

【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3月31日(2011.3.31)

【公開番号】特開2008-253531(P2008-253531A)
 【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2007-98899(P2007-98899)
 【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 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成23年2月16日(2011.2.16)

【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可変表示装置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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞及び前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記特別入賞が発生したときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と

、
 前記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、

前記特別遊技状態において遊技者に付与された遊技用価値の数が予め定められた規定数を超えたことを終了条件として、該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と

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の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う再遊技高確率状態に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記再遊技高確率状態が開始した後、消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達したときに該再遊技高確率状態を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームにおいて、

前記付与入賞の発生を許容する旨を一律に決定するとともに、

前記通常遊技状態において前記特別遊技状態に制御されたことによる特別ゲームにおいては、該通常遊技状態と同一の確率で前記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記再遊技高確率状態において前記特別遊技状態に制御されたことによる特別ゲームにおいては、該再遊技高確率状態が開始した後に消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達するまで該再遊技高確率状態と同一の確率で、該再遊技高確率状態が開始した後に消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達した後は前記通常遊技状態と同一の確率で、それぞれ前記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、前記特別ゲームにおいて前記再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、前記導出操作手段の操作手順により該再遊技入賞に対応する再遊技表示結果を導出させることが可能なときには該再遊技表示結果を導出させ、前記再遊技表示結果を導出させることが不可能なときであって前記付与入賞に対応する付与入賞表示結果を導出させることが可能なときには該付与入賞表示結果を導出させる再遊技許容時特別導出制御手段を含み、

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開始する、

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可変表示装置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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞及び前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記特別入賞が発生したときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記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遊技者に付与された遊技用価値の数が予め定められた規定数を超えたことを終了条件として、該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と

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の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う再遊技高確率状態に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記再遊技高確率状態が開始した後、消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達したときに該再遊技高確率状態を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームにおいて、

前記付与入賞の発生を許容する旨を一律に決定するとともに、

前記通常遊技状態において前記特別遊技状態に制御されたことによる特別ゲームにおいては、該通常遊技状態と同一の確率で前記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記再遊技高確率状態において前記特別遊技状態に制御されたことによる特別ゲームにおいては、該再遊技高確率状態が開始した後に消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達するまで該再遊技高確率状態と同一の確率で、該再遊技高確率状態が開始した後に消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達した後は前記通常遊技状態と同一の確率で、それぞれ前

記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、前記特別ゲームにおいて前記再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、前記導出操作手段の操作手順により該再遊技入賞に対応する再遊技表示結果を導出させることが可能なときには該再遊技表示結果を導出させ、前記再遊技表示結果を導出させることが不可能なときであって前記付与入賞に対応する付与入賞表示結果を導出させることが可能なときには該付与入賞表示結果を導出させる再遊技許容時特別導出制御手段を含み、

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。

【手続補正2】

【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）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可変表示装置（リール2L、2C、2R）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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（チャレンジボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）及び前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（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前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記特別入賞（チャレンジボーナス（1）（2））が発生したときに、前記特別遊技状態（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（CT）に所定期間（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（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、

前記特別遊技状態において遊技者に付与された遊技用価値の数が予め定められた規定数を超えたこと（チャレンジボーナス中の払出枚数の合計が規定枚数を超えること）を終了条件として、該特別遊技状態（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、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う再遊技高確率状態（RT（3））に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記再遊技高確率状態（RT（3））が開始した後、消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達したときに該再遊技高確率状態（RT（3））を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、前記特別ゲーム（ＣＴ）において、
前記付与入賞（小役）の発生を許容する旨を一律に決定するとともに、
前記通常遊技状態において前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）に制御されたこと
による特別ゲーム（ＣＴ）においては、該通常遊技状態と同一の確率で前記再遊技入賞（
再遊技役）の発生を許容する旨を決定し、

