

【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18日(2007.10.18)

【公開番号】特開2006-247427(P2006-247427A)

【公開日】平成18年9月21日(2006.9.21)

【年通号数】公開・登録公報2006-037

【出願番号】特願2006-173190(P2006-173190)

【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特別可変表示部と、該特別可変表示部と別に設けられた普通可変表示部と、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つたことを条件に遊技者にとって有利な状態に変化する普通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つたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であつて、

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めるための普通可変表示決定用数値を所定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、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の特定アドレス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、前記特定アドレス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、所定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RAMの所定アドレス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、前記所定アドレス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も、前記所定の処理として、前記特定アドレス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前記所定アドレス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、

前記メインルーチンにおける特定遊技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前記タイマ割込による割込を禁止し、特定遊技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、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、特別可変表示部と別に設けられた普通可変表示部と、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ことを条件に遊技者にとって有利な状態に変化する普通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、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実行手段を備え、実行手段は、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めるための普通可変表示決定用数値を所定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、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の特定アドレス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、特定アドレス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、所定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の所定アドレス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、所定アドレス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も、所定の処理として、特定アドレス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所定アドレスに格納されてい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特定遊技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、特定遊技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】

請求項1記載の発明では、遊技機を、メインルーチンにおいても、所定の処理として、特定アドレス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所定アドレス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特定遊技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する構成にしたので、特定遊技状態とするか否かを決定するために用いられる数値以外の数値についても、数値が所定の値に一致する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る、不正行為を効果的に防止することができる効果がある。