

【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 2 月 4 日 (2021.2.4)

【公開番号】特開 2020-81626 (P2020-81626A)
 【公開日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-022
 【出願番号】特願 2018-223736 (P2018-223736)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】
 【提出日】令和 2 年 12 月 17 日 (2020.12.17)

【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】

遊技に関する所定の設定値を設定可能な設定手段と、
少なくとも遊技実績に基づいて算出される所定情報を表示可能な表示手段と、を備え、
所定の開始条件を満たす場合に、前記設定値の設定が可能な設定可能期間を開始し、
前記表示手段は、前記設定可能期間中は、前記設定値を表示可能とし、前記設定可能期
間を終了した後に、前記所定情報の表示を可能とし、
前記設定値と前記所定情報は、共通の表示方式により表示制御される
 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 1
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 1】

本発明は弾球遊技機、回胴遊技機などの遊技機に係るものであり、特には、遊技に関する所定の設定値を設定可能とされた遊技機に係る技術分野に関する。

【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 2
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 2】

例えばパチンコ遊技機等の弾球遊技機や、スロットマシン等の回胴式遊技機等、各種の遊技機が広く知られている。

遊技機としては、例えばスロットマシンのように、遊技に関する所定の設定値を設定可能とされたものがある。

【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】

本発明は、設定値を設定可能な遊技機において、処理負担の軽減を図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】0007
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0007】

本発明に係る遊技機は、遊技に関する所定の設定値を設定可能な設定手段と、少なくとも遊技実績に基づいて算出される所定情報を表示可能な表示手段と、を備え、所定の開始条件を満たす場合に、前記設定値の設定が可能な設定可能期間を開始し、前記表示手段は、前記設定可能期間中は、前記設定値を表示可能とし、前記設定可能期間が終了した後に、前記所定情報の表示を可能とし、前記設定値と前記所定情報は、共通の表示方式により表示制御されるものである。

【手続補正7】
【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】

上記のように設定値と所定情報の表示方式を共通とすることで、これら設定値、所定情報それぞれを表示するための表示制御処理を共通化することが可能とされる。

【手続補正8】
【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9】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0010
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正10】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0011
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0011】

本発明によれば、設定値を設定可能な遊技機において、処理負担の軽減を図ることができる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 4 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 4 5】

続いて、先のステップ S 1 0 4 において、ステップ S 1 0 3 によるマスク後の値が「1 1 1」ではなく、設定変更条件が成立していないとの否定結果が得られた場合、CPU 2 0 1 はステップ S 1 0 5 に進んで RAM 異常か否かを判定する。具体的には、RAM 2 0 3 のワーク領域に格納されている「設定値」が使用範囲 R u 外の値（本例では「1」「2」「6」の範囲外）であるか否かを少なくとも判定する。

ここで、CPU 2 0 1 が設定値 V e に関して扱う値としては、設定値 V d がある。設定値 V d は、設定値 V e に対応した値であり、本例では 1 バイトの値とされ、前述した使用範囲 R u に対応する少なくとも 3 段階を表現可能となるように、0 0 H (0) ~ 0 2 H (3) の値が定められている。なお、「H」は 1 6 進数を意味する（以下、同様）。本例では、設定値 V d = 0 0 H が設定値 V e = 「1」を、設定値 V d = 0 1 H が設定値 V e = 「2」を、設定値 V d = 0 2 H が設定値 V e = 「6」をそれぞれ表すものとされる。主制御部 2 0 において、「設定値」としては主に設定値 V d が扱われるもので、主制御部 2 0 の RAM 2 0 3 のワーク領域における「設定値」の格納領域にはこの設定値 V d が格納される。

ステップ S 1 0 5 の判定処理では、ワーク領域に格納された設定値 V d が 0 0 H ~ 0 2 H の範囲の値であるか否かを判定する。