

【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23年5月12日(2011.5.12)

【公開番号】特開2007-143650(P2007-143650A)

【公開日】平成19年6月14日(2007.6.14)

【年通号数】公開・登録公報2007-022

【出願番号】特願2005-339331(P2005-339331)

【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 V

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年3月30日(2011.3.30)

【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と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により 1 ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用いたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含む遊技の制御を行う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と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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と、

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、

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、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域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に選択する制御パターン選択手段を含む、

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、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を含む、

ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。

【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プ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可能な可変表示装置と、

遊技者所有の遊技球を貯留する遊技球貯留部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球を取り込む取込装置と、

前記取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取

込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により1単位の賭数を設定するのに必要な単位球数の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用い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、

を備え、

前記取込制御手段は、

前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、

前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行回数が所定回数に達したときに取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置の取込動作により既に遊技球が取り込まれている状態において前記取込要求操作部が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数から前記既に取り込まれた遊技球数を減算した数を前記取込要求数として設定する取込要求数設定手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域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、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を含む、

ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項 3】

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と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により 1 ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用いたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含む遊技の制御を行う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と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第 2 の不能化手段と、

前記第 1 の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も前記第 2 の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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と、

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、

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、

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に対応する制御パターンを一意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、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を含む、

ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項4】

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と、

遊技者所有の遊技球を貯留する遊技球貯留部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球を取り込む取込装置と、

前記取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により1単位の賭数を設定するのに必要な単位球数の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用い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、

を備え、

前記取込制御手段は、

前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、

前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出

手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行回数が所定回数に達したときに取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置の取込動作により既に遊技球が取り込まれている状態において前記取込要求操作部が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数から前記既に取り込まれた遊技球数を減算した数を前記取込要求数として設定する取込要求数設定手段と、

を含み、

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に対応する制御パターンを一意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、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を含む、

ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項5】

前記導出制御手段は、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも1つの可変表示領域について前記第1の特定制御パターンが選択されたときに、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲内にあるときにのみ前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項6】

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、前記導出操作手段が操作された時点から前記特定の表示結果が導出されるまでの変動量の平均値が前記第1の特定制御パターンを選択したときと異なるステップ数から前記特定の表示結果が特定される制御パターンを前記第2の特定制御パターンとして選択する、

ことを特徴とする請求項1～5のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項7】

前記導出制御手段は、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、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が或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により１ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用いたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含む遊技の制御を行う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と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第１の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第２の不能化手段と、

前記第１の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も前記第２の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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

手段と、

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、

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、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域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、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い。

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。

このため、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なく、可変表示装置の表示結果による興趣を高めることができる。

また、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、遊技球を用いたスロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

本発明の請求項２に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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と、

遊技者所有の遊技球を貯留する遊技球貯留部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球を取り込む取込装置と、

前記取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により 1 単位の賭数を設定するのに必要な単位球数の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により 1 ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用い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、

を備え、

前記取込制御手段は、

前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、

前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行回数が所定回数に達したときに取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置の取込動作により既に遊技球が取り込まれている状態において前記取込要求操作部が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数から前記既に取り込まれた遊技球数を減算した数を前記取込要求数として設定する取込要求数設定手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域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、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い。

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。

このため、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なく、可変表示装置の表示結果による興趣を高めることができる。

尚、請求項1、2において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とは、前記事前決定手段の決定結果が同一の場合に、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、請求項1、2におい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、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、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、全て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、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、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、全て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であっても良い。

【手続補正3】

【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】

本発明の請求項3に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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と、

遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用いたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含む遊技の制御を行う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と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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と、

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、

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、

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に対応する制御パターンを一意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、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の表示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おける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い。

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。

このため、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なく、可変表示装置の表示結果による興趣を高めることができる。

また、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、遊技球を用いたスロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

本発明の請求項4に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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と、

遊技者所有の遊技球を貯留する遊技球貯留部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球を取り込む取込装置と、

前記取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取

込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により1単位の賭数を設定するのに必要な単位球数の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用い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、

を備え、

前記取込制御手段は、

前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、

前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行回数が所定回数に達したときに取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置の取込動作により既に遊技球が取り込まれている状態において前記取込要求操作部が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数から前記既に取り込まれた遊技球数を減算した数を前記取込要求数として設定する取込要求数設定手段と、

を含み、

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に対応する制御パターンを一意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、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の表示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おける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い。

