

【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19年10月11日(2007.10.11)

【公開番号】特開2006-6978(P2006-6978A)

【公開日】平成18年1月12日(2006.1.12)

【年通号数】公開・登録公報2006-002

【出願番号】特願2005-274002(P2005-274002)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成19年8月29日(2007.8.29)

【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を可変表示可能な可変表示手段を備え、特定入賞部への遊技媒体の入賞にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始し、当該複数種類の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利となる特定遊技状態に移行可能な遊技機であって、

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の所定時間毎に発生するタイマ割込に応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遊技制御用マイクロコンピュータを備え、

前記遊技制御用マイクロコンピュータは、

遊技機に対する電力供給が開始されたときにのみ遊技機に設けられているクリアスイッチの状態の判定を行い、該クリアスイッチがオン状態であると判定した場合に、RAMにデータが保存されてもその内容を初期化し、

前記割込ルーチンにおいて、特定遊技状態とするか否かを決めるための特定遊技状態決定用数値を所定の範囲内で更新する特定遊技状態判定用数値更新処理と、所定の時期に前記特定遊技状態決定用数値の更新の初期値をRAMの所定アドレスに格納されている初期値用数値に変更する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、前記所定アドレスに格納されている初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理を実行し、

前記メインルーチンにおける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、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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

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を可変表示可能な可変表示手段を備え、特定入賞部への遊技媒体の入賞にもとづいて複数種類の識別情報の可変表

示を開始し、当該複数種類の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となつたときに遊技者にとって有利となる特定遊技状態に移行可能な遊技機であつて、初期設定処理を行つた後、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の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遊技制御用マイクロコンピュータを備え、遊技制御用マイクロコンピュータは、遊技機に対する電力供給が開始されたときにのみ遊技機に設けられているクリアスイッチの状態の判定を行い、クリアスイッチがオン状態であると判定した場合に、RAMにデータが保存されてもその内容を初期化し、割込ルーチンにおいて、特定遊技状態とするか否かを決めるための特定遊技状態決定用数値を所定の範囲内で更新する特定遊技状態判定用数値更新処理と、所定の時期に特定遊技状態決定用数値の更新の初期値をRAMの所定アドレスに格納されている初期値用数値に変更する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、所定アドレスに格納されている初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理を実行し、メインルーチンにおける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、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。