

【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25年3月14日(2013.3.14)

【公開番号】特開2012-179471(P2012-179471A)

【公開日】平成24年9月20日(2012.9.20)

【年通号数】公開・登録公報2012-038

【出願番号】特願2012-145300(P2012-145300)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成25年1月28日(2013.1.28)

【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させることができ可能な可変表示装置を備え、

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、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出された前記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であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

、  
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、

を備え、

前記遊技制御手段は、

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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

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に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の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い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいづれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいづれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいづ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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

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させることが可能な可変表示装置を備え、

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、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出された前記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であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

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、

を備え、

前記遊技制御手段は、

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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

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該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の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い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるス

ステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域につい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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帶には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

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、各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帶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させることが可能な可変表示装置を備え、

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、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出された前記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であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

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、

を備え、

前記遊技制御手段は、

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、前記遊技用価値

の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

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に對して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の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對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い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいはずれか1つのステップ数に對して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に對して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に對して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に對して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に對して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいはずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいは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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帶には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに對して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に對して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに對して前記第2の特

定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

ことを特徴としている。

本発明の請求項2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させることが可能な可変表示装置を備え、

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、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出された前記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であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

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、

を備え、

前記遊技制御手段は、

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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

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該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の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い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域につい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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記移行入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

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、

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でき可変表示装置を備え、

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、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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

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い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定する、

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、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。

また、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、第1

の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかったときか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第2の特定付与入賞を発生させることができなかったときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、移行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高めることができる。

また、移行入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により第1の特定付与入賞か第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることができるので、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る場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることができる。

また、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととり、この場合には、特定の表示結果が導出されうこととなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

#### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

尚、手段1において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。

また、手段1において前記移行入賞制御パターン選択手段（第1の特定付与入賞制御パターン選択手段、第2の特定付与入賞制御パターン選択手段）は、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移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）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移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）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移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）を選択するものであっても良い。また、前記非入賞制御パターン選択手段は、前記移行入賞制御パターン選択手段（第1の特定付与入賞制御パターン選択手段、第2の特定付与入賞制御パターン選択手段）において移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）が選択されることとなる可変表示領域について非入賞制御パターンを選択するものであれば良い。

#### 【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2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でき可能な可変表示装置を備え、

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、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、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞を含む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、

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い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記

第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定する、

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事がない。

また、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかったときか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第2の特定付与入賞を発生させることができなかったときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、移行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高めることができる。

また、移行入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により第1の特定付与入賞か第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることができるので、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る場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることができ。

また、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととり、この場合には、特定の表示結果が導出されうこととなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

【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】

尚、手段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。

また、手段2において前記移行入賞制御パターン選択手段（第1の特定付与入賞制御パターン選択手段、第2の特定付与入賞制御パターン選択手段）は、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移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）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移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）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移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）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移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）を選択するものであっても良い。また、前記非入賞制御パターン選択手段は、前記移行入賞制御パターン選択手段（第1の特定付与入賞制御パターン選択手段、第2の特定付与入賞制御パターン選択手段）において移行入賞制御パターン（第1の特定付与入賞制御パターン、第2の特定付与入賞制御パターン）が選択されることとなる可変表示領域について非入賞制御パターンを選択するものであれば良い。

また、手段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しているが、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ようにしても良く、このようにした場合にも、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おける一の表示結果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。

【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】

また、手段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、手段1、2において入賞（第1の特定付与入賞、第2の特定付与入賞）を構成す

る表示結果とは、該表示結果の組み合わせが前記複数の可変表示領域に導出表示されたときに入賞（第1の特定付与入賞、第2の特定付与入賞）が発生する表示結果、すなわち当該入賞（第1の特定付与入賞、第2の特定付与入賞）が発生可能な表示結果の組み合わせの一部を構成する表示結果である。

また、手段1、2において前記特定の表示結果は、前記移行入賞を構成する表示結果とは異なる表示結果であっても良いし、前記移行入賞を構成する表示結果と同一の表示結果であっても良い。

