

【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26年8月28日(2014.8.28)

【公開番号】特開2014-131696(P2014-131696A)

【公開日】平成26年7月17日(2014.7.17)

【年通号数】公開・登録公報2014-038

【出願番号】特願2013-254098(P2013-254098)

【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 Z

【手続補正書】

【提出日】平成26年6月25日(2014.6.25)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
表示結果が導出されるより前に、導出が許容される表示結果の組合せを決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段とを備え、

前記導出制御手段は、前記複数の可変表示部のうち第 1 の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第 2 の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第 2 の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第 2 の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第 2 の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときにおいて、前記第 1 の可変表示部に導出されている表示結果が所定の表示結果であり、該第 1 の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第 1 の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が第 1 の変動位置であるときに、前記第 2 の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が特定変動位置であるときには特定の表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときにおいて、前記第 1 の可変表示部に導出されている表示結果が前記所定の表示結果であるが、該第 1 の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における前記既導出変動位置が第 2 の変動位置であるときに、前記第 2 の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が前記特定変動位置であるときには前記特定の表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、

前記複数の可変表示部の各々で変動表示される個々の識別情報には、当該識別情報が配された可変表示部の連続した複数の変動位置の範囲が対応しており、1 の識別情報に対応した連続した複数の変動位置の範囲に対して同一の表示結果を特定する変動情報が該複数

の可変表示部毎に定められており、

前記導出制御手段は、前記導出操作手段が操作されたときに、該操作された可変表示部に対応する変動情報に基づいて、該操作された時点における変動位置が含まれる連続した複数の変動位置の範囲に対して定められた表示結果を導出し、

前記スロットマシンは、前記導出操作手段が操作されるまで、未だ操作がされていない導出操作手段に対応した可変表示部における変動表示を継続する

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、この種のスロットマシンとしては、入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選を行い、この内部抽選において入賞に当選したときに、例えば複数のリールからなる可変表示装置に当選した入賞に対応する図柄の組み合わせが揃うように制御するとともに、内部抽選において当選していない入賞に対応する図柄の組み合わせが揃わないように制御し、揃った図柄の組み合わせに応じて入賞を発生させるものが一般的である。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

上述のように、内部抽選の結果に応じて入賞に対応する図柄の組み合わせが揃ったり揃わないように制御する方法としては、例えば、停止操作のタイミング毎に基準となる位置に停止させる図柄を定めたリールテーブルを予め記憶しておき、停止操作が行われた際に、当該ゲームの抽選結果に対応するリールテーブルを参照し、停止操作が行われたタイミングに対してリールテーブルに定められた図柄を基準となる位置に停止させる制御を行う方法がある。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

また、最初に全てのリールについてリールテーブルが決定されてしまうと、出目が単調となってしまうという問題があるため、リールの回転開始時に全てのリールについてリールテーブルを選択し、いずれかのリールの停止操作が行われた際に、当該リールのリールテーブルを参照し、リールの停止制御を行う。そして、いずれかのリールが停止すると、未停止のリールについて停止済みのリールの停止位置、すなわち停止済みのリールの表示結果に応じたリールテーブルを選択し、選択したリールテーブルに変更するもの、すなわち停止済みのリールの表示結果に応じてリールの制御を変更できるようにしたスロットマ

シンが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献 1】特開平 2 - 283385 号公報

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、遊技の興趣を向上させることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正 11】

【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】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部（リール 3 L、3 C、3 R）を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（停止ボタン 12 L、12 C、12 R）と、

表示結果が導出されるより前に、導出が許容される表示結果の組合せを決定する事前決定手段（ステップ S403）と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段と、
を備え、

前記導出制御手段は、前記複数の可変表示部のうち第１の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第２の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第２の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第２の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第２の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときにおいて、前記第１の可変表示部に導出されている表示結果が所定の表示結果であり、該第１の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第１の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が第１の変動位置であるときに、前記第２の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が特定変動位置であるときには特定の表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときにおいて、前記第１の可変表示部に導出されている表示結果が前記所定の表示結果であるが、該第１の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における前記既導出変動位置が第２の変動位置であるときに、前記第２の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が前記特定変動位置であるときには前記特定の表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、

