

【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7月28日(2005.7.28)

【公開番号】特開2002-233608(P2002-233608A)
【公開日】平成14年8月20日(2002.8.20)
【出願番号】特願2001-34280(P2001-34280)
【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 D

【手続補正書】
【提出日】平成16年11月29日(2004.11.29)
【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 ゲームに賭ける賭数が設定されることによりゲームを開始させることが可能となり、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ゲームの終了条件が成立し、該可変表示装置の表示結果に応じて、今回のゲームの賭数が次のゲームに持越される再ゲーム役を含む複数種類の入賞が発生し得るスロットマシンであって、

賭数の設定に使用可能なクレジットの数を記憶するクレジット数記憶手段と、

該クレジット数記憶手段に記憶されたクレジット数から賭数相当のクレジット数を減算することと引換えにして、賭数として2以上の所定数を一度に選択する操作が可能となる賭数選択操作手段と、

遊技状態を制御する遊技制御手段と、

該遊技制御手段とは別個に設けられ、前記遊技制御手段から送信される所定の賭数コマンドが示す賭数を報知するための制御を行なう報知制御手段と、

該報知制御手段により制御され、前記賭数コマンドが示す賭数を報知する報知手段とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記賭数選択操作手段が操作されたときに設定されている賭数に基づいて、当該賭数選択操作手段の操作によって増加する賭数を特定する特定手段と、

前回のゲームで前記再ゲーム役による入賞が発生したときに今回のゲームの賭数として前回の賭数と同じ数を自動的に設定する賭数自動設定手段と、

複数種類の賭数の各々に対応付けられた各賭数コマンドのうちの前記特定手段により特定された賭数または前記賭数自動設定手段により設定された賭数に対応する一の賭数コマンドを設定する賭数コマンド設定手段と、

該賭数コマンド設定手段が設定した賭数コマンドを前記報知制御手段へ送信する賭数コマンド送信手段と、

該賭数コマンド送信手段による前記賭数コマンドの送信時期を所定時間の範囲内でランダムに変化させる送信時期調整手段とを含み、

前記報知制御手段は、2以上の所定数である賭数に対応する賭数コマンドを受信した場合に、当該賭数コマンドが示す賭数に対応する回数だけ一定の時間間隔で前記報知手段を駆動させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項2】

遊技媒体が投入されたときに、前記賭数が所定の最大賭数に達しているか否かを判定する賭数判定手段と、

該賭数判定手段により前記賭数が前記最大賭数に達していると判定されたときに、前記クレジット数記憶手段が記憶しているクレジット数が所定の最大クレジット数に達しているか否かを判定するクレジット数判定手段と、

該クレジット数判定手段により前記クレジット数が前記最大クレジット数に達していないと判定されたときに、前記クレジット数記憶手段が記憶しているクレジット数を加算更新するクレジット数加算更新手段とをさらに含み、

前記遊技制御手段は、前記遊技媒体の投入に応じた前記クレジット数加算更新手段によるクレジット数の加算更新毎に所定のコマンドを前記報知制御手段へ送信し、

前記報知制御手段は、前記所定のコマンドを受信したときに前記報知手段から効果音を発生させることを特徴とする、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】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の具体例およびその効果】

(1) 1 ゲームに賭ける賭数が設定されることによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置(たとえば、リール 4)の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームの終了条件が成立し、該可変表示装置の表示結果に応じて、今回のゲームの賭数が次のゲームに持越される再ゲーム役を含む複数種類(前記スロットマシンには、複数種類の入賞役(たとえば、小役、リプレイ、ビッグボーナス、レギュラーボーナス)が予め定められており)の入賞が発生し得るスロットマシンであって、

賭数の設定に使用可能なクレジットの数(図 10 の S B 2 5 等のクレジット数のデータ)を記憶するクレジット数記憶手段(図 3 の R A M 1 1 3)と、

該クレジット数記憶手段に記憶されたクレジット数から賭数相当のクレジット数を減算することと引換えにして(図 10 の S B 2 9、S B 3 0、S B 3 3、S B 3 4)、賭数として 2 以上の所定数を一度に選択する操作が可能となる賭数選択操作手段(図 1 の M A X B E T ボタン 4 4)と、

遊技状態を制御する遊技制御手段(図 2 の遊技制御基板 1 0 0 およびそれに搭載された C P U 1 1 2)と、

該遊技制御手段とは別個に設けられ、前記遊技制御手段から送信される所定の賭数コマンド(図 7 の 1 B E T 通知コマンド、2 B E T 通知コマンド、M A X B E T 通知コマンド)が示す賭数を報知するための制御を行なう報知制御手段(図 2 の演出制御基板 1 0 1、図 8)と、

該報知制御手段により制御され、前記賭数コマンドが示す賭数を報知する報知手段(図 2 のスピーカ 5 8 1: 各々の B E T 通知コマンドを受けて演出制御基板 1 0 1 がスピーカ 5 8 1 から効果音を発生させる)とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記賭数選択操作手段が操作されたときに設定されている賭数に基づいて、当該賭数選択操作手段の操作によって増加する賭数を特定する特定手段(図 10 の S B 4、S B 2 7)と、

前回のゲームで前記再ゲーム役による入賞が発生したときに今回のゲームの賭数として前回の賭数と同じ数を自動的に設定する賭数自動設定手段(図 10 の S B 1、S B 3 1)と、

複数種類の賭数の各々に対応付けられた各賭数コマンド(1 B E T 通知コマンド、2 B E T 通知コマンド、M A X B E T 通知コマンド)のうちの前記特定手段により特定された賭数または前記賭数自動設定手段により設定された賭数に対応する一の賭数コマンドを

設定する賭数コマンド設定手段（図10のSB10～SB13、SB31）と、

該賭数コマンド設定手段が設定した賭数コマンドを前記報知制御手段へ送信する賭数コマンド送信手段（図10のSB16）と、

該賭数コマンド送信手段による前記賭数コマンドの送信時期を所定時間（図8の遅延時間T：遅延時間Tは、コマンド（特に、この図8ではBET通知コマンド）の送信毎に遊技制御基板100によってその長さが所定範囲内（ T_1 T T_2 ）でランダムに変更されるランダムな時間である。）の範囲内でランダムに変化させる送信時期調整手段（SB14～SB16）とを含み、

前記報知制御手段は、2以上の所定数である賭数に対応する賭数コマンドを受信した場合に、当該賭数コマンドが示す賭数に対応する回数だけ一定の時間間隔で前記報知手段を駆動させる（図8（b）（c）のti）。