

【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2007-117305(P2007-117305A)

【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2005-311857(P2005-311857)

【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 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの数値データとして入力する入力手段と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、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】

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、

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、
所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \leq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、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 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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、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】

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を備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、 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し、

前記許容判定手段は、

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1～3のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項5】

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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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nビットの数値データとして入力する入力手段と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、

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６】

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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、

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7】

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、

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、
所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \leq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられており、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、

前記スロットマシンは、

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 8】

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を備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、 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し、

前記許容判定手段は、

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5～7のいずれか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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \leq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの数値データとして入力する入力手段と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、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、カウンタ回路から抽出したnビット配列のデータ信号に対応した数値データに対して、入替手段によって特定のビットのデータと他のビットのデータを入れ替えた入替数値データを、判定用数値データとして入力するものとしている。このため、賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくても、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の範囲を示す範囲特定データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、特定のビットの入れ替えだけで、入力手段が入力した数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくなる。

【手続補正 3】

【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】

本発明の請求項 2 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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \leq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容

する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、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、第２の数値データを用いて第１の数値データに対してそのまま演算を行うのではなく、第１の数値データの上位ｋビットに対して演算を行うことにより演算結果数値データが示す数値のバラツキが大きくなる。このため、入賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくとも、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の範囲を示す範囲特定データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、数値更新手段からの第２の数値データの抽出と上位ｋビットに対する演算だけで、入力手段が入力した第１の数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくなり

。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１８】

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、

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、
所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \leq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、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、範囲特定データ記憶手段には、いずれかの入賞について複数種類の許容段階に共通して範囲特定データが記憶されているので、このように複数種類の許容段階に共通して範囲特定データが記憶される入賞については、範囲特定データの記憶に必要な記憶容量が少なく済むようになる。すなわち入賞の発生を許容するか否かの決定のために必要な範囲特定データのデータ量を抑えることができる。

また、第2の数値データを用いて第1の数値データに対してそのまま演算を行うのではなく、第1の数値データの上位kビットに対しても演算を行うことにより演算結果数値データが示す数値のバラツキが大きくなる。下位jビットに対しても演算を行うことによりバラツキが更に大きくなる。このため、入賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくても、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の範囲を示す範囲特定データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、第1、第2の数値更新手段からの第2、第3の数値データの抽出と上位kビット及び下位jビットに対する演算だけで、入力手段が入力した第1の数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくなる。

【手続補正5】

【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】

尚、請求項1～3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、請求項1～3において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、請求項1～3において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、請求項1～3において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、請求項 1 ~ 3 における特定領域と判定領域とは、同一の領域であっても良いし、異なる領域であっても良い。

【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】

本発明の請求項 5 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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \geq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの数値データとして入力する入力手段と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、

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、カウンタ回路から抽出したnビット配列のデータ信号に対応した数値データに対して、入替手段によって特定のビットのデータと他のビットのデータを入れ替えた入替数値データを、判定用数値データとして入力するものとしている。このため、賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくても、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の範囲を示す範囲特定データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、特定のビットの入れ替えだけで、入力手段が入力した数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくなるしない。

【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】

本発明の請求項6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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \leq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、

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、第2の数値データを用いて第1の数値データに対してそのまま演算を行うのではなく、第1の数値データの上位kビットに対して演算を行うことにより演算結果数値データが示す数値のバラツキが大きくなる。このため、入賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくとも、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の範囲を示す範囲特定データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、数値更新手段からの第2の数値データの抽出と上位kビットに対する演算だけで、入力手段が入力した第1の数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくなり

【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】

本発明の請求項7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、

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、

所定周波数のパルス信号を発生するパルス発生回路と、

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: $m \leq n$) 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と、

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出力するラッチ回路と、

特定領域に、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 n ビットの第 1 の数値データとして入力する入力手段と、

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と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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、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、

前記複数種類の入賞について、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、

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を示しているか否かを判定する許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し、

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、前記許容段階記憶領域が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、

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、第2の数値データを用いて第1の数値データに対してそのまま演算を行うのではなく、第1の数値データの上位kビットに対しても演算を行うことにより演算結果数値データが示す数値のバラツキが大きくなる。下位jビットに対しても演算を行うことによりバラツキが更に大きくなる。このため、入賞の発生を許容するか否かを決定するために用いる判定値をバラつかせなくても、その判定に用いる判定用数値データの周期性を失わせることができる。これにより、入賞の種類毎に判定値の範囲を示す範囲特定データを用いることで入賞の種類毎に判定値が固まってしまっても、遊技者による狙い打ちの防止を図ることができるようになる。また、第1、第2の数値更新手段からの第2、第3の数値データの抽出と上位kビット及び下位jビットに対する演算だけで、入力手段が入力した第1の数値データの周期性を失わせることができ、特別な回路を設けることなく、処理負荷がそれほど大きくなる。

【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】

尚、請求項5～7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、請求項5～7において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、請求項5～7において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、請求項5～7において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、請求項5～7において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

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、請求項５～７における特定領域と判定領域とは、同一の領域であっても良いし、異なる領域であっても良い。

