

【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】令和 7 年 6 月 4 日(2025.6.4)

【公開番号】特開 2023-139550(P2023-139550A)

【公開日】令和 5 年 10 月 4 日(2023.10.4)

【年通号数】公開公報(特許)2023-187

【出願番号】特願 2022-45131(P2022-45131)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

A 6 3 F 5/04 6 9 7

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 5 月 27 日(2025.5.27)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技の進行の制御を行う遊技制御手段と、

前記可変表示部の変動表示を開始させるための開始操作手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段を含み

30

前記開始操作手段が操作されたことに基づいて、前記事前決定手段の決定結果に関する情報を特定するための試験信号を生成する試験信号生成処理を実行し、

前記試験信号生成処理を実行した後、遊技の進行を第 1 期間遅延させる第 1 遅延処理を実行し、

前記第 1 期間が経過した後に前記可変表示部の変動表示を開始するための変動開始処理を実行し、

前記可変表示部の表示結果が導出されたことに基づいて、遊技状態に関する情報を出力する遊技状態出力処理を実行し、

前記遊技状態出力処理が実行された後、遊技の進行を第 2 期間遅延させる第 2 遅延処理を実行し、

40

前記第 2 期間が経過した後に、一のゲームを開始するための賭数を設定するための賭数設定操作について受付を開始する処理を実行し、

前記第 1 遅延処理と前記第 2 遅延処理とで共通の処理を実行し、

前記スロットマシンは、遊技価値に関する制御を行う価値制御手段をさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記賭数設定操作を受け付けたときに、賭数設定コマンドを前記価値制御手段に送信し、

一のゲームを開始するための賭数をキャンセルするための賭数キャンセル操作を受け付けたときに、賭数キャンセルコマンドを前記価値制御手段に送信し、

一のゲームを開始するときに開始時コマンドを前記価値制御手段に送信し、

50

一のゲームを終了するとき、一のゲームの結果に応じて遊技者に付与される遊技価値量を決定するとともに、遊技者に付与される遊技価値量を特定可能な付与価値コマンドを前記価値制御手段に送信し、

前記価値制御手段は、

前記賭数キャンセルコマンドを受信したときに、該賭数キャンセルコマンドに応答する応答コマンドを前記遊技制御手段に送信し、

前記開始時コマンドを受信したときに、該開始時コマンドに応じた制御を行い、

前記付与価値コマンドを受信したときに、該付与価値コマンドに応答する応答コマンドを前記遊技制御手段に送信するとともに、該付与価値コマンドに応じた制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記賭数キャンセルコマンドを前記価値制御手段に送信した後、該価値制御手段から前記応答コマンドを受信するまでは、新たな前記賭数キャンセル操作を受け付けず、

前記開始時コマンドを送信した後は前記価値制御手段からの応答を待たずに前記可変表示部において識別情報を変動表示させるための制御を行う、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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、リール 2 L , 2 C , 2 R ）を備え、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技の進行の制御を行う遊技制御手段（たとえば、図 2 に示される主制御部 161 ）と

、
前記可変表示部の変動表示を開始させるための開始操作手段（たとえば、スタートスイッチ 7 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、主制御部 161 による内部抽選処理）を含み

前記開始操作手段が操作されたことに基づいて、前記事前決定手段の決定結果に関する情報（たとえば、事前決定結果を示す情報）を特定するための試験信号を生成する試験信号生成処理（たとえば、図 64 : S b 13 に示される試験信号生成処理）を実行し、

前記試験信号生成処理を実行した後、遊技の進行を第 1 期間遅延させる第 1 遅延処理（たとえば、図 64 : S b w 2 に示される割込み複数回待ち処理）を実行し、

前記第 1 期間が経過した後に前記可変表示部の変動表示を開始するための変動開始処理（たとえば、図 64 : S b 24 に示されるリール回転起動処理）を実行し、

前記可変表示部の表示結果が導出されたことに基づいて、遊技状態に関する情報（たとえば、R T 情報）を出力する遊技状態出力処理（たとえば、図 64 : S b 2 に示される R T 情報出力処理、図 65 の S i 3 に示される R T ステータス取得および送信処理）を実行し、

前記遊技状態出力処理が実行された後、遊技の進行を第 2 期間遅延させる第 2 遅延処理（たとえば、図 64 : S b w 1 に示される割込み複数回待ち処理）を実行し、

前記第 2 期間が経過した後に、一のゲームを開始するための賭数を設定するための賭数設定操作について受付を開始する処理（たとえば、図 64 : S b 5 に示される遊技開始待ち処理）を実行し、

前記第 1 遅延処理と前記第 2 遅延処理とで共通の処理（たとえば、図 64 : S b w 1 , S b w 2 が共通の処理である）を実行し、

前記スロットマシンは、遊技価値に関する制御を行う価値制御手段をさらに備え、

前記遊技制御手段は、

10

20

30

40

50

前記賭数設定操作を受け付けたときに、賭数設定コマンドを前記価値制御手段に送信し、

一のゲームを開始するための賭数をキャンセルするための賭数キャンセル操作を受け付けたときに、賭数キャンセルコマンドを前記価値制御手段に送信し、

一のゲームを開始するときに開始時コマンドを前記価値制御手段に送信し、

一のゲームを終了するときに、該一のゲームの結果に応じて遊技者に付与される遊技価値量を決定するとともに、遊技者に付与される遊技価値量を特定可能な付与価値コマンドを前記価値制御手段に送信し、

前記価値制御手段は、

前記賭数キャンセルコマンドを受信したときに、該賭数キャンセルコマンドに応答する応答コマンドを前記遊技制御手段に送信し、

前記開始時コマンドを受信したときに、該開始時コマンドに応じた制御を行い、

前記付与価値コマンドを受信したときに、該付与価値コマンドに応答する応答コマンドを前記遊技制御手段に送信するとともに、該付与価値コマンドに応じた制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記賭数キャンセルコマンドを前記価値制御手段に送信した後、該価値制御手段から前記応答コマンドを受信するまでは、新たな前記賭数キャンセル操作を受け付けず、

前記開始時コマンドを送信した後は前記価値制御手段からの応答を待たずに前記可変表示部において識別情報を変動表示させるための制御を行う。

10

20

30

40

50