

【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】平成20年9月4日(2008.9.4)

【公開番号】特開2002-186724(P2002-186724A)

【公開日】平成14年7月2日(2002.7.2)

【出願番号】特願2001-215588(P2001-215588)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成20年7月16日(2008.7.16)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定のタイミングで更新される乱数カウンタとその乱数カウンタの値を記憶する記憶手段とを有する主制御手段と、その主制御手段へ電力を供給する電源手段とを備え、前記乱数カウンタの値が予め定められた値の 1 つと一致する場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記主制御手段の記憶手段の内容をクリアする 2 以上のスイッチ手段で構成されたクリア手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記主制御手段へクリア信号を出力可能な信号出力手段を備え、

前記スイッチ手段は、前記主制御手段および電源手段にそれぞれ設けられており、

前記クリア手段は、前記電源手段に設けられたスイッチ手段の操作により前記信号出力手段から主制御手段へクリア信号が出力され、そのクリア信号が前記主制御手段に入力されて、かつ、その主制御手段に設けられたスイッチ手段が操作された場合に前記記憶手段の内容をクリアするものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記クリア手段は、前記記憶手段の内容をクリアすると共に、前記主制御手段をリセットして、その主制御手段を初期状態に復帰させるものであることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

【課題を解決するための手段】 この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタとその乱数カウンタの値を記憶する記憶手段とを有する主制御手段と、その主制御手段へ電力を供給する電源手段とを備え、前記乱

数カウンタの値が予め定められた値の１つと一致する場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与するものであり、前記主制御手段の記憶手段の内容をクリアする２以上のスイッチ手段で構成されたクリア手段を備えている。

請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記主制御手段へクリア信号を出力可能な信号出力手段を備え、前記スイッチ手段は、前記主制御手段および電源手段にそれぞれ設けられており、前記クリア手段は、前記電源手段に設けられたスイッチ手段の操作により前記信号出力手段から主制御手段へクリア信号が出力され、そのクリア信号が前記主制御手段に入力されて、かつ、その主制御手段に設けられたスイッチ手段が操作された場合に前記記憶手段の内容をクリアするものである。

請求項３記載の遊技機は、請求項１または２に記載の遊技機において、前記クリア手段は、前記記憶手段の内容をクリアすると共に、前記主制御手段をリセットして、その主制御手段を初期状態に復帰させるものである。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００７８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００７８】

【発明の効果】 請求項１記載の遊技機によれば、クリア手段は２以上のスイッチ手段から構成されているので、スイッチ手段の不用意な操作によりクリア手段が作動することを回避することができる。よって、スイッチ手段の誤操作により乱数カウンタの値がクリアされることを防止して、乱数カウンタのランダム性を保持することができるという効果がある。

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、クリア手段は、信号出力手段からクリア信号が出力されると、主制御手段に設けられたスイッチ手段が操作された場合に限り、記憶手段の内容をクリアする。よって、例えば、一方のスイッチ手段の誤操作により記憶手段の内容がクリアされることを防止でき、その結果、乱数カウンタのランダム性を保持することができるという効果がある。また、例えば、不正行為の目的で信号出力手段から不正なクリア信号が出力された場合にも、記憶手段の内容は、主制御手段に設けられたスイッチ手段が押下された場合に限りクリアされるので、この場合においても、乱数カウンタのランダム性を保持することができるという効果がある。

請求項３記載の遊技機によれば、請求項１または２に記載の遊技機の奏する効果に加え、クリア手段により、記憶手段の内容をクリアすると共に、主制御手段をリセットして初期状態に復帰させることができるので、遊技機が暴走した場合など、その暴走を簡単に停止して、初期状態に復帰することができるという効果がある。なお、この場合、例えば、主制御手段からの指示に基づいて制御を行う副制御手段が遊技機に設けられていれば、その副制御手段も同時にリセットして、遊技機全体を初期状態に復帰させるようにしても良い。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【符号の説明】

- | | |
|------|-------------------------------|
| １３ | R A M（記憶手段） |
| １３ a | 乱数カウンタ |
| １６ | 主制御基板クリアスイッチ（スイッチ手段、クリア手段の一部） |
| １８ a | 電源基板クリアスイッチ（スイッチ手段、クリア手段の一部） |

P	パチンコ機（遊技機）
C	主制御基板（主制御手段）
S	電源基板（電源手段）