

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5133152号  
(P5133152)

(45) 発行日 平成25年1月30日 (2013. 1. 30)

(24) 登録日 平成24年11月16日 (2012. 11. 16)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

請求項の数 1 (全 74 頁)

(21) 出願番号 特願2008-175025 (P2008-175025)  
 (22) 出願日 平成20年7月3日 (2008. 7. 3)  
 (65) 公開番号 特開2010-12053 (P2010-12053A)  
 (43) 公開日 平成22年1月21日 (2010. 1. 21)  
 審査請求日 平成23年6月21日 (2011. 6. 21)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号  
 (74) 代理人 100098729  
 弁理士 重信 和男  
 (74) 代理人 100116757  
 弁理士 清水 英雄  
 (74) 代理人 100123216  
 弁理士 高木 祐一  
 (74) 代理人 100089336  
 弁理士 中野 佳直  
 (74) 代理人 100148161  
 弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機に 1 対 1 に対応して設けられ、  
 該対応する遊技機における遊技にて獲得された遊技媒体数を計数するための遊技媒体計数  
 手段と、

遊技場に会員登録した各会員遊技者を個々に識別可能な会員識別情報が読み出し可能に記  
 憶され、当該会員遊技者が携行可能とされた携帯端末を受付けて、少なくとも前記会員識  
 別情報の読み出しを行う携帯端末受付け手段と、  
 を含む遊技用システムであって、

前記携帯端末受付け手段に前記携帯端末の受付けがあったときに、前記遊技媒体計数手  
 段により計数された計数済遊技媒体数が 0 であるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定結果が、前記計数済遊技媒体数が 0 でないとの判定結果である  
 ことを条件に、該受付けた携帯端末から読み出した会員識別情報から特定される前記遊技  
 に使用可能な貯蓄遊技媒体数に、該計数済遊技媒体数を加算更新するための貯蓄処理を行  
 う貯蓄処理手段と、

前記判定手段による判定結果が、前記計数済遊技媒体数が 0 であるとの判定結果である  
 ことを条件に、該受付けた携帯端末から読み出した会員識別情報から特定される貯蓄遊技  
 媒体数の範囲内の遊技媒体数を払い出すための払出処理を行う遊技媒体払い出し手段と、

を備えることを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

10

20

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に1対1に対応して設けられ、該対応する遊技機における遊技にて獲得された遊技媒体数を計数するための遊技媒体計数手段を備える遊技用システムに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技機であるパチンコ遊技機における遊技にて獲得された遊技媒体数を、該遊技機に1対1に対応して設けられた計数機により計数するシステムであって、会員が所持する会員カードを受付けて、返却スイッチの操作により貯玉からのパチンコ玉返却（放出）が実施されるとともに、計数開始スイッチの操作により計数機にて計数したパチンコ玉数が、貯玉に加算されるものがある（例えば、特許文献1参照）。

10

## 【0003】

また、近年の携帯電話機の普及と高機能化により、これら携帯電話に会員コードを記憶させることにより、該携帯電話を会員カードとして使用するものがある（例えば、特許文献2参照）。

## 【0004】

【特許文献1】特開平10-234985号公報（第5頁、第1図）

【特許文献2】特開2003-220262号公報（第4頁、第1図）

## 【発明の開示】

20

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、特許文献1のシステムにおいて、会員カードに代えて特許文献2に示すような携帯電話を使用可能とした場合には、携帯電話を受付けた後に、上記したパチンコ玉返却（放出）や貯玉への加算の各処理を実施する必要があるため、これら携帯電話の受付に伴って返却スイッチの操作等の貯玉の払い出し操作や、計数開始スイッチの操作等の貯玉操作を、携帯電話の受け付け以外に個別に受け付けなければならず、会員の利便性が悪いという問題があった。

## 【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、各遊技機毎に遊技媒体計数機を備えるシステムにおいて、携帯端末（携帯電話）を会員カードとして使用する場合には、会員の利便性を向上することのできる遊技用システムを提供することを目的とする。

30

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技用システムは、遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられ、該対応する遊技機における遊技にて獲得された遊技媒体（パチンコ玉）数を計数するための遊技媒体計数手段（計数装置404）と、遊技場に会員登録した各会員遊技者を個々に識別可能な会員識別情報（会員ID）が読み出し可能に記憶され、当該会員遊技者が携帯可能とされた携帯端末（携帯電話機5）を受付けて、少なくとも前記会員識別情報の読み出しを行う携帯端末受け付け手段（カードユニット3；外部リーダライタ330）と、を含む遊技用システムであって、

40

前記携帯端末受け付け手段に前記携帯端末の受け付けがあったときに、前記遊技媒体計数手段により計数された計数済遊技媒体数（計数済玉数）が0であるか否かを判定する判定手段（制御ユニット328；携帯受け付け処理、Sk2、Sk7）と、

前記判定手段による判定結果が、前記計数済遊技媒体数が0でないとの判定結果であることを条件に、該受け付けた携帯端末から読み出した会員識別情報から特定される前記遊技に使用可能な貯蓄遊技媒体数（貯蓄玉数（持玉数、貯玉数））に、該計数済遊技媒体数を

50

加算更新するための貯蓄処理（携帯精算処理）を行う貯蓄処理手段（制御ユニット３２８）と、

前記判定手段による判定結果が、前記計数済遊技媒体数が０であるとの判定結果であることを条件に、該受付けた携帯端末から読み出した会員識別情報から特定される貯蓄遊技媒体数の範囲内の遊技媒体数を払い出すための払出処理（貯蓄使用処理）を行う遊技媒体払い出し手段（カードユニット３；制御ユニット３２８）と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、計数済遊技媒体数が０であるときに携帯端末の受付けがあった場合には、貯蓄遊技媒体数を使用した払出処理が実施される一方、計数済遊技媒体数が０でないときに携帯端末の受付けがあった場合には、該計数済遊技媒体数の貯蓄遊技媒体数への貯蓄処理が実施されるので、携帯端末を会員カードとして使用する場合における会員遊技者の利便性を向上することができる。

10

#### 【０００８】

本発明の手段１の遊技用システムは、請求項１に記載の遊技用システムであって、

遊技機（パチンコ２）に１対１に対応して設けられ、遊技媒体（パチンコ玉）の貸出に使用可能な遊技用価値（ＪＧ電子マネー額）の大きさの少なくとも一部を使用し、該使用する遊技用価値の大きさに相当する遊技媒体を貸出するための遊技媒体貸出し手段（制御ユニット３２８、電子マネー玉貸処理）を備えるとともに、

前記携帯端末（携帯電話機５）には、前記遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報（電子マネー額、チップＩＤ）と、前記計数済遊技媒体数が０であるときに、前記貯蓄遊技媒体数（貯蓄玉数（持玉数、貯玉数））による遊技媒体の払い出し或いは前記遊技用価値による遊技媒体の貸出しのいずれを実施するかを特定可能な処理種別情報（取引種別）とが記憶され、

20

前記携帯端末受付け手段（外部リーダライタ３３０）は、前記遊技用価値特定情報と前記処理種別情報とをさらに読み出し可能とされ、

前記遊技媒体払い出し手段（カードユニット３）は、前記判定手段による判定結果が、前記計数済遊技媒体数（計数済玉数）が０であるとの判定結果であって、前記携帯端末受付け手段にて読み出した前記処理種別情報により特定される処理が前記貯蓄遊技媒体数による遊技媒体の払い出しであるときに、前記払出処理（貯蓄使用処理）を行う一方、前記計数済遊技媒体数が０であるとの判定結果であって、前記携帯端末受付け手段にて読み出した前記処理種別情報により特定される処理が前記遊技用価値による遊技媒体の貸出しであるときに、前記携帯端末受付け手段にて読み出した遊技用価値特定情報から特定される大きさの遊技用価値（ＪＧ電子マネー額）を使用して、前記遊技媒体の貸出するための処理（電子マネー貸出処理）を行うことを特徴としている。

30

この特徴によれば、計数済遊技媒体数が０であるときに携帯端末の受付けがあった場合において、貯蓄遊技媒体数による遊技媒体の払い出し或いは遊技用価値による遊技媒体の貸出しのいずれを実施するのかが、会員遊技者から操作を受付けることなく、自動的に特定されて実施されるので、携帯端末を会員カードとして使用する場合における会員遊技者の利便性を更に向上することができる。

#### 【０００９】

40

本発明の手段２の遊技用システムは、請求項１または手段１に記載の遊技用システムであって、

前記貯蓄遊技媒体数（貯蓄玉数）として、その当日において前記貯蓄処理手段にて貯蓄処理がなされた当日貯蓄遊技媒体数（持玉数）と、前日以前において貯蓄処理がなされた非当日貯蓄遊技媒体数（貯玉数）とを有し、

前記遊技媒体払い出し手段（カードユニット３）は、前記当日貯蓄遊技媒体数が存在するときに、該存在する当日貯蓄遊技媒体数を前記非当日貯蓄遊技媒体数より優先して前記払い出しに使用することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技場の運用形態が、当日貯蓄遊技媒体数による遊技媒体の払い出しにおいて手数料の徴収がなく、非当日貯蓄遊技媒体数による遊技媒体の払い出しにおい

50

て手数料を徴収する運用形態である場合であっても、当日貯蓄遊技媒体数が存在するにもかかわらず、手数料が徴収される非当日貯蓄遊技媒体数が使用されることにより、会員遊技者が無用な損失を負うことを回避することができる。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 3の遊技用システムは、請求項 1、手段 1、手段 2のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記会員遊技者を認証する為の本人認証情報（暗証番号）を入力するための本人認証情報入力手段（透明タッチパネル 3 1 4）と、該入力された本人認証情報に基づき、本人であるとの認証が得られた会員識別情報（会員 ID）を記憶するための認証済み会員識別情報記憶手段（RAM 3 2 8 b）と、を備え、

10

前記遊技媒体払い出し手段（カードユニット 3）は、前記携帯端末受付け手段にて読み出した会員識別情報が前記認証済み会員識別情報記憶手段に記憶されている会員識別情報と一致しないときには（S k 4 + で N o）、前記本人認証情報入力手段から入力される本人認証情報に基づいて本人であるとの認証が得られたことを条件に（S k 1 8 で Y e s）、前記払出処理（S k 1 9、貯玉使用処理）を許諾するとともに、該本人であるとの認証が得られた会員識別情報を前記認証済み会員識別情報記憶手段に記憶する一方（S k 1 8 +）、前記携帯端末受付け手段にて読み出した会員識別情報が前記認証済み会員識別情報記憶手段に記憶されている会員識別情報と一致するときには（S k 4 + で Y e s）、前記本人認証情報入力手段からの本人認証情報の入力に基づく本人認証を行うこと無く前記払出処理（S k 5、貯玉使用処理）を許諾することを特徴としている。

20

この特徴によれば、一度、本人であるとの認証された後は、本人認証情報を改めて入力する必要がないので、会員遊技者の利便性をより一層向上することができる。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 4の遊技用システムは、請求項、手段 1 ~ 手段 3のいずれかに記載の遊技用システムであって、

各遊技媒体払い出し手段について、対応する遊技機（パチンコ機 2）において使用される遊技媒体の単価を設定するための単価設定手段（管理コンピュータ 1 1 0）を備え、

前記遊技媒体払い出し手段（カードユニット 3）は、前記単価設定手段にて設定されている単価に応じた払い出しを実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体払い出し手段毎に異なる単価を設定することができるので、異なる単価を使用した運用を希望する遊技場の要望に応えることができる。

30

【 0 0 1 2 】

本発明の手段 5の遊技用システムは、請求項 1、手段 1 ~ 手段 4のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記遊技用システムは、前記携帯端末（携帯電話機 5）を備え、前記携帯端末受付け手段（外部リーダライタ 3 3 0）にて受付けた携帯端末に対して、前記遊技媒体払い出し手段による払出処理（貯蓄使用処理）に供された貯蓄遊技媒体数（再プレイ玉数、使用持玉数）或いは前記貯蓄処理手段における貯蓄処理（携帯精算処理）に供された計数済遊技媒体数（計数済玉数）の少なくともいずれか一方と、前記遊技媒体払い出し手段を個々に識別可能な遊技媒体払い出し手段識別情報（ユニット ID）とを含む履歴情報（利用履歴情報）を送信する履歴情報送信手段（外部リーダライタ 3 3 0）を備え、

40

前記携帯端末は、前記遊技媒体払い出し手段識別情報に対応付けて、当該遊技媒体払い出し手段において払い出しに供した貯蓄遊技媒体数の総数である総使用貯蓄遊技媒体数と前記貯蓄処理に供した計数済遊技媒体数とを記憶する履歴情報記憶手段（利用履歴テーブル）と、

前記履歴情報送信手段から受信した履歴情報に基づいて、前記履歴情報記憶手段に記憶された総使用貯蓄遊技媒体数および / または計数済遊技媒体数を更新する履歴情報更新手段（制御部 5 5、S d 6、S d 7、S d 1 2 +、S d 1 3）と、

前記履歴情報記憶手段に記憶された総使用貯蓄遊技媒体数と計数済遊技媒体数とに基づい

50

て、各遊技媒体払い出し手段毎の総使用貯蓄遊技媒体数と計数済遊技媒体数を把握可能に表示する履歴情報表示手段（表示部５６）と、  
を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、会員遊技者は、携帯端末において、各遊技媒体払い出し手段毎の総使用貯蓄遊技媒体数と計数済遊技媒体数を確認することができる。

【００１３】

本発明の手段６の遊技用システムは、手段５に記載の遊技用システムであって、

前記計数済遊技媒体数（計数済玉数）が０であるときにおける前記携帯端末受付け手段（外部リーダライタ３３０）への新たな携帯端末（携帯電話機５）の受付け時点から、前記計数済遊技媒体数が０でないときに前記携帯端末受付け手段への該携帯端末の受付け時点までに、前記遊技媒体払い出し手段による払い出しに供された貯蓄遊技媒体数（貯蓄玉数（持玉数、貯玉数））の総数である総使用貯蓄遊技媒体数（再プレイ玉数、使用持玉数）を集計する集計手段（会員遊技情報テーブル）を備え、

10

前記履歴情報送信手段（外部リーダライタ３３０）は、前記計数済遊技媒体数が０でないときに前記携帯端末受付け手段（外部リーダライタ３３０）への該携帯端末の受付け時においてのみ、前記集計手段にて集計された総使用貯蓄遊技媒体数と前記計数済遊技媒体数と前記遊技媒体払い出し手段識別情報（ユニットＩＤ）とを含む履歴情報（利用履歴情報）を送信することを特徴としている。

この特徴によれば、集計手段にて集計された総使用貯蓄遊技媒体数と前記計数済遊技媒体数と前記遊技媒体払い出し手段識別情報とを含む履歴情報が、計数済遊技媒体数が０でないときに携帯端末の受付けがあったときのみに送信され、計数済遊技媒体数が０のときには送信されないため、これら計数済遊技媒体数が０のときの携帯端末の受付けにおいて送受されるデータ容量の増大して通信時間が長くなることによる携行者の利便性の低下や、通信エラーが発生する危険性の増大を解消することができる。

20

【００１４】

本発明の手段７の遊技用システムは、手段５または手段６に記載の遊技用システムであって、

少なくとも前記遊技媒体払い出し手段（カードユニット３）が対応する遊技機（パチンコ機２）の名称と当該遊技媒体払い出し手段の遊技媒体払い出し手段識別情報（ユニットＩＤ）とを対応付けて記憶する、コンピュータネットワーク上のサーバコンピュータ（サーバコンピュータ１６０）を有し、

30

前記携帯端末は、前記サーバコンピュータに対して、前記履歴情報表示手段に記憶されている遊技媒体払い出し手段識別情報を含む名称特定要求を送信する名称特定要求送信手段（制御部５５、Ｓｄ１７）を備え、

前記サーバコンピュータは、前記名称特定要求に含まれる遊技媒体払い出し手段識別情報に対応付けて記憶されている名称を特定し、該名称特定要求を送信した携帯端末に、該特定した名称を送信する遊技機名称送信手段（中央演算処理装置（ＣＰＵ）；名称特定要求受信処理）を備え、

前記履歴情報表示手段（表示部５６）は、各遊技媒体払い出し手段毎の総使用貯蓄遊技媒体数と計数済遊技媒体数を把握可能な表示とともに、前記遊技機名称送信手段から受信した当該遊技媒体払い出し手段が対応する遊技機の名称を表示することを特徴としている。

40

この特徴によれば、携帯端末を携行する会員遊技者は、各遊技媒体払い出し手段が対応する遊技機の名称を簡便に把握できるとともに、携帯端末に送信される履歴情報には、遊技媒体払い出し手段識別情報が含まれるが、データ容量を増大させる該遊技媒体払い出し手段識別情報が対応する遊技機の名称等の情報を含まないため、各遊技媒体払い出し手段が対応する遊技機の名称を把握可能に表示する場合においても、これらデータ容量の増大に伴う通信時間が長くなることによる携行者の利便性の低下や、通信エラーが発生する危険性の増大も解消することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

## 【 0 0 1 5 】

本発明の実施例を以下に説明する。

## 【実施例 1】

## 【 0 0 1 6 】

図 1 は、本実施例の遊技用システムの構成を示すシステムブロック図であり、本実施例の遊技用システムは、該図 1 に示すように、遊技場内に設置された複数の遊技機であるパチンコ機 2 に対して 1 対 1 に対応して設けられ、該パチンコ機 2 において獲得されたパチンコ玉を計数する計数装置 4 0 4 に接続されるとともに、後述するように、パチンコ玉の貸し出しや当該遊技場において会員登録した会員遊技者が所有する貯蓄玉数の払い出しを実施するカードユニット 3 と、これらカードユニット 3 にデータ通信可能に接続され、該 10 接続されている各カードユニット 3 の管理や、カードユニット 3 において使用された金額や当該遊技場において使用されるビジターカードや会員カード並びに会員遊技者が所有する貯蓄玉数の管理を行う管理コンピュータ 1 1 0、各パチンコ機 2 における遊技において発生した大当たり回数等の遊技情報である台データを収集、管理するホールコンピュータ 1 3 0 とを有している。

## 【 0 0 1 7 】

尚、本実施例のカードユニット 3 では、遊技場において会員登録した会員遊技者に対して発行され、該会員遊技者を個々に識別可能な会員 ID が記憶されるとともに、遊技場において遊技に使用可能な遊技用価値となるプリペイド残額が記憶されたプリペイド機能を備える IC カードから成る会員カードや、会員登録を実施していない通常の遊技者が利用する、プリペイド残額が記憶されたプリペイドカードであるビジターカードが利用可能とされているとともに、パチンコ機 2 におけるパチンコ玉の貸し出しに使用可能な電子マネー額（JG 電子マネー額）が記憶されている、会員遊技者が所有する会員カードとして使用可能な携帯電話機 5 を利用できるようになっている。

## 【 0 0 1 8 】

これら管理コンピュータ 1 1 0、ホールコンピュータ 1 3 0、カードユニット 3 とは、図示しない（HUB）並びに通信ケーブルを介して双方向のデータ通信が可能に接続されていて、各接続機器にはそれぞれローカル IP アドレスが付与されてローカルエリアネットワーク（LAN）が形成されており、該ローカルエリアネットワーク（LAN）に接続されている各装置には、当該装置を個々に識別可能な装置 ID が付与されているとともに、各装置が装置（ユニット）ID とローカル IP アドレスとが対応付けられた IP アドレステーブルや後述するユニット管理テーブル（図 1 3（c）参照）等を有することで、該装置（ユニット）ID から特定される各ローカル IP アドレスを送信データに付与して送受信することにより、互いにデータの送受を実施できるようになっている。

## 【 0 0 1 9 】

また、本実施例の管理コンピュータ 1 1 0 は、図 1 2（a）、（b）に示すように、当該遊技場において使用される会員カード若しくはビジターカードに搭載されている IC チップに記憶されている、当該 IC チップに固有に付与されたチップ ID に対応付けて、当該会員カード若しくはビジターカードに残存するプリペイド残額を記憶する会員カードテーブルとビジターカードテーブルとを有しており、これら各カードテーブルにおいて各 40 会員カード並びに各ビジターカードに残存するプリペイド残額を管理しているとともに、後述する会員情報テーブルや会員別遊技履歴テーブルにおいて、各会員遊技者が所有する貯蓄玉数や遊技履歴も管理している。

## 【 0 0 2 0 】

尚、本実施例の管理コンピュータ 1 1 0 は、遊技場内の所定位置、例えば、ワゴンサービスによる商品を販売する販売業者（遊技場を運営する遊技場事業者とは異なる）のワゴンサービスカウンタに設置された、各カードユニット 3 における注文内容が表示される図示しないワゴンサービス用端末が接続されている。

## 【 0 0 2 1 】

また、本実施例においては、パチンコ機 2 から出力される後述する大当たり中信号等の

10

20

30

40

50

各種外部出力信号や、該パチンコ機 2 の下方に設けられた後述するアウト玉計数器 4 1 6 から出力されるアウト玉計数信号が、該パチンコ機 2 に対応するカードユニット 3 に入力され、該パチンコ機 2 おける遊技にて発生した遊技情報である大当たり回数等の台データ（遊技情報）がカードユニット 3 において集計されるようになっており、該カードユニット 3 が前述のようにローカルエリアネットワーク（LAN）に接続されていることで、該ローカルエリアネットワーク（LAN）を介して、該集計された台データ（遊技情報）を含む図 9 に示す送信データ列が、各カードユニット 3 からホールコンピュータ 1 3 0 に送信されるようになっている。

【 0 0 2 2 】

そして、本実施例のホールコンピュータ 1 3 0 は、これら各カードユニット 3 から送信される送信データ列に基づいて、各パチンコ機 2 に付与された台番号に対応付けて、その台における台データ（本日、前日、前々日...）を記憶、管理している。

【 0 0 2 3 】

また、各遊技場の管理コンピュータ 1 1 0 は、各遊技場において使用されるビジターカードや会員カードの管理を実施するカード管理会社に設置されている管理サーバ 1 4 0 に通信回線 1 1 を介して接続されており、これら管理コンピュータ 1 1 0 において収集、管理された各種売上や各ビジターカードや各会員カードに残存するプリペイド残額、並びに各会員遊技者の遊技履歴等の情報が、管理サーバ 1 4 0 において集中管理されるようになっている。

【 0 0 2 4 】

尚、本実施例に用いた携帯電話機 5 は、通常の無線による通話機能に加えて、携帯電話会社（キャリア）の基地局 7 並びにゲートウェイサーバ 8 を介してコンピュータネットワークであるインターネット網 9 に接続できるインターネット接続機能を有しており、該インターネット網 9 を介して、携帯電話機 5 にお財布機能を提供するために該携帯電話機 5 に搭載されている後述する非接触 IC カード用チップ（以下、非接触 IC チップと略称する）1 0 0 の記憶領域（共通領域）を管理する管理会社のサーバコンピュータ 1 5 0 や、これら非接触 IC チップ 1 0 0 を用いて電子マネーサービスを提供する、上記したカード管理会社に設置され、該カード管理会社にて提供されて該非接触 IC チップ 1 0 0 に記憶されている J G 電子マネー額をカードユニット 3 において使用できるようにするとともに、J G 電子マネー額や貯蓄玉数を使用した遊技履歴を表示させるための専用アプリケーション等を配信するサーバコンピュータ 1 6 0 と、データ通信可能に接続されており、該サーバコンピュータ 1 6 0 は管理サーバ 1 4 0 とカード管理会社において相互にデータ通信可能に接続されている。

【 0 0 2 5 】

本実施例のサーバコンピュータ 1 6 0 は、カード管理会社が提供する J G 電子マネー額にチャージする J G 電子マネーチャージアプリケーションプログラム（以下 J G チャージアプリと略称する）や、該 J G 電子マネー額や貯蓄玉数を使用した遊技履歴等を表示させるための専用アプリケーションプログラムである J G アプリケーションプログラム（以下 J G アプリと略称する）を携帯電話機 5 に配信する機能を備えているとともに、図示しない金融機関のサーバコンピュータとも接続されており、該金融機関のサーバコンピュータとの間において、J G 電子マネー額にチャージする金額の決済処理を実施できるようになっている。

【 0 0 2 6 】

さらに、本実施例のサーバコンピュータ 1 6 0 には、図 1 6 に示すように、各遊技場の遊技場名に対応付けて、当該遊技場に設置されているカードユニット 3 を個々に識別可能とするために、該カードユニット 3 に固有に付与された本発明における遊技媒体払い出し手段識別情報となるユニット ID と、該カードユニット 3 に対応して設けられているパチンコ機 2 の機種名が対応付けて記憶されている名称情報テーブルが記憶されており、図 2 7 に示すように、携帯電話機 5 からユニット ID を含む問い合わせ（名称特定要求）の受信に応じて、該受信したユニット ID に対応する遊技場名と機種情報（機種名）をと返信

10

20

30

40

50

する機能を有している。

【0027】

つまり、本実施例のサーバコンピュータ160は、名称情報テーブルにおいて、少なくともカードユニット3（遊技媒体払い出し手段）が対応するパチンコ機2（遊技機）の名称と当該カードユニット3のユニットID（遊技媒体払い出し手段識別情報）とを対応付けて記憶しており、該サーバコンピュータ160によって本発明におけるサーバコンピュータが形成されている。

【0028】

尚、本実施例の電子マネーシステムにおいて使用するユニットIDとしては、その先頭部分の上位3桁が、該ユニットIDのカードユニット3が設置されている遊技場を個々に識別できるように、該遊技場に固有に付与された遊技場IDとされ、その下位3桁が、カードユニット3が対応するパチンコ機2の当該遊技場における台番号とされており、これらユニットIDから、該ユニットIDのカードユニット3が設置されている遊技場の遊技場IDと、対応して設けられているパチンコ機2の台番号とを特定できるようになっている。

10

【0029】

ここで、本実施例に使用されるビジターカード並びに会員カードについて説明すると、ビジターカード並びに会員カードには、種々のデータを記憶するための不揮発性メモリと、これら記録情報の書き換えや読み出しを実施するとともに、外部のリーダライタ装置との非接触通信を実施する制御部とを有するICチップが搭載されたICカードを使用しており、これらICチップには、各ICチップに固有のチップIDが予め記憶されていて、これらチップIDから各会員カード並びにビジターカードを特定できることから、該チップIDがカードIDとしても機能するようになっている。

20

【0030】

また、会員カードには、これらチップIDに加えて、各会員遊技者に付与された、各会員遊技者を個々に識別可能な会員識別情報となる会員IDや、プリペイド残額を特定可能なプリペイド残額データ等の各種データが記憶されている。尚、本実施例のビジターカードは、遊技場内に設置された図示しない発行機にて、購入、発行されるとともに、カードユニット3においても発行される。

【0031】

30

次に、本実施例に用いた携帯電話機5について説明すると、本実施例の携帯電話機5は、通常の無線による音声通話機能やインターネット等の接続機能、並びに電子メールの送受信機能に加えて、前述した会員カードと同様の近接距離での無線通信機能を有する非接触ICカード機能を提供するための非接触ICチップ100を内蔵しており、該非接触ICチップ100に記憶されている各電子マネーサービス提供会社A、B...の電子マネー額を各種の取引、例えば乗車料金の精算や、買い物代金の精算等に使用できるとともに、カード管理会社が提供するJG電子マネー額を前述したJGアプリを使用して遊技場に設置されているカードユニット3における玉貸に使用できるお財布機能を備えている。

【0032】

40

この本実施例に用いた携帯電話機5の構成について、図2に基づいて説明する。図2において、音声入力部51は、マイク65からのアナログ音声信号をディジタル信号に変換するための部位であり、マイクアンプ、フィルタ、A/D変換器、等で構成される。音声出力部52は、受信したディジタル音声信号に基づいてスピーカ66またはイヤレシーバ67を駆動するための部位であり、D/A変換器、フィルタ、スピーカアンプ、等で構成される。ディジタル信号処理部53は、ディジタル音声信号のエンコード、および、ディジタル音声信号へのデコードを行うための部位であり、DSP(Digital Signal Processor)を中心とした畳み込み符号化、スロットインターリーブ、遅延検波、畳み込み復号化、等の各種専用回路で構成される。

【0033】

また、RF入出力部54は、電話機用アンテナ62を介して携帯電話会社の基地局7と

50



高周波電波の送受信を行う部位であり、直交変調器、ゲインアンプ、パワーアンプ、ダイバーシティー、ミキサー、ＩＦ復調器、アンテナ共用器等で構成される。

【 0 0 3 4 】

前記音声入力部 5 1 から入力されてディジタル音声信号に変換された入力音声は、ディジタル信号処理部 5 3 により、誤り訂正符号化、インターリーブ、拡散、Ｄ／Ａ（Ｄｉｇｉｔａｌ／Ａｎａｌｏｇ）変換などの処理を行い、その処理により生成した送信ベースバンド信号をＲＦ入出力部 5 4 へ送る。そして、該ＲＦ入出力部 5 4 内の直交変調器は、該送信ベースバンド信号により局部発振信号を変調して送信高周波信号を生成し、さらにその送信高周波信号を増幅した後にアンテナ共用器を通じて電話機用アンテナ 6 2 から基地局 7 に送信する。

10

【 0 0 3 5 】

アンテナ共用器は、送信高周波信号と受信高周波信号とで 1 本の電話機用アンテナ 6 2 を共用するためのものであり、直交変調器により変調された後に増幅された送信高周波信号を電話機用アンテナ 6 2 へ送出する機能とともに、該電話機用アンテナ 6 2 からの受信高周波信号をＲＦ入出力部 5 4 内のＩＦ復調器へ送出する機能を備えたフィルタ回路により構成されている。

【 0 0 3 6 】

電話機用アンテナ 6 2 は、基地局 7 との間で無線による高周波信号の送受信を行う。すなわち、前記直交変調器からアンテナ共用器を介して送られてきた送信高周波信号は、当該電話機用アンテナ 6 2 から基地局 7 へ送信される。一方、基地局 7 から送信されてきた高周波信号は、当該電話機用アンテナ 6 2 にて受信された後、アンテナ共用器を介してＩＦ復調器へ送られる。そして、該ＩＦ復調器並びにゲインアンプは、送られてきた受信高周波信号を増幅し、さらに復調処理を行って得られた受信ベースバンド信号をディジタル信号処理部 5 3 へ送る。

20

【 0 0 3 7 】

この受信ベースバンド信号は、該ディジタル信号処理部 5 3 において該受信ベースバンド信号のＡ／Ｄ変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施して受信音声ディジタル信号として音声出力部 5 2 へ送ることで、該音声出力部 5 2 にてＤ／Ａ変換により受信した通話音声信号が生成、増幅されてスピーカ 6 6 またはイヤレシーバ 6 7 から出力されることで、無線通話機能が提供される。

30

【 0 0 3 8 】

尚、受信された信号が通話による音声データではなくて電子メールやインターネット上のＷｅｂサーバから配信されるウェブページ等のデータ信号である場合、ディジタル信号処理部 5 3 において該受信ベースバンド信号のＡ／Ｄ変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施したデータ信号（パケットデータ）が制御部 5 5 に出力されることで、受信データに基づくページやメールが表示部 5 6 に表示され、これらページにおける操作内容データ等や送信メールのデータ信号（パケットデータ）が、前述したディジタル音声信号に代えてディジタル信号処理部 5 3 に送られることで、音声データと同様にこれら操作内容データ等や各サーバコンピュータからのダウンロードデータや送信メールのデータ信号が電話機用アンテナ 6 2 から基地局 7 へ送信されることでインターネット接続機能や電子メール機能が形成されている。

40

【 0 0 3 9 】

また、制御部 5 5 は、携帯電話機 5 としての各種機能を、各種のプログラムを実行することで実現するための部位であり、これら各種のプログラムを実行可能な中央演算処理回路（ＣＰＵ；Ｃｅｎｔｒａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ）等で構成されている。この制御部 5 5 には、図 2 に示すように、各種の情報を表示するための表示部 5 6 や、携行者（遊技者）が各種の情報を入力するための操作部 5 7 や、制御部 5 5 にて実行される各種の機能を提供するための各種プログラムや設定データ等を記憶するためのメモリ部 6 0 や、その時点の時間情報や日付や曜日等のカレンダー情報（日付情報）等を出力する本発明における日付情報出力手段となるリアルタイムクロック（ＲＴＣ）6 1 や、外部のデータ

50

処理装置との間でシリアルデータ通信などを行うための外部 I/F (インタフェース) 部 58 や、バッテリー電源を元に各ブロックに必要な動作電力を供給するための電源部 59 や、電話やメールの着信を振動により報知するためのバイブレータ部 63 や、電話やメールの着信を知らせたり、充電時のインジケータとして使用される発光ダイオード (以下、LED) 部 64 が接続され、これら各部の動作制御を制御部 55 が実施できるようになっており、例えば、操作部 57 から入力される操作信号に応じた処理、表示装置 56 への表示信号処理、LED 部 64 やバイブレータ部 63 を動作させるための動作制御信号の生成、メモリ部 60 の書き込み或いは読み出しなどの各種制御や信号処理を行う。

