

【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2月21日(2013.2.21)

【公開番号】特開2012-152609(P2012-152609A)

【公開日】平成24年8月16日(2012.8.16)

【年通号数】公開・登録公報2012-032

【出願番号】特願2012-116157(P2012-116157)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 F

【手続補正書】

【提出日】平成24年12月27日(2012.12.27)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

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のそれぞれに表示結果を導出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、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、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及び該特別入賞以外の所定入賞を含む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、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて前記複数の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、

前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出された時点で、全ての可変表示領域を通る1以上の入賞ラインに停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する手段であり、前記入賞ラインに所定の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞が発生したことを判定する入賞判定手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記所定入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域における特定の位置に特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせを停止させる制御を行う所定時特殊導出制御手段と、

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ており、かつ前記

所定入賞の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記特定の可変表示領域における前記特定の位置に前記特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせを停止させない制御を行う特別時特殊導出制御手段と、

を含み、

前記入賞判定手段は、前記入賞ラインに第1の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞のうち第1の所定入賞が発生したことを判定し、前記入賞ラインに第2の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞のうち第2の所定入賞が発生したことを判定し、

前記所定時特殊導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1の所定入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特定の可変表示領域における前記特定の位置に前記特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記第1の入賞図柄の組み合わせを停止させる制御を行う第1の所定時特殊導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記第2の所定入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特定の可変表示領域における前記特定の位置に前記特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記第2の入賞図柄の組み合わせを停止させる制御を行う第2の所定時特殊導出制御手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において、前記特別入賞の発生を許容する旨及び前記所定入賞の発生を許容する旨を同時に決定することが可能であり、

前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において、前記第1の所定入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される第1の確率並びに前記第1の所定入賞の発生を許容する旨が単独で決定される第2の確率を合算した確率に占める前記第1の確率の割合と、前記第2の所定入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される第3の確率並びに前記第2の所定入賞の発生を許容する旨が単独で決定される第4の確率を合算した確率に占める前記第3の確率の割合と、が異なることにより、前記特定の位置に前記特殊図柄が停止した際に、前記入賞ラインに前記第1の入賞図柄の組み合わせが停止するか、前記入賞ラインに前記第2の入賞図柄の組み合わせが停止するかにより、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性が異なる構成とし、

前記所定時特殊導出制御手段が、前記第1の所定時特殊導出制御手段と、前記第2の所定時特殊導出制御手段と、を含むことにより、前記特定の位置に前記特殊図柄が停止しても、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出されるまでは、前記第1の入賞図柄の組み合わせが停止するかまたは前記第2の入賞図柄の組み合わせが停止するかを推測することを困難とし、

前記スロットマシンは、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定された後、該特別入賞の発生が許容されている旨が確定していることを遊技者に対して告知する確定演出を実行する確定演出実行手段をさらに備える

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】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、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、

少なくともいざれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、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及び該特別入賞以外の所定入賞を含む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、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて前記複数の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、

前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出された時点で、全ての可変表示領域を通る1以上の入賞ラインに停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する手段であり、前記入賞ラインに所定の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞が発生したことを判定する入賞判定手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記所定入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域における特定の位置に特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせを停止させる制御を行う所定時特殊導出制御手段と、

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ており、かつ前記所定入賞の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記特定の可変表示領域における前記特定の位置に前記特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記所定の入賞図柄の組み合わせを停止させない制御を行う特別時特殊導出制御手段と、

を含み、

前記入賞判定手段は、前記入賞ラインに第1の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞のうち第1の所定入賞が発生したことを判定し、前記入賞ラインに第2の入賞図柄の組み合わせが停止したときに前記所定入賞のうち第2の所定入賞が発生したことを判定し、

前記所定時特殊導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1の所定入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特定の可変表示領域における前記特定の位置に前記特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記第1の入賞図柄の組み合わせを停止させる制御を行う第1の所定時特殊導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記第2の所定入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特定の可変表示領域における前記特定の位置に前記特殊図柄が停止し、かつ前記入賞ラインに前記第2の入賞図柄の組み合わせを停止させる制御を行う第2の所定時特殊導出制御手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において、前記特別入賞の発生を許容する旨及び前記所定入賞の発生を許容する旨を同時に決定することが可能であり、

前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において、前記第1の所定入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される第1の確率並びに前記第1の所定入賞の発生を許容する旨が単独で決定される第2の確率を合算した確率に占める前記第1の確率の割合と、前記第2の所定入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される第3の確率並びに前記第2の所定入賞の発生を許容する旨が単独で決定される第4の確率を合算した確率に占める前記第3の確率の割合と、が異なることにより、前記特定の位置に前記特

