

【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20年5月1日(2008.5.1)

【公開番号】特開2006-296545(P2006-296545A)

【公開日】平成18年11月2日(2006.11.2)

【年通号数】公開・登録公報2006-043

【出願番号】特願2005-119426(P2005-119426)

【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

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

【手続補正書】

【提出日】平成20年3月17日(2008.3.17)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

付設処理装置20は、通信回線2と接続される制御部40と、各種プログラムや各種データが格納される記憶部50と、使用者による選択や指示を入力するための各種操作キーを備える操作部60と、後述する遊技客カードについて有価遊技媒体の各種データの読み出し及び書き込み等を実施するカード取扱部70と、スピーカ等と音声アンプ等を有して各種の音声サービスや音声指示等を出力可能な音声出力部90と、遊技装置の前に人が座ったことを検出できる人体部95を備える。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

遊技客カードには、各々に固有の識別番号が記憶されており、例えば、会員カード20の場合は、各顧客(会員)に固有の識別番号が記憶される。カード検出部73により遊技客カードが挿入されたことが分かると、カード読み書き部74により、顧客の識別番号等のデータ(他に例えば利用可能遊技場データ、有効期限データ、預り金額データ、貯玉数データ等)が読み込まれ、制御部40に通知され、制御部40では、この識別番号等のデータに基づき遊技客カードが有効なものかどうかの判定が行われる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0047】

表示部80は、挿入部72に挿入された遊技客カードが有効であるかどうかの判定結果を表示するカード合否表示部81と、遊技装置使用可否表示部82と、その他の様々な情報を表示する汎用表示部83を備える。汎用表示部83は、例えば、液晶表示装置で構成され、処理のための操作の案内等に用いられる。表示部80は、また、挿入された遊技客

カードが有効である場合に、遊技の開始を促したり、提供されるサービスなどをメニュー表示したりして遊技者の操作の便を図るために用いることもできる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0049】

人体検知部95は、例えば、赤外線センサで構成され、パチンコ台の前の所定の遊技位置（典型的にはパチンコ台前の椅子に座った位置）に人がいる場合にこれを検知するものであり、例えば、処理終了キー65が押されない場合でも、遊技者が遊技位置から移動した場合にこれを検知し、必要に応じて警報をならすなどの処理を行なうことができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

記憶部110は、制御部100で利用する各種プログラムを格納するプログラムメモリ111と、遊技装置に蓄積されるべき各種のデータ等を格納するデータメモリ112を備えている。データメモリ112は、付設処理装置20から受信した各種データと、遊技装置において遊技中に発生あるいは更新される各種データを一時的に格納する。本実施形態では、遊技装置30内の記憶部110に記憶される各種データは、遊技時のみの一時的な記憶として格納され、遊技装置として記録すべきデータ等は定期的に付設処理装置20に送出され、付設処理装置20側の記憶部50に格納される。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0061

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0061】

ハンドル操作部120は、操作ハンドル121、及び、本実施形態の切換手段であるロック装置122を含んでいる。操作ハンドル121は、使用者（遊技者）が実際に手で操作するハンドル部分であり、この操作量により、例えば、有価遊技媒体の動作強度等が調整される。ロック装置122、即ち、本実施形態の切換手段については、本実施形態のロック装置122の他にも様々な方法が考えられるが、まず、本実施形態に示された方法、即ち、上記した（A1）の方法について説明する。これは、遊技装置31～35のハンドル操作部120を操作可能状態から操作不可能状態に機械的に固定するロック装置122を用いる方法であるが、例えば、操作ハンドル121にロック用孔を設け、アクチュエータにより、そのロック用孔に、ロック用のシャフト（棒）を差し込むようにする。これにより、操作ハンドル121が回動不能に固定されることから、操作ハンドル121はロック状態となる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0063

