

【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26年11月27日(2014.11.27)

【公開番号】特開2013-176654(P2013-176654A)

【公開日】平成25年9月9日(2013.9.9)

【年通号数】公開・登録公報2013-049

【出願番号】特願2013-126750(P2013-126750)

【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26年10月15日(2014.10.15)

【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】

遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機と、該封入式遊技機と通信可能に接続され、遊技者所有の有価価値を用いて該封入式遊技機での遊技を可能にする遊技用装置とを備える遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

遊技を行なう遊技者を特定する遊技者特定情報を読み取る遊技者特定情報読み取り手段と、該遊技者特定情報読み取り手段により読み取られた遊技者特定情報を記憶する遊技者特定情報記憶手段と、

遊技を開始するときに、前記遊技者特定情報読み取り手段により読み取られた遊技者特定情報を前記封入式遊技機へ送信する制御を行なう遊技者特定情報送信制御手段とを含み、

前記封入式遊技機は、

前記遊技者特定情報送信制御手段の制御により送信されてきた遊技者特定情報を記憶する記憶手段と、

遊技を終了するときに、前記記憶手段に記憶されている遊技者特定情報を前記遊技用装置へ送信する制御を行なう送信制御手段とを含み、

前記遊技用装置は、前記送信制御手段の制御により送信されてきた遊技者特定情報と前記遊技者特定情報記憶手段に記憶されている遊技者特定情報とにより同一の遊技者が特定されるか否かを判定する同一判定手段を含む、遊技用システム。

【請求項2】

遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機と通信可能に接続するための接続部を備え、遊技者所有の有価価値を用いて該封入式遊技機での遊技を可能にする遊技用装置であって、

遊技を行なう遊技者を特定する遊技者特定情報を読み取る遊技者特定情報読み取り手段と、

該遊技者特定情報読み取り手段により読み取られた遊技者特定情報を記憶する遊技者特定情報記憶手段と、

遊技を開始するときに、前記遊技者特定情報読み取り手段により読み取られた遊技者特定情報を前記封入式遊技機へ送信する制御を行なう遊技者特定情報送信制御手段と、

前記遊技者特定情報送信制御手段の制御により送信された遊技者特定情報を記憶した前

記封入式遊技機から、遊技を終了するときに送信されてきた遊技者特定情報と、前記遊技者特定情報記憶手段に記憶されている遊技者特定情報とにより、同一の遊技者が特定されるか否かを判定する同一判定手段とを含む、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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機と、該封入式遊技機と通信可能に接続され、遊技者所有の有価価値を用いて該封入式遊技機での遊技を可能にする遊技用装置とを備える遊技用システム、および前記遊技用装置に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(1) 本発明は、遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機(パチンコ機2、スロットマシン2S)と、該封入式遊技機と通信可能に接続され、遊技者所有の有価価値(残高、貯玉、遊技玉数、現金など)を用いて該封入式遊技機での遊技を可能にする遊技用装置(カードユニット3)とを備える遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

遊技を行なう遊技者を特定する遊技者特定情報(C-ID等)を読取る遊技者特定情報読取手段(カードリーダライタ327等)と、

該遊技者特定情報読取手段により読取られた遊技者特定情報を記憶する遊技者特定情報記憶手段(図24のカードID、種別を記憶する、図25のS3)と、

遊技を開始するときに、前記遊技者特定情報読取手段により読取られた遊技者特定情報を前記封入式遊技機へ送信する制御を行なう遊技者特定情報送信制御手段(図24のカードID、種別をP台に通知、図25のS3)とを含み、

前記封入式遊技機は、

前記遊技者特定情報送信制御手段の制御により送信されてきた遊技者特定情報を記憶する記憶手段(図24の受信したカードID、種別を払出制御部が記憶、図25のS8)と、

遊技を終了するときに、前記記憶手段に記憶されている遊技者特定情報を前記遊技用装置へ送信する制御を行なう送信制御手段(図31のカード挿入時にCUより受信し払出制御部がバックアップしているC-ID、種別を送信)とを含み、

前記遊技用装置は、前記送信制御手段の制御により送信されてきた遊技者特定情報と前記遊技者特定情報記憶手段に記憶されている遊技者特定情報とにより同一の遊技者が特定されるか否かを判定する同一判定手段(図31の記憶しているC-IDと受信したC-IDとの一致判別)を含む。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

