

【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20年10月9日(2008.10.9)

【公開番号】特開2007-38035(P2007-38035A)

【公開日】平成19年2月15日(2007.2.15)

【年通号数】公開・登録公報2007-006

【出願番号】特願2006-312175(P2006-312175)

【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 2 4 C

【手続補正書】

【提出日】平成20年8月27日(2008.8.27)

【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】

遊技者が所定の遊技を行うことが可能であり、表示状態が変化可能な可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定表示態様となったときに特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技媒体の払出を行う払出装置と、

遊技の進行に応じて、指令情報としてコマンドを出力する遊技制御基板と、

前記遊技制御基板からのコマンドに応じて遊技機に設けられている電気部品を制御する複数の制御基板とを備え、

前記複数の制御基板は、入賞に応じて前記遊技制御基板から出力される払い出すべき遊技媒体数を特定可能な遊技媒体コマンドに応じて前記払出装置を制御して遊技媒体の払出制御処理を実行する払出制御基板を含み、

前記遊技媒体コマンドを含むコマンドは 2 バイトのコマンドデータで構成され、

前記遊技制御基板は、前記複数の制御基板に対してコマンドデータと、コマンドデータの取込を指示する取込信号とを出力するためのコマンド出力処理を実行し、前記コマンド出力処理において前記複数の制御基板に対するコマンドデータおよび取込信号を同一の出力処理ルーチンをコールして出力し、

前記遊技制御基板は、コマンドにおける 1 バイト目のコマンドデータを出力して取込信号を出力した後、所定期間経過後に 2 バイト目のコマンドデータを出力し、

前記遊技制御基板は、前記所定期間を、前記複数の制御基板のそれぞれがコマンドデータを受信するために要する期間のうちの最大の期間以上の値として、コマンドデータを出力し、

前記遊技制御基板は、

初期設定処理を行った後、繰り返し実行されるメイン処理と、前記メイン処理実行中に発生するタイマ割込に応じて前記メイン処理を中断して起動される割込処理とを実行し、

前記割込処理において、前記特定遊技状態とするか否かを判定するための特定遊技状態判定用数値を更新する特定遊技状態判定用数値更新処理と、前記特定遊技状態判定用数値の初期値を決定するための初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理と、前記特定遊技状態判定用数値の更新の初期値を前記初期値用数値更新処理により更新された値に変更

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、

前記メイン処理においても、初期値用数値を更新する前記初期値用数値更新処理を実行し、

前記メイン処理における前記初期値用数値更新処理の実行中は前記タイマ割込による割込を禁止する

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能であり、表示状態が変化可能な可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定表示態様となったときに特定遊技状態に制御する遊技機であって、遊技媒体の払出を行う払出装置と、遊技の進行に応じて、指令情報としてコマンドを出力する遊技制御基板と、遊技制御基板からのコマンドに応じて遊技機に設けられている電気部品を制御する複数の制御基板とを備え、複数の制御基板は、入賞に応じて遊技制御基板から出力される払い出すべき遊技媒体数を特定可能な遊技媒体コマンドに応じて払出装置を制御して遊技媒体の払出制御処理を実行する払出制御基板を含み、遊技媒体コマンドを含むコマンドは2バイトのコマンドデータで構成され、遊技制御基板は、複数の制御基板に対してコマンドデータと、コマンドデータの取込を指示する取込信号とを出力するためのコマンド出力処理を実行し、コマンド出力処理において複数の制御基板に対するコマンドデータおよび取込信号を同一の出力処理ルーチンをコールして出力し、遊技制御基板は、コマンドにおける1バイト目のコマンドデータを出力して取込信号を出力した後、所定期間経過後に2バイト目のコマンドデータを出力し、遊技制御基板は、所定期間を、複数の制御基板のそれぞれがコマンドデータを受信するために要する期間のうちの最大の期間以上の値として、コマンドデータを出力し、遊技制御基板は、初期設定処理を行った後、繰り返し実行されるメイン処理と、メイン処理実行中に発生するタイマ割込に応じてメイン処理を中断して起動される割込処理とを実行し、割込処理において、特定遊技状態とするか否かを判定するための特定遊技状態判定用数値を更新する特定遊技状態判定用数値更新処理と、特定遊技状態判定用数値の初期値を決定するための初期値用数値を更新する初期値用数値更新処理と、特定遊技状態判定用数値の更新の初期値を初期値用数値更新処理により更新された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、メイン処理においても、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、メイン処理における初期値用数値更新処理の実行中はタイマ割込による割込を禁止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】0011

【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】0012

【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】0013

【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】0 0 1 4

【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】0 0 1 5

【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】0 0 1 6

【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】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【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 1】

【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 2】

【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】

請求項 1 記載の発明では、遊技媒体コマンドを含むコマンドは 2 バイトのコマンドデータで構成され、遊技制御基板は、複数の制御基板に対してコマンドデータと、コマンドデータの取込を指示する取込信号とを出力するためのコマンド出力処理を実行し、コマンド出力処理において複数の制御基板に対するコマンドデータおよび取込信号を同一の出力処理ルーチンをコールして出力し、遊技制御基板は、コマンドにおける 1 バイト目のコマンドデータを出力して取込信号を出力した後、所定期間経過後に 2 バイト目のコマンドデータを出力し、遊技制御基板は、所定期間を、複数の制御基板のそれぞれがコマンドデータを受信するために要する期間のうちの最大の期間以上の値として、コマンドデータを出力するように構成したので、遊技制御基板から各制御基板に対するコマンド出力処理に関する負荷が低減され、遊技制御プログラムのプログラム容量を減らすことができる効果がある。また、遊技制御基板が各制御基板に対するコマンド出力処理を共通モジュールで制御しても、いずれの制御基板でも遊技制御基板からのコマンドを確実に受信することができる効果がある。また、メイン処理における初期値用数値更新処理の実行中はタイマ割込に

よる割込を禁止するので、初期値用数値を確実に更新することができるという効果を有する。

【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 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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 2

【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 3

【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 4

【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 5

【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 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】削除

【補正の内容】