

【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22年8月5日(2010.8.5)

【公開番号】特開2007-330603(P2007-330603A)

【公開日】平成19年12月27日(2007.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2007-050

【出願番号】特願2006-167526(P2006-167526)

【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 R
A 6 3 F	5/04	5 1 6 F
A 6 3 F	5/04	5 1 2 D
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22年6月18日(2010.6.18)

【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を開始させることができとなり、各々が複数種類の識別情報を変動表示させる複数の可変表示部を含む可変表示装置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において、

遊技者所有の遊技用価値の大きさを記憶する遊技用価値記憶手段と、

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と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段と、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に基づき、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている大きさの遊技用価値を返却させる返却制御を行なう返却制御手段と、

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前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする第1特別遊技状態への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の識別情報を組み合わせにより構成される第1特別表示結果の導出を許容する旨を決定する第1特別決定手段と、前記第1特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態への移行を伴う第2特別表示結果の導出を許容する旨を決定する第2特別決定手段とを含む事前決定手段と、

該事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたときに、該導出された小役表示結果の種類に応じて定められた大きさの遊技用価値を付与する価値付与処理を行なう価

値付与処理手段と、

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と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記ゲームが終了したか否かを判定する手段であって、前記可変表示装置に前記小役表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたことにより前記ゲームが終了したと判定し、前記可変表示装置に前記小役表示結果が導出されたときには、該小役表示結果の導出に伴う前記価値付与処理が終了したことにより前記ゲームが終了したと判定するゲーム終了判定手段と、

該ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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と、

前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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と、

前記第1特別表示結果が導出されたときに前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該第1特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数となるように前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段と、

前記第1特別遊技状態が終了した後に、前記第1特別遊技状態および前記第2特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段と、

前記可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段を制御する遊技状態報知制御手段とを備え、

前記第1特別表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに、前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し、

前記第2特別表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されてから所定時間が経過したときに前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し、

前記遊技状態報知制御手段は、

前記第1特別表示結果が導出されてから前記第1特別遊技状態が終了するまでの間ににおいて、前記可変表示装置に導出された前記第1特別表示結果以外では前記第1特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する第1特別遊技状態特定不能化制御手段と、

前記通常遊技状態または前記第1特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第1特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる所定連続時報知制御手段とを含むことを特徴とする、スロットマシン。

【請求項2】

前記第2特別表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段が前記ゲームの終了を判定してから前記所定時間が経過するまでの期間に、前記第2特別表示結果が導出された旨を示す特別表示結果演出を実行する特別表示結果演出実行手段を備えることを特徴とする、請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】

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を開始

させることが可能となり、各々が複数種類の識別情報を変動表示させる複数の可変表示部を含む可変表示装置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において、

遊技者所有の遊技用価値の大きさを記憶する遊技用価値記憶手段と、

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と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段と、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に基づき、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている大きさの遊技用価値を返却させる返却制御を行なう返却制御手段と、

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前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする第1特別遊技状態への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の識別情報の組み合わせにより構成される第1特別表示結果の導出を許容する旨を決定する第1特別決定手段と、前記第1特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態への移行を伴う第2特別表示結果の導出を許容する旨を決定する第2特別決定手段とを含む事前決定手段と、

該事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたときに、該導出された小役表示結果の種類に応じて定められた大きさの遊技用価値を付与する価値付与処理を行なう価値付与処理手段と、

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と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記ゲームが終了したか否かを判定する手段であって、前記可変表示装置に前記小役表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたことにより前記ゲームが終了したと判定し、前記可変表示装置に前記小役表示結果が導出されたときには、該小役表示結果の導出に伴う前記価値付与処理が終了したことにより前記ゲームが終了したと判定するゲーム終了判定手段と、

該ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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と、

前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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と、

前記第1特別表示結果が導出されたときに前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該第1特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数となるように前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段と、

前記第1特別遊技状態が終了した後に、前記第1特別遊技状態および前記第2特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段と、

前記可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段を制御する遊技状態報知制御手段とを備え、

前記第1特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに、前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し、

前記第2特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定され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解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し、

前記遊技状態報知制御手段は、

前記第1特別表示結果が導出されてから前記第1特別遊技状態が終了するまでの間ににおいて、前記可変表示装置に導出された前記第1特別表示結果以外では前記第1特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する第1特別遊技状態特定不能化制御手段と、

