

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3842690号  
(P3842690)

(45) 発行日 平成18年11月8日(2006.11.8)

(24) 登録日 平成18年8月18日(2006.8.18)

(51) Int.C1.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 328

請求項の数 6 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2002-127469 (P2002-127469)	(73) 特許権者	000144153 株式会社三共 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
(22) 出願日	平成14年4月26日 (2002.4.26)	(74) 代理人	100098729 弁理士 重信 和男
(65) 公開番号	特開2003-320144 (P2003-320144A)	(74) 代理人	100116757 弁理士 清水 英雄
(43) 公開日	平成15年11月11日 (2003.11.11)	(74) 代理人	100099357 弁理士 日高 一樹
審査請求日	平成15年11月21日 (2003.11.21)	(72) 発明者	今野 正久 群馬県桐生市境野町6の460 株式会社 三共内
早期審査対象出願		(72) 発明者	遠藤 大志 群馬県桐生市境野町6の460 株式会社 三共内
			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】

貨幣の支払いに応じた価値であって、遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値情報、並びに遊技者を特定可能とするために該遊技者に固有に付与された遊技者特定情報が記録された遊技用記録媒体の記録情報を少なくとも読み取る記録媒体処理手段と、

該記録媒体処理手段にて前記遊技用記録媒体から読み出した前記遊技用価値情報から特定される遊技用価値の大きさを遊技に使用するための遊技使用処理を行う遊技使用処理手段と、

を備える記録媒体処理装置と、

該記録媒体処理装置とデータ通信可能であって、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報である第1の使用可能記録媒体情報を管理するとともに、少なくとも前記各遊技用記録媒体の遊技用価値の大きさを管理し、前記記録媒体処理装置における売上を集計した売上情報を外部に送信するために各遊技場に設置された記録媒体管理装置と、

前記記録媒体処理装置並びに前記記録媒体管理装置とデータ通信可能であって、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報である第2の使用可能記録媒体情報を管理するとともに、前記遊技者特定情報に対応付けて各遊技者の遊技用記録媒体の使用に基づく情報を管理するために各遊技場毎に設置された遊技者管理装置と、

遊技場外に設けられて各遊技場の前記記録媒体管理装置と通信可能であって、各遊技場の前記記録媒体管理装置から送信されてきた売上情報に基づいて、各遊技場の売上情報を

管理とともに、各遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報を含む運用情報を送信する場外集中管理装置と、

から成り、

前記記録媒体管理装置は、

当日の営業実績に対する所定の締め処理と、該締め処理後において前記場外集中管理装置との間において前記売上情報の送信および前記運用情報の受信を行う送受信処理と、を行うとともに、

前記送受信処理が正常に完了した場合に該送受信処理にて受信した運用情報に基づいて、管理している第1の使用可能記録媒体情報を更新する更新処理を行い、

該記録媒体管理装置の起動時において、該記録媒体管理装置が管理している第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信する使用可遊技用記録媒体情報送信処理を行い、

10

前記遊技者管理装置は、該記録媒体管理装置の起動時において前記使用可遊技用記録媒体情報送信処理により前記記録媒体管理装置から送信されてくる第1の使用可能記録媒体情報を基づき、管理している第2の使用可能記録媒体情報を更新し、該更新が終了したことを条件として営業中処理に移行する遊技用システムであって、

前記記録媒体管理装置は、前記使用可遊技用記録媒体情報送信処理において、前記送受信処理が正常に完了している場合には、前記更新処理により更新された第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信し、一方、前記送受信処理が正常に完了していない場合には、該記録媒体管理装置にて管理している未更新の第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信することを特徴とする遊技用システム。

20

#### 【請求項2】

前記場外集中管理装置は、前記送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置を特定し、該記録媒体管理装置に対して未送信情報の送信要求を送信し、

前記記録媒体管理装置は、営業中処理に移行した後に前記未送信情報の送信要求を受信した場合、該送信要求の受信に基づいて前記未送信情報の送信処理を実施するとともに、前記場外集中管理装置から前記運用情報を受信した場合には、該受信した運用情報に基づいて管理している第1の使用可能記録媒体情報を更新するとともに、該更新後の第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信し、

前記遊技者管理装置は、営業中処理に移行した後に前記更新後の第1の使用可能記録媒体情報を受信した場合、該受信した第1の使用可能記録媒体情報を基づき、管理している第2の使用可能記録媒体情報を更新する請求項1に記載の遊技用システム。

30

#### 【請求項3】

前記記録媒体管理装置は、前記送受信処理が正常に完了していない場合には、該送受信処理が正常に完了していない旨を報知するとともに、前記場外集中管理装置からの運用情報の受信に基づき前記第1の使用可能記録媒体情報を更新した場合には、該更新を報知する請求項2に記載の遊技用システム。

#### 【請求項4】

前記場外集中管理装置は、前記送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置を特定可能な情報を出力する請求項1～3のいずれかに記載の遊技用システム。

40

#### 【請求項5】

前記記録媒体処理装置は、前記遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさと遊技者特定情報を含む使用情報を前記記録媒体管理装置に送信し、該記録媒体管理装置は、該送信されてきた使用情報を基づいて遊技者特定情報毎に遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを管理するとともに、該遊技者特定情報毎に遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを前記遊技者管理装置に送信し、前記遊技者管理装置は、受信した遊技者特定情報毎に遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを登録、管理する請求項1～4のいずれかに記載の遊技用システム。

#### 【請求項6】

前記遊技用記録媒体には各遊技用記録媒体を特定可能な記録媒体識別情報が記録されて

50

おり、前記記録媒体管理装置並びに前記遊技者管理装置は、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の前記記録媒体識別情報を登録、管理するとともに、前記記録媒体管理装置は、前記第1の使用可能記録媒体情報として、該使用可能な全ての遊技用記録媒体の前記記録媒体識別情報を前記遊技者管理装置に送信する請求項1～5のいずれかに記載の遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術の分野】

本発明は、プリペイド機能を有する会員カード等の遊技用記録媒体を遊技に使用するための記録媒体処理装置と、該会員カード等の遊技用記録媒体に関する情報の管理を行う記録媒体管理装置と、各記録媒体管理装置にて管理されている情報を集中管理する管理会社の場外集中管理装置と、前記会員カードを所有する会員遊技者に関する情報を管理する遊技者管理装置と、から成る遊技用システムの改良に関する。 10

【0002】

【従来の技術】

近年、例えば遊技場においては、プリペイドカード等の遊技用記録媒体により遊技媒体であるパチンコ玉やコイン等を貸出して遊技を実施できる記録媒体処理装置が多数使用されている。

【0003】

一方、これら遊技場にあっては、顧客の固定化や情報収集並びに顧客へのサービス向上のために遊技者を特定可能な遊技者特定情報が記録された会員カードを発行し、一度遊技にて獲得した遊技媒体を再度遊技に使用できるようにする貯蓄サービス等の種々のサービスを提供する等のことがなされてきている。 20

【0004】

このため、遊技場における前記プリペイドカード等の遊技用記録媒体の発行コストを低減するとともに、遊技者が会員カードとプリペイドカードの双方の記録媒体を携行する必要がないように、会員カードにプリペイド機能を付与したものが実用化されてきている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

これらプリペイド機能を有する会員カードを利用できるようにするためのシステムにおいては、前記プリペイド機能に伴う度数等の遊技用価値を管理するための記録媒体管理装置と、従来の会員カードの管理を行う遊技者管理装置とを接続し、双方の管理装置において、使用可能な記録媒体である会員カードを一致させておく必要があるため、起動処理において前記記録媒体管理装置から遊技者管理装置に対して使用可能な会員カードの情報を出力して使用可能な会員カード情報の整合性を保つようにしているが、前記記録媒体管理装置が営業終了後の締め処理後において売上や会員カードの使用履歴等の管理情報を、各記録媒体管理装置の情報を収集して集中管理するためにカード会社等に設置された場外集中管理装置に送信するとともに、新規会員カードやブラックリスト等の情報を受信する送受信処理が良好に完了しない場合には、新規会員カードやブラックリスト等の情報に基づき更新された使用可能な会員カードの情報が記録媒体管理装置から遊技者管理装置に対して送信できないために、遊技者管理装置が起動できずに営業に支障をきたす場合があるという問題があった。 30 40

【0006】

よって、本発明は上記した問題点に着目してなされたもので、前記場外集中管理装置と記録媒体管理装置との間における送受信処理が良好に完了していない場合であっても、営業に支障を生じることのない遊技用システムを提供することを目的としている。

【0007】

【課題を解決するための手段】

前記した問題を解決するために、本発明の遊技用システムは、

貨幣の支払いに応じた価値であって、遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能 50

な遊技用価値情報、並びに遊技者を特定可能とするために該遊技者に固有に付与された遊技者特定情報が記録された遊技用記録媒体の記録情報を少なくとも読み取る記録媒体処理手段と、

該記録媒体処理手段にて前記遊技用記録媒体から読み出した前記遊技用価値情報から特定される遊技用価値の大きさを遊技に使用するための遊技使用処理を行う遊技使用処理手段と、

を備える記録媒体処理装置と、

該記録媒体処理装置とデータ通信可能であって、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報である第1の使用可能記録媒体情報を管理するとともに、少なくとも前記各遊技用記録媒体の遊技用価値の大きさを管理し、前記記録媒体処理装置における売上を集計した売上情報を外部に送信するために各遊技場に設置された記録媒体管理装置と、

前記記録媒体処理装置並びに前記記録媒体管理装置とデータ通信可能であって、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報である第2の使用可能記録媒体情報を管理するとともに、前記遊技者特定情報に対応付けて各遊技者の遊技用記録媒体の使用に基づく情報を管理するために各遊技場毎に設置された遊技者管理装置と、

遊技場外に設けられて各遊技場の前記記録媒体管理装置と通信可能であって、各遊技場の前記記録媒体管理装置から送信されてきた売上情報に基づいて、各遊技場の売上情報を管理するとともに、各遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報を含む運用情報を送信する場外集中管理装置と、

から成り、

前記記録媒体管理装置は、

当日の営業実績に対する所定の締め処理と、該締め処理後において前記場外集中管理装置との間において前記売上情報の送信および前記運用情報の受信を行う送受信処理と、を行うとともに、

前記送受信処理が正常に完了した場合に該送受信処理にて受信した運用情報を基づいて、管理している第1の使用可能記録媒体情報を更新する更新処理を行い、

該記録媒体管理装置の起動時において、該記録媒体管理装置が管理している第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信する使用可遊技用記録媒体情報送信処理を行い、

前記遊技者管理装置は、該記録媒体管理装置の起動時において前記使用可遊技用記録媒体情報送信処理により前記記録媒体管理装置から送信されてくる第1の使用可能記録媒体情報を基づき、管理している第2の使用可能記録媒体情報を更新し、該更新が終了したことを条件として営業中処理に移行する遊技用システムであって、

前記記録媒体管理装置は、前記使用可遊技用記録媒体情報送信処理において、前記送受信処理が正常に完了している場合には、前記更新処理により更新された第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信し、一方、前記送受信処理が正常に完了していない場合には、該記録媒体管理装置にて管理している未更新の第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信することを特徴としている。

この特徴によれば、前記記録媒体管理装置と前記場外集中管理装置との間における前記送受信処理が正常に完了していない場合であっても、前記記録媒体管理装置が前記遊技者管理装置に対して第1の使用可能記録媒体情報を送信し、該送信に基づいて遊技者管理装置が管理している第2の使用可能記録媒体情報を更新することで、前記記録媒体管理装置と前記遊技者管理装置にて管理している遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の整合性が保たれるようになるため、営業に支障を生じる等の問題の発生を回避できる。

#### 【0008】

本発明の遊技用システムの前記場外集中管理装置は、前記送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置を特定し、該記録媒体管理装置に対して未送信情報の送信要求を送信し、

前記記録媒体管理装置は、営業中処理に移行した後に前記未送信情報の送信要求を受信した場合、該送信要求の受信に基づいて前記未送信情報の送信処理を実施するとともに、

10

20

30

40

50

前記場外集中管理装置から前記運用情報を受信した場合には、該受信した運用情報に基づいて管理している第1の使用可能記録媒体情報を更新するとともに、該更新後の第1の使用可能記録媒体情報を前記遊技者管理装置に送信し、

前記遊技者管理装置は、営業中処理に移行した後に前記更新後の第1の使用可能記録媒体情報を受信した場合、該受信した第1の使用可能記録媒体情報を基づき、管理している第2の使用可能記録媒体情報を更新することが好ましい。

このようにすれば、例えば営業中であっても、前記送信要求が前記記録媒体管理装置に隨時送信され、該送信要求に基づいて未送信情報の送信処理が実施されることで、迅速に遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報が最新の情報に更新されるようになる。

【0009】

本発明の遊技用システムの前記記録媒体管理装置は、前記送受信処理が正常に完了していない場合には、該送受信処理が正常に完了していない旨を報知するとともに、前記場外集中管理装置からの運用情報の受信に基づき前記第1の使用可能記録媒体情報を更新した場合には、該更新を報知することが好ましい。

このようにすれば、前記送受信処理が正常に完了していないことを確認できるとともに、前記遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報が更新されたことを確認できる。

【0010】

本発明の遊技用システムの前記場外集中管理装置は、前記送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置を特定可能な情報を出力することが好ましい。

このようにすれば、送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置を容易に把握することができる。

【0011】

本発明の遊技用システムは、前記記録媒体管理装置は、前記遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさと遊技者特定情報を含む使用情報を前記記録媒体管理装置に送信し、該記録媒体管理装置は、該送信されてきた使用情報に基づいて遊技者特定情報毎に遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを管理するとともに、該遊技者特定情報毎に遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを前記遊技者管理装置に送信し、前記遊技者管理装置は、受信した遊技者特定情報毎に遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを登録、管理することが好ましい。

このようにすれば、記録媒体処理装置の送信負荷、通信負荷を低減できるばかりか、前記記録媒体管理装置から前記遊技者管理装置に対して遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを送信することで、前記記録媒体管理装置と前記遊技者管理装置の双方の管理装置にて管理するデータの整合性が保たれる。

【0012】

本発明の遊技用システムの前記遊技用記録媒体には各遊技用記録媒体を特定可能な記録媒体識別情報が記録されており、前記記録媒体管理装置並びに前記遊技者管理装置は、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の前記記録媒体識別情報を登録、管理するとともに、前記記録媒体管理装置は、前記第1の使用可能記録媒体情報をとして、該使用可能な全ての遊技用記録媒体の前記記録媒体識別情報を前記遊技者管理装置に送信することが好ましい。

このようにすれば、前記記録媒体管理装置並びに前記遊技者管理装置が前記記録媒体識別情報を用いた管理を実施するとともに、前記記録媒体管理装置が遊技場において使用可能な全ての遊技用記録媒体の前記記録媒体識別情報を前記遊技者管理装置に送信することで、これら遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報の更新を容易に且つ正確に実施することができる。

【0013】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づいて本発明の実施形態を説明する。尚、以下の実施例においては、遊技機として遊技媒体であるパチンコ玉が払い出される通常のパチンコ機を用いた例を示すが、本発明はこれに限定されるものではなく、その他の遊技機、例えばパチンコ玉が指触不

10

20

30

40

50

能に封入された封入式パチンコ機や、遊技媒体としてコインやパチンコ玉を使用するスロットマシン、更には完全クレジット式のスロットマシン等の遊技機においても適用可能である。

【0014】

(実施例)

図1は本実施例における遊技者管理装置である会員管理コンピュータ(CP)120並びに記録媒体管理装置であるシステムコントローラ100と、場外集中管理装置である管理サーバ12、記録媒体処理装置であるカードユニット3とを有する遊技用システムの構成を示す図である。

【0015】

本実施例の遊技用システムは、遊技場において複数配置された遊技島に並設される遊技機であるカードリーダ式パチンコ機(以下パチンコ機)2と、該パチンコ機2に対して1対1に対応設置される記録媒体処理装置としてのカードユニット3と、遊技場内の所定箇所に設置され、前記カードユニット3にて使用される遊技用記録媒体である後述の会員カード37に対し、投入された現金に該当する遊技用価値である度数を付与する入金処理を行う入金装置21と、該会員カード37に残存する遊技用価値である度数を現金に精算する精算処理を行う精算装置22と、前記カードユニット3が不良となった際に、該不良のカードユニット3と交換するための予備のカードユニット3を収納されたカードユニットストッカ20と、前記カードユニット3にて使用される後述の会員カード37並びに遊技用内封記録媒体であるビジターカード38の管理等を行う記録媒体管理装置としてのシステムコントローラ100と、前記会員カード37を所持する会員遊技者に関する情報を管理する会員管理コンピュータ120と、から主に構成されており、前記システムコントローラ100、会員管理コンピュータ120、カードユニット3、カードユニットストッカ20、入金装置21並びに精算装置22とはハブ(HUB)7並びに中継器6並びに通信ケーブル8を介して双方向のデータ通信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)が形成されている。また、前記システムコントローラ100と会員管理コンピュータ120とは個別の通信ケーブル10を介して比較的高速のデータ通信を実施可能に接続されている。

【0016】

また、前記システムコントローラ100は、通信回線11を介してカード管理会社に設置された管理サーバ12と双方向のデータ通信を実施できるように接続されていて、カード管理会社は、該管理サーバ12にて各遊技場の会員カード並びにビジターカードによる売上や、システムコントローラ100並びにカードユニットのエラー状況等を把握できるようになっている。

【0017】

初めに、本実施例にて前記遊技用記録媒体である会員カード37、並びに遊技用内封記録媒体であるビジターカード38に用いた記録媒体について説明すると、本実施例では図2(a)(b)に示すように、予め会員登録をした会員遊技者に対して発行される会員カード37と、前記カードユニット3に装備されているビジターカード38との2種類のICカードを用いている。

【0018】

まず、本実施例に用いた会員カード37について説明すると、該会員カード37には、図2(a)に示すように、略長方形のカード型に形成されているとともに、その中央位置に、非接触にて記録データの入出力(送受信)を行うための円形状とされたアンテナコイル83と、記録データを電気的に書き換え可能に記憶する集積回路(EEPROM)84とが設けられており、これら会員カード37は、前記カードユニット3内に設けられている後述するカードリーダライタ327に挿入されることで、該カードリーダライタ327から出力される電磁波が前記アンテナコイル83に誘導起電力を生じさせて前記集積回路84が動作可能に付勢されるとともに、前記アンテナコイル83を介して前記カードリーダライタ327との各種のデータ送受を電磁波により非接触にて実施可能とされている。

10

20

20

30

40

50

## 【0019】

また、これら会員カード37における集積回路84の内部メモリには、各会員カード37を個別に識別可能な会員カードIDや、各会員を識別可能な会員識別情報としての会員ID、当該会員カード37が発行された発行店等の情報が書き換え不可に記録されているとともに、前記カードリーダライタ327とのデータ通信により、後述する追加入金処理の際に付与される入金IDや遊技用価値としての度数、最後に追加入金処理がなされたカードユニット3(入金装置)の装置ID、当該会員カード37を所持する会員の氏名(名字及び名前)や性別、年齢、誕生日、職業等、当該会員カードを所持する会員遊技者に関する会員帰属情報等の情報が書き換え可能に記録されている。

