

【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30年10月25日(2018.10.25)

【公開番号】特開2016-220898(P2016-220898A)

【公開日】平成28年12月28日(2016.12.28)

【年通号数】公開・登録公報2016-070

【出願番号】特願2015-109586(P2015-109586)

【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30年9月13日(2018.9.13)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段と、

前記開始条件が成立したときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段による決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、該特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を、第1特定態様又は第2特定態様の特定態様にすることが可能な特定態様表示手段と、

保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出として、保留表示を前記第1特定態様に変化可能な第1特定演出と、保留表示を前記第2特定態様に変化可能な第2特定演出とを実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記第1特定演出の実行により保留表示が前記第1特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、再度特定演出を実行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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(手段A)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに、

遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段と、前記開始条件が成立したときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、前記事前決定手段による決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段と、前記特定判定手段の判定結果に応じて、該特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を、第1特定態様又は第2特定態様の特定態様にすることが可能な特定態様表示手段と、保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出として、保留表示を前記第1特定態様に変化可能な第1特定演出と、保留表示を前記第2特定態様に変化可能な第2特定演出とを実行可能な特定演出実行手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1特定演出の実行により保留表示が前記第1特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、再度特定演出を実行することを特徴とする遊技機である。

まず手段1に係る発明は、

遊技領域(7)に設けられた始動領域(第1始動入賞口13, 第2始動入賞口14)を遊技媒体(遊技球)が通過した後に開始条件(保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(第1特別図柄, 第2特別図柄, 演出図柄)の可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果(大当たり表示結果)が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限記憶数(第1特別図柄と第2特別図柄のそれぞれについて4)の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段(第1保留記憶バッファ, 第2保留記憶バッファ)と、前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段(第1保留記憶表示部18c, 第2保留記憶表示部18d)と、前記開始条件が成立したときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段(S61, S71の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、前記事前決定手段による決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段(S220の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、前記特定判定手段の判定結果に応じて、該特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を、第1特定態様(青保留表示18B)又は第2特定態様(赤保留表示18R)の特定態様にすることが可能な特定態様表示手段(S506で保留表示を特定態様にする演出制御用マイクロコンピュータ100)と、保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出として、保留表示を前記第1特定態様に変化可能な第1特定演出(白保留表示18Wに青い矢95BB, 95BSが刺さって青保留表示18Bに変化する、又は、刺さらずに変化しない)と、保留表示を前記第2特定態様に変化可能な第2特定演出(白保留表示18Wに赤い矢95RB, 95RSが刺さって赤保留表示18Rに変化する、又は、刺さらずに変化しない)とを実行可能な特定演出実行手段(S727で保留表示の変化パターンを決定し、S501で先読み予告設定処理を行い、S506で先読み予告を実行する演出制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1特定演出の実行により保留表示が前記第1特定態様に変化しなかった場合(青い矢で保留表示が変化しない「青失敗」の場合)に、当該保留表示に対して、再度特定演出を実行する(「青失敗」の後に、「赤成功」, 「青成功」, 又は「青失敗」となるように、変化パターンを設定し、S727で該変化パターンの実行を決定する)ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、第1特定演出の実行により保留表示が第1特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、再度特定演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対する遊技者の期待が途切れないようになることができる。