

【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2年5月28日(2020.5.28)

【公開番号】特開2020-58682(P2020-58682A)

【公開日】令和2年4月16日(2020.4.16)

【年通号数】公開・登録公報2020-015

【出願番号】特願2018-193041(P2018-193041)

【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】令和2年3月9日(2020.3.9)

【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、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

前記可動体を動作させるための駆動力を発生する駆動手段と、

前記駆動手段の駆動制御を、クロック信号と複数の異なる制御信号との入力にもとづいて実行可能な駆動制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記可動体の動作を伴う可動体演出の制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段から出力されるシリアル信号によるシリアル制御データを複数の異なる制御信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能であるとともに、前記演出制御手段から出力されるシリアル信号によるシリアルクロックデータをクロック信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能な信号変換手段を、さらに備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であり、

前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記可変表示は実行されない、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行
可能な遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手
段と、
前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、
動作可能に設けられた可動体と、
前記可動体を動作させるための駆動力を発生する駆動手段と、
前記駆動手段の駆動制御を、クロック信号と複数の異なる制御信号との入力にもとづい
て実行可能な駆動制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、前記可動体の動作を伴う可動体演出の制御を行うことが可能であ
り、
前記演出制御手段から出力されるシリアル信号によるシリアル制御データを複数の異なる
制御信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能であるとともに、前記演出制御手段か
ら出力されるシリアル信号によるシリアルクロックデータをクロック信号に変換して前記
駆動制御手段に出力可能な信号変換手段を、さらに備え、
前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表
示部を含む情報表示部を有し、
確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行いうこと
が可能な確認状態に移行し、
前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表
示部において行うことが可能であり、
前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であ
り、
前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記
可変表示は実行されない、
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】0006
【補正方法】変更
【補正の内容】

【0006】

前記課題を解決するために、手段Aの遊技機は、
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、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行
可能な遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手
段と、
前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、
動作可能に設けられた可動体と、
前記可動体を動作させるための駆動力を発生する駆動手段と、
前記駆動手段の駆動制御を、クロック信号と複数の異なる制御信号との入力にもとづい
て実行可能な駆動制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、前記可動体の動作を伴う可動体演出の制御を行うことが可能であ
り、
前記演出制御手段から出力されるシリアル信号によるシリアル制御データを複数の異な

る制御信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能であるとともに、前記演出制御手段から出力されるシリアル信号によるシリアルクロックデータをクロック信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能な信号変換手段を、さらに備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であり、

前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記可変表示は実行されない、

ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、手段Bの遊技機は、

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、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、動作可能に設けられた可動体と、

前記可動体を動作させるための駆動力を発生する駆動手段と、

前記駆動手段の駆動制御を、クロック信号と複数の異なる制御信号との入力にもとづいて実行可能な駆動制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記可動体の動作を伴う可動体演出の制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段から出力されるシリアル信号によるシリアル制御データを複数の異なる制御信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能であるとともに、前記演出制御手段から出力されるシリアル信号によるシリアルクロックデータをクロック信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能な信号変換手段を、さらに備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であり、

前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記可変表示は実行されない、

ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、手段1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

動作可能に設けられた可動体(例えば、リール301L、301C、301R)と、

前記可動体を動作させるための駆動力を発生する駆動手段(例えば、リールステッピングモータ307L、307C、307R)と、

前記駆動手段の駆動制御を、クロック信号(例えば、制御用クロック信号)と複数の異なる制御信号(例えば、出力制御信号、電気角初期化信号、正転・逆転信号、励磁設定信

号 0 、励磁設定信号 1 、励磁設定信号 2 、 A 相出力設定信号、 B 相出力設定信号) との入力にもとづいて実行可能な駆動制御手段 (例えば、モータ駆動回路 85 、 86 、 87) と、

