

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4515792号
(P4515792)

(45) 発行日 平成22年8月4日(2010.8.4)

(24) 登録日 平成22年5月21日(2010.5.21)

(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 3

請求項の数 1 (全 18 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2004-69020 (P2004-69020) (22) 出願日 平成16年3月11日 (2004. 3. 11) (65) 公開番号 特開2005-253664 (P2005-253664A) (43) 公開日 平成17年9月22日 (2005. 9. 22) 審査請求日 平成18年12月11日 (2006. 12. 11)</p>	<p>(73) 特許権者 000108937 ダイコク電機株式会社 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番 1号 名古屋国際センタービル2階 (74) 代理人 100071135 弁理士 佐藤 強 (74) 代理人 100119769 弁理士 小川 清 (72) 発明者 瀬口 浩之 名古屋市中村区那古野一丁目47番1号名 古屋国際センタービル2階 ダイコク電機 株式会社内 審査官 村上 恵一</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技場用管理システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

大当たり状態が発生可能な複数の遊技機についての遊技データを管理する管理装置、並びに前記遊技機での遊技に応じて払い出された遊技媒体を計数し、その計数結果を記録した景品交換のためのレシートを発行する計数機を備えた遊技場用管理システムにおいて、

前記計数機で遊技媒体の計数が行われたときに、その遊技媒体の払い出し元となった遊技機の台番号を識別して前記管理装置へ送信する台番号識別手段と、

前記計数機若しくは当該計数機の近傍に設けられ、受信したメッセージデータの内容を遊技者へ報知する報知手段と、

前記管理装置に設けられ、前記台番号識別手段から受信した台番号の遊技機における最後の¹⁰大当たり状態終了後の遊技続行時間に対応した遊技データをメッセージ種類判定データとして抽出するデータ抽出手段と、

前記データ抽出手段により抽出されたメッセージ種類判定データに応じた内容のメッセージデータを作成して前記報知手段へ送信するメッセージ作成手段と、を備え、

前記計数機は、前記報知手段によるメッセージデータの報知動作が行われた状態で操作されたときに中断信号を発生する操作手段を備え、当該操作手段が操作されたときには前記レシートの発行を中止して前記計数結果を再遊技のために払い出し可能な状態の遊技媒体数データとして記録した再遊技券を発行し、

前記管理装置は、前記操作手段の操作により前記中断信号が発生した場合はその操作手段に対応した計数機での計数対象の遊技媒体の払い出し元となった遊技機を第三者が遊技²⁰

不能な予約状態に切り換えると共に、その遊技機での遊技を前記操作手段の操作者に対してのみ許可する機能を備えた構成とされることを特徴とする遊技場用管理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、大当たり状態が発生可能な複数の遊技機についての遊技データを管理する管理装置、並びに前記遊技機での遊技に応じて払い出された遊技媒体を計数する計数機を備えた遊技場用管理システムに関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンが設置された遊技場においては、遊技者側へ種々のメッセージを発信することが行われており、例えば、遊技機での遊技者側の獲得遊技媒体を計数する計数機を備えた遊技場用管理システムにおいては、計数機で計数された遊技媒体を記録した状態で発行されるレシートの発行タイミング毎にメッセージデータを作成すると共に、そのメッセージデータを発行対象のレシートに印字する構成とし、以て遊技場側から遊技者に対し種々のメッセージをリアルタイムで伝えることが行われている（特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2002-177620号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ところで、遊技場側としては、遊技により獲得した遊技媒体を計数機で計数した遊技者、特に遊技機を所謂大当たり状態にすることにより獲得した遊技媒体を大当たり状態が終了してからすぐに計数した遊技者に対して、場内での再遊技、つまり再投資を行うように促すメッセージを発信し、以て各遊技機の稼働率を少しでも向上するように仕向けることが望ましいものである。さらには、遊技場側としては、遊技により獲得した遊技媒体を暫く計数することなく長時間再遊技し続け、結果として獲得した遊技媒体のうちの多くを再遊技に費やしてくれた遊技者に対して、その残った遊技媒体を計数するとき長時間の再遊技を労うメッセージを発信し、以て遊技機の稼働率向上に貢献してくれたことを感謝しているという意思を伝えることが望ましいものである。

【0004】

しかしながら、特許文献1に見られるような従来システムでは、遊技者に対し種々のメッセージを伝えることは可能であるが、上述のように大当たり状態が終了してから、当該大当たり状態で獲得した遊技媒体をすぐに計数した遊技者に対して場内での再遊技を促すメッセージを発信すること、或いは大当たり状態が終了してからも暫く粘って再遊技してくれた遊技者に対し労いのメッセージを発信することは全く不可能であり、この点が未解決の課題となっていた。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技機での遊技により獲得した遊技媒体を大当たり状態が終了してからすぐに計数機で計数した遊技者、或いは大当たり状態が終了してからも暫く粘って再遊技してくれた遊技者に対して、その獲得遊技媒体を利用した再遊技を促すメッセージ、或いは長時間の再遊技を労うメッセージを選択的に発信できるようになる、という遊技場の運営上において有益な効果を奏する遊技場用管理システムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1記載の発明は、上記目的を達成するために、大当たり状態が発生可能な複数の遊技機についての遊技データを管理する管理装置、並びに前記遊技機での遊技に応じて払い出された遊技媒体を計数する計数機を備えた遊技場用管理システムにおいて、

前記計数機で遊技媒体の計数が行われたときに、その遊技媒体の払い出し元となった遊

10

20

30

40

50

技機の台番号を識別して前記管理装置へ送信する台番号識別手段と、前記計数機若しくは当該計数機の近傍に設けられ、受信したメッセージデータを出力するメッセージ出力手段と、前記管理装置に設けられ、前記台番号識別手段から受信した台番号の遊技機における最後の大当たり状態終了後の遊技続行時間に対応した遊技データをメッセージ種類判定データとして抽出するデータ抽出手段と、前記データ抽出手段により抽出されたメッセージ種類判定データに応じた内容のメッセージデータを作成して前記メッセージ出力手段へ送信するメッセージ作成手段とを備え、前記メッセージ出力手段を、受信したメッセージデータの内容を遊技者へ報知する報知手段により構成し、前記計数機を、前記報知手段によるメッセージデータの報知動作が行われた状態で操作されたときに中断信号を発生する操作手段を備えた構成とし、前記管理装置を、前記操作手段の操作により前記中断信号が発生した場合はその操作手段に対応した計数機での計数対象の遊技媒体の払い出し元となった遊技機を第三者が遊技不能な予約状態に切り換えると共に、その遊技機での遊技を前記操作手段の操作者に対してのみ許可する機能を備えた構成としたものである。

10

【発明の効果】

【0009】

請求項1記載の手段によれば、例えば、遊技機を大当たり状態にすることにより多量の遊技媒体を獲得した遊技者が、その獲得遊技媒体を計数機で計数した場合には、台番号識別手段が、その遊技媒体の払い出し元となった遊技機の台番号を識別して管理装置へ送信する。尚、この台番号識別手段としては、例えば、遊技場従業員の操作により入力された台番号を管理装置へ転送する手段、IDカードの利用により遊技機での遊技者と計数機で

