

【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5月13日(2010.5.13)

【公開番号】特開2006-197956(P2006-197956A)

【公開日】平成18年8月3日(2006.8.3)

【年通号数】公開・登録公報2006-030

【出願番号】特願2005-9671(P2005-9671)

【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 2 B
A 6 3 F	5/04	5 1 2 K
A 6 3 F	5/04	5 1 2 S
A 6 3 F	5/04	5 1 2 Z
A 6 3 F	5/04	5 1 6 C
A 6 3 F	5/04	5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成22年3月30日(2010.3.30)

【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】

記憶媒体に記憶された有価価値を用いて遊技媒体の貸出要求を出力する貸出装置に対応して設けられ、

遊技媒体を用いて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、

遊技の制御を行うとともに、遊技の結果に関する情報を含む複数種類の制御情報を出力する遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づいて、遊技に関連する演出の制御を行う演出制御手段を搭載した演出制御基板と、

遊技媒体の払出を伴う払出入賞が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を行う払出装置の制御を行う払出制御手段を含む払出制御基板と、

所定の情報を表示可能な表示手段と、

遊技者による操作が不可能な位置に設けられ、前記遊技の制御状態を初期化する際に操作される初期化用操作部と、

遊技者による操作が可能な位置に設けられ、前記表示手段にて前記所定の情報を表示する際に操作される表示用操作部と、

コンデンサが一切搭載されず、前記貸出装置から出力される前記貸出要求と前記貸出装置への電力供給の開始に応じて前記貸出装置から出力される接続確認信号とを中継して前記払出制御手段に出力するインターフェース基板と、

を備え、

前記払出制御基板は、前記接続確認信号の信号ライン上にフォトカプラが設けられると

とともに、前記インターフェース基板からの前記接続確認信号の入力端子から前記フォトカプラまでの間の前記信号ライン上に前記接続確認信号を安定化させるためのコンデンサが設けられ、

前記遊技制御手段は、

前記遊技の制御状態に関する遊技状態情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技状態情報の記憶を保持することが可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力の供給が開始されたときに、前記遊技状態情報に基づいて電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる遊技状態復帰処理を行う遊技状態復帰処理手段と、

電力の供給が開始されたときに前記初期化用操作部の操作がなされていることを条件に、前記遊技状態情報を初期化する遊技状態初期化処理を行う遊技状態初期化処理手段と、

前記初期化用操作部の操作がなされている旨を示す初期化情報を前記払出手段に出力する初期化情報出力手段と、

前記払出入賞が発生したときに、該払出入賞に基づき払い出すべき数の遊技媒体の払出を要求する払出要求情報を前記払出手段に対して出力する入賞払出要求情報出力手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技履歴情報の記憶を保持することが可能な遊技履歴記憶手段と、

前記遊技制御手段から出力された前記遊技の結果に関する情報に基づいて、前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段と、

前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を表示させる操作がなされたことに基づいて、前記遊技履歴情報を前記表示手段にて表示させる制御を行う遊技履歴表示制御手段と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づき、前記遊技状態初期化処理が行われたか否かを判定する初期化判定手段と、

前記初期化判定手段により前記遊技状態初期化処理が行われたことが判定されたときに、前記遊技履歴情報の初期化が可能な初期化可状態に制御する遊技履歴初期化可状態制御手段と、

前記遊技履歴初期化可状態において前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を初期化するための操作がなされたことを条件に、前記遊技履歴情報を初期化する遊技履歴初期化処理を行う遊技履歴初期化処理手段と、

を含み、

前記払出手段は、

前記遊技媒体の払出の制御状態に関する払出手段情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該払出手段情報の記憶を保持することが可能な払出手段記憶手段と、

前記初期化情報出力手段から出力された前記初期化情報を検出したときに、前記払出手段情報を初期化する払出手段初期化処理を行う払出手段初期化処理手段と、

前記払出要求情報を検出したときに、該払出要求情報が要求する数の遊技媒体を前記払出手段により払い出させる制御を行う入賞払出手段と、

前記接続確認信号が前記フォトカプラを介して入力される接続確認信号入力手段と、

前記貸出要求を検出したときに、前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、該貸出要求が要求する数の遊技媒体を前記払出手段により払い出させる貸出手段と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていないときに、前記貸出手段と接続されていない旨を示すエラー報知を行う接続エラー報知手段と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されているか否かを特定可能な接続特定信号を前記遊技制御手段に対して出力する接続特定信号出力手段と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記接続特定信号出力手段から出力された接続特定信号が入力される接続特定信号入力

手段と、

前記ゲームの実行中でなく、かつ前記接続特定信号入力手段に前記接続特定信号が入力されていることを条件に、前記賭数の設定を許容する賭数設定許容手段と、

をさらに含む、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

記憶媒体に記憶された有価価値を用いて遊技媒体の貸出要求を出力する貸出装置に対応して設けられ、

遊技媒体を用いて 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、

遊技の制御を行うとともに、遊技の結果に関する情報を含む複数種類の制御情報を出力する遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づいて、遊技に関連する演出の制御を行う演出制御手段を搭載した演出制御基板と、

遊技媒体の払出を行う払出装置と、

所定の情報を表示可能な表示手段と、

遊技者による操作が不可能な位置に設けられ、前記遊技の制御状態を初期化する際に操作される初期化用操作部と、

遊技者による操作が可能な位置に設けられ、前記表示手段にて前記所定の情報を表示する際に操作される表示用操作部と、

—コンデンサが一切搭載されず、前記貸出装置から出力される前記貸出要求と前記貸出装置への電力供給の開始に応じて前記貸出装置から出力される接続確認信号とを中継して前記遊技制御手段に出力するインターフェース基板と、

を備え、

前記遊技制御基板は、前記接続確認信号の信号ライン上にフォトカプラが設けられるとともに、前記インターフェース基板からの前記接続確認信号の入力端子から前記フォトカプラまでの間の前記信号ライン上に前記接続確認信号を安定化させるためのコンデンサが設けられ、

前記遊技制御手段は、

前記遊技の制御状態に関する遊技状態情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技状態情報の記憶を保持することが可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力の供給が開始されたときに、前記遊技状態情報に基づいて電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる遊技状態復帰処理を行う遊技状態復帰処理手段と、

電力の供給が開始されたときに前記初期化用操作部の操作がなされていることを条件に、前記遊技状態情報を初期化する遊技状態初期化処理を行う遊技状態初期化処理手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技履歴情報の記憶を保持することが可能な遊技履歴記憶手段と、

前記遊技制御手段から出力された前記遊技の結果に関する情報を基づいて、前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段と、

前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を表示させる操作がなされたことに基づいて、前記遊技履歴情報を前記表示手段にて表示させる制御を行う遊技履歴表示制御手段と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づき、前記遊技状態初期化処理が行われたか否かを判定する初期化判定手段と、

前記初期化判定手段により前記遊技状態初期化処理が行われたことが判定されたときに、前記遊技履歴情報の初期化が可能な初期化可状態に制御する遊技履歴初期化可状態制御手段と、

前記遊技履歴初期化可状態において前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を初期化するための操作がなされたことを条件に、前記遊技履歴情報を初期化する遊技履歴報初期化処理を行う遊技履歴初期化処理手段と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記接続確認信号が前記フォトカプラを介して入力される接続確認信号入力手段と、

前記貸出要求を検出したときに、前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、該貸出要求が要求する数の遊技媒体を前記払出装置により払い出させる貸出制御を行う貸出制御手段と、

前記払出入賞が発生したときに、該払出入賞に基づき払い出すべき数の遊技媒体を前記払出装置により払い出させる制御を行う入賞払出制御手段と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていない場合に、前記貸出装置と接続されていない旨を示すエラー報知を行う接続エラー報知手段と、

前記ゲームの実行中でなく、かつ前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、前記賭数の設定を許容する賭数設定許容手段と、

をさらに含む、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

前記遊技制御手段は、電力の供給が開始された後、前記遊技状態復帰処理または前記遊技状態初期化処理のいずれか一方が行われたときにのみ、該処理が行われたことを特定可能な処理特定情報を前記制御情報として前記演出制御手段に出力する処理特定情報出力手段を含み、

前記演出制御手段は、電力の供給が開始された後、所定時間が経過するまでに前記処理特定情報を検出したか否かを判定する特定情報入力判定手段を含み、

前記初期化判定手段は、前記特定情報入力手段による判定結果に基づいて、前記遊技状態初期化処理が行われたか否かを判定する、

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】

前記遊技制御手段は、遊技の進行に関わる遊技進行操作がなされない状態が一定時間継続したときに、遊技待機状態である旨を示す遊技待機情報を前記制御情報として前記演出制御手段に出力する遊技待機情報出力手段を含み、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から出力された前記遊技待機情報を検出したことに基づいて、前記遊技待機状態である旨を示す待機画面を前記表示手段にて表示させる制御を行う待機画面表示制御手段を含み、

前記待機画面表示制御手段は、前記遊技履歴情報の表示中において前記遊技待機情報を検出したときに、該遊技履歴情報の表示終了条件が成立するまでの間は前記待機画面の表示制御を行わず、当該遊技履歴情報の表示が終了した後に前記待機画面を表示させる制御を行う、

ことを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が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、

前記許容段階の設定に関する情報を前記制御情報として前記演出制御手段に出力する許容段階設定情報出力手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、

