

【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 11 月 8 日(2022.11.8)

【公開番号】特開 2021-29768(P2021-29768A)

【公開日】令和 3 年 3 月 1 日(2021.3.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-011

【出願番号】特願 2019-155172(P2019-155172)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【FI】

A 63 F 5/04 620

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 28 日(2022.10.28)

【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】

20

【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、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

複数種類の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、

前記有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段と、

30

を備え、

前記複数種類の遊技状態のうち第 1 遊技状態において、第 2 遊技状態への移行を伴う特別結果と、前記第 2 遊技状態への移行を伴わない特定結果と、が前記事前決定手段の決定対象となり、

前記第 2 遊技状態において、前記特別結果は前記事前決定手段の決定対象とはならず、前記特定結果は前記事前決定手段の決定対象となり、

前記有利区間制御手段は、前記通常区間において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となった場合にも前記特定結果となった場合にも前記通常区間から前記有利区間に移行させ、

前記有利区間終了手段は、初期化操作に応じて前記有利区間を終了させることが可能であり、

40

前記遊技状態制御手段は、前記初期化操作に応じて前記有利区間が終了し、前記通常区間に制御されたときに、前記第 1 遊技状態に制御し、

前記状態制御手段は、前記通常区間から前記有利区間に移行した後、該有利区間で行われた最初の遊技において、前記複数種類の状態のうちいずれに制御するかを決定し、

前記第 1 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に不利な不利状態に制御される割合が高く、

前記第 1 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記不利状態に制御される割合が高く、

50

前記第 2 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に有利な有利状態に制御される割合が高い、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】

請求項 1 のスロットマシンは、

10

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、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

複数種類の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、

前記有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段と、

を備え、

前記複数種類の遊技状態のうち第 1 遊技状態において、第 2 遊技状態への移行を伴う特別結果と、前記第 2 遊技状態への移行を伴わない特定結果と、が前記事前決定手段の決定対象となり、

20

前記第 2 遊技状態において、前記特別結果は前記事前決定手段の決定対象とはならず、前記特定結果は前記事前決定手段の決定対象となり、

前記有利区間制御手段は、前記通常区間において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となった場合にも前記特定結果となった場合にも前記通常区間から前記有利区間に移行させ、

前記有利区間終了手段は、初期化操作に応じて前記有利区間を終了させることが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記初期化操作に応じて前記有利区間が終了し、前記通常区間に制御されたときに、前記第 1 遊技状態に制御し、

30

前記状態制御手段は、前記通常区間から前記有利区間に移行した後、該有利区間で行われた最初の遊技において、前記複数種類の状態のうちいずれに制御するかを決定し、

前記第 1 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に不利な不利状態に制御される割合が高く、

前記第 1 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記不利状態に制御される割合が高く、

前記第 2 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に有利な有利状態に制御される割合が高い

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 遊技状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合には、有利状態に制御される割合が高いため、通常区間から有利区間へ移行した際の興趣を高めることができる。また、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第 1 遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特定結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合に、不利状態に制御される割合が高いため、初期化操作によって有利となってしまうことを防止できる。

また、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第 1 遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特別結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合

50

にも、不利状態に制御される割合が高いため、初期化操作によって有利となってしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50