このような構成によれば、遊技用装置は、遊技を終了するときに封入式遊技機から送信

されてきた遊技者特定情報と遊技開始時に記憶していた遊技者特定情報とにより同一の遊技者が特定されるか否かを判定することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(2) 上記(1)の遊技用システムにおいて、前記封入式遊技機は、

前記記憶手段と前記送信制御手段とを含む第1制御手段(払出制御部17)と、

前記遊技者特定情報送信制御手段の制御により送信されてきた遊技者特定情報を前記第1制御手段を経由して受信し、該受信した遊技者特定情報を記憶する第2制御手段(表示用演出制御基板53)とを含み、

前記第1制御手段は、前記送信制御手段の制御により遊技者特定情報を送信した後前記記憶手段に記憶されている遊技者特定情報を消去し(図31の払出制御部はカード返却処理中OFFにしてバックアップしていたカードIDと種別をクリア、図94のカードIDと種別をクリア)、

前記第2制御手段は、前記第1制御手段による遊技者特定情報の記憶の消去が行なわれた後においても引き続き遊技者特定情報を記憶保持する(図94の[注]カードが返却されてもカード挿入時に表示器用演出制御基板がバックアップしたカードIDと種別は消去しない)。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(3) 上記(2)の遊技用システムにおいて、前記封入式遊技機は、さらに第3制御手段(主制御基板16)を含み、

前記第1制御手段は、当該第1制御手段を識別するための第1識別情報(払出チップID)を記憶しており(図6、図104)、

前記第3制御手段は、当該第3制御手段を識別するための第3識別情報(メインチップID等)を記憶しているとともに(図6、図104)、前記第1制御手段からの識別情報の要求(図78の機器情報要求)に応答して記憶している前記第3識別情報を前記第1制御手段へ送信し(図78のメインチップID、チップメーカーコード、遊技機メーカーコード、遊技機製品コードを機器報応答として送信し)、

前記第1制御手段は、記憶している前記第1識別情報と送信されてきた前記第3識別情報とを前記遊技用装置へ送信し(図78の受信した情報と払出チップIDとをカードユニットへ通知)、

前記遊技用装置は、送信されてきた前記第1識別情報と前記第3識別情報との真正を上位装置へ問合せる問合せ手段(図16の上位サーバに機器情報(チップID)を問合せ)を含む。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

このような構成によれば、第1制御手段を識別するための第1識別情報と第3制御手段を識別するための第3識別情報との真正が、遊技用装置に設けられた問合せ手段によって

上位装置へ問合せるために、封入式遊技機における第1制御手段および第2制御手段の両制御手段について、不正行為に対する監視を行なうことができる。しかも、第1識別情報が第1制御手段から遊技用装置へ送信され、第3識別情報もその第1制御手段を経由して遊技用装置へ送信されるために、第1識別情報の遊技用装置への送信機能を第3識別情報の遊技用装置への送信に兼用することが可能となる。

【手続補正8】

【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】

(4) 上記(3)の遊技用システムにおいて、前記遊技用装置は、前記問合せ手段による問合せの結果不適正であったときに、前記封入式遊技機との通信を停止する通信停止手段(図16の上位サーバに機器情報(チップID)を問合せして、NG時は以降の通信を停止する)を含む。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

このような構成によれば、第1識別情報と第3識別情報との真正を上位装置へ問合せた結果不適正であったときに、遊技用装置と封入式遊技機との通信が停止されるために、第1制御手段および第3制御手段の少なくとも一方において不正がなされた虞があるにも拘らず通常通り通信が続行してしまう不都合を防止することができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技用システムにおいて、前記封入式遊技機は、

持点(遊技玉数)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(図6の加算玉数カウンタ、図104の加算数カウンタ、図29；入賞に応じて遊技玉数1010に3を加算する)、

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(図6の加算玉数カウンタと減算玉数カウンタ、図104の加算数カウンタと減算数カウンタ)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)を前記遊技用装置へ送信する情報送信手段(P台通信制御部81、S台通信制御部)とを含み、

