

【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8月12日(2010.8.12)

【公開番号】特開2007-130259(P2007-130259A)

【公開日】平成19年5月31日(2007.5.31)

【年通号数】公開・登録公報2007-020

【出願番号】特願2005-326555(P2005-326555)

【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6月25日(2010.6.25)

【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図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、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、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と

、

前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の通常入賞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 1 ゲーム毎に決定する事前決定手段と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報を記憶する決定結果情報記憶領域が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

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、
前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレを決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定デ

ータ記憶手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており、

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちでいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のいずれにも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報に対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが1バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により1ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により1ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され、

前記1ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、1ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、1ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定

情報設定手段をさらに備え、

前記決定結果情報設定手段は、

1 ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、当該ゲームの前記事前決定手段による前記通常決定結果情報を設定する通常決定結果情報設定手段と、

1 ゲーム毎に、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する特別決定結果情報設定手段とを含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、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、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と

、

前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の通常入賞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1ゲーム毎に決定する事前決定手段と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報を記憶する決定結果情報記憶領域が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

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、

前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレを決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており、

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちでいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のいずれにも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結

果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報に対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが1バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により1ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により1ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され、

前記1ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、1ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、1ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段により前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを特定可能な通常決定結果特定情報を、前記決定結果情報設定手段が前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する通常決定結果特定情報記憶領域と、

前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報及び前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定情報設定手段とをさらに備え、

前記決定結果特定情報設定手段は、

1ゲーム毎に、前記通常決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段による前記通常決定結果特定情報を設定する通常決定結果特定情報設定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する特別決定結果特定情報設定手段と、
を含み、

前記決定結果情報設定手段は、1ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報に基づく通常決定結果情報を設定

し、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、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、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と

、
前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の通常入賞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 1 ゲーム毎に決定する事前決定手段と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報を記憶する決定結果情報記憶領域が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

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、

前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレを決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており、

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちでいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部の少なくとも 1 つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報及び既に表示結果が導出された可変表示部における表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたと

きに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが１バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により１ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により１ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され、

前記１ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、１ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、１ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定情報設定手段をさらに備え、

前記決定結果情報設定手段は、

１ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、当該ゲームの前記事前決定手段による前記通常決定結果情報を設定する通常決定結果情報設定手段と、

１ゲーム毎に、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する特別決定結果情報設定手段とを含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項４】

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、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、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と

前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の通常入賞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1ゲーム毎に決定する事前決定手段と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報を記憶する決定結果情報記憶領域が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段と、

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、

前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレを決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており、

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちでいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部の少なくとも1つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報及び既に表示結果が導出された可変表示部における表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが1バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により1ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により1ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され、

前記1ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、1ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、1ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段により前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを特定可能な通常決定結果特定情報を、前記決定結果情報設定手段が前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する通常決定結果特定情報記憶領域と、

前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報及び前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定情報設定手段とをさらに備え、

前記決定結果特定情報設定手段は、

1ゲーム毎に、前記通常決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段による前記通常決定結果特定情報を設定する通常決定結果特定情報設定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する特別決定結果特定情報設定手段と

を含み、

前記決定結果情報設定手段は、1ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報に基づく通常決定結果情報を設定し、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項5】

前記遊技制御手段は、遊技の進行状況に応じた制御情報を送信する制御情報送信手段をさらに備え、

前記スロットマシンは、前記制御情報送信手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に応じて演出手段に演出を行わせる演出制御手段と、

前記遊技制御手段と前記演出制御手段とを、該遊技制御手段から該演出制御手段への制御情報の送信を可能に接続する中継制御手段とをさらに備える

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。

【手続補正2】

【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】

【 0 0 1 0 】

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、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール3L、3C、3R）をステッピングモータ（リールモータ3ML、3MC、3MR）の駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置（可変表示装置2）を備え、遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御基板101）とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス（1））及び該特別入賞以外の通常入賞（チェリー、ベル、リプレイ）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1ゲーム毎に決定する事前決定手段（ステップS402）と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報（内部当選フラグ）を記憶する決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（RAM112）と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段（ステップS512）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（ステップS403）と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（ステップS908、S909）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（HLレジスタ）に入力する数値データ入力手段（ステップS501、S1201）と、

前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレ（ハズレ（1）、ハズレ（2））を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段（図6、図7、ROM113）とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており（ハズレ（1）、ハズレ（2））

