

【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 25 年 2 月 14 日 (2013.2.14)

【公開番号】特開 2012-152626 (P2012-152626A)
 【公開日】平成 24 年 8 月 16 日 (2012.8.16)
 【年通号数】公開・登録公報 2012-032
 【出願番号】特願 2012-118099 (P2012-118099)
 【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 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成 24 年 12 月 26 日 (2012.12.26)

【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】

遊技用価値を用いて 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可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報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部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置において全ての可変表示部に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記複数の可変表示部にそれぞれ対応して設けられ、対応する可変表示部において表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される複数の停止操作手段と、

遊技の進行を制御するとともに、遊技の進行状況を示すコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に前記可変表示部のいずれにも表示結果が導出されるより前に、前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして、入賞組み合わせの導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記停止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である導出操作時ステップ数と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記複数の可変表示部にそれぞれ表示結果を導出させる導出制御手段と、

遊技者にとって有利な遊技状態である特別状態を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた条件が成立したときに、初期遊技状態に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして予め定められた通常組み合わせが導出されたときに、遊技状態毎に滞在するゲーム数について確率的に求められる滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊

技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも大きい通常遊技状態に遊技状態を制御する通常遊技状態制御手段と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして予め定められた有利組み合わせが導出されたときに、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段を含む

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、

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可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報が配置された表示帯（リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）をステッピングモータ（リールモータ３ＭＬ、３ＭＣ、３ＭＲ）の駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置（可変表示装置２）において全ての可変表示部に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記複数の可変表示部にそれぞれ対応して設けられ、対応する可変表示部において表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される複数の停止操作手段（停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ）と、

遊技の進行を制御するとともに、遊技の進行状況を示すコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に前記可変表示部のいずれにも表示結果が導出されるより前に、前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして、入賞組み合わせの導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップＳ４０３）と、

前記停止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である導出操作時ステップ数と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記複数の可変表示部にそれぞれ表示結果を導出させる導出制御手段（ステップＳ４０４）と、

遊技者にとって有利な遊技状態である特別状態を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ステップＳ１０１５、Ｓ１０１７、Ｓ１０１９）とを備え、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた条件が成立したときに、初期遊技状態（初期遊技状態）に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段（ステップＳ２０９、Ｓ１１０６、Ｓ１１０９、Ｓ１１１１、Ｓ１１１６）と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとしてとして予め定められた通常組み合わせ（ベル）が導出されたときに、遊技状態毎に滞在するゲーム数について確率的に求められる滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも大きい通常遊技状態（第１ＲＴ）に遊技状態を制御する通常遊技状態制御手段（ステップＳ１０１５）と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとしてとして予め定められた有利組み合わせ（スイカ、チェリー）が導出されたときに、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（第２ＲＴ

）に遊技状態を制御する有利状態制御手段（ステップ S 1 0 1 7、S 1 0 1 9）とを含むことを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

上記スロットマシンでは、初期遊技状態の他に、通常遊技状態状態と、これよりも有利度の高い有利状態とがあり、それぞれ初期遊技状態において通常組み合わせ、有利組み合わせが導出されたときに制御されるものとなっている。通常遊技状態、有利状態には、いずれも初期遊技状態から移行されるものであって、既に通常遊技状態または有利状態に有利状態に制御されているときには、通常組み合わせまたは有利組み合わせが導出されても、改めて通常遊技状態や有利状態に遊技状態が制御されるものではない。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

このように初期遊技状態に制御された後に最初に複数の可変表示部に導出される表示結果の組み合わせとして通常組み合わせが導出されるか、それとも有利組み合わせが導出されるかによって、制御される遊技状態の有利度に違いがあるので、初期遊技状態において導出される表示結果の組み合わせに対して遊技者に関心を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、初期遊技状態から通常遊技状態にも有利状態にも移行可能なものとする事で遊技の進行態様が多様なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

