

【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 2022-127694(P2022-127694A)  
【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 2021-25827(P2021-25827)  
【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 0 3 C

A 6 3 F 5/04 6 0 5 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、

付与済みの全ての遊技価値のうち、特定状態において付与された遊技価値が占める割合  
を出力する価値付与比率処理を実行する価値付与比率処理手段と、を備え、

30

前記遊技制御手段は、前記スロットマシンの電源が投入されたときに、該遊技制御手段が有する固有情報を特定可能な固有情報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、

前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報に基づき、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定するための判定情報を生成し、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信したときに、前記判定情報を用いて、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定し、

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、

40

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、前記特定状態に制御されているか否かを特定可能な特定状態情報コマンドを前記価値制御手段に送信する、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】0 0 0 7

【補正方法】変更

50

## 【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

( 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、  
付与済みの全ての遊技価値のうち、特定状態において付与された遊技価値が占める割合を出力する価値付与比率処理を実行する価値付与比率処理手段と、を備え、  
前記遊技制御手段は、前記スロットマシンの電源が投入されたときに、該遊技制御手段が有する固有情報を特定可能な固有情報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、  
前記固有情報コマンドから特定した前記固有情報に基づき、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定するための判定情報を生成し、  
前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信したときに、前記判定情報を用いて、前記遊技制御手段から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定し、  
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  
20 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、前記特定状態に制御されているか否かを特定可能な特定状態情報コマンドを前記価値制御手段に送信する。  
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  
2 L、2 C、2 R）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）  
30 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、  
付与済みの全ての遊技価値のうち、特定状態（たとえば、有利区間）において付与された遊技価値が占める割合を出力する価値付与比率処理（たとえば、役比モニタに表示させるデータを算出する処理）を実行する価値付与比率処理手段と、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（たとえば、終了時コマンド）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  
40 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、前記特定状態に制御されているか否かを特定可能な特定状態情報コマンド（たとえば、役物情報コマンド、有利区間コマンド）を前記価値制御手段に送信する（たとえば、図51に示されるように、主制御基板16は、応答コマンドを送信した後に、役物情報コマンド、有利区間コマンドを送信する）。