

【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22年10月7日(2010.10.7)

【公開番号】特開2007-54255(P2007-54255A)

【公開日】平成19年3月8日(2007.3.8)

【年通号数】公開・登録公報2007-009

【出願番号】特願2005-242456(P2005-242456)

【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 4 F

【手続補正書】

【提出日】平成22年8月25日(2010.8.25)

【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転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可能な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、

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、

前記事前決定手段の決定結果が第 1 の決定結果よりも遊技者にとって有利な第 2 の決定結果である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に対応する前記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

において、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され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うとともに、

前記制御パターン選択手段は、

既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該既に表示結果が導出された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プニングモータのステップ数が異なるステップ数である場合に、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異なる制御パターンを選択する異制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段の決定結果が第 1 の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか 1 つのステップ数から特定の表示結果が特定される第 1 の特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 の決定結果よりも遊技者にとって有利な第 2 の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち前記第 1 の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第 2 の特定制御パターンを選択する特定制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行する第 1 の特定演出実行手段と、

前記特定演出を実行するか否かを決定する手段であり、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 の決定結果である場合に前記第 1 の決定結果である場合よりも高い確率にて前記特定演出を実行する旨を決定する特定演出決定手段と、

前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第 2 の特定演出実行手段と、

を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項 2】

前記特定制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段の決定結果が第 1 の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された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ステップ数であり、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち少なくとも 1 つのステップ数に対応して前記第 1 の特定制御パターンを選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応し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が特定される非特定制御パターンを選択し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 の決定結果であるときに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち前記第 1 の決定結果であるときに前記第 1 の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第 2 の特定制御パターンを選択する

ことを特徴とする請求項 1 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】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プニングモータ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領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な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、

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、

前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果よりも遊技者にとって有利な第2の決定結果である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プ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に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数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において、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され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うとともに、

前記制御パターン選択手段は、

既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該既に表示結果が導出された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プングモータのステップ数が異なるステップ数である場合に、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異なる制御パターンを選択する異制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数から特定の表示結果が特定される第1の特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の決定結果よりも遊技者にとって有利な第2の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち前記第1の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第2の特定制御パターンを選択する特定制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行する第1の特定演出実行手段と、

前記特定演出を実行するか否かを決定する手段であり、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の決定結果である場合に前記第1の決定結果である場合よりも高い確率にて前記特定演出を実行する旨を決定する特定演出決定手段と、

前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第2の特定演出実行手段と、

を含む

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に対応する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対応する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一のステップ数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。

また、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果に応じて、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンが選択されるのではなく、既に表示結果が導出された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ステッピングモータの一のステップ数に応じて、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンが一意的に選択されるとともに、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であっても、該既に表示結果が導出された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ステッピングモータのステップ数が異なる場合には、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異なる制御パターンを選択することが可能である。すなわち、導出済みの表示結果を導出させる際の導出操作手段が操作されたタイミングによって、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを変化させることができるので、従来のように導出済みの表示結果に応じて未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを選択する場合よりも、可変表示装置の表示結果を多様化することができる。

また、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときには、第１の決定結果であるときに選択される第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンが選択され、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ので、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときの方が、第１の決定結果であるときよりも高い割合で特定の表示結果が導出されることとなり、特定の表示結果が導出されることにより、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であ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、複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったことを契機に特定演出が実行される。すなわち事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性のある特定の表示結果の導出に関連して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事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であ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、事前決定手段の決定結果に対応して一意的に選択された制御パターンに基づいて表示結果を導出させる制御が行われる場合には、特定の表示結果が導出される割合が極端に低下してしまう場合もあるが、特定演出決定手段により特定演出の実行が決定された場合には、特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、特定演出が実行されるので、特定の表示結果が導出される割合が極端に低下した場合でも、適度に特定演出が実行されるので、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であ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】

## 【 0 0 1 1 】

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、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ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制御パターンとは、前記導出操作手段が操作された時点のステップ数が同一の場合に、導出される表示結果として常に同一の表示結果が特定される制御パターンであり、例えば、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位（例えば、1 図柄が変動するのに要するステップ数など）、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号（例えば、図柄番号など）毎に、表示結果が導出されるまでの変動量が定められた変動量テーブルから、導出操作手段が操作された時点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制御パターン、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号毎に、導出される表示結果の優先度が定められた優先テーブルから、導出操作手段が操作された時点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制御パターンなどが該当する。また、導出操作手段が操作された時点のステップ数から、引込対象となる表示結果を予め定められた引込範囲内において最大限引き込む引込制御を行い、導出が禁止された表示結果とならないように、導出が禁止された表示結果以外の表示結果を引き込む蹴飛ばし制御を行うものにおいては、導出操作手段が操作された時点のステップ数から導出される表示結果が一意的に特定されるものであれば、本発明の制御パターンに該当する。

また、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に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数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に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数が同一の場合に、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に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数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、既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対応する制御パターンを一意的に選択するとは、既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点のステップ数が同一の場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、例えば、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位（例えば、1 図柄が変動するのに要するステップ数など）、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号に対応する制御パターンを一意的に選択するものであっても良い。

