(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4183770号
(P4183770)
(45)発行日　平成20年11月19日(2008.11.19)　(24)登録日　平成20年9月12日(2008.9.12)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 337
A63F 7/02 332B
A63F 7/02 350Z
A63F 7/02 304Z

請求項の数 2　(全 56 頁)

(21)出願番号　特願平8-72221
(22)出願日　平成8年3月27日(1996.3.27)
(65)公開番号　特開平9-253315
(43)公開日　平成9年9月30日(1997.9.30)
審査請求日　平成15年3月27日(2003.3.27)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100064746
弁理士　深見　久郎
(74)代理人　100085132
弁理士　森田　俊雄
(74)代理人　100095418
弁理士　塚本　豊
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１丁目１６４番地の５

審査官　瀬津　太朗

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】
遊技機に対応して設けられ、所定の会員に発行された会員用記録媒体および臨時に発行された臨時用記録媒体の記録情報を読取ると共に、停電時に遊技者に補償するために必要な情報を前記遊技機から収集して記憶する情報記憶手段を含む遊技用装置と、該遊技用装置とは別個の電源により動作し、前記遊技用装置に対して前記情報記憶手段に記憶されている記憶情報の出力を指令する情報出力指令手段を含む情報読出装置とを備える遊技用システムであって、
前記遊技機は、前記遊技用装置により前記会員用記録媒体又は前記臨時用記録媒体の記録情報が読取られることによって遊技が可能となり、
前記遊技用装置は、
前記遊技機に関する情報を表示可能であり、前記会員用記録媒体の記録情報が読取られたときに情報を表示する場合には、前記臨時用記録媒体の記録情報が読取られたときに表示する情報よりも多くの情報を表示する情報表示手段と、
前記情報出力指令手段からの指令に応じて前記情報記憶手段が記憶している記憶情報を前記情報読出装置に対して出力する記憶情報出力手段と、
停電が発生したときにその旨を検知する停電検知手段と、
該停電検知手段により停電の発生が検知されたときに、前記記憶情報出力手段が記憶情報を出力するための電力を供給する予備電源手段とを含み
前記情報読出装置は、

前記記憶情報出力手段から出力される記憶情報を入力するための記憶情報入力手段と、

該記憶情報入力手段に入力された記憶情報を表示する記憶情報表示手段とを含み、

前記遊技用装置は、さらに、前記停電検知手段で停電が検知されている間は前記記憶情報出力手段による記憶情報の出力処理以外の処理を停止する停電時処理手段を含むことを特徴とする、遊技用システム。

【請求項２】

前記情報表示手段は、前記遊技用装置により前記会員用記録媒体の記録情報が読取られたときには、対応する遊技機に関する情報および当該対応する遊技機以外の他の遊技機に関する情報を表示し、前記臨時用記録媒体の記録情報が読取られたときには、対応する遊技機に関する情報を表示することを特徴とする、請求項１記載の遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機に対応して設けらる遊技用装置と、該遊技用装置とは別個の電源により動作する情報読出装置とに関する。

【０００２】

【従来の技術】

この種の遊技用装置として従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技者によって遊技が行なわれる遊技機に対応して設けられる遊技用装置であって、所定の会員に発行され、有価価値を特定可能な情報が記録された会員用記録媒体を利用することにより、該会員用記録媒体に記録された記録情報が読取られたことを条件として前記遊技機による遊技が許可されるように構成された遊技用装置があった。

【０００３】

遊技場経営者は、この種の従来の遊技用装置を積極的に遊技場に取入れることにより、客層や顧客毎の遊技履歴、その他顧客に関するさまざまな情報を大量に入手し得る。会員用記録媒体の利用を通じた情報収集が可能となるからである。これにより、遊技場経営者は、収集された情報をもとにして最適な経営戦略を立てることが可能となる。

【０００４】

【発明が解決しようとする課題】

一方、従来のこの種の遊技用装置は、事情により会員登録を行なっていない遊技者、すなわち、会員用記録媒体を所有しない遊技者や、会員でありながらも会員用記録媒体を自宅などに忘れたため会員用記録媒体を所持していない遊技者には、遊技を許可しないため、遊技対象者が制限されてしまうという不都合があった。このため、遊技を行ないたい遊技者の要求に十分に応えることができず、また、これが原因で遊技機の稼働率を低下させてしまうという不都合も生ずる。

【０００５】

本発明は係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、顧客の会員登録を促進させ、もって、顧客情報収集の促進を図ることを可能とする一方で、遊技対象者を徒に制限してしまうことのない遊技用システムを提供することである。

【０００６】

【課題を解決するための手段】

請求項１に記載の本発明は、遊技機に対応して設けられ、所定の会員に発行された会員用記録媒体および臨時に発行された臨時用記録媒体の記録情報を読取ると共に、停電時に遊技者に補償するために必要な情報を前記遊技機から収集して記憶する情報記憶手段を含む遊技用装置と、該遊技用装置とは別個の電源により動作し、前記遊技用装置に対して前記情報記憶手段に記憶されている記憶情報の出力を指令する情報出力指令手段を含む情報読出装置とを備える遊技用システムであって、

前記遊技機は、前記遊技用装置により前記会員用記録媒体又は前記臨時用記録媒体の記録情報が読取られることによって遊技が可能となり、

前記遊技用装置は、
前記遊技機に関する情報を表示可能であり、前記会員用記録媒体の記録情報が読取られたときに情報を表示する場合には、前記臨時用記録媒体の記録情報が読取られたときに表示する情報よりも多くの情報を表示する情報表示手段と、
前記情報出力指令手段からの指令に応じて前記情報記憶手段が記憶している記憶情報を前記情報読出装置に対して出力する記憶情報出力手段と、
停電が発生したときにその旨を検知する停電検知手段と、
該停電検知手段により停電の発生が検知されたときに、前記記憶情報出力手段が記憶情報を出力するための電力を供給する予備電源手段とを含み
前記情報読出装置は、
前記記憶情報出力手段から出力される記憶情報を入力するための記憶情報入力手段と、
該記憶情報入力手段に入力された記憶情報を表示する記憶情報表示手段とを含み、
前記遊技用装置は、さらに、前記停電検知手段で停電が検知されている間は前記記憶情報出力手段による記憶情報の出力処理以外の処理を停止する停電時処理手段を含むことを特徴とする。

【０００７】

請求項２に記載の本発明は、前記情報表示手段は、前記遊技用装置により前記会員用記録媒体の記録情報が読取られたときには、対応する遊技機に関する情報および当該対応する遊技機以外の他の遊技機に関する情報を表示し、前記臨時用記録媒体の記録情報が読取られたときには、対応する遊技機に関する情報を表示することを特徴とする。

【０００９】

【作用】

請求項１に記載の本発明によれば、遊技用装置により、会員用記録媒体または臨時用記録媒体の記録情報とが読取られ、遊技機の遊技が可能になる。また、情報表示手段の働きにより、遊技用装置により会員用記録媒体の記録情報が読取られたときに情報を表示する場合には、遊技用装置により臨時用記録媒体の記録情報が読取られたときに表示する情報よりも多くの情報を表示する。

また、遊技機に対応して設けられている遊技用装置が、停電時に遊技者に補償するために必要な情報を遊技機から収集して記憶する情報記憶手段を含んでいる。その遊技用装置とは別個の電源により動作する情報読出装置が、遊技用装置に対して情報記憶手段に記憶されている記憶情報の出力を指令する情報出力指令手段を含んでいる。遊技用装置に含まれる記憶情報出力手段の働きにより、情報出力指令手段からの指令に応じて情報記憶手段が記憶している記憶情報が情報読出装置に対して出力される。遊技用装置に含まれる停電検知手段により、停電が発生したときにその旨が検知される。遊技用装置に含まれる予備電源手段の働きにより、停電検知手段により停電の発生が検知されたときに、記憶情報出力手段が記憶情報を出力するための電力が供給される。情報読出装置に含まれる記憶情報入力手段により、記憶情報出力手段から出力される記憶情報が入力される。情報読出装置に含まれる記憶情報表示手段の働きにより、記憶情報入力手段に入力された記憶情報が表示される。記憶情報出力手段は、情報出力指令手段からの指令に応じて情報記憶手段が記憶している記憶情報を情報読出装置に対して出力する。遊技用装置に含まれる停電時処理手段の働きにより、停電検知手段で停電が検知されている間は記憶情報出力手段による記憶情報の出力処理以外の処理が停止される。

【００１０】

請求項２に記載の本発明によれば、情報表示手段の働きにより、遊技用装置により会員用記録媒体の記録情報が読取られてたときには、対応する遊技機に関する情報および当該対応する遊技機以外の他の遊技機に関する情報が表示され、臨時用記録媒体の記録情報が読取られた場合には、対応する遊技が行なわれる遊技機に関する情報が表示される。

【００１２】

【発明の実施の形態】

次に、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【００１３】

図１は、本発明に係る遊技用装置の全体の概略を示すシステムブロック図である。

【００１４】

本発明に係る遊技用装置で管理される遊技場１には、たとえば複数の封入玉式パチンコ機（以下、単に遊技機という。）８が設置されている。遊技機８は、図３で後述するように、その内部に封入されたパチンコ玉が循環して遊技に使用されるタイプの遊技機である。したがって、この遊技機８で遊技を行なう遊技者は、パチンコ玉を直接手にすることはなく、遊技機８に表示される持点に基づいて遊技を行なう。

【００１５】

各遊技機８には、共通カード処理機７が設けられている。この共通カード処理機７に遊技者所有の共通カードを挿入して所定の玉貸処理を行なうことにより、玉貸処理に基づいて遊技者に付与された持点を用いた遊技機８での遊技が可能となる。

【００１６】

共通カードとは、共通カードシステムに加盟している遊技場であれば全国どこの遊技場であっても共通に使用できる、遊技機専用のプリペードカードのことである。この共通カードは、共通カード発行会社から遊技場１に出荷される。

【００１７】

共通カードを持合わせていない遊技者は、たとえば遊技場１に設置されている共通カード販売機５において共通カードを購入することが可能である。遊技者が共通カード販売機５で共通カードを購入すれば、共通カード販売情報が共通カード販売機５からホール用管理コンピュータ１３へ送信される。ホール用管理コンピュータ１３とは、遊技場１がその経営に役立てるために所有している管理コンピュータである。また、共通カード販売機５は共通カード販売情報をターミナルボックス１７を介して外部の共通カード管理センター２へも送信する。共通カード管理センター２は、前述した共通カード発行会社の管理下にあるセンターである。共通カード管理センター２には、共通カード販売機５を含めて、遊技場１から送信される種々の情報を受信し管理するための管理装置が設置されている。なお、共通カード販売情報には、遊技者が購入した共通カードの額面，購入の日時，遊技場１を識別するための識別情報などが含まれている。すなわち、共通カード管理センター２では、複数の遊技場１を管理している。

【００１８】

遊技者が遊技機８で遊技を行なうためには、メンバーズカード１６３もしくはビジターカード１６４（図４参照）を会員カード処理装置９へ挿入しなければならない。メンバーズカード１６３とは、遊技者を特定可能なカード識別情報が記録されたカードであり、メンバーズカード１６３の発行を希望する遊技者は、たとえば、遊技場１のサービスカウンタにおいて会員登録を申し出て、遊技者の氏名や住所、その他遊技者本人に関する所定の事項を所定の書面などに記載する。すると、たとえば後日、遊技者の自宅にメンバーズカード１６３が郵送される。このメンバーズカード１６３は、遊技場１とは異なる会員カード発行会社において管理・発行されている。したがって、メンバーズカード１６３を発行するにあたって遊技者が開示した種々の個人情報は、会員カード発行会社において管理されている。このような会員情報を管理するためのセンターが会員カード管理センター３である。会員カード管理センター３には、会員情報を管理するための管理装置が設置されている。会員カード管理センター３では、複数の遊技場１における会員情報を各遊技場１毎に管理している。また、遊技場１においては、自店の会員に関する会員情報は、会員カード管理コンピュータ１４を介してホール用管理コンピュータ１３で管理可能である。なお、会員カード管理コンピュータ１４は、会員カード管理センター３の管理下にあるため、遊技場１がその内容を改変できないように構成されている。会員カード管理コンピュータ１４と会員カード管理センター３とは相互に通信可能であり、会員に関する種々の情報がやり取りされる。

【００１９】

メンバーズカード１６３を所持しない遊技者が遊技機８で遊技を行ないたい場合には、その旨を遊技場１のサービスカウンタなどに申し入れれば、遊技者にビジターカード１６４が手渡される。ビジターカード１６４には、メンバーズカード１６３と同様にカードを識別可能なカード識別情報が記録されており、会員カード管理コンピュータ１４および会員カード管理センター３では、この識別情報を手掛かりにして、ビジターカード１６４の管理が行なわれている。ただし、ビジターカード１６４は、メンバーズカード１６３と異なり、不特定多数の遊技者に使用されるため、前述の会員情報は管理されていない。

【００２０】

遊技者がメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を会員カード処理装置９に挿入しない場合は、遊技機８での遊技を行なうことができないが、遊技を行なえるようにしてもよい。この場合は、遊技者が遊技を終了したいときに持点があれば、メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を会員カード処理装置９に挿入するようにすればよい。なお、会員カード処理装置９は後述するように情報開示装置１０と一体的に構成されており、各遊技機８毎に設けられている。

【００２１】

メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を会員カード処理装置９に挿入した状態で共通カード処理機７に共通カードを挿入して所定の玉貸操作を行なえば、共通カードから所定額が減算されるのと引換えに遊技者に所定数の持点が付与され、その持点が遊技機８に表示される。また、共通カードの引落額に関する共通カード引落額情報がターミナルボックス１７を介して共通カード管理センター２へ送信される。なお、会員カード処理装置９にメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４が挿入された場合にそのカード識別情報が会員カード管理コンピュータ１４および会員カード管理センター３に送信されるように構成されている。これにより、重複したカード識別情報を有するカードを用いて不正遊技が行なわれていないか否かを管理することが可能となる。

【００２２】

遊技者が自己の持点を使用して遊技機８で遊技を行なえば、遊技状態に応じて発生するさまざまな情報が遊技機８から台管理装置１１へ送信される。たとえば、パチンコ玉が弾発発射される毎に利益球数情報が台管理装置１１へ送信される。また、弾発発射されたパチンコ玉が所定の入賞口へ入賞して遊技者に持点が付与されれば、それに応じて不利益球数情報が台管理装置１１へ送信される。遊技状態に応じていわゆる大当りが発生すれば、大当り情報が台管理装置１１へ送信される。このように、遊技機８の遊技状況を表わすための各種情報を遊技情報と呼ぶ。パチンコ遊技機８から送信されるさまざまな遊技情報は台管理装置１１において各遊技情報の種類毎に集計され、管理される。なお、台管理装置１１は、遊技機８毎に設けられており、対応する遊技機の遊技情報を管理している。

【００２３】

台管理装置１１は、対応する遊技機８が設置されている遊技機設置島に設けられた島管理装置１２と接続されている。島管理装置１２は、遊技機設置島毎に設けられており、遊技機設置島に設置されている複数の遊技機８に関する遊技情報を管理する。具体的には、遊技機設置島に設置された遊技機８と対応して設けられている台管理装置１１より各遊技機８の遊技情報を受信して各遊技機８毎にその遊技情報を管理している。さらに島管理装置１２は、ホール用管理コンピュータ１３と接続されている。島管理装置１２はホール用管理コンピュータ１３へ各遊技設置島毎に設置された遊技機８の遊技情報を送信する。ホール用管理コンピュータ１３は、複数の島管理装置１２より送信される遊技情報を受信して遊技機設置島毎に各遊技機８の遊技情報を管理する。このように遊技機８の遊技情報は、ホール用管理コンピュータ１３，島管理装置１２，台管理装置１１により階層的に管理されている。

【００２４】

情報開示装置１０には、遊技者の操作によりさまざまな情報を表示させることが可能である。たとえば、テレビ放送番組、遊技情報を表示させることが可能に構成されている。遊技者が遊技を行なっている遊技機８の遊技情報を表示させるための所定の操作を行なえば

、遊技機８の遊技情報が台管理装置１１から情報開示装置１０へ送信され、情報開示装置１０でその遊技情報が表示される。会員カード処理装置９にメンバーズカード１６３が挿入されている場合には、自己の遊技機８以外の他の遊技機８に関する遊技情報を表示させることも可能である。その場合には、島管理装置１２あるいはホール用管理コンピュータ１３から必要な遊技情報が台管理装置１１を介して情報開示装置１０へ送信される。なお、会員カード処理装置９にビジターカード１６４が挿入されている場合には、他の遊技機８に関する遊技情報を表示させることはできないように構成されている。

【００２５】

なお、遊技情報は、所定の操作により情報開示装置１０から遊技者所有の携帯用情報開示装置７４（図９参照）に転送させることも可能である。

【００２６】

その他、情報開示装置１０を操作することにより、遊技機８での遊技を中断させることも可能である。これにより、特定の遊技機８においての遊技をする権利を有した状態で当該遊技機８から席を立ち、たとえば昼食に出向くことなどが可能である。遊技者が、このような中断操作を行なえば、中断情報が会員カード処理装置９から会員カード管理コンピュータ１４へ送信される。会員カード管理コンピュータ１４は中断情報を会員カード管理センター３へ送信する。これにより会員カード管理センター３は、ある遊技場１に設置された特定の遊技機８において特定の遊技者が遊技を中断していることを把握することが可能である。なお、会員カード管理コンピュータ１４からホール用管理コンピュータ１３へは、必要に応じて中断情報などが送信される。これにより、ホール用管理コンピュータ１３でも、遊技者の遊技状況などを把握することが可能である。

【００２７】

持点を有した状態で遊技を終了し、さらに、その持点を用いて他の遊技機８でさらに遊技を行ないたい場合には、会員カード処理装置９からカードを返却させるための処理を行なえばよい。情報開示装置１０には、遊技者の持点が「持玉」として表示されており、遊技者が所定のカード返却操作を行なえば、持点数すなわち持玉数を特定するための持玉情報が会員カード処理装置９から会員カード管理コンピュータ１４へ送信される。会員カード管理コンピュータ１４では、カードの識別情報別に持玉情報を記憶する。また、会員カード管理コンピュータ１４は会員カード管理センター３へその持玉情報を送信する。会員カード管理センター３では、カードの識別情報別に持玉情報を記憶する。したがって、カード返却操作を行なった遊技者が他の遊技機８で再び遊技を開始するために自己のカードを他の遊技機８に対応した会員カード処理装置９へ挿入すれば、会員カード管理コンピュータ１４よりそのカードに対応した持玉情報が読出されて会員カード処理装置９へ送信される。これにより、遊技者は前の遊技機８における遊技で獲得した持点を使用して再遊技が可能である。なお、獲得した持点をこのように「持玉」として処理した場合には、当該持玉は当日のみ有効なものとして取扱われる。すなわち、日が変われば会員カード管理コンピュータ１４に記憶されている持玉情報はすべて消去され、その消去情報が会員カード管理センター３へ送信される。これにより会員カード管理センター３でも持玉情報が消去されることになる。

【００２８】

一方、会員カード処理装置９にビジターカード１６４ではなくメンバーズカード１６３が挿入されている場合には、獲得した持点を「貯玉」することが可能である。「貯玉」とは、持点を遊技場預かりとして累積的に保管された持点、またはそのように保管させるための行為をいう。本実施形態では、持点を貯玉することにより、遊技行為当日のみならず過去において獲得した持点を累積的に保管できるように構成されている。しかしながら、前述した持玉として処理する場合と異なり、貯玉を直接用いた遊技はできないように構成されている。一方、貯玉を繰返し行なうことにより、遊技者は、一度の遊技では獲得することが困難な景品交換額の大きな景品を獲得することが可能となる。なお、景品交換額の大きな景品の一例として前述した携帯用情報開示装置７４をその例に挙げることができる。

【００２９】

メンバーズカード１６３を有する遊技者は、獲得した持点のうち、任意の大きさの持点を貯玉することができる。所定の大きさの持点を貯玉するための操作を行なえば、その大きさに相当する持点が会員カード処理装置９内で減算更新されるとともに貯玉の加算更新が行なわれる。

【００３０】

一方、遊技者は会員カード処理装置９において、景品交換のための操作を行なうことも可能である。なお、メンバーズカード１６３のみならずビジターカード１６４を使用している場合も景品交換操作を行なうことかできる。所定の景品交換操作を行なうことにより、獲得した持点または既に遊技者が所有している貯玉を使用して所望の景品を選択・指定することができる。景品を指定すれば、その交換額分だけ持玉または貯玉が会員カード処理装置９内で減算される。また、遊技者の指定した景品の種類および景品の数が会員カード処理装置９内に一時的に記憶される。

【００３１】

遊技者が景品交換操作や貯玉操作を終えた後、前述のカード返却操作を行なえば、会員カード処理装置９から会員カード管理コンピュータ１４へ各種情報が送信される。景品交換が行なわれていれば、遊技者の指定した景品の種類および景品の数を特定するための景品情報が送信される。メンバーズカード１６３を用いた遊技が行なわれていた場合には、貯玉数を特定するための貯玉情報が送信される。なお、景品交換を行なうことにより、過去に所有していたすべての貯玉が使用し尽くされている場合には、貯玉数が「０」である旨の貯玉情報が送信されることになり、獲得した持点を一旦貯玉にした後、貯玉を使用した景品交換が行なわれておれば景品交換に基づいて減算更新された後の最終的な貯玉数を特定するための貯玉情報が送信されることになる。また、貯玉あるいは景品交換を終えてカード返却操作を行なった際に、持点が残っておれば、その持点を特定するための持玉情報が送信される。

【００３２】

会員カード管理コンピュータ１４は会員カード処理装置９より送信された各種情報を記憶する。貯玉情報または持点情報を受信すれば、それぞれの情報に含まれるカード識別情報を認識してカード識別情報毎に持玉情報または貯玉情報を更新して記憶する。これにより、持玉や貯玉の数が遊技者毎に管理される。会員カード処理装置９から景品情報を受信した会員カード管理コンピュータ１４は、景品情報に含まれるカード識別情報を認識して、カード識別情報毎に景品情報を記憶する。これにより、各遊技者の獲得した景品の種類および数が管理される。

【００３３】

会員カード管理コンピュータ１４は、会員カード処理装置９から受信する情報を会員カード管理センター３およびホール用管理コンピュータ１３へ送信する。会員カード管理センター３では、会員カード管理コンピュータ１４から送信される各種情報を受信することにより、カード識別情報毎に貯玉数，持玉数，遊技者の獲得した景品を管理する。具体的には、たとえば、過去から現在に至るまでの各遊技者の貯玉数の変化や持玉数の変化などを経時的に管理し、必要に応じて各遊技者の貯玉数の変化などに関する履歴を出力可能なように構成されている。

【００３４】

一方、会員カード処理装置９で所定の景品交換操作を終えた後、所定のカード返却操作を行なえば、会員カード処理装置９よりメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４が排出されるとともに、景品の種類および数の記録された景品交換用レシートが発行される。サービスカウンタなどで景品交換用レシートをメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４とともに係員に提示することにより、景品交換用レシートと引換えに所望の景品が遊技者に手渡される。

