

【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2009-28183(P2009-28183A)

【公開日】平成21年2月12日(2009.2.12)

【年通号数】公開・登録公報2009-006

【出願番号】特願2007-193871(P2007-193871)

【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

【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を周期的に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を備え、

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が導出される前に、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と、該特別入賞以外の入賞であって前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞及び前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞を含む一般入賞と、を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

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、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段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、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う再遊技高確率状態に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記再遊技高確率状態が開始した後、所定の終了条件が成立したときに該再遊技高確率状態を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

を備え、

前記再遊技高確率状態終了手段は、前記再遊技高確率状態が開始した後、前記付与入賞のうちの特定付与入賞が発生したときに当該再遊技高確率状態を終了させ、

前記導出制御手段は、

周期的に変動する前記可変表示領域の1周を複数に分割して割り当てられた複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブルを複数記憶する導出制御テーブル記憶手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する導出制御テーブル選択手段と、

前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域と、

前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブルを読み出し、該導出制御テーブルに基づく前記導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域に格納する第1の導出情報格納手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出操作手段の操作タイミング毎に該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果を検索する表示結果検索手段と、

前記表示結果検索手段の検索結果に基づく前記導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域に格納する第2の導出情報格納手段と、

を含み、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出情報格納領域において該導出操作手段の操作タイミングに対応して格納されている前記導出情報により特定される表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行い、

前記導出制御テーブル選択手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合にも前記一般入賞のうち特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合にも、前記特別入賞に対応する入賞表示結果と、前記特定一般入賞に対応する入賞表示結果と、他の導出制御テーブルでは特定されない特殊表示結果と、がそれぞれ特定可能となるように定められた共通導出制御テーブルを選択するとともに、

さらに前記導出制御手段は、

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が決定されている場合に、前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な前記特定一般入賞の成立を回避する前記特定一般入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第1の表示結果検索手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な前記特別入賞の成立を回避する前記特別入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第2の表示結果検索手段と、

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が決定されている場合に、前記共通導出制御テーブルに基づいて前記導出情報格納領域に格納された導出情報のうち前記特定一般入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報を、前記第1の表示結果検索手段により特定された前記特定一般入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報に更新する第1の導出情報更新手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記共通導出制御テーブルに基づいて前記導出情報格納領域に格納された導出情報のうち前記特別入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報を、前記第2の表示結果検索手段により特定された前記特別入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報に更新する第2の導出情報更新手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定付与入賞の発生を許容する旨の決定を含む第1の決定結果である場合に、最初に操作された導出操作手段に対応する第1可変表示領域、最後に操作された導出操作手段に対応する第3可変表示領域及び前記第1可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されてから前記第3可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されるまでの間に操作された導出操作手段に対応する第2可変表示領域のうち、少なくともいづれか1つの可変表示領域について前記第1の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行う第1結果時導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合に、前記第1可変表示領域、前記第2可変表示領域及び前記第3可変表示領域のうち、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の決定結果である場合よりも多くの可変表示領域について前記第2の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行う第2結果時導出制御手段と、

を含み、

前記第1結果時導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定付与入賞の発生を許容する旨が決定され、特定入賞操作手順で前記導出操作手段の操作がなされたときに、該特定付与入賞に対応する表示結果の組み合わせとなるように前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行い、前記特定入賞操作手順とは異なる非特定入賞操作手順で前記導出操作手段の操作がなされたときに、該特定付与入賞に対応する表示結果の組み合わせとならないように前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う特定導出制御手段を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

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が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段を備え、

前記事前決定手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において前記特別入賞の発生を許容する旨及び前記特定一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定することが可能である

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

#### 【請求項3】

前記特定付与入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な数以下の遊技用価値の付与を伴う付与入賞である

ことを特徴とする請求項1または2に記載のスロットマシン。

#### 【請求項4】

前記事前決定手段は、前記特別遊技状態に制御されている状態で、該特別遊技状態において前記付与入賞の発生時に付与されうる最大付与数未満の遊技用価値の付与を伴う非最大付与入賞の発生を許容する旨を決定するときに、前記最大付与数の遊技用価値の付与を伴う最大付与入賞の発生を許容する旨を同時に決定し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記非最大付与入賞の発生を許容する旨及び前記最大付与入賞の発生を許容する旨が同時に決定されており、いずれかの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、前記最大付与入賞を構成する表示結果を前記非最大付与入賞を構成する表示結果よりも優先して該操作された導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行う優先導出制御手段を含む

ことを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のスロットマシン。

#### 【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に変動表示可能な3つ可変表示領域（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）を備え、

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スロットマシン（スロットマシン1）であって、

少なくともいれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（B B、R B）への移行を伴う特別入賞（特別役）と、該特別入賞以外の入賞であって前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リ

