

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4031815号
(P4031815)

(45) 発行日 平成20年1月9日(2008.1.9)

(24) 登録日 平成19年10月26日(2007.10.26)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 304D

A63F 7/02 334

請求項の数 2 (全 7 頁)

(21) 出願番号	特願2007-38058 (P2007-38058)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成19年2月19日(2007.2.19)		京楽産業、株式会社
(62) 分割の表示	特願2000-322953 (P2000-322953)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
	の分割	(74) 代理人	100076473
原出願日	平成12年10月23日(2000.10.23)		弁理士 飯田 昭夫
(65) 公開番号	特開2007-125436 (P2007-125436A)	(74) 代理人	100112900
(43) 公開日	平成19年5月24日(2007.5.24)		弁理士 江間 路子
審査請求日	平成19年3月22日(2007.3.22)	(72) 発明者	榎本 宏
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業、株式会社内
		審査官	澤田 真治

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

通常遊技状態と遊技者にとって通常遊技状態よりも有利な遊技状態である特定遊技状態とでランプ表示が異なり、かつ電源遮断時の遊技状態を記憶するバックアップ機能を備えた遊技機において、

ランプ表示変更手段を設け、該ランプ表示変更手段は、電源遮断時に記憶した遊技状態が特定遊技状態であった場合に、電源投入時に読み出した遊技状態が特定遊技状態であっても、電源投入後、通常遊技状態のランプ表示を行わせると共に、前記ランプ表示変更手段により通常遊技状態のランプ表示が行われているとき、所定の遊技状態が満たされると、特定遊技状態のランプ表示に切替えられることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記所定の遊技条件は、始動入賞口に遊技球が入賞するという条件であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機、詳しくは、パチンコ遊技機、スロットマシン等遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

最近、電源遮断時に遊技情報（遊技状態、変動保留個数、未払出分の賞球個数等）を記

20

憶するバックアップ機能を備えた遊技機が登場した。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、バックアップ機能を備えた遊技機は、確率変動状態や時短状態の途中で閉店時刻となり電源が遮断された場合、そのような特定遊技状態を翌日の開店時刻（電源投入時）まで記憶する。

【0004】

このため、開店時刻に電源が再び投入されると、特定遊技状態で遊技が再開され、遊技開始時から特定遊技状態を示すランプ表示が行われることとなる。

10

【0005】

開店時には、開店待ちをしていた大勢の遊技客が店内に流れ込み、自分が遊技したい遊技機を見つけ出して確保するのが通例であり、このようなときに、通常遊技状態（特定遊技状態以外の遊技状態）のランプ表示とは明らかに異なる特定遊技状態のランプ表示がされている遊技機を見つければ、この遊技機に大勢の遊技客が殺到し、店内の混乱を招くこととなることは明白である。

【0006】

本発明は、上記のような問題点を解決し、開店時に店内の混乱を招かない遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

20

【0007】

本発明の遊技機は、通常遊技状態と遊技者にとって通常遊技状態よりも有利な遊技状態である特定遊技状態とでランプ表示が異なり、かつ電源遮断時の遊技状態を記憶するバックアップ機能を備えた遊技機において、ランプ表示変更手段を設け、該ランプ表示変更手段は、電源遮断時に記憶した遊技状態が特定遊技状態であった場合に、電源投入時に読み出した遊技状態が特定遊技状態であっても、電源投入後、通常遊技状態のランプ表示を行わせると共に、前記ランプ表示変更手段により通常遊技状態のランプ表示が行われているとき、所定の遊技状態が満たされると、特定遊技状態のランプ表示に切替えられることを特徴とする。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下、本発明による遊技機の実施形態を図面に基づいて説明する。

