

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6502676号
(P6502676)

(45) 発行日 平成31年4月17日 (2019. 4. 17)

(24) 登録日 平成31年3月29日 (2019. 3. 29)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 8 4

請求項の数 1 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2015-4115 (P2015-4115)	(73) 特許権者	000108937
(22) 出願日	平成27年1月13日 (2015. 1. 13)		ダイコク電機株式会社
(65) 公開番号	特開2016-129548 (P2016-129548A)		愛知県名古屋市中村区那古野一丁目4 3 番
(43) 公開日	平成28年7月21日 (2016. 7. 21)		5 号
審査請求日	平成29年10月11日 (2017. 10. 11)	(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	生田 和俊
			名古屋市中村区那古野一丁目4 3 番5 号
			ダイコク電機株式会社内
		(72) 発明者	阿部 弘幸
			名古屋市中村区那古野一丁目4 3 番5 号
			ダイコク電機株式会社内
		(72) 発明者	伊藤 信雄
			名古屋市中村区那古野一丁目4 3 番5 号
			ダイコク電機株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技場用システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機の遊技情報を集計する遊技情報集計手段と、

前記遊技機に対応して設けられ、遊技者が所持する携帯端末から当該携帯端末を特定可能な識別情報を近距離通信にて読み取る読取手段と、

遊技者が会員登録した前記携帯端末の識別情報を記憶する登録識別情報記憶手段と、

遊技者が遊技を開始する場合に操作する開始操作手段と、

遊技者が前記開始操作手段を操作した場合、及び前記登録識別情報記憶手段が記憶している識別情報を前記読取手段が読み取った場合に、遊技者が遊技を開始したと判定する一方、前記登録識別情報記憶手段が記憶していない識別情報を前記読取手段が読み取った場合には、遊技者が遊技を開始したと判定しないようにする遊技開始判定手段と、

10

前記遊技開始判定手段が遊技者の遊技開始を判定した後、前記識別情報を前記読取手段が読み取った場合に、当該識別情報を前記登録識別情報記憶手段が記憶している否かに関わらず、遊技者が遊技を終了したと判定する遊技終了判定手段と、

前記遊技開始判定手段の遊技開始の判定から前記遊技終了判定手段の遊技終了の判定までの期間に対応した遊技期間における前記遊技情報の前記携帯端末を用いた閲覧を、遊技者の前記携帯端末の識別情報を前記登録識別情報記憶手段が記憶していれば当該遊技者に対して許容する一方、遊技者の前記携帯端末の識別情報を前記登録識別情報記憶手段が記憶していなければ当該遊技者に対して許容しないようにする閲覧許容手段と、を備え、

前記登録識別情報記憶手段は、遊技者が前記開始操作手段を操作したことに基づいて前

20

記遊技開始判定手段が遊技開始を判定するとともに、当該登録識別情報記憶手段が記憶していない識別情報を前記読取手段が読み取って前記遊技終了判定手段が遊技終了を判定した後に、その識別情報に基づく前記遊技情報の閲覧を前記閲覧許可手段に許可させるために、会員登録を希望した遊技者の前記携帯端末の識別情報を該当する前記遊技情報と対応付けて記憶することを特徴とする遊技場用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、近距離通信機能を備えた携帯端末を所持する遊技者と、近距離通信機能を備えていない携帯端末を所持する遊技者との遊技情報をそれぞれ管理可能な遊技場用システムに関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機を設置した遊技場では、様々なサービスが行われている。例えば、特許文献1には、遊技者が遊技を行った後に、当該遊技者の遊技期間における遊技情報を提供するサービスを行っており、携帯端末（携帯電話機）とRFID機能（Felica（登録商標）等の非接触式の近距離通信機能）で通信することにより当該携帯端末のID（識別情報）を読み取って遊技開始を判定し、その後に終了スイッチの操作による遊技終了を判定することで遊技者の遊技期間を特定し、遊技期間における遊技情報をIDで特定した携帯端末に送信することが記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-29375号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載された構成では、遊技情報を送信するためには、遊技者が前もって携帯端末を登録するための会員登録を行っておく必要があった。このため、遊技を行った結果、遊技者が満足する遊技情報であったとしても、遊技後ではその遊技情報を確認するための会員登録を行うことができず、当該遊技情報を確認することができなかった。つまり、もともと会員登録を行うつもりはなかった遊技者に対して、遊技結果が良かったことを会員登録の動機付けとすることができなかった。

30

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたもので、その目的は、会員登録していない遊技者の携帯端末であっても遊技期間の特定に使用可能にすると共に、携帯端末で遊技期間を特定させた遊技者が会員登録を行う期待度を高くすることができる遊技場用システムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

40

本発明は、遊技機の遊技情報を集計する遊技情報集計手段と、前記遊技機に対応して設けられ、遊技者が所持する携帯端末から当該携帯端末を特定可能な識別情報を近距離通信にて読み取る読取手段と、遊技者が会員登録した前記携帯端末の識別情報を記憶する登録識別情報記憶手段と、遊技者が遊技を開始する場合に操作する開始操作手段と、遊技者が前記開始操作手段を操作した場合、及び前記登録識別情報記憶手段が記憶している識別情報を前記読取手段が読み取った場合に、遊技者が遊技を開始したと判定する一方、前記登録識別情報記憶手段が記憶していない識別情報を前記読取手段が読み取った場合には、遊技者が遊技を開始したと判定しないようにする遊技開始判定手段と、前記遊技開始判定手段が遊技者の遊技開始を判定した後、前記識別情報を前記読取手段が読み取った場合に、当該識別情報を前記登録識別情報記憶手段が記憶している否かに関わらず、遊技者が遊技

