【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17年4月7日(2005.4.7)

【公開番号】特開2001-149552(P2001-149552A)
【公開日】平成13年6月5日(2001.6.5)
【出願番号】特願平11-334754
【国際特許分類第７版】
　Ａ６３Ｆ　7/02
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
　Ａ６３Ｆ　7/02　３３４

【手続補正書】
【提出日】平成16年5月13日(2004.5.13)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】特許請求の範囲
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技価値判定用乱数値を生成する遊技価値判定用乱数値生成手段を備え、所定条件の成立に基づいて前記遊技価値判定用乱数値を抽出し、該抽出した遊技価値判定用乱数値と、予め設定された判定値との比較により、遊技者に対して付与する遊技価値を決定する遊技機において、
乱数値を発生する乱数発生装置と、
前記乱数発生装置からの複数の信号線の出力により乱数値を取得するとともに、該複数の信号線の出力を組み合わせてなる所定ビット数の乱数値を取得する乱数値取得手段と、
を備え、
前記遊技価値判定用乱数値生成手段は、前記乱数値取得手段により取得された複数の乱数値を引数とする予め定められた演算を行うことによって、前記遊技価値判定用乱数値を生成する構成とし、
前記複数の信号線の中の何れか一つの信号線の出力が一定である場合に生成され得る遊技価値判定用乱数値と一致しないように前記判定値を設定したことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記乱数値取得手段は、前記乱数発生装置から８ビットの乱数値を取得するものとし、
前記遊技価値判定用乱数値生成手段は、前記乱数値取得手段により取得された２つの乱数値の各々の上位４ビットをクリアすると共に、一方の乱数値の下位４ビットを上位４ビットにシフトしてから他方の乱数値との論理和をとって前記遊技価値判定用乱数値を生成する構成とし、
前記判定値として、上位４ビットと下位４ビットが相互に反転された値を設定したことを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００５】
【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、
請求項１記載の発明は、遊技価値判定用乱数値を生成する遊技価値判定用乱数値生成手段を備え、所定条件の成立に基づいて前記遊技価値判定用乱数値を抽出し、該抽出した遊技価値判定用乱数値と、予め設定された判定値との比較により、遊技者に対して付与する遊技価値を決定する遊技機において、
乱数値を発生する乱数発生装置と、
前記乱数発生装置からの複数の信号線の出力により乱数値を取得するとともに、該複数の信号線の出力を組み合わせてなる所定ビット数の乱数値を取得する乱数値取得手段と、
を備え、
前記遊技価値判定用乱数値生成手段は、前記乱数値取得手段により取得された複数の乱数値を引数とする予め定められた演算を行うことによって、前記遊技価値判定用乱数値を生成する構成とし、
前記複数の信号線の中の何れか一つの信号線の出力が一定である場合に生成され得る遊技価値判定用乱数値と一致しないように前記判定値を設定した構成とした。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
この請求項１記載の発明によれば、乱数発生装置より取得された複数の乱数値を引数とする予め定められた演算を行うことによって遊技価値判定用乱数値を生成するようにしたので、判定値と一致する遊技価値判定用乱数値の生成タイミングを捕捉したり、遊技価値判定用乱数値自体を不正に操作したりするのが困難となる。従って、例えば、ぶら下げ基板などによる不正行為によって遊技価値の発生確率が操作されることを防止できる。
また、選択した信号線の中の何れか一つの信号線の出力が一定である場合に生成され得る遊技価値判定用乱数値と一致しないように、判定値が予め設定されているので、例えば、信号線を不正に操作して乱数発生装置の出力の一部を「Ｌｏ」又は「Ｈｉ」の何れか一方に固定した場合には、判定値と一致する遊技価値判定用乱数値を発生させることができない。従って、乱数発生装置から延びる信号線に対する不正行為を防止できる。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
請求項２記載の発明は、請求項１記載の遊技機において、前記乱数値取得手段は、前記乱数発生装置から８ビットの乱数値を取得するものとし、
前記遊技価値判定用乱数値生成手段は、前記乱数値取得手段により取得された２つの乱数値の各々の上位４ビットをクリアすると共に、一方の乱数値の下位４ビットを上位４ビットにシフトしてから他方の乱数値との論理和をとって前記遊技価値判定用乱数値を生成する構成とし、
前記判定値として、上位４ビットと下位４ビットが相互に反転された値を設定した構成とした。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００９
【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】００１０
【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】００１１
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００５０】
【発明の効果】
本発明によれば、乱数発生装置より取得された複数の乱数値を引数とする予め定められた演算を行うことによって遊技価値判定用乱数値を生成するようにしたので、判定値と一致する遊技価値判定用乱数値の生成タイミングを捕捉したり、遊技価値判定用乱数値自体を不正に操作したりするのが困難となる。従って、例えば、ぶら下げ基板などによる不正行為によって遊技価値の発生確率が操作されることを防止できる。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５１
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００５２】
また、選択した信号線の中の何れか一つの信号線の出力が一定である場合に生成され得る遊技価値判定用乱数値と一致しないように、判定値が予め設定されているので、例えば、信号線を不正に操作して乱数発生装置の出力の一部を「Ｌｏ」又は「Ｈｉ」の何れか一方に固定した場合には、判定値と一致する遊技価値判定用乱数値を発生させることができない。従って、乱数発生装置から延びる信号線に対する不正行為を防止できる。