

【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12日(2005.5.12)

【公開番号】特開2001-46706(P2001-46706A)

【公開日】平成13年2月20日(2001.2.20)

【出願番号】特願平11-226550

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成16年7月1日(2004.7.1)

【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】

遊技状態に応じて状態が変化する遊技機器が設けられた遊技機であって、
遊技制御プログラムに従う複数の処理ステップを実行して遊技状態を制御するとともに
前記遊技機器の制御内容を指令するための指令情報を出力する遊技制御手段と、
遊技機器制御プログラムに従う複数の処理ステップを実行し、前記指令情報に応じて前
記遊技機器を制御する遊技機器制御手段とを含み、
前記遊技制御プログラムは、
前記遊技機器制御手段へ指令情報を出力する指令情報出力処理ステップと、
前記遊技機の電源が投入されてから、前記遊技機器制御プログラムに従う処理が進行
して少なくとも前記遊技機器制御手段が前記指令情報を受信可能になるまでの間、前記指
令情報出力処理ステップを実行する時期を遅延させる遅延処理ステップとを含むことを特
徴とする、遊技機。

【請求項2】

前記遅延処理ステップは、
所定の単位期間が経過した回数を計数する計数処理ステップと、
該計数処理ステップによる計数結果が所定値に達しているか否かを判定する判定処理
ステップとを含み、
前記遊技制御プログラムは、前記判定処理ステップで所定値に達していると判定された
ときに前記指令情報出力処理ステップを実行するように構成されていることを特徴とする
、請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記遊技機器は、表示状態が変化可能な画像表示装置であって、
前記遊技機器制御手段は、前記画像表示装置を表示制御する表示制御手段であって、
前記指令情報出力処理ステップの先頭には、前記画像表示装置に初期画面を表示させる
ことを指令する指令情報を出力するための処理が含まれていることを特徴とする、請求項
1または請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記計数処理ステップは、同一の処理ステップがループ状に繰返し実行されることで前
記単位期間が経過した回数が計数されていくように構成されていることを特徴とする、請
求項2に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記遊技制御プログラムは、所定の割込時間が経過する毎にタイマ割込みを発生させるための割込設定処理ステップを含み、

前記遅延処理ステップは、

前記タイマ割込みの発生回数を計数する計数処理ステップと、

該計数ステップによる計数結果が所定数に達しているか否かを判定する判定処理ステップとを含み、

前記遊技制御プログラムは、前記判定処理ステップで所定数に達していると判定された場合に前記指令情報出力処理ステップを実行するように構成されていることを特徴とする、請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【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】

本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、すでに出力した指令情報に基づいて遊技機器が制御されていると認識している遊技制御手段側と、指令情報を受信していないと認識する遊技機器制御手段側との間で制御に矛盾が生じてしまうことのない遊技機を提供することである。

【手続補正 3】

【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】

【課題を解決するための手段】

請求項 1 に記載の本発明は、遊技状態に応じて状態が変化する遊技機器が設けられた遊技機であって、

遊技制御プログラムに従う複数の処理ステップを実行して遊技状態を制御するとともに前記遊技機器の制御内容を指令するための指令情報出力する遊技制御手段と、

遊技機器制御プログラムに従う複数の処理ステップを実行し、前記指令情報に応じて前記遊技機器を制御する遊技機器制御手段とを含み、

前記遊技制御プログラムは、

前記遊技機器制御手段へ指令情報出力する指令情報出力処理ステップと、

前記遊技機の電源が投入されてから、前記遊技機器制御プログラムに従う処理が進行して少なくとも前記遊技機器制御手段が前記指令情報を受信可能になるまでの間、前記指令情報出力処理ステップを実行する時期を遅延させる遅延処理ステップとを含むことを特徴とする。

【手続補正 4】

【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】

請求項 2 に記載の本発明は、請求項 1 に記載の発明の構成に加えて前記遅延処理ステップは、

所定の単位期間が経過した回数を計数する計数処理ステップと、

該計数処理ステップによる計数結果が所定値に達しているか否かを判定する判定処理ステップとを含み、

前記遊技制御プログラムは、前記判定処理ステップで所定値に達していると判定されたときに前記指令情報出力処理ステップを実行するように構成されていることを特徴とする。

【手続補正 5】

【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】

請求項3に記載の本発明は、請求項1または請求項2に記載の発明の構成に加えて、前記遊技機器は、表示状態が変化可能な画像表示装置であって、

前記遊技機器制御手段は、前記画像表示装置を表示制御する表示制御手段であって、

前記指令情報出力処理ステップの先頭には、前記画像表示装置に初期画面を表示させることを指令する指令情報を出力するための処理が含まれていることを特徴とする。

【手続補正 6】

【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 7】

【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】

請求項4に記載の本発明は、請求項2に記載の発明の構成に加えて、前記計数処理ステップは、同一の処理ステップがループ状に繰返し実行されることで前記単位期間が経過した回数が計数されていくように構成されていることを特徴とする。