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちでいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段（ステップS750～S753）を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のいずれにも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターン（図 11：停止制御テーブル）から、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報に対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段（ステップ S 804）を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ（ステップ S 814）、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段（図 11：ハズレ（1）の当選時はチャンス目を導出可能な停止制御テーブルを選択し、ハズレ（2）の当選時はチャンス目を導出不能な停止制御テーブルを選択）を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが 1 バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により 1 ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により 1 ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され（図 4、図 5（a））、

前記 1 ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、1 ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、1 ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワークの一般役格納領域）及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報（内部当選フラグ格納ワークの特別役格納領域）を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ（図 5（a）、図 8）、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定情報設定手段をさらに備え、

前記決定結果情報設定手段は、

1 ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、当該ゲームの前記事前決定手段による前記通常決定結果情報を設定する通常決定結果情報設定手段と、

1 ゲーム毎に、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する特別決定結果情報設定手段とを含む

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、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール3L、3C、3R）をステッピングモータ（リールモータ3ML、3MC、3MR）の駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置（可変表示装置2）を備え、遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御基板101）とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス（1））及び該特別入賞以外の通常入賞（チェリー、ベル、リプレイ）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1ゲーム毎に決定する事前決定手段（ステップS402）と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報（内部当選フラグ）を記憶する決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（RAM112）と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段（ステップS512）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（ステップS403）と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（ステップS908、S909）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（HLレジスタ）に入力する数値データ入力手段（ステップS501、S1201）と、

前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレ（ハズレ（1）、ハズレ（2））を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段（図6、図7、ROM113）とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており（ハズレ（1）、ハズレ（2））

、

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちでいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段（ステップS750～S753）を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のいずれにも未だ表示結果が導出されていない状況において、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターン（図 11：停止制御テーブル）から、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報に対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段（ステップ S 804）を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ（ステップ S 814）、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段（図 11：ハズレ（1）の当選時はチャンス目を導出可能な停止制御テーブルを選択し、ハズレ（2）の当選時はチャンス目を導出不能な停止制御テーブルを選択）を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが 1 バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により 1 ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により 1 ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され（図 4、図 5（a））、

前記 1 ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、1 ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、1 ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワークの一般役格納領域）及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報（内部当選フラグ格納ワークの特別役格納領域）を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ（図 5（a）、図 8）、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段により前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを特定可能な通常決定結果特定情報を、前記決定結果情報設定手段が前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する通常決定結果特定情報記憶領域と、

前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報及び前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定情報設定手段とをさらに備え、

前記決定結果特定情報設定手段は、

1 ゲーム毎に、前記通常決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段による前記通常決定結果特定情報を設定する通常決定結果特定情報設定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発

生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する特別決定結果特定情報設定手段と

—
を含み、

前記決定結果情報設定手段は、1ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報に基づく通常決定結果情報を設定し、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する

ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンでは、複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、当該ゲームの遊技状態及び事前決定手段の決定結果の組み合わせに対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち事前決定手段の一の決定結果に対して適用される制御パターンが1つしかない。このため、従来のように事前決定手段の一の決定結果に対して複数の制御パターンからいずれか1つの制御パターンを事前決定手段とは異なる抽選などによりさらに選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

【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】

さらに、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを示す特別決定結果情報は特別決定結果情報記憶領域に、通常入賞の発生を許容する旨が決定されていることを示す通常決定結果情報は通常決定結果情報記憶領域に記憶される。特別決定結果情報記憶領域と通常決定結果情報記憶領域は、データ記憶手段の初期化領域に連続して割り当てており、位置を隔離して割り当てる必要がない。このため、新機種のプログラムの開発する際にも、決定結果情報記憶領域の位置を把握することが容易にでき、既存のスロットマシンのプログラムを利用して、容易に新機種の開発が行えるようになる。

【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、特別決定結果情報記憶領域と通常決定結果情報記憶領域とをデータ記憶手段の初期化領域に連続して割り当てるとは、同一のワードの異なるビットに割り当ててもよい。ここで、ビットのマスク処理をせずに決定結果情報設定手段により通常決定結果情報の書き込みを行うと、当該ワードから特別決定情報が消去されてしまうが、特別決定結果特定情報記憶領域に特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報が設定されているときには、これに基づいて特別決定結果の導出を示す特別決

