

【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27年5月28日(2015.5.28)

【公開番号】特開2015-37712(P2015-37712A)

【公開日】平成27年2月26日(2015.2.26)

【年通号数】公開・登録公報2015-013

【出願番号】特願2014-239298(P2014-239298)

【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 F

【手続補正書】

【提出日】平成27年4月9日(2015.4.9)

【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変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

前記可変表示部に変動表示させるために遊技者によって操作される開始操作手段と、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させて前記可変表示部を変動表示させるステッピングモータと、

前記ステッピングモータの前記複数の励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁することにより前記可変表示部を変動表示させる変動制御を含む遊技の制御を行う遊技制御手段と、

外部出力端子から外部信号を出力する制御を行う外部出力制御手段と、

を備え、

前記外部出力制御手段は、前記スロットマシンに第1の異常が発生したとき、第2の異常が発生したときのいずれの場合においても、同一の前記外部出力端子から前記外部信号を出力する制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記励磁相に関するデータである励磁相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記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段と、

設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度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て設定する設定値設定手段と、

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新たな設定値が設定されるときに前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

を含み、

前記設定時初期化手段が初期化するデータには、前記励磁相データは含まれず、

前記遊技制御手段は、前記設定時初期化手段により前記データ記憶手段の初期化が行わ

れ、遊技者によって前記開始操作手段が操作されたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記励磁相データに基づいて前記変動制御を行う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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

入賞となる役（図柄の組合せ）の種類としては、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、次のゲームを賭数の設定するためにメダルなどの遊技用価値を用いることなくゲームを開始できる再遊技役（リプレイ）、レギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態を伴う特別役（ボーナス）などがある。

そしてこれらの役は、ゲームの開始時に行われる内部抽選においていずれかの役に当選したときに、複数のリールに当選した役が揃うように制御するとともに、内部抽選において当選していない役が揃わないように制御し、揃った役に応じて入賞を発生させるものが一般的である。

これら可変表示装置を構成するリールは、上述のように内部抽選において当選した役が揃うように制御し、当選していない役が揃わないように制御する必要があり、目標の停止位置でリールを正確に停止させなければならないことから、これらリールはステッピングモータによって駆動されるものが多い（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

一方、スロットマシンを設置して営業する遊技店では、売上を調整するうえで設置されたスロットマシンの入賞確率の段階を変更する必要があることから、この種のスロットマシンにおいては、遊技店の従業員等の操作によって、内部抽選の抽選確率として適用される当選確率の段階を示す値である設定値を、異なる確率が定められた複数の値から選択・設定できる機能を備えている。さらにこれら設定値を変更する操作は、それまでの制御状態をリセットする機能も担っており、設定値を変更する操作がなされることで、遊技の制御を行うマイクロコンピュータのワークメモリのデータも初期化されるようになっている（例えば、特許文献2参照）。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献1】特開2003-117076号公報

【特許文献2】特開2006-198196号公報

【手続補正5】

【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6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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】

本発明は、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから新たな設定値が設定された場合においても、可変表示部の変動表示を滑らかに行うことができる、遊技の興奮を向上させることの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8】

【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】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（可変表示装置2）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

前記可変表示部に変動表示させるために遊技者によって操作される開始操作手段（スタートレバー11）と、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させて前記可変表示部を変動表示させるステッピングモータ（リールモータ3ML、3MC、3MR）と、

前記ステッピングモータの前記複数の励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁することにより前記可変表示部を変動表示させる変動制御を含む遊技の制御を行う遊技制御手段（遊技制御基板101）と、

外部出力端子（情報提供端子板）から外部信号を出力する制御を行う外部出力制御手段（外部出力基板105）と、

を備え、

前記外部出力制御手段は、前記スロットマシンに第1の異常（エラー）が発生したとき、第2の異常（エラー）が発生したときのいずれの場合においても、同一の前記外部出力端子から前記外部信号を出力する制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記励磁相に関するデータである励磁相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記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段（RAM112）と、

