

【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2007-117300(P2007-117300A)

【公開日】平成19年5月17日(2007.5.17)

【年通号数】公開・登録公報2007-018

【出願番号】特願2005-311852(P2005-311852)

【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 Z

【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】

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の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表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段を備え、

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を含む前記遊技制御手段が動作を行うためのデータが記憶されるワーク領域と、前記遊技制御手段が動作を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用領域と、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、

前記決定結果情報記憶領域に記憶されている決定結果情報を読み出し、該読み出した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、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、

前記未使用領域は、前記初期化領域に割り当てられ、

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更に含み、

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、当該ゲームの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】

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、

N (Nは2以上の整数)種類の前記特別入賞、及びM (Mは2以上の整数)種類の前記通常入賞のそれぞれについて、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、

前記事前決定手段が発生を許容するか否かを決定する入賞の種類またはいずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を記憶する入賞種類記憶領域と、

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から、発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞の範囲特定データを読み出す範囲特定データ読み出し手段と、

前記入賞種類記憶領域に、発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞の種類を設定する第1の入賞種類設定手段と、

前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を設定する第2の入賞種類設定手段と、

前記範囲特定データ読み出し手段により読み出された範囲特定データから、発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞の判定値の範囲を特定する判定値範囲特定手段

と、

前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された判定値の範囲に含まれるか否かを判定する第1の判定手段と、

前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された判定値の範囲に含まれないか否かを判定する第2の判定手段と、

前記決定結果情報設定手段による前記通常決定結果情報記憶領域の通常決定結果情報の設定を指示する決定結果情報設定指示手段と、

前記決定結果特定情報設定手段による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の設定を指示する決定結果特定情報設定指示手段と、

を含み、

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が、特別入賞の発生が許容されていない旨を示す場合に、

(1) 前記範囲特定データ読み出し手段により、前記N種類の特別入賞のうち、未だ発生を許容する旨を示しているか否かの判定が行われていない種類の特別入賞の範囲特定データを1つ読み出し、

(2) 前記第1の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、前記(1)において読み出された範囲特定データに対応する特別入賞の種類を設定し、

(3) 前記(1)において前記範囲特定データ読み出し手段により読み出された範囲特定データから、当該種類の特別入賞の判定値の範囲を特定し、

(4) 前記入賞種類記憶領域に記憶されている特別入賞の種類が(1～(N-1))番目に読み出された特別入賞の種類を示す場合には、前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記(3)において前記判定値範囲特定手段により特定された当該種類の特別入賞の判定値の範囲に含まれるか否かを判定し、

(5) 前記(4)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された(1～(N-1))番目に読み出された特別入賞の判定値の範囲に含まれると判定されなかった場合に、前記(1)に戻り、

(6) 前記入賞種類記憶領域に記憶されている特別入賞の種類がN番目に読み出された特別入賞の種類を示す場合には、前記第2の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記(3)において前記判定値範囲特定手段により特定された当該種類の特別入賞の判定値の範囲に含まれないか否かを判定し、

(7) 前記(4)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された(1～(N-1))番目に読み出された特別入賞の判定値の範囲に含まれると判定された場合、または前記(6)において前記第2の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定されたN番目に読み出された特別入賞の判定値の範囲に含まれないと判定されなかった場合に、前記決定結果特定情報設定指示手段により、前記特別決定結果特定情報記憶領域に記憶されている特別決定結果特定情報を、前記入賞種類記憶領域に記憶されている種類の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特定情報に変更させる旨を指示し、

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が、特別入賞の発生が許容されている旨を示す場合、または前記(5)において前記第2の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定されたN番目の種類の特別入賞の判定値の範囲に含まれないと判定された場合に、

(8) 前記範囲特定データ読み出し手段により、前記M種類の通常入賞のうち、未だ発生を許容する旨を示しているか否かの判定が行われていない種類の通常入賞の範囲特定データを1つ読み出し、

(9) 前記第1の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、前記(8)において読み出された範囲特定データに対応する通常入賞の種類を設定し、

