

【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26年10月2日(2014.10.2)

【公開番号】特開2014-144300(P2014-144300A)
 【公開日】平成26年8月14日(2014.8.14)
 【年通号数】公開・登録公報2014-043
 【出願番号】特願2014-2888(P2014-2888)
 【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 J

A 6 3 F 5/04 5 1 2 H

【手続補正書】
 【提出日】平成26年8月20日(2014.8.20)
 【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、
遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、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、

前記遊技用価値としての遊技媒体の付与を伴うゲームでは前記遊技媒体の付与が終了したとき、前記遊技媒体の付与を伴わないゲーム及び遊技者により遊技用価値が用いられることなく次のゲームを行うことが可能な賭数を設定する再遊技入賞が発生したゲームでは可変表示部の変動表示が停止したときを当該ゲームの終了時とし、

外部から投入された遊技媒体を貯留する貯留手段と、

前記貯留手段に貯留された遊技媒体が、所定量以上である満タン状態となったか否かを検出する貯留量検出手段と、

前記ゲームの終了時に前記貯留量検出手段の検出結果に基づいて満タン状態である満タンエラーか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段が前記満タンエラーと判定したことを契機に、遊技の進行を不能動化する不能動化手段と、

を備え、

前記判定手段は、前記ゲームの終了時であって前記満タンエラーか否かの判定の前に、前記再遊技入賞が当該ゲームにおいて発生したことを判定する再遊技入賞判定手段を含み

前記スロットマシンは、前記再遊技入賞判定手段により、前記再遊技入賞が発生したと判定された場合に、当該ゲームの終了時における満タンエラーか否かの判定を省略す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 5
 【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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、満タンエラーの頻度を減らす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 4】

【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】

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、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、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、

前記遊技用価値としての遊技媒体の付与を伴うゲームでは前記遊技媒体の付与が終了したとき、前記遊技媒体の付与を伴わないゲーム及び遊技者により遊技用価値が用いられることなく次のゲームを行うことが可能な賭数を設定する再遊技入賞が発生したゲームでは可変表示部の変動表示が停止したときを当該ゲームの終了時とし、

外部から投入された遊技媒体を貯留する貯留手段と、

前記貯留手段に貯留された遊技媒体が、所定量以上である満タン状態となったか否かを検出する貯留量検出手段と、

前記ゲームの終了時に前記貯留量検出手段の検出結果に基づいて満タン状態である満タンエラーか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段が前記満タンエラーと判定したことを契機に、遊技の進行を不能動化する不能動化手段と、

を備え、

前記判定手段は、前記ゲームの終了時であって前記満タンエラーか否かの判定の前に、前記再遊技入賞が当該ゲームにおいて発生したことを判定する再遊技入賞判定手段を含み、

前記スロットマシンは、前記再遊技入賞判定手段により、前記再遊技入賞が発生したと判定された場合に、当該ゲームの終了時における満タンエラーか否かの判定を省略する

ことを特徴としている。

本発明の手段 1 に記載のスロットマシンは、

遊技媒体（メダル）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、

前記遊技媒体の払出を伴うゲームでは前記遊技媒体の払出が終了したとき、前記遊技媒体の払出を伴わないゲーム及び前記遊技媒体（メダル）を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）が発生したゲームでは全てのリールが停止したときを当該ゲームの終了時とし、

ゲームの終了後、次のゲームの開始までの投入期間に外部からの前記遊技媒体の投入の受付を許可する投入許可手段と、

外部から投入された遊技媒体（メダル）を貯留する貯留手段（ホッパータンク 3 4 a、オーバーフロータンク 3 5）と、

前記貯留手段（ホッパータンク 3 4 a、オーバーフロータンク 3 5）に貯留された遊技媒体（メダル）が所定量以上である満タン状態となったか否かを検出する貯留量検出手段（ホッパーセンサ 3 5 a）と、

