

(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2004-243011

(P2004-243011A)

(43) 公開日 平成16年9月2日(2004.9.2)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 352F

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 20 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2003-38250 (P2003-38250)
 (22) 出願日 平成15年2月17日(2003.2.17)

(71) 出願人 000001432
 グローリー工業株式会社
 兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号
 (74) 代理人 100071054
 弁理士 木村 高久
 (72) 発明者 竹添 和人
 兵庫県姫路市下手野一丁目3番1号 グローリー工業株式会社内
 (72) 発明者 井手 雅彦
 東京都台東区上野7丁目12番14号 グローリー商事株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 BB29 BB33 BC77 CA07

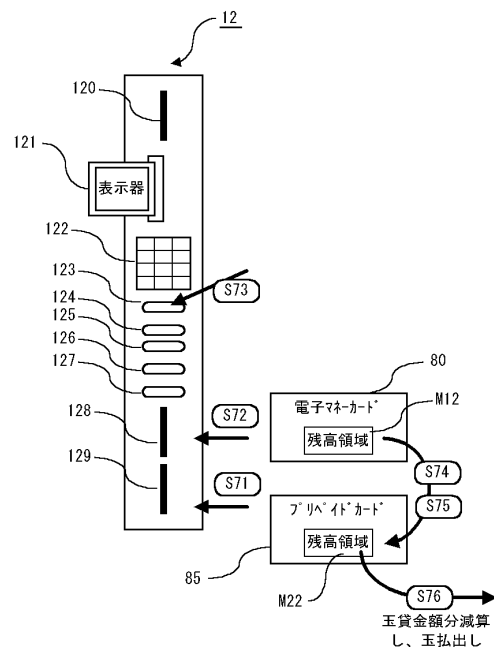
(54) 【発明の名称】 遊技媒体貸出システム及び台間処理装置

(57) 【要約】

【課題】プリペイドカードを購入しなくても遊技媒体の貸し出しを受けて直ぐに遊技を開始できるようにし、サービス向上、並びに稼働率向上を図る。

【解決手段】玉貸しに際しては、台間カード処理機12のプリペイドカード挿入口129にプリペイドカード85を挿入し(S71)、かつ電子マネーカード挿入口128に電子マネーカード80を挿入し(S72)、電子マネー玉貸ボタン123を押下する(S73)。これにより、台間カード処理機12は、電子マネーカード80の残高から玉貸分の金額を減算し(S74)、プリペイドカード85の残高へ追加入金(S75)する処理(電子マネー価値をプリペイド価値に変換する処理)を行なう。以後、プリペイドカード85の残高から玉貸分の金額を再度減算し、遊技台11から上記玉貸金額分の玉を払出すように制御する(S76)。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

電子マネー価値を特定可能な情報が記憶される電子マネー価値情報記憶手段と、遊技媒体の貸し出しに利用されるプリペイド価値を特定可能な情報が記憶されるプリペイド価値情報記憶手段と、前記電子マネー価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定される電子マネー価値の少なくとも一部を、前記プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値に変換する第 1 の価値変換手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、遊技媒体の価値に変換する第 2 の価値変換手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、前記電子マネー価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定される電子マネー価値に変換する第 3 の価値変換手段とを具備し、前記電子マネー価値から変換された前記プリペイド価値を利用して遊技媒体の貸し出しを行なうことを特徴とする遊技媒体貸出システム。

10

【請求項 2】

前記プリペイド価値に変換する電子マネー価値に相当する金額を指定する指定手段と、前記指定手段により指定された金額分の価値を前記電子マネー価値から引き出して前記プリペイド価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする請求項 1 記載の遊技媒体貸出システム。

20

【請求項 3】

貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を前記電子マネー価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技媒体貸出システム。

【請求項 4】

貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を、前記電子マネー価値に加算するか前記プリペイド価値に加算するかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択された前記電子マネー価値または前記プリペイド価値のいずれかに対し、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を加算する加算手段とを具備することを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技媒体貸出システム。

30

【請求項 5】

前記プリペイドカードの精算を指示する精算指示手段と、前記精算指示手段からの精算指示に基づき前記プリペイド価値の全額を減算し、前記電子マネー価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技媒体貸出システム。

【請求項 6】

前記電子マネー価値情報記憶手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段とが単一の記憶媒体上に形成されることを特徴とする請求項 1 記載の遊技媒体貸出システム。

40

【請求項 7】

前記電子マネー価値情報記憶手段は、第 1 の記憶媒体上に形成され、前記プリペイド価値情報記憶手段は、前記第 1 の記憶媒体とは別体の第 2 の記憶媒体上に形成されることを特徴とする請求項 1 記載の遊技媒体貸出システム。

【請求項 8】

前記第 2 の記憶媒体は、システム側に予め保持されている記憶媒体であることを特徴とする請求項 7 記載の遊技媒体貸出システム。

【請求項 9】

50

前記プリペイド価値、前記電子マネー価値及び現金に関する処理結果を通信手段を介して通知する通知手段と、
 前記通知手段から通知される前記プリペイド価値に関する処理結果に基づき、プリペイド価値に関する発行金額、利用金額及び玉貸しの管理を行なうプリペイド管理手段と、
 前記通知手段から通知される前記電子マネー価値に関する処理結果に基づき、電子マネー価値に関する利用額、利用回数及び入金額の管理を行なう電子マネー管理手段と、
 前記通知手段から通知される前記電子マネー価値に関する処理結果に基づき、電子マネーの利用額、入金額、カード識別番号を電子マネーセンタへ通知する電子マネー処理結果通知手段と、
 前記通知手段から通知される前記プリペイド価値、前記電子マネー価値及び現金に関する処理結果に基づく売上管理を行なう売上管理手段と
 を具備することを特徴とする請求項 1 記載の遊技媒体貸出システム。

10

【請求項 10】

前記プリペイド管理手段は、
 前記プリペイド価値に関する発行金額、利用金額及び玉貸しの管理を、現金による発行と電子マネーによる発行とに分けて管理することを特徴とする請求項 9 記載の遊技媒体貸出システム。

【請求項 11】

前記売上管理手段は、
 前記売上管理を、電子マネー売上及び現金売上に分けて集計・出力可能に管理することを特徴とする請求項 9 記載の遊技媒体貸出システム。

20

【請求項 12】

隣接配置される遊技台に対して遊技媒体を貸し出す処理を行なう台間処理装置において、電子マネー価値を特定可能な情報が記憶される電子マネー価値情報記憶手段を受け入れ、前記情報から前記電子マネー価値を特定する電子マネー価値特定手段と、
 遊技媒体の貸し出しに利用されるプリペイド価値を特定可能な情報が記憶されるプリペイド価値情報記憶手段から前記情報に基づき前記プリペイド価値を特定するプリペイド価値特定手段と、
 前記電子マネー価値特定手段により特定される電子マネー価値の少なくとも一部を、前記プリペイド価値特定手段により特定されるプリペイド価値に変換する第 1 の価値変換手段と、
 前記プリペイド価値特定手段により特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、遊技媒体の価値に変換する第 2 の価値変換手段と、
 前記プリペイド価値特定手段により特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、前記電子マネー価値特定手段により特定される電子マネー価値に変換する第 3 の価値変換手段と
 を具備することを特徴とする台間処理装置。

30

【請求項 13】

前記プリペイド価値に変換する電子マネー価値に相当する金額を指定する指定手段と、
 前記指定手段により指定された金額分の価値を前記電子マネー価値から引き出して前記プリペイド価値に加算する加算手段と
 を具備することを特徴とする請求項 12 記載の台間処理装置。

40

【請求項 14】

貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、
 前記貨幣価値認識手段により認識された価値を前記電子マネー価値に加算する加算手段と
 を具備することを特徴とする請求項 12 または 13 記載の台間処理装置。

【請求項 15】

貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、
 前記貨幣価値認識手段により認識された価値を、前記電子マネー価値に加算するか前記プリペイド価値に加算するかを選択する選択手段と、

50

前記選択手段により選択された前記電子マネー価値または前記プリペイド価値のいずれかに対し、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を加算する加算手段とを具備することを特徴とする請求項 1 2 または 1 3 記載の台間処理装置。

【請求項 1 6】

前記プリペイドカードの精算を指示する精算指示手段と、前記精算指示手段からの精算指示に基づき前記プリペイド価値の全額を減算し、前記電子マネー価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする請求項 1 2 または 1 3 記載の台間処理装置。

【請求項 1 7】

記憶媒体を挿入 / 排出する記憶媒体挿入 / 排出手段
を具備し、
前記電子マネー価値情報記憶手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段とが前記記憶媒体挿入 / 排出手段に対して挿入 / 排出可能な単一の記憶媒体上に形成されることを特徴とする請求項 1 2 記載の台間処理装置。 10

【請求項 1 8】

記憶媒体を挿入 / 排出する記憶媒体挿入 / 排出手段
を具備し、
前記電子マネー価値情報記憶手段は、前記記憶媒体挿入 / 排出手段に対して挿入 / 排出可能な単一の記憶媒体上に形成され、
前記プリペイド価値情報記憶手段は、当該台間処理装置に予め保持される記憶媒体上に形成される
ことを特徴とする請求項 1 2 記載の台間処理装置。 20

【請求項 1 9】

第 1 の記憶媒体挿入 / 排出手段と、
第 2 の記憶媒体挿入 / 排出手段と
を具備し、
前記電子マネー価値情報記憶手段は、前記第 1 の記憶媒体挿入 / 排出手段に対して挿入 / 排出可能な第 1 の記憶媒体上に形成され、
前記プリペイド価値情報記憶手段は、前記第 2 の記憶媒体挿入 / 排出手段に対して挿入 / 排出可能な第 2 の記憶媒体上に形成される
ことを特徴とする請求項 1 2 記載の台間処理装置。 30

【請求項 2 0】

前記プリペイド価値、前記電子マネー価値及び現金に関する処理結果を通信手段を介して管理装置に通知する通知手段
を具備する
ことを特徴とする請求項 1 2 記載の台間処理装置。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技媒体の貸し出しを行なう遊技媒体貸出システム及びこれに用いる台間処理装置に関し、詳しくは、電子マネーを用いて遊技媒体の貸し出しを行なう遊技媒体貸出システム及び台間処理装置に関する。 40

【0 0 0 2】

【従来の技術】

パチンコ店等の遊技場では、遊技用記憶媒体を受け入れて、該記憶媒体に付与された有価価値または有価価値を特定する情報に基づいて遊技媒体を貸し出し可能とするカードシステムを備えており、中でも、遊技用記憶媒体としてプリペイドカードを用いたシステムを配備した遊技場（ホール）が多い。

【0 0 0 3】

この種のシステムでは、遊技客は、ホール内のカード発行機にて予めプリペイドカードを 50

購入し、遊技台（例えば、パチンコ台）の横に設置されたカード処理ユニットにそのカードを挿入した状態で指定した金額に応じた遊技媒体（例えば、パチンコ玉）の貸し出しを受けて該遊技台での遊技を行なうようになっている。

【0004】

遊技中、プリペイドカードの残額がなくなった場合は、カード処理ユニットから現金を追加入金することにより、プリペイドカードの残高を増やすことができる。

【0005】

また、遊技終了後、プリペイドカードに残高がある場合には、ホール内に設置されたプリペイドカード専用の精算機に当該プリペイドカードを挿入し、余った度数（残度数）を精算可能となっている。この場合、当日に精算しないと余ったプリペイド価値を遊技用にしか使用できない等の制約があるのが一般的である。

10

【0006】

プリペイドカードを利用して遊技媒体の貸し出しを行なう従来の遊技媒体貸出システムの一例として、下記特許文献1には、プリペイドカードに残余値があった状態で追加入金があり、残余値と追加入金の合計がプリペイドカードの上限値を超えた場合に釣銭を返却する必要が出てくる状況を回避するために、予め設定した価値情報の上限値と、記憶媒体に関連して記憶された価値情報の残余値とを比較し、この比較結果に基づいて追加入金の受け入れ可能金額を変更する機能を備えた遊技媒体貸出システムが開示されている。

【0007】

しかしながら、この特許文献1に記載のシステムにおいても、遊技媒体の貸し出しを受けるにはプリペイドカードを必ず入手する必要がある、プリペイド残高を増やすべく追加入金を行なう場合、その都度財布から現金を取り出す必要がある、遊技終了後、プリペイド残高が余った場合、プリペイドカード専用の精算機でしか精算することができないという点に関しては、この種の従来一般的なシステムと変わるところはなかった。

20

【0008】

【特許文献1】

特開2002-306824号公報

【発明が解決しようとする課題】

このように、従来の遊技媒体貸出システムは、プリペイドカードを利用して遊技媒体の貸し出しを行なっていたため、

30

(a) プリペイドカードを必ず入手する必要がある、そのための手間と時間がかかり、遊技客に対するサービスの低下、ホール側での遊技台の稼働率低下を招来する。

【0009】

(b) プリペイド残高を増やすべく追加入金を行なう場合、その都度財布から現金を取り出す必要がある。また、1回の追加金額が限られているため、当該金額を超える入金に際しては最低でも1回の追加入金操作を行なう必要がある、追加入金操作が面倒である。

【0010】

(c) 遊技終了後、プリペイド残高が余った場合、ホール内に設置されたプリペイドカード専用の精算機でしか精算することができず、しかも、当日に精算しないと遊技用にしか使用できない等の制約があり、精算操作も面倒である。