## 【0020】

この本実施例の会員カード37の一面には、図2(a)に示すように、バーコード85が印刷されており、該バーコード85に前記会員IDが記録されていて、該バーコード85を読み取ることで、前記集積回路84との通信を行うことなく、会員IDを自動的に読み取ることができるようになっている。

## 【0021】

次いで、本実施例にて用いたビジターカード38について説明すると、該ビジターカード38には、図2(b)に示すように、各辺の長さが前記会員カード37の各辺の長さより若干短い略長方形のカード状とされており、その略中央部には、前記会員カード37におけるアンテナコイル83並びに集積回路84と同一構成とされたアンテナコイル91並びに集積回路92が設けられた非接触ICカードを使用しており、前記会員カード37同様にカードリーダライタ327との各種のデータ送受を電磁波により非接触にて実施可能とされているが、前記会員カード37に設けられている会員IDが記録されたバーコード85は設けられていない。

## 【0022】

また、これらビジターカード38における集積回路92の内部メモリには、各ビジターカード38を個別に識別可能なシリアル番号やカードID並びに当該ビジターカード38が使用される使用店等が書き換え不可に記録されているとともに、前記カードリーダライタ327とのデータ通信により、会員カード37の未挿入時にカードユニット3に投入される金額に該当する大きさの遊技用価値である度数や、装備されているカードユニット3の装置ID、並びに書き換え回数情報等が書き換え可能に記録される。

## 【0023】

次いで、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機2について簡単に説明すると、該パチンコ機2は、図3に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠202を有し、該ガラス扉枠202の下部表面には打球供給皿203がある。打球供給皿203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203の下部には、打球供給皿203から溢れた景品玉を貯留する余剰玉受皿204と打球を発射する打球操作ハンドル(以下操作ノブ)205とが設けられている。

## 【0024】

このパチンコ機2が設置される遊技島内には、該遊技島の下部位置に各パチンコ機2より排出されたパチンコ球を収集可能となるように遊技島を横断するように配置された下部タンク(図示略)と、遊技島上部位置に該遊技島に並設された各パチンコ機2へパチンコ球を供給可能となるように遊技島を横断するように配置された供給樋(図示略)と、前記下部タンクに収集、貯留されているパチンコ球を下部タンクより供給樋へと揚送する揚送装置(図示略)と、が設けられているとともに、図3に示すように、遊技島の前記パチンコ機2の上方位置には、パチンコ機2の裏面上部位置に設けられている上部タンク(図示略)に前記供給樋により供給されたパチンコ球を補給するための分流樋23が設けられ、且つ前記遊技島内の該パチンコ機2の下方位置には、該パチンコ機2にて遊技に使用されたパチンコ球が排出され、該排出されたパチンコ球が前記下部タンクへと排出されるアウト球タンク25が設けられていて、前記分流樋23よりパチンコ球が供給されてパチンコ機2において賞球や貸出球に使用されるとともに、遊技に使用されたパチンコ球が前記アウ

10

20

30

40

50

ト球タンク 25 を通じて下部タンクに排出されて収集され、再度遊技島上部の前記供給樋に揚送されて循環使用されるようになっている。

【0025】

前記分流樋 23 にはパチンコ機 2 に補給されるパチンコ球（補給球数）を計数するための補給球計数器 24 が設けられているとともに、前記アウト球タンク 25 から下部タンクへの排出流路にはパチンコ機より排出されたアウト球を計数するためのアウト球計数器 26 が設けられていて、これら補給球計数器 24 並びにアウト球計数器 26 は、前記カードユニット 3 内に内蔵されている後述する制御ユニット 328 に接続されており、補給球計数器 24 並びにアウト球計数器 26 より出力された計数信号が前記制御ユニット 328 に入力することで、制御ユニット 328 にて対応するパチンコ機 2 への補給球数並びに遊技に使用されたアウト球数を計数することができるようになっている。

【0026】

前記操作部 14 の上面には、図 4 に示すように、前記カードユニット 3 において前記会員カード 37 或いはビジターカード 38 より読み出された度数が表示される度数表示部 17 と、遊技の開始または前記打球供給皿 203 に持玉が少なくなったか或いは無くなった際に押圧操作されることで、前記度数表示部 17 に度数が存在する場合に所定数量のパチンコ玉の貸出がパチンコ機 2 より実施される貸出ボタン 16 と、遊技の終了時に前記カードユニット 3 に受付中の会員カード 37 を返却させるための返却ボタン 15 と、が設けられており、これら各部は操作部 14 内部に設けられている操作基板 18 上に実装されている。

【0027】

前記ガラス扉枠 202 の後方には、図 3 に示すように、遊技盤 206 が着脱可能に取付けられている。また、遊技盤 206 の前面には遊技領域 207 が設けられている。この遊技領域 207 の中央付近には、「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可変表示部 209 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 210 とが設けられている。また遊技盤 206 には、複数の入賞口 224 や通過ゲート 211、始動入賞口 214、可変入賞球装置 216 が設けられているとともに、遊技領域 207 の下部には、入賞しなかった打込玉を回収するアウト口 226 が形成されている。

【0028】

前記打球操作ノブ 205 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、打球レールを通って遊技領域 207 に入り、その後、遊技領域 207 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 207 に達しなかったパチンコ玉は、環流経路（図示略）を通じて前記余剰玉受皿 204 に環流されるようになっている。

【0029】

また、前記遊技領域 207 に打ち込まれた打込玉が通過ゲート 211 を通過すると、可変表示装置 210 に停止表示されている普通図柄が可変開始する。

【0030】

可変表示装置 210 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 7）となった場合に、始動入賞口 214 に設けられた可動片 215 が所定時間開成して遊技者にとって有利な状態となる。

【0031】

また、始動入賞口 214 にパチンコ玉が入賞すると、可変表示部 209 において全特別図柄が可変表示（変動表示）を開始する。そして、その後、左、中、右の特別図柄が停止し、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば 777）となった場合に、特定遊技状態（大当たり状態）が発生する。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 216 に設けられた開閉板 220 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、或いは所定個数（たとえば 10 個）の打玉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。第 1 の状態となっている可変入賞

10

20

30

40

50

球装置 216 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れば 15 回と定められている。

#### 【0032】

また、前記可変表示部 209 で可変表示された左、中、右の特別図柄が同じ図柄の種類に一致し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。ここで、「リーチ状態」とは、可変表示部 209 が可変開始された後、表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特定の表示態様となる表示条件から外れていない表示態様をいう。例えば、前記特定の表示態様の組合せが揃った状態を維持しながら複数の前記可変表示部 209 による可変表示を行う状態もリーチ状態に含まれる。更にリーチの中には、それが出現すると、通常のリーチ (ノーマルリーチ) に比べて、大当たりが発生しやすいものがある。このようなリーチをスーパー リーチという。更にリーチの中には、相当な低確率ではあるが、それが出現すると、ほぼ確実に大当たりが発生するものがある。このようなリーチをプレミアムリーチといい、これらプレミアムリーチの発生に伴って該発生が後述するように外部に出力される。

#### 【0033】

これらパチンコ機 2 の構成を図 7 に基づいて説明すると、該パチンコ機 2 には、前記可変表示部 209 の表示制御を行う表示制御基板 280 と、図示しない玉タンクに供給されたパチンコ玉の払出を実施する玉払出装置 297 に接続され、後述の遊技制御基板 231 から出力される賞球信号並びにカードユニット 3 より入出力される各種信号に基づきパチンコ玉の払出制御を行う賞球制御基板 237 と、遊技効果ランプ等の制御を実施するランプ制御基板 235 と、スピーカから出力される音声の制御を行う音声制御基板 270 と、前記打球操作ハンドル 205 の操作に基づき打球供給皿 203 に払い出されたパチンコ玉を遊技領域 207 に発射する打球発射装置の制御を行う発射制御基板 291 と、これら各部の制御を実施する遊技制御基板 231 と、が設けられており、これらは図 7 に示すように接続され、前述の打球供給皿 203 に払い出されたパチンコ玉を使用して遊技を実施できるようになっている。

#### 【0034】

また、前記賞球制御基板 237 は、前記カードユニット 3 の制御ユニット 328 (図 7 参照) に信号ケーブル 9 を介して接続されており、後述の台端末貸出完了信号 (EXS) や台READY 信号 (PRDY) が前記カードユニット 3 の制御ユニット 328 に出力されるようになっているとともに、前記カードユニット 3 の制御ユニット 328 より出力される後述のカードユニット READY 信号 (BRDY) や台端末貸出要求完了確認信号 (BRQ) が入力されるようになっている。

#### 【0035】

また、前記遊技制御基板 231 は、パチンコ機 2 における遊技情報を外部出力するための情報出力部 298 に接続されており、該遊技制御基板 231 より出力された大当たり信号や始動信号、前述したプレミアムリーチが発生した場合に出力されるプレミアムリーチ発生信号等の入力に基づく大当たり情報や始動情報、プレミアム発生情報等の各種遊技情報を、前記情報出力部 298 を介して前記カードユニット 3 に出力するようになっている。

#### 【0036】

また、前記操作基板 18 は、前述の賞球制御基板 237 並びに信号ケーブル 9 を介してカードユニット 3 に接続されており、前記貸出ボタン 16 が操作されて遊技者による玉貸し操作がなされた場合に出力される貸出入力信号や、返却ボタン 15 が操作された場合に出力される返却入力信号が、前記カードユニット 3 の制御ユニット 328 に出力されるようになっているとともに、該制御ユニット 328 より出力される前記度数表示部 17 の度数表示信号が入力されることで該度数表示部 17 に該度数表示信号に基づく度数が表示されるようになっている。

10

20

30

40

50

## 【0037】

次に、本実施例の記録媒体処理装置としてのカードユニット3について説明すると、該カードユニット3の前面には、図3に示すように、その最上部位置にはカードユニット3の動作やシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態を点灯色の違いにより報知する通信状態報知手段としての動作ランプ301が設けられており、遊技場の係員等がカードユニット3の稼働状態やシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態の不具合の発生を知覚できるようになっている。

## 【0038】

具体的には、本実施例では前記動作ランプ301内部に3原色であるRGB光の各色の発光が可能なLEDモジュールを内在しており、これらRGB光の発光を制御することで、前記動作ランプ301の発光色を可変できるようになっていて、本実施例では、前記システムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態がオンラインである場合には白色点灯状態となり、システムコントローラ100との通信状況がオフライン状態である場合には、赤色の点灯状態となり、会員管理コンピュータ120との通信状況がオフライン状態である場合には、青色の点灯状態となるように点灯制御される。

10

## 【0039】

この動作ランプ301の下方位置には、紙幣を挿入可能とされた紙幣挿入口302と、硬貨が投入可能とされた硬貨投入口303と、投入した硬貨の返却を実施する硬貨返却ボタン304とが設けられていて、遊技者は貨幣として硬貨並びに紙幣を投入できるようになっている。

20

## 【0040】

これら各投入口302、303並びに返却ボタン304の下方位置には、前記各投入口302、303からの紙幣或いは硬貨の投入が可能であることを報知するための貨幣受付可能報知手段としての貨幣利用可ランプ300と、後述するオフライン時における会員カード37の受付けが不可であることを報知するための会員カード利用可ランプ305と、前記貸出単位を変更するための貸出単位変更ボタン306と、前記貸出単位等が表示される貸出単位表示部307と、後述の度数表示部309の表示内容を度数の端数表示等に変更表示させるための端数ボタン308と、前記会員カード37やビジターカード38から読み出された度数等が表示される度数表示部309と、対応する遊技機の機種を点灯により示す機種設定ランプ310と、対応する遊技機の連結方向を示す方向指示ランプ311と、後述するカードリーダライタ327に会員カード37が挿入中である旨を示す挿入中ランプ312と、挿入された会員カード37を所持する会員がイベント対象者である旨を点灯により報知するイベント対象者ランプ335と、を有する操作パネルが設けられており、遊技者が各種操作を実施可能とされているとともに、前記貨幣利用可ランプ300や会員カード利用可ランプ305の点灯状態により、会員カード37の挿入が可能か否かや、オフライン状態でも貨幣利用可ランプ300が点灯されることで、現金の投入による前記ビジターカード38の利用が可能であることが遊技者に報知されるようになっている。

30

## 【0041】

この操作パネルの下部位置には、前記硬貨返却ボタン304が操作された場合等に硬貨が返却される硬貨返却口313並びに該硬貨返却口313を下方から覆うように突設形成され、該硬貨返却口313より排出された硬貨の落下を防止する受部313'が設けられている。

40

## 【0042】

この硬貨返却口313の更に下方位置には、受付中の会員カード37から特定される貯蓄玉数に基づく再プレイ可能回数等が表示される会員カード用表示部314と、暗証番号等の入力を行うテンキー315と、該テンキー315にて入力した暗証番号を決定する場合や前記貯蓄玉数のうちの所定の玉数払戻を実施するためのエンターキー317と、会員カード37を受付け時に於いて該会員カード37に記録された度数を用いて遊技を実施するか、若しくは該会員カード37の会員IDにより特定される貯蓄玉数を用いて遊技を実施するかを選択するプレイ選択ボタン316とが設けられた会員操作パネルが設けられてお

50

り、会員遊技者が会員カード37を挿入することで操作を実施できるようになっている。

【0043】

また、図5に示すように、前記会員カード挿入口319とビジターカード装着口318とは、遊技者から見て左右に並んで配置されるとともに、前記ビジターカード装着口318は、前記会員カード挿入口319が設けられたカードユニット3の前面よりも装置の内方に入り込むように形成された段部340に設けられている。

【0044】

前記会員カード挿入口319は、カードリーダライタ327の会員カードスロット(図示略)に連設されており、該会員カード挿入口319を介して会員カード37を会員カードスロットに挿入可能とされている。また、前記段部340に設けられたビジターカード装着口318も、カードリーダライタ327のビジターカード収容室(図示略)に連設されており、このビジターカード装着口318を介してビジターカードを前記ビジターカード収容室に装着可能とされている。

10

【0045】

また、前記ビジターカード収容室にビジターカード38が装着された際には、該装着されたビジターカード38の先端がビジターカード装着口318から突出する態様にて装着される。また、このビジターカード装着口318が設けられた段部340には、この段部340全体を被覆する透明カバー部材318'が着脱可能に取付けられており、これにより前記カードリーダライタ327に装着されたビジターカード38が、前記透明カバー部材318'を通して視認できるとともに、該透明カバー部材318'により挿入されたビジターカード38の抜き取りができない状態とされ、該ビジターカード38がカードユニット3内に内封された状態とされている。

20

【0046】

このように、段部340の全面を透明カバー部材318'にて覆うようにすることは、これらビジターカード38が装着されている装置内部に、異物等の侵入による不具合を回避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い。

【0047】

また、この透明カバー部材318'は、図5に示すように、該透明カバー部材318'の前面側端に設けられた係止突起341を、段部340の側面に設けられた係止孔342に係止させ、透明カバー部材318'の側面後端に設けられた係止爪343を、段部340の底面に設けられた係止孔344に係合させることで取付けられるようになっており、前記係止爪343と係止孔344との係合を、カードユニット3の施錠を解除して全面に引き出す等により前記係合部を露出させて解除することで、透明カバー部材318'の取外しが可能とされている。これにより、前記施錠を解除できる遊技場の係員等は、ビジターカード38の交換作業が容易に行えるようになるとともに、通常時カードユニット3はパチンコ機2と並設されて前記係合部が露出されない状態にて使用されるため、通常使用時において透明カバー部材318'は取り外せない状態、すなわち装着されたビジターカード38の抜き取りができない状態で使用できるようになる。

30

【0048】

また、前記ビジターカード装着口318が設けられた段部340の上下面において前記透明カバー部材318'の上下端面が当接する位置には、第2遊技使用処理中報知手段としての緑色に発光するLEDモジュール346が設けられている。これらLEDモジュール346は、カードリーダライタ327に装着されているビジターカード38に対する発行貸出処理(内封記録媒体遊技使用処理)が実施されている場合に発光するように制御されており、前記透明カバー部材318'がその端面より入光したLEDモジュール346の緑色光にて点灯されることでビジターカード38の発行並びに貸出処理が処理中である旨が遊技者に報知される。

40

【0049】

また、図5に示すように、前記会員カード挿入口319の周囲には、高周波電圧の印加により赤色に発光するEL(エレクトリックルミネッセンス)部材にて構成される会員カ-

50

ド受付中表示部 345 が設けられている。これら会員カード受付中表示部 345 は、会員カードが受付中の場合に赤色に点灯されることで、会員カード 37 が受付中である旨が遊技者や遊技場係員に報知される。

【0050】

この本実施例に用いたカードユニット 3 の構成を図 6 並びに図 7 に基づいて説明すると、該カードユニット 3 には、最上部前面位置に設けられている前記動作ランプ 301 が接続されるとともに、前記貨幣利用可ランプ 300 と、前記会員カード利用可ランプ 305 や貸出単位変更ボタン 306、貸出単位表示部 307、端数ボタン 308、度数表示部 309、機種設定ランプ 310、方向指示ランプ 311、挿入中ランプ 312、イベント対象者ランプ 335、前記貸出単位表示部 307 や度数表示部 309 の表示ドライバ（図示略）等が実装され、これら各部と後述する遊技使用処理手段並びに内封記録媒体遊技使用処理手段としての制御ユニット 328 との制御信号の入出力等が行われる第 1 操作基板 320 と、会員カード受付中表示部 345 並びに LED モジュール 346 が接続されるとともに、前記会員カード用表示部 314 やテンキー 315、プレイ選択ボタン 316、エンターキー 317、前記会員カード用表示部 314 の表示ドライバ（図示略）等が実装され、これら各部と前記制御ユニット 328 との制御信号の入出力等が行われる第 2 操作基板 321 とが、設けられており、これら第 1 操作基板 320 並びに第 2 操作基板 321 は、カードユニット 3 の前面パネルに沿って配置されている。

【0051】

また、装置内の上部位置には、前記紙幣挿入口 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中央部に設けられている後述の制御ユニット 328 に出力する貨幣識別手段としての紙幣識別ユニット 322 が設けられているとともに、その下方位置には、前記硬貨投入口 303 に硬貨投入路 323 を介して連設され、該硬貨投入口 303 より投入された硬貨（本実施例では 100 円硬貨と 50 円硬貨）の真贋並びに硬貨種別の識別を実施し、その識別結果を後述の制御ユニット 328 に出力する貨幣識別手段としての硬貨識別ユニット 324 とが設けられており、これら両識別ユニット 322、324 を内在することにより、各種紙幣（1 万円、5 千円、2 千円、千円の各紙幣）並びに各種硬貨（100 円硬貨、50 円硬貨）の受付が可能とされている。

【0052】

また、カードユニット 3 の下方位置には、前記会員カード挿入口 319 並びにビジターカード装着口 318 の双方に連設するように配置され、これら会員カード挿入口 319 に挿入されて受けた会員カード 37 の前記集積回路（IC）84 に記録されている記録情報や、ビジターカード装着口 318 に装着されているビジターカード 38 の前記集積回路 92 に記憶されている記録情報の読み出し並びに書き込み等を行う記録媒体処理手段、遊技使用処理手段としてのカードリーダライタ 327 が設けられている。