【００３５】

遊技で獲得した持玉または貯玉を換金したい遊技者は、まず、持玉または貯玉を共通カードと交換する必要がある。景品処理装置１５は、持玉あるいは貯玉を共通カードと交換す

るための専用の装置である。メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を景品処理装置１５へ挿入して所定の共通カード交換操作を行なうことにより、遊技者の所有する持玉数あるいは貯玉数の範囲内で、交換すべき共通カードの額面を選択することが可能である。なお、遊技者が貯玉に加えて持玉も所有している場合には、両者を合わせた数の範囲内で共通カードと交換することができる。景品処理装置１５にメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を挿入して所定の操作を行なえば、会員カード管理コンピュータ１４から景品処理装置１５へカードに対応した貯玉情報あるいは持玉情報が送信される。そして、景品処理装置１５に遊技者の所有している持玉数あるいは貯玉数が表示される。遊技者が、共通カードの額面を指定して所定の払出操作を行なえば、所望の額面の共通カードが共通カード払出機１６より払出される。

【００３６】

共通カード払出機１６より共通カードが払出されれば、共通カード払出機１６からターミナルボックス１７を介して共通カード管理センター２へ共通カード交換情報が送信される。この共通カード交換情報には、景品処理装置１５の設置されている遊技場１を特定するための情報，払出された共通カードの額面を特定するための情報，払出が行なわれた日時を特定するための情報などが送信される。なお、これらの情報に加えて、払出の行なわれたメンバーズカード１６３を特定するためのカード識別情報も送信されるように構成してもよい。

【００３７】

また、共通カード払出機１６より共通カードが払出されれば、景品処理装置１５内に一時記憶されている遊技者の持玉数または貯玉数が減算更新される。そして、遊技者が共通カードの払出操作を終えて所定のカード（メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４）返却操作を行なえば、景品処理装置１５から会員カード管理コンピュータ１４へ減算更新後の持玉数または貯玉数を特定するための持玉情報または貯玉情報が送信される。会員カード管理コンピュータ１４はこれを受信して、カード識別情報に対応する貯玉情報または持玉情報を更新して記憶する。さらに会員カード管理コンピュータ１４は、景品処理装置１５より送信されてきた貯玉情報あるいは持玉情報を会員カード管理センター３へ送信する。会員カード管理センター３はこれらの情報を受信して、前述と同様にして記憶する。また、会員カード管理コンピュータ１４は、ホール用管理コンピュータ１３へもこれらの情報を送信する。

【００３８】

共通カードを所有する遊技者は、換金所４で共通カードを換金することが可能である。換金所４には、共通カードを換金するための共通カード買取機１８が設置されている。共通カードを共通カード買取機１８に挿入して所定の換金操作を行なえば、共通カードの額面に相当する現金が遊技者に払出される。共通カード買取機１８で換金が発生すれば、共通カード買取機１８からターミナルボックス１７を介して共通カード管理センター２へ共通カード買取情報が送信される。この共通カード買取情報には、換金所４を特定するための情報，買取られた共通カードの額面を特定するための情報，換金が行なわれた日時を特定するための情報などが含まれている。

【００３９】

共通カード払出機１６から払出された共通カードを用いて遊技機８で再び遊技を行なうことも可能である。したがって、遊技機８で獲得した持点をすべて貯玉として処理した遊技者がその貯玉を利用して遊技を行ないたい場合には、景品処理装置１５において貯玉を共通カードと交換すればよい。すなわち、遊技者が再度遊技を行なうべく、共通カード処理機７へ交換した共通カードを挿入すればよい。メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を会員カード処理装置９へ挿入すれば、会員カード処理装置９でカードに記録されているカード識別情報が読出される。そして、読出されたカード識別情報が会員カード処理装置９から会員カード管理コンピュータ１４へ送信される。会員カード管理コンピュータ１４はこれを認識して、そのカード識別情報に対応する持玉情報または貯玉情報を会員カード処理装置９へ送信する。遊技者は所定の操作を行なうことにより、自己が所有

している持玉数や貯玉数を情報開示装置１０に表示させることが可能であり、持玉が存在しておれば、その持玉を使用して遊技を開始することが可能である。なお、盗難などによりメンバーズカード１６３が他人に使用されてしまうことを防止するために、パスワードの入力の後、遊技が可能になるように構成してもよい。

【００４０】

遊技の進行状況に応じて逐次変化する持点を特定するための持点情報は、遊技機８から会員カード処理装置９へ定期的に送信されている。会員カード処理装置９は、停電などの異常事態に備えてこの持点情報を記憶している。したがって、遊技中に停電などの異常事態が発生して、遊技者の獲得していた持点数を遊技機８で把握不可能となった場合であっても、会員カード処理装置９に記憶されている持点に基づいて遊技者に補償を行なうことが可能である。このように、会員カード処理装置９は、不測の事態に備えての持点のバックアップ装置としての機能をも有する。

【００４１】

以上において、共通カード管理センター２へは、共通カード販売機５から共通カード販売情報が、共通カード処理機７からは共通カード引落額情報が、共通カード払出機１６からは共通カード交換情報が、共通カード買取機１８からは共通カード買取情報が、それぞれ送信されている。共通カード管理センター２では、これらの情報を各遊技場１毎に各情報別に管理している。たとえば、ある遊技場１から送信される共通カード販売情報に基づいて、共通カードが販売された日時，販売された共通カードの額面などを認識して、共通カードの販売履歴などを管理する。同様にして、引落額情報，共通カード交換情報，共通カード買取情報に基づいて、それぞれ、共通カードの使用状況履歴，共通カードの交換履歴，共通カードの買取履歴などを管理している。したがって共通カード管理センター２では、遊技機８に関する遊技場１の売上および支出を把握可能であり、遊技場１の収支を明朗にすることができる。これにより、遊技場１で行なわれ得る不正行為を共通カード管理センター２が監視する機能を有することになり、遊技場経営の健全化を図ることができる。たとえば、遊技場のこれまでの履歴からして、通常では考えられないような共通カードの買取額が１日で発生している場合には、不正行為のあったことが推認できるからである。

【００４２】

一方、会員カード管理センター３へは、会員カード管理コンピュータ１４を介して、会員カード処理装置９および景品処理装置１５から持玉情報および貯玉情報が送信されている。したがって、会員カード管理センター３では、遊技者利益、すなわち、遊技場の支出を管理可能である。さらに会員カード管理センター３では、カード識別情報毎に遊技者利益を管理しているとともにその遊技者利益の変化状況を経時的に履歴として管理しているために、メンバーズカード１６３が改ざんして使用されていることを発見しやくすなる。通常では考えられないような大きさの遊技者利益が１日で発生しているような場合には、改ざんされている可能性が高いと考えられるからである。したがって、このような不正行為が行なわれることを極力防止可能である。

【００４３】

さらに、遊技の開始、終了、景品交換など、遊技に関連して行なわれるすべての行為がメンバーズカード１６３を介在して行なわれるために、会員毎の詳細かつ正確な情報を収集可能となる。遊技場１は、たとえばホール用管理コンピュータ１３を利用してこれらの情報を集計することにより、遊技者のニーズを適確に把握である。

【００４４】

また、換金を行なう際にも共通カードが使用されるため、共通カードの流通量が増すことになる。また、従来においては、換金することを目的として持玉や貯玉を特殊景品に交換してしまった場合には、交換後に気が変わって遊技を続行することを望む場合であっても、当該特殊景品を直接用いた遊技を行なうことは不可能であった。しかしながら、図１に示す構成によれば、換金するに際しても共通カードが使用されるために、換金を目的として払出した共通カードを用いて再遊技を行なうことが可能となる。これにより、遊技者の利用の便が向上されるとともに、遊技機８の稼動率の向上を図ることが可能となる。また

、実質的に遊技者の換金行為を極力低減することができるため、遊技場１の実質的な支出を低減できる。

【００４５】

このように、図１の構成によれば、会員カード管理センター３により遊技場１の支出のすべてが管理され、共通カード管理センター２により遊技場１の売上のすべてが管理できる。したがって、遊技場１の収支が外部機関に明らかとなり、遊技場経営の健全化を図ることが可能となる。

【００４６】

図２は、図１に示した遊技機８，共通カード処理機７，情報開示装置１０および情報開示装置１０と一体的に設けられている、会員カード処理装置９の配置関係を説明するための図である。

【００４７】

遊技機８は、遊技機設置台６に並列して設置され、遊技機８を挟んで共通カード処理機７が設けられている。情報開示装置１０は、各遊技機８と対応して、その上部に設けられている。情報開示装置１０に表示される表示内容は遊技用椅子６０７に座した遊技者が視認可能に構成されている。そして、情報開示装置１０の操作に応じて各種遊技情報等が情報開示装置１０の表示画面に表示される。したがって、従来のように専用のカウンタなどに設けられた情報開示装置に出向かなくても、遊技者は遊技を行なうその場で各種遊技情報等を入手できる。また、前述のように、情報開示装置１０において景品交換処理や持玉，貯玉に関する処理が行なえるため、遊技者の利便性が向上される。

【００４８】

図３は、遊技機８および共通カード処理機７の正面図である。共通カード処理機７に設けられた連結方向指示器６７の点灯状況により、遊技を行ないたい遊技機８に対応する共通カード処理機７を把握でき、共通カードをカード挿入・排出口６５に挿入すれば、その共通カードの残高がカードリーダライトユニット７２により読出される。また、共通カードが挿入されることにより、カード挿入表示器６８が点灯する。読出されたカード残額は、遊技機８に設けられている操作部４１の所定位置に表示される。操作部４１は、前面に突出する態様で設けられており、上面の平面部分（図には現れていない）には、共通カードの残額を表示する表示器の他、各種表示器や各種操作スイッチが設けられている。

【００４９】

遊技者がメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を会員カード処理装置９へ挿入して、遊技機８での遊技が可能な状態になればその旨がパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１に入力される。これにより、共通カード処理装置７を用いた玉貸操作が可能となる。遊技者が操作部４１に設けられている玉貸スイッチを操作して所定の玉貸操作を行なえば、予め入力設定されている貸出単位額分の残高が減額されるとともに、共通カード引落額情報が情報出力部７１より出力される。そして、貸出単位額分の持点が操作部４１に設けられている持点表示器（図示省略）に加算更新して表示される。共通カード処理装置７には、端数表示スイッチ６６が設けられており、この端数表示スイッチ６６を押圧操作することにより、たとえば、エラーが発生した場合のエラーコードなどの情報を前述持点表示器に表示させることが可能である。

【００５０】

持点の存在する状態で、遊技者が打球操作ハンドル３７を操作して遊技を開始すれば、打玉が一発ずつ遊技領域４６に発射されるとともに、持点表示器より持点が減算表示される。遊技領域４６に打込まれた打玉が通常入賞口５７，５５に入賞すれば、所定数の持点が持点表示器に加算表示される。一方、打玉が始動入賞口５８に入賞すれば、可変表示装置４７において図柄の可変表示が開始される。なお、可変表示装置４７の可変表示中に打玉が始動入賞口５８に入賞すれば、その入賞が記憶される。そして、前回の可変表示が終了した後に、その記憶に基づいた可変表示が開始される。可変表示装置４７の可変表示結果が予め定められた特定の組合せ（たとえば図示する状態）となれば、いわゆる大当りが発生する。大当りが発生すれば、ソレノイド５１が励磁されて可変入賞球装置４８に設けら

れている開閉板５０が開成し、可変入賞球装置４８内に打玉を入賞させることが可能な遊技者にとって有利な第１の状態となる。また、大当りの発生とともに、効果音がスピーカ４２あるいはスピーカ４０より発せられる。また、サイドランプ６１が点滅表示される。

【００５１】

可変入賞球装置４８の前記第１の状態は、開閉板５０が開成状態となった後に、３０秒が経過するか、または、可変入賞球装置４８の大入賞口４９に打玉が１０個入賞するかのうちのいずれか早い方の条件が成立することにより終了して開閉板５０が閉成状態となり、可変入賞球装置４８に打玉を入賞させることが不可能な遊技者にとって不利な第２の状態となる。大入賞口４９に入賞した打玉は、その内部に設けられた入賞玉検出器５４により検出される。

【００５２】

大入賞口４９の内側の左側部分には、通常「Ｖポケット」と呼ばれる特定入賞領域が設けられている。打玉がこの特定入賞領域に入賞すれば、その入賞が特定入賞玉検出器５３により検出される。特定入賞玉が検出されると、その回の可変入賞球装置４８の前記第１の状態が終了するのを待って、再度、可変入賞球装置４８を前記第１の状態に駆動制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御により、可変入賞球装置４８は最大１６回連続して前記第１の状態となる。大当りが発生した後、この繰返し継続制御が行なわれている遊技状態を、特に特定遊技状態という。繰返し継続制御の終了後、可変入賞球装置４８は、前記第１の状態から前記第２の状態に変化する。

【００５３】

５６は、ワープ入口であり、進入した打玉を始動入賞口５８の上方部分に案内して解放する。

【００５４】

一方、遊技領域４６に打込まれた後、いずれの入賞口にも入賞しなかった打玉はアウト口６０より回収される。また、発射勢いが弱すぎて遊技領域にまで到達しなかった打玉はファウル玉戻り口７３より回収されてファウル玉検出器４５で検出される。ファウル玉検出器４５で検出された打玉数に相当する得点は前記得点表示器で加算表示される。なお、４４は発射玉検出器であり、弾発発射された打玉が検出される。

【００５５】

遊技場側で予め定めたラッキーナンバーにより、大当りが発生した場合には、いわゆる持玉遊技が可能となる。持玉遊技とは、大当りに基づいて遊技者に付与された得点を用いて、その大当りの終了後、継続して遊技を行なうことが可能となるという、遊技者への特典の１つである。ラッキーナンバーで大当りが発生すれば、ラッキーナンバーで大当りしたことを遊技場の係員が確認し、リセットキースイッチ３８に所定のキーを挿入して操作することにより、その操作をリセット操作検出器３８ａが検出し、遊技続行許容表示器３９が点灯する。その後、持玉遊技ができなくなるか、その遊技者が遊技をやめる場合、もう一度リセットキースイッチ３８を操作すれば遊技続行許容表示器３９は消灯する。

遊技領域４６に打込まれた後、回収された打玉は、遊技機８内を循環して、再び弾発発射可能位置に導かれるように構成されている。前面枠３４には、操作部４１が一体的に設けられた前面板３６を開閉するための錠穴が設けられている。遊技場の係員などが、この錠穴に所定の鍵を差込んで解錠操作した後、前面板開閉部６２を操作すれば、前面板３６が開成する。前面枠３４を開成させることにより、玉出レバー部６３を操作することが可能となる。玉出レバー部６３を操作することにより、遊技機８内で循環して使用されている封入玉を玉出穴６４より取出すことが可能である。

【００５６】

遊技機８には、遊技場の係員などにより、その開閉が自在となるガラス扉３５が設けられている。

【００５７】

遊技機８の裏面には、遊技情報を出力するための情報出力端子（図示省略）が設けられている。この情報出力端子から前述した台管理装置１１へ各種遊技情報が出力される。すな

わち、大当りの成立を示す大当り情報、始動入賞の発生を示す始動入賞情報、打玉が弾発発射されたことを示す打込玉情報などが出力される。

【００５８】

図４は、情報開示装置１０の構成を示す図である。情報開示装置１０には、メンバーズカード１６３およびビジターカード１６４を処理するための、前述の会員カード処理装置９が一体的に設けられている。前面板１１４には、たとえばテレビ放送に関する音声情報を出力するためのイヤホン端子２６が設けられている。その他、前面板１１４には、遊技場の係員を呼出す際に使用する呼出スイッチ２５、ランプ基板１１３ａが設けられた飾りカバー１１８、ランプ基板１１３ｂが設けられた飾りカバー基板１９、情報入力部３３および情報出力部３２を覆う飾りカバー２０、開口２２を有しランプ基板１１３ａ，１１３ｂの一部を覆う態様で設けられた飾りカバー２１が取付けられている。そして前面板１１４は取付基板１１２により、遊技機８の上部に取付けられている。

【００５９】

開口２２には、画像表示装置１１７の表示画面が臨んでいる。画像表示装置１１７は、表示器ユニット１１５として、取付基板１１２に一体的に設けられている。画像表示装置１１７の表示画面はタッチパネル１１６で構成されており、遊技者が指で触れることにより、タッチパネル１１６に表示される各種メニューの選択が可能である。角度調節ダイヤル２７を操作すれば、表示器ユニット１１５が回動してタッチパネル１１６の角度が変化する。これにより、遊技者は見やすい位置にタッチパネル１１６を調節することが可能である。画像表示装置１１７は、たとえば液晶表示装置により構成されている。

【００６０】

遊技者が呼出スイッチ２５を操作すれば、ランプ基板１１３ａ，１１３ｂに設けられているＬＥＤ集合体２４やランプ２３ａ，２３ｂが点滅表示される。その他、ランプ２３ａ，２３ｂおよびＬＥＤ集合体２４は、遊技において大当りが発生した場合などに所定の点滅表示を行なう。

【００６１】

さらに前面板１１４には、景品交換用のレシートや遊技データを発行するためのプリンタ３０が取付けられており、飾りカバー２１には、プリント物を出力するための発行口が設けられている。

【００６２】

カード挿入・排出口２９にカードが未挿入の状態においては、タッチパネル１１６には、メインメニューおよびカードの挿入を促す表示からなる初期画面が表示されている。そして、カードが挿入されるまで、各メニューの機能を説明するための画面が繰返し表示されている。なお、カードの挿入前であっても、タッチパネル１１６を操作することにより、景品の種類などや当該情報開示装置１０に対応する遊技機８に関する遊技データなどを確認可能である。したがって、たとえば、カードの挿入前に当該遊技機８の遊技データを確認し、そのデータに基づいて遊技予想を立てて遊技を行なうか否かを判断することが可能である。

【００６３】

メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４をカード挿入・排出口２９に挿入すれば、遊技機８を使用した遊技が可能となる。このように、メンバーズカード１６３のみならず、ビジターカード１６４をも利用できるために、会員以外の者や会員の登録を申請したばかりでカードの発行を終えていない者、あるいはメンバーズカード１６３を自宅などに忘れた者でも遊技が可能である。

【００６４】

メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４をカード挿入・排出口２９に挿入した後、共通カード処理機７に挿入された共通カードを使用して玉貸操作を行なうことにより、弾球遊技が可能となる。なお、遊技者が、メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４により特定される持玉を所持している場合には、図１に示した会員カード管理コンピュータ１４よりその持玉情報を呼出して、その持玉を用いた遊技が可能である。

【００６５】
メンバーズカード１６３がカード挿入・排出口２９に挿入されている場合には、タッチパネル１１６を操作して、遊技場に設置されたすべての遊技機８に関する遊技データ（全台情報）を参照可能である。なお、ビジターカード１６４が挿入されている場合には、全台情報を表示させる操作は行なえないように構成されている。全台情報は、操作によりプリンタ３０からプリントアウトさせることも可能である。また、前述のとおり、メンバーズカード１６３を使用して遊技を行なった場合にのみ貯玉操作が可能なように構成されている。
【００６６】
このように本実施形態に係る会員カード処理装置９は、会員登録の有無にかかわらず遊技機８における遊技を許可して遊技対象者層を広げる一方で、会員登録した者にのみ種々の特典を付与することにより会員登録の促進を図ることが可能となるように構成されている。
【００６７】
また、前述のように、遊技者は遊技の中断操作を行なうことも可能である。メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４がカード挿入・排出口２９に挿入されている状態でタッチパネル１１６を用いて所定の中断操作を行なえば、中断前に遊技者が獲得している持点を特定するための持玉情報と中断情報とが会員カード管理コンピュータ１４へ送信される。そして、遊技機８に表示されていた持点がクリアされるとともに、遊技機８での遊技が禁止される。タッチパネル１１６には、カード挿入・排出口２９に挿入されているカードが排出され、タッチパネル１１６上に遊技中断中である旨の表示がなされる。この状態で、他の遊技者が自己のメンバーズカード１６３や他のビジターカード１６４をカード挿入・排出口２９に挿入した場合には、カードが排出され、遊技が許可されることはない。したがって、遊技中断時までに獲得した自己の持点が、遊技の中断中に他人に盗まれてしまうなどといった不都合を防止できる。なお、遊技の中断時から所定期間を経過しても再遊技がなされない場合には、遊技の中断状態が解除され、他の遊技者が当該遊技機８を用いて遊技可能となる。また、遊技中断時までに遊技者が獲得していた持点は無効とされる。もちろん、当日に限ってのみ、その持点を有効として取扱うように構成してもよい。
【００６８】
タッチパネル１１６に表示される遊技データは、遊技者所有の携帯用情報開示装置７４（図９参照）にダウンロードすることも可能である。遊技者が、タッチパネル１１６に表示されているメインメニューの中から「データ出力」を選択して所定の操作を行なうことにより、外部機器との光通信が可能な状態となる。
【００６９】
情報入力部３３および情報出力部３２は、外部機器との光通信を行なうための光通信部である。遊技者の操作に応じて遊技データが情報出力部３２から携帯用情報開示装置７４へ送信される。
【００７０】
会員カード処理装置９内には、前述したように、遊技機８における遊技中の遊技者の持点がバックアップされている。停電などの発生により、遊技機８内に記憶されていた遊技者の持点数がリセットされてしまった場合には、会員カード処理装置９内に記憶されているバックアップデータを用いて、その持点を把握可能である。前記バックアップデータは、情報出力部３２より外部へ出力される。出力されたバックアップデータは、たとえば図１０に示す携帯用レシート発行装置８０で受信される。
【００７１】
景品交換を行ないたい遊技者は、タッチパネル１１６のメニューの中から景品交換のメニューを選択して、景品交換メニューの表示指示に従って所望の景品の種類および数を指定可能である。景品の指定を終了した後、カード返却操作を行なうことにより、指定された景品の種類および数を特定するための景品交換用レシートがプリンタ３０より出力される

。

【００７２】

このように、この情報開示装置１０およびカード処理装置９を利用することにより、遊技が終了したその場で景品交換処理を行なうことができ、利便性が向上する。また、遊技データを確認するために、わさわざ専用の装置が設置されたカウンタなどに出向く手間が省けるので、遊技の利便性が向上されることに伴って遊技機の稼働率が向上することが期待できる。遊技者が遊技機８から席を立つ機会が少なくなるからである。また、持玉が残っている場合には、当該持玉を獲得した当日のみ有効とされることを条件としながらも、獲得した遊技機８以外の他の遊技機８においてその持玉を直接用いて再遊技可能であるために、遊技開始時の手間が省け、遊技の利便性が向上する。なお、本実施形態では、貯玉を直接使用した遊技は許可されておらず、貯玉を利用して遊技を行なう場合には一旦共通カードと交換しなければならないように構成したが、貯玉を直接使用した遊技を許可するように構成してもよい。この場合には、たとえば、貯玉のうち所定数を手数料としてとるか、または、１日で直接遊技に使用できる貯玉の数を制限するようにしてもよい。

【００７３】

図５は、表示器ユニット１１５を含む、情報開示装置１０の一部断面図である。情報開示装置１０は取付基板１１２により、遊技機設置島台６に取付けられている。表示器ユニット１１５には、ギア部９１が一体的に設けられている。一方、取付基板１１２には、ギア部９１の一方端と噛合する歯車９２が軸支されており、歯車９２には角度調節ダイヤル２７が一体的に取付けられている。さらに取付基板１１２には、ギア部９１の他方端と一体成形され軸受９０によりその回動角が制限される軸８９が設けられている。すなわち、表示ユニット１１５は、ギア部９１を介して軸８９により、取付基板１１２に軸支されている。そして、ギア部９１の一方端が噛合する歯車９２が角度調節ダイヤル２７の操作に応じて回転することにより、ストッパ９０ａにより制限される範囲内において表示ユニット１１５が開口２２より外部へ傾動する。なお、軸受９０と軸８９との間に働く摩擦力により、表示器ユニット１１５は所定の傾動位置に保持される。

