

【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4月10日 (2014.4.10)

【公開番号】特開2013-240634(P2013-240634A)
 【公開日】平成25年12月5日 (2013.12.5)
 【年通号数】公開・登録公報2013-065
 【出願番号】特願2013-148409(P2013-148409)
 【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 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 4 F

【手続補正書】
 【提出日】平成26年2月25日 (2014.2.25)
 【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】

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部を備え、
遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技者が遊技を進行させるために操作する操作手段と、
前記操作手段の操作を受け付ける操作受付手段と、
所定の有効期間において前記操作手段の操作が受け付けられたことに応じて遊技を進行させる制御を行うとともに、少なくとも該遊技の進行に基づく制御情報を送信する遊技制御手段と、
受信した前記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、
前記操作手段は、遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段を含み、
前記遊技制御手段は、
前記操作手段の操作状態を示す操作制御情報を前記制御情報として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、
表示結果が導出される前に、特別遊技状態への移行を伴う特別入賞と、遊技用価値の付与を伴う小役入賞と、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結果と前記導出操作手段の操作手順とに応じて前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、
前記表示結果として前記特別入賞が発生する特別表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、
前記表示結果として前記小役入賞が発生する小役表示結果が導出されたときに、所定数

の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、
を含み、
前記演出制御手段は、

前記操作制御情報を第１の時期に受信した後、予め定められた期間にわたり該第１の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第１の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第１の確定検出状態とし、該第１の時期よりも前の第２の時期に操作制御情報を受信した後、前記予め定められた期間にわたり該第２の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第２の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第２の確定検出状態とし、前記第１の確定検出状態が示す操作状態を前記第２の確定検出状態が示す操作状態と比較して変化している場合に、前記操作手段の操作状態の変化を判定する操作状態変化判定手段と、

前記所定の有効期間以外の期間における前記操作状態変化判定手段の判定結果に応じて演出を実行する演出実行制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記小役入賞の発生が許容される特定結果となったときに、該特定結果に応じて遊技者にとって有利な操作手順を特定可能に報知する操作手順報知手段と、

を含み、

前記特別決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態において、１ゲームあたりに前記遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数の期待値は、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能に報知されているときには該操作手順により前記導出操作手段が操作されることにより前記賭数の設定に用いられる遊技用価値の数よりも大きくなり、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能に報知されていないときには前記賭数の設定に用いられる遊技用価値の数よりも小さくなる

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】０００２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００２】

この種のスロットマシンとしては、下記特許文献１に記載のものが提案されている。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００３

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正４】

【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５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００５

【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】0006

【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】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【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9】

【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】

【特許文献1】特開2001-276320号公報

【特許文献2】特開2003-10388号公報

【特許文献3】特開2007-229382号公報

【特許文献4】特開2005-230338号公報

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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、演出のタイミングに多様性を持たせ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12】

【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】

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、
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部を備え、
遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技者が遊技を進行させるために操作する操作手段と、
前記操作手段の操作を受け付ける操作受付手段と、

所定の有効期間において前記操作手段の操作が受け付けられたことに応じて遊技を進行させる制御を行うとともに、少なくとも該遊技の進行に基づく制御情報を送信する遊技制御手段と、

受信した前記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、

前記操作手段は、遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段を含み、
前記遊技制御手段は、

前記操作手段の操作状態を示す操作制御情報を前記制御情報として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、

表示結果が導出される前に、特別遊技状態への移行を伴う特別入賞と、遊技用価値の付与を伴う小役入賞と、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結果と前記導出操作手段の操作手順とに依りて前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

前記表示結果として前記特別入賞が発生する特別表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記表示結果として前記小役入賞が発生する小役表示結果が導出されたときに、所定数の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、

前記操作制御情報を第１の時期に受信した後、予め定められた期間にわたり該第１の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第１の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第１の確定検出状態とし、該第１の時期よりも前の第２の時期に操作制御情報を受信した後、前記予め定められた期間にわたり該第２の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第２の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第２の確定検出状態とし、前記第１の確定検出状態が示す操作状態を前記第２の確定検出状態が示す操作状態と比較して変化している場合に、前記操作手段の操作状態の変化を判定する操作状態変化判定手段と、

前記所定の有効期間以外の期間における前記操作状態変化判定手段の判定結果に依りて演出を実行する演出実行制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記小役入賞の発生が許容される特定結果となったときに、該特定結果に依りて遊技者にとって有利な操作手順を特定可能に報知する操作手順報知手段と、

