

【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11月15日(2012.11.15)

【公開番号】特開2012-81355(P2012-81355A)

【公開日】平成24年4月26日(2012.4.26)

【年通号数】公開・登録公報2012-017

【出願番号】特願2012-20926(P2012-20926)

【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 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成24年9月28日(2012.9.28)

【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を周期的に変動表示可能な複数の可変表示領域のそれ
ぞれに表示結果を導出させることが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全てに前記表示結果が導出されることに
より1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出
された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであつ
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、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、該特別入賞以外の入賞であって前記遊技
用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞及び前記遊
技用価値の付与を伴う付与入賞を含む一般入賞と、を含む複数種類の入賞について発
生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記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、

周期的に変動する前記可変表示領域の1周を複数に分割して割り当てられた複数の操作
タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合
に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制
御テーブルを複数記憶する導出制御テーブル記憶手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されてい
る複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する導出制御テーブル選択手段と、

前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報を、前記複数の操作

タイミングのそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域と、

前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブルを読み出し、該導出制御テーブルに基づく前記導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域に格納する第1の導出情報格納手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出操作手段の操作タイミング毎に該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果を検索する表示結果検索手段と、

前記表示結果検索手段の検索結果に基づく前記導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域に格納する第2の導出情報格納手段と、

を含み、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出情報格納領域において該導出操作手段の操作タイミングに対応して格納されている前記導出情報により特定される表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行い、

前記導出制御テーブル選択手段は、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にも前記一般入賞のうち特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合にも、前記特別入賞に対応する入賞表示結果と、前記特定一般入賞に対応する入賞表示結果と、他の導出制御テーブルでは特定されない特殊表示結果と、がそれぞれ特定可能となるように定められた共通導出制御テーブルを選択し、

前記共通導出制御テーブルに基づく前記導出情報は、前記特定一般入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報と、前記特別入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報とを含み、

さらに前記導出制御手段は、

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が決定されている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な前記特定一般入賞の成立を回避する前記特定一般入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第1の表示結果検索手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な前記特別入賞の成立を回避する前記特別入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第2の表示結果検索手段と、

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ている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記共通導出制御テーブルに基づいて前記導出情報格納領域に格納された導出情報のうち前記特定一般入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報を、前記第1の表示結果検索手段により特定された前記特定一般入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報に更新する第1の導出情報更新手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記共通導出制御テーブルに基づいて前記導出情報格納領域に格納された導出情報のうち前記特別入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報を、前記第2の表示結果検索手段により特定された前記特別入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報に更新する第2の導出情報更新手段と、

を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

外部出力信号を出力するための制御を行う外部出力制御手段を備え、

前記外部出力制御手段による2種類以上の外部出力信号を1種類の信号に変換して出力する

ことを特徴とする請求項1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】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【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】

【特許文献1】特開平2-283385号公報

【特許文献2】特開2003-325753号公報

【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】削除

【補正の内容】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、可変表示装置の表示結果を多様化でき、かつ表示結果の導出制御に用いるテーブルデータの格納容量を抑えることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【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】

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を周期的に変動表示可能な複数の可変表示領域のそれ
ぞれに表示結果を導出させることができる可変表示装置を備え、

遊び用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始
可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることに
より1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出
された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであつ
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、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、該特別入賞以外の入賞であつて前記遊技
用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞及び前
記遊技用価値の付与を伴う付与入賞を含む一般入賞と、を含む複数種類の入賞について発
生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記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、

周期的に変動する前記可変表示領域の1周を複数に分割して割り当てられた複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブルを複数記憶する導出制御テーブル記憶手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する導出制御テーブル選択手段と、

前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域と、

前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブルを読み出し、該導出制御テーブルに基づく前記導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域に格納する第1の導出情報格納手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出操作手段の操作タイミング毎に該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果を検索する表示結果検索手段と、

前記表示結果検索手段の検索結果に基づく前記導出情報を、前記複数の操作タイミングのそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域に格納する第2の導出情報格納手段と、

を含み、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出情報格納領域において該導出操作手段の操作タイミングに対応して格納されている前記導出情報により特定される表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行い、

前記導出制御テーブル選択手段は、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にも前記一般入賞のうち特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合にも、前記特別入賞に対応する入賞表示結果と、前記特定一般入賞に対応する入賞表示結果と、他の導出制御テーブルでは特定されない特殊表示結果と、がそれぞれ特定可能となるように定められた共通導出制御テーブルを選択し、

