【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2007-143657(P2007-143657A)
【公開日】平成19年6月14日(2007.6.14)
【年通号数】公開・登録公報2007-022
【出願番号】特願2005-339338(P2005-339338)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｆ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１４Ｇ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｖ

【手続補正書】
【提出日】平成23年3月30日(2011.3.30)
【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と、
遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、
遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、
前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、
前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、
を備え、
前記賭数設定手段により１ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用いたスロットマシンであって、
所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合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、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、
前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値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データ記憶手段と、
前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、
前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第１の不能化手段と、
ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段と、
前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第２の不能化手段と、
前記第１の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第２の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、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前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、
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、
前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果である可能性を報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、
前記導出制御手段は、
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導出される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に対応する前記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において、該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定され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うとともに、
前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか１つのステップ数から特定の表示結果が特定される第１の特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち前記第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンを選択する特定制御パターン選択手段を含み、
前記特定演出実行手段は、
前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行する第１の特定演出実行手段と、
前記特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段と、
前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず

、前記特定演出を実行する第２の特定演出実行手段と、
を含む、
ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。
【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と、
遊技者所有の遊技球を貯留する遊技球貯留部と、
前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、
前記遊技球貯留部に貯留された遊技球を取り込む取込装置と、
前記取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段と、
前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、
前記取込装置の取込動作により１単位の賭数を設定するのに必要な単位球数の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段と、
を備え、
前記賭数設定手段により１ゲームに対して所定数の賭数が設定され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遊技球を用いたスロットマシンであって、
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、
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入賞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、
前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果である可能性を報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、
前記取込制御手段は、
前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、
前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、
前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、
前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行回数が所定回数に達したときに取込制御を終了させる取込制御終了手段と、
前記取込装置の取込動作により既に遊技球が取り込まれている状態において前記取込要求操作部が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数から前記既に取り込まれた遊技球数を減算した数を前記取込要求数として設定する取込要求数設定手段と、
を含み、
前記導出制御手段は、
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導出される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に対応する前記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において、該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定され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うとともに、

前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか１つのステップ数から特定の表示結果が特定される第１の特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち前記第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンを選択する特定制御パターン選択手段を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行する第１の特定演出実行手段と、

前記特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段と、

前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第２の特定演出実行手段と、

を含む、

ことを特徴とする遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項３】

前記制御パターン選択手段は、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該既に表示結果が導出された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が異なるステップ数である場合に、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異なる制御パターンを選択する異制御パターン選択手段を含む、

ことを特徴とする請求項１または２に記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項４】

前記異制御パターン選択手段は、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一であり、該既に表示結果が導出された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が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、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異なる制御パターンを選択する、

ことを特徴とする請求項３に記載の遊技球を用いたスロットマシン。

【請求項５】

前記特定制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された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ステップ数であり、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち少なくとも１つのステップ数に対応して前記第１の特定制御パターンを選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応し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が特定される非特定制御パターンを選択し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第２の決定結果であるときに、前記同一の表示結果

が特定される複数のステップ数のうち前記第１の決定結果であるときに前記第１の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第２の特定制御パターンを選択する、
ことを特徴とする請求項１～４のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項６】
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるステップ数であるときに、前記第１の特定制御パターンを選択する、
ことを特徴とする請求項５に記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項７】
前記複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、いずれか１つ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、複数種類の演出パターンのうちいずれか１つの演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、
前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出パターン選択手段は、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が異なるステップ数であるが、同一の表示結果が特定されるときに、当該導出操作手段が操作された時点のステップ数に対応する割合で前記演出パターンを選択する、
ことを特徴とする請求項１～６のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項８】
前記導出制御手段は、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも１つの可変表示領域について前記第１の特定制御パターンが選択されたときに、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるときにのみ前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行う、
ことを特徴とする請求項１～７のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項９】
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときに、前記導出操作手段が操作された時点から前記特定の表示結果が導出されるまでの変動量の平均値が前記第１の特定制御パターンを選択したときと異なるステップ数から前記特定の表示結果が特定される制御パターンを前記第２の特定制御パターンとして選択する、
ことを特徴とする請求項１～８のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項１０】
前記第１の決定結果は、前記事前決定手段により遊技球の付与を伴う小役入賞の発生を許容し、かつ他の入賞の発生を許容しない旨を示す決定結果であり、かつ前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせと前記特定の組み合わせとは異なる組み合わせであり、
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果以外の表示結果が特定されるステップ数である場合に、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前記第１の特定制御パターンを選択する、
ことを特徴とする請求項１～９のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項１１】
前記第１の決定結果は、前記事前決定手段により遊技球の付与を伴う小役入賞の発生を許容し、かつ他の入賞の発生を許容しない旨を示す決定結果であり、かつ前記第１の決定

結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせと前記特定の組み合わせとは異なる組み合わせであり、
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第１の決定結果であり、前記第１の特定制御パターンが選択されたときに、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果が特定されるステップ数とは異なるステップ数であるときに前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行う、
ことを特徴とする請求項１～１０のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項１２】
前記特定の組み合わせの導出履歴を記憶する履歴記憶手段を備え、
前記特定演出決定手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記特定の組み合わせの導出履歴に基づいて、前記特定の組み合わせの導出頻度が予め定められた頻度以下の場合に、前記予め定められた頻度を超える場合よりも高い確率で、前記特定演出を実行する旨の決定を行う、
ことを特徴とする請求項１～１１のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【請求項１３】
前記導出制御手段は、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、前記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が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行う異表示結果導出制御手段を含む、
ことを特徴とする請求項１～１２のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシン。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】
上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、
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と、
遊技者所有の遊技球を取り込む取込装置と、
遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、
前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、
前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段と、
を備え、
遊技球を用いて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遊技球を用いたスロットマシンであって、
所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合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、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、
前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値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データ記憶手段と、
前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記

憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、
前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、
前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第１の不能化手段と、
ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段と、
前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第２の不能化手段と、
前記第１の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第２の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、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前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、
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、
前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果である可能性を報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、
前記導出制御手段は、
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導出される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に対応する前記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において、該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定され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うとともに、
前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか１つのステップ数から特定の表示結果が特定される第１の特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち前記第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンを選択する特定制御パターン選択手段を含み、
前記特定演出実行手段は、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行する第１の特定演出実行手段と、
前記特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段と、
前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第２の特定演出実行手段と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、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、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、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に対応する導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち一の事前決定手段の決定結果、既に表示結果が導出された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ステッピングモータの一のステップ数に対して適用される制御パターンが１つしかなく、複数の制御パターンからいずれか１つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。
また、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときには、第１の決定結果であるときに選択される第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンが選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われるので、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときの方が、第１の決定結果であるときよりも高い割合で特定の表示結果が導出されることとなり、特定の表示結果が導出されることにより、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であ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、複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったことを契機に特定演出が実行される。すなわち事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性のある特定の表示結果の導出に関連して特定演出が実行されるので、可変表示装置の表示結果及びその表示結果に関連する演出の双方によって事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であ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、事前決定手段の決定結果に対応して一意的に選択された制御パターンに基づいて表示結果を導出させる制御が行われる場合には、特定の表示結果が導出される割合が極端に低下してしまう場合もあるが、特定演出決定手段により特定演出の実行が決定された場合には、特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、特定演出が実行されるので、特定の表示結果が導出される割合が極端に低下した場合でも、適度に特定演出が実行されるので、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であること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。
このため、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することなく、可変表示装置の表示結果と演出による興趣を高めることができる。
また、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じても、遊技球を用いたスロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択し

た設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

本発明の請求項２に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

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と、

遊技者所有の遊技球を貯留する遊技球貯留部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部と、

前記遊技球貯留部に貯留された遊技球を取り込む取込装置と、

前記取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御を行う取込制御手段と、

前記取込装置の取込動作により１単位の賭数を設定するのに必要な単位球数の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段と、

を備え、

遊技球を用いて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遊技球を用いたスロットマシンであって、

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、

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入賞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、

前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果である可能性を報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記取込制御手段は、

前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、

前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、

前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作の再試行回数が所定回数に達したときに取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置の取込動作により既に遊技球が取り込まれている状態において前記取込要求操作部が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数から前記既に取り込まれた遊技球数を減算した数を前記取込要求数として設定する取込要求数設定手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、

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導出される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に対応する前記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において、該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定され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うとともに、

前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか１つのステップ数から特定の表示結果が特定される第１の特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であるときに、前記ステップ数のうち前記第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンを選択する特定制御パターン選択手段を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行する第１の特定演出実行手段と、

前記特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段と、

前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第２の特定演出実行手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、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に対応する導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち一の事前決定手段の決定結果、既に表示結果が導出された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ステッピングモータの一のステップ数に対して適用される制御パターンが１つしかなく、複数の制御パターンからいずれか１つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

また、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときには、第１の決定結果であるときに選択される第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンが選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われるので、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときの方が、第１の決定結果であるときよりも高い割合で特定の表示結果が導出されることとなり、特定の表示結果が導出されることにより、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であ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、複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったことを契機に特定演出が実行される。すなわち事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性のある特定の表示結果の導出に関連して特定演出が実行されるので、可変表示装置の表示結果及びその表示結果に関連する演出の双方によって事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であるこ

とに対する遊技者の期待感を高めることができる。
また、事前決定手段の決定結果に対応して一意的に選択された制御パターンに基づいて表示結果を導出させる制御が行われる場合には、特定の表示結果が導出される割合が極端に低下してしまう場合もあるが、特定演出決定手段により特定演出の実行が決定された場合には、特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、特定演出が実行されるので、特定の表示結果が導出される割合が極端に低下した場合でも、適度に特定演出が実行されるので、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であること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。
このため、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することなく、可変表示装置の表示結果と演出による興趣を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導出される表示結果を一意的に特定する制御パターンとは、前記導出操作手段が操作された時点のステップ数が同一の場合に、導出される表示結果として常に同一の表示結果が特定される制御パターンであり、例えば、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位（例えば、１図柄が変動するのに要するステップ数など）、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号（例えば、図柄番号など）毎に、表示結果が導出されるまでの変動量が定められた変動量テーブルから、導出操作手段が操作された時点のステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する制御パターン、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号毎に、導出される表示結果の優先度が定められた優先テーブルから、導出操作手段が操作された時点のステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する制御パターンなどが該当する。また、導出操作手段が操作された時点のステップ数から、引込対象となる表示結果を予め定められた引込範囲内において最大限引き込む引込制御を行い、導出が禁止された表示結果とならないように、導出が禁止された表示結果以外の表示結果を引き込む蹴飛ばし制御を行うものにおいては、導出操作手段が操作された時点のステップ数から導出される表示結果が一意的に特定されるものであれば、本発明の制御パターンに該当する。
また、請求項１、２において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に対応する前記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応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一であり、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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が同一の場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合や既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。
また、請求項１、２において既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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応する制御パターンを一意的に選択するとは、既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点のステップ数が同一の場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、例えば、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位（例えば、１図柄が変動するのに要するステップ数など）、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号に対応する制御パターンを一意的に選択するものであっても良い。
また、請求項１、２において前記制御パターン選択手段は、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導出される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に対応する前記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応する制御パターンを一意的に選択するものであるが、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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導出される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２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数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ようにしても良く、このようにした場合には、一の事前決定手段の決定結果、既に表示結果が導出された２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数の一の組み合わせに対して適用される制御パターンが１つしかなく、複数の制御パターンからいずれか１つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

また、請求項１、２において前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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うちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択するようにしても良く、このようにした場合には、一の事前決定手段の決定結果、既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータの一のステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された一の表示結果に対して適用される制御パターンが１つしかなく、複数の制御パターンからいずれか１つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

また、請求項１、２において前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか１つの可変表示領域についてのみ第１の特定制御パターンを選択するものや、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか２つ以上の可変表示領域について第１の特定制御パターンを選択するもの、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の全てについて第１の特定制御パターンを選択するものであっても良く、更には、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が特定の順番で導出されたことを条件に、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、第１の特定制御パターンを選択するものであっても良い。同様に、前記事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときに、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか１つの可変表示領域についてのみ第２の特定制御パターンを選択するものや、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか２つ以上の可変表示領域について第２の特定制御パターンを選択するもの、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の全てについて第２の特定制御パターンを選択するものであっても良く、更には、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が特定の順番で導出されたことを条件に、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、第２の特定制御パターンを選択するものであって