過去の許容段階の設定変更に関する設定変更履歴情報を記憶する設定変更履歴記憶手段

と、

前記遊技制御手段から出力された前記許容段階の設定に関する情報に基づいて、前記設定変更履歴情報を更新する設定変更履歴更新手段と、

前記遊技履歴初期化可状態においてのみ、前記設定変更履歴情報を前記表示手段にて表示可能とする設定変更履歴表示制御手段と、

を含む、

ことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項6】

前記演出制御手段は、

前記遊技履歴記憶手段に記憶されている複数種類の遊技履歴情報のうち、前記表示用操作部による表示を許容する遊技履歴情報の設定を行う遊技履歴情報設定手段と、

前記初期化可状態においてのみ、前記遊技履歴情報設定手段による前記遊技履歴情報の設定を有効とする設定有効化手段と、

を含む、

ことを特徴とする請求項1～5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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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、

記憶媒体に記憶された有価価値を用いて遊技媒体の貸出要求を出力する貸出装置に対応して設けられ、

遊技媒体を用いて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、

遊技の制御を行うとともに、遊技の結果に関する情報を含む複数種類の制御情報を出力する遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づいて、遊技に関連する演出の制御を行う演出制御手段を搭載した演出制御基板と、

遊技媒体の払出を伴う払出入賞が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を行う払出装置の制御を行う払出制御手段を含む払出制御基板と、

所定の情報を表示可能な表示手段と、

遊技者による操作が不可能な位置に設けられ、前記遊技の制御状態を初期化する際に操作される初期化用操作部と、

遊技者による操作が可能な位置に設けられ、前記表示手段にて前記所定の情報を表示する際に操作される表示用操作部と、

コンデンサが一切搭載されず、前記貸出装置から出力される前記貸出要求と前記貸出装置への電力供給の開始に応じて前記貸出装置から出力される接続確認信号とを中継して前記払出制御手段に出力するインターフェース基板と、

を備え、

前記払出制御基板は、前記接続確認信号の信号ライン上にフォトカプラが設けられるとともに、前記インターフェース基板からの前記接続確認信号の入力端子から前記フォトカプラまでの間の前記信号ライン上に前記接続確認信号を安定化させるためのコンデンサが設けられ、

前記遊技制御手段は、

前記遊技の制御状態に関する遊技状態情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技状態情報の記憶を保持することが可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力の供給が開始されたときに、前記遊技状態情報を基づいて電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる遊技状態復帰処理を行う遊技状態復帰処理手段と、

電力の供給が開始されたときに前記初期化用操作部の操作がなされていることを条件に、前記遊技状態情報を初期化する遊技状態初期化処理を行う遊技状態初期化処理手段と、

前記初期化用操作部の操作がなされている旨を示す初期化情報を前記払出手段に出力する初期化情報出力手段と、

前記払出入賞が発生したときに、該払出入賞に基づき払い出すべき数の遊技媒体の払出を要求する払出手要求情報を前記払出手段に対して出力する入賞払出手要求情報出力手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技履歴情報の記憶を保持することが可能な遊技履歴記憶手段と、

前記遊技制御手段から出力された前記遊技の結果に関する情報に基づいて、前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段と、

前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を表示させる操作がなされたことに基づいて、前記遊技履歴情報を前記表示手段にて表示させる制御を行う遊技履歴表示制御手段と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づき、前記遊技状態初期化処理が行われたか否かを判定する初期化判定手段と、

前記初期化判定手段により前記遊技状態初期化処理が行われたことが判定されたときに、前記遊技履歴情報の初期化が可能な初期化可状態に制御する遊技履歴初期化可状態制御手段と、

前記遊技履歴初期化可状態において前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を初期化するための操作がなされたことを条件に、前記遊技履歴情報を初期化する遊技履歴報初期化処理を行う遊技履歴初期化処理手段と、

を含み、

前記払出手手段は、

前記遊技媒体の払出手の制御状態に関する払出手制御情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該払出手制御情報の記憶を保持することが可能な払出手制御情報記憶手段と、

前記初期化情報出力手段から出力された前記初期化情報を検出したときに、前記払出手情報を初期化する払出手初期化処理を行う払出手制御初期化処理手段と、

前記払出手要求情報を検出したときに、該払出手要求情報が要求する数の遊技媒体を前記払出手装置により払い出させる制御を行う入賞払出手手段と、

前記接続確認信号が前記フォトカプラを介して入力される接続確認信号入力手段と、

前記貸出手要求を検出したときに、前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、該貸出手要求が要求する数の遊技媒体を前記払出手装置により払い出させる貸出手制御を行う貸出手制御手段と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていないときに、前記貸出手装置と接続されていない旨を示すエラー報知を行う接続エラー報知手段と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されているか否かを特定可能な接続特定信号を前記遊技制御手段に対して出力する接続特定信号出力手段と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記接続特定信号出力手段から出力された接続特定信号が入力される接続特定信号入力手段と、

前記ゲームの実行中でなく、かつ前記接続特定信号入力手段に前記接続特定信号が入力されていることを条件に、前記賭数の設定を許容する賭数設定許容手段と、

をさらに含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技履歴記憶手段に記憶されている遊技履歴情報を初期化する遊技

履歴初期化処理は、電力の供給が開始されたときに、遊技者による操作が不可能な位置に設けられた初期化用操作部の操作がなされていない限り実行されることがない遊技状態初期化処理が実行されたと演出制御手段が判定したときに制御する初期化可状態において表示用操作部の操作がなされたときに行われるため、遊技者が遊技履歴情報を勝手に初期化して、他の遊技者が短期的な遊技履歴情報しか閲覧できなくなるといった不具合が発生することを効果的に防止できる。また、遊技履歴情報の初期化は、電力の供給が開始されたときに遊技状態情報の初期化とともに行うことができるばかりか、遊技履歴情報を閲覧する際に使用する表示用操作部を利用するため、初期化処理の手間を軽減できる。また、遊技履歴記憶手段は、遊技制御基板とは別個に設けられた演出制御基板に設けられることで、遊技制御手段の制御負荷を効果的に軽減できる。さらに、貸出装置と接続されていないときに、払出制御手段が接続エラー報知を行うとともに、遊技制御手段は、払出制御手段から出力される接続特定信号に基づいて貸出装置とスロットマシンが接続されているか否かを特定しており、遊技の制御を行う遊技制御手段にスロットマシン外の貸出装置からの信号が直接入力されることがないので、外部から不正な信号が遊技制御手段に入力されて遊技の制御に影響を与えることを防止できる。また、払出制御基板における貸出装置からの接続確認信号が入力される信号ライン上にフォトカプラ及びコンデンサが設けられることで、異常レベルの電圧やノイズ等が払出制御手段に入力されて払出の制御に影響を与えることを防止できる。さらに、払出制御基板とは別個に設けられたインターフェース基板上にあるはずのないコンデンサが設けられている場合、該コンデンサの存在を目視により容易に確認でき、これによりインターフェース基板に何らかの不正が施された可能性があることを発見できるため、貸出装置の接続に関わる不正行為を効果的に抑止することができる。

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、遊技の結果に関する情報とは、ゲームを行うことにより得られる結果に関する情報であって、例えばゲーム毎に行われる内部抽選の結果、入賞の発生の有無や発生した入賞の種類、遊技状態を示す情報等が含まれる。

また、遊技者による操作が不可能な位置とは、例えば遊技場が所有するキー操作によってのみ開放可能となる開閉扉を有する筐体の内部や開閉扉の裏面等、遊技者が手を触れて操作することができない位置である。

また、遊技者による操作が可能な位置とは、例えば筐体の前面等、遊技者が手を触れて操作することができる位置である。

また、初期化用操作部の操作がなされている旨を示す初期化情報とは、初期化用操作部の操作を検出した旨を示す信号を、マイクロコンピュータ等を介さずに払出制御手段に直接出力したものであっても良いし、初期化用操作部の操作を検出した旨を示す信号を、マイクロコンピュータが生成して払出制御手段に出力したものであっても良い。

また、接続確認信号が入力されているか否かを特定可能な接続特定信号とは、接続確認信号入力手段に入力された接続確認信号を、マイクロコンピュータ等を介さずに遊技制御手段に直接出力したものであっても良いし、接続確認信号入力手段に入力された接続確認信号を、マイクロコンピュータが生成して遊技制御手段に出力したものであっても良い。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

記憶媒体に記憶された有価価値を用いて遊技媒体の貸出要求を出力する貸出装置に対応して設けられ、

遊技媒体を用いて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、

遊技の制御を行うとともに、遊技の結果に関する情報を含む複数種類の制御情報を出力する遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づいて、遊技に関連する演出の制御を行う演出制御手段を搭載した演出制御基板と、

遊技媒体の払出を行う払出装置と、

所定の情報を表示可能な表示手段と、

遊技者による操作が不可能な位置に設けられ、前記遊技の制御状態を初期化する際に操作される初期化用操作部と、

遊技者による操作が可能な位置に設けられ、前記表示手段にて前記所定の情報を表示する際に操作される表示用操作部と、

コンデンサが一切搭載されず、前記貸出装置から出力される前記貸出要求と前記貸出装置への電力供給の開始に応じて前記貸出装置から出力される接続確認信号とを中継して前記遊技制御手段に出力するインターフェース基板と、

を備え、

前記遊技制御基板は、前記接続確認信号の信号ライン上にフォトカプラが設けられるとともに、前記インターフェース基板からの前記接続確認信号の入力端子から前記フォトカプラまでの間の前記信号ライン上に前記接続確認信号を安定化させるためのコンデンサが設けられ、

