

【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12月16日(2010.12.16)

【公開番号】特開2009-207910(P2009-207910A)

【公開日】平成21年9月17日(2009.9.17)

【年通号数】公開・登録公報2009-037

【出願番号】特願2009-147128(P2009-147128)

【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 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年10月29日(2010.10.29)

【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が開始可能となるとともに、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を有する可変表示装置を有し、該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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、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、該選択した設定値を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設定値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、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う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保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、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、

遊技者所有の遊技用価値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、

所定の遊技用価値返却操作手段の操作に応じて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返却制御を行う返却制御手段と、

遊技者の操作に応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、

前記図柄の変動表示が開始されてから、遊技者により前記導出操作手段が操作されるまで、該導出操作に対応する可変表示領域における変動表示を継続させる変動制御手段と、

前記導出操作手段が遊技者により操作されたときに、該操作に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記ゲームが開始されたことに基づいて、計時を開始する開始時計時開始手段と、

前記開始時計時開始手段が計時を開始してから、遊技者により前記導出操作手段が操作されないまま経過した時間が所定の報知待ち時間に到達したときに、前記図柄の変動表示中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作を促す促進報知を開始する促進報知開始手段と、

前記促進報知の実行中に、遊技者により前記導出操作手段が操作されたときに、該実行中の促進報知を終了する促進報知終了手段と、

所定条件の成立に基づいて、1ゲームを超えて連続遊技効果音を継続して出音する制御を行う連続遊技効果音出音制御手段と、

前記可変表示領域における変動表示が継続している状態において特定遊技効果音を継続して出音する制御を行う特定出音制御手段と、

を備え、

前記連続遊技効果音出音制御手段は、通常音量にて連続遊技効果音を出音している状態で、前記返却制御手段による返却制御が実行されたときに、現在出音中の連続遊技効果音の音量を下げる制御を行い、

前記特定出音制御手段は、通常音量にて特定遊技効果音を出音している状態で、前記開始時計時開始手段が計時を開始してから経過した時間が所定の音量低減待ち時間に到達したときに、現在出音中の遊技効果音の音量を下げる制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

## 【請求項2】

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、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を有する可変表示装置を有し、該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、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、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、該選択した設定値を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設定値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、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記遊技の制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う

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保持手段により保持されている前記遊技の制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、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、

遊技者による賭数の設定操作に応じて賭数を設定する賭数設定手段と、

前記賭数設定手段により設定された賭数を記憶する賭数記憶手段と、

所定の賭数返却操作手段の操作に応じて前記賭数記憶手段に記憶されている賭数に相当する遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段と、

遊技者の操作に応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、

前記図柄の変動表示が開始されてから、遊技者により前記導出操作手段が操作されるまで、該導出操作に対応する可変表示領域における変動表示を継続させる変動制御手段と、

前記導出操作手段が遊技者により操作されたときに、該操作に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記ゲームが開始されたことに基づいて、計時を開始する開始時計時開始手段と、

前記開始時計時開始手段が計時を開始してから、遊技者により前記導出操作手段が操作されないまま経過した時間が所定の報知待ち時間に到達したときに、前記図柄の変動表示中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作を促す促進報知を開始する促進報知開始手段と、

前記促進報知の実行中に、遊技者により前記導出操作手段が操作されたときに、該実行中の促進報知を終了する促進報知終了手段と、

所定条件の成立に基づいて、1ゲームを超えて連続遊技効果音を継続して出音する制御を行う連続遊技効果音出音制御手段と、

前記可変表示領域における変動表示が継続している状態において特定遊技効果音を継続して出音する制御を行う特定出音制御手段と、

を備え、

前記連続遊技効果音出音制御手段は、通常音量にて連続遊技効果音を出音している状態で、前記返却制御手段による返却制御が実行されたときに、現在出音中の連続遊技効果音の音量を下げる制御を行い、

前記特定出音制御手段は、通常音量にて特定遊技効果音を出音している状態で、前記開始時計時開始手段が計時を開始してから経過した時間が所定の音量低減待ち時間に到達したときに、現在出音中の遊技効果音の音量を下げる制御を行う

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】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

