

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-226366

(P2014-226366A)

(43) 公開日 平成26年12月8日(2014.12.8)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 P	2 C 0 8 2
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 5 2 L	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 F	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 C	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2013-108933 (P2013-108933)
 (22) 出願日 平成25年5月23日 (2013.5.23)

(71) 出願人 000108937
 ダイコク電機株式会社
 愛知県名古屋市東区那古野一丁目43番5号
 (74) 代理人 110000567
 特許業務法人 サトー国際特許事務所
 (72) 発明者 瀬口 浩之
 名古屋市中村区那古野一丁目43番5号
 ダイコク電機株式会社内
 Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 BA02 BA22 BB80
 BB83 BB94 CA02 CA07 CA23
 CA25 CB04 CB23 CC24 CD12
 2C088 BA88 EA44

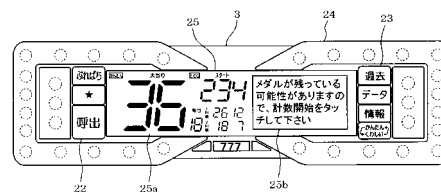
(54) 【発明の名称】遊技媒体計数装置

(57) 【要約】

【課題】未計数の遊技媒体が残った状態で計数を終了してしまうことを抑制することができる遊技媒体計数装置を提供する。

【解決手段】貸出装置2においてメダルを計数する場合、ホッパー内にメダルがなくなったことを検知してメダルの計数を自動的に終了した場合には特別報知を行わない一方、ホッパー内にメダルがなくなったことを検知することなく「計数停止」ボタンが操作されたことで計数を終了した場合、メダルが残っている可能性があることの特別報知を行う

【選択図】図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

計数者が遊技媒体を投入する投入部と、
 前記投入部に投入された遊技媒体を貯留する貯留部と、
 前記貯留部に貯留している遊技媒体を計数する計数手段と、
 前記計数手段が計数する又は計数した遊技媒体を前記貯留部から排出する排出手段と、
 予め定められた計数開始条件が成立した場合に、前記計数手段に計数を開始させる計数開始手段と、

前記計数手段が計数を開始した後、前記貯留部の遊技媒体がなくなった場合に当該計数手段による計数を終了させる自動計数終了手段と、

前記計数者が前記計数手段による計数を終了させるために操作する終了操作手段と、
 前記計数手段が計数を開始した後、前記終了操作手段が操作された場合に当該計数手段による計数を終了させる手動計数終了手段と、

前記手動計数終了手段により前記計数手段の計数が終了された場合には前記貯留部に遊技媒体が残っている可能性があることを計数者が特定可能な特別報知を実行する一方、前記自動計数終了手段により前記計数手段の計数が終了された場合には当該特別報知の実行を制限する報知手段と、

を備えたことを特徴とする遊技媒体計数装置。

【請求項 2】

前記計数者による前記終了操作手段の操作の後、当該計数者が計数を再開したことを特定する計数再開特定手段を備え、

前記報知手段は、前記計数手段が計数を再開した場合、前記特別報知を終了することを特徴とする請求項 1 記載の遊技媒体計数装置。

【請求項 3】

前記計数再開特定手段は、前記特別報知を実行している状況において前記貯留部に新たな遊技媒体が投入された場合に前記計数手段が計数を再開したことを特定することを特徴とする請求項 2 記載の遊技媒体計数装置。

【請求項 4】

遊技にて得た遊技媒体を遊技者が前記投入部に投入可能に当該遊技機に隣接して設けられた請求項 1 から 3 の何れか一項に記載の遊技媒体計数装置において、

計数した前記遊技媒体の数に対応した情報である計数結果情報を記録した記録媒体を発行する発行手段を備え、

前記報知手段は、前記手動計数終了手段により前記計数手段の計数が終了された後、前記計数手段による計数が再度行われることなく前記発行手段による前記記憶媒体の発行が行われる場合、前記記録媒体を発行するのに合わせて前記特別報知を実行することを特徴とする遊技媒体計数装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体の計数を強制的に終了可能な遊技媒体計数装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機が設置された遊技場では、遊技機と 1 対 1 で対応付けて遊技者が獲得した遊技媒体を計数する貸出装置を設けている。例えば特許文献 1 には、メダルを貸出す機能と、遊技者が獲得したメダルを計数する機能を備えた貸出装置について記載されている。この貸出装置では、メダルの投入を検出した場合に計数を開始すると共に、所定時間新たなメダルの投入を検出しなかった場合に計数を終了する。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 3 - 3 9 2 3 4 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

