

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成23年2月3日 (2011.2.3)

【公開番号】特開2006-288657(P2006-288657A)
 【公開日】平成18年10月26日 (2006.10.26)
 【年通号数】公開・登録公報2006-042
 【出願番号】特願2005-112786(P2005-112786)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 R

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成22年12月14日 (2010.12.14)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技の制御を行うメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記メインデータ記憶手段に記憶されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前

記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞及び遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む予め定められた複数種類の入賞を発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段と、

前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段と、

遊技状態の移行を伴う特別入賞が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過するまでの期間に、特別入賞が発生した旨を示す特別入賞演出を実行する特別入賞演出実行手段を更に備える、

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果

に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技の制御を行うメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記メインデータ記憶手段に記憶されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞及び遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む予め定められた複数種類の入賞が発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段と、

前記小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段と、

前記特別入賞が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 4】

前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過するまでの期間に、特別遊技状態が終了した旨を示す終了演出を実行する終了演出実行手段を更に備える、

ことを特徴とする請求項 3 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、

遊技の制御を行うメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記メインデータ記憶手段に記憶されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞及び遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む予め定められた複数種類の入賞が発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第 2 の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段と、

前記小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段と、

前記特別入賞が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、店員による所定の解除操作がなされてゲームの進行が規制される打止状態が解除されたときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記店員による所定の解除操作による前記打止状態の解除を待たずに前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し、

前記返却制御手段は、前記ゲームの進行が規制される打止状態であっても前記遊技用価値返却操作手段の操作を監視し、前記遊技用価値返却操作手段が操作されたときに前記返却制御を行う、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項6】

前記スロットマシンで用いられる所定の電力の状態を監視し、電力供給が断たれたことに関わる電断条件が成立しているときに電断信号を出力する電断検出手段を備え、

前記メイン制御手段は、

前記メインデータ記憶手段における未使用領域及び／または未使用スタック領域を含む全ての記憶領域のデータを所定の演算方法にて計算するデータ演算手段と、

前記電断検出手段から出力された前記電断信号の入力を契機に、前記データ演算手段による計算結果を特定の値とするための調整用データを算出し、該算出した調整用データを前記メインデータ記憶手段に格納する電断処理を実行する電断処理実行手段と、

を含み、

前記記憶データ判定手段は、前記スロットマシンへの電源投入時に、前記データ演算手段による計算結果が前記特定の値か否かを判定し、該データ演算手段による計算結果が前

記特定の値であると判定したことを条件に、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致すると判定する、
ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 7】

前記メイン制御手段は、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記設定操作手段による前記設定値の設定操作が有効となる設定操作有効状態へ移行させるための移行操作手段の操作がなされているか否かを判定する移行操作判定手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時において、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていると判定されたことを条件に、前記設定操作有効状態へ移行させる設定操作有効状態移行手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時において、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていると判定され、前記設定操作有効状態移行手段が前記設定操作有効状態に移行させることに伴って、前記メインデータ記憶手段において前記メイン制御手段が使用中のデータが格納されている領域を除く全ての領域を初期化する初期化手段と

を含み、

前記移行操作判定手段は、前記スロットマシンへの電源投入時において、前記記憶データ判定手段が前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かを判定する前に、前記移行操作手段の操作がなされているか否かを判定し、

前記記憶データ判定手段は、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていないと判定されたときに、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かを判定する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 8】

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記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、

を含み、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データを記憶し、

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入賞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する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 9】

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記許容判定手段は、前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合において、前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている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場合に、前記小役入賞のみの発生を許容する旨、または前記特別入賞の発生も前記小役入賞の発生も許容しない旨を示していると判定する、

ことを特徴とする請求項 8 に記載のスロットマシン。

【請求項 10】

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データを記憶する第 1 の範囲特定データ記憶手段と、

前記範囲特定データとして、前記特別入賞を除く入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な範囲特定データのみを記憶する第 2 の範囲特定データ記憶手段と、

を含み、

前記許容判定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない場合において、前記第 1 の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し、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合において、前記第 2 の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、

ことを特徴とする請求項 8 に記載のスロットマシン。

【請求項 11】

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記小役入賞について、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小役入賞用範囲特定データ記憶手段と、

前記特別入賞について、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特別入賞用範囲特定データ記憶手段と、

を含み、

前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複する判定値の範囲を含み、

前記事前決定手段は、

前記小役入賞用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小役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小役入賞許容判定手段と、

前記特別入賞用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、前記小役入賞許容判定手段が判定に用いるのと同じ前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別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特別入賞許容判定手段と、

を含み、

該事前決定手段は、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のロットマシン。

【請求項 12】

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記事前決定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない場合に、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に、前記小役入賞許容判定手段のみによって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行う、

ことを特徴とする請求項 11 に記載のロットマシン。

【請求項 13】

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記事前決定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生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、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に、前記小役入賞許容判定手段が発生を許容する旨を示していると判定した小役入賞のみの発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴とする請求項 11 に記載のロットマシン。

