

【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27年1月15日(2015.1.15)

【公開番号】特開2014-221261(P2014-221261A)

【公開日】平成26年11月27日(2014.11.27)

【年通号数】公開・登録公報2014-065

【出願番号】特願2014-119610(P2014-119610)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 A

【手続補正書】

【提出日】平成26年10月23日(2014.10.23)

【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備え、遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果を含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、

遊技者にとって有利な有利状態と、該有利状態よりも不利な不利状態と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段と、

前記有利状態に制御されているときに、有利演出を実行する有利演出実行手段と、を備え、

前記有利演出実行手段は、

前記有利状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えているときに前記有利演出のうちの特定有利演出を実行し、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定有利演出を実行する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり

、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果を含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、

遊技者にとって有利な有利状態と、該有利状態よりも不利な不利状態と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、前記有利状態、前記不利状態及び前記特定状態とは異なり前記不利状態よりも有利な特別状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段と、

前記特別状態に制御されているときに、特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記特別状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えているときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行し、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定特別演出を実行する

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】

上記目的を達成するため、本発明の請求項１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可変表示部（可変表示装置２）を備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン１）において、

表示結果が導出される前に、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果（スイカ、ベル、チェリー）を含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（ＣＰＵ１１１：図９（ｂ））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段（ＣＰＵ１１１）と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数（スイカ８枚、ベル１５枚、チェリー２枚／１入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（ＣＰＵ１１１、ホッパー８０）と、

遊技者にとって有利な有利状態（有利ＲＴ）と、該有利状態よりも不利な不利状態（不利ＲＴ）と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段（図１０：通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２でスイカ、チェリーに入賞すると、有利ＲＴに制御される）（図１０：通常遊技状態、レアＲＴ１、レアＲＴ２でリプレイＡに入賞すると、不利ＲＴに制御される）（図１０：有利ＲＴで２００ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）

）（図10：不利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図13）と、

前記有利状態に制御されているときに、有利演出を実行する有利演出実行手段（CPU121）と、

を備え、

前記有利演出実行手段は、

前記有利状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数（1000枚）を越えているときに前記有利演出のうちの特定有利演出を実行（純増枚数が1000枚以下のときは有利RT中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときは有利RT中楽曲Bを再生出力）し、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定有利演出を実行する（不利RTに制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利RT、若しくは通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2の間だけで遊技状態が制御されている間において有利RTに制御された回数（有利RT連荘数）が5回を越え、純増総数も1000枚を越えていると、有利RTにおいて再生出力される楽曲が、プレミアム有利RT中楽曲に変更される）

ことを特徴とする。

また、上記目的を達成するため、本発明の請求項2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可変表示部（可変表示装置2）を備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

表示結果が導出される前に、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果（スイカ、ベル、チェリー）を含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（CPU111：図9（b））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段（CPU111）と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数（スイカ8枚、ベル15枚、チェリー2枚／1入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（CPU111、ホッパー80）と、

遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）と、該有利状態よりも不利な不利状態（不利RT）と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、前記有利状態、前記不利状態及び前記特定状態とは異なり前記不利状態よりも有利な特別状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段（図10：通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2でスイカ、チェリーに入賞すると、有利RTに制御される）（図10：通常遊技状態、レアRT1、レアRT2でリプレイAに入賞すると、不利RTに制御される）（図10：有利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）（図10：不利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図13）と、

前記特別状態に制御されているときに、特別演出（ボーナス中楽曲）を実行する特別演出実行手段（CPU121）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記特別状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数（1000枚）を越えているときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行し（純増枚数が1000枚以下のときはボーナス中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときはボーナス中楽曲Bを再生出力）、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定特別演出を実行する（不利RTに制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利RT、若しくは通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2の間だけで遊技状態が制御されている間において有利RTに制御された回数（有利RT連荘数）が5回を越え、純増総数も1000枚を越えていると、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスにおいて再生出力される楽曲が、それぞれプレミアムボーナス中楽曲に変更される）