(10) 前記(8)において前記範囲特定データ読み出し手段により読み出された範囲

特定データから、当該種類の通常入賞の判定値の範囲を特定し、

(11) 前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記(10)において前記判定値範囲特定手段により特定された通常入賞の判定値の範囲に含まれるか否かを判定し、

(12) 前記(11)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された(1～(M-1))番目の種類の通常入賞の判定値の範囲に含まれると判定されなかった場合に、前記(8)に戻り、

(13) 前記(7)において前記決定結果特定情報設定指示手段により、前記特別決定結果特定情報記憶領域に記憶されている特別決定結果特定情報を、前記入賞種類記憶領域に記憶されている種類の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特定情報に変更させる旨を指示した場合、または前記(11)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定されたM番目の種類の通常入賞の判定値の範囲に含まれると判定されなかった場合に、前記第2の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を設定し、

(14) 前記(11)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された通常入賞の判定値の範囲に含まれると判定された場合、または前記(13)において前記第2の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を設定した場合に、前記入賞種類記憶領域に通常入賞の種類が記憶されている場合には、前記決定結果情報設定指示手段により、前記通常決定結果情報記憶領域に、前記入賞種類記憶領域に記憶されている種類の通常入賞の発生が許容されている旨を示す通常決定結果情報を設定させる旨を指示し、前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨が記憶されている場合には、前記決定結果情報設定指示手段により、前記通常決定結果情報記憶領域に、いずれの種類の通常入賞の発生も許容されていない旨を示す通常決定結果情報を設定させる旨を指示する、

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

#### 【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表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段を備え、

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を含む前記遊技制御手段が動作を行うためのデータが記憶されるワーク領域と、前記遊技制御手段が動作を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用領域と、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、

前記決定結果情報記憶領域に記憶されている決定結果情報を読み出し、該読み出した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、  
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、

前記未使用領域は、前記初期化領域に割り当てられ、

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、

を更に含み、

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4】

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、

N（Nは2以上の整数）種類の前記特別入賞、及びM（Mは2以上の整数）種類の前記通常入賞のそれぞれについて、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、

前記事前決定手段が発生を許容するか否かを決定する入賞の種類またはいずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を記憶する入賞種類記憶領域と、

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から、発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞の範囲特定データを読み出す範囲特定データ読み出し手段と、

前記入賞種類記憶領域に、発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞の種類を設定する第 1 の入賞種類設定手段と、

前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を設定する第 2 の入賞種類設定手段と、

前記範囲特定データ読み出し手段により読み出された範囲特定データから、発生を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞の判定値の範囲を特定する判定値範囲特定手段と、

前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された判定値の範囲に含まれるか否かを判定する第 1 の判定手段と、

前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された判定値の範囲に含まれないか否かを判定する第 2 の判定手段と、

前記決定結果特定情報設定手段による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または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の設定を指示する決定結果特定情報設定指示手段と、

を含み、

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が、特別入賞の発生が許容されていない旨を示す場合に、

( 1 ) 前記範囲特定データ読み出し手段により、前記 N 種類の特別入賞のうち、未だ発生を許容する旨を示しているか否かの判定が行われていない種類の特別入賞の範囲特定データを 1 つ読み出し、

( 2 ) 前記第 1 の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、前記 ( 1 ) において読み出された範囲特定データに対応する特別入賞の種類を設定し、

( 3 ) 前記 ( 1 ) において前記範囲特定データ読み出し手段により読み出された範囲特定データから、当該種類の特別入賞の判定値の範囲を特定し、

( 4 ) 前記入賞種類記憶領域に記憶されている特別入賞の種類が ( 1 ~ ( N - 1 ) ) 番目に読み出された特別入賞の種類を示す場合には、前記第 1 の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記 ( 3 ) において前記判定値範囲特定手段により特定された当該種類の特別入賞の判定値の範囲に含まれるか否かを判定し、