【請求項 14】

前記事前決定手段は、前記特別入賞及び前記小役入賞双方の発生を同時に許容する旨を決定することが可能であり、前記特別入賞及び第 1 の小役入賞の発生を同時に許容する旨を決定するよりも高い確率で、前記特別入賞及び第 2 の小役入賞の発生を同時に許容する旨を決定する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 13 のいずれかに記載のロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のロットマシンは、

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ロットマシンであって、

遊技の制御を行うメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記メインデータ記憶手段に記憶されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞及び遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む予め定められた複数種類の入賞を発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段と、

前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段と、

遊技状態の移行を伴う特別入賞が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインデータ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、メインデータ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

また、メインデータ記憶手段に記憶されたデータに異常が生じるのは、停電時やメイン制御手段の制御に不具合が生じて制御を続行できないときがほとんどであるため、これらの状態から復旧してメイン制御手段が起動するときにおいてデータが正常か否かの判定を行うことで、当該判定をデータに異常が生じている可能性が高い状況において行うようにできる。

また、事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かを決定する際に、入賞の発生が許容される割合を定めた設定値を示すデータが適正でなければ、予め定められた設定値に基づく割合で入賞の発生を許容するか否かを決定するのではなく、この場合にもゲームの進行を不能化し、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち事前決定手段において入賞の発生を許容するか否かの決定を適正に行うことができない場合にも、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

また、特別入賞が発生したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、所定時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間（例えば、ファンファーレ等の演出が行われている期間）であっても、メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、例えば、特別入賞が発生したゲームにおいて、特別入賞の発生に伴う特別遊技状態のゲームを始める前に、メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値の一部を景品（例えば、清涼飲料水やたばこ等）に交換したいこともあり得るが、このような遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも１以上の賭数であって、２以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、賭数設定禁止手段は、例えば、賭数の設定に用いる遊技媒体が投入されても、その遊技媒体が返却されるようにしたり、メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を賭数の設定に用いる際に操作される賭数設定操作手段の操作を無効化することで賭数の設定を禁止すれば良い。

また、返却制御禁止手段は、例えば、遊技用価値返却操作手段の操作を無効化することで返却制御を禁止すれば良い。

また、前記賭数設定禁止解除手段は、特別入賞の種類が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別入賞のうち特定の種類の特別入賞が発生したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別入賞が発生したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【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 3 に記載のスロットマシンは、

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

遊技の制御を行うメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記メインデータ記憶手段に記憶されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞及び遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む予め定められた複数種類の入賞が発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第 2 の不能化手段と、

前記第 1 の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も前記第 2 の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段と、

前記小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段と、

前記特別入賞が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインデータ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、メインデータ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

また、メインデータ記憶手段に記憶されたデータに異常が生じるのは、停電時やメイン制御手段の制御に不具合が生じて制御を続行できないときがほとんどであるため、これらの状態から復旧してメイン制御手段が起動するときにおいてデータが正常か否かの判定を行うことで、当該判定をデータに異常が生じている可能性が高い状況において行うようにできる。

また、事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かを決定する際に、入賞の発生が許容される割合を定めた設定値を示すデータが適正でなければ、予め定められた設定値に基づく割合で入賞の発生を許容するか否かを決定するのではなく、この場合にもゲームの進行を不能化し、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち事前決定手段において入賞の発生を許容するか否かの決定を適正に行うことができない場合にも、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

また、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定

された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、予め定められた時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間（例えば、エンディング演出が行われている期間）であっても、メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、賭数設定禁止手段は、例えば、賭数の設定に用いる遊技媒体が投入されても、その遊技媒体が返却されるようにしたり、メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を賭数の設定に用いる際に操作される賭数設定操作手段の操作を無効化することで賭数の設定を禁止すれば良い。

また、返却制御禁止手段は、例えば、遊技用価値返却操作手段の操作を無効化することで返却制御を禁止すれば良い。

また、前記賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

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、

遊技の制御を行うメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記メインデータ記憶手段に記憶されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段

が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞及び遊技状態の移行を伴う特別入賞を含む予め定められた複数種類の入賞を発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段と、

前記小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段と、

前記特別入賞が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、店員による所定の解除操作がなされてゲームの進行が規制される打止状態が解除されたときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記店員による所定の解除操作による前記打止状態の解除を待たずに前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し、

前記返却制御手段は、前記ゲームの進行が規制される打止状態であっても前記遊技用価値返却操作手段の操作を監視し、前記遊技用価値返却操作手段が操作されたときに前記返却制御を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインデータ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、メインデータ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

また、メインデータ記憶手段に記憶されたデータに異常が生じるのは、停電時やメイン制御手段の制御に不具合が生じて制御を続行できないときがほとんどであるため、これらの状態から復旧してメイン制御手段が起動するときにおいてデータが正常か否かの判定を行うことで、当該判定をデータに異常が生じている可能性が高い状況において行うようにできる。

