【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10月14日(2021.10.14)

【公開番号】特開2020-62076(P2020-62076A)
【公開日】令和2年4月23日(2020.4.23)
【年通号数】公開・登録公報2020-016
【出願番号】特願2018-194090(P2018-194090)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｘ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１７
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｚ

【手続補正書】
【提出日】令和3年9月2日(2021.9.2)
【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】
ＣＰＵを搭載した他の制御基板を介することなくカードユニットから入力される遊技価値としての貸コイン数を持コイン数として入力すると共に遊技の進行を制御する主制御基板を備え、該主制御基板に始動レバー（スイッチ）、回胴停止ボタン（スイッチ）、ベットスイッチ及び精算スイッチ（計数スイッチ）を接続した封入式回胴遊技機であって、
前記主制御基板には、
前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を有効とし、前記回胴停止ボタンの操作に基づき入賞があるか否かを決定する入賞決定手段と、
前記貸コイン数を持コイン数として記憶し、前記ベットスイッチが操作されるとベット数を前記持コイン数から減算し、前記入賞決定手段により入賞があれば入賞に対応したコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、
前記精算スイッチの操作に従って持コイン数を前記カードユニットに移動させる持コイン数移動手段と、
前記主制御基板は、前記ベットスイッチ又は前記始動レバーが操作された後から前記回胴停止ボタンが操作されて遊技の結果が得られるまでの遊技中には、前記カードユニットから受信しない受信禁止手段と、
を備えたことを特徴とする封入式回胴遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の封入式回胴遊技機において
前記主制御基板は、前記ベットスイッチ又は前記始動レバーが操作された後から前記回胴停止ボタンが操作されて遊技の結果が得られるまでの遊技中には、前記精算スイッチの操作を有効としない、ことを特徴とする封入式回胴遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００３
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０００３】
このようなカードユニットを使用した遊技機は、弾球遊技機のみならず、回胴遊技機においても適用しうる。
現状の回胴遊技機は、所定個数（通常、５０枚）の遊技メダル（コイン）を投入し、これをクレジットとして記憶させ遊技を行うことが可能である。
一方、封入式の回胴遊技機では、遊技を行うためのコインを使用することなく、記憶されたコイン数が零にならない限り遊技を行うことができる。封入式の回胴遊技機は、言わばフルクレジットであり、コインを全く使用しない。記憶された持コイン数がクレジットと言うことができる。従って、遊技機本体内に遊技を行うための実際のコイン（メダル）を封入していない。
この封入式の回胴遊技機は、コインを投入するときに使用されるセレクターやコインを払い出すためのホッパー等を必要とせず、部品点数を少なくし機械的構成を簡素化することが可能となる。
なお、持コイン数とは、遊技の用に供することができる規則上の遊技メダルの数をデータとして表したものである。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
前記課題に鑑みてなされた請求項１に記載の封入式回胴遊技機は、
ＣＰＵを搭載した他の制御基板を介することなくカードユニットから入力される遊技価値としての貸コイン数を持コイン数として入力すると共に遊技の進行を制御する主制御基板を備え、該主制御基板に始動レバー（スイッチ）、回胴停止ボタン（スイッチ）、ベットスイッチ及び精算スイッチ（計数スイッチ）を接続した封入式回胴遊技機であって、
前記主制御基板には、
前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を有効とし、前記回胴停止ボタンの操作に基づき入賞があるか否かを決定する入賞決定手段と、
前記貸コイン数を持コイン数として記憶し、前記ベットスイッチが操作されるとベット数を前記持コイン数から減算し、前記入賞決定手段により入賞があれば入賞に対応したコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、
前記精算スイッチの操作に従って持コイン数を前記カードユニットに移動させる持コイン数移動手段と、
前記主制御基板は、前記ベットスイッチ又は前記始動レバーが操作された後から前記回胴停止ボタンが操作されて遊技の結果が得られるまでの遊技中には、前記カードユニットから受信しない受信禁止手段と、を備えたことを特徴とする。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００９】
請求項１の封入式回胴遊技機では、主制御基板の持コイン数加減算手段が、検出したベット数を持コイン数から減算し、入賞に応じたコイン数を持コイン数に加算する。これにより、主制御基板は、遊技の進行を制御すると共に持コイン数の管理を行うことができる。
従って、主制御基板は、遊技中、カードユニットから受信する必要が殆どない。
この結果、主制御基板とカードユニットとが双方向通信可能に接続されていても、主制御基板がカードユニットから受信する信号（データ）又はタイミング（受信期間）を大幅