( 5 ) 前記 ( 4 ) において前記第 1 の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された ( 1 ~ ( N - 1 ) ) 番目に読み出された特別入賞の判定値の範囲に含まれると判定されなかった場合に、前記 ( 1 ) に戻り、

( 6 ) 前記入賞種類記憶領域に記憶されている特別入賞の種類が N 番目に読み出された特別入賞の種類を示す場合には、前記第 2 の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記 ( 3 ) において前記判定値範囲特定手段により特定された当該種類の特別入賞の判定値の範囲に含まれないか否かを判定し、

( 7 ) 前記 ( 4 ) において前記第 1 の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された ( 1 ~ ( N - 1 ) ) 番目に読み出された特別入賞の判定値の範囲に含まれると判定された場合、または前記 ( 6 ) において前記第 2 の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された N 番目に読み出された特別入賞の判定値の範囲に含まれないと判定されなかった場合に、前記決定結果特定情報設定指示手段により、前記特別決定

結果特定情報記憶領域に記憶されている特別決定結果特定情報を、前記入賞種類記憶領域に記憶されている種類の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特定情報に変更させる旨を指示し、

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が、特別入賞の発生が許容されている旨を示す場合、または前記(5)において前記第2の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定されたN番目の種類の特別入賞の判定値の範囲に含まれないと判定された場合に、

(8) 前記範囲特定データ読み出し手段により、前記M種類の通常入賞のうち、未だ発生を許容する旨を示しているか否かの判定が行われていない種類の通常入賞の範囲特定データを1つ読み出し、

(9) 前記第1の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、前記(8)において読み出された範囲特定データに対応する通常入賞の種類を設定し、

(10) 前記(8)において前記範囲特定データ読み出し手段により読み出された範囲特定データから、当該種類の通常入賞の判定値の範囲を特定し、

(11) 前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記(10)において前記判定値範囲特定手段により特定された通常入賞の判定値の範囲に含まれるか否かを判定し、

(12) 前記(11)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された(1～(M-1))番目の種類の通常入賞の判定値の範囲に含まれると判定されなかった場合に、前記(8)に戻り、

(13) 前記(7)において前記決定結果特定情報設定指示手段により、前記特別決定結果特定情報記憶領域に記憶されている特別決定結果特定情報を、前記入賞種類記憶領域に記憶されている種類の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特定情報に変更させる旨を指示した場合、または前記(11)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定されたM番目の種類の通常入賞の判定値の範囲に含まれると判定されなかった場合に、前記第2の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を設定し、

(14) 前記(11)において前記第1の判定手段により前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記判定値範囲特定手段により特定された通常入賞の判定値の範囲に含まれると判定された場合、または前記(13)において前記第2の入賞種類設定手段により前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨を設定した場合に、前記入賞種類記憶領域に通常入賞の種類が記憶されている場合には、前記決定結果特定情報設定指示手段により、前記通常決定結果特定情報記憶領域に、前記入賞種類記憶領域に記憶されている種類の通常入賞の発生が許容されている旨を示す通常決定結果特定情報を設定させる旨を指示し、前記入賞種類記憶領域に、いずれの種類の入賞の発生も許容されていない旨が記憶されている場合には、前記決定結果特定情報設定指示手段により、前記通常決定結果特定情報記憶領域に、いずれの種類の通常入賞の発生も許容されていない旨を示す通常決定結果特定情報を設定させる旨を指示する、

ことを特徴とする請求項3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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の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表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段を備え、

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を含む前記遊技制御手段が動作を行うためのデータが記憶されるワーク領域と、前記遊技制御手段が動作を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用領域と、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、

前記決定結果情報記憶領域に記憶されている決定結果情報を読み出し、該読み出した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、

