【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23年6月23日(2011.6.23)

【公開番号】特開2010-214141(P2010-214141A)
【公開日】平成22年9月30日(2010.9.30)
【年通号数】公開・登録公報2010-039
【出願番号】特願2010-152641(P2010-152641)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

【手続補正書】
【提出日】平成23年5月11日(2011.5.11)
【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】
抽選条件の成立に起因して乱数を取得し、取得した乱数が当り値であるときに遊技者に有利な遊技状態とするメイン制御部を備え、そのメイン制御部で取得される乱数が、初期値から順に所定時間毎に更新されて予め設定された数値範囲内を循環するとともに、前記初期値が所定周期毎に更新されて変更されるようにプログラムされている遊技機であって、
ランプ制御部をさらに備え、
メイン制御部は、前記乱数プログラムに従ってメインＲＡＭにおいて乱数を更新し、前記抽選条件の成立したタイミングで乱数を取得し、取得された乱数に基づく効果光の出力を指示するコマンドをランプ制御部に出力し、
メイン制御部は、メインＣＰＵを初期化する際にメインＲＡＭを初期化するためのスイッチであってホール店員によって操作される初期化スイッチからの出力信号が入力され、メインＲＡＭを初期化した場合には報知コマンドをランプ制御部に出力し、
ランプ制御部は、メイン制御部から出力された前記効果光の出力を指示するコマンドが入力された場合に、その効果光の出力を指示するコマンドに基づく効果光を出力し、
ランプ制御部は、メイン制御部から出力された前記報知コマンドが入力された場合に、所定の報知光を所定時間出力し、
ランプ制御部は、前記報知光を出力している間に前記効果光の出力を指示するコマンドが入力された場合であっても、前記効果光を出力せずに前記報知光を前記所定時間出力し続け、
表示制御部をさらに備え、
表示制御部は、メインＲＡＭが初期化されると、メインＲＡＭに記憶される内容がクリアされたことを確認するための所定の画面を表示装置に表示す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】０００６

【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
上記課題を解決するため請求項１に記載の遊技機は、抽選条件の成立に起因して乱数を取得し、取得した乱数が当り値であるときに遊技者に有利な遊技状態とするメイン制御部を備え、そのメイン制御部で取得される乱数が、初期値から順に所定時間毎に更新されて予め設定された数値範囲内を循環するとともに、前記初期値が所定周期毎に更新されて変更されるようにプログラムされている遊技機である。この遊技機は、ランプ制御部をさらに備える。メイン制御部は、前記乱数プログラムに従ってメインＲＡＭにおいて乱数を更新し、前記抽選条件の成立したタイミングで乱数を取得し、取得された乱数に基づく効果光の出力を指示するコマンドをランプ制御部に出力する。メイン制御部は、メインＣＰＵを初期化する際にメインＲＡＭを初期化するためのスイッチであってホール店員によって操作される初期化スイッチからの出力信号が入力され、メインＲＡＭを初期化した場合には報知コマンドをランプ制御部に出力する。ランプ制御部は、メイン制御部から出力された前記効果光の出力を指示するコマンドが入力された場合に、その効果光の出力を指示するコマンドに基づく効果光を出力する。ランプ制御部は、メイン制御部から出力された前記報知コマンドが入力された場合に、所定の報知光を所定時間出力する。ランプ制御部は、前記報知光を出力している間に前記効果光の出力を指示するコマンドが入力された場合であっても、前記効果光を出力せずに前記報知光を前記所定時間出力し続ける。この遊技機は、表示制御部をさらに備える。表示制御部は、メインＲＡＭが初期化されると、メインＲＡＭに記憶される内容がクリアされたことを確認するための所定の画面を表示装置に表示する。

【手続補正３】
【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４】
【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５】
【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６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【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】００１１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１２
【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】００１３
【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】００１４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１】
【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１２】
【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１３】
【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１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１８
【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】００１９
【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】００３４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００３４】
次に、メイン制御部２００から出力されたコマンドを受信した音制御部４００の処理について図７を参照して説明する。なお、図７の処理はコマンドを受信する毎に行われる。したがって、例えば、報知音コマンドの受信により図７の処理が行われている間（報知音の出力処理中）に効果音コマンドを受信した場合には、その効果音コマンドに基づいても図７の処理が行われる。すなわち、二つの処理（報知音コマンドに基づく処理，効果音コマンドに基づく処理）が並行して行われることとなる。