前記通常遊技状態または前記第1特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第1特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる所定連続時報知制御手段とを含むことを特徴とする、スロットマシン。

【請求項4】

前記第2特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段が前記ゲームの終了を判定してから前記予め定められた時間が経過するまでの期間に、前記第2特別遊技状態が終了した旨を示す特別遊技状態終了時演出を実行する特別遊技状態終了時演出実行手段をさらに備えることを特徴とする、請求項3に記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記遊技状態報知制御手段は、前記第1特別遊技状態において前記所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに所定の割合で前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる特定連続時報知制御手段をさらに含むことを特徴とする、請求項1～請求項4のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項6】

前記可変表示装置とは別個に設けられ、該可変表示装置よりも視認容易に設けられるとともに、複数の演出用可変表示部において各々が識別可能な複数種類の演出用識別情報を変動表示させる演出用可変表示装置と、

前記可変表示装置に導出された表示結果に対応した演出用表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる演出用変動表示制御手段とをさらに備え、

前記演出用変動表示制御手段は、前記可変表示装置の表示結果として前記第1特別表示結果が導出されたときに、前記可変表示装置に前記入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときに導出される演出用表示結果と同一の演出用表示結果を導出させる演出用特定導出手段を含むことを特徴とする、請求項1～請求項5のいずれかに記載のスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、たとえば、コイン遊技機等のスロットマシンに関する。詳しくは、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を開始させることができ可能となり、各々が複数種類の識別情報を変動表示させる複数の可変表示部を含む可変表示装置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に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(1-1) 遊技用価値(メダル、クレジット)を用いて1ゲームに対して所定数(たとえば、3)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できとなり、各々が複数種類の識別情報(図柄)を変動表示させる複数の可変表示部(リール3L、3C、3R)を含む可変表示装置(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、

遊技者所有の遊技用価値の大きさ(クレジット)を記憶する遊技用価値記憶手段(RAM112に格納される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(ステップS402のBET処理)と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段(精算スイッチ47)と、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に基づき、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている大きさの遊技用価値を返却させる返却制御を行なう返却制御手段(精算処理)と、

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前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果(スイカ、ベル、チエリー)の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果(スイカ)の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする第1特別遊技状態(ビッグボーナス(2))への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の識別情報の組み合わせ(ベル-JAC-スイカ)により構成される第1特別表示結果(ビッグボーナス(2))の導出を許容する旨を決定する第1特別決定手段と、前記第1特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態(ビッグボーナス(1))への移行を伴う第2特別表示結果(ビッグボーナス(1))の導出を許容する旨を決定する第2特別決定手段とを含む事前決定手段(ステップS403)と、

該事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段(ステップS404)と、

前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたときに、該導出された小役表示結果の種類に応じて定められた大きさの遊技用価値を付与する価値付与処理(ステップS1002)を行なう価値付与処理手段(ステップS406の払出処理)と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段(ステップS506またはS521においてYESと判断された後は、再びBET処理が行なわれるまでステップS524およびS525の判断処理が行なわれずかつステップS503においてBETカウンタが加算されない)と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段(ステップS506またはS521においてYESと判断された後は、ステップS406の払出処理が終了するまで精算スイッチ47の検出が行なわれない)と、

前記ゲームが終了したか否かを判定する手段であって、前記可変表示装置に前記小役表示結果以外の表示結果が導出されたとき(ステップS902において小役の組合せが揃っていないと判定されたとき)には、該表示結果が導出されたことにより前記ゲームが終了したと判定し、前記可変表示装置に前記小役表示結果が導出されたとき(ステップS902において小役の組合せが揃っていると判定されたとき)には、該小役表示結果の導出に伴う前記価値付与処理(ステップS1002)が終了したことにより前記ゲームが終了したと判定するゲーム終了判定手段(ステップS1001でNOと判定された後、あるいはステップS1002の処理が行なわれた後)と、

該ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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（再びB E T処理が行なわれる）と、

前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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（フリーズ処理、B E T処理）と、

前記第1特別表示結果が導出されたときに前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該第1特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数（3ゲーム）となるように（ステップS1012）前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段（ステップS910）と、

前記第1特別遊技状態が終了した後に、前記第1特別遊技状態および前記第2特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（R T）に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段（ステップS1013）と、

前記可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段（液晶表示器4）を制御する遊技状態報知制御手段（制御部120、図26）とを備え、

