

【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27年1月15日 (2015.1.15)

【公開番号】特開2014-221216(P2014-221216A)
 【公開日】平成26年11月27日 (2014.11.27)
 【年通号数】公開・登録公報2014-065
 【出願番号】特願2014-115963(P2014-115963)
 【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 2 A

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【手続補正書】
 【提出日】平成26年10月20日 (2014.10.20)
 【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複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、

付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

開始操作を示す試験用開始操作信号が入力された後の所定タイミングで前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、

複数種類の遊技状態のうちから少なくともいずれか 1 つの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

を備え、

前記複数種類の遊技状態のうちの特定遊技状態では、前記試験用導出操作信号の入力の態様が特定の導出操作手順での導出操作を示すときに、該特定の導出操作手順とは異なる導出操作手順での導出操作を示すときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記特定遊技状態において前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回転するリールにて構成されており、

前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆

動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、

付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

表示結果が導出される前に、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、

前記事前決定手段により特定の決定がなされたときに、該特定の決定がなされた旨を特定可能な決定種類報知を行う決定種類報知手段と、

導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

開始操作を示す試験用開始操作信号が入力された後の所定タイミングで前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ、該決定に対応する特定の導出操作手順での導出操作を示す態様で前記試験用導出操作信号が入力されたとき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特定種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行い、該決定に対応する前記特定の導出操作手順とは異なる導出操作手順での導出操作を示す態様で試験用導出操作信号が入力されたとき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前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定種類の表示結果の組み合わせが導出されたときに、前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせが導出されたときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ前記決定種類報知が行われたときに、該決定に対応する前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回転するリールにて構成されており、

前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

この種のスロットマシンでは、特許文献 1 に記載のものが提案されている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【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】0004

【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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献 1】特開 2003 - 117075 号公報

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、試験装置による試験によって市場における遊技用価値の付与率に近い付与率を得ることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、

付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

開始操作を示す試験用開始操作信号が入力された後の所定タイミングで前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、

複数種類の遊技状態のうちから少なくともいずれか1つの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

を備え、

前記複数種類の遊技状態のうちの特定遊技状態では、前記試験用導出操作信号の入力の態様が特定の導出操作手順での導出操作を示すときに、該特定の導出操作手順とは異なる導出操作手順での導出操作を示すときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記特定遊技状態において前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回転するリールにて構成されており、

前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う

ことを特徴としている。

本発明の請求項2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識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、

付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

表示結果が導出される前に、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、

前記事前決定手段により特定の決定がなされたときに、該特定の決定がなされた旨を特定可能な決定種類報知を行う決定種類報知手段と、

導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

開始操作を示す試験用開始操作信号が入力された後の所定タイミングで前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ、該決定に対応する特定の導出操作手順での導出操作を示す態様で前記試験用導出操作信号が入力されたとき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特定種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行い、該決定に対応する前記特定の導出操作手順とは異なる導出

操作手順での導出操作を示す態様で試験用導出操作信号が入力されたとき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前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定種類の表示結果の組み合わせが導出されたときに、前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせが導出されたときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ前記決定種類報知が行われたときに、該決定に対応する前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回転するリールにて構成されており、

前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う

ことを特徴としている。

本発明の手段１のスロットマシンは、

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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）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（ＢＢ、ＲＢ）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び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（再遊技役）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、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（特別役）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（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の双方が決定されているときに前記特別入賞（特別役）に対応する表示結果よりも再遊技入賞（再遊技役）に対応する表示結果を優先して前記可変表示装置に導出させる再遊技入賞優先導出制御手段と、

所定の初期化条件の成立（設定変更、ＢＢまたはＲＢの終了、ＲＴ（１）の終了、ＲＴ（２）の終了）に応じて制御される初期遊技状態において第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を前記初期遊技状態よりも高い確率で行うことで遊技者にとって有利となる再遊技高確率状態（ＲＴ（１））に移行させる再遊技高確率状態移行手段と、

前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））が開始した後、消化したゲーム数が規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達したときに該再遊技高確率状態（ＲＴ（１））を終了させて前記初期遊技状態に移行させるとともに、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達する前に前記事前決定手段が前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨を決定した場合には、該再遊技高確率状態（ＲＴ（１））を終了させず、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達した

ときに当該再遊技高確率状態（ＲＴ（１））を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、
前記初期遊技状態において第２の表示結果（リプレイ（１））が導出されたときに、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））に移行することのない遊技者にとって不利な通常遊技状態（ＲＴ（２））に移行させる通常遊技状態移行手段と、

