

【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6月3日(2010.6.3)

【公開番号】特開2007-130192(P2007-130192A)

【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2005-325478(P2005-325478)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成22年4月21日(2010.4.21)

【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動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でき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、前記非初期化領域に連続して割り当てられ、

前記導出制御手段は、前記非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、

前記決定結果情報設定手段は、

1ゲーム毎に、当該ゲームの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場合には、該通常入賞の発生が許容された旨を示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定し、当該ゲームの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なかった場合には、前記通常入賞の発生が許容されなかった旨を示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定する通常決定結果情報設定手段と、

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、

前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記特別決定結果情報を、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示す特別決定結果情報に変更する特別決定結果情報変更手段とを含む

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動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でき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、前記非初期化領域に連続して割り当てられ、

前記導出制御手段は、前記非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、

前記決定結果情報設定手段は、

1ゲーム毎に、当該ゲームの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場合には、該通常入賞の発生が許容された旨を示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定し、当該ゲームの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なかった場合には、前記通常入賞の発生が許容されなかった旨を示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定する通常決定結果情報設定手段と、

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、前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記特別決定結果情報を、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示す特別決定結果情報に変更する特別決定結果情報変更手段とを含む

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、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または2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】

【0010】

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帶（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）の駆動により回動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））と、

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を記憶する特別決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワークの特別役格納領域）は、前記非初期化領域に連続して割り当てられ（図5（a）、図8）、

前記導出制御手段は、前記非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、

前記決定結果情報設定手段は、

1ゲーム毎に、当該ゲームの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場合には、該通常入賞の発生が許容された旨を示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定し、当該ゲームの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なかった場合には、前記通常入賞の発生が許容されなかった旨を示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定する通常決定結果情報設定手段（ステップS511、S512）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、前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記特別決定結果情報を、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示す特別決定結果情報に変更する特別決定結果情報変更手段（ステップS509、S512）とを含む

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】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設定されるが、これらは、いずれも1ゲーム毎に初期化されない非初期化領域に設けられている。つまり、特別決定結果情報設定領域のデータ記憶手段における位置と通常決定結果情報設定領域のデータ記憶手段における位置と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、決定結果情報設定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4】

【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】

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）の駆動により回動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を記憶する特別決定結果情報記憶領域（内部当選フラグ格納ワークの特別役格納領域）は、前記非初期化領域に連続して割り当てられ（図5（a）、図8）、

前記導出制御手段は、前記非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、

前記決定結果情報設定手段は、

1ゲーム毎に、当該ゲームの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場合には、該通常入賞の発生が許容された旨を示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定し、当該ゲームの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なかった場合には、前記通常入賞の発生が許容されなかった旨を

示す通常決定結果情報を前記通常決定結果情報記憶領域に設定する通常決定結果情報設定手段（ステップS511、S512）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、前記特別決定結果情報記憶領域に記憶されている前記特別決定結果情報を、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示す特別決定結果情報に変更する特別決定結果情報変更手段（ステップS509、S512）とを含む

ことを特徴とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

さらに、特別入賞の発生を許容する旨が決定し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し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設定されるが、これらは、いずれも1ゲーム毎に初期化されない非初期化領域に設けられている。つまり、特別決定結果情報設定領域のデータ記憶手段における位置と通常決定結果情報設定領域のデータ記憶手段における位置と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、決定結果情報設定領域の位置を把握することができ、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6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記データ記憶手段は、前記決定結果情報記憶領域の他に、1ゲーム毎の前記事前決定手段の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特定情報を一時的に記憶する通常決定結果特定情報一時記憶領域（一般役一時格納ワーク）と、1ゲーム毎の前記事前決定手段の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一時的に記憶する特別決定結果特定情報一時記憶領域（特別役一時格納ワーク）とを有していてもよい。この場合において、

前記決定結果情報設定手段は、

1ゲーム毎に、前記事前事前決定手段の前記通常入賞の発生の許容に関する決定に基づく通常決定結果特定情報を前記通常決定結果特定情報一時記憶領域に設定する通常決定結果特定情報設定手段（ステップS755）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が決定されたときに、前記特別決定結果特定情報を前記特別決定結果特定情報一時記憶領域に設定し、前記特別入賞が発生するまで該特別決定結果特定情報を維持するとともに（ステップS702（NO））、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一時記憶領域に記憶されている特別決定結果特定情報を該特別入賞の発生を許容する旨を示す特別決定結果特定情報を変更する特別決定結果特定情報設定手段（ステップS723、S726）とをさらに含むものとすることができる、

前記決定結果情報設定手段は、1ゲーム毎に、前記通常決定結果特定情報一時記憶領域に設定されている通常決定結果特定情報と前記特別決定結果特定情報一時記憶領域に設定されている特別決定結果特定情報とに基づいて、前記決定結果情報記憶領域に前記決定結果情報を設定するものとすることができます（ステップS509～S512）。

【手続補正7】

【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】

ここでは、新機種を開発する場合でも、既存のスロットマシンにおけるプログラムのうちで、通常決定結果特定情報を通常決定結果特定情報一時記憶領域に設定する部分と特別決定結果特定情報を特別決定結果特定情報一時記憶領域に設定する部分だけを変更すればよい。制御パターンの選択の際などに参照される決定結果情報記憶領域に決定結果情報を設定するための部分は、既存のスロットマシンにおけるプログラムをそのまま用いることができる、新機種の開発が容易に行えるようになる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

上記第1、第2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】

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において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れ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、遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

上記第1、第2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11：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）を含むものとすることができる。

【手続補正11】

【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】

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12】

【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】

上記第1、第2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11：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）を含むものとすることができる。

【手続補正13】

【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】

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14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

上記第1、第2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S718（YES）or S722（YES） S726、S755）。

【手続補正15】

【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16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

上記第1、第2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24：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24：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S1215（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S1216～S1219）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S1215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S1204～S1207）とを含むものとすることができる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

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18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

上記第1、第2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S201～S210）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S107、S108）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S107（NO）、S108（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S116、図14）とをさらに備えるものとしてもよい。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0038】

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20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0040】

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否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）。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 1 4 0】

図8は、内部抽選の結果を格納する領域を説明する図である。つまり、RAM112には、図8(a)に示す特別役一時格納ワーク(iwin_bonus:以下、bレジスタと呼ぶ場合がある)と、図8(b)に示す一般役一時格納ワーク(iwin_gen:以下、gレジスタと呼ぶ場合がある)と、図8(c)に示す内部当選フラグ格納ワーク(iwin_flag:以下、fレジスタと呼ぶ場合がある)とが設けられている。また、図示しないが、前回以前のゲームでのボーナス当選が持ち越されていることを示す特別役持越ワーク(以下、cレジスタと呼ぶ場合がある)も、RAM112に設けられている。ここで、一般役一時格納ワークと内部当選フラグ格納ワークは、一般ワーク112-2に含まれ、特別役一時格納ワーク及び特別役持越ワークは、特別ワーク112-3に含まれている。