なお、例えば、前記導出制御手段が、前記初期遊技状態に制御されているときのゲームにおいて、前記通常遊技状態の滞在ゲーム数の期待値の逆数よりも高い確率で、前記通常組み合わせまたは前記有利組み合わせのいずれかを前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして導出させるものとする事により、前記初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値が前記通常遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも小さくなるようにすることができる。ここで、前記通常遊技状態の滞在ゲーム数の期待値は、該通常遊技状態が規定ゲーム数の消化のみで終了させられる場合には当該規定ゲーム数となり、ゲーム数に関わらない所定の事象の発生のみで終了させられる場合には、当該所定の事象が発生する確率の逆数となる。規定ゲーム数と所定の事象の両方を通常遊技状態の終了条件とする場合には、規定ゲーム数に達するまで各ゲームに達する確率とバンク確率（通常遊技状態が終了する確率）の積の和の逆数となる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

また、前記通常組み合わせおよび／または前記有利組み合わせは、前記再遊技組み合わせと共通するものであってもよい。また、前記通常組み合わせおよび／または前記有利組み合わせは、前記遊技用価値の付与を伴う小役組み合わせ（スイカ、ベル、チェリー）と共通するものであってもよい。また、前記通常遊技状態または前記有利状態において前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして前記通常組み合わせまたは前記有利組み合わせが導出されたときには、該組み合わせの導出前に制御されていた遊技状態が維持される。さらに、前記初期遊技状態の継続ゲーム数の期待値も、前記有利状態の継続ゲーム数の期待値よりも小さいものとすることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

また、前記入賞組み合わせは、前記賭数の設定に遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能となる再遊技組み合わせ（リプレイ）を含むものとすることができ、ここで、

前記有利状態は、例えば、前記通常遊技状態よりも該再遊技組み合わせの導出を許容する旨を決定する確率を高くする再遊技高確率状態とすることができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

ここで、前記導出制御手段が、前記事前決定手段の決定結果と前記複数の停止操作手段の操作手順とに応じて前記通常組み合わせおよび／または前記有利組み合わせを導出させるものである場合においては、

前記通常遊技状態の継続ゲーム数の期待値の逆数よりも高い確率で前記通常組み合わせまたは前記有利組み合わせのいずれかを導出させるとは、前記複数の停止操作手段の操作手順によっては前記通常組み合わせまたは前記有利組み合わせのいずれかを導出することのできる確率が前記通常ゲーム数の継続ゲーム数の逆数よりも高い確率となることを意味する。

【手続補正 9】

【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】

これにより、遊技者が前記通常組み合わせおよび／または前記有利組み合わせを敢えて導出させないように複数の停止操作手段を操作しない限り、前記初期遊技状態があまりに長い期間継続してしまうようなことがなくなる。いずれにしても、本発明にかかるスロットマシンは、前記初期遊技状態の継続ゲーム数の期待値を前記通常遊技状態の継続ゲーム数よりも短くするように制御を行うものである。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

上記スロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞組み合わせとして前記通常組み合わせと前記有利組み合わせの導出を許容するか否かを決定してもよく（図５、図６）、

前記導出制御手段は、前記通常組み合わせの導出を許容する旨が決定されていることを条件として該通常組み合わせを導出させるとともに、前記有利組み合わせの導出を許容する旨が決定されていることを条件として該有利組み合わせを導出させるものとすることができる。

【手続補正１１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２１】

ここで、前記導出制御手段は、前記通常組み合わせの導出を許容する旨が決定されているときにおいて、前記複数の停止操作手段の操作手順に関わらずに前記第通常組み合わせ（ベル）を導出させるものとすることができる（図２）。

【手続補正１２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２２】

また、前記導出制御手段は、前記有利組み合わせの導出を許容する旨が決定されているときにおいて、前記複数の停止操作手段が所定の操作手順で操作されたことを条件として、前記有利組み合わせ（スイカ、チェリー）を導出させるものとすることができる（図２）。

