

【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23年1月20日 (2011.1.20)

【公開番号】特開2009-202027(P2009-202027A)

【公開日】平成21年9月10日 (2009.9.10)

【年通号数】公開・登録公報2009-036

【出願番号】特願2009-145075(P2009-145075)

【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 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成22年11月25日 (2010.11.25)

【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】

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、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より前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果とを含む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、

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、

前記事前決定手段による決定を行う際に、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と、

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、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が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、

前記事前決定手段により前記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個数を示す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一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する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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、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より前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果とを含む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、

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、

前記事前決定手段による決定を行う際に、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と、

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、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が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、

前記事前決定手段により前記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個数を示す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する

ことを特徴とするスロットマシン。

【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、本発明にかかるスロットマシンは、

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、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 501）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への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））と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果（チェリー、スイカ、ベル、リプレイ）とを含む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事前決定手段（ステップ S 1004～S 1013）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 S 201～S 210）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（ROM 113、図 18）と、

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（RAM 112）と、

前記事前決定手段による決定を行う際に、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S1002、S1003）と、

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、ゲームの進行を不能化する不能化手段（ステップS1003（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11）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が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18：ボーナス当選判定用テーブル）と、

前記事前決定手段により前記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個数を示す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18：小役当選判定用テーブル）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（図5：レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（2）+スイカ、JACIN、JAC、スイカ、ベル、リプレイ）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（図5：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）、チェリー）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（図5：レギュラーボーナス）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（図5：ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、チェリー）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（ステップS1010～S1013）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（ステップ S 1 0 0 4 ~ S 1 0 0 7）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（図 18：レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー、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）+スイカの範囲）、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する

ことを特徴とする。

なお、前記特別加算手段、前記特別範囲判定手段、前記一般加算手段及び前記一般範囲判定手段に代えて、前記事前決定手段は、

前記許容段階設定手段により設定された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むものとしてもよい。

上記スロットマシンでは、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ものであった場合に、特別表示結果と一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨が決定されることとなる。この場合の一方の決定である一般入賞表示結果の導出を許容する旨の決定に基づいて、可変表示装置の表示結果として一般入賞表示結果が導出されたとしても、さらに特別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。これにより、なおも特別表示結果の導出に対する遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、上記スロットマシンでは、範囲特定データ記憶手段において、第 1 の格納領域では第 1 の範囲特定データを複数種類の許容段階に共通して記憶しているので、範囲特定データの記憶に必要な記憶容量が少なく済む。その一方で、第 2 の格納領域では、第 2 の範囲特定データを許容段階の種類毎に個別に記憶している。

事前決定手段は、許容段階に応じて定められた範囲特定データに応じて入賞表示結果の導出が決定するものとなり、範囲特定データが異なれば、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こととなるが、開発用の機種においては、この範囲特定データを微妙に調整しながらシミュレーションを行っていくのが通常である（当初の範囲特定データを異なるものとしておく場合と、同じものとしておく場合とがあり得る）。そして、シミュレーションの結果で得られた適切な範囲特定データを量産用の機種に適用するものとしている。

ここで、許容段階に応じて範囲特定データを変化させながらシミュレーションを行った結果として許容段階に関わらずに同じものとなった範囲特定データがあったとしても、そのような範囲特定データについては、そのまま同数格納領域のデータとして許容段階の種類毎に個別に記憶させておけばよい。シミュレーションの結果として許容段階に応じて異なるものとなった範囲特定データがあれば、これを異数格納領域のデータとして記憶させておくことができる。このため、開発用の機種における範囲特定データの記憶態様を量産用の機種においてそのまま転用することができるので、最初の設計段階から量産用の機種に至るまでの開発を容易に行うことができる。

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

【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】

上記スロットマシンは、

前記事前決定手段による前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定に基づいて前記特別表示結果が導出されないときに、該特別表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（ステップＳ８１０）をさらに備えるものとしてもよい。この場合において、

前記一般範囲判定手段は、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（ステップＳ１００９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一般範囲特定データ記憶手段に記憶され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か否かを判定し、

