

【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】平成 28 年 2 月 18 日 (2016.2.18)

【公開番号】特開 2015-107425 (P2015-107425A)
 【公開日】平成 27 年 6 月 11 日 (2015.6.11)
 【年通号数】公開・登録公報 2015-038
 【出願番号】特願 2015-49243 (P2015-49243)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 2 A

A 6 3 F 7/02 3 5 2 C

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】
 【提出日】平成 27 年 12 月 25 日 (2015.12.25)
 【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
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

遊技者所有の遊技用価値を使用して遊技を可能にする遊技用装置と通信可能に接続するための接続部を備え、遊技の進行に応じて変化する遊技データを生成する遊技機であって、

遊技データの変化量を特定する特定手段と、
 前記変化量を特定可能な更新情報を前記遊技用装置へ送信可能な情報送信手段と、
 遊技データを記憶する記憶手段と、
 前記記憶手段が記憶している遊技データを前記変化量に応じて更新する更新手段と、
 前記遊技用装置と通信が不能な通信不能状態の発生したときから前記通信不能状態より復旧するまでの間において、前記特定手段により特定された遊技データの変化量を累積して記憶する通信不能時累積記憶手段と、

遊技が行なわれないようにするための所定情報を前記遊技用装置から受信した場合に遊技を禁止状態にする遊技禁止手段とを含み、

前記情報送信手段は、前記通信不能時累積記憶手段に記憶されている遊技データの累積変化量を特定可能な累積更新情報を前記遊技用装置へ送信し、

前記遊技用装置が記憶している遊技データと前記記憶手段が記憶している遊技データとが不整合のときに前記遊技用装置が所定の不整合発生時処理を実行可能なように、前記記憶手段が記憶している遊技データを前記遊技用装置へ送信する、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 1 2
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 1 2】

(1) 遊技者所有の遊技用価値 (プリペイド残高、持玉あるいは貯玉) を使用して遊技を可能にする遊技用装置 (カードユニット 3) と通信可能に接続するための接続部 (コネクタ 2 0) を備え、遊技の進行に応じて変化する遊技データ (加算玉数、減算玉数、始

動口 1 回数および始動口 2 回数)を生成する遊技機(パチンコ機 2)であって、

遊技データの変化量(加算玉数、減算玉数)を特定する特定手段(遊技機制御用のマイクロコンピュータ、加算玉数カウンタ、減算玉数カウンタ)と、

前記変化量を特定可能な更新情報(加算玉数および減算玉数を含む動作応答)を前記遊技用装置へ送信可能な情報送信手段(玉数制御基板 17)と、

遊技データを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段が記憶している遊技データを前記変化量に応じて更新する更新手段と、

前記遊技用装置と通信が不能な通信不能状態の発生したときから前記通信不能状態より復旧するまでの間において、前記特定手段により特定された遊技データの変化量を累積して記憶する通信不能時累積記憶手段(図 39 ~ 図 46 ; CU の電源断の直前に送信した動作応答の送信後から CU が起動してリカバリ処理が行なわれるまでの間における加算玉数、減算玉数、始動口 1 回数、始動口 2 回数および遊技球数を現在玉数として記憶する、加算玉数カウンタ、減算玉数カウンタ、始動口 1 回数カウンタ、始動口 2 回数カウンタおよび遊技球数カウンタ、ならびに前回玉数の各データ)と、

遊技が行なわれないようにするための所定情報を前記遊技用装置から受信した場合に遊技を禁止状態にする遊技禁止手段とを含み、

前記情報送信手段は、前記通信不能時累積記憶手段に記憶されている遊技データの累積変化量を特定可能な累積更新情報を前記遊技用装置へ送信(図 39 ~ 図 46 ; CU の電源断の直前に送信した動作応答の送信後から CU が起動してリカバリ処理が行なわれるまでの間における加算玉数、減算玉数、始動口 1 回数、始動口 2 回数および遊技球数を含むリカバリデータをリカバリ応答として送信)し、

前記遊技用装置が記憶している遊技データと前記記憶手段が記憶している遊技データとが不整合のときに前記遊技用装置が所定の不整合発生時処理を実行可能なように、前記記憶手段が記憶している遊技データを前記遊技用装置へ送信する。