40

【0011】

(d) ホール内にプリペイドカード専用の精算機を設置する必要がある、システムのコスト増を招来する。

【0012】

等の問題点があった。

【0013】

本発明は上記問題点を除去し、プリペイドカードを購入しなくても遊技媒体の貸し出しを受けて直ぐに遊技を開始でき、遊技客に対するサービスの向上、並びにホール側における遊技台の稼働率向上を図ることのできる遊技媒体貸出システム及び台間処理装置を提供することを目的とする。

50

【0014】

また、本発明は、遊技媒体の貸し出しに利用するプリペイド残高への追加入金や精算を簡単な操作で行なえると共に、プリペイドカード専用の精算機を不要にしてシステムコストを低減できる遊技媒体貸出システム及び台間処理装置を提供することを目的とする。

【0015】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、請求項1記載の発明は、電子マネー価値を特定可能な情報が記憶される電子マネー価値情報記憶手段と、遊技媒体の貸し出しに利用されるプリペイド価値を特定可能な情報が記憶されるプリペイド価値情報記憶手段と、前記電子マネー価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定される電子マネー価値の少なくとも一部を、前記プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値に変換する第1の価値変換手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、遊技媒体の価値に変換する第2の価値変換手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、前記電子マネー価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定される電子マネー価値に変換する第3の価値変換手段とを具備し、前記電子マネー価値から変換された前記プリペイド価値を利用して遊技媒体の貸し出しを行なうことを特徴とする。

10

【0016】

請求項2記載の発明は、上記請求項1記載の発明において、前記プリペイド価値に変換する電子マネー価値に相当する金額を指定する指定手段と、前記指定手段により指定された金額分の価値を前記電子マネー価値から引き出して前記プリペイド価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

20

【0017】

請求項3記載の発明は、上記請求項1または2記載の発明において、貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を前記電子マネー価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

【0018】

請求項4記載の発明は、上記請求項1または2記載の発明において、貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を、前記電子マネー価値に加算するか前記プリペイド価値に加算するかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択された前記電子マネー価値または前記プリペイド価値のいずれかに対し、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

30

【0019】

請求項5記載の発明は、上記請求項1または2記載の発明において、前記プリペイドカードの精算を指示する精算指示手段と、前記精算指示手段からの精算指示に基づき前記プリペイド価値の全額を減算し、前記電子マネー価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

【0020】

請求項6記載の発明は、上記請求項1記載の発明において、前記電子マネー価値情報記憶手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段とが単一の記憶媒体上に形成されることを特徴とする。

40

【0021】

請求項7記載の発明は、上記請求項1記載の発明において、前記電子マネー価値情報記憶手段は、第1の記憶媒体上に形成され、前記プリペイド価値情報記憶手段は、前記第1の記憶媒体とは別体の第2の記憶媒体上に形成されることを特徴とする。

【0022】

請求項8記載の発明は、上記請求項7記載の発明において、前記第2の記憶媒体は、システム側に予め保持されている記憶媒体であることを特徴とする。

50

【0023】

請求項9記載の発明は、上記請求項1記載の発明において、前記プリペイド価値、前記電子マネー価値及び現金に関する処理結果を通信手段を介して通知する通知手段と、前記通知手段から通知される前記プリペイド価値に関する処理結果に基づき、プリペイド価値に関する発行金額、利用金額及び玉貸しの管理を行なうプリペイド管理手段と、前記通知手段から通知される前記電子マネー価値に関する処理結果に基づき、電子マネー価値に関する利用額、利用回数及び入金額の管理を行なう電子マネー管理手段と、前記通知手段から通知される前記電子マネー価値に関する処理結果に基づき、電子マネーの利用額、入金額、カード識別番号を電子マネーセンタへ通知する電子マネー処理結果通知手段と、前記通知手段から通知される前記プリペイド価値、前記電子マネー価値及び現金に関する処理結果に基づく売上管理を行なう売上管理手段とを具備することを特徴とする。

10

【0024】

請求項10記載の発明は、上記請求項9記載の発明において、前記プリペイド管理手段は、前記プリペイド価値に関する発行金額、利用金額及び玉貸しの管理を、現金による発行と電子マネーによる発行とに分けて管理することを特徴とする。

【0025】

請求項11記載の発明は、上記請求項9記載の発明において、前記売上管理手段は、前記売上管理を、電子マネー売上及び現金売上に分けて集計・出力可能に管理することを特徴とする。

【0026】

請求項12記載の発明は、隣接配置される遊技台に対して遊技媒体を貸し出す処理を行なう台間処理装置において、電子マネー価値を特定可能な情報が記憶される電子マネー価値情報記憶手段を受け入れ、前記情報から前記電子マネー価値を特定する電子マネー価値特定手段と、遊技媒体の貸し出しに利用されるプリペイド価値を特定可能な情報が記憶されるプリペイド価値情報記憶手段から前記情報に基づき前記プリペイド価値を特定するプリペイド価値特定手段と、前記電子マネー価値特定手段により特定される電子マネー価値の少なくとも一部を、前記プリペイド価値特定手段により特定されるプリペイド価値に変換する第1の価値変換手段と、前記プリペイド価値特定手段により特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、遊技媒体の価値に変換する第2の価値変換手段と、前記プリペイド価値特定手段により特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、前記電子マネー価値特定手段により特定される電子マネー価値に変換する第3の価値変換手段とを具備することを特徴とする。

20

30

【0027】

請求項13記載の発明は、上記請求項12記載の発明において、前記プリペイド価値に変換する電子マネー価値に相当する金額を指定する指定手段と、前記指定手段により指定された金額分の価値を前記電子マネー価値から引き出して前記プリペイド価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

【0028】

請求項14記載の発明は、上記請求項12または13記載の発明において、貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を前記電子マネー価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

40

【0029】

請求項15記載の発明は、上記請求項12または13記載の発明において、貨幣を受け入れて該貨幣の価値を認識する貨幣価値認識手段と、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を、前記電子マネー価値に加算するか前記プリペイド価値に加算するかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択された前記電子マネー価値または前記プリペイド価値のいずれかに対し、前記貨幣価値認識手段により認識された価値を加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

【0030】

請求項16記載の発明は、上記請求項12または13記載の発明において、前記プリペイ

50

ドカードの精算を指示する精算指示手段と、前記精算指示手段からの精算指示に基づき前記プリペイド価値の全額を減算し、前記電子マネー価値に加算する加算手段とを具備することを特徴とする。

【0031】

請求項17記載の発明は、上記請求項12記載の発明において、記憶媒体を挿入/排出する記憶媒体挿入/排出手段を具備し、前記電子マネー価値情報記憶手段と、前記プリペイド価値情報記憶手段とが前記記憶媒体挿入/排出手段に対して挿入/排出可能な単一の記憶媒体上に形成されることを特徴とする。

【0032】

請求項18記載の発明は、上記請求項12記載の発明において、記憶媒体を挿入/排出する記憶媒体挿入/排出手段を具備し、前記電子マネー価値情報記憶手段は、前記記憶媒体挿入/排出手段に対して挿入/排出可能な単一の記憶媒体上に形成され、前記プリペイド価値情報記憶手段は、当該台間処理装置に予め保持される記憶媒体上に形成されることを特徴とする。

10

【0033】

請求項19記載の発明は、上記請求項12記載の発明において、第1の記憶媒体挿入/排出手段と、第2の記憶媒体挿入/排出手段とを具備し、前記電子マネー価値情報記憶手段は、前記第1の記憶媒体挿入/排出手段に対して挿入/排出可能な第1の記憶媒体上に形成され、前記プリペイド価値情報記憶手段は、前記第2の記憶媒体挿入/排出手段に対して挿入/排出可能な第2の記憶媒体上に形成されることを特徴とする。

20

【0034】

請求項20記載の発明は、上記請求項12記載の発明において、前記プリペイド価値、前記電子マネー価値及び現金に関する処理結果を通信手段を介して管理装置に通知する通知手段を具備することを特徴とする。

【0035】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施形態について添付図面を参照して詳細に説明する。

【0036】

図1は、本発明に係わる遊技媒体貸出システムの全体構成を示すブロック図である。

【0037】

この遊技媒体貸出システムは、各種の遊技場、中でもパチンコ店に設置されるシステムを前提としている。

30

【0038】

図1において、10は遊技ユニットであり、遊技台11と、遊技台11及び隣接する遊技台11間に設けられる台間カード処理機(特許請求の範囲における台間処理装置に相当)12とにより構成される。

【0039】

遊技台11は、例えば、CRパチンコ台であり、台間カード処理機12での後述する処理により貸し出される玉(パチンコ玉)を用いて遊技(パチンコ)を行なうものである。

【0040】

遊技台11としては、この他、パチスロ機やパチンコ台等がある。この場合、台間カード処理機12としては、上記種別に対応して、CRカードユニット、カード式メダル貸機、カード式玉貸機等を設置する必要がある。

40

【0041】

台間カード処理機12は、記憶媒体を受け入れて該記憶媒体に記憶された情報によって特定される価値情報に基づき、一対一に対応する遊技台11で用いる遊技媒体(この例では、玉)の貸し出し等の処理を行なうものである。

【0042】

特に、本発明に係わる台間カード処理機12は、記憶媒体として電子マネーの機能を有するICカードを受け入れてその電子マネーの残高(電子マネー価値)の少なくとも一部を

50

プリペイドカードの残高（プリペイド価値）に変換し、更に、このプリペイド価値の少なくとも一部を遊技媒体の価値に変換して当該価値分の遊技媒体の貸し出しを行なうものである。

【0043】

20は、複数の遊技ユニット10と通信手段により接続され、これら各遊技ユニット10に対応する台間カード処理機12並びに遊技台11の制御を行なう島コントローラである。

【0044】

このシステムでは、1つの島コントローラ20と複数の遊技ユニット10により1つの島30が構成される。このように、1つの島コントローラ20と該島コントローラ20により制御される複数の遊技ユニット10を基本単位とする島30は当該パチンコ店のホール内に多数配置される。

10

【0045】

40は、遊技台11での遊技終了時点で、プリペイド価値の残高が余っている場合、該プリペイド価値を電子マネー価値に変換して加算することで当該プリペイドカード価値を精算するカード精算機である。

【0046】

このカード精算機40と同等のカード精算機能は、台間カード処理機12にも備わっており、遊技者は、台間カード処理機12またはカード精算機40でプリペイド価値の残高を電子マネー価値へと精算することができる。

20

【0047】

50は、島コントローラ20、カード精算機40等とローカルエリアネットワーク（LAN）60で接続され、該LAN60を介して遊技台11、台間カード処理機12及びカード精算機40から収集した処理結果情報に基づき電子マネーやプリペイドカードの利用状況、現金またはプリペイド売上等の売上管理を行なう管理コンピュータである。

【0048】

この例では、管理コンピュータ50は、メインコンピュータ51a、電子マネー管理用コンピュータ51b、プリペイド管理用コンピュータ51c、売上管理用コンピュータ51dに分けて実現される。

【0049】

上記コンピュータ51b、51c、51dは、メインコンピュータ51aの制御の下で、それぞれ、電子マネー管理（電子マネーからの利用額、利用回数、電子マネーへの入金額等）、プリペイド管理（プリペイドカードの発行額、利用金額、玉貸し等）、売上管理（現金売上及びプリペイド売上を分けて集計・出力する等）を行なう。

30

【0050】

また、管理コンピュータ50にはプリンタ55が接続される。プリンタ55は、上述した電子マネー管理、プリペイド管理、売上管理に係わる集計結果等を必要に応じて出力（プリントアウト）するために用いられる。

【0051】

また、管理コンピュータ50において、例えば、電子マネー管理用コンピュータ51bは、電子マネーへの処理結果例えば利用額、入金額、カード識別番号を所定の通信手段により電子マネーセンタ70へ通知する制御も行なう。

40

【0052】

電子マネーセンタ70は、パチンコ店の外部に設置されており、電子マネー管理用コンピュータ51bから通知される上記情報を受信し、カード識別番号で識別される電子マネー口座に対する電子マネー利用額の決済処理等を行なう。

【0053】

このように、複数の遊技ユニット10と1つの島コントローラ20が配置される複数の島30、カード精算機40、管理コンピュータ50、島コントローラ20とカード精算機40及び管理コンピュータ50間を接続するLAN60、管理コンピュータ50に接続され

50

る電子マネーセンタ70により構成される本発明の遊技媒体貸出システムにおいて、遊技媒体貸出に係わる処理動作について具体的実施例を挙げながら順に説明していく。

【0054】

第1の実施例：

第1の実施例に係わる遊技媒体貸出システムでは、遊技媒体の貸出に利用する記憶媒体として、電子マネーの機能を有するICカードと、該ICカードとは別体（別媒体）のプリペイドカードを用いる。

【0055】

図2は、第1の実施例で用いる記憶媒体の構成を示す概念図である。

【0056】

図2(a)は、電子マネーの機能を有するICカード（以下、電子マネーカードという）80の構成を示すものであり、利用者の口座番号やカードID等の顧客情報を記憶する顧客情報領域M11と、電子マネーとして用い得る貨幣価値（電子マネー価値）の残高を記憶する残高領域M12とを有している。

【0057】

つまり、電子マネーカード80は、電子マネー価値を特定可能な情報が記憶される電子マネー価値情報記憶手段として用いられる。

【0058】

尚、この電子マネーカード80は、当該パチンコ店だけでなく、対応する端末装置が設置される店舗や自動販売機等において、電子マネー価値を使って希望する物品を購入したり、各種サービスを受けたりできるものである。