前記共通導出制御テーブルに基づく前記導出情報は、前記特定一般入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報と、前記特別入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報とを含み、

さらに前記導出制御手段は、

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が決定されている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な前記特定一般入賞の成立を回避する前記特定一般入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第1の表示結果検索手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な前記特別入賞の成立を回避する前記特別入賞の非入賞表示結果を検索・特定する第2の表示結果検索手段と、

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ている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記共通導出制御テーブルに基づいて前記導出情報格納領域に格納された導出情報のうち前記特定一般入賞の発生が不可避となる表示結果が特定される導出情報を、前記第1の表示結果検索手段により特定された前記特定一般入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報に更新する第1の導出情報更新手段と、

前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、いずれかの可変表示領域に表示結果が導出された後、他の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前の段階で前記共通導出制御テーブルに基づいて前記導出情報格納領域に格納された導出情報のうち前記特別入賞の発生が不可避となる表示結果

が特定される導出情報を、前記第2の表示結果検索手段により特定された前記特別入賞の非入賞表示結果が特定される導出情報に更新する第2の導出情報更新手段と、
を含む

ことを特徴としている。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、請求項1に記載のスロットマシンであつて、

外部出力信号を出力するための制御を行う外部出力制御手段を備え、
前記外部出力制御手段による2種類以上の外部出力信号を1種類の信号に変換して出力する

ことを特徴としている。

本発明の手段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を変動表示可能な3つ可変表示領域（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でき可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）を備え、

遊技用価値（メダル）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（スロットマシン1）であつて、

少なくともいすれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（リプレイ）及び前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）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の操作）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作）が操作されたときに、該導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作）に対応する可変表示領域（ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作）の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞（リプレイ）の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う再遊技高確率状態（RT（2））に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記再遊技高確率状態（RT（2））が開始した後、所定の終了条件が成立したときに該再遊技高確率状態（RT（2））を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

を備え、

前記再遊技高確率状態終了手段は、前記再遊技高確率状態（RT（2））が開始した後、消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達する前に前記付与入賞（小役）のうちの特定付与入賞（転落役）が発生したとき、または前記特定付与入賞（RT（2））が発生せずに前記規定ゲーム数に到達したときに当該再遊技高確率状態（RT（2））を終了させ、

前記導出制御手段は、

予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブル（停止制御テーブル）を複数記憶する導出制御テーブル記憶手段（ROM41bに格納されたテーブル作成用データ）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する（内部抽選の結果、停止済みのリールの停止位置に対応する停止制御テーブルを選択する）導出制御テーブル選択手段と、

前記導出操作手段が操作された時点において該導出操作手段に対応する可変表示領域に、前記事前決定手段の決定結果に応じて導出可能な表示結果（0～4の滑りコマ数別に当

選役が入賞ラインに揃う停止位置)を検索する表示結果検索手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブル(停止制御テーブル)に基づいて表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行う第1の導出制御手段(テーブル方式、テーブル+コントロール方式による停止制御)と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記表示結果検索手段により検索された表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行う第2の導出制御手段(コントロール方式による停止制御)と、

を含み、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記第1の導出制御手段(テーブル方式、テーブル+コントロール方式による停止制御)または前記第2の導出制御手段(コントロール方式による停止制御)のいずれか一方により前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行うとともに、

さらに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特定付与入賞(転落役)の発生を許容する旨の決定を含む第1の決定結果(ハズレ及び取りこぼしのある役)である場合に、最初に操作された導出操作手段に対応する第1可変表示領域(第1停止リール)、最後に操作された導出操作手段に対応する第3可変表示領域(第3停止リール)及び前記第1可変表示領域(第1停止リール)に対応する導出操作手段が操作されてから前記第3可変表示領域(第3停止リール)に対応する導出操作手段が操作されるまでの間に操作された導出操作手段に対応する第2可変表示領域(第2停止リール)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前記第1の導出制御手段(テーブル方式、テーブル+コントロール方式による停止制御)により表示結果を導出させる制御を行う第1結果時導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果(取りこぼしのない役)である場合に、前記第1可変表示領域(第1停止リール)、前記第2可変表示領域(第2停止リール)及び前記第3可変表示領域(第3停止リール)のうち、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の決定結果(ハズレ及び取りこぼしのある役)である場合よりも多くの可変表示領域について前記第2の導出制御手段(コントロール方式による停止制御)により表示結果を導出させる制御を行う第2結果時導出制御手段と、

