

【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24年12月6日(2012.12.6)

【公開番号】特開2012-205891(P2012-205891A)
 【公開日】平成24年10月25日(2012.10.25)
 【年通号数】公開・登録公報2012-044
 【出願番号】特願2012-55166(P2012-55166)
 【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 B

A 6 3 F 5/04 5 1 4 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】
 【提出日】平成24年10月2日(2012.10.2)
 【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】

遊技の進行に用いられる複数の操作スイッチと、
複数の遊技状態のうち特定遊技状態に移行することに決定したときに、前記特定遊技
状態の遊技回数の初期値を決定する初期値決定手段と、
前記特定遊技状態の遊技回数をカウントする遊技回数カウント手段と、
前記特定遊技状態の遊技回数を加算するか否かの加算抽選を行う加算抽選手段と
を備え、
加算抽選を行うための条件を満たしたときは、複数の前記操作スイッチのうち少なくと
も 1 つの前記操作スイッチの操作の受け付けを不許可の状態にするフリーズ制御を開始する
ように制御し、

前記加算抽選手段は、前記フリーズ制御の期間中に、複数の前記操作スイッチのうちの
特定操作スイッチが操作されたときに前記特定操作スイッチの操作に基づく 1 回目の加算
抽選を行うとともに、前記特定操作スイッチの操作に基づく n 回目 (n 1) の加算抽選
で当選し、かつ前記特定操作スイッチが再度操作されたときに前記特定操作スイッチの操
作に基づく「 n + 1 」回目の加算抽選を行うことにより、前記特定操作スイッチの操作に
基づく加算抽選で非当選となるまで前記特定操作スイッチの操作に基づく加算抽選を実行
可能にし、加算抽選で非当選となったときは、加算抽選を終了するように制御し、

加算抽選で当選するごとに前記特定遊技状態の遊技回数を加算する遊技回数加算手段を
備え、

前記加算抽選手段は、加算抽選の当選確率を複数段階有しており、加算抽選を行うため
の条件を満たしたときは、複数段階の当選確率の中からいずれか 1 つを選択して、選択し
た当選確率で加算抽選を行うように制御し、

前記遊技回数加算手段は、加算抽選で当選するごとに、前記特定遊技状態の遊技回数に
加算する遊技回数を抽選で決定し、

加算抽選の終了に応じて、前記フリーズ制御を終了するように制御する
ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、
前記加算抽選手段は、加算抽選の最低限の当選回数を設定している
ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンにおいて、
前記加算抽選手段は、加算抽選を実行可能な期間中に、前記特定操作スイッチの操作が
一定時間なかったときは、加算抽選を終了するように制御する
ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、
加算抽選で当選するごとに、前記特定遊技状態の遊技回数が加算される旨を報知する報
知手段を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 5】

請求項 4 に記載のスロットマシンにおいて、
前記報知手段は、加算抽選で非当選となったときは、加算抽選により加算された遊技回
数の合計値を報知する

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】

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（第 1 実施形態）は、遊技の進行に用いられる複数の操作スイッチ（ベ
ットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、及びストップスイッチ 42）と、複数の遊技
状態のうちの特定制技状態（E x . チャンス）に移行することに決定したときに、前記特
定制技状態の遊技回数の初期値を決定する初期値決定手段（87）と、前記特定制技状態
の遊技回数をカウントする遊技回数カウント手段（84）と、前記特定制技状態の遊技回
数を加算するか否かの加算抽選を行う加算抽選手段（88）とを備え、加算抽選を行うた
めの条件（E x . チャンス内部中、E x . チャンス中断中又は E x . チャンス実行中に役
抽選手段 61 で小役 1 A 又は小役 2 に当選）を満たしたときは、複数の前記操作スイッ
チのうち少なくとも 1 つの前記操作スイッチの操作の受け付けを不許可の状態にするフ
リーズ制御を開始するように制御し、前記加算抽選手段は、前記フリーズ制御の期間中
に、複数の前記操作スイッチのうちの特定制技状態が操作されたときに前記特定制技
状態の操作に基づく 1 回目の加算抽選を行うとともに、前記特定制技状態の操作に基
づく n 回目（n - 1）の加算抽選で当選し、かつ前記特定制技状態が再度操作された
ときに前記特定制技状態の操作に基づく「n + 1」回目の加算抽選を行うことにより、
前記特定制技状態の操作に基づく加算抽選で非当選となるまで前記特定制技状態の
操作に基づく加算抽選を実行可能にし、加算抽選で非当選となったときは、加算抽選
を終了するように制御し、加算抽選で当選するごとに前記特定制技状態の遊技回数を
加算する遊技回数加算手段（85）を備え、前記加算抽選手段は、加算抽選の当選確率
を複数段階有しており、加算抽選を行うための条件を満たしたときは、複数段階の
当選確率の中からいずれか 1 つを選択して、選択した当選確率で加算抽選を行うよう
に制御し、前記遊技回数加算手段は、加算抽選で当選するごとに、前記特定制技状
態の遊技回数に加算する遊技回数を抽選で決定し、加算抽選の終了に応じて、前記
フリーズ制御を終了するように制御することを特徴とする。