も良い。
　また、請求項１、２において前記ステップ数のうち前記第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数から前記特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンとは、変動量テーブルによる制御パターンであれば、第１の特定制御パターンにおいて適用される変動量テーブルよりも多くのステップ数、ステップ数単位、識別符号に対して特定の表示結果となる変動量が定められた変動量テーブルが適用される制御パターンであり、優先テーブルによる制御パターンであれば、特定の表示結果の優先度が第１の特定制御パターンにおいて適用される優先テーブルよりも相対的に高く定められた優先テーブルが適用される制御パターンであり、引込制御及び蹴飛ばし制御による制御パターンであれば、第１の特定制御パターンが選択されたときよりも広い引込範囲で特定の表示結果を引き込む引込制御を行う制御パターンである。
　また、請求項１、２において前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとは、いずれか１つの可変表示領域について特定の表示結果を含む表示結果の組み合わせであっても良いし、いずれか２つ以上の可変表示領域について特定の表示結果を含む表示結果の組み合わせであっても良いし、全ての可変表示領域について特定の表示結果を含む表示結果の組み合わせであっても良い。
　また、請求項１、２において前記第１の特定演出実行手段は、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせとなったときに、前記特定演出を実行しているが、前記特定の表示結果が導出されたときに、前記特定演出を実行するようにしても良く、このようにした場合でも、特定の組み合わせが導出されたことを契機に特定演出が実行される。すなわち事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性のある特定の表示結果の導出に関連して特定演出が実行されるので、可変表示装置の表示結果及びその表示結果に関連する演出の双方によって事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であ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、請求項１、２において前記第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果とは、第１の決定結果よりも多くの遊技球の獲得が期待できる決定結果であり、例えば、第１の決定結果としては、多くの遊技球の獲得が期待できる遊技状態への移行を伴う特別入賞の発生が許容されいない旨を示す結果などが該当し、第２の決定結果としては、前述の特別入賞の発生が許容されている旨を示す結果などが該当する。また、第１の決定結果として、第１の量の遊技球の獲得が期待できる遊技状態への移行を伴う第１の特別入賞の発生が許容されている旨を示す結果を適用し、第２の決定結果として、第１の量よりも多い第２の量の遊技球の獲得が期待できる遊技状態への移行を伴う第２の特別入賞の発生が許容されている旨を示す結果を適用しても良い。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１１】
　本発明の請求項３に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１または２に記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
　前記制御パターン選択手段は、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該既に表示結果が導出された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が異なるステップ数である場合に、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異なる制御パターンを選択する異制御パターン選択手段を含む、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果に応じて、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンが選択されるのではなく、既に

表示結果が導出された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ステッピングモータの一のステップ数に応じて、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンが一意的に選択されるとともに、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該既に表示結果が導出された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ステッピングモータのステップ数が異なる場合には、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異なる制御パターンを選択することが可能である。すなわち、導出済みの表示結果を導出させる際の導出操作手段が操作されたタイミングによって、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを変化させることができるので、従来のように導出済みの表示結果に応じて未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを選択する場合よりも、可変表示装置の表示結果を多様化することができる。

尚、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数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場合には、前記異制御パターン選択手段が、既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数が異なる場合に、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異なる制御パターンを選択するようにしても良く、このようにした場合でも、導出済みの表示結果を導出させる際の導出操作手段が操作されたタイミングによって、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを変化させることができるので、従来のように導出済みの表示結果に応じて未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを選択する場合よりも、可変表示装置の表示結果を多様化することができる。

また、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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うちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択する場合には、前記異制御パターン選択手段が、既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数が異なる場合に、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異なる制御パターンを選択するようにしても良く、このようにした場合でも、導出済みの表示結果を導出させる際の導出操作手段が操作されたタイミングによって、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを変化させることができるので、従来のように導出済みの表示結果に応じて未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを選択する場合よりも、可変表示装置の表示結果を多様化することができる。

【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１２】

本発明の請求項４に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項３に記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記異制御パターン選択手段は、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一であり、該既に表示結果が導出された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が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、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異なる制御パターンを選択する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一であり、該既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する導出操作手段が或るステップ数から１図柄が変動する範囲以内のタイミングで操作された場合に、他の可変表示領域における制御パターンを変化させることができるため、可変表示装置の表示結果をより一層多様化することができる。
尚、或るステップ数とは、前記表示帯の或る図柄が前記可変表示領域の基準となる位置に表示されているときのステップ数であり、或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にある異なるステップ数とは、前記表示帯の或る図柄に続いて配置された図柄が前記基準となる位置に表示されるまでの範囲内にある異なるステップ数である。
また、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数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場合や、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うちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択する場合には、前記異制御パターン選択手段が、既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域の表示結果が同一であり、該既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域のうち少なくともいずれか１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、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異なる制御パターンを選択するようにしても良い。そして、このようにした場合でも、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一であり、該既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する導出操作手段が或るステップ数から１図柄が変動する範囲以内のタイミングで操作された場合に、他の可変表示領域における制御パターンを変化させることができるため、可変表示装置の表示結果をより一層多様化することができる。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】
本発明の請求項５に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～４のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記特定制御パターン選択手段は、
前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された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ステップ数であり、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち少

なくとも１つのステップ数に対応して前記第１の特定制御パターンを選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応し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が特定される非特定制御パターンを選択し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第２の決定結果であるときに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち前記第１の決定結果であるときに前記第１の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第２の特定制御パターンを選択する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときには、複数の可変表示領域のうち少なくともいずれか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、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち第１の決定結果であるときに第１の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して第２の特定制御パターンが選択されるので、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときの方が、第１の決定結果であるときよりも一層高い割合で特定の表示結果が導出されることとなり、特定の表示結果が導出されることにより、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

尚、前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち前記第１の決定結果であるときに前記第１の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第２の特定制御パターンを選択し、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応して前記非特定制御パターンを選択するようにしても良いし、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応して前記第１の特定制御パターンを選択するようにしても良いし、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数の全てに対応して前記第２の特定制御パターンを選択するようにしても良い。

また、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数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場合や、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うちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択する場合には、前記特定制御パターン選択手段が、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域のうち少なくともいずれか１つの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ステップ数であり、該可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち少なくとも１つのステップ数に対応して前記第１の特定制御パターンを選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数に対応し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が特定される非特定制御パターンを選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第２の決定結果であるときに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち前記第１の決定結果であるときに前記第１の特定制御パターンが選択されるステップ数の数よりも多くのステップ数に対応して前記第２の特定制御パターンを選択するようにしても良い。そして、このようにした場合でも、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときの方が、第１の決定結果であ

るときよりも一層高い割合で特定の表示結果が導出されることとなり、特定の表示結果が導出されることにより、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であること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】００１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１４】
本発明の請求項６に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項５に記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるステップ数であるときに、前記第１の特定制御パターンを選択する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときには、既に表示結果が導出された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ステッピングモータのステップ数が所定のステップ数から表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるステップ数でなければ、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に特定の表示結果が導出されることがないので、第１の決定結果であるときに特定の表示結果が導出される割合を相対的に低くすることが可能となり、特定の表示結果が導出されたときに、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性がより一層高まるので、特定の表示結果が導出されることによって、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であることに対する遊技者の期待感を更に効果的に高めることができる。
尚、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数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場合や、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うちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択する場合には、前記特定制御パターン選択手段が、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域の表示結果が同一であっても、該既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域のうち少なくともいずれか１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数が該同一の表示結果が特定されるステップ数のうち所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にある前記特定のステップ数であるときに、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前記第１の特定制御パターンを選択するようにしても良い。そして、このようにした場合でも、第１の決定結果であるときに特定の表示結果が導出される割合を相対的に低くすることが可能となり、特定の表示結果が導出されたときに、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性がより一層高まるので、特定の表示結果が導出されることによって、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であることに対する遊技者の期待感を更に効果的に高めることができる。
【手続補正７】