プレイゲーム)の付与を伴う再遊技入賞(リプレイ)及び前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞(小役)を含む一般入賞と、を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段(内部抽選)と、

前記複数の可変表示領域(左リール、中リール、右リール)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の操作)と、

前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作)が操作されたとき、該導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作)に対応する可変表示領域(ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作)の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞(リプレイ)の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う再遊技高確率状態(RT(2))に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記再遊技高確率状態(RT(2))が開始した後、所定の終了条件が成立したときに該再遊技高確率状態(RT(2))を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

を備え、

前記再遊技高確率状態終了手段は、前記再遊技高確率状態(RT(2))が開始した後、前記付与入賞(小役)のうちの特定付与入賞(転落役)が発生したときに当該再遊技高確率状態(RT(2))を終了させ、

前記導出制御手段は、

周期的に変動する前記可変表示領域の1周を複数に分割して割り当てられた複数の操作タイミング(停止操作位置)のそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブル(停止制御テーブル)を複数記憶する導出制御テーブル記憶手段(ROM41bに格納されたテーブル作成用データ)と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する(内部抽選の結果、停止済みのリールの停止位置に対応する停止制御テーブルを選択する)導出制御テーブル選択手段と、

前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報(滑りコマ数)を、前記複数の操作タイミング(停止操作位置)のそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域(RAM41cに割り当てられた仮想滑りコマテーブル)と、

前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブル(停止制御テーブル)を読み出し、該導出制御テーブル(停止制御テーブル)に基づく前記導出情報(滑りコマ数)を、前記複数の操作タイミング(停止操作位置)のそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域(仮想滑りコマテーブル)に格納する第1の導出情報格納手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出操作手段の操作タイミング(停止操作位置)毎に該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果を検索する表示結果検索手段と、

前記表示結果検索手段の検索結果に基づく前記導出情報情報(滑りコマ数)を、前記複数の操作タイミング(停止操作位置)のそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域(仮想滑りコマテーブル)に格納する第2の導出情報格納手段と、

を含み、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出情報格納領域において該導出操作手段の操作タイミングに対応して格納されている前記導出情報により特定される表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御(仮想滑りコマテーブルから取得した滑りコマ数に基づいてリールを停止させる制御)を行い、

前記導出制御テーブル選択手段は、前記特別入賞(ビッグボーナス(1))の発生を許容する旨が決定されている場合にも前記一般入賞(小役、再遊技役)のうち特定一般入賞(赤チェリー)の発生を許容する旨が決定されている場合にも、前記特別入賞(ビッグボーナス(1))に対応する入賞表示結果と、前記特定一般入賞(赤チェリー)に対応する

入賞表示結果と、他の導出制御テーブルでは特定されない特殊表示結果（チャンス目）と、がそれぞれ特定可能となるように定められた共通導出制御テーブル（共通テーブル作成用データ（1）から特定される停止制御テーブル）を選択するとともに、

さらに前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス（1））の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記導出操作手段の操作タイミング（停止操作位置）毎に導出可能な前記特定一般入賞（赤チェリー）の成立を回避する前記特定一般入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第1の表示結果検索手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞（赤チェリー）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記導出操作手段の操作タイミング（停止操作位置）毎に導出可能な前記特別入賞（ビッグボーナス（1））の成立を回避する前記特別入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第2の表示結果検索手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス（1））の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記共通導出制御テーブル（共通テーブル作成用データ（1）から特定される停止制御テーブル）に基づいて前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納された導出情報（滑りコマ数）のうち前記特定一般入賞（赤チェリー）の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報（滑りコマ数）を、前記第1の表示結果検索手段により特定された前記特定一般入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報（滑りコマ数）に更新する第1の導出情報更新手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞（赤チェリー）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記共通導出制御テーブル（共通テーブル作成用データ（1）から特定される停止制御テーブル）に基づいて前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納された導出情報（滑りコマ数）のうち前記特別入賞（ビッグボーナス（1））の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報（滑りコマ数）を、前記第2の表示結果検索手段により特定された前記特別入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報（滑りコマ数）に更新する第2の導出情報更新手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定付与入賞（転落役）の発生を許容する旨の決定を含む第1の決定結果（ハズレ及び取りこぼしのある役）である場合に、最初に操作された導出操作手段に対応する第1可変表示領域（第1停止リール）、最後に操作された導出操作手段に対応する第3可変表示領域（第3停止リール）及び前記第1可変表示領域（第1停止リール）に対応する導出操作手段が操作されてから前記第3可変表示領域（第3停止リール）に対応する導出操作手段が操作されるまでの間に操作された導出操作手段に対応する第2可変表示領域（第2停止リール）のうち、少なくともいすれか1つの可変表示領域について前記第1の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納された前記導出情報（滑りコマ数）により特定される表示結果を導出させる制御を行う第1結果時導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果（取りこぼしのない役）である場合に、前記第1可変表示領域（第1停止リール）、前記第2可変表示領域（第2停止リール）及び前記第3可変表示領域（第3停止リール）のうち、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の決定結果（ハズレ及び取りこぼしのある役）である場合よりも多くの可変表示領域について前記第2の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納された前記導出情報（滑りコマ数）により特定される表示結果を導出させる制御を行う第2結果時導出制御手段と、