設定操作手段（設定スイッチ91、設定キースイッチ92）の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度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て設定する設定値設定手段と、

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新たな設定値が設定されるときに前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

を含み、

前記設定時初期化手段が初期化するデータには、前記励磁相データは含まれず、前記遊技制御手段は、前記設定時初期化手段により前記データ記憶手段の初期化が行われ、遊技者によって前記開始操作手段が操作されたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記励磁相データに基づいて前記変動制御を行うことを特徴とする。

また、他の態様のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させて前記可変表示部を回転駆動するステッピングモータ（リールモータ3ML、3MC、3MR）と、

前記ステッピングモータの前記励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁させる駆動制御を含む遊技の制御を行う遊技制御手段（遊技制御基板101）と、

遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段（CPU111：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態を制御（図6））と、演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板102）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示部が停止したときに前記ステッピングモータにより励磁される励磁相である停止相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記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段（RAM112）と、

設定操作手段（設定スイッチ91、設定キースイッチ92）の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度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て設定する設定値設定手段と、

前記設定操作手段の操作に基づいて新たな設定値が設定されることに伴って前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、を含み、

前記設定時初期化手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち少なくとも前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータを除くデータを初期化し、

前記遊技制御手段は、前記設定時初期化手段により、前記データ記憶手段の初期化が行われた場合に、前記データ記憶手段に記憶されている前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータに基づいて前記ステッピングモータの駆動制御を行い、

前記演出実行手段は、

開始条件が成立したときに、複数ゲーム（2～5ゲーム）に亘って継続し、前記特典付与手段によって特典が付与されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段（CPU121（ステップS125、S129）：ボーナス当選報知演出として連続演出を実行することを決定すると、連続演出を実行）と、

通常状態とは異なる特定状態において、該特定状態に制御される残りゲーム数が所定ゲーム数であるときには、該所定ゲーム数よりも大きいゲーム数である特定ゲーム数の前記連続演出が新たに実行されることを規制する連続演出規制手段（CPU121（ステップS120（YES）、S121（NO））：RTの残りゲーム数が5ゲーム以下のときはビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していない限り連続演出の実行を禁止。これらのボーナスに当選しているか否かに関わらずRTの残りゲーム数よりも継続ゲーム数が長い連続演出の実行を禁止）とを含む

ことを特徴とする。

また、他の態様のスロットマシンは、

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を開始させることができとなり、各々が識別可能な複数種類の識別情報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、

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も前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナス）を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：内部抽選（図5（b）））と、

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（チェリー当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（チェリー）を導出させる導出制御手段（CPU111：リール3L、3C、3Rの停止制御）と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されなかったときに、該特別表示結果の導出を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（CPU111、RAM112：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナスの当選フラグは、入賞するまで持ち越される）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件（ビッグボーナスは465枚を越える払い出し、レギュラーボーナスは12ゲームの消化または8ゲームの入賞）が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（CPU111：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態を制御（図6））と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、レアRT）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（CPU111：通常遊技状態、レアRTでスイカに入賞すると、有利RTに制御される（図6））と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（CPU111：通常遊技状態、レアRTでチェリーに入賞すると、不利RTに制御される（図6））と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（CPU111：有利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される（図6））と、

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利規定ゲーム数を消化したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（CPU111：不利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される（図6））と、

前記特別遊技状態に遊技状態が制御されていないときにおいて、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知する報知演出（ボーナス当選報知演出（連続演出及び単ゲーム演出））を演出手段（液晶表示器4）に実行させる演出実

行手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 1 6）：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスとの同時当選役であるスイカに当選したときにボーナス当選報知演出を実行）とを備え、

前記演出実行手段は、

所定の連続演出開始条件が成立したときに、複数ゲームの期間（2～5ゲーム）に亘って継続し、該期間の終了するゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知する連続演出（連続演出）を前記報知演出として実行させる手段であって、予め定められた所定ゲーム数（5ゲーム）の連続演出を実行させる連続演出実行手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 2 5、S 1 2 9）：ボーナス当選報知演出として連続演出を実行することを決定すると、連続演出を実行）と、