また、事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かを決定する際に、入賞の発生が許容される割合を定めた設定値を示すデータが適正でなければ、予め定められた設定値に基づく割合で入賞の発生を許容するか否かを決定するのではなく、この場合にもゲームの進行を不能化し、設定操作手段の操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち事前決定手段において入賞の発生を許容するか否かの決定を適正に行うことができない場合にも、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

また、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、店員によるリセット操作等の所定の解除操作がなされるまで賭数の設定が禁止されている期間（いわゆる打止状態）であっても、解除操作を待たずしてメインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、賭数設定禁止手段は、例えば、賭数の設定に用いる遊技媒体が投入されても、その遊技媒体が返却されるようにしたり、メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を賭数の設定に用いる際に操作される賭数設定操作手段の操作を無効化することで賭数の設定を禁止すれば良い。

また、返却制御禁止手段は、例えば、遊技用価値返却操作手段の操作を無効化することで返却制御を禁止すれば良い。

また、前記賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、所定の解除操作がなされたときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【手続補正5】

【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 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【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 6 に記載のロットマシンは、請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記ロットマシンで用いられる所定の電力の状態を監視し、電力供給が断たれたことに関わる電断条件が成立しているときに電断信号を出力する電断検出手段を備え、

前記メイン制御手段は、

前記メインデータ記憶手段における未使用領域及び／または未使用スタック領域を含む全ての記憶領域のデータを所定の演算方法にて計算するデータ演算手段と、

前記電断検出手段から出力された前記電断信号の入力を契機に、前記データ演算手段による計算結果を特定の値とするための調整用データを算出し、該算出した調整用データを前記メインデータ記憶手段に格納する電断処理を実行する電断処理実行手段と、

を含み、

前記記憶データ判定手段は、前記ロットマシンへの電源投入時に、前記データ演算手段による計算結果が前記特定の値か否かを判定し、該データ演算手段による計算結果が前記特定の値であると判定したことを条件に、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致すると判定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時において、メインデータ記憶手段における記憶領域に格納されているデータを所定の演算方法にて計算した結果が特定の値か否かを判定するのみで、メインデータ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定できるので、データが正常か否かの判定を正確にかつ簡便に行うことができる。

【手続補正 8】

【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】

本発明の請求項 7 に記載のロットマシンは、請求項 1 ～ 6 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、

前記ロットマシンへの電源投入時に、前記設定操作手段による前記設定値の設定操作が有効となる設定操作有効状態へ移行させるための移行操作手段の操作がなされているかを判定する移行操作判定手段と、

前記ロットマシンへの電源投入時において、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていると判定されたことを条件に、前記設定操作有効状態へ移行させる設定操作有効状態移行手段と、

前記ロットマシンへの電源投入時において、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていると判定され、前記設定操作有効状態移行手段が前記設定操作

有効状態に移行させることに伴って、前記メインデータ記憶手段において前記メイン制御手段が使用中のデータが格納されている領域を除く全ての領域を初期化する初期化手段と、

を含み、

前記移行操作判定手段は、前記スロットマシンへの電源投入時において、前記記憶データ判定手段が前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かを判定する前に、前記移行操作手段の操作がなされているか否かを判定し、

前記記憶データ判定手段は、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていないと判定されたときに、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かを判定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインデータ記憶手段のデータに異常が生じて、遊技の進行が不能化された場合には、遊技の進行が不能化された状態を解除する条件となる設定値の設定が有効となる設定操作有効状態へ移行することに伴って、メインデータ記憶手段においてメイン制御手段が使用中のデータが格納されている領域を除く全ての領域が初期化されるので、メインデータ記憶手段のデータに異常が生じたことに伴うデータの初期化及び設定値の設定に伴うデータの初期化を1度で行うことができ、無駄な処理を省くことができる。更に、電源投入時には、記憶データ判定手段がデータが正常か否かを判定する前に、移行操作判定手段が移行操作手段の操作がなされているか否かを判定し、その時点で移行操作手段の操作がなされていると判定した場合には、記憶データ判定手段による判定は行わず、設定操作有効状態に移行し、新たに設定値の設定が行われることとなり、この場合にも無駄な処理を省くことができる。

尚、初期化手段による初期化とは、例えば、対象となる記憶領域の値を0に更新したり、予め定められた初期値に更新したりする処理である。

【手続補正9】

【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】

本発明の請求項8に記載のスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記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、

を含み、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データを記憶し、

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入賞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する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、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場合には、事前決定手段により特別入賞及び小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合に、特別入賞の発生が許容されていることに対して期待が持てる。また、特別入賞及び小役入賞について1つの許容判定手段により判定できるので、事前決定手段による処理を簡素化することができる。

また、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞のみの発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生しなかった場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないで、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

また、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記小役入賞のみの発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないで、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

本発明の請求項9に記載のスロットマシンは、請求項8に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記許容判定手段は、前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合において、前記判定領域に入力された判定用数値データが、前記範囲特定データ記憶手段に記憶されている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場合に、前記小役入賞のみの発生を許容する旨、または前記特別入賞の発生も前記小役入賞の発生も許容しない旨を示していると判定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームにおいては、重複判定値データにより特定される判定値の範囲が、小役入賞のみの発生が許容される範囲、または特別入賞の発生も小役入賞の発生も許容されない範囲として処理されるので、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームであっても、複数の特別入賞が重複して許容されることがない。

