

【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11月13日(2014.11.13)

【公開番号】特開2012-231928(P2012-231928A)

【公開日】平成24年11月29日(2012.11.29)

【年通号数】公開・登録公報2012-050

【出願番号】特願2011-102158(P2011-102158)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 5 5

【手続補正書】

【提出日】平成26年9月25日(2014.9.25)

【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】

可変表示を行い表示結果を導出する遊技機であって、  
遊技者を検出する検出手段と、  
前記検出手段により遊技者が検出されないことに基づいて、前記遊技機の動作状態を省電力状態に移行させる省電力移行手段とを備え、  
前記省電力移行手段は、前記検出手段により遊技者が検出されないときに、可変表示が実行されていないことを条件として、前記省電力状態に移行させる、  
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能である遊技機であって、  
遊技者を検出する検出手段と、  
前記検出手段により遊技者が検出されないことに基づいて、前記遊技機の動作状態を省電力状態に移行させる省電力移行手段とを備え、  
前記省電力移行手段は、前記検出手段により遊技者が検出されないときに、前記有利状態に制御されていないことを条件として、前記省電力状態に移行させる、  
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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

( 1 ) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示を行い表示結果を導出する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、遊技者を検出する検出手段（例えばステップ S 2 2 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、前記検出手段により遊技者が検出されないことに基づいて、前記遊技機の動作状態を省電力状態に移行させる省電力移行手段（例えばステップ S 2 2 4 ~ S 2 3 1 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備え、前記省電力移行手段は、前記検出手段により遊技者が検出されないときに、可変表示が実行されていないことを条件として、前記省電力状態に移行させる（例えばステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理にて用いられる演出プロセスフラグの値が “ 1 ” ~ “ 3 ” のいずれかである場合に、ステップ S 2 2 1 における N o の判定に基づきステップ S 2 2 2 以降の処理が実行されない一方、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” である場合に、ステップ S 2 2 1 における Y e s の判定に基づきステップ S 2 2 2 以降の処理が実行可能となる部分など）。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

このような構成によれば、遊技者が検出されないときに、可変表示が実行されていないことを条件として、省電力状態に移行させる。これにより、適切に省電力状態への移行を行うことができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

( 2 ) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能である遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、遊技者を検出する検出手段（例えばステップ S 2 2 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、前記検出手段により遊技者が検出されないことに基づいて、前記遊技機の動作状態を省電力状態に移行させる省電力移行手段（例えばステップ S 2 2 4 ~ S 2 3 1 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備え、前記省電力移行手段は、前記検出手段により遊技者が検出されないときに、前記有利状態に制御されていないことを条件として、前記省電力状態に移行させる（例えばステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理にて用いられる演出プロセスフラグの値が “ 4 ” または “ 5 ” である場合に、ステップ S 2 2 1 における N o の判定に基づきステップ S 2 2 2 以降の処理が実行されない一方、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” である場合に、ステップ S 2 2 1 における Y e s の判定に基づきステップ S 2 2 2 以降の処理が実行可能となる部分など）。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

このような構成によれば、遊技者が検出されないときに、有利状態に制御されていないことを条件として、省電力状態に移行させる。これにより、適切に省電力状態への移行を行うことができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、前記遊技機の前面における所定範囲内に進入した対象物を検知する近接検知手段 ( 例えば遊技者センサ 3 2 など ) を備え、前記検出手段は、前記近接検知手段により対象物が検知されなくなったときに、遊技者が検出されないと判定してもよい。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

このような構成においては、遊技機の前面における所定範囲内に進入する対象物が近接検知手段によって検知されなくなったときに、遊技者が検出されないと判定される。これにより、遊技者を確実に検出することで、適切に省電力状態への移行を行うことができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) から ( 3 ) のうちいずれかの遊技機において、前記省電力状態であるときに、前記検出手段によって遊技者が検出されたことに基づいて、前記遊技機の動作状態を前記省電力状態から復帰させる復帰手段 ( 例えばステップ S 7 1 の起動時設定処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) を備えてもよい。

【手続補正 1 0】

【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 】

このような構成においては、省電力状態であるときに遊技者が検出されたことに基づいて、省電力状態から復帰させる。これにより、適切に復帰させることができる。

【手続補正 1 1】

【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 】

( 5 ) 上記 ( 1 ) から ( 4 ) のうちいずれかの遊技機において、省電力状態から復帰させるときに、所定の報知を行う復帰時報知手段 ( 例えばステップ S 2 0 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) を備えてもよい。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

## 【 0 0 1 6 】

このような構成においては、省電力状態から復帰させるときに、所定の報知が行われる。これにより、遊技者が省電力状態からの復帰を明確に認識することができ、遊技者の混乱を防止できる。