を含み、

前記特別決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態において、１ゲームあたりに前記遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数の期待値は、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能に報知されているときには該操作手順により前記導出操作手段が操作されることにより前記賭数の設定に用いられる遊技用価値の数よりも大きくなり、前記操作手順報知手段により操作手順が特定可能に報知されていないときには前記賭数の設定に用いられる遊技用価値の数よりも小さくなる

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が配置されたリール（リール２Ｌ

、 2 C、 2 R) を回動させることで変動表示可能な可変表示装置に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、

所定の設定操作手段 (設定キースイッチ 37 のみが ON の状態での起動) の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の許容段階 (設定値) のうちから、いずれかの許容段階 (設定値) を選択して設定する許容段階設定手段と、

前記許容段階設定手段により前記許容段階を設定可能な設定可能状態に制御する設定可能状態制御手段と、

複数の励磁相 (1 ~ 4) に対して予め定められた順番で励磁することにより、前記リール (リール 2 L、 2 C、 2 R) を回転駆動させるステッピングモータ (リールモータ 3 2 L、 3 2 C、 3 2 R) と、

前記ステッピングモータ (リールモータ 3 2 L、 3 2 C、 3 2 R) の駆動制御を行う駆動制御手段と、

外部出力信号を出力するための外部出力端子と、

前記リールが停止したときに前記ステッピングモータ (リールモータ 3 2 L、 3 2 C、 3 2 R) により励磁される励磁相である停止相を示すデータ (停止相データ) を含む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し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段 (RAM 41 c) と、

前記データ記憶手段 (RAM 41 c) に記憶されている前記停止相を示すデータ (停止相データ) に基づいてステッピングモータ (リールモータ 3 2 L、 3 2 C、 3 2 R) の回転を開始させる駆動開始手段と、

前記所定の設定操作手段 (設定キースイッチ 37 のみが ON の状態での起動) の操作に基づいて前記データ記憶手段 (RAM 41 c) に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

前記設定時初期化手段によりデータが初期化される場合に、前記複数の励磁相 (1 ~ 4) のうち予め定められた初期位置の励磁相 (1) を示すデータを前記停止相を示すデータ (停止相データ) として前記データ記憶手段 (RAM 41 c) に設定する (停止相データをクリアする) 初期励磁相設定手段と、

前記初期励磁相設定手段が前記初期位置の励磁相 (1) を示すデータを前記データ記憶手段 (RAM 41 c) に設定した後、ゲームが開始可能となる前に前記初期位置の励磁相を励磁する初期励磁手段と、

前記スロットマシンに異常が発生したか否かを判定する異常判定手段と、

前記設定可能状態制御手段により前記設定可能状態に制御されている旨を示す設定中信号、及び前記異常判定手段が前記スロットマシンに異常が発生したと判定したことに基いて、該異常の発生を示す異常信号を前記外部出力信号として出力させるための制御を行う外部出力制御手段と、

前記外部出力制御手段から出力された前記設定中信号及び前記異常信号を同一の前記外部出力端子から出力させるための信号変換手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の設置操作手段の操作、すなわち新たな許容段階を設定するための操作に伴って、データ記憶手段に記憶されているデータが初期化される場合でも、初期位置の励磁相を示すデータを停止相を示すデータとしてデータ記憶手段に設定した後、ゲームが開始可能となる前に初期位置の励磁相を励磁することにより、実際のステッピングモータの励磁相とデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相とが一致することとなり、許容段階の変更操作を行った後、最初のゲームにおいてリールを回転させる際に、実際のステッピングモータの励磁相とデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相とが一致した状態でステッピングモータの駆動を開始することができるようになるため、許容段階の変更操作後、最初にリールを回転させる際にリールが振動してしまうことがなく

、遊技者から許容段階が変更されたことが見抜かれてしまうことを防止できる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

尚、手段 1 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、手段 1 において前記ステッピングモータの励磁相を示すデータ及び予め定められた初期位置の励磁相を示すデータとは、励磁相そのものを示すデータであっても良いし、ステッピングモータのステップ数など、そのデータから励磁相を特定可能となるデータであっても良い。

また、手段 1 において前記設定時初期化手段が、前記所定の設定操作手段の操作に基づいて前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化するとは、前記所定の設定操作手段の操作がなされ、新たな許容段階が設定される前に前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化すること、または前記所定の設定操作手段の操作がなされ、新たな許容段階が設定された後に前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化すること、のいずれであっても良い。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

