

【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27年2月5日(2015.2.5)

【公開番号】特開2014-171708(P2014-171708A)

【公開日】平成26年9月22日(2014.9.22)

【年通号数】公開・登録公報2014-051

【出願番号】特願2013-47576(P2013-47576)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年12月11日(2014.12.11)

【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、

特別抽選結果及び特定抽選結果となる場合を有するように役の抽選を行う役抽選手段と

、前記リールを駆動制御するリール制御手段と、

前記リールの駆動制御を切り替えるために遊技者が操作可能な複数のストップスイッチと、

外部信号の出力のオン／オフを制御する外部信号制御手段と

を備え、

前記特別抽選結果となった遊技において、前記特別抽選結果に対応する図柄の組合せが表示されたことに基づいて特別遊技に移行させ、前記特別抽選結果に対応する図柄の組合せが表示されなかつたことに基づいて前記特別抽選結果に関する情報を持ち越している内部中遊技に移行させるように制御し、

前記内部中遊技において、

遊技の進行を遅延させるフリーズの実行頻度が異なるフリーズモードとして、フリーズモードM1及びM2を含む複数のフリーズモードを有し、

所定の条件を満たしている場合において、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様T1で操作されたときは、フリーズモードM1に移行させ、前記ストップスイッチが操作態様T2(T2-T1)で操作されたときは、フリーズモードM2に移行させるように制御し、

前記所定の条件とは異なる特定の条件を満たしている場合において、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様T1で操作されたときは、フリーズモードM1に移行させず、前記ストップスイッチが操作態様T2で操作されたときは、フリーズモードM2に移行させないように制御し、

前記外部信号制御手段は、

フリーズモードM1において所定の図柄の組合せが表示されたことを条件に、遊技者にとって有利な遊技状態であることを示す所定の外部信号の出力をオン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】**0001**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0001】**

本発明は、ストップスイッチの操作態様に応じてフリーズモードを移行させることにより、フリーズの実行頻度を異ならせるとともに、外部信号の出力のオン／オフを制御するスロットマシンに関するものである。

【手続補正3】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0002**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0002】**

従来のスロットマシンにおいて、リプレイ重複当選時にストップスイッチの押し順に応じて入賞するリプレイの種類を異ならせ、入賞したリプレイの種類に応じてRT遊技の移行先を異ならせ、RT遊技の種類に応じてフリーズの実行頻度を異ならせるスロットマシンが知られている（特許文献1参照）。

【手続補正4】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0003**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0003】****【特許文献1】**特開2011-115399号公報**【手続補正5】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0004**【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】**0005**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0005】**

本発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作態様と、フリーズモードの移行と、外部信号の出力のオン／オフとの関係を適切に設定することである。

【手続補正7】**【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の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（第1～第3メインリール31、サブリール33）と、

特別抽選結果（M B 当選）及び特定抽選結果（リプレイA～D当選）となる場合を有するように役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記リールを駆動制御するリール制御手段（メインリール制御手段64、サブリール制御手段84）と、

前記リールの駆動制御を切り替えるために遊技者が操作可能な複数のストップスイッチ（42）と、

外部信号の出力のオン／オフを制御する外部信号制御手段（73）とを備え、

前記特別抽選結果となった遊技において、前記特別抽選結果に対応する図柄の組合せ（「プランクA」-「BAR」-「スイカ」）が表示されたことに基づいて特別遊技（M B遊技）に移行させ、前記特別抽選結果に対応する図柄の組合せが表示されなかつことに基づいて前記特別抽選結果に関する情報を持ち越している内部中遊技に移行させるように制御し、

前記内部中遊技において、

遊技の進行を遅延させるフリーズの実行頻度が異なるフリーズモードとして、フリーズモードM1（高確フリーズモードA）及びM2（高確フリーズモードB）を含む複数のフリーズモードを有し、

所定の条件を満たしている（準備モードAに滞在している）場合において、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様T1（昇格押し順A）で操作されたときは、フリーズモードM1に移行させ、前記ストップスイッチが操作態様T2（T2-T1）（昇格押し順B）で操作されたときは、フリーズモードM2に移行させるように制御し、

前記所定の条件とは異なる特定の条件を満たしている（通常フリーズモードに滞在している）場合において、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様T1で操作されたときは、フリーズモードM1に移行させず、前記ストップスイッチが操作態様T2で操作されたときは、フリーズモードM2に移行させないように制御し、

前記外部信号制御手段は、

フリーズモードM1において所定の図柄の組合せ（斜め右下がり方向のラインに「赤7」-「緑7」-「青7」）が表示されたことを条件に、遊技者にとって有利な遊技状態であることを示す所定の外部信号（B B信号）の出力をオン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】0007

【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】0008

【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】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【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12】

【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13】

【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14】

【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15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【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17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

