

【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8月9日(2012.8.9)

【公開番号】特開2011-15999(P2011-15999A)
 【公開日】平成23年1月27日(2011.1.27)
 【年通号数】公開・登録公報2011-004
 【出願番号】特願2010-211656(P2010-211656)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 B

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月26日(2012.6.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲーム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領域に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示領域に導出された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、

前記可変表示領域の表示結果が導出される前に、第1の入賞及び第2の入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

予め定められた複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブルを複数記憶する導出制御テーブル記憶手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する導出制御テーブル選択手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示領域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、

前記導出制御テーブル選択手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記第1の入賞のみの発生を許容する旨が決定されている場合と同一の第1の入賞用導出制御テーブルを選択し、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記導出操作手段の操作が有効となる前に、前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な該第2の入賞に対応する表示結果を検索し、該表示結果を特定する表示結果検索手段と、

前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨

が決定されている状況において、前記導出操作手段の操作が有効となる前に、前記複数の操作タイミング全てについて、前記第1の入賞用導出制御テーブルから特定される表示結果の優先度と前記表示結果検索手段により特定される表示結果の優先度とを比較し、優先度の高い表示結果を選択する表示結果選択手段と、

を含み、

前記第2の入賞に対応する表示結果の優先度は、いずれの入賞にも対応しない表示結果の優先度よりも高い優先度とされており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段が操作された操作タイミングについて前記表示結果選択手段が選択した表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲーム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領域に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示領域に導出された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、

前記可変表示領域の表示結果が導出される前に、第1の入賞及び第2の入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

予め定められた複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブルを複数記憶する導出制御テーブル記憶手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する導出制御テーブル選択手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示領域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、

前記導出制御テーブル選択手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記第1の入賞のみの発生を許容する旨が決定されている場合と同一の第1の入賞用導出制御テーブルを選択し、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記導出操作手段の操作が有効となる前に、前記導出操作手段の操作タイミング毎に導出可能な該第2の入賞に対応する表示結果を検索し、該表示結果を特定する表示結果検索手段と、

前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出操作手段の操作が有効となる前に、前記複数の操作タイミング全てについて、前記第1の入賞用導出制御テーブルから特定される表示結果の優先度と前記表示結果検索手段により特定される表示結果の優先度とを比較し、優先度の高い表示結果を選択する表示結果選択手段と、

を含み、

前記第2の入賞に対応する表示結果の優先度は、いずれの入賞にも対応しない表示結果

の優先度よりも高い優先度とされており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞及び前記第2の入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段が操作された操作タイミングについて前記表示結果選択手段が選択した表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出させる制御を行う

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、

各々が識別可能な複数種類の図柄を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（リール2L、2C、2R）を備え、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数（1、3）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スロットマシン（スロットマシン1）であって、

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（スタートスイッチ7の検出時）に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）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、

予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブル（滑りコマ数データ）を複数記憶する導出制御テーブル記憶手段（ROM41bに格納された停止制御テーブル）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する（内部抽選の結果、停止済みのリールの停止位置に対応する滑りコマ数データを選択する）導出制御テーブル選択手段と、

前記導出操作手段が操作された操作タイミングにおいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果（0～4の滑りコマ数別の停止位置）から前記事前決定手段が発生を許容すると決定した入賞に対応する入賞表示結果（当選役が入賞ラインに揃う停止位置）を検索し、該入賞表示結果を特定する表示結果検索手段と、

前記導出制御テーブルから特定される表示結果を導出させる第1の導出制御（滑りコマ数データから特定される停止位置を停止させる制御）、または前記表示結果検索手段により特定された入賞表示結果を導出させる第2の導出制御（検索結果から特定される停止位置を停止させる制御）のいずれか一方を選択する導出制御選択手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出制御選択手段が選択した導出制御に基づいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

を備え、

前記導出制御テーブル選択手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況（特別役と小役が同時に当選した場合、または特別役の持越中に小役が当選した場合）において、前記特別入賞のみの発生を許容する旨が決定されている場合と同一の導出制御テーブルを選択し（特別役に対応する滑りコマ数データを選択する）、

前記導出制御選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況（特別役と小役が同時に当選した場合、または特別役の持越中に小役が当選した場合）において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記特別入賞

に対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記付与入賞のみに対応する入賞表示結果が特定された場合または前記表示結果検索手段により前記付与入賞に対応する入賞表示結果が特定されなかった場合（滑りコマ数データから特定される停止位置が、当選した特別役が入賞ラインに停止する停止位置であり、検索結果から特定される停止位置が、当選した小役のみ入賞ラインに停止する停止位置または当選した小役が入賞ラインに停止しない停止位置である場合）に、前記第1の導出制御（滑りコマ数データから特定される停止位置を停止させる制御）を選択し、

