【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4月21日(2016.4.21)

【公開番号】特開2016-28624(P2016-28624A)
【公開日】平成28年3月3日(2016.3.3)
【年通号数】公開・登録公報2016-013
【出願番号】特願2014-151543(P2014-151543)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３１２Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成28年3月4日(2016.3.4)
【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】
遊技媒体を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、遊技媒体が進入可能な遊技領域が設けられ、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、可変表示を行う遊技機であって、
始動領域として第１始動領域および第２始動領域が設けられ、
遊技媒体を振り分けるための振分装置が前記遊技領域に設けられ、
前記振分装置は、
前記遊技領域に進入した遊技媒体が当該振分装置に流入可能な流入口と、
前記流入口から流入した遊技媒体が通過可能な複数の通路と、
前記流入口から流入した遊技媒体を前記複数の通路のうちのいずれかに振り分ける振分手段とを含み、
前記振分手段は、前記流入口から遊技媒体が流入したことにもとづいて、前記複数の通路のうちの第１通路に遊技媒体を振り分けやすい第１状態と第２通路に遊技媒体を振り分けやすい第２状態とに所定の順序に従って切り替わり、
前記第１始動領域は、前記第１通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ、
前記第２始動領域は、前記第２通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ、
始動領域に対応する記憶領域に格納された値に所定値を加算する加算手段と、
前記記憶領域に格納された値をクリアするクリア手段と、
前記記憶領域に格納された値にもとづいて異常と判定する異常判定手段と、
遊技媒体が前記第１始動領域または前記第２始動領域を通過したことにもとづいて遊技媒体が通過した始動領域に対応する前記記憶領域を前記加算手段による加算対象として設定し、遊技媒体が通過した始動領域とは異なる始動領域に対応する前記記憶領域を前記クリア手段によるクリア対象として設定する設定手段と、を備え、
前記設定手段は、
前記第１始動領域に対応する前記記憶領域を前記加算手段による加算対象とし、前記第

２始動領域に対応する前記記憶領域を前記クリア手段によるクリア対象として仮設定する仮設定手段と、
遊技媒体が前記第２始動領域を通過したことにもとづいて、仮設定された前記加算手段による加算対象と前記クリア手段によるクリア対象とを入れ替える入れ替え手段とを含み、
前記加算手段は、前記設定手段によって加算対象とされた前記記憶領域に格納された値に前記所定値を加算し、
前記クリア手段は、前記設定手段によってクリア対象とされた前記記憶領域に格納された値をクリアし、
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と、
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なリセット設定手段とをさらに備え、
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、
可変表示を開始するときに、可変表示の表示結果を特定表示結果と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結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、
を含み、
前記可変表示制御手段は、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後と前記所定表示結果以外の表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後とにおいて、複数種類の可変表示パターンの中から特定の可変表示パターンを選択する割合が異なり、
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、
所定の処理を実行可能な所定処理実行手段と、
前記所定の処理の実行中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を初期化する初期化手段とをさらに含む
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技媒体を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、遊技媒体が進入可能な遊技領域が設けられ、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、可変表示を行う遊技機であって、
始動領域として第１始動領域および第２始動領域が設けられ、
遊技媒体を振り分けるための振分装置が前記遊技領域に設けられ、
前記振分装置は、
前記遊技領域に進入した遊技媒体が当該振分装置に流入可能な流入口と、
前記流入口から流入した遊技媒体が通過可能な複数の通路と、
前記流入口から流入した遊技媒体を前記複数の通路のうちのいずれかに振り分ける振分手段とを含み、
前記振分手段は、前記流入口から遊技媒体が流入したことにもとづいて、前記複数の通路のうちの第１通路に遊技媒体を振り分けやすい第１状態と第２通路に遊技媒体を振り分けやすい第２状態とに所定の順序に従って切り替わり、
前記第１始動領域は、前記第１通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ、
前記第２始動領域は、前記第２通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ、
始動領域に対応する記憶領域に格納された値から所定値を減算する減算手段と、

