

【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16日(2012.8.16)

【公開番号】特開2011-36706(P2011-36706A)

【公開日】平成23年2月24日(2011.2.24)

【年通号数】公開・登録公報2011-008

【出願番号】特願2010-235052(P2010-235052)

【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 2 E

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月28日(2012.6.28)

【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、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれ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、

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特別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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータを含む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データ記憶手段と、

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設定値設定手段により前記設定値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特別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すれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別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特定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特定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特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定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特定入賞制御パターンを選択する特定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す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す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、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技用価値の付与を伴う特殊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前記ステップ数のうち前記特殊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前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊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、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊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、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定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特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊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特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊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、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊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、かつ前記特定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、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれ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つて、

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、

少なくともいすれか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特別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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いすれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータを含む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データ記憶手段と、

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設定値設定手段により前記設定値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すれか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特別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すれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別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特定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特定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特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定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特定入賞制御パターンを選択する特定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、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技用価値の付与を伴う特殊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前記ステップ数のうち前記特殊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前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊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、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊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、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定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特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊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特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊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、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊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、かつ前記特定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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、制御を複雑化することなく、特別役（特別入賞）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スロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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できない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、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれ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つて、

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特別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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータを含む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データ記憶手段と、

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設定値設定手段により前記設定値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特別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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定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特定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特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定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特定入賞制御パターンを選択する特定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、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技用価値の付与を伴う特殊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前記ステップ数のうち前記特殊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前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊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、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊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、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定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特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊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特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊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、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊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、かつ前記特定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。

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。

また、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定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なく、事前決定手段により特定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となる。

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。

また、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定入

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれ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つて、

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特別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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータを含む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データ記憶手段と、

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設定値設定手段により前記設定値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特別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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定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特定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特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定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特定入賞制御パターンを選択する特定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、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技用価値の付与を伴う特殊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前記ステップ数のうち前記特殊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前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊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、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊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、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定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特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊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特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊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、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊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、かつ前記特定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。

この特徴によれば、複数の可変表示領域のうちいづれか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づれか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がない。

また、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定入賞を发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づ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可能となる。

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。

また、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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、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。

また、請求項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。

尚、請求項1、2において、入賞（特定入賞）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（特定入賞）が発生する表示結果、すなわち当該入賞（特定入賞）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、請求項1、2において、前記特定の表示結果は、前記特別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よいし、前記特別入賞を構成する表示結果と同一の表示結果であってもよい。

また、請求項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跳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。

また、請求項1、2では、前記制御パターン選択手段が、

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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定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特定入賞制御パターンを選択する特定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が、

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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定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特別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特定入賞制御パターンを選択する特定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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ特定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、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、前記制御パターン選択手段が、

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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定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少なくともいずれか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特定入賞制御パターンを選択する特定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、前記特別入賞制御パターン及び前記特定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第1の非入賞制御パターンを選択する第1の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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定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よりも高い割合で特定の表示結果を導出させることができ可能となるので、特定の表示結果が導出されることにより、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。

【手続補正5】

【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1に記載のスロットマシンは、請求項1または2に記載のスロットマシンであって、

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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、前記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特定非入賞制御パターンを選択する特定非入賞制御パターン選択手段をさらに含む、

ことを特徴としている。

また、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているとき、すなわち特定入賞を発生させることができないときに、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、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、手段1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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、前記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特定非入賞制御パターン

を選択する特定非入賞制御パターン選択手段をさらに含むものであるが、

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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、前記特定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特別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特定非入賞制御パターンを選択する特定非入賞制御パターン選択手段をさらに含むようにもしても良く、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているとき、すなわち特定入賞を発生させることができないときに、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、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、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特別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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、該特定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少なくともいずれか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特定非入賞制御パターンを選択する特定非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、前記特別入賞制御パターン及び前記特定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第2の非入賞制御パターンを選択する第2の非入賞制御パターンと、

を含むようにもしても良く、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているとき、すなわち特定入賞を発生させることができないときに、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、本発明の手段2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、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特定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特別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特別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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、前記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特定入賞制御パターンを選択する特定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、

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できない。

また、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているとき、すなわち特定入賞を発生させることができないときに、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、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可能となるので、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可能となる。

また、特定入賞は、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特定入賞の発生が許容されているときにおいて該特定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、特定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。

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、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。

また、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、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）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、前記特別入賞制御パターン及び前記特定入賞制御パターンは、ともに前記ステッ

複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特定の表示結果を特定する制御パターンであるが、前記特別入賞制御パターン及び前記特定入賞制御パターンは、同一の制御パターンであっても良いし、異なる制御パターンであっても良い。

また、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。

また、この場合には、前記特定制御パターン選択手段が、前記事前決定手段により特定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少なくとも1つの可変表示領域に既に前記特定入賞を構成する表示結果以外の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前記特定入賞制御パターンを選択するようにも良く、このようにした場合でも、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定入賞を発生させることができないときに、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、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、上記手段2に記載のスロットマシンでは、

前記制御パターン選択手段が、

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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、前記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特定入賞制御パターンを選択する特定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が、