また、手段1、2において前記特定の表示結果は、第1の特定の表示結果と、該第1の特定の表示結果とは異なる第2の特定の表示結果と、を少なくとも含む複数種類の表示結果を含むものでも良く、この場合、例えば第1の特定付与入賞制御パターンは第1の特定の表示結果を特定し、第2の特定付与入賞制御パターンは第2の特定の表示結果を特定する、つまり、第1の特定付与入賞制御パターン及び第2の特定付与入賞制御パターンそれぞれが種類の異なる特定の表示結果を特定するようにしても良い。

また、手段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を特定す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。

#### 【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】

また、手段1、2において前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、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を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含むものであるが、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうち前記移行入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数と同一のステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうち前記移行入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数と同一のステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数と同一のステップ数に対して前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含むようにも良く、このようにした場合には、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができないタイミングで導出操作手段が操作されたときか、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ第2の特定付与入賞を発生させることができないタイミングで導出操作手段が操作されたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されている状態では同一のタイミングで導出操作手段が操作されても導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、移行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高めることができる。

また、前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する移行入賞制御パターンを選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうち前記移行入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数と同一のステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうち前記移行入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数と同一のステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記第1の特定付与入賞制御パターン及び前記第2の特定付与入賞制御パターンよりも少ないステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含むようにしても良く、このようにした場合には、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができないタイミングで導出操作手段が操作されたときか、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ第2の特定付与入賞を発生させることができないタイミングで導出操作手段が操作されたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないときよりも高い割合で特定の表示結果を導出させることが可能となるので、特定の表示結果が導出されることにより、移行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高めることができる。

#### 【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、

前記第1の特定付与入賞及び前記第2の特定付与入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な大きさ以下の前記遊技用価値の付与を伴う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な大きさ以下の遊技用価値の付与を伴う入賞であるため、事前決定手段により第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞の発生が許容されているときにおいて該入賞を発生させることができなくとも、遊技者が大きな不利益を被ることがないばかりか、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の発生確率がスロットマシンの払い出し率に大きな影響が及ぶことがないので、例えば、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の発生が許容される確率を高めて特定の表示結果の導出しうる機会を増加させることも可能となり、移行入賞の発生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、前記第1の特定付与入賞及び前記第2の特定付与入賞は、第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞が単独もしくは他の付与入賞と同時に発生したゲームにおいて付与される遊技用価値の大きさが、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な大きさ以下となる入賞である。

#### 【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、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果として前記特定の表示結果が導出されたことを契機に、前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされた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を備える、

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たこと、すなわち移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされていることが期待できる表示結果が導出されたことを契機に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移行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効果的に高めるこ

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】

本発明の手段5に記載のスロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記移行入賞制御パターンは、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記移行入賞と前記第1の特定付与入賞をともに構成する所定の表示結果を特定し、

前記第1の特定付与入賞制御パターンも、前記ステップ数のうちの少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記所定の表示結果を特定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段により第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときにおいて、所定の表示結果、すなわち第1の特定付与入賞を構成する表示結果を含む表示結果が導出され、特定の表示結果が導出されなかつた場合でも、移行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、事前決定手段により移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときにおいて、所定の表示結果、すなわち移行入賞を構成する表示結果を含む表示結果が導出された場合には、当該ゲームにおいて該移行入賞を構成する表示結果の組み合わせを導出することができる。

尚、前記移行入賞制御パターンが所定の表示結果を特定するステップ数と、前記第1の特定付与入賞制御パターンが所定の表示結果を特定するステップ数と、は同一のステップ数であっても良いし、異なるステップ数であっても良い。

また、前記移行入賞制御パターンは、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記移行入賞と前記第2の特定付与入賞をともに構成する所定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンも、前記ステップ数のうちの少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記所定の表示結果を特定する、

ようにも良く、この場合にも、上記と同様の作用・効果が得られる。

尚、この場合において、前記移行入賞制御パターンが所定の表示結果を特定するステップ数と、前記第2の特定付与入賞制御パターンが所定の表示結果を特定するステップ数と、は同一のステップ数であっても良いし、異なるステップ数であっても良い。

