

【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6月18日 (2015.6.18)

【公開番号】特開2015-37675(P2015-37675A)  
 【公開日】平成27年2月26日 (2015.2.26)  
 【年通号数】公開・登録公報2015-013  
 【出願番号】特願2014-235799(P2014-235799)  
 【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 B
A 6 3 F	7/02	3 0 1 C
A 6 3 F	7/02	3 3 4
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4月24日 (2015.4.24)

【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る遊技機と、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、

内部に封入される遊技媒体により遊技が可能であり、

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、

持点を記憶する副持点記憶手段と、

前記副持点記憶手段が記憶している持点を前記変化量に応じて更新する副持点更新手段と、

持点の減算を指示するための情報を受信したときに、当該情報が減算指示する大きさの持点が前記副持点記憶手段に記憶されているか否かを判定する持点判定手段と、

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とともに、前記情報が減算指示する大きさの持点が前記副持点記憶手段に記憶されていると前記持点判定手段によって判定されたときに持点減算の承諾応答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、

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、

前記遊技用価値を特定可能に記憶する遊技用価値記憶手段と、

前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価値を更新する遊技用価値更新手段と、

持点の加算を指示するための情報、および前記主持点記憶手段が記憶している持点の大きさの範囲で持点の減算を指示するための情報を前記遊技機へ送信する指示情報送信手

段とを含み、

前記遊技用価値更新手段は、持点の加算を指示するための情報に対する応答を待つことなく持点の加算指示相当の遊技用価値を前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価値から減算する一方、

前記持点更新手段は、持点の減算を指示するための情報に対する承諾応答が返信されてきたことを条件に当該情報で指示した持点を前記主持点記憶手段が記憶している持点から減算する、遊技用システム。

【請求項 2】

前記指示情報送信手段は、前記遊技用価値を用いて持点を加算する要求が入力されたときに、持点の加算を指示するための情報を送信する、請求項 1 に記載の遊技用システム。

【請求項 3】

前記指示情報送信手段は、持点の減算指示をキャンセルするための情報を前記遊技機へ送信可能であり、

前記副持点更新手段は、持点の減算指示をキャンセルするための情報を受信したとき、前記副持点記憶手段が記憶している持点に減算指示のキャンセル分に対応する持点を加算する、請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技用システム。

【請求項 4】

前記情報送信手段は、前記情報が減算指示する大きさの持点が前記副持点記憶手段に記憶されていないと前記持点判定手段によって判定されたときに減算拒否応答を前記遊技用装置へ送信し、

前記指示情報送信手段は、前記減算拒否応答が前記遊技用装置に返信されてきたときに、持点の減算指示の取り消しを指示するための情報を前記遊技機へ送信する、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】

前記遊技機は、

持点を記憶する副持点記憶手段と、

前記副持点記憶手段が記憶している持点を前記変化量に応じて更新する副持点更新手段とを含み、

前記遊技機は、前記副持点記憶手段が記憶している持点に基づいた遊技制御を行なう一方、

前記遊技用装置は、遊技終了を要求する信号が入力されたときに、前記主持点記憶手段が記憶している持点を遊技終了時の持点として確定させる持点確定手段を含む、請求項 1 ~ 請求項 4 のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項 6】

前記遊技用装置は、

前記主持点記憶手段が記憶している持点を表示する持点表示部と、

前記更新情報の送信を指示するための情報を前記遊技機へ送信する指示情報送信手段とを含み、

前記遊技機は、

前記更新情報の送信を指示するための情報を受信する指示情報受信手段を含み、

前記情報送信手段は、前記更新情報の送信を指示するための情報を受信する毎に、当該情報を前回受信してから今回受信するまでの間の前記変化量を示す更新情報を送信する、請求項 1 ~ 請求項 5 のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項 7】

前記情報送信手段は、前記副持点記憶手段が記憶している持点を前記遊技用装置へ送信し、

前記遊技用装置は、

前記主持点記憶手段が記憶している持点と、前記副持点記憶手段が記憶している持点との整合性を判定する判定手段を含み、

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す

る、請求項 1 ~ 請求項 6 のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項 8】

前記指示情報送信手段は、前記判定手段によって不整合と判定されたときに、前記副持点記憶手段が記憶している持点を前記主持点記憶手段が記憶している持点到補正するための補正情報を前記遊技機へ送信し、

前記遊技機は、前記補正情報に基づいて前記副持点記憶手段が記憶している持点を補正する持点補正手段を含む、請求項 7 に記載の遊技用システム。

【請求項 9】

前記遊技機は弾球遊技機であって、

前記情報送信手段は、前記更新情報を遊技玉の発射時間間隔よりも短い間隔で順次送信する、請求項 1 ~ 請求項 8 のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項 10】

前記遊技機は、遊技の続行に必要な持点残数の有無を前記副持点記憶手段が記憶している持点に基づいて判定する持点残数判定手段を含む、請求項 1 ~ 請求項 9 のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項 11】

前記指示情報送信手段は、遊技禁止を指示するための情報を前記遊技機へ送信し、

前記遊技機は、遊技禁止を指示するための情報を受信したときに、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む、請求項 3 ~ 請求項 7 のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項 12】

前記指示情報送信手段は、前記副持点記憶手段が記憶している持点の値を初期値にすることを指示するための情報を前記遊技機へ送信し、

前記遊技機は、前記副持点記憶手段が記憶している持点の値を初期値にすることを指示するための情報を受信したことに基づいて前記副持点記憶手段が記憶している持点の値を初期値にする持点初期化手段を含む、請求項 1 ~ 請求項 11 のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項 13】

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内部に封入される遊技媒体により遊技が可能であ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、

