

【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9月9日(2010.9.9)

【公開番号】特開2007-152022(P2007-152022A)

【公開日】平成19年6月21日(2007.6.21)

【年通号数】公開・登録公報2007-023

【出願番号】特願2005-355367(P2005-355367)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成22年7月23日(2010.7.23)

【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の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手

段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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加算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを加算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、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識別情報を変動表示可能な可変表示装置の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該複数の範囲

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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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減算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタックリング手段により特定される未使用スタックリング領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、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3】

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の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該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のみ前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する

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】

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の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することができるスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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加算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを加算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特

定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、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。

【請求項5】

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の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞

の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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減算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、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。

【請求項6】

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の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに、

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たときに、前記特別遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該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のみ前記特別ゲームの制御を開する

ことを特徴とする請求項4または5に記載のスロットマシン。

【請求項7】

前記特別ゲームに制御されている旨を示す特別ゲーム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、前記特別ゲームが終了し、再度特別ゲームに制御されるときに、前記特別ゲーム信号の出力を所定時間停止した後、再度出力を開始する制御を行う、ことを特徴とする請求項1～6のいずれか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】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献1】特開2002-85646号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興奮を高めることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正8】

【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け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の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することができるスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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加算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを加算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには

、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、前記特別ゲームの制御を開始する

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趣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所以でプログラム容量を削減することができる。

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の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することができるスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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減算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、前記特別ゲームの制御を開始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奮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ためプログラム容量を削減することができる。

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、入賞の発生に伴い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が発生するものであっても良いし、異なる種類の付与入賞が発生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、前記特別ゲームに所定期間制御するとは、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、請求項1、2において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、該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もしても良く、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、請求項1、2において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もしても良く、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9】

【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】

本発明の請求項3に記載のスロットマシンは、請求項1または2に記載のスロットマシンであって、

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の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該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のみ前記特別ゲーム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10】

【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】

本発明の請求項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識別情報を変動表示可能な可変表示装置の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞

の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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加算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを加算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、前記特別ゲーム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趣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。

本発明の請求項5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の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、

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と該特別入賞以外の一般入賞と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段と、

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の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちか

ら、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常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不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

通常ゲームにおいて前記特別入賞が発生したときに特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が前記通常ゲーム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、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記設定値設定手段により設定された設定値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入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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減算手段と、

前記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、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞と前記一般入賞の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化し、

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たときに、前記特別ゲーム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趣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。

尚、請求項4、5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4、5において前記付与入賞とは、入賞の発生に伴い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が発生するものであっても良いし、異なる種類の付与入賞が発生するものであっても良い。

また、請求項4、5において前記特別ゲーム制御手段が、前記特別ゲームに所定期間制御するとは、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4、5において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11】

【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】

本発明の請求項6に記載のスロットマシンは、請求項4または5に記載のスロットマシンであって、

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の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに、

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たときに、前記特別遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該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のみ前記特別ゲームの制御を再開する

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12】

【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7に記載のスロットマシンは、請求項1～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別ゲームに制御されている旨を示す特別ゲーム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、前記特別ゲームが終了し、再度特別ゲームに制御されるときに、前記特別ゲーム信号の出力を所定時間停止した後、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13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0584

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0584】

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識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）の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（スロットマシン1）であって、

所定の範囲（0～16383）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（スタートスイッチ7の検出時）で判定用数値データ（内部抽選用の乱数）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（CPU41aによる乱数取得処理）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（内部抽選用の乱数）に応じて遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と該特別入賞以外の一般入賞（一般役）と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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（判定値数）を記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段（ROM41bにおける役別テーブル及び判定値数の格納領域）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（リセット／設定スイッチ36）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段（設定変更処理）と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（RAM41c）と、

前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（RAMパリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されているデータが正常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不能化手段（RAM異常エラー）と、

前記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（RAM異常エラーに伴うエラー状態）において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段（メイン制御部41）が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段（RAM41c）における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（RAM41cの初期化）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において前記特別入賞（ビッグボーナス）が発生したときに特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（CPU41aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）が前記通常ゲームよりも高い確率で発生する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間）制御する特別ゲーム制御手段（CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスへ移行させる制御を行い、12ゲームに到達するか8回入賞すると終了させる制御を行う）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（CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動か否かを判定する）と、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データ（内部抽選用の乱数）は、前記設定値設定手段により設定された設定値の種類に関わらず同一の範囲（0～16383）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入賞（特別役）と前記一般入賞（一般役）の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値の種類に関わらず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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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（判定値数）を、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データ（内部抽選用の乱