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、

前記未使用領域は、前記初期化領域に割り当てられ、

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更に含み、

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、当該ゲームの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、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別決定結果特定情報記憶領域に記憶されている特別決定結果特定情報は、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する決定がなされたときに、その旨を示す特別決定結果特定情報に変更され、その後、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされなくても、特別決定結果特定情報は変更されず、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が該許容された特別入賞が発生するまで維持される。そして、事前決定手段の決定がなされる毎に、決定結果情報記憶領域を構成する通常決定結果情報記憶領域に、当該事前決定手段により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が設定され、決定結果情報記憶領域を構成する特別決定結果情報記憶領域に、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いて特別決定結果情報が設定されるので、これら決定結果情報記憶領域を構成する通常決定結果情報記憶領域及び特別決定結果情報記憶領域が、ともに1ゲーム毎に初期化される初期化領域に割り当てられており、1ゲーム毎に初期化される場合でも、特別入賞の発生が許容されている旨の特別決定結果情報を、次のゲームに持ち越すことができる。また、決定結果情報記憶領域を構成する通常決定結果情報記憶領域及び特別決定結果情報記憶領域が、ともに1ゲーム毎に初期化される初期化領域に連続して割り当てられているので、通常決定結果情報記憶領域及び特別決定結果情報記憶領域の位置を把握することが簡単であり、新機種の開発が容易となる。

また、事前決定手段による通常入賞についての決定結果と、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と、に基づいて1ゲーム毎に決定結果情報記憶領域の決定結果情報を更新すれば良く、例えば、特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているゲームでは、通常決定結果情報記憶領域の通常決定結果情報のみを設定し、特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされていないゲームでは、特別決定結果情報記憶領域の特別決定結果情報及び通常決定結果情報記憶領域の通常決定結果情報の双方を設定するなど、各ゲームにおいて特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか否かの状況別に、決定結果情報記憶領域の更新の仕方を変更する必要がなく、決定結果情報記憶領域を毎ゲーム同じ方法で更新することができるので、事前決定手段の決定に伴う処理負荷を軽減できるうえに、事前決定手段により決定を行うための処理プログラムを削減することが可能となる。

また、通常決定結果情報記憶領域には、1ゲーム毎に事前決定手段による通常入賞についての決定結果に基づく通常決定結果情報が直接設定されるので、通常入賞について、決定結果情報を設定するための情報として記憶する決定結果特定情報記憶領域をデータ記憶手段に割り当てる必要がないうえに、決定結果特定情報を設定する処理や決定結果特定情報に基づいて決定結果情報を設定する処理を省くことができる。

また、データ記憶手段における未使用領域が1ゲーム毎に初期化されるので、データ記憶手段の未使用領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できる。

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、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記決定結果特定情報設定手段は、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なかったときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域を全く更新しないものであっても良いし、同一の特別決定結果特定情報を設定するようにしても良い。

また、前記事前決定手段は、遊技状態や既に特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否か、などの遊技状況のうち、いずれかの遊技状況において少なくとも前記特別入賞及び前記通常入賞を含む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ものであれば良く、遊技状況によっては、特別入賞または通常入賞のみについて発生を許容するか否かを決定するようにしても良く、例えば、特定の遊技状態において、特別入賞または通常入賞のみについて発生を許容するか否かを決定するようにしたり、既に特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合には、通常入賞のみについて発生を許容するか否かを決定するようにしても良い。

また、前記事前決定手段は、いずれかの遊技状況において少なくとも前記特別入賞及び前記通常入賞を含む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ものであれば、他の遊技状況において前記複数種類の入賞のうち、いずれか1種類の入賞について発生を許容するか否かを決定するものであっても良いし、いずれか2種類以上の入賞について発生を許容するか否かを決定するものであっても良いし、更には、全ての種類の入賞について発生を許容するか否かを決定するものであっても良い。

また、初期化手段は、1ゲームのうちのいずれかのタイミング（例えば、ゲーム開始時や終了時、1ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、前記初期化領域を初期化するものであれば良い。

【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】

本発明の請求項3に記載のスロットマシンは、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の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表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段を備え、

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を含む前記遊技制御手段が動作を行うためのデータが記憶されるワーク領域と、前記遊技制御手段が動作を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用領域と、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、

