

【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26年5月22日(2014.5.22)

【公開番号】特開2014-28255(P2014-28255A)

【公開日】平成26年2月13日(2014.2.13)

【年通号数】公開・登録公報2014-008

【出願番号】特願2013-182575(P2013-182575)

【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26年4月7日(2014.4.7)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

不揮発性メモリの記憶内容に基づき遊技機における遊技制御を実行する制御用CPUが内蔵された遊技制御用マイクロコンピュータと、

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、乱数値となる数値データを生成する乱数回路とを備え、

前記乱数回路は、

数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段と、

前記数値更新手段から出力された数値データを前記乱数値として格納する乱数値格納手段とを含み、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

前記乱数値格納手段から前記乱数値を読み出す乱数読出手段と、

前記乱数読出手段により読み出された前記乱数値を保留記憶として上限数を限度に記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶される保留記憶に基づいて、前記制御用CPUにより所定の決定を行う制御決定手段と、

前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときに第1の値にされて新たな数値データの格納を制限する一方、該乱数値格納手段に格納された数値データが前記乱数読出手段により読み出されたときに第2の値にされて新たな数値データの格納を許可する所定のデータとを含み、

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、

前記保留記憶手段が記憶する保留記憶の数が上限数に達しているときに前記乱数値格納手段に格納された前記乱数値について、前記乱数読出手段は該乱数値を読み出す一方、前記保留記憶手段は該乱数値を保留記憶として記憶しない、

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、パチンコ遊技機等の遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【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】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、不揮発性メモリの記憶内容に基づき遊技機における遊技制御を実行する制御用CPU（例えばCPU505など）が内蔵され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、乱数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値MR1など）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、前記乱数回路は、数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段（例えば乱数生成回路553や乱数列変更回路555など）と、前記数値更新手段から出力された数値データを前記乱数値として格納する乱数値格納手段（例えば乱数値レジスタ559A（R1D）や乱数値レジスタ559B（R2D）など）とを含み、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記乱数値格納手段から前記乱数値を読み出す乱数読出手段（例えばCPU505がステップS506の処理を実行する部分など）と、前記乱数読出手段により読み出された前記乱数値を保留記憶として上限数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶される保留記憶に基づいて、前記制御用CPUにより所定の決定を行う制御決定手段と、前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときに第1の値にされて新たな数値データの格納を制限する一方、該乱数値格納手段に格納された数値データが前記乱数読出手段により読み出されたときに第2の値にされて新たな数値データの格納を許可する所定のデータ（例えば乱数ラッチフラグRDFM1、RDFM2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を含み、前記保留記憶手段が記憶する保留記憶の数が上限数に達しているときに前記乱数値格納手段に格納された前記乱数値について、前記乱数読出手段は該乱数値を読み出す一方、前記保留記憶手段は該乱数値を保留記憶として記憶しない。

このような構成によれば、正確な乱数値を取得できる。

【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】

(1) あるいは、始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばステップS221またはステップS223にてNoと判定されたことなど）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手段（例えば第1及び第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など）を備え、該可変表示手段に特定表示結果（例えば大当たり図柄となる確定特別図柄や大当たり組合せの確定飾り図

