

【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30年2月22日(2018.2.22)

【公開番号】特開2016-159077(P2016-159077A)

【公開日】平成28年9月5日(2016.9.5)

【年通号数】公開・登録公報2016-053

【出願番号】特願2015-43447(P2015-43447)

【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30年1月10日(2018.1.10)

【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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と

、
前記保留記憶手段に保留記憶が記憶される場合に第 1 演出状態から該第 1 演出状態とは異なる第 2 演出状態に変化可能な保留演出手段と、

前記有利状態に制御される場合に第 3 演出状態から該第 3 演出状態とは異なる第 4 演出状態に変化可能な有利演出手段と、

電力供給の開始に際して前記有利演出手段を前記第 4 演出状態に変化させる電力供給時制御を実行する制御手段と、

を備え、

前記電力供給時制御が実行される場合に前記保留記憶手段が保留記憶を記憶しているかを認識し難くする

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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

可変表示（例えば、特別図柄の変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、始動入賞時受信コマンドパuffァ 1 9 4 A）と、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶される場合に第 1 演出状態（例えば、空白の領域が正面に露呈された状態で停止）から該第 1 演出状態とは異なる第 2 演出状態（例えば、丸形（ ）の図柄の領域が正面に露呈された状態で停止）に変化可能な保留演出手段（例えば、ドラム保留ユニット 3 0 0 のドラム保留 3 0 1 ~ 3 0 4 等）と、

前記有利状態に制御される場合に第3演出状態（例えば、図3（A）に示す剣型の模型が傾倒されていない状態）から該第3演出状態とは異なる第4演出状態（例えば、図3（B）に示す剣型の模型が傾倒された状態）に変化可能な有利演出手段（例えば、可動役物装置201, 202）と、

電力供給の開始に際して前記有利演出手段を前記第4演出状態に変化させる電力供給時制御を実行する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図18に示すコマンド解析処理において電断復旧指定コマンドを受信した場合に可動役物装置201, 202を動作させる部分）と、

を備え、

前記電力供給時制御が実行される場合に前記保留記憶手段が保留記憶を記憶しているかを認識し難くする（例えば、演出制御用CPU120が図18に示すコマンド解析処理においてシャッタ部材305を閉鎖方向に駆動させて、ドラム保留301～304を隠蔽する隠蔽位置まで移動させる駆動設定を行う部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給の開始に際して保留記憶を記憶しているかを遊技者に誤認させてしまうことを防止することができる。

【手続補正3】

【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】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記保留演出手段（例えば、ドラム保留ユニット300のドラム保留301～304等）を隠蔽する隠蔽位置と該保留演出手段を隠蔽しない非隠蔽位置とに移動可能に設けられた隠蔽部材（例えば、シャッタ部材305）からなる認識抑制手段を備える
ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給の開始に際して隠蔽部材により保留演出手段が隠蔽されるので、保留記憶があるか否かを遊技者に誤認させてしまうことを防止することができる。

【手続補正4】

【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】

本発明の手段2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、

前記保留演出手段（例えば、ドラム保留ユニット300のドラム保留301～304等）は、

外側面に少なくとも1つの表示情報（例えば、丸形（ ）の図柄）が配置されて回転可能に設けられた回転部材（例えば、ドラム保留301～304）と、

前記回転部材を回転駆動可能な駆動手段（例えば、演出制御用CPU120が図17に示すドラム保留ユニット駆動処理においてドラム駆動モータ311～314を駆動する部分）と、

を含み、

前記保留記憶手段（例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ194A）が保留記憶を記憶している場合には、前記回転部材を、前記表示情報が視認可能となるように前記駆動手段により駆動する（例えば、ドラム保留301～304を丸形（ ）の図柄の領域が正面に露呈された状態で停止させる）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、回転部材の表示情報に基づいて保留記憶を記憶しているかを遊技者

に認識させることができ、かつ回転部材の回転駆動によって意外性を高めて遊技興趣を向上できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

未だ開始していない可変表示が開始されるまでの時間（例えば、現在変動表示中の演出図柄の変動表示が停止するまでの残り時間）が、第 1 時間（例えば、閾値未満）であるときに保留記憶が発生した場合と、該第 1 時間とは異なる第 2 時間（例えば、閾値以上）であるときに保留記憶が発生した場合とで、前記回転部材を前記第 2 演出状態に変化させる回転駆動の態様が異なる（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 24 に示すドラム保留更新処理において、残り時間が閾値以上である場合は、ドラム保留 301～304 の回転時間タイマに通常回転時間（3 回転する時間）に対応する値をセットし、残り時間が閾値未満である場合は、ドラム保留 301～304 の回転時間タイマに短縮回転時間に対応する値をセットする部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、未だ開始していない可変表示が開始されるまでの時間に適した回転駆動の態様で保留演出手段を変化させることができる。

【手続補正 6】

【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】

【0011】

本発明の手段 4 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、

前記保留演出手段（例えば、ドラム保留ユニット 300 のドラム保留 301～304 等）は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の各々に対応した保留記憶表示を表示可能な保留記憶表示手段（例えば、演出表示装置 5 の第 1 保留記憶表示エリア 5D 及び第 2 保留記憶表示エリア 5U）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶表示手段による保留記憶表示を遊技者が視認することで、保留記憶が記憶されていることを認識させることができる。