【手続補正１３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２３】

ここでは、初期遊技状態から有利度の低い通常遊技状態に制御させる通常組み合わせは、事前決定手段の決定のみで導出されることとなるが、初期遊技状態から有利度の高い有利状態に遊技状態を制御させる有利組み合わせは、事前決定手段の決定に加えて、さらに遊技者が複数の停止操作手段を所定の操作手順で操作しなければならないという条件が加わる。このように有利度の高い有利状態への制御に対して遊技者に技術介入させることで、技量に応じて遊技者の得られる利益に差異を生じさせ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２４】

この場合においては、前記初期遊技状態の継続ゲーム数の期待値は、前記通常組み合わせのいずれかの導出を許容する旨が決定される確率の逆数よりも小さいものとすることができる。前記初期遊技状態の継続ゲーム数の期待値は、さらに前記有利組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率の逆数よりも小さいものとすることができる。前記初期遊技状態の継続ゲーム数の期待値は、前記通常組み合わせ及び前記再遊技組み合わせのいずれ

れかの導出を許容する旨が決定される合計の確率の逆数のいずれよりも小さいものとする
ことができる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

初期遊技状態の継続ゲーム数の期待値が上記のようなものとなるように通常組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率、及び有利組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率を定めることで、初期遊技状態を早期に終了させて、通常遊技状態または有利状態に遊技状態を制御することが可能となる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

上記スロットマシンにおいて、

前記演出制御手段は、前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときに、該初期遊技状態に制御されている旨を報知する初期遊技状態報知手段（ステップ S 1229）を備えるものとすることができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

このように初期遊技状態に制御されている旨を遊技者に報知することによって、遊技者が知らないうちに初期遊技状態から通常遊技状態や有利状態に制御されてしまっているということがなくなり、初期遊技状態から通常遊技状態や有利状態へ制御される可能性があるときにおいて複数の可変表示部の表示結果の組み合わせに対して遊技者の関心を引きつけることができるようになる。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技状態制御手段は、前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして予め定められた特別組み合わせ（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態である特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）に遊技状態を制御し、所定の特別終了条件が成立したときに該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態制御手段（ステップ S 1008、S 1010、S 1012）をさらに含むものとしてもよい。この場合において、

前記初期遊技状態制御手段は、前記初期化条件として前記特別遊技状態が終了したときに、前記初期遊技状態に遊技状態を制御するものとすることができる（ステップ S 1106、S 1116）。

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

この場合において、

前記特別遊技状態制御手段は、前記特別組み合わせのうちの第1の特別組み合わせ（レギュラーボーナス）が導出されたときに前記特別遊技状態のうちの第1の特別遊技状態（レギュラーボーナス）に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段（ステップS1012）と、該第1の特別組み合わせとは異なる特別組み合わせである第2の特別組み合わせ（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに該第1特別遊技状態とは遊技者にとっての有利度が異なる特別遊技状態である第2の特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する第2特別遊技状態制御手段（ステップS1008、S1010）を含むものとすることができ、

前記初期遊技状態制御手段は、前記初期化条件として前記第1特別遊技状態が終了したときに前記初期遊技状態のうちの第1初期遊技状態（初期遊技状態A）に遊技状態を制御し、前記初期化条件として前記第2特別遊技状態が終了したときに前記導出制御手段が前記通常組み合わせを導出させる確率に対する前記有利組み合わせを導出させる確率の割合が該第1初期遊技状態よりも高い初期遊技状態である第2初期遊技状態（初期遊技状態B）に遊技状態を制御するものとすることができる。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

このように第2の特別遊技状態が終了した後は、有利組み合わせが導出されやすいことで有利状態に制御されやすい第2初期遊技状態に制御されることで、単に特別遊技状態に制御されている間の有利度の違いだけではなく、特別遊技状態が終了した後の有利度にも差が生じるため、特別組み合わせとして第1の特別組み合わせと第2の特別組み合わせのいずれが導出されるかということに対する遊技者の関心が一層高まり、これによって遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