【0059】

図2(b)は、プリペイドカード85の構成を示すものであり、カードID等の顧客情報を記憶する顧客情報領域M21と、遊技媒体の貸し出しに利用可能なプリペイド価値（度数等）の残高を記憶する残高領域M22とを有している。

【0060】

つまり、プリペイドカード85は、遊技媒体の貸し出しに利用されるプリペイド価値を特定可能な情報が記憶されるプリペイド価値情報記憶手段として用いられる。なお、プリペイドカード85は、磁気カードやICカード等、カードの形式を問わずに用いることができる。

【0061】

図3は、第1の実施例に係わる台間カード処理機12の外観構造を示す図であり、図4はこの台間カード処理機12の機能構成を示すブロック図である。

【0062】

図3において、台間カード処理機12には、外観上、現金（貨幣）を挿入する現金挿入口120、操作ガイダンス等の各種情報を表示する表示器121、テンキー122、電子マネーを利用した玉貸し要求を指示する電子マネー玉貸ボタン123、電子マネーの残高に新たに電子マネー価値をチャージすることを指示する電子マネーチャージボタン124、プリペイドの残高に新たにプリペイド価値をチャージすることを指示するプリペイドチャージボタン125、プリペイド価値を電子マネー価値に精算することを指示するプリペイド精算ボタン126、電子マネーカード80の返却要求を指示する電子マネー返却ボタン127、電子マネーカード80を挿入する電子マネー挿入口128、プリペイドカード85を挿入するプリペイドカード挿入口129が備わる。

【0063】

この台間カード処理機12には、各種処理機能部として、図4に示すように、管理コンピュータ50との通信の制御を行なう通信制御部130、現金収容部、現金識別部、現金制御部から成る現金処理部131、図3における表示器121に相当する表示部132、動作プログラム等の各種情報を記憶するメモリ部133、図3におけるテンキー122、各ボタン123、124、125、126、127等から成るキー操作部134、電子マネー挿入口128を通じて電子マネーカード80の取り込みと排出を行なうICカード挿入

10

20

30

40

50

／排出部 135、ICカード挿入／排出部 135に取り込まれた電子マネーカード 80からの情報の読み出しと書き込みを行なうICカードリード／ライト部 136、プリペイドカード挿入口 129を通じてプリペイドカード 85の取り込みと排出を行なうプリペイドカード挿入／排出部 137、プリペイドカード挿入／排出部 137に取り込まれたプリペイドカード 85からの情報の読み出しと書き込みを行なうプリペイドカードリード／ライト部 138、当該台間カード処理機 12全体の制御を行なう制御部 139が備わる。

【0064】

このうち、制御部 139には、当該台間カード処理機 12での電子マネー玉貸し処理をはじめとする各種の処理の処理結果を管理コンピュータ 50に通知する処理結果通知部 140、遊技台 11に対して貸し玉の払い出しを指示する玉貸制御部 141、プリペイドカード 85を対象に情報の読み出し／書き込み等の制御を行なうプリペイドカード制御部 142、電子マネーカード 80を対象に情報の読み出し／書き込み等の制御を行なうICカード制御部 143、電子マネー価値の少なくとも一部をプリペイド価値に変換する（例えば、電子マネーの金額 プリペイドカードの度数）価値変換機能、プリペイド価値の少なくとも一部を遊技媒体の価値に変換する（例えば、プリペイドカードの度数 遊技媒体の数）価値変換機能、プリペイド価値の少なくとも一部を電子マネー価値に変換する（例えば、プリペイドカードの度数 電子マネーの金額）価値変換機能を有する価値変換部 144が備わる。

10

【0065】

図 5 は、第 1 の実施例に係わるカード精算機 40の外観構造を示す図であり、図 6 はこのカード精算機 40の機能構成を示すブロック図である。

20

【0066】

図 5 において、カード精算機 40には、外観上、操作ガイダンス等の各種情報を表示する表示器 401、プリペイド価値を電子マネー価値に精算することを指示する電子マネー精算ボタン 402、プリペイド価値を現金に精算することを指示する現金精算ボタン 403、電子マネーカード 80を挿入する電子マネー挿入口 404、プリペイドカード 85を挿入するプリペイドカード挿入口 405、現金を挿入すると共に、精算額に相当する現金の払出しを行なう現金挿入／排出口 406が備わる。

【0067】

このカード精算機 40には、各種処理機能部として、図 6 に示すように、管理コンピュータ 50との通信の制御を行なう通信制御部 410、現金収容／払出し部、現金識別部、現金制御部から成る現金処理部 411、図 5 における表示器 401に相当する表示部 412、動作プログラム等の各種情報を記憶するメモリ部 413、図 5 における電子マネー精算ボタン 402、現金精算ボタン 403等から成るキー操作部 414、電子マネー挿入口 404を通じて電子マネーカード 80の取り込みと排出を行なうICカード挿入／排出部 415、ICカード挿入／排出部 415に取り込まれた電子マネーカード 80からの情報の読み出しと書き込みを行なうICカードリード／ライト部 416、プリペイドカード挿入口 405を通じてプリペイドカード 85の取り込みと排出を行なうプリペイドカード挿入／排出部 417、プリペイドカード挿入／排出部 417に取り込まれたプリペイドカード 85からの情報の読み出しと書き込みを行なうプリペイドカードリード／ライト部 418、当該カード精算機 40全体の制御を行なう制御部 419が備わる。

30

40

【0068】

このうち、制御部 419には、当該カード精算機 40でのカード精算処理をはじめとする各種の処理の処理結果を管理コンピュータ 50に通知する処理結果通知部 421、プリペイドカード 85を対象に情報の読み出し／書き込み等の制御を行なうプリペイドカード制御部 422、電子マネーカード 80を対象に情報の読み出し／書き込み等の制御を行なうICカード制御部 423、プリペイド価値の少なくとも一部を電子マネー価値若しくは現金に変換する価値変換機能を持つ価値変換部 424が備わる。

【0069】

次に、第 1 の実施例に係わる台間カード処理機 12における遊技開始から遊技終了までの

50

処理動作について図7から図11を参照して説明する。

【0070】

まず、この台間カード処理機12における電子マネーからの遊技媒体貸出（玉貸し）処理動作について図7を参照して説明する。

【0071】

図7に示すように、玉貸しに際しては、まず、台間カード処理機12のプリペイドカード挿入口129よりプリペイドカード挿入/排出部137に対して残高0円のプリペイドカード85を挿入し、保持させておく（ステップS71）。

【0072】

なお、本実施例では、プリペイドカード85をプリペイドカード挿入/排出部137に挿入し、遊技終了後はプリペイドカード挿入/排出部137より排出させる例を挙げるが、該プリペイドカード85はプリペイドカード挿入/排出部137に保持されていて、取り出しできないような構成であっても良い。

【0073】

次に、遊技客は、自分が所持する電子マネーカード80を、台間カード処理機12の電子マネーカード挿入口128よりICカード挿入/排出部135に対して挿入する（ステップS72）。

【0074】

次いで、遊技客は、台間カード処理機12の電子マネー玉貸ボタン123を押下する（ステップS73）。これにより、プリペイドカード制御部142の制御の下でプリペイドカードリード/ライト部138がプリペイドカード86の残高領域M22からプリペイド価値の残高を読み出し、ICカード制御部143の制御の下でICカードリード/ライト部136が電子マネーカード80の残高領域M12から電子マネー価値の残高を読み出し、価値変換部144に渡す。

【0075】

価値変換部144は、電子マネー価値の残高から予め設定されている玉貸分の金額を減算する（ステップS74）と共に、ICカードリード/ライト部136に指示して当該減算結果に相当する金額を電子マネーカード80の残高領域M12に書き込むように制御する。

【0076】

また、価値変換部144は、上記電子マネー価値の残高から減算した金額分の価値（プリペイド価値）をプリペイド価値の残高に加算する（ステップS75）と共に、プリペイドカードリード/ライト部138に指示して当該加算結果に相当する価値をプリペイドカード85の残高領域M22に書き込むように制御する。

【0077】

これにより、電子マネーカード80の電子マネー価値の残高から玉貸分の金額を減算し（ステップS74）、この減算した金額分の価値をプリペイドカード85のプリペイド価値の残高へ追加入金（ステップS75）する処理（電子マネー価値をプリペイド価値に変換する処理）が行なわれる。

【0078】

引き続き、価値変換部144は、プリペイドカード85のプリペイド価値の残高から玉貸分の価値を再度減算し、プリペイドカードリード/ライト部138を制御して当該減算結果に相当する価値をプリペイドカード85の残高領域M22に書き込ませると共に、玉貸制御部141に玉貸しの指示を出し、遊技台11から上記玉貸価値分の玉を払出すように制御する（ステップS76）。このステップS76の処理は、プリペイド価値を遊技媒体の価値に変換する処理と言える。

【0079】

図7の例は、電子マネーカード80から予め設定された玉貸金額分の電子マネー価値をプリペイドカード85のプリペイド価値へと価値移動する場合の例であるが、指定金額分の電子マネー価値をプリペイド価値へと変換することも可能である。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

この指定金額分の価値を移動する場合の処理動作について図 8 を参照して説明する。

【 0 0 8 1 】

この場合、遊技客は、図 8 に示すように、プリペイドカード 8 5 と電子マネーカード 8 0 を該当個所に挿入し（ステップ S 7 1 , S 7 2 ）、かつ電子マネー玉貸ボタン 1 2 3 を押下（ステップ S 7 3 ）した後（以上の操作は図 7 と同様）、テンキー 1 2 2 を操作して所望の金額を指定する（ステップ S 8 1 ）。

【 0 0 8 2 】

これにより、プリペイドカード制御部 1 4 2 の制御の下でプリペイドカードリード/ライト部 1 3 8 がプリペイドカード 8 5 の残高領域 M 2 2 からプリペイド価値の残高を読み出し、ICカード制御部 1 4 3 の制御の下でICカードリード/ライト部 1 3 6 が電子マネーカード 8 0 の残高領域 M 1 2 から電子マネー価値の残高を読み出し、価値変換部 1 4 4 に渡す。

10

【 0 0 8 3 】

価値変換部 1 4 4 は、電子マネー価値の残高からテンキー 1 2 2 により指定された上記金額を減算する（ステップ S 8 2 ）と共に、ICカードリード/ライト部 1 3 6 に指示して当該減算結果に相当する金額を電子マネーカード 8 0 の残高領域 M 1 2 に書き込むように制御する。

【 0 0 8 4 】

また、価値変換部 1 4 4 は、上記電子マネー価値の残高から減算した金額分の価値（プリペイド価値）をプリペイド価値の残高に加算する（ステップ S 8 3 ）と共に、プリペイドカードリード/ライト部 1 3 8 に指示して当該加算結果に相当する価値をプリペイドカード 8 5 の残高領域 M 2 2 に書き込むように制御する。

20

【 0 0 8 5 】

これにより、電子マネーカード 8 0 の電子マネー価値の残高から指定金額を減算し（ステップ S 8 2 ）、該減算した金額分のプリペイド価値をプリペイドカード 8 5 のプリペイド価値の残高へ追加入金（ステップ S 8 3 ）する処理（電子マネー価値をプリペイド価値に変換する処理）が行なわれる。

【 0 0 8 6 】

その後、遊技客が遊技台 1 1 の玉貸ボタン（図示せず）を押下すると（ステップ S 8 4 ）、価値変換部 1 4 4 は、プリペイドカード 8 5 のプリペイド価値の残高から予め設定された玉貸分の価値を再度減算し、プリペイドカードリード/ライト部 1 3 8 を制御して当該減算結果に相当する価値をプリペイドカード 8 5 の残高領域 M 2 2 に書き込ませると共に、玉貸制御部 1 4 1 に玉貸しの指示を出し、遊技台 1 1 から上記玉貸価値分の玉を払出すように制御する（ステップ S 8 5 ）。このステップ S 8 5 の処理は、プリペイド価値を遊技媒体の価値に変換する処理と言える。

30

【 0 0 8 7 】

次に、台間カード処理機 1 2 内の電子マネーカード 8 0 の電子マネー価値の残高が不足している場合の現金を用いた電子マネーチャージ処理動作について図 9 を参照して説明する。

40

【 0 0 8 8 】

図 9 に示すように、プリペイドカード 8 5 と電子マネーカード 8 0 を該当個所に挿入して遊技を行なっている時、台間カード処理機 1 2 では、例えば、制御部 1 3 9 が電子マネーカード 8 0 及びプリペイドカード 8 5 の残高を監視しており、これらの残高を表示器 1 2 1 に表示する等の方法で報知する。

【 0 0 8 9 】

この報知により、電子マネーカード 8 0 の電子マネー価値の残高が不足したことを認識した遊技客は、台間カード処理機 1 2 の現金挿入口 1 2 0 に対してチャージしようとする金額分の現金（貨幣）を挿入する（ステップ S 9 1 ）。

【 0 0 9 0 】

50

これにより、現金処理部 1 3 1 では、現金制御部の制御の下で、現金識別部が当該挿入された貨幣の金額の識別の処理を行なって該金額を価値変換部 1 4 4 に通知すると共に、当該貨幣を現金収容部まで搬送して収容する。

【0091】

一方、価値変換部 1 4 4 は、現金識別部から今回挿入された貨幣の金額の通知を受けると、ICカード制御部 1 4 3 の制御の下でICカードリード/ライト部 1 3 6 が読み出した電子マネー価値の残高に対して、今回挿入された貨幣分を金額を加算する（ステップ S 9 2）と共に、ICカードリード/ライト部 1 3 6 に指示して当該加算結果に相当する金額を電子マネーカード 8 0 の残高領域 M 1 2 に書き込むように制御する。

