

【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27年4月9日 (2015.4.9)

【公開番号】特開2013-56124(P2013-56124A)

【公開日】平成25年3月28日 (2013.3.28)

【年通号数】公開・登録公報2013-015

【出願番号】特願2011-197608(P2011-197608)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成27年2月20日 (2015.2.20)

【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】

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技開始操作がされてから遊技終了操作がされるまでの遊技期間において出力操作がされた場合に、前記遊技開始操作がされてから該出力操作がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報を生成する遊技履歴情報生成手段と、前記遊技履歴情報生成手段が生成した遊技履歴情報を出力する遊技履歴情報出力手段と、を備える遊技機と、

前記遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報を閲覧可能に出力する遊技履歴関連情報出力手段と、

から成り、

前記遊技機は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴情報を出力する

ことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】

所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技開始操作がされてから遊技終了操作がされるまでの遊技期間において出力操作がされた場合に、前記遊技開始操作がされてから該出力操作がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報を生成する遊技履歴情報生成手段と、

前記遊技履歴情報生成手段が生成した遊技履歴情報を出力する遊技履歴情報出力手段と

、

を備え、

前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴情報を出力する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技開始操作がされてから遊技終了操作がされるまでの遊技期間において出力操作がされた場合に、前記遊技開始操作がされてから該出力操作がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報を生成する遊技履歴情報生成手段と、前記遊技履歴情報生成手段が生成した遊技履歴情報を出力する遊技履歴情報出力手段と、を備える遊技機と、

前記遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報の閲覧要求を受け付けた場合に、前記遊技履歴関連情報を閲覧可能に出力する遊技履歴関連情報出力手段と、

から成り、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴関連情報を出力する

ことを特徴とする遊技システム。

【請求項 4】

遊技開始操作がされてから遊技終了操作がされるまでの遊技期間において出力操作がされた場合に遊技機から出力され、前記遊技開始操作がされてから該出力操作がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報の配信要求を受け付ける配信要求受付手段と、

前記配信要求を受け付けた際に、前記遊技履歴関連情報を閲覧可能に配信する遊技履歴関連情報配信手段と、

を備え、

前記遊技履歴関連情報配信手段は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴関連情報を配信する

ことを特徴とする管理装置。

【請求項 5】

コンピュータを、

遊技開始操作がされてから遊技終了操作がされるまでの遊技期間において出力操作がされた場合に遊技機から出力され、前記遊技開始操作がされてから該出力操作がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報の閲覧要求を受け付けた場合に、前記遊技履歴関連情報を閲覧可能に出力する遊技履歴関連情報出力手段として機能させ、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴関連情報を出力する

ことを特徴とするアプリケーションプログラム。

【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に、本発明の請求項 1 に記載の遊技システムは、

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから遊技終了操作（遊技終了選択）がされるまでの遊技期間において出力操作（途中セーブ選択）がされた場合に、前記遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから該出力操作（途中セーブ選択）がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（途中履歴コード）を生成する遊技履歴情報生成手段と、前記遊技履歴情報生成手段が生成した遊技履歴情報（途中履歴コード）を出力する遊技履歴情報出力手段（液晶表示器 51）と、を備える遊技機（スロットマシン 1）と、

前記遊技履歴情報（途中履歴コード）から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報（設定示唆情報）を閲覧可能に出力する遊技履歴関連情報出力手段と、

から成り、

前記遊技機は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴情報（途中履歴コード）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技期間において規定条件が成立すると遊技履歴情報の出力、すなわち遊技履歴関連情報を閲覧するのに必要な情報の出力が制限されるので、遊技履歴関連

情報の閲覧にあたり、遊技機の稼働が低下してしまうことを防止できる。

尚、遊技履歴情報出力手段は、文字データを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、バーコードや２次元コードなどのようにコード化したデータを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、有線接続、無線接続、赤外線接続などにより外部から読み取り可能に出力することで遊技履歴情報を出力する構成でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、遊技履歴そのものであっても良いし、遊技履歴を解析した結果でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、該遊技履歴関連情報を出力するにあたり受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、過去に受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、現在に至るまでに蓄積されている遊技履歴に基づく情報でも良い。

