

【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11月27日(2014.11.27)

【公開番号】特開2012-245177(P2012-245177A)

【公開日】平成24年12月13日(2012.12.13)

【年通号数】公開・登録公報2012-053

【出願番号】特願2011-119579(P2011-119579)

【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 B

【手続補正書】

【提出日】平成26年10月14日(2014.10.14)

【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】

遊技を行う遊技機であって、

遊技者により開始操作がなされた後、遊技者により終了操作がなされたときに、開始操作がなされてから終了操作がなされるまでの特定期間において遊技者が遊技を行った結果に関連する第 1 の遊技履歴を特定可能な第 1 の遊技履歴情報を生成する第 1 の遊技履歴情報生成手段と、

前記第 1 の遊技履歴情報生成手段が生成した第 1 の遊技履歴情報を終了操作に応じて出力する第 1 の遊技履歴情報出力手段と、

遊技者が遊技を行った結果に関連する遊技履歴であって、前記第 1 の遊技履歴とは異なる第 2 の遊技履歴を特定可能な第 2 の遊技履歴情報を生成する第 2 の遊技履歴情報生成手段と、

前記第 2 の遊技履歴情報生成手段が生成した第 2 の遊技履歴情報を出力する第 2 の遊技履歴情報出力手段と、

を備え、

前記第 2 の遊技履歴情報出力手段は、前記特定期間内に第 2 の遊技履歴情報を出力可能である

ことを特徴とする遊技機。

【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 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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

___特許文献 1 に記載の構成では、遊技の開始から終了までの遊技履歴が膨大な量となり、

２次元コード化できるデータ量にも制限があるため、サーバ側の遊技履歴に反映させることができる遊技履歴も制限されてしまうという問題があった。

【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】

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、出力可能な遊技履歴が制限されてしまうことを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【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】

上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技機は、

遊技を行う遊技機であって、

遊技者により開始操作がなされた後、遊技者により終了操作がなされたときに、開始操作がなされてから終了操作がなされるまでの特定期間において遊技者が遊技を行った結果に関連する第１の遊技履歴を特定可能な第１の遊技履歴情報を生成する第１の遊技履歴情報生成手段と、

前記第１の遊技履歴情報生成手段が生成した第１の遊技履歴情報を終了操作に応じて出力する第１の遊技履歴情報出力手段と、

遊技者が遊技を行った結果に関連する遊技履歴であって、前記第１の遊技履歴とは異なる第２の遊技履歴を特定可能な第２の遊技履歴情報を生成する第２の遊技履歴情報生成手段と、

前記第２の遊技履歴情報生成手段が生成した第２の遊技履歴情報を出力する第２の遊技履歴情報出力手段と、

を備え、

前記第２の遊技履歴情報出力手段は、前記特定期間内に第２の遊技履歴情報を出力可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１の遊技履歴とは別の第２の遊技履歴の生成・出力することができるので、出力可能な遊技履歴が制限されることを防止できる。

上記特許文献１に記載の構成は、遊技者が遊技を終了する際に遊技の開始から終了までの遊技履歴を２次元コード化し、携帯電話などで読み取ってサーバに送信する構成であるが、このような構成では、２次元コードを他人が読み取って自らの遊技履歴として流用できてしまうという問題があった。

このような課題を解決するために、本発明の手段１の遊技機は、

所定の遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン１）であって、

管理装置にて発行されたパスワードを入力するためのパスワード入力手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、パスワード入力画面）と、

前記パスワード入力手段によりパスワードを入力した遊技者が当該遊技機にて遊技を行った結果による新たな遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（２次元コード）を生成する遊技履歴情報生成手段と、

前記遊技履歴情報生成手段が生成した遊技履歴情報（２次元コード）を出力する遊技履歴情報出力手段と、

を備え、

前記遊技履歴情報生成手段は、前記パスワード入力手段により入力されたパスワードを

特定可能な情報を含む前記遊技履歴情報（２次元コード）を生成することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、遊技履歴情報を取得するのみで、遊技履歴を蓄積することが可能なうえに、管理装置から発行されたパスワードと遊技履歴情報から特定されるパスワードに基づいて管理装置の認証が可能となるため、遊技履歴情報の他人による流用を防止できる。

尚、パスワード入力手段は、遊技者がパスワードを直接入力可能な構成でも良いし、バーコードや２次元コードから読み取ることによりパスワードを入力可能な構成でも良い。

また、遊技履歴情報出力手段は、文字データを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、バーコードや２次元コードなどのようにコード化したデータを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、有線接続、無線接続、赤外線接続などにより外部から読み取り可能に出力することで遊技履歴情報を出力する構成でも良い。

また、パスワードと遊技履歴情報は、同じ形式のデータを用いても良いし、双方に異なる形式のデータを用いても良い。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００５４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００５４】

