

【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26年2月20日(2014.2.20)

【公開番号】特開2011-188933(P2011-188933A)

【公開日】平成23年9月29日(2011.9.29)

【年通号数】公開・登録公報2011-039

【出願番号】特願2010-56501(P2010-56501)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 3 Z

【手続補正書】

【提出日】平成25年12月27日(2013.12.27)

【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識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記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とされたスロットマシンであって、

遊技者により操作可能な複数の操作手段と、

遊技制御処理プログラムに基づき前記操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を実行するとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報を送信する制御用 C P U が内蔵された遊技制御用マイクロコンピュータと、

前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされ、乱数値となる数値データを生成する乱数回路と、

電力供給が停止しても格納されているデータが保持されるバックアップ領域を有するデータ記憶手段と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記乱数回路は、

数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段と、

前記数値更新手段から出力された数値データを乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段と、

を含み、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記操作手段のうちの特定の操作手段がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態に制御する非関与制御手段と、

前記非関与制御状態において、前記特定の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報を前記演出制御手段に対して送信する操作制御情報送信手段と、

前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用 C P U により所定の決定を行う制御決定手段と、

所定信号の入力に基づいて前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときにオン状態にされて新たな数値データの格納を制限する一方、前記乱数値格納手段に格納された数値データが乱数値の読出タイミングにて前記制御用ＣＰＵにより読み出されたときにオフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグと、

前記制御用ＣＰＵによる遊技制御が開始されるときに、前記所定のフラグをオフ状態にする制御開始時処理手段と、

電断条件が成立したときに前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて復帰可能とするための電断処理を実行する電断処理実行手段と、

前記電断処理の実行後、電力供給が停止せずに一定時間継続した場合に起動命令を行う起動命令手段と、

前記起動命令を契機に前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて前記電断処理前の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段と、

前記電断処理の実行後、電力供給が停止するのを待機しているときに、前記所定のフラグをオフ状態にする電断待機時処理手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した前記操作制御情報に基づいて操作時演出を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記操作制御情報送信手段は、前記非関与制御状態において前記特定の操作手段が非操作状態から操作状態に変化する第１の変化または操作状態から非操作状態に変化する第２の変化のいずれかが検知されたときに、該特定の操作手段の変化が第１の変化であるか、第２の変化であるか、を識別可能な前記操作制御情報を送信し、

前記操作時演出実行手段は、前記非関与制御状態において前記特定の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報を受信した場合に、該操作制御情報から識別される前記特定の操作手段の変化に基づいて操作時演出を実行する

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】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００８】

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識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されたことにより１ゲームが終了し、前記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とされたスロットマシンであって、

遊技者により操作可能な複数の操作手段と、

遊技制御処理プログラムに基づき前記操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を実行するとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報を送信する制御用ＣＰＵが内蔵された遊技制御用マイクロコンピュータと、

前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされ、乱数値となる数値データを生成する乱数回路と、

電力供給が停止しても格納されているデータが保持されるバックアップ領域を有するデータ記憶手段と、

前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記乱数回路は、

数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段と、

前記数値更新手段から出力された数値データを乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段と、

を含み、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記操作手段のうちの特定の操作手段がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態に制御する非関与制御手段と、

前記非関与制御状態において、前記特定の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報を前記演出制御手段に対して送信する操作制御情報送信手段と、

前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用CPUにより所定の決定を行う制御決定手段と、

所定信号の入力に基づいて前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときにオン状態にされて新たな数値データの格納を制限する一方、前記乱数値格納手段に格納された数値データが乱数値の読出タイミングにて前記制御用CPUにより読み出されたときにオフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグと、

前記制御用CPUによる遊技制御が開始されるときに、前記所定のフラグをオフ状態にする制御開始時処理手段と、

電断条件が成立したときに前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて復帰可能とするための電断処理を実行する電断処理実行手段と、

前記電断処理の実行後、電力供給が停止せずに一定時間継続した場合に起動命令を行う起動命令手段と、

前記起動命令を契機に前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて前記電断処理前の制御状態に復帰させる制御状態復帰手段と、

前記電断処理の実行後、電力供給が停止するのを待機しているときに、前記所定のフラグをオフ状態にする電断待機時処理手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した前記操作制御情報に基づいて操作時演出を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記操作制御情報送信手段は、前記非関与制御状態において前記特定の操作手段が非操作状態から操作状態に変化する第1の変化または操作状態から非操作状態に変化する第2の変化のいずれかが検知されたときに、該特定の操作手段の変化が第1の変化であるか、第2の変化であるか、を識別可能な前記操作制御情報を送信し、

前記操作時演出実行手段は、前記非関与制御状態において前記特定の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報を受信した場合に、該操作制御情報から識別される前記特定の操作手段の変化に基づいて操作時演出を実行する

ことを特徴としている。

本発明の手段1に記載のスロットマシンは

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（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に導出された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（スロットマシン1）であって、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ7）を含む遊技者により操作可能な複数の操作手段（MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記複数の操作手段（MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部41）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）から受信した制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、

前記操作手段のうちの特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態（リール回転処理）に制御する非関与制御手段と、

前記非関与制御状態（リール回転処理）において、前記特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する操作制御情報送信手段と、

数値データを更新する数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）と、

前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により新たな数値データが格納されることがなく、該第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

一定時間（約２．２４ｍｓ）毎に、前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に数値データが格納されているか否か（乱数ラッチフラグが設定されているか否か）を判定する数値データ格納判定手段と、

前記数値データ格納判定手段が前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に数値データが格納されている（乱数ラッチフラグが設定されている）と判定したときに、前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）とは異なる第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納されている数値データを用いて入賞の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、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した前記操作制御情報（操作検出コマンド）に基づいて操作時演出（操作演出）を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記操作制御情報送信手段は、前記非関与制御状態（リール回転処理）において前記特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ７）が非操作状態（ｏｆｆ）から操作状態（ｏｎ）に変化する第１の変化（立上リエッジ）または操作状態（ｏｎ）から非操作状態（ｏｆｆ）に変化した第２の変化（立下リエッジ）のいずれかが検知されたときに、該特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ７）の変化が第１の変化（立上リエッジ）であるか、第２の変化（立下リエッジ）であるか、を識別可能な前記操作制御情報（操作検出コマンド）を送信し、

