

【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27年11月26日(2015.11.26)

【公開番号】特開2015-167830(P2015-167830A)

【公開日】平成27年9月28日(2015.9.28)

【年通号数】公開・登録公報2015-060

【出願番号】特願2014-46893(P2014-46893)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成27年10月7日(2015.10.7)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技において特定条件が成立し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制御手段と、

前記有利状態中において変化する有利状態中変数が該有利状態中変数に関する判定値に達したか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段によって前記判定値に達したと判定されたときに前記判定値に達した旨を示す第1画像を表示する第1画像表示手段と、

前記第1画像表示手段によって前記第1画像が表示された後に制御される有利状態中において前記第1画像とは異なる第2画像を表示する第2画像表示手段と、  
を備える

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、実施例におけるパチンコ遊技機1、変形例におけるスロットマシン)であって、

遊技において特定条件(例えば、実施例において特別図柄が大当たりを示す図柄で導出表示されること、変形例においてボーナスやA T・A R Tが当選すること)が成立したときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、実施例における大当たり遊技状態、変形例におけるボーナスやA T・A R T)に制御する遊技制御手段(例えば、C P U 1 0 3が特別図柄プロセス処理において大当たり開放前処理(S 2 6)、大当たり開放中処理(S 2 7)、大当たり開放後処理(S 2 8)及び大当たり終了処理(S 2 9)を実行する部分)と、

前記有利状態中において変化する有利状態中変数(例えば、実施例における出玉数(賞球数)、変形例における連荘数、継続ゲーム数)が該有利状態中変数に関する判定値(例

えば、図12(D)に示す連荘時出玉数データテーブル(更新用)に記憶されている出玉数)に達したか否かを判定する判定手段(例えば、演出制御用CPU120が大当たり遊技中処理のS390を実行する部分)と、

前記判定手段によって前記判定値に達したと判定されたとき(例えば、演出制御用CPU120がS390において出玉数カウンタの値が連荘時出玉数データテーブル(更新用)の出玉数よりも大であると判定したとき)に前記判定値に達した旨を示す第1画像(例えば、記録更新達成画像)を表示する第1画像表示手段(例えば、演出制御用CPU120が大当たり遊技中処理のS392及びS393を実行する部分)と、

前記第1画像表示手段によって前記第1画像が表示された後に制御される前記有利状態(例えば、実施例において連荘フラグがセットされていること、変形例におけるクレジットの存在やAT・ARTのストックが有ること)中において前記第1画像とは異なる第2画像(例えば、記録更新継続中画像)を表示する第2画像表示手段(例えば、演出制御用CPU120が大当たり表示処理のS372を実行する部分)と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1画像が表示されることで、判定値に達した旨が該判定値に達したときに迅速に報知されるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【手続補正3】

【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】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記有利状態中変数を、連続条件を満たさなくなつてから(例えば、実施例において、演出制御用CPU120がS405aの処理を実行することで連荘フラグをクリアする部分、変形例においてクレジットがゲーム可能数よりも少なくなったことやAT・ARTが終了し、AT・ARTのストックが無いこと)予め定められた期間(例えば、実施例における確変大当たりBの大当たり遊技終了後であれば50回、非確変大当たりCの大当たり遊技終了後であれば130回、非確変大当たりDの大当たり遊技後であれば30回、変形例であれば30回の変動表示や30回のゲーム)保持し(例えば、演出図柄変動停止処理において演出制御用CPU120がS348において連荘変動カウンタの値が0であると判定しなければS352を実行しないことで出玉数カウンタをクリアしない部分)、

前記連続条件を満たさなくなつてから前記特定回数の変動表示が実行されるまでに前記有利状態に制御されたときには、前記保持されている有利状態中変数から変化させ(例えば、演出制御用CPU120が演出図柄変動停止処理のS352を実行しないまま、大当たり遊技中処理のS385を実行することで出玉数カウンタの値を加算更新する部分)、

前記連続条件を満たさなくなつてから前記特定回数の変動表示が実行されるまでに前記有利状態に制御されないときには、前記保持されている有利状態中変数を初期化する(例えば、演出図柄変動停止処理において演出制御用CPU120がS348において連荘変動カウンタの値が0であると判定してS352において出玉数カウンタをクリアする部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続条件を満たさなくなつてからであっても、特定回数の変動表示が実行されるまでに再び有利状態に制御されることにより、保持されている有利状態中変数を変化させることができるので、有利状態中変数の初期化が実行されることなく、有利状態中変数が更に変化する可能性が生じ、遊技興趣を向上できる。

#### 【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0109

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0109】

また、RAM102は、その一部または全部が電源基板（図示略）において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電源電力の供給が停止したときである電源断時でも、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払賞球数を示すデータとは、バックアップデータとして、RAM102に保存される。制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0110

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0110】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ100の入力ポートには、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力されるようになっている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100の入力ポートには、RAMの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号が入力されるようになっている。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0278

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0278】

タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、図23に示すSs51～Ss56のサブCPUタイマ割込処理を実行する。サブCPUタイマ割込処理において、まず、RAM122の所定領域に記憶されているタイマ割込フラグをクリアし（Ss51）、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（Ss52）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、演出制御用CPU120は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップデータ記憶領域に保存する。次いで、コマンド解析処理を実行する（Ss53）。Ss53にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。