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。

このため、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なく、可変表示装置の表示結果による興趣を高めることができる。

尚、請求項3、4において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に対応する制御パターンを一意に選択するとは、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の表示結果が同一の場合に、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の表示結果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、請求項3、4において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、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に対応する制御パターンを一意に選択しているが、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、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に対応する制御パターンを一意に選択するようにしても良く、このようにした場合にも、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おける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、請求項3、4におい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、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、請求項3、4において特定の表示結果とは、いずれか1つの可変表示領域に導出される表示結果であっても良いし、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果との組み合わせによって特定の組み合わせが構成されることとなる表示結果であっても良い。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

また、請求項1～4において、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、請求項1～4において、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、請求項1～4において、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、請求項1～4において、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球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、多くの遊技球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の量の遊技球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の量の遊技球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5】

【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】

本発明の請求項5に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～4のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも1つの可変表示領域について前記第1の特定制御パターンが選択されたときに、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲内にあるときにのみ前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行う、

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1の決定結果であるときには、特定の表示結果が導出される割合を極力低くすることが可能となり、特定の表示結果が導出されたときに、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が相対的に高まるので、特定の表示結果が導出されることによって、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効果的に高めることができる。

尚、前記導出制御手段が、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも1つの可変表示領域について前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲内にあるときにのみ前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行うとは、例えば、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前記第1の決定結果であるときに、前記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ついて、所定のステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲内にあるステップ数からのみ前記特定の表示結果が特定される制御パターンを前記第1の特定制御パターンとして選択し、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲内にあるときに前記第1の特定制御パターンから特定される前記特定の表示結果を導出させる制御を行うことである。

【手続補正6】

【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】

本発明の請求項6に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～5のいずれか

に記載の遊技球を用いた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2の決定結果であるときに、前記導出操作手段が操作された時点から前記特定の表示結果が導出されるまでの変動量の平均値が前記第1の特定制御パターンを選択したときと異なるステップ数から前記特定の表示結果が特定される制御パターンを前記第2の特定制御パターンとして選択する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の表示結果が導出されるまでの変動量によって、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が変化するので、特定の表示結果が導出されることに伴う興趣を一層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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の請求項7に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～6のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、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が或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1図柄が変動する範囲以内であっても、停止操作のタイミングが異なることで導出される表示結果を変化させることができるので、多彩な態様で可変表示装置の表示結果を導出させることができる。

尚、前記導出制御手段が、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、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が或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行うとは、例えば、前記制御パターン選択手段が、或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数に対して異なる表示結果が特定される制御パターンを選択し、かつ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が或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、前記制御パターンから前記異なるステップ数に対してそれぞれ特定される表示結果を導出させる制御を行うことである。

また、或るステップ数とは、前記表示帯の或る図柄が前記可変表示装置または前記可変表示領域の基準となる位置に表示されているときのステップ数であり、或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲内にある異なるステップ数とは、前記表示対の或る図柄に続いて配置された図柄が前記基準となる位置に表示されるまでの範囲内にある異なるステップ数である。

また、前記導出制御手段は、少なくとも或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数に対して異なる表示結果が特定される制御パターンが選択されたときのみ、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が或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行うものであれば良く、或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数に対して異なるステップ数に対して同一の表示結果が特定される制御パターンが選択された場合には、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が或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される

範囲以内にある異なるステップ数であっても同一の表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行うものであっても良い。

【手続補正 8】

【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】

本発明の手段 1に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項 1～7のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段と、

を備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び遊技球の付与を伴う小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データを記憶し、

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範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる場合には、事前決定手段により特別入賞及び小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合に、特別入賞の発生が許容されていることに対して期待が持てる。また、特別入賞及び小役入賞について1つの許容判定手段により判定できるので、事前決定手段による処理を簡素化することができる。

また、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞のみの発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生しなかった場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

また、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記小役入賞のみの発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正 9】

【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】

本発明の手段2に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

遊技球の付与を伴う小役入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する小役入賞用範囲特定データ記憶手段と、

前記特別入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する特別入賞用範囲特定データ記憶手段と、

を備え、

前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複する判定値の範囲を含み、

前記事前決定手段は、

前記小役入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記小役入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する小役入賞許容判定手段と、

前記特別入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記小役入賞許容判定手段が判定に用いるのと同じ前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する特別入賞許容判定手段と、

