

【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24年9月13日(2012.9.13)

【公開番号】特開2011-167530(P2011-167530A)

【公開日】平成23年9月1日(2011.9.1)

【年通号数】公開・登録公報2011-035

【出願番号】特願2011-91080(P2011-91080)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成24年7月27日(2012.7.27)

【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動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できた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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

該事前決定手段の決定結果に応じて、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なう手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなつたことを条件に終了入賞表示結果の組合せを前記複数の可変表示領域に導出させる導出制御手段と、

遊技状態を制御する手段であって、所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御し、前記有利遊技状態に制御しているときであって前記終了入賞表示結果の組合せが導出されたときに前記有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記有利遊技状態に制御されているときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなつたことを条件として、当該特定結果の種類を特定するための特定結果情報を報知する特定結果報知手段とを備え、

前記特定結果報知手段は、前記有利遊技状態に制御されてから所定期間が経過するまでよりも前記所定期間が経過してから後の方が高い確率で、前記特定結果情報を報知し、

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の可変表示領域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該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の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が該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定す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ない、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいすれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいすれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいす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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段とを含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定入賞制御パターンが前記特定

の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定することを特徴とする、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動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でき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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

該事前決定手段の決定結果に応じて、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なう手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったことを条件に終了入賞表示結果の組合せを前記複数の可変表示領域に導出させる導出制御手段と、

遊技状態を制御する手段であって、所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御し、前記有利遊技状態に制御しているときであって前記終了入賞表示結果の組合せが導出されたときに前記有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記有利遊技状態に制御されているときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったことを条件として、当該特定結果の種類を特定するための特定結果情報を報知する特定結果報知手段とを備え、

前記特定結果報知手段は、前記有利遊技状態に制御されてから所定期間が経過するまでよりも前記所定期間が経過してから後の方が高い確率で、前記特定結果情報を報知し、

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該ステップ数から所定期間内に位置する複数の表示結果のうちの一の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の表示結果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が該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定す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ない、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定期間内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定

付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域につい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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段とを含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帶には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定す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、たとえば、コイン遊技機等のスロットマシンに関する。詳しくは、各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帶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】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

(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動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でき可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値(メダル、クレジット)を用いて1ゲームに対して所定数の賭数(3、ただしレギュラーボーナス中は1)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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段(S 4 0 2)と、

該事前決定手段の決定結果に応じて、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なう手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなつたことを条件に終了入賞表示結果の組合せを前記複数の可変表示領域に導出させる導出制御手段(S 4 0 3)と、

遊技状態を制御する手段であって、所定の開始条件が成立したとき(ボーナスが終了したとき)に遊技者にとって有利な有利遊技状態(R T 1 ~ R T 3)に制御し、前記有利遊技状態に制御しているときであって前記終了入賞表示結果の組合せ(3択役A ~ C、変形例(8)のリプレイ(3))が導出されたときに前記有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態(初期遊技状態、R T 5)に制御する遊技状態制御手段(S 4 0 4、S 4 0 5)と、

前記有利遊技状態に制御されているときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなつたこと(図29のS s 5 5 7 bでY E S)を条件として、当該特定結果の種類を特定するための特定結果情報を報知(当選役報知演出)する特定結果報知手段(図29のS s 5 5 7 a ~ S s 5 5 7 f)とを備え、

前記特定結果報知手段は、前記有利遊技状態に制御されてから所定期間が経過するまでよりも前記所定期間が経過してから後の方が高い確率で、前記特定結果情報を報知し(S s 5 5 7 cにおいてN Oと判定されS s 5 5 7 eで条件成立前テーブルがルックアップされたときに当選役報知演出が選択される確率は図30に示すように0%であり、S s 5 5 7 cにおいてY E Sと判定されS s 5 5 7 dで条件成立後テーブルがルックアップされたときに当選役報知演出が選択される確率は図30に示すように90%である)、

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の可変表示領域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該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の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が該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定す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ない、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域につい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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段とを含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する。

