

【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 4 月 8 日(2022.4.8)

【公開番号】特開 2021-69865(P2021-69865A)  
【公開日】令和 3 年 5 月 6 日(2021.5.6)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-021  
【出願番号】特願 2019-200005(P2019-200005)  
【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 1 1 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 3 月 31 日(2022.3.31)

【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情報（以下、「総得点」と称す）が記憶可能であるよう構成されており、

遊技機の電源がオフの状況にて総得点クリアスイッチが操作され、当該操作が継続している状況にて遊技機の電源がオンになると、総得点を初期化するための処理と、総得点クリアステータスをオンにするための処理と、が実行可能であるよう構成されており、

30

総得点クリアステータスをオンにするための処理が実行された後、1 遊技終了時に総得点クリアステータスをオフにするための処理が実行可能であるよう構成されており、

所定期間毎に貸出ユニット側に所定情報が出力可能であるよう構成されており、

前記所定情報には、総得点クリアスイッチが操作されたことによって総得点が初期化されたことを示す総得点クリア検知情報が含まれており、総得点クリア検知情報は 1 遊技終了時まで継続して貸出ユニット側に出力可能であるよう構成されている

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

40

【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】

本発明に係る遊技機は、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情報（以下、「総得点」と称す）が記憶可能であるよう構成されており、遊技機の電源がオフの状況にて総得点クリアスイッチが操作され、当該操作が継続している状況にて遊技機の電源がオンになると、総得点を初期化するための処理と、総得点クリアステータスをオンにするための処理と、が実行可能であるよう構成されており、総得点クリアステータスをオンにするための処理が実行された後、1 遊技終

50

了時に総得点クリアステータスをオフにするための処理が実行可能であるよう構成されており、所定期間毎に貸出ユニット側に所定情報が出力可能であるよう構成されており、前記所定情報には、総得点クリアスイッチが操作されたことによって総得点が初期化されたことを示す総得点クリア検知情報が含まれており、総得点クリア検知情報は1遊技終了時まで継続して貸出ユニット側に出力可能であるよう構成されていることを特徴とする態様である。

また、本発明に係る遊技機は、第1制御手段と、第2制御手段とを備え、内部抽せん手段により所定の結果を決定した場合は所定の図柄組合せが停止可能となり、所定の図柄組合せが停止した場合は所定数の遊技価値を付与し得るよう構成されており、前記第1制御手段は、所定数の遊技価値を付与するときに1の遊技価値を意味する所定のコマンドを所定数に応じた回数、前記第2制御手段に送信し得るよう構成されており、前記第2制御手段は、前記所定のコマンドを受信した場合は、記憶している総得点を更新し得るよう構成されており、前記第2制御手段は、記憶している総得点が特定数となっている状況下で前記所定のコマンドを受信したときは当該総得点を更新しない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