

【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10月11日(2012.10.11)

【公開番号】特開2012-35123(P2012-35123A)

【公開日】平成24年2月23日(2012.2.23)

【年通号数】公開・登録公報2012-008

【出願番号】特願2011-253879(P2011-253879)

【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 3 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 F

【手続補正書】

【提出日】平成24年8月27日(2012.8.27)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

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、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装置の表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記可変表示装置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ことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で前記可変表示装置に前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、

少なくとも前記事前決定手段によりいずれかの種類の入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームにおいて、前記所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、前記導出操作手段が操作されるまで、前記可変表示装置における識別情報の変動を継続させる変動継続手段と、

前記導出操作手段が操作されず、前記変動継続手段による前記変動が継続している際に、前記計時手段が所定の時間を計時したときに、その旨を報知する非操作報知手段と、

を備え、

前記非操作報知手段は、前記導出操作手段が操作されず、前記変動継続手段による前記変動が継続している際に、前記計時手段が前記所定の時間を計時するまでは報知を行わず、前記計時手段が前記所定の時間を計時したときに、その旨の報知を開始することを特徴とするスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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に記載のスロットマシンは、

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、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装置の表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記可変表示装置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ことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で前記可変表示装置に前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、

少なくとも前記事前決定手段によりいずれかの種類の入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームにおいて、前記所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、前記導出操作手段が操作されるまで、前記可変表示装置における識別情報の変動を継続させる変動継続手段と、

前記導出操作手段が操作されず、前記変動継続手段による前記変動が継続している際に、前記計時手段が所定の時間を計時したときに、その旨を報知する非操作報知手段と、を備え、

前記非操作報知手段は、前記導出操作手段が操作されず、前記変動継続手段による前記変動が継続している際に、前記計時手段が前記所定の時間を計時するまでは報知を行わず、前記計時手段が前記所定の時間を計時したときに、その旨の報知を開始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、

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、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装置の表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記可変表示装置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、

遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、

前記所定の変動開始条件が成立するまでに予め定められた複数種類の導出パターンから前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段と、

前記複数種類の導出パターンのいずれかに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出

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、

前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、

前記導出操作手段が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したことにより導出条件が成立したときに、入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を導出させるための導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う時間導出制御手段と、

を含み、

前記スロットマシンは、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出のパターンを定めた複数の特殊演出パターンを前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段と、

前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、

を更に備えることを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作を検出したことにより可変表示装置の表示結果が導出されるときには、最大遅延時間の範囲で導出可能な表示結果を導出させるものとなっている。つまり、遊技者による導出操作手段の操作という技術介入により、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射幸性の抑制の担保が図られることとなる。これに対して、遊技者によって導出操作手段が操作されなくても、計時手段が所定の時間を計時すれば可変表示装置に表示結果が導出され、1ゲームが終了するため、1ゲーム当たりに要する時間を制限することができ、スロットマシンの実質的な稼働率の低下を防止することができるうえに、ここで表示結果が導出されるときには、入賞表示結果以外の表示結果が導出されるので、導出操作手段が操作されることなく時間が経過したという偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることではなく、射幸性の抑制の担保を図ることができる。また、各ゲームで選択された導出パターンに対応する特殊演出パターンに基づいて特殊演出が実行されるので、可変表示装置の制御内容に適した演出を行うことができるとともに、複数の特殊演出パターンが導出パターンに対して一意的に定められており、導出パターンが決まれば特殊演出パターンも決まることとなり、導出パターンの選択及び特殊演出パターンの選択に係る処理の双方を行う必要がなくなるので、これらの処理に係る制御負荷を大幅に軽減することができる。

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、前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間とは、所定の変動開始条件の成立時、すなわちゲームの開始時や、可変表示装置の変動開始時、導出操作手段の操作が有効となった時点から経過した時間等である。