前記再遊技高確率状態（ＲＴ（３））において前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）
に制御されたことによる特別ゲーム（ＣＴ）においては、該再遊技高確率状態（ＲＴ（
３））が開始した後に消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達するまで該再遊技高確率状
態（ＲＴ（３））と同一の確率で、該再遊技高確率状態（ＲＴ（３））が開始した後に消化
したゲーム数が規定ゲーム数に到達した後は前記通常遊技状態と同一の確率で、それぞ
れ前記再遊技入賞の（再遊技役）発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、前記特別ゲーム（ＣＴ）において前記再遊技入賞（再遊技役）の
発生を許容する旨が決定されているときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、
８Ｃ、８Ｒ）の操作手順により該再遊技入賞（再遊技役）に対応する再遊技表示結果を導
出させることが可能なときには該再遊技表示結果を導出させ、前記再遊技表示結果を導出
させることが不可能なときであって前記付与入賞（小役）に対応する付与入賞表示結果を導
出させることが可能なときには該付与入賞表示結果を導出させる再遊技許容時特別導出制
御手段を含み、

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（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
ていないと判定され、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
ゲームの制御を開始する（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味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、特別遊技状態において再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されている場合、導
出操作手段の操作手順により再遊技入賞に対応する再遊技表示結果が導出可能であれば、
更に付与入賞に対応する付与入賞表示結果も導出可能であっても該再遊技表示結果が導出
されるが、再遊技表示結果が導出不能で付与入賞表示結果を導出可能であれば、付与入賞
表示結果が導出されることとなる。つまり、特別遊技状態において再遊技入賞の発生を許
容する旨が決定されている場合に、導出操作手段の操作手順として再遊技表示結果を導出
させることなく付与入賞表示結果を導出させることのできる所定の操作手順があることにな
る。

特別遊技状態における再遊技入賞は、遊技者の所有する遊技用価値の数にも特別遊技状
態の終了にも影響を与えることはなく、特別遊技状態だけを考えるのであれば、遊技者の
得られる利益に影響を与えることはないが、再遊技高確率状態に制御されている場合の特
別遊技状態で再遊技入賞が発生すると、再遊技確率を高確率に設定されている状態でゲー
ムを消化しており、特別遊技状態の終了後に再遊技高確率状態の残りゲーム数が少なく
なってしまうこととなるため、再遊技高確率状態に制御されている場合の特別遊技状態は、
なるべく少ないゲーム数で終了させた方が有利になる。一方、特別遊技状態は、遊技用価
値の付与数が規定数を越えたことを終了条件としているので、少ないゲーム数で特別遊技

状態を終了させるには、再遊技入賞よりも付与入賞を発生させた方が良い。

特別遊技状態において再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、再遊技表示結果ではなく付与入賞表示結果を導出させるためには、導出操作手段の操作手順として所定の操作手順が要求されることとなるため、再遊技高確率状態に制御されている場合の特別遊技状態における遊技者の技術介入性が高まり、これによって遊技の興趣を向上させることができる。

尚、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、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、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**】0014

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0014**】

本発明の手段 1に記載のロットマシンは、請求項 1 に記載のロットマシンであって

、
前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）において遊技者に付与された遊技用価値の数（メダルの払い第枚数）が予め定められた規定数（規定枚数）を超えたか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段を備え、

前記特別遊技状態終了手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）において遊技者に付与された遊技用価値の数（メダルの払い第枚数）が予め定められた規定数（規定枚数）を超えたと判定したときに、前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）を終了させるとともに、

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（チャレンジボーナス）の終了とともに前記特別ゲーム（CT）の制御を終了し、

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特別遊技状態（チャレンジボーナス）において遊技者に付与された遊技用価値の数（メダルの払い第枚数）が予め定められた規定数（規定枚数）を超えたか否かの判定が行われた後、該予め定められた規定数（規定枚数）を超えていないと判定された場合のみ前記特別ゲーム（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**】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

