

【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29年5月25日(2017.5.25)

【公開番号】特開2017-29836(P2017-29836A)

【公開日】平成29年2月9日(2017.2.9)

【年通号数】公開・登録公報2017-006

【出願番号】特願2016-223343(P2016-223343)

【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 Z
A 6 3 F	5/04	5 1 3 B
A 6 3 F	5/04	5 1 2 B

【手続補正書】

【提出日】平成29年4月6日(2017.4.6)

【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、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、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、

前記可変表示部に変動表示させるために遊技者によって操作される開始操作手段と、

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変動表示させるステッピングモータと、

前記ステッピングモータの複数の励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁することにより前記可変表示部を変動表示させる変動制御を含む遊技の制御を行う遊技制御手段と、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

複数の遊技状態のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記複数の遊技状態は、第1状態と、第2状態と、該第1状態および該第2状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを含み、

前記遊技状態制御手段は、前記第1状態および前記第2状態において所定表示結果が導出された場合、前記不利状態に制御し、

前記導出制御手段は、前記所定表示結果の導出が許容された場合であっても、遊技者による前記導出操作手段の操作態様によって該所定表示結果を導出しないときがあり、

前記事前決定手段が前記第1状態において前記所定表示結果の導出を許容する確率と、前記第2状態において前記所定表示結果の導出を許容する確率は同一確率であり、

前記遊技制御手段は、

励磁相に関するデータである励磁相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、

前記設定操作手段の操作に基づいて、前記設定値設定手段により新たな設定値が設定さ
れる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

、
を含み、

前記設定時初期化手段が初期化するデータには、前記励磁相データは含まれず、

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、遊技者によって前記開始操作手段が操作されたときに、前記データ記憶手段に記憶さ
れている前記励磁相データに基づいて前記変動制御を行う

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を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結
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、

前記可変表示部に変動表示させるために遊技者によって操作される開始操作手段と、

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変動表示させるステッピングモータと、

前記ステッピングモータの複数の励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁するこ
とにより前記可変表示部を変動表示させる変動制御を含む遊技の制御を行う遊技制御手段
と、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する
導出制御手段と、

複数の遊技状態のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記複数の遊技状態は、第1状態と、第2状態と、該第1状態および該第2状態よりも
遊技者にとって不利な不利状態とを含み、

前記遊技状態制御手段は、前記第1状態および前記第2状態において所定表示結果が導
出された場合、前記不利状態に制御し、

前記導出制御手段は、前記所定表示結果の導出が許容された場合であっても、遊技者に
よる前記導出操作手段の操作態様によって該所定表示結果を導出しないときがあり、

前記事前決定手段が前記第1状態において前記所定表示結果の導出を許容する確率と、
前記第2状態において前記所定表示結果の導出を許容する確率は同一確率であり、

前記遊技制御手段は、

励磁相に関するデータである励磁相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、

前記設定操作手段の操作に基づいて、前記設定値設定手段により新たな設定値が設定さ
れる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

、
を含み、

前記設定時初期化手段が初期化するデータには、前記励磁相データは含まれず、

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、遊技者によって前記開始操作手段が操作されたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記励磁相データに基づいて前記変動制御を行う

ことを特徴とする。

また、他の様のスロットマシンは、

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（可変表示装置2）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

前記可変表示部に変動表示させるために遊技者によって操作される開始操作手段（スタートレバー11）と、

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変動表示させ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複数の励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁することにより前記可変表示部を変動表示させる変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有利状態に制御する有利状態制御手段（遊技制御基板101）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御基板102）と、

を備え、

前記演出制御手段は、遊技用価値の獲得枚数が所定数以上となったときに、前記有利状態中に特定演出を実行（スピーカ7L、7R、7Uからプレミア有利RT中楽曲や、プレミアボーナス中楽曲や、有利RT中楽曲Bや、ボーナス中楽曲Bなどを再生。楽曲の再生に代えてあるいはこれに加えて他の演出手段で実行（液晶表示器4に画像を表示））するよう制御し、

前記遊技制御手段は、

前記励磁相に関するデータである励磁相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（設定スイッチ91、設定キースイッチ92）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、

前記設定操作手段の操作に基づいて、前記設定値設定手段により新たな設定値が設定される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、

を含み、

前記設定時初期化手段が初期化するデータには、前記励磁相データは含まれず、

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、遊技者によって前記開始操作手段が操作されたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記励磁相データに基づいて前記変動制御を行う

ことを特徴とする。