

【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 1 年 6 月 27 日 (2019.6.27)

【公開番号】特開 2017-108773 (P2017-108773A)

【公開日】平成 29 年 6 月 22 日 (2017.6.22)

【年通号数】公開・登録公報 2017-023

【出願番号】特願 2015-243073 (P2015-243073)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 5 月 22 日 (2019.5.22)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機において、

動作可能な可動部材と、

前記可動部材を動作させる制御を行う動作制御手段と、

異常の発生により遊技の進行が不能な異常状態に制御する異常状態制御手段と、

前記異常状態において前記異常状態である旨を報知する異常状態報知手段と、

前記異常状態において係員の操作により当該異常状態を終了させる異常状態終了手段と

、

を備え、

前記異常状態において前記遊技機への電力供給が停止したときに、前記遊技機への電力供給が再開されても前記異常状態に制御され、

前記動作制御手段は、前記遊技機への電力供給が開始されたときに、前記可動部材に初期動作を行わせる初期動作制御を実行可能な初期動作制御手段を含み、

前記初期動作制御手段は、前記遊技機への電力供給が開始されたときに、遊技の進行が可能な通常状態の場合には前記初期動作制御を実行し、前記異常状態の場合には前記初期動作制御を実行せず、前記異常状態が終了した後に前記初期動作制御を実行し、

前記遊技機は、

前記初期動作制御により前記可動部材が正常に動作するか否かを判定する判定手段と

、

前記判定手段により正常に動作しない旨が判定された場合、前記可動部材の動作を制限する制御を行う制限手段と、を備える、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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

上記課題を解決するために、本発明の手段 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン 1）において、

動作可能な可動部材（可動部 3 0 2 C、移動部 4 1 0）と、
前記可動部材（可動部 3 0 2 C、移動部 4 1 0）を動作させる制御を行う動作制御手段（サブ制御部 9 1）と、
異常の発生により遊技の進行が不能な異常状態に制御する異常状態制御手段と、
前記異常状態において前記異常状態である旨を報知する異常状態報知手段と、
前記異常状態において係員の操作により当該異常状態を終了させる異常状態終了手段と

を備え、
前記異常状態において前記遊技機への電力供給が停止したときに、前記遊技機への電力供給が再開されても前記異常状態に制御され、

前記動作制御手段は、前記遊技機への電力供給が開始されたときに、前記可動部材（可動部 3 0 2 C、移動部 4 1 0）に初期動作を行わせる初期動作制御（初期動作処理）を実行可能な初期動作制御手段（サブ制御部 9 1）を含み、

前記初期動作制御手段は、前記遊技機への電力供給が開始されたときに、遊技（ゲーム）の進行が可能な通常状態（メイン処理の制御が行われている状態）の場合には前記初期動作制御（初期動作処理）を実行し、前記異常状態（RAM 異常エラー状態）の場合には前記初期動作制御（初期動作処理）を実行せず、前記異常状態が終了した後に前記初期動作制御を実行し、

前記遊技機は、
前記初期動作制御により前記可動部材が正常に動作するか否かを判定する判定手段と

前記判定手段により正常に動作しない旨が判定された場合、前記可動部材の動作を制限する制御を行う制限手段と、を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたときに、可動部材に初期動作を行わせる初期動作制御を実行可能なものにおいて、遊技機への電力供給が開始されたときに、遊技の進行が可能な通常状態の場合には初期動作制御が実行されるのに対して、異常の発生により遊技の進行が不能な異常状態の場合には初期動作制御が実行されないのので、遊技機への電力供給が開始されたときに不要な制御を行わずに済む。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

【図 1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図 2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

【図 4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図 6】メイン制御部が搭載する ROM 及び RAM のメモリマップを示す図である。

