

【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22年7月8日(2010.7.8)

【公開番号】特開2009-28316(P2009-28316A)

【公開日】平成21年2月12日(2009.2.12)

【年通号数】公開・登録公報2009-006

【出願番号】特願2007-195630(P2007-195630)

【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 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年5月20日(2010.5.20)

【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】

遊技媒体を用いて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、

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となつたか否かを検出する貯留量検出手段と、

前記貯留量検出手段の検出結果に基づいて、1ゲームにつき1回のみ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、前記遊技媒体を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞が発生したゲーム、または該再遊技入賞によって付与された再遊技のゲームにおいて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。

【請求項2】

外部からの前記遊技媒体の投入を検出する投入検出手段を備え、

前記判定手段は、賭数を設定するために複数の遊技媒体を投入可能な状態において前記投入検出手段により最初に遊技媒体の投入が検出されたタイミングで前記満タンエラーか否かを判定する

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】

前記不能動化手段は、前記判定手段が前記満タンエラーと判定した後、ゲームの開始から終了までに行われる制御が全て終了し、かつ次のゲームの遊技媒体の投入が可能となる前のタイミングで遊技の進行を不能動化する

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記判定手段は、ゲームの開始から終了までに行われる制御が全て終了し、かつ次のゲームの遊技媒体の投入が可能となる前のタイミングで前記満タンエラーか否かを判定し、

前記不能動化手段は、前記判定手段が前記満タンエラーと判定した後、次のゲームの遊技媒体の投入が可能となる前のタイミングで遊技の進行を不能動化する

ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

遊技者所有の遊技媒体数を記憶する遊技媒体数記憶手段と、

外部から投入された遊技媒体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を用いて賭数を設定する第 2 の賭数設定手段と、

を備え、

前記判定手段は、前記第 2 の賭数設定手段により賭数が設定されたゲーム、または、前記第 2 の賭数設定手段により賭数が設定されたゲームの次のゲームにおいて前記満タンエラーか否かの判定を省略する

ことを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記貯留量検出手段は、前記貯留手段に貯留された遊技媒体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を含み、

前記貯留量検出手段は、前記信号出力手段から出力された信号を一定の時間間隔おきに監視し、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

ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

本発明の構成 1 のスロットマシンは、請求項 1 ~ 6 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、

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 34）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（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ことができるため、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3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明の構成2のスロットマシンは、請求項1～6、構成1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（RAM41c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ことができるため、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4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

尚、構成1、2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、構成1、2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、構成1、2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5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明の構成3のスロットマシンは、請求項1～6、構成1、構成2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41）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板40）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31）と、

コネクタ（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a／基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a／基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）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31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）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31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）とを電気的に接続するための配線（ケーブル600a、601g）と、

前記配線とコネクタ（基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a／基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士で接続され、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）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110）と、

前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間に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す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500a、650）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40）と前記中継基板（操作部中継基板110）との間における前記配線（ケーブル600a）のコネクタ（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a / 基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a）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500、650）と、

前記中継基板（操作部中継基板110）と前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）との間における前記配線（ケーブル601g）のコネクタ（基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）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660）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。