

【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 2024-32504(P2024-32504A)
【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 2022-136185(P2022-136185)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【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であって、当該遊技機の遊技状態を、通常状態である第 1 遊技状態と、前記通常状態よりも補助遊技に関して有利な第 2 遊技状態を含む複数の有利状態の何れかの遊技状態に設定する手段と、遊技の進行を停止する手段を含む主制御手段と、

接続されるカードユニットからの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、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、
枠制御表示器に当該仮想遊技媒体数を表示し、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

前記仮想遊技媒体数制御手段は、前記第 2 遊技状態において、仮想遊技媒体数のクリアを伴う第 1 電源投入操作が行われた場合、当該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をクリアし、前記主制御手段は前記第 2 遊技状態を維持可能であり、

前記主制御手段は、RAM クリアを伴う第 2 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し、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をクリアせず、

40

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値に達した場合に遊技の進行を停止するコンプリートエラーを発生可能で、

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コンプリートエラーが発生したとき、前記枠制御表示器に当該コンプリートエラーのエラーコードを表示せず前記遊技可能な仮想遊技媒体数の表示を維持し、前記計数ボタンの操作態様に応じて 1 または複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可能とする

ことを特徴とする遊技機。

50