

【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26年10月2日(2014.10.2)

【公開番号】特開2014-121493(P2014-121493A)

【公開日】平成26年7月3日(2014.7.3)

【年通号数】公開・登録公報2014-035

【出願番号】特願2012-280308(P2012-280308)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成26年8月18日(2014.8.18)

【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】

識別情報の可変表示を行って遊技を実行可能な遊技機であって、
前記識別情報とは異なる、普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示手段と、
前記普通可変表示手段による前記普通識別情報の可変表示に基づいて、遊技者にとって
有利な第 1 状態と不利な第 2 状態とに可変可能な可変始動入賞装置と、
画像が表示される表示手段と、
前記遊技機の消費電力を低下させる省電力制御を行う省電力制御手段と、
前記省電力制御に伴って、前記表示手段を特定の表示状態とする特定表示状態制御手段
と、
を備え、
前記表示手段は、前記普通識別情報の可変表示の状態を報知する表示が行われる変動状
態報知領域を含み、
前記特定表示状態制御手段は、少なくとも前記変動状態報知領域を前記特定の表示状態
としないことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

識別情報の可変表示を行って遊技を実行可能な遊技機であって、
前記識別情報とは異なる、普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示手段と、
前記普通可変表示手段による前記普通識別情報の可変表示に基づいて、遊技者にとって
有利な第 1 状態と不利な第 2 状態とに可変可能な可変始動入賞装置と、
前記普通識別情報の可変表示の状態を報知するために発光する普通識別情報発光手段を
含む複数の発光手段と、
前記発光手段を消灯状態にする又は明度を低下させる省電力制御を行う省電力制御手段
と、
を備え、
前記省電力制御手段は、前記発光手段に対する省電力制御を行う際に、少なくとも前記
普通識別情報発光手段に対して省電力制御を行わ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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、識別情報の可変表示を行って遊技を実行可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本願の第1の観点に係る遊技機は、識別情報(例えば特別図柄など)の可変表示を行って遊技を実行可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記識別情報とは異なる、普通識別情報(例えば普通図柄)の可変表示を行う普通可変表示手段(例えば普通図柄表示器20など)と、前記普通可変表示手段による前記普通識別情報の可変表示に基づいて、遊技者にとって有利な第1状態(例えば開放状態など)と不利な第2状態(例えば閉鎖状態など)とに可変可能な可変始動入賞装置(例えば普通可変入賞球装置6Bなど)と、画像が表示される表示手段(例えば画像表示装置5など)と、前記遊技機の消費電力を低下させる省電力制御を行う省電力制御手段(例えば図15のステップS160の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記省電力制御に伴って、前記表示手段を特定の表示状態とする特定表示状態制御手段(例えば図15のステップS305の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記表示手段は、前記普通識別情報の可変表示の状態を報知する表示が行われる変動状態報知領域(例えば画像表示装置5における普通図柄表示領域5a、5bなど)を含み、前記特定表示状態制御手段は、少なくとも前記変動状態報知領域を前記特定の表示状態としない(例えば普通図柄表示領域5a、5bにおける画像の表示を継続し、他の領域を画像が非表示の状態とすることなど)ことを特徴とする。

【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】

このような構成によれば、表示手段の消費電力を低下させる省電力制御が行われる場合であっても、少なくとも表示手段における変動状態報知領域は特定の表示状態とはならずに、画像表示を継続する。このため、省電力制御により遊技機の消費電力を抑えつつ、遊技者は普通識別情報の可変表示の状態を認識することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(2) 上記目的を達成するため、本願の第2の観点に係る遊技機は、識別情報(例えば特別図柄など)の可変表示を行って遊技を実行可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記識別情報とは異なる、普通識別情報(例えば普通図柄)の可変表示を行う普通可変表示手段(例えば普通図柄表示器20など)と、前記普通可変表示手段による前記普通識別情報の可変表示に基づいて、遊技者にとって有利な第1状態(例えば開放状態など)と不利な第2状態(例えば閉鎖状態など)とに可変可能な可変始動入賞装置(例えば普通可変入賞球装置6Bなど)と、前記普通識別情報の可変表

示の状態を報知するために発光する普通識別情報発光手段を含む複数の発光手段（例えば遊技効果ランプ９及び普通図柄ＬＥＤ４２など）と、前記発光手段を消灯状態にする又は明度を低下させる省電力制御を行う省電力制御手段（例えば図１５のステップＳ１６０の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、前記省電力制御手段は、前記発光手段に対する省電力制御を行う際に、少なくとも前記普通識別情報発光手段に対して省電力制御を行わない（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０による図２０のステップＳ４０５の処理など）ことを特徴とする。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１０】

このような構成によれば、複数の発光手段を消灯状態にする又は明度を低下させる省電力制御が行われる場合であっても、少なくとも複数の発光手段の一部である普通識別情報発光手段は省電力制御の対象から除外され、発光を継続する。このため、省電力制御により遊技機の消費電力を抑えつつ、遊技者は普通識別情報の可変表示の状態を認識することができる。