ここで、計数を開始した後に計数の途中で計数を終了したいと遊技者が考えることや、メンテナンス等のために計数を停止したいと遊技場の管理者が考えることがあり、メダルの計数を手動で強制的に停止する機能を設けることが望ましい。

しかしながら、手動で計数を強制的に停止する機能を設けた場合、遊技者が計数の自動停止が発生する前に全てのメダルを計数したと考え、計数の途中で手動で計数を停止してしまつて未計数のメダルが内部に残つたまま計数を終了してしまうおそれがある。

10

【 0 0 0 5 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたもので、その目的は、未計数の遊技媒体が残つた状態で計数を終了してしまうことを抑制することができる遊技媒体計数装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明の遊技媒体計数装置は、計数者が遊技媒体を投入する投入部と、前記投入部に投入された遊技媒体を貯留する貯留部と、前記貯留部に貯留している遊技媒体を計数する計数手段と、前記計数手段が計数する又は計数した遊技媒体を前記貯留部から排出する排出手段と、予め定められた計数開始条件が成立した場合に、前記計数手段に計数を開始させる計数開始手段と、前記計数手段が計数を開始した後、前記貯留部の遊技媒体がなくなった場合に当該計数手段による計数を終了させる自動計数終了手段と、前記計数者が前記計数手段による計数を終了させるために操作する終了操作手段と、前記計数手段が計数を開始した後、前記終了操作手段が操作された場合に当該計数手段による計数を終了させる手動計数終了手段と、前記手動計数終了手段により前記計数手段の計数が終了された場合には前記貯留部に遊技媒体が残っている可能性があることを計数者が特定可能な特別報知を実行する一方、前記自動計数終了手段により前記計数手段の計数が終了された場合には当該特別報知の実行を制限する報知手段と、を備えたものである（請求項 1）。

20

【 0 0 0 7 】

請求項 1 記載の遊技媒体計数装置において、

前記計数者による前記終了操作手段の操作の後、当該計数者が計数を再開したことを特定する計数再開特定手段を備え、前記報知手段は、前記計数手段が計数を再開した場合、前記特別報知を終了するようにしても良い（請求項 2）。

30

【 0 0 0 8 】

請求項 2 記載の遊技媒体計数装置において、

前記計数再開特定手段は、前記特別報知を実行している状況において前記貯留部に新たな遊技媒体が投入された場合に前記計数手段が計数を再開したことを特定するようにしても良い（請求項 3）。

【 0 0 0 9 】

遊技にて得た遊技媒体を遊技者が前記投入部に投入可能に当該遊技機に隣接して設けられた請求項 1 から 3 の何れか一項に記載の遊技媒体計数装置において、

40

計数した前記遊技媒体の数に対応した情報である計数結果情報を記録した記録媒体を発行する発行手段を備え、前記報知手段は、前記手動計数終了手段により前記計数手段の計数が終了された後、前記計数手段による計数が再度行われることなく前記発行手段による前記記憶媒体の発行が行われる場合、前記記録媒体を発行するのに合わせて前記特別報知を実行するようにしても良い（請求項 4）。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

手動で計数を終了した場合、貯留部内に遊技媒体が残っている可能性があるが、請求項

50

1の発明によれば、この場合に特別報知を実行することで遊技媒体が残った状態のまま計数を終了してしまうことを抑制できる。さらに、自動的に計数を終了した場合に特別報知を実行しないことで、遊技媒体が残っている可能性が低い状態で遊技媒体が残っているかのように計数者に誤認させることを抑制できる。

