

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5667671号
(P5667671)

(45) 発行日 平成27年2月12日 (2015. 2. 12)

(24) 登録日 平成26年12月19日 (2014. 12. 19)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 8
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 L
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

請求項の数 3 (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2013-161817 (P2013-161817)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年8月2日 (2013. 8. 2)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2007-299543 (P2007-299543) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成19年11月19日 (2007. 11. 19)	(74) 代理人	100093687
(65) 公開番号	特開2013-248491 (P2013-248491A)		弁理士 富崎 元成
(43) 公開日	平成25年12月12日 (2013. 12. 12)	(74) 代理人	100106770
審査請求日	平成25年8月2日 (2013. 8. 2)		弁理士 円城寺 貞夫
		(74) 代理人	100107951
			弁理士 山田 勉
		(72) 発明者	小島 誠
			群馬県桐生市境野町6丁目4 6 〇番地 株 式会社三共内
		審査官	大浜 康夫

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機に対して1対1で設けられる遊技用装置と、該遊技用装置と通信可能な管理装置と、を備える遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

前記遊技機に対応して設けられる計数手段により計数された遊技媒体の数であって遊技に使用可能な計数値を特定可能な記録情報を記録した記録媒体として、会員遊技者に対して発行される会員用記録媒体、又は、不特定多数の遊技者に対して発行されるビジュ用記録媒体を受け付け、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理を行うものであり、

使用する遊技媒体に第1の価値が設定された第1設定の遊技用装置と、使用する遊技媒体に前記第1の価値と異なる第2の価値が設定された第2設定の遊技用装置とを含み、

前記管理装置は、

前記計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信する受信手段と、

該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨、及び、前記第1設定の遊技用装置から前記第2設定の遊技用装置への前記記録媒体の台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段と、

該台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データを集計する集計手段と

、を有し、

前記台移動特定手段は、前記受信手段により前記ビジュ用記録媒体の受付情報を受信したことに基づいて、当該ビジュ用記録媒体の台移動を特定し、

前記集計手段は、該台移動特定手段により特定された前記ビジュ用記録媒体の台移動に関わる台移動データも集計することを特徴とする遊技用システム。

【請求項 2】

遊技機に対して 1 対 1 で設けられる遊技用装置と、該遊技用装置と通信可能な管理装置と、を備える遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

前記遊技機に対応して設けられる計数手段により計数された遊技媒体の計数値を特定可能な記録情報を記録した記録媒体を受け付け、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理を行うものであり、

使用する遊技媒体に第 1 の価値が設定された第 1 設定の遊技用装置と、使用する遊技媒体に前記第 1 の価値と異なる第 2 の価値が設定された第 2 設定の遊技用装置とを含み、

前記管理装置は、

前記計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信する受信手段と、

該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨、及び、前記第 1 設定の遊技用装置から前記第 2 設定の遊技用装置への前記記録媒体の台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段と、

該台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データを集計する集計手段と、を有し、

前記記録媒体の記録情報から特定される計数値を貯蓄又は景品交換に供するための処理を行う使用処理端末から、当該計数値が前記貯蓄又は景品交換に供されたことにより零となった旨を特定可能な計数値零情報を受信したことに基づいて、前記集計手段は、前記台移動データの集計を終了することを特徴とする遊技用システム。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載した遊技用システムであって、

前記第 1 の価値の遊技媒体を前記第 2 の価値の遊技媒体に変換する変換手段をさらに備えることを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に対応して設けられる計数手段により計数された遊技媒体の計数値を特定可能な情報を記録した記録媒体を受け付け、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理を行う遊技用装置と、該遊技用装置と通信可能な管理装置と、を備える遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献 1 に示すように、パチンコ玉を遊技媒体とする遊技機であるパチンコ機での遊技により発生する遊技データを管理する管理装置であって、貸し出されたパチンコ玉による遊技である貸玉遊技に使用された玉数（貸玉アウト数）と、パチンコ機で当たり等により獲得したパチンコ玉による当該パチンコ機での遊技である持玉遊技に使用された玉数（持玉アウト数）との比率を、集計して出力するものが知られている。

【0003】

また、特許文献 2 に示すように、遊技機に対応して設けられる遊技用装置において、遊技機に対応して設けられる計数手段である各台計数機により計数された遊技媒体の計数値を、記録媒体の記録情報から特定可能として、当該記録媒体を排出し、別の遊技用装置に

10

20

30

40

50

において、当該記録媒体を受け付けると、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値（即ち他の遊技機に対応する各台計数機による計数値）を、当該遊技用装置に対応する遊技機での遊技に使用可能とする、いわゆる台移動をしての持玉遊技を可能とするシステムが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-177393号公報（段落0029～0031，図7）

【特許文献2】特開平10-234985号公報（段落0052）

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に示す管理装置は、貸玉遊技に使用された玉数と、当該パチンコ機で獲得したパチンコ玉による持玉遊技（換言すれば、当該パチンコ機での継続遊技）に使用された玉数との比率を集計して出力するものであり、特許文献2に示すシステムのように、計数値が特定可能とされた記録媒体による台移動を可能とした場合に、例えば該台移動をしての持玉遊技が行われた割合等の、台移動に関わる台移動データを集計して出力することができないため、該台移動データを、例えば遊技機の調整や配置変更等の、遊技場の運営や営業に活用することができないという問題があった。

【0006】

20

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、遊技機に対応して設けられる計数手段により計数された遊技媒体の計数値が特定可能とされた記録媒体による台移動を可能とした遊技用装置と、該遊技用装置と通信可能な管理装置と、を備える遊技用システムにおいて、台移動データを集計できるようにすることにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を採る。なお後述する発明を実施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素は該付記したものには限定されない。

【0008】

30

まず手段1に係る発明は、

遊技機（パチンコ機10）に対して1対1で設けられる遊技用装置（カードユニット20）と、該遊技用装置と通信可能な管理装置（ホールコンピュータ100）と、を備える遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

前記遊技機に対応して設けられる計数手段（各台計数機19）により計数された遊技媒体（パチンコ玉）の数であって遊技に使用可能な計数値を特定可能な記録情報を記録した記録媒体として、会員遊技者に対して発行される会員用記録媒体（会員カード2）、又は、不特定多数の遊技者に対して発行されるビジタ用記録媒体（ビジタカード3）を受け付け、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値（持玉数）を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理（持玉返却処理）を行うものであり、

40

使用する遊技媒体に第1の価値（例えば1円）が設定された第1設定の遊技用装置（1円貸し機）と、使用する遊技媒体に前記第1の価値と異なる第2の価値（例えば4円）が設定された第2設定の遊技用装置（4円貸し機）とを含み、

前記管理装置は、

前記計数値が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信する受信手段（通信部101）と、

該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨、及び、前記第1設定

50

の遊技用装置から前記第２設定の遊技用装置への前記記録媒体の台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段（制御部１０２）と、

該台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データを集計する集計手段（制御部１０２及び各ＤＢ）と、を有し、

前記台移動特定手段は、前記受信手段により前記ビジュ用記録媒体の受付情報を受信したことに基づいて、当該ビジュ用記録媒体の台移動を特定し、

前記集計手段は、該台移動特定手段により特定された前記ビジュ用記録媒体の台移動に関わる台移動データも集計することを特徴とする遊技用システムである。

これによれば、計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から受信した受付情報に基づいて、台移動が行われた旨、及び、第１設定の遊技用装置から第２設定の遊技用装置への台移動が行われた旨が特定され、該台移動に関わる台移動データが集計されるので、該台移動データを遊技場の運営や営業に活用することができる。そして不特定多数の遊技者が利用するビジュ用記録媒体についても、台移動データを集計することができる。

10

【０００９】

また手段２に係る発明は、

遊技機（パチンコ機１０）に対して１対１で設けられる遊技用装置（カードユニット２０）と、該遊技用装置と通信可能な管理装置（ホールコンピュータ１００）と、を備える遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

20

前記遊技機に対応して設けられる計数手段（各台計数機１９）により計数された遊技媒体（パチンコ玉）の計数値を特定可能な記録情報を記録した記録媒体（会員カード２又はビジュカード３）を受け付け、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値（持玉数）を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理（持玉返却処理）を行うものであり、

使用する遊技媒体に第１の価値（例えば１円）が設定された第１設定の遊技用装置（１円貸し機）と、使用する遊技媒体に前記第１の価値と異なる第２の価値（例えば４円）が設定された第２設定の遊技用装置（４円貸し機）とを含み、

前記管理装置は、

前記計数値が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信する受信手段（通信部１０１）と、

30

該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨、及び、前記第１設定の遊技用装置から前記第２設定の遊技用装置への前記記録媒体の台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段（制御部１０２）と、

該台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データを集計する集計手段（制御部１０２及び各ＤＢ）と、を有し、

前記記録媒体の記録情報から特定される計数値を貯蓄又は景品交換に供するための処理を行う使用処理端末から、当該計数値が前記貯蓄又は景品交換に供されたことにより零となった旨を特定可能な計数値零情報を受信したことに基づいて、前記集計手段は、前記台移動データの集計を終了（台移動回数を確定）することを特徴とする遊技用システムである。

40

これによれば、計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から受信した受付情報に基づいて、台移動が行われた旨、及び、第１設定の遊技用装置から第２設定の遊技用装置への台移動が行われた旨が特定され、該台移動に関わる台移動データが集計されるので、該台移動データを遊技場の運営や営業に活用することができる。そして遊技者の意志により遊技＝台移動を終了した場合に、台移動データの集計を終了することができる。

【００１０】

50

また手段3に係る発明は、手段1又は2に記載した管理装置（ホールコンピュータ100）であって、前記受信手段（通信部101）は、前記計数値（持玉数）が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を排出する遊技用装置（カードユニット20）から、該記録媒体の排出情報を受信し、前記集計手段（制御部102及び集計値DB）は、前記台移動データとして、前記受信手段により受信した排出情報に基づいて、前記遊技用装置から前記計数値が特定可能とされた記録媒体が排出された排出回数を集計すると共に、前記台移動特定手段（制御部102）により特定された台移動が行われた記録媒体の数である移動記録媒体数を集計し、前記出力手段（ディスプレイ103）は、該集計手段により集計された排出回数に対する移動記録媒体数の割合を特定可能な情報を出力することを特徴とする管理装置である。

10

【0011】

これによれば、台移動データとして、遊技用装置から計数値が特定可能とされた記録媒体が排出された排出回数と、台移動が行われた記録媒体の数である移動記録媒体数とが集計され、これら排出回数と移動記録媒体数との割合を特定可能な情報が出力されるので、排出された記録媒体のうち台移動に供された割合を把握することができる。

【0012】

また手段4に係る発明は、手段1～3のいずれか1つに記載した管理装置（ホールコンピュータ100）であって、前記遊技機（パチンコ機10）が属するグループを複数設定するグループ設定手段（ディスプレイ103及び入力装置104）と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置（カードユニット20）を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットID）を管理するグループ管理手段（グループDB）と、をさらに有し、前記受信手段（通信部101）は、前記遊技用装置から、前記移動元の遊技用装置識別情報と、前記移動先の遊技用装置識別情報を受信し、前記集計手段（制御部102及び台移動回数DB）は、前記台移動データとして、前記受信手段により受信した移動元の遊技用装置識別情報に基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動の移動元となった移動元回数を、各遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に集計すると共に、前記受信手段により受信した移動先の遊技用装置識別情報に基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動の移動先となった移動先回数を、各遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に集計し、前記出力手段（ディスプレイ103）は、該集計手段により集計された移動元回数と移動先回数との比率を特定可能な情報を出力することを特徴とする管理装置である。

20

30

【0013】

これによれば、台移動データとして、移動元回数と移動先回数とがグループ毎に集計され、これらグループ毎の移動元回数や移動先回数の比率を特定可能な情報が出力されるので、該比率を把握して、各グループに属する遊技機の調整等に役立てることができる。

【0014】

また手段5に係る発明は、手段1～4のいずれか1つに記載した管理装置（ホールコンピュータ100）であって、前記遊技機（パチンコ機10）が属するグループを複数設定するグループ設定手段（ディスプレイ103及び入力装置104）と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置（カードユニット20）を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットID）を管理するグループ管理手段（グループDB）と、をさらに有し、前記受信手段（通信部101）は、前記遊技用装置から、前記移動元の遊技用装置識別情報と、前記移動先の遊技用装置識別情報を受信し、前記集計手段（制御部102及び台移動回数DB）は、前記台移動データとして、前記受信手段により受信した移動元の遊技用装置識別情報と移動先の遊技用装置識別情報とに基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動について、前記移動元の遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループから前記移動先の遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置である。

40

【0015】

50

これによれば、台移動データとして、移動元の遊技機が属するグループから移動先の遊技機が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報が集計されて出力されるので、該移動傾向を把握して、例えば遊技機の配置変更等に役立てることができる。

【0016】

また手段6に係る発明は、手段1～5のいずれか1つに記載した管理装置（ホールコンピュータ100）であって、前記受信手段（通信部101）は、前記記録媒体（持玉有りカード）の記録情報から特定される計数値（持玉数）を貯蓄及び／又は景品交換に供するための処理を行う使用処理端末（POS端末40）から、当該計数値が前記貯蓄及び／又は景品交換に供されたことにより零となった旨を特定可能な計数値零情報（持玉額零情報）を受信し、各記録媒体毎に、前記台移動特定手段（制御部102）により特定された台移動の回数を特定可能な情報を管理する台移動回数管理手段（カードDB）と、前記受信手段により計数値零情報を受信したことに基づいて、前記計数値が零となった記録媒体について、前記台移動回数管理手段により管理している情報から特定される台移動の回数を確定する台移動回数確定手段（制御部102）と、をさらに有し、前記集計手段（制御部102及び集計値DB）は、前記台移動データとして、該台移動回数確定手段により各記録媒体について確定された台移動の回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置である。

10

【0017】

これによれば、記録媒体の記録情報から特定される計数値が貯蓄及び／又は景品交換に供されたことにより零になると、当該記録媒体について管理していた台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報が集計されて出力されるので、貯蓄及び／又は景品交換によって明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。

20

【0018】

また手段7に係る発明は、手段6に記載した管理装置（ホールコンピュータ100）であって、前記受信手段（通信部101）は、前記遊技用装置（カードユニット20）から、前記記録媒体（持玉有りカード）の記録情報から特定される計数値（持玉数）が前記計数値使用処理（持玉返却処理）に供されたことにより零となった旨を特定可能な遊技使用零情報を受信し、前記台移動回数確定手段（制御部102）は、該受信手段により遊技使用零情報を受信したことに基づいて、前記計数値が零となった記録媒体について、前記台移動回数管理手段により管理している情報から特定される台移動の回数が予め定められた所定回数（台移動回数確定基準回数）以上であることを条件として、当該台移動の回数を確定することを特徴とする管理装置である。

30

【0019】

これによれば、記録媒体の記録情報から特定される計数値が計数値使用処理に供されたことにより零になると、当該記録媒体について管理していた台移動回数が所定回数以上であることを条件として、該台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を含めて平均台移動回数を特定可能な情報が集計されて出力されるので、計数値使用処理で計数値が零になった場合であっても、ある程度明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。

40

【0020】

さらに手段8に係る発明は、手段1～7のいずれか1つに記載した管理装置（ホールコンピュータ100）であって、前記遊技機（パチンコ機10）が属するグループを複数設定するグループ設定手段（ディスプレイ103及び入力装置104）と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置（カードユニット20）を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットID）を管理するグループ管理手段（グループDB）と、をさらに有し、前記受信手段（通信部101）は、前記計数値が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を排出する遊技用装置から、該記録媒体を個々に識別可能な記録媒体識別情報（カードID）と当該遊技用装置の遊技用装置識別情報とを含む排出情報を受信すると共に、前記記録媒体の記録情報から特定される計数値

50

(持玉数)を一般景品及び特殊景品との景品交換に供するための処理を行う景品交換処理端末(POS端末40)から、該記録媒体の記録媒体識別情報と前記計数値が一般景品又は特殊景品のいずれとの景品交換に供されたかを示す情報とを含む景品交換情報を受信し、該受信手段により受信した排出情報に基づいて、該排出情報に含まれる記録媒体識別情報に対応付けて、当該記録媒体識別情報の記録媒体を最後に受け付けていた遊技用装置の遊技用装置識別情報を管理する最終受付装置管理手段(カードDB)をさらに有し、前記集計手段(制御部102及びユニットDB)は、前記受信手段により受信した景品交換情報に基づいて、該景品交換情報に含まれる記録媒体識別情報に対応付けて前記最終受付装置管理手段で管理している遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に、一般景品と特殊景品との交換比率を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置である。

10

これによれば、一般景品や特殊景品の交換比率を特定可能な情報がグループ毎に集計されて出力されるので、該交換比率を把握して、景品交換に関する運営に役立てることができる。

【0021】

また手段9に係る発明は、

手段1又は2に記載した遊技用システムであって、

前記第1の価値の遊技媒体を前記第2の価値の遊技媒体に変換する変換手段をさらに備えることを特徴とする遊技用システムである。

これによれば、第1の価値の遊技媒体を第2の価値の遊技媒体に変換して、計数値使用処理に供することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】図1は第1実施形態に係る遊技用システムの一例を表す機能ブロック図である。

【図2】図2は会員管理装置が記憶している会員情報DBの一例を表す図である。

【図3】図3(a)は遊技用装置であるカードユニット及び各台計数機と、該遊技用装置に対応するパチンコ機の正面図であり、図3(b)は同カードユニットの断面右側面図である。

【図4】図4はカードユニットが行うメイン処理の一例を表すフローチャートである。

【図5】図5は図4に続く図である。

30

【図6】図6はカードユニットが行う持玉返却処理の一例を表すフローチャートである。

【図7】図7はカードユニットのディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。

【図8】図8はホールコンピュータのディスプレイに表示される設定画面の一例を表す図である。

【図9】図9はホールコンピュータが記憶しているグループDBの一例を表す図である。

【図10】図10はホールコンピュータが記憶している集計値DBの一例を表す図である。

【図11】図11はホールコンピュータが記憶しているカードDBの一例を表す図である。

【図12】図12はホールコンピュータが記憶しているユニットDBの一例を表す図である。

40

【図13】図13はホールコンピュータが記憶している台移動回数DBの一例を表す図である。

【図14】図14はホールコンピュータにおいて受信する情報と更新するDBとの対応関係を表す図である。

【図15】図15はホールコンピュータにおける集計値DBの更新の一例を表すフローチャートである。

【図16】図16はホールコンピュータにおけるカードDBの更新の一例を表すフローチャートである。

【図17】図17は図16に続く図である。

50

【図 18】図 18 は図 17 に続く図である。

【図 19】図 19 はホールコンピュータにおけるユニット D B の更新の一例を表すフローチャートである。

【図 20】図 20 はホールコンピュータにおける台移動回数 D B の更新の一例を表すフローチャートである。

【図 21】図 21 はホールコンピュータのディスプレイに表示される集計結果表示画面の一例を表す図である。

【図 22】図 22 は図 21 に続く図である。

【図 23】図 23 は第 2 実施形態に係る遊技用システムの一例を表す機能ブロック図である。

10

【図 24】図 24 は第 2 実施形態に係る遊技用システムの作用の一例を表すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0023】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。本発明に係る管理装置（ホールコンピュータ 100）は、図 1 及び図 23 に示すように、遊技者が所有する金銭の額（残額管理装置 30 で管理している残額）に相当する数の遊技媒体（パチンコ玉）を対応する遊技機（パチンコ機 10）での遊技に使用可能とする金銭使用処理（玉貸処理）を行うと共に、遊技機に対応して設けられる計数手段（各台計数機 19）により計数された遊技媒体の計数値を特定可能な記録媒体（持玉有りカード）を受け付け、該記録媒体の記録情報から特定される計数値（持玉管理装置 32 で管理している持玉額に相当する持玉数）を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理（持玉返却処理）を行う遊技用装置（カードユニット 20）と通信可能なものである。そして該管理装置は、計数値が特定可能な記録媒体を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信したことに基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨を特定し、該特定された台移動に関わる台移動データを集計して、該集計結果を出力することを特徴とするものである。

20

【0024】

また遊技用装置は、遊技機（パチンコ機 10）に対応して設けられ、会員遊技者に対して発行された会員用記録媒体（会員カード 2）の挿入を受け付け、該受け付けた会員用記録媒体の所有者が本人であることを認証するための認証情報（暗証番号）の入力を受け付け、該受け付けた認証情報により本人であると認証されたことを条件として、前記受け付けた会員用記録媒体の記録情報から特定される有価価値の大きさ（残額、貯玉数、持玉数、計数値）を遊技機での遊技に使用可能とする遊技使用処理を行うカードユニット 20 と、同じく遊技機に対応して設けられ、該遊技機での遊技により遊技者が獲得した遊技媒体（パチンコ玉）を計数する各台計数機 19 とを少なくとも含み、各台計数機 19 により計数された遊技媒体の計数値を、前記受け付けた会員用記録媒体の記録情報から特定可能とする計数値特定処理を行うものである。そして該遊技用装置は、会員用記録媒体を受け付けており、前記受け付けた認証情報により本人であると認証されたことを条件として、前記計数値特定処理を行う一方、会員用記録媒体を受け付けており、前記受け付ける認証情報により本人であると認証されておらず、かつ前記各台計数機 19 による計数値が存在することを条件として、前記受け付けている会員用記録媒体の返却動作の不能動化及び／又は前記認証情報の受付を促す旨の報知を行うことを特徴とするものである。

30

40

【0025】

ここで本発明には、図 1 に示すように、遊技用装置が、計数値特定処理を行うカードユニット 20 と、各台計数機 19 とからなる第 1 実施形態と、図 23 に示すように、遊技用装置が、カードユニット 20 と、各台計数機 19 と、計数値特定処理を行う中継装置 50 とからなる第 2 実施形態とが含まれる。以下においては、まず第 1 実施形態について説明し、次に第 2 実施形態について第 1 実施形態と異なる点についてのみ説明し、最後に変形例について説明する。

50

【 0 0 2 6 】

また、以下においては、遊技機がパチンコ機 1 0 であり、遊技媒体がパチンコ玉である例について説明する。ここでのパチンコ機 1 0 には、大当りの発生確率と該大当りにより払い出されるパチンコ玉の数である大当り出玉数とが異なる 2 種類が含まれ、比較的大当りが発生しやすいが大当り出玉数が比較的少ない仕様のパチンコ機 1 0 を「甘デジ機」と称し、比較的大当りが発生しにくいが大当り出玉数が多い仕様のパチンコ機 1 0 を「爆裂機」と称する。またパチンコ機 1 0 に対応するカードユニット 2 0 には、パチンコ玉を貸与する貸玉料金が異なる 2 種類が含まれ、パチンコ玉 1 個あたりの貸玉料金が 1 円である仕様のパチンコ機 1 0 及びカードユニット 2 0 を「1 円貸し機」と称し、パチンコ玉 1 個あたりの貸玉料金が 4 円である仕様のパチンコ機 1 0 及びカードユニット 2 0 を「4 円貸し機」と称する。さらに、以下においては、リーダ/ライタを「R/W」、データベースを「DB」、ステップを「S」と略記する。

10

【 0 0 2 7 】

[1 . 第 1 実施形態に係る遊技用装置を含む遊技用システム 1]

第 1 実施形態に係る遊技用装置は、図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 に対応して設けられるカードユニット 2 0 及び各台計数機 1 9 からなるものであり、該カードユニット 2 0 と各台計数機 1 9 とが通信可能なものである。この第 1 実施形態に係る遊技用装置を複数含む、第 1 実施形態に係る遊技用システム 1 は、遊技場内において、各カードユニット 2 0 と通信可能な残額管理装置 3 0、会員管理装置 3 1、持玉管理装置 3 2、及びホールコンピュータ 1 0 0 を備えると共に、該会員管理装置 3 1、持玉管理装置 3 2、及びホールコンピュータ 1 0 0 と通信可能な P O S 端末 4 0 を備えるものである。また第 1 実施形態に係る遊技用システム 1 では、会員カード 2、ビジタカード 3、及び端末装置 5 が使用される。まず図 1 及び図 2 を参照して、これら会員カード 2、ビジタカード 3、端末装置 5、P O S 端末 4 0、残額管理装置 3 0、会員管理装置 3 1、及び持玉管理装置 3 2 について説明する。

20

【 0 0 2 8 】

会員カード 2 は、会員登録を行った会員遊技者に対して発行される会員用記録媒体であり、該会員用記録媒体を個々に識別可能な会員用記録媒体識別情報である会員カード I D が、I C チップに予め記録されている。この会員カード I D には、会員（メンバー）である旨を示す符号「M」と、各々が重複しない 6 桁の番号とが含まれている。この会員カード I D は、会員遊技者が所有する有価価値の大きさ（後述する残額、貯玉数、持玉数）を特定可能な有価価値特定情報であると共に、計数値（持玉数）を特定可能な情報でもある。なお会員カード 2 には、これら有価価値の大きさや計数値自体は記録されない。

30

【 0 0 2 9 】

この会員カード 2 は、遊技場において、会員カード 2 の所有者が該会員カード 2 の発行を受けた本人であることを認証するための認証情報であって遊技者が希望する暗証番号と、該遊技者の属性情報（ここでは氏名、住所、性別、生年月日、及び電子メールアドレス）とが受け付けられて会員登録が行われると、カード会社から遊技場に納入されている会員カード 2 のうちの 1 枚から、当該会員カード 2 の I C チップに予め記録されている会員カード I D が読み取られて、当該会員カード 2 が発行される。この会員カード 2 から読み取った会員カード I D と、前記受け付けられた暗証番号及び属性情報とは、後述する図 2 に示すように、会員管理装置 3 1 の会員情報 D B で記憶される。

40

【 0 0 3 0 】

ビジタカード 3 は、会員登録を行っていないビジタ遊技者に対して発行されるビジタ用記録媒体であり、該ビジタカード 3 を個々に識別可能なビジタ用記録媒体識別情報であるビジタカード I D が、I C チップに予め記録されている。このビジタカード I D には、ビジタである旨を示す符号「V」と、各々が重複しない 6 桁の番号とが含まれている。このビジタカード I D は、ビジタ遊技者が所有する有価価値の大きさ（後述する残額、持玉数）を特定可能な有価価値特定情報であると共に、計数値（持玉数）を特定可能な情報でもある。なおビジタカード 3 には、これら有価価値の大きさや計数値自体は記録されない。

50

【 0 0 3 1 】

これら会員カード2及びビジタカード3は、長形状を呈するプラスチック製の薄板における所定の部位に、不揮発性のEEPROMからなる記録領域を備える非接触式のICチップが設けられている記録媒体(ICカード)である。なお記録媒体である会員カード2とビジタカード3とを区別しない場合には、単に「カード」と称し、記録媒体識別情報である会員カードIDとビジタカードIDとを区別しない場合には、単に「カードID」と称する。また記録情報から計数値が特定可能とされた(即ちカードIDに対応付けて後述する持玉管理装置32で管理されている持玉額に相当する持玉数が零でない)カードを「持玉有りカード」と称し、記録情報から計数値が特定可能でない(即ちカードIDに対応付けて後述する持玉管理装置32で管理されている持玉額に相当する持玉数が零である)カードを「持玉無しカード」と称する。

10

【 0 0 3 2 】

端末装置5は、遊技場の店員が所持する携帯型のコンピュータであり、後述する図5のS84に示すように、カードユニット20から送信されてくるユニットID, カードID, 計数値, 及び持玉数を受信して表示する。

【 0 0 3 3 】

POS端末40は、遊技場内の所定箇所(例えば景品交換カウンタ)に設けられるコンピュータであり、図示しないが、カード(会員カード2又はビジタカード3)を受け付けて該カードの記録情報を読み取るカードリーダを備えている。このPOS端末40は使用処理端末の一例であって、前記受け付けたカードの記録情報から特定される計数値(即ち該カードのカードIDに対応付けて後述する持玉管理装置32で管理されている持玉額)を貯蓄及び/又は景品交換に供するための処理を行うものである。

20

【 0 0 3 4 】

この使用処理端末であるPOS端末40は、会員カード2を受け付け、該受け付けた会員カード2の記録情報から特定される計数値(即ち該会員カード2の会員カードIDに対応付けて持玉管理装置32で管理されている持玉額)を貯蓄に供するための貯玉処理を行う貯玉端末として機能するものであり、該貯玉処理を行うと、会員カードIDと該貯玉処理に供された持玉額とを含む貯玉額加算要求を会員管理装置31に対して送信すると共に、会員カードIDと該貯玉処理に供された持玉額とを含む持玉額減算要求を持玉管理装置32に対して送信する。また会員カード2の記録情報から特定される計数値(持玉額)が貯蓄に供されたことにより零となった場合には、その旨を特定可能な計数値零情報をホールコンピュータ100に対して送信し、ここでは該会員カード2の会員カードIDを含む持玉額零情報を前記計数値零情報として送信する。

30

【 0 0 3 5 】

また使用処理端末であるPOS端末40は、カード(会員カード2又はビジタカード3)を受け付け、該受け付けたカードの記録情報から特定される計数値(即ち該カードのカードIDに対応付けて持玉管理装置32で管理されている持玉額)を一般景品及び特殊景品との景品交換に供するための景品交換処理を行う景品交換端末として機能するものであり、該景品交換を行うと、カードIDと該景品交換に供された持玉額とを含む持玉額減算要求を持玉管理装置32に対して送信すると共に、カードIDと一般景品との景品交換に供された持玉額である一般景品交換額と特殊景品との景品交換に供された持玉額である特殊景品交換額とを含む景品交換情報をホールコンピュータ100に対して送信する。またカードの記録情報から特定される計数値(持玉額)が景品交換に供されたことにより零となった場合には、その旨を特定可能な計数値零情報をホールコンピュータ100に対して送信し、ここでは該カードのカードIDを含む持玉額零情報を前記計数値零情報として送信する。

40

【 0 0 3 6 】

さらに使用処理端末であるPOS端末40は、会員カード2を受け付け、該受け付けた会員カード2の会員カードIDに対応付けて会員管理装置31で管理されている貯玉額を一般景品及び特殊景品との景品交換に供するための景品交換処理を行う景品交換端末とし

50

て機能するものであり、該景品交換を行うと、会員カードIDと該景品交換に供された貯玉額とを含む貯玉額減算要求を会員管理装置31に対して送信する。

【0037】

残額管理装置30は、遊技場内の所定箇所（例えば管理事務所等）に設けられるコンピュータであり、記憶手段であるハードディスク（図示外）で、図1に示す残額DBを記憶している。この残額DBは、カード（会員カード2又はビジタカード3）のカードID（会員カードID又はビジタカードID）に対応付けて、パチンコ玉の貸与に使用される残額を管理するものである。ここで残額は、管理が行われた当日及び翌日以降において、後述する玉貸処理に使用可能である。なお残額管理装置30で管理している残額を、「管理残額」とも称する。

10

【0038】

この残額管理装置30は、以下のようにして、管理残額を更新する。まず紙幣を受け付けて管理残額加算処理（図4のS44，図5のS61）が行われたカードユニット20からカードIDと該管理残額加算処理に供された入金額（即ち受け付けた紙幣の額）とを含む入金要求を受信すると、該カードIDに対応付けて管理している管理残額に該入金額を加算する。また玉貸処理及び管理残額減算処理（図5のS63）が行われたカードユニット20からカードIDと該玉貸処理で使用された玉貸使用額とを含む残額減算要求を受信すると、該カードIDに対応付けて管理している管理残額から該玉貸使用額を減算する。

【0039】

会員管理装置31は、遊技場内の所定箇所（例えば管理事務所等）に設けられるコンピュータであり、記憶手段であるハードディスク（図示外）で、図2に示す会員情報DBを記憶している。この会員情報DBは、遊技者が希望する暗証番号と、該遊技者の属性情報（ここでは氏名，住所，性別，生年月日，及び電子メールアドレス）と、会員遊技者が獲得した持玉数が貯蓄されてなる貯玉数に相当する貯玉額（即ち1円貸し機で獲得した持玉数であれば該持玉数そのものの額，4円貸し機で獲得した持玉数であれば該持玉数を4倍した額）とを管理するものである。ここで貯玉額は、貯蓄が行われた当日及び翌日以降において、後述する貯玉再プレイ処理及び景品交換に使用可能である。なお会員管理装置31で管理している貯玉額を、「管理貯玉額」とも称する。