前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況（特別役と小役が同時に当選した場合、または特別役の持越中に小役が当選した場合）において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記特別入賞にも前記付与入賞にも対応しない表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記付与入賞に対応する入賞表示結果が特定された場合（滑りコマ数データから特定される停止位置が、当選した特別役も小役も入賞ラインに停止しない停止位置であり、検索結果から特定される停止位置が、当選した小役が入賞ラインに停止する停止位置である場合）に、前記第2の導出制御（検索結果から特定される停止位置を停止させる制御）を選択する、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が決定された場合の表示結果を容易に設計できるとともに、特別入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、特別入賞及び付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている場合とで、個別に導出制御テーブルを用意せずに双方の決定結果に応じて表示結果を導出させる制御を行うことが可能となるので、可変表示装置の表示結果を多様化しつつ、導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。

尚、前記導出制御選択手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記付与入賞のみに対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記付与入賞のみに対応する入賞表示結果が特定された場合、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記特別入賞及び前記付与入賞の双方に対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方に対応する入賞表示結果が特定された場合には、第1の導出制御、第2の導出制御のいずれを選択しても良い。

また、前記導出制御選択手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記特別入賞のみに対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方に対応する入賞表示結果が特定された場合に、前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された段階で前記特別入賞及び前記付与入賞の双方が発生してしまったり、許容されていない入賞が発生してしまう等の特段の事情がない限り、第2の導出制御を選択することが好ましく、このようにすることで事前決定手段の決定結果に即した表示結果を導出させることができる。

【**手続補正3**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0008

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0008**】

本発明の手段2に記載のロットマシンは、手段1に記載のロットマシンであって、前記導出制御テーブル記憶手段（ROM41bに格納された停止制御テーブル）は、前記付与入賞（小役）のうち前記事前決定手段により単独で発生を許容する旨が決定された際に前記導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず必ず対応する入賞表示結果を導出させることが可能な所定付与入賞（ベル：単独で当選した際に取りこぼしのない小役）に対応する導出制御テーブル（滑りコマ数データ）を記憶せず、

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、前記事前決定手段により前記所定付与入賞のみの発生を許容する旨が決定されている場合（ベルの当選時）には、前記第2の導出制御（検索結果から特定される停止位置を停止させる制御）に基づいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に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、取りこぼしのない入賞の発生を許容する旨が決定された場合には、特別入賞を取りこぼした際の表示結果（チャンス目）との関連が薄いため、導出制御テーブルを用いて表示結果を導出させる必要性が低く、このように取りこぼしのない入賞については、導出制御テーブルを用いずに表示結果を導出させる制御が行われるため、効果的に導出制御テーブルの格納容量を削減することが可能となる。

【手続補正4】

【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】

本発明の手段3に記載のロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を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（リール2L、2C、2R）を備え、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数（1、3）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ロットマシン（ロットマシン1）であって、

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（スタートスイッチ7の検出時）に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）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、

予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブル（滑りコマ数データ）を複数記憶する導出制御テーブル記憶手段（ROM41bに格納された停止制御テーブル）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち1つを選択する（内部抽選の結果、停止済みのリールの停止位置に対応する滑りコマ数データを選択する）導出制御テーブル選択手段と、

前記導出操作手段が操作された操作タイミングにおいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果（0～4の滑りコマ数別の停止位置）から前記事前決定手段が発生を許容すると決定した入賞に対応する入賞表示結果（当選役が入賞ラインに揃う停止位置）を検索し、該入賞表示結果を特定する表示結果検索手段と、

前記導出制御テーブルから特定される表示結果を導出させる第1の導出制御（滑りコマ数データから特定される停止位置を停止させる制御）、または前記表示結果検索手段により特定された入賞表示結果を導出させる第2の導出制御（検索結果から特定される停止位置を停止させる制御）のいずれか一方を選択する導出制御選択手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出制御選択手段が選択した導出制御に基づいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

を備え、

前記導出制御テーブル選択手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況（特別役と小役が同時に当選した場合、または特別役の持越中に小役が当選した場合）において、前記小役入賞のみの発生を許容する旨が決定されている場合と同一の導出制御テーブル（小役に対応する滑りコマ数データを選択する）を選択し、

前記導出制御選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記付与入賞に対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記特別入賞に対応する入賞表示結果が特定されなかった場合（滑りコマ数データから特定される停止位置が、当選した小役が入賞ラインに停止する停止位置であり、検索結果から特定される停止位置が、当選した特別役が入賞ラインに停止しない停止位置である場合）に、前記第1の導出制御（滑りコマ数データから特定される停止位置を停止させる制御）を選択し、

