

【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8月25日(2005.8.25)

【公開番号】特開2003-10381(P2003-10381A)

【公開日】平成15年1月14日(2003.1.14)

【出願番号】特願2001-194980(P2001-194980)

【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 B

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【手続補正書】

【提出日】平成17年2月9日(2005.2.9)

【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ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームの進行が可能となり、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ゲームの進行が終了し、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であるスロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた情報をコマンドとして送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段とは独立して処理を行う手段であって、前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドが示す情報に従って処理を行うことが可能な演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

遊技者に付与する価値の割合を予め用意された複数段階のうちのいずれかの段階に設定する設定手段と、

前記設定手段による段階の設定がなされたタイミング以外の所定のタイミングで、該設定された段階を前記演出制御手段が認識可能な情報を含む段階設定コマンドを、前記演出制御手段に送信する段階設定コマンド送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記段階設定コマンド送信手段から送信された段階設定コマンドを受信する度に、該受信した段階設定コマンドに含まれる情報により認識される最新の段階を保持する段階設定保持手段と、

前記段階設定保持手段に保持した最新の段階に従って、段階に応じて定められた処理を行う設定処理手段とを備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記設定処理手段は、所定の条件が成立することにより、独自に制御可能な遊技状態であって前記段階設定保持手段に保持した設定に従って発生率および/または内容の有利度が異なる特定遊技状態を発生させる処理を、前記段階に応じて定められた処理として行うこと

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】

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段により設定された段階を認識可能な情

報と共に遊技の進行状況に関わる他の情報を含む段階設定コマンドを送信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】

前記遊技制御手段は、前記可変表示装置の表示結果に応じて予め定められた特別の入賞が発生した場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段をさらに備え、

前記遊技の進行状況に関わる他の情報とは、前記遊技状態移行手段によって移行される遊技状態を前記演出制御手段が認識可能な情報であることを特徴とする請求項3に記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記遊技制御手段は、前記遊技状態移行手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させているときに、個々のゲームに関する情報とは異なる該特別遊技状態中の遊技の進行状況に関する情報を含む特別遊技状態コマンドを、前記演出制御手段に送信する特別遊技状態コマンド送信手段をさらに備える

ことを特徴とする請求項4に記載のスロットマシン。

【請求項6】

前記段階設定コマンド送信手段は、1ゲーム毎に前記段階設定コマンドを送信することを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項7】

前記段階設定コマンド送信手段は、1ゲームの終了時において前記段階設定コマンドを送信することを特徴とする請求項1乃至6のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項8】

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段により設定された段階を認識可能な情報と共に次のゲームに関する情報を含む段階設定コマンドを送信することを特徴とする請求項7に記載のスロットマシン。

【請求項9】

前記段階設定コマンド送信手段は、1ゲームの開始時において前記段階設定コマンドを送信することを特徴とする請求項1乃至8のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項10】

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段により設定された段階を認識可能な情報と共に当該ゲームに関する情報を含む段階設定コマンドを送信することを特徴とする請求項11に記載のスロットマシン。

【請求項11】

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段による段階の設定がなされたタイミングにおいても、前記段階設定コマンドを前記演出制御手段に送信することを特徴とする請求項1乃至10のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項12】

前記段階設定保持手段は、設定に関する情報の初期値として前記複数段階のうちで最も遊技者に付与する価値の割合が低い段階を保持することを特徴とする請求項1乃至11のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項13】

前記演出制御手段は、

前記段階設定保持手段に保持した最新の段階をバックアップするバックアップ手段と、電源断状態から復帰するときに、バックアップ手段によりバックアップされた最新の段階を前記段階設定保持手段に復元する段階復元手段とをさらに備えることを特徴とする請求項1乃至12のいずれか1項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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、本発明のスロットマシンは、

1ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームの進行が可能となり、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ゲームの進行が終了し、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であるスロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた情報をコマンドとして送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段とは独立して処理を行う手段であって、前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドが示す情報に従って処理を行うことが可能な演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

遊技者に付与する価値の割合を予め用意された複数段階のうちのいずれかの段階に設定する設定手段と、

前記設定手段による段階の設定がなされたタイミング以外の所定のタイミングで、該設定された段階を前記演出制御手段が認識可能な情報を含む段階設定コマンドを、前記演出制御手段に送信する段階設定コマンド送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記段階設定コマンド送信手段から送信された段階設定コマンドを受信する度に、該受信した段階設定コマンドに含まれる情報により認識される最新の段階を保持する段階設定保持手段と、

前記段階設定保持手段に保持した最新の段階に従って、段階に応じて定められた処理を行う設定処理手段とを備える

ことを特徴とする。

【手続補正3】

【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】

上記スロットマシンでは、設定手段による設定を行うときに不正な操作がなされたとしても、これとは異なるタイミングで設定に関する情報が遊技制御手段から演出制御手段へと送信されることとなる。このため、遊技制御手段側の設定（設定手段による設定）と演出制御手段側で認識している設定とに食い違いが生じるのを防ぐことができる。そして、設定処理手段が設定に従って行う処理が、遊技制御手段側において実際になされている設定と食い違うのを防ぐことができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【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】0013

【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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

ここで、前記設定処理手段は、所定の条件が成立することにより、独自に制御可能な遊技状態であって前記段階設定保持手段に保持した設定に従って発生率および／または内容の有利度が異なる特定遊技状態を発生させる処理を、前記段階に応じて定められた処理として行うものとすることができます。