本発明の手段 2 に記載のスロットマシンは、手段 1 に記載のスロットマシンであって、リール（リール 2 L、2 C、2 R）が停止したときに励磁している励磁相の励磁状態をリール（リール 2 L、2 C、2 R）が停止した後も継続する励磁継続手段と、

リール（リール 2 L、2 C、2 R）が停止してから所定時間（30 秒）経過した後、リール（リール 2 L、2 C、2 R）の停止時から継続している励磁状態を解除する励磁解除手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リールが停止した後も励磁状態が継続されるので、リールに配置された図柄がずれることがないばかりか、リールが停止してから所定時間経過した後、励磁状態を解除するため、ステッピングモータを構成する部品等に負荷がかかることがないので、部品等の劣化を防止することができる。

尚、リールが停止してから所定時間経過した後、とは、例えば、リールが停止した後、しばらくゲームの進行操作がなされない状態が一定時間継続してデモ状態（待機状態）に移行する時間など、遊技客が遊技を終了または中断したことが想定される時間が経過した後のタイミングであることが好ましく、このようなタイミングとすることで、遊技客が遊技している間は、リールに配置された図柄がずれにくい状態を保つことができる一方、遊技客が遊技している可能性の低い状態では、ステッピングモータの構成部品にかかる負荷を軽減できるようになる。

【手続補正 1 5】

【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】

【0015】

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が配置されたリール（リール2L、2C、2R）を回動させることで変動表示可能な可変表示装置に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、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ37のみがONの状態での起動）の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階（設定値）を選択して設定する許容段階設定手段と、

複数の励磁相（1～4）に対して予め定められた順番で励磁することにより、前記リール（リール2L、2C、2R）を回転駆動させるステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）と、

前記ステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の駆動制御を含むゲームの進行を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）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、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記ステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の励磁相を示すデータ（停止相データ）を含む前記遊技制御手段（メイン制御部41）を構成するマイクロコンピュータ（メインCPU41a）が動作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し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段（RAM41c）と、

前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されている励磁相を示すデータ（停止相データ）に基づいてステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の回転を開始させる駆動開始手段と、

前記所定の設定操作手段（設定キースイッチ37のみがONの状態での起動）の操作に基づいて前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

前記設定時初期化手段によりデータが初期化される場合に、前記複数の励磁相（1～4）のうち予め定められた初期位置の励磁相（1）を示すデータを前記励磁相を示すデータ（停止相データ）として前記データ記憶手段（RAM41c）に設定する（停止相データをクリアする）初期励磁相設定手段と、

前記初期励磁相設定手段が前記初期位置の励磁相（1）を示すデータを前記データ記憶手段（RAM41c）に設定した後、ゲームが開始可能となる前に前記データ記憶手段（RAM41c）に設定されたデータが示す励磁相を励磁する初期励磁手段と、

前記ゲームの開始以降の所定の計時開始条件が成立したこと（リールの回転開始）に基づいて計時を開始する計時開始手段と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出される前に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、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に基づいて前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果として特定の表示結果（RT移行出目）が導出されたときに、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（RT（2））に制御する特定遊技状態制御手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記計時手段が計時を開始した後に予め定められた自動停止時間が経過する前の段階で

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う操作時導出制御手段と、

前記計時手段が計時を開始した後に前記自動導出時間が経過したときに、前記事前決定手段（内部抽選）により入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、入賞に対応しない非入賞表示結果（いずれの入賞も成立しない表示態様）を導出させる制御を行う自動導出制御手段と、

を含み、

前記操作時導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に関わらず、前記特定の表示結果（RT移行出目）以外の表示結果を導出させ、

前記自動導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（リプレイ（2））の発生を許容する旨が決定されたことを条件に、前記非入賞表示結果として前記特定の表示結果（RT移行出目）を導出させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、入賞を発生させるためには、導出操作手段を操作する必要がある一方、特定遊技状態への移行を伴う特定の表示結果は、導出操作手段を操作せずに、自動導出時間が経過するまで待つて自動的に表示結果を導出させる必要がある。また、特定の表示結果は、特定入賞の発生を許容する旨が決定されていることを条件に導出されるため、遊技者は、特定入賞の発生が許容されているか否かを考慮して、導出操作手段を操作して表示結果を導出させるか、導出操作手段を操作せずに自動的に表示結果を導出させるか、を選択することが可能となり、ゲームにメリハリをつけることができる。

