

【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26年8月14日(2014.8.14)

【公開番号】特開2014-121550(P2014-121550A)

【公開日】平成26年7月3日(2014.7.3)

【年通号数】公開・登録公報2014-035

【出願番号】特願2013-237528(P2013-237528)

【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 A

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成26年6月24日(2014.6.24)

【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が配置されたリールを備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記リールの回転が可能となり、前記リールを回転した後、前記リールの回転を停止することで表示結果を導出し、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、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させて前記リールを回転駆動するステッピングモータと、

前記ステッピングモータの前記励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁させる駆動制御手段と、

前記リールが停止したときに前記ステッピングモータにより励磁される励磁相である停止相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記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段と、

設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから選択された設定値を設定する設定値設定手段と、

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設定値が設定されることに伴って前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

表示結果が導出される前に、特別遊技状態への移行を伴う特別入賞と、遊技用価値の付与を伴う小役入賞と、を含む複数種類の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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作手順とに応じて前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別入賞が発生しなかつたときに、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特別決定持越し手段と、

前記表示結果として前記特別入賞が発生する特別表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記表示結果として前記小役入賞が発生する小役表示結果が導出されたときに、所定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、

前記事前決定手段の決定結果が前記小役入賞の発生が許容される特定結果となつたときに、該特定結果に応じて遊技者にとって有利な操作手順を特定可能に報知する操作手順報知手段と、

を備え、

前記設定時初期化手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち少なくとも前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータを除くデータを初期化し、

前記駆動制御手段は、前記設定時初期化手段により前記データ記憶手段の初期化が行われたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータに基づいて前記ステッピングモータの駆動制御を行い、

前記特別決定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る状態において、1ゲームあたりに前記遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数の期待値は、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能に報知されているときには該操作手順により前記導出操作手段が操作されることにより前記賭数の設定に用いられる遊技用価値の数よりも大きくなり、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能に報知されていないときには前記賭数の設定に用いられる遊技用価値の数よりも小さくなり、

前記スロットマシンは、

外部出力信号を出力するための制御を行う外部出力制御手段を備え、

前記外部出力制御手段による2種類以上の外部出力信号を1種類の信号に変換して出力する

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、下記特許文献1、2に記載のものが提案されている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献1】特開2003-117076号公報

【特許文献2】特開2006-198196号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、遊技者から設定変更されたことが見抜かれてしまうことを防止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7】

【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識別情報が配置されたリールを備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記リールの回転が可能となり、前記リールを回転した後、前記リールの回転を停止することで表示結果を導出し、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、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させて前記リールを回転駆動するステッピングモータと、

前記ステッピングモータの前記励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁させる駆動制御手段と、

前記リールが停止したときに前記ステッピングモータにより励磁される励磁相である停止相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記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段と、

設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから選択された設定値を設定する設定値設定手段と、

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設定値が設定されることに伴って前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

表示結果が導出される前に、特別遊技状態への移行を伴う特別入賞と、遊技用価値の付与を伴う小役入賞と、を含む複数種類の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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作手順とに応じて前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別入賞が発生しなかったときに、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特別決定持越し手段と、

前記表示結果として前記特別入賞が発生する特別表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記表示結果として前記小役入賞が発生する小役表示結果が導出されたときに、所定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、

前記事前決定手段の決定結果が前記小役入賞の発生が許容される特定結果となったときに、該特定結果に応じて遊技者にとって有利な操作手順を特定可能に報知する操作手順報知手段と、

を備え、

前記設定時初期化手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち少なくとも前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータを除くデータを初期化し、

前記駆動制御手段は、前記設定時初期化手段により前記データ記憶手段の初期化が行わ

れたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータに基づいて前記ステッピングモータの駆動制御を行い、

前記特別決定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  
る状態において、1ゲームあたりに前記遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値  
の数の期待値は、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能に報知されているとき  
には該操作手順により前記導出操作手段が操作されることにより前記賭数の設定に用いら  
れる遊技用価値の数よりも大きくなり、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能  
に報知されていないときには前記賭数の設定に用いられる遊技用価値の数よりも小さくな  
り、

前記スロットマシンは、

外部出力信号を出力するための制御を行う外部出力制御手段を備え、

前記外部出力制御手段による2種類以上の外部出力信号を1種類の信号に変換して出力  
する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定変更後、最初にリールを回転させる際にリールが振動してしま  
うことなく、遊技者から設定変更されたことが見抜かれてしまうことを防止できる。

