

【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1月21日(2016.1.21)

【公開番号】特開2015-57185(P2015-57185A)

【公開日】平成27年3月26日(2015.3.26)

【年通号数】公開・登録公報2015-020

【出願番号】特願2014-258793(P2014-258793)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】

【提出日】平成27年11月30日(2015.11.30)

【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】

持点による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機と、前記遊技機と通信可能に接続されるとともに遊技者所有の遊技用価値を持点に変換可能な遊技用装置とを備える遊技用システムであって、

前記遊技機および前記遊技用装置の少なくともいずれか一方に設けられた表示手段と、

前記遊技用システムを管理者用の特殊状態に切り換える特殊状態切換手段と、

前記表示手段を表示制御する表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、前記特殊状態において、前記表示手段に前記遊技機が記憶している遊技機情報を表示可能であるとともに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を表示可能である、遊技用システム。

【請求項 2】

遊技者所有の遊技用価値を持点に変換可能な遊技用装置と通信可能に接続するための接続部を備え、持点による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機であって、

表示手段と、

管理者用の特殊状態に切り換えるための切換信号に基づいて、前記特殊状態に切り換える特殊状態切換手段と、

前記遊技用装置から当該遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を受信する遊技用装置情報受信手段と、

前記表示手段を表示制御する表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、前記特殊状態において、前記表示手段に前記遊技機が記憶している遊技機情報を表示可能であるとともに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を表示可能である、遊技機。

【請求項 3】

持点による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機と通信可能に接続するための接続部を備え、遊技用価値を持点に変換可能な遊技用装置であって、

表示手段と、

管理者用の特殊状態に切り換えるための切換信号に基づいて、前記特殊状態に切り換える特殊状態切換手段と、

前記遊技機から当該遊技機が記憶している遊技機情報を受信する遊技機情報受信手段と

、
前記表示手段を表示制御する表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、前記特殊状態において、前記表示手段に前記遊技機が記憶している遊技機情報を表示可能であるとともに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を表示可能である、遊技用装置。

【請求項 4】

遊技者所有の遊技用価値を持点に変換可能でありかつ表示手段を備え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、持点による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機であって、

前記遊技用装置が記憶している遊技装置情報を管理者用の特殊状態において前記遊技用装置が前記表示手段に表示するときに前記遊技機が記憶している遊技機情報を前記表示手段に表示可能とするために、前記遊技機情報を前記遊技用装置へ送信する遊技機情報送信手段を備える、遊技機。

【請求項 5】

持点による遊技が可能でありかつ表示手段を備え内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機と通信可能に接続するための接続部を備え、遊技者所有の遊技用価値を持点に変換可能な遊技用装置であって、

前記遊技機が記憶している遊技機情報を管理者用の特殊状態において前記遊技機が前記表示手段に表示するときに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を前記表示手段に表示可能とするために、前記遊技用装置情報を前記遊技機へ送信する遊技用装置情報送信手段を備える、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、持点（たとえば、持玉数、持点）による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機（たとえば、パチンコ機 2、スロットマシン 25）と、前記遊技機と通信可能に接続されるとともに遊技者所有の遊技用価値（たとえば、プリペイド残高、持玉数、または、貯玉数）を持点（たとえば、持玉数、持点）に変換可能な遊技用装置（たとえば、カードユニット 3）とを備える遊技用システムであって、

前記遊技機および前記遊技用装置の少なくともいずれか一方に設けられた表示手段（たとえば、パチンコ機 2 の表示器 54、スロットマシン 25 の液晶表示器 510、カードユニット 3 の表示器 312）と、

前記遊技用システムを管理者用の特殊状態（たとえば、管理者モード）に切り換える特殊状態切換手段（たとえば、図 105 のステップ S121 ~ S123、図 107 のステップ S141, S142、図 108 のステップ S101, S102, S104）と、

前記表示手段を表示制御する表示制御手段（たとえば、パチンコ機 2 の表示器用演出制御基板 53、スロットマシン 25 の演出制御基板 90、カードユニット 3 の表示制御部 797）とを備え、

前記表示制御手段は、前記特殊状態において、前記表示手段に前記遊技機が記憶してい

る遊技機情報を表示可能であるとともに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を表示可能である（たとえば、図１０５のステップＳ１３１～Ｓ１３４、図１０７のステップＳ１５１～Ｓ１５４、図１０８のステップＳ１０５、図１０６の記憶情報設定画面参照）。

