

【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】平成29年3月23日(2017.3.23)

【公開番号】特開2015-33477(P2015-33477A)

【公開日】平成27年2月19日(2015.2.19)

【年通号数】公開・登録公報2015-011

【出願番号】特願2013-165664(P2013-165664)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年2月15日(2017.2.15)

【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】

識別情報の可変表示を行い、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つて、

動作を行う可動部材と、

遊技に関する制御を行う制御手段と、

前記制御手段から送信されるコマンドにもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記制御手段は、

前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技機への電力供給が開始されたことにもとづいて、所定コマンドを送信する送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を実行する演出用可変表示制御手段と、

前記事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記演出用可変表示制御手段による演出用識別情報の可変表示中に、前記可動部材を動作させる演出駆動制御手段と、

前記所定コマンドに応じて、前記演出用可変表示制御手段による演出用識別情報の可変表示と関連付けることなく前記可動部材を初期位置に復帰させる初期動作を実行する初期動作実行手段と、

前記初期動作の実行中に演出用識別情報の可変表示が開始される場合に、該演出用識別情報の可変表示において演出の実行を制限する演出制限手段とを含む

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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、遊技機への電力供給が開始されたときに、好適な動作を行うことを目的とする。

【手続補正5】

【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A) 本発明の遊技機は、識別情報の可変表示を行い、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、動作を行う可動部材と、遊技に関する制御を行う制御手段と、制御手段から送信されるコマンドにもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、制御手段は、有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、遊技機への電力供給が開始されたことにもとづいて、所定コマンドを送信する送信手段とを含み、演出制御手段は、識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を実行する演出用可変表示制御手段と、事前決定手段による決定結果にもとづいて、演出用可変表示制御手段による演出用識別情報の可変表示中に、可動部材を動作させる演出駆動制御手段と、所定コマンドに応じて、演出用可変表示制御手段による演出用識別情報の可変表示と関連付けることなく可動部材を初期位置に復帰させる初期動作を実行する初期動作実行手段と、初期動作の実行中に演出用識別情報の可変表示が開始される場合に、該演出用識別情報の可変表示において演出の実行を制限する演出制限手段とを含むことを特徴とする。そのような構成により、遊技機への電力供給が開始されたときに、好適な動作を行うことができる。

(手段1) また、他の遊技機は、遊技媒体(例えば、遊技球)の入賞によって遊技価値を付与可能な入賞領域(例えば、始動入賞口14、大入賞口)を有する遊技機であって、入賞領域に入賞した遊技媒体を検出可能な入賞検出部(例えば、始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23)と、入賞領域に入賞した後に入賞検出部を通過した遊技媒体を検出可能な入賞確認部(例えば、入賞確認1スイッチ14b、入賞確認2スイッチ23b)と、入賞検出部で検出された遊技媒体の数と入賞確認部で検出された遊技媒体の数との差分が所定数(例えば、10個)以上となる差分異常(例えば、排出異常)が発生したこともとづいて、異常情報(例えば、セキュリティ信号)を外部出力する外部出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1068A～S1068C、S1102、S1103を実行する部分)と、差分異常が発生したこともとづいて異常報知(例えば、排出異常報知)を実行する異常報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS3001～S3003を実行する部分)と、遊技機への電力供給が停止しても少なくとも差分異常が発生したことを示す情報(例えば、排出異常フラグ)を所定期間保持可能な記憶手段(例えば、バックアップRAMとしてのRAM55)と、遊技機への電力供給が開始されたときに、所定条件の成立(例えば、クリアスイッチのオン)にもとづいて記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行す

る初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS10を実行する部分）とを備え、外部出力手段は、異常情報を外部出力しているときに遊技機への電力供給が停止し電力供給が再開された場合には、初期化手段によって初期化処理が実行されたか否かに応じて、遊技機への電力供給が再開されてから異なる期間にわたって異常情報を外部出力し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、初期化処理を実行した場合には、ステップS14aでセキュリティ信号情報タイマをセットしたことにもとづいて、ステップS1069～S1074，S1102，S1103を実行して、セキュリティ信号を30秒間出力し、初期化処理を実行せずにステップS91，92の停電復帰処理を実行した場合には、排出異常フラグがバックアップRAMにバックアップされていることにもとづいて、ステップS1068A～S1068C，S1102，S1103を実行して、次に初期化処理が実行されるまでセキュリティ信号の出力を継続する）、異常報知手段は、異常報知を実行しているときに遊技機への電力供給が停止し、初期化手段によって初期化処理が実行されることなく遊技機への電力供給が再開された場合には、異常報知を実行しない（例えば、排出異常報知の実行中に電源供給が停止しても、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機への電源供給の再開後に排出異常報知指定コマンドを再送するなどの処理を行わず、演出制御用マイクロコンピュータ100は、電源復旧後には排出異常報知を再開しない）ことを特徴とする。そのような構成により、異常報知を実行しているときに遊技機への電力供給が停止して再度電力供給が開始されたときに、初期化処理を実行して遊技機が起動した場合であるか、差分異常の発生後に遊技機が再起動した場合であるかを外部から認識可能とすることができます。