【0053】

このカードリーダライタ 327 の内部には、前記会員カードスロットに挿入された会員カード 37 並びに前記ビジターカード収容室に装着されているビジターカード 38 とのデータ送受を行う通信基板 327a と、該カードリーダライタ 327 の制御を行うコントローラ等が実装された制御基板 327b と、が設けられており、図 7 に示すように、前記制御基板 327b は、ハブ 7 並びに通信ケーブル 8 を介して前記システムコントローラ 100 に接続され、システムコントローラ 100 とのデータ通信を実施可能とされている。

【0054】

また、前記制御基板 327b は、カードリーダライタ 327 が搭載されたカードユニット 3 の制御ユニット 328 にも接続されており、該制御ユニット 328 との各種データの送受が実施可能とされている。

【0055】

また、カードユニット 3 の略中央部位置には、貨幣識別手段である前記紙幣識別ユニット 322 や硬貨識別ユニット 324 や、カードリーダライタ 327 に接続されてこれら紙幣

10

20

30

40

50

識別ユニット322並びに硬貨識別ユニット324との各種信号の入出力を行うI/Oポート332aや、前記カードリーダライタ327に接続されて該カードユニット3との各種データの送受を行うためのI/Oポート332d、前記第1操作基板320並びに前記第2操作基板321に接続されて各種信号の入出力を行うI/Oポート332b、前記パチンコ機2の賞球制御基板237や操作基板18との各種信号の入出力を行うI/Oポート332c、前記ハブ7並びに通信ケーブル8を介して会員管理コンピュータ120とのデータ通信を行うための通信部334、対応するパチンコ機2の上方位置に設置された外部機器としての呼出ランプ4(図3参照)に接続され、該呼出ランプ4に対して該呼出ランプ4を点灯させるための点灯指示信号を出力するとともに、前記補給球計数器24並びにアウト球計数器26より出力された計数信号や前記パチンコ機2の情報出力部298から出力される大当たり情報やプレミアム発生情報等の各種遊技情報(オプション情報)の出力を受付けるデータ入出力部336、これらカードユニット3を構成する各部の制御や前記操作基板18に実装された度数表示部17の制御等を実施するMPU329、ワークメモリ等として使用されるRAM330、前記MPU329が実行する制御内容が記述された制御プログラム等が記憶されたROM331等が設けられた制御ユニット328を内蔵しており、これら各部は図7に示すように接続されていて、前記MPU329が実行する制御プログラムにより、カードユニット3を構成する各部の動作が制御される。

#### 【0056】

本実施例のカードユニット3は、図6に示すように、カードユニット3本体とその上下位置に形成されたユニットホルダ31'にて係合し、該カードユニット3本体を前面方向に引き出し可能に保持するユニットホルダ31を介して遊技島に設置されており、カードユニット3の前面下部位置には、シリンダ錠(図示略)が設けられていて、係員等が所持する解錠キーにより施錠を解除することでカードユニット3が引き出しできるようになっている。また、該ユニットホルダ31には、各種接続ケーブルを中継するためのコネクタが設けられており、前記カードリーダライタ327とシステムコントローラ100とを接続するケーブルや、前記制御ユニット328と会員管理コンピュータ120とを接続するケーブルも、該ユニットホルダ31を介して中継接続されていて、これらケーブルが前記カードユニット3本体の引き出し時に絡まって、カードユニット3本体が引き出せなくなってしまうことがないように工夫されている。

#### 【0057】

また、本実施例に用いた紙幣識別ユニット322は、その後端側(紙幣挿入先端側)が紙幣回収路(図示略)を介して遊技島内を横断するように架設された紙幣搬送路(図示略)に連結されている。該紙幣識別ユニット322は、会員カード37が受付中であって、読み出された度数が残存しない場合(0度の場合)において、紙幣の挿入を受付け、該受付けた紙幣を識別するように前記制御ユニット328にて制御される。この識別により受付けた紙幣が正規の紙幣(1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、10000円紙幣)であると識別した場合には、該識別結果を前記制御ユニット328に出力するとともに、該識別した紙幣を前記紙幣搬送路に送り出すとともに、正規の紙幣ではないと識別した場合には受付けた紙幣を返却するようになっている。また、本実施例において前記紙幣識別ユニット322は、カードユニット3(カードリーダライタ327)とシステムコントローラ100とが通信接続されていないオフライン時の場合や会員カード37が受付中ではない場合において、1000円紙幣のみを受付け、それ以外の紙幣を返却して受けないように前記制御ユニット328にて制御されているとともに、会員カード37が受付中であって、該会員カード37により特定される度数が残存する場合には、いずれの紙幣も受けないように制御ユニット328にて制御されている。

#### 【0058】

また、本実施例に用いた前記硬貨識別ユニット324は、図6に示すように、硬貨返却路325を介して前記硬貨返却口313に連設されているとともに、硬貨回収路326並びに硬貨回収桶(図示略)を介して遊技島内を横断するように架設されたコイン搬送路(図示略)に連結されている。該硬貨識別ユニット324は、会員カード37が受付中であつ

10

20

30

40

50

て、読み出された度数が残存しない場合（0度の場合）或いは会員カード37が受付中ではない場合において、硬貨の投入を受付け、該受付けた硬貨を識別するように前記制御ユニット328にて制御される。この識別により受付けた硬貨が正規の硬貨（100円硬貨、500円硬貨）であると識別した場合には、該識別結果を制御ユニット328に出力するとともに、該識別した硬貨を前記コイン搬送路に排出し、正規の硬貨ではないと識別した場合には硬貨返却口313より返却する。また、前記硬貨識別ユニット324は、会員カード37が受付中であって、該会員カード37より読み出された度数が残存する場合には、前記紙幣の場合と同様に硬貨を受付けないように制御ユニット328にて制御されている。

## 【0059】

また、前記RAM330内の所定アドレスには、挿入されている会員カード37の会員ID並びに会員カードIDが記憶される会員IDレジスタや、貯蓄球数が記憶される貯蓄球数レジスタや、暗証番号レジスタや、度数が記憶される度数レジスタに加えて、制御ユニット328に接続されている前記補給球計数器24並びにアウト球計数器26からの計数信号の入力に基づく営業開始時点からの補給球総数並びにアウト球総数が記憶される補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタと、会員カード37の挿入中における補給球計数器24並びにアウト球計数器26からの計数信号に基づく会員遊技者の遊技における補給球総数並びにアウト球総数が記憶される会員補給球数（IN）レジスタや会員アウト球数（OUT）レジスタ、前記情報出力部298から出力される大当たり情報に基づく大当たり回数が加算記憶される特賞回数レジスタと、会員カード挿入中における大当たり回数が加算記憶される会員特賞回数レジスタと、前記システムコントローラ100とのオフライン時に遊技に使用された会員カードID及び入金ID及び度数が加算更新記憶される履歴記憶領域が設けられており、該履歴記憶領域に記憶されているオフライン時に遊技に使用された度数が、オンライン状態に復旧した際に、前記システムコントローラ100に送信されることで、システムコントローラ100にて管理されている会員カード37の度数の整合性が保たれるようになっており、更には、前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタの営業開始時点からの補給球総数とアウト球総数が前記会員管理コンピュータ120へ送信され、且つ会員カードの返却時において該会員カード挿入時からの前記会員補給球数（IN）レジスタ並びに会員アウト球数（OUT）レジスタに記憶されている会員遊技者の遊技に伴う補給球数（IN）とアウト球数（OUT）と会員特賞回数レジスタに記憶されている会員特賞回数とが前記会員管理コンピュータ120へ送信されることで、パチンコ機2の営業開始時点からの収支とともに、各会員遊技者の収支を会員管理コンピュータ120が把握できるようになっている。

## 【0060】

また、前記特賞回数レジスタのデータは、営業終了時の締め処理において会員管理コンピュータ120へ送信されることで、各パチンコ機2にて営業中に発生した大当たり総回数を会員管理コンピュータ120が把握することができるようになっているとともに、会員カード37の返却時に該会員カード挿入時からの前記会員特賞回数レジスタに記憶されている会員特賞回数が会員管理コンピュータ120へ送信されることで、各会員の遊技中に発生した大当たり回数も管理コンピュータ120が把握することができるようになっている。

## 【0061】

また、本実施例では、前述のように、会員カード37への入金を実施するための入金装置21を遊技場内の所定位置に設けている。この入金装置21には、前記カードユニット3に設けられている硬貨識別ユニット324や紙幣識別ユニット322並びに前記カードリーダライタ327とほぼ同様の硬貨識別ユニットや紙幣識別ユニット並びに前記カードリーダライタや各種操作ボタン等が設けられており、会員遊技者は、自分が所有する会員カード37に残存する度数が「0」である場合において、該会員カードに1万円を上限として入金を実施し、該入金した会員カード37を前記カードユニット3に挿入することで、該入金に相当する度数を遊技に使用することができるようになっている。

## 【0062】

10

20

30

40

50

これら会員カード37への入金においては、前記システムコントローラ100に対し、会員カード37に記録されている会員カードIDと入金金種と数量とが送信されることで、該システムコントローラ100にて新たに入金ID(プリペイドID)が生成され、該入金ID(プリペイドID)と入金額とが対応付けて登録されるとともに、該入金ID(プリペイドID)が入金装置21に返信され、これら入金IDと入金額に相当する度数とが会員カード37に記録されて返却される。尚、この入金に際してシステムコントローラ100は、入金装置21より送信されてきた会員カードIDが、システムコントローラ100に登録されているか、若しくは登録されていても使用不可に設定されていないかを確認し、該確認において問題ない場合において前記入金IDを生成して入金装置21に返信するようになっており、システムコントローラ100に登録されていない会員カード37や後述するブラックリストやあみかけリストに該当する会員カード37への入金が実施できないようになっている。

#### 【0063】

また、この入金処理された会員カード37をカードユニット3にて使用する場合には、前記にて会員カード37に記録された入金IDと度数、並びに会員IDと会員カードIDとがカードリーダライタ327により読み出され、該読み出された情報の内、会員カードIDと入金ID並びに度数とが該カードリーダライタ327の制御基板327bからシステムコントローラ100に送信されて前記登録情報との比較、照合による会員カード37の使用の可否を判定する可否判定処理が実施され、これら照合が一致した場合においてのみ、該度数の大きさが制御ユニット328を通じて前記操作基板18上の度数表示部17に表示されることで、遊技に使用することができるようになっていて、該度数が使用された場合には、該使用度数が前記システムコントローラ100に送信されて該当する入金IDに対応して登録されている度数の大きさが減算更新されるようになっている。(図9参照)

#### 【0064】

また、本実施例においては会員カード37に度数が残存している場合において、これら度数を現金に交換できるようにするための精算装置22を設けていて、該精算装置22には、前記カードリーダライタ327とほぼ同様のカードリーダライタ、並びに現金を払い出すための紙幣払出ユニットや硬貨払出ユニットが設けられており、精算装置22に会員カード37を挿入することで、該会員カード37に記録されている会員カードIDと入金IDと度数とがカードリーダライタにより読み出されてシステムコントローラ100に送信され、前記登録情報との比較、照合が実施されてこれら照合が一致した場合においてのみ、その精算が実施されるように制御される。

#### 【0065】

尚、これら精算においても前記ブラックリストやあみかけリストに該当する会員カード37の精算は、システムコントローラ100により許諾されないようになっているとともに、これら精算が実施された場合には、該精算された度数の入金IDと度数の登録が削除されるとともに、これら精算金額と会員IDとが精算履歴として前記システムコントローラ100に登録、管理される。

#### 【0066】

次いで、本実施例における記録媒体管理装置であるシステムコントローラ100について説明すると、該システムコントローラ100は、図8に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス101に、該システムコントローラ100が実施する前記管理サーバ12との通信処理や後述する可否判定処理等の各種処理や後述のカード管理DBの更新処理等を行うCPU102、ワークメモリ等として使用されるRAM103、時刻情報やカレンダ情報を出力するRTC104、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置105、ファンクションメニュー等が独自に割り当てられた専用化されたキーボードである入力装置106、各種情報を表示出力する表示装置107、各種情報をプリント出力するプリンタ108、前記会員管理コンピュータ120とのデータ通信を行う第1通信部109、前記カードユニット3(カードリーダライタ327)とのデータ通信を

10

20

30

40

50

行う第2通信部110、前記カード会社に設けられた管理サーバと電話回線を通じてデータ通信を可能とするためのデジタルサービスユニット(DSU)111が接続された通常のコンピュータである。

#### 【0067】

また、前記記憶装置105には、該システムコントローラ100の処理を実施するための処理プログラムに加えて、図9(a)～(c)に示すような各種テーブル(データベース)が登録されている。

#### 【0068】

まず、図9(a)の会員属性情報テーブル(会員データベース)は、会員カード37の遊技者特定情報である会員ID毎に、当該会員カード37を所持する会員遊技者の氏名(名字並びに名前)、性別、年齢、誕生日、職業、住所からなる会員遊技者の会員帰属情報と、当該会員カード37に記録されている会員情報の更新の有無(会員カード37に記録されている会員情報が最新のものに更新されている場合には「更新済」が登録され、会員情報が記録されていない場合や最新のものに更新されていない場合には未更新が登録される)と、が対応付けて登録されており、これら会員属性情報テーブル(会員データベース)の登録情報は会員管理コンピュータ120に登録されている会員情報テーブル(図16参照)の登録内容と同一となるように起動時や変更発生時において逐次更新される。

10

#### 【0069】

また、図9(b)に示す会員カードマスターテーブルには、遊技者特定情報である各会員の会員IDと該会員に発行された会員カード37の記録媒体識別情報である会員カードID毎に、前記入金装置21やカードユニット3における後述の追加入金処理が実施される毎に付与される入金IDと、入金IDに該当する追加入金処理が実施された入金装置21或いはカードユニット3の装置IDと、追加入金処理に供された入金額に相当する入金度数と、該入金度数から後述の貸出処理に使用された使用度数と、前記入金度数のうち未だ貸出処理に使用されていない残存度数と、そのカードが前記カード会社の管理サーバ12から配信される後述する運用情報に含まれるブラックリスト或いはあみかけリストに基づき、その会員カード37が使用不可であるかを示す使用不可情報と、が対応付けて登録されていて、これら会員カードマスターテーブルに登録されている残存度数と対応する会員カード37に記録されている残存度数とが一致するように登録、管理されているとともに、前記ブラックリスト或いはあみかけリストに該当する会員カード37の使用不可情報(フラグ)が使用不可「1」として登録されることで、該会員カード37の使用が禁止されるようになっている。

20

#### 【0070】

また、図9(c)に示すカードユニット別データテーブルには、前記カードユニット3の装置ID毎に、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と、その通信状況(オンラインかオフラインか)と、対応するパチンコ機2の機種名である対応機種と、装着されているビジターカード38のシリアル番号とビジターカードIDと、後述の貸出処理に使用された度数の累計である総使用度数と、該総使用度数のうちビジターカード38から使用された度数であるVカード使用度数と、会員カード37から使用された度数である会員カード使用度数と、当該カードユニット3にて入金された入金総度数である会員カード入金度数並びに該入金のために受けた現金の各金種毎の数量である10000円、5000円、2000円、1000円、500円、100円とが登録されており、これらカード管理DBにおける登録データ並びに前記会員カードマスターテーブルに登録されている残存度数等の各種データは、前記カードユニット3からその都度送信される各種情報に基づき更新されるようになっている。

30

#### 【0071】

また、本実施例の管理データベース(DB)内には図10に示すように、営業当日の会員の遊技履歴が登録される会員遊技履歴テーブルが設けられており、各会員遊技者が前記カードユニット3に自己の会員カード37を挿入して、玉貸操作を実施することで、該玉貸が実施されたカードユニット3の装置IDと該カードユニット3にて玉貸に使用された使

40

50

用度数とが、1遊技履歴として登録されるようになっており、これら会員遊技履歴テーブルに登録されている使用度数のデータが、遊技終了時においてカードユニット3から会員カード37が返却されたことに基づき、前記会員管理コンピュータ120から出力される使用度数照会において、該当する使用度数が会員管理コンピュータ120に返信されるようになっている。

【0072】

また、本実施例のシステムコントローラ100においては、図11に示すように、前記各テーブル並びにデータベースに基づき、各種カード管理、カードユニット管理並びに売り上げに関する種々の情報を、本日はもとより前日以前の過去のデータも出力可能とされている。

10

【0073】

具体的には、図12に示す機能選択画面において、表示されている各選択項目から所望する項目並びに表示させたい日付を選択或いは入力することで、図11の項目(1)～(7)に示すように、(1)日計表、(2)島別売上表、(3)個別売上、(4)個別詳細情報、(5)時間別売上、(6)帳票管理、(7)機器交換履歴の各項目を図13に示す前記(3)個別売上のように表示或いはプリント出力することができるようになっている。

【0074】

本実施例のシステムコントローラ100では、前記(1)日計表として、選択された日付の店舗全体の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カード37への入金総額、会員カード37の精算総額等の情報が表示される店舗日計表や、選択された日付の前記カードユニット3毎の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カード37への入金総額等の情報が表示されるサンド日計表や、選択された日付の前記入金装置21による入金回数や入金総額等が表示される入金機日計表や、選択された日付の前記精算装置22における精算回数や精算金額が表示される精算機日計表と、が表示されるようになっている。

20

【0075】

また、前記(2)島別売上表を選択した場合には、選択された日付の前記島毎の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カードへの入金総額等の情報が表示され、(3)個別売上を選択した場合には、図13に示すように、選択された日付の各カードユニット(CU)3毎の会員並びにビジターの売上(消費)や会員カード37への入金総額等の各情報が表示され、前記(4)個別詳細情報を選択すると、選択された日付の各機器の売上、受付金種別の受付数、通信状態や会員カード挿入の有無等の各機器の詳細情報が表示され、前記(5)時間別売上を選択した場合には、選択された日付の各時間帯における店舗全体の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カードへの入金総額や精算総額等の情報が表示される。

30

【0076】

また、前記(6)帳票管理を選択した場合には、選択した帳票を印刷することができ、前記(7)機器交換履歴を選択した場合には、選択した日付において前記カードユニットストッカ20内の予備用カードユニットとの交換があった場合に、その交換された時間や交換された機器の情報が表示されるようになっている。

40

【0077】

また、前記(1)～(7)の日付選択する項目以外に、項目(8)～(13)の日付選択を必要としない表示項目(メニュー)が設けられており、項目(8)の仮締め情報を選択することで、通信がオフライン状態或いは何らかの障害により正規の締め処理がなされずに仮締め処理がなされたカードユニット3との売上等の情報が表示され、項目(9)のエラー情報管理を選択すると、各接続機器のエラー発見日時、復旧日時、エラーノードのエラー情報が検索して表示され、項目(10)の操作履歴を選択すると、各カードユニット3や前記入金装置21並びに精算装置22が操作された日時や時間内容などの操作履歴(通信履歴)が表示され、項目(11)の営業状態を選択した場合には、各接続機器の通信接続や会員カード37の受付状況等の状態が表示され、項目(12)の営業定数を選

50

択すると、締め処理において自動印刷される帳票の種別設定を行う画面が表示され、項目(13)のビジターカード情報を選択することで、各カードユニット3に装着されているビジターカード38の書き込み回数情報や、交換履歴(交換日付)等の情報が表示されるようになっていて、該システムコントローラ100において、各カード並びにカードユニット3や入金装置21や精算装置22の管理が実施されるようになっている。