前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）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り、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）～（３））のいずれかである場合に、前記第２の表示結果（リプレイ（１））を導出させ得るとともに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）／リプレイＧＲ（２）／リプレイＧＲ（３））のいずれかである場合に、他の種類の特定結果に対応する回避手順（中、右リール第１停止／左、右リール第１停止／左、中リール第１停止）とは異なる操作手順であり、該決定された種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）／リプレイＧＲ（２）／リプレイＧＲ（３））に対応する回避手順（左リール第１停止、中リール第１停止、右リール第１停止）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第２の表示結果（リプレイ（１））以外の表示結果（リプレイ（４）～（８））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、当該決定された種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）／リプレイＧＲ（２）／リプレイＧＲ（３））に対応する回避手順とは異なる操作手順（中、右リール第１停止／左、右リール第１停止／左、中リール第１停止）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第２の表示結果（リプレイ（１））を前記可変表示装置に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複数種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）～（３））のいずれかである場合に、該決定された特定結果の種類を識別可能な情報を報知する特定結果種類報知手段（停止順報知）と、

前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる権利（スーパーチャンスゾーン（ＳＣＺ））を付与する権利付与手段と、

前記初期遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のいずれか（リプレイＧＲ（１）～（３）のいずれか）である場合に、前記権利付与手段により前記権利（ＳＣＺ）が付与されている場合に前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる報知作動制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、前記持越手段により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と前記特別入賞以外の同時許容入賞の発生を許容する旨とを同時に決定可能であり、

前記スロットマシンは、

前記再遊技高確率状態において所定演出を実行する所定演出実行手段と、

前記再遊技高確率状態において前記同時許容入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、前記所定演出の演出態様を変更するか否かを決定する演出態様変更決定手段と、

前記演出態様変更決定手段により前記演出態様を変更する旨が決定された場合に、前記所定演出の演出態様を変更する演出態様変更手段と、

前記所定演出とは異なる演出であり、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））の開始後、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）までの残りゲーム数が所定ゲーム数（６ゲーム）となったときに、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達するまで前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている可能性及び前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる権利（ＳＣＺ）が付与されている可能性を示唆するとともに、最終的に前記特別入賞（特別役）の発生が許容されているか否か及び前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる権利（ＳＣＺ）が付与されているか否かを報知する特定演出（バトル

演出)を実行する特定演出実行手段と、
をさらに備える
ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨が決定されても再遊技高確率状態は終了することなく、その間に許容された特別入賞は再遊技高確率状態が終了するまで持ち越されるとともに、再遊技高確率状態では、特別入賞よりも優先される再遊技入賞の発生が許容される確率が高く、特別入賞の発生が許容されているか否かを判別することが困難となるので、再遊技高確率状態の終了時において特別入賞の発生が許容されていることが期待できる。一方、再遊技高確率状態の終了時に特別入賞の発生が許容されていない場合でも、特定結果種類報知手段を作動させる権利が付与されていれば、その後の初期遊技状態において通常遊技状態へ移行することとなる第2の表示結果が導出される可能性のある特定結果が決定された際に、該特定結果の種類が報知され、第2の表示結果の導出を回避する操作手順を特定できるので、再度再遊技高確率状態へ移行させることが可能となる。そして、再遊技高確率状態の終盤に実行される特定演出によって、再遊技高確率状態の終了時に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られることに加えて、特別入賞の発生が許容されていない場合であっても、特定結果種類報知手段を作動させる権利、すなわちその後の初期遊技状態において通常遊技状態へ移行させることなく再び再遊技高確率状態へ移行させる権利が付与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。

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、前記通常遊技状態が終了することとなる所定の終了条件としては例えば、通常遊技状態が開始した後、予め定められたゲーム数に到達することや、予め定められた入賞が発生すること、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、特別入賞の発生を許容する旨が決定されること、特別入賞が発生することなどが該当する。

また、所定の初期化条件とは、遊技状態の初期化、すなわち遊技状態が記憶されているRAMなどの記憶手段の初期化がなされることや、特別遊技状態の終了、前記再遊技高確率状態の終了、前記通常遊技状態の終了などが該当する。

また、遊技者にとって有利な再遊技高確率状態とは、例えば、初期遊技状態や通常遊技状態よりも前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数に対してゲームの結果として得られる遊技用価値の数の割合である1ゲームあたりの付与率が高い遊技状態などが該当する。

また、遊技者にとって不利な通常遊技状態とは、例えば、再遊技高確率状態よりも前記1ゲームあたりの付与率が低い遊技状態などが該当する。

また、前記第1の表示結果、第2の表示結果は、入賞に対応する表示結果であっても良いし、入賞に対応しない表示結果であっても良い。また、前者であれば、前記再遊技入賞に対応する表示結果であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞に対応する表示結果であっても良い。

また、複数種類の特定結果とは、第2の表示結果が複数種類からなる場合においてそれぞれの種類の第2の表示結果が導出され得る入賞の発生を許容する旨の決定や、第2の表示結果が導出され得る入賞の発生を許容する旨と他の入賞の発生を許容する旨を同時に決定する場合において同時に決定される入賞の組合せが異なる決定などが該当する。