本発明の手段1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  
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（スロットマシン1）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が導出される前（スタートスイッチ  
7の検出時）に入賞の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、該導出操作手  
段に対応する可変表示領域（リール）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、

予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対して、各操作タ  
イミングで前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作された場合に  
前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御  
テーブル（停止制御テーブル）を複数記憶する導出制御テーブル記憶手段と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて、前記導出制御テーブル記憶手段に  
記憶されている複数の導出制御テーブル（停止制御テーブル）のうち1つを選択する導出  
制御テーブル選択手段と、

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、前記導  
出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブル（停止制御テーブル）に基づ  
いて表示結果を該導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）に対応する可変表  
示領域（リール）に導出させる制御を行う第1の導出制御手段（テーブル方式による停止  
制御）と、

前記可変表示領域に導出される表示結果のそれぞれについて導出可能か否かを示す導出  
可否情報が予め定められた導出可否情報テーブルを複数記憶する導出可否情報テーブル記  
憶手段と、

前記導出可否情報テーブル記憶手段に記憶されている複数の導出可否情報テーブルから

いずれかの導出可否情報テーブルを選択する導出可否情報テーブル選択手段と、

前記可変表示領域に導出される表示結果のそれぞれについて導出禁止か否かを示す導出禁止情報を設定する導出禁止情報設定手段と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作された時点において該導出操作手段に対応する可変表示領域（リール）に、前記事前決定手段の決定結果に応じて導出可能な表示結果（停止位置）を、前記導出禁止情報設定手段により設定された導出禁止でない旨を示し、かつ前記導出可否情報テーブル選択手段が選択した導出可否情報テーブルに定められた前記導出可否情報が導出可能である旨を示す表示結果から検索し、特定する表示結果検索手段と、

前記表示結果検索手段が検索する検索順を複数の異なる検索順から選択する検索順選択手段と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、前記検索順選択手段にて選択された検索順で前記表示結果検索手段により表示結果（停止位置）を検索し、最初に特定された表示結果を該導出操作手段に対応する可変表示領域（リール）に導出させる制御を行う第2の導出制御手段（コントロール方式による停止制御）と、を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が特定の決定結果（ベル、リプレイ（1））であり、前記可変表示領域（リール）の変動開始後、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段のうち第1の導出操作手段が操作された後、該第1の導出操作手段とは異なる第2の導出操作手段が操作された場合に、前記第1の導出操作手段に対応する第1の可変表示領域（第1停止リール）について前記第1の導出制御手段（テーブル方式による停止制御）により表示結果を導出させる制御を行い、前記第2の導出操作手段に対応する第2の可変表示領域（第2停止以降のリール）について前記第2の導出制御手段（コントロール方式による停止制御）により表示結果を導出させる制御を行い、

前記導出禁止情報設定手段は、前記事前決定手段の決定結果及び前記第1の可変表示領域に導出された表示結果に基づいて、前記第2の可変表示領域に導出可能な表示結果のそれぞれについて導出禁止か否かを示す前記導出禁止情報を設定し、

前記検索順選択手段は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記特定の決定結果（ベル、リプレイ（1））であり、前記表示結果検索手段が前記第2の可変表示領域（第2停止以降のリール）に導出可能な表示結果（停止位置）を検索する場合に、前記第1の導出操作手段（第1停止リール）の操作タイミングに基づいて前記検索順を選択することを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が特定の決定結果である場合に、第1の導出操作手段に対応する第1の可変表示領域については、導出制御テーブルに基づいて表示結果が導出されるが、第1の導出操作手段よりも後に操作された導出操作手段に対応する第2の可変表示領域については、第1の可変表示領域に導出された表示結果及び第1の導出操作手段の操作タイミングに基づいて検索、特定された表示結果が導出されるため、第1の可変表示領域よりも後に導出される第2の可変表示領域の表示結果を多様化することができ、かつ第2の可変表示領域に導出される表示結果を特定するための導出制御テーブルを用いることがなく、これら導出制御テーブルの格納容量を大幅に削減することができる。

また、事前決定手段の決定結果が特定の決定結果である場合には、表示結果検索手段が第2の可変表示領域に導出可能な表示結果を検索する際に、その検索順が第1の導出操作手段の操作タイミングに基づいて選択されるので、第1の導出操作手段の操作タイミングが異なる場合には、第2の可変表示領域について異なる表示結果を導出させることができ。すなわち、第1の導出操作手段の操作タイミングによって、第2の可変表示領域に導出される表示結果を変化させることができるので、従来のように導出済みの表示結果に応じて未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の導出制御テーブルを選択する場合よりも、可変表示装置の表示結果を一層多様化することができる。