また、前記導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御とは、例えば、可変表示装置が1回の導出操作手段の操作により、表示結果が導出される場合には、導出操作手段の操作がなされたときから、最大遅延時間の範囲内で表示結果を導出させる制御であり、可変表示装置が複数の可変表示部からなり、各可変表示部毎に独立した表示結果の組合せが可変表示装置の表示結果となる場合には、各可変表示部に対応する導出操作手段の操作がなされたときから、最大遅延時間の範囲内で、該当する可変表示部の表示結果を導出させる制御である。

【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、前記特殊演出実行手段は、前記時間導出制御手段により前記可変表示装置の表示結果が導出されたゲームにおいて、前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対応して、前記表示結果が導出された段階または前記表示結果が導出された後の段階から開始する特殊演出のパターンを定めた特殊演出パターンが定められているときに、前記継続特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行しない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計時手段が所定の時間を計時して可変表示装置に表示結果が導出される場合には、入賞表示結果が導出されることがないにも関わらず、入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出、すなわち意味の無い演出が行われることを防止できる。

【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】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、

前記特殊演出実行手段は、前記時間導出制御手段により前記可変表示装置の表示結果が導出されたゲームにおいて、前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対応して、前記表示結果が導出される前の段階から前記表示結果が導出された後の段階にかけて継続する特殊演出のパターンを定めた特殊演出パターンが定められているときに、前記表示結果の導出以後、前記特殊演出パターンに基づく特殊演出の実行を停止する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計時手段が所定の時間を計時して可変表示装置に表示結果が導出される場合には、入賞表示結果が導出されることがないにも関わらず、入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出、すなわち意味の無い演出が継続してしまうことを防止できる。

【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、

前記可変表示装置は、各々独立した独立表示結果を導出させる複数の可変表示部を含み、当該可変表示装置の表示結果は、前記複数の可変表示部に導出された独立表示結果の組合せであり、

前記時間導出制御手段は、前記計時手段が所定の時間を計時したことにより導出条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件が成立し、既に独立表示結果が導出された既導出可変表示部があることを条件として、前記導出条件が成立した可変表示部において該既導出可変表示部に導出された独立表示結果とともに前記入賞表示結果を構成しない独立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、所定の時間を計時するまでに全ての可変表示部について遊技者が導出操作手段を操作して独立表示結果を導出させなければ、入賞表示結果が導出されることがない。すなわちいずれか1つの可変表示部についても導出操作手段が操作されることなく時間が経過したという偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることはなく、射撃性の抑制の担保を図ることができる。

【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、前記操作導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のうちで最終的に独立表示結果が導出される1つ前に独立表示結果が導出される可変表示部の独立表示結果を導出させる最終前操作導出制御手段を含み、

前記最終前操作導出制御手段は、最終的に独立表示結果が導出される可変表示部に独立表示結果を導出するときに前記入賞表示結果を導出することが不可避となる不能パターンを導出させない独立表示結果のうちからいずれかの独立表示結果を導出させる制御を行う不能パターン回避制御手段を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、全ての可変表示部に独立表示結果が導出される前に不能パターンが出現する事がないので、入賞の発生を許容する旨が決定されていないにも関わらず入賞表示結果が導出されてしまうのを回避することができる。また、最終的に独立表示結果が導出される1つ前に独立表示結果が導出される可変表示部の独立表示結果を導出させる際に、不能パターンが出現しないようにしているので、それよりも前の段階から不能パターンを回避することによりその際導出される独立表示結果に偏りが生じてしまうことを防止できる。

【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】

本発明のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、前記可変表示装置は、各々独立した独立表示結果を導出させる複数の可変表示部を含み、当該可変表示装置の表示結果は、前記複数の可変表示部に導出された独立表示結果の組合せであり、

前記時間導出制御手段は、前記計時手段が所定の時間を計時したことにより導出条件が成立した可変表示部が複数あるときに、該複数の可変表示部のうちから独立表示結果を導出させる可変表示部の順序を選択する導出順序選択手段を含み、