前記遊技制御手段は、

前記遊技の制御状態に関する遊技状態情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技状態情報の記憶を保持することが可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力の供給が開始されたときに、前記遊技状態情報に基づいて電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる遊技状態復帰処理を行う遊技状態復帰処理手段と、

電力の供給が開始されたときに前記初期化用操作部の操作がなされていることを条件に、前記遊技状態情報を初期化する遊技状態初期化処理を行う遊技状態初期化処理手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技履歴情報の記憶を保持することが可能な遊技履歴記憶手段と、

前記遊技制御手段から出力された前記遊技の結果に関する情報に基づいて、前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段と、

前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を表示させる操作がなされたことに基づいて、前記遊技履歴情報を前記表示手段にて表示させる制御を行う遊技履歴表示制御手段と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づき、前記遊技状態初期化処理が行われたか否かを判定する初期化判定手段と、

前記初期化判定手段により前記遊技状態初期化処理が行われたことが判定されたときに、前記遊技履歴情報の初期化が可能な初期化可状態に制御する遊技履歴初期化可状態制御手段と、

前記遊技履歴初期化可状態において前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を初期化するための操作がなされたことを条件に、前記遊技履歴情報を初期化する遊技履歴初期化処理を行う遊技履歴初期化処理手段と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記接続確認信号が前記フォトカプラを介して入力される接続確認信号入力手段と、

前記貸出要求を検出したときに、前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、該貸出要求が要求する数の遊技媒体を前記払出装置により払い出させる貸出制御を行う貸出制御手段と、

前記払出入賞が発生したときに、該払出入賞に基づき払い出すべき数の遊技媒体を前記払出装置により払い出させる制御を行う入賞払出制御手段と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていない場合に、前記貸出装置と接続されていない旨を示すエラー報知を行う接続エラー報知手段と、

前記ゲームの実行中でなく、かつ前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、前記賭数の設定を許容する賭数設定許容手段と、

をさらに含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技履歴記憶手段に記憶されている遊技履歴情報を初期化する遊技履歴初期化処理は、電力の供給が開始されたときに、遊技者による操作が不可能な位置に設けられた初期化用操作部の操作がなされていない限り実行されることがない遊技状態初期化処理が実行されたと演出制御手段が判定したときに制御する初期化可状態において表示用操作部の操作がなされたときに行われるため、遊技者が遊技履歴情報を勝手に初期化して、他の遊技者が短期的な遊技履歴情報しか閲覧できなくなるといった不具合が発生することを効果的に防止できる。また、遊技履歴情報の初期化は、電力の供給が開始されたときに遊技状態情報の初期化とともに行うことができるばかりか、遊技履歴情報を閲覧する際に使用する表示用操作部を利用するため、初期化処理の手間を軽減できる。また、遊技履歴記憶手段は、遊技制御基板とは別個に設けられた演出制御基板に設けられることで、遊技制御手段の制御負荷を効果的に軽減できる。さらに、貸出装置と接続されていないときに、遊技制御手段が接続エラー報知を行うことで、貸出装置と接続されていない状態で遊技が進行されることを確実に防止できる。また、遊技制御基板における貸出装置からの接続確認信号が入力される信号ライン上にフォトカプラ及びコンデンサが設けられることで、異常レベルの電圧やノイズ等が遊技制御手段に入力されて遊技の制御に影響を与えることを防止できる。さらに、遊技制御基板とは別個に設けられたインターフェース基板上にあるはずのないコンデンサが設けられている場合、該コンデンサの存在を目視により容易に確認でき、これによりインターフェース基板に何らかの不正が施された可能性があることを発見できるため、貸出装置の接続に關わる不正行為を効果的に抑止することができる。

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、遊技の結果に関する情報とは、ゲームを行うことにより得られる結果に関する情報であって、例えばゲーム毎に行われる内部抽選の結果、入賞の発生の有無や発生した入賞の種類、遊技状態を示す情報等が含まれる。

また、遊技者による操作が不可能な位置とは、例えば遊技場が所有するキー操作によってのみ開放可能となる開閉扉を有する筐体の内部や開閉扉の裏面等、遊技者が手を触れて操作することができない位置である。

また、遊技者による操作が可能な位置とは、例えば筐体の前面等、遊技者が手を触れて操作することができる位置である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の構成1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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が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、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

いずれか1種類以上の入賞について、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発生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発生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、

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の種類毎に発生を許容する旨を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された種類の入賞の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定値データ記憶手段には、いずれか1種類以上の入賞について複数種類の許容段階に共通して判定値データが記憶されているので、このように複数種類の許容段階に共通して判定値データが記憶される1種類以上の入賞については、判定値データの記憶に必要な記憶容量が少なくて済むようになる。すなわち入賞の発生を許容するか否かの決定のために必要な判定値データのデータ量を抑えることができる。

また、判定値データを許容段階の種類に応じて個別に記憶するとは、必ずしも許容段階の種類の数だけ個別に判定値データを記憶するものだけを意味するものではなく、全ての許容段階の種類に共通して判定値データを記憶するのでなければ、これに含まれるものとなる。例えば、許容段階の種類が6種類（第1段階～第6段階）ある場合、第1～第3段階までは共通、第4～第6段階までは共通といった場合も、判定値データを許容段階の種類に応じて個別に記憶するものとなる。

また、遊技状態毎に入賞の種類が定められている場合には、前記許容判定手段は、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遊技状態に対して定められた入賞の種類毎に発生を許容する旨を示しているか否かを判定するものとすることができる。

また、前記許容段階設定手段により設定可能な複数種類の許容段階は、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する割合がその全ての種類において互いに異なっていなければならないというものではなく、一部の種類における前記許容する割合が他の種類における前記許容する割合と異なっていれば良い。もっとも、全ての種類において異なっていることを妨げるものではない。

【手続補正5】

【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】

本発明の構成2のスロットマシンは、構成1に記載のスロットマシンであって、

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する、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、判定値データ記憶手段には、いずれか1種類以上の入賞について複数種類の許容段階に共通して判定値データが記憶されているとともに、他の2種類以上の入賞について許容段階の種類に応じたデータが個別に記憶されており、この中には、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も含まれている。判定値データは、許容段階に応じて事前決定手段が各々の入賞の発生を許容する旨を決定する確率を決定するものとなるが、開発用の機種においては、この判定値データを微妙に調整しながらシミュレーションを行っていくのが通常である（当初の判定値データを異なるものとしておく場合と、同じものとしておく場合とがあり得る）。そして、シミュレーションの結果で得られた適切な判定値データを量産用の機種に適用するものとしている。ここで、許容段階に応じて判定値データを変化させながらシミュレーションを行った結果として許容段階に関わらずに判定値データが同じものとなつたとしても、そのような種類の入賞は、そのまま許容段階の種類に応じて個別に判定値データを記憶させておけば良い。

また、当初は許容段階の種類に応じて個別に同一の判定値を示す同数判定値データとして判定値データを記憶させておいた場合、シミュレーションの結果により当初登録しておいた判定値データのままでよければ、そのまま同数判定値データとして判定値データ記憶手段に記憶させておくことができる。シミュレーションの結果として当初登録しておいた判定値データで問題があったときには、許容段階に応じて判定値データを変化させ、異数判定値データとして判定値データ記憶手段に記憶させることができる。このため、開発用の機種における判定値データの記憶様式を量産用の機種においてそのまま転用することができるので、最初の設計段階から量産用の機種に至るまでの開発を容易に行うことができる。

【手続補正6】

【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】

本発明のスロットマシンは、構成1または構成2に記載のスロットマシンであって、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含み、

前記許容判定手段は、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の発生を許容する旨を示していると判定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、入賞の種類毎に判定値データ記憶手段から判定値データを取り出した後、これに判定用数値データを加算することで、そのまま当該種類の入賞の発生を許容するか否かを判定することができる。つまり、判定値データに基づいて入賞毎の判定値を許容判定値登録手段に登録するといった処理が必要ないので、処理効率が高いものとなる。

尚、前記事前決定手段は、前記加算手段の代わりに、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類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から減算する減算手段を含み、前記許容判定手段が、前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲よりも小さくなつたか否かを判定し、該判定の結果により前記所定の範囲よりも小さくなつたと判定されたときの減算を行った判定値データに対応した種類の入賞の発生を許容する旨を示していると判定するようにしても良く、この場合でも、判定値データに基づいて入賞毎の判定値を許容判定値登録手段に登録するといった処理が必要ないので、処理効率が高いものとなる。

【手続補正7】**【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】**

本発明のスロットマシンは、構成1または構成2に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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基づいて、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入賞の種類毎に発生を許容する旨を決定する判定値を、許容判定値登録手段に登録する許容判定値登録制御手段を更に備え、

前記許容判定手段は、前記判定領域に入力された判定用数値データを入賞の種類毎に前記許容判定値登録手段に登録された判定値と比較し、該比較の結果により前記判定用数値データと一致する判定値に対応した種類の入賞の発生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。

この特徴によれば、前記判定領域に入力された判定用数値データを入賞の種類毎に前記許容判定値登録手段に登録された判定値と比較するのみで、入賞の発生を許容する旨を示しているか否かを判定することができる。

【手続補正8】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0017**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0017】**

本発明のスロットマシンは、構成1または構成2に記載のスロットマシンであって、

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更に備え、

前記判定値データ記憶手段は、いずれか2種類以上の入賞について、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発生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、前記賭数段階の種類に応じて個別に記憶し、

