

【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23年5月12日(2011.5.12)

【公開番号】特開2008-253532(P2008-253532A)

【公開日】平成20年10月23日(2008.10.23)

【年通号数】公開・登録公報2008-042

【出願番号】特願2007-98900(P2007-98900)

【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 6 E

【手続補正書】

【提出日】平成23年3月25日(2011.3.25)

【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表示させることができ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ることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第1の特定付与入賞及び該第1の特定付与入賞と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞を含む付与入賞と、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と、を含む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、

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、該特別入賞が発生しなかったときに、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、

前記特別入賞が発生したときに、予め定められた終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲームに所定期間制御する特別ゲーム制御手段と、

前記特別遊技状態において前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する特別ゲーム判定手段と、

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對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對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づれか1つのステップ数に對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第1の特定付与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第1の特定付与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對して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与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つのステップ数に對して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与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第2の特定付与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對して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与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つのステップ数に對して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与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、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帶には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与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、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与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對して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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つのステップ数に對して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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對して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与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つのステップ数に對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、前記第1の特定付与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、かつ前記第2の特定付与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つのステップ数に對して前記特

定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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、かつ前記第1の特定付与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し、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において1ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定され、かつ前記予め定められた終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を開始する、

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た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ることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第1の特定付与入賞及び該第1の特定付与入賞と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞を含む付与入賞と、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と、を含む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、

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、該特別入賞が発生しなかったときに、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、

前記特別入賞が発生したときに、予め定められた終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲームに所定期間制御する特別ゲーム制御手段と、

前記特別遊技状態において前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する特別ゲーム判定手段と、

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第1の特定付与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第1の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与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第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与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第2の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与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第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与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、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帶には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与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、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与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、前記第1の特定付与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、かつ前記第2の特定付与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とともに、前記第2の特定付与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、かつ前記第1の特定付与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し、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において1ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定され、かつ前記予め定められた終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を開始する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

前記特別遊技状態において前記予め定められた終了条件が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記予め定められた終了条件が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と、
を備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記所定期間が満了しているか否かに関わらず前記特別遊技状態の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記予め定められた終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該予め定められた終了条件が成立していないと判定された場合のみ前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する、

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

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ることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第 1 の特定付与入賞及び該第 1 の特定付与入賞と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第 2 の特定付与入賞を含む付与入賞と、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と、を含む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、

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、該特別入賞が発生しなかったときに、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、

前記特別入賞が発生したときに、予め定められた終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲームに所定期間制御する特別ゲーム制御手段と、

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第1の特定付与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第1の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与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第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与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第2の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与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第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与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、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与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、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与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、前記第1の特定付与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、かつ前記第2の特定付与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とともに、前記第2の特定付与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、かつ前記第1の特定付与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し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了し、かつ前記特別遊技状態の終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を再開する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項5】

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ることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第1の特定付与入賞及び該第1の特定付与入賞と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞を含む付与入賞と、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と、を含む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、

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、該特別入賞が発生しなかったときに、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、

前記特別入賞が発生したときに、予め定められた終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲームに所定期間制御する特別ゲーム制御手段と、

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第1の特定付与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第1の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与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第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与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第2の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与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第 2 の特定付与入賞制御パターンを選択する第 2 の特定付与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、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第 1 の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第 2 の特定付与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、

前記第 1 の特定付与入賞制御パターンは、前記第 2 の特定付与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第 1 の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第 2 の特定付与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、

前記第 2 の特定付与入賞制御パターンは、前記第 1 の特定付与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第 2 の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第 1 の特定付与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、前記第 1 の特定付与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、かつ前記第 2 の特定付与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とともに、前記第 2 の特定付与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、かつ前記第 1 の特定付与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し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了し、かつ前記特別遊技状態の終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を再開する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 6】

前記特別遊技状態において前記予め定められた終了条件が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記予め定められた終了条件が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と、
を備え、