【0009】

図1及び図2は、遊技機の一実施形態の構成を示し、図1は、パチンコ遊技機の電気系統図、図2は、フローチャートである。

【0010】

図1において、電源基板1は、通常時に主基板2等に電源を供給する。また、電源基板1は、電源遮断時に主基板2等にバックアップ電源を供給する。

【0011】

40

主基板2は電源基板1に接続されている。主基板2はCPU21、RAM22、切替スイッチ23等を備える。CPU21は、バックアップ機能を有しており、電源が遮断されたとき、その時の遊技情報（遊技状態、変動保留個数、未払出分の賞球個数等）をRAM22に記憶させる。切替スイッチ23は、ホールの店員によってオンオフ操作可能なスイッチであり、パチンコ遊技機の裏側に設けられる。切替スイッチ23は、パチンコ遊技機に電源が投入された時のランプ3の表示状態を決定する作用をし、電源投入時に切替スイッチ23がオン状態である場合は、電源投入前の電源遮断時の遊技状態が特定遊技状態（確率変動状態、時短状態等高確率遊技状態）であるか通常遊技状態（低確率遊技状態）であるかにかかわらず常に通常遊技状態のランプ表示を行わせ、一方、電源投入時に切替スイッチ23がオフ状態である場合は、電源投入前の電源遮断時の遊技状態を示すランプ表

50

示を行わせる。なお、このような切替スイッチ23によって電源投入時のランプ表示を決定するのは、ホール側の意志を尊重し、ホール側の任意によって電源投入時のランプ表示を選択できるようにするためである。

【0012】

ランプ制御基板4は主基板2に接続されている。ランプ制御基板4はCPU41、ROM42等を備える。ROM42は、低確率遊技状態のランプパターン及び高確率遊技状態のランプパターンを記憶している。CPU41は、主基板2のCPU21からの指示に従い、ROM42から低確率遊技状態のランプパターン又は高確率遊技状態のランプパターンを読み出し、ランプ3に低確率遊技状態のランプパターン又は高確率遊技状態のランプパターンでランプ表示させる。

10

【0013】

始動スイッチ5は、遊技盤の始動入賞口に遊技球が入賞したことを検出するためのスイッチである。始動入賞口に遊技球が入賞すると、始動スイッチ5がオンし、始動口入賞検出信号が主基板2のCPU21に送信される。

【0014】

上記のように構成されたパチンコ遊技機において、閉店時刻に電源が遮断されると、主基板2のCPU21は、電源基板1からバックアップ電源の供給を受け、電源遮断時の遊技情報をRAM22に記憶させる。

【0015】

そして、パチンコ遊技機は翌日等の開店時に図2に示すような処理を行う。

20

【0016】

まず、開店時刻に電源が投入されると(ステップ1)、主基板2のCPU21は、切替スイッチ23がオン状態かオフ状態かを判定する(ステップ2)。

【0017】

CPU21は、切替スイッチ23がオフ状態であると判定した場合、RAM22が記憶している遊技状態を読み出し、ランプ制御基板4のCPU41に対し、この読み出した遊技状態のランプ表示をランプ3にさせる旨の指示をし、CPU41は、ROM42からこの遊技状態のランプパターンを読み出し、ランプ3をこのランプパターンでランプ表示させ(ステップ3)、電源投入時の処理を終了する。したがって、電源投入時に切替スイッチ23がオフ状態である場合、電源遮断時の遊技状態が通常遊技状態のときは電源投入時に通常遊技状態のランプ表示が行われ、また、電源遮断時の遊技状態が特定遊技状態のときは電源投入時に特定遊技状態のランプ表示が行われる。