#### 【0040】

メモリ部 60 は、ROM (Read Only Memory)、RAM (Random Access Memory)、EEPROM (Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory) などからなる。ROM は、当該携帯電話機 5 の基本的な機能を実現するためのプログラムや初期設定値や当該携帯電話機 5 に固有に付与された携帯端末識別情報である端末 ID が保存 (記憶) されている。RAM は、制御部 55 の CPU 56 が作業領域として使用し、CPU 56 のプログラム実行中において必要に応じて計算途中のデータなどを記憶したり、他の各部と送受信するデータを一時的に記憶するために使用される。EEPROM は、不揮発性メモリであって、非接触 IC チップ 100 に記憶されている各電子マネーサービス提供会社の電子マネー額をチャージしたり使用したりするための電子マネーアプリケーションプログラムや、カード管理会社の JG 電子マネー額にチャージする JG 電子マネーチャージアプリケーションプログラム、並びに該 JG 電子マネー額を遊技場において使用したり、電子マネーや貯蓄玉数の利用履歴を含む遊技履歴を確認するための専用アプリケーションプログラムである JG アプリや、電子メールの送受信やブラウザ機能等を提供する各種のアプリケーションプログラム、電話番号や電子メールアドレス及びそれに対応した氏名、名称などの情報からなる電話帳データ、送受信された電子メールデータ、スケジュール帳データ、発着信の通信履歴データ、メモ帳データ、携行者によりカスタマイズされた設定データ、並びに JG 電子マネー額や貯蓄玉数の利用履歴が記憶される利用履歴テーブル (図 15 参照) 等の各種のデータを記憶する。

#### 【0041】

この本実施例の利用履歴テーブルには、図 15 に示すように、JG 電子マネー額を使用したカードユニット 3 並びに獲得玉数による貯玉を実施したカードユニット 3 のユニット ID に対応付けて、各カードユニット 3 が設置されている遊技場の遊技場名、使用日付、該カードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 の機種情報 (機種名) に加えて、該カードユニット 3 の貸出単位となるレート、その使用日付において該カードユニット 3 において貯玉に加算した獲得玉数、その使用日付において該カードユニット 3 において使用した JG 電子マネー額の総額である総使用額、その使用日付において該カードユニット 3 において使用した貯蓄玉数である再プレイ玉数、その使用日付において該カードユニット 3 において使用した持玉数である使用持玉数とが記憶されるようになっている。

#### 【0042】

つまり、本実施例の利用履歴テーブルは、ユニット ID (遊技媒体払い出し手段識別情報) に対応付けて、当該カードユニット 3 (遊技媒体払い出し手段) において払い出しに供した総使用貯蓄遊技媒体数となる再プレイ玉数と使用持玉数、並びに携帯精算処理 (貯蓄処理) に供した計数済玉数である獲得玉数とを記憶しており、該利用履歴テーブルにより本発明の履歴情報記憶手段が形成されている。

#### 【0043】

外部 I/F 部 58 は、通信インタフェース回路、コネクタ、等で構成され、電源部 59 はバッテリーへの充電回路、過電流過電圧保護回路、等で構成される。表示部 56 はユーザに対して表示情報を提供する部位であり、LCD ドライバ、LCD 表示デバイス、等で構成される。

#### 【0044】

操作部 57 は、電話番号やアルファベット、仮名文字、記号、絵文字等の入力に使用されるボタンや、画面上でカーソルを移動させたりメニュー項目の選択等に使用される回転機能及びプッシュボタン機能を備えたジョグダイヤル等の操作子、電話の発着信、電源オン/オフなど、ユーザにより操作される各種のキーやボタン、ダイヤルからなる。尚、カーソル操作やメニュー項目の選択等に使用される操作子はジョグダイヤルに限定されないことは言うまでもない。

【0045】

また、本実施例の制御部 55 は、図 2 に示すように、携帯電話機 5 に内蔵されている前記非接触 IC チップ 100 に接続されており、該非接触 IC チップ 100 に記憶されている各種データにアクセスしたり、更には、該非接触 IC チップ 100 を介して、該非接触 IC チップ 100 が有する近接距離での無線通信機能にて通信可能な遊技場に設置された後述するカードユニット 3 の外部リーダライタ 330 や、自動改札機や POS 端末等のリーダ/ライタとのデータ通信を実施できるようになっている。

【0046】

本実施例に用いた非接触 IC チップ 100 としては、実用化されているモバイル Felica IC チップ (ソニー (株) 製商品名) を好適に使用することができ、その構成は、図 2 に示すように、主に、アナログ部 102 と、デジタル制御部 103 と、メモリ 104 と、接続インタフェース 105 とで構成されており、該アナログ部 102 にはアンテナ部 101 が接続され、これらアンテナ部 101 は、例えば携帯電話機 5 の筐体に配設される。

【0047】

アンテナ部 101 は、カードユニット 3 に設けられている後述の外部リーダライタ 330 との間で電磁波による非接触データの送受信を行う。つまり、アンテナ部 101 により、特定取引を行うために遊技場に設置された遊技用装置であるカードユニット 3 とのデータ通信を行うためのデータ通信部が構成されている。アナログ部 102 は、検波、変復調、クロック抽出など、アンテナ部 101 から送受信されるアナログ信号の処理を行う。

【0048】

また、非接触 IC チップ 100 は、例えば、後述するカードユニット 3 の外部リーダライタ 330 からの質問信号に対する応答信号に応じて自身のアンテナ間の負荷を変化させることによって、外部リーダライタ 330 側の受信回路に現れる信号に振幅変調をかけて通信を行うことができる。但し、これら非接触データ通信の方式自体はこれに限定されるものではなく、これらの振幅変調による方式以外のものを使用するようにしても良い。

【0049】

デジタル制御部 103 は、送受信データの処理やその他、非接触 IC チップ 100 内の動作やメモリ 104 の記憶データへのアクセスを統括的にコントロールする。デジタル制御部 103 は、アドレス可能なメモリ 104 をローカルに接続しており、該メモリ 104 の記憶領域内に各電子マネーサービス提供会社 A, B ... に割り当てられた記憶領域やカード管理会社が提供する JG 電子マネーに割り当てられた記憶領域に、電子マネー額となる残金データ等の各種データや利用履歴データや設定データ等を格納したり、デジタル制御部 103 が実行するアクセス権管理や認証処理等のプログラム・コードをロードしたり、制御部 55 において実行中の各アプリケーションの作業データや出力データを保存するために使用することができ、これらのメモリ 104 は、共通領域とフリー領域とに分かれており、共通領域に関しては、該共通領域を管理する管理機関である前記管理会社により管理されていて、該共通領域に記憶される各提供会社から提供されるアプリケーションや種々のデータを記憶する記憶領域や、該記憶領域に記憶されている各種のデータへのアクセス権が管理会社により管理されることで、各サービス提供者の記憶領域におけるデータのセキュリティが確保されるようになっている。

【0050】

接続インタフェース 105 は、遊技場に設置されたカードユニット 3 の外部リーダライタ 330 との間の非接触通信インタフェースとは相違するインタフェース・プロトコルに

10

20

30

40

50

より、デジタル制御部 103 が制御部 55 と接続するための機能モジュールである。つまり、メモリ 104 に記憶されている各種のデータは、デジタル制御部 103 並びに接続インタフェース 105 を経由して、制御部 55 に転送されるので、制御部 55 にて実施される各アプリケーションのメモリ 104 へのアクセスがデジタル制御部 103 にて一元的に管理される。

#### 【0051】

図 3 には、メモリ 104 のメモリ領域における共通領域の構成例を示している。同図に示す例では、2 つの電子マネーサービス提供会社である電子マネーサービス会社 A 社の記憶領域 104 a と、電子マネーサービス会社 B 社の記憶領域 104 b とが設けられているとともに、前述したカード管理会社のサーバコンピュータ 160 にアクセスすることで、該カード管理会社が提供する JG 電子マネーの記憶領域 104 c が設けられている状況を示している。

10

#### 【0052】

これら各電子マネーサービス提供会社やカード管理会社の記憶領域には、電子マネー額である残金データや、利用者番号等の種々のデータや、これら残金データの照会や更新を可能とするためのアクセス権が許諾されたアプリケーションのアプリ ID 等を含むアクセス権データが記憶されており、これらアクセス権が前述した管理会社のサーバコンピュータ 150 にて管理されることで、JG 電子マネーの残金データへのアクセスを JG アプリケーションに対して許諾する内容のアクセス権データが記憶されている場合には、制御部 55 にて実施される JG アプリケーションが、デジタル制御部 103 に JG 電子マネーの残金への照会アクセス要求を出力した場合に、該デジタル制御部 103 が該アクセス権データの内容に基づいて、JG 電子マネーの残金へのアクセスを許諾して、該残金データを読み出して制御部 55 に出力することで、JG アプリケーションはアクセス権が設定されているカード管理会社が提供する JG 電子マネーの残金を把握できるようになっている一方、他の電子マネーサービス会社の電子マネーアプリケーションに JG 電子マネーの残金データへのアクセスを許諾する内容のアクセス権データが記憶されていない場合には、デジタル制御部 103 が該アクセス権データの内容に基づいて、JG 電子マネーの残金へのアクセスを許諾しないことにより、他の電子マネーアプリケーションによる JG 電子マネーの使用やアクセスが禁止される。

20

#### 【0053】

また、本実施例のカード管理会社の領域には、図 3 に示すように、JG 電子マネー額の使用や獲得玉数の貯蓄玉数への加算を実施したカードユニット 3 のユニット ID、レート、該カードユニット 3 において使用した JG 電子マネー額の使用額、獲得玉数、再プレイ玉数並びに使用持玉数の情報を含む利用履歴データが記憶されており、これら利用履歴データは、後述する JG アプリの起動によりメモリ部 60 内の利用履歴テーブルのデータに反映された後において削除される。

30

#### 【0054】

また、カード管理会社の記憶領域 104 c には、該携帯電話機 5 を所持する会員遊技者の会員 ID が、該会員登録した遊技場の遊技場 ID に対応付けて記憶されている。この会員 ID は、遊技場内に設置されている、管理コンピュータに接続された図示しない会員登録機において、会員登録に必要な氏名や性別や生年月日や住所や電子メールアドレス等の会員情報を入力して会員登録を申し込む際に、該会員登録機に設けられているリーダライタユニットに携帯電話機 5 を近接させることで書き込み記憶される。

40

#### 【0055】

つまり、本実施例の携帯電話機 5 は、会員遊技者が会員登録した複数の遊技場の会員 ID が記憶可能とされることで、該携帯電話機 5 を複数の遊技場にて会員カードとして使用することができる。

#### 【0056】

この会員登録機における会員登録において、携帯電話機 5 に搭載されている非接触 IC チップ 100 のチップ ID が読み出されて、受付けた会員情報と書き込み記憶した会員 I

50

Dとともに、会員カードテーブルに記憶されることにより、該携帯電話機5を会員カードとしてカードユニット3において使用することができるようになる。

【0057】

尚、これら会員登録に際して、他の遊技場の会員IDが既に記録されている場合には、該会員IDに対応する遊技場IDから特定される遊技場に設置されている管理コンピュータ110において、該会員IDに対応して記憶されている会員情報を、管理サーバ140を介して取得することで、会員遊技者が、会員情報を繰返し入力する手間を省けるようにしても良い。

【0058】

そして、上記のように会員カードテーブルに新規登録された会員IDを含む新規登録情報は、管理サーバ140と介してサーバコンピュータ160に送信され、該会員IDが当該遊技場の遊技場IDに対応する会員IDとして、後述する遊技場別会員遊技履歴テーブルに登録される。

10

【0059】

尚、これら携帯電話機5に搭載されている非接触ICチップ100には、図12(a)に示すように、「MP」で始まるチップIDが記憶されているとともに、会員カードのICチップには「KC」で始まるチップIDが記憶され、ビジターカードのICチップには「VC」で始まるチップIDが記憶されることにより、読み出したチップIDより、受け付け中であるのが、会員カードであるか、ビジターカードであるか、携帯電話機5であるかを特定できるようになっている。

20

【0060】

また、図3には特に図示していないが、メモリ104の所定の記憶領域には、チップIDが書き換え不能に記憶されているとともに、カードユニット3において貯蓄玉数と電子マネー額のいずれを使用するかがの取引情報が記憶されており、該取引情報は、後述する図28(c)や29(c)の画面において、「こちら」が選択されることにより、優先使用する取引種別の情報に更新される。

【0061】

つまり、携帯電話機5には、JG電子マネー額(遊技用価値)の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報となる残金データと、回数済玉数が0であるときに、貯蓄玉数(持玉数、貯玉数)によるパチンコ玉の払い出し或いはJG電子マネー額によるパチンコ玉の貸出しのいずれを実施するかを特定可能な取引種別(処理種別情報)が記憶されている。

30

【0062】

次に、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機2が設置されるユニット島401について、図5を用いて簡単に説明すると、本実施例では、図5に示すように、前後面に2台ずつ、合計4台のパチンコ機2と対応するカードユニット3を設置可能な、ユニット構成とされた複数のユニット島401を連結させることにより、1つの遊技島を形成している。

【0063】

この本実施例に用いたユニット島401の内部には、設置される各パチンコ機2を稼働させるのに必要なパチンコ玉の揚送装置426や研磨装置441等の適宜装置が全て収容されている1つの独立したユニット構成とされている。

40

【0064】

本実施例に用いたユニット島401は、ユニット島401の下部を覆う腰板407と、該腰板407上に列設される遊技機としてのパチンコ機2及びパチンコ機2に1対1とされて隣接して設けられるカードユニット3と、ユニット島401の各パチンコ機2の上部を覆う幕板406a、ランプ板406bと、該ランプ板406bに個々のパチンコ機2に1対1とされ呼び出しボタンを備えた呼び出しランプ408と、から主に構成され、パチンコ機2の下部位置には、パチンコ機2の下皿24を下方側から覆うように、各パチンコ機2毎に計数装置404が設けられている。

【0065】

50

この計数装置 404 は、該玉計数装置 404 の一部を構成する玉受皿 435 が、各パチンコ機 2 の下皿 24 に設けられた排出口（図示せず）を下から覆うように固設され、遊技により獲得したパチンコ玉は、前記下皿 24 より玉受皿 435 に適宜投入され、スライドレバー 434 を操作することで計数装置 404 内部に設けられた玉カウンタ 410 により計数された後、ユニット島 401 内部の下方に設けられた回収桶部 440（図 5 参照）にパチンコ玉が返却されるようになっている。

【0066】

また、計数装置 404 の内方側位置には、各パチンコ機 2 から排出されるアウト玉を計数するためのアウト玉計数器 416 が設けられており、これらアウト玉計数器 416 並びに計数装置 404 から導出された接続ケーブルが、各パチンコ機 2 に対応して設置されるカードユニット 3 に接続されることで、計数されたパチンコ玉数に応じた信号が、カードユニット 3 に出力されるようになっている（図 6 参照）。

10

【0067】

また、計数装置 404 の前面には、スライドレバー 434 とともに、一度計数したパチンコ玉を、払い出して遊技に使用する際に操作される払出ボタン 413 が設けられており、これら払出ボタン 413 の操作信号も、接続ケーブルを介してカードユニット 3 に出力される。

【0068】

つまり、本実施例の計数装置 404 は、パチンコ機 2（遊技機）に 1 対 1 に対応して設けられ、該対応するパチンコ機 2 における遊技にて獲得されたパチンコ玉を計数するものであり、該計数装置 404 が本発明における遊技媒体計数手段に該当する。

20

【0069】

幕板 406a、406b は、本実施形態においては前方に開放可能に設けられており、該ユニット島 401 内の上部位置に設けられた供給樋部 436 に連結され、カードユニット 3 内の後述する玉切払出ユニット 340 に玉を供給する配送管 428 並びに各パチンコ機 2 に玉を供給する供給管 429、430 内において発生する玉詰まりや各電設部等のメンテナンスを外部より容易に行えるようになっている。

【0070】

また、本実施形態のユニット島 401 の下部位置には、図 5 に示されるように、回収桶部 440 に接続されて、揚送モータ 425 によりパチンコ玉を、揚送樋 427 を通じて供給樋 436 に揚送する揚送装置 426 が設けられ、この供給樋 436 に至る経路中には、パチンコ玉の研磨を行う研磨装置 441 が設けられていて、該ユニット島 401 内においてパチンコ玉が循環使用されるようになっているとあり、回収桶部 440 の下方空間には、これらユニット島 401 の揚送装置や研磨装置等の各部に接続されて該ユニット島 401 全体の制御を行うコントロールユニット 442 が配設されている。

30

【0071】

次に、これらユニット島 401 に設置される本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機 2 について、以下に簡単に説明すると、該パチンコ機 2 は、図 4 に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠 22 を有し、該ガラス扉枠 22 の下部表面には打球供給皿 23 がある。打球供給皿 23 の上面所定箇所には、操作部 14 が設けられているとともに、打球供給皿（上皿）23 の下部には、打球供給皿 23 から溢れたパチンコ玉を貯留する下皿 24 と打球を発射する打球操作ハンドル（以下操作ノブ）25 とが設けられている。

40

【0072】

ガラス扉枠 22 の後方には、遊技盤 26 が着脱可能に取付けられている。また、遊技盤 26 の前面には遊技領域 27 が設けられている。この遊技領域 27 の向かって右側の下方領域に「特別図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される特図可変表示部 28 と、その中央付近には、「演出図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示されるとともに演出映像が表示される演出表示部 29 と、「普通図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される可変表示装置 30 とが設けられている。また遊技盤 26 には、複数の入賞口 44 や通過ゲート 31、始動入賞口 34、可変入賞球装置 36 が設けられている

50

とともに、遊技領域 27 の下部には、入賞しなかった打込玉を回収するアウト口 46 が形成されている。

【0073】

これら各入賞口に打玉が入賞した場合には、各入賞口に応じた賞球が図示しない玉切り払い出し装置により払い出されるとともに、該玉切り払い出し装置により払い出された賞球数に応じた賞球信号（10玉に1パルス）が外部に出力されることで、賞球数が外部に通知される。

【0074】

前記打球操作ノブ25の操作によって揺動されるハンマー（図示略）によって発射された打玉は、打球レールを通過して遊技領域27に入り、その後、遊技領域27を流下していく。この際、発射勢いが弱すぎて前記遊技領域27に達しなかったパチンコ玉は、環流経路（図示略）を通じて下皿24に環流されるようになっている。

10

【0075】

また、遊技領域27に打ち込まれた打込玉が通過ゲート31を通過すると、可変表示装置30に停止表示されている普通図柄が可変開始する。

【0076】

可変表示装置30の可変表示動作後の表示結果が予め定められた特定の表示結果（たとえば）となった場合に、始動入賞口34に設けられた可動片35が所定時間開成して遊技者にとって有利な状態となる。

【0077】

20

また、始動入賞口34にパチンコ玉が入賞すると、特図可変表示部28において全特別図柄が可変表示（変動表示）を開始するとともに、演出表示部29において演出表示が開始される。そして、その後、特図可変表示部28における特別図柄が停止し、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合には、演出表示部29における左、中、右の演出図柄の可変表示も停止し、その演出図柄の表示態様も予め定められた特定の表示態様（たとえば777）とされることで、特定遊技状態（大当たり状態）が発生するとともに、大当たり中信号が出力状態とされることで、該大当たりの発生が外部に通知される。

【0078】

また、特図可変表示部28における特別図柄が停止したときに、所定パルス幅の始動信号が出力され、特図可変表示部28における特別図柄の可変表示（変動表示）が実施されたことが外部に通知される。

30

【0079】

このように大当たり状態が発生した場合には、可変入賞球装置36に設けられた開閉板40が開成して遊技者にとって有利な第1の状態となる。この第1の状態は、所定期間（たとえば30秒間）の経過または打玉の所定個数（たとえば10個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了し、その後、遊技者にとって不利な第2の状態となる。

【0080】

そして該第1の状態となっている可変入賞球装置36の大入賞口内に進入した打玉が特定入賞領域（Vポケット）に入賞して図示しないVカウントスイッチにより検出されれば、その回の第1の状態の終了を待って前記第2の状態から前記第1の状態に制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数は例えば15回と定められている。

40

【0081】

特図可変表示部28の表示結果並びに演出可変表示部29の演出図柄の表示結果が予め定められた大当たり図柄の組合せで停止表示されたときには前述したように大当たりが発生するが、これら大当たり図柄に停止表示される以前の状態において、リーチ状態が発生する場合がある。

【0082】

特図可変表示部28並びに演出可変表示部29で可変表示された特別図柄並びに演出図

50

柄が所定の確率変動図柄の種類に一致した図柄の組合せで停止表示されたときには、前記繰返し継続制御による「大当たり」の終了後に、再度大当たりとなる確率が通常の高確率状態よりも高い確率状態となる確率変動状態となるようになっており、これら確率変動図柄での大当たりを通常の大当たりと区別して「確変大当たり」と呼称し、これら確変大当たり終了後における確率変動状態中において、確変中信号が出力状態とされることで、該確率変動状態の発生が外部に通知される。

【 0 0 8 3 】

また、特図可変表示部 2 8 並びに演出可変表示部 2 9 で可変表示された特別図柄並びに演出図柄が所定の確率変動図柄以外の図柄の組合せで停止表示されたときには、前記繰返し継続制御による「大当たり」の終了後に、特図可変表示部 2 8 並びに演出可変表示部 2 9 で可変表示が所定回数に達するか或いは次の大当たりが発生するまでの間、特図可変表示部 2 8 における特別図柄および演出可変表示部 2 9 における演出図柄の可変表示時間（変動時間）が通常遊技状態よりも短縮される時短状態となるようになっており、これら時短状態中において、時短中信号が出力状態とされることで、該時短状態の発生が外部に通知される。

【 0 0 8 4 】

本実施例のパチンコ機 2 には、これら各信号を外部出力するための図示しない情報出力基板が搭載されており、該情報出力基板とカードユニット 3 とが、図示しない信号ケーブルを介して接続されており、情報出力基板からは、大当たり中信号、確変中信号、時短中信号、始動信号、賞球信号からなる外部出力信号が、信号ケーブルを介してカードユニット 3 に出力される。

【 0 0 8 5 】

ここで、大当たり中信号は大当たり状態の期間中において出力状態とされる信号であり、確変中信号は確変状態の期間中においてのみ出力状態とされる信号であり、時短中信号は時短状態の期間中においてのみ出力状態とされる信号であり、始動信号は、特図可変表示部 2 8 の表示結果が全て導出表示されて可変表示が終了した際に出力される所定幅のパルス信号であり、賞球信号は、所定玉数（本実施例では 1 0 玉）が払い出される毎に出力される所定幅のパルス信号である。

【 0 0 8 6 】

次に、本実施例のカードユニット 3 について、図 4、図 6 ~ 図 9 に基づいて以下に説明すると、本実施例のカードユニット 3 の前面には、図 4 に示すように、多機能ランプ 3 0 1 と、紙幣を挿入するための紙幣挿入口 3 0 2、装置前面より前方側に突出形成された突出部 3 0 5、払出ボタン 4 1 3 の操作に応じて払い出されたパチンコ玉を打球供給皿（上皿）2 3 に誘導する誘導管 3 4 1、携帯電話機 5 を受付けるための携帯電話受け部 3 3 2、会員カードやピジターカードを挿入するためのカード挿入口 3 0 9 が設けられている。

【 0 0 8 7 】

カードユニット 3 の前面に設けられたカード挿入口 3 0 9 は、カードユニット 3 の下方位置に内蔵される内部カードリーダーライタ 3 2 7（図 6 参照）のカードスロット（図示略）に連設されており、このカード挿入口 3 0 9 を介して前述したピジターカードや会員カードをカードスロットに挿入可能とされている。

【 0 0 8 8 】

また、携帯電話受け部 3 3 2 の内部には、携帯電話機 5 に搭載されている非接触 IC チップ 1 0 0 との非接触通信によるデータの読み出し並びに書き込みが可能とされた外部リーダーライタ 3 3 0 が設けられている。

【 0 0 8 9 】

該携帯電話受け部 3 3 2 の上方には、誘導管 3 4 1 が設けられており、該誘導管 3 4 1 の導出部内部位置には、パチンコ玉を計数して払い出す玉切払出ユニット 3 4 0 が該誘導管 3 4 1 に連設されている。

【 0 0 9 0 】



突出部 305 において、遊技者と対向する面には、図 7 に示すように、各種情報を表示可能な表示部 312 と、メインメニュー画面を表示させるためのメニューボタン 316 と、ワゴンサービスの注文受け画面（ページ）を表示させるためのワゴンボタン 318 と、会員カードまたは携帯電話機 5 を受付けた場合において、会員 ID により特定される貯蓄玉数を用いた再プレイ遊技を実施するための再プレイボタン 319 と、再プレイボタン 319 の操作が有効であることを報知するための再プレイ表示部 320 とが設けられており、該表示部 312 の表面には、表示部 312 に表示された各表示項目を指触により入力可能とするための透明タッチパネル 314 が設けられている。

【0091】

また、該突出部 305 内部には、表示部 312 を成す後述する液晶表示器 313 や各ボタンに対応するスイッチや、液晶表示器 313 の表示制御や、透明タッチパネル 314 による入力位置検出等を実施する表示制御マイコン等が実装された表示制御基板 329 が収納されている。

【0092】

カードユニット 3 内の上部位置には、紙幣挿入口 302 に連設され、該紙幣挿入口 302 に投入された紙幣を取り込んでその真贋や紙幣種別の識別を実施し、その識別結果を装置略中央部に設けられている後述する制御ユニット 328 に出力する紙幣識別ユニット 321 が設けられており、該紙幣識別ユニット 321 にて各種紙幣（1 万円、5 千円、2 千円、千円の各紙幣）の受付が可能とされている。

【0093】

図 6 は、本実施例のカードユニット 3 の構成を示すブロック図である。カードユニット 3 は、前述した紙幣識別ユニット 321、内部カードリーダーライタ 327、外部リーダーライタ 330、表示制御基板 329、払出ボタン 413 の操作に応じてパチンコ玉を誘導管 341 に払い出す玉切り払出ユニット 340、並びにカードユニット 3 の各部の制御を制御プログラムにより実施して該カードユニット 3 の各種の機能を提供する制御ユニット 328 と、から主に構成されており、紙幣識別ユニット 321、内部カードリーダーライタ 327、外部リーダーライタ 330、玉切り払出ユニット 340 及び表示制御基板 329 は制御ユニット 328 と接続されて各種データの送受が可能とされている。

【0094】

内部カードリーダーライタ 327 は、カード挿入口 309 から挿入される会員カード並びにビジターカードに記憶されているチップ ID や、会員 ID（会員カードのみ）、プリペイド残額データ等の記録情報の読み出し並びに書き込みを行う。

【0095】

また、内部カードリーダーライタ 327 の装置内方側終端位置には、所定枚数のビジターカードを保管可能な図示しないカード収納部が、カード搬送経路に連設されて設けられており、使用済みとなったビジターカードをカード収納部に回収可能とされているとともに、該カード収納部に保管しているビジターカードを発行可能とされている。

【0096】

尚、本実施例におけるビジターカードは、ビジターカードの受付けがないときに後述する表示部 312 の下方に表示されている「離席」のメニュー項目が選択操作された場合においても、離席した遊技者の本人確認をするために発行され、該発行に伴って表示部 312 に「離席中」が表示されるとともに、該「離席中」の表示中においては、該発行したビジターカードと同一のビジターカード（チップ ID にて照合）がカード挿入口 309 から挿入されるまでの間、貸出や再プレイや払い出し等の各操作が無効とされる。

【0097】

また同様に、会員カード又はビジターカードの受付け中に「離席」のメニュー項目が選択操作された場合にも、該受付け中の会員カード又はビジターカードがカード挿入口 309 から排出、返却されるとともに、表示部 312 に「離席中」が表示され、該「離席中」の表示中においては、該返却した会員カード又はビジターカードと同一のカード（チップ ID にて照合）がカード挿入口 309 から挿入されるまでの間、貸出や再プレイや払い出

10

20

30

40

50

し等の各操作が無効とされる。

【0098】

外部リーダライタ330は、携帯電話受け部332に近接された携帯電話機5に内蔵されている非接触ICチップ100から、チップIDや会員IDの読み出し（受信）や、利用履歴の書き込み（送信）、並びにJG電子マネー額の使用に関する非接触データ通信を実施する。

【0099】

玉切り払出ユニット340は、その内部にパチンコ玉を1球ずつ誘導管341に払い出すためのスプロケットを有しており、該スプロケットの回転を制御することで、制御ユニット328から指示された玉数のパチンコ玉を誘導管341に払い出すことができる。

10

【0100】

制御ユニット328は、前述したようにパチンコ玉の貸出に伴う各種の信号の授受を、パチンコ機2に設けられている図示しない賞球制御基板との間において実施可能に接続されているとともに、前述のように、信号ケーブルを介して、パチンコ機2の情報出力基板と接続されることで、大当たり中信号等の各種の外部出力信号が入力可能とされている。

【0101】

さらに、制御ユニット328は、前述したように接続ケーブルを介してユニット島401に設けられているアウト玉計数器416並びに計数装置404に設けられている玉カウンタ410および払出ボタン413と接続されており、これら払出ボタン413の操作信号や、玉カウンタ410並びにアウト玉計数器416による各計数信号が入力可能とされており、これらアウト玉計数器416からの計数信号の入力に応じて、後述する遊技情報テーブル（図8（b）参照）の総打込玉数の値に該計数信号に応じた所定数を加算更新するとともに、玉カウンタ410からの計数信号の入力に応じて、表示部312の下部位置に表示している計数済玉数（図7参照）の値に、該計数信号に応じた所定数を逐次加算更新することで、計数装置404にて獲得された獲得玉数の総数が計数済玉数として表示される。

20

【0102】

尚、これら集計表示された計数済玉数が存在する場合において制御部328は、払出ボタン413の操作による操作信号の入力に応じて、該計数済玉数の範囲においてパチンコ玉の払出を、玉切り払出ユニット340に指示して実行し、該払い出したパチンコ玉数を計数済玉数から減算更新する払出処理を実施することで、遊技者は、計数装置404にて一度計数したパチンコ玉を、再度遊技に使用できるようになっている。

30

【0103】

本実施例の制御ユニット328は、制御プログラムを実行可能な中央演算処理回路（CPU）328aや、内部カードリーダライタ327に受け付け中のビジターカードや会員カードのチップIDや会員ID（会員カードのみ）並びにプリペイド残額や、携帯電話受け部332において受け付けた携帯電話機5から読み出したチップIDや会員IDや、会員カードや携帯電話機5の所有者である会員遊技者の会員情報（貯蓄玉数、来店ポイント数、会員属性情報（個人情報））、対応するパチンコ機2の台データ、遊技中の会員遊技者の遊技情報、ワゴンサービスのメニューデータ等の各種のデータを記憶可能なRAM328bや、中央演算処理回路（CPU）328aが実行する制御プログラムや、当該カードユニット3の装置IDや貸出レートを含む設定情報等の各種のデータを記憶可能なEEPROM328cや、その時点の時刻情報やカレンダー情報等を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）328dを含み、RAM328bは図示しない電池によりバックアップされており、電源が遮断されても、所定期間において記憶されているデータが保持される。

40

【0104】

RAM328bに記憶されている本実施例のカードテーブルには、図8（a）に示すように、内部カードリーダライタ327に挿入されたビジターカードや会員カード、若しくは携帯電話受け部332に受け付けた携帯電話機5から読み出したチップIDや会員ID（会員カードのみ）、会員IDから特定される暗証番号、チップID並びにプリペイド残

50

額データに基づくプリペイド残額、会員IDから特定される持玉数並びに貯玉数（会員遊技者のみ）、会員IDから特定される来店ポイント数（会員遊技者のみ）が記憶されるようになっている。

【0105】

尚、図8には図示しないが、会員カード或いは携帯電話機5の受付け時において管理コンピュータ110に対して送信される認証要求に応じて返信される、会員遊技者の氏名や性別等の会員属性情報（個人情報）もカードテーブルとともにRAM328bに記憶される。

【0106】

また、RAM328bに記憶されている本実施例の遊技情報テーブルには、図6（b）に示すように、本日を含む3日間の遊技情報、つまり、本日データ、前日データ、前々日データが記憶されている。尚、前日データ、前々日データは、EEPROM328cにも記憶されているが、これら前日データ、前々日データを表示する際に、EEPROM328cから読み出すよりも高速に処理できるようにするために、本実施例では、予めEEPROM328cより読み出した前日データ、前々日データをRAM328bに記憶されている遊技情報テーブルに記憶しておくようにしている。

【0107】

この本実施例の遊技情報テーブルには、対応するパチンコ機2から出力される大当り中信号、確変中信号、時短中信号の図示しない入力端子1～3への入力状態に基づく現在の遊技状態（本日のみ）と、最新の遊技状態データ（左のビットから順に入力端子1～入力端子3の入力状態、0：LOW/未接続、1：HIGH、本日のみ）並びに前回の遊技状態データ（最新の遊技状態データに更新される前の遊技状態データ、本日のみ）、営業開始時点からの総打込玉数、総賞球数、差玉数（総打込玉数 - 総賞球数）、総始動回数、大当り状態の発生が識別される毎にリセットされて大当りの発生後からの始動回数である当り後始動回数、営業開始時点からの大当りの発生回数である大当り回数、営業開始時点からの確変状態の発生回数である確変回数と、営業開始時点からの時短状態の発生回数である時短回数と、通常遊技状態において発生した大当りから次に通常遊技状態となるまでに発生した大当りの回数である連荘回数からなる遊技情報が格納されており、これら遊技情報は、入力端子に入力される大当り中信号、確変中信号、時短中信号、始動信号、賞球信号、アウト玉計数信号に基づいて最新の情報に更新される。

