

【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 11 月 19 日 (2020.11.19)

【公開番号】特開 2019-5132 (P2019-5132A)

【公開日】平成 31 年 1 月 17 日 (2019.1.17)

【年通号数】公開・登録公報 2019-002

【出願番号】特願 2017-123059 (P2017-123059)

【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 0 4 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 10 月 2 日 (2020.10.2)

【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】

遊技媒体を使用した遊技が可能な遊技機であって、

遊技者の操作に基づいて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

遊技の進行を制御する第 1 制御手段と、

遊技媒体が流下する流下経路のうちの特定経路を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進表示を表示可能な表示手段と、

前記表示手段とは異なる手段であって、前記特定経路を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進報知が可能な報知手段と、

前記表示手段及び前記報知手段とは異なる手段であって、遊技媒体を発射すべき経路が前記特定経路であることを発光によって報知可能な特定経路対応発光部を含む発光手段と

、
前記第 1 制御手段から送信される情報に基づいて、前記表示手段における表示を制御する第 2 制御手段と、

優先度が異なる複数種類の事象に対応して異常を判定可能な異常判定手段と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたときに、該判定された異常についての報知を行うことが可能な異常報知手段と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたことにもとづいて、該判定された異常に対応した状態に制御する状態制御手段と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、前記発光手段の発光および消灯を制御可能であり、

前記第 2 制御手段は、前記促進表示を表示する制御および前記報知手段による前記促進報知の制御が可能であり、

前記異常報知手段は、前記異常判定手段により新たに判定された異常の優先度が報知中の異常の優先度よりも高い場合に該報知を終了して新たに判定された異常の報知を開始する一方、前記状態制御手段により制御されている状態が所定状態であるときに、前記異常判定手段によって新たな異常が判定された場合において、異常の優先度にかかわらず前記所定状態の制御の契機となった異常についての報知を継続する

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、遊技機において異常が発生し、該異常の発生を報知しているときに新たな異常が発生した場合に、どちらの異常について異常報知を行うかについて考慮されておらず、例えば、一律に新たに発生した異常について異常報知を行うようにすると、その前に発生した異常が、遊技停止状態となるような重大な異常である場合に、その遊技停止状態に制御される契機となった異常を確認できなくなってしまうおそれがある。

【手続補正 3】

【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、このような問題点に着目してなされたもので、所定状態に制御される契機となった事象が確認困難となってしまうことを防ぐ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 4】

【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 A の遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）を使用した遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者の操作に基づいて遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、打球操作ハンドルや打球発射装置）と、

遊技の進行を制御する第 1 制御手段（例えば、CPU 103）と、

遊技媒体が流下する流下経路のうちの特定経路（例えば、右遊技領域 10R）を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進表示（例えば、右打ち報知画像）を表示可能な表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、

前記表示手段とは異なる手段であって、前記特定経路を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進報知が可能な報知手段（例えば、右打ち報知用 LED 30）と、

前記表示手段及び前記報知手段とは異なる手段であって、遊技媒体を発射すべき経路が前記特定経路であることを発光によって報知可能な特定経路対応発光部（例えば、右打ち表示部 25D）を含む発光手段（例えば、第 1 特別図柄表示器 4A、第 2 特別図柄表示器 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示部 25A、第 2 保留表示部 25B、普図保留表示部 25C）と、

前記第 1 制御手段から送信される情報（例えば、実施例における右打ち報知用 LED 点灯指定コマンドや、変形例 1 における遊技状態指定コマンド）に基づいて、前記表示手段における表示を制御する第 2 制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

