

【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 10 日(2024.7.10)

【公開番号】特開 2024-52895(P2024-52895A)
【公開日】令和 6 年 4 月 12 日(2024.4.12)
【年通号数】公開公報(特許)2024-068
【出願番号】特願 2024-29769(P2024-29769)
【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 0 2 A

A 6 3 F 5/04 6 0 5 B

A 6 3 F 5/04 6 9 1 A

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 7 月 2 日(2024.7.2)

【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】

第 1 制御手段を有し、

第 2 制御手段を有し、

計数スイッチを有し、

第 2 制御手段は、第 1 の期間毎に計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

計数通知には計数値が含まれており、

30

計数値は 0 から所定値までの値がとりえるように構成されており、

計数スイッチが操作されていないときに計数通知タイミングとなった場合は、計数値が 0 である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

計数スイッチが操作されてから所定期間が経過するよりも前に計数スイッチが操作されなくなった後で計数通知タイミングとなった場合は、計数値が 1 である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

計数スイッチが操作されてから所定期間以上に亘って計数スイッチの操作が継続されているときに計数通知タイミング A となった場合は、計数値が所定値である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

計数スイッチが操作されてから所定期間以上に亘って計数スイッチの操作が継続されているときに計数通知タイミング A となり、計数スイッチの操作が当該計数通知タイミング A 以降も継続しており、かつ当該計数通知タイミング A の後の計数通知タイミング B となるまでに計数スイッチが操作されなくなった場合は、当該計数通知タイミング B において、計数値が 0 である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

40

第 1 制御手段は、第 1 遊技状態から第 2 遊技状態へ移行させることが可能であり、

第 2 制御手段は、ホールコン・不正監視情報を第 1 の期間ごとに外部ユニットに向けて送信可能であり、

第 2 制御手段は、遊技機設置情報を第 2 の期間ごとに外部ユニットに向けて送信可能であり、

第 1 の期間は第 2 の期間よりも短い期間であるよう構成されており、

50

第 2 の期間は第 1 の期間の倍数であるよう構成されており、

ホールコン・不正監視情報を外部ユニットに向けて送信可能な第 1 タイミングにて第 1 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であり、当該第 1 タイミングから第 1 の期間が経過したタイミングであって遊技機の起動が完了してから第 2 の期間が経過した第 2 タイミングにて第 1 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であった場合は、当該第 2 タイミングにおいて遊技機設置情報を外部ユニットに向けて送信可能であり、

ホールコン・不正監視情報を外部ユニットに向けて送信可能な第 1 タイミングにて第 1 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であり、当該第 1 タイミングから第 1 の期間が経過したタイミングであって遊技機の起動が完了してから第 2 の期間が経過した第 2 タイミングにて第 2 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であった場合は、当該第 2 タイミングにおいてホールコン・不正監視情報を外部ユニットに向けて送信可能である

10

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 】 0 0 0 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 5 】

20

本態様に係る遊技機は、

第 1 制御手段を有し、

第 2 制御手段を有し、

計数スイッチを有し、

第 2 制御手段は、第 1 の期間毎に計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

計数通知には計数値が含まれており、

計数値は 0 から所定値までの値がとりえるように構成されており、

計数スイッチが操作されていないときに計数通知タイミングとなった場合は、計数値が 0 である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

計数スイッチが操作されてから所定期間が経過するよりも前に計数スイッチが操作されなくなった後で計数通知タイミングとなった場合は、計数値が 1 である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

30

計数スイッチが操作されてから所定期間以上に亘って計数スイッチの操作が継続されているときに計数通知タイミング A となった場合は、計数値が所定値である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

計数スイッチが操作されてから所定期間以上に亘って計数スイッチの操作が継続されているときに計数通知タイミング A となり、計数スイッチの操作が当該計数通知タイミング A 以降も継続しており、かつ当該計数通知タイミング A の後の計数通知タイミング B となるまでに計数スイッチが操作されなくなった場合は、当該計数通知タイミング B において、計数値が 0 である計数通知を外部ユニットに向けて送信可能であり、

40

第 1 制御手段は、第 1 遊技状態から第 2 遊技状態へ移行させることが可能であり、

第 2 制御手段は、ホールコン・不正監視情報を第 1 の期間ごとに外部ユニットに向けて送信可能であり、

第 2 制御手段は、遊技機設置情報を第 2 の期間ごとに外部ユニットに向けて送信可能であり、

第 1 の期間は第 2 の期間よりも短い期間であるよう構成されており、

第 2 の期間は第 1 の期間の倍数であるよう構成されており、

ホールコン・不正監視情報を外部ユニットに向けて送信可能な第 1 タイミングにて第 1 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であり、当該第 1 タイミングから第 1 の期間が経過したタイミングであって遊技機の起動が完了してから第 2 の期間が経過した

50

第 2 タイミングにて第 1 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であった場合は、当該第 2 タイミングにおいて遊技機設置情報を外部ユニットに向けて送信可能であり

—
ホールコン・不正監視情報を外部ユニットに向けて送信可能な第 1 タイミングにて第 1 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であり、当該第 1 タイミングから第 1 の期間が経過したタイミングであって遊技機の起動が完了してから第 2 の期間が経過した第 2 タイミングにて第 2 遊技状態であり、ベット数が 0 であり、付与数が 0 であった場合は、当該第 2 タイミングにおいてホールコン・不正監視情報を外部ユニットに向けて送信可能である態様である。

また、本態様に係る遊技機は、

計数スイッチと、
内部抽せん手段と

を備え、

総遊技価値数を記憶可能であり、

遊技機の外部に対して総遊技価値数の一部または全部の遊技価値数を出力可能に構成されており、

所定時間ごとに繰り返し実行される計数処理を実行可能であり、

計数スイッチの操作状況に関する状態である計数スイッチ状態を記憶可能に構成されており、

計数処理においては、記憶されている計数スイッチ状態に基づいて遊技機の外部に対して出力する遊技価値数を決定するよう構成されており、

計数スイッチが新たにオンとなってから計数スイッチのオンが所定時間以上継続すると、計数スイッチ状態として第 2 状態が記憶されるよう構成されており、

計数スイッチ状態として前記第 2 状態が記憶されている状況で計数スイッチが新たにオフとなっても、次の計数処理を実行するまでは計数スイッチ状態として前記第 2 状態が記憶されたままとなるよう構成されており、

計数スイッチ状態として前記第 2 状態が記憶されている状況で計数処理が実行された場合、計数スイッチ状態として第 3 状態が記憶されるよう構成されており、

計数スイッチ状態として前記第 3 状態が記憶されている状況で計数スイッチが新たにオフとなると、計数スイッチ状態として第 1 状態が記憶されるよう構成されており、

計数スイッチ状態として前記第 2 状態が記憶されている状況で計数処理が実行される場合、遊技機の外部に対して出力する遊技価値数を所定値に決定し得るよう構成されており、

計数スイッチ状態として前記第 3 状態が記憶されている状況で計数処理が実行される場合、遊技機の外部に対して出力する遊技価値数を前記所定値に決定し得るよう構成されており、

計数スイッチ状態として前記第 1 状態が記憶されている状況で計数処理が実行される場合、遊技機の外部に対して出力する遊技価値数を「0」に決定するよう構成されていることを特徴とする態様であってもよい。

10

20

30

40

50