前記許容判定手段は、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し、

前記判定値データ記憶手段は、更に、前記賭数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第2異数判定値データと、前記賭数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第2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する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開発用の機種において賭数段階の種類に応じても判定値データを微妙に調整しながらシミュレーションを行っていくのが通常である（当初の判定値データを異なるものとしておく場合と、同じものとしておく場合とがあり得る）。ここで、賭数段階の種類に応じて判定値データを変化させ得るものとした入賞の判定値データが、シミュレーションを行った後に賭数段階に関わらずに同じものとなったとしても（当初から同じ場合と、当初は異なっていた場合とがあり得る）、そのような種類の入賞は、そのまま賭数段階の種類に応じて個別に判定値データを記憶させておけば良い。このため、開発用の機種における判定値データの記憶態様を量産用の機種においてそのまま転用することができる、最初の設計段階から量産用の機種に至るまでの開発を容易に行うことができる。

尚、この場合において、前述した許容判定値登録制御手段は、前記許容段階設定手段に

より設定された許容段階の種類及び前記賭数設定手段により設定された賭数の種類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基づいて、判定値を許容判定値登録手段に登録するものとすることができる。また、前記加算手段（減算手段）は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類及び前記賭数設定手段により設定された賭数の種類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（減算する）ものとすることができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

本発明の構成3のスロットマシンは、請求項1～6、構成1、構成2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

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ることなく出力するラッチ回路と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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ることなく n ビットの数値データとして入力する入力手段と、をさらに備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カウンタ回路から抽出した n ビット配列のデータ信号に対応した数値データに対して、入替手段によって特定のビットのデータと他のビットのデータを入れ替えた入替数値データを、判定用数値データとして入力するものとしている。このため、賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくとも、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の数を示す判定値データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、特定のビットの入れ替えだけで、入力手段が入力した数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくならない。

【手続補正10】

【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】

本発明の構成4のスロットマシンは、請求項1～6、構成1、構成2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

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ることなく出力するラッチ回路と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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、

をさらに備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、第2の数値データを用いて第1の数値データに対してそのまま演算を行うのではなく、第1の数値データの上位 k ビットに対して演算を行うことにより演算結果数値データが示す数値のバラツキが大きくなる。このため、入賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくとも、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の数を示す判定値データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、数値更新手段からの第2の数値データの抽出と上位 k ビットに対する演算だけで、入力手段が入力した第1の数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくならない。

【手続補正11】

【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】

本発明の構成5のスロットマシンは、請求項1～6、構成1、構成2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

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ることなく出力するラッチ回路と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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、

をさらに備え、

前記数値データ入力手段は、前記演算手段による演算後の上位 k ビットと該演算後の下位 j ビットからなる演算結果数値データを、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、第 2 の数値データを用いて第 1 の数値データに対してそのまま演算を行うのではなく、第 1 の数値データの上位 k ビットに対しても演算を行うことにより演算結果数値データが示す数値のバラツキが大きくなる。下位 j ビットに対しても演算を行うことによりバラツキがさらに大きくなる。このため、入賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくとも、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の数を示す判定値データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、第 1 、第 2 の数値更新手段からの第 2 、第 3 の数値データの抽出と上位 k ビット及び下位 j ビットに対する演算だけで、入力手段が入力した第 1 の数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくならない。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

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

試験装置に対して前記スロットマシンが行う複数種類の制御状態を示す試験信号を出力するための制御を行う試験信号出力制御手段を備え、

該試験信号出力制御手段は、前記スロットマシンが行う複数種類の制御状態のうち第 1 の種類の制御状態が変化し、該第 1 の種類の制御状態の変化に関連して第 2 の種類の制御状態が変化するときに、前記第 1 の種類の制御状態を示す試験信号の出力状態を変化させるタイミングと、前記第 2 の種類の制御状態を示す試験信号の出力状態を変化させるタイミングと、が重複しないように制御する、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、第 1 の種類の制御状態が変化し、該第 1 の種類の制御状態の変化に関連して第 2 の種類の制御状態が変化したときに、第 1 の種類の制御状態を示す試験信号の出力状態と第 2 の種類の制御状態を示す試験信号の出力状態とが重複しないタイミングで変化するので、試験信号が示す制御状態に基づくスロットマシンの制御状態を試験装置側で誤認してしまうことがなく、試験装置側で遊技機の制御状態を正確に把握する事が可能となるため、正確な制御状態の遷移に基づいて試験を行うことができる。

尚、スロットマシンが行う制御状態を示す試験信号とは、例えば、遊技者による操作が可能か否かの状態や抽選結果等の内部的な決定状態、遊技状態等、遊技を行う過程で変化する制御状態を示す試験信号であり、センサやスイッチの検出状況やこれらセンサやスイッチの検出等に伴う計数状況を示す試験信号を含むものではない。

また、本発明のスロットマシンは、試験信号出力制御手段の制御により出力される試験信号の信号線やこれら信号線を試験装置に接続するためのコネクタ、試験信号を伝達するための配線パターン等を備えていないものであっても良い。

【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 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

本発明のスロットマシンは、構成 6 に記載のスロットマシンであって、

前記試験装置から入力される試験用入力信号を検出する信号検出手手段を備え、

前記試験信号出力制御手段は、前記試験用入力信号の検出に応答して即時変化する制御状態を示す試験信号の出力状態を、前記即時変化する制御状態の契機となる試験用入力信号の検出と同時に変化させる、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、試験用入力信号の検出に応答して即時変化する制御状態を示す試験信号の出力状態が、試験用入力信号の検出と同時に変化するので、試験装置側で当該試験用入力信号を入力したタイミングと同時に制御状態が変化しているか否かを把握できる。

【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 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 3】

本発明のスロットマシンは、構成 6 に記載のスロットマシンであって、

前記試験装置から入力される試験用入力信号を検出する信号検出手手段を備え、前記試験信号出力制御手段は、遊技に使用される遊技媒体を取込可能な状態か否かを示す取込可否信号（取込要求ランプ信号）を前記試験信号として出力するための取込可否信号出力制御手段を含み、該取込可否信号出力制御手段は、前記遊技媒体を 1 つだけ取込可能な状態において前記遊技媒体の取込を示す試験用入力信号が検出状態となった後、該試験用入力信

号が非検出状態となる前に、前記取込可否信号の出力状態を前記遊技媒体を取込可能な状態ではない旨を示す出力状態に変化させる、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、試験装置側で遊技媒体を取込可能な状態ではない旨を遊技媒体の取込を示す試験用入力信号の出力を停止する前に把握できるので、遊技媒体を取込可能な状態ではない状態に切り替わったにも関わらず試験装置側から遊技媒体の取込を示す試験用入力信号が入力されてしまうことを防止できる。

更に、

前記遊技媒体を取込可能な状態である旨を点灯により報知する取込可否報知手段を備え、

前記取込可否信号出力制御手段は、前記取込可否報知手段の駆動信号を出力するための制御を行うとともに、

前記取込可否報知手段の駆動信号が前記取込可否信号として出力される、

ことが好ましく、このようにすれば、取込可否信号を別個に生成せずに、取込可否報知手段の駆動信号を取込可否信号として利用できる。

尚、前記取込可否報知手段が前記遊技媒体を取込可能な状態である旨を点滅により報知する場合には、前記取込可否報知手段の駆動信号を前記取込可否信号として出力すると、試験装置側で該取込可否信号に基づき前記遊技媒体を取込可能な状態である旨を正確に把握できなくなる可能性があるので、前記取込可否信号出力制御手段は、前記取込可否報知手段の駆動信号とは別個に前記取込可否信号を出力するための制御を行うことが好ましい。

【手続補正15】

【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】

本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

遊技の結果に応じて入賞を発生させる入賞発生手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段と、を備え、

前記試験信号出力制御手段は、前記事前決定手段の決定状況を示す試験信号を出力するための制御を行う事前決定信号出力制御手段を含み、

該事前決定信号出力制御手段は、少なくとも前記事前決定手段により前記入賞の発生を許容するか否かが決定されたときから前記遊技の結果が出るまでの期間にわたり該事前決定手段の決定状況を示す試験信号の出力状態に継続して制御する、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、試験装置側で事前決定手段の決定状況を当該決定状況に基づく遊技の結果が出るまでの期間にわたり常に把握できるので、当該期間であればどのタイミングでも事前決定手段の決定状況に関連する試験を正確に行うことができる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定信号出力制御手段は、次の遊技に持ち越すことが可能な決定結果を含む特定の決定状況を示す試験信号と、次の遊技に持ち越されない決定結果であり、前記次の遊

技に持ち越すことが可能な決定結果が持ち越されている状態において前記事前決定手段により決定され得る決定結果からなる所定の決定状況を示す試験信号と、を別個のパラレル信号にて同時に出力するための制御を行うことを特徴とする。

この特徴によれば、複数のパターンからなる事前決定手段の決定状況を示す試験信号を少ない信号線にて出力できるとともに、例えば、ボーナスフラグ等、次の遊技に持ち越すことが可能な決定結果が前の遊技から持ち越されている状態で、次の遊技に持ち越されない入賞の発生を許容する決定がなされたときにも、試験装置側で事前決定手段の決定状況を正確に把握することができる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

前記試験装置から入力される試験用入力信号を検出する信号検出手段を備え、

前記試験信号出力制御手段は、前記試験用入力信号の検出に応答して所定の処理を経てから変化する制御状態を示す試験信号の出力状態を、前記所定の処理を経てから変化する制御状態の契機となる試験用入力信号の検出後、前記所定の処理を経た後に変化させる、ことを特徴とする。

