

【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10月1日(2009.10.1)

【公開番号】特開2007-313034(P2007-313034A)

【公開日】平成19年12月6日(2007.12.6)

【年通号数】公開・登録公報2007-047

【出願番号】特願2006-146005(P2006-146005)

【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 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成21年8月19日(2009.8.19)

【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、

遊技の制御を行うための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データ記憶手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞に対応する入賞表示結果の導出が許容されるか否かが決定される割合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する設定値選択手段と、

前記設定値選択手段により選択された設定値を示す設定値データを前記データ記憶手段の記憶領域に設定する設定値設定手段と、

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設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う複数種類の特別入賞表示結果を含む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、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値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不能化手段と、

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、該導出操作手段の操作がなされた時点から予め

定められた最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の変動表示を停止させることで導出可能な表示結果のうち前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる特別遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段が前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨を決定しているときに、該決定に基づいて対応する種類の特別入賞表示結果が導出されていないときに、該許容されている種類の特別入賞表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときよりも高い割合で、複数ゲームにわたって継続して前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性を示す連続演出を実行し、最終的に前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されているか否かを報知する連続演出手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、少なくとも前記複数種類の特別入賞表示結果同士については互いに排他的に導出を許容するか否かを決定し、

前記複数種類の特別入賞表示結果は、それぞれ導出を許容する旨が決定されているときにおいて最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の表示結果として導出することができる前記導出操作手段の操作タイミングが定められているとともに、

前記導出制御手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときには、前記特別入賞表示結果の種類毎に前記最大変動量に応じて前記導出操作手段の操作タイミングが定められる特別タイミングのうちの該導出を許容する旨が決定された種類の特別入賞表示結果に対応した特別タイミングで前記導出操作手段が操作されたことを条件として、該導出を許容する旨の決定された種類の特別入賞表示結果を導出させる制御を行い、

前記複数種類の特別入賞表示結果の少なくとも1種類を導出させるための特別タイミングは、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させるための特別タイミングとは互いに重複しないタイミングとなっており、該互いに重複しない特別タイミングに応じて定められる前記複数種類の特別表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数は、複数あり、

前記連続演出手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数以下の予め定められた複数ゲームにわたって前記連続演出を実行させる

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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

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、

遊技の制御を行うための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データ記憶手段(RAM41c)と、

所定の設定操作手段(リセット/設定スイッチ36)の操作に基づいて、入賞に対応する入賞表示結果の導出が許容されるか否かが決定される割合(当選確率)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する設定値選択手段（C P U 4 1 aによる設定変更処理）と、

前記設定値選択手段により選択された設定値を示す設定値データを前記データ記憶手段の記憶領域に設定する設定値設定手段（C P U 4 1 aは、設定変更処理において確定した設定値を設定値ワークに格納する）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設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段（C P U 4 1 aは、設定値ワークから読み出された設定値が1～6の範囲の値か否かを判定する）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う複数種類の特別入賞表示結果を含む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（C P U 4 1 aは、内部抽選において設定値を読み出し、読み出した設定値の当選確率に応じて、複数種類の特別役を含む役について当選したか否かの判定を行う）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値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不能化手段（C P U 4 1 aは、設定値ワークから読み出された設定値が1～6の範囲でないと判定したときにRAM異常エラー状態に制御する）と、

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（C P U 4 1 aは、RAM異常エラー状態に移行すると、設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されることでゲーム処理に復帰させる）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、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作がなされた時点から予め定められた最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の変動表示を停止させることで導出可能な表示結果のうち前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（C P U 4 1 aは、停止操作がなされた後、5コマの範囲で内部抽選の結果に応じた表示結果をリールに導出させる制御を行う）と、

前記特別入賞表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる特別遊技状態制御手段（C P U 4 1 aによるボーナスへの移行制御）と、

