

【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11月13日(2014.11.13)

【公開番号】特開2014-184205(P2014-184205A)

【公開日】平成26年10月2日(2014.10.2)

【年通号数】公開・登録公報2014-054

【出願番号】特願2014-83783(P2014-83783)

【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 E

【手続補正書】

【提出日】平成26年9月24日(2014.9.24)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させて前記可変表示部を回転駆動するステッピングモータと、

前記ステッピングモータの前記励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁させる駆動制御を含む遊技の制御を行う遊技制御手段と、

外部出力信号を出力するための制御を行う外部出力制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示部が停止したときに前記ステッピングモータにより励磁される励磁相である停止相を示すデータを含む遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段と、

設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により前記設定値を設定可能な設定可能状態に制御する設定可能状態制御手段と、

前記設定値設定手段の操作に基づいて新たな設定値が設定されたときに前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

前記スロットマシンに異常が発生したか否かを判定する異常判定手段とを含み、

前記設定時初期化手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち少なくとも前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータを除くデータを初期化し、

前記遊技制御手段は、前記設定時初期化手段により、前記データ記憶手段の初期化が行われた場合に、前記データ記憶手段に記憶されている前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータに基づいて前記ステッピングモータの駆動制御を行い、

前記外部出力制御手段は、

開始操作手段が操作されてゲームを開始するときに、賭数の設定に用いられた遊技用

価値数を示す使用信号を外部出力信号として出力する第1出力制御手段と、

入賞が発生したときに、1の遊技用価値が付与される毎に1の遊技用価値が付与された旨を示す付与信号を外部出力信号として出力する第2出力制御手段と、

前記設定可能状態制御手段により前記設定可能状態に制御されている旨を示す設定中信号、および、前記異常判定手段が前記スロットマシンに異常が発生したと判定したことに基づいて該異常の発生を示す異常信号を外部出力信号として同一の外部出力端子から出力する第3出力制御手段とを含むことを特徴とする、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、たとえば、スロットマシンに関する。詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【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】

【特許文献1】特開2003-117076号公報

【特許文献2】特開2006-198196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】0007

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

この発明の目的は、実情に鑑み考え出されたスロットマシンを提供することである。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能とな

り、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させて前記可変表示部を回転駆動するステッピングモータと、

前記ステッピングモータの前記励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁させる駆動制御を含む遊技の制御を行う遊技制御手段と、

外部出力信号を出力するための制御を行う外部出力制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示部が停止したときに前記ステッピングモータにより励磁される励磁相である停止相を示すデータを含む遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段と、

設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により前記設定値を設定可能な設定可能状態に制御する設定可能状態制御手段と、

前記設定値設定手段の操作に基づいて新たな設定値が設定されたときに前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

前記スロットマシンに異常が発生したか否かを判定する異常判定手段とを含み、

前記設定時初期化手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち少なくとも前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータを除くデータを初期化し、

前記遊技制御手段は、前記設定時初期化手段により、前記データ記憶手段の初期化が行われた場合に、前記データ記憶手段に記憶されている前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータに基づいて前記ステッピングモータの駆動制御を行い、

前記外部出力制御手段は、

開始操作手段が操作されてゲームを開始するときに、賭数の設定に用いられた遊技用価値数を示す使用信号を外部出力信号として出力する第1出力制御手段と、

入賞が発生したときに、1の遊技用価値が付与される毎に1の遊技用価値が付与された旨を示す付与信号を外部出力信号として出力する第2出力制御手段と、

前記設定可能状態制御手段により前記設定可能状態に制御されている旨を示す設定中信号、および、前記異常判定手段が前記スロットマシンに異常が発生したと判定したに基づいて該異常の発生を示す異常信号を外部出力信号として同一の外部出力端子から出力する第3出力制御手段とを含む。

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

1ゲームに対して所定数の賭数(3、ただしレギュラーボーナス中は1)を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン(スロットマシン1)において、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技状態の移行を伴う移行入賞(シングルボーナス(1)~(3)、ビッグボーナス(1)~(3))とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段(抽選処理)と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段(リール回転処理)と、

所定条件が成立したとき(たとえば、ビッグボーナスが終了したとき)に、遊技者にとって有利な有利状態(R T 2、A T等)に制御する有利状態制御手段(払出処理において、ビッグボーナスが終了したときに、終了したビッグボーナスの種類に応じた規定ゲーム数をR Tカウンタに設定する処理)と、

前記移行入賞のうちシングル移行入賞(シングルボーナス(1)~(3))が発生したときに、次の1ゲームを特別ゲーム(シングルボーナス)に制御する特別ゲーム制御手段

(入賞判定処理においてシングルボーナスのいずれかに入賞したときにシングルボーナスに制御する処理、RT2に制御されているときにシングルボーナス入賞した場合にはRT2への制御(リプレイ高確率)を維持しつつシングルボーナスに制御する処理)とを備え、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームであるときに、前記複数種類の入賞のうち特定入賞(15枚役(1)~(3))の発生を許容する旨を決定する確率を向上させ(15枚役(1)~(3)各々の当選率は、RT2であるときに65/65536 0.1%であるのに対しシングルボーナスであるときには8000/65536 12%、図15参照)、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されていることを条件として、所定の終了表示結果(「黒チェリー・ベル・ベル」、「網チェリー・ベル・ベル」、「白チェリー・ベル・ベル」)を導出させ、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態において、前記終了表示結果が導出されたときに当該有利状態を終了させる(入賞判定処理において15枚役(1)~(3)のいずれかに入賞したときにRTカウンタをリセットする処理)。