

【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12月16日 (2010.12.16)

【公開番号】特開2009-61322(P2009-61322A)

【公開日】平成21年3月26日 (2009.3.26)

【年通号数】公開・登録公報2009-012

【出願番号】特願2008-326306(P2008-326306)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年10月28日 (2010.10.28)

【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、複数の可変表示部において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、

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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第 1 の組み合わせとなることにより入賞となる第 1 再遊技表示結果と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第 1 の組み合わせと共通した第 2 の組み合わせとなることにより入賞となる第 2 再遊技表示結果とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた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する範囲特定データ記憶手段と、

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操作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操作を検出したときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果

を導出させる導出制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す特別範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該特別表示結果の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特別範囲特定データ記憶手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技表示結果を含む前記特別表示結果以外の一般入賞表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す一般範囲特定データであって、前記第2再遊技表示結果を導出する旨を決定する判定値の範囲の少なくとも一部が前記特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる一般範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該一般入賞表示結果の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一般範囲特定データ記憶手段とを含むとともに、

前記特別範囲特定データ記憶手段と前記一般範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして前記入賞表示結果の導出を許容しない旨が決定される判定値の個数を示す非入賞範囲特定データを少なくとも何れかが記憶し、

前記複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された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特別加算手段と、

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記特別加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該加算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する特別範囲判定手段と、

前記特別加算手段による加算に用いられるのと同じ判定用数値データに、該特別加算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された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、順次加算する一般加算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記一般加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該加算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段とを含み、

前記特別範囲判定手段の判定結果と前記一般範囲判定手段の判定結果に応じて前記特別表示結果の導出を許容するか否かと前記一般入賞表示結果の導出を許容するか否かをそれぞれ決定するとともに、前記特別範囲判定手段と前記一般範囲判定手段の双方により各

々に対応した判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれると判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段を含む

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、複数の可変表示部において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、

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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第1の組み合わせとなることにより入賞となる第1再遊技表示結果と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第1の組み合わせと共通した第2の組み合わせとなることにより入賞となる第2再遊技表示結果とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた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する範囲特定データ記憶手段と、

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操作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操作を検出したときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す特別範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該特別表示結果の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特別範囲特定データ記憶手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技表示結果を含む前記特別表示結果以外の一般入賞表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す一般範囲特定データであって、前記第2再遊技表示結果を導出する旨を決定する判定値の範囲の少なくとも一部が前記特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる一般範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該一般入賞表示結果の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一般範囲特定データ記憶手段とを含むとともに、

前記特別範囲特定データ記憶手段と前記一般範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして前記入賞表示結果の導出を許容しない旨が決定される判定値の個数を示す非入賞範囲特定データを少なくとも何れかが記憶し、

前記複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された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特別減算手段と、

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記特別減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該減算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する特別範囲判定手段と、

前記特別減算手段による減算に用いられるのと同じ判定用数値データから、該特別減算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された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、順次減算する一般減算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記一般減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該減算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段とを含み、

前記特別範囲判定手段の判定結果と前記一般範囲判定手段の判定結果に応じて前記特別表示結果の導出を許容するか否かと前記一般入賞表示結果の導出を許容するか否かをそれぞれ決定するとともに、前記特別範囲判定手段と前記一般範囲判定手段の双方により各々に対応した判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれると判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、

該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

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、複数の可変表示部において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、

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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第1の組み合わせとなることにより入賞となる第1再遊技表示結果と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第1の組み合わせと共通した第2の組み合わせとなることにより入賞となる第2再遊技表示結果とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた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する範囲特定データ記憶手段と、

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操作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操作を検出したときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記第2再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、該複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の

個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階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、

前記加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを加算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別表示結果と前記第2再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

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、複数の可変表示部において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、

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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第1の組み合わせとなることにより入賞となる第1再遊技表示結果と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第1の組み合わせと共通した第2の組み合わせとなることにより入賞となる第2再遊技表示結果とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた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する範囲特定データ記憶手段と、

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操作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操作を検出したときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記第2再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、該複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階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と