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２６

【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】００２７

【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】００２８

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２９

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３０

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０６０１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０６０１】

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、

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*））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（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、

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42a）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42b、上位カウンタ42c）と、

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出力するラッチ回路（サンプリング回路43）と、

特定領域（CPU 41aのHLレジスタ）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nビットの数値データとして入力する入力手段（CPU 41aによるHLレジスタへの乱数発生回路42から出力された16ビットのデータ信号の入力）と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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（上位8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（下位8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、ゲーム毎に判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として判定領域（CPU 41aのHLレジスタ）に入力する数値データ入力手段（CPU 41aによる乱数取得処理）と、

複数種類の入賞について、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（判定値数）を記憶する範囲特定データ記憶手段（ROM 41bにおける役割テーブル及び判定値数の格納領域）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を示しているか否かを判定する許容判定手段（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローしたか否かに基づいて、役の当選を判定する抽選処理）を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役を当選とする）、

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（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（7F05H～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（7F05）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（一般役の当選フラグまたは一般役のハズレを示す値）を記憶す

る通常決定結果情報記憶領域（一般役領域）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、前記非初期化領域（一般ワーク）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（一般ワーク）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（内部抽選）により前記通常入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定された場合には、該通常入賞（一般役）の発生が許容された旨を示す通常決定結果情報（当選フラグ）を前記通常決定結果情報記憶領域（一般役領域）に設定し、当該ゲームの事前決定手段（内部抽選）により前記通常入賞（一般役）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（一般役）の発生が許容されなかった旨を示す通常決定結果情報（ハズレを示す値）を前記通常決定結果情報記憶領域（一般役領域）に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当選フラグまたはハズレを示す値を格納する処理）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（特別役の当選が判定されたとき）に、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）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（特別役の当選が判定されたときに、特別役領域に格納されている値を当選した特別役の当選フラグの値に変更する処理）と、

を含む、

ことを特徴としている。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0602

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0602】

本発明の請求項2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、

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））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(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、

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42a)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42b、上位カウンタ42c)と、

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出力するラッチ回路(サンプリング回路43)と、

特定領域(CPU 41aのHLレジスタ)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nビットの第1の数値データとして入力する入力手段(CPU 41aによるHLレジスタへの乱数発生回路42から出力された16ビットのデータ信号の入力)と、

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(CPU 41aのRレジスタ)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(CPU 41aによるRレジスタの値の抽出)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(上位8ビットのデータ)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(CPU 41aによるHLレジスタの上位バイトの値へのRレジスタから抽出した加工用の乱数の加算)と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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(上位バイトにRレジスタから抽出した値を加算したデータ)を、ゲーム毎に判定用数値データ(内部抽選用の乱数)として判定領域(CPU 41aのHLレジスタ)に入力する数値データ入力手段(CPU 41aによる乱数取得処理)と、

複数種類の入賞について、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(判定値数)を記憶する範囲特定データ記憶手段(ROM 41bにおける役割テーブル及び判定値数の格納領域)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を示しているか否かを判定する許容判定手段(内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローしたか否かに基づいて、役の当選を判定する抽選処理)を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し(内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役を当選とする)、

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(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 (7 F 0 5 H ~ S P) 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 (7 F 0 5) から終了アドレス (S P) 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 (一般役の当選フラグまたは一般役のハズレを示す値) を記憶する通常決定結果情報記憶領域 (一般役領域) 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、前記非初期化領域 (一般ワーク) 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 (一般ワーク) 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 (内部抽選) により前記通常入賞 (一般役) の発生を許容する旨が決定された場合には、該通常入賞 (一般役) の発生が許容された旨を示す通常決定結果情報 (当選フラグ) を前記通常決定結果情報記憶領域 (一般役領域) に設定し、当該ゲームの事前決定手段 (内部抽選) により前記通常入賞 (一般役) 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 (一般役) の発生が許容されなかった旨を示す通常決定結果情報 (ハズレを示す値) を前記通常決定結果情報記憶領域 (一般役領域) に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当選フラグまたはハズレを示す値を格納する処理) 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 (特別役の当選が判定されたとき) に、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) 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 (特別役の当選が判定されたときに、特別役領域に格納されている値を当選した特別役の当選フラグの値に変更する処理) と、

を含む、

ことを特徴としている。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0603

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0603】

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 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、

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））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、

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42a）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42b、上位カウンタ42c）と、

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出力するラッチ回路（サンプリング回路43）と、

特定領域（CPU 41aのHLレジスタ）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nビットの第1の数値データとして入力する入力手段（CPU 41aによるHLレジスタへの乱数発生回路42から出力された16ビットのデータ信号の入力）と

、

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（CPU 41aのRレジスタ）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（CPU 41aのRレジスタ）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（CPU 41aによるRレジスタの値の抽出）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（CPU 41aによるRレジスタの値の抽出）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（上位8ビットのデータ）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（下位8ビットのデータ）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（CPU 41aによるHLレジスタの上位バイトの値及び下位バイトの値へのRレジスタから抽出した加工用の乱数の加算）と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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（上位バイト及び下位バイトにRレジスタから抽出した値を加算したデータ）を、ゲーム毎に判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として判定領域（CPU 41aのHLレジスタ）に入力する数値データ入力手段（CPU 41aによる乱数取得処理）と、

