

【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 2019-88678 (P2019-88678A)

【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 2017-221214 (P2017-221214)

【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 3 Z

【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領域のうちの特別記憶領域を除いて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領域のうちの前記特別記憶領域を除いて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、

前記特別記憶領域には、遊技に用いられた遊技球数に関する特定情報が記憶されるものであり、該特定情報は前記表示部に表示可能であり、

前記第 1 状態と前記第 2 状態とにおいては、前記特定情報ではなく前記設定情報を前記表示部に表示可能であり、

前記第２操作部は、前記記憶手段を備える特定基板を収容するケース内に、備えられている、

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領域のうちの特別記憶領域を除いて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領域のうちの前記特別記憶領域を除いて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、

前記特別記憶領域には、遊技に用いられた遊技球数に関する特定情報が記憶されるものであり、該特定情報は前記表示部に表示可能であり、

前記第 1 状態と前記第 2 状態とにおいては、前記特定情報ではなく前記設定情報を前記表示部に表示可能であり、

前記第 2 操作部は、前記記憶手段を備える特定基板を収容するケース内に、備えられている、

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)

遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機であって、遊技を開始するための準備設定に関わる設定制御部と、遊技の進行制御に関わる進行制御部と、を有する遊技制御手段を備え、前記遊技制御手段は、複数の電子部品からなり、前記設定制御部に関わる電子部品は、複数の基板に分けて設けら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】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

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。