

【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 12 日 (2021.2.12)

【公開番号】特開 2019-58262 (P2019-58262A)

【公開日】平成 31 年 4 月 18 日 (2019.4.18)

【年通号数】公開・登録公報 2019-015

【出願番号】特願 2017-183774 (P2017-183774)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

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】

遊技を実行可能であり、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、
第 1 位置と該第 1 位置とは異なる第 2 位置との範囲内において変位可能に設けられた可動体と、

前記可動体が前記第 1 位置に位置していることを検出するための位置検出手段と、

前記可動体の変位を制御する手段であって、前記可動体を複数回に亘って反復変位させる反復変位制御を行うことが可能な変位制御手段と、

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来の遊技機には、第 1 位置と該第 1 位置とは異なる第 2 位置との範囲内において変位（移動）可能に設けられた可動体を備え、該可動体を第 1 位置と第 2 位置との間で反復変位（往復移動）可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。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る（例えば、特許文献 2 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 2010 - 201057 号公報

【特許文献 2】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】

上述した遊技機では、演出効果の点で改善の余地があるとともに、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った。

【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、演出効果を高め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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の手段 A の遊技機は、

遊技を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機、スロットマシン等）であって、

第 1 位置（例えば、退避位置）と該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、第 1 進出位置や第 2 進出位置）との範囲内において変位可能に設けられた可動体（例えば、演出体 300）と、

前記可動体が前記第 1 位置に位置していることを検出するための位置検出手段（例えば、第 1 フォトセンサ 203）と、

前記可動体の変位を制御する手段であって、前記可動体を複数回に亘って反復変位させる反復変位制御を行うことが可能な変位制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 28 に示す前兆演出を実行する部分）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 142、図 146 等に示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 142 に示した信号線 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１４３のエラー報知処理を実行するＣＰＵ９０１０３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９０６Ａ、第２始動入賞口となる普通可変入賞球装置９０６Ｂ、一般入賞領域となる一般入賞口９０５０Ａ～９０５０Ｄ、大入賞口となる特別可変入賞球装置９０７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１２２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１４６の表示モニタ９０１１３０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する（例えば、図１４４や図１４５に示すようにエラーを報知し、性能表示を制限する等）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が複数回に亘って反復変位することにより演出効果を高め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。

手段１の遊技機は、

遊技を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機、スロットマシン等）であって、

第１位置（例えば、退避位置）と該第１位置とは異なる第２位置（例えば、第１進出位置や第２進出位置）との範囲内において変位可能に設けられた可動体（例えば、演出体３００）と、

前記可動体が前記第１位置に位置していることを検出するための位置検出手段（例えば、第１フォトセンサ２０３）と、

前記可動体の変位を制御する手段であって、前記可動体を複数回に亘って反復変位させる反復変位制御を行うことが可能な変位制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す前兆演出を実行する部分）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１４２、図１４６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１４２に示した信号線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１４３のエラー報知処理を実行するＣＰＵ９０１０３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９０６Ａ、第２始動入賞口となる普通可変入賞球装置９０６Ｂ、一般入賞領域となる一般入賞口９０５０Ａ～９０５０Ｄ、大入賞口となる特別可変入賞球装置９０７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１２２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146の表示モニタ901130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144や図145に示すようにエラーを報知し、性能表示を制限する等)、

前記変位制御手段は、前記可動体を前記第1位置から反復変位させる前記反復変位制御を行う場合には、該反復変位における少なくとも1回の変位において前記可動体を前記位置検出手段における検出領域外に変位させる(例えば、図26に示すように、前兆演出を演出パターン～演出パターンのいずれかにて実行することによって、少なくとも1回は演出体300を第1フォトセンサ203の検出範囲外に移動させる部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1位置の近傍において可動体を反復変位させても、可動体が反復変位を行ったことを検出することができる。

【**手続補正7**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0007

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0007】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記変位制御手段は、前記可動体の前記第1位置からの変位を含む前記反復変位制御を行う場合には、該反復変位制御における少なくとも1回の変位において前記検出領域内に前記可動体を変位させる(例えば、図26に示すように、前兆演出を演出パターン～演出パターンのいずれかにて実行することによって、演出体300を第1フォトセンサ203の検出範囲外に移動させた後に該演出体300を第1フォトセンサ203の検出範囲内に移動させる部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも1回以上の変位が検出領域内への変位となるので、変位量の少ない反復変位を行うことができる。