30

【0018】

一方、切替スイッチ23がオン状態であると判定した場合、主基板2のCPU21は、RAM22が記憶している遊技状態が高確率遊技状態(特定遊技状態)であるかどうかを判定する(ステップ4)。CPU21が高確率遊技状態の判定をした場合、低確率遊技状態のランプ表示を行うようランプ制御基板4のCPU41に指示し、CPU41はROM42から低確率遊技状態のランプパターンを読み出し、ランプに低確率遊技状態のランプ表示をさせる(ステップ5)。そして、CPU21は、始動スイッチ5がオフ状態の間、低確率遊技状態のランプ表示を指示し続け(ステップ6、5)、始動スイッチ5がオンして始動口入賞検出信号が入力されると、ランプ制御基板4のCPU41に対し、RAM22が記憶している遊技状態つまり高確率遊技状態のランプ表示を指示し、CPU41は、ROM42から高確率遊技状態のランプパターンを読み出し、ランプ3を高確率遊技状態のランプパターンでランプ表示させ(ステップ6、3)、電源投入時の処理を終了する。したがって、電源投入時に切替スイッチ23がオン状態である場合、電源遮断時の遊技状態が通常遊技状態のときは電源投入時に通常遊技状態のランプ表示が行われ、また、電源遮断時の遊技状態が特定遊技状態のときは電源投入時に通常遊技状態のランプ表示が行われ、その後、始動入賞口に遊技球が入賞すると特定遊技状態のランプ表示に切り替わる。

40

【0019】

図3及び図4は、遊技機の他の実施形態の構成を示し、図3は、パチンコ遊技機の電気

50

系統図、図 4 は、フローチャートである。

【 0 0 2 0 】

この他の実施形態に係る電気系統は、上述した実施形態では主基板 2 に切替スイッチ 2 3 を設けているのに対し、切替スイッチ 2 3 と同様の作用をホールコンピュータ 6 のランプ表示態様変更信号出力手段 6 1 にもたせるようにしている。その他の構成は上述した実施形態と同様である。ここで、ホールコンピュータ 6 は、パチンコホール内の各パチンコ遊技機に接続されるホストコンピュータであり、各パチンコ遊技機の遊技状態を常に把握することができる。

【 0 0 2 1 】

ホールコンピュータ 6 のランプ表示態様変更信号出力手段 6 1 は、オペレータによって操作可能な手段であり、各パチンコ遊技機に電源が投入された時のランプ 3 の表示状態を決定する作用をし、電源投入時にランプ表示態様変更信号出力手段 6 1 がランプ表示態様変更信号を出力している場合は、電源投入前の電源遮断時の遊技状態が特定遊技状態であるか通常遊技状態であるかにかかわらず常に通常遊技状態のランプ表示を行わせ、一方、電源投入時にランプ表示態様変更信号が出力されていない場合は、電源投入時に電源遮断時の遊技状態を示すランプ表示を行わせる。

【 0 0 2 2 】

上記のように構成されたパチンコ遊技機において、閉店時刻に電源が遮断されると、主基板 2 の CPU 2 1 は、電源基板 1 からバックアップ電源の供給を受け、電源遮断時の遊技情報を RAM 2 2 に記憶させる。

【 0 0 2 3 】

そして、パチンコ遊技機は翌日等の開店時に図 4 に示すような処理を行う。

【 0 0 2 4 】

まず、開店時刻に電源が投入されると（ステップ 1 1 ）、主基板 2 の CPU 2 1 は、ランプ表示態様変更信号が出力されているかどうか、つまり、ランプ表示態様変更信号がオンかどうかを判定する（ステップ 1 2 ）。

【 0 0 2 5 】

CPU 2 1 は、ランプ表示態様変更信号がオフであると判定した場合、RAM 2 2 が記憶している遊技状態を読み出し、ランプ制御基板 4 の CPU 4 1 に対し、この読み出した遊技状態のランプ表示をランプ 3 にさせる旨の指示をし、CPU 4 1 は、ROM 4 2 からこの遊技状態のランプパターンを読み出し、ランプ 3 をこのランプパターンでランプ表示させ（ステップ 1 3 ）、電源投入時の処理を終了する。したがって、電源投入時にランプ表示態様変更信号がオフである場合、電源遮断時の遊技状態が通常遊技状態のときは電源投入時に通常遊技状態のランプ表示が行われ、また、電源遮断時の遊技状態が特定遊技状態のときは電源投入時に特定遊技状態のランプ表示が行われる。

