

【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 5 年 12 月 14 日 (2023.12.14)

【公開番号】 特開 2023-90016 (P2023-90016A)
【公開日】 令和 5 年 6 月 29 日 (2023.6.29)
【年通号数】 公開公報 (特許) 2023-121
【出願番号】 特願 2021-204727 (P2021-204727)
【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 63 F 5/04 603 B

A 63 F 5/04 611 B

A 63 F 5/04 603 D

【手続補正書】
【提出日】 令和 5 年 12 月 5 日 (2023.12.5)
【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】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段に接続され、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御手段と、
前記遊技価値制御手段に接続され、遊技価値に関する情報を表示する遊技価値表示手段と

と、
前記遊技価値制御手段に接続され、所定の操作を検出可能な所定操作検出手段と、

前記遊技制御手段に接続され、演出の制御を行う演出制御手段と、

前記演出制御手段に接続され、音声を出力する音声出力手段と、

前記演出制御手段に接続され、遊技に関する情報を表示可能な表示手段と、を備え、

前記所定操作検出手段により前記所定の操作が検出された場合には、前記遊技価値表示手
段に表示される前記遊技価値に関する情報が更新可能であり、

前記遊技価値制御手段は、前記所定操作検出手段による検知結果を前記遊技制御手段に通
知し、

前記所定操作検出手段により前記所定の操作が検出されている状態では、前記遊技制御手
段は、前記所定の操作が行われていることを示す所定の情報を、前記演出制御手段に通知
し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から前記所定の情報が通知されると、前記音声出
力手段を制御し、前記音声出力手段から所定の音声出力可能であり、

前記表示手段は、選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を表示可能であり、

前記メニュー画面では、前記音声出力手段の音量調整が可能であり、

前記遊技制御手段から前記演出制御手段に前記所定の情報が通知された際に、前記表示手
段により前記メニュー画面が表示されている場合には、前記音声出力手段による前記所定
の音声の出力動作は行われず、前記メニュー画面の表示終了後に前記所定の音声の出力動
作が行われ、

前記遊技価値表示手段は、前記遊技価値の管理に関する制御において発生したエラーを表
示するエラー表示手段を有し、

前記遊技価値制御手段は、貯留されている遊技価値の数を計数する貯留数計数手段を有し

10

20

30

40

50

前記遊技価値の払い出しが行われる際に、当該遊技価値の払出数を前記貯留数計数手段で計数されている遊技価値の貯留数に加算した結果が前記遊技価値の貯留数の上限値である第1の閾値を超える場合には、遊技の進行が停止するとともに、前記エラー表示手段により前記遊技価値の貯留数が前記第1の閾値を超えることが報知され、

前記遊技価値の払い出しが行われる際に、当該遊技価値の払出数を前記貯留数計数手段で計数されている遊技価値の貯留数に加算した結果が前記遊技価値の貯留数の前記第1の閾値未満の第2の閾値を超える場合には、遊技の進行は停止しないが、前記エラー表示手段により前記遊技価値の貯留数が前記第2の閾値を超えることが報知される

ことを特徴とする遊技機。

10

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、遊技媒体であるメダルを遊技機に投入することなく、メダル貸出装置（サンド）から直接、遊技価値が付与される、所謂、メダルレス遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。、

【手続補正3】

20

【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2019-187818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】

30

ところで、特許文献1に記載の遊技機では、筐体内部に、遊技価値の払出数の計数制御を行う払出制御基板が取り付けられ、この払出制御基板に接続されたスイッチ（ボタン）類には、係員が操作可能なスイッチも含まれる。そこで、このようなスイッチに対して操作が正確に行われたか否かを示す情報を報知する技術が求められている。

【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】

40

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、遊技価値の管理に関する制御を行う基板に接続されたスイッチ（ボタン）に対する操作が正確に行われたか否かを示す情報を報知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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

50

【0007】

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、後述の主制御用マイクロプロセッサ450）と、

前記遊技制御手段に接続され、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御手段（例えば、後述のメダル数制御用マイクロプロセッサ460）と、

前記遊技価値制御手段に接続され、遊技価値に関する情報を表示する遊技価値表示手段（例えば、後述のメダル数表示ユニット426b）と、

前記遊技価値制御手段に接続され、所定の操作を検出可能な所定操作検出手段（例えば、後述のメダル数クリアスイッチ443a）と、

前記遊技制御手段に接続され、演出の制御を行う演出制御手段（例えば、後述のサブCPU）と、

前記演出制御手段に接続され、音声出力する音声出力手段（例えば、後述のスピーカ群429に含まれるスピーカ）と、

前記演出制御手段に接続され、遊技に関する情報を表示可能な表示手段（例えば、後述の表示装置413）と、を備え、

前記所定操作検出手段により前記所定の操作が検出された場合には、前記遊技価値表示手段に表示される前記遊技価値に関する情報が更新可能であり、

前記遊技価値制御手段は、前記所定操作検出手段による検知結果を前記遊技制御手段に通知し、

前記所定操作検出手段により前記所定の操作が検出されている状態では、前記遊技制御手段は、前記所定の操作が行われていることを示す所定の情報（例えば、後述のメダル数クリア開始コマンド）を、前記演出制御手段に通知し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から前記所定の情報が通知されると、前記音声出力手段を制御し、前記音声出力手段から所定の音声（例えば、後述のメダル数クリアサウンド）を出力可能であり、

