

【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19年10月25日(2007.10.25)

【公開番号】特開2006-87500(P2006-87500A)

【公開日】平成18年4月6日(2006.4.6)

【年通号数】公開・登録公報2006-014

【出願番号】特願2004-273656(P2004-273656)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】

【提出日】平成19年9月11日(2007.9.11)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

予め定めた複数段階の設定値のうち一の設定値に設定可能であって、当該設定値に応じて遊技者に付与する遊技価値の割合を異ならしめる遊技機、又は、前記遊技機及び当該遊技機に対応する遊技機周辺装置から、遊技情報を収集して管理する遊技機管理装置において、

前記収集した遊技情報を前記各遊技機に設定された設定値に対応付けて記憶する遊技情報記憶手段と、

前記設定値に応じて遊技者に付与する遊技価値の割合を、当該設定値毎に既知の機械割として記憶する既知機械割記憶手段と、

前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報と、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割とに基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正する機械割補正手段と、を備えることを特徴とする遊技機管理装置。

【請求項2】

遊技場が営業成績の目標とする複数の遊技機に対する前記遊技者に付与する遊技価値の割合を、目標機械割として記憶する目標機械割記憶手段と、

前記機械割補正手段によって補正された機械割に基づいて、前記目標機械割を実現するための各遊技機の設定値を、前記複数段階の設定値のうち一の設定値に決定する設定決定手段と、を備えることを特徴とする請求項1に記載の遊技機管理装置。

【請求項3】

機械割を補正するために用いる遊技情報の量を記憶する遊技情報量記憶手段を備え、前記機械割補正手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報が前記遊技情報量記憶手段に記憶される遊技情報の量に満たない場合は、前記既知機械割記憶手段に記憶される既知の機械割に基づいて不足する遊技情報を生成し、

当該生成した遊技情報と、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報に基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正することを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機管理装置。

【請求項4】

機械割を補正するために用いる遊技情報の量を記憶する遊技情報量記憶手段を備え、前記機械割補正手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報が前記遊技情報量記憶手段に記憶される遊技情報の量を超える場合は、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報のうち当該量の最新の遊技情報に基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正することを特徴とする請求項1から3のいずれか一つに記載の遊技機管理装置。

【請求項5】

遊技情報を収集する営業日毎の営業情報を記憶する営業情報記憶手段を備え、

前記遊技情報記憶手段は、前記営業情報と関連づけて、前記収集した遊技情報を記憶し、

前記機械割補正手段は、前記営業情報に基づいて遊技情報を選択し、当該選択された遊技情報に基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正することを特徴とする請求項1から4のいずれか一つに記載の遊技機管理装置。

【手続補正2】

【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】

第1の発明は、予め定めた複数段階の設定値のうち一の設定値に設定可能であって、当該設定値に応じて遊技者に付与する遊技価値の割合を異ならしめる遊技機、又は、前記遊技機及び当該遊技機に対応する遊技機周辺装置から、遊技情報を収集して管理する遊技機管理装置において、前記収集した遊技情報を前記各遊技機に設定された設定値に対応付けて記憶する遊技情報記憶手段と、前記設定値に応じて遊技者に付与する遊技価値の割合を、当該設定値毎に既知の機械割として記憶する既知機械割記憶手段と、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報と、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割とに基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正する機械割補正手段と、を備える。

【手続補正3】

【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】

第3の発明は、第1又は第2の発明において、機械割を補正するために用いる遊技情報の量を記憶する遊技情報量記憶手段を備え、前記機械割補正手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報が前記遊技情報量記憶手段に記憶される遊技情報の量に満たない場合は、前記既知機械割記憶手段に記憶される既知の機械割に基づいて不足する遊技情報を生成し、当該生成した遊技情報と、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報とに基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正する。

【手続補正4】

【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】

第4の発明は、第1～第3の発明において、機械割を補正するために用いる遊技情報の

量を記憶する遊技情報量記憶手段を備え、前記機械割補正手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報が前記遊技情報量記憶手段に記憶される遊技情報の量を超える場合は、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報のうち当該量の最新の遊技情報に基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正する。

【手続補正5】

【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】

第5の発明は、第1～第4の発明において、遊技情報を収集する営業日毎の営業情報を記憶する営業情報記憶手段を備え、前記遊技情報記憶手段は、前記営業情報と関連づけて、前記収集した遊技情報を記憶し、前記機械割補正手段は、前記営業情報に基づいて遊技情報を選択し、当該選択された遊技情報に基づいて新たな機械割を算出し、前記既知機械割記憶手段に記憶される機械割を前記新たな機械割に補正する。

【手続補正6】

【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】

第1の発明によれば、各遊技機に対応づけて記憶された遊技情報に基づいて新たな機械割を算出し、既知の機械割を新たな機械割に補正することによって、遊技場の客層に応じて変動する機械割を正確に把握して、遊技場の実態にあった設定を行うことができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

表示窓部403の右側方には、遊技状態を表示する遊技状態表示部406が設けられている。遊技状態表示部406は、遊技可能な状態であることを示し、リプレイ入賞を獲得したこと及び現在行っている遊技がリプレイ入賞後のリプレイゲームであることを示す「REPLAY」表示、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作してからリールの回転が開始するまで待ち時間があることを示す「WAIT」表示、メダルの投入を促す「INSERTMEDALS」表示によって構成される。

【手続補正8】

【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】

また、化粧パネル416の左右両側方には、透光性を有する前面カバー部材420が装着されている。この前面カバー部材420の背面側には、ランプやLED等からなる装飾表示部436(図5参照)が配設されている。

【手続補正9】

【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】**

また、化粧パネル419の下方には、前面パネル401の背面側にあるメダル払出部432(図5参照)より払出されたメダルを貯留可能な受皿423や、灰皿421が設けられている。

【手続補正10】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0067****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0067】**

入出力インターフェース(I/F)454は、図示しないローパスフィルタやバッファゲートを介して、ベットスイッチ413、414、クレジット選択スイッチ415、スタートレバースイッチ417、各リール停止ボタン418a～418c、メダル検出センサ430、リール位置検出センサ431a～431c、払出メダル検出センサ432a、確率設定装置433、リセットスイッチ434及び前面枠開放検出スイッチ435から入力される信号を、CPU451に対して出力している。