20

【0040】

この会員管理装置31は、以下のようにして、管理貯玉額を更新する。まず貯玉処理が行われたPOS端末40から、会員カードIDと該貯玉処理に供された持玉額とを含む前記貯玉額加算要求を受信すると、該会員カードIDに対応付けて管理している管理貯玉額に、該貯玉処理に供された持玉額を加算する。また貯玉再プレイ処理及び管理貯玉額減算処理（図5のS64）が行われたカードユニット20から、会員カードIDを含む貯玉再プレイ情報を受信すると、該会員カードIDに対応付けて管理している管理貯玉額から、貯玉再プレイ処理で返却される所定玉数（例えば125個）に相当する額（1円貸し機であれば125円，4円貸し機であれば500円）と、手数料玉数（例えば25個）に相当する額（1円貸し機であれば25円，4円貸し機であれば100円）とを減算する。即ち貯玉再プレイ処理においては、手数料が徴収される。さらに景品交換処理が行われたPOS端末40から、会員カードIDと該景品交換に供された貯玉額とを含む前記貯玉額減算要求を受信すると、該会員カードIDに対応付けて管理している管理貯玉額から、該景品交換に供された貯玉額を減算する。

30

40

【0041】

持玉管理装置32は、遊技場内の所定箇所（例えば管理事務所等）に設けられるコンピュータであり、記憶手段であるハードディスク（図示外）で、図1に示す持玉DBを記憶している。この持玉DBは、カード（会員カード2又はビジタカード3）のカードID（会員カードID又はビジタカードID）に対応付けて、遊技者が獲得したパチンコ玉が計数されてなる計数値である持玉数に相当する持玉額（即ち1円貸し機に対応する各台計数機19で計数された計数値であれば該計数値そのものの額，4円貸し機に対応する各台計数機19で計数された計数値であれば該計数値を4倍した額）を管理するものである。こ

50

ここで持玉額は、計数が行われた当日のみ、後述する持玉返却処理及び景品交換に使用可能であり、当日の営業が終了すると、会員カードIDに対応付けられている持玉額は会員管理装置31に送信されて貯玉額として管理され、ピジタカードIDに対応付けられている持玉額は無効となる。なお持玉管理装置32で管理している持玉額を、「管理持玉額」とも称する。

【0042】

この持玉管理装置32は、以下のようにして、管理持玉額を更新する。まず管理持玉額更新処理(図5のS85)が行われたカードユニット20から、制御部22のRAMで記憶しているカードIDと、計数値+持玉数に相当する持玉額(即ちカードユニット20が1円貸し機であれば計数値+持玉数そのものの額、カードユニット20が4円貸し機であれば計数値+持玉数を4倍した額)とを含む持玉額更新要求を受信すると、該持玉額更新要求に含まれるカードIDが記憶されていなければ、該持玉額更新要求に含まれるカードIDと持玉額とを対応付けて記憶し、該持玉額更新要求に含まれるカードIDが記憶されていれば、該カードIDに対応付けて管理している管理持玉額を該持玉額更新要求に含まれる持玉額に更新する。また貯玉処理が行われたPOS端末40から、会員カードIDと該貯玉処理に供された持玉額とを含む前記持玉額加算要求を受信すると、該会員カードIDに対応付けて管理している管理持玉額に、該貯玉処理に供された持玉額を加算する。さらに景品交換処理が行われたPOS端末40から、カードIDと該景品交換処理に供された持玉額とを含む前記持玉額減算要求を受信すると、該カードIDに対応付けて管理している管理持玉額から、該景品交換に供された持玉額を減算する。

【0043】

次に図1及び図3を参照して、パチンコ機10と、該パチンコ機10に対応して設けられる遊技用装置であるカードユニット20及び各台計数機19について説明する。ここでカードユニット20は、パチンコ機10の向かって左側に隣接して設けられ、各台計数機19は、パチンコ機10の下皿18の下側に設けられる。

【0044】

パチンコ機10は遊技機の一例であって、遊技媒体であるパチンコ玉を遊技領域に打ち込むことにより遊技を行うものであり、ここでは対応するカードユニット20との間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りが行われて玉貸処理が行われる、いわゆるCR式のパチンコ機である。このパチンコ機10は、遊技場内に配置された遊技島(図示外)において該パチンコ機10の機種等に従って設置されている。

【0045】

このパチンコ機10は、図3(a)に示すように、その前面に遊技領域、残度数表示器14、玉貸ボタン15、カード返却ボタン16、上皿17、下皿18、及び発射ハンドル等を備えると共に、図1に示すように、その内部に遊技制御基板11、払出制御基板12、及び玉払出装装置13等を備えており、これらの各構成要素は図1に示すように接続されている。このパチンコ機10は、台番号により、個々に識別可能とされている。

【0046】

遊技制御基板11は、パチンコ機10における遊技状態を制御するものである。払出制御基板12は、カードユニット20の後述する玉貸通信部21aと通信可能に接続され、パチンコ機10とカードユニット20との間における通信を司るものである。これにより、玉貸処理が行われる場合に、パチンコ機10とカードユニット20との間でパチンコ玉の貸出に関する信号のやり取りが行われる。また払出制御基板12は、玉払出装装置13と接続され、該玉払出装装置13を制御するものである。さらに払出制御基板12は、残度数表示器14、玉貸ボタン15、及びカード返却ボタン16とも接続されている。玉払出装装置13は、玉貸処理が行われて遊技者に貸し出されたパチンコ玉や、遊技の結果として遊技者に付与されるパチンコ玉(いわゆる賞球)を払い出すものである。

【0047】

残度数表示器14は、カードユニット20のカードR/W23にて受け付けているカード(会員カード2又はピジタカード3)のカードID(会員カードID又はピジタカード

10

20

30

40

50

ＩＤ）に対応付けて残額管理装置３０で管理されている管理残額に相当する残度数を表示するための表示器である。ここで残度数は、管理残額が所定の比率で変換されたもの（例えば１００円＝１度数）である。この残度数表示器１４では、玉貸通信部２１ａから残度数を示す度数表示信号が入力されることにより、残度数が表示される。

【００４８】

玉貸ボタン１５は、管理残額を使用して玉貸処理を行うための玉貸操作を受け付けるボタンである。この玉貸ボタン１５が操作されたことにより、玉貸通信部２１ａに貸出入力信号が入力され、該入力検出によってカードユニット２０の制御部２２が、玉貸ボタン１５が操作された旨を認識する。

【００４９】

カード返却ボタン１６は、カードユニット２０のカードＲ／Ｗ２３にて受け付けているカード（会員カード２又はビジタカード３）を該カードユニット２０の外部に排出するための排出操作を受け付けるものである。このカード返却ボタン１６が操作されたことにより、玉貸通信部２１ａに返却入力信号が入力され、該入力検出によってカードユニット２０の制御部２２が、カード返却ボタン１６が操作された旨を認識して、カードＲ／Ｗ２３にて受け付けているカードの排出制御が行われ、該カードがカード挿入口２３ａから排出されて遊技者に返却される（図５のＳ８８）。なおカードユニット２０の制御部２２が、返却操作の不能動化（図５のＳ７４）を行うと、カードＲ／Ｗ２３にて受け付けているカードの排出制御は行われない。

【００５０】

上皿１７及び下皿１８は、玉払出装装置１３から払い出されたパチンコ玉を貯留するものである。なお上皿１７に貯留されているパチンコ玉は、上皿レバー（図示外）を操作することにより、下皿１８に供給され、該下皿１８に貯留されているパチンコ玉は、下皿レバー（図示外）を操作することにより、各台計数機１９に供給される。

【００５１】

各台計数機１９は遊技用装置の一部を構成する計数手段の一例であって、遊技機（パチンコ機１０）での遊技により遊技者が獲得した遊技媒体（パチンコ玉）を計数するものであり、ここでは計数ボタン（図示外）の操作に基づいて、下皿１８から供給されたパチンコ玉を計数する。この計数は、カードユニット２０でカードを受け付けているか否かに拘わらず可能である。この各台計数機１９は、カードユニット２０の後述する計数機通信部２１ｃと通信可能に接続されており、前記計数が行われることにより、計数機通信部２１ｃに該計数値を示す計数値情報が入力され（図４のＳ０３，図５のＳ５２）、該計数値情報が示す計数値が後述する制御部２２のＲＡＭで記憶している計数値に加算される（図４のＳ４６，図５のＳ６２）。なお各台計数機１９により計数されたパチンコ玉は、遊技島に設けられた打込玉回収樋（図示外）に導かれて回収される。

【００５２】

このパチンコ機１０において、玉払出装装置１３から払い出されたパチンコ玉は、上皿１７に供給され、発射ハンドルの操作により遊技領域の内部に打ち込まれて、遊技が行われる。そして該打ち込まれたパチンコ玉が、遊技領域に形成された入賞口に入賞すると、払出制御基板１２から発せられる払出信号に基づいて、賞球として玉払出装装置１３からパチンコ玉が払い出され、上皿１７又は下皿１８に供給される。なお打ち込まれたパチンコ玉は、遊技島内の打込玉回収樋（図示外）に導かれて回収される。またパチンコ機１０からは、打ち込まれたパチンコ玉が始動入賞口に入賞した旨を示すスタート信号や、大当たりが発生した旨を示す大当たり信号等の遊技情報が出力され、該遊技情報は、遊技場内に設けられる遊技データ管理装置（図示外）に入力されて、遊技データとして管理される。

【００５３】

次に遊技用装置の一部を構成するカードユニット２０について説明する。カードユニット２０は、図１及び図３に示すように、縦長の箱型の形状を呈するものであり、図３（ａ）に示すように、その前面に紙幣挿入口２６ａ，突出部２０ａ，ノズル２７ａ，及びカード挿入口２３ａ等を備え、図３（ｂ）に示すように、その内部に玉貸通信部２１ａ，場内

10

20

30

40

50

通信部 2 1 b , 計数機通信部 2 1 c , 端末装置通信部 2 1 d , 制御部 2 2 , カード R / W 2 3 , ビジタカードストッカ 2 3 b , 紙幣識別機 2 6 , 及び玉払出装装置 2 7 等を備え、突出部 2 0 a の右側面 (即ち遊技者に向く側) にタッチパネル式のディスプレイ 2 4 , 暗証入力ランプ 2 4 a , 及びテンキー 2 4 b を備え、突出部 2 0 a の内部にレシートプリンタ 2 5 を備え、突出部 2 0 a の下面にレシート排出口 2 5 a を備えており、これらの各構成要素は図 1 に示すように接続されている。このカードユニット 2 0 は、遊技用装置識別情報であるユニット ID により、個々に識別可能とされている。

【 0 0 5 4 】

玉貸通信部 2 1 a は、図 1 に示すように、対応するパチンコ機 1 0 の払出制御基板 1 2 と通信可能に接続され、玉貸処理が行われる場合に、パチンコ機 1 0 とカードユニット 2 0 との間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りを行うものである。場内通信部 2 1 b は、残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 持玉管理装置 3 2 , 及びホールコンピュータ 1 0 0 の後述する通信部 1 0 1 と通信可能に接続され、残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 持玉管理装置 3 2 , 及びホールコンピュータ 1 0 0 と通信するための通信手段として機能するものである。計数機通信部 2 1 c は、前述の如く、対応するパチンコ機 1 0 の各台計数機 1 9 と通信可能に接続され、パチンコ玉の計数が行われた各台計数機 1 9 から、該パチンコ玉の計数値を示す計数値情報を受信するものである。端末装置通信部 2 1 d は計数値出力手段の一例であって、後述する通信可否検知手段 (制御部 2 2) により持玉管理装置 3 2 と通信できない通信不可能状態 (オフライン状態) を検知していることを条件として、計数値を特定可能に出力するものであり、ここでは遊技場の店員が所持する端末装置 5 と無線通信可能であり、該端末装置 5 に対して、後述する制御部 2 2 の E E P R O M で記憶しているユニット ID と、制御部 2 2 の R A M で記憶しているカード ID , 計数値 , 及び持玉数とを送信する計数値送信処理 (図 5 の S 8 4) を行うものである。

【 0 0 5 5 】

制御部 2 2 は、C P U , R A M , R O M , E E P R O M 等を備えており、R O M あるいは E E P R O M に記憶されている処理プログラムが R A M を作業領域として C P U で実行されることにより、カードユニット 2 0 に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

【 0 0 5 6 】

ここで E E P R O M は、当該カードユニット 2 0 を個々に識別可能な遊技用装置識別情報であるユニット ID と、当該カードユニット 2 0 が 1 円貸し機であるか 4 円貸し機であるかを記憶している。また R A M は、カード R / W 2 3 により受け付けたカード (会員カード 2 又はビジタカード 3) から読み取ったカード ID (会員カード ID 又はビジタカード ID) を記憶する。また R A M は、カード R / W 2 3 により受け付けた会員カード 2 の所有者が本人であると認証されているか否かを示す認証フラグを記憶する。ここで認証フラグが 0 であれば、本人であると認証されていない旨を示し、認証フラグが 1 であれば、本人であると認証されている旨を示す。さらに R A M は、残額管理装置 3 0 から取得した残額 , 会員管理装置 3 1 から取得した貯玉額に相当する貯玉数 (即ち 1 円貸し機であれば貯玉額そのものの数 , 4 円貸し機であれば貯玉額を 4 で除算した数) , 持玉管理装置 3 2 から取得した持玉額に相当する持玉数 (即ち 1 円貸し機であれば持玉額そのものの数 , 4 円貸し機であれば持玉額を 4 で除算した数) , 及び各台計数機 1 9 から送信されてきた計数値情報が示す計数値を記憶する。なお R A M で記憶している残額 , 貯玉数 , 持玉数 , 及び計数値を、それぞれ「記憶残額」, 「記憶貯玉数」, 「記憶持玉数」, 及び「記憶計数値」とも称する。

【 0 0 5 7 】

この制御部 2 2 は通信可否検知手段の一例であって、各管理装置 (残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 及び持玉管理装置 3 2) と通信できる通信可能状態 (オンライン状態) であるか通信できない通信不可能状態 (オフライン状態) であるかを検知するものである。具体的には、各管理装置から各カードユニット 2 0 に対して定期的 (例えば 1 0 秒ごと) に送信されてくる通信確認要求に基づいて、該通信確認要求の受信を定期的に検知し

ている間はオンライン状態（即ち各管理装置と通信できる通信可能状態）であると判定し、該通信確認要求の受信を一定期間（例えば１分間）検知しなくなるとオフライン状態（即ち各管理装置と通信できない通信不可能状態）であると判定する。

【００５８】

また制御部２２は遊技使用処理手段の一例であって、カード（会員カード２又はビジュタカード３）の記録情報（会員カードＩＤ又はビジュタカードＩＤ）から特定される有価価値の大きさ（残額、貯玉数、持玉数、計数値）を当該カードユニット２０に対応するパチンコ機１０での遊技に使用可能とする遊技使用処理を行うものであり、特に会員カード２の会員カードＩＤから特定される有価価値の大きさについては、後述する認証情報受付手段（テンキー２４ｂ）により受け付けた認証情報（暗証番号）により本人であると認証されたこと（即ち制御部２２のＲＡＭで認証フラグ１を記憶していること）を条件として、遊技使用処理を行う。この遊技使用処理には、玉貸処理、貯玉再プレイ処理、及び持玉返却処理が含まれる。

10

【００５９】

ここで玉貸処理は、遊技者が所有する金銭の額（即ち受け付けたカードのカードＩＤに対応付けて残額管理装置３０で管理されている管理残額であって、該残額管理装置３０から取得して制御部２２のＲＡＭで記憶している記憶残額）に相当する数のパチンコ玉を対応するパチンコ機１０での遊技に使用可能とする金銭使用処理であって、該記憶残額のうちの後述する玉貸使用額に相当する数のパチンコ玉を、対応するパチンコ機１０から払い出して貸与する処理である。そして該玉貸処理に引き続き、管理残額から玉貸使用額を減算するための管理残額減算処理として、カードＩＤと玉貸使用額と含む残額減算要求が残額管理装置３０に対して送信される（図５のＳ６３）。このように、玉貸処理に引き続いて残額減算要求を残額管理装置３０に対して送信する必要があることから、該玉貸処理は、カードユニット２０と残額管理装置３０とがオンライン状態である場合にのみ行われ、オフライン状態である場合には行われない。

20

【００６０】

また貯玉再プレイ処理は、受け付けた会員カード２の記録情報から特定される貯玉数（即ち該会員カード２の会員カードＩＤに対応付けて会員管理装置３１で管理されている管理貯玉額に相当する貯玉数であって、該会員管理装置３１から取得して制御部２２のＲＡＭで記憶している記憶貯玉数）を対応するパチンコ機１０での遊技に使用可能とする処理であって、該記憶貯玉数のうち所定玉数（例えば１２５個）のパチンコ玉を、玉払出装置２７から払い出して返却する処理である。そして該貯玉再プレイ処理に引き続き、管理貯玉額から所定玉数に相当する額と手数料玉数（例えば２５個）に相当する額とを減算するための管理貯玉額減算処理として、カードＩＤを含む貯玉額減算要求が会員管理装置３１に対して送信される（図５のＳ６４）。このように、貯玉再プレイ処理に引き続いて貯玉額減算要求を会員管理装置３１に対して送信する必要があることから、該貯玉再プレイ処理は、カードユニット２０と会員管理装置３１とがオンライン状態である場合にのみ行われ、オフライン状態である場合には行われない。

30

【００６１】

さらに持玉返却処理は、受け付けたカードの記録情報から特定される計数値である持玉数（即ち該カードのカードＩＤに対応付けて持玉管理装置３２で管理されている管理持玉額に相当する持玉数であって、該持玉管理装置３２から取得して制御部２２のＲＡＭで記憶している記憶持玉数）を対応するパチンコ機１０での遊技に使用可能とする処理であって、該記憶持玉数のうち所定玉数（例えば１２５個）のパチンコ玉を、玉払出装置２７から払い出して返却する処理である。また持玉返却処理は、各台計数機１９から受信した計数値情報が示す計数値（即ち制御部２２のＲＡＭで記憶している記憶計数値）を対応するパチンコ機１０での遊技に使用可能とする処理でもあって、該記憶計数値のうち所定玉数（例えば１２５個）のパチンコ玉を、玉払出装置２７から払い出して返却する処理である。なお持玉返却処理では、まず記憶計数値（つまり当該カードユニット２０に対応するパチンコ機１０で獲得したパチンコ玉）が優先して使用され、該記憶計数値が使用されたこ

40

50

とにより零になると、記憶持玉数（つまり他のパチンコ機 10 で獲得したパチンコ玉）が使用される。

【0062】

そして該持玉返却処理に引き続き、記憶計数値及び記憶持玉数から払い出された玉数を減算する記憶計数値・持玉数減算処理が行われ（図5のS65）、その後カード返却ボタン16の操作が有ると（S57でYES）、管理持玉額を記憶計数値＋記憶持玉数に相当する持玉額（即ち1円貸し機であれば記憶計数値＋記憶持玉数そのものの額、4円貸し機であれば記憶計数値＋記憶持玉数を4倍した額）に更新するための管理持玉額更新処理として、カードIDと持玉額とを含む持玉額更新要求が、持玉管理装置32に対して送信される（S85）。このように、持玉返却処理に引き続いては記憶計数値及び記憶持玉数の減算が行われるが、持玉額更新要求を持玉管理装置32に対して送信する必要がないことから、該持玉返却処理は、カードユニット20と持玉管理装置32とがオンライン状態であるかオフライン状態であるかに拘わらず行われる。なお記憶計数値・持玉数減算処理では、まず記憶計数値（つまり当該カードユニット20に対応するパチンコ機10で獲得したパチンコ玉）から払い出された玉数が減算され、該記憶計数値が減算されて零になると、記憶持玉数（つまり他のパチンコ機10で獲得したパチンコ玉）から減算される。また持玉返却処理においては、前記貯玉再プレイ処理と異なり、手数料は徴収されない。

10

【0063】

また制御部22は計数値特定処理手段の一例であって、各台計数機19により計数されたパチンコ玉の計数値を、カードR/W23により受け付けた会員カード2の記録情報（会員カードID）から特定可能とする計数値特定処理を行うものであり、またカードR/W23により会員カード2を受け付けていないことを条件として、各台計数機19により計数されたパチンコ玉の計数値を、カードR/W23により受け付けた（カード挿入口23aから挿入された、又はビジタカードストッカ23bから搬送された）ビジタカード3の記録情報（ビジタカードID）から特定可能とする計数値特定処理を行うものである。

20

【0064】

具体的には、各台計数機19から計数値情報を受信したことに基づき（図4のS03、図5のS52）、該計数値情報が示す計数値をRAMで記憶している記憶計数値に加算する処理（図4のS46、図5のS62）を、計数値特定処理として行う。またカード返却ボタン16が操作されたことに基づき（図5のS57でYES）、通信可否検知手段により持玉管理装置32とオンライン状態を検知していることを条件として、カードR/W23により受け付けたカードに計数値を記録することなく、制御部22のRAMで記憶している当該カードのカードIDと記憶計数値＋記憶持玉数に相当する持玉額とを含む持玉額更新要求を持玉管理装置32に対して送信する処理（図5のS85）を、計数値特定処理として行う。

30

【0065】

また制御部22は、カード返却ボタン16が操作されたことに基づき（図5のS57でYES）、通信可否検知手段により持玉管理装置32とオフライン状態を検知していることを条件として（S81でNO）、制御部22のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部22のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数とを、レシート4に記録してレシートプリンタ25から発行するレシート発行処理（S83）、又は制御部22のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部22のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数とを、端末装置通信部21dから端末装置5に対して送信する計数値送信処理（S84）の、いずれを行うかのオフライン処理設定を記憶するものである。このオフライン処理設定は、持玉管理装置32で設定が行われ、該設定内容が、持玉管理装置32から各カードユニット20に対して送信されて、制御部22のEEPROMで記憶される。なお制御部22のその他の機能については、図4～図7を参照して後述する。

40

【0066】

カードR/W23は記録媒体受付手段の一例であって、カード（会員カード2又はビジ

50

タカード 3) の挿入をカード挿入口 23a から受け付けて、該受け付けたカードに記録されているカード ID (会員カード ID 又はビジタカード ID) を読み取るものである。ここでカード挿入口 23a には、カードの挿入を検知するカード挿入センサ (図示外) が設けられており、このカード挿入センサによりカードの挿入が検知されると、制御部 22 にカード挿入信号が入力されて、該制御部 22 がカードの挿入を認識する。ビジタカードストック 23b は、カード R/W 23 の背後において該カード R/W 23 に連通して設けられ、複数枚のビジタカード 3 をストックしておくものである。

【0067】

ここでカード R/W 23 がビジタカード 3 を受け付けている状態で、管理残額減算処理 (図 5 の S63) や記憶計数値・持玉数減算処理 (S65) が行われて、該ビジタカード 3 のビジタカード ID と共に制御部 22 の RAM で記憶している残額、持玉数、及び計数値が零になると、該ビジタカード 3 はビジタカードストック 23b に収納され、カード返却ボタン 16 の操作を受け付けても返却されない。

10

【0068】

またカード R/W 23 がビジタカード 3 を受け付けていない状態で、紙幣識別機 26 により紙幣を受け付けたとき (図 4 の S02 で YES S41 で NO)、又はカード返却操作を受け付けたとき (図 5 の S57 で YES S71 で NO S79a で NO) には、ビジタカードストック 23b でストックしている複数枚のビジタカード 3 のうちの 1 枚がカード R/W 23 に搬送され (S42 又は S79b)、カード R/W 23 は、該搬送されたビジタカード 3 を受け付けてビジタカード ID を読み取る (S43 又は S79c)。

20

【0069】

なおカード R/W 23 は、カード挿入センサがカードの挿入を検知したときに (図 5 の S56)、既にカード (会員カード 2 又はビジタカード 3) を受け付けていると (S66 で YES)、前記カードの挿入は受け付けず、カード受け付けていなければ (S66 で NO)、前記挿入されたカードを受け付ける (図 4 の S04)。

【0070】

タッチパネル式のディスプレイ 24 は、各種の情報を表示する表示デバイスであると共に、各種の情報の入力を受け付ける入力デバイスであるが、その機能については図 7 を参照して後述する。暗証入力ランプ 24a は、カード R/W 23 で会員カード 2 を受け付けたときに点灯してテンキー 24b による暗証番号の入力を促し (図 4 の S15)、暗証番号が入力されると消灯するものである (S18)。テンキー 24b は認証情報受付手段の一例であって、カード R/W 23 により受け付けた会員カード 2 の所有者が該会員カード 2 の発行を受けた本人であることを認証するための認証情報である暗証番号の入力を受け付けるものである。

30

【0071】

レシートプリンタ 25 は計数値出力手段の一例であって、前記通信可否検知手段 (制御部 22) により持玉管理装置 32 と通信できない通信不可能状態 (オフライン状態) を検知していることを条件として、計数値を特定可能に出力するものであり、ここでは制御部 22 の EEPROM で記憶しているユニット ID と、制御部 22 の RAM で記憶しているカード ID、計数値、及び持玉数とを、レシート 4 に記録して発行するレシート発行処理 (図 5 の S83) を行うものである。

40

【0072】

紙幣識別機 26 は、紙幣 (1000 円紙幣、2000 円紙幣、5000 円紙幣、又は 10000 円紙幣) を紙幣挿入口 26a から受け付けて、該受け付けた紙幣を識別するものである。この識別により、受け付けた紙幣が正規の紙幣でなければ、該紙幣を紙幣挿入口 26a から排出して返却し、受け付けた紙幣が正規の紙幣であれば、該紙幣をカードユニット 20 の背面から排出して、識別された紙幣の額である入金額を制御部 22 に出力する。なおカードユニット 20 の背面から排出された紙幣は、遊技場に設けられた紙幣搬送機構 (図示外) に導かれて搬送され、遊技場に設けられた金庫 (図示外) に回収される。

【0073】

50

玉払出装置 27 は、遊技島に設けられた補給樋（図示外）からパチンコ玉の供給を受けて、該パチンコ玉をノズル 27a を介してパチンコ機 10 の上皿 17 に払い出すものである。この玉払出装置 27 からは、貯玉再プレイ処理が行われると、予め定められた所定玉数（例えば 125 個）のパチンコ玉が払い出され、また持玉返却処理が行われると、後述する図 6 に示すようにして第 1 返却個数及び第 2 返却個数のパチンコ玉が払い出される。

【0074】

ここでカードユニット 20 が行うメイン処理を、図 4～図 6 に示すフローチャートに基づき、図 7 に示す画面図を参照しながら説明する。

【0075】

まずカードユニット 20 は、図 7 の D11 に示す画面をディスプレイ 24 に表示する（S00）。この D11 では、会員カード 2 又はビジタカード 3 の挿入を促す旨、及び紙幣の挿入を促す旨が表示されると共に、「遊技データ」ボタンが表示される。また D11 が表示されている状態では、暗証入力ランプ 24a は消灯している。

【0076】

カードユニット 20 は、この D11 が表示されている S00 の状態で、カード挿入センサによるカード（会員カード 2 又はビジタカード 3）の挿入の検知（S01）、紙幣識別機 26 による紙幣の受付（S02）、各台計数機 19 から送信されてくる計数値情報の受信（S03）、又は遊技データ表示操作の受付（図示外）を待機する。なお S00 の状態では、玉貸ボタン 15 の操作の受付、及びカード返却ボタン 16 の操作の受付は、無効とされる。

【0077】

ここで遊技データ表示操作、即ち D11 で表示される「遊技データ」ボタンの操作の受付が有ると（YES）、遊技データ表示処理（図示外）を行う。この遊技データ表示処理では、遊技データ管理装置（図示外）で管理している当該カードユニット 20 に対応するパチンコ機 10 の遊技データを該遊技データ管理装置から取得してディスプレイ 24 に表示する。該遊技データを表示してから所定時間が経過すると、遊技データ表示処理を終了し、前記 D11 をディスプレイ 24 に表示して、S01 に戻る。

【0078】

また前記 S01 でカード挿入センサによるカードの挿入の検知が有ると（YES）、該挿入されたカードをカード R/W 23 により受け付けて（S04）、該受け付けたカードに記録されているカード ID を読み取り（S05）、該読み取ったカード ID を制御部 22 の RAM で記憶して、該記憶したカード ID が会員カード ID であるか否かを判定する（S11）。

【0079】

この S11 で会員カード ID である（YES）と判定された場合には、制御部 22 の RAM で計数値を記憶しているか否かを判定する（S12）。この S12 で計数値の記憶が無い（NO）と判定された場合には、図 7 の D12 に示す画面をディスプレイ 24 に表示する（S13）。この D12 では、S11 で読み取った会員カード ID と、制御部 22 の RAM で記憶している計数値（ここでは零）が表示されると共に、「遊技データ」ボタンが表示される。一方、S12 で計数値の記憶が有る（YES）と判定された場合には、図 7 の D12' に示す画面をディスプレイ 24 に表示する（S14）。この D12' では、S11 で読み取った会員カード ID と、制御部 22 の RAM で記憶している計数値が表示されると共に、「遊技データ」ボタンが表示される。なお D12 又は D12' で「遊技データ」ボタンの操作の受付が有ると、図 4 では示さないが、前述したのと同様の遊技データ表示処理を行う。

【0080】

カードユニット 20 は、この D12 が表示されている S13 の状態、又は D12' が表示されている S14 の状態で、暗証入力ランプ 24a を点灯して（S15）、テンキー 24b による暗証番号の入力（S16）、又はカード返却操作の受付（S17）を待機する。この S17 でカード返却操作、即ちカード返却ボタン 16 の操作の受付が有ると（YES

10

20

30

40

50

S)、図5に示すS71に進むが、これについては後述する。一方、S16でテンキー24bによる暗証番号の入力が有ると(YES)、暗証入力ランプ24aを消灯して(S18)、制御部22のRAMで記憶している会員カードIDとS16で入力された暗証番号とを含む認証要求を、会員管理装置31に対して送信する(S19)。

【0081】

この認証要求を受信した会員管理装置31は、該認証要求に含まれる会員カードID及び暗証番号と、図2に示す会員情報DBで記憶している会員カードID及び暗証番号とを照合することにより、カードR/W23により受け付けた会員カード2の所有者が該会員カード2の発行を受けた本人であるか否かを認証し、認証OK(即ち会員カードID及び暗証番号が一致する)ならば、当該会員カードIDに対応付けて記憶している貯玉額を含む認証OK通知を、前記カードユニット20に対して送信し、認証NG(即ち会員カードID及び暗証番号が一致しない)ならば、認証NG通知を、前記カードユニット20に対して返信する。

10

【0082】

S19で認証要求を送信したカードユニット20は、会員管理装置31から送信されてくる認証OK通知(S20)、又は認証NG通知(S21)の受信を待機する。このS21で認証NG通知の受信が有ると(YES)、本人認証ができない旨をディスプレイ24に表示し(S22)、受付中の会員カード2を返却して(S23)、メイン処理を終了する。一方、S20で認証OK通知の受信が有ると(YES)、該認証OK通知に含まれる貯玉額に相当する貯玉数(即ち1円貸し機であれば該貯玉額そのものの数、4円貸し機であれば該貯玉数を4で除算した数)を制御部22のRAMで記憶し(S24)、制御部22のRAMで記憶している認証フラグを1(即ち本人であると認証されている旨)に更新して(S25)、残額取得処理(S26)、及び持玉額取得処理(S27)を行う。なお残額取得処理及び持玉額取得処理は、いずれが先に行われても良く、また同時並行で行われても良い。

20

【0083】

ここでS26の残額取得処理では、制御部22のRAMで記憶している会員カードIDを含む残額取得要求を、残額管理装置30に対して送信して、該残額取得要求に含まれる会員カードIDに対応付けて管理されている残額を含む残額情報が残額管理装置30から送信されてくるのを待機し、該残額情報を受信すると、当該残額情報に含まれる残額を、制御部22のRAMで記憶すると共に、該記憶している残額に相当する残度数を示す度数表示信号を、玉貸通信部21aから払出制御基板12に対して送信する。

