

【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26年4月24日(2014.4.24)

【公開番号】特開2013-183817(P2013-183817A)

【公開日】平成25年9月19日(2013.9.19)

【年通号数】公開・登録公報2013-051

【出願番号】特願2012-49817(P2012-49817)

【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26年3月12日(2014.3.12)

【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】

役を構成する図柄を含む複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
各前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、
前記ストップスイッチが操作されたときに前記リールを停止制御するリール制御手段と、
、
遊技の進行を遅延させるフリーズを制御するフリーズ制御手段と、
通常モードと、前記通常モードよりもフリーズの発生頻度が高い高確率モードとを有し、
これらの間の移行を制御するモード制御手段と
を備え、

遊技には、前記ストップスイッチの押し順によって遊技者の受ける利益を異ならせる押し順遊技と、前記ストップスイッチの押し順がいずれの押し順であっても遊技者の受ける利益を同一にした押し順不問遊技とを有し、

前記リール制御手段は、前記押し順遊技では、前記ストップスイッチの押し順に応じて利益が異なる図柄の組合せを停止表示させ、前記押し順不問遊技では、前記ストップスイッチの押し順にかかわらず利益が同一の図柄の組合せを停止表示させるように前記リールを停止制御し、

前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記高確率モードに移行させない標準押し順と、前記高確率モードに移行させる高確移行押し順とが定まるようにし、

前記モード制御手段は、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記ストップスイッチが前記高確移行押し順で操作されたことを必要条件として前記高確率モードに移行させ、

前記押し順不問遊技は、役の抽選で役抽選結果Aとなった場合を含み、

前記リール制御手段は、役抽選結果Aとなった場合において、前記ストップスイッチが前記標準押し順で操作されたときは、図柄の組合せPを停止表示可能に前記リールを停止制御し、前記ストップスイッチが前記標準押し順以外の特定押し順で操作されたときは、図柄の組合せQを停止表示可能に前記リールを停止制御し、

役抽選結果 A となったときは、前記標準押し順及び前記特定押し順以外の所定の押し順を前記高確移行押し順とし、

前記ストップスイッチの押し順の報知を制御する報知制御手段を備え、

前記報知制御手段は、

前記通常モードにおいて前記高確率モードに誘導することに決定したときは、前記押し順不問遊技で前記高確移行押し順を報知し、

前記特定押し順を報知することに決定した場合において役抽選結果 A となったときは、前記特定押し順を報知する

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

しかし、役の抽選結果に応じてフリーズを発生させると、フリーズの発生に遊技者を関与させることができず、また、役の抽選もフリーズの制御もメイン制御手段側で行われることから、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールすることができない。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、フリーズが偶然に発生してしまうことを防止しつつ、フリーズの発生に遊技者を関与させることである。

また、本発明が解決しようとする課題は、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールできるようにすることである。

【手続補正 4】

【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】

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、カッコ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項 1 の発明は、

役を構成する図柄を含む複数種類の図柄を表示した複数（左、中、右の 3 個）のリール（31）と、

各前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（42）と、

前記ストップスイッチが操作されたときに前記リールを停止制御するリール制御手段（64）と、

遊技の進行を遅延させるフリーズを制御するフリーズ制御手段（71）と、

通常モードと、前記通常モードよりもフリーズの発生頻度が高い高確率モードとを有し、これらの間の移行を制御するモード制御手段（70）と

を備え、

遊技には、前記ストップスイッチの押し順によって遊技者の受ける利益を異ならせる押し順遊技と、前記ストップスイッチの押し順がいずれの押し順であっても遊技者の受ける利益を同一にした押し順不問遊技とを有し、

前記リール制御手段は、前記押し順遊技では、前記ストップスイッチの押し順に応じて利益が異なる図柄の組合せを停止表示させ、前記押し順不問遊技では、前記ストップスイッチの押し順にかかわらず利益が同一の図柄の組合せを停止表示させるように前記リールを停止制御し、

前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記高確率モードに移行させない標準押し順（左中右、左右中）と、前記高確率モードに移行させる高確移行押し順とが定まるようにし、

前記モード制御手段は、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記ストップスイッチが前記高確移行押し順で操作されたことを必要条件として前記高確率モードに移行させ、

前記押し順不問遊技は、役の抽選で役抽選結果 A（リプレイ A 群、リプレイ C 群）となった場合を含み、

前記リール制御手段は、役抽選結果 A となった場合において、前記ストップスイッチが前記標準押し順で操作されたときは、図柄の組合せ P（「R P 1」－「R P 1」－「R P 1」等）を停止表示可能に前記リールを停止制御し、前記ストップスイッチが前記標準押し順以外の特定押し順（右中左）で操作されたときは、図柄の組合せ Q（「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」等）を停止表示可能に前記リールを停止制御し、