【0011】

手動で計数を終了した後、計数が行われた場合には、先の終了操作手段の操作は計数を中断するためのものであったと判断でき、計数を継続する場合には特別報知の実行の必要がないことから、請求項2の発明によれば、計数の中断と判断できる場合には特別報知を終了することで必要以上に特別報知が実行され、計数者が煩わしいと考えることを抑制できる。

10

【0012】

新たな遊技媒体の投入があれば、先の終了操作手段の操作を計数の中断のためと判断しても問題ないことから、請求項3の発明によれば、請求項2の構成を採用することにより計数者の計数の中断を良好に特定できる。

【0013】

手動で計数を終了した後に記録媒体を発行する場合、遊技媒体が残っているまま記録媒体を発行してしまうおそれがあるが、請求項4の発明によれば、手動で計数を終了した後、再度計数が行われることなく記録媒体を発行する場合には特別報知を実行するので、遊技者に貯留部に遊技媒体が残っていないか最終確認をさせることができる。これにより、遊技媒体が貯留部に残ったまま記録媒体を発行し、遊技者がそのまま遊技を終了することを抑制できる。

20

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の一実施形態における遊技場用管理システムの全体構成を概略的に示す図

【図2】呼出ランプユニットの正面図

【図3】報知画面を示す図2相当図

【図4】待受け画面を示す図

【図5】計数方法案内画面を示す図

【図6】計数中画面を示す図

【図7】メニュー画面を示す図

30

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明の一実施形態について図面を参照して説明する。

図1は、遊技場用管理システムの全体構成を概略的に示している。遊技場には、遊技機（スロットマシン）1に対応して貸出装置2（遊技媒体計数装置に相当）及び呼出ランプユニット3が設置されている。2台の遊技機1、2台の貸出装置2及び2台の呼出ランプユニット3は1台の中継装置4に接続されており、中継装置4はLAN5を介して管理装置6に接続されている。管理装置6は、遊技場内の例えば管理室に設置されており、遊技場の管理者が操作するマウス7及びキーボード8、モニター9やプリンタ（図示せず）等が組み合わされて構成されている。尚、図1では省略しているが、数百台の遊技機1が管理装置6の管理対象となる。又、本実施形態では上記したように遊技機1がスロットマシンであることから、遊技価値（遊技媒体）はメダルである。遊技機1がパチンコ機であれば、遊技価値はパチンコ玉である。

40

【0016】

遊技機1は、表示窓10を介して視認可能なリール11、有効化された入賞ラインを示す有効ライン表示部12、表示パネル13、クレジットメダルの投入を行うクレジットボタン14、クレジットメダルの精算を行う精算ボタン15、メダルを投入するメダル投入口16、スタートレバー17及び左ストップボタン18、中ストップボタン19、右ストップボタン20、受皿21等を備えている。

【0017】

50

遊技機 1 は、メダルが投入された状態でスタートレバー 17 が操作されると（ゲーム開始操作が行われると）、発生する乱数の中から 1 つの乱数を抽出して内部抽選を実行し、内部当選役がある場合には当該内部当選役に対応するフラグを成立させると共に、各リール 11 を始動（回転）させ、この状態で各ストップボタン 18 ~ 20 が操作されると、対応するリール 11 の回転を停止させる。続いて、内部当選役のフラグに応じて各リール 11 の停止位置を決定するための図示しない停止テーブルに基づいて、所謂引込制御（すべり制御）を含む停止制御（各リール 11 を内部当選役フラグの種類に応じた入賞図柄又はハズレ図柄で停止表示させる制御）を実行する。引込制御は、各ストップボタン 18 ~ 20 の操作を検出した時点から予め規定された引込範囲（最大で 4 図柄まで）にある図柄を入賞ライン上に引込んで停止させることが可能な制御である。尚、内部当選役フラグに対応する図柄が引込範囲内に存在しないときは、その図柄を入賞ライン上に引き込んで停止させることができないので、入賞が発生せず、所謂取りこぼしとなる。