を含み、

前記第1結果時導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定付与入賞(転落役)の発生を許容する旨が決定され、特定入賞操作手順(当選した色のチェリーの引込範囲のタイミングで左リールの停止操作を行う手順)で前記導出操作手段の操作がなされたときに、該特定付与入賞(転落役)に対応する表示結果の組合せとなるように前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行い、前記特定入賞操作手順とは異なる非特定入賞操作手順(当選した色のチェリーの引込範囲外のタイミングで左リールの停止操作を行う手順)で前記導出操作手段の操作がなされたときに、該特定付与入賞(転落役)に対応する表示結果の組合せとならないように前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う特定導出制御手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態の開始後、再遊技高確率状態が終了することとなる特定付与入賞の発生を許容する旨が決定されても、第2の特定入賞操作手順、すなわち特定付与入賞の発生を回避可能な操作手順にて遊技者が操作を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によって再遊技高確率状態を規定ゲーム数まで継続させることができるので、再遊技高確率状態が単調となってしまうことがなく、興奮を高めることができる。

また、事前決定手段による決定結果、可変表示領域の停止時期に応じて導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御と、表示結果検索手段により検索された表示結果を可変表示領域に導出させる制御と、が併用されるので、事前決定手段による全ての決定結果、可変表示領域の全ての停止時期について導出制御テーブルを予め用意する必要がないため、導出制御テーブルの格納容量が少なくて済む。

また、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合には、少なくとも1つの停止時期（可変表示領域）について導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御（第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御）を行うのに対して、事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合には、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合よりも多くの停止時期（可変表示領域）について表示結果検索手段により検索された表示結果を可変表示領域に導出させる制御（第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御）を行っており、第1の決定結果である場合には、第2の決定結果よりも相対的に多い停止時期について第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御が行われるため、表示結果を多様に設計できる一方、第2の決定結果である場合には、第1の決定結果よりも相対的に多い停止時期について第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御が行われるため、第2の決定結果である場合に必要となる導出制御テーブルの格納容量を大幅に削減することができる。すなわち事前決定手段の決定結果の種類に合わせて表示結果を多様に設計することも導出制御テーブルの格納容量を削減することも可能となる。

また、事前決定手段により特定付与入賞、すなわち導出操作手段の操作手順によっては取りこぼす可能性のある入賞の発生を許容する旨が決定された場合には、相対的に多い停止時期について第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御が行われるため、特定付与入賞の発生を許容する旨が決定され、かつ該特定付与入賞を発生させることができなかった場合の表示結果に多様性をもたらせることができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記再遊技高確率状態は、例えば、予め定められた入賞が発生することや可変表示装置の表示結果が予め定められた表示結果となること、遊技者にとって有利な遊技状態の終了時などを契機に開始するものであれば良い。

また、前記再遊技高確率状態終了手段は、特定付与入賞が発生したときに直ちに再遊技高確率状態を終了させるものであっても良いし、特定付与入賞が発生したことを契機に一定期間おいて再遊技高確率状態を終了させるものであっても良い。

また、予め定められた複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブルとは、導出操作手段が操作されてから表示結果が導出されるまでの図柄の移動量（いわゆる滑りコマ数）や、導出される表示結果を特定可能な識別番号などが各操作タイミング毎に登録されたデータ、予め定められた複数の導出位置のうち導出可能な導出位置を定めることによって、各操作タイミング毎に可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるようにしたデータなどである。また、これらのデータが所定のアルゴリズムにて展開できるように圧縮された状態のデータであっても良い。

また、表示結果検索手段が、前記事前決定手段の決定結果に応じて導出可能な表示結果を検索するタイミングは、導出操作手段が操作される前であっても後であっても良い。

また、導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合に、第1可変表示領域、第2可変表示領域及び第3可変表示領域に表示結果を導出させる時期のうち少なくともいずれか1つの時期について前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば良く、残りの時期については前記第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行えば良い。また、前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合に、全ての時期について前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであっても良い。

また、導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合に、第1可変表示領域、第2の可変表示領域及び第3可変表示領域に表示結果を導出させる時期のうち、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の決定結果である場合よりも多くの時

期について前記第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば良く、残りの時期については前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行えば良い。また、前記第1の決定結果である場合に全ての時期について前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば、前記第2の決定結果である場合に少なくとも1つの時期について第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば良い。また、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合に、全ての時期について前記第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであっても良い。

