

【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28年3月10日(2016.3.10)

【公開番号】特開2015-164637(P2015-164637A)

【公開日】平成27年9月17日(2015.9.17)

【年通号数】公開・登録公報2015-058

【出願番号】特願2015-125996(P2015-125996)

【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28年1月21日(2016.1.21)

【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するか否かを決定する決定手段と、
前記決定手段の決定結果に基づいて、導出表示演出を実行してから表示結果を導出表示
させる導出表示演出実行手段と、
前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示が開始されてから前記導出表示演出実行
手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、予告演出を所定回数繰り返し実行する
予告演出実行手段と、を備え、
前記予告演出実行手段は、
前記予告演出を繰り返すときには、特殊演出を実行してから、前記予告演出を繰り返し
、

未だ開始していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
保留表示領域に、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶各々に対応する保留特定情報
を表示する保留表示制御手段と、をさらに備え、
可動部材を非重畳位置から保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に動作可
能とし、
前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、保留特定情報を消去する
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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な
有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 な
ど）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば C P U 1 0 3
がステップ S 2 3 9 の処理を実行する部分など）と、前記決定手段の決定結果に基づいて
、導出表示演出を実行してから表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段（例えば

演出制御用CPU120がステップS162の処理において、画像表示装置5に飾り図柄を停止表示させる部分など)と、前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段(例えば演出制御用CPU120がステップS701における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、図42(A)~(K)、図43(A)~(J)、図44(A)~(L)に示すように予告演出を繰り返し実行する部分など)と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記予告演出を繰り返すときには、特殊演出(例えば図42(E)、(H)、図43(D)、(G)、図44(E)、(H)に示すような演出など)を実行してから、前記予告演出を繰り返し、未だ開始していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段と、保留表示領域に、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶各々に対応する保留特定情報を表示する保留表示制御手段と、をさらに備え、可動部材を非重畳位置から保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に動作可能とし、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、保留特定情報を消去することを特徴とする。

このような構成によれば、繰り返し実行される予告演出に意外性が出て、遊技の興趣が向上する。

可変表示が開始されて前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を1回のみ実行する特別予告演出実行手段をさらに備え、前記特別予告演出実行手段は、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定されたことを条件に前記特別予告演出を実行するようにしてもよい。

【**手続補正3**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0008

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0008**】

前記予告演出実行手段は、前記予告演出を所定回数繰り返すときに、前記決定手段の決定結果に基づいて、前記所定回数のうちの特定回数目に前記予告演出を開始してから繰り返すまでの期間が異なるように前記予告演出を開始してから繰り返すまでの期間を決定する(例えば演出制御用CPU120が、ステップS845の処理において、図14(A)に示すように各予告演出を実行する期間が異なる複数種類の連続演出パターンから連続演出パターンを決定する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、予告演出が実行される期間に応じて、有利状態に制御される割合が異なるので、遊技者がその間隔に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。