【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】

請求項2の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、前記加算抽選手段は、加算抽選の最低限の当選回数を設定してい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】0008
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0008】

請求項3の発明は、請求項1又は請求項2に記載のスロットマシンにおいて、前記加算抽選手段は、加算抽選を実行可能な期間中に、前記特定操作スイッチの操作が一定時間なかったときは、加算抽選を終了するように制御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】変更
【補正の内容】
【0010】

請求項4の発明は、請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、加算抽選で当選するごとに、前記特定遊技状態の遊技回数が加算される旨を報知する報知手段(89)を備えることを特徴とする。

【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】変更
【補正の内容】
【0011】

請求項5の発明は、請求項4に記載のスロットマシンにおいて、前記報知手段は、加算抽選で非当選となったときは、加算抽選により加算された遊技回数の合計値を報知することを特徴とする。

【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10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(作用)

請求項1の発明においては、特定遊技状態への移行が決定すると、初期値決定手段は、特定遊技状態の遊技回数の初期値を決定する。また、遊技回数カウント手段は、特定遊技状態の遊技回数をカウントする。すなわち、初期値決定手段により特定遊技状態の遊技回数の初期値が決定されると、決定された遊技回数の初期値が遊技回数カウント手段のカウント値に設定される。また、特定遊技状態の遊技が1回行われるごとに、遊技回数カウント手段のカウント値が1ずつ減算される。そして、遊技回数カウント手段のカウント値が0になると、特定遊技状態が終了する。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

さらにまた、加算抽選を行うための条件が満たされると、フリーズ制御が開始され、フリーズ制御の期間中に、特定操作スイッチが操作されると、加算抽選手段は、特定操作スイッチの操作に基づく1回目の加算抽選を行う。以下、特定操作スイッチの操作に基づく加算抽選を、手動加算抽選という。1回目の手動加算抽選で当選し、かつ特定操作スイッチが操作されると、加算抽選手段は、2回目の手動加算抽選を行う。さらに、2回目の手動加算抽選で当選し、かつ特定操作スイッチが操作されると、加算抽選手段は、3回目の手動加算抽選を行う。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

このように、手動加算抽選で当選し、かつ特定操作スイッチが操作されると、加算抽選手段は、次の手動加算抽選を行う。そして、手動加算抽選で非当選になると、加算抽選手段は、特定操作スイッチが操作されても、次の手動加算抽選を行わずに、手動加算抽選を終了する。すなわち、加算抽選手段は、手動加算抽選で非当選となるまで（手動加算抽選で当選している限り）、特定操作スイッチの操作を条件に、手動加算抽選を繰り返し（継続し）、手動加算抽選で非当選となると、手動加算抽選を終了する。

なお、手動加算抽選で当選しても、特定操作スイッチが操作されなければ、加算抽選手段は、次の手動加算抽選を行わない。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

そして、加算抽選手段で1回当選するごとに、遊技回数加算手段は、特定遊技状態の遊技回数を加算する。これにより、特定遊技状態の遊技回数が加算（上乘せ）されることとなる。

【 手続補正 1 5 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0 】

請求項2の発明においては、加算抽選の最低限の当選回数が設定される。

【 手続補正 1 6 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 1 】

請求項3の発明においては、加算抽選を実行可能な期間中に、特定操作スイッチの操作が一定時間なかったときは、加算抽選が終了する。

【 手続補正 1 7 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【 手続補正 1 8 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【 手続補正 1 9 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 4 】

請求項4の発明においては、加算抽選で当選するごとに、報知手段は、特定遊技状態の遊技回数が加算される旨を報知する。

これにより、特に手動加算抽選を行っている遊技者に対して、特定操作スイッチの操作を継続すべき旨を知らせることができるとともに、特定操作スイッチの操作を継続しようという意欲を起こさせることができる。

【 手続補正 2 0 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 5 】

請求項5の発明においては、加算抽選で非当選になると、報知手段は、加算抽選で加算された遊技回数の合計値を報知する。すなわち、特定遊技状態の遊技回数に加算される遊技回数が報知される。

このため、最終的に遊技回数が何回加算されるのかが遊技者にわかるようにすることが

できる。

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 8】

本発明によれば、加算抽選で非当選となるまで、加算抽選が繰り返され、そして、加算抽選で当選するごとに、特定遊技状態の遊技回数が加算される。これにより、特定遊技状態の遊技回数に加算（上乘せ）される遊技回数が変化に富むようにすることができる。