

【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 20 日(2025.5.20)

【公開番号】特開 2024-56205(P2024-56205A)
【公開日】令和 6 年 4 月 23 日(2024.4.23)
【年通号数】公開公報(特許)2024-075
【出願番号】特願 2022-162939(P2022-162939)
【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

10

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 5 月 12 日(2025.5.12)
【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】

20

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、
破片画像を表示し、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、
前記所定演出における前記破片画像の表示パターンとして、割れ前兆画像を表示した後
に前記破片画像を表示する第 1 パターンと、該割れ前兆画像を表示することなく前記破片
画像を表示する第 2 パターンと、があり、
前記第 1 パターンにおいて前記破片画像が表示されたときに、該破片画像に対応する所
定音を出力する一方、前記第 2 パターンにおいて前記破片画像が表示されたときに、該所
定音を出力せず、
前記第 1 パターンにおいて前記破片画像が表示される前に、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が表示される前にエフェクト画像を表示可能であり、
前記エフェクト画像が表示された後に前記オブジェクト画像が表示される場合と前記オ
ブジェクト画像が表示されない場合とがあり、
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

30

40

50

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】0006

【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、
破片画像を表示し、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、

前記所定演出における前記破片画像の表示パターンとして、割れ前兆画像を表示した後に前記破片画像を表示する第1パターンと、該割れ前兆画像を表示することなく前記破片画像を表示する第2パターンと、があり、

前記第1パターンにおいて前記破片画像が表示されたときに、該破片画像に対応する所定音を出力する一方、前記第2パターンにおいて前記破片画像が表示されたときに、該所定音を出力せず、

前記第1パターンにおいて前記破片画像が表示される前に、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が表示される前にエフェクト画像を表示可能であり、

前記エフェクト画像が表示された後に前記オブジェクト画像が表示される場合と前記オブジェクト画像が表示されない場合とがあり、

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

10

20

30

40

50

—
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、

10

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る、

ことを特徴とする。

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。

20

30

40

50