

【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3年5月27日(2021.5.27)

【公開番号】特開2019-170416(P2019-170416A)

【公開日】令和1年10月10日(2019.10.10)

【年通号数】公開・登録公報2019-041

【出願番号】特願2018-58905(P2018-58905)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】令和3年4月19日(2021.4.19)

【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】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

1 バイトの値を記憶可能な所定の記憶手段を備え、

タイム割込み処理によって、少なくとも前記所定の記憶手段に記憶されている値から「1」を減算する処理を実行可能とし、

遊技区間として、通常区間と有利区間を有し、

通常区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知せず、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知する場合を有し、

有利区間ににおける差枚数が所定条件を満たした場合には、有利区間を終了可能とし、

有利区間の所定の遊技でリプレイに対応する図柄組合せが停止表示した場合は、有利区間ににおける差枚数は更新しないが、有利区間ににおける差枚数が所定条件を満たしたか否かの判定は行う

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、有利区間を有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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

本発明が解決しようとする課題は、有利区間中の情報処理を適切に実行することである。

。

【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。

本発明は、

1バイトの値を記憶可能な所定の記憶手段（図285中、たとえばアドレス「F016」の条件装置出力時間）を備え、

タイマ割込み処理（図294（b）のステップS2952、及び図301のステップS3063）によって、少なくとも前記所定の記憶手段に記憶されている値から「1」を減算する処理を実行可能とし、

遊技区間として、通常区間と有利区間を有し、

通常区間では、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を報知せず、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知する場合（たとえばA T中）を有し、

有利区間における差枚数が所定条件を満たした場合（差数カウンタ値が上限値（240枚）を超えたとき）には、有利区間を終了可能とし、

有利区間の所定の遊技でリプレイに対応する図柄組合せが停止表示した場合は、有利区間における差枚数は更新しない（図311中、ステップS2929で「Y e s」の場合には、ステップS2934に進まない）が、有利区間における差枚数が所定条件を満たしたか否かの判定は行う（図311中、ステップS2935）

ことを特徴とする。

【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】

本発明によれば、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示した場合に、情報処理の迅速化を図りつつ、ノイズ等で有利区間の差枚数が異常値になった状況が発生したときには有利区間を終了させることが可能となる。