

【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】平成25年9月26日(2013.9.26)

【公開番号】特開2013-52026(P2013-52026A)

【公開日】平成25年3月21日(2013.3.21)

【年通号数】公開・登録公報2013-014

【出願番号】特願2011-190711(P2011-190711)

【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 2 A

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成25年7月31日(2013.7.31)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、

役の抽選を行う役抽選手段と、

前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチと、

遊技の進行を遅らせるフリーズ演出を制御するフリーズ制御手段と、

フリーズ実行モードとして、フリーズ演出の実行確率が所定の確率に設定されたフリ-

ーズ実行モードAと、フリーズ演出の実行確率がフリーズ実行モードAより高い確率に設定

されたフリーズ実行モードBとを有し、フリーズ実行モード間の移行を制御するモード移

行制御手段と、

所定の再遊技役の当選確率が異なる複数種類の遊技状態を有し、これらの遊技状態間の

移行を制御する遊技状態制御手段と

を備え、

前記役抽選手段による役の抽選結果として、当該遊技の前記遊技状態と次遊技の前記遊

技状態とが異なる場合を有する役抽選結果と、当該遊技の前記遊技状態と次遊技の前記遊

技状態とが同一となる役抽選結果とを有し、

当該遊技の前記遊技状態と次遊技の前記遊技状態とが同一となる役抽選結果として、特

定役抽選結果を含む複数種類の役抽選結果を有し、

前記特定役抽選結果となった遊技では、フリーズ実行モードを移行させるための前記ス

トップスイッチの押し順が決定されるようにし、

前記モード移行制御手段は、

フリーズ実行モードA滞在中に、前記特定役抽選結果となった遊技で、フリーズ実行モ

ードを移行させるための押し順として決定された押し順で前記トップスイッチが操作さ

れたときは、フリーズ実行モードをフリーズ実行モードAからフリーズ実行モードBに移

行させるように制御し、

フリーズ実行モードA滞在中に、前記特定役抽選結果となった遊技で、フリーズ実行モ

ードを移行させるための押し順として決定された押し順以外の押し順で前記トップスイ

チが操作されたときは、フリーズ実行モードをフリーズ実行モードAからフリーズ実行

モードBには移行させないように制御し、

フリーズ実行モードA滞在中に、前記特定役抽選結果以外の役抽選結果となつた遊技では、フリーズ実行モードをフリーズ実行モードAからフリーズ実行モードBには移行させないように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【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】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの押し順に応じてフリーズ演出の実行確率を変化させることである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、かっこ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項1の発明は、複数種類の図柄を表示した複数のリール(31)と、役の抽選を行う役抽選手段(61)と、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ(42)と、遊技の進行を遅らせるフリーズ演出を制御するフリーズ制御手段(70)と、フリーズ実行モードとして、フリーズ演出の実行確率が所定の確率に設定されたフリーズ実行モードAと、フリーズ演出の実行確率がフリーズ実行モードAより高い確率に設定されたフリーズ実行モードBとを有し、フリーズ実行モード間の移行を制御するモード移行制御手段(71)と、所定の再遊技役の当選確率が異なる複数種類の遊技状態を有し、これらの遊技状態間の移行を制御する遊技状態制御手段(メイン遊技状態制御手段69)とを備え、前記役抽選手段による役の抽選結果として、当該遊技の前記遊技状態と次遊技の前記遊技状態とが異なる場合を有する役抽選結果(BB、及びRBの各単独当選、小役重複当選1~5、並びにリプレイ重複当選1~12)と、当該遊技の前記遊技状態と次遊技の前記遊技状態とが同一となる役抽選結果(小役1、小役2、小役3A、リプレイA、及びリプレイFの各単独当選、並びに非当選)とを有し、当該遊技の前記遊技状態と次遊技の前記遊技状態とが同一となる役抽選結果として、特定役抽選結果(リプレイFの単独当選)を含む複数種類の役抽選結果を有し、前記特定役抽選結果となつた遊技では、フリーズ実行モードを移行させるための前記ストップスイッチの押し順が決定されるようにし、前記モード移行制御手段は、フリーズ実行モードA滞在中に、前記特定役抽選結果となつた遊技で、フリーズ実行モードを移行させるための押し順として決定された押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、フリーズ実行モードをフリーズ実行モードAからフリーズ実行モードBに移行させるように制御し、フリーズ実行モードA滞在中に、前記特定役抽選結果となつた遊技で、フリーズ実行モードを移行させるための押し順として決定された押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、フリーズ実行モードをフリーズ実行モードA滞在中に、前記特定役抽選結果となつた遊技では、フリーズ実行モードをフリーズ実行モードAからフリーズ実行モードBには移行させないように制御することを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(作用)

請求項1の発明においては、役抽選結果として、当該遊技の遊技状態と次遊技の遊技状態とが異なる場合を有する役抽選結果と、当該遊技の遊技状態と次遊技の遊技状態とが同一となる役抽選結果とを有する。

また、当該遊技の遊技状態と次遊技の遊技状態とが同一となる役抽選結果として、特定役抽選結果を含む複数種類の役抽選結果を有する。

さらに、特定役抽選結果となった遊技では、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチの押し順が決定される。

そして、フリーズ実行モードA滞在中に、特定役抽選結果となった遊技で、フリーズ実行モードを移行させるための押し順として決定された押し順でストップスイッチが操作されたときは、フリーズ実行モードがフリーズ実行モードAからフリーズ実行モードBに移行する。

また、フリーズ実行モードA滞在中に、特定役抽選結果となった遊技で、フリーズ実行モードを移行させるための押し順として決定された押し順以外の押し順でストップスイッチが操作されたときは、フリーズ実行モードがフリーズ実行モードAからフリーズ実行モードBには移行しない。

さらにまた、フリーズ実行モードA滞在中に、特定役抽選結果以外の役抽選結果となつた遊技では、フリーズ実行モードがフリーズ実行モードAからフリーズ実行モードBには移行しない。

このため、ストップスイッチの押し順に応じてフリーズ演出の実行確率を変化させることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明によれば、ストップスイッチの押し順に応じてフリーズ演出の実行確率を変化させることができる。