【図 7】メイン制御部が搭載する ROM 及び RAM のメモリマップの詳細を示す図である。

。

【図 8】遊技領域と非遊技領域との関係を示す図である。

【図 9】第 1 役物の構造を示す図である。

【図 1 0】第 1 役物の作動状況を説明するための図である。

【図 1 1】第 2 役物の作動状況を説明するための斜視図である。

【図 1 2】サブ制御部がパネ駆動制御及び戻し駆動制御を実行したときの移動部及びカム部材の態様を示す説明図である。

【図 1 3】サブ制御部が低速移動制御を実行したときの移動部及びカム部材の態様を示す

説明図である。

【図 1 4】リールモータの構成を示す図である。

【図 1 5】リールモータの始動制御時の励磁パターンを示すタイミングチャートである。

【図 1 6】リールモータの停止制御時の励磁パターンを示すタイミングチャートである。

【図 1 7】メイン制御部が実行する初期設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

。

【図 1 8】メイン制御部が実行する設定変更処理の制御内容を示すフローチャートである。

。

【図 1 9】メイン制御部が実行するメイン処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 0】メイン制御部が行うリール制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 1】メイン制御部が行う電断処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 2】リール制御処理における停止操作有効化条件の成立タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 3】リール制御処理における停止操作有効化条件の成立タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 4】リール制御処理におけるリール回転エラーの成立タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 5】電断復帰後のリール制御処理における停止操作有効化条件の成立タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 6】メイン制御部がタイマカウンタの値を判定する際の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 7】RAMにおけるタイマカウンタの格納領域を示す図である。

【図 2 8】メイン制御部が実行する時間カウンタ更新処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】サブ制御部が実行する初期制御の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 0】サブ制御部が第 1 役物及び第 2 役物を用いた演出において選択する各役物の駆動パターンを示す図である。

【図 3 1】サブ制御部が実行する初期動作処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 2】サブ制御部が第 1 役物及び第 2 役物の初期動作を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 3 3】サブ制御部が第 1 役物及び第 2 役物の初期動作の結果に応じて実行する各役物の制御について説明するためのタイミングチャートである。

【図 3 4】サブ制御部が第 1 役物及び第 2 役物の初期動作の結果に応じて実行する各役物の制御について説明するためのタイミングチャートである。

【図 3 5】メイン制御部が特別状態で起動する場合に、サブ制御部が第 1 役物及び第 2 役物の初期動作を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 3 6】メイン制御部がエラー制御状態で起動する場合に、サブ制御部が第 1 役物及び第 2 役物の初期動作を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 3 7】メイン制御部がゲーム制御状態で起動する場合に、サブ制御部が第 1 役物及び第 2 役物の初期動作を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 3 8】入賞ライン LN 上の領域 A 及び無効ライン LM 1 上の領域 B を説明するための図である。

【図 3 9】サブ制御部 9 1 によりナビ演出が実行される領域 C 及びナビ演出において遊技者にとって有利な停止操作態様が表示される領域 C' を説明するための図である。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0089

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0089】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン L N が有効化される。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0206

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0206】

また、図 12 (c) に示すように、移動部 410 が第 2 位置にあるときに、移動部 410 を第 2 位置から第 1 位置へ移動させる戻し駆動制御を実行する場合、演出用モータ 404 によりカム部材 421 を第 2 方向 (図 12 (c) 中矢印方向参照) に所定角度回転させる。これにより、カム部材 412 の移動部 410 の傾斜面 443 a、443 b が第 2 方向側に移動し、傾斜面 443 a、443 b が突起部 475 a、475 b に当接する。さらに、カム部材 421 を第 2 方向 (図 12 (c) 中矢印方向参照) に所定角度回転させることで、演出用モータ 404 によりカム部材 421 が第 2 方向へ回転するにつれて、突起部 475 a、475 b の周面がカム部材 421 と接する位置が、傾斜面 443 a、443 b に沿って後方へと変化するので、圧縮バネ 472 a ~ 472 d による付勢力を抑えつつ突起部 475 a、475 b が傾斜面 443 a、443 b に沿って移動することで、移動部 410 が第 1 位置に移動する。そして、移動部 410 が第 1 位置に移動された後、突起部 475 a、475 b が直交面 444 a、444 b に当接している状態で、演出用モータ 404 の回転駆動を停止させることで、移動部 410 は第 1 位置すなわち初期位置に維持されることとなる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0371