【手続補正4】

【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】

このような構成によれば、有利遊技状態に制御されている場合であっても、終了入賞表

示結果の組合せが導出されることにより有利遊技状態を終了させて不利な遊技状態に制御される。また、有利遊技状態に制御されているときに特定結果情報が報知される確率は、有利遊技状態に制御されてから所定期間が経過するまでよりも所定期間が経過してから後の方が高い。特定結果報知手段により報知される特定結果情報は、終了入賞表示結果の組合せが導出されることを回避することも可能になるため、遊技者にとって有利な情報といえる。これにより、有利遊技状態に制御されているときには、終了入賞表示結果の組合せが導出されないことおよび所定期間が経過することに対して遊技者を注目させることができるために、有利遊技状態に継続して制御されるか否かに対し興味を添えることができる。その結果、有利遊技状態に制御された後の遊技の興味を向上させることができる。

また、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされていること、または複数種類の特定付与入賞のいずれかの発生を許容する旨の決定がなされていることを条件として、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、移行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ることができる。

また、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により複数種類の特定付与入賞のいずれかの発生を許容する旨の決定がなされていることにより、特定の表示結果を導出させることが可能となるので、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることが可能となる。

(2) 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動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でき可変表示装置を備え、

遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数（3、ただしレギュラーボーナス中は1）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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（S402）と、

該事前決定手段の決定結果に応じて、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なう手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなつたことを条件に終了入賞表示結果の組合せを前記複数の可変表示領域に導出させる導出制御手段（S403）とし、

遊技状態を制御する手段であって、所定の開始条件が成立したとき（ボーナスが終了したとき）に遊技者にとって有利な有利遊技状態（R T 1～R T 3）に制御し、前記有利遊技状態に制御しているときであって前記終了入賞表示結果の組合せ（3 択役 A～C、変形例（8）のリプレイ（3））が導出されたときに前記有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態（初期遊技状態、R T 5）に制御する遊技状態制御手段（S 4 0 4、S 4 0 5）と。

前記有利遊技状態に制御されているときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったこと（図29のSs557bでYES）を条件として、当該特定結果の種類を特定するための特定結果情報を報知（当選役報知演出）する特定結果報知手段（図29のSs557a～Ss557f）とを備え

前記特定結果報知手段は、前記有利遊技状態に制御されてから所定期間が経過するまで

よりも前記所定期間が経過してから後の方が高い確率で、前記特定結果情報を報知し (Ss 557cにおいてNOと判定されSs 557eで条件成立前テーブルがルックアップされたときに当選役報知演出が選択される確率は図30に示すように0%であり、Ss 557cにおいてYESと判定されSs 557dで条件成立後テーブルがルックアップされたときに当選役報知演出が選択される確率は図30に示すように90%である)、

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該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の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の表示結果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が該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定す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ない、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域につい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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段とを含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する。

このような構成によれば、有利遊技状態に制御されている場合であっても、終了入賞表示結果の組合せが導出されることにより有利遊技状態を終了させて不利な遊技状態に制御される。また、有利遊技状態に制御されているときに特定結果情報が報知される確率は、有利遊技状態に制御されてから所定期間が経過するまでよりも所定期間が経過してから後の方が高い。特定結果報知手段により報知される特定結果情報は、終了入賞表示結果の組合せが導出されることを回避することも可能になるため、遊技者にとって有利な情報といえる。これにより、有利遊技状態に制御されているときには、終了入賞表示結果の組合せが導出されないことおよび所定期間が経過することに対して遊技者を注目させることができ、有利遊技状態に継続して制御されるか否かに対し興趣を添えることができる。その結果、有利遊技状態に制御された後の遊技の興趣を向上させることができる。

また、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされていること、または複数種類の特定付与入賞のいずれかの発生を許容する旨の決定がなされていることを条件として、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、移行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ることができる。

また、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により複数種類の特定付与入賞のいずれかの発生を許容する旨の決定がなされていることにより、特定の表示結果を導出させることができるので、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることができとなる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

また、前記遊技状態制御手段は、前記有利遊技状態として、複数種類の入賞のうち前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行なうことが可能な再ゲーム入賞（リプレイ（1）～（3））の発生を許容する旨が前記事前決定手段により決定される確率が通常遊技状態よりも高い遊技状態（RT1～RT3）に制御するものであってもよい。

