

【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31日(2017.8.31)

【公開番号】特開2015-150097(P2015-150097A)

【公開日】平成27年8月24日(2015.8.24)

【年通号数】公開・登録公報2015-053

【出願番号】特願2014-24884(P2014-24884)

【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】平成29年7月24日(2017.7.24)

【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、遊技者が前記可変表示部の変動表示を開始させるために操作する開始操作手段と、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段が前記入賞の発生を許容するか否かを決定したときに、性能試験を行う際に接続される試験装置に対して該事前決定手段の決定結果を特定可能な事前決定信号を出力するための出力制御を行う事前決定信号出力制御手段と、

1ゲームに要する最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する進行規制手段と、

前記事前決定信号の出力制御を開始してからの経過時間を計時する計時手段と、を備え、

前記事前決定手段は、前回のゲームにおいて前記計時手段が計時を開始してからの経過時間に関わらず、今回のゲームにおける前記開始操作手段が操作されたときに、入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記事前決定信号出力制御手段は、

前回のゲームにおいて前記計時手段が計時を開始してから前記所定の規制時間が経過する前に今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能となった場合、該所定の規制時間が経過したときに前記事前決定信号の出力制御を開始し、

前回のゲームにおいて前記計時手段が計時を開始してから前記所定の規制時間が経過した後に今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能となった場合、該事前決定信号の出力制御が開始可能となったときに前記事前決定信号の出力制御を開始し、

前記進行規制手段は、前記計時手段の計時結果に基づいて、ゲームの進行を規制する、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 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【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】

【特許文献1】特開2005-176942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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

内部抽選の抽選結果を特定可能な内部当選信号を利用して、内部当選信号の出力開始から次ゲームの内部当選信号の出力開始までの時間を計測し、その時間が所定の規制時間以上か否かを判定することにより、1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上確保されているか否かを確認することが考えられるが、従来の構成において内部当選信号は、ゲームの開始に伴う内部抽選に続いて出力されるものであり、リールの回転開始を待たずに出力されるものであることから、試験装置にて自動的に試験を行う場合に、前のゲームの回転開始から所定の規制時間が経過しておらず、常にリール回転開始前にゲームの進行が規制され、かつメダルの払出等を伴わなければ、内部当選信号の出力開始から次回内部当選信号の出力開始までの時間がほぼ所定の規制時間となるが、前のゲームの回転開始から所定の規制時間が経過している場合には、内部当選信号の出力開始後、ゲームの進行が規制されることはなく、また、前のゲームにおいてメダルの払出等が行われた場合には、内部当選信号の出力開始後、ゲームの進行が規制される時間がその分短くなることから、当該ゲームの内部当選信号の出力開始後、所定の規制時間が経過する前に次のゲームの内部当選信号の出力が開始されることとなるため、上記のように内部当選信号をそのまま利用して1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上確保されているか否かを確認した場合には、1ゲームの最短時間を正確に計測できなくなってしまうこととなる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、内部抽選の抽選結果を特定可能な信号を利用して1ゲームの最短時間を正確に計測することができるスロットマシン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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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、

遊技者が前記可変表示部の変動表示を開始させるために操作する開始操作手段と、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段が前記入賞の発生を許容するか否かを決定したときに、性能試験を行う際に接続される試験装置に対して該事前決定手段の決定結果を特定可能な事前決定信号を出力するための出力制御を行う事前決定信号出力制御手段と、

1ゲームに要する最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する進行規制手段と、

前記事前決定信号の出力制御を開始してからの経過時間を計時する計時手段と、を備え、

前記事前決定手段は、前回のゲームにおいて前記計時手段が計時を開始してからの経過時間に関わらず、今回のゲームにおける前記開始操作手段が操作されたときに、入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記事前決定信号出力制御手段は、

前回のゲームにおいて前記計時手段が計時を開始してから前記所定の規制時間が経過する前に今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能となった場合、該所定の規制時間が経過したときに前記事前決定信号の出力制御を開始し、

前回のゲームにおいて前記計時手段が計時を開始してから前記所定の規制時間が経過した後に今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能となった場合、該事前決定信号の出力制御が開始可能となったときに前記事前決定信号の出力制御を開始し、

前記進行規制手段は、前記計時手段の計時結果に基づいて、ゲームの進行を規制することを特徴としている。

この特徴によれば、前回のゲームにおいて事前決定信号の出力制御を開始してから所定の規制時間が経過せずに今回のゲームにおける事前決定信号の出力制御が開始可能となつたときに、前回のゲームにおいて事前決定信号の出力制御を開始してから所定の規制時間が経過するまで事前決定信号の出力制御の開始を遅延することにより、前回のゲームにおいて事前決定信号の出力制御を開始してから所定の規制時間が経過せずに今回のゲームにおける事前決定信号の出力制御が開始可能となつても、必ず事前決定信号が出力される間隔が所定の規制時間以上となるので、事前決定信号の間隔を検査することで、1ゲームに要する最短時間が所定の規制時間以上確保されているか否かを正確に特定することができる。

