

【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 6 年 2 月 5 日(2024.2.5)

【公開番号】特開 2023-35152(P2023-35152A)
【公開日】令和 5 年 3 月 13 日(2023.3.13)
【年通号数】公開公報(特許)2023-047
【出願番号】特願 2021-141780(P2021-141780)
【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 5 B

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 1 月 26 日(2024.1.26)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 作業領域と、

第 2 作業領域と

を備え、

投入数が「3」である状況下でスタートスイッチが操作され、内部抽せん処理の結果として再遊技役が決定された遊技の次の遊技のスタートスイッチが操作された場合は、投入数に関する情報として「3」を第 1 作業領域の第 1 記憶領域に記憶可能とし、

投入数が「3」である状況下でスタートスイッチが操作され、内部抽せん処理の結果として再遊技役が決定された遊技の次の遊技のスタートスイッチが操作された場合は、投入数に関する情報として「0」を第 2 作業領域の第 2 記憶領域に記憶可能とする

30

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】

【0 0 0 5】

本発明は、

40

第 1 作業領域と、

第 2 作業領域と

を備え、

投入数が「3」である状況下でスタートスイッチが操作され、内部抽せん処理の結果として再遊技役が決定された遊技の次の遊技のスタートスイッチが操作された場合は、投入数に関する情報として「3」を第 1 作業領域の第 1 記憶領域に記憶可能とし、

投入数が「3」である状況下でスタートスイッチが操作され、内部抽せん処理の結果として再遊技役が決定された遊技の次の遊技のスタートスイッチが操作された場合は、投入数に関する情報として「0」を第 2 作業領域の第 2 記憶領域に記憶可能とする遊技機である。

50

また、本発明は、

遊技媒体制御手段における割込み処理の別タイミングにおいて遊技メダルチェック処理が2回実行可能であり、

1回目の遊技メダルチェック処理から2回目の遊技メダルチェック処理までに遊技メダル数の増減値が「-50」から「+50」までの間を超えるか否か判断し、遊技メダル数の増減値が「-50」から「+50」までの間を超える場合は、エラーに関する処理が実行可能である遊技機であってもよい。

10

20

30

40

50