【0092】

以上のように、現金挿入口 1 2 0 に現金（貨幣）を挿入することで、該現金の価値分を金額を電子マネーカード 8 0 に対してチャージすることができる。その後の玉貸し出しの処理は、図 7 に示した方法（ステップ S 7 3 ~ S 7 6）で実現できる。

【0093】

なお、図 9 の例では、現金挿入口 1 2 0 に挿入された現金（貨幣）分を金額を無条件で電子マネーカード 8 0 にチャージする場合について述べたが、電子マネーカード 8 0 にチャージするかプリペイドカード 8 5 にチャージするかを選択的に実施することもできる。

【0094】

電子マネーカード 8 0 にチャージするかプリペイドカード 8 5 にチャージするかを選択的に行なう場合のチャージ処理動作について図 1 0 を参照して説明する。

【0095】

まず、電子マネーカード 8 0 に電子マネーをチャージする場合、遊技客は、図 1 0 に示すように、台間カード処理機 1 2 の現金挿入口 1 2 0 に対してチャージしようとする金額分の現金（貨幣）を挿入し（ステップ S 1 0 1）、次いで、電子マネーチャージボタン 1 2 4 を押下する（ステップ S 1 0 2）。

【0096】

これにより、現金処理部 1 3 1 では、現金制御部の制御の下で、現金識別部が当該挿入された貨幣の金額の識別の処理を行なって該金額を価値変換部 1 4 4 に通知すると共に、当該貨幣を現金収容部まで搬送して収容する。

【0097】

価値変換部 1 4 4 は、今回挿入された貨幣の金額の通知を現金識別部より受け、かつ電子マネーチャージボタン 1 2 4 が押下されたことを認識すると、ICカード制御部 1 4 3 の制御の下でICカードリード/ライト部 1 3 6 が読み出した電子マネー価値の残高に対して、今回挿入された貨幣分を金額を加算する（ステップ S 1 0 3）と共に、ICカードリード/ライト部 1 3 6 に指示して当該加算結果に相当する金額を電子マネーカード 8 0 の残高領域 M 1 2 に書き込むように制御する。

【0098】

このように、現金挿入口 1 2 0 に現金（貨幣）を挿入した後、電子マネーチャージボタン 1 2 4 を押下することで、該貨幣の価値に相当する金額を電子マネーカード 8 0 に対してチャージすることができる。その後の玉貸し出しの処理は、図 7 に示した方法（ステップ S 7 3 ~ S 7 6）で実現できる。

【0099】

また、図 1 0 において、現金挿入口 1 2 0 に現金（貨幣）を挿入（ステップ S 1 0 1）した後、電子マネーカード 8 0 にチャージしない場合、遊技客は、プリペイドチャージボタン 1 2 5 を押下する（ステップ S 1 0 4）。

【0100】

これにより、価値変換部 1 4 4 は、今回挿入された貨幣の金額の通知を現金処理部 1 3 1 の現金識別部より受け、かつプリペイドチャージボタン 1 2 5 が押下されたことを認識すると、プリペイドカード制御部 1 4 2 の制御の下でプリペイドカードリード/ライト部 1 3 8 が読み出したプリペイド価値の残高に対して、今回挿入された貨幣の金額分の価値（

10

20

30

40

50

プリペイド価値)を加算する(ステップS105)と共に、プリペイドカードリード/ライト部138に指示して当該加算結果に相当する価値をプリペイドカード85の残高領域M22に書き込むように制御する。

【0101】

このように、現金挿入口120に現金(貨幣)を挿入した後、プリペイドチャージボタン125を押下することで、該貨幣の価値に相当する金額をプリペイドカード85に対してチャージすることができる。その後の玉貸し出しの処理は、遊技台11の玉貸ボタンを押下するという方法(図8におけるステップS84~S85)で実現できる。

【0102】

次に、台間カード処理機12において、プリペイドカード85のプリペイド価値の残高を電子マネー価値に精算する場合の処理動作について図11を参照して説明する。 10

【0103】

遊技台11での遊技終了後、例えば、上述した電子マネーカード80及びプリペイドカード85の残高の報知(表示器121への表示:図9の説明参照)により、プリペイド価値の残高が残っている場合、遊技客は、図11に示すように、電子マネー価値への精算を行なうべくプリペイド精算ボタン126を押下する(ステップS111)。

【0104】

価値変換部144では、上記プリペイド精算ボタン126が押下されたことを認識すると、プリペイドカードリード/ライト部138により読み出されたプリペイド価値の残高から全残高を減算する(ステップS112)と共に、プリペイドカードリード/ライト部138に指示して当該減算結果に相当する金額(0円)をプリペイドカード85の残高領域M22に書き込むように制御する。 20

【0105】

また、価値変換部144は、上記プリペイド価値から減算した価値(プリペイドカード85の全残高)分の金額を電子マネーカード80の残高に加算する(ステップS113)と共に、ICカードリード/ライト部136に指示して当該加算結果に相当する金額を電子マネーカード80の残高領域M12に書き込むように制御する。

【0106】

これにより、台間カード処理機12において、プリペイドカード85の全残高を減算し(ステップS112)、この減算した価値分の金額を電子マネーカード80の残高へ追加入金(ステップS113)する精算処理(プリペイド価値を電子マネー価値に変換する処理)が行なわれる。 30

【0107】

上記精算処理終了後、遊技客は、電子マネー返却ボタン127を押下することにより、電子マネーカード80を電子マネー挿入口128より取り出し、遊技を終了する。

【0108】

また、プリペイドカード85が台間カード処理機12に対して挿入/排出可能に構成されている場合には、遊技終了後、プリペイドカード返却ボタン(図示せず)を押下することにより、このプリペイドカード85も台間カード処理機12から取り出す。

【0109】

次に、カード精算機40において、プリペイドカード85の残高を電子マネー価値に精算する場合の処理動作について図12を参照して説明する。 40

【0110】

本システムでは、遊技が終了し、例えば、図11で説明した台間カード処理機12での精算処理(ステップS111~S113)を行わないまま電子マネーカード80とプリペイドカード85を台間カード処理機12から取り出した後、カード精算機40において、プリペイドカード85のプリペイド価値の残高を電子マネーに精算することができる。

【0111】

この場合、遊技者は、まず、図12に示すように、残高の残っているプリペイドカード85をカード精算機40のプリペイドカード挿入口405に挿入する(ステップS121) 50

。

【0112】

次に、精算先の電子マネーカード80を電子マネー挿入口404に挿入する(ステップS122)。

【0113】

挿入されたプリペイドカード85及び電子マネーカード80は、カード精算機40内において、それぞれ、プリペイドカード挿入/排出部417及びICカード挿入/排出部415(図6参照)に保持される。

【0114】

上述の如く、プリペイドカード85及び電子マネーカード80を挿入後、遊技者は、プリペイドカード85のプリペイド価値の残高から電子マネー価値への精算を行なうべく電子マネー精算ボタン402を押下する(ステップS123)。

【0115】

これにより、カード精算機40では、制御部419内の価値変換部424において、電子マネー精算ボタン402が押下されたことが認識される。

【0116】

価値変換部424では、上記電子マネー精算ボタン402が押下されたことを認識すると、プリペイドカードリード/ライト部418により読み出されたプリペイド価値の残高から全残高を減算する(ステップS124)と共に、プリペイドカードリード/ライト部418に指示して当該減算結果に相当する金額(0円)をプリペイドカード85の残高領域M22に書き込むように制御する。

【0117】

また、価値変換部424は、上記プリペイド価値の残高から減算した価値(プリペイドカード85の全残高)分の金額を電子マネーカード80の残高に加算する(ステップS125)と共に、ICカードリード/ライト部416に指示して当該加算結果に相当する金額を電子マネーカード80の残高領域M12に書き込むように制御する。

【0118】

これにより、カード精算機40において、プリペイドカード85のプリペイド価値の全残高を減算し(ステップS124)、この減算した価値分の金額を電子マネーカード80の残高へ追加入金(ステップS125)する精算処理(プリペイド価値を電子マネー価値に変換する処理)が行なわれる。

【0119】

上記精算処理終了後、遊技客は、電子マネーカード80及びプリペイドカード85をカード精算機40から取り出して所持する。プリペイド価値が無くなったプリペイドカードについては、遊技客に返却しないで、カード精算機内に回収されるようにしてもよい。

【0120】

なお、カード精算機40では、プリペイドカード85をプリペイドカード挿入口405に挿入し、現金精算ボタン403を押下することで、プリペイドカード85のプリペイド価値の全残高を現金で精算することもできる。この場合、精算額に相当する現金は、現金挿入/排出部406から払出される。

【0121】

この他、カード精算機40では、電子マネーカード80を電子マネー挿入口404に挿入した後、現金挿入/排出口406に現金を挿入することにより、現金からの電子マネーカード80への電子マネー価値のチャージを行なうこともできる。

【0122】

同様に、プリペイドカード85をプリペイドカード挿入口405に挿入した後、現金挿入/排出口406に現金を挿入することにより、現金からのプリペイドカード85へのプリペイド価値のチャージを行なうこともできる。

【0123】

次に、本発明に係わる遊技媒体貸出システムの管理コンピュータ50の処理動作について

説明する。

【0124】

図1に示すように、本システムにおいて、管理コンピュータ50は、島30の単位毎に複数の台間カード処理機12を制御する島コントローラ20、並びにカード精算機40とLAN60を介して接続されている。

【0125】

この管理コンピュータ50では、図7～図11で説明した処理動作中に台間カード処理機12の処理結果通知部140から通知される処理結果（遊技台11の玉貸し状況等も含む）、及び図12で説明した処理動作中にカード精算機40の処理結果通知部421から通知される処理結果をLAN60を介して収集し、電子マネー管理、プリペイドカード発行管理、売上管理等の種々の管理並びに制御を行なう。

10

【0126】

より具体的には、台間カード処理機12では、例えば、図7に示した電子マネーからの玉貸し処理動作、図8に示した指定金額分の電子マネー価値をプリペイド価値へと変換する処理動作、図9及び図10に示した電子マネーカード80へのチャージ処理動作に際して、電子マネーの売上、入金に係わる電子マネー売上/入金情報D11（図1参照）を管理コンピュータ50に通知する。

【0127】

また、カード精算機40では、例えば、現金からの電子マネーカード80へのチャージ処理動作に際して、電子マネーの売上、入金に係わる電子マネー売上/入金情報D12（図1参照）を管理コンピュータ50に通知する。

20

【0128】

また、台間カード処理機12では、例えば、図7に示した電子マネーからの玉貸し処理動作、図10に示したプリペイドカード85へのチャージ処理動作、図11に示したプリペイドカード85の残高を電子マネーに精算する処理動作に際して、プリペイドカードの売上、精算に係わるプリペイドカード売上/精算情報D21（図1参照）を管理コンピュータ50に通知する。

【0129】

また、カード精算機40では、例えば、現金からのプリペイドカード85へのチャージ処理動作、図12で説明したプリペイド価値から電子マネー価値への精算処理動作に際して、プリペイドカードの売上、精算に係わるプリペイドカード売上/精算情報D22（図1参照）を管理コンピュータ50に通知する。

30

【0130】

また、台間カード処理機12では、例えば、図9及び図10に示した現金からの電子マネーカード80あるいはプリペイドカード85へのチャージ処理動作に際して、現金の売上に係わる現金売上情報D3（図1参照）を管理コンピュータ50に通知する。

【0131】

また、台間カード処理機12では、図7に示した電子マネーからの玉貸しをはじめとした玉貸し（遊技台11の玉貸しボタン押下での玉貸しを含む）処理動作に際して、遊技台11の玉売上を示す遊技台玉売上情報D4（図1参照）を管理コンピュータ50に通知する。

40

【0132】

一方、管理コンピュータ50側では、台間カード処理機12及びカード精算機40から通知される上記処理結果情報に基づいて図13に示すような管理を行なう。

【0133】

例えば、電子マネー管理用コンピュータ51bは、上記台間カード処理機12からの電子マネー売上/入金情報D11、及びカード精算機40からの電子マネー売上/入金情報D12を受信して、電子マネーの売上/入金管理を行なう。

【0134】

この電子マネー売上/入金管理で管理する情報としては、例えば、電子マネーからの利用

50

額、利用回数、電子マネーへの入金額、電子マネーのカード識別番号、カード識別番号毎の払出し・入金情報等がある。

【0135】

また、電子マネー管理用コンピュータ51bは、電子マネー利用時の電子マネーへの処理結果（電子マネー利用額、入金額、カード識別番号）を通信手段を介して電子マネーセンタ70へ通知する処理も行なう。

【0136】

また、管理コンピュータ50側において、プリペイド管理用コンピュータ51cは、上記台間カード処理機12からのプリペイドカード売上/精算情報D21、及びカード精算機40からのプリペイドカード売上/精算情報D22を受信して、プリペイドカードの売上/精算管理を行なう。

10

【0137】

このプリペイドカード売上/精算管理においては、プリペイドカードの発行金額、利用金額、玉貸し等の管理を行う。特に、本発明では、プリペイド発行（売上）管理を、現金での発行、電子マネーでの発行に分けて集計管理し、必要に応じてプリンタ55で出力できるようにしている。望ましくは、現金での発行と、電子マネーでの発行とが一括集計できたり、分割集計できる必要がある。