定結果情報を当該ワードの特別決定結果記憶領域に書き込むことができるため、特別決定結果情報を特別入賞の発生まで維持できることとなる。

【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】

もっとも、特別決定結果情報記憶領域と通常決定結果情報記憶領域とをデータ記憶手段の初期化領域に連続して割り当てるとは、必ずしも同一のワード内で割り当てる必要はない。

【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】

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、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール3L、3C、3R）をステッピングモータ（リールモータ3ML、3MC、3MR）の駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置（可変表示装置2）を備え、遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御基板101）とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス（1））及び該特別入賞以外の通常入賞（チェリー、ベル、リプレイ）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1ゲーム毎に決定する事前決定手段（ステップS402）と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報（内部当選フラグ）を記憶する決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（RAM112）と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段（ステップS512）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（ステップS403）と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（ステップS908、S909）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（HLレジスタ）に入力する数値データ入力手段（ステップS501、S1201）と、

前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容す

る旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレ（ハズレ（１）、ハズレ（２））を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段（図６、図７、ROM１１３）とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており（ハズレ（１）、ハズレ（２））

、
前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちでいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段（ステップＳ７５０～Ｓ７５３）を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部の少なくとも１つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターン（図１１：停止制御テーブル）から、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報及び既に表示結果が導出された可変表示部における表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段（ステップＳ８０４）を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ（ステップＳ８１４）、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段（図１１：ハズレ（１）の当選時はチャンス目を導出可能な停止制御テーブルを選択し、ハズレ（２）の当選時はチャンス目を導出不能な停止制御テーブルを選択）を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが１バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により１ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により１ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され（図４、図５（ａ））、

前記１ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、１ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、１ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワークの一般役格納領域）及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報（内部当選フラグ格納ワークの特別役格納領域）を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ（図５（ａ）、図８）、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報

記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定情報設定手段をさらに備え、

前記決定結果情報設定手段は、

1 ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、当該ゲームの前記事前決定手段による前記通常決定結果情報を設定する通常決定結果情報設定手段と、

1 ゲーム毎に、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する特別決定結果情報設定手段とを含む

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、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール3L、3C、3R）をステッピングモータ（リールモータ3ML、3MC、3MR）の駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置（可変表示装置2）を備え、遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出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

、
前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記スロットマシンにおける遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御基板101）とを備え、

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、遊技状態の移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス（1））及び該特別入賞以外の通常入賞（チェリー、ベル、リプレイ）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1ゲーム毎に決定する事前決定手段（ステップS402）と、

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、該記憶領域として前記事前決定手段の決定結果を示す決定結果情報（内部当選フラグ）を記憶する決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワーク）が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（RAM112）と、

前記決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定する決定結果情報設定手段（ステップS512）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（ステップS403）と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（ステップS908、S909）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（HLレジスタ）に入力する数値データ入力手段（ステップS501、S1201）と、

前記判定領域に入力された判定用数値データに対して、前記特別入賞の発生を許容す

る旨を決定することとなる判定値の範囲、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲、及びいずれの入賞の発生も許容しないハズレ（ハズレ（１）、ハズレ（２））を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段（図６、図７、ROM１１３）とを備え、

前記事前決定手段は、前記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特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞の発生を許容する旨または前記ハズレを決定し、

前記範囲特定データは、前記ハズレを決定することとなる判定値の範囲として複数種類の判定値の範囲が特定可能となるように定められており（ハズレ（１）、ハズレ（２））

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている範囲特定データからハズレの種類毎に特定される複数の判定値の範囲のうちいずれの判定値の範囲に前記判定用数値データが含まれるか否かを判定し、該判定結果に基づいてハズレの種類を決定するハズレ決定手段（ステップＳ７５０～Ｓ７５３）を含み、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部の少なくとも１つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターン（図１１：停止制御テーブル）から、前記決定結果情報記憶領域に設定された決定結果情報及び既に表示結果が導出された可変表示部における表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段（ステップＳ８０４）を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該導出操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させ（ステップＳ８１４）、

前記制御パターン選択手段は、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択するハズレ時制御パターン選択手段（図１１：ハズレ（１）の当選時はチャンス目を導出可能な停止制御テーブルを選択し、ハズレ（２）の当選時はチャンス目を導出不能な停止制御テーブルを選択）を含み、