10

20

30

40

50

【0018】

遊技機側からは、以下に示す遊技信号が出力される。

アウト信号：遊技に使用された遊技価値数（使用数、アウト）を特定可能な使用信号である。ゲームの開始操作に応じて B E T 状態のメダル数（3 枚又は 1 枚）分のパルスが出力されるので、アウト信号数 × 1 をアウトとして特定する。尚、リプレイ役入賞時にも対応分が出力される。

セーフ信号：遊技者が遊技によって獲得した（遊技機 1 から払出された）遊技価値数（獲得数、セーフ）を特定可能な獲得信号である。メダルが 1 枚払出される毎に 1 パルスが出力されるので、セーフ信号数 × 1 をセーフとして特定する。尚、リプレイ役入賞時にも、そのゲームに使用されたメダル分が出力される。

B B 信号：B B（ビッグボーナス）状態を特定可能な信号である。B B 状態中にレベル出力されるので、B B 信号受信中を B B 状態中として特定する。

R B 信号：R B（レギュラーボーナス）状態を特定可能な信号である。R B 状態中にレベル出力されるので、R B 信号受信中を R B 状態中として特定する。

【0019】

呼出ランプユニット 3 は、図 2 に示すように遊技場の従業員を呼出すときに遊技者が押下する呼出ボタン 22、遊技情報の表示を切替えるときに遊技者が押下する表示切替ボタン 23、ランプ 24、データ表示部 25 等を備えている。データ表示部 25 はセグメント表示部 25 a と液晶表示部 25 b（報知手段に相当）とから構成されている。呼出ランプユニット 3 は、C P U、R O M、R A M、I / O を有するマイクロコンピュータにより構成される制御部を備え、遊技機 1 から遊技信号を入力することで、各種遊技情報をデータ表示部 25 に表示する。又、遊技者が呼出ボタン 22 を押下すると、ランプ 24 を点灯し、遊技者が表示切替ボタン 23 を押下すると、データ表示部 25 における遊技情報の表示を切替える。

【0020】

管理装置 6 は、C P U、R O M、R A M、I / O を有するマイクロコンピュータにより構成される制御部、遊技機 1 や貸出装置 2 や呼出ランプユニット 3 との間で各種信号や各種情報を送受信する送受信部等を備え、遊技機側から出力された遊技信号（アウト信号、セーフ信号、B B 信号、R B 信号）や貸出装置 2 から出力された売上信号を受信すると、遊技機 1 の遊技情報（アウト、セーフ、差メダル、B B 回数、R B 回数等）を集計したり売上情報を算出したりする。

【0021】

貸出装置 2 は、図 1 に示すように遊技者が紙幣を投入するための紙幣投入口 26、遊技者が I C カード（記録媒体に相当）を挿入するためのカード挿入口 27、挿入された I C カードを発券するための発券ボタン 28、後述するホッパーの状態を示すホッパー L E D 29（報知手段に相当）、メダルを投入するためのメダル投入部 30（図 1 では蓋で閉鎖されている）、メダルを遊技機 1 の受皿 21 に払出す払出ノズル 31 等を備えている。貸出装置 2 は、C P U、R O M、R A M、I / O を有するマイクロコンピュータにより構成

される制御部（計数手段、計数開始手段、自動計数終了手段、手動計数終了手段、計数再開特定手段、発行手段に相当）により動作する。

【0022】

貸出装置2は内部に図示しないホッパー（貯留部に相当）を備えている。ホッパーは円盤及びホッパーモータから構成されており、ホッパーモータ（排出手段に相当）により円盤が回転してメダルを1枚ずつ順にメダル排出路に排出する。メダル排出路にはフォトセンサ及び近接センサの2種類のセンサが設けられており、フォトセンサでメダルの通過を確認した後、近接センサが反応した場合にカウント値をインクリメントする計数処理を実行する。尚、メダル排出路に排出したメダルを計数する構成としたが、メダル排出路手前にセンサを設け、計数してからホッパーからメダルを排出する構成としても良い。

