

【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8月28日(2014.8.28)

【公開番号】特開2012-66057(P2012-66057A)

【公開日】平成24年4月5日(2012.4.5)

【年通号数】公開・登録公報2012-014

【出願番号】特願2011-172096(P2011-172096)

【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

A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

A 6 3 F 7/02 3 5 0 B

【手続補正書】

【提出日】平成26年7月11日(2014.7.11)

【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】

各遊技機に1対1対応で設けられ、遊技媒体の貸出処理を行なう各台対応装置であって、遊技客が保持している遊技媒体を持玉データとして記憶する記憶手段と、経過時間を計時するためのタイマと、

前記記憶手段に持玉データが記憶されていると判別されるかまたは前記記憶手段に持玉データが記憶されるべきイベントが発生したことを条件とし、前記タイマによる計時を開始させる第1のタイマ制御手段と、

前記タイマによる計時が行なわれているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、前記タイマをクリアさせた後、前記タイマによる計時を開始させる第2のタイマ制御手段とを含む、各台対応装置。

【請求項2】

前記タイマが所定時間を計時したときには、所定の情報を外部に報知する手段をさらに含む、請求項1に記載の各台対応装置。

【請求項3】

前記タイマが所定時間を計時したときには、前記記憶手段に記憶されている持玉データが関連付けられた遊技用媒体の受付状態を解除する解除手段をさらに含む、請求項1または2に記載の各台対応装置。

【請求項4】

前記タイマが作動しているときに、前記記憶手段に持玉データが記憶されていないと判別されたときには、前記タイマを停止させる手段をさらに含む、請求項1～3のいずれか一項に記載の各台対応装置。

【請求項5】

各遊技機に1対1対応で設けられ、遊技媒体の貸出処理を行なう各台対応装置であって、所定時間を計時するためのタイマと、

タイマ作動指令を入力するための手段と、

前記タイマが停止しているときに、前記タイマ作動指令が入力されたときには、前記タ

イマによる前記所定時間の計時を開始させる手段と、

前記タイマが作動しているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、前記タイマをクリアさせた後、前記タイマによる前記所定時間の計時を開始させる手段と、

前記タイマがタイムアップしたときには、所定の情報を外部に報知する手段とを含む、各台対応装置。

【請求項 6】

タイマ停止指令を入力するための手段と、前記タイマが作動しているときに、前記タイマ停止指令が入力されたときには、前記タイマを停止させる手段をさらに含む、請求項5に記載の各台対応装置。

【請求項 7】

時間表示指令を入力するための手段と、

前記タイマが作動しているときに、前記時間表示指令が入力されたときには、前記タイマによる計時済み時間あるいは前記所定時間までの残り時間を表示する手段とをさらに含む、請求項1～6のいずれか一項に記載の各台対応装置。

【請求項 8】

遊技に使用する使用遊技媒体数を管理する遊技媒体数管理手段を有する各遊技機に1対1対応で設けられ、遊技媒体の貸与処理を行なう各台対応装置であって、

前記使用遊技媒体数から移行された遊技媒体数を持遊技媒体数として管理する持遊技媒体数管理手段と、

経過時間を計時するための計時手段と、

前記遊技機の遊技媒体数管理手段にて管理されている前記使用遊技媒体数が残存している状態で一定の条件が成立した場合に、前記計時手段による計時を開始させる第1の計時制御手段と、

前記計時手段が作動しているときに、一定の条件が成立した場合に、前記計時手段による計時値をクリアする第2の計時制御手段と、

前記計時手段による計時値が所定の条件を満たした場合に、前記遊技機の遊技媒体数管理手段が新たな使用遊技媒体数を管理できる状態にするための処理を行なう処理手段とを含む、各台対応装置。

【請求項 9】

各遊技機に1対1対応で設けられかつ遊技媒体の貸出処理を行なう各台対応装置を含む遊技システムであって、

遊技客が保持している遊技媒体を持玉データとして記憶する記憶手段と、

経過時間を計時するためのタイマと、

前記記憶手段に持玉データが記憶されていると判別されるかまたは前記記憶手段に持玉データが記憶されるべきイベントが発生したことを条件とし、前記タイマによる計時を開始させる第1のタイマ制御手段と、

前記タイマが作動しているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、前記タイマをクリアさせた後、前記タイマによる計時を開始させる第2のタイマ制御手段とを含む、遊技システム。

【請求項 10】

各遊技機に1対1対応で設けられかつ遊技媒体の貸出処理を行なう各台対応装置を含む遊技システムであって、

所定時間を計時するためのタイマと、

所定の指示を入力するための入力手段と、

前記所定の指示が入力されたときには、前記タイマによる前記所定時間の計時を開始させるタイマ作動制御手段と、

前記タイマが作動しているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、前記タイマをクリアさせた後、前記タイマによる前記所定時間の計時を開始させるタイマ作動再開手段と、

前記タイマがタイムアップしたときには、所定の情報を外部に報知する手段とを含む、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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

持玉データが関連付けられた遊技用記録媒体が貸出処理機に挿入されると、遊技用記録媒体に関連付けられている持玉データが貸出処理機の記憶部に記憶される。したがって、遊技客は、持玉払出操作により、貸出処理機からパチンコ玉を払い出させることができる。

この運用においては、獲得したパチンコ玉や持玉データを景品に交換せずに、遊技機に残置してしまう遊技客が増加している。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

遊技客が獲得したパチンコ玉や持玉データが遊技機に残置されたまま、遊技客が遊技機を離れた場合には、当該遊技機が、遊技継続中の遊技機であるのか、遊技を終了した遊技機であるかを判定できない。このため、遊技機が、遊技客がない台であったとしても、他の遊技客は当該遊技機の使用を避けるので、遊技機の稼動効率が悪くなる。

