

【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2年9月10日(2020.9.10)

【公開番号】特開2019-41991(P2019-41991A)

【公開日】平成31年3月22日(2019.3.22)

【年通号数】公開・登録公報2019-011

【出願番号】特願2017-167049(P2017-167049)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F	5/04	5 1 2 Z
A 6 3 F	5/04	5 1 2 D
A 6 3 F	5/04	5 1 2 X

【手続補正書】

【提出日】令和2年7月29日(2020.7.29)

【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

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動レバー、停止ボタン、及びベットボタンが接続されている主制御装置と、隣接されるカードユニットと接続される枠制御装置とを備え、前記主制御装置は前記枠制御装置から予め定められた特定情報を受信できない回胴式遊技機であって、

前記始動レバー及び前記ベットボタンがそれぞれ操作される度に、前記始動レバーの操作に伴う役抽選の結果に対応する信号、及び前記ベットボタンの操作に伴う減算対象の持ち遊技媒体数に対応する信号を前記主制御装置から前記枠制御装置に送信するデータ送信手段と、

前記枠制御装置は、前記持ち遊技媒体数を記憶する記憶手段と、前記データ送信手段から受信したデータに応じて前記記憶手段に記憶されている前記持ち遊技媒体数を更新するデータ更新手段と、接続された専用スイッチの操作量に従って記憶する前記持ち遊技媒体数を前記カードユニットに移動させる移動手段と、を有し、

前記枠制御装置は、ゲーム開始後に前記停止ボタンの操作に伴う図柄の停止態様に基づく増算対象の前記持ち遊技媒体数に対応する信号を受信した場合に、当該ゲームにおいて前記始動レバーの操作に伴う役抽選の結果に対応する信号を受信したか否かを判定し、当該ゲームにおいて前記始動レバーの操作に伴う役抽選の結果に対応する信号を受信していないと判定した場合には、前記停止ボタンの操作に伴う図柄の停止態様に基づく増算対象の前記持ち遊技媒体数に対応する信号に基づいて前記持ち遊技媒体数を増算する処理を、実行しないことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項2】

前記カードユニットの返却スイッチが操作されると、前記枠制御装置は記憶する前記持ち遊技媒体数を全て前記カードユニットに移動させることを特徴とする請求項1に記載の回胴式遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

**【補正の内容】****【0007】**

一方、主制御装置と枠制御装置とが双方向通信可能な従来構成では、該主制御装置が、入賞口や始動口への入球を検知した情報と、枠制御装置から受信する賞球などの情報とに基づいて、遊技が正常に進行しているか否かを確認し、異常があった場合には所定の対応を行う処理手段を備えていた。しかしながら、上述したように、特定情報を主制御装置が受信できない構成とすると、遊技が正常に進行しているか否かを確認することができない虞がある。

この虞は、回胴式遊技機でも同様である。

**【手続補正3】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0009****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0009】**

本発明の関連発明は、始動レバー、停止ボタン、及びベットボタンが接続されている主制御装置と、枠制御装置とを備え、前記主制御装置は前記枠制御装置から予め定められた情報を受信できない回胴式遊技機であって、

前記始動レバー及び前記ベットボタンがそれぞれ操作される度に、前記始動レバーの操作に伴う役抽選の結果に対応する信号、及び前記ベットボタンの操作に伴う減算対象の持ち遊技媒体数に対応する信号を前記主制御装置から前記枠制御装置に送信するデータ送信手段と、

前記枠制御装置は、前記持ち遊技媒体数を記憶する記憶手段と、前記データ送信手段から受信したデータに応じて、前記記憶手段に記憶されている前記持ち遊技媒体数を更新するデータ更新手段と、を有し、

前記枠制御装置には、警告情報を遊技者に報知する警告情報報知手段が接続されており、

前記枠制御装置は、当該枠制御装置に記憶されている前記持ち遊技媒体数が零である持ち遊技媒体数零状態で、前記ベットボタンの操作に伴う減算対象の前記持ち遊技媒体数に対応する信号を受信すると、前記警告情報報知手段を介して第一の警告情報を報知する第一の警告情報報知処理を実行することを特徴とする回胴式遊技機である。

**【手続補正4】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0010****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0010】**

ここで、「予め定められた特定情報を受信できなく」とは、主制御装置から送信された情報を枠制御装置が受信可能であるが、枠制御装置から主制御装置は特定情報を受信不能であることを示す。これは、枠制御装置が特定情報を送信できない構成、主制御装置が特定情報を受信拒否する構成により具現化できる。主制御装置が特定情報を受信拒否する構成とは、受信しても使用できない構成も含む。少なくとも特定情報を受信不能とするので、特定情報以外の情報は、受信可能でも不可能でも良い。

また、遊技媒体としては、コイン（メダル）が採用可能であり、持ち遊技媒体数とは、例えば持ちコイン数であり、I C カードや R A M 等の記憶媒体に記憶されたコイン数である。

**【手続補正5】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0018****【補正方法】変更**

**【補正の内容】****【0018】**

請求項1に記載の本発明は、始動レバー、停止ボタン、及びベットボタンが接続されている主制御装置と、隣接されるカードユニットと接続される枠制御装置とを備え、前記主制御装置は前記枠制御装置から予め定められた特定情報を受信できない回胴式遊技機であつて、

前記始動レバー及び前記ベットボタンがそれぞれ操作される度に、前記始動レバーの操作に伴う役抽選の結果に対応する信号、及び前記ベットボタンの操作に伴う減算対象の持ち遊技媒体数に対応する信号を前記主制御装置から前記枠制御装置に送信するデータ送信手段と、

前記枠制御装置は、前記持ち遊技媒体数を記憶する記憶手段と、前記データ送信手段から受信したデータに応じて前記記憶手段に記憶されている前記持ち遊技媒体数を更新するデータ更新手段と、接続された専用スイッチの操作量に従って記憶する前記持ち遊技媒体数を前記カードユニットに移動させる移動手段と、を有し、

前記枠制御装置は、ゲーム開始後に前記停止ボタンの操作に伴う図柄の停止態様に基づく増算対象の前記持ち遊技媒体数に対応する信号を受信した場合に、当該ゲームにおいて前記始動レバーの操作に伴う役抽選の結果に対応する信号を受信したか否かを判定し、当該ゲームにおいて前記始動レバーの操作に伴う役抽選の結果に対応する信号を受信していないと判定した場合には、前記停止ボタンの操作に伴う図柄の停止態様に基づく増算対象の前記持ち遊技媒体数に対応する信号に基づいて前記持ち遊技媒体数を増算する処理を、実行しないことを特徴とする回胴式遊技機である。

**【手続補正6】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0020****【補正方法】削除****【補正の内容】****【手続補正7】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0021****【補正方法】削除****【補正の内容】**