【0108】

尚、これら遊技情報テーブルにおいて集計、管理されている本日の台データは、図9に示すように、その先頭に台データを含む送信データ列であることを示す特定のデータヘッダと、当該カードユニット3の装置IDと、対応するパチンコ機2の台番号とが付与された所定フォーマットの送信データ列として、ホールコンピュータ130からの送信要求の受信に応じて（遊技状態の変更時には、その時点で）送信される。尚、図9のECCは、エラー訂正用コードである。

【0109】

また、RAM328bに記憶されている本実施例の会員遊技情報テーブルには、図8（c）に示すように、内部カードリーダーライタ327に会員カードが挿入された時点、若しくは計数済玉数が0であるときに異なる会員IDの携帯電話機5を携帯電話受付け部332に受付けた時点からの遊技情報、つまり、該挿入された会員カード或いは受付けた携帯電話機5を所持する会員遊技者の遊技に関する遊技情報が集計されている。

【0110】

具体的には、会員遊技者が遊技を開始した開始時間（会員カードまたは携帯電話機5の受付け時刻）、会員遊技者が遊技を終了した終了時間（会員カードの返却時刻または異なる携帯電話機5が受付けられた時刻または非稼働となった時刻）、会員遊技者の遊技時間、会員遊技者が遊技を開始してからの始動回数、会員遊技者が遊技を開始してから発生した大当り回数、会員遊技者が遊技を開始してから発生した確変回数、会員遊技者が遊技を開始してから獲得した獲得玉数（計数済み玉数）、会員遊技者が遊技に使用した支出金額

10

20

30

40

50

、会員遊技者が遊技に使用した貯蓄玉数である再プレイ玉数、会員遊技者が遊技に使用した持玉数である使用持玉数とが更新記憶されて集計されており、対応するパチンコ機 2 で遊技中の会員遊技者が遊技を開始してからの遊技情報（台データ）を把握できるようになっている。

【0111】

つまり、本実施例の会員遊技情報テーブルには、後述するように、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が 0 であるときにおける外部リーダライタ 330（携帯端末受付け手段）への新たな携帯電話機 5（携帯端末）の受付け時点から、前記計数済玉数が 0 でないときに外部リーダライタ 330 への携帯電話機 5（携帯端末）の受付け時点までに、該カードユニット 3（遊技媒体払い出し手段）による払い出しに供された貯蓄玉数（持玉数、貯玉数）の総数である再プレイ玉数と使用持玉数（総使用貯蓄遊技媒体数）が集計されており、該会員遊技情報テーブルによって本発明の集計手段が形成されている。

10

【0112】

尚、RAM 328b には、ワゴン販売される商品の注文受付けに使用されるワゴンメニューテーブルも記憶されている。

【0113】

また、制御ユニット 328 には、前述したように、対応するパチンコ機 2 の操作部 14 に設けられた残額表示器や、貸出ボタンの操作を検知する貸出ボタンスイッチや、受付け中の会員カードやビジターカードを返却させる際に操作される返却ボタンの操作を検知する返却ボタンスイッチが接続されており、貸出ボタンの操作や返却ボタンの操作を検知できるとともに、これら残額表示器の表示制御を実施する。

20

【0114】

制御ユニット 328 は、突出部 305 に設けられている再プレイボタン 319 の操作による表示制御基板 329 からの再プレイ操作情報や、紙幣識別ユニット 321 による貨幣識別情報、並びに内部カードリーダライタ 327 からのカード挿入情報、外部リーダライタ 330 からの受付け情報等を受けて、制御ユニット 328 に接続されている前記多機能ランプ内に設けられたフルカラー LED 301a 等の各 LED の点灯制御、内部カードリーダライタ 327、外部リーダライタ 330、表示制御基板 329 の制御、残額表示器の表示制御等、全体の動作制御、並びにカード挿入口 309 に挿入された会員カードやビジターカードや携帯電話受付け部 332 にて受付けた携帯電話機 5 の利用の可 / 不可を判別する受付け処理や、受付け中の会員カード或いはビジターカードから読み出したプリペイド残額データに基づくプリペイド残額を使用した玉貸を行う貸出処理や、受付けた携帯電話機 5 から読み出した電子マネー額を使用した玉貸を行う電子マネー貸出処理や、返却ボタンの操作により受付け中の会員カードやビジターカードの返却する返却処理や、受付け中の会員カードやビジターカードに残存するプリペイド残額への貨幣投入による入金を行う入金処理や、貯玉数や持玉数を用いた再プレイ処理、計数済み玉数（挿入されたビジターカードにより特定されるものを含む）の払出処理、精算操作の受付けによる精算処理、ワゴンサービスの注文を受付ける注文受付け処理等の各種処理を実行する。

30

【0115】

また、制御ユニット 328 は、対応するパチンコ機 2 の図示しない賞球制御基板と接続されており、該賞球制御基板との間において貸出処理、並びに再プレイ処理に伴う各種信号の送受が実施可能とされているとともに、通信部 334 並びに HUB を介して、前述の管理コンピュータ 110 やホールコンピュータ 130 とデータ通信可能に接続されており、これらの各コンピュータと各種データの送受が該通信部 334 を通じて可能とされている。

40

【0116】

また、制御ユニット 328 には、各種の報知音を出力可能なサウナ 333 が接続されており、該サウナ 333 により、種々の報知音、具体的には、エラー発生による報知音や、携帯電話機 5 の受付けにより実施する処理種別が後述する電子マネー貸出処理であるときに出力する電子マネー貸出報知音や、処理種別が後述する貯蓄使用処理であるときに

50

出力する貯玉使用報知音や、処理種別が携帯精算処理であるときに出力する携帯精算報知音が出力されるようになっており、これらの報知音から、携帯電話機 5 を所持する会員遊技者が、該携帯電話機 5 の近接により、どの種別の処理が実施されているのかを認識することができるようになっている。

#### 【0117】

また、制御ユニット 328 に接続された表示制御基板 329 は、表示部 312 を成す液晶表示器 313 や、透明タッチパネル 314 や、各種スイッチ類（メニューボタン 316 に対応するメニュースイッチ 316a、ワゴンボタン 318 に対応するワゴンスイッチ 318a、再プレイボタン 319 に対応する再プレイスイッチ 319a）や前述した再プレイ表示部 320 内に設けられた LED 320a 等の電子部品が接続されている。

10

#### 【0118】

本実施例の表示制御基板 329 には、液晶表示器 313 の表示駆動を行う表示駆動回路（図示略）や、前記透明タッチパネル 314 からの出力信号に基づいて押圧操作された位置を特定して該特定した入力位置情報を出力する入力位置検出回路（図示略）や、表示部 312 に表示する表示映像に関する処理を行う VDP（図示略）や、メニュー表示等を使用する画像データ等を記憶する VROM（図示略）や、表示部 312 に表示する表示データを一時記憶する VRAM（図示略）や、制御ユニット 328 から独立して、各種スイッチ類やタッチパネル等の入力に伴う判断や処理を処理プログラムに基づいて実施する表示制御マイコン等が実装されており、制御ユニット 328 から出力される表示データ（ページデータ）等に基づいて、各種の表示画面を、表示部 312 を成す液晶表示器 313 に表示可能とされている。

20

#### 【0119】

次に、本実施例の管理コンピュータ 110 について、図 11 に基づき説明すると、本実施例に用いた管理コンピュータ 100 は、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス 111 に、該管理コンピュータ 110 が実施する各種処理を行う CPU 112、ワークメモリ等として使用される RAM 113、時刻情報やカレンダー情報を出力する RTC 114、ハードディスク等からなる記憶装置 115、キーボードやマウス等の入力装置 116、各種の画面を表示出力する表示装置 117、各種情報をプリント出力するプリンタ 118、ローカルエリアネットワーク（LAN）に接続された各装置とのデータ通信を行う第 1 通信部 119、図示しないワゴンサービス用端末とのデータ通信を行う第 2 通信部 120、カード会社に設置された管理サーバ 140 とのデータ通信を行うデジタルサービスユニット（DSU）121 が接続された通常のコンピュータである。

30

#### 【0120】

記憶装置 115 には、管理コンピュータ 110 が後述する各種処理を行うための処理内容が記述された処理プログラムに加えて、会員カードに残存するプリペイド残額並びに当該会員カードを所持する会員遊技者が所有する、該会員遊技者がその営業当日において獲得した持玉数並びにその営業日の前日以前に獲得した貯玉数から成る貯蓄玉数や、携帯電話機 5 を所持する会員遊技者が所有する持玉数並びに貯玉数から成る貯蓄玉数等を管理するための会員カードテーブル（図 12（a）参照）と、ビジターカードに残存するプリペイド残額や当該ビジターカードを所持する遊技者がその営業当日において獲得した獲得玉数を管理するためのビジターカードテーブル（図 12（b）参照）と、会員カード或いは携帯電話機 5 を所有する会員遊技者に関する会員情報が格納される会員データテーブル（図 13（a）参照）と、会員遊技者を特定可能な会員 ID 毎に、その遊技者の遊技情報を含む遊技履歴が格納される会員別遊技履歴テーブル（図 13（b）参照）と、各カードユニット 3 の装置 ID に対応付けて、該カードユニット 3 のカードの受付け状況や、対応するパチンコ機 2 の機種や台データや貸出レートが格納されるユニット管理テーブル（図 13（c）参照）と、ワゴンサービスにおいて販売される商品を個々に識別可能な商品 ID に対応付けて当該商品の販売単価等の情報が格納されるワゴンメニューテーブル（図示略）と、各カードユニット 3 にて注文されたワゴンサービスの商品のオーダー履歴が格納されるオーダー履歴テーブル（図示略）とが記憶されている。

40

50

## 【 0 1 2 1 】

会員カードテーブルには、図 1 2 ( a ) に示すように、各会員遊技者が所持する会員カードまたは携帯電話機 5 に搭載されている IC チップのチップ ID に対応付けて、該会員遊技者が携行する会員カードまたは携帯電話機 5 に記憶されている会員 ID と、プリペイド残額（会員カードのみ）、貸出レートが 1 円のカードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 において、その当日に獲得した獲得玉数の合計である 1 円持玉数と、貸出レートが 1 円のカードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 において、前日以前に獲得した獲得玉数の合計である 1 円貯玉数と、貸出レートが 4 円のカードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 において、その当日に獲得した獲得玉数の合計である 4 円持玉数と、貸出レートが 4 円のカードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 において、前日以前に獲得した獲得玉数の合計である 4 円貯玉数と、当該会員カード或いは携帯電話機 5 が使用不可であるか否かを示す使用不可フラグとが記憶されており、会員カード或いは携帯電話機 5 に記憶されているチップ ID 若しくは会員 ID から、プリペイド残額や各レートの貯蓄玉数（持玉数や貯玉数）を特定できるようになっている。

10

## 【 0 1 2 2 】

尚、会員カードテーブルの 1 円持玉数並びに 4 円持玉数は、いずれも、営業終了後の締め処理において、1 円貯玉数並びに 4 円貯玉数に加算更新されるてリセットされる。

## 【 0 1 2 3 】

つまり、本実施例では、貯蓄玉数（貯蓄遊技媒体数）として、その当日において貯蓄処理（携帯精算処理）がなされた持玉数（当日貯蓄遊技媒体数）と、前日以前において貯蓄処理（携帯精算処理）がなされた貯玉数（非当日貯蓄遊技媒体数）とを有している。

20

## 【 0 1 2 4 】

また、ビジターカードテーブルには、図 1 2 ( b ) に示すように、各ビジターカードを個々に識別可能なチップ ID に対応付けて、当該ビジターカードの状況（利用中であるか保管中であるか）と、プリペイド残額と、該遊技者がその当日において貸出レートが 1 円のカードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 において獲得した獲得玉数の合計である 1 円持玉数と、該遊技者がその当日において貸出レートが 4 円のカードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 において獲得した獲得玉数の合計である 4 円持玉数と、当該カードが使用不可であるか否かを示す使用不可フラグとが記憶されており、ビジターカードに記憶されているチップ ID から、プリペイド残額や各レートの持玉数を特定できるようになっている。

30

## 【 0 1 2 5 】

尚、ビジターカードテーブルの 1 円持玉数並びに 4 円持玉数は、いずれも、営業終了後の締め処理において、リセットされる。

## 【 0 1 2 6 】

本実施例の会員データテーブルには、図 1 3 ( a ) に示すように、各会員遊技者に対して固有に付与された会員 ID 毎に、本人確認のための暗証番号と、会員カードの受付に応じて一日に 1 回所定の来店ポイントが加算更新される来店ポイントと、来店状況等に基づくランクと、会員遊技者の氏名（名字並びに名前）、性別、年齢、誕生日、職業、住所、電子メールアドレスからなる会員属性情報（個人情報）が登録されている。尚、来店ポイントは、カードユニット 3 にて新たに会員カード或いは携帯電話機 5 が受け付けられることにより送信される認証要求の受信に基づいて更新される。

40

## 【 0 1 2 7 】

また、会員別遊技履歴テーブルには、図 1 3 ( b ) に示すように、会員 ID 毎に、当該会員遊技者の遊技履歴、具体的には、来店日、遊技を行ったパチンコ機 2 の台番号、機種名、遊技開始時間（時刻）、遊技終了時間（時刻）、遊技開始から終了までの間の遊技時間、始動回数、大当回数、確率変動回数（確変回数）、獲得玉数、支出金額、再プレイに使用した貯玉数である再プレイ玉数、再プレイに使用した持玉数である使用持玉数からなる遊技履歴が格納されている。会員別遊技履歴テーブルの来店日には、RTC 1 2 4 から出力されるカレンダー情報に基づく当該遊技履歴の記憶時点の年月日が格納されるとともに

50

、遊技開始時間、遊技終了時間、遊技時間、始動回数、大当回数、確変回数、獲得玉数、支出金額、再プレイ玉数、使用持玉数の情報は、会員カードの返却時や会員遊技者が遊技を終了したと判定される遊技終了条件が成立した場合にカードユニット3から送信される会員遊技履歴データに基づいて記憶される。

【0128】

尚、本実施例では、会員遊技者が携行する携帯電話機5は、会員遊技者の遊技中において、常に受け付けられている状態にないので、対応するパチンコ機2が非稼働となつてからの所定時間の経過や、計数済玉数が0であるときにおける異なる会員IDの携帯電話機5の受け付けを、遊技終了条件としている。

【0129】

また、本実施例のユニット管理テーブルには、図13(c)に示すように、遊技場内に設置された各カードユニット3に固有に付与された装置IDに対応付けて、カードユニット3のローカルIPアドレスが格納されるローカルIPと、当該カードユニット3が設置されている遊技島の島番号が格納される設置島と、当該カードユニット3が待機中または受付中であるかが格納される状況と、当該カードユニット3が対応するパチンコ機2の機種名が格納される対応機種名と、該対応するパチンコ機2の台番号が格納される対応台番号と、後述するカードユニット設定画面にて設定される該対応するパチンコ機2における貸出レートと、受け付け中の会員カードまたは携帯電話機5のチップIDが格納される受付IDと、対応するパチンコ機2における営業開始時点からの各種台データとが記憶されており、これら台データとしては、総始動回数、大当り回数、確変回数、総打込玉数、総賞球数、差玉数、並びに各大当りが発生する間における特図可変表示部28における始動回数である大当間始動回数1、大当間始動回数2...が記憶されており、これら台データは、ホールコンピュータ130より、逐次取得されて更新される。

【0130】

本実施例の管理コンピュータ110(CPU112)は、カードユニット3における会員カードの受け付け、或いは計数済玉数が0であるときにおける異なる会員IDの携帯電話機5の受け付けに応じて該カードユニット3から送信される、該カードユニット3の装置ID並びに該受け付けた会員カード若しくは携帯電話機5から読み出したチップIDと会員IDとプリペイド残額(会員カードのみ)を含む認証要求の受信に応じて、該チップIDが会員カードテーブルに存在するか否かや、プリペイド残額が一致するか否かに基づく認証処理を実施するとともに、認証OKである場合には、該会員IDに対応する当日の遊技履歴が会員別遊技履歴テーブルに記憶されていないことを条件に来店ポイントを付与する。そして、該会員IDに対応して会員情報テーブルに記憶されている暗証番号、来店ポイントや氏名等の会員属性情報(個人情報)、並びに受信した装置IDから特定されるカードユニット3の貸出レートに該当する貯玉数と持玉数を含む会員情報データを返信するとともに、ユニット管理テーブルにおいて受信した認証要求に含まれる装置IDに対応する状況を「受け付け中」に更新し、受付IDに該受信した認証要求に含まれるチップIDを格納して更新する。

【0131】

また、本実施例の管理コンピュータ110(CPU112)は、カードユニット3における再プレイ操作(プレイ選択ボタン316の操作による貯蓄玉数を用いて遊技を実施することの選択や、計数済玉数が0であるときにおける貯蓄玉数の使用が予め選択された携帯電話機5の受け付け)により貯蓄使用処理が実施されることに基づいて、該カードユニット3から送信される払戻完了情報の受信に応じて、該受信した払戻完了情報に含まれる会員IDに対応付けて会員カードテーブルに記憶されている、該受信した払戻完了情報に含まれる装置IDから特定されるカードユニット3の貸出レートに該当する持玉数や貯玉数から、1回の再プレイにて払い戻される所定のパチンコ玉数を減算更新する。

【0132】

また、本実施例の管理コンピュータ110(CPU112)は、営業終了後の締め処理において、会員カードテーブルにおける各レートの持玉数を、対応するレートの貯玉数に

10

20

30

40

50

加算更新して、該持玉数をリセットするとともに、ビジターカードテーブルにおいて記憶されている各レートの持玉数をリセットして、該持玉数の使用を不可とする。

【 0 1 3 3 】

また、本実施例の管理コンピュータ 1 1 0 ( C P U 1 1 2 ) は、カードユニット 3 における貸出処理の実施に伴い送信される後述の貸出完了通知の受信に応じて、該受信した貸出完了通知に含まれるチップ I D に対応して会員カードテーブル若しくはビジターカードテーブルに記憶されているプリペイド残額から、該貸出完了通知に含まれる税込使用額を減算更新する減算更新処理を行う。

【 0 1 3 4 】

また、本実施例の管理コンピュータ 1 1 0 ( C P U 1 1 2 ) は、カードユニット 3 にお

10

【 0 1 3 5 】

また、本実施例の管理コンピュータ 1 1 0 の表示装置 1 1 7 には、図 1 4 に示すように、カードユニット 3 に関する各種の設定を行うためのカードユニット設定画面等の各種の設定画面や出力画面が表示可能とされている。

【 0 1 3 6 】

本実施例の表示装置 1 1 7 には、図 1 4 に示すように、その上部位置に帯状とされ、処理プログラムのバージョンや表示内容のタイトル並びに現在の日付と時間や「営業中」や「営業前」或いは「営業後」といった営業状態が表示されるタイトル域 5 0 1 や、その下部位置において表示ジョブ設定画面等の各種の設定画面や出力画面が表示される表示領域 5 0 2 や、該表示領域 5 0 2 の右位置に形成され、前記表示領域 5 0 2 に表示される内容を選択するためのサブメニュー表示域 5 0 3 と、前記表示領域の下部位置に形成され、「削除」や「登録」、「印刷」、「変更」等といった各種機能ボタンが表示される機能ボタン域 5 0 5 とを有する表示形態による表示が実施されるようになっており、前記サブメニュー表示域 5 0 3 の表示領域 5 0 2 側の辺には、「入力」、「報告」、「分析」、「表示ジョブ」、「イベント」、「検索」、「出力」、「設定」、「ワゴン」、「戻る」の各種メニュー分類に対応する 1 0 種類のメニュータブ 5 0 4 が設けられており、これら各メニュータブ 5 0 4 をマウス等により画面上にて選択することにより、該選択されたメニュー分類に該当するサブメニューが前記サブメニュー表示域 5 0 3 に表示され、該サブメニュー表示域 5 0 3 に表示されたサブメニューから所望の項目を選択する（サブメニューが 1 種類の場合には、選択なしに）ことで、選択内容に該当する設定画面等の表示が前記表示領域 5 0 2 に表示され、必要に応じて前記機能ボタン域 5 0 5 に表示される「印刷」の機能ボタンを選択することで、該表示内容をプリンタ 1 1 8 にて印刷することができるようになっている。

20

30

【 0 1 3 7 】

これらメニュータブ 5 0 4 の内、「ワゴン」タブを選択することにより、表示領域 5 0 2 には図示しないワゴンメニュー設定画面が表示され、該ワゴンメニュー設定画面において新規のワゴンメニューの登録や削除、並びに単価の変更を実施することができる。

40

【 0 1 3 8 】

これらメニュータブ 5 0 4 の内、「設定」タブを選択することで、サブメニュー表示域 5 0 3 に表示されたサブメニューのうち、「カード U 設定」のサブメニューを選択することで、表示領域 5 0 2 には図 1 4 に示すカードユニット設定画面が表示され、該カードユニット設定画面において必要事項の入力または変更を行うことで、遊技場内の各カードユニット 3 における貸出レートや、対応するパチンコ機 2 の機種の設定を実施できる。

【 0 1 3 9 】

本実施例のカードユニット設定画面には、図 1 4 に示すように、主に、設定対象のカードユニット 3 を選択するための「対象ユニット選択」の項目と、該設定対象のカードユニ

50



ット3が対応するパチンコ機2の機種を設定するための「対応機種」の項目と、該設定対象のカードユニット3の貸出レートを設定するための「レート設定」の項目と、「設定確認」、「リセット」、「登録」の各操作部が設けられている。

【0140】

「対象ユニット選択」の項目には、「台指定」のサブメニューと、「島単位」のサブメニューと、「機種単位」のサブメニューとが設けられ、各サブメニューに対応して当該サブメニューを選択するためのチェックボックスが設けられており、これら3つのサブメニューのうちから1つのみを排他選択できるようになっている。

【0141】

そして、「台指定」のサブメニューに対応付けて、台番号の範囲（1台のみでも可）を指定するための台番号入力部が設けられており、設定対象のカードユニット3を、当該カードユニット3が対応するパチンコ機2の台番号により指定できるようになっている。

10

【0142】

「対応機種」の項目には、「対象ユニット選択」の項目において指定したカードユニット3が対応するパチンコ機2の機種をポップアップメニューから選択して指定できるとともに、該「対応機種」の項目において指定した機種の機種名が、ユニット管理テーブル（図13（c）参照）における当該カードユニット3の対応機種名として更新記憶される。

【0143】

また、「レート設定」の項目には、当該遊技場の各レート（本実施例では4円/玉と1円/玉）とを選択可能なポップアップメニューウィンドウが設けられており、当該「レート設定」の項目において、「対象ユニット選択」の項目にて指定したカードユニット3における貸出レートを設定変更できるようになっており、該「レート設定」の項目において指定されたレートが、ユニット管理テーブル（図13（c）参照）における当該カードユニット3のレートデータとして更新記憶される一方、設定情報として各カードユニット3に送信されて、当該貸出レートに基づいて貸出処理に使用された税込使用額が算出されてプリペイド残額から減算更新され、受付け中の会員カード又はビジターカードのプリペイド残額、並びに該税込使用額を含む貸出完了通知の受信により、会員カードテーブル又はビジターカードテーブルにおける当該会員カード又はビジターカードのプリペイド残額が更新される。

20

【0144】

つまり、本実施例の管理コンピュータ110におけるカードユニット設定画面では、各カードユニット3が対応するパチンコ機2において使用されるパチンコ玉（遊技媒体）の単価となる貸出レートを集中設定できるようになっており、該管理コンピュータ110が本発明における単価設定手段に該当し、カードユニット3は、該管理コンピュータ110のカードユニット設定画面にて設定されている貸出レート（単価）に応じた払い出しを実施する。

30

【0145】

尚、これらカードユニット設定画面において設定された設定情報は、管理サーバ140を介してサーバコンピュータ160にも送信されることで、該サーバコンピュータ160に記憶されている名称情報テーブル（図16参照）に登録されている当該遊技用のデータが更新されることで、これらカードユニット設定画面の設定内容が、逐次、名称情報テーブルに反映される。

40

【0146】

また、本実施例のサーバコンピュータ160には、図17に示すように、各遊技場の遊技場ID毎に、当該遊技場の会員IDに対応付けて、該会員IDから特定される会員遊技者が所有する1円貯玉数と4円貯玉数と、当該会員遊技者の10回前までの遊技履歴（来店日、台番号、機種名、レート、遊技開始時間（時刻）、遊技終了時間（時刻）、遊技時間、始動回数、大当回数、確率変動回数（確変回数）、獲得玉数、支出金額、再プレイ玉数、使用持玉数）が記憶された遊技場別会員遊技履歴テーブルが記憶されており、前述した図13（b）に示す会員別遊技履歴テーブルの遊技履歴が各遊技場の管理コンピュータ

50

１１０において更新される毎に、当該遊技履歴の情報が管理サーバ１４０を介してサーバコンピュータ１６０に送信されることで、遊技場別会員遊技履歴テーブルが更新されることにより、会員別遊技履歴テーブルの遊技履歴と同じ遊技履歴がサーバコンピュータ１６０においても管理される。

【０１４７】

更に、遊技場別会員遊技履歴テーブルにおける各レートの貯玉数は、各遊技場の管理コンピュータ１１０において管理されている各会員遊技者の貯玉数が変更される都度毎に、変更後の貯玉数を含む貯玉更新情報が、管理サーバ１４０を介してサーバコンピュータ１６０に送信されることで、遊技場別会員遊技履歴テーブルが更新されることにより、会員カードテーブルにおける貯玉数と同じ貯玉数がサーバコンピュータ１６０においても管理される。

10

【０１４８】

尚、各会員遊技者が当日において獲得した持玉数は、再プレイにおいて優先的に使用されるために、その当日において変動する場合が多いことから、本実施例では、これら各レートの持玉数の情報については、遊技場別会員遊技履歴テーブルにおいて管理していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、各レートの貯玉数と同様に管理するようにしても良い。

【０１４９】

ここで、ＪＧ電子マネー額をカードユニット３において使用するために、本実施例のお財布機能を備える携帯電話機５にＪＧ電子マネー額を予めチャージする流れについて以下に説明する。

20

【０１５０】

これらお財布機能を有する携帯電話機５を所持する携行者（遊技者）がＪＧ電子マネーをカードユニット３において使用するためには、予め、ＪＧ電子マネーを使用するためのアプリケーションプログラムであるＪＧアプリをダウンロードしてメモリ部６０に記憶しておくとともに、携帯電話機５の非接触ＩＣチップ１００のメモリ１０４における共通領域に、ＪＧ電子マネー額の残額やアクセス権データ等の各種データを記憶させておく必要があることから、携行者（遊技者）は、まず、図１０に示すように、所持する携帯電話機５にてＪＧ電子マネーを使用できるようにするために、インターネット網９を介して前述のカード管理会社のサーバコンピュータ１６０にアクセスして、該サーバコンピュータ１６０からＪＧチャージアプリ並びにＪＧアプリ（ＪＧ電子マネー利用アプリ、ＪＧ貯玉確認アプリ）をダウンロードした後、ダウンロードした内のＪＧチャージアプリを起動する。尚、これらダウンロードされた各アプリケーションプログラム等のダウンロードデータは、メモリ部６０のＥＥＰＲＯＭ内に記憶される。尚、カード管理会社のサーバコンピュータ１６０のＵＲＬアドレスは、遊技場内等に掲示されたＵＲＬアドレスやＵＲＬアドレスデータがシンボル化された２次元バーコード等により提供される。

30

【０１５１】

該起動によりＪＧチャージアプリが制御部５５によりメモリ部６０から読み出されて実行され、該ＪＧチャージアプリに基づいて制御部５５は、携帯電話機５の携行者（遊技者）から、ＪＧ電子マネーにチャージする金額の決済を行う口座（例えば、インターネット専業バンクの口座等）に関する口座情報を受付け、該受付けた口座情報と、該携帯電話機５の端末ＩＤや非接触ＩＣチップ１００に固有に付与されているチップＩＤ等の情報をサーバコンピュータ１６０に送信して該カード管理会社における利用者番号の発行を受けた後、前記管理会社のサーバコンピュータ１５０にアクセスして、該発行を受けた利用者番号や残金データ等のメモリ１０４における共通領域への登録要求、具体的には当該カード管理会社に固有に付与された企業ＩＤ等を含みリモート発行要求を送信することで、該管理会社のサーバコンピュータ１５０において、携帯電話機５に内蔵されている非接触ＩＣチップ１００とサーバコンピュータ１５０の暗号鍵やチップＩＤ等による相互認証が実施された後、該管理会社のサーバコンピュータ１５０により当該カード管理会社への共通領域における領域の割り当て、並びに利用者番号や残金データの初期値等が書き込み記憶さ

40

50

れるリモート発行処理が実施されることで、該カード管理会社のＪＧ電子マネー額を使用できるようになる。尚、このリモート発行処理においては、各チップＩＤに対応付けて、記憶領域１０４ｃが割り当てられた該カード管理会社の企業ＩＤや、割り当てた領域の容量やアドレスの情報等が、管理会社のサーバコンピュータ１５０に記憶、管理されることで、どの非接触ＩＣチップ１００に、どのような企業の記憶領域が割り当てられているかが管理されるようになっている。

#### 【０１５２】

また、これらＪＧ電子マネー額の新規記憶時においては、ＪＧ電子マネー額の残金は「０」であるので、これらの登録の後、再度ＪＧチャージアプリを起動してサーバコンピュータ１６０にアクセスして、希望する金額を残金にチャージしておく。尚、これらチャージする金額は、利用者番号の取得時において送信した口座から自動的に引き落とされて決済される。

10

#### 【０１５３】

以下、本実施例のカードユニット３の制御ユニット３２８が実施する各処理の処理内容並びに携帯電話機５が実施する各処理の処理内容について説明していく。尚、以下の説明においては、ステップの表記を省略する場合がある。

#### 【０１５４】

まず、図１９に示すように制御ユニット３２８は、カードユニット３への電源投入により起動されることで、Ｓｂ１の起動処理を実施して、各部の接続状況の確認や、管理コンピュータ１１０やホールコンピュータ１３０への接続確認要求の送信、並びに該接続確認要求の送信に応じて管理コンピュータ１１０、ホールコンピュータ１３０から返信される設定情報に基づく初期値の各設定データへの設定等を実施する。

20

#### 【０１５５】

そして、該起動処理の実施後においてＳｂ２～Ｓｂ１２の処理を巡回実施することで、カード挿入口３０９へのカード挿入であるカード受付け、遊技者（会員遊技者またはビジター）による貸出ボタンの操作、紙幣挿入口３０２からの紙幣の投入による現金受付け、遊技者による返却ボタンの操作、再プレイボタン３１９の操作（表示制御基板３２９からの再プレイ操作情報の受信）、払出ボタン４１３の操作（操作信号の入力）、表示部３１２の下方に表示されている「全数精算」または「端玉精算」メニューの操作（表示制御基板３２９からの全数精算メニューまたは端玉精算メニュー操作情報の受信）、表示部３１２の下方に表示されている「離席」メニューの操作（表示制御基板３２９からの離席メニュー操作情報の受信）、ワゴンボタン３１８の操作（表示制御基板３２９からのワゴンメニュー表示操作情報の受信）、携帯電話受付け部３３２への携帯電話機５の近接による受付け、メニューボタン３１６の操作（表示制御基板３２９からのメインメニュー表示操作情報の受信）、を検知する待機状態となる。

30

#### 【０１５６】

尚、制御ユニット３２８は、Ｓｂ１の起動処理の後、これら図１９に示す通常処理と平行して、対応するパチンコ機２やアウト玉計数器１６、玉カウンタ４１０から出力される、大当り中信号、確変中信号、時短中信号、始動信号、賞球信号、アウト玉計数信号、獲得玉計数信号の入力や変化に伴う割込の発生を監視する図示しない割込監視処理を、これら通常処理を実施する処理タスクとは個別の処理タスクに基づいて実施することで、各割込対象状態の発生を監視し、割込発生に伴う遊技情報の更新処理や、計数済玉数更新処理を、逐次実施できるようになっている。

40

#### 【０１５７】

具体的に計数済玉数更新処理においては、所定数のパチンコ玉が玉カウンタ４１０にて１玉が計数される毎に出力される計数信号の入力に応じて、１玉が計数済玉数に加算更新されて、表示部３１２の表示が更新されることにより計数装置４０４にて計数したパチンコ玉数の合計が計数済玉数として表示されるようになっている。