また、前記第1可変表示領域（最初に操作された導出操作手段に対応する最先可変表示領域）に対応する導出操作手段が操作されてから前記第3可変表示領域（最後に操作された導出操作手段に対応する最終可変表示領域）に対応する導出操作手段が操作されるまでの間に操作された導出操作手段に対応する第2可変表示領域（中間可変表示領域）は、1つの可変表示領域であっても良いし、複数の可変表示領域であっても良い。また、第2の可変表示領域（中間可変表示領域）が複数であれば、それぞれに対応して導出操作手段が設けられていれば良い。

【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】

本発明の手段2に記載のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、前記導出制御手段は、

前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報（滑りコマ数）を、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域（RAM41cに割り当てられた仮想滑りコマテーブル）と、

前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブル（停止制御テーブル）を読み出し、該導出制御テーブル（停止制御テーブル）に基づく前記導出情報（滑りコマ数）を、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納する導出情報格納手段と、を含み、

前記導出情報格納手段は、変動中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作される前（回転中のリールの停止操作が有効となる前）に、前記導出制御テーブル（停止制御テーブル）に基づく前記導出情報（滑りコマ数）を、該変動中の可変表示領域の前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納し、

前記第1の導出制御手段（テーブル方式、テーブル+コントロール方式による停止制御）は、前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）において該導出操作手段の操作タイミング（停止操作位置）に対応して格納されている前記導出情報（滑りコマ数）により特定される表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に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、導出操作手段が操作される前に導出制御テーブルに登録されている導出情報に基づく導出情報が導出情報格納領域に格納されるので、導出操作手段が操作された後に導出制御テーブルを読み出すために事前決定手段の決定結果や既に導出された表示結果などに応じた導出制御テーブルを特定するための処理を行う必要がなく、導出操作手段が操作された後、表示結果を導出させる制御を速やかに行うことができる。

また、前記導出制御テーブルは、圧縮された状態で記憶されていることが好ましく、このようにすることで導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。更に、前記導

出制御テーブルが圧縮された状態で記憶されている場合には、前記導出情報格納手段が、変動中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作される前に、前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブル（停止制御テーブル）を展開し、展開した導出制御テーブルに基づく導出情報（滑りコマ数）を前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納することが好ましく、このような場合には、導出操作手段が操作された後に導出制御テーブルを展開する必要がなく、導出操作手段が操作された後、表示結果を導出させる制御を一層速やかに行うことができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、手段2に記載のスロットマシンであって、前記導出制御手段は、前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報（滑りコマ数）を、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域（RAM41cに割り当てられた仮想滑りコマテーブル）を含み、

前記表示結果検索手段は、変動中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作される前（回転中のリールの停止操作が有効となる前）に、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）毎に前記事前決定手段の決定結果に応じて導出可能な表示結果（0～4の滑りコマ数別に当選役が入賞ラインに揃う停止位置）を検索し、該検索した表示結果を特定するための前記導出情報（滑りコマ数）を、該変動中の可変表示領域の前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納し、

前記第2の導出制御手段（コントロール方式による停止制御）は、前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）において該導出操作手段の操作タイミング（停止操作位置）に対応して格納されている前記導出情報（滑りコマ数）により特定される表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に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、導出操作手段が操作された後に事前決定手段の決定結果に応じて導出可能な表示結果を検索する必要がないので、導出操作手段が操作された後、表示結果を導出させる制御を速やかに行うことができる。

【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4に記載のスロットマシンは、手段1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記表示結果検索手段は、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）毎に前記事前決定手段の決定結果に応じて導出可能な表示結果（0～4の滑りコマ数別に当選役が入賞ラインに揃う停止位置）を検索し、

前記導出制御手段は、

前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報（滑りコマ数）を、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域（RAM41cに割り当てられた仮想滑りコマテーブル）と、

前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブル（停止制御テーブル）を読み出し、該導出制御テーブル（停止制御テーブル）に基づく前記導出情報（滑りコマ数）を、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納する導出情報格納手段と、

前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納されている前記導出情報（滑りコマ数）から特定される表示結果の優先度と、前記表示結果検索手段により検索された表示結果（滑りコマ数別に検索した停止位置）の優先度と、を各操作タイミング（停止操作位置）毎に比較する優先度比較判定手段と、

前記優先順位比較判定手段による比較の結果、前記表示結果検索手段により検索された表示結果（滑りコマ数別に検索した停止位置）の方が優先度が高い操作タイミング（停止操作位置）に対応して前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納されている前記導出情報（滑りコマ数）を、前記表示結果検索手段により検索された表示結果（滑りコマ数別に検索した停止位置）を特定するための前記導出情報（滑りコマ数）に更新する導出情報更新手段と、

