

【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6月15日(2017.6.15)

【公開番号】特開2016-55007(P2016-55007A)

【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2014-185045(P2014-185045)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 R

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

【手続補正書】

【提出日】平成29年4月26日(2017.4.26)

【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】

遊技媒体のクレジット数を記憶するクレジット数記憶手段と、
遊技媒体のベット数を記憶するベット数記憶手段と、
当選役を抽選により決定する当選役決定手段と、
ベット数を示すベットランプと、
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、
クレジットされた遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊
技媒体をベット可能なベットスイッチと、
遊技媒体を精算するときに操作される精算スイッチと、
遊技媒体投入口から投入された遊技媒体の通過を許可状態又は不許可状態にするための
ブロックと
を備え、
前記当選役決定手段で決定される当選役として、リプレイを有し、
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、
前記ベットスイッチが操作されたときは、前記クレジット数記憶手段に記憶されたクレ
ジット数及び前記ベット数記憶手段に記憶されたベット数に基づいて、ベット数を更新可
能とし、
前記点灯データは、第1のランプの点灯/消灯を示す第1ビット、第2のランプの点灯
/消灯を示す第2ビット、及び第3のランプの点灯/消灯を示す第3ビットを有するデー
タであり、
前記点灯データは、ベット数の更新に基づいて更新可能とし、
割込み処理によって、前記点灯データに基づいて前記ベットランプの点灯を制御し、
前記当選役決定手段でリプレイが当選役に決定され、リプレイに対応する図柄の組合せ
が停止表示した後であって、前記クレジット数記憶手段に「1」以上の値が記憶されてお
り、かつ、遊技媒体の通過が許可状態である状況下で前記精算スイッチが操作されたとき
は、遊技媒体の通過を不許可状態とするための処理及び前記クレジット数記憶手段に記憶
されたクレジット数の遊技媒体を払い出す精算処理を実行し、その精算処理の終了後、遊
技媒体の通過を許可状態とするための処理を実行可能とする
 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】

前述の従来技術において、3ベットスイッチのような複数枚数をベットするベットスイッチが操作されたときに、その時点で貯留されているメダル枚数と、その時点で既にベットされているメダル枚数とに応じて、その操作に基づく加算ベット枚数が異なるが、そのための演算や制御処理が複雑化するという問題があった。

【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】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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明が解決しようとする課題は、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチが操作されたときに、ベット加算数の演算や制御処理を簡素化することである。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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、かっこ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項1の発明（遊技機）は、

遊技媒体のクレジット数を記憶するクレジット数記憶手段（貯留枚数表示データ）と、遊技媒体のベット数を記憶するベット数記憶手段（自動投入枚数データ又はメダルベット枚数データ）と、

当選役を抽選により決定する当選役決定手段（役抽選手段62b）と、

ベット数を示すベットのランプ（1枚投入表示LED73e、2枚投入表示LED73f

、及び3枚投入表示LED73g）と、

前記ベットの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（投入枚数表示LED信号データ）と、

クレジットされた遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ（3ベットスイッチ40b）と、

遊技媒体を精算するときに操作される精算スイッチ（43）と、

遊技媒体投入口（メダル投入口44）から投入された遊技媒体の通過を許可状態又は不許可状態にするためのブロック（47）と

を備え、

前記当選役決定手段で決定される当選役として、リプレイを有し、

前記ベットのランプとして、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

前記ベットスイッチが操作されたときは、前記クレジット数記憶手段に記憶されたクレジット数及び前記ベット数記憶手段に記憶されたベット数に基づいて、ベット数を更新可能とし、

前記点灯データは、第1のランプの点灯/消灯を示す第1ビット(D7ビット)、第2のランプの点灯/消灯を示す第2ビット(D6ビット)、及び第3のランプの点灯/消灯を示す第3ビット(D5ビット)を有するデータであり、

前記点灯データは、ベット数の更新に基づいて更新可能とし、

割込み処理(図43)によって、前記点灯データに基づいて前記ベットランプの点灯を制御し(ステップS606)、

前記当選役決定手段でリプレイが当選役に決定され、リプレイに対応する図柄の組合せが停止表示した後であって、前記クレジット数記憶手段に「1」以上の値が記憶されており、かつ、遊技媒体の通過が許可状態である状況下で前記精算スイッチが操作されたときは、遊技媒体の通過を不許可状態とするための処理(図38中、ステップS317)及び前記クレジット数記憶手段に記憶されたクレジット数の遊技媒体を払い出す精算処理(ステップS325)を実行し、その精算処理の終了後、遊技媒体の通過を許可状態とするための処理(ステップS338)を実行可能とする

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明によれば、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチが操作されたときに、簡素な方法で、貯留数と既ベット数とに応じて、ベット数の加算処理を適切に実行することができる。