

【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】令和 6 年 11 月 28 日(2024.11.28)

【公開番号】特開 2024-30155(P2024-30155A)
【公開日】令和 6 年 3 月 7 日(2024.3.7)
【年通号数】公開公報(特許)2024-043
【出願番号】特願 2022-132759(P2022-132759)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 5 B

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

A 6 3 F 5/04 6 0 3 B

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 11 月 20 日(2024.11.20)

【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】請求項 1

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

遊技価値をベットするときに操作されるベットスイッチを有し、

遊技価値が「1」以上ベットされているときに点灯可能な 1 ベットランプを有し、

遊技価値が「2」以上ベットされているときに点灯可能な 2 ベットランプを有し、

遊技価値が「3」ベットされているときに点灯可能な 3 ベットランプを有し、

遊技の進行を制御するメイン制御手段を有し、

メイン制御手段は、1 ベットランプを点灯させることを示す 1 ベット点灯データ、2 ベットランプを点灯させることを示す 2 ベット点灯データ、3 ベットランプを点灯させることを示す 3 ベット点灯データを少なくとも記憶可能な所定の記憶手段を有し、

30

所定状況において、ベットスイッチの操作を検知したときは、1 ベット点灯データを所定の記憶手段に記憶可能であり、

周期「T1」の割込み処理によって、1 ベット点灯データ、2 ベット点灯データ、3 ベット点灯データを参照して、1 ベットランプ、2 ベットランプ、3 ベットランプのそれぞれを点灯にするか非点灯にするかを制御可能であり、

所定状況において、ベットスイッチの操作を検知した時から、1 ベット点灯データを所定の記憶手段に記憶するまでの設計上の時間「T2」は、割込み処理の周期「T1」より短く、

所定状況において、ベットスイッチが操作され、1 ベット点灯データを記憶した時から、2 ベット点灯データを記憶するまでの設計上の時間「T3」は、割込み処理の周期「T1」より長い

40

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する(カッコ書きで、対応する実

50

施形態の構成を示す。)。

本発明 (第 1 1 実施形態) は、
遊技価値 (メダル) をベットするときに操作されるベットスイッチ (3 ベットスイッチ 4
0 b) を有し、
遊技価値が「 1 」以上ベットされているときに点灯可能な 1 ベットランプ (1 ベット表示
L E D 7 9 a) を有し、
遊技価値が「 2 」以上ベットされているときに点灯可能な 2 ベットランプ (2 ベット表示
L E D 7 9 b) を有し、
遊技価値が「 3 」ベットされているときに点灯可能な 3 ベットランプ (3 ベット表示 L E
D 7 9 c) を有し、

10

遊技の進行を制御するメイン制御手段 (メイン制御基板 5 0) を有し、

メイン制御手段は、 1 ベットランプを点灯させることを示す 1 ベット点灯データ、 2 ベ
ットランプを点灯させることを示す 2 ベット点灯データ、 3 ベットランプを点灯させるこ
とを示す 3 ベット点灯データを少なくとも記憶可能な所定の記憶手段 (R W M 5 3) を有
し、

所定状況において、ベットスイッチの操作を検知したときは、 1 ベット点灯データを所定
の記憶手段に記憶可能であり、

周期「 T 1 」 (2 . 2 3 5 m s) の割込み処理によって、 1 ベット点灯データ、 2 ベッ
ト点灯データ、 3 ベット点灯データを参照して、 1 ベットランプ、 2 ベットランプ、 3 ベ
ットランプのそれぞれを点灯にするか非点灯にするかを制御可能であり、

20

所定状況において、ベットスイッチの操作を検知した時 (図 1 7 3 中「 X 3 2 」のタイミ
ング) から、 1 ベット点灯データを所定の記憶手段に記憶する (図 1 7 3 中「 X 3 4 」の
タイミング) までの設計上の時間「 T 2 」は、割込み処理の周期「 T 1 」より短く、
所定状況において、ベットスイッチが操作され、 1 ベット点灯データを記憶した時 (図 1
7 3 中「 X 3 4 」のタイミング) から、 2 ベット点灯データを記憶する (図 1 7 3 中「 X
3 6 」のタイミング) までの設計上の時間「 T 3 」は、割込み処理の周期「 T 1 」より長
い

ことを特徴とする。

30

40

50