ことを特徴とする。

また、上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：図9（b））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選、チェリー当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ、チェリー）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（リプレイA当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（リプレイA）を導出させる導出制御手段（CPU111）と、

前記小役表示結果が導出されたときに、該導出された小役表示結果に応じて定められた数（スイカ8枚、ベル15枚、チェリー2枚／1入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（CPU111、ホッパー80）と、

遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（図10：通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2でスイカ、チェリーに入賞すると、有利RTに制御される）と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（図10：通常遊技状態、レアRT1、レアRT2でリプレイAに入賞すると、不利RTに制御される）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（図10：有利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利終了条件が成立したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（図10：不利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

）と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出するとともに、前記不利状態に制御されることにより該算出した差数を初期化する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図13）と、

前記有利状態に制御されているときに、演出手段（スピーカ7L、7R、7U）に所定の有利演出（有利RT中楽曲）を実行させる有利演出実行手段（CPU121）とをさらに備え、

前記有利演出実行手段は、前記有利状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が前記不利状態に制御される可能性がある期間で該不利状態への制御を回避することで到達可能な所定数（1000枚）を越えているか否かを判定する差数判定手段を含み、該差数が前記所定数を越えていると判定されたときに前記有利演出のうちの特定有利演出を実行させる（純増枚数が1000枚以下のときは有利RT中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときは有利RT中楽曲Bを再生出力）

ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

さらに、前記差数算出手段が前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数の算出を開始する起算点は、前記差数算出手段が前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している期間において最初に前記有利状態に制御されたときからとすることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナス）の導出を許容するか否かを決定し、

前記スロットマシンは、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（図10：ビッグボーナス（A）～（C）に入賞すると、ビッグボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、演出手段（スピーカ7L、7R、7U）に

所定の特別演出（ボーナス中楽曲）を実行させる特別演出実行手段（CPU121）とをさらに備えていてもよい。この場合において、

前記特別演出実行手段は、前記特別遊技状態が新たに開始されるときに前記差数算出手段の算出した差数が所定数（1000枚）を越えているか否かを判定する差数判定手段を含み、該差数が前記所定数を越えていると判定されたときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行させる（純増枚数が1000枚以下のときはボーナス中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときはボーナス中楽曲Bを再生出力）ものとすることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

ここでは、初期遊技状態、有利状態及び不利状態に加えて、これらの遊技状態において特別表示結果が導出されることにより制御される特別遊技状態があるが、有利状態だけではなく特別遊技状態に制御されているときにも、通常、遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数から賭数の設定に用いた遊技用価値の数を減算した差数（純増数）が増えていくが、この間に特別演出を行うことで、遊技用価値の増加を盛り上げることができる。

また、初期遊技状態、有利状態、不利状態、及び特別遊技状態という複数種類の遊技状態の制御の流れとして、不利状態に制御されることなく、例えば、有利状態→特別遊技状態→初期遊技状態→特別遊技状態→…→有利状態という具合で遊技が進んでいくことがある。このような不利状態に制御されない流れの中で、特別遊技状態に制御されればされるほど差数も増加していく。そして、開始時における差数が所定数を越えている特別遊技状態では、特別演出として特定特別演出が実行されるものとなるので、遊技者が実際に獲得している遊技用価値の数の増加と実行される特別演出とを十分にリンクさせることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

なお、この構成のスロットマシンは、前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記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て、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する特別初期遊技状態制御手段をさらに備えるものとしてもよい。後述する第2の観点にかかるスロットマシンについても、同様である。

また、前記有利状態よりも先に前記特別遊技状態に制御されたときには、該前記差数算出手段が前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数の算出を開始する起算点は、特別遊技状態に制御されたときとすることもできる。後述する第2の観点にかかるスロットマシンについても、同様である。

【手続補正8】

【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】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）と遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナス）とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：図9（b））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選、チェリー当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ、チェリー）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（リプレイA当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（リプレイA）を導出させる導出制御手段（CPU111）と、

