

【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 5 年 1 月 5 日(2023.1.5)

【公開番号】特開 2022-43386(P2022-43386A)
【公開日】令和 4 年 3 月 16 日(2022.3.16)
【年通号数】公開公報(特許)2022-047
【出願番号】特願 2020-148610(P2020-148610)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 12 月 22 日(2022.12.22)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

マックスベットスイッチと、

1ベットスイッチと

を備え、

所定の状況にて、マックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能であり

、

所定の状況にて、1ベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能であり、

30

所定の状況では、マックスベットランプが点灯可能であり、

所定の状況にて電源断が発生し、1ベットスイッチが押下されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に1ベットスイッチの押下が継続されている状況では、マックスベットランプは点灯可能であり、当該状況でマックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能である

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】0005

【補正方法】変更

40

【補正の内容】

【0005】

本発明は、マックスベットスイッチと、1ベットスイッチとを備え、所定の状況にて、マックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能であり、所定の状況にて、1ベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能であり、所定の状況では、マックスベットランプが点灯可能であり、所定の状況にて電源断が発生し、1ベットスイッチが押下されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に1ベットスイッチの押下が継続されている状況では、マックスベットランプは点灯可能であり、当該状況でマックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能である。

また、本発明は、第1ベットスイッチと、第2ベットスイッチと、所定のランプとを備

50

え、所定の状況にて、第 1 ベットスイッチが押下されると複数の遊技媒体をベット可能であり、所定の状況にて、第 2 ベットスイッチが押下されると 1 の遊技媒体をベット可能であり、所定の状況にて、所定のランプは点灯可能であり、所定の状況にて電源断が発生し、第 2 ベットスイッチが押下されている状況で電源が投入された場合は、所定のランプは点灯し、第 1 ベットスイッチが押下されると複数の遊技媒体をベット可能となっていることを特徴とする 態様であつてもよい。

10

20

30

40

50