

【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】平成29年5月18日(2017.5.18)

【公開番号】特開2017-12857(P2017-12857A)

【公開日】平成29年1月19日(2017.1.19)

【年通号数】公開・登録公報2017-003

【出願番号】特願2016-206614(P2016-206614)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成29年3月27日(2017.3.27)

【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】

変動表示を行い、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、
未だ開始されていない変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と

、

有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定前に有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する保留表示を、少なくとも第 1 態様または第 2 態様にて表示可能な保留表示手段と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示の表示態様を、前記判定手段による判定結果にもとづいて前記第 1 態様から前記第 2 態様に変化させる保留予告演出を実行可能な保留予告演出実行手段と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第 1 態様であるときに、前記第 1 態様の保留表示よりも認識しやすい第 1 特定演出を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第 1 特定演出実行手段と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第 1 態様から前記第 2 態様へ変化するとき、前記第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第 2 特定演出実行手段と、

前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

を備え、

前記保留予告演出実行手段は、前記特別演出が実行されているときには前記保留予告演出を実行しない

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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、
変動表示（例えば、変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

未だ開始されていない変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、図 9（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ）と、

有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU 103 が、図 11 に示す特別図柄プロセス処理の S 110 において特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定前に有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、CPU 103 が、図 13 に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する保留表示を、少なくとも第 1 態様（例えば、第 1 特別保留表示（四角（ ）））または第 2 態様（例えば、第 2 特別保留表示（星（ ）））にて表示可能な保留表示手段（例えば、CPU 120 が、図 23（A）に示す保留表示更新処理を実行して演出表示装置 5 に保留表示を表示する部分）と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示の表示態様を、前記判定手段による判定結果にもとづいて前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化させる保留予告演出を実行可能な保留予告演出実行手段（例えば、CPU 120 が、図 24 に示す演出図柄変動開始処理の S 841 において保留表示フラグを変更する部分）と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第 1 態様であるときに、前記第 1 態様の保留表示よりも認識しやすい第 1 特定演出（例えば、複数の四角（ ）マークが直線状に繰返し連続した第 1 補助表示）を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第 1 特定演出実行手段（例えば、CPU 120 が、図 24 に示す演出図柄変動開始処理の S 839 において第 1 補助表示の表示を実行する部分）と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第 1 態様から前記第 2 態様へ变化するときに、前記第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出（例えば、複数の星（ ）マークが枠状に繰返し連続した第 2 補助表示）を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第 2 特定演出実行手段（例えば、CPU 120 が、図 24 に示す演出図柄変動開始処理の S 842 において第 2 補助表示の表示を実行する部分）と、

前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

を備え、

前記保留予告演出実行手段は、前記特別演出が実行されているときには前記保留予告演出を実行しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示が第 2 態様に变化したことを認識しやすくなる。

本発明の手段 1 の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記保留予告演出実行手段による保留予告演出を実行するか否かを決定する保留予告決定手段（例えば、CPU 120 が、図 21 に示す先読み予告演出決定処理を実行する部分）を備え、

前記保留予告演出実行手段（例えば、CPU 120 が、図 24 に示す演出図柄変動開始処理の S 841 において保留表示フラグを変更する部分）は、前記保留予告決定手段の決定にもとづいて前記保留予告演出を実行し（例えば、CPU 120 が、図 21 に示す先読み予告演出決定処理の S 906 における先読み予告演出の実行の決定にもとづいて、保留変更演出を実行する部分）、

前記保留予告決定手段は、前記変動表示を行うための始動条件が成立したときに特定演出が実行されているときには、前記保留予告演出の実行を決定しない（例えば、CPU 120 が、図 21 に示す先読み予告演出決定処理の S 902 において大当り演出またはリーチ演出期間である場合には、保留変更演出の実行を決定しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の演出と保留予告演出とが始動条件の成立時に重複して実行されてしまうことを防ぐことができるので、遊技の興趣を向上できる。