

【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17年5月19日(2005.5.19)

【公開番号】特開2003-126341(P2003-126341A)

【公開日】平成15年5月7日(2003.5.7)

【出願番号】特願2001-331587(P2001-331587)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 5/04

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 K

A 6 3 F 5/04 5 1 2 J

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成16年7月13日(2004.7.13)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

1ゲームに対して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、表示状態を変化させることができ可能な可変表示装置の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所定の入賞が発生可能なスロットマシンであって、

前記賭数を設定するための遊技媒体を投入可能な遊技媒体投入口と、

該遊技媒体投入口から投入された遊技媒体が流下する流下通路と、

該流下通路を流下する遊技媒体の通路を遊技者に対して返却される遊技媒体が流下する返却通路に切り替える流路切替手段と、

前記流下通路において前記流路切替手段よりも下流側を流下する前記遊技媒体を検出する遊技媒体検出手段と、

前記遊技媒体検出手段が検出状態となった後、非検出状態となったことを条件に前記賭数の設定に使用可能な遊技媒体数を加算する遊技媒体数加算手段と、

遊技者の操作に基づいて前記ゲームの開始を要求するスタート信号を出力するゲーム開始手段と、

前記遊技媒体検出手段が検出状態となったときに、前記ゲーム開始手段のゲーム開始操作に基づくスタート信号の受付けを無効にし、該遊技媒体検出手段が非検出状態となったときに、前記スタート信号の受付けの無効を解除するゲーム開始操作無効手段と、

を備えることを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記流路切替手段は、前記スタート信号の受付けに基づいて、前記流下通路における流路切替手段から上流側を流下する前記遊技媒体を該流下通路から前記返却通路に強制的に排出させる遊技媒体排出手段を含む請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】

前記遊技媒体検出手段は、前記流下通路の流路方向に向かって並設される少なくとも2つの検出センサからなり、

前記ゲーム開始操作無効手段は、最上流側の検出センサが検出状態となったときに前記スタート信号の受付けを無効にし、最下流側の検出センサが非検出状態となったときに、

前記スタート信号の受付けの無効を解除する請求項1または2に記載のスロットマシン。

**【請求項4】**

前記遊技媒体検出手段は、前記2つの検出センサと、該2つの検出センサの前記遊技媒体の流下方向に対して直交する方向に対向する箇所に設けられた補助検出センサと、からなり、前記2つの検出センサと前記補助検出センサとは前記遊技媒体を同時検出できるようになっている請求項3に記載のスロットマシン。

**【請求項5】**

前記スタート信号を受付け可能な旨を点灯により示すスタートランプを備える請求項1～4のいずれかに記載のスロットマシン。

**【請求項6】**

遊技状態の制御を行う遊技制御部と、  
遊技制御部から受信したコマンドに応じて演出制御を行う演出制御部と、  
前記スタートランプを含む報知装置であって、遊技の進行に関わる情報を報知する必須報知装置と、

遊技の進行自体には影響を与えるものでなく、演出効果を主眼において演出装置と、  
を備え、

前記必須報知装置は前記遊技制御部によって制御され、前記演出装置は前記演出制御部によって制御される請求項5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】**0013

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0013】**

**【課題を解決するための手段】**

上記課題を解決するために、本発明のスロットマシンは、1ゲームに対して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、表示状態を変化させることができ可変表示装置の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所定の入賞が発生可能なスロットマシンであって、

前記賭数を設定するための遊技媒体を投入可能な遊技媒体投入口と、  
該遊技媒体投入口から投入された遊技媒体が流下する流下通路と、  
該流下通路を流下する遊技媒体の通路を遊技者に対して返却される遊技媒体が流下する返却通路に切り替える流路切替手段と、

前記流下通路において前記流路切替手段よりも下流側を流下する前記遊技媒体を検出する遊技媒体検出手段と、

前記遊技媒体検出手段が検出状態となった後、非検出状態となったことを条件に前記賭数の設定に使用可能な遊技媒体数を加算する遊技媒体数加算手段と、

遊技者の操作に基づいて前記ゲームの開始を要求するスタート信号を出力するゲーム開始手段と、

前記遊技媒体検出手段が検出状態となったときに、前記ゲーム開始手段のゲーム開始操作に基づくスタート信号の受付けを無効にし、該遊技媒体検出手段が非検出状態となったときに、前記スタート信号の受付けの無効を解除するゲーム開始操作無効手段と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体検出手段による遊技媒体の検出中においてゲーム開始手段のゲーム開始操作があった場合でも、該ゲーム開始手段の操作に基づくゲーム開始が無効とされることにより、前記ゲーム開始よりも遊技媒体検出手段による遊技媒体の検出が優位とされるため、いわゆる遊技媒体の飲み込みが防止される。

