

【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27年3月5日 (2015.3.5)

【公開番号】特開2014-221357(P2014-221357A)
 【公開日】平成26年11月27日 (2014.11.27)
 【年通号数】公開・登録公報2014-065
 【出願番号】特願2014-129070(P2014-129070)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

【手続補正書】

【提出日】平成27年1月16日 (2015.1.16)

【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】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技点を用いて遊技が行なわれる遊技機と、前記遊技機と通信可能に接続され、遊技者所有の遊技用価値を用いて前記遊技機での遊技を可能にするための遊技用装置と、前記遊技点を表示する表示手段とを含む遊技用システムであって、

前記遊技機は、

内部に封入される遊技媒体により前記遊技が可能であり、

前記遊技点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する情報送信手段とを含み

、

前記遊技用装置は、

前記更新情報を受信する情報受信手段と、

前記表示手段を制御し、前記更新情報に基づいて前記遊技点の表示を更新するとともに、所定時間よりも長い時間の変換操作が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点を複数回に分けて前記持点へ変換する変換表示を行なう表示制御手段とを含み、

前記情報送信手段は、前記更新情報が前記遊技用装置へ到達していないときに、前回の变化量と今回の变化量の合算値を特定可能な更新情報を送信する、遊技用システム。

【請求項 2】

前記遊技用装置は、

前記持点の前記遊技点への変換中または前記遊技点が所定点未満である場合は前記変換操作を無効にする操作無効手段をさらに含む、請求項 1 に記載の遊技用システム。

【請求項 3】

遊技点を用いて遊技が行なわれる遊技機と通信可能に接続され、遊技者所有の遊技用価値を用いて前記遊技機での遊技を可能にするための遊技用装置であって、

前記遊技機は、内部に封入される遊技媒体により前記遊技が可能であり、

前記遊技用装置は、

前記遊技点の変化量を特定可能な更新情報を前記遊技機より受信する情報受信手段と

、

前記遊技点を表示する表示手段を制御し、前記更新情報に基づいて前記遊技点の表示を更新するとともに、所定時間よりも長い時間の変換操作が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点を複数回に分けて前記持点へ変換する変換表示を行なう表示制御手段とを含み、

前記情報受信手段は、前記更新情報が当該遊技用装置に到達していないときに前記遊技機から送信される、前回の变化量と今回の变化量の合算値を特定可能な更新情報を受信する、遊技用装置。

【請求項 4】

前記持点の前記遊技点への変換中または前記遊技点が所定点未満である場合は前記変換操作を無効にする操作無効手段をさらに含む、請求項 3 に記載の遊技用装置。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 本発明は、遊技点（遊技玉、遊技点）を用いて遊技が行なわれる遊技機（パチンコ機 2、スロットマシン 2S）と、前記遊技機と通信可能に接続され、遊技者所有の遊技用価値（プリペイド残高、持玉数、あるいは貯玉数）を用いて前記遊技機での遊技を可能にするための遊技用装置（カードユニット 3）と、前記遊技点を表示する表示手段（表示器 54, 312, 510）とを含む遊技用システムであって、

前記遊技機は、

内部に封入される遊技媒体により前記遊技が可能であり、

前記遊技点の変化量（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、加算数カウンタ、減算数カウンタ）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する情報送信手段（払出制御部 171）とを含み、

前記遊技用装置は、

前記更新情報を受信する情報受信手段（通信制御 IC 325a）と、

前記表示手段を制御し、前記更新情報に基づいて前記遊技点の表示を更新するとともに、所定時間よりも長い時間の変換操作（計数ボタン 28、28S の操作）が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点を複数回に分けて前記持点へ変換する変換表示を行なう表示制御手段（表示制御部 350）とを含み、

前記情報送信手段は、前記更新情報が前記遊技用装置へ到達していないときに、前回の变化量と今回の变化量の合算値を特定可能な更新情報を送信する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(3) 本発明の他の態様は、遊技点（遊技玉、遊技点）を用いて遊技が行なわれる遊技機（パチンコ機 2、スロットマシン 2S）と通信可能に接続され、遊技者所有の遊技用価値（プリペイド残高、持玉数、あるいは貯玉数）を用いて前記遊技機での遊技を可能にするための遊技用装置（カードユニット 3）であって、

前記遊技機は、内部に封入される遊技媒体により前記遊技が可能であり、

前記遊技用装置は、

前記遊技点の変化量を特定可能な更新情報を前記遊技機より受信する情報受信手段（通信制御ＩＣ３２５ａ）と、

前記遊技点を表示する表示手段を制御し、前記更新情報に基づいて前記遊技点の表示を更新するとともに、所定時間よりも長い時間の変換操作（計数ボタン２８、２８Ｓの操作）が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点を複数回に分けて前記持点へ変換する変換表示を行なう表示制御手段（表示制御部３５０）とを含み、

前記情報受信手段は、前記更新情報が当該遊技用装置に到達していないときに前記遊技機から送信される、前回の变化量と今回の变化量の合算値を特定可能な更新情報を受信する。