【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】
本発明の請求項７に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～６のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、いずれか１つ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、複数種類の演出パターンのうちいずれか１つの演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、
前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出パターン選択手段は、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が異なるステップ数であるが、同一の表示結果が特定されるときに、当該導出操作手段が操作された時点のステップ数に対応する割合で前記演出パターンを選択する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、いずれか１つの可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、表示結果が導出されたときに、当該導出操作手段が操作された時点のステップ数に応じて演出をを変化させることができるので、例えば、既に導出された表示結果が同一の場合であっても、当該表示結果を導出させるための導出操作手段が操作された時点のステップ数に応じて他の可変表示領域の制御パターンが変化する場合には、その制御パターンに応じて演出を変化させることができる。すなわち可変表示装置の制御に合った演出を行うことができる。
尚、前記演出実行手段は、演出パターン選択手段により選択された演出パターンに基づく演出を、該演出パターンが選択されたとき以降に実行するものであれば良く、例えば、該演出パターンが選択される契機となった導出操作手段の操作がなされ、該導出操作手段に対応する可変表示領域に表示結果が導出されたときに実行するものや、その後他の可変表示領域に表示結果が導出されたときに実行するものであっても良い。
また、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数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場合や、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うちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択する場合には、前記演出パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうち２つ以上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、いずれか１つの可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、表示結果が導出されるときに、当該導出操作手段が操作された時点のステップ数に対応する割合で前記演出パターンを選択するようにしても良く、このようにした場合にも、複数の可変表示領域のうち２つ以上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、いずれか１つの可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、表示結果が導出されたときに、当該導出操作手段が操作された時点のステップ数に応じて演出をを変化させることができるので、例えば、既に導出された２以上の表示結果が同一の場合であっても、当該表示結果を導出させるための導出操作手段が操作された時点のステップ数に応じて他の可変表示領域の制御パターンが変化する場合には、その制御パターンに応じて演出を変化させることができる。すなわち可変表示装置の制御

に合った演出を行うことができる。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１６】
本発明の請求項８に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～７のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記導出制御手段は、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも１つの可変表示領域について前記第１の特定制御パターンが選択されたときに、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるときにのみ前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を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、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるときには、特定の表示結果が導出される割合を極力低くすることが可能となり、特定の表示結果が導出されたときに、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性が相対的に高まるので、特定の表示結果が導出されることによって、事前決定手段の決定結果が第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であること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。
尚、前記導出制御手段が、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも１つの可変表示領域について前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるときにのみ前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行うとは、例えば、前記特定制御パターン選択手段が、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果であるときに、前記複数の可変表示領域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、所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるステップ数からのみ前記特定の表示結果が特定される制御パターンを前記第１の特定制御パターンとして選択し、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるときに前記第１の特定制御パターンから特定される前記特定の表示結果を導出させる制御を行うことである。
【手続補正９】
【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】
本発明の請求項９に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～８のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第２の決定結果であるときに、前記導出操作手段が操作された時点から前記特定の表示結果が導出されるまでの変動量の平均値が前記第１の特定制御パターンを選択したときと異なるステップ数から前記特定の表示結果が特定される制御パターンを前記第２の特定制御パターンとして選択する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の表示結果が導出されるまでの変動量によって、事前決定手段の決定結果が第２の決定結果である可能性が変化するので、特定の表示結果が導出されることに伴う興趣を一層高めることができる。
【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１８】
本発明の請求項１０に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～９のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記第１の決定結果は、前記事前決定手段により遊技球の付与を伴う小役入賞の発生を許容し、かつ他の入賞の発生を許容しない旨を示す決定結果であり、かつ前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせと前記特定の組み合わせとは異なる組み合わせであり、
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果以外の表示結果が特定されるステップ数である場合に、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前記第１の特定制御パターンを選択する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、小役入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ許容された小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを導出させることができなかったときに、特定の表示結果が導出されることとなるため、特定の表示結果の出現を適度にばらつかせることができる。
尚、前記制御パターン選択手段が、前記複数の可変表示領域のうちいずれか２つ以上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、前記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２つ以上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た時点の前記ステッピングモータのステップ数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場合や、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うちの少なくとも１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数、及び既に表示結果が導出された可変表示領域のうちの他の可変表示領域に導出された表示結果に対応する制御パターンを一意的に選択する場合には、前記特定制御パターン選択手段が、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された２つ以上の可変表示領域のうち少なくともいずれか１つ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た時点の前記ステッピングモータのステップ数が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果以外の表示結果が特定されるステップ数である場合に、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前記第１の特定制御パターンを選択するようにしても良く、このようにした場合でも、小役入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ許容された小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを導出させることができなかったときに、特定の表示結果が導出されることとなるため、特定の表示結果の出現を適度にばらつかせることができる。
【手続補正１１】
【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】
本発明の請求項１１に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１０のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記第１の決定結果は、前記事前決定手段により遊技球の付与を伴う小役入賞の発生を許容し、かつ他の入賞の発生を許容しない旨を示す決定結果であり、かつ前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせと前記特定の組み合わせとは異なる組み合わせであり、

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第１の決定結果であり、前記第１の特定制御パターンが選択されたときに、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果が特定されるステップ数とは異なるステップ数であるときに前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を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、小役入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ許容された小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを導出させることができなかったときに、特定の表示結果が導出されることとなるため、特定の表示結果の出現を適度にばらつかせることができる。

尚、前記導出制御手段が、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果であり、前記第１の特定制御パターンが選択されたときに、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果が特定されるステップ数とは異なるステップ数であるときに前記特定の表示結果を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行うとは、例えば、前記特定制御パターン選択手段が、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果であるときに、該第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果が特定されるステップ数とは異なるステップ数から前記特定の表示結果が特定される制御パターンを前記第１の特定制御パターンとして選択し、前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数が前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果が特定されるステップ数とは異なるステップ数であるときに前記第１の特定制御パターンから特定される前記特定の表示結果を導出させる制御を行うことである。

【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】

本発明の請求項１２に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１１のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記特定の組み合わせの導出履歴を記憶する履歴記憶手段を備え、

