

【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27年3月12日(2015.3.12)

【公開番号】特開2013-118991(P2013-118991A)

【公開日】平成25年6月17日(2013.6.17)

【年通号数】公開・登録公報2013-031

【出願番号】特願2011-268978(P2011-268978)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

A 6 3 F 7/02 3 2 8

【手続補正書】

【提出日】平成27年1月26日(2015.1.26)

【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】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

遊技者に関する遊技者情報を発行し、端末装置に対して送信する遊技者情報発行手段を含む管理装置と、

出力要求がされた場合に前記管理装置から受信した前記遊技者情報を出力する遊技者情報出力手段を含む前記端末装置と、

所定の遊技を行うことが可能であって、前記遊技者情報を入力可能な遊技者情報入力手段と、前記遊技者情報入力手段にて入力された前記遊技者情報に基づく所定の処理を実行する所定処理実行手段と、を含む遊技機と、

を備える遊技システムであって、

前記遊技者情報発行手段は、前記管理装置と該端末装置とが通信可能な所定のタイミングで前記遊技者情報を発行し、該発行した遊技者情報を当該端末装置に対して送信し、

前記端末装置は、前記管理装置から前記所定のタイミングで前記遊技者情報を受信した場合に、該受信した前記遊技者情報を保持する遊技者情報保持手段を含み、

前記遊技者情報出力手段は、少なくとも前記管理装置との通信が不可能な状態で前記出力要求がされた場合に前記遊技者情報保持手段により保持されている前記遊技者情報を読み出して出力する

ことを特徴とする遊技システム。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技システムは、

遊技者に関する遊技者情報(パスワード)を発行し、端末装置(携帯端末1300)に対して送信する遊技者情報発行手段を含む管理装置(管理サーバ1200)と、

出力要求がされた場合(パスワードの表示が選択された場合)に前記管理装置(管理サ

ーバ1200)から受信した前記遊技者情報(パスワード)を出力する遊技者情報出力手段(遊技用アプリケーション)を含む前記端末装置(携帯端末1300)と、

所定の遊技を行うことが可能であって、前記遊技者情報(パスワード)を入力可能な遊技者情報入力手段(演出用スイッチ56、ストップスイッチ8L、8C、8R)と、前記遊技者情報入力手段にて入力された前記遊技者情報(パスワード)に基づく所定の処理(特定演出)を実行する所定処理実行手段(サブ制御部91)と、を含む遊技機(スロットマシン1)と、

を備える遊技システムであって、

前記遊技者情報発行手段は、前記管理装置(管理サーバ1200)と該端末装置(携帯端末1300)とが通信可能な所定のタイミング(更新要求に伴う遊技履歴等の更新時、演出設定の変更時等、携帯端末からのアクセスによりパスワードが更新されたタイミング)で前記遊技者情報(パスワード)を発行し、該発行した遊技者情報(パスワード)を当該端末装置(携帯端末1300)に対して送信し、

前記端末装置(携帯端末1300)は、前記管理装置(管理サーバ1200)から前記所定のタイミング(携帯端末からのアクセスによりパスワードが更新されたタイミング)で前記遊技者情報(パスワード)を受信した場合に、該受信した前記遊技者情報(パスワード)を保持する遊技者情報保持手段(記憶手段1303)を含み、

前記遊技者情報出力手段(遊技用アプリケーション)は、少なくとも前記管理装置(管理サーバ1200)との通信が不可能な状態で前記出力要求がされた場合(パスワードの表示が選択された場合)に、前記遊技者情報保持手段(記憶手段1303)により保持されている前記遊技者情報(パスワード)を読み出して出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が遊技を開始するにあたって端末装置に遊技者情報を出力させる際に、端末装置と管理装置とが通信不可能な状態であっても、通信可能な状態において予め管理装置から受信し、端末装置に保持されている遊技者情報が出力されるので、このような場合に、端末装置と管理装置とが通信可能な場所まで移動したり、端末装置と管理装置とが通信可能となるまで待ったりすることなく、端末装置から出力された遊技者情報を入力して遊技を開始させることができる。このため、端末装置と管理装置との通信が不可能な状態であるか否かを遊技者に意識させることなく管理装置と連携した遊技を行うことができる。

尚、遊技者に関する遊技者情報とは、遊技者を特定可能な情報であっても良いし、遊技者が過去に遊技を行った結果である遊技履歴等の情報、遊技者に個人に対して付与された価値を特定可能な情報などであっても良い。

また、遊技者情報出力手段は、遊技者情報を文字データとして表示することでを出力する構成でも良いし、バーコードや2次元コードなどのようにコード化したデータを表示することで遊技者情報を出力する構成でも良いし、有線接続、無線接続、赤外線接続などにより外部から読み取り可能に出力することで遊技者情報を出力する構成でも良い。

また、前記遊技者情報入力手段にて入力された前記遊技者情報に基づく所定の処理とは、例えば、遊技者情報に基づく特定の演出を実行する処理や、遊技者情報に基づいて演出や特典に関するパラメータを設定する処理、遊技の開始を特定する処理などが該当する。

また、端末装置は、携帯端末であっても良いし、据置型の端末であっても良い。また、個々の遊技者が所有する端末装置でも良いし、複数の遊技者が共有する端末装置でも良い。

また、前記管理装置と該端末装置とが通信可能な所定のタイミングとは、例えば、所定時刻、所定期間毎などに到来し、かつ端末装置と管理装置とが通信可能なタイミング、端末装置から管理装置にアクセスがあったタイミングなどが該当する。

また、前記遊技者情報出力手段は、少なくとも前記管理装置との通信が不可能な状態で前記出力要求がされた場合に前記遊技者情報保持手段により保持されている前記遊技者情報を読み出して出力する構成であれば良く、前記管理装置との通信が可能な状態で前記出力要求がされた場合には、前記遊技者情報保持手段により保持されている前記遊技者情報

を読み出して出力する構成でも良いし、前記出力要求がされたタイミングで前記管理装置にて発行された前記遊技者情報を取得して出力する構成でも良い。

また、前記管理装置との通信が不可能な状態とは、端末装置側が通信圏外である場合、混雑、故障等により管理装置からの応答がない状態などが該当する。