

【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2年2月13日(2020.2.13)

【公開番号】特開2018-7786(P2018-7786A)

【公開日】平成30年1月18日(2018.1.18)

【年通号数】公開・登録公報2018-002

【出願番号】特願2016-137966(P2016-137966)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和1年12月25日(2019.12.25)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出を行う演出制御手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記遊技制御手段に制御される第1報知手段と、

前記演出制御手段に制御される第2報知手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

表示結果を導出する制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちいずれかの種類の特定決定結果となった場合において、該特定決定結果の種類に応じた操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となったときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる制御を行うことが可能な第1報知制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となり、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる場合に、該特定決定結果の種類に応じた操作態様を特定可能な操作態様制御情報を前記演出制御手段に対して送信する操作態様制御情報送信手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、前記操作態様制御情報を受信したときに、該操作態様制御情報から特定される特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する演出操作態様情報を前記第

2 報知手段に報知させる制御を行う第2報知制御手段を含み、

前記操作態様制御情報送信手段は、前記第1報知手段により前記遊技操作態様情報の報知が開始される前に、前記操作態様制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、

前記第1報知制御手段は、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合にも、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

前記第2報知制御手段は、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を終了させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

プログラムを実行可能であり、

前記プログラムを記憶可能な第1記憶領域を有する第1記憶手段と、

前記プログラムに基づく制御を行う際に用いる変動データを記憶可能な第2記憶領域を有する第2記憶手段と、

遊技用価値の付与を伴う付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じた数の遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

遊技者にとって有利に制御する有利制御手段と、

特定期間において付与された遊技用価値の総数である特定期間付与総数に占める特定期間のうち有利に制御された期間において付与された遊技用価値の総数である特定有利期間付与総数の割合である特定有利期間付与割合を算出する算出手段と、

を含み、

前記第1記憶領域は、

遊技を進行するための第1プログラムが記憶される第1プログラム領域と、

前記特定有利期間付与割合を算出するための第2プログラムが記憶される第2プログラム領域と、

を含み、

前記第2記憶領域は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に用いる第1変動データを記憶可能な第1変動データ領域と、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に用いる第2変動データを記憶可能な第2変動データ領域と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に、前記第1変動データを参照及び更新し、前記第2変動データを参照するが更新せず、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に、前記第2変動データを参照及び更新し、前記第1変動データを参照するが更新せず、

前記遊技機は、

前記算出手段により算出された前記特定有利期間付与割合を特定可能に報知する特定報知手段と、

報知された前記特定有利期間付与割合が適正でなくなる可能性のある事象が発生したことを検知する検知手段と、

を備える、遊技機。

【請求項 2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出を行う演出制御手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記遊技制御手段に制御される第1報知手段と、

前記演出制御手段に制御される第2報知手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

表示結果を導出する制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちいずれかの種類の特定決定結果となった場合において、該特定決定結果の種類に応じた操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となったときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる制御を行うことが可能な第1報知制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となり、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる場合に、該特定決定結果の種類に応じた操作態様を特定可能な操作態様制御情報を前記演出制御手段に対して送信する操作態様制御情報送信手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、前記操作態様制御情報を受信したときに、該操作態様制御情報から特定される特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する演出操作態様情報を前記第2報知手段に報知させる制御を行う第2報知制御手段を含み、

前記操作態様制御情報送信手段は、前記第1報知手段により前記遊技操作態様情報を報知が開始される前に、前記操作態様制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、

前記第1報知制御手段は、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合にも、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

前記第2報知制御手段は、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を終了させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

プログラムを実行可能であり、

前記プログラムを記憶可能な第1記憶領域を有する第1記憶手段と、

前記プログラムに基づく制御を行う際に用いる変動データを記憶可能な第2記憶領域を有する第2記憶手段と、

遊技者にとって有利に制御する有利制御手段と、

特定期間におけるゲーム数である特定ゲーム数に占める特定期間のうち有利に制御されたゲーム数である特定有利ゲーム数の割合である特定有利期間ゲーム数割合を算出する算出手段と、

を含み、

前記第1記憶領域は、

遊技を進行するための第1プログラムが記憶される第1プログラム領域と、

前記特定有利期間ゲーム数割合を算出するための第2プログラムが記憶される第2プログラム領域と、

を含み、

前記第2記憶領域は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に用いる第1変動データを記憶可能な第1変動データ領域と、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に用いる第2変動データを記憶可能な第2変動データ領域と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に、前記第1変動データを参照及び更新し、前記第2変動データを参照するが更新せず、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に、前記第2変動データを参照及び更新し、前記第1変動データを参照するが更新せず、

前記遊技機は、

前記算出手段により算出された前記特定有利期間ゲーム数割合を特定可能に報知する特定報知手段と、

報知された前記特定有利期間ゲーム数割合が適正でなくなる可能性のある事象が発生したことを検知する検知手段と、

を備える、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1の遊技機は、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出を行う演出制御手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記遊技制御手段に制御される第1報知手段と、

前記演出制御手段に制御される第2報知手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

表示結果を導出する制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちいずれかの種類の特定決定結果となった場合において、該特定決定結果の種類に応じた操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となったときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる制御を行うことが可能な第1報知制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となり、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる場合に、該特定決定結果の種類に応じた操作態様を特定可能な操作態様制御情報を前記演出制御手段に対して送信する操作態様制御情報送信手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、前記操作態様制御情報を受信したときに、該操作態様制御情報から特定される特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する演出操作態様情報を前記第2報知手段に報知させる制御を行う第2報知制御手段を含み、

