

【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 1 月 28 日 (2021.1.28)

【公開番号】特開 2019-118444 (P2019-118444A)
 【公開日】令和 1 年 7 月 22 日 (2019.7.22)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-029
 【出願番号】特願 2017-253328 (P2017-253328)
 【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
 A 6 3 F 7/02 3 0 1 C
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】令和 2 年 12 月 2 日 (2020.12.2)
 【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】

記録媒体に記録されている有価価値情報の読み取り及び書き換えを行う管理ユニットと
 双方向で通信可能に構成され、内部に封入された遊技球を循環させて遊技に利用する封入
 式遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御装置と、
 演出図柄表示装置を制御するサブ制御装置と、
 前記循環を管理する枠制御装置と、を備え、
 前記枠制御装置は、

遊技領域への遊技球の発射を制御する発射制御手段と、
 前記主制御装置から受信する賞球数情報と前記遊技領域に発射した遊技球数とに基づい
 て、遊技に使用可能な持球数を更新する持球数更新手段と、
 前記遊技に使用可能な持球数を遊技者に視認可能に表示する持球数表示装置と、
 遊技機がエラー状態であるか否かを判断するエラー判断手段と、を備え、
 前記エラー判断手段が前記エラー状態と判断すると、前記発射制御手段にて遊技球の発
 射を停止し、前記持球数表示装置にてエラー報知を行い、

該エラー報知中に前記遊技領域に配設した入賞口に遊技球が入賞しても、前記持球数表
 示装置に表示される持球数を更新しないことを特徴とする封入式遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の封入式遊技機において、
 遊技機枠と、
 前記遊技機枠に組み付けられた遊技盤と、を備え、
 前記遊技機枠には前記枠制御装置が配置され、
 前記遊技盤には、前記主制御装置、前記サブ制御装置、及び前記演出図柄表示装置が配
 置され、

前記主制御装置は、前記遊技盤側の不正を検知する不正検知手段を備え、
 前記不正検知手段が不正を検知すると、不正検知情報を前記枠制御装置へ送信するよう

になし、

前記枠制御装置は、前記不正検知情報を受信すると、前記エラー判断手段にて、前記遊技盤側の不正検知を前記エラー状態と判断するようになした封入式遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機において、

前記主制御装置は、前記不正検知手段が前記遊技盤側の不正を検知すると、前記演出図柄表示装置にて不正検知報知を行い、

前記枠制御装置は、前記エラー判断手段が前記エラー状態と判断した場合、当該エラー状態を示すエラーコードを前記持球数表示装置に表示することを特徴とする封入式遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

請求項 1 に記載の発明は、記録媒体に記録されている有価価値情報の読み取り及び書き換えを行う管理ユニットと双方向で通信可能に構成され、内部に封入された遊技球を循環させて遊技に利用する封入式遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御装置と、

演出図柄表示装置を制御するサブ制御装置と、

前記循環を管理する枠制御装置と、を備え、

前記枠制御装置は、

遊技領域への遊技球の発射を制御する発射制御手段と、

前記主制御装置から受信する賞球数情報と前記遊技領域に発射した遊技球数とに基づいて、遊技に使用可能な持球数を更新する持球数更新手段と、

前記遊技に使用可能な持球数を遊技者に視認可能に表示する持球数表示装置と、

遊技機がエラー状態であるか否か判断するエラー判断手段と、を備え、

前記エラー判断手段が前記エラー状態と判断すると、前記発射制御手段にて遊技球の発射を停止し、前記持球数表示装置にてエラー報知を行い、

該エラー報知中に前記遊技領域に配設した入賞口に遊技球が入賞しても、前記持球数表示装置に表示される持球数を更新しないことを特徴とする。

【手続補正 3】

【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】

この発明によれば、発生したエラー状態の内容にかかわらず、好適に、エラー状態の発生に対処することができる。例えば、枠制御装置は、エラー状態であると判断した場合、主制御装置へ信号を送らなくても、枠制御装置が遊技球の発射を停止するので、主制御装置が遊技を中断しなくても実質的に遊技を中断することができ、スムーズにエラー状態の解消作業を行うことができる。また、発射が停止しても、持球数表示装置の表示がエラー報知になっていることにより、エラー状態による遊技の中断であることを遊技者に示すことができる。更に、主制御装置側のエラーが発生したときは、主制御装置が遊技を中断してもよいし、主制御装置が枠制御装置へエラー情報を送信するようになし、これに応じて、枠制御装置が遊技球の発射を停止して遊技を中断するようにしてもよい。