を含み、

該事前決定手段は、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる場合には、事前決定手段により特別入賞及び小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合に、特別入賞の発生が許容されていることに対して期待が持てる。

また、前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲も含み、前記事前決定手段は、前記特別入賞許容判定手段のみが入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記特別入賞のみの発生を許容する旨を決定し、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生しなかった場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

また、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲を含み、前記事前決定手段は、前記小役入賞許容判定手段のみが入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞のみの発生を許容する旨を決定し、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

尚、手段 1、2において、判定値の範囲を特定可能となるように定められた範囲特定データとは、判定値の範囲を示すデータそのものであっても良いし、各入賞の判定値と判定値の総数を記憶し、判定値の総数と各入賞の判定値から判定値の範囲を特定できるものであっても良い。また、最後に判定される入賞以外の判定値と判定値の総数を記憶し、判定値の総数から最後に判定される入賞以外の判定値を除いた残りの判定値の範囲を、最後に判定される入賞についての判定値の範囲として特定できるものであっても良い。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明の手段 3に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項 3～7、手段 1、2のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の許容段階のうちから、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遊技の制御を行う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と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、遊技球を用いたスロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて

選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 5 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 5 3】

本発明の請求項 1 に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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 2 L、2 C、2 R）をステッピングモータ（3 2 L、3 2 C、3 2 R）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（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と、

遊技者所有の遊技球（パチンコ球）を取り込む取込装置（取込装置 1 0 0）と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部（1 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6）と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御（取込制御処理）を行う取込制御手段（C P U 4 1 a）と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段（C P U 4 1 a による B E T 処理）と、

を備え、

前記賭数設定手段により 1 ゲームに対して所定数の賭数（1 または 3）が設定され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遊技球を用いたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ 3 6）の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合（当選確率）が異なる予め定められた範囲の複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段（C P U 4 1 a による設定変更処理）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含む遊技の制御を行う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（R A M 4 1 c）と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段（バックアップ電源）と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（C P U 4 1 a による R A M パリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段（R A M 異常エラー）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な前記予め定められた設定値の範囲（1～6）内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な前記予め定められた設定値の範囲

(1～6) 内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段 (CPU 41a による設定値データの判定) と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段 (CPU 41a による内部抽選) と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正ではないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第2の不能化手段 (設定値異常エラー) と、

前記第1の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 (RAM 異常エラー) においても前記第2の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 (設定値異常エラー) においても、前記設定操作手段 (リセット/設定スイッチ36) の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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と、

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、

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 (CPU 41a によるリールの停止制御) 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 (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) に対応する制御パターンを一意に選択する制御パターン選択手段 (リール回転開始時に全て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全てのリールに対応する停止制御テーブルを作成する処理) を含む、

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、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16～23に対応するステップ数) から特定の表示結果 (「スイカ」図柄が中段または下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16に示すハズレの停止制御テーブルによる左リールの停止制御) 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 (ビッグボーナス (1) 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 (領域番号16～27に対応するステップ数) 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 (図16に示すBB (1) ハズレの停止制御テーブルによる左リールの停止制御) を選択する特定制御パターン選択手段 (リール回転開始時に左リールに対応するデータ作成用テーブルとして、「スイカ」図柄を下段または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左リールに対応する停止制御テーブルを作成する処理) を含む、

ことを特徴としている。

本発明の請求項2に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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 2 L、2 C、2 R）をステッピングモータ（3 2 L、3 2 C、3 2 R）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と、

遊技者所有の遊技球（パチンコ球）を貯留する遊技球貯留部（上皿 2 6）と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部（1 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6）と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球（パチンコ球）を取り込む取込装置（取込装置 1 0 0）と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段（第 1 取込球検出スイッチ 1 0 4、第 2 取込球検出スイッチ 1 0 5）と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御（取込制御処理）を行う取込制御手段（C P U 4 1 a）と、

前記取込装置の取込動作により 1 単位の賭数を設定するのに必要な単位球数（5 球）の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段（C P U 4 1 a による B E T 処理）と、

を備え、

前記賭数設定手段により 1 ゲームに対して所定数の賭数（1 または 3）が設定され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遊技球を用いたスロットマシン（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 8 L、8 C、8 R）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（C P U 4 1 a 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（C P U 4 1 a によるリールの停止制御）と、

を備え、

前記取込制御手段は、

前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量（取込球カウンタの値分のパチンコ球を取り込むための動作量）の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、