50

を終了したと判定する遊技終了判定手段と、前記遊技開始判定手段の遊技開始の判定から前記遊技終了判定手段の遊技終了の判定までの期間に対応した遊技期間における前記遊技情報の前記携帯端末を用いた閲覧を、遊技者の前記携帯端末の識別情報を前記登録識別情報記憶手段が記憶していれば当該遊技者に対して許容する一方、遊技者の前記携帯端末の識別情報を前記登録識別情報記憶手段が記憶していなければ当該遊技者に対して許容しないようにする閲覧許容手段と、を備え、前記登録識別情報記憶手段は、遊技者が前記開始操作手段を操作したことに基づいて前記遊技開始判定手段が遊技開始を判定するとともに、
当該登録識別情報記憶手段が記憶していない識別情報を前記読取手段が読み取って前記遊技終了判定手段が遊技終了を判定した後に、その識別情報に基づく前記遊技情報の閲覧を前記閲覧許容手段に許容させるために、会員登録を希望した遊技者の前記携帯端末の識別情報を該当する前記遊技情報と対応付けて記憶するものである（請求項１）。

10

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、会員登録を行っていない携帯端末で遊技終了を判定した後に、会員登録を行えば遊技情報を閲覧可能とすることで、会員登録を遊技者に促すことができる。仮に未登録の携帯端末により遊技開始の判定を許容すると、遊技開始時に携帯端末を使用して遊技開始を判定させたとしても、遊技情報の結果によっては、遊技者がその後に遊技情報を閲覧したいと考えず、当該携帯端末で会員登録を行わない場合が出てしまう。逆に、遊技終了時に識別情報を読み取らせた遊技者であれば、その後に会員登録を行う期待度が高い。これに対して、本発明によれば、会員登録していない遊技者の携帯端末の場合、遊技開始の特定には用いることは許容しないようにするが、遊技終了の特定に用いることは許容することで、会員登録していない遊技者の携帯端末であっても遊技期間の特定に使用可能にすると共に、携帯端末で遊技期間を特定させた遊技者が会員登録を行う期待度を高くすることが可能となる。さらに、会員登録を行う期待度の高い遊技者からのみ携帯端末の識別情報を読み取ることになり、無駄な携帯端末の読取処理が発生することを抑制できる。

20

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】一実施形態におけるシステム全体の構成を示す概略図

30

【図２】データ表示機による表示内容の変化を示す図（その１）

【図３】データ表示機による表示内容の変化を示す図（その２）

【図４】データ表示機の動作を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【０００９】

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に対応して貸出機２及びデータ表示機３（登録識別情報記憶手段、遊技開始判定手段、遊技終了判定手段、閲覧許容手段、第１出力手段、第２出力手段、コード情報表示手段、開始画像表示手段、終了画像表示手段、開始時識別情報記憶手段、出力手段、無効化手段）が設置されている。２台の遊技機１、２台の貸出機２及びデータ表示機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（遊技情報集計手段）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、キーボード７、モニター８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。ＬＡＮ５には景品交換処理を行うＰＯＳ等の周辺機器（図示せず）が管理装置６と通信可能に接続されている。

40

【００１０】

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。本実施形態では遊技機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。尚、以下において

50

、メダルを玉とし、遊技価値の総称として表記する場合がある。

【0011】

遊技機1は、表示窓9、スタートレバー10、ストップ釦11～13、表示ランプ部14、液晶表示部15、メダル投入口16、BET釦17、受皿18等を備えている。遊技者は、表示窓9を通じて内部に設けられた左リール19、中リール20及び右リール21の図柄を視認可能となっている。各図柄は、各リール19～21の円周面に描かれており、各リール19～21が停止した状態では、表示窓9の上段、中段及び下段に対応して停止表示される。即ち、遊技機1には、各リール19～21それぞれについて3図柄ずつ、合計9図柄分の図柄表示領域が形成されている。

【0012】

遊技機1は、遊技者によってメダル投入口16からメダル（遊技価値）が投入された状態、或いはBET釦17を操作することでクレジットメダル（遊技価値）が投入された状態でスタートレバー10が操作されると（ゲームが開始されると）、内部抽選を実行すると共にリール19～21の変動を開始させ、ストップ釦11～13が操作されることによって所謂引込制御（予め規定された引込範囲、例えば4図柄までにある図柄を有効ライン上に引込んで停止表示させる制御）によってリール19～21の変動を停止する。

【0013】

遊技機1からは遊技に応じて以下に示す遊技信号が出力される。

- ・アウト信号＝遊技機1から出力。開始操作に応じベット状態のメダルを消費したとしてベット状態のメダル数（3枚）分がパルス出力されるので、アウト信号数×1がアウト（消費価値、使用媒体数）となる。尚、リプレイ時にも対応分を出力。

- ・セーフ信号＝遊技機1から出力。メダルが1枚付与（払出）される毎に1パルス出力されるので、セーフ信号数×1がセーフ（入賞付与価値、払出媒体数）となる。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を出力。

【0014】

- ・BBまたはRB信号＝遊技機1から出力。対応するボーナス状態（BB、RB）中にレベル出力されるので、信号入力期間をボーナス状態として特定する。

貸出機2は、CPU、ROM、RAM、I/Oを有するマイクロコンピュータにて構成される制御部（いずれも図示せず）により動作する。貸出機2は、貨幣が投入される貨幣投入口22、メダルを貸し出すための貸出釦23、図示しないICカードが挿入されるカード挿入口24、ICカードを発行するための発行釦25、払出操作の払出釦26、この払出釦26の押下に応じてメダルを遊技機1の受皿18に払出す払出ノズル27等を備えている。

【0015】

貸出機2は、貨幣を受け付け（貨幣受付処理）すると、貸出機2に入金額が残高に加算して表示され、残高がある状態で遊技者が貸出釦23を押し下げ（貸出操作）すると、払出単位（例えば1000円）分の貸出メダル（対価付与価値）を払出ノズル27から払い出し（対価付与処理）、その対価分を残高から減算する。尚、貨幣は複数回分の対価付与処理の対応分（例えば1万円まで）を受付可能である。

【0016】

貸出機2は、遊技者が獲得したメダルを受付可能で、受け付けた場合には持玉として管理し、その持玉を対価とした払戻処理（価値付与処理）を行った場合はその対価分（払い戻したメダルと同数）を持玉から減算する。そして、残高や持玉が残存する状態で遊技者が発行釦25を押し下げ（発行操作）すると、残高や持玉を特定可能なICカードを発行する。尚、カード挿入口24にてICカードを受け付けた場合は、そのICカードにより特定される残高や持玉を引継ぐ。

