

【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 4 年 10 月 14 日(2022.10.14)

【公開番号】特開 2021-61975(P2021-61975A)

【公開日】令和 3 年 4 月 22 日(2021.4.22)

【年通号数】公開・登録公報 2021-019

【出願番号】特願 2019-187684(P2019-187684)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 0

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 5 日(2022.10.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

遊技の制御を司る制御装置に、CPU と、前記 CPU のプログラム処理に伴うデータを一時的に格納する記憶領域をなす RAM と、を備える遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技演出に応じて作動する可動役物と、

所定の RAM クリア操作に応じて前記 RAM を初期化する RAM クリア手段と、を備え

30

、
前記 RAM が初期化されると RAM クリア状態に移行し、予め規定された規定の時間が経過するまで前記 RAM クリア状態を継続するようになし、

前記 RAM クリア状態では、その開始から所定時間が経過すると前記可動役物が所定の動作を行うようになし、且つ、前記操作手段の特定の操作に応じて前記可動役物が前記所定の動作を行うことで前記操作手段の入力検査を行うようになし、

さらに前記 RAM クリア状態は、前記所定時間が経過することで終了となる第 1 状態と、当該第 1 状態の終了後に始まり所定の条件が成立することで前記 RAM クリア状態が終了となる前に終了する第 2 状態と、を備え、

前記第 1 状態が、前記操作手段の前記特定の操作に応じて、前記所定時間が経過する前であってても終了可能な構成をなし、

40

前記操作手段は、前記特定の操作として、少なくとも第 1 特定の操作と第 2 特定の操作とを備え、

前記可動役物は、前記操作手段の前記第 1 特定の操作に応じて前記第 1 状態が終了したとき、前記第 2 状態において第 1 の RAM クリア態様にて作動し、

且つ前記可動役物は、前記操作手段の前記第 2 特定の操作に応じて前記第 1 状態が終了したとき、前記第 2 状態において第 2 の RAM クリア態様にて作動する構成をなす遊技機

。