図７に示すように、音制御部４００はコマンドを受信すると、まず、その受信したコマンドが報知音コマンド（報知音を出力することを指示するコマンド）か否かを判断する（Ｓ２２）。受信したコマンドが報知音コマンドである場合〔Ｓ２２でＹＥＳの場合〕にはステップＳ２４に進み、受信したコマンドが報知音コマンドでない場合〔Ｓ２２でＮＯの場合〕にはステップＳ３４に進む。

ステップＳ３４に進むと、まず、受信したコマンド（効果音コマンド）に基づいて効果音データを作成し（Ｓ３４）、次いで、スピーカ４８から報知音が出力中か否か（すなわち、音制御部４００から報知音データが出力中か否か）を判断する（Ｓ３６）。スピーカ４８から報知音が出力中である場合〔Ｓ３６でＹＥＳの場合〕には後述するステップＳ２６に進み、報知音が出力されていない場合〔Ｓ３６でＮＯの場合〕には後述するステップＳ３２に進む。

ステップＳ２４に進んだ場合、まず、報知音タイマをスタートさせ（Ｓ２４）、次いで、受信した報知音コマンドに基づいて報知音データを作成する（Ｓ２５）。この報知音タイマは、報知音が出力される時間を計時するタイマであり、報知音の出力開始時にカウントを開始する。すなわち、本実施例では、報知音は３０秒間だけ出力され、報知音の出力開始から３０秒が経過すると自動的に停止する。したがって、本実施例では、報知音の停止タイミングを決定するために、報知音の出力開始と同時に報知音タイマをスタートする。なお、本実施例において、報知音の出力を３０秒後に自動的に停止させるのは、ホールを巡回しているホール店員が報知音に気付くのには３０秒もあれば充分であり、また、自動的に報知音を停止することで解除の手間を省くことができるためである。

ステップＳ２６に進むと、音制御部４００は、ステップＳ２４とステップＳ３４の処理により作成される音データ（報知音データと効果音データ）のうち報知音データを優先してスピーカ４８に出力することで、スピーカ４８から報知音を出力する（Ｓ２６）。したがって、報知音出力中に効果音コマンドを受信しても、遊技者等は報知音のみが聞こえることとなる。すなわち、本実施例では、報知音コマンドに基づいてスピーカ４８から報知音が出力されているときであっても効果音コマンドを受信すると、その受信した効果音コマンドに基づいて図７の処理を並行して行い、効果音データを作成する。ただし、報知音データと効果音データの両者が作成されるときは、報知音データを優先して出力することで、スピーカ４８からは報知音のみが聞こえるようにしている。なお、報知音を優先して出力する方法としては、例えば、報知音出力チャンネルと効果音出力チャンネルとを分けておき、報知音の出力時には効果音チャンネルをオフする方法を採ることができる。また、報知音の出力時には、効果音チャンネルのボリュームを絞る方法を採ることもできる。

次いで、音制制御部４００は、報知期間が終了したか否かを判断する（Ｓ２８）。具体的には、ステップＳ２４でスタートしたタイマが所定時間（本実施例では３０秒間）だけカウントしたか否かで判断する。報知期間が満了している場合〔Ｓ２８でＹＥＳの場合〕にはステップＳ３０に進み、報知期間が満了していない場合〔Ｓ２８でＮＯの場合〕にはステップＳ２５に戻ってステップＳ２５からの処理を繰返す。したがって、スピーカ４８からは報知音〔周期的な音（ビープ音）〕が報知期間中（本実施例では３０秒間）繰返し出力されることとなる。

スピーカ４８からの報知音の出力が終了すると、次に、報知音が出力された痕跡を残すための表示処理を行う（Ｓ３０）。具体的には、遊技盤面１２に設けられた専用のランプを点灯・点滅させることで、報知音の出力終了後も報知音が出力されたこと（異常が発生したこと）が表示されることとなる。これによって、報知音の出力にホール店員等が気付かなかった場合にも、点灯するランプを見ることによって異常があった遊技機を発見することが可能となる。なお、報知が自動的に解除される場合には、このステップＳ３０の痕跡表示に替えて、上述の報知音の出力処理（ステップＳ２５，Ｓ２６）を所定の周期で繰り返し再実行するようにしても良い。この場合には、報知処理を解除するスイッチを別途設け、このスイッチをホール店員等が操作することで、報知音の出力が繰り返し行われ続けることを防止しても良い。

