

【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30年1月25日(2018.1.25)

【公開番号】特開2015-205122(P2015-205122A)

【公開日】平成27年11月19日(2015.11.19)

【年通号数】公開・登録公報2015-072

【出願番号】特願2014-89050(P2014-89050)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F	7/02	3 3 4
A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	7/02	3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年12月8日(2017.12.8)

【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】

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つて、

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、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、識別情報の可変表示を実行し、

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、前記所定コマンドが正常に受信されない場合、識別情報を揺動表示し、

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

そこで、本発明は、実際の回数と、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】

(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、大当たり遊技状態）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、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、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 S 2 6 0 2 の Y , S 2 6 0 4 の Y ）ステップ S 8 0 0 1 ~ S 8 0 0 8 を実行する）、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、識別情報を揺動表示し（例えば、ステップ S 2 6 0 1 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 S 2 6 0 2 の N , S 2 6 0 4 の N ）、ステップ S 2 6 0 8 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とも、残余回数を更新する（例えば、ステップ S 2 6 0 1 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 S 3 0 0 1 を実行する）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。また、遊技者に誤解を与えることを抑制することができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

（手段2）手段 1において、コマンド送信手段は、電源投入時に残余回数を特定可能な回数特定コマンド（例えば、残余回数指定コマンド）を送信し（例えば、S 4 6 を実行する）、報知手段は、回数特定コマンドの後に可変表示関連コマンドが受信されることにもとづいて、残余回数を報知する（例えば、ステップ S 6 7 9 の Y の後の演出図柄変動開始処理において、ステップ S 3 0 0 2 を実行する）こととしてもよい。そのような構成によれば、残余回数の報知モジュールの共通化を図ることができる。