前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において、前記連続演出の実行を新たに開始させることを規制する連続演出規制手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 2 0（Y E S）、S 1 2 1（N O））：R Tの残りゲーム数が5ゲーム以下のときはビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していない限り連続演出の実行を禁止。これらのボーナスに当選しているか否かに関わらずR Tの残りゲーム数よりも継続ゲーム数が長い連続演出の実行を禁止）とを含む

ことを特徴とする。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

また、他の態様のスロットマシンでは、特別表示結果が導出されると遊技者にとって有利な遊技状態として特別遊技状態に制御されるが、初期遊技状態において有利表示結果が導出されると有利状態に制御され、不利表示結果が導出されると不利状態に制御される。不利状態に制御されると、初期遊技状態とは異なり有利表示結果が導出されたとしても有利状態に制御されなくなる。もっとも、不利表示結果が導出された後に不利規定ゲーム数を消化すれば再び初期遊技状態に制御され、有利状態に遊技状態が制御されるチャンスが訪れる事となる。特に有利表示結果が停止操作手段の操作手順に応じて導出されるものである場合、遊技者は、有利決定が行われたからと言って不利状態に制御されているなら停止操作手段の操作手順に注意する必要はないが、初期遊技状態に制御されれば、有利表示結果が導出されるよう停止操作手段の操作手順に注意する必要がある。従って、不利状態の終了は、遊技者にとって非常に気になるものとなる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、前記有利表示結果および／または前記不利表示結果は、入賞表示結果であってもよい。前記有利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記有利決定は、該有利表示結果の導出を許容する旨の決定となり、前記不利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記不利決定は、該不利表示結果の導出を許容する旨の決定となる。また、前記有利表示結果および／または前記不利表示結果は、前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定された入賞表示結果（それぞれ、有利決定、不利決定が行われることにより導出を許容する旨が決定されるもの）が前記停止操作手段の操作手順により導出されなかったときに、該停止操作手段の操作手順に応じて導出される入賞表示結果以外の表示結果とすることができます。

【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】**

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記連續演出規制手段は、前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないことを条件として、前記連續演出の実行を新たに開始させることを規制するとともに、

前記連續演出実行手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときには、前記連續演出規制手段により規制されることなく前記連續演出の実行を新たに開始させることが可能なものであってもよい（CPU121（ステップS121（YES）：RTの残りゲーム数が5ゲーム以下であってもビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していれば、RTの残りゲーム数以下の連續演出は実行可能）。

【手続補正12】**【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】**

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記連續演出実行手段は、前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに、該期間とは異なる期間において前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときよりも高い確率で、前記連續演出のうちの特定連續演出（プレミア連續演出）の実行を新たに開始させるものとしてもよい（プレミア連續演出は、RTの残りゲーム数が5ゲーム以下のときのみ実行）。

【手続補正13】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0023****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0023】**

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として前記特別表示結果とは異なる一般表示結果（小役、リプレイ）の導出を許容するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記一般表示結果のうちの優先表示結果（小役及びリプレイ（またはリプレイのみ））の導出を許容する旨とが決定されているときとにおいて前記停止操作手段が該特別表示結果と該優先表示結果の何れも導出可能な操作手順で操作されたときに、該優先表示結果を導出させるものであってもよい（停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に応じてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナスに優先して、小役またはリプレイ入賞する）。ここで、

前記特別表示結果が、互いに導出させるための前記停止操作手段の操作手順が重複しない複数種類の非重複特別表示結果を含む（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナスは、互いに入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順が異なる）場合には、

