

【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7月12日(2018.7.12)

【公開番号】特開2018-82886(P2018-82886A)
 【公開日】平成30年5月31日(2018.5.31)
 【年通号数】公開・登録公報2018-020
 【出願番号】特願2016-227479(P2016-227479)
 【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成30年5月24日(2018.5.24)

【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】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

可変表示に関する情報を、保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に対応する保留表示を行う保留表示手段と

、

保留表示の表示態様を変化可能な変化手段とを備え、

前記変化手段は、

前記保留記憶手段に特定数の保留記憶情報が記憶されたことにもとづいて、第1態様または該第1態様よりも遊技者にとって有利な第2態様により表示される保留表示の表示態様を特定態様に変化可能であり、

前記第1態様により表示される保留表示よりも高い割合にて、前記第2態様により表示される保留表示の表示態様を前記特定態様に変化可能であり、

前記特定態様に変化するか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の示唆演出を実行可能であり前記保留記憶手段に特定数の保留記憶情報が記憶された場合に特定の示唆演出を実行可能である

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(手段A)上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を、保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に対応する保留表示を行う保留表示手段と、保留表示の表示態様を変化可能な変化手段とを備え、前記変化手段は、前記保留記憶手段に特定数の保留記憶情報が記憶されたことにもとづいて、第1態様または該第1態様より

も遊技者にとって有利な第2態様により表示される保留表示の表示態様を特定態様に変化可能であり、前記第1態様により表示される保留表示よりも高い割合にて、前記第2態様により表示される保留表示の表示態様を前記特定態様に変化可能であり、前記特定態様に変化するか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、前記示唆演出実行手段は、複数種類の示唆演出を実行可能であり前記保留記憶手段に特定数の保留記憶情報が記憶された場合に特定の示唆演出を実行可能であることを特徴とする。

(手段1)本発明による他の遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、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、保留記憶情報として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に対応する保留表示を行う保留表示手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3510を実行する部分)と、保留表示の表示態様を変化可能な変化手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS635、S3707を実行する部分)とを備え、変化手段は、保留記憶手段に特定数(例えば、8個)の保留記憶情報が記憶されたことにもとづいて、第1態様(例えば、「白」)または該第1態様よりも遊技者にとって有利な第2態様(例えば、「青」や「赤」)により表示される保留表示の表示態様を特定態様(例えば、「キャラクタ」)に変化可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3707を実行することにより、第1態様である「白」、または第2態様である「青」や「赤」から、特定態様である「キャラクタ」に保留表示の表示態様を変化可能である)、第1態様により表示される保留表示(既に第1態様にて表示されている(第2態様への変化予定なし)か、または、現状は第1態様ではないが将来的に第1態様に変化される予定の保留表示のこと。例えば、表示態様が「白」であり、将来的に表示態様が「青」または「赤」に変化しない予定の保留表示(変化パターン種別:第1変化パターン種別)。なお、第1態様が変化後の表示態様として用いられない遊技機であれば、「現状は第1態様ではないが将来的に第1態様に変化される予定の保留表示」は存在しない。)よりも高い割合にて、第2態様により表示される保留表示(既に第2態様にて表示されている(第1態様への変化予定なし)か、または、現状は第2態様ではないが将来的に第2態様に変化される予定の保留表示のこと。例えば、既に表示態様が「青」または「赤」の保留表示、または現状は「白」であるが将来的に表示態様が「青」または「赤」に変化する予定の保留表示(変化パターン種別:第2変化パターン種別~第7変化パターン種別)。)の表示態様を特定態様に変化可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出モードAにおける保留表示の変化パターンとして、第1変化パターン種別におけるキャラクタ変化パターン(PT1B)よりも高い割合で、第2変化パターン種別~第7変化パターン種別におけるキャラクタ変化パターン(PT2B,3B,4B,5B,6B,7B)を選択可能である。図36および図39参照。)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。