この発明は、遊技機の稼動効率を向上させることができる各台対応装置およびそれを含む遊技システムを提供することを目的とする。

【手続補正4】

【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】

請求項1に記載の発明は、各遊技機(4)に1対1対応で設けられ、遊技媒体の貸出処理を行なう各台対応装置(5)であって、遊技客が保持している遊技媒体を持玉データとして記憶する記憶手段(87)と、経過時間を計時するためのタイマ(130)と、前記記憶手段に持玉データが記憶されていると判別されるかまたは前記記憶手段に持玉データが記憶されるべきイベントが発生したことを条件とし、前記タイマによる計時を開始させる第1のタイマ制御手段(80)と、前記タイマによる計時が行なわれているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、前記タイマをクリアさせた後、前記タイマによる計時を開始させる第2のタイマ制御手段(80)とを含む、各台対応装置である。なお、括弧内の英数字は、後述の実施形態における対応構成要素等を表すが、もちろん、この発明の範囲は当該実施形態に限定されない。以下、この項において同じ。

【手続補正5】

【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】

前記記憶手段に持玉データが記憶されていると判別されるかまたは前記記憶手段に持玉データが記憶されるべきイベント(タイマ作動イベント)が発生したときには、タイマに

よる計時が開始される。タイマが作動しているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、タイマがクリアされた後、タイマによる計時が開始される。タイマが所定時間を計時したときには、当該各台対応装置に対応する遊技機が、遊技客がいない台である可能性が高いと考えられる。したがって、タイマが所定時間を計時したときに、たとえば、係員にその旨を通知すれば、係員は当該遊技機が遊技客がいない台であるか否かを判断できる。このような状況下での処理の一例として、係員は、当該遊技機が遊技客がいない台であると判断した場合には、当該遊技機を任意の遊技客が使用できる状態にすることができる。タイマが所定時間を計時したことを判定できれば、遊技機を任意の遊技客が使用できる状態にする契機を提供することができるため、判定後の処理は上述の係員の処理に限定されない。これにより、遊技機の稼動効率を高めることができる。

【手続補正6】

【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】

請求項3記載の発明は、前記タイマが所定時間を計時したときには、前記記憶手段に記憶されている持玉データが関連付けられた遊技用媒体の受付状態を解除する解除手段(80)をさらに含む、請求項1または2に記載の各台対応装置である。タイマが所定時間を計時したときには、当該各台対応装置に対応する遊技機は、遊技客がいない可能性が高いと考えられる。この構成では、タイマが所定時間を計時したときには、記憶手段に記憶されている持玉データが関連付けられた遊技用媒体の受付状態が解除される。これにより、当該各台対応装置に対応する遊技機を、任意の遊技客が使用できる状態にすることができる。このため、遊技機の稼動効率を高めることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

請求項8記載の発明は、遊技に使用する使用遊技媒体数を管理する遊技媒体数管理手段を有する各遊技機(4)に1対1対応で設けられ、遊技媒体の貸与処理を行なう各台対応装置(5)であって、前記使用遊技媒体数から移行された遊技媒体数を持遊技媒体数として管理する持遊技媒体数管理手段(87)と、経過時間を計時するための計時手段(130)と、前記遊技機の遊技媒体数管理手段にて管理されている前記使用遊技媒体数が残存している状態で一定の条件が成立した場合に、前記計時手段による計時を開始させる第1の計時制御手段(80)と、前記計時手段が作動しているときに、一定の条件が成立した場合に、前記計時手段による計時値をクリアする第2の計時制御手段(80)と、前記計時手段による計時値が所定の条件を満たした場合に、前記遊技機の遊技媒体数管理手段が新たな使用遊技媒体数を管理できる状態にするための処理を行なう処理手段(80)とを含む、各台対応装置である。

請求項9記載の発明は、各遊技機(4)に1対1対応で設けられかつ遊技媒体の貸出処理を行なう各台対応装置(5)を含む遊技システムであって、遊技客が保持している遊技媒体を持玉データとして記憶する記憶手段(87)と、経過時間を計時するためのタイマ(130)と、前記記憶手段に持玉データが記憶されていると判別されるかまたは前記記憶手段に持玉データが記憶されるべきイベントが発生したことを条件とし、前記タイマによる計時を開始させる第1のタイマ制御手段(80)と、前記タイマが作動しているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、前記タイマをクリアさせた後、前記タイマによる計時を開始させる第2のタイマ制御手段(80)とを含む、遊技システムである。この構成によれば、請求項1記載の発明と同様な効果を奏する遊技シス

テムを実現できる。

【手続補正8】

【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】

請求項10記載の発明は、各遊技機(4)に1対1対応で設けられかつ遊技媒体の貸出処理を行なう各台対応装置(5)を含む遊技システムであって、所定時間を計時するためのタイマ(130)と、所定の指示を入力するための入力手段(120, 63)と、前記所定の指示が入力されたときには、前記タイマによる前記所定時間の計時を開始させるタイマ作動制御手段(80)と、前記タイマが作動しているときに、予め定められたタイマクリアイベントが発生したときには、前記タイマをクリアさせた後、前記タイマによる前記所定時間の計時を開始させるタイマ作動再開手段(80)と、前記タイマがタイムアップしたときには、所定の情報を外部に報知する手段(80)とを含む、遊技システムである。この構成によれば、請求項5記載の発明と同様な効果を奏する遊技システムを実現できる。