

【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28年11月10日(2016.11.10)

【公開番号】特開2016-154925(P2016-154925A)

【公開日】平成28年9月1日(2016.9.1)

【年通号数】公開・登録公報2016-052

【出願番号】特願2016-92002(P2016-92002)

【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 F
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28年9月26日(2016.9.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、

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

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、遊技用価値の付与を伴う第1小役表示結果と、該第1小役表示結果よりも多い遊技用価値の付与を伴う第2小役表示結果とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する停止操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる導出制御手段と、

導出された小役表示結果に応じて定められた数の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、

特別条件が成立したことに基づいて遊技者にとって有利な特別状態に制御する特別状態制御手段と、

前記特別状態に制御された後、前記遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値に基づく終了条件が成立するまで、前記事前決定手段により所定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに前記特別状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態に制御するか否かの決定を行う特定決定手段と、

前記特定決定手段の決定に基づいて前記特定状態に制御する特定状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、同一ゲームにおいて前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果の導出を許容する旨を決定することが可能であり、

前記導出制御手段は、同一ゲームにおいて前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、前記停止操作手段が第1操作手順で操作された場合には前記第1小役表示結果を導出させることができあり、前記停止操作手段が第2操作手順で操作された場合には前記第2小役表示結果を導出させることができあり

前記特別状態に制御されているゲーム数が多くなるほど前記所定表示結果の導出を許容する旨が決定される回数の期待値が増加することにより、前記特別状態に制御されているゲーム数が少ないときよりも多いときの方が、該特別状態が終了するまでに前記特定状態に制御する旨が決定される期待値が高くなり、

前記終了条件は、同一ゲームにおいて前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果のうち付与される遊技用価値の数が多い前記第2小役表示結果が導出されたと仮定した場合に付与される遊技用価値に基づいて成立する

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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、

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

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、遊技用価値の付与を伴う第1小役表示結果と、該第1小役表示結果よりも多い遊技用価値の付与を伴う第2小役表示結果とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する停止操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる導出制御手段と、

導出された小役表示結果に応じて定められた数の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、

特別条件が成立したことに基づいて遊技者にとって有利な特別状態に制御する特別状態制御手段と、

前記特別状態に制御された後、前記遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値に基づく終了条件が成立するまで、前記事前決定手段により所定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに前記特別状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態に制御するか否かの決定を行う特定決定手段と、

前記特定決定手段の決定に基づいて前記特定状態に制御する特定状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、同一ゲームにおいて前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果の導出を許容する旨を決定することが可能であり、

前記導出制御手段は、同一ゲームにおいて前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、前記停止操作手段が第1操作手順で操作された場合には前記第1小役表示結果を導出させることができあり、前記停止操作手段が第2操作手順で操作された場合には前記第2小役表示結果を導出させることができあり、

前記特別状態に制御されているゲーム数が多くなるほど前記所定表示結果の導出を許容する旨が決定される回数の期待値が増加することにより、前記特別状態に制御されているゲーム数が少ないときよりも多いときの方が、該特別状態が終了するまでに前記特定状態に制御する旨が決定される期待値が高くなり、

前記終了条件は、同一ゲームにおいて前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、前記第1小役表示結果と前記第2小役表示結果

のうち付与される遊技用価値の数が多い前記第2小役表示結果が導出されたと仮定した場合に付与される遊技用価値に基づいて成立することを特徴とする。

また、本発明の第2の観点にかかるスロットマシンは、

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

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナス）とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：図5（b））と、

前記識別情報の変動表示を停止するために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

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

前記特別表示結果が導出されたときに、少なくとも前記事前決定手段の決定結果および/または前記停止操作手段の操作手順に応じて成立するまでの期間が不定となる特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（図6：ビッグボーナス（A）～（C）に入賞すると、ビッグボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される。465枚を超えるメダルの払い出しでビッグボーナス終了）と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（図6：通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2でスイカ、チェリーに入賞すると、有利RTに制御される）と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（図6：通常遊技状態、レアRTでリプレイAに入賞すると、不利RTに制御される）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（図6：有利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利規定ゲーム数を消化したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（図6：不利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されているときにおいて前記特定表示結果が導出されたときに、該不利状態を終了させて、該特定表示結果が導出された後の消化ゲーム数に関わらずに前記有利表示結果または前記不利表示結果が導出されるまで、前記初期遊技状態に遊技状態を