また、前記特定結果種類報知手段は、前記事前決定手段により決定された特定結果の種類を識別可能な情報を報知するものであれば良く、直接的に決定された特定結果の種類を示す情報するものであっても良いし、決定された種類の決定結果に対応する回避手順を報知することで、決定された特定結果の種類を識別できる情報であっても良い。

【手続補正9】

【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】

本発明の手段2のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、

ゲームの試験を行う際に接続される試験装置（試験装置1300）からの試験用信号の入力に基づき自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであり、

付与された遊技用価値の数を示す付与遊技用価値信号（払出カウント信号）を前記試験装置（試験装置1300）に対して出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作を示す試験用導出操作信号（リールストップスイッチ信号）の入力の態様（停止順、停止タイミング）を指示する推奨導出操作態様信号（停止実行位置信号、停止リール指定信号）を前記試験装置（試験装置1300）に対して出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力手段と、を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力手段は、前記初期遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のいずれかである場合に（リプレイGR（1）～（3）のいずれか）、前記特定結果種類報知手段（停止順報知）が作動する場合に、該決定された種類の特定結果（リプレイGR（1）/リプレイGR（2）/リプレイGR（3））に対応する回避手順（左リール第1停止、中リール第1停止、右リール第1停止）での導出操作を示す態様の試験用導出操作信号（リールストップスイッチ信号）の入力を指示する推奨導出操作態様信号（停止実行位置信号、停止リール指定信号）を前記試験装置（試験装置1300）に対して出力するための制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定結果の種類が報知された際に、遊技者が選択し得る導出操作手段の操作手順が複数存在する場合でも、そのうち有利となる導出操作手順での導出操作を示す態様の推奨導出操作態様信号を試験装置に対して出力するので、特定結果の種類が報知された際に、遊技者が選択し得る導出操作手段の操作手順が複数存在する場合であっても試験装置側で遊技者にとって有利となる操作手順での導出操作を示す態様にて試験用導出操作信号を出力することが可能となり、試験装置による試験によって市場における遊技用価値の付与率に近い付与率を得ることができる。

【手続補正10】

【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】

手段3のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（RT（2））に移行した後、特定表示結果（リプレイ（2）（3））が導出されたときに該通常遊技状態（RT（2））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出されると、通常遊技状態が終了し、再び再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行するので、遊技者にとって不利な通常遊技状態であっても、再遊技高確率状態に移行することに対する期待感を持続させることができる。

尚、前記特定表示結果は、入賞に対応する表示結果であっても良いし、入賞に対応しない表示結果であっても良い。また、前者であれば、前記再遊技入賞に対応する表示結果であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞に対応する表示結果であっても良い。

【手続補正11】

【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 】

手段 4 のスロットマシンは、手段 3 に記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（リプレイ（2）（3））の発生を許容する旨が決定されたときに前記特定表示結果（リプレイ（2）（3））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記通常遊技状態（RT（2））において前記特定入賞（リプレイ（2）（3））の発生を許容する旨を前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に決定可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出された際に、遊技者にとって不利な通常遊技状態が終了するばかりでなく、特別入賞の発生が許容されていることに対する期待感も高めることができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

手段 5 のスロットマシンは、手段 3 または 4 に記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（リプレイ（2）（3））の発生を許容する旨が決定されたときに前記特定表示結果（リプレイ（2）（3））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記再遊技高確率状態（RT（1））において前記特定入賞（リプレイ（2）（3））の発生を許容する旨を決定する場合に、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨も必ず同時に決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって不利な通常遊技状態であれば当該通常遊技状態が終了することとなる特定表示結果が、遊技者にとって有利な再遊技高確率状態で導出された場合には、特別入賞の発生が許容されていることが確定するので、通常遊技状態以外の遊技状態において特定入賞の発生が許容された場合でも無駄引きとなることなく、通常遊技状態以外の遊技状態であっても特定表示結果が導出されることに対する期待感を高めることができる。

【手続補正 1 3】

【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 】

手段 6 のスロットマシンは、手段 1 ～ 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイ GR（4））が決定されたときに前記第 1 の表示結果（リプレイ（8）～（10））を導出させる制御を行うとともに、

前記特定表示結果は、複数種類の特定表示結果（リプレイ（2）（3））からなり、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記通常遊技状態（RT（2））において前記特定表示結果が導出されて移行した初期遊技状態において、該初期遊技状態に移行する契機となった特定表示結果の種類（リプレイ（2）、リプレイ（3））に応じて異なる確率で、前記所定結果（リプレイ GR（4））及び / または前記特定結果（リプレイ GR（1）～（

3))を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態から初期遊技状態に移行する契機となった特定表示結果の種類に応じて、当該初期遊技状態から再遊技高確率状態及び／または通常遊技状態へ移行する割合が異なるため、ゲームの流れにメリハリを付けることができる。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

