

【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2024-57256(P2024-57256A)

【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2022-163864(P2022-163864)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【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】

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、
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、
第1遊技状態で前記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
では前記所定演出を実行せず、
前記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、

30

40

50

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。

10

【手続補正 2】

【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】

20

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、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、
 第 1 遊技状態で前記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 遊技状態では前記所定演出を実行せず、
 前記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

30

40

50

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。

10

20

30

40

50