

【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 12 月 17 日 (2020.12.17)

【公開番号】特開 2019-76559 (P2019-76559A)

【公開日】令和 1 年 5 月 23 日 (2019.5.23)

【年通号数】公開・登録公報 2019-019

【出願番号】特願 2017-206844 (P2017-206844)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 11 月 6 日 (2020.11.6)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段によって設定された設定値に応じた確率
により前記有利状態に制御可能な遊技制御手段と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手
段と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動
報知手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶
内容をクリアして起動する一般起動状態と、前記設定手段による設定を有効とする設定起
動状態とを有し、

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様および異
なる期間にて前記報知を行う、

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】

従来の遊技機には、遊技の進行を制御可能である主基板（遊技制御手段）と、遊技制御
手段から出力されるコマンド（制御情報）に基づいて演出を制御可能な演出制御基板（演
出制御手段）と、を備え、遊技機に電源を投入して起動させるとき、バックアップされて
いる記憶にもとづいて遊技機を復旧する場合に主基板から演出制御基板に対してコマンド
を出力することにより、バックアップされている記憶にもとづいて遊技機を復旧したことを
報知可能であるとともに、バックアップされている記憶にかかわらず該バックアップさ
れている記憶をクリアする場合に主基板から演出制御基板に対してコマンドを出力するこ

とで、バックアップされている記憶をクリアしたことを報知可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

また、従来の遊技機には、遊技の進行を制御可能であるとともに電断時の記憶をバックアップ可能な主基板（遊技制御手段）と、遊技制御手段から出力されるコマンド（制御情報）に基づいて演出を制御可能な演出制御基板（演出制御手段）と、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、を備え、遊技機に電源を投入して起動させるとき、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合に主基板から演出制御基板に対してコマンドを出力することで、遊技機の設定値を変更可能な状態であることを報知可能なものがある（例えば、特許文献 2 参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016 - 042880 号公報

【特許文献 2】特開 2010 - 200902 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合（一般起動状態）と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合（設定起動状態）と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題がある。

【手続補正 5】

【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、このような問題点に着目してなされたもので、設定による不正を容易に発見できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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】

手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値（例えば、1～3 の設定値）を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 21 - 14 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段によって設定された設定値に応じた確率

により前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102やRAM 122）と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段（例えば、演出制御用CPU 120が図21-17に示す起動報知処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容をクリアして起動する一般起動状態（例えば、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した状態）と、前記設定手段による設定を有効とする設定起動状態（例えば、設定変更状態）とを有し、

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様および異なる期間にて前記報知を行う（例えば、図21-20示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示を実行する部分、および、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合の報知期間が60秒、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合の報知期間が40秒である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、起動状態が、一般起動状態であるのか設定起動状態であるのかを容易に特定できるので、設定による不正を容易に発見でき、また、起動状態に応じた期間において適切な報知を実行できる。