前記導出順序選択手段は、最終的に独立表示結果が導出される最終可変表示部に独立表示結果を導出するときに前記入賞表示結果を導出することが不可避となる不能パターンが該最終可変表示部の1つ前に独立表示結果が導出される可変表示部の独立表示結果として出現しない順序で、独立表示結果を導出させる可変表示部の順序を選択する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、最終的に独立表示結果が導出される可変表示部の前に不能パターンが出現する事がないので、入賞の発生を許容する旨が決定されていないにも関わらず入賞表示結果が導出されてしまうのを回避することができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、前記計時手段が計時している時間、または該計時手段が計時している時間が前記所定の時間となるまでの残り時間の少なくとも一方を識別可能な情報を報知する時間報知手段を更に備えることを特徴としている。

この特徴によれば、計時手段が所定の時間を計時することにより導出が成立するまでの時間を遊技者が認識することができるので、遊技者は、所定の時間が経過するまでの残り時間を考慮して導出操作手段を操作することができるようになる。

【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】

本発明のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、前記計時手段が計時している時間が前記所定の時間となるまでの残り時間が該所定の時間よりも短い予め定められた特定時間となったときに、該特定時間となった旨を識別可能な情報を報知する特定時間報知手段を更に備えることを特徴としている。

この特徴によれば、計時手段が所定の時間を計時することにより導出条件が成立するタイミングが近づいていることを遊技者が認識することができるので、遊技者は、所定の時間が経過するまでの残り時間を考慮して導出操作手段を操作することができるようになる。

【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】

本発明のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、前記時間導出制御手段により前記可変表示装置の表示結果が導出されたときに、前記導出操作手段が操作されなかったことに基づいて表示結果が導出された旨を報知する非操作報知手段を更に備えることを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段を操作しない限り入賞表示結果が導出されないことを遊技者に確実に認識させることができるので、導出操作手段の操作により可変表示装置に表示結果を導出させることを、遊技者に対して促すことができるようになる。

尚、事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されていても、導出操作手段の操作がなされなければ、入賞表示結果以外の表示結果が導出される旨を報知するものとしても良い。

【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】

本発明の手段6に記載のスロットマシンは、

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

、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装置の表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

前記可変表示装置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、

遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、

前記所定の変動開始条件が成立するまでに予め定められた複数種類の導出パターンから前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段と、

前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、

少なくとも前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームにおいて、前記所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、前記導出操作手段が操作されるまで、前記可変表示装置における識別情報の変動を継続させる変動継続手段と、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出のパターンを定めた複数の特殊演出パターンを前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段と、

前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作を検出したことにより可変表示装置の表示結果が導出されるときには、最大遅延時間の範囲で導出可能な表示結果を導出させるものとなっている。つまり、遊技者による導出操作手段の操作という技術介入により、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射幸性の抑制の担保が図られることとなる。これに対して、少なくとも事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームにおいては、所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、導出操作手段が操作されるまで、可変表示装置における識別情報の変動が継続し、表示結果が導出されることがないので、導出操作手段が操作されることなく時間が経過したという偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることなく、射幸性の抑制の担保を図ることができる。また、各ゲームで選択された導出パターンに対応する特殊演出パターンに基づいて特殊演出が実行されるので、可変表示装置の制御内容に適した演出を行うことができるとともに、複数の特殊演出パターンが導出パターンに対して一意的に定められており、導出パターンが決まれば特殊演出パターンも決まることとなり、導出パターンの選択及び特殊演出パターンの選択に係る処理の双方を行う必要がなくなるので、これらの処理に係る制御負荷を大幅に軽減することができる。

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、前記導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御とは、例えば、可変表示装置が1回の導出操作手段の操作により、表示結果が導出される場合には、導出操作手段の操作がなされたときから、最大遅延時間の範囲内で表示結果を導出させる制御であり、可変表示装置が複数の可変表示部からなり、各可変表示部毎に独立した表示結果の組合せが可変表示装置の表示結果となる場合には、各可変表示部に対応する導出操作手段の操作がなされたときから、最