前記貯留量検出手段（ホッパーセンサ 3 5 a）の検出結果に基づいて、前記貯留手段が前記満タン状態と検出された場合にその旨を示すフラグを設定し、前記ゲームの終了時に 1 ゲームにつき 1 回のみ前記フラグが設定されているか否かに基づいて満タンエラーか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段が前記満タンエラーと判定したことを契機に、遊技の進行を不能動化（満タンエラー）する不能動化手段と、

を備え、

前記投入許可手段は、前記再遊技入賞（再遊技役）が発生したゲームの終了後、次のゲームの開始までの投入期間であっても、前記遊技媒体の投入の受付を許可せず、

前記判定手段は、

前記ゲームの終了時であって前記満タンエラーか否かの判定の前に、前記再遊技入賞が当該ゲームにおいて発生したことを判定する再遊技入賞判定手段を含み、

前記再遊技入賞判定手段により、前記再遊技入賞が発生したと判定された場合、当該ゲームの終了時における前記満タンエラーか否かの判定を省略する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲームの終了時に 1 ゲームにつき 1 回のみ満タンエラーの判定がされるとともに、再遊技入賞が発生したゲームにおいては満タンエラーの判定が省略される。すなわち、次ゲームが遊技媒体が投入されることがなく、貯留手段の貯留量が増えることがないゲームである場合には、満タンエラーか否かの判定が無駄に行われることがなく、満タン状態を効率よく監視でき、制御負荷を軽減できるとともに、満タン状態が判定され、ゲームの進行が不能動化される頻度を極力少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

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、貯留手段は、例えば遊技媒体の払出を行う遊技媒体払出装置に対して貯留された遊技媒体を供給するものであっても良い。

また、貯留手段は、1 つの貯留部であっても良いし、複数の貯留部から構成されていても良い。複数の貯留部から構成される場合には、外部から投入された遊技媒体を第 1 の貯留部に貯留し、第 1 の貯留部から溢れた遊技媒体が第 2 の貯留部に貯留されるものであっても良いし、第 1 の貯留量を監視し、第 1 の貯留部の貯留量が一定量以上となった場合に、投入された遊技媒体の流路を切り替えて第 2 の貯留部に遊技媒体を貯留するものであっても良い。

また、貯留量検出は、貯留手段が 1 つの貯留部であれば、貯留部に貯留された遊技媒体が所定量以上となったか否かを検出すれば良く、外部から投入された遊技媒体を第 1 の貯留部に貯留し、第 1 の貯留部から溢れた遊技媒体が第 2 の貯留部に貯留されるものであれば、第 2 の貯留部に貯留された遊技媒体が所定量以上となったか否かを検出すれば良く、第 1 の貯留量を監視し、第 1 の貯留部の貯留量が一定量以上となった場合に、第 2 の貯留部に遊技媒体を貯留するものであれば、第 1 の貯留部の貯留量または第 2 の貯留部の貯留量の一方または双方の貯留量を監視し、第 1 の貯留部の貯留量及び第 2 の貯留部の貯留量が所定量以上となったか否かを検出すれば良い。

【手続補正 5】

【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 】

本発明の手段 2に記載のスロットマシンは、手段 1に記載のスロットマシンであって、前記貯留量検出手段は、前記貯留手段（ホッパータンク 3 4 a、オーバーフロータンク 3 5）に貯留された遊技媒体（メダル）が所定量以上となった旨を示す信号を出力する信号出力手段（満タンセンサ 3 5 a）を含み、

前記貯留量検出手段は、前記信号出力手段（満タンセンサ 3 5 a）から出力された信号を一定の時間間隔（2 . 2 4 m s）おきに監視し、該信号がオフの状態からオンの状態に変化したタイミングで前記所定量以上となった旨を検出すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留量検出手段により信号出力手段から出力された信号がオフからオンになった状態に変化するのみで所定量以上となった旨が検出されるため、信号出力手段から出力された信号の検出に係る制御を簡素化することができる。

