

【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2008-253528(P2008-253528A)

【公開日】平成20年10月23日(2008.10.23)

【年通号数】公開・登録公報2008-042

【出願番号】特願2007-98896(P2007-98896)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成23年3月25日(2011.3.25)

【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であって、

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第1の特定付与入賞及び該第1の特定付与入賞と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞を含む付与入賞と、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と、を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により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、当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持越手段と、

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、

前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出された時点で、全ての可変表示領域を通る1以上の有効ラインと全ての可変表示領域を通る1以上の無効ラインとを含む複数のラインのうち前記有効ラインに停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する手段であり、前記有効ラインに所定の入賞図柄の組み合わせが停止したときに所定入賞が発生したことを判定し、前記有効ラインに特殊図柄の組み合わせが停止したときに特殊入賞が発生したことを判定し、前記有効ラインに第1の特定付与入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記第1の特定付与入賞が発生したことを判定し、前記有効ライ

ンに第2の特定付与入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記第2の特定付与入賞が発生したこととを判定する入賞判定手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記所定入賞を発生させる場合に、前記有効ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせが停止し、かつ前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する特殊表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特殊導出制御手段と、

前記所定入賞を発生させない場合に、前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を制限する特殊図柄導出制限手段と、

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と、

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特別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特別入賞制御パターンを選択する特別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、

前記特別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、

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であって、

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第1の特定付与入賞及び該第1の特定付与入賞と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞を含む付与入賞と、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と、を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により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、当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持越し手段と、

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、

前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出された時点で、全ての可変表示領域を通る1以上の有効ラインと全ての可変表示領域を通る1以上の無効ラインとを含む複数のラインのうち前記有効ラインに停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する手段であり、前記有効ラインに所定の入賞図柄の組み合わせが停止したときに所定入賞が発生したことを判定し、前記有効ラインに特殊図柄の組み合わせが停止したときに特殊入賞が発生したことを判定し、前記有効ラインに第1の特定付与入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記第1の特定付与入賞が発生したことを判定し、前記有効ラインに第2の特定付与入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記第2の特定付与入賞が発生したことを判定する入賞判定手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記所定入賞を発生させる場合に、前記有効ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせが停止し、かつ前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する特殊表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特殊導出制御手段と、

前記所定入賞を発生させない場合に、前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を制限する特殊図柄導出制限手段と、

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と、

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特別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特別入賞制御パターンを選択する特別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、

前記特別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、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

前記入賞判定手段は、前記有効ラインに第1の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞のうち第1の所定入賞が発生したことを判定し、前記有効ラインに第2の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞のうち第2の所定入賞が発生したことを判定し、

前記特殊導出制御手段は、

前記第1の所定入賞を発生させる場合に、前記有効ラインに前記第1の入賞図柄の組み合わせが停止し、かつ前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する第1の特殊表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う第1の特殊導出制御手段と、

前記第2の所定入賞を発生させる場合に、前記有効ラインに前記第2の入賞図柄の組み合わせが停止し、かつ前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する第2の特殊表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う第2の特殊導出制御手段と、

を含む、

ことを特徴とする請求項1または2に記載のスロットマシン。

【請求項4】

前記導出制御手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合で、かつ前記所定入賞を発生させる場合に、前記有効ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせが停止し、かつ前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止しない表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特別時所定入賞導出制御手段を含む、

ことを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記導出制御手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合で、かつ前記所定入賞を発生させない場合に、前記有効ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせが停止せず、かつ前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特別時非所定入賞導出制御手段を含む、

ことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項6】

前記事前決定手段は、前記特別遊技状態において、該特別遊技状態において前記付与入賞の発生時に付与されうる最大付与数未満の遊技用価値の付与を伴う第1の付与入賞の発生を許容する旨を決定するときに、前記最大付与数の遊技用価値の付与を伴う第2の付与入賞の発生を許容する旨を同時に決定し、

前記入賞判定手段は、前記有効ラインに第1の付与入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記第1の付与入賞が発生したことを判定し、前記有効ラインに第2の付与入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記第2の付与入賞が発生したことを判定し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記第1の付与入賞の発生を許容する旨及び前記第2の付与入賞の発生を許容する旨が同時に決定されている場合に、前記第2の付与入賞図柄の組み合わせが前記有効ラインに停止する表示結果を前記第1の付与入賞図柄の組み合わせが前記有効ラインに停止する表示結果よりも優先して前記可変表示領域に導出させる制御を行う優先導出制御手段を含む、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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（リール 2L、2C、2R の表示領域）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（リール 2L、2C、2R の表示領域）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（リール 2L、2C、2R の表示領域）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（スロットマシン 1）であって、

