

【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20年5月15日(2008.5.15)

【公開番号】特開2002-315868(P2002-315868A)

【公開日】平成14年10月29日(2002.10.29)

【出願番号】特願2001-124781(P2001-124781)

【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 K
A 6 3 F	5/04	5 1 2 A
A 6 3 F	5/04	5 1 2 P
A 6 3 F	5/04	5 1 2 R

【手続補正書】

【提出日】平成20年4月2日(2008.4.2)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】遊技媒体の投入を行う入力手段と、遊技媒体の払出を行う出力手段と、遊技媒体の記憶を行う記憶手段とを備え、所定数の遊技媒体の投入によって一遊技回の遊技を実行し得る遊技機において、

前記入力手段によって投入された入力遊技媒体の精算、及び前記記憶手段に記憶された記憶遊技媒体の精算を行うべく操作される精算操作手段と、

該精算操作手段の操作によって前記入力遊技媒体及び記憶遊技媒体の精算処理を実行する精算処理手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】前記精算操作手段の1回の操作により、精算処理手段は、前記入力遊技媒体及び記憶遊技媒体の精算処理を実行することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】前記精算操作手段の操作により精算処理手段が前記入力遊技媒体又は記憶遊技媒体の一方の精算処理を実行し、その後の精算操作手段の再操作により精算処理手段が他方の精算処理を実行することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項4】前記精算操作手段の操作により精算処理手段が前記入力遊技媒体の精算処理を実行し、その後の精算操作手段の再操作により精算処理手段が前記記憶遊技媒体の精算処理を実行することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項5】前記精算操作手段の操作により精算処理手段が前記記憶遊技媒体の精算処理を実行し、その後の精算操作手段の再操作により精算処理手段が前記入力遊技媒体の精算処理を実行することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項6】前記精算操作手段の操作形態として複数種設定しておき、所定の操作形態で精算操作手段が操作された場合には精算処理手段が前記入力遊技媒体の精算処理を実行し、それとは異なる操作形態で精算操作手段が操作された場合には精算処理手段が前記記憶遊技媒体の精算処理を実行することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項7】遊技媒体の投入を行う入力手段と、遊技媒体の払出を行う出力手段と、遊技媒体の記憶を行う記憶手段とを備え、所定数の遊技媒体の投入によって一遊技回の遊技を実行し得る遊技機において、

前記入力手段として、遊技媒体を外部より投入する第1入力手段と、前記記憶手段に記憶された記憶遊技媒体を投入する第2入力手段とを備え、

前記第1入力手段のみを有効化した第1状態と、少なくとも第2入力手段を有効化した第2状態とのいずれかを選択切換するために操作される切換操作手段を設け、

前記第2状態では前記出力手段による遊技媒体の払出は所定条件下で前記記憶手段へ遊技媒体を記憶させることによって実行されるように構成し、前記第1状態では前記出力手段による遊技媒体の払出は外部に遊技媒体を出力することによって実行されるように構成し、

前記切換操作手段の操作により第2状態から第1状態に切り換えられると前記記憶手段に記憶された記憶遊技媒体の精算処理を実行し、更に切換操作手段が操作されると、前記入力手段によって投入された入力遊技媒体の有無を判断し、その判断結果として入力遊技媒体が存在する場合にはその入力遊技媒体の精算処理を実行し、前記入力遊技媒体が存在しない場合には前記第1状態から第2状態に切り換える処理を実行するようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項8】 遊技媒体の投入を行う入力手段と、遊技媒体の払出を行う出力手段と、遊技媒体の記憶を行う記憶手段とを備え、所定数の遊技媒体の投入によって一遊技回の遊技を実行し得る遊技機において、

前記入力手段として、遊技媒体を外部より投入する第1入力手段と、前記記憶手段に記憶された記憶遊技媒体を投入する第2入力手段とを備え、

前記第1入力手段のみを有効化した第1状態と、少なくとも第2入力手段を有効化した第2状態とのいずれかを選択切換するために操作される切換操作手段を設け、

前記第2状態では前記出力手段による遊技媒体の払出は所定条件下で前記記憶手段へ遊技媒体を記憶させることによって実行されるように構成し、前記第1状態では前記出力手段による遊技媒体の払出は外部に遊技媒体を出力することによって実行されるように構成し、

前記切換操作手段の操作により、最初に前記入力手段によって投入された入力遊技媒体の有無を判断し、その判断結果として入力遊技媒体が存在する場合には入力遊技媒体の精算処理を実行し、前記入力遊技媒体が存在しない場合には前記第1状態と第2状態との切換処理を実行するようにしたことを特徴とする遊技機。