

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4588724号  
(P4588724)

(45) 発行日 平成22年12月1日(2010.12.1)

(24) 登録日 平成22年9月17日(2010.9.17)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 8  
A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

請求項の数 4 (全 65 頁)

(21) 出願番号	特願2007-19771 (P2007-19771)	(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
(22) 出願日	平成19年1月30日 (2007.1.30)	(74) 代理人	100098729 弁理士 重信 和男
(62) 分割の表示	特願2001-223615 (P2001-223615) の分割	(74) 代理人	100116757 弁理士 清水 英雄
原出願日	平成13年7月24日 (2001.7.24)	(74) 代理人	100123216 弁理士 高木 祐一
(65) 公開番号	特開2007-105532 (P2007-105532A)	(74) 代理人	100089336 弁理士 中野 佳直
(43) 公開日	平成19年4月26日 (2007.4.26)	(74) 代理人	100148161 弁理士 秋庭 英樹
審査請求日	平成19年6月22日 (2007.6.22)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技用管理装置

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者の遊技に関する遊技関連情報を収集する収集手段と、  
複数の催事について、少なくとも催事の実施期間を含む催事に関する催事情報を受付けて  
登録する催事情報登録手段と、

該催事情報登録手段にて登録された各催事情報に該当する催事の開始以前における所定の  
集計対象期間に前記収集手段にて収集した前記遊技関連情報を集計するとともに、前記登  
録された各催事情報に該当する催事の開始以後における所定の集計対象期間に前記収集手  
段にて収集した前記遊技関連情報を集計する集計手段と、

該集計手段にて集計した催事開始以前の集計結果と催事開始以後の集計結果とを対比可能  
に出力する出力手段と、

前記催事の開始以前における集計対象期間および催事の開始以後における集計対象期間の  
少なくとも一方を各催事毎に設定変更する集計対象期間設定手段と、  
を備え、

前記遊技者はその種別として会員遊技者と非会員遊技者とで構成され、

前記収集手段は、前記遊技者種別を前記遊技関連情報とともに収集し、

前記集計手段は、前記遊技関連情報の集計を遊技者種別毎に実施するとともに、

前記出力手段は、前記集計結果の該当項目に占める各遊技者種別による割合を認識可能に  
出力することを特徴とする遊技用管理装置。

## 【請求項 2】

少なくとも前記会員遊技者の属性情報を含む会員遊技者に関する情報が該会員遊技者毎に登録された会員データベースを有し、

前記収集手段は、前記遊技関連情報とともに会員遊技者を特定可能な情報を収集し、前記集計手段は、前記遊技関連情報の集計を各会員遊技者の属性毎に実施する請求項1に記載の遊技用管理装置。

【請求項3】

前記集計手段は、前記会員データベースに登録されている会員遊技者数を集計し、前記出力手段は、前記催事の前後或いは催事中後における会員遊技者数の増減を認識可能に出力する請求項2に記載の遊技用管理装置。

【請求項4】

前記会員遊技者には複数の階層種別が設けられ、前記集計手段は、各階層種別毎に前記遊技関連情報の集計を実施する請求項1～3のいずれかに記載の遊技用管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者の遊技に関する遊技関連情報を収集、管理する遊技用管理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、遊技場においては、遊技客へのサービス向上とともに、売上向上を目的として、各種の催事（イベント）が多く開始されている。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

これらイベントの例としては、新装開店や、通常は大当たり後の連続遊技が不可な遊技台であっても連続遊技を可能とする「無制限」サービス等を開始する感謝祭のようなものや、特定の客層、例えば女性や高齢者の顧客を開拓することを目的として粗品進呈や前記無制限サービスの提供などがあるが、これら催事（イベント）を開始した場合には、これらイベントの効果を検証することが重要であるが、これらイベント効果を検証するためには、催事（イベント）の実施期間における売上や来場者数等の情報が集計された日報等のデータを、イベント前の日報のデータを探し出して比較する必要があり、これら比較対象となる日報のデータを探し出すことが面倒であるばかりか、イベントが複数営業日に渡る場合等においては、イベント前後の各日報を集計する必要が生じて面倒であることから、これらイベントの効果を簡便に確認することのできる遊技用管理装置が切望されていた。

【0004】

よって、本発明は上記した問題点に着目してなされたもので、イベントの効果を簡便に確認することのできる遊技用管理装置を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

前記した問題を解決するために、本発明の遊技用管理装置は、遊技者の遊技に関する遊技関連情報を収集する収集手段と、

複数の催事について、少なくとも催事の実施期間を含む催事に関する催事情報を受付けて登録する催事情報登録手段と、

該催事情報登録手段にて登録された各催事情報に該当する催事の開始以前における所定の集計対象期間に前記収集手段にて収集した前記遊技関連情報を集計するとともに、前記登録された各催事情報に該当する催事の開始以後における所定の集計対象期間に前記収集手段にて収集した前記遊技関連情報を集計する集計手段と、

該集計手段にて集計した催事開始以前の集計結果と催事開始以後の集計結果とを対比可能に出力する出力手段と、

10

20

30

40

50

前記催事の開始以前における集計対象期間および催事の開始以降における集計対象期間の少なくとも一方を各催事毎に設定変更する集計対象期間設定手段と、  
を備え、

前記遊技者はその種別として会員遊技者と非会員遊技者とで構成され、  
前記収集手段は、前記遊技者種別を前記遊技関連情報とともに収集し、  
前記集計手段は、前記遊技関連情報の集計を遊技者種別毎に実施するとともに、  
前記出力手段は、前記集計結果の該当項目に占める各遊技者種別による割合を認識可能に  
出力することを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも前記催事の実施期間を含む催事に関する催事情報を入力することで、該入力した催事の催事前後の前記遊技関連情報が遊技者種別毎に集計されて対比可能に出力されるようになるため、集計結果に占める会員遊技者と非会員遊技者の構成比率を把握することができ、これら遊技者種別毎の催事（イベント）の効果を簡便に確認することができる。また、各催事毎に集計対象期間を設定することで、各催事について所望する集計対象期間での集計結果による比較を実施できるようになる。

#### 【0016】

本発明の遊技用管理装置は、少なくとも前記会員遊技者の属性情報を含む会員遊技者に関する情報が該会員遊技者毎に登録された会員データベースを有し、  
前記収集手段は、前記遊技関連情報とともに会員遊技者を特定可能な情報を収集し、  
前記集計手段は、前記遊技関連情報の集計を各会員遊技者の属性毎に実施することが好ましい。

このようにすれば、会員の属性毎に催事（イベント）の効果を確認できる。

#### 【0017】

本発明の遊技用管理装置は、前記集計手段は、前記会員データベースに登録されている会員遊技者数を集計し、  
前記出力手段は、前記催事の前後或いは催事中後における会員遊技者数の増減を認識可能に出力することが好ましい。

このようにすれば、催事（イベント）の開始による会員数の変化を把握することができる。

#### 【0018】

本発明の遊技用管理装置は、前記会員遊技者には複数の階層種別が設けられ、  
前記集計手段は、各階層種別毎に前記遊技関連情報の集計を実施することが好ましい。  
このようにすれば、前記会員遊技者の階層種別毎の催事（イベント）の効果を把握することができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0019】

本発明は次の効果を奏する。

#### 【0020】

(a) 請求項1の発明によれば、少なくとも前記催事の実施期間を含む催事に関する催事情報を入力することで、該入力した催事の催事前後の前記遊技関連情報が遊技者種別毎に集計されて対比可能に出力されるようになるため、集計結果に占める会員遊技者と非会員遊技者の構成比率を把握することができ、これら遊技者種別毎の催事（イベント）の効果を簡便に確認することができる。また、各催事毎に集計対象期間を設定することで、各催事について所望する集計対象期間での集計結果による比較を実施できるようになる。

#### 【0031】

(b) 請求項2の発明によれば、会員の属性毎に催事（イベント）の効果を確認できる。

#### 【0032】

(c) 請求項3の発明によれば、催事（イベント）の開始による会員数の変化を把握することができる。

#### 【0033】

10

20

30

40

50

(d) 請求項4の発明によれば、前記会員遊技者の階層種別毎の催事(イベント)の効果を把握することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0034】

以下、図面に基づいて本発明の実施形態を説明する。尚、以下の実施例においては、遊技機として遊技媒体であるパチンコ玉が払い出される通常のパチンコ機を用いた例を示すが、本発明はこれに限定されるものではなく、その他の遊技機、例えばパチンコ玉が指触不能に封入された封入式パチンコ機や、遊技媒体としてコインやパチンコ玉を使用するスロットマシンやパチロット、更には完全クレジット式のスロットマシン等の遊技機においても適用可能である。

10

【0035】

(実施例)

図1は本実施例における遊技用管理装置である会員管理コンピュータ(CP)120並びにシステムコントローラ100とを有する遊技用システムの構成を示す図であり、この遊技用システムは、遊技場において複数配置された遊技島に並設される遊技機としてのカードリーダ式パチンコ機(以下パチンコ機)2と、該パチンコ機2に対して1対1に対応設置される遊技用装置としてのカードユニット3並びに各種情報を文字情報として表示する情報表示部としての情報表示装置5と、遊技場内の所定箇所に設置され、前記カードユニット3にて使用される後述の会員カード37に対し、投入された現金に該当する遊技用有価価値である度数を付与する入金処理を行う入金装置21と、該会員カードに残存する遊技用有価価値である度数を現金に精算する精算処理を行う精算装置22と、前記カードユニット3が不良となった際に、該不良のカードユニット3と交換するための予備のカードユニット3を収納されたカードユニットストッカ20と、前記カードユニット3にて使用される後述の会員カード37並びにビジターカード38の管理等を行う前記システムコントローラ100と、前記会員カード37を所持する会員遊技者の情報を管理する会員管理コンピュータ120と、から主に構成されており、前記システムコントローラ100、会員管理コンピュータ120、カードユニット3、カードユニットストッカ20、入金装置21並びに精算装置22とはハブ(HUB)7並びに中継器6並びに通信ケーブル8を介して双方向のデータ通信可能に接続されていて、各接続機器にはそれぞれローカルIPアドレスが付与されてローカルエリアネットワーク(LAN)が形成されている。また、前記システムコントローラ100と会員管理コンピュータ120とは個別の通信ケーブル10を介して比較的高速のデータ通信が可能に接続されている。尚、前記システムコントローラ100は、通信回線11を介して図示しないカード管理会社に設置された管理サーバと双方向のデータ通信を実施できるように接続されている。

20

【0036】

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

30

【0037】

まず、本実施例に用いた会員カード37について説明すると、該会員カード37には、図2(a)に示すように、略長方形のカード型に形成されるとともに、その中央位置に、該会員カード37をCD-RWドライブに挿入した際に、該CD-RWドライブの回転子に装着可能な装着孔81が形成され、該装着孔81の外周部には光学的にデータの記録並びに読み取りが可能な光記録部82が設けられたCD-RWカードを用いており、これら会員カード37の光記録部82に店舗情報等の会員向けの種々の情報を記録できるようになっている。

40

【0038】

また、前記装着孔81の外周部には、非接触にて記録データの入出力(送受信)を行うためのアンテナコイル83と、記録データを電気的に書き換え可能に記憶する集積回路(

50

I C ) 8 4 とが、前記装着孔 8 1 と同心円状に設けられており、これら会員カード 3 7 は、前記カードユニット 3 内に設けられている後述するカードリーダライタ 3 2 7 に挿入されることで、該カードリーダライタ 3 2 7 から出力される電磁波が前記アンテナコイル 8 3 に誘導起電力を生じさせて前記集積回路 8 4 が動作可能に付勢されるとともに、前記アンテナコイル 8 3 を介して前記カードリーダライタ 3 2 7 との各種のデータ送受を電磁波により非接触にて実施可能とされている。

【 0 0 3 9 】

また、これら会員カード 3 7 における集積回路 8 4 の内部メモリには、各会員カード 3 7 を個別に識別可能な遊技者特定情報としての会員 ID や会員番号、当該会員カード 3 7 が発行された発行店、前記カードユニット 3 とシステムコントローラ 1 0 0 との通信がオフライン状態の場合に使用されるセキュリティ情報等が書き換え不可に記録されているとともに、前記カードリーダライタ 3 2 7 とのデータ通信により、後述する追加入金処理の際に付与される入金 ID や遊技用有価価値としての度数、最後に追加入金処理がなされたカードユニット 3 ( 入金装置 ) の装置 ID 、当該会員カード 3 7 を所持する会員の氏名 ( 名字及び名前 ) や性別、年齢、誕生日、職業等、当該会員カードを所持する会員遊技者に関する会員情報等の情報が書き換え可能に記録されている。

