

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2006-296545  
(P2006-296545A)

(43) 公開日 平成18年11月2日(2006.11.2)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)

F I  
A63F 7/02 328  
A63F 7/02 352 F

テーマコード (参考)  
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 17 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2005-119426 (P2005-119426)	(71) 出願人	593014635 大王電子株式会社 東京都渋谷区代々木1丁目32番12号
(22) 出願日	平成17年4月18日 (2005. 4. 18)	(74) 代理人	100083840 弁理士 前田 実
		(74) 代理人	100116964 弁理士 山形 洋一
		(72) 発明者	木原 一成 東京都渋谷区代々木1丁目32番12号 大王電子株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 BB01

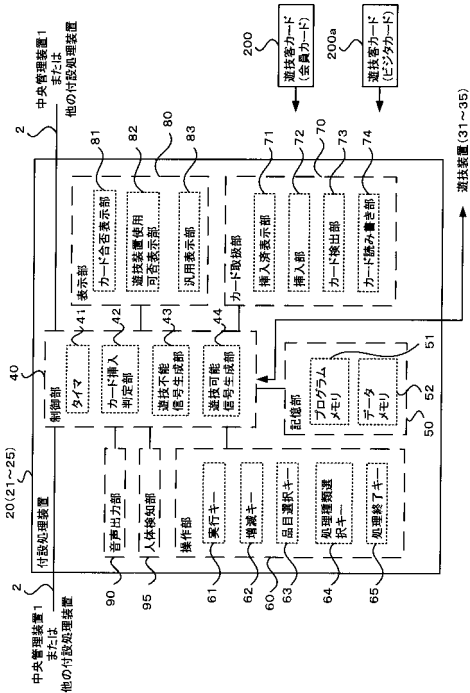
(54) 【発明の名称】 遊技装置管理システム及びその管理方法

(57) 【要約】

【課題】 会員カードの利用者に不利益を発生させず、会員用として作成される各種データテーブルの信頼性を高める遊技装置管理システムを提供する。

【解決手段】 遊技実行の可能状態と不可能状態とを切替える切換手段を有する複数の遊技装置31〜35と、個別認証可能な識別番号が記憶される遊技客カード200、200aが挿入され、各遊技装置31〜35における有価遊技媒体の数量を遊技客カード200、200aの識別番号と共に送出し、遊技客カードの挿入時には識別番号を識別して切換手段を遊技実行が可能状態に、遊技客カードの排出時には切換手段を遊技実行が不可能状態に制御する複数の付設処理装置20と、各付設処理装置20から各遊技データ及び識別番号を受信し、識別番号に対応させてデータを記憶する記憶部を備える中央管理装置1と有する。

【選択図】 図2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

有価遊技媒体を利用する複数の遊技装置と、

前記各遊技装置に隣接して接続され、少なくとも前記有価遊技媒体の数量データと個別認証が可能な識別番号が記憶されるカード記憶部を備える遊技客カードが挿入され、各遊技装置における遊技中の少なくとも前記有価遊技媒体の数量を含む各遊技データを記憶する内部データ記憶部を備えて前記遊技客カードの識別番号と共に通信回線に送出する複数の付設処理装置と、

その各付設処理装置と前記通信回線により接続され、各付設処理装置からの前記各遊技データ及び前記識別番号を受信し、前記識別番号に対応させて少なくとも開始時刻及び終了時刻と、その開始時と終了時における有価遊技媒体数を含むデータを記憶する記憶部を備える中央管理装置と

を少なくとも有する遊技装置管理システムであって、

前記遊技装置は、遊技実行が可能である状態と遊技実行が不可能である状態とを切換える切換手段を有し、

前記付設処理装置は、前記遊技客カードの挿入時に前記識別番号を識別することにより前記切換手段を前記遊技媒体による遊技実行が可能である状態に制御し、前記遊技客カードの排出時には前記切換手段を遊技実行が不可能である状態に制御する

ことを特徴とする遊技装置管理システム。

**【請求項 2】**

前記遊技装置の切換手段は、前記遊技装置のハンドル操作部を操作可能状態から操作不可能状態に機械的に固定するロック装置である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技装置管理システム。

**【請求項 3】**

前記遊技装置の切換手段は、前記遊技装置のハンドル操作部の操作による電気信号を遮断することで遊技可能状態から遊技不可能状態にする切換装置である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技装置管理システム。

**【請求項 4】**

前記遊技装置の切換手段は、前記遊技装置のハンドル操作部の操作ハンドルをその内部の電気信号調整部と機械的に切り離すことで操作可能状態から操作不可能状態にする連結／切離装置である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技装置管理システム。

**【請求項 5】**

前記遊技装置の切換手段は、前記遊技装置で遊技するために前記有価遊技媒体が投入される入口を通過可能状態から通過不能状態にすることで操作可能状態から操作不可能状態にする開閉装置である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技装置管理システム。

**【請求項 6】**

前記付設処理装置は、前記遊技客カードの排出指示入力があった場合、前記付設処理装置の内部データ記憶部へのデータ保存処理、前記中央管理装置へのデータ出力処理、前記遊技客カードのカード記憶部への記録データの更新処理、及び、前記遊技装置の切換手段を前記遊技媒体による遊技実行が不可能である状態に制御する信号を出力する処理を実施し、少なくとも遊技実行が不可能である状態に制御する信号を出力する処理を実施した後、前記遊技客カードを排出させる

ことを特徴とする請求項 1 ～ 5 の何れか 1 項に記載の遊技装置管理システム。

**【請求項 7】**

前記付設処理装置は、前記遊技客カードが挿入された場合、前記遊技客カードの識別番号に対応する前記中央管理装置の記憶部の記憶内容と、その遊技客カードのカード記憶部の記憶内容とが一致するか否かを照合し、照合結果が一致した場合、あるいは、新規の遊技客カードであると判断された場合に、前記遊技装置の切換手段を前記遊技媒体による遊

10

20

30

40

50

技実行が可能である状態に制御する信号を出力する

ことを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れか 1 項に記載の遊技装置管理システム。

【請求項 8】

前記付設処理装置は、前記遊技客カードが挿入された場合であって、前記遊技客カードの識別番号に対応する前記中央管理装置の記憶部の記憶内容とその遊技客カードのカード記憶部の記憶内容とが一致した場合で、更に、前記遊技客カードの識別番号が、前記遊技装置で当日中の直前に遊技した遊技客カードの識別番号と一致するか否かを照合し、一致する場合には、前記付設処理装置の内部データ記憶部及び／又は前記中央管理装置の記憶部から読み出されたデータにより、前記遊技装置における、前回遊技の終了時の状態に復元可能である部分を復元させる

10

ことを特徴とする請求項 7 に記載の遊技装置管理システム。

【請求項 9】

前記中央管理装置の記憶部に記憶される時刻と有価遊技媒体数を含むデータはデータテーブル形式で記憶され、該データテーブルは、前記識別番号個々に対応させて、遊技当日中の少なくとも 1 台以上の遊技装置に対応する各開始時刻及び各終了時刻と、その各開始時刻と各終了時刻における各々の有価遊技媒体の数量データが履歴形式に記憶される

ことを特徴とする請求項 1 ~ 8 の何れか 1 項に記載の遊技装置管理システム。

【請求項 10】

前記データテーブルは、複数の遊技日の各遊技装置に対応する各開始時刻及び各終了時刻と、その各開始時刻と各終了時刻における各々の有価遊技媒体の数量データが個別に履歴形式に記憶される

20

ことを特徴とする請求項 9 に記載の遊技装置管理システム。

【請求項 11】

前記データテーブルは、遊技当日中の少なくとも 1 台以上の遊技装置に対応する各投資金額データ、開始時刻における有価遊技媒体の数量データ及び各終了時刻における有価遊技媒体の数量データが個別に履歴形式に記憶される

ことを特徴とする請求項 9 又は 10 に記載の遊技装置管理システム。

【請求項 12】

前記データテーブルは、現金決済による投資金額データと、所定の利用手数料が発生するデビット決済による投資金額データが個別に履歴形式に記憶される

30

ことを特徴とする請求項 9 ~ 11 の何れか 1 項に記載の遊技装置管理システム。

【請求項 13】

前記遊技客カードは、利用者の個人情報をも前記中央管理装置の記憶部に登録することにより会員となった場合に発行されて遊技することが可能であるだけでなく会員用特典を受けることが可能である会員カード、及び、遊技することは可能であるが会員用特典を受けることができないビジタカードを少なくとも含む

ことを特徴とする請求項 9 ~ 12 の何れか 1 項に記載の遊技装置管理システム。

【請求項 14】

遊技実行が可能である状態と遊技実行が不可能である状態とを切替える切替手段を有する複数の遊技装置と、

40

前記各遊技装置に隣接して接続され、少なくとも前記有価遊技媒体の数量データと個別認証が可能な識別番号が記憶されるカード記憶部を備える遊技客カードが挿入され、各遊技装置における遊技中の少なくとも前記有価遊技媒体の数量を含む各遊技データを記憶する内部データ記憶部を備えて前記遊技客カードの識別番号と共に通信回線に送出する複数の付設処理装置と、

その各付設処理装置と前記通信回線により接続され、各付設処理装置からの前記各遊技データ及び前記識別番号を受信し、前記識別番号に対応させて少なくとも開始時刻及び終了時刻と、その開始時と終了時における有価遊技媒体数を含むデータを記憶する記憶部を備える中央管理装置と

を少なくとも有する遊技装置管理システムの管理方法であって、

50

前記付設処理装置から前記遊技客カードを排出させる時に、前記付設処理装置において

、  
前記中央管理装置にデータを入力するステップと、

前記遊技客カードのカード記憶部の記録データを更新するステップと、

前記遊技装置の切換手段を前記遊技媒体による遊技実行が不可能である状態に制御する信号を入力するステップと、

少なくとも前記遊技実行が不可能である状態に制御する信号を入力するステップの処理が終了した後に、前記遊技客カードを排出させるステップ

を有することを特徴とする遊技装置管理システムの管理方法。

【請求項 15】

10

遊技実行が可能である状態と遊技実行が不可能である状態とを切換える切換手段を有する複数の遊技装置と、

前記各遊技装置に隣接して接続され、少なくとも前記有価遊技媒体の数量データと個別認証が可能な識別番号が記憶されるカード記憶部を備える遊技客カードが挿入され、各遊技装置における遊技中の少なくとも前記有価遊技媒体の数量を含む各遊技データを記憶する内部データ記憶部を備えて前記遊技客カードの識別番号と共に通信回線に送出する複数の付設処理装置と、

その各付設処理装置と前記通信回線により接続され、各付設処理装置からの前記各遊技データ及び前記識別番号を受信し、前記識別番号に対応させて少なくとも開始時刻及び終了時刻と、その開始時と終了時における有価遊技媒体数を含むデータを記憶する記憶部を備える中央管理装置と