また、所定の設置操作手段の操作、すなわち新たな許容段階を設定するための操作に伴って、遊技制御手段の制御状態を初期化するためにデータ記憶手段に記憶されているデータが初期化される場合でも、初期位置の励磁相を示すデータを励磁相を示すデータとしてデータ記憶手段に設定した後、ゲームが開始可能となる前にデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相を励磁することにより、実際のステッピングモータの励磁相とデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相とが一致することとなり、許容段階の変更操作を行った後、最初のゲームにおいてリールを回転させる際に、実際のステッピングモータの励磁相とデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相とが一致した状態でステッピングモータの駆動を開始することができるようになるため、許容段階の変更操作後、最初にリールを回転させる際にリールが振動してしまうことがなく、許容段階示唆演出以外の事象により、遊技者から許容段階が変更されたことが見抜かれてしまうことを防止できる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明の手段 4 に記載のスロットマシンは、手段 3 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 41）は、前記事前決定手段（内部抽選）が前記特定入賞（リプレイ（2））の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う特定入賞高確率遊技状態（RT（1））に制御する特定入賞高確率遊技状態制御手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態であるか、特定入賞高確率遊技状態であるか、に応じて特定の表示結果を導出させることが可能となる確率が変動するため、ゲームの流れにメリハリをつけることができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

本発明の手段 5 に記載のスロットマシンは、手段 3 または 4 に記載のスロットマシンであって、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R の表示領域）のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な前記可変表示装置を備え、

前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R の表示領域）の全てに表示結果が導出表示されたことにより 1 ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R の表示領域）に導出表示された表示結果の組み合わせ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、

前記自動導出制御手段は、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R の表示領域）の全てに未だ表示結果が導出されていない状態において、前記計時手段が計時を開始した後に前記自動導出時間が経過したことを条件に前記特定の表示結果（R T 移行出目）を導出させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域のいずれか 1 つでも導出操作手段の操作によって表示結果が導出されている状態であれば、例え、特定入賞の発生を許容する旨が決定されており、他の可変表示領域が導出操作手段の操作によらず自動的に導出された場合であっても、特定の表示結果が導出されることがないので、導出操作手段の操作によって導出された表示結果から特定の表示結果を導出可能な否かを判別できてしまうことを防止できる。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

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が配置されたリール（リール 2 L、2 C、2 R）を回動させることで変動表示可能な可変表示装置に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、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ 3 7 のみが ON の状態での起動）の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階（設定値）を選択して設定する許容段階設定手段と、

複数の励磁相（ 1 ～ 4 ）に対して予め定められた順番で励磁することにより、前記リール（リール 2 L、2 C、2 R）を回転駆動させるステッピングモータ（リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R）と、

前記ステッピングモータ（リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R）の駆動制御を含む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）と、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）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 8 L、8 C、8 R）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記ステッピングモータ（リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R）の励磁相を示すデータ（停止相データ）を含む前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）を構成するマイクロコ

ンピュータ（メインCPU 41a）が動作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し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段（RAM 41c）と、

前記データ記憶手段（RAM 41c）に記憶されている励磁相を示すデータ（停止相データ）に基づいてステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の回転を開始させる駆動開始手段と、

前記所定の設定操作手段（設定キースイッチ37のみがONの状態での起動）の操作に基づいて前記データ記憶手段（RAM 41c）に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

前記設定時初期化手段によりデータが初期化される場合に、前記複数の励磁相（1～4）のうち予め定められた初期位置の励磁相（1）を示すデータを前記励磁相を示すデータ（停止相データ）として前記データ記憶手段（RAM 41c）に設定する（停止相データをクリアする）初期励磁相設定手段と、

前記初期励磁相設定手段が前記初期位置の励磁相（1）を示すデータを前記データ記憶手段（RAM 41c）に設定した後、ゲームが開始可能となる前に前記データ記憶手段（RAM 41c）に設定されたデータが示す励磁相を励磁する初期励磁手段と、

