

【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7月6日(2017.7.6)

【公開番号】特開2016-137056(P2016-137056A)

【公開日】平成28年8月4日(2016.8.4)

【年通号数】公開・登録公報2016-046

【出願番号】特願2015-13285(P2015-13285)

【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 J

【手続補正書】

【提出日】平成29年5月26日(2017.5.26)

【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】

所定のランプと、

投入口から投入された遊技媒体を貯留可能なホッパと、

遊技媒体が払い戻される払い戻し口と、

遊技媒体を前記ホッパ側に振り分けるホッパ側振分位置と、遊技媒体を前記払い戻し口側に振り分ける払い戻口側振分位置と、の間で変位可能なプロッカと、

所定の情報を記憶可能な記憶手段と、を備え、

所定の条件を満たした場合は、前記プロッカをホッパ側振分位置に変位させるための情報を前記記憶手段に記憶する処理と前記所定のランプを点灯させるための情報を前記記憶手段に記憶する処理とを実行可能とし、

前記所定のランプを点灯させるための情報が記憶されていることに基づいて前記所定のランプを点灯させるためのランプ点灯制御を実行可能とし、

前記プロッカをホッパ側振分位置に変位させるための情報が記憶されていることに基づいて前記プロッカをホッパ側振分位置に制御するためのプロッカ制御を実行可能とし、

前記ランプ点灯制御と前記プロッカ制御は、同一の割込み処理により実行可能と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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

また、遊技メダル投入可能ランプを設けたものがある(たとえば、特許文献2参照)。このスロットマシンでは、遊技メダルを投入可能な期間において遊技メダル投入可能ランプを点灯させることで、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるようにしている。

【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】

【0005】

【特許文献1】特開2014-54397号公報

【特許文献2】特開2014-161386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】

ところで、上記特許文献1に開示されたプロッカの制御と、特許文献2に開示された遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるための遊技メダル投入可能ランプを設けることにより、遊技者にメダルが投入可能であるか否かを的確に知らせることが可能になると思われるものの、実際にはプロッカがONとなる処理が実行されているのにも関わらず遊技開始表示LEDが非点灯となっているといったように、プロッカが通過状態に制御されるタイミングとメダルの投入ランプが点灯するタイミングの不整合が生じるおそれがあった。

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

そこで、本発明の課題は、遊技者に対して遊技メダルが投入可能な状態であることを適切なタイミングで報知することができるスロットマシンを提供することである。

【手続補正8】

【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】

上記課題を解決した本発明に係るスロットマシンは、所定のランプと、投入口から投入された遊技媒体を貯留可能なホッパと、遊技媒体が払い戻される払い戻し口と、遊技媒体を前記ホッパ側に振り分けるホッパ側振分位置と、遊技媒体を前記払い戻し口側に振り分ける払い戻口側振分位置と、の間で変位可能なプロッカと、所定の情報を記憶可能な記憶手段と、を備え、所定の条件を満たした場合は、前記プロッカをホッパ側振分位置に変位させるための情報を前記記憶手段に記憶する処理と前記所定のランプを点灯させるための情報を前記記憶手段に記憶する処理とを実行可能とし、前記所定のランプを点灯させるための情報が記憶されていることに基づいて前記所定のランプを点灯させるためのランプ点灯

制御を実行可能とし、前記プロッカをホッパ側振分位置に変位させるための情報が記憶されていることに基づいて前記プロッカをホッパ側振分位置に制御するためのプロッカ制御を実行可能とし、前記ランプ点灯制御と前記プロッカ制御は、同一の割込み処理により実行可能とすることを特徴とする。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明に係るスロットマシンによれば、プロッカが通過状態に制御されるタイミングと遊戯媒体が通過可能であることを知らせるランプが点灯するタイミングを同時（同一の割込み処理）に実行する。このため、プロッカを変位させる処理が当該割込み処理で実行されるのにも関わらず、遊戯媒体が通過可能であることを表示するランプが非点灯となっている不整合が生じる不具合を防止することができ、遊技者に対して遊技メダルが投入可能な状態であることを適切なタイミングで報知することができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0018】

