

【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2014-221363(P2014-221363A)  
 【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2014-130228(P2014-130228)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成26年11月25日(2014.11.25)

【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であるスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、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、

表示結果が導出されるより前に、導出が許容される表示結果の組合せを決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段とを備え、

前記導出制御手段は、前記複数の可変表示部のうち第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第2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、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第2の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときにおいて、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が所定の表示結果であり、該第1の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第1の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が第1の変動位置であるときに、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が特定変動位置であるときには特定の表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときにおいて、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が前記所定の表示結果であるが、該第1の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における前記既導出変動位置が第2の変動位置であ

るときに、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が前記特定変動位置であるときには前記特定の表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、

前記複数の可変表示部の各々で変動表示される個々の識別情報には、当該識別情報が配された可変表示部の連続した複数の変動位置の範囲が対応しており、1の識別情報に対応した連続した複数の変動位置の範囲に対して同一の表示結果を特定する変動情報が該複数の可変表示部毎に定められており、

前記導出制御手段は、前記導出操作手段が操作されたときに、該操作された可変表示部に対応する変動情報に基づいて、該操作された時点における変動位置が含まれる連続した複数の変動位置の範囲に対して定められた表示結果を導出し、

前記遊技制御手段は、前記導出操作手段が操作されたときに、前記演出制御手段に導出コマンドを送信する導出コマンド送信手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記導出コマンド送信手段から送信された導出コマンドに応じて、演出の実行を制御する導出演出制御手段を備える

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、スロットマシンに関する。

【手続補正3】

【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】

従来、この種のスロットマシンとしては、入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選を行い、この内部抽選において入賞に当選したときに、例えば複数のリールからなる可変表示装置に当選した入賞に対応する図柄の組み合わせが揃うように制御するとともに、内部抽選において当選していない入賞に対応する図柄の組み合わせが揃わないように制御し、揃った図柄の組み合わせに応じて入賞を発生させるものが一般的である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

上述のように、内部抽選の結果に応じて入賞に対応する図柄の組み合わせが揃ったり揃わないように制御する方法としては、例えば、停止操作のタイミング毎に基準となる位置に停止させる図柄を定めたリールテーブルを予め記憶しておき、停止操作が行われた際に、当該ゲームの抽選結果に対応するリールテーブルを参照し、停止操作が行われたタイミングに対してリールテーブルに定められた図柄を基準となる位置に停止させる制御を行う方法がある。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

また、最初に全てのリールについてリールテーブルが決定されてしまうと、出目が単調となってしまうという問題があるため、リールの回転開始時に全てのリールについてリールテーブルを選択し、いずれかのリールの停止操作が行われた際に、当該リールのリールテーブルを参照し、リールの停止制御を行う。そして、いずれかのリールが停止すると、未停止のリールについて停止済みのリールの停止位置、すなわち停止済みのリールの表示結果に応じたリールテーブルを選択し、選択したリールテーブルに変更するもの、すなわち停止済みのリールの表示結果に応じてリールの制御を変更できるようにしたスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

【特許文献 1】特開平 2 - 2 8 3 3 8 5 号公報

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【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】0 0 0 7

【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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

本発明は、遊技の興趣を向上させ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 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

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、

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複数の可変表示部（リール 3 L、3 C、3 R）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であるスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R）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、

表示結果が導出されるより前に、導出が許容される表示結果の組合せを決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段（ステップS404）とを備え、

前記導出制御手段は、前記複数の可変表示部のうち第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第2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、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第2の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときにおいて、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が所定の表示結果であり、該第1の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第1の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が第1の変動位置であるときに、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が特定変動位置であるときには特定の表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときにおいて、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が前記所定の表示結果であるが、該第1の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における前記既導出変動位置が第2の変動位置であるときに、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が前記特定変動位置であるときには前記特定の表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、

前記複数の可変表示部の各々で変動表示される個々の識別情報には、当該識別情報が配された可変表示部の連続した複数の変動位置の範囲が対応しており、1の識別情報に対応した連続した複数の変動位置の範囲に対して同一の表示結果を特定する変動情報が該複数の可変表示部毎に定められており、

前記導出制御手段は、前記導出操作手段が操作されたときに、該操作された可変表示部に対応する変動情報に基づいて、該操作された時点における変動位置が含まれる連続した複数の変動位置の範囲に対して定められた表示結果を導出し、