本発明の手段1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（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）を変動表示した後、前記可変表示部（リール2L、2C、2R）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（スロットマシン1）において、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（トップスイッチ8L、8C、8R）を含む操作手段と、

前記操作手段による操作に基づき遊技を進行させる遊技進行制御手段（メイン制御部41）と、

を備え、

遊技の試験を行う際に接続される試験装置（試験装置1300）からの試験用信号（試験用信号）の入力に基づき自動的に遊技を行うことが可能であり、

前記スロットマシンは、

前記導出操作手段（トップスイッチ8L、8C、8R）が遊技の進行に関与する第1の状態（遊技を進行させるための停止操作が有効な状態）において、前記試験用信号として前記導出操作手段（トップスイッチ8L、8C、8R）の操作を示す特定信号（第1～3リールトップスイッチ信号）が試験装置（試験装置1300）から入力されたことに基づいて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（メイン制御部41）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が遊技の進行に関与しない第2の状態（フリーズ状態）において、前記可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を用いた特定演出（擬似遊技演出）を実行する特定演出実行手段（メイン制御部 4 1）と、

前記特定演出（擬似遊技演出）の実行中に前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに前記可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）の変動態様を変化させる変動態様変更手段（メイン制御部 4 1）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作が可能である旨を示す導出操作可能信号（第1～3リールストップ可能ランプ信号）を前記試験装置（試験装置 1300）に対して出力するための制御を行う導出操作可能信号出力制御手段（メイン制御部 4 1）と、

をさらに備え、

前記第1の状態（遊技を進行させるための停止操作が有効な状態）中は前記試験装置（試験装置 1300）において前記導出操作可能信号（第1～3リールストップ可能ランプ信号）を受信可能に制御し、前記第2の状態（フリーズ状態）中は前記試験装置（試験装置 1300）において前記導出操作可能信号（第1～3リールストップ可能ランプ信号）を受信不能に制御する（第1～3リールストップ可能ランプ信号とともに出力規制信号（メイン）を出力する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段が遊技の進行に関与しない第2の状態において可変表示部を用いた特定演出が実行されるとともに、特定演出の実行中には、導出操作手段が操作されたときに可変表示部の変動態様を変化させるようになっている。このような構成において、導出操作手段が遊技の進行に関与しない第2の状態中に導出操作手段の操作が受け付けられることとなるが、第2の状態中は、試験装置において導出操作可能信号を受信不能に制御することで、試験装置側で導出操作可能信号を受信したときに、遊技を進行させるための導出操作手段の操作が可能な状態か否かを判断する機能を設けずとも、試験装置側で正常に動作試験を行うことが可能となる。

#### 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0053】

スイッチ検出回路 4 4 は、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 101 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 4 1 に伝送する。モータ駆動回路 4 5 は、メイン制御部 4 1 から出力されたモータ駆動信号（ステッピングモータの位相信号）をリールモータ 32 L、32 C、32 R に伝送する。ソレノイド駆動回路 4 6 は、メイン制御部 4 1 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 30 に伝送する。LED 駆動回路 4 7 は、メイン制御部 4 1 から出力された LED 駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や LED に伝送する。電断検出回路 4 8 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する。リセット回路 4 9 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与える。

#### 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0335

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0335】

次いで、図柄の組合せに応じて遊技状態が変化する場合には、ホッパーモータ 34b の

駆動信号の停止後、すなわち払出要求信号をOFFにした後、遊技状態を示す試験信号の出力状態を変化させる。例えば、BB(1)やBB(2)などの組合せが揃ってBBに移行する場合は、BB中信号をOFFからONに変化させる。その後、再びメダルを投入可能な状態になると、投入要求LED17を点灯状態とし、投入要求ランプ信号をONにする。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0451

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0451】

また、操作手段の操作により演出を進行させるフリーズ状態において、停止実行位置信号、停止リール指定信号を出力する信号線を利用せず、フリーズ指定信号を出力する信号線、フリーズ状態において推奨する操作態様を示す信号を出力する信号線を、停止実行位置信号、停止リール指定信号を出力する信号線とは別個の専用信号線として設け、これら専用信号線を用いてフリーズ指定信号、フリーズ状態において推奨する操作態様を示す信号を出力する構成としても良く、このような構成とすることで、操作手段の操作により演出を進行させるフリーズ状態において停止実行位置信号、停止リール指定信号の信号線から信号が出力されることはなく、試験装置1300側で停止実行位置信号、停止リール指定信号を受信したときに、遊技を進行させるための操作が可能な状態か否かを判断する機能を設けずとも、試験装置1300側で正常に動作試験を行うことが可能となる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0456

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0456】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。