

【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25年6月6日 (2013.6.6)

【公開番号】特開2010-207478(P2010-207478A)
 【公開日】平成22年9月24日 (2010.9.24)
 【年通号数】公開・登録公報2010-038
 【出願番号】特願2009-58624(P2009-58624)
 【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 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成25年4月22日 (2013.4.22)
 【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図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記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とされたスロットマシンであって、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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前記セキュリティチェックの実行時間を、電力供給の開始毎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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段と、

数値データを更新する数値更新手段と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値更新手段によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第 1 の数値データ格納領域に格納する乱数抽出手段と、

前記第 1 の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段により新たな数値データが格納されることがなく、該第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段と、

一定時間毎に、前記第 1 の数値データ格納領域に数値データが格納されているか否かを判定する数値データ格納判定手段と、

前記第 1 の数値データ格納判定手段が前記数値データ格納領域に数値データが格納され

ていると判定したときに、前記第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第 1 の数値データ格納領域とは異なる第 2 の数値データ格納領域に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第 2 の数値データ格納領域に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

を備える

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図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記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とされたスロットマシンであって、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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前記セキュリティチェックの実行時間を、電力供給の開始毎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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段と、

数値データを更新する数値更新手段と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値更新手段によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第 1 の数値データ格納領域に格納する乱数抽出手段と、

前記第 1 の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段により新たな数値データが格納されることがなく、該第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段と、

前記第 1 の数値データ格納領域に数値データが格納されたときに割込を発生させる割込発生手段と、

前記割込発生手段が前記割込を発生させたことに応じて、前記第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第 1 の数値データ格納領域とは異なる第 2 の数値データ格納領域に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第 2 の数値データ格納領域に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

を備える

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図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記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とされたスロットマシンであって、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段と、

数値データを更新する数値更新手段と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値更新手段によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第1の数値データ格納領域に格納する乱数抽出手段と、

前記第1の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段により新たな数値データが格納されることがなく、該第1の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段と、

一定時間毎に、前記第1の数値データ格納領域に数値データが格納されているか否かを判定する数値データ格納判定手段と、

前記第1の数値データ格納判定手段が前記数値データ格納領域に数値データが格納されていると判定したときに、前記第1の数値データ格納領域に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第1の数値データ格納領域とは異なる第2の数値データ格納領域に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第2の数値データ格納領域に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と

、

を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

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図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記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とされたスロットマシンであって、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段と、

数値データを更新する数値更新手段と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前

記数値更新手段によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第1の数値データ格納領域に格納する乱数抽出手段と、

前記第1の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段により新たな数値データが格納されることがなく、該第1の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段と、

前記第1の数値データ格納領域に数値データが格納されたときに割込を発生させる割込発生手段と、

前記割込発生手段が前記割込を発生させたことに応じて、前記第1の数値データ格納領域に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第1の数値データ格納領域とは異なる第2の数値データ格納領域に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第2の数値データ格納領域に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と

、

を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項5】

ゲームを開始させることが不可能な状態から前記開始可能状態となったときに、前記第1の数値データ格納領域に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除する保持解除手段を備える

ことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項6】

前記ゲーム開始手段は、ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段の操作が所定期間継続して検出されたことを条件に、ゲームを開始させる

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】

前記スロットマシン毎に個別に割り当てられた識別符号が記憶される不揮発性メモリを備え、

前記スロットマシンは、電力供給が開始したときに前記不揮発性メモリに記憶されている識別符号に基づいて初期数値データを生成する初期数値データ生成手段をさらに備え、

前記数値更新手段は、電力供給が開始したときに前記初期数値データ生成手段により生成された初期数値データから前記数値データの更新を開始する

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】

ゲームの進行制御を行うゲーム制御手段を備え、

前記数値データ更新手段は、前記ゲーム制御手段を動作させるための動作クロックとは周期の異なる動作クロックを入力して前記数値データを更新する

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】

前記数値データ更新手段は、所定周期の動作クロックを入力して前記数値データを更新し、

前記スロットマシンは、前記数値データ更新手段に入力される動作クロックの入力状態に基づき、前記数値更新手段の動作状態に異常が発生したか否かを判定する動作クロック異常判定手段を備える

ことを特徴とする請求項1～8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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に導出された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、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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前記セキュリティチェックの実行時間を、電力供給の開始毎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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ7）と、

数値データを更新する数値更新手段（乱数列変更回路555）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ7）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ7）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値更新手段（乱数列変更回路555）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ558A）と、

前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ558A）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ558A）により新たな数値データが格納されることがなく、該第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

一定時間（約2.24ms）毎に、前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に数値データが格納されているか否か（乱数ラッチフラグが設定されているか否か）を判定する数値データ格納判定手段と、

