

【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6月16日(2011.6.16)

【公開番号】特開2008-142406(P2008-142406A)

【公開日】平成20年6月26日(2008.6.26)

【年通号数】公開・登録公報2008-025

【出願番号】特願2006-334735(P2006-334735)

【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23年4月26日(2011.4.26)

【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】

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を開始させることができとなり、各々が複数種類の入賞用識別情報を変動表示させる複数の入賞用可変表示部を含む入賞用可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用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において、

ゲーム毎に前記入賞用可変表示装置の表示結果が導出されるより前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする特別遊技状態への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の入賞用識別情報の組み合わせにより構成される特別表示結果の導出を許容する旨を決定する特別決定手段とを含む事前決定手段と、

遊技者による停止操作を検出する複数の停止操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記停止操作検出手段により検出された停止操作に応じて前記入賞用可変表示装置の表示結果を導出させる入賞用導出制御手段と、

前記特別表示結果が導出されたときに前記特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数となるように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と、

前記特別遊技状態が終了した後に、前記特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段と、

前記入賞用可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段を制御する遊技状態報知制御手段と、

前記入賞用可変表示装置とは別個に設けられ、該入賞用可変表示装置よりも視認容易に設けられるとともに、複数の演出用可変表示部において各々が識別可能な複数種類の演出用識別情報を変動表示させる演出用可変表示装置と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記複数の演出用可変表示部を停止表示させることにより、当該ゲームで導出が許容されている前記入賞表示結果の種類に対応した入賞対

応表示結果を含む表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる演出用導出制御手段とを備え、

前記演出用導出制御手段は、

前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、該検出がいずれの前記停止操作検出手段による検出かに関わらず所定の順序に従った演出用可変表示部を停止表示させる所定順停止表示制御手段と、

前記事前決定手段により前記入賞表示結果の導出が許容されたゲームにおいて、前記所定順停止表示制御手段により最後に停止表示される最終停止演出用可変表示部以外の先停止演出用可変表示部を停止表示させると、前記最終停止演出用可変表示部に表示される演出用識別情報の種類に関わらず前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させ、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させると、前記演出用可変表示装置に前記入賞対応表示結果を導出させる制御を行なう最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段とを含み、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出が許容されているゲームにおいては、前記入賞用可変表示装置に前記入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときに導出される表示結果と同一の表示結果を、前記演出用可変表示装置に導出させ、

前記最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームの遊技状態が前記通常遊技状態であるか、前記特別遊技状態であるか、に応じて異なる割合で前記特定小役表示結果に対応する入賞対応表示結果として予め複数態様設けられている演出用特定小役表示結果のうちいずれか1態様の演出用特定小役表示結果を選択する特定小役表示結果選択手段と、

前記特定小役表示結果が導出されたときに、前記特定小役表示結果選択手段により選択された態様の演出用特定小役表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる特定小役表示結果導出制御手段とを有し、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し、

前記遊技状態報知制御手段は、

前記特別表示結果が導出されてから前記特別遊技状態が終了するまでの間ににおいて、前記入賞用可変表示装置に導出された前記特別表示結果以外では前記特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する特別遊技状態特定不能化制御手段と、

前記通常遊技状態または前記特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる所定連続時報知制御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】

前記最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段は、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させるとき、前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させた後に、前記演出用可変表示装置の表示結果を前記入賞対応表示結果に変更する変更導出制御手段を含むことを特徴とする、請求項1に記載のスロットマシン。

#### 【請求項3】

前記所定順停止表示制御手段は、

予め定められた複数種類の順序のうちから1の順序を決定する順序決定手段を有し、

前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、前記順序決定手段により決定された順序で前記複数の演出用可変表示部を停止表示させることを特徴とする、請求項1または請求項2に記載のスロットマシン。

#### 【請求項4】

前記順序決定手段は、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記複数種類の順序の

うちから 1 の順序を決定することを特徴とする、請求項 3 に記載のスロットマシン。

#### 【請求項 5】

前記遊技状態報知制御手段は、前記特別遊技状態において前記所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに所定の割合で前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる特定連続時報知制御手段をさらに含むことを特徴とする、請求項 1 ~ 請求項 4 のいずれかに記載のスロットマシン。