また、事前決定手段の決定結果が特定の決定結果である場合に、第1の導出操作手段に対応する第1の可変表示領域については、導出制御テーブルに基づいて表示結果が導出されるようになっており、第1の可変表示領域の表示結果が偏ってしまうことがなく、第1の可変表示領域の表示結果が単調化してしまことを防止したうえで、導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。

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、予め定められた複数の操作タイミングのそれぞれに対して、各操作タイミングで前記導出操作手段が操作された場合に前記可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるように予め定められた導出制御テーブルとは、導出操作手段が操作されてから表示結果が導出されるまでの図柄の移動量（いわゆる滑りコマ数）や、導出される表示結果を特定可能な識別番号などが各操作タイミング毎に登録されたデータ、予め定められた複数の導出位置のうち導出可能な導出位置を定めることによって、各操作タイミング毎に可変表示領域に導出される表示結果が特定可能となるようにしたデータなどである。また、これらのデータが所定のアルゴリズムにて展開できるように圧縮された状態のデータであっても良い。

また、表示結果検索手段が、表示結果を検索するタイミングは、導出操作手段の操作が有効となる前であっても後であっても良い。

また、前記可変表示領域の変動開始後、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段のうち第1の導出操作手段が操作された後、該第1の導出操作手段とは異なる第2の導出操作手段が操作された場合とは、可変表示領域の変動開始後、複数の導出操作手段のうち所定番目（1番目を含む）に操作された導出操作手段を第1の導出操作手段とした場合に、所定番目よりも後の順番（最終番目を含む）に導出操作手段（第2の導出操作手段）が操作された場合のことである。

また、第2の導出操作手段は、第1の導出操作手段の次に操作された導出操作手段に限られず、第1の導出操作手段の後、他の導出操作手段の操作を挟み、該他の導出操作手段よりも後に操作された導出操作手段であっても良い。

また、前記第1の導出操作手段の操作タイミングに基づいて前記検索順を選択するとは、前記予め定められた複数の操作タイミングのうち前記第1の導出操作手段の操作タイミングに基づいて前記検索順を選択するものであり、前記導出操作手段が操作されてから表示結果が導出されるまでの図柄の移動量（いわゆる滑りコマ数）が、導出操作手段の操作タイミングに基づいて決定される場合には、前記第1の導出操作手段の操作タイミングで決まる図柄の移動量に基づいて前記検索順を選択するものであっても良い。

また、前記検索順選択手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定の決定結果であり、前記表示結果検索手段が前記第2の可変表示領域に導出可能な表示結果を検索する場合に、前記第1の可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、該第1の可変表示領域に対応する導出操作手段の操作タイミングが異なる場合に、異なる前記検索順を選択することが好ましく、このようにすることで、第1の可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、第1の導出操作手段の操作タイミングが異なる場合には、第2の可変表示領域について異なる表示結果を導出させることが可能である。すなわち、第1の可変表示領域の表示結果が同一の場合であっても、第1の導出操作手段の操作タイミングによって、第2の可変表示領域に導出される表示結果を変化させることができるので、可変表示装置の表示結果をさらに多様化することができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0008】

本発明の手段2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、

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより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であり、

前記事前決定手段は、前記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一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、前記第1の導出制御手段及び前記第2の導出制御手段が行う導出制御として、前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示位置からいづれかの表示位置を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行い、

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、該特別入賞が発生しなかった場合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を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、及び前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般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を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般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を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第3の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第3の決定がなされる確率の比率、同一ゲームにおいて前記第2の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率のうち一方が他方の比率よりも高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1の決定または前記第3の決定がなされた第1の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうち第1のラインに特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第1の表示位置及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、

前記第2の決定または前記第4の決定がなされた第2の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

**【手続補正9】****【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、

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより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であり、

前記事前決定手段は、前記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一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、前記第1の導出制御手段及び前記第2の導出制御手段が行う導出制御として、前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示位置からいずれかの表示位置を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行い、

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、該特別入賞が発生しなかった場合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を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、及び前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般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を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般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を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率、同一ゲームにおいて前記第2の決定がなされる確率と前記第3の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第3の決定がなされる確率の比率のうち一方が他方の比率よりも高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1の決定または前記第4の決定がなされた第1の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうち第1のラインに特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第1の表示位置及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、

