

【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】0 0 1 2
 【補正方法】変更
 【補正の内容】

【0 0 1 2】

【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 S 1 7）。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）の大当り判定用乱数および（３）の大当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】0 1 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 6】

【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続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】0 1 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 7】

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 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 9】

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 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 1 0】

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続性が損なわれない。