このように初期遊技状態から一旦通常遊技状態に遊技状態が制御されたとしても、所定の通常終了条件の成立により該通常遊技状態が終了させられて再び初期遊技状態に制御されるものとすれば、そこで通常組み合わせと有利組み合わせのいずれが先に導出されるかによって、遊技者は、有利状態に制御されることも期待できるようになる。これにより、一旦通常遊技状態に制御されたからといって遊技者の期待感を完全に喪失させないで済むようになる。また、初期遊技状態から一旦有利状態に制御された後に所定の有利終了条件の成立により該有利状態が終了させられて再び初期遊技状態に制御されるものとしても、そこで有利組み合わせが先に導出されて改めて有利状態に制御される可能性もある。このため、遊技者の期待感を喪失させることもない。

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 3 6 】

初期遊技状態から一旦通常遊技状態または有利状態に制御されても、その遊技状態が延々と続くことなく再び初期遊技状態に戻ることもあるものとすれば、遊技状態が移行される場合が多くなり、遊技の進行に多様性が生じて遊技の興趣を向上させるものとなる。なお、通常遊技状態または有利状態が終了した後に制御される初期遊技状態を、有利状態に制御されにくい第 1 初期遊技状態とすることで、第 2 初期遊技状態を第 2 の特別遊技状態に付随する特別な初期遊技状態として、第 2 の特別組み合わせの導出に対する遊技者の期待感をさらに高めさせることができる。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 3 9 】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、所定の設定操作手段（設定キースイッチ 9 2、設定スイッチ 9 1）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップ S 2 0 1 ~ S 2 1 1）をさらに備えるものとしてもよい。この場合において、

前記初期遊技状態制御手段は、前記初期化条件として前記許容段階設定手段により前記許容段階が設定されたときに、該設定前に制御されていた遊技状態に関わらずに前記初期遊技状態に遊技状態を制御するものとすることができる（ステップ S 2 0 9）。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 4 1 】

このように許容段階を新たに設定した後は初期遊技状態に制御されるものとしたことで、通常遊技状態に制御されるか有利状態に制御されるかというチャンスを遊技者に公平に与えることができる。なお、許容段階を新たに設定した後に制御される初期遊技状態を、有利状態に制御されにくい第 1 初期遊技状態とすることで、第 2 初期遊技状態を第 2 の特別遊技状態に付随する特別な初期遊技状態として、第 2 の特別組み合わせの導出に対する遊技者の期待感をさらに高めさせることができる。

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 4 4 】

上記スロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞組み合わせとして前記有利状態とは異なる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組み合わせ（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と前記賭数の設定に遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能となる再遊技組み合わせ（リプレイ）の導出を許容するか否かを決定し、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態として前記通常遊技状態よりも前記再遊技組み合わせの導出を許容する旨を決定する確率を高くする再遊技高確率状態（第2 R T）に遊技状態を制御するものであってもよい。この場合において、

前記遊技制御手段は、前記特別組み合わせの導出を許容する旨の決定に基づいて該特別組み合わせが導出されるまで、該特別組み合わせの導出を許容する旨の決定を持ち越させる特別決定持越手段（ステップ S 1 1 2 4）をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして前記特別組み合わせが導出されたときに、前記特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップ S 1 0 0 8、S 1 0 1 0、S 1 0 1 2）を含み、

前記演出制御手段は、前記再遊技高確率状態に制御されているときにおいて前記入賞組み合わせ以外の組み合わせが導出されたときに、1ゲームよりも長い連続演出期間の間で継続する連続演出を該連続演出期間の間で実行させる連続演出実行手段（ステップ S 1 2 0 7（YES）→S 1 2 0 8（YES）→S 1 2 0 9、S 1 2 1 0、S 1 2 2 2）を備えるものとすることができる。

前記導出制御手段は、前記特別組み合わせの導出を許容する旨の決定が持ち越されている状態で前記再遊技組み合わせの導出を許容する旨が決定されたときに該特別組み合わせよりも該再遊技組み合わせを優先して前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして導出させる再遊技優先導出手段を含むものとすることができる。