前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記付与入賞のみに対応する入賞表示結果または前記特別入賞にも前記付与入賞にも対応しない表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記特別入賞に対応する入賞表示結果が特定された場合（滑りコマ数データから特定される停止位置が、当選した小役のみ入賞ラインに停止する停止位置または当選した特別役も小役も入賞ラインに停止しない停止位置であり、検索結果から特定される停止位置が、当選した特別役が入賞ラインに停止する停止位置である場合）に、前記第2の導出制御（検索結果から特定される停止位置を停止させる制御）を選択する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と、特別入賞及び付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている場合とで、個別に導出制御テーブルを用意せずに双方の決定結果に応じて表示結果を導出させる制御を行うことが可能となるので、可変表示装置の表示結果を多様化しつつ、導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。また、特別入賞及び付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている場合において、特別入賞を取りこぼした際の表示結果が付与入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合と同じ表示結果となるため、表示結果から特別入賞の発生が許容されているか否かを判別することが困難となり、付与入賞のみの発生を許容する旨が決定された場合にも特別入賞の発生に対する期待感を持たせることができる。

尚、前記導出制御選択手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記特別入賞のみに対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記特別入賞のみに対応する入賞表示結果が特定された場合、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記特別入賞及び前記付与入賞の双方に対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方に対応する入賞表示結果が特定された場合には、第1の導出制御、第2の導出制御のいずれを選択しても良い。

また、前記導出制御選択手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記特別入賞及び前記付与入賞の双方に対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記特別入賞のみに対応する入賞表示結果が特定された場合に、前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された段階で前記特別入賞及び前記付与入賞の双方が発生してしまったり、許容されていない入賞が発生してしまう等の特段の事情がない限り、第1の導出制御を選択することが好ましく、このようにすることで事前決定手段の決定結果に即した表示結果を導出させることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

尚、手段1、3において前記事前決定手段により前記特別入賞及び前記付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている状況とは、例えば、前記事前決定手段が同一のゲームで、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定と、前記付与入賞の発生を許容する旨の決定と、を同時に行うことが可能なものにおいて、前記事前決定手段により同一のゲームで、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定と、前記付与入賞の発生を許容する旨の決定と、が同時に行われた場合や、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、かつ許容された特別入賞を発生させることができなかつた場合に当該決定を次ゲームに持ち越す持越手段を備え、前記事前決定手段が、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態でも前記付与入賞の発生を許容するか否かの決定を行うものにおいて、前記持越手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態において、前記事前決定手段により前記付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされた場合などが該当する。

【手続補正6】

【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4に記載のロットマシンは、手段3に記載のロットマシンであって、前記可変表示領域よりも視認容易に設けられ、前記可変表示領域の表示結果に基づく演出用表示結果を表示させることが可能な演出用表示装置を備える、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞及び付与入賞の双方の発生を許容する旨が決定されている場合において、可変表示領域の表示結果から特別入賞の発生が許容されているか否かを判別することが困難となるため、演出用表示装置による演出用表示結果に遊技者の意識を向けさせることができる。

尚、前記可変表示領域よりも視認容易に設けられた演出用表示装置とは、例えば、可変表示領域よりも大きく形成された表示領域や、可変表示領域の配置位置よりも視認しやすい位置に配置された表示領域を備える表示装置である。

また、記可変表示領域の表示結果に基づく演出用表示結果を表示させることが可能な演出用表示装置とは、可変表示領域の表示結果に対応する演出用表示結果を、可変表示領域の表示結果に対応しない表示結果よりも高い割合で導出させるものなどが該当する。

【手続補正7】

【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5に記載のロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を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（リール2L、2C、2R）を備え、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数（1、3）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スロットマシン（スロットマシン 1）であって、

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（スタートスイッチ 7 の検出時）に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）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 8 L、8 C、8 R）と、

予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブル（滑りコマ数データ）を複数記憶する導出制御テーブル記憶手段（ROM 4 1 b に格納された停止制御テーブル）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出制御テーブルのうち 1 つを選択する（内部抽選の結果、停止済みのリールの停止位置に対応する滑りコマ数データを選択する）導出制御テーブル選択手段と、

前記導出操作手段が操作された操作タイミングにおいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果（0～4 の滑りコマ数別の停止位置）から前記事前決定手段が発生を許容すると決定した入賞に対応する入賞表示結果（当選役が入賞ラインに揃う停止位置）を検索し、該入賞表示結果を特定する表示結果検索手段と、

前記導出制御テーブルから特定される表示結果を導出させる第 1 の導出制御（滑りコマ数データから特定される停止位置を停止させる制御）、または前記表示結果検索手段により特定された入賞表示結果を導出させる第 2 の導出制御（検索結果から特定される停止位置を停止させる制御）のいずれか一方を選択する導出制御選択手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記導出制御選択手段が選択した導出制御に基づいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