【 0 0 4 0 】

このように、会員カード 3 7 として前記光記録部 8 2 が設けられた C D - R W カードを使用することは、比較的大容量の情報を記録して会員遊技者に情報提供できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

【 0 0 4 1 】

次いで、本実施例にて用いたビジターカード 3 8 について説明すると、該ビジターカード 3 8 には、図 2 ( b ) に示すように、各辺の長さが前記会員カード 3 7 の各辺の長さより若干短い略長方形のカード状とされており、その略中央部には、前記会員カード 3 7 におけるアンテナコイル 8 3 並びに集積回路 8 4 と同一構成とされたアンテナコイル 9 1 並びに集積回路 9 2 が設けられた非接触 I C カードを使用しており、前記会員カード 3 7 同様にカードリーダライタ 3 2 7 との各種のデータ送受を電磁波により非接触にて実施可能とされている。

【 0 0 4 2 】

また、これらビジターカード 3 8 における集積回路 9 2 の内部メモリには、各ビジターカード 3 8 を個別に識別可能なカード ID や当該ビジターカード 3 8 が使用される使用店等が書き換え不可に記録されているとともに、前記カードリーダライタ 3 2 7 とのデータ通信により、会員カード 3 7 の未挿入時にカードユニット 3 に投入される金額に該当する大きさの遊技用有価価値である度数並びに装備されているカードユニット 3 の装置 ID 並びに書き換え回数情報等の情報が書き換え可能に記録される。

【 0 0 4 3 】

尚、本実施例では、前述のように会員カードとして光記録部 8 2 が設けられた非接触 I C カード 3 7 を用い、ビジターカード 3 8 として光記録部 8 2 を有しない非接触 I C カード 3 8 を使用するように、会員カードとビジターカードとで異なる形態の非接触 I C カードを使用するようにしているが、前記カードユニット 3 においては、前記ビジターカード 3 8 と同一構成の非接触 I C カードを会員カードとして用いることも可能である。

【 0 0 4 4 】

次いで、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機 2 について簡単に説明すると、該パチンコ機 2 は、図 3 に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 0 2 を有し、該ガラス扉枠 2 0 2 の下部表面には打球供給皿 2 0 3 がある。打球供給皿 2 0 3 の上面所定箇所には、操作部 1 4 が設けられるとともに、打球供給皿 2 0 3 の下部には、打球供給皿 2 0 3 から溢れた景品玉を貯留する余剰玉受皿 2 0 4 と打球を発射する打球操作ハンドル ( 以下操作ノブ ) 2 0 5 とが設けられている。

【 0 0 4 5 】

このパチンコ機 2 が設置される遊技島内には、該遊技島の下部位置に各パチンコ機 2 よ

10

20

30

40

50

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

#### 【0046】

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

#### 【0047】

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

#### 【0048】

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

#### 【0049】

前記打球操作ノブ205の操作によって揺動されるハンマー(図示略)によって発射された打玉は、打球レールを通って遊技領域207に入り、その後、遊技領域207を流下していく。この際、発射勢いが弱すぎて前記遊技領域207に達しなかったパチンコ玉は、環流経路(図示略)を通じて前記余剰玉受皿204に環流されるようになっている。

#### 【0050】

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

#### 【0051】

可変表示装置210の可変表示動作後の表示結果が予め定められた特定の表示結果(た

10

20

30

40

50

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

【 0052 】

また、始動入賞口 214 にパチンコ玉が入賞すると、可変表示部 209 において全特別図柄が可変表示（変動表示）を開始する。そして、その後、左、中、右の特別図柄が停止し、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば 777 ）となった場合に、特定遊技状態（大当たり状態）が発生する。このように大当たり状態が発生した場合には、可変入賞球装置 216 に設けられた開閉板 220 が開成して遊技者にとって有利な第 1 の状態となる。この第 1 の状態は、所定期間（たとえば 30 秒間）の経過または打玉の所定個数（たとえば 10 個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了し、その後、遊技者にとって不利な第 2 の状態となる。第 1 の状態となっている可変入賞球装置 216 の大入賞口内に進入した打玉が特定入賞領域（V ポケット）に入賞して図示しない V カウントスイッチにより検出されれば、その回の第 1 の状態の終了を待って前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数は例えば 15 回と定められている。

10

【 0053 】

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

20

【 0054 】

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

30

【 0055 】

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

40

【 0056 】

また、前記遊技制御基板 231 は、パチンコ機 2 における遊技情報を外部出力するための情報出力部 298 に接続されており、該遊技制御基板 231 より出力された大当たり信号

50

や始動信号、前述したプレミアムリーチが発生した場合に出力されるプレミアムリーチ発生信号等の入力に基づく大当たり情報や始動情報、プレミアム発生情報等の各種遊技情報を、前記情報出力部298を介して前記カードユニット3や情報表示装置5に出力するようになっている。

【0057】

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

【0058】

次に、本実施例の遊技用装置としてのカードユニット3について説明すると、該カードユニット3の前面には、図3に示すように、その最上部位置にはカードユニット3の動作やシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態を報知する動作ランプ301が設けられており、遊技場の係員等がカードユニット3内部やシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態の不具合の発生を知覚できるようになっている。

【0059】

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

【0060】

これら各投入口302、303並びに返却ボタン304の下方位置には、後述する貸出処理における貸出単位（1回の貸出操作で使用される度数の大きさ）の変更が可能である場合に点灯される変更可能ランプ305と、該変更可能ランプ305が点灯中に操作されることで前記貸出単位を変更する貸出単位変更ボタン306と、前記貸出単位等が表示される貸出単位表示部307と、後述の度数表示部309の表示内容を度数の端数表示等に変更表示させるための端数ボタン308と、前記会員カード37やビジターカード38から読み出された度数等が表示される度数表示部309と、対応する遊技機の機種を点灯により示す機種設定ランプ310と、対応する遊技機の連結方向を示す方向指示ランプ311と、後述するカードリーダライタ327に会員カード37が挿入中である旨を示す挿入中ランプ312と、当該カードユニット3に対応するパチンコ機2がイベント対象範囲に該当する旨を点灯により報知するイベント対象台ランプ337と、挿入された会員カード37を所持する会員がイベント対象者である旨を点灯により報知するイベント対象者ランプ335と、を有する操作パネルが設けられており、遊技者が各種操作を実施可能とされている。

【0061】

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

【0062】

この硬貨返却口313の更に下方位置には、受付中の会員カード37から特定される貯蓄玉数に基づく再プレイ可能回数等が表示される会員カード用表示部314と、暗証番号等の入力を行うテンキー315と、該テンキー315にて入力した暗証番号を決定する場合や前記貯蓄玉数のうちの所定の玉数払戻を実施するためのエンターキー317と、会員カード37を受付け時において該会員カードに記録された度数を用いて遊技を実施するか

10

20

30

40

50

、若しくは該会員カード37の会員IDにより特定される貯蓄玉数を用いて遊技を実施するかを選択するプレイ選択ボタン316とが設けられた会員操作パネルが設けられており、会員遊技者が会員カード37を挿入することで操作を実施できるようになっている。

【0063】

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

【0064】

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

10

【0065】

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

20

【0066】

このように、段部340の全面を透明カバー部材318'にて覆うようにすることは、これらビジターカード38が装着されている装置内部に、異物等の侵入による不具合を回避できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

【0067】

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

30

【0068】

また、前記ビジターカード装着口318が設けられた段部340の上下面において前記透明カバー部材318'の上下端面が当接する位置には、緑色に発光するLEDモジュール346が設けられている。これらLEDモジュール346は、カードリーダライタ327に装着されているビジターカード38に対する処理が実施されている場合に発光するよう制御されており、前記透明カバー部材318'がその端面より入光したLEDモジュール346の緑色光にて点灯されることでビジターカード38が処理中である旨が遊技者に報知される。

40

【0069】

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

50

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

【0070】

この本実施例に用いたカードユニット 3 の構成を図 6 並びに図 7 に基づいて説明すると、該カードユニット 3 には、最上部前面位置に設けられている前記動作ランプ 301 が接続されるとともに、前記変更可能ランプ 305 や貸出単位変更ボタン 306、貸出単位表示部 307、端数ボタン 308、度数表示部 309、機種設定ランプ 310、方向指示ランプ 311、挿入中ランプ 312、イベント対象台ランプ 337、イベント対象者ランプ 335、前記貸出単位表示部 307 や度数表示部 309 の表示ドライバ(図示略)等が実装され、これら各部と後述する制御ユニット 328 との制御信号の入出力等が行われる第 1 操作基板 320 と、会員カード受付中表示部 345 並びに LED モジュール 346 が接続されるとともに、前記会員カード用表示部 314 やテンキー 315、プレイ選択ボタン 316、エンターキー 317、前記会員カード用表示部 314 の表示ドライバ(図示略)等が実装され、これら各部と前記制御ユニット 328 との制御信号の入出力等が行われる第 2 操作基板 321 とが、設けられており、これら第 1 操作基板 320 並びに第 2 操作基板 321 は、カードユニット 3 の前面パネルに沿って配置されている。

【0071】

また、装置内の上部位置には、前記紙幣挿入口 302 に連設され、該紙幣挿入口 302 に投入された紙幣を取り込んでその真贋や紙幣種別の識別を実施し、その識別結果を装置中央部に設けられている後述の制御ユニット 328 に出力する紙幣識別ユニット 322 が設けられているとともに、その下方位置には、前記硬貨投入口 303 に硬貨投入路 323 を介して連設され、該硬貨投入口 303 より投入された硬貨(本実施例では 100 円硬貨と 500 円硬貨)の真贋並びに硬貨種別の識別を実施し、その識別結果を後述の制御ユニット 328 に出力する硬貨識別ユニット 324 とが設けられており、これら両識別ユニット 322、424 を内在することにより、各種紙幣(1 万円、5 千円、2 千円、千円の各紙幣)並びに各種硬貨(100 円硬貨、500 円硬貨)の受付が可能とされている。

【0072】

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

【0073】

このカードリーダライタ 327 の内部には、前記ビジターカードスロットに挿入された会員カード 37 並びに前記ビジターカード収容室に装着されているビジターカード 38 とのデータ送受を行う通信基板 327a と、該カードリーダライタ 327 の制御を行うコントローラ等が実装された制御基板 327b と、が設けられており、図 7 に示すように、前記制御基板 327b は、ハブ 7 並びに通信ケーブル 8 を介して前記システムコントローラ 100 に接続され、システムコントローラ 100 とのデータ通信を実施可能とされている。また、前記制御基板 327b は、カードリーダライタ 327 が搭載されたカードユニット 3 の制御ユニット 328 にも接続されており、該制御ユニット 328 との各種データの送受が実施可能とされている。

【0074】

また、カードユニット 3 の略中央部位置には、前記紙幣識別ユニット 322 や硬貨識別ユニット 324、カードリーダライタ 327 に接続され、これら紙幣識別ユニット 322 並びに硬貨識別ユニット 324 との各種信号の入出力をを行う I/O ポート 332a や、前記カードリーダライタ 327 に接続され、該カードユニット 3 との各種データの送受を行うための I/O ポート 332d、前記第 1 操作基板 320 並びに前記第 2 操作基板 321

