

【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21年11月12日(2009.11.12)

【公開番号】特開2007-229528(P2007-229528A)

【公開日】平成19年9月13日(2007.9.13)

【年通号数】公開・登録公報2007-035

【出願番号】特願2007-164408(P2007-164408)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 F

A 6 3 F 5/04 5 1 4 H

【手続補正書】

【提出日】平成21年9月25日(2009.9.25)

【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】

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

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果と前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示結果とを含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報を設定する事前決定手段と、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させることをそれぞれ指示する停止操作手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段と、

所定の移行条件が成立したときに、通常遊技状態から該通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止

操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段と、

前記計時手段が所定の時間を計時したときに、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているか前記特別遊技状態に制御されているかに関わらず、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立していない各可変表示部において前記第1の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから何れかの識別情報を導出して変動表示を停止させる時間停止制御手段とを備え、

前記時間停止制御手段は、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されているときに、前記決定情報の設定に関わらず何れの種類の入賞表示結果も導出させず、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があることを条件として、前記入賞表示結果を導出させることがある

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果と前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示結果とを含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報を設定する事前決定手段と、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させることをそれぞれ指示する停止操作手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段と、

所定の移行条件が成立したときに、通常遊技状態から該通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段と、

前記計時手段が所定の時間を計時したときに前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されているときに、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているか前記特別遊技状態に制御されているかに関わらず各可変表示部において前記入賞表示結果以外の複数種類の非入賞表示結果のうちで予め定められた所定の表示結果を構成する識別情報を導出して変動表示を停止させる全部時間停止制御手段と、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があるときに、前記所定の表示結果以外の非入賞表示結果を構成する識別情報を導出して変動表示を停止させる一部時間停止制御手段とを備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数の可変表示部において各自が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に設定された有効ライン上に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果と前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示結果とを含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報を設定する事前決定手段と、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させることをそれぞれ指示する停止操作手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段と、

所定の移行条件が成立したときに、通常遊技状態から該通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されている状態で前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したと仮定したときに、各可変表示部に対応して定められた前記第1の最大遅延時間或いは前記第2の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報を導出させると前記入賞表示結果の導出が不可避となるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記入賞表示結果の導出が不可避となる旨が判定されたときに、前記計時手段の計時に基づいて変動停止条件を成立させるタイミングを、前記入賞表示結果の導出が回避可能となるタイミングに変更する変動停止変更制御手段と、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立していない各可変表示部に対応して定められた前記第1の最大遅延時間或いは前記第2の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから何れかの識別情報を導出して変動表示を停止させる時間停止制御手段とを備え、

前記時間停止制御手段は、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されているときに、前記決定情報の設定に関わらず何れの種類の入賞表示結果も導出させず、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があることを条件として、前記入賞表示結果を導出せることがある

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数の可変表示部において各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に設定された有効ライン上に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果と、前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果及び前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示結果を含む該特別表示結果以外の入賞表示結果である非特別表示結果を含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報を設定する事前決定手段と、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させる

ことをそれぞれ指示する停止操作手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことにに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことにに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段と、

前記計時手段が所定の時間を計時したときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことにに基づいて変動停止条件が成立していない各可変表示部において何れかの識別情報を導出して変動表示を停止させる時間停止制御手段とを備え、

前記時間停止制御手段は、

前記複数の可変表示部の全てについて前記計時手段が所定の時間を計時したことにより変動停止条件が成立したときに、前記決定情報の設定に関わらず何れの種類の入賞表示結果も導出させず、

前記特別表示結果に対応した決定情報と前記非特別表示結果に対応した決定情報とが重複して設定されている場合において、前記計時手段が所定の時間を計時したことにより変動停止条件が成立したときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことにに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があることを条件として、前記特別表示結果を導出させることはないが、前記非特別表示結果を導出させることがある

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】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1の観点にかかるスロットマシンは、

1ゲームに対して所定数の賭けを設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）において各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に設定された有効ライン上に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として