前記事前決定手段が前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨を決定しているときに、該決定に基づいて対応する種類の特別入賞表示結果が導出されていないときに、該許容されている種類の特別入賞表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（C P U 4 1 aによるボーナスの持越制御）と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときよりも高い割合で、複数ゲームにわたって継続して前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性を示す連続演出を実行し、最終的に前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されているか否かを報知する連続演出手段（C P U 9 1 aによる連続演出の実行制御）と、

を備え、

前記事前決定手段は、少なくとも前記複数種類の特別入賞表示結果同士については互いに排他的に導出を許容するか否かを決定し（内部抽選においてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）を排的に抽選する）、

前記複数種類の特別入賞表示結果は、それぞれ導出を許容する旨が決定されているときにおいて最大変動量の範囲（5コマの範囲）内で前記可変表示装置の表示結果として導出

することができる前記導出操作手段の操作タイミングが定められているとともに、

前記導出制御手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときには、前記特別入賞表示結果の種類毎に前記最大変動量に応じて前記導出操作手段の操作タイミングが定められる特別タイミングのうちの該導出を許容する旨が決定された種類の特別入賞表示結果に対応した特別タイミングで前記導出操作手段が操作されたことを条件として、該導出を許容する旨の決定された種類の特別入賞表示結果を導出させる制御を行い（CPU41aは、ビッグボーナス（1）の図柄を引き込むタイミングでビッグボーナス（1）の図柄を引き込む制御を行い、ビッグボーナス（2）の図柄を引き込むタイミングでビッグボーナス（2）の図柄を引き込む制御を行う）、

前記複数種類の特別入賞表示結果の少なくとも1種類を導出させるための特別タイミングは、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させるための特別タイミングとは互いに重複しないタイミング（ビッグボーナス（1）の図柄を引き込むタイミングはビッグボーナス（2）の図柄を引き込まないタイミングであり、ビッグボーナス（2）の図柄を引き込むタイミングはビッグボーナス（1）の図柄を引き込まないタイミングである）となっており、該互いに重複しない特別タイミングに応じて定められる前記複数種類の特別表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数は、複数あり、

前記連続演出手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数以下の予め定められた複数ゲームにわたって前記連続演出を実行する（CPU91aは、ボーナスの当選時に非当選時よりも高い割合で出現するチャンス目が導出されたことを契機に2ゲームにわたり連続演出を実行する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数種類の特別入賞表示結果のうち、いずれかの種類の特別入賞表示結果を導出させることができないタイミングで導出操作がなされた場合に、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させることができない。すなわちいずれかの種類の特別入賞表示結果を狙って導出操作を行い、その種類の特別入賞表示結果が導出されなかつた場合でも、他の種類の特別入賞表示結果の導出が許容されている可能性があり、このような場合でも特別入賞表示結果の導出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できないものとなる。更に、特別入賞表示結果を導出させることができない導出操作のタイミングが重複しない特別入賞表示結果の種類数以下のゲーム数にわたって連続演出が行われるので、連続演出が行われている間に、いずれかの種類の特別入賞表示結果を狙つて導出操作を行い、その種類の特別入賞表示結果が導出されなかつた場合でも、特別入賞表示結果の導出が許容されていることが否定されないので、このような場合でも連続演出を無意味なものとすることなく最後まで終了させることができる。

また、入賞表示結果の導出が許容される割合を定めた設定値が適正か否かが1ゲーム毎に判定され、設定値が適正でないと判定された場合にはゲームの進行が不能化される。すなわち設定値が設定値設定手段により設定可能な設定値でなければゲームの進行が不能化される。このゲームの進行が不能化された状態は、設定操作手段の操作に基づいて設定値が新たに選択・設定されることで解除される。このため、データ化けなどにより、設定値が適正でない場合には、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることとなるので、ゲームの公平性を図ることができる。

尚、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。

【手続補正3】

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

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（CPU41aは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う）と、

所定の遊技用価値返却操作部（精算スイッチ10）の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（CPU41aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う）と、

前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞に対応する付与入賞表示結果が導出されたときに、該付与入賞表示結果の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU41aは、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該可変表示装置に表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞表示結果が導出されたときには、該付与入賞表示結果が導出されたことに伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU41aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（CPU41aによるメダルの投入不可の解除、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出の有効化）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（CPU41aによる精算スイッチ10の検出の有効化）と、