数)に加算する加算手段と、

前記加算手段の加算結果が前記所定の範囲(0~16383)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(内部抽選用の乱数)が、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータ(判定値数)を加算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データ(内部抽選用の乱数)が前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞(特別役)と前記一般入賞(一般役)の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段(RAM41c)の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎(ゲーム終了時)に初期化し、

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(CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動か否かを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たときに、前記特別ゲームの制御を開始する(CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動であると判定したときに、レギュラーボーナスへ移行させる)

ことを特徴としている。

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識別情報(図柄)を変動表示可能な可変表示装置(リール2L、2C、2R)の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(スロットマシン1)であって、

所定の範囲(0~16383)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(スタートスイッチ7の検出時)で判定用数値データ(内部抽選用の乱数)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(CPU41aによる乱数取得処理)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(内部抽選用の乱数)に応じて遊技者にとって有利な特別遊技状態(ビッグボーナス)への移行を伴う特別入賞(特別役)と該特別入賞以外の一般入賞(一般役)と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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(判定値数)を記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段(ROM41bにおける役別テーブル及び判定値数の格納領域)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(リセット/設定スイッチ36)の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段(設定変更処理)と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段(RAM41c)と、

前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（RAMパリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されているデータが正常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不能化手段（RAM異常エラー）と、

前記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（RAM異常エラーに伴うエラー状態）において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段（メイン制御部41）が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段（RAM41c）における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（RAM41cの初期化）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において前記特別入賞（ビッグボーナス）が発生したときに特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（CPU41aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）が前記通常ゲームよりも高い確率で発生する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間）制御する特別ゲーム制御手段（CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスへ移行させる制御を行い、12ゲームに到達するか8回入賞すると終了させる制御を行う）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（CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動か否かを判定する）と、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データ（内部抽選用の乱数）は、前記設定値設定手段により設定された設定値の種類に関わらず同一の範囲（0～16383）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入賞（特別役）と前記一般入賞（一般役）の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値の種類に関わらず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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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（判定値数）を、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データ（内部抽選用の乱数）から減算する減算手段と、

前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲（0～16383）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（内部抽選用の乱数）が、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータ（判定値数）を減算対象としていた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範囲判定手段と、
を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データ（内部抽選用の乱数）が前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞（特別役）と前記一般入賞（一般役）の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段（RAM41c）の記憶領域における前記未使用スタッカ領域特定手段により特定される未使用スタッカ領域を1ゲーム毎（ゲーム終了時）に初期化し、

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（CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動か否かを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たときに、前記特別ゲームの制御を開始する（CPU41aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動であると判定したときに、レギュラーボーナスへ移行させる）

ことを特徴としている。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0585

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0585】

本発明の請求項3に記載のスロットマシンは、請求項1または2に記載のスロットマシンであって、

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の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに（CPU41aは、レギュラーボーナスの終了条件が成立したか否かに関わらず、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が466枚に到達したときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該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のみ前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する（CPU41aは、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が466枚に到達したか否かの判定を行った後、466枚に到達していないと判定したときに、レギュラーボーナスが未作動か否かを判定する）

ことを特徴としている。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0586

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0586】

本発明の請求項4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識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）の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（スロットマシン1）であって、

所定の範囲（0～16383）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（スタートスイッチ7の検出時）で判定用数値データ（内部抽選用の乱数）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（C P U 4 1 aによる乱数取得処理）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（内部抽選用の乱数）に応じて遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と該特別入賞以外の一般入賞（一般役）と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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（判定値数）を記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に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範囲特定データ記憶手段（R O M 4 1 bにおける役別テーブル及び判定値数の格納領域）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（リセット／設定スイッチ36）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段（設定変更処理）と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（R A M 4 1 c）と、

前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（R A M パリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）に記憶されているデータが正常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不能化手段（R A M 異常エラー）と、

前記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（R A M 異常エラーに伴うエラー状態）において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段（メイン制御部41）が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（R A M 4 1 cの初期化）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において前記特別入賞（ビッグボーナス）が発生したときに特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（C P U 4 1 aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）が前記通常ゲームよりも高い確率で発生する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間）制御する特別ゲーム制御手段（C P U 4 1 aは、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスへ移行させる制御を行い、12ゲームに到達するか8回入賞すると終了させる制御を行う）と、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データ（内部抽選用の乱数）は、前記設定値設定手段により設定された設定値の種類に関わらずに同一の範囲（0～16383）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入賞（特別役）と前記一般入賞（一般役）の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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（判定値数）を、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データ（内部抽選用の乱数）に加算する加算手段と、

