

【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24年3月15日(2012.3.15)

【公開番号】特開2010-264303(P2010-264303A)

【公開日】平成22年11月25日(2010.11.25)

【年通号数】公開・登録公報2010-047

【出願番号】特願2010-191551(P2010-191551)

【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 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成24年1月26日(2012.1.26)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定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と、

前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて遊技機における演出動作を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い高確率状態に制御するか否かとを、可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段による決定に基づいて前記遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

遊技機への電力供給が停止しても前記事前決定手段による決定内容および前記遊技状態制御手段による制御内容をバックアップ可能に記憶するバックアップ記憶手段と、

遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、前記バックアップ記憶手段の記憶内容に基づいて制御状態の復旧処理を実行する復旧処理手段と、

前記遊技状態制御手段が制御する遊技状態を特定可能な遊技状態指定コマンドを送信するコマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

遊技機における演出状態を、前記高確率状態であることに対応した第 1 演出状態と、前記高確率状態および前記高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第 2 演出状態とを含む複数種類のうち、いずれの演出状態に制御するかを揮発性記憶手段に記憶する演出状態記憶処理手段と、

前記揮発性記憶手段の記憶内容に基づいて遊技機における演出状態を複数種類のいずれかに制御する演出状態制御手段と、

遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、前記遊技状態指定コマンドを受信するまで復旧中であることを報知する復旧中報知手段とを含み、

前記コマンド送信手段は、前記復旧処理手段によって復旧処理が実行された後に、前記識別情報の可変表示が開始されることに対応して前記遊技状態指定コマンドを送信し、

前記演出状態制御手段は、前記第1演出状態の制御中に遊技機への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたことに基づき、前記遊技状態指定コマンドに対応して前記第2演出状態に制御する、

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、始動条件（例えばステップS202におけるNoの判定、および、ステップS203におけるNoの判定、あるいは、ステップS202におけるNoの判定、および、ステップS203におけるYesの判定など）が成立した後に開始条件（例えばステップS231におけるNoの判定に基づき、ステップS232にて「第1」の始動データを読み出したこと、あるいは、ステップS231におけるNoの判定に基づき、ステップS232にて「第2」の始動データを読み出したことなど）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）を可変表示する可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、画像表示装置5など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄など）となった後に、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など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のROM101、RAM102、CPU103など）と、前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて遊技機における演出動作を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120、ROM121、RAM122、表示制御部123など）とを備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態（例えば低確低ベース状態など）よりも高い高確率状態（例えば高確高ベース状態や高確低ベース状態など）に制御するか否かとを、可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103が、ステップS238～S245の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段による決定に基づいて前記遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えばCPU103が、ステップS309、S324、S327の処理を実行した後に、ステップS238、S241、S243の処理やステップS141の普通図柄判定処理、ステップS144の普通電動役物動作処理を実行する部分など）と、遊技機への電力供給が停止しても前記事前決定手段による決定内容および前記遊技状態制御手段による制御内容をバックアップ可能に記憶するバックアップ記憶手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102など）と、遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、前記バックアップ記憶手段の記憶内容に基づいて制御状態の復旧処理を実行する復旧処理手段（例えばCPU103が、ステップS10の遊技状態復旧処理を実行する部分など）と、前記遊技状態制御手段が制御する遊技状態を特定可能な遊技状態指定コマンド（例えば背景指定コマンドなど）を送信するコマンド送信手段（例えばCPU103が、ステップS58のコマンド制御処理を実行する部分など）とを含み、前記演出制御手段は、遊技機における演出状態を、前記高確率状態であることに対応した第1演出状態（例えば演出モード#4など）と、前記高確率状態および前記高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第2演出状態（例えば演出モード#3など）とを含む複数種類のうち、いずれの演出状態に制御するかを揮発性記憶手段（例えばRAM122など）に記憶する演出状態記憶処理手段（例えば演出制御用CPU120が、ステップS423、S425、S432