前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果と前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示結果とを含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報（当選フラグ）を設定する事前決定手段（ステップS3）と、

所定の変動開始条件（スタートレバー11の操作）が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段（ステップS4）と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させることをそれぞれ指示する停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ42L、42C、42R）と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段（CPU111、121）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段（ステップS5）と、

所定の移行条件が成立したときに、通常遊技状態（通常の遊技状態）から該通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態（CT）に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段（ステップS6）とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間（190ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段（ステップS208、S209）と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部（リール3L）において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間（75ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段（ステップS211～S235）と、

前記計時手段が所定の時間を計時したときに、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているか前記特別遊技状態に制御されているかに関わらず、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立していない各可変表示部において前記第1の最大遅延時間の範囲内で導出可能な識別情報のうちから何れかの識別情報を導出して変動表示を停止させる時間停止制御手段（ステップS237～S239）とを備え、

前記時間停止制御手段は、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されているときに、前記決定情報の設定に関わらず何れの種類の入賞表示結果も導出させず、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があることを条件として、前記入賞表示結果を導出させることがある

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記第1の観点にかかるスロットマシンでは、通常遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1最大遅延時間の範囲で導出可能な識別情報のうちから決定情報の設定に応じた識別情報を導出させるものとなっている。つまり、表示結果の導出に遊技者による停止操作手段の操作という技術介入が働く。

【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】

また、特別遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1最大遅延時間よりも短い第2最大遅延時間の範囲で入賞表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出する。つまり、決定情報が設定されていなくても小役表示結果を導出することができるので、遊技者の技術介入性が強くなる。これらのことにより、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射幸性の抑制の担保が図られることとなる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

これに対して、遊技者によって停止操作手段が操作されなくても、計時手段が所定の時間を計時すれば全ての可変表示部における変動表示が停止される。このため、1ゲーム当たりに要する時間を制限することができ、スロットマシンの実質的な稼働率の低下を防止することができる。また、所定の時間の計時に基づいて全ての可変表示部について変動表示が停止されるときには、通常遊技状態に制御されているか特別遊技状態に制御されているかに関わらずに、決定情報の設定に関わらず入賞表示結果を構成しない識別情報を導出させてるので、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることはなく、射幸性の抑制の担保を図ることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

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、

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）において各自が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に設定された有効ライン上に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果と前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示

結果とを含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報（当選フラグ）を設定する事前決定手段（ステップS3）と、

所定の変動開始条件（スタートレバー11の操作）が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段（ステップS4）と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させることをそれぞれ指示する停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ42L、42C、42R）と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段（CPU111、121）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段（ステップS5）と、

所定の移行条件が成立したときに、通常遊技状態（通常の遊技状態）から該通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態（CT）に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段（ステップS6）とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間（190ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段（ステップS208、S209）と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部（リール3L）において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間（75ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段（ステップS211～S235）と、

前記計時手段が所定の時間を計時したときに前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されているときに、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているか前記特別遊技状態に制御されているかに関わらず各可変表示部において前記入賞表示結果以外の複数種類の非入賞表示結果のうちで予め定められた所定の表示結果（特定ハズレ目）を構成する識別情報を導出して変動表示を停止させる全部時間停止制御手段（ステップS261）と、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があるときに、前記所定の表示結果以外の非入賞表示結果を構成する識別情報を導出して変動表示を停止させる一部時間停止制御手段とを備える

ことを特徴とする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

上記第2の観点にかかるスロットマシンでは、通常遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1

最大遅延時間の範囲で導出可能な識別情報のうちから決定情報の設定に応じた識別情報を導出させるものとなっている。つまり、表示結果の導出に遊技者による停止操作手段の操作という技術介入が働く。

【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】

また、特別遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1最大遅延時間よりも短い第2最大遅延時間の範囲で入賞表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出する。つまり、決定情報が設定されていなくても小役表示結果を導出することができるので、遊技者の技術介入性が強くなる。これらのことにより、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射幸性の抑制の担保が図られることとなる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