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）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可変表示装置（リール2L、2C、2R）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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（チャレンジボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）及び前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（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前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記特別入賞（チャレンジボーナス（1）（2））が発生したときに、前記特別遊技状態（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（CT）に所定期間（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遊技者に付与された遊技用価値の数が予め定められた規定数を超えたこと（チャレンジボーナス中の払出枚数の合計が規定枚数を超えること）を終了条件として、該特別遊技状態（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、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う再遊技高確率状態（RT（3））に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記再遊技高確率状態（RT（3））が開始した後、消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達したときに該再遊技高確率状態（RT（3））を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、前記特別ゲーム（CT）において、

前記付与入賞（小役）の発生を許容する旨を一律に決定するとともに、

前記通常遊技状態において前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）に制御されたことによる特別ゲーム（CT）においては、該通常遊技状態と同一の確率で前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨を決定し、

前記再遊技高確率状態（RT（3））において前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）に制御されたことによる特別ゲーム（CT）においては、該再遊技高確率状態（RT（3））が開始した後に消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達するまで該再遊技高確率状態（RT（3））と同一の確率で、該再遊技高確率状態（RT（3））が開始した後に消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達した後は前記通常遊技状態と同一の確率で、それぞれ前記再遊技入賞の（再遊技役）発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、前記特別ゲーム（CT）において前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定されているときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作手順により該再遊技入賞（再遊技役）に対応する再遊技表示結果を導出させることが可能なときには該再遊技表示結果を導出させ、前記再遊技表示結果を導出させることが不可能なときであって前記付与入賞（小役）に対応する付与入賞表示結果を導出させることが可能なときには該付与入賞表示結果を導出させる再遊技許容時特別導出制

御手段を含み、

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（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味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再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、特別遊技状態において再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されている場合、導出操作手段の操作手順により再遊技入賞に対応する再遊技表示結果が導出可能であれば、更に付与入賞に対応する付与入賞表示結果も導出可能であっても該再遊技表示結果が導出されるが、再遊技表示結果が導出不能で付与入賞表示結果を導出可能であれば、付与入賞表示結果が導出されることとなる。つまり、特別遊技状態において再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、導出操作手段の操作手順として再遊技表示結果を導出させることなく付与入賞表示結果を導出させることのできる所定の操作手順があることになる。

特別遊技状態における再遊技入賞は、遊技者の所有する遊技用価値の数にも特別遊技状態の終了にも影響を与えることはなく、特別遊技状態だけを考えるのであれば、遊技者の得られる利益に影響を与えることはないが、再遊技高確率状態に制御されている場合の特別遊技状態で再遊技入賞が発生すると、再遊技確率を高確率に設定されている状態でゲームを消化しており、特別遊技状態の終了後に再遊技高確率状態の残りゲーム数が少なくなってしまうこととなるため、再遊技高確率状態に制御されている場合の特別遊技状態は、なるべく少ないゲーム数で終了させた方が有利になる。一方、特別遊技状態は、遊技用価値の付与数が規定数を越えたことを終了条件としているので、少ないゲーム数で特別遊技状態を終了させるには、再遊技入賞よりも付与入賞を発生させた方が良い。

特別遊技状態において再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、再遊技表示結果ではなく付与入賞表示結果を導出させるためには、導出操作手段の操作手順として所定の操作手順が要求されることとなるため、再遊技高確率状態に制御されている場合の特別遊技状態における遊技者の技術介入性が高まり、これによって遊技の興味を向上させることができる。

尚、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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

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しても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、請求項1、2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において前記事前決定手段は、入賞の発生を許容するか否かを抽選により決定する手段と、該抽選の結果に応じて前記導出制御手段による導出制御を選択する手段とを含むものであっても良く、この場合に入賞の発生を許容する旨を決定するとは、該抽選により該入賞の発生が許容する旨が決定され、かつ該入賞を発生させることが可能な導出制御が選択されることとなる。