この特徴によれば、試験装置側で、試験用入力信号の検出に応答して所定の処理を経てから変化する制御状態に変化したタイミングを正確に把握することができる。

【手続補正18】

【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】

本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

複数の遊技状態に制御する遊技状態制御手段を備え、

前記試験信号出力制御手段は、前記遊技状態を示す試験信号を出力するための制御を行う遊技状態信号出力制御手段を含み、

該遊技状態信号出力制御手段は、遊技の結果に応じて現在の遊技状態とは異なる遊技状態に制御される場合において該遊技の結果に関連する制御が全て終了した後に前記遊技状態を示す試験信号の出力状態を変化させる、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、遊技の結果に関連する制御が全て終了するまで遊技状態を示す試験信号の出力状態は変化しないので、試験装置側で遊技状態に関連する試験を各遊技単位で正確に行うことができる。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

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

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、前記賭数の設定に使用可能な有価価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再ゲームの付与を伴う再遊技入賞と、前記遊

技媒体の払出を伴う小役入賞と、遊技状態の移行を伴う特別入賞とを含む予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段と、

通常遊技状態において、前記可変表示装置の表示結果に応じて前記特別入賞のうちの第1特別入賞が発生したときに、第1特別遊技状態に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段と、

前記第1特別遊技状態において、前記可変表示装置の表示結果に応じて前記特別入賞のうちの第2特別入賞が発生したときに、前記第1特別遊技状態において第2特別遊技状態に遊技状態を制御する第2特別遊技状態制御手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、

前記通常遊技状態に制御されているときに、少なくとも前記再遊技入賞及び前記第1特別入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、所定の確率で前記小役入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記第1特別遊技状態において前記第2特別遊技状態に制御されていないときに、少なくとも前記小役入賞及び前記第2特別入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第1特別遊技状態において前記第2特別遊技状態に制御されているときに、前記所定の確率以上の確率で前記小役入賞の発生を許容するか否かを決定する、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、通常遊技状態に制御されているとき、第1特別遊技状態において第2特別遊技状態に制御されていないとき、第2特別遊技状態に制御されているときのいずれにおいても、事前決定手段が小役入賞の発生を許容するか否かを決定する。事前決定手段により導出を許容する旨を決定することのできる入賞が、当該遊技状態において発生可能な入賞の種類として定められることとなる。小役入賞は、入賞の発生により有価価値の付与を伴うもので、スロットマシンの遊技において基本となる入賞表示結果である。このように基本の入賞表示結果である小役入賞を、いずれの遊技状態においても入賞の種類として定めることで、遊技性が遊技者にとって分かりやすいものとなる。また、小役入賞の発生を許容する旨が決定される確率は、第2特別遊技状態に制御されているときには通常遊技状態に制御されているとき以上のものとなるので、第2特別遊技状態に制御されることで、小役入賞の発生に対する遊技者の期待感を減退させることができない。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態において、前記可変表示装置の表示結果として前記特別入賞のうちの第3特別入賞が発生したときに、前記第2特別遊技状態に遊技状態を制御する第3特別遊技状態制御手段をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記通常遊技状態に制御されているときに、さらに前記第3特別入賞の発生を許容するか否かを決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態に制御されているときであっても、第3特別入賞の発生により第1特別遊技状態を経ることなく第2特別遊技状態に遊技状態を制御することができる。このため、通常遊技状態に制御されているときであっても第2特別遊技状態への制御を遊技者に期待させることができるので、遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記第1特別遊技状態において払い出した有価価値の数が予め定められた所定数に達したときに、該第1特別遊技状態を終了させる第1特別遊技状態終了手段をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記第1特別遊技状態において前記第2特別遊技状態に制御されていないときに、前記第2特別入賞と前記小役入賞のみの導出を許容するか否かを決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技入賞が導出されると、次のゲームでの賭数の設定のために有価価値が消費されることはないが、有価価値の払い出しともならないので、第1特別遊技状態の終了にも影響しない。つまり、仮に第1特別遊技状態において第2特別遊技状態に制御されていないときに再遊技入賞を発生させても、不必要に第1特別遊技状態のゲーム数を増やすだけとなってしまう。ここでは、第1特別遊技状態において第2特別遊技状態に制御されていないときには、事前決定手段が再遊技入賞の発生を許容する旨を決定しないものとなるので、第1特別遊技状態を無駄に長引かせることがなく、遊技を効率良く進めることができるようになる。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記第2特別入賞は、前記通常遊技状態における入賞を構成する識別情報の組み合わせとは異なる識別情報の組み合わせによって構成されることを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別入賞は、通常遊技状態においては入賞結果として発生し得ないものであるが、通常遊技状態において入賞となる識別情報の組み合わせと同一の識別情報の組み合わせによって入賞となるものではない。このため、識別情報の組み合わせ毎の役割が明確になり、遊技性が遊技者にとって分かりやすいものとなる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記小役入賞が発生したときに、該発生した小役入賞に応じた数の有価価値を付与する有価価値付与手段をさらに備え、

前記有価価値付与手段は、前記第2特別遊技状態以外の遊技状態において所定の小役入賞が発生したときに第1の数の有価価値を付与し、前記第2特別遊技状態において前記所定の小役入賞が発生したときに前記第1の数とは異なる第2の数の有価価値を付与することを特徴としている。

この特徴によれば、所定の小役入賞の発生に対して、遊技状態に応じて適切な数の有価価値を付与することができるようになる。特に有価価値を付与する数として第2の数が第1の数よりも大きく設定したときには、第2特別遊技状態に対する遊技者の期待感を一層高めさせることができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 3 3】

本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

1ゲームを開始させるための賭数として、前記第2特別遊技状態に制御されていないときに第1段階の賭数を設定するとともに、前記第2特別遊技状態に制御されているときに前記第1段階とは異なる第2段階の賭数を設定する賭数設定手段をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記賭数設定手段により設定された賭数の段階に応じた確率で前記小役入賞の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態を参照することなく賭数のみを参照して、遊技状態に応じた確率で小役入賞の発生を許容する旨を決定することができる。これにより、小役入賞の発生を許容する旨を決定するか否かを容易に判断することができるようになる。

更に、前記小役入賞が発生したときに、前記賭数設定手段により設定された賭数の段階に応じた数の有価価値を付与する有価価値付与手段をさらに備えるものとすることが好ましい。このようにすれば、遊技状態を参照することなく賭数のみを参照して、遊技状態に応じて小役入賞の発生に対して有価価値を付与することができる。これにより、小役入賞が発生したときに付与すべき有価価値の数を容易に判断することができるようになる。

【手続補正25】

【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】

本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

遊技者の操作により、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を停止させることを指示する停止操作手段と、

前記停止操作手段のを検出する停止操作検出手段と、

前記停止操作検出手段が前記停止操作手段のを検出したときに、所定の最大遅延時間の範囲内で前記識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段とをさらに備え、

前記変動停止制御手段は、前記第2特別遊技状態において前記小役入賞のうちで前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定される確率の最も高い特定小役入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段を検出したタイミングに関わらず、前記所定の最大遅延時間の範囲内で前記所定の最大遅延時間の範囲内で前記特定入賞に対応する識別情報の組合せを導出させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別遊技状態において発生を許容する旨が決定される特定小役入賞は、停止操作手段の操作タイミングに関わらず必ず発生させることができるので、取りこぼしが生じない。このため、第2特別遊技状態においては、遊技者がいわゆる目押しをする必要性が小さくなり、簡単に遊技を進められるようになる。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 3 5】

本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段は、前記第2特別遊技状態において、該第2特別遊技状態以外の遊技状態における入賞に対応する識別情報の組み合わせとは異なる識別情報の組み合わせによ

って構成される第2特別時入賞の発生を許容するか否かをさらに決定することを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別遊技状態に制御されているときには、入賞結果として小役入賞に加えて第2特別時入賞が発生することもあるので、第2特別遊技状態に対する遊技者の期待感を一層高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。しかも、第2特別時入賞結果は、第2特別遊技状態以外の遊技状態においては入賞結果として発生し得ないものであるが、第2特別遊技状態以外の遊技状態において入賞結果となる識別情報の組み合わせと同一の識別情報の組み合わせによって入賞となるものではない。このため、識別情報の組み合わせ毎の役割が明確になり、遊技性が遊技者にとって分かりやすいものとなる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0474

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0474】

本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

記憶媒体（プリペイドカード）に記憶された有価価値を用いて遊技媒体（パチンコ球）の貸出要求を出力する貸出装置（カードユニット15）に対応して設けられ、

遊技媒体を用いて1ゲームに対して所定数の賭数（3）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（1）であって、

遊技の制御を行うとともに、遊技の結果に関する情報を含む複数種類の制御情報（コマンド（内部当選コマンド、入賞判定コマンド、遊技状態コマンド等））を出力する遊技制御手段（遊技制御部41）を搭載した遊技制御基板（40）と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づいて、遊技に関連する演出の制御を行う演出制御手段（演出制御部91）を搭載した演出制御基板（90）と、

遊技媒体の払出を伴う払出入賞が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を行う払出装置（200）の制御を行う払出制御手段（払出制御部61）を含む払出制御基板（60）と、