優先度が異なる複数種類の事象に対応して異常を判定可能な異常判定手段（例えば、CPU 103 が、図 12 に示す各エラー（異常）の発生を判定する異常判定処理を実行する部分）と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたときに、該判定された異常についての報知を行うことが可能な異常報知手段（例えば、メイン側エラー処理のS 4 0 7において、報知中のエラーよりも優先度の高いエラーを判定した場合に、遊技停止フラグがセットされていない場合には、優先度の高いエラーのエラー指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信することにより、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するエラー報知処理において、該優先度の高いエラーのエラー報知を、既に実行されているエラー報知に代えて実行する部分）と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたことにもとづいて、該判定された異常に対応した状態に制御する状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、S 4 1 1 において遊技球の発射を禁止して遊技停止状態とする部分）と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、前記発光手段の発光および消灯を制御可能であり（例えば、図 2 に示すように C P U 1 0 3 が右打ち表示部 2 5 D 等を制御する部分）、

前記第 2 制御手段は、前記促進表示を表示する制御および前記報知手段による前記促進報知の制御が可能であり（例えば、図 2 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が右打ち報知処理を実行することで演出表示装置 5 に右打ち報知画像を表示する部分、および、右打ち報知用 L E D 3 0 の点灯・消灯を制御する部分）、

前記異常報知手段は、前記異常判定手段により新たに判定された異常の優先度が報知中の異常の優先度よりも高い場合に該報知を終了して新たに判定された異常の報知を開始する一方、前記状態制御手段により制御されている状態が所定状態（例えば、遊技停止フラグがセットされている遊技停止状態）であるときに、前記異常判定手段によって新たな異常が判定された場合において、異常の優先度にかかわらず前記所定状態の制御の契機となった異常についての報知を継続する（例えば、メイン側エラー処理の S 4 0 7 において、報知中のエラーよりも優先度の高いエラーを判定した場合に遊技停止フラグがセットされている場合には、優先度の高いエラーのエラー指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信しないことにより、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 が、該優先度の高いエラーのエラー報知を実行せずに、既に実行中のエラーの報知を継続する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定状態に制御される契機となった事象が確認困難となってしまうことを防ぐことができる。

手段 1 の遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）を使用した遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技者の操作に基づいて遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、打球操作ハンドルや打球発射装置）と、

遊技の進行を制御するとともに、電力供給の停止後に電力供給を受けた際に遊技状態の復旧処理（例えば、遊技制御メイン処理における S a 4 1 ~ S a 4 8 ）を実行可能な第 1 制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

遊技媒体が流下する流下経路のうちの特定経路（例えば、右遊技領域 1 0 R ）を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進表示（例えば、右打ち報知画像）と、前記復旧処理に関する復旧表示（例えば、電断復旧画面）とを表示可能な表示手段（例えば、演出表示装置 5 ）と、

前記表示手段とは異なる手段であって、前記特定経路を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進報知が可能な報知手段（例えば、右打ち報知用 L E D 3 0 ）と、

前記第 1 制御手段から送信される情報（例えば、実施例における右打ち報知用 L E D 点灯指定コマンドや、変形例 1 における遊技状態指定コマンド）に基づいて、前記表示手段における表示を制御する第 2 制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記第 2 制御手段は、前記復旧表示とともに前記促進表示を表示する制御が可能である

(例えば、図 2 5 及び図 2 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が右打ち報知処理と電断復旧画面表示処理を実行することで演出表示装置 5 に電断復旧画面と右打ち報知画像とを表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態の復旧時において、遊技者の不利益の発生を低減することができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 制御手段は、前記報知手段による報知を制御可能であって(例えば、図 2 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が S 7 0 5 や S 7 0 8 の処理を実行して右打ち報知用 L E D 3 0 を点灯する部分や、S 7 1 1 の処理を実行して右打ち報知用 L E D 3 0 を消灯する部分)、

前記第 1 制御手段から前記報知手段による促進報知を実行するための特定経路報知実行コマンドを受信したことに基づいて、前記促進表示を前記復旧表示とともに前記表示手段に表示する制御を行う(例えば、図 2 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が S 7 0 4 や S 7 0 7 の処理において右打ち報知用 L E D 点灯指定コマンドの受信有りと判定した場合に S 7 0 5 と S 7 0 6、または S 7 0 8 と S 7 0 9 の処理を実行し、右打ち報知用 L E D 3 0 の点灯と演出表示装置 5 での右打ち報知画像の表示を開始する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に促進表示を表示させるための個別のコマンドを設ける必要がないので、コマンド数の増加を抑えることができる。