前記データ記憶手段の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが１バイト毎に付与されており、

前記データ記憶手段の記憶領域は、前記初期化手段により１ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域と、前記初期化手段により１ゲーム毎に初期化されない非初期化領域とから構成され（図４、図５（ａ））、

前記１ゲーム毎に初期化される複数バイトの初期化領域は、連続するアドレス領域に割り当てられ、

前記初期化手段は、１ゲーム毎に前記初期化領域の先頭アドレスから終了アドレスまでの複数バイトの領域のみを一括して初期化するとともに、前記非初期化領域は、１ゲーム毎では初期化せず、

前記決定結果情報記憶領域のうち前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す通常決定結果情報を記憶する通常決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワークの一般役格納領域）及び前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果情報（内部当選フラグ格納ワークの特別役格納領域）を記憶する特別決定結果情報記憶領域は、前記初期化領域に連続して割り当てられ（図５（ａ）、図８）、

前記データ記憶手段の前記非初期化領域には、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを示す特別決定結果特定情報を、前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する特別決定結果特定情報記憶領域が割り当てられており、

前記導出制御手段は、前記初期化領域に連続して割り当てられた前記通常決定結果情報

記憶領域及び前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報を読み出し、該読み出した前記通常決定結果情報及び前記特別決定結果情報に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段により前記通常入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを特定可能な通常決定結果特定情報を、前記決定結果情報設定手段が前記決定結果情報を設定するための情報として記憶する通常決定結果特定情報記憶領域と、

前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報及び前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報を設定する決定結果特定情報設定手段とをさらに備え、

前記決定結果特定情報設定手段は、

1 ゲーム毎に、前記通常決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段による前記通常決定結果特定情報を設定する通常決定結果特定情報設定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、当該ゲームの事前決定手段により決定された特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定し、該特別決定結果特定情報を該許容された特別入賞が発生するまで維持するとともに、該特別入賞が発生したときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域に、前記特別入賞の発生が許容されていない旨を特定可能な特別決定結果特定情報を設定する特別決定結果特定情報設定手段と

を含み、

前記決定結果情報設定手段は、1 ゲーム毎に、前記通常決定結果情報記憶領域に、前記通常決定結果特定情報記憶領域の通常決定結果特定情報に基づく通常決定結果情報を設定し、前記特別決定結果情報記憶領域に、前記特別決定結果特定情報記憶領域の特別決定結果特定情報に基づく特別決定結果情報を設定する

ことを特徴とする。

【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】

上記第3、第4の観点にかかるスロットマシンでは、複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意に特定する複数の制御パターンから、事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち事前決定手段の一の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対して適用される制御パターンが1つしかない。このため、複数の制御パターンからいずれか1つの制御パターンをさらに選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

【手続補正 9】

【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】

さらに、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを示す特別決定結果情報は

特別決定結果情報記憶領域に、通常入賞の発生を許容する旨が決定されていることを示す通常決定結果情報は通常決定結果情報記憶領域に記憶される。特別決定結果情報記憶領域と通常決定結果情報記憶領域は、データ記憶手段の初期化領域に連続して割り当てており、位置を隔離して割り当てる必要がない。このため、新機種のプログラムを開発する際にも、決定結果情報記憶領域の位置を把握することが容易にでき、既存のスロットマシンのプログラムを利用して、容易に新機種の開発が行えるようになる。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

なお、特別決定結果情報記憶領域と通常決定結果情報記憶領域とをデータ記憶手段の初期化領域に連続して割り当てるとは、同一のワードの異なるビットに割り当ててもよい。ここで、ビットのマスク処理をせずに決定結果情報設定手段により通常決定結果情報の書き込みを行うと、当該ワードから特別決定情報が消去されてしまうが、特別決定結果特定情報記憶領域に特別入賞の発生が許容されている旨を特定可能な特別決定結果特定情報が設定されているときには、これに基づいて特別決定結果の導出を示す特別決定結果情報を当該ワードの特別決定結果記憶領域に書き込むことができるため、特別決定結果情報を特別入賞の発生まで維持できることとなる。

【手続補正 1 1】

【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】

もっとも、特別決定結果情報記憶領域と通常決定結果情報記憶領域とをデータ記憶手段の初期化領域に連続して割り当てるとは、必ずしも同一のワード内で割り当てる必要はない。

