

【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 17 年 9 月 15 日 (2005.9.15)

【公開番号】特開 2000-245911 (P2000-245911A)
 【公開日】平成 12 年 9 月 12 日 (2000.9.12)
 【出願番号】特願 平 11-49186
 【国際特許分類第 7 版】
 A 6 3 F 7/02
 【F I】
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 17 年 3 月 24 日 (2005.3.24)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】特許請求の範囲
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

遊技者の操作にもとづいて遊技を行うとともに遊技の結果が所定の態様になったことにもとづいて遊技者に有利な特定遊技状態に移行可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する C P U は R O M に格納されている遊技制御プログラムにもとづいて遊技制御を行い、

遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる状態を生じやすい特別遊技状態とそれ以外の通常状態とで異なる 格納領域に、遊技制御を行うプログラム部分で使用される複数のパラメータがそれぞれ設定された状態変数テーブルが前記 R O M に格納され、

前記状態変数テーブル中で、前記通常状態の各パラメータとそれに対応する前記特別遊技状態の各パラメータとはそれぞれ同一順序で設定され、かつ、前記通常状態の各パラメータの先頭アドレスからのアドレス差は前記特別遊技状態の各パラメータの先頭アドレスからのアドレス差と同一であるように設定され、

前記 C P U は、前記通常状態と前記特別遊技状態とを切り替えるタイミングで、切り替え後の状態の各パラメータの先頭アドレスを示すデータを保存し、

保存した先頭アドレスを示すデータに対して読み出すパラメータに対応するアドレス差を加算した値を用いてアドレス指定を行うことによって当該パラメータを入手し、入手したパラメータにもとづいて遊技制御を行う

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記状態変数テーブルには、遊技媒体が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに可変可能な可変入賞球装置の動作条件を決めるための普通図柄の変動時間を特定可能な情報が含まれる

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記状態変数テーブルには、前記可変入賞球装置の動作時間が含まれる

請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記状態変数テーブルには、前記特別遊技状態を示す発光体の点灯パターンを特定可能な情報が含まれる

請求項 1 から請求項 3 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

表示結果が導出表示されていない段階で既に表示結果が導出表示されている表示態様が特定の表示態様の組合せとなる表示条件を満たしているリーチ状態を複数種類のうちから選択する選択手段を備え、

前記状態変数テーブルには、前記選択手段がいずれのリーチ種類とするのか選択するためのリーチ選択用データが含まれる

請求項 1 から請求項 4 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

前記状態変数テーブルには、遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる状態を発生させるか否か判定するための判定値は含まれない

請求項 1 から請求項 5 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、遊技者の操作にもとづいて遊技を行うとともに遊技の結果が所定の態様になったことにもとづいて遊技者に有利な特定遊技状態に移行可能な遊技機であって、遊技の進行を制御するCPUはROMに格納されている遊技制御プログラムにもとづいて遊技制御を行い、遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる状態を生じやすい特別遊技状態とそれ以外の通常状態とで異なる格納領域に、遊技制御を行うプログラム部分で使用される複数のパラメータがそれぞれ設定された状態変数テーブルがROMに格納され、状態変数テーブル中で、通常状態の各パラメータとそれに対応する特別遊技状態の各パラメータとはそれぞれ同一順序で設定され、かつ、通常状態の各パラメータの先頭アドレスからのアドレス差は特別遊技状態の各パラメータの先頭アドレスからのアドレス差と同一であるように設定され、CPUは、通常状態と特別遊技状態とを切り替えるタイミングで、切り替え後の状態の各パラメータの先頭アドレスを示すデータを保存し、保存した先頭アドレスを示すデータに対して読み出すパラメータに対応するアドレス差を加算した値を用いてアドレス指定を行うことによって当該パラメータを入手し、入手したパラメータにもとづいて遊技制御を行うことを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【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】0013

【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】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】