

【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2013-52025(P2013-52025A)

【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2011-190710(P2011-190710)

【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、

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、

フリーズ演出の実行確率がそれぞれ所定の確率に設定された複数種類のフリーズ実行モードを有し、これらの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、
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を決定する押し

順決定手段と、

所定の役の当選確率が異なる複数種類の役抽選テーブルと、

複数種類の前記役抽選テーブルのうちのいずれか 1 つの前記役抽選テーブルを用いて役
の抽選を行う役抽選手段と

を備え、

前記役抽選手段による役の抽選結果として、当該遊技で用いた前記役抽選テーブルと次
遊技で用いる前記役抽選テーブルとが異なる場合を有する役抽選結果と、当該遊技で用い
た前記役抽選テーブルと次遊技で用いる前記役抽選テーブルとが同一となる役抽選結果と
を有し、

当該遊技で用いた前記役抽選テーブルと次遊技で用いる前記役抽選テーブルとが同一と
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、

前記押し順決定手段は、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を決定し、前記特定役抽選結果以外の役
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
チの押し順を決定しないように制御し、

前記モード移行制御手段は、前記押し順決定手段により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ことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御する
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】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

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】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

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 (3 1) 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 (4 2) 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 (7 0) と、フリーズ演出の実行確率がそれぞれ所定の確率に設定された複数種類のフリーズ実行モードを有し、これらの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 (7 1) と、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を決定する押し順決定手段 (7 4) と、所定の役の当選確率が異なる複数種類の役抽選テーブル (6 2 A ~ 6 2 F) と、複数種類の前記役抽選テーブルのうちのいずれか 1 つの前記役抽選テーブルを用いて役の抽選を行う役抽選手段 (6 1) とを備え、前記役抽選手段による役の抽選結果として、当該遊技で用いた前記役抽選テーブルと次遊技で用いる前記役抽選テーブルとが異なる場合を有する役抽選結果 (B B 、及び R B 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 ~ 1 2) と、当該遊技で用いた前記役抽選テーブルと次遊技で用いる前記役抽選テーブルとが同一となる役抽選結果 (小役 1 、小役 2 、小役 3 A 、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、当該遊技で用いた前記役抽選テーブルと次遊技で用いる前記役抽選テーブル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、前記押し順決定手段は、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を決定し、前記特定役抽選結果以外の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を決定しないように制御し、前記モード移行制御手段は、前記押し順決定手段により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ことを条件に、フリーズ実行モードを移行させる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】 0 0 1 0

【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】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

(作用)

請求項 1 の発明においては、役抽選結果として、当該遊技で用いた役抽選テーブルと次遊技で用いる役抽選テーブルとが異なる場合を有する役抽選結果と、当該遊技で用いた役

抽選テーブルと次遊技で用いる役抽選テーブルとが同一となる役抽選結果とを有する。

また、当該遊技で用いた役抽選テーブルと次遊技で用いる役抽選テーブル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。

これに対し、特定役抽選結果以外の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は決定されない。

そして、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ると、フリーズ実行モードが移行する。

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。