ステップＳ３２では、音制御部４００は、効果音データが作成されているときはその効

果音データをスピーカ４８に出力することで、効果音をスピーカ４８から出力する（Ｓ３２）。したがって、効果音データが並行して作成されているときは、スピーカ４８からの報知音の出力が終了すると、直ちにスピーカ４８から効果音が出力されることとなる。すなわち、本実施例の音制御部４００は、報知音の出力中であってもコマンドを受信するとそのコマンドに基づいて効果音データを作成しているため、報知音の出力が終わると直ちに効果音の出力を開始することができる。これによりスムーズな遊技処理の再開が行われる。

【手続補正１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００３７】
（１）上述した実施例では、メイン制御部に初期化信号が入力したことをスピーカから報知音を出力することでホール店員等に報知するようにしたが、本発明はこのような例に限られず、別途パチンコ機に装備されたランプ（発光装置）等をランプ制御部により点灯、点滅又は消灯することで報知するようにしても良い。ランプにより報知するようにすれば、騒音が大きい場所（ホール）でも不正行為に気付くことができる。
　また、スピーカとランプによる報知を同時に行うようにしても良い。スピーカとランプの両者によって報知することで、より確実にホール店員等に不正行為を報知することができる。この場合には、例えばスピーカからのビープ音に同期してランプを点滅させるようにしても良い。
　なお、ランプにより報知を行う場合には、前述した実施例と同様に、ランプ制御部によって報知開始から所定時間経過時に自動的に報知を停止するようにしても良い。このような構成によると、上述の実施例と同様に報知を解除する際の手間を省略することができる。
　さらに、ランプ制御部においても報知中にコマンドを受信した場合には、前述した実施例と同様に、そのコマンドを並行処理するようにしても良い。一つの方法としては、例えば、ランプ制御部において、予め装飾ランプのうち、通常装飾（効果光）にしか使用しないランプと報知時には報知光を優先して表示するランプを設定する。そして、報知中にメイン制御部からコマンドを受信すると、その受信したコマンドに基づいてランプ駆動データを作成する。そして、報知を優先して表示するランプについてはそのまま報知を優先して継続し、通常装飾にしか使用しないランプについては並行処理することで作成された駆動データによって発光を制御する。これによって、報知光を優先して特定の発光パターンで発光させながら、メイン制御部から出力されたコマンドに基づく効果光を同時に発光することができる。

【手続補正１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００３８】
（２）メイン制御部に初期化信号が入力したことを報知する方法としては、図柄表示器に所定の画面（ＲＡＭ２０２ｂのクリア処理後に表示される画面とは異なる画面）を表示するようにしても良い。例えば、図柄表示器に「遊技機がリセットされました。」という表示をして報知をするようにしても良い。この場合には、前述の実施例と同様に、報知中に受信したコマンドを並行処理するとともに報知中は報知表示を優先し、報知終了後は直ちに画面に遊技演出を表示できるようにしても良い。例えば、上記の「遊技機がリセットさ

れました。」という表示を背景データとして用意し、報知用の背景データとする。そして、遊技演出コマンド（図柄変動コマンド）を受信すると、そのコマンドを処理することで図柄変動やキャラクタの出現を行うための画像データが作成されるが、報知中には報知用の背景データが優先される（すなわち、図柄変動やキャラクタは表示されない）。そして、報知終了と同時に背景データの優先表示を停止することで図柄変動（又はキャラクタ）を表示する。このような構成によると、報知処理中にも受信したコマンド（図柄変動コマンド等）を並行処理するので、報知終了後に受信したコマンドに基づく図柄変動を続きから表示することができる。続きから表示されるため、他の装置（例えば、大入賞口）との動作の不一致が防止できる。