【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】変更

【補正の内容】

【０００７】

本発明の手段１に記載の遊技システムは、請求項１に記載の遊技システムであって、前記遊技機は、前記遊技期間において規制条件が成立している場合に、前記出力操作（途中セーブ選択）による前記遊技履歴情報（途中履歴コード）の出力が規制されている旨を報知する出力規制報知手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出力操作がされても遊技履歴情報の出力、すなわち遊技履歴関連情報を閲覧するのに必要な情報の出力が制限されていることを遊技者に対して認識させることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【０００８】

本発明の手段２に記載の遊技システムは、請求項１または手段１に記載の遊技システムであって、

前記遊技機は、前記遊技期間において規制条件が成立していない場合に、前記出力操作（途中セーブ選択）による前記遊技履歴情報（途中履歴コード）の出力が可能である旨を報知する出力可能報知手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出力操作がされることで遊技履歴情報の出力、すなわち遊技履歴関連情報の閲覧が可能であることを遊技者に対して認識させることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【０００９】

本発明の手段３に記載の遊技システムは、請求項１、手段１または２のいずれかに記載の遊技システムであって、

前記遊技機は、遊技者の有利度（メダルの払出率）を設定する複数種類の設定値（設定１～６）からいずれかの設定値を設定する設定値設定手段を備え、

前記遊技履歴は、前記設定値に応じて差が生じ得る特定の遊技履歴（ベル入賞回数）を

含み、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記特定の遊技履歴（ベル入賞回数）から推測される前記設定値に関する情報（設定示唆情報）を前記遊技履歴関連情報として出力することを特徴としている。

この特徴によれば、出力された遊技履歴関連情報から遊技者の有利度を示す設定値を推測することが可能となるため、遊技者の遊技意欲をさらに効果的に高めることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の請求項 2 に記載の遊技機は、

所定の遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン 1）であって、

遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから遊技終了操作（遊技終了選択）がされるまでの遊技期間において出力操作（途中セーブ選択）がされた場合に、前記遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから該出力操作（途中セーブ選択）がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（途中履歴コード）を生成する遊技履歴情報生成手段と、

前記遊技履歴情報生成手段が生成した遊技履歴情報（途中履歴コード）を出力する遊技履歴情報出力手段（液晶表示器 51）と、

を備え、

前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴情報（設定示唆情報）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技期間において出力操作がされた場合でも、遊技期間において規制条件が成立すると遊技履歴情報の出力、すなわち遊技履歴関連情報を閲覧するのに必要な情報の出力が制限されるので、遊技履歴関連情報の閲覧にあたり、遊技機の稼働が低下してしまうことを防止できる。

尚、遊技履歴情報出力手段は、文字データを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、バーコードや 2 次元コードなどのようにコード化したデータを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、有線接続、無線接続、赤外線接続などにより外部から読み取り可能に出力することで遊技履歴情報を出力する構成でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、遊技履歴そのものであっても良いし、遊技履歴を解析した結果でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、該遊技履歴関連情報を出力するにあたり受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、過去に受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、現在に至るまでに蓄積されている遊技履歴に基づく情報でも良い。

【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】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段 4 に記載の遊技機は、請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技期間において規制条件が成立している場合に、前記出力操作（途中セーブ指示）による前記遊技履歴情報（途中履歴コード）の出力が規制されている旨を報知する出力規制報知手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出力操作がされても遊技履歴情報の出力、すなわち遊技履歴関連情報を閲覧するのに必要な情報の出力が制限されていることを遊技者に対して認識させることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段 5 に記載の遊技機は、請求項 2 または手段 4 に記載の遊技機であって、
前記遊技期間において規制条件が成立していない場合に、前記出力操作（途中セーブ選択）による前記遊技履歴情報（途中履歴コード）の出力が可能である旨を報知する出力可能報知手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出力操作がされることで遊技履歴情報の出力、すなわち遊技履歴関連情報の閲覧が可能であることを遊技者に対して認識させることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段 6 に記載の遊技機は、請求項 2、手段 4 または 5 に記載の遊技機であって、