【００７４】

再度調節ダイヤル２７を適当に操作することにより、遊技者は遊技用椅子６０７に座した状態あるいは起立状態において視認しやすい角度に表示ユニット１１５のタッチパネルを調整できる。これにより、表示ユニット１１５の表示画面が液晶により構成されていた場合でも、視野角の問題で遊技者が画面を見づらくなるなどという不都合を回避できる。

【００７５】

図６は、共通カード販売機５の全体正面図である。共通カード販売機５では、額面かそれぞれ１０００円，２０００円，３０００円，５０００円，１００００円である共通カードの中から所望の共通カードを選択可能である。いずれかの種類の共通カードが売り切れた場合には、売り切れ額面に対応する売り切れ表示器１５１ａが点灯する。また、カード販売機５に異常が生ずるなどして共通カードの販売が不可能な状態にある場合には、中止表示器１５５が点灯する。一方、共通カードの販売が可能な状態にある場合には、販売中表示器１５４が点灯している。

【００７６】

所定の額面の紙幣を紙幣投入口１５６へ投入すれば、紙幣選別計数機構１５７により、投入された紙幣の識別が行なわれ、偽札などの不正な紙幣であった場合には返却され、適正な紙幣であった場合には取込まれる。そして、投入された紙幣の額面が金額表示部１５２に表示される。共通カード販売機５には、購入する共通カードの額面を特定するためのカード選択ボタン１５０ａ～１５０ｅが設けられている。投入額の範囲内でいずれかのカード選択ボタン１５０ａ～１５０ｅを押圧操作すれば、対応する共通カードがカード払出口１５８より排出されるとともに、釣銭が釣銭払出口１６０より払出される。紙幣を紙幣投入口１５６へ投入した後、共通カードの購入を取消たい場合には、取消ボタン１５３を押圧操作すれば、紙幣投入口１５６より紙幣が返却される。なお、共通カードが売切れた場合には、売切れた共通カードの額面に対応して売切表示器１５１ａ～１５１ｅが点灯する

。
【００７７】
１６２は、共通カード販売機５の制御部であり、紙幣選別計数機構１５７，カード払出機構１５９，釣銭払出機構１６１を制御する。また、制御部１６２は、販売された共通カードの額面，販売日時，共通カード販売機５が設置されている遊技場１を特定するための情報などをターミナルボックス１７（図１参照）を介して共通カード管理センター２（図１参照）へ送信するとともに、ホール用管理コンピュータ１３へも送信する。
【００７８】
なお、共通カード販売機５において、硬貨の使用を可能とするための硬貨投入口を設けてもよい。また、購入する共通カードの枚数を選択するための枚数選択ボタンを設けてもよい。
【００７９】
図７は、景品処理装置１５の全体正面図である。景品処理装置１５には、情報開示装置１０と同様にタッチパネル１３１よりなる表示部１３０が設けられている。販売中表示器１３４が点灯していることを確認してメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４をカード挿入口１３６へ挿入すれば、当該カードの情報がカードリーダライタ１３９により読取られる。挿入したカードがメンバーズカード１６３である場合には、タッチパネル１３１上に暗証番号の入力を促す表示がなされる。そして、タッチパネル１３１に入力された暗証番号が適正であることを条件に持玉数や貯玉数がタッチパネル１３１上に表示される。なお、挿入されたカードがビジターカード１６４の場合には、遊技者所有の持玉が当日獲得されたものであることを条件に合計持玉数が表示される。さらに、持玉や貯玉をすべて共通カードに交換した場合の共通カードの交換額である「カード交換額」が併わせて表示される。図のタッチパネル１３１上には、ビジターカード１６４を挿入した場合の表示例が示されている。すなわち、遊技者の合計持玉が「２５００個」であって、その持玉を共通カードに交換した際のカード交換額が「６０００円」である旨が示されている。なお、「残り玉数」とは、共通カードに交換した際の持玉の端数である。以上の表示内容より、持玉１個当たりの換金額は「（２５００－１００）／６０００＝２．５（円）」であることがわかる。なお、この換金率は、会員カード管理コンピュータ１４（図１参照）で設定され、その設定値が景品処理装置１５に入力される。前述のように、会員カード管理コンピュータ１４は会員カード管理センター３（図１参照）が管理している。したがって、遊技場１側では、勝手にこの換金率を変更することはできない。なお、景品処理装置１５で換金率を設定でき、遊技場側で設定し、その設定値を会員カード管理コンピュータ１４に景品処理装置１５から送信するようにしてもよい。
【００８０】
図示する状態で確認ボタン１３２を押圧操作すれば、カード交換額に相当する共通カードが共通カード払出口１３７より払出される。一方、共通カードとの交換を取り止めたい場合には、取消ボタン１３３を押圧操作すればよい。共通カードへの交換がなされないまま、カード挿入口１３６へ挿入したカードが遊技者へ返却される。
【００８１】
なお、図示するように残り玉数が存在する状態で共通カード交換操作を行なった場合には、その残り玉数を特定するための情報が記録されたレシートがレシート発行口１６６より発行される。遊技者は、発行されたレシートに基づいて景品交換カウンタなどにおいて所望の景品と残り玉とを交換可能である。
【００８２】
１３８は制御部であり、タッチパネル１３１の表示やカードリーダライタ１３９、共通カード払出機１６（図１参照）を含む共通カード払出機構１４０，レシート発行機構１６５を制御する。
【００８３】
図示する景品処理装置１５では、遊技者の所有する持玉と貯玉との合計に基づいて、交換する共通カードの額面が自動的に決定づけられるように構成した。しかしながら、これに

代えて、遊技者が共通カード交換額を任意に決定できるように構成してもよい。この場合には、たとえば、タッチパネル１３１を使用して所望の交換額を入力するように構成することなどが考えられる。

【００８４】

また、図示する景品処理装置１５では、１０００円を最低額面としてそれに満たない持玉などを残り玉数として表示するように構成した。しかしながら、これに代えて１００円を最低額面として１００円の価値を有する共通カードも払出されるように構成してもよい。あるいは、端数については、直接硬貨が払出されるように構成してもよい。

【００８５】

また、交換処理が済んで持玉数がなくなったビジターカード１６４については当該カードを回収するように構成してもよい。

【００８６】

さらに、景品処理装置１５において共通カード以外の景品と持玉などとを交換するための景品交換処理が可能であるように構成してもよい。そして、指定された景品の種類および数を特定するための景品交換用レシートがレシート発行口１６６より発行されるように構成してもよい。

【００８７】

図８は、共通カード買取機１８の全体正面図である。使用可ランプ１４５が点灯して共通カード買取機１８における換金が可能であることを確認した上で共通カードをカード挿入口１４７へ挿入すれば、その共通カードが適正であることを条件にカード額面が金額表示部１４２に表示される。次に、確認ボタン１４３を押圧操作すれば金額表示部１４２に表示されている金額に相当する紙幣が紙幣払出口１４９より払出される。一方、取消ボタン１４４を押圧操作することにより、カード挿入口１４７に挿入した共通カードが返却される。１４１は制御部であり、カードリーダライタ１４６および紙幣払出機構１４８を制御している。

【００８８】

なお、硬貨払出口を設けて、１０００円に満たない額面の共通カードが挿入された場合に、その額面に相当する硬貨をも払出可能としてもよい。また、本実施形態では、未使用の共通カードに限ってのみ、その換金が可能であるように構成されている。しかしながら、これに代えて、使用された共通カードであっても残高に応じて換金が可能であるように構成してもよい。

【００８９】

図９は、携帯用情報開示装置７４の構成を示す全体概略図である。携帯用情報開示装置７４には、遊技データ発信源との光通信を行なうための情報出力部７８および情報入力部７９と、タッチパネル７６よりなる液晶表示器７７と、電源スイッチ７５より構成されている。遊技者の操作に応じて情報開示装置１０から出力される各種遊技データは携帯用情報開示装置７４の情報入力部７９より入力される。入力された遊技データは、タッチパネル７６を操作することにより表示させることが可能である。

【００９０】

図１０は、携帯用レシート発行装置８０の構成を示す全体概略図である。携帯用レシート発行装置８０は、会員カード処理装置９内にバックアップデータとして記憶されている遊技機８の持点を読出すための専用装置である。

【００９１】

遊技場の営業時間帯において停電が発生し、遊技機８に記憶されていた遊技者の持点がリセットされた場合であっても、会員カード処理装置９内に当該遊技者の持点がバックアップされているため、停電の復旧後、当該バックアップデータに基づいて遊技者に遊技を再開させることも可能である。しかしながら、たとえば停電の復旧の見込みがない場合など、営業の再開時期に見通しが立たない場合には、遊技者に対して相当の補償行為を行なう必要が生ずる。そこで、本実施形態においては、前述バックアップデータを読出可能な携帯用レシート発行装置８０を利用することにより、遊技者の遊技状況に応じてそれぞれ異

なる持点に基づいた遊技者に対する公平な補償行為を行なうことを可能としたのである。

【００９２】

携帯用レシート発行装置８０には、情報開示装置１０の情報入力部３３および情報出力部３２と光通信を行なうための情報入力部８８および情報出力部８７と、前記バックアップデータとして記憶されている持点情報を受信するための受信スイッチ８４と、電源スイッチ８３と、紙送りスイッチ８５と、送り停止スイッチ８６と、情報開示装置１０より受信した持点情報を表示するための液晶表示器８２と、液晶表示器８２に表示された持点情報をプリントアウトするためのプリントアウト口８１とが設けられている。

【００９３】

遊技場の係員などがこの携帯用レシート発行装置８０を操作することにより、たとえば、図１１に示すようなプリントアウト結果を得ることができる。プリントアウト結果には、当該結果を出力した日付，時刻，カードナンバー，遊技機８の台番を示す番台と、最終持玉数および合計持玉数とが印字される。最終持玉とは、持玉遊技を行なうことが可能な持玉であり、合計持玉に含まれている。したがって、合計持玉から最終持玉を差し引いた持玉数は、持玉遊技を行なうことができない持玉の数となる。

【００９４】

遊技場１では、このプリントアウト結果に基づいて、各遊技者に公平に所定の補償行為を行なうことができる。たとえば、合計持玉数に相当する景品を遊技者に手渡すようにしてもよく、合計持玉から最終持玉を差し引いた持玉数に相当する景品を遊技者に手渡すとともに、後日、最終持玉に相当する持点を予め遊技者に付与した状態で遊技させるようにしてもよい。

【００９５】

なお、会員カード処理装置９内のバックアップデータとして、遊技状態（特定遊技状態であるか否かなど）も記憶されるように構成してもよく、さらには大当りに基づく繰返し継続制御が何回目であるかに至るまでの情報を記憶するように構成してもよい。そして、それらの情報も含めて携帯用レシート発行装置８０で受信され、表示およびプリントアウトされるように構成してもよい。この場合には、携帯用レシート発行装置８０側で、どのような情報を表示させるのかを選択可能に構成してもよい。このように構成することにより、各遊技者に対して、より一層公平な形で補償行為を行なうことが可能となる。

【００９６】

また、情報開示装置１０に設けられたプリンタ３０より直接、図１１に示したような結果がプリントアウトされるように構成してもよい。

【００９７】

図１２は、情報開示装置１０および会員カード処理装置９からなる会員カード処理ユニットと、会員カード管理コンピュータ１４と、遊技機８と、台管理装置１１との接続を示すブロック図である。

【００９８】

遊技機８で遊技を行ないたい遊技者が自己のメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４を会員カード処理装置９へ挿入すれば、そのカードに記録されている記録情報がカードリーダライタ１１１により読取られる。カードリーダライタ制御用マイクロコンピュータ１０９は、その記録情報を会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７へ出力する。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、受信された記録情報に基づいてカード識別情報を読取る。そして、会員カード管理コンピュータ１４に対して、カード識別情報に対応した各種情報の送信要求を行なう。すると、会員カード管理コンピュータ１４から会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７へ、会員カード識別情報に対応した遊技者所有の持玉情報や貯玉情報などが送信される。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７はこれを受信してカード識別情報とともに記憶する。そして、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３へ、必要に応じて持玉情報や貯玉情報を出力する。情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は、これを受信して画面表示装置１１７上に遊技者の持玉数や貯玉数を表示させる制御が可能となる。

【００９９】
遊技機８で遊技が開始され、パチンコ玉が弾発発射されれば、その弾発発射ごとに不利益球数情報がパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１から台管理装置１１に出力される。また、弾発発射したパチンコ玉が所定の入賞口に入賞すれば、賞球信号がゲーム制御用マイクロコンピュータ１０２からパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１へ送信される。パチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１はこれを受信して、利益球数情報を台管理装置１１へ送信する。また、遊技状況に応じて刻々と変化する遊技者の持点を特定するための持点情報がパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１から会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７へ定期的に出力される。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、この持点情報をバックアップ用データとして記憶する。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７には、バックアップ用電源１１０が設けられている。したがって、停電などが発生した場合であってもバックアップ用電源１１０の電源容量の限りにおいて会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は稼動可能であり、その内部に記憶されているバックアップ用データは保持される。

【０１００】
遊技機８で大当りが発生すれば、遊技情報の一例となる大当り情報がゲーム制御用マイクロコンピュータ１０２から台管理装置１１へ送信される。また、始動入賞口５８へ打玉が始動入賞すれば、遊技情報の一例となる始動入賞情報がゲーム制御用マイクロコンピュータ１０２から台管理装置１１へ送信される。その他、遊技機８の遊技状況を通知するさまざまな遊技情報がゲーム制御用マイクロコンピュータ１０２から台管理装置１１へ送信されている。台管理装置１１は、ゲーム制御用マイクロコンピュータ１０２により受信した遊技情報を集計して遊技データとして記憶する。そして、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３からの送信要求に応じてこれを送信する。

【０１０１】
なお、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７内に記憶されている持玉情報とバックアップデータとしての持点情報との違いは、以下のとおりである。すなわち、持点情報は、遊技中に停電が発生して遊技機８で記憶されていた持点数がリセットされた場合に、その持点数を把握するために用いられる。したがって、タッチパネル１１６の操作により景品交換処理や貯玉処理が行なわれたとしても、その情報は変化しないのである。したがって、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７内に記憶されている持点情報は、パチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１より定期的に送信される持点情報に基づいてのみ更新されるものである。一方、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７内に記憶されている持玉情報は、遊技者の貯玉操作や景品交換操作に応じてその情報内容が更新される。以上のように、持点情報と持玉情報とはその内容が異なっている。

【０１０２】
呼出スイッチ２５の押圧操作があれば、その操作検出信号が情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３に入力される。情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は、呼出スイッチ２５からの検出信号などに応答してランプ２３ａ，２３ｂまたはＬＥＤ２４の表示制御を行なう。

【０１０３】
画面表示装置１１７のタッチパネル１１６で各種操作が行なわれれば、その操作信号が情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３に入力される。情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は、操作信号に応じて画面表示装置１１７を制御して、その表示を変化させるとともに操作検出信号に応じて各種機器を制御する。たとえば、タッチパネル１１６でテレビ放送の画面表示を行なうための操作が検出されれば、その操作内容に応じてチューナ１０４を制御して、遊技者が選択した放送が画面表示装置１１７に表示されるようにする。選択されたテレビ放送に応答する音声信号がチューナ１０４からアンプ１０５を介してイヤホン端子２６に出力される。遊技者が、タッチパネル１１６を操作して音量の調節を行なえば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３の制御によりアンプ１０５で音

量の調節がなされる。イヤホン端子２６にイヤホン１２０を接続することにより、遊技者は音声情報を楽しむことが可能となる。

【０１０４】

タッチパネル１１６を用いて遊技データを外部出力させるための所定の操作が行なわれれば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は台管理装置１１より遊技データを受信する。そして、遊技者所有の携帯用情報開示装置７４からの送信要求に応じて遊技データを光通信部（情報出力部）３２より出力する。

【０１０５】

遊技データを画面表示装置１１７に表示させるための操作がタッチパネル１１６で行なわれれば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３はこれを検出して台管理装置１１より遊技データを受信する。そして、受信した遊技データを画面表示装置１１７へ出力して画面表示させる。

【０１０６】

タッチパネル１１６を用いて貯玉が行なわれれば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７に対して指定された貯玉数を特定するための情報を送信する。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７には、遊技者所有の貯玉数や持玉数が記憶されており、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３からの情報に基づいて持玉数を減算更新するとともに貯玉数を加算更新する。そして、更新後の値を情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３へ送信する。情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は、これを受信して、画面表示装置１１７に更新後の持玉数や貯玉数を表示させる。

【０１０７】

タッチパネル１１６で景品交換処理が行なわれれば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７に遊技者が指定した景品の種類と数を特定するための情報を送信する。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３より受信した情報に基づいて貯玉数あるいは持玉数を減算更新するとともに、景品に関する情報を記憶する。そして、更新後の持玉数および貯玉数を情報表示制御用マイクロコンピュータへ送信する。情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３はこれを受信して、画面表示装置１１７に更新後の貯玉数や持玉数を表示させる。さらに、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３はプリンタ制御用マイクロコンピュータ１０６に対して遊技者の指定した景品の種類と数とが印字された景品交換用レシートを発行させるための制御を行なう。これに応じて、プリンタ制御用マイクロコンピュータ１０６はプリンタ３０に印字制御用信号を出力する。これにより、プリンタ３０から景品交換用レシートが発行される。

なお、景品交換レシートの発行は、カード返却操作が行なわれたタイミングで行なわれる。

【０１０８】

また、遊技者が画面表示装置１１７に表示させた遊技データを印字させるための操作をタッチパネル１１６で行なえば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３はプリンタ制御用マイクロコンピュータ１０６に対して、遊技データを印字させるための制御信号を送出する。プリンタ制御用マイクロコンピュータ１０６はこれを受けてプリンタ３０に印字制御信号を出力する。これにより、プリンタ３０から遊技データが印字出力される。

【０１０９】

タッチパネル１１６上で遊技の中断操作が行なわれれば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は台管理装置１１へ遊技中断情報を送信する。台管理装置１１はパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１へ遊技操作不能動化信号を出力する。パチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１は、この情報を受信して遊技機８の遊技を不能動化する。たとえば、打球操作ハンドル３７を固定させる。

【０１１０】

さらに情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は、遊技中断情報を会員カード処理装

置制御用マイクロコンピュータ１０７へも送信する。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、この情報を受信してカードリーダライタ制御用マイクロコンピュータ１０９に対してカード排出指令信号を出力する。カードリーダライタ制御用マイクロコンピュータ１０９は、この情報を受信することにより、カードリーダライタ１１１からカードを排出させる。また、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、通信部１０８より会員カード管理コンピュータ１４に遊技中断情報を送信する。会員カード管理コンピュータ１４は、この情報に基づいて遊技が中断されている遊技機８および使用されているカード識別情報を特定して記憶する。

【０１１１】

一方、遊技中断時から所定時間内にカードが会員カード処理装置９に挿入されれば、そのカード識別情報がカードリーダライタ１１１を介してカードリーダライタ制御用マイクロコンピュータから会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７に出力される。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７には、遊技中断時に挿入されていたカードの識別情報が記憶されており、カードリーダライタ制御用マイクロコンピュータ１０９より受信した識別情報との比較を行なう。そして、一致しない場合には、カードリーダライタ制御用マイクロコンピュータ１０９に対してカード排出指令信号を送出する。一方、一致する場合には、会員カード管理コンピュータ１４に遊技の中断が解除される旨の情報を出力するとともに、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３に遊技が再開される旨の情報を送信する。情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は、台管理装置１１に対して、遊技再開情報を送信する。台管理装置１１はこれを受けてパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１に操作不能動化解除信号を送出する。パチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１はこれを受けて、遊技機８の遊技不能動化状態を解除する。

【０１１２】

一方、遊技中断時から所定期間内に遊技が再開されなかった場合には、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、遊技状態をリセットさせるための処理を行なう。すなわち、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７内に記憶されているカード識別情報やバックアップデータとして記憶されている持点情報をリセットし、会員カード管理コンピュータ１４および情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３に対してリセット情報を出力する。情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は、画面表示装置の表示を初期状態に制御するとともに台管理装置１１にリセット情報を送信する。台管理装置１１はリセット情報をパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１に送信する。これにより、遊技機８がリセットされる。

【０１１３】

遊技を終えた遊技者がタッチパネル１１６上でカード返却操作を行なえば、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３は会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７に返却情報を送信する。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、その内部に記憶していた景品情報，貯玉情報，持玉情報を通信部１０８から会員カード管理コンピュータ１４へ送信する。そして、カードリーダライタ制御用マイクロコンピュータ１０９にカード排出指令信号を出力した後、記憶していた持玉情報，貯玉情報，景品情報およびバックアップデータ（持点情報）をクリアする。

【０１１４】

図１３は、会員カード処理装置９の一部を示すブロック図および携帯用レシート発行装置８０の構成を示すブロック図である。

【０１１５】

会員カード処理装置９において、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、バックアップ用電源１１０を介して電源の供給を受けている。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、ＣＰＵ１２９，ＲＯＭ１２７，ＲＡＭ１２８を含み、前述したバックアップデータがＲＡＭ１２８内に記憶されている。ＣＰＵ１２９は会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７の制御を行ない、遊技機８や情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３との処理を行なう。なお、それらの詳細な説明につい

ては図１２において前述したため、ここではその説明および図示を省略する。
【０１１６】
バックアップ用電源１１０には、電源の供給が遮断された旨を検知するための停電検知回路１２６が用いられている。停電が発生すれば、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７はバックアップ用電源１１０の電力の供給を受けて稼動することになるとともに、停電検知回路１２６より出力される停電検知信号を受信する。停電検知信号を受信した会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、信号の受信時に行なっていたすべての処理を中断するとともに、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３やパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１より入力される各種指令信号などを破棄する。さらに会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３に対して画面表示装置１１７の表示制御を終了させるための信号を送出する。これにより、画面表示装置１１７の表示が終了する。
【０１１７】
そして、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、ＲＡＭ１２８内にバックアップデータとして記憶されている持点情報を外部出力するための処理を行なう。すなわち、携帯用レシート発行装置８０から送信される持点情報出力要求信号に応じて持点情報を光通信部（情報出力部）３２，３３より出力可能な状態とする。
【０１１８】
以上のように、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、停電検知回路１２６からの停電検知信号が入力されれば、バックアップデータを外部へ送信するための処理以外のすべての処理を停止する。これにより、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７の消費電力を極力抑えることができ、ＲＡＭ１２８内に記憶されているバックアップデータを極力長期にわたり保持できる。
【０１１９】
このように、停電発生時には、携帯用レシート発行装置８０を用いて各遊技機８毎にその持点を会員カード処理装置９より読出すことが可能である。携帯用レシート発行装置８０の電源スイッチ８３を投入することにより、電源回路１２４を介してレシート発行制御用マイクロコンピュータ１２１，紙送り機構１２２，印字機構１２３，表示部８２にそれぞれ電力が供給される。表示部８２はタッチパネルの機能を有している。持点情報の受信を行なうためには、表示部８２を操作してデータ受信モードに切換えた後、データの受信対象である遊技機８を指定する。そして、受信印字スイッチ８５を押圧操作することにより、光通信部を構成する情報出力部８７より持点情報出力要求信号が出力される。
【０１２０】
一方、持点情報出力要求信号は、会員カード処理装置９を含む情報開示装置１０に設けられた光通信部（情報入力部）３３に入力される。
会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は入力された持点情報出力要求信号が自己の制御にかかわる遊技機８を対象としているものであるか否かを判断する。対象としていない場合には、その情報を破棄する。一方、対象としている場合には、ＲＡＭ１２８内に記憶されているバックアップデータ（持点情報）を読出して外部出力するための処理を行なう。すなわち、会員カード処理装置９に挿入されているカードの識別情報と遊技機８のユニットナンバー（台番）を特定するためのユニット情報とを持点情報に付加する。そして、カード情報およびユニット情報が付加された持点情報を情報出力部３２より外部へ出力する。
【０１２１】
携帯用レシート発行装置８０は、情報出力部３２より出力された持点情報を情報入力部８８で受信して、レシート発行制御用マイクロコンピュータ１２１に入力する。レシート発行制御用マイクロコンピュータ１２１は、入力された持点情報を記憶するとともにこれを複製して通信結果確認用情報として発信元の会員カード処理装置９へ送信する。
【０１２２】
通信結果確認用情報を受信した会員カード処理装置９はこれを会員カード処理装置制御用

