

【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 16 年 10 月 7 日 (2004.10.7)

【公開番号】特開 2002-78875 (P2002-78875A)
 【公開日】平成 14 年 3 月 19 日 (2002.3.19)
 【出願番号】特願 2000-270848 (P2000-270848)
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 8

【手続補正書】

【提出日】平成 15 年 9 月 26 日 (2003.9.26)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定入賞部への遊技媒体の入賞により特別遊技を行い、特別遊技の結果が所定の態様になった場合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、遊技の制御に使用される数値の更新を行う数値更新処理を少なくとも繰り返し実行可能なメインルーチンと、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依り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、

前記割込ルーチンでは、前記数値更新処理を含む所定の制御処理を実行し、

前記メインルーチンにおける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、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し、

割込禁止状態においてタイマ割込の発生契機が生じた場合には、タイマ割込を発生させることなくタイマ割込の発生が予約された状態とし、割込の禁止が解除され割込許可状態になったときに、割込禁止状態において発生契機が生じたタイマ割込に応じた割込ルーチンの実行を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

数値更新処理で更新される数値は、特別遊技で使用される可変表示の表示結果を決めるための数値を含む

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

特定遊技状態とするか否かを定めるための特定遊技状態決定用の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手段と、所定の時期に前記特定遊技状態決定用の数値の更新の初期値を変更する初期値変更手段とを備え、

数値更新処理で更新される数値は、前記特定遊技状態決定用の数値の初期値を決めるための初期値用数値を含む

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

所定の制御処理中は、割込禁止状態に設定される

請求項 1 ないし請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

所定の制御処理が終了してメインルーチンの実行に戻る前に割込許可状態に設定される請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】

数値更新処理では使用される対象が異なる複数種類の数値の更新がそれぞれ行われるとともに、前記複数種類の異なる数値の更新を実行する際に同一のサブルーチンが用いられる請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 7】

遊技者の利益に関連しない処理で使用される複数種類の数値について、数値の更新に同一のサブルーチンが用いられる

請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】

可変表示される識別情報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ことを条件として特定遊技状態に移行する遊技機であって、

特定表示態様としない表示態様を決定するための複数種類の数値について、数値の更新に同一のサブルーチンが用いられる

請求項 7 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】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、特定入賞部への遊技媒体の入賞により特別遊技を行い、特別遊技の結果が所定の態様になった場合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、遊技の制御に使用される数値の更新を行う数値更新処理を少なくとも繰り返し実行可能なメインルーチンと、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、割込ルーチンでは、数値更新処理を含む所定の制御処理を実行し、メインルーチンにおける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、数値更新処理の完了後にタイマ割込による割込を許可し、割込禁止状態においてタイマ割込の発生契機が生じた場合には、タイマ割込を発生させることなくタイマ割込の発生が予約された状態とし、割込の禁止が解除され割込許可状態になったときに、割込禁止状態において発生契機が生じたタイマ割込に応じた割込ルーチンの実行を開始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】0 0 1 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 1 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 1 3】

【発明の効果】

請求項 1 記載の発明では、遊技機が、遊技の制御に使用される数値の更新を行う数値更新

処理を少なくとも繰り返し実行可能なメインルーチンと、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、割込ルーチンでは、数値更新処理を含む所定の制御処理を実行し、メインルーチンにおける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、数値更新処理の完了後にタイマ割込による割込を許可し、割込禁止状態においてタイマ割込の発生契機が生じた場合には、タイマ割込を発生させることなくタイマ割込の発生が予約された状態とし、割込の禁止が解除され割込許可状態になったときに、割込禁止状態において発生契機が生じたタイマ割込に応じた割込ルーチンの実行を開始するように構成したので、乱数を抽出するための数値等の更新処理が割込にもとづく処理によって阻害されず、遊技機において用いられる乱数の発生等において不都合が生ずることはないという効果がある。また、タイマ割込にもとづく制御処理の実行が抜け落ちてしまうようなことはないという効果がある。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0121

【補正方法】削除

【補正の内容】