

【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12日(2016.2.12)

【公開番号】特開2015-107426(P2015-107426A)

【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2015-49250(P2015-49250)

【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 6 3 F	7/02	3 2 6 Z
A 6 3 F	7/02	3 3 4
A 6 3 F	7/02	3 0 4 Z

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月22日(2015.12.22)

【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】

遊技の進行に応じて変化する遊技データを生成する遊技機と、該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使用して該遊技機での遊技を可能にする遊技用装置とからなる遊技用システムであって、

前記遊技機は、

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遊技機側記憶手段と、

前記遊技機側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遊技機側更新手段とを含み、

前記遊技用装置は、

遊技データを記憶する遊技用装置側記憶手段と、

前記更新情報を受信可能な情報受信手段と、

前記更新情報に基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する遊技用装置側更新手段と、

前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データと、前記遊技機側記憶手段が記憶している遊技データとの整合性を判定する判定手段と、

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機に送信する送信手段とを含み、

前記判定手段によって不整合と判定されたときに、所定の不整合発生時処理を実行し、

前記遊技機は、前記遊技用装置との通信が不能な通信不能状態が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を含み、

前記情報送信手段は、前記通信不能状態から復旧する場合に、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、

前記遊技用装置側更新手段は、送信される前記累積更新情報に基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する、遊技用システム。

【請求項 2】

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使用して該遊技機での遊技を可能にする遊技用装置であって、

遊技データを記憶する遊技用装置側記憶手段と、

遊技データの変化量を特定可能な更新情報を前記遊技機より受信可能な情報受信手段と、

前記更新情報に基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する遊技用装置側更新手段と、

前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データと、前記遊技機が記憶している遊技データとの整合性を判定する判定手段と、

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機に送信する送信手段とを含み、

前記判定手段によって不整合と判定されたときに、所定の不整合発生時処理を実行し、

前記情報受信手段は、前記遊技機との通信が不能な通信不能状態が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変化した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機より受信し、

前記遊技用装置側更新手段は、受信される前記累積更新情報をに基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する、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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(1) 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）と、該遊技機と通信可能に接続（コネクタ330、20と接続配線）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）を使用して該遊技機での遊技を可能にする遊技用装置（カードユニット3）とからなる遊技用システムであって、

前記遊技機は、

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を（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遊技機側記憶手段と、

前記遊技機側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遊技機側更新手段とを含み、

前記遊技用装置は、

遊技データを記憶する遊技用装置側記憶手段（「遊技玉数、加算玉累計、減算玉累計、始動口1累計、始動口2累計」を記憶するRAM）と、

前記更新情報を受信可能な情報受信手段（遊技機通信部325）と、

前記更新情報に基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する遊技用装置側更新手段（制御部323）と、

前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データと、前記遊技機側記憶手段が記憶している遊技データとの整合性を判定する判定手段と、

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機に送信する送信手段とを

含み、

前記判定手段によって不整合と判定されたときに、所定の不整合発生時処理を実行し、

前記遊技機は、前記遊技用装置との通信が不能な通信不能状態が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）を含み、

前記情報送信手段は、前記通信不能状態から復旧する場合に、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（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）、

前記遊技用装置側更新手段は、送信される前記累積更新情報に基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する（図39～図46；バックアップ値としての遊技玉数、加算玉累計、減算玉累計、始動口1累計、始動口2累計を更新する）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

（5）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）と通信可能に接続するための接続部（コネクタ330）を備え、遊技者所有の遊技用価値を使用して該遊技機での遊技を可能にする遊技用装置（カードユニット3）であって、

遊技データを記憶する遊技用装置側記憶手段（「遊技玉数、加算玉累計、減算玉累計、始動口1累計、始動口2累計」を記憶するRAM）と、

遊技データの変化量を特定可能な更新情報を前記遊技機より受信可能な情報受信手段（遊技機通信部325）と、

前記更新情報に基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する遊技用装置側更新手段（制御部323）と、

前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データと、前記遊技機が記憶している遊技データとの整合性を判定する判定手段と、

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機に送信する送信手段とを含み、

前記判定手段によって不整合と判定されたときに、所定の不整合発生時処理を実行し、前記情報受信手段は、前記遊技機との通信が不能な通信不能状態が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変化した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機より受信し（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受信）、

前記遊技用装置側更新手段は、受信される前記累積更新情報をに基づいて前記遊技用装置側記憶手段が記憶している遊技データを更新する（図39～図46；バックアップ値としての遊技玉数、加算玉累計、減算玉累計、始動口1累計、始動口2累計を更新する）。