制御する特定初期遊技状態制御手段（図6：不利R TにおいてリプレイBに入賞するとレアR T 1に制御され、リプレイCに入賞するとレアR T 2に制御される。レアR T 1、レアR T 2には、ゲーム数の制限はない）と、

前記特別遊技状態に制御されているときにおける前記特別終了条件とは異なる予め定められた条件が成立するゲームとなるまでの期間において（当選小役に基づく払い出し総数の集計が466枚となるまでR Tナビ抽選が行われ得る）、前記特別遊技状態及び前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態（R Tナビ）に制御するか否かを決定する抽選（R Tナビ抽選）を行い、該抽選により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、前記特別遊技状態が終了した後に前記特定状態に制御する特定状態制御手段（CPU121：R Tナビ当選すると、ビッグボーナスの終了後にR Tナビが実行される）とを備えることを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンでは、初期遊技状態において有利表示結果が導出されると有利状態に制御され、不利表示結果が導出されると不利状態に制御される。不利状態は、不利表示結果が導出された後に不利規定ゲーム数を消化するまで継続するものであるが、初期遊技状態とは異なり有利表示結果が導出されたとしても有利状態に制御される訳ではなく、有利状態に遊技状態が制御されるチャンスがなくなってしまう。

【手続補正4】

【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】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記特定決定を行うときに前記特別表示結果の導出を許容する旨も同時に決定する同時決定手段（図5（b）：ビッグボーナス（A）+リプレイB、ビッグボーナス（B）+リプレイB、ビッグボーナス（C）+リプレイB、レギュラーボーナス+リプレイB）と、前記特定決定を単独で行う単独決定手段（図5（b）：リプレイB）とを含むものとすることができます。

【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】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記特定決定を行うときに前記特別表示結果の導出を許容する旨も同時に決定する同時決定手段（図5（b）：ビッグボーナス（A）+リプレイB、ビッグボーナス（B）+リプレイB、ビッグボーナス（C）+リプレイB、レギュラーボーナス+リプレイB）を含み、前記有利状態に制御されているときにおいて、前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定するのと同時に前記特定決定を行うとき以外は、該特定決定を行わないものであってもよい（図5（b）：有利R TではリプレイB、リプレイCに単独当選しない）。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態において予め定められた特別終了条件が成立したときに、該特別遊技状態を終了させて、前記初期遊技状態のうちの特別初期遊技状態（特別RT）に遊技状態を制御する特別初期遊技状態制御手段（図10：ビッグボーナスの終了後は、特別RTに制御される）をさらに備えていてもよい。この場合において、

前記特定初期遊技状態制御手段は、前記初期遊技状態のうちの前記特別初期遊技状態とは異なる特定初期遊技状態（レアRT1、レアRT2）に遊技状態を制御し（図10：特別RTにはビッグボーナスの終了後以外には制御されない）、

前記事前決定手段は、前記特定初期遊技状態に制御されているときには、前記特別初期遊技状態に制御されているときとは異なる確率で前記有利決定および／または前記不利決定を行うものとすることができます（図5（b）：通常遊技状態、レアRT1、レアRT2ではリプレイAに当選するのに対して、特別RTではリプレイAに当選しない）。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記特定表示結果は、第1の特定表示結果（リプレイB）と該第1の特定表示結果とは異なる第2の特定表示結果（リプレイC）とを含んでいてもよい。この場合において、

前記特定初期遊技状態制御手段は、前記第1の特定表示結果が導出されたときに前記初期遊技状態のうちの第1の初期遊技状態（レアRT1）に遊技状態を制御するとともに、前記第2の特定表示結果が導出されたときに前記初期遊技状態のうちの前記第1の初期遊技状態とは異なる第2の初期遊技状態（レアRT2）に遊技状態を制御するものとすることができ、

前記事前決定手段は、前記第1の初期遊技状態に制御されているときには、前記第2の初期遊技状態に制御されているときとは異なる確率で前記有利決定および／または前記不利決定を行うものとすることができます（図9（b）：レアRT1におけるリプレイAの判定値数は8917、レアRT2におけるリプレイAの判定値数は1982）。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるスロットマシンは、

