

【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 2024-116532(P2024-116532A)
【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 2023-22210(P2023-22210)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 63 F 7/02 320

10

【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、割れ前兆画像を表示した後に、該割れ前兆画像に対応した破片画像を表示する演出であり、
前記所定演出において前記破片画像が表示された後の背景画像として、第 1 背景画像と、
該第 1 背景画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第 2 背景画像と、
を含む複数の背景画像のうちの何れかの背景画像を表示可能であり、
前記所定演出において前記破片画像を表示する前に、複数の態様のオブジェクト画像のうちの何れかの態様の前記オブジェクト画像を表示可能であり、
前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記所定演出において前記破片画像が表示された後に何れの背景画像が表示されるかを示唆可能であり、
前記保留記憶手段は、始動入賞が発生したことにともづいて、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、
前記演出実行手段は、
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、
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

30

40

50

保留表示を前記第 1 開始態様で表示開始し、前記第 1 途中態様に变化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第 1 完了態様に变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 途中態様に变化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第 2 完了態様に变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、

10

前記第 1 保留表示を前記第 1 完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第 1 保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第 1 保留表示を前記第 1 開始態様で開始し、該第 1 開始態様から前記第 1 途中態様に段階的に变化させた後に前記第 1 完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きく、

前記第 2 保留表示を前記第 2 完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第 2 保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第 2 保留表示を前記第 2 開始態様で開始し、該第 2 開始態様から前記第 2 途中態様に段階的に变化させた後に前記第 2 完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

20

【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】

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】

30

【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 - 9 7 1 7 3 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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

40

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

50

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、割れ前兆画像を表示した後に、該割れ前兆画像に対応した破片画像を表示する演出であり、
前記所定演出において前記破片画像が表示された後の背景画像として、第1背景画像と、該第1背景画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第2背景画像と、を含む複数の背景画像のうちの何れかの背景画像を表示可能であり、
前記所定演出において前記破片画像を表示する前に、複数の態様のオブジェクト画像のうちの何れかの態様の前記オブジェクト画像を表示可能であり、
前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記所定演出において前記破片画像が表示された後に何れの背景画像が表示されるかを示唆可能であり、
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、
前記演出実行手段は、
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、
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途中態様に变化させた後に第1完了態様に变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途中態様に变化させた後に第2完了態様に变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途中態様に变化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第1完了態様に变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途中態様に变化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第2完了態様に变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保留表示を前記第1完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第1保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第1保留表示を前記第1開始態様で開始し、該第1開始態様から前記第1途中態様に段階的に变化させた後に前記第1完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きく、
前記第2保留表示を前記第2完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第2保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第2保留表示を前記第2開始態様で開始し、該第2開始態様から前記第2途中態様に段階的に变化させた後に前記第2完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい。

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