【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】変更

【補正の内容】

【0027】

本発明の請求項10に記載のスロットマシンは、請求項8に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データを記憶する第1の範囲特定データ記憶手段と、

前記範囲特定データとして、前記特別入賞を除く入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な範囲特定データのみを記憶する第2の範囲特定データ記憶手段と、

を含み、

前記許容判定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない場合において、前記第1の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し、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合において、前記第2の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、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームにおいては、特別入賞を除く入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な範囲特定データのみを記憶する第2の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、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が判定されるので、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームであっても、複数の特別入賞が重複して許容されることがない。

【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】変更

【補正の内容】

【0028】

本発明の請求項11に記載のスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記小役入賞について、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小役入賞用範囲特定データ記憶手段と、

前記特別入賞について、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特別入賞用範囲特定データ記憶手段と、

を含み、

前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複する判定値の範囲を含み、

前記事前決定手段は、

前記小役入賞用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小役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小役入賞許容判定手段と、

前記特別入賞用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、前記小役入賞許容判定手段が判定に用いるのと同じの前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別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特別入賞許容判定手段と、

を含み、

該事前決定手段は、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、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場合には、事前決定手段により特別入賞及び小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合に、特別入賞の発生が許容されていることに対して期待が持てる。

また、前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲も含み、前記事前決定手段は、前記特別入賞許容判定手段のみが入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記特別入賞のみの発生を許容する旨を決定し、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生しなかった場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないで、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

また、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲を含み、前記事前決定手段は、前記小役入賞許容判定手段のみが入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞のみの発生を許容する旨を決定し、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として小役入賞が発生した場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが否定されないで、このような状況においても特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

本発明の請求項 12 に記載のスロットマシンは、請求項 11 に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記事前決定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない場合に、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に、前記小役入賞許容判定手段のみによって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームにおいては、小役入賞許容判定手段のみによって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かが判定されるので、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームであっても、複数の特別入賞が重複して許容されることがない。また、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームにおいては、小役入賞許容判定手段による判定のみを行えば良いので、事前決定手段による処理を簡素化することができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

本発明の請求項 1 3に記載のスロットマシンは、請求項 1 1に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段を更に含み、

前記事前決定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生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、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に、前記小役入賞許容判定手段が発生を許容する旨を示していると判定した小役入賞のみの発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームにおいては、小役入賞許容判定手段及び特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合でも、小役入賞許容判定手段が発生を許容する旨を示していると判定した小役入賞のみの発生を許容する旨が決定されるので、特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されているゲームであっても、複数の特別入賞が重複して許容されることがない。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 1】

本発明の請求項 1 4に記載のスロットマシンは、請求項 1 ~ 1 3のいずれかに記載のス

ロットマシンであって、

前記事前決定手段は、前記特別入賞及び前記小役入賞双方の発生を同時に許容する旨を決定することが可能であり、前記特別入賞及び第１の小役入賞の発生を同時に許容する旨を決定するよりも高い確率で、前記特別入賞及び第２の小役入賞の発生を同時に許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１の小役入賞が発生したときよりも第２の小役入賞が発生したときの方が、特別入賞と同時に許容されている可能性が高くなるので、小役入賞が発生したときに、その小役入賞の種類によって特別入賞の発生が許容されていることに対する期待感に変化を持たせることができるため、興趣を高めることができる。

【手続補正１６】

【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】

本発明の手段１に記載のロットマシンは、請求項１～１４のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

いずれかの入賞について、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数を示す判定値データを、前記複数種類の許容段階に共通して記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない入賞について、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数を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データ記憶手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定値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判定値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判定値データが記憶される入賞については、判定値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判定値データのデータ量を抑えることができる。

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

また、前記許容段階設定手段により設定可能な複数種類の許容段階は、前記事前決定手段が入賞の発生を許容する割合がその全ての種類において互いに異ならなければならないというものではなく、一部の種類における前記許容する割合が他の種類における前記許容する割合と異なっていれば良い。もっとも、全ての種類において異なっていることを

妨げるものではない。

また、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数を示す判定値データとは、判定値の数そのものであっても良いし、判定値の範囲を定義することによって判定値の数を示すデータであっても良い。

また、前記事前決定手段が、複数種類の入賞の発生を同時に許容する旨を決定する場合と、いずれかの種類の入賞の発生を単独で許容する旨を決定する場合と、を含む場合に、前記判定値データ記憶手段は、判定値データを入賞の種類毎に記憶するものに限らず、複数種類の入賞の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データと、いずれかの種類の入賞の発生を単独で許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データと、を個別に記憶するようにしても良い。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

本発明の手段 3 に記載のスロットマシンは、請求項 1 ~ 14、手段 1、手段 2 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記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数を示す判定値データを記憶する判定値データ記憶手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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するとともに、

