

【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 19 年 8 月 9 日 (2007.8.9)

【公開番号】特開 2006-271563 (P2006-271563A)
 【公開日】平成 18 年 10 月 12 日 (2006.10.12)
 【年通号数】公開・登録公報 2006-040
 【出願番号】特願 2005-93225 (P2005-93225)
 【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 A
A 6 3 F	5/04	5 1 2 D
A 6 3 F	5/04	5 1 6 E
A 6 3 F	5/04	5 1 6 F

【手続補正書】
 【提出日】平成 19 年 6 月 25 日 (2007.6.25)
 【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】

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データが予め定められた複数種類の判定値の範囲のいずれに含まれているかを判定する範囲判定手段を含み、該範囲判定手段の判定結果に応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数種類の判定値の範囲がそれぞれ特定可能となるように定められた複数の範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

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

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手

段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段とを備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記判定用数値データが含まれていると判定されたときに前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記一般表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶し、

前記事前決定手段は、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定することを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記事前決定手段による前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定に基づいて前記特別表示結果が導出されないときに、該特別表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているときに前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記一般入賞表示結果のみの導出を許容する旨を決定する

ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記事前決定手段による前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定に基づいて前記特別表示結果が導出されないときに、該特別表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているときに前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、いずれの入賞表示結果の導出を許容する旨も決定しない

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 4】

前記一般入賞表示結果は、第 1 一般入賞表示結果と第 2 一般入賞表示結果とを含み、

前記範囲特定データ記憶手段は、それぞれ前記判定用数値データが含まれていると判定されたときに、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記第 1 一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第 1 重複範囲特定データ、前記特別表示結果と第 2 特別表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第 2 重複範囲特定データ、前記第 1 一般入賞表示結果のみの導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第 1 単独範囲特定データ、および前記第 2 一般入賞表示結果のみの導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第 2 単独範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶し、

前記第 1 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判定値の数と前記第 1 単独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判定値の数との比は、前記第 2 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判定値の数と前記第 2 単独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判定値の数との比とは異なる

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

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

への遊技状態の移行を伴う再遊技高確率表示結果とを含み、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記判定用数値データが含まれていると判定されたときに前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記再遊技高確率表示結果との両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する範囲特定データを前記重複範囲特定データとして記憶し、

前記スロットマシンは、

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

前記事前決定手段による前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定に基づいて前記特別表示結果が導出されないときに、該特別表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

遊技者の操作により前記可変表示装置における識別情報の変動表示を停止させる旨を指示する停止操作手段と、

前記特別表示結果と前記再遊技高確率表示結果の両方の導出を許容する旨が決定されていて、且つ前記停止操作手段の操作タイミングに応じて該特別表示結果と該再遊技高確率表示結果の両方を導出可能なときには該特別表示結果よりも該再遊技高確率表示結果を高い確率で導出させると共に、前記特別表示結果と前記再遊技表示結果の両方の導出を許容する旨が決定され、且つ前記停止操作手段の操作タイミングに応じて該特別表示結果と該再遊技表示結果の両方を導出可能なときには該特別表示結果よりも該再遊技表示結果を高い確率で導出させる導出制御手段と、

前記再遊技高確率状態制御手段により再遊技高確率状態に移行されているときに、再遊技高確率時演出を演出手段に実行させる再遊技高確率時演出制御手段とをさらに備えることを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記事前決定手段は、前記範囲判定手段による判定を行う際に、前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出した許容段階を示すデータが前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階を示す適正なデータであるか否かを判定する許容段階データ判定手段を含み、

前記不能化手段は、前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段から読み出した許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときにも、ゲームの進行を不能化する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 7】

前記範囲特定データ記憶手段は、

前記複数の範囲特定データのうち第 1 の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第 1 格納領域と、

前記複数の範囲特定データのうち前記第 1 の範囲特定データと異なる第 2 の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第 2 格納領域とを含む

ことを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 8】

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、

予め定められた特定領域に、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 ビットの数値データとして入力する入力手段とをさらに備え、

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

ことを特徴とする請求項1乃至7のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項9】

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、

予め定められた特定領域に、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さらに備え、

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

ことを特徴とする請求項1乃至7のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項10】

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、

予め定められた特定領域に、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さらに備え、

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

ことを特徴とする請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置 2）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段（ステップ S 501）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データが予め定められた複数種類の判定値の範囲のいずれに含まれているかを判定する範囲判定手段を含み、該範囲判定手段の判定結果に応じて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への遊技状態の移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果（チェリー、スイカ、ベル、リプレイ）とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップ S 504 ~ S 522）と、