また、請求項 1、2において前記特別遊技状態に制御されているゲームにおいて、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞の発生を許容する旨を一律に決定するとは、抽選を行うことなく付与入賞の発生を許容する旨を示す情報を設定したり、付与入賞表示結果を導出させることが可能な停止制御を選択することであっても良い。また、一応の抽選を行った後、該抽選の結果に関わりなく付与入賞の発生を許容する旨を示す情報を設定したり、付与入賞表示結果を導出させることが可能な停止制御を選択することであっても良い。更に、付与入賞について当選確率が100%の抽選を行つて、該付与入賞の発生を許容する旨を示す情報を設定したり、付与入賞表示結果を導出させることが可能な停止制御を選択することであっても良い。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

請求項 1 または 2 に記載のロットマシンにおいて、

前記導出制御手段は、

前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）以外の遊技状態に制御されているゲームで前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、該操作から第 1 の最大遅延時間の範囲（4 コマの引込範囲）内で可変表示装置に表示結果をさせる第 1 の導出制御手段と、

前記特別遊技状態（チャレンジボーナス）に制御されているゲームで前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、該操作から前記第 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（1 コマの引込範囲）内で可変表示装置に表示結果を導出させる第 2 の導出制御手段と、

を含み、

前記第 1 の導出制御手段は、前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が少なくとも決定されているときにおいて前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、該操作から前記第 1 の最大遅延時間の範囲（1 コマの引込範囲）で前記第 1 の表示結果を必ず導出させる第 1 の再遊技許容時導出制御手段を含み、

前記第 2 の導出制御手段は、前記再遊技許容時特別導出制御手段を含み、

該再遊技許容時特別導出制御手段は、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作から前記第 2 の最大遅延時間の範囲（1 コマの引込範囲）で前記第 1 の表示結果を導出させることが可能なときには該第 1 の表示結果を導出させ、該操作から該第 2 の最大遅延時間の範囲（1 コマの引込範囲）で該第 1 の表示結果を導出させることが不

能なときであって該第2の最大遅延時間の範囲(1コマの引込範囲)で前記第2の表示結果を導出させることが可能なときには該第2の表示結果を導出させる、

ことが好ましい。

このようにすれば、特別遊技状態において最大遅延時間が短縮されることで、発生を許容する旨が決定されている入賞に対応する表示結果を実際に導出させるための導出操作手段の操作手順が狭められることで、特別遊技状態における遊技者の技術介入性を高めることができる。また、特別遊技状態における最大遅延時間の短縮によって、特別遊技状態以外の遊技状態で再遊技入賞の発生を許容する旨が決定されているときには導出操作手段の操作手順に関わらずに第1の最大遅延時間の範囲で再遊技表示結果が必ず導出されるように図柄を配列しても、特別遊技状態における第2の最大遅延時間の範囲では再遊技表示結果が導出されずに付与入賞表示結果が導出できるようにすることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

本発明の手段2に記載のロットマシンは、請求項2に記載のロットマシンであって、

前記特別遊技状態(チャレンジボーナス)において遊技者に付与された遊技用価値の数(メダルの払い第枚数)が予め定められた規定数(規定枚数)を超えたか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段を備え、

前記特別遊技状態終了手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記特別遊技状態(チャレンジボーナス)において遊技者に付与された遊技用価値の数(メダルの払い第枚数)が予め定められた規定数(規定枚数)を超えたと判定したときに、前記特別遊技状態(チャレンジボーナス)を終了させるとともに、

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(チャレンジボーナス)の終了とともに前記特別ゲーム(CT)の制御を終了し、

前記特別ゲーム(CT)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(CT)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特別遊技状態(チャレンジボーナス)において遊技者に付与された遊技用価値の数(メダルの払い第枚数)が予め定められた規定数(規定枚数)を超えたか否かの判定が行われた後、該予め定められた規定数(規定枚数)を超えていないと判定された場合のみ前記特別ゲーム(CT)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8】

【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】

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

前記特別ゲーム(CT)に制御されている旨を示す特別ゲーム信号(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(CT)が終了し、再度特別ゲーム(CT)