そして、サブＣＰＵ９１ａは、その起動時においてＲＡＭ９１ｃの全ての領域に格納されたデータに基づいてＲＡＭパリティを計算し、ＲＡＭパリティが０であることを条件に、ＲＡＭ９１ｃに記憶されているデータに基づいてサブＣＰＵ９１ａの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、ＲＡＭパリティが０でない場合（１の場合）には、ＲＡＭ異常と判定し、ＲＡＭ９１ｃを初期化するようになっている。この場合、メインＣＰＵ４１ａと異なり、ＲＡＭ９１ｃが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１１６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１１６】

復帰コマンドは、メインＣＰＵ４１aが電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メインＣＰＵ４１aの起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１１７】

設定開始コマンドは、設定変更状態の開始を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する際に送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメインＣＰＵ４１aの制御状態が初期化されるため、設定開始コマンドによりメインＣＰＵ４１aの制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１４９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 4 9 】

本実施例においてサブCPU 9 1 a は、遊技開始時に後述するパスワードが入力された場合に、予め定められた達成条件が成立したことを条件にポイントを付与し、1 0 ポイント獲得する毎にレベルを加算するようになっている。そしてレベルの値が一定値を超える毎に、実行される可能性のある演出の種類数を増加させるようになっている。詳しくは、レベル1 ~ 3 0 の場合に用いる演出テーブル1、レベル3 1 ~ 6 0 の場合に用いる演出テーブル2、レベル6 1 ~ 9 9 の場合に用いる演出テーブル3を備えており、演出テーブル2には、演出テーブル1に登録されている演出パターンに加えて演出テーブル1に登録されていない演出パターンが定められており、演出テーブル3には、演出テーブル1、2に登録されている演出パターンに加えて演出テーブル1、2に登録されていない演出パターンが定められており、演出テーブル1 ~ 3 のうち現在のレベルに応じた演出テーブルを用いて演出パターンを選択することにより、レベルが3 0 を超えた場合、6 0 を超えた場合にそれぞれ演出パターンが増加することとなる。

【 手続補正 1 0 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 5 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 1 5 6 】

また、レベルの値が一定の値を超える毎に、付与されるポイントが少なくなり、付与されるポイントは少なくなる。詳しくは、レベル3 0 を超えた場合、レベル6 0 を超えた場合に、それぞれ付与されるポイントが減少するようになっており、達成条件によっては、ポイントが付与されなくなる。このため、レベルが一定の値を超える毎に、さらなるレベルの上昇が困難となる。

【 手続補正 1 1 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 7 0

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 1 7 0 】

次に、パスワードの解析手順について説明すると、ROM 9 1 b には、図1 4 (a) に示すように、パスワードを構成する文字（ローマ字：2 6 種類、記号6 種類の3 2 種類）に対応して0 ~ 3 1 の数値が定められたパスワード解析テーブルが記憶されており、まずは、図1 4 (b) に示すように、パスワード解析テーブルを参照し、入力されたパスワードを該当する数値に置き換える。例えば、図1 4 (b) に示すようにパスワードが「K Z F J C = U *」であれば、図1 4 (a) に示すパスワード解析テーブルに従って、「1 0 - 2 5 - 5 - 9 - 2 - 2 6 - 2 0 - 3 0」となる。次いで、置き換えた数値を2 進数に変換し、上位2 ビット、下位2 ビットの合計4 ビットの値をランダム値（管理サーバ1 2 0 0 にてパスワード発行時に取得したランダム値）として特定し、ランダム値を除いた3 6 ビットの値をランダム値分右方向にシフトする。例えば、図1 4 (b) に示すように、ランダム値が0 1 1 0 (= 6) であればランダム値を除いた3 6 ビットの値を6 ビット分右方向にシフトする。この際、右方向にオーバーフローした値は、上位ビットにシフトする。

【 手続補正 1 2 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 2 1 4

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 2 1 4 】

本実施例では、サブCPU 9 1 a が、スイカ、チェリーの当選（特別役との同時当選含

む) 時に同時当選示唆演出を実行するか否かを決定する通常演出抽選を行う。同時当選示唆演出は、図 18 (a) (b) に示すように、特定演出領域 51 a、51 b 以外の領域の背景が晴れている状態から雨が降る状態に切り替わる演出 A と、特定演出領域 51 a、51 b 以外の領域の背景が晴れている状態から雪が降る状態に切り替わる演出 B (図示略) と、からなり、通常演出抽選では、図 17 (a) に示す選択率にて演出 A、演出 B が選択される。尚、通常演出抽選では、スイカ、チェリーの当選時に、100% の確率で演出 A、演出 B のいずれかが選択されるものではなく、いずれも選択されなかった場合には、同時当選役示唆演出は実行されない。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0256

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0256】

本実施例では、ポイント数が多いほど管理サーバ 1200 において蓄積されるボーナスポイントが多くなり、それに応じて取得可能な特典も増えるため、ポイント数が大きいほど重要度が高くなる。そして、ボーナス情報が単にコード化された情報であり、その内容を直ちに理解することができない場合であっても、2次元コードの枠の色から当該2次元コードから特定されるボーナス情報のポイント数、すなわち2次元コードから特定される情報の重要度を認識させることができる。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0312

