

【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3年5月20日(2021.5.20)

【公開番号】特開2020-96658(P2020-96658A)
 【公開日】令和2年6月25日(2020.6.25)
 【年通号数】公開・登録公報2020-025
 【出願番号】特願2018-235100(P2018-235100)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和3年4月6日(2021.4.6)

【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】

所定条件の成立に基づいて実行される特別図柄の当否判定で大当たりとなる確率の設定を変更可能な遊技機であって、

第一操作を行いながら電源を投入した場合に、直前の電源遮断時に記憶されていた所定の記憶情報を消去すると共に、前記特別図柄の当否判定で大当たりとなる確率の設定を変更可能な第一モードへ移行した後に遊技を開始可能な第二モードへ移行し、前記第一操作とは異なる第二操作により電源を投入した場合に、直前の電源遮断時に記憶された前記所定の記憶情報を保持したまま前記第二モードへ移行する初期設定手段と、

前記特別図柄の当否判定の結果又は所定条件の成立に基づいて実行される普通図柄の当否判定の結果に基づく演出を表示可能な演出表示装置と、を備えた遊技機において、

前記初期設定手段は、前記第二モードへ移行した後であって遊技が開始される前の状態において、前記第一モードを経由して前記第二モードへ移行したか否かを判別不能な遊技開始表示を前記演出表示装置に表示する遊技開始表示手段を備え、更に、

停電から復電までの経過時間を計測する停電時間計測手段と、

復電時、該停電時間計測手段による経過時間が予め定められた所定時間より短いと判断された場合には、前記停電発生時の遊技状態の記憶情報に基づいた復電時開始表示を前記演出表示装置に表示する復電時遊技開始表示手段と、

前記初期設定手段は、前記第二モードへ移行した後であって前記遊技開始表示を前記演出表示装置に表示する前に、前記所定の記憶情報が消去されたか否かを判別可能な記憶消去判別表示を前記演出表示装置に表示する記憶消去判別表示設定手段、

を備えた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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

上記課題を解決するために為された請求項1に係る発明は、所定条件の成立に基づいて実行される特別図柄の当否判定で大当たりとなる確率の設定を変更可能な遊技機に関する。この遊技機は、第一操作を行いながら電源を投入した場合に、直前の電源遮断時に記憶されていた所定の記憶情報を消去すると共に、前記特別図柄の当否判定で大当たりとなる確率の設定を変更可能な第一モードへ移行した後に遊技を開始可能な第二モードへ移行し、前記第一操作とは異なる第二操作により電源を投入した場合に、直前の電源遮断時に記憶された前記所定の記憶情報を保持したまま前記第二モードへ移行する初期設定手段と、前記特別図柄の当否判定の結果又は所定条件の成立に基づいて実行される普通図柄の当否判定の結果に基づく演出を表示可能な演出表示装置と、を備え、前記初期設定手段は、前記第二モードへ移行した後であって遊技が開始される前の状態において、前記第一モードを経由して前記第二モードへ移行したか否かを判別不能な遊技開始表示を前記演出表示装置に表示する遊技開始表示手段を備える。更に、この遊技機は、停電から復電までの経過時間を計測する停電時間計測手段と、復電時、該停電時間計測手段による経過時間が予め定められた所定時間より短いと判断された場合には、前記停電発生時の遊技状態の記憶情報に基づいた復電時開始表示を前記演出表示装置に表示する復電時遊技開始表示手段と、前記初期設定手段は、前記第二モードへ移行した後であって前記遊技開始表示を前記演出表示装置に表示する前に、前記所定の記憶情報が消去されたか否かを判別可能な記憶消去判別表示を前記演出表示装置に表示する記憶消去判別表示設定手段と、を備えることを特徴とする。

【 手続補正 3 】

【 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 】

これに対し、請求項1に係る発明において、初期設定手段は、第二モードへ移行した後であって遊技が開始される前の状態において、第一モードを経由して第二モードへ移行したか否かを判別不能な遊技開始表示を演出表示装置に表示する。つまり、遊技機は、第二モードへ移行した後であって遊技が開始される前の状態において、第一モードを経由したか否かに関わらず、共通の図柄（遊技開始表示）を表示装置に表示する。

【 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 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 7 】

また、請求項1に係る発明は、停電から復電までの経過時間（以下、単に「停電時間」という場合もある。）が予め定められた所定時間より短い場合には、直前の停電発生時（電源遮断時）に演出表示装置に表示していた図柄を表示することができ、遊技者は、直前の電源遮断時の遊技状態での遊技を続けることができる。

【 手続補正 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 9 】

このような構成にすることにより、遊技機は、停電時間が予め定められた所定時間より短い場合には、直前の停電発生時（電源遮断時）に演出表示装置に表示していた図柄を表示し、前記遊技開始表示を表示しない。これにより、停電時間が短い場合には、直前の電

源遮断時の遊技状態での遊技を続けることができるので、遊技者は遊技に違和感や不信感を抱くことなく遊技を続行することができる効果を有する。特に瞬停発生時には、瞬停発生時の図柄から再開されなければ、遊技者は違和感や不信感を抱く。短時間停電でも同様である。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

また、初期設定手段は、第二モードへ移行した後であって遊技開始表示を演出表示装置に表示する前に、所定の記憶情報が消去されたか否かを判別可能な記憶消去判別表示を演出表示装置に表示する記憶消去判別表示設定手段を備える。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

なお、遊技機は、記憶消去判別表示の表示態様として、所定の記憶情報が消去された場合に演出表示装置に表示する疑似演出図柄の表示パターンと、所定の記憶情報が消去されていない場合に演出表示装置に表示する疑似演出図柄の表示パターンとの少なくとも2つの表示パターンを含む。これにより、ホール従業員等は、演出表示装置に表示される疑似演出図柄の表示パターンが表示されているかを確認することにより、所定の記憶情報が消去されたか否かを把握できる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

このように構成することにより、遊技機は、所定の記憶情報が消去されたか否かについてホール従業員等が確認することを容易としつつ、第一モードを経由して第二モードへ移行したか否かについて、演出表示装置を確認した遊技者により判別されることを防止できる。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

なお、遊技機は、例えば、演出表示装置に対する記憶消去判別表示を開始してから所定時間経過後に、記憶消去判別表示を終了し、遊技開始表示を開始してもよい。この場合、遊技機は、ホール従業員等による操作がなくても、記憶消去判別表示を開始してから所定時間経過後に記憶消去判別表示を終了し、遊技開始表示を開始するので、ホール従業員等の作業効率化を図ることができる。