

【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】令和 3 年 12 月 16 日 (2021.12.16)

【公開番号】特開 2020-110197 (P2020-110197A)

【公開日】令和 2 年 7 月 27 日 (2020.7.27)

【年通号数】公開・登録公報 2020-029

【出願番号】特願 2019-883 (P2019-883)

【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 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 11 月 8 日 (2021.11.8)

【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】

所定の演出において所定の態様で発光可能な第 1 の発光手段と、

前記第 1 の発光手段により発光される発光態様に対応する駆動データを所定の領域に記憶可能なデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶される前記駆動データに基づく制御信号を、前記第 1 の発光手段に出力する発光駆動手段と、

前記駆動データを前記データ記憶手段の所定の領域に設定するデータ設定手段と、

遊技者により操作されたことに応じて前記第 1 の発光手段の輝度を変更可能な操作手段と、

前記操作手段が操作されたことに応じて、前記第 1 の発光手段の輝度を変更可能な第 1 発光制御手段と、

前記第 1 の発光手段とは別に設けられる第 2 の発光手段と、

前記第 2 の発光手段の輝度を変更可能な第 2 発光制御手段と、

を備えた遊技機であって、

前記データ設定手段は、

前記操作手段が操作されたときには、新たな駆動データとして、輝度を変更されたのちの駆動データを設定可能に構成されており、

前記第 2 発光制御手段は、

前記操作手段が操作されたことに応じて前記第 1 の発光手段の輝度を変更されたとき、前記第 1 の発光手段の輝度を変更されるタイミングとは異なるタイミングで、前記第 2 の発光手段の輝度を変更可能に構成されており、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段と、

遊技に関する所定の抽選を行うことが可能な抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果に基づいて、前記識別情報表示手段において識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な表示制御手段と、

前記所定の抽選の結果が所定の結果となり、前記表示制御手段により識別情報が特定の表示態様で停止表示された場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態制御手段と、

前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となった場合、前記表示制御手段により識別情報が前記特定の表示態様で停止表示される前に、前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となったことを示唆することが可能な示唆手段と、を備え、

前記所定の結果として、特定の結果を含む複数種類の結果が設けられており、

前記示唆手段は、前記特定遊技状態へ移行した後に所定の遊技が行われて遊技者にとって非有利な遊技状態に移行した場合であって、当該非有利な遊技状態において識別情報が前記特定の表示態様で停止表示され、且つ、該停止表示の契機となった前記所定の抽選よりも後に行われた一の前記所定の抽選の結果が前記特定の結果であるとき、

識別情報が前記特定の表示態様で停止表示されてから前記特定遊技状態における遊技者にとって有利な特定の遊技に関する表示が開始されるまでの間に、特定の演出として遊技者に対して遊技者が行うべき遊技を示唆する第1の表示を行い、前記特定の遊技において前記第1の表示とは異なる当該遊技者が行うべき遊技を示唆する第2の表示を行うことが可能であり、

遊技にかかわる遊技データが記憶された読込専用記憶領域と、

遊技にかかわる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域と、

前記読込専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段と、

ウォッチドッグタイマと、

を更に備え、

前記転送実行手段は、

前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、

前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えていない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有する、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、遊技者が行うべき遊技を示唆する演出に関して工夫を凝らすことにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ、遊技者の遊技に対する意欲を向上させることができるのではないかという考えに至った。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

所定の演出において所定の態様で発光可能な第1の発光手段と、

前記第1の発光手段により発光される発光態様に対応する駆動データを所定の領域に記憶可能なデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶される前記駆動データに基づく制御信号を、前記第1の発光手段に出力する発光駆動手段と、

前記駆動データを前記データ記憶手段の所定の領域に設定するデータ設定手段と、

遊技者により操作されたことに応じて前記第1の発光手段の輝度を変更可能な操作手段と、

前記操作手段が操作されたことに応じて、前記第1の発光手段の輝度を変更可能な第1

発光制御手段と、

前記第 1 の発光手段とは別に設けられる第 2 の発光手段と、

前記第 2 の発光手段の輝度を変更可能な第 2 発光制御手段と、

を備えた遊技機であって、

前記データ設定手段は、

前記操作手段が操作されたときには、新たな駆動データとして、輝度を変更されたのちの駆動データを設定可能に構成されており、

前記第 2 発光制御手段は、

前記操作手段が操作されたことに応じて前記第 1 の発光手段の輝度を変更されたとき、前記第 1 の発光手段の輝度を変更されるタイミングとは異なるタイミングで、前記第 2 の発光手段の輝度を変更可能に構成されており、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段と、

遊技に関する所定の抽選を行うことが可能な抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果に基づいて、前記識別情報表示手段において識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な表示制御手段と、

前記所定の抽選の結果が所定の結果となり、前記表示制御手段により識別情報が特定の表示態様で停止表示された場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態制御手段と、

前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となった場合、前記表示制御手段により識別情報が前記特定の表示態様で停止表示される前に、前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となったことを示唆することが可能な示唆手段と、を備え、

前記所定の結果として、特定の結果を含む複数種類の結果が設けられており、

前記示唆手段は、前記特定遊技状態へ移行した後に所定の遊技が行われて遊技者にとって非有利な遊技状態に移行した場合であって、当該非有利な遊技状態において識別情報が前記特定の表示態様で停止表示され、且つ、該停止表示の契機となった前記所定の抽選よりも後に行われた一の前記所定の抽選の結果が前記特定の結果であるとき、

識別情報が前記特定の表示態様で停止表示されてから前記特定遊技状態における遊技者にとって有利な特定の遊技に関する表示が開始されるまでの間に、特定の演出として遊技者に対して遊技者が行うべき遊技を示唆する第 1 の表示を行い、前記特定の遊技において前記第 1 の表示とは異なる当該遊技者が行うべき遊技を示唆する第 2 の表示を行うことが可能であり、

遊技にかかわる遊技データが記憶された読込専用記憶領域と、

遊技にかかわる遊技データを読み書き可能な揮発性記憶領域と、

前記読込専用記憶領域に記憶された前記遊技データを読み込んで前記揮発性記憶領域に書き込むロード処理を実行する転送実行手段と、

ウォッチドッグタイマと、

を更に備え、

前記転送実行手段は、

前記ロード処理に要する時間の上限値をセットする上限値セット手段と、

前記ロード処理の実行時間が前記上限値セット手段によりセットされた上限値を超えていない場合、前記ウォッチドッグタイマの計時をクリアするクリア手段と、を有する、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除
【補正の内容】