

【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 1 年 6 月 6 日 (2019.6.6)

【公開番号】特開 2017-209510 (P2017-209510A)
【公開日】平成 29 年 11 月 30 日 (2017.11.30)
【年通号数】公開・登録公報 2017-046
【出願番号】特願 2017-139894 (P2017-139894)
【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

【手続補正書】

【提出日】平成 31 年 4 月 23 日 (2019.4.23)

【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】

遊技媒体が通過することによって遊技価値が付与される所定領域と、
前記遊技媒体の所定領域への通過によって付与される遊技価値に関する特定情報を記憶
可能な記憶手段と、

遊技を制御する主基板に設けられ、前記記憶手段に記憶された特定情報に基づいて、前
記遊技媒体の所定領域への通過によって付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能
な情報表示手段と、を備え、

前記記憶手段に記憶された特定情報が所定の容量となった場合に、記憶された特定情報
の少なくとも一部を消去するための処理を実行し、

前記情報表示手段は、前記所定情報として、所定単位ごとの情報を表示することを特徴
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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来、遊技機として、遊技盤の表面に遊技球の流下方向や速度を変化させる風車や多数
の遊技釘が設けられているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

この種の遊技機においては、入賞口や通過ゲートの通過割合は、遊技盤に設けられた遊
技釘の調整等によって変動する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 4 - 1 1 7 5 7 6 号 公 報

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

上記特許文献 1 に開示された遊技機では、遊技釘などの調整により、遊技球の払出率の設計などを行うことがある。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

しかし、遊技釘などに対してどのような調整を行ったかを遊技機の外部から認識することができなかつたため、設計値通りの払出率となるか否かの判断が難しかった。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、どのような調整を加えられたかを認識できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

手段 1 の遊技機は、遊技媒体（遊技球）が通過することによって遊技価値が付与される所定領域（例えば、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 6 B、大入賞口となる特別可変入賞球装置 7、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 6 A、一般入賞領域となる一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D）と、前記遊技媒体の所定領域への通過によって付与される遊技価値に関する特定情報を記憶可能な記憶手段（例えば、図 5 2 に示す R A M 1 0 2 のアクティブバッファ及びリングバッファ）と、遊技を制御する主基板（例えば、主基板 1 1）に設けられ、前記記憶手段に記憶された特定情報（例えば、累計賞球が 6 0 0 0 0 個のときの一般賞球数、普通電役賞球数、特別電役賞球数）に基づいて、前記遊技媒体の所定領域への通過によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、役連、役比）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 2 9）と、を備え、前記記憶手段に記憶された特定情報が所定の容量（例えば、6 0 0 0 個）となった場合（例えば、アクティブバッファの記憶量が 6 0 0 0 個となった場合）に、記憶された特定情報の少なくとも一部（リングバッファにおける第 1 0 記憶領域）を消去するための処理を実行し、前記情報表示手段は、前記所定情報として、所定単位ごとの情報を表示することを特徴とする。

上記構成によれば、どのような調整を加えられたかを認識できる。