10

20

30

40

50

に接続されて各種信号の入出力を行う I / O ポート 332b、前記パチンコ機 2 の賞球制御基板 237 や操作基板 18 との各種信号の入出力を行う I / O ポート 332c、前記ハブ 7 並びに通信ケーブル 8 を介して会員管理コンピュータ 120 とのデータ通信を行うための通信部 334、前記情報表示装置 5 並びに対応するパチンコ機 2 の上方位置に設置された外部機器としての呼出ランプ 4 ( 図 3 参照 ) に接続され、前記情報表示装置 5 に対して該情報表示装置 5 に表示させる表示データや、前記呼出ランプ 4 に対して該呼出ランプ 4 を点灯させるための点灯指示信号を出力するとともに、前記補給球計数器 24 並びにアウト球計数器 26 より出力された計数信号や前記パチンコ機 2 の情報出力部 298 から出力される大当たり情報やプレミアム発生情報等の各種遊技情報 ( オプション情報 ) の出力を受け付けるデータ入出力部 336 、これらカードユニット 3 を構成する各部の制御や前記操作基板 18 に実装された度数表示部 17 の制御等を実施する MPU329 、ワークメモリ等として使用される RAM330 、前記 MPU329 が実行する制御内容が記述された制御プログラム等が記憶された ROM331 等が設けられた制御ユニット 328 を内蔵しており、これら各部は図 7 に示すように接続されていて、前記 MPU329 が実行する制御プログラムにより、カードユニット 3 を構成する各部の動作が制御される。

#### 【 0075 】

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

#### 【 0076 】

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

#### 【 0077 】

また、本実施例に用いた前記硬貨識別ユニット 324 は、図 6 に示すように、硬貨返却路 325 を介して前記硬貨返却口 313 に連設されているとともに、硬貨回収路 326 並びに硬貨回収桶 ( 図示略 ) を介して遊技島内を横断するように架設されたコイン搬送路 ( 図示略 ) に連結されている。該硬貨識別ユニット 324 は、会員カード 37 が受付中であって、読み出された度数が残存しない場合 ( 0 度の場合 ) 或いは会員カード 37 が受付中ではない場合において、硬貨の投入を受付け、該受付けた硬貨を識別するように前記制御

10

20

30

40

50

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

【0078】

また、前記RAM330内の所定アドレスには、挿入されている会員カードの会員IDが記憶される会員IDレジスタや、貯蓄球数が記憶される貯蓄球数レジスタや、暗証番号レジスタや、度数が記憶される度数レジスタに加えて、制御ユニット328に接続されている前記補給球計数器24並びにアウト球計数器26からの計数信号の入力に基づく営業開始時点からの補給球総数並びにアウト球総数が記憶される補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタと、会員カードが挿入中における補給球計数器24並びにアウト球計数器26からの計数信号に基づく会員遊技者の遊技における補給球総数並びにアウト球総数が記憶される会員補給球数（IN）レジスタや会員アウト球数（OUT）レジスタ、前記情報出力部298から出力される大当たり情報に基づく大当たり回数が加算記憶される特賞回数レジスタと、会員カード挿入中における大当たり回数が加算記憶される会員特賞回数レジスタと、が設けられており、前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタの営業開始時点からの補給球総数とアウト球総数が前記会員管理コンピュータ120へ送信されるとともに、会員カードの返却時において該会員カード挿入時からの前記会員補給球数（IN）レジスタ並びに会員アウト球数（OUT）レジスタに記憶されている会員遊技者の遊技に伴う補給球数（IN）とアウト球数（OUT）と会員特賞回数レジスタに記憶されている会員特賞回数とが前記会員管理コンピュータ120へ送信されることで、パチンコ機2の営業開始時点からの収支とともに、各会員遊技者の収支を会員管理コンピュータ120が把握できるようになっている。

【0079】

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

【0080】

次いで、本実施例の情報表示装置5を図8～図11に基づき説明すると、この情報表示装置5は、図8に示すように、前記パチンコ機2の上部を覆う幕板30に取付けられる表示ユニット351と、該表示ユニット351と別体とされ、接続ケーブル366にて表示ユニット351と接続された制御基板371を内在する制御ユニット370と、から構成されている。

【0081】

このように、情報表示装置5を別筐体とされた表示機能を担う表示ユニット351と、該表示ユニット351の制御等を行う制御ユニット370とで構成することは、前記幕板30の前面に露出して配置される表示ユニット351内から制御基板371を除くことで表示ユニット351の厚みを低減でき、これら表示ユニット351の設置性を向上できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら制御基板371を表示ユニット351内に設けて表示ユニット351と制御ユニット370とを同一の筐体内に形成するようにしても良い。

【0082】

前記表示ユニット351は、図9に示すように、基体352と該基体352の上部を覆うカバー体353とから成る筐体内に、表示基板357が収容された構成とされており、

10

20

30

40

50

前記カバー体 353 は、基体 352 の両側端部位置に立設された係合爪部 354 が、カバー体 353 の側面に形成された係合孔 355 と係合することにより一体化されるようになっている。尚、図中の 356 は、前記表示基板 357 の四隅をねじ固定するための支持突起である。

【 0083 】

前記カバー体 353 の前面には、前記表示基板 357 上に実装された LED 表示モジュール 358 にて形成される表示エリア 367 全面が外部より目視可能なよう開口 359 が形成されており、該開口 359 は LED 表示モジュール 358 にて発光される赤色光を優先的に透過可能なカバー材 360 にて閉塞されている。また、該開口 359 近傍の下方位置には、遊技者が操作可能とされたデータボタン 361 並びに表示切替ボタン 362 が形成され、前記表示基板 357 の上面には、前記データボタン 361 並びに表示切替ボタン 362 に対応するデータスイッチ 363 並びに表示切替スイッチ 364 が実装されている。

【 0084 】

前記表示基板 357 の上面には、前述のように、所定数（本実施例では縦 16、横 16）の独立して点灯可能な赤色 LED 素子がマトリックス状に配列された 3 個の LED 表示モジュール 358 を、横一列に配列して縦 16 × 横 48 ドット（画素）のドットマトリックス LED パネルを形成し、該表示基板 357 の下面に実装されている表示ドライバ 368 が、これら各画素の点灯制御を実施することにより、図 11 (a) に示すように、文字（記号）等が表示可能とされているとともに、これら点灯される LED 素子を所定の方向に順次ずらす制御を表示ドライバ 368 が実施することにより、図 11 (b) に示すように、長文の文章をスクロールにより表示できるようになっている。尚、本発明においてスクロール表示とは、1 つの連続するメッセージ文や図形等を移動させながら表示したり所定の表示区分を切替表示することを示し、該表示を移動させる際の移動方向は縦方向であっても横方向であっても良い。更には、本実施例では前記 LED 素子を赤色としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら LED 素子を緑色と赤色とを発行可能なコンビネーション LED 素子や、緑色と赤色と青色とを発行可能なコンビネーション LED 素子であって、これら緑色と赤色と青色の発光を適宜に調節して種々の色を発光可能とされたものであっても良い。

【 0085 】

また、前記表示ドライバ 368 および前記データスイッチ 363 並びに表示切替スイッチ 364 は、表示基板 357 の下面より導出され、前記基体 352 の略中央部に形成された開口 365 を通じて外部に引き出された接続ケーブル 366 により前記制御基板 371 に接続されている。

【 0086 】

次いで前記情報表示装置 5 の構成について、図 10 に基づき説明すると、情報表示装置 5 の制御ユニット 370 に収納された制御基板 371 には、前記表示ユニット 350 に設けられたデータスイッチ 363 並びに表示切替スイッチ 364 における検出信号が入力されるとともに前記表示ドライバ 368 に対する表示制御信号が出力される I/O ポート、対応するカードユニット 3 から出力される表示データを入力するための第 1 データ入力部 373、対応するパチンコ機 2 から出力される各種遊技情報を入力するための第 2 データ入力部 374、前記第 2 データ入力部 374 から入力された各種遊技情報に基づく対応するパチンコ機 2 の遊技データを記憶するとともに、後述の MPU 377 が実施する処理プログラム等が記憶された不揮発性 EEPROM 375、前記 MPU 377 のワークメモリとして使用される RAM 376、これら各部の制御並びに前記表示ユニット 351 における表示制御を実施する MPU 377 と、が設けられており、これら各部は図 10 に示すように接続されている。

【 0087 】

前記情報表示装置 5 では、対応するパチンコ機 2 から出力されて前記第 2 データ入力部 374 から入力された各種遊技情報に基づき前記 EEPROM 375 に記憶されている遊

10

20

30

40

50

技データを逐次最新の情報に更新するとともに、前記データスイッチ363並びに表示切替スイッチ364の入力検出に基づいて、これらEEPROM375に記憶された遊技データを前記LEDモジュール358からなる表示エリア367に表示するようになっている。

【0088】

また、前記情報表示装置5では、対応するカードユニット3から出力された表示データが前記第1データ入力部373から入力されることで、前記表示エリア367に前記入力された表示データに基づくメッセージを表示するようになっている。

【0089】

次いで、本実施例の前記カードストッカ20について簡潔に説明すると、該カードストッカ20は、その内部に所定台数（本実施例では最大5台）の予備のカードユニット3が収納可能な箱状の装置であって、該カードストッカ20内部に収納されている予備のカードユニット3も、遊技島に設置されて使用されているカードユニット3と同様に前記LANを介してシステムコントローラ100とデータ通信可能に接続されており、これら予備のカードユニット3の存在や状態をシステムコントローラ100が通信により把握できるようになっているとともに、カードユニット3交換が実施された場合には、台番号に対応するカードユニットの装置IDに該当する装置テーブル等の更新処理を実施するとともに、これら交換の履歴を登録、管理するようになっている。

10

【0090】

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

20

【0091】

これら会員カード37への入金においては、前記システムコントローラ100に対し、会員カードに記録されている会員IDと入金金種と数量とが送信されることで、該システムコントローラ100にて新たに入金ID（プリペイドID）が生成され、該入金ID（プリペイドID）と入金額とが対応付けて登録されるとともに、該入金ID（プリペイドID）が入金装置21に返信され、これら入金IDと入金額に相当する度数とが会員カード37に記録されて返却される。

30

【0092】

また、この入金処理された会員カードをカードユニット3にて使用する場合には、前記にて会員カードに記録された入金IDと度数とがカードリーダライタ327により読み出され、該カードリーダライタ327の制御基板327bからシステムコントローラ100に送信されて前記登録情報との比較、照合が実施され、これら照合が一致した場合においてのみ、該度数の大きさが制御ユニット328を通じて前記操作基板18上の度数表示部17に表示されることで、遊技に使用することができるようになっていて、該度数が使用された場合には、該使用度数が前記システムコントローラ100に送信されて該当する入金IDに対応して登録されている度数の大きさが更新されるようになっている。（図12参照）

40

【0093】

また、本実施例においては会員カード37に度数が残存している場合において、これら度数を現金に交換できるようにするための精算装置22を設けており、該精算装置22には、前記カードリーダライタ327とほぼ同様のカードリーダライタ、並びに現金を払い出すための紙幣払出ユニットや硬貨払出ユニットが設けられており、精算装置22に会員カード37を挿入することで、該会員カード37に記録されている入金IDと度数とが力

50

ードリーダライタにより読み出されてシステムコントローラ 100 に送信され、前記登録情報との比較、照合が実施されてこれら照合が一致した場合においてのみ、その精算が実施されるように制御される。これら精算が実施された場合には、該精算された度数の入金 ID と度数の登録が削除されるとともに、これら精算金額と会員 ID とが精算履歴として前記システムコントローラ 100 に登録、管理される。

【 0094 】

次いで、本実施例における遊技用管理装置を構成するシステムコントローラ 100 について説明すると、該システムコントローラ 100 は、図 11 に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス 101 に、該システムコントローラ 100 が実施する各種処理や後述のカード管理 DB の更新処理等を行う CPU 102、ワークメモリ等として使用される RAM 103、時刻情報やカレンダ情報を出力する RTC 104、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置 105、キーボードやマウス等の入力装置 106、各種情報を表示出力する表示装置 107、各種情報をプリント出力するプリンタ 108、前記会員管理コンピュータ 120 とのデータ通信を行う第 1 通信部 109、前記カードユニット 3 (カードリーダライタ 327) とのデータ通信を行う第 2 通信部 110、前記カード会社に設けられた管理サーバと電話回線を通じてデータ通信を可能とするためのデジタルサービスユニット (DSU) 111 が接続された通常のコンピュータである。

【 0095 】

また、前記記憶装置 105 には、該システムコントローラ 100 の処理を実施するための処理プログラムに加えて、図 12 (a) ~ (c) に示すような各種テーブル (データベース) が登録されている。