10

【0023】

貸出装置2は、計数に関わる動作として以下の動作を実行する。

（計数開始）

（1）待受け状態及びメニュー画面表示中は計数開始可能な状態であり、計数開始のトリガとしてオートスタートセンサ検知がある。このオートスタートセンサ検知は、メダル投入部30にメダルが投入されると、ホッパー内のセンサがメダルの投入を検知してホッパーモータを駆動することにより計数処理を自動的に開始するものである。この場合、ホッパー内のセンサによりメダルの投入は検知できるものの、ホッパー内に1, 2枚のメダルが残っているか否かは検知できない。このオートスタート機能を有効にするか否かは設定で変更可能である。

20

【0024】

貸出装置2は、待受け状態（非カード挿入状態）では待受け画面を表示する。

図4に示す待受け画面では、（a）紙幣投入案内表示、（b）カード挿入案内表示、（c）再プレイ案内表示、（d）遊技案内表示、（e）計数開始案内表示を一定時間間隔で順に表示する。何れの表示でも、単位貸出単価32a、単位貸出メダル数32b、メッセージ32cを表示する。計数開始に関わる計数開始案内表示では、「メダル投入または計数タッチで計数できます」というメッセージを表示する。尚、図4では5種類の案内表示を示しているが、表示内容は設定や状態によって変化する。

【0025】

一方、貸出装置2は、ICカードの挿入中では計数方法案内画面を表示する。

30

図5に示す計数方法案内画面では、挿入カード32d、「メダル投入または計数タッチで計数できます」というメッセージ32e、入金残高32fを表示する。

【0026】

図4の待受け画面または図5の計数方法案内画面の表示状態においてメダルを貸出装置2のメダル投入部30に投入すると、上述したオートスタートセンサ検知による計数開始条件が成立するので、計数中画面を表示する。

図6に示す計数中画面では、「持ちメダル計数中」というメッセージ32e、当該メッセージ32e中に「計数停止」ボタン32g（終了操作手段に相当）、払出ボタン案内32h、持メダル数32iが表示される。

【0027】

40

（2）待受け状態及びメニュー画面表示中の計数開始可能な状態での他のトリガとしては、メニュー画面の「計数開始」ボタンに対する操作がある。

図7に示すメニュー画面では、「計数開始」ボタン33a、「入金残高取出」ボタン33b、「ちょっと貸し」ボタン33c、「詳細情報」ボタン33dが表示されている。他のメニューを表示したい場合は「次」ボタン33eを操作（押下）する。

【0028】

貸出装置2は、「計数開始」ボタン33aが操作されてからメダルがメダル投入部30に投入されるか、「計数開始」ボタン33aが操作されていなくともメダルがメダル投入部30に投入されるとオートスタート検知による計数開始条件が成立すると、メダル計数を開始し、図6の計数中画面を表示する。尚、オートスタート機能が無効であれば、メダ

50

ルがメダル投入部 30 に投入された後に「計数開始」ボタン 33 a が操作されることでメダル計数を開始する場合も発生する。

【0029】

(計数停止)

計数状態から停止状態(終了状態)へ遷移する条件は次の通りである。

(1) 計数カウントなし(自然停止)

メダルの最終カウントから、円盤を 3 秒正転、1 秒逆転、3 秒正転するにしてもカウントがない場合は停止する。

(2) 計数停止ボタン操作(強制停止)

図 6 の計数中表示に表示されている「計数停止」ボタン 32 g に対する操作により計数状態を停止する。「計数停止」ボタン 32 g の操作後、メダルの投入を検知すると、再びオートスタート機能でメダル計数を開始する。

10

メダルの計数が終了すると、上述した計数カウントなしによる計数停止条件が成立するので、図示しない計数終了画面に計数結果を表示する。

【0030】

(3) エラー発生時(強制停止)

貸出装置 2 は、異常を検知した場合は、即座に計数状態を停止する。

(4) 規定時間オーバー(強制停止)

貸出装置 2 は、ホッパー保護のために計数状態が 3 分間継続した場合はホッパーモータの回転を停止する。この場合、次の計数可能状態への遷移は 30 秒間のインターバルを設け、その間は計数停止モードとなり、待機画面下部には「計数停止中」と表示する。メニュー画面では「計数開始」ボタン 33 a を非活性化する。