20

を少なくとも有する遊技装置管理システムの管理方法であって、

前記付設処理装置に前記遊技客カードが挿入された時に、前記付設処理装置において、

前記遊技客カードの識別番号に基づいて、該識別番号に対応する前記中央管理装置の記憶部の記憶内容を読み出させるステップと、

前記遊技客カードのカード記憶部の記憶内容と前記中央管理装置の記憶部の記憶内容と一致するか否かを照合するステップと、

前記ステップの照合結果が一致した場合に、前記遊技装置の切換手段を前記遊技媒体による遊技実行が可能である状態に制御する信号を入力するステップ

を有することを特徴とする遊技装置管理システムの管理方法。

30

【請求項 16】

前記遊技客カードが挿入された時に各記憶内容を照合するステップで記憶内容が一致した場合に、更に、

前記遊技客カードの識別番号が、前記遊技装置で当日中の直前に遊技した遊技客カードの識別番号と一致するか否かを照合するステップと、

前記ステップの照合結果が一致した場合には、前記付設処理装置の内部データ記憶部及び／又は前記中央管理装置の記憶部から読み出されたデータにより、前記遊技装置における、前回遊技の終了時の状態に復元可能である部分を復元させるステップ

を有することを特徴とする請求項 15 に記載の遊技装置管理システムの管理方法。

【請求項 17】

40

前記遊技客カードが挿入された時に各記憶内容を照合するステップで記憶内容が一致した場合に、更に、

前記遊技客カードの識別番号が、前記遊技装置で当日中の直前に遊技した遊技客カードの識別番号と一致するか否かを照合するステップと、

前記ステップの照合結果が一致しない場合には、前記付設処理装置の内部データ記憶部及び／又は前記中央管理装置の記憶部から読み出されたデータにより、前記遊技装置を、新規の遊技客に対する状態に設定させるステップ

を有することを特徴とする請求項 15 に記載の遊技装置管理システムの管理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

50

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ玉やコイン等の有価遊技媒体を利用する複数の遊技装置を管理するシステムに関し、特に、例えば磁気カードあるいはＩＣカード等の使用者ごとに保有される記憶媒体により各遊技媒体の動作を管理するシステムに関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

中央管理装置と有価遊技媒体を利用する複数の各遊技装置に付設される端末（処理）装置と両替装置等とがＬＡＮ等のネットワークにより接続されて構成される遊技場管理システムで、会員として個人情報登録された会員カード、あるいは、個人情報を登録せずに現金で購入するビジタカード（当日カード）、あるいは、現金による有価遊技媒体の購入を可能とし、例えば、会員に対しては、有価遊技媒体の購入金額等に応じてポイント数を設定する等により様々な会員専用特典を与えるシステムが知られている。そのようなシステムの中には、中央管理装置に、各会員の個人情報データベースを備える他に、会員専用のサービス用として、例えば、会員別履歴データテーブル、台別履歴データテーブル等を備えているものがある。そのようなシステムでは、会員の遊技時間判定用として、会員カードの挿入された時刻から排出された時刻を用いることに加えて、特に遊技時間の終了時点の判定用として、次の他のカードが挿入あるいは次の現金による有価媒体が購入された場合に、前の会員カードの排出時間を遊技終了時間として判定することが知られている（例えば、特許文献１参照）。

10

## 【 0 0 0 3 】

また、各遊技装置をメーカー別に分類してデータベース化すること（例えば、特許文献２参照）、各個人会員ごとに遊技装置の機種ごとのデータを分類してデータベース化して記憶あるいは送出すること（例えば、特許文献３参照）、あるいは、各個人会員ごとに収支をデータベース化して記憶あるいは送出すること（例えば、特許文献３及び特許文献４参照）が知られている。

20

## 【 0 0 0 4 】

【特許文献１】特開２００４－１０５５００号公報

【特許文献２】特開２００４－８９４８６号公報

【特許文献３】特開２００４－１４１３５８号公報

【特許文献４】特開２００４－１６７１１９号公報

30

## 【 発明の開示 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 5 】

しかしながら、上記した従来の遊技装置管理システム及びその管理方法でも、会員カードの遊技者が遊技を終了した時点で、会員が遊技を終了したか否かを正確に判断することは難しかった。

## 【 0 0 0 6 】

遊技終了の判断が難しい第１の理由としては、会員カードが遊技台（装置）の付設端末（処理）装置から一旦排出されても、それは、その会員が遊技を終了したのではなく、食事休憩あるいはトイレ等に行くために一時的に台から離れるという場合があり、その後に再度同じ会員カードが挿入される場合があるためである。そのため、上記した特許文献１では、例えば、次の別のカード（会員カード又はビジタカード）が挿入されるか、次に現金により有価媒体が購入されて遊技が実施されることで、その前の会員カードの排出時点をもって会員の遊技を終了したと判断するようにしているが、そのようにしても結局は次のカード客か現金客が遊技を開始するまでは遊技終了の判断ができず、終了か否かわからない中途半端な状態が閉店まで続く可能性もあり、終了の判断は難しいという問題がある。

40

## 【 0 0 0 7 】

また、第２の理由として、上記した従来の遊技装置管理システム及びその管理方法では、現金による有価媒体の直接購入を可能としているため、カード（会員カード又はビジタ

50

カード)を遊技の途中で排出させても遊技が可能であるためである。例えば、使用者が帰宅を急ぐ場合等に、先に会員カードを排出させておき、遊技装置の上皿に残った有価遊技媒体(玉等)を使用しつくして遊技を終了させる場合が考えられるが、その際に、上皿に残った有価遊技媒体(玉等)で入賞、大当等が発生したとしても、会員カードの記憶データあるいは、遊技場の中央管理装置の記憶データとしては残らない。このこと自体も問題であるが、このデータを利用して各種データテーブル(あるいはデータベース)を更新する場合にはそのデータに誤差が発生することになることも問題である。

【0008】

しかも、カード排出後も入賞等により遊技が継続されてしまった場合には、遊技の終了時間が実際の終了時間よりも前になってしまい、上記したように会員の遊技終了時間の判定が難しいという問題に加えて、上記した各種の会員用のサービスに用いられる各種のデータテーブルのデータに時間的な点でも誤差が発生するという問題がある。つまり、各種データテーブルのデータの信頼性が低下することになる。

10

【0009】

言い換えると、従来は、会員カードあるいはビジタカードを遊技台の付設端末(処理)装置に挿入されていなくても、遊技が可能であったため、会員が上記した帰宅を急ぐ場合のような何かの事情あるいは何か別の都合で会員カードを遊技の終了よりも先に排出させてしまった場合でも、上皿に残った有価遊技媒体(玉等)で遊技を継続できることから、その後用いられた実際の有価遊技媒体の数量、実際の入賞回数、実際の大当回数、及び、実際の確率変動回数については、その会員のデータとしては扱われない。つまり、会員が認知する実際の入賞回数等のデータと、遊技場の中央管理装置の記憶データとが一致しなくなり、例えば、有価遊技媒体(玉等)の使用量によるポイントサービスを実施している場合には、実際の各種数値と会員カードを用いて記憶されているデータ数値との不一致が発生し、会員にとって不利益が発生する可能性がある。

20

【0010】

本発明は上記した問題を解決するためになされたものであり、会員カードの使用者に不利益を発生させず、会員用として作成される各種データテーブル(データベース)の信頼性を高める遊技装置管理システム及びその管理方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上記した目的を達成するため、本発明の遊技装置管理システムは、有価遊技媒体を利用する複数の遊技装置と、前記各遊技装置に隣接して接続され、少なくとも前記有価遊技媒体の数量データと個別認証が可能な識別番号が記憶されるカード記憶部を備える遊技客カードが挿入され、各遊技装置における遊技中の少なくとも前記有価遊技媒体の数量を含む各遊技データを記憶する内部データ記憶部を備えて前記遊技客カードの識別番号と共に通信回線に所定時間毎に送出する複数の付設処理装置と、その各付設処理装置と前記通信回線により接続され、各付設処理装置からの前記各遊技データ及び前記識別番号を受信し、前記識別番号に対応させて少なくとも開始時刻及び終了時刻と、その開始時と終了時における有価遊技媒体数を含むデータを記憶する記憶部を備える中央管理装置とを少なくとも有する遊技装置管理システムであって、

30

40

前記遊技装置は、遊技実行が可能である状態と遊技実行が不可能である状態とを切り換える切り換え手段を有し、

前記付設処理装置は、前記遊技客カードの挿入時に前記IDコードを識別することにより前記切り換え手段を前記遊技媒体による遊技実行が可能である状態に制御し、前記遊技客カードの排出時には前記切り換え手段を遊技実行が不可能である状態に制御することを特徴とする。

【0012】

また、本発明の遊技装置管理システムの管理方法は、遊技実行が可能である状態と遊技実行が不可能である状態とを切り換える切り換え手段を有する複数の遊技装置と、前記各遊技装置に隣接して接続され、少なくとも前記有価遊技媒体の数量データと個別認証が可能な識

50

別番号が記憶されるカード記憶部を備える遊技客カードが挿入され、各遊技装置における遊技中の少なくとも前記有価遊技媒体の数量を含む各遊技データを記憶する内部データ記憶部を備えて前記遊技客カードの識別番号と共に通信回線に所定時間毎に送出する複数の付設処理装置と、その各付設処理装置と前記通信回線により接続され、各付設処理装置からの前記各遊技データ及び前記識別番号を受信し、前記識別番号に対応させて少なくとも開始時刻及び終了時刻と、その開始時と終了時における有価遊技媒体数を含むデータを記憶する記憶部を備える中央管理装置とを少なくとも有する遊技装置管理システムの管理方法であって、

前記付設処理装置から前記遊技客カードを排出させる時に、前記付設処理装置において

10

前記付設処理装置の内部データ記憶部にデータを保存するステップと、

前記中央管理装置にデータを出力するステップと、

前記遊技客カードのカード記憶部の記録データを更新するステップと、

前記遊技装置の切換手段を前記遊技媒体による遊技実行が不可能である状態に制御する信号を出力するステップと、

少なくとも前記遊技実行が不可能である状態に制御する信号を出力するステップの処理が終了した後に、前記遊技客カードを排出させるステップを有することを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明の遊技装置管理システム及びその管理方法では、遊技客カードの挿入と排出により遊技開始時点の遊技データと遊技終了時点の遊技データを正確に把握することができるので、会員カードの使用者に不利益を発生させず、会員用として作成される各種データテーブル（データベース）の信頼性を高めることができる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、本発明を図示した実施の形態に基づいて説明する。

図1は、本発明の遊技装置管理システムの概略構成の一例を示すブロック図である。

【0015】

図1のシステムでは、複数の遊技装置31～35と、各遊技装置31～35に対応して個別に設けられた複数の付設処理装置21～25とが各々接続されている。中央管理装置1と、各付設処理装置21～25とは、通信回線2により接続されて通信回線網（ネットワーク）を形成している。両替装置28は、例えば、高額紙幣を低額紙幣あるいは硬貨に両替する他、現金を投入することにより前記有価遊技媒体を直接に購入することや、遊技客カードを購入することが可能である。

