

【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9月10日(2020.9.10)

【公開番号】特開2020-39644(P2020-39644A)

【公開日】令和2年3月19日(2020.3.19)

【年通号数】公開・登録公報2020-011

【出願番号】特願2018-169953(P2018-169953)

【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 3 Z
A 6 3 F	7/02	3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和2年7月31日(2020.7.31)

【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】

開閉可能な前枠と、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

設定キースイッチと、

R A Mクリアボタンと、

遊技の進行を制御する主遊技部と

を備え、

主遊技部は、

遊技者にとっての有利度を定める設定値を設定する設定値制御手段  
を有し、

設定キースイッチがオンであり且つR A Mクリアボタンがオフである状態を維持したまま新たに電源を投入すると、設定値を確認可能な設定確認モードに移行可能であり、

設定確認モード中は、少なくとも始動口への入球が無効となるよう構成されており、

前記設定確認モード中は、前記前枠の開閉状況に関わらず、設定キースイッチをオンからオフにした場合、前記設定確認モードを終了可能に構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

開閉可能な前枠と、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

設定キースイッチと、

R A Mクリアボタンと、

遊技の進行を制御する主遊技部と

を備え、

主遊技部は、

遊技者にとっての有利度を定める設定値を設定する設定値制御手段

を有し、

設定キースイッチがオンであり且つR A Mクリアボタンがオフである状態を維持したま  
ま新たに電源を投入すると、設定値を確認可能な設定確認モードに移行可能であり、

設定確認モード中は、少なくとも始動口への入球が無効となるよう構成されており、

前記設定確認モード中は、前記前枠の開閉状況に問わらず、設定キースイッチをオンか  
らオフにした場合、前記設定確認モードを終了可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定され  
ることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

開閉可能な前枠と、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

設定キースイッチと、

R A Mクリアボタンと、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

遊技の進行に合わせて所定の演出を表示する演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するま  
で当該取得された乱数を一時記憶して保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留  
を消化して、当該ある保留に係る乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて  
識別情報を変動表示させた後に識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別  
情報表示制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技  
情報送信手段と、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうち、いずれかの設定値を定める設定  
値制御手段と

を有し、

設定キースイッチがオンであり且つR A Mクリアボタンがオンである状態で新たに電源  
を投入すると、設定値を変更可能な設定変更モードに移行可能であり、

設定キースイッチがオンであり且つR A Mクリアボタンがオフである状態で新たに電源  
を投入すると、設定値を確認可能な設定確認モードに移行可能であり、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段  
を有し、

遊技情報送信手段は、遊技機への電源投入後の所定のタイミングにて、遊技状態に関する  
情報である状態情報を副遊技部側に送信し得るよう構成されており、

前記状態情報を複数種類有しており、前記状態情報には優先度が設けられており、

副遊技部側へ送信する条件を満たしている前記状態情報が複数存在する場合には、前記

所定のタイミングにて、当該複数の前記状態情報のうち最も優先度の高い状態情報のみを副遊技部側に送信するよう構成されており、

主遊技部は、

R A Mクリアボタンに関連する入力情報である第1入力情報と、設定キースイッチに関連する入力情報である第2入力情報と、を少なくとも検出可能に構成されており、

新たに電源が投入され、前記前枠の開放を検出した場合においては、前記第1入力情報に基づいた処理を実行可能であり、前記第2入力情報に基づいた処理を実行可能であり、

新たに電源が投入され、前記前枠の閉鎖を検出した場合においては、前記第1入力情報に基づいた処理を実行可能である一方、前記第2入力情報に基づいた処理を実行しないよう構成されており、

電源が投入されており且つ前記前枠の閉鎖を検出している所定の状態においては、前記第2入力情報に基づいた処理を実行可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。