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0063】

また、（A3）遊技装置31～35のハンドル操作部120の操作ハンドル121をその内部の電気信号調整部と機械的に切り離すことで操作可能状態から操作不可能状態にす

る連結／切離装置の場合なら、例えば、操作ハンドル 121 と上記した操作ハンドル 121 が回動された位置を検出する部分の間の機構部分にクラッチ構造を形成して回動する力が位置検出部分に伝達されないようにすれば良い。さらに、(A4)遊技装置 31～35 で遊技するために有価遊技媒体が投入される入口を通過可能状態から通過不能状態にすることで操作可能状態から操作不可能状態にする開閉装置の場合には、例えば、遊技装置の上皿(外部)に蓄積された有価遊技媒体が再び遊技装置の内部に入り遊技に供される有価遊技媒体の入口部分に、アクチュエータにより駆動される開閉シャッタ等を設けて操作不可能状態時には閉じて有価遊技媒体が再び遊技装置の内部に入らないようにし、操作可能状態時には開けるようにすれば良い。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0073

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0073】

本実施形態の記憶部 11 内には、図 4 に示すように以下の各データテーブルが格納されている。

(D1) 遊技場内の各遊技装置(台)毎の有価遊技媒体(玉)の出入りと使用金額が客種(会員かビジタか)に対応して記憶される台別利用情報データテーブル 301(図 5 参照)。

(D2) 遊技場の1日の出入金額が遊技装置の機種とカード ID(識別番号)に対応させて時系列で記憶される日別利用情報データテーブル 401(図 6 参照)。

(D3) 各遊技場毎に各遊技装置のメーカー(機種)毎に対応させて利用時間(あるいは稼働率)と出入金額が記憶されるメーカー別利用情報データテーブル 501(図 7 参照)。

(D4) 会員カードの利用者の氏名や連絡先等の個人情報を格納するカード会員固有情報データテーブル 601(図 8 参照)。

(D5) カード会員個々に対応させて遊技場への各来店日毎の各遊技装置(台)に対応した時間情報と入賞回数、差の玉数、投資金額等が時系列で履歴的に記憶されるカード会員個別遊技履歴データテーブル 701(図 9 参照)。

(D6) カード会員個々に対応させて現金決済による購入金額と使用金額及び残金額、上記したデビット決済による購入金額と使用金額及び残金額、貯玉数、サービスポイント等が記録されるカード会員収支データテーブル 801(図 10 参照)。

(D7) カード会員個々に対応させて、機種毎あるいは台番号毎の週間あるいは月間の入賞回数、収支等が記憶されるカード会員個別傾向データテーブル 901(図 11 参照)。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0074

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0074】

上記を各図毎の説明として言い換えると、図 5 は、遊技場内の各遊技装置毎の有価遊技媒体の出入りと使用金額を客種に対応して記憶する台別利用情報データテーブルの一例を示す図であり、図 6 は、遊技場の1日の出入金額を遊技装置の機種と遊技客カードの識別番号に対応させて時系列で記憶する日別利用情報データテーブルの一例を示す図であり、図 7 は、各遊技場毎に各遊技装置のメーカー及び機種毎に対応させて利用時間又は稼働率と出入金額を記憶するメーカー別利用情報データテーブルの一例を示す図である。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0075

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0075】

同様に、図8は、会員カードの利用者の氏名や連絡先等の個人情報を格納するカード会員固有情報データテーブルの一例を示す図であり、図9は、カード会員個々に対応させて遊技場への各来店日毎の各遊技装置(台)に対応した時間情報と入賞回数、差の玉数、投資金額等を時系列で履歴的に記憶するカード会員個別遊技履歴データテーブルの一例を示す図であり、図10は、カード会員個々に対応させて現金決済による購入金額と使用金額及び残金額、デビット決済による購入金額と使用金額及び残金額、貯玉数、サービスポイント等を記録するカード会員収支データテーブル801の一例を示す図であり、図11は、カード会員個々に対応させて、機種毎あるいは台番号毎の週間あるいは月間の入賞回数、収支等を記憶するカード会員個別傾向データテーブル901の一例を示す図である。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0076

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0076】

上記各図5～11を概略的に説明すると、図5の台別利用情報データテーブル301、図6の日別利用情報データテーブル401、図7のメーカー別利用情報データテーブル501は、遊技場の管理運営上の利便をはかるためのデータテーブルである。それに対して、図8のカード会員固有情報データテーブル601、図9のカード会員個別遊技履歴データテーブル701、図10のカード会員収支データテーブル801、図11のカード会員個別傾向データテーブル901は、カード会員の利便をはかるためのデータテーブルであり、言わば、カード会員専用のサービスとして作成されるデータテーブルである。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0085

