

【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10月27日(2016.10.27)

【公開番号】特開2016-140670(P2016-140670A)

【公開日】平成28年8月8日(2016.8.8)

【年通号数】公開・登録公報2016-047

【出願番号】特願2015-20529(P2015-20529)

【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

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成28年9月8日(2016.9.8)

【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】

可変表示を行う遊技機であって、  
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、

制御に関するデータを複数の記憶領域に記憶する記憶手段と、

所定条件が成立したときに、前記複数の記憶領域を初期化するための処理を行う初期化手段と、

前記複数の記憶領域のうちの一の記憶領域について初期化されているか否かを判定する初期化判定手段とを備え、

前記初期化手段は、前記複数の記憶領域のうちの一の記憶領域を初期化するための処理を行った後、前記初期化判定手段により当該一の記憶領域が初期化されていると判定された後に、前記複数の記憶領域のうちの他の記憶領域を初期化するための処理を行い、

前記遊技制御手段は、

可変表示に関する可変表示関連コマンドと、所定コマンドと、可変表示の終了に関する特定コマンドと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第1状態と比べ遊技者にとって有利な第2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可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記第2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を含み、

前記可変表示実行手段は、

前記第1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とも、可変表示を実行する一方、

前記第2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、前記第2状態に制御されているときに、前記特定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】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、可変表示を行う遊技機であって、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、制御に関するデータを複数の記憶領域に記憶する記憶手段(例えば、RAM55)と、所定条件が成立したときに、複数の記憶領域を初期化するための処理を行う初期化手段(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S10,ステップS501を実行する部分)と、複数の記憶領域のうちの一の記憶領域について初期化されているか否かを判定する初期化判定手段(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S502を実行する部分)とを備え、初期化手段は、複数の記憶領域のうちの一の記憶領域を初期化するための処理を行った後、初期化判定手段により当該一の記憶領域が初期化されていると判定された後に、前記複数の記憶領域のうちの他の記憶領域を初期化するための処理を行い(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S500～ステップS504を実行する部分)、遊技制御手段は、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)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、可変表示の終了に関する特定コマンド(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を実行する部分)と、可変表示の回数が所定回数(例えば、50回)になるまで第1状態と比べ遊技者にとって有利な第2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、第2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100におけるステップS3301を実行する部分)とを含み、可変表示実行手段は、第1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)、更新手段は、第2遊技状態に制御されているときに、特定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S2401のYまたはステップS2405のYである場合、ステップS3802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。