

【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23年7月14日(2011.7.14)

【公開番号】特開2007-143658(P2007-143658A)

【公開日】平成19年6月14日(2007.6.14)

【年通号数】公開・登録公報2007-022

【出願番号】特願2005-339339(P2005-339339)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 2 V

【手続補正書】

【提出日】平成23年5月26日(2011.5.26)

【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図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることができ可変表示装置と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定されることによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされた遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に遊技球の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技球を付与する遊技球付与手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域のうちいずれの可変表示領域にも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示

領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいすれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうちの一つである特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターンを選択する特定入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいすれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいすれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技球の付与を伴う特殊入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帶には、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帶をステッピングモータの駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることができ可能な可変表示装置と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取

込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定されることによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされた遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に遊技球の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技球を付与する遊技球付与手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうちの一つである特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターンを選択する特定入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技球の付与を伴う特殊入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パ

ーンを選択する特殊入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項3】

前記制御パターン選択手段は、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の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、前記ステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する特定非入賞制御パターンを選択する特定非入賞制御パターン選択手段をさらに含む、

ことを特徴とする請求項2に記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項4】

前記特定入賞制御パターンは、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の決定がなされているときに、該特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数よりも多くのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する、

ことを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項5】

前記特別入賞制御パターンは、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して複数種類の特定入賞を構成する表示結果のうちの所定の種類の表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記複数種類の特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数のうちの少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記所定の種類の表示結果を特定し、

前記非入賞制御パターンは、前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記所定の表示結果以外の表示結果を特定する、

ことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項6】

前記特別入賞制御パターンは、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第1の特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記特別入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記第1の特別入賞を構成する表示結果を特定する第1の特別入賞制御パターンと、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第2の特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記特別入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、前記第1の特別入賞制御パターンが前記第1の特別入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記第2の特別入賞を構成する表示結果を特定する第2の特別入賞制御パターンと、

を含み、

前記特定入賞制御パターンは、前記第1の特別入賞制御パターンが前記第1の特別入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定入賞を構成する表示結果を特定する、

ことを特徴とする請求項1～5のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項7】

少なくとも1つの可変表示領域の表示結果として前記特定の表示結果が導出されたことを契機に、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされた可能性を報知する特定演出を実行する特定演出実行手段を備える、

ことを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることができない可変表示装置と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定されることによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされた遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

少なくとも1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に遊技球の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技球を付与する遊技球付与手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域のうちいずれの可変表示領域にも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターン

が該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいづれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうちの一つである特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターンを選択する特定入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいづれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいづれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技球の付与を伴う特殊入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち一の事前決定手段の決定結果に対して適用される制御パターンが1つしかなく、複数の制御パターンからいづれか1つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

また、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定入賞を発生させることができなかったときに、事前決定手段によりいづれの入賞の発生も許容されていないときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高める

ことができる。

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることが可能となるので、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択される場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることが可能となる。

また、特定入賞よりも特殊入賞が発生したときの方が多い数の遊技球が付与されることで、特殊入賞を構成する表示結果を狙ったタイミング、すなわち特定入賞を構成する表示結果を導出させることができないが、特殊入賞を構成する表示結果を導出させることができないタイミングで導出操作手段を操作する意欲を高めることができるので、特定入賞の発生が許容されたときには、特定の表示結果が導出される割合を高めることができる。

尚、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一である場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

また、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）は、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域についてのみ特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するものや、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか2つ以上の可変表示領域について特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するもの、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の全てについて特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するものであっても良い。また、前記非入賞制御パターン選択手段は、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）が選択されることとなる可変表示領域について非入賞制御パターンを選択するものであれば良い。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の請求項2に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることができ可能な可変表示装置と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定されることによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされた遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に遊技球の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技球を付与する遊技球付与手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうちの一つである特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターンを選択する特定入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技球の付与を伴う特殊入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帶には、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステッ

普数のうちの少なくとも 1 つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも 1 つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域のうちいずれか 1 つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち一の事前決定手段の決定結果、既に表示結果が導出された可変表示領域における一の表示結果に対して適用される制御パターンが 1 つしかなく、複数の制御パターンからいずれか 1 つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化する事がない。

また、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定入賞を発生させることができなかつたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることができるので、事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンが一意的に選択される場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることができるので、遊技者の期待感を高めることができる。

また、特定入賞よりも特殊入賞が発生したときの方が多い数の遊技球が付与されることで、特殊入賞を構成する表示結果を狙ったタイミング、すなわち特定入賞を構成する表示結果を導出させることができないが、特殊入賞を構成する表示結果を導出させることができないタイミングで導出操作手段を操作する意欲を高めることができるので、特定入賞の発生が許容されたときには、特定の表示結果が導出される割合を高めることができる。