前記特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間（BB入賞時演出の演出待ち時間）が経過するまでの期間に、該特別入賞表示結果が導出された旨を示す特別入賞演出（BB入賞時演出）を実行する特別入賞演出実行手段（CPU91aはビッグボーナス入賞時にBB入賞時演出を実行する）と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間（BB入賞時演出の演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する特別入賞時賭数設定禁止解除手段（CPU41aは、次ゲームのBET処理の最初にメダルの

投入不可を解除し、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出を有効化する)を含み、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する特別入賞時返却制御禁止解除手段(CPU41aは、BB入賞時演出の演出待ち処理の前に精算スイッチ10の検出を有効化する)を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、所定時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間(例えば、ファンファーレ等の演出が行われている期間)であっても、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることができるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、例えば、特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、特別遊技状態のゲームを始める前に、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値の一部を景品(例えば、清涼飲料水やたばこ等)に交換したいこともあり得るが、このような遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記特別入賞時賭数設定禁止解除手段は、複数種類の特別入賞表示結果のうち特定の種類の特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【手続補正4】

【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、手段1~3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者所有の遊技用価値(クレジット)を記憶する遊技用価値記憶手段(RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ)と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段(CPU41aは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う)と、

所定の遊技用価値返却操作部(精算スイッチ10)の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段(CPU41aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う)と、

前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞に対応する付与入賞表示結果が導出されたときに、該付与入賞表示結果の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段(CPU41aは、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う)と、

前記特別遊技状態において予め定められた特別遊技状態の終了条件が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段(CPU41aは、ビッグボーナス中1ゲーム毎に払出総数が規定枚数を超えたか否かを判定する)と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記終了条件が成立したと判定したときに、前

記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（C P U 4 1 aは、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定枚数を超えたときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（C P U 4 1 aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚B E Tスイッチ5、M A X B E Tスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（C P U 4 1 aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該可変表示装置に表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞表示結果が導出されたときには、該付与入賞表示結果が導出されたことに伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（C P U 4 1 aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（C P U 4 1 aによるメダルの投入不可の解除、1枚B E Tスイッチ5、M A X B E Tスイッチ6の検出の有効化）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（C P U 4 1 aによる精算スイッチ10の検出の有効化）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間（エンディング演出の演出待ち時間）が経過するまでの期間に、該特別遊技状態が終了した旨を示す終了演出（エンディング演出）を実行する終了演出実行手段（C P U 9 1 aはビッグボーナス終了時にエンディング演出を実行する）と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間（エンディング演出の演出待ち時間）が経過したときに、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する終了時賭数設定禁止解除手段（C P U 4 1 aは、次ゲームのB E T処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1枚B E Tスイッチ5、M A X B E Tスイッチ6の検出を有効化する）を含み、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する終了時返却制御禁止解除手段（C P U 4 1 aは、エンディング演出の演出待ち処理の前に精算スイッチ10の検出を有効化する）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、予め定められた時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間（例えば、エンディング演出等の演出が行われている期間）であっても、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることができるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記終了時賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【手続補正5】

【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に記載のスロットマシンは、請求項1、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（CPU41aは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う）と、

所定の遊技用価値返却操作部（精算スイッチ10）の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（CPU41aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う）と、

前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞に対応する付与入賞表示結果が導出されたときに、該付与入賞表示結果の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU41aは、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う）と、

前記特別遊技状態において予め定められた特別遊技状態の終了条件が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段（CPU41aは、ビッグボーナス中1ゲーム毎に払出総数が規定枚数を超えたか否かを判定する）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記終了条件が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（CPU41aは、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定枚数を超えたときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該可変表示装置に表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞表示結果が導出されたときには、該付与入賞表示結果が導出されたことに伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU41aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了