30

【0016】

なお、本実施形態の遊技客カードとは、例えば、磁気的あるいは光学的に各使用者の貯蓄玉データ情報等を記録再生が可能なものであり、カード形状に限らず、例えばスティック形状等でもよい。また、IC（集積回路）等を用いることで記憶容量を増加させ、無線等による非接触方式で記録情報の読み出しおよび書き込みが可能になっているICカード（通称）も知られている。本実施の形態では、記憶媒体としてカード形状のものを利用することとし、図2を用いて後述するように、遊技客カードには、会員として使用者（遊技者）の個人情報登録されて複数日にまたがって使用できる会員カード200と、個人情報を登録せずに現金で購入する当日限りのビジタカード（当日カード）200aとがある。言い換えると、本実施形態の遊技客用のカードとしては、利用者の個人情報を中央管理装置1の記憶部11に登録することにより会員となった場合に発行されて遊技することが可能であるだけでなく会員用特典を受けることが可能である会員カード200、及び、遊技することは可能であるが会員用特典を受けることができないビジタカード200aを少なくとも含んでいる。この遊技客カード200あるいは200aについては、以後、単に「遊技客カード」とも記載する。

40

【0017】

50

また、本実施形態の遊技媒体とは、一般的なパチンコ玉、あるいは、コイン等の遊技装置（遊技台）で使用者が遊技を実施するために必要になるものである。以下、遊技媒体としてはパチンコ玉の場合を想定して説明する。また、有価遊技媒体とは、例えば、物品との交換可能な価値を有している遊技媒体を示すものである。さらに、有価遊技媒体の数量データとは、例えば、上記した中央管理装置１の記憶部１１や付設処理装置２１～２５の内部に格納される各遊技装置３１～３５毎の遊技媒体の数量や、遊技客カード等に格納される遊技媒体の数量を示すデータ等である。

#### 【００１８】

遊技装置３１～３５は、例えば、パチンコ台等のように、使用者により有価遊技媒体を利用して遊技が実行されるものであり、遊技台または遊技機とも称され複数の遊技装置が通信回線２により付設処理装置２１～２５を介して接続され、遊技実行が可能である状態と遊技実行が不可能である状態とを切替える切替手段を有している。

10

#### 【００１９】

この遊技装置３１～３５の切替手段は、以下の何れの手段を用いてもよいが、本実施形態では、以下の（Ａ１）ロック装置１２２を用いる。

（Ａ１）遊技装置３１～３５のハンドル操作部１２０（図３（ａ）により後述）を操作可能状態から操作不可能状態に機械的に固定するロック装置１２２（図３（ａ）により後述）。

（Ａ２）遊技装置３１～３５のハンドル操作部１２０の操作による電気信号を遮断することで遊技可能状態から遊技不可能状態にする切替装置（不図示）。

20

（Ａ３）遊技装置３１～３５のハンドル操作部１２０の操作ハンドル１２１（図３（ａ）により後述）をその内部の電気信号調整部と機械的に切り離すことで操作可能状態から操作不可能状態にする連結／切離装置（不図示）。

（Ａ４）遊技装置３１～３５で遊技するために有価遊技媒体が投入される入口を通過可能状態から通過不能状態にすることで操作可能状態から操作不可能状態にする開閉装置（不図示）。

#### 【００２０】

付設処理装置２１～２５は、遊技装置３１～３５の各々に隣接して設置され、各遊技装置３１～３５に個別に接続され、少なくとも有価遊技媒体の数量データと個別認証が可能な識別番号が記憶されるカード記憶部２０１、２１０（図３を用いて後述）を備える遊技客カードが挿入され、各遊技装置３１～３５における遊技中の少なくとも有価遊技媒体の数量を含む各遊技データを記憶する内部データ記憶部５０（図２を用いて後述）を備えて遊技客カードの識別番号と共に通信回線２に所定時間毎に送出する。遊技客カードの挿入時に識別番号を識別することにより遊技装置３１～３５の切替手段を遊技媒体による遊技実行が可能である状態に制御し、遊技客カードの排出時には遊技装置３１～３５の切替手段を遊技実行が不可能である状態に制御する。

30

#### 【００２１】

本実施形態の付設処理装置２１～２５は、遊技客カードの排出指示入力があった場合（例えば、後述する処理終了キーが操作された場合）、付設処理装置２１～２５の内部データ記憶部５０へのデータ保存処理、中央管理装置１へのデータ出力処理、遊技客カードのカード記憶部（例えば後述する貯玉数記憶部２１０）への記録データの更新処理、及び、遊技装置３１～３５の切替手段を遊技媒体による遊技実行が不可能である状態に制御する信号を出力した後、遊技客カードを排出させる。

40

#### 【００２２】

また、本実施形態の付設処理装置２１～２５は、遊技客カードが挿入された場合、その遊技客カードの識別番号に基づく中央管理装置１の記憶部１１の記憶内容と、その遊技客カードのカード記憶部（例えば後述する有効期限記憶部２０３、預り金額記憶部２０４、貯玉数記憶部２１０等）の記憶内容とが一致するか否かを照合し、照合結果が一致した場合、あるいは、例えば、中央管理装置１の記憶部１１にデータが無い場合等から新規の遊技客カードであると判断された場合に、遊技装置３１～３５の切替手段を遊技媒体による

50



遊技実行が可能である状態に制御する信号を出力する。

【0023】

特に、本実施形態の付設処理装置21～25は、遊技客カードが挿入された場合であって、その遊技客カードの識別番号に対応する中央管理装置1の記憶部11の記憶内容とその遊技客カードのカード記憶部210等の記憶内容とが一致した場合で、更に、遊技客カードの識別番号が、遊技装置31～35で当日中の直前に遊技した遊技客カードの識別番号と一致するか否かを照合し、一致する場合には、付設処理装置21～25の内部データ記憶部50及び/又は中央管理装置1の記憶部11から読み出されたデータにより、遊技装置31～35を前回の遊技の終了時の状態に復元させる。この復元させる処理は、中央管理装置1の記憶部11から読み出されたデータを用いることだけでも可能と考えられるが、例えば、付設処理装置21～25の内部データ記憶部50が、その内部に復元に必要なデータを記憶させるための十分な記憶容量を有する場合には、そこにデータを記憶させておくことにより復元処理を高速化させることができる。

【0024】

尚、本実施形態の付設処理装置21～25は、会員カード、あるいは、ビジタカードにより有価遊技媒体を購入して各々が対応する遊技装置31～35で遊技をすることができる。しかし、直接に現金による有価遊技媒体の購入は不可能である。これは、例えば、付設処理装置21～25に現金を投入して新規に遊技客カードを購入して、そのカードが付設処理装置21～25に挿入された状態ならば、遊技が可能であるが、付設処理装置21～25に直接に現金を投入することのみによってでは遊技装置31～35で遊技をすることができないという意味である。

【0025】

中央管理装置1は、遊技場の従業員等により管理され、一般の遊技客等は操作できないように、例えば、遊技場の管理室あるいはフロントカウンター等の内部に設置される。

【0026】

また、中央管理装置1は、例えば、各遊技装置31～35の付設処理装置21～25あるいは両替装置28から通信回線2を介して受信する各種データを演算したり、各遊技装置毎あるいは他のテーマ毎にデータを分類して各種のデータテーブル(データベース)を作成する演算部10と、各遊技装置31～35の設定内容や各顧客(使用者)毎に保有される記憶媒体に格納された有価遊技媒体貯蓄データ(貯蓄玉データ、貯蓄コインデータ等)をその識別番号(遊技客カードのIDデータ)に対応させて格納できる記憶部11と、各遊技装置31～35の状況や入力内容等を従業員に示すための表示部12と、従業員が各遊技装置31～35への個別の指示内容や全遊技装置への一斉指示内容を入力するための操作部13を備える。

【0027】

中央管理装置1は、各付設処理装置21～25と通信回線により接続されて各付設処理装置21～25を制御することにより各遊技装置31～35を管理する。その管理内容としては、多種多様な管理が可能であるが、少なくとも有価遊技媒体の数量を管理する。また、中央管理装置1は、記憶部11に様々なプログラムを格納しているので、演算部10により各遊技装置31～35を制御するための様々な指示(コマンド)等を生成し、不図示の通信手段により各遊技装置31～35(実際には付設処理装置21～25)との間で送受信が可能であり、また、管理に必要な様々な処理の実施が可能である。

【0028】

例えば、中央管理装置1では、少なくとも、各遊技装置31～35に供給される有価遊技媒体の数量、各遊技装置31～35で使用された有価遊技媒体の数量、各使用者の貯蓄玉(有価遊技媒体)データ情報等について管理する。特に、会員に対しては、中央管理装置1は、有価遊技媒体の購入金額等に応じてポイント数を設定する等により様々な会員専用特典を与えることや、各会員の個人情報データベースを備え、会員専用のサービス用として、例えば、会員別履歴データテーブル、台別履歴データテーブル等を備えさせることができる。また、中央管理装置1では、各遊技装置における有価遊技媒体の遊技用挿入数

及び入賞等による排出数をメーカー別に分類してデータベース化したり、各個人会員ごとに遊技装置の機種ごとのデータを分類してデータベース化すること、あるいは、各個人会員ごとに収支をデータベース化すること等も可能である。つまり、中央管理装置 1 は、各付設処理装置 2 1 ~ 2 5 と通信回線 2 により接続され、各付設処理装置 2 1 ~ 2 5 からの各遊技データ及び識別番号を受信し、その内部の記憶部 1 1 では、識別番号に対応させて少なくとも開始時刻及び終了時刻と、その開始時と終了時における有価遊技媒体数のデータテーブル（データベース）を作成して記憶する。

#### 【 0 0 2 9 】

操作部 1 3 は、例えば、数字やアルファベット、あるいは仮名の入力用キーボード等である。この操作部 1 3 では、遊技場の従業員等により、例えば、その日に特有のポイント数や会員専用のサービスを設定することができる。この設定は、全遊技装置に共通の設定でも良いし、所定のタイプの遊技装置に限る設定でも良い。また、その設定は、1 日のうちの、特定の時間に限る設定としても良い。

10

#### 【 0 0 3 0 】

中央管理装置 1 は、パチンコ店内の付設処理装置 2 0 ( 2 1 ~ 2 5 ) と接続されているもので、上記のように演算部 1 0、記憶部 1 1、表示部 1 2 及び操作部 1 3 とを備え、記憶部 1 1 によりデータの蓄積を行い、各遊技客カードから読み出されて付設処理装置 2 1 ~ 2 5 により送出された識別番号（遊技客カードの ID データ）に基づき、この蓄積データからその識別番号に関係するデータを検索すると共に、その識別番号の有効性の判定を行ない、表示部 1 2 により有効性の判定の結果の表示を行なう。中央管理装置 1 において蓄積されるデータには、各遊技客カードにおける遊技に関する権利を表わすデータ、例えば、預り金額を表わすデータ、貯玉数を表わすデータが含まれる。例えば、各遊技客カードを使った遊技の終了時における上記遊技に関する権利を表わすデータは、付設処理装置 2 0 により、遊技客カードから読み出され、付設処理装置 2 0 から中央管理装置 1 に送出されて蓄積される。

20

#### 【 0 0 3 1 】

遊技場内において現在使用されているすべての遊技客カードの識別番号は、その遊技客カードが付設処理装置 2 0 に挿入されたときに、付設処理装置 2 0 により識別番号が読み出され、中央管理装置 1 にその識別番号が送出（通知）されて蓄積される。この識別番号（遊技客カードの ID データ）は、遊技客カードの有効性の判定にも用いられる。

