

【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3年9月9日(2021.9.9)

【公開番号】特開2021-53433(P2021-53433A)

【公開日】令和3年4月8日(2021.4.8)

【年通号数】公開・登録公報2021-017

【出願番号】特願2020-209464(P2020-209464)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和3年7月29日(2021.7.29)

【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】

遊技者に遊技価値として賞遊技媒体を付与するとともに遊技機の消費電力を通常時よりも低減する低電力モードへの遷移を可能とする遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

遊技の進行に伴い演出装置を制御する演出制御手段と、

遊技者が消費した消費遊技媒体を計数する消費遊技媒体計数手段と、

遊技者に付与する賞遊技媒体を計数する賞遊技媒体計数手段と、

前記計数された消費遊技媒体数と賞遊技媒体数とを用いて、付与された遊技価値に関する情報を算出する算出手段と、

前記主制御手段に制御され、前記遊技価値に関する情報を発光体を用いて表示する遊技機性能表示手段と、

を有し、

前記主制御手段は、

遊技制御のための処理を実行する制御装置と、

前記処理の実行時に前記制御装置がアクセスし、少なくとも前記遊技価値に関する情報を記憶するメモリと、

を有し、

前記遊技機には、前記メモリの初期化を指示するための入力手段が設けられ、

所定のタイミングで、前記メモリに格納されたデータが正常か否かを判定し、異常であると判定された場合、前記メモリの所定の第1の領域を初期化する第1の初期化手段と、

電源投入時において、前記入力手段が操作されているか否かを判定し、操作されていると判定された場合、前記メモリの所定の第2の領域を初期化する第2の初期化手段とを有し、

前記第1の初期化手段により初期化される第1の領域と前記第2の初期化手段により初期化される第2の領域とは、前記第1の初期化手段によつても前記第2の初期化手段によつても共通して初期化される重複領域を含み、

少なくとも前記第1の領域は、前記第2の領域と重複しない領域を含み、

前記遊技価値に関する情報は、前記重複領域以外の前記第1の領域に格納させ、

前記低電力モードへ遷移すると、演出に用いる発光体の輝度を低減させるものの、前記遊技機性能表示手段の発光体の輝度は低減させることなく維持させてることで遊技機で消費される電力を通常よりも低減させるものであり、

当該遊技機に対して所定操作が行われると、前記遊技価値に関する情報とは別の特定表示が前記遊技機性能表示手段に表示され、

前記特定表示は、前記遊技機性能表示手段を構成する複数のセグメント表示部を同一の表示態様である

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

そこで、本発明は、遊技に関する情報（例えば、付与される遊技価値に関する情報）を算出し表示するためのメモリの制御方法を提案することを目的とする。

【手続補正3】

【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】

上記課題を解決するために、本発明は、以下の構成を採用する。

遊技者に遊技価値として賞遊技媒体を付与するとともに遊技機の消費電力を通常時よりも低減する低電力モードへの遷移を可能とする遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

遊技の進行に伴い演出装置を制御する演出制御手段と、

遊技者が消費した消費遊技媒体を計数する消費遊技媒体計数手段と、

遊技者に付与する賞遊技媒体を計数する賞遊技媒体計数手段と、

前記計数された消費遊技媒体数と賞遊技媒体数とを用いて、付与された遊技価値に関する情報を算出する算出手段と、

前記主制御手段に制御され、前記遊技価値に関する情報を発光体を用いて表示する遊技機性能表示手段と、

を有し、

前記主制御手段は、

遊技制御のための処理を実行する制御装置と、

前記処理の実行時に前記制御装置がアクセスし、少なくとも前記遊技価値に関する情報を記憶するメモリと、

を有し、

前記遊技機には、前記メモリの初期化を指示するための入力手段が設けられ、

所定のタイミングで、前記メモリに格納されたデータが正常か否かを判定し、異常であると判定された場合、前記メモリの所定の第1の領域を初期化する第1の初期化手段と、

電源投入時において、前記入力手段が操作されているか否かを判定し、操作されていると判定された場合、前記メモリの所定の第2の領域を初期化する第2の初期化手段とを有し、

前記第1の初期化手段により初期化される第1の領域と前記第2の初期化手段により初期化される第2の領域とは、前記第1の初期化手段によつても前記第2の初期化手段によつても共通して初期化される重複領域を含み、

少なくとも前記第1の領域は、前記第2の領域と重複しない領域を含み、

前記遊技価値に関する情報は、前記重複領域以外の前記第1の領域に格納させ、

前記低電力モードへ遷移すると、演出に用いる発光体の輝度を低減させるものの、前記遊技機性能表示手段の発光体の輝度は低減させることなく維持させてことで遊技機で消費される電力を通常よりも低減させるものであり、

当該遊技機に対して所定操作が行われると、前記遊技価値に関する情報とは別の特定表示が前記遊技機性能表示手段に表示され、

前記特定表示は、前記遊技機性能表示手段を構成する複数のセグメント表示部を同一の表示態様である

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正4】

【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】

本発明の一形態によれば、遊技に関する情報を格納するメモリを適切に制御できる。このため、遊技に関する情報を正確かつ迅速に表示できる。