前記決定結果情報記憶領域に記憶されている決定結果情報を読み出し、該読み出した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、

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、

前記未使用領域は、前記初期化領域に割り当てられ、

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、

を更に含み、

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、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常決定結果特定情報記憶領域には、1ゲーム毎に行われる事前決定手段の決定がなされる毎に、当該事前決定手段により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が設定され、特別決定結果特定情報記憶領域に記憶されている特別決定結果特定情報は、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する決定がなされたときに、その旨を示す特別決定結果特定情報に変更され、その後、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされなくても、特別決定結果特定情報は変更されず、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が該許容された特別入賞が発生するまで維持される。そして、事前決定手段の決定がなされる毎に、決定結果情報記憶領域を構成する通常決定結果情報記憶領域に、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いて通常決定結果情報が設定され、決定結果情報記憶領域を構成する特別決定結果情報記憶領域に、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いて特別決定結果情報が設定されるので、これら決定結果情報記憶領域を構成する通常決定結果情報記憶領域及び特別決定結果情報記憶領域が、ともに1ゲーム毎に初期化される初期化領域に割り当てられており、1ゲーム毎に初期化される場合でも、特別入賞の発生が許容されている旨の特別決定結果情報を、次のゲームに持ち越すことができる。また、決定結果情報記憶領域を構成する通常決定結果情報記憶領域及び特別決定結果情報記憶領域が、ともに1ゲーム毎に初期化される初期化領域に連続して割り当てられているので、通常決定結果情報記憶領域及び特別決定結果情報記憶領域の位置を把握することが簡単であり、新機種の開発が容易となる。

また、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と、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と、に基づいて1ゲーム毎に決定結果情報記憶領域の決定結果情報を更新すれば良く、例えば、特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているゲームでは、通常決定結果情報記憶領域の通常決定結果情報のみを設定し、特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされていないゲームでは、特別決定結果情報記憶領域の特別決定結果情報及び通常決定結果情報記憶領域の通常決定結果情報の双方を設定するなど、各ゲームにおいて特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか否かの状況別に、決定結果情報記憶領域の更新の仕方を変更する必要がなく、決定結果情報記憶領域を毎ゲーム同じ方法で更新することができるので、事前決定手段の決定に伴う処理負荷を軽減できるうえに、事前決定手段により決定を行うための処理プログラムを削減することが可能となる。

また、通常決定結果情報も特別決定結果情報も、ともに決定結果情報を設定するために記憶されている決定結果特定情報に基づいて設定されることから、通常決定結果情報を設定する処理と、特別決定結果情報を設定する処理と、が類似した処理となるため、処理プログラムを簡素化することができる。

また、データ記憶手段における未使用領域が1ゲーム毎に初期化されるので、データ記憶手段の未使用領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できる。

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、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記特別決定結果特定情報設定手段は、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なかったときに、前記特別決定結果特定情報記憶領域を全く更新しないものであっても良いし、同一の特別決定結果特定情報を設定するようにしても良い。

また、前記事前決定手段は、遊技状態や既に特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否か、などの遊技状況のうち、いずれかの遊技状況において少なくとも前記特別入賞及び前記通常入賞を含む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ものであれば良く、遊技状況によっては、特別入賞または通常入賞のみについて発生を許容するか否かを決定するようにしても良く、例えば、特定の遊技状態において、特別入賞または通常入賞のみについて発生を許容するか否かを決定するようにしたり、既に特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合には、通常入賞のみについて発生を許容するか否かを決定するようにしても良い。

また、前記事前決定手段は、いずれかの遊技状況において少なくとも前記特別入賞及び前記通常入賞を含む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ものであれば、他の遊技状況において前記複数種類の入賞のうち、いずれか1種類の入賞について発生を許容するか否かを決定するものであっても良いし、いずれか2種類以上の入賞について発生を許容するか否かを決定するものであっても良いし、更には、全ての種類の入賞について発生を許容するか否かを決定するものであっても良い。