を判定する)と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段(C P U 4 1 a によるメダルの投入不可の解除、1枚 B E T スイッチ5、M A X B E T スイッチ6の検出の有効化)と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段(C P U 4 1 a による精算スイッチ10の検出の有効化)と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、所定の解除操作(リセット操作)がなされたときに、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する打止時賭数設定禁止手段(C P U 4 1 a は、ビッグボーナス終了後、打止状態に制御し、打止状態においてリセット操作が検出されることで次ゲームへ移行させるとともに、次ゲームのB E T処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1枚B E Tスイッチ5、M A X B E Tスイッチ6の検出を有効化する)を含み、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する打止時返却制御禁止解除手段(C P U 4 1 a は、打止状態に制御する前に精算スイッチ10の検出を有効化する)を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、店員によるリセット操作等の所定の解除操作がなされるまで賭数の設定が禁止されている期間(いわゆる打止状態)であっても、解除操作を待たずして遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることができるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記打止時賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、所定の解除操作がなされたときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

また、手段3～5において賭数設定禁止手段は、例えば、賭数の設定に用いる遊技媒体が投入されても、その遊技媒体が返却されるようにしたり、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を賭数の設定に用いる際に操作される賭数設定操作手段の操作を無効化することで賭数の設定を禁止すれば良い。

また、手段3～5において返却制御禁止手段は、例えば、遊技用価値返却操作手段の操作を無効化することで返却制御を禁止すれば良い。

【手続補正7】

【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】

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

遊技者により指定された賭数を前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた賭数記憶領域（B E Tカウンタ）に記憶させる賭数記憶手段と、

前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が遊技状態に応じて定められた値であることを条件にゲームの開始を許容するゲーム開始許容手段（C P U 4 1 aは、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されることでスタート操作を有効化する）と、

ゲームの開始後に前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値であるか否かを判定する賭数判定手段（C P U 4 1 aは、内部抽選の最初にB E Tカウンタに設定された賭数が規定数か否かを判定する）と、

前記不能化手段は、前記賭数判定手段により前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化し（C P U 4 1 aは、設定された賭数が規定数でない場合にもR A M異常エラー状態に制御する）と、

前記不能化解除手段は、前記賭数判定手段により前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値ではないと判定され、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（設定された賭数が規定数でない場合に移行したR A M異常エラー）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（C P U 4 1 aは、R A M異常エラー状態に移行すると、設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されることでゲーム処理に復帰させる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定された賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値であるか否かがゲームの開始後に判定され、当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値でないと判定された場合にはゲームの進行が不能化される。すなわち当該ゲームの遊技状態において許容されない賭数が設定された状態でゲームが開始していれば、ゲームの進行が不能化される。このゲームの進行が不能化された状態は、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）が新たに選択・設定されることで解除される。このため、データ化けなどにより、賭数の値が適正でない場合には、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることとなるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【手続補正8】

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

前記データ記憶手段の記憶領域には、前記遊技の制御を行うためのデータが記憶されるワーク領域（重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、非保存ワーク）と、前記遊技の制御を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用

領域と、が割り当てられており、

前記スロットマシンは、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（C P U 4 1 aは初期化条件の成立によりR A M 4 1 cの指定領域を初期化する）を更に備え、

該初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用領域を1ゲーム毎（1ゲーム終了毎）に初期化する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データ記憶手段における未使用領域が1ゲーム毎に初期化されるので、データ記憶手段の未使用領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できる。

尚、初期化手段は、1ゲームのうちのいずれかのタイミング（例えば、ゲーム開始時や終了時、1ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、データ記憶手段における未使用領域を初期化するものであれば良い。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 5】

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

前記データ記憶手段の記憶領域には、前記遊技の制御を行うためのデータが記憶されるワーク領域（重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、非保存ワーク）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、が割り当てられており、

前記スロットマシンは、

使用中のデータを一時的に前記スタック領域に退避するデータ退避手段（C P U 4 1 aによるレジスタの退避）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復帰させるデータ復帰手段（C P U 4 1 aによるレジスタの復帰）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（C P U 4 1 aによるスタックポインタから未使用領域のサイズの計算）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（C P U 4 1 aは初期化条件の成立によりR A M 4 1 cの指定領域を初期化する）と、

