

【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7年4月10日(2025.4.10)

【公開番号】特開2024-2430(P2024-2430A)
【公開日】令和6年1月11日(2024.1.11)
【年通号数】公開公報(特許)2024-005
【出願番号】特願2022-101589(P2022-101589)
【国際特許分類】
A 6 3 F 5/04(2006.01)
【FI】
A 6 3 F 5/04 6 1 2
A 6 3 F 5/04 6 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和7年4月2日(2025.4.2)
【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】

20

ゲームの進行を制御する主制御手段と、
当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段と、
を備え、
前記主制御手段は、送信契機が発生したことに基づいて送信情報を前記演出制御手段に送信する対応送信手段を備え、
前記演出制御手段は、
所定演出を開始する手段と、
前記送信情報を受信したことに基づいて、前記所定演出の演出内容を進行させる演出進行手段と、
を備え、
前記所定演出が実行され得る遊技状況として、
複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与される第1遊技状況と、
複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与されない第2遊技状況と、
が存在しており、
前記演出制御手段は、
前記第2遊技状況の進行状況に対応する情報を記憶することが可能な状況対応記憶手段と、
前記送信情報を受信したことに基づいて前記状況対応記憶手段に記憶された情報を更新する手段と、
を備え、
前記演出進行手段は、
前記第1遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通信異常が発生した場合、当該通信異常の解消後に当該通信異常の発生時における前記所定演出の演出内容に関係なく当該通信異常が解消した状況に対応する演出が実行されるようにする特定実行手段と、
前記第2遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通信異常が発生した場合、当該通信異常の解消後に前記状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出が実行されるようにすることで、当該通信異常の発生時に実行対象となっていた前記所定演出が継

30

40

50

続して実行されるようにする手段と、
を備え、

前記第 1 遊技状況として、

複数ゲームに亘って継続した後に、前記特典として第 1 特典が付与される第 1 特定遊技状況と、

複数ゲームに亘って継続した後に、前記特典として第 2 特典が付与される第 1 所定遊技状況と、

が存在しており、

前記特定実行手段は、前記第 1 特定遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通信異常が発生した場合及び前記第 1 所定遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通信異常が発生した場合のいずれであっても、当該通信異常の解消後に当該通信異常の発生時における前記所定演出の演出内容に関係なく当該通信異常が解消した状況に対応する演出が実行されるようにする手段を有することを特徴とする遊技機。

10

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

20

【手続補正 3】

【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】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、演出の実行制御が好適に行われるようにすることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

30

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項 1 記載の発明は、ゲームの進行を制御する主制御手段と、当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、

前記主制御手段は、送信契機が発生したことに基づいて送信情報を前記演出制御手段に送信する対応送信手段を備え、

40

前記演出制御手段は、

所定演出を開始する手段と、

前記送信情報を受信したことに基づいて、前記所定演出の演出内容を進行させる演出進行手段と、

を備え、

前記所定演出が実行され得る遊技状況として、

複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与される第 1 遊技状況と、

複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与されない第 2 遊技状況と、

が存在しており、

前記演出制御手段は、

50

前記第 2 遊技状況の進行状況に対応する情報を記憶することが可能な状況対応記憶手段と

、
前記送信情報を受信したことに基づいて前記状況対応記憶手段に記憶された情報を更新す

る手段と、

を備え、

前記演出進行手段は、

前記第 1 遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通信異常が発生した場合、当該
通信異常の解消後に当該通信異常の発生時における前記所定演出の演出内容に関係なく当
該通信異常が解消した状況に対応する演出が実行されるようにする特定実行手段と、

前記第 2 遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通信異常が発生した場合、当該
通信異常の解消後に前記状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出が実行さ
れるようにすることで、当該通信異常の発生時に実行対象となっていた前記所定演出が継
続して実行されるようにする手段と、

を備え、

前記第 1 遊技状況として、

複数ゲームに亘って継続した後に、前記特典として第 1 特典が付与される第 1 特定遊技状
況と、

複数ゲームに亘って継続した後に、前記特典として第 2 特典が付与される第 1 所定遊技状
況と、

が存在しており、

前記特定実行手段は、前記第 1 特定遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通信
異常が発生した場合及び前記第 1 所定遊技状況で前記所定演出が実行されている場合に通
信異常が発生した場合のいずれであっても、当該通信異常の解消後に当該通信異常の発生
時における前記所定演出の演出内容に関係なく当該通信異常が解消した状況に対応する演
出が実行されるようにする手段を有することを特徴とする。

【手続補正 5】

【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】

本発明によれば、演出の実行制御が好適に行われるようにすることが可能となる。

10

20

30

40

50