

【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2011-88011(P2011-88011A)

【公開日】平成23年5月6日(2011.5.6)

【年通号数】公開・登録公報2011-018

【出願番号】特願2011-25843(P2011-25843)

【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

【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識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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できない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すべ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合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

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する再ゲーム入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記再ゲーム入賞のうち通常再ゲーム入賞および特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれてあり、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタ

タイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させ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識別情報を所定の順序で周期的に移動させて変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する再ゲーム入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報をいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記再ゲーム入賞のうち通常再ゲーム入賞および特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常再ゲーム入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれており、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項3】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する再ゲーム入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記再ゲーム入賞のうち通常再ゲーム入賞および特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊再ゲーム入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれてあり、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項4】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう付与入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記付与入賞のうち通常付与入賞および特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれておる、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなつた場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊付与用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかつたときには前記通常付与用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 5】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させて変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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すべ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合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つて、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう付与入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記付与入賞のうち通常付与入賞および特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常付与入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれておる、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せを構

成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊付与用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常付与用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 6】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させて変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう付与入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記付与入賞のうち通常付与入賞および特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊付与入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれてあり、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊付与用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常付与用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記

特定遊技状態への制御を終了させ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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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できない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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する再ゲーム入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記再ゲーム入賞のうち通常再ゲーム入賞および特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれてあり、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【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】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のう

ちいすれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊再ゲーム用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常再ゲーム用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能となり、特殊再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能になるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興趣を向上させることができる。

【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】

(2) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する再ゲーム入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいすれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記再ゲーム入賞のうち通常再ゲーム入賞および特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常再ゲーム入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれており、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいすれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【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】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊再ゲーム用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常再ゲーム用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になり、特殊再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興趣を向上させることができる。

【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】

(3) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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できない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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する再ゲーム入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記再ゲーム入賞のうち通常再ゲーム入賞および特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊再ゲーム入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれており、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常再ゲーム用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【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】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊再ゲーム用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常再ゲーム用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になり、特殊再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大されることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

【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】

(4) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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できない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け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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう付与入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記付与入賞のうち通常付与入賞および特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊付与用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常付与用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【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】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊付与用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常付与用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値が付与され、特殊付与入賞が発生した場合には通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値が付与されるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上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】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(5) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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できない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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう付与入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記付与入賞のうち通常付与入賞および特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常付与入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれてあり、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊付与用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常付与用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きな遊技用価値を付与し、前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【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】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊付与用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常付与用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常付与入賞が発生した場合には所定大きな遊技用価値が付与され、特殊付与入賞が発生した場合には通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値が付与されるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

(6) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該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できない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すべ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合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、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう付与入賞を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記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手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報をいずれかを導出させる導出制御手段と、

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特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記付与入賞のうち通常付与入賞および特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊付与入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれてあり、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊付与用の表示結果の組合せを導出し、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常付与用の表示結果の組合せを導出し、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のう

ちいすれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊付与用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常付与用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値が付与され、特殊付与入賞が発生した場合には通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値が付与されるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ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】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【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】0026

【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】0027

【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】0028

【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】0029

【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】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0378

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0378】

(28) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

(A) 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(たとえば、3)の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数種類の識別情報(図柄)を変動表示させる可変表示装置(可変表示装置2)に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン(スロットマシン1)において、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるための遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段(ステップスイッチ42L、42C、42R)と、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、複数種類の入賞表示結果(ビッグボーナス(1)、(2)、チャレンジボーナス、チェリー、メロン、ブドウ、3択役A～C、リプレイ(1)～(3))各々の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段(ステップS403)と、

前記事前決定手段の決定結果(当選フラグ)および前記停止操作検出手段により検出された停止操作(停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミング、停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序等)に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段(ステップS404、ステップS807、S811～S814等参照)と、

前記複数種類の入賞表示結果のうちいずれかが導出されたときに、該導出された入賞表示結果に予め定められた大きさ(図5(a)の払出枚数の欄参照)の前記遊技用価値の付与を行なう遊技用価値付与手段(ステップS406)とを備え、

前記遊技用価値付与手段は、

設定された賭数が同じゲームにおいて、前記導出制御手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた第1入賞表示結果(リプレイ(1)参照、3択役A)が導出されたときと第2入賞表示結果(リプレイ(2)参照、3択役B)が導出されたときと第3入賞表示結果(リプレイ(3)参照、3択役C)が導出されたときとで同じ大きさの前記遊技用価値の付与を行ない(ステップS924)、

前記導出制御手段は、

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前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されているとき(リプレイ(1)とリプレイ(2)とが同時当選しているとき参照、3択役Aと3択役Bとが同時当選しているとき)に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が所定の第1の手順(第1に停止ボタン12Lが操作されること)に従った停止操作であることを条件として前記第1入賞表示結果

を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第1の手順以外の手順（第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第2入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ（図7参照）、

