

【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 2 月 18 日 (2021.2.18)

【公開番号】特開 2019-55030 (P2019-55030A)

【公開日】平成 31 年 4 月 11 日 (2019.4.11)

【年通号数】公開・登録公報 2019-014

【出願番号】特願 2017-181252 (P2017-181252)

【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 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 12 月 25 日 (2020.12.25)

【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】

識別情報の変動表示を行ない、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、

識別情報の変動表示を実行可能な変動表示手段と、

遊技に用いた遊技媒体を検出可能な検出手段と、

前記検出手段からの検出信号が送信される信号線と、

前記検出信号を受信する受信手段と、

前記検出信号の受信状態の異常を検知可能な異常検知手段と、

所定条件が成立することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段と、

前記有利状態とは異なる所定状態において前記検出手段によって検出された遊技媒体数と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数とに基づいて算出される所定情報を表示可能な情報表示手段と、  を備え、

前記異常検知手段によって受信状態の異常が検知された場合に、前記情報表示手段による表示を制限し、

識別情報は、第 1 情報および第 2 情報を含み、

識別情報の表示パターンには、前記第 2 情報を表示せず前記第 1 情報を表示する第 1 表示パターンと、前記第 1 情報および前記第 2 情報を表示する第 2 表示パターンと、  が設けられ、

前記第 1 表示パターンにて表示されるときの前記第 1 情報と、前記第 2 表示パターンにて表示されるときの前記第 1 情報とでは、表示態様が異なる、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】

このような遊技機としては、識別情報の変動表示を実行するときに、第 1 情報としての数字情報と第 2 情報としての装飾情報とからなり、変動表示中は、数字情報のみで変動す

るが、変動停止時に数字情報に装飾情報が付随した態様となるものがあつた（特許文献１）。また、数字情報による変動表示を開始し、変動の途中で数字情報に装飾情報が付随するものがあつた（特許文献２）。また、打込玉数（打球数、アウト球数）や賞球数に関する情報（ベース値）を表示する遊技機があつた（例えば、特許文献３参照。）。

【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２００７－１３５８００号公報（図３１）

【特許文献２】特開２００４－１７３７１６号公報（図８、図９）

【特許文献３】特開平１０－１１８３１４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、前述した遊技機では、変動停止時の第１情報としての数字情報の大きさが一様であつたので、第２情報としての装飾情報の表示態様によっては好適な表示をすることができない虞があるとともに、例えばアウト球の検出が正確に行われない場合に正確でない情報を表示してしまう虞があつた。

【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、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、識別情報として第１情報と第２情報とを好適に表示することができるとともに、打込玉数や賞球数に関する情報として正確でない情報を表示することを防止することができる遊技機を提供することである。

【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】

（Ａ）識別情報（図柄情報、図柄等）の変動表示（可変表示等）を行ない、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であつて、

識別情報の変動表示を実行可能な変動表示手段（演出表示装置９、演出制御用マイクロコンピュータ１００等）と、

遊技に用いた遊技媒体（例えば、遊技領域９０１０等）を検出可能な検出手段（例えば、図１２５、図１２９等にしたアウト球検出器９０７１０等）と、

前記検出手段からの検出信号が送信される信号線（例えば、図１２５にした信号線９０７３４等）と、

前記検出信号を受信する受信手段（例えば、主基板９０１１、主基板９０１１側に設けられた所定の接続部等）と、

前記検出信号の受信状態の異常を検知可能な異常検知手段（例えば、図 1 2 6 のエラー報知処理を実行する CPU 9 0 1 0 3 等）と、

所定条件が成立（例えば、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 9 0 6 A、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 9 0 6 B、一般入賞領域となる一般入賞口 9 0 5 0 A ~ 9 0 5 0 D、大入賞口となる特別可変入賞球装置 9 0 7 への入賞等）することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段（例えば、球払出装置、払出機構等）と、

前記有利状態とは異なる所定状態（例えば、通常状態等。具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態等）において前記検出手段によって検出された遊技媒体数（例えば、打込玉数等）と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数（例えば、各入賞口への入賞による賞球数等）とに基づいて算出される所定情報（例えば、図 1 0 5 の性能情報等）を表示可能（例えば、性能表示を可能等）な情報表示手段（例えば、図 1 2 9 の表示モニター 9 0 1 1 3 0 等）と、を備え、