30

【0084】

またS27の持玉額取得処理では、制御部22のRAMで記憶している会員カードIDを含む持玉額取得要求を、持玉管理装置32に対して送信して、該持玉額取得要求に含まれる会員カードIDに対応付けて管理されている持玉額を含む持玉額情報が持玉管理装置32から送信されてくるのを待機し、該持玉額情報を受信すると、当該持玉額情報に含まれる持玉額に相当する持玉数(即ち1円貸し機であれば該持玉額そのものの数、4円貸し機であれば該持玉数を4で除算した数)を、制御部22のRAMで記憶する。なお持玉額情報に含まれる持玉額が零である場合(即ちS04で受け付けた会員カード2が持玉無しカードである場合)には、記憶持玉数は零である。

40

【0085】

S26～S27の処理を行ったカードユニット20は、受付情報送信処理として、制御部22のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部22のRAMで記憶している会員カードID及び持玉数とを含む受付情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する処理を行い(S28)、図7のD13に示す画面をディスプレイ24に表示して(S29)、図5のS51に進む。このD13では、制御部22のRAMで記憶している会員カードID、貯玉数、持玉数、及び計数値(ここでは零)が表示され、カードを返却すると計数値が記録される旨が表示されると共に、「遊技データ」ボタン、「貯玉再プレイ」ボタン、及び「持玉返却」ボタンが表示される。

50

【 0 0 8 6 】

前記 S 1 1 で会員カード I D でない (N O)、即ちビジタカード I D であると判定された場合には、残額取得処理 (S 3 2)、及び持玉額取得処理 (S 3 3) を行う。なお残額取得処理及び持玉額取得処理は、いずれが先に行われても良く、また同時並行で行われても良い。

【 0 0 8 7 】

ここで S 3 2 の残額取得処理では、制御部 2 2 の R A M で記憶しているビジタカード I D を含む残額取得要求を、残額管理装置 3 0 に対して送信して、該残額取得要求に含まれるビジタカード I D に対応付けて管理されている残額を含む残額情報が残額管理装置 3 0 から送信されてくるのを待機し、該残額情報を受信すると、当該残額情報に含まれる残額を、制御部 2 2 の R A M で記憶すると共に、該記憶している残額に相当する残度数を示す度数表示信号を、玉貸通信部 2 1 a から払出制御基板 1 2 に対して送信する。

10

【 0 0 8 8 】

また S 3 3 の持玉額取得処理では、制御部 2 2 の R A M で記憶しているビジタカード I D を含む持玉額取得要求を、持玉管理装置 3 2 に対して送信して、該持玉額取得要求に含まれるビジタカード I D に対応付けて管理されている持玉数を含む持玉額情報が持玉管理装置 3 2 から送信されてくるのを待機し、該持玉額情報を受信すると、当該持玉額情報に含まれる持玉数に相当する持玉数 (即ち 1 円貸し機であれば該持玉額そのものの数、4 円貸し機であれば該持玉数を 4 で除算した数) を、制御部 2 2 の R A M で記憶する。なお持玉額情報に含まれる持玉額が零である場合 (即ち S 0 4 で受け付けたビジタカード 3 が持玉無しカードである場合) には、記憶持玉数は零である。

20

【 0 0 8 9 】

S 3 2 ~ S 3 3 の処理を行ったカードユニット 2 0 は、受付情報送信処理として、制御部 2 2 の E E P R O M で記憶しているユニット I D と、制御部 2 2 の R A M で記憶しているビジタカード I D 及び持玉数とを含む受付情報を、ホールコンピュータ 1 0 0 に対して送信する処理を行い (S 3 4)、図 7 の D 1 4 に示す画面をディスプレイ 2 4 に表示して (S 3 5)、図 5 の S 5 1 に進む。この D 1 4 では、制御部 2 2 の R A M で記憶しているビジタカード I D、持玉数、及び計数値 (ここでは零) が表示され、カードを返却すると計数値が記録される旨が表示されると共に、「遊技データ」ボタン、及び「持玉返却」ボタンが表示される。なお D 1 3 と異なり、貯玉数、及び「貯玉再プレイ」ボタンは表示されない。

30

【 0 0 9 0 】

また前記 S 0 2 で紙幣識別機 2 6 による紙幣の受付が有ると (Y E S)、該受け付けた紙幣を紙幣識別機 2 6 で識別し、正規の紙幣であれば、カード R / W 2 3 でビジタカード 3 を受付中であるか否かを判定する (S 4 1)。この S 4 1 でビジタカード 3 を受付中ではない (N O) と判定された場合には、ビジタカードストック 2 3 b がストックしている複数枚のビジタカード 3 のうちの 1 枚をカード R / W 2 3 に搬送して受け付け (S 4 2)、該受け付けたビジタカード 3 に記録されているビジタカード I D を読み取り (S 4 3)、該読み取ったビジタカード I D を制御部 2 2 の R A M で記憶して、管理残額加算処理 (S 4 4) を行う。一方、S 4 1 でビジタカード 3 を受付中である (Y E S) と判定された場合にも、管理残額加算処理 (S 4 4) を行う。

40

【 0 0 9 1 】

この管理残額加算処理では、制御部 2 2 の R A M で記憶しているビジタカード I D と、前記識別した紙幣の額である入金額とを含む入金要求を、残額管理装置 3 0 に対して送信して、該入金要求に含まれるビジタカード I D に対応付けて管理されている残額に対して該入金要求に含まれる入金額を加算した後の残額を含む残額加算完了通知が残額管理装置 3 0 から送信されてくるのを待機し、該残額加算完了通知を受信すると、当該残額加算完了通知に含まれる加算後の残額を、制御部 2 2 の R A M で記憶すると共に、該記憶している加算後の残額に相当する残度数を示す度数表示信号を、玉貸通信部 2 1 a から払出制御基板 1 2 に対して送信する。この残額加算処理を終了すると、前記 S 3 5 の処理を行って

50

、図5のS51に進むが、S35におけるD14では、持玉数として零が表示される。

【0092】

また前記S03で各台計数機19から送信されてくる計数値情報の受信が有ると(YES)、該受信した計数値情報が示す計数値を制御部22のRAMで記憶している記憶計数値に加算し(S46)、前記S35の処理を行って、図5のS51に進むが、S35におけるD14では、ビジタカードIDが表示されない一方、計数値として制御部22のRAMで記憶している記憶計数値が表示される。

【0093】

図5に進み、カードユニット20は、前記D13が表示されているS29の状態又は前記D14が表示されているS35の状態、紙幣識別機26による紙幣の受付(S51)、各台計数機19から送信されてくる計数値情報の受信(S52)、玉貸操作の受付(S53)、貯玉再プレイ操作の受付(S54)、持玉返却操作の受付(S55)、カード挿入センサによるカード(会員カード2又はビジタカード3)の挿入の検知(S56)、カード返却操作の受付(S57)、又は遊技データ表示操作の受付(図示外)を待機する。なおD13又はD14で「遊技データ」ボタンの操作の受付が有ると、図5では示さないが、前述したのと同様の遊技データ表示処理を行う。またD14では、「貯玉再プレイ」ボタンは表示されないため、S35の状態では、貯玉再プレイ操作が受け付けられることは無い。

【0094】

このS51で紙幣識別機26による紙幣の受付が有ると(YES)、残額管理装置30とオフライン状態であれば、該受け付けた紙幣を返却し、残額管理装置30とオンライン状態であれば、該受け付けた紙幣を識別し、正規の紙幣であれば、残額加算処理を行う(S61)。この残額加算処理は、図4のS44で説明した残額加算処理と同様である。この残額加算処理を終了すると、前記D13又はD14をディスプレイ24に表示して、S51に戻る。

【0095】

前記S52で各台計数機19から計数値情報の受信が有ると(YES)、該受信した計数値情報が示す計数値を制御部22のRAMで記憶している記憶計数値に加算する(S62)。このS62の処理が終了すると、制御部22のRAMで記憶している加算後の持玉数を表示した前記D13又はD14をディスプレイ24に表示して、S51に戻る。

【0096】

前記S53で玉貸操作、即ち玉貸ボタン15の操作の受付が有ると(YES)、残額管理装置30とオフライン状態であれば、該玉貸操作を無効とし、残額管理装置30とオンライン状態であれば、遊技使用処理手段として機能する制御部22により玉貸処理を行うと共に、管理残額減算処理と、使用額情報送信処理とを行う(S63)。まず玉貸処理では、制御部22のRAMで記憶している残額が0であるか否かを判定し、該残額が0でなければ、該残額が予め設定された玉貸設定額(例えば1円貸し機であれば200円、4円貸し機であれば500円)以上であるか否かを判定し、該残額が玉貸設定額以上であれば、該玉貸設定額を玉貸使用額として特定し、該残額が玉貸設定額未満であれば、該残額を玉貸使用額として特定して、該特定した玉貸使用額に相当する数のパチンコ玉の払出を、パチンコ機10の払出制御基板12に対して指令する。なお残額が0であれば、玉貸処理及び残額減算処理は行われない。

【0097】

次に管理残額減算処理では、制御部22のRAMで記憶しているカードIDと、玉貸処理に使用された玉貸使用額とを含む残額減算要求を、残額管理装置30に対して送信して、該残額減算要求に含まれるカードIDに対応付けて管理されている残額から該残額減算要求に含まれる玉貸使用額を減算した後の残額を含む残額減算完了通知が残額管理装置30から送信されてくるのを待機し、該残額減算完了通知を受信すると、当該残額減算完了通知に含まれる減算後の残額を、制御部22のRAMで記憶すると共に、該記憶している減算後の残額に相当する残度数を示す度数表示信号を、玉貸通信部21aから払出制御基

10

20

30

40

50

板 1 2 に対して送信する。

【 0 0 9 8 】

次に使用額情報送信処理では、制御部 2 2 の E E P R O M で記憶しているユニット I D と、制御部 2 2 の R A M で記憶しているカード I D と、玉貸処理に使用された玉貸使用額とを含む使用額情報を、ホールコンピュータ 1 0 0 に対して送信する。これら S 6 3 の処理を終了すると、前記 D 1 3 又は D 1 4 をディスプレイ 2 4 に表示して、S 5 1 に戻る。

【 0 0 9 9 】

なおカード R / W 2 3 でビジタカード 3 を受付中である場合には、これら S 6 3 の処理の終了後に、制御部 2 2 の R A M で記憶している残額、持玉数、及び計数値が零であるか否かを判定する。ここで残額、持玉数、又は計数値のいずれかが零でなければ、前記 D 1 3 又は D 1 4 をディスプレイ 2 4 に表示して、S 5 1 に戻る。一方、残額、持玉数、及び計数値がすべて零であれば、受付中のビジタカード 3 をビジタカードストック 2 3 b に収納して、メイン処理を終了する。

【 0 1 0 0 】

前記 S 5 4 で貯玉再プレイ操作、即ち D 1 3 a で表示される「貯玉再プレイ」ボタンの操作の受付が有ると (Y E S)、会員管理装置 3 1 とオフライン状態であれば、貯玉再プレイ操作を無効とし、会員管理装置 3 1 とオンライン状態であれば、遊技使用処理手段として機能する制御部 2 2 により貯玉再プレイ処理を行うと共に、管理貯玉額減算処理を行う (S 6 4)。まず貯玉再プレイ処理では、制御部 2 2 の R A M で記憶している貯玉数が当該貯玉再プレイ処理で返却される所定玉数 (例えば 1 2 5 個) + 手数料玉数 (例えば 2 5 個) 以上であるか否かを判定し、貯玉数が所定玉数 + 手数料玉数以上であれば、該所定玉数のパチンコ玉を玉払出装 2 7 から払い出す。なお貯玉数が所定玉数 + 手数料玉数未満であれば、貯玉再プレイ処理及び貯玉数減算処理は行われない。

【 0 1 0 1 】

次に管理貯玉額減算処理では、制御部 2 2 の R A M で記憶している会員カード I D を含む貯玉額減算要求を、会員管理装置 3 1 に対して送信して、該貯玉額減算要求に含まれる会員カード I D に対応付けて管理されている貯玉額から前記所定玉数 + 手数料玉数に相当する額を減算した後の貯玉額を含む貯玉額減算完了通知が会員管理装置 3 1 から送信されてくるのを待機し、該貯玉額減算完了通知を受信すると、当該貯玉額減算完了通知に含まれる減算後の貯玉額に相当する貯玉数を、制御部 2 2 の R A M で記憶する。これら貯玉再プレイ処理及び管理貯玉額減算処理を終了すると、制御部 2 2 の R A M で記憶している減算後の貯玉数を表示した前記 D 1 3 をディスプレイ 2 4 に表示して、S 5 1 に戻る。

【 0 1 0 2 】

前記 S 5 5 で持玉返却操作、即ち D 1 3 又は D 1 4 で表示される「持玉返却」ボタンの操作の受付が有ると (Y E S)、遊技使用処理手段として機能する制御部 2 2 により持玉返却処理を行うと共に、記憶持玉数減算処理を行い、必要に応じて使用持玉数情報送信処理と遊技使用零情報送信処理とを行う (S 6 5)。

【 0 1 0 3 】

まず持玉返却処理では、図 6 に示すように、カード R / W 2 3 でビジタカード 3 を受付中であるか否かを判定する (S 1 0 0)。この S 1 0 0 でビジタカード 3 を受付中である (Y E S) と判定された場合には、制御部 2 2 の R A M で記憶している計数値 + 持玉数が予め定められた第 1 の所定値以上であるか否かを判定する (S 1 0 1)。ここでの第 1 の所定値は、玉貸処理における玉貸設定額に相当するパチンコ玉の数として、1 円貸し機については玉貸設定額 2 0 0 円に相当する 2 0 0 個と設定されており、4 円貸し機については玉貸設定額 5 0 0 円に相当する 1 2 5 個と設定されているものとする。この S 1 0 1 で計数値 + 持玉数が第 1 の所定値以上である (Y E S) と判定された場合には、該第 1 の所定値を第 1 返却個数と特定し (S 1 0 2)、該特定した第 1 返却個数のパチンコ玉を玉払出装 2 7 から払い出して (S 1 0 3)、S 1 0 4 に進む。

【 0 1 0 4 】

S 1 0 4 では、制御部 2 2 の R A M で記憶している計数値 + 持玉数から前記第 1 返却個

10

20

30

40

50

数を減算した後の計数値＋持玉数が、予め定められた第2の所定値未満であり、かつ1個以上であるか否かを判定する。ここでの第2の所定値は、景品交換ができる最少額である100円に相当するパチンコ玉の数として、1円貸し機については該100円に相当する100個と設定されており、4円貸し機については該100円に相当する25個と設定されているものとする。このS104で第1返却個数を減算後の計数値＋持玉数が第2の所定値以上又は零である（NO）と判定された場合には、持玉返却処理を終了して、記憶計数値・持玉数減算処理に進む。一方、S104で第1返却個数を減算後の計数値＋持玉数が第2の所定値未満かつ1個以上である（YES）と判定された場合には、該第1返却個数を減算後の計数値＋持玉数を第2返却個数と特定し（S105）、該特定した第2返却個数のパチンコ玉を玉払出装置27から払い出して（S106）、持玉返却処理を終了し、記憶計数値・持玉数減算処理に進む。

10

【0105】

このS101～S106の処理を行う、前記遊技使用処理手段として機能する制御部22は、ビジュアカード3の記録情報から特定される計数値（即ち制御部22のRAMで記憶している計数値＋持玉数）が予め定められた第1の所定値以上であることを条件として、該第1の所定値を対応するパチンコ機10での遊技に使用可能とする第1の遊技使用処理（即ちS103で第1返却個数のパチンコ玉を払い出す処理）を行う一方、該第1の遊技使用処理後における計数値（即ち第1返却個数を減算後の計数値＋持玉数）が予め定められた第2の所定値未満であることを条件として、該第1の遊技使用処理に引き続いて当該計数値を対応するパチンコ機10での遊技に使用可能とする第2の遊技使用処理（即ちS106で第2返却個数のパチンコ玉を払い出す処理）を行うものである。

20

【0106】

これによれば、ビジュアカード3の記録情報から特定される計数値＋持玉数が第2の所定値未満であることを条件として、第1の遊技使用処理に引き続いて第2の遊技使用処理が行われるので、該第2の所定値未満の計数値＋持玉数を遊技に使用可能とするための操作が必要なく、遊技者の利便性が向上する。つまり第2の所定値を、前述の如く景品交換ができる最少額である100円に相当するパチンコ玉の数と設定した場合には、該第2の所定値未満の計数値＋持玉数（以下「端数」と称する。）を残しておいても景品交換に使用することができないため、該端数を遊技に使用させることが好ましい。しかしながら、該端数を遊技に使用させるために、例えばカード返却ボタン16の操作を必要とすると、遊技を終了しようとしてカード返却ボタン16を操作したにも拘わらず端数のパチンコ玉が払い出されるので、遊技を終了しようとする遊技者の意図に添わず、また例えば再度の「持玉返却」ボタンの操作を必要とすると、遊技者にとって煩わしいという問題がある。これに対し、本発明によれば、パチンコ玉の返却を受けて遊技を継続しようとする遊技者により、「持玉返却」ボタンが一度操作されると、第1の遊技使用処理が行われ、該第1の遊技使用処理後に端数が生ずる場合であっても、該第1の遊技使用処理に引き続いて、当該端数のパチンコ玉を払い出す第2の遊技使用処理が行われるので、遊技を継続しようとする遊技者の意図に添うと共に、遊技者にとって煩わしくもない。

30

【0107】

前記S101で計数値＋持玉数が第1の所定値未満である（NO）と判定された場合には、該計数値＋持玉数が1個以上であるか否かを判定する（S111）。このS111で計数値＋持玉数が零である（NO）と判定された場合には、持玉返却処理を終了して、記憶計数値・持玉数減算処理に進むが、パチンコ玉の払い出しは行われていないので、記憶計数値や記憶持玉数の減算は行われない。一方、S111で計数値＋持玉数が1個以上である（YES）と判定された場合には、該計数値＋持玉数を第1返却個数と特定し（S112）、該特定した第1返却個数のパチンコ玉を玉払出装置27から払い出して（S103）、S104に進む。なお当該第1返却個数を減算後の計数値＋持玉数は常に零になるので、S104ではNOと判定され、S105～S106の処理は行われない。

40

【0108】

前記S100でビジュアカード3を受付中でない（NO）、即ち会員カード2を受付中で

50

あると判定された場合には、制御部 22 の R A M で記憶している計数値 + 持玉数が前記第 1 の所定値以上であるか否かを判定する (S 1 2 1)。この S 1 2 1 で計数値 + 持玉数が第 1 の所定値以上である (Y E S) と判定された場合には、該第 1 の所定値を第 1 返却個数と特定し (S 1 2 2)、該特定した第 1 返却個数のパチンコ玉を玉払出装 27 から払い出して (S 1 2 3)、持玉返却処理を終了し、記憶計数値・持玉数減算処理に進む。

【 0 1 0 9 】

前記 S 1 2 1 で計数値 + 持玉数が第 1 の所定値未満である (N O) と判定された場合には、該計数値 + 持玉数が 1 個以上であるか否かを判定する (S 1 3 1)。この S 1 3 1 で計数値 + 持玉数が零である (N O) と判定された場合には、持玉返却処理を終了して、記憶計数値・持玉数減算処理に進むが、パチンコ玉の払い出しは行われていないので、記憶計数値や記憶持玉数の減算は行われない。一方、S 1 3 1 で計数値 + 持玉数が 1 個以上である (Y E S) と判定された場合には、該計数値 + 持玉数を第 1 返却個数と特定し (S 1 3 2)、該特定した第 1 返却個数のパチンコ玉を玉払出装 27 から払い出して (S 1 2 3)、持玉返却処理を終了し、記憶計数値・持玉数減算処理に進む。

【 0 1 1 0 】

図 5 に戻り、S 6 5 に示す記憶計数値・持玉数減算処理では、制御部 22 の R A M で記憶している計数値及び持玉数から、前記第 1 返却個数 (S 1 0 3 又は S 1 2 3 に示す第 1 の遊技使用処理が行われなかった場合には零) 及び前記第 2 返却個数 (S 1 0 6 に示す第 2 の遊技使用処理が行われなかった場合には零) を減算する。具体的には、まず記憶計数値から第 1 返却個数 + 第 2 返却個数を減算し、減算しきれない場合には、記憶持玉数から不足分を減算する。

【 0 1 1 1 】

この記憶計数値・持玉数減算処理において、記憶持玉数の減算が行われた場合には、使用持玉数情報送信処理として、制御部 22 の E E P R O M で記憶しているユニット I D と、制御部 22 の R A M で記憶しているカード I D と、減算 (即ち使用) された記憶持玉数である使用持玉数とを含む使用持玉数情報を、ホールコンピュータ 100 に対して送信する。また記憶計数値・持玉数減算処理において、記憶持玉数の減算が行われたことにより当該記憶持玉数が零となった場合には、遊技使用零情報送信処理として、制御部 22 の E E P R O M で記憶しているユニット I D と、制御部 22 の R A M で記憶しているカード I D とを含み、記憶持玉数が零となった旨を特定可能な遊技使用零情報を、ホールコンピュータ 100 に対して送信する。これら S 6 5 の処理を終了すると、制御部 22 の R A M で記憶している減算後の計数値及び持玉数を表示した前記 D 1 3 又は D 1 4 をディスプレイ 24 に表示して、S 5 1 に戻る。

【 0 1 1 2 】

なおカード R / W 23 でビジュアカード 3 を受付中である場合には、これら S 6 5 の処理の終了後に、制御部 22 の R A M で記憶している残額、持玉数、及び計数値が零であるか否かを判定する。ここで残額、持玉数、又は計数値のいずれかが零でなければ、前記 D 1 3 又は D 1 4 をディスプレイ 24 に表示して、S 5 1 に戻る。一方、残額、持玉数、及び計数値がすべて零であれば、受付中のビジュアカード 3 をビジュアカードストック 23 b に収納して、メイン処理を終了する。

【 0 1 1 3 】

前記 S 5 6 でカード挿入センサによるカードの挿入の検知が有ると (Y E S)、カード R / W 23 でカード (会員カード 2 又はビジュアカード 3) を受付中であるか否かを判定する (S 6 6)。この S 6 6 でカードを受付中である (Y E S) と判定された場合には、前記挿入されたカードを受け付けずに、S 5 1 に戻る。一方、S 6 6 でカードを受付中でない (N O) と判定された場合には、前記 S 0 4 に進む。この S 6 6 で N O と判定されるのは、前記 D 1 1 が表示されている S 0 0 の状態で、S 0 3 で Y E S と判定されて、S 4 6 の処理が行われた後に、カードが挿入された場合である。

【 0 1 1 4 】

前記 S 5 7 でカード返却操作、即ちカード返却ボタン 16 の操作の受付が有ると (Y E

10

20

30

40

50

S)、カードR/W23で会員カード2を受付中であるか否かを判定する(S71)。このS71で会員カード2を受付中である(YES)と判定された場合には、制御部22のRAMで記憶している認証フラグが1であるか否かを判定する(S72)。このS72で認証フラグが1である(YES)と判定された場合、即ちカードR/W23により受け付けた会員カード2の所有者が本人であると認証されている場合には、該認証フラグを0に更新して(S78)、持玉管理装置32とオンライン状態であるか否かを判定する(S81)。このS81で持玉管理装置32とオンライン状態である(YES)と判定された場合には、計数値特定処理手段として機能する制御部22により管理持玉額更新処理を行う(S85)。

【0115】

10

この管理持玉額更新処理では、制御部22のRAMで記憶しているカードIDと、記憶計数値+記憶持玉数に相当する持玉額(即ち1円貸し機であれば記憶計数値+記憶持玉数そのものの額、4円貸し機であれば記憶計数値+記憶持玉数を4倍した額)を含む持玉額更新要求を、持玉管理装置32に対して送信して、該持玉額更新要求に含まれるカードIDに対応付けて管理されている管理持玉数が該持玉額更新要求に含まれる持玉数に更新された後に持玉額更新完了通知が持玉管理装置32から送信されてくるのを待機し、該持玉額更新完了通知を受信すると、管理持玉額更新処理を終了する。

【0116】

ここでS85の処理を行う、前記計数値特定処理手段として機能する制御部22は、カードR/W23により会員カード2を受け付けており、かつテンキー24bにより受け付けた暗証番号により本人であると認証されたことを条件として、計数値特定処理である管理持玉額更新処理を行うものである。

20

【0117】

この管理持玉額更新処理を終了すると、排出情報送信処理として、制御部22のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部22のRAMで記憶しているカードID、及び計数値とを含む排出情報を、ホールコンピュータ100に対して送信し(S86)、制御部22のRAMで記憶している内容(カードID、残額、貯玉数、持玉数、計数値)を消去し(S87)、受付中のカードを返却して(S88)、メイン処理を終了する。

【0118】

前記S81で持玉管理装置32とオンライン状態でない(NO)、即ちオフライン状態であると判定された場合には、オフライン処理設定としてレシート発行処理が設定されているか否かを判定する(S82)。このS82でレシート発行処理が設定されている(YES)と判定された場合には、計数値出力手段として機能するレシートプリンタ25により、制御部22のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部22のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数とを記録したレシート4を発行して(S83)、前記S86に進む。一方、S82でレシート発行処理が設定されていない(NO)、即ち計数値送信処理が設定されていると判定された場合には、計数値出力手段として機能する端末装置通信部21dにより、制御部22のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部22のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数とを、遊技場の店員が所持している端末装置5に対して送信して(S84)、前記S86に進む。このユニットID、カードID、計数値、及び持玉数を受信した端末装置5では、これらが表示される。

30

40

【0119】

これによれば、カードユニット20と持玉管理装置32とが通信できないオフライン状態になった場合であっても、計数値及び持玉数が出力されることにより、該出力された計数値及び持玉数に基づいて、カードIDに対応付けて管理されている管理持玉額を加算したり、パチンコ玉の補償を行ったりすることができるので、遊技者の不便を軽減することができる。

【0120】

前記S72で認証フラグが0である(NO)と判定された場合、即ちカードR/W23

50

により受け付けた会員カード2の所有者が本人であると認証されていない場合には、制御部22のRAMで計数値の記憶が有るか否かを判定する(S73)。このS73で計数値の記憶が無い(NO)、即ち記憶計数値が零であると判定された場合には、前記S88に進む。一方、S73で計数値の記憶が有る(YES)と判定された場合には、会員カード2の返却操作を不能動化し(S74)、図7のD13'に示す画面をディスプレイ24に表示して(S75)、S76に進む。このD13'では、制御部22のRAMで記憶している会員カードID、及び計数値が表示され、暗証番号の入力を促す旨が表示される。ここでS71でYES S72でNO S73でYESと進むのは、D12'(図7)が表示されているS14(図4)の状態、S17のカード返却操作が有った場合である。

【0121】

10

より具体的には、図4のS01でカード(会員カード2又はビジタカード3)の挿入を検知して該カードを受け付け、該カードの受付中に玉貸処理で貸与されたパチンコ玉、貯玉再プレイ処理で返却されたパチンコ玉、又は持玉返却処理で返却されたパチンコ玉で遊技を行った結果、大当りが発生し、受付中のカードを返却すると、図4及び図5のメイン処理が一旦終了して、制御部22のRAMで残額、貯玉数、持玉数、及び計数値を記憶しておらず、カードを受け付けていない状態となる。この状態で、前記大当りで獲得したパチンコ玉の計数を行うと、図4のS03でYES S46 S35と進んで、制御部22のRAMで計数値を記憶しているが、ビジタカード3を受け付けておらず、D14が表示されている状態となる。

【0122】

20

また図4のS01でカード(会員カード2又はビジタカード3)の挿入を検知することなく、S02で紙幣を挿入すると、該紙幣の額である入金額が、受付中又はビジタカードストッカ23bから搬送されたビジタカード3のビジタカードIDに対応付けて、管理残額として残額管理装置30で管理され(S44)、該管理残額を玉貸処理ですべて使用すると、ビジタカード3がビジタカードストッカ23bに収納され、図4及び図5のメイン処理が一旦終了して、制御部22のRAMで残額、貯玉数、持玉数、及び計数値を記憶しておらず、カードを受け付けていない状態となる。この状態で、前記玉貸処理で貸与されたパチンコ玉で遊技を行った結果、大当りが発生し、該大当りで獲得したパチンコ玉の計数を行うと、図4のS03でYES S46 S35と進んで、制御部22のRAMで計数値を記憶しているが、ビジタカード3を受け付けておらず、D14が表示されている状態となる。

30

【0123】

これらのように、制御部22のRAMで計数値を記憶しており、カードを受け付けていない状態で、該記憶している計数値を持玉管理装置32で管理させようとして、会員カード2を挿入し、S56でYES S66でNO S04から進んだS12でYES S14と進んで、図7のD12'が表示されたが、S16で暗証番号を入力せずに、S17でカード返却操作が有ると、本人認証が行われていないため、図5のS85に示す管理持玉額更新処理(計数値特定処理)が行われず、そのまま会員カード2を返却してしまうと、計数値が制御部22のRAMで記憶されたまま残ってしまうので、会員遊技者が損をしてしまう。そこで本発明では、このような場合に、S71でYES S72でNO S73

40

でYESと進んで、会員カード2の返却操作の不能動化(S74)、及び暗証番号の入力を促す旨の報知(S75)が行われるので、会員遊技者が損をしてしまうことがない。

【0124】

ここでS74の処理を行う制御部22は、カードR/W23により会員カード2を受け付けており、テンキー24bにより受け付ける暗証番号により本人であると認証されておらず(即ちテンキー24bにより暗証番号の入力を受け付けておらず)、かつ各台計数機19による計数値が存在する(即ち制御部22のRAMで計数値を記憶している)ことを条件として、前記受け付けている会員カード2の返却操作を不能動化する返却不能動化手段として機能するものである。これによれば、会員カード2を受け付けており、本人であると認証されておらず、かつ計数値が存在することを条件として、前記受け付けている会

50

員カード2の返却操作が不能動化されることにより、会員遊技者が計数値特定処理が行われていないことに気付かずに会員カード2を持ち去ってしまうことを防止できるので、該会員遊技者が損をしてしまうことがなくなる。

【0125】

またS75の処理でD13'の画面を表示するディスプレイ24は、前記返却不能動化手段(制御部22)による返却操作の不能動化が行われることを条件として、テンキー24bによる暗証番号の受付を促す旨を報知する認証情報受付報知手段として機能するものである。これによれば、返却操作の不能動化が行われることを条件として、認証情報の受付を促す旨が報知されることにより、会員遊技者に対して計数値特定処理を行うために本人認証が必要であることを認識させることができるので、該会員遊技者が損をしてしまうことがなくなる。

10

【0126】

ここで前記特許文献2に示すシステムのように、遊技場内の所定箇所に設けられる計数機において計数値特定処理を行う場合には、会員カード2の挿入を受け付けると共に、暗証番号を入力するので、暗証番号を入力し忘れたために計数値特定処理が行われなかったという問題は、通常は生じない。

【0127】

これに対し、本発明のように、遊技機に対応して設けられるカードユニット20と各台計数機19においては、カードユニット20に会員カード2を挿入しても暗証番号を入力しないと、玉貸処理、貯玉再プレイ処理、及び持玉返却処理を行うことができないため、遊技のためには暗証番号の入力が必要であると認識することができるが、計数値特定処理を行うために暗証番号の入力が必要であると認識していないと、前述の如く、制御部22のRAMで残額及び持玉数を記憶していないが計数値を記憶しており、ピジタカード3を受け付けている状態で、計数値特定処理を行うために会員カード2を挿入しても、暗証番号を入力することなく、カード返却操作を行ってしまうことがある。

20

【0128】

これを解消するためには、カード返却操作のときに一律に暗証番号の入力を求めるようにすれば良いが、これだとカード挿入時に既に暗証番号を入力していてもカード返却時に再度暗証番号を入力しなければならないため、使い勝手が悪いという問題がある。そこで本発明では、既に本人認証が行われている場合には再度の暗証番号の入力無しで計数値特定処理が行われるようにして、使い勝手を良くする一方、本人認証が行われていない場合には会員カード2の返却操作を不能動化したり暗証番号の入力を促す旨を報知して、計数値特定処理においても本人認証が必要であることを認識させるようにしたのである。

