

【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2月15日(2018.2.15)

【公開番号】特開2017-209124(P2017-209124A)

【公開日】平成29年11月30日(2017.11.30)

【年通号数】公開・登録公報2017-046

【出願番号】特願2016-102059(P2016-102059)

【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29年12月28日(2017.12.28)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

複数の演出用可変表示領域において演出用識別情報の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段と、

複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報が停止表示されたときに、遊技者に価値を付与可能な価値付与手段と、

演出用識別情報と比較して認識しやすい態様により特定演出用識別情報の可変表示を実行可能な特定演出用可変表示実行手段とを備え、

前記演出用可変表示実行手段は、

複数の演出用可変表示領域における演出用識別情報を同一の周期により可変表示させ、

前回の可変表示により複数の演出用可変表示領域において停止表示された演出用識別情報の組み合わせを、所定の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報を複数含まない組み合わせに差し替えて表示した後に、新たな可変表示を開始可能であり、

前記特定演出用識別情報を表示する表示領域よりも小さい表示領域において演出用識別情報を表示し、可変表示の実行中に、常に演出用識別情報を表示するとともに常に視認可能な表示領域において演出用識別情報を表示する

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 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、遊技を行うことが可能な遊技機であって、複数の演出用可変表示領域(例えば、システム用小図柄表示領域 9 G の左中右の領域)において演出用識別情報(例えば、システム用小図柄)の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 5 0 0 ~ S 5 0 2 を実行する部分)と、複数の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報(例えば、大当り図柄)が停止表示されたときに、遊技者に価値(例えば、大当り遊技状態に制

御されること)を付与可能な価値付与手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS305～S307を実行する部分)と、演出用識別情報と比較して認識しやすい態様により特定演出用識別情報(例えば、演出図柄(通常の演出図柄、演出用小図柄))の可変表示を実行可能な特定演出用可変表示実行手段(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S801～S803を実行する部分)とを備え、演出用可変表示実行手段は、複数の演出用可変表示領域における演出用識別情報を同一の周期により可変表示させ(例えば、ステップS513で選択されるプロセステーブルは、左中右の3つのシステム用小図柄をそれぞれ同じ変動速度(同じ周期)で変動表示されるように設計されており、演出用マイクロコンピュータ100は、ステップS513で選択したプロセステーブルを用いてステップS515, S524を実行することによって、左中右の3つのシステム用小図柄をそれぞれ同じ変動速度(同じ周期)で変動表示する)、前回の可変表示により複数の演出用可変表示領域において停止表示された演出用識別情報の組み合わせを、所定の演出用可変表示領域において同一の演出用識別情報を複数含まない組み合わせ(例えば、「178」の図柄の組み合わせ)に差し替えて表示した後に、新たな可変表示を開始可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS512Aを実行した後に、ステップS513～S515を実行してシステム用小図柄の変動表示を開始する)、特定演出用識別情報を表示する表示領域よりも小さい表示領域(例えば、システム用小図柄表示領域9G)において演出用識別情報を表示し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図45～図51に示すように、演出図柄表示領域9Fに表示する通常の演出図柄や演出用小図柄表示領域9Hに表示する演出用小図柄よりも、システム用小図柄表示領域9Gに表示するシステム用小図柄を小さく表示する)、可変表示の実行中に、常に演出用識別情報を表示するとともに常に視認可能な表示領域において演出用識別情報を表示する(例えば、システム用小図柄表示領域9Gは、スーパーリーチ演出や特定演出が実行される場合であっても、それらの演出の邪魔にならない位置に設けられており、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スーパーリーチ演出や特定演出の実行中であっても継続して常にシステム用小図柄の可変表示を実行する)ことを特徴とする。そのような構成によれば、制御負担を増加させることなく、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。