前記操作時演出実行手段は、前記非関与制御状態（リール回転処理）において前記特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ７）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を受信した場合に、該操作制御情報（操作検出コマンド）から識別される前記特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ８）の変化に基づいて操作時演出（操作演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一定時間毎に、第１の数値データ格納領域に数値データが格納されているか否か判定され、第１の数値データ格納領域に数値データが格納されている場合には、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納され、その数値データが保持されても、その状態が一定時間を超えて継続することがなく、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データが格納されても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、数値データ格納判定手段が第１の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されていると判定し、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第２の数値データ格納領域の数値データが第１の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第２の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまっても事前決定手段が用いる第２の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

また、特定の操作手段の操作状態が変化したときに、特定の操作手段の操作状態の変化が第１の変化であるか、第２の変化であるか、を識別可能な操作制御情報が送信され、演出制御手段側では、非関与制御状態において操作制御情報を受信した場合に、該操作制御情報から識別される前記特定の操作手段の操作状態の変化が、非操作状態から操作状態に変化した第１の変化であるか、操作状態から非操作状態に変化した第２の変化であるか、に基づいて演出が実行されるため、特定の操作手段が操作されたか否かだけでなく、その操作がなされたタイミングや操作が解除されたタイミングに応じて異なる演出を行ったたり、演出の開始タイミングを変化させることも可能となり、ゲームの進行制御に関与しない操作手段の操作に応じて多彩な演出を行うことが可能となる。

また、ゲームの進行制御に関与しない特定の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が操作状態が変化した場合のみ送信されるので、操作制御情報の送信に係る制御の負荷を軽減でき、さらに演出制御手段側でも必要以上に操作制御情報を受信せずに済む。

【**手続補正３**】

【**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**】

本発明の手段２に記載のスロットマシンは、

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（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されたことにより１ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出された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（スロットマシン１）であって、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ７）を含む遊技者により操作可能な複数の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記複数の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、

前記操作手段のうちの第１の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）がゲームの進行制御に関与し、第２の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ７）がゲームの進行制御に関与する特定制御状態（リール回転処理）に制御する特定制御手段と、

前記特定制御状態（リール回転処理）において前記第１の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作が検出されたときに、該第１の操作手段の操作を識別可能な第１の操作制御情報（リール停止コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する第１の操作制御情報送信手段と、

前記特定制御状態（リール回転処理）において前記第２の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ７）の操作が検出されたときに、該第２の操作手段の操作を識別可能な第２の操作制御情報（操作検出コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する第２の操作制御情報送信手段と、

数値データを更新する数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）と、

前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により新たな数値データが格納されることがなく、該第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

一定時間（約２．２４ｍｓ）毎に、前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に数値データが格納されているか否か（乱数ラッチフラグが設定されているか否か）を判定する数値データ格納判定手段と、

前記数値データ格納判定手段が前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に数値データが格納されている（乱数ラッチフラグが設定されている）と判定したときに、前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）とは異なる第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納されている数値データを用いて入賞の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、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した前記第１の操作制御情報（リール停止コマンド）及び前記第２の操作制御情報（操作検出コマンド）に基づいて操作時演出（操作演出）を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記特定制御状態（リール回転処理）において前記第１の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作及び前記第２の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ７）の操作の双方を検出したときに、前記第２の操作制御情報（操作検出コマンド）よりも前記第１の操作制御情報（リール停止コマンド）の送信を優先する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一定時間毎に、第１の数値データ格納領域に数値データが格納されているか否か判定され、第１の数値データ格納領域に数値データが格納されている場合には、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納され、その数値データが保持されても、その状態が一定時間を超えて継続することがなく、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データが格納されても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、数値データ格納判定手段が第１の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されていると判定し、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第２の数値データ格納領域の数値データが第１の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第２の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまっても事前決定手段が用いる第２の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

また、特定制御状態においてゲームの進行制御に関与する第１の操作手段の操作とゲームの進行制御に関与しない第２の操作手段の操作とが同時に検出された場合に、ゲームの進行制御に関与する第１の操作手段の操作を識別可能な第１の操作制御情報の送信がゲームの進行制御に関与しない第２の操作手段の操作を識別可能な第２の操作制御情報の送信よりも優先されることとなる。このため、ゲームの進行制御に関与しない第２の操作手段の操作を識別可能な第２の操作制御情報によって、ゲームの進行制御に関与する第１の操作手段の操作を識別可能な第１の操作制御情報の送信が遅れてしまうことがなく、ゲームの進行制御に関与しない操作の影響によってゲームの進行制御に関与する操作に応じた演出が遅れてしまうことを防止できる。

尚、前記特定制御状態において前記第１の操作手段の操作及び前記第２の操作手段の操作の双方を検出したときに、前記第２の操作制御情報よりも前記第１の操作制御情報の送信を優先するとは、第１の操作制御情報のみを送信し、第２の操作制御情報の送信を行わない構成でも良いし、第１の操作制御情報を送信した後、第２の操作制御情報を送信する構成でも良い。

【手続補正４】

【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】

本発明の手段３に記載のスロットマシンは、

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（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されたことにより１ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出された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（スロットマシン１）であって、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ７）を含む遊技者により操作可能な複数の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記複数の操作手段（MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部41）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）から受信した制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、

前記操作手段のうちの特定の操作手段（MAXBETスイッチ6）がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態（リール回転処理）に制御する非関与制御手段と、

前記非関与制御状態（リール回転処理）において、前記特定の操作手段（MAXBETスイッチ6）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する操作制御情報送信手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が停止されても、前記遊技制御手段（メイン制御部41）が用いる遊技データ（RAM507の格納データ）の少なくとも一部を保持する遊技データ保持手段（バックアップ電源）と、

前記スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、制御状態を復帰させるか否かを判定する復帰判定手段と、

前記復帰判定手段が制御状態を復帰させると判定したときに、前記遊技制御手段（メイン制御部41）の制御状態の少なくとも一部を前記遊技データ保持手段により保持されている遊技データ（RAM507の格納データ）に基づいて復帰させる制御状態復帰手段と

