

【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 7 月 27 日 (2020.7.27)

【公開番号】特開 2019-37418 (P2019-37418A)

【公開日】平成 31 年 3 月 14 日 (2019.3.14)

【年通号数】公開・登録公報 2019-010

【出願番号】特願 2017-160860 (P2017-160860)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 10 日 (2020.6.10)

【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】

遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率に関する設定値を表示する表示手段と、
前記設定値を設定可能な設定処理を実行するか否かを判定可能な第 1 判定手段と、
前記設定値が異常値であるか否かを判定可能な第 2 判定手段と、
前記第 2 判定手段にて、前記設定値が異常値であると判定された場合、所定のループ処理を実行するループ処理実行手段と、
遊技に関する情報を記憶する記憶領域をクリアするための記憶領域クリアボタンが操作されているか否かを判定する第 3 判定手段と、
前記第 3 判定手段にて、前記記憶領域クリアボタンが操作されていると判定された場合、
前記記憶領域をクリアする記憶領域クリア手段と、を備え、
電源投入後、前記第 1 判定手段により前記設定処理を実行しないと判定された場合、前記第 3 判定手段による判定よりも前記第 2 判定手段による判定を先に実行するようにした遊技機。

【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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットなどの遊技機に関し、より詳しくは、遊技者及び遊技場（ホール）側が不利益となる事態を防止することができる遊技機に関する。

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかしながら、上記の遊技機では、遊技者及び遊技場（ホール）側が不利益を被る可能

性があるという問題があった。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【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】

そこで本発明は、上記問題に鑑み、遊技者及び遊技場（ホール）側が不利益となる事態を防止することができる遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

請求項 1 の発明に係る遊技機によれば、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率に関する設定値を表示する表示手段（例えば、図 8（b）に示す設定表示装置 620）と

、

前記設定値を設定可能な設定処理を実行するか否かを判定可能な第 1 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S12，S13）と、

前記設定値が異常値であるか否かを判定可能な第 2 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S34，S36）と、

前記第 2 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S34，S36）にて、前記設定値が異常値であると判定された場合、所定のループ処理を実行するループ処理実行手段（例えば、図 10 に示すステップ S35）と、

遊技に関する情報を記憶する記憶領域（例えば、図 7 に示す主制御 RAM 600c）をクリアするための記憶領域クリアボタン（例えば、図 7 に示す RAM クリアスイッチ 630）が操作されているか否かを判定する第 3 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S37）と、

前記第 3 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S37）にて、前記記憶領域クリアボタン（例えば、図 7 に示す RAM クリアスイッチ 630）が操作されていると判定された場合、前記記憶領域（例えば、図 7 に示す主制御 RAM 600c）をクリアする記憶領域クリア手段（例えば、図 10 に示すステップ S39）と、を備え、

電源投入後、前記第 1 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S12，S13）により前記設定処理を実行しないと判定された場合、前記第 3 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S37）による判定よりも前記第 2 判定手段（例えば、図 10 に示すステップ S34，S36）による判定を先に実行するようにしたことを特徴としている。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【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】

本発明によれば、遊技者及び遊技場（ホール）側が不利益となる事態を防止することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0299

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0299】

1	パチンコ遊技機
4 1	液晶表示装置
4 4	特別図柄 1 始動口
4 4 a	特別図柄 1 始動口スイッチ
4 5	特別図柄 2 始動口
4 5 a	特別図柄 2 始動口スイッチ
4 6	入賞装置
4 6 c	大入賞口スイッチ
4 8	一般入賞口
4 8 a	右上一般入賞口
4 8 a 1	右上一般入賞口スイッチ
4 8 b	左上一般入賞口
4 8 b 1	左上一般入賞口スイッチ
4 8 c	左中一般入賞口
4 8 c 1	左中一般入賞口スイッチ
4 8 d	左下一般入賞口
4 8 d 1	左下一般入賞口スイッチ
4 9 a	アウト口スイッチ
6 0	主制御基板
6 0 0	ワンチップマイクロコンピュータ
6 0 0 a	主制御 CPU
6 0 0 b	主制御 ROM
6 0 0 c	主制御 RAM (記憶領域)
6 1 0	計測表示装置
6 2 0	設定表示装置 (表示手段)
6 3 0	RAM クリアスイッチ (記憶領域クリアボタン)