【0078】

また、これら売上(消費)に関する情報や入金に関する情報並びに会員カード37の残金情報は、営業の終了時に実施される締め処理にて前記カード会社の管理サーバ12へ送信されるとともに、前記図13に示す個別売上のように、各カードユニット3毎の消費金額や入金金額等の情報並びに店舗全体の消費総額や入金総額の情報が前記会員管理コンピュータ120へ出力されることで、該会員管理コンピュータ120にても、会員カード37並びにビジターカード38による売り上げを管理できるようになっているとともに、これら売り上げ情報が会員の遊技動向の分析やイベント効果等のデータとして活用されるようになっている。

【0079】

また、会員カード37の返却が前記カードユニット3にて発生した場合においては、前述のように、その返却時において会員管理コンピュータ120からの当該会員カード37の会員カードID並びにカードユニット3の装置IDを含む使用履歴出力要求(図14、図22参照)の送信に基づき、送信された会員カードIDに該当する会員遊技者が送信されたカードユニット3にて遊技に使用した消費金額が遊技履歴として会員管理コンピュータ120に返信されることで、該会員管理コンピュータ120では、図17(c)に示すように、その会員遊技者の来店履歴の売上金額として、各会員遊技者の会員ID毎に登録、管理される。

【0080】

ここで、本実施例に用いたシステムコントローラ100と前記カード会社に設置されている管理サーバ12との連携について図14に基づき説明する。まず、システムコントローラ100は、図示しない無停電電源装置(UPS)に接続されていて、該UPSに設定されている営業日の所定時間において自動的に起動されるようになっている。該UPSによる電源投入(起動)が実施されると、自動的に前記記憶装置105に記憶されている処理プログラム(P)が起動されて、記憶装置105に記憶されている各ファイルの異常を、誤り訂正符号(CRC)に基づきチェックするとともに、予め店舗に固有に付与されている店舗IDと前日の締め処理後の売上情報が存在する場合には該締め処理後の売上情報並びに認証情報とを含む起動通知をカード会社に設置されている前記管理サーバ12へ送信する。

【0081】

該送信に基づき管理サーバ12は、前記認証情報に基づく認証処理を実施して、送信元が正規のシステムコントローラ100であるかを判定し、該店舗IDに対応するシステムコントローラ100の稼働状況を起動中に更新した後、前回の締め処理における送受信処理に基づく各カードの残総額等の集計運用データを返信する。

【0082】

該集計運用データの返信を受けたシステムコントローラ100は、該受信した集計運用データに含まれる各カードの残総額等の各データを自己が管理している各カードの残総額等の各データと照合し、該照合が一致しない場合には、前日の締め処理における管理サーバ12との送受信処理が正常に完了していなかったものと判断して、管理サーバ12に送信するべき売上や使用履歴等の未送信データを、消去しないように保持、確保するとともに、店舗IDを含む照合異常通知を前記管理サーバ12に送信するとともに、図25に示すように、前日の締め処理における管理サーバ12との送受信処理が正常に完了していない旨の警告ウインドウを表示して、異常を報知する確認処理を実施する。

【0083】

尚、管理サーバ12は、前記照合異常通知を受信した場合には、該照合異常通知に含まれ

10

20

30

40

50

る店舗ＩＤを照合異常リストに登録する。

【0084】

次いで、接続されているカードユニット3や入金装置21並びに精算装置22等の接続機器に異常がないかを確認し、異常があれば異常内容を前記管理サーバ12に通知することで、管理サーバ12にて該異常が報知される。

【0085】

該接続機器チェックの終了後にシステムコントローラ100は、会員管理コンピュータ120に対して、利用可能な会員カード37の会員カードIDと会員IDのリストを生成して利用可能会員カードデータとして送信する。

【0086】

システムコントローラ100は、この使用可能な会員カードIDと会員IDのリストを生成する場合において、前記管理サーバ12との送受信処理が正常に完了していないか、或いは運用情報に新規に利用可能或いは利用不能とする更新すべきデータが存在しない場合には、前回の送受信処理における運用情報に基づき更新されたその時点においてシステムコントローラ100にて利用可能として登録されている会員カード37の会員カードIDと会員IDのリストを生成して会員管理コンピュータ120に送信し、前記管理サーバ12との送受信処理が正常に完了していて、新規に利用可能或いは利用不能とする更新すべきデータが存在する場合には、該更新すべきデータによりシステムコントローラ100にて利用可能として登録されている会員カード37のデータを更新し、該更新後の利用可能として登録されている会員カード37のデータに基づいて会員カードIDと会員IDのリストを生成して会員管理コンピュータ120に送信する使用可遊技用記録媒体情報送信処理を実施する。

10

【0087】

このように本実施例では、利用可能会員カードデータとして利用可能な全会員カード37の会員カードIDと会員IDのリストを生成して会員管理コンピュータ120に送信するようにしており、このようにすることは、会員管理コンピュータ120において、これら使用可能な会員カード37の更新処理を容易に且つ正確に実施することができるようにな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、変更のあるデータのみのリストを生成して会員管理コンピュータ120に送信するようにしても良い。

【0088】

20

この利用可能会員カードデータとして利用可能な全会員カード37の会員カードIDと会員IDのリストの送信を受けて会員管理コンピュータ120は、これら受信したリストを利用可能な会員カード37として登録するとともに、新たに利用可能に登録された会員カードIDと会員IDを、図16(a)に示すように、後述する会員情報テーブルに新規発行可能な未発行カードとして登録する。

【0089】

該利用可能な会員カードIDと会員IDのリストの送信の後、システムコントローラ100は、営業の開始通知を前記管理サーバ12へ送信して、該管理サーバ12より開始許諾を受信することで、営業中処理へ移行する。

【0090】

30

該営業中において、前記会員管理コンピュータ120にて、新規会員の属性情報の登録による新規会員登録がなされ、該新規会員への会員ID並びに会員カードIDの割り当てや、既存会員の会員帰属情報の変更があった場合には、新規発行情報又は更新情報が会員管理コンピュータ120からシステムコントローラ100に送信され、該新規発行情報又は更新情報に基づき図9(a)に示す会員属性情報テーブルに新規会員の登録或いは会員情報の更新が実施され、これら更新が実施された場合には、更新の項目に未更新が登録されて、該当する会員カード37が使用された場合に、該更新或いは新規登録された会員属性情報が、会員カード37が使用されたカードユニット3に送信されて、会員カード37に記録されるようになっている。

【0091】

40

また、この営業処理中において前記管理サーバ12は、所定期間毎にシステムコントローラ100に対し、稼働を確認するためのヘルスチェックデータを送信し、該ヘルスチェックデータに対する応答に基づいて、システムコントローラ100が正常に動作しているかを確認するようになっているとともに、システムコントローラ100も各カードユニット3に対して、前記LAN上に通信接続確認用のプロードパケットを所定時間毎、例えば5秒毎に送信することで、該プロードパケットの受信の有無により、各カードユニット3中の前記カードリーダライタ327に設けられている前記制御基板327bが、オンライン／オフラインの通信状態の確認を実施できるようになっている。

【0092】

また、営業処理中において接続機器やカードの残額異常等の不正を検出した場合においてシステムコントローラ100は、管理サーバ12に対して不正検知或いは異常検知を通知することで、管理サーバ12が設置されているカード会社において、これら異常や不正を把握できるようになっている。

【0093】

また、前記カードユニット3にて会員カード37の返却が実施され、図22に示すように、前記カードユニット3から会員管理コンピュータ120に対して会員カード37の抜き取り通知が送信されてきた場合には、会員管理コンピュータ120は前記システムコントローラ100に対して、該返却された会員カード37の会員カードIDと該返却した装置IDを含む利用履歴出力要求を送信する。

【0094】

該利用履歴出力要求を受信したシステムコントローラ100は、図10に示す前記本日の会員遊技履歴テーブルから、送信されてきた会員カードIDとから利用履歴を特定し、該特定した利用履歴のデータ（利用度数）を会員管理コンピュータ120に対して返信し、該会員管理コンピュータ120は、該受信した使用度数に相当する金額を売上金額として図17（c）に示す会員来店履歴テーブルに登録する。

【0095】

また、該営業中において前記管理サーバ12は、前記照合異常リストの内容確認を所定時間毎に実施し、該照合異常リストに登録がある場合は、該照合異常リストに登録されている各店舗のシステムコントローラ100に対して、順次未送信データの強制配信要求を送信していく。

【0096】

この強制配信要求を受信したシステムコントローラ100は、前記営業開始前の起動処理にて消去されないように保持した未送信データを前記管理サーバ12へ送信とともに、該未送信データの受信完了に伴って新規に使用可能となる会員カード37や使用不能とするブラックリスト等の情報を含む運用情報を前記管理サーバ12から返信される。

【0097】

この運用情報の受信に基づいてシステムコントローラ100は、利用可能な会員カード37の情報を更新して該更新された情報に基づき利用可能な会員IDと会員カードIDとを含む利用可能会員カードデータを生成して前記会員管理コンピュータ120に送信とともに、関係する各データベースのデータ更新を実施した後、図26に示すように、管理サーバ12との送受信処理が正常に完了され、使用可能な会員カードのデータが更新されたことを報知する。

【0098】

このように、管理サーバ12との送受信処理が正常に完了され、使用可能な会員カードのデータが更新されたことを報知することは、前記使用可能な会員カード37の情報が更新され、新規発行される会員カード37の使用が可能となったことを容易に確認できるようにな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、これらの報知を実施しない構成としても良いし、更には、これら報知の形態をその他の形態、例えば音等により報知するようにしても良い。

【0099】

10

20

30

40

50

また、本実施例の管理サーバ12は、図27に示すように、前記照合異常リストの登録内容を表示させて確認できるようになっているとともに、該照合異常リスト表示画面の下部位置に設けられている「印刷」の項目を選択することで、該リストを印刷できるようになっている。

#### 【0100】

このように、前記管理サーバ12において前記照合異常リストの登録内容を表示及び印刷できるようにすることは、集計データ等の管理情報並びに運用情報や店舗情報等の送受信が正常に完了していない店舗のシステムコントローラ100を容易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、これら送受信が正常に完了していない店舗のシステムコントローラ100の情報を出力（表示或いは印刷）しない構成としても良い。

10

#### 【0101】

また、本実施例では、前記図27に示す照合異常リスト表示画面に記録媒体管理装置であるシステムコントローラ100を特定可能な情報として、該システムコントローラ100が各店舗に1台のみ設置されていることから、店舗IDと店舗名とを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、これら記録媒体管理装置であるシステムコントローラ100を特定可能な情報としては、各システムコントローラ100に固有のシステムコントローラIDを付与して、該システムコントローラIDを表示するようにしても良く、これら記録媒体管理装置を特定可能な情報の形態は、適宜に選択すれば良い。

20

#### 【0102】

次いで、営業時間が終了した後においてシステムコントローラ100は、図14に示すように締め処理を実施する。この締め処理においては、その営業日における店舗全体の売上が集計された日計売上や、各カードユニット3毎や会員カード37毎の売上等を含む個別売上や、各会員カード37に残存する遊技用価値である度数に相当する残金の情報を含む会員残金等の各情報を含む集計データを管理サーバ12へ送信するとともに、該集計データを受信した管理サーバ12は、その遊技場が該当する店舗情報と運用情報とを返信するとともに、最後に前記のヘルスチェックデータによる動作確認を実施し、該動作確認の後、システムコントローラ100の電源が前記UPSにより遮断される。尚、前記集計データ並びに店舗情報と運用情報の送受信処理において、通信に不具合が生じて該送受信が完了しなかった場合にシステムコントローラ100は、管理サーバ12へ送信する集計データを、動作停止においても消去されないように、ハードディスク等の不揮発性の記憶装置に登録するようになっており、これら前記集計データの前記管理サーバ12への送信並びに、該管理サーバ12からの店舗情報と運用情報の受信を行う処理が、本件の送受信処理に相当する。

30

#### 【0103】

この管理サーバ12より配信される前記運用情報には、その遊技場からの発注に基づき発送された会員カード37の会員カードIDと会員ID並びにビジターカード38のシリアル番号とビジターカードIDとともに、カード会社が使用を禁止した会員カード37の会員カードIDと会員IDが記述されたブラックリストや、カード会社から遊技場への配送途中に紛失や盗難、或いは製造不良であると判明した会員カード37の会員カードIDと会員IDが記述されたあみかけリストが含まれており、該ブラックリスト並びにあみかけリストに登録されている会員カード37に該当する会員カード37が前記会員カードマスター一テーブルに登録されている場合において、該会員カード37の使用不可情報（フラグ）が使用不可「1」として登録されて、その会員カード37の使用が不可とされるようになっている。

40

#### 【0104】

次いで、本実施例の会員管理コンピュータ120について説明すると、該会員管理コンピュータ120は、図15に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス121に、該会員管理コンピュータ120が実施する会員の帰属情報を受付けて会員

50

I D に対応付けて登録管理するとともに、これら会員カード 3 7 の使用に基づく各情報に基づいてイベント評価等の各種の分析処理や後述の会員管理 D B の更新処理並びに前記システムコントローラ 1 0 0 からの売上情報に基づく売上集計等の各種データの集計処理等を行う C P U 1 2 2 、ワークメモリ等として使用される R A M 1 2 3 、時刻情報やカレンダ情報を出力する R T C 1 2 4 、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置 1 2 5 、新規会員に関する個人情報等の会員帰属情報等の各種情報を受付けるためのキーボードやマウス等の入力装置 1 2 6 、機能選択を実施することで、例えば新規会員の登録画面や売上情報並びに未発行の会員カードの会員 I D や枚数等の情報を出力するための表示装置 1 2 7 並びにプリンタ 1 2 8 、前記システムコントローラ 1 0 0 とのデータ通信を行う第 1 通信部 1 2 9 や前記カードユニット 3 ( 制御ユニット 3 2 8 ) とのデータ通信を行う第 2 通信部 1 3 0 、が接続された通常のコンピュータである。

#### 【 0 1 0 5 】

また、前記記憶装置 1 2 5 には、該会員管理コンピュータ 1 2 0 が処理を実施するための各種処理プログラムに加えて、図 1 6 ( a ) に示すように、会員カード 3 7 の会員 I D 並びに会員カード I D 毎に、その時点の貯蓄玉数と、本人確認のための暗証番号と、来店回数と、来店ポイントと、最後の来店日と、これら来店回数や収支金額等に基づく会員ランクと、会員登録日、並びに当該会員カード 3 7 を所持する会員遊技者の氏名 ( 名字並びに名前 ) 、性別、年齢、誕生日、職業、郵便番号、住所、電話番号、携帯電話番号等の個人情報や、交通手段、趣味、記念日、電子メールアドレス並びにダイレクトメールの送付の可否等からなる会員遊技者の帰属情報と、当該会員カード 3 7 を所持する会員遊技者が本日イベント対象者であるか否かを示すイベント対象者フラグ ( 本日のイベント対象者である場合には「 Y e s 」が登録され、イベント対象者ではない場合には「 N o 」が登録される ) と、図示しない会員登録 / 変更画面において新規登録または登録変更が実施された場合に登録される更新状況 ( 新規登録または登録変更が実施された場合には「 Y e s 」が登録され、これら新規登録または登録変更に基づく登録内容が、前記システムコントローラ 1 0 0 の前記会員属性情報テーブルに反映された時点で「 N o 」が登録される ) と、新規会員の帰属情報等の各種情報の登録がなされた際に「 未 」から「 既 」が登録される発行状況と、が登録される会員情報テーブル ( 遊技者データベース ) が記憶されており、前記発行状況には、前記システムコントローラ 1 0 0 から送信されてきた新規発行可能な会員 I D 並びに会員カード I D が登録された際に、「 未 」が登録されて、該発行状況を確認することで、その時点にて未発行でかつ発行可能な会員カード 3 7 を選出できるようになっている。

#### 【 0 1 0 6 】

また、本実施例の前記記憶装置 1 2 5 には、前記会員情報テーブル ( 遊技者データベース ) に加えて図 1 6 ( b ) に示すように、図示しない入力タブの選択により前記表示装置 1 2 7 に表示されるイベント登録画面 ( 図示略 ) にて登録された登録内容であるイベント名と、実施期間と、実施時間と、対象条件 ( 全会員、女性会員、来店回数 5 0 回以上の会員等 ) と、対象となるカードユニット 3 の範囲 ( 全ユニット、～番島、対象となるカードユニット 3 の個別の装置 I D 等 ) と、対象者に対する特典 ( 無制限、粗品進呈、等価交換等 ) と、対象となるカードユニット 3 において対象者である旨を報知する際の報知条件 ( 遊技開始時、使用額～円以上、遊技開始～分後等 ) と、対象となるカードユニット 3 での事前報知の実施の有無 ( 実施する場合には「 Y e s 」が登録され、実施しない場合には「 N o 」が登録される ) と、イベント効果の比較において比較データとして用いるデータの集計期間 ( 日数 ) と、が各イベント毎に付与されたイベント N o . 毎に登録されるイベントテーブルが記憶されている。

#### 【 0 1 0 7 】

更に、前記記憶装置 1 2 5 には、図 1 7 ( c ) に示すように、各会員遊技者の遊技履歴として、遊技 ( 来店 ) 日、遊技した台番号、遊技開始時間並びに終了時間と特賞回数と遊技時間、会員遊技者が遊技に消費した金額である売上金額、会員遊技者が遊技にて獲得することで遊技場が該会員遊技者に対して提供する景品と等価な金額である支出金額 ( 最小数

は 100 円単位)、これら売上金額から支出金額を差し引いた収支金額と遊技場の勝敗、とが各会員遊技者毎に登録されている会員来店履歴データベース (DB) が記憶されている。

#### 【0108】

また、前記記憶装置 125 には、図 17 (d) に示すように、前記締め処理に基づきシステムコントローラ 100 から出力される各カードユニット 3 毎の会員並びにビジターの各売上並びに総売上情報とともに、前記カードユニット 3 から出力される前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタに記憶されている営業開始時点からの補給球総数とアウト球総数の差球に基づき算出されるパチンコ機 2 の支出金額や、収支金額、並びに前記アウト球総数をパチンコ機 2 において単位時間 (1 分間) に打ち出させる平均打出数で除することで得られる稼働時間 (分) や営業時間に占める稼働時間 (分) の割合である稼働率とが、各台番号とその台タイプ並びに機種と島番号とともに登録される台別履歴データベース (DB) が記憶されており、これら各データベースに登録されている情報に基づいて、後述する各種情報の出力やイベント効果の集計が実施されるようになっている。尚、本実施例において支出金額の算出方法としては、前記補給球総数 (補給球数 (IN)) からアウト球総数 (アウト球数 (OUT)) を差し引いた差球数に特殊景品との交換率を乗じて支出金額を算出している。

