

【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 2022-127698(P2022-127698A)
【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 2021-25831(P2021-25831)
【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、

30

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、

40

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、新たな前記賭数設定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、
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、新たな前記賭数設定操作を受け
付けない。
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、
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
ャンセル操作（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
ャンセルコマンド（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、

10

20

30

40

50

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、新たな前記賭数設定操作を受け付けない（たとえば、図４７に示されるように、主制御基板１６は精算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賭数設定操作を受け付けない）。

10

20

30

40

50