

【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 19 年 11 月 8 日 (2007.11.8)

【公開番号】特開 2006-55442 (P2006-55442A)  
 【公開日】平成 18 年 3 月 2 日 (2006.3.2)  
 【年通号数】公開・登録公報 2006-009  
 【出願番号】特願 2004-241609 (P2004-241609)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 19 年 9 月 19 日 (2007.9.19)

【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】

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報を送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて少なくとも前記遊技に関する演出の実行を制御するものであって、書き換え可能な演出用記憶手段を含む演出制御手段と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

n ビット (n は 2 以上の整数) 配列のデータ信号を、前記パルス発生回路からパルス信号が入力されるごとに最下位ビットのレベルを第 1 レベルと第 2 レベルとで交互に反転するとともに、下位から m - 1 番目 (m は 2 以上の整数: m > n) のビットのレベルが第 1 レベルから第 2 レベルに反転されるごとに下位から m 番目のビットのレベルを第 1 レベルと第 2 レベルとで交互に反転して出力するカウンタ回路と、

遊技者の操作に起因する所定の抽出条件が成立することにより、前記カウンタ回路が出力している n ビット配列のデータ信号をラッチし、ラッチした n ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に所定のタイミングで前記遊技制御手段が備える特定領域に、前記ラッチ回路が出力した n ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなく n ビットの数値データとして入力する入力手段と、

前記特定領域に入力された n ビットの数値データのうちの特定のビットのデータと、該数値データのうちの他のビットのデータを入れ替えて、該入れ替えを行った n ビットの入替数値データを、判定用数値データとして前記遊技制御手段が備える判定領域に入力す

る数値データ入力手段と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段と、

いずれか 1 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記複数種類の許容段階に共通して記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない 2 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データ記憶手段と、

所定の許容段階変更許可条件が成立している変更期間において、少なくとも 1 種類の入賞表示結果について前記判定値データ記憶手段に記憶された前記判定値データが互いに異なる複数種類の許容段階のうちからいずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

前記変更期間が開始したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報を初期化することを指示する初期化制御情報を前記演出制御手段に送信する初期化制御情報送信手段と、

前記変更期間が終了したときに、該期間の終了時における許容段階に関する情報を含む許容段階制御情報を送信する許容段階制御情報送信手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データと、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データとを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶し、

前記演出制御手段は、

前記初期化制御情報を受信したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報のうち少なくとも演出の実行に関する情報を初期化する初期化手段と、

前記許容段階制御情報を受信したときに、該許容段階制御情報が示す許容段階に関する情報を前記演出用記憶手段に記憶する許容段階記憶制御手段とを備える

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項 2】

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報を送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて少なくとも前記遊技に関する演出の実行を制御するものであって、書き換え可能な演出用記憶手段を含む演出制御手段と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

$n$  ビット ( $n$  は 2 以上の整数) 配列のデータ信号を、前記パルス発生回路からパルス信号が入力されるごとに最下位ビットのレベルを第 1 レベルと第 2 レベルとで交互に反転するとともに、下位から  $m - 1$  番目 ( $m$  は 2 以上の整数:  $m \leq n$ ) のビットのレベルが第 1 レベルから第 2 レベルに反転されるごとに下位から  $m$  番目のビットのレベルを第 1 レベルと第 2 レベルとで交互に反転して出力するカウンタ回路と、

遊技者の操作に起因する所定の抽出条件が成立することにより、前記カウンタ回路が出力している  $n$  ビット配列のデータ信号をラッチし、ラッチした  $n$  ビット配列のデータ信号をビット配列順を変え、ラッチ回路とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に所定のタイミングで前記遊技制御手段が備える特定領域に、前記ラッチ回路が出力した  $n$  ビット配列のデータ信号をビット配列順を変え、 $n$  ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

所定のタイミングで第 2 の数値データを更新する数値更新手段と、

前記所定の抽出条件が成立することにより、前記数値更新手段が更新する第 2 の数値データを抽出する数値抽出手段と、

上位  $k$  ビット ( $k$  は自然数:  $k < n$ ) と下位  $j$  ビット ( $j = n - k$ ) の第 1 の数値データにおける上位  $k$  ビットに対して前記数値抽出手段が抽出した第 2 の数値データを用いて所定の演算を行う演算手段と、

前記演算手段による演算後の上位  $k$  ビットと前記下位  $j$  ビットからなる演算結果数値データを、判定用数値データとして前記遊技制御手段が備える判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段と、

いずれか 1 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記複数種類の許容段階に共通して記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない 2 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データ記憶手段と、