所定の情報（遊技履歴データ等）を表示可能な表示手段（液晶表示器51）と、

遊技者による操作が不可能な位置に設けられ、前記遊技の制御状態を初期化する際に操作される初期化用操作部（RAMクリアスイッチ33、設定キースイッチ36）と、

遊技者による操作が可能な位置に設けられ、前記表示手段にて前記所定の情報を表示する際に操作される表示用操作部（履歴データ操作スイッチ55）と、

—コンデンサが一切搭載されず、前記貸出装置から出力される前記貸出要求（貸出要求信号；BRQ）と前記貸出装置への電力供給の開始に応じて前記貸出装置から出力される接続確認信号（VL）とを中継して前記払出制御手段に出力するインターフェース基板（接続端子板70）と、

を備え、

前記払出制御基板は、前記接続確認信号の信号ライン上にフォトカプラが設けられるとともに、前記インターフェース基板からの前記接続確認信号の入力端子から前記フォトカプラまでの間の前記信号ライン上に前記接続確認信号を安定化させるためのコンデンサが設けられ、

前記遊技制御手段は、

前記遊技の制御状態に関する遊技状態情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技状態情報の記憶を保持することが可能な遊技状態情報記憶手段（RAM41c）と、

、

電力の供給が開始されたときに、前記遊技状態情報に基づいて電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる遊技状態復帰処理を行う遊技状態復帰処理手段（遊技制御部41（電源投入時処理におけるステップSa1～Sa10））と、

電力の供給が開始されたときに前記初期化用操作部の操作がなされていることを条件に、前記遊技状態情報を初期化する遊技状態初期化処理を行う遊技状態初期化処理手段（遊技制御部41（電源投入時処理におけるステップSa11、Sa16））と、

前記初期化用操作部の操作がなされている旨を示す初期化情報（初期化コマンド）を前記払出手御手段に出力する初期化情報出力手段（遊技制御部41（電源投入時処理におけるステップSa12、Sa17））と、

前記払出手賞が発生したときに、該払出手賞に基づき払い出すべき数の遊技媒体の払出を要求する払出手要求情報（払出手要求信号）を前記払出手御手段に対して出力する入賞払出手要求情報出力手段（遊技制御部41（ゲーム制御処理における賞球付与処理））と、

を含み、

前記演出制御手段は、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報（遊技履歴データ）を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技履歴情報の記憶を保持することが可能な遊技履歴記憶手段（RAM91c）と、

前記遊技制御手段から出力された前記遊技の結果に関する情報に基づいて、前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段（演出制御部91（タイマ割込処理））と、

前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を表示させる操作がなされたことに基づいて、前記遊技履歴情報を前記表示手段にて表示させる制御を行う遊技履歴表示制御手段（演出制御部91（タイマ割込処理におけるステップSe21～27））と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づき、前記遊技状態初期化処理が行われたか否かを判定する初期化判定手段（演出制御部91（電源投入時処理におけるステップSd8、9））と、

前記初期化判定手段により前記遊技状態初期化処理が行われたことが判定されたときに、前記遊技履歴情報の初期化が可能な初期化可状態に制御する遊技履歴初期化可状態制御手段（演出制御部91（電源投入時処理におけるステップSd12））と、

前記遊技履歴初期化可状態において前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を初期化するための操作がなされた（履歴データクリア画面において「はい」が選択された）ことを条件に、前記遊技履歴情報を初期化する遊技履歴報初期化処理を行う遊技履歴初期化処理手段（演出制御部91（履歴データ設定更新処理におけるステップSd111））と、

を含み、

前記払出手御手段は、

前記遊技媒体の払出手御状態に関する払出手御情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該払出手御情報の記憶を保持することが可能な払出手御情報記憶手段（RAM61c）と、

前記初期化情報出力手段から出力された前記初期化情報（設定キースイッチ信号、RAMクリアスイッチ信号）を検出したときに、前記払出手御情報を初期化する払出手御初期化処理（払出手初期化処理）を行う払出手御初期化処理手段（払出手御部61（電源投入時処理におけるステップSf10））と、

前記払出手要求情報を検出したときに、該払出手要求情報が要求する数の遊技媒体を前記払出手装置により払い出させる制御を行う入賞払出手御手段（払出手御部61（割込処理におけるステップSg5））と、

前記接続確認信号が前記フォトカプラを介して入力される接続確認信号入力手段（払出手御部61（接続確認処理におけるステップSh1）、入力端子）と、

前記貸出手要求を検出したときに、前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、該貸出手要求が要求する数の遊技媒体を前記払出手装置により払い出させる貸出手御を行う貸出手御手段（払出手御部61（割込処理におけるステップSg4））と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていないときに、前記貸出装置と接続されていない旨を示すエラー報知（カードユニット接続エラー報知）を行う接続エラー報知手段（払出制御部61（接続確認処理））と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されているか否かを特定可能な接続特定信号（カードユニット接続中信号）を前記遊技制御手段に対して出力する接続特定信号出力手段（払出制御部61（接続確認処理））と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記接続特定信号出力手段から出力された接続特定信号が入力される接続特定信号入力手段（遊技制御部41（BET処理におけるステップSb4）、入力端子）と、

前記ゲームの実行中でなく、かつ前記接続特定信号入力手段に前記接続特定信号が入力されていることを条件に、前記賭数の設定を許容する賭数設定許容手段（遊技制御部41（BET処理におけるステップSb4、19におけるYes））と、

をさらに含む、

ことを特徴としている。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0475

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0475】

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

記憶媒体（プリペイドカード）に記憶された有価価値を用いて遊技媒体（パチンコ球）の貸出要求を出力する貸出装置（カードユニット15）に対応して設けられ、

遊技媒体を用いて1ゲームに対して所定数の賭数（3）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（1）であって、

遊技の制御を行うとともに、遊技の結果に関する情報を含む複数種類の制御情報（コマンド（内部当選コマンド、入賞判定コマンド、遊技状態コマンド等））を出力する遊技制御手段（遊技制御部41）を搭載した遊技制御基板（40）と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づいて、遊技に関連する演出の制御を行う演出制御手段（演出制御部91）を搭載した演出制御基板（90）と、

遊技媒体の払出を行う払出装置（200）と、

所定の情報（遊技履歴データ等）を表示可能な表示手段（液晶表示器51）と、

遊技者による操作が不可能な位置に設けられ、前記遊技の制御状態を初期化する際に操作される初期化用操作部（RAMクリアスイッチ33、設定キースイッチ36）と、

遊技者による操作が可能な位置に設けられ、前記表示手段にて前記所定の情報を表示する際に操作される表示用操作部（履歴データ操作スイッチ55）と、

コンデンサが一切搭載されず、前記貸出装置から出力される前記貸出要求（貸出要求信号；BRQ）と前記貸出装置への電力供給の開始に応じて前記貸出装置から出力される接続確認信号（VL）とを中継して前記遊技制御手段に出力するインターフェース基板（接続端子板70）と、

を備え、

前記遊技制御基板は、前記接続確認信号の信号ライン上にフォトカプラが設けられるとともに、前記インターフェース基板からの前記接続確認信号の入力端子から前記フォトカプラまでの間の前記信号ライン上に前記接続確認信号を安定化させるためのコンデンサが設けられ、

前記遊技制御手段は、

前記遊技の制御状態に関する遊技状態情報を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技状態情報の記憶を保持することが可能な遊技状態情報記憶手段（RAM41c）と、

電力の供給が開始されたときに、前記遊技状態情報に基づいて電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる遊技状態復帰処理を行う遊技状態復帰処理手段（遊技制御部41（電源投入時処理におけるステップSa1～Sa10））と、

電力の供給が開始されたときに前記初期化用操作部の操作がなされていることを条件に、前記遊技状態情報を初期化する遊技状態初期化処理を行う遊技状態初期化処理手段（遊技制御部41（電源投入時処理におけるステップSa11、Sa16））と、

を含み、

前記演出制御手段は、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報（遊技履歴データ）を記憶するとともに、電力供給が停止しても該遊技履歴情報の記憶を保持することが可能な遊技履歴記憶手段（RAM91c）と、

前記遊技制御手段から出力された前記遊技の結果に関する情報に基づいて、前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段（演出制御部91（タイマ割込処理））と、

前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を表示させる操作がなされたことに基づいて、前記遊技履歴情報を前記表示手段にて表示させる制御を行う遊技履歴表示制御手段（演出制御部91（タイマ割込処理におけるステップSe21～27））と、

前記遊技制御手段から出力された制御情報に基づき、前記遊技状態初期化処理が行われたか否かを判定する初期化判定手段（演出制御部91（電源投入時処理におけるステップSd8、9））と、

前記初期化判定手段により前記遊技状態初期化処理が行われたことが判定されたときに、前記遊技履歴情報の初期化が可能な初期化可状態に制御する遊技履歴初期化可状態制御手段（演出制御部91（電源投入時処理におけるステップSd12））と、

前記遊技履歴初期化可状態において前記表示用操作部により前記遊技履歴情報を初期化するための操作がなされた（履歴データクリア画面において「はい」が選択された）ことを条件に、前記遊技履歴情報を初期化する遊技履歴報初期化処理を行う遊技履歴初期化処理手段（演出制御部91（履歴データ設定更新処理におけるステップSd111））と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記接続確認信号が前記フォトカプラを介して入力される接続確認信号入力手段（遊技制御部41（BET処理）、入力端子）と、

前記貸出要求を検出したときに、前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、該貸出要求が要求する数の遊技媒体を前記払出装置により払い出させる貸出制御を行う（遊技制御部41（割込処理））と、

前記払出入賞が発生したときに、該払出入賞に基づき払い出すべき数の遊技媒体を前記払出装置により払い出させる制御を行う入賞払出制御手段（遊技制御部41（Sg106の賞球付与処理））と、