前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ビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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ビット配列順を変えことなく n ビットの数値データとして入力する入力手段と、

を更に備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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数を示す判定値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う、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 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

本発明の手段4に記載のロットマシンは、請求項1～14、手段1～3のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記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数を示す判定値データを記憶する判定値データ記憶手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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するとともに、

前記ロットマシンは、

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ビット配列順を変えることなく出力するラッチ回路と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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ビット配列順を変えることなく 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、

を更に備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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数を示す判定値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らない。

【手続補正19】

【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】

本発明の手段5に記載のロットマシンは、請求項1～14、手段1～4のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記メイン制御手段は、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データとして判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記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数を示す判定値データを記憶する判定値データ記憶手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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するとともに、

前記ロットマシンは、

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ビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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ビット配列順を変えことなく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、

を更に備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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数を示す判定値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。ない。

尚、手段 3 ~ 5 において、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数を示す判定値データとは、判定値の数そのものであっても良いし、判定値の範囲を定義することによって判定値の数を示すデータであっても良い。

また、手段 3 ~ 5 において、前記事前決定手段が、複数種類の入賞の発生を同時に許容する旨を決定する場合と、いずれかの種類の入賞の発生を単独で許容する旨を決定する場合と、を含む場合に、前記判定値データ記憶手段は、判定値データを入賞の種類毎に記憶するものに限らず、複数種類の入賞の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データと、いずれかの種類の入賞の発生を単独で許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値データと、を個別に記憶するようにしても良い。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0500

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0500】

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 (1 または 3) 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 (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 1 であって、

遊技の制御を行うメイン制御手段 (メイン制御部 41) を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段 (設定キースイッチ 37) の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値 (設定値 1 ~ 6) のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段 (設定変更処理) と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値 (クレジット) を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段 (RAM 41c) と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段（バックアップ電源）と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（起動処理におけるパリティチェック）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第１の不能化手段（電源投入時のＲＡＭ異常エラー処理）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）から前記設定値データ（設定値ワークに格納されている設定値）を読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲（１～６の範囲）内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞（小役）及び遊技状態の移行を伴う特別入賞（特別役）を含む予め定められた複数種類の入賞を発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選処理）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第２の不能化手段（設定値異常によるＲＡＭ異常エラー処理）と、

前記第１の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（電源投入時のＲＡＭ異常エラー処理）においても前記第２の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（設定値異常によるＲＡＭ異常エラー処理）においても、前記設定操作手段（設定キースイッチ３７）の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されたこと）を条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（ＣＰＵ４１ａによるＢＥＴ処理）と、

所定の遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ１０）の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（ＣＰＵ４１ａによる精算処理）と、

前記小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（ＣＰＵ４１ａによる払出処理）と、

前記特別入賞（ビッグボーナス入賞）が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）に制御する特別遊技状態制御手段（ＣＰＵ４１ａによる遊技状態の移行制御）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（ＣＰＵ４１ａによる賭数設定の禁止制御）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（ＣＰＵ４１ａによるクレジットの精算の禁止制御）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（ＣＰＵ４１ａによるゲームの終了判定制御、具体的には、ゲーム終了時処理の終了によりゲームの終了

が判定される)と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段(CPU41aによる賭数設定の禁止制御の解除)と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段(CPU41aによるクレジットの精算の禁止制御の解除)と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間(BB入賞時演出の演出待ち時間)が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する、

ことを特徴としている。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0505

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0505】

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(1または3)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(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1であって、

遊技の制御を行うメイン制御手段(メイン制御部41)を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段(設定キースイッチ37)の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値(設定値1~6)のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段(設定変更処理)と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値(クレジット)を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段(RAM41c)と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段(RAM41c)に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段(バックアップ電源)と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段(起動処理におけるパリティチェック)と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段(電源投入時のRAM異常エラー処理)と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段(RAM41c)から前記設定値データ(設定値ワークに格納されている設定値)を読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲(1~6の範囲)内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設

定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞（小役）及び遊技状態の移行を伴う特別入賞（特別役）を含む予め定められた複数種類の入賞を発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU 41aによる内部抽選処理）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第2の不能化手段（設定値異常によるRAM異常エラー処理）と、

前記第1の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（電源投入時のRAM異常エラー処理）においても前記第2の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（設定値異常によるRAM異常エラー処理）においても、前記設定操作手段（設定キースイッチ37）の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されたこと）を条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（CPU 41aによるBET処理）と、

所定の遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ10）の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（CPU 41aによる精算処理）と、

前記小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU 41aによる払出処理）と、

前記特別入賞（ビッグボーナス入賞）が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）に制御する特別遊技状態制御手段（CPU 41aによる遊技状態の移行制御）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（CPU 41aによる賭数設定の禁止制御）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU 41aによるクレジットの精算の禁止制御）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU 41aによるゲームの終了判定制御、具体的には、ゲーム終了時処理の終了によりゲームの終了が判定される）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（CPU 41aによる賭数設定の禁止制御の解除）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（CPU 41aによるクレジットの精算の禁止制御の解除）と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間（エンディング演出の演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する、