を備え、

前記導出制御テーブル選択手段は、前記事前決定手段により第 1 の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況においても第 2 の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況においても共通の導出制御テーブルを選択し（1 枚（1）、1 枚（2）の当選時にもボーナスの当選時にも共通の滑りコマ数データを選択する）、

前記導出制御選択手段は、

前記事前決定手段により前記第 1 の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況（1 枚（1）、1 枚（2）の当選時）において、前記表示結果検索手段により前記第 1 の入賞に対応する入賞表示結果が特定されなかった場合（検索結果から特定される停止位置が、1 枚（1）、1 枚（2）が入賞ラインに停止しない停止位置である場合）に、前記第 1 の導出制御（滑りコマ数データから特定される停止位置を停止させる制御）を選択し、

前記事前決定手段により前記第 1 の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況（1 枚（1）、1 枚（2）の当選時）において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記第 1 の入賞に対応しない表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記第 1 の入賞に対応する入賞表示結果が特定された場合（滑りコマ数データから特定される停止位置が、1 枚（1）、1 枚（2）が入賞ラインに停止しない停止位置であり、検索結果から特定される停止位置が、1 枚（1）、1 枚（2）が入賞ラインに停止する停止位置である場合）に、前記第 2 の導出制御（検索結果から特定される停止位置を停止させる制御）を選択し、

前記事前決定手段により前記第 2 の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況（特別役の当選時）において、前記表示結果検索手段により前記第 2 の入賞に対応する入賞表示結果が特定されなかった場合（検索結果から特定される停止位置が、特別役が入賞ラインに停止しない停止位置である場合）に、前記第 1 の導出制御（滑りコマ数データから特

定される停止位置を停止させる制御)を選択し、

前記事前決定手段により前記第2の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況(特別役の当選時)において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記第2の入賞に対応しない表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記第2の入賞に対応する入賞表示結果が特定された場合(滑りコマ数データから特定される停止位置が、特別役が入賞ラインに停止しない停止位置であり、検索結果から特定される停止位置が、特別役が入賞ラインに停止する停止位置である場合)に、前記第2の導出制御(検索結果から特定される停止位置を停止させる制御)を選択する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の入賞の発生を許容する旨が決定された場合にも、第2の入賞の発生を許容する旨が決定された場合にも、共通の導出制御テーブルを用いてかつ事前決定手段の決定結果に応じて異なる表示結果を導出させる制御を行うことが可能となるので、可変表示装置の表示結果を多様化しつつ、導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。

尚、前記導出制御選択手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記第1の入賞に対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記第1の入賞に対応する入賞表示結果が特定された場合、前記事前決定手段により前記第2の入賞の発生を許容する旨が決定されている状況において、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記第2の入賞に対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記第2の入賞に対応する入賞表示結果が特定された場合には、第1の導出制御、第2の導出制御のいずれを選択しても良い。

また、前記導出制御テーブル選択手段は、前記事前決定手段により前記第1の入賞と前記第2の入賞との双方の発生を許容する旨が決定されている状況においては、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記第1の入賞にも前記第2の入賞にも対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記第1の入賞のみに対応する入賞表示結果または前記第2の入賞のみに対応する入賞表示結果が特定された場合に、前記第1の導出制御を選択し、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記第1の入賞または前記第2の入賞の一方のみに対応する入賞表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記第1の入賞にも前記第2の入賞にも対応する入賞表示結果が特定された場合、前記導出制御テーブルから特定される表示結果が前記第1の入賞にも前記第2の入賞にも対応しない表示結果であり、前記表示結果検索手段により前記第1の入賞または前記第2の入賞の少なくとも一方に対応する入賞表示結果が特定された場合に、前記第2の導出制御を選択すれば良い。

【手続補正8】

【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】

尚、手段1、3、5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。

また手段1、3、5において予め定められた複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブルとは、導出操作手段が操作されてから表示結果が導出されるまでの図柄の移動量(いわゆる滑りコマ数)や、導出される表示結果を特定可能な識別番号などが各操作タイミング毎に登録されたデータ、予め定められた複数の導出位置のうち導出可能な導出位置を定めることによって、各操

作タイミング毎に可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるようにしたデータなどである。また、これらのデータが所定のアルゴリズムにて展開できるように圧縮された状態のデータであっても良い。

また、手段 1、3、5において表示結果検索手段が、前記導出操作手段が操作された操作タイミングにおいて該導出操作手段に対応する可変表示領域に導出可能な表示結果から前記事前決定手段が発生を許容すると決定した入賞に対応する入賞表示結果を検索し、該入賞表示結果を特定するとは、導出可能な表示結果のうち事前決定手段が発生を許容すると決定した入賞に対応する入賞表示結果が複数ある場合に、全てを特定するものであっても良いし、そのうちのいずれか1つを特定するものであっても良く、全てを特定するものにおいて導出制御選択手段は、導出制御テーブルから特定される表示結果と、表示結果検索手段が特定した複数の入賞表示結果を、予め定められた順番に比較し、導出制御を選択するようにすれば良い。

