

【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 7 月 25 日 (2019.7.25)

【公開番号】特開 2019-97950 (P2019-97950A)

【公開日】令和 1 年 6 月 24 日 (2019.6.24)

【年通号数】公開・登録公報 2019-024

【出願番号】特願 2017-233077 (P2017-233077)

【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】令和 1 年 5 月 20 日 (2019.5.20)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御する手段であって、設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、
前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段と、
電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段と、
前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報を記憶可能な状態情報記憶手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態であることを含む第 1 条件が成立しているときに、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理を実行可能であり、
前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態であることを含む第 2 条件が成立しているときに、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であり、
前記設定変更処理を実行した場合には、前記第 1 条件が成立した場合に前記初期化処理を実行するタイミングとは異なるタイミングにて、前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能である
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】

従来の遊技機には、設定機能付きのパチンコ遊技機がある（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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016 - 137351 号公報

【手続補正 4】

【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、特許文献 1 にあつては、設定変更処理を実行しない場合においても R A M をクリアする場合があるが、これら設定変更処理を実行しない場合において R A M をクリアする処理プログラムと、設定変更処理を実行する場合において R A M をクリアする処理プログラムとを個別に記憶しておく必要があるため、処理プログラムの記憶容量が増大してしまうという問題がある。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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】

手段 1 に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であつて、

遊技の進行を制御する手段であつて、設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、R A M 102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、クリアスイッチバックアップ情報）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、R A M 102 のアドレス F 0 0 2 の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON 状態）であることを含む第 1 条件（例えば、クリアスイッチが ON 状態であつて錠スイッチ 122 S G 0 5 1 が操作されていない状態であること）が成立していること

きに、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、第1 RAM クリア処理）を実行可能であり、
 前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがON状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがON状態であって錠スイッチ122SG051が操作されており、且つ、扉開放センサ122SG090がON状態であること）が成立しているときに、前記設定値を変更するための設定変更処理（例えば、変形例122SG-6における122SGSa020の設定変更処理）を実行可能であり、
 前記設定変更処理を実行した場合には、前記第1条件が成立した場合（例えば、122SGSa020の設定変更処理を実行しなかった場合）に前記初期化処理を実行するタイミングとは異なるタイミング（例えば、変形例122SG-6において、図9-32に示すように、設定変更処理を実行した場合と設定変更処理を実行しなかった場合とで第1 RAM クリア処理を実行するタイミングが異なる部分）にて、前記初期化処理と共通の初期化処理（例えば、第1 RAM クリア処理）を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能である（例えば、変形例122SG-6の122SGSa016dにおいて、RAM102のアドレスF002に格納（記憶）されているクリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態がON状態であるか否かを判定し、電源投入時のクリアスイッチの状態がON状態である場合に第1 RAM クリア処理を実行する部分）
 ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、適切なタイミングにて初期化処理を実行できる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0344

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0344】

また、本実施の形態における特徴部122SGでは、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する場合は、クリアスイッチバックアップ情報を遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、クリアスイッチバックアップ情報がCPU103の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0360

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0360】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（122SGS407；N）、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS410）。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（122SGS410；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更

操作中であることの報知（設定値変更中報知）を実行するための設定値変更中報知処理を実行する（１２２ＳＧＳ４１１）。尚、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠１２２ＳＧ００３が開放されており、且つ設定値の変更を行う遊技場の店員等は、主基板１１に搭載されている表示モニタ１２２ＳＧ０２９を視認している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置５において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置５の表示からはパチンコ遊技機１が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力や、遊技効果ランプ９の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機１が設定変更状態で起動していることを報知すればよい。