

【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7年5月28日(2025.5.28)

【公開番号】特開2024-116897(P2024-116897A)

【公開日】令和6年8月28日(2024.8.28)

【年通号数】公開公報(特許)2024-161

【出願番号】特願2023-22763(P2023-22763)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和7年5月20日(2025.5.20)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

前記所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

前記第1所定演出は、第1割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該第1割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

前記第2所定演出は、第2割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該第2割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、実行期間は重複せず、

前記第1所定パートと前記第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

前記第2所定パートにおける破片画像と前記第4所定パートにおける破片画像とは、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、

前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、

前記第4所定パートにおいて前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記第2所定パートにおいて前記特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、

前記保留記憶手段は、始動入賞が発生したことにもとづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第1入賞時演出を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第2入賞時演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる態様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

40

50

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、
第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を第1開始態様で表示
開始し、第1途中態様に変化させた後に第1完了態様に変化させて表示可能であり、
前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を第2開始態様で
表示開始し、第2途中態様に変化させた後に第2完了態様に変化させて表示可能であり、
前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保
留表示を前記第1開始態様で表示開始し、前記第1途中態様に変化させ、次の可変表示が
開始されることに基づいて前記第1完了態様に変化させて表示可能であり、
前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態
様で表示開始し、前記第2途中態様に変化させ、次の可変表示が開始されることに基づい
て前記第2完了態様に変化させて表示可能であり、
前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保
留表示を前記第1開始態様及び前記第1途中態様で表示することなく前記第1完了態様で
表示可能であり、
前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態
様及び前記第2途中態様で表示することなく前記第2完了態様で表示可能であり、
前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2タイミングで始動入賞が発生
した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、
前記第1入賞時演出を第1期間に亘って実行可能であり、
前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2タイミングで始動入賞が発生
した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、
前記第2入賞時演出を第2期間に亘って実行可能である、
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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来の遊技機には、可変表示を実行可能であるとともに遊技者にとって有利な大当たり遊技状態（有利状態）に制御可能であって、新たな始動入賞の発生によって可変表示に関する情報を含む保留記憶が発生すると、該保留記憶にもとづく保留表示を段階的に表示していく出現アニメーションの表示を実行可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2016-97173号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

10

20

30

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明の請求項1に記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

前記所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

前記第1所定演出は、第1割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該第1割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

前記第2所定演出は、第2割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該第2割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、実行期間は重複せず、

前記第1所定パートと前記第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

前記第2所定パートにおける破片画像と前記第4所定パートにおける破片画像とは、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する様で表示され、

前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く

前記第4所定パートにおいて前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記第2所定パートにおいて前記特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、

前記保留記憶手段は、始動入賞が発生したことにもとづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第1入賞時演出を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第2入賞時演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を第1開始様で表示開始し、第1途中様に変化させた後に第1完了様に変化させて表示可能であり、

前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を第2開始様で表示開始し、第2途中様に変化させた後に第2完了様に変化させて表示可能であり、

前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を前記第1開始様で表示開始し、前記第1途中様に変化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第1完了様に変化させて表示可能であり、

前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始様で表示開始し、前記第2途中様に変化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第2完了様に変化させて表示可能であり、

前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1保留表示を前記第1開始様及び前記第1途中様で表示することなく前記第1完了様で表示可能であり、

前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を前記第2開始様及び前記第2途中様で表示することなく前記第2完了様で表示可能であり、

前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、

10

20

30

40

50

前記第1入賞時演出を第1期間に亘って実行可能であり、

前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても、前記第2入賞時演出を第2期間に亘って実行可能である。

この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50