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0085】

付設処理装置20からのデータを受信した中央管理装置1の演算部10では、例えば、その受信データと図8のカード会員固有情報データテーブル601に基づいて、図9～図11に示した各データテーブルの内容を作成あるいは更新する。図5～図7の各データテーブルについては、例えば、上記と同様な各データのみで作成あるいは更新するか、あるいは、それに加えて各メーカー毎や機種毎のより専門的なデータが用いて作成あるいは更新が実施される(S4)。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0086

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0086】

ステップS2及びS3の処理と並行する処理か後処理として、付設処理装置20は、遊技客カード内の、例えば、預り金額記憶部204、貯玉数記憶部210、前回(最新)遊技実施日記憶部214等のデータが更新される(S5)。なお、ステップS2、S3及びS5の処理は、この順番である必要は無く、並行処理あるいは各処理の順序を入れ替えても良い。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0087

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0087】

次に、付設処理装置20は、ステップS2、S3及びS5の処理が終了したことを確認した後に、例えば、データメモリ52が揮発性のデータメモリ（作業メモリ）である場合にはデータをリセットすることにより消去し（S6）、制御部40内の遊技不能信号生成部43でハンドルロック信号を生成して、そのハンドルロック信号を遊技装置30に向けて送出し、遊技装置30ではハンドルロック処理を実施する（S7）。なお、ハンドルロック信号は、上記したステップS2、S3及びS5の処理が終了した後である必要は無く、例えば、遊技終了操作が実施された（ステップS1：YES）場合のすぐ後に実施し、メモリデータの保存等はその後に実施するようにすることも可能である。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0093

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0093】

識別番号に対応する各種データを受信した付設処理装置20は、例えば、データメモリ52に遊技客カードから読み込まれたデータと、受信した各種データとを照合して一致を確認することで遊技客カードのデータが改ざん等されていない正しいデータであるか否かを判断する（S14）。遊技客カードから読み出されたデータと受信データとが一致しない場合（S14：NO）には、付設処理装置20は、例えば、遊技装置30の表示部140及び音声出力部150等により遊技客カードに異常が発生していることを使用者（遊技者）に通知すると共に、中央管理装置1に向けて遊技客カードのデータに異常が発生したこととその異常の内容を、通信回線2を介して通知する。中央管理装置1では、遊技客カードのデータに異常が発生した通知を受信した場合には、その遊技客カードのデータの異常の内容に応じて、不正な改ざんによるものか、偶発的な事故によるものか等を判断し、例えば、過付設処理装置20内のカード読み書き部74により遊技客カードの記憶内容を正確なデータに書き直すか、担当の係員のみを現場に向かわせるか、複数の係員を現場に向かわせるか等の各種の異常時処理を実施する（S19）。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0097

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0097】

ステップS16あるいはS17により、その遊技装置30の設定が終了したら、付設処理装置20は、制御部40内の遊技可能信号生成部44でハンドルロック解除信号を生成して遊技装置30に送出し、遊技装置30に上記ステップS7でロックされたハンドルを解除させる（S18）。このようにして、その遊技装置30で、前回から継続して遊技する遊技者に対しても、新規に遊技を始める遊技者に対しても適切な設定を遊技装置30に実施することができる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0102

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0102】

また、遊技場の都合により、遊技客カードは会員カードのみとして、現金にて直接遊技

する客を許容させたい場合には、例えば、付設処理装置に貨幣が投入されて有価遊技媒体（玉）が貸し出される（要求される）ことによって、上記した操作ハンドルのロックを解除させるようにして遊技実行を可能な状態にする方法が考えられる。但し、この場合には、有価遊技媒体の数量データ等に関する履歴のデータを作成あるいは保存する処理等は、会員のみに限られることになる。

なお、上記の実施の形態では、遊技装置がパチンコ台であり、遊技媒体がパチンコ玉である場合について説明したが、本発明は、例えば、遊技装置がスロットマシンであり、遊技媒体がコインの場合にも適用することができる。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0103