に制御されるときに、前記特別ゲーム信号（CB中信号）の出力を所定時間（出力待ち時間（ t_w ））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9】

【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】

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段により前記特別入賞（チャレンジボーナス（1））の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（チャレンジボーナス（1））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（チャレンジボーナス（1）の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段を備え、

前記導出制御手段は、

前記特別入賞（チャレンジボーナス（1））の発生を許容する旨が決定されているときに、特定の操作手順で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、前記特別入賞（チャレンジボーナス（1））に対応する特別入賞表示結果を導出させ、前記特定の操作手順以外の操作手順で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、前記特別入賞表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行う特別入賞導出制御手段と、

前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態において前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定された場合に、前記再遊技入賞表示結果を前記特別入賞（チャレンジボーナス（1））に対応する特別入賞表示結果よりも優先して前記可変表示装置に導出させる制御を行う再遊技入賞優先導出制御手段と、

を含み、

前記スロットマシンは、前記再遊技高確率状態（RT（3））において前記再遊技入賞（再遊技役）が発生しないゲームを契機に、1ゲームよりも長い連続演出期間の間で継続し、該連続演出期間の終了時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ているか否かの演出結果を示す連続演出を実行する連続演出実行手段（RT（3））においていずれの役も入賞しなかったときに、3ゲームにわたり継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す連続演出を行う）を更に備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において再遊技入賞が発生しなかったこと、すなわち再遊技高確率状態において特別入賞の発生を許容する旨が決定された可能性の高い事象を契機に、最終的に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連続演出が実行されるので、連続演出の実行により特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

また、再遊技入賞の発生を許容する旨が決定される確率の高い再遊技高確率状態に制御されている状態で連続演出が実行されるとともに、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態で再遊技入賞の発生を許容する旨が決定された場合には、特別入賞表示結果よりも再遊技表示結果を導出する制御が優先され、特別入賞を発生させることが

困難となるため、連続演出が実行されている間、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別することが困難となるため、連続演出が終了するまでの間、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に持続させることができるので、連続演出を興趣の高いものとすることができる。

【手続補正10】

【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】

本発明の手段5に記載のロットマシンは、手段4に記載のロットマシンであって、画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器51）と、

前記連続演出と、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（液晶表示器51）への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（演出データ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（CGROM142）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要素データのうちで実行中の演出に対応する画像要素データ（演出データ）が一時的に書き込まれる一時記憶領域（一時記憶メモリ155）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データ（演出データ）に基づいて画像データが描画されるフレーム領域（フレームバッファメモリ156）を含む画像データ記憶手段と、

遊技の進行に従って、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する演出制御手段（CPU91a、VDP141）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段（CGROM142）から前記連続演出の画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データ（演出データ）を前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）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要素データ記憶手段（CGROM142）から前記デモ演出の画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データ（演出データ）を前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に書き込むデモ演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に書き込まれた画像要素データを読み出し、該読み出した画像要素データ（演出データ）に基づいて画像データを前記フレーム領域（フレームバッファメモリ156）に描画する画像データ描画手段と、

予め定められたフレーム期間毎に、前記フレーム領域（フレームバッファメモリ156）に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置（液晶表示器51）に表示させる表示制御手段と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に前記連続演出の画像要素データ（演出データ）を書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出の実行を禁止する連続演出時デモ演出禁止手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれ、これに応じた連続演出が終了するまでの間はデモ演出が禁止され、その結果、連続演出が終了するまでの間はデモ演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれることがないので、デモ演出の画像要素データの書き込みによって連続演出の画像要素データが一時記憶領域から消去されてしまうこともない。このため、遊技の進行状況とは無関係なデモ演出のために、一般的にデータ量の多い連続演出の画像要素データを画像要素データ記憶手段から読