前記第2の決定または前記第3の決定がなされた第2の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記

第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

【手続補正10】

【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、

前記導出制御手段は、前記複数の可変表示領域（リール）毎に、それぞれの前記可変表示領域（リール）に導出される表示結果を特定するための導出情報（滑りコマ数）を、前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応して格納することが可能な導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）を含み、

前記第1の導出制御手段は、変動中の可変表示領域（リール）に対応する前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作が有効となる前に、変動中の全ての可変表示領域（リール）について前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブル（停止制御テーブル）を読み出し、該導出制御テーブルに基づく前記導出情報（滑りコマ数）を、該当する可変表示領域（リール）の前記予め定められた複数の操作タイミング（停止操作位置）のそれぞれに対応付けて前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）に格納し、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、該導出操作手段に対応する可変表示領域（リール）の前記導出情報格納領域（仮想滑りコマテーブル）において該導出操作手段の操作タイミング（停止操作位置）に対応して格納されている前記導出情報（滑りコマ数）により特定される表示結果（停止位置）を該導出操作手段に対応する可変表示領域（リール）に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、第1の導出制御手段により表示結果を導出する制御を行う場合には、変動中の全ての可変表示領域について、導出操作手段の操作が有効となる前に導出制御テーブルに登録されている導出情報に基づく導出情報が導出情報格納領域に格納されるので、導出操作手段が操作された後に導出制御テーブルを読み出すために事前決定手段の決定結果などに応じた導出制御テーブルを特定するための処理を行う必要がない。このため、導出操作手段が操作された後、表示結果を導出させる制御を速やかに行うことができる。

また、前記導出制御テーブルは、圧縮された状態で記憶されていることが好ましく、このようにすることで導出制御テーブルの格納容量を削減することができる。更に、前記導出制御テーブルが圧縮された状態で記憶されている場合には、前記導出情報格納手段が、変動中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作が有効となる前に、前記導出制御テーブル選択手段により選択された導出制御テーブルを展開し、展開した導出制御テーブルに基づく導出情報を前記導出情報格納領域に格納することが好ましく、このような場合には、導出操作手段が操作された後に導出制御テーブルを展開する必要がなく、導出操作手段が操作された後、表示結果を導出させる制御を一層速やかに行うことができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段5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、

前記導出制御手段は、

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、前記第1の導出制御手段（テーブル方式による停止制御）または前記第2の導出制御手段（コントロール方式による停止制御）のいずれか一方により前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が第1の決定結果（ハズレ及び取りこぼしのある役）である場合に、最初に操作された導出操作手段に対応する最初の可変表示領域（第1停止リール）、最後に操作された導出操作手段に対応する最後の可変表示領域（第3停止リール）及び前記最初の可変表示領域（第1停止リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されてから前記最後の可変表示領域（第3停止リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されるまでの間に操作された導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）に対応する途中の可変表示領域（第2停止リール）のうち、少なくともいずれか1つの可変表示領域について前記第1の導出制御手段（テーブル方式）により表示結果を導出させる制御を行う第1結果時導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果（内部抽選）が第2の決定結果（取りこぼしのない役）である場合に、前記最初の可変表示領域（第1停止リール）、前記途中の可変表示領域（第2停止リール）及び前記最後の可変表示領域（第3停止リール）のうち、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第1の決定結果（ハズレ及び取りこぼしのある役）である場合よりも多くの可変表示領域（リール）について前記第2の導出制御手段（コントロール方式による停止制御）により表示結果を導出させる制御を行う第2結果時導出制御手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段による決定結果、可変表示領域の停止時期に応じて導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御と、表示結果検索手段により検索された表示結果を可変表示領域に導出させる制御と、が併用されるので、事前決定手段による全ての決定結果、可変表示領域の全ての停止時期について導出制御テーブルを予め用意する必要がないため、導出制御テーブルの格納容量が少なくて済む。

また、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合には、少なくとも1つの停止時期（可変表示領域）について導出制御テーブルを用いて表示結果を可変表示領域に導出させる制御（第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御）を行うのに対して、事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合には、事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合よりも多くの停止時期（可変表示領域）について表示結果検索手段により検索された表示結果を可変表示領域に導出させる制御（第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御）を行っており、第1の決定結果である場合には、第2の決定結果よりも相対的に多い停止時期について第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御が行われるため、表示結果を多様に設計できる一方、第2の決定結果である場合には、第1の決定結果よりも相対的に多い停止時期について第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御が行われるため、第2の決定結果である場合に必要となる導出制御テーブルの格納容量を大幅に削減することができる。すなわち事前決定手段の決定結果の種類に合わせて表示結果を多様に設計することも導出制御テーブルの格納容量を削減することも可能となる。

