

【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30年12月27日(2018.12.27)

【公開番号】特開2016-195754(P2016-195754A)

【公開日】平成28年11月24日(2016.11.24)

【年通号数】公開・登録公報2016-065

【出願番号】特願2015-228447(P2015-228447)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成30年11月13日(2018.11.13)

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

所定の情報を記憶可能な記憶手段と、

クレジット数を表示可能なクレジット数表示手段と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段とを備え、

前記メイン制御手段は、

特別遊技状態の開始条件を満たしたことに基づいて、特別遊技状態を開始するように制御し、

特別遊技状態では、特別役物の作動を可能とし、

特別遊技状態の終了条件を満たしていない場合において、特別役物の終了条件を満たしたときは特別役物の作動を終了し、所定期間の第1待機処理を実行した後に、再度、特別役物の作動を開始可能とし、

前記メイン制御手段は、前記所定期間において割込み処理を実行可能にし、

前記メイン制御手段は、

特別遊技状態であり、特別役物が作動しているときは、前記記憶手段に第1の情報を記憶可能とし、

特別遊技状態であり、特別役物が作動していないときは、前記記憶手段に第2の情報を記憶可能とし、

特別遊技状態において特別役物が作動しているときに実行される割込み処理では、前記記憶手段に記憶されている第1の情報に基づいて、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していることを示す試験信号を出力するための処理を実行可能とし、

特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間で実行される割込み処理では、前記記憶手段に記憶されている第2の情報に基づいて、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していないことを示す試験信号を出力するための処理を実行可能とし、

前記メイン制御手段は、所定の小役が入賞したに基づいて前記クレジット数表示手段に表示されている情報を更新する場合において、前記クレジット数表示手段に表示されている情報を更新した後、次に前記クレジット数表示手段に表示されている情報を更新するまでの間に、所定期間の第2待機処理を実行可能とし、

前記所定期間は、前記所定期間よりも長くなるよう構成されている

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

従来の技術において、1BB遊技中（特別遊技状態）にRB遊技（特別役物の作動）を繰り返す（1BB遊技中にRBを連続作動させる）仕様の遊技機が知られている。

この場合には、規則上、特別役物は、遊技回数又は入賞回数が所定回数に到達したときに終了させが必要である。そして、特別遊技状態において特別役物を連続して実行する場合、特別役物の作動終了と再度の作動開始とを明確に区切り、それを試験機側に送信可能にすることがある。

本発明が解決しようとする課題は、特別遊技状態において特別役物の作動を繰り返す仕様の遊技機において、特別役物の作動終了と再度の作動開始とを明確にした試験信号を出力可能とすることである。

【手続補正3】

【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。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

請求項1の発明は、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（RWM61の作動状態フラグ）と、

クレジット数を表示可能なクレジット数表示手段（貯留数表示LED71）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）とを備え、

前記メイン制御手段は、

特別遊技状態の開始条件を満たした（1BBに当選し、1BBが入賞した）ことに基づいて、特別遊技状態（1BB遊技）を開始するように制御し、

特別遊技状態では、特別役物（RB）の作動を可能とし、

特別遊技状態の終了条件を満たしていない場合において、特別役物の終了条件（遊技回数又は入賞回数が2回に到達したとき）を満たしたときは特別役物の作動を終了し、所定期間（5割込みに相当する時間（11.175ms））の第1待機処理（2バイト時間待ち処理（R\_2BYTE\_WAIT））を実行した後に、再度、特別役物の作動を開始可能とし、

前記メイン制御手段は、前記所定期間において割込み処理（I\_INTR）を実行可能にし、前記メイン制御手段は、

特別遊技状態であり、特別役物が作動しているときは、前記記憶手段に第1の情報（D3ビットに「1」、及びD4ビットに「1」）を記憶可能とし、

特別遊技状態であり、特別役物が作動していないときは、前記記憶手段に第2の情報（D3ビットに「1」、及びD4ビットに「0」）を記憶可能とし、

特別遊技状態において特別役物が作動しているときに実行される割込み処理では、前記記憶手段に記憶されている第1の情報に基づいて、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していることを示す試験信号（「00011000」）を出力するための処理を実行可能とし、

特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間で実行される割込み処理では、前記記憶手段に記憶されている第2の情報に基づいて、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していないことを示す試験信号（「00001000」）を出力するための処理を実行可能とし、

前記メイン制御手段は、所定の小役が入賞したことに基づいて前記クレジット数表示手段に表示されている情報を更新する場合において、前記クレジット数表示手段に表示され

ている情報を更新した後、次に前記クレジット数表示手段に表示されている情報を更新するまでの間に、特定期間（46割込みに相当する時間（102.81ms））の第2待機処理（2バイト時間待ち処理（R\_2BYTE\_WAIT））を実行可能とし、

前記特定期間は、前記所定期間よりも長くなるよう構成されていることを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明によれば、第1待機処理を用いて、特別役物の作動／非作動を明確に示す試験信号を（試験機等に）送信することができる。