

【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 5 月 6 日 (2021.5.6)

【公開番号】特開 2019-55154 (P2019-55154A)  
 【公開日】平成 31 年 4 月 11 日 (2019.4.11)  
 【年通号数】公開・登録公報 2019-014  
 【出願番号】特願 2017-182871 (P2017-182871)  
 【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

A 6 3 F 7/02 3 3 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 3 月 24 日 (2021.3.24)

【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、

前記主制御手段は、

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 の初期化手段によっても前記第 2 の初期化手段によっ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、

前記主制御手段は、前記演出に用いる発光体により、前記算出手段により前記付与された遊技価値に関する情報を算出することができない状態であることを報知可能である

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ機やパチスロ機などの遊技機では、所定の開始条件の成立を契機として主制御装置が実行した抽選の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与する。また、特許文献 1 には、実際の遊技におけるベース値を計算し、入賞に基づいて排出される賞球数を可変制御する遊技機が記載されている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開平 5 - 146552 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

通常、ベース値は遊技場管理装置（いわゆる、ホールコンピュータ）で管理され、計算されたベース値を個々の遊技機に表示することは考慮されていない。このため、ベース値を迅速（リアルタイム）かつ正確に表示するための工夫が求められている。

【手続補正 5】

【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 6】

【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、前記主制御手段は、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の初期化手段によっても前記第２の初期化手段によっ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、前記主制御手段は、前記演出に用いる発光体により、前記算出手段により前記付与された遊技価値に関する情報を算出することができない状態であることを報知可能であることを特徴とする遊技機。

【手続補正７】

【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。