

【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8日(2020.10.8)

【公開番号】特開2018-153340(P2018-153340A)

【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2017-51439(P2017-51439)

【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 D

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】

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、

最小遊技時間が経過したと判断した後に、当選情報に関する試験信号を出力するための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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

前述の従来遊技機において、カウント値の更新プログラムが複雑化し、プログラム容量が増大するおそれがある。

本発明が解決しようとする課題は、所定時間が経過したか否かを判断するためのカウント値を更新する場合において、簡素なプログラムでカウント値を更新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（カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

本発明は、

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「F021」の外部信号出力時間）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、

最小遊技時間が経過したと判断した（図50のステップS311で「Yes」）後に、当該情報に関する試験信号を出力するための処理（図54のステップS616）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、更新後のカウント値に桁下がりが生じたことに基づいて更新後の値を補正したり、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5】

【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6】

【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S 1 0 7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LED 7 9 fが点灯してしまう(ステップS 1 1 1)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S 1 1 4)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S 1 1 2及びステップS 1 1 3で記憶されるコマンドに基づいて出力される。