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0103】

【図1】本発明の遊技装置管理システムの概略構成の一例を示すブロック図である。

【図2】図1の付設処理装置の内部の概略構成の一例を示すブロック図である。

【図3】(a)は図1の遊技装置の内部の概略構成の一例を示すブロック図であり、(b)は図2の遊技客カードに記録されているデータの一例を示す図である。

【図4】中央管理装置の記憶部に記録されているデータテーブルの一例を示す図である。

【図5】遊技場内の各遊技装置毎の有価遊技媒体の出入りと使用金額を客種に対応して記憶する台別利用情報データテーブルの一例を示す図である。

【図6】遊技場の1日の入出金額を遊技装置の機種と遊技客カードの識別番号に対応させて時系列で記憶する日別利用情報データテーブルの一例を示す図である。

【図7】各遊技場毎に各遊技装置のメーカー及び機種毎に対応させて利用時間又は稼働率と入出金額を記憶するメーカー別利用情報データテーブルの一例を示す図である。

【図8】会員カードの利用者の氏名や連絡先等の個人情報を格納するカード会員固有情報データテーブルの一例を示す図である。

【図9】カード会員個々に対応させて遊技場への各来店日毎の各遊技装置(台)に対応した時間情報と入賞回数、差の玉数、投資金額等を時系列で履歴的に記憶するカード会員個別遊技履歴データテーブルの一例を示す図である。

【図10】カード会員個々に対応させて現金決済による購入金額と使用金額及び残金額、デビット決済による購入金額と使用金額及び残金額、貯玉数、サービスポイント等を記録するカード会員収支データテーブルの一例を示す図である。

【図11】カード会員個々に対応させて、機種毎あるいは台番号毎の週間あるいは月間の入賞回数、収支等を記憶するカード会員個別傾向データテーブルの一例を示す図である。

【図12】付設処理装置から通信回線を介して中央管理装置に送出されるデータのアドレスマップの一例を概略的に示す図である。

【図13】付設処理装置で遊技終了の操作が実施されて遊技客カードが排出され、その後、遊技客カードが再度挿入された場合の、付設処理装置及び中央管理装置の動作を示すフローチャートである。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0104

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0104】

1 中央管理装置、 2 通信回線、 10 演算部、 11 記憶部、 12 表示部、 13 操作部、 20 ~ 25 付設処理装置、 30 ~ 35 遊技装置、 40 制御部、 41 タイマ、 42 カード挿入判定部、 43 遊技不能信号生成部、 44 遊技可能信号生成部、 50 記憶部、 51 プログラムメモリ、 52 デー

タメモリ、 60 操作部、 61 実行キー、 62 増減キー、 63 品目選択キー、 64 処理種類選択キー、 65 処理終了キー、 70 カード取扱部、 71 挿入済表示部、 72 挿入部、 73 カード検出部、 74 カード読み書き部、 80 表示部、 81 カード合否表示部、 82 遊技装置使用可否表示部、 83 汎用表示部、 90 音声出力部、 95 人体検知部、 100 制御部、 101 入力信号判定部、 102 ハンドルロック信号生成部、 103 ハンドルロック解除信号生成部、 110 記憶部、 111 プログラムメモリ、 112 データメモリ、 120 ハンドル操作部、 121 操作ハンドル、 122 ロック装置、 130 遊技部、 140 表示部、 150 音声出力部、 200 遊技客カード、 201 カード識別番号記憶部、 202 利用可能遊技場番号記憶部、 203 有効期限記憶部、 204 預り金額記憶部、 210 貯玉数記憶部、 211 打止め玉数記憶部、 212 通常玉数記憶部、 213 繰り越し玉数記憶部、 214 前回(最新)遊技実施日記憶部、 301 台別利用情報データーテーブル、 401 日別利用情報データーテーブル、 501 メーカー別利用情報データーテーブル、 601 カード会員固有情報データーテーブル、 701 カード会員個別遊技履歴データーテーブル、 801 カード会員個別収支データーテーブル、 901 カード会員個別傾向データーテーブル。