を備え、
前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別表示結果と前記第2再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項5】

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているゲームにおいて、該決定が持ち越されていないゲームより

も高い確率で前記第 2 再遊技表示結果の導出を許容する旨を決定する特別持越時第 2 再遊技決定手段を含む

ことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記可変表示装置の表示結果として前記第 2 再遊技表示結果が導出されたときに、前記特別表示結果の導出の許容が決定されている可能性を示す連続演出を 1 ゲームよりも長い連続演出期間の間だけ継続して実行する連続演出実行手段をさらに備える

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】

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示す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、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する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データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段と、

前記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、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段とをさらに備える

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。

【手続補正 2】

【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、本発明の第 1 の観点にかかるスロットマシンは、

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を開始させることが可能となり、複数の可変表示部（リール 3 L、3 C、3 R）において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、

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（ステップ S 1001）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第 1 の組み合わせ（JAC-JAC-JAC）となることにより入賞となる第 1 再遊技表示結果（リプレイ A）と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第 1 の組み合わせと共通した第 2 の組み合わせ（JAC-JAC-ベル）となることにより入賞となる第 2 再遊技表示結果（リプレイ B）とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果（リプレイ A、リプレイ B）を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段（ステップ S 403、図 11）と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段（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

段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS201～S210）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する範囲特定データ記憶手段（図16：ボーナステーブル及び小役テーブル）と、

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（停止ボタン12L、12C、12R）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42L、42C、42R）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、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段（ステップS5）と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段（ステップS702、S704）と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段（ステップS810）とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す特別範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該特別表示結果の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特別範囲特定データ記憶手段（図16：ボーナステーブル）と、

前記事前決定手段が前記再遊技表示結果を含む前記特別表示結果以外の一般入賞表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す一般範囲特定データであって、前記第2再遊技表示結果を導出する旨を決定する判定値の範囲の少なくとも一部が前記特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる一般範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該一般入賞表示結果の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一般範囲特定データ記憶手段（図16：小役テーブル）とを含むとともに、

前記特別範囲特定データ記憶手段と前記一般範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして前記入賞表示結果の導出を許容しない旨が決定される判定値の個数を示す非入賞範囲特定データを少なくとも何れかが記憶し、

前記複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された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特別加算手段と

、

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記特別加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該加算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲

に含まれると判定する特別範囲判定手段と、

前記特別加算手段による加算に用いられるのと同じの判定用数値データに、該特別加算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された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、順次加算する一般加算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを加算したときに前記一般加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該加算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段とを含み、

前記特別範囲判定手段の判定結果と前記一般範囲判定手段の判定結果に応じて前記特別表示結果の導出を許容するか否かと前記一般入賞表示結果の導出を許容するか否かをそれぞれ決定するとともに、前記特別範囲判定手段と前記一般範囲判定手段の双方により各々に対応した判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれると判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段（図4：レギュラーボーナス＋リプレイB、ビッグボーナス（1）＋リプレイB、ビッグボーナス（2）＋リプレイB）を含むことを特徴とする。

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、複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）において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、

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（ステップS1001）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第1の組み合わせ（JAC-JAC-JAC）となることにより入賞となる第1再遊技表示結果（リプレイA）と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第1の組み合わせと共通した第2の組み合わせ（JAC-JAC-ベル）となることにより入賞となる第2再遊技表示結果（リプレイB）とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果（リプレイA、リプレイB）を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段（ステップS403、図11）と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段（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を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS201～S210）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する範囲特定データ記憶手段（図16：ボーナステーブル及び小役テーブル）と、

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（停止ボタン12L、12C、12R）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42L、42C、42R）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、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段（ステップS5）と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段（ステップS702、S704）と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段（ステップS810）とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す特別範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該特別表示結果の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特別範囲特定データ記憶手段（図16：ボーナステーブル）と、