#### 【請求項 6】

前記複数態様の演出用特定小役表示結果は、第 1 の演出用特定小役表示結果および第 2 の演出用特定小役表示結果を含み、

前記特定小役表示結果選択手段は、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記通常遊技状態である場合に、前記第 1 の演出用特定小役表示結果を前記第 2 の演出用特定小役表示結果よりも高い割合で選択する通常時特定小役表示結果選択手段と、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態である場合に、前記第 2 の演出用特定小役表示結果を前記通常時特定小役表示結果選択手段よりも高い割合で選択する特別時特定小役表示結果選択手段と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。

#### 【請求項 7】

前記複数態様の演出用特定小役表示結果は、前記演出用可変表示装置における单一の演出用入賞ライン上のみに揃う单一演出用特定小役表示結果および前記演出用可変表示装置における複数の演出用入賞ライン上に同時に揃う複数演出用特定小役表示結果を含み、

前記特定小役表示結果選択手段は、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記通常遊技状態である場合に、前記单一演出用特定小役表示結果を前記複数演出用特定小役表示結果よりも高い割合で選択する通常時特定小役表示結果選択手段と、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態である場合に、前記複数演出用特定小役表示結果を前記通常時特定小役表示結果選択手段よりも高い割合で選択する特別時特定小役表示結果選択手段とを含むことを特徴とする、請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載のスロットマシン。

#### 【請求項 8】

前記演出用導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態であることを条件に、特殊演出用表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる特殊演出用表示結果導出制御手段をさらにを含むことを特徴とする、請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のスロットマシン。

#### 【請求項 9】

前記特殊演出用表示結果導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態である場合に、前記特定小役表示結果の導出が連続する程、前記特殊演出用表示結果を高い割合で前記演出用可変表示装置に導出させることを特徴とする、請求項 8 に記載のスロットマシン。

#### 【請求項 10】

前記入賞用可変表示装置に前記特定小役表示結果が連続して導出されたゲーム数を報知する特定小役連続ゲーム数報知手段をさらに備えることを特徴とする、請求項 1 ~ 9 のいずれかに記載のスロットマシン。

**【請求項 1 1】**

前記特定小役連続ゲーム数報知手段は、前記特別遊技状態の対象外となる入賞が発生した場合に、前記特定小役表示結果が連続して導出されたゲーム数の報知を終了することを特徴とする、請求項1\_0に記載のスロットマシン。

**【請求項 1 2】**

前記小役決定手段は、前記特別遊技状態においても前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定することを特徴とする、請求項1～1\_1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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、たとえば、コイン遊技機等のスロットマシンに関する。詳しくは、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を開始させることができとなり、各々が複数種類の入賞用識別情報を変動表示させる複数の入賞用可変表示部を含む入賞用可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用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に関する。

**【手続補正 3】**

【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】

(1) 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、各々が複数種類の入賞用識別情報(図2に示す図柄)を変動表示させる複数の入賞用可変表示部(リール3L、3C、3R)を含む入賞用可変表示装置(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、該入賞用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、

ゲーム毎に前記入賞用可変表示装置の表示結果が導出されるより前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果(スイカ、ベル、チエリー)の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果(スイカ)の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする特別遊技状態(レギュラーボーナス)への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の入賞用識別情報の組み合わせにより構成される特別表示結果(ビッグボーナス(2)、図6(a)に示す「ベル-JAC-スイカ」)の導出を許容する旨を決定する特別決定手段とを含む事前決定手段(ステップS403)と、

遊技者による停止操作を検出する複数の停止操作検出手段(ストップスイッチ42L、42C、42R)と、

前記事前決定手段の決定結果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に応じて前記入賞用可変表示装置の表示結果を導出させる入賞用導出制御手段(ステップS404)と、

前記特別表示結果が導出されたときに前記特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数(3ゲーム)となるように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(ステップS910、ステップS1011)と、

前記特別遊技状態が終了した後に、前記特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（R T）に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段（ステップ S 1 0 1 3）と、

前記入賞用可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段を制御する遊技状態報知制御手段（制御部 1 1 0、制御部 1 2 0、図 2 7 等）と、