前記遊技制御手段は、前記導出操作手段が操作されたときに、前記演出制御手段に導出コマンドを送信する導出コマンド送信手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記導出コマンド送信手段から送信された導出コマンドに応じて、演出の実行を制御する導出演出制御手段を備える

ことを特徴とする。

【手続補正11】

【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】

上記スロットマシンのうちの特定のスロットマシンは、

前記遊技制御手段は、

所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞表示結果組合せの種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により導出を許容する旨が決定されることとなる判定値の個数を示す複数の範囲特定データを記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする範囲特定データ記憶手段と、

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）とをさらに備え、

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合せとしてとして予め定められた通常表示結果組合せ（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合せとしてとして予め定められた有利表示結果組合せ（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S1017、S1019）とを含み、

前記事前決定手段は、

前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データに加算する加算手段を含み、

前記加算手段の加算結果が所定の範囲を越えたときに、該所定の範囲を越えた加算を行ったデータに対応した種類の入賞表示結果組合せの導出を許容する旨を決定する

ことを特徴とする。

上記特定のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、

前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データから減算する減算手段を含み、

前記減算手段の減算結果が所定の範囲を越えたときに、該所定の範囲を越えた減算を行ったデータに対応した種類の入賞表示結果組合せの導出を許容する旨を決定するものとしてもよい。

【手続補正12】

【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】

上記特定のスロットマシンでは、初期遊技状態の他に、通常遊技状態と、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表示結果組合せ、有利表示結果組合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、通常表示結果組合せまたは有利表示結果組合せが導出されても、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。

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合せとして通常表示結果組合せが導出されるか、それとも有利表示結果組合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合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13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

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、前記通常表示結果組合せまたは前記有利表示結果組合せのいずれかを前記複数の可変表示部の表示結果の組合せとして導出す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パンク確率（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】

また、前記通常表示結果組合せおよび/または前記有利表示結果組合せは、前記再遊技表示結果組合せと共通するものであってもよい。また、前記通常表示結果組合せおよび/または前記有利表示結果組合せは、遊技用価値の付与を伴う小役表示結果組合せ（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合せとして前記通常表示結果組合せまたは前記有利表示結果組合せが導出されたときには、該表示結果組合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事ができる。

【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】

また、前記入賞表示結果組合せは、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表示結果組合せ（リプレイ）を含むものとする事ができ、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表示結果組合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16】

【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導出操作手段の操作とに応じて前記通常表示結果組合せおよび/または前記有利表示結果組合せを導出す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表示結果組合せまたは前記有利表示結果組合せのいずれかを導出するとは、前記導出操作手段の操作によっては前記通常表示結果組合せまたは前記有利表示結果組合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 17】

【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、遊技者が前記通常表示結果組合せおよび/または前記有利表示結果組合せを敗えて導出させないように導出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 18】

【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】

上記特定のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果組合せとして前記通常表示結果組合せと前記有利表示結果組合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、前記通常表示結果組合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表示結果組合せを導出するとともに、前記有利表示結果組合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表示結果組合せを導出するものとすることができる。

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、前記通常表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されているときにおいて、前記導出操作手段の操作に関わらずに前記通常表示結果組合せ(ベル)を導出するものとすることができる(図2)。

【手続補正 20】

【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、前記有利表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されているときにおいて、前記導出操作手段が所定の操作で操作されたことを条件として、前記有利表示結果組合せ(スイカ、チェリー)を導出するものとすることができる(図2)。

【手続補正 21】

【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表示結果組合せは、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表示結果組合せは、事前決定手段の決定に加えて、さらに遊技者が導出操作手段を所定の操作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22】

【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、前記通常表示結果組合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、さらに前記有利表示結果組合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、前記通常表示結果組合せ及び前記再遊技表示結果組合せのいず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することができる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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表示結果組合せの導出を許容する旨が決定される確率、及び有利表示結果組合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24】

【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】

上記特定の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S1229）をさらに備えるものとすることができる。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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合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 26】

【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】

上記特定の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合せとして予め定められた特別表示結果組合せ（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 S1008、S1010、S1012）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 S1106、S1116）。

【手続補正 27】

【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、前記特別表示結果組合せのうちの第1の特別表示結果組合せ（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の特別表示結果組合せとは異なる特別表示結果組合せである第2の特別表示結果組合せ（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）と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表示結果組合せを導出する確率に対する前記有利表示結果組合せを導出す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 28】

