

【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6月26日(2014.6.26)

【公開番号】特開2014-87600(P2014-87600A)

【公開日】平成26年5月15日(2014.5.15)

【年通号数】公開・登録公報2014-025

【出願番号】特願2013-187772(P2013-187772)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成26年4月14日(2014.4.14)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、

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乱数値として取り込んで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、

前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用CPUにより所定の決定を行う制御決定手段と、

所定信号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オン状態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オフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグとを含み、

前記数値更新手段による数値データの更新周期を規定するためのクロック信号と、前記制御用CPUの動作周期を規定するためのクロック信号とがあり、

前記制御決定手段は、前記所定の決定として、前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、特定遊技状態とするか否かを決定するとともに、前記特定遊技状態とする旨が決定されたときに、乱数値に基づいて、前記特定遊技状態の種類を決定し、

前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵され、前記遊技制御処理プログラムが含まれる制御プログラムを記憶する不揮発性メモリを備え、

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む、
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機に係り、詳しくは、遊技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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技が可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、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、前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用CPUにより所定の決定を行う制御決定手段と、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オン状態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乱数値の読み取り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オフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグ（例えば乱数ラッチフラグRDFM1、RDFM2など）などを含み、前記数値更新手段による数値データの更新周期を規定するためのクロック信号と、前記制御用CPUの動作周期を規定するためのクロック信号とがあり、前記制御決定手段は、前記所定の決定として、前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、特定遊技状態とするか否かを決定するとともに、前記特定遊技状態とする旨が決定されたときに、乱数値に基づいて、前記特定遊技状態の種類を決定し、前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵され、前記遊技制御処理プログラムが含まれる制御プログラムを記憶する不揮発性メモリ（例えばROM506など）を備え、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）を含む。

【手続補正4】

【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】

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フラグがオン状態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フラグがオフ状態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。_

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【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】0258

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0258】

ステップS2にて読み出値が“000”と判定された場合には（ステップS2；Yes）、定常設定時間を既定の固定時間に設定する（ステップS3）。ここで、定常設定時間は、セキュリティ時間のうち、パチンコ遊技機1におけるシステムリセットの発生等に基づくセキュリティチェック処理の実行回数（遊技制御用マイクロコンピュータ100がセキュリティモードとなる回数）に関わりなく、一定となる時間成分である。また、固定時間は、セキュリティ時間のうち、遊技制御用マイクロコンピュータ100の仕様などに基づいて予め定められた不变時間成分であり、例えばセキュリティ時間として設定可能な最小値となるものであればよい。