30

【0129】

前記S75の処理を行ったカードユニット20は、テンキー24bによる暗証番号の入力を待機し(S76)、暗証番号の入力が有ると(YES)、前記図4に示すS18~S23の処理を行い(S77)、S20で認証OK通知の受信が有ると(YES)、S81以下に進む。つまり、カードR/W23により会員カード2を受け付けており、かつテンキー24bにより受け付けた暗証番号により本人であると認証されたことを条件として、計数値特定処理が行われる。

40

【0130】

前記S71で会員カード2を受付中でない(NO)、即ちピジタカード3を受付中であると判定された場合には、カードR/W23でピジタカード3を受付中であるか否かを判定する(S79a)。このS79aでピジタカード3を受付中でない(NO)と判定された場合には、ピジタカードストッカ23bがストックしている複数枚のピジタカード3のうちの1枚をカードR/W23に搬送して受け付け(S79b)、該受け付けたピジタカード3に記録されているピジタカードIDを読み取り(S79c)、該読み取ったピジタカードIDを制御部22のRAMで記憶して、S81以下に進む。このS79aでNOと判定されるのは、前記D11が表示されているS00の状態、S03でYESと判定されて、S46の処理が行われた後に、カード返却操作が有った場合である。一方、S79

50

aでビジタカード3を受付中である(Y E S)と判定された場合にも、S 8 1以下に進む。

【0131】

次に図1、及び図8～図20を参照して、ホールコンピュータ100について説明する。このホールコンピュータ100は管理装置の一例であって、遊技場内の所定箇所(例えば管理事務所等)に設けられ、前記カードユニット20と通信可能なものであり、図1に示すように接続される通信部101、制御部102、ディスプレイ103、入力装置104、及びハードディスク105を備えるコンピュータである。このホールコンピュータ100は、前述の如く、移動元である一のカードユニット20から移動先である他のカードユニット20に持玉有りカードを移動する台移動が行われた旨を特定し、該特定された台移動に関わる台移動データを集計して、該集計結果を出力することを特徴とするものである。

10

【0132】

通信部101は、カードユニット20の場内通信部21bと通信可能に接続され、ホールコンピュータ100とカードユニット20との間における通信を司るものであると共に、POS端末40と通信可能に接続され、ホールコンピュータ100とPOS端末40との間における通信を司るものである。この通信部101は受信手段の一例であって、図14に示すように、カードユニット20から、使用額情報、排出情報、受付情報、使用持玉数情報、及び遊技使用零情報を受信すると共に、POS端末40から、持玉額零情報、及び景品交換情報を受信するものである。

20

【0133】

具体的には、受信手段として機能する通信部101は、カードユニット20から、金銭使用処理(玉貸処理)に使用される金銭の額である使用額(玉貸使用額)を特定可能な使用額情報を受信するものであり、ここでは当該カードユニット20のユニットIDと、玉貸使用額とを含む使用額情報を受信する(図5のS63)。

【0134】

また受信手段として機能する通信部101は、計数値が特定可能とされた持玉有りカードを排出するカードユニット20から、該持玉有りカードの排出情報を受信するものであり、ここではカード(会員カード2又はビジタカード3)を排出するカードユニット20から、該排出するカードが持玉有りカードであるか持玉無しカードであるかに拘わらず、当該カードユニット20のユニットIDと、該排出するカードのカードIDと、計数値(ただし持玉無しカードであれば零)とを含む排出情報(図5のS86)を受信する。ここで排出情報に含まれるユニットIDは、排出するのが持玉有りカードであれば、移動元のカードユニット20を示すユニットIDとなる。

30

【0135】

また受信手段として機能する通信部101は、計数値(持玉数)が特定可能とされた持玉有りカードを受け付けたカードユニット20から、該持玉有りカードを受け付けた旨を示す受付情報を受信するものであり、ここではカード(会員カード2又はビジタカード3)を受け付けたカードユニット20から、該受け付けたカードが持玉有りカードであるか持玉無しカードであるかに拘わらず、当該カードユニット20のユニットIDと、該受け付けたカードのカードIDと、持玉数(ただし持玉無しカードであれば零)とを含む受付情報(図4のS28、S34)を受信する。ここで受付情報に含まれるユニットIDは、受け付けたのが持玉有りカードであれば、移動先のカードユニット20を示すユニットIDとなる。

40

【0136】

また受信手段として機能する通信部101は、計数値(持玉数)が特定可能とされた持玉有りカードを受け付けたカードユニット20から、該持玉有りカードの記録情報から特定される計数値のうち計数値使用処理(持玉返却処理)に使用される計数値である使用計数値(使用持玉数)を特定可能な使用計数値情報(使用持玉数情報)を受信するものであり、ここでは当該カードユニット20のユニットIDと、該受け付けた持玉有りカードの

50

カードIDと、使用持玉数とを含む使用持玉数情報（図5のS65）を受信する。

【0137】

また受信手段として機能する通信部101は、計数値（持玉数）が特定可能とされた持玉有りカードを受け付けたカードユニット20から、該持玉有りカードの記録情報から特定される計数値が計数値使用処理（持玉返却処理）に使用されたことにより零となった旨を特定可能な遊技使用零情報を受信するものであり、ここでは当該カードユニット20のユニットIDと、該受け付けた持玉有りカードのカードIDを含む遊技使用零情報（図5のS65）を受信する。

【0138】

また受信手段として機能する通信部101は、持玉有りカードの記録情報から特定される計数値（持玉数に相当する持玉額）を貯蓄及び／又は景品交換に供するための処理を行う使用処理端末（POS端末40）から、当該計数値が貯蓄及び／又は景品交換に供されたことにより零となった旨を特定可能な計数値零情報（持玉額零情報）を受信するものであり、ここでは前記持玉有りカードのカードIDを含む持玉額零情報を受信する。

【0139】

さらに受信手段として機能する通信部101は、持玉有りカードの記録情報から特定される計数値（持玉数に相当する持玉額）を一般景品及び特殊景品との景品交換に供するための処理を行う景品交換端末（POS端末40）から、当該持玉有りカードのカードIDと、当該計数値が一般景品又は特殊景品のいずれとの景品交換に供されたかを示す情報とを含む景品交換情報を受信するものであり、ここでは当該カードIDと、一般景品との景品交換に供された持玉額である一般景品交換額と、特殊景品との景品交換に供された持玉額である特殊景品交換額とを含む景品交換情報を受信する。

【0140】

制御部102は、CPU、RAM、ROM、EEPROM等を備えており、ROM、EEPROM、あるいはハードディスク105に記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、ホールコンピュータ100に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

【0141】

この制御部102は台移動特定手段の一例であって、持玉有りカードを受け付けたカードユニット20から前記受信手段により受信した、該持玉有りカードを受け付けた旨を示す受付情報に基づいて、移動元である一のカードユニット20から移動先である他のカードユニット20に持玉有りカードを移動する台移動が行われた旨を特定するものであり、ここでは後述する図12に示すユニットDBにおいて、各カードユニット20のユニットIDに対応付けて、各カードユニット20が最後に排出したカードのカードIDを最終排出カードIDとして管理しておき、前記受信した受付情報に含まれるカードIDと、該受信した受付情報に含まれるユニットIDに対応付けてユニットDBで管理している最終排出カードIDとが同一でないことを条件として、台移動が行われた旨を特定する。

【0142】

つまり持玉有りカードを受け付けたカードユニット20（仮にU100とする）から、該持玉有りカードを受け付けた旨を示す受付情報を受信し、かつ該受信した受付情報に含まれるカードIDが、当該カードユニット20のユニットIDに対応付けてユニットDBで管理している最終排出カードIDと同一でないということは、該U100のカードユニット20と異なるカードユニット20（仮にU200とする）において、各台計数機19による計数が行われ、該計数値をカードの記録情報から特定可能とするための計数値特定処理（図5のS85に示す管理持玉額更新処理）が行われて、該計数値を特定可能な持玉有りカードが排出され、U100のカードユニット20において、当該持玉有りカードが受け付けられたということであるため、U100のカードユニット20からU200のカードユニット20に当該持玉有りカードを移動する台移動が行われたということを特定することができるのである。

【0143】

また制御部 102 は集計手段の一例であって、台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データを集計するものであるが、該集計手段の具体的な機能と、制御部 102 のその他の機能については、図 15 ~ 図 20 を参照して後述する。

【0144】

ディスプレイ 103 は各種の情報を表示する表示デバイスであって、例えば液晶ディスプレイであり、入力装置 104 は各種の情報の入力を受け付ける入力デバイスであって、例えばキーボードやマウスである。

【0145】

これらディスプレイ 103 及び入力装置 104 はグループ設定手段の一例であって、パチンコ機 10 が属するグループを複数設定するものであり、ここではパチンコ機 10 の機種に応じた複数のグループと、パチンコ機 10 の仕様（スペック）に応じた複数のグループとを設定する。

【0146】

具体的には、ホールコンピュータ 100 において機種グループ設定モードが起動されると、図 8 の D101 に示す機種グループ設定画面が、ディスプレイ 103 に表示される。この D101 では、パチンコ機 10 の機種に応じたグループを設定可能であり、該グループに属するパチンコ機 10 の機種、及び該グループに属するパチンコ機 10 の台番号の範囲を設定するための入力欄が表示される。この D101 で、遊技場の店員が入力装置 103 を操作することにより、機種及び台番号を入力して「設定」ボタンを操作すると、該入力された台番号のパチンコ機 10 が、該入力された機種のグループとして設定され、当該操作を複数回行うことにより、複数のグループが設定される。ここで設定された各グループの機種と台番号は、後述する図 9 に示すグループ DB において、各台番号のパチンコ機 10 に対応するカードユニット 20 のユニット ID に対応付けて記憶される。

【0147】

またホールコンピュータ 100 において仕様グループ設定モードが起動されると、図 8 の D102 に示す仕様グループ設定画面が、ディスプレイ 103 に表示される。この D102 では、パチンコ機 10 の仕様に応じたグループを設定可能であり、該グループに属するパチンコ機 10 の仕様、及び該グループに属するパチンコ機 10 の台番号の範囲を設定するための入力欄が表示される。この D102 で、遊技場の店員が入力装置 103 を操作することにより、仕様（甘デジ機、爆裂機、1 円貸し機、又は 4 円貸し機）及び台番号を入力して「設定」ボタンを操作すると、該入力された台番号のパチンコ機 10 が、該入力された仕様のグループとして設定され、当該操作を複数回行うことにより、複数のグループが設定される。ここで設定された各グループの仕様と台番号は、後述する図 9 に示すグループ DB において、各台番号のパチンコ機 10 に対応するカードユニット 20 のユニット ID に対応付けて記憶される。

【0148】

またディスプレイ 103 及び入力装置 104 は台移動回数確定基準設定手段の一例であって、持玉有りカードを受け付けたカードユニット 20 から前記遊技使用零情報を受信したことに基づいて、後述する図 11 に示すカード DB で記憶されている台移動回数を確定するための基準となる所定回数（台移動回数確定基準回数）を設定するものである。具体的には、ホールコンピュータ 100 において台移動回数確定基準設定モードが起動されると、図 8 の D103 に示す台移動回数確定基準設定画面が、ディスプレイ 103 に表示される。この D103 では、台移動回数確定基準回数を設定するための入力欄が表示される。この D103 で、遊技場の店員が入力装置 103 を操作することにより、台移動回数確定基準回数として所定回数（ここでは 2 回）を入力して「設定」ボタンを操作すると、該入力された所定回数が台移動回数確定基準回数として設定される。ここで設定された台移動回数確定基準回数は、制御部 101 の EEPROM で記憶される。なお台移動回数確定基準回数の意義については、図 18 を参照して後述する。

【0149】

またディスプレイ 103 は出力手段の一例であって、前記集計手段による集計結果を出

力するものである。具体的には、ホールコンピュータ100において集計結果表示モードが起動されると、図21のD110に示す集計結果表示メニュー画面が、ディスプレイ103に表示される。このD110では、表示する集計結果を選択するためのメニューとして、「1.移動率」、「2.平均台移動回数」、「3.計数値相当額と使用持玉数相当額」、「4.現金売上額と使用持玉数相当額」、「5.一般景品交換額と特殊景品交換額」、「6.移動元回数と移動先回数」、及び「7.移動傾向」の各メニューボタンが表示される。このメニューボタンが操作されることにより表示される集計結果の具体的な内容については、図21～図22を参照して後述する。

【0150】

記憶手段であるハードディスク105は、グループDB(図9)、集計値DB(図10)、カードDB(図11)、ユニットDB(図12)、及び台移動回数DB(図13)を記憶している。なお集計値DB(図10)、カードDB(図11)、ユニットDB(図12)、及び台移動回数DB(図13)では、図示しないが日付毎のデータテーブルが設けられており、各図では当日のデータテーブルを示している。以下、各DBの記憶内容について説明する。

【0151】

まず図9に示すグループDBでは、各カードユニット20のユニットIDに対応付けて、各カードユニット20に対応するパチンコ機10の台番号が記憶され、該台番号のパチンコ機10について前記図8のD101に示す機種グループ設定画面で設定された機種が記憶されると共に、該台番号のパチンコ機10について前記図8のD102に示す仕様グループ設定画面で設定された仕様が印で記憶される。このグループDBはグループ管理手段の一例であって、前記グループ設定手段(ディスプレイ103及び入力装置104)により設定された各グループ(機種グループ、又は仕様グループ)に属するパチンコ機10に対応するカードユニット20のユニットIDを管理するものである。

【0152】

次に図10に示す集計値DBでは、全てのカードユニット20から持玉有りカードが排出された排出回数と、台移動が行われた持玉有りカードの数である移動記録媒体数(移動カード数)と、排出回数に対する移動カード数の割合である移動率とが記憶される。ここで移動率は、 $\text{移動カード数} \div \text{排出回数} \times 100$ の式で算出され、%で表示される値である。この集計値DBにおける排出回数と移動カード数の更新については、図15を参照して後述する。

【0153】

また集計値DBでは、後述する図11に示すカードDBで各カード毎に管理している台移動回数が確定された回数であるサンプル数と、各カードについて確定された台移動回数を全てのカードについて合算した値である台移動総数と、各カードについて確定された台移動回数を全てのカードについて平均した値である平均台移動回数とが記憶される。ここで平均台移動回数は、 $\text{台移動総数} \div \text{サンプル数}$ の式で算出される値である。この集計値DBにおけるサンプル数と台移動総数の更新については、図17及び図18を参照して後述する。

【0154】

次に図11に示すカードDBでは、遊技用システム1で使用される全てのカードについて、各カードのカードIDに対応付けて、該カードが持玉有りカードとして排出されたカードユニット20のユニットIDが時系列で上から順に記憶されると共に、当該各カードユニット20のユニットIDに対応付けて、当該各カードユニット20から排出されたときに記憶していた計数値(即ち持玉数として特定された計数値)に相当する計数値相当額と、当該各カードユニット20で計数値使用処理(持玉返却処理)に使用された計数値(使用持玉数)に相当する使用持玉数相当額と、当該各カードユニット20に台移動してきたときの回数である台移動回数とが記憶され、かつ計数値相当額のカード合計と、使用持玉数相当額のカード合計とが記憶される。

【0155】

このカードDBは台移動回数管理手段の一例であって、各カード毎に、前記台移動特定手段により特定された台移動の回数を特定可能な情報を管理するものであり、ここでは台移動回数そのものを管理している。またカードDBは最終受付装置管理手段の一例であって、前記受信手段により受信した排出情報に基づいて、該排出情報に含まれるカードIDに対応付けて、当該カードIDのカードを最後に受け付けていたカードユニット20のユニットIDを管理するものであり、ここではカードIDに対応付けられている最下位のユニットIDが、当該カードIDのカードを最後に受け付けていたカードユニット20のユニットIDである。このカードDBの更新については、図16～図18を参照して後述する。

【0156】

10

次に図12に示すユニットDBでは、遊技用システム1に含まれる全てのカードユニット20について、各カードユニット20のユニットIDに対応付けて、各カードユニット20が最後に受け付けていたカードのカードIDと、各カードユニット20で金銭使用処理（玉貸処理）に使用された玉貸使用額を集計した現金売上額と、各カードユニット20で計数値使用処理（持玉返却処理）に使用された計数値（使用持玉数）に相当する使用持玉数相当額と、一般景品との景品交換に供された持玉額である一般景品交換額と、特殊景品との景品交換に供された持玉額である特殊景品交換額とが記憶される。このユニットDBは最終排出記録媒体管理手段の一例であって、各カードユニット20のユニットIDに対応付けて、各カードユニット20が最後に受け付けていたカードのカードIDを管理するものである。このユニットDBの更新については、図19を参照して後述する。

20

【0157】

次に図13に示す台移動回数DBでは、遊技用システム1に含まれる全てのカードユニット20について、移動元のユニットIDと移動先のユニットIDとで構成されるマトリクス状の記憶欄が設けられており、移動元のユニットIDと移動先のユニットIDとが交差する各記憶欄で、当該移動元から当該移動先への台移動が行われた台移動回数が記憶されると共に、各移動元のユニットIDについて記憶されている台移動回数を合計した合計移動元回数と、各移動先のユニットIDについて記憶されている台移動回数を合計した合計移動先回数とが記憶される。この台移動回数DBの更新については、図20を参照して後述する。

【0158】

30

これら集計値DB（図10）、カードDB（図11）、ユニットDB（図12）、及び台移動回数DB（図13）の記憶内容は、図14に示すように、前記受信手段により受信した各情報に基づいて更新される。以下、図15～図20を参照して、各DBの更新と、集計手段である制御部102の機能について説明すると共に、図21～図22を参照して、出力手段であるディスプレイ103の機能について説明する。

【0159】

『1. 集計値DBの更新』

まず図15は、集計値DB（図10）の更新の一例を表すフローチャートである。この図15では、図10に示す集計値DBにおける排出回数（769回）及び移動カード数（578回）が更新される様子について説明する。まず一のカードユニット20が、制御部22のRAMで記憶している計数値が零でない状態で（S210）、カード返却操作に基づいて前記図5のS86に示す排出情報送信処理を行うと（S211）、ユニットID、カードID、及び計数値を含む前記排出情報を、ホールコンピュータ100に対して送信して（S212）、前記計数値が特定可能とされた持玉有りカードを排出して返却する（S213）。

40

【0160】

S212の排出情報を受信したホールコンピュータ100は、該排出情報に含まれる計数値が零であるか否かを判定する（S214）。本例では、S213で持玉有りカードが排出されることから、S214では計数値が零でない（NO）と判定されるので、集計値DBにおいて、記憶している排出回数に1を加算し、該加算後の排出回数に基づいて移動

50

率を算出して、更新する（S 2 1 5）。なおS 2 1 4で計数値が零である（YES）と判定された場合、即ちS 2 1 3で持玉無しカードが排出される場合には、DBの更新は行わない。

【0 1 6 1】

また他のカードユニット20が、持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図4のS 2 8又はS 3 4に示す受付情報送信処理を行うと（S 2 2 1）、ユニットID、カードID、及び持玉数を含む前記受付情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する（S 2 2 2）。

【0 1 6 2】

S 2 2 2の受付情報を受信したホールコンピュータ100は、該受付情報に含まれる持玉数が零であるか否かを判定する（S 2 2 3）。本例では、S 2 2 1で持玉有りカードを受け付けていることから、S 2 2 3では持玉数が零でない（NO）と判定されるので、該受付情報に含まれるカードIDと、該受付情報に含まれるユニットIDに対応付けてユニットDBで管理している最終排出カードIDとが同一であるか否かを判定する（S 2 2 4）。本例では、他のカードユニット20で持玉有りカードを受け付けていることから、S 2 2 4で最終排出カードIDと同一でない（NO）と判定されるので、前記台移動特定手段として機能する制御部102により、一のカードユニット20から他のカードユニット20に持玉有りカードを移動する台移動が行われた旨を特定し、該持玉有りカードのカードIDに対応付けて、台移動が行われた旨を示す台移動フラグ1を記憶して（S 2 2 5）、集計値DBにおいて、記憶している移動カード数に1を加算し、該加算後の移動カード数に基づいて移動率を算出して、更新する（S 2 2 6）。ここでS 2 2 5において台移動フラグ1を記憶するのは、後述する使用持玉数情報（例えば図16に示すS 3 2 2や図19に示すD 4 2 2）の受信に基づいて、該使用持玉数情報に含まれる使用持玉数に相当する額をカードDB及びユニットDBで記憶している使用持玉数に加算するためである。

【0 1 6 3】

なおS 2 2 3で持玉数が零である（YES）と判定された場合、即ちS 2 2 1で持玉無しカードを受け付けた場合には、該持玉無しカードのカードIDに対応付けて、台移動が行われていない旨を示す台移動フラグ0を記憶して、DBの更新は行わない。またS 2 2 4で最終排出カードIDと同一である（YES）と判定された場合、即ち持玉有りカードが排出されたカードユニット20と同一のカードユニット20で当該持玉有りカードを受け付けた場合（換言すれば、当該カードユニット20において持玉有りカードの抜き挿しが行われた場合）には、該持玉有りカードのカードIDに対応付けて、台移動フラグ0を記憶して、DBの更新は行わない。これらS 2 2 3及びS 2 2 4において台移動フラグ0を記憶するのは、後述する使用持玉数情報（例えば図16に示すS 3 2 2や図19に示すD 4 2 2）を受信しても、該使用持玉数情報に含まれる使用持玉数に相当する額をカードDB及びユニットDBで記憶している使用持玉数に加算しないためであり、その意義については後述する。

【0 1 6 4】

以上に説明した図15に示すようにして集計値DBの更新を行う、前記集計手段として機能する制御部102は、台移動データとして、受信手段により受信した排出情報に基づいて、カードユニット20から持玉有りカードが排出された排出回数を集計すると共に（S 2 1 5）、台移動特定手段により特定された台移動が行われた持玉有りカードの数である移動カード数を集計するものであり（S 2 2 6）、さらに移動率を集計するものである。

【0 1 6 5】

これら集計結果である排出回数、移動カード数、及び移動率は、図21のD 1 1 0に示す集計結果表示メニュー画面において、「1. 移動率」のメニューボタンが操作されると、D 1 1 1に示すようにして、出力手段であるディスプレイ103に表示される。ここでの出力手段は、前記集計手段により集計された排出回数に対する移動カード数の割合を特定可能な情報を出力するものである。なお排出回数に対する移動カード数の割合を特定可

能な情報としては、排出回数及び移動カード数か、又は移動率の、いずれかが表示されるものであっても良い。

【0166】

これによれば、台移動データとして、カードユニット20から持玉有りカードが排出された排出回数と、台移動が行われたカードの数である移動カード数とが集計され、これら排出回数と移動カード数との割合を特定可能な情報である移動率が出力されるので、排出されたカードのうち台移動に供された割合を把握することができる。

【0167】

『2. カードDBの更新』

次に図16～図18は、カードDB(図11)の更新の一例を表すフローチャートである。この図16～図18では、M000001のカードについて何も記憶されていない状態から、図11に示す内容に更新される様子について説明する。まず図16において、4円貸し機であるU021のカードユニット20が、M000001の持玉無しカードを受け付けると(S311)、図示しないが、前記S221～S222と同様の処理を行い、ホールコンピュータ100が、S223でNOと判定して、カードDBにおいて、S222の受付情報に含まれるM000001のカードIDに対応付けて、該受付情報に含まれるU021のユニットIDを記憶する。

10

【0168】

このU021のカードユニット20が、5000個の計数値を含む計数値情報を受信すると、該5000個の計数値を制御部22のRAMで記憶し(S312)、カード返却操作に基づいて前記図5のS86に示す排出情報送信処理を行うと(S313)、U021のユニットID、M000001のカードID、及び5000個の計数値を含む前記排出情報を、ホールコンピュータ100に対して送信して(S314)、計数値が特定可能とされたM000001の持玉有りカードを排出して返却する(S315)。

20

【0169】

S315の排出情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S214と同様の判定(S316)を行い、計数値が零でない(NO)と判定されるので、カードDBにおいて、排出情報に含まれるM000001のカードID及びU021のユニットIDに対応付けて、排出情報に含まれる5000個の計数値に相当する20000円(即ち4円貸し機なので、5000個を4倍した額)の計数値相当額と、台移動回数0回とを記憶する(S317)。

30

【0170】

次に1円貸し機であるU011のカードユニット20が、M000001の持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図4のS28又はS34に示す受付情報送信処理を行うと(S321)、U011のユニットID、M000001のカードID、及び20000個(即ち1円貸し機なので、前記計数値相当額=持玉額である20000円そのものの数)の持玉数を含む前記受付情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S322)。

【0171】

S322の受付情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S223と同様の判定(S323)を行い、持玉数が零でない(NO)と判定されるので、前記S224と同様の判定(S324)を行い、最終排出カードIDと同一でない(NO)と判定されるので、前記S225と同様に、U021のカードユニット20からU011のカードユニット20にM000001の持玉有りカードを移動する台移動が行われた旨を特定し、該持玉有りカードのカードIDに対応付けて台移動フラグ1を記憶して(S325)、カードDBにおいて、受付情報に含まれるM000001のカードIDに対応付けて、受付情報に含まれるU011のユニットIDと、台移動回数1回とを記憶する(S326)。

40

【0172】

またU011のカードユニット20が、前記図5のS65に示す持玉返却処理を行って持玉数から200個(即ち1円貸し機における第1の所定値)を返却し、20000個の

50

記憶持玉数から該200個の使用持玉数を減算して、使用持玉数情報送信処理を行うと(S327)、U011のユニットID、M000001のカードID、及び200個の使用持玉数を含む前記使用持玉数情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S328)。

【0173】

S328の使用持玉数情報を受信したホールコンピュータ100は、該使用持玉数情報に含まれるM000001のカードIDに対応付けて記憶している台移動フラグが1であるか否かを判定する(S329)。本例では、S325でM000001のカードIDに対応付けて台移動フラグ1を記憶しているので、S329では台移動フラグが1である(YES)と判定され、カードDBにおいて、使用持玉数情報に含まれる200個の使用持玉数に相当する200円(即ち1円貸し機なので、200個そのものの額)を、使用持玉数情報に含まれるM000001のカードID及びU011のユニットIDに対応する使用持玉数相当額に加算して、更新する(S330)。このS327~S330の処理が10回繰り返されると、カードDBにおいて、M000001のカードID及びU011のユニットIDに対応する使用持玉数相当額は2000円となる。

【0174】

なお前記S324でYES(即ち当該カードユニット20において持玉有りカードの抜き差しが行われた)と判定された後に、S328の使用持玉数情報を受信した場合には、S329では台移動フラグが0である(NO)と判定され、カードDBの更新は行わない。例えば遊技者が休憩をするために、あるカードユニット20から記憶計数値を持玉数として特定可能とされた持玉有りカードを排出し、同じカードユニット20に当該持玉有りカードを挿入して前記持玉数を使用した持玉返却処理を行った場合には、S328の使用持玉数情報が送信されてくるが、このような場合には台移動が行われていないため、使用持玉数情報に含まれる使用持玉数に相当する額をカードDBで記憶している使用持玉数相当額に加算しないようにすることにより、同一のカードユニット20におけるカードの抜き差しを排除して、台移動をして持玉遊技に供された正確な使用持玉数相当額を集計できるようにしているのである。

【0175】

またU011のカードユニット20が、カード返却操作に基づいて前記図5のS86に示す排出情報送信処理を行うと(S331)、U011のユニットID、M000001のカードID、及び零の計数値を含む前記排出情報を、ホールコンピュータ100に対して送信して(S332)、取得分20000円-使用分20000円で持玉額が18000円となったM000001の持玉有りカードを排出して返却する(S333)。S332の排出情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S214と同様の判定(S334)を行い、計数値が零である(YES)と判定されるので、カードDBの更新は行わない。

【0176】

次に図17において、4円貸し機であるU001のカードユニット20が、M000001の持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図4のS28又はS34に示す受付情報送信処理を行うと(S341)、U011のユニットID、M000001のカードID、及び4500個(即ち4円貸し機なので、持玉額である18000円を4で除算した数)の持玉数を含む前記受付情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S342)。

【0177】

S342の受付情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S223と同様の判定(S343)を行い、持玉数が零でない(NO)と判定されるので、前記S224と同様の判定(S344)を行い、最終排出カードIDと同一でない(NO)と判定されるので、前記S225と同様に、U011のカードユニット20からU001のカードユニット20にM000001の持玉有りカードを移動する台移動が行われた旨を特定し、該持玉有りカードのカードIDに対応付けて台移動フラグ1を記憶して(S345)、カード

DBにおいて、受付情報に含まれるM000001のカードIDに対応付けて、受付情報に含まれるU001のユニットIDと、台移動回数2回とを記憶する(S346)。

【0178】

またU001のカードユニット20が、前記図5のS65に示す持玉返却処理を行って持玉数から125個(即ち4円貸し機における第1の所定値)を返却し、4500個の記憶持玉数から該125個の使用持玉数を減算して、使用持玉数情報送信処理を行うと(S347)、U001のユニットID、M000001のカードID、及び125個の使用持玉数を含む前記使用持玉数情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S348)。

【0179】

S348の使用持玉数情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S329と同様の判定(S349)を行い、台移動フラグが1である(YES)と判定されるので、カードDBにおいて、使用持玉数情報に含まれる125個の使用持玉数に相当する500円(即ち1円貸し機なので、125個を4倍した額)を、使用持玉数情報に含まれるM000001のカードID及びU001のユニットIDに対応する使用持玉数相当額に加算して、更新する(S350)。このS347~S350の処理が4回繰り返されると、カードDBにおいて、M000001のカードID及びU001のユニットIDに対応する使用持玉数相当額は2000円となる。

【0180】

ここでU001のカードユニット20が、7500個の計数値を含む計数値情報を受信すると、該7500個の計数値を制御部22のRAMで記憶する(S351)。そして前記図5のS65に示す持玉返却処理を行って合計1500個を返却すると、記憶持玉数よりも記憶計数値から優先して減算するので、7500個の記憶計数値から該1500個の使用計数値を減算して、記憶計数値は6000個になるが(S352)、記憶持玉数は減算されていないので、使用持玉数情報は送信しない。

【0181】

またU001のカードユニット20が、カード返却操作に基づいて前記図5のS86に示す排出情報送信処理を行うと(S353)、U001のユニットID、M000001のカードID、及び6000個の計数値を含む前記排出情報を、ホールコンピュータ100に対して送信して(S354)、取得分18000円-使用分2000円+計数値相当額24000円で持玉額が40000円となったM000001の持玉有りカードを排出して返却する(S355)。S354の排出情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S214と同様の判定(S356)を行い、計数値が零でない(NO)と判定されるので、カードDBにおいて、排出情報に含まれるM000001のカードID及びU001のユニットIDに対応付けて、排出情報に含まれる6000個の計数値に相当する24000円(即ち4円貸し機なので、6000個を4倍した額)の計数値相当額を記憶する(S357)。

【0182】

次にPOS端末40が、M000001の持玉有りカードの挿入を受け付けて(S361)、該M000001のカードIDから特定される40000円の持玉額を貯蓄及び/又は景品交換に供するための貯玉処理及び/又は景品交換処理を行い(S362)、当該持玉額が貯蓄及び/又は景品交換に供されたことにより零になると(S363)、M000001のカードIDを含む前記持玉数零情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S364)。

【0183】

S364の持玉数零情報を受信したホールコンピュータ100は、カードDBにおいて、該持玉数零情報に含まれるM000001のカードIDに対応付けて、計数値相当額の記憶欄に「持玉額零」と記憶し(S365)、該「持玉額零」の直上のユニットIDに対応付けて記憶している台移動回数(ここでは2回)を確定して(S366)、集計値DB(図10)において、記憶しているサンプル数に1を加算すると共に、記憶している台移