【0017】

データ表示機3は、データ表示部28、呼出ボタン29、メニューボタン30、近距離通信部31（読取手段）等を備えている。データ表示部28は、遊技機1から入力される信号に基づき集計した遊技情報等、各種の情報を表示する。呼出ボタン29は、遊技者が

10

20

30

40

50

遊技場の従業員を呼び出すために操作される。メニューボタン30は、所定のメニューをポップアップ表示するために操作される。近距離通信部31は、F e l i C a機能付きの携帯電話機（以下、F e l i C a携帯）32（携帯端末、コード情報読取手段）がタッチされた場合に当該F e l i C a携帯32からI D m（識別情報）を近距離通信で読み取る。尚、F e l i C a携帯32はインターネット33への接続機能を備えているものとする。

【0018】

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や貸出機2やデータ表示機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（いずれも図示せず）を備え、遊技機側から出力された遊技信号を受信すると、遊技機1の遊技情報（アウト、セーフ、差数、出率、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。さらに、後述するように会員登録されたF e l i C a携帯32のI D mに対応して個人の遊技情報（以下、マイデータ）を収集して管理すると共に、遊技機1に対応して台データ、機種情報等を管理する。

10

【0019】

管理装置6はインターネット33に接続されており、インターネット33を介してサーバ34と通信可能となっている。このサーバ34は遊技場が設置したもので、マイデータ、台データ、機種情報等を管理装置6から受信して管理し、遊技者が所持するF e l i C a携帯32からのアクセスに応じてマイデータ等を当該F e l i C a携帯32に送信する。尚、サーバ34にアクセス可能な携帯電話機はF e l i C a携帯32に限定されることはなく、インターネット33に接続可能な機能を備えていればF e l i C a機能を備えていない一般の携帯電話機（以下、一般携帯）35（携帯端末）でも可能である。

20

【0020】

さて、データ表示機3は、後述する遊技者によるログイン（遊技開始）操作によりログインを判定すると共にログアウト操作によりログアウト（遊技終了）を判定することで、ログインからログアウトまでのログイン期間（遊技期間）におけるマイデータを管理し、ログアウト時にマイデータをI D mに対応付けて管理装置6へ送信（出力）する機能を備えている。この場合、遊技者によってログイン操作方法とログアウト操作方法が異なることから、以下のようにログイン操作方法とログアウト操作方法とを組み合わせるパターンに応じてマイデータを対応付けるF e l i C a携帯32または一般携帯35を決定するようになっている。

30

【0021】

・パターンA：会員登録済のF e l i C a（A）でログインした後に同一のF e l i C a（A）でログアウトした場合はログインしたF e l i C a（A）のI D m。

・パターンB：会員登録済のF e l i C a（A）でログインした後に異なる会員登録済のF e l i C a（B）でログアウトした場合はログインしたF e l i C a（A）のI D m。

【0022】

・パターンC：会員登録済のF e l i C a（A）でログインした後に会員登録済のF e l i C a（C）でログアウトした場合はログインしたF e l i C a（A）のI D m。

40

尚、上記パターンA～Cはそれぞれ区別しているが、実際には後述するようにパターンA～Cを区別することはなく、ログイン時とログアウト時とがそれぞれF e l i C a携帯32であった場合、ログインしたF e l i C a携帯32とログアウトしたF e l i C a携帯32が同じI D mか否かの判定を行うことなくログイン時のF e l i C a携帯32のI D mにマイデータを対応させている。

【0023】

・パターンD：会員登録済のF e l i C a（A）でログインした後にログイン終了ボタンが押下げられた場合はF e l i C a（A）のI D m。

・パターンE：会員登録済のF e l i C a（C）でログインしようとした場合はログイン不可。

50

【0024】

・パターンF：ログイン操作（手動操作）された後に会員登録済のF e l i C a（A）でログアウトした場合はログアウト時のF e l i C a（A）のI D m。

・パターンG：ログイン操作（手動操作）された後に会員登録済のF e l i C a（C）でログアウトした場合はログアウト時のF e l i C a（C）のI D m。この場合、遊技者がログイン前に会員登録を行っていないことから、遊技当日の24時までに会員登録を行うことを条件として本対応付けが有効となり、遊技者は遊技情報をF e l i C a（C）で確認可能となる。

【0025】

・パターンH：ログイン操作（手動操作）された後にログアウト操作（手動操作）された場合はログイン終了時に表示されるQRコード（登録商標。コード情報）を撮像することで表示されたURLに接続したF e l i C a携帯32のI D。この場合、QRコードを読み取るのはF e l i C a携帯32である必要はなく、例えばQRコードを読み取り可能な撮像機能を備えた一般携帯35でも良く、その場合は当該一般携帯のI Dとなる。

【0026】

要するに、会員登録済のF e l i C a携帯32でログインした後に会員登録済か否かに関わらずF e l i C a携帯32でログアウトした場合はログイン時のF e l i C a携帯32のI D mにマイデータが対応付けられる。また、ログイン操作（手動操作）でログインした後にF e l i C a携帯32でログアウトした場合はログアウト時のF e l i C a携帯32のI D mにマイデータが対応付けられる。その後、F e l i C a携帯32のI D mにマイデータを対応付けた後、当該F e l i C a携帯32のI Dにマイデータが対応付けられることになる。さらに、ログイン操作（手動操作）でログインした後にログアウト操作（手動操作）でログアウトした場合は、QRコードを撮像することで表示されたURLに接続したF e l i C a携帯32のI Dにマイデータが対応付けられる。つまり、ログイン操作方法とログアウト操作方法の組み合わせに応じて対応付けは大きく3通りに分類することができる。

