

【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27年8月6日(2015.8.6)

【公開番号】特開2015-84919(P2015-84919A)

【公開日】平成27年5月7日(2015.5.7)

【年通号数】公開・登録公報2015-030

【出願番号】特願2013-225457(P2013-225457)

【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】平成27年6月18日(2015.6.18)

【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】

可変表示を行う遊技機であって、

画像が表示される表示手段と、

遊技制御プログラムに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

該遊技制御手段から出力される指令情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段と、

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を備え、

前記遊技制御手段は、前記遊技制御プログラムにより実行される第1の処理および第2の処理のそれぞれにおいて、指令情報を出力可能であり、

前記第1の処理と、前記第2の処理とでは、出力する指令情報の設定順序が異なり、

前記表示手段は、前記可変表示を報知する表示が行われる変動状態報知領域を含み、

前記省電力制御手段は、前記変動状態報知領域以外において、前記省電力制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

可変表示を行う遊技機であって、

前記可変表示を報知するために発光する特定発光手段を含む複数の発光手段と、

遊技制御プログラムに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

該遊技制御手段から出力される指令情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段と、

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、

前記遊技制御手段は、前記遊技制御プログラムにより実行される第1の処理および第2の処理のそれぞれにおいて、指令情報を出力可能であり、

前記第1の処理と、前記第2の処理とでは、出力する指令情報の設定順序が異なり、

前記省電力制御手段は、前記特定発光手段以外の発光手段において、前記省電力制御を行う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、可変表示を行う遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

遊技機では、画像表示装置の表示画面の一部や、遊技機に設けられたLED等を用いて、遊技者に対して特別図柄の可変表示を報知することが行われる。このような場合に、上述したような省電力制御が行われると、画像表示装置の表示画面が非表示になったり、LED等が消灯してしまい、遊技者が特別図柄の可変表示を認識することができなくなってしまう。

【手続補正4】

【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】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、消費電力を抑えつつ、遊技者が可変表示を認識することができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【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、可変表示を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、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、遊技制御プログラムに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、該遊技制御手段から出力される指令情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御用マイクロコンピュータ）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）とを備え、前記遊技制御手段は、前記遊技制御プログラムにより実行される第1の処理（例えば遊技制御メイン処理）および第2の処理（例えば遊技制御用タイマ割込処理）のそれぞれにおいて、指令情報（例えば演出制御コマンド）を出力可能であり（例えば遊技関連データ設定順序制御例）、前記第1の処理と、前記第2の処理とは、出力する指令情報（例えば演出制御コマンド）の設定順序（例えば演出制御コマンドを構成するデータ領域内におけるバイト領域の設定順序）が異なり（例えば遊技関連データ設定順序制御例）、前記表示手段は、前記可変表示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における第4図柄表示領域5a、5bなど）を含み、前記省電力制御手段は、前記変動状態報知領域以外において、前記省電力制御を行う（例えば第4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6】

【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、省電力制御により遊技機の消費電力を抑えつつ、遊技者は可変表示を認識することができる。

【手続補正7】

【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、
可変表示を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記可変表示を報知するためには発光する特定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及び第4図柄LED42a、42bなど）と、遊技制御プログラムに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、該遊技制御手段から出力される指令情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御用マイクロコンピュータ）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、前記遊技制御手段は、前記遊技制御プログラムにより実行される第1の処理（例えば遊技制御メイン処理）および第2の処理（例えば遊技制御用タイマ割込処理）のそれぞれにおいて、指令情報（例えば演出制御コマンド）を出力可能であり（例えば遊技関連データ設定順序制御例）、前記第1の処理と、前記第2の処理とでは、出力する指令情報（例えば演出制御コマンド）の設定順序（例えば演出制御コマンドを構成するデータ領域内におけるバイト領域の設定順序）が異なり（例えば遊技関連データ設定順序制御例）、前記省電力制御手段は、前記特定発光手段以外の発光手段において、前記省電力制御を行う（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8】

【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、省電力制御により遊技機の消費電力を抑えつつ、遊技者は可変表示を認識することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

このような構成によれば、適切な省電力制御が可能となる。

(6) 上記(1)～(5)の何れかの遊技機において、

前記省電力制御手段は、変動状態を指示するコマンド（例えば変動パターン指定コマンド）を受信した場合に前記省電力制御を中断する（例えば演出制御用CPU120による図16のステップS307でYesの場合のステップS310の処理など）ようにしてもよい。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

このような構成によれば、適切な省電力制御が可能となる。

(9) 上記(1)～(8)の何れかの遊技機において、

前記遊技制御手段により制御され、前記遊技の進行状況に係る情報を報知するための情報報知手段（例えば第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、第1保留表示器25A、第2保留表示器25Bなど）と、を備え、前記省電力制御手段は、前記情報報知手段に対する省電力制御を制限する（例えばCPU103が省電力設定部83により省電力モードの設定が行われている場合に第1特別図柄表示装置4Aの発光を継続する処理など）ようにしてもよい。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

このような構成によれば、遊技者は遊技の進行状況を容易に確認することができる。

(10) 上記(1)の遊技機において、

前記変動状態報知領域以外の領域を前記省電力制御手段による前記省電力制御が実行中である旨を報知する表示状態とする（例えば図17(B)の表示状態とすることなど）特定表示状態制御手段を備えるようにしてもよい。