前記第1特別表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに、前記賭数設定禁止解除手段は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（ステップS1060およびS1065においてNOと判定され再びB E T処理へ移行する）、前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定されたときには再びB E T処理へ移行される）、

前記第2特別表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されてから所定時間（ビッグボーナス（1）入賞時演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止解除手段は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（ステップS1060においてYESと判定され、ステップS1064においてYESと判定された後に、再びB E T処理へ移行する）、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し（ステップS1060においてYESと判定されたときにはステップS1062において精算スイッチ47の検出が行なわれる）、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうち前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し（図6参照）、

前記遊技状態報知制御手段は、

前記第1特別表示結果が導出されてから前記第1特別遊技状態が終了するまでの間ににおいて、前記可変表示装置に導出された前記第1特別表示結果以外では前記第1特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する第1特別遊技状態特定不能化制御手段（ステップS1110：ビッグボーナス（2）の入賞時にはハズレ時と同じ態様を仮想リールに導出）と、

前記通常遊技状態または前記第1特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第1特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報（R T可能性報知）を前記報知手段に報知させる所定連続時報知制御手段（ステップS1116）とを含む。

【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】

ここで、第1特別遊技状態への制御に関する情報は、第1特別遊技状態特定不能化制御手段により報知手段が制御されているときには、可変表示装置に第1特別表示結果が導出

されること以外では何ら遊技者に報知されないものとなる。一方、特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報は、第1特別遊技状態に制御されているときだけでなく通常遊技状態に制御されているときであっても、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続すれば報知されるものとなる。

【手続補正5】

【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】

さらに、第1特別遊技状態およびその後の特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報の報知は、それぞれ第1特別表示結果の導出、特定小役表示結果の所定ゲーム数連続した導出という可変表示装置の表示結果に関連して行なわれるものとなる。可変表示装置に導出される表示結果と無関係に遊技状態の制御が決定されたり、情報の報知が決定されたりする事がない。このため、スロットマシン本来の遊技性を踏襲しつつ、特定小役表示結果の導出および特定遊技状態への制御に対して遊技者の関心を向けさせることができる。

また、複数種類の小役表示結果のうち通常遊技状態においても出現頻度の高い小役表示結果が特定小役表示結果となるので、実際には通常遊技状態にあって特定遊技状態に制御される事がない場合でも、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができる場合が多くなり、適度な期待感を遊技者に与えることができる。

なお、前記特定小役表示結果が複数種類ある場合には、該複数種類の特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が他の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率よりも高くなるものとすればよい。

また、第1特別表示結果を異なる種類の識別情報の組合せにより構成することができるため、第1特別表示結果が導出されたのかどうかが遊技者にとって識別しづらくなり、第1特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

また、第2特別表示結果は、それぞれが複数の可変表示部毎に異なる種類の識別情報の組合せ(7-ベル-JAC)により構成されるものであってもよい。これにより、第2特別表示結果を異なる種類の識別情報の組合せにより構成することができるため、第2特別表示結果が導出されたのかどうかが遊技者にとって識別しづらくなり、第2特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

前記所定連続時報知制御手段は、制限的なものではないと考えられるべきである。前記通常遊技状態または前記第1特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第1特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる機能を少なくとも有する構成であれば、すべて前記所定連続時報知制御手段に該当する。具体的に、たとえば、通常遊技状態または第1特別遊技状態において、所定ゲーム数(たとえば、3ゲーム)連続して、複数種類の小役表示結果(ベル、チェリー、スイカ)のうち特定小役表示結果以外の非特定小役表示結果(ベル、チェリー)および特定小役表示結果(スイカ)のうちいずれかが導出されたとき(ベル、チェリー、スイカから成り得る全ての組合せのうちいずれかの組合せが導出されたとき)に特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報(RT可能性報知)を報知手段に報知させる機能を有する構成であっても、所定ゲーム数連続して特定小役表示結果が導出されたときに特定遊技状態への制御の可能

性を報知する情報を報知手段に報知させる機能を有することになるため（偶然 3 ゲーム連続してスイカが導出されることがあり、その場合にも R T 可能性報知が行なわれるため）、前記所定連続時報知制御手段に該当する。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

なお、上述した遊技状態報知制御手段は、さらに、前記通常遊技状態または前記第 1 特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第 1 特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたとき前に前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる小役連続時報知制御手段を含むように構成してもよい。このように構成する場合、前記第 1 特別遊技状態は、前記複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が、前記第 1 特別遊技状態と異なる遊技状態であるときよりも高くなる遊技状態であってもよい。これにより、特定遊技状態への制御に対する期待感を遊技者に与える機会を多くすることができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