前記複数の可変表示部の各々で変動表示される個々の識別情報には、当該識別情報が配された可変表示部の連続した複数の変動位置の範囲が対応しており、１の識別情報に対応した連続した複数の変動位置の範囲に対して同一の表示結果を特定する変動情報が該複数の可変表示部毎に定められており、

前記導出制御手段は、前記導出操作手段が操作されたときに、該操作された可変表示部に対応する変動情報に基づいて、該操作された時点における変動位置が含まれる連続した複数の変動位置の範囲に対して定められた表示結果を導出し、

前記スロットマシンは、前記導出操作手段が操作されるまで、未だ操作がされていない導出操作手段に対応した可変表示部における変動表示を継続する

ことを特徴とする。

【手続補正１２】

【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】

本発明にかかるスロットマシンにおいて、

ゲームの繰り返しにより行われる遊技を進行するために必要な各種データを該データの種類の応じて、１ゲーム毎に初期化される初期化領域と前記可変表示部に表示結果を導出する際に用いる導出制御データを格納する導出制御データ格納領域とを含む複数の領域を有するデータ記憶手段の何れかの領域に記憶するものであってよい。ここで、

前記表示結果組合せは、入賞表示結果組合せとして、改めて賭け数を設定することなく次のゲームを開始できる再遊技表示結果組合せ（再遊技役（リプレイ））を含み、

前記スロットマシンは、

所定の許容段階設定操作（設定キースイッチ９２をＯＮ状態で起動、設定スイッチ９１の操作）が行われたことを条件として、前記事前決定手段により少なくとも１種類の入賞表示結果組合せの導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値１～６）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定し、該設定された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段が有する前記初期化領域以外の領域のうちの許容段階設定領域に記憶させる許容段階設定手段（ステップＳ２０３～Ｓ２０７）と、

前記事前決定手段の決定結果に対応して一意的に定められた複数の決定番号から、前記事前決定手段の決定結果に対応する決定番号を設定する決定番号設定手段と、

前記決定番号設定手段により設定された決定番号を用いて、前記導出制御データ格納領域に格納されている導出制御データから前記決定番号に対応する導出制御データを選択す

る導出制御データ選択手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、入賞表示結果組合せの種類毎に割り当てられたビット毎に該入賞表示結果組合せの導出が当該ゲームにおいて許容されているか否かを特定可能な異常入賞判定用データを設定する異常入賞判定用データ設定手段と、

前記複数の可変表示部に表示結果組合せが導出された後、該導出された表示結果組合せに基づいて入賞表示結果組合せの種類毎に割り当てられたビット毎に該入賞表示結果組合せが導出されたか否かを特定可能な入賞結果データを設定する入賞結果データ設定手段と

、

前記異常入賞判定用データ設定手段により設定された異常入賞判定用データ及び前記入賞結果データ設定手段により設定された入賞結果データにおいて同一の種類の入賞表示結果組合せが割り当てられたビット同士の値を演算する演算手段と、

前記演算手段により算出された各ビットの値に基づいて異常入賞か否かを判定する異常入賞判定手段と、

所定遊技状態（初期遊技状態）と、該所定遊技状態において所定の移行条件が満たされると移行するとともに所定の終了条件が満たされると終了する遊技状態であって前記事前決定手段により複数種類の入賞表示結果組合せのうちで前記再遊技表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されて該再遊技表示結果組合せが前記複数の可変表示部の表示結果組合せとして導出される確率が前記所定遊技状態とは異なる再遊技異確率状態（第2RT）とを含む複数種類の遊技状態（初期遊技状態、第1RT、第2RT、ビッグボーナス、レギュラーボーナス）の間で遊技状態を制御し、該制御している遊技状態を示すデータを前記データ記憶手段が有する前記初期化領域以外の領域のうちの特別領域に記憶させる遊技状態制御手段（ステップS1007、S1009、S1011、S1014、S1016、S1018、S1106、S1109、S1111、S1116）とをさらに備え、