【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、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記移行入賞制御パターンは、

前記事前決定手段により前記移行入賞のうち第1の移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記移行入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであつて、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定する第1の移行入賞制御パターンと、

前記事前決定手段により前記移行入賞のうち第2の移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記移行入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであつ

て、前記第1の移行入賞制御パターンが前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記第2の移行入賞を構成する表示結果を特定する第2の移行入賞制御パターンと、

を含み、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の移行入賞制御パターンが前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の移行入賞を構成する表示結果を狙って導出操作手段による操作がなされ、第1の特定付与入賞を構成する表示結果を導出させることができず、かつ特定の表示結果が導出されたときに、第1の特定付与入賞を発生させることができなかつたのか、もう一方の第2の移行入賞を発生させることができなかつたのかがわからなくなるため、移行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。

尚、前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の移行入賞制御パターンが前記第2の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定する、

ようにも良く、この場合にも、上記と同様の作用・効果が得られる。

また、前記移行入賞制御パターンは、

前記事前決定手段により前記移行入賞のうち第1の移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記移行入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであつて、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定する第1の移行入賞制御パターンと、

前記事前決定手段により前記移行入賞のうち第2の移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記移行入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであつて、前記第1の移行入賞制御パターンが前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記第2の移行入賞を構成する表示結果を特定する第2の移行入賞制御パターンと、

を含み、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の移行入賞制御パターンが前記第2の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定する、

ようにも良く、この場合にも、上記と同様の作用・効果が得られる。

また、この場合において前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の移行入賞制御パターンが前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定する、ようにも良く、この場合にも、上記と同様の作用・効果が得られる。

また、前記第1の特定付与入賞制御パターン（前記第2の特定付与入賞制御パターン）は、前記第2の移行入賞制御パターンが前記第2の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数と同一のステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記第1の特定付与入賞（前記第2の特定付与入賞）を構成する表示結果を更に特定しても良いし、前記第2の移行入賞制御パターンが前記第2の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記第1の特定付与入賞（前記第2の特定付与入賞）を構成する表示結果を更に特定しても良い。

また、前記第1の移行入賞及び前記第2の移行入賞は、入賞が発生したときにそれぞれ同一の特別遊技状態へ移行する入賞であっても良いし、遊技者にとっての有利度合いやゲーム性等が異なる別種類の特別遊技状態へそれぞれ移行する入賞であっても良い。

【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、

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、前記移行入賞及び前記第1の特定付与入賞の双方及び／または前記移行入賞及び前記第2の特定付与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移行入賞及び第1の特定付与入賞の双方及び／または移行入賞及び第2の特定付与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第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞が発生した場合に、移行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、移行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。

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、前記移行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、前記移行入賞及び前記第1の特定付与入賞の双方及び／または前記移行入賞及び前記第2の特定付与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、を記憶するようにも良く、このようにすれば、ゲームの結果としていずれの入賞も発生しなかった場合でも、移行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移行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、前記第1の特定付与入賞のみまたは前記第2の特定付与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、前記移行入賞及び前記第1の特定付与入賞の双方または前記移行入賞及び前記第2の特定付与入賞の双方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、を記憶するようにも良く、このようにすれば、ゲームの結果として第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞が発生した場合でも、移行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移行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8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、

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、

前記移行入賞以外の通常入賞について、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通常入賞用範囲特定データ記憶手段と、

前記移行入賞について、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移行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移行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うち前記第1の特定付与入賞及び／または前記第2の特定付与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と、

前記移行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移行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移行入賞許容判定手段と、

