

【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2月28日(2025.2.28)

【公開番号】特開2024-177794(P2024-177794A)
 【公開日】令和6年12月24日(2024.12.24)
 【年通号数】公開公報(特許)2024-241
 【出願番号】特願2023-96133(P2023-96133)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B
 A 6 3 F 5/04 6 9 7
 A 6 3 F 5/04 6 0 5 A
 A 6 3 F 5/04 6 0 3 D
 A 6 3 F 5/04 6 0 5 B

【手続補正書】

【提出日】令和7年2月19日(2025.2.19)

【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】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

遊技媒体をベット可能であるか否かを示すベット要求ランプを有し、
 試験信号に関する処理として、遊技媒体をベット可能であるか否かを示すベット要求ラ
ンプ信号を出力するための処理を実行可能とし、

試験信号に関する処理として、遊技媒体の付与数に対応した付与カウント信号を出力す
 るための処理を実行可能とし、

30

付与カウント信号を出力するための処理を実行している状況下であっても、ベット要求
ランプを点灯可能とし、

付与カウント信号を出力するための処理を実行している状況下では、ベット要求ラ
ンプ信号を出力するための処理を実行せず、

付与カウント信号を出力するための処理を実行している状況下で、遊技機と貸出しユニッ
トとの接続がなされなくなっても、付与カウント信号を出力するための処理を実行可能と
し、

或る遊技における付与カウント信号を出力するための処理が終了する前に、或る遊技の次
回遊技の規定数に対応する遊技媒体のベットがなされると、或る遊技における付与カウ
ント信号を出力するための処理が終了した後にベット要求ランプ信号を出力するための処理
 を実行しない

40

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する(カッコ書きで、対応する実
 施形態の構成を示す。)。

50

本発明は、

遊技媒体（電子メダル）をベット可能であるか否かを示すベット要求ランプ（79d）を有し、

試験信号に関する処理として、遊技媒体をベット可能であるか否かを示すベット要求ランプ信号を出力するための処理（図150中、ステップS1321、S1329）を実行可能とし、

試験信号に関する処理として、遊技媒体の付与数（払出し数）に対応した付与カウント信号（払出しカウント信号）を出力するための処理（図150中、ステップS1322、S1323、S1336～S1342）を実行可能とし、

付与カウント信号を出力するための処理を実行している状況下であっても、ベット要求ランプを点灯可能とし（図151）、

付与カウント信号を出力するための処理を実行している状況下では、ベット要求ランプ信号を出力するための処理を実行せず（図151）、

付与カウント信号を出力するための処理を実行している状況下で、遊技機と貸出しユニットとの接続がなされなくなっても、付与カウント信号を出力するための処理を実行可能とし、

或る遊技における付与カウント信号を出力するための処理が終了する前に、或る遊技の次回遊技の規定数に対応する遊技媒体のベットがなされると、或る遊技における付与カウント信号を出力するための処理が終了した後にベット要求ランプ信号を出力するための処理を実行しない（図152）

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50