ことを特徴としている。

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0508

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0508】

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（1 または 3）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（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 1 であって、

遊技の制御を行うメイン制御手段（メイン制御部 41）を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ 37）の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の設定値（設定値 1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段（設定変更処理）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データ及び遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を示すデータを含む前記メイン制御手段が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込みが可能に記憶するメインデータ記憶手段（RAM 41c）と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段（RAM 41c）に記憶されている前記遊技の制御を行うためのデータを保持する保持手段（バックアップ電源）と、

前記スロットマシンへの電源投入時に、前記メイン制御手段が動作を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（起動処理におけるバリディチェック）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段（電源投入時の RAM 異常エラー処理）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記メインデータ記憶手段（RAM 41c）から前記設定値データ（設定値ワークに格納されている設定値）を読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲（1～6 の範囲）内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞（小役）及び遊技状態の移行を伴う特別入賞（特別役）を含む予め定められた複数種類の入賞を発生させることを許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU 41a による内部抽選処理）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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第 2 の不能化手段（設定値異常による RAM 異常エラー処理）と、

前記第 1 の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（電源投入時の RAM 異常エラー処理）においても前記第 2 の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（設定値異常による RAM 異常エラー処理）においても、前記設定操作手段（設定キースイッチ 37）の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されたこと）を条件に、前

記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

少なくとも前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（ＣＰＵ４１ａによるＢＥＴ処理）と、

所定の遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ１０）の操作に応じて前記メインデータ記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（ＣＰＵ４１ａによる精算処理）と、

前記小役入賞が発生したときに、該小役入賞の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（ＣＰＵ４１ａによる払出処理）と、

前記特別入賞（ビッグボーナス入賞）が発生したときに、終了条件が成立するまでの期間にわたり遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）に制御する特別遊技状態制御手段（ＣＰＵ４１ａによる遊技状態の移行制御）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（ＣＰＵ４１ａによる賭数設定の禁止制御）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（ＣＰＵ４１ａによるクレジットの精算の禁止制御）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、前記小役入賞に対応する表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記小役入賞に対応する表示結果が導出されたときには、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（ＣＰＵ４１ａによるゲームの終了判定制御、具体的には、ゲーム終了時処理の終了によりゲームの終了が判定される）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（ＣＰＵ４１ａによる賭数設定の禁止制御の解除）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（ＣＰＵ４１ａによるクレジットの精算の禁止制御の解除）と、

を含み、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、店員による所定の解除操作（リセット操作）がなされてゲームの進行が規制される打止状態が解除されたときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記店員による所定の解除操作（リセット操作）による前記打止状態の解除を待たずに前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し、

前記返却制御手段は、前記ゲームの進行が規制される打止状態であっても前記遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ１０）の操作を監視し、前記遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ１０）が操作されたときに前記返却制御（クレジットの精算）を行う、

ことを特徴としている。

【手続補正２３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０５０９

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正２４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０５１０

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0511

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0511】

本発明の請求項 6 に記載のロットマシンは、請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記ロットマシン 1 で用いられる所定の電力（+25V）の状態を監視し、電力供給が断たれたことに関わる電断条件が成立しているとき（+18V 以下となったとき）に電断信号（電圧低下信号）を出力する電断検出手段（電断検出回路 48）を備え、

前記メイン制御手段（メイン制御部 41）は、

前記メインデータ記憶手段（RAM 41c）における記憶領域のデータを所定の演算方法（排他的論理和演算）にて計算するデータ演算手段（CPU 41a による RAM パリティの計算）と、

前記電断検出手段から出力された前記電断信号の入力を契機に、前記データ演算手段による計算結果を特定の値（0）とするための調整用データ（パリティ調整用データ）を算出し、該算出した調整用データを前記メインデータ記憶手段に格納する電断処理（電断割込処理）を実行する電断処理実行手段（CPU 41a）と、

を含み、

前記記憶データ判定手段は、前記ロットマシンへの電源投入時に、前記データ演算手段による計算結果が前記特定の値か否かを判定し、該データ演算手段による計算結果が前記特定の値であると判定したことを条件に、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致すると判定する、

ことを特徴としている。

【手続補正 26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0512

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0512】

本発明の請求項 7 に記載のロットマシンは、請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部 41）は、

前記ロットマシンへの電源投入時に、前記設定操作手段（リセット/設定スイッチ 36）による前記設定値の設定操作が有効となる設定操作有効状態（設定変更モード）へ移行させるための移行操作手段（設定キースイッチ 37）の操作がなされているか否かを判定する移行操作判定手段（CPU 41a による設定キースイッチ 37 の ON/OFF 判定）と、

前記ロットマシンへの電源投入時において、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていると判定されたことを条件に、前記設定操作有効状態へ移行させる設定操作有効状態移行手段（CPU 41a による設定変更処理への移行）と、

