

【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26年12月25日 (2014.12.25)

【公開番号】特開2014-213017(P2014-213017A)

【公開日】平成26年11月17日 (2014.11.17)

【年通号数】公開・登録公報2014-063

【出願番号】特願2013-93366(P2013-93366)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

【手続補正書】

【提出日】平成26年9月22日 (2014.9.22)

【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】

電力の供給を受けて動作可能であり、始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、識別情報の可変表示を行って表示結果を導出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、  
前記遊技機の電源電圧を監視し、前記電源電圧の低下に基づいて低下信号を出力する電力監視手段と、

所定の検知を行い、検知結果を示す検知信号を出力する検知手段と、

前記検知手段が出力した検知信号が入力される入力手段と、

前記入力手段へ検知信号が入力されたことに基づいて、入力された検知信号の入力状況を示すデータをデータ保持手段に格納する入力データ記憶手段と、

前記データ保持手段に格納されたデータに基づいて遊技の進行を制御する制御手段と、を備え、

前記入力データ記憶手段は、前記電力監視手段から低下信号が前記入力手段に入力されている場合、前記データ保持手段へのデータの格納を制限し、

前記検知手段は、前記始動領域を遊技媒体が通過したことを示す検知信号を出力する、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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

( 1 ) 上記目的を達成するため、本発明の第 1 の観点に係る遊技機は、

電力の供給を受けて動作可能であり、始動領域(例えば第 1 始動入賞口、第 2 始動口)を遊技媒体が通過したことに基づいて、識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段に予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄など)が導出されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機 1 など)であって、

前記遊技機の電源電圧を監視し、前記電源電圧の低下に基づいて低下信号を出力する電

力監視手段（例えば電源監視回路など）と、

所定の検知を行い、検知結果を示す検知信号を出力する検知手段（例えば各種スイッチなど）と、

前記検知手段が出力した検知信号が入力される入力手段（例えば入力ポートなど）と、

前記入力手段へ検知信号が入力されたことに基づいて、入力された検知信号の入力状況を示すデータをデータ保持手段に格納する入力データ記憶手段（ステップS 9 3 2の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

前記データ保持手段に格納されたデータに基づいて遊技の進行を制御する制御手段（例えばスイッチ処理の実行結果に応じてステップS 1 4以降の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、を備え、

前記入力データ記憶手段は、前記電力監視手段から低下信号が前記入力手段に入力されている場合、前記データ保持手段へのデータの格納を制限し（例えばステップS 9 3 1にて電源断信号ありと判定された場合にはステップS 9 3 2、9 3 3の処理をスキップするなど）、

前記検知手段は、前記始動領域を遊技媒体が通過したことを示す検知信号を出力する、ことを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記入力手段は複数あり（例えば入力ポートIP 0 0～入力ポートIP 0 2など）、

前記入力データ記憶手段は、検知信号の入力状況を示すデータを前記データ保持手段に格納する処理と前記低下信号が入力されているか否かを判定する処理とを、前記入力手段毎に順次行う（例えば、ステップS 9 0 2の処理を入力ポート毎に行うなど）、

ようにしてもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

このような構成によれば、一の入力手段と他の入力手段とで検知信号の入力状況を示すデータを格納する場合、電断信号の入力状況が変化した場合にも対応することができる。

【手続補正 5】

【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】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記入力データ記憶手段は、前記入力手段の検知信号の入力状況を所定期間毎に複数回確認し、前記データの整合を確認後前記データ保持手段に格納する（例えば、ステップS 9 2 1と9 2 5の処理を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0012】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記入力手段は複数種類あり(例えばエラー検出用入力ポート、払出制御用入力ポート、可変表示用入力ポートなど)、

前記検知手段は、遊技媒体が所定領域を通過したことを検知して通過検知信号を出力する複数の通過検知手段(例えば第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22Bなど)と、遊技の進行に関する異常を検知して異常検出信号を出力する複数の異常検知手段(例えば複数のスイッチを含むエラー系スイッチ29など)と、を含み、

前記通過検知信号と前記異常検出信号とは異なる種類の入力手段に入力される(例えば第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22Bで検出された信号は可変表示用入力ポートである入力ポートIP02に入力され、磁石センサ信号1～3、電波センサ信号といったエラー系スイッチ29で検出された信号はエラー検出用入力ポートである入力ポートIP00に入力されるなど)、

ようにしてもよい。

## 【手続補正7】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0014

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0014】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

始動領域(例えば第1始動入賞口、第2始動入賞口など)を遊技媒体が通過したことに基づいて、識別情報(例えば特別図柄や飾り図柄など)の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示装置(例えば第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4B、画像表示装置5など)に予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄など)が導出されたときに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ機1など)であって、

識別情報の可変表示に対応して実行される特定演出の実行態様(例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチなど)と、識別情報の可変表示に対応して実行される該特定演出以外の通常演出の実行態様(例えば、滑りや擬似連の演出など)とを決定する決定手段(例えばステップS110、S111の処理を実行するCPU103など)と、

先読み演出を実行可能であることを示す第1コマンドと先読み予告の実行を制限することを示す第2コマンドのいずれかのコマンドを送信する先読みコマンド送信手段(例えば先読み予告演出の実行を制限するコマンドまたは先読み予告を実行可能である旨を示すコマンドを送信するCPU103など)と、

前記決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を示す通常演出コマンド(例えば前変動パターン指定コマンド)と、前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を示す特定演出コマンド(例えば後変動パターン指定コマンド)とを送信する演出態様コマンド送信手段(例えばステップS111にてコマンドの送信設定を行うCPU103など)と、

前記演出態様コマンド送信手段から送信される通常演出コマンドと特定演出コマンドにもとづく演出を実行する可変表示中演出制御手段(例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記決定手段による決定よりも前に、前記有利状態となるか否かを判定する判定手段(例えばステップS240の処理を実行するCPU103など)と、

をさらに備え、

前記先読みコマンド送信手段は、前記判定手段による判定に基づいて、少なくとも前記可変表示中演出制御手段が送信する通常演出コマンドと特定演出コマンドに対応する前記

第 1 コマンドを送信し（ステップ S 4 1 3 の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づく識別情報の可変表示における前記特定演出の実行態様および前記通常演出の実行態様を、前記データ保持手段に格納されたデータに基づいて判定する（例えばスイッチ処理の実行結果に基づいてステップ S 2 4 0 の処理を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

（ 6 ） 上記（ 5 ）の遊技機において、

前記領域を遊技媒体が通過したにも関わらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B など）と、

前記判定手段の判定結果に基づいて判定対象となった識別情報の可変表示が開始される以前に所定の先読み演出を実行する先読み演出実行手段（例えばステップ S 1 6 1、S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、をさらに備え、

前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンド送信手段から特定演出コマンドに対応する前記第 1 コマンドを受信したことにもとづいて前記先読み演出を実行する（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 がリーチ演出を実行する旨を示すコマンドに基づいて先読み予告演出を実行するか否かを決定するなど）、

ようにしてもよい。