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 5】

このように有利状態として再遊技高確率状態を適用しているので、有利状態に制御されている間の多くのゲームで再遊技組み合わせが導出される。ここで、特別組み合わせの導出を許容する旨が再遊技組み合わせの導出を許容する旨と同一ゲームで決定されないことがあるものとする、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして入賞組み合わせが導出されないものとなったときには、当該ゲームで特別組み合わせの導出を許容する旨が決定されたという可能性があり、遊技者の期待感を高めさせることができる。また、このときに開始される連続演出によって特別組み合わせの導出を許容する旨が決定されていることに対する遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、有利状態では特別組み合わせの導出を許容する旨の決定が持ち越されていても高確率で導出を許容する旨が決定される再遊技組み合わせを最優先で導出されるので、特別遊技状態を移行させる特別組み合わせをできるだけ導出させずに連続演出期間が終了するまで連続演出を継続させることができる。また、連続演出が行われている場合には、再遊技組み合わせの導出を許容する旨が決定されなかったときには特別組み合わせを導出させることができる可能性が高くなるということなので、遊技者の期待感を高めることができる。

【手続補正 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 6】

ここで、前記連続演出実行手段は、前記連続演出を前記連続演出期間の間だけ継続して実行し、前記特別組み合わせ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ものとする（ステップ S 1 2 2 6）。

また、前記連続演出実行手段は、前記事前決定手段により前記特別組み合わせの導出を

許容する旨が決定されたとき、またはいずれの種類の入賞組み合わせの導出を許容する旨も決定されなかったときに、前記連続演出を実行させるものとすることができる。

【手続補正 28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0047】

このように連続演出を実行し、特別組み合わせ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ことで、連続演出に対する遊技者の関心を高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、特別組み合わせ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が報知されるよりも前のゲームから、連続演出によって遊技者の期待感を煽ることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0048】

上記スロットマシンにおいて、

前記通常遊技状態は、前記事前決定手段により前記入賞組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率に基づいて算出される遊技用価値の払出数の期待値が前記賭数の設定に対して用いられる遊技用価値の数よりも小さくなる遊技状態とし、

前記有利状態は、前記有利組み合わせが導出されたときに、前記有価価値の払出率の期待値が前記賭数の設定に対して用いられる遊技用価値の数よりも大きくなる遊技状態としてもよい。

【手続補正 30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0049】

この場合、初期遊技状態から通常遊技状態状態に制御されると遊技者の所有する遊技用価値の数は減少するものの、有利状態に制御されれば遊技者の所有する遊技用価値の数が増加していくことになる。初期遊技状態から通常遊技状態に制御されるか有利状態に制御されるかで遊技者の得られる利益にこのような差異が生じることで、初期遊技状態に制御された後に最初に通常組み合わせが導出されるか有利組み合わせが導出されるかといったことに対する遊技者の関心を高めさせることができる。

【手続補正 31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0050

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0050】

上記スロットマシンにおいて、

前記通常遊技状態制御手段は、所定の通常終了条件（1000ゲームの消化）が成立したときに該通常遊技状態を終了させ、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態に制御された後の消化ゲーム数が予め定められた規定ゲーム数（100ゲーム）に達したときに、該有利状態を終了させるものとするこ

とができる。ここで、

前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態または前記有利状態に制御されているときに前記入賞組み合わせとして前記再遊技組み合わせとは異なる特定組み合わせ（所定の特別役）が導出されたときに、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態（所定の遊技状態）に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段をさらに備えるものとすることができる。この場合において、

前記事前決定手段は、前記規定ゲーム数の逆数（ $1 / 100$ ）よりも低い確率で前記特定組み合わせの導出を許容する旨を決定するものとすることができる。

前記初期遊技状態制御手段は、前記事前決定手段により前記特定組み合わせの導出を許容する旨が決定されたとき（或いは、前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして前記特定組み合わせが導出されたとき）に、前記初期化条件として前記特定遊技状態が終了したときに、前記初期遊技状態に遊技状態を制御するものとすることができる。