【手続補正３】

【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】

（２）本発明は、遊技者所有の遊技用価値（たとえば、プリペイド残高、持玉数、または、貯玉数）を持点（たとえば、持玉数、持点）に変換可能な遊技用装置（たとえば、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２０，２２０）を備え、持点による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機（たとえば、パチンコ機２、スロットマシン２Ｓ）であって、

表示手段（たとえば、パチンコ機２の表示器５４、スロットマシン２Ｓの液晶表示器５１０）と、

管理者用の特殊状態（たとえば、管理者モード）に切り換えるための切換信号に基づいて、前記特殊状態に切り換える特殊状態切換手段（たとえば、図１０７のステップＳ１４１，Ｓ１４２）と、

前記遊技用装置から当該遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を受信する遊技用装置情報受信手段（たとえば、図１０７のステップＳ１５２，Ｓ１５３）と、

前記表示手段を表示制御する表示制御手段（たとえば、パチンコ機２の表示器用演出制御基板５３、スロットマシン２Ｓの演出制御基板９０）とを備え、

前記表示制御手段は、前記特殊状態において、前記表示手段に前記遊技機が記憶している遊技機情報を表示可能であるとともに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を表示可能である（たとえば、図１０７のステップＳ１５１～Ｓ１５４、図１０６の記憶情報設定画面参照）。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１２】

（３）本発明は、持点（たとえば、持玉数、持点）による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機（たとえば、パチンコ機２、スロットマシン２Ｓ）と通信可能に接続するための接続部（コネクタ３８０，３３０）を備え、遊技用価値（たとえば、プリペイド残高、持玉数、または、貯玉数）を持点に変換可能な遊技用装置（たとえば、カードユニット３）であって、

表示手段（たとえば、カードユニット３の表示器３１２）と、

管理者用の特殊状態（たとえば、管理者モード）に切り換えるための切換信号に基づいて、前記特殊状態に切り換える特殊状態切換手段（たとえば、図１０５のステップＳ１２１～Ｓ１２３、図１０８のステップＳ１０１，Ｓ１０２，Ｓ１０４）と、

前記遊技機から当該遊技機が記憶している遊技機情報を受信する遊技機情報受信手段（たとえば、図１０５のステップＳ１３２，Ｓ１３３、図１０８のステップＳ１０５）と、

前記表示手段を表示制御する表示制御手段（たとえば、カードユニット３の表示制御部７９７）とを備え、

前記表示制御手段は、前記特殊状態において、前記表示手段に前記遊技機が記憶している遊技機情報を表示可能であるとともに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を表示可能である（たとえば、図１０５のステップＳ１３１～Ｓ１３４、図１０８のステッ

プ S 1 0 5、図 1 0 6 の記憶情報設定画面参照)。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

(4) 本発明は、遊技者所有の遊技用価値(たとえば、プリペイド残高、持玉数、または、貯玉数)を持点(たとえば、持玉数、持点)に変換可能でありかつ表示手段(たとえば、カードユニット3の表示器312)を備える遊技用装置(たとえば、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20, 220)を備え、持点による遊技が可能で内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機(たとえば、パチンコ機2、スロットマシン2S)であって、

前記遊技用装置が記憶している遊技装置情報を管理者用の特殊状態(たとえば、管理者モード)において前記遊技用装置が前記表示手段に表示するときに前記遊技機が記憶している遊技機情報を前記表示手段に表示可能とするために、前記遊技機情報を前記遊技用装置へ送信する遊技機情報送信手段(たとえば、図105のステップS132, S133、図108のステップS105の処理に対応して情報を送信する処理)を備える。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

(5) 本発明は、持点(たとえば、持玉数、持点)による遊技が可能でありかつ表示手段(たとえば、パチンコ機2の表示器54、スロットマシン2Sの液晶表示器510)を備え内部に封入された遊技媒体を用いて遊技を行なう封入式の遊技機(たとえば、パチンコ機2、スロットマシン2S)と通信可能に接続するための接続部(コネクタ380, 330)を備え、遊技者所有の遊技用価値(たとえば、プリペイド残高、持玉数、または、貯玉数)を持点に変換可能な遊技用装置(たとえば、カードユニット3)であって、

前記遊技機が記憶している遊技機情報を管理者用の特殊状態(たとえば、管理者モード)において前記遊技機が前記表示手段に表示するときに前記遊技用装置が記憶している遊技用装置情報を前記表示手段に表示可能とするために、前記遊技用装置情報を前記遊技機へ送信する遊技用装置情報送信手段(たとえば、図107のステップS152, S153の処理に対応して情報を送信する処理)を備える。