

【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22年9月9日 (2010.9.9)

【公開番号】特開2009-131724(P2009-131724A)
 【公開日】平成21年6月18日 (2009.6.18)
 【年通号数】公開・登録公報2009-024
 【出願番号】特願2009-77338(P2009-77338)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成22年7月23日 (2010.7.23)

【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の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から出力されるコマンドにもとづいて前記可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、遊技制御用マイクロコンピュータを含み、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

遊技機への電源供給が開始されたときに初期設定処理としてマイクロコンピュータ内蔵のタイマの初期設定を実行した後、所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を含む第 1 処理を繰り返し実行し、当該第 1 処理を繰り返し実行しているときに前記タイマの初期設定にもとづく所定時間毎に発生する内部タイマ割込が発生したことにもとづいて当該第 1 処理を繰り返し実行している状態を中断して第 2 処理を実行し、前記第 2 処理が終了した後は、前記第 1 処理を繰り返し実行する状態に復帰し、

可変表示を開始するときに可変表示時間を特定するためのコマンドを前記表示制御手段に対して出力し、前記可変表示時間が経過したときに確定コマンドを出力し、

前記表示制御手段は、前記可変表示時間を特定するためのコマンドにもとづいて可変表示を開始し、前記確定コマンドが出力されたときに可変表示を終了させる

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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、可変表示装置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、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段から出力されるコマンドにもとづいて可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、遊技制御手段は、遊技制御用マイクロコンピュータを含み、遊技制御用マイクロコンピュータは、遊技機への電源供給が開始されたときに初期設定処理としてマイクロコンピュータ内蔵のタイマの初期設定を実行した後、所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を含む第1処理を繰り返し実行し、第1処理を繰り返し実行しているときにタイマの初期設定にもとづく所定時間毎に発生する内部タイマ割込が発生したことにともづいて第1処理を繰り返し実行している状態を中断して第2処理を実行し、第2処理が終了した後は、第1処理を繰り返し実行する状態に復帰し、可変表示を開始するときに可変表示時間を特定するためのコマンドを表示制御手段に対して出力し、可変表示時間が経過したときに確定コマンドを出力し、表示制御手段は、可変表示時間を特定するためのコマンドにもとづいて可変表示を開始し、確定コマンドが出力されたときに可変表示を終了させることを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【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】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0】

本発明によれば、遊技機を、遊技制御用マイクロコンピュータが、所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を含む第 1 処理を繰り返し実行し、第 1 処理を繰り返し実行しているときにタイマの初期設定にもとづく所定時間毎に発生する内部タイマ割込が発生したことにもとづいて第 1 処理を繰り返し実行している状態を中断して第 2 処理を実行し、第 2 処理が終了した後は、第 1 処理を繰り返し実行する状態に復帰するように構成したので、第 2 処理が終了するまでは、数値更新処理を含む第 1 処理を実行する状態に復帰しないので、第 2 処理中の全ての各処理が実行完了することが保証されるという効果がある。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 3

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】