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、

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（3または1）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、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）を有する可変表示装置（リール2L、2C、2R）を有し、該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（1）であって、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ36）の操作に基づいて、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（設定値1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段（設定変更処理）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ（設定値ワークに格納されている設定値）を含む前記メイン制御手段（メイン制御部41）が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（メイン制御部41のRAM）と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段（メイン制御部41のRAM）に記憶されている前記メイン制御手段が制御を行うためのデータを保持する保持手段（バックアップ電源）と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段（メイン制御部41）が制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段（メイン制御部41）が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（起動処理におけるパリティチェック）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段（メイン制御部41）が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段（電源投入時のRAM異常エラー処理）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段（RAM41c）から前記設定値データ（設定値ワークに格納されている設定値）を読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲（1～6の範囲）内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内ではない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段（内部抽選処理におけるSe2、3）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段（設定値異常によるRAM異常エラー処理）と、

前記第1の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（電源投入時のRAM異常エラー処理）においても前記第2の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（設定値異常によるRAM異常エラー処理）においても、前記設定操作手段（設定キースイッチ37）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（設定変更処理により新たに設定値が選択・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（設定変更処理の終了後、ゲーム制御処理へ移行させる処理）と、

遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41c、クレジット表

示器 11 ) 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 (B E T 処理) と、

所定の遊技用価値返却操作手段 (精算スイッチ 10) の操作に応じて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返却制御を行う返却制御手段 (クレジットの精算処理) と、

遊技者の操作に応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させることを指示する導出操作手段 (ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R) と、

前記図柄の変動表示 (リールの回転) が開始されてから、遊技者により前記導出操作手段が操作されるまで、該導出操作に対応する可変表示領域における変動表示を継続させる変動制御手段 (リール回転処理) と、

前記導出操作手段が遊技者により操作されたときに、該操作に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段 (リール回転処理) と、

前記ゲームが開始されたことに基づいて、計時を開始する開始時音量用計時開始手段 (促進報知処理における S s 8, 7) と、

前記開始時計時開始手段が計時を開始してから、遊技者により前記導出操作手段が操作されないまま経過した時間が所定の報知待ち時間 (60秒) に到達したときに、前記図柄の変動表示中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作を促す促進報知を開始する促進報知開始手段 (促進報知処理における S s 32, 33, 36, 37) と、

前記促進報知の実行中に、遊技者により前記導出操作手段が操作されたときに、該実行中の促進報知を終了する促進報知終了手段 (促進報知処理における S s 12) と、

所定条件の成立 (ビッグボーナス (1) (2), レギュラーボーナス入賞) に基づいて、1ゲームを超えて連続遊技効果音を継続して出音する制御を行う連続遊技効果音出音制御手段 (タイマ割込処理における S m 4 ~ 6) と、

前記可変表示領域における変動表示が継続している状態において特定遊技効果音 (連続遊技効果音) を継続して出音する制御を行う特定出音制御手段 (タイマ割込処理における S m 4 ~ 6) と、

を備え、

前記連続遊技効果音出音制御手段は、通常音量にて連続遊技効果音を出音している状態で、前記返却制御手段による返却制御 (クレジットの精算処理) が実行されたときに、現在出音中の連続遊技効果音の音量を下げる制御を行い、

前記特定出音制御手段は、通常音量にて特定遊技効果音 (連続遊技効果音) を出音している状態で、前記開始時計時開始手段が計時を開始してから経過した時間が所定の音量低減待ち時間 (60秒) に到達したときに、現在出音中の遊技効果音の音量を下げる制御を行う (図 38 の音量調節処理における S t 6, 7)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続遊技効果音が出音されている状態で、遊技者による遊技用価値返却操作手段の操作に応じて返却制御が行われることで連続遊技効果音の音量が下がる。すなわち、遊技者の意思により連続遊技効果音の音量を下げることができるため、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

また、ゲームが開始したときから遊技者により導出操作手段が操作されない状態が所定の報知待ち時間続いたときに促進報知が実行されることで、スロットマシンの稼働率の低下を極力回避するとともに、該促進報知が実行されているか否かにより遊技者の不在状態を判別しやすくなる。また、促進報知の実行中に導出操作手段が操作されたときには実行中の促進報知が終了するため、導出操作手段が操作された、すなわち遊技者が遊技を行う意思があるにも関わらず促進報知が延々と実行され、遊技者に不快感を与えてしまうことを回避できる。

また、ゲームが開始したときから所定の音量低減待ち時間続いたときには特定遊技効果音の音量が下がることで、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

また、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行

が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じても、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