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

上記第 1 ～ 第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一である場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。また、第 2 の観点にかかるスロットマシンの場合には、さらに既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 4】

上記第 1 ～ 第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、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よい。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よい。

【手続補正 14】

【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】

上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンにおいて、
前記ハズレ時制御パターン選択手段は、

前記ハズレ決定手段により前記複数種類のハズレのうちの第1種類のハズレが決定されたときに、前記決定結果情報記憶領域に前記特別入賞の発生を許容する旨を示す特別決定結果情報が設定され、且つ前記導出操作手段が操作されたときの前記ステッピングモータのステップ数により前記特別入賞の発生が不能なときに導出され得る特別ハズレ表示結果を導出可能な制御パターンを選択する特別ハズレ制御パターン選択手段（図11：ハズレ（1）の当選時はチャンス目を導出可能な停止制御テーブルを選択）と、

前記ハズレ決定手段により前記第1種類のハズレとは異なる第2種類のハズレが決定されたときに、前記特別ハズレ表示結果以外のハズレ表示結果を導出させる制御パターンを選択する通常ハズレ制御パターン選択手段（図11：ハズレ（2）の当選時はチャンス目を導出不能な停止制御テーブルを選択）とを含むものとして行うことができる。

【手続補正 15】

【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】

この場合には、可変表示装置の表示結果として特別ハズレ表示結果が導出されたときに、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている確率が高いものとなる（判定用数値データが特別範囲に含まるときだけ分母が加算される）。このため、特別ハズレ表示結果の導出により特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることに対して遊技者に極めて高い期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

上記第1～第4の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段により決定されたハズレの種類を特定可能な情報を含むハズレ制御情報（当選状況通知コマンド）を送信する制御情報送信手段（ステップS513）をさらに備えていてもよい。この場合において、

前記スロットマシンは、前記制御情報送信手段から送信されたハズレ制御情報を受信し、該受信したハズレ制御情報に含まれる情報により特定されるハズレの種類に応じて異なる演出（スタート音の出力）を演出手段（スピーカ7L、7R、7U）に行わせる演出制御手段（演出制御基板102（特にCPU121））をさらに備えるものとして行うことができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 9 】

上記第 1 ～ 第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記制御パターン選択手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されて前記決定結果情報記憶領域の特別決定結果情報が変更されたゲームと、前回以前のゲームで前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームとで異なる制御パターンを選択する特別決定時選択手段（図 1 1：ボーナス持越中ハズレ（2）でリーチ目を導出可能な停止制御テーブルを選択）を含むものとして行うことができる。

【 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 3 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 3 0 】

この場合には、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたゲーム（いわゆる成立ゲーム）であるか、前回以前のゲームで特別入賞の発生を許容する旨が決定され、当該決定が持ち越されている状態のゲーム（いわゆる成立後のゲーム）であるかを、可変表示装置の制御パターンの違いによって判別できるので、興趣を高めることができる。

【 手 続 補 正 1 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 3 1

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 3 1 】

上記第 1 ～ 第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記制御パターン選択手段は、前回以前のゲームで前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている状態で前記事前決定手段により前記ハズレが決定されたゲームにおいて、前記導出操作手段が操作されたときの前記ステップングモータのステップ数により前記特別入賞の発生が不能なときの制御パターンとして、前記ハズレ決定手段により決定されたハズレの種類に応じて異なる制御パターンを選択する特別持越ハズレ時選択手段（図 1 1：ボーナス持越中ハズレ（1）でリーチ目を導出不能な停止制御テーブルを選択し、ボーナス持越中ハズレ（2）でリーチ目を導出可能な停止制御テーブルを選択）を含むものとして行うことができる。

【 手 続 補 正 2 0 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 3 2

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 3 2 】

この場合には、特別入賞の発生を許容する旨の決定が前回以前のゲームで行われた状態においても、判定用数値データが含まれるハズレについての判定値の範囲に応じて未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の制御パターンを変化させることができるので、可変表示装置の表示結果を多様化することができる。

【 手 続 補 正 2 1 】

【 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 】

上記第 1 ～ 第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、遊技の進行状況に応じた制御情報（コマンド）を送信する制御情報送信手段（ステップ S 5 1 3、S 9 1 0）をさらに備えていてもよい。この場合において、