20

【0031】

(計数状態表示機能)

貸出装置 2 は、ホッパー LED 29 により計数状態を以下のように報知する。

計数可能状態 ... 点灯

計数中状態 ... 点滅

強制停止後 ... 高速点滅(特別報知に相当)

つまり、強制停止後はメダル残りの可能性があるため高速点滅で報知するもので、自動停止の場合は高速点滅することはない。

30

【0032】

ところで、図 6 の計数中画面において「計数停止」ボタン 32 g を表示しているのは、センサ異常で計数が自動で終了しない場合や、途中で計数を中止したくなった場合等のためである。しかしながら、計数者によっては、全てのメダルを計数しようと考えているにも関わらずメダルが残っている状態で早めに「計数停止」ボタン 32 g を操作してしまうことがある。このように「計数停止」ボタン 32 g が操作された場合には、「計数停止」ボタン 32 g に対する操作による計数停止条件が成立するので、強制的に計数停止となり、ホッパー内部に未計数のメダルが残っている可能性がある。

【0033】

このような事情から、本実施形態では、貸出装置 2 のホッパー LED 29 に加えて呼出ランプユニット 3 でメダルが残っている可能性があることを報知する特別報知を実行する。つまり、貸出装置 2 ではホッパー LED 29 を高速点滅することにより遊技者に強制停止を特別報知し、同時に呼出ランプユニット 3 ではメダルが残っている可能性があることを特別報知するのである。これらの特別報知は、自動計数停止を行った場合には行われない。呼出ランプユニット 3 に表示を行うための信号は管理装置 6 が出力する。つまり、貸出装置 2 から管理装置 6 に自動停止したことを示す信号が出力され、管理装置 6 から呼出ランプユニット 3 にメダルが残っている可能性があることを特別報知する信号が出力される。

40

【0034】

図 3 は呼出ランプユニット 3 による特別報知画面を示している。呼出ランプユニット 3

50

のデータ表示部 2 5 における液晶表示部 2 5 b には「メダルが残っている可能性がありますので、計数開始をタッチして下さい」というメッセージを表示（特別報知に相当）する。従って、遊技者は、ホッパー LED 2 9 の高速点滅に加えて呼出ランプユニット 3 によるメッセージ表示を確認することによりメニュー画面の「計数開始」ボタン 3 3 a をタッチするようになるので、ホッパー内にメダルが残っている場合には、そのメダルを確実に計数することができる。

【 0 0 3 5 】

ここで、呼出ランプユニット 3 の特別報知画面の表示時間は 6 秒に設定されているのに対して、貸出装置 2 のホッパー LED 2 9 の高速点滅時間は、呼出ランプユニット 3 の特別報知画面の表示時間よりも長い 3 0 秒に設定されている。このように呼出ランプユニット 3 による特別報知表示をホッパー LED 2 9 の高速点滅時間よりも短く設定している理由は、遊技データを確認したい遊技者が特別報知中であるために遊技データを確認しにくくなってしまふことを抑制するためである。

10

【 0 0 3 6 】

尚、呼出ランプユニット 3 の特別報知画面の表示時間が 6 秒経過していなくとも新たなメダルの投入を検知した場合や、「計数開始」ボタン 3 3 a が操作された場合には、中断した計数を再開することを特定したとして特別報知を終了する（請求項 2 , 3 に対応）。また、アウトを検知した場合や大当たり信号を検知した場合、メダルの貸出（現金及び貯玉）を検知した場合には、6 秒が経過していなくとも遊技を継続している状態として特別報知を終了する。特に、現金に基づくメダル貸出が発生した場合、客交代が発生しているものとして特別報知を終了しても問題を生じることはない。

20

【 0 0 3 7 】

さらに、「計数停止」ボタン 3 2 g に対する操作に応じて計数を終了した後、再度計数が行われることなく発券ボタン 2 8 が操作された場合、特別報知を実行する（請求項 4 に対応）。この場合、「計数停止」ボタン 3 2 g の操作に基づいて計数を終了した後、再度計数が行われ自動停止していた場合には、発券時の特別報知は実行しない。