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（3または1）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、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）を有する可変表示装置（リール2L、2C、2R）を有し、該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（1）であって、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ36）の操作に基づいて、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（設定値1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段（設定変更処理）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ（設定値ワークに格納されている設定値）を含む前記メイン制御手段（メイン制御部41）が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（メイン制御部41のRAM）と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段（メイン制御部41のRAM）に記憶されている前記メイン制御手段が制御を行うためのデータを保持する保持手段（バックアップ電源）と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段（メイン制御部41）が制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段（メイン制御部41）が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（起動処理におけるパリティチェック）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段（メイン制御部41）が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段（電源投入時のRAM異常エラー処理）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段（RAM41c）から前記設定値データ（設定値ワークに格納されている設定値）を読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲（1～6の範囲）内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段（内部抽選処理におけるSe2、3）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて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、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段（設定値異常によるRAM異常エラー処理）と、

前記第1の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（電源投入時のRAM異常エラー処理）においても前記第2の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（設定値異常によるRAM異常エラー処理）においても、前記設定操作手段（設定キーイッチ37）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（設定変更処理により新たに設定値が選択・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（設定変更処理の終了後、ゲーム制御処理へ移行させる処理）と、

遊技者による賭数の設定操作に応じて賭数を設定する賭数設定手段（B E T処理）と、前記賭数設定手段により設定された賭数を記憶する賭数記憶手段（R A M 4 1 cのB E Tカウンタ）と、

所定の賭数返却操作手段（精算スイッチ10）の操作に応じて前記賭数返却操作手段に記憶されている賭数に相当する遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（賭数の精算処理）と、

遊技者の操作に応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させることを指示する導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記図柄の変動表示（リールの回転）が開始されてから、遊技者により前記導出操作手段が操作されるまで、該導出操作に対応する可変表示領域における変動表示を継続させる変動制御手段（リール回転処理）と、

前記導出操作手段が遊技者により操作されたときに、該操作に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リール回転処理）と、

前記ゲームが開始されたことに基づいて、計時を開始する開始時音量用計時開始手段（促進報知処理におけるS s 8, 7）と、

前記開始時計時開始手段が計時を開始してから、遊技者により前記導出操作手段が操作されないまま経過した時間が所定の報知待ち時間（60秒）に到達したときに、前記図柄の変動表示中の可変表示領域に対応する前記導出操作手段の操作を促す促進報知を開始する促進報知開始手段（促進報知処理におけるS s 3 2, 3 3, 3 6, 3 7）と、

前記促進報知の実行中に、遊技者により前記導出操作手段が操作されたときに、該実行中の促進報知を終了する促進報知終了手段（促進報知処理におけるS s 1 2）と、

所定条件の成立（ビッグボーナス（1）（2），レギュラーボーナス入賞）に基づいて、1ゲームを超えて連続遊技効果音を継続して出音する制御を行う連続遊技効果音出音制御手段（タイマ割込処理におけるS m 4 ~ 6）と、

前記可変表示領域における変動表示が継続している状態において特定遊技効果音（連続遊技効果音）を継続して出音する制御を行う特定出音制御手段（タイマ割込処理におけるS m 4 ~ 6）と、

を備え、

前記連続遊技効果音出音制御手段は、通常音量にて連続遊技効果音を出音している状態で、前記返却制御手段による返却制御（賭数の精算処理）が実行されたときに、現在出音中の連続遊技効果音の音量を下げる制御を行い、

前記特定出音制御手段は、通常音量にて特定遊技効果音（連続遊技効果音）を出音している状態で、前記開始時計時開始手段が計時を開始してから経過した時間が所定の音量低減待ち時間（60秒）に到達したときに、現在出音中の遊技効果音の音量を下げる制御を行う（図38の音量調節処理におけるS t 6, 7）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続遊技効果音が出音されている状態で、遊技者による賭数返却操作手段の操作に応じて返却制御が行われることで連続遊技効果音の音量が下がる。すなわち、遊技者の意思により連続遊技効果音の音量を下げることができるため、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

また、ゲームが開始したときから遊技者により導出操作手段が操作されない状態が所定の報知待ち時間続いたときに促進報知が実行されることで、スロットマシンの稼働率の低下を極力回避するとともに、該促進報知が実行されているか否かにより遊技者の不在状態を判別しやすくなる。また、促進報知の実行中に導出操作手段が操作されたときには実行中の促進報知が終了するため、導出操作手段が操作された、すなわち遊技者が遊技を行う意思があるにも関わらず促進報知が延々と実行され、遊技者に不快感を与えることを回避できる。

また、ゲームが開始したときから所定の音量低減待ち時間続いたときには特定遊技効果

音の音量が下がることで、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

また、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じても、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