#### 【０１５８】

また、制御ユニット３２８は、アウト玉計数信号の入力毎に、所定の非稼働判定時間（

50

本実施例では5分)が予めセットされている非稼働タイマをリセットし、上記した割込監視処理においては、該非稼働タイマがタイマのタイマアップも監視されており、該非稼働タイマがタイマのタイマアップにおいて、対応するパチンコ機2が非稼働状態と判定されるとともに、該非稼働状態と判定された場合において、計数済玉数が存在する場合には、更に、カード情報テーブルに記憶されているチップIDが携帯電話機5のチップIDであって離席中でないか、つまり携帯電話機5を受付け中で離席中でないかを判定する。

【0159】

該判定で、携帯電話機5を受付け中で離席中でない場合には、該計数済玉数が、管理コンピュータ110において、カードテーブルに記憶されているチップIDに対応して会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルにおいて管理されている持玉数に強制的に10  
加算され、カードテーブル並びに照合済みフラグ(対応する会員IDを含む)がリセットされるとともに、会員遊技情報テーブルに集計されている遊技情報が存在する場合には、カードテーブルに記憶している会員IDと該集計されている遊技情報を含む会員遊技履歴データが管理コンピュータ110に送信されて、該会員遊技情報テーブルがリセットされる。

【0160】

一方、離席中であったり、会員カードやビジターカードを受付け中である場合には、非稼働状態と判定されても、その時点における計数済玉数は強制的に貯玉されることなく、そのまま、保持される。

【0161】

つまり、携帯電話機5を使用して遊技している会員遊技者が、計数済玉数を残したまま、遊技台を離れている場合であって、非稼働判定時間が経過した場合には、計数済玉数が強制的に貯玉されて、カードユニット3が対応するパチンコ機2を他の遊技者が使用することができるようになっている。

【0162】

更に、携帯電話機5を受付けることにて遊技を開始した会員遊技者が、パチンコ玉を獲得することなく遊技を終了、つまり、終了時に携帯電話機5を受付けることなく遊技が終了された場合であって、非稼働判定時間が経過するまで、他の遊技者の携帯電話機5が受付けられない場合には、該非稼働判定時間が経過した時点で、当該会員遊技者の遊技が終了したと判定されて、会員遊技情報テーブルの遊技履歴データが管理コンピュータ110  
30に送信される。

【0163】

上記した待機状態において、遊技者が、ビジターカードまたは会員カードをカード挿入口309に挿入した場合には、該ビジターカード或いは会員カードの挿入に伴う挿入検知情報が内部カードリーダーライタ327から制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb2においてカード受付け有りと判断してSb20のステップに進み、図示しないカード受付け処理を実施する。

【0164】

このSb20における本実施例のカード受付け処理においては、まず、既に内部カードリーダーライタ327に受付け中の会員カードまたはビジターカードが存在するか否かを判定し、受付け中の会員カードまたはビジターカードが存在する場合には、内部カードリーダーライタ327に排出指示を出力することで、カード挿入口309に挿入されたビジターカード或いは会員カードを返却させて該カード受付け処理を終了する一方、受付け中のカードが存在しない場合には、カード挿入口309に挿入された会員カードまたはビジターカードの取り込み指示を内部カードリーダーライタ327に出力して、挿入された会員カード或いはビジターカードを内部カードリーダーライタ327のカードスロット内に取り込んで、該会員カード或いはビジターカードに記憶されている記憶データ、具体的には、当該会員カード或いはビジターカードのチップIDと会員ID(会員カードのみ)とプリペイド残額データ等を読み出す。

【0165】

10

20

30

40

50

次に制御ユニット３２８は、受付けた会員カード又はビジターカードから読み出したチップＩＤと会員ＩＤ（会員カードのみ）とプリペイド残額データと装置ＩＤとを含む認証要求を管理コンピュータ１１０に送信し、管理コンピュータ１１０からの認証結果を受信するカード認証処理を実施する。

【０１６６】

この認証要求の受信に応じて管理コンピュータ１１０は、受信した認証要求に含まれるチップＩＤが、会員カードテーブル又はビジターカードテーブルに存在するか否かとともに、利用不可フラグに利用不可「１」が記憶されているか否かを判定し、存在するとともに利用不可「１」が記憶されていない、つまり利用不可フラグに「０」が記憶されている場合には、該チップＩＤに対応付けて会員カードテーブル又はビジターカードテーブルに記憶、管理されているプリペイド残額が、該受信した認証要求に含まれるプリペイド残額データ、すなわち、受付けた会員カード或いはビジターカードから読み出したプリペイド残額データから特定されるプリペイド残額に一致するか否かを判定し、一致することを条件に、認証結果となる「認証ＯＫ」を返信する一方、会員カードテーブル又はビジターカードテーブルに当該チップＩＤが存在しない場合や、利用不可フラグに利用不可「１」が記憶されている場合並びにプリペイド残額が一致しない場合には「認証ＮＧ」を返信する。但し、プリペイド残額が一致しない場合であって、認証要求に含まれるプリペイド残額データから特定されるプリペイド残額の方が少額の場合には、会員カードテーブル又はビジターカードテーブルにおけるプリペイド残額を、該少額の金額に更新するとともに、「認証ＯＫ」を返信して、当該会員カード又はビジターカードの利用を許諾する。

【０１６７】

尚、この「認証ＯＫ」の送信に際して管理コンピュータ１１０は、受信した認証要求に含まれる装置ＩＤに対応するユニット管理テーブルの「状況」のデータを「受付中」に更新するとともに、受信した認証要求に含まれるチップＩＤをユニット管理テーブルの「受付ＩＤ」に格納する。

【０１６８】

また、受付けたカードがビジターカードである場合であって、該ビジターカードから読み出したチップＩＤに対応するとともに、受信した装置ＩＤから特定されるカードユニット３の貸出レートに対応する持玉数が存在する場合には、これら持玉数の情報が、「認証ＯＫ」とともに返信されるとともに、該持玉数が「０」に更新される一方、受付けたカードが会員カードである場合には、受信した会員ＩＤに対応付けて会員情報テーブルに記憶されている暗証番号や来店ポイント数や会員情報、並びに該装置ＩＤから特定されるカードユニット３の貸出レートに対応する当該会員遊技者が所有する持玉数と貯玉数とを、会員カードテーブルから特定して返信する。

【０１６９】

尚、これら来店ポイント数の送信においては、受信した認証要求に含まれる会員ＩＤに対応するその当日の遊技履歴が、会員別遊技履歴テーブルに存在するか否かが判定され、遊技履歴が存在しない場合には、所定の来店ポイントが来店ポイント数に加算更新され、該加算更新後の来店ポイント数が返信される。

【０１７０】

管理コンピュータ１１０から返信された認証結果が「認証ＮＧ」である場合にカードユニット３（制御ユニット３２８）は、受付けた会員カード或いはビジターカードの排出指示を内部カードリーダーライタ３２７に出力して、挿入された会員カード或いはビジターカードを返却させてカード受け付け処理を終了する一方、返信された認証結果が「認証ＯＫ」である場合には、会員遊技情報テーブルに集計されている遊技情報が存在するか否かを判定し、存在する場合には、カードテーブルに記憶している会員ＩＤと該集計されている遊技情報を含む会員遊技履歴データを管理コンピュータ１１０に送信して、該会員遊技情報テーブルをリセットする。そして、「認証ＯＫ」の認証結果とともに受信した暗証番号（会員カードのみ）、来店ポイント数（会員カードのみ）、持玉数、貯玉数（会員カードのみ）と、受付けた会員カード又はビジターカードから読み出したチップＩＤと会員ＩＤ（

会員カードのみ)とプリペイド残額とを、カードテーブル(図8(a))に格納するとともに、格納したプリペイド残額を残額表示器に表示する。尚、「認証OK」の認証結果とともに受信した会員情報は、RAM328bに会員別遊技履歴テーブルがリセットされるまで、記憶される。

【0171】

また、受付けたカードがビジターカードであって、「認証OK」とともに持玉数を受信した場合には、該持玉数を計数済玉数として表示部312に表示した後、カードテーブルの持玉数を「0」に更新することで、該持玉数を当該カードユニット3における払い出しに使用できるようにした後、Sb2~Sb12の待機状態に戻る。

【0172】

このSb2~Sb12の待機状態において、遊技者が貸出ボタンの操作を実施した場合には、該遊技者による貸出ボタンの操作を検知するための貸出ボタンスイッチからの信号が制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb3のステップにおいて貸出ボタンの操作有りと判断してSb21のステップに進み、貸出処理を実施する。

【0173】

尚、これら貸出ボタンの操作を検知した際に、計数済玉数が存在するか否かを判定し、該計数済玉数が存在する場合には、当該貸出操作を無効とすることで、計数済玉数の払い出しが可能であることに気付かずに、貸出ボタンが操作されて玉貸にプリペイド残額が使用されることによって遊技者の不利益が発生することを防止するようにしても良い。

【0174】

この貸出処理においては、まず、挿入された会員カード或いはビジターカード(紙幣挿入により発行されたビジターカードを含む)から読み出してカードテーブルに記憶しているプリペイド残額が、本実施例における使用単位額(貸出処理にプリペイド残額を使用する際の予め定められた単位額)となる100円と該使用単位額に相当する消費税額である5円(本実施例においては税率5%)との合計額である税込単位額となる105円未満であるか否かを判定し、プリペイド残額が105円未満である場合には該判定において「Yes」と判定されて、該貸出処理を終了してSb2~Sb12の待機状態に戻る一方、プリペイド残額が105円以上である場合には、次のステップに進み、プリペイド残額が本実施例において貸出処理の使用金額として設定されている500円(貸出レートが4円/玉)と該使用金額に相当する消費税額である25円(税率5%)との合計額である税込使用額となる525円以上であるか否か、又は200円(貸出レートが1円/玉)と該使用金額に相当する消費税額である10円(税率5%)との合計額である税込使用額となる210円以上であるか否かを、設定されている貸出レートにより判定する。

【0175】

そして、プリペイド残額が税込使用額以上である場合には、使用金額玉貸処理を実施する一方、税込使用額未満である場合には、表示金額玉貸処理を実施する。

【0176】

この使用金額玉貸処理においては、使用金額となる500円(4円/玉)又は200円(1円/玉)に相当するパチンコ玉数の払出指示、具体的には、500円分に相当する125玉の払出指示、或いは、200円分に相当する200玉の払出指示を、対応するパチンコ機2に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる。

【0177】

そして、残額表示器に表示されているプリペイド残額(カードテーブルに記憶されているプリペイド残額に同一)から、税込使用額である525円(4円/玉)或いは210円(1円/玉)を減算更新するとともに、カードテーブルのプリペイド残額並びに受付け中の会員カード或いはビジターカードに記憶されているプリペイド残額データを、税込使用額である525円或いは210円を減算更新した新たなプリペイド残額を特定可能なプリペイド残額データに更新した後、管理コンピュータ110に対して、当該カードユニット3に固有に付与された装置IDと、受付け中の会員カード或いはビジターカードのチップ

10

20

30

40

50

ＩＤと、税込使用額とを含む貸出完了通知を送信して、管理コンピュータ１１０の会員カードテーブル或いはビジターカードテーブルにて該チップＩＤに対応付けて記憶されているプリペイド残額から該税込使用額を減算更新させる。尚、税込使用額は、会員遊技情報テーブルの支出金額に加算更新される。

【０１７８】

そして、受付け中のカードがビジターカードであるか否かを判定し、ビジターカードでない場合には該貸出処理を終了してＳｂ２～Ｓｂ１２の待機状態に戻る一方、ビジターカードを受付け中である場合には、残額表示器に表示されているプリペイド残額（ＲＡＭ３２８ｂのカードテーブルに記憶されているプリペイド残額に同一）が０であるか否かを判定する。

10

【０１７９】

そして、該判定においてプリペイド残額が０でない場合には、該貸出処理を終了してＳｂ２～Ｓｂ１２の待機状態に戻る一方、プリペイド残額が０である場合には、該プリペイド残額が０となったビジターカードを内部カードリーダーライタ３２７の内方側のカード収納部に回収した後、該回収したビジターカードのチップＩＤと当該カードユニット３の装置ＩＤを含む回収通知を、管理コンピュータ１１０に対して送信した後、該貸出処理を終了してＳｂ２～Ｓｂ１２の待機状態に戻る。

【０１８０】

この回収通知の受信に応じて管理コンピュータ１１０は、受信した回収通知含まれるチップＩＤに対応してビジターカードテーブルに記憶されているプリペイド残額を「０」に更新するとともに、「状況」を「保管中」に更新する。

20

【０１８１】

一方、表示金額玉貸処理においては、残額表示器に表示されているプリペイド残額（カードテーブルに記憶されているプリペイド残額に同一）の内、使用単位額である１００円と、該１００円に対応する消費税額である５円との合計額である１０５円（税込単位額）の整数倍の金額で最大の金額、例えば、貸出レートが４円／玉に設定されているカードユニット３において、プリペイド残額が４７５円であれば、１０５円（税込単位額）の整数倍の金額で最大の金額となる４倍に該当する４２０円に相当するパチンコ玉数の払出指示、具体的には、４２０円から消費税額である５円を除いた税なし金額である４００円分に相当する１００玉の払出指示を、対応するパチンコ機２に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させ、貸出レートが１円／玉に設定されているカードユニット３において、プリペイド残額が１７５円であれば、１０５円（税込単位額）の整数倍の金額で最大の金額となる１倍に該当する１０５円に相当するパチンコ玉数の払出指示、具体的には、１０５円から消費税額である５円を除いた税なし金額である１００円分に相当する１００玉の払出指示を、対応するパチンコ機２に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる。

30

【０１８２】

そして、残額表示器に表示されているプリペイド残額（カードテーブルに記憶されているプリペイド残額に同一）から、パチンコ玉の玉貸に使用した税込みの金額である４２０円或いは１０５円を減算更新するとともに、カードテーブルのプリペイド残額データ並びに受付け中の会員カード或いはビジターカードに記憶されているプリペイド残額データを、該税込みの金額である４２０円或いは１０５円を減算更新した新たなプリペイド残額を特定可能なプリペイド残額データに更新した後、管理コンピュータ１１０に対して、当該カードユニット３に固有に付与された装置ＩＤと、受付け中の会員カード或いはビジターカードのチップＩＤと、該税込みの金額である４２０円或いは１０５円とを含む貸出完了通知を送信して、管理コンピュータ１１０にてチップＩＤに対応付けて会員カードテーブル或いはビジターカードテーブルに記憶されているプリペイド残額から該税込みの金額を減算更新させる。尚、該税込みの金額は、会員遊技情報テーブルの支出金額に加算更新される。

40

【０１８３】

そして、前述した場合と同様に、受付け中のカードがビジターカードであってプリペイ

50

ド残額が0であるか否かを判定し、ビジターカードであってプリペイド残額が0である場合には、該プリペイド残額が0となったビジターカードを内部カードリーダー327の内方側のカード収納部に回収した後、該回収したビジターカードのチップIDと当該カードユニット3の装置IDを含む回収通知を、管理コンピュータ110に対して送信した後、該貸出処理を終了してSb2～Sb12の待機状態に戻る。

【0184】

また、前述したSb2～Sb12の待機状態において、遊技者が紙幣挿入口302から現金（紙幣）を投入した場合には、該現金（紙幣）の投入に伴う貨幣識別情報が貨幣識別ユニット321から制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb4のステップにおいて現金の受付け有りと判断してSb22のステップに進み、図示しない発行・入金処理を実施する。

10

【0185】

この発行・入金処理においては、まず、入力された貨幣識別情報から投入された貨幣の投入金額を特定するとともに、内部カードリーダー327に受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在するか否かを判定する。

【0186】

そして、受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在しないとの判定の場合に制御ユニット328は、更に、カードテーブルに会員IDが記憶されているか否か、つまり、携帯電話機5の受付け中であるか否かを判定し、会員IDが記憶されている場合には、該投入された現金が千円紙幣であることを条件に、該1000円分のパチンコ玉の払い出し（貸出）を、消費税込みで1000円となる玉数（4円/玉であれば238玉、1円/玉であれば954玉）の払い出しが可能な玉切払出ユニット340から実施し、該投入額（1000円）と装置IDとを含む現金貸出通知を管理コンピュータ110に送信する。投入された現金が千円紙幣以外の場合には、投入された紙幣を返却し、1000円のみが使用できることを表示部312に表示した後、当該発行・入金処理を終了する。

20

【0187】

尚、現金貸出通知を受信した管理コンピュータ110は、該受信した現金貸出通知に含まれる装置IDと投入額（1000円）とを、現金貸出履歴として記憶する。

【0188】

つまり、携帯電話機5を利用する会員遊技者が、JG電子マネー額が無くなって、現金を使用する場合でも、1000円紙幣を使用して遊技を継続できるとともに、これら会員遊技者の会員遊技情報が、会員遊技情報テーブルに継続して集計されるようになっている。

30

【0189】

一方、カードテーブルに会員IDが記憶されていない場合において制御ユニット328は、カード収納部に収納されているビジターカードをカードスロットに移動させて、当該ビジターカードのチップIDを読み出し、該読み出したチップIDと、投入金額と、当該カードユニット3の装置IDとを含む発行要求を管理コンピュータ110に送信する。

【0190】

この発行要求の受信に応じて管理コンピュータ110は、受信した発行要求に含まれるチップIDが、ビジターカードテーブルに存在するか否かを判定し、存在する場合には、該チップIDに対応するビジターカードテーブルの「状況」を「利用中」に更新するとともに、受信した投入金額を「残存金額」にプリペイド残額として格納する一方、受信した発行要求に含まれる装置IDに対応するユニット管理テーブルの「状況」を「受付け中」に更新するとともに、「受付ID」に当該受信したチップIDを格納した後、「発行許諾」を該発行要求の送信元のカードユニット3に対して返信する。尚、受信したチップIDが、ビジターカードテーブルに存在しない場合には、「発行不可」が返信される。

40

【0191】

この「発行許諾」の受信に応じてカードユニット3（制御ユニット328）は、カードスロットに移動させたビジターカードに、投入金額に相当するプリペイド残額を書き込み

50



記憶するとともに、カードテーブルに、該ビジターカードのチップIDと投入金額に相当するプリペイド残額とを記憶、並びに残額表示器に該プリペイド残額を表示した後、該発行・入金処理を終了してS b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

【 0 1 9 2 】

尚、管理コンピュータ110から「発行不可」を受信した場合、並びに、カード収納部にビジターカードが収納されていない場合には、紙幣挿入口302から投入された現金（紙幣）を返却するとともに、多機能ランプ301を所定のエラー報知態様にて点灯させるエラー報知処理を、該エラー状態が解消されるまで実施することで、エラーの発生を報知する。

【 0 1 9 3 】

一方、現金（紙幣）の投入時において受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在する場合には、上記にて特定した投入金額を、受付け中の会員カード或いはビジターカード並びにカードテーブルに記憶されているプリペイド残額データから特定されるプリペイド残額に加算して、これら各プリペイド残額データを加算後の新たなプリペイド残額を特定可能なプリペイド残額データに更新した後、該入金金額（投入金額に同じ）と当該カードユニット3の装置IDと、受付け中の会員カード或いはビジターカードのチップIDとを含むカード入金通知を管理コンピュータ110に送信して、該管理コンピュータ110の会員カードテーブル或いはビジターカードテーブルにおいて該チップIDに対応して記憶されているプリペイド残額に該入金金額を加算更新させる。

【 0 1 9 4 】

そして、残額表示器に表示されているプリペイド残額を、加算更新後の新たな金額に更新表示して、該入金処理を終了してS b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

【 0 1 9 5 】

また、前述したS b 2 ~ S b 1 2 の待機状態において、遊技者が返却ボタンの操作を実施した場合には、遊技者による返却ボタンの操作を検知するための返却ボタンスイッチからの信号が制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、S b 5 において返却ボタンの操作有りと判断してS b 2 3に進み、図示しない返却処理を実施する。

【 0 1 9 6 】

この返却処理においては、まず、内部カードリーダーライタ327に受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在するか否かを判定し、存在しない場合には当該操作を無効とする一方、存在する場合には、更に計数済玉数が存在するか否かを判定する。

【 0 1 9 7 】

該判定において、計数済玉数が存在しないと判定された場合には、排出指示を内部カードリーダーライタ327に出力することで、該内部カードリーダーライタ327に受付け中の会員カード或いはビジターカードを、カード挿入口309から排出させて返却するとともに、管理コンピュータ110に対して、チップID、装置IDを含むカード返却通知を送信することにより、当該会員カード或いはビジターカードが返却されたことを管理コンピュータ110に通知した後、カードテーブルをリセットして、S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

【 0 1 9 8 】

このカード返却通知の受信により管理コンピュータ110は、該受信したカード返却通知に含まれる装置IDに対応するユニット管理テーブルの「状況」を「待機中」に更新するとともに、「受付ID」のデータを削除する。

【 0 1 9 9 】

尚、これら返却されるカードが会員カードである場合には、照合済みフラグが「0」にリセットされ、該照合済みフラグに対応する会員IDが消去されるとともに、会員遊技情報テーブルにおいて集計された当該会員カードが挿入されてからの各遊技情報を含む会員遊技履歴データが管理コンピュータ110に送信されることで、該遊技情報を含む遊技履歴が会員別遊技履歴テーブルに記憶される。

【 0 2 0 0 】

一方、計数済玉数が存在すると判定された場合には、表示部 3 1 2 に、「全数精算」、「端玉精算」、「キャンセル」のメニューを表示して、精算処理を実施するか否かや、「全数精算」、「端玉精算」のいずれを実施するのかを遊技者から受付け、「キャンセル」のメニューが選択された場合には、該返却処理を終了して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る一方、「全数精算」、「端玉精算」のいずれかのメニューが選択された場合には、後述する S b 2 6 と同様の精算処理を実施した後、S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

#### 【 0 2 0 1 】

尚、本実施例では、前述の貸出処理や入金処理において、会員カード或いはビジターカードに記憶されたプリペイド残額データをプリペイド残額が玉貸に使用される毎や入金処理が実施される毎に逐次更新することで、返却操作時にプリペイド残額データを更新することなく会員カードやビジターカードを返却するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これらプリペイド残額が玉貸に使用される毎に会員カードやビジターカードのプリペイド残額データを更新せずに、カードテーブルに記憶されているプリペイド残額データ、即ち残額表示器に表示される金額だけ更新しておいて、返却時においてその時点にてカードテーブルに記憶されているプリペイド残額を特定可能な新たなプリペイド残額データをビジターカードや会員カードのプリペイド残額データとして更新記憶して返却するようにしても良い。

#### 【 0 2 0 2 】

また、前述した S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態において、遊技者が再プレイボタン 3 1 9 の操作を実施した場合には、該再プレイボタン 3 1 9 の操作を検知した表示制御基板 3 2 9 から再プレイ操作情報が制御ユニット 3 2 8 に入力されることで、制御ユニット 3 2 8 は、S b 6 において再プレイボタン 3 1 9 の操作有りと判断して S b 2 4 に進み、図示しない再プレイ処理を実施する。

#### 【 0 2 0 3 】

この再プレイ処理においては、まず、遊技者が会員カードを所持する会員遊技者であるか否かを、カードテーブルのチップ I D に基づいて判定し、チップ I D が会員カードのチップ I D ではない場合、つまり、遊技者が会員遊技者でない場合或いは携帯電話機 5 が受付け中である場合には、該再プレイ処理を終了して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る一方、チップ I D が会員カードのチップ I D である場合には、R A M 3 2 8 b 内に記憶されている暗証番号の照合済みの有無を示す照合済みフラグが、照合済みを示す「1」であるか否かを判定し、「1」でない場合（照合済みでない場合）には、暗証番号を受付けるためのテンキー等を含む図示しない暗証番号受付け画面を表示部 3 1 2 に表示して、暗証番号の受付けを実施する。

#### 【 0 2 0 4 】

そして、該暗証番号受付け画面にて受付けた暗証番号と、カードテーブルに記憶されている暗証番号とを照合し、暗証番号が一致する場合には、照合済みフラグを照合済みを示す「1」に更新し、カードテーブルに記憶した会員 I D を、該照合済みフラグに対応付けて記憶するとともに、カードテーブルに記憶されている持玉数並びに貯玉数を表示部 3 1 2 に表示して、会員遊技者に持玉数並びに貯玉数を報知する。

#### 【 0 2 0 5 】

一方、暗証番号が一致しない場合には、暗証番号が一致しない旨を表示部 3 1 2 に表示した後、該再プレイ処理が終了される。

#### 【 0 2 0 6 】

そして、持玉数が存在するか否か、並びに貯玉数が再プレイに設定されている再プレイ単位数、具体的に本実施例では 1 2 5 玉と、再プレイ手数料となる 1 0 玉との合計数である 1 3 5 玉以上存在するか否かを判定し、持玉数が存在しない場合であって、再プレイ単位数以上の貯玉数が存在しない場合には、再プレイが不可である旨を示すメッセージを表示部 3 1 2 に追加表示した後、該再プレイ処理を終了して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る一方、持玉数が存在する場合、或いは再プレイ単位数以上の貯玉数が存在する場合には、再プレイ表示部 3 2 0 ( L E D 3 2 0 a ) を点灯して再プレイボタン 3 1 9 の操作が

有効であることを会員遊技者に報知するとともに、表示制御基板 3 2 9 に対して、再プレイボタン 3 1 9 の操作を促すメッセージの表示要求を送信して、表示部 3 1 2 に再プレイボタン 3 1 9 の操作を促すメッセージを表示させた後、再プレイボタン 3 1 9 の操作待ち状態となる。

【 0 2 0 7 】

そして、所定時間内に再プレイボタン 3 1 9 の操作が無い場合には、該再プレイ処理を終了して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る一方、所定時間内に再プレイボタン 3 1 9 の操作があった場合には、持玉数が存在する場合には、該持玉数を使用した再プレイ玉貸処理を実施し、持玉数が存在しない場合には、貯玉数を使用した再プレイ玉貸処理を実施する。

10

【 0 2 0 8 】

具体的に、持玉数が存在する場合であれば、該持玉数が再プレイ単位数である 1 2 5 玉以上であるか否かを判定し、1 2 5 玉以上である場合には、カードテーブルに記憶されている持玉数から、該再プレイ単位数 ( 1 2 5 玉 ) を減算更新するとともに、該再プレイ単位数 ( 1 2 5 玉 ) パチンコ玉の払出指示を、対応するパチンコ機 2 に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる一方、1 2 5 玉未満である場合には、該 1 2 5 玉未満の持玉数を玉切払出ユニット 3 4 0 から払い出すとともに、カードテーブルに記憶されている持玉数を「 0 」に更新する。

【 0 2 0 9 】

尚、これら減算された持玉数は、会員遊技情報テーブルの使用持玉数に加算更新されるとともに、減算 ( 更新 ) 後の持玉数と会員 I D とを含む持玉使用通知が管理コンピュータ 1 1 0 の送信されることで、会員カードテーブルにおいて該会員 I D に対応する持玉数が、減算 ( 更新 ) 後の持玉数に更新される。

20

【 0 2 1 0 】

一方、持玉数が存在しない場合、つまり再プレイ単位数 ( 1 3 5 玉 ) 以上の貯玉数が存在する場合には、カードテーブルに記憶されている貯玉数から再プレイ単位数 ( 1 3 5 玉 ) を減算更新するとともに、再プレイ単位数 ( 1 3 5 玉 ) に対応する 1 2 5 玉のパチンコ玉の払出指示を、対応するパチンコ機 2 に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる。

【 0 2 1 1 】

30

尚、この際、減算更新後の貯玉数が、再プレイ単位数 ( 1 3 5 玉 ) 未満である場合には、再プレイ表示部 3 2 0 ( L E D 3 2 0 a ) が消灯され、その後の再プレイボタン 3 1 9 の操作が無効とされる。

【 0 2 1 2 】

そして、カードテーブルに記憶されている会員 I D と、再プレイ単位数のパチンコ玉の払い出しを実施した旨とを含む再プレイ完了通知を管理コンピュータ 1 1 0 に対して送信することで、該管理コンピュータ 1 1 0 の会員カードテーブルにおいて該会員 I D に対応して記憶されている貯玉数から、再プレイ単位数 ( 1 3 5 玉 ) を減算更新させた後、該再プレイ処理を終了して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。尚、再プレイ単位数 ( 1 3 5 玉 ) は、会員遊技情報テーブルの再プレイ玉数に加算更新される。

40

【 0 2 1 3 】

尚、本実施例では、当日において獲得された持玉数と前日以前に獲得された貯玉数とを個別に管理し、貯玉数のみについて再プレイ手数料を徴収する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら持玉数と貯玉数とを区別することなく、全て貯蓄玉数として合算し、該貯蓄玉数を再プレイ手数料を徴収することなく再プレイに使用できるようにしたり、或いは、該貯蓄玉数を再プレイ手数料を一律に徴収して再プレイに使用できるようにしても良い。

【 0 2 1 4 】

また、前述した S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態において、遊技者が、払出ボタン 4 1 3 を操作した場合には、該操作による操作信号が入力されることで、制御ユニット 3 2 8 は、

50

S b 7において払出ボタン操作有りと判断してS b 2 5に進み、図示しない払出処理を実施する。

【 0 2 1 5 】

この払出処理において制御ユニット3 2 8は、まず、計数済玉数が存在するか否かを判定し、計数済玉数が存在しない場合には当該処理を無効として処理を終了する一方、計数済玉数が存在する場合には、該計数済玉数が所定の払出単位数（本実施例では1 0 0）以上であるか否かを判定する。

【 0 2 1 6 】

そして、計数済玉数が所定の払出単位数以上である場合には、玉切り払出ユニット3 4 0に指示して該払出単位数（1 0 0玉）を誘導管3 4 1に払い出させるとともに、該払出単位数（1 0 0玉）を計数済玉数から減算更新する一方、計数済玉数が所定の払出単位数未満、例えば7 0玉である場合には、該計数済玉数の全数である7 0玉の払い出しを玉切り払出ユニット3 4 0に指示して、該計数済玉数の全数を誘導管3 4 1に払い出させるとともに、計数済玉数を「0」に更新した後、S b 2 ~ S b 1 2の待機状態に戻る。

【 0 2 1 7 】

また、前述したS b 2 ~ S b 1 2の待機状態において、遊技者が、表示部3 1 2の下方位置に表示されている「全数精算」または「端玉精算」のメニューを入力操作した場合、或いは、前述した返却処理において表示部3 1 2に表示される「全数精算」または「端玉精算」のメニューを入力操作した場合は、該「全数精算」または「端玉精算」のメニューの操作を検知した表示制御基板3 2 9から全数精算メニューまたは端玉精算メニュー操作情報が制御ユニット3 2 8に入力されることで、制御ユニット3 2 8は、S b 9において精算操作有りと判断してS b 2 6に進み、図示しない精算処理を実施する。

【 0 2 1 8 】

尚、該精算処理への移行に際して制御ユニット3 2 8は、カード情報テーブルに記憶されているチップIDが、携帯電話機5のチップIDであるか否かを判定し、携帯電話機5のチップIDであるか否かや、計数済玉数が存在するか否かを判定し、携帯電話機5のチップIDでなく、且つ計数済玉数が存在する場合においてのみ精算処理へ移行し、携帯電話機5のチップIDである場合や、計数済玉数が存在しない場合には、当該精算操作を無効としてS b 2 ~ S b 1 2の待機状態に戻る。

【 0 2 1 9 】

この精算処理において制御ユニット3 2 8は、まず、遊技者により選択された処理種別が端玉精算であって、受付け中のカードが無いか或いはビジターカードであるか否かを判定する。

【 0 2 2 0 】

端玉精算であって受付け中のカードが無し或いはビジターカードを受付け中である場合には、特殊景品との交換により余剰となる端数の玉数（端玉）の返却する端玉返却処理を実施する。

【 0 2 2 1 】

具体的に、この端玉返却処理においては、予め記憶されている特殊景品との交換に必要な特殊景品単価玉数にて計数済玉数を除した場合の余りを算出することで端玉の数を特定し、該特定した端玉を玉切り払出ユニット3 4 0に指示して誘導管3 4 1を介して対応するパチンコ機2の打球供給皿（上皿）2 3に返却するとともに、該返却した端玉の数を計数済玉数から減算更新する。

【 0 2 2 2 】

尚、計数済玉数を除する特殊景品単価玉数としては、当該カードユニット3に設定されている貸出レートが1円/玉である場合には、そのままの特殊景品単価玉数を用いるが、貸出レートが4円/玉である場合には、該貸出レートである4円/玉で除した特殊景品単価玉数を用いる。

【 0 2 2 3 】

そして、これら端玉返却処理の終了後、或いは処理種別が端玉精算ではない場合並びに

10

20

30

40

50

会員カードを受付け中である場合に制御ユニット328は、表示部312に「精算処理中」の表示を含む処理中画面の表示を開始した後、カード返却通知送信処理を行う。

【0224】

このカード返却通知送信処理においては、管理コンピュータ110に対して、返却若しくは発行するカードのチップID、精算玉数（端玉の減算後の計数済玉数または端玉の減算がない場合には計数済玉数）、装置IDを含むカード返却通知を送信することにより、会員カード或いはビジターカードが返却（発行）されたことを管理コンピュータ110に通知して会員カードテーブルやビジターカードテーブル並びにユニット管理テーブルを更新させるとともに、排出指示を内部カードリーダーライタ327に出力することで、該内部カードリーダーライタ327に受付け中の会員カード或いはビジターカードを、カード挿入口309から排出させて返却した後、「カードをお取り下さい。」のカード排出案内を表示部312に所定時間に亘り表示した後、カードテーブルをリセットして、Sb2～Sb12の待機状態に戻る。