【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、有利表示結果組合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、特別表示結果組合せとして第1の特別表示結果組合せと第2の特別表示結果組合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29】

【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】

上記特定の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S1109）。

【手続補正30】

【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るれば、そこで通常表示結果組合せと有利表示結果組合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、そこで有利表示結果組合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31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

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るれば、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の特別表示結果組合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32】

【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】

上記特定の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表示結果組合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 3 3】

【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 の特別表示結果組合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 3 4】

【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】

上記特定のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、 前記入賞表示結果組合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表示結果組合せ（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表示結果組合せ（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表示結果組合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、

前記遊技状態制御手段は、 前記特別表示結果組合せの導出を許容する旨の決定に基づいて該特別表示結果組合せが導出されるまで、該特別表示結果組合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表示結果組合せ以外の表示結果組合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合せとして前記特別表示結果組合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）をさらに備え、

前記導出制御手段は、前記特別表示結果組合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表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されたときに該特別表

示結果組合せよりも該再遊技表示結果組合せを優先して前記複数の可変表示部の表示結果の組合せとして導出す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 35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

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ため、有利状態に制御されている間の多くのゲームで再遊技表示結果組合せが導出される。ここで、特別表示結果組合せの導出を許容する旨が再遊技表示結果組合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合せとして入賞表示結果組合せが導出されないものとなったときには、当該ゲームで特別表示結果組合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表示結果組合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、有利状態では特別表示結果組合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表示結果組合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表示結果組合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、再遊技表示結果組合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表示結果組合せを導出す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 36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0046】

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、前記特別表示結果組合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 S1226）。

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表示結果組合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表示結果組合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 37】

【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、特別表示結果組合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、特別表示結果組合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 38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 4 8 】

上記特定の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表示結果組合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、前記有利表示結果組合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 3 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 4 9 】

この場合、初期遊技状態から通常遊技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表示結果組合せが導出されるか有利表示結果組合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 4 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 5 0 】

上記特定の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表示結果組合せとして前記再遊技表示結果組合せとは異なる特定表示結果組合せ（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表示結果組合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表示結果組合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合せとして前記特定表示結果組合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 4 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 1

【補正方法】 変更

## 【補正の内容】

## 【0051】

このように特定表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されたときに（或いは該特定表示結果組合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、そこから通常表示結果組合せまたは有利表示結果組合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、特定表示結果組合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42】

【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】

上記特定の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表示結果組合せとして前記再遊技表示結果組合せとは異なる特定表示結果組合せ（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表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されたときに（或いは、前記複数の可変表示部の表示結果の組合せとして前記特定表示結果組合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43】

【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】

このように特定表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されたときに（或いは該特定表示結果組合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表示結果組合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44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0054】

上記スロットマシンにおいて、

前記複数の可変表示部は、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 3 L、3 C、3 R) をステッピングモータ (リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R) の駆動により回動させることで変動表示可能なものであってもよい。

【手続補正 4 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 5】

ここで、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である導出操作時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 (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 S 7 0 5) 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導出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、該導出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する制御を行うものとすることができる (ステップ S 7 1 5)。

【手続補正 4 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 6】

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、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に対応する制御パターンが一意に選択され、該当する可変表示部に表示結果を導出する制御が行われる。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する際の制御を複雑化することがない。

【手続補正 4 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 7】

また、前記特定導出制御手段は、

前記第 1 の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第 2 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、該第 2 の可変表示部に対応する導出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前記第 1 の可変表示部において対応する導出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 S 7 0 5)

)を含み、

前記第1の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第2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、該第2の可変表示部に対応する導出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第2の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、該導出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、該第2の可変表示部における表示結果として導出す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48】

【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、前記特定導出制御手段は、

前記第1の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第2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、該第2の可変表示部に対応する導出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前記第1の可変表示部における表示結果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S715)を含み、

前記第1の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第2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、該第2の可変表示部に対応する導出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第2の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第1の可変表示部における表示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、該導出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、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行うものとすることもできる(ステップS715)。

【手続補正49】

【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、第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、第2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、第2の可変表示部について、導出操作手段が操作された時点の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第1の可変表示部の表示結果(或いは、第1の可変表示部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数)に対応する制御パターンが一意に選択され、第2の可変表示部に表示結果を導出する制御が行われる。すなわち事前決定手段の決定結果及び第1の可変表示部の表示結果(或いは、第1の可変表示部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数)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する際の制御を複雑化することがない。

