

【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5年1月11日(2023.1.11)

【公開番号】特開2021-65597(P2021-65597A)

【公開日】令和3年4月30日(2021.4.30)

【年通号数】公開・登録公報2021-020

【出願番号】特願2019-195316(P2019-195316)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 3 1

【手続補正書】

【提出日】令和4年12月27日(2022.12.27)

【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、

通常区間と有利区間に制御する区間制御手段と、

前記有利区間に於いて通常状態と前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とを含む複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、

前記通常状態において前記有利状態への移行に関連する有利状態移行関連決定を行う有利状態移行関連決定手段と、

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、遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記通常区間に於いて前記有利区間へ移行させる有利区間移行決定を行う有利区間移行決定手段と、

入賞が発生した場合に入賞演出を実行可能な入賞演出実行手段と、を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果である場合には、前記導出操作手段が第1操作態様で操作された場合に特定数の遊技用価値の付与を伴う第1表示結果を導出し、前記導出操作手段が前記第1操作態様以外の第2操作態様で操作された場合に遊技用価値の付与を伴わないまたは前記特定数未満の遊技用価値の付与を伴う第2表示結果を導出する制御を行い、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第1操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行わず、前記導出操作手段が前記第2操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

前記有利区間移行決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第1操作態様で操作された場合でも前記第2操作態様で操作され

30

40

50

た場合でも前記有利区間移行決定を行うことが可能であり、

前記入賞演出実行手段は、前記通常区間において前記第1表示結果が導出された場合にも、前記通常状態において前記第1表示結果が導出された場合にも前記入賞演出を実行せず、

前記スロットマシンは、さらに、

前記事前決定手段の決定結果を特定可能な決定結果番号を記憶する決定結果番号記憶手段と、

前記決定結果番号を前記有利状態移行関連決定に用いられる決定用情報に変換する決定用情報変換手段と、を備え、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記決定用情報に基づいて、前記有利状態移行関連決定を行う、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、

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、

通常区間に有利区間に制御する区間制御手段と、

前記有利区間において通常状態と前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とを含む複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、

前記通常状態において前記有利状態への移行に関連する有利状態移行関連決定を行う有利状態移行関連決定手段と、

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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記通常区間において前記有利区間へ移行させる有利区間移行決定を行う有利区間移行決定手段と、

入賞が発生した場合に入賞演出を実行可能な入賞演出実行手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果である場合には、前記導出操作手段が第1操作態様で操作された場合に特定数の遊技用価値の付与を伴う第1表示結果を導出し、前記導出操作手段が前記第1操作態様以外の第2操作態様で操作された場合に遊技用価値の付与を伴わないまたは前記特定数未満の遊技用価値の付与を伴う第2表示結果を導出する制御を行い、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第1操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行わず、前記導出操作手段が前記第2操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

前記有利区間移行決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第1操作態様で操作された場合でも前記第2操作態様で操作された場合でも前記有利区間移行決定を行うことが可能であり、

前記入賞演出実行手段は、前記通常区間において前記第1表示結果が導出された場合にも、前記通常状態において前記第1表示結果が導出された場合にも前記入賞演出を実行せず、

前記スロットマシンは、さらに、

前記事前決定手段の決定結果を特定可能な決定結果番号を記憶する決定結果番号記憶手

10

20

30

40

50

段と、

前記決定結果番号を前記有利状態移行関連決定に用いられる決定用情報に変換する決定用情報変換手段と、を備え、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記決定用情報に基づいて、前記有利状態移行関連決定を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間における通常状態においては、第1操作態様で操作することで特定数の遊技用価値が付与されるが有利状態への移行に関連する有利状態移行関連決定が行われず、第2操作態様で操作することで特定数の遊技用価値は付与されないが有利状態移行関連決定が行われる。このため、有利区間における通常状態においては、遊技者が第1操作態様で操作して特定数の遊技用価値の付与を受けるか、第2操作態様で操作して有利状態移行関連決定を行わせるか、を選択することが可能となるので、有利区間に制御されることによる興奮を高めることができる。

また、通常区間においては第1操作態様で操作することで特定数の遊技用価値が付与されるうえに、有利区間へ移行させる有利区間移行決定が行われるため、遊技者が通常区間に制御されていることを特定した場合には、第1操作態様で操作することで有利となる。特に、遊技者が有利区間における通常状態において第2操作態様を選択して遊技を行う場合には、通常区間においては第1操作態様で操作し、有利区間における通常状態においては第2操作態様で操作すること、すなわち通常区間であるか、有利区間における通常状態であるか、を特定して操作態様を変えることでより有利となる。

また、第2操作態様で操作することで有利状態移行関連決定が行われる状況が存在するにも関わらず、第1操作態様で操作して第1表示結果を導出させた方が常に有利であると誤って認識させてしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50