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移行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移行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移行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、第1の特定付与入賞の範囲特定データにより特定される判定値の範囲または第2の特定付与入賞の範囲特定データにより特定される判定値の範囲と、移行入賞の範囲特定データにより特定される判定値の範囲と、の双方に含まれる場合には、事前決定手段により移行入賞及び第1の特定付与入賞の双方または移行入賞及び第2の特定付与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第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞が発生した場合に、移行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移行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、前記移行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移行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が前記第1の特定付与入賞または前記第2の特定付与入賞の発生を許容する旨を示していると判定し、前記移行入賞許容判定手段が前記移行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第1の特定付与入賞及び前記移行入賞双方または前記第2の特定付与入賞及び前記移行入賞双方

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いずれの入賞も発生しなかった場合でも、移行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移行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第1の特定付与入賞または前記第2の特定付与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移行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が前記第1の特定付与入賞または前記第2の特定付与入賞の発生を許容する旨を示していると判定し、前記移行入賞許容判定手段が前記移行入賞の発生を許容しない旨を示していると判定した場合に前記第1の特定付与入賞または前記第2の特定付与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が前記第1の特定付与入賞または前記第2の特定付与入賞の発生を許容する旨を示していると判定し、前記移行入賞許容判定手段が前記移行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第1の特定付与入賞及び前記移行入賞双方または前記第2の特定付与入賞及び前記移行入賞の双方の発生を許容する旨を決定するようにも良く、このようにすれば、ゲームの結果として第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞が発生した場合でも、移行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移行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】

尚、手段7、8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15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0588

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0588】

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が配置された表示帶（リール2L、2C、2R）をステッピングモータ（リールモータ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でき可変表示装置（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、

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（ゲーム開始時）に

、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞（ビッグボーナス）を含む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、

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（停止位置）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（内部当選状態）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（リール回転開始時に全て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全て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（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）を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞（ビッグボーナス（1）／ビッグボーナス（2））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、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（領域番号6～8、12～14、17／領域番号4～7、12～14、17）に対して特定の表示結果（チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」）を特定する移行入賞制御パターン（図10のBB（1）RB/BB（2）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値（1枚）の付与を伴う第1の特定付与入賞（1枚（1））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果（「青7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号1～3、16～21）とは異なるステップ数（領域番号4～15）のうちの少なくとも1つのステップ数（領域番号4～8、10～14）に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターン（図10の1枚（1）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値（1枚）の付与を伴う第2の特定付与入賞（1枚（2））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号9～15）とは異なるステップ数（領域番号1～8、16～21）のうちの少なくとも1つのステップ数（領域番号6～8、17～21）に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターン（図10の1枚（2）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされている（ハズレ）ときに、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を特定する非入賞制御パターン（図10のハズレの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号9～15）とは異なるステップ数（領域番号1～3、16～21）のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果（「青7」図柄を含む表示結果）を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果（「青7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号1～3、16～21）とは異なるステップ数（領域番号9～15）のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤7」図柄を含む表示結果）を特定する、

ことを特徴としている。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0589

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0589】

本発明の手段2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（リールモータ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でき可変表示装置（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、

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（ゲーム開始時）に、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う移行入賞（ビッグボーナス）を含む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、

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（内部当選状態）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（停止済みのリールの停止位置）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（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）を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記移行入賞（ビッグボーナス（1）／ビッグボーナス（2））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、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（領域番号6～8、12～14、17／領域番号4～7、12～14、17）に対して特定の表示結果（チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」）を特定する移行入賞制御パターン（図10のBB（1）RB/BB（2）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する移行入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値（1枚）の付与を伴う第1の特定付与入賞（1枚（1））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果（「青7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号1～3、16～21）とは異なるステップ数（領域番号4～15）のうちの少なくとも1つのステップ数（領域番号4～8、10～14）に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターン（図10の1枚（1）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値（1枚）の付与を伴う第2の特定付与入賞（1枚（2））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号9～15）とは異なるステップ数（領域番号1～8、16～21）のうちの少なくとも1つのステップ数（領域番号6～8、17～21）に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターン（図10の1枚（2）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされている（ハズレ）ときに、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を特定する非入賞制御パターン（図10のハズレの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号9～15）とは異なるステップ数（領域番号1～3、16～21）のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果（「青7」図柄を含む表示結果）を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果（「青7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号1～3、16～21）とは異なるステップ数（領域番号9～15）のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤7」図柄を含む表示結果）を特定する、