役抽選結果 A となったときは、前記標準押し順及び前記特定押し順以外の所定の押し順を前記高確移行押し順とし、

前記ストップスイッチの押し順の報知を制御する報知制御手段（82）を備え、

前記報知制御手段は、

前記通常モードにおいて前記高確率モードに誘導することに決定したときは、前記押し順不問遊技で前記高確移行押し順を報知し、

前記特定押し順を報知することに決定した場合において役抽選結果 A となったときは、前記特定押し順を報知する

ことを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【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 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【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 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

本発明によれば、フリーズが偶然に発生してしまうことを防止しつつ、フリーズの発生に遊技者を関与させることができる。

また、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールすることができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 2】

ここで、メイン制御手段 5 0 側でペナルティを設定する押し順と、サブ制御手段 8 0 側でペナルティを設定する押し順とは、完全に一致するようにしてもよい。

しかし、これに限らず、たとえば、メイン制御手段 5 0 側でペナルティを設定する押し順の一部について、サブ制御手段 8 0 側でペナルティを設定してもよく、逆に、サブ制御手段 8 0 側でペナルティを設定する押し順の一部について、メイン制御手段 5 0 側でペナルティを設定してもよい。

< 付記 >

本願の出願当初の請求項に係る発明（当初発明）が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

（１）当初発明が解決しようとする課題

役の抽選結果に応じてフリーズを発生させると、フリーズの発生に遊技者を関与させることができず、また、役の抽選もフリーズの制御もメイン制御手段側で行われることから、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールすることができない。

さらにまた、上記の特許文献 1 に開示されているように、操作手順に応じてフリーズを発生させると、フリーズの発生に遊技者を関与させることはできるが、操作手順を示唆する演出がなくても、操作手順が偶然に一致してフリーズが発生してしまうことがある。

さらに、メイン遊技状態（ＲＴ遊技）を移行させなければ、リプレイの当選確率を変えることができないので、特殊リプレイが出現しやすい状態と出現しにくい状態とを作り出すことができない。

したがって、当初発明が解決しようとする課題は、遊技の進行を所定時間停止するフリーズを行うスロットマシンにおいて、フリーズの発生に遊技者を関与させつつ、フリーズが偶然に発生してしまうことを防止することである。

また、当初発明が解決しようとする課題は、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールできるようにすることである。

さらに、当初発明が解決しようとする課題は、メイン遊技状態（RT遊技）を移行させることなく、特殊リプレイが出現しやすい状態と出現しにくい状態とを作り出すことである。

（２）当初発明に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第１の解決手段は、役を構成する図柄を含む複数種類の図柄を表示した複数（左、中、右の３個）のリール（３１）と、各前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（４２）と、前記ストップスイッチが操作されたときに前記リールを停止制御するリール制御手段（６４）と、遊技の進行を所定時間（５秒間）停止するフリーズを制御するフリーズ制御手段（７１）と、通常モードと、前記通常モードよりもフリーズの発生確率を高く設定した高確率モードとを有し、これらの間の移行を制御するモード制御手段（７０）とを備え、遊技には、前記ストップスイッチの押し順によって遊技者の受ける利益を異ならせる押し順遊技と、前記ストップスイッチの押し順がいずれの押し順であっても遊技者の受ける利益を同一にした押し順不問遊技とを有し、前記リール制御手段は、前記押し順遊技では、前記ストップスイッチの押し順に応じて利益が異なる図柄の組合せを停止表示させ、前記押し順不問遊技では、前記ストップスイッチの押し順にかかわらず利益が同一の図柄の組合せを停止表示させるように前記リールを停止制御し、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記高確率モードに移行させない標準押し順（左中右、左右中）と、前記高確率モードに移行させる高確移行押し順とが割り当てられ、前記モード制御手段は、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記ストップスイッチが前記高確移行押し順で操作されたときは、前記高確率モードに移行させるように制御し、前記押し順不問遊技は、役の抽選で役抽選結果Ａ（リプレイＡ群、リプレイＣ群）となった場合を含み、前記リール制御手段は、役抽選結果Ａとなった場合において、前記ストップスイッチが前記標準押し順で操作されたときは、図柄の組合せＰ（「ＲＰ１」－「ＲＰ１」－「ＲＰ１」等）を停止表示可能に前記リールを停止制御し、前記ストップスイッチが前記標準押し順以外の特定押し順（右中左）で操作されたときは、図柄の組合せＱ（「赤７」－「赤７」－「赤７」等）を停止表示可能に前記リールを停止制御し、役抽選結果Ａとなったときは、前記標準押し順及び前記特定押し順以外の押し順に対して、前記高確移行押し順が割り当てられ、前記ストップスイッチの押し順の報知を制御する報知制御手段（８２）を備え、前記報知制御手段は、前記高確率モードに誘導するか否か、及び前記特定押し順を報知するか否かを決定するとともに、前記通常モードにおいて前記高確率モードに誘導することに決定したときは、前記押し順不問遊技で前記高確移行押し順を報知し、前記特定押し順を報知することに決定した場合において役抽選結果Ａとなったときは、前記特定押し順を報知するように制御し、フリーズの態様に応じて遊技者に対して特典（ＡＴ遊技の実行権利）を付与するとともに、図柄の組合せＱの停止表示の結果に基づいて遊技者に対して特典（ＡＴ遊技の実行権利）を付与することを特徴とするスロットマシンである。