20

【0010】

管理装置に設けられたメッセージ種類判定手段は、台番号識別手段から台番号を受信したときに、その台番号の遊技機における最後の大当たり状態終了後の遊技続行時間に対応した遊技データをメッセージ種類判定データとして抽出する。この場合、上記遊技データとしては、例えば、遊技機がパチンコゲーム機の場合には、アウト玉数（打ち込みパチンコ玉数）データや、パチンコゲーム機での大当たり状態の発生契機となる始動入賞口への入賞パチンコ玉数（スタート回数）データなどが考えられ、また、遊技機がスロットマシンの場合には、消化ゲーム数などが考えられる。

30

【0011】

上記のようなメッセージ種類判定データが抽出された場合には、メッセージ作成手段が、当該メッセージ種類判定データに応じた内容のメッセージデータを作成し、そのメッセージデータをメッセージデータ出力手段に送信するようになる。この結果、そのメッセージデータが、前記計数機若しくは当該計数機の近傍に設けられたメッセージデータ出力手段から出力されるようになるから、その計数機で遊技媒体の計数を行った遊技者、つまり大量の遊技媒体を獲得した遊技者に対し遊技場側からのメッセージを発信できることになる。

【0012】

この場合、上記メッセージ作成手段では、メッセージ種類判定データの内容、つまり、遊技機における最後の大当たり状態終了後の遊技続行時間の大小、を考慮したメッセージデータを選択的に作成できる。具体的には、例えば、大当たり状態終了後の遊技継続時間が比較的短いと判定された場合、換言すれば、遊技機での大当たり状態発生に応じて獲得した多量の遊技媒体が遊技者の手元に十分にあると想定される場合（つまり、遊技機での遊技により獲得した遊技媒体を大当たり状態が終了してからすぐに計数機で計数した場合には、遊技媒体を使用した再遊技を促すメッセージデータを作成すれば、当該遊技者に対して、場内での再遊技、つまり再投資を行うように促すメッセージを発信できるようになる。

40

【0013】

また、大当たり状態終了後の遊技継続時間が比較的長いと判定された場合、つまり、遊

50

技者が、遊技により獲得した遊技媒体を暫く計数することなく長時間再遊技し続け、結果として獲得した遊技媒体のうちの多くを再遊技に費やした場合には、例えば長時間の再遊技を感謝するメッセージデータを作成すれば、上述のように大当たり状態が終了してからも暫く粘って再遊技してくれた遊技者に対して、長時間の再遊技を労うメッセージを発信できるようになる。

【0014】

要するに、遊技機における最後の当たり状態終了後の遊技続行時間の大小に応じたメッセージを選択的に発信できるようになるから、そのメッセージに基づいて各遊技機の稼働率を少しでも向上するように仕向けることができる、という遊技場の運営上において有益な効果を奏し得るようになる。

10

【0017】

また、計数機で獲得遊技媒体の計数を行っている遊技者に対して、メッセージデータ送信手段からのメッセージデータの内容が、当該計数機若しくはその近傍に設けられた報知手段を通じて報知されるようになる。遊技者が、このように報知されるメッセージに基づいて、獲得遊技媒体の払い出し元となった遊技機での再遊技を行うことを決断した場合には、計数機に設けられた操作手段を操作して中断信号を発生させる。すると、管理装置が、計数対象の遊技媒体の払い出し元となった遊技機を第三者が遊技不能な予約状態に切り換えると共に、その遊技機での遊技を操作手段の操作者に対してのみ許可するようになるから、上記のような再遊技を決断した遊技者は、遊技媒体の払い出し元となった遊技機での再遊技を確実にに行い得るようになる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

(第1の参考の形態)

以下、本発明の第1参考例について図1ないし図7を参照しながら説明する。

図1には本参考例によるシステム全体の構成が概略的に示されている。この図1において、遊技場内に多数台ずつ設置されたパチンコ遊技機1及び台間玉貸機2は、互いの間で信号の授受を行い得るように構成されており、パチンコ遊技機1の上方には、当該パチンコ遊技機1及び台間玉貸機2と、遊技場の管理事務所に設置された管理装置3(データ抽出手段、メッセージ作成手段に相当)との間でのLAN4を通じたデータ送受信を中継する機能を備えた呼出ランプユニット5が設けられている。

30

【0019】

この場合、パチンコ遊技機1は、遊技中に予め設定された条件が成立したとき、例えば、スタート入賞口への入賞に伴い行われる抽選機能により当たりが成立したときに、その当たりの内容に応じて、入賞確率を大幅に高めた当たり状態(特賞状態とも呼ばれる)を呈する構成となっている。このパチンコ遊技機1から管理装置3へは、周知のアウト玉数信号、セーフ玉数信号、スタート信号、当たり信号などが出力される。

【0020】

また、台間玉貸機2は、カード挿入口2aに図示しないプリペイドカードが挿入された状態で当該プリペイドカードに記憶された残高金額データの範囲内でパチンコ玉を放出するCR機(カードリーダ機)としての機能を備えたものである。尚、台間玉貸機2からの放出パチンコ玉は、パチンコ遊技機1の上皿(符号なし)へ供給されるようになっている。この台間玉貸機2から管理装置3へは、プリペイドカードによる売上(遊技者側から見た場合には投資金額)を示す売上信号などが出力される。

40

【0021】

呼出ランプユニット5は、具体的に図示しないが、対応するパチンコ遊技機1の状態表示や種々の演出に用いられる複数の表示ランプ、例えば液晶パネルより成るデータ表示部、遊技場従業員が携帯するリモコンからの信号を受信するためのリモコン受光部、呼出ボタンなどを備えた構成となっている。

【0022】

管理装置3は、パチンコ遊技機1及び台間玉貸機2から出力される種々の信号(アウト

50

玉数信号、セーフ玉数信号、スタート信号、大当たり信号、売上信号など)に基づいて、パチンコホール内の全部のパチンコ遊技機1での各種の遊技データ(アウト玉数、セーフ玉数、スタート回数、特賞回数、大当たり出玉数、稼働率、出玉率など)、及びパチンコ遊技機1で遊技を終了した遊技者についての持ち玉数データ、並びに台間玉貸機2での各種の貸出高データ(売上金額、割数など)を集計して管理用データベースに蓄積するなどの機能を備えた周知構成のものである。また、この管理装置3は、後述するメッセージデータを作成する機能なども備えた構成となっている。

【0023】

遊技場内の複数箇所(例えば島端)には、遊技者が獲得したパチンコ玉を計数するための計数機6が設置されており、各計数機6は、LAN4に接続されて管理装置3と通信可能に設けられている。この計数機6には、その外観を示す図2のように、パチンコ玉を投入するためのホッパ6a、計数データを表示するための例えば液晶パネルより成る表示器6b、計数結果などを記録したレシート(そのフォーマットの一例を図7に符号12を付して示す)を発行するためのレシート排出口6c、端数となったパチンコ玉を放出するための返却口6d、ホッパ6aに投入されたパチンコ玉の計数動作が終了したときに有効となる発券ボタン6e、遊技場従業員が携帯するリモコンからの信号を受信するためのリモコン受光部6fなどが設けられている。

10

【0024】

尚、図示しないが、パチンコホール内の景品交換カウンタには、景品交換業務を行うためのPOS端末が複数台設置されており、このPOS端末は、LAN4を介して管理装置3と通信可能に接続される。POS端末は、計数機6から発券されたレシートの記録情報を管理装置3側の蓄積情報と照合することにより、遊技者の獲得パチンコ玉数に応じた景品を払い出す機能が設定されている。また、POS端末は、景品交換カウンタへの種々の景品の在庫数や払出景品数などのデータを入力可能になっており、それらのデータを管理装置3へ送信するようになっている。