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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、前記特定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特別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特定入賞制御パターンを選択する特定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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているとき、すなわち特定入賞を発生させることができないときに、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、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、前記制御パターン選択手段が、

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特別入賞制御パターンを選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているときに、該特定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少なくともいずれか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特定入賞制御パターンを選択する特定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、前記特別入賞制御パターン及び前記特定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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に特定入賞を構成する表示結果以外の表示結果が導出されているとき、すなわち特定入賞を発生させることができないときに、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。

【手続補正6】

【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3に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定入賞制御パターンは、前記事前決定手段により前記特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数よりも多く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。

この特徴によれば、事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときには、特定入賞を構成する表示結果よりも特定の表示結果の方が導出されやすくなるため、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。

【手続補正7】

【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4に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別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複数種類の特定入賞を構成する表示結果のうちの所定の種類の表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記複数種類の特定入賞を構成する表示結果を特定する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種類の表示結果を特定し、

前記非入賞制御パターンは、前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記所定の表示結果以外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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、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所定の種類の表示結果を導出させることができるので、特定入賞を構成する表示結果が導出され、特定の表示結果が導出されなかった場合でも、導出された特定入賞を構成する表示結果が所定の種類の表示結果であれば、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。

尚、前記所定の種類の表示結果は、前記特別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よいし、前記特別入賞を構成する表示結果と同一の表示結果であってもよい。

また、前記特別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複数種類の特定入賞を構成する表示結果のうちの所定の種類の表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記複数種類の特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数のうち前記特別入賞制御パターンが前記所定の種類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所定の種類の表示結果を特定し、

前記非入賞制御パターンは、前記特定入賞制御パターンが前記所定の種類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所定の種類の表示結果以外の表示結果を特定する、

ようにもしても良く、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、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所定の種類の表示結果を導出させることができるので、特定入賞を構成する表示結果が導出され、特定の表示結果が導出されなかった場合でも、導出された特定入賞を構成する表示結果が所定の種類の表示結果であれば、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、前記特別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複数種類の特定入賞を構成する表示結果のうちの所定の種類の表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記複数種類の特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数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種類の表示結果を特定し、

前記非入賞制御パターンは、前記特別入賞制御パターン及び前記特定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所定の種類の表示結果を特定する、

ようにもしても良く、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、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、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所定の種類の表示結果を導出させることが可能となるので、特定入賞を構成する表示結果が導出され、特定の表示結果が導出されなかった場合でも、導出された特定入賞を構成する表示結果が所定の種類の表示結果であれば、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。

【手続補正8】

【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5に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3、4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別入賞制御パターンは、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第1の特別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別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つのステップ数に対して前記第1の特別入賞を構成する表示結果を特定する第1の特別入賞制御パターンと、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第2の特別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別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の特別入賞制御パターンが前記第1の特別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の特別入賞を構成する表示結果を特定する第2の特別入賞制御パターンと、

を含み、

前記特定入賞制御パターンは、前記第1の特別入賞制御パターンが前記第1の特別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の特別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、特定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、特定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の特別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、特別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、前記特定入賞制御パターンは、前記第2の特別入賞制御パターンが前記第2の特別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特定入賞を構成する表示結果をさらに特定してもよいし、前記第2の特別入賞制御パターンが前記第2の特別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入賞を構成する表示結果をさらに特定してもよい。

前記第1の特別入賞及び前記第2の特別入賞は、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よいし、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よい。

【手続補正9】

【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6に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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特定入賞の発生に伴い付与される遊技用価値よりも大きい遊技用価値が付与される特殊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前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊入賞制御パターン選択手段をさらに含み、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊入賞制御パターンが前記特殊入賞を構成する表示結果を特定可能な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、特定入賞よりも特殊入賞が発生したときの方が大きい遊技用価値が付与されることで、特殊入賞を構成する表示結果を狙ったタイミング、すなわち特定入賞を構成する表示結果を導出させることができないが、特殊入賞を構成する表示結果を導出させることができタミングで導出操作手段を操作する意欲を高めることができるので、特定入賞の発生が許容されたときには、特定の表示結果が導出される割合を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】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

本発明の手段7に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3～6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特別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、すなわち特別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効果的に高めることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0417

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0417】

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（パチンコ球）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数（1または3）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、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれ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（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及び遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス（1）（2）、レギュラーボーナス（1））への移行を伴う特別入賞（特別役）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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータを含む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データ記憶手段と、

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設定値設定手段により前記設定値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（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特別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（領域番号4, 6~8または領域番号4~7 / 領域番号10, 12, 13または領域番号10, 12~14）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」)を特定する特別入賞制御パターン(図17のBB(1)RB(1)、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)を選択する特別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特定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特定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特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定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/領域番号10~14)に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターン(図17の1球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)を選択する特定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(図17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、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技用価値の付与を伴う特殊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前記ステップ数のうち前記特殊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前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊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、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊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、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定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特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊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特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊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、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊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、かつ前記特定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。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0418

