

【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 3 年 4 月 1 日 (2021.4.1)

【公開番号】特開 2019-88674 (P2019-88674A)

【公開日】令和 1 年 6 月 13 日 (2019.6.13)

【年通号数】公開・登録公報 2019-022

【出願番号】特願 2017-221210 (P2017-221210)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

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】令和 3 年 2 月 10 日 (2021.2.10)

【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】

発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられる受入口に入球したことによる抽選の結果に基づいて遊技の進行を行うことができる遊技機であって、

前記遊技機の電源投入を行うことができる電源投入手段と、

第 1 操作を受け付けることができる第 1 操作部と、

第 2 操作を受け付けることができる第 2 操作部と、

所定の情報を表示可能な表示部と、

前記遊技機の電源遮断後においても各種情報を記憶領域に記憶保持することができる記憶手段と、

前記記憶手段に記憶保持される情報を初期化する処理を行う情報初期化手段と、

前記抽選における当選確率に関する設定情報を決定可能な第 1 状態を発生させる第 1 状態発生手段と、

前記設定情報を確認可能な第 2 状態を発生させる第 2 状態発生手段と、

を備え、

前記第 1 状態発生手段は、前記第 1 操作部に対する第 1 操作と、前記第 2 操作部に対する第 2 操作と、を行なった状態で前記電源投入手段により前記遊技機の電源投入がされると前記第 1 状態を発生させることが可能であり、

前記第 2 状態発生手段は、前記第 1 操作部に対する第 1 操作を行うことなく前記第 2 操作部に対する第 2 操作を行なった状態で前記電源投入手段により前記遊技機の電源投入がされると前記第 2 状態を発生させることが可能であり、

前記情報初期化手段は、前記第 1 状態の発生に伴い前記記憶手段に記憶保持される情報を初期化する第 1 の初期化処理と、前記第 1 状態の発生に関係なく前記記憶手段に記憶保持される情報を初期化する第 2 の初期化処理とを実行可能であり、

前記記憶手段を備える特定基板は、該特定基板の外部より入力される信号により、前記第 1 状態を発生させることが可能である、

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 】

従来より、電源が投入されると、主制御基板がメイン処理でタイマ割込を許可してタイマ割込み処理を実行することにより遊技を進行することができる遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1）。

【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 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 3 - 2 5 2 3 0 6 号公報（図 2、及び図 4）

【手続補正 4】

【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 】

ところが、特許文献 1 に記載される遊技機では、遊技ホールの店員等の係員が R A M の初期化を行って内容を消去するときには R A M クリアスイッチを操作する必要があり、遊技ホールの店員等の係員による消去方法が 1 つに限定されていた。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、消去方法にバリエーションを持たせることができる遊技機を提供することにある。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本発明は、

発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられる受入口に入球したことによる抽選の結果に基づいて遊技の進行を行うことができる遊技機であって、

前記遊技機の電源投入を行うことができる電源投入手段と、

第 1 操作を受け付けることができる第 1 操作部と、

第 2 操作を受け付けることができる第 2 操作部と、

所定の情報を表示可能な表示部と、

前記遊技機の電源遮断後においても各種情報を記憶領域に記憶保持することができる記憶手段と、

前記記憶手段に記憶保持される情報を初期化する処理を行う情報初期化手段と、

前記抽選における当選確率に関する設定情報を決定可能な第 1 状態を発生させる第 1 状態発生手段と、

前記設定情報を確認可能な第 2 状態を発生させる第 2 状態発生手段と、

を備え、

前記第 1 状態発生手段は、前記第 1 操作部に対する第 1 操作と、前記第 2 操作部に対する第 2 操作と、を行なった状態で前記電源投入手段により前記遊技機の電源投入がされると前記第 1 状態を発生させることが可能であり、

前記第 2 状態発生手段は、前記第 1 操作部に対する第 1 操作を行うことなく前記第 2 操作部に対する第 2 操作を行なった状態で前記電源投入手段により前記遊技機の電源投入がされると前記第 2 状態を発生させることが可能であり、

前記情報初期化手段は、前記第 1 状態の発生に伴い前記記憶手段に記憶保持される情報を初期化する第 1 の初期化处理と、前記第 1 状態の発生に関係なく前記記憶手段に記憶保持される情報を初期化する第 2 の初期化处理とを実行可能であり、

前記記憶手段を備える特定基板は、該特定基板の外部より入力される信号により、前記第 1 状態を発生させることが可能である、

ことを特徴とする。

また、本願発明とは別の発明として、以下の手段を参考的に開示する。

(解決手段 1)

当選確率を複数種類設定することができる当選確率制御回路と、複数種類の当選確率を外部操作により設定することができる設定装置と、を備え、前記当選確率制御回路と前記設定装置とは、それぞれ異なる基板に実装されて電氣的に接続される、ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 7】

本発明の遊技機においては、消去方法にバリエーションを持たせることができる。