、

前記復帰判定手段が制御状態を復帰させないと判定したときに非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、RAM異常を示すエラーコマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する非復帰時制御情報送信手段と、

前記制御状態復帰手段が制御状態を復帰させるときに復帰時制御情報（復帰コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する復帰時制御情報送信手段と、

数値データを更新する数値データ更新手段（乱数列変更回路555）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ7）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ7）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値データ更新手段（乱数列変更回路555）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ558A）と、

前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ558A）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ558A）により新たな数値データが格納されることがなく、該第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

一定時間（約2.24ms）毎に、前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に数値データが格納されているか否か（乱数ラッチフラグが設定されているか否か）を判定する数値データ格納判定手段と、

前記数値データ格納判定手段が前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に数値データが格納されている（乱数ラッチフラグが設定されている）と判定したときに、前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）とは異なる第2の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第2の数値データ格納領域（乱

数値格納ワーク)に格納されている数値データを用いて入賞の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、

を含み、

前記演出制御手段(サブ制御部91)は、前記遊技制御手段(メイン制御部41)から受信した前記操作制御情報(操作検出コマンド)に基づいて操作時演出(操作演出)を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記スロットマシンへの電力供給が開始された後、前記非復帰時制御情報送信手段が前記非復帰時制御情報(設定開始を示す設定コマンド、RAM異常を示すエラーコマンド)を送信したか、前記復帰時制御情報送信手段が前記復帰時制御情報(復帰コマンド)を送信した後に、前記操作制御情報送信手段による前記操作制御情報(操作検出コマンド)の送信を許容する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一定時間毎に、第1の数値データ格納領域に数値データが格納されているか否か判定され、第1の数値データ格納領域に数値データが格納されている場合には、第1の数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納され、その数値データが保持されても、その状態が一定時間を超えて継続することがなく、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データが格納されても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、数値データ格納判定手段が第1の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されていると判定し、第1の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第2の数値データ格納領域の数値データが第1の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第1の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第2の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第1の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまっても事前決定手段が用いる第2の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

また、特定の操作手段がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態において、特定の操作手段の操作状態を示す操作制御情報が演出制御手段に対して送信されるため、演出制御手段がゲームの進行制御に関与しない特定の操作手段が操作されたことに基づいて演出を実行できる。また、遊技制御手段は、電源投入後、制御状態を復帰させるか否かを判定し、制御状態を復帰させないと判定して非復帰時制御情報を演出制御手段に対して送信するか、制御状態を復帰させて復帰時制御情報を演出制御手段に対して送信するまでは、操作制御情報を演出制御手段に対して送信しないので、遊技制御手段の制御状態を復帰させるか否かが確定していない状態にも関わらず、演出制御手段が操作制御情報の受信に基づいて操作時演出を実行してしまうことがなく、電源投入時において遊技制御手段の制御状態と食い違った操作時演出が実行されてしまうことを防止できる。

尚、前記遊技データ保持手段は、遊技制御手段が用いる遊技データのうち復帰に必要な一部のデータのみを保持するものであっても良いし、復帰に必要なか否かに関わらず、遊技制御手段が用いる遊技データの全てを保持するものであっても良い。

【手続補正5】

【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】

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 4 に記載のスロットマシンは、

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（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に導出された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（スロットマシン 1）であって、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ 7）を含む遊技者により操作可能な複数の操作手段（MAX BET スwitch 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記複数の操作手段（MAX BET スwitch 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部 4 1）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）から受信した制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）は、

前記操作手段のうちの特定の操作手段（MAX BET スwitch 6）がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態（リール回転処理）に制御する非関与制御手段と、

前記非関与制御状態（リール回転処理）において、前記特定の操作手段（MAX BET スwitch 6）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）に対して送信する操作制御情報送信手段と、

数値データを更新する数値データ更新手段（乱数列変更回路 5 5 5）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ 7）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ 7）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値データ更新手段（乱数列変更回路 5 5 5）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ 5 5 8 A）と、

前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ 5 5 8 A）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ 5 5 8 A）により新たな数値データが格納されることがなく、該第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

前記数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に数値データが格納されたときに割込（乱数ラッチ割込）を発生させる割込発生手段と、

前記割込発生手段が前記割込（乱数ラッチ割込）を発生させたことに応じて、前記数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）とは異なる第 2 の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段（乱数値ラッチ割込処理（変形例））と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第 2 の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納されている数値データを用いて入賞の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、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）から受信した前記操作制御情報（操作検出コマンド）に基づいて操作時演出（操作演出）を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記操作制御情報送信手段は、前記非関与制御状態（リール回転処理）において前記特定の操作手段（MAX BETスイッチ）が非操作状態（off）から操作状態（on）に変化する第1の変化（立上りエッジ）または操作状態（on）から非操作状態（off）に変化した第2の変化（立下りエッジ）のいずれかが検知されたときに、該特定の操作手段（MAX BETスイッチ）の変化が第1の変化（立上りエッジ）であるか、第2の変化（立下りエッジ）であるか、を識別可能な前記操作制御情報（操作検出コマンド）を送信し、

前記操作時演出実行手段は、前記非関与制御状態（リール回転処理）において前記特定の操作手段（MAX BETスイッチ）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を受信した場合に、該操作制御情報（操作検出コマンド）から識別される前記特定の操作手段の変化に基づいて操作時演出（操作演出）を実行することを特徴としている。

この特徴によれば、数値データ格納領域に数値データが格納されると割込が発生し、割込に応じて数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納されても、割込の発生に応じて直ちに数値データが読み出され、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、第1の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されて割込が発生し、第1の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第2の数値データ格納領域の数値データが第1の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第1の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第2の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第1の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまっても事前決定手段が用いる第2の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

