

【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2月12日(2021.2.12)

【公開番号】特開2020-203130(P2020-203130A)

【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2020-152451(P2020-152451)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 4 B

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 0 2 D

【手続補正書】

【提出日】令和2年12月18日(2020.12.18)

【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複数備え、

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、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において、

入賞の発生を許容するか否か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、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示部の表示結果の組合せのうち、前記複数の可変表示部に跨る所定ライン上の識別情報の組合せに基づいて、入賞が発生したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段と、

前記事前決定手段の決定結果が所定入賞の発生を許容する所定結果である旨を示唆する示唆手段と、を備え、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに、遊技者にとって有利な有利状態への移行が決定される場合があり、

前記所定結果には、第1所定結果と、当該第1所定結果とは前記有利状態への移行に関する有利度が異なる第2所定結果とが含まれ、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたときには、前記複数の可変表示部のうちの特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果を導出し、前記特定可変表示部とは異なる所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する一方、前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときには、前記特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報と

は異なる識別情報となるとともに前記所定ラインとは異なるライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとのいずれにおいても、前記特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する一方、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果である場合と前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果である場合とで、入賞の発生によって同じ価値が付与される、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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複数備え、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、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において、

入賞の発生を許容するか否か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、前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示部の表示結果の組合せのうち、前記複数の可変表示部に跨る所定ライン上の識別情報の組合せに基づいて、入賞が発生したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段と、

前記事前決定手段の決定結果が所定入賞の発生を許容する所定結果である旨を示唆する示唆手段と、を備え、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに、遊技者にとって有利な有利状態への移行が決定される場合があり、

前記所定結果には、第1所定結果と、当該第1所定結果とは前記有利状態への移行に関する有利度が異なる第2所定結果とが含まれ、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたときには、前記複数の可変表示部のうちの特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果を導出し、前記特定可変表示部とは異なる所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する一方、前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときには、前記特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となるとともに前記所定ラインとは異なるライン上の識別情報が前記特

定識別情報となる表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとのいずれにおいても、前記特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する一方、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与される、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与される、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果である場合と前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果である場合とで、入賞の発生によって同じ価値が付与される。

なお、スロットマシンは、以下の構成であってもよい。

(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複数備え、

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、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（たとえば、実施の形態におけるスロットマシン1）において、

入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（たとえば、内部抽選処理）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（たとえば、ストップスイッチ8L～8R）と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（たとえば、リール回転処理）と、

前記複数の可変表示部の表示結果の組合せのうち、前記複数の可変表示部に跨る所定ライン（たとえば、入賞ラインLN）上の識別情報の組合せに基づいて、入賞が発生したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段（たとえば、入賞判定処理）と、

前記事前決定手段の決定結果が所定入賞の発生を許容する所定結果（たとえば、強チエリーリップ当選）である旨を示唆する示唆手段（たとえば、サブ制御部91によりチエリーリップ当選を示唆する処理）と、

入賞の発生によって付与される遊技用価値を特定可能な情報（たとえば、払出し枚数）を表示可能な遊技用価値情報表示部（たとえば、払出数表示部12）と、

前記遊技用価値情報表示部の表示状態を制御する表示制御手段（たとえば、メイン制御部41、図19(b)）と、

複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値（たとえば、1～6の数値）に変更することで有利度を変更可能な設定変更状態に制御する設定変更手段（たとえば、メイン制御部41）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記遊技用価値情報表示部の表示状態が特定状態（たとえば、払出し枚数を表示した状態）であるときに、所定操作（たとえば、精算操作、BET操作）が実行されることにより、前記遊技用価値情報表示部の表示状態を前記設定変更状態の終了後の表示状態（たとえば、払出数表示部12に「0」を表示した状態、図19(e)）と同一の状態に制御し、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに、遊技者にとって有利な有利状態への移行が決定される場合があり、

前記所定結果には、第1所定結果と、当該第1所定結果とは前記有利状態への移行に関する有利度が異なる第2所定結果とが含まれ、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果（たとえば、強チエリーリップ当選）

であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたとき（たとえば、目押し成功となるタイミングでストップスイッチが操作されたとき）には、前記複数の可変表示部のうちの特定可変表示部（たとえば、左リール2Lと中リール2C）の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が特定識別情報となり、前記特定可変表示部とは異なる所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する一方、前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときには、前記特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となり、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となるとともに前記所定ラインとは異なるライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1所定結果（たとえば、強チェリーリップ当選）であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたとき（たとえば、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチが操作されたとき）と、前記事前決定手段の決定結果が前記第2所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとのいずれにおいても、前記特定可変表示部（たとえば、左リール2Lと中リール2C）の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する（たとえば、図14(f)に示すように、入賞ラインLN上の左リール2L、中リール2Cにリプレイ図柄が揃う）一方、前記所定可変表示部（たとえば、右リール）の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する（たとえば、図14(f)に示すように、入賞ラインLN上の右リール2Rにチェリー図柄が導出される）。