前記小役表示結果が導出されたときに、該導出された小役表示結果に応じて定められた数（スイカ8枚、ベル15枚、チェリー2枚／1入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（CPU111、ホッパー80）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（図10：ビッグボーナス（A）～（C）に入賞すると、ビッグボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される）と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（図10：通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2でスイカ、チェリーに入賞すると、有利RTに制御される）と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（図10：通常遊技状態、レアRT1、レアRT2でリプレイAに入賞すると、不利RTに制御される）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（図10：有利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利終了条件が成立したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（図10：不利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出するとともに、前記不利状態に制御されることにより該算出した差数を初期化する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図13）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、演出手段（スピーカ7L、7R、7U）に所定の特別演出（ボーナス中楽曲）を実行させる特別演出実行手段（CPU121）とを備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別遊技状態が新たに開始されるときに、前記差数算出

手段の算出した差数が前記不利状態に制御される可能性がある期間で該不利状態への制御を回避することで到達可能な所定数（１０００枚）を越えているか否かを判定する差数判定手段を含み、該差数が前記所定数を越えていると判定されたときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行させる（純増枚数が１０００枚以下のときはボーナス中楽曲Ａを、純増枚数が１０００枚を越えるときはボーナス中楽曲Ｂを再生出力）

ことを特徴とする。

【手続補正９】

【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】

上記第１の観点にかかるスロットマシン（但し、前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として、前記有利状態とは異なる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の導出を許容するか否かを決定し、前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段をさらに備えるもの）、第２の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記特別演出実行手段は、前記差数算出手段の算出した差数が前記所定数を越え、且つ前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している期間において前記有利状態に制御された回数が所定回数を越えているときに、前記特別演出のうちの前記特定特別演出とは異なる特殊特別演出を実行させるものとすることができる（純増枚数が１０００枚を越え、有利ＲＴに５回以上制御されているときには、ボーナスにおいてプレミアムボーナス中楽曲を再生出力）。

【手続補正１０】

【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】

上記第１の観点にかかるスロットマシン（但し、前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として、前記有利状態とは異なる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の導出を許容するか否かを決定し、前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段をさらに備えるもの）、第２の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態が新たに開始されるときに、該特別遊技状態において実行される特定演出の種類（キャラクタＡ、Ｂ、Ｃ）を遊技者に選択させる特定演出選択手段（停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ：ビッグボーナスの開始時に遊技者がキャラクタを選択）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定演出選択手段により選択された種類の特定演出を演出手段（液晶表示器４）に実行させる特定演出実行手段（ビッグボーナス中は、遊技者の選択したキャラクタによるビッグボーナス中演出を実行）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特別遊技状態が終了した後に該特別遊技状態とも前記有利状態とも異なる遊技者にとって有利な特定状態（ＲＴナビ）に制御するか否かを決定する特定決定手段（ＣＰＵ１２１：ＲＴナビ抽選）と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じた態様で（図１１：キャラクタＡ選択時にはチェリー当選時、キャラクタＢ選択時にはゲーム終了時、キャラクタＣ選択時にはビッグボーナス終了時に、それぞれ選択したキャラクタによる画像でＲＴ当選を報知）、該特定状態に制御する旨を遊技者に報知する特定状態報知手段（液晶表示器４：ＲＴナビ権利報知）と、

前記特別遊技状態が開始される前において所定の条件が成立したときに、該特別遊技状

態の終了後に前記特定状態に制御させるための特定移行条件を成立させる特定移行条件成立手段（CPU 121：ビッグボーナス（A）～（C）とスイカ+チェリーまたはリプレイ（B）に同時当選したときは、その時点でRTナビの権利獲得）と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたとき、または前記特別遊技状態が新たに開始されるときにおいて既に前記特定移行条件が成立しているときに、該特別遊技状態が終了した後に前記特定状態に制御する特定状態制御手段（CPU 121：RTナビ当選すると、ビッグボーナスの終了後にRTナビが実行される。ビッグボーナス（A）～（C）とスイカ+チェリーまたはリプレイ（B）に同時当選した場合は、ビッグボーナスの終了後にRTナビが実行される）と、