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0371】

図 33 に示すように、メイン制御部 41 は、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 が操作されることで、リールの回転制御を開始し、また、内部当選コマンドをサブ制御部 91 に送信し、さらに当該ゲームにおいてフリーズ状態に制御する場合に、フリーズコマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。その後、リールの停止操作が有効な状態で停止操作が行われる毎に停止コマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、全てのリール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われたときに、入賞枚数コマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、所定時間にわたるフリーズ状態の制御を開始する。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0375

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0375】

第 1 役物 302 では、演出パターン A の動作パターンが設定されることで、可動部 302 C が最下位置、すなわちリール 2 L、2 C、2 R の手前側 (遊技者側) において入賞ライン L N と重なる位置まで進出された後、演出用 LED 303 L、303 C、303 R が所定の点灯態様 (例えば、演出用 LED 303 L、303 R を点灯させるとともに、演出用 LED 303 C を、図 10 (a) に示すように、「+100」を表示するように点灯させる態様) で点灯されることで、遊技者に付与される特典の内容を報知する。そして、可動部 302 C は、当該特典の内容を遊技者が認識するために十分な時間にわたり最下位置

で維持された後、メイン制御部 4 1 でのフリー状態の制御が終了するまでに、演出用 L E D 3 0 3 C を消灯させつつ初期位置へ後退される。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 6 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 6 2】

尚、本実施例のサブ制御部 9 1 は、初期動作において、第 1 役物 3 0 2 については、可動部 3 0 2 C を 1 回作動させて、初期動作が正常に完了せず、可動部 3 0 2 C が正常でないと判定された場合に、該可動部 3 0 2 C が正常に動作しない旨を示す役物異常フラグ 1 を R A M 9 1 c に設定する一方で、第 2 役物 4 0 0 については、移動部 4 1 0 を規定回数（本実施例では、3 回）まで作動させることが可能であり、当該規定回まで動作させても、初期動作が正常に完了せず、移動部 4 1 0 が正常でないと判定された場合に、該移動部 4 1 0 が正常に動作しない旨を示す役物異常フラグ 2 を R A M 9 1 c に設定する構成であるが、第 1 役物 3 0 2 についても、可動部 3 0 2 C を第 1 規定回数（例えば、2 回）まで作動させることが可能にして、当該第 1 規定回数まで動作させても、初期動作が正常に完了せず、可動部 3 0 2 C が正常でないと判定された場合に、該可動部 3 0 2 C が正常に動作しない旨を示す役物異常フラグ 1 を R A M 9 1 c に設定する構成としても良く、このような構成において、第 2 役物 4 0 0 については、可動部 3 0 2 C を作動させる第 1 規定回数より多い第 2 規定回数（例えば、3 回）まで移動部 4 1 0 を作動させることを可能にして、当該第 2 規定回数まで動作させても、初期動作が正常に完了せず、移動部 4 1 0 が正常でないと判定された場合に、該移動部 4 1 0 が正常に動作しない旨を示す役物異常フラグ 2 を R A M 9 1 c に設定するように構成することが好ましい。このような構成では、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときに、初期動作処理において、外部から接触不能な第 1 役物 3 0 2 の可動部 3 0 2 C については、再度初期動作を行う制御を第 1 規定回数まで行っても初期動作が正常に完了しない場合に正常に動作しない旨が判定される一方で、外部から接触可能な第 2 役物 4 0 0 の移動部 4 1 0 については、再度初期動作を行う制御を第 1 規定回数よりも多い第 2 規定回数まで行っても初期動作が正常に完了しない場合に正常に動作しない旨が判定されるので、本実施例の構成と同様に、初期動作時に外部からの接触がなければ正常に動作する状況であって外部からの接触により正常に動作しない状況であるにも関わらず、正常に動作しない旨が判定されてしまうことを防止できる。

。