また、特定の操作手段の操作状態が変化したときに、特定の操作手段の操作状態の変化が第1の変化であるか、第2の変化であるか、を識別可能な操作制御情報が送信され、演出制御手段側では、非関与制御状態において操作制御情報を受信した場合に、該操作制御情報から識別される前記特定の操作手段の操作状態の変化が、非操作状態から操作状態に変化した第1の変化であるか、操作状態から非操作状態に変化した第2の変化であるか、に基づいて演出が実行されるため、特定の操作手段が操作されたか否かだけでなく、その操作がなされたタイミングや操作が解除されたタイミングに応じて異なる演出を行ったり、演出の開始タイミングを変化させることも可能となり、ゲームの進行制御に関与しない操作手段の操作に応じて多彩な演出を行うことが可能となる。

また、ゲームの進行制御に関与しない特定の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が操作状態が変化した場合のみ送信されるので、操作制御情報の送信に係る制御の負荷を軽減でき、さらに演出制御手段側でも必要以上に操作制御情報を受信せずに済む。

【手続補正6】

【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】

本発明の手段5に記載のロットマシンは、

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（

リール 2 L、2 C、2 R) に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記可変表示装置 (リール 2 L、2 C、2 R) に導出された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 (スロットマシン 1) であって、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段 (スタートスイッチ 7) を含む遊技者により操作可能な複数の操作手段 (MAX BET スwitch 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) と、

前記複数の操作手段 (MAX BET スwitch 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報 (コマンド) を送信する遊技制御手段 (メイン制御部 41) と、

前記遊技制御手段 (メイン制御部 41) から受信した制御情報 (コマンド) に基づいて演出の制御を行う演出制御手段 (サブ制御部 91) と、

を備え、

前記遊技制御手段 (メイン制御部 41) は、

前記操作手段のうちの第 1 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) がゲームの進行制御に関与し、第 2 の操作手段 (MAX BET スwitch 7) がゲームの進行制御に関与する特定制御状態 (リール回転処理) に制御する特定制御手段と、

前記特定制御状態 (リール回転処理) において前記第 1 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) の操作が検出されたときに、該第 1 の操作手段の操作を識別可能な第 1 の操作制御情報 (リール停止コマンド) を前記演出制御手段 (サブ制御部 91) に対して送信する第 1 の操作制御情報送信手段と、

前記特定制御状態 (リール回転処理) において前記第 2 の操作手段 (MAX BET スwitch 7) の操作が検出されたときに、該第 2 の操作手段の操作を識別可能な第 2 の操作制御情報 (操作検出コマンド) を前記演出制御手段 (サブ制御部 91) に対して送信する第 2 の操作制御情報送信手段と、

数値データを更新する数値データ更新手段 (乱数列変更回路 555) と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段 (スタートスイッチ 7) が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段 (スタートスイッチ 7) が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値データ更新手段 (乱数列変更回路 555) によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R1D) に格納する乱数抽出手段 (乱数ラッチセクタ 558A) と、

前記第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R1D) に前記乱数抽出手段 (乱数ラッチセクタ 558A) により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段 (乱数ラッチセクタ 558A) により新たな数値データが格納されることがなく、該第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R1D) に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段 (新たな数値データのラッチの禁止) と、

前記数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R1D) に数値データが格納されたときに割込 (乱数ラッチ割込) を発生させる割込発生手段と、

前記割込発生手段が前記割込 (乱数ラッチ割込) を発生させたことに応じて、前記数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R1D) に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R1D) とは異なる第 2 の数値データ格納領域 (乱数値格納ワーク) に格納する数値データ読出手段 (乱数値ラッチ割込処理 (変形例)) と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第 2 の数値データ格納領域 (乱数値格納ワーク) に格納されている数値データを用いて入賞の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、

を含み、

前記演出制御手段 (サブ制御部 91) は、前記遊技制御手段 (メイン制御部 41) から

受信した前記第 1 の操作制御情報（リール停止コマンド）及び前記第 2 の操作制御情報（操作検出コマンド）に基づいて操作時演出（操作演出）を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記特定制御状態（リール回転処理）において前記第 1 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作及び前記第 2 の操作手段（MAX BET スwitch 7）の操作の双方を検出したときに、前記第 2 の操作制御情報（操作検出コマンド）よりも前記第 1 の操作制御情報（リール停止コマンド）の送信を優先する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値データ格納領域に数値データが格納されると割込が発生し、割込に応じて数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納されても、割込の発生に応じて直ちに数値データが読み出され、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、第 1 の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されて割込が発生し、第 1 の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第 2 の数値データ格納領域の数値データが第 1 の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第 2 の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第 1 の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまうても事前決定手段が用いる第 2 の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

また、特定制御状態においてゲームの進行制御に関与する第 1 の操作手段の操作とゲームの進行制御に関与しない第 2 の操作手段の操作とが同時に検出された場合に、ゲームの進行制御に関与する第 1 の操作手段の操作を識別可能な第 1 の操作制御情報の送信がゲームの進行制御に関与しない第 2 の操作手段の操作を識別可能な第 2 の操作制御情報の送信よりも優先されることとなる。このため、ゲームの進行制御に関与しない第 2 の操作手段の操作を識別可能な第 2 の操作制御情報によって、ゲームの進行制御に関与する第 1 の操作手段の操作を識別可能な第 1 の操作制御情報の送信が遅れてしまうことがなく、ゲームの進行制御に関与しない操作の影響によってゲームの進行制御に関与する操作に応じた演出が遅れてしまうことを防止できる。

尚、前記特定制御状態において前記第 1 の操作手段の操作及び前記第 2 の操作手段の操作の双方を検出したときに、前記第 2 の操作制御情報よりも前記第 1 の操作制御情報の送信を優先するとは、第 1 の操作制御情報のみを送信し、第 2 の操作制御情報の送信を行わない構成でも良いし、第 1 の操作制御情報を送信した後、第 2 の操作制御情報を送信する構成でも良い。

【手続補正 7】

【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】

本発明の手段 6に記載のスロットマシンは、

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（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に導出された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（スロットマシン１）であって、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ７）を含む遊技者により操作可能な複数の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記複数の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、

前記操作手段のうちの特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態（リール回転処理）に制御する非関与制御手段と、

前記非関与制御状態（リール回転処理）において、前記特定の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する操作制御情報送信手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が停止されても、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）が用いる遊技データ（ＲＡＭ５０７の格納データ）の少なくとも一部を保持する遊技データ保持手段（バックアップ電源）と、