【手続補正 9】

【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 6に記載のロットマシンは、手段 1～5のいずれかに記載のロットマシンであって、

遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有するデータ記憶手段（RAM 41c）と、

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（内部抽選）により入賞の発生を許容するか否かが決定される割合（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する許容段階選択手段（CPU 41aによる設定変更処理）と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域（設定値ワーク1）に設定する許容段階設定手段（CPU 41aは、設定変更処理において確定した設定値を設定値ワーク1に格納する）と、

1ゲーム毎に前記許容段階記憶領域に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択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（CPU 41aによる設定値判定処理1）と、

前記許容段階データ判定手段により前記許容段階記憶領域に記憶されている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する不能化手段（CPU 41a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後、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、前記ゲームの進行の不能化を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（CPU 41a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。

この特徴によれば、入賞の発生が許容される割合を定めた許容段階を示すデータが適正か否かが1ゲーム毎に判定され、許容段階を示すデータが適正でないとして判定された場合にはゲームの進行が不能化される。すなわち許容段階を示すデータが許容段階選択手段により選択可能な許容段階を示す適正なデータでなければ、不正に許容段階を示すデータが書き換えられた可能性があるため、この場合にはゲームの進行が不能化される。このゲームの進行が不能化された状態は、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）が新たに選択・設定されることで解除される。このため、不正に許容段階を示すデータが書き換えられた可能性がある場合においてゲームを再開するためには、通常のエラーを解除する

ためのリセット操作よりも手間のかかる許容段階の変更操作を行う必要があるので、かかる不正行為を効果的に防止することができる。

また、不正に許容段階を示すデータが書き換えられた可能性がある場合には、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となるので、ゲームの公平性を図ることができる。

尚、許容段階データ判定手段は、1ゲームのうちのいずれかのタイミング（例えば、ゲーム開始時や終了時、1ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択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ものであれば良い。

また、許容段階データ判定手段が、1ゲーム毎に前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択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しているが、許容段階データ判定手段が、1ゲーム毎ではなく、所定条件が成立したとき（例えば、所定ゲーム数毎、遊技者にとって有利な特別遊技状態を除くゲームなど）に前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択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ようにしても良く、このようにした場合でも、請求項6の発明と同様の効果が得られる。

【手続補正10】

【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】

本発明の手段7に記載のスロットマシンは、手段1～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有するデータ記憶手段（RAM41c）と、

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（内部抽選）により入賞の発生を許容するか否かが決定される割合（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する許容段階選択手段（CPU41aによる設定変更処理）と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域（設定値ワーク1）に設定する許容段階設定手段（CPU41aは、設定変更処理において確定した設定値を設定値ワーク1に格納する）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は、RAMのデータ異常と判定したときにRAM異常エラー状態に制御する）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（CPU41aは、RAM異常エラー状態に移行すると、設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されることでゲーム処理に復帰させる）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、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 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

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、

前記可変表示装置は、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 2 L、2 C、2 R）をステッピングモータ（リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R）の駆動により回動させることで変動表示可能な前記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表示装置であり、

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の可変表示領域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 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に対応する制御パターンを一意的に選択する（全てのリールが回転中であり、内部抽選の結果が同一の場合で、かつ停止操作位置が同一の場合に、常に同一の表示結果となる停止制御方法を選択する）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が該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定す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（全てのリールが回転中であり、内部抽選の結果が同一の場合で、かつ停止操作位置が同一の場合に、常に同一の表示結果となる停止制御方法により停止操作がなされたリールを停止させる）、

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、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。

尚、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る場合に、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。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

本発明の手段 9 に記載のロットマシンは、手段 1 ~ 8 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記可変表示装置は、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 2 L、2 C、2 R）をステッピングモータ（リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R）の駆動により回転させることで変動表示可能な前記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表示装置であり、

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の表示結果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（いずれか 1 つのリールが既に停止済みで残りのリールが回転中であり、内部抽選の結果、停止済みのリールの表示結果がともに同一の場合で、かつ停止操作位置が同一の場合に、常に同一の表示結果となる停止制御方法を選択する）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が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す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（いずれか 1 つのリールが既に停止済みで残りのリールが回転中であり、内部抽選の結果、停止済みのリールの表示結果がともに同一の場合で、かつ停止操作位置が同一の場合に、常に同一の表示結果となる停止制御方法により停止操作がなされたリールを停止させる）、

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の表示結果の組み合わせ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おける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。

尚、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表示結果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の表示結果が同一の場合に、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の表示結果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。

【手続補正 13】

【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】

尚、手段 8、9 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プ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を特定する制御パターンである。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