を含み、

前記導出情報更新手段は、変動中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作される前（回転中のリールの停止操作が有効となる前）に、前記表示結果検索手段により検索された表示結果（滑りコマ数別に検索した停止位置）の方が優先度が高い操作タイミング（停止操作位置）に対応して前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納されている前記導出情報（滑りコマ数）を、前記表示結果検索手段により検索された表示結果（滑りコマ数別に検索した停止位置）を特定するための前記導出情報に更新し、

前記第1の導出制御手段（テーブル+コントロール方式による停止制御）は、前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）において該導出操作手段の操作タイミング（停止操作位置）に対応して格納されている前記導出情報（滑りコマ数）により特定される表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に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、導出制御テーブルを用いて可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う場合でも、導出制御テーブルから特定される表示結果以外の表示結果を導出させることができる。また、例えば、導出制御テーブルに誤った情報が定められている場合でも、導出される表示結果を事前決定手段の決定結果に応じて補正することが可能となる。

【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2～4において前記可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出情報とは、例えば、導出操作手段が操作されてから表示結果が導出されるまでの図柄の移動量（いわゆる滑りコマ数）や、導出される表示結果を特定可能な識別番号などが該当するものである。

【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5に記載のスロットマシンは、手段4に記載のスロットマシンであって、前記導出制御テーブル選択手段は、前記事前決定手段により第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））または第2の入賞（赤チェリー、青チェリー、白チェリー）の発生を

許容する旨が決定されているときに、前記複数の操作タイミングのうち重複しないタイミング（停止操作位置）に対して、前記第1の入賞に対応する表示結果と、前記第2の入賞に対応する表示結果と、がそれぞれ特定可能となるように定められた共通導出制御テーブルを選択し、

前記表示結果検索手段は、

前記事前決定手段により前記第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））の発生を許容する旨が決定されているときに、前記導出操作手段が操作された操作タイミング（停止操作位置）において該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果（0～4の滑りコマ数別の停止位置）から前記第2の入賞（赤チェリー、青チェリー、白チェリー）の成立を回避する第2の非入賞表示結果を検索して該第2の非入賞表示結果を特定し、

前記事前決定手段により前記第2の入賞（赤チェリー、青チェリー、白チェリー）の発生を許容する旨が決定されているときに、前記導出操作手段が操作された操作タイミング（停止操作位置）において該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果（0～4の滑りコマ数別の停止位置）から前記第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））の成立を回避する第1の非入賞表示結果を検索して該第1の非入賞表示結果を特定し、

前記優先度比較判定手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））または第2の入賞（赤チェリー、青チェリー、白チェリー）の発生を許容する旨が決定されているときに、前記共通導出制御テーブルから特定される表示結果が前記事前決定手段により許容する旨が決定されていない入賞が不可避となる不可避表示結果であるか否かを各操作タイミング（停止操作位置）毎に判定する表示結果判定手段を含み、

前記導出情報更新手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））または第2の入賞（赤チェリー、青チェリー、白チェリー）の発生を許容する旨が決定されているときに、前記表示結果判定手段により前記不可避表示結果であると判定された操作タイミング（停止操作位置）に対応して前記導出情報格納領域に格納されている前記導出情報（滑りコマ数）を、前記表示結果検索手段により検索された表示結果を特定するための前記導出情報（滑りコマ数）に更新する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通導出制御テーブルを用いることによって、第1の入賞、及び第2の入賞の発生を許容する旨が決定された場合の表示結果を容易に設計できるとともに、第1の入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、第2の入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、で個別に導出制御テーブルを用意せずに双方の決定結果に応じて表示結果を導出させる制御を行うことが可能となるので、可変表示装置の表示結果を多様化しつつ、導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。

尚、前記第1の入賞（第2の入賞）の成立を回避する第1の非入賞表示結果（第2の非入賞表示結果）とは、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第1の入賞（第2の入賞）の組み合わせを構成しない表示結果である。

また、前記事前決定手段により許容する旨が決定されていない入賞が不可避となる不可避表示結果とは、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事前決定手段により許容する旨が決定されていない入賞の組み合わせとなることを回避できない表示結果であり、例えば、他の可変表示領域に既に導出された表示結果との組み合わせによって事前決定手段により許容する旨が決定されていない入賞の組み合わせが成立することとなる表示結果や、未だ2つ以上の可変表示領域が変動中であっても、いずれか一方の可変表示領域に表示結果が導出された時点で、他方の可変表示領域の表示結果の導出を待たず、事前決定手段により許容する旨が決定されていない入賞の組み合わせの成立を回避することができない表示結果（いわゆる禁止目）などである。