殊図柄が停止した際に、前記入賞ラインに前記第1の入賞図柄の組み合わせが停止するか、前記入賞ラインに前記第2の入賞図柄の組み合わせが停止するかにより、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性が異なる構成とし、

前記所定時特殊導出制御手段が、前記第1の所定時特殊導出制御手段と、前記第2の所定時特殊導出制御手段と、を含むことにより、前記特定の位置に前記特殊図柄が停止しても、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出されるまでは、前記第1の入賞図柄の組み合わせが停止するかまたは前記第2の入賞図柄の組み合わせが停止するかを推測することを困難とし、

前記スロットマシンは、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定された後、該特別入賞の発生が許容されている旨が確定していることを遊技者に対して告知する確定演出を実行する確定演出実行手段をさらに備える

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を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）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（リール2L、2C、2Rの表示領域）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（リール2L、2C、2Rの表示領域）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、

少なくともいざれかの可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に表示結果が導出される前に、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入賞（特別役）及び該特別入賞以外の所定入賞（リプレイ、ベル）を含む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、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（特別役）が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に基づいて前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）の全てに表示結果が導出された時点で、全ての可変表示領域を通る1以上の入賞ライン（入賞ラインL1～L4）に停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する手段であり、前記入賞ラインに所定の入賞図柄の組み合わせ（「ベル-ベル-ベル」／「リプレイ-リプレイ-リプレイ」の組み合わせ）が停止したときに前記所定入賞（ベル／リプレイ）が発生したことを判定する入賞判定手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記所定入賞（ベル／リプレイ）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域（左リール）における特定の位置（中段）に特殊図柄（チェリー）が停止し、かつ前記入賞ライン（入賞ラインL1～L4）に前記所定の入賞図柄の組み合わせ（「ベル-ベル-ベル」／「リプレイ-リプレイ-リプレイ」の組み合わせ）を停止させる制御を行う所定時特殊導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されており、かつ前記所定入賞（ベル／リプレイ）の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記特定の可変表示領域（左リール）における前記特定の位置（中段）に前記特殊図柄（チェリー）が停止し、かつ前記入賞ライン（入賞ラインL1～L4）に前記所定の入賞図柄の組み合わせ（「ベル-ベル-ベル」／「リプレイ-リプレイ-リプレイ」の組み合

せ)を停止させない制御を行う特別時特殊導出制御手段と、
を含む、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定入賞の発生が許容されているとき、または特別入賞の発生が許容され、かつ所定入賞の発生が許容されていないときに特定の可変表示領域における特定の位置に特殊図柄を停止させることにより、特定の可変表示領域における特定の位置に特殊図柄が停止した際に、入賞ラインに所定の入賞図柄の組み合わせが停止しないことで、特別入賞の発生が許容されている可能性が示唆されることとなるため、特定の可変表示領域における特定の位置に特殊図柄が停止したことに加え、最終的に所定の入賞図柄の組み合わせが停止するか否かによって、段階的に特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、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、特定の可変表示領域とは、複数の可変表示領域のうち予め定められた可変表示領域であって、予め定められた可変表示領域であり、かつ全ての可変表示領域でなければ、単数の可変表示領域であっても良いし、複数の可変表示領域であっても良い。

また、特定の可変表示領域における特定の位置とは、入賞ライン上の位置であっても良いし、入賞ライン以外の位置であっても良い。

また、特殊図柄は、入賞ラインに停止することで入賞図柄の組み合わせを構成することとなる図柄であっても良いし、入賞図柄の組み合わせとは関係のない図柄であっても良い。また、特定の可変表示領域、または他の可変表示領域の入賞ラインに停止するのみで入賞が成立する図柄であっても良い。

【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に記載のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、前記入賞判定手段は、前記入賞ライン(入賞ラインL1～L4)に第1の入賞図柄の組み合わせ(「ベル-ベル-ベル」の組み合わせ)が停止したときに前記所定入賞のうち第1の所定入賞(ベル)が発生したことを判定し、前記入賞ライン(入賞ラインL1～L4)に第2の入賞図柄の組み合わせ(「リプレイ-リプレイ-リプレイ」の組み合わせ)が停止したときに前記所定入賞のうち第2の所定入賞(リプレイ)が発生したことを判定し、