マイクロコンピュータ１０７に入力する。会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、入力された通信結果確認用情報中に含まれる持点情報がＲＡＭ１２８内に記憶されている持点情報と一致しているか否かを確認する。そして、一致しているか否かを通知するための通信結果情報を情報出力部３２より外部へ出力する。

【０１２３】

通信結果情報は携帯用レシート発行装置８０で受信され、通信結果が良好であったか否かがレシート発行制御用マイクロコンピュータ１２１で判断される。すなわち、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７に入力された通信結果確認用情報内の持点情報とＲＡＭ１２８内の持点情報とが一致していない場合には、データの送信途中でデータ化けなどの不都合が生じたことになり、通信エラーが生じたこととなる。

【０１２４】

通信結果が良好である旨の通信結果情報を受けたレシート発行制御用マイクロコンピュータ１２１は、記憶している持点情報に基づいてその情報内容を表示部８２に表示させるとともに、印字機構１２３よりプリントアウトさせる。プリントアウト結果、あるいは表示内容は前述した図１１に示されている。

【０１２５】

一方、通信結果が良好でなかった場合には、記憶していた持点情報を破棄するとともに表示部８２に通信エラーが生じた旨を表示させる。

【０１２６】

なお、メモリバックアップ１２５には、受信したデータがバックアップされている。

【０１２７】

以上において、会員カード処理装置９と携帯用レシート発行装置８０との通信手順には、持点情報の受信途中に通信エラーが生じて持点情報に誤りが生じていないかどうかを確認するための手順が含まれているので、携帯用レシート発行装置８０で受信された持点情報の信頼性が非常に高いものとなる。

【０１２８】

なお、復電したことが確認されれば、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は会員カード管理コンピュータ１４（図１参照）へ停電情報を送信する。この停電情報には、停電が発生した日時と回復した日時とが含まれている。会員カード管理コンピュータ１４は停電情報を記憶するとともに会員カード管理センター３へ送信する。

【０１２９】

図１４～図２８は、情報開示装置１０に設けられたタッチパネル１１６の操作に基づいて行なわれる制御の処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートに基づく制御用プログラムは、図１２に示した情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３または会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７に記憶されている。

【０１３０】

また、図３６～図６６は、以下に説明するフローチャートのフロー途中でタッチパネル１１６に表示される画像表示例を示す図である。

【０１３１】

以下において、図３６～図６６を必要に応じて参照しつつ、図１４～図２８のフローチャートの説明を順に行なう。

【０１３２】

図１４（ａ），（ｂ）は、タッチパネル１１６の操作に関し、そのメインルーチンを説明するためのフローチャートである。遊技者が、タッチパネル１１６を何ら操作していない場合には、Ｓ１において初期画面表示がなされる。この初期画面表示の画像表示例を図３６に示す。画面の上段には、会員カード処理装置９へのカードの挿入を促すメッセージが点滅表示されている。なお、この表示は、メンバーズカード１６３もしくはビジターカード１６４が挿入されることに伴って消失する。メッセージの下方には、遊技者の操作により選択が可能な各種メニューが表示されている。

【０１３３】

次にＳ２に進み、遊技者がいずれかのメニューの選択を行なったか否かが判断される。遊技者がいずれかのメニューの選択を行なった場合には、選択メニューに応じて各種処理へ分岐する。遊技者が「遊技データ」を選択した場合には、図１５において後述する遊技データ表示処理の処理手順が行なわれる。「精算」を選択した場合には、図１６において後述する精算処理が実行される。「中断」を選択した場合には、図２３において後述する、中断処理が実行される。「全台情報」を選択した場合には、図２４において後述する全台情報処理が実行される。「データ出力」が選択された場合には、図２６において後述するデータ出力処理が実行される。「テレビ」が選択された場合には、図２８において後述するテレビ放送処理が実行される。「機能説明」が選択された場合には、図２７において後述する機能説明処理が実行される。

【０１３４】

一方、Ｓ２において、いずれのメニューも選択されなかった場合には、Ｓ３に進み、所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、再びＳ１に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、Ｓ４に進み、機能説明画面の表示がなされる。機能説明画面の表示例を図３７に示す。

【０１３５】

図３７を参照して、メニュー上に矢印が表示され、矢印が指し示すメニューの内容説明が表示される。そして、所定時間毎に矢印が各メニュー上に移動して、移動先のメニューの説明表示が行なわれる。

【０１３６】

再び、図１４（ａ）を参照して、Ｓ５において、「戻る」のメニューが押圧操作されたか否かが判断される。「戻る」が押圧操作されれば、Ｓ１に戻る。一方、押圧操作されていない場合には、Ｓ６に進む。そして、機能説明表示が終了したか否かが判断される。機能説明表示が終了していない場合には、Ｓ４に戻る。一方、終了している場合には、Ｓ１に戻る。

【０１３７】

図１５は、遊技データ表示処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、Ｓ７において、当日の遊技データが画面に表示される。この画面表示例を図３８に示す。

【０１３８】

図３８を参照して、「大当り回数」とは、大当りの発生した回数である。「総スタート回数」とは、可変表示装置４７（図３参照）の可変表示回数である。「大当り確率」とは可変表示回数に対して大当りが発生した確率であり、（大当り回数／総スタート回数）で算出されている。「スタート回数」とは、大当りから大当りまでの可変表示回数である。「打込み」とは、遊技機８の遊技領域４６に打込まれたパチンコ玉の総数である。「出玉」とは、遊技者に付与された得点（賞球）の総数である。「差玉」とは、「打込み」と「出玉」との差数である。

【０１３９】

次に、Ｓ８に進み、メニューの選択操作が行なわれた否かが判断される。具体的には、図３８を参照して、画面下方に表示されている、「当日」～「戻る」のメニューの中からいずれかが選択されたか否かが判断される。選択されていない場合には、Ｓ７に戻る。一方、いずれかのメニューの選択がなされた場合には、その選択メニューに応じて、処理が分岐する。

【０１４０】

「当日」が選択された場合には、Ｓ９に進み、当日の遊技データを表示する画面が現れる。すなわち、既に説明した図３８に示す画面である。「前日」が選択されれば、Ｓ１０に進み、前日の遊技データが表示される。なお、遊技データの表示フォーマットは、図３８と同様である。「前前日」が操作されれば、Ｓ１１に進み、前前日の遊技データが画面表示される。なお、前前日の遊技データの表示フォーマットは、図３８と同様である。「戻る」が選択操作された場合には、図１４（ａ）のＳ１に復帰する。

【０１４１】

Ｓ９～Ｓ１１の処理が実行された後、Ｓ１２に進む。Ｓ１２では、「当日」～「戻る」のうち、いずれかのメニューが再度選択されたか否かが判断される。選択された場合には、その選択に応じて、Ｓ９～Ｓ１１の処理が実行されるか、または、図１４（ａ）のＳ１に復帰する。一方、Ｓ１２において、いずれのメニューの選択もなされない場合には、Ｓ１３に進み、遊技データが継続して表示され、Ｓ１２に進む。

【０１４２】

いずれかの遊技データ画面が表示されている状態で、「戻る」が選択されることにより、メインツリーである図１４（ａ）のＳ１に復帰することになる。

【０１４３】

図１６は、精算処理の処理手順を示すフローチャートである。まずＳ１４において、精算方法選択画面が表示される。精算方法選択画面の表示例を図３９に示す。

【０１４４】

図３９を参照して、「最終持玉」とは、図１１において前述したように、遊技者が当該遊技機８で遊技に使用可能な持玉数、すなわち、持玉遊技可能な玉数のことである。また、「合計持玉」とは、持玉遊技できない玉数と前記最終持玉の玉数との合計数である。さらに、「貯玉」とは、前述のように、遊技機８で獲得した持点を遊技場預かりとして累積的に保管された持点のことである。

【０１４５】

さらに画面には、「景品交換」，「貯玉」，「戻る」，「返却」の選択メニューが表示されている。

【０１４６】

次に、図１６において、Ｓ１５に進み、選択メニューの中からいずれかのメニューが選択されたか否かが判断される。メニューの選択がない場合には、Ｓ１４に戻る。一方、メニューの選択があった場合には、選択されたメニューの種類に応じて、処理が分岐する。「景品交換」が選択されれば、図１７において後述する景品交換処理に進む。「貯玉」が選択されておれば、図２２において後述する貯玉処理に進む。「戻る」が選択されれば、図１４（ａ）に示したメインツリーのＳ１に復帰する。

【０１４７】

一方、「返却」が選択されれば、Ｓ１６に進む。Ｓ１６では、会員カード処理装置９にカードが挿入されているか否かが判断される。メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４が挿入されていない場合には、図１４（ａ）に示すメインツリーのＳ１に復帰する。一方、カードが挿入されている場合には、Ｓ１７に進み、データ送信が行なわれる。具体的には、会員カード処理装置９から会員カード管理コンピュータ１４へ、貯玉情報，持玉情報，景品情報が送信される。また、この際に景品交換レシートが発行される。次に、Ｓ１８に進み、カードの排出処理が実行される。次にＳ１９に進み、結果画面が表示される。結果画面の表示例を図４０に示す。

【０１４８】

図４０を参照して、遊技者の最終的な持玉数と貯玉数とが表示される。

次に、Ｓ２０に進み、所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ１９に戻り、引続き、結果画面が表示される。一方、所定時間が経過したことを条件に図１４（ａ）のＳ１に復帰する。

【０１４９】

図１７～図２１は、景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、図１７のＳ２１において、品目選択画面１が表示される。品目選択画面１の表示例を図４１に示す。

【０１５０】

図４１を参照して、画面には、「煙草」や「バッグ」などといった景品の種類が表示される。また、画面の右上方には、遊技者の合計持玉数と貯玉数とが表示される。さらに、景品の種類以外に、「次頁」，「戻る」といった選択メニューが表示される。

【０１５１】

次に、Ｓ２２に進み、いずれかの選択メニューの選択操作が行なわれたか否かが判断される。選択操作が行なわれていない場合には、Ｓ２１に戻る。一方、選択操作が行なわれている場合には、選択メニューの種類に応じて処理が分岐する。

【０１５２】

「戻る」が選択された場合には、図１６のＳ１４に復帰する。「次頁」が選択された場合には、Ｓ２３に進み、品目選択画面２が表示される。品目選択画面２の表示例を図４２に示す。

【０１５３】

図４２を参照して、「日用品」や「おもちゃ」など、品目選択画面１では表示しきれなかった景品の種類が表示される。その他、選択メニューとして、「前頁」が表示されている。

【０１５４】

次に、Ｓ２４に進み、選択操作が行なわれたか否かが判断される。選択操作が行なわれていない場合には、Ｓ２３に戻る。一方、「前頁」が選択操作されれば、Ｓ２１に戻る。

【０１５５】

Ｓ２４において、いずれかの景品の品目が選択された場合、またはＳ２２においていずれかの景品の品目が選択された場合には、Ｓ２５に進み、景品画面１が表示される。景品画面１の表示例を図４３に示す。

【０１５６】

図４３を参照して、「煙草」が選択された場合の表示例が示されている。図４３には、煙草の銘柄名「Ａ」とそのパッケージが表示されている。さらに、一度に景品交換可能な個数が破線部に表示されている。また、遊技者の所有している合計持玉数および貯玉数が表示されるとともに、煙草「Ａ」１つを景品として交換する際に必要な玉数が「景品交換玉数」として表示されている。さらに、遊技者の選択操作可能なメニューとして、「次頁」，「決定」，「戻る」が表示されている。

【０１５７】

次に、Ｓ２６に進み、いずれかの選択メニューの操作があったか否かが判断される。操作がなければＳ２５に戻る。一方、操作がなされた場合には、操作メニューの種類に応じて処理が分岐する。

【０１５８】

「戻る」が選択されれば、Ｓ２１に復帰する。「次頁」が操作されれば、Ｓ２７に進む。Ｓ２７では、景品画面２が表示される。景品画面の表示例を図４４に示す。

【０１５９】

図４４を参照して、景品画面２には、景品交換可能な他の煙草の銘柄「Ｂ」およびそのパッケージが表示されている。なお、画面左上方には、頁数が表示されている。その他、メニューの表示内容などは図４３と同様である。

【０１６０】

次にＳ２８に進み、いずれかの選択メニューの選択がなされたか否かが判断される。選択がなされていない場合には、Ｓ２７に戻る。一方、選択があった場合には、選択されたメニューの種類に応じて処理が分岐する。

【０１６１】

図１８（ａ）を参照して、「戻る」が選択されれば、図１７のＳ２１に戻る。「前頁」が選択されれば、図１７のＳ２５に戻る。「次頁」が選択されれば、Ｓ２９に進み、景品画面３が表示される。景品画面３とは、「Ａ」および「Ｂ」とは異なる銘柄の煙草が表示された画面である。その表示構成は、たとえば図４４と同様であるので、その図示を省略する。次にＳ３０に進み、いずれかのメニューの選択操作が行なわれたか否かが判断され、選択操作が行なわれていなければＳ２９に戻る。一方、「前頁」が選択されれば、図１７のＳ２７に戻る。また、「戻る」が選択されれば、図１７のＳ２１に戻る。

【０１６２】

一方、図１７のＳ２６またはＳ２８または図１８のＳ３０において、「決定」が選択され

れば、図１８（ｂ）のＳ３１に進む。Ｓ３１では、会員カード処理装置９にメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４が挿入されているか否かが判断される。カードが挿入されていない場合には、Ｓ３２に進み、メッセージ画面１が表示される。メッセージ画面１の表示例を図４６に示す。

【０１６３】

図４６を参照して、カードの挿入を促すメッセージが表示される。

次にＳ３３に進み、メッセージ画面１を表示してから所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ３２に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、メッセージ画面１の表示前の画像を表示させるべく、図１７のＳ２５またはＳ２７または図１８（ａ）のＳ２９に戻る。

【０１６４】

一方、Ｓ３１においてカードが挿入中であると判断された場合には、Ｓ３４に進み、合計持玉数と貯玉数との合計数が景品交換玉数よりも多いかまたは等しい状態にあるか否かが判断される。合計持玉数と貯玉数との合計数が景品交換玉数よりも少ない場合には、Ｓ３５に進み、許容個数オーバー画面が表示される。許容個数オーバー画面の表示例を図４７に示す。

【０１６５】

図４７を参照して、景品交換を行なうには持玉数が足りない旨のメッセージが表示される。

【０１６６】

次に、Ｓ３６に進み、許容個数オーバー画面を表示してから所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ３５に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、許容個数オーバー画面が表示される前の画面を表示させるべく、図１７のＳ２５またはＳ２７または図１８（ａ）のＳ２９に戻る。

【０１６７】

一方、Ｓ３４において、合計持玉数と貯玉数との合計数が景品交換玉数よりも少なくない場合には、Ｓ３７に進む。Ｓ３７では、個数入力画面が表示される。個数入力画面の表示例を図４５に示す。

【０１６８】

図４５を参照して、遊技者が景品の個数を入力するためのテンキー、景品の個数を確定するための「決定」キー、景品の個数を訂正するための「訂正」キー、景品の選択を取消すための「取消」キー、貯玉数と持玉数との合計数の範囲において景品交換可能な最大限の景品数を設定するための「全部」キーが表示されている。遊技者のキー操作に応じて画面上に景品個数が表示される。なお、景品交換個数の初期値は「１」となっている。また、景品個数が入力されることにより、画面の左下方部分に景品交換に必要な玉数が表示される。

【０１６９】

次に、Ｓ３８に進み、遊技者の選択操作がなされたか否かが判断される。選択操作がなされていない場合には、Ｓ３７に戻る。一方、選択操作がなされた場合には、選択操作の種類に応じて処理が分岐する。

【０１７０】

図１９を参照して、テンキーが操作された場合には、Ｓ３９に進み、入力操作に応じて画面上に交換個数を表示させるとともにその交換個数に必要な景品交換玉数が更新される。

次に、Ｓ４０に進み、合計持玉数と貯玉数との合計数が入力設定された景品交換玉数よりも少なくないか否かが判断される。少ない場合には、図１８（ｂ）のＳ３７に戻る。一方、少なくない場合には、Ｓ４１に進み、許容個数オーバー画面を表示させる。許容個数オーバー画面の表示例を図４８に示す。

【０１７１】

図４８を参照して、遊技者の入力した景品個数が多すぎるために、画面の左下方位置に「持玉数が足りません」というメッセージが表示される。

【０１７２】
次にＳ４２に進み、許容個数オーバー画面を表示してから所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ４１に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、Ｓ４３に進む。Ｓ４３では、遊技者が入力した交換個数と景品交換玉数とを「０」に更新する処理が行なわれる。この更新処理がなされた後、図１８（ｂ）のＳ３７に戻る。
【０１７３】
図１８（ｂ）のＳ３８において「訂正」が選択操作されれば、図１９のＳ４５ａに進む。Ｓ４５ａでは、画面表示されている交換個数および景品交換玉数が０に更新される。そして、更新後、図１８（ｂ）のＳ３７に戻る。
【０１７４】
図１８（ｂ）のＳ３８において、「取消」が選択されれば、図１９のＳ４６ａに進み、入力されているデータがクリアされる。そして図１７のＳ２１に戻る。
【０１７５】
図１８（ｂ）のＳ３８において、「全部」が選択されれば、図１９のＳ４７ａに進む。Ｓ４７では、交換個数および景品交換玉数が最大値に更新される。更新後、図１８（ｂ）のＳ３７に戻る。
【０１７６】
図１８（ｂ）のＳ３８において、「決定」が選択されれば、図１９のＳ４４ａに進む。Ｓ４４ａでは、遊技者の入力設定した交換個数が０であるか否かが判断される。０である場合には、図１８（ｂ）のＳ３７に戻る。一方、０でない場合には、図２０のＳ４４ｂに進む。
【０１７７】
図２０のＳ４４ｂにおいて、景品決定画面の表示がなされる。景品決定画面の表示例を図４９に示す。
【０１７８】
図４９を参照して、遊技者の選択した景品の種類とその個数、および景品交換後の遊技者の合計持玉数および貯玉数が表示されている。また、画面の下方位置には、遊技者の操作が可能な４つのキーが表示されている。「決定」は、画面表示の内容で景品交換を行なうことを決定する際に操作するためのキーである。「修正」は、画面表示されている景品の交換個数を修正する際に操作するためのキーである。「追加」は、交換する景品の種類を追加する際に操作するためのキーである。「貯玉で」は、遊技者所有の貯玉を優先的に景品交換に割当てることを望む場合に操作するキーである。「貯玉で」を操作しない場合には、合計持玉が優先的に景品の交換に使用される。図４９の場合には、２種類の景品で合計３６００個の玉が合計持玉から差し引かれた状態が表示されている。すなわち、４０００個の合計持玉から３６００個の玉が景品交換に使用される状態である。「貯玉で」を操作することにより、１０００個の貯玉が優先して景品交換に割当てられることになる。したがって、「貯玉で」を押圧操作した後は、貯玉が０個に更新表示され、合計持玉が１４００個に更新表示されることになる。なお、「貯玉で」を押圧操作した後、再度「貯玉で」を押圧操作すれば、合計持玉が優先的に景品交換に使用される状態に戻る。また、「合計持玉」は、前述したように持玉遊技可能な最終持玉と持玉遊技不可能な持玉との合計数であるが、合計持玉が景品交換に使用される際には、最終持玉以外の持玉が優先して使用される。
【０１７９】
次に、Ｓ４５ｂに進み、いずれかのキーを使用した選択操作がなされたか否かが判断される。選択操作がなされていない場合には、Ｓ４４ｂに戻る。一方、選択操作がなされている場合には、設定の種類に応じて処理が分岐する。
【０１８０】
「貯玉で」が操作されれば、Ｓ５８に進み、合計持玉および貯玉が更新された後、Ｓ４４ｂに戻る。

【０１８１】
「追加」が操作されれば、図１７のＳ２１に戻る。
「決定」が操作されれば、Ｓ４６ｂに進み、メンバーズカード１６３が会員カード処理装置９に挿入されているか否かが判断される。メンバーズカード１６３が挿入されていない場合には、すなわち、ビジターカード１６４が挿入されていることになる。したがって、景品交換は合計持玉でのみ行なわれ、貯玉が使用されていることはあり得ない。したがって、ビジターカード１６４が挿入されている場合には、景品交換で余った合計持玉を貯玉とするか否かについて遊技者に確認する必要はない。そこで、Ｓ４６ｂにおいてメンバーズカード１６３が挿入されていない場合には、合計持玉の減算更新がなされた後、後述するＳ５１に進む。
【０１８２】
一方、Ｓ４６ｂにおいて、メンバーズカード１６３が挿入されている場合には、合計持玉あるいは貯玉、またはその双方の減算更新がなされた後、Ｓ４７ｂに進む。Ｓ４７ｂでは、残り玉・貯玉変換画面を表示させる。残り玉・貯玉変換画面の表示例を図５０に示す。
【０１８３】
図５０を参照して、景品交換で余った合計持玉（残り玉）を全部貯玉するか否かを遊技者に問うメッセージが表示されている。さらに、画面の下方には、貯玉するか否かを決定するためのキーが表示されている。
【０１８４】
次に、Ｓ４８に進み、遊技者の選択操作がなされたか否かが判断される。選択操作がなされていない場合には、Ｓ４７ｂに進む。一方、「はい」キーの選択がなされた場合には、Ｓ４９に進み、残り玉を貯玉に加算更新する処理が実行される。そして、次にＳ５１に進む。一方、Ｓ４８において「いいえ」キーが選択された場合には、Ｓ４９の処理が実行されることなく、Ｓ５１に進む。
【０１８５】
Ｓ５１では、景品選択終了画面が表示される。景品選択終了画面の表示例を図５１に示す。
【０１８６】
図５１を参照して、景品交換処理が終了したことを遊技者に示唆させるメッセージが表示されるとともに、景品の受渡し方法についての説明が表示される。
【０１８７】
次にＳ５２に進み、景品選択終了画面が表示されてから所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ５１に戻る。一方、所定時間が経過した場合には、図１４（ａ）のＳ１に戻る。なお、一連の景品交換が終了した後、遊技者が図１４（ａ）のＳ２において「精算」を選択し、さらに図１６の精算処理のＳ１５において、「返却」を選択すれば、Ｓ１８においてカードが排出されるが、このカード排出のタイミングで、遊技者の選択した景品の種類とその個数が記録された景品交換用レシートがプリンタ３０（図４参照）より出力される。また、遊技者の選択した景品の種類およびその個数、遊技者の最終的な貯玉数および最終持玉数については、前述したように、図１６のＳ１７において、それぞれ景品情報，貯玉情報，持玉情報として、会員カード管理コンピュータ１４に送信されることになる。
【０１８８】
一方、図２０のＳ４５ｂにおいて、「修正」が選択されれば、Ｓ５３に進む。Ｓ５３では、景品修正画面１が表示される。景品修正画面１の表示例を図５２に示す。
【０１８９】
図５２を参照して、遊技者が既に指定した景品個数を修正するためのテンキー、修正内容を確定するための「決定」キー、修正内容を再度訂正するための「訂正」キー、景品交換自体を取止めるための「全部取消」キーが表示されている。遊技者はテンキーを操作して、まず、修正すべき景品の番号を入力しなければならない。たとえば、煙草Ａの景品個数を修正するためには、「１」を入力する必要がある。「１」を入力することにより、煙草

