

【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2日 (2017.2.2)

【公開番号】特開2016-187636(P2016-187636A)

【公開日】平成28年11月4日 (2016.11.4)

【年通号数】公開・登録公報2016-062

【出願番号】特願2016-154140(P2016-154140)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

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28年12月16日 (2016.12.16)

【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、
遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータを備え、
所定事象が発生したことにともづいて第 1 リセットを発生させるか第 2 リセットを発生
させるかが設定され、

前記第 1 リセットの発生後にはセキュリティチェックを実行する一方、前記第 2 リセッ
トの発生後にはセキュリティチェックを実行せず、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

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、

特定値を格納する格納手段と、

制御命令に従って遊技の進行を制御する制御用 C P U と、

所定電源電圧の電圧低下を検出したことにともづいて電力供給停止時処理を実行する電
力供給停止時処理実行手段と、

前記電力供給停止時処理を実行した後に前記所定事象が発生したときに、前記記憶手段
の記憶内容にもとづいて制御状態を前記電力供給停止時処理を開始したときの状態に復旧
させる復旧手段とを含み、

第 1 情報と第 2 情報とにもとづいて読み出し対象のデータを読み出すときに、前記格納
手段に格納された特定値にもとづいて前記第 1 情報を特定可能であり、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と

、
前記判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定の対象となった可変表示が開始される
前の複数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とを備え、

前記予告演出実行手段は、

複数回の可変表示において、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るとともに、

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(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、遊技の進行を制御する遊技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）を備え、所定事象が発生（例えば、IAT 回路 506a からの IAT 信号の入力、ウオッチドッグタイマ（WDT）506b からのタイムアウト信号の入力）したことにともづいて第 1 リセット（例えば、システムリセット）を発生させるか第 2 リセット（例えば、ユーザリセット）を発生させるかが設定され（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるプログラム管理エリアの図 12 に示すリセット設定（KRES）のビット 7 の設定値に従ってステップ S1001, S1011 を実行する部分）、第 1 リセットの発生後にはセキュリティチェックを実行する一方、第 2 リセットの発生後にはセキュリティチェックを実行せず（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、図 46（A）に示すように、ステップ S1004 の後にはステップ S1006 でセキュリティチェックを実行し、図 46（B）に示すように、ステップ S1014 の後にはセキュリティチェックを実行しない）、遊技制御用マイクロコンピュータは、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、特定値（例えば、F0H）を格納する格納手段（例えば、Qレジスタ）と、制御命令に従って遊技の進行を制御する制御用 CPU（例えば、CPU 56）と、所定電源電圧の電圧低下を検出したことにともづいて電力供給停止時処理（例えば、電源断処理）を実行する電力供給停止時処理実行手段（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 S450～S487 を実行する部分）と、電力供給停止時処理を実行した後に所定事象が発生したときに、記憶手段の記憶内容にもとづいて制御状態を電力供給停止時処理を開始したときの状態に復旧させる復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において、電源断処理を実行した後に IAT 回路 506a からの IAT 信号やウオッチドッグタイマ（WDT）506b からのタイムアウト信号を入力したときには、リセット後にメイン処理が開始されたときにステップ S7, S8 で Y と判定してステップ S41～S44 を実行する部分）とを含み、第 1 情報（例えば、データ格納領域の上位アドレス）と第 2 情報（例えば、データ格納領域の下位アドレス）ともとづいて読み出し対象のデータを読み出すときに、格納手段に格納された特定値にもとづいて第 1 情報を特定可能であり（例えば、CPU 56 は、図 47 に示すように、Qレジスタに設定された

F0Hと、LDQコマンドで指定された20Hとにもとづいて、データ格納領域のアドレスF020Hを特定し、アドレスF020Hに対応するデータ格納領域からデータaを抽出する)、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、決定手段による決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定の対象となった可変表示が開始される前の複数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とを備え、予告演出実行手段は、複数回の可変表示において、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るとともに、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、遊技制御用マイクロコンピュータに関するセキュリティ性を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(手段3) 手段1または手段2において、遊技制御用マイクロコンピュータは、ウォッチドッグタイマ(例えば、ウォッチドッグタイマ(WDT)506b)を含み、所定事象の発生には、ウォッチドッグタイマのタイムアウトが含まれ(例えば、ウォッチドッグタイマ(WDT)506bからのタイムアウト信号の入力)、ウォッチドッグタイマを起動させるか否かを設定可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、プログラム管理エリアの図12に示すリセット設定(KRES)のビット3-0の設定値が"0000"であることに従ってステップS1001, S1011を実行することによって、ウォッチドッグタイマ(WDT)506bを使用禁止に設定可能である)、ウォッチドッグタイマを起動させないと設定した場合であっても、所定事象が発生したことにもとづいて第1リセットを発生させるか第2リセットを発生させるかを設定可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるプログラム管理エリアの図12に示すリセット設定(KRES)のビット3-0が"0000"に設定されている場合であっても、ビット7の設定値に従ってステップS1001, S1011を実行することによって、リセットの種類を設定可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、ウォッチドッグタイマの設定にかかわらず、所定事象が発生したことにもとづいて発生させるリセットの種類の設定を共通化することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、第1リセットを発生させると設定したときに、所定事象が発生して第1リセットを発生させた後、所定事象が発生したことにもとづいて第1リセットを発生させるか第2リセットを発生させるかを再度設定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図46(A)に示すように、システムリセットが発生したときに、ステップS1005を実行して、遊技制御用マイクロコンピュータ560の各種設定をハードウェア的に再度実行することにより、システムリセットとするかユーザリセットとするかを再度設定する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、異常な状態から正常な状態に確実に復旧させることができる。