

【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2023-35153(P2023-35153A)

【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2021-141781(P2021-141781)

【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 B

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、

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を第1作業領域の第1記憶領域に記憶可能とし、

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を第2作業領域の第2記憶領域に記憶可能とする

全てのリールが停止された場合は、付与数に関する情報を第1作業領域の第1記憶領域に記憶可能とし、

全てのリールが停止された場合は、付与数に関する情報を第2作業領域の第2記憶領域に記憶可能とする

遊技機。

【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

【補正の内容】

【0005】

40

本発明は、

第1作業領域と、

第2作業領域と

を備え、

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を第1作業領域の第1記憶領域に記憶可能とし、

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を第2作業領域の第2記憶領域に記憶可能とする

全てのリールが停止された場合は、付与数に関する情報を第1作業領域の第1記憶領域

50

に記憶可能とし、

全てのリールが停止された場合は、付与数に関する情報を第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。

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、

遊技メダルチェック処理として、2バイトレジスタの上位バイトに確認データの増加分をセットし、下位バイトに確認データの減少分をセットし、現在の遊技メダル数から確認データを減算した値が0未満となるか否かを判断し、現在の遊技メダル数から確認データを減算した値が0未満となる場合は、確認データの減少分を用いて遊技メダル数の減少値を確認し、現在の遊技メダル数から確認データを減算した値が0未満とならない場合(0以上の場合)は、確認データの増加分を用いて遊技メダル数の増加値を確認し、

遊技メダル数の減少値を確認する処理と確認遊技メダル数の増加値を確認する処理は同一の処理である遊技機であってもよい。

10

20

30

40

50