前記所定時特殊導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1の所定入賞(ベル)の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特定の可変表示領域前記特定の可変表示領域(左リール)における前記特定の位置(中段)に前記特殊図柄(チェリー)が停止し、かつ前記入賞ライン(入賞ラインL1～L4)に前記第1の入賞図柄の組み合わせ(「ベル-ベル-ベル」の組み合わせ)を停止させる制御を行う第1の所定時特殊導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記第2の所定入賞(リプレイ)の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特定の可変表示領域(左リール)における前記特定の位置(中段)に前記特殊図柄(チェリー)が停止し、かつ前記入賞ライン(入賞ラインL1～L4)に前記前記第2の入賞図柄の組み合わせ(「リプレイ-リプレイ-リプレイ」の組み合わせ)を停止させる制御を行う第2の所定時特殊導出制御手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の可変表示領域における特定の位置に特殊図柄が停止した際に、最終的に所定入賞の組み合わせが揃うか否かを推測することが困難となるため、全ての可変表示領域に表示結果が導出されるまで、特別入賞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、

前記事前決定手段は、前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において、前記特別入賞の発生を許容する旨及び前記所定入賞の発生を許容する旨を同時に決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の可変表示領域における特定の位置に特殊図柄が停止した際に、所定の入賞図柄の組み合わせが入賞ラインに揃った場合でも、同時に特別入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性があるため、このような場合であっても特別入賞の発生が許容されていることを遊技者に対して期待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】

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、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器51）と、

前記特定の可変表示領域（左リール）における前記特定の位置（中段）に前記特殊図柄（チェリー）が停止したことを契機に、複数ゲームにわたる連続演出期間の間で継続し、該連続演出期間の終了時に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ているか否かの演出結果を示す連続演出（複数ゲームにわたり継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す連続演出）と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出（待機演出）と、を含む前記画像表示装置（液晶表示器51）への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（キャラクタ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（CGRAM205）と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データ（キャラクタ）のうちで実行中の演出に対応する画像要素データ（キャラクタ）が一時的に書き込まれる一時記憶領域（VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データ（キャラクタ）に基づいて画像データが描画されるフレーム領域（VRAM上の描画領域（表示領域））を含む画像データ記憶手段（SDRAM210）と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段（CPU91a、グラフィックコントローラ200）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段（CGRAM205）から前記連続演出の画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出し

た連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域（V R A M 上の汎用キャラクタ用バッファ L 2 ）に書き込む連続演出データ書込手段と、

ゲームが終了した後に前記画像要素データ記憶手段（C G R O M 2 0 5 ）から前記デモ演出（待機演出）の画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域（V R A M 上の汎用キャラクタ用バッファ L 2 ）に書き込むデモ演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域（V R A M 上の汎用キャラクタ用バッファ L 2 ）に書き込まれた画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域（V R A M 上の描画領域（表示領域））に描画する画像データ描画手段と、

予め定められたフレーム期間（V ブランク）毎に、前記フレーム領域（V R A M 上の表示領域（描画領域））に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置（液晶表示器 5 1 ）に表示させる表示制御手段と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域（V R A M 上の汎用キャラクタ用バッファ L 2 ）に前記連続演出の画像要素データ（キャラクタ）を書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出（待機演出）の実行を禁止する連デモ演出禁止手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれ、これに応じた連続演出が終了するまでの間はデモ演出が禁止され、その結果、連続演出が終了するまでの間はデモ演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれることがないので、デモ演出の画像要素データの書き込みによって連続演出の画像要素データが一時記憶領域から消去されてしまうこともない。このため、遊技の進行状況とは無関係なデモ演出のために、一般的にデータ量の多い連続演出の画像要素データを画像要素データ記憶手段から読み出して画像データ記憶手段の一時記憶領域に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすことができる。

尚、前記デモ演出データ書込手段は、ゲームが終了した後に遊技が進行されていない状態が所定時間継続したときに、前記デモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むものとしても良い。この場合は、前記デモ演出の画像要素データが書き込まれるのに続けて、該デモ演出の画像データが前記フレーム領域に描画されるものとなる。一方、前記デモ演出データ書込手段は、ゲームが終了した直後に、前記デモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むものとしても良い。この場合は、ゲームが終了した後に遊技が進行されていない状態が所定時間継続すると、ゲームの終了直後に書き込んでおいたデモ演出の画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画するものとなる。

また、前記連続演出は、遊技者の指示に応じて実行途中において、その実行を強制終了させることができるものであっても良い。この場合、前記デモ演出禁止手段は、該連続演出の実行が遊技者の指示により強制終了させられるまで、前記デモ演出の実行を禁止することができる。

また、前記デモ演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記デモ演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記デモ演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

【手続補正 6 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

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、

前記ゲームの開始以降の所定の計時開始条件が成立したこと（リールの回転開始）に基づいて計時を開始する計時開始手段（自動停止時間を設定し計時を開始する処理）と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記計時手段が計時を開始した後に予め定められた自動停止時間が経過する前の段階で前記導出操作手段が操作されたとき（リール回転開始後、自動停止時間が経過する前に変動中のリールの停止操作がなされたとき）に、前記事前決定手段の決定結果に応じた制御パターン（内部抽選の結果に対応するデータ作成用テーブルに基づいて生成した停止制御テーブルによるリールの停止制御）に基づいて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（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）を行う操作時導出制御手段と、