手段7のロットマシンは、手段1～6のいずれかに記載のロットマシンであって、前記通常遊技状態(RT(2))が開始した後、所定の終了条件(規定ゲーム数の到達、終了役の入賞)が成立したときに該通常遊技状態(RT(2))を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

前記特別遊技状態(BB、RB)の終了後に前記初期遊技状態に移行させる特別後初期遊技状態移行手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段(内部抽選)により所定結果(リプレイGR(4))が決定されたときに前記第1の表示結果(リプレイ(8)～(10))を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段(内部抽選)は、前記通常遊技状態(RT(2))から移行した初期遊技状態であるか、前記特別遊技状態(BB、RB)の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて異なる確率で、前記所定結果(リプレイGR(4))及び／または前記特定結果(リプレイGR(1)～(3))を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態から移行した初期遊技状態であるか、特別遊技状態の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて、再遊技高確率状態及び／または通常遊技状態へ移行する割合が異なるため、ゲームの流れにメリハリを付けることができる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

手段8のロットマシンは、手段1または2に記載のロットマシンであって、

前記通常遊技状態(RT(2))が開始した後、特定表示結果(リプレイ(2)(3))が導出されたときに該通常遊技状態(RT(2))を終了させて、前記再遊技入賞(再遊技役)の発生を許容する旨の決定を前記通常遊技状態(RT(2))よりも高い確率で行う終了用再遊技高確率状態(終了用RT)に移行させる終了用再遊技高確率状態移行手段と、

前記終了用再遊技高確率状態(終了用RT)が開始した後、所定ゲーム数に到達したときに該終了用再遊技高確率状態(終了用RT)を終了させて前記初期遊技状態に移行させる終了用再遊技高確率状態終了手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出されると、終了用再遊技高確率状態を経て、再び再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行するので、遊技者にとって不利な通常遊技状態であっても、再遊技高確率状態に移行することに対する期待感を持続させることができる。

尚、前記特定表示結果は、入賞に対応する表示結果であっても良いし、入賞に対応しない表示結果であっても良い。また、前者であれば、前記再遊技入賞に対応する表示結果であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞に対応する表示結果であっても良い。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

手段9のロットマシンは、手段8に記載のロットマシンであって、

前記通常遊技状態(RT(2))が開始した後、前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定されたときに該通常遊技状態(RT(2))を終了させて、前記再遊技入賞(再遊技役)の発生を許容する旨の決定を前記通常遊技状態(RT(2))よりも高い確率で行う特別決定時再遊技高確率状態(当選後RT)に移行させる特別決定時再遊技高確率状態移行手段を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段(内部抽選)により特定入賞(リプレイ(2)(3))の発生を許容する旨が決定されたときに前記特定表示結果(リプレイ(2)(3))を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段(内部抽選)は、前記通常遊技状態(RT(2))において特定表示結果(リプレイ(2)(3))の導出を許容する旨を前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨と同時に決定可能であり、

前記ロットマシンは、前記終了用再遊技高確率状態(終了用RT)または前記特別決定時再遊技高確率状態(当選後RT)に移行後、複数ゲームにわたり前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出された際に、遊技者にとって不利な通常遊技状態が終了するばかりでなく、特別入賞の発生が許容されていることに対する期待感も高めることができる。また、通常遊技状態において特定表示結果が導出された後、終了用再遊技高確率状態に制御されることで、この間、特別入賞が許容されたことを契機に特別決定時再遊技高確率状態に移行したのか、特定入賞の発生が単独で許容されて特定表示結果が導出されたことを契機に終了用再遊技高確率状態に移行したのか、を判別することが困難となり、このような状態で連続演出が実行されるので、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持続させることができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

手段10のロットマシンは、手段9に記載のロットマシンであって、

前記連続演出の演出内容(演出パターンの組み合わせ)を決定する演出内容決定手段を備え、

前記連続演出実行手段は、前記連続演出内容決定手段にて決定された演出内容(演出パターンの組み合わせ)に基づく連続演出を実行するとともに、該連続演出が開始した後、当該連続演出の終了前に新たに前記特定入賞(リプレイ(2)(3))の発生を許容する旨が決定されたときに残りの演出内容(演出パターンの組み合わせ)を変更する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される可能性を示唆する特定表示結果が導出されたことを契機に開始する連続演出、すなわ

ち特別入賞の発生が許容されている可能性を示す連続演出の終了前に、さらに特定入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて連続演出の演出内容も変化するため、連続演出中に生じた事象に応じて特別入賞の発生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 18】