(1 - 3) 遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて 1 ゲームに対して所定数（たとえば、3）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できとなり、各々が複数種類の識別情報（図柄）を変動表示させる複数の可変表示部（リール 3 L、3 C、3 R）を含む可変表示装置（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、

遊技者所有の遊技用価値の大きさ（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM 112 に格納される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（ステップ S 402 の B E T 処理）と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ 47）と、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に基づき、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている大きさの遊技用価値を返却させる返却制御を行なう返却制御手段（精算処理）と、

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前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果（スイカ、ベル、チエリー）の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果（スイカ）の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする第 1 特別遊技状態（ビッグボーナス（2））への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の識別情報の組み合わせ（ベル - J A C - スイカ）により構成される第 1 特別表示結果（ビッグボーナス（2））の導出を許容する旨を決定する第 1 特別決定手段と、前記第 1 特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 特別遊技状態（ビッグボーナス（1））への移行を伴う第 2 特別表示結果（ビッグボーナス（1））の導出を許容する旨を決定する第 2 特別決定手段とを含む事前決定手段（ステップ S 403）と、

該事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御

手段（ステップS404）と、

前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたときに、導出された小役表示結果の種類に応じて定められた大きさの遊技用価値を付与する価値付与処理（ステップS1002）を行なう価値付与処理手段（ステップS406の払出処理）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（ステップS506またはS521においてYESと判断された後は、再びBET処理が行なわれるまでステップS524およびS525の判断処理が行なわれずかつステップS503においてBETカウンタが加算されない）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（ステップS506またはS521においてYESと判断された後は、ステップS406の払出処理が終了するまで精算スイッチ47の検出が行なわれない）と、

前記ゲームが終了したか否かを判定する手段であって、前記可変表示装置に前記小役表示結果以外の表示結果が導出されたとき（ステップS902において小役の組合せが揃っていないと判定されたとき）には、該表示結果が導出されたことにより前記ゲームが終了したと判定し、前記可変表示装置に前記小役表示結果が導出されたとき（ステップS902において小役の組合せが揃っていると判定されたとき）には、該小役表示結果の導出に伴う前記価値付与処理（ステップS1002）が終了したことにより前記ゲームが終了したと判定するゲーム終了判定手段（ステップS1001でNOと判定された後、あるいはステップS1002の処理が行なわれた後）と、

該ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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（再びBET処理が行なわれる）と、

前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、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（フリーズ処理、BET処理）と、

前記第1特別表示結果が導出されたときに前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該第1特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数（3ゲーム）となるように（ステップS1012）前記第1特別遊技状態に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段（ステップS910）と、

前記第1特別遊技状態が終了した後に、前記第1特別遊技状態および前記第2特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（RT）に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段（ステップS1013）と、

前記可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段（液晶表示器4）を制御する遊技状態報知制御手段（制御部120、図26）とを備え、

前記第1特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに、前記賭数設定禁止解除手段は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（ステップS1060およびS1065においてNOと判定され再びBET処理へ移行する）、前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定されたときには再びBET処理へ移行される）、

前記第2特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されてから予め定められた時間（エンディング演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止解除手段は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（ステップS1065においてYESと判定され、ステップS1070においてYESと判定された後に、再びBET処理へ移行する）、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し（ステップS1065においてYESと判定されたときにはステップS1068において精算スイッチ47の検出が行なわれる）、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうちで

前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し（図6参照）、

前記遊技状態報知制御手段は、

前記第1特別表示結果が導出されてから前記第1特別遊技状態が終了するまでの間ににおいて、前記可変表示装置に導出された前記第1特別表示結果以外では前記第1特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する第1特別遊技状態特定不能化制御手段（ステップS1110：ビッグボーナス（2）の入賞時にはハズレ時と同じ態様を仮想リールに導出）と、

前記通常遊技状態または前記第1特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第1特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報（RT可能性報知）を前記報知手段に報知させる所定連続時報知制御手段（ステップS1116）とを含む。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

ここで、第1特別遊技状態への制御に関する情報は、第1特別遊技状態特定不能化制御手段により報知手段が制御されているときには、可変表示装置に第1特別表示結果が導出されること以外では何ら遊技者に報知されないものとなる。一方、特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報は、第1特別遊技状態に制御されているときだけでなく通常遊技状態に制御されているときであっても、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続すれば報知されるものとなる。