本発明に係るスロットマシンによれば、遊技者に対して遊技メダルが投入可能な状態であることを適切なタイミングで報知することができる。

## 【手続補正17】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0222

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0222】

他方、上述した実施形態や変更態様における各構成は、適宜組み合わせて用いることが可能である。

なお、本願の出願当初の請求項に係る発明（当初発明）が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

## (a) 当初発明が解決しようとする課題

特開2014-188061号公報に開示されたスロットマシンにおいては、プロッカが可動板を備えており、プロッカが閉状態（「OFF状態」ともいう）のときには、遊技メダルの流路と可動板との間に遊技メダルが通過可能となる隙間を形成し、この隙間を通して遊技メダルを払い戻し口に振り分けている。その一方、開状態（「ON状態」ともいう）のときには、可動板を遊技メダルの流路に当接させて遊技メダルの案内路を形成し、この案内路を通して遊技メダルをメダル受付手段に振り分けている。このため、メダル流路と可動板との当接予定位置を遊技メダルが通過しているときにプロッカを閉状態から開状態に移行させようとすると、遊技メダルの流路とプロッカとの間に遊技メダルが挟み込まれてしまう不具合が生じるおそれがあった。

また、特開2005-312818号公報に開示されるとおり、スロットマシンの入賞役としてベット処理を行うことなく次の遊技を行うことができるリプレイ（再遊技）を備えるものがある。このスロットマシンにおいて、リプレイが成立していない場合に次の遊技を行う際には、投入口に対する遊技メダルの投入あるいはベットボタンを操作することによるベット操作を行う必要があるがリプレイ時には再び遊技を行うことができる。このため、遊技者は、遊技メダルを消費することなく遊技を複数回行うことができて、その分有利となる。しかしながら、特開2005-312818号公報に開示されたスロットマシンでは、近接センサとメダル通過センサを設けているが、近接センサについては、不正行為発生防止のために利用されているにすぎないものであった。このため、近接センサを設けて部品点数を増大させているにもかかわらず、近接センサから出力される信号や情報をさらに有効的に活用する余地があるという問題があった。

また、特開2005-312818号公報に開示されたスロットマシンでは、前回の遊技で再遊技と判定された場合には、遊技メダルを投入してもプロッカは閉鎖されていた。このため、再遊技の後では、プロッカによるメダルの挟み込みが発生する割合は極めて低く、再遊技後のプロッカによるメダルの挟み込みの防止に関する注目度は低いものであった。

そこで、当初発明の課題は、メダルの挟み込みが発生する可能性があるときのプロッカにおける遊技メダルの挟み込みを防止するとともに、センサ等の情報を有効的に活用することができるスロットマシンを提供することである。

## (b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

上記課題を解決した当初発明に係るスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、遊技媒体が投入可能とされた投入口と、予め定められた所定枚数の範囲内における遊技媒体の貯留数を電気的に記憶する遊技媒体貯留手段と、規定枚数の遊技媒体がベットされて所定の始動条件が成立した際に複数のリールを駆動するリール駆動制御手段と、所定の始動条件の成立に基づいて、再遊技役を含む複数の当選役の中から当選役を決定する当選役抽選手段と、リールを停止させるためのストップスイッチと、当選役抽

選手段による抽選結果およびストップスイッチの操作に基づいて、リールを停止させるリール停止制御手段と、リール停止制御手段によってリールを停止させた際に表示される図柄の組合せに基づいて入賞判定を行う入賞判定手段と、投入口から投入された遊技媒体を貯留可能なホッパと、投入口から投入された遊技媒体が流下可能な通路と、遊技媒体を検出する投入センサと、遊技媒体が払い戻される払い戻し口と、通路に配置され、遊技媒体をホッパ側に振り分けるホッパ側振分位置と、遊技媒体を払い戻し口側に振り分ける払戻口側振分位置と、の間で変位可能なブロックと、ブロックの振分位置を制御するブロック制御手段と、通路における投入センサの配置位置よりも上流側を流下する遊技媒体を検出する通路センサと、通路センサが遊技媒体を検出してから所定の通過猶予時間が経過しているときに所定の条件が成立した場合にはブロック作動情報を記憶し、通路センサが遊技媒体を検出してから所定の通過猶予時間が未経過であるときに所定の条件が成立した場合には、通過猶予時間が経過した後にブロック作動情報を記憶するブロック作動情報記憶手段と、を備え、ブロック作動情報記憶手段は、遊技開始時において、遊技媒体貯留手段における遊技媒体の貯留枚数が最大枚数であり、かつ前回の遊技における入賞判定手段による判定結果が再遊技である場合にブロック作動情報の記憶を行わず、ブロック制御手段は、ブロック作動情報記憶手段がブロック作動情報を記憶しているときに、ブロックの振分位置をホッパ側振分位置に制御することを特徴とする。