【手続補正 6】

【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 】

本発明の手段 3のスロットマシンは、手段 1 または 2に記載のスロットマシンであって、

、
遊技媒体（メダル）を遊技者に払い出すための遊技媒体払出装置（ホッパーユニット 3 4）と、

遊技者所有の遊技媒体数（クレジット）を記憶する遊技媒体数記憶手段（R A M 4 1 c に割り当てられたクレジットカウンタ）と、

外部から投入された遊技媒体（メダル）を用いて賭数を設定する第 1 の賭数設定手段と

、

前記遊技媒体数記憶手段に記憶されている遊技媒体数（クレジット）を用いて賭数を設定する第 2 の賭数設定手段と、

所定の遊技媒体返却操作手段（精算スイッチ 1 0）の操作に応じて前記遊技媒体数記憶手段に記憶されている数の遊技媒体（メダル）を前記遊技媒体払出装置（ホッパーユニット 3 4）にて返却させる遊技媒体返却制御（クレジットの精算処理）を行う遊技媒体返却制御手段と、

所定条件（特別役の入賞、連続演出の開始）の成立に基づいて、1 ゲームを超えて連続遊技効果音（B G M）を継続して出音する制御を行う出音制御手段（サブ制御部 9 1 による出音制御）と、

前記出音制御手段が通常音量にて連続遊技効果音（B G M）を出音している状態において、前記ゲームが終了した後、賭数の設定がなされずに所定時間（3 0 秒）が経過したときに、前記スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う音量低減制御手段（サブ制御部 9 1 による消音制御）と、

を備え、

前記音量低減制御手段は、前記出音制御手段が前記通常音量にて連続遊技効果音（B G M）を出音している状態で、前記遊技媒体返却制御手段による遊技媒体返却制御（クレジットの精算処理）が実行されたときにも、前記スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態で、前回のゲームが終了してから賭数の設定がなされないまま所定時間が経過した場合、すなわち、前回の

ゲームが終了してからゲームの進行に関わる操作がなされない状態が所定時間継続した場合だけでなく、遊技者による遊技媒体返却操作手段の操作に応じて遊技媒体返却制御が行われることでもスロットマシンから出力される効果音の音量が下がる。すなわち、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態では、前回のゲームが終了してから所定時間が経過する前であっても、遊技者の意思によりスロットマシンから出力される効果音の音量を下げるができるため、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の手段 4のスロットマシンは、手段 1 ~ 3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技媒体（メダル）を遊技者に払い出すための遊技媒体払出装置（ホッパーユニット 34）と、

設定された賭数を記憶する賭数記憶手段（RAM 41c に割り当てられた BET カウンタ）と、

所定の賭数返却操作手段（精算スイッチ 10）の操作に応じて前記賭数記憶領域に記憶されている賭数に相当する数の遊技媒体（メダル）を前記遊技媒体払出装置（ホッパーユニット 34）にて返却させる賭数返却制御（賭数の精算処理）を行う賭数返却制御手段と、

所定条件（特別役の入賞、連続演出の開始）の成立に基づいて、1 ゲームを超えて連続遊技効果音（BGM）を継続して出音する制御を行う出音制御手段（サブ制御部 91 による出音制御）と、

前記出音制御手段が通常音量にて連続遊技効果音（BGM）を出音している状態において、前記ゲームが終了した後、賭数の設定がなされずに所定時間（30 秒）が経過したときに、前記スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う音量低減制御手段（サブ制御部 91 による消音制御）と、

を備え、

前記音量低減制御手段は、前記出音制御手段が前記通常音量にて連続遊技効果音（BGM）を出音している状態で、前記賭数返却制御手段による賭数返却制御（賭数の精算処理）が実行されたときにも、前記スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態で、前回のゲームが終了してから賭数の設定がなされないまま所定時間が経過した場合、すなわち、前回のゲームが終了してからゲームの進行に関わる操作がなされない状態が所定時間継続した場合だけでなく、遊技者による賭数返却操作手段の操作に応じて賭数返却制御が行われることでもスロットマシンから出力される効果音の音量が下がる。すなわち、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態では、前回のゲームが終了してから所定時間が経過する前であっても、遊技者の意思によりスロットマシンから出力される効果音の音量を下げるができるため、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