本発明の手段 10 に記載のスロットマシンは、手段 1 ~ 9 のいずれかに記載の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（スタートスイッチ 7 の検出時）に、所定のタイミングで所定の範囲（0 ~ 16383）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（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（CPU 41a による乱数取得処理）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）を記憶する範囲特定データ記憶手段（ROM 41b における役別テーブル及び判定値数の格納領域）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、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入賞（特別役）及び該特別入賞以外の通常入賞（小役、再遊技役）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（小役または再遊技役と特別役との双方の当選が判定される判定値数）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（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役または役の組み合わせを当選とする）、

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通常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通常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、特別入賞及び通常入賞について 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。

尚、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通常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通常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ため、このような状況においても特別入賞の発生が許容されていること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、前記通常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通常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通常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が許容されていること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】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

本発明の手段 11 に記載のロットマシンは、手段 1 ~ 9 のいずれかに記載の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（スタートスイッチ 7 の検出時）に、所定のタイミングで所定の範囲（0 ~ 16383）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（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（CPU 41a による乱数取得処理）と、

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入賞（特別役）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（特別役の判定値数）を記憶する特別入賞用範囲特定データ記憶手段（ROM 41b における特別役用の役別テーブル及び特別役の判定値数の格納領域）と、

前記特別入賞以外の通常入賞（小役、再遊技役）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、再遊技役の判定値数）を記憶する通常入賞用範囲特定データ記憶手段（ROM 41b における小役及び再遊技役用の役別テーブル及び小役、再遊技役の判定値数の格納領域）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通常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（小役または再遊技役と特別役とが重複して当選する判定値の範囲）を含み、

前記事前決定手段は、

前記通常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通常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通常入賞許容判定手段（小役及び再遊技役の当選を判定する抽選処理）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、前記通常入賞許容判定手段が判定に用いるのと同じ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（特別役の当選を判定する抽選処理）と、

を含み、

該事前決定手段は、

前記通常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、

前記通常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通常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（小役及び再遊技役の当選を判定する抽選処理、特別役の当選を判定する抽選処理の双方で当選が判定された場合には、当選と判定された小役または再遊技役と特別役との双方を当選とする）、

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通常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通常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。

尚、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通常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、前記通常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通常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通常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が許容されていること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通常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、前記通常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通常入賞のみの発生を許容する旨を決定し、前記通常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通常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通常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が許容されていること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】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

尚、手段10、11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】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

本発明の手段12に記載のロットマシンは、手段1～11のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）が前記通常ゲームよりも高い確率で発生する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間）制御する特別ゲーム制御手段（CPU41aによるゲーム終了時処理）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判定する特別ゲーム判定手段（ビッグボーナス中であり、かつレギュラーボーナスが作動しているか否かを

判定する)と、

を備え、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において1ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し(ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが作動しているか否かを1ゲーム毎に判定する)、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定されたときに、前記特別ゲームの制御を開始する(ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが作動していない場合に、レギュラーボーナスを開始させる)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かが判定され、特別ゲームに制御されていなければ特別ゲームの制御が開始されることにより、特別遊技状態において遊技用価値を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。

また、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かの判定が行われるため、特別遊技状態の各ゲームの制御プログラムを共通化することができるのでプログラム容量を削減することができる。

尚、前記特別ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の開始とともに前記特別ゲームの制御を開始するようにしても良く、このようにした場合には、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

また、前記特別ゲーム判定手段は、各ゲームの終了時に前記特別ゲームに制御されているか否かの判定を行うとともに、前記特別入賞が発生したゲームを特別遊技状態と認識し、該特別入賞が発生したゲームにおいても前記特別ゲームに制御されているか否かを判定するようにしても良く、このようにした場合にも、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

また、前記特別ゲーム判定手段は、前記特別入賞が発生したゲームを特別遊技状態と認識せず、各ゲームの開始時に前記特別ゲームに制御されているか否かの判定を行うようにしても良く、このようにした場合にも、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

本発明の手段13に記載のロットマシンは、手段1~11のいずれかに記載のロットマシンであって、

通常ゲームにおいて遊技状態の移行を伴う特別入賞(特別役)が発生したときに特別遊技状態(ビッグボーナス)に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞(小役)が前記通常ゲームよりも高い確率で発生する特別ゲーム(レギュラーボーナス)に所定期間(12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間)制御する特別ゲーム制御手段(CPU41aによるゲーム終了時処理)と、

を備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了したときに、前記特別ゲームの制御を再開する(ビッグボーナス中においてレギュラーボーナス終了時に、ビッグボーナスが継続する場合には、レギュラーボーナスを再開させる)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームの制御が終了したときに、特別ゲームが再開されることにより、特別遊技状態において遊技用価値を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興趣を高めることができる。