当初発明に係るスロットマシンは、遊技媒体を貯留可能なホッパと、遊技媒体が払い戻される払い戻し口と、を備えている。投入口に投入された遊技媒体は、ブロックによってホッパと払い戻し口とに振り分けられ、ブロックがホッパ側振分位置にあるときにはホッパに振り分けられ、払戻口側振分位置にあるときは払い戻し口に振り分けられる。このブロックの配置位置が払戻口側振分位置からホッパ側振分位置に移行しているときに遊技媒体がブロックを通過すると、ブロックと通路との間に遊技媒体が挟み込まれる挟み込みの不具合が発生するおそれがある。

この点、当初発明に係るスロットマシンにおいては、通路センサが遊技媒体を検出してから所定の通過猶予時間が経過した後に、ブロックの振分位置をホッパ側振分位置に制御するようになっている。この通過猶予時間を設けることにより、通路センサを通過した遊技媒体がブロックを通過すると想定される通過猶予時間が経過するまでブロックの作動が待機されることとなる。このため、ブロックが払戻口側振分位置からホッパ側振分位置に移行しているときににおける遊技媒体のブロックの通過を防止することができ、ブロックにおける遊技媒体の挟み込みを防止することができる。

さらに、当初発明に係るスロットマシンでは、ブロックにおける遊技媒体の挟み込みを防止するために、通路センサによる遊技媒体の検出結果を利用している。通路センサによる遊技媒体の検出結果は、投入センサによる遊技媒体の検出結果と相まって、不正なベット受付誘発動作による不正行為の抑制に利用できるところ、ブロックにおける遊技媒体の挟み込みを防止にも活用している。このように、当初発明に係るスロットマシンでは、通路センサの情報を有効的に活用することができる。

他方、当初発明に係るスロットマシンでは、前回の遊技で再遊技と判定された後の遊技の開始前においても投入口に遊技媒体を投入することによるベットが可能である。このため、前回の遊技で再遊技と判定された場合であってもブロックによる遊技媒体の挟み込みが発生する可能性がある。このため、当初発明に係るスロットマシンでは、前回の遊技で再遊技と判定された場合でも、通路センサを通過した遊技媒体がブロックを通過すると想定される通過猶予時間が経過するまでブロックのホッパ側振分位置への制御が待機されることとなる。このため、ブロックのホッパ側振分位置への制御が行われている際ににおける遊技媒体のブロックの通過を防止することができ、ブロックにおける遊技媒体の挟み込みを防止することができる。

ただし、前回遊技で再遊技と判定されたとき、遊技媒体の貯留手段が最大枚数となっているときには、投入口に遊技媒体を投入しても、ベットおよびメダルの貯留を行う余地がないので、ブロックを開放する必要はなくなる。この点、当初発明では、ブロック作動情報記憶手段は、遊技開始時において、遊技媒体貯留手段における遊技媒体の貯留枚数が最

大枚数であり、かつ前回の遊技における前記入賞判定手段による判定結果が再遊技役である場合にプロッカ作動情報の記憶を行わないようにしている。このため、不必要時におけるプロッカのホッパ側振分位置への制御を省くことができるので、制御処理の負担を軽減することができる。

なお、当初発明における「通過猶予時間」は、通路センサとプロッカとの離間距離や通路における遊技媒体の流下想定速度等により適宜決定することができる。スロットマシンの構造上、通路センサとプロッカとはある程度近接して配置されることから、通過猶予時間は、たとえば1m/s～5m/sの間の適宜の時間とすることができます。ただし、通過猶予時間は、この間の時間以外に設定することもできる。

また、当初発明において「ベット」とは、遊技を行うために必要な規定数の遊技媒体をスロットマシンに投入する行為を意味する。遊技媒体を投入するための操作としては、新たな遊技媒体を実際に投入する操作の他に、クレジット（貯留）された遊技媒体の中から、遊技を行うために必要な規定数の遊技媒体を投入するための、予め設定されたボタン等を押下するなどの操作も含まれる。さらに、所定の始動条件とは、遊技を開始するための条件であり、たとえば所定枚数のベットが行われた状態でスタートレバーが操作されることである。

#### (c) 当初発明の効果

当初発明に係るスロットマシンによれば、メダルの挟み込みが発生する可能性があるときのプロッカにおける遊技メダルの挟み込みを防止するとともに、センサ等の情報を有効的に活用することができる。