【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1月30日(2020.1.30)

【公開番号】特開2018-99477(P2018-99477A)
【公開日】平成30年6月28日(2018.6.28)
【年通号数】公開・登録公報2018-024
【出願番号】特願2016-248506(P2016-248506)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｚ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｆ

【手続補正書】
【提出日】令和1年12月12日(2019.12.12)
【手続補正１】
【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】
（１）本発明は、遊技の進行を制御する主制御部（１００）と、
前記主制御部の初期稼働からの記録を含む複数の稼働記録を表示可能な稼働記録表示装置（６１０）と、を備え、
前記主制御部は、前記稼働記録表示装置で表示可能な前記複数の稼働記録を演算する処理である複数の演算処理と、前記演算処理の結果を前記稼働記録表示装置に送信し前記稼働記録を前記稼働記録表示装置に表示させる制御と、を実行する稼働記録制御手段（６００）を有し、
前記稼働記録制御手段は、前記複数の演算処理のうち少なくとも２つの演算処理を同時に実行する、ことを特徴とする。
【手続補正２】
【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】
（２）また、本発明の遊技機において、前記稼働記録制御手段によって同時に実行される前記複数の演算処理には、
遊技が実行された回数の累計である累計遊技回数を集計する処理である累計遊技回数集計処理と、
小役の入賞に伴う遊技価値の払出数の累計である累計払出数を集計する処理である累計払出数集計処理と、が含まれる、ことを特徴とする。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１２】

（３）また、本発明の遊技機において、前記稼働記録制御手段によって同時に実行される前記複数の演算処理には、前記累計払出数と、役物の作動中における前記小役の入賞に伴う遊技価値の払出数の累計である累計役物払出数と、の比率である累計役物比率を算出する処理である累計役物比率算出処理が含まれる、ことを特徴とする。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１６】
（５）また、本発明の遊技機において、前記主制御部は、入賞した小役の配当に基づき遊技価値を払い出す制御である払出制御を実行する払出制御手段を有し、
前記稼働記録制御手段は、前記払出制御手段が前記払出制御を実行する際に前記複数の演算処理を実行する、ことを特徴とする。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１８】
（６）また、本発明の遊技機において、前記主制御部は、
複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（１２０）と、リールを回転及び停止させるリール制御手段（１３０）と、役の入賞判定を行う入賞判定手段（１４０）と、小役の入賞に伴い、入賞した小役の配当に基づき遊技価値を払い出す制御である払出制御を実行する払出制御手段（１５０）と、リプレイが入賞したことに伴い、遊技価値を要さずに次回の遊技を実行可能にするリプレイ処理手段（１６０）と、として機能するモジュールである遊技制御処理モジュールが記述された領域である使用領域と、
前記遊技制御処理モジュール以外のモジュールである別処理モジュールが記述された領域である別領域と、を区分したメモリを有し、
前記稼働記録制御手段として機能するモジュールは、前記別処理モジュールに含まれる、ことを特徴とする。
【手続補正６】
【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】
遊技の進行を制御する主制御部と、
前記主制御部の初期稼働からの記録を含む複数の稼働記録を表示可能な稼働記録表示装置と、を備え、
前記主制御部は、前記稼働記録表示装置で表示可能な前記複数の稼働記録を演算する処理である複数の演算処理と、前記演算処理の結果を前記稼働記録表示装置に送信し前記稼働記録を前記稼働記録表示装置に表示させる制御と、を実行する稼働記録制御手段を有し、
前記稼働記録制御手段は、前記複数の演算処理のうち少なくとも２つの演算処理を同時に実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記稼働記録制御手段によって同時に実行される前記複数の演算処理には、

遊技が実行された回数の累計である累計遊技回数を集計する処理である累計遊技回数集計処理と、
小役の入賞に伴う遊技価値の払出数の累計である累計払出数を集計する処理である累計払出数集計処理と、が含まれる、
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記稼働記録制御手段によって同時に実行される前記複数の演算処理には、前記累計払出数と、役物の作動中における前記小役の入賞に伴う遊技価値の払出数の累計である累計役物払出数と、の比率である累計役物比率を算出する処理である累計役物比率算出処理が含まれる、
ことを特徴とする請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記主制御部は、特定役の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能な期間である有利期間と、前記入賞補助制御が実行されない期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を行う有利期間制御手段を有し、
前記稼働記録制御手段によって同時に実行される前記複数の演算処理には、前記累計遊技回数と、前記有利期間制御手段によって前記有利期間が開始された状態で遊技が実行された回数の累計である累計有利期間遊技回数と、の比率である有利期間比率を算出する処理である有利期間比率算出処理が含まれる、
ことを特徴とする請求項２又は３のいずれか１項に記載の遊技機。
【請求項５】
前記主制御部は、入賞した小役の配当に基づき遊技価値を払い出す制御である払出制御を実行する払出制御手段を有し、
前記稼働記録制御手段は、前記払出制御手段が前記払出制御を実行する際に前記複数の演算処理を実行する、
ことを特徴とする請求項１乃至４のいずれか１項に記載の遊技機。
【請求項６】
前記主制御部は、
複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、リールを回転及び停止させるリール制御手段と、役の入賞判定を行う入賞判定手段と、小役の入賞に伴い、入賞した小役の配当に基づき遊技価値を払い出す制御である払出制御を実行する払出制御手段と、リプレイが入賞したことに伴い、遊技価値を要さずに次回の遊技を実行可能にするリプレイ処理手段と、として機能するモジュールである遊技制御処理モジュールが記述された領域である使用領域と、
前記遊技制御処理モジュール以外のモジュールである別処理モジュールが記述された領域である別領域と、を区分したメモリを有し、
前記稼働記録制御手段として機能するモジュールは、前記別処理モジュールに含まれる、
ことを特徴とする請求項１乃至５のいずれか１項に記載の遊技機。