前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行（リトライ）回数が所定回数（2 回）に達したとき（リトライカウンタの値が 0 のとき）に取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置（1 0 0）の取込動作により既に遊技球（パチンコ球）が取り込まれている状態において前記取込要求操作部（1 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6）が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数（1 B E T スイッチ 5：5 球、M A X B E T スイッチ 6：1 5 球）から前記既に取り込まれた遊技球数

(1 B E Tスイッチ5が操作された場合：未使用球カウンタの値、M A X B E Tスイッチ6が操作された場合：B E T数×5＋未使用球カウンタの値)を減算した数を前記取込要求数(取込球カウンタの値)として設定する取込要求数設定手段と、
を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域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(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)に対応する制御パターンを一意に選択する制御パターン選択手段(リール回転開始時に全て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全て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、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16～23に対応するステップ数)から特定の表示結果(「スイカ」図柄が中段または下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16に示すハズレの停止制御テーブルによる左リールの停止制御)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(ビッグボーナス(1)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(領域番号16～27に対応するステップ数)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(図16に示すB B(1)ハズレの停止制御テーブルによる左リールの停止制御)を選択する特定制御パターン選択手段(リール回転開始時に左リールに対応するデータ作成用テーブルとして、「スイカ」図柄を下段または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左リールに対応する停止制御テーブルを作成する処理)を含む、

ことを特徴としている。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0554

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0554】

本発明の請求項3に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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)をステップングモータ(32L、32C、32R)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(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と、

遊技者所有の遊技球(パチンコ球)を取り込む取込装置(取込装置100)と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部(1BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6)と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御(取込制御処理)を行う取込制御手段(CPU

4 1 a) と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段（CPU 4 1 a による BET 処理）と、

を備え、

前記賭数設定手段により 1 ゲームに対して所定数の賭数（1 または 3）が設定され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遊技球を用いたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ 3 6）の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合（当選確率）が異なる予め定められた範囲の複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段（CPU 4 1 a による設定変更処理）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含む遊技の制御を行う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（RAM 4 1 c）と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段（RAM 4 1 c）に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段（バックアップ電源）と、

前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（CPU 4 1 a による RAM パリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段（RAM 異常エラー）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段（RAM 4 1 c）から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な前記予め定められた設定値の範囲（1～6）内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な前記予め定められた設定値の範囲（1～6）内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段（CPU 4 1 a による設定値データの判定）と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU 4 1 a による内部抽選）と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正ではないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第 2 の不能化手段（設定値異常エラー）と、

前記第 1 の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（RAM 異常エラー）においても前記第 2 の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（設定値異常エラー）においても、前記設定操作手段（リセット／設定スイッチ 3 6）の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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と、

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 8 L、8 C、8 R）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（CPU 4 1 a によるリールの停止制御）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の表示結果（停止位置）に対応する制御パターンを一意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、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17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17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）を含む、

ことを特徴としている。

本発明の請求項4に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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と、

遊技者所有の遊技球（パチンコ球）を貯留する遊技球貯留部（上皿26）と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部（1BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6）と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球（パチンコ球）を取り込む取込装置（取込装置100）と、

前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段（第1取込球検出スイッチ104、第2取込球検出スイッチ105）と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御（取込制御処理）を行う取込制御手段（CPU41a）と、

前記取込装置の取込動作により 1単位の賭数を設定するのに必要な単位球数（5球）の

遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段（CPU 41aによるBET処理）と、

を備え、

前記賭数設定手段により1ゲームに対して所定数の賭数（1または3）が設定され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遊技球を用いたスロットマシン（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（CPU 41a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（CPU 41aによるリールの停止制御）と、

を備え、

前記取込制御手段は、

前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量（取込球カウンタの値分のパチンコ球を取り込むための動作量）の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、

前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行（リトライ）回数が所定回数（2回）に達したとき（リトライカウンタの値が0のとき）に取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置（100）の取込動作により既に遊技球（パチンコ球）が取り込まれている状態において前記取込要求操作部（1BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6）が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数（1BETスイッチ5：5球、MAXBETスイッチ6：15球）から前記既に取り込まれた遊技球数（1BETスイッチ5が操作された場合：未使用球カウンタの値、MAXBETスイッチ6が操作された場合：BET数×5＋未使用球カウンタの値）を減算した数を前記取込要求数（取込球カウンタの値）として設定する取込要求数設定手段と、