前記可動体の動作を伴う可動体演出 (例えば、変動表示演出) の制御を行う演出制御手段 (例えば、演出制御基板 80) と、

前記演出制御手段から送信されるシリアル信号によるシリアル制御データ (例えば、モータ駆動回路 1 用制御データ、モータ駆動回路 2 用制御データ、モータ駆動回路 3 用制御データ) を複数の異なる制御信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能であるとともに、前記演出制御手段から送信されるシリアル信号によるシリアルクロックデータ (例えば、モータ駆動回路 1 用クロック信号データ、モータ駆動回路 2 用クロック信号データ、モータ駆動回路 3 用クロック信号データ) を制御用クロック信号) をクロック信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能な信号変換手段 (例えば、シリアル信号回路 89) と、

遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御されることを示唆する示唆演出 (例えば、リーチ演出) を実行可能な示唆演出実行手段 (例えば演出制御用 CPU90120) と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段 (例えば演出制御用 CPU90120) と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり (例えば図 44-2 (D) や図 44-2 (F) に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分) 、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出 (例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出) と第 2 示唆演出 (例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出) とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知する (例えば、図 44-2 に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出の開始から該スーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル 31AK007 を表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、駆動制御手段に入力されるクロック信号を、演出制御手段がシリアルクロックデータによって直接管理することができ、個別のクロック信号発生回路からのシリアル信号に同期していない不適切なクロック信号が駆動制御手段に入力されることにより不適切な駆動制御が行われてしまうことを防ぐことができる。また、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【手続補正 3】

【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】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段 (例えば、演出制御基板 80) は、前記シリアルクロックデータに対応したクロックデータを記憶可能であって、該記憶しているクロックデータを読み出して前記シリアルクロックデータを送信可能である (例えば、最短周期の制御用クロック信号 (A) に対応する「 00110011... 」のデータ列や、最短周期の倍周期の制御用クロック信号 (B) に対応する「 00110011... 」のデータ列や、最短周期の 3 倍周期の制御用クロック信号 (C) に対応する「 000111000111... 」のデータ列が ROM に記憶されており、該データ列を ROM から読み出してモータ駆動回路 1 用クロック信号データ、モータ駆動回路 2 用クロック信号データ、モータ駆動回路 3 用クロック信号データとして送信する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、シリアルクロックデータの送信毎にクロックデータを生成する必要がないので、シリアルクロックデータの送信に伴う処理負荷を低減できる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

手段3の遊技機は、手段1または手段2に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、該演出制御手段が有する動作クロック発生回路にて生成される動作クロックにもとづいて前記シリアルクロックデータを生成して送信可能である（例えば、変形例にて示すクロック信号データ変換処理において、演出制御用CPUが、該演出制御用CPUに入力されるクロック信号にもとづいて、該クロック信号を演算によって、シリアル信号回路89から出力させる周期に対応するクロック信号データのデータ列に変換して送信する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作クロックにもとづいてシリアルクロックデータが生成されるので、演出制御手段とシリアルクロックにもとづくクロック信号との同期を保つことが容易となる。

【手続補正5】

【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】

手段4の遊技機は、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記信号変換手段（例えば、シリアル信号回路89）から出力されるクロック信号（例えば、最短周期の制御用クロック信号（A））を、分周によって周期の異なる分周クロック信号に変換して前記駆動制御手段に出力可能な分周手段（例えば、図7に示すように、分周によって基準波、2分周波、3分周波、…n分周波に変換してモータ駆動回路85、86、87に出力可能なパルスカウンタ90）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段の処理負荷の増大を抑えつつ、周期の異なる分周クロック信号を駆動制御手段に出力することができる。

【手続補正6】

【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】

前記課題を解決するために、手段5に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機901）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU90120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU90120）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図44-2(D)や図44-2(F)に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパー・リーチAやスーパー・リーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパー・リーチDやスーパー・リーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図44-2に示すように、スーパー・リーチDのリーチ演出の開始から該スーパー・リーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。