

【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28年2月4日(2016.2.4)

【公開番号】特開2015-134216(P2015-134216A)

【公開日】平成27年7月27日(2015.7.27)

【年通号数】公開・登録公報2015-047

【出願番号】特願2015-61506(P2015-61506)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月15日(2015.12.15)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

初期設定処理を実行した後、制御データに基づき遊技の進行を制御する遊技制御処理を実行する制御用CPUを内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータと、

前記制御データを記憶する不揮発性メモリと、

前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路とを備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段と、

前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、前記初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させることが可能な可変セキュリティ時間設定手段と、

前記制御用CPUの動作とは別個にカウント値を更新するカウント手段と、

前記遊技機のシステムリセット毎に、前記カウント手段によるカウント値を用いて、前記数値データの初期値をランダムに設定する初期値設定手段と、

遊技制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段とを含み、

前記不揮発性メモリは、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵され、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記制御用CPU以外による前記不揮発性メモリの外部読出を制限する読出制限回路を含み、

識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段をさらに備え、

所定条件の成立にもとづいて、識別情報を縮小した態様により表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

初期設定処理を実行した後、制御データに基づき遊技の進行を制御する遊技制御処理を実行する制御用CPUを内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータと、

前記制御データを記憶する不揮発性メモリと、
前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路とを備え、
前記遊技制御用マイクロコンピュータは、
前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段と、
前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、固定時間に加えて予め選択可能な複数の延長時間のいずれかに設定可能な延長セキュリティ時間設定手段と、
前記制御用CPUの動作とは別個にカウント値を更新するカウント手段と、
前記遊技機のシステムリセット毎に、前記カウント手段によるカウント値を用いて、前記数値データの初期値をランダムに設定する初期値設定手段と、
遊技制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段とを含み、
前記不揮発性メモリは、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵され、
前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記制御用CPU以外による前記不揮発性メモリの外部読出を制限する読出制限回路を含み、
識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段をさらに備え、
所定条件の成立にもとづいて、識別情報を縮小した様により表示可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技機の動作を制御するプログラムの解析結果に基づく狙い撃ちなどの不正行為を防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【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】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、初期設定処理(例えばセキュリティチェックプログラム506Aによるセキュリティチェック処理など)を実行した後、制御データ(例えばROM506のユーザプログラムエリアにおける記憶データなど)に基づき遊技の進行を制御する遊技制御処理(例えば遊技制御用タイマ割込み処理など)を実行する制御用CPU(例えばCPU505など)を内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータ(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100など)と、前記制御データを記憶する不揮発性メモリ(例えばROM506な

ど)と、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路(例えば乱数回路509など)とを備え、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段(例えばCPU505がステップS9～ステップS14の処理を実行する部分など)と、前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、前記初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させることが可能な可変セキュリティ時間設定手段(例えばセキュリティ時間設定KSESのビット番号[4-3]に基づきCPU505がステップS5～ステップS8の処理を実行する部分など)と、前記制御用CPUの動作とは別個にカウント値を更新するカウント手段と、前記遊技機のシステムリセット毎に、前記カウント手段によるカウント値を用いて、前記数値データの初期値をランダムに設定する初期値設定手段と、遊技制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段(例えばCPU505がステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、ステップS240の処理を実行する部分など)とを含み、前記不揮発性メモリは、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵され、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記制御用CPU以外による前記不揮発性メモリの外部読出を制限する読出制限回路(例えば内部リソースアクセス制御回路501Aなど)を含み、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段をさらに備え、所定条件の成立にもとづいて、識別情報を縮小した態様により表示可能である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記(1)に記載の遊技機によれば、セキュリティチェック処理を実行する初期設定処理の実行時間を、初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させる。これにより、遊技制御処理の実行開始タイミングを特定することが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

また、制御用CPU以外による不揮発性メモリの外部読出を制限する読出制限回路が遊技制御用マイクロコンピュータに含まれている。これにより、不揮発性メモリに記憶されている遊技制御処理プログラムを遊技制御用マイクロコンピュータの外部から読み出して解析などをすることが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

