

【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 2020-203047(P2020-203047A)

【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 2019-113788(P2019-113788)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 620

【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、当該期間が経過した後の期間よりも前記有利状態に制御される割合が低く、

前記特定ゲーム数の消化中に減少する遊技者所有の遊技用価値の量の期待値は、一の前記有利状態に制御されてから当該有利状態が終了するまでに増加する遊技者所有の遊技用価値の量の期待値よりも小さく、

40

少なくとも前記設定手段により一の設定値が設定されているときにおいて、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、前記特定ゲーム数を消化した特定タイミングからの第 1 期間において前記有利状態に制御される割合は、前記特定タイミングから前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において前記有利状態に制御される割合よりも高く、

少なくとも前記設定手段により一の設定値が設定されているときにおいて、前記第 1 期間において前記有利状態への制御が決定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、前記第 2 期間において前記有利状態への制御が決定されたときに当

50

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】

【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41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8L, 8C, 8R）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41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AT）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、200G）を消化するまでの期間は、当該期間が経過した後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10に示すように、 $X_{21} < X_{22}$ である）、

前記特定ゲーム数の消化中に減少する遊技者所有の遊技用価値の量（たとえば、メダル枚数）の期待値は、一の前記有利状態に制御されてから当該有利状態が終了するまでに増加する遊技者所有の遊技用価値の量の期待値よりも小さく、

少なくとも前記設定手段により一の設定値（たとえば、設定6）が設定されているときにおいて、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、前記特定ゲーム数を消化した特定タイミング（たとえば、200Gを消化したタイミング）からの第1期間（たとえば、201G～250G）において前記有利状態に制御される割合は、前記特定タイミングから前記第1期間が経過した後の第2期間（たとえば、251G～300G）において前記有利状態に制御される割合よりも高く（たとえば、図10に示すように、 $X_{22} > X_{23}$ である）、

少なくとも前記設定手段により一の設定値が設定されているときにおいて、前記第1期間において前記有利状態への制御が決定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、前記第2期間において前記有利状態への制御が決定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10に示すように、 $Y_{12} < Y_{13}$ 、 $Y_{22} < Y_{23}$ である）。

10

20

30

40