前記特定演出決定手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記特定の組み合わせの導出履歴に基づいて、前記特定の組み合わせの導出頻度が予め定められた頻度以下の場合に、前記予め定められた頻度を超える場合よりも高い確率で、前記特定演出を実行する旨の決定を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の組み合わせの導出頻度、すなわち特定の組み合わせが導出されたことに伴う特定演出の実行頻度が極端に少なくなると、特定演出が高い確率で実行されることとなるので、それまでの履歴にあった適度な割合で特定演出を実行させることができる。

尚、前記第１の特定演出実行手段が、前記特定の表示結果が導出されたときに、前記特定演出を実行する場合には、前記履歴記憶手段が、前記特定の表示結果の導出履歴を記憶し、前記特定演出決定手段が、前記履歴記憶手段に記憶されている前記特定の表示結果の導出履歴に基づいて、前記特定の表示結果の導出頻度が予め定められた頻度以下の場合に、前記予め定められた頻度を超える場合よりも高い確率で、前記特定演出を実行する旨の

決定を行うようにすれば良く、このようにした場合でも、特定の表示結果の導出頻度、すなわち特定の表示結果が導出されたことに伴う特定演出の実行頻度が極端に少なくなると、特定演出が高い確率で実行されることとなるので、それまでの履歴にあった適度な割合で特定演出を実行させることができる。

【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２１】

本発明の請求項１３に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１２のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、前記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が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行う異表示結果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、１図柄が変動する範囲以内であっても、停止操作のタイミングが異なることで導出される表示結果を変化させることができるので、多彩な態様で可変表示装置の表示結果を導出させることができる。

尚、前記異表示結果導出制御手段が、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、前記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が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行うとは、例えば、前記制御パターン選択手段が、或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数に対して異なる表示結果が特定される制御パターンを選択し、かつ前記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が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数である場合に、前記制御パターンから前記異なるステップ数に対してそれぞれ特定される表示結果を導出させる制御を行うことである。

また、或るステップ数とは、前記表示帯の或る図柄が前記可変表示領域の基準となる位置に表示されているときのステップ数であり、或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にある異なるステップ数とは、前記表示帯の或る図柄に続いて配置された図柄が前記基準となる位置に表示されるまでの範囲内にある異なるステップ数である。

【手続補正１４】
【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】

本発明の手段１に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１３のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段と、

を備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び遊技球の付与を伴う小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データを記憶し、

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる場合には、事前決定手段により特別入賞及び小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合に、特別入賞の発生が許容されていることに対して期待が持てる。また、特別入賞及び小役入賞について１つの許容判定手段により判定できるので、事前決定手段による処理を簡素化することができる。

また、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞のみの発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生しなかった場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

また、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記小役入賞のみの発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２３】

本発明の手段２に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１３のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

遊技球の付与を伴う小役入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する小役入賞用範囲特定データ記憶手段と、

前記特別入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する特別入賞用範囲特定データ記憶手段と、

を備え、

前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値

の範囲と重複する判定値の範囲を含み、
前記事前決定手段は、
前記小役入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記小役入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する小役入賞許容判定手段と、
前記特別入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記小役入賞許容判定手段が判定に用いるのと同一の前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する特別入賞許容判定手段と、
を含み、
該事前決定手段は、
前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、
前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる場合には、事前決定手段により特別入賞及び小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合に、特別入賞の発生が許容されていることに対して期待が持てる。
また、前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲も含み、前記事前決定手段は、前記特別入賞許容判定手段のみが入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記特別入賞のみの発生を許容する旨を決定し、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生しなかった場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。
また、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲を含み、前記事前決定手段は、前記小役入賞許容判定手段のみが入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞のみの発生を許容する旨を決定し、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。
【手続補正１６】
【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】
尚、手段１、２において、判定値の範囲を特定可能となるように定められた範囲特定デ

ータとは、判定値の範囲を示すデータそのものであっても良いし、各入賞の判定値と判定値の総数を記憶し、判定値の総数と各入賞の判定値から判定値の範囲を特定できるものであっても良い。また、最後に判定される入賞以外の判定値と判定値の総数を記憶し、判定値の総数から最後に判定される入賞以外の判定値を除いた残りの判定値の範囲を、最後に判定される入賞についての判定値の範囲として特定できるものであっても良い。

【手続補正１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２５】

本発明の手段３に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項２～１３のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階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データ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じても、遊技球を用いたスロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【手続補正１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６２】

本発明の請求項１に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）をステッピングモータ（３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ）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（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可能な可変表示装置と、

遊技者所有の遊技球（パチンコ球）を取り込む取込装置（取込装置１００）と、

遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部（１ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）と、

前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御（取込制御処理）を行う取込制御手段（ＣＰＵ４１ａ）と、
前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球数に応じて賭数の設定を行う賭数設定手段（ＣＰＵ４１ａによるＢＥＴ処理）と、
を備え、
前記賭数設定手段により１ゲームに対して所定数の賭数（１または３）が設定され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遊技球を用いたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ３６）の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合（当選確率）が異なる予め定められた範囲の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、該選択した設定値を設定する設定値設定手段（ＣＰＵ４１ａによる設定変更処理）と、
前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値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データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）と、
前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段（バックアップ電源）と、
前記遊技球を用いたスロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（ＣＰＵ４１ａによるＲＡＭパリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、
前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第１の不能化手段（ＲＡＭ異常エラー）と、
ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な前記予め定められた設定値の範囲（１～６）内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な前記予め定められた設定値の範囲（１～６）内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値データ判定手段（ＣＰＵ４１ａによる設定値データの判定）と、
前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）と、
前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正ではないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第２の不能化手段（設定値異常エラー）と、
前記第１の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態（ＲＡＭ異常エラー）においても前記第２の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態（設定値異常エラー）においても、前記設定操作手段（リセット／設定スイッチ３６）の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、
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（ＣＰＵ４１ａによるリールの停止制御

