

【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 2 年 10 月 15 日 (2020.10.15)

【公開番号】特開 2018-153338 (P2018-153338A)
 【公開日】平成 30 年 10 月 4 日 (2018.10.4)
 【年通号数】公開・登録公報 2018-038
 【出願番号】特願 2017-51437 (P2017-51437)
 【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】令和 2 年 8 月 25 日 (2020.8.25)

【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】

2 バイトのカウント値を記憶可能な所定の記憶領域を備え、
 タイマ割込み処理によって、少なくとも第 1 記憶領域に記憶されているカウント値を更
 新するための更新処理を実行可能とし、

更新処理では、

前記所定の記憶領域に記憶された更新前のカウント値が「0」であるか否かを判断する
 ことなく、更新前のカウント値から「1」を減算し、

前記所定の記憶領域に記憶された更新前のカウント値が「N (N - 1)」である場合に
 は、「1」を減算した値が「N - 1」となるようにすることによって、更新後のカウント
 値を「N - 1」にし、

前記所定の記憶領域に記憶された更新前のカウント値が「0」である場合には、「1」
 を減算した値が「0」となるようにすることによって、更新後のカウント値を「0」のま
 まとする

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】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、対応する実施形態の構成を示す。）。

本発明は、

2 バイトのカウント値を記憶可能な所定の記憶領域（たとえば、図 31 のアドレス「F
 028」及び「F029」のメダル払出し装置制御時間）を備え、

タイマ割込み処理（図 54 の割込み処理）によって、少なくとも前記所定の記憶領域に
 記憶されているカウント値を更新するための更新処理（ステップ S605）を実行可能と
 し、

更新処理では、

前記所定の記憶領域に記憶された更新前のカウント値が「0」であるか否かを判断する

ことなく、更新前のカウント値から「1」を減算し、

前記所定の記憶領域に記憶された更新前のカウント値が「N (N - 1)」である場合には、「1」を減算した値が「N - 1」となるようにすることによって、更新後のカウント値を「N - 1」にし、

前記所定の記憶領域に記憶された更新前のカウント値が「0」である場合には、「1」を減算した値が「0」となるようにすることによって、更新後のカウント値を「0」のままとする

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明によれば、更新前のカウント値が「0」であるか否かを判断する必要がないので、プログラムを簡素化し、情報処理を高速化することが可能となる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0443

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0443】

ステップS106では、リプレイ作動時の待機時間をセットする。本実施形態では、ウェイト時間として、約500msを設定するために、割込み数のカウント値「237」（ $237 \times 2.235 \text{ms} = \text{約} 529.7 \text{ms}$ ）を設定する。このため、Bレジスタ値として「00000000 (B)」、及びCレジスタ値として「11101101 (B)」をセットする。すなわち、ステップS107における2バイト時間待ち処理を実行するために、待ち時間の上位バイト値をBレジスタに記憶し、下位バイト値をCレジスタに記憶する。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0444

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0444】

次にステップS107に進み、2バイト時間待ち処理 (R_2BYTE_WAIT; 図39) を実行する。この処理は、一割込みごとにBCレジスタ値を減算していき、「0」になるまで待機する処理である。この待機処理を設けるのは、遊技終了直後にリプレイ表示LED79fが点灯してしまう (ステップS111) ことや、遊技終了直後に自動ベットされてしまう (ステップS114) ことを防止するためである (見た目上、この好ましくないからである)。これにより、自動ベットのタイミングを適切なものにすることができる。

さらに、たとえばリプレイの入賞時に、2バイト時間待ち処理を利用してリプレイ入賞時の演出 (リプレイ入賞時の効果音等も含む) を遊技者に提供することも可能となる (2バイト時間待ち処理中は、遊技進行を待機する (ウェイト処理を実行する) ので、演出キャンセルができないため)。

また、自動ベット時のベット音は、ステップS112及びステップS113で記憶されるコマンドに基づいて出力される。