前記表示手段は、選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を表示可能であり、

前記メニュー画面では、前記音声出力手段の音量調整が可能であり、

前記遊技制御手段から前記演出制御手段に前記所定の情報が通知された際に、前記表示手段により前記メニュー画面が表示されている場合には、前記音声出力手段による前記所定の音声の出力動作は行われず、前記メニュー画面の表示終了後に前記所定の音声の出力動作が行われ、

前記遊技価値表示手段は、前記遊技価値の管理に関する制御において発生したエラーを表示するエラー表示手段（例えば、後述のメダル数表示ユニット426b内のエラー表示用の1桁の7セグLED）を有し、

前記遊技価値制御手段は、貯留されている遊技価値の数を計数する貯留数計数手段（例えば、後述のメダルカウンター）を有し、

前記遊技価値の払い出しが行われる際に、当該遊技価値の払出数を前記貯留数計数手段で計数されている遊技価値の貯留数に加算した結果が前記遊技価値の貯留数の上限値である第1の閾値を超える場合には、遊技の進行が停止するとともに、前記エラー表示手段により前記遊技価値の貯留数が前記第1の閾値を超えることが報知され、

前記遊技価値の払い出しが行われる際に、当該遊技価値の払出数を前記貯留数計数手段で計数されている遊技価値の貯留数に加算した結果が前記遊技価値の貯留数の前記第1の閾値未満の第2の閾値を超える場合には、遊技の進行は停止しないが、前記エラー表示手段により前記遊技価値の貯留数が前記第2の閾値を超えることが報知される。

ことを特徴とする遊技機。

上記構成の遊技機では、所定の操作が検出された場合に遊技価値表示手段に表示される遊技価値に関する情報が更新可能であるので、所定操作検出手段（後述のメダル数クリアスイッチ443a）に対する所定の操作（後述の押下操作）が正確に行われたか否かを示す情報を操作者に報知することができる。

上記特徴を有する遊技機では、例えば、所定操作検出手段（後述のメダル数クリアスイッ

10

20

30

40

50

チ 4 4 3 a) に対する所定の操作により遊技価値の貯留数がクリアされたことを、遊技価値表示手段により報知するとともに、音声出力手段でも報知することができる。それゆえ、上記特徴を設けた場合、例えば、遊技店の係員等が所定操作検出手段に対して所定の操作を行った場合に、遊技価値表示手段での表示を目視し難い状況が発生しても、所定操作検出手段に対して所定の操作（有効操作）が行われたことを確実に遊技店の係員等に報知することができる。

上記特徴を有する遊技機では、例えば、設定変更操作、又は、設定確認操作が終了した後、に所定の音声出力されるので、遊技店の係員等が、7セグLEDに表示されている遊技価値の貯留数がクリアされていることの確認（目視）を忘れずに行うことができる。

上記特徴を有する遊技機では、遊技価値の管理に関する制御に対するエラー専用の表示手段が設けられるので、例えば、遊技価値の管理に関する制御のエラーと、それ以外の他のエラーとの混同が無くなり、遊技価値の管理に関する制御のエラーが発生していることを容易に認識することができ、エラー解除の対応についても容易に決定することが可能になる。

また、上記特徴を有する遊技機では、遊技価値の払出数を現在の遊技価値の貯留数に加算した結果が第1の閾値（上限値）を超える場合には、遊技の進行を停止させるとともに、エラー表示手段により遊技価値の貯留数が第1の閾値（上限値）を超えること（後述の上限超過エラー）を報知するので、遊技者に対して貯留されている遊技価値の精算操作を促すことができる。また、上記特徴を有する遊技機では、遊技価値の払出数を現在の遊技価値の貯留数に加算した結果が第1の閾値（上限値）未満の第2の閾値を超える場合にも、エラー表示手段により遊技価値の貯留数が第2の閾値を超えること（後述の上限超過予告エラー）が報知するが、この際、遊技の進行を停止させない。それゆえ、このような遊技価値の貯留数の上限超過予告エラー（警告）の報知機能を設けた場合には、遊技の進行を停止させるような上限超過エラーが発生する前に、遊技者に対して貯留されている遊技価値の精算操作を速やかに促すことができ、この場合には、遊技の進行を停止させることなく、スムーズに遊技を続けることが可能になる。

【手続補正7】

【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】

上記構成の本発明の遊技機によれば、例えば、遊技価値の管理に関する制御を行う基板に接続されたスイッチ（ボタン）に対する操作が正確に行われたか否かを示す情報を操作者に報知することができる。

10

20

30

40

50