

【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2018-110939(P2018-110939A)
 【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2018-79779(P2018-79779)
 【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】0 0 0 1

【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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(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）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、通常遊技状態（例えば、通常状態）と、該通常遊技状態よりも短い時間の識別情報の可変表示が実行されやすい有利遊技状態（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、通常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、有利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)、有利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。