これに対して、遊技者によって停止操作手段が操作されなくても、計時手段が所定の時間を計時すれば全ての可変表示部における変動表示が停止される。このため、1ゲーム当たりに要する時間を制限することができ、スロットマシンの実質的な稼働率の低下を防止することができる。また、所定の時間の計時に基づいて全ての可変表示部について変動表示が停止されるときには、通常遊技状態に制御されているか特別遊技状態に制御されているかに関わらずに、入賞表示結果以外の予め定められた所定の表示結果を構成する識別情報を導出させてるので、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることはなく、射幸性の抑制の担保を図ることができる。しかも、所定の表示結果を構成する識別情報は、一定の制御で導出できるため、制御が容易になる。

【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】

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるスロットマシンは、

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）において各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に設定された有効ライン上に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果と前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示結果とを含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報（当選フラグ）を設定する事前決定手段（ステップS3）と、

所定の変動開始条件（スタートレバー11の操作）が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段（ステップS4）と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させることをそれぞれ指示する停止操作手段（停止ボタン 12L、12C、12R）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ 42L、42C、42R）と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段（CPU111、121）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段（ステップ S5）と、

所定の移行条件が成立したときに、通常遊技状態（通常の遊技状態）から該通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態（CT）に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段（ステップ S6）とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間（190ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段（ステップ S208、S209）と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部（リール 3L）において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間（75ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段（ステップ S211～S235）と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されている状態で前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したと仮定したときに、各可変表示部に対応して定められた前記第1の最大遅延時間（リール 3C、3Rについては 190ミリ秒）或いは前記第2の最大遅延時間（リール 3Lについては 75ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報を導出させると前記入賞表示結果の導出が不可避となるか否かを判定する判定手段（ステップ S504、S505）と、

前記判定手段により前記入賞表示結果の導出が不可避となる旨が判定されたときに、前記計時手段の計時に基づいて変動停止条件を成立させるタイミングを、前記入賞表示結果の導出が回避可能となるタイミングに変更する変動停止変更制御手段（ステップ S509～S511）と、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立していない各可変表示部に対応して定められた前記第1の最大遅延時間（リール 3C、3Rについては 190ミリ秒）或いは前記第2の最大遅延時間（リール 3Lについては 75ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから何れかの識別情報を導出して変動表示を停止させる時間停止制御手段（ステップ S237～S239）とを備え、

前記時間停止制御手段は、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記複数の可変表示部の全てにおいて識別情報が変動表示されているときに、前記決定情報の設定に関わらず何れの種類の入賞表示結果も導出させず、

前記計時手段が前記所定の時間を計時したときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があ

ることを条件として、前記入賞表示結果を導出させることがあることを特徴とする。

【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】

上記第3の観点にかかるスロットマシンでは、通常遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1最大遅延時間の範囲で導出可能な識別情報のうちから決定情報の設定に応じた識別情報を導出させるものとなっている。つまり、表示結果の導出に遊技者による停止操作手段の操作という技術介入が働く。

【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】

また、特別遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1最大遅延時間よりも短い第2最大遅延時間の範囲で入賞表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出する。つまり、決定情報が設定されていなくても小役表示結果を導出することができるので、遊技者の技術介入性が強くなる。これらのことにより、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射幸性の抑制の担保が図られることとなる。

【手続補正13】

【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】

また、所定の時間の計時に基づいて全ての可変表示部について変動表示が停止されると入賞表示結果の導出が不可避となるかを判定し、入賞表示結果の導出が不可避となる場合には、入賞表示結果の導出が回避可能なタイミングまで変動条件を成立させるタイミングを遅延させて、各可変表示部について第1最大遅延時間または第2最大遅延時間の範囲で入賞表示結果を構成しない識別情報が導出されることとなる。このように所定の時間の計時に基づいて全ての可変表示部について変動表示が停止されるときには、通常遊技状態に制御されているか特別遊技状態に制御されているかに関わらずに、決定情報の設定に関わらず入賞表示結果を構成しない識別情報を導出させてるので、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることではなく、射幸性の抑制の担保を図ることができる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

