

【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2008-149185(P2008-149185A)

【公開日】平成20年7月3日(2008.7.3)

【年通号数】公開・登録公報2008-026

【出願番号】特願2008-64935(P2008-64935)

【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

【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を開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

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

ゲーム毎に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、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、

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

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記入賞表示結果を含む複数種類の表示結果の中からいずれかの表示結果を前記可変表示装置の表示結果として導出させる導出制御手段と、

複数の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を設定値毎に異ならせ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、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段と、

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

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

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

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記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はないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第2の不能化手段と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定操作手段の操作に基づいて前記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を備え、

前記事前決定手段は、

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確率で当該ゲームにおいて入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定するものであって、

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を含み、

前記加算手段の加算結果が所定の範囲を越えたときに、該所定の範囲を越えた加算を行った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決定し、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた初期化条件が成立したときに、初期遊技状態に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた通常表示結果が導出されたときに、遊技状態毎に滞在するゲーム数について確率的に求められる滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも大きい通常遊技状態に遊技状態を制御する通常遊技状態制御手段と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた有利表示結果が導出されたときに、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段とを含む

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を開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

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

ゲーム毎に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、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、

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

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記入賞表示結果を含む複数種類の表示結果の

中からいずれかの表示結果を前記可変表示装置の表示結果として導出させる導出制御手段と、

複数の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を設定値毎に異ならせ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、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段と、

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

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

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

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記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はないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第2の不能化手段と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定操作手段の操作に基づいて前記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を備え、

前記事前決定手段は、

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確率で当該ゲームにおいて入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定するものであって、

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を含み、

前記減算手段の減算結果が所定の範囲を越えたときに、該所定の範囲を越えた減算を行った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決定し、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた初期化条件が成立したときに、初期遊技状態に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた通常表示結果が導出されたときに、遊技状態毎に滞在するゲーム数について確率的に求められる滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも大きい通常遊技状態に遊技状態を制御する通常遊技状態制御手段と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた有利表示結果が導出されたときに、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段とを含む

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

特許文献 1 のスロットマシンでは、通常の遊技状態での R T 図柄の導出を契機として遊技状態を R T に制御するものとしていた。通常の遊技状態から有利度の異なる複数種類の R T のいずれかに制御させることもできた。しかし、特許文献 1 のスロットマシンにおいて、通常の遊技状態における R T 図柄の導出確率やボーナスの当選確率も決して高いものではなく、長期間に亘って通常の遊技状態でゲームが行われるものとなっていた。

このため、通常の遊技状態において遊技者に有利な遊技状態に移行させる表示結果が導出される可能性があるにしても、その導出に対する遊技者の関心を持続させることが困難なものとなっていた。そして、例えば、遊技者の関心が低下したときに R T 図柄が導出された場合があるなど、遊技者に有利な遊技状態に制御される前の期間において必ずしも遊技者に十分に期待感を与えることができず、十分な遊技の興趣の向上が得られなかった。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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

【手続補正 4】

【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】

本発明は、いずれの遊技状態に移行させる表示結果が導出されるかに対して遊技者の関心を高めさせることで、遊技の興趣を向上させるとともに、ゲームの公平性を図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 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

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を開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置 2）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装

置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

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

ゲーム毎に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、入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS403）と、

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

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記入賞表示結果を含む複数種類の表示結果の中からいずれかの表示結果を前記可変表示装置の表示結果として導出させる導出制御手段（ステップS404）と、

複数の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ステップS1015、S1017、S1019）と、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ92、設定スイッチ91）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を設定値毎に異ならせる複数種類の設定値（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（ステップS201～S210）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段（RAM112）と、

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

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（ステップS105、S106）と、

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

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記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（ステップS708、S709）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第2の不能化手段（ステップS709（NO）、ステップS301）と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定操作手段の操作に基づいて前記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（ステップS111、図11）とを備え、

前記事前決定手段は、

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確率で当該ゲームにおいて入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定するものであって、

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を含み、

前記加算手段の加算結果が所定の範囲を越えたときに、該所定の範囲を越えた加算を行った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決定し、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた初期化条件が成立したときに、初期遊技状態（初期遊技状態）に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段（ステップS209、S1106、S1109、S1111、S1116）と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた通常表示結果（ベル）が導出されたときに、遊技状態毎に滞在するゲーム数について確率的に求められる滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも大きい通常遊技状態（第1RT）に遊技状態を制御する通常遊技状態制御手段（ステップS1015）と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた有利表示結果（スイカ、チェリー）が導出されたときに、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（第2RT）に遊技状態を制御する有利状態制御手段（ステップS1017、S1019）を含む