尚、前記ゲームが終了したことに基づいて計時を開始するとは、前記可変表示装置の表示結果が導出されたとき、あるいは遊技用価値の付与を伴う入賞が発生した場合には該入賞に応じた遊技用価値の付与が終了したとき等、ゲームの終了に起因したタイミングから計時を開始するものを含む。

【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】

尚、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も良い。

尚、請求項1，2において、1ゲームを超えて連続遊技効果音を継続して出音するとは、例えばゲーム中に出音を開始してから、当該ゲームが終了した後も継続して連続遊技効果音を出音することであり、1ゲームが終了した後、次以降のゲームが開始されるまでの間継続して出音するもの、つまり複数ゲームにわたり継続して出音するもののみに限定されるものではなく、1ゲームが終了した後、少なくとも次ゲームが開始可能な状態となるまでの間（所定数の賭数が設定されるまでの間）継続して出音するもの等も含まれる。

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

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、

前記メイン制御手段（メイン制御部41）は、

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、複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）を備え、

前記サブ制御手段（サブ制御部91）は、

前記事前決定手段により複数種類のうちいずれかの入賞の発生が許容された可能性を示す演出を、1ゲームよりも長い連続演出期間（2～3ゲーム）の間で継続して実行する連続演出実行手段（連続演出処理）を備え、

前記出音制御手段（タイマ割込処理におけるS m 4～6）は、前記連続演出実行手段が演出を連続演出期間の間で継続して実行している間、前記連続遊技効果音を継続して出音する制御を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、入賞の発生が許容された可能性を示す連続演出中に連続遊技効果音が出音されるので、遊技の興趣が向上する。

尚、前記出音制御手段が前記連続遊技効果音を出音する制御の実行を開始する契機となる前記所定条件は、前記連続演出実行手段が演出を開始したことにより成立するものだけでなく、例えば前記演出が開始された後、前記連続演出期間中において新たなゲームが開始されたこと等により成立するものも含む。

#### 【手続補正7】

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

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、特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨の決定に基づいて該特別入賞が発生するまで、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を持ち越す特別決定持越手段（ゲーム終了時処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているとき（ボーナスの内部当選時）と、前記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所定の実行条件が成立したときに（ボーナスが非当選の状態でチャンス目が導出されたとき）、1ゲームよりも長い連続演出期間（2～3ゲーム）の間で継続する連続演出を実行する旨を決定する連続演出手段（連続演出処理におけるS n 2のB E T時処理）と、

前記連続演出決定手段により連続演出を実行する旨を決定したときに、前記連続演出を前記連続演出期間の間だけ継続して実行し、前記連続演出決定手段の決定時において前記特別入賞の発生の許容が決定されているか否かを示す情報を該連続演出にて報知する連続演出実行手段（連続演出処理）と、

前記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前記所定の条件が成立したときに、該所定の条件の成立に基づく連続演出期間の間に前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを判定する特別決定判定手段（連続演出処理におけるS n 3のスタート時処理のS q 5）と、

前記特別決定判定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたと判定されたときに、前記連続演出が終了した後に、該終了した連続演出に続けて所定の追加演出期間の間で継続する追加演出を実行し、前記特別入賞の発生の許容が決定されている旨を示す情報を該追加演出にて報知する追加演出実行手段（連続演出処理におけるS n 3のスタート時処理のS q 11, 12）と、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときにも決定されていないときにも連続演出が実行される。特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないときの連続演出では、特別入賞の発生の許容が決定されていない旨を示す情報が報知される。ところで、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないときに開始された連続演出の実行中に、新たに特別入賞の発生を許容する旨が決定される場合がある。ここで実行

されていた連続演出は、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないときに開始されたものであるので、当該連続演出においては特別入賞の発生の許容が決定されていない旨を示す情報が一旦報知されるものとなる。もっとも、この場合には、連続演出に続けて追加演出が実行され、当該追加演出にて特別入賞の発生の許容が決定されている旨を示す情報が報知されるものとなる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

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

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、特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨の決定に基づいて該特別入賞が発生するまで、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を持ち越す特別決定持越手段（ゲーム終了時処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているとき（ボーナスの内部当選時）と、前記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所定の実行条件が成立したとき（ボーナスが非当選の状態でチャンス目が導出されたとき）に、1ゲームよりも長い連続演出期間（2～3ゲーム）の間で継続する連続演出を実行する旨を決定する連続演出決定手段（連続演出処理におけるSn2のBET時処理）と、

前記連続演出決定手段により連続演出を実行する旨を決定したときに、前記連続演出を前記連続演出期間の間だけ継続して実行し、前記連続演出決定手段の決定時において前記特別入賞の発生の許容が決定されているか否かを示す情報を該連続演出にて報知する連続演出実行手段（連続演出処理）と、