上記目的を達成するため、本発明の第4の観点にかかるスロットマシンは、

1ゲームに対して所定数の賭けを設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）において各自が識別可能な複数種類

の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に設定された有効ライン上に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として通常遊技状態とは識別情報の変動表示の停止制御が異なる特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果と、前記賭数の設定に使用可能な有価価値の付与を伴う小役表示結果及び前記賭数の設定に有価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の付与を伴う再遊技表示結果を含む該特別表示結果以外の入賞表示結果である非特別表示結果を含む入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定し、該決定結果に応じた決定情報（当選フラグ）を設定する事前決定手段（ステップS3）と、

所定の変動開始条件（スタートレバー11の操作）が成立したときに、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段（ステップS4）と、

遊技者の操作により、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示を停止させることをそれぞれ指示する停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれに対応する前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ42L、42C、42R）と、

少なくとも前記所定の変動開始条件が成立した以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段（CPU111、121）と、

前記複数の可変表示部のそれぞれについて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことまたは前記計時手段が所定の時間を計時したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段（ステップS5）と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態（CT）に遊技状態を移行させる遊技状態制御手段（ステップS6）とを備え、

前記変動停止制御手段は、

前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、該変動停止条件が成立した可変表示部において第1の最大遅延時間190ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記決定情報の設定に応じた識別情報を導出して変動表示を停止させる通常操作制御手段（ステップS208、S209）と、

前記遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立したときに、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも一部の可変表示部（リール3L）において前記第1の最大遅延時間よりも短い第2の最大遅延時間（75ミリ秒）の範囲内で導出可能な識別情報のうちから前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出して変動表示を停止させる特別操作制御手段（ステップS211～S235）と、

前記計時手段が所定の時間を計時したときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が成立していない各可変表示部において何れかの識別情報を導出して変動表示を停止させる時間停止制御手段とを備え、

前記時間停止制御手段は、

前記複数の可変表示部の全てについて前記計時手段が所定の時間を計時したことにより変動停止条件が成立したときに、前記決定情報の設定に関わらず何れの種類の入賞表示結果も導出させず、

前記特別表示結果に対応した決定情報と前記非特別表示結果に対応した決定情報とが重複して設定されている場合において、前記計時手段が所定の時間を計時したことにより変動停止条件が成立したときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したことに基づいて変動停止条件が既に成立した可変表示部があることを条件として、前記特別表示結果を導出させることはないが、前記非特別表示結果を導出せざることがある

ことを特徴とする。

【手続補正15】

【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】

上記第4の観点にかかるスロットマシンでは、通常遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1最大遅延時間の範囲で導出可能な識別情報のうちから決定情報の設定に応じた識別情報を導出させるものとなっている。つまり、表示結果の導出に遊技者による停止操作手段の操作という技術介入が働く。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

また、特別遊技状態において停止操作手段の操作を検出したことに基づいて各可変表示部における変動表示が停止されるときには、第1最大遅延時間よりも短い第2最大遅延時間の範囲で入賞表示結果の導出を許容する旨を示す決定情報が設定されていないことを条件として前記小役表示結果以外の入賞表示結果が導出されない識別情報を導出する。つまり、決定情報が設定されていなくても小役表示結果を導出することができるので、遊技者の技術介入性が強くなる。これらのことにより、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射幸性の抑制の担保が図られることとなる。

【手続補正17】

【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、所定の時間の計時に基づいて全ての可変表示部について変動表示が停止されるときには、通常遊技状態に制御されているか特別遊技状態に制御されているかに関わらずに、決定情報の設定に関わらず入賞表示結果を構成しない識別情報を導出させてるので、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることはなく、射幸性の抑制の担保を図ることができる。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】削除

【補正の内容】