20

【0025】

また、図示しないが、呼出ランプユニット5に設けられたリモコン受光部(図示せず)や計数機6に設けられたリモコン受光部6fなどへ信号を送信するための前記リモコンは、赤外光を送信媒体としたものであり、テンキースイッチを含む操作スイッチ群の操作に応じて、台番号を示す信号などを選択的に送信できる構成となっている。

30

図3には、計数機6の電氣的構成が機能ブロックの組み合わせにより概略的に示されている。

【0026】

この図3において、計数機6は、CPU、ROM、RAMを含んだマイクロコンピュータより成る制御部7(台番号識別手段に相当)を備えており、この制御部7に対し、前述した表示器6b、発券ボタン6e及びリモコン受光部6fを接続すると共に、前記ホッパ6aに投入されたパチンコ玉を計数するための計数ユニット8、前記レシート排出口6cからレシートを発行するためのプリンタ9(メッセージデータ出力手段に相当)、前記返却口6dを通じてパチンコ玉を放出するための返却機構10、前記管理装置3との間でLAN4を通じたデータの送受信を行うための送受信部11を接続した構成となっている。

40

【0027】

この場合、計数ユニット8は、パチンコ玉の計数値に応じた数の計数パルスを制御部7に与える。また、プリンタ9は、制御部7から与えられる発券データに基づいて、計数ユニット8による計数結果及び後述のようなメッセージを印字した各種のレシート(図7に一例を示す)を作成し、そのレシートをレシート排出口6cから発行する構成となっている。

【0028】

ここで、上記制御部7からプリンタ9に与えられる発券データは、

(1)基礎データ:パチンコホールの店名データ、発券年月日及び時刻データ、例えば「当日限り有効」、「毎度ありがとうございます」などといった定型句データや、計数結

50

果に不審な部分ある場合の警告文のための定型句データ、

(2) 計数データ：計数ユニット8からの計数パルスのカウント値に対応した数値データであり、計数ユニット8による1回分の計数動作の終了に伴い最終的に得られる計数値に対応した総玉数データ、その計数値に応じた数のパチンコ玉で交換可能な特定景品の個数を示す景品数データ、その景品交換を行ったときに生ずる余りパチンコ玉数を示す余り玉数データを含んだデータ、

(3) コードデータ：上記総玉数データ、パチンコホールに固有のIDコード、レシート発券日時などを、所定のアルゴリズムで暗号化した後に二次元コードで印字するのに必要なデータ、

(4) メッセージデータ：所望の情報を表示するために管理装置3側で後述のように作成されるテキストデータ、

(5) 発券番号データ：発券するレシートの通し番号を表示するために管理装置3側で作成される数値データ、

を組み合わせたフォーマットとなっている。例えば、上記各データのうち、基礎データ、計数データ、コードデータは、計数機6側において用意されるものであり、また、メッセージデータ及び発券番号データは、管理装置3側から送受信部11を通じて制御部7に与えられるものであり、これらのデータを組み合わせて構成される発券データは制御部7内のRAMに記憶される。

【0029】

図4-1及び図4-2には、制御部7による制御内容のうち本発明の要旨に関係した部分が示され、また、図5には管理装置3による制御内容のうち本発明の要旨に関係した部分が示されており、以下これらについて関連した作用と共に説明する。

図4-1において、制御部7は、計数ユニット8の計数動作が開始されるまで待機し(ステップA1)、この後に計数・表示処理ルーチンA2を上記計数動作が終了するまで(後述するステップA5で「YES」と判断されるまで)繰り返し実行する。

【0030】

上記計数・表示処理ルーチンA2では、計数ユニット8からの計数パルスをカウントすると共に、そのカウント結果により総玉数データ、景品数データ及び余り数データを算出する動作をリアルタイムに実行し、このように算出した各データを、RAMに更新記憶しながら表示器6bに表示する動作を行う。

このような計数・表示処理ルーチンA2を実行中の期間(ステップA5で「YES」と判断されるまでの期間)には、リモコン受光部6fを通じて台番号が入力されたか否かを判断する(ステップA3)。このように入力される台番号は、計数動作に供されたパチンコ玉の払い出し元となったパチンコ遊技機1のものであり、当該台番号の入力操作は、遊技場従業員が携帯するリモコン(図示せず)により行われる。具体的には、例えば、パチンコ遊技機1での遊技に応じて大量のパチンコ玉を獲得した遊技者の要望により当該パチンコ玉を計数機6まで運んだ遊技場従業員、或いは計数機6へ多量のパチンコ玉を投入した遊技者を発見した遊技場従業員が、そのパチンコ玉の獲得元となったパチンコ遊技機1の台番号を確認した上で、リモコンを操作して上記台番号を入力することになる。

【0031】

台番号の入力があった場合には、その台番号を当該計数機6に固有の識別コードと共に管理装置3へ送信するステップA4を実行した後に、計数動作の終了を判断するステップA5へ移行し、台番号の入力がなかった場合にはステップA4をジャンプしてステップA5へ移行する。従って、本参考例の場合、リモコンによる台番号の入力操作は、計数機6が計数動作を行っている期間のみ有効な構成となるが、必ずしもこのような構成を採用する必要はなく、要は、計数動作に供されたパチンコ玉の払い出し元となったパチンコ遊技機1の台番号を管理装置3へ送信できれば良いものである。尚、遊技者自身が計数機6において比較的少ない量のパチンコ玉を計数させる場合など、リモコンによる台番号入力操作がなかった場合には、管理装置3へ台番号を送信する動作が行われないことになる。

【0032】

10

20

30

40

50

ここで、台番号を受信した管理装置3においては、図5に示すようなデータ処理ルーチンを実行することにより、所定の返信データを当該台番号の送信元となった計数機6の制御部7へ送信する構成となっており、当該制御部7は、ステップA4を実行した後は、これに応じて管理装置3側から送信されている上記返信データを、RAMのバッファメモリ領域に格納する構成となっている。

【0033】

即ち、図5において、管理装置3側に設定されたデータ処理ルーチンは、計数機6側から台番号を受信したときに開始されるものであり（ステップC1で「YES」）、まず、受信した台番号に対応したパチンコ遊技機1で遊技を終了した遊技者についての持ち玉数データを算出する（ステップC2）。次いで、受信した台番号のパチンコ遊技機1における最後の大当たり状態終了後のアウト玉数データ（遊技続行時間に対応した遊技データに相当）を抽出する（ステップC3）。このように抽出されたアウト玉数データは、本発明でいうメッセージ種類判定データとして使用される。

10

【0034】

この後には、抽出したアウト玉数データに応じたメッセージデータを作成するステップC4、作成したメッセージデータ及び前記ステップC2で算出した持ち玉数データを含む返信データを、前記台番号と共に受信した識別コードに対応した計数機6へ送信するステップC5を実行した後にリターンする。

上記ステップC4では、以下のようにしてメッセージデータを作成する。

【0035】

即ち、管理装置3には、図6に示すようなフォーマットのメッセージ設定テーブルが用意されている。このメッセージ設定テーブルは、メッセージ種類判定データとしての前記アウト玉数データをその大小に応じて複数段階（この例では5段階のランク「1」～「5」）にランク付けすると共に、そのランク「1」～「5」と対応付けた状態で所定のテキストデータより成るメッセージデータを格納した形態となっている。