10

【0225】

尚、精算処理の開始時に内部カードリーダーライタ327にビジターカードを受付け中ではなかった場合には、前述した発行・入金処理におけるビジターカードの発行の場合と同様に、カード収納部に収納されているビジターカードをカードスロットに移動させて、当該ビジターカードのチップIDを読み出して、該読み出したチップIDを含むカード返却通知を送信する。

【0226】

20

このカード返却通知の受信に応じて管理コンピュータ110は、会員カードテーブルやビジターカードテーブル並びにユニット管理テーブルを更新する。

【0227】

具体的には、カード返却通知に含まれているチップIDに対応する会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルの持玉数の内、カード返却通知に含まれている装置IDのカードユニット3に設定されている貸出レートに該当する持玉数に、該受信したカード返却通知に含まれる精算玉数を加算更新するとともに、該受信したカード返却通知に含まれる装置IDに対応するユニット管理テーブルの「状態」を「待機中」に更新し、「受付ID」から当該チップIDを削除する。

【0228】

30

尚、返却されるカードが会員カードである場合、つまりカード返却通知に会員カードのチップIDが含まれている場合には、前述の返却処理の場合と同様に、会員遊技履歴データが送信されてくるので、該遊技履歴が当該チップIDから特定される会員IDに対応付けて、会員別遊技履歴テーブルに記憶される。

【0229】

また、前述したSb2～Sb12の待機状態において、遊技者が、表示部312に表示されている「離席」のメニューを入力操作した場合には、該「離席」のメニューの操作を検知した表示制御基板329から離席メニュー操作情報が制御ユニット328に入力されることで、制御ユニット328は、Sb9において離席操作有りと判断してSb27に進み、図示しない離席処理を実施する。

40

【0230】

この離席処理において制御ユニット328は、まず、会員カードまたはビジターカードまたは携帯電話機5を受付け中であるか否かを、カードテーブルにおけるチップIDの登録の有無により判定する。

【0231】

該判定において、登録されているチップIDから会員カードまたはビジターカードを受付け中であると判定した場合に制御ユニット328は、表示部312に「離席中」を表示するとともに、該受付け中の会員カードまたはビジターカードをカード挿入口309から排出して返却した後、該返却した会員カードまたはビジターカードが再度カード挿入口309に挿入されるまでの間、各種操作を全て無効とする離席モード状態に移行し、該返却

50

した会員カードまたはビジターカードが再度カード挿入口 3 0 9 に挿入されたことを条件に、該離席モード状態を解消して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

【 0 2 3 2 】

一方、登録されているチップ I D から会員遊技者が所持する携帯電話機 5 を受付け中であると判定した場合に制御ユニット 3 2 8 は、表示部 3 1 2 に「携帯電話の受付けを行って下さい。」のメッセージを表示部 3 1 2 に表示して、携帯電話受付け部 3 3 2 への携帯電話機 5 の近接待ち状態に移行し、該携帯電話受付け部 3 3 2 に近接された携帯電話機 5 から外部リーダライタ 3 3 0 により読み出したチップ I D が、カードテーブルにおけるチップ I D に一致することを条件に、該チップ I D の携帯電話機 5 が再度、携帯電話受付け部 3 3 2 に近接されて受付けられるまでの間、各種操作を全て無効とする離席モード状態に移行し、該チップ I D の携帯電話機 5 が再度、携帯電話受付け部 3 3 2 に近接されて受付けられたことを条件に、該離席モード状態を解消して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

10

【 0 2 3 3 】

一方、上記判定において会員カードまたはビジターカードまたは携帯電話機 5 を受付け中でないと判定した場合に制御ユニット 3 2 8 は、内部カードリーダライタ 3 2 7 に指示してカード収納部に収納されているビジターカードをカードスロットに移動させて、該ビジターカードのチップ I D を読み出させ、該チップ I D を R A M 3 2 8 b の所定領域に一時記憶した後、当該ビジターカードをカード挿入口 3 0 9 から排出して発行した後、該発行したビジターカードが再度カード挿入口 3 0 9 に挿入されるまでの間、各種操作を全て無効とする離席モード状態に移行し、該発行したビジターカードが再度カード挿入口 3 0 9 に挿入されたことを条件に、該離席モード状態を解消して S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

20

【 0 2 3 4 】

尚、これら離席モード状態に移行した場合には、カードユニット 3 から管理コンピュータ 1 1 0 に対して、装置 I D とチップ I D とを含む離席通知が送信されることにより、ユニット管理テーブルにおける該装置 I D に対応する「状況」が「離席中」に変更され、該チップ I D が「受付 I D」に格納されることにより、管理コンピュータ 1 1 0 は、離席中のカードユニット 3 と、離席した遊技者が所持している会員カードやビジターカードや携帯電話機 5 のチップ I D を特定できるようになっている。

30

【 0 2 3 5 】

また、本実施例では、これら離席における時間制限を設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら離席に時間制限を設けて、所定の離席時間、例えば 2 0 分が経過した時には、離席エラーを報知して、店員が獲得したパチンコ玉や計数済玉数を保全した上で、当該離席モードを解消することで、他の遊技者が、対応するパチンコ機 2 における遊技を実施できるようにしても良い。

【 0 2 3 6 】

また、前述した S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態において、遊技者がメニューボタン 3 1 6 の操作を実施した場合には、該メニューボタン 3 1 6 の操作を検知した表示制御基板 3 2 9 からメインメニュー表示操作情報が制御ユニット 3 2 8 に入力されることで、制御ユニット 3 2 8 は、S b 1 2 においてメニューボタン 3 1 6 の操作有りと判断して S b 3 0 に進み、図示しないメニュー表示処理を実施する。

40

【 0 2 3 7 】

このメニュー表示処理において制御ユニット 3 2 8 は、まず、カードテーブルに記憶されているデータに基づいて、対応するパチンコ機 2 で遊技中の遊技者が会員遊技者であるか否か（会員 I D が記憶されているか否か）を判定し、遊技者が会員遊技者でない場合（会員 I D が記憶されていない場合）には、会員固有のメニュー項目を含まない「台データ」、「ランキング」、「ワゴン」、「お知らせ」の各メニュー項目のみを含むビジターメインメニュー（図 7 参照）を、ビジターメインメニュー表示指示を表示制御基板 3 2 9 に出力することにより、表示部 3 1 2 に表示させる一方、遊技者が会員遊技者である場合に

50

は、会員固有のメニュー項目である「ポイント表示」、「再プレイ」のメニュー項目と、RAM 3 2 8 b内に記憶されている当該会員遊技者の氏名を有する歓迎メッセージをさらに含む、図7に示す会員メインメニューを、会員メインメニュー表示指示を表示制御基板3 2 9に出力することにより表示部3 1 2に表示させる。

【0 2 3 8】

これら表示部3 1 2に表示された各メニュー項目は、遊技者が選択操作可能とされており、所定時間内にいずれかのメニュー項目が選択されない場合には、メニュー表示終了指示を表示制御基板3 2 9に出力することでメインメニューの表示を終了させた後、S b 2 ~ S b 1 2の待機状態に戻る一方、所定時間内にいずれかのメニュー項目が選択された場合には、該選択されたメニュー項目に該当する処理を実行した後、S b 2 ~ S b 1 2の待機状態に戻る。

10

【0 2 3 9】

尚、メインメニュー中の「再プレイ」メニューが選択された場合には、前述したS b 2 4の再プレイ処理が実行され、「ワゴン」メニューが選択された場合には、後述するS b 2 8のステップにおける注文受け付け処理が実行される。

【0 2 4 0】

また、「台データ」のメニューが選択された場合には、遊技情報テーブルに記憶されている本日の各データが表示され、「ランキング」のメニューが選択された場合には、ランキングの種別、具体的には、出球ランキング、大当たりランキング、連荘ランキング等を選択するサブメニュー画面が表示され、該サブメニュー画面にて選択された種別のランキングデータがホールコンピュータ1 3 0から取得されて表示部3 1 2に表示される。

20

【0 2 4 1】

また、「ポイント表示」のメニューが選択された場合には、カードテーブルに記憶されている来店ポイントのポイント数が表示部3 1 2に表示され、「お知らせ」のメニューが選択された場合には、RAM 3 2 8 b内に記憶されているお知らせ情報が表示部3 1 2に表示される。

【0 2 4 2】

尚、表示部3 1 2の下方の「計数済玉数」の表示と、「全数精算」、「端玉精算」「離席」の操作メニューは、メインメニューとは異なり、常に表示部3 1 2の下方において表示されることで、遊技者は、計数済玉数の数値を確認できるとともに、「全数精算」、「端玉精算」「離席」の操作メニューを任意に操作できるようになっている。

30

【0 2 4 3】

また、前述したS b 2 ~ S b 1 2の待機状態において、遊技者がワゴンボタン3 1 8の操作を実施した場合には、該ワゴンボタン3 1 8の操作を検知した表示制御基板3 2 9からワゴンメニュー表示操作情報が制御ユニット3 2 8に入力されることで、制御ユニット3 2 8は、S b 1 0においてワゴンボタン3 1 8による注文操作有りと判断してS b 2 8に進み、図示しない注文受け付け処理を実施する。

【0 2 4 4】

この注文受け付け処理において制御ユニット3 2 8は、まず、RAM 3 2 8 bに記憶されているワゴンメニューテーブルに記憶されているデータに基づいて、該ワゴンメニューテーブルに記憶されている各商品の注文を受け付けるための注文受け付けページ(複数ページの場合もある)を生成し、該生成した注文受け付けページを複数のページである場合には、各ページをリンクさせて表示制御基板3 2 9に出力する。

40

【0 2 4 5】

このように出力された注文受け付けページは、表示制御基板3 2 9において一次記憶され、先頭ページが表示部3 1 2に表示制御基板3 2 9によって表示される。

【0 2 4 6】

この本実施例の注文受け付けページには、各商品毎に横長短冊状のメニュー領域が複数設けられ、これら各メニュー領域に、向かって左から商品名、商品アイコン、商品単価(X X玉)、ならびに当該商品を選択するための「かごへ」の表示が含まれており、「かごへ

50

」の表示を選択することで、そのメニュー領域に表示されている商品の商品IDを含む選択情報が、表示制御基板329から制御ユニット328に出力されて、該選択情報に含まれる商品IDが注文候補の商品として一次記憶されることにより、遊技者は、該選択した商品を注文する候補商品、つまり、かごの中に入れた商品とすることができる。

【0247】

尚、これら商品単価(XX玉)は、当該カードユニット3に設定されている貸出レートに応じた玉数、具体的には、貸出レートが1円である場合に500玉であれば、設定されている貸出レートが4円である場合には125玉のように表示される。

【0248】

この注文受け付けページの下方には、注文をキャンセルする際に選択操作する「キャンセル」の選択入力部や、「かごへ」の表示を選択することにより候補商品として選択した商品の一覧を表示させる際に選択操作する「かごの中」の選択入力部や、当該ページにリンクされている次のページが存在する場合に選択可能化され、次の注文受け付けページを表示させる際に選択操作する「次へ」の選択入力部や、当該ページにリンクされている前のページが存在する場合に選択可能化され、前の注文受け付けページを表示させる際に選択操作する「戻る」の選択入力部や、候補商品として選択した商品を注文する際に選択操作する「注文」の選択入力部が表示されており、これら各種の操作を遊技者が実施できるようになっている。

【0249】

遊技者は、表示部312に表示されるこれらの注文受け付けページにおいて、所望の商品のメニュー領域の「かごへ」の表示を選択して候補商品とした後、「注文」の選択入力部を選択入力する。

【0250】

この「注文」の選択入力部を選択入力に応じて、注文選択情報が表示制御基板329から制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、候補商品として一次記憶している商品IDが存在しているか否かを確認し、商品IDが存在している場合には、該商品IDから特定される商品の商品名と、アイコン、数量、購入玉数、並びに支払い玉数合計とを含む候補商品一覧ページを生成して表示制御基板329に出力することで、該出力された候補商品一覧ページが、表示制御基板329によって表示部312に表示される。

【0251】

遊技者は、このようにして表示された候補商品一覧ページにおいて、注文しようとしてかごに入れた商品の一覧を確認し、これらの商品を実際に注文する場合には、該ページの下部領域に表示されている「注文する」の選択入力部を選択入力し、注文を中止する場合には「キャンセル」の選択入力部を選択入力し、表示されていない別の商品を注文したい場合には、「戻る」の選択入力部を選択入力する。

【0252】

尚、候補商品一覧ページに表示されている各商品の表示領域を選択した場合には、当該商品の削除を受け付けるための、図示しない「商品を削除しますか? <はい>、<いいえ>」の表示を含む削除受け付けダイアログが表示されることで、遊技者は、注文対象から除外したい候補商品を削除することができる。

【0253】

そして、遊技者が「注文する」の選択入力部を選択入力した場合には、所定の注文実行情報が表示制御基板329から制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、リアルタイムクロック(RTC)328dから取得したその時点の時刻情報、候補商品として記憶されている商品IDとその数量、対応するパチンコ機2の台番号、提供種別が販売である旨を示す提供種別情報とを含む注文情報を管理コンピュータ110に対して送信した後、「只今、手配中」の表示を含む候補商品一覧ページを表示制御基板329に出力して表示部312に表示させるとともに、管理コンピュータ110からの表示完了指示の受信待ち状態に移行する。

10

20

30

40

50



## 【 0 2 5 4 】

管理コンピュータ 1 1 0 は、カードユニット 3 からの注文情報の受信に応じて、該注文情報をオーダー履歴テーブルに登録するとともに、対応する商品提供のデータに未完了を示す「 - 」を登録した後、該注文情報をワゴンサービス用端末に送信する。

## 【 0 2 5 5 】

この注文情報の受信に応じてワゴンサービス用端末は、該受信した注文情報の内容を新規オーダー一覧として表示する。尚、該新規オーダー一覧において表示される各商品の玉数は、当該オーダーが実施されたカードユニット 3 において設定されている貸出レートに応じた玉数が、管理コンピュータ 1 1 0 により特定されて、上記注文情報として該ワゴンサービス用端末に送信されることにより、実際に遊技者から徴収する貸出レートに応じた玉数が表示されるようになっている。

10

## 【 0 2 5 6 】

このようにして新規オーダー一覧がワゴンサービス用端末に表示されることにより、販売員は、注文を実施した遊技者の所在場所まで一度も出向くことなく、注文された商品の商品名と数量、注文した遊技者が遊技中のパチンコ機 2 の台番号、徴収すべき玉数とを把握して、注文された商品を注文した遊技者に持参することができる。

## 【 0 2 5 7 】

そして、販売員が注文商品を持参したときにカードユニット 3 の表示部 3 1 2 には、該注文した商品名と数量、並びに支払い玉数合計を含む候補商品一覧ページが表示されているので、販売員は商品や数量に間違いがないか、注文した遊技者が間違いがないかをその場においても確認して商品を提供するとともに、該遊技者から支払い玉数合計の玉数を徴収する。

20

## 【 0 2 5 8 】

この徴収の際、支払い玉数合計以上の計数済玉数が存在する場合においては、表示部 3 1 2 に表示されている候補商品一覧ページに「合計払出」の操作メニューが表示されるようになっており、該「合計払出」の操作メニューを操作することで、支払い玉数合計の玉数が、玉切り払出ユニット 3 4 0 により誘導管 3 4 1 に払い出されるので、販売員は、誘導管 3 4 1 の下方先端部を持参した徴収皿上に移動させることで、合計支払い玉数を正確に徴収することができる。

## 【 0 2 5 9 】

30

このようにして、販売員が注文商品の提供を終えてワゴンサービス用端末が設置されているワゴンサービスカウンタに戻ってきたときに、新規オーダー一覧における該提供を実施した商品に対応して表示されている「完了」の選択入力部を選択入力する。

## 【 0 2 6 0 】

この「完了」の選択入力部を選択入力に応じてワゴンサービス用端末は、選択入力された商品を新規オーダー一覧から削除するとともに、該提供を完了した注文内容を提供履歴として記憶した後、選択入力された「完了」の選択入力部に対応する商品の商品 ID と台番号とを含む提供完了情報を管理コンピュータ 1 1 0 に対して送信することで、管理コンピュータ 1 1 0 において、該提供完了情報に含まれる台番号と商品 ID を含むオーダー履歴テーブルにおける注文履歴の商品提供のデータが、「完了」に更新されるとともに、該台番号に対応するカードユニット 3 に対して表示完了指示が送信される。

40

## 【 0 2 6 1 】

この表示完了指示の受信に応じて制御ユニット 3 2 8 は、表示終了指示を表示制御基板 3 2 9 に出力して、表示部 3 1 2 における「只今、手配中」の表示を含む候補商品一覧ページの表示を終了させた後、S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

## 【 0 2 6 2 】

また、前述した S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態において、携帯電話受付け部 3 3 2 への携帯電話機 5 の近接による受付けがあった場合には、該受付けに伴う受付け検知情報が、外部リーダライタ 3 3 0 から制御ユニット 3 2 8 に出力されることで、制御ユニット 3 2 8 は、S b 1 1 において携帯電話受付け有りと判断して S b 2 9 のステップに進み、図 2 0

50

に示す携帯受付け処理を実施する。

【0263】

このS b 2 9における本実施例の携帯受付け処理においては、まず、図18に示すように、外部リーダライタ330から短周期的に送信される、当該遊技場の遊技場IDを含む送信要求ポーリングの受信に応じて、該携帯電話受付け部332に近接された携帯電話機5に搭載されている非接触ICチップ100から返信される特定取引要求を、該外部リーダライタ330にて受信することで、該特定取引要求に含まれるメモリ104のJG電子マネーの記憶領域104cに記憶されている残金データと当該非接触ICチップ100のチップID、受信した遊技場IDに対応する会員ID、並びに貯蓄玉数或いは電子マネーのいずれを使用するかを示す取引種別を取得する(S k 1)。

10

【0264】

つまり、本実施例の外部リーダライタ330は、遊技機(パチンコ機2)に1対1に対応して設けられ、遊技場に会員登録した各会員遊技者を個々に識別可能な会員識別情報となる会員IDが読み出し可能に記憶され、当該会員遊技者が携行可能とされた携帯電話機5(携帯端末)を受付けて、会員ID(会員識別情報)を含む特定取引要求を受信(読み出し)を行っており、該外部リーダライタ330により本発明の携帯端末受付け手段が形成されている。

【0265】

また、携帯端末受付け手段となる外部リーダライタ330は、遊技用価値特定情報となる残金データやチップIDと、取引種別(処理種別情報)とを含む特定取引情報を受信(読み出し)可能とされている。

20

【0266】

そして、該取得した会員IDが、カードテーブルに記憶されている既に受付け済みである会員IDに一致するか否かを判定する(S k 2)。

【0267】

そして、会員IDが一致しない場合(会員IDの記憶がない場合を含む)には、S k 7のステップに進んで、計数済玉数の値が0であるか否かを判定し、計数済玉数の値が0でない場合には、S k 20のステップに進んで、対応するパチンコ機2において遊技中の会員遊技者以外の携帯電話機5が、誤って携帯電話受付け部332に近接されたものと判断し、該受付けを無効として当該携帯受付け処理を終了してS b 2 ~ S b 12の待機状態に戻る。

30

【0268】

つまり、該携帯受付け処理におけるS k 7のステップにおいて、外部リーダライタ330(携帯端末受付け手段)に携帯電話機5の受付けがあったときに、計数装置404(遊技媒体計数手段)により計数された計数済玉数(計数済遊技媒体数)が0であるか否かを判定しており、該携帯受付け処理を実施する制御ユニット328により本発明の判定手段が形成されている。

【0269】

一方、計数済玉数の値が0である場合には、S k 7のステップにおいて「Y e s」と判定されてS k 8のステップに進み、新たに受付けた携帯電話機5の使用の可否を判定する認証処理を実施する。

40

【0270】

該認証処理において制御ユニット328は、該カードユニット3の装置ID並びに受信した特定取引要求に含まれるチップIDと会員IDとを含む認証要求を管理コンピュータ110に送信して、該管理コンピュータ110から認証結果を取得する。

【0271】

この認証要求の受信に応じて管理コンピュータ110(C P U 1 1 2)は、該認証要求に含まれるチップIDが会員カードテーブルに存在するか否かとともに、該認証要求に含まれる会員IDが、会員カードテーブルにおいて該チップIDに対応して記憶されている会員IDと一致するか否か、並びに、該チップIDがユニット管理テーブルにおいて「離

50

席中」の状況に対応する「受付ＩＤ」に記憶されているチップＩＤに一致していないか否かを判定し、チップＩＤが会員カードテーブルに存在し、且つ会員ＩＤが一致するとともに、「離席中」の状況に対応する「受付ＩＤ」のチップＩＤに当該チップＩＤが一致しない場合において、認証結果として認証ＯＫを、認証要求の送信元のカードユニット３に返信する。

【０２７２】

また、チップＩＤが会員カードテーブルに存在し、且つ会員ＩＤが一致するとともに、「離席中」の状況に対応する「受付ＩＤ」のチップＩＤに当該チップＩＤが一致する場合には、認証結果として離席中を返信し、チップＩＤが会員カードテーブルに存在しない場合や会員ＩＤが不一致である場合において、認証結果として認証ＮＧを返信する。

10

【０２７３】

尚、認証ＯＫの認証結果を返信する際には、該会員ＩＤに対応するその当日の遊技履歴が会員別遊技履歴テーブルに記憶されているか否かを判定し、該当日の遊技履歴が記憶されていない場合には、当該会員遊技者に来店ポイントを付与し、該付与後の新たな来店ポイントや氏名等の会員属性情報（個人情報）や、該会員ＩＤに対応して会員情報テーブルに記憶されている暗証番号、並びに受信した装置ＩＤから特定されるカードユニット３の貸出レートに該当する貯玉数と持玉数を含む会員情報データを、該認証ＯＫの認証結果とともに返信する。

【０２７４】

この認証結果の返信に応じて制御ユニット３２８は、Ｓｋ９のステップに進み、該受信した認証結果が、認証ＯＫの認証結果であるか否かを判定する。

20

【０２７５】

認証結果が認証ＯＫである場合にはＳｋ１０のステップに進んで、該認証ＯＫの認証結果とともに受信した暗証番号、来店ポイント、貯玉数、持玉数とを、チップＩＤ、会員ＩＤとともに、カードテーブルに記憶した後、携帯電話機５から取得した取引種別が、貯蓄玉数の使用であるか否かを判定する。

【０２７６】

取得した取引種別が、貯蓄玉数の使用でない場合、つまり電子マネーの使用である場合にはＳｋ１１からＳｋ１２のステップに進んで、図２２に示す電子マネー玉貸処理を実施した後、Ｓｂ２～Ｓｂ１２の待機状態に戻る。

30

【０２７７】

つまり、本実施例の遊技媒体払い出し手段となるカードユニット３は、Ｓｋ３またはＳｋ７の判定結果が、計数済玉数が０であるとの判定結果であって、外部リーダライタ３３０（携帯端末受付け手段）にて読み出した取引種別（処理種別情報）により特定される処理が貯蓄玉数（貯蓄遊技媒体数による遊技媒体の払い出し）であるときに、貯蓄使用処理（払出処理）を行う一方、計数済玉数が０であるとの判定結果であって、外部リーダライタ３３０（携帯端末受付け手段）にて読み出した取引種別（処理種別情報）により特定される処理がＪＧ電子マネー額（遊技用価値）によるパチンコ玉の貸出しであるときに、外部リーダライタ３３０（携帯端末受付け手段）にて読み出した残金データ（遊技用価値特定情報）から特定される大きさのＪＧ電子マネー額を使用して、パチンコ玉の貸出するための電子マネー貸出処理を行っている。

40

【０２７８】

一方、取得した取引種別が、貯蓄玉数の使用である場合には、Ｓｋ１１からＳｋ１７のステップに進んで、暗証番号受付け処理を実施する。

【０２７９】

この暗証番号受付け処理においては、会員カードの場合と同様に、暗証番号を受付けるためのテンキー等を含む図示しない暗証番号受付け画面を表示部３１２に表示して、透明タッチパネル３１４による暗証番号の受付けを実施する。

【０２８０】

つまり、本実施例の透明タッチパネル３１４においては、会員遊技者を認証する為の暗

50

証番号（本人認証情報）を入力を受付けており、該透明タッチパネル 3 1 4 によって本発明の本人認証情報入力手段が形成されている。

【 0 2 8 1 】

そして、該暗証番号受付画面にて受付けた暗証番号と、カードテーブルに記憶されている暗証番号とを照合し、暗証番号が一致するか否かを判定する（S k 1 8）。

【 0 2 8 2 】

暗証番号が一致しない場合には、S k 2 0 のステップに進んで、該携帯電話機 5 の受け付けを無効として当該携帯受け付け処理を終了してS b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る一方、暗証番号が一致した場合には、S k 1 8 + のステップに進んで、照合済みフラグを照合済みを示す「1」に更新し、カードテーブルに記憶した会員IDを、該照合済みフラグに

10

【 0 2 8 3 】

つまり、本実施例の携帯受け付け処理においては、S k 7 のステップにおける判定結果が、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が0であるとの判定結果であることを条件に、該受け付けた携帯電話機 5 から読み出した会員ID（会員識別情報）から特定される貯蓄玉数（貯蓄遊技媒体数）となる持玉数、貯玉数の範囲内のパチンコ玉数を払い出すためのS k 1 9 の貯蓄使用処理（払出処理）が実施されており、該貯蓄使用処理（払出処理）を実施する制御ユニット 3 2 8、並びに該制御ユニット 3 2 8 を有するカードユニット 3 によって本発明の遊技媒体払い出し手段が形成されている。

20

【 0 2 8 4 】

また、本実施例のRAM 3 2 8 b には、S k 1 7 の暗証番号受付処理にて入力された暗証番号（本人認証情報）に基づき、本人であるとの認証が得られた会員ID（会員識別情報）が照合済みフラグに対応付けて記憶されており、該RAM 3 2 8 b によって本発明の認証済み会員識別情報記憶手段が形成されている。

【 0 2 8 5 】

一方、返信されてきた認証結果が認証OKでない場合には、S k 8 のステップにおいて「No」と判定されてS k 1 3 のステップに進み、返信されてきた認証結果が離席中であるか否かを判定する。

【 0 2 8 6 】

30

認証結果が離席中でない場合、つまり認証結果が認証NGである場合には、該判定で「No」と判定されてS k 2 0 のステップに進んで、該携帯電話機 5 の受け付けを無効として当該携帯受け付け処理を終了してS b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

【 0 2 8 7 】

一方、認証結果が離席中である場合には、離席中のパチンコ台から当該パチンコ台への台移動を行うか否かを選択可能な台移動受け付け画面を、表示部 3 1 2 に表示して、台移動の意志確認を当該会員遊技者から受け付ける（S k 1 4）。

【 0 2 8 8 】

該台移動受け付け画面において、台移動をしない旨の選択を受け付けた場合には、S k 1 5 のステップにおいて「No」と判定されてS k 2 0 のステップに進み、該携帯電話機 5 の受け付けを無効として当該携帯受け付け処理を終了してS b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る一方、台移動をする旨の選択を受け付けた場合には、S k 1 6 のステップに進んで、台移動処理を行った後、当該携帯受け付け処理を終了してS b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

40

【 0 2 8 9 】

この本実施例の台移動処理においては、受け付けた携帯電話機 5 から受信した特定取引要求に含まれるチップIDと当該カードユニット 3 の装置IDとを含む台移動要求を管理コンピュータ 1 1 0 に対して送信する。

【 0 2 9 0 】

この台移動要求の受信に応じて管理コンピュータ 1 1 0 は、該受信した台移動要求に含まれるチップIDが「受付ID」に格納され、状況に「離席中」が格納されているカード

50

ユニット3をユニット管理テーブルから特定し、該移動元となるカードユニット3から計数済玉数と、会員遊技履歴データとを取得するとともに、会員遊技履歴テーブル並びにカードテーブルをリセットさせて、該カードユニット3の離席モード状態を終了させる。

【0291】

そして、該取得した会員遊技履歴データの獲得玉数を、取得した計数済玉数とした遊技履歴を会員別遊技履歴テーブルに記憶するとともに、取得した計数済玉数を台移動要求の送信元のカードユニット3、つまり移動先のカードユニット3に対して送信する。

【0292】

この計数済玉数の受信に応じてカードユニット3（制御ユニット328）は、受信した計数済玉数を計数済玉数として表示することで、会員遊技者は、払出ボタン413を操作することにより、移動元のパチンコ機2における遊技によって獲得した該計数済玉数からの払い出しを受けて、当該カードユニット3が対応するパチンコ機2において遊技を実施できるようになる。

【0293】

尚、カードユニット3は、受信した計数済玉数の表示に伴って、チップID、会員ID以外のデータを管理コンピュータ110から取得して、チップID、会員IDとともにカードテーブルに記憶するとともに、該表示した計数済玉数を、会員遊技履歴テーブルの使用持玉数に加算更新する。

【0294】

また、Sk2のステップにおいて「Yes」、つまり、携帯電話機5から取得した会員IDが、カードテーブルに記憶されている既に受付け済みである会員IDに一致すると判定された場合には、Sk3のステップに進んで、計数済玉数の値が0であるか否かを判定し、計数済玉数の値が0でない場合には、Sk6のステップに進んで、該存在する計数済玉数を持玉数に加算して遊技を終了する携帯精算処理を実施した後、Sb2～Sb12の待機状態に戻る一方、計数済玉数の値が0である場合には、Sk4のステップに進み、取得した取引種別が、貯蓄玉数の使用であるか否かを判定する。

【0295】

つまり、該携帯受付け処理におけるSk3のステップにおいて、外部リーダライタ330（携帯端末受付け手段）に携帯電話機5の受付けがあったときに、計数装置404（遊技媒体計数手段）により計数された計数済玉数（計数済遊技媒体数）が0であるか否かを判定しており、該携帯受付け処理を実施する制御ユニット328により本発明の判定手段が形成されている。

【0296】

また、本実施例の携帯受付け処理におけるSk6の携帯精算処理においては、Sk2のステップにおける判定結果が、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が0でないとの判定結果であることを条件に、該受付けた携帯電話機5から読み出した会員ID（会員識別情報）から特定される貯蓄玉数（貯蓄遊技媒体数）となる持玉数、貯玉数に、該計数済玉数が加算更新されており、該携帯精算処理が本発明の貯蓄処理に該当し、該携帯精算処理の実行する制御ユニット328が、本発明の貯蓄処理手段に該当する。

【0297】

そして、取得した取引種別が貯蓄玉数の使用でない場合、つまり電子マネーの使用である場合にはSk4からSk12のステップに進んで、図22に示す電子マネー玉貸処理を実施した後、Sb2～Sb12の待機状態に戻る一方、取得した取引種別が貯蓄玉数の使用である場合には、Sk4+のステップに進み、照合済みフラグが有るか否か、つまり、照合済みフラグが照合済みを示す「1」であるか否かを判定して、照合済みフラグが「1」である場合には、更に、該照合フラグに対応付けて記憶されている会員IDと、受付けた携帯電話機5から受信した特定取引要求に含まれる会員IDとが一致するか否かを判定し、会員IDが一致する場合には、Sk5のステップに進んで、図21に示す貯蓄使用処理を実施した後、Sb2～Sb12の待機状態に戻る一方、照合済みフラグが「1」でない場合、つまり照合済みフラグが無い場合には、Sk17のステップに進み、暗証番号受

10

20

30

40

50

付け処理を実施して、該受付けた暗証番号が一致した場合に、図 2 1 に示す貯蓄使用処理を実施した後、S b 2 ~ S b 1 2 の待機状態に戻る。

【 0 2 9 8 】

つまり、一度、暗証番号受付け処理が実施されることによる暗証番号が一致することにより、照合済みフラグが照合済みを示す「1」であって、該照合フラグに対応付けて記憶されている会員IDが一致する場合には、会員遊技者は、再度、暗証番号の入力を行うことなく、図 2 1 に示す貯蓄使用処理により、持玉数或いは貯玉数の払い出しを受けられるようになっている。

【 0 2 9 9 】

また、本実施例の携帯受付け処理においては、S k 3 のステップにおける判定結果が、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が 0 であるとの判定結果であることを条件に、該受付けた携帯電話機 5 から読み出した会員ID（会員識別情報）から特定される貯蓄玉数（貯蓄遊技媒体数）となる持玉数、貯玉数の範囲内のパチンコ玉数を払い出すための S k 6 の貯蓄使用処理（払出処理）が実施されており、該貯蓄使用処理（払出処理）を実施する制御ユニット 3 2 8、並びに該制御ユニット 3 2 8 を有するカードユニット 3 によって本発明の遊技媒体払い出し手段が形成されている。

