

【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 3 月 24 日(2025.3.24)

【公開番号】特開 2023-151780(P2023-151780A)
【公開日】令和 5 年 10 月 16 日(2023.10.16)
【年通号数】公開公報(特許)2023-194
【出願番号】特願 2022-61584(P2022-61584)
【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 3 月 13 日(2025.3.13)
【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、
演出制御手段と、
保留記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

30

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、

前記演出制御手段は、
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、該第 1 開始態様から第 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、

40

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、該第 2 開始態様から第 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

50

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、

前記遊技制御手段は、始動入賞が発生したことにともづいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、始動入賞が発生したことにともづいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

始動入賞が発生したことにともづいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させてから前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させる、

10

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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

保留記憶手段と、

20

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、

前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

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、

前記演出制御手段は、

30

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、該第 1 開始態様から第 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、該第 2 開始態様から第 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、

40

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り、

50

前記遊技制御手段は、始動入賞が発生したことにもとづいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、始動入賞が発生したことにもとづいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
始動入賞が発生したことにもとづいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させてから前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させる、
ことを特徴としている。

10

20

30

40

50