前記スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、制御状態を復帰させるか否かを判定する復帰判定手段と、

前記復帰判定手段が制御状態を復帰させると判定したときに、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）の制御状態の少なくとも一部を前記遊技データ保持手段により保持されている遊技データ（ＲＡＭ５０７の格納データ）に基づいて復帰させる制御状態復帰手段と、

前記復帰判定手段が制御状態を復帰させないと判定したときに非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する非復帰時制御情報送信手段と、

前記制御状態復帰手段が制御状態を復帰させるときに復帰時制御情報（復帰コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する復帰時制御情報送信手段と、

数値データを更新する数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）と、

前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により新たな数値データが格納されることがなく、該第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

前記数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に数値データが格納されたときに割込（乱数ラッチ割込）を発生させる割込発生手段と、

前記割込発生手段が前記割込（乱数ラッチ割込）を発生させたことに応じて、前記数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）とは異なる第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段（乱数値ラッ

チ割込処理（変形例））と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納されている数値データを用いて入賞の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、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した前記操作制御情報（操作検出コマンド）に基づいて操作時演出を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記スロットマシンへの電力供給が開始された後、前記非復帰時制御情報送信手段が前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）を送信したか、前記復帰時制御情報送信手段が前記復帰時制御情報（復帰コマンド）を送信した後に、前記操作制御情報送信手段による前記操作制御情報（操作検出コマンド）の送信を許容する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値データ格納領域に数値データが格納されると割込が発生し、割込に応じて数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納されても、割込の発生に応じて直ちに数値データが読み出され、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、第１の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されて割込が発生し、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第２の数値データ格納領域の数値データが第１の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第２の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまっても事前決定手段が用いる第２の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

また、特定の操作手段がゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態において、特定の操作手段の操作状態を示す操作制御情報が演出制御手段に対して送信されるため、演出制御手段がゲームの進行制御に関与しない特定の操作手段が操作されたことに基づいて演出を実行できる。また、遊技制御手段は、電源投入後、制御状態を復帰させるか否かを判定し、制御状態を復帰させないと判定して非復帰時制御情報を演出制御手段に対して送信するか、制御状態を復帰させて復帰時制御情報を演出制御手段に対して送信するまでは、操作制御情報を演出制御手段に対して送信しないので、遊技制御手段の制御状態を復帰させるか否かが確定していない状態にも関わらず、演出制御手段が操作制御情報の受信に基づいて操作時演出を実行してしまうことがなく、電源投入時において遊技制御手段の制御状態と食い違った操作時演出が実行されてしまうことを防止できる。

尚、前記遊技データ保持手段は、遊技制御手段が用いる遊技データのうち復帰に必要な一部のデータのみを保持するものであっても良いし、復帰に必要なか否かに関わらず、遊技制御手段が用いる遊技データの全てを保持するものであっても良い。

【手続補正８】

【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】

尚、手段 1 ~ 6 において数値データ保持手段は、前記第 1 の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまで、前記乱数抽出手段による数値データの新たな抽出を禁止することにより、第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持するようにしても良いし、前記第 1 の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまで、前記乱数抽出手段により数値データの抽出が行われても第 1 の数値データ格納領域への格納を禁止することにより、第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持するようにしても良い。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

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

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）は、

前記スロットマシンへの電力供給が停止されても、前記遊技制御手段が用いる遊技データ（RAM 5 0 7 の格納データ）の少なくとも一部を保持する遊技データ保持手段（バックアップ電源）と、

電断条件（電圧低下信号の検出）が成立したときに前記遊技データ保持手段により保持されている遊技データ（RAM 5 0 7 の格納データ）に基づいて復帰可能とするための電断処理（電断処理（メイン））を実行する電断処理実行手段と、

前記電断処理（電断処理（メイン））の実行後、電力供給が停止せずに一定時間継続した場合に起動命令（ユーザリセット）を行う起動命令手段と、

前記起動命令（ユーザリセット）を契機に前記遊技データ保持手段により保持されている遊技データ（RAM 5 0 7 の格納データ）に基づいて前記電断処理前の制御状態に復帰させる遊技復帰手段と、

前記電断処理（電断処理（メイン））の実行後、電力供給が停止するのを待機している期間において、前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に数値データが格納されているか否かを判定し、前記数値データが格納されていると判定した場合に、該格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除する電断待機時保持解除手段（電断処理後の数値データのダミー読み出し）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、瞬停などにより一時的に電圧が低下して電断処理が実行された場合には、一定時間が経過しても電力供給が停止しない場合に起動命令が行われ、もとの状態に復帰するとともに、電力供給の停止を待機している期間において第 1 の数値データ格納領域に数値データが格納された場合には、その数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、瞬停など、一時的に電圧が不安定となり、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが第 1 の数値データ格納領域に格納され、その状態が保持されたままの状態となっても、すぐに読み出されて第 1 の数値データ格納領域に新たな数値データを格納可能な状態となるため、瞬停などの復帰後、その間にノイズなどによって保持されていた数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定が行われしやうことがなく、本来の抽選契機とは異なるタイミングで抽出された数値を用いて抽選が行われてしやうことを防止できる。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

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

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）は、該遊技制御手段の起動後、ゲームの進行制御を開始する前に前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除する起動時保持解除手段（起動時の数値データのダミー読み出し）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段の起動後、ゲームの進行制御を開始する前に第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、電源投入時や瞬停時の電圧が不安定な状態において開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが第 1 の数値データ格納領域に格納され、その状態が保持されたままの状態となっても、ゲームの進行制御が行われる前に読み出されて第 1 の数値データ格納領域に新たな数値データを格納可能な状態となるため、電源投入時や瞬停の復帰後、ノイズなどによって保持されていた数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定が行われしやうことがなく、本来の抽選契機とは異なるタイミングで抽出された数値を用いて抽選が行われてしやうことを防止できる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0062

