

【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28年11月17日 (2016.11.17)

【公開番号】特開2016-128101(P2016-128101A)

【公開日】平成28年7月14日 (2016.7.14)

【年通号数】公開・登録公報2016-042

【出願番号】特願2016-80550(P2016-80550)

【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28年9月29日 (2016.9.29)

【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】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

識別情報の可変表示に関する可変表示関連コマンドおよび所定コマンドを送信するコマンド送信手段と、

識別情報の可変表示の回数が所定回数になるまで遊技者にとって有利な有利状態に制御する状態制御手段とを含み、

前記演出制御手段は、

前記可変表示関連コマンドにもとづいて装飾識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記有利状態において、前記可変表示関連コマンドにもとづいて、識別情報の可変表示の回数が前記所定回数になるまでの残余回数を更新する更新手段と、

前記更新手段による更新結果を報知する報知手段とを含み、

前記可変表示実行手段は、

通常状態に制御されているときに、前記可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、前記所定コマンドが正常に受信されなくても、装飾識別情報の可変表示を実行する一方、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、前記所定コマンドが正常に受信されたことを条件に、装飾識別情報の可変表示を実行し、

前記更新手段は、前記有利状態に制御されているときに、前記可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、前記所定コマンドが正常に受信されなくても、前記残余回数を更新し、

前記有利状態に制御されているときに、前記条件が成立せず装飾識別情報の可変表示が実行されない場合であっても識別情報の可変表示を制限せずに実行する

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

しかしながら、特許文献 1 に示した遊技機においては、実際の有利状態の回数（すなわち、遊技制御手段が認識している回数）と、報知している回数（すなわち、演出制御手段が認識している回数）との間に不整合が生じてしまう虞がある。

【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】変更

【補正の内容】

【0009】

そこで、本発明は、実際の有利状態の回数と、報知している回数との間に不整合が生じることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

（手段 1）本発明による遊技機は、識別情報（例えば、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560）と、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）とを備え、遊技制御手段は、識別情報の可変表示に関する可変表示関連コマンド（例えば、変動パターンコマンド）および所定コマンド（例えば、背景指定コマンド、表示結果指定コマンド）を送信するコマンド送信手段（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 S60, S102, S107 ~ S109 を実行する部分）と、識別情報の可変表示の回数が所定回数（例えば、50 回）になるまで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、確変状態）に制御する状態制御手段（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 S167, S168 を実行する部分）とを含み、演出制御手段は、可変表示関連コマンドにもとづいて装飾識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における S801 ~ S803 を実行する部分）と、有利状態において、可変表示関連コマンドにもとづいて、識別情報の可変表示の回数が所定回数になるまでの残余回数（例えば、残余確変回数 K）を更新する更新手段（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 S3301 を実行する部分）と、更新手段による更新結果を報知する報知手段（例えば、演出制御用マ

マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ３３０２を実行する部分）とを含み、可変表示実行手段は、通常状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されなくても、装飾識別情報の可変表示を実行する（例えば、ステップＳ２６０１のＮである場合、表示結果指定コマンドおよび背景指定コマンドを受信したか否かにかかわらずステップＳ８００１～Ｓ８００８を実行する）一方、有利状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されたことを条件に、装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、ステップＳ２６０１のＹである場合、表示結果指定コマンドおよび背景指定コマンドを受信したことを条件に（ステップＳ２６０２のＹ，Ｓ２６０４のＹ）ステップＳ８００１～Ｓ８００８を実行する）、更新手段は、有利状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されなくても、残余回数を更新し（例えば、ステップＳ２６０１のＹである場合、表示結果指定コマンドおよび背景指定コマンドを受信したか否かにかかわらずステップＳ３００１を実行する）、有利状態に制御されているときに、条件が成立せず装飾識別情報の可変表示が実行されない場合であっても識別情報の可変表示を制限せずに実行することを特徴とする。そのような構成によれば、回数の不整合を抑制することができる。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

（手段２）手段１において、可変表示実行手段は、有利状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信され、所定コマンドが正常に受信されない場合、装飾識別情報を揺動表示する（例えば、ステップＳ２６０１のＹであり、表示結果指定コマンドまたは背景指定コマンドを受信していない場合（ステップＳ２６０２のＮ，Ｓ２６０４のＮ）、ステップＳ２６０８を実行する）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に誤解を与えることを抑制することができる。