

【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25年3月14日(2013.3.14)

【公開番号】特開2012-179488(P2012-179488A)

【公開日】平成24年9月20日(2012.9.20)

【年通号数】公開・登録公報2012-038

【出願番号】特願2012-146466(P2012-146466)

【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 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成25年1月28日(2013.1.28)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、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、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

遊技の進行を制御するとともに、遊技の進行状況を示すコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果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抽選により決定する事前決定手段と、

前記導出操作手段の操作から予め定められた最大停止遅延時間の範囲内で前記識別情報の変動表示を停止させて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段とを備え、

前記複数種類の小役表示結果のうちで前記可変表示装置の表示結果として導出されたときに所定数の遊技用価値が付与される特定小役表示結果の導出と、該特定小役表示結果よりも付与される遊技用価値の数が少ない非特定小役表示結果の導出とが同時に許容される場合があり、

前記導出制御手段は、前記特定小役表示結果の導出と前記非特定小役表示結果の導出とが同時に許容されているときにおいて、前記導出操作手段の操作から前記最大停止遅延時間の範囲内で導出可能な範囲に前記特定小役表示結果と前記非特定小役表示結果とが含まれるときには、該特定小役表示結果の導出を該非特定小役表示結果の導出よりも優先することにより、該特定小役表示結果を導出させる

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、スロットマシンに関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

もっとも、各ゲームの内部抽選で当選する小役は1種類だけであり、当選した1種類の小役について、停止ボタンの操作タイミングから最大遅延時間の範囲内（最大引き込みコマ数）に対応する小役図柄が存在しなければ、当該小役に入賞させることができず、メダルの払い出しを受けることができない。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献1】特開平6-327809号公報（段落0048、0068、0069）

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【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】0007

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は、遊技者が最小限の数の遊技用価値しか獲得できることを防止すべく、小役表示結果の導出の許容と導出の制御とを行うスロットマシンを提供することを目的とする

。 【手続補正9】

【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、
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
ームを開始させることができとなり、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、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（停止ボタン1
2L、12C、12R）と、

遊技の進行を制御するとともに、遊技の進行状況を示すコマンドを送信する遊技制御手
段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて演
出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付
与を伴う複数種類の小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）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抽選により決定する事前決定手段（ステップS403、図
14、図21）と、

前記導出操作手段の操作から予め定められた最大停止遅延時間の範囲内で前記識別情
報の変動表示を停止させて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段（ステ
ップS404）とを備え、

前記複数種類の小役表示結果のうちで前記可変表示装置の表示結果として導出されたと
きに所定数の遊技用価値が付与される特定小役表示結果（スイカ）の導出と、該特定小役
表示結果よりも付与される遊技用価値の数が少ない非特定小役表示結果（ベル、チェリー
）の導出とが同時に許容される場合があり（図5（b）、図5（c）、図6：スイカ、ス
イカ+ベル、スイカ+チェリー）、

前記導出制御手段は、前記特定小役表示結果の導出と前記非特定小役表示結果の導出と
が同時に許容されているときにおいて、前記導出操作手段の操作から前記最大停止遅延時
間の範囲内で導出可能な範囲に前記特定小役表示結果と前記非特定小役表示結果とが含ま
れるときには、該特定小役表示結果の導出を該非特定小役表示結果の導出よりも優先する
ことにより、該特定小役表示結果を導出させる

ことを特徴とする。

【手続補正10】

【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】

特定小役表示結果の導出と前記非特定小役表示結果の導出とが同時に許容されていると
きにおいて、特定小役表示結果を導出することができる手順で導出操作手段を操作する限
り、他の入賞表示結果を導出させることなく特定小役表示結果を導出させることができる
。このため、適切な手順で導出操作手段を操作する限り特定小役表示結果が導出されるた
め、遊技者は大きな利益を得ることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