前記導出制御手段は、前記導出制御データ選択手段により選択された導出制御データに基づいて前記可変表示部に表示結果を導出させ、

前記再遊技異確率状態に制御されているときに前記許容段階設定操作が行われ、該許容段階設定操作が行われる前に設定されていた許容段階とは異なる許容段階に変更されて該変更後の許容段階を示すデータが前記許容段階設定領域に記憶された場合に、前記特別領域のデータを初期化しないことで、該許容段階が変更された後も、該許容段階が変更される前に制御されていた前記再遊技異確率状態を継続させるとともに（設定値の変更前に制御されていた遊技状態は設定値の変更後も続くこととなる（段落0286））、

該許容段階が変更された後の前記再遊技異確率状態において前記事前決定手段の決定確率を、該変更された後の許容段階に応じた確率とする（設定値が変更されることによって内部抽選の当選確率だけには変化が生じる（段落0287））

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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明にかかるスロットマシンにおいて、

前記データ記憶手段（RAM112）は、データを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、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記憶する許容段階データ領域（設定値格納ワーク112-4）と、該許容段階以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域（重要ワーク112-1、一般ワーク112-2、特別ワーク112-3、非保存ワーク112-5、スタック領域112-6）とを含み、

前記スロットマシンは、

前記許容段階設定手段により新たな許容段階が設定されたときに、前記遊技データ領域

に記憶されているデータを書き換えることなく前記許容段階記憶領域に記憶されているデータを該新たに設定された許容段階を示すデータに書き換える許容段階データ書換手段（ステップS208）と、

前記許容段階設定操作とは別個の操作である初期化操作（設定キースイッチ92とデータクリアスイッチ95をON状態で起動）が行われたことを条件として、前記遊技データ領域に記憶されたデータを初期化するデータ初期化手段（ステップS111）と

をさらに備えるものとしてもよい。

【手続補正14】

【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】

ここでは、所定の許容段階設定操作によって新たな許容段階を設定すると、該新たな許容段階を示すデータが許容段階データ領域に記憶される。それ以降のゲームは、新たに設定されて許容段階データ領域に記憶されたデータが示す許容段階に従って行われるものとなる。もっとも、許容段階設定操作によって新たな許容段階が設定されたとしても、それとは別個の初期化操作（一部が許容段階設定操作と共通していても、完全に一致していなければよい）を行わない限り、データ初期化手段によって遊技データ領域に記憶されたデータが初期化されてしまうことがない。

例えば、許容段階を設定した前後で事前決定手段が入賞表示結果組合せの導出を許容する旨を決定する確率が変化しても、新たな許容段階を設定する前に行われていたゲームにおける状況（事前決定手段の決定確率を除く）は、新たな許容段階を設定した後のゲームでも引き継がれる。このため、許容段階を変更した前後でゲームの状況に違いが全くないので、これを以て遊技者に許容段階を変更したことが分かってしまうことがない。

一方、設定された許容段階の違いに応じて事前決定手段が入賞表示結果組合せの導出を許容する旨を決定すると言っても、それはあくまで確率の問題でしかないので、特に実行されたゲーム数が少ないうちには複数の可変表示部に導出された表示結果組合せでは、許容段階の変更が遊技者に分かってしまうことがない。複数の可変表示部に入賞表示結果組合せが導出される割合によって、ある程度許容段階を予測できることがあるにしても、そこに至るまでには相当数のゲームをこなさなければならない。このため、遊技店で複数台のスロットマシンが稼働している状況において、許容段階の変更が即座に察知されて遊技者が寄りつかなくなるような台が生じることがなく、個々の台の稼働率を下げることはない。

【手続補正15】

【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】

本発明にかかるスロットマシンの第1の態様では、

前記データ記憶手段（RAM112）は、データを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、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記憶する許容段階データ領域（設定値格納ワーク112-4）と、該許容段階以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域（重要ワーク112-1、一般ワーク112-2、特別ワーク112-3、非保存ワーク112-5、スタック領域112-6）とを含み、

前記スロットマシンは、

前記許容段階データ領域に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出した許容段階を示すデータが前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階を示す適正

なデータであるか否かを判定する許容段階データ判定手段（ステップS708、S709）と、

前記許容段階データ判定手段により前記許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化（RAM異常エラー状態）する不能化手段（ステップS709（NO））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、前記データ初期化手段により前記遊技データ領域に記憶されたデータが初期化され（ステップS203（YES））、且つ前記許容段階設定手段により新たな許容段階が設定されて該新たな許容段階を示すデータ前記許容段階データ領域に記憶された（ステップS208）ことを条件として、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（ステップS112）と