30

#### 【 0 0 3 2 】

中央管理装置 1 で作成されて記憶されるデータテーブルについては、図を用いて後述するが、例えば、以下のテーブル等が作成されて記憶される。

( B 1 ) 識別番号個々に対応させて、遊技当日中の少なくとも 1 台以上の遊技装置 3 1 ~ 3 5 に対応する各開始時刻及び各終了時刻と、その各開始時刻と各終了時刻における各々の有価遊技媒体の数量データが履歴形式に記憶されるデータテーブル。

( B 2 ) 複数の遊技日の各遊技装置 3 1 ~ 3 5 に対応する各開始時刻及び各終了時刻と、その各開始時刻と各終了時刻における各々の有価遊技媒体の数量データが個別に履歴形式に記憶されるデータテーブル。

( B 3 ) 遊技当日中の少なくとも 1 台以上の遊技装置に対応する各投資金額データ、開始時刻における有価遊技媒体の数量データ及び各終了時刻における有価遊技媒体の数量データが個別に履歴形式に記憶されるデータテーブル。

40

( B 4 ) 現金決済による投資金額データと、所定の利用手数料が発生する信用借り（デビット）決済による投資金額データが個別に履歴形式に記憶されるデータテーブル。

#### 【 0 0 3 3 】

なお、図 1 では、中央管理装置 1 と各遊技装置 3 1 ~ 3 5 は、各付設処理装置 2 1 ~ 2 5 を介して間接的に接続されているが、例えば、中央管理装置 1 と各遊技装置 3 1 ~ 3 5 を通信回線 2 により直接に接続し、制御信号を各遊技装置 3 1 ~ 3 5 と各付設処理装置 2 1 ~ 2 5 間で送受信することで、各遊技装置 3 1 ~ 3 5 を管理するように構成しても良い。すなわち、中央管理装置 1 との通信回線 2 を介した通信のインターフェース部分は、必

50

ずしも各付設処理装置 2 1 ~ 2 5 に設ける必要は無く、各遊技装置 3 1 ~ 3 5 側に設けることも可能である。

#### 【 0 0 3 4 】

図 2 は、図 1 の付設処理装置 2 1 ~ 2 5 の内部の概略構成の一例を示すブロック図である。

図 2 の付設処理装置 2 0 は、図 1 の付設処理装置 2 1 ~ 2 5 に対応し、通信回線 2 により他の付設処理装置または中央管理装置 1 と接続されている。

#### 【 0 0 3 5 】

付設処理装置 2 0 は、通信回線 2 と接続される制御部 4 0 と、各種プログラムや各種データが格納される記憶部 5 0 と、使用者による選択や指示を入力するための各種操作キーを備える操作部 6 0 と、後述する遊技客カードについて有価遊技媒体の各種データの読み出し及び書き込み等を実施するカード取扱部 7 0 と、スピーカ等と音声アンプ等を有して各種の音声サービスや音声指示等を出力可能な音声出力部 9 0 と、遊技装置の前に人が座ったことを検出できる人体検知器 9 5 を備える。

10

#### 【 0 0 3 6 】

遊技客カードは、磁気テープや IC 等の記憶媒体を内蔵し、有価遊技媒体貯蓄データを書き込みあるいは読み出しすることができ、玉貸し、貯玉、預り金の増加、商品の注文等に用いられる。遊技客カードには、上記したようにビジタ（当日）カード 2 0 0 a と会員カード 2 0 0 とがあり、当日カード 2 0 0 a は購入した日などの特定な日（例えば、一日）に限り使用が可能なものである。一方、会員カード 2 0 0 は複数の日にわたり継続して使用可能であり、一旦遊技に関する権利（例えば、預り金や貯玉数）を残した状態で遊技を終了し、別の日に来店し遊技に関する権利を使って遊技を開始することができる。なお、当日カード 2 0 0 a の場合にも一旦遊技に関する権利（例えば貯玉数）を残した状態で遊技を終了し、別の遊技機で遊技を開始することができるが、特定の日に限定される。

20

#### 【 0 0 3 7 】

付設処理装置 2 0 内の制御部 4 0 は、例えば、マイクロコンピュータあるいは CPU（中央演算素子）等の演算と制御機能を有するものであり、中央管理装置 1 と間で各種データの送受信を実施し、各種の入力信号に対してプログラムやデータ等に基づく各種の演算処理あるいは判断処理を実施し、出力データや出力指示を生成する。タイマ 4 1 は、例えば、カレンダー機能を有しており、少なくとも遊技日が代わったことを判断可能な信号を出力することができる。従って、制御部 4 0 は、使用者による現在の遊技実施日が、前回遊技日と同日であるか、あるいは、前回遊技日と異なる日であるかを判断することができる。

30

#### 【 0 0 3 8 】

カード挿入判定部 4 2 は、後述するカード取り扱い部 7 0 のカード検出部 7 3 からの遊技客カードを検出したことを示す信号が入力されることにより遊技客カードが挿入された状態であることを判定する。このカード挿入判定部 4 2 では、上記した遊技客カードを検出したことを示す信号が入力されないことにより、逆に遊技客カードが挿入されていない状態であることも判定することができる。遊技不能信号生成部 4 3 は、遊技装置 3 1 ~ 3 5 内の制御部 1 0 0（図 3（a）により後述）に対して、遊技装置が有価遊技媒体による遊技をできないようにする信号を生成する。本実施形態では遊技をできないようにする信号は、ハンドルをロックさせるための信号である。遊技可能信号生成部 4 4 は、上記とは逆に、遊技装置 3 1 ~ 3 5 内の制御部 1 0 0 に対して、遊技装置が有価遊技媒体による遊技をできるようにする信号を生成する。

40

#### 【 0 0 3 9 】

記憶部 5 0 は、制御部 4 0 で利用する各種プログラムを格納するプログラムメモリ 5 1 と、景品交換率や手数料等のデータ、有価遊技媒体の数量等を格納するデータメモリ 5 2 を備えている。データメモリ 5 2 は、中央管理装置 1 から受信した各種データと、遊技客カードから読み出された各種データを格納する。また、使用者毎の各種データは、例えば、テーブル形式で格納される。

50

## 【 0 0 4 0 】

操作部 6 0 は、実行キー 6 1、増減キー 6 2、品目選択キー 6 3、処理種類選択キー 6 4 を含む。増減キー 6 2 は、増加キーと減少キーとから成る。これらのキーは、商品の注文などの際に操作されるが、その詳細は省略する。

## 【 0 0 4 1 】

操作部 6 0 はさらに処理終了キー 6 5 を含む。処理終了キー 6 5 は、例えば、遊技の終了のときに操作される。処理終了キー 6 5 が操作されると、例えば、以下の処理が実施される。

( C 1 ) 付設処理装置 2 1 ~ 2 5 の内部データ記憶部 5 0 のデータメモリ 5 2 ( 不揮発性 ) に遊技装置毎に集計されるデータ等が保存される。

( C 2 ) 中央管理装置 1 に対して個人情報、遊技装置情報、有価遊技媒体の数量に関する情報等の各データが遊技客カードの識別情報と対応させて出力される。

( C 3 ) 遊技客カードのカード記憶部 ( 預り金額記憶部 2 0 4、貯玉数記憶部 2 1 0、及び、繰り越し玉数記憶部 2 1 3 等 ) の記録データが更新される。

( C 4 ) 遊技装置 3 1 ~ 3 5 の切換手段を遊技媒体による遊技実行が不可能である状態に制御する信号が、遊技不能信号生成部 4 3 から出力される。

これらの ( C 1 ) ~ ( C 4 ) の各処理が終了した後に ( 又は、少なくとも ( C 4 ) の処理を先に実施して有価遊技媒体の数量の変動が無い状態として他の ( C 1 ) ~ ( C 3 ) 処理はその後にすることも可能である )、初めて、次の処理が実施される。

( C 5 ) 遊技客カードが後述する電動の駆動装置等により機械的に排出される。この排出処理では、遊技客カードを、付設処理装置 2 1 ~ 2 5 の内部から、使用者 ( 典型的には遊技客 ) が摘んで取出す ( 引抜くための力は余り要らない ) ことができる位置まで排出させる。その後、使用者により摘んで取出されることにより、遊技客カードは、付設処理装置 2 1 ~ 2 5 から完全に抜き取られる。

## 【 0 0 4 2 】

つまり、本実施形態では、処理終了キー 6 5 が操作されても、すぐに遊技客カードが排出されることはなく、付設処理装置 2 1 ~ 2 5、中央管理装置 1、及び、遊技客カードの各内部メモリ ( 不揮発性 ) への記憶処理が実施され、遊技装置 3 1 ~ 3 5 がハンドルロックされた後 ( あるいは少なくともハンドルロックされた後 ) に、初めて遊技客カードが排出されることになる。また、処理終了キー 6 5 はまた、例えば、注文された商品の配達が完了したとき、休憩の開始のとき、及び休憩の終了のときにも操作される。商品の配達が完了したときや、休憩の開始のときはそれぞれ表示部 8 0 及び操作部 6 0 の操作により特定の操作モードに移行した上で、処理終了キー 6 5 が操作される。

## 【 0 0 4 3 】

カード取扱部 7 0 は、遊技客カードが既に挿入された状態であることを示す挿入済表示部 7 1 と、遊技客カードを挿入させる挿入部 7 2 と、挿入部 7 2 内に設けられ、光センサーなどで構成されたものであり、遊技客カードが挿入されているかどうかの検出を行うカード検出部 7 3 と、挿入部 7 2 内の所定の位置において遊技客カードに記録されている情報を読み取りあるいは書き込みするカード読み書き部 7 4 を有する。

## 【 0 0 4 4 】

挿入部 7 2 は、遊技客が遊技客カードを手で挿入部 7 2 に少しだけ押し込むと、図示しないモータで駆動される図示しない電動モータを備えた駆動装置 ( 引込み / 取り出し機構 ) により、遊技客カードを挿入部 7 2 内の所定の位置まで引き込むことにより挿入が完了するようになっている。挿入部 7 2 に挿入された遊技客カードは、付設処理装置 2 0 の内部に設けられたカード検出部 7 3 で検出されて、その検出信号が制御部 4 0 に通知される。同様に付設処理装置 2 0 の内部に設けられたカード読み書き部 7 4 により、遊技客カード内からのデータの読み取り及び遊技客カード内へのデータの書き込みが行なわれる。

## 【 0 0 4 5 】

遊技客カードには、各々に固有の識別番号が記憶されており、例えば、会員カード 2 0 0 の場合は、各顧客 ( 会員 ) に固有の識別番号が記憶される。カード検出部 7 3 により遊

10

20

30

40

50

技客遊技客カードが挿入されたことが分かったと、カード読み書き部 74 により、顧客の識別番号等のデータ（他に例えば利用可能遊技場データ、有効期限データ、預り金額データ、貯玉数データ等）が読み込まれ、制御部 40 に通知され、制御部 40 では、この識別番号等のデータに基づき遊技客カードが有効なものかどうかの判定が行われる。

【0046】

挿入部 72 の近傍に例えば LED で構成された挿入済表示部 71 が設けられ、挿入部 72 に遊技客カードが挿入されるとこれを示すために点灯する。また、挿入済表示部 71 は、例えば、遊技の終了時に遊技客が終了キーを押すことなく立ち去ろうとしたときに点滅して警報を発生するためにも用いられる。

