

【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6日(2014.11.6)

【公開番号】特開2014-131689(P2014-131689A)

【公開日】平成26年7月17日(2014.7.17)

【年通号数】公開・登録公報2014-038

【出願番号】特願2013-253815(P2013-253815)

【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 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成26年9月22日(2014.9.22)

【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】

各自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、

遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

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の操作に基づいて新たな設定値が設定されることに伴って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、

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、

前記演出実行手段は、

開始条件が成立したときに、複数ゲームに亘って継続し、前記特典付与手段によって特典が付与されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

通常状態とは異なる特定状態において、該特定状態に制御される残りゲーム数が1ゲームであるときには、前記連続演出の実行が新たに実行されることを規制する連続演出規制手段とを含む

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

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（リール2L、2C、2R）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（リールモータ3ML、3MC、3MR）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（遊技制御基板101）と、

遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段（CPU111：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態を制御（図6））と、演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板102）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（RAM112）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（設定スイッチ91、設定キースイッチ92）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ることに伴って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、

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、

前記演出実行手段は、

開始条件が成立したときに、複数ゲーム（2～5ゲーム）に亘って継続し、前記特典付与手段によって特典が付与されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段（CPU121（ステップS125、S129）：ボーナス当選報知演出として連

続演出を実行することを決定すると、連続演出を実行)と、

通常状態とは異なる特定状態において、該特定状態に制御される残りゲーム数が1ゲームであるときには、前記連続演出の実行が新たに実行されることを規制する連続演出規制手段(CPU121(ステップS117(YES))：RTの残りゲーム数が1ゲームとなったときには、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否かに関わらず、全ての連続演出の実行が禁止)とを含む

ことを特徴とする。

また、他の様のスロットマシンは、

遊技用価値(メダル)を用いて1ゲームに対して所定数の賭数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、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置(可変表示装置2)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、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態(ビッグボーナス、レギュラーボーナス)への移行を伴う特別表示結果(ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)、レギュラーボーナス)を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段(CPU111：内部抽選(図5(b)))と、

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段(停止ボタン12L、12C、12R)と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定(チェリー当選)が行われていることを条件として所定の有利表示結果(スイカ)を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定(チェリー当選)が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果(チェリー)を導出させる導出制御手段(CPU111：リール3L、3C、3Rの停止制御)と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されなかったときに、該特別表示結果の導出を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段(CPU111、RAM112：ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)、レギュラーボーナスの当選フラグは、入賞するまで持ち越される)と、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件(ビッグボーナスは465枚を越える払い出し、レギュラーボーナスは12ゲームの消化または8ゲームの入賞)が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段(CPU111：ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)またはビッグボーナス(C)に入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態を制御)と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態(有利RT)にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態(不利RT)にも移行可能な初期遊技状態(通常遊技状態、レアRT)に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段(CPU111：通常遊技状態、レアRTでスイカに入賞すると、有利RTに制御される(図6))と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段(CPU111：通常遊技状態、レアRTでチェリーに入賞すると、不利RTに制御される(図6))と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段(CPU111：有利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される(図6))と、

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利規定ゲーム数を消化したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（CPU111：不利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される（図6））と、

前記特別遊技状態に遊技状態が制御されていないときにおいて、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知する報知演出（ボーナス当選報知演出（連続演出及び単ゲーム演出））を演出手段（液晶表示器4）に実行させる演出実行手段（CPU121（ステップS116）：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスとの同時当選役であるスイカに当選したときにボーナス当選報知演出を実行）とを備え、

前記演出実行手段は、

所定の連続演出開始条件が成立したときに、複数ゲームの期間（2～5ゲーム）に亘って継続し、該期間の終了するゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知する連続演出（連続演出）を前記報知演出として実行させる手段であって、予め定められた所定ゲーム数（5ゲーム）の連続演出を実行させる連続演出実行手段（CPU121（ステップS125、S129）：ボーナス当選報知演出として連続演出を実行することを決定すると、連続演出を実行）と、

所定の単ゲーム演出開始条件が成立したときに、1ゲーム限りで行われる単ゲーム演出（単ゲーム演出）を実行し、該単ゲーム演出にて前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知する単ゲーム演出実行手段（CPU121（ステップS119、S131）：ボーナス当選報知演出として単ゲーム演出を実行することを決定すると、単ゲーム演出を実行）と、

前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において、前記連続演出の実行を新たに開始させることを規制する連続演出規制手段（CPU121：RTの残りゲーム数が5ゲーム以下のときは全ての連続演出の実行を禁止する変形例）とを含み、

前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間において前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときには、前記単ゲーム演出実行手段により実行される前記単ゲーム演出にて前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を示す情報を報知する（CPU121：RTの残りゲーム数が5ゲーム以下のときは単ゲーム演出でのみビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの当選を報知する変形例）

ことを特徴とする。