【0027】

次に、上記構成の作用について説明する。

図4はデータ表示機3の動作を示すフローチャートで、本発明に関連した動作のみ示している。尚、データ表示機3は図2（a）に示す通常画面を表示しているものとする。

データ表示機3は、メニューボタン30が押し下げられたか（S1：NO）、F e l i C a携帯32がタッチされたか（S2：NO）を判定している。遊技者が例えば前回のマイデータを確認するためにF e l i C a携帯32をデータ表示機3にタッチすると（S2：YES）、F e l i C a携帯32からI D mを読み取り（S3）、当該I D mを管理装置6へ送信してから（S4）、図2（e）に示すように予め定められた開始画像を表示する（S5）。この開始画像では、マイデータ表示部36及びメニュー表示部37をポップアップ表示し、F e l i C a携帯32によりアクセスすることにより各種情報を確認できることを示すメッセージをマイデータ表示部36に表示すると共に、「前メニュー」ボタン38、「開始」ボタン39をメニュー表示部37に表示する。管理装置6は、データ表示機3からI D mを受信すると、当該I D mが会員登録済かを判定し、その判定結果をデータ表示機3に送信する。尚、マイデータ表示部36及びメニュー表示部37がポップアップ表示された状態ではそれら以外の表示領域の明度を低下（図2及び図3中に斜線領域で示す）することで、遊技者がマイデータ表示部36及びメニュー表示部37を視認し易くしている。

【0028】

次に、管理装置6の判定結果に基づいてI D mが会員登録済かを判定し（S6）、I D mが会員登録済の場合は（S6：YES）、予め定められた未登録用画面をF e l i C a携帯32に送信する（S8）。この未登録用画面では、会員登録用のホームページを示すURL（Uniform Resource Locator）に加えて、データ表示機3に対応した遊技機1の台データ、及びデータ表示機3に対応した遊技機1の機種情報等を表示する。I D mが会員登録

録済の場合は（S6：YES）、予め定められた登録済用画面をF e l i C a携帯32に送信する（S7）。この登録済用画面では、管理装置6がIDmに対応して記憶しているマイデータに加えて、台データ、機種情報等を表示する。つまり、F e l i C a携帯32が登録済の場合はF e l i C a携帯32を用いたマイデータの閲覧を許容し、F e l i C a携帯32が未登録の場合はF e l i C a携帯32を用いたマイデータの閲覧を許容しないようになっている。

【0029】

会員未登録の遊技者がF e l i C a携帯32に表示された会員登録用のホームページを示すURLをクリックすると、F e l i C a携帯32がインターネット33を介してサーバ34にアクセスして会員登録用のホームページを表示するので、遊技者が必要項目を入力することによりサーバ34にて会員登録することができる。尚、サーバ34における会員登録はF e l i C a携帯32のIDである。

【0030】

次にデータ表示機3は、「開始」ボタン39が押し下げられたか（S12：NO）、F e l i C a携帯32がタッチされたか（S13：NO）を判定する。

一方、上述したようにデータ表示機3にタッチしたF e l i C a携帯32のIDmが会員登録済の場合は当該F e l i C a携帯32をデータ表示機3に再度タッチすることで、ログインすることが可能である。つまり、遊技者がF e l i C a携帯32をデータ表示機3にタッチすると（S13：YES）、遊技者が遊技を開始したと判定し、図2（d）に示すログイン開始画像を表示する（S14）。このログイン開始画像では、マイデータの記録開始を処理中であることを示すメッセージを表示する。次にF e l i C a携帯32からIDmを読み取り（S15）、IDmを記憶し（S16）、IDmを管理装置6へ送信し（S17）、会員登録済かを判定する（S18）。従って、ログイン操作に慣れた遊技者は、会員登録済のF e l i C a携帯32をデータ表示機3に2回タッチすると簡単な操作でデータ表示機3に容易にログイン開始することができる。管理装置6は、受信したIDmが会員登録済かを判定し、その判定結果をデータ表示機3に送信する。

【0031】

データ表示機3は、IDmが会員未登録の場合は（S18：NO）、上述したパターンEであることを特定し（S19）、図2（f）に示す予め定められたNG画像をマイデータ表示部36に表示する（S20）。このNG画像では、会員未登録であることを示すメッセージと、会員登録することを促すメッセージを表示する。つまり、会員未登録のF e l i C a携帯32ではログインすることが禁止されている。次に、上述した未登録用画面をF e l i C a携帯32に送信する（S21）。これにより、遊技者は、F e l i C a携帯32により会員登録用のホームページにアクセスして会員登録することが可能となる。

【0032】

ところで、遊技者の中には、F e l i C a携帯32を所持していない、或いはF e l i C a携帯32を所持しているもののF e l i C a携帯32によるログイン操作に慣れていない者がいる。このような遊技者がログインする場合は、データ表示機3のメニューボタン30を押し下げる。データ表示機3は、メニューボタン30が押し下げられると（S1：YES）、図2（b）に示すメニューをメニュー表示部37に表示する（S9）。このメニューでは、「前メニュー」ボタン38、「マイデータ」ボタン40（開始前操作手段）を含む複数のボタンを表示する。遊技者が「マイデータ」ボタン40を押し下げると（S10：YES）、図2（c）に示す予め定められた開始画像をマイデータ表示部36に表示する（S11）。この開始画像では、「開始」ボタンを押し下げるか、F e l i C a携帯32をタッチすることを要求するメッセージを表示すると共に、「前メニュー」ボタン38、「開始」ボタン39（開始操作手段）をメニュー表示部37に表示する。尚、ステップS10では「マイデータ」ボタン40が押し下げられたかのみを判定し、他のボタンが押し下げられた場合の説明は省略したが、押し下げられたボタンに応じて他の処理を実行するようになっている。以下同様に、発明に関連しないボタンの押し下げに応じた動作についての説明は省略する。

【0033】

次に「開始」ボタン39が押し下げられたか（S12：NO）、F e l i C a携帯32がタッチされたか（S13：NO）を判定し、遊技者が「開始」ボタン39を押し下げると（S12：YES）、遊技者が遊技を開始したと判定し、図2（d）に示すログイン開始画像をマイデータ表示部36に表示する（S22）。

【0034】

以上のように、ログイン操作方法としては、会員登録済のF e l i C a携帯32による連続したタッチと、メニューボタン30の押し下げ後の「開始」ボタン39の押し下げと、メニューボタン30の押し下げ後のF e l i C a携帯32のタッチとの3通りがある。