を更に備え、

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（1ゲーム終了毎）に初期化する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データ記憶手段のスタック領域における未使用スタック領域が1ゲーム毎に初期化されるので、未使用スタック領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できるとともに、例えば、未使用スタック領域に不正なデータ（不正プログラムが指定するアドレス等）を加え、データの復帰時にメイン制御手段を誤作動させることでレジスタ等を不正なものに書き換えることにより、本来のプログラムとは異なる動作を行わせてしまうような不正も防止できる。

尚、初期化手段は、1ゲームのうちのいずれかのタイミング（例えば、ゲーム開始時や終了時、1ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、未使用スタック領域を初期化するものであれば良い。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

本発明の手段9に記載のスロットマシンは、請求項1、手段1～8のいずれかに記載のスロットマシンであって、

いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した前記連續演出が行われている期間に、前記事前決定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段(CPU91aは、ボーナス非当選時に開始した連續演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選しているか否かを判定する)と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されていると判定されたときに、前記連續演出が終了した後に、該終了した連續演出に続けて所定の追加演出を実行し、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されている旨を報知する追加演出実行手段(CPU91aは、連續演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選していると判定した場合に追加演出を行ってボーナスの当選を報知する)と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した連續演出の実行中に、新たに複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定された場合には、最終的にいずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていない旨が報知されるが、その後連續演出に続けて追加演出が実行され、当該追加演出にて複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されている旨が報知されることとなる。このため、連續演出の実行中に新たに特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されても、実行中の連續演出は、制御を変えることなくそのまま最後まで実行すれば良いので、その制御が複雑にならない。一方、いずれかの特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨が、連續演出に続けて行われる追加演出にて報知されるので、連續演出の終了時において実際とは異なる結果がそのまま遊技者に与えられてしまうことがないため、遊技者に不信感を感じさせることもない。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

本発明の手段10に記載のスロットマシンは、請求項1、手段1～9のいずれかに記載のスロットマシンであって、

いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した前記連續演出が行われている期間に、前記事前決定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段(CPU91aは、ボーナス非当選時に開始した連續演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選しているか否かを判定する)を備え、

前記連續演出手段は、前記特別決定判定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されていると判定されたときに、その後から前記連續演出が終了するまでの演出の少なくとも一部を他の演出に差し替えて実行し、該差し替え後の演出にて前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されている旨を報知する差し替え時実行手段(CPU91aは、連續演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選していると判定した場合に最終的な演出の内容を差し替えてボーナスの当選を報知す

る)を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した連続演出の実行中に、新たに複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定された場合には、該連続演出が終了するまでの演出の少なくとも一部を他の演出に差し替えて実行し、その差し替えて実行した演出にて複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されている旨が報知されることとなる。これにより、連続演出の終了時において実際とは異なる結果がそのまま遊技者に与えられてしまうことがないため、遊技者に不信感を感じさせることもない。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

また、手段9及び手段10において前記特別決定判定手段は、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した前記連続演出の最終ゲームにおいて、前記事前決定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定することが好ましく、このようにすることでき、連続演出が開始した後は、連続演出が終了するゲームでのみ複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定すれば良く、この判定のための制御負荷が大きくならないで済む。特に手段10においては、特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されたのが連続演出が終了するゲームよりも前であっても、連続演出が終了するゲームとなったときに演出の内容を差し替えれば済むため、演出の差し替えのパターンが複雑になりすぎず、制御負荷が大きくなりすぎないで済むことになる。

尚、手段9及び手段10において前記連続演出は、例えば、前記特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されているか否かを示唆する示唆演出を行った後、前記特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されているか否かを示す情報を前記連続演出の終了時において確定報知するものである。示唆演出と確定報知は、一連の連続演出の処理として行われるものとしても、示唆演出の処理が終了した後に別個の処理で確定報知を行うものとしても良い。前記追加演出についても同様である。