を含み、

前記第1結果時導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定付与入賞（転落役）の発生を許容する旨が決定され、特定入賞操作手順（当選した色のチェリーの引込範囲のタイミングで左リールの停止操作を行う手順）で前記導出操作手段の操作がなされたときに、該特定付与入賞（転落役）に対応する表示結果の組み合わせとなるように前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行い、前記特定入賞操作手順とは異なる非特定入賞操作手順（当選した色のチェリーの引込範囲外のタイミングで左リールの停止操作

を行う手順)で前記導出操作手段の操作がなされたときに、該特定付与入賞(転落役)に対応する表示結果の組み合わせとならないように前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う特定導出制御手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態の開始後、再遊技高確率状態が終了することとなる特定付与入賞の発生を許容する旨が決定されても、第2の特定入賞操作手順、すなわち特定付与入賞の発生を回避可能な操作手順にて遊技者が操作を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によって再遊技高確率状態を規定ゲーム数まで継続させることができるので、再遊技高確率状態が単調となってしまうことがなく、興奮を高めることができる。

また、事前決定手段による決定結果、可変表示領域の停止時期に応じて導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御と、表示結果検索手段により検索された表示結果を可変表示領域に導出させる制御と、が併用されるので、事前決定手段による全ての決定結果、可変表示領域の全ての停止時期について導出制御テーブルを予め用意する必要がないため、導出制御テーブルの格納容量が少なくて済む。

また、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合には、少なくとも1つの停止時期(可変表示領域)について導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御を行うのに対して、事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合には、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合よりも多くの停止時期(可変表示領域)について表示結果検索手段により検索された表示結果を可変表示領域に導出させる制御を行っており、第1の決定結果である場合には、第2の決定結果よりも相対的に多い停止時期について導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御が行われるため、表示結果を多様に設計できる一方、第2の決定結果である場合には、第1の決定結果よりも相対的に多い停止時期について表示結果検索手段により検索された表示結果を可変表示領域に導出させる制御が行われるため、第2の決定結果である場合に必要となる導出制御テーブルの格納容量を大幅に削減することができる。すなわち事前決定手段の決定結果の種類に合わせて表示結果を多様に設計することも導出制御テーブルの格納容量を削減することも可能となる。

また、事前決定手段により特定付与入賞、すなわち導出操作手段の操作手順によっては取りこぼす可能性のある入賞の発生を許容する旨が決定された場合には、相対的に多い停止時期について導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御が行われるため、特定付与入賞の発生を許容する旨が決定され、かつ該特定付与入賞を発生させることができなかつた場合の表示結果に多様性をもたらせることができる。

また、共通導出制御テーブルを用いることによって、特別入賞、及び特定一般入賞の発生を許容する旨が決定された場合の表示結果を容易に設計できるとともに、特別入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、特定一般入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、で個別に導出制御テーブルを用意せずに双方の決定結果に応じて表示結果を導出させる制御を行うことが可能となるので、可変表示装置の表示結果を多様化しつつ、導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記再遊技高確率状態は、例えば、予め定められた入賞が発生することや可変表示装置の表示結果が予め定められた表示結果となること、遊技者にとって有利な遊技状態の終了時などを契機に開始するものであれば良い。

また、前記再遊技高確率状態終了手段は、特定付与入賞が発生したときに直ちに再遊技高確率状態を終了させるものであっても良いし、特定付与入賞が発生したことを契機に一定期間おいて再遊技高確率状態を終了させるものであっても良い。

また、複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予

め定められた導出制御テーブルとは、導出操作手段が操作されてから表示結果が導出されるまでの図柄の移動量（いわゆる滑りコマ数）や、導出される表示結果を特定可能な識別番号などが各操作タイミング毎に登録されたデータ、予め定められた複数の導出位置のうち導出可能な導出位置を定めることによって、各操作タイミング毎に可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるようにしたデータなどである。また、これらのデータが所定のアルゴリズムにて展開できるように圧縮された状態のデータであっても良い。

また、導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合に、第1可変表示領域、第2可変表示領域及び第3可変表示領域に表示結果を導出させる時期のうち少なくともいずれか1つの時期について前記第1の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行うものであれば良く、残りの時期については前記第2の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行えば良い。また、前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合に、全ての時期について前記第1の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行うものであっても良い。