【 0 0 3 8 】

このような実施形態によれば、次のような効果を奏することができる。

貸出装置 2 においてメダルを計数する場合、ホッパー内にメダルがなくなったことを検知してメダルの計数を自動的に終了した場合には特別報知を行わない一方、ホッパー内にメダルがなくなったことを検知することなく「計数停止」ボタン 3 2 g が操作されたことで計数を終了した場合、メダルが残っている可能性があることの特別報知を行うので、メダルが残っている可能性が高い状態では特別報知を実行してメダルが残ったままとなることを抑制しつつ、メダルが残っている可能性が低い状態では特別報知を実行しないことで、余計な特別報知の実行によりメダルが残っているかのように計数者に錯覚させてしまふことを抑制できる。

30

【 0 0 3 9 】

中断した計数を再開したと判断できる場合には特別報知を終了するようにしたので、必要以上に特別報知が実行され、計数者が煩わしいと考えることを抑制できる。

手動で計数を終了した後、再度計数が行われることなく IC カードを発行する場合には特別報知を実行するので、遊技者にホッパーにメダルが残っていないか最終確認をさせることができる。これにより、メダルがホッパーに残ったまま IC カードを発行し、遊技者がそのまま遊技を終了することを抑制できる。

40

【 0 0 4 0 】

（その他の実施形態）

本発明は、上記実施形態に限定されることなく、次のように変形または拡張したり、各変形例を上記実施形態と組合せたり、各変形例を組合せるようにしても良い。

メダル計数が自然に停止した場合、特別報知を実行しない構成としたが、計数停止ボタン操作に基づいて計数を停止した場合よりも特別報知を把握しにくい範囲で特別報知を実行しても良い。つまり、特別報知を実行しても、遊技者がその特別報知を認識しにくけれ

50

ば、特別報知の実行を制限していることに該当する。

計数対象とする遊技媒体はメダルではなくとも良い。例えば、玉を計数する計数機に本発明を適用することも可能である。

計数を開始する条件を、「計数開始」ボタン 3 3 a の操作、及びメダル投入の検知の一方のみとしても良いし、その他の条件を加えるようにしても良い。

【 0 0 4 1 】

メダルが残っていることを遊技者に特別報知する方法は任意に変更しても良い。例えば、貸出装置 2 の特別報知と呼出ランプユニット 3 の特別報知のうち、貸出装置 2 の特別報知のみとしても良い。この場合、貸出装置 2 のホッパー L E D 2 9 による特別報知に代えて又は加えて貸出装置 2 の表示部でも特別報知を実行するようにすると良い。

10

「計数停止」ボタン 3 2 g の操作によって計数を停止した場合の特別報知と、その後再度計数が行われることなく発券する場合の特別報知の内容を異ならせても良い。発券する場合、遊技者が遊技を終了する可能性が高いため、特別表示に加え音を出力する等、計数停止のタイミングにおける特別報知よりも遊技者が一層気付きやすい内容にすると良い。

【 0 0 4 2 】

「計数停止」ボタン 3 2 g の操作により計数を終了した後、再度計数が行われた後に自動で計数を停止していない場合にさらに特別報知を実行するようにしても良い。例えば、遊技に使用するためにスロットマシンの下皿に貯留しているメダルの数を特定し、下皿に貯留しているメダルの数が所定数（例えば 2 5 枚未満）となった場合にさらに特別報知を実行するようにしても良い。この場合、セーフ信号及び貸出装置 2 から遊技者に貸し出したメダルの数の合計から、アウト信号及び計数しているメダルの数を減算して下皿に貯留しているメダルの数を特定するようにすると良い。これは、下皿のメダルがなくなったタイミングで、計数結果に基づいてメダルの貸出を行うことなく遊技を終了する遊技者がいることを想定しているものである。詳細には、スロットマシンの下皿には 1 回の貸出枚数である 5 0 枚より多くのメダルを貯留できる。そして、その多くのメダルがなくなったタイミングでキリが良いと考え遊技を終了する遊技者が存在するのである。このような場合を想定すると、計数結果に基づくメダルの貸出が行われることなくメダルが所定数未満となったことを条件として特別報知を実行するようにしても良い。