前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていない場合に、前記貸出装置と接続されていない旨を示すエラー報知（カードユニット接続エラー報知）を行う接続エラー報知手段（遊技制御部41（接続エラー報知LEDを点灯させる処理））と、

前記ゲームの実行中でなく、かつ前記接続確認信号入力手段に前記接続確認信号が入力されていることを条件に、前記賭数の設定を許容する賭数設定許容手段（遊技制御部41（BET処理におけるステップSb4、19におけるYes））と、

をさらに含む、

ことを特徴としている。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0480

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0480】

本発明の構成1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、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞（ビッグボーナス（1）（2）（3）、レギュラーボーナス（1）（2）、JACIN、JAC、スイカ、ベル、チェリー、リプレイ）をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段（遊技制御部41（内部抽選処理））と、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の許容段階（設定値1～6）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37）と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データ（内部抽選用の乱数）を、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU41a（Sc1））と、

いずれか1種類以上の入賞について、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発生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発生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（設定値について共通フラグが未設定）記憶する判定値データ記憶手段（図7：遊技状態別テーブル、図8：判定値数の記憶領域）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の種類毎に発生を許容する旨を示しているか否かを判定する許容判定手段（CPU41a（Sc9、Sc10））を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された種類の入賞の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0481

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0481】

本発明の構成2のスロットマシンは、構成1に記載のスロットマシンであって、

前記判定値データ記憶手段（図7：遊技状態別テーブル、図8：判定値数の記憶領域）は、前記許容段階（設定値）の種類に応じて個別に記憶する判定値データ（判定値数）として異なる判定値の数を示す異数判定値データ（図8（「ビッグボーナス（1）～（3）」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8（「レギュラーボーナス（1）」など））とを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶する、

ことを特徴としている。

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0482

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0482】

また、本発明のスロットマシンは、構成1または構成2に記載のスロットマシンであつて、

前記事前決定手段{遊技制御部41(内部抽選処理)}は、前記許容段階設定手段(設定スイッチ37)により設定された許容段階(設定値)に対応して前記判定値データ記憶手段(図7:遊技状態別テーブル、図8:判定値数の記憶領域)に記憶された判定値データ(判定値数)を、入賞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(ステップSc9)を含み、

前記許容判定手段{CPU41a(Sc9、Sc10)}は、前記加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えた(オーバーフローした)か否かを判定し(ステップSc10)、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の発生を許容する旨を示していると判定する(ステップSc10(Yes))、

ことを特徴としている。

【手続補正32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0483

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0483】

また、本発明のスロットマシンは、構成1または構成2に記載のスロットマシンであつて、

前記事前決定手段{遊技制御部41(内部抽選処理)}により決定を行う前に、前記許容段階設定手段(設定スイッチ37)により設定された許容段階(設定値)に対応して前記判定値データ記憶手段(図7:遊技状態別テーブル、図8:判定値数の記憶領域)に記憶された判定値データ(判定値数)に基づいて、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入賞の種類毎に発生を許容する旨を決定する判定値を、許容判定値登録手段{図9(当選判定用テーブル)}に登録する許容判定値登録制御手段(CPU41a)を更に備え、

前記許容判定手段(CPU41a)は、前記判定領域に入力された判定用数値データを入賞の種類毎に前記許容判定値登録手段に登録された判定値と比較し、該比較の結果により前記判定用数値データと一致する判定値に対応した種類の入賞の発生を許容する旨を示していると判定する、

ことを特徴としている。

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0484

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0484】

また、本発明のスロットマシンは、構成1または構成2に記載のスロットマシンであつて、

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(1または3)の賭数を設定する賭数設定手段(ステップSa101)を更に備え、

前記判定値データ記憶手段(図7:遊技状態別テーブル、図8:判定値数の記憶領域)は、いずれか2種類以上の入賞について、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発生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、前記賭数段階の種類に応じて個別に記憶し、

前記許容判定手段{CPU41a(Sc9、Sc10)}は、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し、

前記判定値データ記憶手段は、更に、前記賭数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第2異数判定値データ{図8(「ベル」)}と、前記賭数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第2同数判定値データ{図8(「スイカ」「チェリー」)}とを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶する、

ことを特徴としている。

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0485

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0485】

本発明の構成3のスロットマシンは、請求項1～6、構成1、構成2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置(リール2L、2C、2R)の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞(ビッグボーナス(1)(2)(3)、レギュラーボーナス(1)(2)、JACIN、JAC、スイカ、ベル、チェリー、リプレイ)をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段{遊技制御部41(内部抽選処理)}と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データ(内部抽選用の乱数)を、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段{CPU41a(SC1)}と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路(パルス発生回路48a)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(パルス発生回路48a)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48b、上位カウンタ48c)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49)と、

前記判定領域とは異なる特定領域(汎用レジスタ41GR)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ビットの数値データとして入力する入力手段{CPU41a(ステップSC102)}と、

をさらに備え、

前記数値データ入力手段は、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S203)、該入れ替えを行ったnビットの入替数値データを、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する(ステップSC105)、

ことを特徴としている。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0486

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0486】

本発明の構成 4 のスロットマシンは、請求項 1 ~ 6、構成 1、構成 2 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞（ビッグボーナス（1）（2）（3）、レギュラーボーナス（1）（2）、J A C I N、J A C、スイカ、ベル、チェリー、リプレイ）をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段（遊技制御部 4 1（内部抽選処理））と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データ（内部抽選用の乱数）を、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU 4 1 a（S c 1））と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路（パルス発生回路 4 8 a）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 4 8 b、上位カウンタ 4 8 c）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 4 9）と、

前記判定領域とは異なる特定領域（汎用レジスタ 4 1 G R）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（CPU 4 1 a（図 4 9））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 4 1 R）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（CPU 4 1 a（図 4 9））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（CPU 4 1 a（図 4 9））と、

をさらに備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する（図 4 9）、

ことを特徴としている。

【手続補正 3 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 8 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 8 7】

本発明の構成 5 のスロットマシンは、請求項 1 ~ 6、構成 1、構成 2 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞（ビッグボーナス（1）（2）（3）、レギュラーボーナス（1）（2）、J A C I N、J A C、スイカ、ベル、チェリー、リプレイ）をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段（遊技制御部 4 1（内部抽選処理））と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データ（内部抽選用の乱数）を、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領

域に入力する数値データ入力手段 { C P U 4 1 a (S c 1) } と、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路 (パルス発生回路 4 8 a) 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 4 8 b 、上位カウンタ 4 8 c) 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 4 9) と、

前記判定領域とは異なる特定領域 (汎用レジスタ 4 1 G R) 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 { C P U 4 1 a (図 5 0) } 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 4 1 R) 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 4 1 R) 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 { C P U 4 1 a (図 5 0) } 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 { C P U 4 1 a (図 5 0) } 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 { C P U 4 1 a (図 5 0) } と、

を更に備え、

前記数値データ入力手段は、前記演算手段による演算後の上位 k ビットと該演算後の下位 j ビットからなる演算結果数値データを、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する (図 5 0) 、

ことを特徴としている。

【手続補正 3 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 8 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 8 8】

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

試験装置 (試験装置 4 0 0) に対して前記スロットマシンが行う複数種類の制御状態を示す試験信号を出力するための制御を行う試験信号出力制御手段 (遊技制御部 4 1) を備え、該試験信号出力制御手段は、前記遊技機が行う複数種類の制御状態のうち第 1 の種類の制御状態 (例えば、遊技状態) が変化し、該第 1 の種類の制御状態の変化に関連して第 2 の種類の制御状態 (例えば、パチンコ球を取込可能か否かの状態) が変化するときに、前記第 1 の種類の制御状態を示す試験信号 (例えば、B B 中信号) の出力状態を変化させるタイミングと、前記第 2 の種類の制御状態を示す試験信号 (取込要求ランプ信号) の出力状態を変化させるタイミングと、が重複しないように制御する、

ことを特徴としている。

【手続補正 3 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0489

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0489】

また、本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

前記試験装置（試験装置400）から入力される試験用入力信号（試験用信号）を検出する信号検出手段（スイッチ回路42）を備え、前記試験信号出力制御手段は、前記試験用入力信号（例えば、リールスタートスイッチ信号）の検出に応答して即時変化する制御状態（例えば、ゲームを開始可能か否かの状態）を示す試験信号（例えば、スタート可能ランプ信号）の出力状態を、前記即時変化する制御状態の契機となる試験用入力信号の検出と同時に変化させる、

ことを特徴としている。

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0490

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0490】

また、本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

前記試験装置（試験装置400）から入力される試験用入力信号を検出する信号検出手段（スイッチ回路42）を備え、前記試験信号出力制御手段（遊技制御部41）は、遊技に使用される遊技媒体（パチンコ球）を取込可能な状態か否かを示す取込可否信号（取込要求ランプ信号）を前記試験信号として出力するための取込可否信号出力制御手段を含み、該取込可否信号出力制御手段は、前記遊技媒体を1つだけ取込可能な状態において前記遊技媒体の取込を示す試験用入力信号（取込スイッチ信号）が検出状態（ON）となった後、該試験用入力信号が非検出状態（OFF）となる前に、前記取込可否信号の出力状態を前記遊技媒体を取込可能な状態ではない旨を示す出力状態（OFF）に変化させる、