前記ゲームの開始以降の所定の計時開始条件が成立したこと（リールの回転開始）に基づいて計時を開始する計時開始手段と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出される前に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、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に基づいて前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（RT（2））に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態（RT（2））において特定入賞（黒チェリー、網チェリー、白チェリー）が発生したときに、該特定遊技状態（RT（2））を終了させる特定遊技状態終了手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記計時手段が計時を開始した後に予め定められた自動停止時間が経過する前の段階で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う操作時導出制御手段と、

前記計時手段が計時を開始した後に前記自動導出時間が経過したときに、前記事前決定手段（内部抽選）により入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、入賞に対応しない非入賞表示結果（いずれの入賞も成立しない表示態様）を導出させる制御を行う自動導出制御手段と、

を含み、

前記自動導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により前記特定入賞（黒チェリー、網チェリー、白チェリー）の発生を許容する旨が決定されているときであっても前記非入賞表示結果（いずれの入賞も成立しない表示態様）を導出させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、入賞を発生させるためには、導出操作手段を操作する必要がある一方、特定遊技状態において、該特定遊技状態の終了条件となる特定入賞の発生を許容する旨が決定された場合には、導出操作手段を操作せずに、自動導出時間が経過するまで待つて自動的に表示結果を導出させることで特定遊技状態が終了してしまうことを回避できる。このため、遊技者は、特定遊技状態において特定入賞の発生が許容されているか否かを考慮して、導出操作手段を操作して表示結果を導出させるか、導出操作手段を操作せずに自動的に表示結果を導出させるか、を選択することが可能となり、ゲームにメリハリをつけることができる。

また、所定の設置操作手段の操作、すなわち新たな許容段階を設定するための操作に伴って、遊技制御手段の制御状態を初期化するためにデータ記憶手段に記憶されているデータが初期化される場合でも、初期位置の励磁相を示すデータを励磁相を示すデータとしてデータ記憶手段に設定した後、ゲームが開始可能となる前にデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相を励磁することにより、実際のステッピングモータの励磁相とデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相とが一致することとなり、許容段階の変更操作を行った後、最初のゲームにおいてリールを回転させる際に、実際のステッピングモータの励磁相とデータ記憶手段に設定されたデータが示す励磁相とが一致した状態でステッピングモータの駆動を開始することができるようになるため、許容段階の変更操作後、最初にリールを回転させる際にリールが振動してしまうことがなく、許容段階示唆演出以外の事象により、遊技者から許容段階が変更されたことが見抜かれてしまうことを防止できる。

【手続補正 19】

【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】

尚、手段3、6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、手段3、6において前記ステッピングモータの励磁相を示すデータ及び予め定められた初期位置の励磁相を示すデータとは、励磁相そのものを示すデータであっても良いし、ステッピングモータのステップ数など、そのデータから励磁相を特定可能となるデータであっても良い。

また、手段3、6において前記設定時初期化手段が、前記所定の設定操作手段の操作に基づいて前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化するとは、前記所定の設定操作手段の操作がなされ、新たな許容段階が設定される前に前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化すること、または前記所定の設定操作手段の操作がなされ、新たな許容段階が設定された後に前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化すること、のいずれであっても良い。

また、手段3、6において計時手段が計時を開始する所定の計時開始条件は、ゲームの開始以降に成立する条件であれば良く、例えば、ゲームの開始操作が行われたとき、可変表示装置の変動が開始したとき、可変表示装置の変動開始後、導出操作手段の操作が有効となったときなどであり、また、可変表示装置が複数の可変表示領域から構成され、それぞれの可変表示領域を導出操作手段の操作によって個別に導出させることが可能な場合には、導出操作に伴い無効化された導出操作手段の操作が再度有効となったとき、最後に導出操作手段が操作されたときであっても良い。

また、手段3、6において前記自動導出制御手段は、前記計時手段が計時を開始した後、前記自動停止時間が経過したときに、入賞に対応しない非入賞表示結果を導出させる制御を行うものであるが、可変表示装置が複数の可変表示領域から構成され、それぞれの可変表示領域を導出操作手段の操作によって個別に導出させることが可能な場合において、前記自動停止時間が経過する前に、前記導出操作手段が操作されたことにより既に可変表示領域に表示結果が導出されており、かつ既に導出された表示結果によって入賞（例えば、いずれか1つの可変表示領域の表示結果によって成立する入賞など）が成立している場合にはこの限りではない。

