

【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 9 月 8 日(2022.9.8)

【公開番号】 特開 2020-203050(P2020-203050A)
 【公開日】 令和 2 年 12 月 24 日(2020.12.24)
 【年通号数】 公開・登録公報 2020-052
 【出願番号】 特願 2019-113791(P2019-113791)
 【国際特許分類】
 A 63 F 5/04(2006.01)
 【FI】
 A 63 F 5/04 620

10

【手続補正書】
 【提出日】 令和 4 年 8 月 31 日(2022.8.31)
 【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手段と、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、
 前記導出操作手段の操作態様に対応する操作情報を報知不可能な非報知区間と、前記操作情報を報知可能な報知区間とのいずれかに制御する区間制御手段と、を備え、

30

前記区間制御手段は、

前記報知区間において、遊技者にとって有利な有利状態への制御が終了したときに、当該報知区間への制御を終了する終了制御を行うことが可能であり、

前記報知区間において、前記有利状態への制御が終了したときに、当該報知区間への制御を継続する継続制御を行うことが可能であり、

前記報知区間において、前記有利状態への制御が終了したときに、当該有利状態において増加した遊技用価値の量が特定量を超えるときは、当該有利状態において増加した遊技用価値の量が特定量を超えていないときよりも、前記終了制御が行われる割合が高く、

前記終了制御によって前記報知区間への制御が終了した後、前記報知区間に再度制御されてから特定ゲーム数を消化するまでの期間は、前記継続制御が行われてから前記特定ゲーム数を消化するまでの期間よりも前記有利状態に制御される割合が低く、

40

前記継続制御が行われた場合において次に前記有利状態に制御されたときに当該有利状態において増加する遊技価値の量の期待値は、前記終了制御が行われた場合において次に前記有利状態に制御されたときに当該有利状態において増加する遊技価値の量の期待値よりも小さい、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】 0008
 【補正方法】 変更
 【補正の内容】

50

【 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、

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手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による設定値を設定する処理）と、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R）と、

前記導出操作手段の操作態様（たとえば、押し順）に対応する操作情報（たとえば、ナビ情報）を報知不可能な非報知区間（たとえば、通常区間）と、前記操作情報を報知可能な報知区間（たとえば、有利区間）とのいずれかに制御する区間制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による状態を制御する処理）と、を備え、

前記区間制御手段は、

前記報知区間において、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、有利区間 A T）への制御が終了したときに、当該報知区間への制御を終了する終了制御を行うことが可能であり（たとえば、図 3）、

前記報知区間において、前記有利状態への制御が終了したときに、当該有利状態において増加した遊技用価値の量が特定量を超えるときは、当該有利状態において増加した遊技用価値の量が特定量を超えていないときよりも、前記終了制御が行われる割合が高く、

前記報知区間において、前記有利状態への制御が終了したときに、当該報知区間への制御を継続する継続制御を行うことが可能であり（たとえば、図 3）、

前記終了制御によって前記報知区間への制御が終了した後、前記報知区間に再度制御されてから特定ゲーム数（たとえば、2 0 0 G）を消化するまでの期間は、前記継続制御が行われてから前記特定ゲーム数を消化するまでの期間よりも前記有利状態に制御される割合が低く（たとえば、図 1 0 に示すように、 $X 2 1 < X 1 1$ である）、

前記継続制御が行われた場合において次に前記有利状態に制御されたときに当該有利状態において増加する遊技価値の量の期待値は、前記終了制御が行われた場合において次に前記有利状態に制御されたときに当該有利状態において増加する遊技価値の量の期待値よりも小さい（たとえば、図 1 0 に示すように、 $Y 1 2 < Y 2 2$ である）。

10

20

30

40

50