

【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 3 年 3 月 25 日 (2021.3.25)

【公開番号】特開 2019-69070 (P2019-69070A)
 【公開日】令和 1 年 5 月 9 日 (2019.5.9)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-017
 【出願番号】特願 2017-197513 (P2017-197513)
 【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】令和 3 年 2 月 5 日 (2021.2.5)

【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、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
 一の可変表示の第 1 期間において、該一の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御する
 か否かを示唆する第 1 演出を行う第 1 演出実行手段と、
 前記第 1 期間において前記有利状態に制御することが示唆された場合、前記第 1 期間よ
 りも後の期間である前記一の可変表示の第 2 期間において第 2 演出を実行可能な第 2 演出
 実行手段と、を備え、
 前記第 2 演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する可変
 表示にもとづいて前記有利状態に制御するか否かにもとづいた前記第 2 演出を実行可能で
 あり、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の内容にかかわらず前記第 2 期間の長さは
 不変である、

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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

(手段 1) 本発明による遊技機は、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) に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段 (例えば、第 1 保留記憶バッファ、第 2 保留記憶バッファ) と、一の可変表示の第 1 期間において、該一の可変表示にもとづいて有利状態に制御するか否かを示唆する第 1 演出 (例えば、リーチ演出) を行う第 1 演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 94 IWS 004, 94 IWS 8003 を行ってからステップ S 172 を実行する部分) と、第 1 期間において有利状態に制御することが示唆された場合 (例えば、大当り報知を行った場合)、第 1 期間よりも後の期間である一の可変表示の第 2 期間において第 2 演出 (例えば、特殊演出、昇格演出) を実行可能

な第2演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ94IWS007, 94IWS8003を行ってからステップS172を実行する部分）とを備え、第2演出実行手段は、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する可変表示にもとづいて有利状態に制御するか否かにもとづいた第2演出を実行可能であり、（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ94IWS007を行うことにより、大当り保留が記憶されているか否かを示す特殊演出を実行可能である）保留記憶手段に記憶されている保留記憶の内容にかかわらず第2期間の長さは不変であることを特徴とする。そのような構成によれば、保留記憶に対応する可変表示にもとづいて有利状態に制御するか否かにもとづいた演出を可変表示中に実行することにより、興趣を向上させることができる。