をさらに備えることを特徴とする。

【**手続補正16**】

【**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】

なお、前記許容段階判定手段は、前記事前決定手段により前記表示結果組合せの導出を許容するか否かを決定する際に、前記許容段階を示すデータが適正なデータであるか否かを判定するものとして行うことができる。

【**手続補正17**】

【**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】

本発明にかかるスロットマシンの第2の態様では、

前記データ記憶手段（RAM112）は、データを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、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記憶する許容段階データ領域（設定値格納ワーク112-4）と、該許容段階以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域（重要ワーク112-1、一般ワーク112-2、特別ワーク112-3、非保存ワーク112-5、スタック領域112-6）とを含む、

前記スロットマシンは、

前記データ記憶手段に記憶されているデータのうちに、少なくとも前記許容段階データ領域に記憶されている許容段階を示すデータ以外のデータを含むデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ステップS104～S106、S201～S203、S704～S707）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（RAM異常エラー状態）する不能化手段（ステップS106（NO）、S203（NO）、S706（NO）、S707（NO））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、前記データ初期化手段により前記遊技データ領域に記憶されたデータが初期化され（ステップS203（YES））、且つ前記許容段階設定手段により新たな許容段階が設定されて該新たな許容段階を示すデータ前記許容段階データ領域に記憶された（ステップS208）ことを条件として、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（ステップS112）と

をさらに備えることを特徴とする。

【手続補正 18】

【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】

従来、スロットマシンにおけるデータ記憶手段（特に遊技データ領域）に記憶されているデータが壊れていたことで遊技の進行が不能となった状態は、所定のリセット操作によりデータ記憶手段内のデータが初期化された上で解除され、遊技の進行を再開させるようになっていた。ここで、リセット操作によりデータ記憶手段内のデータを初期化した場合には、デフォルトの許容段階（通常は、入賞表示結果組合せの導出を許容する旨が決定される確率が最も低い許容段階）が自動的に選択されることとなっていた。このため、遊技店の側で意図していた確率で事前決定手段の決定が行われなくなってしまうことがあり、特に確率の最も低い許容段階に自動選択された場合には、遊技者の不利益が大きくなってしまいう問題があった。

【手続補正 19】

【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】

本発明にかかるスロットマシンの第3の態様では、

前記遊技状態制御手段は、前記複数の可変表示部の表示結果組合せとして前記所定遊技状態及び前記再遊技異確率状態を含む通常遊技状態（初期遊技状態、第1RT、第2RT）よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果組合せ（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS1007、S1009）を含み、

前記スロットマシンは、

予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が遊技用価値の付与を伴う小役表示結果組合せ（スイカ、ベル、チェリー）の導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS1011、S703）と、

前記特別遊技状態において、前記特別ゲームに制御されているか否かを、1ゲーム毎に判定する特別ゲーム判定手段（ステップS701、S702）と

をさらに備えることを特徴とする。

【手続補正 20】

【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】

特別ゲームにおいては高確率で小役表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されるので、遊技者が得られる遊技用価値の数が増えることが期待できる。特別遊技状態においては、各ゲームで特別ゲームに制御されていないと判定されると即座に特別ゲームに制御されるものとなり、例えば、特別ゲームに制御するための表示結果組合せの導出で1ゲームが消化されてしまうといったことが起こらない。このため、遊技者は、特別遊技状態において、迅速に遊技用価値の付与という利益を獲得していくことができる。この効果は、特に遊技者に付与された遊技用価値の数が所定数に達したことを以て特別遊技状態の終了とする場合に、顕著に表れる。

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 4】

なお、第 1 の例においては、特別状態表示結果組合せの導出後に最初に特別ゲームに制御する場合も、特別ゲームの期間が一旦終了して未だ特別状態が終了していないときに再び特別ゲームに制御する場合も、同じ処理を行えばよいことになる。一方、第 2 の例においては、特別ゲームの期間が一旦終了して未だ特別状態が終了していないときに即座に特別ゲームに復帰できることとなる。

