

【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2008-132384(P2008-132384A)

【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2008-53973(P2008-53973)

【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】

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特別可変表示部と、該特別可変表示部と別に設けられ、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と、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と、該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特別可変入賞装置とを備え、前記特別可変表示部において識別情報の可変表示の表示態様が特定表示態様となったときに、前記特別可変入賞装置が有利な状態に制御されるラウンドを所定のラウンド回数まで実行可能な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

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、

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、前記ラウンド回数を決定するためのラウンド回数決定用数値を第1の範囲内で更新するラウンド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の数値範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理と、前記特定遊技状態とするか否かを決定するための特定遊技状態決定用数値を第3の範囲内で更新する特定遊技状態決定用数値更新処理と、第1のタイミングで前記ラウンド回数決定用数値の更新の初期値を前記RAMに格納されているラウンド回数初期値用数値に変更するラウンド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、第3のタイミングで前記特定遊技状態決定用数値の更新の初期値を前記RAMに格納されている特定遊技初期値用数値に変更する特定遊技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RAMに格納されている前

記ラウンド回数初期値用数値を更新するラウンド回数初期値用数値更新処理と、前記RAM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、前記RAMに格納されている前記特定遊技初期値用数値を更新する特定遊技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ラウンド回数初期値用数値更新処理、前記普通可変表示初期値用数値更新処理、および前記特定遊技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、前記ラウンド回数初期値用数値更新処理、前記普通可変表示初期値用数値更新処理、および前記特定遊技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。

#### 【請求項2】

遊技制御手段は、特定遊技状態とすると決定したときに、ラウンド回数決定用数値と特別可変表示部に表示させる特定表示態様を決定するための決定用数値とを兼用する共通の数値を用いて、前記特定遊技状態において実行するラウンドのラウンド回数を決定するとともに、前記特別可変表示部に表示させる前記特定表示態様を、複数の表示態様のうちのいずれかの表示態様に決定する

請求項1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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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特別可変表示部と、該特別可変表示部と別に設けられ、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と、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と、該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特別可変入賞装置とを備え、特別可変表示部において識別情報の可変表示の表示態様が特定表示態様となったときに、特別可変入賞装置が有利な状態に制御されるラウンドを所定のラウンド回数まで実行可能な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、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、ラウンド回数を決定するためのラウンド回数決定用数値を第1の範囲内で更新するラウンド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の数値範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理と、特定遊技状態とするか否かを決定するための特定遊技状態決定用数値を第3の範囲内で更新する特定遊技状態決定用数値更新処理と、第1のタイミングでラウンド回数決定用数値の更新の初期値をRAMに格納されているラウンド回数初期値用数値に変更するラウンド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、第3のタイミングで特定遊技状態決定用数値の更新の初期値をRAMに格納されている特定遊技初期値用数値に変更する特定遊技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に格納されているラウンド回数初期値用数値を更新するラウンド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、RAMに格納されている特定遊技初期値用数値を更新する特定遊技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ラウンド回

数初期値用数値更新処理、普通可変表示初期値用数値更新処理、および特定遊技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、ラウンド回数初期値用数値更新処理、普通可変表示初期値用数値更新処理、および特定遊技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】

遊技制御手段は、特定遊技状態とすると決定したときに、ラウンド回数決定用数値と特別可変表示部に表示させる特定表示態様を決定するための決定用数値とを兼用する共通の数値を用いて、特定遊技状態において実行するラウンドのラウンド回数を決定するとともに、特別可変表示部に表示させる特定表示態様を、複数の表示態様のうちのいずれかの表示態様に決定するように構成されていてもよい。

【手続補正4】

【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、ラウンド回数を決定するためのラウンド回数決定用数値を第1の範囲内で更新するラウンド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の数値範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理と、特定遊技状態とするか否かを決定するための特定遊技状態決定用数値を第3の範囲内で更新する特定遊技状態決定用数値更新処理と、第1のタイミングでラウンド回数決定用数値の更新の初期値をRAMに格納されているラウンド回数初期値用数値に変更するラウンド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、第3のタイミングで特定遊技状態決定用数値の更新の初期値をRAMに格納されている特定遊技初期値用数値に変更する特定遊技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に格納されているラウンド回数初期値用数値を更新するラウンド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、RAMに格納されている特定遊技初期値用数値を更新する特定遊技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ラウンド回数初期値用数値更新処理、普通可変表示初期値用数値更新処理、および特定遊技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、ラウンド回数初期値用数値更新処理、普通可変表示初期値用数値更新処理、および特定遊技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、ラウンド回数の決定に用いられるラウンド回数決定用数値や、普通可変表示決定用数値、特定遊技状態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。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】