【手続補正 8】

【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】

請求項5に記載の本発明は、請求項1に記載の発明の構成に加えて前記遊技制御プログラムは、所定の割込時間が経過する毎にタイマ割込みを発生させるための割込設定処理ステップを含み、

前記遅延処理ステップは、

前記タイマ割込みの発生回数を計数する計数処理ステップと、

該計数ステップによる計数結果が所定数に達しているか否かを判定する判定処理ステップとを含み、

前記遊技制御プログラムは、前記判定処理ステップで所定数に達していると判定された場合に前記指令情報出力処理ステップを実行するように構成されていることを特徴とする。

【手続補正 9】

【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】

【 0 0 1 5 】

【 作用 】

請求項 1 に記載の本発明によれば、遊技制御手段の働きにより、遊技制御プログラムに従う複数の処理ステップが実行されて遊技状態が制御されるとともに、遊技機器の制御内容を指令するための指令情報が出力される。遊技機器制御手段の働きにより、遊技機器制御プログラムに従う複数の処理ステップが実行され、前記指令情報に応じて前記遊技機器が制御される。前記遊技制御プログラムには、前記遊技機器制御手段へ指令情報を出力する指令情報出力処理ステップと、前記指令情報出力処理ステップを実行する時期を遅延させる遅延処理ステップとが含まれており、遊技機の電源が投入されてから、前記遊技機器制御プログラムに従う処理が進行して少なくとも前記遊技機器制御手段が前記指令情報を受信可能になるまでの間、前記指令情報出力処理ステップを実行する時期が前記遅延処理ステップによって遅延される。

【 手続補正 1 0 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 6 】

請求項 2 に記載の本発明によれば、請求項 1 に記載の発明の作用に加えて、前記第 3 の処理ステップには、所定の単位期間が経過した回数を計数する計数処理ステップと、該計数処理ステップによる計数結果が所定値に達しているか否かを判定する判定処理ステップとが含まれており、前記判定処理ステップで所定値に達していると判定されたときに前記指令情報出力処理ステップを実行する。

【 手続補正 1 1 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 7 】

請求項 3 に記載の本発明によれば、請求項 1 または請求項 2 に記載の発明の作用に加えて、前記指令情報出力処理ステップの先頭の処理によって、画像表示装置に初期画面を表示させることを指令する指令情報が、初期化が完了して指令情報を受信できる状態になった表示制御手段に即座に出力され、初期画面が画像表示装置に迅速に表示される。

【 手続補正 1 2 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 8

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 手続補正 1 3 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 9 】

請求項 4 に記載の本発明によれば、請求項 2 に記載の発明の作用に加えて、前記計数処理ステップでは、同一の処理ステップがループ状に繰返し実行されることで前記単位期間が経過した回数が計数されていく。

【 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 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0 】

請求項 5 に記載の本発明によれば、請求項 1 に記載の発明の作用に加えて、割込設定処理ステップによって、所定の割込時間が経過する毎にタイマ割込みが発生する。計数処理ステップによって、前記タイマ割込みの発生回数が計数され、判定処理ステップによって前記計数ステップによる計数結果が所定数に達しているか否かが判定される。そして、前記判定処理ステップで所定数に達していると判定された場合に前記指令情報出力処理ステップを実行する。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 9 】

【課題を解決するための手段の具体例の効果】

請求項 1 に関しては、少なくとも遊技機器制御手段が指令情報を受信可能になるまでの間、遊技制御手段から指令情報が出力されないために、すでに出力した指令情報に基づいて遊技機器が制御されていると遊技制御手段側が認識しているにもかかわらず、遊技機器制御手段側が指令情報を受信していないと認識する事態を回避でき、両者間で制御に矛盾が生じてしまうことのない遊技機を提供することができる。

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 3 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 3 0 】

請求項 2 に関しては、請求項 1 に関する効果に加えて、所定の単位期間が経過した回数に基づいて、指令情報出力ステップの実行を遅延させる遅延時間が計時されるために、単位時間を正確に刻むことで前記遅延時間を正確に計時することができる。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 3 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 3 1 】

請求項 3 に関しては、請求項 1 または請求項 2 に関する効果に加えて、指令情報出力処理ステップを実行すると即座に画像表示装置に初期画面が表示されるために、遅延処理ステップによって指令情報の出力が遅延されても、極力、早期に画像表示装置に初期画面を表示することができ、遊技機の電源を投入した遊技場の店員等に苛立ちを感じさせない。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 3 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 3】

請求項4に関しては、請求項2に関する効果に加えて、同一の処理ステップがループ状に繰返し実行されることで単位期間の経過回数が計数されるために、単位期間の経過回数を計数する処理ステップを複数直列的に接続したような構成と比較して、プログラム容量を削減できる。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 4】

請求項5に関しては、請求項1に関する効果に加えて、タイマ割込みの発生回数に基づいて指令情報出力ステップの実行を遅延させる遅延時間が計時されるために、タイマ割込みを正確に発生させることで前記遅延時間を正確に計時することができる。