尚、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一であり、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合や既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

また、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）は、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか 1 つの可変表示領域についてのみ特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するものや、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか 2 つ以上の可変表示領域について特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するもの、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の全てについて特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するものであっても良く、更には、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が特定の順番で導出されたことを条件に、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するものであっても良い。また

、前記非入賞制御パターン選択手段は、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）が選択されることとなる可変表示領域について非入賞制御パターンを選択するものであれば良い。

また、前記制御パターン選択手段は、前記複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択しているが、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか2つ以上の可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された2つ以上の可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択するようにも良く、このようにした場合にも、一の事前決定手段の決定結果、既に表示結果が導出された2つ以上の可変表示領域における一の表示結果の組み合わせに対して適用される制御パターンが1つしかなく、複数の制御パターンからいずれか1つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

【手続補正4】

【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5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

本発明の請求項7に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～6のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果として前記特定の表示結果が導出されたことを契機に、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされた可能性を報知する特定演出を実行する特定演出実行手段を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の表示結果が導出されたこと、すなわち特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされていることが期待できる表示結果が導出されたことを契機に特定演出が実行されるので、可変表示装置の表示結果及びその表示結果に関連する演出の双方によって特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0448

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0448】

本発明の請求項1に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帶（リール2L、2C、2R）をステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のそれぞれに表示結果を導出表示させることができ可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）と、

遊技者所有の遊技球（パチンコ球）を取り込む取込装置（取込装置100）と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部（1BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6）と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御（取込制御処理）を行う取込制御手段（CPU41a）と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段（CPU41aによるBET処理）と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数（1または3）が設定されることによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされた遊技球を用いたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前（ゲーム開始時）に遊技球の付与を伴う付与入賞（小役）及び遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス（1）（2）、レギュラーボーナス（1））への移行を伴う特別入賞（特別役）を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（CPU41aによるリールの停止制御）と、

前記付与入賞（小役）が発生したときに、該付与入賞（小役）の種類に応じて定められた数の遊技球（パチンコ球）を付与する遊技球付与手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域のうちいずれの可変表示領域にも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数（1図柄分のステップ数毎に割り当てられた領域番号）に対して該ステップ数から所定範囲内（4図柄以内）に位置する複数の表示結果（停止位置）のうちの一の表示結果（停止位置）を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果（内部当選状態）に対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段（リール回転開始時に全てのリールに対応するデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから全てのリールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のうち特定の可変表示領域（左リール）について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数（領域

番号 4 , 6 ~ 8 または領域番号 4 ~ 7 / 領域番号 10 , 12 , 13 または領域番号 10 , 12 ~ 14) に対して特定の表示結果 (チャンス目を構成する 2 ~ 4 番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」 / 8 ~ 10 番図柄の「ベル・赤 7 ・ベル」) を特定する特別入賞制御パターン (図 14 の B B (1) R B (1) 、 B B (2) の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御) を選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうちの一つである特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域 (左リール) について該特定入賞を構成する表示結果 (青 7 図柄を含む表示結果) が前記所定範囲内 (4 図柄以内) に位置するステップ数 (領域番号 1 ~ 3 、 16 ~ 21) に対して該特定入賞を構成する表示結果 (青 7 図柄を含む表示結果) を特定し、該特定入賞を構成する表示結果 (青 7 図柄を含む表示結果) を特定するステップ数 (領域番号 1 ~ 3 、 16 ~ 21) とは異なるステップ数 (領域番号 4 ~ 15) のうちの少なくとも 1 つのステップ数 (領域番号 4 ~ 8 / 領域番号 10 ~ 14) に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターン (図 14 の 1 球の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御) を選択する特定入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされている (ハズレ) ときに、前記特定の可変表示領域 (左リール) について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターン (図 14 のハズレの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御) を選択する非入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞 (小役) のうち前記特定入賞 (1 枚役) よりも多い数の遊技球 (10 球) の付与を伴う特殊入賞 (チェリー) の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域 (左リール) について前記ステップ数のうち前記特殊入賞を構成する表示結果 (チェリー図柄を含む表示結果) が前記所定範囲 (4 図柄) 内に位置するステップ数 (領域番号 6 ~ 12) に対して前記特殊入賞を構成する表示結果 (チェリー図柄を含む表示結果) を特定する特殊入賞制御パターン (図 17 のチェリーの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御) を選択する特殊入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域 (左リール) を構成する表示帯 (リール 2 L) には、前記特定入賞 (1 枚役) を構成する表示結果 (青 7 図柄を含む表示結果) と、前記特殊入賞 (チェリー) を構成する表示結果 (チェリー図柄を含む表示結果) と、が前記所定範囲 (4 図柄) を超える間隔で配置されており、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定入賞を構成する表示結果 (青 7 図柄を含む表示結果) が前記所定範囲内 (4 図柄以内) に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊入賞を構成する表示結果 (チェリー図柄を含む表示結果) を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果 (チェリー図柄を含む表示結果) が前記所定範囲内 (4 図柄以内) に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定入賞を構成する表示結果 (青 7 図柄を含む表示結果) を特定するとともに、前記特殊入賞を構成する表示結果 (チェリー図柄を含む表示結果) が前記所定範囲内 (4 図柄以内) に位置するステップ数のうちの少なくとも 1 つのステップ数に対して前記特定の表示結果 (チャンス目を構成する 8 ~ 10 番図柄の「ベル・赤 7 ・ベル」) を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果 (チェリー図柄を含む表示結果) が前記所定範囲内 (4 図柄以内) に位置するステップ数であり、かつ前記特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも 1 つのステップ数に対して前記特定の表示結果 (チャンス目を構成する 8 ~ 10 番図柄の「ベル・赤 7 ・ベル」) を特定する

