

【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2015-107398(P2015-107398A)

【公開日】平成27年6月11日(2015.6.11)

【年通号数】公開・登録公報2015-038

【出願番号】特願2015-46832(P2015-46832)

【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 F

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月17日(2015.12.17)

【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を備え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を含み、

前記遊技用装置と前記遊技機との間での通信が適正に行なわれているか否かを確認するための通信番号とともに前記変化量を特定可能な更新情報を前記遊技用装置へ送信し、

該更新情報の送信から次回の更新情報の送信までの間における前記特定手段により特定された変化量を今回変化量として記憶するとともに、該変化量を送信した後においても前回変化量としてバックアップして記憶する変化量記憶手段をさらに含み、

前記遊技用装置は、

持点を記憶する持点記憶手段を含み、

前記更新情報を受信するとともに、前記通信番号を含む所定の情報を前記遊技機に送信し、

前記持点記憶手段が記憶している持点を前記更新情報に応じて更新する持点更新手段とを含み、さらに、

前記遊技機から送信してきた前記通信番号を加算更新して該更新後の通信番号を含む動作指示を前記遊技機に送信するとともに、最後に送信した通信番号をバックアップして記憶し、

前記遊技機は、前記送信してきた通信番号をそのまま前記遊技用装置へ返信するとともに、最後に受信した通信番号をバックアップして記憶し、前記遊技用装置との間での通信開始時において、前記記憶している最後に受信した通信番号と前記今回変化量および前記前回変化量の両方を特定可能な更新情報を送信し、

前記遊技用装置は、前記遊技機との間での通信開始時において、前記記憶している最後に送信した通信番号に比べて、前記遊技機から送信してきた通信番号が同じ値でありかつ前記遊技用装置が送信した動作指示に応答した返信を未だ受信していない動作指示送信

中のときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量と前記前回変化量とを用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行なう一方、前記遊技機から送信されてきた通信番号が小さい値であるとき、または、前記動作指示送信中ではなくかつ前記遊技機から送信されてきた通信番号が同じ値であるときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量を用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行ない、

前記遊技機は、持点を記憶する副持点記憶手段を含み、該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、

前記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する、遊技用システム。

#### 【請求項 2】

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通信可能に接続するための接続部を備え、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であつて、

持点を記憶する持点記憶手段を含み、

前記遊技用装置と前記遊技機との間での通信が適正に行なわれているか否かを確認するための通信番号を含む所定の動作指示を前記遊技機に送信するとともに、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可能な更新情報を、前記遊技機より受信し、

前記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を含み、さらに、

前記遊技機に送信した通信番号を該遊技機からそのまま受信し、該通信番号を加算更新して該加算更新された通信番号を含む動作指示を前記遊技機に送信するとともに、最後に送信した通信番号をバックアップして記憶し、さらに、前記遊技機との間での通信開始時において、前記遊技機が最後に送信した通信番号と前回の更新情報の送信以降における前記遊技機での持点の変化量である今回変化量および該今回変化量以前に更新情報として送信された変化量である前回変化量の両方を特定可能な更新情報を受信し、

前記遊技用装置は、前記遊技機との間での通信開始時において、前記記憶している最後に送信した通信番号に比べて、前記遊技機から送信されてきた通信番号が同じ値でありかつ前記遊技用装置が送信した動作指示に応答した返信を未だ受信していない動作指示送信中のときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量と前記前回変化量とを用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行なう一方、前記遊技機から送信されてきた通信番号が小さい値であるとき、または、前記動作指示送信中ではなくかつ前記遊技機から送信されてきた通信番号が同じ値であるときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量を用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行ない、

遊技への使用および入賞の発生に応じて前記遊技機側で更新している持点を前記遊技機より受信したときに、当該受信した持点と、前記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する、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】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

(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)とを備え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(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)を含み、

前記遊技用装置と前記遊技機との間での通信が適正に行なわれているか否かを確認するための通信番号(シーケンスナンバー(SQN))とともに前記変化量を特定可能な更新情報を前記遊技用装置へ送信し(玉数制御基板17が遊技機通信部325へ加算玉数や減算玉数を送信し)、

該更新情報の送信から次回の更新情報の送信までの間における前記特定手段により特定された変化量を今回変化量として記憶するとともに、該変化量を送信した後においても前回変化量としてバックアップして記憶する変化量記憶手段(図5;現加算玉数を記憶する加算玉数カウンタ、現減算玉数をカウントする減算玉数カウンタ、前回玉関連情報としての前加算玉数を記憶する領域および前減算玉数を記憶する領域)をさらに含み、