【 0096 】

まず、図 12 (a) の会員属性情報テーブル (会員データベース) は、会員カード 37 の会員 ID 毎に、当該会員カード 37 を所持する会員遊技者の氏名 (名字並びに名前)、性別、年齢、誕生日、職業、住所からなる会員遊技者の会員情報と、当該会員カード 37 に記録されている会員情報の更新の有無 (会員カード 37 に記録されている会員情報が最新のものに更新されている場合には「更新済」が登録され、会員情報が記録されていない場合や最新のものに更新されていない場合には未更新が登録される) と、が対応付けて登録されており、これら会員属性情報テーブル (会員データベース) の登録情報は会員管理コンピュータに登録されている会員情報テーブル (図 16 参照) の登録内容と同一となるように起動時や変更発生時において逐次更新される。

【 0097 】

また、図 12 (b) に示す会員カードマスター テーブルには、前記入金装置 21 の入金処理やカードユニット 3 における後述の追加入金処理が実施される毎に付与される入金 ID 每に、入金 ID に該当する追加入金処理が実施された会員カード 37 の会員 ID と、入金 ID に該当する追加入金処理が実施された入金装置 21 或いはカードユニット 3 の装置 ID と、追加入金処理に供された入金額に相当する入金度数と、該入金度数から後述の貸出処理に使用された使用度数と、前記入金度数のうち未だ貸出処理に使用されていない残存度数と、が対応付けて登録されており、これら会員カードマスター テーブルに登録されている残存度数と対応する会員カードに記録されている残存度数とが一致するように登録、管理されている。

【 0098 】

また、図 12 (c) に示すカード管理データベース (DB) には、前記カードユニット 3 の装置 ID 每に、当該カードユニット 3 が設置されている遊技島の島番号と、その通信状況 (オンラインかオフラインか) と、対応するパチンコ機 2 の機種名である対応機種と、装着されているビジターカード 38 のカード ID である装着カード ID と、後述の貸出処理に使用された度数の累計である総使用度数と、該総使用度数のうちビジターカード 38 から使用された度数である V カード使用度数と、会員カード 37 から使用された度数である会員カード使用度数と、当該カードユニット 3 にて入金された入金総額である会員カード入金金額並びに該入金のために受け付けた現金の各金種毎の数量である万券、 500

10

20

30

40

50

0券、2000券、1000券、500円、100円とが登録されており、これらカード管理DBにおける登録データ並びに前記会員カードマスター一覧に登録されている残存度数等の各種データは、前記カードユニット3からその都度送信される各種情報に基づき更新されるようになっている。

#### 【0099】

このシステムコントローラ100においては、図13に示すように、前記各テーブル並びにデータベースに基づき、各種カード管理、カードユニット管理並びに売り上げに関する種々の情報を、本日並びに前日以前の過去のデータも出力可能とされている。

#### 【0100】

具体的には、出力させたい日付を選択或いは入力することで、図13の項目(1)～(7)に示すように、(1)日計表、(2)島別売上表、(3)個別売上、(4)個別詳細情報、(5)時間別売上、(6)帳票管理、(7)機器交換履歴の各項目を図14に示す前記(3)個別売上のように表示或いはプリント出力することができるようになっている。

10

#### 【0101】

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

20

#### 【0102】

また、前記(2)島別売上表を選択した場合には、選択された日付の前記島毎の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カードへの入金総額等の情報が表示され、(3)個別売上を選択した場合には、図14に示すように、選択された日付の各カードユニット(CU)3毎の会員並びにビジターの売上(消費)や会員カードへの入金総額等の各情報が表示され、前記(4)個別詳細情報を選択すると、選択された日付の各機器の売上、受付金種別の受付数、通信状態や会員カード挿入の有無等の各機器の詳細情報が表示され、前記(5)時間別売上を選択した場合には、選択された日付の各時間帯における店舗全体の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カードへの入金総額や精算総額等の情報が表示される。

30

#### 【0103】

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

30

#### 【0104】

また、前記(1)～(7)の日付選択する項目以外に、項目(8)～13の日付選択を必要としない表示項目(メニュー)が設けられており、項目(8)の仮締め情報を選択することで、通信がオフライン状態或いは何らかの障害により正規の締め処理がなされずに仮締め処理がなされたカードユニット3との売上等の情報が表示され、項目(9)のエラー情報管理を選択すると、各接続機器のエラー発見日時、復旧日時、エラーノードのエラー情報が検索して表示され、項目(10)の操作履歴を選択すると、各カードユニット3や前記入金装置21並びに精算装置22が操作された日時や時間内容などの操作履歴(通信履歴)が表示され、項目(11)の営業状態を選択した場合には、各接続機器の通信接続や会員カードの受付状況等の状態が表示され、項目(12)の営業定数を選択すると、締め処理において自動印刷される帳票の種別設定を行う画面が表示され、項目(13)のビジターカード情報を選択することで、各カードユニット3に装着されているビジターカードの書き込み回数情報や、交換履歴(交換日付)等の情報が表示されるようになつ

40

50

ていて、該システムコントローラ 100において、各カード並びにカードユニット3や入金装置21や精算装置22の管理が実施されるようになっている。

【0105】

また、これら売上（消費）に関する情報や入金に関する情報は、前記図14に示す個別売上のように、各カードユニット3毎の消費金額や入金金額等の情報並びに店舗全体の消費総額や入金総額の情報として、営業の終了時に実施される締め処理にて前記会員管理コンピュータ120へ出力されることで、会員の遊技関連情報の管理やイベント効果等のデータとして活用されるとともに、会員カードの返却が前記カードユニット3にて発生した場合においては、その返却時において会員管理コンピュータ120からの当該会員カードの会員ID並びにカードユニットの装置IDの送信に基づき、該当する会員IDの会員遊技者がそのカードユニット3にて遊技に使用した消費金額が売上金額として会員管理コンピュータ120に返信されることで、該会員管理コンピュータ120では、図17(d)に示すように、その会員遊技者の来店履歴の売上金額として登録される。

【0106】

次いで、本実施例において前記システムコントローラ100とともに遊技用管理装置を構成する会員管理コンピュータ120について説明すると、該会員管理コンピュータ120は、図15に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス121に、該会員管理コンピュータ120が実施する各種処理や後述の会員管理DBの更新処理並びにイベント評価に伴う各種データの集計処理等を行う集計手段としてのCPU122、ワークメモリ等として使用されるRAM123、時刻情報やカレンダ情報を出力するRTC124、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置125、イベント期間等の催事に関する情報を受け付けるための催事情報受付け手段としてのキーボードやマウス等の入力装置126、イベント前後の各集計結果を対比可能に出力するための出力手段としての表示装置127並びにプリンタ128、前記システムコントローラ100とのデータ通信を行う収集手段としての第1通信部129や前記カードユニット3（制御ユニット328）とのデータ通信を行う収集手段としての第2通信部130、が接続された通常のコンピュータである。

【0107】

また、前記記憶装置125には、該会員管理コンピュータ120が処理を実施するための各種処理プログラムに加えて、図16(a)に示すように、会員カード37の会員ID毎に、当該会員カード37を所持する会員遊技者が本日イベント対象者であるか否かを示すイベント対象者フラグ（本日のイベント対象者である場合には「Yes」が登録され、イベント対象者ではない場合には「No」が登録される）と、対象となるイベントのイベントNo.と、その時点の貯蓄玉数と、本人確認のための暗証番号と、来店回数と、来店ポイントと、最後の来店日と、これら来店回数や収支金額等に基づく会員ランクと、会員登録日、並びに当該会員カード37を所持する会員遊技者の氏名（名字並びに名前）、性別、年齢、誕生日、職業、郵便番号、住所、電話番号、携帯電話番号等の個人情報や、交通手段、趣味、記念日、電子メールアドレス並びにダイレクトメールの送付の可否等からなる会員遊技者の会員情報と、後述する会員登録/変更画面において新規登録または登録変更が実施された場合に登録される更新状況（新規登録または登録変更が実施された場合には「Yes」が登録され、これら新規登録または登録変更に基づく登録内容が、前記システムコントローラ100の前記会員属性情報テーブルに反映された時点で「No」が登録される）と、が登録される会員情報テーブル（会員データベース）と、図16(b)に示すように、後述する図38に示すイベント登録画面にて登録された登録内容であるイベント名と、実施期間と、実施時間と、対象条件（全会員、女性会員、来店回数50回以上の会員等）と、対象となるカードユニット3の範囲（全ユニット、～番島、対象となるカードユニット3の個別の装置ID等）と、対象者に対する特典（無制限、粗品進呈、等価交換等）と、対象となるカードユニット3において対象者である旨を報知する際の報知条件（遊技開始時、使用額～円以上、遊技開始～分後等）と、対象となるカードユニット3での事前報知の実施の有無（実施する場合には「Yes」が登録され、実施しない場合に

10

20

30

40

50

は「No」が登録される)と、イベント効果の比較において比較データとして用いるデータの集計期間(日数)と、が各イベント毎に付与されたイベントNo.毎に登録されるイベントテーブルと、前記カードユニット3の装置ID毎に、当該カードユニット3が設置されている遊技島の島番号と、当該カードユニット3が本日イベント対象台であるか否かを示すイベント対象台フラグ(本日のイベント対象台である場合には「Yes」が登録され、イベント対象台ではない場合には「No」が登録される)と、対象となるイベントのイベントNo.と、が登録されるイベント対象範囲テーブル(遊技用装置データベース)と、各表示データ毎に付与された表示No.毎に、前記情報表示装置5において表示される歓迎表示の元となる表示内容(文案)と、当該表示内容に基づく歓迎表示の表示条件(表示対象となる会員遊技者の条件、例えば本日誕生日の会員や、本日誕生日以外の会員等)と、からなるベース表示データと、当該ベース表示データの適用の有無(適用する場合には「Yes」が登録され、適用しない場合には「No」が登録される)と、が登録される歓迎表示テーブル(図示略)等から構成される会員管理データベース(DB)が登録されており、これら各テーブルは、前記カードユニット3から送信される各種情報や後述する会員登録/変更画面や歓迎表示データ設定画面において入力された情報等に基づいて逐次最新のデータに更新されるようになっている。10

#### 【0108】

また、前記記憶装置125には、図17(d)に示すように、各会員遊技者の遊技履歴として、遊技(来店)日、遊技した台番号、遊技開始時間並びに終了時間と特賞回数と遊技時間、会員遊技者が遊技に消費した金額である売上金額、会員遊技者が遊技にて獲得することで遊技場が該会員遊技者に対して提供する景品と等価な金額である支出金額(最小数は100円単位)、これら売上金額から支出金額を差し引いた収支金額と遊技場の勝敗、とが各会員遊技者毎に登録されている会員来店履歴データベース(DB)が記憶されている。20

#### 【0109】

また、前記記憶装置125には、図17(e)に示すように、前記締め処理に基づきシステムコントローラ100から出力される各カードユニット3毎の会員並びにビジターの各売上並びに総売上情報とともに、前記カードユニット3から出力される前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタに記憶されている営業開始時点からの補給球総数とアウト球総数の差球に基づき算出されるパチンコ機2の支出金額や、収支金額、並びに前記アウト球総数をパチンコ機2において単位時間(1分間)に打ち出させる平均打出数で除することで得られる稼働時間(分)や営業時間に占める稼働時間(分)の割合である稼働率とが、各台番号とその台タイプ並びに機種と島番号とともに登録される台別履歴データベース(DB)が記憶されており、これら各データベースに登録されている情報に基づいて、後述する各種情報の出力やイベント効果の集計が実施されるようになっている。尚、本実施例において支出金額の算出方法としては、前記補給球総数(補給球数(IN))からアウト球総数(アウト球数(OUT))を差し引いた差球数に特殊景品との交換率を乗じて支出金額を算出している。30

#### 【0110】

また、本実施例の会員管理コンピュータ120の表示装置127には、図36に示すように、その上部位置に帯状とされ、会員管理処理プログラムのバージョンや表示内容のタイトル並びに現在の日付と時間や「営業中」や「営業前」或いは「営業後」といった状態が表示されるタイトル域501や、その下部位置において種々の表示内容が表示される表示領域502や、該表示領域502の右位置に形成され、前記表示領域502に表示される内容を選択するためのサブメニュー表示域503と、前記表示領域の下部位置に形成され、「削除」や「登録」、「印刷」、「変更」等といった各種機能ボタンが表示される機能ボタン域505とを有する表示形態による表示が実施されるようになっており、前記サブメニュー表示域503の表示領域502側の辺には、「入力」、「報告」、「分析」、「ABC」、「イベント」、「検索」、「出力」、「設定」、「保守」、「戻る」或いは「初期設定」の各種メニュー分類に対応する10種類のメニュー・タブ504が設けられて40

