

【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18日(2021.2.18)

【公開番号】特開2019-58264(P2019-58264A)

【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2017-183776(P2017-183776)

【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

【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】

遊技媒体を用いた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、

遊技者の操作に基づいて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

遊技の進行を制御するとともに、電力供給の停止後に電力供給を受けた際に遊技状態の復旧処理を実行可能な第1制御手段と、

遊技媒体が流下する流下経路のうちの特定経路を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進表示と、前記復旧処理に関する復旧表示と、、を表示可能な表示手段と、

前記表示手段とは異なる手段であって、前記特定経路を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進報知が可能な報知手段と、

前記第1制御手段から送信される情報に基づいて、前記表示手段における表示を制御する第2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】****【0002】**

従来の遊技機には、遊技機への電力の供給の停止後に再度電力の供給を受けた場合は、変動表示装置（表示手段）に電力が供給されていない状態から復旧（遊技状態の復旧）した旨を表示するものがある。また、このような遊技機の中には、変動表示装置に、電力が供給されていない状態から復旧した旨とともに、遊技状態が特定の遊技状態である旨を表示するものがある（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2002-143523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、遊技状態の表示や報知において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、遊技状態を把握しやすくできるとともに、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、遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた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、大当たり遊技状態、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、

遊技者の操作に基づいて遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、打球操作ハンドルや打球発射装置）と、

遊技の進行を制御するとともに、電力供給の停止後に電力供給を受けた際に遊技状態の復旧処理（例えば、遊技制御メイン処理におけるSa41～Sa48）を実行可能な第1制御手段（例えば、CPU103）と、

遊技媒体が流下する流下経路のうちの特定経路（例えば、右遊技領域 10R）を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進表示（例えば、右打ち報知画像）と、前記復旧処理に関する復旧表示（例えば、電断復旧画面）と、を表示可能な表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、

前記表示手段とは異なる手段であって、前記特定経路を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進報知が可能な報知手段（例えば、右打ち報知用 LED 30）と、

前記第1制御手段から送信される情報（例えば、実施例における右打ち報知用 LED 点灯指定コマンドや、変形例 1 における遊技状態指定コマンド）に基づいて、前記表示手段における表示を制御する第2制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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 136、図 140 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 136 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 137 のエラー報知処理を実行する CPU 90103 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、球払出手装置、払出手機構等）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 116 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 140 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 138 や図 139 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、表示手段により促進表示と復旧表示とが行われ、報知手段により促進報知が行われるので遊技状態を把握しやすくするとともに、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、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた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、大当たり遊技状態、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、

遊技者の操作に基づいて遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、打球操作ハンドルや打球発射装置）と、

遊技の進行を制御するとともに、電力供給の停止後に電力供給を受けた際に遊技状態の復旧処理（例えば、遊技制御メイン処理における Sa41～Sa48）を実行可能な第1制御手段（例えば、CPU 103）と、

遊技媒体が流下する流下経路のうちの特定経路（例えば、右遊技領域 10R）を流下するように遊技媒体を発射することを促進するための促進表示（例えば、右打ち報知画像）と、前記復旧処理に関する復旧表示（例えば、電断復旧画面）とを表示可能な表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、

前記表示手段とは異なる手段であって、前記特定経路を流下するように遊技媒体を発射

することを促進するための促進報知が可能な報知手段（例えば、右打ち報知用 LED30）と、

前記第1制御手段から送信される情報（例えば、実施例における右打ち報知用LED点灯指定コマンドや、変形例1における遊技状態指定コマンド）に基づいて、前記表示手段における表示を制御する第2制御手段（例えば、演出制御用CPU120）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136、図140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136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137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）とにに基づいて算出される所定情報（例えば、図116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140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138や図139に示すようにエラーを報知し、性能表示を制限する等）、

前記第2制御手段は、前記復旧表示とともに前記促進表示を表示する制御が可能である（例えば、図25及び図27に示すように、演出制御用CPU120が右打ち報知処理と電断復旧画面表示処理を実行することで演出表示装置5に電断復旧画面と右打ち報知画像とを表示する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態の復旧時において、遊技者の不利益の発生を低減することができる。

#### 【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、

前記第2制御手段は、前記報知手段による報知を制御可能であって（例えば、図25に示すように、演出制御用CPU120がS705やS708の処理を実行して右打ち報知用LED30を点灯する部分や、S711の処理を実行して右打ち報知用LED30を消灯する部分）、

