

【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 7 年 3 月 19 日(2025.3.19)

【公開番号】特開 2023-91853(P2023-91853A)
【公開日】令和 5 年 7 月 3 日(2023.7.3)
【年通号数】公開公報(特許)2023-123
【出願番号】特願 2021-206679(P2021-206679)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 3 月 11 日(2025.3.11)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
遊技者所有の遊技用価値に係る制御を行う価値制御手段と、
演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記価値制御手段は、前記遊技制御手段からデータを受信し得るとともに、前記遊技制
御手段にデータを送信し得、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段からデータを受信し得るとともに、前記遊技制
御手段にデータを送信し得ず、
前記遊技制御手段は、
第 1 送信手段と、
第 2 送信手段と、
前記第 1 送信手段が有する機能を設定するための第 1 記憶領域と前記第 2 送信手段が
有する機能を設定するための第 2 記憶領域とを有する記憶手段と、を備え、
前記第 1 送信手段を用いて前記価値制御手段へデータを送信し、
前記第 2 送信手段を用いて前記演出制御手段へデータを送信し、
前記第 1 送信手段は、送信するためのデータを格納可能である第 1 量の第 1 送信バッフ
ァを有し、
前記第 2 送信手段は、送信するためのデータを格納可能である第 2 量の第 2 送信バッフ
ァを有し、
前記第 2 量は、前記第 1 量よりも大きく、
前記第 1 送信手段における前記第 1 記憶領域の容量は、第 3 量であり、
前記第 2 送信手段における前記第 2 記憶領域の容量は、前記第 3 量よりも小さい第 4 量
であり、
前記遊技制御手段は、前記価値制御手段に対し遊技の進行に応じてコマンドを送信し、
前記価値制御手段は、
前記遊技制御手段に対し該価値制御手段の制御状態を特定可能な価値制御側情報コマ
ンドを所定期間毎に送信する定期コマンド送信処理と、
前記遊技制御手段に対し該遊技制御手段からのコマンドを受信したときに該コマンド

30

40

50

に応じて応答コマンドを送信する応答コマンド送信処理と、を実行し、

前記遊技制御手段は、

受信したデータを第 1 受信バッファに格納する第 1 受信手段と、

受信したデータを第 2 受信バッファに格納する第 2 受信手段と、を有し、

定期コマンド送信処理により送信されるコマンドは、前記第 1 受信手段を用いて前記遊技制御手段によって受信され、

応答コマンド送信処理により送信されるコマンドは、前記第 2 受信手段を用いて前記遊技制御手段によって受信される、遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

10

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A)請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技者所有の遊技用価値に係る制御を行う価値制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記価値制御手段は、前記遊技制御手段からデータを受信し得るとともに、前記遊技制御手段にデータを送信し得、

20

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段からデータを受信し得るとともに、前記遊技制御手段にデータを送信し得ず、

前記遊技制御手段は、

第 1 送信手段と、

第 2 送信手段と、

前記第 1 送信手段が有する機能を設定するための第 1 記憶領域と前記第 2 送信手段が有する機能を設定するための第 2 記憶領域とを有する記憶手段と、を備え、

前記第 1 送信手段を用いて前記価値制御手段へデータを送信し、

前記第 2 送信手段を用いて前記演出制御手段へデータを送信し、

30

前記第 1 送信手段は、送信するためのデータを格納可能である第 1 量の第 1 送信バッファを有し、

前記第 2 送信手段は、送信するためのデータを格納可能である第 2 量の第 2 送信バッファを有し、

前記第 2 量は、前記第 1 量よりも大きく、

前記第 1 送信手段における前記第 1 記憶領域の容量は、第 3 量であり、

前記第 2 送信手段における前記第 2 記憶領域の容量は、前記第 3 量よりも小さい第 4 量であり、

前記遊技制御手段は、前記価値制御手段に対し遊技の進行に応じてコマンドを送信し、

前記価値制御手段は、

40

前記遊技制御手段に対し該価値制御手段の制御状態を特定可能な価値制御側情報コマンドを所定期間毎に送信する定期コマンド送信処理と、

前記遊技制御手段に対し該遊技制御手段からのコマンドを受信したときに該コマンドに応じて応答コマンドを送信する応答コマンド送信処理と、を実行し、

前記遊技制御手段は、

受信したデータを第 1 受信バッファに格納する第 1 受信手段と、

受信したデータを第 2 受信バッファに格納する第 2 受信手段と、を有し、

定期コマンド送信処理により送信されるコマンドは、前記第 1 受信手段を用いて前記遊技制御手段によって受信され、

応答コマンド送信処理により送信されるコマンドは、前記第 2 受信手段を用いて前記遊

50

技制御手段によって受信される、
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50