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 5】

本発明にかかるスロットマシンの第 4 の態様では、

前記複数の可変表示部は、各々が識別可能な複数種類の識別情報が配置された表示帯（リール 3 L、3 C、3 R）をステッピングモータ（ステッピングモータ 3 M L、3 M C、3 M R）の駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能なものである

ことを特徴とする。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

第 4 の態様にかかるスロットマシンにおける第 1 の例として、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のいずれにも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部について、該可変表示部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である導出操作時ステップ数に対して導出される表示結果を一意に特定する複数の制御パターン（図 1 0：停止制御テーブル）から、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意に選択する全変動時制御パターン選択手段を（ステップ S 9 0 5）含み、

前記複数の可変表示部のいずれにも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部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記全変動時制御パターン選択手段により該可変表示部について前記事前決定手段の決定結果に対応して一意に選択された制御パターンにおいて、該導出操作手段の操作時点の前記導出操作時ステップ数に対して一意に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出する制御を行うものとする（ステップ S 9 1 5）。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 7】

第 1 の例においては、複数の可変表示部全て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部について、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に特定する複数の制御パターンから、当該ゲームの事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意に選択され、該当する可変表示部に表示結果を導出する制御が行われる。すなわち事前決定手段の一の決定結果に対して適用される制御パターンが1つしかない。このため、従来のように事前決定手段の一の決定結果に対して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事前決定手段とは異なる抽選などによりさらに選択する必要がなく、各可変表示部の表示結果を導出する際の制御を複雑化することがない。

【手続補正25】

【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】

第4の態様にかかるスロットマシンにおける第2の例として、
前記特定導出制御手段は、

前記第1の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記導出操作時ステップ数に対し、該導出操作時ステップ数から所定ステップ数先までの範囲内で導出可能な表示結果を一意に特定する複数の制御パターン（図10：停止制御テーブル）から、前記事前決定手段の決定結果及び前記第1の可変表示部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数である既導出ステップ数に対応する制御パターンを一意に選択する一部変動時制御パターン選択手段（ステップS905）を含み、

前記第1の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記一部変動時制御パターン選択手段により該第2の可変表示部について前記事前決定手段の決定結果及び前記既導出ステップ数に対応して一意に選択された制御パターンにおいて、該導出操作手段の操作時点の前記導出操作時ステップ数に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行うものとすることができる（ステップS915）。

【手続補正26】

【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】

第4の態様にかかるスロットマシンにおける第3の例として、
前記特定導出制御手段は、

前記第1の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記導出操作時ステップ数に対し、該導出操作時ステップ数から所定ステップ数先までの範囲内で導出可能な表示結果を一意に特定する複数の制御パターン（図10：停止制御テーブル）から、前記事前決定手段の決定結果及び前記第1の可変表示部における表示結果に対応する制御パターンを一意に選択する一部変動時制御パターン選択手段（ステップS905）を含み、

前記第1の可変表示部に既に表示結果が導出され、且つ前記第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記一部変動時制御パターン選択手段により該第2の可変表示部について前記事前決定手段の決定結果及び前記第1の可変表示部における表示結果に対応して一

意に選択された制御パターンにおいて、該導出操作手段の操作時点の前記導出操作時ステップ数に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行うものとする（ステップS915）。

【手続補正27】

【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】

第2、第3の例においては、第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、第2の可変表示部に未だ表示結果が導出されていない状況において、第2の可変表示部について、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第1の可変表示部の表示結果（或いは、第1の可変表示部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数）に対応する制御パターンが一意に選択され、第2の可変表示部に表示結果を導出する制御が行われる。すなわち事前決定手段の決定結果及び第1の可変表示部の表示結果（或いは、第1の可変表示部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数）に対して適用される制御パターンが1つしかない。このため、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さらに選択する必要がなく、各可変表示部の表示結果を導出する際の制御を複雑化することがない。