Ａの景品個数を修正することが可能となる。すなわち、破線で囲む部分に「１」が表示されれば、テンキーの操作により煙草Ａの現在の景品個数「１０」を修正可能となる。

【０１９０】

次に、Ｓ５４に進み、遊技者がいずれかのキーを選択したか否かが判断される。選択がなければＳ５３に戻る。一方、選択があった場合には、選択されたキーの種類に応じて、処理が分岐する。

【０１９１】

まず、テンキーを操作して番号の入力があればＳ５５に進み、景品の選択番号が更新される。更新後、Ｓ５３に戻る。

【０１９２】

「訂正」が選択されれば、選択番号が０に更新された後、Ｓ５３に戻る。

「全部取消」が選択されれば、Ｓ５７に進み、画面表示がすべてクリアされて図１６のＳ１４に戻る。すなわち、景品交換処理自体が取消されることになる。

【０１９３】

「決定」の操作があれば図２１のＳ５９に進む。

図２１のＳ５９において、景品修正画面２が表示される。景品修正画面２の表示例を図５３に示す。

【０１９４】

図５３を参照して、この表示例は、前画面（図５２参照）で、煙草Ａの選択番号「１」が選択決定された後の画面である。画面には、景品個数を新たに入力するためのテンキーと、新たに入力した景品交換数を確定するための「決定」キーと、テンキーで入力した景品交換個数を訂正するための「訂正」キーと、景品交換する景品の種類自体を取消すための「取消」キーとが表示されている。遊技者のテンキーの操作に応じて、破線で囲まれた表示部分の景品交換個数「１０」や、景品交換玉数の「６００」、合計持玉数「４００」、貯玉数「１０００」の値が変化する。

【０１９５】

次に、Ｓ６０に進み、遊技者のキー選択操作が行なわれたか否かが判断される。選択操作が行なわれていない場合には、Ｓ５９に戻る。一方、選択操作が行なわれた場合には、選択されたキーの種類に応じて処理が分岐する。

【０１９６】

テンキーの操作が行なわれた場合には、Ｓ６１に進み、景品交換個数が更新される。また、これに併わせて、景品交換玉数や合計持玉数、貯玉数が更新される。次にＳ６２に進み、合計持玉数と貯玉数との合計玉数が景品交換玉数よりも少なくないか否かが判断される。少なくない場合には、Ｓ５９に戻る。一方、少ない場合には、Ｓ６３に進み、許容個数オーバー画面が表示される。許容個数オーバー画面の表示例を図５４に示す。

【０１９７】

図５４を参照して、持玉数が足りない旨のメッセージが表示される。

次に、Ｓ６４に進み、許容個数オーバー画面の表示から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ６３に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、Ｓ６５に進む。Ｓ６５では、景品交換個数、および景品交換玉数が０に更新される。具体的には、図５３において、図５３において、煙草Ａの景品交換個数と景品交換玉数とが０に更新されることになる。この更新処理が終了した後、Ｓ５９に戻る。

【０１９８】

「決定」が操作されれば、Ｓ６６に進み、修正後の景品交換個数が０個であるか否かが判断される。０個である場合には、Ｓ５９に戻る。一方、０個でない場合には、図２０のＳ４４ｂに戻る。

【０１９９】

「訂正」が操作されれば、Ｓ６７に進み、景品交換個数が０に更新される。なお、この更新に伴って、景品交換玉数なども更新される。この更新処理が終了した後、Ｓ５９に戻る。

【０２００】
「取消」が操作されれば、Ｓ６８に進み、指定されている景品の選択がクリアされる。たとえば、図５３においては、煙草Ａの景品交換が取消されることになる。指定された景品がクリアされた後、図２０のＳ４４ｂに戻る。
【０２０１】
図２２は、貯玉処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、Ｓ６９において、会員カード処理装置９にカードが挿入されているか否かが判断される。カードが挿入されていない場合には、Ｓ７０に進み、メッセージ画面１を表示させる。メッセージ画面１の表示例を図４６に示す。
【０２０２】
図４６を参照して、カードが挿入されていないために貯玉処理を行なうことができない旨、およびカードの挿入を促す表示がなされる。
【０２０３】
次に、Ｓ７１に進み、メッセージ画面１の表示から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ７０に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、図１６のＳ１４に戻る。
【０２０４】
一方、Ｓ６９においてカードが挿入されていると判断された場合には、Ｓ７２に進む。Ｓ７２では、挿入されているカードがメンバーズカード１６３であるか否かが判断される。メンバーズカード１６３が挿入されていない場合には、Ｓ８４に進み、メッセージ画面２が表示される。メッセージ画面２の表示例を図５７に示す。
【０２０５】
図５７を参照して、メンバー（会員）以外は貯玉はできない旨のメッセージが表示される。
【０２０６】
次に、Ｓ８５に進み、メッセージ画面２の表示から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ８４に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、図１６のＳ１４に戻る。
【０２０７】
一方、Ｓ７２において、メンバーズカード１６３が挿入されていると判断された場合には、Ｓ７３に進む。Ｓ７３では貯玉数決定画面が表示される。貯玉数決定画面の表示例を図５５に示す。
【０２０８】
図５５を参照して、遊技者の現在の最終持玉数と合計持玉数と貯玉数とが表示されている。さらに、画面には、新たに貯玉に変換する持玉数を指定するためのテンキーと、指定した貯玉数を確定するための「決定」キーと、指定した貯玉数を修正するための「修正」キーと、精算方法選択画面の表示（図３９参照）に移行するための「戻る」キーと、すべての持玉を貯玉に変換するための「全部」キーとが表示されている。
【０２０９】
次に、Ｓ７４に進み、遊技者のキーの選択操作がなされたか否かが判断される。選択操作がなされていない場合には、Ｓ７３に戻る。一方、選択操作がなされた場合には、選択されたキーの種類に応じて処理が分岐する。
【０２１０】
「テンキー」が操作されれば、Ｓ７５に進み、操作に応じて変換個数が更新される。次にＳ７６に進み、合計持玉数が変換個数よりも小さいか否かが判断される。小さくない場合には、Ｓ７３に戻る。一方、小さい場合には、Ｓ７７に進み、許容個数オーバー画面が表示される。許容個数オーバー画面の表示例を図５８に示す。
【０２１１】
図５８を参照して、持玉数が足りない旨のメッセージが表示される。
次に、Ｓ７８で許容個数オーバー画面の表示から所定時間が経過したか否かが判断される

。所定時間が経過していない場合には、Ｓ７７に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、Ｓ７９に進む。Ｓ７９では、追加貯玉数が０に更新される。この更新処理の後、Ｓ７３に戻る。

【０２１２】

「決定」が操作されれば、Ｓ８０に進み、貯玉終了画面が表示される。貯玉終了画面の表示例を図５６に示す。

【０２１３】

図５６を参照して、貯玉処理が終了した旨を示すメッセージが表示される。

次にＳ８１に進み、貯玉終了画面の表示から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ８０に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、図１４のＳ１に戻る。

【０２１４】

「修正」が選択されれば、Ｓ８２に進み、入力された貯玉個数が０に更新された後、Ｓ７３に戻る。

【０２１５】

「戻る」が選択されれば、図１６のＳ１４に戻る。

「全部」が選択されれば、Ｓ８３に進み、合計持玉数がすべて貯玉数に加算更新表示される。そして、その後、Ｓ７３に戻る。

【０２１６】

図２３は、中断処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、Ｓ８６にいおて、カードが挿入中であるか否かが判断される。すなわち、メンバーズカード１６３またはビジターカード１６４が会員カード処理装置９に挿入されているか否かが判断される。挿入されていない場合には、Ｓ８７に進み、メッセージ画面１が表示される。メッセージ画面１は、前述のように、図４６に示されている。

【０２１７】

次にＳ８８に進み、メッセージ画面の表示から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ８７に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、図１４（ａ）のＳ１に戻る。

【０２１８】

一方、Ｓ８６においてカードが挿入中であると判断された場合には、Ｓ８９に進み、データ送信処理が実行される。具体的には、図１２に示した会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７から会員カード管理コンピュータ１４に遊技中断情報が送信される。

【０２１９】

次にＳ９０に進み、遊技機８での打球発射が禁止される。具体的には、図１２に示した会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７から情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３に遊技中断情報が送信され、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３から台管理装置１１に遊技中断情報が送信され、台管理装置１１からパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１に遊技操作不能動化信号が送信される。これにより、遊技機８の遊技が不能動化される。

【０２２０】

次にＳ９１に進み、会員カード処理装置９に挿入されているメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４が排出される。次にＳ９２に進み、中断画面が表示される。中断画面の表示例を図５９に示す。

【０２２１】

図５９を参照して、遊技者が休息中である旨、および他の遊技者は遊技できない旨を示すメッセージが表示される。また、画面の右上方部分に、遊技中断時点から何分経過したかが表示されている。

【０２２２】

次に、Ｓ９３に進み、会員カード処理装置９にカードが挿入されたか否かが判断される。

カードが挿入されていない場合には、Ｓ９４に進み、遊技の中断から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過している場合には、後述するＳ９９に進む。一方、所定時間が経過していない場合には、Ｓ９５に進み、遊技中断時間の計数をカウントアップする。次にＳ９６に進み、画面の時間表示を１分毎に表示更新する。表示更新の後、Ｓ９２に戻る。一方、Ｓ９３においてカードが挿入されていると判断された場合には、Ｓ９７に進み、データの照合が行なわれる。具体的には、会員カード処理装置９に記憶されているカード識別情報と挿入されたカードのカード識別情報とが一致するか否かが判断される。次にＳ９８に進み、データが一致していないと判断された場合には、Ｓ１００に進む。Ｓ１００では、挿入されたカードの排出処理が行なわれる。カードの排出処理がなされた後、Ｓ９２に戻る。一方、Ｓ９８において、データが一致していると判断された場合には、Ｓ９９に進む。Ｓ９９では、遊技機８の打玉発射禁止を解除する制御が行なわれる。具体的には、図１２において、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７から情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３に中断解除情報が送信され、情報表示制御用マイクロコンピュータ１０３から台管理装置１１に中断解除情報が送信され、台管理装置１１からパチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１に不能動化解除信号が送信される。これにより、遊技機８の遊技不能動化状態が解除される。なお、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７は、会員カード管理コンピュータ１４へ中断解除情報を送信する。

【０２２３】

Ｓ９９の処理が終了した後、図１４（ａ）のＳ１に戻る。

図２４，図２５は、全台情報の表示処理に関するフローチャートである。まず、Ｓ１０１において、会員カード処理装置９にカードが挿入中であるか否かが判断される。カードが挿入されていない場合には、Ｓ１０２に進み、メッセージ画面１が表示される。メッセージ画面１の表示例は前述したように図４６に示されている。次にＳ１０３に進み、メッセージ画面１の表示から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ１０２に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、図１４（ａ）のＳ１に戻る。

【０２２４】

Ｓ１０１において、カードが挿入中であると判断された場合には、Ｓ１０４に進む。Ｓ１０４では、挿入されているカードがメンバーズカード１６３であるか否かが判断される。メンバーズカード１６３ではない場合には、Ｓ１０５に進む。Ｓ１０５では、メッセージ画面２が表示される。メッセージ画面２は、前述したように、図５７に示されている。次にＳ１０６に進み、メッセージ画面２の表示から所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、Ｓ１０５に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、図１４（ａ）のＳ１に戻る。

【０２２５】

Ｓ１０４ではメンバーズカード１６３が挿入されていると判断された場合には、Ｓ１０７に進む。Ｓ１０７では、機種選択画面１が表示される。機種選択画面１の表示例を図６０に示す。

【０２２６】

図６０を参照して、遊技場１に設置されている遊技機を機種別に分類した選択キーが表示されている。また、「次頁」キーは、機種Ｈに後続する機種Ｉ，機種Ｊ，…のキーを表示させるための選択キーである。また、「戻る」キーは、図３６に示す初期画面に表示を切換えるために使用するキーである。

【０２２７】

次に、Ｓ１０８に進み、いずれかのキーが選択されたか否かが判断される。キーの選択がなされていない場合には、Ｓ１０７に戻る。一方、キーの選択がなされた場合には、選択されたキーの種類に応じて処理が分岐する。

【０２２８】

「戻る」が選択された場合には、図１４（ａ）のＳ１に戻る。

「次頁」が選択された場合には、Ｓ１１１に進み、機種選択画面２が表示される。なお、機種選択画面２の表示例の図示は省略する。次に、Ｓ１１２に進み、キーの選択操作がなされたか否かが判断される。選択がなされていない場合には、Ｓ１１１に戻る。一方、「前頁」の選択があった場合には、Ｓ１０７に戻る。また、いずれかの機種キーＩ，Ｊ，…が選択された場合には、後述するＳ１０９に進む。

【０２２９】

Ｓ１０８またはＳ１１２において、いずれかの機種キーが選択された場合には、Ｓ１０９に進む。Ｓ１０９では、大当り回数画面１が表示される。当日の大当り回数画面１の表示例を図６１に示す。

図６１を参照して、各遊技機の台番毎の大当り回数が表示されている。たとえば、１番台では、１日に１０回大当りが発生していることが確認できる。また、画面の下方には、遊技者の操作可能な複数種類のキーが表示されている。「当日」キーは、図６１に示す大当り回数画面１として、操作当日のデータを表示させるためのキーである。「前日」は、大当り回数画面１として、操作前日のデータを表示させるためのキーである。「前前日」は、大当り回数画面１として、操作前前日のデータを表示させるためのキーである。「台指定」は、遊技機の台番を指定するとともに指定した遊技機の差玉の変化推移をグラフ表示させるためのキーである。「次頁」は、１画面では表示しきれない他の台番の大当り回数を表示させるべく、頁を進めるためのキーである。「戻る」は、図６０に示した機種選択画面１の画面表示に戻るためのキーである。「プリント」は、表示されている画面をプリントアウトするためのキーである。

【０２３０】

次に、Ｓ１１０に進み、いずれかのキーが選択されたか否かが判断される。選択がない場合には、Ｓ１０９に戻る。一方、選択があった場合には、選択されたキーの種類に応じて処理が分岐する。

【０２３１】

「当日」が選択されれば、図２５（ａ）において、図２４のＳ１０９に戻る処理が実行される。

【０２３２】

「前日」が選択されれば、図２５（ａ）のＳ１１３に進む。そして、大当り回数画面１として、操作前日のデータが表示される。なお、この表示フォーマットは先に説明した図６１と同様であるので、図示および説明を省略する。大当り回数画面１が表示された後、図２４のＳ１０９に戻る。

【０２３３】

「前前日」が選択されれば、図２５（ａ）のＳ１１４に進む。Ｓ１１４では、大当り回数画面１として、操作前前日のデータが表示される。なお、この表示フォーマットは、先に説明した図６１の大当り回数画面１と同様であるので、その図示および説明を省略する。この大当り回数画面１が表示された後、図２４のＳ１０９に処理が戻る。

【０２３４】

「プリント」が選択されれば、図２５（ａ）のＳ１２０に進む。Ｓ１２０では、表示画面を出力する処理が実行される。これにより、情報開示装置１０のプリンタ３０から表示画面がプリントアウトされる。画面の出力処理が終了した後、図２４のＳ１０９に戻る。

【０２３５】

「戻る」が選択されれば、図２５（ａ）において、図２４のＳ１０７に戻る処理が実行される。

【０２３６】

「次頁」が選択されれば、図２５（ａ）のＳ１１５に進み、大当り回数画面２が表示される。

【０２３７】

大当り回数画面２は、たとえば先に説明した図６１の表示フォーマットにおいて、１１番台以降の遊技機の大当り回数が表示された画面である。したがって、図６１に例示した表

示画面と同様の各種キーが表示されている。ここでは、その図示を省略する。次に、Ｓ１１６に進み、キーの選択操作がなされたか否かが判断される。キーの選択操作がなされていない場合には、Ｓ１１５に戻る。一方、選択操作がなされている場合には、そのキーの選択に応じた処理が実行される。

【０２３８】

「当日」が選択されれば、Ｓ１１５に戻る。

「前日」が選択操作されれば、Ｓ１１７に進み、大当り回数画面２として操作前日のデータが表示された後、処理がＳ１１５に戻る。

【０２３９】

「前々日」が選択されれば、Ｓ１１８に進み、大当り回数画面２として操作前々日のデータが表示された後、処理がＳ１１５に戻る。

【０２４０】

「前ページ」が選択されれば、図２４のＳ１０９に戻る。

「プリント」が選択されれば、Ｓ１１９に進み、その表示画面を出力する処理が実行された後、Ｓ１１５に進む。

【０２４１】

「戻る」が選択されれば、図２４のＳ１０７に戻る。

一方、Ｓ１１６において「台指定」が選択された場合、または、図２４のＳ１１０において「台指定」が選択された場合には、処理が図２５（ｂ）のＳ１２１に進む。Ｓ１２１では、「台指定」キーにより選択指定された台番の遊技機に関し、その差玉の変化推移を表わすグラフ画面が表示される。なお、「台指定」キーが操作された画面が当日の大当り回数を表示する画面である場合には、当日の差玉の推移を表わすグラフ画面が表示される。また、前日の大当り回数を表示する画面であった場合には、前日の差玉の推移を表わすグラフ画面が表示される。さらに、前々日の大当り回数を表示する画面であった場合には、前々日の差玉の推移を表わすグラフ画面が表示されることになる。このグラフ画面の表示例を図６２に示す。

【０２４２】

図６２を参照して、たとえば、機種Ａの１番台の遊技機に関する差玉の推移が表示されている。グラフの下方には、複数種類のキーが表示されている。「当日」は、当日の１番台の遊技機に関する差玉の推移を表示させるためのキーである。「前日」は、前日の差玉の推移を表示させるためのキーである。「前々日」は、前々日の差玉の推移を表示させるためのキーである。「戻る」は、大当り回数画面１の表示に戻るためのキーである。「プリント」は、表示画面をプリントアウトするためのキーである。

【０２４３】

次に、Ｓ１２２に進み、キー選択操作が行なわれたか否かが判断される。選択がない場合には、Ｓ１２１に戻る。一方、選択があった場合には、選択されたキーの種類に応じて処理が分岐する。

【０２４４】

「当日」が選択された場合には、Ｓ１２１に戻る。

「前日」が選択された場合には、Ｓ１２３に進み、前日のグラフ画面が表示される。そして処理がＳ１２１に戻る。

【０２４５】

「前々日」が選択された場合には、Ｓ１２４に進み、前々日のグラフ画面が表示される。そして処理がＳ１２１に戻る。

【０２４６】

「プリント」が選択された場合には、Ｓ１２５に進み、その画面を出力するための処理が実行される。これにより、情報開示装置１０のプリンタ３０から表示画面がプリントアウトされる。出力処理の後、処理がＳ１２１に戻る。

【０２４７】

「戻る」が選択されれば、図２４のＳ１０９に処理が戻る。

図２６は、データ出力処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、Ｓ１２６において、データ出力画面が表示される。データ出力画面の表示例を図６３に示す。

【０２４８】

図６３を参照して、携帯データ器（携帯用情報開示装置）７４の受信準備を促すメッセージが表示されている。また、画面の下方には、２種類の選択操作可能なキーが表示されている。「確認」は、データの受信を行なう際に操作するためのキーである。「戻る」は、図１４（ａ）のＳ１において説明した初期画面に戻るためのキーである。

【０２４９】

次に、Ｓ１２７に進み、キーの選択がなされたか否かが判断される。選択がなされていない場合には、Ｓ１２６に戻る。一方、選択があった場合には、その選択キーの種類に応じて、処理が分岐する。

【０２５０】

「戻る」が選択された場合には、図１４（ａ）のＳ１に処理が戻る。

「確認」が選択された場合には、Ｓ１２８に進み、データ送信が実行される。具体的には、情報開示装置１０の情報出力部３２よりデータが出力される。次にＳ１２９に進み、データ送信画面が表示される。データ送信画面の表示例を図６４に示す。

【０２５１】

図６４を参照して、遊技者に対してデータ送信中である旨のメッセージが表示されている。

【０２５２】

次に、Ｓ１３０に進み、すべてのデータ送信が終了したか否かが判断され、終了していない場合には、Ｓ１２８に戻る。一方、すべてのデータ送信が終了している場合には、Ｓ１３１に進む。Ｓ１３１では、データ送信終了画面が表示される。データ送信終了画面の表示例を図６５に示す。

【０２５３】

図６５を参照して、遊技者にデータ送信が終了した旨のメッセージが表示されている。

【０２５４】

Ｓ１３１の表示処理が終了した後、図１４（ａ）のＳ１に戻る。

図２７は、機能説明処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、Ｓ１３２において、機能説明画面が表示される。機能説明画面の表示例が前述の図３７に示されている。

【０２５５】

次にＳ１３３に進み、「戻る」が押圧操作されたか否かが判断される。押圧操作された場合には、図１４（ａ）のＳ１に戻る。一方、押圧操作されていない場合には、Ｓ１３４に進み、すべての機能の説明が終了したか否かが判断される。すべての機能の説明が終了していない場合には、Ｓ１３２に戻る。一方、すべての機能説明が終了している場合には、図１４（ａ）のＳ１に戻る。

【０２５６】

図２８は、テレビ放送表示の処理手順を示すフローチャートである。まず、Ｓ１３５において、映像受信画面が表示される。映像受信画面の表示例を図６６に示す。

【０２５７】

図６６を参照して、その図示を省略しているが、画面には所定のテレビ番組が表示されている。また、その音声情報が情報開示装置１０のイヤホン端子２６（図４参照）に出力されている。さらに画面には、音量調節用のキーとチャンネル選択用のキーが設けられている。「戻る」は、図３６に示した初期画面に戻るためのキーである。

【０２５８】

次に、Ｓ１３６に進み、キー操作が行なわれたか否かが判断される。キーの選択操作が行なわれていない場合には、Ｓ１３５に戻る。一方、キーの選択操作が行なわれた場合には、選択されたキーの種類に応じて処理が分岐する。