前記事前決定手段が前記再遊技表示結果を含む前記特別表示結果以外の一般入賞表示結果の導出を許容する旨を決定される判定値の個数を示す一般範囲特定データであって、前記第2再遊技表示結果を導出する旨を決定する判定値の範囲の少なくとも一部が前記特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる一般範囲特定データを前記範囲特定データとして記憶し、該記憶されている範囲特定データにより該一般入賞表示結果の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一般範囲特定データ記憶手段（図16：小役テーブル）とを含むとともに、

前記特別範囲特定データ記憶手段と前記一般範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして前記入賞表示結果の導出を許容しない旨が決定される判定値の個数を示す非入賞範囲特定データを少なくとも何れかが記憶し、

前記複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階に対応して前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶された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特別減算手段と、

前記特別範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記特別減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用

数値データが、該減算対象としていた特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する特別範囲判定手段と、

前記特別減算手段による減算に用いられるのと同じ判定用数値データから、該特別減算手段とは別に、前記許容段階設定手段により設定された種類の許容段階に対応して前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶された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、順次減算する一般減算手段と、

前記一般範囲特定データが示す判定値の個数を示すデータを減算したときに前記一般減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定用数値データが、該減算対象としていた一般範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する一般範囲判定手段とを含み、

前記特別範囲判定手段の判定結果と前記一般範囲判定手段の判定結果に応じて前記特別表示結果の導出を許容するか否かと前記一般入賞表示結果の導出を許容するか否かをそれぞれ決定するとともに、前記特別範囲判定手段と前記一般範囲判定手段の双方により各々に対応した判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれると判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段（図4：レギュラーボーナス+リプレイB、ビッグボーナス（1）+リプレイB、ビッグボーナス（2）+リプレイB）を含む

ことを特徴とする。

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、

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、複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）において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、

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（ステップS1001）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第1の組み合わせ（JAC-JAC-JAC）となることにより入賞となる第1再遊技表示結果（リプレイA）と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第1の組み合わせと共通した第2の組み合わせ（JAC-JAC-ベル）となることにより入賞となる第2再遊技表示結果（リプレイB）とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果（リプレイA、リプレイB）を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段（ステップS403、図11）と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段（設定キースイッチ92、設定ス

イチ 9 1) 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を選択して設定する許容段階設定手段(ステップ S 2 0 1 ~ S 2 1 0)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する範囲特定データ記憶手段(図 1 6 : ボーナステーブル及び小役テーブル)と、

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(停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R)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 4 2 L、4 2 C、4 2 R)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、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段(ステップ S 5)と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段(ステップ S 7 0 2、S 7 0 4)と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段(ステップ S 8 1 0)とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記第 2 再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データ(図 5 (b) : レギュラーボーナス+リプレイ B、ビッグボーナス(1)+リプレイ B、ビッグボーナス(2)+リプレイ B)を含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該複数の範囲特定データのうち第 1 の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第 1 格納領域と、該複数の範囲特定データのうち前記第 1 の範囲特定データと異なる第 2 の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第 2 格納領域とを含み、

前記第 2 格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階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、

前記加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを加算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別表示結果と前記第 2 再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特

別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段（図4：レギュラーボーナス+リプレイB、ビッグボーナス（1）+リプレイB、ビッグボーナス（2）+リプレイB）を含むことを特徴とする。

上記目的を達成するため、本発明の第4の観点にかかるスロットマシンは、

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を開始させることが可能となり、複数の可変表示部（リール3L、3C、3R）において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、

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（ステップS1001）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される以前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて複数種類の入賞表示結果を導出させることを許容するか否かを抽選により決定する手段であって、遊技状態の移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが第1の組み合わせ（JAC-JAC-JAC）となることにより入賞となる第1再遊技表示結果（リプレイA）と、前記複数の可変表示部に導出された識別情報の組み合わせが一部の可変表示部において前記第1の組み合わせと共通した第2の組み合わせ（JAC-JAC-ベル）となることにより入賞となる第2再遊技表示結果（リプレイB）とを含む前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果（リプレイA、リプレイB）を許容するか否かを決定する再遊技決定手段とを含む事前決定手段（ステップS403、図11）と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段（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を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS201～S210）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する範囲特定データ記憶手段（図16：ボーナステーブル及び小役テーブル）と、

