

【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 28 年 8 月 12 日 (2016.8.12)

【公開番号】特開 2015-13021 (P2015-13021A)
 【公開日】平成 27 年 1 月 22 日 (2015.1.22)
 【年通号数】公開・登録公報 2015-005
 【出願番号】特願 2013-141850 (P2013-141850)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 28 年 6 月 27 日 (2016.6.27)

【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】

所定のスイッチ信号に起因して抽選処理を実行し、抽選結果に対応した遊技制御動作を実行する遊技機であって、

前記抽選処理を含んだ遊技制御動作を実行する主制御手段は、制御プログラムや固定データを不揮発的に記憶する R O M と、作業データを揮発的に記憶する R A M と、抽選処理用の乱数値を生成する乱数生成手段と、システムクロックを受けて動作する C P U と、が内蔵されたワンチップマイコンを有して構成され、

前記乱数生成手段は、システムクロック又はその他の外部クロックに基づいて更新動作を繰り返して数値を更新する数値更新手段と、前記スイッチ信号が O N 状態の場合に、数値更新手段の数値を取得可能な乱数取得手段と、を有し、

前記スイッチ信号を受ける信号取得手段のスイッチ信号が O N 状態の場合に、前記乱数取得手段又は数値更新手段から数値を取得するよう構成され、

前記数値更新手段は、システムクロック又はその他の外部クロックに基づいて生成された更新クロックを受けて、 $0 \sim 2^n - 1$ の数値範囲で数値を更新する第 1 回路と、システムクロックに基づいて生成された更新クロックを受けて、 $0 \sim 2^n - 1$ の数値範囲内であって、予め設定された最大値 M A X を超えない $0 \sim M A X$ の数値範囲で数値を更新する第 2 回路と、を有して構成され、

前記信号取得手段が受けるスイッチ信号を所定時間毎に繰り返し判定する判定手段と、前記判定手段がスイッチ信号の O N 状態を判定することに基づいて、前記抽選処理を実行する抽選手段とを、設け、

前記抽選処理は、第 1 回路の生成値に基づいて実行される第 1 処理と、第 2 回路の生成値に基づいて実行される第 2 処理とを含んで構成され、第 1 処理の結果と、第 2 処理の結果とに基づいて特別遊技状態の制御動作が実行されるよう構成され、

前記数値更新手段が更新する数値は、C P U から任意にアクセスすることで取得可能に構成されている遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記の目的を達成するため、本発明は、所定のスイッチ信号に起因して抽選処理を実行し、抽選結果に対応した遊技制御動作を実行する遊技機であって、前記抽選処理を含んだ遊技制御動作を実行する主制御手段は、制御プログラムや固定データを不揮発的に記憶するROMと、作業データを揮発的に記憶するRAMと、抽選処理用の乱数値を生成する乱数生成手段と、システムクロックを受けて動作するCPUと、が内蔵されたワンチップマイコンを有して構成され、前記乱数生成手段は、システムクロック又はその他の外部クロックに基づいて更新動作を繰り返して数値を更新する数値更新手段と、前記スイッチ信号がON状態の場合に、数値更新手段の数値を取得可能な乱数取得手段と、を有し、前記スイッチ信号を受ける信号取得手段のスイッチ信号がON状態の場合に、前記乱数取得手段又は数値更新手段から数値を取得するよう構成され、前記数値更新手段は、システムクロック又はその他の外部クロックに基づいて生成された更新クロックを受けて、 $0 \sim 2^n - 1$ の数値範囲で数値を更新する第1回路と、システムクロックに基づいて生成された更新クロックを受けて、 $0 \sim 2^n - 1$ の数値範囲内であって、予め設定された最大値MAXを超えない $0 \sim MAX$ の数値範囲で数値を更新する第2回路と、を有して構成され、前記信号取得手段が受けるスイッチ信号を所定時間毎に繰り返し判定する判定手段と、前記判定手段がスイッチ信号のON状態を判定することに基づいて、前記抽選処理を実行する抽選手段とを、設け、前記抽選処理は、第1回路の生成値に基づいて実行される第1処理と、第2回路の生成値に基づいて実行される第2処理とを含んで構成され、第1処理の結果と、第2処理の結果とに基づいて特別遊技状態の制御動作が実行されるよう構成され、前記数値更新手段が更新する数値は、CPUから任意にアクセスすることで取得可能に構成されている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】