【手続補正 20】

【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7に記載のロットマシンは、手段6に記載のロットマシンであって、前記操作時導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により前記特定入賞（黒チェリー、網チェリー、白チェリー）の発生を許容する旨が決定され、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が特定の操作手順（引込範囲内での停止操作）で操作された場合に前記特定入賞（黒チェリー、網チェリー、白チェリー）に対応する入賞表示結果を導出させ、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定の操作手順とは異なる操作手順（引込範囲外での停止操作）で操作された場合に前記非入賞表示結果（いずれの入賞も成立しない表示態様）を導出させることを特徴としている。

この特徴によれば、特定遊技状態において、該特定遊技状態の終了条件となる特定入賞の発生を許容する旨が決定された場合には、導出操作手段を操作せずに、自動導出時間が経過するまで待って自動的に表示結果を導出させるだけでなく、導出操作手段の操作手順、すなわち導出操作による遊技者の技術介入によっても特定遊技状態が終了してしまうことを回避できる。

【手続補正21】

【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8に記載のロットマシンは、手段3～7のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、

前記事前決定手段（内部抽選）が前記特定入賞（リプレイ（2）/黒チェリー、網チェリー、白チェリー）の発生を許容する旨を決定したときに、該特定入賞の発生が許容された旨を特定可能に報知する特定入賞許容報知手段（移行出目当選報知/転落役種類報知）と、

前記特定遊技状態（RT（2））とは異なる遊技状態であって、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（BB）に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態（BB）において前記特定入賞許容報知手段（移行出目当選報知/転落役種類報知）を作動させるか否かを決定する特定入賞許容報知作動決定手段と、

前記特別遊技状態（BB）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（BB演出）を実行する特別演出実行手段と、

前記特定入賞許容報知作動決定手段の決定結果に基づいて前記特定入賞許容報知手段（移行出目当選報知/転落役種類報知）が作動するか否かを前記特別演出（BB演出）において報知する特定入賞許容報知作動報知手段と、

遊技者の操作（ビッグボーナス開始時の賭数設定操作のタイミング）によって複数種類の前記特別演出（BB演出モードA～C）からいずれかの種類の特別演出（BB演出）を選択する特別演出選択手段と、

を備え、

前記特定入賞許容報知作動決定手段は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出（BB演出）の種類に対応して定められた決定タイミング（BB演出モードA：ベル入賞時、BB演出モードB：ベル当選以外、BB演出モードC：ベル第1停止正解時）で前記特定入賞許容報知手段（移行出目当選報知/転落役種類報知）を作動させるか否かを決定し、

前記特定入賞許容報知作動報知手段は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出（BB演出）の種類に対応して定められた報知タイミング（BB演出モードA：ベル入

賞時の 1 / 2 または B B 終了時、B B 演出モード B : 報知当選時、B B 演出モード C : B B 終了時) で前記特定入賞許容報知手段 (移行出目当選報知 / 転落役種類報知) が作動するか否かを報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において特定入賞許容報知手段が作動するか否かが決定されるとともに、その結果が特別演出にて報知されるため、特別遊技状態中の興趣を高めることができる。また、遊技者が選択した特別演出の種類によって特定入賞許容報知手段が作動するか否かが決定されるタイミングが変化するので、遊技者が遊技に積極的に参加しているという意識を高めることができる。また、特定入賞許容報知手段が作動するか否かが決定される決定タイミング、及びその結果が報知される報知タイミングがともに特別演出の種類に応じて定められているため、これらの決定タイミングと報知タイミングを適格に関連させることができる。

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

本発明の手段 9 に記載のスロットマシンは、手段 3 ~ 8 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域 (リール 2 L、2 C、2 R の表示領域) のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な前記可変表示装置を備え、

前記複数の可変表示領域 (リール 2 L、2 C、2 R の表示領域) の全てに表示結果が導出表示されたことにより 1 ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域 (リール 2 L、2 C、2 R の表示領域) に導出表示された表示結果の組み合わせ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、