【０２５９】

「音量」の「－」が選択された場合には、Ｓ１３７に進み、音量が下げられる。次に、Ｓ

１３５に戻る。
【０２６０】
「音量」の「＋」が操作された場合には、Ｓ１３８に進み、音量が上げられる。次に、Ｓ１３５に戻る。
【０２６１】
「チャンネル」の「－」が操作された場合には、Ｓ１３９に進み、チャンネルが１つ下位に調整される。その後、Ｓ１３５に戻る。
【０２６２】
「チャンネル」の「＋」が操作されれば、Ｓ１４０に進み、チャンネルが１つ上位に調整される。次に、Ｓ１３５に戻る。
【０２６３】
「戻る」が操作されれば、図１４（ａ）のＳ１に戻る。
図２９は、共通カード販売機５の処理手順を示すフローチャートである。まず、ＳＡ１において、販売可能な状態であるか否かが判断される。何らかのトラブルにより、販売が不可能である場合には、ＳＡ２に進み、中止表示器１５５（図６参照）が点灯して中止表示が行なわれた後、ＳＡ１に戻る。一方、販売可能状態である場合には、ＳＡ３に進む。そして、販売中表示器１５４を点灯して販売中である旨の表示がなされる。次にＳＡ４に進み、すでに売り切れている共通カードがないか否かが判断される。売切れている共通カードがある場合には、ＳＡ５に進み、売切れている共通カードの種類に応じてそれぞれ売切れ表示器１５１ａ～１５１ｅが点灯表示される。そして、ＳＡ６に進む。一方、売切れている共通カードが存在しない場合には、そのままＳＡ６に進む。
【０２６４】
ＳＡ６では、紙幣の投入があったか否かが判断される。投入がない場合には、ＳＡ６の判断が繰返し実行されている。一方、紙幣の投入があった場合には、ＳＡ７に進む。ＳＡ７では、投入された紙幣が正規のものであるか否かが判断される。正規のものでない場合には、ＳＡ８に進み、紙幣が返却された後、ＳＡ６に戻る。一方、紙幣が正規のものである場合には、ＳＡ９に進み、紙幣に対応した金額を記憶する。次にＳＡ１０に進みその金額を金額表示部１５２（図６参照）に表示させる。次にＳＡ１１に進み、カード選択ボタン１５０ａ～１５０ｅが押圧操作されたか否かが判断される。操作されていない場合には、ＳＡ１１に戻り、押圧操作されるまで繰返しＳＡ１１の処理が実行される。一方、カード選択ボタンが押圧された場合には、ＳＡ１２に進む。そして、押圧されたカード選択ボタンに対応する共通カードは売切れであるか否かが判断される。売切れている場合には、ＳＡ１１に戻る。一方、売切れていない場合には、ＳＡ１３に進む。ＳＡ１３では、投入金額が選択されている共通カードの額面よりも小さくないか否かが判断される。小さい場合には、ＳＡ１１に戻る。一方、小さくない場合には、ＳＡ１４に進む。ＳＡ１４では、取消ボタン１５３（図６参照）が押圧操作されたか否かが判断される。押圧操作された場合には、ＳＡ１１に戻る。一方、押圧操作されていない場合には、ＳＡ１５に進む。ＳＡ１５では、対応する共通カードをカード払出口１５８（図６参照）より排出する処理が実行される。次にＳＡ１６に進み、釣銭があるか否かが判断される。ない場合には、ＳＡ１に戻る。一方、釣銭がある場合には、ＳＡ１７に進む。ＳＡ１７では、釣銭払出口１６０より釣銭を払出す処理が実行される。そのしてその後、ＳＡ１に戻る。なお、共通カードの排出とともに、共通カード販売情報がホール用管理コンピュータ１３および共通カード管理センター２へ送信される。
【０２６５】
図３０，図３１（ａ），図３１（ｂ）は、景品処理装置１５（図７参照）におけるカード精算の処理手順を示すフローチャートである。まず、ＳＢ１においてカード精算の機能にトラブルが生じていないか否か、すなわち本機が使用可能であるか否かが判断される。使用可能でない場合には、ＳＢ２に進み、中止表示器１３５（図７参照）を点灯表示させて中止表示する。一方、使用可能である場合には、ＳＢ３に進む。そして、カードが挿入されたか否かが繰返し継続して判断される。カードが挿入されればＳＢ４に進み、カードに

記録されているデータが読込まれる。次にＳＢ５に進み、挿入されたカードがメンバーズカード１６３であるか否かが判断される。メンバーズカード１６３でない場合には、ＳＢ６に進み、ビジタカード１６４であるか否かが判断される。ビジタカード１６４でない場合には、ＳＢ７に進み、カードが排出された後、ＳＢ１に戻る。

【０２６６】

一方、ＳＢ６において、ビジタカード１６４であると判断された場合には、ＳＢ８に進み、有効期限内であるか否かが判断される。すなわち、ビジタカード１６４が当日、遊技場１から遊技者に手渡されたものであるか否かが判断される。この判断は、たとえば、カードに記録されているカード識別情報に基づいて行なわれる。有効期限内でない場合には、ＳＢ９に進み、表示部１３０（図７参照）に有効期限外表示を行なう。次にＳＢ１０に進み、カードを排出する。そして次にＳＢ１に戻る。

【０２６７】

一方、ＳＢ５の判断において、メンバーズカード１６３であると判断された場合には、ＳＢ１１に進む。そして、表示部１３０（図７参照）に暗証番号の入力を促すメッセージが表示されるとともに暗証番号が入力されたか否かが判断される。そして、暗証番号の入力がなされるまで、ＳＢ１１の処理が繰返し実行される。

【０２６８】

一方、ＳＢ１１において暗証番号の入力があった場合、またはＳＢ８において有効期限内であると判断された場合には、ＳＢ１２に進む。ＳＢ１２では、データ送信処理が実行される。具体的には、カードの識別番号、およびメンバーズカード１６３が挿入されている場合にはＳＢ１１で入力された暗証番号が景品処理装置１５から共通カード管理コンピュータ１４へ送信される。これらのデータを受信した会員カード管理コンピュータ１４は、予め記憶しているカード識別番号との照合を行なう。なお、暗証番号が送信されている場合には、暗証番号の照合も行なう。照合の結果、データが一致する場合には、そのカードに対応して会員カード管理コンピュータ１４に予め記憶されている貯玉情報や持玉情報を照合結果一致情報とともに景品処理装置１５へ送信する。また、照合の結果、データが一致しない場合には、照合不一致情報を景品処理装置１５へ送信する。

【０２６９】

次にＳＢ１３に進み、会員カード管理コンピュータ１４から送信されたデータを受信する。次にＳＢ１４に進み、データに異常がないか否かが判断される。すなわち、照合結果一致情報が受信されたか否か、照合結果一致情報が受信されている場合には貯玉情報なども併せて受信されているか否かが判断される。データに異常がある場合には、ＳＢ１５に進む。そして、暗証番号のみに異常が発生しているか否かが判断される。暗証番号のほかにも異常が発生している場合には、ＳＢ１６に進む。ＳＢ１６では、表示部１３０に異常の発生を報知する画面が表示される。次にＳＢ１７に進み、景品処理装置１５が使用不能状態に制御される。そして、ＳＢ１に戻る。

【０２７０】

一方、ＳＢ１５におてい暗証番号のみ異常であると判断された場合には、図３１（ｂ）のＳＢ２６に進む。ＳＢ２６では、カウンタＮの値が加算更新される。なお、カウンタＮの初期値は０である。次にＳＢ２７に進み、カウンタＮの値が２よりも大きいか否かが判断される。２よりも大きくない場合には、ＳＢ３０に進み、再度遊技者に暗証番号の入力の機会が付与され、暗証番号が入力されたか否かが判断される。暗証番号が入力されればＳＢ３１に進み、再度、暗証番号の照合処理が実行される。暗証番号の照合処理の結果、一致していない場合には、ＳＢ２６に戻る。一方、一致している場合には、後述する図３０のＳＢ１８に進む。

【０２７１】

さらに、ＳＢ２７において、カウンタＮの値が２よりも大きいと判断された場合には、ＳＢ２８に進み、表示部１３０に異常発生を報知する表示がなされる。次にＳＢ２９に進み、景品処理装置１５が使用不能状態に制御される。次に図３０のＳＢ１に戻る。

【０２７２】

一方、図３０のＳＢ１４において、データに異常がないと判断された場合には、ＳＢ１８に進む。ＳＢ１８では、会員カード管理コンピュータ１４より受信した情報に基づいて玉数および換金額が表示される。次にＳＢ１９に進み、取消ボタン１３３（図７参照）が押圧操作されたか否かが判断される。押圧された場合には、ＳＢ２０に進み、カード挿入口１３６に挿入されているカードが排出される。そして、ＳＢ１に戻る。一方、押圧操作されていない場合には、ＳＢ２１に進み、確認ボタン１３２（図７参照）が押圧操作されたか否かが判断される。そして、確認ボタン１３２が押圧されるまで、この処理が繰返し実行される。確認ボタン１３２が押圧されれば、ＳＢ２２に進む。そして、遊技者の合計持玉数などに対応する額面の共通カードが共通カード払出口１３７より払出される。次に図３１（ａ）のＳＢ２３に進み、データ送信処理が実行される。具体的には、共通カードの払出に伴って遊技者の合計持玉数などが減算更新されるが、その減算更新後の持玉情報、貯玉情報が会員カード管理コンピュータ１４に送信される。また、払出された共通カードの額面を特定可能な共通カード交換情報が共通カード管理センター２へ送信される。次にＳＢ２４に進み、カード挿入口１３６に挿入されていたメンバーズカード１６３またはビジタカード１６４が排出される。そして、その後、図３０のＳＢ１に戻る。

【０２７３】

図３２は、図１２に示した会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７が実行する持点更新制御の処理手順を示すフローチャートである。まず、ＳＤ１において、持点更新タイミングであるか否かが判断される。持点更新タイミングでない場合には、そのまま処理が終了する。一方、持点更新タイミングである場合には、ＳＤ２に進む。ＳＤ２では、パチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１（図１２参照）に持点情報出力指令信号が出力される。次にＳＤ３に進み、パチンコ機制御用マイクロコンピュータ１０１から持点情報が入力されたか否かが判断される。そして入力があるまで繰返しこの処理が実行される。次にＳＤ４に進み、持点情報を更新する。具体的には、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７（図１３参照）内のＲＡＭ１２８に記憶されている持点情報が更新される。持点情報が更新された後、処理が終了する。

【０２７４】

図３３は、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７（図１３参照）が行なう停電検知処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、ＳＤ５において、停電が検知されたか否かが判断される。具体的には、停電検知回路１２６（図１３参照）から停電検知信号が入力されたか否かが判断される。停電が検知されない場合には、そのまま処理が終了する。一方、停電が検知された場合には、ＳＤ６に進む。ＳＤ６では、光通信制御以外の処理が停止される。そしてその後、処理が終了する。

【０２７５】

図３４は、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７（図１３参照）が実行する光通信制御の処理手順を示すフローチャートである。まず、ＳＤ７において、携帯用レシート発行装置８０（図１３参照）より持点情報出力要求信号が入力されたか否かが判断される。入力のない場合には、そのまま処理が終了する。一方、持点情報出力要求信号の入力があった場合には、ＳＤ８に進む。ＳＤ８では、会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７内のＲＡＭ１２８に記憶されている持点情報のほか、会員カード処理装置９に挿入されているカードのカード識別情報、遊技機８を特定するためのユニット情報が光通信部３３に出力される。次にＳＤ９に進み、通信結果確認用情報が携帯用レシート発行装置８０より入力されたか否かが判断される。入力のない場合には、ＳＤ１０に進み、所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、ＳＤ９に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、ＳＤ１４に進む。ＳＤ１４では、通信失敗情報が光通信部３３に出力される。そしてその後、処理が終了する。

【０２７６】

一方、ＳＤ９において通信結果確認用情報が入力された場合には、ＳＤ１１に進む。ＳＤ１１では、出力した持点情報と入力された持点情報とが比較される。次にＳＤ１２に進み、情報が一致するか否かが確認される。そして、情報が一致しない場合には、前述のＳＤ

１４に進む。一方、情報が一致する場合には、ＳＤ１３に進む。そして、通信成功情報を光通信部３３に出力した後、処理が終了する。

【０２７７】

図３５は、携帯用レシート発行装置８０（図１３参照）が実行する、光通信・印字制御の処理手順を示すフローチャートである。まず、ＳＣ１において、受信印字スイッチ８５（図１３参照）の操作が行なわれたか否かが判断される。操作のない場合には、そのまま処理が終了する。一方、操作があった場合には、ＳＣ２に進む。ＳＣ２では、持点情報出力要求信号が光通信部８７に出力される。次にＳＣ３に進み、会員カード処理装置９から持点情報などが入力されたか否かが判断される。入力のない場合には、ＳＣ４に進み、所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には、ＳＣ３に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、ＳＣ５に進み、通信エラー表示を表示部８２（図１３参照）に表示させた後、処理が終了する。一方、ＳＣ３において、持点情報などの入力が在った場合には、ＳＣ６に進む。ＳＣ６では、入力された持点情報などが暫定的に記憶される。次にＳＣ７に進み、入力された情報が通信結果確認用情報として光通信部８７から出力される。次にＳＣ８に進み、通信結果情報が入力されたか否かが判断される。入力のない場合には、ＳＣ９に進み、所定時間が経過したか否かかが判断される。所定時間が経過していない場合には、ＳＣ８に戻る。一方、所定時間が経過している場合には、ＳＣ１０に進み、通信エラー表示を表示部８２に行なった後、処理を終了する。

【０２７８】

一方、ＳＣ８において通信結果情報の入力があった場合には、ＳＣ１１に進む。ＳＣ１１では、入力された情報が通信成功情報であるか否かが判断される。通信成功情報でない場合には、ＳＣ１５に進み、暫定的に記憶しておいた情報が破棄される。次にＳＣ１６に進み、表示部８２に通信エラー表示を行なった後、処理を終了する。

【０２７９】

一方、ＳＣ１１において通信成功情報であると判断された場合には、ＳＣ１２に進む。ＳＣ１２では、暫定的に記憶しておいた情報が正規の情報として記憶される。次にＳＣ１３に進み、入力情報が表示部８２に表示される。次にＳＣ１４に進み、入力情報が印字機構１２３（図１３参照）により印字出力される。そしてその後、処理が終了する。

【０２８０】

次に、以上説明した発明の実施形態についての特徴点や変形例を以下に列挙する。

【０２８１】

（１）　共通カード販売機５，共通カード処理機７，共通カード払出機１６，共通カード買取機１８，共通カード管理センタ２において、取扱われるカードは、全国どこの遊技場でも使用可能な共通カードである。しかしながら、共通カードに代えて、いわゆるハウスカードにより、図１に示したようなシステムを構成してもよい。この場合には、図１に示した共通カード管理センターには、特定の遊技場１のみで使用されたハウスカードの管理を行なうように構成することになる。しかしながら、ハウスカードの一部の記録情報を全国で統一して、その統一された情報に基づいて、共通カード管理センター２が複数の遊技場を管理できるように構成してもよい。

【０２８２】

（２）　図１において、会員カード管理コンピュータ１４を設置することなく、直接、会員カード管理センター３へ情報が遊技場１から送信されるように構成してもよい。

【０２８３】

（３）　停電などの異常状態が継続して、遊技の再開が不可能となった場合には、遊技者の獲得した持点が携帯用レシート発行装置８０より出力可能に構成した。しかしながら、携帯用レシート発行装置８０から出力されるのに代えて、各遊技機８毎に設けられている情報開示装置１０のプリンタ３０から各々出力されるように構成してもよい。

【０２８４】

（４）　メンバーズカード１６３およびビジタカード１６４には、カード識別情報のみが記録されており、持玉情報や貯玉情報は記録されないように構成した。しかしながら、こ

れに代えて、メンバーズカード１６３やビジタカード１６４にも、貯玉情報や持玉情報が記録されるように構成してもよい。

【０２８５】

（５） 図５９において、遊技者が遊技を中断してから経過した時間が画面上に表示されるように構成した。しかしながら、これに代えて、遊技を中断した時点で予め定められた時間が画面に表示されるようにして、時間の経過とともにその表示されている時間が減算更新表示されるように構成してもよい。これにより、他の遊技者は、後何分たてば当該遊技機で遊技を行なうことが可能となるかが判断できる。

【０２８６】

（６） ビジターカード１６４に関し、既に会員登録が終了してメンバーズカード１６３が手渡されている遊技者と、会員の登録を行なっていない遊技者とでは、それぞれ異なる種類のビジターカード１６４が遊技場１より遊技者に貸出されるように構成してもよい。すなわち、メンバーズカード１６３を遊技場１に持って来るのを忘れた遊技者に貸出されるビジターカード１６４と、会員登録を行なっていない遊技者に貸出されるビジターカード１６４とが異なるように構成するのである。このように構成することにより、遊技場１で遊技を行なう遊技者のうち、会員登録を行なっていない遊技者の延べ人数を把握できる。これにより、たとえば、メンバーズカード１６３の遊技者にとっての利用価値の程度などを把握することができる。そして、この情報に基づいて、会員へのサービスを拡大したり、あるいは縮小させるなどして、会員数の増大を図るための適度なサービスを行なうことができる。

【０２８７】

（７） 本実施形態においては、会員登録を行なった者に発行されたメンバーズカード１６３のみならず、会員以外の者あるいはメンバーズカード１６３を自宅などに置き忘れた者に貸与されるビジターカード１６４を使用した遊技も可能である。しかしながら、このような運用形態に代えて、会員登録を行なった者のみが遊技機８で遊技可能であるように構成してもよい。すなわち、メンバーズカード１６３を利用する場合に限って、遊技が可能であるように構成してもよい。

【０２８８】

（８） 本実施形態の特徴の１つは、遊技者が遊技を行なったその場所で貯玉処理を行なえる点にある。これにより、遊技者は、遊技で獲得した持点を遊技場に貯玉として預けることができ、また、既に遊技場預かりの貯玉を保有する遊技者は、その貯玉に対して持点を加算更新することができる。さらに、遊技者はその貯玉を利用して遊技を行なったその場所で景品交換の処理を行なうことも可能であり、この場合には、貯玉の減算更新が行なわれることになる。

【０２８９】

なお、遊技を終えた遊技者が自己の持点を貯玉として処理しない場合（本実施形態ではビジターカード１６４利用の場合には貯玉処理はできない）でも、その持点は持玉情報として会員カード管理コンピュータ１４に記憶される。そして、再遊技の際にはその持玉を使用した遊技が可能であり、遊技状況に応じてその持玉数が減産更新され、あるいは加算更新されることになる。

【０２９０】

しかしながら、このような持玉処理はあくまでも遊技者が遊技当日に保有している持玉に基づいて行なわれる点において、先の貯玉処理とはその処理内容が異なっている。すなわち、遊技者が保有している持玉は当日限り有効であり、日が変われば無効とされるのである。したがって、持玉を用いた再遊技も持玉を保有した当日に限ってのみ可能である。

【０２９１】

一方、先の貯玉処理によれば遊技行為当日のみならず前日において獲得した持点を累積的に保管できる。したがって、メンバーズカード１６３を利用して遊技を行なう遊技者は、１日の遊技を最終的に終了する際には、自己の獲得している持点のすべてを景品として使用する場合を除き、当該持点を貯玉として処理する必要がある。そして、この貯玉処理が

、本実施形態によれば遊技を行なったその場所で会員カード処理装置９を利用して行なえるのである。

【０２９２】

【課題を解決するための手段の具体例】

図１に示した会員カード処理装置９，情報開示装置１０により、遊技者によって遊技が行なわれる遊技機に対応して設けられる遊技用装置が構成されている。また、遊技機８により、前記遊技機が構成されている。

【０２９３】

図４に示したメンバーズカード１６３により、所定の会員に発行された会員用記録媒体が構成されている。また、図４に示したビジターカード１６４により、会員用記録媒体以外の記録媒体であって臨時に発行された臨時用記録媒体が構成されている。

【０２９４】

会員カード処理装置９により、所定の会員に配布された会員用記録媒体と該会員用記録媒体以外の記録媒体であって臨時に発行された臨時用記録媒体とを処理可能な記録媒体処理手段が構成されている。

【０２９５】

図４に示したメンバーズカード１６３またはビジターカード１６４に予め記録されているカード識別情報により、有価価値を特定可能な情報が記録された前記会員用記録媒体の記録情報または有価価値を特定可能な情報が記録された前記臨時用記録媒体の記録情報が構成されている。

【０２９６】

図１２に示したカードリーダライタ制御用マイクロコンピュータ１０９およびカードリーダライタ１１１により、有価価値を特定可能な情報が記録された前記会員用記録媒体の記録情報と、有価価値を特定可能な情報が記録された前記臨時用記録媒体の記録情報とを読取る記録媒体読取手段が構成されている。

【０２９７】

図１２に示した会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７により、前記会員用記録媒体の記録情報により特定される前記有価価値および前記臨時用記録媒体の記録情報により特定される前記有価価値を管理する記録媒体管理装置と通信する通信手段が構成されている。

【０２９８】

遊技機８での遊技における遊技者の持点により、前記遊技機による遊技の結果としての遊技結果価値が構成されている。また、図３９などに示す貯玉数により、前記記録媒体読取手段が読取った記録情報により特定される有価価値が構成されている。さらに、図１に示した会員カード処理装置９および図２２に示したフローチャートにより、前記遊技機による遊技の結果としての遊技結果価値を、前記記録媒体読取手段が読取った記録情報により特定される有価価値に対し加算更新する価値更新手段が構成されている。

【０２９９】

さらに、図２２に示したフローチャートのＳ７２のステップにより、前記記録媒体読取手段が読取った記録情報が前記臨時用記録媒体の記録情報であった場合には、前記遊技結果価値の前記有価価値への加算処理を行なわない前記価値更新手段の処理手順が構成されている。また、図１６に示したフローチャートのＳ１７により、前記記録媒体読取手段が読取った記録情報が前記臨時用記録媒体の記録情報であった場合には、加算された遊技結果価値の使用を当日限りに限定するという条件付で前記遊技結果価値の前記有価価値への加算処理を行なう前記価値更新手段が構成されている。すなわち、図１６のＳ１７において、遊技者がビジターカード１６４を利用して遊技をしている場合に獲得した持点は、当日限り有効とされる持玉として取扱われ、その持玉数を特定する持玉情報が会員カード処理装置９から会員カード管理コンピュータ１４へ送信されるのである。なお、この場合の前記有価価値は、前記持玉数により構成されている。

【０３００】

図１に示した情報開示装置１０により、遊技機に関する情報を表示可能な情報表示手段が構成されている。また、図２４に示したフローチャートにより、前記会員用記録媒体の使用に伴って情報を表示する場合には、前記臨時用記録媒体の使用に伴って表示される情報よりも多くの情報を表示する前記情報表示手段が構成されている。

【０３０１】

【課題を解決するための手段の具体例の効果】

請求項１に関しては、会員用記録媒体の記録情報のみならず臨時用記録媒体の記録情報が読取られた場合にも、遊技機による遊技が可能であり、前記遊技機で遊技可能な遊技対象者が徒に制限されてしまうなどという不都合が防止でき、また、会員用記録媒体の記憶情報が読み取られて遊技機に関する情報を表示する場合には、臨時用記録媒体の記憶情報が読み取られて表示される情報よりも多くの情報が表示されるために、会員用記録媒体を臨時用記録媒体と比較してより価値の高いものとすることができ、これにより会員用記録媒体の需要の増大を図ることができる。

さらに、停電時に、予備電源手段を用いて、遊技用装置の情報記憶手段に記憶されている遊技者に補償するために必要な情報を情報読出装置に出力し、記憶情報表示手段によって表示することができるため、停電が発生した場合にも、その復旧を待たずして、遊技者に対し公平な補償行為を行なうことができる。また、停電検知手段で停電が検知されている間は記憶情報出力手段による記憶情報の出力処理以外の処理が停止されるために、停電時に利用される予備電源手段の消費電力を極力抑えることができ、これにより情報記憶手段に記憶されている記憶情報を極力長期に亘り保持可能となる。

【０３０２】

請求項２に関しては、遊技用装置により会員用記録媒体の記録情報が読取られたときには、対応する遊技機に関する情報および当該対応する遊技機以外の他の遊技機に関する情報を表示し、臨時用記録媒体の記録情報が読取られたときには、対応する遊技機に関する情報を表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明に係る遊技用装置の全体構成を示すシステムブロック図である。

