

【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 4 年 3 月 2 日(2022.3.2)

【公開番号】特開 2019-166105(P2019-166105A)

【公開日】令和 1 年 10 月 3 日(2019.10.3)

【年通号数】公開・登録公報 2019-040

【出願番号】特願 2018-56439(P2018-56439)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 2 月 21 日(2022.2.21)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技者所有の遊技用価値を記憶する記憶手段と、
遊技用価値を用いて賭数を設定するための賭数設定操作が可能な賭数設定操作手段と、
規定数の賭数が設定されているときに遊技を開始させる開始操作が可能な開始操作手段と
と、

前記記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却する返却制御を実行させるための返却操作が可能な返却操作手段と、

30

前記賭数設定操作がされているときにオン状態となり該賭数設定操作がされていないときにオフ状態となる第 1 ビットと、前記開始操作がされているときにオン状態となり該開始操作がされていないときにオフ状態となる第 2 ビットとを含む複数ビットの入力データが入力される入力手段と、

前記入力データと判定データとを用いた演算を実行することにより、複数ビットの演算後データを生成する生成手段と、

前記規定数の賭数が設定されているときに、前記生成手段により生成される前記演算後データの第 1 ビットがオフ状態となるように前記判定データを設定する第 1 設定手段と、

前記規定数の賭数が設定されていないときに、前記生成手段により生成される前記演算後データの第 2 ビットがオフ状態となるように前記判定データを設定する第 2 設定手段と、

40

前記演算後データにオン状態のビットが含まれているか否かを判定する第 1 判定手段と、前記演算後データにオン状態のビットが含まれていると前記第 1 判定手段により判定されたときに、前記演算後データのいずれのビットがオン状態であるかを判定する第 2 判定手段と、

前記返却操作がされたことを判定可能である操作判定手段と、

前記返却操作がされたことが判定されたときに、前記記憶手段の記憶状態を判定する状態判定手段と、

前記記憶手段の記憶状態が前記返却制御の実行が可能な可能状態であることが前記状態判定手段により判定されたときに、前記返却制御を実行する一方、前記記憶手段の記憶状態が前記返却制御の実行が不可能な不可能状態であることが前記状態判定手段により判定さ

50

れたときに、該返却制御を実行しない制御手段と、を備える、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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技者所有の遊技用価値を記憶する記憶手段と、

遊技用価値を用いて賭数を設定するための賭数設定操作が可能な賭数設定操作手段と、

規定数の賭数が設定されているときに遊技を開始させる開始操作が可能な開始操作手段と、

前記記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却する返却制御を実行させるための返却操作が可能な返却操作手段と、

前記賭数設定操作がされているときにオン状態となり該賭数設定操作がされていないときにオフ状態となる第１ビットと、前記開始操作がされているときにオン状態となり該開始操作がされていないときにオフ状態となる第２ビットとを含む複数ビットの入力データが入力される入力手段と、

前記入力データと判定データとを用いた演算を実行することにより、複数ビットの演算後データを生成する生成手段と、

前記規定数の賭数が設定されているときに、前記生成手段により生成される前記演算後データの第１ビットがオフ状態となるように前記判定データを設定する第１設定手段と、

前記規定数の賭数が設定されていないときに、前記生成手段により生成される前記演算後データの第２ビットがオフ状態となるように前記判定データを設定する第２設定手段と、

前記演算後データにオン状態のビットが含まれているか否かを判定する第１判定手段と、前記演算後データにオン状態のビットが含まれていると前記第１判定手段により判定されたときに、

前記演算後データのいずれのビットがオン状態であるかを判定する第２判定手段と、

前記返却操作がされたことを判定可能である操作判定手段と、

前記返却操作がされたことが判定されたときに、前記記憶手段の記憶状態を判定する状態判定手段と、

前記記憶手段の記憶状態が前記返却制御の実行が可能な可能状態であることが前記状態判定手段により判定されたときに、前記返却制御を実行する一方、前記記憶手段の記憶状態が前記返却制御の実行が不可能な不可能状態であることが前記状態判定手段により判定されたときに、該返却制御を実行しない制御手段と、を備える。

また、遊技機は、以下のような構成であってもよい。

（１） 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技者所有の遊技用価値を記憶する記憶手段（たとえば、ベットカウンタ、クレジットカウンタ）と、

前記記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却する返却制御（たとえば、精算処理）を実行させるための返却操作（たとえば、精算スイッチ９への操作）がされたことを判定可能である操作判定手段と、

前記返却操作がされたことが判定されたときに、前記記憶手段の記憶状態を判定する（たとえば、図７に示すＳ３０２に示す遊技者所有の遊技用価値がベットカウンタおよびクレジットカウンタのうちの少なくとも一方に記憶されているか否かを判定する）状態判定手段と、

前記記憶手段の記憶状態が前記返却制御の実行が可能な可能状態（遊技用価値がベットカウンタおよびクレジットカウンタのうちの少なくとも一方に記憶されている状態）であることが前記状態判定手段により判定されたときには（たとえば、図７のＳ３０２でＹＥＳと判断されたとき）、前記返却制御を実行する一方、前記記憶手段の記憶状態が前記返却

10

20

30

40

50

制御の実行が不可能な不可能状態（遊技用価値がベットカウンタおよびクレジットカウンタのうちのいずれにも記憶されていない状態）であることが前記状態判定手段により判定されたときには、該返却制御を実行しない（たとえば、図 7 の S 3 0 2 で N O と判断されたときには、S 3 0 6 に示すように精算処理を実行しない）制御手段とを備える。

10

20

30

40

50