

【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7月24日(2014.7.24)

【公開番号】特開2013-111427(P2013-111427A)  
 【公開日】平成25年6月10日(2013.6.10)  
 【年通号数】公開・登録公報2013-029  
 【出願番号】特願2011-263147(P2011-263147)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年6月6日(2014.6.6)

【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】

遊技の主たる制御を行う主制御手段と、その主制御手段からの制御信号に基づいて制御を行う従制御手段と、その従制御手段からの指示に基づいて演出を行う演出実行手段と、を備え、入賞役に当選すると遊技者が所定の遊技価値を獲得可能な入賞役遊技が実行される遊技機であって、

前記主制御手段は、

所定の遊技条件の成立に基づいて前記制御信号を生成する制御信号生成手段と、

その制御信号生成手段により生成された前記制御信号を前記従制御手段に出力する制御信号出力手段と、

その制御信号出力手段による前記制御信号の出力に関連する数値情報であって、予め定められた生成規則に従って生成される数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、を備え、

前記従制御手段は、

前記主制御手段の制御信号出力手段により出力された制御信号を受信する受信手段と、

その受信手段により受信した制御信号を判別する判別手段と、

その判別手段によって、前記制御信号が特定の遊技条件の成立に基づいて生成された特定の制御信号であると判別された場合に、所定の入賞役遊技の実行において遊技者にとって有利となる遊技の進行を示唆する遊技動作示唆演出を実行するかを抽選する示唆演出抽選手段と、

その示唆演出抽選手段によって前記遊技動作示唆演出を実行するという抽選結果が導出された場合に、前記所定の入賞役遊技において前記遊技動作示唆演出を前記演出実行手段により行わせる示唆実行手段と、

前記制御信号の受信に基づいて予め定められた生成規則に従って生成される数値情報を記憶する従数値情報記憶手段と、を備え、

前記主制御手段の制御信号生成手段は、前記制御信号の生成において、前記数値情報記憶手段に記憶される数値情報に基づく所定の数値情報を含んだ制御信号を生成する手段を備え、

前記従制御手段の判別手段は、

前記制御信号に含まれる所定の数値情報と、前記従数値情報記憶手段に記憶された数値情報とが、所定の対応関係ではない場合に異常状態であると判別する手段を備え、

前記遊技機は、

前記従制御手段の判別手段によって異常状態であると判別されることに基づいて所定の報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記制御信号生成手段の前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成する手段は、前記遊技の主たる制御が所定期間にある場合に、前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成するものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記制御信号生成手段の前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成する手段は、その生成する制御信号が所定の種類の制御信号である場合に、前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成するものであることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来より、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機は、遊技の制御を行う主制御装置に、例えば、表示装置等の表示制御を行う表示制御装置等の従制御装置が接続されている。主制御基板は、従制御基板に対して、制御に必要な制御信号を出力することで、表示装置等の制御を行う。このようにすることで、主制御基板の制御負荷を抑制することができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上記に例示した遊技機の従制御基板には、特許文献 1 のように、主制御基板から送信された制御信号に基づいて行われる所定の判定の結果として、遊技者に有利な情報や遊技の進行を示唆する遊技動作示唆情報を液晶表示装置等で報知するものがある。この遊技機では、主制御基板から送信された制御信号に基づいて従制御基板にて行われる所定の判定に外れた場合には、遊技者に有利な情報や遊技の進行を示唆する遊技動作示唆情報が報知されない。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

ところが最近、「ぶら下げ基板」と呼ばれる不正な基板を使用した不正行為が報告されている。この不正行為では、主制御基板と従制御基板との間に、不正な基板を取り付けて（不正な「ぶら下げ基板」を取り付けて）、不正に遊技者に有利な情報や遊技の進行を示唆する遊技動作示唆情報の報知を行わせている。

【手続補正7】

【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】

この「ぶら下げ基板」を使用することにより、不正行為者は、不正に遊技者に有利な情報や遊技の進行を示唆する遊技動作示唆情報の報知を行わせて通常に遊技している遊技者よりも多くの利益を得ることが可能となってしまう。遊技場などでは、この「ぶら下げ基板」を用いた不正行為により、多大な被害を被っているという問題点があった。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】変更