【0047】

表示部 80 は、挿入部 72 に挿入された遊技客カードが有効であるかどうかの判定結果を表示するカード合否表示部 81 と、その他の様々な情報を表示する汎用表示部 82 を備える。汎用表示部 82 は、例えば、液晶表示装置で構成され、処理のための操作の案内等に用いられる。表示部 80 は、また、挿入された遊技客カードが有効である場合に、遊技の開始を促したり、提供されるサービスなどをメニュー表示したりして遊技者の操作の便を図るために用いることもできる。

【0048】

音声出力部 90 は、上記したように、例えば、スピーカを含むため、制御部 40 の制御により駆動され、警報として音声メッセージ、又は所定の警報音（例えば「ピーッ、ピーッ、ピーッ」を繰返す）を出力する。なお、この音声出力部 90 としては、他の目的で用

【0049】

人体検知器 95 は、例えば、赤外線センサで構成され、パチンコ台の前の所定の遊技位置（典型的にはパチンコ台前の椅子に座った位置）に人がいる場合にこれを検知するものであり、例えば、処理終了キー 65 が押されない場合でも、遊技者が遊技位置から移動した場合にこれを検知し、必要に応じて警報をならすなどの処理を行なうことができる。

【0050】

制御部 40 は、操作部 60 の入力から、使用者が処理終了キー 65 を操作したと判断した場合には、上記した（C1）～（C4）の各処理が終了した後（あるいは少なくとも（C4）処理が終了した後）に、遊技客カードを排出させる。

【0051】

また、例えば、使用者毎に保有される遊技客カード（記憶媒体）が、前回遊技終了時の有価遊技媒体貯蓄データを格納する場合、制御部 40 は、その有価遊技媒体貯蓄データを、中央管理装置 1 の記憶部 11 に格納されたその使用者の前回遊技終了時の有価遊技媒体貯蓄データと照合する。これは、遊技客カード（記憶媒体）に対する偽造や改変を防止するために有効な処理である。

【0052】

遊技客カードが、前回遊技終了時の有価遊技媒体貯蓄データを格納し、各付設処理装置 20 が少なくとも日付の変更を検出するタイマ 41 を備える場合には、各付設処理装置 20 のデータメモリ 52 には、その遊技客カードから格納された有価遊技媒体貯蓄データと共に日付データを読み出して格納される。そして、前記各付設処理装置 20 の制御部 40 は、タイマ 41 の検出結果により前回遊技終了時から本日の日付が変更されている場合には、例えば、読み出した有価遊技媒体貯蓄データに対して、日付が繰り越された場合の有価遊技媒体の景品交換率および手数料を適用するように設定変更する。

【0053】

本実施の形態の制御部 40 は、上記したようにマイクロコンピュータあるいは CPU 等の演算素子を備え、その演算素子がプログラムメモリ 51 に記憶されたプログラムにより動作するものであり、付設処理装置 20 の全体を制御し、中央管理装置 1 との間でデータ及び制御信号の授受を行なう。また、操作部 60、および、カード取扱部 70 から入力されるデータを受け、また中央管理装置 1 から送られたデータを受け、所定の論理演算、算

10

20

30

40

50

術演算等を行ない、中央管理装置 1 へのデータの送信、音声出力部 90 による音声の出力、表示部 80 の動作の制御などを行う。さらに、表示部 80 における表示内容の制御、カード取扱部 70 による遊技客カードのデータの読取り、書込みの制御を行なう。

#### 【0054】

また、制御部 40 は、挿入された遊技客カードの有効性の判定し、その判定結果に基づく処理を行う。この有効性の判定のために必要なデータは予めデータメモリ 52 に記憶されている。有効性の判定のために必要なデータとしては、遊技客カードから読取られたカード識別番号に求められる条件（桁数が正しいか、使用可能な数値かどうかなど）、当該遊技場の遊技場番号（他の遊技場の遊技客カードが利用可能な場合には、その利用可能な遊技場の遊技場番号）、有効期限についての判定するための年月日に関する情報及び判定方法に関する情報がある。また、本実施の形態の制御部 40 はさらに中央管理装置 1 における遊技客カードの有効性の判定の結果を受け、それに基づく処理を行なう。

10

#### 【0055】

また、制御部 40 は、遊技客カードが挿入されたときに読み出された遊技に関する権利を表わすデータをその内部のデータメモリ 52 に書込み、遊技中は、遊技の結果に応じて例えば玉の獲得に応じて、また玉貸しなどの操作に応じて、データメモリ 52 中の遊技に関する権利を表わすデータを更新する。遊技の終了時には、データメモリ 52 中の遊技に関する権利を表わすデータを、必要に応じて不揮発性のメモリに移動させ、遊技客カードに書き込み、さらに中央管理装置 1 に送出した後に、遊技装置のハンドルをロックさせてから、遊技客カードを排出させる。この処理は、例えば、先に遊技装置のハンドルをロックさせて、有価遊技媒体に変化が無い状態として、その後にデータの移動や書き込み、更新等を実施しても良い。

20

#### 【0056】

図 3 (a) は、図 1 の遊技装置 31 ~ 35 の内部の概略構成の一例を示すブロック図であり、図 3 (b) は、図 2 の遊技客カードに記録されているデータの一例を示す図である。

#### 【0057】

図 3 (a) に示されるように、遊技装置 30 (31 ~ 35) は、付設処理装置 20 と接続される制御部 100 と、各種プログラムや各種データが格納される記憶部 110 と、使用者による遊技の操作が入力されるハンドル操作部 120 と、有価遊技媒体による遊技が実施される遊技部 130 と、遊技内容、遊技情報あるいは使用者（遊技者）へのメッセージ等が表示される表示部 140 と、スピーカ等と音声アンプ等を有して遊技内容に関係する音声あるいは使用者（遊技者）への通知等が音声で出力される音声出力部 150 とを備える。

30

#### 【0058】

遊技装置 30 内の制御部 100 は、例えば、マイクロコンピュータあるいは CPU（中央演算素子）等の演算と制御機能を有するものであり、付設処理装置 20 と間で各種データの送受信を実施し、各種の入力信号に対してプログラムやデータ等に基づく各種の演算処理あるいは判断処理を実施し、出力データや出力指示を生成する。入力信号判定部 101 は、付設処理装置 20 からの各種信号を判定し、特に本実施形態では、入力される各種信号の中からハンドルロックを実施させる信号、及び、ハンドルロックを解除させる信号を判定することができる。

40

#### 【0059】

ハンドルロック信号生成部 102 は、ハンドル操作部 120 内の後述するロック装置 122 に対してハンドルロック処理を実施させる信号を生成して送出する。ハンドルロック解除信号生成部 103 は、上記とは逆にハンドル操作部 120 内の後述するロック装置 122 に対してハンドルロック処理を解除させる信号を生成して送出する。

#### 【0060】

記憶部 110 は、制御部 100 で利用する各種プログラムを格納するプログラムメモリ 111 と、遊技装置に蓄積されるべき各種のデータ等を格納するデータメモリ 112 を備

50

えている。データメモリ 112 は、付設処理装置 20 から受信した各種データと、遊技装置において遊戯中に発生あるいは更新される各種データを一時的に格納する。本実施形態では、遊技装置 30 内の記憶部 110 に記憶される各種データは、遊技時のみの一時的な記憶として格納され、遊技装置として記録すべきデータ等は定期的に付設処理装置 20 に送出され、付設処理装置 20 側の記憶部 50 に格納される。

#### 【0061】

操作部 120 は、操作ハンドル 121、及び、本実施形態の切換手段であるロック装置 122 を含んでいる。操作ハンドル 121 は、使用者（遊技者）が実際に手で操作するハンドル部分であり、この操作量により、例えば、有価遊技媒体の動作強度等が調整される。ロック装置 122、即ち、本実施形態の切換手段については、本実施形態のロック装置 122 の他にも様々な方法が考えられるが、まず、本実施形態に示された方法、即ち、上記した（A1）の方法について説明する。これは、遊技装置 31～35 のハンドル操作部 120 を操作可能状態から操作不可能状態に機械的に固定するロック装置 122 を用いる方法であるが、例えば、操作ハンドル 121 にロック用孔を設け、アクチュエータにより、そのロック用孔に、ロック用のシャフト（棒）を差し込むようにする。これにより、操作ハンドル 121 が回動不能に固定されることから、操作ハンドル 121 はロック状態となる。

10

#### 【0062】

他の例では、切替装置が上記（A2）の遊技装置 31～35 のハンドル操作部 120 の操作による電気信号を遮断することで遊技可能状態から遊技不可能状態にする場合には、例えば、ハンドル操作部 120 における操作ハンドル 121 が回動された位置を検出した信号が制御部 100 を経路することで遊技部 130 を駆動させる信号になって送出されて有価遊技媒体の動作強度等が調整される処理において、位置を検出した信号を途中で遮断するか、遊技部 130 を駆動させる信号を送出させないようにすればよい。

20

#### 【0063】

また、（A3）遊技装置 31～35 のハンドル操作部 120 の操作ハンドル 121 をその内部の電気信号調整部と機械的に切り離すことで操作可能状態から操作不可能状態にする連結／切離装置の場合なら、例えば、操作ハンドル 121 と上記した操作ハンドル 121 が回動された位置を検出する部分の間の機構部分にクラッチ構造を形成して回動する力が位置検出部分に伝達されないようにすれば良い。さらに、（A4）遊技装置 31～35 で遊技するために有価遊技媒体が投入される入口を通過可能状態から通過不能状態にすることで操作可能状態から操作不可能状態にする開閉装置の場合には、例えば、遊技装置の上皿（外部）に蓄積された有価遊技媒体が再び遊技装置の内部に入って遊技に供される有価遊技媒体の入口部分に、アクチュエータにより駆動される開閉シャッタ等を設けて操作可能状態時には閉じて有価遊技媒体が再び遊技装置の内部に入らないようにし、操作可能状態時には開けるようにすれば良い。

30

#### 【0064】

図 3（b）に示されるように、遊技客カード内には、遊技客カードの識別番号を格納するカード識別番号記憶部 201、この遊技客カードで利用可能な遊技場のデータが格納される利用可能遊技場番号記憶部 202、この遊技客カードの有効期限を格納する有効期限記憶部 203、使用者から預かっている金額を格納する預り金額記憶部 204、使用者が貯めた有価遊技媒体貯蓄データ（貯玉数）を格納する貯玉数記憶部 210、使用者による前回（最新）の遊技実施日のデータを格納する前回遊技実施日記憶部 214 を備えている。

40

#### 【0065】

このうち、預り金額及び貯玉数が遊技に関する権利を表わすデータである。遊技客カードは、その発行時や発行後に現金を投入したり、例えば、銀行からの振替えあるいは信用借り等を利用するデビット決済により、その投入などを行なった金銭の額が記憶され、その後その一部又は全部を使って有価遊技媒体の貸出しを受けることができるが、一部のみを使った場合、残りが預り金となる。なお、デビット決済では、所定の利用手数料が発生

50

し、その利用手数料分が預り金から引かれることになる。

【 0 0 6 6 】

また、貯玉数記憶部 2 1 0 は、さらに、遊技装置が打ち止め状態の場合に得られた貯玉数を記憶する打ち止め玉数記憶部 2 1 1、遊技装置が通常状態の場合に得られた貯玉数を記憶する通常玉数記憶部 2 1 2、最初の取得日から日付が変更された貯玉数を記憶する繰り越し玉数記憶部 2 1 3 を有する。