前記特別遊技状態が新たに開始されるときにおいて既に前記特定移行条件が成立しているときに、前記特定演出選択手段による特定演出の種類の選択を遊技者に行わせることなく、所定の演出を前記演出手段に実行させる特定移行条件既成立時演出実行（図11：同時当選の場合は、ビッグボーナス開始時にキャラクタ選択させることなくキャラクタDでRTナビの権利獲得を報知）をさらに備えるものとすることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

上記第1の観点にかかるスロットマシン（但し、前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として、前記有利状態とは異なる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の導出を許容するか否かを決定し、前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段をさらに備えるもの）、第2の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態が新たに開始されるときに、該特別遊技状態において実行される特定演出の種類（キャラクタA、B、C）を遊技者に選択させる特定演出選択手段（停止ボタン12L、12C、12R：ビッグボーナスの開始時に遊技者がキャラクタを選択）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定演出選択手段により選択された種類の特定演出を演出手段（液晶表示器4）に実行させる特定演出実行手段（ビッグボーナス中は、遊技者の選択したキャラクタによるビッグボーナス中演出を実行）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じて各々当選条件が異なる抽選を行い（図11：キャラクタA選択時はチェリー当選時に必ずRTナビ当選、キャラクタB選択時はスイカ当選時に当選確率1/10.8のRTナビ抽選、キャラクタC選択時はベル当選時に当選確率1/93.9のRTナビ抽選）、前記特別遊技状態が終了した後に該特別遊技状態とも前記有利状態とも異なる遊技者にとって有利な特定状態（RTナビ）に制御するか否かを決定する特定決定手段（CPU 121：RTナビ抽選）と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じた態様で（図11：キャラクタA選択時にはチェリー当選時、キャラクタB選択時にはゲーム終了時、キャラクタC選択時にはビッグボーナス終了時に、それぞれ選択したキャラクタによる画像でRT当選を報知）、該特定状態に制御する旨を遊技者に報知する特定状態報知手段（液晶表示器4：RTナビ権利報知）と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、該特別遊技状態が終了した後に前記特定状態に制御する特定状態制御手段（RTナビ当選すると、ビッグボーナスの終了後にRTナビが実行される）とをさらに備えるものとすることもできる。

【手続補正12】

【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】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

遊技の進行に関わる信号を出力する第1の電子部品（1枚BETスイッチ45、MAX BETスイッチ46、投入メダルセンサ44、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、リールセンサ3SL、3SC、3SR、払出センサ81）と遊技の進行に関わる信号が入力される第2の電子部品（リールモータ3ML、3MC、3MR、ホッパーモータ82）とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品と、

前記遊技用電子部品と電氣的に接続され、前記第1の電子部品から信号入力されること及び／または前記第2の電子部品へ信号出力することにより、遊技を進行させる制御を行う少なくとも前記事前決定手段及び前記導出制御手段（並びに前記特別遊技状態制御手段）を含む遊技制御手段（遊技制御部110）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板101）と、

コネクタ（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a／基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a／基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間に設けられ、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板とを電氣的に接続するための少なくとも一の配線（ケーブル601a、601g）と、

少なくとも前記配線とコネクタ同士で接続され、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間で信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板107）と、

前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における前記配線上のコネクタ同士での接続を、該コネクタ同士での接続に関わる解除規制部材を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する接続解除規制手段（コネクタ規制部材）とを備えるものとすることができ、

前記接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板と前記中継基板との間における前記配線（ケーブル601a）のコネクタ（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a／基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a）同士での接続を解除不能とする第1の接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

前記中継基板と前記遊技用電子部品との間における前記配線（ケーブル601g）のコネクタ（基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士での接続を解除不能とする第2の接続解除規制手段（コネクタ規制部材）とを含むものとすることができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0334

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0334】

また、前述したとおり、有利RTにあることは有利RT中楽曲の再生出力で分かるが、有利RTに制御されているときにおいてビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスに当選していることは、可変表示装置2にいわゆるリーチ目が導出された場合などを除いては、告知が行われない限り演出からでは全く分からない。ここで、ビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、有利RTにおいてこれらに当選していないときに比べて演出高確率モードが選択される確率が高くなっている。