

【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7月24日(2014.7.24)

【公開番号】特開2014-76330(P2014-76330A)

【公開日】平成26年5月1日(2014.5.1)

【年通号数】公開・登録公報2014-022

【出願番号】特願2013-195538(P2013-195538)

【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 4 0

A 6 3 F 7/02 3 5 4

【手続補正書】

【提出日】平成26年6月6日(2014.6.6)

【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】

遊技に使用可能な遊技使用可能価値を特定可能な情報を記録可能な記録媒体を受付ける遊技用装置と、該遊技用装置と通信可能であり前記遊技使用可能価値を管理するサーバとを含む遊技用システムであって、前記サーバは、

営業中処理を行う際に移行される通常モードへ移行するか動作確認を行う際に移行されるテストモードへ移行するかの移行要求の入力を受付ける移行要求入力受付手段と、

前記移行要求入力受付手段によって前記テストモードへの移行要求の入力が受けられた場合は前記テストモードへの移行要求を示す情報、前記通常モードへの移行要求の入力が受けられた場合は前記通常モードへの移行要求を示す情報を、当該遊技用装置に送信する移行要求送信手段とを備え、

前記遊技用装置は、前記テストモードまたは前記通常モードへの移行要求を示す情報を前記サーバから受信する移行要求受信手段と、

前記移行要求受信手段によって前記テストモードへの移行要求を示す情報が受信されたときに、前記テストモードに切替える一方、前記通常モードへの移行要求を示す情報が受信されたときに、前記通常モードに切替えるモード切替手段と、

前記テストモードから前記通常モードに切替える切替時になったか否かを判断する切替時判断手段とを備え、前記モード切替手段は、前記サーバとの通信不能時には、前記切替時判断手段によって前記切替時になったと判断されたことを条件に、前記通常モードに切替えることを特徴とする、遊技用システム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 遊技に使用可能な遊技使用可能価値(たとえば、計数済玉数、持玉数、貯玉数、プリペイド残額)を特定可能な情報を記録可能な記録媒体(たとえば、会員カード、ビジターカード)を受付ける遊技用装置(たとえば、カードユニット3、ジェットカウンタ)と、該遊技用装置と通信可能であり前記遊技使用可能価値を管理するサーバ(たとえば、管理コンピュータ150、システムコントローラ100、カード管理会社の管理サーバ12)とを含む遊技用システムであって、前記サーバは、

営業中処理を行う際に移行される通常モードへ移行するか動作確認を行う際に移行されるテストモードへ移行するかの移行要求の入力を受付ける移行要求入力受付手段(たとえば、図12のモード移行操作としての通常モードへの移行操作、テストモードへの移行操作の管理コンピュータ150での受付け)と、

前記移行要求入力受付手段によって前記テストモードへの移行要求の入力が受けられた場合は前記テストモードへの移行要求を示す情報(たとえば、テストモードへの移行モード移行要求)、前記通常モードへの移行要求の入力が受けられた場合は前記通常モードへの移行要求を示す情報(たとえば、通常モードへの移行モード移行要求)を、当該遊技用装置に送信する移行要求送信手段(たとえば、図12の各種モード移行要求の送信)とを備え、

前記遊技用装置は、

前記テストモードまたは前記通常モードへの移行要求を示す情報を前記サーバから受信する移行要求受信手段(たとえば、図27、図35、図37のモード移行制御処理のSm2、Sm2+)と、

前記移行要求受信手段によって前記テストモードへの移行要求を示す情報が受信されたときに、前記テストモードに切替える一方、前記通常モードへの移行要求を示す情報が受信されたときに、前記通常モードに切替えるモード切替手段(たとえば、図27、図35、図37のモード移行制御処理のSm6、Sm14)と、

前記テストモードから前記通常モードに切替える切替時になったか否かを判断する切替時判断手段(たとえば、図31の移行タイムアップ処理のSt0、図39の移行タイムアップ処理のSt0')とを備え、

前記モード切替手段は、前記サーバとの通信不能時には、前記切替時判断手段によって前記切替時になったと判断されたこと(たとえば、図31の移行タイムアップ処理のSt0、図39の移行タイムアップ処理のSt0'でYESと判断されたこと)を条件に、前記通常モードに切替える(図31、図39の移行タイムアップ処理のSt6)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、サーバによって、営業中処理を行う際に移行される通常モードへ移行するか動作確認を行う際に移行されるテストモードへ移行するかの移行要求の入力が受けられ、テストモードへの移行要求の入力が受けられた場合はテストモードへの移行要求を示す情報、通常モードへの移行要求の入力が受けられた場合は通常モードへの移行要求を示す情報が、当該遊技用装置に送信される。遊技用装置によって、テストモードまたは通常モードへの移行要求を示す情報がサーバから受信され、テストモードへの移行要求を示す情報が受信されたときに、テストモードに切替えられる一方、通常モードへの移行要求を示す情報が受信されたときに、通常モードに切替えられ、テストモードから通常モードに切替える切替時になったか否かが判断される。遊技用装置によって、サーバとの通信不能時には、切替時になったと判断されたことを条件に、通常モードに切替えられる。

【手続補正4】**【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】**

このため、サーバが通常モードとなりサーバから通常モードへの移行要求を示す情報が遊技用装置に送信されるときに、サーバと遊技用装置が通信不能となつた場合、遊技用装置がテストモードのままとされ、通信不能時でかつ切替時になつたと判断されたことを条件に、通常モードに切替えられるので、遊技用装置がテストモードのまま放置されることを防止することが可能な遊技用システムを提供することができる。また、通信不能でも切替時にならぬと通常モードへの切替えが行なわれないので、サーバと通信不能の状態でテストを実行できる。