所定の許容段階変更許可条件が成立している変更期間において、少なくとも 1 種類の入賞表示結果について前記判定値データ記憶手段に記憶された前記判定値データが互いに異なる複数種類の許容段階のうちからいずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

前記変更期間が開始したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報を初期化することを指示する初期化制御情報を前記演出制御手段に送信する初期化制御情報送信手段と、

前記変更期間が終了したときに、該期間の終了時における許容段階に関する情報を含む許容段階制御情報を送信する許容段階制御情報送信手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データと、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データとを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶し、

前記演出制御手段は、

前記初期化制御情報を受信したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報のうち少なくとも演出の実行に関する情報を初期化する初期化手段と、

前記許容段階制御情報を受信したときに、該許容段階制御情報が示す許容段階に関する情報を前記演出用記憶手段に記憶する許容段階記憶制御手段とを備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

前記数値更新手段は、前記遊技制御手段が有するメモリに記憶されたデータ内容のリフレッシュ動作のために用いることが可能な該遊技制御手段の命令フェッチ毎に値が更新されるリフレッシュレジスタによって構成される

ことを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報を送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて少なくとも前記遊技に関する演出の実行を制御するものであって、書き換え可能な演出用記憶手段を含む演出制御手段と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

$n$  ビット ( $n$  は2以上の整数) 配列のデータ信号を、前記パルス発生回路からパルス信号が入力されるごとに最下位ビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転するとともに、下位から  $m - 1$  番目 ( $m$  は2以上の整数:  $m < n$ ) のビットのレベルが第1レベルから第2レベルに反転されるごとに下位から  $m$  番目のビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転して出力するカウンタ回路と、

遊技者の操作に起因する所定の抽出条件が成立することにより、前記カウンタ回路が出力している  $n$  ビット配列のデータ信号をラッチし、ラッチした  $n$  ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に所定のタイミングで前記遊技制御手段が備える特定領域に、前記ラッチ回路が出力した  $n$  ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなく  $n$  ビットの第1の数値データとして入力する入力手段と、

所定のタイミングで第2の数値データを更新する第1の数値更新手段と、

所定のタイミングで前記第2の数値データとは異なる第3の数値データを更新する第2の数値更新手段と、

予め定められた抽出条件が成立することにより、前記第1の数値更新手段から第2の数値データを抽出する第1の数値抽出手段と、

所定の抽出条件が成立することにより、前記第2の数値更新手段から第3の数値データを抽出する第2の数値抽出手段と、

上位  $k$  ビット ( $k$  は自然数:  $k < n$ ) と下位  $j$  ビット ( $j = n - k$ ) の第1の数値データにおける上位  $k$  ビットに対して前記第1の数値抽出手段が抽出した第2の数値データを用いて所定の演算を行い、下位  $j$  ビットに対して前記第2の数値抽出手段が抽出した第3の数値データを用いて所定の演算を行う演算手段と、

前記演算手段による演算後の上位  $k$  ビットと前記演算手段による演算後の下位  $j$  ビットからなる演算結果数値データを、判定用数値データとして前記遊技制御手段が備える判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段と、

いずれか1種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記複数種類の許容段階に共通して記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない2種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別

に記憶する判定値データ記憶手段と、

所定の許容段階変更許可条件が成立している変更期間において、少なくとも１種類の入賞表示結果について前記判定値データ記憶手段に記憶された前記判定値データが互いに異なる複数種類の許容段階のうちからいずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

前記変更期間が開始したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報を初期化することを指示する初期化制御情報を前記演出制御手段に送信する初期化制御情報送信手段と、

前記変更期間が終了したときに、該期間の終了時における許容段階に関する情報を含む許容段階制御情報を送信する許容段階制御情報送信手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データと、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データとを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶し、

前記演出制御手段は、

前記初期化制御情報を受信したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報のうち少なくとも演出の実行に関する情報を初期化する初期化手段と、

前記許容段階制御情報を受信したときに、該許容段階制御情報が示す許容段階に関する情報を前記演出用記憶手段に記憶する許容段階記憶制御手段とを備える

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項５】

前記第１、第２の数値更新手段の少なくとも一方は、前記遊技制御手段が有するメモリに記憶されたデータ内容のリフレッシュ動作のために用いることが可能な該遊技制御手段の命令フェッチ毎に値が更新されるリフレッシュレジスタによって構成される

ことを特徴とする請求項４に記載の遊技機。

#### 【請求項６】

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データを、入賞表示結果の種類毎に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をさらに備え、