おり、これら各メニュー タブ 504 を画面上にて選択することにより、該選択されたメニュー分類に該当するサブメニューが前記サブメニュー表示域 503 に表示され、該サブメニュー表示域 503 に表示されたサブメニューから所望の項目を選択することで、選択内容に該当する内容の表示が前記表示領域 502 に表示され、必要に応じて前記機能ボタン域 505 に表示される「印刷」の機能ボタンを選択することで、該表示内容を前記プリンタ 108 にて印刷することができるようになっている。

#### 【0111】

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

#### 【0112】

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

#### 【0113】

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

#### 【0114】

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

#### 【0115】

前記接続要求を受信した会員管理コンピュータ 120 は、暗号用キーの作成に必要となる機器情報要求を制御ユニット 328 へ送信し、該制御ユニット 328 から機器情報応答を入手して暗号用キーを作成する。

#### 【0116】

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

#### 【0117】

これら未取得データの確認を実施した後、制御ユニット 328 に対して初期情報の設定

10

20

30

40

50

要求を送信することで、制御ユニット328は、補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタ並びに会員補給球数(IN)レジスタや会員アウト球数(OUT)レジスタをリセットするとともに、特賞回数レジスタもリセットし、各レジスタのカウントを再開し、これら初期設定の処理が終了した段階にて設定通知を前記会員管理コンピュータ120に送信して通常処理状態へ移行し、現金の受け付け待ち或いは会員カードの挿入待ち状態となる。

#### 【0118】

まず、前記受付処理を図18に基づき説明すると、前記カードユニット3の会員カード挿入口319に会員カード37が挿入されると、カードリーダライタ327は、該挿入された会員カード37から会員IDと入金IDと度数とを読み出して、使用許諾要求と読み出した入金IDと度数とを各カードユニット3に個別に付与された装置IDとともに前記システムコントローラ100に送信する。

10

#### 【0119】

これら使用許諾要求並びに入金ID、度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100は、前記会員カードマスターーテーブルにおいて受信した入金IDに対応して登録されている残存度数を抽出し、前記カードユニット3より受信した度数と前記抽出した残存度数とを照合し、照合が一致した場合において、使用許諾を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。また、前記照合において照合が一致しない場合には、カードユニット3(カードリーダライタ327)から受信した度数が、前記会員カードマスターーテーブルに登録されている残存度数未満であるかを判別し、残存度数未満である場合には、該会員カードマスターーテーブルの残存度数を前記受信した度数に更新するとともに、使用許諾を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。また、前記会員カードマスターーテーブルに該当する入金IDが存在しない場合や受信した度数が会員カードマスターーテーブルの残存度数を超える場合には、使用不可を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。

20

#### 【0120】

前記カードユニット3(カードリーダライタ327)が使用許諾を受信した場合には、挿入された会員カード37を使用可能とし、前記読み出した会員IDと度数とをカード取込通知とともに制御ユニット328に出力する。尚、システムコントローラ100から使用不可を受信した場合には、挿入された会員カード37は使用不可として返却する。

30

#### 【0121】

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

#### 【0122】

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

40

#### 【0123】

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

50

## 【0124】

この段階で、エンターキー317が選択された場合には1回の再プレイに相当する数のパチンコ球の払出指示がパチンコ機2へ出力されて、パチンコ機2の玉払出装置297からパチンコ球が払い出され、前記再プレイ可能回数から1が減算されて前記会員管理コンピュータ120へ使用通知が送信されて貯蓄球数のデータが減算更新される。また、プレイ選択ボタン316が選択された場合には、前記度数レジスタに記憶されている度数を前記度数表示部309並びにパチンコ機2の度数表示部17に表示し、貸出処理を行なうことで会員遊技者は前記度数を使用して遊技を実施できるようになる。

## 【0125】

また、本実施例のカードユニット3は、システムコントローラ100との通信ができない状態（オフライン状態）であっても前記会員カード37を受付け可能とされている。このオフライン状態のカードユニット3における受付処理について説明すると、まず、前記カードユニット3の会員カード挿入口319に会員カード37が挿入されると、カードリーダライタ327は、該挿入された会員カード37から会員IDと入金IDと度数とセキュリティ情報とを読み出す。

10

## 【0126】

次いで、読み出したセキュリティ情報と予め登録されているセキュリティ情報を照合し、該照合が一致した場合には、挿入された会員カード37を使用可能とし、前記読み出した会員IDと度数とを制御ユニット328に送信する。尚、読み出したセキュリティ情報と予め登録されているセキュリティ情報が異なる場合には、挿入された会員カード37は使用不可として返却する。

20

## 【0127】

前記カードリーダライタ327（制御基板327b）より会員IDと度数とを受信した制御ユニット328では、受信した会員IDと度数とをRAM330の各レジスタに記憶するとともに、該記憶した度数を前記度数表示部309並びにパチンコ機2の度数表示部17に表示し、前記会員カード受付中表示部345を点灯する。

## 【0128】

このように、システムコントローラ100と通信できない状態（オフライン状態）でも会員カード37を使用可能とすることは、通信障害等でシステムコントローラ100との通信が不可となった場合でも、会員遊技者は遊技を実施できるようになり、遊技場の損害を最小限に抑えることが可能となることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

30

## 【0129】

また、前記カードユニット3においては、前記会員カード37が受付けられ、前記RAM330に記憶されている度数が残存する場合、すなわち前記度数表示部309並びにパチンコ機2の度数表示部17に度数が残存する場合に前記貸出ボタン16が入力されることで、該度数を使用してオンライン時と同様の貸出処理が実施される。

## 【0130】

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

40

## 【0131】

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

## 【0132】

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

## 【0133】

50

該 E X S の L O W を検出した制御ユニット 3 2 8 は、前記 B R Q を H I G H とし ( S 5 ) 、該 B R Q の H I G H を検出した賞球制御基板 2 3 7 は、玉払出装置 2 9 7 に玉払出信号を出力し、これに基づき 1 度数に該当する玉数 ( 本実施例では 2 5 玉 ) の払出が実施されるとともに、該払出の終了に基づき、前記 E X S を H I G H とする ( S 6 ) 。

【 0 1 3 4 】

該 E X S の H I G H を検出した制御ユニット 3 2 8 は、前記度数レジスタに記憶している度数から 1 度を減算するとともに、前記度数表示部 1 7 に表示されている度数から 1 度を減算して表示更新する。

【 0 1 3 5 】

制御ユニット 3 2 8 は、これら ( S 3 ) ~ ( S 6 ) の信号制御並びに度数の減算更新制御、前記貸出単位変更ボタン 3 0 6 にて設置された貸出度数分繰返し実施し、これら制御が終了した後、B R D Y を H I G H として ( S 7 ) 、貸出処理を終了する。 10

【 0 1 3 6 】

このようにカードユニット 3 の制御ユニット 3 2 8 から出力される B R Q の H I G H の検出回数に基づき、前記賞球制御基板 2 3 7 は 1 度分に該当する数量 ( 2 5 玉 ) のパチンコ玉の貸出を実施するようになっており、このようにして貸出されたパチンコ玉を使用して遊技者はパチンコ機 2 における遊技を実施できるようになっている。

【 0 1 3 7 】

尚、本実施例においては、前記 S 6 が終了した段階で 1 度を減算するようにしているが、前記 S 3 ~ S 6 の処理を貸出度数分 ( 例えば 5 度分の貸出であれば 5 回 ) 繰返し実施した後、すなわち、貸出度数分のパチンコ玉が払い出された後、該貸し出された度数 ( 例えば 5 度分の貸出であれば 5 度 ) を減算するようにしても良い。 20

【 0 1 3 8 】

この会員カード 3 7 による貸出処理の終了時に制御ユニット 3 2 8 は、カードリーダライタ 3 2 7 に、玉貸通知と該貸出処理により使用された使用度数を出力する。これに基づきカードリーダライタ 3 2 7 は、受付中の会員カード 3 7 に記録されている度数を、前記制御ユニット 3 2 8 より受信した使用度数分減算した度数に更新記録するとともに、図 1 8 に示すように、会員カードによる貸出処理がなされたことを示す会員貸出完了通知と挿入されている会員カード 3 7 の入金 I D と前記制御ユニット 3 2 8 より受信した使用度数並びに装置 I D とをシステムコントローラ 1 0 0 に対して送信するようになっている。 30

【 0 1 3 9 】

また、これら会員貸出完了通知並びに入金 I D 、使用度数、装置 I D を受信したシステムコントローラ 1 0 0 では、カード管理 D B の会員カードマスター テーブルにおいて該当する入金 I D の残存度数から前記受信した使用度数を減算更新し、使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新するとともに、前記カードユニット別データ テーブルの前記受信した装置 I D に該当する総使用度数並びに会員カードの使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新するようになっている。

【 0 1 4 0 】

また、本実施例のカードユニット 3 においては、前記度数を使用しての遊技を選択した後において、前記エンターキー 3 1 7 を選択することで、該受付中の会員カード 3 7 の会員 I D により特定される貯蓄玉数の払戻を行う払戻処理を実施できるようになっている。 40

【 0 1 4 1 】

この払戻処理を図 1 8 に基づき説明すると、前記会員カード 3 7 が受けられ、制御ユニット 3 2 8 の会員 I D レジスタに前記受付中の会員カード 3 7 から読み出された会員 I D と度数レジスタに度数とが記憶されている場合に、プレイ選択ボタン 3 1 6 の選択操作により「貯蓄」が選択されると、暗証番号の入力待ちの状態となる。

【 0 1 4 2 】

この状態で暗証番号が入力されると、制御ユニット 3 2 8 は、前述のように、会員カード挿入時に会員管理コンピュータ 1 2 0 より受信した会員カード取込応答に基づき暗証番号レジスタに記憶されている暗証番号と入力された暗証番号とを照合する。この照合にお

10

20

30

40

50

いて暗証番号が一致した場合には、前記貯蓄球数レジスタに記憶されている貯蓄玉数に基づいて算出した再プレイ可能回数を会員カード用表示部314に表示し、これら表示されている再プレイ可能回数が残存する場合において貯蓄玉数の払戻が可能な状態となる。

【0143】

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

【0144】

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

10

【0145】

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

【0146】

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

20

【0147】

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

【0148】

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

30

【0149】

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

40

【0150】

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

【0151】

カードリーダライタ327より更新完了を受信した制御ユニット328では、前記RAM330に記憶されている度数を前記変換した入金度数に更新し、該更新した度数を前記

50

度数表示部 309 並びに度数表示部 17 に表示することで、遊技者は更新された度数に基づく前記貸出処理の実施が行えるようになる。

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

また、前記入金された度数を使用して会員遊技者が遊技を実施している場合においてパチンコ機2にて大当たりやプレミアムリーチが発生した場合には、前記情報出力部298により前述のように大当たり情報やプレミアム発生情報が出力され、該出力情報に基づき、制御ユニット328は図23に示すように、これら大当たりやプレミアムリーチが発生したことを、識別可能な形態でオプション信号情報通知として会員管理コンピュータ120へ送信して通知し、該大当たりやプレミアムリーチの終了時にも大当たりやプレミアムリーチが終了したことを、オプション信号情報通知にて会員管理コンピュータ120へ通知することで、該会員管理コンピュータ120は、今どの遊技機にて大当たり或いはプレミアムリーチが発生しているかを把握できるようになっており、これら大当たり或いはプレミアムリーチの発生に伴ってボーナスポイント等を付与できるようになっているとともに、これら大当たり或いはプレミアムリーチの発生に伴って、図24に示すように、予め登録されている文字情報（メッセージ）を情報データ通知として送信することで、該送信されたメッセージが前記カードユニット3に接続されている情報表示装置5に表示される。

【0155】

尚、本実施例のカードユニット3では、システムコントローラ100との通信状態がオフライン状態の場合であっても、会員カード37が受付中で、該会員カード37より読み出された度数が残存しない場合（0度の場合）であれば、1000円以下の追加入金処理が実施できる。また、オフライン状態のカードユニット3による追加入金処理で加算された度数は当該カードユニット3においてのみ貸出処理に使用できるようになっている。

