【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2月9日(2017.2.9)

【公開番号】特開2016-198553(P2016-198553A)
【公開日】平成28年12月1日(2016.12.1)
【年通号数】公開・登録公報2016-066
【出願番号】特願2016-150982(P2016-150982)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成28年12月22日(2016.12.22)
【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、
演出状態を示す状態データを記憶する状態データ記憶手段と、
前記状態データ記憶手段に記憶されている状態データに応じた演出を実行する演出実行手段と、
状態データを特定可能な情報であって、自機種において固有とされて他機種に引き継ぎ不能とされた固有情報を含む固有情報部分と、自機種および他機種において共通とされて他機種に引き継ぎ可能とされた共通情報を含む共通情報部分とを有する状態情報を含む特定情報を出力する出力手段と、
遊技者による情報の入力を受付ける入力手段と、
前記入力手段にて入力された情報に含まれる状態情報が自機種のものであることを条件に前記固有情報部分の固有情報から特定される状態データを前記状態データ記憶手段に更新記憶して引き継ぐ状態データ引き継ぎ手段と、
電力供給が開始されたことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、
電力供給が停止しても遊技制御に関する情報を所定期間保持させることが可能な記憶保持手段と、
電力供給に異常があることを示す電力異常信号を出力する電力異常信号出力手段と、
前記電力異常信号が出力された後に電力供給が再開されたことにより、前記記憶保持手段により保持されている前記遊技制御に関する情報に基づいて、該電力異常信号が出力されたときの制御状態に復旧させる復旧手段と、
表示可能な表示手段と、
を備え、
可変表示の実行回数に応じて異なる割合にて所定演出を実行可能であって、
前記表示手段は、
少なくとも可変表示を実行していないことを含む所定条件が成立したときに、遊技に関する設定を行うための所定の第１態様による表示を行い、前記第１態様による表示を行っているときに前記電力異常信号が出力され、その後に電力供給が再開されたときには、前記第１態様とは異なる所定の第２態様による表示を行い、
前記第１態様による表示を行っているときに可変表示が実行されたことに基づいて、該

第１態様による表示を終了する
　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、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機に関する。
【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】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】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】
　また、上記特許文献１、２に記載の遊技機では、停電から復旧したことを報知することができないという問題があった。
【手続補正５】
【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】
　本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、停電から復旧したことを報知することのできる遊技機を提供することを目的とする。
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１２】
　前記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技機は、
　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であって、
　演出状態を示す状態データを記憶する状態データ記憶手段と、
　前記状態データ記憶手段に記憶されている状態データに応じた演出を実行する演出実行手段と、
　状態データを特定可能な情報であって、自機種において固有とされて他機種に引き継ぎ不能とされた固有情報を含む固有情報部分と、自機種および他機種において共通とされて他機種に引き継ぎ可能とされた共通情報を含む共通情報部分とを有する状態情報を含む特定情報を出力する出力手段と、
　遊技者による情報の入力を受付ける入力手段と、
　前記入力手段にて入力された情報に含まれる状態情報が自機種のものであることを条件に前記固有情報部分の固有情報から特定される状態データを前記状態データ記憶手段に更新記憶して引き継ぐ状態データ引き継ぎ手段と、

電力供給が開始されたことに基づいて遊技制御を開始する遊技制御手段と、
電力供給が停止しても遊技制御に関する情報を所定期間保持させることが可能な記憶保持手段と、
電力供給に異常があることを示す電力異常信号を出力する電力異常信号出力手段と、
前記電力異常信号が出力された後に電力供給が再開されたことにより、前記記憶保持手段により保持されている前記遊技制御に関する情報に基づいて、該電力異常信号が出力されたときの制御状態に復旧させる復旧手段と、
表示可能な表示手段と、
を備え、
可変表示の実行回数に応じて異なる割合にて所定演出を実行可能であって、
前記表示手段は、
少なくとも可変表示を実行していないことを含む所定条件が成立したときに、遊技に関する設定を行うための所定の第１態様による表示を行い、前記第１態様による表示を行っているときに前記電力異常信号が出力され、その後に電力供給が再開されたときには、前記第１態様とは異なる所定の第２態様による表示を行い、
前記第１態様による表示を行っているときに可変表示が実行されたことに基づいて、該第１態様による表示を終了する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、停電から復旧したことを報知できる。
本発明の手段１の遊技機は、
遊技の結果に応じて遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、
実行される演出の種類を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段にて決定された演出を実行する演出実行手段と、
予め定められた複数の演出（例えば、ストーリーリーチ）のうちから１つの演出を実行させるための選択操作（例えば、キャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作）を遊技者より受付ける選択操作受付け手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、セリフ予告処理のステップＳ５４２、Ｓ５５１～５５３、クイズ予告処理のステップＳ５６２、Ｓ５７１～５７４を実行する部分）と、
前記選択操作受付け手段にて受付けた選択操作に基づいて、該選択操作に対応する演出（セリフ予告、クイズ予告）を前記演出実行手段に実行させる選択演出決定手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、セリフ予告処理、クイズ予告処理を実行する部分）と、
前記演出決定手段により決定された演出に基づく所定変数（演出パラメータ）を記憶する所定変数記憶手段（遊技情報テーブル）と、
前記演出決定手段により決定された演出に関する更新条件の成立に応じて前記所定変数を更新する所定変数更新手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、演出図柄変動停止処理のステップＳ８６４，８６６を実行する部分）と、
を備え、
前記演出決定手段は、前記所定変数に基づいて演出の種類を決定し、
前記所定変数更新手段は、前記特定遊技状態が終了した後、第１期間であるときと該第１期間とは異なる第２期間であるときとで、異なる変化量にて前記所定変数を更新する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者による選択により決定された演出に基づく所定変数の変化量が、第１期間であるか第２期間であるかに応じて異なるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更