(2)あるいは、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、初期設定処理(例えばセキュリティチェックプログラム506Aによるセキュリティチェック処理など)を実行した後、制御データ(例えばROM506のユーザプログラムエリアにおける記憶データなど)に基づき遊技の進行を制御する遊技制御処理(例えば遊技制御用タイマ割込み処理など)を実行する制御用CPU(例えばCPU505など)を内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータ(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100など)と、前記制御データを記憶する不揮発性メモリ(例えばROM506など)と、前記遊技制御用マイクロコンピュータ

に内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路（例えば乱数回路 509など）とを備え、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段（例えばCPU505がステップS9～ステップS14の処理を実行する部分など）と、前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、固定時間に加えて予め選択可能な複数の延長時間のいずれかに設定可能な延長セキュリティ時間設定手段（例えばセキュリティ時間設定KSESのビット番号[2-0]に基づきCPU505がステップS1～ステップS4の処理を実行する部分など）と、前記制御用CPUの動作とは別個にカウント値を更新するカウント手段と、前記遊技機のシステムリセット毎に、前記カウント手段によるカウント値を用いて、前記数値データの初期値をランダムに設定する初期値設定手段と、遊技制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段（例えばCPU505がステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、ステップS240の処理を実行する部分など）とを含み、前記不揮発性メモリは、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵され、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記制御用CPU以外による前記不揮発性メモリの外部読出を制限する読出制限回路（例えば内部リソースアクセス制御回路501Aなど）を含み、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段をさらに備え、所定条件の成立にもとづいて、識別情報を縮小した態様により表示可能である。

【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】変更

【補正の内容】

【0011】

上記(2)に記載の遊技機によれば、セキュリティチェック処理を実行する初期設定処理の実行時間を、固定時間に加えて予め選択可能な複数の延長時間のいずれかに設定する。これにより、遊技制御処理の実行開始タイミングを特定することが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

また、制御用CPU以外による不揮発性メモリの外部読出を制限する読出制限回路が遊技制御用マイクロコンピュータに含まれている。これにより、不揮発性メモリに記憶されている遊技制御処理プログラムを遊技制御用マイクロコンピュータの外部から読み出して解析などをすることが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

あるいは、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示パターンを、複数種類のうちのいずれかに決定する可変表示パターン決定手段を更に含み、前記可変表示パターン決定手段による決定結果に基づいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段を更に備える。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0490

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0490】

(3) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、始動条件の成立（例えばステップS202、S205におけるYesの判定や、ステップS215におけるNoの判定など）に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）を可変表示する可変表示装置（例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示

装置4B、画像表示装置5など)を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果(例えば大当たり図柄や大当たり組合せの確定飾り図柄など)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、初期設定処理(例えばセキュリティチェックプログラム506Aによるセキュリティチェック処理など)を実行した後、制御データ(例えばROM506のユーザプログラマエリアにおける記憶データなど)に基づき遊技の進行を制御する遊技制御処理(例えば遊技制御用タイマ割込み処理など)を実行する制御用CPU(例えばCPU505など)を内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータ(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100など)と、前記制御データを記憶する不揮発性メモリ(例えばROM506など)と、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路(例えば乱数回路509など)と、所定操作に応じて遊技開始信号を出力する遊技開始操作手段(例えば遊技開始スイッチ31など)とを備え、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段(例えばCPU505がステップS9～ステップS14の処理を実行する部分など)と、前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、前記初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させる可変セキュリティ時間設定手段(例えばセキュリティ時間設定KSESのビット番号[4-3]に基づきCPU505がステップS5～ステップS8の処理を実行する部分など)と、前記乱数回路による乱数値の生成動作が開始された後、前記遊技開始操作手段から遊技開始信号が出力されたときに、遊技制御処理の実行を開始させる遊技制御開始手段(例えばCPU505がステップS35におけるYesの判定に基づきステップS36の処理を実行してから、ステップS91～ステップS98の処理よりなる遊技制御用タイマ割込み処理を実行する部分など)と、遊技制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に判定する事前判定手段(例えばCPU505がステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、ステップS240の処理を実行する部分など)とを含む。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0491

