

【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7月5日(2023.7.5)

【公開番号】特開2022-85094(P2022-85094A)

【公開日】令和4年6月8日(2022.6.8)

【年通号数】公開公報(特許)2022-102

【出願番号】特願2020-196591(P2020-196591)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 301 C

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月27日(2023.6.27)

【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】

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、

第1の操作手段と、

第2の操作手段と

を備え、

枠制御手段は、情報を記憶可能な枠制御記憶領域を備えており、

枠制御記憶領域の所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、

遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と

を有し、

枠制御記憶領域は、遊技情報が記憶される特定の記憶領域を有しており、

第1の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第1クリア処理を実行し得るよう構成されており、

第2の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第2クリア処理を実行し得るよう構成されており、

第1クリア処理が実行された場合、前記特定の記憶領域はクリアされ、前記所定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、

第2クリア処理が実行された場合、前記所定の記憶領域はクリアされ、前記特定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、

第1の操作手段と第2の操作手段とが操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第2クリア処理を実行した後に第1クリア処理が実行されるよう構成されており、

前記所定の記憶領域は、前記特定の記憶領域よりも上位のアドレスに位置しており、

付与される賞球数と発射される遊技球数との差数に関する情報を算出可能であり、

前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、賞球数の付与を抑制するための制御

40

50

が実行される状態である抑制状態となるよう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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
第1の操作手段と、
第2の操作手段と
を備え、

枠制御手段は、情報を記憶可能な枠制御記憶領域を備えており、
枠制御記憶領域の所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、

枠制御記憶領域は、遊技情報が記憶される特定の記憶領域を有しており、
第1の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第1クリア処理を実行し得るよう構成されており、
第2の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第2クリア処理を実行し得るよう構成されており、

第1クリア処理が実行された場合、前記特定の記憶領域はクリアされ、前記所定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
第2クリア処理が実行された場合、前記所定の記憶領域はクリアされ、前記特定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
第1の操作手段と第2の操作手段とが操作された状態で新たに電源が供給された場合には

、第2クリア処理を実行した後に第1クリア処理が実行されるよう構成されており、
前記所定の記憶領域は、前記特定の記憶領域よりも上位のアドレスに位置しており、
付与される賞球数と発射される遊技球数との差数に関する情報を算出可能であり、
前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、賞球数の付与を抑制するための制御が実行される状態である抑制状態となるよう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、

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
持ち球数を表示可能な第1表示部と第2表示部と、
所定の操作手段と
を備え、

10

20

30

40

50

所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な
減算手段と、

遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち
球数データに加算可能な加算手段と
を有し、

第1表示部には、少なくとも第1情報と第2情報とを含む複数種類の表示内容を所定時
間毎に切り替えて表示可能であり、

前記所定の操作手段が操作されていない場合、第2表示部には、少なくとも第3情報を
含む複数種類の表示内容を前記所定時間毎に切り替えて表示可能であり、

10

前記所定の操作手段が操作されている場合、第2表示部には、少なくとも第1情報と第
2情報とを含む複数種類の表示内容を前記所定時間毎に切り替えて表示可能である
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

30

40

50