【 0 3 0 0 】

また、本実施例のカードユニット 3（前記遊技媒体払い出し手段）は、外部リーダライタ 3 3 0（携帯端末受付け手段）にて受信した特定取引要求に含まれる会員IDが、RAM 3 2 8 b（記認証済み会員識別情報記憶手段）に照合済みフラグに対応付けて記憶されている会員IDと一致しないときには（S k 4 + で N o）、透明タッチパネル 3 1 4（本人認証情報入力手段）から入力される暗証番号（本人認証情報）に基づいて本人であるとの認証が得られたことを条件に（S k 1 8 で Y e s）、S k 1 9 の貯玉使用処理（払出処理）を許諾するとともに、該本人であるとの認証が得られた会員IDを照合済みフラグに対応付けて、RAM 3 2 8 b（記認証済み会員識別情報記憶手段）に記憶する（S k 1 8 +）一方、外部リーダライタ 3 3 0（携帯端末受付け手段）にて受信した特定取引要求に含まれる会員IDが、RAM 3 2 8 b（記認証済み会員識別情報記憶手段）に照合済みフラグに対応付けて記憶されている会員IDと一致するときには（S k 4 + で Y e s）、透明タッチパネル 3 1 4（本人認証情報入力手段）からの暗証番号（本人認証情報）の入力に基づく本人認証（S k 1 8）を行うことなく S k 5 の貯玉使用処理（払出処理）を許諾している。

【 0 3 0 1 】

ここで、本実施例の電子マネー使用処理、貯蓄使用処理、精算処理について、以下に詳述する。

【 0 3 0 2 】

まず、上記した携帯受付け処理の S k 5 或いは S k 1 9 のステップにおいて実施される本実施例の貯蓄使用処理について、図 2 1 を用いて説明すると、まず、該カードユニット 3 に設定されている貸出レートに該当する持玉数が存在するか否かを、カードテーブルに記憶されている持玉数から特定する（S g 1）。

【 0 3 0 3 】

持玉数が存在する場合には、S g 7 のステップに進み、持玉数が払出単位数である 1 2 5 玉以上であるか否かを判定し、1 2 5 玉以上である場合には、S g 8 のステップに進んで、カードテーブルに記憶されている持玉数から、該払出単位数（1 2 5 玉）を減算更新するとともに、該払出単位数（1 2 5 玉）パチンコ玉の払出指示を、対応するパチンコ機 2 に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる一方、1 2 5 玉未満である場合には、S g 9 のステップに進んで、該 1 2 5 玉未満の持玉数を玉切払出ユニット 3 4 0 から払い出すとともに、カードテーブルに記憶されている持玉数を「0」に更新して当該貯蓄使用処理を終了する。

【 0 3 0 4 】

尚、これら減算された持玉数は、会員遊技情報テーブルの使用持玉数に加算更新される

とともに、減算（更新）後の持玉数と会員ＩＤとを含む持玉使用通知が管理コンピュータ１１０の送信されることで、会員カードテーブルにおいて該会員ＩＤに対応する持玉数が、減算（更新）後の持玉数に更新される。

【０３０５】

一方、持玉数が存在しない場合には、Ｓｇ１のステップにおいて「Ｎｏ」と判定されてＳｇ２のステップに進み、該カードユニット３に設定されている貸出レートに該当する、再プレイ単位数（１３５玉）以上の貯玉数が存在するか否かを、カードテーブルに記憶されている貯玉数に基づいて判定し、再プレイ単位数（１３５玉）以上の貯玉数が存在しない場合にはＳｇ６のステップに進んで、貯玉数が不足している旨のメッセージを含む残数エラー画面を表示部３１２に表示する一方、再プレイ単位数（１３５玉）以上の貯玉数が存在する場合には、Ｓｇ３のステップに進んで、カードテーブルに記憶されている貯玉数から再プレイ単位数（１３５玉）を減算更新するとともに、再プレイ単位数（１３５玉）に対応する１２５玉のパチンコ玉の払出指示を、対応するパチンコ機２に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させて、該貯蓄使用処理を終了する。

10

【０３０６】

尚、これら減算された貯玉数は、会員遊技情報テーブルの再プレイ玉数に加算更新されるとともに、カードテーブルに記憶されている会員ＩＤと、再プレイ単位数のパチンコ玉の払い出しを実施した旨とを含む再プレイ完了通知を管理コンピュータ１１０に対して送信することにより、会員カードテーブルにおいて該会員ＩＤに対応して記憶されている貯玉数から、再プレイ単位数（１３５玉）が減算更新される。

20

【０３０７】

つまり、本実施例の貯蓄使用処理においては、持玉数（当日貯蓄遊技媒体数）がある場合には、該持玉数が優先して使用され、該持玉数が無い場合において貯玉数（非当日貯蓄遊技媒体数）が使用される。

【０３０８】

尚、本実施例では、再プレイ単位数未満の貯玉数を再プレイに使用できないようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら貯玉数についても、持玉数と同様に、再プレイ単位数未満の貯玉数を玉切り払出ユニット３４０から払い出すことで、再プレイに使用できるようにしても良い。

【０３０９】

また、本実施例の貯蓄使用処理においては、後述する電子マネー玉貸処理とは異なり、持玉数や貯玉数を使用したカードユニット３のユニットＩＤや使用した持玉数や貯玉数の情報を、これら持玉数や貯玉数の払い出しを実施する際に、携帯電話機５を受付ける都度毎に送信せずに、後述する精算処理においてまとめて受信するので、特定取引要求を受信するのみで良く、これら持玉数や貯玉数の使用における携帯電話機５の受付け時間を短縮できるようになっている。

30

【０３１０】

次に、上記した携帯受付け処理のＳｋ６のステップにおいて実施される本実施例の携帯精算処理について、図１８（ｂ）を用いて説明すると、該携帯精算処理において制御ユニット３２８は、まず、管理コンピュータ１１０に対して、Ｓｋ２において一致と判定した該会員ＩＤと、カードテーブルに記憶されているチップＩＤ、計数済玉数、並びに装置ＩＤを含む持玉加算要求を送信することにより、会員カードテーブルにおいて該チップＩＤ並びに会員ＩＤに対応して記憶されている、当該装置ＩＤから特定されるカードユニット３の貸出レートに対応する持玉数に計数済玉数を加算更新させ、ユニット管理テーブルの更新（状態の待機中への変更、受付ＩＤの削除）させるとともに、携帯電話機５に対して、受信要求ポーリング（問い合わせ）を外部リーダライタ３３０により送信する。

40

【０３１１】

この受信要求ポーリング（問い合わせ）の受信に応じて非接触ＩＣチップ１００は、受信ＯＫを返信するとともに、図２４に示す精算時処理を開始して、利用履歴の受信待ち状態（Ｓｚ１）となる。

50

## 【 0 3 1 2 】

この受信OKの返信に応じて制御ユニット328は、該カードユニット3のユニットIDと、貸出レート、会員遊技情報テーブルにおける獲得玉数となる計数済玉数と、会員遊技情報テーブルにおいて集計された支出金額、再プレイ玉数、使用持玉数の情報を含む利用履歴情報を、外部リーダライタ330により非接触ICチップ100に送信するとともに、該会員遊技情報テーブルにて集計された会員遊技履歴データを管理コンピュータ110に送信して、該遊技履歴を会員別遊技履歴テーブルに記憶させた後、該会員遊技情報テーブルとカードテーブルと照合済みフラグ並びに対応する会員IDとをリセットして携帯精算処理を終了する。

## 【 0 3 1 3 】

つまり、本実施例の外部リーダライタ330は、受付けた携帯端末に対して、該カードユニット3（遊技媒体払い出し手段）における貯蓄使用処理（払出処理）に供された貯蓄遊技媒体数となる再プレイ玉数、使用持玉数、或いは携帯精算処理（貯蓄処理）に供された計数済玉数（計数済遊技媒体数）の少なくともいずれか一方と、ユニットID（遊技媒体払い出し手段識別情報）とを含む利用履歴情報（履歴情報）を送信しており、該外部リーダライタ330が本発明における履歴情報送信手段に該当する。

## 【 0 3 1 4 】

また、本実施例の履歴情報送信手段となる外部リーダライタ330は、前記計数済玉数が0でないときに外部リーダライタ330（携帯端末受付け手段）への該携帯電話機5の受付け時においてのみ、すなわち、携帯精算処理においてのみ、集計手段となる会員遊技情報テーブルにて集計された貯蓄玉数（持玉数、貯玉数）の総数である総使用貯蓄遊技媒体数（再プレイ玉数、使用持玉数）とユニットID（遊技媒体払い出し手段識別情報）とを含む利用履歴情報（履歴情報）を送信している。

## 【 0 3 1 5 】

このようにして外部リーダライタ330から送信された利用履歴情報の受信は、精算処理のS21のステップにおいて検知されてS22のステップに進み、非接触ICチップ100のデジタル制御部103は、該受信した利用履歴情報に含まれるユニットIDと、貸出レート、獲得玉数（計数済玉数）、支出金額、再プレイ玉数、使用持玉数の情報に対応付けて、JG電子マネーの記憶領域104cの利用履歴データとして記憶する。

## 【 0 3 1 6 】

そしてS23に進み、制御部55に対して電子マネー利用アプリであるJGアプリの起動要求を送信した後、S24に進んで、JG電子マネーの記憶領域104cの利用履歴へのアクセス待ち状態に移行する。

## 【 0 3 1 7 】

このS23において送信されたJGアプリの起動要求の受信は、制御部55が実施する図25に示す処理のSd1のステップにおいて検知されてSd3のステップに進み、制御部55は、メモリ部60のEEPROMに記憶されているJGアプリを読み出して起動し、該起動したJGアプリに基づいてJG電子マネーの記憶領域104cの利用履歴へアクセスする。具体的に利用履歴へアクセスに際して制御部55は、非接触ICチップ100のデジタル制御部103に、当該JGアプリのアプリIDを含む利用履歴アクセス要求を出力することで、デジタル制御部103は、該利用履歴のアクセスをS24にて検知してS25に進み、出力されてきたアプリIDが、JG電子マネーの記憶領域104cのアクセス権データに当該アプリIDが記憶されていることを確認することにより、利用履歴データへのアクセス（読み出し）を許諾する。尚、アプリIDがアクセス権データに記憶されていないときには、利用履歴データへのアクセス（読み出し）は許諾しない。

## 【 0 3 1 8 】

そして、デジタル制御部103は、利用履歴データへのアクセス（読み出し）を許諾した後にS26のステップに進んで、制御部55から利用履歴の削除要求の出力待ち状態に移行し、後述する図25に示す制御部55における処理のSd21のステップにおいて、削除要求が出力されることに基づいてS27のステップに進んで、該アクセス（読み出

10

20

30

40

50



し)された利用履歴データを削除して、該精算時処理を終了する。

【0319】

一方、JGアプリを実行して利用履歴データを読み出した制御部55は、Sd3からSd4のステップに進んで、読み出した利用履歴データに含まれるユニットIDが、既に利用履歴テーブルに記憶済みであるか否かを判定する。

【0320】

該判定においてユニットIDが記憶済みである場合には、Sd5のステップに進んで、その時点の日付をRTC61から取得する日付取得処理を実施する。さらに該ユニットIDに対応して記憶されている使用日付が、その時点の日付と同一、すなわちその当日の日付と同じであるかを判定する。

10

【0321】

そして、記憶されている日付が同じである場合には、Sd6のステップに進んで、記憶されているその日付に対応する総使用額に利用履歴データの支出金額を更新記憶するとともに、その他のデータ、貸出レート、獲得玉数、再プレイ玉数、使用持玉数を記憶した後、Sd8のステップへ進む。

【0322】

一方、記憶されている日付が同じでない場合には、Sd7のステップに進んで、該ユニットID(遊技場IDと台番号)に対応付けて、その当日の日付(利用月日)と読み出した利用履歴データ(貸出レート、支出金額(使用総額)、獲得玉数、再プレイ玉数、使用持玉数)を新たに記憶した後、Sd8のステップへ進む。

20

【0323】

そしてSd8のステップにおいて、更新した利用履歴若しくは新たに記憶した日付に対応して遊技場名が記憶されているか否かを判定する。

【0324】

遊技場名が既に記憶されている場合には該Sd8のステップにおける判定において「Yes」と判定されてSd21のステップに進んでアクセス(読み出し)した利用履歴データの削除要求をデジタル制御部103に出力した後、Sd1の起動要求の受信並びにSd2のJGアプリの起動操作受け付けを監視する監視状態に戻る一方、遊技場名が記憶されていない場合には、Sd8の判定において「No」と判定されてSd9のステップに進んで加算回数にカウントを加算更新した後、Sd10のステップに進んで、該加算更新後の新たなカウント値が所定回数である5回以上であるか否かを判定する。

30

【0325】

そして、該判定において加算更新後の新たなカウント値が5回以上である場合には、Sd21のステップに進んでアクセス(読み出し)した利用履歴データの削除要求をデジタル制御部103に出力した後、Sd1並びにSd2の監視状態に戻る一方、新たなカウント値が5回以上でない場合には、Sd15のステップへ進んで、記憶されていない遊技場名を取得するためのSd15～Sd20のステップからなる処理を実施する。

【0326】

一方、Sd4のステップにて読み出した利用履歴データに含まれるユニットIDが、利用履歴テーブルに記憶済みでない場合には、Sd11のステップに進んで、当該ユニットIDに含まれる遊技場IDと同一の遊技場IDの履歴(記憶)が存在するか否かを判定する。

40

【0327】

そして、同一の遊技場IDの履歴(記憶)が存在する場合にはSd12のステップに進んで、当該遊技場IDに対応する遊技場名が既に記憶されているか否かを判定する一方、同一の遊技場IDの履歴(記憶)が存在しない場合にはSd14のステップに進んで、該読み出した利用履歴データと、その当日の日付を、新たな利用履歴として利用履歴テーブルに記憶した後、Sd15のステップへ進んで、当該ユニットIDに含まれる遊技場IDの遊技場名と台番号の機種情報(機種名)とを取得するためのSd15～Sd20のステップからなる処理を実施する。

50

## 【 0 3 2 8 】

遊技場名が既に記憶されている場合には該 S d 1 2 の判定において「 Y e s 」と判定されて、 S d 1 3 のステップに進み、当該遊技場 I D に対応付けて、アクセス（読み出し）した利用履歴データのユニット I D に含まれる台番号と、その当日の日付と、該利用履歴データを新たに記憶する。

## 【 0 3 2 9 】

その後、 S d 2 1 のステップに進んでアクセス（読み出し）した利用履歴データの削除要求をデジタル制御部 1 0 3 に出力した後、 S d 1 並びに S d 2 の監視状態に戻る一方、遊技場名が記憶されていない場合には、 S d 1 2 の判定において「 N o 」と判定されて S d 1 2 + のステップに進み、当該遊技場 I D に対応付けて、アクセス（読み出し）した利用履歴データを記憶した後、 S d 1 5 のステップへ進んで、当該ユニット I D に含まれる遊技場 I D の遊技場名と台番号の機種情報（機種名）とを取得するための S d 1 5 ~ S d 2 0 のステップからなる処理を実施する。

10

## 【 0 3 3 0 】

つまり、本実施の制御部 5 5 が実施する S d 6、 S d 7、 S d 1 2 +、 S d 1 3 のステップにおいては、外部リーダライタ 3 3 0（履歴情報送信手段）から受信した利用履歴情報（履歴情報）に基づいて、利用履歴テーブル（履歴情報記憶手段）に記憶された再プレイ玉数や使用持玉数（総使用貯蓄遊技媒体数）および獲得玉数（計数済遊技媒体数）が更新されており、該 S d 6、 S d 7、 S d 1 2 +、 S d 1 3 のステップを実施する制御部 5 5 によって、本発明の履歴情報更新手段が形成されている。

20

## 【 0 3 3 1 】

これら遊技場名並びに機種情報（機種名）を取得するための S d 1 5 ~ S d 2 0 のステップによる処理においては、まず、 S d 1 5 において、図 2 9（ d ）に示す画面と同様に、「以下のユニット I D の名称情報を取得しますか？」のメッセージと、読み出した利用履歴データに含まれるユニット I D を含むとともに、「 O K 」、「キャンセル」の選択入力部を含む名称特定要求送信受け画面を表示部 5 6 に表示して、その時点において名称情報（遊技場名並びに機種名）を取得するか否かを遊技者（携行者）から受付ける。

## 【 0 3 3 2 】

このように本実施例では、名称特定要求送信受け画面を表示部 5 6 に表示して、名称情報を取得するか否かを遊技者（携行者）から受付けるようにしており、このようにすることは、遊技者（携行者）が名称情報を必要としない場合には、不必要に名称特定要求に送信されて名称情報が取得されることがなく、名称情報の取得のための通信費（パケット代金）が必要以上に大きくなってしまい、遊技者（携行者）の経済的負担が増加することを解消することができることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら名称特定要求送信受け画面を表示部 5 6 に表示せずに、遊技者（携行者）の意向にかかわらず、一義的に、名称特定要求を送信して名称情報を取得するようにしても良い。

30

## 【 0 3 3 3 】

そして、 S d 1 6 に進み、所定時間内において「 O K 」の選択入力部の選択がない場合若しくは所定時間内において「キャンセル」の選択入力部の選択があった場合には、名称特定要求操作無し（ N o ）と判定して S d 2 1 のステップに進み、アクセス（読み出し）した利用履歴データの削除要求をデジタル制御部 1 0 3 に出力した後、 S d 1 並びに S d 2 の監視状態に戻る一方、所定時間内において「 O K 」の選択入力部の選択があった場合には、名称特定要求操作有り（ Y e s ）と判定して S d 1 7 のステップに進み、名称特定要求送信受け画面に表示しているユニット I D を含む名称特定要求を、サーバコンピュータ 1 6 0 に対して送信するとともに、 S d 1 8 のステップに進んで、所定時間内に当該名称特定要求に対する応答である名称情報の返信がサーバコンピュータ 1 6 0 から有るか否かを判定し、所定時間内に返信が無い場合には、 S d 1 7 のステップに戻ることで、繰返し名称特定要求を送信する。尚、図 2 5 には示していないが、この名称特定要求の送信を所定回数、繰返し実施しても名称情報の返信がない場合には、 S d 2 1 のステップに

40

50

進んで、削除要求を出力した後、S d 1 並びに S d 2 の監視状態に戻る。

【 0 3 3 4 】

つまり、本実施例の制御部 5 5 が実施する S d 1 7 のステップにおいて、サーバコンピュータ 1 6 0 に対して、使用履歴テーブル（履歴情報表示手段）に記憶されているユニット I D（遊技媒体払い出し手段識別情報）を含む名称特定要求を送信しており、該 S d 1 7 のステップを実行する制御部 5 5 により、本発明における名称特定要求送信手段が形成されている。

【 0 3 3 5 】

この名称特定要求の受信は、サーバコンピュータ 1 6 0 に搭載されている図示しない中央演算処理装置（C P U）において実施されている、図 2 7 に示す、名称特定要求受信処理における S S 1 において検知されて S S 2 に進み、該受信した名称特定要求に含まれるユニット I D が該当する遊技場名と機種情報（機種名）とを、名称情報テーブルに記憶されているデータに基づいて特定し、該特定した遊技場名と機種情報（機種名）並びに受信した名称特定要求に含まれるユニット I D とを対応付けられた状態として含む名称情報を、受信した名称特定要求の送信元の携帯電話機 5 に対して返信する。

【 0 3 3 6 】

つまり、本実施例の名称特定要求受信処理においては、名称特定要求に含まれるユニット I D（遊技媒体払い出し手段識別情報）に対応付けて記憶されている名称を特定し、該名称特定要求を送信した携帯電話機 5 に、該特定した名称を含む名称情報を送信しており、該名称特定要求受信処理を実施する中央演算処理装置（C P U）によって本発明の遊技機名称送信手段が形成されている。

【 0 3 3 7 】

尚、本実施例では、一度に複数のユニット I D を含む名称特定要求を受信して、これら各ユニット I D の遊技場名と機種情報（機種名）を返信する際に、返信される遊技場名と機種情報（機種名）がどのユニット I D に対応するものなのかを判別できるようにするために、受信したユニット I D と遊技場名と機種情報（機種名）とを対応付けた状態にて含む名称情報を返信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら名称特定要求に含まれるユニット I D を 1 つのみとし、複数のユニット I D の名称情報を取得したいときには、複数回に渡って名称特定要求を送信するようにする場合においては、これらサーバコンピュータ 1 6 0 から返信される名称情報を、受信した名称特定要求に含まれるユニット I D に対応付けた状態とする必要はなく、特定した遊技場名と機種情報（機種名）のみを含む名称情報を返信するようにすれば良い。

【 0 3 3 8 】

そして、このようにして返信された名称情報の受信は、S d 1 8 のステップにおいて検知されて S d 1 9 のステップに進み、返信されてきた名称情報に含まれる遊技場名と機種情報（機種名）とを、受信した名称情報に含まれるユニット I D、すなわち、名称特定要求送信受け画面に表示したユニット I D に含まれる遊技場 I D に対応する遊技場名と、該ユニット I D に含まれる台番号に対応する機種情報（機種名）として、利用履歴テーブルに記憶される。

【 0 3 3 9 】

そして S d 2 0 のステップに進んで、加算回数のカウント値をリセットした後、S d 2 1 のステップに進んでアクセス（読み出し）した利用履歴データの削除要求をデジタル制御部 1 0 3 に出力した後、S d 1 並びに S d 2 の監視状態に戻る。

【 0 3 4 0 】

このようにして、利用履歴テーブルには、遊技者（携行者）が持玉数への加算、つまり J G 電子マネー額を使用したり、持玉数や貯玉数を使用することでパチンコ玉を獲得することにより、貯蓄玉数への貯蓄を実施したカードユニット 3 の使用日付と、その使用日付における総使用額（支出金額）と、獲得玉数、再プレイ玉数、使用持玉数、貸出レートと、該カードユニット 3 が設置されている遊技場の遊技場名と、カードユニット 3 が対応する遊技機の機種情報（機種名）が記憶、管理されるようになる。ただし、遊技場名と機種

情報（機種名）については、前述の名称特定要求送信受付画面にて所定時間内に「OK」の操作がなかった場合（キャンセルの操作を含む）には、遊技場名と機種情報（機種名）は取得されないの、これら遊技場名と機種情報（機種名）が記憶されていないものが存在しうることになる。

【0341】

次に、上記した携帯受け付け処理のS k 1 2のステップにおいて実施される本実施例の電子マネー玉貸処理について、図22を用いて説明すると、該電子マネー玉貸処理においては、まず、受信した特定取引要求に含まれる残額が最小単位玉貸額より小さいか否かを判定する（S c 1）。

【0342】

該S c 1の判定において、残額が設定されている貸出レートの最小単位玉貸額より小さい場合には、残額が最小単位玉貸額より小さいことにより玉貸を実施できないことを示す残額エラーを携帯電話機5に送信して該電子マネー玉貸処理を終了して玉貸を実施しない一方（S c 6）、残額が最小単位玉貸額以上である場合には、S c 2に進んで、残額がその時点において設定されている貸出レートの単位玉貸額以上であるか否かを判定する。

【0343】

該S c 2の判定において、残額が単位玉貸額以上である場合にはS c 3に進んで、該単位玉貸額、例えば1000円と当該カードユニット3のユニットIDと貸出レートとを含む、特定取引情報を、図18（a）に示すように、携帯電話機5（非接触ICチップ100）に送信する。

【0344】

一方、S c 2の判定において、残額が単位玉貸額以上でない場合にはS c 7に進んで、残額の範囲内で最大の最小単位玉貸額の整数倍の金額、例えば、残額が750円であって、単位玉貸額が1050円（貸出レート4円/玉）であり、最小単位玉貸額が105円である場合であれば、735円を残額の範囲内で最大の最小単位玉貸額の整数倍の金額として特定する。

【0345】

そして、S c 7にて特定した金額と当該カードユニット3のユニットIDと貸出レートとを含む特定取引情報を、図18（a）に示すように、携帯電話機5（非接触ICチップ100）に送信する（S c 8）。

【0346】

このようにして送信された特定取引情報の受信は、特定取引要求の送信後において携帯電話機5（非接触ICチップ100）にて実施される、図23に示す電子マネー使用処理におけるS 1のステップにおいて検知されてS 2に進み、メモリ104のJG電子マネーの記憶領域104cに記憶されている残金（電子マネー残額）から、受信した特定取引情報に含まれる金額（単位玉貸額またはS c 7にて特定された金額）を減算更新した後、S 3に進んで、図18（a）に示すように、減算更新が完了した旨の減算更新完了通知をカードユニット3に対して送信する。

【0347】

このようにして送信された減算更新完了通知の受信は、電子マネー玉貸処理におけるS c 4において検知されてS c 5に進み、特定取引情報として送信した単位玉貸額またはS c 7にて特定された金額に相当するパチンコ玉数の払出指示を、対応するパチンコ機2に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる処理を実施して、当該電子マネー玉貸処理を終了する。

【0348】

つまり、本実施例の電子マネー玉貸処理においては、遊技媒体であるパチンコ玉の貸出に使用可能な遊技用価値となるJG電子マネー額の大きさの少なくとも一部を使用し、該使用するJG電子マネー額の大きさに相当する遊技媒体をパチンコ機2に対して貸出しており、該電子マネー玉貸処理を実施する制御ユニット328、並びに該制御ユニット328を有し、パチンコ2（遊技機）に1対1に対応して設けられたカードユニット3によ

10

20

30

40

50

て本発明の遊技媒体貸出し手段が形成されている。

【0349】

尚、制御ユニット328は、送信した特定取引情報に含まれる金額（単位玉貸額またはSc7にて特定された金額）を会員遊技情報の支出金額に加算更新するとともに、受信した特定取引要求に含まれるチップIDと、送信した特定取引情報に含まれる金額（単位玉貸額またはSc7にて特定された金額）と、当該カードユニット3の装置IDとを含む電子マネー売上情報を管理コンピュータ110に対して送信することで、該管理コンピュータ110において、遊技場全体の電子マネー売上情報が管理され、管理サーバ140にて各遊技場の電子マネー売上情報が収集、管理される。

【0350】

また、非接触ICチップ100のデジタル制御部103は、S3において減算更新完了通知を送信した後、S4に進んで、受信した特定取引情報に含まれるユニットIDと金額（単位玉貸額またはSc7にて特定された金額）と貸出レートとを対応付けて、JG電子マネーの記憶領域104cの利用履歴データとして記憶する。

【0351】

そしてS5に進み、制御部55に対して電子マネー利用アプリであるJGアプリの起動要求を送信した後、S6に進んで、JG電子マネーの記憶領域104cの利用履歴へのアクセス待ち状態に移行する。

【0352】

このS5において送信されたJGアプリの起動要求の受信は、制御部55が実施する図25に示す処理のSd1のステップにおいて検知されてSd3のステップに進み、制御部55は、メモリ部60のEEPROMに記憶されているJGアプリを読み出して起動し、該起動したJGアプリに基づいてJG電子マネーの記憶領域104cの利用履歴へアクセスする。具体的に利用履歴へアクセスに際して制御部55は、非接触ICチップ100のデジタル制御部103に、当該JGアプリのアプリIDを含む利用履歴アクセス要求を出力することで、デジタル制御部103は、該利用履歴のアクセスをS6にて検知してS7に進み、出力されてきたアプリIDが、JG電子マネーの記憶領域104cのアクセス権データに当該アプリIDが記憶されていることを確認することにより、利用履歴データへのアクセス（読み出し）を許諾する。尚、アプリIDがアクセス権データに記憶されていないときには、利用履歴データへのアクセス（読み出し）は許諾しない。

【0353】

そして、デジタル制御部103は、利用履歴データへのアクセス（読み出し）を許諾した後にS8のステップに進んで、制御部55から利用履歴の削除要求の出力待ち状態に移行し、後述する図25に示す制御部55における処理のSd21のステップにおいて、削除要求が出力されることに基いてS9のステップに進んで、該アクセス（読み出し）された利用履歴データを削除して、該電子マネー使用処理を終了する。

【0354】

これらJGアプリを実行して利用履歴データを読み出した制御部55は、前述した精算時処理に伴って実施される図25の処理を、該電子マネー使用処理に伴って実施することにより、同日であって同じユニットIDの利用履歴が記憶されていない場合には、新たな利用履歴として利用日付に対応付けて利用履歴テーブルに新規に記憶し、同日であって同じユニットIDが記憶されている場合には、該同一のユニットIDに対応する総使用額に、新たな利用履歴データに含まれる金額を加算更新するとともに、利用履歴に対応する遊技場名の記憶がない場合には、サーバコンピュータ160に名称特定要求を送信して、該遊技場名と機種情報（機種名）とを取得して、利用履歴テーブルに記憶するようになっている。

【0355】

このようにして利用履歴テーブルに記憶されている利用履歴を確認したい場合において遊技者（携行者）は、JGアプリ（JG電子マネー利用アプリ、JG貯玉確認アプリ）を起動させることで、これら利用履歴を確認することができ、これら利用履歴を確認する流

10

20

30

40

50

れについて、図 2 5、図 2 6 並びに図 2 8、図 2 9 に基づいて以下に説明する。

【 0 3 5 6 】

まず、会員遊技者（携行者）が、電子マネーの利用履歴を確認したい場合には、携帯電話機 5 において所定の操作を実施して、メモリ部 6 0 の E E P R O M 内に記憶される各アプリケーションプログラムの一覧を、図 2 8（a）（図 2 9（a）も同一）に示すように、表示部 5 6 に表示させる。

【 0 3 5 7 】

そして、該表示された一覧の中から、「J G アプリである「J G 電子マネー利用アプリ」を選択する。

【 0 3 5 8 】

該選択に基づいて、制御部 5 5 は、J G アプリの起動操作があったものと判定し、該起動操作が S d 2 において検知され、メモリ部 6 0 の E E P R O M に記憶されている該選択された J G 電子マネー利用アプリを読み出して起動した後、図 2 8（b）に示すように、各メニュー項目を選択可能としたトップメニューを表示部 5 6 に表示し、各メニュー項目、すなわち、利用可能額確認操作が有るか、履歴表示操作が有るか、名称特定操作が有るか、或いは終了操作が有るかの操作待ち状態に移行する。

【 0 3 5 9 】

遊技者（携行者）が、残存する J G 電子マネー額を確認したい場合に「利用可能額確認」のメニューを選択した場合には、操作待ち状態において該メニューの選択が検知されることに応じて制御部 5 5 は、J G 電子マネーの記憶領域 1 0 4 c の残額にアクセスし、該アクセス（読み出し）した残額を、図 2 8（c）に示すように、表示部 5 6 に表示する利用可能額表示処理を実施し、所定時間が経過するか、若しくは「確認」の選択入力部が操作されることに基づいて、表示部 5 6 には、再度、図 2 8（b）に示すトップメニューが表示されて、操作待ち状態に移行する。

【 0 3 6 0 】

尚、本実施例の図 2 8（c）に示す残額表示画面においては、「電子マネーを優先使用する場合は、こちらを選択してください。」のリンクメッセージが表示されており、該リンクメッセージ中の下線部である「こちら」を選択することに応じて制御部 5 5 は、取引種別を電子マネー使用に変更した後、図 2 8（b）に示すトップメニューの戻るようになっている。

【 0 3 6 1 】

このように、本実施例では、携帯電話機 5 を所有する会員遊技者が、計数済玉数が 0 であるカードユニット 3 に該携帯電話機 5 を近接させた際に、電子マネーを優先使用するように事前に設定することができるようになっている。

【 0 3 6 2 】

会員遊技者（携行者）が、J G 電子マネー額の使用履歴を確認したい場合に「使用履歴確認」のメニューを選択した場合には、操作待ち状態において該選択が検知され、利用履歴テーブルに記憶されている各利用履歴のうち、使用総額が記憶されているデータを読み出して、図 2 8（e）に示すように、該読み出した使用履歴を表示部 5 6 に表示する使用履歴表示処理を実施し、所定時間が経過するか、若しくは「確認」の選択入力部が操作されることに基づいて、図 2 8（b）に示すトップメニューを表示した操作待ち状態に移行する。

【 0 3 6 3 】

尚、本実施例では、図 2 8（e）に示すように、表示された台番号にはリンクを示す下線が表示されており、該下線が表示された台番号を選択することで、当該電子マネーを使用した遊技における、遊技情報を含む詳細な遊技履歴がサーバコンピュータ 1 6 0 から取得されて表示されるようになっている。

【 0 3 6 4 】

具体的に、表示された台番号が選択された場合において制御部 5 5 は、選択された台番号と当該遊技場名に対応する遊技場 I D と、使用日付と、当該遊技場における該会員遊技

10

20

30

40

50

者の会員IDを含む履歴送信要求をサーバコンピュータ160に送信する。

【0365】

この履歴送信要求の受信に応じてサーバコンピュータ160は、図17に示す遊技場別会員遊技履歴テーブルにおいて、受信した履歴送信要求に含まれる遊技場IDと会員IDとに対応して記憶されている遊技履歴のうち、台番号と使用日付（来店日）に合致する遊技履歴が存在するか否かを特定し、存在する場合において、該遊技履歴の開始時間、終了時間、遊技時間、始動回数、大当たり回数、確変回数の情報が読み出されて、履歴送信要求の送信元の携帯電話機5に対して返信される。

