

【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 2024-56196(P2024-56196A)

【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 2022-162930(P2022-162930)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【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】

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、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、
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、

30

40

50

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、

10

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】0 0 0 6

20

【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、

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、

30

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、

40

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基づいて、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

50

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、

10

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