また、導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合に、第1可変表示領域、第2の可変表示領域及び第3可変表示領域に表示結果を導出させる時期のうち、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の決定結果である場合よりも多くの時期について前記第2の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行うものであれば良く、残りの時期については前記第1の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行えば良い。また、前記第1の決定結果である場合に全ての時期について前記第1の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行うものであれば、前記第2の決定結果である場合に少なくとも1つの時期に前記第2の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行うものであれば良い。また、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合に、全ての時期について前記第2の導出情報格納手段により前記導出情報格納領域に格納された前記導出情報により特定される表示結果を導出させる制御を行うものであっても良い。

また、前記第1可変表示領域（最初に操作された導出操作手段に対応する最先可変表示領域）に対応する導出操作手段が操作されてから前記第3可変表示領域（最後に操作された導出操作手段に対応する最終可変表示領域）に対応する導出操作手段が操作されるまでの間に操作された導出操作手段に対応する第2可変表示領域（中間可変表示領域）は、1つの可変表示領域であっても良いし、複数の可変表示領域であっても良い。また、第2の可変表示領域（中間可変表示領域）が複数であれば、それぞれに対応して導出操作手段が設けられれば良い。

また、請求項1、2において前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報とは、例えば、導出操作手段が操作されてから表示結果が導出されるまでの図柄の移動量（いわゆる滑りコマ数）や、導出される表示結果を特定可能な識別番号などが該当するものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【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】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、請求項1に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段により前記特別入賞(ビッグボーナス(1))の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定(ビッグボーナス(1)の当選フラグ)を次ゲーム以降に持ち越す持越手段を備え、

前記事前決定手段は、前記特別入賞(ビッグボーナス(1))の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において前記特別入賞(ビッグボーナス(1))の発生を許容する旨及び前記特定一般入賞(赤チェリー)の発生を許容する旨を同時に決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞または特定一般入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、特別入賞の発生を許容する旨及び特定一般入賞の発生を許容する旨の双方が決定されている場合とで、個別に導出制御テーブルを用意せずに双方の決定結果に応じて表示結果を導出させる制御を行うことが可能となるので、導出制御テーブルの格納容量を大幅に削減することができる。

【手続補正9】

【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】

本発明の請求項3に記載のスロットマシンは、請求項1または2に記載のスロットマシンであって、

前記特定付与入賞(転落役)は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数(3)を設定するために必要な数以下の遊技用価値(3枚)の付与を伴う付与入賞(小役)である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定付与入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な数以下の遊技用価値の付与を伴う入賞であるため、再遊技高確率状態におい

て特定付与入賞の発生が許容され、再遊技高確率状態の終了を回避するために特定付与入賞を取りこぼした場合でも遊技者が大きな不利益を被ることがない。

【手続補正10】

【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4に記載のスロットマシンは、請求項1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段は、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に制御されている状態で、該特別遊技状態（ビッグボーナス）において前記付与入賞（小役）の発生時に付与される最大付与数（15枚）未満の遊技用価値の付与を伴う非最大付与入賞（ベル以外の小役）の発生を許容する旨を決定するときに、前記最大付与数（15枚）の遊技用価値の付与を伴う最大付与入賞（ベル）の発生を許容する旨を同時に決定し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記非最大付与入賞（ベル以外の小役）の発生を許容する旨及び前記最大付与入賞（ベル）の発生を許容する旨が同時に決定されており、いずれかの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、前記最大付与入賞（ベル）を構成する表示結果を前記非最大付与入賞（ベル以外の小役）を構成する表示結果よりも優先して該操作された導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行う優先導出制御手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されているときに最大付与入賞よりも付与される遊技用価値の数が少ない非最大付与入賞の発生を許容する旨が決定されるときには、同時に最大付与入賞の発生を許容する旨も決定されるうえに、最大付与入賞を構成する表示結果が非最大付与入賞を構成する表示結果よりも優先して可変表示領域に導出されるので、最大付与数の遊技用価値を得ることができ、付与される遊技用価値の数が最大付与数よりも少ない数となってしまうことを極力なくすことができるため、特別遊技状態において遊技者が獲得できる遊技用価値が減少してしまうことを防止できる。

尚、特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞の発生時に付与される最大付与数とは、特別遊技状態で付与入賞が発生した際に付与される可能性のある遊技用価値の中で最も多い数の遊技用価値であり、例えば、特別遊技状態以外でそれよりも多くの遊技用価値が付与され得る場合に、その遊技用価値の数より少ない数の遊技用価値であっても良い。

また、前記最大付与数の遊技用価値の付与を伴う最大付与入賞とは、最大付与入賞が単独で発生することで最大付与数の遊技用価値が付与されるものに限らず、最大付与入賞が同時に複数発生すること（例えば、複数の入賞ラインに付与入賞の図柄が揃うことなど）で最大付与数の遊技用価値が付与されるものも含む。

また、前記特定付与入賞は最大付与入賞であっても良いし、非最大付与入賞であっても良い。