【手続補正 8】

【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】

尚、手段 3、4において、前記ゲームが終了とは、前記可変表示領域の全てに表示結果

が導出されたとき、あるいは遊技用価値の付与を伴う入賞が発生した場合には該入賞に応じた遊技用価値の付与が終了したとき等、ゲームの終了に起因したタイミングを含む。

また、手段 3、4において、1 ゲームを超えて連続遊技効果音を継続して出音するとは、例えばゲーム中に出音を開始してから、当該ゲームが終了した後も継続して連続遊技効果音を出音することであり、1 ゲームが終了した後、次以降のゲームが開始されるまでの間継続して出音するもの、つまり複数ゲームにわたり継続して出音するもののみに限定されるものではなく、1 ゲームが終了した後、少なくとも次ゲームが開始可能な状態となるまでの間（所定数の賭数が設定されるまでの間）継続して出音するもの等も含まれる。

また、手段 3、4において、スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御とは、スロットマシンから出力される効果音の音量のレベルを通常のレベルよりも下げる制御であっても良いし、完全に消音する制御であっても良い。さらに現在出力されている効果音を停止し、それよりも出力音量の低い効果音を出力する制御であっても良い。

【手続補正 9】

【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】

本発明の手段 5のスロットマシンは、手段 1 ~ 4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部 4 1）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）と、

ゲームの進行に関わる信号を出力する第 1 の電子部品と遊技の進行に関わる信号が入力される第 2 の電子部品とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）と、

コネクタ（基板側コネクタ 6 2 0 a とケーブル側コネクタ 6 1 0 a / 基板側コネクタ 6 2 1 a とケーブル側コネクタ 6 1 1 a / 基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル側コネクタ 6 1 2 g）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）との間に設けられ、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）とを電氣的に接続するための配線（ケーブル 6 0 0 a、6 0 1 g）と、

前記配線とコネクタ（基板側コネクタ 6 2 1 a とケーブル側コネクタ 6 1 1 a / 基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル側コネクタ 6 1 2 g）同士で接続され、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）との間での信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板 1 1 0）と、

前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）との間における前記配線上のコネクタ同士での接続を、該コネクタ同士での接続に関わる解除規制部位を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材 5 0 0 a、6 5 0）と、

を備え、

前記電子部品接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）と前記中継基板（操作部中継基板 1 1 0）との間における前記配線（ケーブル 6 0 0 a）のコネクタ（基板側コネクタ 6 2 0 a とケーブル側コネクタ 6 1 0 a / 基板側コネクタ 6 2 1 a とケーブル側コネクタ 6 1 1 a）同士での接続を解除不能とする第 1 の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材 5 0 0、6 5 0）と、

前記中継基板（操作部中継基板 1 1 0）と前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）との間における前記配線（ケーブル 6 0 1 g）のコネクタ（基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル側コネクタ 6 1 2 g）同士での接続を解除不能とする第 2 の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材 6 6 0）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御基板と中継基板との間における配線のコネクタだけでなく、中継基板と遊技用電子部品との間における配線のコネクタ同士での接続の解除が規制されることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。これによりいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板に遊技の進行に関わる不正な信号を入出力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、不正な打ち込み器具を使用して特典を得るための特典入手情報を容易に取得できる状態に設定したスロットマシンや、特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、例えば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の実施等を効果的に防止できる。

また、電子部品接続解除規制手段により接続解除規制状態が形成されることで、コネクタ同士での接続を解除するためには解除規制部位を破壊しなければならず、これにより接続を解除した後に再度接続解除規制状態を形成することが極めて困難となり、かつ、手間がかかるため、上記不正行為をより効果的に抑制することができる。

尚、前記中継基板は、一の遊技用電子部品と遊技制御基板との間に1つ、または複数接続されていても良く、複数の中継基板が接続される場合において、前記電子部品接続解除規制手段は、一の中継基板と他の中継基板との間における前記配線のコネクタ同士での接続を解除不能とする第3の電子部品接続解除規制手段を備えることが好ましく、このようにすることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。