

【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 17 年 4 月 14 日 (2005.4.14)

【公開番号】特開 2002-11229 (P2002-11229A)
 【公開日】平成 14 年 1 月 15 日 (2002.1.15)
 【出願番号】特願 2000-199303 (P2000-199303)
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 1 1 A

A 6 3 F 7/02 3 1 3

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 6 月 9 日 (2004.6.9)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に設けた特定入賞口への遊技球の入賞に基づき、特別図柄の表示ゲームを実行可能な特別図柄変動表示装置と、

遊技者にとって不利な状態と有利な状態とに変換可能な特別変動入賞装置と、

前記特別図柄変動表示装置に特別図柄の表示ゲームを実行させると共に、遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、

前記遊技制御装置からの入賞記憶数コマンドに基づき、前記特定入賞口への遊技球の入賞記憶数を特別図柄記憶表示器に表示する装飾制御装置と、

を備え、

前記遊技制御装置は、

前記特定入賞口への遊技球の入賞を一定数を限度として記憶し、この入賞記憶に基づいて前記表示ゲームを実行させると共に、その実行に基づいてその入賞記憶数を減少するように構成される一方で、

遊技機の電源遮断時には当該遊技制御装置における遊技情報をバックアップ可能な記憶保持手段が設けられると共に、前記入賞記憶数に変化が発生したときに、装飾制御装置に入賞記憶数コマンドを送信して入賞記憶数を特別図柄記憶表示器に表示させるように構成し、

この入賞記憶に基づく前記表示ゲームの結果態様が特定の態様になった場合に、前記特別変動入賞装置を遊技者にとって有利な状態に変換可能な遊技機において、

前記遊技制御装置は、当該遊技機が停電から復帰したときに前記記憶保持手段にバックアップされた遊技情報に基づき、停電復帰コマンドを含ませた入賞記憶数コマンドを前記装飾制御装置に送信した後、所定時間を経過させてから遊技の制御を再開するように構成し、

前記装飾制御装置は、前記停電復帰コマンドを含ませた入賞記憶数コマンドを受信した場合には、前記特別図柄記憶表示器に表示する入賞記憶数の表示色を所定時間に亘って通常状態の表示色から変化させて表示した後、該変化させて表示した入賞記憶数の表示色を通常状態の表示色に切り替えるようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技制御装置は、

特別図柄変動表示装置が表示ゲーム中でないときに前記特定入賞口へ 1 個だけ遊技球が入賞すると、該入賞とほぼ同時に前記特別図柄変動表示装置の表示ゲームを開始させると共に、前記入賞記憶数コマンドの送信を行わないようにしたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

【課題を解決するための手段】

第 1 の発明は、遊技領域に設けた特定入賞口への遊技球の入賞に基づき、特別図柄の表示ゲームを実行可能な特別図柄変動表示装置と、遊技者にとって不利な状態と有利な状態とに変換可能な特別変動入賞装置と、前記特別図柄変動表示装置に特別図柄の表示ゲームを実行させると共に、遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、前記遊技制御装置からの入賞記憶数コマンドに基づき、前記特定入賞口への遊技球の入賞記憶数を特別図柄記憶表示器に表示する装飾制御装置と、を備え、前記遊技制御装置は、前記特定入賞口への遊技球の入賞を一定数を限度として記憶し、この入賞記憶に基づいて前記表示ゲームを実行させると共に、その実行に基づいてその入賞記憶数を減少するように構成される一方で、遊技機の電源遮断時には当該遊技制御装置における遊技情報をバックアップ可能な記憶保持手段が設けられると共に、前記入賞記憶数に変化が発生したときに、装飾制御装置に入賞記憶数コマンドを送信して入賞記憶数を特別図柄記憶表示器に表示させるように構成し、この入賞記憶に基づく前記表示ゲームの結果態様が特定の態様になった場合に、前記特別変動入賞装置を遊技者にとって有利な状態に変換可能な遊技機において、前記遊技制御装置は、当該遊技機が停電から復帰したときに前記記憶保持手段にバックアップされた遊技情報に基づき、停電復帰コマンドを含ませた入賞記憶数コマンドを前記装飾制御装置に送信した後、所定時間を経過させてから遊技の制御を再開するように構成し、前記装飾制御装置は、前記停電復帰コマンドを含ませた入賞記憶数コマンドを受信した場合には、前記特別図柄記憶表示器に表示する入賞記憶数の表示色を所定時間に亘って通常状態の表示色から変化させて表示した後、該変化させて表示した入賞記憶数の表示色を通常状態の表示色に切り替えるようにした。

【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】

第 2 の発明は、第 1 の発明において、前記遊技制御装置は、特別図柄変動表示装置が表示ゲーム中でないときに前記特定入賞口へ 1 個だけ遊技球が入賞すると、該入賞とほぼ同時に前記特別図柄変動表示装置の表示ゲームを開始させると共に、前記入賞記憶数コマンドの送信を行わないようにした。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

【発明の効果】

第1の発明では、遊技制御装置は、遊技機が停電から復帰したときに記憶保持手段にバックアップされた遊技情報に基づき、停電復帰コマンドを含ませた入賞記憶数コマンドを装飾制御装置に送信した後、所定時間を経過させてから遊技の制御を再開するように構成し、装飾制御装置は、停電復帰コマンドを含ませた入賞記憶数コマンドを受信した場合には、特別図柄記憶表示器に表示する入賞記憶数の表示色を所定時間に亘って通常状態の表示色から変化させて表示した後、変化させて表示した入賞記憶数の表示色を通常状態の表示色に切り替えるようにしたので、遊技者はこの特別図柄記憶表示器が通常状態の表示色から変化させて表示されている期間は、停電復帰のための特別な表示態様であることを識別でき、同時に遊技が未だ開始されていないことも認識することができる。その一方で、遊技が再開されたときの準備を、入賞記憶数に対応して行うこともできる。例えば、入賞記憶数が少ないときは直ちに遊技球を発射し、入賞記憶数が多いときは発射を待機するなどの行為を、適切に行うことができる。

【手続補正8】

【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】

第2の発明では、遊技制御装置は、特別図柄変動表示装置が表示ゲーム中でないときに特定入賞口へ1個だけ遊技球が入賞すると、入賞とほぼ同時に特別図柄変動表示装置の表示ゲームを開始させると共に、入賞記憶数コマンドの送信を行わないようにしたので、遊技制御装置のコマンドの送信量を十分に減らすことができ、遊技制御装置の送信の負担を大幅に軽減できる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【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】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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 7

【補正方法】削除

【補正の内容】