前記導出制御手段は、さらに前記導出操作手段が操作された手順に関わりなく（図2）、前記特定小役表示結果を前記可変表示装置の表示結果として導出させるものとすることもできる。この場合、遊技者が目押しをすることが不要となり、容易且つ迅速に遊技を進行させることができるようになる。また、特定小役表示結果が必ず導出されるため、遊技者は、適切な手順で導出操作手段を操作する限り大きな利益を得ることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記小役表示結果の導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS812、S814）をさらに備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた特別ゲーム表示結果（JACIN）が導出されたときに、前記特別ゲームに所定期間制御するものとしてもよい（ステップS814）。

【手続補正13】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、

予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記小役表示結果の導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS812、S814）と、

前記通常遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として予め定められた特別状態表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特別状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別状態制御手段（ステップS808、S810）と、

前記特別状態において、前記特別ゲームに制御されているか否かを、1ゲーム毎に判定する特別ゲーム判定手段（変形例：スタートレバーの操作時に判断）とをさらに備えていてもよい。この場合において、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定されたときに、前記特別ゲームの制御を開始するものとすることができる（変形例：ビッグボーナス中フラグが設定されていてレギュラーボーナス中フラグが設定されていないときに、レギュラーボーナス中フラグを設定）。

【手続補正14】

【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】**

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、

予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記小役表示結果の導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS812、S814）と、

前記通常遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として予め定められた特別状態表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特別状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別状態制御手段（ステップS808、S810）とをさらに備えていてもよい。この場合において、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別状態に制御されたときに、該特別ゲームの制御を開始するとともに、前記特別状態において前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了したときに、該特別ゲームの制御を再開するものとすることができます（変形例：ビッグボーナスの終了時、レギュラーボーナスの終了時にレギュラーボーナス中フラグを設定）。

【手続補正15】

【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16】

【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17】

【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18】

【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19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記小役表示結果の導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS812、S814）をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームに制御されているときのみに、前記特定小役表示

結果の導出を許容する旨を決定するものとすることができます（図5（b））。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記小役表示結果の導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS812、S814）をさらに備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの開始からの入賞表示結果の導出されたゲーム数が予め定められた特定ゲーム数（8ゲーム）となるまでの期間において、前記特別ゲームに制御するものとすることができます（ステップS910（YES）S911）。

【手続補正21】

【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】

なお、特別ゲームにおいて、特定小役表示結果を含むいずれの入賞表示結果の導出を許容する旨も決定しない場合があるときであっても、賭数の設定に用いる遊技用価値の数を必ずしも最小とすることはできないが、付与される遊技用価値の数を大きくするという効果は得られる。

【手続補正22】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の識別情報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できるものであってもよい。この場合、

前記停止操作手段は、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複数の導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）を含むものとすることができます。

【手続補正23】

【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】

ここで、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9：停止制御テーブル）から、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特定する制御パターン選択手段（ステップS704）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るものとすることができます（ステップS714）。

【手続補正24】

【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】

この場合においては、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25】

【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】

また、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9：停止制御テーブル）から、前記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部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数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S704）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るものとすることができます（ステップS714）。この場合においては、

前記制御パターン選択手段は、前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されているときにおいて前記導出操作手段の操作時点のステップ数が該特定小役表示結果を導出可能なステップ数であるときには、該特定小役表示結果以外の入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されているときであっても、該特定小役表示結果を導出させる制御パターンを選択する特定小役時制御パターン選択手段を含むものとなる。

【手続補正26】

【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】**

或いは、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9：停止制御テーブル）から、前記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S704）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るものとすることもできる（ステップS714）。この場合において、

前記制御パターン選択手段は、前記特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されているときにおいて前記導出操作手段の操作時点のステップ数が該特定小役表示結果を導出可能なステップ数であるときには、該特定小役表示結果以外の入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されているときであっても、該特定小役表示結果を導出させる制御パターンを選択する特定小役時制御パターン選択手段を含むものとなる。

【手続補正27】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0031****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0031】**

これらの場合においては、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（或いは、既に表示結果が導出された可変表示部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数）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。すなわち一の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（或いは、既に表示結果が導出された可変表示部において対応する導出操作手段が操作されたときのステップ数）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28】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0032****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0032】**

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、

所定の範囲内において更新される数値データ（内部抽選用の乱数）を、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段（ステップS503）と、

