

【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4年8月8日(2022.8.8)

【公開番号】特開2021-53004(P2021-53004A)

【公開日】令和3年4月8日(2021.4.8)

【年通号数】公開・登録公報2021-017

【出願番号】特願2019-178170(P2019-178170)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 650

A 63 F 5/04 605B

【手続補正書】

【提出日】令和4年7月29日(2022.7.29)

【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】

総得点記憶手段と、

総得点クリアスイッチと

を備え、

総得点記憶手段は、現在の遊技媒体数を示す総得点が記憶可能であるように構成されており、

総得点クリアスイッチが操作された状態で電源が投入されると、総得点を初期化する処理が実行可能であるよう構成されており、

30

第1の遊技機情報が第1の期間ごとに外部に向けて送信可能であるよう構成されており、

第2の遊技機情報が第2の期間ごとに外部に向けて送信可能であるよう構成されており、

第3の遊技機情報が第3の期間ごとに外部に向けて送信可能であるよう構成されており、

第1の遊技機情報には、総得点が初期化されたか否かに関する情報が含まれ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、

第2の期間は第3の期間よりも短い期間であるよう構成されており、

第2の遊技機情報の送信タイミングにおいて第2の遊技機情報を送信したときは、当該タイミングでは第1の遊技機情報を送信しないよう構成されており、

第2の遊技機情報の送信タイミングにおいて第2の遊技機情報を送信したときは、当該タイミングでは第3の遊技機情報を送信しないよう構成されており、

40

第1の遊技機情報と第2の遊技機情報との送信タイミングが重なって、第2の遊技機情報を送信したときは、第2の遊技機情報の送信タイミングから第1の期間が経過したときに第1の遊技機情報が送信可能であるよう構成されている遊技機。

【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】

50

## 【 0 0 0 5 】

本発明は、総得点記憶手段と、総得点クリアスイッチとを備え、総得点記憶手段は、現在の遊技媒体数を示す総得点が記憶可能であるように構成されており、総得点クリアスイッチが操作された状態で電源が投入されると、総得点を初期化する処理が実行可能であるよう構成されており、第1の遊技機情報が第1の期間ごとに外部に向けて送信可能であるよう構成されており、第2の遊技機情報が第2の期間ごとに外部に向けて送信可能であるよう構成されており、第3の遊技機情報が第3の期間ごとに外部に向けて送信可能であるよう構成されており、第1の遊技機情報には、総得点が初期化されたか否かに関する情報が含まれ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、第2の期間は第3の期間よりも短い期間であるよう構成されており、第2の遊技機情報の送信タイミングにおいて第2の遊技機情報を送信したときは、当該タイミングでは第1の遊技機情報を送信しないよう構成されており、第2の遊技機情報の送信タイミングにおいて第2の遊技機情報を送信したときは、当該タイミングでは第3の遊技機情報を送信しないよう構成されており、第1の遊技機情報と第2の遊技機情報との送信タイミングが重なって、第2の遊技機情報を送信したときは、第2の遊技機情報の送信タイミングから第1の期間が経過したときに第1の遊技機情報が送信可能であるよう構成されている遊技機。

10

また本発明は、総得点記憶手段と、計数スイッチとを備えた遊技機において、計数スイッチが操作されていることに基づいて、所定の周期で前記総得点記憶手段に記憶されている点数を計数可能であり、計数を実行している際に、計数音が出力される場合を有し、前記総得点記憶手段に記憶されている点数が「X」点以上の場合には、1回の周期で「X」点を計数可能とし、前記総得点記憶手段に記憶されている点数が「X」点未満の「Y」点の場合には、1回の周期で「Y」点を計数可能とし、前記総得点記憶手段に記憶されている所定点数を全て計数する際に出力される計数音の長さと、前記総得点記憶手段に記憶されている特定点数を全て計数する際に出力される計数音の長さとは異なることを特徴とする遊技機であってもよい。

20

30

40

50