前記連続演出の継続ゲーム数（2～5ゲーム）は、該継続ゲーム数の間に前記優先表示結果が導出されるゲーム数の期待値に前記非重複特別表示結果の種類数（4種類）を加算した数よりも小さいゲーム数とすることが好ましい。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として前記特別表示結果とは異なる一般表示結果（小役、リプレイ）の導出を許容するか否かを決定するとともに、前記一般表示結果のうちの特定表示結果（スイカ）の導出を許容する旨を決定するときに前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定するときに該特別表示結果以外の入賞表示結果のうちの特定表示結果の導出を許容する旨も同時に決定する同時特定決定手段（図5（b）：ビッグボーナス（A）+スイカ、ビッグボーナス（B）+スイカ、ビッグボーナス（C）+スイカ、レギュラーボーナス+スイカ）と、前記特定表示結果の導出を許容する旨を単独で決定する単独特定決定手段（図5（b）：スイカ）とを含むものであってもよい。この場合において、

前記連続演出実行手段は、

前記同時特定決定手段または前記単独特定決定手段により前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたことを条件として、前記連続演出の実行を新たに開始させるものであって、

前記連続演出の実行を新たに開始させるときに、該実行を開始させる連続演出の演出態様を予め用意された複数種類の演出態様のうちから選択する演出態様選択手段と、

該連続演出の開始から終了までの間ににおいて前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたことを条件として、該特定表示結果の導出を許容する旨が決定された以後の前記連続演出の少なくとも一部の演出態様を他の演出態様に差し替えて実行させる演出態様差替手段（CPU121（ステップS111（YES）、S112）：連続演出中にスイカに当選すると連続演出のシナリオ変更）とを含むものとすることができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記有利状態制御手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されても前記有利状態を終了させず、前記特別表示結果が導出されるまで、または該有利状態の開始から予め定められた有利規定ゲーム数を消化するまで、前記有利状態に遊技状態を制御し（CPU111：有利RTは、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選しても終了せず、これらに入賞しない限り300ゲーム継続する（図6））、

前記有利表示結果及び前記不利表示結果の少なくとも一方は、前記停止操作手段が適正な操作手順で操作されたことを条件として導出され（図4：リール3L、3C、3Rの何れについても「スイカ」は、5コマ以内に配置されているとは限らない。右のリール3Rについて「チェリー」は、2つだけ配置されて配置間隔が5コマより大きくなっている）、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態及び前記有利状態以外の遊技状態において、前記報知演出を実行させるものであってもよい（CPU121（ステップS109（YES

)) : ボーナス当選報知演出は、通常遊技状態、レアＲＴ及び不利ＲＴで実行し、有利ＲＴでは実行しない)。この場合において、

上記スロットマシンは、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記導出制御手段により前記有利表示結果および／または前記不利表示結果を導出させるための前記停止操作手段の適正な操作手順を報知する手順報知手段（C P U 1 2 1：通常遊技状態におけるＲＴナビ）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて、該有利状態が終了した後の初期遊技状態において前記手順報知手段による報知を行わせるか否かを決定する手順報知決定手段（C P U 1 2 1：有利ＲＴにおいてＲＴナビ抽選を実行）と、

前記有利状態において前記有利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間において、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性および／または前記手順報知手段による報知を行わせる旨が決定されている可能性を示す有利終了際演出を演出手段に実行させる有利終了際演出実行手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 3 4）：有利ＲＴの残り3ゲームから終了までの間における煽り演出）とをさらに備えるものとすることができます。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 5】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記有利決定を行うときに前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する同時有利決定手段（図5（b）：ビッグボーナス（A）+スイカ、ビッグボーナス（B）+スイカ、ビッグボーナス（C）+スイカ、レギュラーボーナス+スイカ）と、前記有利決定を単独で行う単独有利決定手段とを含むものであってもよい。この場合において、

上記スロットマシンは、前記初期遊技状態において前記同時有利決定手段による決定に基づいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する旨を報知してから前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を遊技者に報知する特別決定報知手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 4 3（Y E S）、S 1 4 4 S 1 0 4（Y E S）、S 1 0 6）：通常遊技状態、レアＲＴにおいてビッグボーナス（A）+スイカ、ビッグボーナス（B）+スイカ、ビッグボーナス（C）+スイカ、レギュラーボーナス+スイカに当選したゲームでスイカに入賞すると有利ＲＴへ制御される旨を報知するが、当該ゲームでビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナスの当選を報知しない））をさらに備えるものとすることができます。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 5 7】

