

【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6年5月27日(2024.5.27)

【公開番号】特開2022-127697(P2022-127697A)

【公開日】令和4年9月1日(2022.9.1)

【年通号数】公開公報(特許)2022-161

【出願番号】特願2021-25830(P2021-25830)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 611 B

A 63 F 5/04 602 A

A 63 F 5/04 605 B

【手続補正書】

【提出日】令和6年5月17日(2024.5.17)

【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

20

【補正方法】変更

【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、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段と、

一のゲームの結果に応じて遊技者へ付与される遊技価値を表示する表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、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、前記付与価値コマンドを送信した後、前記応答コマンドを受信したことを条件に、前記遊技価値を前記表示手段に表示させ、

前記遊技制御手段は、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、

前記価値制御手段は、前記賭数設定コマンドを受信したときに、該賭数設定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、

前記遊技制御手段は、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、

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、

前記遊技制御手段は、前記賭数設定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ない、スロットマシン。

【手続補正2】

50

【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】

(A) 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、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該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、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段と、

10

一のゲームの結果に応じて遊技者へ付与される遊技価値を表示する表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、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、前記付与価値コマンドを送信した後、前記応答コマンドを受信したことを条件に、前記遊技価値を前記表示手段に表示させ、

20

前記遊技制御手段は、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、

前記価値制御手段は、前記賭数設定コマンドを受信したときに、該賭数設定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、

前記遊技制御手段は、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ヤンセル操作を受け付けたときに、賭数キヤンセル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、前記賭数キヤンセルコマンドを受信したときに、該賭数キヤ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、

前記遊技制御手段は、前記賭数設定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、新たな前記賭数キヤンセル操作を受け付けない。

30

他のスロットマシンは、

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2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、5台2）において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、主制御基板16）と、

遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段（たとえば、メダル数制御基板17）と、を備え、

前記遊技制御手段は、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（たとえば、1BETスイッチ20またはMAXBETスイッチ6の押下）を受け付けたときに、賭数設定コマンド（たとえば、投入コマンド）を前記価値制御手段に送信し、

40

前記価値制御手段は、前記賭数設定コマンドを受信したときに、該賭数設定コマンドに応答する応答コマンド（たとえば、図46に示される応答コマンド）を前記遊技制御手段に送信し、

前記遊技制御手段は、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ヤンセル操作（たとえば、賭数クリアスイッチ21の押下）を受け付けたときに、賭数キヤンセルコマンド（たとえば、精算コマンド）を前記価値制御手段に送信し、

前記価値制御手段は、前記賭数キヤンセルコマンドを受信したときに、該賭数キヤ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、

50

前記遊技制御手段は、前記賭数設定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ない（たとえば、図46に示されるように、主制御基板16は賭数設定操作がされた後から、応答コマンドを受信するまでになされた精算操作を受け付けない）。

10

20

30

40

50