前記事前決定手段が前記複数種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定する判定値の範囲がそれぞれ特定可能となるように定められた複数の範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段（図6、図7）とをさらに備えるものとしてもよい。ここで、

前記範囲特定データ記憶手段は、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事前決定手段により前記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移行を伴う特別表示結果と前記小役表示結果を含む前記特別表示結果以外の入賞表示結果である非特別表示結果との両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する重複範囲特定データ（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）を含む複数の範囲特定データを記憶していくてもよい。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きに、前記特別表示結果の導出の許容と前記非特別表示結果の導出の許容の両方を決定するものとすることができる。

【手続補正29】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、

所定の範囲内において更新される数値データ（内部抽選用の乱数）を、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段（ステップS1103）と、

前記事前決定手段が前記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移行を伴う特別表示結果の導出を許容する旨を決定する判定値の範囲が特定可能となるように定められた特別範囲特定データを記憶する特別範囲特定データ記憶手段（図20：ボーナステーブル）と、

前記事前決定手段が前記小役表示結果を含む前記特別表示結果以外の入賞表示結果である非特別表示結果の導出を許容する旨を決定する判定値の範囲が入賞表示結果の種類毎に特定可能となるように定められた非特別範囲特定データであって、前記非特別表示結果を導出する旨を決定する判定値の範囲の少なくとも一部が前記特別範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる非特別範囲特定データを記憶する非特別範囲特定データ記憶手段（図20：小役テーブル）と、

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該特別表示結果が導出されるまで、該特別表示結果の導出を許容する旨の決定を持ち越させる特別決定持越手段（ステップS916）とをさらに備えるものとしてもよい。ここで、

前記事前決定手段は、

前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されていないことを条件として（ステップS1109（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により、前記特別表示結果の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段（ステップS1110～S1113）と、

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S1109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非特別範囲特定データ記憶手段に記憶された非特別前記判定用数値データが前記非特別範囲特定データ記憶手段に記憶された非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、前記非特別表示結果の導出を許容するか否かを決定する非特別決定手段（ステップS1104～S1107）とを含むものとすることができる。

【手続補正30】**【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】**上記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表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS201～S210）と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段（RAM112）と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ステップS105、S106）と、

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

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ステップS111、図11）とをさらに備えるものとすることができます。

【手続補正31】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0043****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0043】**上記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表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS201～S210）と、

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S503、S1103）とをさらに備えるものとすることできる。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、導出を許容する旨の決定を行う単位毎に予め定められた複数種類の判定値の範囲のいずれに含まれているかを判定することにより、該判定用数値データが含まれると判定された判定値の範囲に対応した入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し（ステップS510、S511）、

前記遊技制御手段は、前記複数種類の判定値の範囲がそれぞれ特定可能となるように定められた複数の範囲特定データを記憶する手段であって、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（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、JACKIN、スイカ、ベル、リプレイA、リプレイB）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（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 ）とを含む範囲特定データ記憶手段（ 図 5 、 図 6 ）をさらに備えるものとすることができます。

【手続補正 3 2 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 4 9 】

上記スロットマシンは、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路（ パルス発生回路 1 1 5 a ）と、
n ビット（ n は 2 以上の整数 ）配列のデータ信号を、前記パルス発生回路からパルス信号が入力されるごとに最下位ビットのレベルを第 1 レベルと第 2 レベルとで交互に反転するとともに、下位から m - 1 番目（ m は 2 以上の整数 : m > n ）のビットのレベルが第 1 レベルから第 2 レベルに反転されるごとに下位から m 番目のビットのレベルを第 1 レベルと第 2 レベルとで交互に反転して出力するカウンタ回路（ 下位カウンタ 1 1 5 b 、 上位カウンタ 1 1 5 c ）と、

ゲーム毎に遊技者の操作に起因する所定の抽出条件が成立することにより、前記カウンタ回路が出力している n ビット配列のデータ信号をラッチし、ラッチした n ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えることなく出力するラッチ回路（ サンプリング回路 1 1 6 ）とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、予め定められた特定領域（ 汎用レジスタ 1 1 1 G R ）に、前記ラッチ回路が出力した n ビット配列のデータ信号をビット配列順を変えることなく n ビットの数値データとして入力する入力手段（ ステップ S 6 0 2 ）を備えるものとすることができます。

