

【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24年12月13日 (2012.12.13)

【公開番号】特開2012-110751(P2012-110751A)

【公開日】平成24年6月14日 (2012.6.14)

【年通号数】公開・登録公報2012-023

【出願番号】特願2012-59545(P2012-59545)

【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 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成24年10月29日 (2012.10.29)

【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に表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の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であって、

ゲームを進行させる制御を行う遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

所定の演出を行う演出装置と、

前記遊技制御基板と通信可能に接続され、前記遊技制御手段から送信された制御情報の受信に基づき前記演出装置の演出の制御を行う演出制御手段を搭載した演出制御基板と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技制御手段を構成するマイクロコンピュータが動作を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能な遊技データ記憶手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生が許容されるか否かが決定される割合が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択する許容段階選択手段と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階を示すデータを前記遊技データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域に設定する許容段階設定手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、前記許容段階記憶領域に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階に応じた割合で、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む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、

前記事前決定手段によりいずれかの入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、該入賞の発生を許容する旨の決定を示す決定情報を、前記遊技データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた決定情報記憶領域に設定する決定情報設定手段と、

前記決定情報設定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定を示す特別決定情

報が前記決定情報記憶領域に設定され、該許容された特別入賞が発生しなかったときに、前記特別決定情報を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記遊技制御手段の起動時に、前記遊技データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する遊技記憶データ判定手段と、

前記遊技記憶データ判定手段により前記遊技データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化するデータ異常時不能化手段と

、
前記データ異常時不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とするデータ異常時不能化解除手段と、

前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定される場合に、前記決定情報記憶領域を含む前記遊技データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する遊技初期化手段と、

前記遊技初期化手段により、前記決定情報記憶領域を含む前記遊技データ記憶手段に記憶されているデータが初期化された場合に、その旨を示す初期化情報を前記制御情報として前記演出制御手段に対して送信する初期化情報送信手段と、

前記遊技記憶データ判定手段により前記遊技データ記憶手段に記憶されているデータが正常であると判定されたときに、前記遊技データ記憶手段に記憶されているデータに基づいて該遊技制御手段の制御状態を復帰させる遊技制御状態復帰処理を実行する遊技制御状態復帰処理手段と、

前記遊技制御状態復帰処理手段が、前記遊技制御手段の制御状態を復帰させる場合に、前記決定情報記憶領域に特別決定情報が記憶されているか否かを判定する特別決定状態判定手段と、

前記遊技制御状態復帰処理手段が、前記遊技制御手段の制御状態を復帰させる場合に、前記特別決定状態判定手段による判定結果を特定可能な復帰情報を前記制御情報として前記演出制御手段に対して送信する復帰情報送信手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、

前記演出制御手段を構成するマイクロコンピュータが動作を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能な演出データ記憶手段と

、
前記演出制御手段の起動時に、前記演出データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する演出記憶データ判定手段と、

前記演出記憶データ判定手段により前記演出データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたとき、または、前記初期化情報送信手段から送信された初期化情報を受信したときに、前記演出データ記憶手段を初期化する演出初期化手段と、

前記演出記憶データ判定手段により前記演出データ記憶手段に記憶されているデータが正常であると判定されたときに、前記演出データ記憶手段に記憶されているデータに基づいて該演出制御手段の制御状態を復帰させる演出制御状態復帰処理を実行する演出制御状態復帰処理手段と、

前記演出制御手段が起動した後、前記遊技制御手段の起動時に送信される前記初期化情報または前記復帰情報を受信するまで待機し、前記遊技制御手段から送信された前記初期化情報または前記復帰情報を受信したことを条件に、前記演出制御手段の制御状態に基づく前記演出装置による演出の出力を開始させる出力開始手段と、

前記復帰情報を受信し、該復帰情報から前記特別決定情報が記憶されている旨が特定された場合に、前記特別入賞の発生が許容されている旨を必ず前記演出装置にて報知させる報知制御を行う起動時報知制御手段と、