少なくともいずれか 1 つの可変表示領域（リール 2L、2C、2R の表示領域）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第 1 の特定付与入賞（1 枚（1））及び該第 1 の特定付与入賞（1 枚（1））と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第 2 の特定付与入賞（1 枚（2）/1 枚（3））を含む付与入賞（小役）と、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、チャレンジボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と、を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

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

前記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（ストップスイッチ 8L、8C、8R）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（リール 2L、2C、2R の表示領域）の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域（リール 2L、2C、2R の表示領域）の全てに表示結果が導出された時点で、全ての可変表示領域を通る 1 以上の有効ライン（入賞ライン L1 ~ L4）と全ての可変表示領域を通る 1 以上の無効ライン（仮想入賞ライン Lv）とを含む複数のラインのうち前記有効ライン（入賞ライン L1 ~ L4）に停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する手段であり、前記有効ライン（入賞ライン L1 ~ L4）に所定の入賞図柄の組み合わせ（オレンジ - リプレイ - ベル / オレンジ - ベル - ベル / オレンジ - ベル - リプレイ）が停止したときに所定入賞（チャレンジボーナス（1）/ リプレイ（2）/ 1 枚（4））が発生したことを判定し、前記有効ライン（入賞ライン L1 ~ L4）に特殊図柄の組み合わせ（チェリー - a n y - a n y）が停止したときに特殊入賞（チェリー）が発生したことを判定し、前記有効ライン（入賞ライン L1 ~ L4）に第 1 の特定付与入賞図柄の組み合わせ（赤 7 - ベル - ベル）が停止したときに前記第 1 の特定付与入賞（1 枚（1））が発生したことを判定し、前記有効ラインに第 2 の特定付与入賞図柄の組み合わせ（白 7 - ベル - ベル / 黒 B A R - ベル - ベル）が停止したときに前記第 2 の特定付与入賞（1 枚（2）/ 1 枚（3））が発生したことを判定する入賞判定手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記所定入賞（チャレンジボーナス（1）/ リプレイ（2）/ 1 枚（4））を発生させる場合に、前記有効ライン（入賞ライン L1 ~ L4）に前記所定の入賞図柄の組み合わせ

(オレンジ - リプレイ - ベル / オレンジ - ベル - ベル / オレンジ - ベル - リプレイ) が停止し、かつ前記無効ライン(仮想入賞ライン Lv)に前記特殊図柄の組み合わせ(チェリー - any - any)が停止する特殊表示結果(領域番号 12 ~ 14、または領域番号 20、21、1)を前記可変表示領域(左リールの表示領域)に導出させる制御を行う特殊導出制御手段と、

前記所定入賞を発生させない場合に、前記無効ライン(仮想入賞ライン Lv)に前記特殊図柄の組み合わせ(チェリー - any - any)が停止する表示結果を前記可変表示領域(左リールの表示領域)に導出させる制御を制限する特殊図柄導出制限手段と、

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と、

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特別入賞(特別役)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(左リールの表示領域)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(チャンス目を構成する表示結果)を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別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第 1 の特定付与入賞(1 枚(1))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(左リールの表示領域)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(チャンス目を構成する表示結果)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第 2 の特定付与入賞(1 枚(2) / 1 枚(3))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(左リールの表示領域)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(チャンス目を構成する表示結果)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(チャンス目を構成する表示結果)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、

前記特別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、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃って、所定入賞が発生した際に、無効ライン上に特殊図柄の組み合わせを停止させることにより、有効ライン上に揃えば特殊入賞が発生することとなる特殊図柄の組み合わせが無効ライン上に揃ったことで所定入賞が発生したように見せることが可能となり、特殊図柄の組み合わせがいずれかのラインに揃った際に、その揃ったラインが有効ラインであるか、無効ラインであるか、によって異なる入賞（有効ラインに揃えば特殊入賞、無効ラインに揃えば所定入賞）を発生したように見せることが可能となるため、入賞発生時における可変表示装置の表示態様に意外性を持たせることができ、興趣の高いものとすることができます。

また、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、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、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかつたときか、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、かつ第2の特定付与入賞を発生させることができなかつたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていない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、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定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されていないとき、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なく、事前決定手段により第1の特定付与入賞か第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、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的に選択される場合でも、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。