10

20

30

40

50

動総数にS 3 6 6で確定した台移動回数を加算し、該加算後のサンプル数と台移動回数とに基づいて平均台移動回数を算出して、更新する(S 3 6 7)。

【0 1 8 4】

次に図18において、1円貸し機であるU 0 1 2のカードユニット20が、M 0 0 0 0 0 1の持玉無しカードを受け付けると(S 3 7 1)、図示しないが、前記S 2 2 1～S 2 2 2と同様の処理を行い、ホールコンピュータ100が、S 2 2 3でNOと判定して、カードDBにおいて、S 2 2 2の受付情報に含まれるM 0 0 0 0 0 1のカードIDに対応付けて、該受付情報に含まれるU 0 1 2のユニットIDを記憶する。

【0 1 8 5】

このU 0 1 2のカードユニット20が、3 0 0 0個の計数値を含む計数値情報を受信すると、該3 0 0 0個の計数値を制御部22のRAMで記憶し(S 3 7 2)、カード返却操作に基づいて前記図5のS 8 6に示す排出情報送信処理を行うと(S 3 7 3)、U 0 1 2のユニットID、M 0 0 0 0 0 1のカードID、及び3 0 0 0個の計数値を含む前記排出情報を、ホールコンピュータ100に対して送信して(S 3 7 4)、計数値が特定可能とされたM 0 0 0 0 0 1の持玉有りカードを排出して返却する(S 3 7 5)。

【0 1 8 6】

S 3 7 4の排出情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S 2 1 4と同様の判定(S 3 7 6)を行い、計数値が零でない(NO)と判定されるので、カードDBにおいて、排出情報に含まれるM 0 0 0 0 0 1のカードID及びU 0 1 2のユニットIDに対応付けて、排出情報に含まれる3 0 0 0個の計数値に相当する3 0 0 0円(即ち1円貸し機なので、3 0 0 0個そのものの額)の計数値相当額と、台移動回数0回とを記憶する(S 3 7 7)。

【0 1 8 7】

次に4円貸し機であるU 0 0 2のカードユニット20が、M 0 0 0 0 0 1の持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図4のS 2 8又はS 3 4に示す受付情報送信処理を行うと(S 3 8 1)、U 0 0 2のユニットID、M 0 0 0 0 0 1のカードID、及び7 5 0個(即ち4円貸し機なので、前記計数値相当額=持玉額である3 0 0 0円を4で除算した数)の持玉数を含む前記受付情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S 3 8 2)。

【0 1 8 8】

S 3 8 2の受付情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S 2 2 3と同様の判定(S 3 8 3)を行い、持玉数が零でない(NO)と判定されるので、前記S 2 2 4と同様の判定(S 3 8 4)を行い、最終排出カードIDと同一でない(NO)と判定されるので、前記S 2 2 5と同様に、U 0 1 2のカードユニット20からU 0 0 2のカードユニット20にM 0 0 0 0 0 1の持玉有りカードを移動する台移動が行われた旨を特定し、該持玉有りカードのカードIDに対応付けて台移動フラグ1を記憶して(S 3 8 5)、カードDBにおいて、受付情報に含まれるM 0 0 0 0 0 1のカードIDに対応付けて、受付情報に含まれるU 0 1 1のユニットIDと、台移動回数1回とを記憶する(S 3 8 6)。

【0 1 8 9】

またU 0 0 2のカードユニット20が、前記図5のS 6 5に示す持玉返却処理を行って持玉数から1 2 5個(即ち4円貸し機における第1の所定値)を返却し、7 5 0個の記憶持玉数から該1 2 5個の使用持玉数を減算して、使用持玉数情報送信処理を行うと(S 3 8 7)、U 0 0 2のユニットID、M 0 0 0 0 0 1のカードID、及び1 2 5個の使用持玉数を含む前記使用持玉数情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S 3 8 8)。

【0 1 9 0】

S 3 8 8の使用持玉数情報を受信したホールコンピュータ100は、前記S 3 2 9と同様の判定(S 3 8 9)を行い、台移動フラグが1である(Y E S)と判定されるので、カードDBにおいて、使用持玉数情報に含まれる1 2 5個の使用持玉数に相当する5 0 0円(即ち4円貸し機なので、1 2 5個を4倍した額)を、使用持玉数情報に含まれるM 0 0

10

20

30

40

50

0001のカードID及びU002のユニットIDに対応する使用持玉数相当額に加算して、更新する(S390)。このS387~S390の処理が6回繰り返されると、カードDBにおいて、M000001のカードID及びU002のユニットIDに対応する使用持玉数相当額は3000円となる。この場合には、U002のカードユニット20において、記憶持玉数が零になるので(S391)、U002のユニットID、及びM000001のカードIDを含む前記遊技使用零情報を、ホールコンピュータ100に対して送信する(S392)。

【0191】

S392の遊技使用零情報を受信したホールコンピュータ100は、カードDBにおいて、該遊技使用零情報に含まれるM000001のカードIDに対応付けて、計数値相当額の記憶欄に「遊技使用零」と記憶し(S393)、該「遊技使用零」の直上のユニットIDに対応付けて記憶している台移動回数(ここでは1回)が、図8のD103に示す台移動回数確定基準設定画面で設定された所定回数(ここでは2回)以上であるか否かを判定する(S394)。本例では、S394で台移動回数が所定回数未満である(NO)と判定されるので、台移動回数を0回と確定して、集計値DB(図10)の更新は行わない。なおS394で台移動回数が所定回数以上である(YES)と判定された場合には、該台移動回数を確定して(S395)、集計値DB(図10)において、記憶しているサンプル数に1を加算すると共に、記憶している台移動総数にS395で確定した台移動回数を加算し、該加算後のサンプル数と台移動回数とに基づいて平均台移動回数を算出して、更新する(S396)。

【0192】

ここで図17に示すS366の処理を行う制御部102は、受信手段により計数値零情報(持玉数零情報)を受信したことに基づいて、計数値(持玉額)が零となったカードについて、台移動回数管理手段(カードDB)により管理している情報から特定される台移動の回数を確定する台移動回数確定手段として機能するものである。

【0193】

これによれば、カードのカードIDから特定される持玉額が貯蓄及び/又は景品交換に供されたことにより零になると、当該カードについて管理していた台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報が集計され、後述する図21のD112に示すようにして出力されるので、貯蓄及び/又は景品交換によって明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。つまり何回かの台移動を行った後に、遊技者が貯蓄や景品交換をして持玉額を零にするということは、該遊技者の明確な意志により遊技=台移動が終了しているため、遊技者の明確な意志による台移動回数に基づく平均台移動回数を把握することができるのである。

【0194】

また図18に示すS394及びS395の処理を行う制御部102は、受信手段により遊技使用零情報を受信したことに基づいて、計数値(持玉額)が零となったカードについて、台移動回数管理手段(カードDB)により管理している情報から特定される台移動の回数が予め定められた所定回数以上であることを条件として、当該台移動の回数を確定する台移動回数確定手段として機能するものである。

【0195】

これによれば、カードのカードIDから特定される持玉額が持玉返却処理に供されたことにより零になると、当該カードについて管理していた台移動回数が所定回数以上であることを条件として、該台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を含めて平均台移動回数を特定可能な情報が集計され、後述する図21のD112に示すようにして出力されるので、持玉返却処理で持玉額が零になった場合であっても、ある程度明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。つまり台移動を行った移動先で持玉返却処理により持玉額が零になった場合には、遊技者の明確な意志により遊技=台移動が終了しておらず、該遊技者が当該移

動先で遊技を終了しようとしていたのか、あるいはさらに台移動をしようとしていたのか、判別がつかないため、このような場合にまで当該台移動回数を含めて平均台移動回数を算出すると、明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができない。また実際問題として、1回目の移動先で持玉返却処理により持玉額が零になる場合も多くあり、このような場合にまで当該台移動回数（即ち1回）を含めて平均台移動回数を算出すると、平均台移動回数の値が大きく低下してしまう。一方、所定回数以上の台移動を行った後に持玉返却処理により持玉額が零になった場合には、遊技者のある程度明確な意志により遊技が終了しているため、このような場合には当該所定回数以上の台移動回数を含めて平均台移動回数を算出しても、ある程度明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。そこで本発明では、遊技使用処理により持玉額が零となった場合には、該持玉額が零になるまでの台移動回数が、台移動回数確定基準として設定された所定回数以上であることを条件として、当該台移動回数を含めて平均台移動回数が集計されて出力されるようにしたのである。

10

【0196】

さらに図17に示すS367、及び図18に示すS396の処理を行う、前記集計手段として機能する制御部102は、台移動データとして、台移動回数確定手段により各カードについて確定された台移動の回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報を集計するものである。これら集計結果であるサンプル数、台移動総数、及び平均台移動回数は、図21のD110に示す集計結果表示メニュー画面において、「2．平均台移動回数」のメニューボタンが操作されると、D112に示すようにして、出力手段であるディスプレイ103に表示される。ここでの出力手段は、平均台移動回数を特定可能な情報を出力するものである。なお平均台移動回数を特定可能な情報としては、サンプル数及び台移動総数か、又は平均台移動回数の、いずれかが集計されるものであっても良く、またいずれかが表示されるものであっても良い。

20

【0197】

以上に説明した図16～図18に示すようにしてカードDBの更新を行う、前記集計手段として機能する制御部102は、台移動データとして、受信手段により受信した排出情報に基づいて、記録媒体の記録情報から特定可能とされた計数値に相当する額を、各カード毎に集計すると共に（S316、S357、S377）、受信手段により受信した使用持玉数情報に基づいて、持玉返却処理に使用される使用持玉数に相当する額を、各カード毎に集計するものであり（S330、S350、S390）、ここでは受信手段により受信した受付情報に含まれるカードIDと、該受付情報に含まれるユニットIDに対応付けて最終受付記録媒体管理手段（ユニットDB）で管理している最終排出カードIDとが同一でないこと（即ちS324、S344、S384でNOと判定されたこと）を条件として、使用持玉数相当額を集計する。

30

【0198】

そして集計手段として機能する制御部102は、該更新されたカードDBの記憶内容に基づいて、各カードについて、計数値相当額のカード合計と、使用持玉数相当額のカード合計を集計する。さらに集計手段として機能する制御部102は、各カードについて集計された計数値相当額のカード合計を全てのカードについて合算した値である合計計数値相当額と、各カードについて集計された使用持玉数相当額のカード合計を全てのカードについて合算した値である合計使用持玉数相当額と、合計計数値相当額に対する合計使用持玉数相当額の割合である使用率とを集計する。ここで使用率は、合計使用持玉数相当額÷合計計数値相当額×100の式で算出され、%で表示される値である。

40

【0199】

これら集計結果である合計計数値相当額、合計使用持玉数相当額、及び使用率は、図21のD110に示す集計結果表示メニュー画面において、「3．計数値相当額と使用持玉数相当額」のメニューボタンが操作されると、D113に示すようにして、出力手段であるディスプレイ103に表示される。

50

【 0 2 0 0 】

これによれば、台移動をしての持玉遊技が行われたことによる売上への影響を把握して、遊技場の運営や営業に活用することができる。つまり台移動をしての持玉遊技が認められていなければ、本来は残額を使用しての売上が上がるどころ、台移動をしての持玉遊技が行われると、使用持玉数相当額の分だけ売上が低下するので、該売上への影響を把握して、例えば売上への影響が小さければ（即ち売上の低下が少なければ）、パチンコ機 10 の釘を空け調整する等の運営をすることができ、また売上への影響が大きければ（即ち売上の低下が多ければ）、例えば台移動を禁止する等の運営をすることができる、この台移動を禁止する運営としては、特定のパチンコ機 10 について台移動を禁止したり、特定の時間帯について台移動を禁止したり、特定の図柄で大当たりした場合に台移動を禁止したりすることが考えられる。

10

【 0 2 0 1 】

またカードユニット 20 において受け付けた持玉有りカードのカード ID と、当該カードユニット 20 から最後に排出されたカードのカード ID とが同一である場合には、使用持玉数相当額が集計されないの、同一のカードユニット 20 におけるカードの抜き差しを排除して、正確な使用持玉数相当額を集計することができる。

【 0 2 0 2 】

『 3 . ユニット DB の更新 』

次に図 19 は、ユニット DB（図 12）の更新の一例を表すフローチャートである。この図 19 では、図 12 に示すユニット DB の記憶内容が更新される様子について説明する。まず 1 円貸し機である U011 のカードユニット 20 が、M000001 の持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図 4 の S28 又は S34 に示す受付情報送信処理を行うと（S411）、図示しないが、前記 S322 ~ S325 と同様の処理を行う。

20

【 0 2 0 3 】

この U011 のカードユニット 20 が、前記図 5 の S63 に示す玉貸処理を行って 200 円（即ち 1 円貸し機における玉貸設定額）の残額を使用して 200 個のパチンコ玉を貸与し、使用額情報送信処理を行うと（S412）、U011 のユニット ID、M000001 のカード ID、及び 200 円の玉貸使用額を含む前記使用額情報を、ホールコンピュータ 100 に対して送信する（S413）。S413 の使用額情報を受信したホールコンピュータ 100 は、ユニット DB において、該使用額情報に含まれる 200 円の玉貸使用額を、該使用額情報に含まれる U011 のユニット ID に対応付けて記憶している 10400 円の現金売上額に加算して、10600 円に更新する（S414）。

30

【 0 2 0 4 】

また U011 のカードユニット 20 が、カード返却操作に基づいて前記図 5 の S86 に示す排出情報送信処理を行うと（S415）、U011 のユニット ID、M000001 のカード ID、及び計数値を含む前記排出情報を、ホールコンピュータ 100 に対して送信して（S416）、M000001 の持玉有りカードを排出して返却する（S417）。S417 の排出情報を受信したホールコンピュータ 100 は、ユニット DB において、該排出情報に含まれるユニット ID に対応付けて記憶している M105496 の最終排出カード ID を、該排出情報に含まれる M000001 のカード ID に更新する（S418）。

40

【 0 2 0 5 】

次に 4 円貸し機である U001 のカードユニット 20 が、M000001 の持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図 4 の S28 又は S34 に示す受付情報送信処理を行うと（S421）、前記 S342 ~ S345 と同様の処理（S422 ~ S425）を行う。

【 0 2 0 6 】

この U001 のカードユニット 20 が、前記図 5 の S65 に示す持玉返却処理を行って持玉数から 125 個（即ち 4 円貸し機における第 1 の所定値）を返却し、使用持玉数情報送信処理を行うと（S431）、U001 のユニット ID、M000001 のカード ID、及び使用持玉数を含む前記使用持玉数情報を、ホールコンピュータ 100 に対して送信

50

する（Ｓ４３２）。Ｓ４３２の使用持玉数情報を受信したホールコンピュータ１００は、前記Ｓ３４９と同様の判定（Ｓ４３３）を行い、台移動フラグが１である（ＹＥＳ）と判定されるので、ユニットＤＢにおいて、使用持玉数情報に含まれる１２５個の使用持玉数に相当する５００円（即ち１円貸し機なので、１２５個を４倍した額）を、使用持玉数情報に含まれるＵ００１のユニットＩＤに対応する６０１０４円の使用持玉数相当額に加算して、６０６０４円に更新する（Ｓ４３４）。

【０２０７】

なお前記Ｓ４２４でＹＥＳ（即ち当該カードユニット２０において持玉有りカードの抜き差しが行われた）と判定された後に、Ｓ４３２の使用持玉数情報を受信した場合には、Ｓ４３３では台移動フラグが０である（ＮＯ）と判定され、ユニットＤＢの更新は行わな
10
い。例えば遊技者が休憩をするために、あるカードユニット２０から記憶計数値を持玉数として特定可能とされた持玉有りカードを排出し、同じカードユニット２０に当該持玉有りカードを挿入して前記持玉数を使用した持玉返却処理を行った場合には、Ｓ４３２の使用持玉数情報が送信されてくるが、このような場合には台移動が行われていないため、使用持玉数情報に含まれる使用持玉数に相当する額をユニットＤＢで記憶している使用持玉数相当額に加算しないようにすることにより、同一のカードユニット２０におけるカードの抜き差しを排除して、台移動をして持玉遊技に供された正確な使用持玉数相当額を集計できるようにしているのである。

【０２０８】

またＵ００１のカードユニット２０が、カード返却操作に基づいて前記図５のＳ８６に
20
示す排出情報送信処理を行うと（Ｓ４３５）、Ｕ００１のユニットＩＤ、Ｍ０００００１のカードＩＤ、及び計数値を含む前記排出情報を、ホールコンピュータ１００に対して送信して（Ｓ４３６）、Ｍ０００００１の持玉有りカードを排出して返却する（Ｓ４３７）。Ｓ４３６の排出情報を受信したホールコンピュータ１００は、ユニットＤＢにおいて、該排出情報に含まれるユニットＩＤに対応付けて記憶しているＶ００４５８７の最終排出カードＩＤを、該排出情報に含まれるＭ０００００１のカードＩＤに更新する（Ｓ４３８）。

【０２０９】

以上に説明した図１９に示すようにしてユニットＤＢの更新を行う、前記集計手段として機能する制御部１０２は、台移動データとして、受信手段により受信した使用額情報に
30
基づいて、玉貸使用額（現金売上額）を、各カードユニット２０毎に集計すると共に（Ｓ４１４）、受信手段により受信した使用持玉数情報に基づいて、使用持玉数相当額を、各カードユニット２０毎に集計するものであり（Ｓ４３４）、ここでは受信手段により受信した受付情報に含まれるカードＩＤと、該受付情報に含まれるユニットＩＤに対応付けて最終受付記録媒体管理手段（ユニットＤＢ）で管理している最終排出カードＩＤとが同一でないこと（即ちＳ４２４でＮＯと判定されたこと）を条件として、使用持玉数相当額を集計する。

【０２１０】

そして集計手段として機能する制御部１０２は、各カードユニット２０について集計された現金売上額を、グループ毎に集計すると共に、各カードユニット２０について集計された使用持玉数相当額を、グループ毎に集計し、かつ現金売上額と使用持玉数相当額の比率を、グループ毎に集計する。ここで現金売上額の比率は、現金売上額／（現金売上額＋使用持玉数相当額）×１００の式で算出され、％で表示される値であり、使用持玉数相当額の比率は、現金売上額／（現金売上額＋使用持玉数相当額）×１００の式で算出され、％で表示される値である。
40

【０２１１】

これら集計結果であるグループ毎の現金売上額、同比率、使用持玉数相当額、及び同比率は、図２１のＤ１１０に示す集計結果表示メニュー画面において、「４．現金売上額と使用持玉数相当額」のメニューボタンが操作されると、図２２のＤ１１４に示すようにして、出力手段であるディスプレイ１０３に表示される。
50

【 0 2 1 2 】

これによれば、カードユニット 2 0 から受信した使用額情報に基づいて現金売上額がカードユニット 2 0 毎かつグループ毎に集計されると共に、持玉有りカードを受け付けたカードユニット 2 0 から受信した使用持玉数情報に基づいて使用持玉数相当額が集計され、これら集計結果が出力されるので、前記 D 1 1 3 で説明したのと同様に、台移動をの持玉遊技が行われたことによる売上への影響を把握して、遊技場の運営や営業に活用することができる。

【 0 2 1 3 】

またカードユニット 2 0 において受け付けた持玉有りカードのカード ID と、当該カードユニット 2 0 から最後に排出されたカードのカード ID とが同一である場合には、使用持玉数相当額が集計されないの、同一のカードユニット 2 0 におけるカードの抜き差しを排除して、正確な使用持玉数相当額を集計することができる。

10

【 0 2 1 4 】

図 1 9 に戻り、POS 端末 4 0 が、M 0 0 0 0 0 1 の持玉有りカードの挿入を受け付けて (S 4 5 1)、該 M 0 0 0 0 0 1 のカード ID から特定される 4 0 0 0 0 円の持玉額を一般景品及び特殊景品との景品交換に供するための景品交換処理を行うと (S 4 5 2)、M 0 0 0 0 0 1 のカード ID、一般景品との景品交換に供された持玉額である一般景品交換額 (ここでは 5 0 0 0 円)、及び特殊景品との景品交換に供された持玉額である特殊景品交換額 (ここでは 3 5 0 0 0 円)を含む前記景品交換情報を、ホールコンピュータ 1 0 0 に対して送信する (S 4 5 3)。

20

【 0 2 1 5 】

S 4 5 3 の景品交換情報を受信したホールコンピュータ 1 0 0 は、カード DB を参照して、該景品交換情報に含まれる M 0 0 0 0 0 1 のカード ID に対応付けて記憶している最後のユニット ID (ここでは U 0 0 1)を特定し (S 4 5 4)、ユニット DB において、景品交換情報に含まれる 5 0 0 0 円の一般景品交換額と 3 5 0 0 0 円の特殊景品交換額を、S 4 5 4 で特定した U 0 0 1 のユニット ID に対応付けて記憶している 6 2 0 0 円の一般景品交換額と 5 8 5 0 0 円の特殊景品交換額にそれぞれ加算して、1 1 2 0 0 円と 9 3 5 0 0 円に更新する (S 4 5 4)。

【 0 2 1 6 】

そして集計手段として機能する制御部 1 0 2 は、図示しないが、各カードユニット 2 0 について集計された一般景品交換額を、グループ毎に集計すると共に、各カードユニット 2 0 について集計された特殊景品交換額を、グループ毎に集計し、かつ一般景品交換額と特殊景品交換額の交換比率を、グループ毎に集計する。ここで一般景品交換額の交換比率は、一般景品交換額 / (一般景品交換額 + 特殊景品交換額) × 1 0 0 の式で算出され、% で表示される値であり、特殊景品交換額の交換比率は、特殊景品交換額 / (一般景品交換額 + 特殊景品交換額) × 1 0 0 の式で算出され、% で表示される値である。

30

【 0 2 1 7 】

つまり、以上に説明した図 1 9 に示すようにしてユニット DB の更新を行う、前記集計手段として機能する制御部 1 0 2 は、受信手段により受信した景品交換情報に基づいて、該景品交換情報に含まれるカード ID に対応付けて最終受付装置管理手段 (カード DB) で管理している、当該カード ID のカードを最後に受け付けていたカードユニット 2 0 のユニット ID に対応するパチンコ機 1 0 が属するグループ毎に、一般景品と特殊景品との交換比率を特定可能な情報を集計するものである。

40

【 0 2 1 8 】

これら集計結果であるグループ毎の一般景品交換額、一般景品の交換比率、特殊景品交換額、及び特殊景品の交換比率は、図 2 1 の D 1 1 0 に示す集計結果表示メニュー画面において、「5. 景品交換比率」のメニューボタンが操作されると、図 2 2 の D 1 1 5 に示すようにして、出力手段であるディスプレイ 1 0 3 に表示される。ここでの出力手段は、一般景品と特殊景品との交換比率を特定可能な情報を出力するものである。なお一般景品と特殊景品との交換比率を特定可能な情報としては、一般景品交換額及び特殊景品交換額

50

か、一般景品及び特殊景品の交換比率か、一般景品のみの交換比率か、又は特殊景品のみの交換比率の、いずれかが表示されるものであっても良い。

【0219】

これによれば、一般景品や特殊景品の交換比率を特定可能な情報がグループ毎に集計されて出力されるので、該交換比率を把握して、景品交換に関する運営に役立てることができる。具体的には、特殊景品の交換比率が高いグループの遊技者に対して一般景品との景品交換を促す等の運営をすることができる。この運営としては、例えば特殊景品の交換比率が高いグループに属するパチンコ機10の近傍で一般景品の広告を表示する等が考えられる。

【0220】

『4. 台移動回数DBの更新』

次に図20は、台移動回数DB(図13)の更新の一例を表すフローチャートである。U021のカードユニット20が、M000001の持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図4のS28又はS34に示す受付情報送信処理を行うと(S511)、前記S312~S316と同様の処理(S512~S516)を行い、ホールコンピュータ100は、S513の排出情報に含まれるU021にユニットIDとM000001のカードIDとを対応付けて記憶する(S516)。

【0221】

次にU011のカードユニット20が、M000001の持玉有りカードの挿入を受け付けて前記図4のS28又はS34に示す受付情報送信処理を行うと(S521)、前記S322~S325と同様の処理(S522~S525)を行い、ホールコンピュータ100は、台移動回数DBにおいて、S517で記憶した移動元であるU021のユニットIDとS522の受付情報に含まれる移動先であるU011のユニットIDとが交差する記憶欄で記憶している台移動回数に1を加算すると共に(S526)、移動元のユニットIDの合計移動元回数と移動先のユニットIDの合計移動先回数とを更新する(S527)。

【0222】

そして集計手段として機能する制御部102は、移動元の各カードユニット20について集計された合計移動元回数を、グループ毎に集計すると共に、移動先の各カードユニット20について集計された合計移動先回数を、グループ毎に集計し、かつ移動元回数と移動先回数の比率を、グループ毎に集計する。ここで移動元回数の比率は、移動元回数/(移動元回数+移動先回数)×100の式で算出され、%で表示される値であり、移動先回数の比率は、移動先回数/(移動元回数+移動先回数)×100の式で算出され、%で表示される値である。

【0223】

つまり、以上に説明した図20に示す台移動回数DBの更新を行う、前記集計手段として機能する制御部102は、台移動データとして、受信手段により受信した移動元のユニットID(即ち排出情報に含まれるユニットID)に基づいて、台移動特定手段により特定された台移動の移動元となった移動元回数を、当該ユニットIDに対応するパチンコ機10が属するグループ毎に集計すると共に、受信手段により受信した移動先のユニットID(即ち受付情報に含まれるユニットID)に基づいて、台移動特定手段により特定された台移動の移動先となった移動先回数を、当該ユニットIDに対応するパチンコ機10が属するグループ毎に集計するものである。

【0224】

これら集計結果であるグループ毎の移動元回数、同比率、移動先回数、及び同比率は、図21のD110に示す集計結果表示メニュー画面において、「6. 移動元回数と移動先回数」のメニューボタンが操作されると、図22のD116に示すようにして、出力手段であるディスプレイ103に表示される。ここでの出力手段であるディスプレイ103は、前記集計手段により集計された移動元回数と移動先回数との比率を特定可能な情報を出力するものである。なお移動元回数と移動先回数との比率を特定可能な情報は、移動元回

10

20

30

40

50

数と移動先回数か、移動元回数の比率と移動先回数の比率か、移動元回数のみの比率か、又は移動先回数のみの比率の、いずれかが表示されるものであっても良い。

【 0 2 2 5 】

これによれば、移動元回数と移動先回数とがグループ毎に集計され、これらグループ毎の移動元回数や移動先回数の比率を特定可能な情報が出力されるので、該比率を把握して、各グループに属するパチンコ機 1 0 の調整等に役立てることができる。具体的には、移動先回数の比率が高いグループに属するパチンコ機 1 0 への台移動を禁止したり、該パチンコ機 1 0 の釘を閉め調整する等の運営をすることができる。

【 0 2 2 6 】

また集計手段として機能する制御部 1 0 2 は、台移動データとして、受信手段により受信した移動元のユニット ID (即ち排出情報に含まれるユニット ID) と移動先のユニット ID (即ち受付情報に含まれるユニット ID) とに基づいて、台移動特定手段により特定された台移動について、移動元のユニット ID に対応するパチンコ機 1 0 が属するグループから移動先のユニット ID に対応するパチンコ機 1 0 が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報を集計するものである。

【 0 2 2 7 】

具体的には、移動元のグループ (例えば「甘デジ機グループ」) に属するユニット ID (U 0 2 1 ~ U 0 3 0) と移動先のグループ (例えば「爆裂機グループ」) に属するユニット ID (U 0 0 1 ~ U 0 2 0) とが交差する領域の台移動回数を合計することにより、移動元のグループから移動先のグループへの台移動回数を、移動傾向として集計する。

【 0 2 2 8 】

この集計結果である移動傾向は、図 2 1 の D 1 1 0 に示す集計結果表示メニュー画面において、「7. 移動傾向」のメニューボタンが操作されると、図 2 2 の D 1 1 7 に示すようにして、出力手段であるディスプレイ 1 0 3 に表示される。ここでの出力手段であるディスプレイ 1 0 3 は、前記集計手段により集計された移動傾向を特定可能な情報を出力するものである。

【 0 2 2 9 】

これによれば、台移動データとして、移動元のパチンコ機 1 0 が属するグループから移動先のパチンコ機 1 0 が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報が集計されて出力されるので、該移動傾向を把握して、例えばパチンコ機 1 0 の配置変更等に役立てることができる。具体的には、例えば一のグループから他のグループへの移動が多い場合には、両グループ間の移動が容易なように、両グループのパチンコ機 1 0 を対向して配置したり、あるいは敢えて別のパチンコ機 1 0 での遊技を促進するために、両グループのパチンコ機 1 0 の間に別のパチンコ機 1 0 を配置したりすることができる。

【 0 2 3 0 】

以上に説明したように、本発明に係るホールコンピュータ 1 0 0 によれば、持玉有りカードを受け付けたカードユニット 2 0 から受信した受付情報に基づいて、台移動が行われた旨が特定され、該台移動に関わる台移動データが集計されて出力されるので、該台移動データを遊技場の運営や営業に活用することができる。

【 0 2 3 1 】

[2 . 第 2 実施形態に係る遊技用装置を含む遊技用システム 1]

第 2 実施形態に係る遊技用装置は、図 2 3 に示すように、パチンコ機 1 0 に対応して設けられるカードユニット 2 0 , 各台計数機 1 9 , 及び中継装置 5 0 からなるものであり、該カードユニット 2 0 と中継装置 5 0 とが通信可能であると共に、該中継装置 5 0 と各台計数機 1 9 とが通信可能である一方、カードユニット 2 0 と各台計数機 1 9 とは通信不能なものである。この第 2 実施形態に係る遊技用装置を複数含む、第 2 実施形態に係る遊技用システム 1 は、遊技場内において、各中継装置 5 0 と通信可能な残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 持玉管理装置 3 2 , 及びホールコンピュータ 1 0 0 を備えると共に、該会員管理装置 3 1 , 持玉管理装置 3 2 , 及びホールコンピュータ 1 0 0 と通信可能な P O S 端末 4 0 を備えるものであり、これら残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 持玉管理

10

20

30

40

50

装置 3 2 , P O S 端末 4 0 , 及びホールコンピュータ 1 0 0 は、第 1 実施形態と同様のものである。また第 2 実施形態に係る遊技用システム 1 では、会員カード 2 , ピジタカード 3 , 及び端末装置 5 が使用され、これら会員カード 2 , ピジタカード 3 , 及び端末装置 5 も、第 1 実施形態と同様のものである。この第 2 実施形態は、第 1 実施形態と比較して、主に以下の 3 点が相違する。以下、各相違点について説明した後に、遊技用装置の作用について説明する。

【 0 2 3 2 】

まず第 1 の相違点として、残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 持玉管理装置 3 2 , 及びホールコンピュータ 1 0 0 は、各中継装置 5 0 を介して各カードユニット 2 0 との通信を行う。従って、残額取得処理 (図 4 の S 2 6 , S 3 2) と、管理残額加算処理 (S 4 4 , 図 5 の S 6 1) と、管理残額減算処理 (S 6 3) では、カードユニット 2 0 から中継装置 5 0 を介して残額管理装置 3 0 との間で通信を行う。また認証要求の送信 (図 4 の S 1 9) 及び認証 O K 通知 (S 2 0) 又は認証 N G 通知 (S 2 1) の受信と、管理貯玉額減算処理 (図 5 の S 6 4) では、カードユニット 2 0 から中継装置 5 0 を介して会員管理装置 3 1 との間で通信を行う。また持玉額取得処理 (図 4 の S 2 7 , S 3 3) と、管理持玉額更新処理 (図 5 の S 8 5) でも、カードユニット 2 0 から中継装置 5 0 を介して持玉管理装置 3 2 との間で通信を行うが、これについては図 2 4 を参照して後述する。さらに前述した図 1 5 ~ 図 2 0 に示す処理では、カードユニット 2 0 から中継装置 5 0 を介してホールコンピュータ 1 0 0 との間で通信を行う。

