

【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5年12月1日(2023.12.1)

【公開番号】特開2022-112357(P2022-112357A)

【公開日】令和4年8月2日(2022.8.2)

【年通号数】公開公報(特許)2022-140

【出願番号】特願2021-8164(P2021-8164)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 651

【手続補正書】

【提出日】令和5年11月21日(2023.11.21)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を制御可能な第1制御手段と、

演出を制御可能な第2制御手段と

を有し、

遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知可能な所定の表示手段を有し、

第1制御手段は、所定条件を満たした場合に設定値が変更可能な設定変更モードを実行可能であり、

第2制御手段は、設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能とし、

第2制御手段は、所定の表示手段に遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知しているか否かにかかわらず、遊技毎の遊技者により停止操作されたストップスイッチの停止操作順番に関する情報を複数回分記憶可能とし、

設定変更モードを実行し、設定値を第1の設定値から第1の設定値に設定変更した場合にも、第2制御手段は1の設定変更間の出玉情報として記憶可能とし、

第2制御手段は、記憶された設定変更間の出玉情報が所定数に到達した後は、設定変更間の出玉情報を新たに記憶しないようにし、

所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は複数回分の設定変更間の出玉情報はクリアせず、

所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は前記ストップスイッチの停止操作順番に関する情報はクリアしない

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技の進行を制御可能な第1制御手段と、

演出を制御可能な第2制御手段と

を有し、

遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知可能な所定の表示手段を有し、

第1制御手段は、所定条件を満たした場合に設定値が変更可能な設定変更モードを実行可能であり、

第2制御手段は、設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能とし、

第2制御手段は、所定の表示手段に遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知し

40

30

50

ているか否かにかかわらず、遊技毎の遊技者により停止操作されたストップスイッチの停止操作順番に関する情報を複数回分記憶可能とし、

設定変更モードを実行し、設定値を第1の設定値から第1の設定値に設定変更した場合にも、第2制御手段は1の設定変更間の出玉情報として記憶可能とし、

第2制御手段は、記憶された設定変更間の出玉情報が所定数に到達した後は、新たな設定変更間の出玉情報を最も古い設定変更間の出玉情報に上書きすることで設定変更間の出玉情報を新たに記憶可能とし、

所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は複数回分の設定変更間の出玉情報はクリアせず、

所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は前記ストップスイッチの停止操作順番に関する情報はクリアしない

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

請求項1の発明は、

遊技の進行を制御可能な第1制御手段（メイン制御基板50）と、

演出を制御可能な第2制御手段（サブ制御基板80）と

を有し、

遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知可能な所定の表示手段を有し、

第1制御手段は、所定条件を満たした場合（設定キーSイッチ152をオンにした状態で電源をオンにした場合）に設定変更に伴う初期化処理を実行可能であり、

第2制御手段は、設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能とし、

第2制御手段は、所定の表示手段に遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知しているか否かにかかわらず、遊技毎の遊技者により停止操作されたストップスイッチの停止操作順番に関する情報を複数回分記憶可能とし、

設定変更モードを実行し、設定値を第1の設定値から第1の設定値に設定変更した場合にも、第2制御手段は1の設定変更間の出玉情報として記憶可能とし、

第2制御手段は、記憶された設定変更間の出玉情報が所定数に到達した後は、設定変更間の出玉情報を新たに記憶しないようにし、

所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は複数回分の設定変更間の出玉情報はクリアせず（図197）、

所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は前記ストップスイッチの停止操作順番に関する情報はクリアしない（図197）

ことを特徴とする。

請求項2の発明は、

遊技の進行を制御可能な第1制御手段（メイン制御基板50）と、

演出を制御可能な第2制御手段（サブ制御基板80）と

を有し、

遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知可能な所定の表示手段を有し、

第1制御手段は、所定条件を満たした場合（設定キーSイッチ152をオンにした状態で電源をオンにした場合）に設定変更に伴う初期化処理を実行可能であり、

第2制御手段は、設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能とし、

第2制御手段は、所定の表示手段に遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知しているか否かにかかわらず、遊技毎の遊技者により停止操作されたストップスイッチの停

10

20

30

40

50

止操作順番に関する情報を複数回分記憶可能とし、  
設定変更モードを実行し、設定値を第1の設定値から第1の設定値に設定変更した場合にも、第2制御手段は1の設定変更間の出玉情報として記憶可能とし、  
第2制御手段は、記憶された設定変更間の出玉情報が所定数に到達した後は、新たな設定変更間の出玉情報を最も古い設定変更間の出玉情報に上書きすることで設定変更間の出玉情報を新たに記憶可能とし、  
所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は複数回分の設定変更間の出玉情報はクリアせず（図197）、  
所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、第2制御手段は前記ストップスイッチの停止操作順番に関する情報はクリアしない（図197）  
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50