前記遊技用装置は、

持点を記憶する持点記憶手段(「遊技玉数」を記憶するRAM)を含み、

前記更新情報を受信するとともに、前記通信番号を含む所定の情報を前記遊技機に送信し(遊技機通信部325)、

前記持点記憶手段が記憶している持点を前記更新情報に応じて更新する持点更新手段(制御部323)を含み、さらに、

前記遊技機から送信されてきた前記通信番号を加算更新して該更新後の通信番号を含む動作指示を前記遊技機に送信するとともに、最後に送信した通信番号をバックアップして記憶し(図4;制御部323のRAM)、

前記遊技機は、前記送信されてきた通信番号をそのまま前記遊技用装置へ返信するとともに、最後に受信した通信番号をバックアップして記憶し(図4;玉数制御基板17のRAM)、前記遊技用装置との間での通信開始時において、前記記憶している最後に受信した通信番号と前記今回変化量および前記前回変化量の両方を特定可能な更新情報を送信し(図39~図47;最終SQNと前回玉関連情報と現在玉関連情報とを含むリカバリデータをリカバリ応答として送信)、

前記遊技用装置は、前記遊技機との間での通信開始時において、前記記憶している最後に送信した通信番号に比べて、前記遊技機から送信されてきた通信番号が同じ値でありかつ前記遊技用装置が送信した動作指示に応答した返信を未だ受信していない動作指示送信中のときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量と前記前回変化量とを用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行なう一方(図41、図43、図45)、前記遊技機から送信されてきた通信番号が小さい値であるとき、または、前記動作指示送信中ではなくかつ前記遊技機から送信されてきた通信番号が同じ値であるときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量を用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行ない(図39、図40、図42、図44、図46)。

前記遊技機は、持点を記憶する副持点記憶手段を含み、該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、

前記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する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 2 5】

( 5 ) 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（パソコン機 2 ）と通信可能に接続するための接続部（コネクタ 3 3 0 ）を備え、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遊技用装置（カードユニット 3 ）であって、

持点を記憶する持点記憶手段（「遊技玉数」を記憶する R A M ）を含み、

前記遊技用装置と前記遊技機との間での通信が適正に行なわれているか否かを確認するための通信番号（シーケンスナンバー（ S Q R ））を含む所定の情報を前記遊技機に送信するとともに（遊技機通信部 3 2 5 ）、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可能な更新情報を、前記遊技機より受信し（加算玉数や減算玉数を玉数制御基板 1 7 より受信し）、

前記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 3 2 3 ）とを含み、さらに、

前記遊技機に送信した通信番号を該遊技機からそのまま受信し、該通信番号を加算更新して該加算更新された通信番号を含む動作指示を前記遊技機に送信するとともに、最後に送信した通信番号をバックアップして記憶し（図 4 ；制御部 3 2 3 の R A M ）、さらに、前記遊技機との間での通信開始時において、前記遊技機が最後に送信した通信番号と前回の更新情報の送信以降における前記遊技機での持点の変化量である今回変化量および該今回変化量以前に更新情報として送信された変化量である前回変化量の両方を特定可能な更新情報を受信し（玉数制御基板 1 7 から加算玉数や減算玉数を受信し）、

前記遊技用装置は、前記遊技機との間での通信開始時において、前記記憶している最後に送信した通信番号に比べて、前記遊技機から送信されてきた通信番号が同じ値でありかつ前記遊技用装置が送信した動作指示に応答した返信を未だ受信していない動作指示送信中のときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量と前記前回変化量とを用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行なう一方（図 3 9 、図 4 3 、図 4 5 ）、前記遊技機から送信されてきた通信番号が小さい値であるとき、または、前記動作指示送信中ではなくかつ前記遊技機から送信されてきた通信番号が同じ値であるときには、前記遊技機から送信されてきた更新情報により特定される前記今回変化量を用いて前記持点記憶手段が記憶している持点の補正を行ない（図 3 9 、図 4 0 、図 4 2 、図 4 4 、図 4 6 ）、

遊技への使用および入賞の発生に応じて前記遊技機側で更新している持点を前記遊技機より受信したときに、当該受信した持点と、前記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する  
。