前記特別範囲判定手段は、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ことを条件として（ステップＳ１００９（ＮＯ））、前記判定用数値データが前記特別範囲特定データ記憶手段に記憶され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か否かを判定することができる。

この場合には、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どうかによって事前決定手段が決定を行う際の処理を基本的に変える必要がなく、入賞表示結果の導出を許容するか否かの決定を効率よく行うことができる。また、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ときには、特別決定手段による決定を行わなくても済むので、処理が簡便化されることとなる。

上記スロットマシンにおいて

前記一般入賞表示結果は、第１一般入賞表示結果（チェリー）と第２一般入賞表示結果（スイカ）とを含み、

前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶され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は、前記第１一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であって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と重複する判定値の範囲である第１重複範囲（図１８：レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリーの範囲）、前記第２一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であって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と重複する判定値の範囲である第２重複範囲（図１８：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）＋スイカの範囲）、前記第１一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であって前記

特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲と重複しない判定値の範囲である第1単独範囲（図18：チェリーのための範囲）、および前記第2一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であって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と重複しない判定値の範囲である第2単独範囲（図18：スイカのための範囲）が含まれていてもよい。この場合において、

前記第1重複範囲に含まれる判定値の数と前記第1単独範囲に含まれる判定値の数との比は、前記第2重複範囲に含まれる判定値の数と前記第2単独範囲に含まれる判定値の数との比とは異なることが好ましい。

この場合には、可変表示装置の表示結果として第1一般入賞表示結果が導出されたときと第2一般入賞表示結果が導出されたときのいずれも、さらに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を期待できる。もっとも、第1重複範囲に含まれる判定値の数と第1単独範囲に含まれる判定値の数との比は、第2重複範囲に含まれる判定値の数と第2単独範囲に含まれる判定値の数との比とは異なるので、第1一般入賞表示結果が導出されたときと第2一般入賞表示結果が導出されたときとは、さらに特別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異なる。このように導出される一般入賞表示結果の違いによって特別表示結果の導出を許容する旨の決定に対して異なる期待感を遊技者に与えることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

上記スロットマシンにおいて、

前記一般入賞表示結果は、前記可変表示装置の表示結果として前記賭数の設定に使用可能な有価価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再ゲームの付与を伴う再遊技表示結果（リプレイ）と、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する旨を通常遊技状態よりも高い確率で決定する再遊技高確率状態（RT）への遊技状態の移行を伴う再遊技高確率表示結果（チェリー、スイカ）とを含み、

前記一般範囲特定データ記憶手段に記憶され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は、前記再遊技高確率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であって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と重複する重複範囲（図18：レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（2）+スイカの範囲）が含まれていてもよい。この場合において、

上記スロットマシンは、

前記可変表示装置の表示結果として前記再遊技高確率表示結果が導出されたときに、前記再遊技高確率状態に遊技状態を移行させる再遊技高確率状態制御手段（ステップS708、S712）と、

前記事前決定手段による前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定に基づいて前記特別表示結果が導出されないときに、該特別表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（ステップS810）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旨を前記スロットマシンに対して指示する停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記特別表示結果と前記再遊技高確率表示結果の両方の導出を許容する旨が決定されていて、且つ前記停止操作手段の操作タイミングに応じて該再遊技高確率表示結果を導出可能なときには該再遊技高確率表示結果を導出させる（図8：テーブルNo.3、4、5、7）と共に、前記特別表示結果と前記再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨が決定され、且つ前記停止操作手段の操作タイミングに応じて該再遊技表示結果を導出可能なときには該再遊技表示結果を導出させる（図8：テーブルNo.9）導出制御手段（ステップS1014、S405）と、

前記再遊技高確率状態制御手段により再遊技高確率状態に移行されているときに、再遊技高確率時演出（ボーナス煽り演出）を演出手段（液晶表示器4）に実行させる再遊技高確率時演出制御手段（ステップS905）とをさらに備えるものとすることができる。