尚、導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合に、最初の可変表示領域、途中の可変表示領域及び最後の可変表示領域に表示結果を導出させる時期のうち少なくともいずれか1つの時期について前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば良く、残りの時期については前記第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行えば良い。また、前記事前決定手段の決定結果

が第1の決定結果である場合に、全ての時期について前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであっても良い。

また、導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合に、最初の可変表示領域、途中の可変表示領域及び最後の可変表示領域に表示結果を導出させる時期のうち、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の決定結果である場合よりも多くの時期について前記第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば良く、残りの時期については前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行えば良い。また、前記第1の決定結果である場合に全ての時期について前記第1の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば、前記第2の決定結果である場合に少なくとも1つの時期について第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行うものであれば良い。また、前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合に、全ての時期について前記第2の導出制御手段により表示結果を導出させる制御を行いうものであっても良い。

また、前記最初の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されてから前記最後の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されるまでの間に操作された導出操作手段に対応する途中の可変表示領域は、1つ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、途中の可変表示領域が複数であれば、それぞれに対応して導出操作手段が設けられていれば良い。

【手続補正12】

【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、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に導出された表示結果として複数の入賞ライン（入賞ラインL1～L5）のうちいずれかの入賞ライン上に導出された図柄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、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（スイカ）の発生を許容する旨が決定されており、該特定入賞を発生させるための図柄の組み合わせ（スイカ-スイカ-スイカ）を構成する特定入賞図柄（スイカ）を引き込み可能なタイミング（引込範囲内）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、前記複数の入賞ライン（入賞ラインL1～L5）のうちいずれかの入賞ライン上に前記特定入賞を発生させるための図柄の組み合わせ（スイカ-スイカ-スイカ）を導出させる制御を行い、前記特定入賞（スイカ）の発生を許容する旨が決定されており、前記特定入賞図柄（スイカ）を引き込み可能なタイミング以外（引込範囲外）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、前記複数の入賞ライン（入賞ラインL1～L5）のいずれにも前記特定一般入賞を発生させるための図柄の組み合わせ（スイカ-スイカ-スイカ）を導出させない制御を行う特定入賞許容時導出制御手段を含み、

前記特定入賞許容時導出制御手段は、既に表示結果が導出された可変表示領域（停止済みのリール）において前記特定一般入賞図柄（スイカ）がいずれの入賞ラインにも停止しておらず、かつ1以上の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状態（いずれかのリールが変動中の状態）において、該未だ表示結果が導出されていない可変表示領域（変動中のリール）について前記特定入賞図柄（スイカ）を引き込み可能なタイミング（引込範囲内）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、前記複数の入賞ライン（入賞ラインL1～L5）のうちいずれか一の入賞ライン上に該特定入賞図柄（スイカ）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、特定入賞の発生を許容する旨が決定されており、既に表示結果が導出された可変表示領域において特定入賞図柄がいずれの入賞ラインにも停止しておらず、かつ1以上の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状態、すなわち変動中の可変表示領域を残して既に許容された特定入賞を発生させるための図柄の組み合わせを導出させることができない状態であっても、残りの可変表示領域について特定入賞図柄を引き込み可能なタイミングで導出操作手段が操作されると、特定入賞図柄が複数の入賞ラインのうちいずれか一の入賞ライン上に導出されるので、特定入賞の発生を許容する旨が決定され、変動中の可変表示領域を残して既に許容された特定入賞を発生させるための図柄の組み合わせを導出させることができない状態であっても一の入賞ライン上に特定入賞図柄が導出されるか否かによって、特定入賞を取りこぼしたのか否かを容易に判別することができる。

尚、特定入賞を発生させるための図柄の組み合わせを構成する特定入賞図柄は同種の図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良い。すなわち特定入賞を発生させるための図柄の組み合わせは、同種の図柄同士の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含んでいても良い。

