【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6月3日(2025.6.3)

【公開番号】特開2024-57257(P2024-57257A)
【公開日】令和6年4月24日(2024.4.24)
【年通号数】公開公報(特許)2024-076
【出願番号】特願2022-163865(P2022-163865)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】令和7年5月26日(2025.5.26)
【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】
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、
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、
第１遊技状態で前記第１所定演出を実行可能であり、第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態では前記第１所定演出を実行せず、
前記第１所定演出において前記第１割れ前兆画像に対応した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、
前記第１割れ前兆画像に対応した破片画像が表示される前に表示された前記オブジェクト画像と同じ種類のオブジェクト画像を、前記第１所定演出が実行された後に表示可能であり、
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、
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、
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、
第１遊技状態で前記第１所定演出を実行可能であり、第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態では前記第１所定演出を実行せず、
前記第１所定演出において前記第１割れ前兆画像に対応した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、
前記第１割れ前兆画像に対応した破片画像が表示される前に表示された前記オブジェクト

画像と同じ種類のオブジェクト画像を、前記第１所定演出が実行された後に表示可能であり、
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、
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。
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。