前記入賞用可変表示装置とは別個に設けられ、該入賞用可変表示装置よりも視認容易に設けられるとともに、複数の演出用可変表示部（左変動領域、中変動領域、および右変動領域）において各々が識別可能な複数種類の演出用識別情報（演出用図柄）を変動表示させる演出用可変表示装置（液晶表示器 4）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記複数の演出用可変表示部を停止表示させることにより、当該ゲームで導出が許容されている前記入賞表示結果の種類に対応した入賞対応表示結果を含む表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる演出用導出制御手段（ステップ S 1 1 1 0）とを備え、

前記演出用導出制御手段は、

前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて（リール停止コマンドを受信する毎に）、該検出がいずれの前記停止操作検出手段による検出かに関わらず所定の順序に従った演出用可変表示部（設定された停止順序に従った変動領域）を停止表示させる所定順停止表示制御手段（ステップ S 1 2 5 3）と、

前記事前決定手段により前記入賞表示結果の導出が許容されたゲームにおいて、前記所定順停止表示制御手段により最後に停止表示される最終停止演出用可変表示部以外の先停止演出用可変表示部を停止表示させるときに、前記最終停止演出用可変表示部に表示される演出用識別情報の種類に関わらず前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させ（ステップ S 1 2 5 8～S 1 2 6 3）、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させるときに、前記演出用可変表示装置に前記入賞対応表示結果を導出させる（ステップ S 1 2 0 5、S 1 2 0 8、S 1 2 0 9、ステップ S 1 2 5 7、図 9 のビッグボーナス（2）以外の役当選時の振分、図 8 の表示パターン参照）制御を行なう最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段（図 3 0 等参照）とを含み、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出が許容されているゲームにおいては、前記入賞用可変表示装置に前記入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときに導出される表示結果（はずれ図柄の組合せ）と同一の表示結果を、前記演出用可変表示装置に導出させ（図 6（a）参照）、

前記最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲーム（スイカが当選しているゲーム）において、当該ゲームの遊技状態が前記通常遊技状態であるか、前記特別遊技状態であるか、に応じて異なる割合（振り分け率）で前記特定小役表示結果に対応する入賞対応表示結果として予め複数態様設けられている演出用特定小役表示結果（パターン番号 3、4、8～13、15 の表示パターン）のうちいずれか 1 態様の演出用特定小役表示結果（いずれかの表示パターン）を選択する特定小役表示結果選択手段（ステップ S 1 1 0 8 a）と、

前記特定小役表示結果が導出されたときに、前記特定小役表示結果選択手段により選択された態様の演出用特定小役表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる特定小役表示結果導出制御手段（ステップ S 1 1 1 0）とを有し、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し（図 6（c）参照）、

前記遊技状態報知制御手段は、

前記特別表示結果が導出されてから前記特別遊技状態が終了するまでの間において、前記入賞用可変表示装置に導出された前記特別表示結果以外では前記特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する特別遊技状態特

定不能化制御手段（図21において、ビッグボーナス（2）入賞およびビッグボーナス（2）終了してもフリーズ状態に制御しない、ビッグボーナス（2）入賞およびビッグボーナス（2）終了しても演出を行なわない、ボーナス告知部36による告知を行なわない、ヒット表示部34による告知を行なわない）と、

前記通常遊技状態または前記特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報（RT可能性報知）を前記報知手段に報知させる所定連続時報知制御手段（ステップS1116）とを含む。

【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】

このような構成によれば、停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、検出がいずれの停止操作検出手段による検出かに関わらず所定の順序に従った演出用可変表示部が停止表示される。また、入賞の発生は、最終停止演出用可変表示部に表示される演出用識別情報の種類に関わらず入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報が表示されるため先停止演出用可変表示部に入賞が発生していることを遊技者が特定不能となり、最終停止演出用可変表示部に演出用識別情報が表示されるまで遊技者が特定不能となる。このため、最終停止演出用可変表示部が停止表示され演出用可変表示装置に表示結果が導出されるまで、入賞が発生するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【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】

また、特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態であるか、特別遊技状態であるか、に応じて異なる割合で複数態様の演出用特定小役表示結果のうちいずれか1態様の演出用特定小役表示結果が選択され、選択された態様の演出用特定小役表示結果が演出用可変表示装置に導出されるため、演出用可変表示装置に導出された演出用特定小役表示結果の態様によって特定遊技状態への移行に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【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】