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プ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に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対応する制御パターンを一意的に選択するものであるが、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プ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に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数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しても良く、このようにした場合には、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対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数の一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。

また、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、前記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うちの少なくとも1つの可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択するようにしても良く、このようにした場合には、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のうちの少なくとも1つの可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された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ことがない。

また、前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果であるときに、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第1の特定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第1の特定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第1の特定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、第1の特定制御パターンを選択するものであっても良い。同様に、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果であるときに、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第2の特定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第2の特定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第2の特定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、第2の特定制御パターンを選択するものであっても良い。

また、前記ステップ数のうち前記第1の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第2の特定制御パターンとは、変動量テーブルによる制御パターンであれば、第1の特定制御パターンにおいて適用される変動量テーブルよりも多くのステップ数、ステップ数単位、識別符号に対して特定の表示結果となる変動量が定められた変動量テーブルが適用される制御パターンであり、優先テーブルによる制御パターンであれば、特定の表示結果の優先度が第1の特定制御パターンにおいて適用される優先テーブルよりも相対的に高く定められた優先テーブルが適用される制御パターンであり、引込制御及び蹴飛ばし制御による制御パターンであれば、第1の特定制御パターンが選択されたときよりも広い引込範囲で特定の表示結果を引き込む引込制御を行う制御パターンである。

また、前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとは、いずれか1つの可変表示領域について特定の表示結果を含む表示結果の組み合わせであって良いし、いずれか2つ以上の可変表示領域について特定の表示結果を含む表示結果の組み合わせであって良いし

、全ての可変表示領域について特定の表示結果を含む表示結果の組み合わせであっても良い。

また、前記第1の特定演出実行手段は、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行しているが、前記特定の表示結果が導出されたときに、前記特定演出を実行するようにしても良く、このようにした場合でも、特定の組み合わせが導出されたことを契機に特定演出が実行される。すなわち事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である可能性のある特定の表示結果の導出に関連して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事前決定手段の決定結果が第1の決定結果よりも遊技者にとって有利な第2の決定結果であ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、前記第1の決定結果よりも遊技者にとって有利な第2の決定結果とは、第1の決定結果よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できる決定結果であり、例えば、第1の決定結果としては、多くの遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態への移行を伴う特別入賞の発生が許容されない旨を示す結果などが該当し、第2の決定結果としては、前述の特別入賞の発生が許容されている旨を示す結果などが該当する。また、第1の決定結果として、第1の量の遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態への移行を伴う第1の特別入賞の発生が許容されている旨を示す結果を適用し、第2の決定結果として、第1の量よりも多い第2の量の遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態への移行を伴う第2の特別入賞の発生が許容されている旨を示す結果を適用しても良い。

【手続補正4】

【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5】

【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6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

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、

前記特定制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された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ステップ数であり、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち少なくとも1つのステップ数に対応して前記第1の特定制御パターンを選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応し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が特定される非特定制御パターンを選択し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2の決定結果であるときに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち前記第1の決定結果であるときに前記第1の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第2の特定制御パターンを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が第2の決定結果であるときには、複数の可変表示領域のうち少なくともいずれか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、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち第1の決定結果であるときに第1の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して第2の特定制御パターンが選択されるので、事前決定手段の決定結果が第2の決定結果であるときの方が、第1の決定結果であるときよりも一層高い割合で特定の表示結果が導出されることとなり、特定の表示結果が導出されることにより、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果よりも遊技者にとって有利な第2の決定結果であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

尚、前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果であるときに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち前記第1の決定結果であるときに前記第1の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第2の特定制御パターンを選択し、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応して前記非特定制御パターンを選択するようにしても良いし、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応して前記第1の特定制御パターンを選択するようにしても良いし、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数の全てに対応して前記第2の特定制御パターンを選択するようにしても良い。

また、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、前記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に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数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場合や、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うちの少なくとも1つの可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択する場合には、前記特定制御パターン選択手段が、前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された2つ以上の可変表示領域のうち少なくともいずれか1つの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ステップ数であり、該可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち少なくとも1つのステップ数に対応して前記第1の特定制御パターンを選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応し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が特定される非特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の決定結果であるときに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち前記第1の決定結果であるときに前記第1の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第2の特定制御パターンを選択するようにしても良い。そして、このようにした場合でも、事前決定手段の決定結果が第2の決定結果であるときの方が、第1の決定結果であるときよりも一層高い割合で特定の表示結果が導出されることとなり、特定の表示結果が導出されることにより、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果よりも遊技者にとって有利な第2の決定結果であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【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】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】0016  
【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】0017  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 10】  
【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 11】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0019  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 12】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0020  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 13】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0021  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 14】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0022  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 15】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0023  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 16】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0024  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 17】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0025  
【補正方法】削除  
【補正の内容】

## 【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0477

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0477】

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（32L、32C、32R）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可能な可変表示装置を備え、

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、

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に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、