#### 【0109】

以下、本実施例の遊技用システムにおける各部の処理状況並びにデータの授受について説明する。

#### 【0110】

本実施例のカードユニット 3 は、前記会員カード挿入口 319 に挿入された会員カード 37 の使用の可 / 不可を判別する受付処理と、この受付処理において受けられた会員カード 37 より読み出された度数をパチンコ玉の貸出に使用するための貸出処理と、前記会員カード 37 が受付中でかつ残存する度数が 0 度の場合であって、紙幣 (1000 円紙幣、2000 円紙幣、5000 円紙幣、10000 円紙幣) または硬貨 (100 円硬貨、500 円硬貨) が挿入または投入されて識別された場合に、該識別された金額に相当する度数 (識別金額を 100 で除算した値) を、受けられている会員カード 37 より読み出された度数に加算する追加入金処理と、前記会員カード 37 が受けられていない場合に低額紙幣 (1000 円紙幣) または硬貨 (100 円硬貨、500 円硬貨) が挿入または投入されて識別された場合に、該識別された金額に相当する度数を前記ビジターカード装着口 318 に挿入されたビジターカード 38 に記録した後、該記録した度数の全てをパチンコ玉の貸出に使用する発行貸出処理 (内封記録媒体遊技使用処理) であると、以前の遊技にて貯蓄した貯蓄玉数を再度遊技に使用することのできる払戻処理と、を行うようになっている。また、本実施例のカードユニット 3 においては、上述の処理に加えて、対応する情報表示装置 5 において表示される歓迎表示やイベント対象台表示、イベント対象者表示の表示制御等を実施するようになっている。

#### 【0111】

この本実施例のカードユニット 3 の起動時 (電源投入時) においては、図 21 に示すように前記会員管理コンピュータ 120 との接続処理が実施される。この接続処理にあっては、電源投入に伴い、まず前記カードリーダライタ 327 の制御基板 327b とシステムコントローラ 100 との接続処理が実施され、該処理の完了を受けて制御基板 327b から接続処理の動作指示が前記制御ユニット 328 へ出力される。

#### 【0112】

該制御基板 327b (カードリーダライタ 327) からの動作開始指示通知の出力に基づき制御ユニット 328 は、前記会員管理コンピュータ 120 に対して接続要求を行うとともに、前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタ並びに特賞回数レジスタへの加算更新を開始する。

#### 【0113】

前記接続要求を受信した会員管理コンピュータ 120 は、暗号用キーの作成に必要となる

10

20

30

40

50

機器情報要求を制御ユニット328へ送信し、該制御ユニット328から機器情報応答を入手して暗号用キーを作成する。

【0114】

次いで会員管理コンピュータ120は、制御ユニット328が保持している最終トレースデータ番号の出力要求を送信して最終トレースデータ番号を入手し、前日の締め処理にて会員管理コンピュータ120に登録されている最終トレースデータ番号と入手した最終トレースデータ番号とを比較して、未取得のトレースデータが残存する場合には該未取得のトレースデータの出力要求を制御ユニット328に対して送信し、該未取得のトレースデータを入手する。

【0115】

これら未取得データの確認を実施した後、制御ユニット328に対して初期情報の設定要求を送信することで、制御ユニット328は、補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタ並びに会員補給球数(IN)レジスタや会員アウト球数(OUT)レジスタをリセットするとともに、特賞回数レジスタもリセットし、各レジスタのカウントを再開し、これら初期設定の処理が終了した段階にて設定通知を前記会員管理コンピュータ120に送信し、前記貨幣利用可ランプ300と会員カード利用可ランプ305等の各種ランプを点灯して通常処理状態へ移行し、現金の受付け待ち或いは会員カード37の挿入待ち状態となる。

【0116】

この状態において会員カード37が挿入された場合には、図18に示す受付け処理が実施される。前記カードユニット3の会員カード挿入口319に会員カード37が挿入されると、カードリーダライタ327は、該挿入された会員カード37から会員カードIDと会員ID並びに入金IDと度数とを読み出して、使用許諾要求と読み出した会員カードID並びに入金IDと度数とを各カードユニット3に個別に付与された装置IDとともに前記システムコントローラ100に送信する。

【0117】

これら使用許諾要求並びに会員カードID、入金ID、度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100は、図9(b)に示す前記会員カードマスターーテーブルにおいて受信した会員カードID並びに入金IDとに対応して登録されている残存度数と使用不可情報(フラグ)とを抽出し、前記カードユニット3より受信した度数と前記抽出した残存度数とを照合するとともに使用不可情報(フラグ)を確認して会員カード37の使用的可否を判定する可否判定処理を行い、照合が一致するとともに使用不可情報(フラグ)に使用不可登録がなされていない場合において、会員カード37を使用可能と判断して使用許諾を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。また、前記照合において度数が一致しない場合には、カードユニット3(カードリーダライタ327)から受信した度数が、前記会員カードマスターーテーブルに登録されている残存度数未満であるかを判別し、残存度数未満である場合には、該会員カードマスターーテーブルの残存度数をオフライン状態で度数が使用されたものと判断して前記受信した少ない方の度数に更新するとともに、使用許諾を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。また、前記会員カードマスターーテーブルに該当する入金IDが存在しない場合や受信した度数が会員カードマスターーテーブルの残存度数を超える場合、並びに前記使用不可情報(フラグ)に使用不可登録がなされている場合には、使用不可を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。

【0118】

前記カードユニット3(カードリーダライタ327)が使用許諾を受信した場合には、挿入された会員カード37を使用可能とし、前記読み出した会員IDと度数とをカード取込通知とともに制御ユニット328に出力する。尚、システムコントローラ100から使用不可を受信した場合には、会員カード37を返却せずにエラーを表示して、係員のエラー解除(またはユニット交換)があるまでエラー状態で待機する。

【0119】

10

20

30

40

50

該出力を受けて制御ユニット328は、会員カード受付中表示部345を点灯し、前記出力された会員IDデータと度数データとを、会員IDレジスタ並びに度数レジスタに記憶するととともに、図22に示すように、会員管理コンピュータ120に対して会員IDと装置IDとを含む会員カード取込要求を送信する。

【0120】

該送信を受けて会員管理コンピュータ120は、送信されてきた会員IDから会員を特定し、前記会員来店履歴データベース(DB)の該会員の来店履歴に遊技開始時刻並びに受信した装置IDに対応する遊技機の台番号を登録するとともに、受信した会員IDに対応して登録されている来店日の日付が本日の日付であるかを判別し、来店日が本日の日付でない場合には、来店日の項目を本日の日付に更新するとともに、前記会員情報テーブルの来店回数に1を加算する。また、会員ポイント並びに貯蓄球数と暗証番号とを前記会員情報テーブルから抽出して該会員ポイントに来店ポイント100を付与加算更新し、新たな会員ポイントと貯蓄球数と暗証番号とを含む会員カード取込応答を送信元の制御ユニット328に返信する。

【0121】

該会員カード取込応答の返信に基づき、制御ユニット328は、受信した貯蓄球数と暗証番号とを貯蓄球数レジスタ並びに暗証番号レジスタに記憶するとともに、前記貯蓄球数が存在する場合であって該球数が所定の払出数に達している場合において、その再プレイ可能回数を前記会員カード用表示部314に表示し、プレイ選択ボタン316又はエンターキー317からの入力待ち状態となる。

【0122】

この段階で、エンターキー317が選択された場合には1回の再プレイに相当する数のパチンコ球の払出指示がパチンコ機2へ出力されて、パチンコ機2の玉払出装置297からパチンコ球が払い出され、前記再プレイ可能回数から1が減算されて前記会員管理コンピュータ120へ使用通知が送信されて貯蓄球数のデータが減算更新される。また、プレイ選択ボタン316が選択された場合には、前記度数レジスタに記憶されている度数を前記度数表示部309並びにパチンコ機2の度数表示部17に表示し、該度数表示部17に度数が残存する場合に前記貸出ボタン16が入力されることで、該度数を使用しての貸出処理(遊技使用処理)が実施される。

【0123】

この貸出処理の制御状況を図19に基づき説明すると、前記パチンコ機2の賞球制御基板237は、前記カードユニット3の制御ユニット328と接続されて通信が可能な状態であるとスタンバイ状態となり、前記PRDYをLOWとする(S1)。

【0124】

このようにPRDYが出力されている状態において前記貸出ボタン16が操作されると、制御ユニット328は、前記BRDYをLOWとし(S2)、この状態において、更に前記BRQをLOWとする(S3)。

【0125】

次いで、前記賞球制御基板237は、前記BRDYのLOWを検出した状態においてBRQのLOWを検出すると、パチンコ玉の払い出しが可能であるか確認し、可能である場合には、前記EXSをLOWとする(S4)。

【0126】

該EXSのLOWを検出した制御ユニット328は、前記BRQをHIGHとし(S5)、該BRQのHIGHを検出した賞球制御基板237は、玉払出装置297に玉払出信号を出力し、これに基づき1度数に該当する玉数(本実施例では25玉)の払出が実施されるとともに、該払出の終了に基づき、前記EXSをHIGHとする(S6)。

【0127】

該EXSのHIGHを検出した制御ユニット328は、前記度数レジスタに記憶している度数から1度を減算するとともに、前記度数表示部17に表示されている度数から1度を減算して表示更新する。

10

20

30

40

50

## 【0128】

制御ユニット328は、これら(S3)～(S6)の信号制御並びに度数の減算更新制御、前記貸出単位変更ボタン306にて設置された貸出度数分繰返し実施し、これら制御が終了した後、BRDYをHIGHとして(S7)、貸出処理を終了する。

## 【0129】

このようにカードユニット3の制御ユニット328から出力されるBRQのHIGHの検出回数に基づき、前記賞球制御基板237は1度分に該当する数量(25玉)のパチンコ玉の貸出を実施するようになっており、このようにして貸出されたパチンコ玉を使用して遊技者はパチンコ機2における遊技を実施できるようになっている。

## 【0130】

尚、本実施例においては、前記S6が終了した段階で1度を減算するようにしているが、前記S3～S6の処理を貸出度数分(例えば5度分の貸出であれば5回)繰返し実施した後、すなわち、貸出度数分のパチンコ玉が払い出された後、該貸し出された度数(例えば5度分の貸出であれば5度)を減算するようにしても良い。

## 【0131】

この会員カード37による貸出処理の終了時に制御ユニット328は、カードリーダライタ327に、玉貸通知と該貸出処理により使用された使用度数を出力する。これに基づきカードリーダライタ327は、受付中の会員カード37に記録されている度数を、前記制御ユニット328より受信した使用度数分減算した度数に更新記録するとともに、図18に示すように、会員カードによる貸出処理がなされたことを示す会員貸出完了通知と挿入されている会員カード37の会員カードIDと入金IDと前記制御ユニット328より受信した使用度数並びに装置IDとをシステムコントローラ100に対して送信するようになっている。尚、システムコントローラ100との通信が不能な状態(オフライン)である場合には、前記RAM330に前記度数使用履歴を記憶し、該度数使用履歴をシステムコントローラ100との通信が可能(オンライン)となった際に送信する。

## 【0132】

また、これら会員貸出完了通知並びに会員カードID、入金ID、使用度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、カード管理DBの会員カードマスターーテーブルにおいて該当する入金IDの残存度数から前記受信した使用度数を減算更新し、使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新するとともに、前記カードユニット別データーテーブルの前記受信した装置IDに該当する総使用度数並びに会員カードの使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新する。更に、前記図10に示す会員遊技履歴テーブルに、前記会員貸出完了通知とともに受信した会員カードIDの登録があるかを確認し、該登録が無い場合には該会員カードIDと、前記会員カードマスターーテーブルにより該会員カードIDにて特定される会員IDと、装置ID並びに前記使用度数とを登録する。尚既に会員遊技履歴テーブルに受信した会員カードIDの登録がある場合においては、受信した装置IDの登録があるかを確認し、登録がある場合にはその使用度数に受信した使用度数を加算更新し、受信した装置IDの登録がない場合には個別の遊技と判断して新たな遊技として装置IDと使用度数とを登録する。

## 【0133】

また、本実施例のカードユニット3においては、前記度数を使用しての遊技を選択した後において、前記エンターキー317を選択することで、該受付中の会員カード37の会員IDにより特定される貯蓄玉数の払戻を行う払戻処理を実施できるようになっている。

## 【0134】

この払戻処理を図18に基づき説明すると、前記会員カード37が受けられ、制御ユニット328の会員IDレジスタに前記受付中の会員カード37から読み出された会員IDと度数レジスタに度数とが記憶されている場合に、プレイ選択ボタン316の選択操作により「貯蓄」が選択されると、暗証番号の入力待ちの状態となる。

## 【0135】

この状態で暗証番号が入力されると、制御ユニット328は、前述のように、会員カード

10

20

30

40

50

挿入時に会員管理コンピュータ120より受信した会員カード取込応答に基づき暗証番号レジスタに記憶されている暗証番号と入力された暗証番号とを照合する。この照合において暗証番号が一致した場合には、前記貯蓄球数レジスタに記憶されている貯蓄玉数に基づいて算出した再プレイ可能回数を会員カード用表示部314に表示し、これら表示されている再プレイ可能回数が残存する場合において貯蓄玉数の払戻が可能な状態となる。

【0136】

この状態において、エンターキー317が入力されると、前述の貸出処理とほぼ同様の要領でパチンコ機2における所定玉数の払出が実施される。

【0137】

この際、前記制御ユニット328は、記憶されている貯蓄玉数から払い出された玉数を減算更新し、会員カード用表示部314に表示されている再プレイ可能回数を1回分減算更新する。また、図18に示すように、前記制御ユニット328は、貯蓄玉数の払戻がなされた旨を示す払戻完了通知と払戻玉数と受付中の会員カード37の会員IDと装置IDとを会員管理コンピュータ120に対して送信するようになっている。

【0138】

また、これら払戻完了通知並びに払戻玉数、会員ID、装置IDを受信した会員管理コンピュータ120では、会員管理DBの会員情報テーブルにおいて前記受信した会員IDに該当する貯蓄玉数から、前記受信した払出玉数を減算更新するようになっている。

【0139】

次いで、前記追加入金処理を図18に基づき説明すると、会員カード37が受付中で、該会員カード37より読み出された度数が残存しない場合(0度の場合)に、紙幣(1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、10000円紙幣)または硬貨(100円硬貨、500円硬貨)が挿入または投入されると、紙幣識別ユニット322または硬貨識別ユニット324において挿入された紙幣または投入された硬貨の金額が識別され、識別金額が前記制御ユニット328に出力される。

【0140】

該出力を受けた制御ユニット328は出力された識別金額を度数(識別金額を100で除算した値)に変換し、該変換した度数(入金度数)と入金金種と数量とを入金金種情報としてカードリーダライタ327に出力する。

【0141】

入金度数の出力を受けたカードリーダライタ327は、追加入金がなされた旨を示す入金通知と前記入金金種情報と入金度数と受付中の会員カード37の会員カードIDと装置IDとをシステムコントローラ100に送信する。

【0142】

これら入金通知並びに入金金種情報、入金度数、会員カードID、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、入金IDを生成し、該生成した入金IDと、前記受信した入金装置(カードユニット3)の装置IDと、前記受信した入金度数と、残存度数とを前記受信した会員カードIDに対応付けて会員カードマスターーテーブルに更新登録するとともに、前記生成した入金IDを送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。この際、システムコントローラ100は、前記カードユニット別データーテーブルの会員カード入金額に、該入金度数に対応する金額を加算更新登録するとともに、前記入金金種情報に基づく入金金種を該カードユニット別データーテーブルの該当金種への加算登録を実施する。

【0143】

システムコントローラ100より入金IDの返信を受けたカードリーダライタ327においては、受付中の会員カード37に記録されている入金ID並びに度数、入金装置の装置IDを、前記システムコントローラ100より受信した入金ID並びに入金度数、当該カードユニット3の装置IDに各々更新記録するとともに、更新完了を制御ユニット328に送信する。

【0144】

10

20

30

40

50

カードリーダライタ 327 より更新完了を受信した制御ユニット 328 では、前記 RAM 330 に記憶されている度数を前記変換した入金度数に更新し、該更新した度数を前記度数表示部 309 並びに度数表示部 17 に表示することで、会員遊技者は更新された度数に基づく前記貸出処理の実施が行えるようになる。

【0145】

尚、本実施例に用いた前記入金装置における入金処理も前記したカードユニット 3 における入金処理と同様に処理され、前記システムコントローラ 100 に新たに発行された入金 ID に対応付けて入金金額に相当する度数が登録されるようになっている。但し、この場合において入金された装置には、入金装置 21 を示す固有の ID が登録されるようになっている。

10

【0146】

また、これら入金による度数が余ってしまった場合には、入金後の所定期間（本実施例では 3 日間以内）であれば、前記精算装置 22 に会員カードを挿入することで、該会員カードに記録されている会員 ID 並びに度数とが、該会員 ID により前記会員カードマスター テーブルにて特定される大きさの遊技用価値である度数が一致する場合に、該度数の現金への精算が実施され、該精算金額が精算を実施した会員カード ID とともに精算履歴としてシステムコントローラ 100 に登録、管理される。

【0147】

また、前記入金された度数を使用して会員遊技者が遊技を実施している場合においてパチンコ機 2 にて大当たりやプレミアムリーチが発生した場合には、前記情報出力部 298 より前述のように大当たり情報やプレミアム発生情報が出力され、該出力情報に基づき、制御ユニット 328 は図 24 に示すように、これら大当たりやプレミアムリーチが発生したことを、識別可能な形態であるオプション信号情報通知として会員管理コンピュータ 120 へ送信して通知し、該大当たりやプレミアムリーチの終了時にも大当たりやプレミアムリーチが終了したことを、オプション信号情報通知にて会員管理コンピュータ 120 へ通知することで、該会員管理コンピュータ 120 は、現時点においてどの遊技機にて大当たり或いはプレミアムリーチが発生しているかを把握できるようになっており、これら大当たり或いはプレミアムリーチの発生に伴ってボーナスポイント等を付与できるようになっている。

20

【0148】

また、本実施例のカードユニット 3 においては、前記返却ボタン 15 が入力されると、該操作が前記制御ユニット 328 により検出され、該制御ユニット 328 は前記カードリーダライタ 327 へカード排出指示を出力するとともに前記会員カード受付中表示部 345 を所定時間点滅後に消灯し、カードリーダライタ 327 による会員カード挿入口 319 からの会員カードの排出を実施させて会員カードを遊技者に返却するようになっている。

30

【0149】

また、この返却時においては図 22 に示すように、前記制御ユニット 328 は会員管理コンピュータ 120 へ、前記会員補給球数 (IN) レジスタ並びに会員アウト球数 (OUT) レジスタの情報並びに前記会員特賞回数レジスタに記憶されている補給球数 (IN) と打ち込み球数 (OUT) と大当たり回数の各データと、返却される会員カードの会員 ID 並びに装置 ID とを含む会員カード抜き取り通知を送信する。この会員カード抜き取り通知を受信することにより、会員管理コンピュータ 120 は、該会員カードの挿入時において前記会員来店履歴データベース (DB) に登録した前記遊技開始時刻に対応する遊技終了時刻にその時点の時間を登録してこれら開始並びに終了時間から遊技時間を算出して登録するとともに、前記受信した大当たり回数を登録する。

40

【0150】

また、前記にて受信した前記補給球数 (IN) と打ち込み球数 (OUT) との差数から該会員遊技者の遊技における遊技場側の支出を算出し、前記会員来店履歴データベース (DB) に登録した後、前記システムコントローラ 100 に対して該会員遊技者の会員 ID と装置 ID とを送信して使用度数照会を実施することで、前記会員遊技履歴テーブルに登録されている該当する使用度数を入手して、該入手した使用度数に基づきその会員遊技者が