柄など)が導出表示され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、前記始動領域を遊技媒体が通過可能な第1状態と当該遊技媒体が通過不能な第2状態とに変化する可変入賞装置(例えば普通可変入賞球装置6Bなど)と、前記始動領域を通過した遊技媒体を検出する始動入賞検出手段(例えば第2始動口スイッチ22Bなど)と、遊技制御処理プログラムに基づき遊技機における遊技制御を実行する制御用CPU(例えばCPU505など)が内蔵され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、乱数値(例えば特図表示結果決定用の乱数値MR1など)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、前記乱数回路は、数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段(例えば乱数生成回路553や乱数列変更回路555など)と、前記数値更新手段から出力された数値データを前記乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段(例えば乱数値レジスタ559A(R1D)や乱数値レジスタ559B(R2D)など)とを含み、前記遊技制御用マイクロコンピュータは、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記乱数値格納手段から前記乱数値を読み出す乱数読出手段(例えばCPU505がステップS506の処理を実行する部分など)と、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記乱数読出手段によって読み出された前記乱数値を用いて、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(例えばCPU505がステップS229の処理を実行する部分など)と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記乱数読出手段によって読み出された前記乱数値に基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かを含む所定の判定を行う始動判定手段(例えばCPU505がステップS205、S210にて入賞時乱数値判定処理を実行する部分など)と、所定信号(例えば第1始動入賞信号SS1や第2始動入賞信号SS2に基づく乱数ラッチ信号LL1、LL2など)の入力に基づいて前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときに第1の値にされて新たな数値データの格納を制限する一方、前記乱数値格納手段に格納された数値データが前記乱数値の読み出タイミングにて前記制御用CPUにより読み出されたときに第2の値にされて新たな数値データの格納を許可する所定のデータ(例えば乱数ラッチフラグRDFM1、RDFM2など)と、前記始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたときに、当該遊技媒体が前記始動領域を通過したことを示す入賞データをセットする入賞データセット手段(例えばCPU505がステップSA01～SA09の処理を実行する部分など)と、前記可変入賞装置が前記第2状態であるときに、前記始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたか否かを判定する異常入賞判定手段(例えばCPU505がステップSA25の処理を実行する部分など)と、前記異常入賞判定手段によって遊技媒体が検出されたと判定されたことにに基づいて、前記入賞データセット手段によって設定された前記入賞データをクリアする入賞データクリア手段(例えばCPU505がステップSA30の処理を実行する部分など)と、前記入賞データクリア手段によって前記入賞データがクリアされるときに、前記乱数値格納手段に格納された数値データを読み出すことにより前記所定のデータを第2の値にするクリア時読み出手段(例えばCPU505がステップSA32の処理を実行する部分など)と、前記可変入賞装置が前記第1状態から前記第2状態に移行することに基づいて、所定のタイマをセットするタイマセット手段(例えばCPU505がステップS348の処理を実行する部分など)とを含み、前記入賞データクリア手段は、前記タイマセット手段によってセットされた前記所定のタイマがタイムアウトした後に前記始動入賞検出手段により遊技媒体が検出されたことに基づいて前記入賞データセット手段によりセットされた前記入賞データをクリアし(例えばCPU505がステップSA22及びSA26におけるYesの判定に基づいて、ステップSA30の処理を実行する部分など)、さらに、前記始動判定手段による判定結果に基づいて、当該判定対象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出(例えば図66に示す予告演出YD1や図67に示す予告演出YD2、図68に示す予告演出YD3など)を実行する特定演出実行手段(

例えば演出制御用マイクロコンピュータ120のCPUがステップS705～S709の処理に基づいて、S728～S731の処理を実行する部分など)を備えてもよい。

このような構成によれば、所定信号の入力に基づいて数値データが乱数値格納手段に格納されたときに所定のデータが第1の値にされて新たな数値データの格納が制限される一方、乱数値の読み出タイミングにて乱数値格納手段から数値データが読み出されたときに所定のデータが第2の値にされて新たな数値データの格納が許可される。これにより、所定信号の入力に基づいて乱数値格納手段に格納された数値データを、正確な乱数値として取得することができる。そして、可変入賞装置が第2状態から第1状態に移行することに基づいて、タイマセット手段によって所定のタイマがセットされ、可変入賞装置が第2状態に移行した後、所定のタイマがタイムアウトする以前に、始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出された場合には、入賞データクリア手段により入賞データがクリアされず入賞が有効とされる。これに対して、所定のタイマがタイムアウトした後に、始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出された場合には、入賞データクリア手段により入賞データがクリアされて入賞が無効とされる。このときには、クリア時読み出手段が所定のデータを第2の値にする。これにより、無効とされた入賞に対応して乱数値格納手段に格納された数値データを乱数値として取得してしまうことを防止できる。加えて、可変入賞装置が第2状態に移行した後に当該可変入賞装置に進入して始動入賞検出手段によって検出された遊技媒体の入賞を無効にして不正対策を確保しつつ、可変入賞装置が第2状態に移行する直前に当該可変入賞装置に進入し、当該可変入賞装置が第2状態に移行した後に始動入賞検出手段によって検出された遊技媒体の入賞が無効になって遊技者に不利益を与えてしまうといったことを防止することができる。また、始動領域を遊技媒体が通過したときに、乱数読み出手段によって読み出された乱数値を用いた特定遊技状態に制御するか否かを含む所定の判定結果に基づいて、その判定対象となった可変表示の開始条件が成立する以前に特定演出を実行することにより、遊技興奮を向上させることができる。