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0312】

図 30 に示すように、スロットマシン 1 において特定演出モード、すなわち仮登録を行うか、パスワードを入力するか、演出用スイッチ 56 の長押しに伴う遊技の開始操作がされて特定演出モードに制御されている状態で、ボーナスが発生すると、その終了時に、ボーナス間ゲーム数、ボーナス種別、同時当選役、確定時演出種別、付加演出からなるボーナス情報を取得し、これらのデータと、ボーナス情報の更新ページの所在を示す URL と、から2次元コードが生成され、液晶表示器 51 に表示される。「メインメニュー」を表示させて「ボーナス履歴」を選択し、ボーナス情報を表示させる操作が行われた場合も同様であるが、この場合には、直前のボーナスに関連するボーナス情報を取得して2次元コードが生成、表示されることとなる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0439

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0439】

図 35 は、実施例 3 における管理サーバ 1200 で実行される遊技履歴表示応答処理の流れを示すフローチャートである。この処理は、遊技履歴に関して、携帯端末 1100 で実行されるウェブブラウザからの要求に応答するための処理である。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0553

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0553】

演出表示装置 709 における演出図柄の変動表示中には、リーチ状態が生じる場合がある。ここで、リーチ状態は、演出表示装置 709 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり図柄の組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり図柄の組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域が変動表示中である状態をいう。この実施例において、リーチ状態は、例えば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0648

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0648】

このような構成によれば、遊技機によって、遊技者による所定の開始操作が行われた後、遊技者による所定の終了操作が行われたときに、所定の開始操作がされてから所定の終了操作がなされるまでの期間の遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報が出力される。管理装置によって、遊技機から出力された遊技履歴情報に基づいて、遊技履歴が特定され、特定された遊技履歴に対して遊技者が付加する遊技者情報が携帯端末から受け付けられ、特定された遊技履歴及び受け付けられた遊技者情報を携帯端末で表示させるためのデータが携帯端末に送信可能である。

このため、遊技履歴を表示するときに遊技者が付加した遊技者情報も参考にすることができる。その結果、遊技履歴を取得することに面白みを与えることができる。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0650

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0650】

(2-3) 上記(2-1)または(2-2)の遊技用システムにおいて、

前記送信手段は、当該遊技履歴を取得した遊技者の携帯端末だけでなく、他の遊技者の携帯端末に対しても、前記データを送信することが可能(例えば、図36のステップS154、図37のステップS186、図38のステップS196、及び、図35のステップS117、ステップS144のいずれでも自己及び他のユーザの携帯端末に画面を送信可能である。)とされ、

前記管理装置は、さらに、

前記遊技者情報を当該遊技履歴を取得した遊技者の携帯端末のみで表示可能な第1の遊技者情報とするか他の遊技者の携帯端末でも表示可能な第2の遊技者情報とするかの選択を受け付ける選択受付手段(例えば、図36のステップS171で送信された図40(D)の画面で選択された設定が、図36のステップS172で受信される。また、図35のステップS126で送信された図41(G)の画面で選択された設定が、図35のステップS127で受信される。)を備え、

前記送信手段は、当該遊技履歴を取得した遊技者の携帯端末に対しては、前記選択受付手段によって前記第1の遊技者情報とするとの選択が受け付けられた遊技者情報及び前記第2の遊技者情報とするとの選択が受け付けられた遊技者情報を表示させるためのデータを送信可能(例えば、図41(A)の「履歴表示」、「メモ表示」のいずれも選択可能である。)である一方、他の遊技者の携帯端末に対しては、前記選択受付手段によって前記第2の遊技者情報とするとの選択が受け付けられた遊技者情報を表示させるためのデータ

を送信可能（例えば、図４１（Ｇ）で公開について「履歴表示」が「許」と選択され、図３５のステップＳ１２８で「許」と選択された「履歴表示」を公開するように設定され、図４２（Ｃ）で「履歴表示」が選択可能とされ、「メモ表示」は選択可能とされない。）であることを特徴とする。

このような構成によれば、管理装置によって、当該遊技履歴を取得した遊技者の携帯端末だけでなく、他の遊技者の携帯端末に対しても、データを送信することが可能とされ、遊技者情報を当該遊技履歴を取得した遊技者の携帯端末のみで表示可能な第１の遊技者情報とするか他の遊技者の携帯端末でも表示可能な第２の遊技者情報とするかの選択が受け付けられ、当該遊技履歴を取得した遊技者の携帯端末に対しては、第１の遊技者情報とするとの選択が受け付けられた遊技者情報及び第２の遊技者情報とするとの選択が受け付けられた遊技者情報を表示させるためのデータが送信可能である一方、他の遊技者の携帯端末に対しては、第２の遊技者情報とするとの選択が受け付けられた遊技者情報を表示させるためのデータが送信可能である。

このため、遊技者が付加する遊技者情報として、遊技者自身のみが確認できる情報と、他の遊技者も確認できる情報とを分けることができる。その結果、遊技者が付加する情報に多様性（例えば、収支を第１の遊技者情報として、自慢話や連チャン数を第２の遊技者情報とするといった多様性）を持たせることができる。