また、上述した構成には、特別表示結果が導出されてから特別遊技状態が終了するまでの間ににおいて、入賞用可変表示装置に導出された前記特別表示結果以外では特別遊技状態に制御されていることを特定可能な情報を報知しない、または特別遊技状態に制御されていることを特定不能な情報を報知すること等により、特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように制御する特別遊技状態特定不能化制御手段を備えている。このため、特別遊技状態への制御に関する情報について、遊技者が何も知り得ない状態になる。

【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】

一方、特別表示結果が導出されると、特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が通常遊技状態よりも高くなる特別遊技状態に遊技状態が制御される。この特別遊技状態は、所定ゲーム数の消化により終了することが期待される。そして、特別遊技状態が終了した後には、該特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態が制御されるものとなる。よって、特定遊技状態に制御される前に制御される特別遊技状態では、特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が高くなるので、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続することも多くなる。よって、特定遊技状態への制御に関する情報は、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続すれば報知されるものとなる。

【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】

また、通常遊技状態に制御されているときであっても、特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されることはある。よって、特定遊技状態への制御に関する情報は、特別遊技状態に制御されているときだけでなく通常遊技状態に制御されているときであっても、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続すれば報知されるものとなる。

【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】

このため、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続した場合には、実際には特定遊技状態に制御されることがない場合、すなわち通常遊技状態に制御されている場合であっても、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができ、遊技の興味を向上させることができる。また、遊技状態の移行を伴わずに遊技用価値が付与されるだけの比較的価値の少ない特定小役表示結果の導出に対して遊技者を注目させることができ、遊技の興味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】

さらに、特別遊技状態特定不能化制御手段により、特別表示結果が導出されたときに、該特別表示結果が導出されていることを遊技者が特定不能となる表示結果を演出用可変表示装置に導出される。このため、特定小役表示結果が連続して導出されているときであっても、特定小役表示結果が導出するか否かについては、ゲーム毎に最終停止演出用可変表示部に表示結果が導出されるまで遊技者が特定不能となる。このため、特定小役表示結果が導出した場合には、連続するゲーム毎に、最終停止演出用可変表示部に表示結果が導出されるまで、特定小役表示結果が連続して導出されるか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができ遊技の興味を向上させることができる。

また、複数種類の小役表示結果のうち通常遊技状態においても出現頻度の高い小役表示結果が特定小役表示結果となるので、実際には通常遊技状態にあって特定遊技状態に制御されることがない場合でも、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができる場合が多くなり、適度な期待感を遊技者に与えることができる。

なお、前記特定小役表示結果が複数種類ある場合には、該複数種類の特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が他の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率よりも高くなるものとすればよい。

また、特別表示結果を入賞用可変表示部毎に異なる種類の入賞用識別情報の組合せにより構成することができるため、特別表示結果が導出されたのかどうかが遊技者にとって識別しづらくなり、特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

また、入賞用可変表示装置に導出された入賞表示結果および非入賞表示結果のうちいずれかの表示結果に対応した表示結果が可変表示装置に導出されるため、遊技者が可変表示装置の表示結果だけを見ていて入賞用可変表示装置を見ていなくても多くの場合において遊技を進められるものとなる。なお、演出用可変表示装置は、入賞用可変表示装置よりも視認容易に設けられているので、遊技者の注意を演出用可変表示装置にひきつけやすくなり、入賞用可変表示装置に特別表示結果が導出されても、これを遊技者に気づかせにくくすることができる。また、入賞用可変表示装置に特別表示結果が導出されても、入賞用可変表示装置に非入賞表示結果が導出されたときに導出される表示結果と同一の表示結果が演出用可変表示装置に導出されるため、特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

こうして入賞用可変表示装置に導出される表示結果によっても特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることで、結果として特別遊技状態に制御されたことが遊技者にわかりにくいものとなる。特別遊技状態に制御されたことがわからないことがあるとは、裏を返せば特別遊技状態に制御されていないことがわからないこともあるということである。このため、特別遊技状態に制御されていない通常遊技状態においても、特定遊技状態への移行に対する期待感を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、前記入賞用可変表示装置に前記特別表示結果以外の入賞表示結果が導出されるか否かを判定する表示結果判定手段（ステップS1206）と、該表示結果判定手段により前記特別表示結果以外の入賞表示結果が導出されると判定されたときに当該入賞表示結果の導出を遊技者が特定できるように入賞表示結果に対応する表示結果を導出し、前記表示結果判定手段により前記特別表示結果が導出されると判定されたときに当該特別表示結果の導出を遊技者が特定不能となるように非入賞表示結果に対応する表示結果を導出する手段とを含むように構成されているものであってもよい。