【補正の内容】

【0011】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技の主たる制御を行う主制御手段と、その主制御手段からの制御信号に基づいて制御を行う従制御手段と、その従制御手段からの指示に基づいて演出を行う演出実行手段と、を備え、入賞役に当選すると遊技者が所定の遊技価値を獲得可能な入賞役遊技が実行されるものであって、前記主制御手段は、所定の遊技条件の成立に基づいて前記制御信号を生成する制御信号生成手段と、その制御信号生成手段により生成された前記制御信号を前記従制御手段に出力する制御信号出力手段と、その制御信号出力手段による前記制御信号の出力に関連する数値情報であって、予め定められた生成規則に従って生成される数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記主制御手段の制御信号出力手段により出力された制御信号を受信する受信手段と、その受信手段により受信した制御信号を判別する判別手段と、その判別手段によって、前記制御信号が特定の遊技条件の成立に基づいて生成された特定の制御信号であると判別された場合に、所定の入賞役遊技の実行において遊技者にとって有利となる遊技の進行を示唆する遊技動作示唆演出を実行するかを抽選する示唆演出抽選手段と、その示唆演出抽選手段によって前記遊技動作示唆演出を実行するという抽選結果が導出された場合に、前記所定の入賞役遊技において前記遊技動作示唆演出を前記演出実行手段により行わせる示唆実行手段と、前記制御信号の受信に基づいて予め定められた生成規則に従って生成される数値情報を記憶する従数値情報記憶手段と、を備え、前記主制御手段の制御信号生成手段は、前記制御信号の生成において、前記数値情報記憶手段に記憶される数値情報に基づく所定の数値情報を含んだ制御信号を生成する手段を備え、前記従制御手段の判別手段は、前記制御信号に含まれる所定の数値情報と、前記従数値情報記憶手段に記憶された数値情報とが、所定の対応関係ではない場合に異常状態であると判別する手段を備え、前記遊技機は、前記従制御手段の判別手段によって異常状態であると判別

されることが基づいて所定の報知を行う報知手段を備える。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

請求項 2 記載の遊技機は、請求項 1 記載の遊技機において、前記制御信号生成手段の前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成する手段は、前記遊技の主たる制御が所定期間にある場合に、前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成するものである。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、前記制御信号生成手段の前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成する手段は、その生成する制御信号が所定の種類の制御信号である場合に、前記所定の数値情報を含んだ制御信号を生成するものである。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

本発明の遊技機によれば、遊技の主たる制御を行う主制御手段と、その主制御手段からの制御信号に基づいて制御を行う従制御手段と、その従制御手段からの指示に基づいて演出を行う演出実行手段と、を備え、入賞役に当選すると遊技者が所定の遊技価値を獲得可能な入賞役遊技が実行されるものであって、前記主制御手段は、所定の遊技条件の成立に基づいて前記制御信号を生成する制御信号生成手段と、その制御信号生成手段により生成された前記制御信号を前記従制御手段に出力する制御信号出力手段と、その制御信号出力手段による前記制御信号の出力に関連する数値情報であって、予め定められた生成規則に従って生成される数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記主制御手段の制御信号出力手段により出力された制御信号を受信する受信手段と、その受信手段により受信した制御信号を判別する判別手段と、その判別手段によって、前記制御信号が特定の遊技条件の成立に基づいて生成された特定の制御信号であると判別された場合に、所定の入賞役遊技の実行において遊技者にとって有利となる遊技の進行を示唆する遊技動作示唆演出を実行するかを抽選する示唆演出抽選手段と、その示唆演出抽選手段によって前記遊技動作示唆演出を実行するという抽選結果が導出された場合に、前記所定の入賞役遊技において前記遊技動作示唆演出を前記演出実行手段により行わせる示唆実行手段と、前記制御信号の受信に基づいて予め定められた生成規則に従って生成される数値情報を記憶する従数値情報記憶手段と、を備え、前記主制御手段の制御信号生成手段は、前記制御信号の生成において、前記数値情報記憶手段に記憶される数値情報に基づく所定の数値情報を含んだ制御信号を生成する手段を備え、前記従制御手段の判別手段は、前

記制御信号に含まれる所定の数値情報と、前記従数値情報記憶手段に記憶された数値情報とが、所定の対応関係ではない場合に異常状態であると判別する手段を備え、前記遊技機は、前記従制御手段の判別手段によって異常状態であると判別されることに基づいて所定の報知を行う報知手段を備えるので、「ぶら下げ基板」を用いた不正行為による被害を低減させることができる遊技機を提供することができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 3 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 3 9】

遊技機 A 1 から A 5 , B 1 から B 3 , C 1 から C 3 , D 1 から D 4 , E 1 , E 2 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 F 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

<その他>

従来より、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機は、遊技の制御を行う主制御装置に、例えば、図柄の変動表示等の表示制御を行う表示制御装置等の従制御装置が接続され

