

【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 25 年 7 月 11 日 (2013.7.11)

【公開番号】特開 2011-36438 (P2011-36438A)

【公開日】平成 23 年 2 月 24 日 (2011.2.24)

【年通号数】公開・登録公報 2011-008

【出願番号】特願 2009-186899 (P2009-186899)

【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 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】

【提出日】平成 25 年 5 月 22 日 (2013.5.22)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出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前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記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、

前記可変表示領域に表示結果が導出される前に遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段と、

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態様とに応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率を定めた複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択することで遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

所定の移行条件が成立したときに、前記特別遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態に移行させる有利遊技状態移行手段と、

前記有利遊技状態に移行してから消化したゲーム数を計数するゲーム数計数手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達したときに、該有利遊技状態を終了させ、第 1 の遊技状態に移行させる第 1 の有利遊技状態終了手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせと

なったときに、該有利遊技状態を終了させ、前記第 1 の遊技状態と有利度の異なる第 2 の遊技状態に移行させる第 2 の有利遊技状態終了手段と、

所定の連続演出開始条件が成立したときに、予め定められた 2 以上の所定ゲーム数の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲームにおいて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を示す情報を報知する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において、前記連続演出の実行を新たに開始させることを規制する連続演出規制手段と、

前記有利遊技状態において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、1 ゲーム限りで行われる単ゲーム演出にて前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている旨を示す情報を報知する単ゲーム演出実行手段と、

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記有利遊技状態において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記有利遊技状態を維持し、該有利遊技状態においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数を維持し、

前記有利遊技状態において 1 ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から計数を再開する

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**】特許請求の範囲

【**補正対象項目名**】請求項 3

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**請求項 3**】

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領域のそれぞれに表示結果を導出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前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記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、

前記可変表示領域に表示結果が導出される前に遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段と、

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態様とに応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率を定めた複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択することで遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

所定の移行条件が成立したときに、前記特別遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも遊

技者にとって有利な有利遊技状態に移行させる有利遊技状態移行手段と、

前記有利遊技状態に移行してから消化したゲーム数を計数するゲーム数計数手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達したときに、該有利遊技状態を終了させ、第1の遊技状態に移行させる第1の有利遊技状態終了手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに、該有利遊技状態を終了させ、前記第1の遊技状態と有利度の異なる第2の遊技状態に移行させる第2の有利遊技状態終了手段と、

所定の連続演出開始条件が成立したときに、予め定められた2以上のゲーム数の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲームにおいて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を示す情報を報知する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

前記連続演出の継続ゲーム数として定められた複数種類の継続ゲーム数のうちの何れかの継続ゲーム数を選択する継続ゲーム数選択手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数であるゲームにおいて前記連続演出の実行を新たに開始させるときに、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数より大きいゲーム数が選択されることを規制する連続演出規制手段と、

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記有利遊技状態において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記有利遊技状態を維持し、該有利遊技状態においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数を維持し、

前記有利遊技状態において1ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から計数を再開する

ことを特徴とするスロットマシン。

【**手続補正3**】

【**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】

特許文献2に記載のスロットマシンでは、設定変更後も引き継がれる特別状態として、予め定められたゲーム数の消化によって終了することとなる特別状態（RBモードなど）もあるが、このようにゲーム数の消化によって終了することとなる特別状態において、ゲームの途中（1単位のゲームが終了する前のタイミング）で設定変更がなされた場合に、当該1ゲーム分を消化したゲーム数に計数するか否か、その取り扱いについて何ら考慮されていない。しかし、仮に当該1ゲーム分を消化したゲーム数に計数して当該1ゲーム終了後のゲーム数から設定変更後の計数を再開させるように構成した場合には、設定変更がなされたタイミングによって1単位のゲームが終了していないにも関わらず、設定変更後、ゲーム数がカウントされた状態で遊技状態が引き継がれることとなり、ゲームの結果を反映しないまま特別状態の消化ゲーム数のみを更新させることが可能となるため、例えば、予め定められたゲーム数の消化によって終了する遊技状態のゲームの結果によって遊技者にとっての有利度が変化するものにおいて、1ゲームの途中でそのゲームの結果を推測し、有利度が有利に変化するゲーム結果が判別された場合にそのゲームを終了させること