【図２】情報開示装置１０と遊技機８、および共通カード処理機７との対応関係を示す図である。

【図３】遊技機８の全体正面図である。

【図４】情報開示装置１０の構成を示す図である。

【図５】情報開示装置１０に設けられる表示ユニット１１５の取付状態を示す断面図である。

【図６】共通カード販売機５の全体正面図である。

【図７】景品処理装置１５の全体正面図である。

【図８】共通カード買取機１８の全体正面図である。

【図９】携帯用情報開示装置７４の構成を示す斜視図である。

【図１０】携帯用レシート発行装置８０の構成を示す斜視図である。

【図１１】携帯用レシート発行装置８０から出力される出力データ例である。

【図１２】情報開示装置１０（会員カード処理装置９を含む）と台管理装置１１と遊技機８と会員カード管理コンピュータ１４との接続構成を示すブロック図である。

【図１３】会員カード処理装置９および携帯用レシート発行装置８０のブロック図である。

【図１４】情報開示装置１０に設けられたタッチパネル１１６の操作に応じた情報開示装置１０（会員カード処理装置９を含む）の制御手順を説明するためのフローチャート（メインルーチン）である。

【図１５】遊技データ表示処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図１６】精算処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図１７】景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。

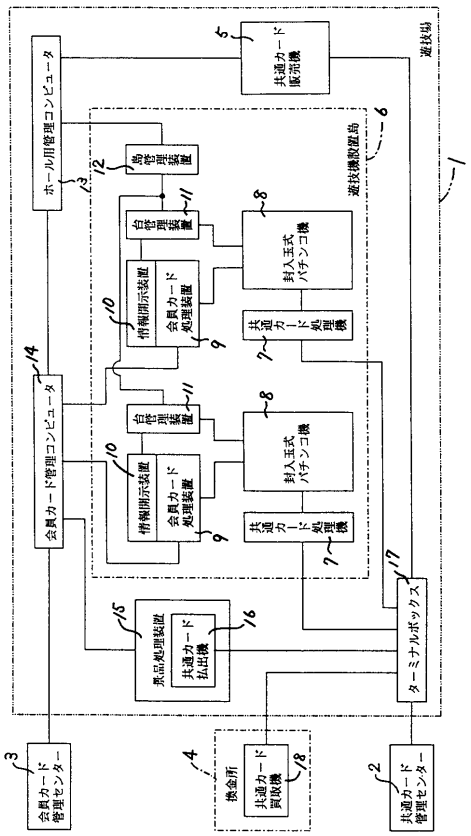
【図１８】景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図１９】景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２０】景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２１】景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２２】貯玉処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２３】中断処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２４】全台情報表示処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２５】全台情報表示処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２６】データ出力制御処理手順を示すフローチャートである。
【図２７】機能説明の処理手順を示すフローチャートである。
【図２８】テレビ放送表示処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図２９】共通カード販売機５のカード販売に関する処理手順を示すフローチャートである。
【図３０】景品処理装置１５のカード精算に関する処理手順を示すフローチャートである。
【図３１】景品処理装置１５のカード精算処理に関する処理手順を示すフローチャートである。
【図３２】会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７において行なわれる持点更新制御の処理手順を示すフローチャートである。
【図３３】会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７において行なわれる停電検知処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図３４】会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ１０７において行なわれる光通信制御の処理手順を示すフローチャートである。
【図３５】携帯用レシート発行装置８０において行なわれる光通信・印字制御の処理手順を示すフローチャートである。
【図３６】情報開示装置１０に表示される初期画面の表示例を示す図である。
【図３７】情報開示装置１０において表示される機能説明画面の表示例を示す図である。
【図３８】情報開示装置１０に表示される遊技データ画面の表示例を示す図である。
【図３９】情報開示装置１０に表示される精算方法選択画面の表示例を示す図である。
【図４０】情報開示装置１０に表示される結果画面の表示例を示す図である。
【図４１】情報開示装置１０に表示される品目選択画面１の表示例を示す図である。
【図４２】情報開示装置１０に表示される品目選択画面２の表示例を示す図である。
【図４３】情報開示装置１０に表示される景品画面１の表示例を示す図である。
【図４４】情報開示装置１０に表示される景品画面２の表示例を示す図である。
【図４５】情報開示装置１０に表示される個数入力画面の表示例を示す図である。
【図４６】情報開示装置１０に表示されるメッセージ画面１の表示例を示す図である。
【図４７】情報開示装置１０に表示される許容個数オーバー画面の表示例を示す図である。
【図４８】情報開示装置１０に表示される許容個数オーバー画面の表示例を示す図である。
【図４９】情報開示装置１０に表示される景品決定画面の表示例を示す図である。
【図５０】情報開示装置１０に表示される残り玉、貯玉変換画面の表示例を示す図である。
【図５１】情報開示装置１０に表示される景品選択終了画面の表示例を示す図である。
【図５２】情報開示装置１０に表示される景品修正画面１の表示例を示す図である。
【図５３】情報開示装置１０に表示される景品修正画面２の表示例を示す図である。
【図５４】情報開示装置１０に表示される許容個数オーバー画面の表示例を示す図である。
【図５５】情報開示装置１０に表示される貯玉数決定画面表示の表示例を示す図である。
【図５６】情報開示装置１０に表示される貯玉終了画面の表示例を示す図である。
【図５７】情報開示装置１０に表示されるメッセージ画面２の表示例を示す図である。

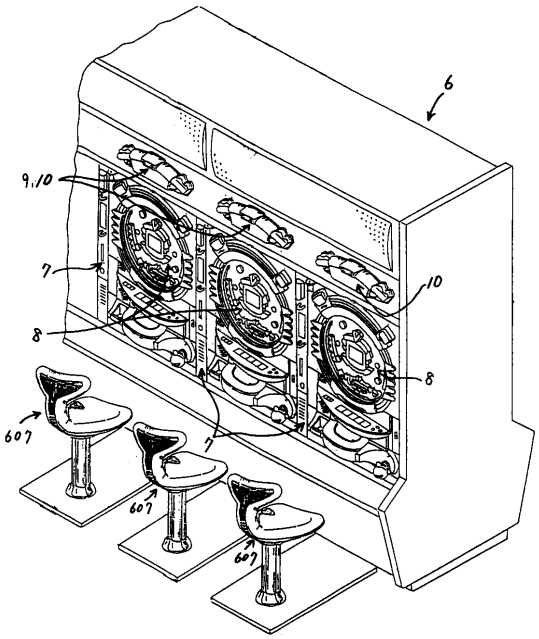
【図５８】情報開示装置１０に表示される許容個数オーバー画面の表示例を示す図である。
【図５９】情報開示装置１０に表示される中断画面表示の表示例を示す図である。
【図６０】情報開示装置１０に表示される機種選択画面１の表示例を示す図である。
【図６１】情報開示装置１０に表示される大当り回数画面１の表示例を示す図である。
【図６２】情報開示装置１０に表示されるグラフ画面の表示例を示す図である。
【図６３】情報開示装置１０に表示されるデータ出力画面の表示例を示す図である。
【図６４】情報開示装置１０に表示されるデータ送信画面の表示例を示す図である。
【図６５】情報開示装置１０に表示されるデータ送信終了画面の表示例を示す図である。
【図６６】情報開示装置１０に表示される映像受信画面の表示例を示す図である。

【符号の説明】
１は遊技場、２は共通カード管理センター、３は会員カード管理センター、４は換金所、５は共通カード販売機、６は遊技機設置島台、８は遊技機、７は共通カード処理機、９は会員カード処理装置、１０は情報開示装置、１１は台管理装置、１２は島管理装置、１３はホール用管理コンピュータ、１４は会員カード管理コンピュータ、１５は景品処理装置、１６は共通カード払出機、１７はターミナルボックス、１８は共通カード買取機、１１５は表示器ユニット、１１６はタッチパネル、１１７は画像表示装置、３０はプリンタ、３２は情報出力部、３３は情報入力部、１６３はメンバーズカード、１６４はビジタカード、７４は携帯用情報開示装置、７８は情報出力部、７９は情報入力部、７６はタッチパネル、８０は携帯用レシート発行装置、８２は液晶表示器、８７は情報出力部、８８は情報入力部、１０３は情報表示制御用マイクロコンピュータ、１０７は会員カード処理装置制御用マイクロコンピュータ、１０１はパチンコ機制御用マイクロコンピュータ、１０２はゲーム制御用マイクロコンピュータ、１１０はバックアップ用電源、１２６は停電検知回路、１２１はレシート発行制御用マイクロコンピュータ、８５は受信印字スイッチである。

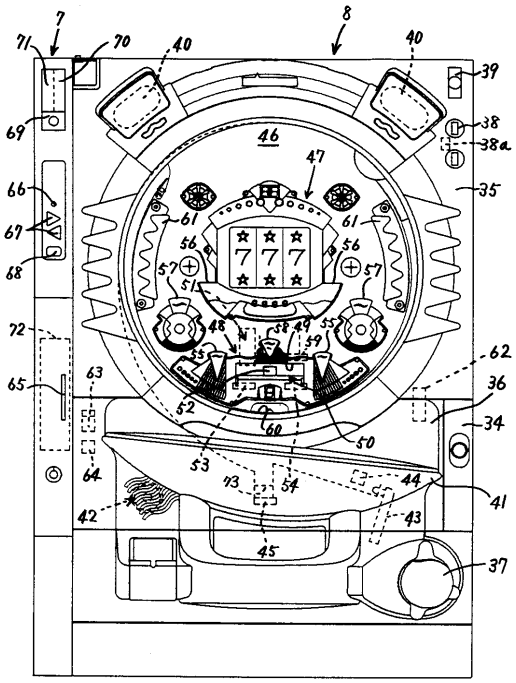
【図１】



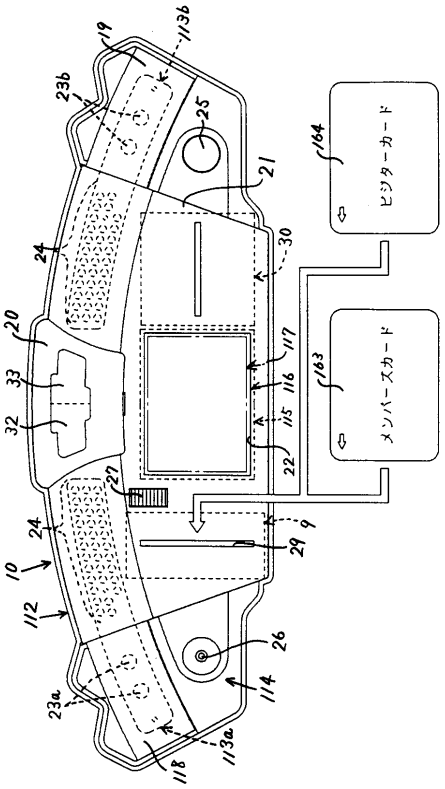
【図２】



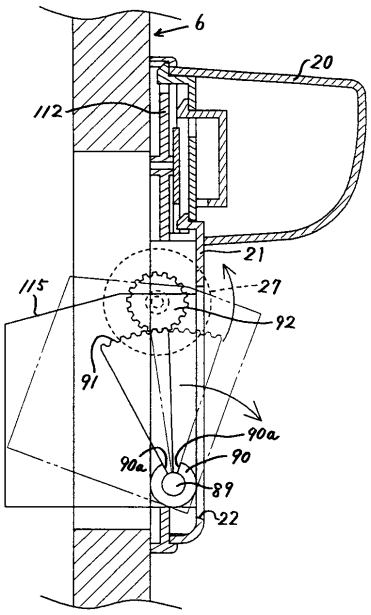
【図３】



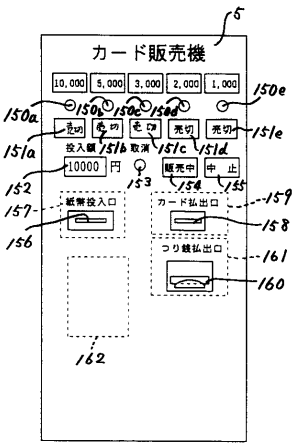
【図４】


ビジターカード
メンバーズカード

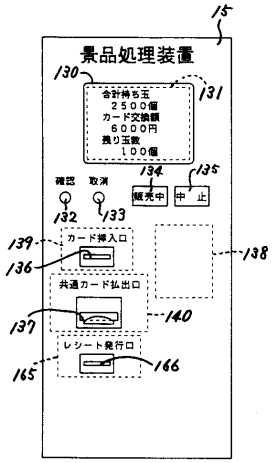
【図５】



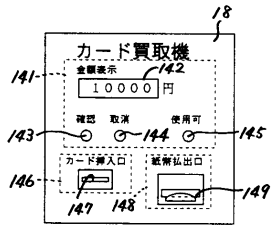
【図６】


カード販売機
10,000
5,000
3,000
2,000
1,000
売切
投入額
取消
10000
円
販売中
中止
紙幣投入口
カード払出口
つり銭払出口

