

【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2008-237418(P2008-237418A)

【公開日】平成20年10月9日(2008.10.9)

【年通号数】公開・登録公報2008-040

【出願番号】特願2007-80351(P2007-80351)

【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
A 6 3 F	5/04	5 1 6 D
A 6 3 F	5/04	5 1 4 G
A 6 3 F	5/04	5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年10月28日(2010.10.28)

【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表示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に応じて入賞が発生可能である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、

予め定められた初期条件が成立したときに、初期遊技状態に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段と、

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移行入賞を含む複数種類の入賞であって、該移行入賞とは異なる種類の入賞として不利入賞と複数種類の有利入賞と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、

前記可変表示装置の表示結果により前記移行入賞が発生したときに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と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記複数種類の有利入賞の何れかが発生したときに、遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記不利入賞が発生した

ときに、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段と、

前記初期遊技状態において所定の条件が成立しているときにおいて前記事前決定手段により何れかの種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、該種類の有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報を遊技者に報知する有利導出手順報知手段とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第1種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第1手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させ、該第1手順以外の手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させない第1有利入賞発生手段と、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第2種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第2手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させ、該第2手順以外の前記第1手順を含む手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させない第2有利入賞発生手段とを含むとともに、

前記事前決定手段により前記移行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移行入賞制御パターンを選択する移行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所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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、

前記移行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に応じて入賞が発生可能である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、

予め定められた初期条件が成立したときに、初期遊技状態に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段と、

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移行入賞を含む複数種類の入賞であって、該移行入賞とは異なる種類の入賞として不利入賞と複数種類の有利入賞と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、

前記可変表示装置の表示結果により前記移行入賞が発生したときに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と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記複数種類の有利入賞の何れかが発生したときに、遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記不利入賞が発生したときに、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段と、

前記初期遊技状態において所定の条件が成立しているときにおいて前記事前決定手段により何れかの種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、該種類の有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報を遊技者に報知する有利導出手順報知手段とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第1種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第1手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させ、該第1手順以外の手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させない第1有利入賞発生手段と、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第2種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第2手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させ、該第2手順以外の前記第1手順を含む手順で前記導出操作手段が

操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させない第2有利入賞発生手段とを含むとともに、

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移行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移行入賞制御パターンを選択する移行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所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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、

前記移行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する

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項3】

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記移行入賞の発生を許容する旨と前記有利入賞の発生を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段を含む

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】

前記事前決定手段は、前記入賞として前記賭数の設定に遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能となる再遊技入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記有利状態制御手段は、前記移行入賞の発生を許容する旨が決定されても前記有利状態を終了させず、前記移行入賞または前記有利入賞が発生しそとき、もしくは該有利状態の開始から所定ゲーム数を消化するまで、前記有利状態として前記事前決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定する確率を通常遊技状態よりも高くする再遊技高確率状態に遊技状態を制御する

ことを特徴とする請求項1乃至3のいずれか1項に記載のスロットマシン。

#### 【請求項5】

画像を表示可能な画像表示装置と、

前記有利状態に制御されているゲームにおいて1ゲームよりも長い連続演出期間の間で継続し、該有利状態の終了するゲームにおいて終了する連続演出と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出とを含む前記画像表示装置への画像の表示による複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像演出データを予め格納した画像演出データ格納手段と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像演出データのうちで実行中の演出に対応する画像演出データが書き込まれる実行演出データ領域と、該実行演出データ領域に書き込まれた画像演出データに基づいて作成される前記画像表示装置に表示すべき画像を示す表示画像データが書き込まれる画像データ領域を含む画像演出データ記憶手段と、

前記画像データ領域に書き込まれた表示画像データに従って前記連続演出及び前記デモ演出を含む前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御し、該画像データ領域に書き込まれた表示画像データに応じた画像信号を出力して前記画像表示装置に画像を表示させる演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態において所定の条件が成立したときに、前記連続演出を開始する旨を決定する連続演出決定手段と、

前記連続演出決定手段により前記連続演出を開始する旨が決定されたときに、前記画像演出データ格納手段から前記連続演出の画像演出データを読み出し、該読み出した連続演出の画像演出データを前記実行演出データ領域に書き込む連続演出データ書込手段と、

ゲームが終了した後に前記画像演出データ格納手段から前記デモ演出の画像演出データを読み出し、該読み出したデモ演出の画像演出データを前記実行演出データ領域に書き込むデモ演出データ書込手段と、