前記第1制御手段から前記報知手段による促進報知を実行するための特定経路報知実行コマンドを受信したことに基づいて、前記促進表示を前記復旧表示とともに前記表示手段に表示する制御を行う（例えば、図25に示すように、演出制御用CPU120がS704やS707の処理において右打ち報知用LED点灯指定コマンドの受信有りと判定した場合にS705とS706、またはS708とS709の処理を実行し、右打ち報知用L

E D 3 0 の点灯と演出表示装置 5 での右打ち報知画像の表示を開始する部分 ) ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に促進表示を表示させるための個別のコマンドを設ける必要がないので、コマンド数の増加を抑えることができる。

#### 【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

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、

前記第 1 制御手段は、前記第 2 制御手段に対して所定時間間隔毎の送信タイミングにてコマンドを送信可能であって(例えば、C P U 1 0 3 が 2 m s 毎に図 1 0 に示す遊技制御タイミング割込処理のコマンド制御処理(S 2 0)を実行して演出制御基板 1 2(演出制御用 C P U 1 2 0)にコマンドを送信する部分)、前記特定経路報知実行コマンドとは別のコマンドであって遊技状態が復旧したことを通知する復旧コマンド(例えば、電断復旧指定コマンド)を、前記特定経路報知実行コマンドと同じ所定時間間隔における送信タイミングにて送信する(例えば、図 9 に示す遊技制御メイン処理の S a 4 6 及び S a 4 8 において右打ち報知用 L E D 点灯指定コマンドと電断復旧指定コマンドの送信設定を行い、同一割込の遊技制御用タイミング割込処理にてコマンド制御処理を実行することで、右打ち報知用 L E D 点灯指定コマンドと電断復旧指定コマンドとを送信する部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧表示の表示開始時期と促進表示の表示開始時期とが異なってしまうことにより、促進表示が見逃されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

#### 【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段及び前記報知手段とは異なる手段であって、遊技媒体を発射すべき経路が前記特定経路であることを発光によって報知可能な特定経路対応発光部(例えば、右打ち表示部 2 5 D)を含む発光手段(例えば、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示部 2 5 A、第 2 保留表示部 2 5 B、普図保留表示部 2 5 C)を備え、

前記第 1 制御手段は、前記発光手段の発光および消灯を制御可能であり、前記特定経路対応発光部の発光制御に伴って前記報知手段における前記促進報知を開始させるための特定経路報知実行コマンドを送信する制御を行うとともに(例えば、C P U 1 0 3 が図 9 に示す遊技制御メイン処理の S a 4 6 及び S a 4 7 の処理や、図 1 8 に示す大当たり開放前処理の S 3 0 2 及び S 3 0 3 の処理にて右打ち報知用 L E D 点灯指定コマンドの送信設定を行うとともに、右打ち表示部 2 5 D を点灯する部分)、前記特定経路対応発光部の消灯制御に伴って前記報知手段における前記促進報知を終了させるための特定経路報知実行コマンドを送信する制御を行う(例えば、C P U 1 0 3 が図 1 7 に示す特別図柄停止処理の S 1 9 6 及び S 1 9 7 や、図 1 9 に示す大当たり終了処理の S 3 1 6 a 及び S 3 1 6 b の処理、図 2 2 に示す小当たり終了処理の S 2 5 1 及び S 2 5 2 の処理、にて右打ち報知用 L E D 消灯指定コマンドの送信設定を行うとともに、右打ち表示部 2 5 D を消灯する部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定経路対応発光部の発光状態と、報知手段における促進報知とが連動するようになるため、報知手段における促進報知を適切に実行することができる。

**【手続補正 1 0】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 0 1 0**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 0 1 0】**

手段 5 の遊技機は、手段 1に記載の遊技機であって、

前記第 1 制御手段から、遊技状態が復旧したことを通知する復旧コマンドを受信したことに基づいて、前記促進表示を前記復旧表示とともに前記表示手段に表示する制御を行う（例えば、变形例 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、C P U 1 0 3 が受信した電断復旧指定コマンドから特定した遊技状態に基づいて演出表示装置に電断復旧画面や右打ち報知画像を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に促進表示を表示させるための個別のコマンドを設ける必要がないので、コマンド数の増加を抑えることができる。

**【手続補正 1 1】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 0 1 1**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 0 1 1】**