遊技者の有利度（メダルの払出率）を設定する複数種類の設定値（設定 1 ～ 6）からいずれかの設定値を設定する設定値設定手段を備え、

前記遊技履歴は、前記設定値に応じて差が生じ得る特定の遊技履歴（ベル入賞回数）を含み、

遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報は、前記特定の遊技履歴（ベル入賞回数）から推測される前記設定値に関する情報（設定示唆情報）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出力された遊技履歴関連情報から遊技者の有利度を示す設定値を推測することが可能となるため、遊技者の遊技意欲をさらに効果的に高めることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明の請求項 3 に記載の遊技システムは、

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから遊技終了操作（遊技終了選択）がされるまでの遊技期間において出力操作（途中セーブ選択）がされた場合に、前記遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから該出力操作（途中セーブ選択）がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（途中履歴コード）を生成する遊技履歴情報生成手段と、前記遊技履歴情報生成手段が生成した遊技履歴情報（途中履歴コード）を出力する遊技履歴情報出力手段（液晶表示器 51）と、を備える遊技機（スロットマシン 1）と、

前記遊技履歴情報（途中履歴コード）から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報（設定示唆情報）の閲覧要求（設定示唆要求）を受け付けた場合に、前記遊技履歴関連情報（設定示唆情報）を閲覧可能に出力する遊技履歴関連情報出力手段と、

から成り、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴関連情報（設定示唆情報）を出力すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技期間において規制条件が成立すると遊技履歴関連情報の出力が制限されるので、遊技履歴関連情報の閲覧にあたり、遊技機の稼働が低下してしまうことを防止できる。

尚、遊技履歴情報出力手段は、文字データを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、バーコードや２次元コードなどのようにコード化したデータを表示することで遊技履歴情報を出力する構成でも良いし、有線接続、無線接続、赤外線接続などにより外部から読み取り可能に出力することで遊技履歴情報を出力する構成でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、遊技履歴そのものであっても良いし、遊技履歴を解析した結果でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、該遊技履歴関連情報を出力するにあたり受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、過去に受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、現在に至るまでに蓄積されている遊技履歴に基づく情報でも良い。

【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】変更

【補正の内容】

【００１５】

本発明の手段７に記載の遊技システムは、請求項３に記載の遊技システムであって、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記遊技期間において規制条件が成立している場合に、前記遊技履歴関連情報の出力が規制されている旨を報知する出力規制報知手段を含むことを特徴としている。

この特徴によれば、閲覧要求を受け付けた際に、遊技履歴関連情報の出力が制限されていることを遊技者に対して認識させることができる。

【手続補正１２】

【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】

本発明の手段１０に記載の遊技システムは、手段９に記載の遊技システムであって、

前記第２の出力条件（第２の条件）は、第１の出力条件（第１の条件（総ゲーム数：２０００以上、ＢＢ回数：２回以上、ＲＢ回数：２回以上））を含む複数の条件が全て成立することで満たされる条件（総ゲーム数：３０００以上、ＢＢ回数：３回以上、ＲＢ回数：３回以上）であり、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記出力条件判定手段が前記第２の出力条件（第２の条件）を満たすと判定した場合に、前記第１の出力条件（第１の条件）を満たすと判定した場合に出力する前記遊技履歴関連情報（第１設定示唆情報）よりも遊技者にとって有用な前記遊技履歴関連情報（第２設定示唆情報）を出力すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技履歴が複数の条件を段階的に満たしていくことで、段階を追って有用な遊技履歴関連情報が出力されることとなるため、遊技者の遊技意欲を継続的に高めることができる。

【手続補正１３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 1 】

本発明の手段 1 3 に記載の遊技システムは、請求項3、手段 7 ~ 1 2 のいずれかに記載の遊技システムであって、

前記遊技機は、遊技者の有利度（メダルの払出率）を設定する複数種類の設定値（設定 1 ~ 6）からいずれかの設定値を設定する設定値設定手段を備え、

前記遊技履歴は、前記設定値に応じて差が生じ得る特定の遊技履歴（ベル入賞回数）を含み、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記特定の遊技履歴（ベル入賞回数）から推測される前記設定値に関する情報（設定示唆情報）を前記遊技履歴関連情報として出力することを特徴としている。

