

【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4月21日(2016.4.21)

【公開番号】特開2016-28625(P2016-28625A)
 【公開日】平成28年3月3日(2016.3.3)
 【年通号数】公開・登録公報2016-013
 【出願番号】特願2014-151544(P2014-151544)
 【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3月4日(2016.3.4)

【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する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定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、

可変表示を開始するときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段と

、

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、

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、

前記可変表示制御手段は、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後と前記所定表示結果以外の表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後とにおいて、複数種類の可変表示パターンの中から特定の可変表示パターンを選択する割合が異なり、

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、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、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、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する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記状態制御手段は、通常状態と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果になりやすい前記有利状態としての特別状態とに遊技機の状態を制御可能であり、

前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとにおいて共通演出を実行可能な共通演出実行手段

をさらに備え、

前記共通演出実行手段は、前記特定表示結果と前記所定表示結果とのいずれかが可変表示の表示結果として導出表示されたことにもとづいて、前記共通演出を実行可能である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

(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する可変表示手段(例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b)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 5 6 0)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 1 0 0)とを備え、遊技制御手段は、可変表示を開始するときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、前記事前決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、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 5 6 0 におけるステップ S 6 0, S 1 0 2, S 1 0 7 ~ S 1 0 9 を実行する部分)と、可変表示の回数が所定回数(例えば、5 0 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 5 6 0 におけるステップ S 1 6 7, S 1 6 8 を実行する部分)とを含み、可変表示制御手段は、特定表示結果(例えば、大当り図柄)とは異なる所定表示結果(例えば、小当り図柄)が可変表示の表示結果として導出表示された後と所定表示結果以外の表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後とにおいて、複数種類の可変表示パターンの中から特定の可変表示パターン(例えば、リーチはずれの変動パターン)を選択する割合が異なり、演出制御手段は、可変表示関連コマンド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 1 0 0 における S 8 0 1 ~ S 8 0 3 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、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 1 0 0 におけるステップ S 3 3 0 1 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 1 0 0 におけるステップ S 3 3 0 2 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、可変表示を実行する(例えば、ステップ S 2 6 0 1 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 S 8 0 0 1 ~ S 8 0 0 8 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、可変表示を実行し(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)、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。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

(手段 4) 手段 1 から手段 3 のうちのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常遊技状態(例えば、低確率状態)と、可変表示の表示結果が特定表示結果になりやすい有利状態としての特別遊技状態(例えば、高確率状態)とに遊技状態を制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 がステップ S 1 6 6, S 1 6 7, S 1 7 0 の処理を実行する)、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとにおいて共通演出を実行可能な共通演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 7 0 5 の処理を実行する部分)と、をさらに備え、共通演出実行手段は、特定表示結果と所定表示結果とのいずれかが可変表示の表示結果として導出表示されたことにもとづいて、共通演出を実行可能に構成されていてもよい。

そのような構成によれば、所定表示結果が導出表示された後と、所定表示結果以外の表示結果が導出表示された後とにおいて、特定の可変表示パターンの選択割合が変わるため、所定表示結果が導出表示された後に行われる共通演出の実行中において、特定の可変表示パターンでの演出が増加するため、共通演出についての興趣を向上できる。