ことを特徴としている。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0590

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0590】

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、

前記第1の特定付与入賞(1枚(1))及び前記第2の特定付与入賞(1枚(2))は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数(3)を設定するために必要な大きさ以下の前記遊技用価値(1枚)の付与を伴う、

ことを特徴としている。

## 【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0591

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0591】

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、

少なくともいずれか1つの可変表示領域(左リール)の表示結果として前記特定の表示結果(チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」)が導出されたこと(最終的にチャンス目が導出されたこと)を契機に、前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨の決定がなされた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(CPU91aは、チャンス目が導出されたときに連続演出を実行する)を備える、

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】0592

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0592】

本発明の手段5に記載のスロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記移行入賞制御パターン(図10のBB(1)RB、BB(2)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)は、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(BB(1)RB:領域番号17、BB(2):17、18)に対して前記移行入賞(ビッグボーナス)と前記第1の特定付与入賞(1枚(1))をともに構成する所定の表示結果(15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」)を特定し、

前記第1の特定付与入賞制御パターン(図10の1枚(1)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)も、前記ステップ数のうちの少なくともいずれか1つのステップ数(領域番号18、19)に対して前記所定の表示結果を特定する、

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】0593

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0593】

本発明の手段6に記載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、

前記移行入賞制御パターン(図10のBB(1)RB、BB(2)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)は、

前記事前決定手段により前記移行入賞のうち第1の移行入賞(ビッグボーナス(1))の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記移行入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、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9～15)に対して前記第1の移行入賞を構成する表示結果(領域番号7～9、8～10、9～11の表示結果)を特定する第1の移行入賞制御パターン(図10のBB(1)RBの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)と、

前記事前決定手段により前記移行入賞のうち第2の移行入賞(ビッグボーナス(2))の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記移行入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、前記第1の移行入賞制御パターンが前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数(領域番号9～15)とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数(領域番号1～3、16～21)に対して前記第2の移行入賞を構成する表示結果(領域番号14～16、15～17、16～18、17～19、18～20の表示結果)を特定する第2の移行入賞制御パターン(図10のBB(2)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)と、

を含み、

前記第1の特定付与入賞制御パターン(図10の1枚(1)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)は、前記第1の移行入賞制御パターンが前記第1の移行入賞を構成する表示結果を特定するステップ数(領域番号9～15)とは異なるステップ数(領域番号1～3、16～21)のみに対して前記第1の特定付与入賞(1枚(1))を構成する表示結果(領域番号14～16、15～17、16～18、17～19、18～20の表示結果)を特定する、

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】0594

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0594】

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、

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(スタートスイッチ7の検出時)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(CPU41aの汎用レジスタ41GR)に入力する数値データ入力手段(CPU41a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(ROM41b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、前記移行入賞(特別役)及び前記第1の特定付与入賞(1枚(1))の双方及び/または前記移行入賞(特別役)及び前記第2の特定付与入賞(1枚(2))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(特別役と1枚(1)との双方、特別役と1枚(2)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許容判定手段(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か否かに基づいて、役の当選を判定する抽選処理)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、その役を当選とする）、  
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】0595

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0595】

本発明の手段8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、

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（スタートスイッチ7の検出時）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（CPU41aの汎用レジスタ41GR）に入力する数値データ入力手段（CPU41aによる乱数取得処理）と、

前記移行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（ROM41b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、

前記移行入賞（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）を記憶する移行入賞用範囲特定データ記憶手段（ROM41bにおける特別役用の役別テーブル及び小役、特別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移行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うち前記第1の特定付与入賞及び／または前記第2の特定付与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（1枚（1）、（1枚（2））が当選する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（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か否かに基づいて、小役及び再遊技役の当選を判定する抽選処理）と、

前記移行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移行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移行入賞許容判定手段（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か否かに基づいて、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移行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移行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移行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。