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0491】

上記(3)に記載の遊技機によれば、セキュリティチェック処理を実行する初期設定処理の実行時間を、初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させる。これにより、遊技制御処理の実行開始タイミングを特定することが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

また、遊技開始信号が出力されたときに遊技制御処理の実行を開始させて、遊技制御処理の実行開始タイミングから乱数回路の動作開始タイミングを特定することが困難になり、狙い撃ちなどによる不正行為を防止することができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0492

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0492】

(4)あるいは、始動条件の成立(例えばステップS202、S205におけるYesの判定や、ステップS215におけるNoの判定など)に基づいて、各々を識別可能な複数

種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）を可変表示する可変表示装置（例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、画像表示装置5など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当たり図柄や大当たり組合せの確定飾り図柄など）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、初期設定処理（例えばセキュリティチェックプログラム506Aによるセキュリティチェック処理など）を実行した後、制御データ（例えばROM506のユーザプログラムエリアにおける記憶データなど）に基づき遊技の進行を制御する遊技制御処理（例えば遊技制御用タイマ割込み処理など）を実行する制御用CPU（例えばCPU505など）を内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータ（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100など）と、前記制御データを記憶する不揮発性メモリ（例えばROM506など）と、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路（例えば乱数回路509など）と、所定操作に応じて遊技開始信号を出力する遊技開始操作手段（例えば遊技開始スイッチ31など）とを備え、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段（例えばCPU505がステップS9～ステップS14の処理を実行する部分など）と、前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、固定時間に加えて予め選択可能な複数の延長時間のいずれかに設定する延長セキュリティ時間設定手段（例えばセキュリティ時間設定KSESのビット番号[2-0]に基づきCPU505がステップS1～ステップS4の処理を実行する部分など）と、前記乱数回路による乱数値の生成動作が開始された後、前記遊技開始操作手段から遊技開始信号が出力されたときに、遊技制御処理の実行を開始させる遊技制御開始手段（例えばCPU505がステップS35におけるYesの判定に基づきステップS36の処理を実行してから、ステップS91～ステップS98の処理よりなる遊技制御用タイマ割込み処理を実行する部分など）と、遊技制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に判定する事前判定手段（例えばCPU505がステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、ステップS240の処理を実行する部分など）とを含む。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0493

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0493】

上記(4)に記載の遊技機によれば、セキュリティチェック処理を実行する初期設定処理の実行時間を、固定時間に加えて予め選択可能な複数の延長時間のいずれかに設定する。これにより、遊技制御処理の実行開始タイミングを特定することが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

また、遊技開始信号が出力されたときに遊技制御処理の実行を開始させるので、遊技制御処理の実行開始タイミングから乱数回路の動作開始タイミングを特定することが困難になり、狙い撃ちなどによる不正行為を防止することができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0494

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0494】

(5)あるいは、遊技媒体を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することにより

ゲームを開始させることができとなり、各々を識別可能な複数種類の入賞用識別情報を可変表示させる入賞用可変表示部に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用可変表示部に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能である遊技機（例えばスロットマシンなど）であって、初期設定処理を実行した後、ゲーム制御データに基づきゲームの進行を制御するゲーム制御処理を実行する制御用CPUを内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータ（例えばスロットマシンの主基板に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータなど）と、前記ゲーム制御データを記憶する不揮発性メモリ（例えばスロットマシンの遊技制御用マイクロコンピュータが備えるROMなど）と、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路（例えばスロットマシンの主基板に搭載された乱数回路など）と、所定操作に応じて遊技開始信号を出力する遊技開始操作手段（例えばスロットマシンに設置された遊技開始スイッチなど）とを備え、前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段（例えばスロットマシンにおいてステップS9～S14に相当する処理が実行される部分など）と、前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、前記初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させる可変セキュリティ時間設定手段（例えばスロットマシンにおいてステップS5～S8に相当する処理が実行される部分など）と、前記乱数回路による乱数値の生成動作が開始された後、前記遊技開始操作手段から遊技開始信号が出力されたときに、ゲーム制御処理の実行を開始させるゲーム制御開始手段（例えばスロットマシンにてステップS35やステップS36に相当する処理を実行してから、ゲーム制御用処理を実行する部分など）と、ゲーム制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、遊技者にとって有利な特定遊技状態への移行を伴う特定入賞（例えば、ビッグボーナス、AT・CT・RT・ART等）を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを、前記入賞用識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に判定する入賞用事前判定手段（例えばスロットマシンにてステップS240に相当する処理が実行される部分など）とを含む。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0495