前記特別ゲーム制御手段は、

前記所定期間が満了しているか否かに関わらず前記特別遊技状態の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに、

前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了したときに、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記予め定められた終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該予め定められた終了条件が成立していないと判定された場合のみ前記特別ゲームの制御を再開する、

ことを特徴とする請求項 4 または 5 に記載のスロットマシン。

【請求項 7】

前記特別ゲームに制御されている旨を示す特別ゲーム信号を外部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は、前記特別ゲームが終了し、再度特別ゲームに制御されるとき

に、前記特別ゲーム信号の出力を所定時間停止した後、再度出力を開始する制御を行う、ことを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項8】

前記事前決定手段は、前記特別ゲームに制御されている状態で、該特別ゲームにおいて前記付与入賞の発生時に付与されうる最大付与数未満の遊技用価値の付与を伴う第1の付与入賞の発生を許容する旨を決定するときに、前記最大付与数の遊技用価値の付与を伴う第2の付与入賞の発生を許容する旨を同時に決定し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記第1の付与入賞の発生を許容する旨及び前記第2の付与入賞の発生を許容する旨が同時に決定されている場合に、前記第2の付与入賞に対応する表示結果を前記第1の付与入賞に対応する表示結果よりも優先して導出させる制御を行う優先導出制御手段を含む、

ことを特徴とする請求項1～7のいずれかに記載のスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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変表示装置を備え、

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)の全てに表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第1の特定付与入賞(1枚(1))及び該第1の特定付与入賞(1枚(1))と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞(1枚(2)/1枚(3))を含む付与入賞(小役)と、遊技者にとって有利な特別遊技状態(ビッグボーナス、チャレンジボーナス)への移行を伴う特別入賞(特別役)と、を含む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(内部抽選)と、

前記事前決定手段により前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞(特別役)が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定(特別役の当選フラグ)を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

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、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域(リール2L、2C、2R)の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞(ビッグボーナス(1)(2)/チャレンジボーナス(1)(2))が発生したときに、予め定められた終了条件(ビッグボーナス/チャレンジボーナス中の払枚数の合計が規定枚数を超えること)が成立するまで前記特別遊技状態(ビッグボーナス/チャレンジボーナス)に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞(小役)が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲーム(レギュラーボーナス/CT)に所定期間(12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間/1ゲーム)制御する特別ゲーム制御手段と、

前記特別遊技状態において前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する特別ゲーム判定手段(ビッグボーナス中であり、かつレギュラーボーナスが作動しているか否かを判定する/チャレンジボーナス中であり、かつCTが作動しているか否かを判定する)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（特別役）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（チャンス目を構成する表示結果）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第1の特定付与入賞（1枚（1））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞（1枚（1））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第1の特定付与入賞（1枚（1））を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞（1枚（1））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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与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（チャンス目を構成する表示結果）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、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与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、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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（チャンス目を構成する表示結果）を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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第2の特

定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与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(チャンス目を構成する表示結果)を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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、かつ前記第2の特定付与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とともに、前記第2の特定付与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、かつ前記第1の特定付与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し、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において1ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し(ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが作動しているか否かを1ゲーム毎に判定する/チャレンジボーナス中においてCTが作動しているか否かを1ゲーム毎に判定する)、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されないと判定され、かつ前記予め定められた終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を開始する(ビッグボーナス中において終了条件が成立せず、レギュラーボーナスが作動していない場合に、レギュラーボーナスを開始させる/チャレンジボーナス中において終了条件が成立せず、CTが作動していない場合に、CTを開始させる)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かが判定され、特別ゲームに制御されていなければ特別ゲームの制御が開始されることにより、特別遊技状態において遊技用価値を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興奮を高めることができる。

また、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かの判定が行われるため、特別遊技状態の各ゲームの制御プログラムを共通化することができる所以プログラム容量を削減することができる。

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、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかったときか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第2の特定付与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第1の特定付与入賞か第2の特定付与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、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、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうこととなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出