また、特定入賞の発生を許容する旨が決定された場合に、特定入賞の発生が許容されている可能性を報知する報知手段を備えることが好ましく、これにより変動中の可変表示領域を残して既に許容された特定入賞を発生させるための図柄の組み合わせを導出させることができない段階で、特定入賞の発生が許容されている可能性が報知されていれば、残りの可変表示領域について特定入賞図柄を引き込み可能なタイミングで導出操作手段を操作し、特定入賞図柄が複数の入賞ラインのうちいずれか一の入賞ライン上に導出されるか、既に特定入賞図柄が停止している一の入賞ライン上に特定入賞図柄が導出されるか否かによって、特定入賞を取りこぼしたか否かを判別することが可能となり、特に特定入賞が複数ある場合においては、どの特定入賞を取りこぼしたのかを正確に判別することができる。

#### 【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段7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、

前記検索順選択手段は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記特定の決定結果（ベル、リプレイ（1））であり、前記表示結果検索手段が前記第2の可変表示領域（第2停止以降のリール）に導出可能な表示結果を検索する場合に、前記第1の導出操作手段の操作タイミングから前記第1の可変表示領域に表示結果が導出されるまでの移動量（第1停止リールの滑りコマ数）が第1の移動量（0～3）である場合において第1の検索順（昇順）を選択し、前記第1の可変表示領域に表示結果が導出されるまでの移動量（第1停止リールの滑りコマ数）が前記第1の移動量（0～3）よりも大きい第2の移動量（4）である場合において、前記第2の導出操作手段の操作タイミングから前記第2の可変表示領域に表示結果が導出されるまでの移動量（第2停止以降のリールの滑りコマ数）が大きくなる割合が前記第1の検索順（昇順）よりも高い第2の検索順（降順）を選択することを特徴としている。

この特徴によれば、第1の導出操作手段の操作タイミングから第1の可変表示領域に表示結果が導出されるまでの移動量と、第2の導出操作手段の操作タイミングから第2の可変表示領域に表示結果が導出されるまでの移動量と、が相互に関連し、移動量が大きい場合と、移動量が小さい場合と、でその違いがより明確になり、表示結果が大きく異なるようになるため、表示結果が単調化してしまうことを防止できる。

尚、前記第2の検索順が、前記第2の導出操作手段の操作タイミングから前記第2の可

変表示領域に表示結果が導出されるまでの移動量が大きくなる割合が前記第1の検索順よりも高い第2の検索順とは、前記第1の検索順で検索した際の移動量の平均と、前記第2の検索順で検索した際の移動量の平均と、を比較した場合に、後者の方が大きくなる検索順である。

【手続補正14】

【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8のスロットマシンは、手段1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

ゲームの制御を行う遊技制御手段（メイン制御部41）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板40）と、

ゲームの進行に関わる信号を出力する第1の電子部品と遊技の進行に関わる信号が入力される第2の電子部品とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と、

コネクタ（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a／基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a／基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間に設けられ、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）とを電気的に接続するための配線（ケーブル600a、601g）と、

前記配線とコネクタ（基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a／基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士で接続され、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間での信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板110）と、

前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間における前記配線上のコネクタ同士での接続を、該コネクタ同士での接続に関わる解除規制部位を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

を備え、

前記電子部品接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板（遊技制御基板40）と前記中継基板（操作部中継基板110）との間における前記配線（ケーブル600a）のコネクタ（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a／基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a）同士での接続を解除不能とする第1の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

前記中継基板（操作部中継基板110）と前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）との間における前記配線（ケーブル601g）のコネクタ（基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士での接続を解除不能とする第2の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御基板と中継基板との間における配線のコネクタだけでなく、中継基板と遊技用電子部品との間における配線のコネクタ同士での接続の解除が規制されることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。これによりいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板に遊技の進行に関わる不正な信号を入出力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、不正な打ち込み器具を使用して特典を得るための特典入手情報を容易に取得できる状態に設定したスロットマシンや、特別

入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、例えば遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業の実施等を効果的に防止できる。

また、電子部品接続解除規制手段により接続解除規制状態が形成されることで、コネクタ同士での接続を解除するためには解除規制部位を破壊しなければならず、これにより接続を解除した後に再度接続解除規制状態を形成することが極めて困難となり、かつ、手間がかかるため、上記不正行為をより効果的に抑制することができる。

尚、前記中継基板は、一の遊技用電子部品と遊技制御基板との間に1つ、または複数接続されていても良く、複数の中継基板が接続される場合において、前記電子部品接続解除規制手段は、一の中継基板と他の中継基板との間における前記配線のコネクタ同士での接続を解除不能とする第3の電子部品接続解除規制手段を備えることが好ましく、このようにすることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。