また、特別ゲームの制御が終了したときのみ特別ゲームを再作動させるための処理を行えば良いので、特別ゲームの制御が終了していない状態で不要な処理が行われることがない。

尚、前記特別ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の開始とともに前記特別ゲームの制御を開始するようにしても良く、このようにした場合には、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

【手続補正 19】

【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 12、13において前記特別ゲーム制御手段が前記特別ゲームに制御する期間は、特別ゲームが開始すると、予め定められた規定のゲーム数（1ゲームであっても良いし、複数ゲームであっても良い）に到達するまで特別ゲームに制御するものであって良いし、特別ゲームが開始した後、予め定められた特別ゲームの終了条件（例えば、規定回数（1回であっても良いし、複数回であっても良い）の入賞が発生することなど）が成立するまで特別ゲームに制御するものであって良い。更に、特別ゲームが開始してから予め定められた規定のゲーム数に到達するか、予め定められた特別ゲームの終了条件が成立するか、のいずれかまで特別ゲームに制御するものであって良い。

【手続補正 20】

【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 14に記載のロットマシンは、手段 1～13のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、入賞の種類毎に割り当てられたビット毎に該入賞の発生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（許容されている役に割り当てられたビットの値を0とし、許容されていない役に割り当てられたビットの値を1とする異常入賞判定用フラグ）を設定する異常入賞判定用データ設定手段（当選フラグの全ビット反転により異常入賞判定用フラグへ変換する処理）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、該導出された表示結果に基づいて入賞の種類毎に割り当てられたビット毎に該入賞が発生したか否かを特定可能な入賞結果データ（入賞した役に割り当てられたビットの値を1とし、入賞していない役に割り当てられたビットの値を0とする入賞図柄フラグ）を設定する入賞結果データ設定手段（全リールの停止後にその停止図柄から入賞図柄フラグを作成する処理）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が割り当てられたビット同士の値を演算する演算手段（異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグの論理積演算）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（論理積演算の結果が0か否かを判定し、0でない場合には、すなわち0以外の値が1つでもある場合に異常入賞と判定する処理）と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異常入賞か否かの判定を行う際には、異常入賞判定用データ及び入賞結果データにおいて同一の種類の入賞が割り当てられたビット同士の値を演算し、その結果を判定するのみで異常入賞か否かを判定することが可能となり、従来のように成立している入賞の当選フラグのビットをわざわざ特定して、その特定したビットの値を確認する必要もないので、異常入賞か否かの判定を行う際の処理も簡略化することができる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

本発明の手段15に記載のロットマシンは、手段1～手段14のいずれかに記載のロットマシンであって、

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（RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ）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（CPU41aは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う）と、

所定の遊技用価値返却操作部（精算スイッチ10）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（CPU41aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う）と、

前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU41aは、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において遊技状態の移行を伴う特別入賞（特別役）が発生したときに特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（CPU41aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）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（CPU41aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記遊技用価値返却手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、前記付与入賞に対応する入賞表示結果の組み合わせ以外が導出されたときには、該可変表示領域の全てに表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞に対応する入賞表示結果の組み合わせが導出されたときには、該付与入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU41aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、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（CPU41aによるメダル

の投入不可の解除、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出の有効化)と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、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(CPU41aによる精算スイッチ10の検出の有効化)と、

前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間(BB入賞時演出の演出待ち時間)が経過するまでの期間に、該特別入賞が発生した旨を示す特別入賞演出(BB入賞時演出)を実行する特別入賞演出実行手段(CPU91aはビッグボーナス入賞時にBB入賞時演出を実行する)と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間(BB入賞時演出の演出待ち時間)が経過し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する特別入賞時賭数設定禁止解除手段(CPU41aは、次ゲームのBET処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出を有効化する)を含み、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、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特別入賞時返却制御禁止解除手段(CPU41aは、BB入賞時演出の演出待ち処理の前に精算スイッチ10の検出を有効化する)を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞が発生したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、所定時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間、すなわちファンファーレ等の特別入賞演出が行われている期間であっても、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ことが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、例えば、特別入賞が発生したゲームにおいて、特別入賞の発生に伴う特別遊技状態のゲームを始める前に、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値の一部を景品(例えば、清涼飲料水やたばこ等)に交換したいこともあり得るが、このような遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記特別入賞時賭数設定禁止解除手段は、特別入賞の種類が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別入賞のうち特定の種類の特別入賞が発生したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過し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、該特定の種類以外の特別入賞が発生したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定し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することも可能である。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

本発明の手段16に記載のロットマシンは、手段1~15のいずれかに記載のロットマシンであって、

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(RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ)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(CPU41aは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う)と、

所定の遊技用価値返却操作部（精算スイッチ10）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（CPU41aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う）と、