20

【0036】

この場合、アウト玉数データのランクが低い状態は、パチンコ遊技機1での大当たり状態終了後の遊技継続時間が短い状態、換言すれば、パチンコ遊技機1での大当たり状態発生に応じて遊技者が獲得した多量のパチンコ玉が、当該遊技者の手元に十分にあると想定される状態に相当するものであり、これに対応したメッセージデータとして、例えばパチンコ玉を使用した再遊技を強く促すメッセージが格納される。これに対して、アウト玉数データのランクが高い状態は、パチンコ遊技機1での大当たり状態終了後の遊技継続時間が長い状態、換言すれば、パチンコ遊技機1での大当たり状態発生に応じて獲得した多量のパチンコ玉が遊技により減ったと想定される状態に相当するものであり、これに対応したメッセージデータとして、例えば獲得パチンコ玉が減ったことを慰めるようなメッセージが格納される。尚、図6のメッセージ設定テーブルの例では、アウト玉数データのランクが「4」の状態、つまりアウト玉数データが「1001～5000」の状態には対応するメッセージデータがないことを示している。従って、ステップC3で抽出されたアウト玉数データのランクが「4」の状態であった場合には、ステップC5において計数機6へ送信する返信データ中にメッセージデータが含まれないことになる。

30

40

【0037】

図4-1に戻って、計数ユニット8の計数動作が終了したとき（ステップA5で「YES」）には、発券ボタン6eの操作を有効化し（ステップA6）、計数終了操作、つまり発券ボタン6eの操作が行われるまで待機する（ステップA7）。この状態から発券ボタン6eが操作されたときには、RAMに管理装置3からの返信データが格納されているか否かを判断する（ステップA8）。

【0038】

返信データが格納されていた場合、つまり、計数機6が計数動作を行っている期間中に前述したリモコンによる台番号の入力操作が行われていた場合には、誤差玉チェックルーチンA9を実行する。

50

この誤差玉チェックルーチンA9では、図4-2に示すような処理が行われる。即ち誤差玉チェックルーチンA9では、管理装置3から受信した返信データ中の持ち玉数データと、実際の計数結果により示されるパチンコ玉数との差を算出する(ステップB1)。次いで、算出した差が予め設定された正常範囲(例えば-500~+600)にあるか否かを判断し(ステップB2)、正常範囲であった場合には誤差チェックOKのフラグを立てるステップB3を実行した後にリターンし、正常範囲を外れていた場合には誤差チェックNGのフラグを立てるステップB4を実行した後にリターンする。

【0039】

図4-1に戻って、誤差玉チェックルーチンA9の実行後には、誤差チェックの結果を判断し(ステップA10)、OKであった場合には返信データ中にメッセージデータが含まれているか否かを判断する(ステップA11)。返信データ中にメッセージデータが含まれていた場合には、メッセージ付きのレシートをプリンタ9により発行するためのステップA12、RAMに記憶したデータ(計数データ、管理装置3からの返信データなど)の初期化処理ステップA14を順次実行した後にリターンする。また、返信データ中にメッセージデータが含まれていなかった場合には、メッセージなしのレシートをプリンタ9により発行するためのステップA13及び上記初期化処理ステップA14を順次実行した後にリターンする。

【0040】

ここで、図7には、ステップA12で発行されるメッセージ付きレシートの一例が示されている。即ち、前述したように、レシートの発行時には制御部7からプリンタ9に対して発券データ(基礎データ、計数データ、コードデータ、メッセージデータ、発券番号データ)が与えられるもので、図7に示されたレシート12は、

- ・基礎データにより示されるパチンコホールの店名a、発券年月日及び時刻b、定型句c及びd、
- ・計数データにより示される総玉数e、景品数f、余り玉数g、
- ・コードデータにより示されるに2次元コード(QRコード)h、
- ・管理装置3からのメッセージデータに応じた所定のメッセージi、
- ・前記発券番号データにより示される発券番号j、

が印字される。

【0041】

これに対して、ステップA13で発行されるメッセージなしレシートは、例えば、上記レシート12からメッセージiを除去した形態のものであり、このステップA13及びこれに引き続く初期化処理ステップA14は、RAMに管理装置3からの返信データが格納されていなかった場合(ステップA8で「NO」)、つまり、計数機6が計数動作を行っている期間中に前述した台番号の入力操作が行われなかった場合にも実行される。

【0042】

一方、前記ステップA10において誤差チェックの結果がNGと判断した場合には、発券許可があるまで待機する(ステップA15)。この発券許可は、例えば、遊技場従業員が現況を確認した上でリモコンを通じた発券許可信号の送信動作を行うことにより成立するものであり、発券許可があった場合には、警告文付きのレシートをプリンタ9により発行するためのステップA16及び前記初期化処理ステップA14を順次実行した後にリターンする。尚、上記ステップA16で発行される警告付きレシートは、例えば、図7に示すようなレシート12におけるメッセージi部分に、計数結果に異常があることについての警告を遊技者に向けて知らせる警告文を印字したものである。

【0043】

要するに、上記した本参考例によれば、以下に述べるような作用・効果を奏することになる。即ち、遊技者が、パチンコ遊技機1を大当たり状態にすることにより獲得した多量のパチンコ玉の計数を行う場合、一般的には、そのパチンコ玉を遊技場従業員が持ち運んで計数機6に投入することが行われる。このようにしてパチンコ玉の計数を行う場合、当該遊技場従業員は、自身が携帯するリモコンを操作してパチンコ玉の払い出し元となった

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 1 の台番号を計数機 6 に対してリモコン受光部 6 f を通じて入力すると、当該計数機 6 は、入力された台番号及び自身に固有の識別コードを管理装置 3 へ送信するようになる。

【 0 0 4 4 】

すると、上記台番号及び識別コードを受信した管理装置 3 は、計数機 6 から受信した台番号のパチンコ遊技機 1 についての遊技データのうち、最後の大当たり状態終了後のアウト玉数データをメッセージ種類判定データとして抽出すると共に、抽出したアウト玉数データに応じた内容（図 6 のメッセージテーブル参照）のメッセージデータを作成し、そのメッセージデータを上記受信識別コードに対応した計数機 6 へ送信するようになる。

【 0 0 4 5 】

このメッセージデータを受信した計数機 6 においては、パチンコ玉の計数動作終了後に発券ボタン 6 e が操作されたときに、受信メッセージデータに応じたメッセージ及びパチンコ玉の計数結果などを記録したレシート（図 7 参照）を発行する。従って、遊技者による多量の獲得パチンコ玉が計数機 6 で計数された場合には、その遊技者に対して、遊技場側からのメッセージを発信できることになる。

