

【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2月12日(2016.2.12)

【公開番号】特開2015-91473(P2015-91473A)

【公開日】平成27年5月14日(2015.5.14)

【年通号数】公開・登録公報2015-032

【出願番号】特願2015-26140(P2015-26140)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F	7/02	3 5 2 C
A 6 3 F	7/02	3 0 1 C
A 6 3 F	7/02	3 3 6
A 6 3 F	7/02	3 5 2 L

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月21日(2015.12.21)

【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、

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の送信を指示する情報を前記遊技用装置より受信したときに、前記更新情報を前記遊技用装置へ送信可能な情報送信手段と、

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ための変化量記憶手段と、

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制御を行ない、

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、

持点を記憶する主持点記憶手段と、

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繰り返し送信する指示情報送信手段と、

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とを含み、

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し

、前記変化量記憶手段は、前記更新情報を送信してから所定期間が経過しても前記更新情報の送信を指示する情報を受信できない状態が継続する間、前記特定手段が順次特定した変化量を累積記憶し、

前記情報送信手段は、前記変化量記憶手段に前記特定手段が順次特定した変化量が累積記憶されている状態で前記更新情報を送信を指示する情報が受信されたときに、前記変化量記憶手段に累積記憶されている変化量を特定可能な更新情報を送信する、遊技用システム。

【請求項 2】

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と通信可能に接続するための接続部を備え、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であって、

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送信を指示する情報を前記遊技用装置より受信する毎に、前記更新情報を前記遊技用装置へ送信可能な情報送信手段と、

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ための変化量記憶手段と、

持点を記憶する持点記憶手段と、

前記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持点更新手段と、前記持点記憶手段が記憶している持点に基づいた制御を行なう制御手段とを含み、

前記情報送信手段は、前記遊技用装置が記憶している持点と前記持点記憶手段が記憶している持点とが不整合のときに前記遊技用装置が所定の不整合発生時処理を実行可能のように、前記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、

前記変化量記憶手段は、前記更新情報を送信してから所定期間が経過しても前記更新情報の送信を指示する情報を受信できない状態が継続する間、前記特定手段が順次特定した変化量を累積記憶し、

前記情報送信手段は、前記変化量記憶手段に前記特定手段が順次特定した変化量が累積記憶されている状態で前記更新情報を送信を指示する情報が受信されたときに、前記変化量記憶手段に累積記憶されている変化量を特定可能な更新情報を送信する、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】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、

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を送信を指示する情報(動作指示)を前記遊技用装置より受信したときに、前記更新情報(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可能な情報送信手段(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ための変化量記憶手段(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制御を行ない、

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、

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繰り返し送信する指示情報送信手段（遊技機通信部325）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とを含み、

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し

、前記変化量記憶手段は、前記更新情報を送信してから所定期間が経過しても前記更新情報の送信を指示する情報を受信できない状態が継続する間、前記特定手段が順次特定した変化量を累積記憶し（図26）、

前記情報送信手段は、前記変化量記憶手段に前記特定手段が順次特定した変化量が累積記憶されている状態で前記更新情報の送信を指示する情報が受信されたときに、前記変化量記憶手段に累積記憶されている変化量を特定可能な更新情報を送信する（図26）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

（10）遊技者所有の遊技用価値（プリベイド残高、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）と通信可能に接続するための接続部（接続部20）を備え、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）であって、

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）の送信を指示する情報（動作指示）を前記遊技用装置より受信する毎に、前記更新情報を前記遊技用装置へ送信可能な情報送信手段（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ための変化量記憶手段（加算玉数カウンタ、減算玉数カウンタ）と、

持点を記憶する持点記憶手段と、

前記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持点更新手段と、

前記持点記憶手段が記憶している持点に基づいた制御を行なう制御手段とを含み、

前記情報送信手段は、前記遊技用装置が記憶している持点と前記持点記憶手段が記憶している持点とが不整合のときに前記遊技用装置が所定の不整合発生時処理を実行可能なように、前記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、

前記変化量記憶手段は、前記更新情報を送信してから所定期間が経過しても前記更新情

報の送信を指示する情報を受信できない状態が継続する間、前記特定手段が順次特定した変化量を累積記憶し（図26）、

前記情報送信手段は、前記変化量記憶手段に前記特定手段が順次特定した変化量が累積記憶されている状態で前記更新情報の送信を指示する情報が受信されたときに、前記変化量記憶手段に累積記憶されている変化量を特定可能な更新情報を送信する（図26）。