ことを特徴としている。

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0491

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0491】

また、本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

前記遊技媒体（パチンコ球）を取込可能な状態である旨を点灯により報知する取込可否報知手段（取込要求LED212）を備え、前記取込可否信号出力制御手段（遊技制御部41）は、前記取込可否報知手段の駆動信号を出力するための制御を行うとともに、前記取込可否報知手段の駆動信号が前記取込可否信号（取込要求ランプ信号）として出力される、

ことを特徴としている。

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0492

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0492】

また、本発明のスロットマシンは、構成6に記載のスロットマシンであって、

遊技の結果に応じて入賞を発生させる入賞発生手段（遊技制御部41（入賞判定処理）}と、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の入賞（ビッグボーナス（1）（2）（3）、レギュラーボーナス（1）（2）、JACIN、JAC、スイカ、ベル、チェリー、リプレイ）をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段（遊技制御部 4 1（内部抽選処理））と、を備え、前記試験信号出力制御手段（遊技制御部 4 1）は、前記事前決定手段の決定状況（内部当選フラグの当選状況）を示す試験信号を出力するための制御を行う事前決定信号出力制御手段を含み、該事前決定信号出力制御手段は、少なくとも前記事前決定手段により前記入賞の発生を許容するか否かが決定されたときから前記遊技の結果が出るまでの期間にわたり該事前決定手段の決定状況を示す試験信号（内部当選フラグ 1～4、5～8 信号）の出力状態に継続して制御する。

ことを特徴としている。

【手続補正 4 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 9 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 9 3】

また、本発明のスロットマシンは、構成 6 に記載のスロットマシンであって、前記事前決定信号出力制御手段は、次の遊技に持ち越すことが可能な決定結果（BB フラグ、RB フラグ）を含む特定の決定状況を示す試験信号（内部当選フラグ 5～8 信号）と、次の遊技に持ち越されない決定結果であり、前記次の遊技に持ち越すことが可能な決定結果が持ち越されている状態において前記事前決定手段により決定され得る決定結果（小役入賞、リプレイ入賞の発生を許容する内部当選フラグ）からなる所定の決定状況を示す試験信号（内部当選フラグ 1～4 信号）と、を別個のパラレル信号にて同時に出力するための制御を行う。

ことを特徴としている。

【手続補正 4 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 9 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 9 4】

また、本発明のスロットマシンは、構成 6 に記載のスロットマシンであって、前記試験装置（試験装置 4 0 0）から入力される試験用入力信号を検出する信号検出手段（スイッチ回路 4 2）を備え、前記試験信号出力制御手段（遊技制御部 4 1）は、前記試験用入力信号（例えば、第 1～3 リールストップスイッチ信号）の検出に応答して所定の処理（例えば、リールを停止させる処理）を経てから変化する制御状態（例えば、リールを有効に停止させることができか否かの状態）を示す試験信号（例えば、第 1～3 リールストップ可能ランプ信号）の出力状態を、前記所定の処理を経てから変化する制御状態の契機となる試験用入力信号の検出後、前記所定の処理を経た後に変化させる。

ことを特徴としている。

【手続補正 4 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 9 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 9 5】

また、本発明のスロットマシンは、構成 6 に記載のスロットマシンであって、複数の遊技状態（例えば、BB、RB ゲーム等）に制御する遊技状態制御手段（遊技制御部 4 1）を備え、前記試験信号出力制御手段（遊技制御部 4 1）は、前記遊技状態を示

す試験信号（例えば、B B 中信号、R B 中信号等）を出力するための制御を行う遊技状態信号出力制御手段を含み、該遊技状態信号出力制御手段は、遊技の結果に応じて現在の遊技状態とは異なる遊技状態に制御される場合において該遊技の結果に関連する制御（リールを停止させる制御、入賞判定、パチンコ球の払出動作等）が全て終了した後に前記遊技状態を示す試験信号の出力状態を変化させる、

ことを特徴としている。

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0496

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0496】

本発明の構成7のスロットマシンは、請求項1～6、構成1～6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（遊技制御部41）は、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、前記賭数の設定に使用可能な有価価値（メダル）を用いることなくゲームを行うことが可能な再ゲームの付与を伴う再遊技入賞（リプレイ）と、前記遊技媒体（メダル）の払出を伴う小役入賞（スイカ、ベル、チエリー）と、遊技状態の移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス、J A C I N）とを含む予め定められた複数種類の入賞をそれぞれ発生させることを許容するか否かを、入賞の種類毎に決定する事前決定手段（遊技制御部41（内部抽選処理））と、

通常遊技状態において、前記可変表示装置の表示結果に応じて前記特別入賞のうちの第1特別入賞（ビッグボーナス）が発生したときに、第1特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段（遊技制御部41（遊技状態更新処理））と、

前記第1特別遊技状態において、前記可変表示装置の表示結果に応じて前記特別入賞のうちの第2特別入賞（J A C I N）が発生したときに、前記第1特別遊技状態において第2特別遊技状態（レギュラーボーナス）に遊技状態を制御する第2特別遊技状態制御手段（遊技制御部41（遊技状態更新処理））と、

を含み、

前記事前決定手段は、

前記通常遊技状態に制御されているときに、少なくとも前記再遊技入賞及び前記第1特別入賞の発生を許容するか否かを決定するとともに、所定の確率で前記小役入賞の発生を許容する旨を決定し（図7（a）、図9（a））、

前記第1特別遊技状態において前記第2特別遊技状態に制御されていないとき（小役ゲーム）に、少なくとも前記小役入賞及び前記第2特別入賞の発生を許容するか否かを決定し（図7（a）、図9（b））、

前記第1特別遊技状態において前記第2特別遊技状態に制御されているときに、前記所定の確率以上の確率で前記小役入賞の発生を許容するか否かを決定する（図7（a）、図9（c））、

ことを特徴としている。

【手続補正46】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0497

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0497】

また、本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態において、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果

として前記特別入賞のうちの第3特別入賞（レギュラーボーナス（1））が発生したときに、前記第2特別遊技状態（レギュラーボーナス）に遊技状態を制御する第3特別遊技状態制御手段（遊技制御部41（遊技状態更新処理））をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記通常遊技状態に制御されているときに、さらに前記第3特別入賞の発生を許容するか否かを決定する（図7（a）、図9（a））、
ことを特徴としている。

【手続補正47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0498

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0498】

また、本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記第1特別遊技状態（ビッグボーナス）において払い出した有価価値（パチンコ球）の数が予め定められた所定数（2325球）に達したときに、該第1特別遊技状態を終了させる第1特別遊技状態終了手段（遊技制御部41（遊技状態更新処理））をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記第1特別遊技状態において前記第2特別遊技状態（レギュラーボーナス）に制御されていないときに、前記第2特別入賞と前記小役入賞のみの導出を許容するか否かを決定する（図7（a）、図9（a））、
ことを特徴としている。

【手続補正48】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0499

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0499】

また、本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記第2特別入賞は、前記通常遊技状態における入賞を構成する識別情報（図柄）の組み合わせとは異なる識別情報の組み合わせ（スイカ・J A C - J A C）によって構成される（図7（a））、
ことを特徴としている。

【手続補正49】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0500

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0500】

また、本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記小役入賞（スイカ、ベル、チェリー）が発生したときに、該発生した小役入賞に応じた数の有価価値（パチンコ球）を付与する有価価値付与手段（払出制御部61（払出制御処理））をさらに備え、
前記有価価値付与手段は、前記第2特別遊技状態以外の遊技状態において所定の小役入賞（ベル）が発生したときに第1の数（40球）の有価価値（パチンコ球）を付与し、前記第2特別遊技状態において前記所定の小役表示結果が導出されたときに前記第1の数とは異なる第2の数（75球）の有価価値を付与する、

ことを特徴としている。

【手続補正50】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0501

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0501】

また、本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

1ゲームを開始させるための賭数として、前記第2特別遊技状態（レギュラーボーナス）に制御されていないときに第1段階（15球）の賭数を設定するとともに、前記第2特別遊技状態に制御されているときに前記第1段階とは異なる第2段階（5球）の賭数を設定する賭数設定手段（遊技制御部41（BET処理））をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記賭数設定手段により設定された賭数の段階に応じた確率で前記小役入賞の発生を許容する旨を決定する（図7（a）、図9（b））、

ことを特徴としている。

【手続補正51】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0502

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0502】

また、本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

遊技者の操作により、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）における識別情報（図柄）の変動表示を停止させることを指示する停止操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、前記停止操作手段の操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したときに、所定の最大遅延時間（190ミリ秒（4コマすべり））の範囲内で前記識別情報の変動表示を停止させる変動停止制御手段（遊技制御部41（リール停止処理））とをさらに備え、前記変動停止制御手段は、前記第2特別遊技状態において前記小役入賞のうちで前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定される確率の最も高い特定小役入賞（ベル）の発生を許容する旨が決定されているときに、前記停止操作検出手段が前記停止操作手段の操作を検出したタイミングに合わせて、前記所定の最大遅延時間の範囲内で前記特定入賞に対応する識別情報の組合せを導出させる（図3で「ベル」が4コマすべりの範囲以内に配置）、

ことを特徴としている。

【手続補正52】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0503

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0503】

また、本発明のスロットマシンは、構成7に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（遊技制御部41（内部抽選処理））は、前記第2特別遊技状態（レギュラーボーナス）において、該第2特別遊技状態以外の遊技状態における入賞に対応する識別情報（図柄）の組み合わせとは異なる識別情報の組み合わせ（ベル・JAC・JAC）によって構成される第2特別時入賞（JAC）の発生を許容するか否かをさらに決定する（図7（a）、図9（c））、

ことを特徴としている。