【手続補正 3 3 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 5 0 】

この場合において、前記遊技制御手段は、

前記特定領域に入力された n ビットの数値データのうちの特定のビットのデータと、該数値データのうちの他のビットのデータを入れ替えて、該入れ替えを行った n ビットの入替数値データを、判定用数値データ（ 内部抽選用の乱数 ）として予め定められた判定領域（ 汎用レジスタ 1 1 1 G R ）に入力する数値データ入力手段（ ステップ S 6 0 3 ~ S 6 0 5 ）とをさらに備えるものとすることができます。

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、導出を許容する旨の決定を行う単位毎に予め定められた複数種類の判定値の範囲のいずれに含まれているかを判定することにより、該判定用数値データが含まれると判定された判定値の範囲に対応した入賞表示結果の導出を許容する旨を決定するものとすることができます（ ステップ S 5 0 9 、 S 5 1 0 ）。

【手続補正 3 4 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 5 2 】

この場合において、前記遊技制御手段は、また、

所定のタイミングで第 2 の数値データを更新する数値更新手段（ リフレッシュレジスタ 1 1 1 R ）と、

前記所定の抽出条件が成立することにより、前記数値更新手段が更新する第2の数値データを抽出する数値抽出手段（図22）と、

上位kビット（kは自然数： $k < n$ ）と下位jビット（ $j = n - k$ ）の第1の数値データにおける上位kビットに対して前記数値抽出手段が抽出した第2の数値データを用いて所定の演算を行う演算手段（図22）と、

前記演算手段による演算後の上位kビットと前記下位jビットからなる演算結果数値データを、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（図22）とをさらに備えるものとすることもでき、

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、導出を許容する旨の決定を行う単位毎に予め定められた複数種類の判定値の範囲のいずれに含まれているかを判定することにより、該判定用数値データが含まれると判定された判定値の範囲に対応した入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することができる。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

この場合において、前記遊技制御手段は、また、

所定のタイミングで第2の数値データを更新する第1の数値更新手段（リフレッシュレジスタ111R）と、

所定のタイミングで前記第2の数値データとは異なる第3の数値データを更新する第2の数値更新手段（リフレッシュレジスタ111R）と、

予め定められた抽出条件が成立することにより、前記第1の数値更新手段から第2の数値データを抽出する第1の数値抽出手段（図23）と、

所定の抽出条件が成立することにより、前記第2の数値更新手段から第3の数値データを抽出する第2の数値抽出手段（図23）と、

上位kビット（kは自然数： $k < n$ ）と下位jビット（ $j = n - k$ ）の第1の数値データにおける上位kビットに対して前記第1の数値抽出手段が抽出した第2の数値データを用いて所定の演算を行い、下位jビットに対して前記第2の数値抽出手段が抽出した第3の数値データを用いて所定の演算を行う演算手段（図23）と、

前記演算手段による演算後の上位kビットと該演算後の下位jビットからなる演算結果数値データを、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（図23）とをさらに備えるものとすることができる。

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、導出を許容する旨の決定を行う単位毎に予め定められた複数種類の判定値の範囲のいずれに含まれているかを判定することにより、該判定用数値データが含まれると判定された判定値の範囲に対応した入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することができる。

ト及び下位jビットのそれぞれの範囲で調整するものとすることができる。

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0112

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0112】

スイカは、レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）においても入賞ライン（1本）に「ベル-スイカ-ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。左と右のリール3L、3Rについての「ベル」と中のリール3Cについての「スイカ」は必ず5コマ以内の間隔で配置されているため、後述する内部抽選においてスイカに当選していれば、停止ボタン12L、12C、12Rの操作

タイミングに関わらずに、スイカに入賞させることができる。後述するようにベルまたはチェリーと重複当選しているときであっても、スイカの方が払出メダル枚数が多いため、優先して導出されることとなる。