複数種類の入賞について、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（判定値数）を記憶する範囲特定データ記憶手段（ROM 41b）における役割テーブル及び判定値数の格納領域）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を示しているか否かを判定する許容判定手段（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローしたか否かに基づいて、役の当選を判定する抽選処理）を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役を当選とする）、

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（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（7F05H～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（7F05）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（一般役の当選フラグまたは一般役のハズレを示す値）を記憶する通常決定結果情報記憶領域（一般役領域）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、前記非初期化領域（一般ワーク）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（一般ワーク）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（内部抽選）により前記通常入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定された場合には、該通常入賞（一般役）の発生が許容された旨を示す通常決定結果情報（当選フラグ）を前記通常決定結果情報記憶領域（一般役領域）に設定し、当該ゲームの事前決定手段（内部抽選）により前記通常入賞（一般役）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（一般役）の発生が許容されなかった旨を示す通常決定結果情報（ハズレを示す値）を前記通常決定結果情報記憶領域（一般役領域）に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当選フラグまたはハズレを示す値を格納する処理）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（特別役の当選が判定されたとき）に、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）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（特

別役の当選が判定されたときに、特別役領域に格納されている値を当選した特別役の当選フラグの値に変更する処理)と、

を含む、

ことを特徴としている。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0605

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0605】

本発明の請求項5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、

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))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、

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42a)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42b、上位カウンタ42c)と、

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出力するラッチ回路(サンプリング回路43)と、

特定領域(CPU41aのHLレジスタ)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nビットの数値データとして入力する入力手段(CPU41aによるHLレジスタへの乱数発生回路42から出力された16ビットのデータ信号の入力)と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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(上位8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(下位8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、ゲーム毎に判定用数値データ(内部抽選用の乱数)として判定領域(CPU41aのHLレジスタ)に入力する数値データ入力手段(CPU41aによる乱数取得処理)と、

複数種類の入賞について、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（判定値数）を記憶する範囲特定データ記憶手段（ROM 41b）における役割テーブル及び判定値数の格納領域）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を示しているか否かを判定する許容判定手段（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローしたか否かに基づいて、役の当選を判定する抽選処理）を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役を当選とする）、

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、前記許容段階記憶領域（設定値ワーク1）が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、

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00H）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 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) と、
を更に備え、

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 (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 19**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0606

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0606**】

本発明の請求項 6 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、

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)) 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、

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42a)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42b、上位カウンタ42c)と、

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出力するラッチ回路(サンプリング回路43)と、

特定領域(CPU 41aのHLレジスタ)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nビットの第1の数値データとして入力する入力手段(CPU 41aによるHLレジスタへの乱数発生回路42から出力された16ビットのデータ信号の入力)と、

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(CPU 41aのRレジスタ)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(CPU 41aによるRレジスタの値の抽出)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(上位8ビットのデータ)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(CPU 41aによるHLレジスタの上位バイトの値へのRレジスタから抽出した加工用の乱数の加算)と、

前記事前決定手段により決定を行う前に、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(上位バイトにRレジスタから抽出した値を加算したデータ)を、ゲーム毎に判定用数値データ(内部抽選用の乱数)として判定領域(CPU 41aのHLレジスタ)に入力する数値データ入力手段(CPU 41aによる乱数取得処理)と、

複数種類の入賞について、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(判定値数)を記憶する範囲特定データ記憶手段(ROM 41bにおける役割テーブル及び判定値数の格納領域)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を示しているか否かを判定する許容判定手段(内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローしたか否かに基づいて、役の当選を判定する抽選処理)を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し(内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役を当選とする)、

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(7

F 0 4 H ~ S P) 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(7 F 0 4)から終了アドレス(S P)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、前記許容段階記憶領域(設定値ワーク1)が割り当てられているとともに、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0 0 H)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、

前記スロットマシンは、

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(C P U 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(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20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0607

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0607】

本発明の請求項7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、

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））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、

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（スタートスイッチ7の検出時）で所定の範囲（0～16383）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（内部抽選用の乱数）として判定領域（CPU41aのHLレジスタ）にする数値データ入力手段（CPU41aによる乱数取得処理）と、

複数種類の入賞について、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（判定値数）を記憶する範囲特定データ記憶手段（ROM41bにおける役別テーブル及び判定値数の格納領域）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を示しているか否かを判定する許容判定手段（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローしたか否かに基づいて、役の当選を判定する抽選処理）を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞の発生を許容する旨を決定し（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役を当選とする）、

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（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、前記許容段階記憶領域（設定値ワーク1）が割り当てられているとともに、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、

前記スロットマシンは、

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00H）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 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）と、

を更に備え、

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（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 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 6 0 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 6 1 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 6 1 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 6 1 2

【補正方法】削除

【補正の内容】