【手続補正 3 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

このように特定組み合わせの導出を許容する旨が決定されたときに（或いは該特定組み合わせの導出に基づく特定遊技状態が終了したときに）に、初期遊技状態に制御されるものとするので、そこから通常組み合わせまたは有利組み合わせのいずれが先に導出されるかで通常遊技状態または有利状態に制御されることとなるので、遊技の進行態様が豊富になり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。一方、特定組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率は、有利状態が終了させられるまでの規定ゲーム数の逆数よりも低い確率であるため、一旦有利度の高い有利状態に制御された後は、これが規定ゲーム数を消化せずに終了させられてしまう場合を少なくすることができ、遊技者の期待感を喪失させない。

【手続補正 3 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0052】

上記スロットマシンにおいて、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態に制御された後の消化ゲーム数が予め定められた規定ゲーム数（100ゲーム）に達したときに、該有利状態を終了させるものとすることができる。ここで、

前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態または前記有利状態に制御されているときに前記入賞組み合わせとして前記再遊技組み合わせとは異なる特定組み合わせ（所定の特別役）が導出されたときに、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態（所定の遊技状態）に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段をさらに備えるものとすることができる。この場合において、

前記初期遊技状態制御手段は、前記初期化条件として前記通常遊技状態において前記事前決定手段により前記特定組み合わせの導出を許容する旨が決定されたとき（或いは、前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして前記特定組み合わせが導出されたとき）に、前記初期化条件として前記特定遊技状態が終了したときに、前記初期遊技状態に遊技状態を制御するものとすることができる。

【手続補正 3 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0053】

このように特定組み合わせの導出を許容する旨が決定されたときに（或いは該特定組み合わせの導出に基づく特定遊技状態が終了したときに）に、通常遊技状態に制御されている場合であっても初期遊技状態に遊技状態が制御されるものとするので、事前決定手段により特定組み合わせの導出を許容する旨が決定されることに対する遊技者の期待感を一層高めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

上記スロットマシンにおいて、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のいずれ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部について、該可変表示部に対応する停止操作手段が操作された時点の前記導出操作時ステップ数に対し、該導出操作時ステップ数から所定ステップ数先までの範囲内で導出可能な表示結果を一意に特定する複数の制御パターン（図9：停止制御テーブル）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に選択する全変動時制御パターン選択手段（ステップS705）を含み、

前記複数の可変表示部のいずれ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部に対応する停止操作手段が操作されたときに、前記全変動時制御パターン選択手段により該可変表示部について前記事前決定手段の決定結果に対応して一意に選択された制御パターンにおいて、該停止操作手段の操作時点の前記導出操作時ステップ数に対して一意に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させる制御を行うものとすることができる（ステップS715）。

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0056

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0056】

この場合においては、複数の可変表示部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部について、停止操作手段が操作された時点のステップ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、当該ゲームの事前決定手段の決定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、該当する可変表示部に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち事前決定手段の一の決定結果に対して適用される制御パターンが1つしかない。このため、従来のように事前決定手段の一の決定結果に対して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事前決定手段とは異なる抽選などによりさらに選択する必要がなく、各可変表示部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38】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0057
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0057】

また、前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のうちいずれか1つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に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部について、該可変表示部に対応する停止操作手段が操作された時点の前記導出操作時ステップ数に対し、該導出操作時ステップ数から所定ステップ数先までの範囲内で導出可能な表示結果を一意に特定する複数の制御パターン（図9：停止制御テーブル）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部において対応する停止操作手段が操作されたときのステップ数である既導出ステップ数に対応する制御パターンを一意に選択する一部変動時制御パターン選択手段（ステップS705）を含み、

前記複数の可変表示部のうちいずれか1つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に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部に対応する停止操作手段が操作されたときに、前記一部変動時制御パターン選択手段により該可変表示部について前記事前決定手段の決定結果及び前記既導出ステップ数に対応して一意に選択された制御パターンにおいて、該停止操作手段の操作時点の前記導出操作時ステップ数に対して一意に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させる制御を行うものとすることができる（ステップS715）。

【手続補正39】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0058
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0058】

