

【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31年1月17日 (2019.1.17)

【公開番号】特開2018-186849(P2018-186849A)
 【公開日】平成30年11月29日 (2018.11.29)
 【年通号数】公開・登録公報2018-046
 【出願番号】特願2017-89104(P2017-89104)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 3 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月30日 (2018.10.30)

【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】

可変表示を行う遊技機であって、

可変表示が連続した実行された回数を連続回数として計数する計数手段と、

前記計数手段により計数された連続回数が特定回数に達したことにともづいて、特典を付与する特典付与手段と、

始動領域を遊技媒体が通過したことにともづいて可変表示に関する情報を所定の上限数を限度に保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記計数手段により計数された連続回数を表示する表示手段とを備え、

前記計数手段は、

可変表示が終了してから特定期間が経過するまでに次の可変表示が開始される場合に連続回数として計数することが可能であり、

記憶されている保留記憶情報が上限数に達している状態において前記始動領域を遊技媒体が通過したことにともづいて、可変表示が終了してから前記特定期間が経過した後に次の可変表示が開始される場合であっても連続回数として計数することが可能である

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 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

(1) 本発明による遊技機は、可変表示（例えば、特別図柄や演出図柄の可変表示）を行う遊技機であって、可変表示が連続した実行された回数を連続回数として計数する計数手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 3 6 0 4 ~ S 3 6 0 7 を実行する部分）と、計数手段により計数された連続回数が特定回数に達したことにともづいて、特典（例えば、キャラクタ変化等の演出の実行やデジタルコンテンツの付与など）を付与する特典付与手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 3 7 0 0 , S 3 7 0 2 ~ S 3 6 1 0 を実行する部分。図 5 7 参照）と、始動領域（例

例えば、第 1 始動入賞口 1 3 や第 2 始動入賞口 1 4 , 1 7) を遊技媒体が通過したことにもとづいて可変表示に関する情報 (例えば、大当り判定用乱数 (ランダム R)、大当り種別判定用乱数 (ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) および変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) の値) を所定の上限数 (例えば、8) を限度に保留記憶情報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、計数手段により計数された連続回数を表示する表示手段とを備え、計数手段は、可変表示が終了してから特定期間 (例えば、猶予期間) が経過するまでに次の可変表示が開始される場合に連続回数として計数することが可能であり (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 3 6 1 1 ~ S 3 6 1 2 を実行する部分。図 5 7 参照)、記憶されている保留記憶情報が上限数に達している状態において始動領域を遊技媒体が通過したこと (例えば、無効始動入賞が発生したこと) にもとづいて、可変表示が終了してから特定期間が経過した後に次の可変表示が開始される場合であっても連続回数として計数することが可能である (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 3 6 0 1 ~ S 3 6 0 2 , S 3 6 1 3 ~ S 3 6 1 4 を実行する部分) ことを特徴とする。

そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。