

【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 10 月 7 日(2024.10.7)

【公開番号】特開 2023-35155(P2023-35155A)  
【公開日】令和 5 年 3 月 13 日(2023.3.13)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-047  
【出願番号】特願 2021-141783(P2021-141783)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 5 B

A 6 3 F 5/04 6 9 1 E

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 27 日(2024.9.27)

【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 制御手段を有し、

第 2 制御手段を有し、

計数スイッチを有し、

計数通知タイミングとなった場合は計数通知を外部に対して送信可能であり、

計数通知には計数点情報が含まれており、

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが  
押下されていないときに計数通知の送信タイミングとなった場合は、計数点情報が 0 であ  
る計数通知を外部に対して送信可能であり、

30

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが  
押下されてから特定期間が経過するよりも前に計数スイッチが離された後で計数通知の送  
信タイミングとなった場合は、計数点情報が 1 である計数通知を外部に対して送信可能で  
あり、

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが  
押下されてから特定期間以上に亘って計数スイッチが押下されているときに計数通知の送  
信タイミングとなった場合は、計数点情報が所定値である計数通知を外部に対して送信可  
能であり、

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが  
押下されてから特定期間以上に亘って計数スイッチが押下された後であって計数通知の送  
信タイミングとなる前に計数スイッチが離され、かつ再度計数スイッチが押下されて計数  
スイッチが離された後で計数通知の当該送信タイミングとなった場合は、計数点情報が所  
定値である計数通知を外部に対して送信可能であり、

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るよう構  
成されており、

第 2 制御手段は、ホールコン・不正監視情報を第 1 の期間毎に外部に対して送信可能で  
あるよう構成されており、

第 2 制御手段は、遊技機設置情報を第 2 の期間毎に外部に対して送信可能であるよう構  
成されており、

50

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に対して送信可能な第 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に対して送信可能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に対して送信可能な第 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に対して送信可能であるよう構成されている

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】

20

【0 0 0 5】

本発明は、

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、

計数通知タイミングとなった場合は計数通知を外部に対して送信可能であり、

計数通知には計数点情報が含まれており、

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが押下されていないときに計数通知の送信タイミングとなった場合は、計数点情報が 0 である計数通知を外部に対して送信可能であり、

30

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが押下されてから特定期間が経過するよりも前に計数スイッチが離された後で計数通知の送信タイミングとなった場合は、計数点情報が 1 である計数通知を外部に対して送信可能であり、

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが押下されてから特定期間以上に亘って計数スイッチが押下されているときに計数通知の送信タイミングとなった場合は、計数点情報が所定値である計数通知を外部に対して送信可能であり、

遊技機に記憶されている総得点が所定値を超えている所定の状況にて、計数スイッチが押下されてから特定期間以上に亘って計数スイッチが押下された後であって計数通知の送信タイミングとなる前に計数スイッチが離され、かつ再度計数スイッチが押下されて計数スイッチが離された後で計数通知の当該送信タイミングとなった場合は、計数点情報が所定値である計数通知を外部に対して送信可能であり、

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るよう構成されており、

第 2 制御手段は、ホールコン・不正監視情報を第 1 の期間毎に外部に対して送信可能であるよう構成されており、

第 2 制御手段は、遊技機設置情報を第 2 の期間毎に外部に対して送信可能であるよう構成されており、

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に対して送信可能な第 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に対して送信可能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に対して送信可能な第 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に対して送信可能であるよう構成されている

10

遊技機。

また、本発明は、

計数処理終了時に短押し、又は計数スイッチが離されている状況であれば、計数スイッチ状態記憶領域に第 1 の値をセットし、計数処理の開始時に計数スイッチ状態記憶領域に記憶されている値が第 1 の値であり、且つ計数スイッチが押下されていない場合は、計数スイッチ状態記憶領域に第 2 の値をセットし、計数スイッチ状態記憶領域に記憶されている値が第 2 の値であるときの計数処理における計数メダル数の値は 0 である

20

遊技機であってもよい。

30

40

50