される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

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変表示装置を備え、

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)の全てに表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第1の特定付与入賞(1枚(1))及び該第1の特定付与入賞(1枚(1))と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞(1枚(2)/1枚(3))を含む付与入賞(小役)と、遊技者にとって有利な特別遊技状態(ビッグボーナス、チャレンジボーナス)への移行を伴う特別入賞(特別役)と、を含む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(内部抽選)と、

前記事前決定手段により前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞(特別役)が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定(特別役の当選フラグ)を次ゲーム以降に持ち越す持越し手段と、

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、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域(リール2L、2C、2R)の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞(ビッグボーナス(1)(2)/チャレンジボーナス(1)(2))が発生したときに、予め定められた終了条件(ビッグボーナス/チャレンジボーナス中の払枚数の合計が規定枚数を超えること)が成立するまで前記特別遊技状態(ビッグボーナス/チャレンジボーナス)に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞(小役)が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲーム(レギュラーボーナス/CT)に所定期間(12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間/1ゲーム)制御する特別ゲーム制御手段と、

前記特別遊技状態において前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する特別ゲーム判定手段(ビッグボーナス中であり、かつレギュラーボーナスが作動しているか否かを判定する/チャレンジボーナス中であり、かつCTが作動しているか否かを判定する)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（特別役）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（チャンス目を構成する表示結果）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第1の特定付与入賞（1枚（1））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞（1枚（1））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第1の特定付与入賞（1枚（1））を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞（1枚（1））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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与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（チャンス目を構成する表示結果）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、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与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、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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（チャンス目を構成する表示結果）を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与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（チャンス目を構成する表示結果）を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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、かつ前記第2の特定付与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とともに、前記第2の特定付与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、かつ前記第1の特定付与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し、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において1ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し（ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが作動しているか否かを1ゲーム毎に判定する／チャレンジボーナス中においてC Tが作動しているか否かを1ゲーム毎に判定する）、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定され、かつ前記予め定められた終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を開始する（ビッグボーナス中において終了条件が成立せず、レギュラーボーナスが作動していない場合に、レギュラーボーナスを開始させる／チャレンジボーナス中において終了条件が成立せず、C Tが作動していない場合に、C Tを開始させる）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かが判定され、特別ゲームに制御されていなければ特別ゲームの制御が開始されることにより、特別遊技状態において遊技用価値を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興趣を高めることができる。

また、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かの判定が行われるため、特別遊技状態の各ゲームの制御プログラムを共通化することができるのでプログラム容量を削減することができる。

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、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかつたときか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第2の特定付与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がなく、事前決定手段により第1の特定付与入賞か第2の特定付与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、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る。

また、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうこととなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

尚、請求項1、2において前記特別ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の開始とともに前記特別ゲームの制御を開始するようにしても良く、このようにした場合には、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

また、請求項1、2において前記特別ゲーム判定手段は、各ゲームの終了時に前記特別ゲームに制御されているか否かの判定を行うとともに、前記特別入賞が発生したゲームを特別遊技状態と認識し、特別入賞が発生したゲームにおいても前記特別ゲームに制御されているか否かを判定するようにしても良く、このようにした場合にも、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

また、請求項1、2において前記特別ゲーム判定手段は、前記特別入賞が発生したゲームを特別遊技状態と認識せず、各ゲームの開始時に前記特別ゲームに制御されているか否

かの判定を行うようにしても良く、このようにした場合にも、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

【手続補正3】

【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3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、

前記特別遊技状態（ビッグボーナス／チャレンジボーナス）において前記予め定められた終了条件（メダルの払出枚数が規定枚数を超えること）が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記予め定められた終了条件（メダルの払出枚数が規定枚数を超えること）が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス／チャレンジボーナス）を終了させる特別遊技状態終了手段と、