【手続補正28】

【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】

本発明にかかるスロットマシンの第5の態様では、

前記遊技状態制御手段は、前記複数の可変表示部の表示結果組合せとして前記所定遊技状態及び前記再遊技異確率状態を含む通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果組合せ（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに、前記特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS1007、S1009、S1011）を含み、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果組合せとして前記特別表示結果組合せと前記特別遊技状態への制御以外の所定の配当の付与を伴う非特別表示結果組合せ（チェリー）の両方の導出を許容する旨を1ゲームにおいて決定する重複決定手段（レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー）を含む

ことを特徴とする。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

このように特別表示結果組合せと非特別表示結果組合せの両方の導出を許容する旨が決定されることがあると、複数の可変表示部の表示結果組合せとして非特別表示結果組合せが導出されることで特別表示結果組合せの導出を許容する旨が決定されていることを遊技者に期待させることができるようになり、遊技の興趣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】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

本発明にかかるスロットマシンの第6の態様では、

前記遊技状態制御手段は、前記複数の可変表示部の表示結果組合せとして前記所定遊技状態及び前記再遊技異確率状態を含む通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果組合せ（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS1007、S1009）を含み、

前記スロットマシンは、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（クレジットカウンタ（重要ワーク112-1））と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（1枚BETボタン14、MAXBETボタン15）と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段（精算ボタン16）とをさらに備え、

前記スロットマシンは、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（ステップS512、S1121：図17）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（ステップS520）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（ステップS520）と、

前記ゲームが終了した後に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（ステップS1124）と、

前記ゲームが終了した後に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（ステップS1101（NO）、S1102）と、

前記特別遊技状態において予め定められた特別終了条件が成立したときに、該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（ステップS1116）と、

前記特別遊技状態が終了したときに、新たなゲームを開始させるための賭数の設定を不能とする不能状態（フリーズ状態）に制御する特別終了時不能化手段（ステップS1118～S1123）とをさらに備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記不能状態に制御されたときに、該不能状態が解除されたときに、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止制御手段は、前記不能状態に制御されたときに、該不能状態が解除されるのを待たずに前記返却制御手段による返却制御の禁止を解除する

ことを特徴とする。

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

本発明にかかるスロットマシンの第7の態様では、

前記データ記憶手段（RAM112）は、前記入賞表示結果組合せの種類毎にビットが設けられ、前記事前決定手段により導出の許容された入賞表示結果組合せに対応したビットがセットされる決定結果データ領域（当選フラグ格納レジスタ）と、前記入賞表示結果

組合せの種類毎に前記決定結果データ領域と同一順でビットが設けられ、前記複数の可変表示部の表示結果組合せとして導出された入賞表示結果組合せに対応したビットがセットされる入賞結果データ領域（入賞フラグ格納レジスタ）とを含み、

前記スロットマシンは、前記複数の可変表示部に入賞表示結果組合せが導出されたか否かを判定する入賞判定手段（ステップS405）をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記決定結果データ領域に含まれるビットのうちで導出を許容する旨を決定した入賞表示結果組合せの種類に対応したビットをセットする決定ビットセット手段（ステップS722、S723、S727、S731）を含み、

前記入賞判定手段は、

前記複数の可変表示部に表示結果組合せが導出された後に、前記入賞結果データ領域に含まれるビットのうちで導出された入賞表示結果組合せの種類に対応したビットをセットする入賞ビットセット手段（ステップS1001）と、

前記決定結果データ領域に含まれる各ビットのデータを反転し、該データを反転した該決定結果データの領域の各ビットのデータと前記入賞結果データ領域の各ビットのデータとを論理積演算する論理演算手段（ステップS1002）と、

前記論理演算手段の演算結果に応じて、前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定されていない種類の入賞表示結果組合せが導出されたか否かを判定する不正入賞判定手段（ステップS1003）を含む

ことを特徴とする。

【**手続補正32**】

【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】

このように決定結果データ領域と入賞結果データ領域とを設け、ビット毎の論理演算で入賞判定を行うものとする。ここで、事前決定手段の決定結果と複数の可変表示部に導出された表示結果組合せとを入賞表示結果組合せの種類毎に個々に比較する必要がなくなり、不正入賞の判定が容易に行えるようになる。

