

【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27年12月17日(2015.12.17)

【公開番号】特開2015-27594(P2015-27594A)

【公開日】平成27年2月12日(2015.2.12)

【年通号数】公開・登録公報2015-009

【出願番号】特願2014-229333(P2014-229333)

【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27年10月29日(2015.10.29)

【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】

始動口への遊技球の入球に基づいて乱数を取得する乱数取得手段と、

前記乱数取得手段により取得される乱数に基づいて、当たり判定処理を行う当たり判定手段と、

前記当たり判定手段による当たり判定処理の結果が当たりであることにに基づいて、当たり遊技を行う当たり遊技実行手段と、

前記乱数取得手段により乱数が取得された場合、この乱数が供される当たり判定処理をその実行条件が成立するまで待機させて保留する遊技保留手段と、

前記当たり判定処理にかかる実行条件が成立することによりその保留状態が解除された以降、該当たり判定処理の結果に基づいて、図柄の変動表示にかかる制御を行う変動表示制御手段と、

前記遊技保留手段によって保留されている当たり判定処理についての保留の状況が示される領域に保留画像を表示する制御を実行可能な保留画像表示制御手段と、

前記遊技保留手段によって保留されている当たり判定処理のうちの特定の当たり判定処理に対して前記保留画像が表示されているなかで、保留状態にある他の当たり判定処理にかかる実行条件が成立したことにに基づき、第1の演出結果及び第2の演出結果の分岐点を有する動的表示としての分岐アクションを特定のキャラクタ画像を用いて前記保留画像に對して開始させ、該分岐アクションが開始されてからの時間の経過によりその動的表示が第1の演出結果及び第2の演出結果のいずれに分岐していくのかを前記実行条件の成立した1回の他の当たり判定処理の結果に応じた図柄の変動表示が行われる期間内で示す制御を実行可能な進展表示制御手段と

を備え、前記分岐アクションが開始されてからの時間の経過によりその動的表示が第1の演出結果に分岐していく場合と第2の演出結果に分岐していく場合とで異なる当たり期待度であることが示されうるものであって、

さらに、

前記第1の演出結果に分岐していく動的表示が行われた後に表示される結果態様として当たり期待度の異なる複数の結果態様が用意されており、

前記第1の演出結果に分岐していく動的表示が行われた後に所定の結果態様が表示された場合、該結果態様を、さらに当たり期待度の異なる別の結果態様へと変化させるように

制御する手段

を有し、

前記第1の演出結果に分岐していく動的表示が行われた後に表示された結果態様を、複数の前記図柄の変動表示にまたがって表示する結果継続表示制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機において、
所定の発光演出が行われるランプ装置をさらに備える
ことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項1または2に記載の遊技機において、
所定の音響演出が行われるスピーカ装置をさらに備える
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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

手段1：始動口への遊技球の入球に基づいて乱数を取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段により取得される乱数に基づいて、当たり判定処理を行う当たり判定手段と、前記当たり判定手段による当たり判定処理の結果が当たりであることにに基づいて、当たり遊技を行う当たり遊技実行手段と、前記乱数取得手段により乱数が取得された場合、この乱数が供される当たり判定処理をその実行条件が成立するまで待機させて保留する遊技保留手段と、前記当たり判定処理にかかる実行条件が成立することによりその保留状態が解除された以降、該当たり判定処理の結果に基づいて、図柄の変動表示にかかる制御を行う変動表示制御手段と、前記遊技保留手段によって保留されている当たり判定処理についての保留の状況が示される領域に保留画像を表示する制御を実行可能な保留画像表示制御手段と、前記遊技保留手段によって保留されている当たり判定処理のうちの特定の当たり判定処理に対して前記保留画像が表示されているなかで、保留状態にある他の当たり判定処理にかかる実行条件が成立したことにに基づき、第1の演出結果及び第2の演出結果の分岐点を有する動的表示としての分岐アクションを特定のキャラクタ画像を用いて前記保留画像に対して開始させ、該分岐アクションが開始されてからの時間の経過によりその動的表示が第1の演出結果及び第2の演出結果のいずれに分岐していくのかを前記実行条件の成立した1回の他の当たり判定処理の結果に応じた図柄の変動表示が行われる期間内で示す制御を実行可能な進展表示制御手段とを備え、前記分岐アクションが開始されてからの時間の経過によりその動的表示が第1の演出結果に分岐していく場合と第2の演出結果に分岐していく場合とで異なる当たり期待度であることが示されうるものであって、さらに、
前記第1の演出結果に分岐していく動的表示が行われた後に表示される結果態様として当たり期待度の異なる複数の結果態様が用意されており、前記第1の演出結果に分岐していく動的表示が行われた後に所定の結果態様が表示された場合、該結果態様を、さらに当たり期待度の異なる別の結果態様へと変化させるように制御する手段を有し、前記第1の演出結果に分岐していく動的表示が行われた後に表示された結果態様を、複数の前記図柄の変動表示にまたがって表示する結果継続表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機。