前記自動導出制御手段は、最後に表示結果を導出させる最終可変表示領域 (第 3 停止リール) 以外の可変表示領域については、前記事前決定手段 (内部抽選) の決定結果に応じた制御パターン (停止制御テーブル) に基づいて該可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行い、前記最終可変表示領域 (第 3 停止リール) については、前記事前決定手段 (内部抽選) の決定結果に応じた制御パターン (停止制御テーブル) に基づかず、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなる表示結果を導出させる制御 (非入賞位置テーブルに基づく停止制御) を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、最後に表示結果が導出される可変表示領域以外は、導出操作手段が操作されたか、自動導出制御か、に関わらず、事前決定手段の決定結果に応じて制御が行われ、自動導出制御の場合には、最後に表示結果を導出させる可変表示領域のみ、入賞を構成しない組み合わせとならないように制御が行われるため、最後に表示結果を導出させる可変表示領域以外は、導出操作手段が操作されたか、自動導出制御か、に関わらず、共通の制御パターンに基づいて可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行えば良いので、自動導出制御を行う機能に加えて、自動導出時には必ずハズレとする機能を付加した場合でも、これに伴いリールの停止制御が複雑とならない。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 3】

本発明の手段 1 0 に記載のスロットマシンは、手段 3 ~ 9 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、

前記自動導出制御手段により表示結果が導出された際に、入賞表示結果が導出されたか否か（異常入賞か否か）を判定する異常入賞判定手段と、

前記異常入賞判定手段が前記入賞表示結果が導出された（異常入賞）と判定した場合に、エラー状態に制御する異常入賞エラー制御手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、自動導出制御にも関わらず入賞が発生した場合、すなわち自動導出制御にも関わらず何らかの異常により誤作動して入賞が発生した場合には、エラー状態に制御されるので、本来であれば入賞してはいけない入賞が発生した場合でも、正常な入賞として処理されてしまうことがなく、ゲームの公平性が損なわれてしまうことがない。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 4】

本発明の手段 1 1 に記載のスロットマシンは、手段 3 ~ 1 0 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、

リール（リール 2 L、2 C、2 R）が停止したときに励磁している励磁相の励磁状態をリール（リール 2 L、2 C、2 R）が停止した後も継続する励磁継続手段と、

リール（リール 2 L、2 C、2 R）が停止してから所定時間（30 秒）経過した後、リール（リール 2 L、2 C、2 R）の停止時から継続している励磁状態を解除する励磁解除手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リールが停止した後も励磁状態が継続されるので、リールに配置された図柄がずれることがないばかりか、リールが停止してから所定時間経過した後、励磁状態を解除するため、ステッピングモータを構成する部品等に負荷がかかることがないので、部品等の劣化を防止することができる。

尚、リールが停止してから所定時間経過した後、とは、例えば、リールが停止した後、しばらくゲームの進行操作がなされない状態が一定時間継続してデモ状態（待機状態）に移行する時間など、遊技客が遊技を終了または中断したことが想定される時間が経過した後のタイミングであることが好ましく、このようなタイミングとすることで、遊技客が遊技している間は、リールに配置された図柄がずれにくい状態を保つことができる一方、遊技客が遊技している可能性の低い状態では、ステッピングモータの構成部品にかかる負荷を軽減できるようになる。

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 4】

発光装置 5 6 a と受光装置 5 7 a とは、液晶表示器 5 1 の表示面を挟んで、水平方向に対に設置されている。発光装置 5 6 a と受光装置 5 7 a とは、発光装置 5 6 a が備える複数の発光素子から放射される赤外線、受光装置 5 7 a が備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。同様に、発光装置 5 6 b と受光装置 5 7 b とは、液晶表示器 5 1 の表示面を挟んで、垂直方向に対に設置されている。発光装置 5 6 b と受光装置 5 7 b

とは、発光装置 5 6 b が備える複数の発光素子から放射される赤外線を、受光装置 5 7 b が備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 3】

また、遊技制御基板 4 0 には、前述したクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、ペイアウト表示器 1 3、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述したホッパーモータ 3 4 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【手続補正 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 1】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 9 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ制御部 9 1 に対して出力する電断検出回路 9 8、受光装置 5 7 a、5 7 b からの信号に基づき、液晶表示器 5 1 の表示面に対してタッチ操作された位置を特定する処理などを行うタッチパネルコントローラ 9 9、その他の回路等、が搭載されており、サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンド、タッチパネルコントローラ 9 9 からの出力情報を受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【手続補正 2 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 8】

このように各種電子部品と遊技制御基板 4 0 とを、スロットマシン 1 の本体（本実施例では、筐体 1 a）所定箇所に取り付けた各基板 1 1 0、1 2 0、1 0 1、8 0 を経由して配線接続することで、遊技制御基板 4 0 からスロットマシン 1 の本体所定箇所に個々に配設される複数の電子部品との配線の取りまとめが容易になるとともに、コネクタ接続部が常に中継基板または遊技制御基板 4 0 に設けられることになり、これにより各電子部品それぞれのコネクタ接続部が固定されるため、配線接続作業時においてコネクタ接続部を探したり、接続する配線の種類を間違えること等が防止される。

