

【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 5 月 24 日 (2012.5.24)

【公開番号】特開 2011-160992 (P2011-160992A)  
 【公開日】平成 23 年 8 月 25 日 (2011.8.25)  
 【年通号数】公開・登録公報 2011-034  
 【出願番号】特願 2010-27032 (P2010-27032)  
 【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 0 4 Z  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】  
 【提出日】平成 24 年 3 月 30 日 (2012.3.30)  
 【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】

始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、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、該可変表示手段に特定表示結果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に制御する遊技機であって、

所定の初期設定を実行した後、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と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記乱数読出手段が読み出した前記乱数値を所定の上限数を限度として保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したに基づいて、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と、

前記事前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み所定の判定を行う始動判定手段と、

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と、

前記乱数値の読出タイミングにて前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が前記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 の値にする上限記憶時読出手段と、

前記所定の初期設定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可変設定可能なセキュリティ時間設定手段とを含み、

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、特定演出を実行する特定演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。