を含み、

前記起動時報知制御手段は、前記特別入賞の発生が許容されている旨を複数種類の前記演出装置にて報知させる報知制御を行う

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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、

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、該可変表示装置の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、

ゲームを進行させる制御を行う遊技制御手段（メイン制御部 41）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板 40）と、

所定の演出を行う演出装置（液晶表示器 51 など）と、

前記遊技制御基板（遊技制御基板 40）と通信可能に接続され、前記遊技制御手段（メイン制御部 41）から送信された制御情報（コマンド）の受信に基づき前記演出装置（液晶表示器 51 など）の演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 91）を搭載した演出制御基板（演出制御基板 90）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技制御手段を構成するマイクロコンピュータ（CPU 41a）が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能な遊技データ記憶手段（RAM 41c）と、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38）の操作に基づいて、入賞の発生が許容されるか否かが決定される割合（役の当選確率）が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階（設定値）を選択する許容段階選択手段と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階（設定値）を示すデータを前記遊技データ記憶手段（RAM 41c）の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域（設定値ワーク）に設定する許容段階設定手段と、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出される前に、前記許容段階記憶領域（設定値ワーク）に記憶されている許容段階（設定値）を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階（設定値）に応じた割合で、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）を含む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（内部抽選）と

、

前記事前決定手段によりいずれかの入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、該入賞の発生を許容する旨の決定を示す決定情報（当選フラグ）を、前記遊技データ記憶手段（RAM 41c）の記憶領域に割り当てられた決定情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）に設定する決定情報設定手段と、

前記決定情報設定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨の決定を示す特別決定情報（特別役の当選フラグ）が前記決定情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）に設定され、該許容された特別入賞（特別役）が発生しなかったときに、前記特別決定情報（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記遊技制御手段の起動時に、前記遊技データ記憶手段（RAM 41c）に記憶されて

いるデータが正常か否かを判定する遊技記憶データ判定手段と、

前記遊技記憶データ判定手段により前記遊技データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化するデータ異常時不能化手段（ＲＡＭ異常エラー）と、

前記データ異常時不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態（ＲＡＭ異常によるエラー状態）において、前記設定操作手段（設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８）の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階（設定値）が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態（ＲＡＭ異常によるエラー状態）を解除し、ゲームの進行を可能とするデータ異常時不能化解除手段と、

前記設定操作手段（設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８）の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階（設定値）が新たに設定される場合に、前記決定情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）を含む前記遊技データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）に記憶されているデータを初期化する遊技初期化手段と、

前記遊技初期化手段により、前記決定情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）を含む前記遊技データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）に記憶されているデータが初期化された場合に、その旨を示す初期化情報（初期化コマンド）を前記制御情報として前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する初期化情報送信手段と、

前記遊技記憶データ判定手段により前記遊技データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）に記憶されているデータが正常であると判定されたときに、前記遊技データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）に記憶されているデータに基づいて該遊技制御手段の制御状態を復帰させる遊技制御状態復帰処理を実行する遊技制御状態復帰処理手段と、

前記遊技制御状態復帰処理手段が、前記遊技制御手段の制御状態を復帰させる場合、前記決定情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）に特別決定情報（特別役の当選フラグ）が記憶されている状態で前記遊技制御手段の制御状態を復帰させるか否かを判定する特別決定状態判定手段と、

前記遊技制御状態復帰処理手段が、前記遊技制御手段の制御状態を復帰させる場合に、前記特別決定状態判定手段による判定結果を特定可能な復帰情報（電源投入コマンド）を前記制御情報として前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する復帰情報送信手段と、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、

前記演出制御手段を構成するマイクロコンピュータ（ＣＰＵ９１ａ）が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能な演出データ記憶手段（ＲＡＭ９１ｃ）と、