前記有価価値は前記持点(遊技玉数)を含み、

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)と、

前記更新情報を受信する情報受信手段(CU通信制御部80)と、

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(メイン制御部323)とを含む。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

このような構成によれば、持点管理を遊技用装置側において行なっているために、封入式遊技機側に持点管理機能を設ける必要がなく、その分、封入式遊技機のコストを極力抑えることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

特に、遊技機は、より趣向性の高い遊技をいち早く提供できるようにするために遊技場における入替えサイクルが遊技用装置に比べて短い傾向にある。その関係上、持点管理機能を封入式遊技機側ではなく遊技用装置側に持たせて封入式遊技機のコストを抑えることにより、封入式遊技機を導入する遊技場のランニングコストを軽減することができるという利点がある。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(6) 上記(5)の遊技用システムにおいて、前記封入式遊技機は、情報を表示する表示手段(表示器54)を含み、

前記記憶手段と前記送信制御手段とを含む第1制御手段(払出制御部17を有するLSI799)は、前記特定手段と前記情報送信手段(P台2のLSI799は、加算玉数カウンタと減算玉数カウンタとP台通信制御部81とを含み、S台2SのLSIは、加算数カウンタと減算数カウンタとS台通信制御部とを含む)を含み、

前記遊技者特定情報送信制御手段の制御により送信されてきた遊技者特定情報を前記第1制御手段を経由して受信し、該受信した遊技者特定情報を記憶する第2制御手段(主制御基板16)は、前記表示手段を制御する表示制御手段(表示器用演出制御基板53)である。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

(7) 本発明の他の態様は、遊技者により遊技が行なわれる遊技媒体を循環させる循環経路を有する封入式遊技機(パチンコ機2、スロットマシン2S)と通信可能に接続するための接続部(コネクタ380)を備え、遊技者所有の有価価値(残高、貯玉、遊技玉数、現金など)を用いて該封入式遊技機での遊技を可能にする遊技用装置(カードユニット3)であって、

遊技を行なう遊技者を特定する遊技者特定情報(C-ID等)を読み取る遊技者特定情報読み取手段(カードリーダライタ327等)と、

該遊技者特定情報読み取手段により読み取られた遊技者特定情報を記憶する遊技者特定情報記憶手段(図24のカードID、種別を記憶する、図25のS3)と、

遊技を開始するときに、前記遊技者特定情報読み取手段により読み取られた遊技者特定情報を前記封入式遊技機へ送信する制御を行なう遊技者特定情報送信制御手段(図24のカ-

ド I D、種別を P 台に通知、図 2 5 の S 3 ) と、

前記遊技者特定情報送信制御手段の制御により送信された遊技者特定情報を記憶した前記封入式遊技機から、遊技を終了するときに送信されてきた遊技者特定情報と、前記遊技者特定情報記憶手段に記憶されている遊技者特定情報とにより、同一の遊技者が特定されるか否かを判定する同一判定手段 ( 図 3 1 の記憶している C - I D と受信した C - I D との一致判別 ) とを含む。

【手続補正 1 5 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

このような構成によれば、遊技用装置は、遊技を終了するときに封入式遊技機から送信されてきた遊技者特定情報と遊技開始時に記憶していた遊技者特定情報とにより同一の遊技者が特定されるか否かを判定することができる。

【手続補正 1 6 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

( 8 ) 上記 ( 7 ) の遊技用装置において、前記遊技者所有の有価価値は持点 ( 遊技玉数 ) を含み、

遊技用装置は、さらに、

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 ) と、

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封入式遊技機より受信する情報受信手段 ( C U 通信制御部 8 0 ) と、

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 ( メイン制御部 3 2 3 ) とを含む。

【手続補正 1 7 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

このような構成によれば、持点管理を遊技用装置側において行なっているために、封入式遊技機側に持点管理機能を設ける必要がなく、その分、封入式遊技機のコストを極力抑えることができる。

【手続補正 1 8 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 3】

特に、遊技機は、より趣向性の高い遊技をいち早く提供できるようにするために遊技場における入替えサイクルが遊技用装置に比べて短い傾向にある。その関係上、持点管理機能を封入式遊技機側ではなく遊技用装置側に持たせて封入式遊技機のコストを抑えることにより、封入式遊技機を導入する遊技場のランニングコストを軽減することができるという利点がある。