

【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4月23日(2015.4.23)

【公開番号】特開2015-16376(P2015-16376A)

【公開日】平成27年1月29日(2015.1.29)

【年通号数】公開・登録公報2015-006

【出願番号】特願2014-214629(P2014-214629)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

【手続補正書】

【提出日】平成27年3月5日(2015.3.5)

【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あり入賞の発生に応じて持点が加算され、遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式の遊技機と、遊技者所有の遊技用価値を用いて持点を加算するとともに前記遊技機と通信可能に接続され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、

遊技への使用および入賞の発生に応じた持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、

前記更新情報として前記情報送信手段が送信する変化量を記憶するとともに前記更新情報として1回前に前記情報送信手段が送信した変化量をバックアップするための2つの変化量記憶手段と、

前記遊技用装置から送信されてきた所定の情報に基づいて前記遊技用装置へ前記更新情報が到達したことを判定する到達判定手段とを含み、

前記遊技用装置は、

持点を記憶する主持点記憶手段と、

前記更新情報を受信する情報受信手段と、

前記主持点記憶手段が記憶している持点を前記更新情報に基づいて更新する持点更新手段と、

前記更新情報を受信したときに、前記更新情報の到達を確認可能な情報を前記遊技機へ送信する確認情報送信手段とを含み、

前記情報送信手段は、前記到達判定手段により前記更新情報が到達したと判定されなかったときに、前記2つの変化量記憶手段に記憶された変化量の合算値を特定可能な更新情報を前記遊技用装置へ送信する、遊技用システム。

【請求項2】

持点による遊技が可能であり入賞の発生に応じて持点が加算され、遊技媒体を循環させる循環経路を有する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用いて持点を加算する遊技用装置であって、

持点を記憶する持点記憶手段と、

遊技への使用および入賞の発生に応じた持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、

前記持点記憶手段が記憶している持点を前記更新情報に基づいて更新する持点更新手段と、

前記更新情報を受信したときに、前記更新情報の到達を確認可能な情報を前記遊技機へ送信する確認情報送信手段とを含み、

前記持点更新手段は、前記更新情報の到達を前記遊技機が確認できなかつたために、前回送信済みの更新情報により特定される変化量と前回更新情報を送信して以降に生じた前記変化量との合算値を特定可能な更新情報を前記遊技機が送信してきたとき、前記持点記憶手段が記憶している持点を当該更新情報に基づいて更新する、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) 持点による遊技が可能であり入賞の発生に応じて持点が加算され、遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式の遊技機（パチンコ機2）と、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）を用いて持点を加算するとともに前記遊技機と通信可能に接続（コネクタ330、20と接続配線）される遊技用装置（カードユニット3）とからなる遊技用システムであつて、

前記遊技機は、

遊技への使用および入賞の発生に応じた持点の変化量（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）と、

前記変化量を特定可能な更新情報（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する情報送信手段（玉数制御基板17）と、

前記更新情報として前記情報送信手段が送信する変化量を記憶するとともに前記更新情報として1回前に前記情報送信手段が送信した変化量をバックアップするための2つの変化量記憶手段（図4；現加算玉数を記憶する加算玉数カウンタ、現減算玉数をカウントする減算玉数カウンタ、前回玉関連情報としての前加算玉数を記憶する領域および前減算玉数を記憶する領域）と、

前記遊技用装置から送信されてきた所定の情報（SQN）に基づいて前記遊技用装置へ前記更新情報が到達したことを判定する到達判定手段（玉数制御基板17、図27）とを含み、

前記遊技用装置は、

持点を記憶する主持点記憶手段（「遊技玉数」を記憶するRAM）と、

前記更新情報を受信する情報受信手段（遊技機通信部325）と、

前記主持点記憶手段が記憶している持点を前記更新情報に基づいて更新する持点更新手段（制御部323）と、

前記更新情報を受信したときに、前記更新情報の到達を確認可能な情報（SQN）を前記遊技機へ送信する確認情報送信手段（遊技機通信部325）とを含み、

前記情報送信手段は、前記到達判定手段により前記更新情報が到達したと判定されなかつたときに、前記2つの変化量記憶手段に記憶された変化量の合算値を特定可能な更新情報を前記遊技用装置へ送信する（図27）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

(11) 持点による遊技が可能であり入賞の発生に応じて持点が加算され、遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式の遊技機（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（プリペイド残高、持玉数、あるいは貯玉数）を用いて持点を加算する遊技用装置（カードユニット3）であって、

持点を記憶する持点記憶手段（「遊技玉数」を記憶するRAM）と、

遊技への使用および入賞の発生に応じた持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（遊技機通信部325）と、

前記持点記憶手段が記憶している持点を前記更新情報に基づいて更新する持点更新手段（制御部323）と、

前記更新情報を受信したときに、前記更新情報の到達を確認可能な情報（SQN）を前記遊技機へ送信する確認情報送信手段（遊技機通信部325）とを含み、

前記持点更新手段は、前記更新情報の到達を前記遊技機が確認できなかつたために、前回送信済みの更新情報により特定される変化量と前回更新情報を送信して以降に生じた前記変化量との合算値を特定可能な更新情報を前記遊技機が送信してきたとき、前記持点記憶手段が記憶している持点を当該更新情報に基づいて更新する（図27）。