【0138】

また、管理コンピュータ50側において、売上管理用コンピュータ51dは、上記台間カード処理機12からの現金売上情報D3及び遊技台玉売上情報D4を受信して、売上管理を行なう。

20

【0139】

この売上管理においては、特に、電子マネー売上、プリペイドカード売上、現金売上毎に集計管理し、必要に応じてプリンタ55で出力できるようにしている。望ましくは、電子マネー売上、プリペイドカード売上、現金売上の一括集計・出力、及びそれぞれの項目毎の集計・出力が行なえる必要がある。

【0140】

なお、管理コンピュータ50は、図1に示したように、電子マネー管理用コンピュータ51b、プリペイド管理用コンピュータ51c、売上管理用コンピュータ51d毎に別のコンピュータにより実現する構成に限らず、同一コンピュータ内の機能として実現しても良い。

30

【0141】

なお、上記実施例では、プリペイドカード85にプリペイドカード価値の情報を記憶するようにしているが、変形例としては、プリペイドカード85にカードIDのみを記録し、該カードIDに関連付けられる価値情報を管理コンピュータ50側で管理する構成としても良い。

【0142】

このようにすれば、台間カード処理機12に、プリペイドカードへのデータ書き込み機能を持たせる必要が無くなり、台間カード処理機12のコストダウンを図ることが可能となる。

40

【0143】

また、電子マネーカード80としては、上述した接触型の媒体（ICカード）に限らず、非接触型の媒体を用い、台間カード処理機12にデータ送受信用のアンテナ部を設けた構成としても良い。

【0144】

この構成の場合は、非接触型の電子マネーを台間カード処理機12側のアンテナ部にかざすだけで上述した玉貸し等の処理を完了させることができる。また、電子マネーの挿入、排出に関する機構や動作が不要になるため、カードの詰まりや故障をなくすることができる。

【0145】

50

第 2 の実施例：

次に、第 2 の実施例について説明する。

【 0 1 4 6 】

第 2 の実施例に係わる遊技媒体貸出システムでは、遊技媒体の貸出に利用する記憶媒体として、電子マネーの機能とプリペイドカードの機能を一体化させた一体型 IC カードを用いる。

【 0 1 4 7 】

図 1 4 は、第 2 の実施例で用いる記憶媒体の構成を示す概念図である。

【 0 1 4 8 】

この記憶媒体は、電子マネー機能部とプリペイドカード機能部を備える一体型 IC カード 8 7 で実現される。 10

【 0 1 4 9 】

電子マネー機能部は、電子マネーに関する利用者口座番号やカード ID 等の顧客情報を記憶する顧客情報領域 M 3 1 と、電子マネーとして用い得る貨幣価値（電子マネー価値）の残高を記憶する残高領域 M 3 2 とから構成される。

【 0 1 5 0 】

プリペイドカード機能部は、プリペイドカードに関するカード ID 等の顧客情報を記憶する顧客情報領域 M 3 3 と、遊技媒体の貸し出しに利用可能なプリペイド価値（度数等）の残高を記憶する残高領域 M 3 4 とから構成される。

【 0 1 5 1 】

つまり、第 2 の実施例に係わるシステムでは、電子マネー価値を特定可能な情報が記憶される電子マネー価値情報記憶手段（電子マネー機能部）と、遊技媒体の貸し出しに利用されるプリペイド価値を特定可能な情報が記憶されるプリペイド価値情報記憶手段（プリペイドカード機能部）とが単一の記憶媒体〔一体型 IC カード（以下、一体型電子マネーカードと略称する）8 7〕上に形成される。 20

【 0 1 5 2 】

図 1 5 は、第 2 の実施例に係わる台間カード処理機 1 2 A の外観構造を示す図であり、図 1 6 はこの台間カード処理機 1 2 A の機能構成を示すブロック図である。

【 0 1 5 3 】

図 1 5 に示す台間カード処理機 1 2 A の外観構造において、1 2 8 A は上述した一体型電子マネーカード 8 7 を挿入するカード挿入口であり、1 2 7 A は挿入した一体型電子マネーカード 8 7 の返却要求を指示するカード返却ボタンである。 30

【 0 1 5 4 】

これらカード返却ボタン 1 2 7 A、カード挿入口 1 2 8 A 以外の構成（外観上の構成）は、第 1 の実施例に係わる台間カード処理機 1 2（図 3 参照）の対応各部と同一である（同一の機能を果たすものには同一の符号を付す）。

【 0 1 5 5 】

また、図 1 6 に示す台間カード処理機 1 2 A の機能構成において、1 3 5 A はカード挿入口 1 2 8 A を通じて一体型電子マネーカード 8 7 の取り込みと排出を行なう IC カード挿入 / 排出部であり、1 3 6 A は IC カード挿入 / 排出部 1 3 5 A に取り込まれた一体型電子マネーカード 8 7 からの情報の読み出しと書き込みを行なう IC カードリード / ライト部である。 40

【 0 1 5 6 】

また、この台間カード処理機 1 2 A の制御部 1 3 9 A には、IC カード挿入 / 排出部 1 3 5 A 及び IC カードリード / ライト部 1 3 6 A を駆動して、一体型電子マネーカード 8 7 の電子マネー機能部とプリペイドカード機能部とを対象に情報の読み出し / 書き込み等の制御を行なうカード制御部 1 4 2 A が設けられる。

【 0 1 5 7 】

これら IC カード挿入 / 排出部 1 3 5 A、IC カードリード / ライト部 1 3 6 A、カード制御部 1 4 2 A 以外の各処理機能部の構成は、第 1 の実施例に係わる台間カード処理機 1 50

2 (図 4 参照) の対応各部と同一である (同一の機能を果たすものには同一の符号を付す) 。

【 0 1 5 8 】

図 1 7 は、第 2 の実施例に係わるカード精算機 4 0 A の外観構造を示す図であり、図 1 8 はこのカード精算機 4 0 A の機能構成を示すブロック図である。

【 0 1 5 9 】

図 1 7 に示すカード精算機 4 0 A の外観構造において、4 0 4 A は上述した一体型電子マネーカード 8 7 を挿入するカード挿入口である。

【 0 1 6 0 】

このカード挿入口 4 0 4 A 以外の構成 (外観上の構成) は、第 1 の実施例に係わるカード精算機 4 0 (図 5 参照) の対応各部と同一である (同一の機能を果たすものには同一の符号を付す) 。

【 0 1 6 1 】

また、図 1 8 に示すカード精算機 4 0 A の機能構成において、4 1 5 A はカード挿入口 4 0 4 A を通じて一体型電子マネーカード 8 7 の取り込みと排出を行なう IC カード挿入 / 排出部であり、4 1 6 A は IC カード挿入 / 排出部 4 1 5 A に取り込まれた一体型電子マネーカード 8 7 からの情報の読み出しと書き込みを行なう IC カードリード / ライト部である。

【 0 1 6 2 】

また、このカード精算機 4 0 A の制御部 4 1 9 A には、IC カード挿入 / 排出部 4 1 5 A 及び IC カードリード / ライト部 4 1 6 A を駆動して、一体型電子マネーカード 8 7 の電子マネー機能部とプリペイドカード機能部とを対象に情報の読み出し / 書き込み等の制御を行なうカード制御部 4 2 2 A が設けられる。

【 0 1 6 3 】

これら IC カード挿入 / 排出部 4 1 5 A 、 IC カードリード / ライト部 4 1 6 A 、カード制御部 4 2 2 A 以外の各処理機能部の構成は、第 1 の実施例に係わるカード精算機 4 0 (図 6 参照) の対応各部と同一である (同一の機能を果たすものには同一の符号を付す) 。

【 0 1 6 4 】

次に、第 2 の実施例に係わる台間カード処理機 1 2 A における遊技開始から遊技終了までの処理動作について図 1 9 から図 2 3 を参照して説明する。

【 0 1 6 5 】

まず、この台間カード処理機 1 2 A における電子マネーからの遊技媒体貸出 (玉貸し) 処理動作について図 1 9 を参照して説明する。

【 0 1 6 6 】

図 1 9 に示すように、玉貸しに際しては、まず、台間カード処理機 1 2 A のカード挿入口 1 2 8 A より IC カード挿入 / 排出部 1 3 5 A に対して、例えば、プリペイド残高領域 M 3 4 に記憶されたプリペイド価値の残高が 0 円の一体型電子マネーカード 8 7 を挿入する (ステップ S 1 9 1) 。

【 0 1 6 7 】

次に、遊技客は、台間カード処理機 1 2 A の電子マネー玉貸ボタン 1 2 3 を押下する (ステップ S 1 9 2) 。これにより、カード制御部 1 4 2 A の制御の下で IC カードリード / ライト部 1 3 6 A が一体型電子マネーカード 8 7 の電子マネー残高領域 M 3 2 とプリペイド残高領域 M 2 4 から電子マネー価値の残高とプリペイド価値の残高をそれぞれ読み出し、価値変換部 1 4 4 に渡す。

【 0 1 6 8 】

価値変換部 1 4 4 は、電子マネー価値の残高から予め設定されている玉貸分の金額を減算する (ステップ S 1 9 3) と共に、IC カードリード / ライト部 1 3 6 A に指示して当該減算結果に相当する金額を一体型電子マネーカード 8 7 の電子マネー残高領域 M 3 2 に書き込むように制御する。

【 0 1 6 9 】

また、価値変換部 144 は、上記一体型電子マネーカード 87 の電子マネー価値の残高から減算した金額分の価値（プリペイド価値）をプリペイド価値の残高に加算する（ステップ S 194）と共に、ICカードリード/ライト部 136A に指示して当該加算結果に相当する価値を一体型電子マネーカード 87 のプリペイド残高領域 M 34 に書き込むように制御する。

【0170】

これにより、1枚のカード（一体型電子マネーカード 87）内で、電子マネー残高から玉貸分の金額を減算し（ステップ S 193）、この減算した金額分の価値をプリペイド価値の残高へ追加入金（ステップ S 194）する処理（電子マネー価値をプリペイド価値に変換する処理）が行なわれる。

10

【0171】

引き続き、価値変換部 144 は、プリペイド価値の残高から玉貸分の価値を再度減算し、ICカードリード/ライト部 136A を制御して当該減算結果に相当する価値をプリペイド残高領域 M 34 に書き込ませると共に、玉貸制御部 141 に玉貸しの指示を出し、遊技台 11 から上記玉貸価値分の玉を払出すように制御する（ステップ S 195）。このステップ S 195 の処理は、プリペイド価値を遊技媒体の価値に変換する処理と言える。

【0172】

図 19 の例は、一体型電子マネーカード 87 内で、予め設定された玉貸金額分の電子マネー価値をプリペイド価値へと価値移動する場合の例であるが、指定金額分の電子マネー価値をプリペイド価値へと変換することも可能である。

20

【0173】

この指定金額分の価値を移動する場合の処理動作について図 20 を参照して説明する。

【0174】

この場合、遊技客は、図 20 に示すように、一体型プリペイドカード 87 をカード挿入口 128A より ICカード挿入/排出部 135A に対して挿入し（ステップ S 191）、かつ電子マネー玉貸ボタン 123 を押下（ステップ S 192）した後（以上の操作は図 19 と同様）、テンキー 122 を操作して所望の金額を指定する（ステップ S 201）。

【0175】

これにより、カード制御部 142A の制御の下で ICカードリード/ライト部 136A が一体型電子マネーカード 87 の電子マネー残高領域 M 32 とプリペイド残高領域 M 24 から電子マネー価値の残高とプリペイド価値の残高をそれぞれ読み出し、価値変換部 144 に渡す。

30

【0176】

価値変換部 144 は、電子マネー価値の残高からテンキー 122 により指定された上記金額を減算する（ステップ S 202）と共に、ICカードリード/ライト部 136A に指示して当該減算結果に相当する金額を一体型電子マネーカード 87 の電子マネー残高領域 M 32 に書き込むように制御する。

【0177】

また、価値変換部 144 は、上記一体型電子マネーカード 87 の電子マネー価値の残高から減算した金額分の価値（プリペイド価値）をプリペイド価値の残高に加算する（ステップ S 203）と共に、ICカードリード/ライト部 136A に指示して当該加算結果に相当する価値を一体型電子マネーカード 87 のプリペイド残高領域 M 34 に書き込むように制御する。

40

【0178】

これにより、1枚のカード（一体型電子マネーカード 87）内で、電子マネー残高から指定金額を減算し（ステップ S 202）、この減算した金額分の価値をプリペイド価値の残高へ追加入金（ステップ S 203）する処理（電子マネー価値をプリペイド価値に変換する処理）が行なわれる。

【0179】

その後、遊技客が遊技台 11 の玉貸ボタン（図示せず）を押下すると（ステップ S 204

50

)、価値変換部144は、プリペイド残高から予め設定された玉貸分の価値を再度減算し、ICカードリード/ライト部136Aを制御して当該減算結果に相当する価値をプリペイド残高領域M34に書き込ませると共に、玉貸制御部141に玉貸しの指示を出し、遊技台11から上記玉貸価値分の玉を払出すように制御する(ステップS205)。このステップS205の処理は、プリペイド価値を遊技媒体の価値に変換する処理と言える。

【0180】

次に、台間カード処理機12Aに挿入された一体型電子マネーカード87の電子マネー価値の残高が不足している場合の現金を用いた電子マネーチャージ処理動作について図21を参照して説明する。

