

【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 12 月 4 日(2023.12.4)

【公開番号】特開 2023-35158(P2023-35158A)  
【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 2021-141786(P2021-141786)  
【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 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 9 9

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 11 月 24 日(2023.11.24)

【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】

計数スイッチを有し、

遊技価値数を表示可能な所定の表示部を有し、

所定の表示部に表示する遊技価値数を記憶可能な第 1 記憶手段を有し、

遊技の結果によって更新可能な遊技価値数が記憶可能な第 2 記憶手段を有し、

貸出ユニットに出力するための遊技価値数が記憶可能な第 3 記憶手段を有し、

内部抽選手段を有し、

30

内部抽選手段の内部抽選の結果としてリプレイが決定される場合を有し、

内部抽選手段の内部抽選の結果として所定役が決定される場合を有し、

遊技の結果によって更新された第 2 記憶手段に記憶されている遊技価値数が第 3 記憶手段に記憶されている遊技価値数よりも大きくなった場合は、第 2 記憶手段に記憶されている遊技価値数を第 3 記憶手段に記憶可能であり、

第 3 記憶手段に記憶された遊技価値数を貸出ユニットに出力可能であり、

或る遊技の内部抽選の結果としてリプレイではない所定役が決定され、当該或る遊技の次の遊技であって内部抽選の結果としてリプレイが決定された遊技(以下、「当該或る遊技の次の遊技であって内部抽選の結果としてリプレイが決定された遊技」を「所定遊技」と称す)にて第 2 記憶手段を更新する場合は所定遊技の開始に係るベット数が減算可能であり、所定遊技の次の遊技であって内部抽選の結果としてリプレイではない所定役が決定された遊技にて第 2 記憶手段を更新する場合は所定遊技の次の遊技の開始に係るベット数は 0 として演算可能である

40

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】

50

本発明は、  
計数スイッチを有し、  
遊技価値数を表示可能な所定の表示部を有し、  
所定の表示部に表示する遊技価値数を記憶可能な第1記憶手段を有し、  
遊技の結果によって更新可能な遊技価値数が記憶可能な第2記憶手段を有し、  
貸出ユニットに出力するための遊技価値数が記憶可能な第3記憶手段を有し、  
内部抽選手段を有し、  
内部抽選手段の内部抽選の結果としてリプレイが決定される場合を有し、  
内部抽選手段の内部抽選の結果として所定役が決定される場合を有し、  
遊技の結果によって更新された第2記憶手段に記憶されている遊技価値数が第3記憶手段に記憶されている遊技価値数よりも大きくなった場合は、第2記憶手段に記憶されている遊技価値数を第3記憶手段に記憶可能であり、  
第3記憶手段に記憶された遊技価値数を貸出ユニットに出力可能であり、  
或る遊技の内部抽選の結果としてリプレイではない所定役が決定され、当該或る遊技の次の遊技であって内部抽選の結果としてリプレイが決定された遊技（以下、「当該或る遊技の次の遊技であって内部抽選の結果としてリプレイが決定された遊技」を「所定遊技」と称す）にて第2記憶手段を更新する場合は所定遊技の開始に係るベット数が減算可能であり、所定遊技の次の遊技であって内部抽選の結果としてリプレイではない所定役が決定された遊技にて第2記憶手段を更新する場合は所定遊技の次の遊技の開始に係るベット数は0として演算可能である態様である。  
また、本発明は、  
貸出通知受信を受信したときに貸出メダル数が0ではなく、応答許可フラグ記憶領域に記憶されている値が所定値（所定値は0を含む整数）である場合は、エラーに関する処理が実行可能である態様であってもよい。

10

20

30

40

50