【手続補正7】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記段階設定コマンド送信手段は、1ゲーム毎に前記段階設定コマンドを送信することが好ましい。

【手続補正8】

【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】

ここで、前記段階設定コマンド送信手段は、1ゲームの終了時において前記段階設定コマンドを送信することができる。この場合において、

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段により設定された段階を認識可能な情報と共に次のゲームに関わる情報を含む段階設定コマンドを送信することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

このタイミングにおいて設定に関する情報を送信するものとする場合には、ゲームの切り替えを示す情報を別途送信しなかったとしても、演出制御手段は、ゲームとゲームとの切り替わりを認識することができる。また、設定に関する情報と共に次のゲームに関わる情報を送信するものとすれば、演出制御手段は、1ゲームが終了した後に続けて開始する次のゲームに関わる情報を知ることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

ここで、前記段階設定コマンド送信手段は、1ゲームの開始時において前記段階設定コマンドを送信することができる。この場合において、

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段により設定された段階を認識可能な情報と共に当該ゲームに関わる情報を含む段階設定コマンドを送信することができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

このタイミングにおいて設定に関する情報を送信するものとする場合には、ゲームの切り替えを示す情報を別途送信しなかったとしても、演出制御手段は、ゲームとゲームとの切り替わりを認識することができる。また、設定に関する情報と共に当該ゲームに関わる情報を送信するものとすれば、演出制御手段は、1ゲームが終了するまでに当該ゲームに関わる情報を知ることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

上記スロットマシンにおいて、

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段により設定された段階を認識可能な情報と共に遊技の進行状況に関わる他の情報を含む段階設定コマンドを送信するものとすることができます。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

ここで、前記遊技制御手段が、前記可変表示装置の表示結果に応じて予め定められた特別の入賞が発生した場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段をさらに備える場合には、

前記遊技の進行状況に関わる他の情報とは、前記遊技状態移行手段によって移行される遊技状態を前記演出制御手段が認識可能な情報とすることができます。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

なお、前記遊技制御手段は、前記遊技状態移行手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させているときに、個々のゲームに関する情報とは異なる該特別遊技状態中の遊技の進行状況に関する情報を含む特別遊技状態コマンドを、前記演出制御手段に送信する特別遊技状態コマンド送信手段をさらに備えるものとすることができます。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

上記スロットマシンにおいて、

前記段階設定コマンド送信手段は、前記設定手段による段階の設定がなされたタイミングにおいても、前記段階設定コマンドを前記演出制御手段に送信するものであってもよい。

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記段階設定保持手段は、設定に関する情報の初期値として前記複数段階のうちで最も遊技者に付与する価値の割合が低い段階を保持することが好ましい。

【手続補正17】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記演出制御手段は、

前記段階設定保持手段に保持した最新の段階をバックアップするバックアップ手段と

、電源断状態から復帰するときに、バックアップ手段によりバックアップされた最新の段階を前記段階設定保持手段に復元する段階復元手段とをさらに備えることが好ましい。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0142

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0142】

【発明の効果】

請求項1の発明によれば、設定手段による設定を行うときに不正な操作がなされたとしても、演出制御手段は、遊技制御手段の側においてなされている設定を正しく認識することができる。そして、演出制御手段が設定に従って行う処理に、遊技制御手段の側の設定と食い違うのを防ぐことができる。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0143

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0144

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0144】

請求項2の発明によれば、設定に従って発生率および／または内容の有利度が異なる特定遊技状態を発生させることができる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0145

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0145】

請求項3の発明によれば、遊技制御手段から演出制御手段へのコマンドの送信回数を少なくすることができ、処理負荷を小さくすることができる。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0146

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0146】

請求項4の発明によれば、演出制御手段が設定に関する情報と同じコマンドに含まれる情報によって遊技状態に応じた処理を行うことが可能となる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0147

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0147】

請求項5の発明によれば、特別遊技状態における遊技の進行状況に応じた演出をすることができる。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0148

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0148】

請求項6の発明によれば、各回のゲームのそれぞれにおいて遊技制御手段の側の設定と演出制御手段の側の設定とに食い違いが生じるのを防ぐことができる。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0149

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0149】

請求項7の発明によれば、設定に関する情報の受信によって演出制御手段がゲームとゲームとの切り替わりを認識することができる。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0150

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0150】

請求項8の発明によれば、1ゲームが終了した後に続けて開始する次のゲームに関する情報を演出制御手段が知ることができる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0151

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0151】

請求項9の発明によれば、設定に関する情報の受信によって演出制御手段がゲームとゲームとの切り替わりを認識することができる。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0152

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0152】

請求項10の発明によれば、1ゲームが終了するまでに当該ゲームに関わる情報を演出制御手段が知ることができます。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0153

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0153】

請求項11の発明によれば、設定がなされた段階でも設定に関する情報が送信されることとなるので、遊技制御手段側の設定と演出制御手段側の設定とに食い違いが生じることがない。

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0154

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0154】

請求項12の発明によれば、設定に関する情報が送られてくる前に演出制御手段側の設定が初期化されることがあった場合でも、この設定が遊技制御手段側の設定よりも高くなるのを防ぐことができる。

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0155

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0155】

請求項13の発明によれば、電源断状態からの復帰時の設定を、電源断発生前の設定に戻すことができる。