

【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 5 年 2 月 28 日(2023.2.28)

【公開番号】特開 2021-87489(P2021-87489A)

【公開日】令和 3 年 6 月 10 日(2021.6.10)

【年通号数】公開・登録公報 2021-026

【出願番号】特願 2019-217871(P2019-217871)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 611A

A 63 F 5/04 603D

A 63 F 5/04 651

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 2 月 17 日(2023.2.17)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行う遊技機であって、

特定状態に制御する特定状態制御手段と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段と、

前記点灯手段を制御する点灯制御手段と、を備え、

前記点灯制御手段は、

前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯態様から点灯態様に变化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から特定態様に变化させた後で点灯態様に变化させ、 30

電断によって消灯態様になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯態様に变化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から前記特定態様に变化させた後で点灯態様に变化させ、

前記遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、前記点灯制御手段を含み、演出を制御する演出制御手段と、をさらに備え、

前記遊技制御手段は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、前記演出制御手段に対して特定コマンドを送信し、

前記演出制御手段が前記特定コマンドを受信した後、当該特定コマンドに基づき、前記点灯手段を点灯態様に变化させる、遊技機。 40

【請求項 2】

遊技を行う遊技機であって、

特定状態に制御する特定状態制御手段と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段と、

前記点灯手段を制御する点灯制御手段と、を備え、

前記点灯制御手段は、

前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯態様から点灯態様に变化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から特定態様に变化させた後で点灯態様に变化させ、

電断によって消灯態様になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯態様に变化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から前記特定態様に变化させることなく点 50

灯態様に変化させ、

前記遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、前記点灯制御手段を含み、演出を制御する演出制御手段と、をさらに備え、

前記遊技制御手段は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、前記演出制御手段に対して特定コマンドを送信し、

前記演出制御手段が前記特定コマンドを受信した後、当該特定コマンドに基づき、前記点灯手段を点灯態様に変化させる、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】0008

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 遊技を行う遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン 1）であって、特定状態（たとえば、AT）に制御する特定状態制御手段（たとえば、メイン制御部 41 による AT に制御する処理）と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段（たとえば、AT ランプ）と、前記点灯手段を制御する点灯制御手段（たとえば、サブ制御部 91 による AT ランプを制御する処理）と、を備え、

前記点灯制御手段は、

20

前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯態様から点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から特定態様（たとえば、点滅状態）に変化させた後で点灯態様に変化させ（たとえば、図 17（a）の  $t_1 \sim t_2$ ）、

電断によって消灯態様になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から前記特定態様（たとえば、点滅状態）に変化させた後で点灯態様に変化させ（たとえば、図 18（a）の  $t_4 \sim t_5$ ）、

前記遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 41）と、前記点灯制御手段を含み、演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 91）と、をさらに備え、

前記遊技制御手段は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、前記演出制御手段に対して特定コマンド（たとえば、復帰コマンド）を送信し（たとえば、図 18（a）の  $t_3, t_4$ ）、

30

前記演出制御手段が前記特定コマンドを受信した後、当該特定コマンドに基づき、前記点灯手段を点灯態様に変化させる（たとえば、図 18（a）の  $t_3 \sim t_4$ ）。

【手続補正 3】

【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】

40

(2) 遊技を行う遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン 1）であって、特定状態（たとえば、AT）に制御する特定状態制御手段（たとえば、メイン制御部 41 による AT に制御する処理）と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段（たとえば、AT ランプ）と、前記点灯手段を制御する点灯制御手段（たとえば、サブ制御部 91 による AT ランプを制御する処理）と、を備え、

前記点灯制御手段は、

前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯態様から点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から特定態様（たとえば、点滅状態）に変化させた後で点灯態様に変化させ（たとえば、図 17（a）の  $t_1 \sim t_2$ ）、

50

電断によって消灯態様になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から前記特定態様に変化させることなく点灯態様に変化させ（たとえば、図 20（a）の t 4）、

前記遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 41）と、前記点灯制御手段を含み、演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 91）と、をさらに備え、

前記遊技制御手段は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、前記演出制御手段に対して特定コマンド（たとえば、復帰コマンド）を送信し（たとえば、図 18（a）の t 3、t 4）、

前記演出制御手段が前記特定コマンドを受信した後、当該特定コマンドに基づき、前記点灯手段を点灯態様に変化させる（たとえば、図 18（a）の t 3 ~ t 4）。 10

20

30

40

50