

【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 4 年 7 月 25 日(2022.7.25)

【公開番号】特開 2020-168260(P2020-168260A)

【公開日】令和 2 年 10 月 15 日(2020.10.15)

【年通号数】公開・登録公報 2020-042

【出願番号】特願 2019-72533(P2019-72533)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 651

A 63 F 5/04 620

A 63 F 5/04 611A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 7 月 14 日(2022.7.14)

【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、
 制御状態をバックアップするためのバックアップ情報を保持するバックアップ手段と、
 前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設
 定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段と、
 第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とで遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
 前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御を行う有利制御手段と、
 前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度
 が異なる複数種類のパラメータのいずれかを設定するパラメータ設定手段と、
 前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種
 類の有利度示唆のいずれかを実行可能な有利度示唆手段と、を備え、
 前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定さ
 れなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり、
 前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定さ
 れたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制
 御を開始可能であり、
 前記有利度示唆手段は、
 前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊
 技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し、
 前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定され
 たことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ
 移行する第 2 状況において、前記有利度示唆を実行し、
 前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定され
 ず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況に
 おいて、前記有利度示唆を実行し、

30

40

50

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 1 遊技状態から制御が開始された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 4 状況において、前記有利度示唆を実行し、前記第 2 状況と前記第 3 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 2 状況と前記第 3 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 1 状況と前記第 2 状況とで異なる選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し、

前記第 2 状況と前記第 4 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 2 状況と前記第 4 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し、

10

前記スロットマシンの電源が投入された後、前記可変表示部の変動表示を開始させるための賭数の設定が行われるまで、デモ演出を実行可能であり、

前記デモ演出の演出態様は、前記設定値設定手段に前記設定値が設定されたか否かに関わらず、共通の態様である、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 8

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【0 0 0 8】

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（たとえば、スロットマシン 1）において、

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報（たとえば、出玉フラグ）を保持するバックアップ手段（たとえば、RAM 4 1 c）と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による設定値を変更する処理）と、

30

第 1 遊技状態（たとえば、通常区間通常）と第 2 遊技状態（たとえば、有利区間通常）とで遊技状態を制御する遊技状態制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による出玉状態を制御する処理）と、

前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御（たとえば、ポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御）を行う有利制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う処理）と、

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータ（たとえば、モード）のいずれかを設定するパラメータ設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるモード抽選結果を設定する処理）と、

40

前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示）のいずれかを実行可能な有利度示唆手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるアイキャッチ表示を行う処理）と、を備え、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり（たとえば、図 1 9 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制御を開始可能であり（たとえば、図 1 8 に示す例）、

50

前記有利度示唆手段は、

前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 17 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 2 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 18 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 31 に示す例）、

10

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 1 遊技状態から制御が開始された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 4 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 20 に示す例）、

前記第 2 状況と前記第 3 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 2 状況と前記第 3 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し（たとえば、図 32 に示す例）、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 1 状況と前記第 2 状況とで異なる選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し（たとえば、図 23 に示す例）、

20

前記第 2 状況と前記第 4 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 2 状況と前記第 4 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し（たとえば、図 22 に示す例）、

前記スロットマシンの電源が投入された後、前記可変表示部の変動表示を開始させるための賭数の設定が行われるまで、デモ演出を実行可能であり、

前記デモ演出の演出態様は、前記設定値設定手段に前記設定値が設定されたか否かに関わらず、共通の態様である。

30

40

50