

【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 12 月 10 日 (2020.12.10)

【公開番号】特開 2019-84018 (P2019-84018A)
 【公開日】令和 1 年 6 月 6 日 (2019.6.6)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-021
 【出願番号】特願 2017-214252 (P2017-214252)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 2

A 6 3 F 7/02 3 2 8

【手続補正書】
 【提出日】令和 2 年 10 月 30 日 (2020.10.30)
 【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】

遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、
ホール依存情報記憶領域を有し、前記ホール依存情報記憶領域に、当該遊技機が設置された遊技ホールに依存した情報であるホール依存情報を記憶する記憶手段と、
前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報を読み出して、該ホール依存情報に基づく出力処理を実行可能な出力手段と、
前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報が前記出力手段によって読み出されるタイミングで該ホール依存情報が異常情報であるか否かを判断し、該ホール依存情報が異常情報である場合は該ホール依存情報を初期化する初期化手段と、
を備え、
前記記憶手段は、前記ホール依存情報記憶領域を複数有し、該複数の前記ホール依存情報記憶領域毎に互いに異なる種類のホール依存情報を記憶しており、
所定の初期化条件が成立した際は、複数の前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報のそれぞれを異常情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、
前記記憶手段は、前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報に対応付けて、該ホール依存情報に基づいて算出される第 1 チェックサムデータを記憶しており、
前記初期化手段は、前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報が前記出力手段によって読み出されるタイミングで、該ホール依存情報に基づいて算出される第 2 チェックサムデータを算出し、該第 2 チェックサムデータと、該ホール依存情報に対応付けられた第 1 チェックサムデータとが一致しない場合に、該ホール依存情報を初期化するものであり、
前記所定の初期化条件が成立した際は、複数の前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報のそれぞれに対応付けられた第 1 チェックサムデータの少なくとも

一部のビットを反転させる
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機において、
前記所定の初期化条件は、当該遊技機に所定の期間に亘って電源が投入されなかった後に当該遊技機に電源が投入されることである
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、
ホール依存情報記憶領域を有し、前記ホール依存情報記憶領域に、当該遊技機が設置された遊技ホールに依存した情報であるホール依存情報を記憶する記憶手段と、
前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報に基づく出力を行う出力処理を実行可能な出力手段と、
を備え、
当該遊技機に所定の期間に亘って電源が投入されなかった後に当該遊技機に電源が投入された場合は、前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報を初期化する
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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、
ホール依存情報記憶領域を有し、前記ホール依存情報記憶領域に、当該遊技機が設置された遊技ホールに依存した情報であるホール依存情報を記憶する記憶手段と、
前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報を読み出して、該ホール依存情報に基づく出力処理を実行可能な出力手段と、
前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報が前記出力手段によって読み出されるタイミングで該ホール依存情報が異常情報であるか否かを判断し、該ホール依存情報が異常情報である場合は該ホール依存情報を初期化する初期化手段と、
を備え、
前記記憶手段は、前記ホール依存情報記憶領域を複数有し、該複数の前記ホール依存情報記憶領域毎に互いに異なる種類のホール依存情報を記憶しており、
所定の初期化条件が成立した際は、複数の前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報のそれぞれを異常情報に変更する
ことを特徴とする。

また、本発明遊技機は、

前記記憶手段は、前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報に対応付けて、該ホール依存情報に基づいて算出される第 1 チェックサムデータを記憶しており、

前記初期化手段は、前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報が前記出力手段によって読み出されるタイミングで、該ホール依存情報に基づいて算出される第 2 チェックサムデータを算出し、該第 2 チェックサムデータと、該ホール依存情報に対応付けられた第 1 チェックサムデータとが一致しない場合に、該ホール依存情報を初期化するものであり、

前記所定の初期化条件が成立した際は、複数の前記ホール依存情報記憶領域に記憶され

ているホール依存情報のそれぞれに対応付けられた第 1 チェックサムデータの少なくとも一部のビットを反転させる

こととしてもよい。

また、本発明遊技機は、

前記所定の初期化条件は、当該遊技機に所定の期間に亘って電源が投入されなかった後に当該遊技機に電源が投入されることである

こととしてもよい。

また、本発明遊技機は、

遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

ホール依存情報記憶領域を有し、前記ホール依存情報記憶領域に、当該遊技機が設置された遊技ホールに依存した情報であるホール依存情報を記憶する記憶手段と、

前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報に基づく出力を行う出力処理を実行可能な出力手段と、

を備え、

当該遊技機に所定の期間に亘って電源が投入されなかった後に当該遊技機に電源が投入された場合は、前記ホール依存情報記憶領域に記憶されているホール依存情報を初期化する

こととしてもよい。