

【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8月3日(2017.8.3)

【公開番号】特開2015-131053(P2015-131053A)
 【公開日】平成27年7月23日(2015.7.23)
 【年通号数】公開・登録公報2015-046
 【出願番号】特願2014-5171(P2014-5171)
 【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 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年6月20日(2017.6.20)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

、

遊技者による操作が不能とされ、遊技場の店員による操作が可能とされた特定操作手段と、を備え、

前記遊技制御手段と、前記演出制御手段と、は前記遊技制御手段から前記演出制御手段への一方向通信のみ可能に接続されており、

前記演出制御手段は、

異常報知条件の成立で異常報知フラグを設定する設定手段と、

前記異常報知フラグが設定されているときに異常報知を実行する異常報知実行手段と、

異常報知解除条件の成立で前記異常報知フラグを初期化する異常報知フラグ初期化手段と、を含み、

前記遊技制御手段は、前記特定操作手段が操作されたときに、該特定操作手段が操作された旨を特定可能な特定制御情報を前記制御情報として前記演出制御手段に送信する特定制御情報送信手段を含み、

前記異常報知の実行中に電力供給が停止しても電力供給の再開後に前記異常報知が再開され、

前記異常報知解除条件は、前記遊技制御手段から前記特定制御情報を受信することを少なくとも含む条件であり、

前記異常報知実行手段は、前記異常報知を複数種類の態様のうちのいずれかの態様により実行可能である

ことを特徴とするスロットマシン。

【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 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、
該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、
遊技者による操作が不能とされ、遊技場の店員による操作が可能とされた特定操作手段と、を備え、
前記遊技制御手段と、前記演出制御手段と、は前記遊技制御手段から前記演出制御手段への一方向通信のみ可能に接続されており、
前記演出制御手段は、
異常報知条件の成立で異常報知フラグを設定する設定手段と、
前記異常報知フラグが設定されているときに異常報知を実行する異常報知実行手段と、
異常報知解除条件の成立で前記異常報知フラグを初期化する異常報知フラグ初期化手段と、を含み、
前記遊技制御手段は、前記特定操作手段が操作されたときに、該特定操作手段が操作された旨を特定可能な特定制御情報を前記制御情報として前記演出制御手段に送信する特定制御情報送信手段を含み、
前記異常報知の実行中に電力供給が停止しても電力供給の再開後に前記異常報知が再開され、
前記異常報知解除条件は、前記遊技制御手段から前記特定制御情報を受信することを少なくとも含む条件であり、
前記異常報知実行手段は、前記異常報知を複数種類の態様のうちのいずれかの態様により実行可能であることを特徴としている。
また、遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、
遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部 4 1）と、
前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（第 1 サブ制御部 9 1）と、
遊技者による操作が不能とされ、遊技場の店員による操作が可能とされた特定操作手段（設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9）と、
を備え、
前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）と、前記演出制御手段（第 1 サブ制御部 9 1）と、
は前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）から前記演出制御手段（第 1 サブ制御部 9 1）への一方向通信のみ可能に接続されており、
前記演出制御手段（第 1 サブ制御部 9 1）は、
遊技者にとって有利な情報を報知する有利報知（ナビ演出）を実行する有利報知実行手段（ART に伴うナビ演出の実行制御）と、
前記有利報知（ナビ演出）に関連する有利報知関連異常（サブエラー）を検知する異常検知手段（異常診断処理）と、
前記異常検知手段が前記有利報知関連異常（サブエラー）を検知したときに、有利報知

関連異常報知（サブエラー報知）を実行する有利報知関連異常報知実行手段（第１サブ制御部９１がサブエラーフラグを設定し（Ｓｐ５）、サブエラー報知パターンを設定する（Ｓｐ２７）ことによりサブエラー報知を実行する制御）と、

前記有利報知関連異常報知（サブエラー報知）を停止させる有利報知関連異常報知停止手段（第１サブ制御部９１がサブエラーフラグ及びサブエラー報知パターンをクリアする（Ｓｓ７）ことによりサブエラー報知を停止させる制御）と、

を含み、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、遊技状態を変更するための操作態様（設定キースイッチ３７：ｏｎの状態での電源投入）とは異なる所定操作態様（リセット／設定スイッチ３８：ｏｎの状態での電源投入）で前記特定操作手段（設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８、電源スイッチ３９）が操作されたときに、該所定操作態様で前記特定操作手段が操作された旨を特定可能な特定制御情報（エラー解除コマンド）を前記制御情報（コマンド）として前記演出制御手段（第１サブ制御部９１）に送信する特定制御情報送信手段を含み、

前記有利報知関連異常報知停止手段は、前記演出制御手段（第１サブ制御部９１）側のみで成立する条件が成立するだけでは、前記有利報知関連異常報知（サブエラー報知）を停止せず、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から前記特定制御情報（サブエラー解除コマンド）を受信することを少なくとも含む特定条件（エラー解除コマンドの受信）が成立したときに、前記有利報知関連異常報知（サブエラー報知）を停止させ、

前記スロットマシンは、前記有利報知関連異常報知の報知態様として、前記有利報知が実行不能な第一報知態様（図３３に示す通信エラーレベルがＨＩレベルのときの報知態様）と前記有利報知が実行可能な第二報知態様（図３３に示す通信エラーレベルがＬＯＷレベルのときの報知態様）とを含む複数種類の報知態様のうちのいずれかを選択可能にする報知態様選択手段（図２２のＳｓ２２ｂの処理を実行し、図３１のＳｂ２でＹのときにＳｂ３の処理を実行する部分）を備えたことを特徴としている。

この特徴によれば、有利報知に関連する有利報知関連異常が検知されたときに、有利報知関連異常報知が実行されるとともに、演出制御手段側のみで成立する条件が成立するだけでは、当該有利報知関連異常報知を停止させることができず、遊技者による操作が不能とされ、遊技場の店員による操作が可能とされた特定操作手段を操作することにより遊技制御手段から送信される特定制御情報を受信することを少なくとも含む特定条件が成立することで有利報知関連異常報知を停止させることができるようになっており、有利報知に関連する不正がなされた結果、有利報知関連異常報知が実行された場合には、遊技者による操作が不能な特定操作手段を操作することを要し、簡単に有利報知関連異常報知を停止させることができないことから、有利報知に関連する不正を効果的に防止することができる。また、有利報知関連異常報知を停止させるための操作として、遊技状態を変更する際に用いる特定操作手段を用いるが、有利報知関連異常報知を停止させる場合の所定操作態様が、遊技状態を変更するための操作態様とは異なるため、遊技制御手段側の遊技状態を変更することなく、特定操作手段を利用して有利報知関連異常報知を停止させることができる。また、有利報知関連異常報知の報知態様として、有利報知が実行不能な第一報知態様と有利報知が実行可能な第二報知態様とを含む複数種類の報知態様のうちのいずれかを選択可能であるので、ノイズの発生など不正以外の要因により有利報知関連異常報知が行われる可能性を考慮に入れたうえで遊技場が有利報知関連異常報知の報知態様を選択することができる。