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0062】

尚、スタート値を ID ナンバーに基づく値に設定する場合には、ID ナンバーに所定のスクランブル処理を施す演算や、ID ナンバーを用いた加算・減算・乗算・除算などの演算の一部又は全部を実行して、算出された値をスタート値に用いるようにすれば良い。また、スタート値をシステムリセット毎に変更する場合には、例えばメイン制御部 4 1 に内蔵されたフリーランカウンタのカウント値を、システムリセットの発生時にメイン制御部 4 1 が備える所定の内蔵レジスタ（乱数スタート値用レジスタ）に格納する。そして、初期設定時に乱数スタート値用レジスタの格納値をそのまま用いること、或いは、その格納値を所定の演算関数（例えばハッシュ関数）に代入して得られた値を用いることなどにより、スタート値がランダムに決定されれば良い。フリーランカウンタは、遊技制御基板 4 0 におけるバックアップ箇所と共通のバックアップ電源を用いてバックアップされるものであれば良い。或いは、フリーランカウンタは、RAM 5 0 7 におけるバックアップ領域などに用いられるバックアップ電源とは別個に設けられた電源によりバックアップされても良い。こうして、フリーランカウンタがバックアップ電源によってバックアップされることで、電力供給が停止した場合でも、所定期間はフリーランカウンタにおけるカウント値が保存されることになる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0087

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0087】

リセット / 割込コントローラ 5 0 4 が制御する割込には、ノンマスクابل割込 NM I とマスクابل割込 I N T が含まれている。ノンマスクابل割込 NM I は、CPU 5 0 5 の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスクابل割込端子 X N M I（入力ポート P 4 と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発

生する割込である。マスカブル割込 I N T は、C P U 5 0 5 の設定命令により、割込要求の受け付けを許可 / 禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込 I N T の要因としては、外部マスカブル割込端子 X I N T (入力ポート P 3 と兼用) に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、C T C 5 0 8 に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路 5 1 1 にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路 5 0 9 にて乱数値となる数値データの取込による割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 7】

乱数列変更設定回路 5 5 6 は、第 1 乱数初期設定 K R S 1 のビット番号 [1 - 0] が “ 0 1 ” であることに対応してソフトウェアによる乱数更新規則の変更を行う場合に、図 7 (B) に示すようなメイン制御部 4 1 が備える内蔵レジスタのうち、乱数列変更レジスタ R D S C (アドレス 2 0 3 4 H) を用いて、乱数更新規則の変更を制御する。図 1 3 (A) は、乱数列変更レジスタ R D S C の構成例を示している。図 1 3 (B) は、乱数列変更レジスタ R D S C に格納される乱数列変更要求データの各ビットにおける設定内容の一例を示している。乱数列変更レジスタ R D S C のビット番号 [0] に格納される乱数列変更要求データ R D S C 0 は、乱数更新規則をソフトウェアにより変更する場合に、乱数列の変更要求の有無を示している。図 1 3 (B) に示す例では、ソフトウェアにより乱数列の変更要求がないときに、乱数列変更要求データ R D S C 0 のビット値が “ 0 ” となる一方、乱数列の変更要求があったときには、そのビット値が “ 1 ” となる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 1 4】

尚、ゲーム開始信号 S S 1 は、スタートスイッチ 7 から直接伝送されるものに限定されない。一例として、スタートスイッチ 7 からの出力信号がオン状態となっている時間を計測し、計測した時間が所定の時間 (例えば 3 m s) になったときに、ゲーム開始信号 S S 1 を出力するタイマ回路を設けても良い。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 0】

メイン制御部 4 1 は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、R O M 5 0 6 に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行う。

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 2 3 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 3 6 】

次いで、RAM 507へのアクセスを許可し（S a 4）、RAM 507の全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）のRAMパリティを計算する（S a 5）。ついで、打止スイッチ36 a、自動精算スイッチ36 bの状態を取得し、メイン制御部41の特定のレジスタに打止機能、自動精算機能の有効／無効を設定した後（S a 6）。後述するポート入力処理において取得した各スイッチの入力データ、前回と今回の入力データが同じ状態を示す各スイッチの確定データ、前回と今回の確定データが異なる状態を示す各スイッチのエッジデータをそれぞれクリアし（S a 7）、さらに停電が検知された旨を示す電断フラグをクリアする（S a 8）。さらに、ドア開放検出スイッチ25の検出状態の監視間隔を計時するドア監視タイマの値、ドア開放検出スイッチ25からの検出信号の入力状態の履歴をクリアし（S a 9）、操作検出コマンド送信要求及びドアコマンド送信要求2をクリアするとともに、ドアコマンド送信要求1を設定する（S a 10）。

【手続補正17】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 8 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 8 4 】

Se 58のステップにおいては、精算スイッチ10のoffからonの変化が検出されているか否か、すなわち精算スイッチ10の立上りを示す立上りエッジが設定されているか否かを判定する。Se 58のステップにおいて精算スイッチ10のoffからonの変化が検出されていなければ、Se 9のステップに戻り、精算スイッチ10のoffからonの変化が検出されていれば、エッジデータをクリアし（Se 59）、RAM 507にリプレイゲームフラグが設定されているか否かに基づいて当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定し（Se 60）、当該ゲームがリプレイゲームであればSe 9のステップに戻る。Se 60のステップにおいて当該ゲームがリプレイゲームでなければ、BETカウンタの値が0か否かを判定し（Se 61）、BETカウンタの値が0であればSe 63のステップに進み、BETカウンタの値が0でなければ、既に設定済み賭数の精算を行う旨を示す賭数精算フラグをRAM 507に設定し（Se 62）、Se 63のステップに進む。Se 63のステップにおいては、ホッパーモータ34 bを駆動してクレジットカウンタまたはBETカウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御、すなわちクレジットとして記憶されているメダルまたは賭数の設定に用いられたメダルを返却する制御が行われる精算処理を行う。そして、Se 63のステップにおける精算処理の後、RAM 507に設定されている投入不可フラグをクリアして（Se 64）、Se 9のステップに戻る。

【手続補正18】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 5 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 3 5 2 】