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0418】

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させることができ可能な可変表示装置(リール2L、2C、2R)を備え、

遊技用価値(パチンコ球)を用いて1ゲームに対して所定数の賭数(1または3)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、1ゲームの結果として前記複数の

可変表示領域のそれぞれ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（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及び遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス（1）（2）、レギュラーボーナス（1））への移行を伴う特別入賞（特別役）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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータを含む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データ記憶手段と、

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設定値設定手段により前記設定値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（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特別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（領域番号4, 6~8または領域番号4~7 / 領域番号10, 12, 13または領域番号10, 12~14）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」）を特定する特別入賞制御パターン（図17のB B (1) R B (1)、B B (

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) を選択する特別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特定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特定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特定入賞を構成する表示結果を特定し、該特定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／領域番号10～14）に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターン（図17の1球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）を選択する特定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（図17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、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定入賞よりも多い数の遊技用価値の付与を伴う特殊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前記ステップ数のうち前記特殊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前記特殊入賞を構成する表示結果を特定する特殊入賞制御パターンを選択する特殊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、前記特定入賞を構成する表示結果と、前記特殊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、

前記特殊入賞制御パターンは、前記特定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特殊入賞を構成する表示結果を特定し、

前記特定入賞制御パターンは、前記特殊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特定入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記特殊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、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊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、かつ前記特定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。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0419

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0419】

本発明の手段1に記載のスロットマシンは、請求項1または2に記載のスロットマシンであって、

前記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）は、前記事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）により前記特定入賞（1球役）の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）以外の表示結果が導出されているときに、前記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特定非入賞制御パター

ン（通常遊技状態において1球のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1球の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合に作成される停止制御テーブル（チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブル）による中リールの停止制御）を選択する特定非入賞制御パターン選択手段をさらに含む、

ことを特徴としている。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0420

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0420】

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（パチンコ球）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数（1または3）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、1ゲームに対して設定可能な最大賭数（1または3）を設定するために必要な大きさ（5球または15球）以下の遊技用価値（1球）の付与を伴う特定入賞（1球役）及び遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス（1）（2）、レギュラーボーナス（1））への移行を伴う特別入賞（特別役）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特別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(チャンス目を構成する11~13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、9~12番図柄の「リプレイ・チェリー・赤7」)を特定する特別入賞制御パターン(通常遊技状態においてボーナスのいずれかが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの表示結果に関わらず作成される停止制御テーブル(チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブル)による中リールの停止制御)を選択する特別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特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされており、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域に前記特定入賞に対応する表示結果の組み合わせを構成する表示結果(左リールは青7図柄を含む表示結果、中リールは赤7図柄を含む表示結果)以外の表示結果が導出されているときに、前記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特定入賞制御パターン(通常遊技状態において1球のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1球の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合に作成される停止制御テーブル(チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブル)による中リールの停止制御)を選択する特定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(通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの表示結果に関わらず作成される停止制御テーブル(チャンス目を構成する表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブル)による中リールの停止制御)を選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0421

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0421】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定入賞制御パターン(図17の1球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(CPU41aによる内部抽選)により前記特定入賞(1球役)の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定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)よりも多くのステップ数(領域番号4~8/領域番号10~14)に対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」)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】0422

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0422】**

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別入賞制御パターン（図17のBB(1)RB(1)、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（領域番号17）に対して複数種類の特定入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）のうちの所定の種類の表示結果（15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」）を特定し、

前記特定入賞制御パターン（図17の1球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、前記複数種類の特定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1～3、16～21）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16、17）に対して前記所定の種類の表示結果を特定し、

前記非入賞制御パターン（図17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）は、前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記所定の表示結果以外の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】0423****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0423】**

本発明の手段5に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3、4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別入賞制御パターンは、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第1の特別入賞（ビッグボーナス（1）、RB（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特別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の特別入賞を構成する表示結果（赤7図柄を含む表示結果）を特定する第1の特別入賞制御パターン（図17のBB（1）RB（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）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第2の特別入賞（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特別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の特別入賞制御パターンが前記第1の特別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の特別入賞を構成する表示結果（青7図柄を含む表示結果）を特定する第2の特別入賞制御パターン（図17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、

前記特定入賞制御パターン（図17の1球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の特別入賞制御パターンが前記第1の特別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）に対して前記特定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、

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】0424**

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0424】

本発明の手段6に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）により前記特定入賞（1球役）の発生に伴い付与される遊技用価値（1球）よりも大きい遊技用価値（10球）が付与される特殊入賞（チェリー役）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6～12）に対して前記特殊入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）を特定する特殊入賞制御パターン（図17のチェリー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）を選択する特殊入賞制御パターン選択手段をさらに含み、

前記特定入賞制御パターン（図17の1球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、前記特殊入賞制御パターンが前記特殊入賞を構成する表示結果を特定可能な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（領域番号1～3、16～21）に対して前記特定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、

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】0425

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0425】

本発明の手段7に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1、3～6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、中リール、右リール）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」など）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（CPU41aによる内部抽選）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による演出制御処理）を備える、

ことを特徴としている。