

【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】平成29年1月5日 (2017.1.5)

【公開番号】特開2016-182382(P2016-182382A)

【公開日】平成28年10月20日 (2016.10.20)

【年通号数】公開・登録公報2016-060

【出願番号】特願2016-125792(P2016-125792)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】

【提出日】平成28年11月17日 (2016.11.17)

【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

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者に対する有利度を変更可能な遊技機であって、  
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、  
遊技の進行中に発生する異常について、当該異常が発生しているか否かを遊技の進行中に判定する異常判定手段と、

所定の設定操作を検出する設定操作検出手段と、

前記設定操作検出手段の状態を特定するための信号が所定状態であることに基づいて、複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値を選択することで前記有利度を変更可能な設定変更状態に制御する設定変更状態制御手段と、

遊技の進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込みが可能に所定の記憶領域に記憶し、前記設定変更状態に制御される場合には前記記憶領域に記憶されたデータを初期化するデータ制御手段とを備え、

前記データ制御手段は、前記異常判定手段により前記異常が発生していると判定されたときには遊技場の係員の解除操作に基づく所定の解除条件が成立するまで異常判定データを前記記憶領域に記憶し、前記所定の解除条件が成立すると前記異常判定データを初期化し、

前記遊技制御手段は、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときは、遊技の進行を不能動化し、

前記設定変更状態制御手段は、前記設定操作検出手段の状態を特定するための信号が前記所定状態であっても、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときには、前記設定変更状態に制御することを規制し、

前記設定操作検出手段の状態を特定するための信号が前記所定状態であっても、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときには、前記設定変更状態に制御することが規制されることにより前記異常判定データが初期化されない一方、前記所定の解除条件が成立して前記異常判定データが初期化されることにより前記設定変更状態に制御可能とな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 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 3 】

また、このような遊技機としては、所定のエラー（たとえば、満タンエラー、払出エラーなど）が発生したか否かを判定し、エラーが発生したと判定したときに、エラー中である旨を示すエラー情報を記憶領域に記憶するとともに、エラー報知するものがある。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、従来の遊技機では、エラー報知中において当該エラーを解除することなく特定の操作手段を操作することにより設定変更状態に制御させたときにも、記憶領域が初期化されてしまうため、エラー情報もクリアされてしまう。このため、エラー報知中に設定変更状態に制御させた後においては、実際にエラーが解除されていないにも関わらず、エラー報知することができない。その結果、再び当該エラーが発生したと判定されてエラー報知されてしまう虞があった。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【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 】

（１） 遊技者に対する有利度（たとえば設定値）を変更可能な遊技機（スロットマシン、パチンコ機など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（メイン制御部 4 1、ゲーム処理）と、

遊技の進行中に発生する異常（メダル切れエラー、払出メダル詰りエラー、満タンエラー）について、当該異常が発生しているか否かを遊技の進行中に判定する異常判定手段（図 1 2 の S f 2 ~ S f 6）と、

所定の設定操作を検出する設定操作検出手段（電源スイッチ 3 9、設定キースイッチ 3 7）と、

前記設定操作検出手段の状態を特定するための信号が所定状態（たとえば、電源スイッチ 3 9 が OFF から ON となったとき（電源投入時）に設定キースイッチ 3 7 が ON 状態）であることに基づいて、複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値を選択することで前記有利度を変更可能な設定変更状態に制御する設定変更状態制御手段（図 6 の S a 1 1、S a 3 1、S a 2 7 b、S a 2 8）と、

遊技の進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込みが可能に所定の記憶領域（メイン制御部 4 1 の RAM の格納領域）に記憶し、前記設定変更状態に制御される場合には前記記憶領域に記憶されたデータを初期化するデータ制御手段（図 6 の S a 2 7 b、S a 2 7 e）とを備え、