なお、前記可変表示装置が、前記入賞用可変表示装置よりも視認容易に設けられているとは、たとえば、可変表示装置の表示領域が入賞用可変表示装置の表示領域よりも大きく形成されているものや、可変表示装置の表示領域の配置位置が、入賞用可変表示装置の表示領域の配置位置よりも視認しやすい位置とされているものが該当する。

【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】

なお、前記所定連続時報知制御手段は、制限的なものではないと考えられるべきである。前記通常遊技状態、または前記特別遊技状態特定不能化手段により特定不能とされる特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出したときに前記特定遊技状態への制御に関する情報を報知させる機能を少なくとも有する構成であれば、すべて前記所定連続時報知制御手段に該当する。具体的に、たとえば、通常遊技状態または特別遊技状態において、所定ゲーム数（たとえば、3ゲーム）連続して、複数種類

の小役表示結果（ベル、チェリー、スイカ）のうち特定小役表示結果以外の非特定小役表示結果（ベル、チェリー）および特定小役表示結果（スイカ）のうちいずれかが導出されたとき（ベル、チェリー、スイカから成り得るすべての組合せのうちいずれかの組合せが導出されたとき）に特定遊技状態への制御に関する情報（R T 可能性報知）を報知させる機能を有する構成であっても、所定ゲーム数連続して特定小役表示結果が導出されたときに特定遊技状態への制御に関する情報を報知させる機能を有することになるため（偶然3ゲーム連続してスイカが導出されることがあり、その場合にもR T 可能性報知が行なわれるため）、前記所定連続時報知制御手段に該当する。

【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】

なお、上述したスロットマシンは、遊技用価値の付与を伴う表示結果として複数種類の小役表示結果が設けられており、事前決定手段に含まれる小役決定手段は、遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨を決定する場合について説明した。しかし、これに限らず、遊技用価値の付与を伴う表示結果として一種類の小役表示結果のみが設けられている（たとえば、ベルやチェリーが小役として設定されておらず、スイカのみが小役として設定されている）スロットマシンであってもよい。この場合、前記事前決定手段に含まれる小役決定手段は、遊技用価値の付与を伴う特定小役表示結果の導出を許容する旨を決定し、前記特別決定手段は、特定小役表示結果（スイカ）の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする特別遊技状態（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（2））の導出を許容する旨を決定するものであってもよい。

【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】

なお、上述した遊技状態報知制御手段は、さらに、前記通常遊技状態、または前記特別遊技状態特定不能化手段により特定不能とされた特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたときに前記特定遊技状態への制御に関する情報を報知させる小役連続時報知制御手段を含むように構成してもよい。このように構成する場合、前記特別遊技状態は、前記複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が、前記特別遊技状態と異なる遊技状態であるときよりも高くなる遊技状態であってもよい。これにより、特定遊技状態への制御に対する期待感を遊技者に与える機会を多くすることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0021】

また、上述した所定順停止表示制御手段は、停止操作検出手段による検出結果に関わらず予め定められた演出用可変表示部を停止表示させるものであればよく、たとえば、当該演出用可変表示部が事前決定手段による決定結果に応じて決定される演出用可変表示部を停止表示させるものであってもよい。

【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】変更

【補正の内容】

【0022】

また、上述した演出用導出制御手段は、最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段を含むものであればよく、たとえば、入賞の種類に応じて最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段により制御を行なわせるものであってもよい。

【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】変更

【補正の内容】

【0023】

また、上述した演出用可変表示部は、停止表示することにより、一の演出用識別情報を表示するものであってもよく、複数の演出用識別情報を表示するものであってもよい。また、最終停止演出用可変表示部を停止表示するとは、所定の一の演出用可変表示部を停止表示するものであってもよく、所定のグループに属する二以上の演出用可変表示部を停止表示するものであってもよい。