なく設定変更することでゲーム数のみを消化させて意図的に遊技者にとって不利な状況を設定することが可能となる。一方で、1ゲームの途中でそのゲームの結果を推測し、有利度が不利に変化するゲーム結果が判別された場合にそのゲームを終了させることなく設定変更することでゲーム数のみを消化させて意図的に遊技者にとって有利な状況を設定することも可能となる。すなわち予め定められたゲーム数の消化によって終了することとなる遊技状態が設定変更後も引き継がれるスロットマシンにおいて、ゲームの結果を反映しないまま消化ゲーム数のみを更新させることが可能となると、意図的に遊技者にとって不利な状態または有利な状態を設定することが可能となり、ゲームの公平性を害する虞がある。

【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】変更

【補正の内容】

【0012】

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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出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（リール2L、2C、2R）の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記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、

前記可変表示領域に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）への移行を伴う特別入賞（特別役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するかどうかを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果と前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作態様とに応じて前記可変表示領域（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

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、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特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作（設定キースイッチ37のみがONの状態での電源投入）に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率（抽選確率）を定めた複数種類の設定値（設定1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択することで遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

所定の移行条件が成立したときに、前記特別遊技状態（BB）とは異なる通常遊技状態（RT（0））よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態（RT（2））に移行させる有利遊技状態移行手段と、

前記有利遊技状態（RT（2））に移行してから消化したゲーム数（RT残りゲーム数）を計数するゲーム数計数手段と、

前記有利遊技状態（RT（2））において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（RT残りゲーム数）が規定値（30ゲーム）に到達したときに、該有利遊技状態（RT（2））を終了させ、第1の遊技状態に移行させる第1の有利遊技状態終了手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに、該有利遊技状態を終了させ、前記第1の遊技状態と有利度の異なる第2の遊技状態に移行させる第2の有利遊技状態終了手段と、

所定の連続演出開始条件が成立したとき（特別役当選示唆演出抽選にて演出パターン 5 が選択されたとき）に、予め定められた 2 以上の所定ゲーム数（5 ゲーム）の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲーム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か否かを示す情報を報知する連続演出（演出パターン 5 に基づく特別役当選示唆演出）を実行する連続演出実行手段と、

前記有利遊技状態（RT（2））において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が前記所定ゲーム数（5 ゲーム）よりも少ない期間において、前記連続演出（演出パターン 5 に基づく特別役当選示唆演出）の実行を新たに開始させることを規制する連続演出規制手段と、

前記有利遊技状態（RT（2））において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数（5 ゲーム）よりも少ない期間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ときに、1 ゲーム限りで行われる単ゲーム演出（演出パターン 1、6 に基づく特別役当選示唆演出）にて前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている旨を示す情報を報知する単ゲーム演出実行手段と、

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記有利遊技状態（RT（2））において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記有利遊技状態（RT（2））を維持し、該有利遊技状態（RT（2））においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（RT 残りゲーム数）を維持し、

前記有利遊技状態（RT（2））において 1 ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数（RT 残りゲーム数）から計数を再開する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利遊技状態における消化ゲーム数が規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間、すなわち有利遊技状態の終了が近づいている期間においては、連続演出の実行を新たに開始させることを規制するので、有利遊技状態の終了が近づいているときに、実行されている連続演出が気になって有利遊技状態の終了が分かりにくくなってしまうことを防ぐことができる。一方、有利遊技状態の終了が近づいてから特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、その旨を示す情報は単ゲーム演出で報知され得るので、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを遊技者が全く知り得なくなってしまうという不都合を生じさせることもない。

また、消化したゲーム数が規定値に到達することで終了する有利遊技状態において新たに設定値が設定された場合でも、その後、有利遊技状態及び消化ゲーム数が維持されるとともに、1 ゲームが終了する前に新たに設定値が設定された場合には、新たに設定値が設定されたために中断したゲームが再開されるのではなく、賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態となるが、この場合には、中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から有利遊技状態の消化ゲーム数の計数が再開されるので、有利遊技状態において 1 ゲームが終了する前に新たに設定値を設定しても、当該ゲームの結果を反映しないまま消化ゲーム数のみを更新させることが不可能となり、意図的に遊技者にとって不利な状態または有利な状態を設定することが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