図45（B）に示すように、乱数用クロックRCLKは、タイミングT10，T11，T12，...においてローレベルからハイレベルに立ち上がる。そして、乱数用クロックRCLKは、メイン制御部41の乱数用外部クロック端子ERCに供給され、図12に示す乱数回路509が備えるクロック用フリップフロップ552におけるクロック端子CKに入力される。クロック用フリップフロップ552は、逆相出力端子（反転出力端子）QバーからD入力端子へとフィードバックされるラッチ用クロックRC0を、クロック端子CKに入力される乱数用クロックRCLKの立ち上がりエッジに応答して取り込み（ラッチ

して)、正相出力端子(非反転出力端子)Qから乱数更新クロックR G Kとして出力する。これにより、乱数更新クロックR G Kは、図45(C)に示すように、タイミングT10, T12, T14, ...において、ローレベルからハイレベルへと立ち上がり、乱数用クロックR C L Kの発振周波数の1/2の発振周波数を有する信号となる。例えば、乱数用クロックR C L Kの発振周波数が20MHzであれば、乱数更新クロックR G Kの発振周波数は10MHzとなる。そして、乱数用クロックR C L Kの発振周波数は制御用クロックC C L Kの発振周波数の整数倍にも整数分の1にもならないことから、乱数更新クロックR G Kの発振周波数は、制御用クロックC C L Kの発振周波数とは異なる周波数となる。乱数生成回路553は、例えば乱数更新クロックR G Kの立ち上がりエッジにตอบสนองして、カウント値順列R C Nにおける数値データを更新する。乱数列変更回路555は、乱数列変更設定回路556による乱数更新規則の設定に基づき、乱数生成回路553から出力されたカウント値順列R C Nにおける数値データの更新順を変更したものを、乱数列R S Nとして出力する。こうして、乱数列R S Nにおける数値データは、例えば図45(D)に示すように、乱数更新クロックR G Kの立ち上がりエッジなどにตอบสนองして更新される。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0354

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0354】

さらに、制御用クロックC C L Kの発振周波数と、乱数更新クロックR G Kの発振周波数を比較し、双方の発振周波数が同期するか否かを監視し、双方の発振周波数が同期した場合には、乱数更新クロックP G Kの入力状態に異常が発生したと判定し、ゲームの進行を不能化することが好ましく、このようにすることで、乱数値となる数値データの更新動作に異常が発生している状態でゲームの進行制御が行われてしまうことを防止できる。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0411

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0411】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームを開始可能な状態でスタートスイッチ7が操作されたか否かをスタートスイッチ7の立上りを示す立上りエッジが設定されているか否かに基づいて判定する。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0440

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0440】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理(メイン)のスイッチ入力判定処理において、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合(いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合)に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理(メイン)のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511の送信データレジスタ561に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0474

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0474】

また、本実施例では、ゲームの進行制御に伴うコマンドは、基本処理において生成されるとともに、送信データレジスタ561に転送され、サブ制御部91に送信される一方で、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作に伴う操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において生成され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信データレジスタ561に転送され、サブ制御部91に送信される構成であるが、基本処理においてゲームの進行制御に関与する操作スイッチの操作が検出されたか否かを判定し、ゲームの進行制御に関与する操作スイッチの操作が検出された場合にゲームを進行させる制御を行うとともに、ゲームの進行制御に伴うコマンドを生成し、コマンドバッファに一時的に格納するとともに、基本処理においてゲームの進行制御に関与しない操作が検出されたか否かも判定し、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作が検出された場合に、ゲームの進行制御に関与しない操作が検出された旨の操作検出コマンドを生成し、ゲームの進行制御に伴うコマンドと同様にコマンドバッファに一時的に格納し、その後のタイマ割込処理（メイン）において送信待ちのコマンドがコマンドバッファに格納されている場合に、送信データレジスタ561に転送し、サブ制御部91に対して送信させる構成としても良く、このような構成とすることで、基本処理の制御状態に関わりなく、コマンドの送信制御を共通化することが可能となる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0613

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0613】

図67(b)の例では、遊技者によるスタートスイッチ7の操作によりゲーム1が開始されたときに、いずれの特別役にも当選していないものとする。このような状況で連続操作演出を実行する場合にも、当該ゲームが開始されたタイミングから指示演出が開始される。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0616

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0616】

図67(c)の例では、図67(a)の例と同様に、特別役に当選した場合に連続操作演出を実行するものであるが、制限時間計時用タイマにより計時している時間が5秒に到達するまでに全てのリールが停止することなかったが、制限時間計時用タイマにより計時している時間が5秒に到達した時点でMAX BETスイッチ6の操作回数が最初の操作を含めて10回未満しか行われなかったものとする。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0617

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0617】

この場合、制限時間計時用タイマにより計時している時間が5秒に到達した時点で指示演出が終了し、終了した指示演出に続けてゲーム1のうちに特別役に当選していないことが告知される。このハズレ告知は、ゲーム1が終了した時点で終了させられるが、ゲーム

1において特別役に当選しているので、次のゲーム2が開始された時点で特別役に当選していることが告知されるものとなる。尚、この特別役の当選の告知は、ゲーム2が開始しても、当選した特別役に入賞するまで継続される。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0638

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0638】

また、本実施例では、指示演出が実行されている場合においてゲームの進行制御に関与しないMAXBETスイッチ6が最初に操作されたことを連続操作演出への介入を開始する意思表示となる操作として制限時間計時用タイマによる計時を開始するものとし、また、そのMAXBETスイッチ6の操作を介入の意思表示の後に連続操作演出に介入する操作としていた。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0639

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0639】

これに対して、制限時間計時用タイマによる計時を開始させる介入の意思表示となる操作の方は、遊技の進行制御に関与する操作であっても良い。例えば、全リール回転中におけるストップスイッチの操作（第1停止操作）はゲームの進行制御に関与するが、制限時間計時用タイマによる計時を開始させる介入の意思表示となる操作として適用することもできる。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0701

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0701】

フリーズ状態とは、ゲームが進行しない状態をいう。特には、本来、ゲームが進行すべきところで敢えてゲーム進行を保留させることにより、遊技者に対して何らかの情報を遊技者に対して示唆する演出の一態様である。それゆえ、フリーズ状態は、いわゆるウェイトタイムとは別の概念である。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0702

