

【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】令和 4 年 3 月 7 日(2022.3.7)

【公開番号】特開 2020-137657(P2020-137657A)
 【公開日】令和 2 年 9 月 3 日(2020.9.3)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-036
 【出願番号】特願 2019-34190(P2019-34190)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 2 月 25 日(2022.2.25)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に関する制御処理を行う制御手段と、
前記制御手段による情報の読み出し及び書き込みが可能とされた記憶手段と、
前記記憶手段の記憶情報を電源遮断前の状態に復帰させるバックアップ復帰処理を実行可能なバックアップ復帰手段と、
遊技実績に基づいて算出された所定情報を表示する表示手段と、
前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、
画像表示を行う表示装置に表示すべき表示内容を特定するディスプレイリストを発行する画像制御手段と、
前記ディスプレイリストに基づく所定の画像データを、所定の第一メモリに完成させる画像生成手段と、
前記画像データの基礎データとなる各種の圧縮データを記憶する第二メモリと、を備え、
前記表示制御手段は、
前記バックアップ復帰処理が終了した後に、前記表示手段の動作確認表示を所定時間実行させ、
前記表示手段は、
前記所定情報として、現在の遊技実績に関する第一所定情報と、前回の遊技実績に関する第二所定情報とを表示可能であり、
前記第二所定情報を記憶するための第二所定情報記憶領域を有し、
複数 N 個の動画演出が重複して実行される場合、前記第一メモリに、N 個の展開空間が確保され、各動画演出用の基礎データは、各々の展開空間で展開されるよう構成されている
 遊技機。

30

40

【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

50

【補正の内容】

【0001】

本発明は弾球遊技機、回胴遊技機などの遊技機に係るものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

例えばパチンコ遊技機等の弾球遊技機や、スロットマシン等の回胴式遊技機等、各種の遊技機が広く知られている。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

昨今の遊技機には、遊技実績に係る情報を表示するための表示手段と、各種演出画像を表示するための表示装置とが備えられている。上記の表示手段は、主にホール関係者に向けた情報を表示するため、正確な情報表示を行うことが重視される。一方で、上記の表示装置については、主に遊技者に向けた情報を表示するため、複雑高度で且つ豊富な演出画像を表示することが重視される。

このように、遊技機に設けられる表示手段や表示装置等の各種の表示デバイスについては、その特性に応じた適切な表示制御動作を行うべきであり、それら表示デバイスごとの表示動作制御について更なる改善が望まれている。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、上記事情に鑑み為されたものであり、遊技機に設けられた各種表示デバイス（表示手段や表示装置）の特性に応じた表示制御動作について更なる改善を図ることを目的とする。

【手続補正6】

【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】

本発明に係る遊技機は、遊技に関する制御処理を行う制御手段と、前記制御手段による情報の読み出し及び書き込みが可能とされた記憶手段と、前記記憶手段の記憶情報を電源遮断前の状態に復帰させるバックアップ復帰処理を実行可能なバックアップ復帰手段と、遊技実績に基づいて算出された所定情報を表示する表示手段と、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、画像表示を行う表示装置に表示すべき表示内容を特定するディスプレイリストを発行する画像制御手段と、前記ディスプレイリストに基づく所定の画像データを、所定の第一メモリに完成させる画像生成手段と、前記画像データの基礎データとなる各種の圧縮データを記憶する第二メモリと、を備え、前記表示制御手段は、前記バックアップ復帰処理が終了した後に、前記表示手段の動作確認表示を所定時間実行させ、前記表示手段は、前記所定情報として、現在の遊技実績に関する第一所定情報と、前回の遊技

実績に関する第二所定情報とを表示可能であり、前記第二所定情報を記憶するための第二所定情報記憶領域を有し、複数N個の動画演出が重複して実行される場合、前記第一メモリに、N個の展開空間が確保され、各動画演出用の基礎データは、各々の展開空間で展開されるよう構成されているものである。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

10

上記構成によれば、遊技実績に基づいて算出された所定情報を表示する表示手段について、クリア処理の実行中に動作確認表示が行われないため、表示手段の表示制御動作の適正化が図られる。また、画像表示を行う表示装置については、上記のような圧縮データの展開手法が採られることで表示制御動作の適正化が図られる。

【手続補正8】

【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】

20

本発明によれば、遊技機に設けられた各種表示デバイス（表示手段や表示装置）の特性に応じた表示制御動作について更なる改善を図ることができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0171

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0171】

ここで、上記したステップS405～S410の処理によると、ステップS406で設定値Vdとの比較対象とする値の大きさによって、設定値Vdを「00H」に戻す際の上限值を变化できることが分かる。つまり、上記例では、ステップS406における比較対象値を「2（02H）」とすることで、設定値Vd＝2のときにステップS415で変更スイッチの操作が検知された場合に、設定値Vdが「00H」に戻されるようにしている。ステップS406における比較対象値を「1」や「0」とすれば、それぞれ、設定値Vd＝1のとき、設定値Vd＝0のときに変更スイッチの操作が検知された場合に設定値Vdが「00H」に戻される。

30

パチンコ遊技機1については、設定変更を可能とする機種と不能とする機種とを作り分けることも考えられるが、上記したステップS405～S410の処理を採用していれば、ステップS406における比較対象値を「0」に設定することで、設定変更が不能な機種を容易に作成できることが分かる。このことは、パチンコ遊技機1に処理を実行させるためのプログラムは共通としたまま、ステップS406の処理で参照する比較対象値の記憶値を変更するのみで、設定変更可能な機種と設定変更不能な機種とを作り分けることが可能なことを意味している。つまりこの点で、汎用性の高いプログラムとされている。

40

また、図10に示す処理によれば、ステップS406の比較対象値を「0」として設定変更を不能とした場合であっても、設定変更操作が有効に処理される（S415）。そして、このように有効に処理される設定変更操作に応じ、図10の処理の中では、レジスタに格納される設定値情報の値も変化することになる（S408）。但し、ステップS405の比較対象値＝「0」とされていれば、設定変更操作が行われても、最終的には設定値Vdが変更されないプログラムとなっている。

50