本発明によれば、所定の条件を満たしている場合には、特定抽選結果となった遊技で、操作態様T1で操作するとフリーズモードM1に移行し、操作態様T2で操作するとフリーズモードM2に移行するが、特定の条件を満たしている場合には、特定抽選結果となった遊技で、操作態様T1で操作してもフリーズモードM1に移行せず、操作態様T2で操作してもフリーズモードM2に移行しない。

そして、フリーズモードM1において所定の図柄の組合せが表示されたときに、遊技者にとって有利な遊技状態であることを示す所定の外部信号の出力がオンになる。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0400

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0400】

なお、上記(1)～(16)の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組合わせて適用することもできる。

<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。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、設定値が変更されたときは、変更後の設定値に応じた選択確率で演出モードA～Cの中からいずれか1つを選択し、設定値が変更されることなく電源が投入されたときは、設定変更の不実施時に応じた選択確率で演出モードA～Cの中からいずれか1つを選択するスロットマシンが知られている（特開2007-209683号公報参照）。

特開2007-209683号公報の技術では、設定値の変更の有無、及び変更後の設定値に応じて、演出モードA～Cの選択確率が異なる。

このため、同一のスロットマシンで2日続けて遊技をした場合に、1日目及び2日目の演出モードから、設定値の変更の有無や、変更後の設定値を予測することができる。

当初発明が解決しようとする課題は、同一のスロットマシンで2日続けて遊技をした場合であっても、設定値の変更の有無を予測されにくくすることである。

(b) 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示す。）

第1の解決手段は、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる特定遊技状態とを有し、遊技状態の移行を制御する遊技状態制御手段（サブ遊技状態制御手段81）と、

遊技回数をカウントする遊技回数カウンタ（81b）と、

遊技媒体の賭数に対する獲得数の期待値を定める複数段階の設定値のうちいずれか1つを記憶する設定値記憶手段（60a）と

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技状態に移行可能となるまでの解除遊技回数を設定し、

前記遊技回数カウンタのカウント値が前記解除遊技回数となつたときは、前記特定遊技状態に移行可能にするように制御し、

前記設定値が変更されたときは、前記解除遊技回数を再設定するか否かを決定し、

前記設定値が変更され、かつ前記解除遊技回数を再設定することに決定したときは、前記解除遊技回数を再設定するとともに、前記遊技回数カウンタのカウント値を所定値に設定し、

前記設定値が変更され、かつ前記解除遊技回数を再設定しないことに決定したときは、前記設定値の変更前の前記解除遊技回数及び前記遊技回数カウンタのカウント値を維持する

ことを特徴とする。

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記遊技状態制御手段は、前記設定値が変更され、かつ前記解除遊技回数を再設定することに決定したときは、前記遊技回数カウンタのカウント値を、所定遊技回数の消化後に相当する値に設定する

ことを特徴とする。

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、

前記遊技状態制御手段は、

電源切断時は、前記解除遊技回数及び前記遊技回数カウンタのカウント値を記憶し、前記設定値が変更されることなく電源が投入されたときは、電源切断時に記憶した前記解除遊技回数及び前記遊技回数カウンタのカウント値を維持する

ことを特徴とする。

第4の解決手段は、第1～第3の解決手段において、

前記遊技状態制御手段は、前記設定値の変更操作が行われた場合において、その変更操作の前後で同一の前記設定値であるときは、前記解除遊技回数を再設定し、かつ前記遊技回数カウンタのカウント値を所定値（初期値）に設定する

ことを特徴とする。

第5の解決手段は、第1～第4の解決手段において、
演出の出力を制御する演出制御手段（83）を備え、
前記演出制御手段は、

前記解除遊技回数を設定したときは、前記設定値記憶手段に記憶されている前記設定値に応じた演出シナリオを決定し、その演出シナリオに応じた演出を出力するように制御し

前記設定値が変更され、かつ前記解除遊技回数を再設定しないことに決定したときは、
前記特定遊技状態に移行するまで又は前記特定遊技状態への移行に関する演出（高確遊技に移行することを遊技者に期待させる演出）を出力するまで、前記設定値の変更前に決定した前記演出シナリオに応じた演出を出力するように制御する

ことを特徴とする。

第6の解決手段は、第5の解決手段において、

前記演出制御手段は、

前記設定値に関する演出（設定値に応じて出力頻度が異なる演出）を出力する場合を有し、

前記設定値に関する演出を出力することに決定した後、前記設定値に関する演出を出力する前に前記設定値が変更されたときは、変更後の前記設定値に応じた前記演出シナリオを決定し、その演出シナリオに応じた演出を出力するように制御する

ことを特徴とする。

第7の解決手段は、第5の解決手段において、

前記演出制御手段は、

前記設定値に関する演出を出力する場合を有し、

前記設定値に関する演出を出力することに決定した後、前記設定値に関する演出を出力する前に前記設定値が変更されたときは、変更前の前記設定値に関する演出を出力しないように制御する

