

【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 1 月 30 日(2025.1.30)

【公開番号】特開 2024-153203(P2024-153203A)
【公開日】令和 6 年 10 月 29 日(2024.10.29)
【年通号数】公開公報(特許)2024-202
【出願番号】特願 2023-66964(P2023-66964)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 2

A 6 3 F 5/04 6 1 4 A

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 1 月 22 日(2025.1.22)

【手続補正 1】

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 制御手段と、

前記第 1 制御手段に対してデータを送信可能な第 2 制御手段と、を備え、

前記第 1 制御手段は、

前記第 2 制御手段との通信に関する設定を行うことが可能な通信設定手段と、

前記第 2 制御手段との間で、キャラクタの単位で通信データが構成されるシリアル通信を行うことが可能なシリアル通信手段と、を備え、

前記キャラクタは、9 ビット以上 12 ビット以下のビット数により構成されており、

30

前記通信設定手段は、

前記第 2 制御手段との通信に関する設定を行う前に所定時間待機することにより、前記第 2 制御手段から送信されるデータを受信していない状態で、該設定を行うことが可能であり、

通信速度、前記キャラクタに含まれる伝送データ数、パリティビット、及び、ストップビットのうちの少なくとも何れかに関する設定を行うことが可能であり、

前記伝送データ数として、7 ビット及び 8 ビットのうちの何れかを設定可能であり、

前記パリティビットとして、パリティ無し、奇数パリティ、及び、偶数パリティのうちの何れかを設定可能であり、

前記ストップビットのビット数として、1 ビット及び 2 ビットのうちの何れかを設定可能であり、

40

前記 9 ビット以上 12 ビット以下のビット数のうちの 1 ビットは、予め設定される、

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

50

第 1 制御手段と、

前記第 1 制御手段に対してデータを送信可能な第 2 制御手段と、を備え、

前記第 1 制御手段は、

前記第 2 制御手段との通信に関する設定を行うことが可能な通信設定手段と、

前記第 2 制御手段との間で、キャラクタの単位で通信データが構成されるシリアル通信を行うことが可能なシリアル通信手段と、を備え、

前記キャラクタは、9 ビット以上 12 ビット以下のビット数により構成されており、

前記通信設定手段は、

前記第 2 制御手段との通信に関する設定を行う前に所定時間待機することにより、前記第 2 制御手段から送信されるデータを受信していない状態で、該設定を行うことが可能であり、

10

通信速度、前記キャラクタに含まれる伝送データ数、パリティビット、及び、ストップビットのうちの少なくとも何れかに関する設定を行うことが可能であり、

前記伝送データ数として、7 ビット及び 8 ビットのうちの何れかを設定可能であり、

前記パリティビットとして、パリティ無し、奇数パリティ、及び、偶数パリティのうちの何れかを設定可能であり、

前記ストップビットのビット数として、1 ビット及び 2 ビットのうちの何れかを設定可能であり、

前記 9 ビット以上 12 ビット以下のビット数のうちの 1 ビットは、予め設定される、ことを特徴とする遊技機。

20

30

40

50