前記演出制御手段の起動時に、前記演出データ記憶手段（ＲＡＭ９１ｃ）に記憶されているデータが正常か否かを判定する演出記憶データ判定手段と、

前記演出記憶データ判定手段により前記演出データ記憶手段（ＲＡＭ９１ｃ）に記憶されているデータが正常ではないと判定されたとき、または、前記初期化情報送信手段から送信された初期化情報（初期化コマンド）を受信したときに、前記演出データ記憶手段（ＲＡＭ９１ｃ）を初期化する演出初期化手段と、

前記演出記憶データ判定手段により前記演出データ記憶手段（ＲＡＭ９１ｃ）に記憶されているデータが正常であると判定されたときに、前記演出データ記憶手段に記憶されているデータに基づいて該演出制御手段の制御状態を復帰させる演出制御状態復帰処理を実行する演出制御状態復帰処理手段と、

前記演出制御手段が起動した後、前記遊技制御手段の起動時に送信される前記初期化情報（初期化コマンド）または前記復帰情報（電源投入コマンド）を受信するまで待機し、前記遊技制御手段から送信された前記初期化情報（初期化コマンド）または前記復帰情報（電源投入コマンド）を受信したことを条件に、前記演出制御手段の制御状態に基づく前記演出装置による演出の出力を開始させる出力開始手段と、

前記復帰情報を受信し、該復帰情報から前記特別決定情報（特別役の当選フラグ）が記憶されている旨が特定された場合に、前記特別入賞（特別役）の発生が許容されている旨を必ず前記演出装置（液晶表示器 51 など）にて報知させる報知制御を行う起動時報知制御手段と、

を含み、

前記起動時報知制御手段は、前記特別入賞の発生が許容されている旨を複数種類の前記演出装置にて報知させる報知制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、打ち込み器具などの不正器具を接続するには、一度電源を切る必要がある（電源を切らずにコネクタを外すと故障の原因となる）が、強引にコネクタの接続を解除して打ち込み器具を使用し、不正に特別入賞の当選を設定しても、遊技制御手段を再起動させた際に、特別入賞に当選していることが外部から容易に判別できてしまうので、打ち込み器具を使用して特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を効果的に防止することができる。

また、起動時に特別入賞の発生を許容する旨が決定されている状態で復帰する場合には、ゲームの進行上で使用する演出装置で特別入賞の発生が許容されている旨が報知されるので、演出装置がない状態で営業を開始することは困難であり、演出装置を取り外して報知させないようにするといった細工をすることを防止できるので、遊技店による不正営業を一層確実に防止することができる。

また、不正に特別入賞の当選を設定しても、遊技制御手段を再起動させた際に、特別入賞に当選していることが演出装置で報知され、一層判別しやすい状態となるので、打ち込み器具を使用して特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を一層確実に防止することができる。

また、起動時に遊技データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、遊技データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも 1 以上の賭数であって、2 以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、遊技制御手段の起動時とは、電源投入に伴う起動時や、遊技制御手段の不具合に伴う再起動時などが該当する。

また、ゲームの進行上で使用する演出装置とは、ゲームの状況やクレジットの記憶数などを報知する表示器や告知用のランプ、演出用の表示装置、ランプなどが該当する。

前記起動時報知制御手段が、前記特別入賞の発生が許容されている旨を報知させる報知制御を行うとは、遊技制御手段が演出装置を直接制御して前記特別入賞の発生が許容されている旨を報知させるものであっても良いし、例えば遊技制御手段とは別個に演出の制御を行う演出制御手段を設け、遊技制御手段が演出制御手段に対して前記特別入賞の発生が許容されている旨の報知を指示し、演出装置を間接的に制御して前記特別入賞の発生が許容されている旨を報知させるものであっても良い。

尚、起動時情報は、前記特別決定情報が記憶されている状態で前記遊技制御手段の制御状態が復帰するか否かを特定可能な情報であれば良く、特別決定情報が記憶されているか否かを特定可能な情報などが該当し、データ記憶手段が初期化され、決定情報記憶領域も初期化されるとともに、その旨を示す初期化情報を制御情報として送信する場合には、こ

の場合における初期化情報も起動時情報に含まれる。