【 0 0 2 6 】

一方、ランプ表示態様変更信号がオンであると判定した場合、主基板 2 の CPU 2 1 は、RAM 2 2 が記憶している遊技状態が高確率遊技状態であるかどうかを判定する（ステップ 1 4 ）。CPU 2 1 が高確率遊技状態の判定をした場合、低確率遊技状態のランプ表示を行うようランプ制御基板 4 の CPU 4 1 に指示し、CPU 4 1 は ROM 4 2 から低確率遊技状態のランプパターンを読み出し、ランプ 3 に低確率遊技状態のランプ表示をさせる（ステップ 1 5 ）。そして、CPU 2 1 は、始動スイッチ 5 がオフ状態の間、低確率遊技状態のランプ表示を指示し続け（ステップ 1 6、1 5 ）、始動スイッチ 5 がオンして始動口入賞検出信号が入力されると、ランプ制御基板 4 の CPU 4 1 に対し、RAM 2 2 が記憶している遊技状態つまり高確率遊技状態のランプ表示を指示し、CPU 4 1 は、ROM 4 2 から高確率遊技状態のランプパターンを読み出し、ランプ 3 を高確率遊技状態のランプパターンでランプ表示させ（ステップ 1 6、1 3 ）、電源投入時の処理を終了する。したがって、電源投入時にランプ表示態様変更信号がオンである場合、電源遮断時の遊技状態が通常遊技状態のときは電源投入時に通常遊技状態のランプ表示が行われ、また、電源遮断時の遊技状態が特定遊技状態のときは電源投入時に通常遊技状態のランプ表示が行

10

20

30

40

50

われ、その後、始動入賞口に遊技球が入賞すると特定遊技状態のランプ表示に切り替わる。

【 0 0 2 7 】

以上説明したように、本実施形態の遊技機は、通常遊技状態と特定遊技状態とでランプ表示が異なり、かつ電源遮断時の遊技状態を記憶するバックアップ機能を備えた遊技機において、ランプ表示変更手段（切替スイッチ 2 3 又はランプ表示態様変更信号出力手段 6 1）を設け、ランプ表示変更手段 2 3 又は 6 1 は、電源遮断時に記憶した遊技状態が特定遊技状態であった場合に、電源投入後、通常遊技状態のランプ表示を行わせる。

【 0 0 2 8 】

このため、本実施形態によると、閉店時に特定遊技状態であったパチンコ遊技機に電源が投入されたとき通常遊技状態を示すランプ表示が行われることとなるため、開店時に、特定遊技状態のランプ表示がなされているパチンコ遊技機に遊技客が殺到し店内の混乱を招く不具合を防止することができる。

【 0 0 2 9 】

また、ランプ表示変更手段 2 3 又は 6 1 により通常遊技状態のランプ表示が行われているとき、所定の遊技条件（例えば始動入賞口に遊技球が入賞するという条件）が満たされると、特定遊技状態のランプ表示に切替えられるため、実際の遊技状態に合ったランプ表示が行われるようになる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 3 0 】

