

【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2023-139553(P2023-139553A)

【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2022-45134(P2022-45134)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 611B

A 63 F 5/04 697

A 63 F 5/04 613A

A 63 F 5/04 611A

【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

20

【補正対象項目名】全文

【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

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、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理を実行し、

前記所定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、

前記所定期間ににおいて、前記スロットマシンの状態をエラー状態に制御するか否かを判定するエラー判定処理を実行せず、

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、

ー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、

ー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、

ー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、

ーのゲームを終了するときに、該ー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、

40

50

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。

10

【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2L, 2C, 2R）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、

20

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：Sb13に示される試験信号生成処理）を実行し、

30

前記試験信号生成処理を実行した後、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理（たとえば、図64：Sbw2に示される割込み複数回待ち処理）を実行し、

前記所定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：Sb24に示されるリール回転起動処理）を実行し、

前記所定期間ににおいて、前記スロットマシンの状態をエラー状態に制御するか否かを判定するエラー判定処理を実行せず、（たとえば、図64：エラー移行処理は、Sb32にて行われる。）

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、

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、

40

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、

50

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