【 0 2 3 3 】

次に第 2 の相違点として、遊技装置であるカードユニット 2 0 について説明する。カードユニット 2 0 は、中継装置 5 0 と通信可能であると共に記録媒体受付手段 (カード R / W 2 3) , 認証情報受付手段 (テンキー) , 遊技使用処理手段 (制御部 2 2) , 返却不能動化手段 (制御部 2 2) , 及び認証情報受付報知手段 (ディスプレイ 2 4) を有するものであり、これら記録媒体受付手段、認証情報受付手段、遊技使用処理手段、返却不能動化手段、及び認証情報受付報知手段は、第 1 実施形態と同様のものである。

【 0 2 3 4 】

このカードユニット 2 0 は、図 2 3 及び図 3 に示すように、第 1 実施形態と異なり、場内通信部 2 1 b , 計数機通信部 2 1 c , 及び端末装置通信部 2 1 d を備えていない一方で、中継装置通信部 2 1 e を備えている。この中継装置通信部 2 1 e は、後述する中継装置 5 0 のユニット通信部 5 1 a と通信可能に接続され、カードユニット 2 0 と中継装置 5 0 との間における通信を司るものである。また制御部 2 2 は、第 1 実施形態と異なり、計数値特定処理手段としては機能しない。また制御部 2 2 の R A M は、持玉返却処理に供するために計数値及び持玉数を記憶しているのではなく、単にディスプレイ 2 4 に表示するために計数値及び持玉数を記憶している。さらにレシートプリンタ 2 5 は第 1 の計数値出力手段の一例であって、中継装置 5 0 から計数値出力要求 (レシート発行要求) を受信したことを条件として、中継装置 5 0 が記憶している計数値を特定可能に出力するものであり、ここではレシート発行要求に含まれるユニット I D , カード I D , 計数値 , 及び持玉数を記録した発行するレシート発行処理 (図 2 4 (d) の S 1 0 3 4) を行うものである。

【 0 2 3 5 】

そして第 3 の相違点として、中継装置 5 0 について説明する。中継装置 5 0 は、各台計数機 1 9 と通信可能であり該各台計数機 1 9 による計数値を記憶すると共に計数値特定処理手段を有するものである。この中継装置 5 0 は、図 2 3 に示すように接続されるユニット通信部 5 1 a , 場内通信部 5 1 b , 計数機通信部 5 1 c , 端末装置通信部 5 1 d , 及び制御部 5 2 を備えるコンピュータである。

【 0 2 3 6 】

ユニット通信部 5 1 a は、前述の如く、カードユニット 2 0 の中継装置通信部 2 1 e と通信可能に接続される。場内通信部 5 1 b は、残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 持玉管理装置 3 2 , 及びホールコンピュータ 1 0 0 の通信部 1 0 1 と通信可能に接続され、残額管理装置 3 0 , 会員管理装置 3 1 , 持玉管理装置 3 2 , 及びホールコンピュータ 1 0

0と通信するための通信手段として機能するものである。計数機通信部51cは、前述の如く、対応するパチンコ機10の各台計数機19と通信可能に接続され、パチンコ玉の計数が行われた各台計数機19から、該パチンコ玉の計数値を示す計数値情報を受信するものである。端末装置通信部51dは第2の計数値出力手段の一例であって、後述する遊技装置通信可否検知手段(制御部52)によりカードユニット20と通信できない通信不可能状態(オフライン状態)を検知していることを条件として、記憶している計数値を特定可能に出力するものであり、ここでは遊技場の店員が所持する端末装置5と無線通信可能であり、該端末装置5に対して、後述する制御部52のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部52のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数とを送信する、計数値送信処理(図24(e)のS1042)を行うものである。

10

【0237】

制御部52は、CPU、RAM、ROM、EEPROM等を備えており、ROMあるいはEEPROMに記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、中継装置50に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

【0238】

ここでEEPROMは、対応するカードユニット20を個々に識別可能な遊技用装置識別情報であるユニットIDと、該カードユニット20が1円貸し機であるか4円貸し機であるかを記憶している。またRAMは、カードR/W23により受け付けたカード(会員カード2又はビジタカード3)から読み取ったカードID(会員カードID又はビジタカードID)を含む持玉額取得要求をカードユニット20から受信すると(図24(a)のS1001)、該持玉額取得要求に含まれるカードIDを記憶する(S1002)。またRAMは、該記憶したカードIDに対応付けて管理されている持玉額を含む持玉額情報を持玉管理装置32から受信すると(S1004)、該持玉額情報に含まれる持玉額に相当する持玉数(即ち1円貸し機であれば持玉額そのものの数、4円貸し機であれば持玉額を4で除算した数)を記憶する。さらにRAMは、計数値を示す計数値情報を各台計数機19から受信すると(図24(b)のS1012)、該計数値情報が示す計数値を記憶する。

20

【0239】

この制御部52は管理装置通信可否検知手段の一例であって、持玉管理装置32と通信できる通信可能状態(オンライン状態)であるか通信できない通信不可能状態(オフライン状態)であるかを検知するものである。具体的には、持玉管理装置32から中継装置50に対して定期的(例えば10秒ごと)に送信されてくる通信確認要求に基づいて、該通信確認要求の受信を定期的に検知している間はオンライン状態(即ち持玉管理装置32と通信できる通信可能状態)であると判定し、該通信確認要求の受信を一定期間(例えば1分間)検知しなくなるとオフライン状態(即ち持玉管理装置32と通信できない通信不可能状態)であると判定する。

30

【0240】

また制御部52は遊技装置通信可否検知手段の一例であって、遊技装置であるカードユニット20と通信できる通信可能状態(オンライン状態)であるか通信できない通信不可能状態(オフライン状態)であるかを検知するものである。具体的には、カードユニット20から中継装置50に対して定期的(例えば10秒ごと)に送信されてくる通信確認要求に基づいて、該通信確認要求の受信を定期的に検知している間はオンライン状態(即ちカードユニット20と通信できる通信可能状態)であると判定し、該通信確認要求の受信を一定期間(例えば1分間)検知しなくなるとオフライン状態(即ちカードユニット20と通信できない通信不可能状態)であると判定する。

40

【0241】

また制御部52は計数値特定処理手段の一例であって、各台計数機19により計数されたパチンコ玉の計数値を、カードR/W23により受け付けた会員カード2の記録情報(会員カードID)から特定可能とする計数値特定処理を行うものであり、またカードR/

50

W 2 3 により会員カード 2 を受け付けていないことを条件として、各台計数機 1 9 により計数されたパチンコ玉の計数値を、カード R / W 2 3 により受け付けた（カード挿入口 2 3 a から挿入された、又はビジタカードストック 2 3 b から搬送された）ビジタカード 3 の記録情報（ビジタカード I D）から特定可能とする計数値特定処理を行うものである。

【 0 2 4 2 】

具体的には、各台計数機 1 9 から計数値情報を受信したことに基づき（図 2 4（b）の S 1 0 1 2）、該計数値情報が示す計数値をカード R / W 2 3 により受け付けているカードのカード I D と共に制御部 5 2 の R A M で記憶している計数値に加算する処理（S 1 0 1 3）を、計数値特定処理として行う。またカード返却ボタン 1 6 が操作されたカードユニット 2 0 から持玉額更新要求を受信したことに基づき（図 2 4（d）の S 1 0 3 1）、管理装置通信可否検知手段により持玉管理装置 3 2 とオンライン状態を検知していることを条件として、制御部 5 2 の R A M で記憶しているカード I D（即ちカード R / W 2 3 により受け付けたカードのカード I D）と、計数値 + 持玉数に相当する持玉額（即ち 1 円貸し機であれば計数値 + 持玉数そのものの額、4 円貸し機であれば計数値 + 持玉数を 4 倍した額）とを含む持玉額更新要求を、持玉管理装置 3 2 に対して送信する処理（S 1 0 3 5）を、計数値特定処理として行う。

【 0 2 4 3 】

さらに制御部 5 2 は、管理装置通信可否検知手段により持玉管理装置 3 2 とオフライン状態を検知していることを条件として、記憶している計数値を出力するための計数値出力要求（レシート発行要求）をユニット通信部 5 1 a からカードユニット 2 0 に対して送信する処理を行うものであり、ここでは制御部 5 2 の E E P R O M で記憶しているユニット I D と、制御部 5 2 の R A M で記憶しているカード I D、計数値、及び持玉数とを含むレシート発行要求を送信する（図 2 4（d）の S 1 0 3 3）。

【 0 2 4 4 】

この第 2 実施形態で、カードユニット 2 0 は、制御部 2 2 が前記図 4 ~ 図 6 で説明したのと略同様の処理を行い、ディスプレイ 2 4 が前記図 7 で説明したのと同様の画面を表示するが、上述した相違点があることにより、図 2 4 に示す各処理において、第 1 実施形態と異なる。

【 0 2 4 5 】

まず図 2 4（a）に示すように、前記図 4 の S 2 7、S 3 3 に示す持玉額取得処理において、カードユニット 2 0 は、制御部 2 2 の R A M で記憶しているカード I D（即ちカード R / W 2 3 で受け付けているカードのカード I D）を含む持玉額取得要求を、中継装置 5 0 に対して送信し（S 1 0 0 1）、該中継装置 5 0 は、受信した持玉額取得要求に含まれるカード I D を制御部 5 2 の R A M で記憶して（S 1 0 0 2）、該カード I D を含む持玉額取得要求を、持玉管理装置 3 2 に対して送信し（S 1 0 0 3）、該持玉管理装置 3 2 は、受信した持玉額取得要求に含まれるカード I D に対応付けて管理している持玉額を含む持玉額情報を、中継装置 5 0 に対して送信し（S 1 0 0 4）、該中継装置 5 0 は、受信した持玉額情報に含まれる持玉額に相当する持玉数を制御部 5 2 の R A M で記憶して（S 1 0 0 5）、該持玉数を含む持玉数情報を、カードユニット 2 0 に対して送信し（S 1 0 0 6）、該カードユニット 2 0 は、受信した持玉数情報に含まれる持玉数をディスプレイ 2 4 への表示用として制御部 2 2 の R A M で記憶する（S 1 0 0 7）。

【 0 2 4 6 】

また図 2 4（b）に示す記憶計数値加算処理として、各台計数機 1 9 は、パチンコ玉の計数を行うと（S 1 0 1 1）、該計数値を示す計数値情報を、中継装置 5 0 に対して送信し（S 1 0 1 2）、該中継装置 5 0 は、受信した計数値情報が示す計数値を制御部 5 2 の R A M で記憶している計数値に加算して（S 1 0 1 3）、該計数値を示す計数値情報を、カードユニット 2 0 に対して送信し（S 1 0 1 4）、該カードユニット 2 0 は、図 4 の S 4 6 に進むか、あるいは図 5 の S 6 2 に進んで、受信した計数値情報が示す計数値をディスプレイ 2 4 への表示用として制御部 5 2 の R A M で記憶している計数値に加算する。

【 0 2 4 7 】

また図24(c)に示すように、前記図5のS65に示す記憶計数値・持玉数減算処理として、カードユニット20は、前記第1返却個数及び前記第2返却個数(S106に示す第2の遊技使用処理が行われなかった場合には零)を含む計数値・持玉数減算要求を、中継装置50に対して送信し(S1021)、該中継装置50は、制御部52のRAMで記憶している計数値及び持玉数から、受信した計数値・持玉数減算要求に含まれる第1返却個数及び第2返却個数を減算して(S1022)、該減算後の計数値及び持玉数を含む計数値・持玉数減算完了通知を、カードユニット20に対して送信し(S1023)、該カードユニット20は、ディスプレイ24への表示用として制御部52のRAMで記憶している計数値及び持玉数を、受信した計数値情報が示す計数値及び持玉数に更新する(S1024)。

10

【0248】

また図24(d)に示すように、前記図5のS85に示す管理持玉額更新処理として、カードユニット20は、持玉額更新要求を、中継装置50に対して送信し(S1031)、該中継装置50は、持玉管理装置32とオンライン状態であるか否かを判定する(S1032)。このS1032で持玉管理装置32とオンライン状態でない(NO)、即ちオフライン状態であると判定された場合には、中継装置50は、制御部52のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部52のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数とを含むレシート発行要求を、カードユニット20に対して送信し(S1033)、該カードユニット20は、第1の計数値出力手段として機能するレシートプリンタ25により、受信したレシート発行要求に含まれるユニットID、カードID、計数値、及び持玉数を記録したレシート4を発行する(S1034)。これによれば、中継装置50と持玉管理装置32とが通信できないオフライン状態になった場合であっても、中継装置50が記憶しているユニットID、カードID、計数値、及び持玉数がカードユニット20で出力されることにより、該出力された計数値及び持玉数に基づいて、カードIDに対応付けて管理されている持玉額を加算したり、パチンコ玉の補償を行ったりすることができるので、遊技者の不便を軽減することができる。

20

【0249】

一方、S1032で持玉管理装置32とオンライン状態である(YES)と判定された場合には、制御部52のRAMで記憶しているカードIDと、計数値+持玉数に相当する持玉額とを含む持玉額更新要求を、持玉管理装置32に対して送信し(S1035)、該持玉管理装置32は、受信した持玉額更新要求に含まれるカードIDに対応付けて管理している管理持玉額を、受信した持玉額更新要求に含まれる持玉額に更新して(S1036)、持玉額更新完了通知を、中継装置50に対して送信し(S1037)、該中継装置50は、制御部52のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数を消去して(S1038)、持玉額更新完了通知を、カードユニット20に対して送信する(S1039)。

30

【0250】

さらに図24(e)に示すユニットオフライン検知処理として、中継装置50は、カードユニット20とのオフライン状態を検知すると(S1041)、第2の計数値出力手段として機能する端末装置通信部51dにより、制御部52のEEPROMで記憶しているユニットIDと、制御部52のRAMで記憶しているカードID、計数値、及び持玉数とを、遊技場の店員が所持している端末装置5に対して送信する(S1042)。このユニットID、カードID、計数値、及び持玉数を受信した端末装置5では、これらが表示される。これによれば、中継装置50とカードユニット20とが通信できないオフライン状態になった場合であっても、中継装置50が記憶しているユニットID、カードID、計数値、及び持玉数が出力(ここでは端末装置5で表示)されることにより、該出力された計数値及び持玉数に基づいて、カードIDに対応付けて管理されている持玉額を加算したり、パチンコ玉の補償を行ったりすることができるので、遊技者の不便を軽減することができる。

40

【0251】

50

なお第2実施形態では、中継装置50が、オンライン状態であるかオフライン状態であるかを検知し、オフライン状態であれば、図24(d)に示すS1033の処理や図24(e)に示すS1042の処理を行うので、カードユニット20は、図5に示すS81～S84の処理を行わない。

【0252】

[3. 本発明の変形例]

次に、本発明の変形例について説明する。

【0253】

上記の実施形態では、図1に示すように、遊技機がパチンコ機10である例について説明したが、これに限らず、該遊技機は、例えば遊技媒体としてメダルを使用するスロットマシン、遊技媒体としてパチンコ玉を使用するスロットマシンであるパロット（登録商標）、遊技媒体であるパチンコ玉が指触不能に封入された封入式のパチンコ機、パチンコ玉やメダルを用いることなく得点データを使用して遊技可能なパチンコ機やスロットマシン、遊技領域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、リールが画像にて表示される画像式のスロットマシン等であっても良い。また有価価値の大きさ（残額、貯玉数、持玉数、計数値）を遊技に使用可能とする遊技使用処理は、パチンコ玉を貸与・返却する処理には限らず、メダルを貸与・返却する処理や、前記画像式のパチンコ機やスロットマシンにおいて有価価値の大きさを遊技媒体としての得点に変換して遊技に使用可能とする処理等でも良い。さらに遊技媒体の計数は、パチンコ玉の計数には限らず、メダルの計数や、前記画像式のパチンコ機やスロットマシンにおける遊技媒体である得点の集計であってても良い。

【0254】

上記の実施形態では、玉貸処理が行われた場合に、カードユニット20とCR式のパチンコ機10との間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りが行われて、該パチンコ機10に設けられた玉払出装装置13からパチンコ玉が払い出されて貸与される例について説明したが、これに限らず、カードユニット20に設けられた玉払出装装置27からパチンコ玉が払い出されて貸与されるようにしても良い。逆に貯玉再プレイ処理や持玉返却処理が行われた場合に、パチンコ機10に設けられた玉払出装装置13からパチンコ玉が払い出されるようにしても良く、これによればカードユニット20に玉払出装装置27を設ける必要がなくなる。

【0255】

上記の実施形態では、図1及び図2に示すように、残額が残額管理装置30で、貯玉額が会員管理装置31で、持玉額が持玉管理装置32で、それぞれ記憶されており、カード（会員カード2、ビジュカード3）では記録されていない例について説明したが、これら残額、貯玉額、持玉額は、各管理装置とカードの両方に記憶・記録されているようにしても良く、またカードのみに記録されているようにしても良い。

【0256】

上記の実施形態では、図1及び図23に示すように、遊技用システム1において、残額管理装置30、会員管理装置31、持玉管理装置32、及びホールコンピュータ100の4つの管理装置が設けられている例について説明したが、これに限らず、遊技用システム1において、これら4つの管理装置のうちの2以上の機能を併せ持つ1又は複数の管理装置が設けられるようにしても良い。

【0257】

上記の実施形態では、認証情報が暗証番号であり、認証情報受付手段がテンキー24bである例について説明したが、これに限らず、該認証情報は、生体情報（例えば指紋、虹彩、静脈パターン等）であっても良く、認証情報受付手段は、該生体情報を赤外線、BLE TOOTH（登録商標）、又はFelica（登録商標）等の非接触通信により受け付けるものであっても良い。

【0258】

上記の実施形態では、認証情報（暗証番号）による本人認証が、会員管理装置31で行

10

20

30

40

50

われる例について説明したが、これに限らず、該本人認証が、管理装置（カードユニット 20）で行われるようにしても良く、この場合には、カード R / W 23 で会員カード 2 を受け付けると、該受け付けた会員カード 2 の会員カード ID に対応付けて会員管理装置 31 で管理されている暗証番号を取得して、テンキー 24 b により入力された暗証番号と照合するようにすれば良い。

【0259】

上記の実施形態では、図 1 及び図 3 に示すように、会員用記録媒体（会員カード 2）及びビジタ用記録媒体（ビジタカード 3）が、カード型である例について説明したが、これに限らず、これら記録媒体は、コイン型であっても良く、また赤外線、B L U E T O O H（登録商標）、又は F e l i c a（登録商標）等の非接触通信により情報をやり取りする機能を備える携帯電話であっても良い。また記録媒体の記録領域は、I C チップではなく、磁気ストライプ等であっても良い。

10

【0260】

上記の実施形態では、図 3 に示すように、カードユニット 20 で、貨幣として紙幣を使用可能である例について説明したが、これに限らず、貨幣として硬貨を使用可能としても良い。また貨幣は、紙幣や硬貨のような実物以外にも、クレジットカードにより使用可能な与信金額、デビットカードにより使用される預金残高等であっても良い。

【0261】

上記の実施形態では、図 3 に示すように、カードユニット 20 の前面から突出する突出部 20 a が設けられ、該突出部 20 a にディスプレイ 24、暗証入力ランプ 24 a、及びテンキー 24 b が設けられる例について説明したが、これに限らず、突出部 20 a を設けずに、カードユニット 20 の前面に暗証入力ランプ、テンキー、貯玉数表示器、貯玉再プレイボタン、持玉数表示器、計数値表示器、及び持玉返却ボタンを設けるようにしても良い。

20

【0262】

上記の実施形態では、図 5 に示すように、会員カード 2 を受付中であるか否か（S 71）、認証フラグが 1 であるか否か（S 72）、及び計数値の記憶が有るか否か（S 73）の判定を行って、会員カード 2 を受付中であり、認証フラグが 0 であり、かつ計数値の記憶が有るという 3 条件を満たすと判定された場合には、返却操作の不能動化（S 74）と暗証番号の入力を促す旨の報知（S 75）の両方の処理を行う例について説明したが、これに限らず、3 条件を満たすと判定された場合に、返却操作の不能動化のみを行うものであっても良い。また 3 条件を満たすと判定された場合に、暗証番号の入力を促す旨の報知のみを行うものであっても良く、この場合における認証情報受付報知手段（ディスプレイ 24）は、記録媒体受付手段（カード R / W 23）により会員用記録媒体（会員カード 2）を受け付けており、認証情報受付手段（テンキー 24 b）により受け付ける認証情報（暗証番号）により本人であると認証されておらず、かつ計数手段（各台計数機 19）による計数値が存在することを条件として、認証情報受付手段による認証情報の受付を促す旨を報知するものである。これによれば、会員カード 2 を受け付けており、本人であると認証されておらず、かつ計数値が存在することを条件として、暗証番号の受付を促す旨が報知されることにより、会員遊技者に対して計数値特定処理を行うために本人認証が必要であることを認識させることができるので、該会員遊技者が損をしてしまうことがなくなる。

30

40

【0263】

上記の実施形態では、図 5 に示すように、カード返却操作（S 57）が行われた後に、会員カード 2 を受付中であるか否か（S 71）、認証フラグが 1 であるか否か（S 72）、及び計数値の記憶が有るか否か（S 73）の判定を行って、会員カード 2 を受付中であり、認証フラグが 0 であり、かつ計数値の記憶が有るという 3 条件を満たすと判定された場合に、返却操作の不能動化（S 74）を行っているが、これに限らず、予め S 71 ~ S 73 の判定を行って、前記 3 条件を満たすと判定された場合には不能動化フラグを立てておき、カード返却操作が行われたときには、該不能動化フラグが立てられているか否かを

50

判定して、不能動化フラグが立てられていれば、返却操作の不能動化（Ｓ７４），及び暗証番号の入力を促す旨の報知（Ｓ７５）を行うようにしても良い。

【０２６４】

上記の実施形態では、図５に示すように、カード返却操作（Ｓ５７）が行われた後に、会員カード２を受付中であるか否か（Ｓ７１），認証フラグが１であるか否か（Ｓ７２），及び計数値の記憶が有るか否か（Ｓ７３）の判定を行って、会員カード２を受付中であり、認証フラグが０であり、かつ計数値の記憶が有るという３条件を満たすと判定された場合に、返却操作の不能動化（Ｓ７４）を敢えて行っているが、これに限らず、該Ｓ７４の処理を行わずに、Ｓ７５に進むようにしても良い。この場合にも、Ｓ７６で暗証番号が入力され、Ｓ７７で引用するＳ２０で認証ＯＫ通知の受信がなければ、Ｓ８１以下に進むことが無く、Ｓ８８で会員カード２が返却されることがないので、前記Ｓ７４の処理を敢えて行わなくても、会員カード２の返却操作が不能動化されていることになる。

10

【０２６５】

上記の第１実施形態では、カードユニット２０に設けられる計数値出力手段が、レシート発行処理を行うレシートプリンタ２５，及び計数値送信処理を行う端末装置通信部２１ｄである例について説明したが、該計数値出力手段は、いずれか一方のみであっても良い。また計数値出力手段は、制御部２２のＲＡＭで記憶している計数値を表示する手段（例えばディスプレイ２４，又はその他の表示器）であっても良い。

【０２６６】

上記の第１実施形態では、図５のＳ８３に示すように、計数値を特定可能に出力する処理が、該計数値を記録したレシートを発行する処理である例について説明したが、これに限らず、計数値を特定可能に出力する処理は、該計数値をビジタカードストック２３ｂでストックしているビジタカード３に記録して排出する処理であっても良い。

20

【０２６７】

上記の実施形態では、図５のＳ８５に示すように、計数値特定処理（管理持玉額更新処理）が、カードＩＤと計数値（持玉額）とを含む持玉額更新要求を持玉管理装置３２に対して送信する処理である例について説明したが、これに限らず、該計数値特定処理は、カードに計数値を記録する処理であっても良い。

【０２６８】

上記の実施形態では、図５のＳ８５に示すように、カード返却操作の後に、管理持玉額更新処理が行われる例について説明したが、これに限らず、制御部２２，５２のＲＡＭで記憶している持玉数が変動する毎（即ちＳ６５の処理後）に、該管理持玉額更新処理が行われるようにしても良い。

30

【０２６９】

上記の実施形態では、図６に示すように、第１の所定値が１２５個であり、第２の所定値が２５個である例について説明したが、これら第１の所定値と第２の所定値は、任意に設定可能であり、両者が同じ値であっても良い。

【０２７０】

上記の実施形態では、図６に示す持玉返却処理において、ビジタカード３の受付中には、第１の遊技使用処理（Ｓ１０３）に引き続いて、第２の所定値未満の計数値＋持玉数のパチンコ玉を払い出す第２の遊技使用処理（Ｓ１０６）が行われる一方、会員カード２の受付中には、第１の遊技使用処理（Ｓ１２３）は行われるが、第２の遊技使用処理は行われない例について説明したが、これに限らず、会員カード２の受付中にも、第１の遊技使用処理に引き続いて第２の遊技使用処理が行われるようにしても良い。即ち遊技使用処理手段として機能する制御部２２は、会員用記録媒体（会員カード２）の記録情報から特定される計数値（記憶計数値＋記憶持玉数）が予め定められた第１の所定値以上であることを条件として、該第１の所定値を対応する遊技機（パチンコ機１０）での遊技に使用可能とする第１の遊技使用処理を行う一方、該第１の遊技使用処理後における前記計数値が予め定められた第２の所定値未満であることを条件として、該第１の遊技使用処理に引き続いて当該計数値を対応する遊技機での遊技に使用可能とする第２の遊技使用処理を行うも

40

50

のであっても良い。

【0271】

上記の実施形態では、図7に示すように、持玉数と計数値とが別個に表示される例について説明したが、これに限らず、該持玉数と計数値の合算値が表示されるようにしても良い。

【0272】

上記の実施形態では、図7に示すように、暗証入力ランプ24aが点灯することにより、暗証番号の入力が促される例について説明したが、これに限らず、該暗証入力ランプ24aを設けずに、ディスプレイ24に暗証番号の入力を促す旨が表示されるようにしても良く、また音声により暗証番号の入力が促されるようにしても良い。

10

【0273】

上記の第2実施形態では、図23に示すように、カードユニット20（遊技装置）と中継装置50とが1対1で対応して設けられる例について説明したが、これに限らず、複数のカードユニット20に対して1つの中継装置50が対応して設けられるものであっても良い。

【0274】

上記の第2実施形態では、カードユニット20（遊技装置）に設けられる第1の計数値出力手段が、レシート発行処理を行うレシートプリンタ25である例について説明したが、該第1の計数値出力手段は、中継装置50が制御部52のRAMで記憶している計数値を表示する手段（例えばディスプレイ24，又はその他の表示器）であってても良い。

20

【0275】

上記の第2実施形態では、中継装置50に設けられる第2の計数値出力手段が、計数値送信処理を行う端末装置通信部51dである例について説明したが、該第2の計数値出力手段は、制御部52のRAMで記憶している計数値を表示する手段であってても良い。

【0276】

上記の第2実施形態では、図24（d）に示すように、S1033で、中継装置50が、制御部52のRAMで記憶しているカードID，計数値，及び持玉数を含むレシート発行要求（計数値出力要求）をカードユニット20（遊技装置）に対して送信し、S1034で、該カードユニット20が、受信したレシート発行要求に含まれるカードID，計数値，及び持玉数を記録したレシート4を発行する例について説明したが、これに限らず、中継装置50が、カードID，計数値，及び持玉数を含まないレシート発行要求をカードユニット20に対して送信し、該レシート発行要求を受信したカードユニット20が、ディスプレイ24への表示用として制御部22のRAMで記憶しているカードID，計数値，及び持玉数（即ち中継装置50が制御部52のRAMで記憶しているカードID，計数値，及び持玉数と同一のもの）を記録したレシート4を発行するようにしても良い。つまり第1の計数値出力手段として機能するレシートプリンタ25は、計数値出力要求を受信したことを条件として、中継装置50が記憶している計数値を特定可能に出力するものであれば良い。

30

【0277】

上記の第2実施形態では、図24（d）のS1034に示すように、計数値を特定可能に出力する処理が、該計数値を記録したレシートを発行する処理である例について説明したが、これに限らず、計数値を特定可能に出力する処理は、該計数値をピジタカードストッカ23bでストックしているピジタカード3に記録して排出する処理であってても良い。

40

【0278】

上記の第1実施形態では、カードユニット20と持玉管理装置32とがオフライン状態である場合に、制御部22のRAMで記憶している計数値等が、遊技場の店員が所持する端末装置5で表示され、上記の第2実施形態では、カードユニット20と中継装置50とがオフライン状態である場合に、制御部52のRAMで記憶している計数値等が、遊技場の店員が所持する端末装置5で表示される例について説明したが、これに限らず、これらの場合において、計数値が、遊技場内の所定箇所に設けられる管理装置で表示されるよう

50

にしても良く、この場合における前記計数値送信処理は、計数値を当該管理装置に対して送信する処理になる。

【0279】

上記の実施形態では、図1や図23に示すように、持玉管理装置32において、持玉額が管理され、該持玉額を取得したカードユニット20において、該持玉額が貸玉料金で除算されることにより、持玉数(計数値)が特定される例について説明したが、これに限らず、持玉管理装置32において、持玉数そのものを管理するようにしても良く、この場合には、1円貸し機で発生した持玉数と4円貸し機で発生した持玉数とを別個に管理するようにしても良い。同様に、上記の実施形態では、図2に示すように、会員管理装置31において、貯玉額が管理される例について説明したが、これに限らず、会員管理装置31において、貯玉数を管理するようにしても良い。

10

【0280】

上記の実施形態では、図1や図23に示すPOS端末40が、持玉数を貯蓄に供するための貯玉処理を行うと共に、持玉数を景品交換に供するための景品交換処理を行う使用処理端末として機能する例について説明したが、これに限らず、貯玉処理を行う使用処理端末と、景品交換処理を行う使用処理端末(即ち景品交換端末)とが別個に設けられるものであっても良い。

【0281】

上記の実施形態では、カードユニット20が紙幣を受け付けると、図4のS44や図5のS61に示すように、該紙幣の額である入金額が残額管理装置30で管理され、該管理残額を使用して玉貸処理が行われる例について説明したが、これに限らず、カードユニット20が紙幣を受け付けても、該紙幣の額が残額管理装置30では管理されず、該紙幣の額を直接使用して玉貸処理が行われるものであっても良く、この場合には、受け付けた紙幣の額と、カードのカードIDから特定される残額の両方が、金銭使用処理である玉貸処理に使用される金銭の額である。

20

【0282】

上記の実施形態では、図4のS28及びS34に示すように、カードユニット20が記録媒体(会員カード2又はビジタカード3)を受け付けると、計数値(持玉数)が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)であるか否かに拘わらず、受付情報がホールコンピュータ100に対して送信される例について説明したが、これに限らず、持玉有りカードを受け付けた(即ちS27又はS33で取得した持玉額が零でない)カードユニット20からのみ、受付情報がホールコンピュータ100に対して送信されるようにしても良く、この場合には、受付情報に持玉数を含める必要が無く、また受付情報を受信したホールコンピュータ100において、持玉数が零であるか否かの判定(例えば図15のS224等)を行う必要がなくなる。

30

【0283】

上記の実施形態では、図5のS86に示すように、カードユニット20が記録媒体(会員カード2又はビジタカード3)を排出するときに、計数値(持玉数)が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)であるか否かに拘わらず、排出情報がホールコンピュータ100に対して送信される例について説明したが、これに限らず、持玉有りカードを排出する(即ち制御部22のRAMで記憶している計数値が零でない)カードユニット20からのみ、排出情報がホールコンピュータ100に対して送信されるようにしても良く、この場合には、排出情報に計数値を含める必要が無く、また排出情報を受信したホールコンピュータ100において、計数値が零であるか否かの判定(例えば図15のS214等)を行う必要がなくなる。

40

【0284】

上記の実施形態では、図5のS86に示すように、S88の処理(カード返却)の前に、排出情報がホールコンピュータ100に対して送信される例について説明したが、これに限らず、該排出情報は、S85の処理に伴って送信されるのであれば、S85の処理の前、S87の処理の前、又はS88の処理の後に送信されるようにしても良い。

