

【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 6 年 7 月 9 日(2024.7.9)

【公開番号】特開 2024-87855(P2024-87855A)
【公開日】令和 6 年 7 月 2 日(2024.7.2)
【年通号数】公開公報(特許)2024-122
【出願番号】特願 2022-202734(P2022-202734)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 2 C

A 6 3 F 5/04 6 0 3 E

A 6 3 F 5/04 6 0 5 B

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 6 月 27 日(2024.6.27)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

情報表示手段と、

発光手段と、

音声出力手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段に接続され、遊技価値の払出に関する制御を行う払出制御手段と、

前記遊技制御手段に接続され、前記情報表示手段、前記発光手段及び前記音声出力手段を 30
制御する報知制御手段と、を備え、

エラーの発生時には、前記報知制御手段は、前記情報表示手段、前記発光手段及び / 又は
前記音声出力手段を制御してエラー報知を行い、

前記報知制御手段は、複数種のエラーと、各エラーに対応付けられた、エラーの報知優先
順位、前記情報表示手段で行われるエラー報知の態様、前記発光手段で行われるエラー報
知の態様及び前記音声出力手段で行われるエラー報知の態様とが格納されたエラー報知テ
ーブルを有し、

前記遊技制御手段で第 1 のエラーが検知された場合には、前記遊技制御手段は、前記第 1
のエラーに関する情報を前記報知制御手段に送信し、

前記払出制御手段で第 2 のエラーが検知された場合には、前記払出制御手段は、前記第 2 40
のエラーに関する情報を前記遊技制御手段に送信し、前記第 2 のエラーに関する情報を受
信した前記遊技制御手段は、前記第 2 のエラーに関する情報を前記報知制御手段に送信し
、

前記報知制御手段が、前記遊技制御手段で検知された前記第 1 のエラーに関する情報を受
信した場合、前記払出制御手段で検知された前記第 2 のエラーに関する情報を受信した場
合、及び、前記報知制御手段で第 3 のエラーを検知した場合には、前記報知制御手段は、
前記エラー報知テーブルを参照して、前記情報表示手段、前記発光手段及び / 又は前記音
声出力手段を制御し、検知されたエラーに対応するエラー報知の態様で当該エラーを報知
し、

前記報知制御手段がエラー報知を実行している最中に、前記遊技制御手段、前記払出制御 50

手段又は前記報知制御手段で新たにエラーが検知され、当該新たに検知されたエラーが、報知中のエラーと同時に報知可能でない場合で、且つ、新たに検知されたエラーの報知優先順位が報知中のエラーの報知優先順位より低ければ、前記情報表示手段による新たに検知されたエラーは報知されず、前記情報表示手段による報知中のエラーの報知が維持される。

前記第 2 のエラーの前記情報表示手段での報知態様は、前記第 1 のエラーの前記情報表示手段での報知態様及び前記第 3 のエラーの前記情報表示手段での報知態様と異なり、前記第 3 のエラーの前記情報表示手段での報知態様は、前記第 3 のエラーの種別に応じて、前記第 1 のエラーの前記情報表示手段での報知態様と異なり得る。

ことを特徴とする遊技機。

10

【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、エラーが発生した場合に表示装置の画面にエラーを報知する遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

20

【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 2021 - 115363 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】

30

【0004】

しかしながら、特許文献 1 の遊技機で提案されているエラー報知の技術では、エラーが発生したことは分かるが、そのエラーがどの構成部で発生したものであるかが分かり難い。また、特に、メダルレス遊技機では、構成部としてメダル数制御部が増えるため、発生したエラーの内容をより分かり易く特定する必要がある。

【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】

40

【0005】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、エラーの内容の把握及びエラー発生個所の特定を容易に行うことが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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