前記判定手段は、前記加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたか否かを判定し、該判定の結果により前記所定の範囲を越えると判定されたときの加算を行った判定値データに対応した種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を示していると判定する

ことを特徴とする請求項１乃至５のいずれか１項に記載のスロットマシン。

#### 【請求項７】

前記遊技制御手段は、前記所定数の賭数として定められた複数種類の賭数段階のうちから、ゲーム毎にいずれかの種類の賭数段階の賭数を設定する賭数設定手段をさらに備え、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない２種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記許容段階及び前記賭数段階の種類に応じて個別に記憶し、

前記判定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階及び前記賭数設定手段により設定された賭数段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する

ことを特徴とする請求項１乃至６のいずれか１項に記載のスロットマシン。

#### 【請求項８】

前記演出制御手段は、前記初期化制御情報を受信してから前記許容段階制御情報を受信するまで、前記許容段階設定手段により許容段階の設定が行われている旨を報知する報知手段をさらに備える

ことを特徴とする請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のロットマシン。

【請求項 9】

前記遊技制御手段は、所定の変更許可開始操作が行われることにより、前記許容段階変更許可条件を成立させて前記変更期間を開始させる変更期間開始制御手段をさらに備え、

前記初期化制御情報送信手段は、前記変更許可開始操作が行われたときに、前記初期化制御情報を送信する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のロットマシン。

【請求項 10】

前記遊技制御手段は、所定の変更許可終了操作が行われることにより、前記許容段階変更許可条件の成立を解除させて前記変更期間を終了させる変更期間終了制御手段をさらに備え、

前記許容段階制御情報送信手段は、前記変更許可終了操作が行われたときに、前記許容段階制御情報を送信する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のロットマシン。

【請求項 11】

前記初期化制御情報と前記許容段階制御情報との少なくとも一方は、前記遊技制御手段が遊技の進行のために前記演出制御手段に送信する他の制御情報と兼用されている

ことを特徴とする請求項 1 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のロットマシン。

【請求項 12】

前記遊技制御手段は、該遊技制御手段が備える遊技用記憶手段の記憶情報を初期化したときに、該初期化した旨を通知するための初期化通知制御情報を送信する初期化通知制御情報送信手段をさらに備え、

前記初期化制御情報は、前記初期化通知制御情報と兼用されている

ことを特徴とする請求項 11 に記載のロットマシン。

【請求項 13】

前記遊技制御手段は、各ゲームにおいて遊技状態を通知するために送信する遊技状態通知制御情報を送信する遊技状態通知制御情報送信手段をさらに備え、

前記許容段階制御情報は、前記遊技状態通知制御情報と兼用されている

ことを特徴とする請求項 11 または 12 に記載のロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

上記目的を達成するため、本発明の第 1 の観点にかかるロットマシンは、

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置 2）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（遊技制御基板 101）と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて少なくとも前記遊技に関する演出の実行を制御するものであって、書き換え可能な演出用記憶手段（RAM 122）を含む演出制御手段（演出制御基板 102）と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路（115a）と、

n ビット（n は 2 以上の整数）配列のデータ信号を、前記パルス発生回路からパルス信

号が入力されるごとに最下位ビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転するとともに、下位から $m-1$ 番目( $m$ は2以上の整数: $m \leq n$ )のビットのレベルが第1レベルから第2レベルに反転されるごとに下位から $m$ 番目のビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転して出力するカウンタ回路(下位カウンタ115b、上位カウンタ115c)と、

遊技者の操作に起因する所定の抽出条件が成立することにより、前記カウンタ回路が出力している $n$ ビット配列のデータ信号をラッチし、ラッチした $n$ ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路(サンプリング回路116)とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に所定のタイミングで前記遊技制御手段が備える特定領域(汎用レジスタ111GR)に、前記ラッチ回路が出力した $n$ ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなく $n$ ビットの数値データとして入力する入力手段(ステップS402)と、

前記特定領域に入力された $n$ ビットの数値データのうちの特定のビットのデータと、該数値データのうちの他のビットのデータを入れ替えて(ステップS403)、該入れ替えを行った $n$ ビットの入替数値データを、判定用数値データ(内部抽選用の乱数)として前記遊技制御手段が備える判定領域に入力する(ステップS405)数値データ入力手段(図3(b))と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段(ステップS203)と、

いずれか1種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データ(判定値数)を、前記複数種類の許容段階に共通して(設定値についての共通フラグが設定)記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない2種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別に(設定値についての共通フラグが未設定)記憶する判定値データ記憶手段(図4:遊技状態別テーブル、図5:判定値数の記憶領域)と、

