

【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 3 年 3 月 11 日 (2021.3.11)

【公開番号】特開 2019-63305 (P2019-63305A)

【公開日】平成 31 年 4 月 25 日 (2019.4.25)

【年通号数】公開・登録公報 2019-016

【出願番号】特願 2017-192556 (P2017-192556)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 R

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Q

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 1 月 8 日 (2021.1.8)

【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

【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、

規定数の賭数が設定されることで遊技を開始可能とする遊技開始可能化手段と、

遊技媒体の投入を検出する投入検出手段と、

遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

遊技者が遊技用価値を用いて賭数を設定する際に操作する賭数設定操作手段と、

遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて賭数を加算する第 1 処理及び賭数設定操作手段が操作されたことに基づいて遊技用価値を減算し、賭数を加算する第 2 処理を行う処理手段と、

を備え、

前記処理手段は、段階的に処理を進める基本処理を実行する基本処理実行手段を含み、

前記基本処理は、遊技が開始されるまで複数の処理を繰り返し実行する遊技開始待ち処理を含み、

前記遊技開始待ち処理では、前記第 1 処理及び前記第 2 処理を含む複数の処理が繰り返し実行され得、

前記処理手段は、前記第 2 処理において遊技媒体の投入が検出されているか否かを判定し、遊技媒体の投入が検出されていないと判定された場合に遊技用価値を減算し、賭数を加算する処理を行うことが可能であり、前記第 2 処理の開始後、当該第 2 処理が完了するまで前記第 1 処理を行わない、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の手段 1 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（リール 2 L、2 C、2 R）を複数備え、

前記可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン 1）において、

規定数の賭数が設定されることで遊技を開始可能とする遊技開始可能化手段（遊技開始待ち処理）と、

遊技媒体（メダル）の投入を検出する投入検出手段（投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c）と、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM 4 1 c）と、

遊技者が遊技用価値を用いて賭数を設定する際に操作する賭数設定操作手段（MAX BET スイッチ 6）と、

遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて賭数を加算する第 1 処理（メダル投入信号処理）及び前記賭数設定操作手段（MAX BET スイッチ 6）が操作されたことに基づいて遊技用価値を減算し、賭数を加算する第 2 処理（操作入力受付処理）を行う処理手段（メイン制御部 4 1）と、

を備え、

前記処理手段は、段階的に処理を進める基本処理を実行する基本処理実行手段を含み、

前記基本処理は、遊技が開始されるまで複数の処理を繰り返し実行する遊技開始待ち処理を含み、

前記遊技開始待ち処理では、前記第 1 処理及び前記第 2 処理を含む複数の処理が繰り返し実行され得、

前記処理手段は、前記第 2 処理（操作入力受付処理）において遊技媒体（メダル）の投入が検出されているか否かを判定し、遊技媒体の投入が検出されていないと判定された場合に遊技用価値（クレジット）を減算し、賭数を加算する処理（メダル投入実行処理）を行うことが可能であり、前記第 2 処理（操作入力受付処理）の開始後、当該第 2 処理が完了するまで前記第 1 処理（メダル投入信号処理）を行わない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、処理手段は、遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて賭数を加算する第 1 処理と、賭数設定操作手段が操作されたことに基づいて遊技用価値を減算し、賭数を加算する第 2 処理と、を行うとともに、第 2 処理において遊技媒体の投入が検出されているか否かを判定し、遊技媒体の投入が検出されない場合に遊技用価値を減算し、賭数を加算する処理を行うことが可能であり、第 2 処理の開始後、当該第 2 処理が完了するまでは第 1 処理を行わないため、遊技媒体の投入が検出されている状態で第 2 処理が行われてしまうことがなく、また、遊技用価値を減算し、賭数を加算する第 2 処理を中断して、遊技媒体の投入が検出されたことに基づき賭数を加算する第 1 処理が優先されるようなことがなく、処理が複雑となってしまうことがない。