この特徴によれば、出力された遊技履歴関連情報から遊技者の有利度を示す設定値を推測することが可能となるため、遊技者の遊技意欲をさらに効果的に高めることができる。

【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 2 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 2 】

本発明の請求項 4 に記載の管理装置は、

遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから遊技終了操作（遊技終了選択）がされるまでの遊技期間において出力操作（途中セーブ選択）がされた場合に遊技機（スロットマシン 1）から出力され、前記遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから該出力操作（途中セーブ選択）がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（途中履歴コード）から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報（設定示唆情報）の配信要求（設定示唆要求）を受け付ける配信要求受付手段と、

前記配信要求（設定示唆要求）を受け付けた際に、前記遊技履歴関連情報（設定示唆情報）を閲覧可能に配信する遊技履歴関連情報配信手段と、

を備え、

前記遊技履歴関連情報配信手段は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴関連情報（設定示唆情報）を配信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技期間において規制条件が成立すると遊技履歴関連情報の配信が制限されるので、遊技履歴関連情報の閲覧にあたり、遊技機の稼働が低下してしまうことを防止できる。

尚、遊技履歴関連情報は、遊技履歴そのものであっても良いし、遊技履歴を解析した結果でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、該遊技履歴関連情報を出力するにあたり受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、過去に受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、現在に至るまでに蓄積されている遊技履歴に基づく情報でも良い。

【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 2 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 6 】

本発明の手段 1 7 に記載の管理装置は、手段 1 6 に記載の管理装置であって、

前記第 2 の出力条件（第 2 の条件）は、第 1 の出力条件（第 1 の条件（総ゲーム数：2000 以上、BB 回数：2 回以上、RB 回数：2 回以上））を含む複数の条件が全て成立することで満たされる条件（総ゲーム数：3000 以上、BB 回数：3 回以上、RB 回数：3 回以上）であり、

前記遊技履歴関連情報配信手段は、前記出力条件判定手段が前記第 2 の出力条件（第 2 の条件）を満たすと判定した場合に、前記第 1 の出力条件（第 1 の条件）を満たすと判定した場合に配信する前記遊技履歴関連情報（第 1 設定示唆情報）よりも遊技者にとって有用な前記遊技履歴関連情報（第 2 設定示唆情報）を配信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技履歴が複数の条件を段階的に満たしていくことで、段階を追って有用な遊技履歴関連情報が配信されることとなるため、遊技者の遊技意欲を継続的に高めることができる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

本発明の手段 20 に記載の管理装置は、請求項 4、手段 14 ~ 19 のいずれかに記載の管理装置であって、

前記遊技履歴は、遊技者の有利度（メダルの払出率）が異なる複数種類の設定値（設定 1 ~ 6）に応じて差が生じ得る特定の遊技履歴（ベル入賞回数）を含み、

前記遊技履歴関連情報配信手段は、前記特定の遊技履歴（ベル入賞回数）から推測される前記設定値に関する情報（設定示唆情報）を前記遊技履歴関連情報として配信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、配信された遊技履歴関連情報から遊技者の有利度を示す設定値を推測することが可能となるため、遊技者の遊技意欲をさらに効果的に高めることができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

本発明の請求項 5 に記載のアプリケーションプログラムは、

コンピュータ（携帯端末 1100）を、

遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから遊技終了操作（遊技終了選択）がされるまでの遊技期間において出力操作（途中セーブ選択）がされた場合に遊技機（スロットマシン 1）から出力され、前記遊技開始操作（パスワードの入力）がされてから該出力操作（途中セーブ選択）がされるまでの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（途中履歴コード）から特定される遊技履歴に基づく遊技履歴関連情報（設定示唆情報）の閲覧要求（途中履歴コードの読み取り）を受け付けた場合に、前記遊技履歴関連情報（設定示唆情報）を閲覧可能に出力する遊技履歴関連情報出力手段として機能させ、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記遊技期間において、規制条件が成立していないことを条件に前記遊技履歴関連情報（設定示唆情報）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技期間において規制条件が成立すると遊技履歴関連情報の出力が制限されるので、遊技履歴関連情報の閲覧にあたり、遊技機の稼働が低下してしまうことを防止できる。