【0156】

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

【0157】

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

10

20

30

40

50

終了時間から遊技時間を算出して登録するとともに、前記受信した大当たり回数を登録する。

【0158】

また、前記にて受信した前記補給球数( IN )と打ち込み球数( OUT )との差数から該会員遊技者の遊技における遊技場側の支出を算出し、前記会員来店履歴データベース( DB )に登録した後、その会員遊技者が該遊技にて使用した消費( 売上 )金額を前記システムコントローラ 100 より入手して前記会員来店履歴データベース( DB )の売上金額に登録し、この売上金額と前記の支出金額より収支金額を算出登録するとともに、その遊技場から見た勝ち負けを登録することで、各会員遊技者の遊技履歴の情報が収集されて前記会員来店履歴データベース( DB )に登録、管理される。

10

【0159】

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

20

【0160】

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

【0161】

カードリーダライタ 327 より発行度数を受信した制御ユニット 328 では、受信した発行度数を RAM 330 内の前記度数レジスタに記憶するとともに、度数表示部 309 並びに度数表示部 17 に表示した後、読み出した全ての度数を前記貸出処理に使用し、パチンコ機 2 にパチンコ玉を払い出させる制御を実施するとともに、これら全ての度数の貸出処理が終了した後、制御ユニット 328 は貸出処理の終了をカードリーダライタ 327 に出力する。

30

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

また、この発行貸出処理の終了時にカードリーダライタ 327 は、図 20 に示すように、前記ビジターカード 38 による発行貸出処理がなされたことを示す発行貸出完了通知とその際使用された使用度数( 1 度または 5 度または 10 度 )と装置 ID とをシステムコントローラ 100 に対して送信するようになっており、該システムコントローラ 100 では、これらビジターカードによる売上( = 入金 )を前記カードユニット別データーテーブルの V カード使用度数に加算更新するとともに、使用度数が 1 度の場合は 100 円に 1 を加算、使用度数が 5 度の場合は 500 円に 1 を加算、使用度数が 10 度の場合は 1000 円に 1 を加算することで、投入金種を管理するようになっている。

40

【0165】

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

50

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

【 0 1 6 6 】

次いで、前記営業中における処理ではなく営業が終了した後の締め処理の流れについて図 2 5 を用いて説明すると、まず、締め処理の起動は前記システムコントローラ 1 0 0 にて実施され、該システムコントローラ 1 0 0 からカードリーダライタ 3 2 7 に対して動作停止要求が送信されることにより、カードリーダライタ 3 2 7 は新たな会員カードの挿入等の受け付けを禁止した後、システムコントローラ 1 0 0 に対して動作停止状態に移行した旨の動作停止応答を返信するとともに、前記制御ユニット 3 2 8 へ動作停止指示を出力する。この動作停止指示の出力した後に、前記システムコントローラ 1 0 0 へ動作停止状態に移行する旨の動作停止通知を送信した後、カードリーダライタ 3 2 7 は動作停止状態に移行する。

10

【 0 1 6 7 】

また、前記カードリーダライタ 3 2 7 から動作停止指示の出力を受けた制御ユニット 3 2 8 は、前記営業開始時点からの加算を実施している補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタのカウントを停止し、前記会員管理コンピュータ 1 2 0 からの送信待ち状態へ移行する。

【 0 1 6 8 】

前記動作停止通知を受信したシステムコントローラ 1 0 0 は、会員管理コンピュータ 1 2 0 に対し、会員カードやビジターカードの各処理が完了していることを示す営業終了通知を送信することで、会員管理コンピュータ 1 2 0 は営業終了を検知して各カードユニット 3 の制御ユニット 3 2 8 へ動作停止要求を送信する。

20

【 0 1 6 9 】

該動作停止要求を受信した制御ユニット 3 2 8 は、前記にてカウントの停止を実施した補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタの各記憶データを装置 I D とともに動作停止応答として返信した後、これらの各レジスタを含む全てのレジスタの記憶データをリセットしてクリアする。

【 0 1 7 0 】

前記動作停止応答を受信した会員管理コンピュータ 1 2 0 は、該動作停止応答に含まれる前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタの各記憶データから、該カードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 の営業中における総支出（補給球総数 - アウト球総数）とアウト球総数から単位時間における発射可能球数に基づき稼働時間とを算出して、前記台別履歴データベース（D B ）の支出金額と稼働時間に登録し、該稼働時間を営業延べ時間（分）により除して稼働率を算出して登録する。

30

【 0 1 7 1 】

これら台別履歴データベース（D B ）への前記各データの登録に際して、会員管理コンピュータ 1 2 0 は、前記システムコントローラ 1 0 0 に対し、図 1 4 に示すように、各カードユニット 3 毎の会員売上や入金金額、ビジターによる使用金額等のデータを初めとする締めデータ要求を送信して締めデータを入手し、該締めデータの入手に基づき、前記台別履歴データベース（D B ）の会員売上やビジター売上や総売上の項目のデータを登録するとともに、前記にて既に登録されている支出金額を総売上より差し引いて収支金額を算出登録して各営業日毎の台別履歴データベース（D B ）を完成して確定する。

40

【 0 1 7 2 】

つまり、本実施例においては、図 2 6 に示すように、システムコントローラ 1 0 0 には前記入金装置 2 1 や精算装置 2 2 並びにカードユニット 3 より各種カードに関する情報（使用度数、入金度数、精算金額）等の情報が収集管理されるとともに、会員管理コンピュータ 1 2 0 には、各カードユニット 3 より該カードユニット 3 が対応する遊技機の補給球総数並びにアウト球総数と総特賞回数とともに、会員カードの挿入中における会員補給球数（I N ）や会員アウト球数（O U T ）と会員遊技者の大当たり回数とが収集されるとともに、大当たりやプレミアムリーチの発生状況をその発生を把握できるようになっており、前

50

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

【 0173 】

このようにして会員管理コンピュータ 120 に収集された各種遊技関連情報に基づき、前記した表示装置 127 に表示される各種メニュータブ 504 を選択した場合において、どのような内容の情報( 集計結果 )表示がなされるのかについて、図 27 から図 35 のツリー図並びに図 40 以降の帳票を用いて以下に説明する。

10

【 0174 】

まず、起動時において何も選択されていない状態においては、前記表示部にはその日に予め設定されているイベント( 催事 )がある場合には、その催事の内容等が前記表示領域 502 に表示されている。

【 0175 】

この状態から前記「 入力 」タブを選択すると、図 27 に示すように、前記サブメニュー表示域 503 には、「 会員登録 」、「 会員整理 」、「 カード更新 」、「 イベント登録 」の 4 項目が表示される。このサブメニューが未選択の段階においては前記表示領域 502 の表示は変化しない。

【 0176 】

これらサブメニューから例えば「 会員登録 」を選択した場合には、図 37 に示すような会員登録画面が表示され、発行した会員カードの会員番号を入力し、該画面より新たな会員の氏名( 名字及び名前 )や性別、年齢、誕生日、職業、住所、電話番号等の各種の項目を入力した後、前記機能ボタン域 505 に表示されている「 保存 」の機能ボタンを選択入力することで、前記 16 ( a ) に示す会員情報テーブルに登録されるとともに、更新状況の項目に「 Yes 」が登録されるようになっている。

20

【 0177 】

また、サブメニューから「 会員整理 」のサブメニューを選択した場合には、前記会員情報テーブルに登録されている会員の一覧が前記表示領域 502 に表示され、該一覧からの選択或いは会員番号や氏名等からの検索により整理を希望する会員を選択して削除等による整理を実行することができるようになっている。

30

【 0178 】

また、カードの紛失や盗難等によりカードを再発行する等の必要がある場合には、「 カード更新 」のサブメニューを選択して、古いカードの会員番号或いは会員 ID を入力し、新たな会員番号或いは会員 ID を付与し、これら変更した内容並びに古い会員番号とが前記会員情報テーブルの登録入力内容として更新登録される。これら会員情報テーブルの登録内容に変更が生じた場合には、前述のように更新のフラグが「 Yes 」に変更され、該新たな会員カードがカードユニット 3 や入金装置 21 に挿入されると、前記フラグの内容に基づいて新たな会員カードに対し、会員情報等の各種情報が記録されるようになっている。

40

【 0179 】

また、新たなイベント( 催事 )を登録したい場合には、前記サブメニューの項目から「 イベント登録 」を選択することで、図 38 に示すイベント登録画面が前記表示領域 502 に表示される。

【 0180 】

このイベント設定画面においては、図 38 に示すように、前記イベントテーブルに現在登録されているイベントデータが各イベント No. 每に表示されるイベントテーブル表示エリアと、既存のイベントデータの変更、新規イベントデータの設定を実施可能とされたイベント設定エリアと、が設けられている。このイベント設定画面において「 新規作成 」を入力し、イベント設定エリアにおいて、新規に登録するイベント名と、当該イベントの

50

実施期間と、実施時間と、イベント対象者となる遊技者の条件と、イベント対象となるカードユニット3の範囲と、当該イベントにより提供される特典と、イベント対象者である旨の報知を実施する際の報知条件と、事前報知の実施の有無と、イベント効果の比較対象とするデータの収集期間(日数)と、からなるイベントデータを入力した後、「登録」を入力することで、新規イベントNo.が発行されるとともに、該イベントNo.に対応して、これらイベント設定エリアに入力されたイベントデータが前記イベントテーブルに登録され、前記イベントテーブル表示エリアに該登録されたイベントデータが追加表示されるようになっている。尚、これらサブメニューを選択した段階にて前記入力タブ或いは他のメニューをタブを選択すると、サブメニューの未選択状態に戻り、他のサブメニューを選択できるようになっている。尚、本実施例では、前記のイベント効果の比較対象とするデータの収集期間(日数)である集計対象期間を設けており、この期間としては最大20日まで、イベント前後の日数を指定することができ、これら集計対象期間を個々のイベントで変更することができるようになっていて、後述するイベント効果分析やイベント効果把握の個別効果におけるイベント前並びにイベント後の比較データとしては、該指定された期間(日数)のデータが集計されて使用される。

#### 【0181】

また、前記イベントテーブル表示エリアに表示された任意のイベントNo.を指定し、「変更」を入力し、イベント設定エリアにおいて、イベントデータを変更入力した後、「登録」を入力することで、イベントテーブルにおいて登録されている前記指定されたイベントNo.のイベントデータが、前記変更入力されたイベントデータに更新されるとともに、前記イベントテーブル表示エリアに表示されている当該イベントNo.のイベントデータも更新されるようになっている。また、前記イベントテーブル表示エリアに表示された任意のイベントNo.を指定し、「削除」を入力することで、イベントテーブルにおいて登録されている前記指定されたイベントNo.並びに当該イベントNo.のイベントデータが削除されるとともに、前記イベントテーブル表示エリアに表示されている当該イベントNo.並びに当該イベントNo.のイベントデータも削除されるようになっている。

#### 【0182】

次いで、前記「報告」のメニューを表示した場合は、図28に示すように、前記サブメニュー表示域503には、「日報」、「月報」、「期間報」、「年報」の4項目が表示される。ここで、これら4種類のサブメニューから所望する1項目、例えば日報を選択すると、前記表示領域502には出力日付の選択を行うポップアップウインドウと、出力種別を選択するためのポップアップウインドウが表示され、前記出力日付の選択を行うポップアップウインドウにはデフォルトで本日が表示されており、出力種別から所定の出力種別を選択することで、営業開始時点からその時点までの集計内容が選択した各出力種別に対応する形態にて表示されるようになっており、前記出力日付の選択を行うポップアップウインドウにて前日以前の日を選択した場合には、その選択した日の集計情報が、前記出力種別を選択するためのポップアップウインドウにて選択した出力種別に対応する形態にて表示されるようになっており、本実施例では前記出力種別として、図28に示すように、会員遊技者を所定の来店回数別に分類し、その来店回数別に分類された会員遊技者毎の売上や支出や収支平均や来店者数等の集計情報が表示される「来店回数別」の項目や、予め郵便番号等にて最大7つの地域が設定可能とされており、これら設定された各地域に該当する会員の売上や支出や収支平均や来店者数等の集計情報が表示される「地域別」の項目や、20代や30代・・・のように各世代毎に集計情報が表示される「世代別」の項目や、性別毎に集計情報が表示される「男女別」の項目、会社員や主婦・・・のように各職業毎に集計情報が表示される「職業別」の項目や、予め設定された遊技機のタイプ(本実施例では任意に3部門それぞれ5タイプとして最大15タイプを設定可能)毎に集計情報が表示される「タイプ別」の項目が設けられており、所望の種別を選択して前記「日報」、「月報」、「期間報」、「年報」を表示させることができるようになっている。