大遅延時間の範囲内で、該当する可変表示部の表示結果を導出させる制御である。

【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】

本発明のスロットマシンは、手段6に記載のスロットマシンであって、

前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されていないときに、前記導出操作手段が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したことにより、入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を導出させるための導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う時間導出制御手段と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、入賞の発生を許容する旨が決定されていないゲーム、すなわち技術介入する余地のないゲームにおいては、遊技者によって導出操作手段が操作されなくても、計時手段が所定の時間を計時すれば可変表示装置に表示結果が導出され、1ゲームが終了するため、1ゲーム当たりに要する時間を制限することができ、スロットマシンの実質的な稼働率の低下を防止することができる。

尚、前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間とは、所定の変動開始条件の成立時、すなわちゲームの開始時や、可変表示装置の変動開始時、導出操作手段の操作が有効となった時点から経過した時間等である。

【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】

本発明の手段7に記載のスロットマシンは、手段6に記載のスロットマシンであって、

前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記導出操作手段が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したときに、その旨を報知する非操作報知手段と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、所定の時間が経過しても導出操作手段が操作されずに放置されているスロットマシンを認識することができる。

尚、前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間とは、所定の変動開始条件の成立時、すなわちゲームの開始時や、可変表示装置の変動開始時、導出操作手段の操作が有効となった時点から経過した時間等である。

【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、

前記特殊演出パターン記憶手段は、複数の異なる導出パターンに対して共通の特殊演出パターンを記憶する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の異なる導出パターンに共通の演出パターンが対応しているので、特殊演出パターン記憶手段の記憶容量を節約できる。

【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】

本発明のスロットマシンは、手段1～8のいずれかに記載のスロットマシンであって、前記導出パターンに応じて定められた割合で前記特殊演出を実行するか否かを決定する特殊演出実行決定手段を備え、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出実行決定手段により前記特殊演出を実行すると決定されたことを条件に、前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択された導出パターンに対応する特殊演出を適切な頻度で実行することができる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0292

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0292】

本発明の手段1は、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、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装置2の表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン1であって、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段{CPU111(リール変動開始処理)}と、

前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段{CPU111(リール停止タイマ)}と、

前記可変表示装置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{CPU111(抽選処理)}と、

遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段(停止ボタン12L、12C、12R)と、

前記所定の変動開始条件が成立するまでに予め定められた複数種類の導出パターン(リール制御テーブル、自動停止モードにおいて特定ハズレ目を導出させるための制御パターン、自動停止モードにおいて特定ハズレ目以外のハズレ目を導出させるための制御パターン)から前記事前決定手段の決定結果(当選フラグの設定状況)に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段{CPU111(リール制御振分処理)}と、

前記複数種類の導出パターンのいずれかに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段{CPU111(リール停止制御処理)}と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件(停止条件)が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターン(リール制御テーブル)に従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段(S502～S505)と

、前記導出操作手段が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したことにより導出条件が成立したときに、入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を導出させるための導出パターン（自動停止モードにおいて特定ハズレ目を導出させるための制御パターン、自動停止モードにおいて特定ハズレ目以外のハズレ目を導出させるための制御パターン）に従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う時間導出制御手段（S511～S526）と、

を含み、

前記スロットマシンは、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性（役の当選した可能性）を示す特殊演出（予告演出）のパターンを定めた複数の特殊演出パターン（演出パターン及び演出パターンに対応する制御パターン）を前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段{RAM122（予告演出パターンテーブル、制御パターンテーブル）}と、

前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段{CPU121（S701～S706）}と、

を更に備える。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0293

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0293】

本発明の手段2は、前記特殊演出実行手段（CPU121）は、前記時間導出制御手段{CPU111（S511～S526）}により前記可変表示装置2の表示結果が導出されたゲームにおいて、前記導出パターン選択手段{CPU111（リール制御振分処理）}により選択された前記導出パターン（リール制御テーブル）に対応して、前記表示結果が導出された段階（各リールの停止時）または前記表示結果が導出された後の段階（各リールの停止後）から開始する特殊演出（予告演出）のパターンを定めた特殊演出パターン（演出パターン及び演出パターンに対応する制御パターン）が定められているときに、前記特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行しない（S712）。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0294

