

【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22日(2018.2.22)

【公開番号】特開2017-217504(P2017-217504A)

【公開日】平成29年12月14日(2017.12.14)

【年通号数】公開・登録公報2017-048

【出願番号】特願2017-157848(P2017-157848)

【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成30年1月11日(2018.1.11)

【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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御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可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段と、

前記有利状態とするか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態となるか否かを判定する判定手段と、

前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、

前記保留表示の表示態様は、通常態様と、該通常態様とは異なる態様である特殊態様と、該通常態様および該特殊態様とは異なる態様である特別態様とを含み、

前記判定手段の判定結果に応じて、該判定手段の判定対象となつた前記保留記憶情報に対応する前記保留表示を前記特別態様で表示する保留予告演出を異なる割合で実行可能な演出実行手段をさらに備え、

前記演出実行手段は、

複数のタイミングで前記保留表示を前記特別態様に変化させて表示することが可能であり、

前記保留表示が前記特殊態様で表示されたときに該保留表示を該特殊態様から前記特別態様に変化させて表示する制御を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記保留表示が前記特殊態様で表示されているときと、前記保留表示が前記特殊態様で表示されていないときとで、前記示唆演出を異なる割合で実行可能であり、

発光手段と、

前記発光手段の発光量を規定する発光量データにもとづいて、前記発光手段の発光制御をする発光制御手段と、

前記発光手段に関する設定をする設定手段とをさらに備える、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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【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) 本発明による遊技機は、可変表示(例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示)を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御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可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段(例えば、合算保留記憶表示部18c)と、有利状態とするか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS61, S62, S73を実行する部分)と、決定手段による決定前に、有利状態となるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS1217, S1228を実行する部分)と、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、保留表示の表示態様は、通常態様(本例では「」:図42(A)参照)と、該通常態様とは異なる態様である特殊態様(本例では「」の外側に6本の線が描かれている:図43(B)参照)と、該通常態様および該特殊態様とは異なる態様である特別態様(本例では「」内に「×」が含まれる:図42(B1)参照、「」内に「×」が2つ含まれる:図42(B2)参照)とを含み、判定手段の判定結果に応じて、該判定手段の判定対象となつた保留記憶情報に対応する保留表示を特別態様で表示する保留予告演出(例えば、先読み演出)を異なる割合で実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67106, S67114, S1813, S1845等を実行する部分。図29(B)参照)をさらに備え、演出実行手段は、複数のタイミング(例えば、始動入賞のタイミングや、任意のシフトタイミング、他の任意のタイミングなど)で保留表示を特別態様に変化させて表示することが可能であり、保留表示が特殊態様で表示されたとき(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67107で先読み演出を第2先読み演出パターンで実行すると決定し、ステップS67112を実行したとき)に該保留表示を該特殊態様から特別態様に変化させて表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS1803, S1811, S1813, S1845等を実行する部分。図30, 図31, 図43~図44参照)制御を実行可能であり、示唆演出実行手段は、保留表示が特殊態様で表示されているときと、保留表示が特殊態様で表示されていないときとで、示唆演出を異なる割合で実行可能であり、発光手段(天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28c、および、装飾LED25等の各種発光手段)と、発光手段の発光量を規定する発光量データにもとづいて、発光手段の発光制御をする発光制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ100の演出制御プロセス処理(S705))と、発光手段に関する設定をする設定手段(発光量設定部)とをさらに備える。

そのような構成により、遊技興奮を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0010】**

(手段1) 本発明による他の遊技機は、可変表示（例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御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可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段（例えば、合算保留記憶表示部18c）と、有利状態とするか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS61, S62, S73を実行する部分）と、決定手段による決定前に、有利状態となるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS1217, S1228を実行する部分）と、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、保留表示の表示態様は、通常態様（本例では「」：図42(A)参照）と、該通常態様とは異なる態様である特殊態様（本例では「」の外側に6本の線が描かれている：図43(B)参照）と、該通常態様および該特殊態様とは異なる態様である特別態様（本例では「」内に「x」が含まれる：図42(B1)参照、「」内に「x」が2つ含まれる：図42(B2)参照）とを含み、判定手段の判定結果に応じて、該判定手段の判定対象となつた保留記憶情報に対応する保留表示を特別態様で表示する保留予告演出（例えば、先読み演出）を異なる割合で実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67106, S67114, S1813, S1845等を実行する部分。図29(B)参照）をさらに備え、演出実行手段は、複数のタイミング（例えば、始動入賞のタイミングや、任意のシフトタイミング、他の任意のタイミングなど）で保留表示を特別態様に変化させて表示することが可能であり、保留表示が特殊態様で表示されたとき（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67107で先読み演出を第2先読み演出パターンで実行すると決定し、ステップS67112を実行したとき）に該保留表示を該特殊態様から特別態様に変化させて表示する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS1803, S1811, S1813, S1845等を実行する部分。図30, 図31, 図43～図44参照）制御を実行可能であり、示唆演出実行手段は、保留表示が特殊態様で表示されているときと、保留表示が特殊態様で表示されていないときとで、示唆演出を異なる割合で実行可能であり、発光手段（天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28c、および、装飾LED25等の各種発光手段）と、発光手段の発光量を規定する発光量データにもとづいて、発光手段の発光制御をする発光制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ100の演出制御プロセス処理（S705））と、発光手段に関する設定をする設定手段（発光量設定部）と、設定手段による設定にもとづいて、発光制御手段が発光制御をするときの発光量データを調整する調整手段（演出制御用マイクロコンピュータ100による発光量調整処理）とをさらに備え、調整手段は、調整対象の発光量データが閾値を超えるときは当該発光量データを調整するが、調整対象の発光量データが閾値を超えないときは当該発光量データを調整しない（例えば、基準発光量データがレベル「2」～「8」の範囲内であるときは発光量データを調整するが、基準発光量データがレベル「2」～「8」の範囲外であるときは発光量データを調整しない。）。

そのような構成により、複数のタイミングで保留表示を特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、保留表示を特殊態様から特別態様に変化させて表示するため、遊技興奮を向上させることができる。さらに、発光量が調整されることにより発光制御に悪影響が生じて遊技の興奮が低下するのを防ぐことができる。