

【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5月10日(2007.5.10)

【公開番号】特開2000-116887(P2000-116887A)

【公開日】平成12年4月25日(2000.4.25)

【出願番号】特願平10-294283

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

G 0 6 F 19/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

G 0 6 F 19/00 5 0 0

【手続補正書】

【提出日】平成18年12月20日(2006.12.20)

【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、

遊技進行を制御する遊技進行制御手段は、

初期設定処理を実行した後、所定の処理を繰り返し実行する第1ルーチンと、前記第1ルーチンの実行中に所定時間毎に発生するタイマ割込が発生したことにもとづいて前記第1ルーチンの実行を中断して処理を実行する第2ルーチンとを実行し、

当該第2ルーチンが終了した後は、前記初期設定処理を実行することなく前記第1ルーチンに復帰し、

前記第1ルーチンにおいて、前記所定の処理として所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】 第1ルーチンで更新される数値は、少なくとも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である

請求項1記載の遊技機。

【請求項3】 タイマ割込は、マイクロプロセッサの内部タイマ割込である

請求項1または請求項2記載の遊技機。

【請求項4】 第2ルーチンにおいて、所定の数値範囲内で特定遊技判定用乱数値を生成するための数値を更新する処理を含む

請求項1から請求項3のうちのいずれかに記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

【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、遊技進行を制御する遊技進行制御手段は、初期設定処理を実行した後、所定の処理を繰り返し実行する第1ルーチンと、第1ルーチンの実行中に所定時間毎に発生するタイマ割込が発生したことにもとづいて第1ルーチンの実行を中断して処理を実行する第2ルーチンとを実行し、第2ルーチンが終了した後は、初期設定処理を実行することなく第1ルーチンに復帰し、第1ルーチンにおいて、所定の処理として所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を実行するように構成されている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

第1ルーチンで更新される数値は、少なくとも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である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

タイマ割込は、例えば、マイクロプロセッサの内部タイマ割込である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

第2ルーチンにおいて、所定の数値範囲内で特定遊技判定用乱数値を生成するための数値を更新する処理を含むように構成されていてもよい。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0039】

ステップS4の処理では、(2)のはずれ図柄決定用の乱数、(4)のリーチ判定用の乱数、(5)のリーチ動作用および(6)大当たり判定値決定用の乱数を生成するカウンタのカウントアップ(1加算)が行われる。ただし、ランダム2-2は、ランダム2-1の桁上げが生ずるときに、すなわち、ランダム2-1の値が「15」になって「0」に戻されるときにカウントアップされる。また、ランダム2-3は、ランダム2-2の桁上げが生ずるときに、すなわち、ランダム2-2の値が「15」になって「0」に戻されるときにカウントアップされる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0042】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各

カウンタを更新する処理を行う（ステップS17）。この実施の形態では、図7に示された各乱数を生成するための各カウンタのうち、（1）の大当たり判定用乱数および（3）の大当たり図柄決定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1加算）を行う。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0106

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0106】

【発明の効果】

以上のように、本発明によれば、遊技機を、遊技進行を制御する遊技進行制御手段が、初期設定処理を実行した後、所定の処理を繰り返し実行する第1ルーチンと、第1ルーチンの実行中に所定時間毎に発生するタイマ割込が発生したことにもとづいて第1ルーチンの実行を中断して処理を実行する第2ルーチンとを実行し、第2ルーチンが終了した後は、初期設定処理を実行することなく第1ルーチンに復帰し、第1ルーチンにおいて、所定の処理として所定の範囲内で数値を更新する数値更新処理を実行するように構成したので、乱数を抽出する等のために用いられる数値の連續性がとぎれたりすることはない。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0107

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0107】

第1ルーチンで更新される数値が、少なくとも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である場合には、可変表示の表示結果をよりランダムにすることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0108

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0109

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0109】

タイマ割込が、マイクロプロセッサの内部タイマ割込である場合には、割込を発生させるためのハードウェア回路が不要になって、回路構成を簡略化することができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0110

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0110】

第2ルーチンにおいて、所定の数値範囲内で特定遊技判定用乱数値を生成するための数値を更新する処理を含んでいる場合には、特定遊技判定用乱数の数値の連續性が損なわれない。