20

記録媒体は、ICカードに代えて又は加え、ICコインや携帯電話等を使用することも可能である。携帯電話を記録媒体とする場合、携帯電話を翳して携帯電話に計数結果を記録することで、記録媒体の発行とすれば良い。

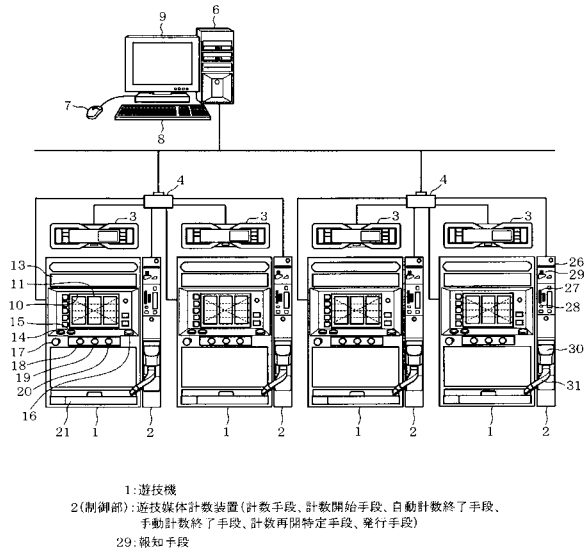
30

【 符号の説明 】

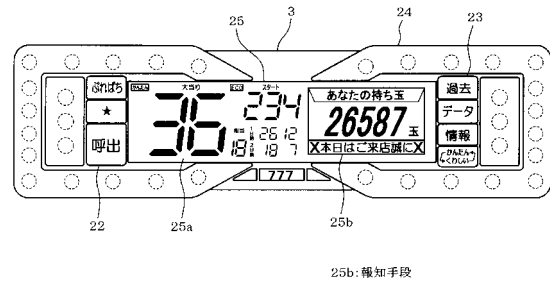
【 0 0 4 3 】

図面中、1 は遊技機、2 は貸出装置（遊技媒体計数装置、計数手段、計数開始手段、自動計数終了手段、手動計数終了手段、計数再開特定手段、発行手段）、2 5 b は液晶表示部（報知手段）、2 9 はホッパー L E D（報知手段）である。

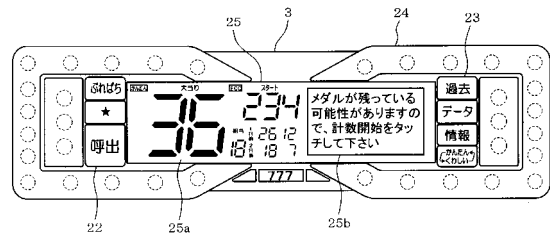
【 図 1 】



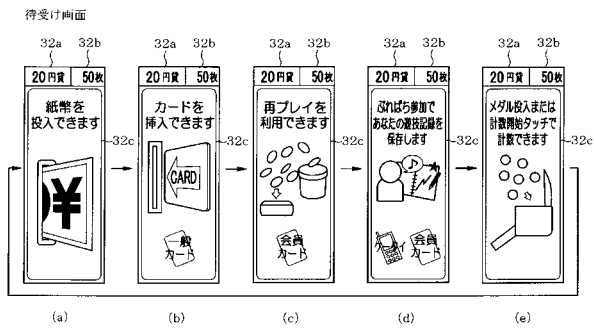
【 図 2 】



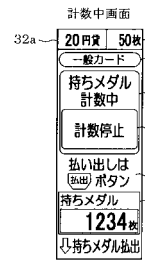
【 図 3 】



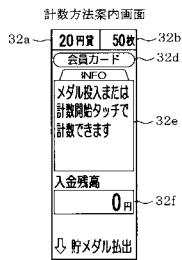
【 図 4 】



【 図 6 】



【 図 5 】



【 図 7 】