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前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されているとき（リプレイ（1）とリプレイ（3））とが同時当選しているとき参照、3択役Aと3択役Cとが同時当選しているとき）に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第1の手順と異なる所定の第2の手順（第1に停止ボタン12Rが操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第1入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第2の手順（第1に停止ボタン12Lまたは12Cが操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第3入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる（図7参照）。

このような構成によれば、事前決定手段による決定によって第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第1の手順で変動表示を停止させることにより第1入賞表示結果を導出させ、第1の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第2入賞表示結果を導出させることができる。また、事前決定手段による決定によって第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第2の手順で変動表示を停止させることにより第1入賞表示結果を導出させ、第2の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第3入賞表示結果を導出させることができる。これにより、入賞表示結果を導出させるか否かの処理として事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じて入賞表示結果を導出させるための手順が特定され、遊技者の停止操作に応じた手順によって導出させる入賞表示結果を変化させることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

また、第1入賞表示結果および第2入賞表示結果は、設定された賭数が同じゲームにおいて、導出されることにより同じ大きさの遊技用価値が付与される入賞表示結果である。また、第1入賞表示結果および第3入賞表示結果は、設定された賭数が同じゲームにおいて、導出されることにより同じ大きさの遊技用価値が付与される入賞表示結果である。これにより、遊技者の停止操作に応じた手順によって導出させる入賞表示結果を変化させつつ、導出されることにより付与される遊技用価値を同じにすることで、遊技の公平性を担保することができる。

（B）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（たとえば、3）の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数種類の識別情報（図柄）を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるための遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ42L、42C、42R）と、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、複数種類の入賞表示結果（ビッグボーナス（1）、（2）、チャレンジボーナス、チェリー、メロン、ブドウ、3択役A～C、リプレイ（1）～（3））各々の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS403）と、

前記事前決定手段の決定結果（当選フラグ）および前記停止操作検出手段により検出された停止操作（停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミング、停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序等）に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段（ステップS404、ステップS807、S811～S814等参照）と、

前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた第1入賞表示結果（リプレイ（1））、第2入賞表示結果（リプレイ（2））、および第3入賞表示結果（リプレイ（3））のうちいずれかが導出されたときに、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうこ

とが可能な再ゲームを付与する再ゲーム付与手段（ステップ S 924）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複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されているとき（リプレイ（1）とリプレイ（2）とが同時当選しているとき）に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が所定の第1の手順（第1に停止ボタン12Lが操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第1入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第1の手順以外の手順（第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第2入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ（図7参照）。

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前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されているとき（リプレイ（1）とリプレイ（3）とが同時当選しているとき）に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第1の手順と異なる所定の第2の手順（第1に停止ボタン12Rが操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第1入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第2の手順以外の手順（第1に停止ボタン12Lまたは12Cが操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第3入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる（図7参照）。

このような構成によれば、事前決定手段による決定によって第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第1の手順で変動表示を停止させることにより第1入賞表示結果を導出させ、第1の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第2入賞表示結果を導出させることができる。また、事前決定手段による決定によって第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第2の手順で変動表示を停止させることにより第1入賞表示結果を導出させ、第2の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第3入賞表示結果を導出させることができる。これにより、入賞表示結果を導出させるか否かの処理として事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じて入賞表示結果を導出させるための手順が特定され、遊技者の停止操作に応じた手順によって導出させる入賞表示結果を変化させることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

また、第1入賞表示結果、第2入賞表示結果、および第3入賞表示結果は、再ゲームが付与される入賞表示結果である。これにより、遊技者の停止操作に応じた手順によって導出させる入賞表示結果を変化させつつ、導出させることにより付与される遊技用価値を同じにすることができるため、遊技の公平性を担保することができる。

第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との組合せ、および第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との組合せとしては、設定された賭数が同じゲームにおいて、実質的に同じ大きさの遊技用価値が付与される入賞表示結果同士であればどのような種類の入賞表示結果の組合せでもよく、たとえば、ゲームに設定された賭数に関係なく実質的に付与される遊技用価値の大きさが一定の小役表示結果と、ゲームに設定された賭数に応じて実質的に付与される遊技用価値の大きさが変化する再遊技表示結果との組合せであってもよい。

また、上記したスロットマシンにおいて、第1の手順に従った停止操作とは、少なくとも複数の可変表示部のうち第1番目に予め定められた第1可変表示部（リール3L）を停止させることであり、第1の手順以外の手順に従った停止操作とは、少なくとも複数の可変表示部のうち第1番目に第1可変表示部（リール3L）以外の可変表示部を停止させることであってもよい。また、他の例として、第1の手順に従った停止操作とは、第1のタイミングで予め定められた第1可変表示部（リール3L）を停止させることであり、第1の手順以外の手順に従った停止操作とは、第1のタイミング以外のタイミングで第1可変表示部を停止させることであってもよい。第2の手順についても同様である。

また、上記したスロットマシンにおいて、事前決定手段により複数種類の入賞表示結果のうち第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているときに、導出制御