【補正の内容】
【００１３】
本発明の手段２に記載の遊技機は、
遊技の結果に応じて遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
実行される演出の種類を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段にて決定された演出を実行する演出実行手段と、
予め定められた複数の演出のうちから１つの演出を実行させるための選択操作を遊技者より受付ける選択操作受付け手段と、
前記選択操作受付け手段にて受付けた選択操作に基づいて、該選択操作に対応する演出を前記演出実行手段に実行させる選択演出決定手段と、
前記演出決定手段により決定された演出に基づく所定変数を記憶する所定変数記憶手段と、
前記演出決定手段により決定された演出に関する更新条件の成立に応じて前記所定変数を更新する所定変数更新手段と、
を備え、
前記演出決定手段は、前記所定変数に基づいて演出の種類を決定し、
前記所定変数更新手段は、前記特定遊技状態が終了した後、第１期間であるときと該第１期間とは異なる第２期間であるときとで、異なる割合で前記所定変数を所定量変化させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者による選択により決定された演出に基づく所定変数の変化割合が、第１期間であるか第２期間であるかに応じて異なるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１４】
尚、上記した手段１、手段２における所定変数は、１つに限らず複数であってあっても良く、前記変更条件が個々の所定変数毎に異なっていても良い。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１５】
本発明の手段３の遊技機は、手段１または手段２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段が特定演出を決定するために使用する決定用データであって、前記特定演出に対する決定確率と前記特定演出が決定されたときに前記特定遊技状態に制御する確率である信頼度の少なくとも一方が異なる確率とされた複数の決定用データを記憶する決定用データ記憶手段と、
前記所定変数に関するデータ変更条件の成立に応じて、前記演出決定手段が使用する決定用データを変更する決定用データ変更手段と、
前記所定変数（演出パラメータ）を特定不能で且つ推定可能に示唆する示唆演出（ステージ（モード）演出）を実行する示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、モード決定処理ステップＳ８６９を実行する部分）と、
を備える、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定変数が特定されてしまうことで特定演出の出現率や信頼度がど

の状況にあるのかを特定されてしまうことで興趣が著しく低下してしまうことを回避しつつ、所定変数がどのような数値状態にあるのかを推定することはできるので、これら推定される数値状態が該当する出現率や信頼度に基づいて、特定演出の出現による特定遊技状態となることへの期待感を遊技者に与えることができるようになるので、遊技の興趣を向上できる。

【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１６】
本発明の手段４に記載の遊技機は、手段１～手段３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択操作受付け手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、セリフ予告処理のステップＳ５４２、Ｓ５５１～５５３、クイズ予告処理のステップＳ５６２、Ｓ５７１～５７４を実行する部分）は、前記識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示が開始されてから該可変表示の表示結果が導出されるまで（変動表示中における擬似連の再変動時）に前記選択操作を受付け、

前記所定変数更新手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、演出図柄変動停止処理のステップＳ８６４，８６６を実行する部分）は、前記選択操作（例えば、キャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作）により決定された演出の実行後における遊技の結果が前記特定表示結果（例えば、大当り表示結果）となることを条件に、前記所定変数（演出パラメータ）を該演出に対応する変化方向（例えば、キャラクタＡならプラス方向、キャラクタＢなマイナス方向）に特別変化量（例えば５）だけ変化させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者により選択された演出が実行された後に特定表示結果が導出された場合に、所定数値が該演出に対応する変化方向に特別変化量だけ変化するため、選択した演出において特定遊技状態となることへの遊技者の期待感を高めることができる。

【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１７】
本発明の手段５に記載の遊技機は、手段４に記載の遊技機であって、

前記所定変数更新手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、演出図柄変動停止処理のステップＳ８６４，８６６を実行する部分）は、前記選択操作（例えば、キャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作）により決定された演出の実行後における遊技の結果が前記特定表示結果（例えば、大当り表示結果）とならない（はずれ）ことを条件に、前記特別変化量よりも少ない特定変化量（例えば３）だけ該演出に対応する変化方向（例えば、キャラクタＡならプラス方向、キャラクタＢなマイナス方向）に前記所定変数（演出パラメータ）を変化させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果が導出されない場合であっても、所定数値が特定表示結果となる場合よりも少ない変化量だけ変化するようになるので、遊技の興趣を向上できる。