を備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記所定期間が満了しているか否かに関わらず前記特別遊技状態（ビッグボーナス／チャレンジボーナス）の終了とともに前記特別ゲーム（レギュラーボーナス／CT）の制御を終了するとともに、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記予め定められた終了条件（メダルの払出枚数が規定枚数を超えること）が成立したか否かの判定が行われた後、該予め定められた終了条件が成立していないと判定された場合のみ前記特別ゲーム（レギュラーボーナス／CT）に制御されているか否かを判定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別ゲームに制御されているか否かの判定が、特別遊技状態の終了条件が成立しているか否かの判定が行われた後、特別遊技状態の終了条件が成立していないと判定された場合にのみ行われるので、特別遊技状態が終了してしまうにも関わらず、特別ゲームを開始するための判定、すなわち不要な判定が行われることがない。

【手続補正4】

【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】

本発明の請求項4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表示させることができ可変表示装置を備え、

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）の全てに表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第1の特定付与入賞（1枚（1））及び該第1の特定付与入賞（1枚（1））と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））を含む付与入賞（小役）と、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、チャレンジボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と、を含む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（内部抽選）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（特別役）が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越し手段と、

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 8 L、8 C、8 R）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、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞（ビッグボーナス（1）（2）／チャレンジボーナス（1）（2））が発生したときに、予め定められた終了条件（ビッグボーナス／チャレンジボーナス中の払枚数の合計が規定枚数を超えること）が成立するまで前記特別遊技状態（ビッグボーナス／チャレンジボーナス）に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞（小役）が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲーム（レギュラーボーナス／CT）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間／1ゲーム）制御する特別ゲーム制御手段と、

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（特別役）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（チャンス目を構成する表示結果）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第1の特定付与入賞（1枚（1））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞（1枚（1））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第1の特定付与入賞（1枚（1））を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞V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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与入賞（1枚（2）／1枚（3））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第2の特定付与入賞（1枚（2）／1枚（3））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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞（1枚（2）／1枚（3））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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与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（チャンス目を構成する表示結果）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、
を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与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、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与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、前記第1の特定付与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、かつ前記第2の特定付与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とともに、前記第2の特定付与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、かつ前記第1の特定付与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し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了し、かつ前記予め定められた終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を再開する（ビッグボーナス中においてレギュラーボーナス終了時に、ビッグボーナスが継続する場合には、レギュラーボーナスを再開させる／チャレンジボーナス中においてCT終了時に、チャレンジボーナスが継続する場合には、CTを再開させる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームの制御が終了したときに、特別ゲームが再開されることにより、特別遊技状態において遊技用価値を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興趣を高めることができる。

また、特別ゲームの制御が終了したときのみ特別ゲームを作動させるための処理を行えば良いので、特別ゲームの制御が終了していない状態で不要な処理が行われることがない。

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、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかったときか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第2の特定付与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第1の特定付与入賞か第2の特定付与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、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、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうることとなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

本発明の請求項5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表示させることが可能な可変表示装置を備え、

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)の全てに表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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第1の特定付与入賞(1枚(1))及び該第1の特定付与入賞(1枚(1))と同数の前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞(1枚(2)/1枚(3))を含む付与入賞(小役)と、遊技者にとって有利な特別遊技状態(ビッグボーナス、チャレンジボーナス)への移行を伴う特別入賞(特別役)と、を含む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(内部抽選)と、

前記事前決定手段により前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞(特別役)が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定(特別役の当選フラグ)を次ゲーム以降に持ち越す持越し手段と、

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、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域(リール2L、2C、2R)の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞(ビッグボーナス(1)(2)/チャレンジボーナス(1)(2))が発生したときに、予め定められた終了条件(ビッグボーナス/チャレンジボーナス中の払枚数の合計が規定枚数を超えること)が成立するまで前記特別遊技状態(ビッグボーナス/チャレンジボーナス)に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記付与入賞(小役)が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲーム(レギュラーボーナス/CT)に所定期間(12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間/1ゲーム)制御する特別ゲーム制御手段と、