）と、
前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果（いずれの役も当選していない状態）よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果（いずれかのボーナスに当選しており、かつ他の役に当選していない状態）である可能性を報知する特定演出（連続演出）を実行する特定演出実行手段（ＣＰＵ９１ａによる連続演出の実行制御）と、
を備え、
前記導出制御手段は、
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（１／２図柄分のステップ数毎に割り当てられた領域番号）に対して導出される表示結果（停止位置）を一意的に特定する複数の制御パターン（停止制御テーブルによるリールの停止制御）から、前記事前決定手段の決定結果（内部抽選の結果）、及び既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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（停止操作位置）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（いずれか１つのリールが停止したときに他のリールに対応するデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから変動中のリールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）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において、該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定され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（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）を行うとともに、
前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるとき（いずれの役にも当選していないとき）に、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（領域番号４、５、１２、１３、２０、２１、２３、３４～３９、４１に対応するステップ数）から特定の表示結果（「スイカ」図柄が中段に停止する表示結果）が特定される第１の特定制御パターン（図１７に示すハズレの停止制御テーブルによる中リールの停止制御）を選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であるとき（いずれかのボーナスが当選し、かつ他の役が当選していないとき）に、前記ステップ数のうち前記第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数（ＢＢ（１）：領域番号１～７、２６～２９、３４～４２または領域番号１～７、２８、２９、３４～４２に対応するステップ数、ＢＢ（２）、ＲＢ（１）：領域番号１～２９、３４～４２）から前記特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンを（図１７に示すＢＢ（１）ハズレ、ＢＢ（２）ハズレ、ＲＢ（１）ハズレの停止制御テーブルによる中リールの停止制御）選択する特定制御パターン選択手段（左リールが停止したときに中リールに対応するデータ作成用テーブルとして、「スイカ」図柄を中段に引き込む停止操作位置を定めたデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから中リールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）を含み、
前記特定演出実行手段は、
前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせ（チャンス目）となったときに、前記特定演出を実行する第１の特定演出実行手段（チャンス目が導出されたときに連続演出を実行する処理）と、
前記特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段（連続演出抽選）と、
前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第２の特定演出実行手段（連続演出に当選したときに連続演出を実行する処理）と、
を含む、

ことを特徴としている。
本発明の請求項２に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）をステッピングモータ（３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ）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（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可能な可変表示装置と、
遊技者所有の遊技球（パチンコ球）を貯留する遊技球貯留部（上皿２６）と、
前記遊技球貯留部に貯留された遊技球の取込を要求する際に操作される取込要求操作部（１ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）と、
前記遊技球貯留部に貯留された遊技球（パチンコ球）を取り込む取込装置（取込装置１００）と、
前記取込装置の取込動作により取り込まれた遊技球を検出する取込遊技球検出手段（第１取込球検出スイッチ１０４、第２取込球検出スイッチ１０５）と、
前記取込要求操作部が操作されたときに、前記取込装置により遊技球を取り込ませる取込動作を前記取込装置に行わせる取込制御（取込制御処理）を行う取込制御手段（ＣＰＵ４１ａ）と、
前記取込装置の取込動作により１単位の賭数を設定するのに必要な単位球数（５球）の遊技球が取り込まれる毎に賭数の設定を行う賭数設定手段（ＣＰＵ４１ａによるＢＥＴ処理）と、
を備え、
前記賭数設定手段により１ゲームに対して所定数の賭数（１または３）が設定され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遊技球を用いたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
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、
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入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）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（ＣＰＵ４１ａによるリールの停止制御）と、
前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果（いずれの役も当選していない状態）よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果（いずれかのボーナスに当選しており、かつ他の役に当選していない状態）である可能性を報知する特定演出（連続演出）を実行する特定演出実行手段（ＣＰＵ９１ａによる連続演出の実行制御）と、
を備え、
前記取込制御手段は、
前記取込要求操作部が操作されたことにより、前記遊技球貯留部に遊技球が貯留されているか否かに関わらず、該取込要求操作部の操作による取込要求数に応じた動作量（取込球カウンタの値分のパチンコ球を取り込むための動作量）の取込動作を前記取込装置に行わせる取込動作制御手段と、
前記取込動作が終了した後に動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたか否かを判定する取込遊技球数判定手段と、
前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されていないと判定されたときに、前記取込要求数から前記取込遊技球検出手段により検出された遊技球数を減算した不足数分に応じた動作量の取込動作を前記取込装置に再度行わせる取込動作再制御手段と、
前記取込遊技球数判定手段により前記動作量に応じた数の遊技球が前記取込遊技球検出手段により検出されたと判定されたとき、または前記取込動作再制御手段による取込動作

の再試行（リトライ）回数が所定回数（２回）に達したとき（リトライカウンタの値が０のとき）に取込制御を終了させる取込制御終了手段と、

前記取込装置（１００）の取込動作により既に遊技球（パチンコ球）が取り込まれている状態において前記取込要求操作部（１ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）が操作されたときに、該取込要求操作部の操作に対して定められた取込指定数（１ＢＥＴスイッチ５：５球、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６：１５球）から前記既に取り込まれた遊技球数（１ＢＥＴスイッチ５が操作された場合：未使用球カウンタの値、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作された場合：ＢＥＴ数×５＋未使用球カウンタの値）を減算した数を前記取込要求数（取込球カウンタの値）として設定する取込要求数設定手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、

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（１／２図柄分のステップ数毎に割り当てられた領域番号）に対して導出される表示結果（停止位置）を一意的に特定する複数の制御パターン（停止制御テーブルによるリールの停止制御）から、前記事前決定手段の決定結果（内部抽選の結果）、及び既に表示結果が導出された可変表示領域に対応する前記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（停止操作位置）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（いずれか１つのリールが停止したときに他のリールに対応するデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから変動中のリールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）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において、該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定され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（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）を行うとともに、

前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が第１の決定結果であるとき（いずれの役にも当選していないとき）に、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（領域番号４、５、１２、１３、２０、２１、２３、３４～３９、４１に対応するステップ数）から特定の表示結果（「スイカ」図柄が中段に停止する表示結果）が特定される第１の特定制御パターン（図１７に示すハズレの停止制御テーブルによる中リールの停止制御）を選択し、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果よりも遊技者にとって有利な第２の決定結果であるとき（いずれかのボーナスが当選し、かつ他の役が当選していないとき）に、前記ステップ数のうち前記第１の特定制御パターンよりも多くのステップ数（ＢＢ（１）：領域番号１～７、２６～２９、３４～４２または領域番号１～７、２８、２９、３４～４２に対応するステップ数、ＢＢ（２）、ＲＢ（１）：領域番号１～２９、３４～４２）から前記特定の表示結果が特定される第２の特定制御パターンを（図１７に示すＢＢ（１）ハズレ、ＢＢ（２）ハズレ、ＲＢ（１）ハズレの停止制御テーブルによる中リールの停止制御）選択する特定制御パターン選択手段（左リールが停止したときに中リールに対応するデータ作成用テーブルとして、「スイカ」図柄を中段に引き込む停止操作位置を定めたデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから中リールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の表示結果を含む特定の組み合わせ（チャンス目）となったときに、前記特定演出を実行する第１の特定演出実行手段（チャンス目が導出されたときに連続演出を実行する処理）と、