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0702】

尚、ウェイトタイムとは、ゲームがあまりに早く進行し過ぎてしまうことを規制するために設定された、ゲーム進行規制期間である。本実施例では、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に、リールが始動するように設計されている。したがって、十分な時間間隔を空けて複数のゲームを順次行なっている場合にはスタートスイッチ7の操作時にゲームの進行が規制されることはないが、遊技者が複数のゲームを短時間で消化しているような場合にはウェイトタイムによってゲームの進行が規制され、ウェイトタイムが経過するまでの間、リールの始動待ち状態となる。フリーズ状態は、このようなウェイトタイムが経過していても発生し得る。

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0703

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0703】

例えば、本実施例では、ウェイトタイムが経過した後にスタートスイッチ7の操作による有効なスタート操作を検出してもフリーズ期間が経過するまでの間、リールを回転開始させないことによってフリーズ状態を実現している。尚、ウェイトタイム中にスタート操作が検出されたときには、ウェイトタイムが経過した後にフリーズ状態を発生させても良く、あるいは、フリーズ期間でウェイトタイムを吸収するようにしても良い。また、前者のようにした場合、ウェイトタイムとフリーズ状態との違いを明確に遊技者に伝えるために、表示画面等にウェイトタイム中であることを表示するなどして、ウェイトタイムを報知しても良い。

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0728

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0728】

一方、図78(B)に示すように、第1ゲームにおいて次回フリーズとすることが決定されると、次回フリーズフラグが設定される(図では次回フリーズフラグがON)。この場合には、第1ゲームにおいてフリーズ状態は発生せず、第2ゲームにフリーズが持ち越されて第2ゲームにおいてフリーズ状態が発生する(ただし、第2ゲームにおいて特定役非当選)。図示のとおり、次回フリーズフラグは第1ゲームにおいて設定されてから第2ゲームにおいても設定された状態が保持されている。

【手続補正32】

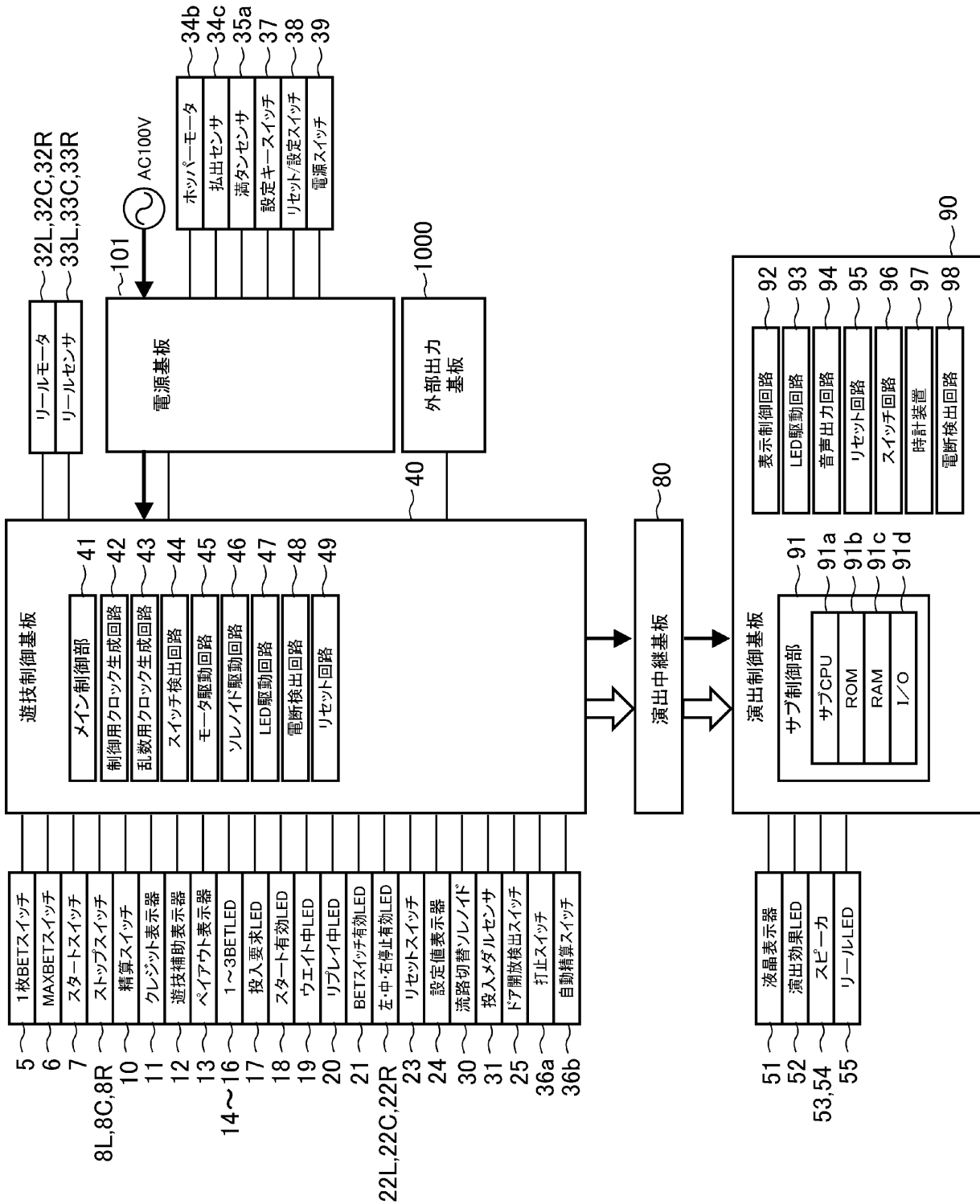
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 4】



【手続補正 3 3】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 16】

(A)

ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RDLT	—	—	—	—	—	—	RDLT1	RDLT0

(B) 乱数値取込指定データ(RDLT)

ビット番号	設定内容
1	乱数値レジスタR2Dへの取込指定 0: 取込実行指定なし 1: 取込実行指定あり
0	乱数値レジスタR1Dへの取込指定 0: 取込実行指定なし 1: 取込実行指定あり