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（特別役）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（チャンス目を構成する表示結果）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第1の特定付与入賞（1枚（1））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞（1枚（1））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第1の特定付与入賞（1枚（1））を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞V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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞（1枚（2）/1枚（3））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（チャンス目を構成する表示結果）を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与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（チャンス目を構成する表示結果）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、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与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、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与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第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与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、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与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第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与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、前記第1の特定付与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、かつ前記第2の特定付与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とともに、前記第2の特定付与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、かつ前記第1の特定付与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し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了し、かつ前記予め定められた終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を再開する（ビッグボーナス中においてレギュラーボーナス終了時に、ビッグボーナスが継続する場合には、レギュラーボーナスを再開させる／チャレンジボーナス中においてCT終了時に、チャレンジボーナスが継続する場合には、CTを再開させる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームの制御が終了したときに、特別ゲームが再開されることにより、特別遊技状態において遊技用価値を最も早く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興趣を高めることができる。

また、特別ゲームの制御が終了したときのみ特別ゲームを作動させるための処理を行えば良いので、特別ゲームの制御が終了していない状態で不要な処理が行われることがない。

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、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞を発生させることができなかつたときか、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第2の特定付与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がなく、事前決定手段により第1の特定付与入賞か第2の特定付与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、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る。

また、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞に対応する表示結果が導出される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうこととなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても移行役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

尚、請求項4、5において前記特別ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の開始とともに前記特別ゲームの制御を開始するようにしても良く、このようにした場合には、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

尚、請求項1、2、4、5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ても良い。

また、請求項 1、2、4、5において前記付与入賞とは、遊技用価値が付与されるものであれば良く、通常ゲームと特別ゲームとで同一種類の付与入賞を対象とするものであっても良いし、異なる種類の付与入賞を対象とするものであっても良い。

また、請求項 1、2、4、5において前記特別ゲーム制御手段が前記特別ゲームに制御する期間は、特別ゲームが開始すると、予め定められた規定のゲーム数（1ゲームであっても良いし、複数ゲームであっても良い）に到達するまで特別ゲームに制御するものであっても良いし、特別ゲームが開始した後、予め定められた特別ゲームの終了条件（例えば、規定回数（1回であっても良いし、複数回であっても良い）の入賞が発生することなど）が成立するまで特別ゲームに制御するものであっても良い。更に、特別ゲームが開始してから予め定められた規定のゲーム数に到達するか、予め定められた特別ゲームの終了条件が成立するか、のいずれかまで特別ゲームに制御するものであっても良い。

また、請求項 1、2、4、5において前記特定の表示結果は、第1の特定の表示結果と、該第1の特定の表示結果とは異なる第2の特定の表示結果と、を少なくとも含む複数種類の表示結果を含むものでも良く、この場合、例えば第1の特定付与入賞許容時導出制御手段は第1の特定の表示結果を導出させ、第2の特定付与入賞許容時導出制御手段は第2の特定の表示結果を導出させる、つまり、第1の特定付与入賞許容時導出制御手段及び第2の特定付与入賞許容時導出制御手段それが種類の異なる特定の表示結果を導出させるようにしてても良い。

【手続補正 6】

【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】

本発明の請求項6に記載のスロットマシンは、請求項 4 または 5に記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（ビッグボーナス／チャレンジボーナス）において前記予め定められた終了条件（メダルの払出枚数が規定枚数を超えること）が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記予め定められた終了条件（メダルの払出枚数が規定枚数を超えること）が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス／チャレンジボーナス）を終了させる特別遊技状態終了手段と、

を備え、

前記特別ゲーム制御手段は、

前記所定期間が満了しているか否かに関わらず前記特別遊技状態（ビッグボーナス／チャレンジボーナス）の終了とともに前記特別ゲーム（レギュラーボーナス／C T）の制御を終了するとともに、