前記異常検知手段によって受信状態の異常が検知された場合に、前記情報表示手段による表示を制限し（例えば、図 1 2 7 や図 1 2 8 に示すようにエラーを報知し、性能表示を制限する等）、

識別情報（図柄情報等）は、第 1 情報（数字情報、数字等）および第 2 情報（装飾情報、キャラクタ等）を含み、

識別情報の表示パターンには、前記第 2 情報を表示せず前記第 1 情報を表示する第 1 表示パターン（数字で表示するパターン等）と、前記第 1 情報および前記第 2 情報を表示する第 2 表示パターン（数字とキャラクタとで表示するパターン等）と、が設けられ、

前記第 1 表示パターンにて表示されるときの前記第 1 情報と、前記第 2 表示パターンにて表示されるときの前記第 1 情報とでは、表示態様が異なる（図 1 3 に示すように、数字のみで表示するときの数字は、数字とキャラクタとで表示するときの数字よりも大きく表示される等）。

（ 1 ） 識別情報（図柄情報、図柄等）の変動表示（可変表示等）を行ない、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 等）であって、

識別情報の変動表示を実行可能な変動表示手段（演出表示装置 9、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等）と、

遊技に用いた遊技媒体（例えば、遊技領域 9 0 1 0 等）を検出可能な検出手段（例えば、図 1 2 5、図 1 2 9 等に示したアウト球検出器 9 0 7 1 0 等）と、

前記検出手段からの検出信号が送信される信号線（例えば、図 1 2 5 に示した信号線 9 0 7 3 4 等）と、

前記検出信号を受信する受信手段（例えば、主基板 9 0 1 1、主基板 9 0 1 1 側に設けられた所定の接続部等）と、

前記検出信号の受信状態の異常を検知可能な異常検知手段（例えば、図 1 2 6 のエラー報知処理を実行する CPU 9 0 1 0 3 等）と、

所定条件が成立（例えば、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 9 0 6 A、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 9 0 6 B、一般入賞領域となる一般入賞口 9 0 5 0 A ~ 9 0 5 0 D、大入賞口となる特別可変入賞球装置 9 0 7 への入賞等）することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段（例えば、球払出装置、払出機構等）と、

前記有利状態とは異なる所定状態（例えば、通常状態等。具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態等）において前記検出手段によって検出された遊技媒体数（例えば、打込玉数等）と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数（例えば、各入賞口への入賞による賞球数等）とに基づいて算出される所定情報（例えば、図 1 0 5 の性能情報等）を表示可能（例えば、性能表示を可能等）な情報表示手段（例えば、図 1 2 9 の表示モニター 9 0 1 1 3 0 等）とを備え、

前記異常検知手段によって受信状態の異常が検知された場合に、前記情報表示手段による表示を制限し（例えば、図 1 2 7 や図 1 2 8 に示すようにエラーを報知し、性能表示を

制限する等)、

識別情報(図柄情報等)は、第1情報(数字情報、数字等)および第2情報(装飾情報、キャラクタ等)を含み、

識別情報の表示パターンには、前記第2情報を表示せず前記第1情報を表示する第1表示パターン(数字で表示するパターン等)と、前記第1情報および前記第2情報を表示する第2表示パターン(数字とキャラクタとで表示するパターン等)とが設けられ、

前記変動表示手段は、識別情報が所定方向(下方向等)への変動を開始した後に前記第1表示パターンにより変動表示を実行する(数字により変動表示を実行する等)とともに、前記第2表示パターンにより変動表示を停止し(数字とキャラクタとにより変動表示を停止する等)、

前記第1表示パターンにて表示されるときの前記第1情報と、前記第2表示パターンにて表示されるときの前記第1情報とでは、表示態様が異なる(図13に示すように、数字のみで表示するときの数字は、数字とキャラクタとで表示するときの数字よりも大きく表示される等)。

【手続補正7】

【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】

このような構成によれば、識別情報として第1情報と第2情報とを好適に表示することができるとともに、打込玉数や賞球数に関する情報として正確でない情報を表示することを防止することができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、識別情報として第1情報と第2情報とを好適に表示することができる。

【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】

このような構成によれば、識別情報として第1情報と第2情報とを好適に表示することができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

このような構成によれば、識別情報として第1情報と第2情報とを好適に表示することができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

このような構成によれば、識別情報として第1情報と第2情報とを好適に表示することができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

このような構成によれば、識別情報として第1情報と第2情報とを好適に表示することができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

このような構成によれば、第2情報を用いた迫力のある表示を行なうことができる。