

【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24年7月5日(2012.7.5)

【公開番号】特開2011-156152(P2011-156152A)
 【公開日】平成23年8月18日(2011.8.18)
 【年通号数】公開・登録公報2011-033
 【出願番号】特願2010-20272(P2010-20272)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年5月17日(2012.5.17)

【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】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記始動条件の成立にもとづいて、前記識別情報の可変表示を行う権利を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、

前記可変表示手段における所定の保留表示領域に、所定の保留特定情報を前記保留記憶手段に記憶された権利の数を特定可能に表示する保留表示制御手段と、

前記保留記憶手段に記憶された1の権利にもとづく前記識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、前記遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンを用いて前記識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段と、

前記保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる前記識別情報の可変表示による遊技の結果が前記特定遊技結果となる可能性を予告する先読み予告を、前記1の権利により行われる前記識別情報の可変表示が開始されるまでに実行する予告演出制御手段と、

前記可変表示手段における前記保留表示領域に重畳しない非重畳位置から該可変表示手段における前記保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に可動可能に設けられる可動物と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記可動物を前記非重畳位置から前記重畳位置に移動させる可動物演出を実行する可動物演出実行手段と、

を備え、

前記予告演出制御手段は、前記先読み予告として、前記保留表示制御手段が表示している保留特定情報の表示態様を変化させ、

前記保留表示制御手段は、前記可動演出実行手段が前記可動演出を実行するときに、表示中の保留特定情報を消去するとともに、新たな始動条件の成立にもとづく保留特定情報の表示を禁止する、

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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段 1 に記載の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記始動条件が成立した旨（普通入賞球装置 6 A により形成される第 1 始動入賞口に始動入賞したこと。普通可変入賞球装置 6 B により形成される第 2 始動入賞口に始動入賞したこと）を出音により報知する報知手段（演出制御用 CPU 120 において、ステップ S725 を実行する部分）を備え、

前記報知手段は、前記保留表示制御手段が表示中の保留特定情報を消去するとともに、新たな始動条件の成立にもとづく保留特定情報の表示を禁止している際に前記始動条件が成立したときに前記報知を行う（演出制御用 CPU 120 において、ステップ S903 を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、始動条件が成立して保留記憶手段に 1 の権利が記憶されたことを保留特定情報の目視にて確認できない場合でも、出音により確認することができるため、遊技者に不信感を与えることがない。

【手続補正 3】

【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】

本発明の手段 2 に記載の遊技機は、請求項 1 または手段 1 に記載の遊技機であって、

前記可変表示手段（第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、画像表示装置 5）は、

第 1 始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第 1 の識別情報の可変表示を行う第 1 可変表示手段（第 1 特別図柄表示器 8 a、画像表示装置 5）と、

第 2 始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第 2 の識別情報の可変表示を行う第 2 可変表示手段（第 2 特別図柄表示器 8 b、画像表示装置 5）と、を含み、

前記保留記憶手段は、

前記第 1 始動条件の成立にもとづいて、前記第 1 の識別情報の可変表示を行う権利を記憶する第 1 保留記憶手段（第 1 特図保留記憶部 151 A、特図保留記憶部 195）と、

前記第 2 始動条件の成立にもとづいて、前記第 2 の識別情報の可変表示を行う権利を記憶する第 2 保留記憶手段（第 2 特図保留記憶部 151 B、特図保留記憶部 195）と、を含み、

前記保留表示制御手段は、

前記保留表示領域としての第 1 保留表示領域（画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数表示エリア 5 D）に、第 1 保留特定情報を前記第 1 保留記憶手段に記憶された権利の数を特定可能に表示するとともに、前記第 1 保留表示領域とは別個の所定位置に設けられた第 2 保留表示領域（画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数表示エリア 5 U）に、第 2 保留特定情報を前記第 2 保留記憶手段に記憶された権利の数を特定可能に表示し、

前記可動物（シャッタ 38 H、38 L）は、

前記第 1 保留表示領域及び前記第 2 保留表示領域に重畳しない非重畳位置から前記第 1

保留表示領域または前記第 2 保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に可動可能に設けられ（例えば図 5 6（a）（b）参照）、