50

該遊技にて使用した消費（売上）金額を特定して前記会員来店履歴データベース（D B）の売上金額に登録し、この売上金額と前記の支出金額より収支金額を算出登録とともに、その遊技場から見た勝ち負けを登録することで、各会員遊技者の遊技履歴の情報が収集されて前記会員来店履歴データベース（D B）に登録、管理されるようになっており、これら各会員の収支等の情報が個人履歴画面（図示略）にて表示される。

#### 【0151】

次いで、オンライン時及びオフライン時において会員カード37が挿入されていない場合にのみ実施される前記発行貸出処理を図20に基づき説明すると、前記会員カード37が受付中ではない場合に、低額紙幣（1000円紙幣）または硬貨（100円硬貨、500円硬貨）が挿入または投入されると、紙幣識別ユニット322または硬貨識別ユニット324において挿入された紙幣または投入された硬貨の金額が識別され、識別金額が前記制御ユニット328に出力される。これに基づき制御ユニット328は、前記LEDモジュール346を発光させ、透明カバー部材318'を点灯させるとともに、前記出力された識別金額を度数（識別金額を100で除算した値）に変換し、該変換した度数（発行度数）をカードリーダライタ327に送信する。

#### 【0152】

この発行度数を受信したカードリーダライタ327では、装着されているビジターカード38に前記受信した発行度数を記録することで、ビジターカード38を遊技者に対して発行する形態をとるとともに、該ビジターカード38に記録した発行度数を再度読み取り、制御ユニット328に送信する。

#### 【0153】

カードリーダライタ327より発行度数を受信した制御ユニット328では、受信した発行度数をRAM330内の前記度数レジスタに記憶するとともに、度数表示部309並びに度数表示部17に表示した後、読み出した全ての度数を前記貸出処理に使用し、パチンコ機2にパチンコ玉を払い出させる制御を実施するとともに、これら全ての度数の貸出処理が終了した後、制御ユニット328は貸出処理の終了をカードリーダライタ327に出力する。

#### 【0154】

これに基づきカードリーダライタ327は、前記ビジターカード38に記録した度数を0度に更新した後、更新完了を制御ユニット328に出力する。

#### 【0155】

カードリーダライタ327より更新完了の出力を受けた制御ユニット328では、LEDモジュール346の発光を停止する。このようにして貸出されたパチンコ玉を使用して遊技者はパチンコ機2における遊技を実施できるようになっている。

#### 【0156】

また、この発行貸出処理の終了時にカードリーダライタ327は、図20に示すように、前記ビジターカード38による発行貸出処理がなされたことを示す発行貸出完了通知とその際使用された使用度数（1度または5度または10度）と装置ID並びに装着されているビジターカード38のビジターカードIDとをシステムコントローラ100に対して送信するようになっており、該システムコントローラ100では、これらビジターカードによる売上（=入金）を前記カードユニット別データーテーブルのVカード使用度数に加算更新するとともに、使用度数が1度の場合は100円に1を加算、使用度数が5度の場合は500円に1を加算、使用度数が10度の場合は1000円に1を加算することで、投入金種を管理するようになっている。尚、システムコントローラ100との通信が不能状態（オフライン）である場合には、前記RAM330に度数使用履歴を記憶する。尚、図26のSb12において、カードユニット3から送信されてきた度数使用履歴を受信した場合にも、前述と同様に各テーブルの更新を実施する。

#### 【0157】

また、これら発行貸出完了通知並びに使用度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、カード管理DBのカードユニット別データーテーブルにおいて前記受信した

10

20

30

40

50

装置ＩＤに該当する総使用度数並びにビジターカードの使用度数に、前記受信した使用度数を加算更新するようになっている。

#### 【0158】

次いで、前記営業中における処理ではなく営業が終了した後の締め処理の流れについて図23を用いて説明すると、まず、締め処理の起動は前記システムコントローラ100にて実施され、該システムコントローラ100からカードリーダライタ327に対して動作停止要求が送信されることにより、カードリーダライタ327は新たな会員カードの挿入等の受付けを禁止した後、システムコントローラ100に対して動作停止状態に移行した旨の動作停止応答を返信するとともに、前記制御ユニット328へ動作停止指示を出力する。この動作停止指示の出力した後に、前記システムコントローラ100へ動作停止状態に移行する旨の動作停止通知を送信した後、カードリーダライタ327は動作停止状態に移行する。

10

#### 【0159】

また、前記カードリーダライタ327から動作停止指示の出力を受けた制御ユニット328は、前記営業開始時点からの加算を実施している補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタのカウントを停止し、前記会員管理コンピュータ120からの送信待ち状態へ移行する。

#### 【0160】

前記動作停止通知を受信したシステムコントローラ100は、会員管理コンピュータ120に対し、会員カード37やビジターカード38の各処理が完了していることを示す営業終了通知を送信することで、会員管理コンピュータ120は営業終了を検知して各カードユニット3の制御ユニット328へ動作停止要求を送信する。

20

#### 【0161】

該動作停止要求を受信した制御ユニット328は、前記にてカウントの停止を実施した補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタの各記憶データを装置IDとともに動作停止応答として返信した後、これらの各レジスタを含む全てのレジスタの記憶データをリセットしてクリアする。

#### 【0162】

前記動作停止応答を受信した会員管理コンピュータ120は、該動作停止応答に含まれる前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタの各記憶データから、該カードユニット3が対応するパチンコ機2の営業中における総支出（補給球総数 - アウト球総数）とアウト球総数から単位時間における発射可能球数に基づき稼働時間とを算出して、前記台別履歴データベース（DB）の支出金額と稼働時間に登録し、該稼働時間を営業延べ時間（分）により除して稼働率を算出して登録する。

30

#### 【0163】

これら台別履歴データベース（DB）への前記各データの登録に際して、会員管理コンピュータ120は、前記システムコントローラ100に対し、図13に示すように、各カードユニット3毎の会員売上や入金金額、ビジターによる使用金額等のデータを初めとする締めデータ要求を送信して締めデータ入手し、該締めデータの入手に基づき、前記台別履歴データベース（DB）の会員売上やビジター売上や総売上の項目のデータを登録するとともに、前記にて既に登録されている支出金額を総売上より差し引いて収支金額を算出登録して各営業日毎の台別履歴データベース（DB）を完成して確定する。

40

#### 【0164】

つまり、本実施例においては、図24に示すように、システムコントローラ100には前記入金装置21や精算装置22並びにカードユニット3より各種カードに関する情報（使用度数、入金度数、精算金額）等の情報が収集管理されるとともに、会員管理コンピュータ120には、各カードユニット3より該カードユニット3が対応する遊技機の補給球総数並びにアウト球総数と総特賞回数とともに、会員カードの挿入中における会員補給球数（IN）や会員アウト球数（OUT）と会員遊技者の大当たり回数とが収集されるとともに、大当たりやプレミアムリーチの発生状況並びにその発生とを把握できるようになっており

50

、前記補給球数( IN )とアウト球数( OUT )とから、各パチンコ機 2 における支出や各会員の遊技における支出を会員管理コンピュータ 120 が把握できるようになっており、これら支出金額を前記システムコントローラ 100 から随時或いは締め時に入手する会員売上( 消費 )金額や総売上( 消費 )金額から差し引くことにより、各会員遊技者の収支や各パチンコ機 2 の収支を把握できるようになっている。

【 0165 】

以上説明したように、本実施例の遊技用システムを用いることで、記録媒体管理装置であるシステムコントローラ 100 と場外集中管理装置である管理サーバ 12 との間における送受信処理が正常に完了していない場合であっても、前記システムコントローラ 100 が遊技者管理装置である会員管理コンピュータ 120 に対して、使用可能な会員カード 37 の情報である利用可能会員カードデータを生成して送信し、該送信に基づいて会員管理コンピュータ 120 が使用可能な会員カード 37 の情報を更新することで、前記システムコントローラ 100 と前記会員管理コンピュータ 120 にて使用可能な会員カード 37 の整合性が保たれるようになるため、システムにトラブル等が生じて営業に支障を生じる等の問題の発生を回避できる。

【 0166 】

前記実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。

本発明の請求項 1 は、

貨幣の支払いに応じた価値であって、遊技に使用可能な遊技用価値( 度数 )の大きさを特定可能な遊技用価値情報( 入金 ID 、度数データ )、並びに遊技者を特定可能とするために該遊技者に固有に付与された遊技者特定情報( 会員 ID )が記録された遊技用記録媒体( 会員カード 37 )の記録情報を少なくとも読み取る記録媒体処理手段( カードリーダライタ 327 )と、

該記録媒体処理手段( カードリーダライタ 327 )にて前記遊技用記録媒体( 会員カード 37 )から読み出した前記遊技用価値情報( 入金 ID 、度数データ )から特定される遊技用価値( 度数 )の大きさを遊技に使用するための遊技使用処理( 貸出処理 )を行う遊技使用処理手段( 制御ユニット 328 、カードリーダライタ 327 )と、

を備える記録媒体処理装置( カードユニット 3 )と、

該記録媒体処理装置( カードユニット 3 )とデータ通信可能であって、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体( 会員カード 37 )の情報である第 1 の使用可能記録媒体情報( 使用可能な会員カード 37 の会員カード ID )を管理するとともに、少なくとも前記各遊技用記録媒体( 会員カード 37 )の遊技用価値( 度数 )の大きさを管理し、前記記録媒体処理装置( カードユニット 3 )における売上を集計した売上情報を外部に送信ために各遊技場に設置された記録媒体管理装置( システムコントローラ 100 )と、

前記記録媒体処理装置( カードユニット 3 )並びに前記記録媒体管理装置( システムコントローラ 100 )とデータ通信可能であって、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報である第 2 の使用可能記録媒体情報( 使用可能な会員カード 37 の会員カード ID )を管理するとともに、前記遊技者特定情報( 会員 ID )に対応付けて各遊技者の遊技用記録媒体( 会員カード 37 )の使用に基づく情報を管理するために各遊技場毎に設置された遊技者管理装置( 会員管理コンピュータ 120 )と、

遊技場外に設けられて各遊技場の前記記録媒体管理装置( システムコントローラ 100 )と通信可能であって、各遊技場の前記記録媒体管理装置( システムコントローラ 100 )から送信されてきた売上情報( 集計データ )に基づいて、各遊技場の売上情報を管理するとともに、各遊技場において使用可能な遊技用記録媒体( 会員カード 37 )の情報を含む運用情報を送信する場外集中管理装置( 管理サーバ 12 )と、

から成り、

前記記録媒体管理装置( システムコントローラ 100 )は、

当日の営業実績に対する所定の締め処理と、該締め処理後において前記場外集中管理装置( 管理サーバ 12 )との間において前記売上情報( 集計データ )の送信および前記運用情報の受信を行う送受信処理と、を行うとともに、

10

20

30

40

50

前記送受信処理が正常に完了した場合に該送受信処理にて受信した運用情報に基づいて、管理している第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を更新する更新処理を行い、

該記録媒体管理装置（システムコントローラ100）の起動時において、該記録媒体管理装置（システムコントローラ100）が管理している第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）に送信する使用可遊技用記録媒体情報送信処理を行い、

前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）は、該記録媒体管理装置（システムコントローラ100）の起動時において前記使用可遊技用記録媒体情報送信処理により前記記録媒体管理装置（システムコントローラ100）から送信されてくる第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）に基づき、管理している第2の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を更新し、該更新が終了したことを条件として営業中処理に移行する遊技用システムであって、

前記記録媒体管理装置（システムコントローラ100）は、前記使用可遊技用記録媒体情報送信処理において、前記送受信処理が正常に完了している場合には、前記更新処理により更新された第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）に送信し、一方、前記送受信処理が正常に完了していない場合には、該記録媒体管理装置（システムコントローラ100）にて管理している未更新の第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）に送信する。

#### 【0167】

本発明の請求項2は、前記場外集中管理装置（管理サーバ12）は、前記送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置（システムコントローラ100）を特定し、該記録媒体管理装置（システムコントローラ100）に対して前記未送信情報の送信要求を送信し、

前記記録媒体管理装置（システムコントローラ100）は、営業中処理に移行した後に前記未送信情報の送信要求を受信した場合、該送信要求の受信に基づいて前記未送信情報の送信処理を実施するとともに、前記場外集中管理装置（管理サーバ12）から前記運用情報を受信した場合には、該受信した運用情報に基づいて管理している第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を更新するとともに、該更新後の第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）に送信し、

前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）は、営業中処理に移行した後に第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を受信した場合、該受信した第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）に基づき、管理している第2の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を更新する。

#### 【0168】

本発明の請求項3は、前記記録媒体管理装置（システムコントローラ100）は、前記確認処理にて前記送受信処理が正常に完了していない場合には、該送受信処理が正常に完了していない旨を報知するとともに、前記場外集中管理装置（管理サーバ12）からの運用情報の受信に基づき前記第1の使用可能記録媒体情報（使用可能な会員カード37の会員カードID）を更新した場合には、該更新を報知する。

#### 【0169】

本発明の請求項4は、前記場外集中管理装置（管理サーバ12）は、前記送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置（システムコントローラ100）を特定可能な情報（店舗ID）を出力する。

#### 【0170】

本発明の請求項5は、前記記録媒体処理装置（カードユニット3）は、前記遊技使用処理（貸出処理）に供された遊技用価値（度数）の大きさと遊技者特定情報（会員ID）を含

10

20

30

40

50

む使用情報を前記記録媒体管理装置（システムコントローラ100）に送信し、該記録媒体管理装置（システムコントローラ100）は、該送信されてきた使用情報に基づいて遊技者特定情報（会員ID）毎に遊技使用処理（貸出処理）に供された遊技用価値（度数）の大きさを管理するとともに、該遊技者特定情報（会員ID）毎に遊技使用処理（貸出処理）に供された遊技用価値（度数）の大きさを前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）に送信し、前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）は、受信した遊技者特定情報（会員ID）毎に遊技使用処理（貸出処理）に供された遊技用価値（度数）の大きさを登録、管理する。

#### 【0171】

本発明の請求項6は、前記遊技用記録媒体（会員カード37）には各遊技用記録媒体（会員カード37）を特定可能な記録媒体識別情報（会員カードID）が記録されており、前記記録媒体管理装置（システムコントローラ100）並びに前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）は、遊技場において使用可能な遊技用記録媒体（会員カード37）の前記記録媒体識別情報（会員カードID）を登録、管理するとともに、前記記録媒体管理装置（システムコントローラ100）は、前記第1の使用可能記録媒体情報として、該使用可能な全ての遊技用記録媒体（会員カード37）の前記記録媒体識別情報（会員カードID）を前記遊技者管理装置（会員管理コンピュータ120）に送信する。

#### 【0172】

以上、本発明の実施形態を図面により前記実施例にて説明してきたが、本発明はこれら実施例に限定されるものではなく、本発明の主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ことは言うまでもない。

#### 【0173】

例えば、前記実施例の遊技用システムでは、入金装置21や精算装置22を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらを適宜に省略しても良い。

#### 【0174】

また、前記実施例では、会員管理コンピュータ120が会員の貯蓄球数を管理し、前記カードユニット3にてプレイ選択ボタン316を選択することで、貯蓄球数による遊技を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、これら貯蓄球数による遊技を実施できないものであっても良い。

#### 【0175】

また、前記実施例の遊技用システムでは、システムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120と各カードユニット3とを有線のLANにて接続しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの通信形態は無線でも赤外線であっても電源ケーブルを用いたものであっても良く、双方向のデータ通信が可能なものであれば適用可能なことは言うまでもない。

#### 【0176】

また、前記実施例においては、遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報として会員カード37に入金（プリペイド）ID及び度数を記録しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技用価値の大きさを特定可能な情報としては、前記した入金（プリペイド）ID及び度数のいずれか一方としても良い。また、これら入金（プリペイド）IDを前記会員IDや会員カードIDにて代用するようにして、該会員IDや会員カードIDを遊技者を特定可能な遊技者特定情報のみならず、遊技用価値の大きさを特定可能な情報として用いるようにしても良い。

#### 【0177】

また、前記実施例では、記録媒体処理装置として挿入された会員カード37やの度数を使用してカードリーダ式パチンコ機2にパチンコ玉の払出を実施させるカードユニット3を用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも会員カード37の度数を使用して対応する遊技機での遊技が実施可能とされれば良く、例えば、これら記録媒体処理装置として、会員カード37の度数を使用して、自らパチンコ玉の払出を実施するカード式玉貸ユニットやメダルの払出を実施するカード式メダル貸ユニット（図示略

10

20

20

30

40

50

)等としても良い。

【0178】

また、前記実施例では、ビジターカード38を使用して遊技を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、これらビジターカード38を使用できない構成のものとしても良い。

【0179】

また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37により特定される貯蓄玉数を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、これら再プレイ機能を有しない構成としても良い。

【0180】

また、前記実施例のカードユニット3では、1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、10000円紙幣、100円硬貨、500円硬貨を受付け、会員カード37への追加入金処理が実施できるとともに、1000円紙幣、100円硬貨、500円硬貨を受付け、ビジターカード38の発行貸出処理が実施でき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、これら追加入金の機能を有しない構成としても良いし、あるいは、追加入金の形態として、紙幣のみまたは硬貨のみを受付けてこれら追加入金処理やビジターカード38の発行貸出処理ができるようになっていても良いし、1回の追加入金処理において複数の貨幣を受付けて追加入金できるようにしてもよいし、単一金種の硬貨または紙幣を受付けて追加入金処理や発行貸出処理ができるようになっていても良い。

【0181】

また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37が受付中でない場合において、貨幣が投入されるとビジターカード38の発行貸出処理が実施され、投入された貨幣の金額分の度数がビジターカード38に記録されるとともに、記録された全ての度数が、自動的に一度の貸出処理にて使用され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、例えば、所定の度数分の貸出を自動で貸出を実施し、貸出ボタン16の操作により所定度数分の貸出を実施するようにしても良いし、自動での貸出を実施せず、貸出ボタン16の操作に基づいて貸出を実施するようにしても良い。

【0182】

また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37を受付けた際に、該会員カード37の度数等の各情報を前記RAM330に記憶し、該記憶した情報を前記貸出処理や追加入金処理に基づき更新するとともに、前記カードリーダライタ327に受付中の会員カード37に記録された度数等の情報についても更新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、例えば、前記貸出処理や追加入金に基づき度数等の情報が更新された場合には、RAM330に記憶された情報を更新し、返却操作がされた場合において、前記更新した情報を会員カード37に記録されている情報に対して更新記録するようにしても良い。

【0183】

また、前記実施例の遊技用システムでは、会員カード37により特定される遊技用価値としての度数が該会員カード37とシステムコントローラ100との双方に記録または登録され、どちらの情報からも度数を特定でき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、会員カード37のみに度数を記録するようにしても良いし、システムコントローラ100または前記管理サーバ12にのみ度数を登録し、前記会員カード37の会員ID或いは会員カードID等を読み出すことにより、前記登録されている度数を特定するようにしても良い。