所定の許容段階変更許可条件が成立している変更期間において、少なくとも1種類の入賞表示結果について前記判定値データ記憶手段に記憶された前記判定値データが互いに異なる複数種類の許容段階(設定値1~設定値6)のうちからいずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段(設定スイッチ91、ステップS113、S115)と、

前記変更期間が開始したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報を初期化することを指示する初期化制御情報(設定変更コマンド)を前記演出制御手段に送信する初期化制御情報送信手段(ステップS108)と、

前記変更期間が終了したときに(ステップS111(YES))、該期間の終了時における許容段階に関する情報を含む許容段階制御情報(状態コマンド)を送信する許容段階制御情報送信手段(ステップS119)とを備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段(ステップS308)を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し(ステップS311)、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データ(図5(RTまたは通常の遊技状態で3BETのときにおける「ビッグボーナス」など))と、前記許容段階の種類に応じて個

別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データ（図5（RTまたは通常の遊技状態で3 BETのときにおける「チェリー」など））とを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶し、

前記演出制御手段は、

前記初期化制御情報を受信したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報のうち少なくとも演出の実行に関する情報を初期化する初期化手段（ステップS607）と、

前記許容段階制御情報を受信したときに、該許容段階制御情報が示す許容段階に関する情報を前記演出用記憶手段に記憶する許容段階記憶制御手段（ステップS609）とを備える

ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるスロットマシンは、

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（遊技制御基板101）と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて少なくとも前記遊技に関する演出の実行を制御するものであって、書き換え可能な演出用記憶手段（RAM122）を含む演出制御手段（演出制御基板102）と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路（115a）と、

nビット（nは2以上の整数）配列のデータ信号を、前記パルス発生回路からパルス信号が入力されるごとに最下位ビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転するとともに、下位からm-1番目（mは2以上の整数：m<n）のビットのレベルが第1レベルから第2レベルに反転されるごとに下位からm番目のビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転して出力するカウンタ回路（下位カウンタ115b、上位カウンタ115c）と、

遊技者の操作に起因する所定の抽出条件が成立することにより、前記カウンタ回路が出力しているnビット配列のデータ信号をラッチし、ラッチしたnビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路（サンプリング回路116）とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に所定のタイミングで前記遊技制御手段が備える特定領域（汎用レジスタ111GR）に、前記ラッチ回路が出力したnビット配列のデータ信号をビット配列順を変えことなくnビットの第1の数値データとして入力する入力手段（図14）と、

所定のタイミングで第2の数値データを更新する数値更新手段（リフレッシュレジスタ111R）と、

前記所定の抽出条件が成立することにより、前記数値更新手段が更新する第2の数値データを抽出する数値抽出手段（図14）と、

上位kビット（kは自然数：k<n）と下位jビット（j=n-k）の第1の数値データにおける上位kビットに対して前記数値抽出手段が抽出した第2の数値データを用いて所定の演算を行う演算手段（図14）と、

前記演算手段による演算後の上位kビットと前記下位jビットからなる演算結果数値データを、判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として前記遊技制御手段が備える判定

領域に入力する数値データ入力手段（図 14）と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段（ステップ S 203）と、

いずれか 1 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データ（判定値数）を、前記複数種類の許容段階に共通して（設定値についての共通フラグが設定）記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない 2 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別に（設定値についての共通フラグが未設定）記憶する判定値データ記憶手段（図 4：遊技状態別テーブル、図 5：判定値数の記憶領域）と、

所定の許容段階変更許可条件が成立している変更期間において、少なくとも 1 種類の入賞表示結果について前記判定値データ記憶手段に記憶された前記判定値データが互いに異なる複数種類の許容段階（設定値 1～設定値 6）のうちからいずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（設定スイッチ 91、ステップ S 113、S 115）と、

前記変更期間が開始したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報を初期化することを指示する初期化制御情報（設定変更コマンド）を前記演出制御手段に送信する初期化制御情報送信手段（ステップ S 108）と、

前記変更期間が終了したときに（ステップ S 111（YES））、該期間の終了時における許容段階に関する情報を含む許容段階制御情報（状態コマンド）を送信する許容段階制御情報送信手段（ステップ S 119）とを備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段（ステップ S 308）を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し（ステップ S 311）、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データ（図 5（RT または通常の遊技状態で 3 BET のときにおける「ビッグボーナス」など））と、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データ（図 5（RT または通常の遊技状態で 3 BET のときにおける「チェリー」など））とを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶し、