前記特別演出データ書込手段が前記実行演出データ領域に前記連続演出の画像演出データを書き込んだ後から前記有利状態が終了するまでの間、前記デモ演出データ書込手段

が前記実行演出データ領域に前記デモ演出の画像演出データを書き込むことを禁止するデモ演出禁止手段とを含む

ことを特徴とする請求項4に記載のスロットマシン。

#### 【請求項6】

前記初期遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態が終了した後に、前記初期遊技状態に遊技状態を制御し、

前記スロットマシンは、

遊技者からの指示に従って、前記特別遊技状態において実行される演出の種類を選択する演出選択手段と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記演出選択手段により選択された種類の演出を実行する選択演出実行手段と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記演出選択手段により選択された演出の種類に応じて各々当選条件が異なる抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段の抽選に当選ときに、前記特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において前記所定の条件を成立させる旨を決定する所定条件成立決定手段と、

前記所定条件成立決定手段により前記所定の条件を成立させる旨が決定されたときに、前記演出選択手段により選択された演出の種類に応じた態様で、該所定条件成立を成立させる旨を遊技者に報知する所定条件成立報知手段とをさらに備える

ことを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1項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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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（可変表示装置2）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）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（停止ボタン12L、12C、12R）と、

予め定められた初期条件が成立したときに、初期遊技状態（通常の遊技状態、RT3）に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段（ステップS306、S307、S311、ステップS315、S317：RT1カウンタ、RT2カウンタの値が0まで減算されると、通常遊技状態になる）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（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う移行入賞（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））を含む複数種類の入賞であって、該移行入賞とは異なる種類の入賞として不利入賞（三択B1～B3）と複数種類の有利入賞（三択A1～A3）と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（ステップS3）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（ステップS4）と、

前記可変表示装置の表示結果により前記移行入賞が発生したときに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（ステップS208、S210、S212）と

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記複数種類の有利入賞の何れかが発生したときに、遊技者にとって有利な有利状態(RT2)に遊技状態を制御する有利状態制御手段(ステップS215)と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記不利入賞が発生したときに、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態(RT1)に遊技状態を制御する不利状態制御手段(ステップS217)と、

前記初期遊技状態において所定の条件(RTナビフラグが設定)が成立しているときににおいて前記事前決定手段により何れかの種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、該種類の有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報(三択A1~A3の種類)を遊技者に報知する有利導出手順報知手段(ステップS434)とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第1種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第1手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させ、該第1手順以外の手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させない第1有利入賞発生手段と、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第2種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第2手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させ、該第2手順以外の前記第1手順を含む手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させない第2有利入賞発生手段とを含むとともに、

前記事前決定手段により前記移行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移行入賞制御パターンを選択する移行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所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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、

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、

前記移行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する

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記目的を達成するため、本発明の第2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（可変表示装置2）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）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（停止ボタン12L、12C、12L）と、

予め定められた初期条件が成立したときに、初期遊技状態（通常の遊技状態、RT3）に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段（ステップS306、S307、S311、ステップS315、S317：RT1カウンタ、RT2カウンタの値が0まで減算されると、通常遊技状態になる）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（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う移行入賞（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））を含む複数種類の入賞であって、該移行入賞とは異なる種類の入賞として不利入賞（三択B1～B3）と複数種類の有利入賞（三択A1～A3）と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（ステップS3）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（ステップS4）と、

前記可変表示装置の表示結果により前記移行入賞が発生したときに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（ステップS208、S210、S212）と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記複数種類の有利入賞の何れかが発生したときに、遊技者にとって有利な有利状態（RT2）に遊技状態を制御する有利状態制御手段（ステップS215）と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果により前記不利入賞が発生した

ときに、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（R T 1）に遊技状態を制御する不利状態制御手段（ステップS 2 1 7）と、

前記初期遊技状態において所定の条件（R T ナビフラグが設定）が成立しているときににおいて前記事前決定手段により何れかの種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、該種類の有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報（三択A 1～A 3の種類）を遊技者に報知する有利導出手順報知手段（ステップS 4 3 4）とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第1種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第1手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させ、該第1手順以外の手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第1種類の有利入賞を発生させない第1有利入賞発生手段と、

前記事前決定手段により前記複数種類の有利入賞のうちの第2種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定され、第2手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させ、該第2手順以外の前記第1手順を含む手順で前記導出操作手段が操作されたときには該第2種類の有利入賞を発生させない第2有利入賞発生手段とを含むとともに、