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（停止ボタン12L、12C、12R）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42L、42C、42R）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、前記事前決定手段の決定結果に応じて前記識別情報の変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段（ステップS5）と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、次のゲームから遊技状態を通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態制御手段（ステップS702、S704）と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定を前記特別表示結果が導出されるまで持ち越す特別決定持越手段（ステップS810

）とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、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に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記第2再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データ（図5（b）：レギュラーボーナス＋リプレイB、ビッグボーナス（1）＋リプレイB、ビッグボーナス（2）＋リプレイB）を含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、該複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階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と

前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定するとともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別表示結果と前記第2再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨を決定し、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに関わらず、前記再遊技表示結果を導出する旨を前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定される確率以上の確率で決定し、

前記導出制御手段は、前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順が該特別表示結果と該再遊技表示結果のいずれも導出可能な手順であったときに、該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い割合で導出させ、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないゲームにおいて前記再遊技決定手段により前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する再遊技許容時特別決定手段（図4：レギュラーボーナス＋リプレイB、ビッグボーナス（1）＋リプレイB、ビッグボーナス（2）＋リプレイB）を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正3】

【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】

上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンでは、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、第2再遊技表示結果の導出を許容する旨も決定されている可能性がある。また、第2再遊技表示結果を含む再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定され

、さらに特別表示結果の導出の導出を許容する旨も決定されているときには、再遊技表示結果の方が高い割合で導出されることとなる。つまり、第2再遊技表示結果が導出されたときには、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性が高いということであり、第2再遊技表示結果の導出により特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることに対する遊技者の期待感を高めさせることができる。

【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】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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

なお、前記再遊技決定手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されないときにも、前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨を決定する手段を含んでいてもよい。前記特別決定手段は、前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されないときにも、前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する手段を含んでいてもよい。

【手続補正6】

【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】

上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されていないゲームにおいて、前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨を決定する確率よりも高い確率で、前記第1再遊技表示結果の導出を許容する旨を決定することが好ましい（図4、図5）。

【手続補正7】

【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】

上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンは、

前記再遊技決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているゲーム（RT）において、該決定が持ち越されていないゲームよりも高い確率で前記第2再遊技表示結果の導出を許容する旨を決定する特別持越時第2再遊技決定手段（図4、図5）を含むものとしてすることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンは、

前記可変表示装置の表示結果として前記第2再遊技表示結果が導出されたときに、前記

特別表示結果の導出の許容が決定されている可能性を示す連続演出を１ゲームよりも長い連続演出期間の間だけ継続して実行する連続演出実行手段（ステップＳ９０４、Ｓ９０５、Ｓ９１２、Ｓ９１３）をさらに備え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】００２４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２４】

上記第１～第４の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として有価価値の付与を伴う小役表示結果（スイカ）の導出を許容する旨を決定する小役決定手段を含み、

前記特別決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出が許容されていないゲームにおいて前記小役決定手段により前記小役表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定する小役許容時特別決定手段（図４：レギュラーボーナス＋スイカ、ビッグボーナス（１）＋スイカ、ビッグボーナス（２）＋スイカ）を含むものとしてもよい。この場合において、

前記導出制御手段は、前記小役表示結果の導出を許容する旨が決定され、且つ前記特別表示結果の導出を許容する旨も決定されているゲームにおいて、前記停止操作手段の操作手順により該特別表示結果を導出できないときに、該小役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ものとすることができる。

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２６

【補正方法】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】００２７

【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】００２８

【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】００２９

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３０

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３１

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 16】

【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】

上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンは、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示す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、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ステップS104、S105）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段（ステップS106（NO）、ステップS301）と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ステップS111、図8）とをさらに備えるものとしてすることができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

これに対して、上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンでも、データ記憶手段のデータが正常ではないときには、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、許容段階を示すデータも初期化されてしまう。もっとも、上記第1～第4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正常で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許容段階が設定されなければ解除されることがない。このため、新たに設定された許容段階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。