また、遊技履歴関連情報は、遊技履歴そのものであっても良いし、遊技履歴を解析した

結果でも良い。

また、遊技履歴関連情報は、該遊技履歴関連情報を出力するにあたり受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、過去に受け付けた遊技履歴情報から特定される遊技履歴に基づく情報でも良いし、現在に至るまでに蓄積されている遊技履歴に基づく情報でも良い。

また、コンピュータとは、汎用のコンピュータだけでなく、アプリケーションプログラムを実行可能な専用端末、携帯電話端末、携帯端末等も含む。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

本発明の手段 21 に記載の遊技システムは、請求項 5 に記載のアプリケーションプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記遊技期間において規制条件が成立している場合に、前記遊技履歴関連情報（設定示唆情報）の出力が規制されている旨を報知する出力規制報知手段として機能させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、閲覧要求を受け付けた際に、遊技履歴関連情報の出力が制限されていることを遊技者に対して認識させることができる。

【手続補正 19】

【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】

本発明の手段 24 に記載のアプリケーションプログラムは、手段 23 に記載のアプリケーションプログラムであって、

前記第 2 の出力条件（第 2 の条件）は、第 1 の出力条件（第 1 の条件（総ゲーム数：2000 以上、BB 回数：2 回以上、RB 回数：2 回以上））を含む複数の条件が全て成立することで満たされる条件（総ゲーム数：3000 以上、BB 回数：3 回以上、RB 回数：3 回以上）であり、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記出力条件判定手段が前記第 2 の出力条件（第 2 の条件）を満たすと判定した場合に、前記第 1 の出力条件（第 1 の条件）を満たすと判定した場合に出力する前記遊技履歴関連情報（第 1 設定示唆情報）よりも遊技者にとって有用な前記遊技履歴関連情報（第 2 設定示唆情報）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技履歴が複数の条件を段階的に満たしていくことで、段階を追って有用な遊技履歴関連情報が出力されることとなるため、遊技者の遊技意欲を継続的に高めることができる。

尚、前記第 1 の出力条件を満たすと判定した場合に出力する前記遊技履歴関連情報よりも遊技者にとって有用な前記遊技履歴関連情報とは、例えば、第 1 の出力条件を満たすと判定した場合に出力する遊技履歴関連情報よりも閲覧可能となる情報量が多くなることで有用となる情報でも良いし、閲覧可能となる情報の精度が上がることで有用となる情報でも良い。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

本発明の手段26に記載のアプリケーションプログラムは、請求項5、手段21～25のいずれかに記載のアプリケーションプログラムであって、

前記遊技履歴は、遊技者の有利度（メダルの払出率）が異なる複数種類の設定値（設定1～6）に応じて差が生じ得る特定の遊技履歴（ベル入賞回数）を含み、

前記遊技履歴関連情報出力手段は、前記特定の遊技履歴（ベル入賞回数）から推測される前記設定値に関する情報（設定示唆情報）を前記遊技履歴関連情報として出力することを特徴としている。

この特徴によれば、出力された遊技履歴関連情報から遊技者の有利度を示す設定値を推測することが可能となるため、遊技者の遊技意欲をさらに効果的に高めることができる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0082

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0082】

そして、サブCPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化するようになっている。この場合、メインCPU41aと異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0120

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0120】

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマを引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0145

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0145】

復帰コマンドは、メインCPU41aが電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メインCPU41aの起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0146

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 4 6 】

設定開始コマンドは、設定変更状態の開始を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する際に送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメインCPU 4 1 aの制御状態が初期化されるため、設定開始コマンドによりメインCPU 4 1 aの制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【 手続補正 2 5 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 7 7 】