前記操作態様制御情報送信手段は、前記第1報知手段により前記遊技操作態様情報の報知が開始される前に、前記操作態様制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、

前記第1報知制御手段は、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合にも、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

前記第2報知制御手段は、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を終了させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

プログラムを実行可能であり、

前記プログラムを記憶可能な第1記憶領域を有する第1記憶手段と、

前記プログラムに基づく制御を行う際に用いる変動データを記憶可能な第2記憶領域を有する第2記憶手段と、

遊技用価値の付与を伴う付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じた数の遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

遊技者にとって有利に制御する有利制御手段と、

特定期間において付与された遊技用価値の総数である特定期間付与総数に占める特定期間のうち有利に制御された期間において付与された遊技用価値の総数である特定有利期間付与総数の割合である特定有利期間付与割合を算出する算出手段と、

を含み、

前記第1記憶領域は、

遊技を進行するための第1プログラムが記憶される第1プログラム領域と、

前記特定有利期間付与割合を算出するための第2プログラムが記憶される第2プログラム領域と、

を含み、

前記第2記憶領域は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に用いる第1変動データを記憶可能な第1変動データ領域と、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に用いる第2変動データを記憶可能な第2変動データ領域と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に、前記第1変動データを参照及び更新し、前記第2変動データを参照するが更新せず、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に、前記第2変動データを参照及び更新し、前記第1変動データを参照するが更新せず、

前記遊技機は、

前記算出手段により算出された前記特定有利期間付与割合を特定可能に報知する特定報知手段と、

報知された前記特定有利期間付与割合が適正でなくなる可能性のある事象が発生したことを検知する検知手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定期間において付与された遊技用価値の総数である特定期間付与総数に占める特定期間のうち有利に制御された期間において付与された遊技用価値の総数である特定有利期間付与総数の割合である特定有利期間付与割合が算出され、報知手段により特定可能に報知されるので、市場に出荷された後も予め定められた設計値に基づいて有利に制御されているか否かを確認することができる。

また、報知された特定有利期間付与割合が適正でなくなる可能性のある事象が発生したことが検知されるので、報知された特定有利期間付与割合が適正でなくなるようにする不正を防止できる。

本発明の請求項2の遊技機は、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出を行う演出制御手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記遊技制御手段に制御される第1報知手段と、

前記演出制御手段に制御される第2報知手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

表示結果を導出する制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちいずれかの種類の特定決定結果となった場合において、該特定決定結果の種類に応じた操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段の操作がされたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となったときに、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる制御を行うことが可能な第1報知制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定決定結果となり、該特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させる制御を行ふことが可能な第2報知制御手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、前記操作態様制御情報を受信したときに、該操作態様制御情報から特定される特定決定結果の種類に応じた操作態様に対応する演出操作態様情報を前記第2報知手段に報知させる制御を行う第2報知制御手段を含み、

前記操作態様制御情報送信手段は、前記第1報知手段により前記遊技操作態様情報を報知が開始される前に、前記操作態様制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、

前記第1報知制御手段は、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合にも、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

前記第2報知制御手段は、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を終了させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

プログラムを実行可能であり、

前記プログラムを記憶可能な第1記憶領域を有する第1記憶手段と、

前記プログラムに基づく制御を行う際に用いる変動データを記憶可能な第2記憶領域を有する第2記憶手段と、

遊技者にとって有利に制御する有利制御手段と、

特定期間におけるゲーム数である特定ゲーム数に占める特定期間のうち有利に制御されたゲーム数である特定有利ゲーム数の割合である特定有利期間ゲーム数割合を算出する算出手段と、

を含み、

前記第1記憶領域は、

遊技を進行するための第1プログラムが記憶される第1プログラム領域と、

前記特定有利期間ゲーム数割合を算出するための第2プログラムが記憶される第2プログラム領域と、

を含み、

前記第2記憶領域は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に用いる第1変動データを記憶可能な第1変動データ領域と、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に用いる第2変動データを記憶可能な第2変動データ領域と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記第1プログラムに基づく制御を行う際に、前記第1変動データを参照及び更新し、前記第2変動データを参照するが更新せず、

前記第2プログラムに基づく制御を行う際に、前記第2変動データを参照及び更新し、前記第1変動データを参照するが更新せず、

前記遊技機は、

前記算出手段により算出された前記特定有利期間ゲーム数割合を特定可能に報知する特定報知手段と、

報知された前記特定有利期間ゲーム数割合が適正でなくなる可能性のある事象が発生したことを検知する検知手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定期間におけるゲーム数である特定ゲーム数に占める特定期間のうち有利に制御されたゲーム数である特定有利ゲーム数の割合である特定有利期間ゲーム数割合が算出され、報知手段により特定可能に報知されるので、市場に出荷された後も予

め定められた設計値に基づいて有利に制御されているか否かを確認することができる。

また、報知された特定有利期間ゲーム数割合が適正でなくなる可能性のある事象が発生したことが検知されるので、報知された特定有利期間ゲーム数割合が適正でなくなるようになる不正を防止できる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0228

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0228】

次いで、設定変更状態の終了を示す設定コマンド（終了）をサブ制御部91に送信する（Sb14）。そして、設定変更終了時の初期化対象RAMの先頭アドレス（使用可能領域のうち特別ワークが記憶されている領域の最終アドレスの次のアドレス）をレジスタにセットし（Sb15）、メイン処理に移行する。