また、前記第1の入賞の発生を許容する旨と前記第2の入賞の発生を許容する旨の双方が同時にが決定された場合においては、前記第1の入賞に対応する表示結果及び前記第2

の入賞に対応する表示結果のうちいずれか一方の入賞に対応する表示結果を他方の表示結果よりも高い優先度として定めれば良い。

また、前記第1の入賞または前記第2の入賞は、前記特定付与入賞であっても良いし、前記特定付与入賞以外の入賞であっても良い。

【手続補正12】

【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】

本発明の手段6に記載のスロットマシンは、手段5に記載のスロットマシンであって、前記第1の入賞は、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナス）への移行を伴う入賞（ビッグボーナス（1）～（3））であり、

前記スロットマシンは、前記事前決定手段により前記第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））の発生を許容する旨が決定され、該第1の入賞が発生しなかったときに、当該第1の入賞の発生を許容する旨の決定（ビッグボーナス（1）～（3）の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段を備え、

前記事前決定手段は、前記第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において前記第1の入賞（ビッグボーナス（1）～（3））の発生を許容する旨及び前記第2の入賞（赤チェリー、青チェリー、白チェリー）の発生を許容する旨を同時に決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の入賞または第2の入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、第1の入賞の発生を許容する旨及び第2の入賞の発生を許容する旨の双方が決定されている場合とで、個別に導出制御テーブルを用意せずに双方の決定結果に応じて表示結果を導出させる制御を行うことが可能となるので、導出制御テーブルの格納容量を大幅に削減することができる。

【手続補正13】

【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】

本発明の手段7に記載のスロットマシンは、手段1～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定付与入賞（転落役）は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数（3）を設定するために必要な数以下の遊技用価値（3枚）の付与を伴う付与入賞（小役）である
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定付与入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な数以下の遊技用価値の付与を伴う入賞であるため、再遊技高確率状態において特定付与入賞の発生が許容され、再遊技高確率状態の終了を回避するために特定付与入賞を取りこぼした場合でも遊技者が大きな不利益を被ることがない。

【手続補正14】

【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】

本発明の手段8に記載のスロットマシンは、手段1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

特別入賞（特別役）が発生したときに、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）に制御する特別遊技状態制御手段を備え、

前記事前決定手段は、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に制御されている状態で、該特別遊技状態（ビッグボーナス）において前記付与入賞（小役）の発生時に付与される最大付与数（15枚）未満の遊技用価値の付与を伴う非最大付与入賞（ベル以外の小役）の発生を許容する旨を決定するときに、前記最大付与数（15枚）の遊技用価値の付与を伴う最大付与入賞（ベル）の発生を許容する旨を同時に決定し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記非最大付与入賞（ベル以外の小役）の発生を許容する旨及び前記最大付与入賞（ベル）の発生を許容する旨が同時に決定されており、いずれかの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、前記最大付与入賞（ベル）を構成する表示結果を前記非最大付与入賞（ベル以外の小役）を構成する表示結果よりも優先して該操作された導出操作手段に対応する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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されているときに最大付与入賞よりも付与される遊技用価値の数が少ない非最大付与入賞の発生を許容する旨が決定されるときには、同時に最大付与入賞の発生を許容する旨も決定されるうえに、最大付与入賞を構成する表示結果が非最大付与入賞を構成する表示結果よりも優先して可変表示領域に導出されるので、最大付与数の遊技用価値を得ることができ、付与される遊技用価値の数が最大付与数よりも少ない数となってしまうことを極力なくすことができるため、特別遊技状態において遊技者が獲得できる遊技用価値が減少してしまうことを防止できる。

尚、特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞の発生時に付与される最大付与数とは、特別遊技状態で付与入賞が発生した際に付与される可能性のある遊技用価値の中で最も多い数の遊技用価値であり、例えば、特別遊技状態以外でそれよりも多くの遊技用価値が付与される場合に、その遊技用価値の数より少ない数の遊技用価値であっても良い。

また、前記最大付与数の遊技用価値の付与を伴う最大付与入賞とは、最大付与入賞が単独で発生することで最大付与数の遊技用価値が付与されるものに限らず、最大付与入賞が同時に複数発生すること（例えば、複数の入賞ラインに付与入賞の図柄が揃うことなど）で最大付与数の遊技用価値が付与されるものも含む。

また、前記特定付与入賞は最大付与入賞であっても良いし、非最大付与入賞であっても良い。