を含み、

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の表示結果（停止位置）に対応する制御パターンを一意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、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17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17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)を含む、

ことを特徴としている。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0555

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0555】

本発明の請求項5に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1~4のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記導出制御手段(CPU41aによるリールの停止制御)は、前記複数の可変表示領域(左リール、中リール、右リール)のうち少なくとも1つの可変表示領域について前記第1の特定制御パターン(ハズレ時の停止制御テーブルによるリールの停止制御)が選択されたときに、前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が1図柄分回動される範囲内にあるとき(1図柄が変動する範囲内のタイミングで停止操作が行われたとき)にのみ前記特定の表示結果(チャンス目を構成する図柄が入賞ライン上に停止する表示結果)を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴としている。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0556

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0556】

本発明の請求項6に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1~5のいずれかに記載の遊技球を用いた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(CPU41aによる内部抽選)の決定結果が第2の決定結果であるとき(ボーナスに当選し、かつ他の役に当選していな

いとき)に、前記導出操作手段(ストップスイッチ8 L、8 C、8 R)が操作された時点から前記特定の表示結果(チャンス目を構成する図柄)が導出されるまでの変動量の平均値(平均引込コマ数)が前記第1の特定制御パターンを選択したときと異なるステップ数から前記特定の表示結果が特定される制御パターン(図16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左リールの停止制御、図17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)を前記第2の特定制御パターンとして選択する、

ことを特徴としている。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0557

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0557】

本発明の請求項7に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～6のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記導出制御手段(CPU41aによるリールの停止制御)は、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、前記導出操作手段(ストップスイッチ8 L、8 C、8 R)が操作された時点の前記ステップモータ(32 L、32 C、32 R)のステップ数が或るステップ数から前記表示帯が1図柄分回転される範囲以内にある異なるステップ数(ある図柄が基準位置に位置するステップ数から1図柄が変動する範囲以内の異なるステップ数)である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴としている。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0558

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0558】

本発明の手段1に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記事前決定手段(CPU41aによる内部抽選)により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データ(0～65535)を、ゲーム毎に判定用数値データ(内部抽選用の乱数)として判定領域に入力する数値データ入力手段(CPU41aによる乱数の取得)と、

前記入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ(判定値数の格納アドレス)を記憶する範囲特定データ記憶手段(役別テーブル(図40))と、

を備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び遊技球(パチンコ球)の付与を伴う小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データ(ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)+チェリーの判定値数の格納アドレス)を記憶し、

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範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞許容判定手段(役の当選判定)を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定する(当選が判定された役の当選フラグを設定する)

、
ことを特徴としている。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0559

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0559】

本発明の手段2に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データ（0～65535）を、ゲーム毎に判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU41aによる乱数の取得）と、

遊技球（パチンコ球）の付与を伴う小役入賞（小役）について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（小役の判定値数の格納アドレス）を記憶する小役入賞用範囲特定データ記憶手段（小役及び再遊技役用の役別テーブル）と、

前記特別入賞（ビッグボーナス（1）（2）、レギュラーボーナス（1））について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（特別役の判定値数の格納アドレス）を記憶する特別入賞用範囲特定データ記憶手段（特別役用の役別テーブル）と、

を備え、

前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複する判定値の範囲（ビッグボーナス（1）－A、ビッグボーナス（2）－Aの判定値の範囲）を含み、

前記事前決定手段は、

前記小役入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記小役入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する小役入賞許容判定手段（小役及び再遊技役の当選判定）と、

前記特別入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記小役入賞許容判定手段が判定に用いるのと同じ前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する特別入賞許容判定手段（特別役の当選判定）と、

を含み、

該事前決定手段は、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定する（ビッグボーナス（1）（2）とチェリーの当選がそれぞれ判定された場合に、双方の当選フラグを設定する）、

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】0560

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0560】

本発明の手段3に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項3～7、手段1、2のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ36）の操作に基づいて、前記事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）が入賞の発生を許容する旨を決定する割合（当選確率）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（CPU41aによる設定変更処理）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遊技の制御を行う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（RAM41c）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（CPU41aによるRAMパリティの判定及び破壊診断用データの判定）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（CPU41aによるエラー処理）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（設定変更処理により新たに設定値が選択・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（CPU41aによるゲーム処理への移行）と、

を備える、

ことを特徴としている。