

【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29年9月7日(2017.9.7)

【公開番号】特開2016-55013(P2016-55013A)
 【公開日】平成28年4月21日(2016.4.21)
 【年通号数】公開・登録公報2016-024
 【出願番号】特願2014-185053(P2014-185053)
 【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 A

【手続補正書】

【提出日】平成29年7月27日(2017.7.27)

【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】

ベットランプと、

ベットスイッチと、

投入された遊技媒体を検知可能な所定の遊技媒体検知手段と、

貯留された遊技媒体を記憶する貯留数記憶手段と、

前記ベットランプの点灯の有無を示す点灯データを記憶する点灯データ記憶手段と

を備え、

前記所定の遊技媒体検知手段により遊技媒体を検知したときに遊技媒体検知処理を実行可能とし、

前記ベットスイッチの操作を検知したときにベット処理を実行可能とし、

前記貯留数記憶手段に記憶されている情報が所定値未満の状況下において、前記所定の遊技媒体検知手段により遊技媒体を検知したか否かを判断した後に、前記ベットスイッチが操作されたか否かを判断し、

前記ベットランプとして、第1のランプ、第2のランプ、及び第3のランプを有し、

前記点灯データ記憶手段は、Xビット目に第1のランプの点灯/消灯を示すデータ、Yビット目に第2のランプの点灯/消灯を示すデータ、及びZビット目に第3のランプの点灯/消灯を示すデータを記憶可能とし、

前記点灯データに基づいて、割込み処理により前記ベットランプの点灯を制御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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、ベットランプの点灯を制御する遊技機に関するものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【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】

本発明が解決しようとする課題は、簡素な方法で、ベットランプの点灯処理を実行することである。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

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、カッコ書きにて、対応する実施形態を示す。

本発明は、

ベットランプ（投入表示LED73e～73g）と、

ベットスイッチ（40）と、

投入された遊技媒体を検知可能な所定の遊技媒体検知手段（投入センサ48a又は48b）と、

貯留された遊技媒体を記憶する貯留数記憶手段（RWM61の番地「F019」の貯留枚数表示データ（_NB_CREDIT_LED））と、

前記ベットランプの点灯の有無を示す点灯データを記憶する点灯データ記憶手段（RWM61の番地「F025」の投入枚数表示LED信号データ（_PT_MEDAL_LED））とを備え、

前記所定の遊技媒体検知手段により遊技媒体を検知したとき（図30のステップS212で「Yes」のとき）に遊技媒体検知処理（図30のステップS222、図31～図31（MS_INSERT_CHK））を実行可能とし、

前記ベットスイッチの操作を検知したとき（図30のステップS220で「No」のとき）にベット処理（図30のステップS223、図36（MS_BET_IN））を実行可能とし、

前記貯留数記憶手段に記憶されている情報が所定値（「50」）未満の状況下（すなわち、プロッカ信号がオンのとき（図30中、ステップS211で「Yes」のとき））において、前記所定の遊技媒体検知手段により遊技媒体を検知したか否かを判断した（図30中、ステップS212）後に、前記ベットスイッチが操作されたか否かを判断し（図30中、ステップS220）、

前記ベットランプとして、第1のランプ（1枚投入表示LED73e）、第2のランプ（2枚投入表示LED73f）、及び第3のランプ（3枚投入表示LED73g）を有し

前記点灯データ記憶手段は、Xビット目（D7ビット目）に第1のランプの点灯/消灯を示すデータ、Yビット目（D6ビット目）に第2のランプの点灯/消灯を示すデータ、及びZビット目（D5ビット目）に第3のランプの点灯/消灯を示すデータを記憶可能とし、

前記点灯データに基づいて、割込み処理により前記ベットランプの点灯を制御する（図43中、ステップS606）

ことを特徴とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、少なくとも3ビットを有する（たとえば1バイトの）点灯データ記憶手段の各ビットを用いて、第1のランプ、第2のランプ、及び第3のランプの点灯を制御するので、簡素な方法で、3つのベットランプの点灯を制御することが可能となる。

また、所定の遊技媒体検知手段により遊技媒体を検知したか否かを判断した後に、ベットスイッチが操作されたか否かを判断するので、遊技媒体の飲み込みを防止することができる。