に限定することができ、主制御基板に対する不正行為を未然に防止する効果を発揮する。
また、請求項１に記載の封入式回胴遊技機は、持コイン数の管理を主制御基板が一括管理することができるという優れた効果を有する。
さらに、請求項１に記載の封入式回胴遊技機は、前記ベットスイッチ又は始動レバーが操作された後から回胴停止ボタンが操作されて遊技の結果が得られるまでの遊技中には（１回の遊技中）、主制御基板はカードユニットから受信しない。これにより、受信期間を大幅に限定することによる不正行為を未然に防止する前記効果の他、１回の遊技中には持コイン数が変化することなく処理の煩雑化を防止する効果を有する。
なお、「受信しない」とは、受信しても有効としないことも含む。また、カードユニットが送信しなくて受信できないことも含む。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１５】
請求項２に記載の封入式回胴遊技機は、請求項１に記載の封入式回胴遊技機において、前記主制御基板は、前記ベットスイッチ又は前記始動レバーが操作された後から前記回胴停止ボタンが操作されて遊技の結果が得られるまでの遊技中には、前記精算スイッチの操作を有効としない、ことを特徴とする。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１６】
請求項２に記載の封入式回胴遊技機は、ベットスイッチ又は始動レバーが操作された後から回胴停止ボタンが操作されて遊技の結果が得られるまでの遊技中には、主制御基板は精算スイッチの操作を有効としない。これにより、請求項２に記載の封入式回胴遊技機は、１回の遊技中に持コイン数が変化することを防止できる効果を有する。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１８
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２８
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２６】
【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】
請求項１乃至請求項2に記載の封入式回胴遊技機の関連発明として以下の発明が考えられる。
〔関連発明１〕
カードユニットから入力される遊技価値としての貸コイン数を持コイン数として入力すると共に遊技の進行を制御する主制御基板を備え、該主制御基板に始動レバー（スイッチ）、回胴停止ボタン（スイッチ）、ベットスイッチ及び精算スイッチ（計数スイッチ）を接続した封入式回胴遊技機であって、
前記主制御基板には、
前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を有効とし、前記回胴停止ボタンの操作に基づき入賞があるか否かを決定する入賞決定手段と、
前記貸コイン数を持コイン数として記憶し、前記ベットスイッチが操作されるとベット数を前記持コイン数から減算し、前記入賞決定手段により入賞があれば入賞に対応したコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、
前記精算スイッチの操作に従って持コイン数を前記カードユニットに移動させる持コイン数移動手段と、
を備えたことを特徴とする封入式回胴遊技機。
【手続補正２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３５

【補正方法】変更
【補正の内容】
【００３５】
関連発明１では、カードユニットと主制御基板とは双方向通信可能に直接接続されるが、原則、主制御基板がカードユニットから貸コイン数に関する信号を受信するだけで良く、持コイン数が零又は前述した規定数未満にならない限り、遊技中はカードユニットからの受信を禁止することも可能となる。
なお、関連発明１では、カードユニットと主制御基板とは双方向通信可能に直接接続されるが、周辺基板又はＣＰＵ等を搭載しない中継基板（「中継端子板」ともいう。外部機器と接続するための「外部端子板」も含む。」）を介して接続しても良い。周辺基板とは、主制御基板や枠制御基板以外の基板で、中継基板以外のものをいう。中継基板とは、配線を相互に接続するための電子部品のみが装着されたものをいう。
【手続補正２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００３９】
関連発明３に記載の封入式回胴遊技機では、貸コイン数を含む予め定められた所定のデータ以外のデータを前記主制御基板は受信しないので、不正行為に対する効果が一層顕著となる。