

【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25年11月21日(2013.11.21)

【公開番号】特開2012-10789(P2012-10789A)

【公開日】平成24年1月19日(2012.1.19)

【年通号数】公開・登録公報2012-003

【出願番号】特願2010-148151(P2010-148151)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

A 6 3 F 7/02 3 3 7

【手続補正書】

【提出日】平成25年10月7日(2013.10.7)

【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、

前記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する情報送信手段とを含み、

前記遊技用装置は、

前記遊技データを記憶する遊技データ記憶手段と、

前記更新情報を受信する情報受信手段と、

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

前記遊技機に対し通信できない通信不能状態になったときに、該通信不能状態から復旧させて前記遊技機との間でのデータの整合性を回復させる復旧処理を行なう復旧処理手段とを含み、

前記遊技機は、前記通信不能状態が発生したときから前記復旧処理手段による復旧処理が実行され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、前記復旧処理手段による復旧処理が行なわれることにより、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、

前記遊技データ更新手段は、前記復旧処理が行なわれることにより、前記累積更新情報を基づいて前記遊技データ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】

前記遊技機は、前記通信不能状態が発生したときに持点による遊技が行なわれない状態

にするための遊技禁止手段を含み、

前記通信不能時累積記憶手段は、前記通信不能状態が発生したときから前記遊技禁止手段により持点による遊技が行なわれない状態になった後前記遊技データが変化し得ない状態に達するまでの間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、請求項1に記載の遊技用システム。

【請求項3】

前記遊技機は、前記通信不能状態が発生した後においても遊技を続行でき、

前記通信不能時累積記憶手段は、前記通信不能状態が発生した後前記復旧処理が行なわれるまでの間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、請求項1に記載の遊技用システム。

【請求項4】

前記通信不能時累積記憶手段は、前記通信不能状態が発生する直前に前記遊技用装置に送信した遊技データの変化量である直前送信済み変化量をバックアップするために記憶しており、

前記情報送信手段は、前記直前送信済み変化量を特定可能な直前送信済み更新情報を前記累積更新情報に含めて前記遊技用装置へ送信し、

前記遊技用装置は、前記累積更新情報に含まれている前記直前送信済み更新情報を受信する前に前記通信不能状態が発生したか否かを判定する通信不能発生時期判定手段を含み、

前記遊技データ更新手段は、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信後であると判定されたときに、前記累積更新情報から前記直前送信済み更新情報を除いた情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する一方、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信前であると判定されたときに、前記直前送信済み更新情報を含めた前記累積更新情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する、請求項1～請求項3のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項5】

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、

前記遊技データを記憶する遊技データ記憶手段と、

前記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する情報受信手段と、

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

前記遊技機に対し通信できない通信不能状態になったときに、該通信不能状態から復旧させて前記遊技機との間でのデータの整合性を回復させる復旧処理を行なう復旧処理手段とを含み、

前記情報受信手段は、前記通信不能状態が発生したときから前記復旧処理手段による復旧処理が実行され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、

前記遊技データ更新手段は、前記復旧処理が行なわれることにより、前記累積更新情報に基づいて前記遊技データ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。

【請求項6】

前記情報受信手段は、前記通信不能状態が発生する直前に前記遊技機が送信した遊技データの変化量である直前送信済み変化量を特定可能な直前送信済み更新情報を含む前記累積更新情報を受信し、

前記累積更新情報に含まれている前記直前送信済み更新情報を受信する前に前記通信不能状態が発生したか否かを判定する通信不能発生時期判定手段をさらに含み、

前記遊技データ更新手段は、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信後であると判定されたときに、前記累積更新情報から前記直前送信済み更新情報を除いた情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する一方、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信前であると判定されたときに、前記直前送信済み更新情報を含めた前記累積更新情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する、請求項5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】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

(4) 前記通信不能時累積記憶手段は、前記通信不能状態が発生する直前に前記遊技用装置に送信した遊技データの変化量である直前送信済み変化量をバックアップするために記憶しており(図39～図46；前回玉数としての、加算玉数、減算玉数、始動口1回数および始動口2回数)、

前記情報送信手段は、前記直前送信済み変化量を特定可能な直前送信済み更新情報を前記累積更新情報に含めて前記遊技用装置へ送信し(図39～図46；前回玉数としての、加算玉数、減算玉数、始動口1回数および始動口2回数を含むリカバリデータをリカバリ応答として送信)、

前記遊技用装置は、前記累積更新情報に含まれている前記直前送信済み更新情報を受信する前に前記通信不能状態が発生したか否かを判定する通信不能発生時期判定手段(図39～図46；動作指示送信中であるか否か、SQNが一致しているか否か、に基づいて判定)を含み、

前記遊技データ更新手段は、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信後であると判定されたときに(図39；動作指示送信中でかつSQNが一致していると判定：図40、図42、図44、図46；P台側のSQNがCU側のSQNより1つ前であると判定)、前記累積更新情報から前記直前送信済み更新情報を除いた情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する一方(CUが現在玉数のバックアップデータのみに基づいてバックアップ値を修正する)、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信前であると判定されたときに(図41、図43、図45；動作指示送信中でかつSQNが一致していると判定)、前記直前送信済み更新情報を含めた前記累積更新情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する(CUが現在玉数のバックアップデータばかりでなく前回玉数をも含めたバックアップデータに基づいてバックアップ値を修正する)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

(6) 前記情報受信手段は、前記通信不能状態が発生する直前に前記遊技機が送信した遊技データの変化量である直前送信済み変化量を特定可能な直前送信済み更新情報を含む前記累積更新情報を受信し(図39～図46；前回玉数としての、加算玉数、減算玉数、始動口1回数および始動口2回数を含むリカバリデータをリカバリ応答として受信)、

前記累積更新情報に含まれている前記直前送信済み更新情報を受信する前に前記通信不能状態が発生したか否かを判定する通信不能発生時期判定手段(図39～図46；動作指示送信中であるか否か、SQNが一致しているか否か、に基づいて判定)をさらに含み、

前記遊技データ更新手段は、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信後であると判定されたときに図39；動作指示送信中でかつSQNが一致していると判定：図40、図42、図44、図46；P台側のSQNがCU側のSQNより1つ前であると判定）、前記累積更新情報から前記直前送信済み更新情報を除いた情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する一方（CUが現在玉数のバックアップデータのみに基づいてバックアップ値を修正する）、前記通信不能発生時期判定手段により前記通信不能状態が発生した時期が前記直前送信済み更新情報の受信前であると判定されたときに（図41、図43、図45；動作指示送信中でかつSQNが一致していると判定）、前記直前送信済み更新情報を含めた前記累積更新情報に基づいて前記遊技データ記憶手段が記憶している遊技データを更新する（CUが現在玉数のバックアップデータばかりでなく前回玉数をも含めたバックアップデータに基づいてバックアップ値を修正する）。