前記数値データ格納判定手段が前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に数値データが格納されている（乱数ラッチフラグが設定されている）と判定したときに、前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第1の数値データ格納領域（乱数値レジスタR1D）とは異なる第2の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第2の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開始操作手段の操作により抽出された数値データが第1の数値データ格納領域に格納された後、該格納された数値データが読み出されて第2の数値データ格納領域に格納されるまでは、第1の数値データ格納領域に格納されている数値データが保持され、新たな数値データによって上書きされてしまうことがないので、静電気などにより開始操作手段の信号線にノイズがのっても数値データが変わってしまうことがない。

また、一定時間毎に、第１の数値データ格納領域に数値データが格納されているか否か判定され、第１の数値データ格納領域に数値データが格納されている場合には、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納され、その数値データが保持されても、その状態が一定時間を超えて継続することがなく、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データが格納されても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、数値データ格納判定手段が第１の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されていると判定し、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第２の数値データ格納領域の数値データが第１の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第２の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまっても事前決定手段が用いる第２の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

【手続補正３】

【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】

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図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されたことにより１ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出された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、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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前記セキュリティチェックの実行時間を、電力供給の開始毎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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ７）と、

数値データを更新する数値更新手段（乱数列変更回路５５５）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ７）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値更新手段（乱数列変更回路５５５）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）と、

前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により数値データが格納された後、該格納されている数値データ

が読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ５５８Ａ）により新たな数値データが格納されることがなく、該第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

前記数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に数値データが格納されたときに割込（乱数ラッチ割込）を発生させる割込発生手段と、

前記割込発生手段が前記割込（乱数ラッチ割込）を発生させたことに応じて、前記数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第１の数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）とは異なる第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第２の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開始操作手段の操作により抽出された数値データが第１の数値データ格納領域に格納された後、該格納された数値データが読み出されて第２の数値データ格納領域に格納されるまでは、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データが保持され、新たな数値データによって上書きされてしまうことがないので、静電気などにより開始操作手段の信号線にノイズがのっても数値データが変わってしまうことがない。

また、数値データ格納領域に数値データが格納されると割込が発生し、割込に応じて数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納されても、割込の発生に応じて直ちに数値データが読み出され、新たな数値データを格納可能な状態となるため、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを取得することが可能となる。

また、第１の数値データ格納領域に新たな数値データが格納されて割込が発生し、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出される毎に、第２の数値データ格納領域の数値データが第１の数値データ格納領域から読み出された数値データ、すなわち新たに抽出された数値データに更新されるとともに、事前決定手段は、第１の数値データ格納領域に格納されている数値データではなく、第２の数値データ格納領域に格納された数値データを用いるので、第１の数値データ格納領域から数値データが読み出された後に、開始操作手段の信号線にノイズがのって数値データが変わってしまうても事前決定手段が用いる第２の数値データ格納領域の数値データに影響することがなく、このような場合であっても、開始可能状態において開始操作手段が操作されたタイミングで抽出した数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かの決定を行うことができる。

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図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されたことにより１ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出された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、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ 7）と、

数値データを更新する数値更新手段（乱数列変更回路 555）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ 7）が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段（スタートスイッチ 7）が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値更新手段（乱数列変更回路 555）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R1D）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ 558A）と、

前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R1D）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ 558A）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセクタ 558A）により新たな数値データが格納されることがなく、該第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R1D）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、

一定時間（約 2.24ms）毎に、前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R1D）に数値データが格納されているか否か（乱数ラッチフラグが設定されているか否か）を判定する数値データ格納判定手段と、

前記数値データ格納判定手段が前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R1D）に数値データが格納されている（乱数ラッチフラグが設定されている）と判定したときに、前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R1D）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第 1 の数値データ格納領域（乱数値レジスタ R1D）とは異なる第 2 の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第 2 の数値データ格納領域（乱数値格納ワーク）に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

を備える

ことを特徴としている。

本発明の請求項 4 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図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール 2L、2C、2R）に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール 2L、2C、2R）に導出された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、

制御プログラムを記憶する不揮発性メモリと、

電力供給が開始したときに、初期処理を実行する初期処理実行手段と、

前記初期処理の実行後、前記制御プログラムに基づきゲームの進行制御を行うゲーム制御手段と、

前記初期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と、

ゲームを開始する際に操作される開始操作手段（スタートスイッチ 7）と、

数値データを更新する数値更新手段（乱数列変更回路 555）と、

ゲームを開始させることが可能な開始可能状態において、前記開始操作手段（スタート

スイッチ 7) が操作されたことによりゲームを開始させるゲーム開始手段と、

前記開始操作手段 (スタートスイッチ 7) が操作されたときに、前記開始可能状態であるか否かに関わらず、前記数値更新手段 (乱数列変更回路 5 5 5) によって更新された数値データを乱数値として抽出し、第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R 1 D) に格納する乱数抽出手段 (乱数ラッチセクタ 5 5 8 A) と、

