

【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2年3月12日(2020.3.12)

【公開番号】特開2018-42735(P2018-42735A)

【公開日】平成30年3月22日(2018.3.22)

【年通号数】公開・登録公報2018-011

【出願番号】特願2016-179746(P2016-179746)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【手続補正書】

【提出日】令和2年2月3日(2020.2.3)

【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、

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、

通常区間と有利区間とを含む複数種類の区間のうちのいずれかに制御可能な区間制御手段と、

第1状態と第2状態とを含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御可能な状態制御手段と、

前記有利区間ににおいて前記導出操作手段の操作態様を報知する報知状態に制御可能な報知状態制御手段と、を備え、

前記区間制御手段は、

前記通常区間ににおいて有利区間移行条件が成立したときに前記有利区間に制御し、

前記有利区間ににおいて有利区間終了条件が成立したときに前記通常区間に制御し、

前記状態制御手段は、

前記第1状態において当該第1状態に制御されたゲーム数を計数し、

前記第1状態において計数したゲーム数が特定ゲーム数になったときに前記第2状態に制御し、

前記第1状態かつ前記通常区間ににおいて前記有利区間移行条件が成立したときと、前記第2状態かつ前記通常区間ににおいて前記有利区間移行条件が成立したときとで、前記報知状態への制御に関する有利度が異なる、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】

(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、

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、

通常区間と有利区間とを含む複数種類の区間のうちのいずれかに制御可能な区間制御手段と、

第1状態と第2状態とを含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御可能な状態制御手段と、

前記有利区間ににおいて前記導出操作手段の操作態様を報知する報知状態に制御可能な報知状態制御手段と、を備え、

前記区間制御手段は、

前記通常区間ににおいて有利区間移行条件が成立したときに前記有利区間に制御し、

前記有利区間ににおいて有利区間終了条件が成立したときに前記通常区間に制御し、

前記状態制御手段は、

前記第1状態において当該第1状態に制御されたゲーム数を計数し、

前記第1状態において計数したゲーム数が特定ゲーム数になったときに前記第2状態に制御し、

前記第1状態かつ前記通常区間ににおいて前記有利区間移行条件が成立したときと、前記第2状態かつ前記通常区間ににおいて前記有利区間移行条件が成立したときとで、前記報知状態への制御に関する有利度が異なる。

スロットマシンは、以下のように構成されてもよい。

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、第3実施形態に係るスロットマシン1）において、

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, 8C, 8R）と、

第1遊技状態（たとえば、RT0）と、第2遊技状態（たとえば、RT1）とを含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに制御する遊技状態制御手段（たとえば、メイン制御部41による遊技状態を遷移させる処理）と、

前記導出操作手段の操作態様（たとえば、押し順）を報知する報知状態（たとえば、AT）に制御する報知状態制御手段（たとえば、メイン制御部41によるATに制御する処理）と、

通常状態（たとえば、非CZかつ非ATである通常区間の状態）よりも前記報知状態への制御に関する有利度合いが高い高確率状態（たとえば、CZ）に制御する高確率状態制御手段（たとえば、メイン制御部41によるCZに制御する処理）とを備え、

前記第1遊技状態において所定ゲーム数（たとえば、1000ゲーム）が消化されたときに前記第2遊技状態へと遊技状態が移行し（たとえば、図34, 35参照）、

前記第1遊技状態および前記第2遊技状態のいずれであっても、前記通常状態から前記高確率状態への移行確率は同じである一方で（たとえば、図43(a)に示すように通常区間中の有利区間移行抽選は完全確率）、前記第2遊技状態でありかつ前記高確率状態であるときには、前記第1遊技状態でありかつ前記高確率状態であるときよりも、前記報知状態に制御されやすい（たとえば、図43(b), (c)に示すようにRT1中はRT0中よりもCZ中のAT抽選でAT当選し易い）。