

【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 2 月 22 日(2024.2.22)

【公開番号】特開 2023-101003(P2023-101003A)
【公開日】令和 5 年 7 月 19 日(2023.7.19)
【年通号数】公開公報(特許)2023-134
【出願番号】特願 2023-81336(P2023-81336)
【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 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 2 月 14 日(2024.2.14)

【手続補正 1】

20

【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】

所定の電力が供給されている場合に所定の遊技処理を実行可能な遊技処理実行手段と、
所定状態で前記所定の電力が断たれた電断であると判定した場合に所定の電断処理を実
行可能な電断処理実行手段と、

30

を備え、

電断後に所定の方法で前記所定の電力が供給された場合に遊技可能な状態となり得る遊
技機であって、

第 1 位置と第 2 位置に変位可能であり、前記第 1 位置に位置する場合は所定の非通電状
態となり得り、前記第 2 位置に位置する場合は所定の通電状態となり得る変位手段と、

電断中に所定情報を保持可能な記憶手段と、

押下された押下状態と、押下されていない非押下状態とに変位可能であり、前記押下状
態で前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている少なくとも一部の
情報が初期化され得る初期化用スイッチと、

電断後に前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情
報を判定する手段と、

40

当該遊技機に前記所定の電力が供給された場合に、前記変位手段の状態を判定可能な状
態判定手段と、

当該遊技機に前記所定の電力が供給された後の所定タイミングにおいて、前記状態判定
手段によって前記変位手段の位置に対応した情報の判定を行い、前記判定によって前記変
位手段が前記第 1 位置に位置することに対応する情報が設定されていると判定された第 1
の場合に第 1 処理を実行し、前記判定によって前記変位手段が前記第 1 位置に位置するこ
とに対応する情報が設定されていないと判定された第 2 の場合に前記第 1 処理とは異なる
処理であって前記変位手段を前記第 1 位置に変位させるための第 2 処理を実行する処理実
行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

50

【 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 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

[形 態]

所定の電力が供給されている場合に所定の遊技処理を実行可能な遊技処理実行手段と、
所定状態で前記所定の電力が断たれた電断であると判定した場合に所定の電断処理を実
行可能な電断処理実行手段と、

10

を備え、

電断後に所定の方法で前記所定の電力が供給された場合に遊技可能な状態となり得る遊
技機であって、

第 1 位置と第 2 位置に変位可能であり、前記第 1 位置に位置する場合は所定の非通電状
態となり得り、前記第 2 位置に位置する場合は所定の通電状態となり得る変位手段と、

電断中に所定情報を保持可能な記憶手段と、

押下された押下状態と、押下されていない非押下状態とに変位可能であり、前記押下状
態で前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている少なくとも一部の
情報が初期化され得る初期化用スイッチと、

電断後に前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情
報を判定する手段と、

20

当該遊技機に前記所定の電力が供給された場合に、前記変位手段の状態を判定可能な状
態判定手段と、

当該遊技機に前記所定の電力が供給された後の所定タイミングにおいて、前記状態判定
手段によって前記変位手段の位置に対応した情報の判定を行い、前記判定によって前記変
位手段が前記第 1 位置に位置することに対応する情報が設定されていると判定された第 1
の場合に第 1 処理を実行し、前記判定によって前記変位手段が前記第 1 位置に位置するこ
とに対応する情報が設定されていないと判定された第 2 の場合に前記第 1 処理とは異なる
処理であって前記変位手段を前記第 1 位置に変位させるための第 2 処理を実行する処理実
行手段と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

40

50