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移行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移行入賞制御パターンを選択する移行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所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第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、

前記移行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する

ことを特徴とする。

**【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】**変更

**【補正の内容】**

**【0011】**

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可変表示装置の表示結果により何れかの種類の有利入賞が発生すると、遊技者にとって有利な有利状態に制御されるが、この遊技表示結果は、初期遊技状態において事前決定手段により有利入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、該導出を許容する旨の決定された有利入賞の種類に応じて定められた操作手順で導出操作手段が操作されることにより発生する。ここで、初期遊技状態において所定の条件が成立しているときに事前決定手段により何れかの種類の有利入賞の発生を許容する旨が決定されると、該種類の有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報が遊技者に報知されるものとなる。

**【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】**

このような情報が報知された場合には、遊技者が報知された情報に従って導出操作手段を操作して有利入賞を発生させることができるので、有利状態への制御に関して遊技者が自らの操作で遊技に介入することができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、有利入賞を発生させるための導出操作手段の操作手順は、有利入賞の種類に応じて異なっているので、有利入賞の発生のための導出操作手段の操作手順が一定せず、さらに遊技者の遊技への介入感が高まって遊技の興趣を向上させることができる。

**【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】**

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記第1有利入賞発生手段は、前記第1手順以外の手順で前記導出操作手段が操作されたときには所定の特別許容表示結果（チャンス目）を含む前記第1種類の有利入賞を構成しない表示結果を導出させ、

前記第2不利入賞発生手段は、前記第2手順以外の前記第1手順を含む手順で前記導出操作手段が操作されたときには前記特別許容表示結果を含む前記第2種類の有利入賞を構成しない表示結果を導出させるものであってもよい。この場合において、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨が決定され、所定の特別手順で前記導出操作手段が操作されたときには該移行入賞を発生させ、該特別手順以外の手順で前記導出操作手段が操作されたときには前記特別許容表示結果を含む該移行入賞を構成しない表示結果を導出させる特別入賞発生手段をさらに含むものとすることができる。

この場合、初期遊技状態において所定の条件が成立してないか有利導出手順報知手段により報知した情報に従って停止操作ができずに有利入賞を発生させることができなかつた場合には、可変表示装置の表示結果として、移行入賞の発生を許容する旨が決定されているときにも導出され得る特別許容表示結果が導出される。これにより、遊技者は、却って移行入賞の発生を許容する旨が決定されていることを期待することができ、遊技の興奮を向上させることができる。

**【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】**

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

前記可変表示装置の表示結果により前記複数種類の有利入賞の何れかが発生したときに、所定の配当を付与する配当付与手段（ステップS302）をさらに備え、

前記配当付与手段は、前記有利入賞が発生したときに、前記所定の配当として1ゲームに対して設定可能な賭数の最大数（3）以下の遊技用価値（3枚）を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（ステップS302）と、前記所定の配当として前記賭数の設定に遊技用価値を用いることなく同一の賭数で次のゲームを行うことが可能となる再遊技を付与する再遊技付与手段（リプレイA～リプレイCをRT2に制御させる図柄に適用した場合の変形例）とのいずれかにより構成されたものとすることができる。

この場合、初期遊技状態において所定の条件が成立してないか有利導出手順報知手段により報知した情報に従って停止操作ができずに有利入賞を発生させることができなかつた場合には、有利状態への制御という利益を喪失しただけでなく、有利入賞の発生により得られる配当も遊技者が喪失することとなる。もっとも、有利入賞の発生により得られる配当は、1ゲームに対して設定可能な賭数の最大数以下の遊技用価値の付与か、賭数の設定に遊技用価値を用いることなく同一の賭数で次のゲームを行うことが可能となる再遊技の付与でしかない。このため、有利入賞を発生できなかつたことによって遊技者が喪失する配当上の利益は、1ゲームに対して設定可能な賭数の最大数以下であり、遊技者の利益の喪失感が大きくなりすぎることはない。

なお、前記有利入賞は、前記遊技用価値付与手段により遊技用価値の付与される入賞とした場合には付与入賞であり、前記再遊技付与手段により再遊技の付与される入賞とした

場合には再遊技入賞ということになる。

【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】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報とは、導出を許容する旨の決定されている有利入賞の種類を報知するものとしてもよい。また、導出を許容する旨の決定されている種類の有利入賞を構成する識別情報や、その付近に配置されている識別情報を報知するものとしてもよい。導出を許容する旨の決定されている有利入賞や、それを構成する識別情報が報知されれば、有利入賞が発生する導出操作手段の操作手順が分かり、それ以外の操作手順が有利入賞を発生させるための操作手順であると分かる。