【 0 0 6 7 】

遊技客カードに記録されている遊技に関する権利を表わすデータは、遊技客カードが付設処理装置 2 0 に挿入されたときに遊技客カードから読み出されて付設処理装置 2 0 内のデータメモリ 5 2 に書込まれ、遊技が終わるまでは遊技客カード内のデータは更新されず、データメモリ 5 2 の内容が更新される。 10

【 0 0 6 8 】

遊技の途中で預り金を使って追加でパチンコ玉の貸出しを受けることができるが、その場合貸出しを受けた玉の数に応じてデータメモリ 5 2 内に記憶されている預り金が減額される。遊技終了時に残っている預り金（金銭残高）を繰越金額とも言う。また、貸出しを受けた玉のうち一部は現実の玉とし、残りを玉の数を表わす貯玉データとして記憶させておくことができる。そして遊技中に現実の玉の数が多くなったときは、これを貯玉データに置き換えることができるようになっていく。（貯玉データから現実の玉への交換の際のレートと、現実の玉から貯玉データへの交換の際のレートとは同じとは限らない。）

【 0 0 6 9 】

そして、遊技の終了時に、貯玉データとして残っている玉の数を繰越玉数とも言う。貯玉は、上記したようにその獲得の態様により「打ち止め玉」と「通常玉」とに分けられている。 20

【 0 0 7 0 】

遊技終了時には、データメモリ 5 2 内の遊技に関する権利を表わすデータ（貯玉データ及び預かり金データ）が、必要に応じて不揮発性の記憶部に転記されると共に、遊技客カード内に書込まれ、また中央管理装置 1 に送られて蓄積される。

【 0 0 7 1 】

遊技客カード中の繰越玉は、次の日以降も使用できるが、これを使って遊技する場合、繰越した日（前回遊技実施日）から次に遊技する日（次に遊技客カードを付設処理装置に挿入する日）までの日数に応じて異なるレートで玉数が割引かれるようになっていく。 30

【 0 0 7 2 】

図 4 は、中央管理装置 1 の記憶部 1 1 に記録されているデータテーブルの一例を示す図である。

なお、以下に示すデータテーブルは、本願発明の実施形態を説明するための参考例であって、本願発明の実施に際しては各データテーブル、特にその中の各分類や各項目あるいは記録内容は、実際の各遊技場の状況や需要に対応させて変更、取捨選択、あるいは、組み合わせ等が実施される。

【 0 0 7 3 】

本実施形態の記憶部 1 1 内には、図 4 に示すように以下の各データテーブルが格納されている。 40

（ D 1 ）遊技場内の各遊技装置（台）毎の有価遊技媒体（玉）の出入りと使用金額が客種（会員かビジタか）に対応して記憶される台別利用情報データテーブル 3 0 1（図 5 参照）。

（ D 2 ）遊技場の 1 日の入出金額が遊技装置の機種とカード I D（識別番号）に対応させて時系列で記憶される日別利用状況データテーブル 4 0 1（図 6 参照）。

（ D 3 ）各遊技場毎に各遊技装置のメーカー（機種）毎に対応させて利用時間（あるいは稼働率）と入出金額が記憶されるメーカー別利用情報データテーブル 5 0 1（図 7 参照）。

（ D 4 ）会員カードの利用者の氏名や連絡先等の個人情報情報を格納するカード会員固有情報 50



データテーブル 601 (図 8 参照)。

(D5) カード会員個々に対応させて遊技場への各来店日毎の各遊技装置(台)に対応した時間情報と入賞回数、差の玉数、投資金額等が時系列で履歴的に記憶されるカード会員個別遊技履歴データテーブル 701 (図 9 参照)。

(D6) カード会員個々に対応させて現金決済による購入金額と使用金額及び残金額、上記したデビット決済による購入金額と使用金額及び残金額、貯玉数、サービスポイント等が記録されるカード会員収支データテーブル 801 (図 10 参照)。

(D7) カード会員個々に対応させて、機種毎あるいは台番号毎の週間あるいは月間の入賞回数、収支等が記憶されるカード会員個別傾向データテーブル 901 (図 11 参照)。

#### 【0074】

上記を各図毎の説明として言い換えると、図 5 は、遊技場内の各遊技装置毎の有価遊技媒体の出入りと使用金額を客種に対応して記憶する台別利用情報データテーブルの一例を示す図であり、図 6 は、遊技場の 1 日の入出金額を遊技装置の機種と遊技客カードの識別番号に対応させて時系列で記憶する日別利用状況データテーブルの一例を示す図であり、図 7 は、各遊技場毎に各遊技装置のメーカー及び機種毎に対応させて利用時間又は稼働率と入出金額を記憶するメーカー別利用情報データテーブルの一例を示す図である。

#### 【0075】

同様に、図 8 は、会員カードの利用者の氏名や連絡先等の個人情報を格納するカード会員固有情報データテーブルの一例を示す図であり、図 9 は、カード会員個々に対応させて遊技場への各来店日毎の各遊技装置(台)に対応した時間情報と入賞回数、差の玉数、投資金額等を時系列で履歴的に記憶するカード会員個別遊技履歴データテーブルの一例を示す図であり、図 10 は、カード会員個々に対応させて現金決済による購入金額と使用金額及び残金額、デビット決済による購入金額と使用金額及び残金額、貯玉数、サービスポイント等を記録するカード会員収支データテーブルの一例を示す図であり、図 11 は、カード会員個々に対応させて、機種毎あるいは台番号毎の週間あるいは月間の入賞回数、収支等を記憶するカード会員個別傾向データテーブルの一例を示す図である。

#### 【0076】

上記各図 5 ~ 11 を概略的に説明すると、図 5 の台別利用情報データテーブル 301、図 6 の日別利用状況データテーブル 401、図 7 のメーカー別利用情報データテーブル 501 は、遊技場の管理運営上の利便をはかるためのデータテーブルである。それに対して、図 8 のカード会員固有情報データテーブル 601、図 9 のカード会員個別遊技履歴データテーブル 701、図 10 のカード会員収支データテーブル 801、図 11 のカード会員個別傾向データテーブルは、カード会員の利便をはかるためのデータテーブルであり、言わば、カード会員専用のサービスとして作成されるデータテーブルである。

#### 【0077】

図 5 ~ 図 7 の各データテーブルを利用することにより、遊技場の経営者は、例えば、売り上げを向上させるためにどの機種を入れ替えるべきか、何曜日の集客を増加させるためにサービスデーを設定するか、何時ごろにタイムサービスを実施するか、遊技場の地域や周辺環境や客層毎に適応した特徴的なサービスをどのように設定するか等の処理を効率的に実施することができる。

#### 【0078】

上記したように各データテーブルは、本願発明の実施形態を説明するための参考例であって、本願発明の実施に際しては各データテーブル、特にその中の各分類や各項目あるいは記録内容は、実際の各遊技場の状況や需要に対応させて変更、取捨選択、あるいは、組み合わせ等が実施されるものであるため、上記各データテーブルのさらなる詳細な内容の説明については省略する。

#### 【0079】

図 12 は、付設処理装置から通信回線を介して中央管理装置に送出されるデータのアドレスマップの一例を概略的に示す図である。

図 12 において、中央管理装置に向けて付設処理装置から通信回線に送出される送出デ

10

20

30

40

50

ータ１０００の中には、最初に、例えば、遊技客カードが挿入された遊技中であるか否かの現在の状態を示すと共に今回のデータにより中央管理装置にどのような処理をさせるかを示す命令コードのアドレス１００１が設けられる。本実施形態の命令コードとは、例えば、遊技の開始時の遊技客カードの識別番号（遊技客カードのＩＤデータ）の通知であるか、遊技中の通常状態の定期的なデータ送信であるか、遊技客カード中のデータと中央管理装置のデータが一致しない等の事故が発生した通知であるか、遊技装置に故障が発生した等の通知であるか、あるいは、遊技の終了時のデータ送信であるか等である。

【００８０】

アドレス１００２に示されたデータＡ１は、他のデータＡ２～Ａｎ、Ｂ１～、Ｃ１～、Ｄ１～等と共に、例えば、遊技装置の打込玉数データ、払出玉数データ、入賞回数のデータ、売上データ等が書き込まれるアドレスである。また予備アドレス１００３は、定期連絡時等には使用されない予備のアドレスであるが、例えば、遊技の開始時の遊技客カードの識別番号（遊技客カードのＩＤデータ）のデータ等がこのアドレスに書き込まれる。

10

【００８１】

図１３は、付設処理装置で遊技終了の操作が実施されて遊技客カードが排出され、その後、遊技客カードが再度挿入された場合の、付設処理装置及び中央管理装置の動作を示すフローチャートである。

以下、図１～図１２を参照しつつ、図１３に従って付設処理装置２０及び中央管理装置１の動作を説明する。なお、このフローチャートの前提条件としては、遊技客カードが付設処理装置に挿入されることで、この遊技装置は遊技可能状態になっており、遊技者が自己都合により遊技を終了させようとしている場合とする。

20

【００８２】

まず、遊技客が、例えば、付設処理装置２０の操作部６０内の処理終了キー６５を押す等により遊技を終了させる場合、付設処理装置２０側では、遊技終了操作が実施されたか否かを判断している（Ｓ１）。遊技終了操作が実施されない場合（Ｓ１：ＮＯ）には、付設処理装置２０は、再びステップＳ１に戻って遊技終了操作が実施されたか否かを判断を実施するようにして待ち受ける。

【００８３】

遊技終了操作が実施された場合（Ｓ１：ＹＥＳ）には、付設処理装置２０は、記憶部５０内のデータメモリ５２中で付設処理装置２０の内部に保存すべきデータ（例えば図５に示した台別情報データ等）を、例えばハードディスク装置等の不揮発性のメモリに転送して保存する（Ｓ２）。ここで例えば、データメモリ５２自体がフラッシュメモリ等の不揮発性メモリである場合にはデータを転送させる必要は無いが、一般的にフラッシュメモリ等はハードディスク装置等に比べて記憶容量が少ないため、その場合には、フラッシュメモリ等の記憶容量が一杯になる前にハードディスク装置等の大容量の不揮発性メモリに転送する。

30

【００８４】

ステップＳ２の処理と並行する処理か後処理として、付設処理装置２０は、遊技客カードの識別番号（遊技客カードのＩＤデータ）と、記憶部５０内のデータメモリ５２中で中央管理装置１の記憶部１１に保存すべきデータ（図５～図７、図９～図１１に示した各データテーブルの基本となる顧客の有価遊技媒体数量データ等）を、通信回線２を介して中央管理装置１に送出する（Ｓ３）。

40

【００８５】

付設処理装置２０からのデータを受信した中央管理装置１の円残部１０では、例えば、その受信データと図８のカード会員固有情報データテーブル６０１に基づいて、図９～図１１に示した各データテーブルの内容を作成あるいは更新する。図５～図７の各データテーブルについては、例えば、上記と同様な各データのみで作成あるいは更新するか、あるいは、それに加えて各メーカー毎や機種毎のより専門的なデータが用いて作成あるいは更新が実施される（Ｓ４）。