前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU41aは、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において遊技状態の移行を伴う特別入賞（特別役）が発生したときに特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（CPU41aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記特別遊技状態（ビッグボーナス）において予め定められた特別遊技状態の終了条件（ビッグボーナス中のメダルの払出総数が465枚を超えること）が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段（CPU41aは、ビッグボーナス中1ゲーム毎に払出総数が465枚を超えたか否かを判定する）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記終了条件が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（CPU41aは、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が465枚を超えたときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）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（CPU41aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記遊技用価値返却手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、前記付与入賞に対応する入賞表示結果の組み合わせ以外が導出されたときには、該可変表示領域の全てに表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞に対応する入賞表示結果の組み合わせが導出されたときには、該付与入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU41aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、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（CPU41aによるメダルの投入不可の解除、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出の有効化）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、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（CPU41aによる精算スイッチ10の検出の有効化）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間（エンディング演出の演出待ち時間）が経過するまでの期間に、該特別遊技状態が終了した旨を示す終了演出（エンディング演出）を実行する終了演出実行手段（CPU91はビッグボーナス終了時にエンディング演出を実行する）と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間（エンディング演出の演出待ち時間）が経過し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する終了時賭数設定禁止解除手段（CP

U 4 1 a は、次ゲームの B E T 処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6 の検出を有効化する)を含み、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、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終了時返却制御禁止解除手段 (C P U 4 1 a は、エンディング演出の演出待ち処理の前に精算スイッチ 1 0 の検出を有効化する)を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、予め定められた時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間、すなわちエンディング演出等の終了演出が行われている期間であっても、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ことが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記終了時賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過し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、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定し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することも可能である。

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 8】

本発明の手段 1 7に記載のスロットマシンは、手段 1 ~ 1 6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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 (R A M 4 1 c に割り当てられたクレジットカウンタ)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 (C P U 4 1 a は、1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6 の操作の検出により、クレジットカウンタを減算して B E T カウンタを加算する賭数の設定制御を行う)と、

所定の遊技用価値返却操作部 (精算スイッチ 1 0) 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 (C P U 4 1 a は、精算スイッチ 1 9 の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う)と、

前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段 (C P U 4 1 a は、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う)と、

通常ゲーム (通常遊技状態) において遊技状態の移行を伴う特別入賞 (特別役) が発生したときに特別遊技状態 (ビッグボーナス) に移行させる特別遊技状態移行手段 (C P U 4 1 a は、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う)と、

前記特別遊技状態 (ビッグボーナス) において予め定められた特別遊技状態の終了条件 (ビッグボーナス中のメダルの払出総数が 4 6 5 枚を超えること) が成立したか否かを判

定する特別遊技状態終了条件判定手段（CPU 41 a は、ビッグボーナス中 1 ゲーム毎に払出総数が 465 枚を超えたか否かを判定する）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記終了条件が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（CPU 41 a は、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が 465 枚を超えたときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）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（CPU 41 a は、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚 BET スイッチ 5、MAX BET スイッチ 6 の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記遊技用価値返却手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU 41 a は、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ 10 の検出を無効化する）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、前記付与入賞に対応する入賞表示結果の組み合わせ以外が導出されたときには、該可変表示領域の全てに表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞に対応する入賞表示結果の組み合わせが導出されたときには、該付与入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU 41 a によるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、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（CPU 41 a によるメダルの投入不可の解除、1枚 BET スイッチ 5、MAX BET スイッチ 6 の検出の有効化）と

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、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（CPU 41 a による精算スイッチ 10 の検出の有効化）と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、所定の解除操作（リセット操作）がな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する打止時賭数設定禁止手段（CPU 41 a は、ビッグボーナス終了後、打止状態に制御し、打止状態においてリセット操作が検出されることで次ゲームへ移行させるとともに、次ゲームの BET 処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1枚 BET スイッチ 5、MAX BET スイッチ 6 の検出を有効化する）を含み、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、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打止時返却制御禁止解除手段（CPU 41 a は、打止状態に制御する前に精算スイッチ 10 の検出を有効化する）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、店員によるリセット操作等の所定の解除操作がなされるまで賭数の設定が禁止されている期間（いわゆる打止状態）であっても、解除操作を待たずして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ことが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記打止時賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、

これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、所定の解除操作（リセット操作）がな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、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定し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することも可能である。

【手続補正 24】

【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】

尚、手段 15 ~ 17 において賭数設定禁止手段は、例えば、賭数の設定に用いる遊技媒体が投入されても、その遊技媒体が返却されるようにしたり、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を賭数の設定に用いる際に操作される賭数設定操作手段の操作を無効化することで賭数の設定を禁止すれば良い。

また、手段 15 ~ 17 において返却制御禁止手段は、例えば、遊技用価値返却操作手段の操作を無効化することで返却制御を禁止すれば良い。