【手続補正 29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0077

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0077】

また、本実施例では、ゲームの進行に応じて遊技制御基板40に対して信号を入力する第1の電子部品5、6、7、8L、8C、8R、31、33L、33C、33R、34c及びゲームの進行に応じて遊技制御基板40から信号が出力される第2の電子部品32L、32C、32R、34bのうち、投入メダルセンサ31と遊技制御基板40との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制している。すなわちその信号がなければ遊技を進行させることができない投入メダルセンサ31（投入メダルセンサ31からの信号が入力されなければ賭数を設定できずゲームを開始することが不可能となる）と遊技制御基板40との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制しており、他の電子部品と遊技制御基板40との間でコネクタ同士の接続を解除して打ち込み器具のコネクタに差し替えた場合でも、実質的に遊技を自動的に進行させることができなくなるため、最小限の規制で不正行為を防止することが可能となり、これらコネクタ同士の接続を解除するための部品点数を減らすことができる。

【手続補正 30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0185

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0185】

操作検出コマンドは、1枚BETスイッチ5、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、精算スイッチ10の検出状態、すなわちON/OFF、これらスイッチが遊技の進行上有効な状態であるか、無効な状態であるか（1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の受付は、賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態で有効となりそれ以外では無効となる。スタートスイッチ7の操作の受付は、規定数の賭数が設定された後、スタートスイッチ7が操作されるまで有効となり、それ以外では無効となる。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受付は、リールが定速回転となり、リールの停止準備ができた後、それぞれの停止操作が検出されるまで有効となり、それ以外では無効となる。精算スイッチ10は、ゲーム終了後、次ゲームが開始されるまでの期間においてクレジットが残存するか、賭数が設定されている場合に有効となり、それ以外は無効となる。）、を示すコマンドであり、これらスイッチの検出状態が変化したときに、その操作の受付が遊技の進行上、有効な期間であるか、無効な期間であるか、に関わらず送信される。

【手続補正 31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0186

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0186】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンドを除くコマンドは、後述する起動処理及びゲーム処理において生成され、RAM41cの特別ワークに設けられた通常コマンド送信用バッファに一時格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

【手続補正 32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0250

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0250】

サブCPU91aは、操作検出コマンドの受信に基づいて1枚BETスイッチ5、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、精算スイッチ10の操作がなされたか否かを判定する。詳しくは、サブCPU91aが操作検出コマンドを受信したときに、その後、100ms経過しても新たに操作検出コマンドを受信しなかった場合に、受信した操作検出コマンドが示す各スイッチの検出状態を確定検出状態とし、前回の確定検出状態と比較していずれかのスイッチがOFFの状態からONの状態に変化していれば、該当するスイッチが操作された旨を判定し、いずれかのスイッチがONの状態からOFFの状態に変化していれば、該当するスイッチの操作が解除された旨を判定する。

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0295

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0295】

これに対して本実施例のサブCPU91aは、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信して、タッチパネルの動作チェックを行う場合には、コマンド受信割り込み処理を、タッチ操作が検出されるまでの間禁止し、この間は、新たなコマンドを受信しないようになっており、この間に新たなコマンドが送信された場合でも、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、新たなコマンドは受信されず、当該コマンドに基づく処理が行われないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行うことができる。

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0296

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0296】

また、サブCPU91aは、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信した後、タッチ操作が検出されるまでの間は、コマンド受信割り込み処理が禁止されるのみならず、受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しも行われないようになっており、既にコマンドを受信し、受信したコマンドが受信用バッファに格納されている場合であっても、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、受信用バッファに格納されているコマンドに基づく処理も行われないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行うことができる。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0297

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0297】

尚、本実施例では、演出操作手段としてタッチパネルを適用しているが、タッチパネル以外の演出操作手段、例えば、ボタンやダイヤルなどを適用しても良く、タッチパネル以

外の演出操作手段以外の動作チェックを行う場合にも、上記と同様に演出操作手段の操作が検出されるまでコマンドの受信を禁止することで、動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、動作チェックの検査を正常に行うことができるし、演出操作手段の操作が検出されるまで受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しを行わないことで、動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、動作チェックの検査を正常に行うことができる。