手段により第1入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第1のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよく、また、導出制御手段により第2入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第2のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよい。また、事前決定手段により複数種類の入賞表示結果のうち第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているときに、導出制御手段により第1入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第3のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよく、また、導出制御手段により第3入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第4のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよい。

(C) 所定の開始条件(初期化条件)が成立してから前記導出制御手段により前記第2入賞表示結果および前記第3入賞表示結果のうちいずれかが導出されるまで、遊技者にとって有利な特定遊技状態(初期遊技状態)に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段(ステップS211、S918、S920)と、

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前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として所定の第1特定演出(リプレイ(2)当選時の当選役報知演出)を行ない、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前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として前記第1特定演出と異なる第2特定演出(リプレイ(3)当選時の当選役報知演出)を行なう特定演出実行手段(ステップS1205)とをさらに備える。

このような構成によれば、第1特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第1の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。また、第2特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第2の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。これにより、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

上記したスロットマシンにおいて、第1特定演出は、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されている旨を報知する演出であってもよく、第2入賞表示結果の導出が許容されている旨を報知する演出であってもよく、第1入賞表示結果を導出させるための第1の手順に従った停止操作方法を報知する演出であってもよい。また、第2特定演出についても同様に、第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されている旨を報知する演出であってもよく、第3入賞表示結果の導出が許容されている旨を報知する演出であってもよく、第1入賞表示結果を導出させるための第2の手順に従った停止操作方法を報知する演出であってもよい。

(D) 所定の開始条件(初期化条件)が成立してから前記導出制御手段により前記第1入賞表示結果が導出されるまで、遊技者にとって有利な特定遊技状態(初期遊技状態)に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段(ステップS211、変形例におけるRT1カウンタの値を設定するステップ)と、

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前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として所定の第1特定演出(リプレイ(2)当選時の当選役報知演出)を行ない、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前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として前記第1特定演出と異なる第2特定演出(リプレイ(3)当選時の当選役報知演出)を行なう特定演出実行手段(ステップS1205)とをさらに備える。

このような構成によれば、第1特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第1の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。また、第2特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として前記第1特定演出と異なる第2特定演出(リプレイ(3)当選時の当選役報知演出)を行なう特定演出実行手段(ステップS1205)とをさらに備える。

果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第2の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。これにより、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

(E) 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前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されているときに前記第1特定演出を行なうか否かを決定し、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前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されているときに前記第2特定演出を行なうか否かを決定する特定演出実行決定手段（ステップS1203、S1204）をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出実行決定手段による決定結果に応じて、前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なう（ステップS1205）。

このような構成によれば、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているとき、または第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているとき、所定の割合で第1特定演出や第2特定演出が行なわれるようになることができる。このため、第1特定演出や第2特定演出が行なわれていないときにも、特定遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を遊技者に抱かせることができ、遊技がマンネリ化してしまうことを防止することができる。

(F) 前記特定演出実行決定手段は、所定の有利条件が成立しているとき（ナビ権を取得しているとき、ナビフラグがセットされているとき）に、当該所定の有利条件が成立していないとき（ナビ権を喪失しているとき、ナビフラグがセットされていないとき）よりも、高い割合（ナビ権を喪失しているときに5%の割合であるのに対し、ナビ権を取得しているときに80%の割合になる）で前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なうと決定する（図21参照）。

このような構成によれば、所定の有利条件が成立しているときに第1特定演出または第2特定演出を行なうと決定される割合が高いため、所定の有利条件の成立に対して遊技者が抱く期待感を向上させることができる。

(G) 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前記第2入賞表示結果の導出が許容されているとき（ステップS1201でYES）および前記第3入賞表示結果の導出が許容されているとき（ステップS1201でYES）に所定の許容演出（リプレイ（2）またはリプレイ（3）当選時の当選役の種類報知演出、リプレイに当選していることを報知する演出）を行なう許容演出実行手段（ステップS1205）をさらに備える。

このような構成によれば、第1特定演出や第2特定演出が行なわれなかつた場合であつても、許容演出が行なわれることがある。このため、特定遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を意図的に遊技者に抱かせることができ、注意深く遊技を進行させることができる。

(H) 少なくとも前記事前決定手段を含む第1基板（遊技制御基板101）と、少なくとも前記特定演出実行手段を含む第2基板（演出制御基板102）とをさらに備え、

前記第1基板は、

前記事前決定手段の決定結果を特定するための決定結果情報（当選状況通知コマンド）を前記第2基板に送信する決定結果情報送信手段（ステップS730）をさらに含み、

前記特定演出実行手段は、前記決定結果情報送信手段からの前記決定結果情報（リプレイ（2）、（3）を示す当選状況通知コマンド）に基づき、前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なう（図20のステップS1201～ステップS1205参照）。

このような構成によれば、第1特定演出または第2特定演出を行なうための処理を第2基板側において行なうことができるため、第1基板側において当該処理を行なう制御負担を第2基板側に分担でき、第1基板側の制御負担を軽減することができる。