前記遊技用価値を特定可能に記憶する遊技用価値記憶手段と、

前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価値を更新する遊技用価値更新手段と、

持点の加算を指示するための情報、および前記持点記憶手段が記憶している持点の大きさの範囲で持点の減算を指示するための情報を前記遊技機へ送信する指示情報送信手段とを含み、

前記遊技用価値更新手段は、持点の加算を指示するための情報に対する応答を待つことなく持点の加算指示相当の遊技用価値を前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価値から減算する一方、

前記持点更新手段は、持点の減算を指示するための情報に対する承諾応答が返信されてきたことを条件に当該情報で指示した持点を前記持点記憶手段が記憶している持点から減算する、遊技用装置。

【請求項 14】

前記指示情報送信手段は、前記遊技用価値を用いて持点を加算する要求が入力されたときに、持点の加算を指示するための情報を送信する、請求項 13 に記載の遊技用装置。

**【請求項 15】**

前記指示情報送信手段は、持点の減算指示をキャンセルして前記遊技機が記憶している持点に減算指示のキャンセル分に対応する持点を加算させるための情報を前記遊技機へ送信可能である、請求項 13 または請求項 14 に記載の遊技用装置。

**【請求項 16】**

前記指示情報送信手段は、持点の減算を指示するための情報に対する減算拒否応答が前記遊技用装置に返信されてきたときに、持点の減算指示の取り消しを指示するための情報を前記遊技機へ送信する、請求項 13 ～ 請求項 15 のいずれかに記載の遊技用装置。

**【請求項 17】**

遊技終了を要求する信号が入力されたときに、前記持点記憶手段が記憶している持点を遊技終了時の持点として確定させる持点確定手段を含む、請求項 16 に記載の遊技用装置。

**【請求項 18】**

遊技への使用および入賞の発生に応じて前記遊技機側で更新している持点を前記遊技機より受信したときに、当該受信した持点と、前記持点記憶手段が記憶している持点との整合性を判定する判定手段を含み、

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する、請求項 16 または請求項 17 に記載の遊技用装置。

**【請求項 19】**

前記判定手段によって不整合と判定されたときに、前記遊技機が記憶している持点を前記持点記憶手段が記憶している持点に補正するための補正情報を前記遊技機へ送信する補正情報送信手段を含む、請求項 18 に記載の遊技用装置。

**【請求項 20】**

前記遊技用装置は、前記更新情報の送信を指示するための情報を前記遊技機における遊技玉の発射時間間隔よりも短い間隔で順次前記遊技機へ送信し、

前記持点更新手段は、順次受信される前記更新情報に基づいて前記持点記憶手段が記憶している持点を順次更新する、請求項 13 ～ 請求項 19 のいずれか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】**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る遊技機（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って、

前記遊技機は、

内部に封入される遊技媒体により遊技が可能であり、

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、

持点を記憶する副持点記憶手段（遊技玉数カウンタ）と、

前記副持点記憶手段が記憶している持点を前記変化量に応じて更新する副持点更新手段（玉数制御基板 17）と、

持点の減算を指示するための情報を受信したときに、当該情報が減算指示する大きさの持点が前記副持点記憶手段に記憶されているか否かを判定する持点判定手段（図 18；玉数制御基板 17）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とともに、前記情報が減算指示する大きさの持点が前記副持点記憶手段に記憶されていると前記持点判定手段によって判定されたときに持点減算の承諾応答（図１８；減算拒否OFF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、

前記遊技用価値を特定可能に記憶する遊技用価値記憶手段（図４；持玉を記憶する記憶領域、残高を記憶する記憶領域）と、

前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価値を更新する遊技用価値更新手段（制御部３２３）と、

持点の加算を指示するための情報（図１６、図１７の加算有を含む動作指示）、および前記主持点記憶手段が記憶している持点の大きさの範囲で持点の減算を指示するための情報（図１８の減算有を含む動作指示）を前記遊技機へ送信する指示情報送信手段（遊技機通信部３２５）とを含み、

前記遊技用価値更新手段は、持点の加算を指示するための情報に対する応答を待つことなく持点の加算指示相当の遊技用価値を前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価値から減算する（図１６；「残高消費は、この段階で確定」、図１７；「持玉消費は、この段階で確定」）一方、

前記持点更新手段は、持点の減算を指示するための情報に対する承諾応答（図１８の減算拒否OFFを含む動作応答）が返信されてきたことを条件に当該情報で指示した持点を前記主持点記憶手段が記憶している持点から減算する（図１８；遊技玉数の減算は、動作応答を待つて確定）。

#### 【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００３８】

（１３） 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内部に封入される遊技媒体により遊技が可能である遊技機（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、

前記遊技用価値を特定可能に記憶する遊技用価値記憶手段（図４；持玉を記憶する記憶領域、残高を記憶する記憶領域）と、

前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価値を更新する遊技用価値更新手段（制御部３２３）と、

持点の加算を指示するための情報（図１６、図１７の加算有を含む動作指示）、および前記持点記憶手段が記憶している持点の大きさの範囲で持点の減算を指示するための情報（図１８の減算有を含む動作指示）を前記遊技機へ送信する指示情報送信手段（遊技機通信部３２５）とを含み、

前記遊技用価値更新手段は、持点の加算を指示するための情報に対する応答を待つことなく持点の加算指示相当の遊技用価値を前記遊技用価値記憶手段が記憶している遊技用価

値から減算する（図 16；「残高消費は、この段階で確定」、図 17；「持玉消費は、この段階で確定」）一方、

前記持点更新手段は、持点の減算を指示するための情報に対する承諾応答（図 18 の減算拒否 OFF を含む動作応答）が返信されてきたことを条件に当該情報で指示した持点を前記持点記憶手段が記憶している持点から減算する（図 18；遊技玉数の減算は、動作応答を待って確定）。