【 0 0 4 6 】

この場合に発信されるメッセージは、パチンコ遊技機 1 における最後の大当たり状態終了後のアウト玉数データの大小に応じた内容となるものであり、例えば、上記大当たり状態終了後のアウト玉数データが比較的小さい場合（大当たり状態終了後の遊技継続時間が比較的短いと判定された場合）、換言すれば、パチンコ遊技機 1 での大当たり状態発生に応じて獲得した多量のパチンコ玉が遊技者の手元に十分にあると想定される場合（つまり、パチンコ遊技機 1 での遊技により獲得したパチンコ玉を大当たり状態が終了してからすぐに計数機 6 で計数した場合には、パチンコ玉を使用した再遊技、つまり再投資を行うように促すメッセージが発信される。この逆に、大当たり状態終了後のアウト玉数データが比較的大きい場合（大当たり状態終了後の遊技継続時間が比較的長いと判定された場合）、つまり、遊技者が、パチンコ遊技機 1 での遊技により獲得したパチンコ玉を暫く計数することなく長時間再遊技し続け、結果として獲得したパチンコ玉のうちの多くを再遊技に費やした場合には、例えば、獲得パチンコ玉が減ったことを慰めるようなメッセージ（このメッセージに長時間の再遊技を感謝する内容を含ませることも可能）が発信される。

【 0 0 4 7 】

つまり、本参考例の構成によれば、パチンコ遊技機 1 における最後の大当たり状態終了後の遊技続行時間の大小に応じたメッセージを選択的に発信できるものであり、この結果、そのメッセージに基づいて各パチンコ遊技機 1 の稼働率を少しでも向上するように仕向けることができる、という遊技場の運営上において有益な効果を奏し得るようになる。

【 0 0 4 8 】

（一実施の形態）

図 8 ないし図 1 0 には本発明の一実施例が示されており、以下これについて前記第 1 参考例と異なる部分のみ説明する。

図 8 には本実施例で使用される計数機 6 の外観が示されている。この図 8 において、計数機 6 は、ホッパ 6 a、表示器 6 b、レシート排出口 6 c、返却口 6 d、発券ボタン 6 e、リモコン受光部 6 f の他に、後述する再遊技券を発行するための遊技券排出口 6 g、景品交換のためのパチンコ玉計数を中止する場合（ホッパ 6 a に投入されたパチンコ玉についてのレシート発行を中止して当該パチンコ玉を再遊技に供する場合）に操作される計数中断ボタン 6 h（操作手段に相当）を備えており、この計数中断ボタン 6 h は、操作されたときに中断信号を発生する構成となっている。尚、この実施例では、表示器 6 b が報知手段に相当することになる。

【 0 0 4 9 】

図 9 には、計数機 6 の電氣的構成が機能ブロックの組合せにより概略的に示されている。

即ち、計数機 6 は、制御部 7 に対し、前記第 1 参考例における計数機 6 と同様に、表

10

20

30

40

50

示器 6 b、発券ボタン 6 e、リモコン受光部 6 f、計数ユニット 8、プリンタ 9、返却機構 10、送受信部 11 を接続する共に、操作されたときに中断信号を発生する前記計数中断ボタン 6 h と、前記遊技券排出口 6 g から再遊技券を発行するためのカード発行機 13 とを接続した構成となっている。このカード発行機 13 から発行される再遊技券は、台間玉貸機 2 用のプリペイドカードと同じ形態のものであり、台間玉貸機 2 でのパチンコ玉の放出に使用できるパチンコ玉数データが後述のように書き込まれる構成となっている。尚、図示しないが、遊技場内の複数箇所に、再遊技券の利用によりパチンコ玉を放出するための玉返却機を設ける構成としても良い。

【 0 0 5 0 】

図 10 には、制御部 7 による制御内容のうち本発明の要旨に関係した部分が表示されており、以下これについて関連した作用と共に説明する。尚、この図 10 の制御内容には、前記第 1 参考例で説明した図 4 - 1 と同様の部分が多く含まれるから、その部分についての説明は省略する。

10

即ち、図 10 において、制御部 7 は、計数ユニット 8 によるパチンコ玉の計数動作の開始後において、管理装置 3 側から送信された返信データ（メッセージデータ及び持ち玉データを含む）が RAM のバッファメモリ領域に格納されていた場合、つまり、リモコンによる台番号の入力操作が行われていた場合には、その返信データ中のメッセージデータに応じたメッセージを表示器 6 b に表示する（ステップ A 17）。

【 0 0 5 1 】

制御部 7 は、パチンコ玉の計数動作が終了していない状態（ステップ A 5 で「NO」）では、計数中断ボタン 6 h の操作の有無（中断信号の入力の有無）を判断し（ステップ A 18）、非操作状態では計数・表示処理ルーチン A 2 を継続する状態に戻る。これに対して、パチンコ玉の計数動作が終了していない状態で計数中断ボタン 6 h が操作されたときには、パチンコ玉の計数動作が終了するまで待機し（ステップ A 19）、計数動作が終了したときには台番号が入力済みの状態（管理装置 3 側から送信された返信データが RAM のバッファメモリ領域に格納された状態）であるか否かを判断する（ステップ A 20）。

20

【 0 0 5 2 】

台番号が入力されていた場合には、管理装置 3 へ予約信号を送信するステップ A 21 を実行した後にステップ A 22 へ移行し、台番号が入力されていない場合にはステップ A 21 をジャンプしてステップ A 22 へ移行する。このステップ A 22 では、カード発行機 13 からパチンコ玉の計数結果を、再遊技のために払い出し可能な状態のパチンコ玉数データとして記録した再遊技券を発行するものであり、その発行後には初期化处理ステップ A 14 を実行した後にリターンする。

30

【 0 0 5 3 】

この場合、図示しないが、上記予約信号を受信した管理装置 3 は、計数機 6 から受信した台番号（入力済みの台番号）に対応したパチンコ遊技機 1 を第三者が遊技不能な予約状態（例えばパチンコ玉発射機構の電源を遮断した状態）に切り換える構成となっており、この予約状態は、計数機 6 でのパチンコ玉の計数動作及び計数中断ボタン 6 h の操作を行った遊技者が当該パチンコ遊技機 1 での遊技を再開可能な状態となったときに、遊技場従業員により例えばリモコンを使用して解除される。

40

【 0 0 5 4 】

一方、計数中断ボタン 6 h が操作されることなくパチンコ玉の計数動作が終了したとき（ステップ A 5 で「YES」）には、発券ボタン 6 e の操作を有効化するステップ A 6 を実行した後に、発券ボタン 6 e 及び計数中断ボタン 6 h の何れかが操作されるまで待機する（ステップ A 7、A 23）。発券ボタン 6 e が操作されたときには、ステップ A 8 以降の制御を前記第 1 参考例と同様に実行するが、計数中断ボタン 6 h が操作されたときには、前記判断ステップ A 20、予約信号送信ステップ A 21、再遊技券発行ステップ A 22 及び初期化处理ステップ A 14 を順次実行した後にリターンする。

【 0 0 5 5 】

上記した本参考例の構成によれば以下に述べるような作用・効果を奏することになる。

50

即ち、遊技者が、パチンコ遊技機 1 を大当たり状態にすることにより獲得した多量のパチンコ玉の計数を行う場合には、前述したように、遊技場従業員によって、当該パチンコ玉の払い出し元となったパチンコ遊技機 1 の台番号が計数機 6 に入力される。このような台番号の入力が行われた場合には、上記遊技者に対して、それまで遊技していたパチンコ遊技機 1 における最後の当たり状態終了後のアウト玉数データに応じた内容のメッセージが表示器 6 b を通じて報知されることになる。遊技者が、このように報知されるメッセージに基づいて、上記パチンコ遊技機 1 で再遊技を行うことを決断した場合には、計数機 6 に設けられた計数中断ボタン 6 h を操作する。すると、計数機 6 でのパチンコ玉の計数結果を記録した再遊技券が遊技者に発行されるようになる。つまり、計数機 6 で計数したパチンコ玉が返却されるものであり、遊技者は獲得パチンコ玉を利用した再遊技が可能な状態になる。

