

【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 4 年 8 月 5 日(2022.8.5)

【公開番号】特開 2021-83462(P2021-83462A)

【公開日】令和 3 年 6 月 3 日(2021.6.3)

【年通号数】公開・登録公報 2021-025

【出願番号】特願 2019-212210(P2019-212210)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 7 月 28 日(2022.7.28)

【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】

遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、
前記始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための抽選値に基づいて当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の判定結果を示すための特別図柄が変動表示される図柄表示装置と、
前記特別図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを選択する変動パターン決定手段と、

30

前記始動入賞口へ新たな入球があったときにそれ以前の入球に対応する図柄変動が表示されている場合、所定個数を上限に新たな入球に対応する抽選値を保留として記憶する保留制御手段と、

演出的な内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段により決定された演出内容を前記演出表示装置に表示させる演出表示制御手段と、を備え、

新たな入球があった場合にその入球に対応する抽選値に関する事前情報を前記演出決定手段へ送信し、

前記事前情報に基づき、その事前情報に対応する保留に係る特別遊技移行期待度を示唆する特定演出を、その事前情報に対応する保留に係る図柄変動よりも前の図柄変動にて実行可能であり、

40

前記当否抽選の判定結果を演出的に示す図柄である装飾図柄を有し、前記装飾図柄は、少なくとも前記特別図柄の停止時において前記演出表示装置へ主要な図柄として表示される通常装飾図柄と、前記通常装飾図柄より簡略化された表示形態にて表示される簡易装飾図柄と、を含み、

前記演出表示装置に表示可能な演出画像として、第 1 画像グループに属する 1 以上の第 1 画像および第 2 画像グループに属する 1 以上の第 2 画像とを少なくとも有しており、

前記第 1 画像を所定態様に変形させた特殊第 1 画像と、前記所定態様に変形させない前記第 2 画像とを表示させる特殊演出を実行可能であり、

50

前記特殊演出においては、前記通常装飾図柄は前記第 1 画像グループに属する第 1 画像に含まれ得るが、前記簡易装飾図柄は前記第 2 画像グループに属する第 2 画像に含まれ得るものとし、

前記簡易装飾図柄は、あらかじめ定められた外れを示す複数種類の図柄組合せをあらかじめ定められた順番で切り替えて変動表示するとともに、その変動開始直後の最初に表示する図柄組合せは前記外れを示す複数種類の図柄組合せのうちあらかじめ定められた特定の図柄組合せであり、

前記通常装飾図柄は、第 1 の演出モードと第 2 の演出モードのいずれの演出モード中であるかに応じて異なる表示態様にて変動表示されるのに対し、前記簡易装飾図柄は、前記第 1 の演出モードと前記第 2 の演出モードのいずれの演出モード中であるかにかかわらず同じ表示態様にて変動表示され、

前記通常装飾図柄は所定の状況において所定の演出動作が実行される可能性があり、

前記通常装飾図柄は複数列にて変動表示され、前記複数列のうち特定列にて変動表示される複数種類の図柄のうち特定種類の図柄に対しては、前記所定の演出動作が実行されない、または、前記所定の演出動作の実行期待度が他の図柄と比べて相対的に低く、

新たな入球に対応する保留が生起したことを契機として、その保留に対応する保留画像を表示可能であり、

前記保留画像を表示するに際しては、所定のアニメーション表示を伴って表示開始可能であり、

前記特殊演出の実行開始前に前記所定のアニメーション表示を伴って前記保留画像の表示が開始し、前記所定のアニメーション表示の実行中に前記特殊演出が実行開始される場合であっても、前記所定のアニメーション表示は中止されずに継続して実行され、

新たな入球に対応する保留が生起したことを契機として、前記特定演出の実行を伴わずに前記所定のアニメーション表示を実行する演出パターンである第 1 演出パターンと、前記特定演出の実行を伴って前記所定のアニメーション表示を実行する演出パターンである第 2 演出パターンとを有し、

前記特殊演出の実行中に新たな保留が生起した場合、前記第 1 演出パターンは実行され得るが、前記第 2 演出パターンは実行されず、

遊技待機中に表示され得る待機デモ画面の表示中は、前記特殊演出は実行されず、

前記特殊演出の実行期間は、前記所定のアニメーション表示の表示期間よりも長く、

前記あらかじめ定められた順番の最初の順番である図柄組合せは前記特定の図柄組合せであり、且つ、前記あらかじめ定められた順番の最後の順番である図柄組合せは前記特定の図柄組合せとは異なる図柄組合せである所定の図柄組合せであり、前記簡易装飾図柄の変動表示において前記所定の図柄組合せに切り替えられた場合、次に切り替えられる図柄組合せは前記特定の図柄組合せであり、

前記特定の図柄組合せが表示されてから、前記所定の図柄組合せの表示を経由して前記特定の図柄組合せが再度表示されるまでを前記簡易装飾図柄の変動周期とし、

前記特殊演出の実行期間は、前記簡易装飾図柄の変動周期を一巡する期間よりも長いことを特徴とする弾球遊技機。

10

20

30

40

50