また、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、該第1の特定付与入賞を構成する入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃う表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、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、該第2の特定付与入賞を構成する入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃う表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうこととなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の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（リール2L、2C、2Rの表示領域）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（リール2L、2C、2Rの表示領域）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（リール2L、2C、2Rの表示領域）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（スロットマシン1）であって、

少なくともいすれか1つの可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）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第1の特定付与入賞（1枚（1））及び該第1の特定付与入賞（1枚（1））と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））を含む付与入賞（小役）と、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、チャレンジボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と、を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

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

前記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（ストップスイッチ8L、8C、8R）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（リール2L、2C、2Rの表示領域）の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）の全てに表示結果が導出された時点で、全ての可変表示領域を通る1以上の有効ライン（入賞ラインL1～L4）と全ての可変表示領域を通る1以上の無効ライン（仮想入賞ラインLv）とを含む複数のラインのうち前記有効ライン（入賞ラインL1～L4）に停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する手段であり、前記有効ライン（入賞ラインL1～L4）に所定の入賞図柄の組み合わせ（オレンジ・リプレイ・ベル／オレンジ・ベル・ベル／オレンジ・ベル・リプレイ）が停止したときに所定入賞（チャレンジボーナス（1）／リプレイ（2）/1枚（4））が発生したことを判定し、前記有効ライン（入賞ラインL1～L4）に特殊図柄の組み合わせ（チェリー-a n y -a n y）が停止したときに特殊入賞（チェリー）が発生したことを判定し、前記有効ライン（入賞ラインL1～L4）に第1の特定付与入賞図柄の組み合わせ（赤7・ベル・ベル）が停止したときに前記第1の特定付与入賞（1枚（1））が発生したことを判定し、前記有効ラインに第2の特定付与入賞図柄の組み合わせ（白7・ベル・ベル／黒B A R -ベル・ベル）が停止したときに前記第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））が発生したことを判定する入賞判定手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記所定入賞（チャレンジボーナス（1）／リプレイ（2）/1枚（4））を発生させる場合に、前記有効ライン（入賞ラインL1～L4）に前記所定の入賞図柄の組み合わせ（オレンジ・リプレイ・ベル／オレンジ・ベル・ベル／オレンジ・ベル・リプレイ）が停止し、かつ前記無効ライン（仮想入賞ラインLv）に前記特殊図柄の組み合わせ（チェリー-a n y -a n y）が停止する特殊表示結果（領域番号12～14、または領域番号20、21、1）を前記可変表示領域（左リールの表示領域）に導出させる制御を行う特殊導出制御手段と、

前記所定入賞を発生させない場合に、前記無効ライン（仮想入賞ラインLv）に前記特殊図柄の組み合わせ（チェリー-a n y -a n y）が停止する表示結果を前記可変表示領

域（左リールの表示領域）に導出させる制御を制限する特殊図柄導出制限手段と、

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と、

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特別入賞（特別役）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（左リールの表示領域）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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別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第1の特定付与入賞（1枚（1））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（左リールの表示領域）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（チャンス目を構成する表示結果）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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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（左リールの表示領域）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（チャンス目を構成する表示結果）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（チャンス目を構成する表示結果）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、

前記特別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、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃って、所定入賞が発生した際に、無効ライン上に特殊図柄の組み合わせを停止させることにより、有効ライン上に揃えば特殊入賞が発生することとなる特殊図柄の組み合わせが無効ライン上に揃ったことで所定入賞が発生したように見せることが可能となり、特殊図柄の組み合わせがいずれかのラインに揃った際に、その揃ったラインが有効ラインであるか、無効ラインであるか、によって異なる入賞（有効ラインに揃えば特殊入賞、無効ラインに揃えば所定入賞）を発生したように見せることが可能となるため、入賞発生時における可変表示装置の表示態様に意外性を持たせることができ、興趣の高いものとすることができます。

また、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、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、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかつたときか、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、かつ第2の特定付与入賞を発生させることができなかつたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていない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、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定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されていないとき、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なく、事前決定手段により第1の特定付与入賞か第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、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的に選択される場合でも、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るとなる。

また、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、該第1の特定付与入賞を構成する入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃う表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、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、該第2の特定付与入賞を構成する入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃う表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうこととなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

尚、請求項1、2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、2において前記特定の表示結果は、前記特別入賞を構成する表示結果

(特別入賞を構成する入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃う表示結果)とは異なる表示結果であっても良いし、前記特別入賞を構成する表示結果と同一の表示結果であっても良い。