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

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナス）とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：図5（b））と、

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン 12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定（リプレイD当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（リプレイD）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（リプレイB当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（リプレイB）を導出させ、前記事前決定手段により所定の特定決定（リプレイC当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とも前記不利表示結果とも異なる所定の特定表示結果（リプレイC）を導出させる導出制御手段（CPU111）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、少なくとも前記事前決定手段の決定結果および／または前記停止操作手段の操作手順に応じて成立するまでの期間が不定となる特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（図6：ビッグボーナス（A）～（C）に入賞すると、ビッグボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される。465枚を超えるメダルの払い出しでビッグボーナス終了）と、

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

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、該不利表示結果が導出された後の消化ゲーム数に関わらずに前記特定表示結果が導出されるまで、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（図10：通常遊技状態でリプレイBに入賞すると不利RTに制御される。不利RTには、ゲーム数の制限はない）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（図6：有利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されているときにおいて前記特定表示結果が導出されたときに、前記初期遊技状態とも前記有利状態とも前記不利状態とも異なる初期移行前状態（演出用RT）に遊技状態を制御する初期移行前状態制御手段（図10：不利RTでリプレイCに入賞すると、演出用RTに制御される）と、

前記初期移行前状態において予め定められた移行規定ゲーム数を消化したときに、該初期移行前状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する特定初期遊技状態制御手段（図10：演出用RTで3ゲーム消化すると通常遊技状態に制御される）と、

前記特別遊技状態に制御されているときにおける前記特別終了条件とは異なる予め定められた条件が成立するゲームとなるまでの期間において（当選小役に基づく払い出し総数の集計が466枚となるまでRTナビ抽選が行われ得る）、前記特別遊技状態及び前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態（RTナビ）に制御するか否かを決定する抽選（RTナビ抽選）を行い、該抽選により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、前記特別遊技状態が終了した後に前記特定状態に制御する特定状態制御手段（CPU121：RTナビ当選すると、ビッグボーナスの終了後にRTナビが実行される）とを備えることを特徴とする。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

上記第3の観点にかかるスロットマシンでは、初期遊技状態において有利表示結果が導出されると有利状態に制御され、不利表示結果が導出されると不利状態に制御される。不利状態は、不利表示結果が導出された後の消化ゲーム数に関わらずに制御されるものであるが、不利状態からそのまま有利状態に制御される訳ではなく、有利状態に遊技状態が制御されるチャンスがなくなってしまう。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

上記第3の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記特定決定を行うときに前記特別表示結果の導出を許容する旨も同時に決定する同時決定手段（ビッグボーナス（A）+リプレイC、ビッグボーナス（B）+リプレイC、ビッグボーナス（C）+リプレイC、レギュラーボーナス+リプレイC：図10に示す変形例）と、前記特定決定を単独で行う単独決定手段（リプレイC：図10に示す変形例）とを含んでいてもよい。この場合において、

上記第3の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定を、該特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段（ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナスの当選フラグは、入賞するまで消去されない）と、

前記同時決定手段または前記単独決定手段により前記特定決定が行われたことを条件として、該条件の成立から複数ゲームに亘って継続する連続演出（連続演出）を演出手段（液晶表示器4）に実行させ、該連続演出の終了するゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を示す情報か前記初期遊技状態への制御を示す情報を報知する連続演出実行手段（CPU121）とをさらに備えるものとすることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

また、上記第3の観点にかかるスロットマシンにおいて、前記導出制御手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨と該特別表示結果とは異なる入賞表示結果である一般表示結果のうちの優先表示結果の導出を許容する旨とが決定されているときとにおいて前記停止操作手段が該特別表示結果と該優先表示結果の何れも導出可能な操作手順で操作されたときに、該優先表示結果を導出させるものとしてもよい。この場合において、

前記特別表示結果が、互いに導出させるための前記停止操作手段の操作手順が重複しない複数種類の非重複特別表示結果を含む場合には、前記連続演出の継続ゲーム数は、該継続ゲーム数中に前記優先表示結果が導出されるゲーム数の期待値に前記非重複特別表示結果の種類数を加算した数よりも小さいものとすることができる。