また、レベルの値が一定の値を超える毎に、付与されるポイントが少なくなり、付与されるポイントは少なくなる。詳しくは、レベル30を超えた場合、レベル60を超えた場合に、それぞれ付与されるポイントが減少するようになっており、達成条件によっては、ポイントが付与されなくなる。このため、レベルが一定の値を超える毎に、さらなるレベルの上昇が困難となる。

【 手続補正 2 6 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 8 0 】

また、遊技開始時にパスワードが入力された場合に、遊技を終了するまでの間、遊技者の選択操作によって、レベルに応じて選択可能な複数のキャラクタ（最大でA～Lの12種類）からいずれかのキャラクタを任意に選択可能とされているとともに、RAM 9 1 cには、キャラクタ毎に当該キャラクタを選択して遊技を行ったゲーム数が格納されるキャラクタ別ゲーム数を含む個人履歴格納領域が割り当てられ、サブCPU 9 1 aは、選択されたキャラクタに対応する個人履歴格納領域のキャラクタ別ゲーム数を1ゲーム毎に加算することにより、各キャラクタを選択して遊技を行ったゲーム数をそれぞれ計数するようになっている。

【 手続補正 2 7 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 9 7 】

この35ビットの値のうち、下位5ビットはハッシュ値（管理サーバ1200にてパスワードにばらつきを持たせるために付与された乱数）を示し、下位6～8ビットは記念日を示し、下位9ビットから下位16ビットまでがレベルを示し、下位17ビットから下位21ビットまでがストーリーの段階を示し、下位22ビットより上位のビットが演出設定1～4を示す値であり、それぞれ4ビット、4ビット、3ビット、3ビットが割り当てられており、これらの値から特定される記念日、レベル、ストーリーの段階、演出設定がそれぞれ記念日格納領域、レベル格納領域、ストーリー格納領域、演出設定格納領域に設定されることとなる。

【 手続補正 2 8 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 2 2 3 】

また、途中セーブが選択された途中履歴コードの出力条件として、第１の条件、第２の条件からなる複数の条件が設定されており、遊技開始からの遊技履歴がこれらいずれかの出力条件を満たすことで途中履歴コードが出力されることとなるので、例えば、管理サーバ１２００側で第１の条件、第２の条件に応じてそれぞれ異なる情報を配信させることも可能となるので、遊技者の遊技意欲をさらに高めることができる。

【手続補正２９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０２３８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０２３８】

また、会員登録要求を行う際に、グループに所属するか否かを選択可能であり、グループに所属する旨が選択された場合には、複数のグループのうち各グループのメンバー数、会員登録要求を行う遊技者の属性（生年月日、性別、住所、血液型など）に応じて管理サーバ１２００がいずれかのグループを選択し、当該会員登録要求を行った遊技者の所属するグループとして割り当てられ、遊技者データベースの該当する端末識別情報に対応するグループＩＤに、割り当てられたグループのグループＩＤが登録される。これにより、当該遊技者による以後の遊技履歴が、遊技者データベースにおける遊技履歴だけではなく、グループ別遊技履歴データベースの該当するグループＩＤに対応する遊技履歴にも反映されることとなる。

【手続補正３０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０３０８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０３０８】

また、途中セーブが選択された途中履歴コードの出力条件として、第１の条件、第２の条件からなる複数の条件が設定されており、遊技開始からの遊技履歴がこれらいずれかの出力条件を満たすことで途中履歴コードが出力されることとなるので、例えば、管理サーバ１２００側で第１の条件、第２の条件に応じてそれぞれ異なる情報を配信させることも可能となるので、遊技者の遊技意欲をさらに高めることができる。

【手続補正３１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０３４０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０３４０】

以上説明したように、本実施例では、遊技の開始後、途中セーブを選択することで、遊技を終了せずとも、途中履歴コードが液晶表示器５１に表示されるようになっており、携帯端末１１００にて表示された途中履歴コードを読み取り、途中履歴コードから解析された遊技履歴、パスワード及び携帯端末１１００の端末識別情報を含む設定示唆要求を管理サーバ１２００に対して行うことにより、途中履歴コードから特定される遊技履歴（本実施例では、ベル入賞回数、メダル差枚数）から推測された設定値に関する設定示唆情報の配信を受けることが可能となる。