

【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22年9月30日(2010.9.30)

【公開番号】特開2010-179145(P2010-179145A)  
 【公開日】平成22年8月19日(2010.8.19)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-033  
 【出願番号】特願2010-94384(P2010-94384)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】  
 【提出日】平成22年7月8日(2010.7.8)  
 【手続補正 1】  
 【補正対象書類名】明細書  
 【補正対象項目名】0 0 0 7  
 【補正方法】変更  
 【補正の内容】  
 【0 0 0 7】

請求項 1 に係る遊技機の制御装置は、  
1 インターバル毎に遊技処理を実行する遊技制御プログラムを有する遊技機の制御装置であって、  
前記遊技制御プログラムは、  
1 インターバル毎に第 1 のカウンタの第 1 のカウント値を 1 回加算することにより、複数  
インターバル期間をかけて前記第 1 のカウント値を開始値から終了値に達するまで変化さ  
せるステップと、  
前記第 1 のカウント値が終了値に達した場合、次のインターバルにおける前記第 1 のカウ  
ント値の開始値および終了値を変更するステップと、  
所定の遊技条件が成立すると、そのときの第 1 のカウント値に基づいて遊技機の遊技状態  
を切り換えるステップと、を含み、  
前記制御装置は、前記第 1 のカウンタの前記開始値及び前記終了値を決めるための第 2 の  
カウンタを備えている、ことを特徴とする。

【手続補正 2】  
 【補正対象書類名】明細書  
 【補正対象項目名】0 0 0 8  
 【補正方法】削除  
 【補正の内容】  
 【手続補正 3】  
 【補正対象書類名】明細書  
 【補正対象項目名】0 0 0 9  
 【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】0 0 1 0  
 【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】0011

【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】0012

【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】0013

【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】0014

【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】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

次に、メイン制御部 100 内で行われるカウント処理について、図 3～図 8 を参照しながら説明する。このカウント処理には、カウンタのカウント値をカウントアップする場合と、カウントダウンする場合と、その両方を混在させる場合とがある。ここでは説明を簡単にするために、カウントアップする場合について説明する。そのため、開始値  $C_{min}$  は下限値に、終了値  $C_{max}$  は上限値にそれぞれ相当する。

## 【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0049】

また、上記ステップ S 24 で  $C_{min} = C_{min} + N$  の実行によって開始値が変更されると、図 13 (A) に示すようにカウント値  $C$  は実線の太線で示す変化パターン P 14 となる。この例では、終了値がカウント値  $N$  の分だけ大当たり間隔が従来よりも縮んでいる。さらに、上記ステップ S 24 で  $C_{min} = C_{min} - N$  の実行によって開始値が変更されると、図 13 (B) に示すようにカウント値  $C$  は実線の太線で示す変化パターン P 16 となる。この例では、開始値がカウント値  $N$  の分だけ大当たり間隔が従来よりも伸びている。

## 【手続補正 12】

【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】

1 インターバル毎に遊技処理を実行する遊技制御プログラムを有する遊技機の制御装置であって、

前記遊技制御プログラムは、

1 インターバル毎に第 1 のカウンタの第 1 のカウント値を 1 回加算することにより、複数  
インターバル期間をかけて前記第 1 のカウント値を開始値から終了値に達するまで変化さ  
せるステップと、

前記第 1 のカウント値が終了値に達した場合、次のインターバルにおける前記第 1 のカウ  
ント値の開始値および終了値を変更するステップと、

所定の遊技条件が成立すると、そのときの第 1 のカウント値に基づいて遊技機の遊技状態  
を切り換えるステップと、を含み、

前記制御装置は、前記第 1 のカウンタの前記開始値及び前記終了値を決めるための第 2 の  
カウンタを備えている、

ことを特徴とする遊技機の制御装置。