また、前記通常決定結果特定情報記憶領域は、前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられているものであっても良いし、前記データ記憶手段とは異なる記憶手段の記憶領域

に割り当てられているものであっても良い。

また、初期化手段は、1ゲームのうちのいずれかのタイミング（例えば、ゲーム開始時や終了時、1ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、前記初期化領域を初期化するものであれば良い。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【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】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【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】0022

【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】0593

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0593】

本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、

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、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 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段（CPU 41a、ROM 41b、RAM 41c、I/Oポート 41dを含むメイン制御部 41）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（特別役）及び該特別入賞以外の通常入賞（一般役）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（CPU 41aによる内部抽選）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（当選フラグまたはハズレを示す値）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（iwin\_flag））を含む前記遊技制御手段が動作を行うためのデータが記憶されるワーク領域（重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク 1～3、非保存ワーク、内部当選フラグ格納ワーク（iwin\_flag））と、前記遊技制御手段が動作を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段（RAM 41c）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（CPU 41aによる内部当選フラグ格納ワーク（iwin\_flag）への当選フラグまたはハズレを示す値の設定）と、

前記決定結果情報記憶領域に記憶されている決定結果情報を読み出し、該読み出した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う導出制御手段（CPU 41aによるリールの停止制御）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（CPU 41aによるRAM 41cの初期化）と、

を含み、

前記データ記憶手段（RAM 41c）の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが付与されており、

前記データ記憶手段（RAM 41c）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（内部当選フラグ格納ワーク（iwin\_flag）、未使用領域、未使用スタック領域）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（重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク 1～3、非保存ワーク、使用中スタック領域）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（7F04H～SP）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（7F04）から終了アドレス（SP）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（重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク 1～3、非保存ワーク、使用中スタック領域）は、1 ゲーム毎では初期化せず、

前記未使用領域は、前記初期化領域に割り当てられ、

前記決定結果情報記憶領域のうち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（特別役の当選フラグまたは特別役のハズレを示す値）を記憶する特別決定結果情報記憶領域（特別役領域）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（特別役の当選フラグまたは特別役のハズレを示す値）を記憶する特別決定結果情報記憶領域（特別役領域）は、前記初期化領域（ゲーム終了時の初期化 1 によって初期化される領域）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（特別役の役番号または特別役のハズレを示す 00H）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（特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus））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（内部当選フラグ格納ワーク（iwin\_flag））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（一般役領域）及び前記特別決定結果情報記憶領域（特別役領域）に記憶されている前記通常決定結果情報（一般役の当選フラグまたは一般役のハズレを示す値）及び前記特別決定結果情報（特別役の当選フラグまたは特別役のハズレを示す値）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（CPU 41a による特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）への役番号またはハズレを示す値の設定、詳しくは、特別役の当選が判定されたときに、その旨を示す特別役の役番号を特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）に格納し、一度、特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）に特別役の役番号が格納されることで、その後当該特別役が入賞するまでその値をクリアせずに維持し、特別役が入賞したときに、特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）をクリアする）を更に含み、

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（一般役領域）に、当該ゲームの事前決定手段による前記通常決定結果情報を設定する通常決定結果情報設定手段（1 ゲーム毎に、内部抽選の結果に基づいて一般役領域に一般役の当選フラグまたはハズレを示す値を格納する）と、

1 ゲーム毎に、前記特別決定結果情報記憶領域（特別役領域）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（内部抽選を行う毎に、特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）の下位 4 ビットの値を内部当選フラグ格納ワーク（iwin\_flag）の特別役領域に格納する）と、