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0294】

本発明の手段3は、前記特殊演出実行手段（CPU121）は、前記時間導出制御手段{CPU111（S511～S526）}により前記可変表示装置2の表示結果が導出されたゲームにおいて、前記導出パターン選択手段{CPU111（リール制御振分処理）}により選択された前記導出パターン（リール制御テーブル）に対応して、前記表示結果が導出される前の段階（各リールの停止前）から前記表示結果が導出された後の段階（各リールの停止後）にかけて継続する特殊演出（予告演出）のパターンを定めた特殊演出パターン（演出パターン及び演出パターンに対応する制御パターン）が定められているときに、前記表示結果の導出以後、前記特殊演出パターンに基づく特殊演出の実行を停止する（S712）。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0295

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0295】

本発明の手段4は、前記可変表示装置2は、各々独立した独立表示結果を導出させる複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）を含み、当該可変表示装置の表示結果は、前記複数の可変表示部に導出された独立表示結果の組合せであり、

前記時間導出制御手段{CPU111(S511～S526)}は、前記計時手段{CPU111(リール停止タイマ)}が所定の時間を計時したことにより導出条件が成立したときに、前記導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）が操作されたことにより導出条件（停止条件）が成立し、既に独立表示結果が導出された既導出可変表示部（既に停止済みのリール）があることを条件として、前記導出条件が成立した可変表示部において該既導出可変表示部に導出された独立表示結果とともに前記入賞表示結果を構成しない独立表示結果を導出させる制御を行う（S513～S526）。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0296

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0296】

本発明の手段5は、前記操作導出制御手段{CPU111(S502～S505)}は、

前記複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）のうちで最終的に独立表示結果が導出される1つ前に独立表示結果が導出される可変表示部の独立表示結果を導出させる最終前操作導出制御手段{CPU111(S504～S505)}を含み、

前記最終前操作導出制御手段は、最終的に独立表示結果が導出される可変表示部に独立表示結果を導出するときに前記入賞表示結果を導出することが不可避となる不能パターン（禁止目）を導出させない独立表示結果のうちからいずれかの独立表示結果を導出させる制御を行う不能パターン回避制御手段（S504～S505）を含む。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0297

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0297】

本発明の手段6は、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、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装置2の表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン1であって、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段{CPU111(リール変動開始処理)}と、

前記可変表示装置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{CPU111(抽選処理)}と、

遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記所定の変動開始条件が成立するまでに予め定められた複数種類の導出パターン（リール制御テーブル、自動停止モードにおいて特定ハズレ目を導出させるための制御パターン、自動停止モードにおいて特定ハズレ目以外のハズレ目を導出させるための制御パターン）から前記事前決定手段の決定結果（当選フラグの設定状況）に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段{CPU111(リール制御

振分処理) } と、

前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件(停止条件)が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターン(リール制御テーブル)に従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段{CPU111(S502~S505)}と、

少なくとも前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されている(役が当選している)ゲームにおいて、前記所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、前記導出操作手段が操作されるまで、前記可変表示装置における識別情報の変動を継続させる変動継続手段{CPU111(S905~S916)}と、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性(役の当選した可能性)を示す特殊演出(予告演出)のパターンを定めた複数の特殊演出パターン(演出パターン及び演出パターンに対応する制御パターン)を前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段{RAM122(予告演出パターンテーブル、制御パターンテーブル)}と、

前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段{CPU121(S701~S706)}と、

を備える。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0298

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0298】

本発明の手段7は、前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段{CPU121(内部タイマ)}と、

前記導出操作手段(停止ボタン12L、12C、12R)が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したときに、その旨を報知する非操作報知手段{CPU121(S1011~S1012)}と、

を備える。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0299

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0299】

本発明の手段8は、前記特殊演出パターン記憶手段RAM122(予告演出パターンテーブル、制御パターンテーブル)は、複数の異なる導出パターン(リール制御テーブル)に対して共通の特殊演出パターン(制御パターンテーブル)を記憶する。