前記特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段（連続演出抽選）と、

前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行すると決定されたときに、前記複数の

可変表示領域の表示結果の組み合わせが前記特定の組み合わせとなったか否かに関わらず、前記特定演出を実行する第２の特定演出実行手段（連続演出に当選したときに連続演出を実行する処理）と、
を含む、
ことを特徴としている。
【手続補正１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６３】
本発明の請求項３に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１または２に記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記制御パターン選択手段は、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合（例えば、左リールの下段または中段に「スイカ」図柄が停止した場合）であっても、該既に表示結果が導出された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が異なるステップ数である場合（例えば、領域番号１７、１９、２１、２３の領域で左リールの停止操作が行われた場合と、領域番号１６、１８、２０、２２の領域で左リールの停止操作が行われた場合）に、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域（中リール）について異なる制御パターンを選択する異制御パターン選択手段（通常遊技状態においていずれの役にも当選していない場合に、領域番号１６～２３のいずれの領域で左リールの停止操作が行われた場合でも、左リールの下段または中段に「スイカ」図柄が停止するが、これらのうち領域番号１７、１９、２１、２３の領域で左リールの停止操作が行われた場合には、中リールの停止制御テーブルとしてチャンス目を導出可能な停止制御テーブルを選択し、領域番号１６、１８、２０、２２の領域で左リールの停止操作が行われた場合には、中リールの停止制御テーブルとしてチャンス目が導出されない停止制御テーブルを選択する）を含む、
ことを特徴としている。
【手続補正２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６４】
本発明の請求項４に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項３に記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記異制御パターン選択手段は、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一であり（例えば、左リールの下段に「スイカ」図柄が停止した場合）、該既に表示結果が導出された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が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数（例えば、領域番号１７の領域で左リールの停止操作が行われた場合と、領域番号１６の領域で左リールの停止操作が行われた場合）である場合に、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域（中リール）について異なる制御パターンを選択する（例えば、通常遊技状態においていずれの役にも当選していない場合に、領域番号１６、１７のいずれの領域で左リールの停止操作が行われた場合でも、左リールの下段に「スイカ」図柄が停止するが、これらのうち領域番号１７の領域で左リールの停止操作が行われた場合には、中リールの停止制御テーブルとしてチャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有する停止制御テーブルを選択し、領域番号１６の領域で左リールの停止操作が行われた場合には、中リールの停止制御テーブルとしてチャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有しない停止制御テーブルを選択する）、

ことを特徴としている。
【手続補正２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６５】
本発明の請求項５に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～４のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記特定制御パターン選択手段は、
前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）の決定結果が第１の決定結果であるとき（いずれの役も当選していないとき）に、既に表示結果が導出された可変表示領域（左リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ）が操作された時点のステップ数であり、既に表示結果が導出された可変表示領域に同一の表示結果が特定される複数のステップ数（例えば、領域番号１６、１７のステップ数）のうち少なくとも１つのステップ数（領域番号１７のステップ数）に対応して前記第１の特定制御パターン（図１７に示すハズレの停止制御テーブル（チャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有する停止制御テーブル）による中リールの停止制御）を選択するとともに、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数のうち他のステップ数（領域番号１６のステップ数）に対応し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が特定される非特定制御パターン（チャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有しない停止制御テーブルによる中リールの停止制御）を選択し、
前記事前決定手段の決定結果が前記第２の決定結果であるとき（例えば、通常遊技状態においてビッグボーナス（１）に当選し、かつ他の役に当選していないとき）に、前記同一の表示結果が特定される複数のステップ数（例えば、領域番号１６、１７のステップ数）のうち前記第１の決定結果であるときに前記第１の特定制御パターンが選択されるステップ数（領域番号１６のステップ数）の数よりも多くのステップ数（領域番号１６、１７のステップ数）に対応して前記第２の特定制御パターン（図１７に示すＢＢ（１）ハズレ、ＢＢ（２）ハズレ、ＲＢ（１）ハズレの停止制御テーブル（チャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有する停止制御テーブル）による中リールの停止制御）を選択する、
ことを特徴としている。
【手続補正２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６６】
本発明の請求項６に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項５に記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）の決定結果が第１の決定結果であるとき（いずれの役も当選していないとき）に、既に表示結果が導出された可変表示領域（左リール）に対応する前記導出操作手段（ストップスイッチ）が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるステップ数（領域番号１７、１９、２１、２３の領域のステップ数）であるときに、前記第１の特定制御パターン（図１７に示すハズレの停止制御テーブル（チャンス目の構成図柄が特定される停止操作位置を有する停止制御テーブル）による中リールの停止制御）を選択する、
ことを特徴としている。
【手続補正２３】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６７】
本発明の請求項７に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～６のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況（全リール回転中）において、いずれか１つの可変表示領域（例えば、左リール）に対応する導出操作手段が操作されたときに、複数種類の演出パターン（停止音Ａ、停止音Ｂ）のうちいずれか１つの演出パターン（リール停止音）を選択する演出パターン選択手段（ＣＰＵ９１ａによるリール停止音の選択）と、
前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段（ＣＰＵ９１ａによるリール停止音の出力制御）と、
を備え、
前記演出パターン選択手段は、前記導出操作手段（ストップスイッチ）が操作された時点の前記ステップ数（領域番号）が異なるステップ数であるが、同一の表示結果が特定されるとき（例えば、領域番号１６、１７の領域で左リールの停止操作がなされ、下段に「スイカ」図柄が停止したとき）に、当該導出操作手段が操作された時点のステップ数に対応する割合で前記演出パターンを選択する（領域番号１６の場合には、２９／３１の割合で停止音Ａを選択し、２／３１の割合で停止音Ｂを選択するのに対して、領域番号１７の場合には、２０／３１の割合で停止音Ａを選択し、１１／３１の割合で停止音Ｂを選択する）、
ことを特徴としている。
【手続補正２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６８】
本発明の請求項８に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～７のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記導出制御手段（ＣＰＵ４１ａによるリールの停止制御）は、前記複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のうち少なくとも１つの可変表示領域について前記第１の特定制御パターン（ハズレ時の停止制御テーブルによるリールの停止制御）が選択されたときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作された時点の前記ステップ数が所定のステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲内にあるとき（１図柄が変動する範囲内のタイミングで停止操作が行われたとき）にのみ前記特定の表示結果（チャンス目を構成する図柄が入賞ライン上に停止する表示結果）を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行う、
ことを特徴としている。
【手続補正２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５６９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５６９】
本発明の請求項９に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～８のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）

の決定結果が第２の決定結果であるとき（ボーナスに当選し、かつ他の役に当選していないとき）に、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作された時点から前記特定の表示結果（チャンス目を構成する図柄）が導出されるまでの変動量の平均値（平均引込コマ数）が前記第１の特定制御パターンを選択したときと異なるステップ数から前記特定の表示結果が特定される制御パターン（図１６に示すＢＢ（１）ハズレ、ＢＢ（２）ハズレ、ＲＢ（１）ハズレの停止制御テーブルによる左リールの停止制御、図１７に示すＢＢ（１）ハズレ、ＢＢ（２）ハズレ、ＲＢ（１）ハズレの停止制御テーブルによる中リールの停止制御）を前記第２の特定制御パターンとして選択する、