前記記憶領域に格納された値を特定値に設定する特定値設定手段と、
前記記憶領域に格納された値にもとづいて異常と判定する異常判定手段と、
遊技媒体が前記第１始動領域または前記第２始動領域を通過したことにもとづいて遊技媒体が通過した始動領域に対応する前記記憶領域を前記減算手段による減算対象として設定し、遊技媒体が通過した始動領域とは異なる始動領域に対応する前記記憶領域を前記特定値設定手段による特定値設定対象として設定する設定手段とを備え、
前記設定手段は、
前記第１始動領域に対応する前記記憶領域を前記減算手段による減算対象とし、前記第２始動領域に対応する前記記憶領域を前記特定値設定手段による特定値設定対象として仮設定する仮設定手段と、
遊技媒体が前記第２始動領域を通過したことにもとづいて、仮設定された前記減算手段による減算対象と前記特定値設定手段による特定値設定対象とを入れ替える入れ替え手段とを含み、
前記減算手段は、前記設定手段によって減算対象とされた前記記憶領域に格納された値から前記所定値を減算し、
前記特定値設定手段は、前記設定手段によって特定値設定対象とされた前記記憶領域に格納された値を前記特定値に設定し、
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と、
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なリセット設定手段とをさらに備え、
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、
可変表示を開始するときに、可変表示の表示結果を特定表示結果と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結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、
を含み、
前記可変表示制御手段は、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後と前記所定表示結果以外の表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後とにおいて、複数種類の可変表示パターンの中から特定の可変表示パターンを選択する割合が異なり、
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、
所定の処理を実行可能な所定処理実行手段と、
前記所定の処理の実行中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を初期化する初期化手段とをさらに含む
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
遊技状態を、通常遊技状態と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果になりやすい特別遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、
前記通常遊技状態であるときと前記特別遊技状態であるときとにおいて共通演出を実行可能な共通演出実行手段と、
をさらに備え、
前記共通演出実行手段は、前記特定表示結果と前記所定表示結果とのいずれかが可変表示の表示結果として導出表示されたことにもとづいて、前記共通演出を実行可能である
ことを特徴とする請求項１又は請求項２に記載の遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００９】
（手段１）本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、遊技媒体が進入可能な遊技領域（例えば、遊技領域７）が設けられ、始動領域（例えば、第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４、第３始動入賞口１７）を遊技媒体が通過したことにもとづいて、可変表示を行う遊技機であって、始動領域として第１始動領域（例えば、第１始動入賞口１３）および第２始動領域（例えば、第２始動入賞口１４）が設けられ、遊技媒体を振り分けるための振分装置（例えば、振分装置２００）が遊技領域に設けられ、振分装置は、遊技領域に進入した遊技媒体が当該振分装置に流入可能な流入口（例えば、流入口２０１）と、流入口から流入した遊技媒体が通過可能な複数の通路（例えば、左側通路２０３、右側通路２０４）と、流入口から流入した遊技媒体を複数の通路のうちのいずれかに振り分ける振分手段（例えば、振分部材２０２）とを含み、振分手段は、流入口から遊技媒体が流入したことにもとづいて、複数の通路のうちの第１通路（例えば、左側通路２０３）に遊技媒体を振り分けやすい第１状態（例えば、図２（ａ），（ｄ）に示すように振分部材２０２が右側に倒れた状態）と第２通路（例えば、右側通路２０４）に遊技媒体を振り分けやすい第２状態（例えば、図２（ｂ），（ｃ）に示すように振分部材２０２が左側に倒れた状態）とに所定の順序に従って切り替わり（例えば、図２に示すように交互に切り替わる）、第１始動領域は、第１通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ（例えば、図２および図３に示すように、第１始動入賞口１３は左側流出口２０５の下方に設けられている）、第２始動領域は、第２通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ（例えば、図２および図３に示すように、第２始動入賞口１４は右側流出口２０６の下方に設けられている）、始動領域に対応する記憶領域（例えば、第１始動口監視用バッファおよび第２始動口監視用バッファ）に格納された値に所定値を加算する加算手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５４を実行する部分）と、記憶領域に格納された値をクリアするクリア手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５５を実行する部分）と、記憶領域に格納された値にもとづいて異常と判定する異常判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５９を実行する部分）と、遊技媒体が第１始動領域または第２始動領域を通過したことにもとづいて遊技媒体が通過した始動領域に対応する記憶領域を加算手段による加算対象として設定し、遊技媒体が通過した始動領域とは異なる始動領域に対応する記憶領域をクリア手段によるクリア対象として設定する設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５０～Ｓ２５３を実行する部分）とを備え、設定手段は、第１始動領域に対応する記憶領域を加算手段による加算対象とし、第２始動領域に対応する記憶領域をクリア手段によるクリア対象として仮設定する仮設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５０～Ｓ２５１を実行する部分）と、遊技媒体が第２始動領域を通過したことにもとづいて、仮設定された加算手段による加算対象とクリア手段によるクリア対象とを入れ替える入れ替え手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５２～Ｓ２５３を実行する部分）とを含み、加算手段は、設定手段によって加算対象とされた記憶領域に格納された値に所定値を加算し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５４を実行する部分）、クリア手段は、設定手段によってクリア対象とされた記憶領域に格納された値をクリアし（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５５を実行する部分）、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）と、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）したことにもとづいて第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）を発生させるかを設定可能なリセット設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるプログラム管理エリアの図１４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）とをさらに備え、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４８（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４８（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、可変表示を開始するときに、可変表示の表示結果を特定表示結果（大当り図柄）とするか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＳ３００の処理を実行する部分）と、決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＳ３０１の処理を実行する部分）と、を含み、可変表示制御手段は、特定表示結果とは異なる所定表示結果（小当り図柄）が可変表示の表示結果として導出表示された後と所定表示結果以外の表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後とにおいて、複数種類の可変表示パターンの中から特定の可変表示パターンを選択する割合が異なり、遊技制御用マイクロコンピュータは、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、ＲＡＭ５５（バックアップＲＡＭ））と、所定の処理（例えば、メイン処理におけるループ処理、タイマ割込処理）を実行可能な所定処理実行手段（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Ｓ１６～Ｓ１９，Ｓ２０～Ｓ３４を実行する部分）と、所定の処理の実行中に所定事象が発生したときに記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１６～Ｓ１９，Ｓ２０～Ｓ３４の実行中に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、図５２および図５３に示す電源断処理を実行することなく、リセット後にメイン処理が開始されたときにステップＳ１０～Ｓ１３を実行する部分）とをさらに含むことを特徴とする。