【 図 1 】 遊技機の一実施形態の電気系統図である。

【 図 2 】 そのフローチャートである。

【 図 3 】 遊技機他の実施形態の電気系統図である。

【 図 4 】 そのフローチャートである。

【 符号の説明 】

【 0 0 3 1 】

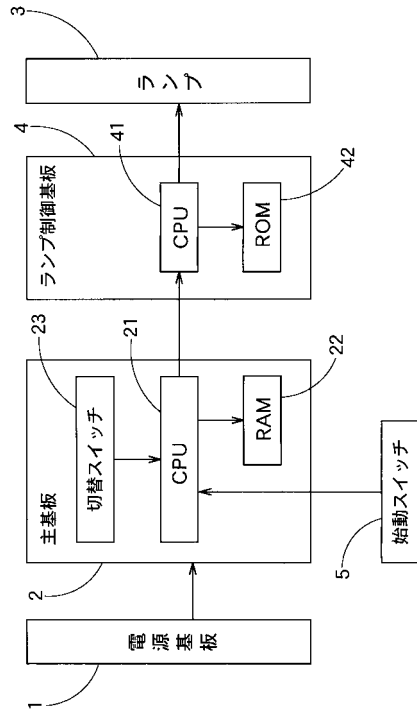
2 3 ランプ表示変更手段（切替スイッチ）

6 1 ランプ表示変更手段（ランプ表示態様変更信号出力手段）

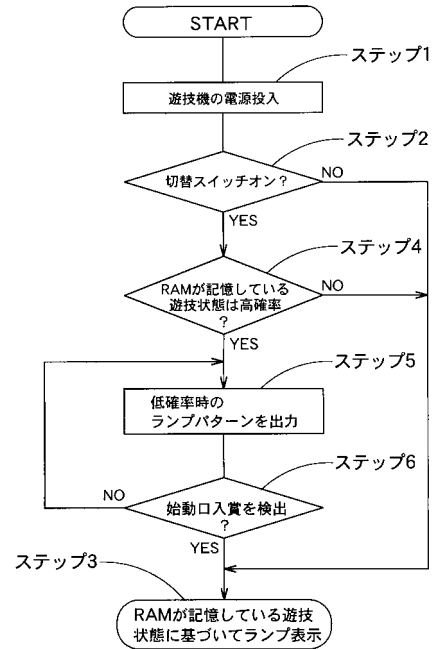
10

20

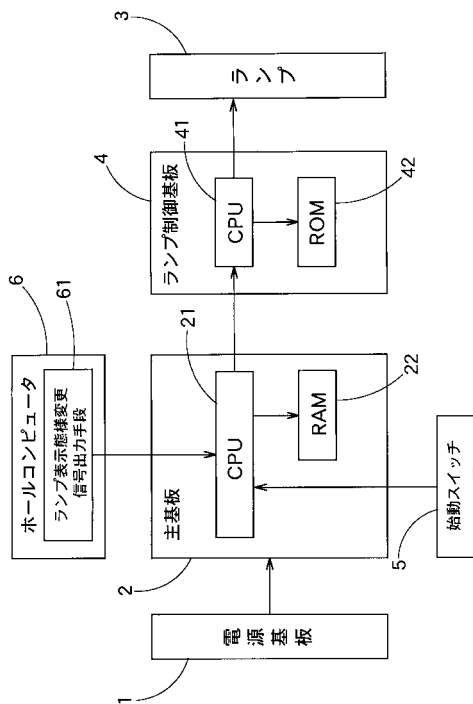
【図1】



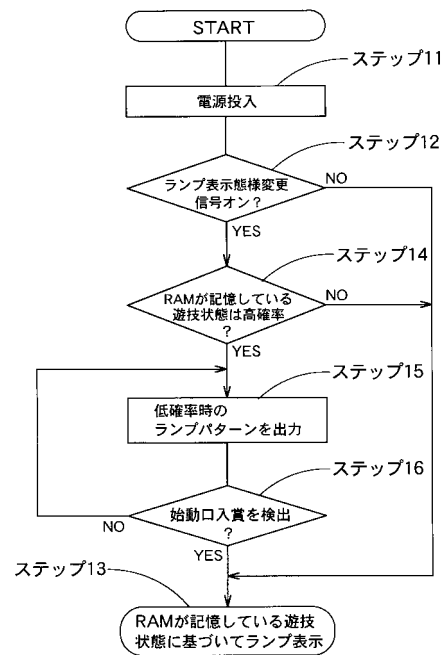
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平10-085421(JP,A)
特開2000-014873(JP,A)
特開2000-271296(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02