ことを特徴とする。

第8の解決手段は、第5～第7の解決手段において、

前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態であるとき又は前記特定遊技状態への移行に関する演出を出力中に前記設定値が変更されたときは、前記解除遊技回数を再設定し、
かつ前記遊技回数カウンタのカウント値を所定値に設定する

ことを特徴とする。

（作用）

当初発明においては、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有する。

そして、遊技状態制御手段は、通常遊技状態と特定遊技状態との間の移行を制御する。
ここで、通常遊技状態として、たとえば、遊技者にとって有利となる遊技結果を表示させるためのストップスイッチの操作内容を報知しない非報知遊技（非AT遊技）を挙げることができる。

また、特定遊技状態として、たとえば、遊技者にとって有利となる遊技結果を表示させるためのストップスイッチの操作内容を報知する報知遊技（AT遊技）や、遊技結果に応じて遊技者に対してAT遊技に関する特典を付与する特典遊技（サブボーナス）や、サブボーナスに移行するか否かの抽選で当選する確率が非AT遊技よりも高い高確遊技（チャンスゾーン）等を挙げることができる。

さらに、遊技状態制御手段は、特定遊技状態に移行可能となるまでの解除遊技回数を設定する。

ここで、遊技状態制御手段は、たとえば、「0」～「1100」の数値の中からいずれか1つを抽選で選択し、選択した数値を解除遊技回数として設定することができる。

また、たとえば、1つ又は複数の数値を定めた複数の遊技回数テーブルを備え、遊技状態制御手段は、複数の遊技回数テーブルの中からいずれか1つを抽選で選択し、選択した遊技回数テーブルに定めた数値を解除遊技回数として設定することもできる。

そして、遊技状態制御手段は、遊技回数カウンタのカウント値が、設定した解除遊技回数となつたときは、特定遊技状態に移行可能にするように制御する。

また、遊技状態制御手段は、設定値が変更されたときは、解除遊技回数を再設定するか否かを決定する。

ここで、設定値が変更され、かつ解除遊技回数を再設定することに決定したときは、遊技状態制御手段は、解除遊技回数を再設定する（設定し直す）とともに、遊技回数カウンタのカウント値を所定値に設定する。このとき設定する所定値としては、たとえば、初期値や、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値等を挙げることができる。

これに対し、設定値が変更され、かつ解除遊技回数を再設定しないことに決定したときは、設定値の変更前の解除遊技回数及び遊技回数カウンタのカウント値を維持する。すなわち、設定値の変更前に、解除遊技回数及び遊技回数カウンタのカウント値を記憶領域に記憶しておき、設定値の変更後には、記憶領域に記憶されている解除遊技回数を設定するとともに、記憶領域に記憶されているカウント値を遊技回数カウンタに設定する。

このため、設定値が変更された場合には、解除遊技回数が再設定されるとともに遊技回数カウンタのカウント値に所定値が設定されるときと、設定値の変更前の解除遊技回数及び遊技回数カウンタのカウント値が維持されるときとを有することとなる。

したがって、同一のスロットマシンで2日続けて遊技をした場合であっても、設定値の変更の有無を予測されにくくすることができる。

また、第2の解決手段においては、遊技状態制御手段は、設定値が変更され、かつ解除遊技回数を再設定することに決定したときは、遊技回数カウンタのカウント値を、所定遊技回数の消化後に相当する値に設定する。

これにより、設定値を変更した直後に、遊技回数カウンタに初期値が設定されてから所定遊技回数を消化したときと同様の状態を作り出すことができるので、設定値を変更したことを見知られにくくすることができる。

さらに、第3の解決手段においては、遊技状態制御手段は、設定値が変更されることなく電源が投入されたときは、電源切断時に記憶した解除遊技回数及び遊技回数カウンタのカウント値を維持する。

これにより、設定値が変更されることなく電源が投入されたときに、遊技者にとって有利な状態（たとえば、解除遊技回数に到達するまでの残り遊技回数が比較的少ない状態）から、遊技者にとって有利ではない状態（たとえば、解除遊技回数に到達するまでの残り遊技回数が比較的多い状態）に移行してしまうのを防止することができる。

（当初発明と実施形態との関係）

「遊技状態」は「サブ遊技状態」に相当し、「通常遊技状態」は「非A T遊技」に相当し、「特定遊技状態」は「高確遊技（チャンスゾーン）」に相当する。

また、「解除遊技回数」は「本解除遊技回数」に相当する。

さらにまた、複数の本解除遊技回数を定めた複数の遊技回数テーブルを備え、サブ遊技状態制御手段は、複数の遊技回数テーブルの中からいずれか1つを抽選で選択することにより、複数の本解除遊技回数（第1本解除遊技回数、第2本解除遊技回数、・・・、第n本解除遊技回数（n 2））を設定する。

（c）当初発明の効果

当初発明によれば、同一のスロットマシンで2日続けて遊技をした場合であっても、設定値の変更の有無を予測されにくくすることができる。