

【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 5 年 8 月 24 日(2023.8.24)

【公開番号】特開 2022-53710(P2022-53710A)
 【公開日】令和 4 年 4 月 6 日(2022.4.6)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-061
 【出願番号】特願 2020-160496(P2020-160496)
 【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 A

A 6 3 F 5/04 6 0 5 B

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 8 月 16 日(2023.8.16)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【請求項 1】

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構成されており、

—
遊技媒体に関するベット処理に応じて、総得点記憶手段に記憶されている総得点が更新可能であるよう構成されており、

遊技媒体に関する付与処理に応じて、総得点記憶手段に記憶されている総得点が更新可能であるよう構成されており、

遊技媒体に関する貸出処理に応じて、総得点記憶手段に記憶されている総得点が更新可能であるよう構成されており、

30

総得点記憶手段に記憶されている総得点が或る値（前記或る値は、所定値以上、かつ上限値未満の値）の場合は、遊技媒体に関する貸出処理が不可である状態とするよう構成されており、

総得点記憶手段に記憶されている総得点が前記或る値の場合は、遊技媒体に関するベット処理が可能である状態とするよう構成されており、

総得点記憶手段に記憶されている総得点が前記或る値の場合は、遊技媒体に関する付与処理が可能である状態とするよう構成されており、

遊技機の起動が完了したときからホールコン・不正監視情報が第 1 の期間ごとに貸出ユニット側に出力可能であるように構成されており、

遊技機の起動が完了したときから遊技機設置情報が第 2 の期間ごとに貸出ユニット側に出力可能であるように構成されており、

40

遊技機の起動が完了したときから遊技機性能情報が第 3 の期間ごとに貸出ユニット側に出力可能であるように構成されており、

第 1 の期間は第 2 の期間よりも短い期間であるように構成されており、

第 1 の期間は第 3 の期間よりも短い期間であるように構成されており、

第 2 の期間は第 3 の期間よりも短い期間であるように構成されており、

第 2 の期間は第 1 の期間の倍数であり、

第 3 の期間は第 1 の期間の倍数であり、

第 3 の期間は第 2 の期間の倍数であり、

遊技機の起動が完了したときから第 2 の期間が経過した第 1 タイミングが遊技機の起動が

50

完了したときから第 1 の期間が X 回経過したタイミングであり、当該第 1 タイミングで遊技機設置情報を出力するときは、当該第 1 タイミングから第 1 の期間が経過したときにホールコン・不正監視情報が出力可能となるように構成されており、
 遊技機の起動が完了したときから第 3 の期間が経過した第 2 タイミングが遊技機の起動が完了したときから第 1 の期間が Z 回経過したタイミングであり、当該第 2 タイミングで遊技機設置情報を出力するときは、当該第 2 タイミングではホールコン・不正監視情報と遊技機性能情報は出力しないように構成されている
 遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

10

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

本発明は、

総得点記憶手段（遊技媒体数記憶手段 103a）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構成されており、

遊技媒体に関するベット処理に応じて、総得点記憶手段に記憶されている総得点が更新可能であるよう構成されており、

20

遊技媒体に関する付与処理に応じて、総得点記憶手段に記憶されている総得点が更新可能であるよう構成されており、

遊技媒体に関する貸出処理に応じて、総得点記憶手段に記憶されている総得点が更新可能であるよう構成されており、

総得点記憶手段に記憶されている総得点が或る値（前記或る値は、所定値（15000）以上、かつ上限値（16383）未満の値）の場合は、遊技媒体に関する貸出処理が不可である状態とするよう構成されており、

総得点記憶手段に記憶されている総得点が前記或る値の場合は、遊技媒体に関するベット処理が可能である状態とするよう構成されており、

30

総得点記憶手段に記憶されている総得点が前記或る値の場合は、遊技媒体に関する付与処理が可能である状態とするよう構成されており、

遊技機の起動が完了したときからホールコン・不正監視情報が第 1 の期間（300ms）ごとに貸出ユニット（200）側に出力可能であるように構成されており、

遊技機の起動が完了したときから遊技機設置情報が第 2 の期間（60秒）ごとに貸出ユニット側に出力可能であるように構成されており、

遊技機の起動が完了したときから遊技機性能情報が第 3 の期間（180秒）ごとに貸出ユニット側に出力可能であるように構成されており、

第 1 の期間は第 2 の期間よりも短い期間であるように構成されており、

第 1 の期間は第 3 の期間よりも短い期間であるように構成されており、

40

第 2 の期間は第 3 の期間よりも短い期間であるように構成されており、

第 2 の期間は第 1 の期間の倍数であり、

第 3 の期間は第 1 の期間の倍数であり、

第 3 の期間は第 2 の期間の倍数であり、

遊技機の起動が完了したときから第 2 の期間が経過した第 1 タイミング（図 35 中、「A199」）が遊技機の起動が完了したときから第 1 の期間が X（199）回経過したタイミングであり、当該第 1 タイミングで遊技機設置情報を出力するときは、当該第 1 タイミングから第 1 の期間が経過したときに（図 35 中、「A200」のタイミングのときに）ホールコン・不正監視情報が出力可能となるように構成されており、

遊技機の起動が完了したときから第 3 の期間が経過した第 2 タイミング（図 35 中、「A

50

５９９」）が遊技機の起動が完了したときから第１の期間がＺ（５９９）回経過したタイミングであり、当該第２タイミングで遊技機設置情報を出力するときは、当該第２タイミングではホールコン・不正監視情報と遊技機性能情報は出力しないように構成されている遊技機である。

10

20

30

40

50