前記加算手段の加算結果が前記所定の範囲（0～16383）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（内部抽選用の乱数）が、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータ（判定値数）を加算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データ（内部抽選用の乱数）が前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞（特別役）と前記一般入賞（一般役）の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段（RAM41c）の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎（ゲーム終了時）に初期化し、

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たときに、前記特別ゲームの制御を再開する（CPU41aは、ビッグボーナス中のレギュラーボーナス終了時に、再度レギュラーボーナスに移行させる制御を行う）

ことを特徴としている。

本発明の請求項5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識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）の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（スロットマシン1）であって、

所定の範囲（0～16383）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（スタートスイッチ7の検出時）で判定用数値データ（内部抽選用の乱数）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（CPU41aによる乱数取得処理）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（内部抽選用の乱数）に応じて遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と該特別入賞以外の一般入賞（一般役）と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により発生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（判定値数）を記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に導出を許容する

旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする範囲特定データ記憶手段（R O M 4 1 b における役別テーブル及び判定値数の格納領域）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（リセット／設定スイッチ 3 6）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段（設定変更処理）と、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有する記憶手段であり、前記記憶領域として前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータをゲームの進行を制御するためのデータが記憶されるワーク領域と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（R A M 4 1 c）と、

前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（R A M パリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）に記憶されているデータが正常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不能化手段（R A M 異常エラー）と、

前記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（R A M 異常エラーに伴うエラー状態）において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・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、

前記ゲームの進行を制御する遊技制御手段（メイン制御部 4 1）が使用中のデータを前記スタック領域に退避するデータ退避手段と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）が使用するデータとして復帰させるデータ復帰手段と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段と、

前記データ記憶手段（R A M 4 1 c）における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（R A M 4 1 c の初期化）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において前記特別入賞（ビッグボーナス）が発生したときに特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（C P U 4 1 a は、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）が前記通常ゲームよりも高い確率で発生する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間）制御する特別ゲーム制御手段（C P U 4 1 a は、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスへ移行させる制御を行い、12ゲームに到達するか8回入賞すると終了させる制御を行う）と、

を備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データ（内部抽選用の乱数）は、前記設定値設定手段により設定された設定値の種類に関わらず同一の範囲（0～16383）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入賞（特別役）と前記一般入賞（一般役）の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該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設定値に共通して格納する第1格納領域と、該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設定値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、前記設定値の種類に関わらず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、前記設定値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、

前記設定値設定手段により設定された種類の設定値に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の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（判定値数）を、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データ（内部抽選用の乱数）から減算する減算手段と、

前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲（0～16383）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（内部抽選用の乱数）が、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータ（判定値数）を減算対象としていた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範囲判定手段と、

を含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データ（内部抽選用の乱数）が前記重複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前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別入賞（特別役）と前記一般入賞（一般役）の両方の発生を許容する旨を決定し、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段（RAM41c）の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎（ゲーム終了時）に初期化し、

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たときに、前記特別ゲームの制御を再開する（CPU41aは、ビッグボーナス中のレギュラーボーナス終了時に、再度レギュラーボーナスに移行させる制御を行う）

ことを特徴としている。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0587

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0587】

本発明の請求項6に記載のスロットマシンは、請求項4または5に記載のスロットマシンであって、

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の終了とともに前記特別ゲームの制御を終了するとともに（CPU41aは、レギュラーボーナスの終了条件が成立したか否かに関わらず、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が466枚に到達したときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）、

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たときに、前記特別遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定が行われた後、該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のみ前記特別ゲームの制御を再開する（CPU41aは、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が466枚に到達したか否かの判定を行った後、466枚に到達していないと判定したときに、再度レギュラーボーナスに移行させる制御を行う）

ことを特徴としている。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0588

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0588】

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

前記特別ゲームに制御されている旨を示す特別ゲーム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（C P U 4 1 aは、レギュラーボーナス中にその旨を示すR B中信号を外部出力信号として出力する制御を行う）を備え、

前記外部出力制御手段は、前記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、前記特別ゲーム信号の出力を所定時間停止した後、再度出力を開始する制御を行う（C P U 4 1 aは、レギュラーボーナスを作動させる際に出力待ち時間が経過するまでR B中信号の出力を停止し（O F Fの状態とし）、出力待ち時間が経過してから出力を開始する（O Nの状態とする））

ことを特徴としている。