【手続補正6】

【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】

また、前記遊技状態制御手段は、前記不利な遊技状態として、通常遊技状態（初期遊技状態）に制御する（S1008c）ものであってもよい。また、前記遊技状態制御手段は、前記不利な遊技状態として、前記複数種類の入賞のうち前記再ゲーム入賞の発生を許容する旨が前記事前決定手段により決定される確率が前記有利遊技状態よりも低い遊技状態（RT5）に制御する（S1008a）ものであってもよい。また、前記遊技状態制御手段は、前記不利な遊技状態として、有利開始条件（たとえば、リプレイ（2）入賞）が成立したときであっても有利な遊技状態（たとえば、RT4）へ制御しない遊技状態（RT5）に制御する（S1008a）ものであってもよい。また、前記遊技状態制御手段は、前記不利な遊技状態として、滞在ゲーム数の期待値が前記有利遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも小さく、かつ該滞在ゲーム数が経過したときに通常遊技状態に制御される遊技状態に制御するものであってもよい。

【手続補正7】

【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、前記特定結果報知手段は、前記所定期間が経過していないときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったときであっても、当該特定結果の種類を特定するための特定結果情報を報知しない（条件成立前テーブル参照）ものであってもよい。

【手続補正8】

【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】

前記特定結果報知手段は、前記所定期間が経過した後であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったときに、当該特定結果の種類を特定するための特定結果情報を報知する（100%当選役報知演出を行なう）ものであってもよい。

【手続補正9】

【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】

前記特定結果報知手段は、前記所定期間が経過していないときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったことを報知（小役・再遊技役当選報知演出）するものであってもよい。

【手続補正10】

【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】

前記有利遊技状態に制御されているときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったことを条件として、当該特定結果の種類と異なる特定結果の種類を特定するための特定結果情報を報知する偽特定結果報知手段をさらに備えるものであってもよい。

【手続補正11】

【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】

(3) 予め定められた複数種類の期間(図32参照)のうち一の期間を前記所定期間として決定する所定期間決定手段(図31のSs584a~Ss584c、Ss595a)をさらに備える。

【手続補正12】

【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】

(4) 前記特定結果報知手段は、前記有利遊技状態に制御されてから前記所定期間が経過するまでのゲームの進行に応じた態様で報知する(図29のSs557f)。

【手続補正13】

【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】

このような構成によれば、特定結果報知手段により報知される態様に応じて、所定期間が経過することに対する遊技者の期待感を異ならせることができ、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】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

また、前記特定結果報知手段は、前記所定期間が経過していないときに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったことを、ゲームの進行に応じた態様で報知する(図29のSs557f)ものであってもよい。

【手続補正15】

【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】

(5) 前記終了入賞表示結果の組合せは、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大きさ以下(1枚、実質的に3枚)の前記遊技用価値の付与を伴う入賞表示結果の組合せである。

【手続補正16】

【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】

このような構成によれば、有利遊技状態に制御されているときであって事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかとなったときに、該終了入賞表示結果の組合せを導出させずに有利遊技状態を継続させるようにした場合であっても、遊技者が被る不利益およびスロットマシンの払い出し率に及ぼす影響を極力低減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】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

また、前記終了入賞表示結果の組合せは、1ゲームに対して設定可能な最小単位の賭数を設定するために必要な大きさ(1枚)の前記遊技用価値の付与を伴う入賞表示結果の組合せであってもよい(3択役A~C)。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【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】0033

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正23】

【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】

(6) 画像を表示可能な画像表示装置(液晶表示器51)と、

前記導出制御手段により前記特定の表示結果が導出されたこと(Ss560でYESのとき)を条件として、1ゲームよりも長い連続演出期間(たとえば、3ゲーム)の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているかの演出結果を示す連続演出を実行する連続演出実行手段(Ss578~Ss582)と、