み出して画像データ記憶手段の一時記憶領域に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

尚、前記デモ演出データ書込手段は、ゲームが終了した後に遊技が進行されていない状態が所定時間継続したときに、前記デモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むものとしても良い。この場合は、前記デモ演出の画像要素データが書き込まれるのに続けて、該デモ演出の画像データが前記フレーム領域に描画されるものとなる。一方、前記デモ演出データ書込手段は、ゲームが終了した直後に、前記デモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むものとしても良い。この場合は、ゲームが終了した後に遊技が進行されていない状態が所定時間継続すると、ゲームの終了直後に書き込んでおいたデモ演出の画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画するものとなる。

また、前記連続演出は、遊技者の指示に応じて実行途中において、その実行を強制終了させることができるものであっても良い。この場合、前記連続演出時デモ演出禁止手段は、該連続演出の実行が遊技者の指示により強制終了させられるまで、前記デモ演出の実行を禁止することができる。

また、前記連続演出時デモ演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記デモ演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記デモ演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

【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 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

また、本発明の手段 4 に記載のスロットマシンは、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器 5 1）と、

前記連続演出（複数ゲームにわたり継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す連続演出）と、遊技履歴を表示させる履歴表示演出と、を含む前記画像表示装置（液晶表示器 5 1）への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（演出データ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（C G R O M 1 4 2）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要素データ（演出データ）のうちで実行中の演出に対応する画像要素データ（演出データ）が一時的に書き込まれる一時記憶領域（一時記憶メモリ 1 5 5）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データ（演出データ）に基づいて画像データが描画されるフレーム領域（フレームバッファメモリ 1 5 6）を含む画像データ記憶手段と、

遊技者の操作に応じて前記履歴表示演出を実行させることを指示する履歴表示指示手段（選択スイッチ 5 6、決定スイッチ 5 7）と、

遊技の進行に従って、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する演出制御手段（C P U 9 1 a、V D P 1 4 1）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段（C G R O M 1 4 2）から前記連続演出の画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域（一時記憶メモリ 1 5 5）に書き込む連続演出データ書込手段と、

少なくともゲームが実行されていないときにおいて、前記履歴表示指示手段（選択スイッチ 5 6、決定スイッチ 5 7）により前記履歴表示演出（履歴の閲覧画面の表示）の実行が指示されたときに、前記画像要素データ記憶手段（C G R O M 1 4 2）から前記履歴表

示演出の画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出した履歴表示演出の画像要素データを前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に書き込む履歴表示演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に書き込まれた画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域（フレームバッファメモリ156）に描画する画像データ描画手段と、

予め定められたフレーム期間（Vblank）毎に、前記フレーム領域（フレームバッファメモリ156）に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置（液晶表示器51）に表示させる表示制御手段と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に前記連続演出の画像要素データ（演出データ）を書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記履歴表示演出の実行を禁止する連続演出時履歴表示演出禁止手段と、

を含む、

ことが好ましい。

このようにすれば、連続演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれ、これに応じた連続演出が終了するまでの間は履歴表示演出が禁止され、その結果、連続演出が終了するまでの間は履歴表示演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれることがないので、履歴表示演出の画像要素データの書き込みによって連続演出の画像要素データが一時記憶領域から消去されてしまうこともない。このため、遊技の進行状況とは無関係な履歴表示演出のために、一般的にデータ量の多い連続演出の画像要素データを画像要素データ記憶手段から読み出して画像データ記憶手段の一時記憶領域に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

尚、前記連続演出は、遊技者の指示に応じて実行途中において、その実行を強制終了させることができるものであっても良い。この場合、前記連続演出時履歴表示演出禁止手段は、該連続演出の実行が遊技者の指示により強制終了させられるまで、前記履歴表示演出の実行を禁止することができる。

また、前記連続演出時履歴表示演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記履歴表示演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記履歴表示演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

【手続補正12】

【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】

また、本発明の手段4に記載のロットマシンは、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器51）と、