【手続補正50】

【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】

上記特定の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表示結果組合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51】

【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することができる（ステップS703）。

【手続補正52】

【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53】

【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】

上記特定の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表示結果組合せと前記小役表示結果組合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）を含むものとすることができる。

【手続補正54】

【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】

このように特別表示結果組合せと小役表示結果組合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合せとして小役表示結果組合せが導出されることで特別表示結果組合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55】

【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表示結果組合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ことができる。

【手続補正56】  
【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、入賞表示結果組合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いうという問題があった。

【手続補正57】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0070  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0070】

この場合において、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果組合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S708、S709）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S709（NO）、ステップS301）。

【手続補正58】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0093

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0093】

電源基板100は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの払出率の設定値（設定1～設定6）を変更するための設定スイッチ91、設定スイッチ91を操作有効とする設定キースイッチ92、内部状態（RAM112）をリセットする第2リセットスイッチ93、及び電源のON/OFF切り替えを行うメインスイッチ94にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板101へと送る。これらのスイッチ91～94は、スロットマシン1の内部に設けられている。

【手続補正59】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0115

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0115】

設定キースイッチ92をON状態として電源をONすると、設定値の変更操作が可能な設定変更モードとなる。設定変更モードにおいて、設定スイッチ91が操作されると、設定値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートレバー11が操作されてから設定キースイッチ92がOFFされると、変更後の確定した設定値が設定値ワーク112-4に記憶される。そして、初期遊技状態で遊技の進行が可能な状態に移行する。

【手続補正60】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0204

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0204】

以上のように遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン1においてゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることとなる。以下、スロットマシン1における各ゲームについて説明する。なお、スロットマシン1における“ゲーム”とは、狭義には、スタートレバー11の操作からリール3L、3C、3Rを停止するまでをいうものであるが、ゲームを行う際には、スタートレバー11の操作前の賭け数の設定や、リール3L、3C、3Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へのコマンドの送信は、本発明の説明に必要なものだけを説明し、そうでないコマンドの送信については、説明を省略する。

【手続補正61】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0208

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0208】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる（ステップS404）。リール

回転処理では、前回のゲームでのリール 3 L、3 C、3 R の回転開始から 1 ゲームタイムが計時する時間が所定時間（例えば、4 . 1 秒）を経過していることを条件に、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を駆動させ、左、中、右の全てのリール 3 L、3 C、3 R を回転開始させる。リール 3 L、3 C、3 R の回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R により基準位置を検出すること）が成立すると、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作有効とする。その後、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R が遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を駆動停止させ、リール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させる。リール 3 L、3 C、3 R の回転開始時、及び回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板 1 0 2 に送信される。なお、リール回転処理の詳細については後述する。

【手続補正 6 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 1 2】

当該ゲームがリプレイゲームであると判定された場合には、B E T カウンタの値を 1 だけ加算し（ステップ S 5 0 3）、これによって B E T カウンタの値が遊技状態に応じた規定数（リプレイ入賞は初期遊技状態または R T で発生するので、ここでは必ず 3）であるかどうかを判定する（ステップ S 5 0 4）。B E T カウンタの値が規定数に達するまで、ステップ S 5 0 3、S 5 0 4 の処理を繰り返して行い、B E T カウンタの値が規定数に達すると、スタートスイッチ 4 1 によりスタートレバー 1 1 の操作の検出待ちの状態を待機する（ステップ S 5 0 5）。スタートレバー 1 1 の操作が検出されると、図 1 3 のフローチャートに復帰する。

【手続補正 6 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 7 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 7 5】

上記したように、乱数発生回路 1 1 5 が発生する乱数をサンプリング回路 1 1 6 でラッチすると、そのラッチした乱数は、上位 8 ビットと下位 8 ビットのそれぞれについて、ビットの並び順が逆順となる（（ a ）～（ b ））。C P U 1 1 1 は、サンプリング回路 1 1 6 のラッチした乱数の上位 8 ビットを上位ポートから R A M 1 1 2 の下位領域に、下位 8 ビットを下位ポートから R A M 1 1 2 の上位領域に取り込む（（ b ）～（ d ））。こうして R A M 1 1 2 の上位領域と下位領域に取り込まれた数値データにより構成される 1 6 ビットの数値データが、加工前の乱数ということとなる。