50

情報表示手段（例えば、後述の表示装置 7 1 3）と、
発光手段（例えば、後述の演出用 LED 群 7 7 3）と、
音声出力手段（例えば、後述のスピーカー群 7 7 4）と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、後述の主制御基板 7 4 1）と、
前記遊技制御手段に接続され、遊技価値の払出に関する制御を行う払出制御手段（例えば、
後述のメダル数制御基板 7 4 3）と、
前記遊技制御手段に接続され、前記情報表示手段、前記発光手段及び前記音声出力手段を
制御する報知制御手段（例えば、後述の副制御基板 7 4 2）と、を備え、
エラーの発生時には、前記報知制御手段は、前記情報表示手段、前記発光手段及び / 又は
前記音声出力手段を制御してエラー報知を行い、
前記報知制御手段は、複数種のエラーと、各エラーに対応付けられた、エラーの報知優先
順位、前記情報表示手段で行われるエラー報知の態様、前記発光手段で行われるエラー報
知の態様及び前記音声出力手段で行われるエラー報知の態様とが格納されたエラー報知テ
ーブルを有し、
前記遊技制御手段で第 1 のエラー（例えば、後述のカテゴリ「主制御関連」に属するエ
ラー）が検知された場合には、前記遊技制御手段は、前記第 1 のエラーに関する情報を前
記報知制御手段に送信し、
前記払出制御手段で第 2 のエラー（例えば、後述のカテゴリ「メダル数制御関連」に属
するエラー）が検知された場合には、前記払出制御手段は、前記第 2 のエラーに関する情
報を前記遊技制御手段に送信し、前記第 2 のエラーに関する情報を受信した前記遊技制御
手段は、前記第 2 のエラーに関する情報を前記報知制御手段に送信し、
前記報知制御手段が、前記遊技制御手段で検知された前記第 1 のエラーに関する情報を受
信した場合、前記払出制御手段で検知された前記第 2 のエラーに関する情報を受信した場
合、及び、前記報知制御手段で第 3 のエラー（例えば、後述のカテゴリ「セキュリティ
警告」等に属するエラー）を検知した場合には、前記報知制御手段は、前記エラー報知テ
ーブルを参照して、前記情報表示手段、前記発光手段及び / 又は前記音声出力手段を制御
し、検知されたエラーに対応するエラー報知の態様で当該エラーを報知し、
前記報知制御手段がエラー報知を実行している最中に、前記遊技制御手段、前記払出制御
手段又は前記報知制御手段で新たにエラーが検知され、当該新たに検知されたエラーが、
報知中のエラーと同時に報知可能でない場合で、且つ、新たに検知されたエラーの報知優
先順位が報知中のエラーの報知優先順位より低ければ、前記情報表示手段による新たに検
知されたエラーは報知されず、前記情報表示手段による報知中のエラーの報知が維持され
、
前記第 2 のエラーの前記情報表示手段での報知態様は、前記第 1 のエラーの前記情報表示
手段での報知態様及び前記第 3 のエラーの前記情報表示手段での報知態様と異なり、前記
第 3 のエラーの前記情報表示手段での報知態様は、前記第 3 のエラーの種別に応じて、前
記第 1 のエラーの前記情報表示手段での報知態様と異なり得る。
ことを特徴とする遊技機。
上記構成の遊技機では、エラー発生時に、情報表示手段、発光手段及び / 又は音声出力手
段によりエラー報知が行われるので、例えば、エラーの内容の把握及びエラー発生個所の
特定を容易に行うことができる。
上記特徴を有する遊技機では、検知されたエラーに対応する態様で当該エラーの報知が行
われるので、例えば、エラーの内容の把握及びエラー発生個所の特定を容易に行うことが
でき、発生中のエラーに対する解除対応も速やかに行うことができる。
また、上記特徴を有する遊技機では、エラーの発生個所により情報表示手段での報知態様
が異なり得るので、例えば、エラー発生個所の特定をさらに容易に行うことができる。

10

20

30

40

50

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

上記構成の本発明の遊技機によれば、例えば、エラーの内容の把握及びエラー発生個所の特定を容易に行うことができる。

10

20

30

40

50