ことを特徴としている。

【手続補正 7 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0449

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0449】

本発明の請求項2に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール2L、2C、2R）をステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のそれぞれに表示結果を導出表示させることができ可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）と、

遊技者所有の遊技球（パチンコ球）を取り込む取込装置（取込装置100）と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部（BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6）と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御（取込制御処理）を行う取込制御手段（CPU41a）と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段（CPU41aによるBET処理）と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数（1または3）が設定されることによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされた遊技球を用いたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前（ゲーム開始時）に、遊技球の付与を伴う付与入賞（小役）及び遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス（1）（2）、レギュラーボーナス（1））への移行を伴う特別入賞（特別役）を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（CPU41aによるリールの停止制御）と、

前記付与入賞（小役）が発生したときに、該付与入賞（小役）の種類に応じて定められた数の遊技球（パチンコ球）を付与する遊技球付与手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数（1図柄分のステップ数毎に割り当てられた領域番号）に対して該ステップ数から所定範囲内（4図柄以内）に位置する複数の表示結果（停止位置）のうちの一の表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果（内部当選状態）及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果（停止済みのリールの停止位置）の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段（いずれか1つのリールが停止したときに他のリールに対応するデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから変動中のリールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたと

きに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のうち特定の可変表示領域（左リール）について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数（領域番号4, 6~8または領域番号4~7/領域番号10, 12, 13または領域番号10, 12~14）に対して特定の表示結果（チャンス目を構成する2~4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」/8~10番図柄の「ベル・赤7・ベル」）を特定する特別入賞制御パターン（図14のBB(1)RB(1)、BB(2)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうちの一つである特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域（左リール）について該特定入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（4図柄以内）に位置するステップ数（領域番号1~3、16~21）に対して該特定入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）を特定し、該特定入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号1~3、16~21）とは異なるステップ数（領域番号4~15）のうちの少なくとも1つのステップ数（領域番号4~8/領域番号10~14）に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターン（図14の1球の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特定入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされている（ハズレ）ときに、前記特定の可変表示領域（左リール）について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターン（図14のハズレの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する非入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞（小役）のうち前記特定入賞（1枚役）よりも多い数の遊技球（10球）の付与を伴う特殊入賞（チェリー）の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域（左リール）について前記ステップ数のうち前記特殊入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）が前記所定範囲（4図柄）内に位置するステップ数（領域番号6~12）に対して前記特殊入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）を特定する特殊入賞制御パターン（図17のチェリーの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特殊入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域（左リール）を構成する表示帯（リール2L）には、前記特定入賞（1枚役）を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）と、前記特殊入賞（チェリー）を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）と、が前記所定範囲（4図柄）を超える間隔で配置されており、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（4図柄以内）に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（4図柄以内）に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）を特定するとともに、前記特殊入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（4図柄以内）に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果（チャンス目を構成する8~10番図柄の「ベル・赤7・ベル」）を

特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（4図柄以内）に位置するステップ数であり、かつ前記特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果（チャンス目を構成する8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」）を特定する

ことを特徴としている。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0455

【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】0456

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0456】

本発明の請求項7に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～6のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

少なくともいずれか1つの可変表示領域（左リール、中リール、右リール）の表示結果として前記特定の表示結果（チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」/8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」など）が導出されたこと（最終的にチャンス目が導出されたこと）を契機に、前記事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨の決定がなされた可能性を報知する特定演出を実行する特定演出実行手段（CPU91aによる演出制御処理）を備える、

ことを特徴としている。