前記ロットマシンへの電源投入時において、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていると判定され、前記設定操作有効状態移行手段が前記設定操作有効状態に移行させることに伴って、前記メインデータ記憶手段（RAM 41c）において前記メイン制御手段が使用中のデータが格納されている領域（スタック領域）を除く全ての領域を初期化する初期化手段（CPU 41a による RAM 41c の初期化）と、

を含み、

前記移行操作判定手段は、前記ロットマシンへの電源投入時において、前記記憶デー

タ判定手段が前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かを判定する前に、前記移行操作手段の操作がなされているか否かを判定し、

前記記憶データ判定手段は、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていないと判定されたときに、前記保持手段により保持されている前記メイン制御手段が動作を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かを判定する、

ことを特徴としている。

【手続補正 27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0513

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0513】

本発明の請求項 8 に記載のスロットマシンは、請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部 41）は、

前記事前決定手段（CPU 41a による内部抽選処理）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲（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）として判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU 41a による乱数の取得）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（判定値数の格納アドレス）を記憶する範囲特定データ記憶手段（役別テーブル（図 51））と、

を含み、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び前記小役入賞の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データ（ビッグボーナス + チェリー、ビッグボーナス + スイカの判定値数の格納アドレス）を記憶し、

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入賞許容判定手段（役の当選判定）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する、

ことを特徴としている。

【手続補正 28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0514

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0514】

本発明の請求項 9 に記載のスロットマシンは、請求項 8 に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部 41）は、前記事前決定手段（CPU 41a による内部抽選処理）により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該決定（特別役の当選フラグ）により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段（CPU 41a による当選フラグの持越）を更に含み、

前記許容判定手段（役の当選判定）は、前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合において、前記判定領域に入力された判定用数

値データ（内部抽選用の乱数）が、前記範囲特定データ記憶手段（役別テーブル（図５１））に記憶されている前記重複範囲特定データ（ビッグボーナス＋チェリー、ビッグボーナス＋スイカの判定値数の格納アドレス）により特定される判定値の範囲に含まれる場合に、前記小役入賞（チェリー、スイカ）のみの発生を許容する旨、または前記特別入賞の発生も前記小役入賞の発生も許容しない旨（ハズレ）を示していると判定する、

ことを特徴としている。

【手続補正２９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０５１５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０５１５】

本発明の請求項１０に記載のスロットマシンは、請求項８に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部４１）は、前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選処理）により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該決定（特別役の当選フラグ）により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段（ＣＰＵ４１ａによる当選フラグの持越）を更に含み、

前記範囲特定データ記憶手段（役別テーブル）は、

前記範囲特定データとして、前記特別入賞及び前記小役入賞（小役）の双方の発生を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データを記憶する第１の範囲特定データ記憶手段（例えば、小役及び特別役の双方が当選と判定される判定値数の格納領域のアドレスが記憶された役別テーブル）と、

前記範囲特定データとして、前記特別入賞を除く入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な範囲特定データのみを記憶する第２の範囲特定データ記憶手段（例えば、小役または再遊技役が当選と判定される判定値数の格納領域のアドレスのみが記憶された役別テーブル）と、

を含み、

前記許容判定手段（役の当選判定）は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない場合（特別役の成立前）において、前記第１の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し、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合（特別役の成立後）において、前記第２の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、

ことを特徴としている。

【手続補正３０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０５１６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０５１６】

本発明の請求項１１に記載のスロットマシンは、請求項１～７のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部４１）は、

前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選処理）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲（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）として判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU 41aによる乱数の取得）と、

前記小役入賞について、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（小役の判定値数の格納アドレス）を記憶する小役入賞用範囲特定データ記憶手段（小役及び再遊技役用の役別テーブル）と、

前記特別入賞について、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（特別役の判定値数の格納アドレス）を記憶する特別入賞用範囲特定データ記憶手段（特別役用の役別テーブル）と、

を含み、

前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記小役入賞の発生を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複する判定値の範囲（ビッグボーナス・A、ビッグボーナス・Cの判定値の範囲）を含み、

前記事前決定手段は、

前記小役入賞用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小役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小役入賞許容判定手段（小役及び再遊技役の当選判定）と、

前記特別入賞用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、前記小役入賞許容判定手段が判定に用いるのと同じ前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別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特別入賞許容判定手段（特別役の当選判定）と、

を含み、

該事前決定手段は、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に前記小役入賞及び前記特別入賞双方の発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

【**手続補正31**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0517

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0517】

本発明の請求項12に記載のスロットマシンは、請求項11に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部41）は、前記事前決定手段（CPU 41aによる内部抽選処理）により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該決定（特別役の当選フラグ）により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段（CPU 41aによる当選フラグの持越）を更に含み、

前記事前決定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない場合（特別役の成立前）に、前記小役入賞許容判定手段（小役及び再遊技役の当選判定）及び前記特別入賞許容判定手段（特別役の当選判定）の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合（特別役の成立後）に、前記小役入賞許容判定手段のみによって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行う、