また、請求項1、2において前記特定の表示結果は、第1の特定の表示結果と、該第1の特定の表示結果とは異なる第2の特定の表示結果と、を少なくとも含む複数種類の表示結果を含むものでも良く、この場合、例えば第1の特定付与入賞許容時導出制御手段は第1の特定の表示結果を導出させ、第2の特定付与入賞許容時導出制御手段は第2の特定の表示結果を導出させる、つまり、第1の特定付与入賞許容時導出制御手段及び第2の特定付与入賞許容時導出制御手段それぞれが種類の異なる特定の表示結果を導出させるようにしても良い。

また、請求項1、2において前記特殊図柄導出制限手段が前記所定入賞を発生させない場合に、前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を制限するとは、所定入賞を発生させない場合に、所定入賞を発生させる場合に比較して前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する表示結果が前記可変表示領域に導出される割合が低くなるように制御するものであれば良く、所定入賞を発生させない場合に、前記無効ラインに前記特殊図柄の組み合わせが停止する表示結果を前記可変表示領域に一切表示させないものであっても良い。

また、請求項1、2において前記特殊図柄の組み合わせとは、全ての可変表示領域においてライン上に停止する図柄がそれぞれ定められた図柄の組み合わせ(例えば、「7 - 7 - 7」の組み合わせなど)であっても良いし、いずれかの決められた可変表示領域においてライン上に停止する図柄が定められているが、他の可変表示領域については、ライン上に停止する図柄が定められていない(いずれの図柄でも良い)図柄の組み合わせ(例えば、「チェリー - any - any」などのいわゆる単図柄入賞)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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の請求項3に記載のスロットマシンは、請求項1または2に記載のスロットマシンであって、

前記入賞判定手段は、前記有効ライン(入賞ラインL1～L4)に第1の入賞図柄の組み合わせ(オレンジ-リプレイ-ベル/オレンジ-ベル-ベル)が停止したときに前記所定入賞のうち第1の所定入賞(チャレンジボーナス(1)/リプレイ(2))が発生したことを判定し、前記有効ライン(入賞ラインL1～L4)に第2の入賞図柄の組み合わせ(オレンジ-ベル-リプレイ)が停止したときに前記所定入賞のうち第2の所定入賞(1枚(4))が発生したことを判定し、

前記特殊導出制御手段は、

前記第1の所定入賞(チャレンジボーナス(1)/リプレイ(2))を発生させる場合に、前記有効ライン(入賞ラインL1～L4)に前記第1の入賞図柄の組み合わせ(オレンジ-リプレイ-ベル/オレンジ-ベル-ベル)が停止し、かつ前記無効ライン(仮想入賞ラインLv)に前記特殊図柄の組み合わせ(チェリー-any-any)が停止する第1の特殊表示結果(領域番号12～14、または領域番号20、21、1)を前記可変表示領域(左リールの表示領域)に導出させる制御を行う第1の特殊導出制御手段と、

前記第2の所定入賞(1枚(4))を発生させる場合に、前記有効ライン(入賞ラインL1～L4)に前記第2の入賞図柄の組み合わせ(オレンジ-ベル-リプレイ)が停止し、かつ前記無効ライン(仮想入賞ラインLv)に前記特殊図柄の組み合わせ(チェリー-any-any)が停止する第2の特殊表示結果(領域番号12～14、または領域番号20、21、1)を前記可変表示領域(左リールの表示領域)に導出させる制御を行う第2の特殊導出制御手段と、

を含む、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる入賞が発生した場合でも、無効ライン上には共通の特殊図柄の組み合わせが停止することとなるため、同じ特殊図柄の組み合わせが無効ラインに停止した場合でも、実際に発生した入賞によって付与される価値が異なることとなるので、ゲームの結果に意外性を持たせることができる。

【手続補正4】

【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】

本発明のスロットマシンは、請求項3に記載のスロットマシンであって、

前記第1の所定入賞または前記第2の所定入賞の少なくとも一方は、遊技者にとって有利な有利状態への移行を伴う移行入賞（チャレンジボーナス（1）、リプレイ（2））である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、同じ特殊図柄の組み合わせが無効ラインに停止した場合でも、遊技者にとって有利な有利状態へ移行する場合もあれば、移行しない場合もあり、特殊図柄の組み合わせが無効ラインに停止した際に、有利状態へ移行することへの遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

尚、移行入賞は、前記特別遊技状態への移行を伴う特別入賞であっても良いし、その他の遊技者にとって有利な有利状態へ移行する特別入賞以外の移行入賞であっても良い。