

【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 7 月 4 日(2024.7.4)

【公開番号】特開 2023-77350(P2023-77350A)  
【公開日】令和 5 年 6 月 5 日(2023.6.5)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-103  
【出願番号】特願 2021-190636(P2021-190636)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 A

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 6 月 26 日(2024.6.26)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明の代表的な一形態では、遊技を実行可能な遊技機において、払い出された遊技媒体の数又は払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数と、使用された遊技媒体の検出結果とから差玉数を計数する差玉数計数手段と、差玉数に基づく所定条件の成立によって遊技を実行できない遊技不可状態を発生可能な遊技停止手段と、第 1 プログラムから読み出し可能かつ書き込み可能であって第 2 プログラムから読み出し可能かつ書き込み不能にして遊技制御用の作業領域となる第 1 領域と、第 1 プログラムから読み出し可能かつ書き込み不能であって第 2 プログラムから読み出し可能かつ書き込み可能にする第 2 領域と、第 1 領域と第 2 領域の間に配置される未使用領域と、を含む記憶手段と、複数の発光部から構成される遊技情報表示部に遊技に関する遊技情報を発光と消灯の組合せにより表示可能な遊技情報表示制御手段と、を備え、第 2 プログラムは、差玉数を第 2 領域に格納可能であり、第 1 プログラムは、第 2 領域に格納されている差玉数に基づいて遊技不可状態の発生を示すフラグを第 1 領域に格納可能であり、フラグは、電源投入時に初期化されず、差玉数は、電源投入時に初期化され、遊技停止手段は、フラグに基づいて遊技不可状態を発生可能であり、遊技情報表示制御手段は、遊技不可状態で複数の発光部を全消灯する。

30

【手続補正 2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

40

【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】

遊技を実行可能な遊技機において、  
払い出された遊技媒体の数又は払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数と、使用された遊技媒体の検出結果とから差玉数を計数する差玉数計数手段と、  
前記差玉数に基づく所定条件の成立によって遊技を実行できない遊技不可状態を発生可能な遊技停止手段と、

50

第 1 プログラムから読み出し可能かつ書き込み可能であって第 2 プログラムから読み出し可能かつ書き込み不能にして遊技制御用の作業領域となる第 1 領域と、前記第 1 プログラムから読み出し可能かつ書き込み不能であって前記第 2 プログラムから読み出し可能かつ書き込み可能にする第 2 領域と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に配置される未使用領域と、を含む記憶手段と、

複数の発光部から構成される遊技情報表示部に前記遊技に関する遊技情報を発光と消灯の組合せにより表示可能な遊技情報表示制御手段と、

を備え、

前記第 2 プログラムは、前記差玉数を前記第 2 領域に格納可能であり、

前記第 1 プログラムは、前記第 2 領域に格納されている前記差玉数に基づいて前記遊技不可状態の発生を示すフラグを前記第 1 領域に格納可能であり、

前記フラグは、電源投入時に初期化されず、

前記差玉数は、前記電源投入時に初期化され、

前記遊技停止手段は、前記フラグに基づいて前記遊技不可状態を発生可能であり、

前記遊技情報表示制御手段は、前記遊技不可状態で前記複数の発光部を全消灯する、遊技機。

10

20

30

40

50