

【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 9 月 26 日(2024.9.26)

【公開番号】特開 2023-96868(P2023-96868A)  
【公開日】令和 5 年 7 月 7 日(2023.7.7)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-127  
【出願番号】特願 2021-212892(P2021-212892)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 5 2

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 17 日(2024.9.17)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域へと発射される又は遊技領域から遊技領域外へと排出される遊技球を検出するアウト検出手段と、

入賞口を通過した遊技球を検出する入賞検出手段と、

前記アウト検出手段の検出結果に基づいたアウト数と、前記入賞検出手段の検出結果に基づいた遊技価値数とに応じてカウントする計数カウンタと、

前記計数カウンタが特定の値を超えた場合に、遊技停止状態となる遊技停止手段と、を有し、

30

前記計数カウンタの値に応じて、複数段階の遊技管理状態に移行可能に構成され、

前記遊技管理状態のうち、前記計数カウンタが前記特定の値以下で、遊技停止状態とならない段階の遊技管理状態では、電断復帰した場合、前記計数カウンタが初期化された第 1

遊技管理状態で復帰する一方で、前記計数カウンタが前記特定の値を超えた場合で、且つ、

遊技状態が特別遊技状態における遊技管理状態で電断復帰した場合、前記遊技管理状態を管理する作動フラグを確認する又は前記計数カウンタを初期化しないようにすることで、

前記特別遊技状態の終了後に遊技停止状態へと移行する第 2 遊技管理状態で復帰してな

り、

前記遊技停止手段は、前記遊技停止状態になると、遊技停止フラグを有効とし、

前記遊技停止状態から R A M をクリアすることなく電断復帰した場合、前記計数カウンタのカウント制御処理と前記遊技停止手段に関する遊技停止制御処理とを少なくとも含む一

40

連の遊技制御手順を記述した遊技プログラムの開始アドレスから制御処理を再開させ、前

記遊技停止フラグに基づき遊技停止状態を維持する一方、

前記遊技停止状態時に所定の異常検出に応じて異常リセット信号を発生させるイリーガルエラーが発生した場合、前記異常リセット信号に応じて、前記遊技プログラムの開始アド

レスから制御処理を再開させるが、前記遊技停止フラグが有効となっていて、前記 R A

M をクリアし、前記遊技停止フラグを無効として遊技停止を解除して、制御処理を開始さ

せてなる遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

50

【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 】

請求項 1 の発明に係る遊技機によれば、遊技領域（例えば、図 2 に示す遊技領域 4 0 ）へと発射される又は遊技領域から遊技領域外へと排出される遊技球を検出するアウト検出手段（例えば、図 4 に示すアウト口スイッチ 5 0 a ）と、

入賞口（例えば、図 2 に示す特別図柄 1 始動口 4 4、特別図柄 2 始動口 4 5 a、右上一般入賞口 4 9 a、左上一般入賞口 4 9 b、左中一般入賞口 4 9 c、左下一般入賞口 4 9 d、図示しない大入賞口）を通過した遊技球を検出する入賞検出手段（例えば、図 4 に示す特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1、右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1、左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1、左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1、左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1、大入賞口スイッチ 4 6 c ）と、

前記アウト検出手段の検出結果に基づいたアウト数と、前記入賞検出手段の検出結果に基づいた遊技価値数とに応じてカウントする計数カウンタ（例えば、差球カウンタ）と、

前記計数カウンタが特定の値を超えた場合に、遊技停止状態となる遊技停止手段（例えば、図 4 に示す主制御 CPU 6 0 0 a ）と、を有し、

前記計数カウンタ（例えば、差球カウンタ）の値に応じて、複数段階の遊技管理状態（例えば、作動状態フラグ（明細書段落 [ 0 2 0 3 ] 参照）に移行可能に構成され、

前記遊技管理状態のうち、前記計数カウンタが前記特定の値以下で、遊技停止状態とならない段階の遊技管理状態（例えば、作動状態フラグ = 「 0 」又は「 1 」）では、電断復帰した場合、前記計数カウンタが初期化された第 1 遊技管理状態（例えば、作動状態フラグ = 「 0 」）で復帰する一方で、前記計数カウンタが前記特定の値を超えた場合で、且つ、遊技状態が特別遊技状態における遊技管理状態で電断復帰した場合、前記遊技管理状態を管理する作動フラグを確認する又は前記計数カウンタを初期化しないようにすることで、前記特別遊技状態の終了後に遊技停止状態へと移行する第 2 遊技管理状態（例えば、作動状態フラグ = 「 2 」）で復帰してなり（明細書段落 [ 0 2 0 4 ] ~ [ 0 2 0 6 ] 参照）、前記遊技停止手段（例えば、図 4 に示す主制御 CPU 6 0 0 a ）は、前記遊技停止状態になると、遊技停止フラグを有効とし、

前記遊技停止状態から RAM（例えば、図 4 に示す主制御 RAM 6 0 0 c ）をクリアすることなく電断復帰した場合、前記計数カウンタのカウント制御処理と前記遊技停止手段に関する遊技停止制御処理とを少なくとも含む一連の遊技制御手順を記述した遊技プログラムの開始アドレスから制御処理を再開させ、前記遊技停止フラグに基づき遊技停止状態を維持する一方（明細書段落 [ 0 1 9 5 ] 及び図 1 0 , 図 1 1 , 図 1 4 参照）、

前記遊技停止状態時に所定の異常検出に応じて異常リセット信号を発生させるイリーガルエラーが発生した場合、前記異常リセット信号に応じて、前記遊技プログラムの開始アドレスから制御処理を再開させるが、前記遊技停止フラグが有効となっても、前記 RAM をクリアし、前記遊技停止フラグを無効として遊技停止を解除して、制御処理を開始させてなる（明細書段落 [ 0 1 2 5 ] ~ [ 0 1 2 6 ] 参照）ことを特徴としている。

10

20

30

40

50