第２の解決手段は、第１の解決手段において、前記通常モード及び前記高確率モードに加えて、外部に遊技履歴信号が出力される信号出力モードを有し、前記モード制御手段は、これらの間の移行を制御し、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記標準押し順及び前記高確移行押し順に加えて、前記信号出力モードに移行させる信号出力押し順が割り当てられるとともに、役抽選結果Ａとなったときは、前記標準押し順及び前記特定押し順以外の押し順に対して、前記高確移行押し順及び前記信号出力押し順が割り当てられ、前記報知制御手段は、前記高確率モードに誘導するか否か、及び前記特定押し順を報知するか否かに加えて、前記信号出力モードに誘導するか否かを決定するとともに、前

記通常モードにおいて前記信号出力モードに誘導することに決定したときは、前記押し順不問遊技で前記信号出力押し順を報知するように制御し、前記モード制御手段は、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記ストップスイッチが前記信号出力押し順で操作されたときは、前記信号出力モードに移行させるように制御し、前記信号出力モードに移行したときは、外部に遊技履歴信号を出力するように制御することを特徴とするスロットマシンである。

第3の解決手段は、第2の解決手段において、前記押し順遊技において遊技者の受ける利益が大きい図柄の組合せを停止表示させるための前記ストップスイッチの押し順を報知する報知遊技（AT遊技）と、これを報知しない非報知遊技（非AT遊技）とを有し、前記報知制御手段は、前記非報知遊技で所定の条件（AT抽選で当選したこと、白7が当選・入賞したこと、逆回転フリーズが発生したこと）を満たしたときは前記報知遊技に移行させ、前記報知遊技で所定遊技回数（40遊技）を消化したときは前記非報知遊技に移行させるように制御するとともに、前記非報知遊技から前記報知遊技に移行するごとに、前記信号出力モードに誘導することを決定することを特徴とするスロットマシンである。

（作用）

当初発明においては、押し順不問遊技で、標準押し順と、高確移行押し順とが割り当てられる。

また、押し順不問遊技には、役抽選結果Aとなった場合が含まれる。

さらにまた、役抽選結果Aとなった場合において、ストップスイッチを標準押し順で操作したときは、図柄の組合せPが停止表示可能となり、ストップスイッチを特定押し順で操作したときは、図柄の組合せQが停止表示可能となる。

さらに、役抽選結果Aとなったときは、標準押し順及び特定押し順以外の押し順に対して、高確移行押し順が割り当てられる。

また、押し順不問遊技で、ストップスイッチを標準押し順で操作したときは、図柄の組合せQが停止表示されることはなく、高確率モードに移行することもない。

さらにまた、高確率モードに誘導することに決定したときは、押し順不問遊技で高確移行押し順を報知する。このとき、ストップスイッチを高確移行押し順で操作すると、高確率モードに移行する。そうすると、フリーズの発生確率が高くなり、その間に発生したフリーズの態様に応じて、遊技者に対して特典を付与する。

さらに、特定押し順を報知することに決定した場合において役抽選結果Aとなったときは、特定押し順を報知する。このとき、ストップスイッチを特定押し順で操作すると、図柄の組合せQが停止表示可能となる。そして、図柄の組合せQの停止表示の有無や回数に応じて、遊技者に対して特典を付与する。

（当初発明と実施形態との関係）

実施形態では、押し順遊技は、役の抽選で第1～第56ベル（押し順ベル）に当選した遊技に相当し、押し順不問遊技は、役の抽選で第1～第27リプレイ（押し順不問リプレイ）に当選した遊技に相当する。

（3）当初発明の効果

当初発明によれば、押し順不問遊技で、ストップスイッチを標準押し順で操作すると、図柄の組合せQが停止表示されることはなく、高確率モードに移行することもない。

また、押し順不問遊技で、高確移行押し順が報知されたときに、ストップスイッチを高確移行押し順で操作すると、高確率モードに移行して、フリーズの発生確率が高くなる。

さらにまた、役抽選結果Aとなった遊技で、特定押し順が報知されたときに、ストップスイッチを特定押し順で操作すると、図柄の組合せQが停止表示可能となる。

このため、フリーズの発生に遊技者を関与させつつ、押し順の報知がないときは遊技者に標準押し順を選択させるようにすれば、フリーズが偶然に発生してしまうことを防止することができる。

また、高確移行押し順の報知の有無によりフリーズの発生をコントロールすることができるので、高確率モードに誘導するか否かの決定をサブ制御手段側で行えば、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールすることができる。

さらに、押し順の報知がないときは遊技者に標準押し順を選択させるようにしつつ、特定押し順の報知の有無により、メイン遊技状態（R T遊技）を移行させることなく、図柄の組合せQ（「赤7」が揃うリプレイ）が出現しやすい状態と出現しにくい状態とを作り出すことができる。