【手続補正 6】

【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】

手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 制御手段は、前記第 2 制御手段に対して所定時間間隔毎の送信タイミングにてコマンドを送信可能であって(例えば、C P U 1 0 3 が 2 m s 毎に図 1 0 に示す遊技制御タイマ割込処理のコマンド制御処理(S 2 0)を実行して演出制御基板 1 2(演出制御用 C P U 1 2 0)にコマンドを送信する部分)、前記特定経路報知実行コマンドとは別のコマンドであって遊技状態が復旧したことを通知する復旧コマンド(例えば、電断復旧指定コマンド)を、前記特定経路報知実行コマンドと同じ所定時間間隔における送信タイミングにて送信する(例えば、図 9 に示す遊技制御メイン処理の S a 4 6 及び S a 4 8 において右打ち報知用 L E D 点灯指定コマンドと電断復旧指定コマンドの送信設定を行い、同一割込の遊技制御用タイマ割込処理にてコマンド制御処理を実行することで、右打ち報知用 L E D 点灯指定コマンドと電断復旧指定コマンドとを送信する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧表示の表示開始時期と促進表示の表示開始時期とが異なってしまうことにより、促進表示が見逃されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

【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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

手段4の遊技機は、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段及び前記報知手段とは異なる手段であって、遊技媒体を発射すべき経路が前記特定経路であることを発光によって報知可能な特定経路対応発光部（例えば、右打ち表示部25D）を含む発光手段（例えば、第1特別図柄表示器4A、第2特別図柄表示器4B、普通図柄表示器20、第1保留表示部25A、第2保留表示部25B、普通保留表示部25C）を備え、

前記第1制御手段は、前記発光手段の発光および消灯を制御可能であり、前記特定経路対応発光部の発光制御に伴って前記報知手段における前記促進報知を開始させるための特定経路報知実行コマンドを送信する制御を行うとともに（例えば、CPU103が図9に示す遊技制御メイン処理のS a 4 6及びS a 4 7の処理や、図18に示す大当り開放前処理のS 3 0 2及びS 3 0 3の処理にて右打ち報知用LED点灯指定コマンドの送信設定を行うとともに、右打ち表示部25Dを点灯する部分）、前記特定経路対応発光部の消灯制御に伴って前記報知手段における前記促進報知を終了させるための特定経路報知実行コマンドを送信する制御を行う（例えば、CPU103が図17に示す特別図柄停止処理のS 1 9 6及びS 1 9 7や、図19に示す大当り終了処理のS 3 1 6 a及びS 3 1 6 bの処理、図22に示す小当り終了処理のS 2 5 1及びS 2 5 2の処理、にて右打ち報知用LED消灯指定コマンドの送信設定を行うとともに、右打ち表示部25Dを消灯する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定経路対応発光部の発光状態と、報知手段における促進報知とが連動するようになるため、報知手段における促進報知を適切に実行することができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

手段5の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記第1制御手段から、遊技状態が復旧したことを通知する復旧コマンドを受信したことに基づいて、前記促進表示を前記復旧表示とともに前記表示手段に表示する制御を行う（例えば、変形例1に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103が受信した電断復旧指定コマンドから特定した遊技状態に基づいて演出表示装置に電断復旧画面や右打ち報知画像を表示する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に促進表示を表示させるための個別のコマンドを設ける必要がないので、コマンド数の増加を抑えることができる。

【手続補正9】

【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】

手段6の遊技機は、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第1状態（例えば、閉鎖状態）と遊技媒体が前記第1状態よりも入賞容易である第2状態（例えば、開放状態）とに変化可能であって、前記特定経路に設けられた可変入賞装置（例えば、第1特別可変入賞球装置7A及び第2特別可変入賞球装置7B）と、

遊技媒体が前記可変入賞装置に入賞したことに基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、CPU103が図10に示す遊技制御用タイマ割込処理におい

