

【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9月17日(2020.9.17)

【公開番号】特開2019-63360(P2019-63360A)
 【公開日】平成31年4月25日(2019.4.25)
 【年通号数】公開・登録公報2019-016
 【出願番号】特願2017-193752(P2017-193752)

【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8月5日(2020.8.5)

【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、

前記遊技制御手段から出力される制御情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第1起動状態と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第2起動状態と、前記設定手段による設定を可能とする第3起動状態のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する、

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主基板から演出制御基板に対してコマンドを出力可能なも

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、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合主基板から演出制御基板に対してコマンドを出力可能なものがある（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、特許文献 1 に記載の遊技機にあっては、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（遊技制御手段）が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該主基板から演出制御基板（演出制御手段）に対して出力されるコマンド（制御情報）と、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に該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合に該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題がある。

【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】

よって、本発明は、電力供給が開始されたときに、演出制御手段が起動状態に応じた適切な処理を実行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、

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、CPU103 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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 ）と、

前記遊技制御手段から出力される制御情報（例えば、図 2 1 - 3 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 1 - 1 7 に示す R A M クリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第1起動状態（例えば、ホットスタート）と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第2起動状態（例えば、コールドスタート）と、前記設定手段による設定を可能とする第3起動状態（例えば、設定変更状態）のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する（例えば、図 2 1 - 1 1 、図 2 1 - 1 4 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合は、C P U 1 0 3 が演出制御基板 1 2 に対してホットスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、C P U 1 0 3 が演出制御基板 1 2 に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、C P U 1 0 3 が演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段が、電力供給が開始されたときに遊技制御手段の起動状態に応じた適切な処理を実行することができる。