そのような構成により、振分装置の異常判定を行うことができるので、振分装置の異常により遊技を正常に行えなくなることを防止することができる。

【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２）本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、遊技媒体が進入可能な遊技領域（例えば、遊技領域７）が設けられ、始動領域（例えば、第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４、第３始動入賞口１７）を遊技媒体が通過したことにもとづいて、可変表示を行う遊技機であって、始動領域として第１始動領域（例えば、第１始動入賞口１３）および第２始動領域（例えば、第２始動入賞口１４）が設けられ、遊技媒体を振り分けるための振分装置（例えば、振分装置２００）が遊技領域に設けられ、振分装置は、遊技領域に進入した遊技媒体が当該振分装置に流入可能な流入口（例えば、流入口２０１）と、流入口から流入した遊技媒体が通過可能な複数の通路（例えば、左側通路２０３、右側通路２０４）と、流入口から流入した遊技媒体を複数の通路のうちのいずれかに振り分ける振分手段（例えば、振分部材２０２）とを含み、振分手段は、流入口から遊技媒体が流入したことにもとづいて、複数の通路のうちの第１通路（例えば、左側通路２０３）に遊技媒体を振り分けやすい第１状態（例えば、図２（ａ），（ｄ）に示すように振分部材２０２が右側に倒れた状態）と第２通路（例えば、右側通路２０４）に遊技媒体を振り分けやすい第２状態（例えば、図２（ｂ），（