10

【 0 0 5 6 】

要するに、表示器 6 b に表示されたメッセージに基づいて各パチンコ遊技機 1 の稼働率を少しでも向上するように仕向けることができるものであり、結果的に遊技場の運営上において有益になる、という効果が得られる。この場合、上記のように計数中断ボタン 6 h の操作が行われた場合には、管理装置 3 が、計数対象のパチンコ玉の払い出し元となったパチンコ遊技機 1 を第三者が遊技不能な予約状態に切り換えると共に、そのパチンコ遊技機 1 での遊技を上記遊技者に対してのみ許可するようになる。従って、当該遊技者は、パチンコ玉の払い出し元となったパチンコ遊技機 1 での再遊技を確実にに行い得るようになって、その利便性が高まるから、各パチンコ遊技機 1 の稼働率を向上させるという目的を達成する上で有益になる。

20

【 0 0 5 7 】

(第 2 の参考の形態)

図 1 1 ないし図 1 3 には本発明の第 2 参考例が示されており、以下これについて前記第 1 参考例と異なる部分のみ説明する。尚、本参考例では、事前に会員登録された遊技者に対して固有の ID コードを記録した会員カードを発行し、その会員カードの利用をもって種々のサービス(貯玉、再プレイなど)を提供するカードシステムが構築された遊技場を対象としている。この場合、会員登録されていない遊技者に対しては、固有の ID コードを記録したビジターカードが発行されるものであり、当該非会員の遊技者は、このビジターカードを利用して獲得パチンコ玉の計数結果の記録及び景品の払い出しなどを行うシステム構成とされている。

30

【 0 0 5 8 】

図 1 1 には本参考例によるパチンコ遊技機 1 4 及び台間玉貸機 1 5 が示されている。この図 1 1 において、パチンコ遊技機 1 4 には、これと 1 対 1 で対応した状態の所謂台毎計数機 1 6 が設けられる。この台毎計数機 1 6 は、台間玉貸機 1 5 のカード挿入口 1 5 a に会員カード或いはビジターカードが挿入されている状態でのみ、パチンコ遊技機 1 4 の下皿 1 4 a に設けられた玉排出口(図示せず)の開放操作が許容されるものであり、その開放操作に応じて下皿 1 4 a から落下するパチンコ玉の計数動作を開始する。尚、パチンコ遊技機 1 4 は、前記第 1 参考例におけるパチンコ遊技機 1 と同様に大当たり状態を呈する構成のものであり、アウト玉数信号、セーフ玉数信号、スタート信号、大当たり信号などを呼出ランプユニット 5 から管理装置 3 (図 1 参照)へ出力する構成となっていることも同様である。

40

【 0 0 5 9 】

台間玉貸機 1 5 は、カード挿入口 1 5 a に会員カードが挿入された状態で当該会員カードに対応した貯玉口座に貯玉の残高がある場合に、パチンコ遊技機 1 4 側に設けられた払出ボタン(図示せず)の操作に応じて貯玉残高の範囲内でパチンコ玉を引き落として当該パチンコ遊技機 1 4 の上皿 1 4 b に放出するという再プレイ機としての機能を備えたものである。尚、上皿 1 4 b へのパチンコ玉の放出動作は、パチンコ遊技機 1 4 内のパチンコ玉放出機構へ放出指令を与えることにより行われるものである。

【 0 0 6 0 】

50

また、台間玉貸機 15 は、後述するように、カード挿入口 15 a に会員カード或いはビジターカードが挿入された状態で、挿入カードの ID コードを管理装置 3 へ送信する構成となっており、また、このような挿入状態で台毎計数機 16 での計数動作が行われたときには、その計数結果を示す計数データを管理装置 3 へ送信する構成となっている。この場合、管理装置 3 側では、その受信した計数データを、会員カードの ID コード毎に区分された貯玉口座及びビジターカードの ID コード毎に区分された景品玉口座に格納する構成となっている。尚、景品玉口座に格納された計数データは景品交換のみに供し得るものである。また、台間玉貸機 15 から管理装置 3 へは、上記計数データ及び ID コードの他に、貯玉の返却数（再プレイ金額）を示す再プレイ玉数信号などが出力される。

【0061】

台間玉貸機 15 には、表示端末 15 b（メッセージ出力手段に相当）及び対応するパチンコ遊技機 14 での遊技を終了するときに操作されるカード排出ボタン 15 c が設けられている。

【0062】

台間玉貸機 15 は、本発明でいう台番号送信手段としての機能を備えた制御部（図示せず）を備えており、図 12 には、この制御部による制御内容のうち本発明の要旨に関係した部分のみが示されている。

即ち、図 12 において、制御部は、カード挿入口 15 a に会員カード或いはビジターカードが挿入されるまで、若しくは遊技終了操作（カード排出ボタン 15 c の操作）があるまで待機する（ステップ D1、D2）。カード挿入口 15 a に会員カード或いはビジターカードが挿入されたときには、挿入カードの ID コードを管理装置 3 へ送信し（ステップ D3）、これに応じて管理装置 3 からアンサバックされる認証信号を受信するまで待機する（ステップ D4）。尚、図示しないが、管理装置 3 は、上記 ID コードを受信したときにその ID コードの認証作業を行うと共に、その結果を示す認証信号を ID コードの送信元となった台間玉貸機 15 の制御部へアンサバックする構成となっている。

【0063】

制御部は、上記認証信号を受信したときには、その認証信号の内容（認証結果）を判断し（ステップ D5）、OK の場合には表示端末 15 b にカード（会員カード或いはビジターカード）を受け付けた旨の表示を行うステップ D6 を実行した後にステップ D2 へ移行する。これに対して、認証結果が NG の場合には、表示端末 15 b にカードを受け付けられない旨の NG 表示を行うステップ D7 及び挿入カードを排出するステップ D8 を順次実行した後にステップ D2 へ移行する。尚、上記カード受付表示は、例えば、パチンコ玉の計数動作が開始されたときに終了され、また、上記 NG 表示は、例えば、挿入カードの排出が済んだ後に終了される。

【0064】

遊技終了操作が行われたとき（ステップ D2 で「YES」）には、カード挿入口 15 a に会員カード或いはビジターカードが挿入済みであるか否か（つまり、表示端末 15 b がカード受付表示状態にあるか否か）を判断し（ステップ D9）、非挿入状態であった場合には、表示端末 15 b にカード挿入を促すメッセージを表示するステップ D10 を実行した後にステップ D1 へ戻る。尚、このメッセージ表示状態は、例えば、カード挿入口 15 a にカードが挿入されたときに終了される。

【0065】

カード挿入口 15 a に会員カード或いはビジターカードが挿入済みであった場合（ステップ D9 で「YES」）には、パチンコ遊技機 14 の下皿 14 a に設けられた玉排出口（図示せず）の開放操作を許容することにより台毎計数機 16 による計数動作を開始させ（ステップ D11）、この後に計数・表示処理ルーチン D12 を計数動作が終了するまで（ステップ D13 で「YES」と判断されるまで）繰り返し実行する。この計数・表示処理ルーチン D12 では、台毎計数機 16 からの計数パルスをカウントすると共に、そのカウント結果により総玉数データ、景品数データ及び余り数データを算出する動作をリアルタイムに実行し、このように算出した計数データを、RAM に更新記憶しながら表示端末 1

