

【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 28 年 3 月 31 日 (2016.3.31)

【公開番号】特開 2014-221358 (P2014-221358A)

【公開日】平成 26 年 11 月 27 日 (2014.11.27)

【年通号数】公開・登録公報 2014-065

【出願番号】特願 2014-129076 (P2014-129076)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 8

【手続補正書】

【提出日】平成 28 年 2 月 15 日 (2016.2.15)

【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】

入賞の発生により遊技点を付与する遊技機による遊技を可能とするための遊技用システムであって、

前記遊技点を記憶する遊技点記憶手段と、

前記遊技点を持点に変換するための変換操作手段と、

前記変換操作手段の所定時間よりも長い時間の操作が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点の前記持点への複数回に分けた変換表示を行なう変換表示手段と、

遊技者が前記遊技機により遊技を開始してから現時点までに付与された前記遊技点に基づく表示を行なう表示手段とを含み、

前記変換表示手段は、前記変換操作手段を操作し続ける時間が第 1 時間であるときと、該第 1 時間と異なる第 2 時間であるときとで、前記変換操作手段の 1 回の操作で前記持点に変換表示する前記遊技点の点数を異ならせる、遊技用システム。

【請求項 2】

前記持点の前記遊技点への変換中または前記遊技点が所定点未満である場合は前記変換操作手段の操作を無効にする操作無効手段をさらに含む、請求項 1 に記載の遊技用システム。

【請求項 3】

入賞の発生により付与された遊技点を記憶する遊技点記憶手段を備えた遊技機と通信可能に接続するための接続部を備え、前記遊技機での遊技を可能にするための遊技用装置であって、

前記遊技点を持点に変換するための所定時間よりも長い時間の変換操作が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点の前記持点への複数回に分けた変換表示を行なう変換表示手段と、

遊技者が前記遊技機により遊技を開始してから現時点までに付与された前記遊技点に基づく表示を行なう表示手段とを含み、

前記変換表示手段は、前記変換操作をし続ける時間が第 1 時間であるときと、該第 1 時間と異なる第 2 時間であるときとで、1 回の前記変換操作で前記持点に変換表示する前記

遊技点の点数を異ならせる、遊技用装置。

【請求項 4】

前記持点の前記遊技点への変換中または前記遊技点が所定点未満である場合は前記変換操作を無効にする操作無効手段をさらに含む、請求項 3 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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 本発明は、入賞の発生により遊技点を付与する遊技機（P 台、S 台）による遊技を可能とするための遊技用システムであって、

前記遊技点を記憶する遊技点記憶手段（図 6 の遊技玉数カウンタ、図 7 3 の遊技点数カウンタ）と、

前記遊技点を持点（持玉、持点）に変換するための変換操作手段（計数ボタン 28，28S）と、

前記変換操作手段の所定時間よりも長い時間の操作が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点の前記持点への複数回に分けた変換表示を行なう変換表示手段（表示器 29，29S，54，312，329，510）と、

遊技者が前記遊技機により遊技を開始してから現時点までに付与された前記遊技点に基づく表示を行なう表示手段（図 4 3 のドル箱表示、図 6 7）とを含み、

前記変換表示手段は、前記変換操作手段を操作し続ける時間が第 1 時間であるときと、該第 1 時間と異なる第 2 時間であるときとで、前記変換操作手段の 1 回の操作で前記持点に変換表示する前記遊技点の点数を異ならせる（短押しでは 100 玉、長押しでは 400 玉以上）。

【手続補正 3】

【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】

上記の構成によれば、遊技により得られた遊技点を遊技者の操作によって一旦持点に変換するステップが生じる。このため、遊技により得られた遊技媒体を計数して計数結果を記録媒体により特定可能にする従来の遊技用システムに慣れている遊技者に混乱を与えることなく、遊技点を用いた新たなシステムを提供できる。さらに、遊技者が遊技機により遊技を開始してから現時点までに付与された遊技点に基づく表示が行なわれるために、遊技者が遊技を開始してから現時点までに獲得している利益を視認することができ、遊技者の利便性が向上する。

また、上記の構成によれば、変換操作手段を操作し続ける時間が第 1 時間であるときと、該第 1 時間と異なる第 2 時間であるときとで変換操作手段の 1 回の操作で持点に変換表示する遊技点の点数が異なるため、変換操作手段を操作する遊技者にとっての利便性を向上させることができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

(4) 本発明の他の態様は、入賞の発生により付与された遊技点を記憶する遊技点記

憶手段（図 6 の遊技玉数カウンタ、図 7 3 の遊技点数カウンタ）を備えた遊技機（P 台、S 台）と通信可能に接続するための接続部（コネクタ）を備え、前記遊技機での遊技を可能にするための遊技用装置（CU）であって、

前記遊技点を持点に変換するための所定時間よりも長い時間の変換操作が検出されたことに基づいて、前記遊技点を持点に変換する処理を複数回に分けて所定の期間に亘って行ない、当該処理に応じて前記遊技点の前記持点への変換表示を行なう変換表示手段（表示器 3 1 2 , 3 2 9 ）と、

遊技者が前記遊技機により遊技を開始してから現時点までに付与された前記遊技点に基づく表示を行なう表示手段（図 4 3 のドル箱表示、図 6 7 ）とを含み、

前記変換表示手段は、前記変換操作をし続ける時間が第 1 時間であるときと、該第 1 時間と異なる第 2 時間であるときとで、1 回の前記変換操作で前記持点に変換表示する前記遊技点の点数を異ならせる（短押しでは 1 0 0 玉、長押しでは 4 0 0 玉以上）。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

上記の構成によれば、遊技により得られた遊技点を遊技者の操作によって一旦持点に変換するステップが生じる。このため、遊技により得られた遊技媒体を計数して計数結果を記録媒体により特定可能にする従来の遊技用システムに慣れている遊技者に混乱を与えることなく、遊技点を用いた新たなシステムを提供できる。さらに、遊技者が遊技機により遊技を開始してから現時点までに付与された遊技点に基づく表示が行なわれるために、遊技者が遊技を開始してから現時点までに獲得している利益を視認することができ、遊技者の利便性が向上する。

また、上記の構成によれば、変換操作をし続ける時間が第 1 時間であるときと、該第 1 時間と異なる第 2 時間であるときとで 1 回の変換操作で持点に変換表示する遊技点の点数が異なるため、変換操作をする遊技者にとっての利便性を向上させることができる。