前記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前記所定の条件が成立して前記連続演出が実行されたときに、前記連続演出期間が終了するゲームにおいて前記事前決定手段が決定を行った後に前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段（連続演出処理におけるSn3のスタート時処理のSq5）とを備え、

前記連続演出実行手段は、前記特別決定判定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていると判定されたときに、該特別入賞の発生を許容する旨が決定されている旨を判定した後から前記連続演出期間が終了するまでの演出の少なくとも一部を他の演出に差し替えて実行し、前記特別入賞の発生の許容が決定されている旨を示す情報を該差し替え後の演出にて報知する差し替え時実行手段（連続演出処理におけるSn3のスタート時処理のSq8, 9）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときにも決定されていないときにも連続演出が実行される。連続演出は、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知するものであるので、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに応じて実行される演出が異なるものとなる。ここで、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときに開始された連続演出は、該特別入賞の発生を許容する旨が決定されている旨を示す情報を報知する演出となるが、この連続演出が終了するまでの連続演出期間の間で、特別入賞の発生を許容する旨が決定されることがある。すると、このまま連続演出を終了させたのでは、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かの決定結果に反した情報を連続演出にて報知してしまうものとなってしまう。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

また、手段3に記載のスロットマシンにおいて、

前記連続演出実行手段（連続演出処理）は、前記連続演出期間が終了した後に所定の追加演出期間の間で継続する追加演出を実行し、前記特別入賞の発生の許容が決定されている旨を示す情報を該追加演出にて報知する追加演出実行手段（連続演出処理におけるSn3のスタート時処理のSq11, 12）と、前記特別決定判定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていると判定されたときに、前記差し替え時実行手段（連続演出処理におけるSn3のスタート時処理のSq8, 9）により前記連続演出期間が終了するまでの演出の少なくとも一部を差し替えさせるか、前記追加演出実行手段により前記追加演出を実行させるかを選択する終了演出選択手段（連続演出処理におけるSn3のスタート時処理のSq7）とをさらに含むものとすることができます。

【手続補正10】

【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】

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

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、特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨の決定に基づいて該特別入賞が発生するまで、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を持ち越す特別決定持越手段（ゲーム終了時処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているとき（ボーナスの内部当選時）と、前記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所定の実行条件が成立したときに（ボーナスが非当選の状態でチャンス目が導出されたとき）、1ゲームよりも長い連続演出期間（2～3ゲーム）の間で継続する連続演出を実行する旨を決定する連続演出決定手段（連続演出処理におけるSn2のBET時処理）と、

前記連続演出決定手段により連続演出を実行する旨を決定したときに、前記連続演出を前記連続演出期間の間だけ継続して実行し、前記連続演出決定手段の決定時において前記特別入賞の発生の許容が決定されているか否かを示す情報を該連続演出にて報知する連続演出実行手段（連続演出処理）と、

前記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前記所定の条件が成立して前記連続演出が実行されたときに、前記連続演出期間が終了するゲームにおいて前記事前決定手段が決定を行った後に前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段（連続演出処理におけるSn3のスタート時処理のSq5）とを備え、

前記連続演出実行手段は、前記特別決定判定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていると判定されたときに、前記連続演出が終了した後に、該終了した連続演出に続けて所定の追加演出期間の間で継続する追加演出を実行し、前記特別入賞の発生の許容が決定されている旨を示す情報を該追加演出にて報知する追加演出実行手段（連続演出処理におけるSn3のスタート時処理のSq11, 12）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときにも決定されていないときにも連続演出が実行される。連続演出は、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知するものであるので、特別入賞の発生を許容する旨が

決定されているか否かに応じて実行される演出が異なるものとなる。ここで、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときに開始された連続演出は、該特別入賞の発生を許容の許容が決定されている旨を示す情報を報知する演出となるが、この連続演出が終了するまでの連続演出期間の間で、特別入賞の発生を許容する旨が決定されることがある。すると、このまま連続演出を終了させたのでは、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かの決定結果に反した情報を連続演出にて報知してしまうものとなってしまう。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 4】

また、本発明の手段 4 に記載のスロットマシンにおいて、

前記追加演出実行手段（連続演出処理における S n 3 のスタート時処理の S q 1 1 , 1 2 ）は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている状態で実行される連続演出には含まれない態様の演出を前記追加演出において実行する手段を含むものとしてもよい。