前記計時手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したとき（リール回転開始後、自動停止時間が経過した時点で未だ変動中のリールがあるとき）に、前記事前決定手段の決定結果に関わらず、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなるように、未だ変動中の可変表示領域に表示結果を導出させる制御（いずれの入賞ラインにも役が揃わないようにリールを停止させる制御）を行う自動導出制御手段と、

を含み、

前記自動導出制御手段は、前記所定入賞（ベル／リプレイ）の発生を許容する旨が決定されている場合において、前記計時手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したとき（リール回転開始後、自動停止時間が経過した時点で未だ変動中のリールがあるとき）に、既に前記特定の可変表示領域（左リール）における前記特定の位置（中段）に前記特殊図柄（チェリー）が停止している状態であっても、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなるように、未だ変動中の可変表示領域に表示結果を導出させる制御（いずれの入賞ラインにも役が揃わないようにリールを停止させる制御）を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作によらず、予め定められた自動停止時間が経過したことにより可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われた場合（以下自動停止ともいう）には、事前決定手段によりいずれかの入賞の発生が許容されても、全ての可変表示領域に表示結果が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせ、すなわちハズレの組み合わせとなるように表示結果が導出されることとなるため、偶然性の要素だけで入賞が発生してしまうのを防ぐことができ、射幸性の抑制の担保を図ることができる。

尚、計時手段が計時を開始する所定の計時開始条件は、ゲームの開始以降に成立する条件であれば良く、例えば、ゲームの開始操作が行われたとき、可変表示領域の変動が開始したとき、可変表示領域の変動開始後、停止操作手段の操作が有効となったとき、停止操作に伴い無効化された停止操作手段の操作が再度有効となったとき、最後に停止操作手段が操作されたときなどである。

また、前記自動導出制御手段は、前記計時手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したときに、全ての可変表示領域に表示結果が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなるように、未だ変動中の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行うものであるが、前記予め定められた自動停止時間が経過する前に、前記導出操作手段が操作されたことにより既に可変表示領域に表示結果が導出されており、かつ既に導出された表示結果によって入賞（例えば、いずれか1つの可変表示領域の表示結果によって成立する入賞など）が成立している場合にはこの限りではない。

【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、

前記自動導出制御手段は、最後に表示結果を導出させる最終可変表示領域以外の可変表示領域については、前記事前決定手段の決定結果に応じた制御パターンに基づいて該可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行い、前記最終可変表示領域については、前記事前決定手段の決定結果に応じた制御パターンに基づかず、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなる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、最後に表示結果が導出される可変表示領域以外は、停止操作手段が操作されたか、自動停止か、に関わらず、事前決定手段の決定結果に応じて制御が行われ、自動停止の場合には、最後に表示結果を導出させる可変表示領域のみ、入賞を構成しない組み合わせとならないように制御が行われるため、最後に表示結果を導出させる可変表示領域以外は、停止操作手段が操作されたか、自動停止か、に関わらず、共通の制御パターンに基づいて可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行えば良いので、自動停止制御を行う機能に加えて、自動停止時には必ずハズレとする機能を附加した場合でも、これに伴いリールの停止制御が複雑とならない。

【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】**

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）を備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ許容された特別入賞（特別役）を発生させることができない操作手順で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、特定の表示結果（左リールの中段にチェリーが停止する表示態様）を導出させる制御を行う特別入賞許容時導出制御手段と、

前記事前決定手段により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数（3）以下の前記遊技用価値の付与を伴う特定付与入賞（1枚（1）/1枚（2））の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ該特定付与入賞（1枚（1）/1枚（2））を発生させることができない操作手順で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、前記特定の表示結果（左リールの中段にチェリーが停止する表示態様）を導出させる制御を行う特定付与入賞許容時導出制御手段と、

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、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作手順に関わらず前記特定の表示結果（左リールの中段にチェリーが停止する表示態様）以外の表示結果を導出させる制御を行う非許容時導出制御手段と、

を含む、

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特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定付与入賞を発生させることができなかつたときに、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、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高めることができる。

また、特別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、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となる。

また、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数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特定付与入賞の発生が許容されているときにおいて該特定付与入賞を発生させることができなくても、遊技者が大きな不利益を被ることがないばかりか、特定付与入賞の発生確率がスロットマシンによる遊技用価値の付与率に大きな影響が及ぶことがないので、例えば、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、特別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。