【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】変更

【補正の内容】

【0024】

なお、演出用可変表示装置の表示結果とは、複数の演出用可変表示部に表示された表示内容の組合せからなるものであればよい。たとえば、演出用可変表示部に複数の演出用識別情報を表示する場合には、一の演出用可変表示部に停止表示された複数の演出用識別情報を含む組合せであってもよく、また、二以上の演出用可変表示部に停止表示された演出用識別情報の組合せであってもよい。

【手続補正18】

【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19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

(2) 前記最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段は、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させるとき、前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させた後に(はずれ図柄の組合せを停止表示させた後に)、前記演出用可変表示装置の表示結果を前記入賞対応表示結果に変更する変更導出制御手段(パターン番号15の表示パターン参照)を含む。

【手続補正20】

【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】**

このような構成によれば、最終停止演出用可変表示部を停止表示させ、演出用可変表示装置に表示結果が導出された後にまで、入賞が発生するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

**【手続補正21】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0029****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0029】**

(3) 前記所定順停止表示制御手段は、

予め定められた複数種類の順序(停止順序パターン1~6)のうちから1の順序を決定する順序決定手段(ステップS1253)を有し、

前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、前記順序決定手段により決定された順序で前記複数の演出用可変表示部を停止表示させる(ステップS1256、S1257、S1259、S1262、S1263参照)。

**【手続補正22】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0030****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0030】**

このような構成によれば、同じ停止操作を行なった場合であっても、順序決定手段により決定された順序で複数の演出用可変表示部が停止表示されるため、停止表示順序を多彩にでき、遊技の興趣を向上させることができる。

**【手続補正23】****【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】**

上述した順序決定手段は、停止操作検出手段により停止操作が検出されたときに、ゲームが開始されてから停止操作が検出された回数に基づき、停止表示させる演出用可変表示部を決定するものであってもよい。この場合、所定順停止表示制御手段は、前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、前記順序決定手段により決定された演出用可変表示部を停止表示させるように構成してもよい。

**【手続補正24】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0033****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0033】**

このような構成によれば、停止操作を行なった場合の複数の演出用可変表示部の停止表示順序の種類により、事前決定手段により入賞表示結果の導出が許容されたか否かに対し遊技者が抱く期待感を異ならせることができる。

**【手続補正25】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0034****【補正方法】削除**

【補正の内容】

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

(5) 前記遊技状態報知制御手段は、前記特別遊技状態において前記所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数(2ゲーム)連続して前記特定小役表示結果が導出されたときによ定の割合で前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる特定連続時報知制御手段(ステップS1114、変形例における(28)参照)をさらに含む。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0038】

このような構成によれば、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続していなくても、所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数だけ連続したときには、特定遊技状態への制御に関する情報が報知されることがあるため、情報の報知に意外性を生じさせることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0048】

(6) 前記複数態様の演出用特定小役表示結果は、第1の演出用特定小役表示結果(パターン番号3、4の表示パターン)および第2の演出用特定小役表示結果(パターン番号8~11の表示パターン)を含み、

前記特定小役表示結果選択手段は、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記通常遊技状態である場合に、前記第1の演出用特定小役表示結果を前記第2の演出用特定小役表示結果よりも高い割合で選択する通常時特定小役表示結果選択手段(図9の通常遊技状態中およびRT中のスイカ当選時の振分参照)と、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態である場合に、前記第2の演出用特定小役表示結果を前記通常時特定小役表示結果選択手段よりも高い割合で選択する特別時特定小役表示結果選択手段(図9のビッグボーナス(2)中のスイカ当選時の振分参照)とを含む。

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0049】

このような構成によれば、演出用可変表示装置に第2の演出用特定小役表示結果が導出された際に、第1の演出用特定小役表示結果が導出された場合よりも特別遊技状態に制御されていること、すなわちその後特定遊技状態に制御される可能性が高まるため、特定遊技状態への移行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。

## 【手続補正41】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0050

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0050】

(7) 前記複数態様の演出用特定小役表示結果は、前記演出用可変表示装置における单一の演出用入賞ライン（第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか）上のみに揃う单一演出用特定小役表示結果（パターン番号3、4、8、10の表示パターン）および前記演出用可変表示装置における複数の演出用入賞ライン上に同時に揃う複数演出用特定小役表示結果（パターン番号9、11の表示パターン）を含み、

