

【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28年6月23日(2016.6.23)

【公開番号】特開2016-64160(P2016-64160A)

【公開日】平成28年4月28日(2016.4.28)

【年通号数】公開・登録公報2016-026

【出願番号】特願2015-243823(P2015-243823)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年5月9日(2016.5.9)

【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、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を備え、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り、

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

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】0 0 0 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献1】特開2004-147704号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【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】

本発明は、第1予告演出が開始された場合でも、第2予告演出に移行することへの期待感を抱かせ、遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正7】

【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、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を備え、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、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）、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り、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予告演出が開始された場合でも、第2予告演出に移行することへの期待感を抱かせ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(手段2) 手段1において、設定手段は、ウォッチドッグタイマを起動させるか否かを設定可能とし（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された場合であっても、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が設定可能とされる(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9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、設定手段は、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が再度設定される(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。