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、前記連続演出の継続ゲーム数として複数種類の継続ゲーム数があり、何れかの継続ゲーム数の連続演出が選択して実行されるものでは、前記所定ゲーム数が、該複数種類の継続ゲーム数のうちの最大のゲーム数とすることが好ましく、この場合、連続演出が有利遊技状態の終了時期に跨って実行されることがないので、逆に有利遊技状態の終了時期に気をとられて実質的に連続演出を遊技者に見せることができないということが生じないで済む。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明の請求項 3 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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出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（リール 2 L、2 C、2 R）の全てに前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記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、

前記可変表示領域に表示結果が導出される前に遊技者にとって有利な特別遊技状態（B B）への移行を伴う特別入賞（特別役）を含む複数種類の入賞について発生を許容する可否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果と前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作態様とに応じて前記可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

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、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特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作（設定キースイッチ 37 のみが ON の状態での電源投入）に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率（抽選確率）を定めた複数種類の設定値（設定 1 ～ 6）のうちから、いずれかの設定値を選択することで遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

所定の移行条件が成立したときに、前記特別遊技状態（B B）とは異なる通常遊技状態（R T（0））よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態（R T（2））に移行させる有利遊技状態移行手段と、

前記有利遊技状態（R T（2））に移行してから消化したゲーム数（R T 残りゲーム数）を計数するゲーム数計数手段と、

前記有利遊技状態（R T（2））において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（R T 残りゲーム数）が規定値（30 ゲーム）に到達したときに、該有利遊技状態（R T（2））を終了させ、第 1 の遊技状態に移行させる第 1 の有利遊技状態終了手段と、

前記有利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに、該有利遊技状態を終了させ、前記第 1 の遊技状態と有利度の異なる第 2 の遊技状態に移行させる第 2 の有利遊技状態終了手段と、

所定の連続演出開始条件が成立したとき（特別役当選示唆演出抽選にて演出パターン 2 ～ 5、6 が選択されたとき）に、予め定められた 2 以上のゲーム数の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲーム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

されているか否かを示す情報を報知する連続演出（演出パターン２～５、６’に基づく特別役当選示唆演出）を実行する連続演出実行手段と、

前記連続演出の継続ゲーム数として定められた複数種類の継続ゲーム数（演出パターン２～５、６’）のうちの何れかの継続ゲーム数（演出パターン）を選択する継続ゲーム数選択手段と、

前記有利遊技状態（ＲＴ（２））において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数（１～５）であるゲームにおいて前記連続演出（演出パターン２～５、６’に基づく特別役当選示唆演出）の実行を新たに開始させるときに、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数（１～５）より大きいゲーム数が選択されることを規制する連続演出規制手段と、

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記有利遊技状態（ＲＴ（２））において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記有利遊技状態（ＲＴ（２））を維持し、該有利遊技状態（ＲＴ（２））においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）を維持し、

前記有利遊技状態（ＲＴ（２））において１ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）から計数を再開する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利遊技状態における消化ゲーム数が規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間、すなわち有利遊技状態の終了が近づいている期間においては、新たに開始させる連続演出の継続ゲーム数として所定ゲーム数より大きいゲーム数が選択されるのを規制するので、有利遊技状態の終了時期において実行されている連続演出が気になって有利遊技状態の終了が分かりにくくなってしまうことを防ぐことができる。また、連続演出が有利遊技状態の終了時期に跨って実行されることがないので、逆に有利遊技状態の終了時期に気をとられて実質的に連続演出を遊技者に見せることができないということが生じないで済む。

また、消化したゲーム数が規定値に到達することで終了する有利遊技状態において新たに設定値が設定された場合でも、その後、有利遊技状態及び消化ゲーム数が維持されるとともに、１ゲームが終了する前に新たに設定値が設定された場合には、新たに設定値が設定されたために中断したゲームが再開されるのではなく、賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態となるが、この場合には、中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から有利遊技状態の消化ゲーム数の計数が再開されるので、有利遊技状態において１ゲームが終了する前に新たに設定値を設定しても、当該ゲームの結果を反映しないまま消化ゲーム数のみを更新させることが不可能となり、意図的に遊技者にとって不利な状態または有利な状態を設定することが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

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、前記連続演出規制手段は、前記有利遊技状態において前記残りゲーム数が所定ゲーム数であるゲームにおいて前記連続演出の実行を新たに開始させるときに、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数が選択されることも規制するようにしても良く、この場合には、前記有利遊技状態が終了するゲーム限りで終了することとなる連続演出も実行され

ないので、上記の効果をより確実に得られる。