#### 【0183】

次いで、前記「客層分析」のメニューを表示した場合は、図29に示すように、前

10

20

30

40

50

記サブメニュー表示域 503 には、「時間推移」、「日単位」、「月単位」、「年単位」の4項目が表示される。ここで、これら4種類のサブメニューから所望する1項目、例えば日単位を選択すると、前記表示領域 502 には前記報告タブの場合と同様に、出力日付の選択を行うポップアップウインドウと、出力種別を選択するためのポップアップウインドウとが表示され、前記出力日付の選択を行うポップアップウインドウにはデフォルトで本日が表示されており、出力種別から所定の出力種別を選択することで、営業開始時点からその時点までの集計内容が選択した各出力種別に対応する形態にて表示されるようになっており、前記出力日付の選択を行うポップアップウインドウにて前日以前の日を選択した場合には、その選択した日の集計情報が、前記出力種別を選択するためのポップアップウインドウにて選択した出力種別に対応する形態にて表示されるようになっていて、本実施例では前記出力種別として、図 29 に示すように、報告タブの場合と同様に来店回数別に分類された会員遊技者毎の来店人数売上、収支等の集計情報が表示される「来店回数別」の項目や、これら来店人数等の集計情報が予め設定された地域別に表示される「地域別」の項目や、20代や30代・・・のように各世代毎に集計情報が表示される「世代別」の項目や、性別毎に集計情報が表示される「男女別」の項目、会社員や主婦・・・のように各職業毎に集計情報が表示される「職業別」の項目や、前述のように予め設定された遊技機のタイプ毎に遊技者数等の集計情報が表示される「タイプ別」の項目が設けられており、これら所望の種別を選択して前記「時間推移」、「日単位」、「月単位」、「年単位」を表示させることができるようになっている。

## 【0184】

10

次いで、前記「ABC分析」のメニュータブを選択した場合は、図 30 に示すように、前記サブメニュー表示域 503 には、「時間推移」、「日単位」、「月単位」、の3項目が表示されるとともに、前記表示領域 502 には、「時間推移」の選択した際に入力を行うための日付指定項目と、前記「日単位」或いは「月単位」の項目を選択した際に入力を行うための期間指定項目とが表示される。尚、本実施例において前記「時間推移」並びに「日単位」指定できる日付としては過去3ヶ月以内の日付とされている。ここで、これら3種類のサブメニューから所望する1項目、例えば「時間推移」を選択するとともに、前記日付指定項目に分析を所望する日、例えばデフォルトにて表示されている営業前日を指定して機能ボタン域 505 に表示されている「表示」ボタンを選択することで、予め来店回数、消費金額、収支金額のレベル毎に A ~ G に分類された会員遊技者の来店者数が、予め設定された各時間帯に集計され、積木、折線、円グラフ等のグラフにて表示される。また、前記「日単位」或いは「月単位」の項目を選択した際には、指定された期間において前記 A ~ G に分類された会員遊技者の来店者数が一日単位或いは月単位にて集計されて前述の時間推移の場合と同様に積木、折線、円グラフ等のグラフにて表示される。

## 【0185】

30

次いで、前記「イベント」のメニュータブを選択した場合は、図 31 に示すように、前記サブメニュー表示域 503 には、「イベント効果分析」、「イベント効果把握」、の2項目がまず表示される。ここで、詳細なイベント効果の分析を実施したい場合には「イベント効果分析」を選択し、イベント効果の概要を把握したい場合には、効果の一覧等が表示可能な「イベント効果把握」の項目を選択する。

## 【0186】

40

まず、「イベント効果分析」の項目を選択した場合には、前記表示領域 502 に、予め設定されている出力種別の項目を選択可能とされた出力種別選択ポップアップウインドウと登録されているイベントを選択可能とされたイベント選択ポップアップウインドウとが表示され、これら各ポップアップウインドウにて分析を行いたいイベント並びに出力種別とを選択した後、前記機能ボタン域 505 に表示されている「表示」の機能ボタンを選択入力することで、選択されたイベントの前記選択された出力種別に基づく効果分析画面が表示される。

## 【0187】

本実施例においては、これらイベント分析の出力種別として図 31 に示すように、「世

50

代別」、「男女別」、「曜日別」、「構成比別」、「タイプ別」、「機種別」、「島別」、「台別」の8種類の種別を設けている。この種別において前記「世代別」を選択すると、図41に示すように、20代、30代・・・等の各年代毎に会員数や一日平均の来店者数、来店当たりの平均売上(消費)金額、来店当たりの平均支出金額、来店当たりの平均収支金額、前記ABC分析におけるAランク会員の平均売上(消費)金額、Bランク会員の平均売上(消費)金額並びにCランク会員の平均売上(消費)金額の各項目が、イベント前並びにイベント中後に分けて集計されるとともに、図41に示すように、これらイベント前並びにイベント中後の各データを対比できるように、並べて表示されるようになっている。また、イベント中後には、会員数の増減の項目が設けられており、イベント前に対しても各世代の会員が増加或いは減少したかを簡便に確認できるようになっている。尚、これら世代別における世代の年齢幅の設定は、後述する設定メニュータブの選択により表示される「世代区分」にて変更できる。

#### 【0188】

また、前記種別選択において前記「男女別」を選択すると、図42に示すように、前記「世代別」の場合と同様に男女毎の平均支出金額、来店当たりの平均収支金額、前記ABC分析におけるAランク会員の平均売上(消費)金額、Bランク会員の平均売上(消費)金額並びにCランク会員の平均売上(消費)金額の各項目が、イベント前並びにイベント中後に分けて集計され、これらイベント前並びにイベント中後の各データを対比できるように、並べて表示されるようになっている。また、イベント中後には、会員数の増減の項目が設けられており、イベント前に対しても各性別の会員が増加或いは減少したかを簡便に確認できるようになっている。

#### 【0189】

また、前記種別選択において前記「曜日別」を選択すると、図43に示すように、イベントが例えば1週間に及ぶような場合において、該イベント実施中の各曜日の収支状況が、イベント前の比較対象設定期間における該当曜日の該当項目に対する比率並びに該比率に基づく評価として表示されるとともに、売上(消費)や支出、並びに収支の金額がどのレベルにあるかを把握する参考とするために、前年度の各曜日の売上(消費)や支出、並びに収支の金額平均が表示されるようになっている。

#### 【0190】

また、前記種別選択において前記「構成比別」を選択すると、図44に示すように、イベント前とイベント中並びにイベント後における売上に占める会員とビジターの各割合と、その割合の変化が集計、表示されるようになっている。

#### 【0191】

また、前記種別選択において前記「タイプ別」を選択すると、図45に示すように、各遊技機タイプ別に売上(消費)、収支、稼働時間平均、稼働率とがイベント前とイベント中並びにイベント後において集計されて対比可能に並べて表示される。

#### 【0192】

また、前記種別選択において前記「機種別」を選択すると、図46に示すように、各遊技機の機種毎に売上(消費)、収支、平均稼働時間、稼働率とがイベント前とイベント中並びにイベント後において集計されて対比可能に並べて表示される。

#### 【0193】

また、前記種別選択において前記「島別」を選択すると、図47に示すように、遊技場内に設置されている各島毎に売上(消費)、収支、平均稼働時間、稼働率とがイベント前とイベント中並びにイベント後において集計されて対比可能に並べて表示される。

#### 【0194】

また、前記種別選択において前記「台別」を選択すると、図48に示すように、パチンコ機2毎の売上(消費)、収支、会員遊技者数、稼働率、特賞数とがイベント前とイベント中並びにイベント後において集計されて対比可能に並べて表示される。

#### 【0195】

次いで、前記「イベント効果分析」に代えて「イベント効果把握」の項目を選択した場

10

20

30

40

50

合には、前記前記表示領域 502 に、「イベント効果一覧」の選択項目と「イベント選択」の選択項目並びに該「イベント選択」を選択した場合にイベントを選択可能となるイベント選択ポップアップウインドウが表示される。

#### 【0196】

この「イベント効果一覧」を選択して前記機能ボタン域 505 に表示されている「表示」の機能ボタンを選択入力した場合には、図 49 に示すように、設定されているイベントの内、既に実施されたもの或いは実施中の各イベント別に、その期間と、来店会員数、売上推移、支出推移並びに収支推移の各項目がイベント前、イベント中、イベント後、イベント中後の平均の各項目毎に集計されて表示されることで、実施したイベントによる効果を個々のイベントにて対比して評価できるようになっている。

10

#### 【0197】

また、前記「イベント効果一覧」に代えて「イベント選択」の選択項目を選択した場合には、イベント選択ポップアップウインドウから効果確認を実施したいイベントを選択した後、前記機能ボタン域 505 に表示されている「表示」の機能ボタンを選択入力することで、図 50 に示すように、選択したイベントの効果が表示される個別イベント効果画面が表示される。この個別イベント効果画面には、売上（消費）、支出、収支、会員来店数の 4 つの項目が、イベント前、イベント中、イベント後について集計されているとともに、イベント中の集計結果については、イベント前の集計結果に対する増減値並びに比率が算出されて表示されるとともに該算出された比率に基づく評価が判定されて表示される。また、イベント後の集計結果については、イベント前の集計結果に対する増減値と比率とともに、イベント中の集計結果に対する増減値（差分）と比率とが算出されて表示される。このようにイベント前やイベント中の増減値や比率を算出して表示することで、前記 4 項目のイベント実施による推移を簡便に把握できるようになるとともに、これらイベントによる効果の持続性も把握することが数値的に把握できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。尚、本実施例では、前記比率に基づく評価として、比率が 151% 以上の場合の評価は「A」、比率が 126 ~ 150% は評価は「B」、101 ~ 125% までは評価「C」、100% 以下は評価「D」と表示されるよう 20 設定されている。

#### 【0198】

また、これら個別イベント効果画面の表示形態としては、図 50 に示す帳票形態に限定されるものではなく、これら前記 4 項目のイベント実施による推移（比較）を直感的に認識可能とするために、例えば図 53 に示すような棒状グラフにより表示するようにしても良く、この際、これら棒状グラフの表示色を、前記評価結果のランクに合致した色として、評価状況を認識し易くしても良い。

30

#### 【0199】

次いで、前記「検索」のメニュー タブを選択した場合は、図 32 に示すように、前記サブメニュー表示域 503 には、「会員詳細」、「個人情報」、の 2 項目が表示される。まず、「会員詳細」は、登録されている会員の中から所定の条件に合致した全ての会員を抽出したい場合に選択され、該「会員詳細」を選択すると前記表示領域 502 には、検索条件の各項目属性と検索条件がマトリックス状に表示された検索条件選択画面が表示される。このマトリックス状に表示された各検索項目から目的の検索内容に該当するものを選択して条件を指定していく。例えば 20 代男性で、会社員であり、ランクが A ランクである会員を検索したい場合には、世代の項目を選択して 20 代を指定し、性別の項目で男性を指定し、職業を選択して会社員を指定し、ランクを選択して A ランクを指定した後、検索を実行することで、前記条件に合致する会員の一覧が前記表示領域 502 に表示され、これら表示された会員一覧から特定の会員を選択して該会員の個人情報や図 40 に示すような個人履歴を表示させることができるようになっている。

40

#### 【0200】

また、前記「会員詳細」に代えてサブメニューから「個人情報」を選択した場合には、前記表示領域 502 に抽出条件である会員個人を特定可能な情報の入力画面が表示され、

50

該入力画面には、会員番号或いは会員ＩＤ或いは氏、名、住所、電話番号、暗証番号等の会員個人を特定可能な情報の入力項目が設けられており、これらの中から判明している項目を入力した後、検索を実行することで、該当する会員の個人情報或いは個人履歴が表示されるようになっており、会員が会員カードを紛失したり、会員が会員カードを取り忘れた場合等において、これら会員の情報を検索する際に好適に使用できるようになっている。