そして、この場合に、前記特定規定ゲーム数を、前記連続演出の継続ゲーム数以上とすることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

上記第3の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態において予め定められた特別終了条件が成立したときに、該特別遊技状態を終了させて、前記初期遊技状態のうちの特別初期遊技状態（特別RT）に遊技状態を制御する特別初期遊技状態制御手段（図10：ビッグボーナスの終了後は、特別RTに制御される）をさらに備えていてもよい。この場合において、

前記特定初期遊技状態制御手段は、前記初期遊技状態のうちの前記特別初期遊技状態とは異なる特定初期遊技状態（図10：特別RTにはビッグボーナスの終了後以外には制御されない）に遊技状態を制御し、

前記事前決定手段は、前記特定初期遊技状態に制御されているときには、前記特別初期遊技状態に制御されているときとは異なる確率で前記有利決定および／または前記不利決定を行うものとすることができます（通常遊技状態ではリプレイBに当選するのに対して、特別RTではリプレイBに当選しない：図10に示す変形例）。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

また、上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンの何れにおいても、特別遊技状態を終了させる特別終了条件が成立するまでの期間（ゲーム数）は、事前決定手段の決定結果および／または停止操作手段の操作手順に応じて不定となっている。つまり、特別遊技状態は、事前決定手段の決定結果および／または停止操作手段の操作手順によっては必ずしも一定以下のゲーム数で終了するものとはなってはいない。ここで、特別遊技状態に制御されている限り特定状態に制御されているか否かを決定する抽選を行うものとすると、特別遊技状態のゲーム数が増加されれば、該抽選が行われるゲーム数も増加し、特別遊技状態の終了までに特定状態に制御する旨の決定が行われる確率が高くなるので、スロットマシンの提供者側からは想定外の高確率で特定状態に制御されてしまう虞がある。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0039】

なお、上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンにおいて、前記有利表示結果、前記不利表示結果および／または前記特定表示結果は、入賞表示結果であってもよい。前記有利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記有利決定は、該有利表示結果の導出を許容する旨の決定となり、前記不利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記不利決定は、該不利表示結果の導出を許容する旨の決定となり、前記特定表示結果が入賞表示結果である場合は、前記特定決定は、該特定表示結果の導出を許容する旨の決定となる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0042】

また、上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンにおいて、前記有利状態制御手段は、予め定められた有利規定ゲーム数を消化するまで、前記有利状態に遊技状態を制御するものとしてもよい。また、上記第3の観点にかかるスロットマシンにおいては、前記特定規定ゲーム数は、前記初期遊技状態、前記有利状態及び前記不利状態の継続ゲーム数の期待値のうちで最小のものよりも少ないゲーム数とすることができます、複数ゲームで

あっても 1 ゲームであっても構わない。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0043】

上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記特定状態制御手段は、前記特別遊技状態における消化ゲーム数が予め定められた決定規定ゲーム数（33ゲーム）に達するまで、前記特定状態に制御するか否かを決定する抽選を行うものとすることができる（ビッグボーナスにおける消化ゲーム数が33ゲームとなるまでRTナビ抽選を行うものとする変形例）。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0047】

上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）の導出を許容するか否かを決定する小役決定手段を含むものとすることができます、

この場合において、上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンは、

前記小役表示結果が導出されたときに、該導出された小役表示結果に応じて定められた数（スイカ8枚、ベル15枚、チェリー2枚／1入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（CPU111、ホッパー80）をさらに備えるものとすることができます。ここで、

前記特別遊技状態制御手段は、該特別表示結果の導出後に前記遊技用価値付与手段により遊技者に付与された遊技用価値の総数が予め定められた特別規定数に達するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御し（図6：ビッグボーナス（A）～（C）に入賞すると、ビッグボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される。465枚を超えるメダルの払い出しでビッグボーナス終了）、

前記特定状態制御手段は、前記特別表示結果の導出後において前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定された小役表示結果が必ず導出されるものとした場合に前記遊技用価値付与手段により付与されることとなる遊技用価値の総数が予め定められた特定規定数（466枚超）に達するまで、前記特定状態に制御するか否かを決定する抽選を行うものとすることができます（当選小役に基づく払い出し総数の集計が466枚となるまでRTナビ抽選が行われ得る）。