【0184】

また、前記実施例では、会員カード37により特定される遊技用価値としての度数が追加入金処理毎に付与される入金IDに対応付けて度数を登録し、管理され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、例えば、これら遊技用価値としての度数が、会員カード37の会員IDに対応付けてシステムコントローラ100に登録され、管理されるようになっていても良い。

10

20

30

40

50

**【0185】**

また、前記実施例では、遊技用記録媒体（会員カード37）として非接触型のICカードを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これを磁気カードや接触型のICカードとしても良いし、更には識別符号を用いて記録情報を特定できる場合等には、遊技用記録媒体を特定可能な識別符号等の情報を少なくとも読み取り可能に記録できるものであれば良く、例えばバーコード等の所定の情報記録シンボル等が読み取り可能にプリントされた記録媒体等であっても良い。

**【0186】**

また、前記実施例に用いた遊技用記録媒体である会員カード37の形状はカード状とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば円盤形状や球状、チップ状等その他の形状とされていても良い。

10

**【0187】**

また、前記実施例に用いた会員カード37は、所定の遊技場内においてのみ使用可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の遊技場において使用可能とされた共通会員カードとして使用するようにしても良い。

**【0188】**

また前記実施例では、遊技機であるパチンコ機2において使用される遊技用価値の形態として度数や該度数に相当する金額を用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技用価値を所定のポイントや相当するパチンコ玉数やコイン数としても良く、その形態は任意に選択すれば良い。

20

**【0189】**

また前記実施例では、遊技機であるパチンコ機2に使用される遊技媒体としてパチンコ玉を用いているが、これら遊技媒体をコインや点数、更には後述する画像式のパチンコ機やスロットマシン等における画像にて形成されたパチンコ玉やコイン等としても良く、これら遊技媒体は遊技において使用される媒体であれば、本発明の遊技媒体に含まれるものであり、その形態が限定されるものではない。

**【0190】**

また前記実施例においては、遊技機として、カードユニット3のカードを使用して自らパチンコ玉の払出を実施するカードリーダ式パチンコ機2を用いているが、本発明はこれらカードリーダ式パチンコ機2のみならず、前述のカード式玉貸ユニット等からパチンコ玉の供給を受けて遊技を実施可能なパチンコ機や、コインを用いて遊技を行うスロットマシンやパチンコ玉を用いて遊技を行うパチロット遊技機や、パチンコ玉やコインが外部に排出されることなく遊技可能な封入式のパチンコ機や完全クレジット式のスロットマシン、さらにはこれら遊技媒体を用いずにデータ等により遊技可能な遊技機や、遊技盤やパチンコ玉が画像にて表示される画像式のパチンコ機や、リールが画像にて表示される画像式のスロットマシンやパチロットにも適用可能であることはいうまでもなく、これら遊技機が限定されるものではない。

30

**【0191】**

また前記実施例においては、貯蓄玉数を使用する場合の暗証番号の照合を、カードユニット3への会員カード挿入時ににおいて前記会員管理コンピュータ120から予め送信されてきて、前記暗証番号レジスタに登録している暗証番号と入力された暗証番号とをカードユニット3が比較照合することで、迅速な照合を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、これら入力された暗証番号をカードユニット3が前記会員管理コンピュータ120へ送信して該会員管理コンピュータ120が照合を実施するようにしても良い。

40

**【0192】****【発明の効果】**

本発明は次の効果を奏する。

（a）請求項1の発明によれば、前記記録媒体管理装置と前記場外集中管理装置との間における前記送受信処理が正常に完了していない場合であっても、前記記録媒体管理装置

50

が前記遊技者管理装置に対して第1の使用可能記録媒体情報を送信し、該送信に基づいて遊技者管理装置が管理している第2の使用可能記録媒体情報を更新することで、前記記録媒体管理装置と前記遊技者管理装置にて管理している遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の整合性が保たれるようになるため、営業に支障を生じる等の問題の発生を回避できる。

【0193】

(b) 請求項2の発明によれば、例えば営業中であっても、前記送信要求が前記記録媒体管理装置に隨時送信され、該送信要求に基づいて未送信情報の送信処理が実施されることで、迅速に遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報が最新の情報に更新されるようになる。

10

【0194】

(c) 請求項3の発明によれば、前記送受信処理が正常に完了していないことを確認できるとともに、前記遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報が更新されたことを確認できる。

【0195】

(d) 請求項4の発明によれば、送受信処理が正常に完了していない記録媒体管理装置を容易に把握することができる。

【0196】

(e) 請求項5の発明によれば、記録媒体処理装置の送信負荷、通信負荷を低減できるばかりか、前記記録媒体管理装置から前記遊技者管理装置に対して遊技使用処理に供された遊技用価値の大きさを送信することで、前記記録媒体管理装置と前記遊技者管理装置の双方の管理装置にて管理するデータの整合性が保たれる。

20

【0197】

(f) 請求項6の発明によれば、前記記録媒体管理装置並びに前記遊技者管理装置が前記記録媒体識別情報を用いた管理を実施するとともに、前記記録媒体管理装置が遊技場において使用可能な全ての遊技用記録媒体の前記記録媒体識別情報を前記遊技者管理装置に送信することで、これら遊技場において使用可能な遊技用記録媒体の情報の更新を容易に且つ正確に実施することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例における遊技用システムの構成を示す図である。

30

【図2】(a)は、本発明の実施例に用いた会員カードを示す正面図であり、(b)は、ビジターカードを示す正面図である。

【図3】本発明の実施例において用いたパチンコ機並びにカードユニットの正面図である。

【図4】本発明の実施例におけるパチンコ機の操作部を示す平面図である。

【図5】本発明の実施例におけるカードユニットの前面構造を示す斜視図である。

【図6】(a)は、本発明の実施例におけるカードユニットの一部破断側面図並びに背面図である。

【図7】本発明の実施例におけるカードユニット並びにパチンコ機の構成を示すブロック図である。

40

【図8】本発明の実施例におけるシステムコントローラの構成を示すブロック図である。

【図9】(a)(b)(c)は、本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおけるカード管理DBを構成する会員属性情報テーブル、会員カードマスターテーブル、カードユニット別データテーブルの登録状況を示す図である。

【図10】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおける会員遊技履歴テーブルを示す図である。

【図11】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける各種機能の説明図である。

【図12】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける各種機能の選択において表示される機能選択画面を示す図である。

50

【図13】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける出力例である各カードユニット毎の個別売上画面である。

【図14】本発明の実施例における会員管理コンピュータとシステムコントローラと管理サーバとの連携の状況を示す説明図である。

【図15】本発明の実施例における会員管理コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図16】(a)、(b)は、本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータにおける会員管理DBを構成する会員情報テーブル、イベントテーブルの登録状況を示す図である。

【図17】(c)は、本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータにおける来店履歴データベースを、(d)は、本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータにおける台別履歴データベースの構成を示す図である。  
10

【図18】本発明の実施例に用いた遊技用システムを構成する各機器の処理状況(会員カード受付け時)を示す図である。

【図19】本発明の実施例におけるパチンコ機の賞球制御基板とカードユニットから出力される各信号の出力状況を示す図である。

【図20】本発明の実施例に用いた遊技用システムを構成する各機器の処理状況(会員カード受付け時以外)を示す図である。

【図21】カードユニットの電源投入時(営業前処理)における会員管理コンピュータとの接続確立の処理状況の説明図である。

【図22】カード挿入とカード排出におけるカードリーダライタと制御ユニット並びに会員管理コンピュータとの情報の授受状況を示す図である。  
20

【図23】本発明の実施例に用いた遊技用システムにおける締め処理の流れの説明図である。

【図24】本発明の実施例に用いた遊技用システムにおける各種情報の流れを説明する図である。

【図25】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおける警告ウインドウを示す図である。

【図26】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおける報知ウインドウを示す図である。

【図27】本発明の実施例に用いた管理サーバにおける照合異常リスト表示画面を示す図である。  
30

#### 【符号の説明】

2	カードリーダ式パチンコ機(遊技機)
3	カードユニット(記録媒体処理装置)
4	呼出ランプ
6	中継器
7	ハブ
8	通信ケーブル
9	信号ケーブル
10	通信ケーブル
11	通信回線網
14	操作部
15	返却ボタン
16	貸出ボタン
17	度数表示部
18	操作基板
20	カードユニットストッカ
21	入金装置
22	精算装置
23	分流樋

40

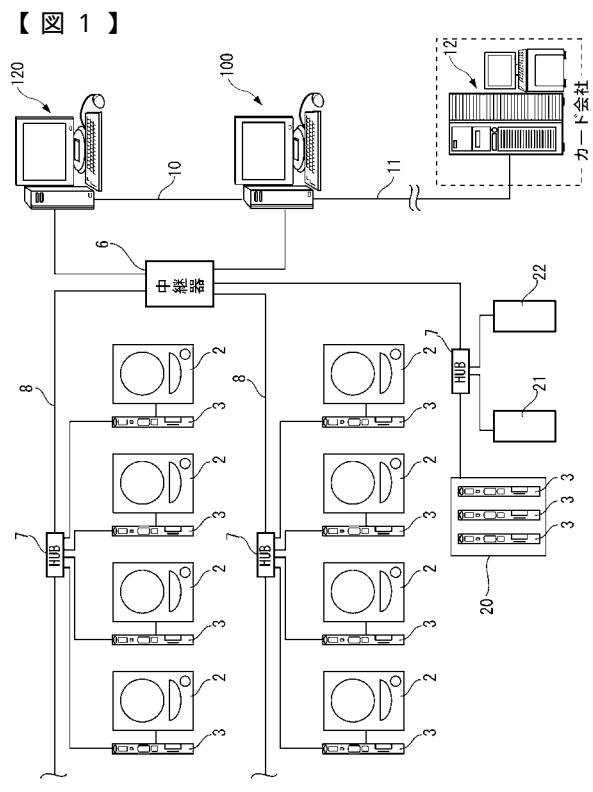
50

2 4	補給球計数器	
2 5	アウト球タンク	
2 6	アウト球計数器	
3 1	ユニットホルダ	
3 1	スライドレール	
3 7	会員カード（遊技用記録媒体）	
3 8	ビジターカード（遊技用内封記録媒体）	
8 3	アンテナコイル	
8 4	集積回路	
8 5	バーコード	10
9 1	アンテナコイル	
9 2	集積回路（I C）	
1 0 0	システムコントローラ（記録媒体管理装置）	
1 0 1	データバス	
1 0 2	C P U	
1 0 3	R A M	
1 0 4	R T C	
1 0 5	記憶装置	
1 0 6	入力装置	
1 0 7	表示装置	20
1 0 8	プリンタ	
1 0 9	第1通信部	
1 1 0	第2通信部	
1 1 1	デジタルサービスユニット（D S U）	
1 2 0	会員管理コンピュータ（遊技者管理装置）	
1 2 1	データバス	
1 2 2	C P U	
1 2 3	R A M	
1 2 4	R T C	
1 2 5	記憶装置	30
1 2 6	入力装置	
1 2 7	表示装置	
1 2 8	プリンタ	
1 2 9	第1通信部	
1 3 0	第2通信部	
1 3 1	バーコードリーダ	
2 0 2	ガラス扉枠	
2 0 3	打球供給皿	
2 0 4	余剰玉受皿	
2 0 5	打球操作ハンドル（操作ノブ）	40
2 0 6	遊技盤	
2 0 7	遊技領域	
2 0 9	可変表示部	
2 1 0	可変表示装置	
2 1 1	通過ゲート	
2 1 4	始動入賞口	
2 1 5	可動片	
2 1 6	可変入賞球装置	
2 2 0	閉閉板	
2 2 4	入賞口	50

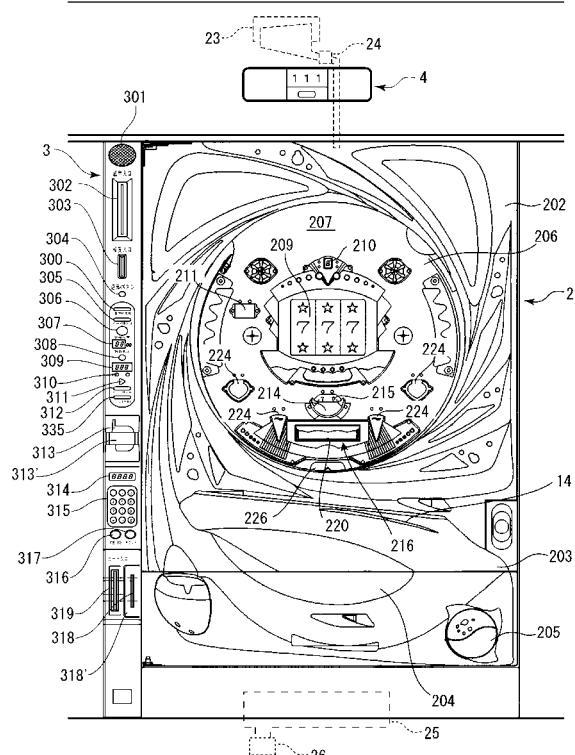
2 2 6	アウトロ	
2 9 8	情報出力部	
2 3 1	遊技制御基板	
2 3 5	ランプ制御基板	
2 3 7	賞球制御基板	
2 7 0	音声制御基板	
2 8 0	表示制御基板	
2 9 1	発射制御基板	
2 9 7	玉払出装置	
3 0 0	貨幣利用可ランプ (貨幣受付可能報知手段)	10
3 0 1	動作ランプ (通信状態報知手段)	
3 0 2	紙幣挿入口	
3 0 3	硬貨投入口	
3 0 4	硬貨返却ボタン	
3 0 5	会員カード利用可ランプ (記録媒体受付不可報知手段)	
3 0 6	貸出単位変更ボタン	
3 0 7	貸出単位表示部	
3 0 8	端数ボタン	
3 0 9	度数表示部	
3 1 0	機種設定ランプ	20
3 1 1	方向指示ランプ	
3 1 2	挿入中ランプ	
3 1 3	硬貨返却口	
3 1 3	受部	
3 1 4	会員カード用表示部	
3 1 5	テンキー	
3 1 6	プレイ選択ボタン	
3 1 7	エンターキー	
3 1 8	ビジターカード装着口	
3 1 8	透明カバー部材	30
3 1 9	会員カード挿入口	
3 2 0	第1操作基板	
3 2 1	第2操作基板	
3 2 2	紙幣識別ユニット	
3 2 3	硬貨投入路	
3 2 4	硬貨識別ユニット	
3 2 5	硬貨返却路	
3 2 6	硬貨回収路	
3 2 7	カードリーダライタ	
3 2 7 a	通信基板	40
3 2 7 b	制御基板	
3 2 8	制御ユニット	
3 2 9	MPU	
3 3 0	RAM	
3 3 1	ROM	
3 3 2 a	I/Oポート	
3 3 2 b	I/Oポート	
3 3 2 c	I/Oポート	
3 3 2 d	I/Oポート	
3 3 4	通信部	50

3 3 5 イベント対象者ランプ  
 3 3 6 データ入出力部  
 3 4 0 段部  
 3 4 1 係止突起  
 3 4 2 係止孔  
 3 4 3 係止爪  
 3 4 4 係止孔  
 3 4 5 受付中表示部  
 3 4 6 LED モジュール ( 第 2 遊技使用処理中報知手段 )  
 5 0 1 タイトル域  
 5 0 2 表示領域  
 5 0 3 サブメニュー表示域  
 5 0 4 メニュータブ  
 5 0 5 機能ボタン域