前記連続演出連続演出（複数ゲームにわたり継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す連続演出）と、遊技者の操作に応じて複数の演出モードのうちから何れかの演出モードの選択を可能とする選択演出と、を含む前記画像表示装置（液晶表示器51）への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（演出データ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（CGROM142）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要素データ（演出データ）のうちで実行中の演出に対応する画像要素データ（演出データ）が一時的に書き込まれる一時記憶領域（一時記憶メモリ155）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データ（演出データ）に基づいて画像データが描画されるフレーム領域（フレームバッファメモリ156）を含む画像データ記憶手段と、

遊技者の操作に応じて前記選択演出を実行させることを指示する選択演出指示手段（選択スイッチ56、決定スイッチ57）と、

前記選択演出が実行されているときにおける遊技者の操作に応じて前記演出モードを選択する（遊技者による選択スイッチ56及び決定スイッチ57の操作により選択された演出モードを設定する）演出モード選択手段と、

遊技の進行及び前記演出モード選択手段により選択された演出モードに従って、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する演出制御手段（CPU91a、VDP141）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段（CGROM142）から前記連続演出の画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に書き込む連続演出データ書込手段と、

少なくともゲームが実行されていないときにおいて、前記選択演出指示手段（選択スイッチ56、決定スイッチ57）により前記選択演出（演出モードの選択画面の表示）の実行が指示されたときに、前記画像要素データ記憶手段（CGROM142）から前記選択演出の画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出した選択演出の画像要素データを前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に書き込む選択演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に書き込まれた画像要素データ（演出データ）を読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域（フレームバッファメモリ156）に描画する画像データ描画手段と、

予め定められたフレーム期間（Vblank）毎に、前記フレーム領域（フレームバッファメモリ156）に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置（液晶表示器51）に表示させる表示制御手段と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域（一時記憶メモリ155）に前記連続演出の画像要素データ（演出データ）を書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記選択演出の実行を禁止する連続演出時選択演出禁止手段と、

を含む、

ことが好ましい。

このようにすれば、連続演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれ、これに応じた連続演出が終了するまでの間は選択演出が禁止され、その結果、連続演出が終了するまでの間は選択演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれることがないので、選択演出の画像要素データの書き込みによって連続演出の画像要素データが一時記憶領域から消去されてしまうこともない。このため、遊技の進行状況とは無関係な選択演出のために、一般的にデータ量の多い連続演出の画像要素データを画像要素データ記憶手段から読み出して画像データ記憶手段の一時記憶領域に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

尚、前記連続演出は、遊技者の指示に応じて実行途中において、その実行を強制終了させることができるものであっても良い。この場合、前記連続演出時選択演出禁止手段は、該連続演出の実行が遊技者の指示により強制終了させられるまで、前記選択演出の実行を禁止することができる。

また、前記連続演出時選択演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記選択演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記選択演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

【手続補正13】

【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 6 に記載のスロットマシンは、請求項 1、2、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記特別入賞（チャレンジボーナス（1））の発生を許容する旨が決定されているときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作手順に関わらず、前記特別入賞（チャレンジボーナス（2））に対応する特別入賞表示結果を必ず導出させる制御を行う特別入賞導出制御手段を含み、

前記スロットマシンは、前記特別入賞（チャレンジボーナス（2））が発生した次のゲームに関連する遊技者の操作（賭数の設定操作）がなされたときに該特別入賞の発生を報知する特別入賞報知手段（チャレンジボーナス（2）が入賞した場合には、次のゲームの賭数設定操作によりボーナス中演出を開始することによりチャレンジボーナス（2）の入賞を報知する）を更に備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示装置の表示結果に注視していない場合には、特別入賞が突然入賞し、特別遊技状態に制御されたという印象を与えることが可能となり、特別遊技状態の開始を興趣の高いものにできる。

尚、前記特別入賞が発生した次のゲームに関連する遊技者の操作がなされたときとは、例えば、特別入賞が発生した次のゲームを開始するために賭数を設定する操作や、賭数の設定後、ゲームを開始させる操作などがなされたときである。