前記保留表示制御手段は、前記可動演出実行手段が前記可動演出を実行するときに、表示中の第 1 保留特定情報及び第 2 保留特定情報を消去するとともに、新たな第 1 始動条件の成立にもとづく第 1 保留特定情報及び新たな第 2 始動条件の成立にもとづく第 2 保留特定情報の表示を禁止する（演出制御用 CPU 1 2 0 が保留表示中止フラグがセットされているときにステップ S 9 2 2 を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動物が第 1 保留表示領域または第 2 保留表示領域のうち一方に重畳する場合でも、表示されている第 1 保留特定情報及び第 2 保留特定情報双方が消去されるとともに、新たに始動条件が成立しても第 1 保留特定情報または第 2 保留特定情報が表示されることがないため、第 1 保留記憶手段及び第 2 保留記憶手段それぞれに記憶されている権利の数が誤認されることが防止される。

【**手続補正 4**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 0 1 4

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0 0 1 4**】

本発明の手段 3に記載の遊技機は、請求項 1、手段 1、手段 2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ステップ S 1 1 1 を実行する部分）は、前記可変表示パターンとして前記識別情報の変動表示中の表示状態が所定のリーチ状態（ノーマルリーチ）となるリーチ用可変表示パターンを決定可能であり、

前記識別情報の可変表示中の表示状態が前記所定のリーチ状態となったことにもとづいて前記可変表示手段にてリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0 において、例えば図 6 4 に示すノーマルリーチ演出を実行するステップ S 1 7 2 を実行する部分）を備え、

前記保留表示制御手段は、前記リーチ演出実行手段が前記リーチ演出（ノーマルリーチ演出）を実行するときに、表示中の保留特定情報を消去するとともに、新たな始動条件の成立にもとづく保留特定情報の表示を禁止する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示手段にてリーチ演出を実行する際に、可動演出を実行しない場合場合には保留表示領域を含めた広い表示領域でリーチ演出表示を行うことが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【**手続補正 5**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 0 1 5

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0 0 1 5**】

本発明の手段 4に記載の遊技機は、請求項 1、手段 1～手段 3のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技機（パチンコ遊技機 1）で用いられる電源電圧を監視する電源監視手段（電力監視部 6 2）と、

前記可動物（シャッタ 3 8 H，3 8 L）を駆動する駆動手段（シャッタモータ 3 6 H，3 6 L）と、

前記可動物の駆動状況を検出する駆動状況検出手段（シャッタセンサ 3 7 H，3 7 L、演出制御用 CPU 1 2 0 において、ステップ S 6 8 3 を実行する部分）と、

前記保留記憶手段に記憶された権利の数を示す権利数データを含む遊技の進行状態を示すデータを記憶し、遊技機への電力供給が停止しても少なくとも所定期間は記憶内容を保持する遊技制御用記憶手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS20を実行する部分、バックアップ電源部61によってバックアップされているRAM102）と、

前記電源監視手段が遊技機への電力供給の開始を検知したことにともづいて、前記遊技制御用記憶手段に保存されている遊技の進行状態を示すデータにもとづいて、遊技機への電力供給が停止したときの遊技の進行状態を復旧させる復旧処理を行う遊技制御側復旧手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS41～S43を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が開始されたときに、前記駆動状況検出手段の検出結果にもとづいて前記駆動手段を駆動して前記可動物を所定の初期位置まで移動させる初期動作処理（シャッタ位置初期化処理）を実行する初期動作処理実行手段（演出制御用CPU120において、ステップS630のシャッタ位置初期化処理を実行する部分）と、

を備え、

前記保留表示制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、前記初期動作処理の実行が終了した後に前記遊技制御用記憶手段に記憶保持されている権利数データにもとづいて保留特定情報を表示する（演出制御用CPU120において、ステップS683にてシャッタセンサ37H, 37LがonであればステップS687にて保留表示禁止フラグをリセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不意な電力供給の停止から復旧した場合、可動物が初期位置以外、例えば重畳位置に位置している状態で保留特定情報の表示を復旧させてしまうことがないので、保留特定情報の表示に対する遊技者の不信感を抑制することができる。