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、

遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 1 状態（例えば、閉鎖状態）と遊技媒体が前記第 1 状態よりも入賞容易である第 2 状態（例えば、開放状態）とに変化可能であって、前記特定経路に設けられた可変入賞装置（例えば、第 1 特別可変入賞球装置 7 A 及び第 2 特別可変入賞球装置 7 B ）と、

遊技媒体が前記可変入賞装置に入賞したことに基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 0 に示す遊技制御用タイマ割込処理において賞球処理（S 1 2 ）を実行する部分）と、

を備え、

前記第 1 制御手段は、前記可変入賞装置を前記有利状態において前記第 2 状態に制御可能であり、前記第 1 制御手段によって復旧された遊技状態が前記有利状態である場合には、前記可変入賞装置が前記第 2 状態に変化する旨の表示を表示可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 7 に示す電断復旧画面表示処理の S 6 2 5 の処理を実行することで、演出表示装置 5 に大入賞口開放中画像を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態の復旧時において、遊技媒体を入賞可能な第 2 状態に可変入賞装置が変化することを遊技者に認識させることができるので、遊技者の不利益の発生を低減することができる。

**【手続補正 1 2】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 0 1 2**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 0 1 2】**

手段 7 の遊技機は、手段 1～手段 6のいずれかに記載の遊技機であって、

優先度が異なる複数種類の事象に対応しての異常を判定可能な異常判定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、図 1 2 に示す各エラー（異常）の発生を判定する異常判定処理を実行する部分）と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたときに、該判定された異常の優先度が報知

中の異常の優先度よりも高い場合に該報知を終了し、該判定された異常についての報知を行う異常報知手段（例えば、メイン側エラー処理の S 4 0 7 において、報知中のエラーよりも優先度の高いエラーを判定した場合に、遊技停止フラグがセットされていない場合には、優先度の高いエラーのエラー指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信することにより、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するエラー報知処理において、該優先度の高いエラーのエラー報知を、既に実行されているエラー報知に代えて実行する部分）と、

前記異常判定手段によって異常が判定されたことにもとづいて、該判定された異常に対応した状態に制御する状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、S 4 1 1 において遊技球の発射を禁止して遊技停止状態とする部分）と、

を備え、

前記異常報知手段は、前記状態制御手段により制御されている状態が所定状態（例えば、遊技停止フラグがセットされている遊技停止状態）であるときに、異常に対応する新たな事象が発生した場合には、異常の優先度にかかわらず前記所定状態の制御の契機となつた異常についての報知を継続する（例えば、メイン側エラー処理の S 4 0 7 において、報知中のエラーよりも優先度の高いエラーを判定した場合に遊技停止フラグがセットされている場合には、優先度の高いエラーのエラー指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信しないことにより、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 が、該優先度の高いエラーのエラー報知を実行せずに、既に実行中のエラーの報知を継続する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定状態に制御される契機となつた事象が確認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

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、

前記第 2 制御手段は、複数の選択肢を表示可能であって（例えば、変形例 2 として図 3 3 (B) に示すように、演出表示装置 5 に大当たり遊技中にスピーカ 8 L , 8 R から出力可能な B G M 毎の選択肢を複数表示する部分）、

前記複数の選択肢のうちからいずれかの選択肢が選択されたときに、該複数の選択肢の表示を終了するとともに、該選択された選択肢に応じた制御を実行する制御実行手段を備え（例えば、変形例 2 に示すように、遊技者等がプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作によっていずれか 1 の選択肢を選択して決定操作を行うことで該図 3 3 (B) に示す画像の表示が終了し、演出表示装置 5 に大当たり遊技演出としての画像の表示と、決定された選択肢に応じた B G M がスピーカ 8 L , 8 R から出力される部分）、

前記制御実行手段は、前記複数の選択肢の表示中に電源供給が停止した場合において、電源供給が再開されたときには、前記複数の選択肢のうちの所定の選択肢に応じた制御を実行する（例えば、変形例 2 に示すように、未だいずれの B G M を出力するかが決定されていない状態においてパチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止された場合は、パチンコ遊技機 1 に電力が再投入されると、図 3 3 (B) にて表示した選択肢のうち、1 の B G M (本変形例 2 では曲 C ) をスピーカ 8 L , 8 R から出力する B G M として決定し、該決定した B G M のスピーカ 8 L , 8 R からの出力を開始する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の選択肢が表示された状態で電源供給が停止したときにおいて、該複数の選択肢のうちのいずれの選択肢が選択されているかに関わらず、電源供給が再開されたときには、所定の選択肢に応じた制御が実行されることから、処理の軽減を図ることができる。