【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】令和6年5月27日(2024.5.27)

【公開番号】特開2022-127699(P2022-127699A)
【公開日】令和4年9月1日(2022.9.1)
【年通号数】公開公報(特許)2022-161
【出願番号】特願2021-25832(P2021-25832)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ｂ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０５Ｂ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０３Ｃ
Ａ６３Ｆ　5/04　６９９

【手続補正書】
【提出日】令和6年5月17日(2024.5.17)
【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】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段と、を備え、
前記価値制御手段は、
付与済みの全ての遊技価値のうち、特定状態において付与された遊技価値が占める割合を出力する価値付与比率処理を実行し、
前記価値付与比率処理に用いられるデータをバックアップし、
前記遊技制御手段は、前記スロットマシンの電源が投入されたときに、該遊技制御手段が有する固有情報を特定可能な固有情報コマンドを前記価値制御手段に送信し、
前記価値制御手段は、
前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報に基づき、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定するための判定情報を生成し、
前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信したときに、前記判定情報を用いて、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定し、
前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報が、前回受信した前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報と異なっている場合に、前記価値付与比率処理に用いられるデータを初期化する、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】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０００７】
（Ａ）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段と、を備え、
前記価値制御手段は、
付与済みの全ての遊技価値のうち、特定状態において付与された遊技価値が占める割合を出力する価値付与比率処理を実行し、
前記価値付与比率処理に用いられるデータをバックアップし、
前記遊技制御手段は、前記スロットマシンの電源が投入されたときに、該遊技制御手段が有する固有情報を特定可能な固有情報コマンドを前記価値制御手段に送信し、
前記価値制御手段は、
前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報に基づき、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定するための判定情報を生成し、
前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信したときに、前記判定情報を用いて、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定し、
前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報が、前回受信した前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報と異なっている場合に、前記価値付与比率処理に用いられるデータを初期化する。
他のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、Ｓ台２）において、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、主制御基板１６）と、
遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段（たとえば、メダル数制御基板１７）と、を備え、
前記価値制御手段は、
付与済みの全ての遊技価値のうち、特定状態（たとえば、有利区間など）において付与された遊技価値が占める割合を出力する価値付与比率処理を実行し、
前記価値付与比率処理に用いられるデータをバックアップ（たとえば、図５４に示されるバックアップ処理）し、
前記遊技制御手段は、前記スロットマシンの電源が投入されたときに、該遊技制御手段が有する固有情報を特定可能な固有情報コマンド（たとえば、遊技機設置情報コマンド）を前記価値制御手段に送信し、
前記価値制御手段は、前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報が、前回受信した前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報と異なっている場合に、前記価値付与比率処理に用いられるデータを初期化する（たとえば、図５４に示されるバックアップ初期化処理）。