

【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29年6月1日(2017.6.1)

【公開番号】特開2017-47271(P2017-47271A)

【公開日】平成29年3月9日(2017.3.9)

【年通号数】公開・登録公報2017-010

【出願番号】特願2016-227435(P2016-227435)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成29年4月10日(2017.4.10)

【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】

可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示し、有利状態に制御する遊技機であって、

、

遊技制御プログラムにもとづい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指令情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

指令情報として、少なくとも可変表示時間を示す可変表示時間指令情報と、所定指令情報とを送信可能である指令情報送信手段を備え、

前記遊技制御プログラムにより実行される第 1 の処理および第 2 の処理のそれぞれにおいて、指令情報を出力可能であり、

前記第 1 の処理と、前記第 2 の処理とでは、出力する指令情報が異なり、

前記演出制御手段は、

前記可変表示時間指令情報にもとづいて可変表示を実行する可変表示実行手段を備え、

、

前記可変表示実行手段は、前記可変表示時間指令情報が正常に受信され、かつ、前記所定指令情報が正常に受信されなかった場合に、所定制御状態においては可変表示を実行し、前記所定制御状態と異なる状態においては可変表示を実行せず、

前記所定制御状態と異なる状態は、可変表示の実行頻度が高い状態である、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、可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示し、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御する遊技機であって、

遊技制御プログラムにもとづい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指令情報にもとづいて演出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、

指令情報として、少なくとも可変表示時間を示す可変表示時間指令情報（例えば、変動パターンコマンド）と、所定指令情報（例えば、背景指定コマンド、表示結果指定コマンド）とを送信可能である指令情報送信手段（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Ｓ５１Ａ，Ｓ６０，Ｓ１０２，Ｓ１０７～Ｓ１０９，Ｓ１３３，Ｓ１０１を実行する部分）を備え、

前記遊技制御プログラムにより実行される第１の処理（メイン処理）および第２の処理（タイマ割込処理）のそれぞれにおいて、指令情報（演出制御コマンド）を出力可能であり（遊技関連データ設定順序制御例）、

前記第１の処理と、前記第２の処理とでは、出力する指令情報（変動パターン、表示結果等の各種遊技関連データ）が異なり（遊技関連データ設定順序制御例）、

前記演出制御手段は、

前記可変表示時間指令情報にもとづいて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）を備え、

前記可変表示実行手段は、前記可変表示時間指令情報が正常に受信され、かつ、前記所定指令情報が正常に受信されなかった場合に、所定制御状態においては可変表示を実行し（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）、前記所定制御状態と異なる状態においては可変表示を実行せず（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なければステップＳ８００１～Ｓ８００８を実行しない）、

前記所定制御状態と異なる状態は、可変表示の実行頻度が高い状態である。

【手続補正３】

【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】

そのような構成によれば、報知に関する不具合の発生を防止することができる。

（手段３）手段１または手段２において、前記指令情報送信手段は、可変表示の終了にもとづいて特定指令情報（例えば、図柄確定指定コマンド、客待ちデモ指定コマンド、大当たり開始指定コマンド）を送信可能であり、第１遊技状態（例えば、通常状態）と、第２遊技状態（例えば、確変状態）と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Ｓ１４４，Ｓ１６７を実行する部分）をさらに備え、前記可変表示実行手段は、前記第１遊技状態に制御されているときに、前記可変表示時間指令情報が正常に受信された場合に、前記所定指令情報が正常に受信されなくても、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、前記第２遊技状態に制御されているときに、前記可変表示時間指令情報が正常に受信された場合に、所定指令情報が正常に受信されたことを条件に、可変表示を実行し（例えば、ステップＳ２６０１のＹである場合、表示結果指定指令情報および背景指定指令情報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）、所定指令情報が正常に受信されず可変表示を実行しなかったときは、特定指令情報を受信したこともとづいて表示を差し替え（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ２４０３，Ｓ２４０７をおこなってからステップＳ８０３をおこなう）、

前記遊技制御手段は、前記可変表示時間指令情報と、前記状態制御手段により制御されている遊技状態を示す状態指令情報（例えば、背景指定コマンド）を含む所定指令情報と、前記特定指令情報とを送信する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ステップＳ６０をおこなう）こととしてもよい。