或いは、前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のうちいずれか1つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に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部について、該可変表示部に対応する停止操作手段が操作された時点の前記導出操作時ステップ数に対し、該導出操作時ステップ数から所定ステップ数先までの範囲内で導出可能な表示結果を一意に特定する複数の制御パターン（図9：停止制御テーブル）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部における表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意に選択する一部変動時制御パターン選択手段（ステップS705）を含み、

前記複数の可変表示部のうちいずれか1つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に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部に対応する停止操作手段が操作されたときに、前記一部変動時制御パターン選択手段により該可変表示部について前記事前決定手段の決定結果及び前記既に表示結果が導出された可変表示部における表示結果の組合せに対応して一意に選択された制御パターンにおいて、該停止操作手段の操作時点のステップ数に対して一意に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させるものとする（ステップS715）。

【手続補正40】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0059
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0059】

これらの場合においては、複数の可変表示部のうちいずれか1つの可変表示部に既に表示結果が導出されており、他の可変表示部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部について、停止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部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、該当する可変表示部に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち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部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つしかない。このため、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さらに選択する必要がなく、各可変表示部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

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記小役組み合わせの導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS703、S1012）を備えていてもよい。

【手続補正42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0061

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0061】

ここで、前記遊技制御手段は、前記特別状態において、前記特別ゲームに制御されているか否かを、1ゲーム毎に判定する特別ゲーム判定手段（ステップS702）をさらに備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定されたときに前記特別条件の成立として、前記特別ゲームの制御を開始するものとして行うことができる（ステップS703）。

【手続補正43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0062

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0062】

この場合には、特別条件の成立後に最初に特別ゲームに制御する場合も、特別ゲームの期間が一旦終了して未だ特別状態が終了していないときに再び特別ゲームに制御する場合も、同じ処理を行えばよいことになる。

【手続補正44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0065

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0065】

上記スロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別組み合わせと前記小役組み合わせの両方の導出を許容する旨を決定する重複決定手段(図5(b)、(c):レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)+チェリー)を含むものとして行うことができる。

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0066

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0066】

このように特別組み合わせと小役組み合わせの両方の導出を許容する旨が決定されることがあると、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして小役組み合わせが導出されることで特別組み合わせの導出を許容する旨が決定されていることを遊技者に期待させることができるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正46】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0067

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0067】

上記スロットマシンにおいて、
前記遊技制御手段は、

所定の設定操作手段(設定キースイッチ92、設定スイッチ91)の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階(設定値)のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段(ステップS201~S210)と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段(RAM112)と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段(ステップS105、S106)と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段(ステップS106(NO)、ステップS301)と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段(ステップS111、図11)とをさらに備えるものとして行うことができる。

【手続補正47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0068

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0068】

従来、スロットマシンにおけるデータ記憶手段(RAM)に記憶されているデータが壊れていたことで遊技の進行が不能となった状態は、所定のリセット操作によりデータ記憶手段内のデータが初期化された上で解除され、遊技の進行を再開させるようになっていた。ここで、リセット操作によりデータ記憶手段内のデータを初期化した場合には、デフォルトの許容段階(通常は、入賞組み合わせの導出を許容する旨が決定される確率が最も低い許容段階)が自動的に選択されることとなっていた。このため、遊技店の側で意図して

いた確率で事前決定手段の決定が行われなくなってしまうことがあり、特に確率の最も低い許容段階に自動選択された場合には、遊技者の不利益が大きくなってしまうという問題があった。

【手続補正 4 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 0】

この場合において、

前記事前決定手段は、前記入賞組み合わせの導出を許容するか否かの決定を行う際に、前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出した許容段階を示すデータが前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階を示す適正なデータであるか否かを判定する許容段階データ判定手段（ステップ S 7 0 8、S 7 0 9）を含んでいてもよい。ここで、

前記不能化手段は、前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段から読み出した許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときにも、ゲームの進行を不能化することができる（ステップ S 7 0 9（NO）、ステップ S 3 0 1）。