前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了したときに、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記予め定められた終了条件（メダルの払出枚数が規定枚数を超えること）が成立したか否かの判定が行われた後、該予め定められた終了条件が成立していないと判定された場合のみ前記特別ゲーム（レギュラーボーナス／C T）の制御を再開する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態の終了条件が成立しているか否かの判定が行われた後、特別遊技状態の終了条件が成立していないと判定された場合にのみ特別ゲームが再開されるので、特別遊技状態が終了してすぐに終了してしまうにも関わらず特別ゲームが再開されてしまうことがない。

【手続補正 7】

【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】

本発明の請求項7に記載のスロットマシンは、請求項1～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別ゲーム（レギュラーボーナス／CT）に制御されている旨を示す特別ゲーム信号（RB中信号／CB中信号）を外部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は、前記特別ゲーム（レギュラーボーナス／CT）が終了し、再度特別ゲーム（レギュラーボーナス／CT）に制御されるときに、前記特別ゲーム信号（RB中信号／CB中信号）の出力を所定時間（出力待ち時間（tw））停止した後、再度出力を開始する制御を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別ゲームが終了し、再度特別ゲームに制御されるときには、特別ゲーム信号の出力が所定時間停止するので、特別ゲームが一旦途切れたことを当該信号を入力した外部機器にて判別することが可能となり、例えば、外部出力された信号からスロットマシンが正常に動作しているか否かなどの試験を適正に実施することができる。

尚、外部出力制御手段が前記ゲーム信号の出力を停止する時間は、外部機器で信号の途切れたことを判別できる程度の時間であれば良い。

【手続補正8】

【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】

本発明の請求項8に記載のスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段は、前記特別ゲーム（レギュラーボーナス）に制御されている状態で、該特別ゲームにおいて前記付与入賞の発生時（レギュラーボーナス中の小役入賞時）に付与されうる最大付与数（15枚）未満の遊技用価値の付与を伴う第1の付与入賞（JAC以外の小役）の発生を許容する旨を決定するときに、前記最大付与数（15枚）の遊技用価値の付与を伴う第2の付与入賞（JAC）の発生を許容する旨を同時に決定し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記第1の付与入賞（JAC以外の小役）の発生を許容する旨及び前記第2の付与入賞（JAC）の発生を許容する旨が同時に決定されている場合に、前記第2の付与入賞（JAC）に対応する表示結果を前記第1の付与入賞（JAC以外の小役）に対応する表示結果よりも優先して導出させる制御を行う優先導出制御手段を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別ゲームに制御されているときに第2の付与入賞よりも付与される遊技用価値の数が少ない第1の付与入賞の発生を許容する旨が決定されるときには、同時に第2の付与入賞の発生を許容する旨も決定されるうえに、第2の付与入賞に対応する表示結果が第1の付与入賞に対応する表示結果よりも優先して有効ラインに導出されるので、最大付与数の遊技用価値を得ることができ、付与される遊技用価値の数が最大付与数よりも少ない数となってしまうことを極力なくすことができるため、特別ゲームにおいて遊技者が獲得できる遊技用価値が減少してしまうことを防止できる。

尚、該特別ゲームにおいて前記付与入賞の発生時に付与されうる最大付与数とは、特別ゲーム中で付与入賞が発生した際に付与される可能性のある遊技用価値の中で最も多い数の遊技用価値であり、例えば、特別ゲーム以外でそれよりも多くの遊技用価値が付与され

得る場合に、その遊技用価値の数より少ない数の遊技用価値であっても良い。

また、前記最大付与数の遊技用価値の付与を伴う第2の付与入賞とは、第2の付与入賞が単独で発生することで最大付与数の遊技用価値が付与されるものに限らず、第2の付与入賞が同時に複数発生すること（例えば、複数の入賞ラインに第2の付与入賞の図柄が揃うことなど）で最大付与数の遊技用価値が付与されるものも含む。

また、前記第1の付与入賞は、前記第1の特定付与入賞及び前記第2の特定付与入賞を含む。