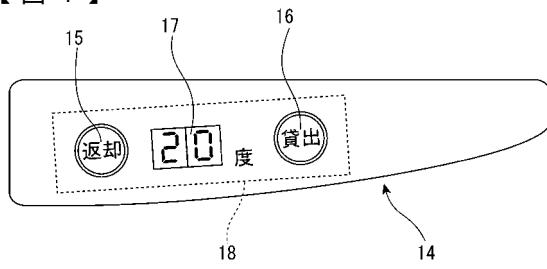
10



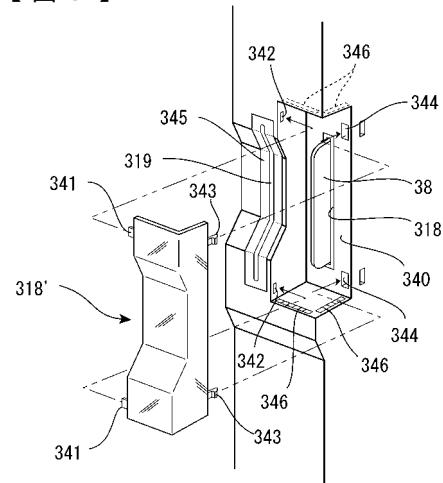
【 3 】



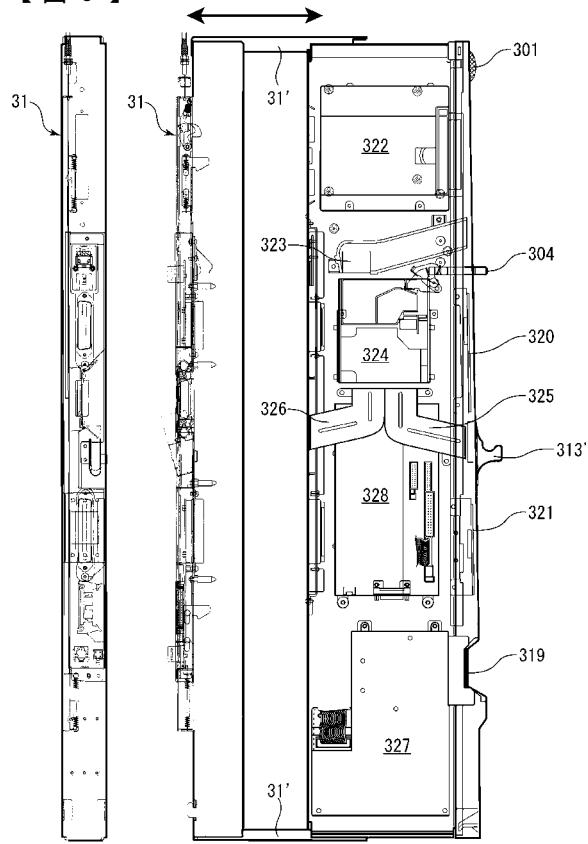
【 図 4 】



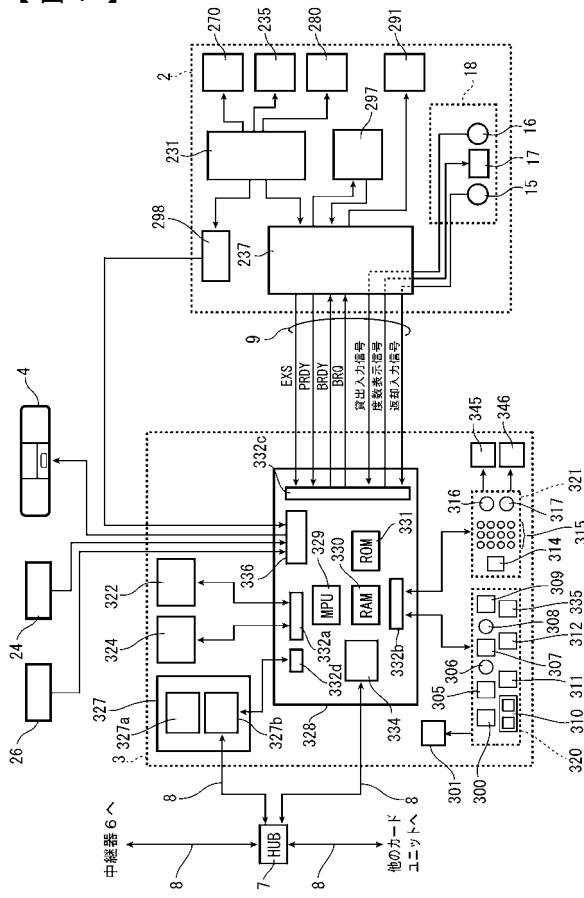
【図5】



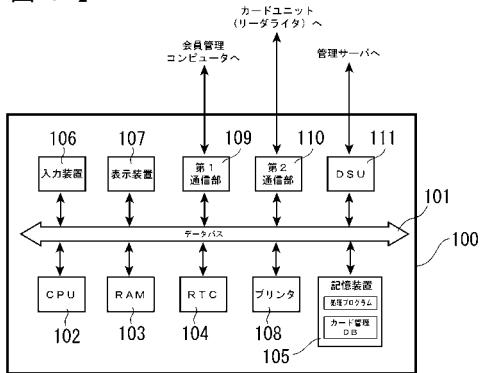
【 図 6 】



【図7】



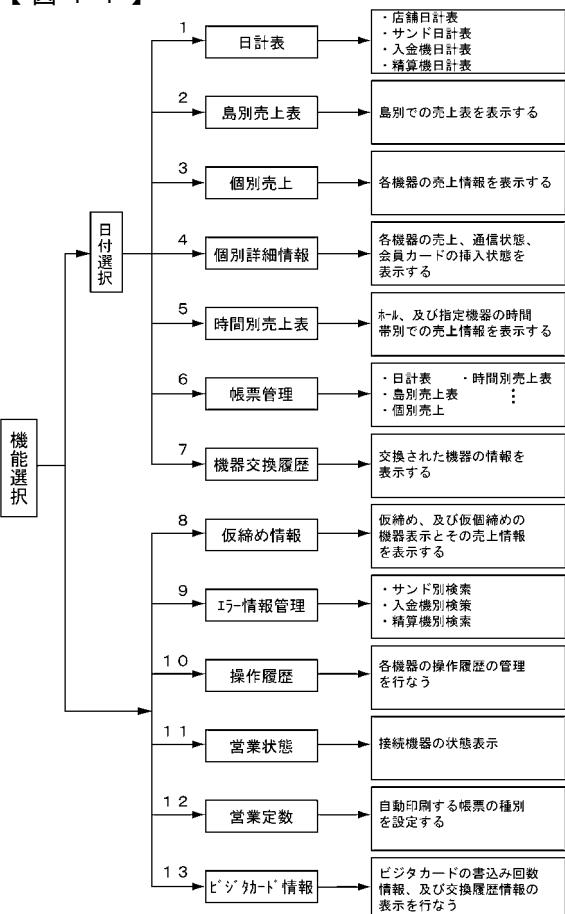
【 図 8 】



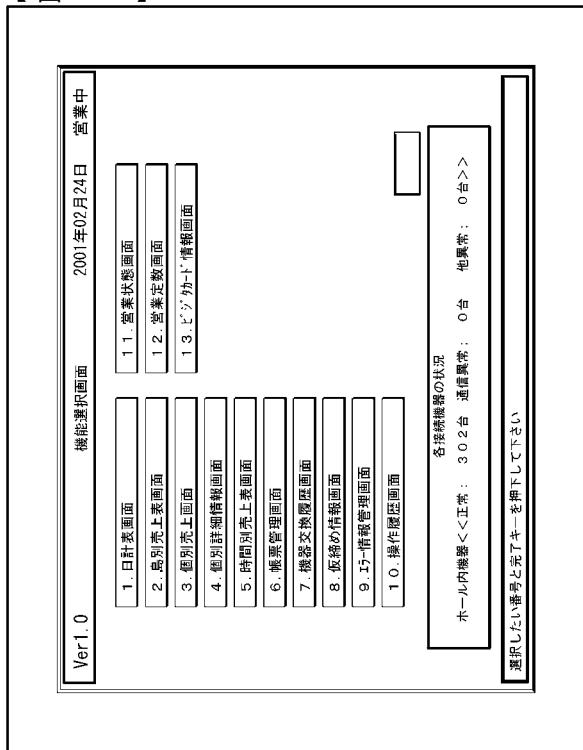
【 図 9 】

〔 10 〕

【 囮 1 1 】



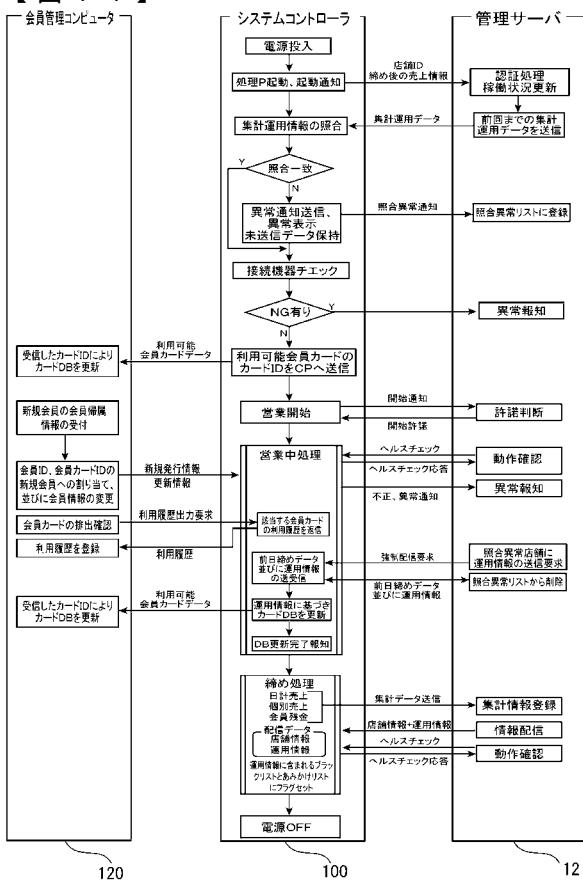
【図 12】



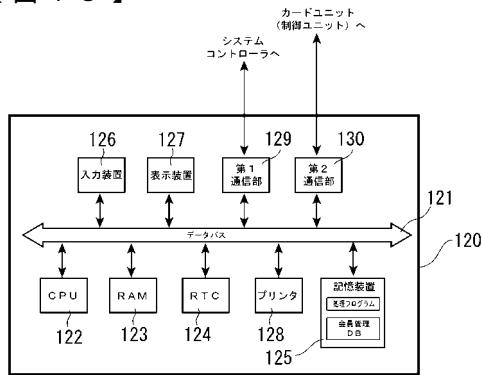
【 図 1 3 】

		会員		ビジャ一		総合計	
		本日分	総残額	本日分	総残額	合計	
C U 1	入金情報	¥6,000	¥0	¥0	¥23,000	¥18,000	¥0
C U 1	消費情報	¥23,000	¥0	¥23,000	¥0	¥18,000	¥41,000
C U 2	入金情報	¥15,000	¥0	¥15,000	¥0	¥24,000	¥15,000
C U 2	消費情報	¥12,000	¥0	¥12,000	¥0	¥24,000	¥6,000
C U 3	入金情報	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
C U 3	消費情報	¥17,500	¥0	¥17,500	¥5,000	¥0	¥22,500
C U 4	入金情報	¥24,000	¥0	¥24,000	¥0	¥24,000	¥24,000
C U 4	消費情報	¥42,000	¥0	¥42,000	¥3,000	¥0	¥45,000
C U 5	入金情報	¥5,000	¥0	¥5,000	¥0	¥17,000	¥5,000
C U 5	消費情報	¥22,000	¥0	¥22,000	¥0	¥17,000	¥9,000
C U 6	入金情報	¥13,000	¥0	¥13,000	¥0	¥26,600	¥13,000
C U 6	消費情報	¥21,000	¥0	¥21,000	¥26,600	¥0	¥47,600
C U 7	入金情報	¥5,500	¥0	¥5,500	¥0	¥27,000	¥5,500
C U 7	消費情報	¥5,500	¥0	¥5,500	¥27,000	¥0	¥32,500
C U 8	入金情報	¥2,000	¥0	¥2,000	¥0	¥12,000	¥2,000
C U 8	消費情報	¥28,500	¥0	¥28,500	¥12,000	¥0	¥40,500
C U 9	入金情報	¥16,000	¥0	¥16,000	¥0	¥12,500	¥16,000
C U 9	消費情報	¥2,500	¥0	¥12,500	¥45,000	¥0	¥47,500

【 図 1 4 】

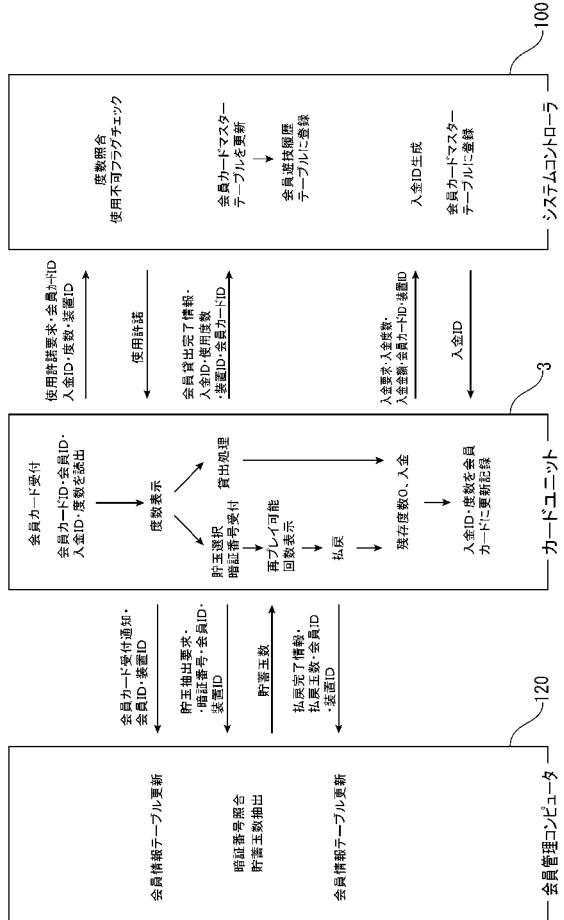


【図15】



【 四 1 6 】

【 図 1 8 】



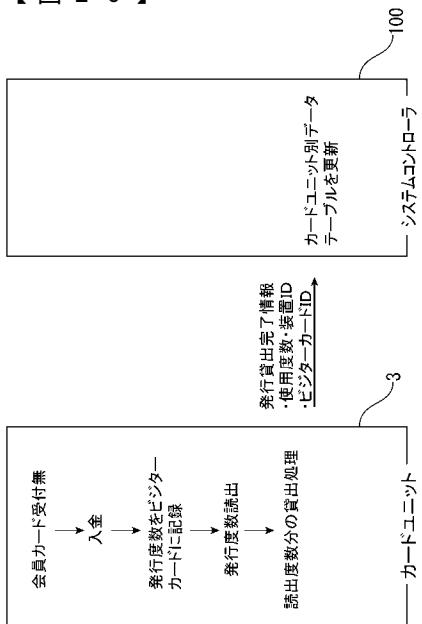
【 図 17 】

台詞選用

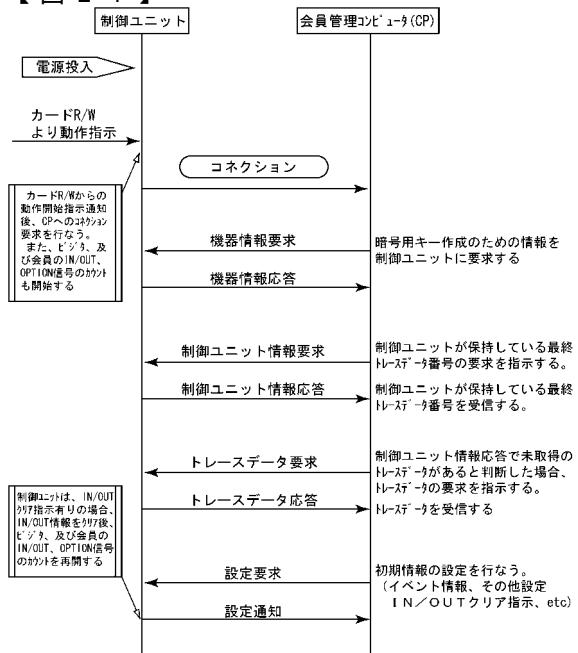
【図 1 9

The diagram shows three signals over time. The RDY signal is a constant high level. The BRQ signal starts at high and toggles between high and low. The EXS signal starts at low and toggles between high and low.

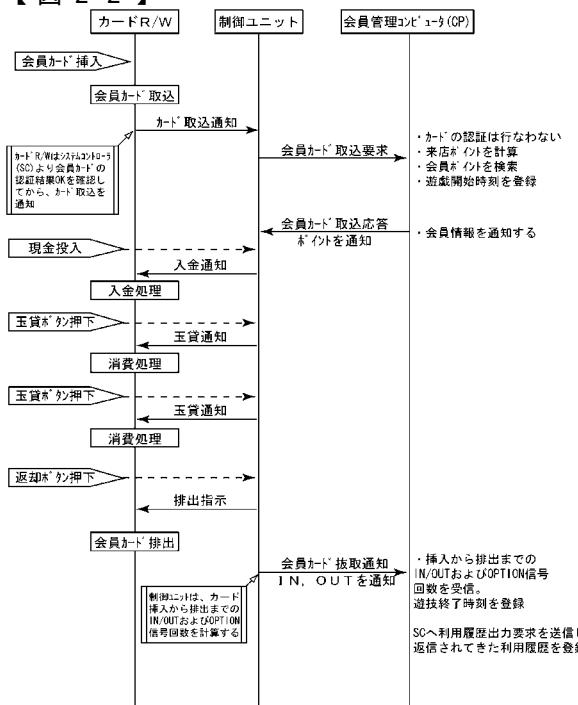
【 図 2 0 】



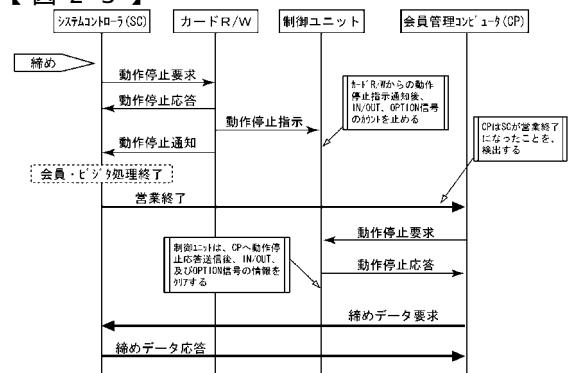
【 図 2 1



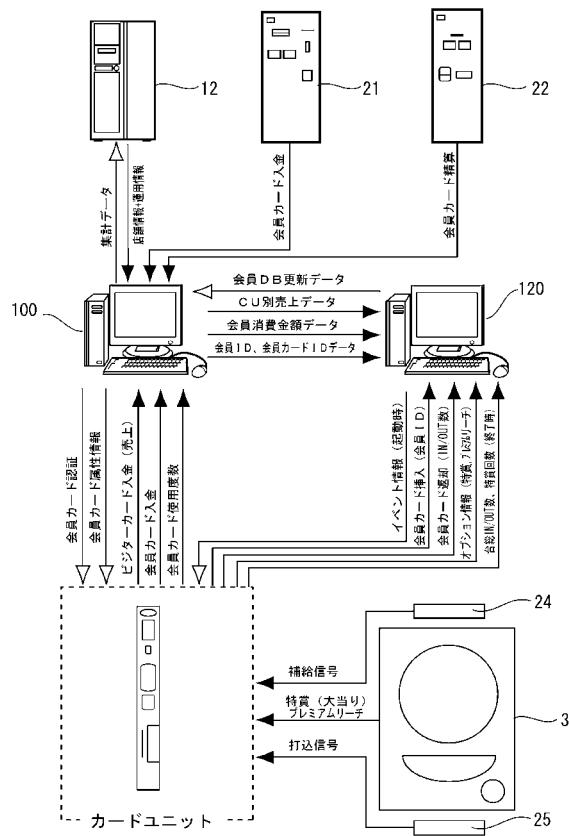
【 図 2 2 】



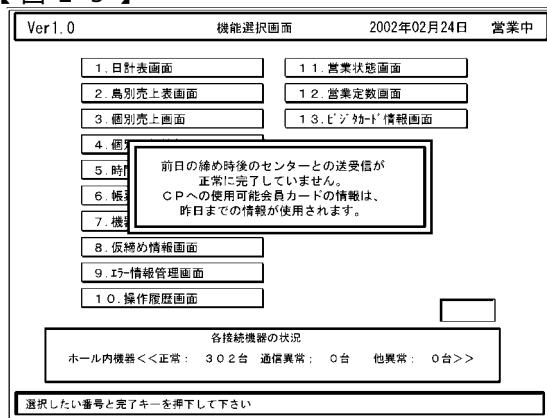
【 図 2 3 】



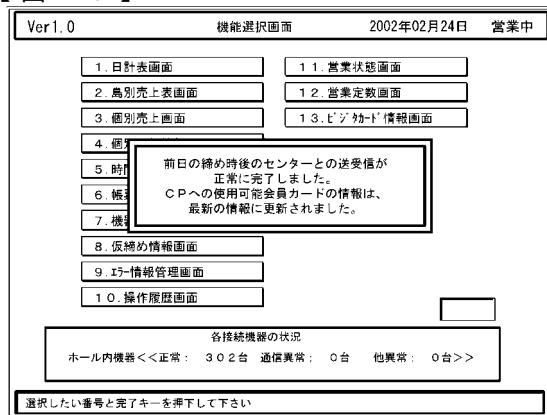
【図24】  
各種情報の流れ



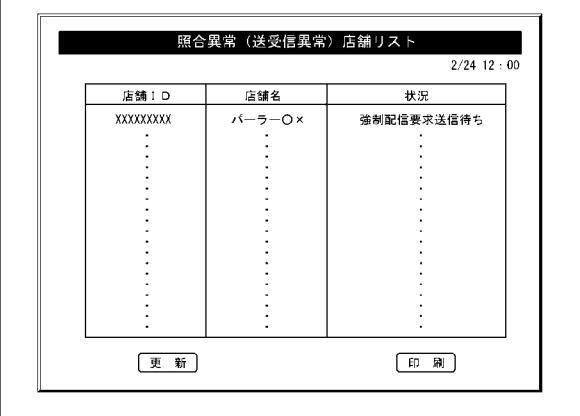
【図25】



【図26】



【図27】



---

フロントページの続き

審査官 納口 慶太

(56)参考文献 特開平08-016932(JP,A)  
特開2000-024297(JP,A)  
特開平11-169551(JP,A)  
特開平11-242622(JP,A)  
特開2001-104620(JP,A)  
特開平08-336657(JP,A)  
特開平09-038304(JP,A)  
特開平09-330474(JP,A)  
特開2002-000889(JP,A)  
特開2002-066078(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

G07G 1/00

G06K 17/00