【0181】

図21に示すように、一体型電子マネーカード87を挿入して遊技を行なっている時、台間カード処理機12Aでは、例えば、制御部139Aが電子マネー価値の残高及びプリペイド価値の残高を監視しており、これらの残高を表示器121に表示する等の方法で報知する。

【0182】

この報知により、電子マネー価値の残高が不足したことを認識した遊技客は、台間カード処理機12Aの現金挿入口120に対してチャージしようとする額の現金(貨幣)を挿入する(ステップS211)。

【0183】

これにより、現金処理部131では、現金制御部の制御の下で、現金識別部が当該挿入された貨幣の金額の識別の処理を行なって該金額を価値変換部144に通知すると共に、当該貨幣を現金収容部まで搬送して収容する。

【0184】

一方、価値変換部144は、現金識別部から今回挿入された貨幣の金額の通知を受けると、カード制御部142Aの制御の下でICカードリード/ライト部136Aが電子マネー残高領域M32から読み出した電子マネー価値の残高に対して、今回挿入された貨幣分の金額を加算する(ステップS212)と共に、ICカードリード/ライト部136Aに指示して当該加算結果に相当する金額を一体型電子マネーカード87の電子マネー残高領域M32に書き込むように制御する。

【0185】

以上のように、現金挿入口120に現金(貨幣)を挿入することで、該現金の価値分のお金を一体型電子マネーカード87の電子マネー残高領域M32に対してチャージすることができる。その後の玉貸し出しの処理は、図19に示した方法(ステップS192~S195)で実現できる。

【0186】

なお、図21の例では、現金挿入口120に挿入された現金(貨幣)分のお金を無条件で一体型電子マネーカード87の電子マネー残高にチャージする場合について述べたが、電子マネー価値の残高にチャージするかプリペイド価値の残高にチャージするかを選択的に実施することもできる。

【0187】

電子マネー価値の残高にチャージするかプリペイド価値の残高にチャージするかを選択的に行なう場合のチャージ処理動作について図22を参照して説明する。

【0188】

まず、一体型電子マネーカード87の電子マネー価値の残高にチャージする場合、遊技客は、図22に示すように、台間カード処理機12Aの現金挿入口120に対してチャージしようとする金額分の現金(貨幣)を挿入し(ステップS221)、次いで、電子マネーチャージボタン124を押下する(ステップS222)。

【0189】

これにより、現金処理部131では、現金制御部の制御の下で、現金識別部が当該挿入された貨幣の金額の識別の処理を行なって該金額を価値変換部144に通知すると共に、当

10

20

30

40

50

該貨幣を現金収容部まで搬送して収容する。

【0190】

価値変換部144は、今回挿入された貨幣の金額の通知を現金識別部より受け、かつ電子マネーチャージボタン124が押下されたことを認識すると、カード制御部142Aの制御の下でICカードリード/ライト部136Aが電子マネー残高領域M32から読み出した電子マネー価値の残高に対して、今回挿入された貨幣分の金額を加算する(ステップS223)と共に、ICカードリード/ライト部136Aに指示して当該加算結果に相当する金額を電子マネー残高領域M32に書き込むように制御する。

【0191】

このように、現金挿入口120に現金(貨幣)を挿入した後、電子マネーチャージボタン124を押下することで、該貨幣の価値に相当する金額を一体型電子マネーカード87の電子マネー価値の残高に対してチャージすることができる。その後の玉貸し出しの処理は、図19に示した方法(ステップS192~S195)で実現できる。

【0192】

また、図22において、現金挿入口120に現金(貨幣)を挿入(ステップS221)した後、一体型電子マネーカード87の電子マネー価値の残高にチャージしない場合、遊技客は、プリペイドチャージボタン125を押下する(ステップS224)。

【0193】

これにより、価値変換部144は、今回挿入された貨幣の金額の通知を現金処理部131の現金識別部より受け、かつプリペイドチャージボタン125が押下されたことを認識すると、カード制御部142Aの制御の下でICカードリード/ライト部136Aがプリペイド残高領域M34から読み出したプリペイド価値の残高に対して、今回挿入された貨幣の金額分の価値(プリペイド価値)を加算する(ステップS225)と共に、ICカードリード/ライト部136Aに指示して当該加算結果に相当する価値を一体型電子マネーカード87のプリペイド残高領域M34に書き込むように制御する。

【0194】

このように、現金挿入口120に現金(貨幣)を挿入した後、プリペイドチャージボタン125を押下することで、該貨幣の金額に相当するプリペイド価値を一体型電子マネーカード87のプリペイド価値の残高に対してチャージすることができる。その後の玉貸し出しの処理は、遊技台11の玉貸ボタンを押下するという方法(図20におけるステップS204~S205)で実現できる。

【0195】

次に、台間カード処理機12Aにおいて、一体型電子マネーカード87内で、プリペイド価値の残高を電子マネー価値に精算する場合の処理動作について図23を参照して説明する。

【0196】

遊技台11での遊技終了後、例えば、上述した電子マネー価値の残高及びプリペイド価値の残高の報知(表示器121への表示:図21の説明参照)により、プリペイド価値の残高が残っている場合、遊技客は、図23に示すように、電子マネー価値への精算を行なうべくプリペイド精算ボタン126を押下する(ステップS231)。

【0197】

価値変換部144では、上記プリペイド精算ボタン126が押下されたことを認識すると、ICカードリード/ライト部136Aによりプリペイド残高領域M34から読み出されたプリペイド価値の残高から全残高を減算する(ステップS232)と共に、ICカードリード/ライト部136Aに指示して当該減算結果に相当する金額(0円)をプリペイド残高領域M34に書き込むように制御する。

【0198】

また、価値変換部144は、上記プリペイド残高領域M34から減算した価値(プリペイドの全残高)分の金額を電子マネー価値の残高に加算する(ステップS233)と共に、ICカードリード/ライト部136Aに指示して当該加算結果に相当する金額を一体型電

10

20

30

40

50

子マネーカード 87 の電子マネー残高領域 M 3 2 に書き込むように制御する。

【 0 1 9 9 】

これにより、台間カード処理機 1 2 A において、一体型電子マネーカード 87 内で、プリペイドの全残高を減算し（ステップ S 2 3 2）、この減算した価値分の金額を電子マネー価値の残高へ追加入金（ステップ S 2 3 3）する精算処理（プリペイド価値を電子マネー価値に変換する処理）が行なわれる。

【 0 2 0 0 】

上記精算処理終了後、遊技客は、カード返却ボタン 1 2 7 A を押下することにより、一体型電子マネーカード 87 をカード挿入口 1 2 8 A より取り出し、遊技を終了する。

【 0 2 0 1 】

次に、カード精算機 4 0 A において、一体型電子マネーカード 87 内で、プリペイド価値の残高を電子マネー価値に精算する場合の処理動作について図 2 4 を参照して説明する。

【 0 2 0 2 】

本システムでは、遊技が終了し、例えば、図 2 3 で説明した台間カード処理機 1 2 A での精算処理（ステップ S 2 3 1 ~ S 2 3 3）を行わないまま一体型電子マネーカード 87 を台間カード処理機 1 2 A から取り出した後、カード精算機 4 0 A において、当該一体型電子マネーカード 87 のプリペイド価値の残高を電子マネー価値に精算することができる。

【 0 2 0 3 】

この場合、遊技者は、まず、図 2 4 に示すように、プリペイド価値の残高の残っている一体型電子マネーカード 87 をカード精算機 4 0 A のカード挿入口 4 0 4 A に挿入する（ステップ S 2 4 1）。

【 0 2 0 4 】

挿入された一体型電子マネーカード 87 は、カード精算機 4 0 A 内において、IC カード挿入 / 排出部 4 1 5（図 1 8 参照）に保持される。

【 0 2 0 5 】

上述の如く、一体型電子マネーカード 87 を挿入後、遊技者は、プリペイド価値の残高から電子マネー価値への精算を行なうべく電子マネー精算ボタン 4 0 2 を押下する（ステップ S 2 4 2）。

【 0 2 0 6 】

これにより、カード精算機 4 0 A では、制御部 4 1 9 A 内の価値変換部 4 2 4 において、電子マネー精算ボタン 4 0 2 が押下されたことが認識される。

【 0 2 0 7 】

価値変換部 4 2 4 では、上記電子マネー精算ボタン 4 0 2 が押下されたことを認識すると、IC カードリード / ライト部 4 1 6 A によりプリペイド残高領域 M 3 4 から読み出されたプリペイド価値の残高から全残高を減算する（ステップ S 2 4 3）と共に、IC カードリード / ライト部 4 1 6 A に指示して当該減算結果に相当する金額（0 円）をプリペイド残高領域 M 3 4 に書き込むように制御する。

【 0 2 0 8 】

また、価値変換部 4 2 4 は、上記プリペイド残高から減算した価値（プリペイドの全残高）分の金額を電子マネー価値の残高に加算する（ステップ S 2 4 4）と共に、IC カードリード / ライト部 4 1 6 A に指示して当該加算結果に相当する金額を一体型電子マネーカード 87 の電子マネー残高領域 M 3 2 に書き込むように制御する。

【 0 2 0 9 】

これにより、カード精算機 4 0 A において、プリペイドの全残高を減算し（ステップ S 2 4 3）、この減算した価値分の金額を電子マネー残高へ追加入金（ステップ S 2 4 4）する精算処理（プリペイド価値を電子マネー価値に変換する処理）が行なわれる。

【 0 2 1 0 】

上記精算処理終了後、遊技客は、一体型電子マネーカード 87 をカード精算機 4 0 A から取り出して所持する。

【 0 2 1 1 】

10

20

30

40

50

なお、カード精算機 40A では、一体型電子マネーカード 87 をカード挿入口 404A に挿入し、現金精算ボタン 403 を押下することで、プリペイド価値の残高を現金で精算することもできる。この場合、精算額に相当する現金は、現金挿入 / 排出部 406 から払出される。

【0212】

また、第 2 の実施例に係わるシステムにも管理コンピュータ 50 が備わり、該管理コンピュータ 50 は、島 30 の単位毎に複数の台間カード処理機 12A を制御する島コントローラ 20、並びにカード精算機 40A と LAN 60 を介して接続される。

【0213】

この管理コンピュータ 50 では、図 19 ~ 図 23 で説明した処理動作中に台間カード処理機 12A の処理結果通知部 140 から通知される処理結果（遊技台 11 の玉貸し状況等も含む）、及び図 24 で説明した処理動作中にカード精算機 40A の処理結果通知部 421 から通知される処理結果を LAN 60 を介して収集し、電子マネー管理、プリペイドカード発行管理、売上管理等の種々の管理並びに制御を行なうことができる。

【0214】

この管理コンピュータ 50 における電子マネー管理、プリペイドカード発行管理、売上管理等の種々の管理並びに制御動作は第 1 の実施例に係わるシステムと同様に行なえるものであり、ここでの詳しい説明は割愛する。

【0215】

なお、第 2 の実施例においても、一体型電子マネーカード 87 として接触型の記憶媒体（IC カード）を用いる例を挙げたが、これに限らず、非接触型の記憶媒体を用い、台間カード処理機 12A にデータ送受信用のアンテナ部を設けた構成としても良い。

【0216】

このように、本発明に係わる遊技媒体貸出システムにおいて、台間カード処理機 12（または、12A）は、電子マネー価値の少なくとも一部をプリペイド価値に変換する第 1 の価値変換手段、プリペイド価値の少なくとも一部を遊技媒体の価値に変換する第 2 の価値変換手段、プリペイド価値の少なくとも一部を電子マネー価値に変換する第 3 の価値変換手段を有する価値変換部を備えると共に、カード精算機 40（または、40A）は、プリペイド価値の少なくとも一部を電子マネー価値に変換する価値変換手段を有する価値変換部を備え、電子マネー価値から変換されたプリペイド価値に基づいて遊技媒体の貸し出しを行なうようにしたものである。

【0217】

かかる構成によれば、例えば、第 1 の実施例のように、プリペイド価値を特定可能な情報を記憶する記憶手段（プリペイドカード 85）を台間カード処理機 12 側に保持しておくことで、遊技客は、電子マネー価値を特定可能な情報を記憶する記憶手段である IC カード（電子マネーカード 80）さえ所持していれば、遊技したい台を見つけた時に、プリペイドカードを購入することなく、直ぐにその遊技台で IC カードを用いて遊技媒体の貸し出しを受けて遊技を開始することができ、サービスの向上並びに稼働率（売上）向上が見込める。

【0218】

また、第 2 の実施例のように、電子マネー価値を特定可能な情報が記憶される記憶手段と、プリペイド価値を特定可能な情報が記憶される記憶手段とを単一の記憶媒体（一体型電子マネーカード 87）上に形成することもでき、この場合にも、遊技客は、当該一体型電子マネーカード 87 さえ所持していれば、遊技したい台を見つけた時に、プリペイドカードを購入することなく、直ぐにその遊技台で当該一体型電子マネーカード 87 を用いて遊技媒体の貸し出しを受けて遊技を開始することができる。

【0219】

特に、この一体型電子マネーカード 87 を用いる第 2 の実施例の場合には、別媒体を用いる第 1 の実施例に比べてカードの挿入あるいは排出に係わる操作が簡単で済むと共に、カード挿入 / 排出機構、カード読み出し / 書き込み機構やこれら機構を制御する処理動作の

10

20

30

40

50

簡略化も図れるという作用効果も期待できる。

【0220】

また、本発明のシステムでは、台間カード処理機12（または、12A）が、電子マネー価値の少なくとも一部をプリペイド価値に変換する第1の価値変換手段を有するため、電子マネーの残高さえあれば、該残高からプリペイド価値に対して何回も追加入金でき、追加入金のために毎回財布から現金を取り出して現金挿入口に挿入する煩わしさを無くすることができる。