前記データ制御手段は、前記異常判定手段により前記異常が発生していると判定されたときには遊技場の係員の解除操作に基づく所定の解除条件が成立（図 1 2 の S f 1 5 で YES、エラー原因が実際に解消されたことを特定）するまで異常判定データ（解除未確認フラグ）を前記記憶領域に記憶し、前記所定の解除条件が成立すると前記異常判定データを初期化し、

前記遊技制御手段は、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときは、遊技の進行を不能動化し、

前記設定変更状態制御手段は、前記設定操作検出手段の状態を特定するための信号が前

記所定状態であっても、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときには、前記設定変更状態に制御することを規制し、

前記設定操作検出手段の状態を特定するための信号が前記所定状態であっても、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときには、前記設定変更状態に制御することが規制されることにより前記異常判定データが初期化されない一方、前記所定の解除条件が成立して前記異常判定データが初期化されることにより前記設定変更状態に制御可能となる。

【手続補正 5】

【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】

このような構成によれば、異常判定データが記憶領域に記憶されているときには、設定操作検出手段の状態を特定するための信号を所定状態となるように設定操作しても、設定変更状態に制御されず初期化されない。すなわち、異常判定データが記憶領域に記憶されているときには初期化されない。これにより、異常判定データが記憶領域に記憶された後においては、解除条件が未だ成立していないに関わらず、当該異常判定データが消去されてしまうことを防止できる。このため、たとえば、異常判定データが記憶されていたにも関わらず設定変更状態に制御されることにより初期化されてしまい、その後、再び異常判定されてしまうといったような不都合の発生を低減することができる。その結果、設定変更前から発生していた異常が解除されていなかったことにより設定変更後においてすぐに異常が発生してしまう不都合の発生を低減することができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【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】

所定の異常とは、異常の発生原因を解消するために所定の作業をしなければ、所定のクリア操作をただけでは再度異常発生と判定されてしまう異常をいう（変形例の[特定エラーについて]欄参照）。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

なお、遊技者に対する有利度を変更可能な遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技が進行することにより到達し得る特定タイミングにおいて、所定の異常が発生しているか否かを判定する異常判定手段と、特定操作を検出する特定操作検出手段と、遊技の進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込みが可能に所定の記憶領域に記憶し、前記特定操作が検出されたことを条件として前記記憶領域に記憶されたデータを初期化するデータ制御手段とを備え、前記データ制御手段は、前記異常判定手段により前記異常が発生していると判定されたときには所定の解除条件が成立するまで異常判定デ

ータを前記記憶領域に記憶し、前記データ制御手段は、前記特定操作が検出された場合であっても、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときには前記記憶領域に記憶されたデータを初期化することを規制するものであってもよい（変形例の[設定変更状態への制御と初期化１との関係について]欄参照）。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１７】

また、遊技者に対する有利度を変更可能な遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技が進行することにより到達し得る特定タイミングにおいて、所定の異常が発生しているか否かを判定する異常判定手段と、所定の設定操作を検出する設定操作検出手段と、前記設定操作検出手段の状態を特定するための信号が所定状態であることに基づいて、複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値を選択することで前記有利度を変更可能な設定変更状態に制御する設定変更状態制御手段と、遊技の進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込みが可能に所定の記憶領域に記憶し、前記設定変更状態に制御されることを条件として前記記憶領域に記憶されたデータを初期化するデータ制御手段とを備え、前記データ制御手段は、前記異常判定手段により前記異常が発生していると判定されたときには所定の解除条件が成立するまで異常判定データを前記記憶領域に記憶し、前記データ制御手段は、前記設定変更状態に制御される場合であっても、前記異常判定データが前記記憶領域に記憶されているときには前記記憶領域に記憶されたデータを初期化することを規制するものであってもよい（変形例の[設定変更状態への制御と初期化１との関係について]欄参照）。

なお、特定タイミングとは、１ゲームあるいは１変動における予め定められたタイミングをいい、１ゲーム毎あるいは１変動毎に到達し得るタイミングをいう。このため、特定タイミングは、遊技を継続して行なわれることにより、繰り返し到達し得るタイミングといえる。