**【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】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】0015

【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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明のスロットマシンの前記流路切替手段は、前記スタート信号の受付けに基づいて、前記流下通路における流路切替手段から上流側を流下する前記遊技媒体を該流下通路から前記返却通路に強制的に排出させる遊技媒体排出手段を含むことが好ましい。

このようにすれば、ゲーム開始手段のゲーム開始操作がなされた時点で遊技媒体検出手段に到達していない遊技媒体を、前記遊技媒体検出手段により検出させることなく、確実に排出することが出来る。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

本発明のスロットマシンの前記遊技媒体検出手段は、前記流下通路の流路方向に向かって並設される少なくとも2つの検出センサからなり、

前記ゲーム開始操作無効手段は、最上流側の検出センサが検出状態となったときに前記スタート信号の受付けを無効にし、最下流側の検出センサが非検出状態となったときに、前記スタート信号の受付けの無効を解除することが好ましい。

本発明のスロットマシンの前記遊技媒体検出手段は、前記2つの検出センサと、該2つの検出センサの前記遊技媒体の流下方向に対して直交する方向に対向する箇所に設けられた補助検出センサと、からなり、前記2つの検出センサと前記補助検出センサとは前記遊技媒体を同時検出できるようになっていることが好ましい。

このようにすれば、遊技媒体の流下方向に向けて検出させることが出来、かつ、流下方向と反対側に引き出す際には検出されないような不正手段を用いた不正行為を効果的に防止出来る。

【手続補正7】

【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】

本発明のスロットマシンは、前記スタート信号を受付け可能な旨を点灯により示すスタートランプを備えることが好ましい。

このようにすれば、ゲーム開始手段のゲーム開始操作が有効に受付けられる状態か否かを遊技者に対して報知できる。

本発明のスロットマシンは、遊技状態の制御を行う遊技制御部と、

遊技制御部から受信したコマンドに応じて演出制御を行う演出制御部と、  
前記スタートランプを含む報知装置であって、遊技の進行に関わる情報を報知する必須  
報知装置と、

遊技の進行自体には影響を与えるものでなく、演出効果を主眼においた演出装置と、  
を備え、

前記必須報知装置は前記遊技制御部によって制御され、前記演出装置は前記演出制御部  
によって制御されることが好ましい。

このようにすれば、演出制御部が故障したとしても、少なくとも遊技の進行に必要な情報が遊技者に提供されたため、遊技者に不利な状態で遊技が進行してしまうことを防止できるばかりか、遊技制御部の制御の負荷が軽減される。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0211

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0211】

(a) 請求項1項の発明によれば、遊技媒体検出手段による遊技媒体の検出中においてゲーム開始手段のゲーム開始操作があった場合でも、該ゲーム開始手段の操作に基づくゲーム開始が無効とされることにより、前記ゲーム開始よりも遊技媒体検出手段による遊技媒体の検出が優位とされるため、いわゆる遊技媒体の飲み込みが防止される。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0212

【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】0213

【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】0214

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0214】

(b) 請求項2項の発明によれば、ゲーム開始手段のゲーム開始操作がなされた時点で遊技媒体検出手段に到達していない遊技媒体を、前記遊技媒体検出手段により検出させることなく、確実に排出することが出来る。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0215

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0215】

(c) 請求項4項の発明によれば、遊技媒体の流下方向に向けて検出させることが出来、かつ、流下方向と反対側に引き出す際には検出されないような不正手段を用いた不正行為を効果的に防止出来る。

**【手続補正 1 3】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 2 1 6**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 2 1 6】**

(d) 請求項 6 項の発明によれば、ゲーム開始手段のゲーム開始操作が有効に受付けられる状態か否かを遊技者に対して報知できる。

(e) 請求項 7 項の発明によれば、演出制御部が故障したとしても、少なくとも遊技の進行に必要な情報が遊技者に提供されたため、遊技者に不利な状態で遊技が進行してしまうことを防止できるばかりか、遊技制御部の制御の負荷が軽減される。