【0221】

また、電子マネー価値からプリペイド価値への追加入金に際しては金額を指定して追加入金を行なうことができる。現金の場合には、最大一万までしか追加入金できないという制約があったが、電子マネー価値からプリペイド価値への指定金額分の追加入金を可能にすることにより、1万円以上使用して遊技する場合もその金額を指定しさえすれば1回で追加入金でき、1万円毎に1回追加入金操作を行なう必要のある現金入金に比べて入金操作の煩わしさがなくなる。

【0222】

また、本発明のシステムでは、台間カード処理機12（または、12A）が、プリペイド価値の少なくとも一部を電子マネー価値に変換する第3の価値変換手段を備えるため、遊技終了時点でプリペイド価値が残っている場合にはこれを電子マネー価値に変換して保持することができる。このプリペイド価値を変換して得られた電子マネー価値は現金化できないまでもいろいろなものの購入に利用することができ、プリペイドカードに残高が余った場合には当日に精算しないとパチンコ用としてしか利用できなくなるといった不都合を解消できる。

【0223】

また、本発明のシステムでは、台間カード処理機12（または、12A）の他、カード精算機40（または、40A）も上記第3の価値変換手段に相当する価値変換手段を有するため、台間カード処理機12（12A）またはカード精算機40（40A）において、遊技終了時点で残ったプリペイド価値を電子マネー価値に変換でき、プリペイドカード専用の精算機をホール側に設置せずに済むようになる。

【0224】

更に、本発明のシステムでは、遊技機11、台間カード処理機12（12A）、カード精算機40（40A）等の処理結果を通信手段を介して収集可能な管理コンピュータ50を設けたため、該管理コンピュータ50において上記収集した処理結果に基づき電子マネー管理、プリペイド管理並びに売上管理を行なうことができる。

【0225】

この他、本発明は、上記し、且つ図面に示す実施例に限定することなく、その要旨を変更しない範囲内で適宜変形して実施できるものである。

【0226】

例えば、上記各実施例では、パチンコ店に設置され、遊技媒体としてパチンコ玉を貸し出すシステムを例に挙げているが、本発明は、パチンコ店に限らず、種々の遊技場の種々の遊技媒体の貸し出しに適用できるものである。

【0227】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、電子マネー価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定される電子マネー価値の少なくとも一部を、プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値に変換する第1の価値変換手段と、プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、遊技媒体の価値に変換する第2の価値変換手段とを備え、電子マネー価値から変換されたプリペイド価値を用いて遊技媒体の貸し出しを行なうようにしたため、電子マネー価値情報記憶手段たる遊技用記憶媒体さえ所持していれば、遊技したい台を見つけた時に、プリペイドカードを購入することなく、直ぐにその遊技台で遊技媒体の貸し出しを

10

20

30

40

50

受けて遊技を開始することができ、遊技客に対するサービスの向上、並びにホール側における遊技台の稼働率向上を図ることができる。

【0228】

また、本発明では、プリペイド価値に変換する電子マネー価値に相当する金額を指定する指定手段を具備し、上記第2の価値変換手段は、上記指定手段により指定された金額分の価値を電子マネー価値から引き出してプリペイド価値に加算する処理（追加入金処理）を行なうため、追加入金のために毎回財布から現金を取り出して現金挿入口に挿入する必要がなくなり、入金操作が大幅に簡略化できる。

【0229】

また、現金の場合には、最大一万までしか追加入金できないという制約があったが、電子マネー価値からの追加入金を可能にすることにより、1万円以上使用して遊技する場合も1回の入金操作で済み、1万円毎に1回追加入金操作を行なう必要のある現金入金に比べて入金操作の煩わしさを解消できる。

【0230】

また、本発明では、プリペイド価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定されるプリペイド価値の少なくとも一部を、電子マネー価値情報記憶手段に記憶される情報によって特定される電子マネー価値に変換する第3の価値変換手段を備えるため、遊技終了時点でプリペイド価値が残っている場合はこれを電子マネー価値に変換して電子マネー価値情報記憶手段たる遊技用記憶媒体に保持することができ、プリペイドカード専用の精算機を用いることなく、簡単にプリペイド価値の精算が行なえる。これにより、プリペイドカード専用の精算機をホール内に必ずしも設置する必要がなくなり、システムコストの削減が図れる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係わる遊技媒体貸出システムの全体構成を示すブロック図。

【図2】第1の実施例で用いる記憶媒体の構成を示す概念図。

【図3】第1の実施例に係わる台間カード処理機の外觀構造を示す図。

【図4】図3における台間カード処理機の機能構成を示すブロック図。

【図5】第1の実施例に係わるカード精算機の外觀構造を示す図。

【図6】図5におけるカード精算機の機能構成を示すブロック図。

【図7】第1の実施例の台間カード処理機での玉貸し処理動作を示す図。

【図8】第1の実施例の台間カード処理機で指定金額分の電子マネー価値をプリペイド価値へ移動する処理動作を示す図。

【図9】第1の実施例の台間カード処理機での電子マネーチャージ処理動作を示す図。

【図10】第1の実施例の台間カード処理機での電子マネーまたはプリペイドカードへの選択的チャージ処理動作を示す図。

【図11】第1の実施例の台間カード処理機でのプリペイド残高精算処理動作を示す図。

【図12】第1の実施例のカード精算機でのプリペイド残高精算処理動作を示す図。

【図13】管理コンピュータにおける管理処理動作を示す図。

【図14】第2の実施例で用いる記憶媒体の構成を示す概念図。

【図15】第2の実施例に係わる台間カード処理機の外觀構造を示す図。

【図16】図15における台間カード処理機の機能構成を示すブロック図。

【図17】第2の実施例に係わるカード精算機の外觀構造を示す図。

【図18】図17におけるカード精算機の機能構成を示すブロック図。

【図19】第2の実施例の台間カード処理機での玉貸し処理動作を示す図。

【図20】第2の実施例の台間カード処理機で指定金額分の電子マネー価値をプリペイド価値へ移動する処理動作を示す図。

【図21】第2の実施例の台間カード処理機での電子マネーチャージ処理動作を示す図。

【図22】第2の実施例の台間カード処理機での電子マネーまたはプリペイドカードへの選択的チャージ処理動作を示す図。

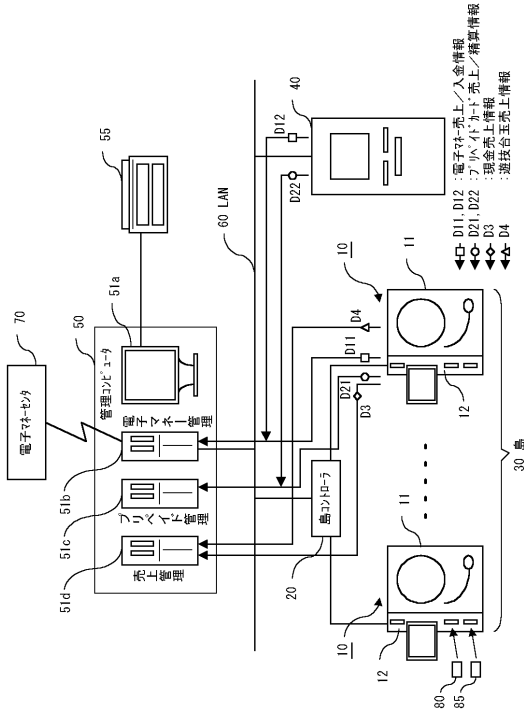
【図23】第2の実施例の台間カード処理機でのプリペイド残高精算処理動作を示す図。

【図 2 4】第 2 の実施例のカード精算機でのプリペイド残高精算処理動作を示す図。

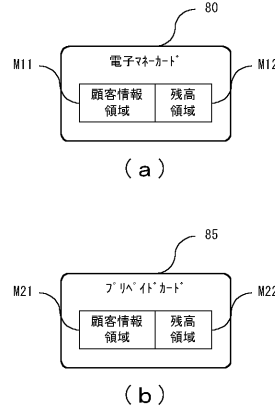
【符号の説明】

1 0	遊技ユニット	
1 1	遊技台	
1 2 , 1 2 A	台間カード処理機	
1 3 0	通信制御部	
1 3 1	現金処理部	
1 3 2	表示部	
1 3 3	メモリ部	
1 3 4	キー操作部	10
1 3 5 , 1 3 5 A	ICカード挿入/排出部	
1 3 6 , 1 3 6 A	ICカードリード/ライト部	
1 3 7	プリペイドカード挿入/排出部	
1 3 8	プリペイドカードリード/ライト部	
1 3 9 , 1 3 9 A	制御部	
1 4 0	処理結果通知部	
1 4 1	玉貸制御部	
1 4 2	プリペイドカード制御部	
1 4 2 A	カード制御部	
1 4 3	ICカード制御部	20
1 4 4	価値変換部	
2 0	島コントローラ	
3 0	島	
4 0 , 4 0 A	カード精算機	
4 1 0	通信制御部	
4 1 1	現金処理部	
4 1 2	表示部	
4 1 3	メモリ部	
4 1 4	キー操作部	
4 1 5 , 4 1 5 A	ICカード挿入/排出部	30
4 1 6 , 4 1 6 A	ICカードリード/ライト部	
4 1 7	プリペイドカード挿入/排出部	
4 1 8	プリペイドカードリード/ライト部	
4 1 9 , 4 1 9 A	制御部	
4 2 1	処理結果通知部	
4 2 2	プリペイドカード制御部	
4 2 2 A	カード制御部	
4 2 3	ICカード制御部	
4 2 4	価値変換部	
5 0	管理コンピュータ	40
5 1 a	メインコンピュータ	
5 1 b	電子マネー管理用コンピュータ	
5 1 c	プリペイド管理用コンピュータ	
5 1 d	売上管理用コンピュータ	
5 5	プリンタ	
6 0	ローカルエリアネットワーク (LAN)	
8 0	ICカード (電子マネーカード)	
8 5	プリペイドカード	
8 7	一体型ICカード (一体型電子マネーカード)	