【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】

また、有利入賞の種類や導出操作手段とは表面上は関連性のない情報（例えば、画像表示装置に表示されるキャラクタや背景画像など）であるが、その種類に応じて導出操作手段の操作手順を遊技者が特定できる（例えば、背景画像が赤なら第1の操作手順を特定でき、白なら第2の操作手順を特定できるなど）としてもよい。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

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、1ゲームにおいて前記移行入賞の発生を許容する旨と前記有利入賞の発生を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段を含むものとすることができます（図5（b）：レギュラーボーナス+三択A1、レギュラーボーナス+三択A2、レギュラーボーナス+三択A3、ビッグボーナス（1）+三択A1、ビッグボーナス（1）+三択A2、ビッグボーナス1+三択A3、ビッグボーナス（2）+三択A1、ビッグボーナス（2）+三択A2、ビッグボーナス（2）+三択A3）。

【手続補正11】

【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】

この場合には、遊技者は、有利入賞を発生させることができずに特別許容表示結果の導出によって移行入賞の発生を許容する旨が決定されていることを期待できるだけではなく、有利入賞を発生させることができた場合にも移行入賞の発生を許容する旨が決定されていることを期待できる。これにより、有利入賞の発生により有利状態に遊技状態が制御されたこと以上に遊技者の期待感を高めさせることができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

なお、前記同時決定手段により前記移行入賞の発生を許容する旨と前記有利入賞の発生を許容する旨とが同時に決定されるとは、前記移行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で前記有利入賞の発生を許容する旨が新たに決定されることを意味するものではなく、前記移行入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態から前記移行入賞の発生を許容する旨と前記有利入賞の発生を許容する旨の両方が新たに決定されることを意味する。

【手続補正13】

【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において、

前記事前決定手段は、前記入賞として前記賭数の設定に遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能となる再遊技入賞（リプレイ）の発生を許容するか否かを決定し、

前記有利状態制御手段は、前記移行入賞の発生を許容する旨が決定されても前記有利状態を終了させず、前記移行入賞または前記有利入賞が発生したとき、もしくは該有利状態の開始から所定ゲーム数（100ゲーム）を消化するまで、前記有利状態として前記事前決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定する確率を通常遊技状態よりも高くなる再遊技高確率状態に遊技状態を制御することができる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

再遊技高確率状態であって移行入賞の発生を許容する旨が決定されても該移行入賞が発生しにくいが、特定遊技状態である再遊技高確率状態が終了すると、移行入賞の発生を許容する旨が決定されていたのなら該移行入賞が発生しやすくなる。さらに、有利状態である再遊技高確率状態が継続したゲーム数によって、移行入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性も高くなっている。これにより、有利状態の終了時において移行入賞の発生から特別遊技状態への制御に対する遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正15】

【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】

ここでは、上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器4）と、

前記特定遊技状態に制御されているゲームにおいて1ゲームよりも長い連続演出期間の間で継続し、該特定遊技状態の終了するゲームにおいて終了する連続演出（連続演出）と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出（デ

モ演出)とを含む前記画像表示装置への画像の表示による複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像演出データ(演出データ)を予め格納した画像演出データ格納手段(図6:ROM123)と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像演出データのうちで実行中の演出に対応する画像演出データが書き込まれる実行演出データ領域(実行演出データ領域122-3)と、該実行演出データ領域に書き込まれた画像演出データに基づいて作成される前記画像表示装置に表示すべき画像を示す表示画像データが書き込まれる画像データ領域(フレームバッファ122-4)を含む画像演出データ記憶手段(RAM122)と、

前記画像データ領域に書き込まれた表示画像データに従って前記連続演出及び前記デモ演出を含む前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御し、該画像データ領域に書き込まれた表示画像データに応じた画像信号を出力して前記画像表示装置に画像を表示させる演出制御手段(演出制御基板102:CPU121)とをさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態において所定の条件が成立したときに、前記連続演出を開始する旨を決定する連続演出決定手段(ステップS467)と、