50

【 0 2 8 5 】

上記の実施形態では、図 1 1 に示すように、台移動回数管理手段（カード D B）において、台移動の回数を特定可能な情報として、ユニット I D の移動履歴と、台移動回数そのものとが管理される例について説明したが、これに限らず、ユニット I D の移動履歴，又は台移動回数の、いずれか一方のみが管理されるようにしても良い。

【 0 2 8 6 】

上記の実施形態では、図 1 1 に示すように、カード D B において、各カード I D 毎に、当該カード I D のカードが受け付けられた各カードユニット 2 0 のユニット I D に対応する計数値相当額及び使用持玉数相当額と、これらの合計であるカード合計とが管理される例について説明したが、これに限らず、各ユニット I D に対応する計数値相当額及び使用持玉数相当額か、又はカード合計の、いずれか一方のみが管理されるようにしても良い。

10

【 0 2 8 7 】

上記の実施形態では、図 1 1 に示すカード D B において、計数値相当額及び使用持玉数相当額が管理される（即ち金額で管理される）例について説明したが、これに限らず、計数値及び使用持玉数が管理される（即ち遊技媒体数で管理される）ようにしても良い。

【 0 2 8 8 】

上記の実施形態では、図 1 2 に示すユニット D B において、現金売上額及び使用持玉数相当額が管理される（即ち金額で管理される）例について説明したが、これに限らず、貸玉数及び使用持玉数が管理される（即ち遊技媒体数で管理される）ようにしても良い。

【 0 2 8 9 】

20

上記の実施形態において、図 1 2 に示すユニット D B で、貯玉再プレイ処理に使用された貯玉額に相当する使用貯玉数相当額も集計するようにしても良い。貯玉数は持玉数が貯蓄されたものであるため、使用持玉数相当額と同様に、使用貯玉数相当額の分だけ、現金売上額が低下しているからである。

【 0 2 9 0 】

上記の実施形態では、図 1 4 に示すように、排出情報にユニット I D，カード I D，及び計数値が含まれる例について説明したが、図 1 5 に示す S 2 1 5 で排出回数を集計するための排出情報としては、これらユニット I D，カード I D，及び計数値を含まず、単に計数値が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を排出する旨を示すものであれば良い。また排出情報に、移動元のユニット I D が含まれているが、該移動元のユニット I D は、排出情報とは別個に送信されるようにしても良い。

30

【 0 2 9 1 】

上記の実施形態では、図 1 4 に示すように、受付情報にユニット I D，カード I D，及び持玉数が含まれる例について説明したが、図 1 5 に示す S 2 2 6 で移動カード数を集計するための受付情報としては、これらユニット I D，カード I D，及び持玉数を含まず、単に計数値が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を受け付けた旨を示すものであれば良い。また受付情報に、移動先のユニット I D が含まれているが、該移動先のユニット I D は、受付情報とは別個に送信されるようにしても良い。

【 0 2 9 2 】

上記の実施形態では、図 1 7 の S 3 6 4 に示すように、使用処理端末が P O S 端末 4 0 であり、該 P O S 端末 4 0 からホールコンピュータ 1 0 0 に対して計数値零情報（持玉額零情報）が送信される例について説明したが、これに限らず、持玉管理装置 3 2 において管理している持玉額が貯蓄及び / 又は景品交換に供されたことにより零になると、該持玉管理装置 3 2 からホールコンピュータ 1 0 0 に対して計数値零情報が送信されるものであっても良く、この場合には該持玉管理装置 3 2 が使用処理端末として機能する。

40

【 0 2 9 3 】

上記の実施形態では、ホールコンピュータ 1 0 0 において、図 2 0 の S 5 2 6 に示すように、S 5 1 7 で記憶したユニット I D（即ち持玉有りカードを排出したカードユニット 2 0 から S 5 1 4 で受信した排出情報に含まれるユニット I D）が、台移動の移動元のユニット I D として特定される例について説明したが、これに限らず、持玉有りカードを排

50

出する移動元のカードユニット20において、該持玉有りカードに移動元のユニットIDを記録し、該持玉有りカードを受け付けた移動先のカードユニット20から、該持玉有りカードに記録されている移動元のユニットIDをさらに含む受付情報がホールコンピュータ100に対して送信され、該ホールコンピュータ100において、受信した受付情報に含まれるユニットIDが、台移動の移動元のユニットIDとして特定されるようにしても良く、この場合には、S517でユニットIDとカードIDとを記憶する必要がなくなる。

【0294】

上記の実施形態では、図21及び図22に示すように、出力手段が、集計結果を表示して出力するディスプレイ103である例について説明したが、これに限らず、該出力手段は、例えば集計結果を印字して出力するプリンタや、集計結果を記録媒体に記録して排出する記録媒体排出手段や、集計結果を送信して出力する送信手段等であっても良い。即ち出力手段は、集計結果を出力するものであれば良い。

10

【0295】

上記の実施形態では、図21及び図22に示すように、出力手段(ディスプレイ103)において、各DB(図10～図13)が記憶している当日のデータに基づく集計結果が表示される例について説明したが、これに限らず、各DBが記憶している複数日(例えば1週間分、1ヶ月分等)のデータに基づく集計結果が表示されるようにしても良い。

【0296】

上記の実施形態では、図22のD114～D117では、グループ毎の集計結果が表示される例について説明したが、これに限らず、カードユニット20毎の集計結果が表示されるようにしても良い。

20

【0297】

[4. 実施形態に記載した発明]

最後に、上記の実施形態に記載した発明に対応する「従来技術」, 「発明が解決しようとする課題」, 及び「発明の効果」を説明する。

【0298】

[4-1. 第1の発明]

まず、従来技術1-1として、特開2006-175061号公報(段落0108～0133, 0447～0453, 図78, 図79)を示す。この従来技術1-1には、遊技機に対応して設けられ、会員用記録媒体の挿入を受け付け、該受け付けた会員用記録媒体の所有者が本人であると認証されたこと(暗証番号の照合がOKであること)を条件として、該受け付けた会員用記録媒体の記録情報から特定される貯玉数を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする貯玉再プレイ処理を行う遊技装置(台間機)と、遊技機に対応して設けられ、当該遊技機での遊技により遊技者が獲得した遊技媒体を計数する各台計数機と、からなるシステムが記載されている。このシステムでは、遊技装置で会員用記録媒体を受け付けているか否かに拘わらず、該遊技装置に対応する各台計数機で遊技媒体の計数が可能であり、計数確定ボタンが操作されたときに遊技装置で会員用記録媒体を受け付けていれば、各台計数機による計数値を、前記受け付けている会員用記録媒体の記録情報から特定可能とする(ここでは会員用記録媒体に書き込む)計数値特定処理が行われる。即ち、このシステムでは、貯玉再プレイ処理において本人認証が必要である一方、計数値特定処理においては本人認証が不要である。

30

40

【0299】

また、従来技術1-2として、特開2007-065930号公報(段落0457, 0475, 図19, 図23)を示す。この従来技術1-2には、遊技機に対応して設けられ、会員用記録媒体の挿入を受け付け、該受け付けた会員用記録媒体の所有者が本人であると認証されたこと(暗証番号の照合がOKであること)を条件として、該受け付けた会員用記録媒体の記録情報から特定される貯玉数を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする貯玉再プレイ処理を行う遊技装置(台間機)と、遊技場内の所定箇所に設けられ、遊技媒体を計数する計数機と、からなるシステムが記載されている。このシステムでは、計

50

数機において、会員用記録媒体の挿入を受け付け、該受け付けた会員用記録媒体の所有者が本人であると認証されたこと（暗証番号の照合がＯＫであること）を条件として、該計数機による計数値を、前記受け付けている会員用記録媒体の記録情報から特定可能とする（ここでは会員用記録媒体に書き込む）計数値特定処理が行われる。即ち、このシステムでは、貯玉再プレイ処理において本人認証が必要であると共に、計数値特定処理においても本人認証が必要である。

【０３００】

しかしながら、従来技術１－１に示すシステムのように、各台計数機による計数値を、受け付けている会員用記録媒体の記録情報から特定可能とする計数値特定処理を行う遊技装置において、本人認証を、前記貯玉再プレイ処理のみならず、従来技術１－２に示すシステムの如く当該計数値特定処理においても必要とすると、会員遊技者が、計数値特定処理のために会員用記録媒体を挿入し、本人認証が必要なことに気付かずに該会員用記録媒体を返却してしまうと、計数値特定処理が行われていないことに気付かずに損をしてしまうおそれがあるという第１の問題があった。

【０３０１】

そこで、上記の実施形態に記載した第１の発明では、前記第１の問題を解決するために、遊技機（パチンコ機１０）に対応して設けられ、会員登録を行った会員遊技者に対して発行された会員用記録媒体（会員カード２）の挿入を受け付ける記録媒体受付手段（カードＲ／Ｗ２３）と、該記録媒体受付手段により受け付けた会員用記録媒体の所有者が該会員用記録媒体の発行を受けた本人であることを認証するための認証情報（暗証番号）の入力を受け付ける認証情報受付手段（テンキー２４ｂ）と、該認証情報受付手段により受け付けた認証情報により本人であると認証されたことを条件として、前記記録媒体受付手段により受け付けた会員用記録媒体の記録情報（会員カードＩＤ）から特定される有価価値の大きさ（残額、貯玉数、持玉数、計数値）を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする遊技使用処理（玉貸処理、貯玉再プレイ処理、持玉返却処理）を行う遊技使用処理手段（制御部２２）と、遊技機での遊技により遊技者が獲得した遊技媒体（パチンコ玉）を計数する計数手段（各台計数機１９）と、該計数手段により計数された遊技媒体の計数値を、前記記録媒体受付手段により受け付けた会員用記録媒体の記録情報から特定可能とする計数値特定処理を行う計数値特定処理手段（制御部２２）と、を有する遊技用装置（カードユニット２０及び各台計数機１９）であって、前記記録媒体受付手段により会員用記録媒体を受け付けており、かつ前記認証情報受付手段により受け付けた認証情報により本人であると認証されたことを条件として、前記計数値特定処理を行い、前記記録媒体受付手段により会員用記録媒体を受け付けており、前記認証情報受付手段により受け付ける認証情報により本人であると認証されておらず、かつ前記計数手段による計数値が存在することを条件として、前記受け付けている会員用記録媒体の返却操作を不能動化する返却不能動化手段（制御部２２）をさらに有することを特徴とする遊技用装置を構成した。これによれば、会員用記録媒体を受け付けており、本人であると認証されておらず、かつ計数値が存在することを条件として、前記受け付けている会員用記録媒体の返却操作が不能動化されることにより、会員遊技者が計数値特定処理が行われていないことに気付かずに会員用記録媒体を持ち去ってしまうことを防止できるので、該会員遊技者が損をしてしまうことがなくなる。

【０３０２】

また前記第１の発明において、前記返却不能動化手段（制御部２２）による返却操作の不能動化が行われることを条件として、前記認証情報受付手段（テンキー２４ｂ）による認証情報（暗証番号）の受付を促す旨を報知する認証情報受付報知手段（ディスプレイ２４）をさらに有することを特徴とする遊技用装置（カードユニット２０及び各台計数機１９）を構成した。これによれば、返却操作の不能動化が行われることを条件として、認証情報の受付を促す旨が報知されることにより、会員遊技者に対して計数値特定処理を行うために本人認証が必要であることを認識させることができるので、該会員遊技者が損をしてしまうことがなくなる。

【 0 3 0 3 】

また別の第 1 の発明として、遊技機（パチンコ機 1 0 ）に対応して設けられ、会員登録を行った会員遊技者に対して発行された会員用記録媒体（会員カード 2 ）の挿入を受け付ける記録媒体受付手段（カード R / W 2 3 ）と、該記録媒体受付手段により受け付けた会員用記録媒体の所有者が該会員用記録媒体の発行を受けた本人であることを認証するための認証情報（暗証番号）の入力を受け付ける認証情報受付手段（テンキー 2 4 b ）と、該認証情報受付手段により受け付けた認証情報により本人であると認証されたことを条件として、前記記録媒体受付手段により受け付けた会員用記録媒体の記録情報（会員カード ID ）から特定される有価価値の大きさ（残額，貯玉数，持玉数）を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする遊技使用処理（玉貸処理，貯玉再プレイ処理，持玉返却処理）を行う遊技使用処理手段（制御部 2 2 ）と、遊技機での遊技により遊技者が獲得した遊技媒体（パチンコ玉）を計数する計数手段（各台計数機 1 9 ）と、該計数手段により計数された遊技媒体の計数値を、前記記録媒体受付手段により受け付けた会員用記録媒体の記録情報から特定可能とする計数値特定処理を行う計数値特定処理手段（制御部 2 2 ）と、を有する遊技用装置（カードユニット 2 0 及び各台計数機 1 9 ）であって、前記記録媒体受付手段により会員用記録媒体を受け付けており、かつ前記認証情報受付手段により受け付けた認証情報により本人であると認証されたことを条件として、前記計数値特定処理を行い、前記記録媒体受付手段により会員用記録媒体を受け付けており、前記認証情報受付手段により受け付ける認証情報により本人であると認証されておらず、かつ前記計数手段による計数値が存在することを条件として、前記認証情報受付手段による認証情報の受付を促す旨を報知する認証情報受付報知手段（ディスプレイ 2 4 ）をさらに有することを特徴とする遊技用装置を構成した。これによれば、会員用記録媒体を受け付けており、本人であると認証されておらず、かつ計数値が存在することを条件として、認証情報の受付を促す旨が報知されることにより、会員遊技者に対して計数値特定処理を行うために本人認証が必要であることを認識させることができるので、該会員遊技者が損をしてしまうことがなくなる。

【 0 3 0 4 】

また前記第 1 の発明において、前記計数値特定処理手段（制御部 2 2 ）は、前記記録媒体受付手段（カード R / W 2 3 ）により会員用記録媒体（会員カード 2 ）を受け付けていないことを条件として、前記計数手段（各台計数機 1 9 ）による計数値を、会員登録を行っていないビジタ遊技者に対して発行されるビジタ用記録媒体（ビジタカード 3 ）の記録情報（ビジタカード ID ）から特定可能とする処理を行い、前記遊技使用処理手段（制御部 2 2 ）は、前記ビジタ用記録媒体の記録情報から特定される計数値が予め定められた第 1 の所定値以上であることを条件として、該第 1 の所定値を前記対応する遊技機（パチンコ機 1 0 ）での遊技に使用可能とする第 1 の遊技使用処理を行う一方、該第 1 の遊技使用処理後における前記計数値が予め定められた第 2 の所定値未満であることを条件として、該第 1 の遊技使用処理に引き続いて当該計数値を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする第 2 の遊技使用処理を行うことを特徴とする遊技用装置（カードユニット 2 0 及び各台計数機 1 9 ）を構成した。これによれば、ビジタ用記録媒体の記録情報から特定される計数値が第 2 の所定値未満であることを条件として、第 1 の遊技使用処理に引き続いて第 2 の遊技使用処理が行われるので、該第 2 の所定値未満の計数値を遊技に使用可能とするための操作が必要なく、遊技者の利便性が向上する。

【 0 3 0 5 】

また前記第 1 の発明において、前記会員用記録媒体（会員カード 2 ）に記録されており当該会員用記録媒体を個々に識別可能な会員用記録媒体識別情報（会員カード ID ）に対応付けて前記計数値を管理する管理装置（持玉管理装置 3 2 ）と通信するための通信手段（場内通信部 2 1 b ）と、前記管理装置と通信できる通信可能状態（オンライン状態）であるか通信できない通信不可能状態（オフライン状態）であるかを検知する通信可否検知手段（制御部 2 2 ）と、をさらに有し、該通信可否検知手段により通信可能状態を検知していることを条件として、前記記録媒体受付手段（カード R / W 2 3 ）により受け付けた

会員用記録媒体に前記計数値を記録することなく、当該会員用記録媒体の会員用記録媒体識別情報と前記計数値とを前記通信手段から送信する処理を前記計数値特定処理として行い、前記通信可否検知手段により通信不可能状態を検知していることを条件として、前記計数値を特定可能に出力する計数値出力手段（レシートプリンタ２５，端末装置通信部２１ｄ）をさらに有することを特徴とする遊技用装置（カードユニット２０及び各台計数機１９）を構成した。これによれば、遊技用装置と管理装置とが通信できない通信不可能状態になった場合であっても、計数値が出力されることにより、該出力された計数値に基づいて、会員用記録媒体識別情報に対応付けて管理されている計数値を加算したり、遊技媒体の補償を行ったりすることができるので、会員遊技者の不便を軽減することができる。

【０３０６】

また前記第１の発明において、前記遊技用装置（第２実施形態に係るカードユニット２０，各台計数機１９，及び中継装置５０）は、前記計数手段（各台計数機１９）と通信可能であり該計数手段による計数値を記憶すると共に前記計数値特定処理手段（制御部５２）を有する中継装置（５０）と、当該中継装置と通信可能であると共に前記記録媒体受付手段（カードＲ／Ｗ２３），前記認証情報受付手段（テンキー２４ｂ），前記遊技使用処理手段（制御部２２），及び前記返却不能動化手段（制御部２２）又は前記認証情報受付報知手段（ディスプレイ２４）を有する遊技装置（カードユニット２０）と、からなり、前記中継装置は、前記会員用記録媒体（会員カード２）に記録されており当該会員用記録媒体を個々に識別可能な会員用記録媒体識別情報（会員カードＩＤ）に対応付けて前記計数値を管理する管理装置（持玉管理装置３２）と通信するための通信手段（場内通信部５１ｂ）と、前記管理装置と通信できる通信可能状態（オンライン状態）であるか通信できない通信不可能状態（オフライン状態）であるかを検知する管理装置通信可否検知手段（制御部５２）と、をさらに有し、該管理装置通信可否検知手段により通信可能状態を検知していることを条件として、前記記録媒体受付手段により受け付けた会員用記録媒体の会員用記録媒体識別情報と前記記憶している計数値とを前記通信手段から送信する処理を前記計数値特定処理として行い、前記管理装置通信可否検知手段により通信不可能状態を検知していることを条件として、前記記憶している計数値を出力するための計数値出力要求を前記遊技装置に対して送信する処理を行い、前記遊技装置は、該計数値出力要求を受信したことを条件として、前記中継装置が記憶している計数値を特定可能に出力する第１の計数値出力手段（レシートプリンタ２５）をさらに有することを特徴とする遊技用装置を構成した。これによれば、中継装置と管理装置とが通信できない通信不可能状態になった場合であっても、中継装置が記憶している計数値が遊技装置で出力されることにより、該出力された計数値に基づいて、会員用記録媒体識別情報に対応付けて管理されている計数値を加算したり、遊技媒体の補償を行ったりすることができるので、会員遊技者の不便を軽減することができる。

【０３０７】

さらに前記第１の発明において、前記中継装置（５０）は、前記遊技装置（カードユニット２０）と通信できる通信可能状態（オンライン状態）であるか通信できない通信不可能状態（オフライン状態）であるかを検知する遊技装置通信可否検知手段（制御部５２）と、該遊技装置通信可否検知手段により通信不可能状態を検知していることを条件として、前記記憶している計数値を特定可能に出力する第２の計数値出力手段（端末装置通信部５１ｄ）と、をさらに有することを特徴とする遊技用装置（第２実施形態に係るカードユニット２０，各台計数機１９，及び中継装置５０）を構成した。これによれば、中継装置と遊技装置とが通信できない通信不可能状態になった場合であっても、中継装置が記憶している計数値が出力されることにより、該出力された計数値に基づいて、会員用記録媒体識別情報に対応付けて管理されている計数値を加算したり、遊技媒体の補償を行ったりすることができるので、会員遊技者の不便を軽減することができる。

【０３０８】

[４－２．第２の発明]

次に、従来技術２－１として、特開２００５－１７７３９３号公報（段落００２９～０

10

20

30

40

50

031, 図7)を示す。この従来技術2-1には、パチンコ玉を遊技媒体とする遊技機であるパチンコ機での遊技により発生する遊技データを管理する管理装置であって、貸し出されたパチンコ玉による遊技である貸玉遊技に使用された玉数(貸玉アウト数)と、パチンコ機で大当たり等により獲得したパチンコ玉による当該パチンコ機での遊技である持玉遊技に使用された玉数(持玉アウト数)との比率を、集計して出力するものが記載されている。

【0309】

また、従来技術2-2として、特開平10-234985号公報(段落0052)を示す。この従来技術2-2には、遊技機に対応して設けられる遊技用装置において、遊技機に対応して設けられる計数手段である各台計数機により計数された遊技媒体の計数値を、記録媒体の記録情報から特定可能として、当該記録媒体を排出し、別の遊技用装置において、当該記録媒体を受け付けると、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値(即ち他の遊技機に対応する各台計数機による計数値)を、当該遊技用装置に対応する遊技機での遊技に使用可能とする、いわゆる台移動をしての持玉遊技を可能とするシステムが記載されている。

【0310】

しかしながら、従来技術2-1に示す管理装置は、貸玉遊技に使用された玉数と、当該パチンコ機で獲得したパチンコ玉による持玉遊技(換言すれば、当該パチンコ機での継続遊技)に使用された玉数との比率を集計して出力するものであり、従来技術2-2に示すシステムのように、計数値が特定可能とされた記録媒体による台移動を可能とした場合に、例えば該台移動をしての持玉遊技が行われた割合等の、台移動に関わる台移動データを集計して出力することができないため、該台移動データを、例えば遊技機の調整や配置変更等の、遊技場の運営や営業に活用することができないという第2の問題があった。

【0311】

そこで、上記の実施形態に記載した第2の発明では、前記第2の問題を解決するために、遊技機(パチンコ機10)に対応して設けられる計数手段(各台計数機19)により計数された遊技媒体(パチンコ玉)の計数値を特定可能な情報を記録した記録媒体(会員カード2又はビジュタカード3)を受け付け、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値(持玉数)を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理(持玉返却処理)を行う遊技用装置(カードユニット20)と通信可能な管理装置(ホールコンピュータ100)であって、前記計数値が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信する受信手段(通信部101)と、該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段(制御部102)と、該台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データを集計する集計手段(制御部102及び各DB)と、該集計手段による集計結果を出力する出力手段(ディスプレイ103)と、を有することを特徴とする管理装置を構成した。これによれば、計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から受信した受付情報に基づいて、台移動が行われた旨が特定され、該台移動に関わる台移動データが集計されて出力されるので、該台移動データを遊技場の運営や営業に活用することができる。

【0312】

また前記第2の発明において、前記受信手段(通信部101)は、前記計数値(持玉数)が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)を排出する遊技用装置(カードユニット20)から、該記録媒体の排出情報を受信し、前記集計手段(制御部102及び集計値DB)は、前記台移動データとして、前記受信手段により受信した排出情報に基づいて、前記遊技用装置から前記計数値が特定可能とされた記録媒体が排出された排出回数を集計すると共に、前記台移動特定手段(制御部102)により特定された台移動が行われた記録媒体の数である移動記録媒体数を集計し、前記出力手段(ディスプレイ103)は、該集計手段により集計された排出回数に対する移動記録媒体数の割合を特定可能な情報を出

力することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ１００）を構成した。これによれば、台移動データとして、遊技用装置から計数値が特定可能とされた記録媒体が排出された排出回数と、台移動が行われた記録媒体の数である移動記録媒体数とが集計され、これら排出回数と移動記録媒体数との割合を特定可能な情報が出力されるので、排出された記録媒体のうち台移動に供された割合を把握することができる。

【０３１３】

また前記第２の発明において、前記遊技機（パチンコ機１０）が属するグループを複数設定するグループ設定手段（ディスプレイ１０３及び入力装置１０４）と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置（カードユニット２０）を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットＩＤ）を管理するグループ管理手段（グループＤＢ）と、をさらに有し、前記受信手段（通信部１０１）は、前記遊技用装置から、前記移動元の遊技用装置識別情報と、前記移動先の遊技用装置識別情報とを受信し、前記集計手段（制御部１０２及び台移動回数ＤＢ）は、前記台移動データとして、前記受信手段により受信した移動元の遊技用装置識別情報に基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動の移動元となった移動元回数を、各遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に集計すると共に、前記受信手段により受信した移動先の遊技用装置識別情報に基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動の移動先となった移動先回数を、各遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に集計し、前記出力手段（ディスプレイ１０３）は、該集計手段により集計された移動元回数と移動先回数との比率を特定可能な情報を出力することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ１００）を構成した。これによれば、台移動データとして、移動元回数と移動先回数とがグループ毎に集計され、これらグループ毎の移動元回数や移動先回数の比率を特定可能な情報が出力されるので、該比率を把握して、各グループに属する遊技機の調整等に役立てることができる。

【０３１４】

また前記第２の発明において、前記遊技機（パチンコ機１０）が属するグループを複数設定するグループ設定手段（ディスプレイ１０３及び入力装置１０４）と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置（カードユニット２０）を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットＩＤ）を管理するグループ管理手段（グループＤＢ）と、をさらに有し、前記受信手段（通信部１０１）は、前記遊技用装置から、前記移動元の遊技用装置識別情報と、前記移動先の遊技用装置識別情報とを受信し、前記集計手段（制御部１０２及び台移動回数ＤＢ）は、前記台移動データとして、前記受信手段により受信した移動元の遊技用装置識別情報と移動先の遊技用装置識別情報とに基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動について、前記移動元の遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループから前記移動先の遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ１００）を構成した。これによれば、台移動データとして、移動元の遊技機が属するグループから移動先の遊技機が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報が集計されて出力されるので、該移動傾向を把握して、例えば遊技機の配置変更等に役立てることができる。

【０３１５】

また前記第２の発明において、前記受信手段（通信部１０１）は、前記記録媒体（持玉有りカード）の記録情報から特定される計数値（持玉数）を貯蓄及び／又は景品交換に供するための処理を行う使用処理端末（ＰＯＳ端末４０）から、当該計数値が前記貯蓄及び／又は景品交換に供されたことにより零となった旨を特定可能な計数値零情報（持玉額零情報）を受信し、各記録媒体毎に、前記台移動特定手段（制御部１０２）により特定された台移動の回数を特定可能な情報を管理する台移動回数管理手段（カードＤＢ）と、前記受信手段により計数値零情報を受信したことに基づいて、前記計数値が零となった記録媒体について、前記台移動回数管理手段により管理している情報から特定される台移動の回数を確定する台移動回数確定手段（制御部１０２）と、をさらに有し、前記集計手段（制

御部 102 及び集計値 DB) は、前記台移動データとして、該台移動回数確定手段により各記録媒体について確定された台移動の回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置(ホールコンピュータ 100)を構成した。これによれば、記録媒体の記録情報から特定される計数値が貯蓄及び/又は景品交換に供されたことにより零になると、当該記録媒体について管理していた台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報が集計されて出力されるので、貯蓄及び/又は景品交換によって明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。

【0316】

また前記第2の発明において、前記受信手段(通信部 101)は、前記遊技用装置(カードユニット 20)から、前記記録媒体(持玉有りカード)の記録情報から特定される計数値(持玉数)が前記計数値使用処理(持玉返却処理)に供されたことにより零となった旨を特定可能な遊技使用零情報を受信し、前記台移動回数確定手段(制御部 102)は、該受信手段により遊技使用零情報を受信したことに基づいて、前記計数値が零となった記録媒体について、前記台移動回数管理手段により管理している情報から特定される台移動の回数が予め定められた所定回数(台移動回数確定基準回数)以上であることを条件として、当該台移動の回数を確定することを特徴とする管理装置(ホールコンピュータ 100)を構成した。これによれば、記録媒体の記録情報から特定される計数値が計数値使用処理に供されたことにより零になると、当該記録媒体について管理していた台移動回数が所定回数以上であることを条件として、該台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を含めて平均台移動回数を特定可能な情報が集計されて出力されるので、計数値使用処理で計数値が零になった場合であっても、ある程度明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。

【0317】

さらに前記第2の発明において、前記遊技機(パチンコ機 10)が属するグループを複数設定するグループ設定手段(ディスプレイ 103 及び入力装置 104)と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置(カードユニット 20)を個々に識別可能な遊技用装置識別情報(ユニット ID)を管理するグループ管理手段(グループ DB)と、をさらに有し、前記受信手段(通信部 101)は、前記計数値が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)を排出する遊技用装置から、該記録媒体を個々に識別可能な記録媒体識別情報(カード ID)と当該遊技用装置の遊技用装置識別情報とを含む排出情報を受信すると共に、前記記録媒体の記録情報から特定される計数値(持玉数)を一般景品及び特殊景品との景品交換に供するための処理を行う景品交換処理端末(POS 端末 40)から、該記録媒体の記録媒体識別情報と前記計数値が一般景品又は特殊景品のいずれとの景品交換に供されたかを示す情報とを含む景品交換情報を受信し、該受信手段により受信した排出情報に基づいて、該排出情報に含まれる記録媒体識別情報に対応付けて、当該記録媒体識別情報の記録媒体を最後に受け付けていた遊技用装置の遊技用装置識別情報を管理する最終受付装置管理手段(カード DB)をさらに有し、前記集計手段(制御部 102 及びユニット DB)は、前記受信手段により受信した景品交換情報に基づいて、該景品交換情報に含まれる記録媒体識別情報に対応付けて前記最終受付装置管理手段で管理している遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に、一般景品と特殊景品との交換比率を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置(ホールコンピュータ 100)を構成した。これによれば、一般景品や特殊景品の交換比率を特定可能な情報がグループ毎に集計されて出力されるので、該交換比率を把握して、景品交換に関する運営に役立てることができる。

【0318】

[4-3. 第3の発明]

次に、従来技術 3-1 として、特開 2005-177393 号公報(段落 0029~0031, 図 7)を示す。この従来技術 3-1 には、パチンコ玉を遊技媒体とする遊技機であるパチンコ機での遊技により発生する遊技データを管理する管理装置であって、貸し出

10

20

30

40

50

されたパチンコ玉による遊技である貸玉遊技に使用された玉数（貸玉アウト数）と、パチンコ機で大当たり等により獲得したパチンコ玉による当該パチンコ機での遊技である持玉遊技に使用された玉数（持玉アウト数）との比率を、集計して出力するものが記載されている。

【 0 3 1 9 】

また、従来技術 3 - 2 として、特開平 1 0 - 2 3 4 9 8 5 号公報（段落 0 0 5 2）を示す。この従来技術 3 - 2 には、遊技機に対応して設けられる遊技用装置において、遊技機に対応して設けられる計数手段である各台計数機により計数された遊技媒体の計数値を、記録媒体の記録情報から特定可能として、当該記録媒体を排出し、別の遊技用装置において、当該記録媒体を受け付けると、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値（即ち他の遊技機に対応する各台計数機による計数値）を、当該遊技用装置に対応する遊技機での遊技に使用可能とする、いわゆる台移動をしての持玉遊技を可能とするシステムが記載されている。

10

【 0 3 2 0 】

しかしながら、従来技術 3 - 1 に示す管理装置は、貸玉遊技に使用された玉数と、当該パチンコ機で獲得したパチンコ玉による持玉遊技（換言すれば、当該パチンコ機での継続遊技）に使用された玉数との比率を集計して出力するものであり、従来技術 3 - 2 に示すシステムのように、計数値が特定可能とされた記録媒体による台移動を可能とした場合に、該台移動をしての持玉遊技が行われた割合を集計して出力することができないため、該持玉遊技が行われたことによる売上への影響を把握することができないという第 3 の問題があった。