【0366】

このようにしてサーバコンピュータ160から返信された遊技履歴の遊技情報は、利用履歴テーブルに記憶されているその他のデータである、獲得玉数、支出金額、再プレイ玉数、使用持玉数、遊技場名、機種情報、使用日付の各情報とともに、詳細履歴画面として表示部56に表示されることで、会員遊技者は、選択した履歴の詳細な遊技履歴を確認することができる。

【0367】

また、会員遊技者（携行者）が、これら「使用履歴確認」のメニューの選択により表示部56に表示された使用履歴において、遊技場名や機種名が表示されていない使用履歴が存在し、当該表示されていない遊技場名や機種名を表示させたい場合には、「名称特定」のメニューを選択すれば良く、該「名称特定」のメニューを選択した場合には、操作待ち状態において該選択が検知され、利用履歴テーブルに記憶されている各使用履歴から、遊技場名または機種情報（機種名）が記憶されていないユニットIDが全て抽出される。

【0368】

そして、図28（d）に示すように、「以下のユニットIDの名称情報を取得しますか？」のメッセージと、抽出した全てのユニットIDの一覧を含むとともに、「OK」、「キャンセル」の選択入力部を含む名称特定要求送信受け画面を表示部56に表示して、その時点において名称情報を取得するか否かを会員遊技者（携行者）から受付ける。

【0369】

そして、所定時間内において「OK」の選択入力部の選択がない場合若しくは所定時間内において「キャンセル」の選択入力部の選択があった場合には、名称特定要求操作無し（No）と判定して操作待ち状態に戻る一方、所定時間内において「OK」の選択入力部の選択があった場合には、名称特定要求操作有り（Yes）と判定して、名称特定要求送信受け画面に表示している全てのユニットIDを含む名称特定要求を、サーバコンピュータ160に対して送信した後、所定時間内に当該名称特定要求に対する応答となる名称情報の返信がサーバコンピュータ160から有るか否かを判定し、所定時間内に返信が無い場合には、名称特定要求を送信するステップに戻ること、繰返し名称特定要求を送信する。

【0370】

この名称特定要求の送信に基づいてサーバコンピュータ160においては、前述の図27に示す名称特定要求受信処理が実施されることで、名称特定要求に含まれる各ユニットIDと、名称情報テーブルによって特定された当該ユニットIDに該当する遊技場名と機種情報（機種名）とを対応付けられた状態として含む名称情報が、受信した名称特定要求の送信元の携帯電話機5に対して返信される。

【0371】

そして、このようにして返信された名称情報の受信に応じて制御部55は、図28（f）に示すように、返信されてきた名称情報に含まれる遊技場名と、該遊技場名に対応付けられて名称情報に含まれているユニットIDから特定される台番号と、当該ユニットIDに対応して利用履歴テーブルに記憶されている使用総額（支出金額）並びに使用日付（日付）と、当該ユニットIDに対応付けられて名称情報に含まれている機種情報（機種名）とが対応付けて表示された確認画面を表示部56に表示するとともに、当該確認画面に設けられている「確認」の選択入力部が選択入力される確認操作受けに基づいて、返信さ

10

20

30

40

50

れてきた名称情報に含まれる遊技場名と機種情報（機種名）とを、該遊技場名と機種情報（機種名）に対応付けられているユニットIDに含まれる遊技場IDに対応する遊技場名と、該ユニットIDに含まれる台番号に対応する機種情報（機種名）として、利用履歴テーブルに全て記憶するとともに、加算回数のカウント値をリセットした後、図28（b）に示すトップメニューを表示した操作待ち状態に移行する。

【0372】

また、会員遊技者（携行者）が、起動されたJGアプリによる処理を終了したい場合に「終了」のメニューを選択した場合には、操作待ち状態において該選択が検知されることにより、Sd1並びにSd2の監視状態に戻ることで、JG電子マネー利用アプリによる処理が終了される。

10

【0373】

また、会員遊技者（携行者）が、貯蓄玉数や貯蓄玉数の獲得状況等を確認したい場合には、携帯電話機5において所定の操作を実施して、メモリ部60のEEPROM内に記憶される各アプリケーションプログラムの一覧を、図29（a）に示すように、表示部56に表示させ、該表示された一覧の中から、JGアプリである「JG貯玉確認アプリ」を選択する。

【0374】

該選択に基づいて、制御部55は、JGアプリの起動操作があったものと判定し、該起動操作がSd2において検知され、メモリ部60のEEPROMに記憶されている該選択された「JG貯玉確認アプリ」を読み出して起動した後、図26のSf1のステップへ進む。

20

【0375】

そして、起動したJG貯玉確認アプリに基づいて制御部55は、図29（b）に示すように、各メニュー項目を選択可能としたトップメニューを表示部56に表示した後（Sf1）、Sf2～Sf6を巡回することで、各メニュー項目、すなわち、貯玉数確認操作が有るか、獲得履歴確認操作が有るか、名称特定操作が有るか、その他履歴確認操作が有るか、或いは終了操作が有るかの操作待ち状態に移行する。

【0376】

会員遊技者（携行者）が、自身が会員となっている各遊技場において所有している貯玉数を確認したい場合に、「各種貯玉数確認」のメニューを選択したときには、該選択がSf2にて検知されてSf20のステップに進み、制御部55は、サーバコンピュータ160にアクセスして、該会員遊技者が所持する各レークの貯玉数を、当該会員遊技者が会員となっている全遊技場について取得して、図29（c）に示すように、表示部56に表示する貯玉数表示処理を実施し、所定時間が経過するか、若しくは「確認」の選択入力部が操作されることに基づいて、Sf1に戻ることににより、表示部56には、再度、図29（b）に示すトップメニューが表示された後、Sf1～Sf6を巡回する操作待ち状態に移行する。

30

【0377】

この貯玉数表示処理において制御部55は、JG電子マネーの記憶領域104cに各遊技場IDに対応付けて記憶されている会員IDを全て非接触ICチップ100から取得し、該取得した遊技場IDに対応付けられた会員IDを含む貯玉数送信要求を送信する。

40

【0378】

この貯玉数送信要求の受信に応じてサーバコンピュータ160は、図17に示す遊技場別会員遊技履歴テーブルにおいて、該受信した貯玉数送信要求に含まれる遊技場IDと会員IDとに対応する各種貯玉数を抽出し、抽出した各種貯玉数が当該遊技場の遊技場IDに対応付けられた貯玉数情報を、貯玉数送信要求の送信元の携帯電話機5に返信する。

【0379】

この貯玉数情報の受信に応じて携帯電話機5（制御部55）は、受信した貯玉数情報に基づいて図29（c）に示す貯玉数確認画面を生成して表示部56に表示する。尚、この際、遊技場IDに対応する遊技場名が利用履歴テーブルに存在する場合には、該遊技場名

50



に対応付けて各種貯玉数が表示され、遊技場IDに対応する遊技場名が利用履歴テーブルに存在しない場合には、遊技場IDに対応付けて各種貯玉数が表示される。

【0380】

また、本実施例の貯玉数確認画面には、図29(c)に示すように、「貯蓄玉数を優先を使用する場合は、こちらを選択してください。」のリンクメッセージが表示されており、該リンクメッセージ中の下線部である「こちら」を選択することに応じて制御部55は、取引種別を貯蓄玉数使用に変更した後、Sf1に戻ることににより、表示部56には、再度、図29(b)に示すトップメニューが表示された後、Sf1～Sf6を巡回する操作待ち状態に移行する。

【0381】

このように、本実施例では、携帯電話機5を所有する会員遊技者が、計数済玉数が0であるカードユニット3に該携帯電話機5を近接させた際に、貯蓄玉数(持玉数と貯玉数)を電子マネーよりも優先使用するように事前に設定することができるようになっている。

【0382】

会員遊技者(携行者)が、貯蓄玉数の獲得状況を確認したい場合に「獲得履歴確認」のメニューを選択した場合には、該選択がSf3にて検知されてSf30に進み、利用履歴テーブルに獲得玉数が記憶されている利用履歴を全て読み出して、図29(e)に示すように、該読み出した利用履歴を表示部56に表示する履歴表示処理を実施し、所定時間が経過するか、若しくは「確認」の選択入力部が操作されることに基づいて、Sf1に戻ることににより、表示部56には、再度、図29(b)に示すトップメニューが表示された後、Sf2～Sf6を巡回する操作待ち状態に移行する。

【0383】

尚、本実施例では、図29(e)に示すように、表示された各台番号にはリンクを示す下線が表示されており、該下線が表示された台番号を選択することで、当該獲得玉数を獲得した遊技における、遊技情報を含む詳細な遊技履歴がサーバコンピュータ160から取得されて表示されるようになっている。

【0384】

具体的に、表示された台番号が選択された場合において制御部55は、選択された台番号と当該遊技場名に対応する遊技場IDと、使用日付と、当該遊技場における該会員遊技者の会員IDを含む履歴送信要求をサーバコンピュータ160に送信する。

【0385】

この履歴送信要求の受信に応じてサーバコンピュータ160は、図17に示す遊技場別会員遊技履歴テーブルにおいて、受信した履歴送信要求に含まれる遊技場IDと会員IDとに対応して記憶されている遊技履歴のうち、台番号と使用日付(来店日)に合致する遊技履歴が存在するか否かを特定し、存在する場合において、該遊技履歴の開始時間、終了時間、遊技時間、始動回数、大当たり回数、確変回数の情報を読み出して、履歴送信要求の送信元の携帯電話機5に対して返信する。

【0386】

このようにしてサーバコンピュータ160から返信された遊技履歴の遊技情報は、利用履歴テーブルに記憶されているその他のデータである、獲得玉数、支出金額、再プレイ玉数、使用持玉数、遊技場名、機種情報、使用日付の各情報とともに、詳細履歴画面として表示部56に表示されることで、会員遊技者は、選択した利用履歴の詳細な遊技履歴を確認することができる。

【0387】

つまり、本実施例の表示部56には、利用履歴テーブル(履歴情報記憶手段)に記憶された総使用貯蓄遊技媒体数となる再プレイ玉数と使用持玉数、並びに獲得玉数(計数済遊技媒体数)とに基づいて、各カードユニット3(遊技媒体払い出し手段)毎の再プレイ玉数と使用持玉数(総使用貯蓄遊技媒体数)と獲得玉数(計数済遊技媒体数)を把握可能に表示しており、該表示部56によって本発明の履歴情報表示手段が形成されている。

【0388】

また、本実施例の表示部 5 6（履歴情報表示手段）は、各カードユニット 3（遊技媒体払い出し手段）毎の総使用貯蓄遊技媒体数となる再プレイ玉数と使用持玉数、並びに獲得玉数（計数済遊技媒体数）の表示とともに、名称特定要求受信処理によりサーバコンピュータ 1 6 0 から送信された、当該カードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 の名称を表示している。

#### 【 0 3 8 9 】

会員遊技者（携行者）が、これら「獲得履歴確認」のメニューの選択により表示部 5 6 に表示された利用履歴において、遊技場名や機種名が表示されていない利用履歴が存在し、当該表示されていない遊技場名や機種名を表示させたい場合には、「名称特定」のメニューを選択すれば良く、該「名称特定」のメニューを選択した場合には、該選択が操作待ち状態における S f 4 にて検知されて S f 8 に進み、利用履歴テーブルに記憶されている各利用履歴から、遊技場名または機種情報（機種名）が記憶されていないユニット I D を全て抽出する。

10

#### 【 0 3 9 0 】

そして、S f 9 に進んで、「以下のユニット I D の名称情報を取得しますか？」のメッセージと、抽出した全てのユニット I D の一覧を含むとともに、「OK」、「キャンセル」の選択入力部を含む名称特定要求送信受け画面を表示部 5 6 に表示して、その時点において名称情報を取得するか否かを会員遊技者（携行者）から受け付ける。

#### 【 0 3 9 1 】

そして、S f 1 0 に進み、所定時間内において「OK」の選択入力部の選択がない場合若しくは所定時間内において「キャンセル」の選択入力部の選択があった場合には、名称特定要求操作無し（No）と判定して S f 1 に戻る一方、所定時間内において「OK」の選択入力部の選択があった場合には、名称特定要求操作有り（Yes）と判定して S f 1 1 に進み、名称特定要求送信受け画面に表示している全てのユニット I D を含む名称特定要求を、サーバコンピュータ 1 6 0 に対して送信するとともに、S f 1 2 に進んで、所定時間内に当該名称特定要求に対する応答となる名称情報の返信がサーバコンピュータ 1 6 0 から有るか否かを判定し、所定時間内に返信が無い場合には、S f 1 1 に戻ることで、繰返し名称特定要求を送信する。

20

#### 【 0 3 9 2 】

この名称特定要求の送信に基づいてサーバコンピュータ 1 6 0 においては、前述の図 2 7 に示す名称特定要求受信処理が実施されることで、名称特定要求に含まれる各ユニット I D と、名称情報テーブルによって特定された当該ユニット I D に該当する遊技場名と機種情報（機種名）とを対応付けられた形態とされた名称情報が、受信した名称特定要求の送信元の携帯電話機 5 に対して返信される。

30

#### 【 0 3 9 3 】

そして、このようにして返信された名称情報の受信は、S f 1 2 において検知されて S f 1 3 に進み、図 2 9（f）に示すように、返信されてきた名称情報に含まれる遊技場名と、該遊技場名に対応付けられて名称情報に含まれているユニット I D から特定される台番号と、当該ユニット I D に対応して利用履歴テーブルに記憶されている獲得玉数や使用総額並びに使用日付（日付）と、当該ユニット I D に対応付けられて名称情報に含まれている機種情報（機種名）とが対応付けて表示された確認画面を表示部 5 6 に表示するとともに、当該確認画面に設けられている「確認」の選択入力部が選択入力される確認操作受けに基づいて S f 1 4 に進み、返信されてきた名称情報に含まれる遊技場名と機種情報（機種名）とを、該遊技場名と機種情報（機種名）に対応付けられているユニット I D に含まれる遊技場 I D に対応する遊技場名と、該ユニット I D に含まれる台番号に対応する機種情報（機種名）として、利用履歴テーブルに全て記憶する。

40

#### 【 0 3 9 4 】

そして S f 1 5 に進んで、加算回数のカウント値をリセットした後、S f 1 に戻ることで、表示部 5 6 には、再度、図 2 9（b）に示すトップメニューが表示された後、S f 2 ～ S f 6 を巡回する操作待ち状態に移行する。

50

## 【 0 3 9 5 】

会員遊技者（携行者）が、その他の遊技履歴、具体的には、持玉数や貯玉数のみを使用して遊技したが、最終的に獲得玉数を獲得できずに終了した無獲得貯蓄利用遊技において使用した持玉数や貯玉数の使用状況を確認したい場合には、「その他履歴確認」のメニューを選択すれば良く、該「その他履歴確認」のメニューを選択したときには、該選択が S f 5 にて検知されて S f 1 6 に進み、利用履歴テーブルに記憶されているユニット I D と使用日付とを全て抽出する。

## 【 0 3 9 6 】

そして、J G 電子マネーの記憶領域 1 0 4 c に各遊技場 I D に対応付けて記憶されている会員 I D を全て非接触 I C チップ 1 0 0 から取得し、該取得した遊技場 I D に対応付けられた会員 I D と、利用履歴テーブルから抽出したデータとを含むアザー履歴送信要求をサーバコンピュータ 1 6 0 に対して送信する（S f 1 7 ）。

10

## 【 0 3 9 7 】

このアザー履歴送信要求の受信に応じてサーバコンピュータ 1 6 0 は、図 1 7 に示す遊技場別会員遊技履歴テーブルにおいて、該受信したアザー履歴送信要求に含まれる遊技場 I D と会員 I D とに対応付けて記憶されている、当該会員遊技者の全遊技履歴の中から、ユニット I D に含まれる台番号と使用日付に一致しない遊技履歴、つまり、利用履歴テーブルに未だ記憶されていない未収得の無獲得貯蓄利用履歴を全て特定する。

## 【 0 3 9 8 】

そして、特定した各無獲得貯蓄利用履歴のデータ（遊技場 I D と台番号から成るユニット I D 、レート、再プレイ玉数、使用持玉数、使用日付、機種情報、遊技場名）を、アザー履歴送信要求の送信元の携帯電話機 5 に返信する。

20

## 【 0 3 9 9 】

この無獲得貯蓄利用履歴のデータの受信に応じて携帯電話機 5 （制御部 5 5 ）は、受信した無獲得貯蓄利用履歴のデータを利用履歴テーブルに記憶するとともに（S f 1 9 ）、該受信した無獲得貯蓄利用履歴以外の無獲得貯蓄利用履歴、つまりは、以前の「その他履歴確認」の実行により利用履歴テーブルに既に記憶されている無獲得貯玉利用履歴（獲得玉数並びに使用総額のいずれもが記憶されていない利用履歴）を全て利用履歴テーブルから読み出し、これらの無獲得貯蓄利用履歴のデータを、図 2 9 （ e ）の獲得遊技履歴画面と同様に、表示部 5 6 に表示することにより（S f 1 9 ）、該無獲得貯玉利用履歴のデータ、つまり、獲得玉数を獲得できずに終わった遊技における持玉数や貯玉数の使用状況を把握することができる。

30

## 【 0 4 0 0 】

尚、この無獲得貯蓄利用履歴画面の表示は、他の画面と同様に、該画面に設けられている「確認」の操作の受付に応じて終了し（S f 1 9 + ）、S f 1 に戻ることにより、表示部 5 6 には、再度、図 2 9 （ b ）に示すトップメニューが表示された後、S f 2 ～ S f 6 を巡回する操作待ち状態に移行する。

## 【 0 4 0 1 】

また、遊技者（携行者）が、起動された J G 貯玉確認アプリによる処理を終了したい場合に「終了」のメニューを選択した場合には、該選択が操作待ち状態における S f 6 にて検知されて、前述した S d 1 並びに S d 2 の監視状態に戻ることで、J G アプリによる処理が終了される。

40

## 【 0 4 0 2 】

以上、本実施例によれば、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が 0 であるときに携帯電話機 5 （携帯端末）の受け付けがあった場合には、貯蓄玉数である持玉数や貯玉数を使用した貯蓄使用処理（払出処理）が実施される一方、計数済遊技媒体数が 0 でないときに携帯端末の受け付けがあった場合には、該計数済玉数（計数済遊技媒体数）の貯蓄玉数である持玉数への貯蓄処理となる携帯精算処理が実施されるので、携帯電話機 5 （携帯端末）を会員カードとして使用する場合における会員遊技者の利便性を向上することができる。

## 【 0 4 0 3 】

50

また、本実施例によれば、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が0であるときに携帯電話機5（携帯端末）の受付けがあった場合において、貯蓄玉数である持玉数や貯玉数によるパチンコ玉の払い出し或いは、JG電子マネー（遊技用価値）によるパチンコ玉の貸出しのいずれを実施するのかが、会員遊技者から操作を受付けることなく、自動的に特定されて実施されるので、携帯電話機5（携帯端末）を会員カードとして使用する場合における会員遊技者の利便性を更に向上することができる。

【0404】

また、本実施例によれば、遊技場の運用形態が、当日貯蓄遊技媒体数となる持玉数によるパチンコ玉の払い出しにおいて手数料の徴収がなく、非当日貯蓄遊技媒体数となる貯玉数による遊技媒体の払い出しにおいて手数料を徴収する運用形態である場合であっても、持玉数が存在するにもかかわらず、手数料が徴収される貯玉数が使用されることにより、会員遊技者が無用な損失を負うことを回避することができる。

10

【0405】

また、本実施例によれば、一度、本人であるとの認証されることにより、照合済フラグが「1」であるときには、本人認証情報となる暗証番号を、貯蓄使用処理において改めて入力する必要がないので、会員遊技者の利便性をより一層向上することができる。

【0406】

また、本実施例によれば、遊技媒体払い出し手段となるカードユニット3毎に異なる貸出レート（単価）を設定することができるので、異なる単価を使用した運用を希望する遊技場の要望に応えることができる。

20

【0407】

また、本実施例によれば、会員遊技者は、携帯電話機5（携帯端末）において、各カードユニット3（遊技媒体払い出し手段）毎の総使用貯蓄遊技媒体数である再プレイ玉数や使用持玉数、並びに携帯精算処理（貯蓄処理）に供した計数済遊技媒体数である獲得玉数とを確認することができる。

【0408】

また、本実施例によれば、集計手段となる会員遊技情報テーブルにて集計された総使用貯蓄遊技媒体数となる再プレイ玉数、持玉数と、計数済遊技媒体数となる獲得玉数と、遊技媒体払い出し手段識別情報となるユニットIDとを含む利用履歴情報（履歴情報）が、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が0でないときに携帯電話機5（携帯端末）の受付けがあったときのみに送信され、計数済玉数（計数済遊技媒体数）が0のときには送信されない。これら計数済玉数（計数済遊技媒体数）が0のときの携帯電話機5（携帯端末）の受付けにおいて送受されるデータ容量の増大して通信時間が長くなることによる携行者となる会員遊技者の利便性の低下や、通信エラーが発生する危険性の増大を解消することができる。

30

【0409】

また、本実施例によれば、携帯電話機5（携帯端末）がサーバコンピュータ160から、遊技場の名称や機種情報を入手して、図29（e）の履歴画面において表示するので、携帯電話機5（携帯端末）を携行する会員遊技者は、各カードユニット3（遊技媒体払い出し手段）が対応するパチンコ機2（遊技機）の名称を簡便に把握することができる。また、携帯電話機5（携帯端末）に送信される利用履歴情報（履歴情報）には、カードユニット3のユニットID（遊技媒体払い出し手段識別情報）が含まれるが、データ容量を増大させる該カードユニット3が対応するパチンコ機2の名称等の情報を含まない。これらデータ容量の増大に伴う通信時間が長くなることによる会員遊技者（携行者）の利便性の低下や、通信エラーが発生する危険性の増大も解消することができる。

40

【0410】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

50

## 【 0 4 1 1 】

例えば、前記実施例では、携帯端末として通話機能を備える携帯電話機 5 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら携帯端末としては、携帯電話機 5 のデータ通信機能のみを有する通信ユニットを装着した P D A (Personal Digital Assistants) 端末であっても良い。

## 【 0 4 1 2 】

また、前記実施例では、非接触 I C チップ 1 0 0 を携帯電話機 5 に内蔵する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、携帯電話機 5 に着脱可能とされたこれら非接触 I C チップ 1 0 0 を有する非接触 I C カードを、携帯電話機 5 に装着したものとしても良い。

## 【 0 4 1 3 】

また、前記実施例では、J G 電子マネーの残額を含む特定取引要求をカードユニット 3 に送信して、カードユニット 3 側において、J G 電子マネー額の残額が最小単位玉貸額や単位玉貸額と比較することで、特定取引となる電子マネー玉貸処理に使用する金額を特定するとともに、該特定した金額を含む本発明における減算要求となる特定取引情報を該カードユニット 3 から受信して電子マネー額から減算更新するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、カードユニット 3 側から、最小単位玉貸額や単位玉貸額を受信して非接触 I C チップ 1 0 0 (ディジタル制御部 1 0 3) や制御部 5 5 において、これら受信した最小単位玉貸額や単位玉貸額と J G 電子マネー額の残額とを比較して、電子マネー玉貸処理に使用する金額を特定して、該特定した金額をカードユニット 3 に送信することで、該金額に相当するパチンコ玉の玉貸がカードユニット 3 において実施されるようにしても良いし、更には、これら最小単位玉貸額や単位玉貸額が全てのカードユニット 3 において一律とされており、これら一律とされた最小単位玉貸額や単位玉貸額が非接触 I C チップ 1 0 0 のメモリ 1 0 4 における J G 電子マネーの記憶領域 1 0 4 c に設定データとして記憶されている場合であれば、これらの最小単位玉貸額や単位玉貸額をカードユニット 3 から受信することなく、記憶されている最小単位玉貸額や単位玉貸額と J G 電子マネー額の残額とから、電子マネー玉貸処理に使用する金額を特定して、該特定した金額をカードユニット 3 に送信するようにしても良い。

## 【 0 4 1 4 】

また、前記各実施例では、本発明における減算要求となる金額を含む特定取引情報を該カードユニット 3 から受信して電子マネー額から減算更新するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前述したように、単位玉貸額が全てのカードユニット 3 において一律、例えば 1 0 0 0 円とされている場合においては、該単位玉貸額を非接触 I C チップ 1 0 0 のメモリ 1 0 4 における J G 電子マネーの記憶領域 1 0 4 c に設定データとして記憶しておき、該単位玉貸額を非接触 I C チップ 1 0 0 (ディジタル制御部 1 0 3) にて特定できる場合であれば、金額を含まない特定取引情報をカードユニット 3 から受信したことに基づいて、前記設定データにて特定される単位玉貸額を電子マネー額から減算更新するか、或いは、電子マネー額の残額が単位玉貸額に満たない場合には、カードユニット 3 に残額エラーを返信するようにすれば良い。

## 【 0 4 1 5 】

また、前記各実施例では、利用履歴テーブルにおいて、各カードユニット 3 の各使用日付毎の総使用額を記憶し、既に利用履歴テーブルに同一のユニット I D 並びに当日の使用日付の記憶が存在する場合には、該同一のユニット I D 並びに当日の使用日付に対応する利用総額に、使用額となる金額を加算更新するようにしているが、このようにすることは、各カードユニット 3 の各使用日付毎の J G 電子マネー額の使用総額を、携行者 (遊技者) が計算することなく、簡便に把握することができることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら利用履歴テーブルにおいて、同一のユニット I D 並びに当日の使用日付の記憶が存在する場合にも、個別の使用履歴として当該ユニット I D と当日の日付とに対応付けて使用額である金額を個別に記憶しておき、これら使用履歴を全て、表示部 5 6 に一覧表示することで、各カードユニット 3 の各利用日付における使用総

10

20

30

40

50

額（支出金額）を携行者（遊技者）が把握できるようにしても良いし、更には、制御部 55 が、使用履歴を表示する段階において、これら個別に記憶された使用履歴に基づいて、同一のユニット ID 並びに当日の使用日付に対応する利用総額を算出して、前記各実施例と同様に、算出した利用総額を各カードユニット 3 の各使用日付毎に表示部 56 に表示するようにしても良い。

#### 【0416】

また、前記各実施例では、利用履歴テーブルにおいて、各カードユニット 3 の各使用日付毎の使用総額を記憶するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら使用日付毎の記憶を実施せずに、特定取引情報に含まれるユニット ID に対応する使用総額に、使用日付に拘わらず、該特定取引情報に含まれる金額を加算更新し、これら

10

#### 【0417】

また、前記実施例では、利用履歴テーブルの使用総額への金額の加算更新時に、該更新した使用総額に対応する遊技場名の記憶が存在しない場合に、該遊技場名の取得を実施するか否かを携行者（遊技者）から受付けるようにしているが、これらの受付けが、電子マネーを使用したことによる使用総額の更新毎に幾度も繰返し実施されると、携行者（遊技者）が遊技場名の取得を必要としない場合に、「キャンセル」操作をするのが面倒となってしまうことから、これら遊技場名の取得受付けを所定回数以上（本実施例では 5 回以上）は実施しないようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技場名の取得受付けを一義的に実施するようにしたり、逆に、遊技場名の取得受付けにおいて「キャンセル」操作を一回でも受付けた場合には、その当日のその後においては、該ユニット ID に対応する遊技場名の取得の受付け実施しないようにしても良い。

20

#### 【0418】

また、前記実施例では、特定取引装置であるカードユニット 3 における取引対象、すなわちパチンコ玉を使用する使用対象となるパチンコ機 2 に関する使用対象情報である機種情報を、遊技場名とともにサーバコンピュータ 160 から取得して、該遊技場名とともに表示部 56 に表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技場名や機種情報を取得せずに、機種情報を表示しない構成としたり、或いは、遊技場名並びに機種情報を表示せずに、各使用同額をユニット ID に対応付けて表示するようにしても良い。

30

#### 【0419】

また、前記実施例においては、減算要求となる金額を含む特定取引情報にユニット ID を含める形態を示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら金額を含む減算要求の前或いは後に、ユニット ID を送信してカードユニット 3 のユニット ID を携帯電話機 5 に通知するようにしても良い。さらに、これら金額を含む減算要求とユニット ID とを個別に携帯電話機 5 に送信する場合には、これらを同一の外部リーダライタ 330 からではなく、個別の通信部、例えば、金額を含む減算要求は外部リーダライタ 330 から送信し、ユニット ID を赤外線通信部等の別個の通信部にて送信するようにしても良い。

#### 【0420】

前記実施例においては、ユニット ID として、該ユニット ID が付与されたカードユニット 3 が設置されている遊技場 ID や対応するパチンコ機 2 の台番号を含む形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらユニット ID には、これら遊技場 ID や台番号を含まないものとしても良く、これらユニット ID の形態としては、カードユニット 3 を個々に識別できるものであれば、任意の形態を用いることができる。

40

#### 【0421】

前記実施例においては、ユニット ID に含まれる遊技場 ID と同一の遊技場 ID と同一の遊技場 ID に対応付けて遊技場名が記憶されているか否かを判定し、遊技場名が記憶されていないときに遊技場名を取得するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技場名の取得を、携行者（遊技者）が利用履歴を表示させた時に、未

50

表示の遊技場名があることを認識することに基づき、該携行者（遊技者）が「名称特定」のメニューを操作することによって、遊技場名を取得するようにしても良い。

【 0 4 2 2 】

前記実施例においては、カードユニット 3 が対応する遊技機としてパチンコ機 2 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技機を遊技媒体としてメダルを使用するスロットマシンとしても良い。

【 0 4 2 3 】

前記実施例においては、ＪＧチャージアプリとＪＧアプリとを個別のアプリケーションプログラムとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらＪＧチャージアプリとＪＧアプリの双方の機能を備える１つのアプリケーションプログラムとしても良い。

10

【 0 4 2 4 】

また、前記実施例では、１円／玉の貸出レートが設定されたカードユニット 3 に対応するパチンコ機 2 で獲得されて貯蓄された１円の持玉数や貯蓄玉数と、４円／玉の貸出レートが設定されたカードユニット 3 に対応するパチンコ機 2 で獲得されて貯蓄された４円の持玉数や貯玉数とを個別に管理し、１円の持玉数や貯蓄玉数は１円／玉の貸出レートが設定されているカードユニット 3 においてのみ払い出し（再プレイ）に使用でき、４円貯蓄玉数は４円／玉の貸出レートが設定されているカードユニット 3 においてのみ払い出し（再プレイ）に使用できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各貸出レートのカードユニット 3 にて獲得された持玉数や貯玉数を、１円の玉貸レートに換

20

【 0 4 2 5 】

また、前記実施例においては、受付けた携帯電話機 5 から受信した特定取引要求に含まれる会員ＩＤと、照合済みフラグに対応付けて記憶されている照合済み会員ＩＤとが一致しない場合には、暗証番号の受付けを新たに実施して、本人認証を実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら暗証番号を携帯電話機 5 にて予め受付けて記憶しておき、これら暗証番号を特定取引要求に含めて送信することで、会員ＩＤと、照合済みフラグに対応付けて記憶されている照合済み会員ＩＤとが一致しない場合でも、受信した特定取引要求に含まれる暗証番号が一致する場合には、Ｓｋ１７の暗証番号受付け処理を実施することなく、貯玉使用処理を許諾するようにしても良い。

30

【 0 4 2 6 】

また、前記実施例では、会員ＩＤが記憶されている会員遊技者の携帯電話機 5 のみをカードユニット 3 において使用できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら会員ＩＤが記憶されていない、他の電子マネー額が記憶されている携帯電話機 5 を、ビジターカードと同様に、プリペイド残額と同様にパチンコ玉の貸出に使用できるようにしても良い。

40

【 0 4 2 7 】

また、前記実施例では、離席中の台移動を、携帯電話機 5 に限り実施できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら離席中の台移動を、ビジターカードや会員カードにおいても実施できるようにしても良い。

【 0 4 2 8 】

また、前記実施例では、図 2 9（e）に示す履歴表示において、表示部 5 6 の表示容量の都合上、携帯精算処理（貯蓄処理）に供した計数済遊技媒体数である獲得玉数のみ表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら獲得玉数とともに、再プレイ玉数や使用持玉数を同一画面に表示するようにしても良い。

【 0 4 2 9 】

50

また、前記実施例では、図 29 ( e ) に示す履歴表示において携帯精算処理 ( 貯蓄処理 ) に供した計数済遊技媒体数である獲得玉数を表示するとともに、該表示された履歴の台番号を選択することにより、該履歴において遊技に使用した総使用貯蓄遊技媒体数となる再プレイ玉数と使用持玉数とを含む詳細な履歴を表示するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら獲得玉数と、再プレイ玉数と使用持玉数のいずれか一方のみを履歴として表示するようにしても良い。

