

【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 7 年 7 月 7 日(2025.7.7)

【公開番号】特開 2024-32597(P2024-32597A)  
【公開日】令和 6 年 3 月 12 日(2024.3.12)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-046  
【出願番号】特願 2022-136323(P2022-136323)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 7 年 6 月 27 日(2025.6.27)  
【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  
【補正の内容】  
【特許請求の範囲】  
【請求項 1】

20

仮想遊技媒体の付与を伴う遊技の進行を制御する主制御手段と、  
接続されるカードユニットから送信される仮想遊技媒体数の移行信号を受信して、メモリに記憶し、前記遊技の進行に応じて、前記メモリ内の遊技可能な仮想遊技媒体数の減算および加算に関わる処理を行うとともに当該遊技可能な仮想遊技媒体数を枠制御表示器に表示し、計数ボタンが操作されたときに、前記メモリ内の所定数の仮想遊技媒体数の移行信号を、前記カードユニットに送信し、前記計数ボタンの操作がない場合は、0 個の仮想遊技媒体数の移行信号を前記カードユニットに送信する仮想遊技媒体数制御手段とを具備し、

30

前記主制御手段は、前記遊技可能な仮想遊技媒体数とは異なる、仮想遊技媒体の付与があった場合に加算される最大獲得遊技媒体数カウンタが所定の上限值に達した場合に特定のエラーを発生可能であり、R A M クリアを伴う電源投入操作が行われた場合、当該主制御手段のメモリ内のバックアップ情報をクリアするが、前記仮想遊技媒体数制御手段のメモリ内の前記遊技可能な仮想遊技媒体数はクリアせず、  
前記仮想遊技媒体数制御手段は、複数のエラーのうち前記特定のエラーが発生したときは前記枠制御表示器に当該特定のエラーのエラーコードを表示せず、所定のエラーが発生したときは当該所定のエラーのエラーコードを表示可能であり、前記特定のエラーが発生したときにおいても、計数ボタンが操作されたときに所定数の仮想遊技媒体数の移行信号の前記カードユニットへの送信を可能とする遊技機。

40