

【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2014-138800(P2014-138800A)

【公開日】平成26年7月31日(2014.7.31)

【年通号数】公開・登録公報2014-041

【出願番号】特願2013-263241(P2013-263241)

【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 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、

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、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

残りゲーム数が所定ゲーム数未満であるときには、該特定状態に制御される残りゲーム数が所定ゲーム数以上であるときよりも高い確率で所定の演出を実行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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点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、

演出を実行可能な演出実行手段（CPU121）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、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所定ゲーム数未満であるときには、該特定状態に制御される残りゲーム数が所定ゲーム数以上であるときよりも高い確率で所定の演出を実行する（図8（a）：不利RT残り1～50ゲームのときには、不利RT残り51ゲーム以上のときよりも演出高確率モードを選択する確率が高い）

ことを特徴とする。

また、本発明の第2の観点にかかるスロットマシンは、

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可能となり、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、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（C P U 1 1 1：図5（b））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（スイカ当選、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、チェリー）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（リプレイA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（リプレイA）を導出させる導出制御手段（C P U 1 1 1）と、

遊技者にとって有利な有利状態（有利R T）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R T）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、特別R T、レアR T 1、レアR T 2）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（図6：通常遊技状態、特別R T、レアR Tでスイカ、チェリーに入賞すると、有利R Tに制御される）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（図6：通常遊技状態、レアR T 1、レアR T 2でリプレイAに入賞すると、不利R Tに制御される）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（図6：有利R Tで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）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（300ゲーム）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（図6：不利R Tで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

所定の演出を演出手段（液晶表示器4）に実行させる演出実行手段（C P U 1 2 1）と、

所定の演出状態選択条件が成立したときに、所定の確率で前記演出実行手段に前記所定の演出を実行させる通常演出状態（演出低確率モード）と、該通常演出状態よりも高い確率で前記演出実行手段に前記所定の演出を実行させる特別演出状態（演出高確率モード）とを含む複数種類の演出状態のうちから何れかの演出状態を選択する演出状態選択手段（C P U 1 2 1：図8（a））と、

特別演出ステージ（ステージ3）を含む複数種類の演出ステージ（ステージ1～3）のうちから何れかの演出ステージを選択する演出ステージ選択手段（C P U 1 2 1：図8（b）、（c））とを備え、

前記演出実行手段は、前記演出状態選択手段により選択された演出状態に対応した確率で前記所定の演出を実行させ、

前記演出状態選択手段は、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まで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、該不利状態の残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間以外の期間よりも高い確率で前記特別演出状態を選択し（図8（a）：不利R T残り1～50ゲームのときには、不利R T残り51ゲーム以上のときよりも演出高確率モードを選択する確率が高い）、

前記演出ステージ選択手段は、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まで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、該不利状態の残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間以外の期間よりも高い確率で前記特別演出ステージを選択する（図8（b）、（c）：不利R T残り1～50ゲームのときには、不利R T残り51ゲーム以上のときよりもステージ3を選択する確率が高い）

ことを特徴とする。