

【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 2 年 8 月 13 日 (2020.8.13)

【公開番号】特開 2020-37030 (P2020-37030A)

【公開日】令和 2 年 3 月 12 日 (2020.3.12)

【年通号数】公開・登録公報 2020-010

【出願番号】特願 2019-226082 (P2019-226082)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 10 日 (2020.6.10)

【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】

遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率に関する設定値を記憶する設定値記憶手段と、

所定条件の成立に基づいて、所定値を計測する計測手段と、

前記所定値に基づいて、所定情報を算出する算出手段と、

前記設定値を設定可能な設定処理を実行するか否かを判定可能な第 1 判定手段と、

前記設定値が異常値であるか否かを判定可能な第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段にて、前記設定値が異常値であると判定された場合、所定のループ処理を実行するループ処理実行手段と、

前記所定のループ処理を実行する場合、各種演出動作を制御する副制御手段に対して前記ループ処理の実行に関する特定処理コマンドを送信する特定処理コマンド送信手段と、

遊技に関する情報を記憶する記憶領域をクリアするための記憶領域クリアボタンが操作されているか否かを判定する第 3 判定手段と、

前記第 3 判定手段にて、前記記憶領域クリアボタンが操作されていると判定された場合、前記記憶領域をクリアする記憶領域クリア手段と、を備え、

電源投入後、前記第 1 判定手段により前記設定処理を実行しないと判定された場合、前記第 2 判定手段及び前記第 3 判定手段による判定を行うようにした遊技機。

【請求項 2】

遊技機の前側に配置され、遊技に関する情報を表示する第 1 表示手段と、

遊技機の後側に配置され、前記所定情報及び前記設定値を表示可能な第 2 表示手段と、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とを、所定周期で更新される共通の指定情報に基づいて表示対象を特定し、表示制御を行う表示制御手段と、をさらに備えてなる請求項 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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットなどの遊技機に関し、より詳しくは、遊技者及び遊技場（ホール）側が不利益となる事態を防止することができる遊技機に関する。

【手続補正 3】

【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】

しかしながら、上記の遊技機では、遊技者及び遊技場（ホール）側が不利益を被る可能性があるという問題があった。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

そこで本発明は、上記問題に鑑み、遊技者及び遊技場（ホール）側が不利益となる事態を防止することができる遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正 6】

【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】

請求項 1 の発明に係る遊技機によれば、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率に関する設定値を記憶する設定値記憶手段（例えば、図 7 に示す主制御 RAM 600c）と、

所定条件の成立に基づいて、所定値を計測する計測手段（例えば、図 11 に示すステップ S52）と、

前記所定値に基づいて、所定情報を算出する算出手段（例えば、図 11 に示すステップ S53）と、

前記設定値を設定可能な設定処理を実行するか否かを判定可能な第 1 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S12，S13）と、

前記設定値が異常値であるか否かを判定可能な第 2 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S34，S36）と、

前記第 2 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S34，S36）にて、前記設定値が異常値であると判定された場合、所定のループ処理を実行するループ処理実行手段（例えば、図 10 に示すステップ S35）と、

前記所定のループ処理を実行する場合、各種演出動作を制御する副制御手段（例えば、図 7 に示すサブ制御基板 80）に対して前記ループ処理の実行に関する特定処理コマンド（例えば、演出制御コマンド D I _ C M D）を送信する特定処理コマンド送信手段（例えば、図 10 に示すステップ S35）と、

遊技に関する情報を記憶する記憶領域（例えば、図 7 に示す主制御 RAM 600c）をクリアするための記憶領域クリアボタン（例えば、図 7 に示す RAM クリアスイッチ 63

0) が操作されているか否かを判定する第3判定手段(例えば、図10に示すステップS37)と、

前記第3判定手段(例えば、図10に示すステップS37)にて、前記記憶領域クリアボタン(例えば、図7に示すRAMクリアスイッチ630)が操作されていると判定された場合、前記記憶領域(例えば、図7に示す主制御RAM600c)をクリアする記憶領域クリア手段(例えば、図10に示すステップS39)と、を備え、

電源投入後、前記第1判定手段(例えば、図10に示すステップS12, S13)により前記設定処理を実行しないと判定された場合、前記第2判定手段(例えば、図10に示すステップS34, S36)及び前記第3判定手段(例えば、図10に示すステップS37)による判定を行うようにしたことを特徴としている。

【手続補正7】

【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】

また、請求項2の発明に係る遊技機によれば、上記請求項1に記載の遊技機において、遊技機(例えば、図1に示すパチンコ遊技機1)の前側に配置され、遊技に関する情報を表示する第1表示手段(例えば、図5に示す特別図柄表示装置50)と、

遊技機(例えば、図1に示すパチンコ遊技機1)の後側に配置され、前記所定情報及び前記設定値を表示可能な第2表示手段(例えば、図8に示す計測表示装置610、段落[0038]、段落[0245])と、

前記第1表示手段(例えば、図5に示す特別図柄表示装置50)と前記第2表示手段(例えば、図8に示す計測表示装置610)とを、所定周期で更新される共通の指定情報(例えば、コモンカウンタ)に基づいて表示対象を特定し、表示制御を行う表示制御手段(例えば、図7に示す主制御CPU600a)と、をさらに備えてなることを特徴としている。

【手続補正8】

【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】

本発明によれば、遊技者及び遊技場(ホール)側が不利益となる事態を防止することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0299

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0299】

1	パチンコ遊技機(遊技機)
4 1	液晶表示装置
4 4	特別図柄1始動口
4 4 a	特別図柄1始動口スイッチ
4 5	特別図柄2始動口
4 5 a	特別図柄2始動口スイッチ
4 6	入賞装置
4 6 c	大入賞口スイッチ
4 8	一般入賞口

4 8 a	右上一般入賞口
4 8 a 1	右上一般入賞口スイッチ
4 8 b	左上一般入賞口
4 8 b 1	左上一般入賞口スイッチ
4 8 c	左中一般入賞口
4 8 c 1	左中一般入賞口スイッチ
4 8 d	左下一般入賞口
4 8 d 1	左下一般入賞口スイッチ
4 9 a	アウト口スイッチ
5 0	<u>特別図柄表示装置（第 1 表示手段）</u>
6 0	主制御基板
8 0	サブ制御基板（副制御手段）
6 0 0 a	<u>主制御 C P U（表示制御手段）</u>
6 0 0 c	<u>主制御 R A M（設定値記憶手段、記憶領域）</u>
6 0 0 c a	通常用 R A M 領域
6 0 0 c b	計測用 R A M 領域
6 1 0	<u>計測表示装置（第 2 表示手段）</u>
6 2 0	設定表示装置
6 3 0	R A M クリアスイッチ（ <u>記憶領域クリアボタン</u> ）