前記連続演出と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出と、を含む前記画像表示装置への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（演出データ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（C G R O M 1 4 2）と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データのうちで実行中の演出に対応する画像要素データが一時的に書き込まれる一時記憶領域（一時記憶メモリ155）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データに基づいて画像データが描画されるフレーム領域（フレームバッファメモリ156）を含む画像データ記憶手段と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段（C P U 9 1 a、V D P 1 4 1）とをさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段から前記連続演出の画像要素データを読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込む連続演出データ書き手段（S s 5 8 0）と、

ゲームが終了した後に前記画像要素データ記憶手段から前記デモ演出の画像要素データを読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むデモ演出データ書き手段（S s 5 1 7）と、

前記一時記憶領域に書き込まれた画像要素データを読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画する画像データ描画手段（S s 5 1 9、S s 5 8 2）と、

予め定められたフレーム期間毎に、前記フレーム領域に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置に表示させる表示制御手段（S s 5 1 9、S s 5 8 2）と、

前記連続演出データ書き手段が前記一時記憶領域に前記連続演出の画像要素データを書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出の実行を禁止する連続演出時デモ演出禁止手段（S s 5 8 1）とを含む。

【手続補正24】

【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】

このような構成によれば、導出制御手段により特定の表示結果が導出されたこと、すなわち特別表示結果の導出が許容されている可能性の高い事象を契機に、最終的に特別表示結果の導出が許容されているか否かを示す連続演出が実行されるので、連続演出の実行により特別表示結果の導出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25】

【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】

（7）スロットマシンは、次の構成を備えるものであってもよい。

複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた特別表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス）が導出されたことを条件として、前記有利遊技状態と異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（S 9 0 7、S 9 0 9、S 9 1 1）と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該特別表示結果が導出されなかったときに、前記特別表示結果の導出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（S 4 0 5、特別ワーク4 1 c - 3）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別表示結果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、予め定められた特定の表示結果（左リール2 Lの「メロン・赤7・バナナ」、「バナナ・白7・ブドウ」、「ブドウ・BAR・メロン」、右リール2 Rの「星・赤7・星」）を導出し（図8のボーナスが当選しているとき等参照）、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうちいずれも導出が許容されていないときに、前記複数種類の入賞表示結果以外であってかつ前記特定の表示結果以外の表示結果を導出し（図8のハズレのとき等参照）、

スロットマシンは、さらに、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器5 1）と、

前記導出制御手段により前記特定の表示結果が導出されたこと（S s 5 6 0でYESのとき）を条件として、1ゲームよりも長い連続演出期間（たとえば、3ゲーム）の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているかの演出結果を示す連続演出を実行する連続演出実行手段（S s 5 7 8 ~ S s 5 8 2）と、

前記連続演出と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出と、を含む前記画像表示装置への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（演出データ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（C G R O M 1 4 2）と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データのうちで実行中の演出に対応する画像要素データが一時的に書き込まれる一時記憶領域（一時記憶メモリ1 5 5）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データに基づいて画像データが描画されるフレーム領域（フレームバッファメモリ1 5 6）を含む画像データ記憶手段と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段（C P U 9 1 a、V D P 1 4 1）とを備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段から前記連続演出の画像要素データを読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込む連続演出データ書込手段（S s 5 8 0）と、

ゲームが終了した後に前記画像要素データ記憶手段から前記デモ演出の画像要素データを読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むデモ演出データ書込手段（S s 5 1 7）と、

前記一時記憶領域に書き込まれた画像要素データを読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画する画像データ描画手段（S s 5 1 9、S s 5 8 2）と、

予め定められたフレーム期間毎に、前記フレーム領域に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置に表示させる表示制御手段（S s 5 1 9、S s 5 8 2）と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域に前記連続演出の画像要素データを書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出の実行を禁止する連続演出時デモ演出禁止手段（S s 5 8 1）とを含む。

【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 5 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 1】

このような構成によれば、導出制御手段により特定の表示結果が導出されたこと、すなわち特別表示結果の導出が許容されている可能性の高い事象を契機に、最終的に特別表示

結果の導出が許容されているか否かを示す連続演出が実行されるので、連続演出の実行により特別表示結果の導出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。