ことを特徴としている。

【手続補正２６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５７０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５７０】

本発明の請求項１０に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～９のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記第１の決定結果は、前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）により遊技球（パチンコ球）の付与を伴う小役入賞の発生を許容し、かつ他の入賞の発生を許容しない旨を示す決定結果（特定の小役に当選し、かついずれの役にも当選していない場合）であり、かつ前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせ（例えば、入賞ライン上に「チェリー－ａｎｙ－ａｎｙ」が揃う組み合わせ）と前記特定の組み合わせ（例えば、入賞ライン上に「スイカ－スイカ－スイカ」が揃う組み合わせ）とは異なる組み合わせであり、

前記特定制御パターン選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果であるときに、既に表示結果が導出された可変表示領域（例えば、左リール）に対応する前記導出操作手段（ストップスイッチ）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が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果以外の表示結果（「チェリー」図柄が停止せず、かつ「スイカ」図柄が停止する表示結果）が特定されるステップ数である場合に、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前記第１の特定制御パターン（「スイカ」図柄を入賞ライン上に引き込み可能な停止制御テーブルによる中リール、右リールの停止制御）を選択する、

ことを特徴としている。

【手続補正２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５７１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５７１】

本発明の請求項１１に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１０のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記第１の決定結果は、前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）により遊技球（パチンコ球）の付与を伴う小役入賞の発生を許容し、かつ他の入賞の発生を許容しない旨を示す決定結果（特定の小役に当選し、かついずれの役にも当選していない場合）であり、かつ前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせ（例えば、入賞ライン上に「チェリー－チェリー－チェリー」が揃う組み合わせ）と前記特定の組み合わせ（例えば、入賞ライン上に「スイカ－スイカ－スイカ」が揃う組み合わせ）とは異なる組み合わせであり、

前記導出制御手段（ＣＰＵ４１ａによるリールの停止制御）は、前記事前決定手段の決

定結果が前記第１の決定結果であり、前記第１の特定制御パターン（「スイカ」図柄を入賞ライン上に引き込み可能な停止制御テーブルによる中リールの停止制御）が選択されたときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ）が操作された時点の前記ステップ数が、前記第１の決定結果により許容される小役入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果（入賞ライン上に「チェリー」図柄が停止する表示結果）が特定されるステップ数とは異なるステップ数であるとき（小役を取りこぼしたとき）に前記特定の表示結果（中リールの入賞ライン上に「スイカ」図柄が停止する表示結果）を特定し、該特定の表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴としている。

【手続補正２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５７２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５７２】

本発明の請求項１２に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１１のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記特定の組み合わせ（チャンス目）の導出履歴（出現率）を記憶する履歴記憶手段（チャンス目カウンタ）を備え、

前記特定演出決定手段（連続演出抽選）は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記特定の組み合わせの導出履歴に基づいて、前記特定の組み合わせの導出頻度（チャンス目の出現率）が予め定められた頻度（１／３００）以下の場合に、前記予め定められた頻度を超える場合（３／１９９３）よりも高い確率（１０／１９９３）で、前記特定演出（連続演出）を実行する旨の決定を行う、

ことを特徴としている。

【手続補正２９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５７３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５７３】

本発明の請求項１３に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１２のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記導出制御手段（ＣＰＵ４１ａによるリールの停止制御）は、前記制御パターン選択手段により選択された制御パターンから、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作された時点の前記ステッピングモータ（３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ）のステップ数が或るステップ数から前記表示帯が１図柄分回動される範囲以内にある異なるステップ数（ある図柄が基準位置に位置するステップ数から１図柄が変動する範囲以内の異なるステップ数）である場合に、各々異なる表示結果を特定し、該特定した表示結果を導出させる制御を行う異表示結果導出制御手段を含む、

ことを特徴としている。

【手続補正３０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５７４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５７４】

本発明の手段１に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１３のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、

前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）により決定を行う前に、所定のタイ

ミングで所定の範囲内において更新される数値データ（０～６５５３５）を、ゲーム毎に判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として判定領域に入力する数値データ入力手段（ＣＰＵ４１ａによる乱数の取得）と、
前記入賞について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（判定値数の格納アドレス）を記憶する範囲特定データ記憶手段（役別テーブル（図４０））と、
を備え、
前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び遊技球（パチンコ球）の付与を伴う小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データ（ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリーの判定値数の格納アドレス）を記憶し、
前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞許容判定手段（役の当選判定）を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定する（当選が判定された役の当選フラグを設定する）、
ことを特徴としている。
【手続補正３１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５７５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５７５】
本発明の手段２に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項１～１３のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データ（０～６５５３５）を、ゲーム毎に判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として判定領域に入力する数値データ入力手段（ＣＰＵ４１ａによる乱数の取得）と、
遊技球（パチンコ球）の付与を伴う小役入賞（小役）について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（小役の判定値数の格納アドレス）を記憶する小役入賞用範囲特定データ記憶手段（小役及び再遊技役用の役別テーブル）と、
前記特別入賞（ビッグボーナス（１）（２）、レギュラーボーナス（１））について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（特別役の判定値数の格納アドレス）を記憶する特別入賞用範囲特定データ記憶手段（特別役用の役別テーブル）と、
を備え、
前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複する判定値の範囲（ビッグボーナス（１）－Ａ、ビッグボーナス（２）－Ａの判定値の範囲）を含み、
前記事前決定手段は、
前記小役入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記小役入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する小役入賞許容判定手段（

小役及び再遊技役の当選判定）と、
前記特別入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記小役入賞許容判定手段が判定に用いるのと同一の前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定する特別入賞許容判定手段（特別役の当選判定）と、
を含み、
該事前決定手段は、
前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、
前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定する（ビッグボーナス（１）（２）とチェリーの当選がそれぞれ判定された場合に、双方の当選フラグを設定する）、
ことを特徴としている。
【手続補正３２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５７６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５７６】
本発明の手段３に記載の遊技球を用いたスロットマシンは、請求項２～１３、手段１、２のいずれかに記載の遊技球を用いたスロットマシンであって、
所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ３６）の操作に基づいて、前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選）が入賞の発生を許容する旨を決定する割合（当選確率）が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ＣＰＵ４１ａによる設定変更処理）と、
前記許容段階設定手段により設定された許容段階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データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）と、
前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ＣＰＵ４１ａによるＲＡＭパリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、
前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段（ＣＰＵ４１ａによるエラー処理）と、
前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されたこと）を条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ＣＰＵ４１ａによるゲーム処理への移行）と、
を備える、
ことを特徴としている。