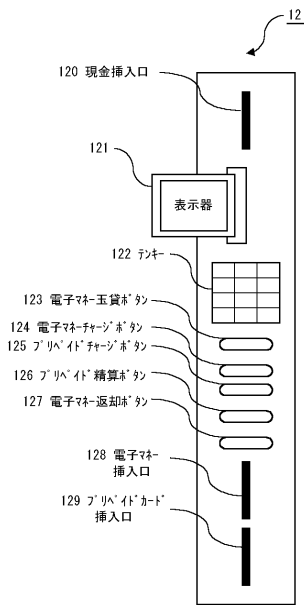
【 図 1 】



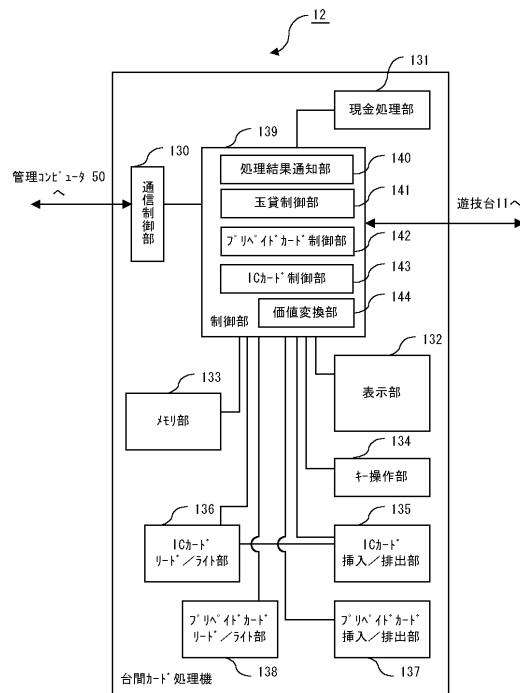
【 図 2 】



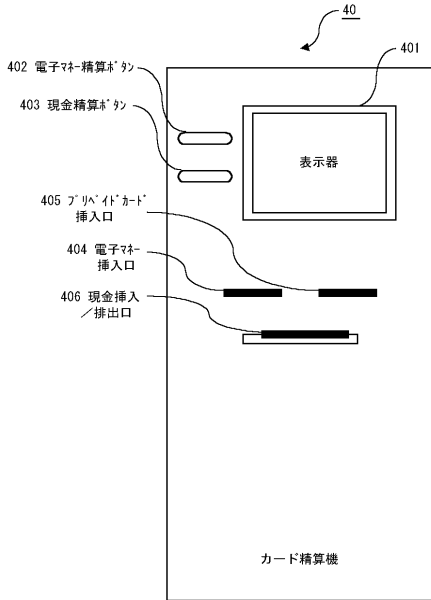
【 図 3 】



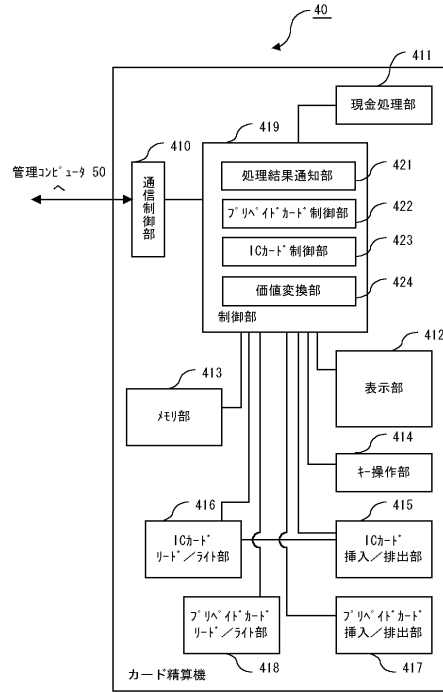
【 図 4 】



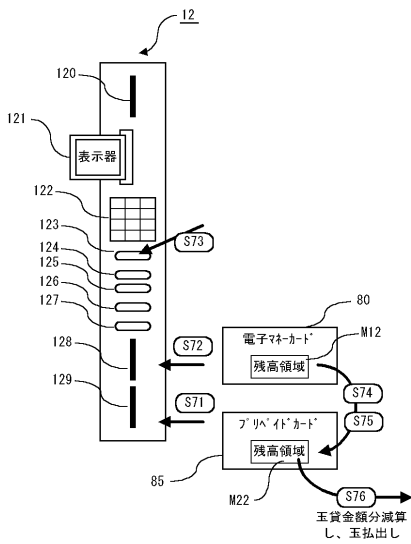
【 図 5 】



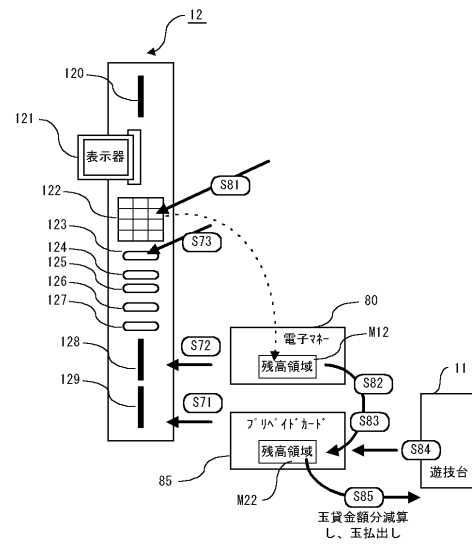
【 図 6 】



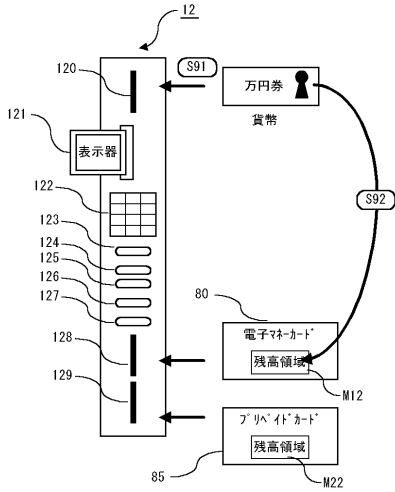
【 図 7 】



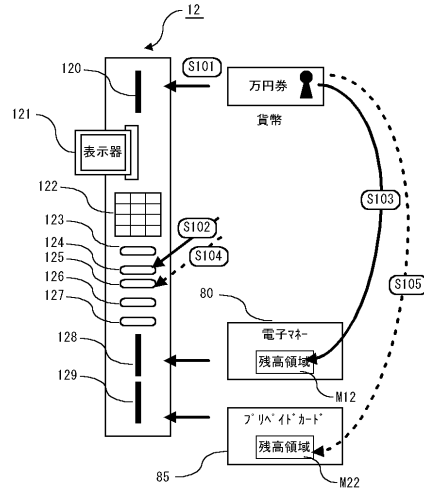
【 図 8 】



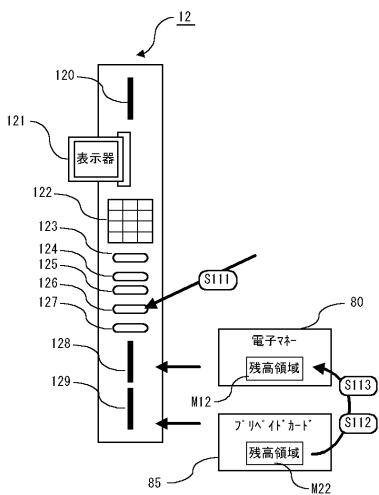
【図9】



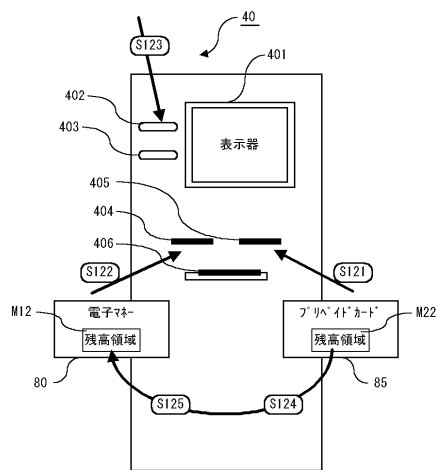
【図10】



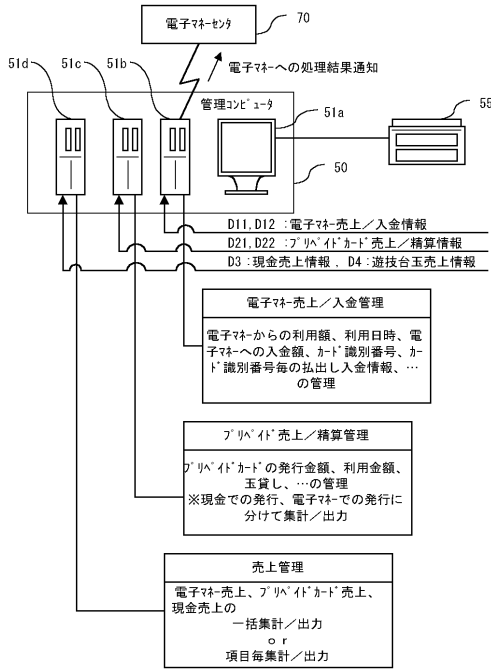
【図11】



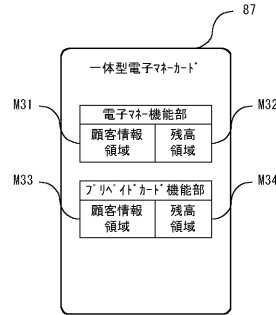
【図12】



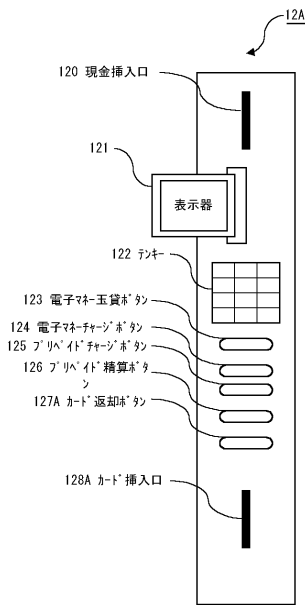
【図13】



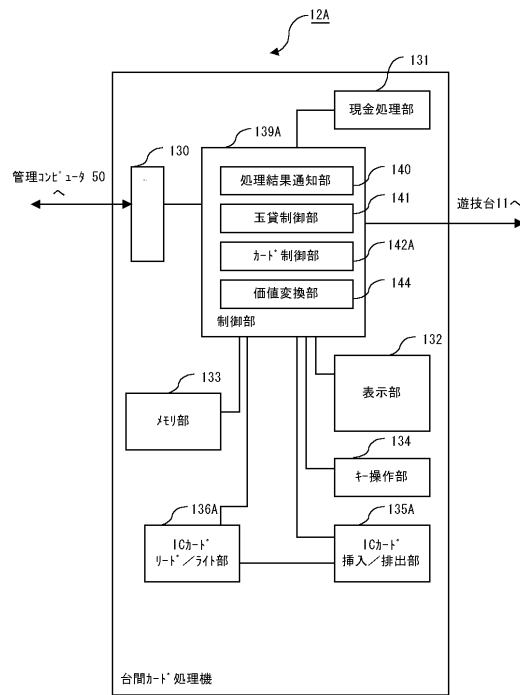
【図14】



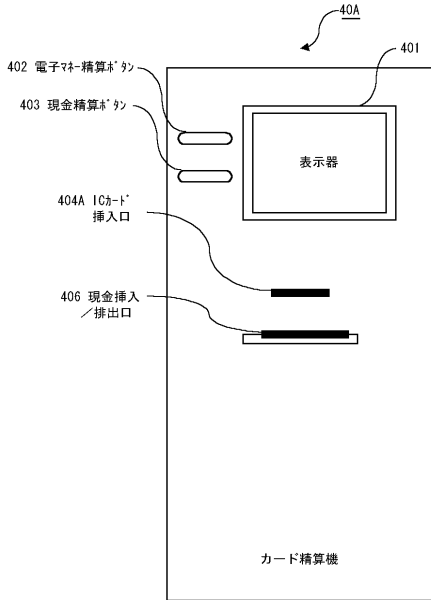
【図15】



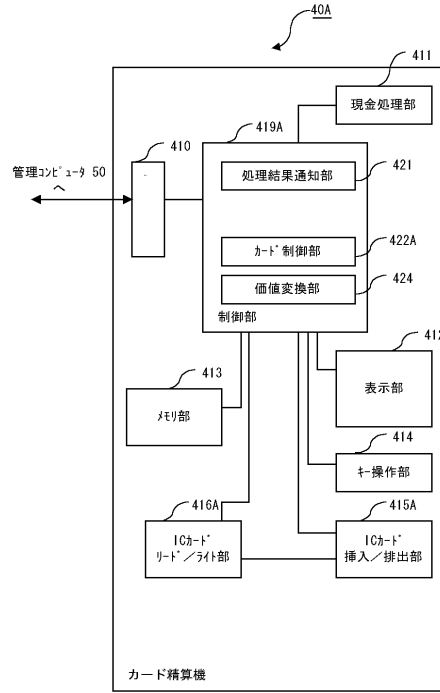
【図16】



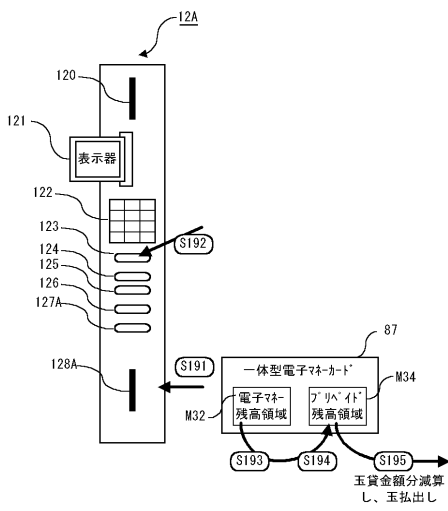
【図17】



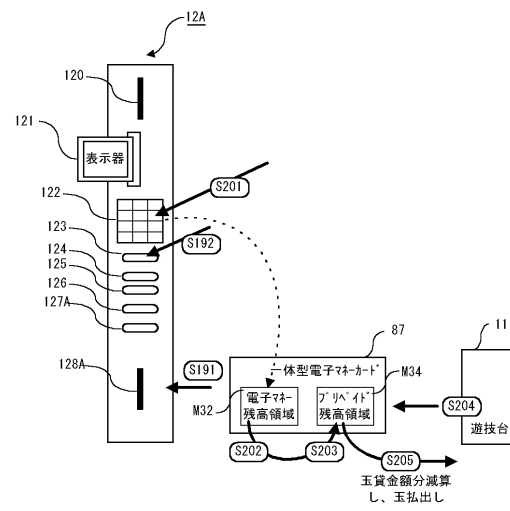
【図18】



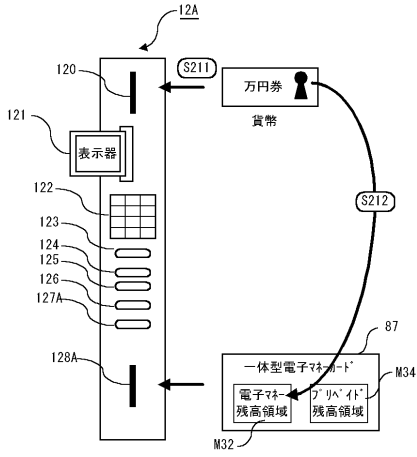
【図19】



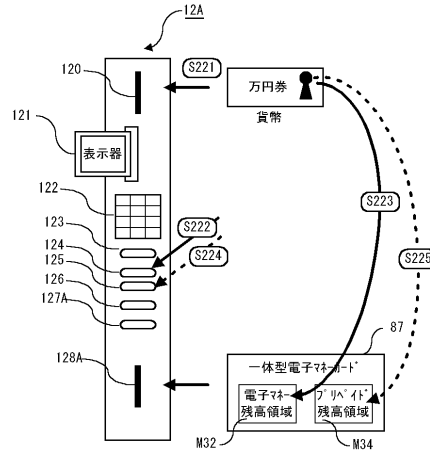
【図20】



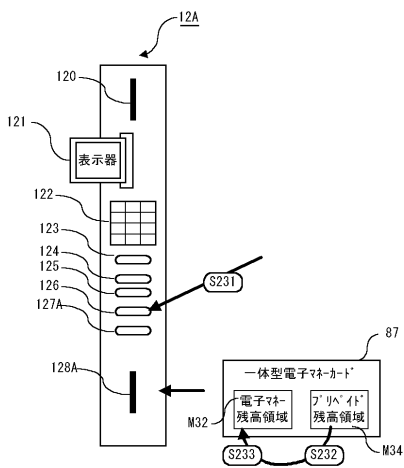
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