【 0 4 3 0 】

また、前記実施例では、遊技場 I D を含む送信要求ポーリングを送信することで、該遊技場 I D に対応する会員 I D を含む特定取引要求が携帯電話機 5 から送信されるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技場 I D を含む送信要求ポーリングを送信することなく、通常のポーリングを送信することで、非接触 I C チップ 100 に記憶されている全ての会員 I D と遊技場 I D とを、カードユニット 3 に返信するようにしても良い。

10

【 0 4 3 1 】

また、前記実施例では、携帯電話機 5 に記憶された J G 電子マネー額を使用して、パチンコ玉の貸出を受けることができるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら電子マネー額が記憶されていないことで、電子マネー額を利用できない携帯電話機を会員カードとして用いるようにしても良い。

【 0 4 3 2 】

また、前記実施例では、各カードユニット 3 毎に異なる貸出レート ( 単価 ) を、管理コンピュータ 110 にて設定できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらカードユニット 3 に全て同一の貸出レートが、変更不能に設定されていても良い。

20

【 0 4 3 3 】

また、前記実施例では、各カードユニット 3 毎に異なる貸出レート ( 単価 ) を、管理コンピュータ 110 にて設定できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら貸出レートの設定を、各カードユニット 3 において実施するようにしても良い。

【 0 4 3 4 】

また、前記実施例では、遊技機としてパチンコ機 2 を例示していることから、貸出レートとして 1 円 / 玉と 4 円 / 玉とを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技機を、遊技媒体としてメダルを使用するスロットマシンとする場合であれば、これら貸出レートとしては、例えば、10 円 / メダルや 20 円 / メダルのような貸出レートとすれば良い。

30

【 0 4 3 5 】

また、前記実施例では、カードユニット 3 において、携帯電話機 5 の受付けにより実施する処理種別に応じた報知音をサウダ 333 から出力することで、会員遊技者が処理種別を報知するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技場では、雑音が大きいことで、これらの報知音が聞き取り難い場合もあるため、処理種別の情報を携帯電話機 5 に送信することで、これら報知音とともに、或いは報知音に代えて、携帯電話機 5 側において、例えば、電子マネー貸出処理では 1 回、貯蓄使用処理は 2 回、携帯精算処理は 3 回のように、パイプリータ部 63 を間歇振動させることで報知するようにしても良い。

40

【 0 4 3 6 】

また、前記実施例では、遊技媒体計数手段により計数された計数済遊技媒体数が 0 であるか否かを判定並びに貯蓄遊技媒体数となる貯蓄玉数 ( 持玉数、貯玉数 ) に、該計数済玉数を加算更新する貯蓄処理に該当する携帯精算処理を、カードユニット 3 において実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら計数済遊技媒体数が 0 であるか否かを判定や、計数済玉数を加算更新する貯蓄処理の少なくともいずれか一方を、管理コンピュータ 110 にて実施するようにしても良い。つまり、本発明の判定手

50



段や貯蓄処理手段のいずれか一方を、管理コンピュータ 110 が有するようにしても良い。

【0437】

また、前記実施例では、再プレイ単位数未満の玉数のみを玉切払出ユニット 340 から払い出すようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら再プレイ単位数の待玉数や貯玉数も全て一律に、玉切払出ユニット 340 から払い出すようにしても良い。

【0438】

また、前記実施例では、予め携帯電話機 5 側で電子マネー額を使用するか或いは貯蓄玉数を使用するかを選択して設定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの選択を、カードユニット 3 側で受けて記憶しておき、同一の携帯電話機 5 が受付けた場合には、該記憶されている選択内容により、電子マネー額或いは貯蓄玉数のどちらを使用するかを特定して、自動的に処理を実行するようにしても良い。

【0439】

また、前記実施例では、携帯精算処理においてのみ、集計した再プレイ玉数や使用持玉数を携帯電話機 5 に送信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子マネーの使用履歴と同様に、貯蓄玉数（持玉数または貯玉数）を使用する毎に、該使用された持玉数または貯玉数を携帯電話機 5 に、逐次送信するようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【0440】

【図 1】本発明の実施例における遊技用システムの全体像を示すシステム構成図である。

【図 2】本発明の実施例に用いた携帯電話の構成を示すブロック図である。

【図 3】本発明の実施例に用いた携帯電話に使用された非接触 IC チップにおけるメモリ領域の構成を示す図である。

【図 4】本発明の実施例において用いたカードユニットとパチンコ機を示す正面図である。

【図 5】本発明の実施例において用いたユニット島の構成を示す図である。

【図 6】本発明の実施例において用いたカードユニット 3 の構成を示すブロック図である。

【図 7】本発明の実施例において用いたカードユニット 3 の突出部 305 を示す図である。

【図 8】(a) は、本発明の実施例において用いたカードユニット 3 のカードテーブルを示す図であり、(b) は、本発明の実施例において用いたカードユニット 3 の遊技情報テーブルを示す図であり、(c) は、本発明の実施例において用いた会員遊技情報示す図である。

【図 9】本発明の実施例において用いたカードユニット 3 から送信される送信データ列を示す図である。

【図 10】本発明の実施例において用いた携帯電話におけるアプリケーションのダウンロードに関する処理状況を示す図である。

【図 11】本発明の実施例において用いた管理コンピュータ 110 の構成を示すブロック図である。

【図 12】(a) は、本発明の実施例において用いた管理コンピュータ 110 における会員カードテーブルを示す図であり、(b) は、ビジターカードテーブルを示す図である。

【図 13】(a) は、本発明の実施例において用いた管理コンピュータ 100 における会員情報テーブルを示す図であり、(b) は、会員別遊技履歴テーブルを示す図であり(c) は、ユニット管理テーブルを示す図である。

【図 14】本発明の実施例において用いた管理コンピュータ 110 におけるカードユニット設定画面を示す図である。

【図 15】本発明の実施例に用いた携帯電話における利用履歴テーブルの構成を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 6】本発明の実施例に用いたサーバコンピュータ 1 6 0 における名称情報テーブルの構成を示す図である。

【図 1 7】本発明の実施例に用いたサーバコンピュータ 1 6 0 における遊技場別遊技履歴テーブルの構成を示す図である。

【図 1 8】( a )、( b )は、本発明の実施例における携帯電話機 5 とカードユニット 3 とのやりとりを示す説明図である。

【図 1 9】本発明の実施例において用いたカードユニット 3 において実施される処理内容を示すフロー図である。

【図 2 0】本発明の実施例において用いたカードユニット 3 において実施される携帯受け処理の処理内容を示すフロー図である。

10

【図 2 1】本発明の実施例において用いたカードユニット 3 において実施される貯蓄使用処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 2 2】本発明の実施例において用いたカードユニット 3 において実施される電子マネー玉貸処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 2 3】本発明の実施例の非接触 I C チップ 1 0 0 における電子マネー使用処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 2 4】本発明の実施例の非接触 I C チップ 1 0 0 における精算時処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 2 5】本発明の実施例の制御部 5 5 において実施される処理内容を示すフロー図である。

20

【図 2 6】本発明の実施例の制御部 5 5 において実施される処理内容を示すフロー図である。

【図 2 7】本発明の実施例のサーバコンピュータ 1 6 0 にて実施される名称特定要求受信処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 2 8】( a ) ~ ( f ) は、本発明の実施例の携帯電話の表示部 5 6 に表示される表示内容を示す図である。

【図 2 9】( a ) ~ ( f ) は、本発明の実施例の携帯電話の表示部 5 6 に表示される表示内容を示す図である。

【符号の説明】

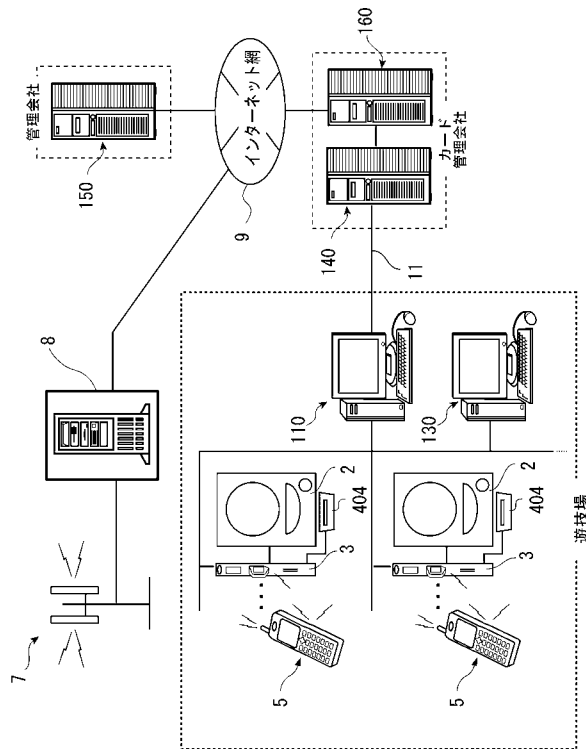
【 0 4 4 1 】

30

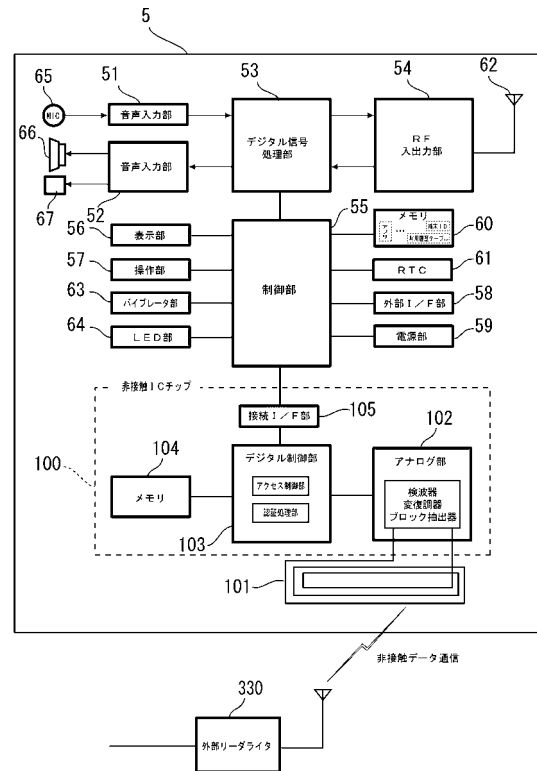
2           パチンコ機  
3           カードユニット  
5           携帯電話  
5 5          制御部  
5 6          表示部  
6 0          メモリ部  
1 0 0       非接触 I C チップ  
1 0 4       メモリ  
1 1 0       管理コンピュータ  
1 4 0       サーバコンピュータ  
1 5 0       サーバコンピュータ  
1 6 0       サーバコンピュータ  
3 2 8       制御ユニット  
3 3 0       外部リーダライタ  
3 3 2       携帯電話受け部

40

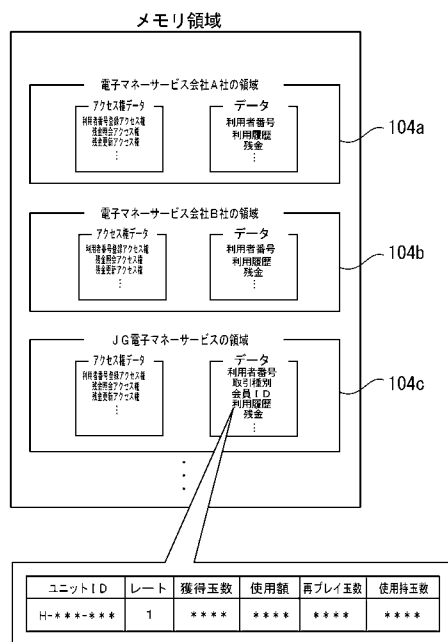
【図 1】



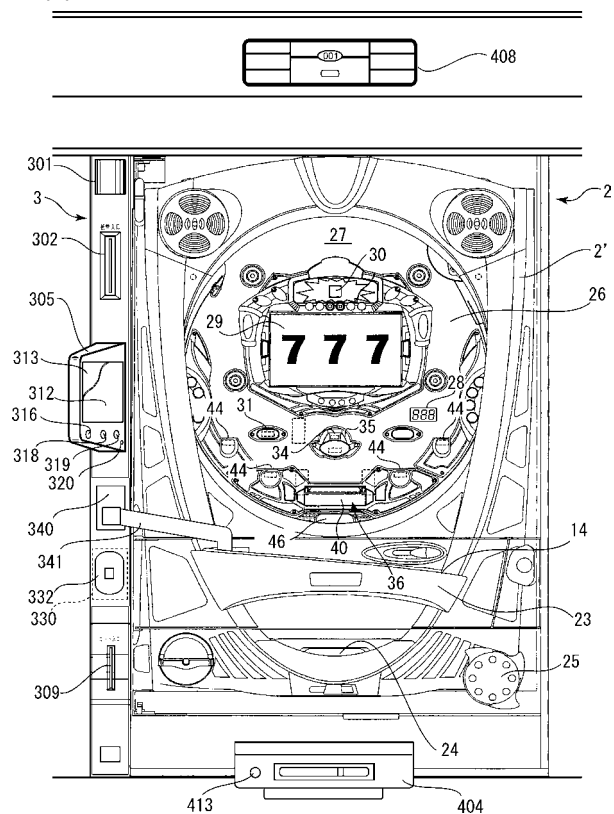
【図 2】



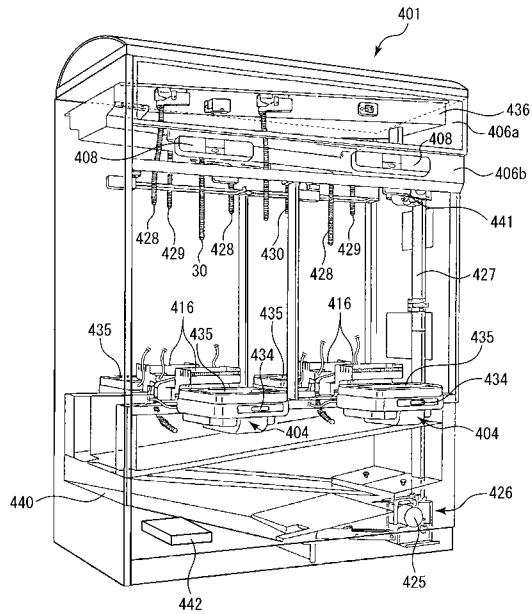
【図 3】



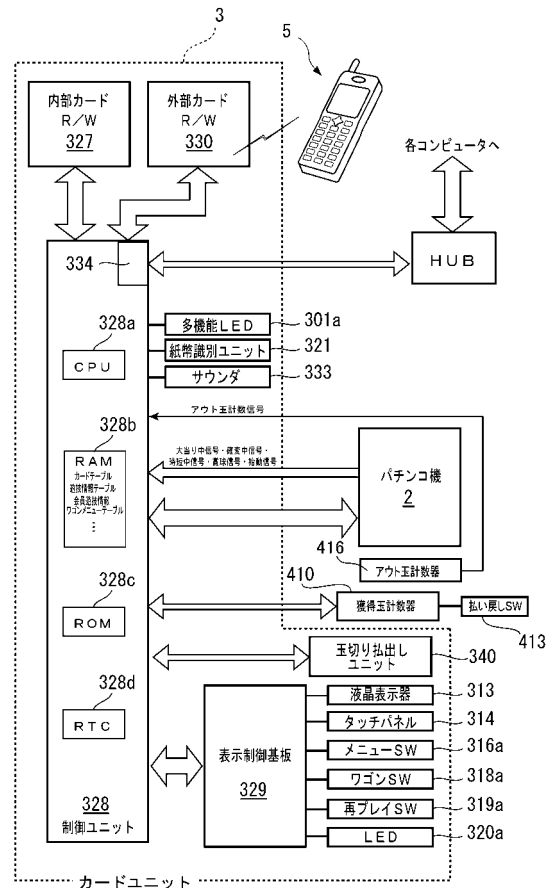
【図 4】



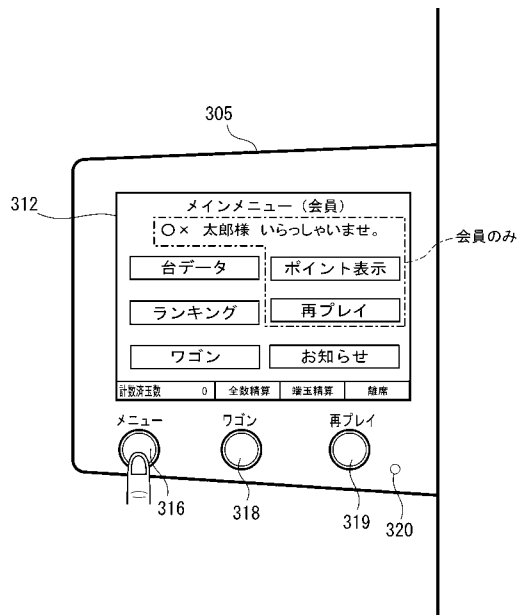
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(a) カードテーブル

カードID	会員ID	暗証番号	プリペイド残額	持玉数	貯蓄玉数	未読ポイント数
***-*****	K-*****	*****	*****	*****	*****	*****

(b) 遊技情報テーブル

情報項目	本日データ	前日データ	前々日データ
遊技状態(現在)	通常(低確中)	—	—
遊技状態データ(現在)	000	—	—
遊技状態データ(前回)	100	—	—
総打込玉数	*****	*****	*****
総賞球数	*****	*****	*****
差玉数	*****	*****	*****
総始動回数	*****	*****	*****
当り後始動回数	**	**	**
大当り回数	**	**	**
確変回数	**	**	**
時短回数	**	**	**
連荘回数	*	—	—

(c) 会員遊技情報

開始時間	終了時間	遊技時間	始動回数	大当り回数	確変回数	獲得玉数	支出金額	再プレイ玉数	使用持玉数
***:***	***:***	***:***	***	*	*	*****	*****	*****	—

【図 9】

送信データ列

データヘッダ	装置ID	台番号	本日データ	ECC
--------	------	-----	-------	-----



【 図 1 4 】

タイトル域		日付	状態
<p><b>対象ユニット選択</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <input checked="" type="radio"/> 台指定    101    番台 ~    115         </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <input type="radio"/> 島単位    ▽    ○ 機種単位    ▽         </div> </div> <hr/> <p><b>対応機種</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">フルーツマ●FX ▽</div> <hr/> <p><b>設定レート</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">1円／玉 ▽</div> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">登録</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">リセット</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">設定確認</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">登録</div> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">入力</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">報告</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">分析</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">業務管理</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">イベント</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">検索</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">出力</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">設定</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">プリント</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">保存</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">台設定</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">カードU設定</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">サブメニュー表示域</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">503</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">504</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">505</div>

【 図 1 5 】

[illegible]

【 図 1 6 】

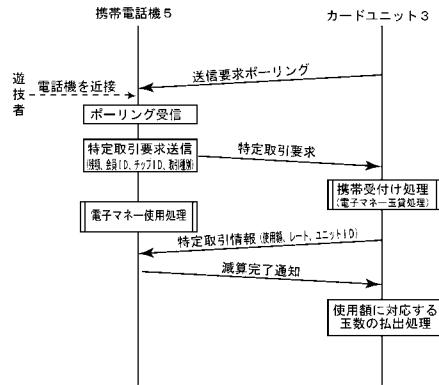
遊技場名	ユニットID		レート	機種情報
	遊技場ID	番号		
〇〇××	H-001	001~020	1円	大ヤ〇×
		021~050	1円	〇×物語
		051~085	4円	スーパー×月
		・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
△〇△×	H-002	001~050	1円	北×の〇
		051~080	4円	ファン△×物語
		・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

【 図 1 7 】

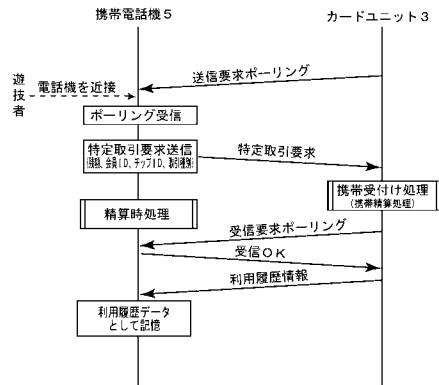
[illegible]

【図 18】

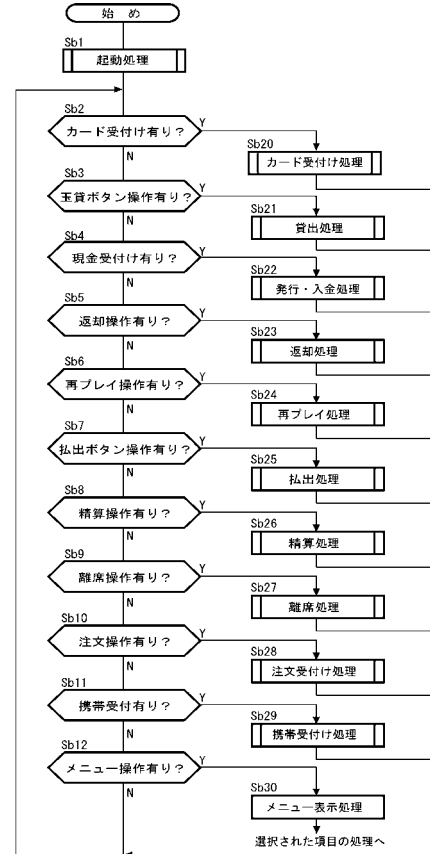
(a) 計数値=0



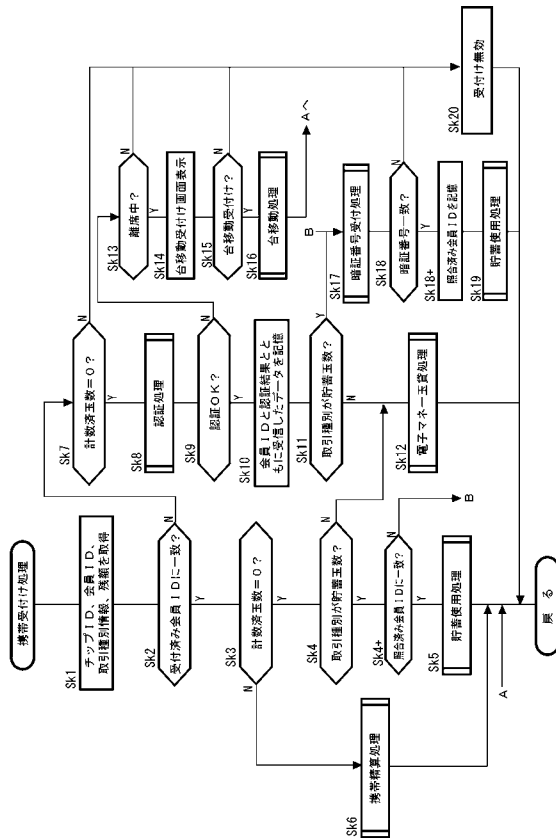
(b) 計数値≠0



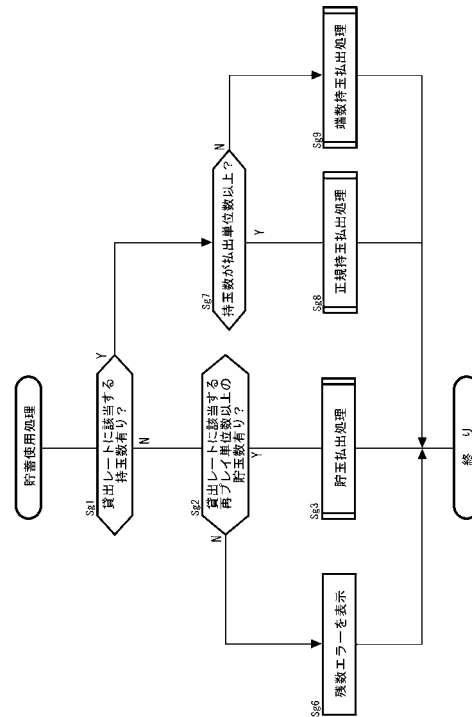
【図 19】



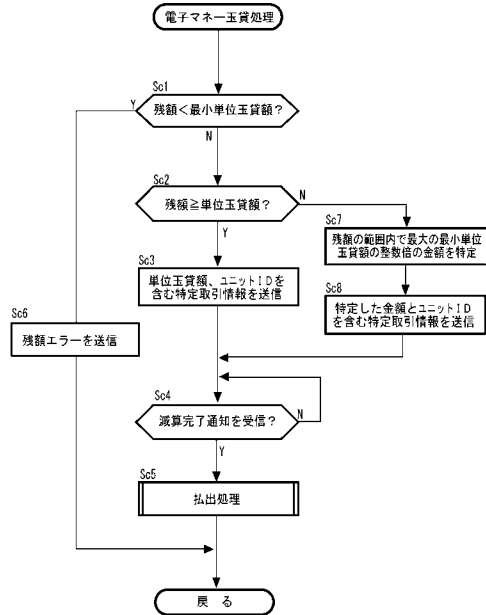
【図 20】



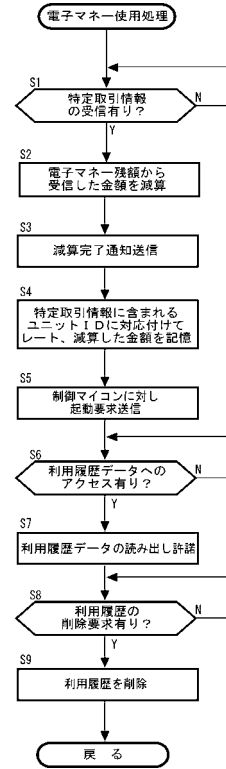
【図 21】



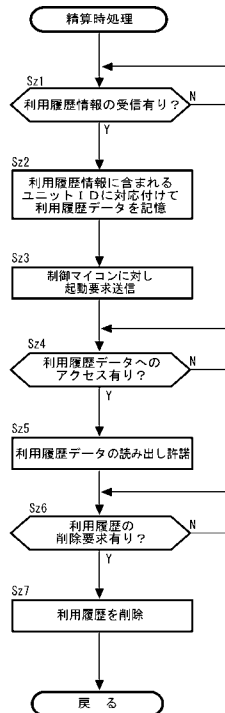
【 図 2 2 】



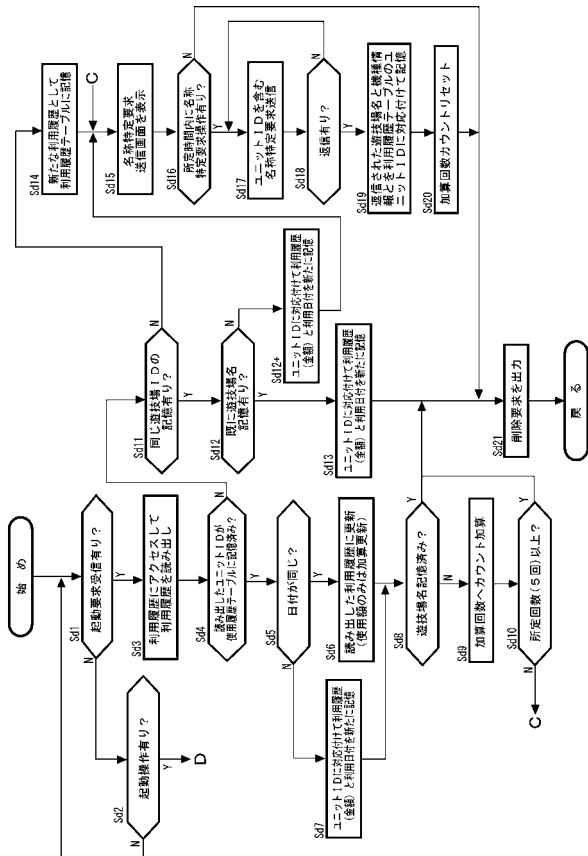
【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

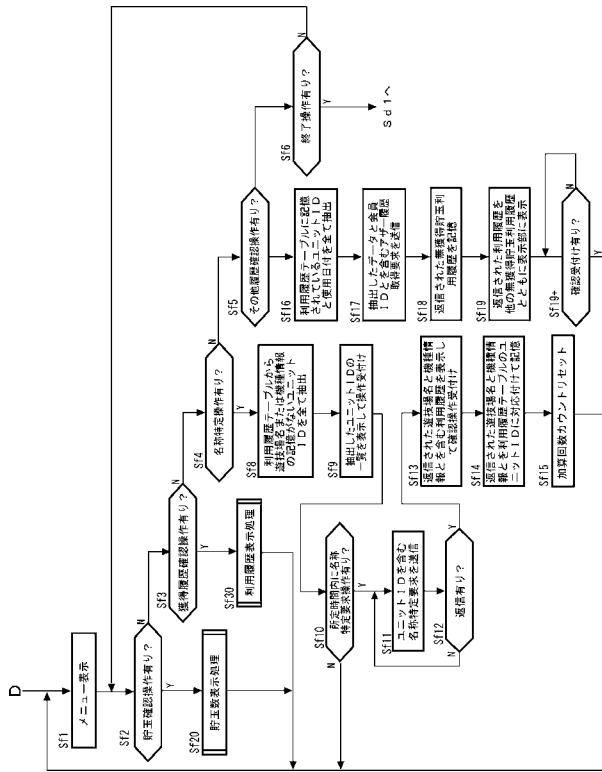


【 図 2 5 】

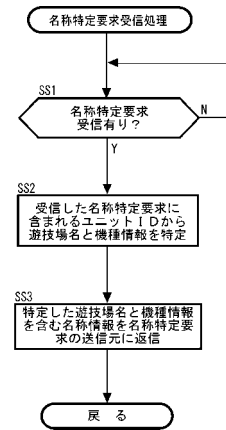




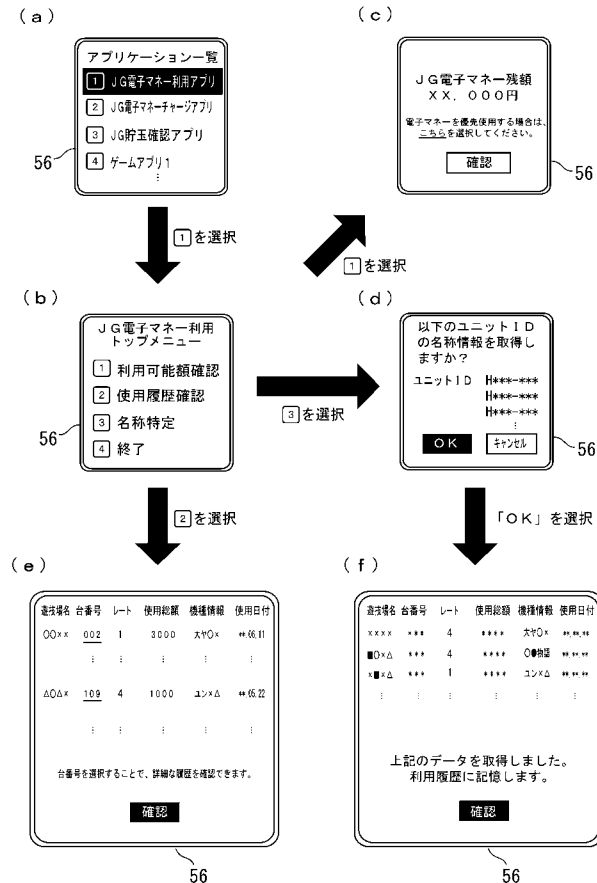
【図 26】



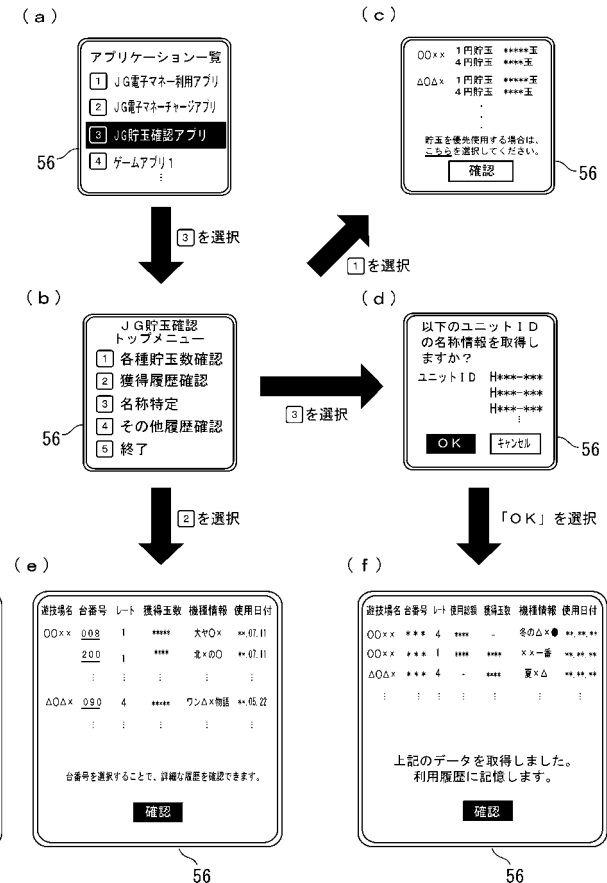
【図 27】



【図 28】



【図 29】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
- (72)発明者 戸崎 智弘  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

審査官 西田 光宏

- (56)参考文献 特開2003-019340(JP,A)  
特開平10-099513(JP,A)  
特開平11-000452(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02