

【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8月6日(2009.8.6)

【公開番号】特開2007-268305(P2007-268305A)

【公開日】平成19年10月18日(2007.10.18)

【年通号数】公開・登録公報2007-040

【出願番号】特願2007-164411(P2007-164411)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

【手続補正書】

【提出日】平成21年6月24日(2009.6.24)

【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可能となり、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、

所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞表示結果の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により導出を許容する旨が決定されることとなる判定値の個数を示す複数の範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記ゲームの進行を制御するためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記許容段階を示すデータが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが前記電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記許容段階を示すデータ

を読み出し、該読み出したデータが示す許容段階が前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階の範囲内である場合に前記読み出したデータが適正であると判定し、前記設定可能な許容段階の範囲内でない場合に前記読み出した許容段階を示すデータが適正ではないと判定する許容段階判定手段と、

前記許容段階判定手段により前記読み出したデータが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第2の不能化手段と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す特別範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該特別表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする特別範囲特定データ記憶手段と、

前記事前決定手段により前記一般入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す一般範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該一般入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする一般範囲特定データ記憶手段とを含むとともに、

前記特別範囲特定データ記憶手段と前記一般範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして前記入賞表示結果の導出を許容しない旨が決定される判定値の個数を示す非入賞範囲特定データを少なくとも何れかが記憶し、

前記複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

前記事前決定手段は、

前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データに加算する特別加算手段と

、

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記特別加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該加算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する特別範囲判定手段と、

前記特別加算手段による加算に用いられるのと同じ判定用数値データに、該特別加算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次加算する一般加算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記一般加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該加算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段とを含み、

前記特別範囲判定手段の判定結果と前記一般範囲判定手段の判定結果に応じて前記特

別表示結果の導出を許容するか否かと前記一般入賞表示結果の導出を許容するか否かをそれぞれ決定するとともに、前記特別範囲判定手段と前記一般範囲判定手段の双方により各々に対応した判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれると判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定する

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可能となり、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、

所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞表示結果の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により導出を許容する旨が決定されることとなる判定値の個数を示す複数の範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記ゲームの進行を制御するためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記許容段階を示すデータが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが前記電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階が前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階の範囲内である場合に前記読み出したデータが適正であると判定し、前記設定可能な許容段階の範囲内でない場合に前記読み出した許容段階を示すデータが適正ではないと判定する許容段階判定手段と、

前記許容段階判定手段により前記読み出したデータが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 2 の不能化手段と、

前記第 1 の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第 2 の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す特別範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範

囲特定データにより該特別表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする特別範囲特定データ記憶手段と、

前記事前決定手段により前記一般入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す一般範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該一般入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする一般範囲特定データ記憶手段とを含むとともに、

前記特別範囲特定データ記憶手段と前記一般範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして前記入賞表示結果の導出を許容しない旨が決定される判定値の個数を示す非入賞範囲特定データを少なくとも何れかが記憶し、

前記複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

前記事前決定手段は、

前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データから減算する特別減算手段と、

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記特別減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該減算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する特別範囲判定手段と、

前記特別減算手段による減算に用いられるのと同じ判定用数値データから、該特別減算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次減算する一般減算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記一般減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該減算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段とを含み、

前記特別範囲判定手段の判定結果と前記一般範囲判定手段の判定結果に応じて前記特別表示結果の導出を許容するか否かと前記一般入賞表示結果の導出を許容するか否かをそれぞれ決定するとともに、前記特別範囲判定手段と前記一般範囲判定手段の双方により各々に対応した判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれると判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定する

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】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可能となり、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、

所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段（ステップS501）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別表示結果（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））と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果（チェリー、スイカ、ベル、リプレイ）を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS1004～S1013）と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段（設定キースイッチ92、設定スイッチ91）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS201～S210）と、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞表示結果の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により導出を許容する旨が決定されることとなる判定値の個数を示す複数の範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段（ROM113、図18）と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段（RAM112）と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記ゲームの進行を制御するためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記許容段階を示すデータが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（ステップS104、S105）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが前記電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段（ステップS106（NO）、ステップS301）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階が前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階の範囲内である場合に前記読み出したデータが適正であると判定し、前記設定可能な許容段階の範囲内でない場合に前記読み出した許容段階を示すデータが適正ではないと判定する許容段階判定手段（ステップS502、S503）と、

前記許容段階判定手段により前記読み出したデータが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第2の不能化手段（ステップS503（NO）、ステップS301）と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ステップS111、図11）とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す特別範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該特別表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする特別範囲特定データ記憶手段（図18：ボーナス当選判定用テーブル）と、

前記事前決定手段により前記一般入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される判定

値の個数を示す一般範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該一般入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする一般範囲特定データ記憶手段（図18：小役当選判定用テーブル）とを含むとともに、

前記特別範囲特定データ記憶手段と前記一般範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして前記入賞表示結果の導出を許容しない旨が決定される判定値の個数を示す非入賞範囲特定データを少なくとも何れかが記憶し、

前記複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域（図5：レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（2）+スイカ、JACIN、JAC、スイカ、ベル、リプレイ）と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域（図5：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）、チェリー）とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域（図5：レギュラーボーナス）と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域（図5：ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、チェリー）とを含み、