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0495】

上記(5)に記載の遊技機によれば、セキュリティチェック処理を実行する初期設定処理の実行時間を、初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させる。これにより、ゲーム制御処理の実行開始タイミングを特定することが困難になり、ゲーム制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

また、遊技開始信号が出力されたときにゲーム制御処理の実行を開始させてるので、ゲーム制御処理の実行開始タイミングから乱数回路の動作開始タイミングを特定することが困難になり、狙い撃ちなどによる不正行為を防止することができる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0496

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0496】

(6)あるいは、遊技媒体を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、各々を識別可能な複数種類の入賞用識別情報を可変表示させる入賞用可変表示部に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用可変表示部に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能である遊技機（例えばス

ロットマシンなど)であって、初期設定処理を実行した後、ゲーム制御データに基づきゲームの進行を制御するゲーム制御処理を実行する制御用CPUを内蔵した遊技制御用マイクロコンピュータ(例えばスロットマシンの主基板に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータなど)と、前記ゲーム制御データを記憶する不揮発性メモリ(例えばスロットマシンの遊技制御用マイクロコンピュータが備えるROMなど)と、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされて乱数値となる数値データを生成する乱数回路(例えばスロットマシンの主基板に搭載された乱数回路など)と、所定操作に応じて遊技開始信号を出力する遊技開始操作手段(例えばスロットマシンに設置された遊技開始スイッチなど)とを備え、前記初期設定処理において前記不揮発性メモリの記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行するセキュリティチェック手段(例えばスロットマシンにおいてステップS9～S14に相当する処理が実行される部分など)と、前記セキュリティチェック手段によるセキュリティチェック処理を実行する前記初期設定処理の実行時間を、固定時間に加えて予め選択可能な複数の延長時間のいずれかに設定する延長セキュリティ時間設定手段(例えばスロットマシンにおいてステップS1～S4に相当する処理が実行される部分など)と、前記乱数回路による乱数値の生成動作が開始された後、前記遊技開始操作手段から遊技開始信号が出力されたときに、ゲーム制御処理の実行を開始させるゲーム制御開始手段(例えばスロットマシンにてステップS35やステップS36に相当する処理を実行してから、ゲーム制御用処理を実行する部分など)と、ゲーム制御処理において前記乱数回路から読み出した乱数値を用いて、遊技者にとって有利な特定遊技状態への移行を伴う特定入賞(例えば、ビッグボーナス、AT・CT・RT・ART等)を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを、前記入賞用識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に判定する入賞用事前判定手段(例えばスロットマシンにてステップS240に相当する処理が実行される部分など)とを含む。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0497

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0497】

上記(6)に記載の遊技機によれば、セキュリティチェック処理を実行する初期設定処理の実行時間を、固定時間に加えて予め選択可能な複数の延長時間のいずれかに設定する。これにより、ゲーム制御処理の実行開始タイミングを特定することが困難になり、ゲーム制御プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を防止することができる。

また、遊技開始信号が出力されたときにゲーム制御処理の実行を開始させてるので、ゲーム制御処理の実行開始タイミングから乱数回路の動作開始タイミングを特定することが困難になり、狙い撃ちなどによる不正行為を防止することができる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0503

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0503】

上記(9)に記載の遊技機においては、乱数用クロック生成回路から供給される乱数用クロック信号の入力状態に基づき、乱数回路の動作状態に異常が発生したか否かを判定する。これにより、乱数用クロック信号として不正信号を入力することによる不正行為を防止することができる。