【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】

手段 11 のスロットマシンは、手段 8 ~ 10 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（BB、RB）の終了後に前記初期遊技状態に移行させる特別後初期遊技状態移行手段を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイGR（4））が決定されたときに前記第1の表示結果（リプレイ（8）～（10））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記終了用再遊技高確率状態（終了用RT）から移行した初期遊技状態であるか、前記特別遊技状態（BB、RB）の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて異なる確率で、前記所定結果（リプレイGR（4））及び／または前記特定結果（リプレイGR（1）～（3））を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態から終了用再遊技高確率状態を経て移行した初期遊技状態であるか、特別遊技状態の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて、再遊技高確率状態及び／または通常遊技状態へ移行する割合が異なるため、ゲームの流れにメリハリを付けることができる。

【手続補正 19】

【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】

手段 12 のスロットマシンは手段 1 ~ 11 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、消化したゲーム数が予め定められたゲーム数（999ゲーム）に到達したときに該通常遊技状態（RT（2））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段と、

を備え、

前記演出確率モード変更手段は、前記所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率が他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い高確率モードを、前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、前記予め定められたゲーム数（999ゲーム）までの残りゲーム数が所定ゲーム数（100ゲーム）未満である場合に、前記残りゲーム数が所定ゲーム数（100ゲーム）以上である場合よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近づくと高確率モードが選択される割合が高くなり、所定の演出の出現頻度が高まるため、所定の演出が頻出することにより通常遊技

状態が終了し、再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

手段 13 のスロットマシンは、手段 1 ~ 12 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、所定の終了条件が成立（規定ゲーム数の消化、終了役の入賞）したときに該通常遊技状態（RT（2））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段と、

を備え、

前記演出確率モード変更手段は、前記所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率が他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い高確率モードを、前記初期遊技状態において前記通常遊技状態（RT（2））よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において通常遊技状態よりも高確率モードが選択される割合が高く、所定の演出の出現頻度が高まるため、所定の演出が頻出することにより通常遊技状態が終了していること、すなわち再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対する期待感を高めることができる。

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

手段 14 のスロットマシンは、手段 1 ~ 13 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、消化したゲーム数が予め定められたゲーム数（999ゲーム）に到達したときに該通常遊技状態（RT（2））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段と、

を備え、

前記背景変更手段は、前記複数種類の背景（昼、夕方、夜）のうちの特定の背景（夕方、夜）を、前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、前記予め定められたゲーム数までの残りゲーム数（999ゲーム）が所定ゲーム数（100ゲーム）未満である場合に、前記残りゲーム数が所定ゲーム数（100ゲーム）以上である場合よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近づくと特定の背景が選択される割合が高くなるため、演出の背景が特定の背景に変わることにより通常遊技状態が終了し、再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【手続補正 22】

【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】

手段15のスロットマシンは、手段1～14のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、所定の終了条件が成立（規定ゲーム数の消化、終了役の入賞）したときに該通常遊技状態（RT（2））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段と、

を備え、

前記背景変更手段は、前記複数種類の背景（昼、夕方、夜）のうちの特定の背景（夕方、夜）を、前記初期遊技状態において前記通常遊技状態（RT（2））よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において通常遊技状態よりも特定の背景が選択される割合が高くなるため、演出の背景が特定の背景に変わることにより通常遊技状態が終了していること、すなわち再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対する期待感を高めることができる。

【手続補正23】

【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】

手段16のスロットマシンは、手段14または15に記載のスロットマシンであって、

前記背景変更手段は、前記高確率モードにおいて他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い割合で前記特定の背景（夕方、夜）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近い状態や初期遊技状態においては、所定の演出の出現頻度が高まるうえに、所定の演出の出現頻度が高まることによって相乗的に特定の背景となる割合も高まるので、所定の演出の出現頻度と演出の背景から通常遊技状態の終了が近い状態や初期遊技状態であるかを推測することができる。

【手続補正24】

【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】

手段17のスロットマシンは、手段14～16のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記演出確率モード変更手段は、前記画像による演出の背景が前記特定の背景（夕方、夜）である場合において他の背景（昼）である場合よりも高い割合で前記高確率モードを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近い状態や初期遊技状態においては、特定の背景となる割合が高まるうえに、特定の背景となる割合が高まることによって相乗的に所定の演出の出現頻度も高まるので、所定の演出の出現頻度と演出の背景から通常遊技状態

の終了が近い状態や初期遊技状態であるかを推測することができる。

【手続補正 25】

【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】

手段 18 のスロットマシンは、手段 1 ~ 17 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段を備え、

前記演出確率モード変更手段は、前記再遊技高確率状態（RT（1））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されていない場合よりも高い割合で、前記所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率が他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い高確率モードを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態においては、特別入賞の発生が許容されている場合に、許容されていない場合よりも所定の演出の出現頻度が高まるので、再遊技高確率状態において所定の演出が頻出することで、該再遊技高確率状態の終了後に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 26】