ことを特徴とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記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、

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を開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

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

ゲーム毎に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、入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS403）と、

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

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記入賞表示結果を含む複数種類の表示結果の中からいずれかの表示結果を前記可変表示装置の表示結果として導出させる導出制御手段（ステップS404）と、

複数の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ステップS1015、S1017、S1019）と、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ92、設定スイッチ91）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を設定値毎に異ならせる複数種類の設定値（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（ステップS201～S210）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段（RAM1

12)と、

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

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段(ステップS105、S106)と、

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

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記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(ステップS708、S709)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第2の不能化手段(ステップS709(NO)、ステップS301)と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定操作手段の操作に基づいて前記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(ステップS111、図11)とを備え、

前記事前決定手段は、

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確率で当該ゲームにおいて入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを決定するものであって、

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を含み、

前記減算手段の減算結果が所定の範囲を越えたときに、該所定の範囲を越えた減算を行った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決定し、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた初期化条件が成立したときに、初期遊技状態(初期遊技状態)に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段(ステップS209、S1106、S1109、S1111、S1116)と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた通常表示結果(ベル)が導出されたときに、遊技状態毎に滞在するゲーム数について確率的に求められる滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも大きい通常遊技状態(第1RT)に遊技状態を制御する通常遊技状態制御手段(ステップS1015)と、

前記初期遊技状態に遊技状態が制御されているときにおいて前記可変表示装置の表示結果として予め定められた有利表示結果(スイカ、チェリー)が導出されたときに、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(第2RT)に遊技状態を制御する有利状態制御手段(ステップS1017、S1019)とを含む

ことを特徴とする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

上記第 1、第 2 の観点にかかるスロットマシンでは、初期遊技状態の他に、通常遊技状態と、これよりも有利度の高い有利状態とがあり、それぞれ初期遊技状態において通常表示結果、有利表示結果が導出されたときに制御されるものとなっている。通常遊技状態、有利状態には、いずれも初期遊技状態から移行されるものであって、既に通常遊技状態または有利状態に制御されているときには、通常表示結果または有利表示結果が導出されても、改めて通常遊技状態や有利状態に遊技状態が制御されるものではない。

このように初期遊技状態に制御された後に最初に導出される表示結果として通常表示結果が導出されるか、それとも有利表示結果が導出されるかによって、制御される遊技状態の有利度に違いがあるので、初期遊技状態において導出される表示結果に対して遊技者に関心を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、初期遊技状態から通常遊技状態にも有利状態にも移行可能なものとする事で遊技の進行態様が多様なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

また、初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値は、通常遊技状態の滞在ゲーム数の期待値よりも小さいため、初期遊技状態のままのゲームが続いて遊技の進行が間延びしてしまうようなことがなくなる。さらに、初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値を、有利状態の滞在ゲーム数の期待値よりも小さいものとした場合には、その効果が一層大きなものとなる。

。【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

また、上記第 1、第 2 の観点にかかるスロットマシンでは、データ記憶手段のデータが電源遮断前のデータと一致しないときには、適正なゲームの進行ができなくなるのでゲームの進行を不能化させる。ここでのゲームの進行が不能な状態を解除するためには、データ記憶手段に記憶されたデータを初期化することが必要であるが、この場合は、設定値を示すデータも初期化されてしまう。もっとも、上記スロットマシンでは、データ記憶手段のデータが電源遮断前のデータと一致しないことに基づいてゲームの進行が不能となった状態は、設定操作手段の操作に基づいて新たに設定値が設定されなければ解除されることがない。このため、新たに設定された設定値に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

さらに、事前決定手段により決定を行う際にもデータ記憶手段に記憶された設定値データを読み出し、設定値データが示す設定値が適正な範囲内であるかどうかを判定する。設定値が適正な範囲内でなければ、適正なゲームの進行ができなくなるのでゲームの進行を不能化させる。ここで、データ記憶手段に記憶された設定値データが示す設定値が適正な範囲内にないことに基づいてゲームの進行が不能となった状態は、設定操作手段の操作に基づいて新たに設定値が設定されなければ解除されることがない。このため、新たに設定された設定値に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 6 7

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0068
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正11】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0069
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正12】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0070
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正13】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0071
【補正方法】削除
【補正の内容】