

【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23日(2015.4.23)

【公開番号】特開2015-27493(P2015-27493A)

【公開日】平成27年2月12日(2015.2.12)

【年通号数】公開・登録公報2015-009

【出願番号】特願2014-180241(P2014-180241)

【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 R

A 6 3 F 5/04 5 1 2 X

【手続補正書】

【提出日】平成27年3月5日(2015.3.5)

【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】

遊技者所有の遊技用価値を用いて持点を加算する遊技用装置と通信可能に接続するための接続部と、複数種類の図柄を可変表示させる可変表示装置とを備え、持点で賭数を設定することにより1ゲームが開始可能になるとともに前記可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果により発生した入賞に応じて持点が加算されるスロットマシンであって、

賭数の設定および入賞の発生に応じた持点の変化量を特定する特定手段と、

前記変化量を特定可能な更新情報と、相互に認証するための情報を前記遊技用装置へ送信する情報送信手段と、

持点を記憶する持点記憶手段と、

前記持点記憶手段が記憶している持点を前記変化量に応じて更新する持点更新手段と、

遊技終了を指示するための情報、前記持点記憶手段が記憶している持点の初期化を指示するための情報、および相互に認証するための情報を受信する指示情報受信手段と、

前記指示情報受信手段により前記遊技終了を指示するための情報を受信したときに、新たなゲームを開始できない遊技禁止状態にするための遊技禁止手段とを含み、

前記情報送信手段は、前記遊技禁止手段が前記遊技禁止状態とし、かつ、当該スロットマシンにおける1ゲームの終了という条件が成立しているときに、前記持点記憶手段が記憶している持点の初期化を指示するための情報の受け付けが可能であることを示す情報を送信し、

前記持点更新手段は、前記指示情報受信手段により前記持点記憶手段が記憶している持点の初期化を指示するための情報を受信したときに前記持点記憶手段が記憶している持点を初期化する、スロットマシン。

【請求項2】

前記情報送信手段が前回に送信した前記更新情報により特定された変化量を記憶するための前回変化量記憶手段と、

前記遊技用装置から送信されてきた所定の情報に基づいて前記遊技用装置への前記更新情報の到達を判定する到達判定手段と、

前記到達判定手段により前記更新情報が到達していないと判定された通信不能状態が発

生したときから、通信不能状態から復旧させて前記スロットマシンとの間でのデータの整合性を回復させる復旧処理が実行されるまでの間において、前記特定手段により特定された遊技データの変化量を記憶する今回変化量記憶手段とを含み、

前記情報送信手段は、

前記復旧処理が行なわれたことにより、前記今回変化量記憶手段に記憶されている遊技データの変化量と前記前回変化量記憶手段に記憶されている遊技データの変化量との合算値を前記更新情報として前記遊技用装置へ送信し、

前記復旧処理の前後で通信する前記遊技用装置が同じであり、前記遊技用装置から送信されてきた前記所定の情報と前記遊技用装置へ送信する前記所定の情報とが一致する場合に前記遊技用装置が前記復旧処理を行なう際に用いる前記更新情報を送信する、請求項1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】

(1) 遊技者所有の遊技用価値(プリペイド残高、貯メダル数)を用いて持点を加算する遊技用装置(カードユニット3)と通信可能に接続するための接続部(コネクタ220)と、複数種類の図柄を可変表示させる可変表示装置(リール2L、2C、2R)とを備え、持点で賭数を設定することにより1ゲームが開始可能になるとともに前記可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果により発生した入賞に応じて持点が加算されるスロットマシン(スロットマシン2)であって、

賭数の設定および入賞の発生に応じた持点の変化量(加算数、減算数)を特定する特定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ、持点制御用マイクロコンピュータ、加算数カウンタ、減算数カウンタ)と、

前記変化量を特定可能な更新情報(加算数および減算数を含む動作応答)と、相互に認証するための情報とを前記遊技用装置へ送信する情報送信手段(持点制御基板117)と、

持点を記憶する持点記憶手段(持点数カウンタ)と、

前記持点記憶手段が記憶している持点を前記変化量に応じて更新する持点更新手段(持点制御基板117、図4)と、

遊技終了を指示するための情報(図22の「返却ボタン押下」に応じてCUから送信される、「禁止要求有、クリア要求無」を含む動作指示)、前記持点記憶手段が記憶している持点の初期化を指示するための情報(図22の「クリア要求有」を含む動作指示)、および相互に認証するための情報を受信する指示情報受信手段(持点制御基板117)と、

前記指示情報受信手段により前記遊技終了を指示するための情報を受信したときに、新たにゲームを開始できない遊技禁止状態にするための遊技禁止手段(持点制御基板117、図22においてS台は、「禁止要求有、クリア要求無」を含む動作指示を受信して、BET禁止とする)とを含み、

前記情報送信手段は、前記遊技禁止手段が前記遊技禁止状態とし、かつ、当該スロットマシンにおける1ゲームの終了という条件(1ゲーム規制時間以上の時間の経過、1ゲームの終了)が成立しているときに、前記持点記憶手段が記憶している持点の初期化を指示するための情報の受け付けが可能であることを示す情報を送信し(図22においてS台は、「遊技禁止、遊技完了ON」を含む動作応答を送信する)、

前記持点更新手段は、前記指示情報受信手段により前記持点記憶手段が記憶している持点の初期化を指示するための情報を受信したときに前記持点記憶手段が記憶している持点を初期化する(図22においてS台は、「クリア要求有」を含む動作指示を受信したときに、持点を初期化する)。