を含む、

ことを特徴としている。

【**手続補正 13**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0595

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0595**】

本発明の請求項 3 に記載のスロットマシンは、

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、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）の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段（CPU 41a、ROM 41b、RAM 41c、I/Oポート 41dを含むメイン制御部 41）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（特別役）及び該特別入賞以外の通常入賞（一般役）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(CPU41aによる内部抽選)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(当選フラグまたはハズレを示す値)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(iwin\_flag))を含む前記遊技制御手段が動作を行うためのデータが記憶されるワーク領域(重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク1~3、非保存ワーク、内部当選フラグ格納ワーク(iwin\_flag))と、前記遊技制御手段が動作を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用領域と、が少なくとも割り当てられたデータ記憶手段(RAM41c)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(CPU41aによる内部当選フラグ格納ワーク(iwin\_flag)への当選フラグまたはハズレを示す値の設定)と、

前記決定結果情報記憶領域に記憶されている決定結果情報を読み出し、該読み出した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う導出制御手段(CPU41aによるリールの停止制御)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(CPU41aによるRAM41cの初期化)と、

を含み、

前記データ記憶手段(RAM41c)の記憶領域には、該記憶領域を特定するアドレスが付与されており、

前記データ記憶手段(RAM41c)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(内部当選フラグ格納ワーク(iwin\_flag)、未使用領域、未使用スタック領域)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(重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク1~3、非保存ワーク、使用中スタック領域)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(7F04H~SP)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(7F04)から終了アドレス(SP)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(重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク1~3、非保存ワーク、使用中スタック領域)は、1ゲーム毎では初期化せず、

前記未使用領域は、前記初期化領域に割り当てられ、

前記決定結果情報記憶領域のうち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(特別役の当選フラグまたは特別役のハズレを示す値)を記憶する特別決定結果情報記憶領域(特別役領域)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(特別役の当選フラグまたは特別役のハズレを示す値)を記憶する特別決定結果情報記憶領域(特別役領域)は、前記初期化領域(ゲーム終了時の初期化1によって初期化される領域)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(特別役の役番号または特別役のハズレを示す00H)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(特別役一時格納ワーク(iwin\_bonus))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(内部当選フラグ格納ワーク(iwin\_flag))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(一般役領域)及び前記特別決定結果情報記憶領域(特別役領域)に記憶されている前記通常決定結果情報(一般役の当選フラグまたは一般役のハズレを示す値)及び前記特別決定結果情報(特別役の当選フラグまたは特別役のハズレを示す値)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（一般役の役番号またはハズレを示す 0 0 H）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（一般役一時格納ワーク（iwin\_gen））と、

前記通常決定結果特定情報記憶領域（一般役一時格納ワーク（iwin\_gen））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（特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus））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（CPU 4 1 a による特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）への役番号またはハズレを示す値の設定）と、  
を更に含み、

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（内部抽選が行われる毎に、その結果に基づいて一般役の役番号またはハズレを示す値を一般役一時格納ワーク（iwin\_gen）に格納する処理）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（特別役の当選が判定されたときに、その旨を示す特別役の役番号を特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）に格納し、一度、特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）に特別役の役番号が格納されることで、その後当該特別役が入賞するまでその値をクリアせずに維持し、特別役が入賞したときに、特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）をクリアする）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（一般役領域）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（内部抽選を行う毎に、特別役一時格納ワーク（iwin\_bonus）の下位 4 ビットの値を内部当選フラグ格納ワーク（iwin\_flag）の特別役領域に格納し、一般役一時格納ワーク（iwin\_gen）の下位 4 ビットの値を内部当選フラグ格納ワーク（iwin\_flag）の一般役領域に格納する）、

ことを特徴としている。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 9 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 9 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 9 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 6 0 0  
【補正方法】 削除  
【補正の内容】  
【手続補正 1 8】  
【補正対象書類名】 明細書  
【補正対象項目名】 0 6 0 1  
【補正方法】 削除  
【補正の内容】  
【手続補正 1 9】  
【補正対象書類名】 明細書  
【補正対象項目名】 0 6 0 2  
【補正方法】 削除  
【補正の内容】  
【手続補正 2 0】  
【補正対象書類名】 明細書  
【補正対象項目名】 0 6 0 3  
【補正方法】 削除  
【補正の内容】