ことを特徴としている。

【手続補正 3 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 1 8】

本発明の請求項 1 3 に記載のスロットマシンは、請求項 1 1 に記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部 4 1）は、前記事前決定手段（CPU 4 1 a による内部抽選処理）により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該決定（特別役の当選フラグ）により発生が許容された特別入賞が発生しなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す決定持越手段（CPU 4 1 a による当選フラグの持越）を更に含み、

前記事前決定手段は、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生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、前記小役入賞許容判定手段（小役及び再遊技役の当選判定）及び前記特別入賞許容判定手段（特別役の当選判定）の双方によって入賞の発生を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記決定持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合（特別役の成立後）に、前記小役入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞の発生を許容する旨を示していると判定した場合に、前記小役入賞許容判定手段が発生を許容する旨を示していると判定した小役入賞のみの発生を許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

【手続補正 3 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 1 9】

本発明の請求項 1 4 に記載のスロットマシンは、請求項 1 ~ 1 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（CPU 4 1 a による内部抽選処理）は、前記特別入賞（特別役）及び前記小役入賞（小役）双方の発生を同時に許容する旨を決定することが可能であり、前記特別入賞（ビッグボーナス）及び第 1 の小役入賞（チェリー）の発生を同時に許容する旨を決定するよりも高い確率で、前記特別入賞（ビッグボーナス）及び第 2 の小役入賞（スイカ）の発生を同時に許容する旨を決定する、

ことを特徴としている。

【手続補正 3 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 2 0】

本発明の手段 1 に記載のスロットマシンは、請求項 1 ~ 1 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部４１）は、

前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選処理）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲（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）として判定領域に入力する数値データ入力手段（ＣＰＵ４１ａによる乱数の取得）と、

いずれかの入賞について、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数（判定値数）を示す判定値データ（判定値数の格納アドレス）を、前記複数種類の許容段階に共通して記憶する（例えば、チェリー、スイカ）とともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない入賞について、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数（判定値数）を示す判定値データを、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する（例えば、ベル、レギュラーボーナス（１））判定値データ記憶手段（役別テーブル）と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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（役の当選判定）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する、

ことを特徴としている。

【手続補正３５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０５２２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０５２２】

本発明の手段３に記載のスロットマシンは、請求項１～１４、手段１、手段２のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部４１）は、

前記事前決定手段（ＣＰＵ４１ａによる内部抽選処理）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲（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）として判定領域に入力する数値データ入力手段（ＣＰＵ４１ａによる乱数の取得）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数（判定値数）を示す判定値データ（判定値数の格納アドレス）を記憶する判定値データ記憶手段（役別テーブル）と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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（役の当選判定）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するとともに、

前記スロットマシン１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ビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路（サンプリング回路 43）と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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ビット配列順を変えことなく n ビットの数値データとして入力する入力手段（CPU 41a による汎用レジスタ 41GR 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、

を更に備え、

前記数値データ入力手段は、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（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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴としている。

【手続補正 36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0523

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0523】

本発明の手段 4 に記載のロットマシンは、請求項 1 ~ 14、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部 41）は、

前記事前決定手段（CPU 41a による内部抽選処理）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲（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）として判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU 41a による乱数の取得）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数（判定値数）を示す判定値データ（判定値数の格納アドレス）を記憶する判定値データ記憶手段（役別テーブル）と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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（役の当選判定）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するとともに、

前記ロットマシン 1 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 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ビット配列順を変えことなく出力するラッチ回路（サンプリング回路 43）と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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ビット配列順を変えことなく 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 による汎用レジスタ 41GR 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（リフレッシュレジスタ41R）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（CPU41aによるリフレッシュレジスタ41R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（CPU41aによる汎用レジスタ41GRの上位バイトの値へのリフレッシュレジスタ41Rから抽出した加工用の乱数の加算）と、

を更に備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に入力する、

ことを特徴としている。

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0524

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0524】

本発明の手段5に記載のロットマシンは、請求項1～14、手段1～4のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記メイン制御手段（メイン制御部41）は、

前記事前決定手段（CPU41aによる内部抽選処理）により決定を行う前に、所定のタイミングで所定の範囲（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）として判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU41aによる乱数の取得）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数（判定値数）を示す判定値データ（判定値数の格納アドレス）を記憶する判定値データ記憶手段（役別テーブル）と、

を含み、

前記事前決定手段は、前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが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（役の当選判定）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するとともに、

前記ロットマシン1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： $m \leq n$ ）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（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ビット配列順を変えずに出力するラッチ回路（サンプリング回路43）と、

前記判定領域とは異なる特定領域に、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ビット配列順を変えずにnビットの第1の数値データとして入力する入力手段（CPU41aによる汎用レジスタ41GR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(リフレッシュレジスタ41R)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41R)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(CPU41aによるリフレッシュレジスタ41R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(CPU41aによるリフレッシュレジスタ41R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(CPU41aによる汎用レジスタ41GRの上位バイト及び下位バイトの値へのリフレッシュレジスタ41Rから抽出した加工用の乱数の加算)と、

を更に備え、

前記数値データ入力手段は、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、前記判定用数値データとして前記判定領域に

ことを特徴としている。