

【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24年12月13日 (2012.12.13)

【公開番号】特開2010-194200(P2010-194200A)
 【公開日】平成22年9月9日 (2010.9.9)
 【年通号数】公開・登録公報2010-036
 【出願番号】特願2009-44891(P2009-44891)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成24年10月30日 (2012.10.30)

【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段を備え、前記識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者に有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

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 C P U 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、

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出タイミングにて前記制御用 C P U 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、

前記乱数値格納手段から読み出された乱数値を保留データとして所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている乱数値に基づいて、前記特定遊技状態に制御するかどうかを、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と、

前記乱数値の読出タイミングにて前記保留記憶手段における保留データの記憶数が前記所定の上限記憶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数値データを読み出すことにより前記所定のフラグをオフ状態にする上限記憶時読出手段とを含む、

ことを特徴とする遊技機。