【0035】

データ表示機3は、上述のようにログイン開始画像を表示した場合は、ログインに成功したか（S23：NO）、タイムアウトしたか（S24：NO）を判定し、タイムアウトした場合は（S24：YES）、図3（h）に示す予め定められたNG画像をマイデータ表示部36に表示する（S25）。このNG画像では、マイデータの記録開始に失敗したことを示すと共に、記録開始操作を再度行うことを促すメッセージを表示する。ログインに成功すると（S23：YES）、図3（g）に示すログイン画像を表示する（S26）。このログイン画像では、マイデータとして、BB回数、RB回数、BB大回数、BB中回数、BB小回数、累計スタート回数、払出枚数をマイデータ表示部36に表示すると共に、「閉じる」ボタン41、「表示固定」ボタン42、「記録終了」ボタン43（終了前操作手段）をメニュー表示部37に表示する。

【0036】

次にログイン操作を無効化する（S27）。つまり、一の遊技者がログインしている場合、後述するログアウトを判定するまで、他の遊技者によるログイン操作を禁止するのである。

次にマイデータの記録を開始してから（S28）、「記録終了」ボタン43が押し下げられたかを判定する（S29）。遊技者がマイデータの記録を終了するために「記録終了」ボタン43を押し下げると（S29：YES）、図3（i）に示す予め定められた終了画像を表示する（S30）。この終了画像では、マイデータの記録を終了するかを確認するメッセージをマイデータ表示部36に表示し、「はい」ボタン44（終了操作手段）、「いいえ」ボタン45をメニュー表示部37に表示する。

【0037】

次に「はい」ボタン44が押し下げられたか（S31：NO）、F e l i C a携帯32がタッチされたか（S32：NO）を判定する。

遊技者がF e l i C a携帯32をタッチした場合は（S32：YES）、遊技者が遊技を終了したと判定し、図3（j）に示すログアウト開始画像を表示する（S33）。このログアウト開始画像では、マイデータの記録終了を処理中であることを示すメッセージを表示する。次にF e l i C a携帯32でログインしていたかを判定する（S34）。F e l i C a携帯32でログインしていた場合は（S34：YES）、会員登録済のF e l i C a携帯32でログインしてから会員登録済または会員未登録のF e l i C a携帯32でログアウトしたことになるから、上述したパターンA～Cのいずれかであることを特定する（S35）。この場合、パターンA～Cのいずれかであることを特定しているだけであり、いずれのパターンA～Cであるかまでは特定していない。これは、後述するようにログイン時とログアウト時とがそれぞれF e l i C a携帯32だった場合、ログイン時とログアウト時で同じIDmか否かの判定を行うことなくログイン時のIDmにマイデータを対応させているからである。

【0038】

F e l i C a携帯32でログインしていない場合、つまり「開始」ボタン39でログインしていた場合は（S34：NO）、IDmを読み取り（S36）、IDmを管理装置6へ送信し（S37）、会員登録済かを判定する（S38）。IDmが登録済の場合は（S38：YES）、上述したパターンFであることを特定する（S39）。この場合、マイ

10

20

30

40

50

データを対応付け先はログアウトしたF e l i C a携帯32のI D mとなる。I D mが未登録の場合は(S 3 8 : N O)、上述したパターンGであることを特定する(S 4 0)。この場合、マイデータの対応付け先はログアウト時のF e l i C a携帯32のI D mとなる。

【0039】

ところで、遊技者がF e l i C a携帯32を所持していない、或いはF e l i C a携帯32を所持しているもののF e l i C a携帯32によるログアウト操作に慣れていないために、図3(i)に示す終了画像の表示状態で「はい」ボタン44を押し下げると(S 3 1 : Y E S)、遊技者が遊技を終了したと判定し、図3(j)に示すログアウト開始画像を表示してから(S 4 1)、「開始」ボタン39でログインしていたかを判定する(S 4 2)。F e l i C a携帯32でログインしていた場合は(S 4 2 : N O)、上述したパターンDであることを特定する(S 4 4)。この場合、マイデータの対応付け先はログインしたF e l i C a携帯32のI D mとなる。「開始」ボタン39でログインしていた場合は(S 4 2 : Y E S)、上述したパターンHであることを特定する(S 4 3)。この場合、マイデータを対応付け先はログイン終了時に表示されるQRコードから特定したURLに接続したF e l i C a携帯32または一般携帯35のI Dとなる。尚、QRコードから特定するURLはマイデータ別に異なっている。つまり、F e l i C a携帯32の場合は、管理装置6で予めI D mを記憶しており、I D mとマイデータを対応付けてサーバ34に出力する。サーバ34は、F e l i C a携帯32のI D(接続I Dのことで、例えばI Pアドレスや、個人URL)と、I D mとを対応付けて管理しており、管理装置6が出力したI D mに対応した接続I Dにマイデータを対応付けている。つまり、F e l i C a携帯32の場合は、マイデータをF e l i C aのI D mに対応したI Dに対応付けるため、実質的にF e l i C aのI D mにマイデータを最終的に対応付けているのである。一般携帯35の場合は、QRコードから特定したURLに接続した一般携帯35のI Dに対応付けている。

【0040】

データ表示機3は、上述のようにしてログイン操作方法とログアウト操作方法の組み合わせであるパターンを特定した場合は、ログアウトに成功したか(S 4 5 : N O)、タイムアウトしたか(S 4 6 : N O)を判定し、タイムアウトした場合は(S 4 6 : Y E S)、図3(l)に示すNG画像を表示する(S 4 7)。このNG画像では、マイデータの記録終了に失敗したことを示すと共に、記録終了操作を再度行うことを促すメッセージをマイデータ表示部36に表示する。ログアウトに成功すると(S 4 5 : Y E S)、パターンに応じてログアウト画像を表示する(S 4 8)。つまり、パターンA~D、Fの場合は、図3(m)に示すログアウト画像を表示する。このログアウト画像では、マイデータを保存したことを示すメッセージをマイデータ表示部36に表示し、「閉じる」ボタン41をメニュー表示部37に表示する。パターンGの場合は、図3(n)に示すログアウト画面を表示する。このログアウト画像では、会員未登録であることを示すメッセージをマイデータ表示部36に表示し、「閉じる」ボタン41をメニュー表示部37に表示する。この場合、マイデータの対応付け先はログアウトしたF e l i C a携帯32であることから、遊技当日24時までに会員登録することを条件としてF e l i C a携帯32によるマイデータの確認が可能となる。パターンHの場合は、図3(k)に示すログアウト画像を表示する。このログアウト画像では、会員登録するためのQRコードを表示すると共に、当該QRコードにアクセスすることで今回のマイデータを保存できることを示すメッセージをマイデータ表示部36に表示し、「閉じる」ボタン41をメニュー表示部37に表示する。QRコードには会員登録用のホームページを示すURLがコード化されて記録されているので、QRコードをF e l i C a携帯32により撮像することでサーバ34上の会員登録用のホームページにアクセスして会員登録することができる。つまり、ボタン操作でログイン及びログアウトした場合は、マイデータをF e l i C a携帯32に対応付けることができないことから、QRコードを撮像したF e l i C a携帯32のI Dに対応付けるのである。この場合、会員登録用のURLは集計したマイデータ別に設定されており、QR

