

【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3月25日(2021.3.25)

【公開番号】特開2019-88675(P2019-88675A)

【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2017-221211(P2017-221211)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

|         |      |         |
|---------|------|---------|
| A 6 3 F | 7/02 | 3 3 3 Z |
| 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でき、

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でき、

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状態の発生に關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、

前記第2操作部よりも遊技機の後部に特定のカバー部が設けられる、  
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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2013-252306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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

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RAMの初期化を行って内容を消去するときにはRAM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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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の初期化処理と、前記第1状態の発生に關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、

前記第2操作部よりも遊技機の後部に特定のカバー部が設けられる、  
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)

外枠に開閉自在に軸支されると共に遊技盤が取り付けられる前面枠を備える遊技機であって、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を備え、前記設定装置は、前記遊技盤の後面における前記前面枠の軸支側に配置される、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】**0017

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0017】**

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。