また、パロットにおいて遊技者が精算ボタンを操作した場合には、既に賭け数が設定されていれば（但し、リプレイ入賞後に賭け数が自動設定された場合を除く）、設定された賭け数に応じた数の遊技球がスロットマシンの下部に設けられた下皿に排出される。賭け数が設定されていなければ（先に賭け数の精算を行った場合を含む）、貯留皿に貯留されている遊技球が所定の経路を通って下皿に排出されるものとなる。下皿には、遊技者が所定のレバーを操作することで貯留された遊技球を下部に通過させるための穴が設けられており、遊技球箱（いわゆるドル箱）を下皿の下においてレバー操作すれば、遊技者が所有する遊技球を容易に遊技球箱に移すことができる。

また、スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示態様に従って入賞が発生する。

入賞の表示態様のうちでビッグボーナスやチャレンジボーナスといったボーナス役の図柄が導出されたときには、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利なボーナスの遊技状態に制御されるものとなる。このボーナスのような通常の遊技状態とは異なる遊技状態に制御するものとすることで、遊技にメリハリを生じさせ、遊技の興趣を向上させている。ここで、ボーナス役を含めた各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行われる内部抽選に当選して当選フラグが設定されなければならない。

内部抽選は、スロットマシンの制御部において内部的に行われるものであり、遊技者がその結果を直接的に見られるものではない。もっとも、内部抽選における役の当選、特にボーナス役の当選は、遊技者の得られる利益に非常に大きく影響するものであり、遊技者にとって最も知りたい情報となっている。また、遊技者は、ボーナス時以外においてはボーナス役の当選を期待しながら遊技を行うものであり、この期待感の高まりによって遊技の興趣が向上されるものである。そこで、遊技者にボーナス当選の期待感を継続的に与えるべく、演出継続カウンタの値が0となるまで、複数ゲームの期間に亘って継続する連続演出（継続演出）を実行するものとしたスロットマシンがあった（例えば、特開2008-29634号公報参照）。

スロットマシンにおいて、ボーナス当選しただけでは遊技状態がボーナスに制御されることはないが、このボーナス当選に基づいて可変表示装置にボーナス図柄が導出されると、遊技状態がボーナスに制御される。特許文献1のスロットマシンでは、連続演出が実行されている（すなわち、演出継続カウンタの値が0より大きいとき）場合、ボーナス当選ではもちろんのこと、ボーナス入賞しても連続演出が終了されず、演出継続カウンタの値が0になるまで該連続演出が継続されるものとなっている。しかしながら、ボーナス入賞すると遊技状態が変化するのに、ボーナス入賞前の遊技状態で開始された連続演出が継続していると、遊技者に違和感を感じさせてしまう虞がある。また、遊技者にとって、遊技状態の変化が非常に分かりにくくしてしまう。

ところで、スロットマシンにおける遊技は、前述したとおり遊技者の停止ボタンの操作に応じて各ゲームの結果が異なるものとなることがあるが、遊技者は、遊技状態に応じて停止ボタンの操作手順を変えた方がよい場合がある。例えば、何れかのリールの最大停止遅延時間を短縮させるとともに内部抽選の結果に関わらずに小役に入賞可能とするチャレンジボーナスで好ましい停止ボタンの操作手順は、それ以外の遊技状態で好ましい操作手順とは異なるものとなるのが普通である。特許文献1のスロットマシンにおける遊技状態の変化の分かりにくさは、遊技者が遊技状態に応じて停止ボタンを操作するという機会を失わせて、遊技者に対して不利益を与えてしまう虞があるのであった。

本実施の形態のスロットマシンでは、遊技状態の変化が分かりにくくて遊技者に不利益を与えてしまうということを防止しつつ連続演出を遊技者に最後まで見せることができる。