

【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9月20日(2018.9.20)

【公開番号】特開2015-213750(P2015-213750A)  
 【公開日】平成27年12月3日(2015.12.3)  
 【年通号数】公開・登録公報2015-075  
 【出願番号】特願2015-87275(P2015-87275)  
 【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 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】  
 【提出日】平成30年8月8日(2018.8.8)  
 【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】

識別情報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有利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、

識別情報の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、

識別情報の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特別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識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記特別状態において、前記可変表示関連コマンドにもとづいて、識別情報の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、

通常遊技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、識別情報の可変表示を実行する一方、

前記特別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、識別情報の可変表示を実行し、

前記更新手段は、前記特別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。

【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、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有利状態 (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560におけるステップS60, S102, S107~S109を実行する部分) と、識別情報の可変表示の回数が所定回数 (例えば、50回) になるまで遊技者にとって有利な特別状態 (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) と、特別状態において、可変表示関連コマンドにもとづいて、識別情報の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、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100におけるステップS3302を実行する部分) とを含み、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、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、特別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、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)、更新手段は、特別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か否かにかかわらずステップS3001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。