【**手続補正33**】

【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】

電源基板100は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの払出率の設定値（設定1～設定6）を変更するための設定スイッチ91、設定スイッチ91を操作有効とする設定キースイッチ92、内部状態（RAM112）をリセットする第2リセットスイッチ93、電源のON/OFF切り替えを行うメインスイッチ94、及びRAM112のデータをクリアするためのデータクリアスイッチ95にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板101へと送る。これらのスイッチ91～95は、スロットマシン1の内部に設けられている。

【**手続補正34**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0081

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0081】

設定キースイッチ92をON状態として電源をONすると、設定値の変更操作が可能な設定変更モードとなる。設定変更モードにおいて、設定スイッチ91が操作されると、設

定値が１ずつ更新されていく（設定６からさらに操作されたときは、設定１に戻る）。そして、スタートレバー１１が操作されてから設定キースイッチ９２がＯＦＦされると、変更後の確定した設定値が設定値ワーク１１２－４に記憶される。もっとも、設定変更モードにおいて新たな設定値が選択され、設定値ワーク１１２－４に記憶される場合であっても、ＲＡＭ１１２の設定値ワーク１１２－４以外の領域のデータがクリアされるとは限らない。

【手続補正３５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１７８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１７８】

ステップＳ１１２では、図１２に示す設定変更処理を実行して、新たな設定値を設定して、設定値ワーク１１２－４に格納させる。そして、設定変更処理の終了後、割込禁止を解除すると（ステップＳ１１３）、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【手続補正３６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１７９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１７９】

図１２は、ＣＰＵ１１１がステップＳ１１２で実行する設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。設定変更処理では、まず、設定変更モード中であることを示す設定変更中フラグをＲＡＭ１１２の所定の領域にセットし（ステップＳ２０１）、設定値ワーク１１２－４に格納されている設定値を読み出し、ＲＡＭ１１２の所定の領域に一時保存する（ステップＳ２０２）。

【手続補正３７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１８９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１８９】

以上のように遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン１においてゲームの処理が１ゲームずつ繰り返して行われることとなる。以下、スロットマシン１における各ゲームについて説明する。なお、スロットマシン１における“ゲーム”とは、狭義には、スタートレバー１１の操作からリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを停止するまでをいうものであるが、ゲームを行う際には、スタートレバー１１の操作前の賭け数の設定や、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。なお、遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２へのコマンドの送信は、本発明の説明に必要なものだけを説明し、そうでないコマンドの送信については、説明を省略する。

【手続補正３８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１９３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１９３】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる（ステップＳ４０４）。リール回転処理では、前回のゲームでのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転開始から１ゲームタイマ

が計時する時間が所定時間（例えば、4.1秒）を経過していることを条件に、リールモータ3ML、3MC、3MRを駆動させ、左、中、右の全てのリール3L、3C、3Rを回転開始させる。リール3L、3C、3Rの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ3SL、3SC、3SRにより基準位置を検出すること）が成立すると、停止ボタン12L、12C、12Rを操作有効とする。その後、停止ボタン12L、12C、12Rが遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ3ML、3MC、3MRを駆動停止させ、リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。リール3L、3C、3Rの回転開始時、及び回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、リール回転処理の詳細については後述する。

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0197

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0197】

当該ゲームがリプレイゲームであると判定された場合には、BETカウンタの値を1だけ加算し（ステップS503）、これによってBETカウンタの値が遊技状態に応じた規定数（リプレイ入賞は初期遊技状態またはRTで発生するので、ここでは必ず3）であるかどうかを判定する（ステップS504）。BETカウンタの値が規定数に達するまで、ステップS503、S504の処理を繰り返して行い、BETカウンタの値が規定数に達すると、スタートスイッチ41によりスタートレバー11の操作の検出待ちの状態で待機する（ステップS505）。スタートレバー11の操作が検出されると、図14のフローチャートに復帰する。

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0333

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0333】

上記の実施の形態では、不正入賞の判定をする際に、当選フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理反転し、これと入賞フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理積演算していた。これに対して、入賞フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理反転し、これと当選フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理和演算するものとしてもよい。この場合は、演算結果が1になれば不正入賞がなく、0になれば不正入賞が発生したものとなる。なお、これらの演算は、当選や入賞を示すビットを0、1のいずれの状態とするか、演算に正論理、負論理のいずれを用いるなどによって、適宜変更することができる。