

【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7月29日(2021.7.29)

【公開番号】特開2019-166206(P2019-166206A)

【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2018-57595(P2018-57595)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和3年6月18日(2021.6.18)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

有利度を設定可能な有利度設定手段と、

第1操作と第2操作とを含む操作を検出する検出手段と、

前記有利度を選択可能な有利度選択状態に制御する有利度選択状態制御手段と、

前記有利度選択状態において前記有利度を選択する選択制御を実行する選択制御実行手段と、

前記有利度選択状態において前記有利度選択状態を終了させる有利度選択状態終了手段と、を備え、

前記検出手段は、前記第1操作が検出されている状態であっても、前記第2操作を検出可能であり、

前記選択制御実行手段は、前記有利度選択状態において、前記第2操作が検出されていない状態であり、前記第1操作が検出されていない状態から前記第1操作が検出されている状態に変化したときに、前記選択制御を実行し、

前記有利度選択状態終了手段は、

前記有利度選択状態において、前記第1操作が検出されていない状態であり、前記第2操作が検出されていない状態から前記第2操作が検出されている状態に変化したときに、前記有利度選択状態を終了させ、

前記有利度選択状態において、前記第1操作と前記第2操作との双方が検出されていない状態から前記第1操作と前記第2操作との双方が検出されている状態に変化したときに、前記有利度選択状態を終了させ、

前記有利度選択状態において、前記第1操作が検出されている状態であり、前記第2操作が検出されていない状態から前記第2操作が検出されている状態に変化したときに、前記有利度選択状態を終了させる、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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

また、複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、設定スイッチへの操作で設定値を変更させる特定状態に制御するものがあった。また、該特定状態中に、スタートスイッチへの操作で該設定値を確定させて該特定状態を終了させるものがあった（たとえば、特許文献1）。

【手続補正3】

【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】

【特許文献1】特開2016-131638号

【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】

しかしながら、特許文献1のスロットマシンでは、設定スイッチへの操作などの第1操作と、スタートスイッチへの操作などの第2操作とが実行されたときの処理について検討の余地があった。

【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】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、第1操作と、第2操作とが実行されたときの利便性を向上させる遊技機を提供することである。

【手続補正6】

【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】

(A) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

有利度を設定可能な有利度設定手段と、

第1操作と第2操作とを含む操作を検出する検出手段と、

前記有利度を選択可能な有利度選択状態に制御する有利度選択状態制御手段と、

前記有利度選択状態において前記有利度を選択する選択制御を実行する選択制御実行手段と、

前記有利度選択状態において前記有利度選択状態を終了させる有利度選択状態終了手段と、を備え、

前記検出手段は、前記第1操作が検出されている状態であっても、前記第2操作を検出可能であり、

前記選択制御実行手段は、前記メニュー表示状態において、前記第2操作が検出されていない状態であり、前記第1操作が検出されていない状態から前記第1操作が検出されている状態に変化したときに、前記選択制御を実行し、

前記有利度選択状態終了手段は、

前記有利度選択状態において、前記第1操作が検出されていない状態であり、前記第2

操作が検出されていない状態から前記第2操作が検出されている状態に変化したときに、前記有利度選択状態を終了させ、

前記メニュー表示状態において、前記第1操作と前記第2操作との双方が検出されていない状態から前記第1操作と前記第2操作との双方が検出されている状態に変化したときに、前記有利度選択状態を終了させ、

前記有利度選択状態において、前記第1操作が検出されている状態であり、前記第2操作が検出されていない状態から前記第2操作が検出されている状態に変化したときに、前記有利度選択状態を終了させる。

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

第1信号(たとえば、スタートスイッチ7への操作に対応するスタートスイッチ信号)の入力状況と第2信号(たとえば、設定スイッチ9への操作に対応する設定スイッチ信号)の入力状況とのうちの少なくとも一方により変化する入力データを読み出す(たとえば、図3のS1に示すように、入力ポートのバッファを読み込んでAレジスタに格納する)読み出手段と、

前記入力データ(たとえば、データA)を用いた第1演算を実行することにより第1演算後データを生成する(たとえば、図3のS2の吹き出しのS2aに示すように、データAに対して、第1判定データである「11000000」を用いたAND処理を実行することにより、第1演算後データA'を生成する)第1演算手段と、

前記第1演算後データに基づいて、前記第1信号と前記第2信号とのうちの少なくとも一方が入力されたか否かを判断する(たとえば、図3のS2の吹き出しのS2bに示すように、第1演算後データA'の0フラグが「0」であるか「1」であるかを判断する)第1判断手段と、

前記第1信号と前記第2信号とのうちの少なくとも一方が入力されたと前記第1判断手段により判断されたときに(たとえば、S2でYESと判断されたときに)、前記第1演算後データを用いた第2演算を実行することにより第2演算後データを生成する(たとえば、図3のS3の吹き出しのS3aに示すように、第1演算後データA'に対して、第2判定データである「10000000」を用いたAND処理を実行することにより、第2演算後データA"を生成する)第2演算手段と、

前記第2演算後データに基づいて、前記第1信号が入力されたか否かを判断する(たとえば、図3のS3の吹き出しのS3bに示すように、第2演算後データA"の0フラグが「0」であるか「1」であるかを判断する)第2判断手段と、

前記第2判断手段により前記第1信号が入力されたと判断されたときに、前記第1信号に応じた処理を実行する(たとえば、S3でYESと判断されたときには、設定値を確定させるとともに設定変更状態を終了する)一方、前記第2判断手段により前記第1信号が入力されなかったと判断されたときに、前記第2信号に応じた処理を実行する(たとえば、S3でNOと判断されたときには、設定値更新処理を実行する)処理実行手段とを備える。