

【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2022-43384(P2022-43384A)

【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2020-148608(P2020-148608)

【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 0 2 A

A 6 3 F 5/04 6 5 0

【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、

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、

30

所定の状況にて電源断が発生し、マックス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、電源投入後にマックス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

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

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、電源投入後にマックス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がベット可能であり、所定の状況にて、第2ベットスイッチが押下されると1の遊技媒体がベット可能であり、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は、所定のランプは点灯し、第2ベットスイッチが押下されると1の遊技媒体がベット可能となっていることを特徴とする態様であってもよい。

10

20

30

40

50