【００８６】

50

ステップ S 2 及び S 3 の処理と並行する処理が後処理として、付設処理装置 2 0 は、遊技客カード内の、例えば、預り金額記憶部 2 0 4、貯玉数奇億部 2 1 0、前回（最新）遊技実施日記憶部 2 1 4 等のデータが更新される（S 5）。なお、ステップ S 2、S 3 及び S 5 の処理は、この順番である必要は無く、並行処理あるいは各処理の順序を入れ替えても良い。

【0087】

次に、付設処理装置 2 0 は、ステップ S 2、S 3 及び S 5 の処理が終了したことを確認した後に、例えば、データメモリ 5 2 が揮発性のデータメモリ（作業メモリ）である場合にはデータをリセットすることにより消去し（S 6）、制御部 4 0 内の制御不能信号生成部 4 3 でハンドルロック信号を生成して、そのハンドルロック信号を遊技装置 3 0 に向けて送出し、遊技装置 3 0 ではハンドルロック処理を実施する（S 7）。なお、ハンドルロック信号は、上記したステップ S 2、S 3 及び S 5 の処理が終了した後である必要は無く、例えば、遊技終了操作が実施された（ステップ S 1：YES）場合のすぐ後に実施し、メモリデータの保存等はその後に実施するようにすることも可能である。

10

【0088】

そして、付設処理装置 2 0 は、上記したハンドルロック処理及び少なくともステップ S 5 の遊技客カード内の各記憶部のデータが更新された後に、カード取扱部 7 0 の挿入部 7 2 から遊技客カードを排出させる（S 8）。

【0089】

ここで、遊技終了時の遊技客カードを排出させるまで処理については終了して、遊技装置は、一旦待機状態となる。つまり、次の遊技客カードが挿入されるのを待ちうける状態となる。

20

【0090】

付設処理装置 2 0 は、カード検出部 7 3 からの検出信号により遊技客カードが挿入されたか否かを判断する（S 9）。実際には、遊技客カードの一部がカード取扱部 7 0 の挿入部 7 2 に挿入されると、図示しないモータにより図示しない引込み機構が動作されて、遊技客カードはカード取扱部 7 0 内部の所定の位置まで引込まれ、その所定位置の遊技客カードがカード検出部 7 3 により検出される。

【0091】

付設処理装置 2 0 は、カード検出部 7 3 の出力に基づき遊技客カードが所定位置まで挿入されたことが確認されると、カード読み書き部 7 4 により遊技客カードからカード識別番号、および、有価遊技媒体貯蓄データ（遊技に関する権利を表わすデータ）などを読取り、データメモリ 5 2 に記憶すると共に、通信回線 2 を介して中央管理装置 1 に向けてその識別番号（遊技客カードの ID データ）を送出する（S 10）。

30

【0092】

付設処理装置 2 0 からの識別番号を受信した中央管理装置 1 では、その識別番号に対応する各種データを記憶部 1 1 内の上記各データテーブルから検索し（S 12）、その識別番号に対応する各種データを通信回線 2 を介して付設処理装置 2 0 に向けて送出的（S 13）。

【0093】

40

識別番号に対応する各種データを受信した付設処理装置 2 0 は、例えば、データメモリ 5 2 に遊技客カードから読み込まれたデータと、受信した各種データとを照合して一致を確認することで遊技客カードのデータが改ざん等されていない正しいデータであるか否かを判断する（S 14）。遊技客カードから読み出されたデータと受信データとが一致しない場合（S 14：NO）には、付設処理装置 2 0 は、例えば、遊技装置 3 0 の表示部 1 4 0 及び音声出力部 1 5 0 等により遊技客カードに異常が発生していることを使用者（遊技者）に通知すると共に、中央管理装置 1 に向けて遊技客カードのデータに異常が発生したこととその異常の内容を、通信回線 2 を介して通知する。中央管理装置 1 では、遊技客カードのデータに異常が発生した通知を受信した場合には、その遊技客カードのデータの異常の内容に応じて、不正な改ざんによるものか、偶発的な事故によるものか等を判断し、

50

例えば、付設処理装置 20 内のカード読み書き部 74 により遊技客カードの記憶内容を正確なデータに書き直すか、担当の係員のみを現場に向かわせるか、複数の係員を現場に向かわせるか等の各種の異常時処理を実施する (S 19)。

#### 【0094】

遊技客カードから読み出されたデータと受信データとが一致した場合 (S 14: YES) には、付設処理装置 20 は、さらに、その識別番号が、その遊技装置 30 で前回に遊技した遊技者の保有する遊技客カードの識別番号と同一であるか否かを判断する (S 15)。この判断は、例えば、遊技者が食事やトイレ等のために自分が遊技中の遊技装置 30 を確保した上で、その遊技装置 30 の前から一時的に離席するが、その際に、安全のために一旦遊技客カードを排出させて持ち歩く場合があり、その遊技者が戻ってきて再び遊技装置 30 の前に着席し、遊技客カードを挿入した場合には、その確保されていた遊技装置 30 は、離席前の状態に戻す必要があるためである。また、識別番号の同一性の判断は、遊技客カードの識別番号と中央管理装置 1 から受信したデータ中の識別番号を照合して判断してもよいが、例えば、付設処理装置 20 の記憶部 50 内のデータメモリ 52 に前回の遊技客カードの識別番号を記憶させておき、それと新しく挿入された遊技客カードの識別番号を照合して判断しても良い。

10

#### 【0095】

識別番号が同一である場合 (S 15: YES) には、その遊技装置 30 (台) の前に着席した遊技者は前回の遊技者と同一ということになるので、中央管理装置 1 から受信したデータ及び付設処理装置 20 の記憶部 50 内のデータに基づいて、遊技者が着席した遊技装置 30 を、その遊技者が前回遊技時から継続した状態で遊技できるように、その遊技者が離席する前の状態に各データを設定し記憶内容を復帰させる (S 17)。

20

#### 【0096】

それに対して識別番号が同一ではない場合 (S 15: NO) には、その遊技装置 30 (台) の前に着席した遊技者は前回の遊技者とは同一ではなく他人であるということになるので、遊技者が着席した遊技装置 30 の各種設定を、遊技客カードが排出された時のリセット状態のままで設定を前回の遊技者の状態に戻す処理は実施しない。つまり、今回、遊技客カードを挿入した遊技者は、少なくともその日においては、その遊技装置 30 で始めて遊技するものとして、その遊技装置 30 を新規客に対するようにデータを設定する。但し、遊技客カードが会員カード 200 である場合には、必要に応じて、中央管理装置 1 からその会員のデータを読み込んで当日としてはその遊技装置 30 で始めて遊技を開始する際のデータを設定する (S 16)。

30

#### 【0097】

ステップ S 16 あるいは S 17 により、その遊技装置 30 の設定が終了したら、付設処理装置 20 は、制御部 40 内の遊技可能信号生成部 44 でハンドルロック解除信号を生成して遊技装置 30 に送出し、遊技装置 30 に上記ステップ S 7 でロックされたハンドルを解除させる (S 18)。このようにして、その遊技装置 30 で、前回から継続して遊戯する遊技者に対しても、新規に遊技を始める遊技者に対しても適切な設定を遊技装置 30 に実施することができる。

#### 【0098】

以上から、本実施形態の遊技装置管理システムの管理方法では、付設処理装置 20 から遊技客カードを排出させる時に、付設処理装置 20 において、付設処理装置 20 の内部のデータ記憶部 52 にデータを保存するステップ S 2 と、中央管理装置 1 にデータを出力するステップ S 3 と、遊技客カードのカード記憶部 210 の記録データを更新するステップ S 5 と、遊技装置 30 の切換手段 122 を遊技媒体による遊技実行が不可能である状態に制御するハンドルロック信号を遊技不能信号生成部 43 で生成して出力するステップ S 7 と、少なくとも遊技実行が不可能である状態に制御する信号を出力するステップ S 7 の処理が終了した後に、遊技客カードを排出させるステップ S 8 を有していることになる。

40

#### 【0099】

また、本実施形態の遊技装置管理システムの管理方法では、付設処理装置 20 に遊技客

50

カードが挿入された時に、付設処理装置 20 において、遊技客カードの識別番号に基づいて、その識別番号に対応する中央管理装置 1 の記憶部 11 の記憶内容を読み出させるステップ S 10 ( + S 12、S 13 ) と、遊技客カードのカード記憶部 210 の記憶内容と中央管理装置 1 の記憶部 11 の記憶内容と一致するか否かを照合するステップ S 14 と、ステップ S 14 の照合結果が一致した場合に、遊技装置 30 の切換手段 122 を遊技媒体による遊技実行が可能である状態に制御するロック解除信号を遊技可能信号生成部 44 で生成して出力するステップ S 18 を有していることになる。

#### 【0100】

また、本実施形態の遊技装置管理システムの管理方法では、遊技客カードが挿入された時に各記憶内容を照合するステップ S 14 で記憶内容が一致した場合に、更に、遊技客カードの識別番号が、その遊技装置 30 で当日中の直前に遊技した遊技客カードの識別番号と一致するか否かを照合するステップ S 15 と、そのステップ S 15 の照合結果が一致した場合 ( S 15 : Y E S ) には、付設処理装置 20 の内部データ記憶部 52 及び中央管理装置 1 の記憶部 11 から読み出されたデータにより、遊技装置 30 における、前回遊技の終了時の状態に復元可能である部分を復元させるステップ S 17 を有し、そのステップ S 15 の照合結果が一致しない場合 ( S 15 : N O ) には、付設処理装置 20 の内部データ記憶部 52 及び中央管理装置 1 の記憶部 11 から読み出されたデータにより、遊技装置 30 を、新規の遊技客に対する状態に設定させるステップ S 16 を有することになる。

#### 【0101】

このように本実施形態の遊技装置管理システム及びその管理方法では、遊技客カードの排出により遊技装置の操作ハンドルをロックさせ、遊技客カードの挿入により遊技装置の操作ハンドルのロックを解除させるようにすることで、遊技開始時点の遊技データと遊技終了時点の遊技データを正確に把握することができるようにしたので、会員カードの使用者に不利益を発生させず、会員用として作成される各種データテーブル ( データベース ) の信頼性を高めることができる。また、遊技者が、遊技途中に遊技客カードを排出させて離席した場合でも、その遊技者が戻ってきて遊技客カードを挿入した場合には、その遊技者が離席する前の状態に遊技装置を復元させることができるので、遊技者にとって不利益となる事態をさらに減少させることができる。

#### 【0102】

また、遊技場の都合により、遊技客カードは会員カードのみとして、現金にて直接遊戯する客を許容させたい場合には、例えば、付設処理装置に貨幣が投入されて有価遊技媒体 ( 玉 ) が貸し出される ( 要求される ) ことによって、上記した操作ハンドルのロックを解除させるようにして遊技実行を可能な状態にする方法が考えられる。但し、この場合には、有価遊技媒体の数量データ等に関する履歴のデータを作成あるいは保存する処理等は、会員のみに限られることになる。

なお、上記の実施の形態では、遊技装置がパチンコ台であり、遊技媒体がパチンコ玉である場合について説明したが、本発明は、例えば、遊技装置がスロットマシンであり、遊技媒体がコインの場合にも適用することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0103】

