

【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10月18日 (2018.10.18)

【公開番号】特開2018-110940(P2018-110940A)
 【公開日】平成30年7月19日 (2018.7.19)
 【年通号数】公開・登録公報2018-027
 【出願番号】特願2018-79780(P2018-79780)
 【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 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成30年9月7日 (2018.9.7)

【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有利状態に制御されたときに、遊技ラウンドを所定回数実行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時間を示す可変表示時間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を含み、

前記演出制御手段は、前記可変表示時間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を含み、

前記可変表示実行手段は、

前記可変表示時間コマンドが正常に受信されても、前記所定コマンドが正常に受信されなかった場合に、識別情報の可変表示を制限可能であり、

前記可変表示時間コマンドと前記所定コマンドとが示す情報の整合が取れないときには識別情報の可変表示を制限可能であり、

前記遊技ラウンドは、可変入賞手段を遊技者にとって有利な第 1 の状態に第 1 期間制御する第 1 単位遊技ラウンドと、前記可変入賞手段を前記第 1 の状態に前記第 1 期間よりも短い第 2 期間制御する第 2 単位遊技ラウンドとを含み、

前記演出制御手段は、遊技者に付与された利益に関する利益特定報知を実行可能な利益特定報知実行手段を含み、

前記利益特定報知実行手段は、前記第 2 単位遊技ラウンド中に前記利益特定報知を制限する

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】

【 0 0 0 1 】

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有利状態に制御されたときに、遊技ラウンドを所定回数実行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 】 0 0 0 9

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 9 】

(手段A) 本発明による遊技機は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されたときに、遊技ラウンドを所定回数実行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時間を示す可変表示時間コマンド（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）を含み、演出制御手段は、可変表示時間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）を含み、可変表示実行手段は、可変表示時間コマンドが正常に受信されても、所定コマンドが正常に受信されなかった場合に、識別情報の可変表示を制限可能であり（例えば、ステップS811がYのときにステップS813の処理により実行される演出図柄変動開始処理において、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S2602のN、S2604のN）、非実行フラグがセットされて（ステップS2607）ステップS8001～S8008を実行しない）、可変表示時間コマンドと所定コマンドとが示す情報の整合が取れないときには識別情報の可変表示を制限可能であり（例えば、ステップS811がYのときにステップS813の処理により実行される演出図柄変動開始処理において、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ても（ステップS2602のY、S2604のY）、変動パターンコマンドと表示結果指定コマンドとが整合しなければ（ステップS2606のN）、非実行フラグがセットされて（ステップS2607）ステップS8001～S8008を実行しない）、遊技ラウンドは、可変入賞手段を遊技者にとって有利な第1の状態に第1期間（例えば、29秒間の長開放）制御する第1単位遊技ラウンド（例えば、第1確変大当りの第1～第16回目の各開放回、第2確変大当りの第1～第10回目の各開放回）と、可変入賞手段を第1の状態に第1期間よりも短い第2期間（例えば、0.5秒間の短開放）制御する第2単位遊技ラウンド（例えば、第2確変大当りの第11～第16回目の各開放回）とを含み、演出制御手段は、遊技者に付与された利益に関する利益特定報知（例えば、演出表示装置9における出球表示）を実行可能な利益特定報知実行手段を含み、利益特定報知実行手段は、第2単位遊技ラウンド中に利益特定報知を制限する（例えば、第2確変大当りの第11～第16回目の各開放回において、演出制御用マイクロコンピュータ100が開放中2指定コマンドを受信したときには、実行されるラウンドにおいて、入賞カウント指定コマンドを受信しても、出球表示は更新表示されない：図39（B）参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、状況に応じた処理を実現することができる。また、遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

(手段1) 本発明による他の遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄または第2特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8b）に予め定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、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、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時間を示す可変表示時間コマンド（例えば、変動パターンコマンド）と、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）と、可変表示の終了にもとづいて特定コマンド（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、変動パターンコマンド）と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Ｓ５１Ａ，Ｓ６０，Ｓ１０２，Ｓ１０７～Ｓ１０９，Ｓ１３３，Ｓ１０１を実行する部分）と、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）とを備え、演出制御手段は、可変表示時間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）を備え、可変表示実行手段は、第１遊技状態に制御されているときに、可変表示時間コマンドが正常に受信された場合に、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、第２遊技状態に制御されているときに、可変表示時間コマンドが正常に受信された場合に、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Ｓ２６０２のＹ，Ｓ２６０４のＹ）ステップＳ８００１～Ｓ８００８を実行する）、所定コマンドが正常に受信されず識別情報の可変表示を実行しなかったときは、特定コマンドを受信したことにもとづいて識別情報を差し替え（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）、第２遊技状態に制御されているときに、可変表示時間コマンドと所定コマンドとが受信された場合であっても、可変表示時間コマンドと所定コマンドとが示す情報の整合が取れないときには識別情報の可変表示を実行しないことを特徴とする。そのような構成によれば、状況に応じた処理を実現することができる。また、可変表示を実行しなかったときであっても、後に受信されるコマンドにもとづいて表示している識別情報を差し替えることができる。