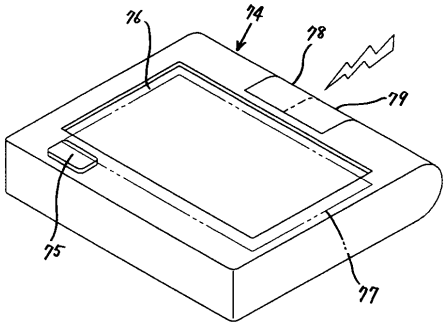
【図７】



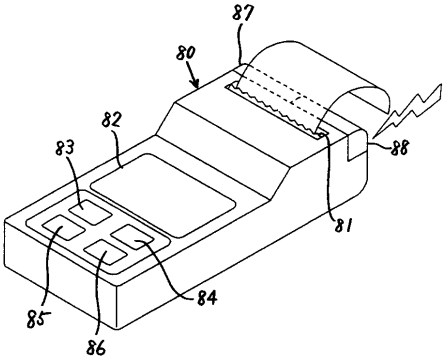
【図８】



【図９】



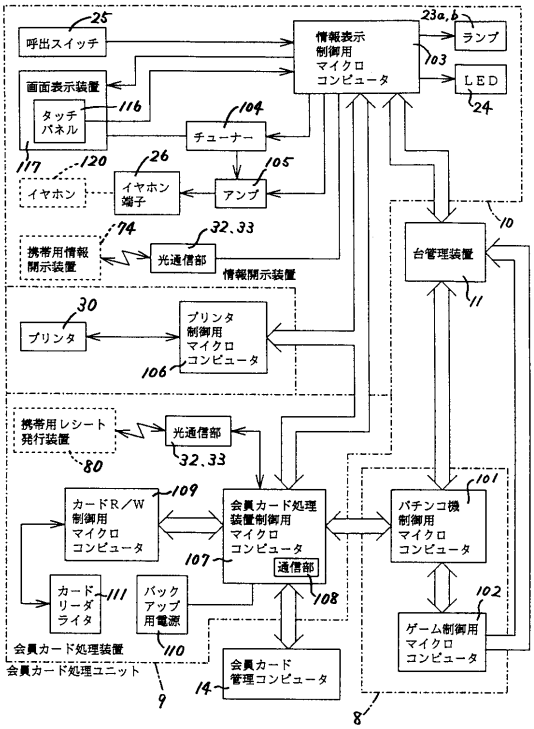
【図１０】



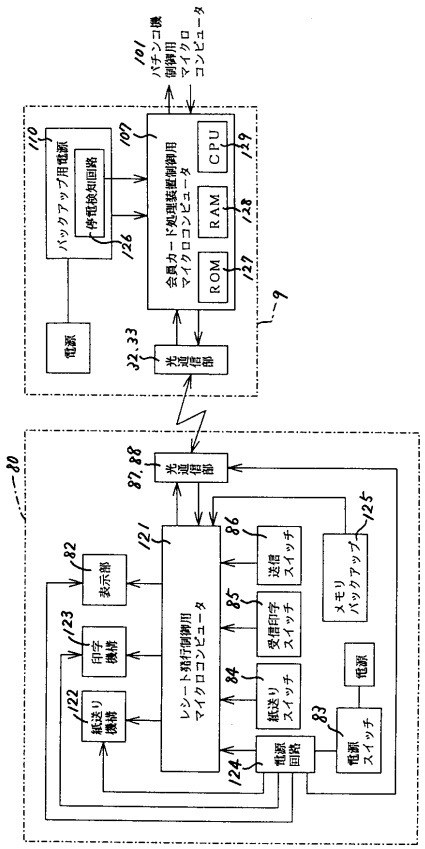
【図１１】

平成××年××月××日
ＡＭ××：××
カードＮＯ．×××××
×××番台
最終持ち玉　××××個
合計持ち玉　××××個

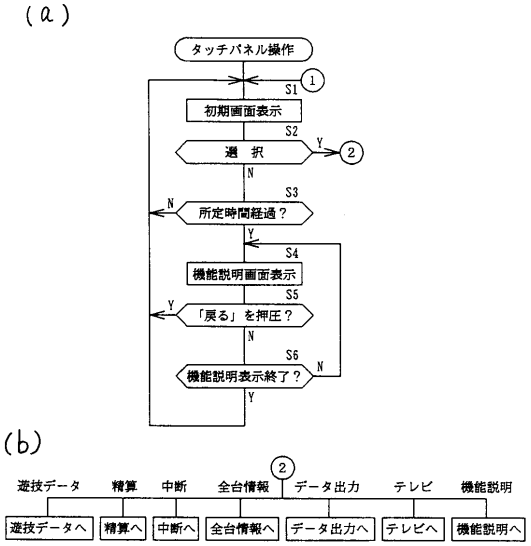
【図１２】



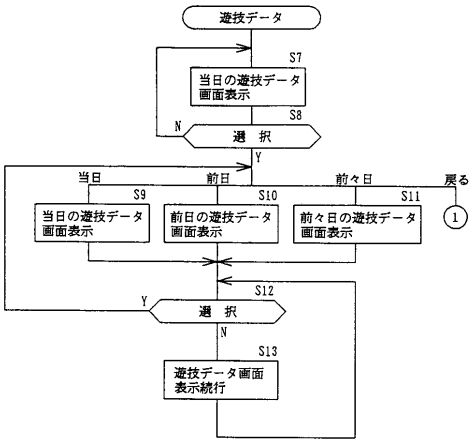
【図１３】



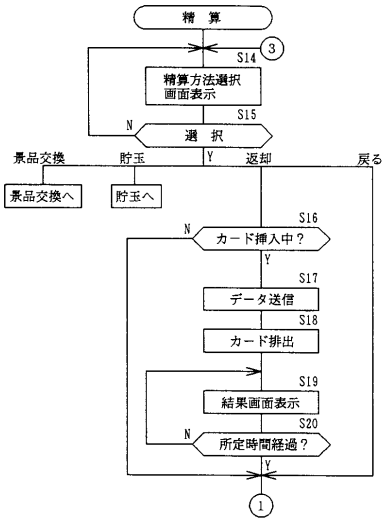
【図１４】



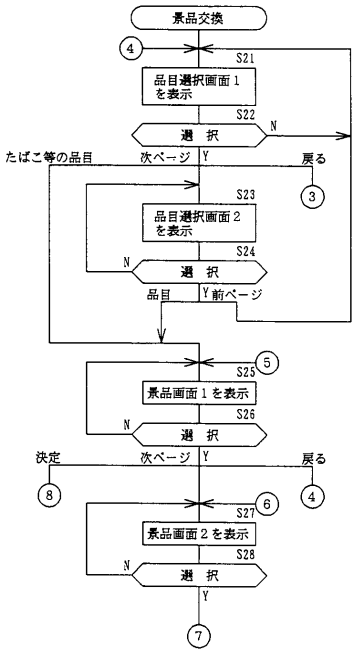
【図１５】



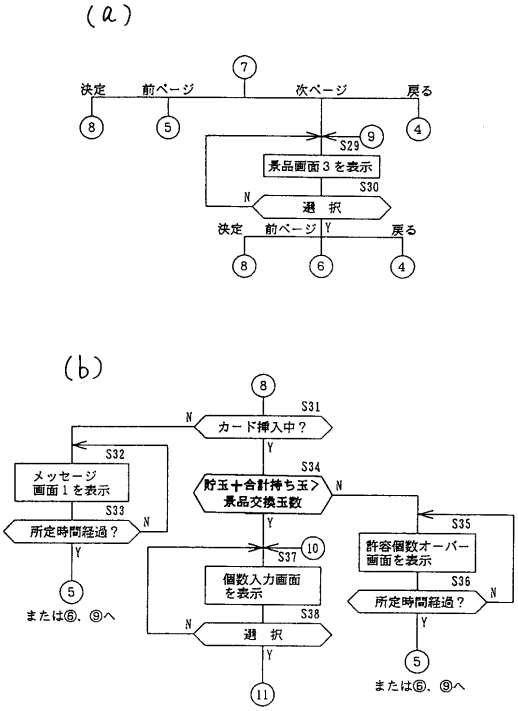
【図１６】



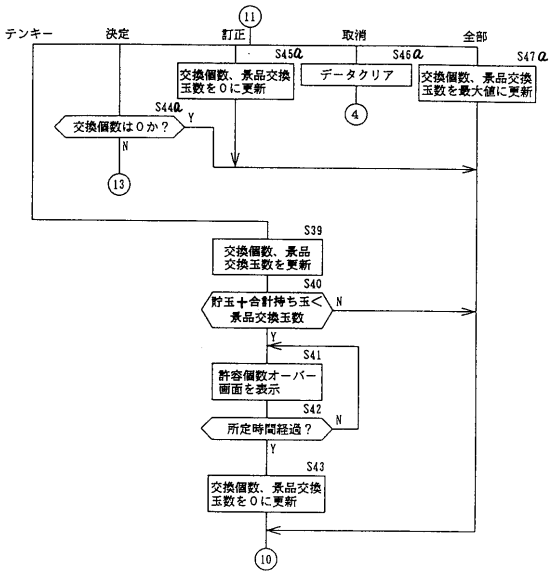
【図１７】



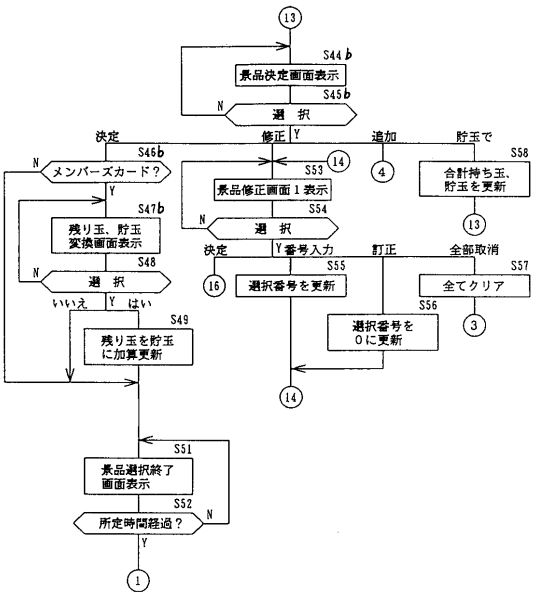
【図１８】



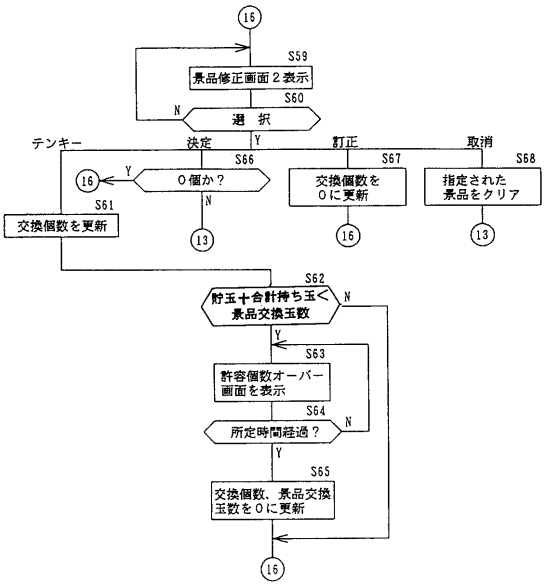
【図１９】



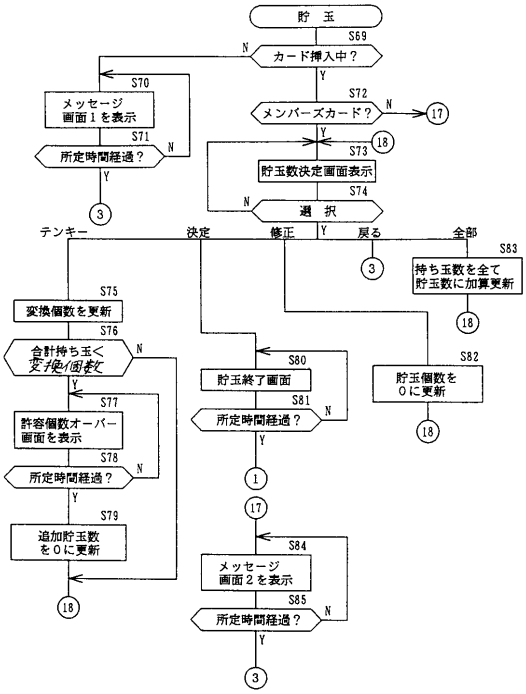
【図２０】



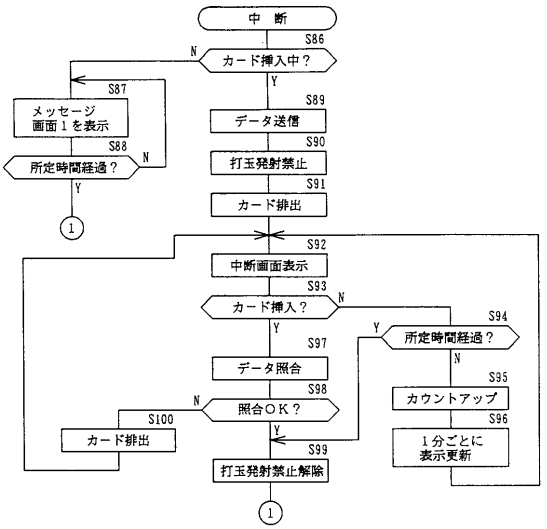
【図２１】



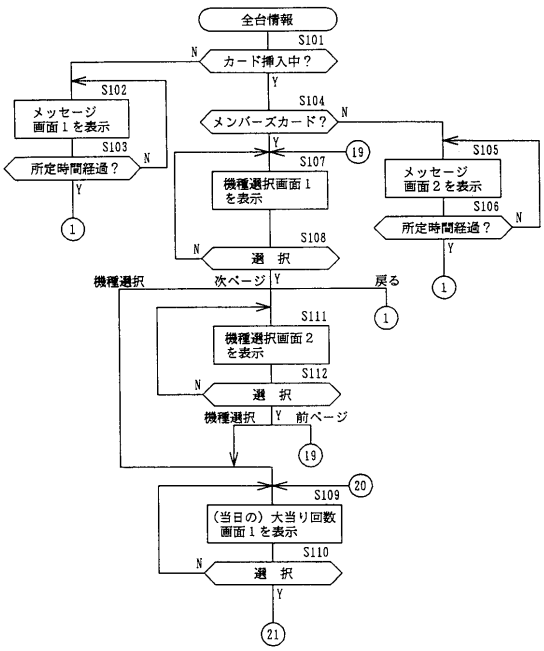
【図２２】



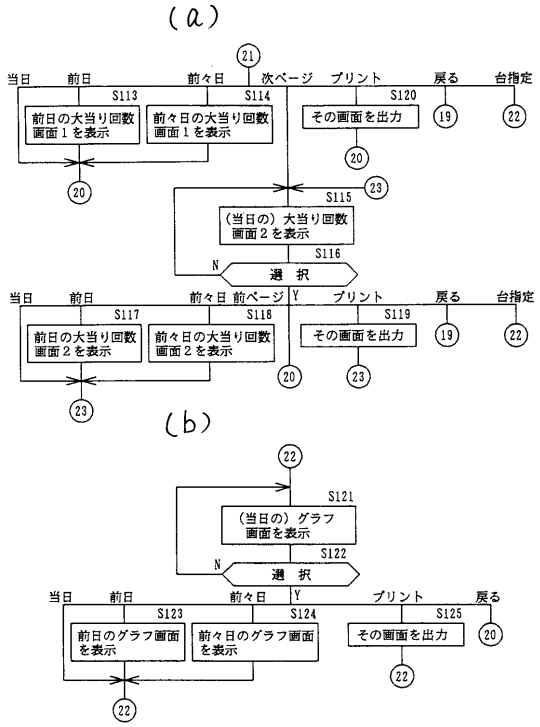
【図２３】



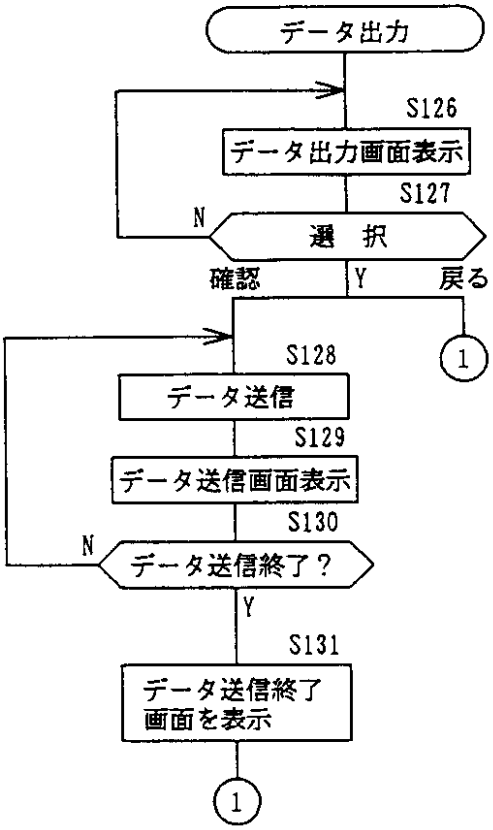
【図２４】



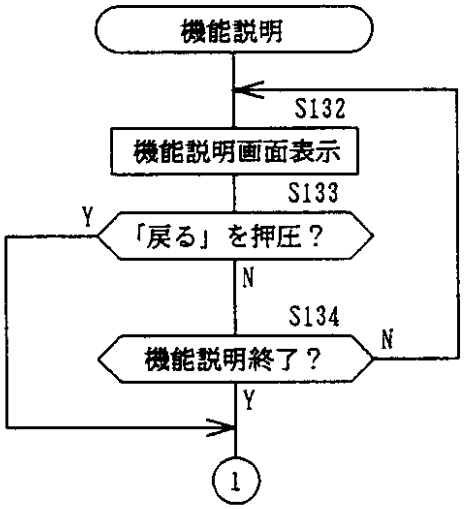
【図２５】



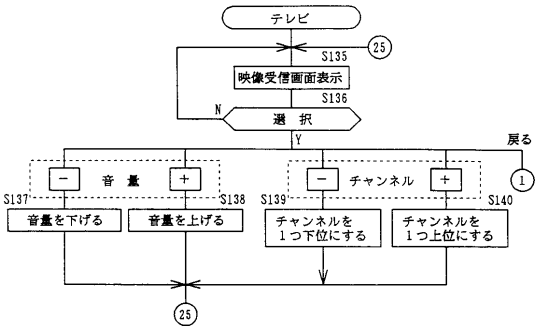
【図２６】



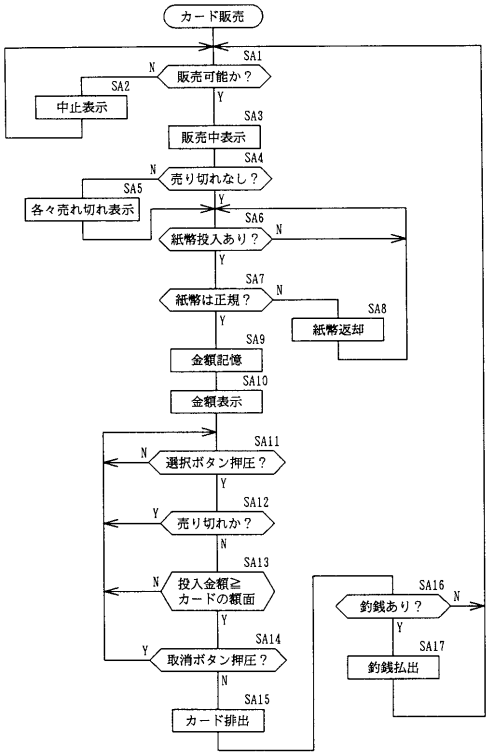
【図２７】



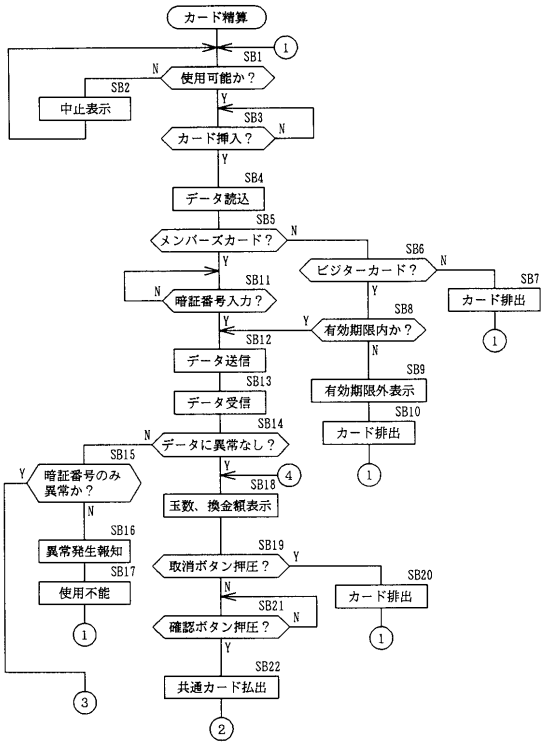
【図２８】



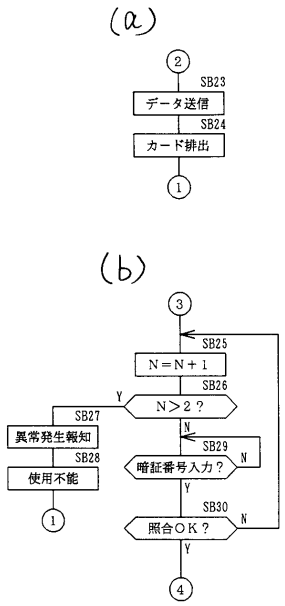
【図２９】



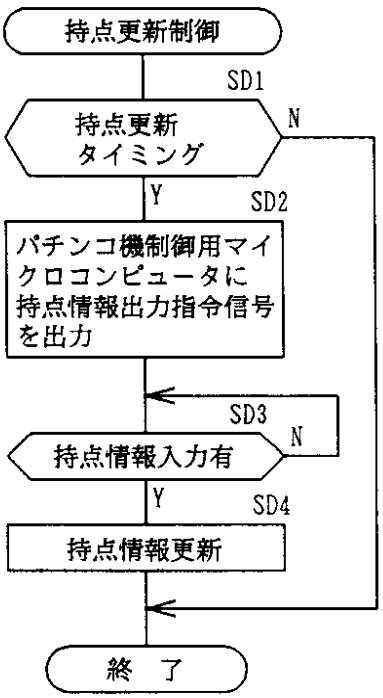
【図３０】



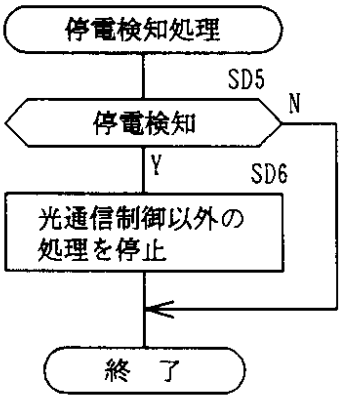
【図３１】



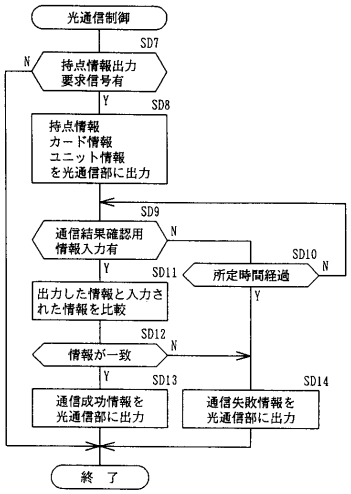
【図３２】



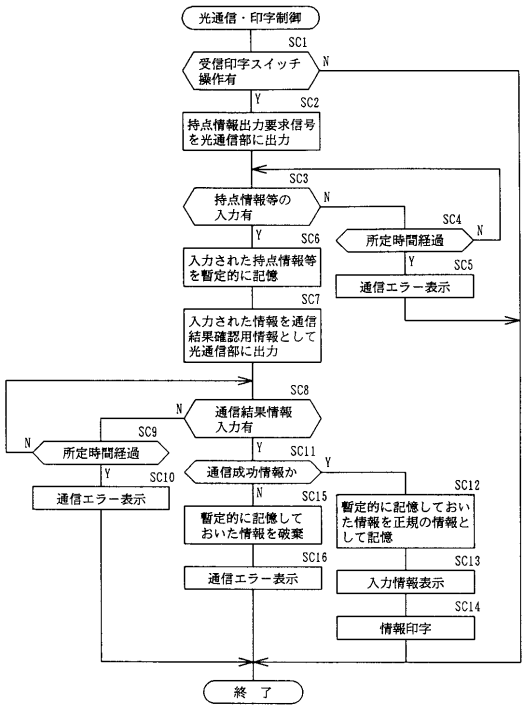
【図３３】



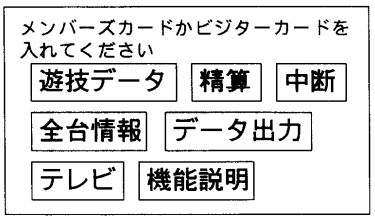
【図３４】



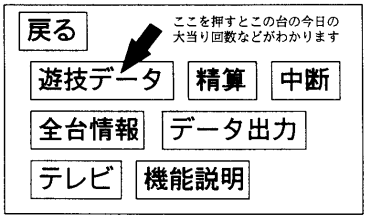
【図３５】



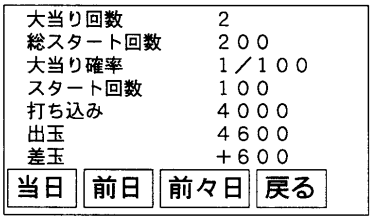
【図３６】



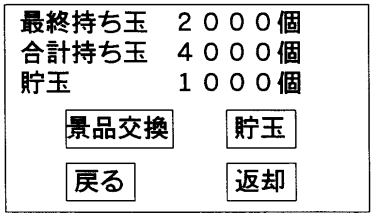
【図３７】



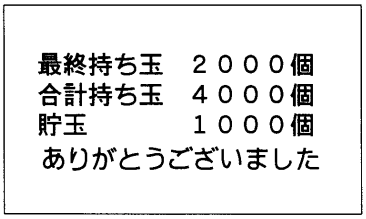
【図３８】



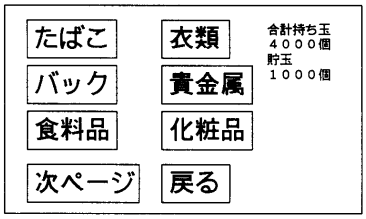
【図３９】



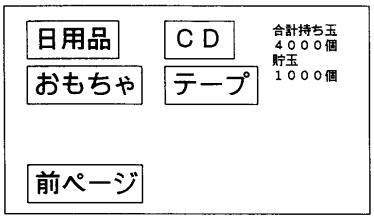
【図４０】



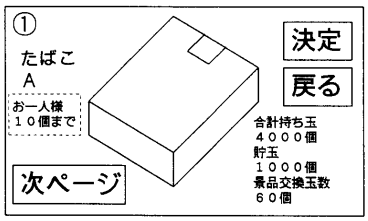
【図４１】



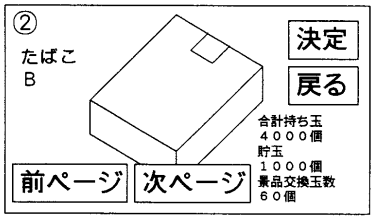
【図４２】



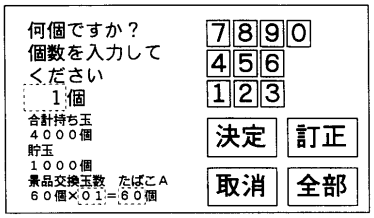
【図４３】



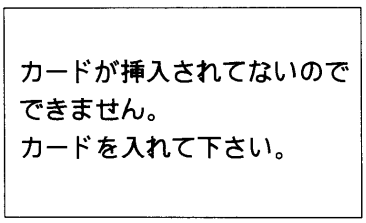
【図４４】



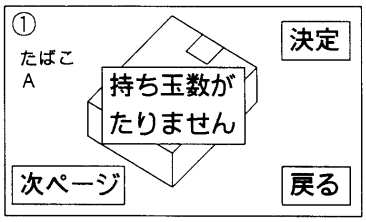
【図４５】



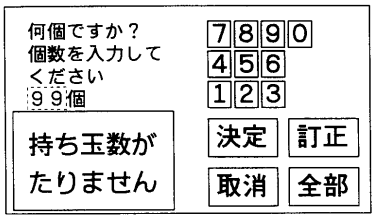
【図４６】



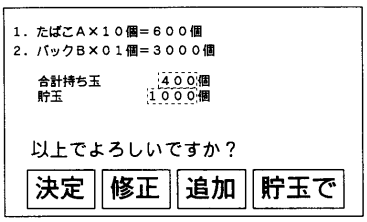
【図４７】



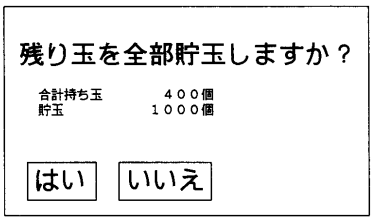
【図４８】



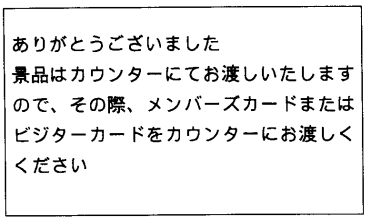
【図４９】



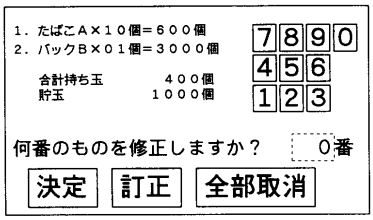
【図５０】



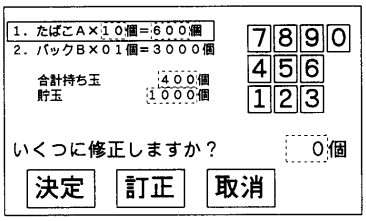
【図５１】



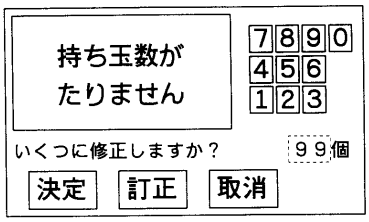
【図５２】



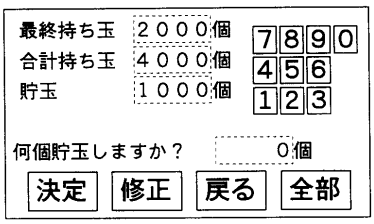
【図５３】



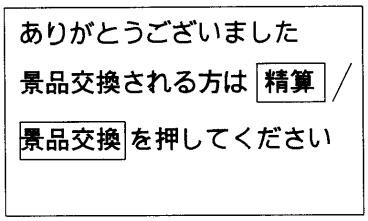
【図５４】



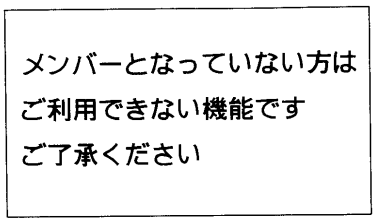
【図５５】



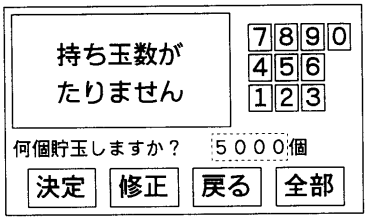
【図５６】



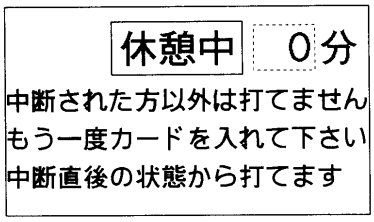
【図５７】



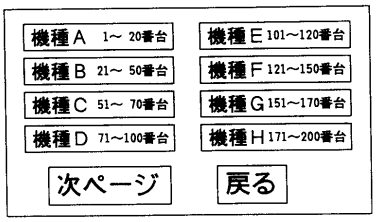
【図５８】



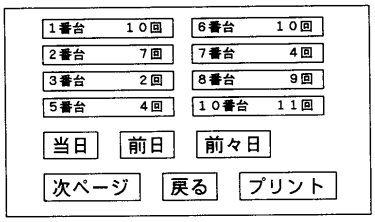
【図５９】



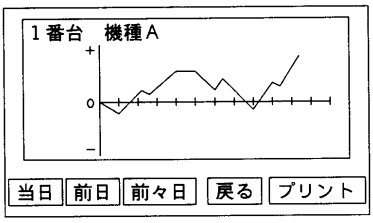
【図６０】



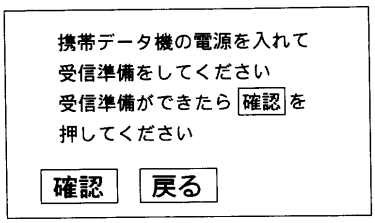
【図６１】



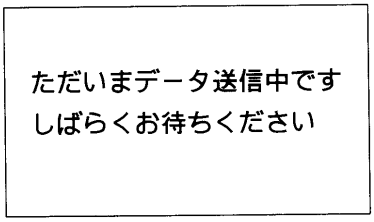
【図６２】



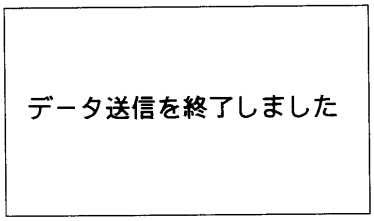
【図６３】



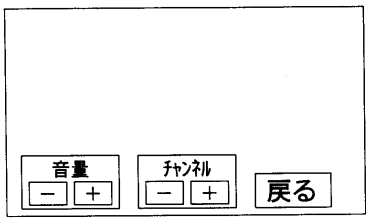
【図６４】



【図６５】



【図６６】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０７－２９９２３７（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－２７５４７９（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－２４６０５１（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－１９４８０６（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－２９９２３４（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１７７０５０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02