～ S 4 3 4、S 4 3 9、S 4 4 7、S 4 5 3 の処理のいずれかを実行する部分など)と、前記揮発性記憶手段の記憶内容に基づいて遊技機における演出状態を複数種類のいずれかに制御する演出状態制御手段(例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 5 1 7 にて、図 4 9 に示すような演出モード指定パツファの設定に基づき、演出制御パターンテーブル 2 3 0 A ～ 2 3 0 D のうちいずれかの演出制御パターンテーブルに格納された複数種類の演出制御パターンのいずれかを、使用する演出制御パターンとして決定する部分など)と、遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、前記遊技状態指定コマンドを受信するまで復旧中であることを報知する復旧中報知手段とを含み、前記コマンド送信手段は、前記復旧処理手段によって復旧処理が実行された後に、前記識別情報の可変表示が開始されることに対応して前記遊技状態指定コマンドを送信し(例えば C P U 1 0 3 が、ステップ S 1 0 の遊技状態復旧処理を実行した後、ステップ S 2 5 1 での送信設定やステップ S 2 8 0 での送信設定に基づき、ステップ S 5 8 のコマンド制御処理にて背景指定コマンドを送信する部分など)、前記演出状態制御手段は、前記第 1 演出状態の制御中に遊技機への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたことに基づき、前記遊技状態指定コマンドに対応して前記第 2 演出状態に制御する(例えば演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 4 2 1 における Y e s の判定、および、ステップ S 4 2 2 における Y e s の判定に基づき、ステップ S 4 2 3 の処理を実行することにより、演出状態が第 3 の演出モード # 3 となる部分など)。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

このような構成によれば、遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、復旧処理手段によってバックアップ記憶手段の記憶内容に基づく復旧処理が実行された後、識別情報の可変表示が開始されることに対応して、遊技状態制御手段が制御する遊技状態を特定可能な遊技状態指定コマンドをコマンド送信手段によって送信する。そして、演出状態制御手段は、高確率状態であることに対応した第 1 演出状態の制御中に電力供給が停止された後に電力供給が再開されたことに基づき、遊技状態指定コマンドに応じて高確率状態および高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第 2 演出状態に制御する。このように、高確率状態であることに対応した第 1 演出状態の制御中に電力供給が停止されても、電力供給の再開時には高確率状態および高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第 2 演出状態に制御することで、電力供給の停止により演出状態の記憶が消滅した場合でも、遊技状態と演出状態との食い違いが生じることを防止して、演出状態を適切に復旧することができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

前記可変表示手段として、第 1 始動条件(例えばステップ S 2 0 2 における N o の判定、および、ステップ S 2 0 3 における N o の判定など)が成立した後に第 1 開始条件(例えばステップ S 2 3 1 における N o の判定に基づき、ステップ S 2 3 2 にて「第 1」の始動データを読み出したことなど)が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報(例えば特別図柄など)を可変表示する第 1 特別可変表示手段(例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A など)と、前記可変表示手段として、第 2 始動条件(例えばステップ S 2 0 2 における N o の判定、および、ステップ S 2 0 3 における Y e s の判定など)が成立した後に第 2 開始条件(例えばステップ S 2 3 1 における N o の判定に基づき、

ステップ S 2 3 2 にて「第 2」の始動データを読み出したことなど）が成立したことに基
づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第 2 特別可変表示手段
（例えば第 2 特別図柄表示装置 4 B など）とを備え、前記演出制御手段は、前記特別識別
情報の可変表示に対応して各々が識別可能な複数種類の装飾識別情報（例えば飾り図柄な
ど）の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば画像表示装置 5 の表示領域における「左
」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R など）を制御する表示制御手段（
例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 0 ~ S 1 6 3 の処理を実行する部分など
）を含み、前記コマンド送信手段は、前記第 1 開始条件と前記第 2 開始条件のいずれかが
成立したことに基づいて、前記第 1 開始条件と前記第 2 開始条件のいずれが成立したかを
特定可能な可変表示開始指定情報（例えば第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンド
など）と、前記装飾識別情報の変動パターンを特定するための変動パターン情報（例えば
変動パターン指定コマンドなど）と、前記事前決定手段による決定結果を特定可能な事前
決定情報（例えば可変表示結果通知コマンドなど）とを送信してもよい（例えば C P U 1
0 3 が、ステップ S 2 8 0 での送信設定に基づき、ステップ S 5 8 のコマンド制御処理を
実行する部分など）。