前記複数種類の判定値の範囲がそれぞれ特定可能となるように定められた複数の範囲特定データを記憶する範囲特定データ記憶手段（図 4、図 5）と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段（設定キースイッチ 92、設定スイッチ 91）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップ S 201 ~ S 210）と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段（RAM 112）と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ステップ S 104、S 105）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段（ステップ S 106（NO）、ステップ S 301）と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ステップ S 111、図 11）とを備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記判定用数値データが含まれていると判定されたときに前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記一般表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する重複範囲特定データ（レギュラーボーナス + チェリー、レギュラーボーナス + スイカ、ビッグボーナス（1） + チェリー、ビッグボーナス（1） + スイカ、ビッグボーナス（2） + チェリー、ビッグボーナス（2） + スイカ）

を含む、複数の範囲特定データを記憶し（図４～図６）、

前記事前決定手段は、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときに、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定する（ステップＳ５１４、Ｓ５１８）

ことを特徴とする。

【手続補正３】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

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

前記範囲特定データ記憶手段は、それぞれ前記判定用数値データが含まれていると判定されたときに、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記第１一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第１重複範囲特定データ（レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリー）、前記特別表示結果と第２特別表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第２重複範囲特定データ（レギュラーボーナス＋スイカ、ビッグボーナス（１）＋スイカ、ビッグボーナス（２）＋スイカ）、前記第１一般入賞表示結果のみの導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第１単独範囲特定データ（チェリーのみ）、および前記第２一般入賞表示結果のみの導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定する第２単独範囲特定データ（スイカのみ）を含む、複数の範囲特定データを記憶していてもよい。この場合において、

前記第１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判定値の数と前記第１単独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判定値の数との比は、前記第２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判定値の数と前記第２単独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判定値の数との比とは異なるものとするのが好ましい（図５、図６）。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００３６】

上記スロットマシンは、

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１１５ａ）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１１５ｂ、上位カウンタ１１５ｃ）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１１６）と、

予め定められた特定領域に、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（図２

1) 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(図21:リフレッシュレジスタ)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(図21:リフレッシュレジスタ)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(図21)と、

所定の抽出条件が成立することにより、前記第2の数値更新手段から第3の数値データを抽出する第2の数値抽出手段(図21)と、

上位kビット(kは自然数: $k < n$)と下位jビット($j = n - k$)の第1の数値データにおける上位kビットに対して前記第1の数値抽出手段が抽出した第2の数値データを用いて所定の演算を行い、下位jビットに対して前記第2の数値抽出手段が抽出した第3の数値データを用いて所定の演算を行う演算手段(図21)とをさらに備えていてもよい。この場合において、

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ができる(図21)。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0120

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0120】

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

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0160

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0160】

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

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0180

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 8 0 】

オーバーフローが生じていない場合には、当該遊技状態において抽選対象となる役のうちで未だ処理対象としていないものがあるかどうかを判定する（ステップ S 5 1 1）。未だ処理対象としていないものがあるれば、ステップ S 5 0 4 の処理に戻り、遊技状態別当選役テーブルに登録されている次の抽選対象の役を処理対象として処理を継続する。処理対象としていないものがなければ、ステップ S 5 2 3 の処理に進む。

【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 2 3 4

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 2 3 4 】

さらに、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、R A M 1 1 2 に記憶されているデータに異常が生じた場合には、R A M 異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されると共に、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、R A M 1 1 2 に記憶されているデータに異常が生じても、スロットマシン 1 により自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【 手 続 補 正 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 2 8 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 2 8 7 】

なお、この変形例においては、当選判定用テーブルを用い、これに登録された判定値と当選判定用テーブルを比較して各役の抽選を行っていたが、上記の実施の形態のように非特別役と特別役とで別々に内部抽選用の乱数に各役の判定値を順次加算していき（減算でもよい）、オーバーフローしたときに当該役に当選したものと判定することができる。もっとも、ここで図 1 8 の当選判定用テーブルを用いた場合と同じ判定値が当選となるようにするには、抽選対象となる役としてハズレもテーブルに登録しておく必要がある。また、取得した内部抽選用の乱数は、非特別役の抽選を先に行う前に、特別役の抽選用のものを待避しておくものとすればよい。