【手続補正10】

【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】

さらに、第1特別遊技状態およびその後の特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報の報知は、それぞれ第1特別表示結果の導出、特定小役表示結果の所定ゲーム数連続した導出という可変表示装置の表示結果に関連して行なわれるものとなる。可変表示装置に導出される表示結果と無関係に遊技状態の制御が決定されたり、情報の報知が決定されたりすることができない。このため、スロットマシン本来の遊技性を踏襲しつつ、特定小役表示結果の導出および特定遊技状態への制御に対して遊技者の関心を向けさせることができる。

また、複数種類の小役表示結果のうち通常遊技状態においても出現頻度の高い小役表示結果が特定小役表示結果となるので、実際には通常遊技状態にあって特定遊技状態に制御されることがない場合でも、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができる場合が多くなり、適度な期待感を遊技者に与えることができる。

なお、前記特定小役表示結果が複数種類ある場合には、該複数種類の特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が他の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率よりも高くなるものとすればよい。

また、第1特別表示結果を異なる種類の識別情報の組合せにより構成することができるため、第1特別表示結果が導出されたのかどうかが遊技者にとって識別しづらくなり、第1特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

また、第2特別表示結果は、それぞれが複数の可変表示部毎に異なる種類の識別情報の組合せ（7-ベル-JAC）により構成されるものであってもよい。これにより、第2特別表示結果を異なる種類の識別情報の組合せにより構成することができるため、第2特別表示結果が導出されたのかどうかが遊技者にとって識別しづらくなり、第2特別表示結果

の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

前記所定連続時報知制御手段は、制限的なものではないと考えられるべきである。前記通常遊技状態または前記第1特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第1特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる機能を少なくとも有する構成であれば、すべて前記所定連続時報知制御手段に該当する。具体的に、たとえば、通常遊技状態または第1特別遊技状態において、所定ゲーム数（たとえば、3ゲーム）連続して、複数種類の小役表示結果（ベル、チェリー、スイカ）のうち特定小役表示結果以外の非特定小役表示結果（ベル、チェリー）および特定小役表示結果（スイカ）のうちいずれかが導出されたとき（ベル、チェリー、スイカから成り得る全ての組合せのうちいずれかの組合せが導出されたとき）に特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を報知手段に報知させる機能を有する構成であっても、所定ゲーム数連続して特定小役表示結果が導出されたときに特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を報知手段に報知させる機能を有することになるため（偶然3ゲーム連続してスイカが導出されることがあり、その場合にもRT可能性報知が行なわれるため）、前記所定連続時報知制御手段に該当する。

【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】

なお、上述した遊技状態報知制御手段は、さらに、前記通常遊技状態または前記第1特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた第1特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる小役連続時報知制御手段を含むように構成してもよい。このように構成する場合、前記第1特別遊技状態は、前記複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が、前記第1特別遊技状態と異なる遊技状態であるときよりも高くなる遊技状態であってもよい。これにより、特定遊技状態への制御に対する期待感を遊技者に与える機会を多くすることができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0050

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0053】

(1-5) 前記遊技状態報知制御手段は、前記第1特別遊技状態において前記所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数(2ゲーム)連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに所定の割合で前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる特定連続時報知制御手段(ステップS1114)をさらに含む。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0054】

このような構成によれば、所定ゲーム数だけ連続していなくても、特定小役表示結果が所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数だけ連続したときには特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報が報知されることがあるため、情報の報知に意外性を生じさせることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

(1-6) 前記可変表示装置とは別個に設けられ、該可変表示装置よりも視認容易に設けられるとともに、複数の演出用可変表示部において各々が識別可能な複数種類の演出

用識別情報を変動表示させる演出用可変表示装置（液晶表示器4（仮想リール））と、
前記可変表示装置に導出された表示結果に対応した演出用表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる演出用変動表示制御手段（ステップS1110）とをさらに備え、
前記演出用変動表示制御手段は、前記可変表示装置の表示結果として前記第1特別表示結果が導出されたときに、前記可変表示装置に前記入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときに導出される演出用表示結果と同一の演出用表示結果を導出させる演出用特定導出手段（ステップS1110：ビッグボーナス（2）の入賞時にはハズレ時と同じ態様を仮想リールに導出）を含む。