20

【 0 3 2 1 】

そこで、上記の実施形態に記載した第 3 の発明では、前記第 3 の問題を解決するために、遊技者が所有する金銭の額（残額）に相当する数の遊技媒体（パチンコ玉）を対応する遊技機（パチンコ機 1 0）での遊技に使用可能とする金銭使用処理（玉貸処理）を行うと共に、遊技機に対応して設けられる計数手段（各台計数機 1 9）により計数された遊技媒体の計数値を特定可能な情報を記録した記録媒体（会員カード 2 又はビジュタカード 3）を受け付け、該受け付けた記録媒体の記録情報から特定される計数値（持玉数）を対応する遊技機での遊技に使用可能とする計数値使用処理（持玉返却処理）を行う遊技用装置（カードユニット 2 0）と通信可能な管理装置（ホールコンピュータ 1 0 0）であって、前記遊技用装置から、前記金銭使用処理に使用される金銭の額である使用額（玉貸使用額）を特定可能な使用額情報を受信すると共に、前記計数値が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体の記録情報から特定される計数値のうち前記計数値使用処理に使用される計数値である使用計数値（使用持玉数）を特定可能な使用計数値情報（使用持玉数情報）を受信する受信手段（通信部 1 0 1）と、該受信手段により受信した使用額情報に基づいて、前記使用額（現金売上額）又は該使用額に相当する遊技媒体数を、前記遊技用装置毎に集計すると共に、前記受信手段により受信した使用計数値情報に基づいて、前記使用計数値又は該使用計数値に相当する金銭の額（使用持玉数相当額）を、前記遊技用装置毎に集計する集計手段（制御部 1 0 2 及びユニット DB）と、該集計手段による集計結果を出力する出力手段（ディスプレイ 1 0 3）と、を有することを特徴とする管理装置を構成した。これによれば、遊技用装置から受信した使用額情報に基づいて使用額又は該使用額に相当する遊技媒体数が遊技用装置毎に集計されると共に、計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から受信した使用計数値情報に基づいて使用計数値又は該使用計数値に相当する金銭の額が集計され、これら集計結果が出力されるので、台移動をしての計数値を使用した遊技が行われたことによる売上への影響を把握して、遊技場の運営や営業に活用することができる。

30

40

【 0 3 2 2 】

また前記第 3 の発明において、各遊技用装置（カードユニット 2 0）を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニット ID）に対応付けて、各遊技用装置が最後に排出した記録媒体（会員カード 2 又はビジュタカード 3）を個々に識別可能な記録媒体識別情報（カー

50

ドID)を管理する最終排出記録媒体管理手段(ユニットDB)をさらに有し、前記受信手段(通信部101)は、前記計数値(持玉数)が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)を受け付けた遊技用装置から、当該遊技用装置の遊技用装置識別情報と当該記録媒体の記録媒体識別情報とを含む受付情報を受信し、前記集計手段(制御部102及びユニットDB)は、該受付手段により受信した受付情報に含まれる記録媒体識別情報と、該受付情報に含まれる遊技用装置識別情報に対応付けて前記最終排出記録媒体管理手段で管理している記録媒体識別情報とが同一でないことを条件として、前記使用計数値又は該使用計数値に相当する金銭の額(使用持玉数相当額)を集計することを特徴とする管理装置(ホールコンピュータ100)を構成した。これによれば、遊技用装置において受け付けた、計数値が特定可能とされた記録媒体の記録媒体識別情報と、当該遊技用装置から最後

10

【0323】

また前記第3の発明において、前記受信手段(通信部101)は、前記計数値(持玉数)が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)を排出する遊技用装置(カードユニット20)から、該記録媒体の排出情報を受信すると共に、前記計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信し、該受付手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段(制御部102)をさらに有し、前記集計手段(制御部102及び集計値DB)は、該台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データとして、前記受信手段により受信した排出情報に基づいて、前記遊技用装置から前記計数値が特定可能とされた記録媒体が排出された排出回数を集計すると共に、前記台移動特定手段により特定された台移動が行われた記録媒体の数である移動記録媒体数を集計し、前記出力手段(ディスプレイ103)は、該集計手段により集計された排出回数に対する移動記録媒体数の割合を特定可能な情報を出力することを特徴とする管理装置(ホールコンピュータ100)を構成した。これによれば、台移動データとして、遊技用装置から計数値が特定可能とされた記録媒体が排出された排出回数と、台移動が行われた記録媒体の数である移動記録媒体数とが集計され、これら排出回数と移動記録媒体数との割合を特定可能な情報が出力されるので、排出された記録媒体のうち台移動に供された数を把握することができる。

20

30

【0324】

また前記第3の発明において、前記受信手段(通信部101)は、前記計数値(持玉数)が特定可能とされた記録媒体(持玉有りカード)を受け付けた遊技用装置(カードユニット20)から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信し、該受付手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段(制御部102)と、前記遊技機(パチンコ機10)が属するグループを複数設定するグループ設定手段(ディスプレイ103及び入力装置104)と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置を個々に識別可能な遊技用装置識別情報(ユニットID)を管理するグループ管理手段(グループDB)と、をさらに有し、前記受信手段は、前記遊技用装置から、前記移動元の遊技用装置識別情報と、前記移動先の遊技用装置識別情報とをさらに受信し、前記集計手段(制御部102及び台移動回数DB)は、前記台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データとして、前記受信手段により受信した移動元の遊技用装置識別情報に基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動の移動元となった移動元回数を、各遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に集計すると共に、前記受信手段により受信した移動先の遊技用装置識別情報に基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動の移動先となった移動先回数を、各遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に集計し、前記

40

50

出力手段（ディスプレイ１０３）は、該集計手段により集計された移動元回数と移動先回数との比率を特定可能な情報を出力することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ１００）を構成した。これによれば、台移動データとして、移動元回数と移動先回数とがグループ毎に集計され、これらグループ毎の移動元回数や移動先回数の比率を特定可能な情報が出力されるので、該比率を把握して、各グループに属する遊技機の調整や該遊技機での遊技に関する運営に役立てることができる。

【０３２５】

また前記第３の発明において、前記受信手段（通信部１０１）は、前記計数値（持玉数）が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を受け付けた遊技用装置（カードユニット２０）から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信し、該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段（制御部１０２）と、前記遊技機（パチンコ機１０）が属するグループを複数設定するグループ設定手段（ディスプレイ１０３及び入力装置１０４）と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットＩＤ）を管理するグループ管理手段（グループＤＢ）と、をさらに有し、前記受信手段は、前記遊技用装置から、前記移動元の遊技用装置識別情報と、前記移動先の遊技用装置識別情報とをさらに受信し、前記集計手段（制御部１０２及び集計値ＤＢ）は、前記台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データとして、前記受信手段により受信した移動元の遊技用装置識別情報と移動先の遊技用装置識別情報とに基づいて、前記台移動特定手段により特定された台移動について、前記移動元の遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループから前記移動先の遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ１００）を構成した。これによれば、台移動データとして、移動元の遊技機が属するグループから移動先の遊技機が属するグループへの移動傾向を特定可能な情報が集計されて出力されるので、該移動傾向を把握して、例えば遊技機の配置変更等に役立てることができる。

【０３２６】

また前記第３の発明において、前記受信手段（通信部１０１）は、前記計数値（持玉数）が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を受け付けた遊技用装置（カードユニット２０）から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信すると共に、前記記録媒体の記録情報から特定される計数値を貯蓄及び／又は景品交換に供するための処理を行う使用処理端末（ＰＯＳ端末４０）から、当該計数値が前記貯蓄及び／又は景品交換に供されたことにより零となった旨を特定可能な計数値零情報（持玉数零情報）を受信し、該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段（制御部１０２）と、各記録媒体毎に、該台移動特定手段により特定された台移動の回数を特定可能な情報を管理する台移動回数管理手段（カードＤＢ）と、前記受信手段により計数値零情報を受信したことに基づいて、前記計数値が零となった記録媒体について、前記台移動回数管理手段により管理している情報から特定される台移動の回数を確定する台移動回数確定手段（制御部１０２）と、をさらに有し、前記集計手段（制御部１０２及び集計値ＤＢ）は、前記台移動特定手段により特定された台移動に関わる台移動データとして、該台移動回数確定手段により各記録媒体について確定された台移動の回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ１００）を構成した。これによれば、記録媒体の記録情報から特定される計数値が貯蓄及び／又は景品交換に供されたことにより零になると、当該記録媒体について管理していた台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を平均した平均台移動回数を特定可能な情報が集計されて出力されるので、貯蓄及び／又は景品交換によって明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。

10

20

30

40

50

【 0 3 2 7 】

また前記第3の発明において、前記受信手段（通信部101）は、前記遊技用装置（カードユニット20）から、前記記録媒体（持玉有りカード）の記録情報から特定される計数値（持玉数）が前記計数値使用処理（持玉返却処理）に供されたことにより零となった旨を特定可能な遊技使用零情報を受信し、前記台移動回数確定手段（制御部102）は、該受信手段により遊技使用零情報を受信したに基づいて、前記計数値が零となった記録媒体について、前記台移動回数管理手段により管理している情報から特定される台移動の回数が予め定められた所定回数（台移動回数確定基準回数）以上であることを条件として、当該台移動の回数を確定することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ100）を構成した。これによれば、記録媒体の記録情報から特定される計数値が計数値使用処理に供されたことにより零になると、当該記録媒体について管理していた台移動回数が所定回数以上であることを条件として、該台移動回数が確定され、台移動データとして、該確定された台移動回数を含めて平均台移動回数を特定可能な情報が集計されて出力されるので、計数値使用処理で計数値が零になった場合であっても、ある程度明確な意志により遊技を終了した遊技者のデータに基づく平均台移動回数を把握することができる。

10

【 0 3 2 8 】

さらに前記第3の発明において、前記受信手段（通信部101）は、前記計数値（持玉数）が特定可能とされた記録媒体（持玉有りカード）を排出する遊技用装置（カードユニット20）から、該記録媒体を個々に識別可能な記録媒体識別情報（カードID）と当該遊技用装置を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットID）とを含む排出情報を受信し、前記計数値が特定可能とされた記録媒体を受け付けた遊技用装置から、当該記録媒体を受け付けた旨を示す受付情報を受信すると共に、前記記録媒体の記録情報から特定される計数値を一般景品及び特殊景品との景品交換に供するための処理を行う景品交換処理端末（POS端末40）から、該記録媒体の記録媒体識別情報と前記計数値が一般景品又は特殊景品のいずれとの景品交換に供されたかを示す情報とを含む景品交換情報を受信し、該受信手段により受信した受付情報に基づいて、移動元である一の遊技用装置から移動先である他の遊技用装置に記録媒体を移動する台移動が行われた旨を特定する台移動特定手段（制御部102）と、前記遊技機（パチンコ機10）が属するグループを複数設定するグループ設定手段（ディスプレイ103及び入力装置104）と、該グループ設定手段により設定された各グループに属する遊技機に対応する遊技用装置の遊技用装置識別情報を管理するグループ管理手段（グループDB）と、前記受信手段により受信した排出情報に基づいて、該排出情報に含まれる記録媒体識別情報に対応付けて、当該記録媒体識別情報の記録媒体を最後に受け付けていた遊技用装置の遊技用装置識別情報を管理する最終受付装置管理手段（カードDB）と、をさらに有し、前記集計手段（制御部102及びユニットDB）は、前記受信手段により受信した景品交換情報に基づいて、該景品交換情報に含まれる記録媒体識別情報に対応付けて前記最終受付装置管理手段で管理している遊技用装置識別情報に対応する遊技機が属するグループ毎に、一般景品と特殊景品との交換比率を特定可能な情報を集計することを特徴とする管理装置（ホールコンピュータ100）を構成した。これによれば、一般景品や特殊景品の交換比率を特定可能な情報がグループ毎に集計されて出力されるので、該交換比率を把握して、景品交換に関する運営に役立てることができる。

20

30

40

【 符号の説明 】

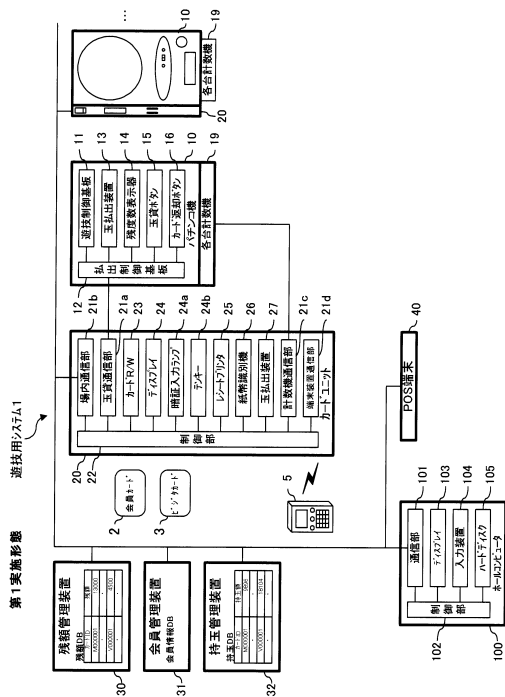
【 0 3 2 9 】

- 1 ... 遊技用システム
- 2 ... 会員カード
- 3 ... ビジタカード
- 4 ... レシート
- 5 ... 端末装置
- 10 ... パチンコ機
- 19 ... 各台計数機

50

- 2 0 ...カードユニット
- 2 1 b ...場内通信部
- 2 1 d ...端末装置通信部
- 2 2 ...制御部
- 2 3 ...カードR / W
- 2 4 ...（タッチパネル式の）ディスプレイ
- 2 4 b ...テンキー
- 2 5 ...レシートプリンタ
- 3 0 ...残額管理装置
- 3 1 ...会員管理装置
- 3 2 ...持玉管理装置
- 4 0 ...POS端末
- 1 0 0 ...ホールコンピュータ
- 1 0 1 ...通信部
- 1 0 2 ...制御部
- 1 0 3 ...ディスプレイ
- 1 0 4 ...入力装置
- 1 0 5 ...ハードディスク

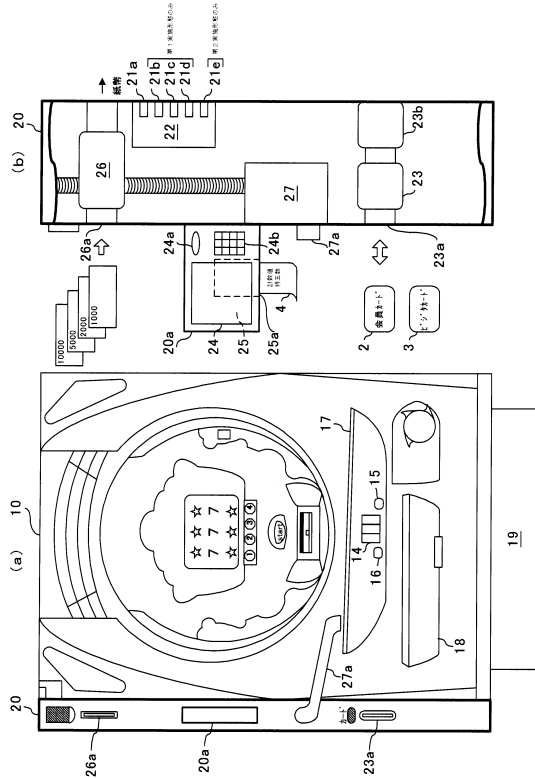
【図 1】



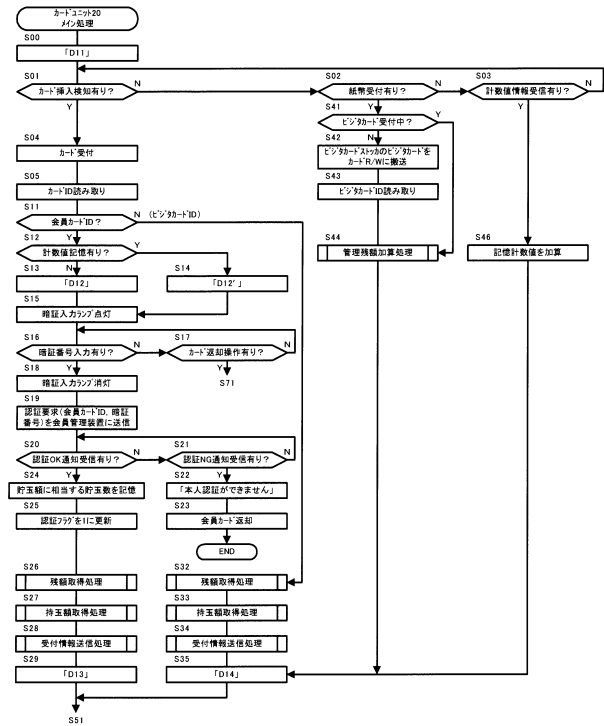
【図 2】

会員管理装置31の会員情報DB			
会員ID	会員番号	氏名	属性情報
		郵便番号	住所
M000001	1234	〇〇太郎	東京都渋谷区03-1234-5678
M000002	4567	××美由紀	東京都世田谷区03-5758-7910
M000003	8910	□□大輔	神奈川県横浜市044-223-2244
...

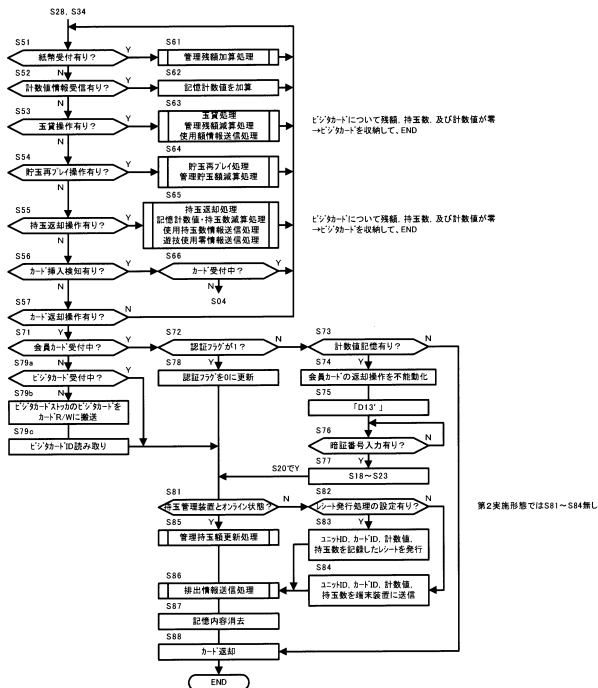
【図 3】



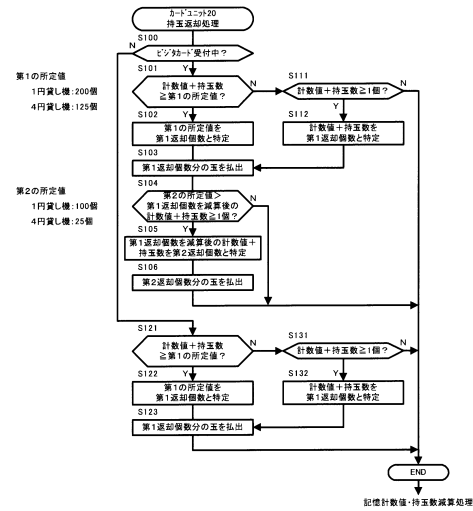
【図 4】



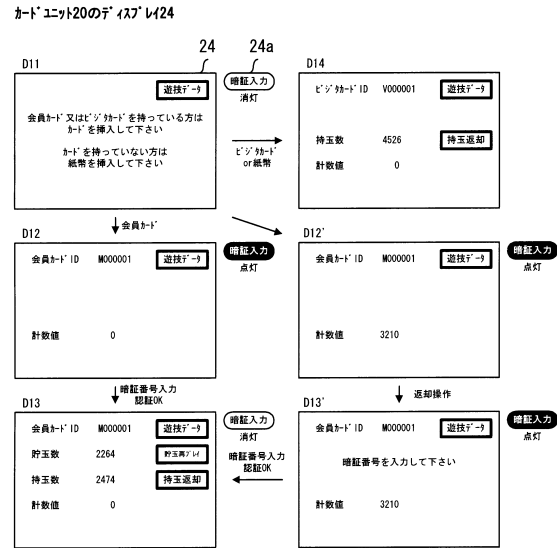
【図 5】



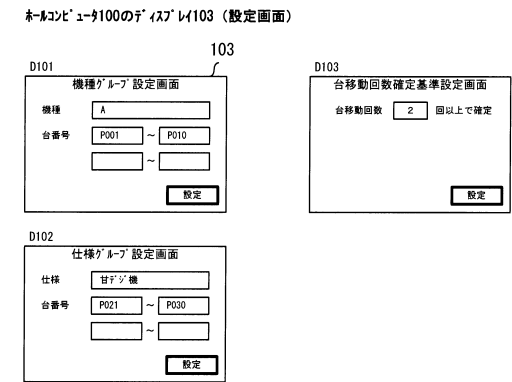
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

ネットワーク100のグループDB

ユニットID	台番号	機種	甘デジ機	爆発機	1円貸し機	4円貸し機
U001	P001	A	○	○	○	○
U002	P002	A	○	○	○	○
U010	P010	A	○	○	○	○
U011	P011	B	○	○	○	○
U012	P012	B	○	○	○	○
U020	P020	B	○	○	○	○
U021	P021	C	○	○	○	○
U022	P022	C	○	○	○	○
U030	P030	C	○	○	○	○

【図 10】

ネットワーク100の集計値DB

集計項目	排出回数	移動カード数	移動率	サブ#数	台移動総数	平均台移動回数
集計値	769	578	75.2	153	412	2.7

【図 11】

ネットワーク100のカードDB

カードID	ユニットID	計数値相当額	使用持玉数相当額	台移動回数
M000001	U021	20,000	2,000	0
	U011	24,000	2,000	1
	U001	持玉数	2,000	2
	U012	3,000	3,000	0
	U002	遊技使用率	7,000	0
カード合計	U023	41,000	4,824	0

持玉数等情報を受信→台移動回数を確定
遊技使用率情報を受信→台移動回数<設定回数かを判定
YESならば台移動回数を確定
NOならば台移動回数を確定せず

【図 1 2】

ホ-ルコンピュータ100のエントDB

エントID	最終排出 カードID	現金売上額	使用持玉数 相当額	一般票品 交換額	特殊票品 交換額
U001	V004587	40.000	60.104	6.200	58.500
U002	M000001	34.000	93.448	4.400	68.000
U010	M001472	41.000	85.020	2.100	79.000
U011	M105496	10.400	13.247	14.300	22.000
U012	M000001	8.200	10.169	11.500	18.000
U020	V332784	16.800	18.475	21.700	19.000
U021	M220631	38.000	25.444	9.900	25.000
U022	V041571	42.500	22.480	12.500	38.500
U030	M314158	34.000	19.804	8.400	27.500

【図 1 4】

ホ-ルコンピュータ100において受信する情報と更新するDBとの対応関係

受信元	受信する情報				更新するDB			
	情報の種類	集計値DB	カードDB	エントDB	集計値DB	カードDB	エントDB	台移動回数DB
カード・エント	使用額情報	エントID 玉貨使用額	エントID 玉貨使用額	エントID 玉貨使用額	エントID 玉貨使用額	エントID 玉貨使用額	エントID 玉貨使用額	エントID 玉貨使用額
	排出情報	エントID 排出回数 計数値	エントID 排出回数 計数値	エントID 排出回数 計数値	エントID 排出回数 計数値	エントID 排出回数 計数値	エントID 排出回数 計数値	エントID 排出回数 計数値
	受付情報	エントID カードID 持玉数	エントID カードID 持玉数	エントID カードID 持玉数	エントID カードID 持玉数	エントID カードID 持玉数	エントID カードID 持玉数	エントID カードID 持玉数
	使用持玉数情報	エントID 使用持玉数	エントID 使用持玉数	エントID 使用持玉数	エントID 使用持玉数	エントID 使用持玉数	エントID 使用持玉数	エントID 使用持玉数
	遊技使用額情報	エントID カードID	エントID カードID	エントID カードID	エントID カードID	エントID カードID	エントID カードID	エントID カードID
POS端末	持玉額情報	カードID	カードID	カードID	カードID	カードID	カードID	カードID
	票品交換情報	カードID 一般票品交換額 特殊票品交換額	カードID 一般票品交換額 特殊票品交換額	カードID 一般票品交換額 特殊票品交換額	カードID 一般票品交換額 特殊票品交換額	カードID 一般票品交換額 特殊票品交換額	カードID 一般票品交換額 特殊票品交換額	カードID 一般票品交換額 特殊票品交換額

【図 1 3】

ホ-ルコンピュータ100の台移動回数DB

エントID	移動元												合計 移動元回数
	U001	U002	U010	U011	U012	U020	U021	U022	U030	U031	U032	U033	
U001	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	22
U002	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20
U010	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21
U011	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16
U012	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19
U020	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19
U021	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
U022	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18
U030	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
合計移動元回数	15	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	177

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

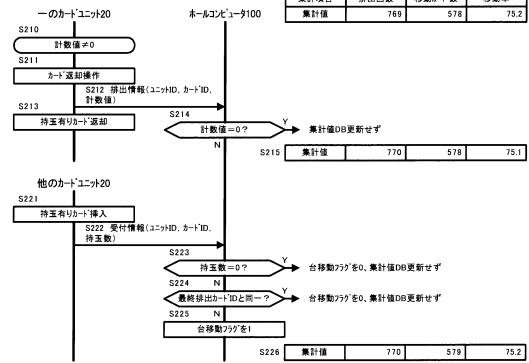
各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

各グループ（例えば「甘デジ機」グループ）の移動元回数

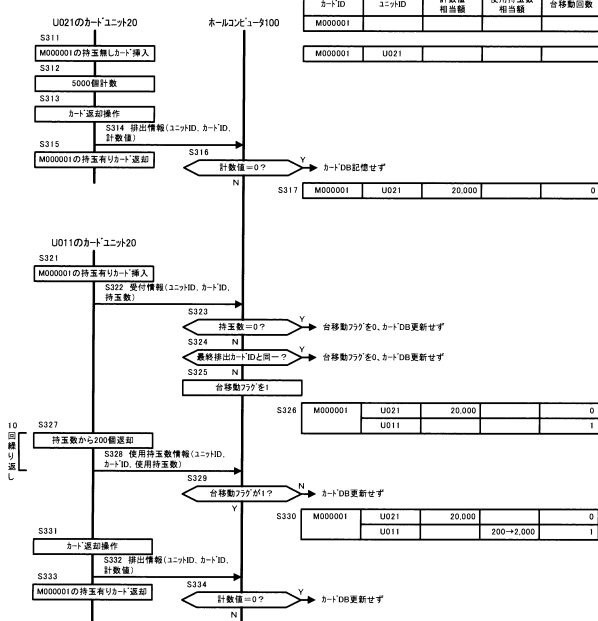
【図 1 5】

集計値DBの更新



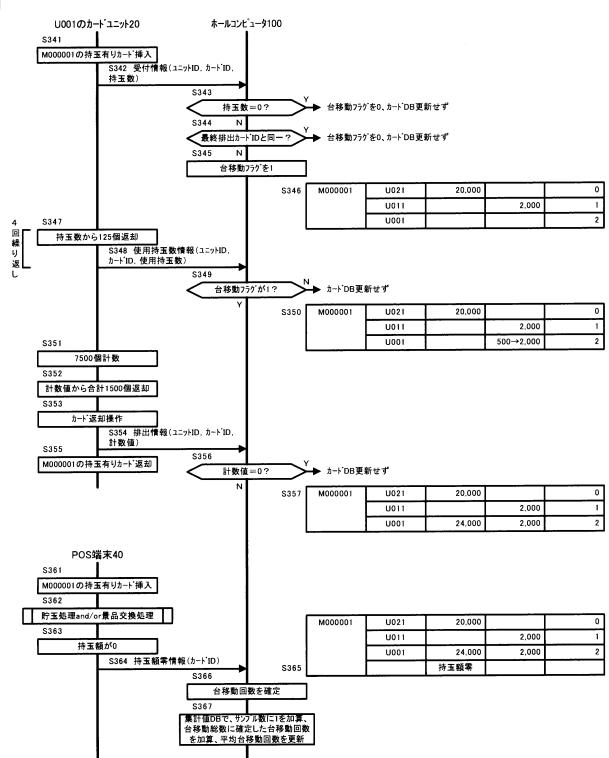
【図 16】

カードDBの更新



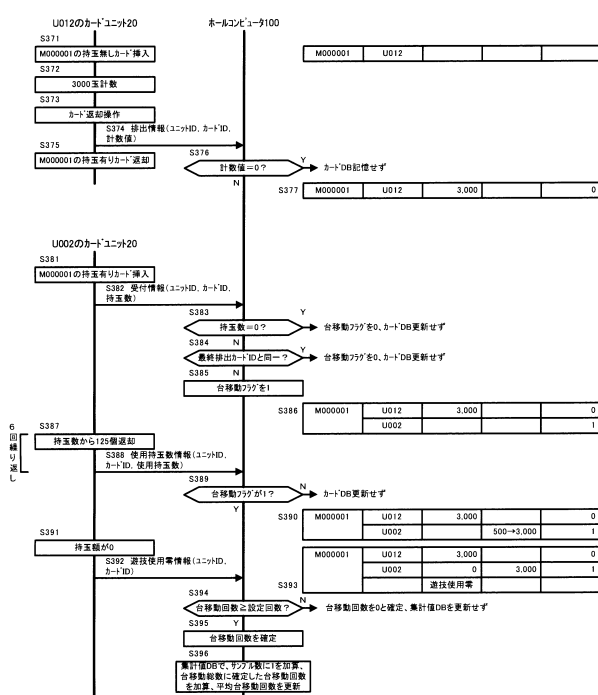
【図 17】

カードDBの更新(続)



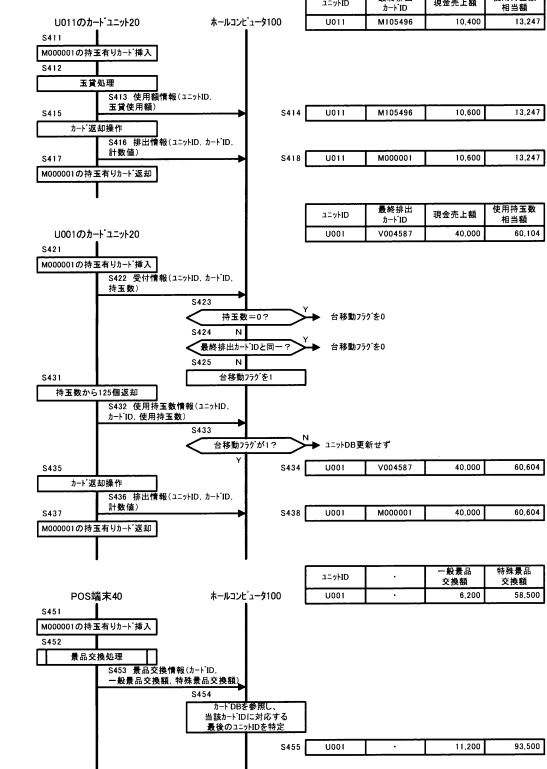
【図 18】

カードDBの更新(続々)



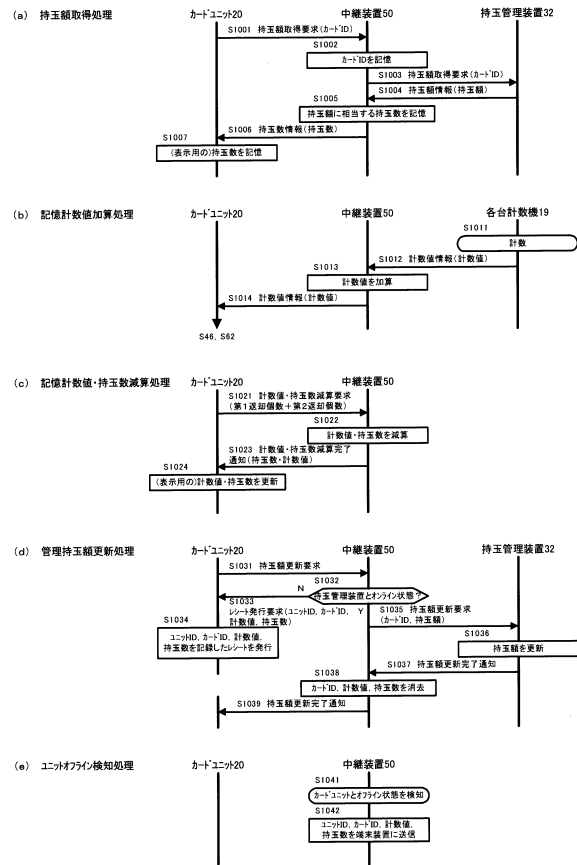
【図 19】

ユニコDBの更新



【図 24】

第2実施形態



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-014645(JP,A)
特開2001-252454(JP,A)
特開2006-192144(JP,A)
特開平03-236873(JP,A)
特開2002-219263(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02