前記連続演出決定手段により前記連続演出を開始する旨が決定されたときに、前記画像演出データ格納手段から前記連続演出の画像演出データを読み出し、該読み出した連続演出の画像演出データを前記実行演出データ領域に書き込む連続演出データ書込手段(ステップS468)と、

ゲームが終了した後に前記画像演出データ格納手段から前記デモ演出の画像演出データを読み出し、該読み出したデモ演出の画像演出データを前記実行演出データ領域に書き込むデモ演出データ書込手段(ステップS489)と、

前記特別演出データ書込手段が前記実行演出データ領域に前記連続演出の画像演出データを書き込んだ後から前記有利状態が終了するまでの間、前記デモ演出データ書込手段が前記実行演出データ領域に前記デモ演出の画像演出データを書き込むことを禁止するデモ演出禁止手段(ステップS465(YES):遊技状態がRT2で残りゲーム数が3ゲーム以下のときはステップS456でデモ無効フラグが消去されない)とを含むものとすることができる。

【手続補正16】

【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】

ここでは、有利状態の終了前に連続演出を開始する旨が決定され、有利状態の終了するゲームまでの1ゲームより長い連続演出期間で連続演出が実行される。ここで、有利状態である再遊技高確率状態が終了すると、移行入賞の発生を許容する旨が決定されていたのなら該移行入賞が発生しやすくなる。また、有利状態の終了直前には、移行入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性も高くなっている。このように移行入賞が発生する可能性が高くなる直前の有利状態の終了までに連続演出を行うことによって、移行入賞の発生から特別遊技状態への制御に対する遊技者の期待感をより効果的に高めさせることができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正17】

【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1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記初期遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態が終了した後に、前記初期遊技状態に遊技状態を制御し（ステップS306、S307、S311）、

前記スロットマシンは、

遊技者からの指示に従って、前記特別遊技状態において実行される演出の種類（キャラクタA、B、C）を選択する演出選択手段（ステップS409、S410）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記演出選択手段により選択された種類の演出（ボーナス中演出（特にRTナビ告知））を実行する選択演出実行手段（ステップS413、S450、S472）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記演出選択手段により選択された演出の種類に応じて各々当選条件が異なる抽選（キャラクタAの選択時はベルに当選で1/32、キャラクタBの選択時はスイカまたはチェリーに当選で1/4、キャラクタCの当選時は三択A1～A3、三択B1～B3の入賞で100%）を行う抽選手段（ステップS420、S424、S449（YES））と、

前記抽選手段の抽選に当選ときに、前記特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において前記所定の条件を成立させる旨を決定する所定条件成立決定手段（ステップS422、S426、S451）と、

前記所定条件成立決定手段により前記所定の条件を成立させる旨が決定されたときに、前記演出選択手段により選択された演出の種類に応じた態様で（キャラクタAの選択時はビッグボーナス終了時にキャラクタAの画像でRTナビ告知、キャラクタBの選択時は次のゲームのBET時にキャラクタBの画像で、キャラクタCの選択時は即座にキャラクタCの画像で）、該所定条件成立を成立させる旨を遊技者に報知する所定条件成立報知手段（ステップS413、S450、S472）とをさらに備えるものとすることができる。

【手続補正18】

【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】

ここでは、特別遊技状態において実行される演出の種類は、遊技者が自らの操作で選択することができるので、特別遊技状態において実行される演出の興趣が向上し、演出の種類の選択に対する面白味が増すこととなる。また、特別遊技状態に制御されているときには、該特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において所定の条件を成立させるか否かを決定し、該決定がされたときには当該特別遊技状態が終了した後に制御される初期遊技状態において、有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報が報知されるものとなる。

【手続補正19】

【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】

ここで、特別遊技状態が終了した後に所定の条件を成立させる旨が決定されたときには、その旨が所定条件成立報知手段により遊技者に報知されるが、その報知の態様も、遊技者が自らの操作で選択した演出の種類に応じて異なっているので、演出の種類の選択に対する面白味がさらに増すこととなる。さらに、特別遊技状態の終了後に所定の条件を成立させるか否かは、遊技者が自らの操作で選択した演出の種類に応じて異なる当選条件で抽選されるので、演出の種類の選択に対する面白味がさらに増すこととなる。また、遊技者による特別遊技状態における演出の種類の選択が、有利入賞を発生させるための操作手順を特定可能な情報の報知という遊技の進行そのものにも影響することとなるので、遊技者の遊技への介入感を高め、これにより遊技の興趣を向上させることができる。