【図 1】本発明の遊技装置管理システムの概略構成の一例を示すブロック図である。

【図 2】図 1 の付設処理装置の内部の概略構成の一例を示すブロック図である。

【図 3】 ( a ) は図 1 の遊技装置の内部の概略構成の一例を示すブロック図であり、 ( b ) は図 2 の遊技客カードに記録されているデータの一例を示す図である。

【図 4】中央管理装置の記憶部に記録されているデータテーブルの一例を示す図である。

【図 5】遊技場内の各遊技装置毎の有価遊技媒体の出入りと使用金額を客種に対応して記憶する台別利用情報データテーブルの一例を示す図である。

【図 6】遊技場の 1 日の入出金額を遊技装置の機種と遊技客カードの識別番号に対応させて時系列で記憶する日別利用状況データテーブルの一例を示す図である。

【図 7】各遊技場毎に各遊技装置のメーカー及び機種毎に対応させて利用時間又は稼働率

10

20

30

40

50

と入出金額を記憶するメーカー別利用情報データテーブルの一例を示す図である。

【図 8】会員カードの利用者の氏名や連絡先等の個人情報格納するカード会員固有情報データテーブルの一例を示す図である。

【図 9】カード会員個々に対応させて遊技場への各来店日毎の各遊技装置(台)に対応した時間情報と入賞回数、差の玉数、投資金額等を時系列で履歴的に記憶するカード会員個別遊技履歴データテーブルの一例を示す図である。

【図 10】カード会員個々に対応させて現金決済による購入金額と使用金額及び残金額、デビット決済による購入金額と使用金額及び残金額、貯玉数、サービスポイント等を記録するカード会員収支データテーブルの一例を示す図である。

【図 11】カード会員個々に対応させて、機種毎あるいは台番号毎の週間あるいは月間の入賞回数、収支等を記憶するカード会員個別傾向データテーブルの一例を示す図である。 10

【図 12】付設処理装置から通信回線を介して中央管理装置に送出されるデータのアドレスマップの一例を概略的に示す図である。

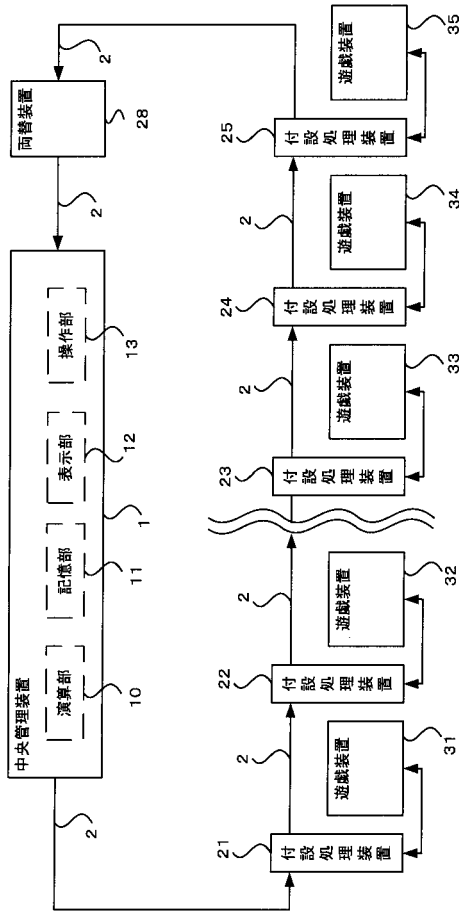
【図 13】付設処理装置で遊技終了の操作が実施されて遊技客カードが排出され、その後、遊技客カードが再度挿入された場合の、付設処理装置及び中央管理装置の動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

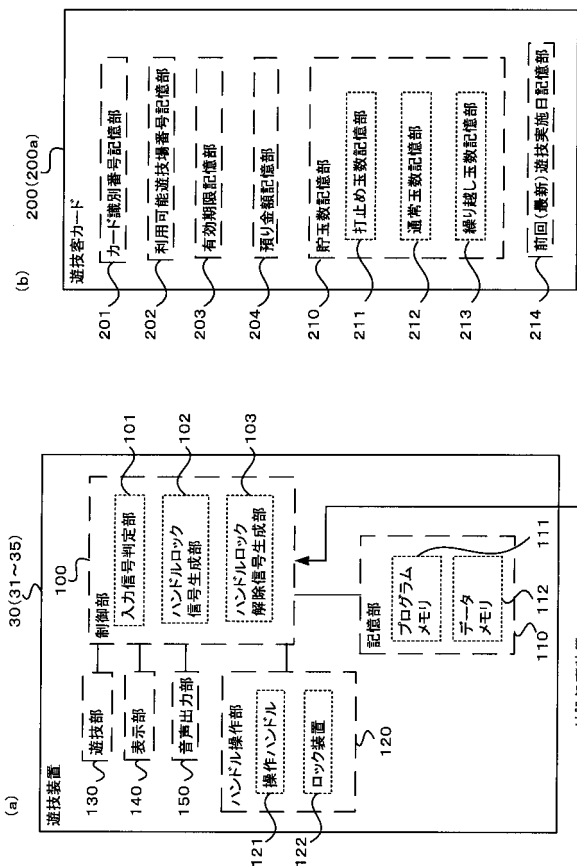
【0104】

1 中央管理装置、 2 通信回線、 10 演算部、 11 記憶部、 12 表示部、 13 操作部、 20~25 付設処理装置、 31~35 遊戯装置、 40 20  
制御部、 41 タイマ、 42 カード挿入判定部、 43 遊技不能信号生成部、  
44 遊技可能信号生成部、 50 記憶部、 51 プログラムメモリ、 52 データメモリ、 60 操作部、 61 実行キー、 62 増減キー、 63 品目選択キ  
ー、 64 処理種類選択キー、 65 処理終了キー、 70 カード取扱部、 71  
挿入済表示部、 72 挿入部、 73 カード検出部、 74 カード読み書き部、  
80 表示部、 81 カード合否表示部、 82 汎用表示部、 90 音声出力部  
、 95 人体検知部、 100 制御部、 101 入力信号判定部、 102 ハン  
ドルロック信号生成部、 103 ハンドルロック解除信号生成部、 110 記憶部、  
111 プログラムメモリ、 112 データメモリ、 120 ハンドル操作部、  
121 操作ハンドル、 122 ロック装置、 130 遊技部、 140 表示部、 30  
150 音声出力部、 200 遊技客カード、 201 カード識別番号記憶部、  
202 利用可能遊技場番号記憶部、 203 有効期限記憶部、 204 預り金額記  
憶部、 210 貯玉数記憶部、 211 打止め玉数記憶部、 212 通常玉数記憶  
部、 213 繰り越し玉数記憶部、 214 前回(最新)遊技実施日記憶部、 30  
1 台別利用情報データテーブル、 401 日別利用情報データテーブル、 501  
メーカー別利用情報データテーブル、 601 カード会員固有情報データテーブル、  
701 カード会員個別遊技履歴データテーブル、 801 カード会員個別収支データ  
テーブル、 901 カード会員個別傾向データテーブル。

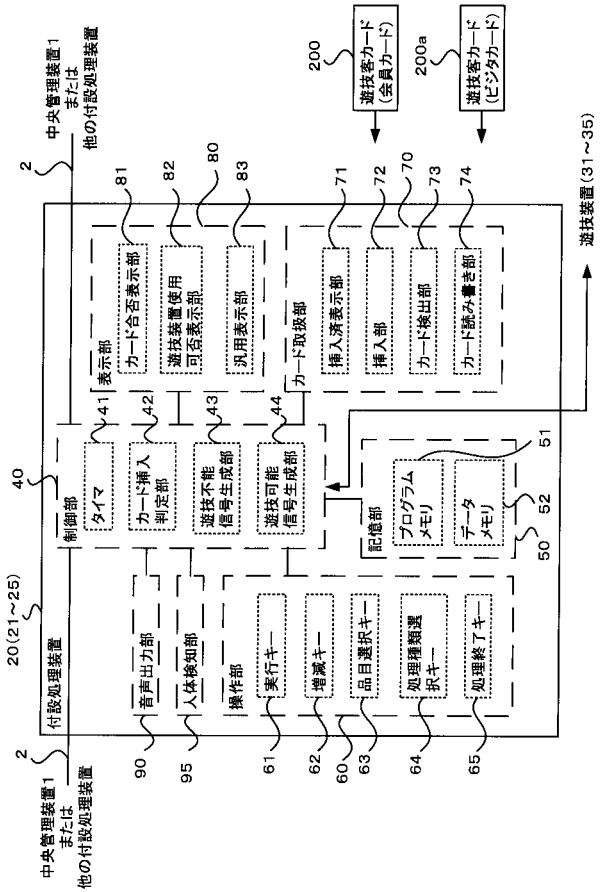
【図 1】



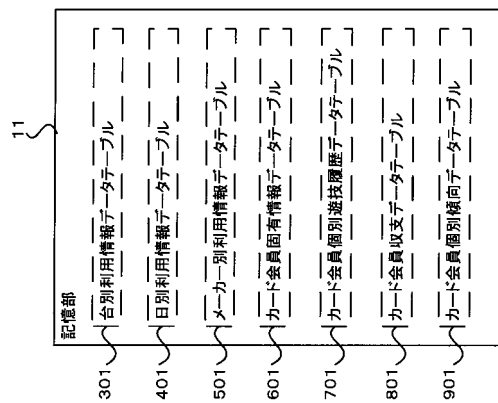
【図 3】



【図 2】



【図 4】







【図 9】

701

カード会員個別遊技履歴テーブル

カードID	来店日付	機種名	台番号	開始時刻	終了時刻	遊技時間	大当 回数	確変 回数	差玉数	投資金額
ID12345	2005/01/01	ABC123	45	10:02	16:14	6:12	50	4	-2,387	2,500
		DEF456	278	17:16	20:37	10:35	10	1	+1,388	1,500
			日合計	10:02	20:37	10:35	60	5	-1,001	4,000
ID12345	2005/01/02	DEF456	278							
			日合計							
		ABC123	45							
ID12345	2005/01/03	ABC123	45							
			日合計							
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 11】

901

カード会員個別傾向テーブル

カードID	機種別状況											
	ABC123						DEF456					
ID12345	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数
	250	3274	15	137	-2500	+37,500	263	3746	17	146	+1500	+25,500
	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
ID12345	43						267					
	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数	週間 大当 回数
	250	3274	15	137	-2500	+37,500	263	3746	17	146	+1500	+25,500
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 10】

801

カード会員収支テーブル

カードID	現金決済			デビット決済				貯玉数	サービス ポイント	最終 来店日
	購入 回数	使用 回数	残高 回数	購入 回数	使用 回数	残高 回数	利用 回数			
ID12345	50	40	10	30	0	30	0	3000	600P	2005/01/01
ID65432	50	5	45	30	30	0	100	2500	300P	2005/01/03
ID73645	30	5	25	10	0	0	0	6000	100P	2004/12/30
ID92835	50	40	10	30	0	30	0	3000	600P	2005/01/07
：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：
：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：
：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：

【図 12】

1000

1001	命令コード
1002	データA1
	データA2
	データA3
	...
1003	データAn
	予備
	データB1
	データB2
	データB3
	...
	予備
	データC1
	データC2
	データC3
	...
	予備
	データD1
	...

【図 13】