前記事前決定手段は、

前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データに加算する特別加算手段と

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記特別加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該加算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する特別範囲判定手段（ステップS1010～S1013）と、

前記特別加算手段による加算に用いられるのと同じ判定用数値データに、該特別加算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次加算する一般加算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記一般加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該加算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段（ステップS1004～S1007）とを含み、

前記特別範囲判定手段の判定結果と前記一般範囲判定手段の判定結果に応じて前記特別表示結果の導出を許容するか否かと前記一般入賞表示結果の導出を許容するか否かをそれぞれ決定するとともに、前記特別範囲判定手段と前記一般範囲判定手段の双方により各々に対応した判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれると判定されたときに（図18：レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+スイカの範囲）、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定する

ことを特徴とする。

なお、前記特別加算手段、前記特別範囲判定手段、前記一般加算手段及び前記一般範囲判定手段に代えて、前記事前決定手段は、

前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データから減算する特別減算手段

と、

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記特別減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該減算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する特別範囲判定手段と、

前記特別減算手段による減算に用いられるのと同じの判定用数値データから、該特別減算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次減算する一般減算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記一般減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該減算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段とを含むものとしてもよい。

【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】

上記スロットマシンでは、判定領域に入力された判定用数値データが重複範囲に含まれるものであった場合に、特別表示結果と一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨が決定されることとなる。この場合の一方の決定である一般入賞表示結果の導出を許容する旨の決定に基づいて、可変表示装置の表示結果として一般入賞表示結果が導出されたとしても、さらに特別表示結果の導出を許容する旨も決定されている可能性がある。これにより、なおも特別表示結果の導出に対する遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、上記スロットマシンでは、範囲特定データ記憶手段において、第1の格納領域では第1の範囲特定データを複数種類の許容段階に共通して記憶しているので、範囲特定データの記憶に必要な記憶容量が少なく済む。その一方で、第2の格納領域では、第2の範囲特定データを許容段階の種類毎に個別に記憶している。

事前決定手段は、許容段階に応じて定められた範囲特定データに応じて入賞表示結果の導出が決定するものとなり、範囲特定データが異なれば、入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なることとなるが、開発用の機種においては、この範囲特定データを微妙に調整しながらシミュレーションを行っていくのが通常である（当初の範囲特定データを異なるものとしておく場合と、同じものとしておく場合とがあり得る）。そして、シミュレーションの結果で得られた適切な範囲特定データを量産用の機種に適用するものとしている。

ここで、許容段階に応じて範囲特定データを変化させながらシミュレーションを行った結果として許容段階に関わらずに同じものとなった範囲特定データがあったとしても、そのような範囲特定データについては、そのまま同数格納領域のデータとして許容段階の種類毎に個別に記憶させておけばよい。シミュレーションの結果として許容段階に応じて異なるものとなった範囲特定データがあれば、これを異数格納領域のデータとして記憶させておくことができる。このため、開発用の機種における範囲特定データの記憶態様を量産用の機種においてそのまま転用することができるので、最初の設計段階から量産用の機種に至るまでの開発を容易に行うことができる。

なお、範囲特定データを許容段階の種類毎に個別に記憶するとは、必ずしも許容段階の種類の数だけ個別に範囲特定データを記憶するものだけを意味するものではなく、全ての許容段階の種類に共通して範囲特定データを記憶するのでなければ、これに含まれるものとなる。例えば、許容段階の種類が6種類（第1段階～第6段階）ある場合、第1～第3段階までは共通、第4～第6段階までは共通といった場合も、範囲特定データを許容段階

の種類毎に個別に記憶するものとなる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

また、従来、スロットマシンにおけるデータ記憶手段（RAM）に記憶されているデータが壊れていたことで遊技の進行が不能となった状態は、所定のリセット操作によりデータ記憶手段内のデータが初期化された上で解除され、遊技の進行を再開させるようになっていた。ここで、リセット操作によりデータ記憶手段内のデータを初期化した場合には、デフォルトの許容段階（通常は、入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が最も低い許容段階）が自動的に選択されることとなっていた。このため、遊技店の側で意図していた確率で事前決定手段の決定が行われなくなってしまうことがあり、特に確率の最も低い許容段階に自動選択された場合には、遊技者の不利益が大きくなってしまいうという問題があった。

これに対して、上記スロットマシンでは、データ記憶手段のデータが正常ではないときには、適正なゲームの進行ができなくなるのでゲームの進行を不能化させる。ここでのゲームの進行が不能な状態を解除するためには、データ記憶手段に記憶されたデータを初期化することが必要であるが、この場合は、許容段階を示すデータも初期化されてしまう。もっとも、上記スロットマシンでは、データ記憶手段のデータが正常でないことに基づいてゲームの進行が不能となった状態は、設定操作手段の操作に基づいて新たに許容段階が設定されなければ解除されることがない。このため、新たに設定された許容段階に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 7】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 における処理について説明する。スロットマシン 1 においては、ゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行われることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。遊技の進行が可能な状態であるためには、CPU 1 1 1 を含む制御部 1 1 0 が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワーク 1 1 2 - 4 に格納されており、RAM 1 1 2 に格納されたデータに異常がないことが条件となる。