なお、図柄表示器での報知は、巡回するホール店員にとって気付き難いものであることから、メイン制御部からのコマンド（図柄変動コマンド）を受信した場合には、報知よりもメイン制御部からのコマンドを優先して図柄変動を表示するようにしても良い。

【手続補正１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００３９】
（３）上述した実施例と異なり、報知期間中は音制御部及び／又はランプ制御部は、メイン制御部から出力されるコマンドを無効（無視）とするようにしても良い。この場合には、音制御部及び／又はランプ制御部におけるコマンドの並行処理が不要になり、両制御部の処理量を少なくすることができる。また、報知終了後に次のコマンドを受信するまでは音声が停止し、全ランプが停止するため、これによってホール店員が異常を発見することも可能となる。

【手続補正２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４１】
（５）上述の実施例では、報知の解除を報知開始から所定時間経過後に自動的に解除（例えば、制御部によるタイマを利用した解除）するようにしたが、このような方法に限られず、例えば、遊技機への電源の再投入（電源スイッチのＯＮ‐ＯＦＦ操作）により遊技機全体をリセットするようにしても良いし、あるいは解除専用の解除スイッチによって解除を行うようにしても良い。

解除スイッチによって報知の解除を行う場合には、解除スイッチをメイン制御部に設けても良いし、報知処理を行う各サブ制御部（音制御部，ランプ制御部等）に設けても良い。メイン制御部に解除スイッチを設けた場合には、例えば、解除スイッチがＯＮしたことを検出したメイン制御部が各サブ制御部（音制御部，ランプ制御部等）に解除コマンドを出力するように構成することができる。このような構成では、同時に各サブ制御部の報知処理がリセットされるため、各サブ制御部の同期を図ることができる。

各サブ制御部に解除スイッチを設けた場合には、各サブ制御部毎に解除操作を行うことができる。各サブ制御部に解除スイッチを設けた場合でも、上述したタイマにより自動的に解除する実施例と同様に、報知中に受信したコマンドを並行処理することで報知解除と同時に遊技演出（効果音，効果光等）を行うようにすることもできる。この場合におけるサブ制御部の処理を図８に例示する。図８にはランプ制御部の処理の一例を示している。図８から明らかなように、解除スイッチによる場合も図７に示す場合（タイマによる自動解除）と略同様に処理を行うことができる。すなわち、報知光の出力が停止するか否かを

決めるステップ（図７においてはステップＳ２８）が「解除スイッチがＯＮされたか否か」になる点と、報知解除後の痕跡表示が省略されている点でのみ異なる。痕跡表示が省略されるのは、解除スイッチをホール店員等が直接操作するため、痕跡表示を残す必要がないためである。

なお、上述した解除スイッチは遊技機表側に設けても良いし、遊技機裏側の所定位置や各サブ制御部（音声制御基板）に設けるようにしても良い。遊技機の裏側に解除スイッチを設けた場合には、ホール店員は内枠を開錠して解除スイッチを操作することとなる。遊技機の裏側に設けると、遊技者が直接解除操作することができないため好ましい。

さらに、この解除スイッチを、内枠の開閉を検出する内枠センサやガラス扉の開閉を検出するガラス扉センサと兼用するようにしても良い。このように既存のセンサの一つを解除スイッチとして利用することで、検出部材の増設によるコストアップや遊技機のハード変更等を防止することができる。

【手続補正２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４４】
（８）メイン制御部は、ホールコンピュータ（外部情報端末）に初期化信号が入力した旨を報知する報知信号を出力するようにしても良い。このような構成によると、ホールコンピュータがホール内のパチンコ機の状態（初期化信号が入力したか否か）を管理するため、より確実に不正行為を発見することができる。

この場合には、報知信号を出力したパチンコ機の台番情報をもとに店内モニターを即座に報知してきたパチンコ機に焦点を合わせるように構成しても良い。さらに、店内モニターで撮影した映像をビデオに録画するように構成することで防犯効果を向上することができる。なお、この場合における報知の解除は、ホールコンピュータから行うようにすることができる。

【手続補正２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４５】
（９）上述した方法と異なり、メカ的な方法により報知することも可能である。例えば、初期化信号が入力したときに、ソレノイド等を駆動することで可動片を動かし、その可動片の動きにより報知するようにしても良い。