【**手続補正8**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0008

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0008】

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、

前記検出領域外への変位は、複数回の反復変位における最後の反復変位を含む(例えば、図26(A)に示すように、前兆演出を演出パターンにて実行する部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の反復変位の終了を検出できる。

【**手続補正9**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0009

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0009】

手段4の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記検出領域外への変位は、複数回の反復変位の全ての反復変位を含み、

全ての反復変位は、前記検出領域外の位置から前記検出領域内の位置への変位である(例えば、図26(B)に示すように、前兆演出を演出パターンにて実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、反復変位中の可動体状況も検出できる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

手段5の遊技機は、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記検出領域外への変位は、複数回の反復変位の全ての反復変位を含み、

最初と最後の反復変位以外の反復変位は、前記検出領域外における反復変位である（例えば、図26（C）に示すように、前兆演出を演出パターンにて実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の反復変位の開始と終了とを検出できる。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、

前記変位制御手段は、前記検出領域外へ前記可動体を変位させるときには、前記位置検出手段により前記可動体を検出されなくなるまで前記可動体を変位させる（例えば、演出制御用CPU120が図28の前兆演出処理におけるS340～S342を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体を確実に検出領域外まで変位させることができる。

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

手段7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、

前記変位制御手段は、前記検出領域外へ前記可動体を変位させるときには、前記位置検出手段により前記可動体を検出されているか否かにかかわらず前記可動体を予め定められた変位量にて変位させる（例えば、変形例4に示すように、前兆演出において演出体300を第1フォトセンサ203の検出範囲外に移動させる際には、第1フォトセンサ203が演出体300を検出しているか否かにかかわらず演出体300を予め定められた距離移動させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、位置検出手段により可動体を検出されているか否かに応じて可動体の変位を制御する必要が無いので、変位制御手段における負荷を軽減できる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

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、

前記反復変位制御において前記可動体が前記検出領域外に変位しなかった場合には、前記可動体が前記検出領域外に変位しなかったことを報知可能な報知手段を備える（例えば、変形例４に示すように、前兆演出において演出体３００を第１フォトセンサ２０３が演出体３００を検出しているか否かにかかわらず予め定められた距離移動させる場合は、演出体３００の移動が終了した時点において第１フォトセンサ２０３がＯＮとなっているか否かを判定し、第１フォトセンサ２０３がＯＮとなっている場合には、演出体３００の移動が終了したにもかかわらず未だ演出体３００が第１フォトセンサ２０３の検出範囲内に位置していることを報知する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が検出領域外に変位しなかったことを遊技者や遊技場の店員等が認識できる。

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１４】

手段９の遊技機は、手段８に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記変位制御手段が前記反復変位制御を実行する前に既に前記可動体が前記検出領域外に位置している場合は、前記報知を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８の前兆演出処理においてＳ３２４～Ｓ３２６を実行し、前兆演出の演出パターンが演出パターンである場合は、前兆演出の開始時に第１フォトセンサがＯＦＦ、つまり、演出体３００が第１フォトセンサ２０３の検出範囲外に位置していても位置エラー報知を実行しない部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、不要な報知の実行を防ぐことができる。

【手続補正１５】

【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】

手段１０の遊技機は、手段８に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記変位制御手段が前記反復変位制御を実行する前に既に前記可動体が前記検出領域外に位置している場合は、前記報知を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８の前兆演出処理においてＳ３２４～Ｓ３２６を実行し、前兆演出の演出パターンが演出パターンまたは演出パターンである場合は、前兆演出の開始時に第１フォトセンサがＯＦＦ、つまり、演出体３００が第１フォトセンサ２０３の検出範囲外に位置していれば位置エラー報知を実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、反復変位制御を実行していないにもかかわらず既に可動体が検出領域外に位置しているという状況を遊技者や遊技場の店員等が容易に認識できる。