

【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21年7月2日(2009.7.2)

【公開番号】特開2008-132385(P2008-132385A)
 【公開日】平成20年6月12日(2008.6.12)
 【年通号数】公開・登録公報2008-023
 【出願番号】特願2008-53974(P2008-53974)
 【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 3 4

【手続補正書】
 【提出日】平成21年5月18日(2009.5.18)
 【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】

遊技領域に始動領域が設けられ、該始動領域に遊技者にとって有利な状態に制御される普通可変入賞装置が設けられ、各々を識別可能な複数種類の普通識別情報を可変表示可能な普通可変表示部を備え、前記普通可変表示部における表示態様があらかじめ定められた所定の表示態様となったときに前記普通可変入賞装置を有利な状態に制御し、前記普通可変入賞装置と別に設けられ、遊技者にとって有利な状態に制御される可変入賞装置を備え、前記始動領域を遊技球が通過したことにもとづいて所定の始動態様で前記可変入賞装置を有利な状態に制御し、前記可変入賞装置に入賞した遊技球が複数の領域のうち、特定の領域に進出したことにもとづいて前記始動態様よりも遊技者に有利な特定態様で前記可変入賞装置を有利な状態に制御するラウンドを所定の継続上限回数まで実行可能な特定遊技状態を発生させる遊技機であって、

制御を行う際に発生する変動データを記憶する R A M を有し、遊技の進行を制御する遊技制御手段を備え、

前記遊技制御手段は、初期設定処理を行った後、所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンと、前記メインルーチン実行中に所定時間毎に発生するタイマ割込に依じて前記メインルーチンを中断して起動される割込ルーチンとを実行する実行手段を備え、

前記実行手段は、

前記割込ルーチンにおいて、前記継続上限回数を決定するための継続上限回数決定用数値を第 1 の範囲内で更新する継続上限回数決定用数値更新処理と、前記普通可変表示部にて前記所定の表示態様を表示するか否かを決定するための普通可変表示決定用数値を第 2 の範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理と、第 1 のタイミングで前記継続上限回数決定用数値の更新の初期値を前記 R A M に格納されている継続上限回数初期値用数値に変更する継続上限回数初期値変更処理と、第 2 のタイミングで前記普通可変表示決定用数値の更新の初期値を前記 R A M に格納されている普通可変表示初期値用数値に変更する普通可変表示初期値変更処理とを含む遊技制御処理を実行するとともに、

前記メインルーチンにおいて、前記所定の処理として、前記 R A M に格納されている前記継続上限回数初期値用数値を更新する継続上限回数初期値用数値更新処理と、前記 R A M に格納されている前記普通可変表示初期値用数値を更新する普通可変表示初期値用数値

更新処理とを実行し、

前記メインルーチンにおける前記継続上限回数初期値用数値更新処理および前記普通可変表示初期値用数値更新処理を開始する前に前記タイマ割込による割込を禁止し、前記継続上限回数初期値用数値更新処理および前記普通可変表示初期値用数値更新処理の完了後に前記タイマ割込による割込を許可する

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明による遊技機は、遊技領域に始動領域が設けられ、該始動領域に遊技者にとって有利な状態に制御される普通可変入賞装置が設けられ、各々を識別可能な複数種類の普通識別情報を可変表示可能な普通可変表示部を備え、普通可変表示部における表示態様があらかじめ定められた所定の表示態様となったときに普通可変入賞装置を有利な状態に制御し、普通可変入賞装置と別に設けられ、遊技者にとって有利な状態に制御される可変入賞装置を備え、始動領域を遊技球が通過したことにもとづいて所定の始動態様で可変入賞装置を有利な状態に制御し、可変入賞装置に入賞した遊技球が複数の領域のうち、特定の領域に進入したことにもとづいて始動態様よりも遊技者に有利な特定態様で可変入賞装置を有利な状態に制御するラウンドを所定の継続上限回数まで実行可能な特定遊技状態を発生させる遊技機であって、制御を行う際に発生する変動データを記憶するRAMを有し、遊技の進行を制御する遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、初期設定処理を行った後、所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンと、メインルーチン実行中に所定時間毎に発生するタイマ割込に応じてメインルーチンを中断して起動される割込ルーチンとを実行する実行手段を備え、実行手段は、割込ルーチンにおいて、継続上限回数を決定するための継続上限回数決定用数値を第1の範囲内で更新する継続上限回数決定用数値更新処理と、普通可変表示部にて所定の表示態様を表示するか否かを決定するための普通可変表示決定用数値を第2の範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理と、第1のタイミングで継続上限回数決定用数値の更新の初期値をRAMに格納されている継続上限回数初期値用数値に変更する継続上限回数初期値変更処理と、第2のタイミングで普通可変表示決定用数値の更新の初期値をRAMに格納されている普通可変表示初期値用数値に変更する普通可変表示初期値変更処理とを含む遊技制御処理を実行するとともに、メインルーチンにおいて、所定の処理として、RAMに格納されている継続上限回数初期値用数値を更新する継続上限回数初期値用数値更新処理と、RAMに格納されている普通可変表示初期値用数値を更新する普通可変表示初期値用数値更新処理とを実行し、メインルーチンにおける継続上限回数初期値用数値更新処理および普通可変表示初期値用数値更新処理を開始する前にタイマ割込による割込を禁止し、継続上限回数初期値用数値更新処理および普通可変表示初期値用数値更新処理の完了後にタイマ割込による割込を許可す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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明の好ましい態様では、遊技機を、制御を行う際に発生する変動データを記憶するRAMを有し、遊技の進行を制御する遊技制御手段を備え、遊技制御手段が、初期設定処理を行った後、所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンと、メインルーチン実行中に所定時間毎に発生するタイマ割込に応じてメインルーチンを中断して起動される割込ル

ーチンとを実行する実行手段を備え、実行手段が、割込ルーチンにおいて、継続上限回数を決定するための継続上限回数決定用数値を第１の範囲内で更新する継続上限回数決定用数値更新処理と、普通可変表示部にて所定の表示態様を表示するか否かを決定するための普通可変表示決定用数値を第２の範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理と、第１のタイミングで継続上限回数決定用数値の更新の初期値をＲＡＭに格納されている継続上限回数初期値用数値に変更する継続上限回数初期値変更処理と、第２のタイミングで普通可変表示決定用数値の更新の初期値をＲＡＭに格納されている普通可変表示初期値用数値に変更する普通可変表示初期値変更処理とを含む遊技制御処理を実行するとともに、メインルーチンにおいて、所定の処理として、ＲＡＭに格納されている継続上限回数初期値用数値を更新する継続上限回数初期値用数値更新処理と、ＲＡＭに格納されている普通可変表示初期値用数値を更新する普通可変表示初期値用数値更新処理とを実行し、メインルーチンにおける継続上限回数初期値用数値更新処理および普通可変表示初期値用数値更新処理を開始する前にタイマ割込による割込を禁止し、継続上限回数初期値用数値更新処理および普通可変表示初期値用数値更新処理の完了後にタイマ割込による割込を許可する構成にしたので、ラウンドの継続上限回数の決定に用いられる継続上限回数決定用数値や普通可変表示決定用数値の更新のタイミングを遊技機外部から特定することを困難にすることができ、不正行為を効果的に防止することができる効果がある。