

【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 29 年 2 月 16 日 (2017.2.16)

【公開番号】特開 2016-195869 (P2016-195869A)

【公開日】平成 28 年 11 月 24 日 (2016.11.24)

【年通号数】公開・登録公報 2016-065

【出願番号】特願 2016-162656 (P2016-162656)

【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 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 29 年 1 月 13 日 (2017.1.13)

【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】

可変表示を行い、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、
操作に応じて操作信号を出力する初期化操作手段と、
乱数値となる数値データを生成する乱数回路を内蔵した制御用マイクロコンピュータと
を備え、

前記乱数回路は、更新した数値データを保持する数値保持手段を含み、

前記制御用マイクロコンピュータは、

前記乱数回路の設定を行う乱数回路設定手段と、

遊技機への電力供給が停止していても、遊技に関する制御を行う際に発生する情報を所
定期間保持可能な記憶手段と、

所定の処理を実行可能な所定処理実行手段と、

前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、

前記有利状態に制御するかを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記有利状態に制御されるかを前記決定手段による決定前に判定する判定手段とを含み

、

前記判定手段による判定にもとづいて、所定回の可変表示において、予告演出を実行す
る予告演出実行手段をさらに備え、

前記初期化手段は、電力供給の開始時に前記初期化操作手段からの前記操作信号が入力
されている場合に前記初期化処理を実行するとともに、前記初期化操作手段からの前記操
作信号が入力されていない場合であっても前記所定の処理の実行中に所定事象が発生した
ときに前記初期化処理を実行し、

前記予告演出実行手段は、

第 1 予告演出を実行するパターンと、当該第 1 予告演出よりも前記有利状態に制御され
る割合が高い第 2 予告演出を実行するパターンと、前記第 1 予告演出を実行した後に前記
第 2 予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンにより前記予告演出を実行可能
であり、

実行される前記第 1 予告演出の演出態様に応じて、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出が実行される割合が異な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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、可変表示を行^い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(手段 1) 本発明による遊技機は、可変表示を行^い、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、操作に応じて操作信号を出力する初期化操作手段と、乱数値となる数値データを生成する乱数回路(例えば、乱数回路 508a, 508b)を内蔵した制御用マイクロコンピュータ(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560)とを備え、乱数回路は、更新した数値データを保持する数値保持手段(例えば、図 8 および図 9 に示す各ハードラッチ乱数値レジスタ、ソフトラッチ乱数値レジスタ)を含み、制御用マイクロコンピュータは、乱数回路の設定を行う乱数回路設定手段(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 S1001, S1011 を実行する部分)と、遊技機への電力供給が停止していても、遊技に関する制御を行う際に発生する情報を所定期間保持可能な記憶手段(例えば、RAM 55 (バックアップ RAM))と、所定の処理(例えば、メイン処理におけるループ処理、タイマ割込処理)を実行可能な所定処理実行手段(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 S16 ~ S19, S20 ~ S34 を実行する部分)と、記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行する初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において、ステップ S16 ~ S19, S20 ~ S34 の実行中に IAT 回路 506a からの IAT 信号やウォッチドッグタイマ(WDT) 506b からのタイムアウト信号を入力したときには、図 50 および図 51 に示す電源断処理を実行することなく、リセット後にメイン処理が開始されたときにステップ S10 ~ S13 を実行する部分)と、有利状態に制御するかを決定する決定手段と、決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、有利状態に制御されるかを決定手段による決定前に判定する判定手段とを含み、判定手段による判定にもとづいて、所定回の可変表示において、予告演出を実行する予告演出実行手段をさらに備え、初期化手段は、電力供給の開始時に初期化操作手段からの操作信号が入力されている場合に初期化処理を実行するとともに、初期化操作手段からの操作信号が入力されていない場合であっても所定の処理の実行中に所定事象が発生したときに初期化処理を実行し、予告演出実行手段は、第 1 予告演出を実行するパターンと、当該第 1 予告演出よりも有利状態に制御される割合が高い第 2 予告演出を実行するパターンと、第 1 予告演出を実行した後に第 2 予告演出を実行するパターンとのいずれかのパターンにより予告演出を実行可能であり、実行される第 1 予告演出の演出態様に応じて、第 1 予告演出を実行した後に第 2 予告演出を実行するパターンにより予告演出が実行される割合が異なることを特徴とする。そのような構成により、第 1 予告演出が実行された場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることができる。