

【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 4 年 10 月 12 日(2022.10.12)

【公開番号】特開 2021-58536(P2021-58536A)

【公開日】令和 3 年 4 月 15 日(2021.4.15)

【年通号数】公開・登録公報 2021-018

【出願番号】特願 2019-186426(P2019-186426)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 9 1 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 3 日(2022.10.3)

【手続補正 1】

20

【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】

複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する図柄表示手段と、前記複数の可変表示列それぞれの可変表示を開始させるための遊技開始操作手段と、前記複数の可変表示列それぞれに対応してその可変表示を停止させる停止操作手段とを有し、全ての前記可変表示列が停止したときの停止結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において

30

、
遊技の進行に関する制御を行う主制御装置と、

前記遊技用価値の量の管理に関わる制御を行う遊技用価値量制御装置と
を備え、

前記主制御装置は、

前記遊技用価値量制御装置から前記遊技用価値を受け取り、前記遊技開始操作手段の操作により、前記遊技用価値を用いた遊技を行い、当該遊技の前記停止結果に基づいて付与される前記遊技用価値を前記遊技用価値量制御装置に受け渡し、

前記遊技用価値量制御装置は、

外部の遊技機対応ユニットに対して、複数の項目を含む遊技機情報を送信し、

40

授受情報を当該外部の遊技機対応ユニットとの間で送受信することにより、当該外部の遊技機対応ユニットとの前記遊技用価値の授受を行い、

前記遊技機情報の送信は、所定の周期での送信タイミングに行われ、

前記授受情報の通信は、前記所定の周期での前記送信タイミングとは異なるタイミングに行われ、

前記主制御装置と前記遊技用価値量制御装置との間では、

前記主制御装置と前記遊技用価値量制御装置との間での前記遊技用価値の投入、前記遊技用価値の投入のキャンセル及び前記遊技用価値の付与のいずれかに関わる前記遊技用価値の移動の契機が発生したとき、前記主制御装置と前記遊技用価値量制御装置との間で前記遊技用価値の移動を行うための装置間通信が行われ、

50

前記装置間通信における、前記遊技用価値の移動に係る遊技用価値授受処理は、

前記主制御装置が、前記遊技用価値量制御装置に前記遊技用価値の更新を要求するための更新要求処理を行うとともに、当該主制御装置で管理する前記遊技用価値の量を更新する第1管理量更新処理を行い、

前記遊技用価値量制御装置が、前記更新要求処理を受けて、当該遊技用価値量制御装置で管理する前記遊技用価値の量を更新する第2管理量更新処理を行うことであり、

前記第1管理量更新処理と第2管理量更新処理の実行処理順は、前記遊技用価値の移動の契機が前記遊技用価値の投入、前記遊技用価値の投入のキャンセル及び前記遊技用価値の付与のいずれであっても変わらないものである

ことを特徴とする遊技機。

10

【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】

上記目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する図柄表示手段と、前記複数の可変表示列それぞれの可変表示を開始させるための遊技開始操作手段と、前記複数の可変表示列それぞれに対応してその可変表示を停止させる停止操作手段とを有し、全ての前記可変表示列が停止したときの停止結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において、遊技の進行に関する制御を行う主制御装置と、前記遊技用価値の量の管理に関わる制御を行う遊技用価値量制御装置とを備え、前記主制御装置は、前記遊技用価値量制御装置から前記遊技用価値を受け取り、前記遊技開始操作手段の操作により、前記遊技用価値を用いた遊技を行い、当該遊技の前記停止結果に基づいて付与される前記遊技用価値を前記遊技用価値量制御装置に受け渡し、前記遊技用価値量制御装置は、外部の遊技機対応ユニットに対して、複数の項目を含む遊技機情報を送信し、授受情報を当該外部の遊技機対応ユニットとの間で送受信することにより、当該外部の遊技機対応ユニットとの前記遊技用価値の授受を行い、前記遊技機情報の送信は、所定の周期での送信タイミングに行われ、前記授受情報の通信は、前記所定の周期での前記送信タイミングとは異なるタイミングに行われ、前記主制御装置と前記遊技用価値量制御装置との間では、前記主制御装置と前記遊技用価値量制御装置との間での前記遊技用価値の投入、前記遊技用価値の投入のキャンセル及び前記遊技用価値の付与のいずれかに関わる前記遊技用価値の移動の契機が発生したとき、前記主制御装置と前記遊技用価値量制御装置との間で前記遊技用価値の移動を行うための装置間通信が行われ、前記装置間通信における、前記遊技用価値の移動に係る遊技用価値授受処理は、前記主制御装置が、前記遊技用価値量制御装置に前記遊技用価値の更新を要求するための更新要求処理を行うとともに、当該主制御装置で管理する前記遊技用価値の量を更新する第1管理量更新処理を行い、前記遊技用価値量制御装置が、前記更新要求処理を受けて、当該遊技用価値量制御装置で管理する前記遊技用価値の量を更新する第2管理量更新処理を行うことであり、前記第1管理量更新処理と第2管理量更新処理の実行処理順は、前記遊技用価値の移動の契機が前記遊技用価値の投入、前記遊技用価値の投入のキャンセル及び前記遊技用価値の付与のいずれであっても変わらないものであることを特徴としている。

20

30

40