10

20

30

40

50

5 b に表示する動作を行う。

【 0 0 6 6 】

台毎計数機 1 6 での計数動作が終了したとき（ステップ D 1 3 で「YES」）には、その計数結果を挿入カードの ID コードなどと共に管理装置 3 へ送信し（ステップ D 1 4）、この後には管理装置 3 からの返信データを受信するまで待機する（ステップ D 1 5）。尚、この返信データは、前記第 1 参考例で説明した返信データと同様のものであり、管理装置 3 側において前記図 5 に示すようなデータ処理ルーチンが実行されるのに応じて台間玉貸機 1 5 の制御部へ送信されるものであり、当該制御部側では受信した返信データを RAM に格納する構成となっている。また、管理装置 3 においては、受信した計数結果を受信 ID コードに応じた口座（貯玉口座または景品玉口座）に格納する処理を行うことにな

10

【 0 0 6 7 】

返信データを受信した場合には、その返信データ中にメッセージデータが含まれているか否かを判断する（ステップ D 1 6）。返信データ中にメッセージデータが含まれていた場合には、表示端末 1 5 b に対して、台毎計数機 1 6 による計数結果（遊技者の獲得パチンコ玉数）を上記メッセージデータに応じたメッセージと共に表示する（ステップ D 1 7）。即ち、表示端末 1 5 b には、例えば図 1 3 に示すような形態での表示が行われる。

【 0 0 6 8 】

この表示状態は、所定時間が経過するまで継続され（ステップ D 1 8）、所定時間が経過したときには、RAM に記憶したデータ（計数データ、管理装置 3 からの返信データなど）の初期化処理ステップ D 2 1 を実行した後にリターンする。また、返信データ中にメッセージデータが含まれていなかった場合（ステップ D 1 6 で「NO」）には、表示端末 1 5 b に対して、台毎計数機 1 6 による計数結果（遊技者の獲得パチンコ玉数）のみを表示した状態を所定時間だけ継続し（ステップ D 1 9、D 2 0）、この後に初期化処理ステップ D 2 1 を実行してリターンする。

20

【 0 0 6 9 】

要するに、このような構成とされた本参考例においても、パチンコ遊技機 1 4 における最後の大当たり状態終了後の遊技続行時間の大小（遊技者側の手元にある獲得パチンコ玉の大小）に応じたメッセージを、表示端末 1 5 b を通じて選択的に発信できるものであり、この結果、そのメッセージに基づいて各パチンコ遊技機 1 4 の稼働率を少しでも向上するように仕向けることができることになり、前記第 1 参考例と同様の効果を奏し得るようになる。

30

【 0 0 7 0 】

（その他の実施の形態）

尚、本発明は上記した実施例に限定されるものではなく、例えば以下に述べるような変形或いは拡大が可能である。

管理装置 3 においては、メッセージ種類判定データである遊技データとして、計数機 6 から受信した台番号のパチンコ遊技機 1 における最後の大当たり状態終了後のアウト玉数データを抽出する構成としたが、上記遊技データとしては、例えば、パチンコゲーム機 1 での大当たり状態の発生契機となる始動入賞口への入賞パチンコ玉数（パチンコ遊技機 1 における最後の大当たり状態終了後のスタート回数）データでも良い。また、管理装置 3 による管理対象がスロットマシンの場合には、最後の大当たり状態終了後における消化ゲーム数などのような遊技データをメッセージ種類判定データとしても良い。

40

【 0 0 7 1 】

メッセージデータを作成するためのメッセージ作成手段の機能を管理装置 3 側に設ける構成としたが、例えば、第 1 参考例及び一実施例においては、計数機 6 内の制御部 7 にメッセージ作成手段の機能を設ける構成としても良く、また、第 2 参考例においては、台間玉貸機 1 5 内の制御部（図示せず）にメッセージ作成手段の機能を設ける構成としても良いものである。

【 0 0 7 2 】

50

第1参考例及び一実施例では、計数機6内の制御部7に台番号識別手段の機能を設ける構成としたが、これに限られるものではなく、例えば、呼出ランプユニット5内の制御部に台番号識別手段の機能（リモコンからの台番号を受信したときに管理装置3へ転送する機能）を設けるなど、遊技場内の他の機器に台番号識別手段の機能を設ける構成としても良い。また、第1参考例及び一実施例では、メッセージデータ出力手段（プリンタ9、表示器6b）を計数機6に設ける構成としたが、計数機6の近傍に設ければ良いものである。

【図面の簡単な説明】

【0073】

【図1】本発明の第1参考例を示すシステム全体の構成図

10

【図2】計数機の正面図

【図3】計数機の電氣的構成を示す機能ブロック図

【図4-1】計数機内の制御部による制御内容を示すフローチャートその1

【図4-2】計数機内の制御部による制御内容を示すフローチャートその2

【図5】管理装置による制御内容を示すフローチャート

【図6】管理装置側に用意されたメッセージ設定テーブルの一例を示す図

【図7】計数機から発行されるレシートの一例を示す図

【図8】本発明の一実施例を示す計数機の正面図

【図9】計数機の電氣的構成を示す機能ブロック図

【図10】計数機内の制御部による制御内容を示すフローチャート

20

【図11】本発明の第2参考例を示すパチンコ遊技機及び台間玉貸機の正面図

【図12】台間玉貸機内の制御部による制御内容を示すフローチャート

【図13】表示端末でのメッセージ表示例を示す図

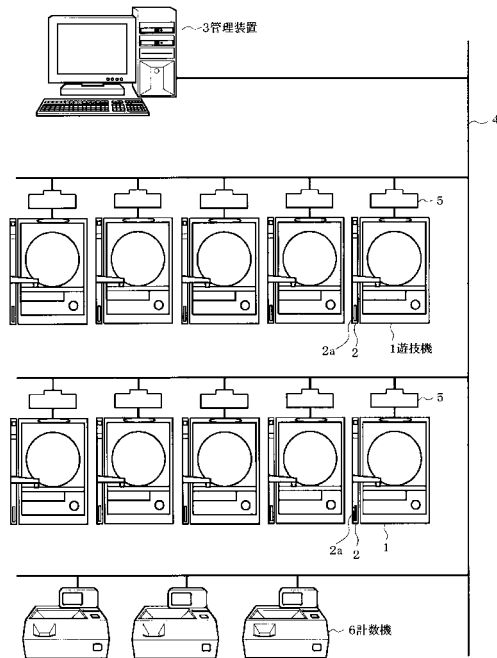
【符号の説明】

【0074】

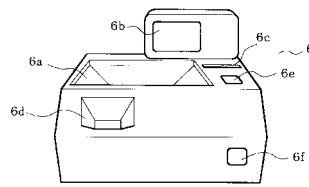
1はパチンコ遊技機、2は台間玉貸機、2aはカード挿入口、3は管理装置（データ抽出手段、メッセージ作成手段）、5は呼出ランプユニット、6、6は計数機、6bは表示器（報知手段、メッセージ出力手段）、6cはレシート排出口、6eは発券ボタン、6fはリモコン受光部、6gは遊技券排出口、6hは計数中断ボタン（操作手段）、7は制御部（台番号識別手段）、8は計数ユニット、9はプリンタ（メッセージ出力手段）、10は返却機構、11は送受信部、12はレシート、13はカード発行機、14はパチンコ遊技機、15は台間玉貸機、15aはカード挿入口、15bは表示端末（メッセージ出力手段）、15cはカード排出ボタン、16は台毎計数機を示す。