前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果（いずれの役も当選していない状態）よりも遊技者にとって有利な第2の決定結果（いずれかのボーナスに当選しており、かつ他の役に当選していない状態）である可能性を報知する特定演出（連続演出）を実行する特定演出実行手段（CPU91aによる連続演出の実行制御）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（1/2図柄分のステップ数毎に割り当てられた領域番号）に対して導出される表示結果（停止位置）を一意的に特定する複数の制御パターン（停止制御テーブルによるリールの停止制御）から、前記事前決定手段の決定結果（内部抽選の結果）、及び既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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（停止操作位置）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において、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され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）を行うとともに、

前記制御パターン選択手段は、

既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合（例えば、左リールの下段または中段に「スイカ」図柄が停止した場合）であっても、該既に表示結果が導出された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

ステップ数が異なるステップ数である場合（例えば、領域番号 17、19、21、23 の領域で左リールの停止操作が行われた場合と、領域番号 16、18、20、22 の領域で左リールの停止操作が行われた場合）に、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域（中リール）について異なる制御パターンを選択する異制御パターン選択手段（通常遊技状態においていずれの役にも当選していない場合に、領域番号 16～23 のいずれの領域で左リールの停止操作が行われた場合でも、左リールの下段または中段に「スイカ」図柄が停止するが、これらのうち領域番号 17、19、21、23 の領域で左リールの停止操作が行われた場合には、中リールの停止制御テーブルとしてチャンス目を導出可能な停止制御テーブルを選択し、領域番号 16、18、20、22 の領域で左リールの停止操作が行われた場合には、中リールの停止制御テーブルとしてチャンス目が導出されない停止制御テーブルを選択する）と、

前記事前決定手段の決定結果が第 1 の決定結果であるとき（いずれの役にも当選していないとき）に、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、5、12、13、20、21、23、34～39、41 に対応するステップ数）から特定の表示結果（「スイカ」図柄が中段に停止する表示結果）が特定される第 1 の特定制御パターン（図 12 に示すハズレの停止制御テーブルによる中リールの停止制御）を選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 の決定結果よりも遊技者にとって有利な第 2 の決定結果であるとき（いずれかのボーナスが当選し、かつ他の役が当選していないとき）に、前記ステップ数のうち前記第 1 の特定制御パターンよりも多くのステップ数（BB（1）：領域番号 1～7、26～29、34～42 または領域番号 1～7、28、29、34～42 に対応するステップ数、BB（2）、RB（1）：領域番号 1～29、34～42）から前記特定の表示結果が特定される第 2 の特定制御パターンを（図 12 に示す BB（1）ハズレ、BB（2）ハズレ、RB（1）ハズレの停止制御テーブルによる中リールの停止制御）選択する特定制御パターン選択手段（左リールが停止したときに中リールに対応するデータ作成用テーブルとして、「スイカ」図柄を中段に引き込む停止操作位置を定めた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中リールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）と、

を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせ（チャンス目）となったときに、前記特定演出を実行する第 1 の特定演出実行手段（チャンス目が導出されたときに連続演出を実行する処理）と、

前記特定演出を実行するか否かを決定する手段であり、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 の決定結果である場合に前記第 1 の決定結果である場合よりも高い確率にて前記特定演出を実行する旨を決定する特定演出決定手段（連続演出抽選）と、

前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第 2 の特定演出実行手段（連続演出に当選したときに連続演出を実行する処理）と、

を含む

ことを特徴としている。

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0478

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0479

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 8 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 8 0】

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、

前記特定制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段（CPU 4 1 a による内部抽選）の決定結果が第 1 の決定結果であるとき（いずれの役も当選していないとき）に、既に表示結果が導出された可変表示領域（左リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ）が操作された時点のステップ数であり、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数（例えば、領域番号 1 6、1 7 のステップ数）のうち少なくとも 1 つのステップ数（領域番号 1 7 のステップ数）に対応して前記第 1 の特定制御パターン（図 1 2 に示すハズレの停止制御テーブル（チャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有する停止制御テーブル）による中リールの停止制御）を選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数（領域番号 1 6 のステップ数）に対応し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が特定される非特定制御パターン（チャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有しない停止制御テーブルによる中リールの停止制御）を選択し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 の決定結果であるとき（例えば、通常遊技状態においてビッグボーナス（1）に当選し、かつ他の役に当選していないとき）に、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数（例えば、領域番号 1 6、1 7 のステップ数）のうち前記第 1 の決定結果であるときに前記第 1 の特定制御パターンが選択されるステップ数（領域番号 1 6 のステップ数）の数よりも多くのステップ数（領域番号 1 6、1 7 のステップ数）に対応して前記第 2 の特定制御パターン（図 1 2 に示す BB（1）ハズレ、BB（2）ハズレ、RB（1）ハズレの停止制御テーブル（チャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有する停止制御テーブル）による中リールの停止制御）を選択する

ことを特徴としている。

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 8 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 8 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 8 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 8 4

【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 2 6】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 4 8 5  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 2 7】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 4 8 6  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 2 8】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 4 8 7  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 2 9】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 4 8 8  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 3 0】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 4 8 9  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 3 1】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 4 9 0  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 3 2】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 4 9 1  
【補正方法】削除  
【補正の内容】