【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】

手段 19 のスロットマシンは、手段 18 に記載のスロットマシンであって、

前記演出確率モード変更手段は、前記再遊技高確率状態（RT（1））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に許容する旨が決定される可能性のある同時許容入賞の発生を許容する旨（チェリー、チェリー + 1 枚、リプレイ GR（4）、リプレイ GR（5））が決定された場合に、該同時許容入賞の発生を許容する旨（チェリー、チェリー + 1 枚、リプレイ GR（4）、リプレイ GR（5））が決定されていない場合よりも高い割合で、前記高確率モードを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において同時許容入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて所定の演出の出現頻度も高まるため、再遊技高確率状態に生じた事象に応じて特別入賞の発生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 27】

【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】

手段 20 のスロットマシンは、手段 1 ~ 17 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段を備え、

前記背景変更手段は、前記再遊技高確率状態（RT（１））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されていない場合よりも高い割合で、前記複数種類の背景（昼、夕方、夜）のうちの特定の背景（夕方、夜）を選択すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態においては、特別入賞の発生が許容されている場合に特定の背景が選択される割合が高くなるので、再遊技高確率状態において演出の背景が特定の背景に変わることにより、該再遊技高確率状態の終了後に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２８】

【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】

手段２１のスロットマシンは、手段２０に記載のスロットマシンであって、

前記背景変更手段は、前記再遊技高確率状態（RT（１））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に許容する旨が決定される可能性のある同時許容入賞の発生を許容する旨（チェリー、チェリー＋１枚、リプレイGR（４）、リプレイGR（５））が決定された場合に、該同時許容入賞の発生を許容する旨（チェリー、チェリー＋１枚、リプレイGR（４）、リプレイGR（５））が決定されていない場合よりも高い割合で、前記特定の背景（夕方、夜）を選択すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において同時許容入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて特定の背景が選択される割合が高くなるので、再遊技高確率状態に生じた事象に応じて特別入賞の発生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２９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２９】

手段２２のスロットマシンは、手段１～２１のいずれかに記載のスロットマシンであって、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段及び／または画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段を備え、

前記演出確率モード変更手段及び／または背景変更手段は、電源投入時（サブCPU 91aの起動時）において初期設定として定められた演出確率モード（低確率モード）及び／または初期設定として定められた背景（昼）を選択し、電源投入後（サブCPU 91aの起動後）、最初のゲームにおいて他のゲームよりも高い割合で新たな演出確率モード（抽選モード）及び／または背景を選択し、選択した新たな演出確率モード（抽選モード）及び／または背景に変更すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店の開店後、１ゲーム目において所定の演出の出現頻度及び／または演出の背景が変更される可能性が高まるため、開店直後の所定の演出の出現頻度や演出の背景をばらつかせることができる。

【手続補正 30】

【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】

手段 23 のスロットマシンは、手段 22 に記載のスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作（設定変更操作）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（1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する有利度設定手段と、

前記演出確率モード変更手段及び／または背景変更手段は、前記電源投入後（サブ CPU 91a の起動後）、最初のゲームにおいて新たな演出確率モード（抽選モード）及び／または背景を選択する場合に、前記有利度設定手段により設定された設定値に応じて異なる確率で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店の開店直後のスロットマシンの演出状態によって設定値を推測することが可能となるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上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】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

手段 24 のスロットマシンは、手段 1～23 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段と、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段と、

を備え、

前記背景変更手段は、前記所定の演出（特定示唆演出）を契機に前記背景を選択し、選択した背景に変更する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の演出を介して演出の背景が変わるため、演出確率モードの違いによって演出の背景が変わる頻度、すなわち演出の背景により遊技状態や設定値などを推測できる頻度にメリハリを付けることができる。

【手続補正 32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

手段 25 のスロットマシンは、手段 1～24 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記再遊技高確率状態（RT（1））中に該再遊技高確率状態に特有の再遊技高確率演出（RT 中演出）を実行する再遊技高確率演出実行手段と、

前記再遊技高確率状態（RT（1））の開始時に、前記通常遊技状態（RT（2））に移行することなく該通常遊技状態（RT（2））以外の遊技状態が継続している期間（ル

ープ期間)において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値(純増枚数)が所定値(1000枚)を超えているか否かを判定する再遊技高確率時所定値判定手段と、

を備え、

前記再遊技高確率演出実行手段は、前記再遊技高確率時所定値判定手段が、前記再遊技高確率状態(RT(1))の開始時において前記純増価値(純増枚数)が所定値(1000枚)を超えていると判定したことを条件に、該再遊技高確率状態(RT(1))の前記再遊技高確率演出(RT中演出)として特殊な再遊技高確率演出(特殊RT中演出)を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値と再遊技高確率演出とが関連して変化するため、遊技者が多くの遊技用価値を獲得したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

手段26のロットマシンは、手段1～25のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記特別遊技状態(BB、RB)中に該特別遊技状態に特有の特別演出(BB中演出、RB中演出)を実行する特別演出実行手段と、