10

20

30

40

50

コードにより特定されるURLに接続すれば、F e l i C a携帯32または一般携帯35のIDと、URLに対応したマイデータとを対応付けることが可能となる。

【0041】

次にマイデータの記録を終了してから（S49）、マイデータ（台番、ログイン時間、ログアウト時間を含む）及び対応付け先を管理装置6へ送信する（S50）。管理装置6は、受信した情報をサーバ34に送信する。

【0042】

サーバ34は、遊技場から受信した情報に基づいてマイデータを対応付け先に対応して管理する。この場合、パターンHに関しては、対応付け先がまだ特定されていないことから、遊技者がQRコードをF e l i C a携帯32または一般携帯35で撮像することにより表示されたURLに接続した場合に特定する。具体的には、URLに接続してきたF e l i C a携帯32または一般携帯35のIDを対応付け先として特定し、当該IDとマイデータとを対応付ける。尚、サーバ34は、マイデータの対応付けが終了した情報を対応付けが済んでいないマイデータの記録から除外すると共に、有効期限（本実施形態では24時までの当日中）が終了した情報も削除する。

【0043】

以上のようにして、管理装置6はマイデータを対応付け先（F e l i C a携帯32のIDm）に対応して管理し、サーバ34はマイデータを対応付け先（F e l i C a携帯32または一般携帯35のID）に対応して管理することができる。尚、サーバ34は、マイデータに加えて台データ及び機種情報も管理しているが、台データは管理装置6から定期的に送信された場合、機種情報は機種変更時に機種情報が管理装置6から送信された場合に更新するようになっている。

次にデータ表示機3は、ログイン操作を有効化する（S51）。従って、以後においては、次の遊技者のログイン操作によりログインすることが可能となる。

【0044】

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。

データ表示機3は、会員登録済のF e l i C a携帯32のタッチ、及びログイン操作でログインできる一方、会員登録済のF e l i C a携帯32ではログインできないようにしたことに加えて、ログアウトは、会員登録済のF e l i C a携帯32で可能とするだけでなく、会員登録済のF e l i C a携帯32でも可能とし、会員登録済のF e l i C a携帯32でログアウトした場合は、当該F e l i C a携帯32のIDmが会員登録されたことを条件としてマイデータを閲覧可能としたので、会員登録済のF e l i C a携帯32であってもログイン期間の特定に使用可能になると共に、F e l i C a携帯32でログイン期間を特定させた遊技者が会員登録を行う期待度を高くすることが可能となる。さらに、会員登録を行う期待度の高い遊技者からのみF e l i C a携帯32のIDmを読み取ることになり、無駄なIDmの読取処理が発生することを抑制できる。

【0045】

（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、各変形例を組み合わせるようにしても良い。

例示した遊技機とは異なる遊技機に適用しても良く、例えば、パチンコ遊技機として遊技媒体（玉）が内部で循環し、得点を消費して遊技媒体を発射する封入式を採用しても良い。

【0046】

各操作ボタン、及び近距離通信部31をデータ表示機3に設ける構成としたが、一部又は全部の機能を他の装置に設けることも可能である。例えば、遊技機1や貸出機2に各機能の一部又は全部を設ける構成が考えられる。その他、各機能を例示した装置とは別の装置に設けてもよく、例えば、F e l i C a携帯32のIDmを管理装置6で記憶する構成としたが、データ表示機3で記憶することも可能である。

【0047】

管理装置 6 にて遊技情報の集計を行う構成としたが、島管理装置で集計するようにしても良いし、集計する装置を変更しても良い。例えば、データ表示機 3、中継装置 4 及びサーバ 3 4 のうち、一部又は全部にて遊技情報の集計を行った遊技情報を携帯電話機で閲覧可能としても良い。本構成においては、遊技情報を集計する装置にて、遊技機 1 や貸出機 2 等から出力される遊技情報を集計するための信号の情報を特定可能にすると良い。

【0048】

コード情報として、QRコードを表示したが、バーコード等、その他のコードを使用することも可能である。

遊技情報をサーバ 3 4 を利用し、携帯電話機で確認する構成としたが、携帯電話機に直接遊技情報のデータを送信するようにしても良い。

10

【0049】

携帯電話機やボタン操作によるログイン（又はログアウト）を同じ画面で行う構成としたが、携帯電話機によるログイン、ボタン操作によるログインを行う画面が異なっても良い。

携帯端末として、携帯電話機を使用したか、遊技者が所持している端末であれば、携帯電話機とは異なる装置を採用しても良く、例えば、通話機能のないタブレット端末等を利用することも可能である。

【0050】

携帯電話機で遊技情報を閲覧する構成としたが、遊技情報の閲覧は、その他の装置で確認する様にしても良い。この場合、IDm に対応付けて遊技情報を出力し、その遊技情報を IDm に対応付けられた装置や、当該 IDm に対応付けられた WEB 上のサイトで確認可能にしても良い。

20

【0051】

携帯電話機とデータ表示機 3 との通信方法を任意に変更しても良く、例えば、近距離通信として、Felica とは異なる非接触近距離通信方法を使用することも可能である。また、有線にて直接携帯電話機を接続して携帯 ID（携帯電話機を特定可能な ID）を読み取らせることも可能である。つまり、有線接続による通信も近距離通信に含まれる。さらに、通信方法として、インターネット 3 3 を採用することも可能である。さらには、携帯電話機の電話番号によって携帯電話機を特定することも可能であり、この場合、電話番号が識別情報に対応する。

