

【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7月6日(2023.7.6)

【公開番号】特開2023-90899(P2023-90899A)

【公開日】令和5年6月29日(2023.6.29)

【年通号数】公開公報(特許)2023-121

【出願番号】特願2023-77307(P2023-77307)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 5 D

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月23日(2023.6.23)

【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】

1ベットスイッチと、

MAXベットスイッチと、

精算スイッチと

を備え、

1ベットスイッチ、又はMAXベットスイッチが押下されると1ベットスイッチ、又はMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行可能である第1の状況では、所定のランプが所定の点灯態様で点灯されており、

30

精算スイッチが押下されると精算スイッチに対応する精算処理が実行可能であり、前記第1の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて1ベットスイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も1ベットスイッチが押下されている第2の状況では、1ベットスイッチに対応するベット処理が実行されておらず、所定のランプが所定の点灯態様で点灯されており、且つMAXベットスイッチが押下されるとMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行され、

40

前記第1の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて精算スイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も精算スイッチが押下されている第3の状況では、精算スイッチに対応する精算処理が実行されておらず、所定のランプが所定の点灯態様で点灯されており、且つMAXベットスイッチが押下されるとMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行される

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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

50

【 0 0 0 5 】

本発明は、1ベットスイッチと、MAXベットスイッチと、精算スイッチとを備え、1ベットスイッチ、又はMAXベットスイッチが押下されると1ベットスイッチ、又はMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行可能である第1の状況では、所定のランプが所定の点灯態様で点灯されており、精算スイッチが押下されると精算スイッチに対応する精算処理が実行可能であり、前記第1の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて1ベットスイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も1ベットスイッチが押下されている第2の状況では、1ベットスイッチに対応するベット処理が実行されておらず、所定のランプが所定の点灯態様で点灯されており、且つMAXベットスイッチが押下されるとMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行され、前記第1の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて精算スイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も精算スイッチが押下されている第3の状況では、精算スイッチに対応する精算処理が実行されておらず、所定のランプが所定の点灯態様で点灯されており、且つMAXベットスイッチが押下されるとMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行される態様である。

10

20

30

40

50