前記特別遊技状態(BB、RB)の開始時に、前記通常遊技状態(RT(2))に移行することなく該通常遊技状態(RT(2))以外の遊技状態が継続している期間(ループ期間)において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値(純増枚数)が所定値(1000枚)を超えているか否かを判定する特別時所定値判定手段と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別時所定値判定手段が、前記特別遊技状態(BB、RB)の開始時において前記純増価値(純増枚数)が所定値(1000枚)を超えていると判定したことを条件に、該特別遊技状態(BB、RB)の前記特別演出(BB中演出、RB中演出)として特殊な特別演出(特殊BB中演出、特殊RB中演出)を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値と特別演出とが関連して変化するため、遊技者が多くの遊技用価値を獲得したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

手段27のロットマシンは、手段1～26のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記通常遊技状態(RT(2))に移行することなく該通常遊技状態(RT(2))以外の遊技状態が継続している期間(ループ期間)において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値(純増枚数)が所定値

(2 0 0 0 枚) を超えており、かつ当該期間 (ループ期間) において前記再遊技高確率状態 (R T (1)) に移行した移行回数が所定数 (1 0 回) を超えたことを条件に、特殊演出 (大量獲得演出) を実行する特殊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、特殊演出は、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値が所定値を超えており、さらに再遊技高確率状態に移行回数が所定数を超えるという難易度の高い条件を達成しなければ、実行されることがないため、特殊演出によって遊技者が多くの遊技用価値を獲得したことや再遊技高確率状態に連続して多数回移行したことのみならず、より難易度の高い条件を達成したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【手続補正 3 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 5】

手段 2 8 のスロットマシンは、手段 1 ~ 2 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態 (B B) において、該特別遊技状態 (B B) において遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が上限値 (3 0 0 枚) を超えたときに当該特別遊技状態 (B B) を終了させる特別遊技状態終了手段と、

前記特別遊技状態 (B B) において前記権利 (S C Z) を付与するか否かを決定する権利付与決定手段 (S C Z 抽選) と、

を備え、

前記権利付与決定手段 (S C Z 抽選) は、前記特別遊技状態 (B B) の開始後、消化したゲーム数が規定値 (2 5 ゲーム) に到達するまで、または前記特別遊技状態 (B B) において前記事前決定手段 (内部抽選) により許容された入賞が全て入賞したものと見なした場合に前記遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が規定値 (3 7 5 枚) に到達するまで前記権利 (S C Z) を付与するか否かを決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において敢えて入賞を発生させずに特別遊技状態の終了を遅らせても、権利付与決定手段により権利を付与するか否かを決定するゲームが制限されるため、無用に特別遊技状態の終了を遅らせてスロットマシンの稼働が低下してしまうことを防止できる。

【手続補正 3 6】

【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】

手段 2 9 のスロットマシンは、手段 2 8 に記載のスロットマシンであって、

前記権利付与決定手段 (S C Z 抽選) は、前記特別遊技状態 (B B) の開始後、消化したゲーム数が該特別遊技状態 (B B) において遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が上限値 (3 0 0) を超えるのに要するゲーム数 (2 1 ゲーム) よりも大きい前記規定値 (2 5 ゲーム) に到達するまで、または前記特別遊技状態 (B B) において前記事前決定手段により許容された入賞が全て入賞したものと見なした場合に前記遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が前記上限値 (3 0 0) よりも大きい規定値 (3 7 5) に到達するまで前記権利 (S C Z) を付与するか否かを決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において敢えて入賞を発生させずに特別遊技状態の終了を多少遅らせることにより、権利付与決定手段により権利を付与するか否かの決定を受ける機会が増え、特別遊技状態のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、興趣を高めることができる。

【手続補正 37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

手段30のスロットマシンは、手段1～29のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（BB）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（BB中演出）を実行する特別演出実行手段と、

前記特別遊技状態（BB）において前記権利を付与するか否かを決定する権利付与決定手段（SCZ抽選）と、

前記権利付与決定手段（SCZ抽選）により前記権利（SCZ）が付与されたか否かを前記特別演出（BB中演出）において報知する権利付与決定報知手段（SCZ当選報知）と、

遊技者の操作によって複数種類の前記特別演出（BBモード（A）～（C））からいずれかの種類（BBモード）の特別演出（BB中演出）を選択する特別演出選択手段と、

を備え、

前記権利付与決定手段（SCZ抽選）は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出の種類（BBモード）に対応して定められた決定タイミングで前記権利（SCZ）を付与するか否かを決定し、