前記特定小役表示結果選択手段は、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記通常遊技状態である場合に、前記单一演出用特定小役表示結果を前記複数演出用特定小役表示結果よりも高い割合で選択する通常時特定小役表示結果選択手段（図9の通常遊技状態中およびRT中のスイカ当選時の振分参照）と、

前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態である場合に、前記複数演出用特定小役表示結果を前記通常時特定小役表示結果選択手段よりも高い割合で選択する特別時特定小役表示結果選択手段（図9のビッグボーナス（2）中のスイカ当選時の振分参照）とを含む。

## 【手続補正42】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0051

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0051】

このような構成によれば、演出用可変表示装置に複数演出用特定小役表示結果が導出された際に、单一演出用特定小役表示結果が導出された場合よりも特別遊技状態に制御されていること、すなわちその後特定遊技状態に制御される可能性が高まるため、特定遊技状態への移行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。

## 【手続補正43】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0052

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0052】

(8) 前記演出用導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態であることを条件に、特殊演出用表示結果（パターン番号12、13の表示パターン）を前記演出用可変表示装置に導出させる特殊演出用表示結果導出制御手段（図9のビッグボーナス（2）中のスイカ当選時の振分参照）をさらに含む。

## 【手続補正44】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0053

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0053】

このような構成によれば、演出用可変表示装置に特殊演出用表示結果が導出されることで、特別遊技状態に制御されていること、すなわちその後特定遊技状態に制御されることが確定するため、特定遊技状態への移行に対する遊技者の期待感を最大限に高めることができる。

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0054】

(9) 前記特殊演出用表示結果導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、当該ゲームが前記特別遊技状態である場合に、前記特定小役表示結果の導出が連続する程、前記特殊演出用表示結果を高い割合で前記演出用可変表示装置に導出させる(図9のビッグボーナス(2)中のスイカ当選時の振分参照)。

【手続補正46】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

このような構成によれば、特定小役表示結果の導出が連続する程、特定遊技状態に制御されることに対する期待感を最大限に高める特殊演出用表示結果が導出される割合が高まるため、特定小役表示結果を連続して導出されることに加えて特殊演出用表示結果が導出されることに対する遊技者の期待感を高ぶらせることができる。

【手続補正47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0056

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0056】

(10) 前記入賞用可変表示装置に前記特定小役表示結果が連続して導出されたゲーム数を報知する特定小役連続ゲーム数報知手段(スイカ連続入賞回数ランプ45e~45g、ステップS1212、S1213)をさらに備える。

【手続補正48】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0058

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0058】

(11) 前記特定小役連続ゲーム数報知手段は、前記特別遊技状態の対象外となる入賞(たとえば、リプレイ入賞)が発生した場合に、前記特定小役表示結果が連続して導出されたゲーム数の報知を終了する(ステップS1214)。

【手続補正49】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0060】

(12) 前記小役決定手段は、前記特別遊技状態においても前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定する(図6(c)参照)。

## 【手続補正50】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0061

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0061】

このような構成によれば、複数種類の小役表示結果のうち特別遊技状態においても出現頻度の高い小役表示結果が特定小役表示結果となる。すなわち、特別遊技状態においても、複数種類の小役表示結果のうちで特定小役表示結果が導出される確率が最も高いため、特定小役表示結果が導出されないまま特別遊技状態が終了してしまい遊技者に全く期待感を抱かせることができないといった不都合の発生を防止することができる。

## 【手続補正51】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0062

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0062】

(13) 前記特定小役表示結果選択手段は、前記事前決定手段により前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、前記特定小役表示結果の導出が連続する程(スイカ連続入賞回数が多いほど)、前記第2の演出用特定小役表示結果または前記複数演出用特定小役表示結果を高い割合で選択する(図9のスイカ当選時の振分参照)。

## 【手続補正52】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0063

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0063】

このような構成によれば、特定小役表示結果の導出が連続する程、特定遊技状態に制御されることに対する期待感を高める第2の演出用特定小役表示結果または複数演出用特定小役表示結果が導出される割合が高まるため、特定小役表示結果を連続して導出されることに加えて第2の演出用特定小役表示結果または複数演出用特定小役表示結果が導出されることにより、特定遊技状態への移行に対する遊技者の期待感を高ぶらせることができる。