前記スロットマシンは、前記制御情報送信手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に応じて演出手段（スピーカ 7 L、7 R、7 U 等）に演出（スタート音の出力等）を行わせる演出制御手段（演出制御基板 1 0 2（特に C P U 1 2 1））と、

前記遊技制御手段と前記演出制御手段とを、該遊技制御手段から該演出制御手段への制御情報の送信を可能に接続する中継制御手段（演出中継基板 1 0 6）とをさらに備えるものとすることができる。

【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 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 5】

上記第 1 ～ 第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記範囲特定データは、前記判定用数値データが含まれていると判定されたときに前記特別入賞と前記通常入賞の両方の発生を許容する旨が決定される判定値の範囲である重複範囲（ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー）が特定可能となるように定められててもよい。この場合において、

前記事前決定手段は、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に含まれるときに、前記特別入賞の発生を許容する旨と前記通常入賞の発生を許容する旨の両方を決定することができる（ステップ S 7 1 8（YES）or S 7 2 2（YES） S 7 2 6、S 7 5 5）。

【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 3 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 6】

この場合には、可変表示装置の表示結果により通常入賞が発生したときにも、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを遊技者に期待させることができる。また、特別入賞の発生を許容する旨を決定することと通常入賞の発生を許容する旨を決定することとを、判定領域に入力された判定用数値データが重複範囲に含まれるか否かの 1 回の判断だけで行えるようになる。

【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 3 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 7】

上記第 1 ～ 第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記範囲特定データは、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前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定する特別範囲特定データ（図 2 4：ボーナステーブル）と、前記通常入賞の発生を許容する旨を決定する判定値の範囲が入賞の種類毎に特定可能となるように定められた通常範囲特定データであって、前記通常入賞の発生を許容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通常範囲特定データ（図 2 4：小役テーブル）とを含んでいてもよい。ここで、

前記事前決定手段は、

前回以前のゲームで前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないことを条件として（ステップ S 1 2 1 5（YES））、前記判定用数値データ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か否かを判定することにより、前記特別入賞の発生を許容するか否かを決定する特別決定手段（ステップ S 1 2 1 6～S 1 2 1 9）と、

前回以前のゲームで前記事前決定手段により前記特別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（ステップ S 1 2 1 5 のような判定ステップはなし）、前記判定用数値データが前記通常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か否かを判定することにより、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する通常決定手段（ステップ S 1 2 0 4～S 1 2 0 7）とを含むものとすることができる。

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 8】

この場合には、可変表示装置の表示結果により通常入賞が発生したときにも、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを遊技者に期待させることができる。

【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 3 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 9】

上記第 1～第 4 の観点にかかるスロットマシンにおいて、
前記遊技制御手段は、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ 9 2、設定スイッチ 9 1）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生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、

前記メイン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 S 1 0 7、S 1 0 8）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 S 1 0 7（NO）、S 1 0 8（NO）、ステップ S 3 0 1）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 S 1 1 6、図 1 4）とをさらに備えるものとしてもよい。

【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 4 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 0】

従来、スロットマシンにおけるデータ記憶手段（RAM）に記憶されているデータが壊れていたことで遊技の進行が不能となった状態は、所定のリセット操作によりデータ記憶手段内のデータが初期化された上で解除され、遊技の進行を再開させるようになっていた。ここで、リセット操作によりデータ記憶手段内のデータを初期化した場合には、デフォルトの許容段階（通常は、入賞の発生を許容する旨が決定される確率が最も低い許容段階

）が自動的に選択されることとなっていた。このため、遊技店の側で意図していた確率で事前決定手段の決定が行われなくなってしまうことがあり、特に確率の最も低い許容段階に自動選択された場合には、遊技者の不利益が大きくなってしまうという問題があった。

【手続補正 28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0042】

この場合において、

前記事前決定手段は、前記入賞の発生を許容するか否かの決定を行う際に、前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出した許容段階を示すデータが前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階を示す適正なデータであるかを判定する許容段階データ判定手段（ステップ S502、S503、S1202、S1203）を含んでいてもよい。ここで、

前記不能化手段は、前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段から読み出した許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときにも、ゲームの進行を不能化することができる（ステップ S503（NO）、S1203（NO）、ステップ S301）。