この場合、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ときには、特別表示結果と再遊技高確率表示結果との両方を許容する旨が決定されるので、可変表示装置の表示結果として再遊技高確率表示結果が導出されたときには、再遊技高確率表示結果と共に特別表示結果の導出も許容されている可能性も高いということとなる。これにより、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。この遊技者の期待感は、再遊技高確率時演出制御手段による再遊技高確率時演出によりさらに高めさせることができるようになる。もっとも、再遊技高確率表示結果が導出されてから直ぐに特別表示結果が導出されてしまったり、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないことが分かるような表示結果が導出されてしまうと、遊技者の期待感を高めさせることによる遊技の興趣の向上が十分に図れない。

これに対して、再遊技高確率表示結果が導出されると再遊技高確率状態に遊技状態が移行される。再遊技高確率状態では、再遊技表示結果の導出を許容する旨が通常遊技状態よりも高い確率で決定され、しかも特別表示結果よりも再遊技表示結果を高い確率で導出されるように表示結果の導出が制御されるので、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているかどうか分かるような表示結果を、これをなるべく導出させないように制御することができる。このように再遊技高確率表示結果が導出された後の再遊技高確率状態にあるゲームにおいて、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているかどうか遊技者に分からせないままゲームを消化させることで、この間に遊技者の期待感を継続させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、この間に継続して実行される再遊技高確率時演出により、遊技者の期待感を高めさせて、さらに遊技の興趣を向上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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

また、ここでは、事前決定手段に含まれる範囲判定手段により判定を行う際にもデータ記憶手段に記憶された許容段階を読み出し、許容段階が適正であるかどうかを判定する。許容段階が適正でなければ、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、データ記憶手段に記憶された許容段階が適正な範囲に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。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0094

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0094】

アドレスADD+76は、賭け数が3のとき、すなわち通常の遊技状態、RTまたは小役ゲームにおいて内部抽選の対象役がベルであるときに設定値に関わらず参照されるアドレスである。アドレスADD+78は、賭け数が1のとき、すなわちレギュラーボーナスにおいて内部抽選の対象役がベルであるときに設定値に関わらず参照されるアドレスである。ベルについての判定値数は、賭け数に応じて登録されているが、異なる値が登録されているので、遊技状態がレギュラーボーナスにあるときと、通常の遊技状態、RTまたはビッグボーナス中の小役ゲームにあるときとで、ベルの当選確率が異なることとなる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0127

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0127】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン1における処理について説明する。スロットマシン1においては、ゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。遊技の進行が可能な状態であるためには、CPU111を含む制御部110が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワーク112-4に格納されており、RAM112に格納されたデータに異常がないことが条件となる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0134

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0134】

その後、設定スイッチ91及びスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態となる（ステップS203、S204）。ステップS203において設定スイッチ91の操作が検出されると、ステップS202において読み出した設定値に1を加算し（ステップS205）、加算後の設定値が7であるか否か、すなわち正常範囲を越えたか否かを判定する（ステップS206）。加算後の設定値が7でなければ、再びステップS203、S204の設定スイッチ91及びスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態に戻る。加算後の設定値が7であれば、設定値を1に補正して（ステップS207）、再びステップS203、S204の設定スイッチ91及びスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態に戻る。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0154

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0154】

オーバーフローが生じていない場合には、当該遊技状態において抽選対象となる役のうちで未だ処理対象としていないものがあるかどうかを判定する（ステップS511）。未だ処理対象としていないものがあるれば、ステップS504の処理に戻り、遊技状態別当選役テーブルに登録されている次の抽選対象の役を処理対象として処理を継続する。処理対象としていないものがなければ、ステップS523の処理に進む。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0208

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0208】

さらに、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、RAM112に記憶されているデータに異常が生じた場合には、RAM異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されると共に、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、RAM112に記憶されているデータに異常が生じても、スロットマシン1により自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）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。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0248

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0248】

以下、この変形例にかかるスロットマシンを具体的に実現するための構成例について説明する。図18は、この変形例にかかるスロットマシンにおいて用いられる当選判定用テーブルを模式的に示す図である。図19は、この変形例にかかるスロットマシンにおける抽選処理を詳細に示すフローチャートである。図18、図19に示す例においては、ビッグボーナス中の小役ゲームにおけるレギュラーボーナスの抽選はないものとし、これ以外の構成及び処理については、上記の実施の形態におけるスロットマシン1と同一であるものとする。