30

【0052】

マイデータと IDm の対応付をデータ表示機 3 とは異なる装置で行っても良い。例えば管理装置 6 で IDm とマイデータとをそれぞれ受信してから対応付を行う構成が考えられる。尚、IDm とマイデータとの受信タイミングは、同時でも良いし、IDm を携帯電話の受付時に受信し、マイデータをログアウト時に受信する等異なっても良い。また、本構成においては、IDm とマイデータとを対応付けるためにデータ表示機 3 が台番を出力すると管理装置 6 で IDm とマイデータとの対応付けが行い易い。この様な構成でも識別情報に対応付可能に遊技情報を出力していることに該当する。

【0053】

登録を行った携帯電話機による閲覧可能な情報は、当該携帯電話機を所持する遊技者のマイデータに限らない。例えば、携帯電話機を登録していれば、他人のマイデータを閲覧可能としても良い。

40

サーバ 3 4 は特定の遊技場の遊技情報を管理するようになっているが、グループの複数の遊技場から受信した遊技情報を管理するようにしても良い。

【0054】

（その他の発明）

本実施形態には以下の発明が含まれていることを付記する。

〔1〕遊技機の遊技情報を集計する遊技情報集計手段と、

前記遊技機に対応して設けられ、遊技者が所持する携帯端末から当該携帯端末を特定可能な識別情報を近距離通信にて読み取る読取手段と、

50

遊技者が遊技を開始する場合に操作する開始操作手段と、
遊技者が遊技を終了する場合に操作する終了操作手段と、
前記開始操作手段を遊技者が操作すること、及び前記読取手段が前記識別情報を読み取ったことのいずれかが発生した場合に、遊技者が遊技を開始したと判定する遊技開始判定手段と、

前記遊技開始判定手段が遊技者の遊技開始を判定した後に、前記終了操作手段を遊技者が操作すること、及び前記読取手段が前記識別情報を読み取ったことのいずれかが発生した場合に、遊技者が遊技を終了したと判定する遊技終了判定手段と、

前記開始操作手段の操作に基づく前記遊技開始判定手段の遊技開始の判定から、前記識別情報を前記読取手段が読み取ったことに基づく前記遊技終了判定手段の遊技終了の判定までの期間に対応した遊技期間における遊技情報を、当該識別情報に対応付可能に出力する第1出力手段と、

10

前記識別情報を前記読取手段が読み取ったことに基づく前記遊技開始判定手段の遊技開始の判定から、前記終了操作手段の操作に基づく前記遊技終了判定手段の遊技終了の判定までの期間に対応した遊技期間における遊技情報を、当該識別情報に対応付可能に出力する第2出力手段と、

前記開始操作手段の操作に基づく前記遊技開始判定手段の遊技開始の判定から、前記終了操作手段の操作に基づく前記遊技終了判定手段の遊技終了の判定までの期間に対応した遊技期間における遊技情報を特定可能なコード情報を表示するコード情報表示手段と、

前記携帯端末に設けられ、前記コード情報表示手段が表示した前記コード情報を読み取可能なコード情報読取手段と、

20

を備えたことを特徴とする遊技場用システム。

【0055】

〔2〕前記遊技開始判定手段により遊技開始を判定させる前に遊技者が操作する開始前操作手段と、

前記開始前操作手段が操作された場合に、予め定められた開始画像を表示する開始画像表示手段と、を備え、

前記遊技開始判定手段は、前記開始画像を前記開始画像表示手段が表示しているときに、前記開始操作手段を遊技者が操作すること、及び前記読取手段が前記識別情報を読み取ったことのいずれかが発生した場合に、遊技者が遊技を開始したと判定することを特徴とする〔1〕に記載の遊技場用システム。

30

【0056】

〔3〕前記遊技終了判定手段により遊技終了を判定させる前に遊技者が操作する終了前操作手段と、

前記終了前操作手段が操作された場合に、予め定められた終了画像を表示する終了画像表示手段と、を備え、

前記遊技終了判定手段は、前記終了画像を前記終了画像表示手段が表示しているときに、前記終了操作手段を遊技者が操作すること、及び前記読取手段が前記識別情報を読み取ったことのいずれかが発生した場合に、遊技者が遊技を終了したと判定することを特徴とする〔1〕または〔2〕に記載の遊技場用システム。

40

【0057】

〔4〕遊技機の遊技情報を集計する遊技情報集計手段と、

前記遊技機に対応して設けられ、遊技者が所持する携帯端末から当該携帯端末を特定可能な識別情報を近距離通信にて読み取る読取手段と、

前記読取手段が前記識別情報を読み取った場合に、遊技者が遊技を開始したと判定する遊技開始判定手段と、

前記遊技開始判定手段が遊技開始を判定した場合の前記識別情報を記憶する開始時識別情報記憶手段と、

前記遊技開始判定手段が遊技者の遊技開始を判定した後に前記識別情報を前記読取手段が読み取った場合に、当該識別情報が前記開始時識別情報記憶手段で記憶している識別情

50

報と一致しているか否かを判定することなく遊技者が遊技を終了したと判定する遊技終了判定手段と、

前記遊技開始判定手段の遊技開始の判定から前記遊技終了判定手段の遊技終了の判定までの期間に対応した遊技期間における前記遊技情報を、前記開始時識別情報記憶手段が記憶する前記識別情報に対応付可能に出力する出力手段と、

を備えたことを特徴とする遊技場用システム。

【0058】

〔5〕遊技者が遊技開始を前記遊技開始判定手段に判定させる場合に、前記読取手段に前記携帯端末の識別情報を読み取らせるために操作する開始操作手段と、

遊技者が遊技終了を前記遊技終了判定手段に判定させる場合に、前記読取手段に前記携帯端末の識別情報を読み取らせるために操作する終了操作手段と、

一の遊技者による遊技開始を前記遊技開始判定手段が判定している場合、前記終了操作手段が操作され当該一の遊技者の遊技終了を前記遊技終了判定手段が判定するまで、前記開始操作手段の操作を無効化する無効化手段と、