【手続補正 18】

【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】

上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記有利決定を行うときに前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する同時決定手段（図5（b）：ビッグボーナス（A）+スイカ+チェリー、ビッグボーナス（B）+スイカ+チェリー、ビッグボーナス（C）+スイカ+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ+チェリー）と、前記有利決定を単独で行う単独決定手段（図5（b）：スイカ、チェリー）とを含んでいてもよい。この場合において、

上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンは、

前記初期遊技状態において前記同時決定手段による決定に基づいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する旨を報知してから前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を遊技者に報知する特別決定報知手段（液晶表示器4（図9：レギュラーボーナス+スイカに当選したゲームでスイカに入賞すると有利RTへの報知するが、当該ゲームでレギュラーボーナスの当選を報知しない））をさらに備えるものとすることができます。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0059】

上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンは、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差を算出する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図9）をさらに備えるものとすることができます。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

この場合において、上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンは、

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

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

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0061

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0061】

また、この場合において、上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンは、

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

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

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0062

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0062】

ここでは、上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンにおける遊技状態として、初期遊技状態、該初期遊技状態において有利表示結果が導出されることにより制御される有利状態、該初期遊技状態において不利表示結果が導出されることにより制御される不利状態、並びにこれらの遊技状態において特別表示結果が導出されることにより制御される特別遊技状態があるが、遊技者にとって有利な有利状態や特別遊技状態に制御されているときには、通常、遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数から賭数の設定に用いた遊技用価値の数を減算した差数（純増数）が増えていくが、有利状態に制御されている間に有利演出を行う、および／または特別遊技状態に制御されている間に特別演出を行うことで、遊技用価値の増加を盛り上げることができる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0069

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0069】

上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンは、

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

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定演出選択手段により選択された種類の特定演出を演出手段（液晶表示器4）に実行させる特定演出実行手段（CPU121：ビッグボーナス中は、遊技者の選択したキャラクタによるビッグボーナス中演出を実行）とをさらに備えていてもよい。この場合において、

前記特定状態制御手段は、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じて各々当選条件が異なる抽選により前記特定状態に制御するか否かを決定する抽選を行うことができ（図7：キャラクタA選択時はチェリー当選時に必ずRTナビ当選、キャラクタB選択時はスイカ当選時に当選確率1/10.8のRTナビ抽選、キャラクタC選択時はベル当選時に当選確率1/93.9のRTナビ抽選）、

上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンは、

前記特定状態制御手段の抽選により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じた態様で（図7：キャラクタA選択時にはチェリー当選時、キャラクタB選択時にはゲーム終了時、キャラクタC選択時にはビッグボーナス終了時に、それぞれ選択したキャラクタによる画像でRT当選を報知）、該特定状態に制御する旨を遊技者に報知する特定状態報知手段（液晶表示器4：RTナビ権利報知）をさらに備えるものとすることができる。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0072

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0072】

この場合において、上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンは

前記特別遊技状態が開始される前ににおいて所定の条件が成立したときに、該特別遊技状態の終了後に前記特定状態に制御させるための特定移行条件を成立させる特定移行条件成立手段（CPU121：ビッグボーナス（A）～（C）とスイカ+チェリーまたはリプレイ（B）に同時当選したときは、その時点でRTナビの権利獲得）と、

前記特別遊技状態が新たに開始されるときにおいて既に前記特定移行条件が成立しているときに、所定の演出を前記演出手段に実行させる特定移行条件既成立時演出実行（図7：同時当選の場合は、ビッグボーナス開始時にキャラクタ選択させることなくキャラクタDでR Tナビの権利獲得を報知）とをさらに備えるものとすることができ、

前記特定状態制御手段は、前記特別遊技状態が新たに開始されるときにおいて既に前記特定移行条件が成立しているときにも、該特別遊技状態が終了した後に前記特定状態に制御するものとすることができます（C P U 1 2 1：ビッグボーナス（A）～（C）とスイカ+チェリーまたはリプレイ（B）に同時当選した場合は、ビッグボーナスの終了後にR Tナビが実行される）。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0323

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0323】

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