て賞球処理（S 1 2）を実行する部分）と、
を備え、

前記第 1 制御手段は、前記可変入賞装置を前記有利状態において前記第 2 状態に制御可能であり、前記第 1 制御手段によって復旧された遊技状態が前記有利状態である場合には、前記可変入賞装置が前記第 2 状態に変化する旨の表示を表示可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 7 に示す電断復旧画面表示処理の S 6 2 5 の処理を実行することで、演出表示装置 5 に大入賞口開放中画像を表示する部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態の復旧時において、遊技媒体を入賞可能な第 2 状態に可変入賞装置が変化することを遊技者に認識させることができるので、遊技者の不利益の発生を低減することができる。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

手段 7 の遊技機は、手段 1 ～手段 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

優先度が異なる複数種類の事象に対応しての異常を判定可能な異常判定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、図 1 2 に示す各エラー（異常）の発生を判定する異常判定処理を実行する部分）と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたときに、該判定された異常の優先度が報知中の異常の優先度よりも高い場合に該報知を終了し、該判定された異常についての報知を行う異常報知手段（例えば、メイン側エラー処理の S 4 0 7 において、報知中のエラーよりも優先度の高いエラーを判定した場合に、遊技停止フラグがセットされていない場合には、優先度の高いエラーのエラー指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信することにより、演出制御基板 1 2 の演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するエラー報知処理において、該優先度の高いエラーのエラー報知を、既に行われているエラー報知に代えて実行する部分）と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたことにもとづいて、該判定された異常に対応した状態に制御する状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、S 4 1 1 において遊技球の発射を禁止して遊技停止状態とする部分）と、

を備え、

前記異常報知手段は、前記状態制御手段により制御されている状態が所定状態（例えば、遊技停止フラグがセットされている遊技停止状態）であるときに、異常に対応する新たな事象が発生した場合には、異常の優先度にかかわらず前記所定状態の制御の契機となった異常についての報知を継続する（例えば、メイン側エラー処理の S 4 0 7 において、報知中のエラーよりも優先度の高いエラーを判定した場合に遊技停止フラグがセットされている場合には、優先度の高いエラーのエラー指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信しないことにより、演出制御基板 1 2 の演出制御用 CPU 1 2 0 が、該優先度の高いエラーのエラー報知を実行せずに、既に行っているエラーの報知を継続する部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定状態に制御される契機となった事象が確認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

手段 8 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 制御手段は、複数の選択肢を表示可能であって（例えば、変形例 2 として図 3 3（B）に示すように、演出表示装置 5 に大当り遊技中にスピーカ 8 L，8 R から出力可能な BGM 毎の選択肢を複数表示する部分）、

前記複数の選択肢のうちからいずれかの選択肢が選択されたときに、該複数の選択肢の表示を終了するとともに、該選択された選択肢に応じた制御を実行する制御実行手段を備え（例えば、変形例 2 に示すように、遊技者等がプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作によっていずれか 1 の選択肢を選択して決定操作を行うことで該図 3 3（B）に示す画像の表示が終了し、演出表示装置 5 に大当り遊技演出としての画像の表示と、決定された選択肢に応じた BGM がスピーカ 8 L，8 R から出力される部分）、

前記制御実行手段は、前記複数の選択肢の表示中に電源供給が停止した場合において、電源供給が再開されたときには、前記複数の選択肢のうちの所定の選択肢に応じた制御を実行する（例えば、変形例 2 に示すように、未だいずれの BGM を出力するかが決定されていない状態においてパチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止された場合は、パチンコ遊技機 1 に電力が再投入されると、図 3 3（B）にて表示した選択肢のうち、1 の BGM（本変形例 2 では曲 C）をスピーカ 8 L，8 R から出力する BGM として決定し、該決定した BGM のスピーカ 8 L，8 R からの出力を開始する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の選択肢が表示された状態で電源供給が停止したときにおいて、該複数の選択肢のうちのいずれの選択肢が選択されているかに関わらず、電源供給が再開されたときには、所定の選択肢に応じた制御が実行されることから、処理の軽減を図ることができる。