ている。主制御基板は、従制御基板に対して、制御に必要なパターン化された制御信号を出力することで、図柄の変動表示等の制御を行う。このようにすることで、主制御基板の制御負荷を抑制することができる。

主制御基板では、始動口に球等の遊技媒体が入賞する等の当否判定条件の成立に基づいて遊技の当否に関する各種抽選を実行し、当否に関する抽選結果に基づいて遊技を進行させる為の各種制御信号を従制御基板に出力している。従制御基板は、その制御信号に基づいて、液晶表示装置等に図柄の変動表示等をさせた後に、抽選結果を遊技者に報知する態様で停止表示させる制御を実行する。そして、抽選結果が当たりの場合には、主制御基板により制御される遊技であって、遊技者に有利な状態となる大当たり遊技が実行される。遊技者に有利な状態は、大当たり遊技のみに限らず、大当たりの判定確率が通常よりも高く設定される高確率遊技状態がある。主制御基板は、現在の状態が高確率遊技状態となれば、その報知に関する制御信号を従制御基板に出力する。

上記に例示した遊技機の従制御基板には、特開 2 0 1 1 - 1 4 3 1 5 1 号公報（特許文献 1）のように、主制御基板から送信された制御信号に基づいて行われる所定の判定の結果として、主制御基板の遊技状態が高確率遊技状態であると、遊技者に高確率遊技状態であることを液晶表示装置等で報知するものがある。この遊技機では、主制御基板から送信された制御信号に基づいて従制御基板にて行われる所定の判定に外れた場合には、主制御基板の遊技状態が高確率遊技状態であっても、遊技者に高確率遊技状態であることの報知はなされない。その場合、遊技者は、実際は高確率遊技状態であるのに、現在の遊技状態が高確率遊技状態であるか、通常の大当たり確率の通常遊技状態であるかの判別ができずに遊技をせざるを得ない。

そのため遊技者は、高確率遊技状態であることが報知されれば、大当たりとなる可能性が高いため、遊技を続ける。一方、高確率遊技状態であることが報知されなくても、実は、従制御基板における所定の判定が外れただけで、主制御基板の遊技状態は高確率遊技状態ではないかと期待を持って遊技を続けることもある。この構成により、必ず、高確率遊技状態が報知される遊技機では、高確率遊技状態が報知されない場合には、大当たりへの期待感が薄れ、遊技をやめてしまうが、高確率遊技状態が必ずしも報知されない遊技機であれば、実際は通常遊技状態であっても、遊技者は高確率遊技状態かもしれないという期待感を持ち続け、遊技を継続する。

ところが最近、「ぶら下げ基板」と呼ばれる不正な基板を使用した不正行為が報告されている。この不正行為では、主制御基板と従制御基板との間に、不正な基板を取り付けて（不正な「ぶら下げ基板」を取り付けて）、不正に、高確率遊技状態の報知を従制御基板に行わせるものである。具体的には、主制御基板から従制御基板に送信される制御信号に基づいて従制御基板が行う判定に当選すると、実際の遊技状態が高確率遊技状態であれば、高確率遊技状態を報知する。この従制御基板が行う抽選契機となる制御信号を不正に生成する回路を「ぶら下げ基板」内に設け、その制御信号を「ぶら下げ基板」から従制御基板に出力して、従制御基板に不正な判定を何度も行わせて当選させ、主制御基板が高確率遊技状態に移行すると従制御基板に高確率遊技状態を不正に報知させるものである。

この「ぶら下げ基板」を使用することにより、不正行為者は、遊技状態が高確率遊技状態だとわかっている場合にのみ遊技を続けることができ、一方、高確率遊技状態でない場合には遊技を止めることができる。よって、通常に遊技している遊技者よりも多くの利益を得ることが可能となってしまう。遊技場などでは、この「ぶら下げ基板」を用いた不正行為により、多大な被害を被っているという問題点があった。

また、主制御基板から従制御基板に送信された制御信号に基づいて所定条件が成立した場合に、遊技の進行を示唆する遊技動作示唆を液晶表示装置等に表示等させるように構成した遊技機もある。この遊技動作示唆は、液晶表示装置等に表示等される示唆通りの遊技が、遊技者によって行われた場合に、その遊技の結果として所定の利益が遊技者に付与されることになる演出である。このような遊技機においても、「ぶら下げ基板」を用いて、所定条件が成立する契機となる制御信号を従制御基板に出力して従制御基板に不正な遊技動作示唆を行わせるという不正行為が行われる問題点がある。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、「ぶら下げ基板」を用いた不正行為による被害を低減させることができる遊技機を提供することを目的とする。