ｃ）に示すように振分部材２０２が左側に倒れた状態）とに所定の順序に従って切り替わり（例えば、図２に示すように交互に切り替わる）、第１始動領域は、第１通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ（例えば、図２および図３に示すように、第１始動入賞口１３は左側流出口２０５の下方に設けられている）、第２始動領域は、第２通路に振り分けられた遊技媒体が通過しやすい態様で設けられ（例えば、図２および図３に示すように、第２始動入賞口１４は右側流出口２０６の下方に設けられている）、始動領域に対応する記憶領域（例えば、第１始動口監視用バッファおよび第２始動口監視用バッファ）に格納された値から所定値を減算する減算手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５４ｂを実行する部分）と、記憶領域に格納された値を特定値に設定する特定値設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５５ｂを実行する部分）と、記憶領域に格納された値にもとづいて異常と判定する異常判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５９ｂを実行する部分）と、遊技媒体が第１始動領域または第２始動領域を通過したことにもとづいて遊技媒体が通過した始動領域に対応する記憶領域を減算手段による減算対象として設定し、遊技媒体が通過した始動領域とは異なる始動領域に対応する記憶領域を特定値設定手段による特定値設定対象として設定する設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５０ｂ～Ｓ２５３ｂを実行する部分）とを備え、設定手段は、第１始動領域に対応する記憶領域を減算手段による減算対象とし、第２始動領域に対応する記憶領域を特定値設定手段による特定値設定対象として仮設定する仮設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５０ｂ～Ｓ２５１ｂを実行する部分）と、遊技媒体が第２始動領域を通過したことにもとづいて、仮設定された減算手段による減算対象と特定値設定手段による特定値設定対象とを入れ替える入れ替え手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５２ｂ～Ｓ２５３ｂを実行する部分）とを含み、減算手段は、設定手段によって減算対象とされた記憶領域に格納された値から所定値を減算し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５４ｂを実行する部分）、特定値設定手段は、設定手段によって特定値設定対象とされた記憶領域に格納された値を特定値に設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２５５ｂを実行する部分）、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）と、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）したことにもとづいて第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）を発生させるかを設定可能なリセット設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるプログラム管理エリアの図１４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）とをさらに備え、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４８（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４８（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）、可変表示を開始するときに、可変表示の表示結果を特定表示結果（大当り図柄）とするか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＳ３００の処理を実行する部分）と、決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＳ３０１の処理を実行する部分）と、を含み、可変表示制御手段は、特定表示結果とは異なる所定表示結果（小当り図柄）が可変表示の表示結果として導出表示された後と所定表示結果以外の表示結果が可変表示の表示結果として導出表示された後とにおいて、複数種類の可変表示パターンの中から特定の可変表示パターンを選択する割合が異なり、遊技制御用マイクロコンピュータは、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、ＲＡＭ５５（バックアップＲＡＭ））と、所定

の処理（例えば、メイン処理におけるループ処理、タイマ割込処理）を実行可能な所定処理実行手段（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Ｓ１６～Ｓ１９，Ｓ２０～Ｓ３４を実行する部分）と、所定の処理の実行中に所定事象が発生したときに記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１６～Ｓ１９，Ｓ２０～Ｓ３４の実行中に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、図５２および図５３に示す電源断処理を実行することなく、リセット後にメイン処理が開始されたときにステップＳ１０～Ｓ１３を実行する部分）とを含むことを特徴とする。

そのような構成により、振分装置の異常判定を行うことができるので、振分装置の異常により遊技を正常に行えなくなることを防止することができる。

【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】

（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、遊技機は、遊技状態を、通常遊技状態と、可変表示の表示結果が特定表示結果になりやすい特別遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ１６６，Ｓ１６７，Ｓ１７０の処理を実行する部分）と、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとにおいて共通演出を実行可能な共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ７０５の処理を実行する部分）と、をさらに備え、共通演出実行手段は、特定表示結果と所定表示結果とのいずれかが可変表示の表示結果として導出表示されたことにもとづいて、共通演出を実行可能に構成されていてもよい。

そのような構成によれば、所定表示結果が導出表示された後と、所定表示結果以外の表示結果が導出表示された後とにおいて、特定の可変表示パターンの選択割合が変わるため、所定表示結果が導出表示された後に行われる共通演出の実行中において、特定の可変表示パターンでの演出が増加するため、共通演出についての興趣を向上できる。