30

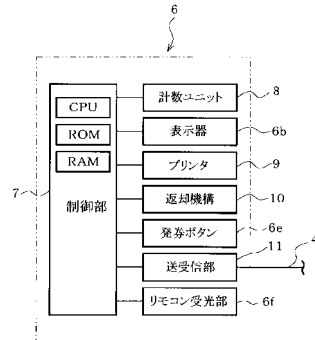
【図1】



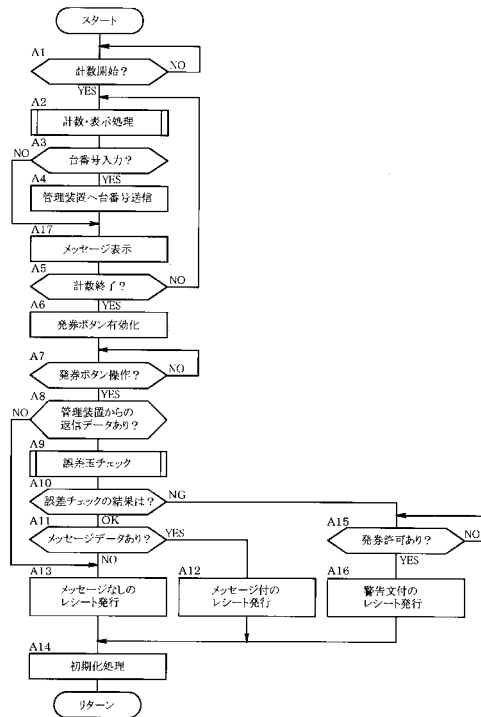
【図2】



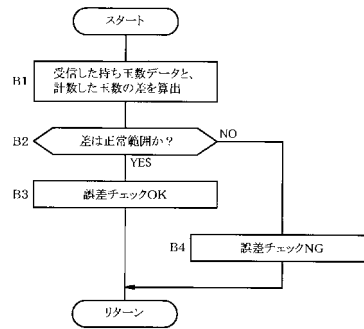
【図3】



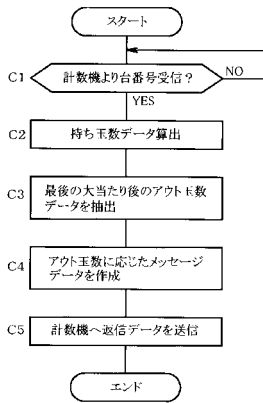
【図4-1】



【図4-2】



【図5】



【図7】

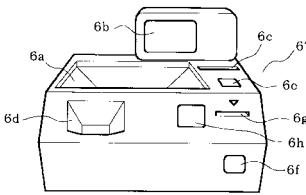


【図6】

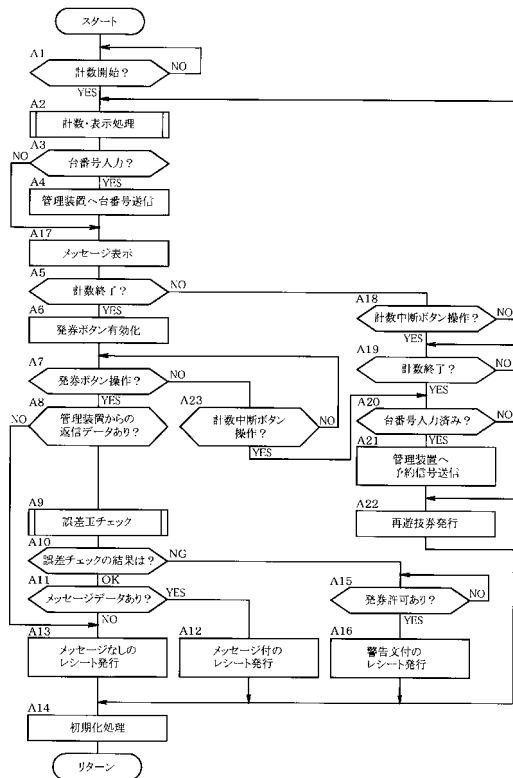
(メッセージ設定テーブル)

ランク	アウト玉数	メッセージ
1	～100	やめるの早すぎ注意!
2	101～400	やめちゃったの?
3	401～1000	ねばりも大事だよ!
4	1001～5000	—
5	5001～	結構はまったね。

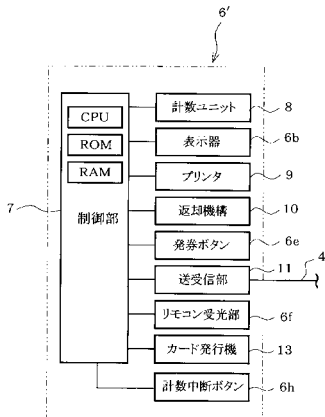
【図8】



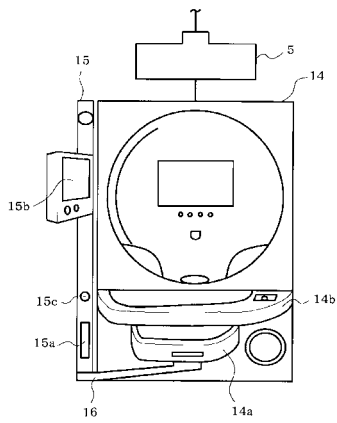
【図10】



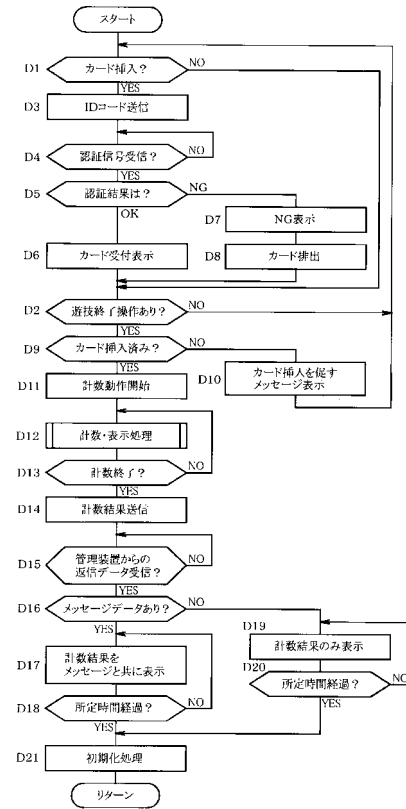
【図9】



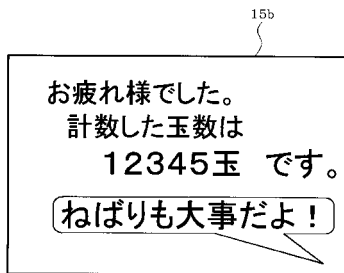
【図11】



【図12】



【図13】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平08 - 196717 (JP, A)
特開平07 - 080128 (JP, A)
特開平11 - 207022 (JP, A)
特開2002 - 279157 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02