岐演出が実行される分岐演出時期であるか否かを判定する。この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、分岐演出時期であると判定した場合には、ステップ S 2 0 3 0 - 2 9 に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、分岐演出時期ではないと判定した場合には、S 2 0 3 0 - 3 4 に処理を移す。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0787

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0787】

なお、最大個数を表示しない図柄演出パターンのデータを入力したときには、分岐演出の開始時期が分岐演出タイマにセットされることがなく（ステップ S 2 0 3 0 - 4 1 参照）、ステップ S 2 0 3 0 - 2 8 においては、常に S 2 0 3 0 - 3 4 に処理を移すことになる。