

【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】令和 1 年 12 月 26 日 (2019.12.26)

【公開番号】特開 2019-195468 (P2019-195468A)

【公開日】令和 1 年 11 月 14 日 (2019.11.14)

【年通号数】公開・登録公報 2019-046

【出願番号】特願 2018-91179 (P2018-91179)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 11 月 8 日 (2019.11.8)

【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】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技を進行可能な遊技制御手段と、  
前記遊技制御手段からの情報に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段と、  
遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な  
設定手段と、

所定条件の成立に基づいて、設定値の変更が可能な設定変更状態に制御可能な設定変更  
手段と、

前記遊技制御手段により可変表示の実行が制御される第 1 識別情報と第 2 識別情報と、  
を備え、

前記演出制御手段は、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報のいずれの可変表示が  
実行されるかを指定する情報に基づく動作を所定の演出手段に実行させることが可能であ  
り、

前記所定の演出手段は、前記設定変更状態に制御されているときに、いずれの可変表示  
が実行されるかを指定する情報に基づく動作を実行せず、

前記演出制御手段は、前記設定変更状態が終了するまで前記遊技制御手段からの情報の  
解析を実行し、その後、当該情報を破棄することが可能である、遊技機。

【請求項 2】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技を進行可能な遊技制御手段と、  
前記遊技制御手段からの情報に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段と、  
遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な  
設定手段と、

特定条件の成立に基づいて、設定値の確認が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認  
手段と、

前記遊技制御手段により可変表示の実行が制御される第 1 識別情報と第 2 識別情報と、  
を備え、

前記演出制御手段は、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報のいずれの可変表示が  
実行されるかを指定する情報に基づく動作を所定の演出手段に実行させることが可能であ

り、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、いずれの可変表示が実行されるかを指定する情報に基づく動作を実行せず、

前記演出制御手段は、前記設定確認状態が終了するまで前記遊技制御手段からの情報の解析を実行し、その後、当該情報を破棄することが可能である、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(1) 可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、

所定条件の成立（例えば、設定変更操作が実行されること）に基づいて、設定値の変更が可能な設定変更状態に制御可能な設定変更手段（例えば、CPU103が設定変値変更処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段により可変表示の実行が制御される第1識別情報（例えば、第1特別図柄）と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記第1識別情報または前記第2識別情報のいずれの可変表示が実行されるかを指定する情報（例えば、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンド）に基づく動作（例えば、第1特別図柄に対応する第4図柄を変動表示させる、第2特別図柄に対応する第4図柄を変動表示させる）を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5）に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定変更状態に制御されているときに、いずれの可変表示が実行されるかを指定する情報に基づく動作を実行せず（例えば、図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない）、

前記演出制御手段は、前記設定変更状態が終了するまで前記遊技制御手段からの情報の解析を実行し、その後、当該情報を破棄することが可能である。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(2) 可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、

特定条件の成立（例えば、設定確認操作が実行されること）に基づいて、設定値の確認

が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段と（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）、

前記遊技制御手段により可変表示の実行が制御される第1識別情報（例えば、第1特別図柄）と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記第1識別情報または前記第2識別情報のいずれの可変表示が実行されるかを指定する情報（例えば、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンド）に基づく動作例えば、第1特別図柄に対応する第4図柄を変動表示させる、第2特別図柄に対応する第4図柄を変動表示させる）を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5）に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、いずれの可変表示が実行されるかを指定する情報に基づく動作を実行せず（例えば、図10-3に示すように、演出制御用CPU 120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない）、

前記演出制御手段は、前記設定確認状態が終了するまで前記遊技制御手段からの情報の解析を実行し、その後、当該情報を破棄することが可能である。