前記権利付与決定報知手段（SCZ当選報知）は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出の種類（BBモード）に対応して定められた報知タイミングで前記権利付与決定手段（SCZ抽選）により前記権利（SCZ）が付与されたか否かを報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定されるとともに、その結果が特別演出にて報知されるため、特別遊技状態中の興趣を高めることができる。また、遊技者が選択した特別演出の種類によって特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定されるタイミングが変化するので、遊技者が遊技に積極的に参加しているという意識を高めることができる。また、特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定される決定タイミング、及びその結果が報知される報知タイミングがともに特別演出の種類に応じて定められているため、これらの決定タイミングと報知タイミングを適格に関連させることができる。

【手続補正 38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0038】

手段31のスロットマシンは、手段1～30のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（BB）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（BB中演出）を実行する特別演出実行手段と、

前記特別演出（BB中演出）において報知する権利付与決定報知手段（SCZ当選報知）と、

を備え、

前記権利付与手段は、前記特別遊技状態（ＢＢ）へ移行する前に前記権利（ＳＣＺ）を付与することが可能であり、

前記特別演出実行手段は、前記特別遊技状態（ＢＢ）へ移行する前に前記権利（ＳＣＺ）が付与されていることを条件に、前記特別遊技状態（ＢＢ）へ移行する前に前記権利（ＳＣＺ）が付与されていない場合には実行されることのない権利確定特別演出（ＳＣＺ確定ＢＢ中演出）を実行すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において特定結果種類報知手段を作動させる権利が付与されることが大半であるが、特別遊技状態において特殊な特別演出が実行された場合には、特別遊技状態における決定を待つまでもなく、特別演出の開始と同時に権利が付与されていることが確定するため、遊技者に対して意外感を与えることができる。

【手続補正３９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００３９】

手段３２のスロットマシンは、手段１～３１のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記初期遊技状態において前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））へ移行する旨を報知する再遊技高確率状態移行報知手段（ＲＴ移行報知演出）を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイＧＲ（４））が決定されたときに前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記初期遊技状態において前記所定結果（リプレイＧＲ（４））を前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に決定可能であり、

前記再遊技高確率状態移行手段は、前記初期遊技状態において前記所定結果（リプレイＧＲ（４））及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が同時に決定し、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））には移行させず、

前記再遊技高確率状態移行報知手段（ＲＴ移行報知演出）は、前記初期遊技状態において前記所定結果（リプレイＧＲ（４））及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が同時に決定し、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、一旦前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））へ移行する旨を報知した後、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されていることを報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において第１の表示結果が導出された際に、本来であれば再遊技高確率状態に移行することとなるが、所定結果と同時に特別入賞の発生が許容されている場合、すなわち再遊技高確率状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行が許容されている場合には、段階的により有利度の高い遊技状態への移行が許容されていることが報知されるので、最初から特別入賞の発生が許容されている旨を報知する場合に比較して遊技者の興趣をより高めることができる。

【手続補正４０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００４０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００４０】

手段３３のスロットマシンは、手段１～３２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（内部抽選）は、複数種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））及び第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））を決定することが可能であり、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））のいずれかである場合に、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を導出させ得るとともに、いずれかの種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）／リプレイ（１）＋リプレイ（９）／リプレイ（１）＋リプレイ（１０））が決定された場合に、他の種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０）／リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０）／リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９））に対応する導出手順とは異なる操作手順であり、該決定された種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）／リプレイ（１）＋リプレイ（９）／リプレイ（１）＋リプレイ（１０））に対応する導出手順（「黒７」の引込範囲／「網７」の引込範囲／「ＢＡＲ」の引込範囲での左リールの停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の表示結果（リプレイ（８）／リプレイ（９）／リプレイ（１０））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、当該決定された種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）／リプレイ（１）＋リプレイ（９）／リプレイ（１）＋リプレイ（１０））に対応する導出手順とは異なる操作手順（「黒７」の引込範囲外／「網７」の引込範囲外／「ＢＡＲ」の引込範囲外での左リールの停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の表示結果以外の表示結果（リプレイ（１））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、

前記事前決定手段により前記第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））が決定された場合には、前記複数種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））に対応する導出手順のうちいずれかの操作手順（「黒７」の引込範囲、「網７」の引込範囲、「ＢＡＲ」の引込範囲のいずれかのタイミングでの左リールの停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））及び前記第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））のうち前記第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））のみ前記特別入賞（特別役）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、初期遊技状態において第１の表示結果が導出され得る所定結果が単独で決定されている場合には、遊技者が選択した操作手順と所定結果の種類に対応する導出手順とが一致しなければ入賞が発生することはないが、初期遊技状態において第１の表示結果が導出され得る所定結果と同時に特別入賞の発生が許容されている場合には、複数種類の所定結果に対応する導出手順のいずれの手順で操作がなされても第１の表示結果が導出されるので、初期遊技状態において第１の表示結果が導出された場合には、相対的に特別入賞の発生も同時に許容されている可能性が高まり、初期遊技状態において第１の入賞が発生した際に、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたことに対する期待感を効果的に高めることができる。