

【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 3 年 8 月 5 日 (2021.8.5)

【公開番号】特開 2019-187772 (P2019-187772A)  
【公開日】令和 1 年 10 月 31 日 (2019.10.31)  
【年通号数】公開・登録公報 2019-044  
【出願番号】特願 2018-83801 (P2018-83801)  
【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 X

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 6 月 23 日 (2021.6.23)

【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】

遊技者所有の遊技価値を用いて遊技を行う遊技機において、  
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、  
遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段と、を備え、  
前記価値制御手段は、

前記遊技機に対応する遊技用装置と通信可能であって、

遊技者所有の遊技価値を記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている遊技価値を更新する更新手段とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記価値制御手段と前記遊技用装置との間で通信が確立していない場合、前記更新手段によって前記記憶手段に記憶されている遊技価値が更新されないように遊技の進行を停止し、

前記価値制御手段は、前記遊技用装置との間の通信状況を特定可能なコマンドを周期的に前記遊技制御手段に送信する、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 0 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

【特許文献 1】特開 2 0 0 8 - 1 4 8 7 4 8 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、特許文献 1 の遊技機の実情に鑑み考え出された遊技機を提供することである。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 遊技者所有の遊技価値を用いて遊技を行う遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段と、を備え、

前記価値制御手段は、

前記遊技機に対応する遊技用装置と通信可能であって、

遊技者所有の遊技価値を記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている遊技価値を更新する更新手段とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記価値制御手段と前記遊技用装置との間で通信が確立していない場合、前記更新手段によって前記記憶手段に記憶されている遊技価値が更新されないように遊技の進行を停止し、

前記価値制御手段は、前記遊技用装置との間の通信状況を特定可能なコマンドを周期的に前記遊技制御手段に送信する。

遊技機は、以下のように構成されてもよい。

遊技者所有の遊技価値（たとえば、クレジット）を用いて遊技を行う遊技機（たとえば、S 台 2）において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、主制御部 161）と、

遊技者所有の遊技価値に関する制御を行う価値制御手段（たとえば、払出制御部 171）とを備え、

前記価値制御手段は、

遊技者所有の遊技価値を記憶する記憶手段（たとえば、RAM 171c）と、

前記記憶手段に記憶されている遊技価値を更新する更新手段（たとえば、払出制御部 171 が実行するクレジット加算処理およびクレジット減算処理）とを含み、

前記更新手段は、

遊技価値を遊技に用いるための操作（たとえば、MAX BET 操作）がされたときに、前記記憶手段に記憶されている遊技価値から当該操作に応じた遊技価値を最小単位（たとえば、1 枚）ごとに減算する減算制御（たとえば、クレジット減算処理）を行い（たとえば、図 9 に示すように、MAX BET 操作がされたときに、RAM 171c に記憶されているクレジットから当該操作に応じたクレジット数を 1 ずつ減算するクレジット減算処理が行われる）、

遊技の結果に応じて遊技価値が付与される付与条件（たとえば、入賞の発生）が成立したときに、前記記憶手段に記憶されている遊技価値に付与される遊技価値の全てをまとめて加算する加算制御（たとえば、クレジット加算処理）を行う（たとえば、図 11 に示すように、入賞が発生したときに、RAM 171c に記憶されているクレジットに付与さ

れるクレジット数の全てをまとめて加算するクレジット加算処理が行われる)。