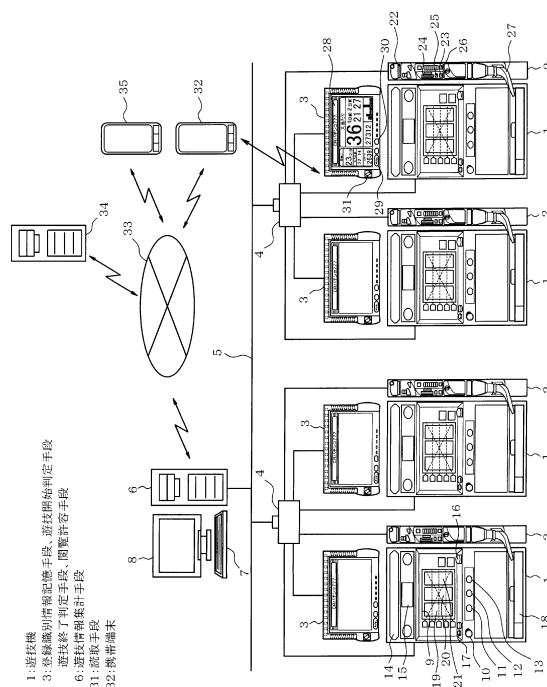
を備えたことを特徴とする〔4〕に記載の遊技場用システム。

【符号の説明】

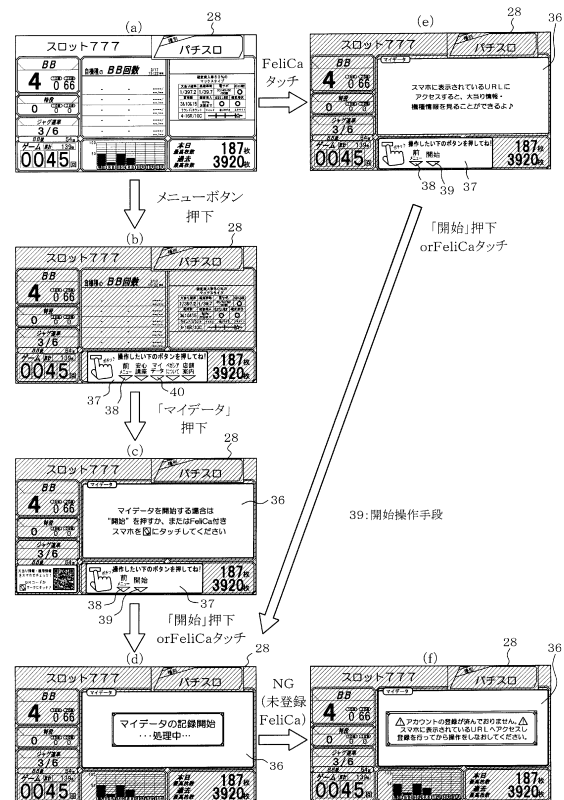
【0059】

図面中、1は遊技機、3はデータ表示機（登録識別情報記憶手段、遊技開始判定手段、遊技終了判定手段、閲覧許可手段）、6は管理装置（遊技情報集計手段）、31は近距離通信部（読取手段）、32はFeliCa携帯（携帯端末）、39は「開始」ボタン（開始操作手段）である。

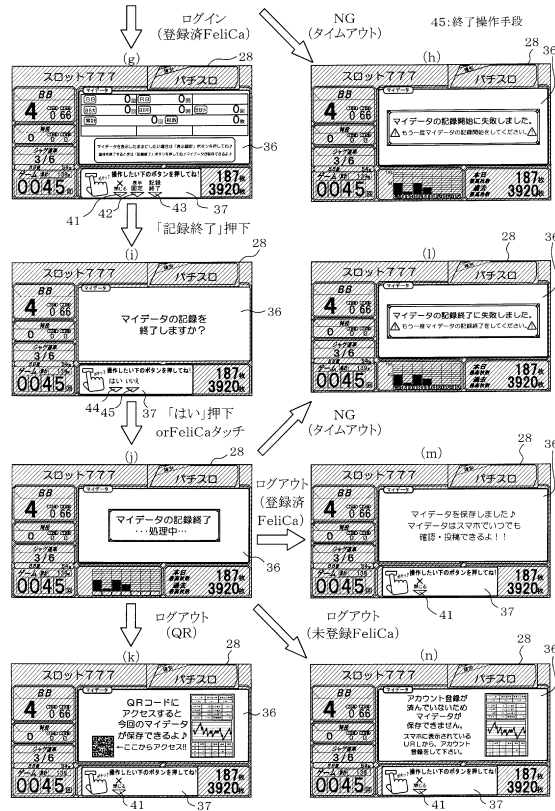
【図1】



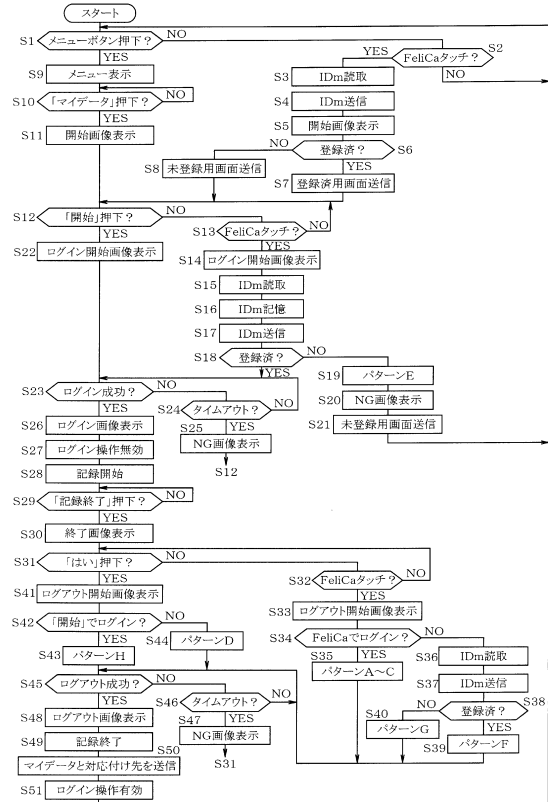
【図2】



【図 3】



【図 4】



フロントページの続き

審査官 岡崎 彦哉

- (56)参考文献 特開2006-236071 (JP, A)
特開2013-223546 (JP, A)
特開2012-139265 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 5 / 0 4、7 / 0 2