前記第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R 1 D) に前記乱数抽出手段 (乱数ラッチセクタ 5 5 8 A) により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段 (乱数ラッチセクタ 5 5 8 A) により新たな数値データが格納されることがなく、該第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R 1 D) に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段 (新たな数値データのラッチの禁止) と、

前記数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R 1 D) に数値データが格納されたときに割込 (乱数ラッチ割込) を発生させる割込発生手段と、

前記割込発生手段が前記割込 (乱数ラッチ割込) を発生させたことに応じて、前記数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R 1 D) に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除するとともに、該読み出した数値データを前記第 1 の数値データ格納領域 (乱数値レジスタ R 1 D) とは異なる第 2 の数値データ格納領域 (乱数値格納ワーク) に格納する数値データ読出手段と、

前記ゲーム開始手段がゲームを開始させるときに、前記第 2 の数値データ格納領域 (乱数値格納ワーク) に格納されている数値データを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段 (内部抽選) と、

を備える

ことを特徴としている。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

尚、請求項 1 ~ 4 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 ~ 4 において数値データ保持手段は、前記第 1 の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまで、前記乱数抽出手段による数値データの新たな抽出を禁止することにより、第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持するようにしても良いし、前記第 1 の数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまで、前記乱数抽出手段により数値データの抽出が行われても第 1 の数値データ格納領域への格納を禁止することにより、第 1 の数値データ格納領域に格納されている数値データを保持するようにしても良い。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

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

ゲームを開始させることが不可能な状態から前記開始可能状態となったときに、前記数

値データ格納領域（乱数値レジスタ R 1 D）に格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除する保持解除手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開始操作手段を操作してもゲームが開始しない状態から、開始操作手段の操作によりゲームを開始させることが可能な開始可能状態となったときにも、数値データ格納領域に格納されている数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、開始可能状態となる前に開始操作手段が操作されて数値データ格納領域に数値データが格納され、その状態が保持されたままとなっても、開始可能状態になると同時に数値データ格納領域に新たな数値データを格納可能な状態となる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

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、

前記ゲーム開始手段は、前記開始可能状態において、前記開始操作手段（スタートスイッチ 7）の操作が所定期間（約 2 . 2 4 m s）継続して検出されたことを条件に、ゲームを開始させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、静電気などのノイズによって開始操作手段が誤って検出されたにも関わらず、ゲームが開始して入賞の発生を許容するか否かの決定が行われてしまうことを防止できる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

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、

前記ロットマシン毎に個別に割り当てられた識別符号（ID ナンバー）が記憶される不揮発性メモリ（ROM 5 0 6）を備え、

前記ロットマシンは、電力供給が開始したときに前記不揮発性メモリ（ROM 5 0 6）に記憶されている識別符号（ID ナンバー）に基づいて初期数値データ（数値データのスタート値）を生成する初期数値データ生成手段（乱数回路設定処理）をさらに備え、

前記数値更新手段（乱数列変更回路 5 5 5）は、電力供給が開始したときに前記初期数値データ生成手段（乱数回路設定処理）により生成された初期数値データ（数値データのスタート値）から前記数値データの更新を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ロットマシン毎に個別に割り当てられた識別符号に基づいて生成された初期数値データから数値データの更新が開始されるので、ロットマシン毎に初期数値データが異なり、初期数値データを特定することが困難となるため、特定の数値データのタイミングを狙って開始操作手段の操作を検出させる不正を効果的に防止できる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

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

ゲームの進行制御を行うゲーム制御手段（CPU505）を備え、

前記数値データ更新手段（乱数列変更回路555）は、前記ゲーム制御手段（CPU505）を動作させるための動作クロック（制御用クロック）とは周期の異なる動作クロック（乱数用クロック）を入力して前記数値データを更新する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲーム制御手段の動作と数値データの更新周期とが同期することにより、事前決定手段により用いられる乱数値に偏りが生じてしまうことを防止できるとともに、ゲーム制御手段に不正基板が接続されてもゲーム制御手段の動作から数値データの更新周期を特定することは不可能となるため、特定の数値データのタイミングを狙って開始操作手段の操作を検出させる不正を効果的に防止できる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

本発明の請求項9に記載のロットマシンは、請求項1～8のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記数値データ更新手段（乱数列変更回路555）は、所定周期の動作クロック（乱数用クロック）を入力して前記数値データを更新し、

前記ロットマシンは、前記数値データ更新手段（乱数列変更回路555）に入力される動作クロック（乱数用クロック）の入力状態に基づき、前記数値更新手段（乱数列変更回路555）の動作状態に異常が発生したか否かを判定する動作クロック異常判定手段（乱数回路異常検査処理）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値更新手段により数値データが正常に更新されないまま、すなわち数値データが固定されたままの状態が入賞の発生を許容するか否かの決定を行わせる不正を防止できる。