前記演出制御手段は、

前記初期化制御情報を受信したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報のうち少なくとも演出の実行に関する情報を初期化する初期化手段（ステップ S 607）と、

前記許容段階制御情報を受信したときに、該許容段階制御情報が示す許容段階に関する情報を前記演出用記憶手段に記憶する許容段階記憶制御手段（ステップ S 609）とを備える

ことを特徴とする。

【手続補正 4】

【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】

上記目的を達成するため、本発明の第 3 の観点にかかるスロットマシンは、

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（遊技制御基板101）と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて少なくとも前記遊技に関する演出の実行を制御するものであって、書き換え可能な演出用記憶手段（RAM122）を含む演出制御手段（演出制御基板102）と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路（115a）と、

nビット（nは2以上の整数）配列のデータ信号を、前記パルス発生回路からパルス信号が入力されるごとに最下位ビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転するとともに、下位からm-1番目（mは2以上の整数：m<n）のビットのレベルが第1レベルから第2レベルに反転されるごとに下位からm番目のビットのレベルを第1レベルと第2レベルとで交互に反転して出力するカウンタ回路（下位カウンタ115b、上位カウンタ115c）と、

遊技者の操作に起因する所定の抽出条件が成立することにより、前記カウンタ回路が出力しているnビット配列のデータ信号をラッチし、ラッチしたnビット配列のデータ信号をビット配列順を変えることなく出力するラッチ回路（サンプリング回路116）とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に所定のタイミングで前記遊技制御手段が備える特定領域（汎用レジスタ111GR）に、前記ラッチ回路が出力したnビット配列のデータ信号をビット配列順を変えることなくnビットの第1の数値データとして入力する入力手段（図15）と、

所定のタイミングで第2の数値データを更新する第1の数値更新手段（リフレッシュレジスタ111R）と、

所定のタイミングで前記第2の数値データとは異なる第3の数値データを更新する第2の数値更新手段（リフレッシュレジスタ111R）と、

予め定められた抽出条件が成立することにより、前記第1の数値更新手段から第2の数値データを抽出する第1の数値抽出手段（図15）と、

所定の抽出条件が成立することにより、前記第2の数値更新手段から第3の数値データを抽出する第2の数値抽出手段（図15）と、

上位kビット（kは自然数：k<n）と下位jビット（j=n-k）の第1の数値データにおける上位kビットに対して前記第1の数値抽出手段が抽出した第2の数値データを用いて所定の演算を行い、下位jビットに対して前記第2の数値抽出手段が抽出した第3の数値データを用いて所定の演算を行う演算手段（図15）と、

前記演算手段による演算後の上位kビットと前記演算手段による演算後の下位jビットからなる演算結果数値データを、判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として前記遊技制御手段が備える判定領域に入力する数値データ入力手段（図15）と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段（ステップS203）と、

いずれか1種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データ（判定値数）を、前記複数種類の許容段階に共通して（設定値についての共通フラグが設定）記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない2種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別に（設定値についての共通フラグが

未設定)記憶する判定値データ記憶手段(図4:遊技状態別テーブル、図5:判定値数の記憶領域)と、

所定の許容段階変更許可条件が成立している変更期間において、少なくとも1種類の入賞表示結果について前記判定値データ記憶手段に記憶された前記判定値データが互いに異なる複数種類の許容段階(設定値1~設定値6)のうちからいずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段(設定スイッチ91、ステップS113、S115)と、

前記変更期間が開始したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報を初期化することを指示する初期化制御情報(設定変更コマンド)を前記演出制御手段に送信する初期化制御情報送信手段(ステップS108)と、

前記変更期間が終了したときに(ステップS111(Y E S))、該期間の終了時における許容段階に関する情報を含む許容段階制御情報(状態コマンド)を送信する許容段階制御情報送信手段(ステップS119)とを備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段(ステップS308)を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し(ステップS311)、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データ(図5(R Tまたは通常遊技状態で3 B E Tのときにおける「ビッグボーナス」など))と、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データ(図5(R Tまたは通常遊技状態で3 B E Tのときにおける「チェリー」など))とを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶し、

前記演出制御手段は、

前記初期化制御情報を受信したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報のうち少なくとも演出の実行に関する情報を初期化する初期化手段(ステップS607)と、

前記許容段階制御情報を受信したときに、該許容段階制御情報が示す許容段階に関する情報を前記演出用記憶手段に記憶する許容段階記憶制御手段(ステップS608)とを備える

ことを特徴とする。