

【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 2014-28253 (P2014-28253A)
 【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 2013-182573 (P2013-182573)
 【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 0

【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、
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 C P U 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】0 0 0 1

【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、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S204やステップS209の乱数値取得処理にてステップS501～S507、S512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、遊技領域に設けられた複数の始動領域（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）のいずれかを遊技媒体（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（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当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、所定の初期設定（例えばステップS1～S14からなるセキュリティチェック処理など）を実行した後、不揮発性メモリ（例えばROM506など）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、前記複数の始動領域ごとに別個に取り込んで格納する複数の乱数値格納手段(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、前記複数の始動領域のいずれかを遊技媒体が通過したときに、該遊技媒体が通過した始動領域にかかわらず共通の処理ルーチンにより、前記複数の乱数値格納手段のうち該遊技媒体が通過した始動領域に対応する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S204やステップS209の乱数値取得処理にてステップS501~S507、S512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、前記事前決定手段による決定前に、前記複数の始動領域のいずれか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複数の乱数値格納手段のいずれかに格納されたときに該格納された乱数値格納手段に対応して第1の値にされて新たな数値データの該乱数値格納手段へ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値の読出タイミングにて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、前記制御用CPUによる遊技制御が開始されるときに、前記所定のデータを第2の値にする制御開始時処理手段(例えばCPU505がステップS56、S121、S123の処理を実行する部分など)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(例えばCPU505がステップS9~ステップS14の処理を実行する部分など)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(例えばセキュリティ時間設定KSESのビット番号[2-0]に基づきCPU505がステップS1~ステップS4の処理を実行する部分や、セキュリティ時間設定KSESのビット番号[4-3]に基づきCPU505がステップS5~ステップS8の処理を実行する部分など)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(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該格納された乱数値格納手段に対応して所定のデータが第1の値にされて新たな数値データの該乱数値格納手段への格納が制限される一方、乱数値の読出タイミングにて該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、遊技制御の実行が開始されるときには、制御開始時処理手段が所定のデータを第2の値にする。これにより、例えば電源遮断が発生したときなどの電源電圧が不安定な状態

で誤っ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。さらに、複数の始動領域のいずれかを遊技媒体が通過したときに、その遊技媒体が通過した始動領域にかかわらず共通の処理ルーチンにより、複数の乱数値格納手段のうち遊技媒体が通過した始動領域に対応する乱数値格納手段から乱数値を読み出す。これにより、複数の始動領域を設けた場合に、プログラム量の過剰な増大を防止することができる。加えて、セキュリティチェックの実行時間を可変設定できる。これにより、遊技制御の実行開始タイミングを特定することが困難になり、初期設定動作などの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続することによる不正行為を、確実に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、遊技興趣を向上させることができる。