#### 【0201】

次いで、前記「出力」のメニュー タブを選択した場合は、図33に示すように、前記サブメニュー表示域503には、「DM出力」、「外部I/F出力」、の2項目が表示される。この「DM出力」を選択した場合には、図33に示すように、ダイレクトメールを送りたい会員の条件を適宜入力して、該当する会員を一覧表示させた後、前記機能ボタン域505に表示されている「印刷」の機能ボタンを選択入力することで、抽出された会員の宛名が葉書或いはラベル印刷される。また、前記「外部I/F出力」を選択した場合には、前記会員情報テーブルに登録されている会員データが外部機器に対して所定のフォーマットにてデータ出力される。

10

#### 【0202】

次いで、前記「設定」のメニュー タブを選択した場合は、図34に示すように、前記サブメニュー表示域503には、「共通情報」、「台情報」、「来店数区分」、「地域区分」、「世代区分」、「職業区分」、「タイプ情報」、「ABC分析区分」、「報告出力項目」、「締め動作条件」、「カレンダー」、「設定情報印刷」、「表示メッセージ」、の13項目が表示される。

20

#### 【0203】

まず、「共通情報」のサブメニューを選択した場合には、システム全体において使用される基本内容の設定が実施できるようになっており、各項目が前記表示領域に表示される。これら項目の中から「システム情報」を選択することで店舗名や店舗コード、会員管理コンピュータ120に個別に付与されたID、端数処理の内容等から成るシステム情報を表示或いは設定できる。また、「運用情報」の項目を選択することで、自動運転の実施／非実施や電源投入時刻や、電源切断時刻や、自動締めの実施／非実施や、締め処理時刻設定や、締め処理リトライ時間や、締め電源切断連動の実施／非実施や、年報初回月の設定、等の設定内容表示や設定の変更を実施できる。また、「遊技台」の項目を選択することで、前記カードユニット3が補給球計数器24からの信号出力を球数へ変換する際の変換比率を設定するIN信号比率や、アウト球計数器26からの信号出力により球数への変換比率を設定するOUT信号比率や、玉を換金する場合の金額の比率を、玉数と金額で設定可能な玉交換比や、端数処理設定、等の設定内容表示や設定の変更を実施できる。また、「通信」の項目を選択することで、コネクションタイムアウト時間や、会員管理コンピュータタイムアウト時間や、再接続待ち時間や、カードユニット3への会員データを表示の表示／非表示の設定や、カードユニット3の表示機に台情報の表示／非表示の設定、等の設定内容表示や設定の変更を実施できる。また、「台情報」を選択した場合には、システムコントローラ100から出力されるカードユニット番号（装置ID）や、ホール内で固有な物理番号であるJB番号や、島番号、部門（パチンコかパチスロかゲーム機か）、タイプ（本実施例ではCR1種、現金1種、2種、3種の4種）が台番号に対応付けて一覧表示され、該一覧の下部には、前記一覧から台番号を選択することで、該選択台の詳細が表示されるとともにその台の機種を入力可能な入力域が表示されることで、各台の設定情報を確認できるとともに、その機種設定を確認、変更することができる。

30

#### 【0204】

また、「来店数区分」を選択した場合には、前記報告タブメニューの日報や月報等の情報出力等において使用される来店数区分の各区分の来店数設定を確認、変更できるようになっている。

#### 【0205】

また、「地域区分」を選択した場合には、郵便番号に基づいて最大7つの地域分

40

50

類を設定することができ、これら分類を報告タブメニューの日報や月報等の情報出力等において使用することができる。

【0206】

また、「世代区分」を選択した場合には、前記イベント効果や日報や月報等の情報出力等において使用されている各世代の年齢幅設定を確認、変更することができる。

【0207】

また、「職業区分」を選択した場合には、日報や月報等の情報出力等において使用されている職業種別の設定を確認、変更することができる。

【0208】

また、「タイプ情報」を選択した場合には、遊技機の部門としてパチンコ、パチスロ、ゲームの3部門が選択可能に表示領域502に表示され、各部門毎に5つのタイプを設定することができ、本実施例ではパチンコの部門において、図45に示すような前記タイプ別の集計に使用されているように、CR1種、現金1種、2種、3種の4種類に設定されている。

10

【0209】

また、「ABC分析区分」を選択した場合には、ランクAからランクGの7段階に分類される各ランクの来店回数や来店当たりの消費(売上)金額、収支の設定を確認、変更することができる。

【0210】

また、「報告出力項目」を選択した場合には、前記報告タブを選択した際の日報や月報、期間報、年報において選択できる出力種別の設定を確認、変更することができる。

20

【0211】

また、「締め動作条件」を選択した場合には、締め処理において自動的に印刷出力される帳票並びに該帳票内の項目の設定を確認、変更することができる。

【0212】

また、「カレンダー」を選択した場合には、現在の年月日、時刻設定を確認、変更することができる。

【0213】

また、「設定情報印刷」を選択した場合には、これら「設定」のタブメニューにて設定されている設定内容が所定のフォーマットにてプリント出力される。

30

【0214】

また、「表示メッセージ」を選択した場合には、図39に示すように、表示メッセージの入力画面が前記表示領域502に表示される。この表示メッセージの入力画面においては、前記歓迎表示テーブルに現在登録されているベース表示データが各表示No.毎に表示されるとともに、これら各表示No.のベース表示データの適用の有無を設定可能とされた歓迎表示テーブル表示エリアと、既存のベース表示データの変更、新規にベース表示データの作成を実施可能とされた文案作成エリアと、が設けられている。

【0215】

この歓迎表示データ設定画面において「新規作成」を入力し、文案作成エリアにおいて、新規に登録する歓迎表示の表示内容(文案)と、表示条件(表示対象となる会員遊技者の条件)と、を入力した後、「登録」を入力することで、新規表示No.が発行されるとともに、該表示No.に対応して、これら文案作成エリアにて入力された表示内容並びに表示条件からなるベース表示データが前記歓迎表示テーブルに登録されるとともに、前記歓迎表示テーブル表示エリアに、該登録されたベース表示データが追加表示されるようになっている。また、前記表示内容中には、会員情報に含まれる情報(名字、名前、性別、職業等)を表示させるためのパラメータを挿入可能とされており、これらパラメータを挿入することで当該表示内容が表示される際に、これらパラメータ部分に会員カード37にて特定される会員情報に含まれる情報が表示されるように設定可能とされている。

40

【0216】

また、前記歓迎表示テーブル表示エリアに表示された各表示No.に対応する適用の項

50

目をチェック入力することで、前記歓迎表示テーブルの該当する表示No.の適用の有無の項目が「Yes」に更新されるとともに、これら適用の項目のチェックを解除することで、前記歓迎表示テーブルの該当する表示No.の適用の有無の項目が「No」に更新されるようになっている。

【0217】

また、前記歓迎表示テーブル表示エリアに表示された任意の表示No.を指定し、「変更」を入力し、文案作成エリアにおいて、表示内容並びに表示条件を変更入力した後、「登録」を入力することで、歓迎表示テーブルにおいて登録されている前記指定された表示No.のベース表示データが、前記変更入力された表示内容並びに表示条件からなるベース表示データに更新されるとともに、前記歓迎表示テーブル表示エリアに表示されている当該表示No.のベース表示データも更新されるようになっている。また、前記イベントテーブル表示エリアに表示された任意の表示No.を指定し、「削除」を入力することで、歓迎表示テーブルにおいて登録されている前記指定された表示No.並びに当該表示No.のベース表示データ、適用の有無の項目が削除されるとともに、前記歓迎表示テーブル表示エリアに表示されている当該表示No.のベース表示データ、適用の有無の項目も削除されるようになっている。

10

【0218】

次いで、最後のメニュー タブである前記「保守」のメニュー タブを選択した場合は、図35に示すように、前記サブメニュー表示域503には、「パスワード設定」、「システム終了」、「設定バックアップ」の3項目が表示される。この「パスワード設定」を選択すると、前記表示領域502に旧パスワードの入力部と新規パスワードの入力部とが表示され、既にパスワードの設定がなされている場合には旧パスワードが一致した場合において新規パスワードへの変更が実施される。

20

また、「システム終了」を選択すると、前記表示領域502にパスワードの入力部が表示され、該パスワードの入力部に正規のパスワードを入力することで、手動によるシステム終了を実施できるようになっている。また、「設定バックアップ」を選択すると、前記設定メニュー タブにて設定された各種設定内容のデータを、記録メディアであるフロッピー（登録商標）ディスク等に記録してバックアップできるようになっており、ハードディスク障害等の不慮の障害においても、再度煩雑な設定操作を実施せずに迅速に設定を実施してシステムを再度起動できるようになっている。

30

【0219】

次いで、本実施例のカードユニット3に対応して設けられた情報表示部としての情報表示装置5の表示制御に係るカードユニット3並びにシステムコントローラ100、会員管理コンピュータ120の処理状況について詳述する。

【0220】

まず、前記会員管理コンピュータ120は、開店処理時において会員管理DBの会員情報テーブルより更新状況に「Yes」が登録されている会員ID並びに当該会員IDの会員情報を抽出し、これら抽出した会員ID並びに当該会員IDの会員情報と更新要求とをシステムコントローラ100に対して送信する。

【0221】

これに基づきシステムコントローラ100では、更新要求とともに受信した会員ID並びに当該会員IDの会員情報に基づいて、前記カード管理DBの会員属性情報テーブルの登録データを最新のデータに更新するとともに、新規に登録された会員ID並びにその会員情報を追加登録する。この際、会員情報が更新された会員ID並びに新規に登録された会員IDの会員情報の更新有無の項目に「未更新」を登録する。

40

【0222】

また、会員管理コンピュータ120は、前記会員管理DBのイベントテーブルより本日実施されるイベントデータ（イベント名、実施期間、実施時間、対象条件、対象範囲、特典、報知条件、事前報知の有無）を抽出する。また、これら抽出したイベントデータに含まれる対象条件に該当する会員遊技者の会員IDを前記会員情報テーブルから抽出し、該

50

抽出した会員IDのイベント対象者フラグの項目に「Yes」を登録するとともに、対象となるイベントのイベントNo.を登録する。それ以外の会員IDのイベント対象者フラグの項目には「No」を登録する。また、これら抽出したイベントデータに含まれる対象範囲に該当するカードユニット3の装置IDを前記イベント対象範囲テーブルから抽出し、該抽出した装置IDのイベント対象台フラグの項目に「Yes」を登録するとともに、対象となるイベントのイベントNo.を登録する。尚、それ以外の装置IDのイベント対象台フラグの項目には「No」を登録する。

【0223】

次いで、会員管理コンピュータ120は、前記イベント対象範囲テーブルにおいてイベント対象台フラグが登録されている装置ID（「Yes」が登録されている装置ID）を抽出するとともに、該抽出した装置IDに対応して登録されているイベントNo.に該当するイベントデータを前記イベントテーブルより抽出し、前記イベント対象台フラグが登録されている装置IDのカードユニット3（制御ユニット328）に対して該カードユニット3において本日実施されるイベントのイベントデータ（前記抽出したイベントデータ）を送信する。

【0224】

これら会員管理コンピュータ120より送信されたイベントデータを受信したカードユニット3の制御ユニット328は、受信したイベントデータを記憶するとともに、イベント内容の事前報知が必要であるかを前記記憶したイベントデータに含まれる事前報知の有無に基づき判別する。

【0225】

この判別において事前報知が必要であると判別した場合には、前記イベント対象台ランプ337を点灯するとともに、前記記憶したイベントデータに基づき当台が本日のイベント対象台である旨と、イベント名と、イベント対象者と、イベント特典と、からなるメッセージを表示するためのイベント対象台表示データを生成し、定期的に情報表示装置5に出力することで、これら生成したイベント対象台表示データに基づくメッセージを情報表示装置5にスクロール表示させる。例えば、記憶されているイベントデータが前記イベントテーブルにおけるイベントNo.65のイベントに関するものであれば「当台は本日のイベント対象台です。イベント名：新台入替 イベント対象者：全会員 イベント特典：無制限」というメッセージを表示するためのイベント対象台表示データを生成し、定期的に情報表示装置5に出力することで、これら生成したメッセージが情報表示装置5にスクロール表示されることとなる。

【0226】

また、前記会員管理コンピュータ120は、開店処理時において、前記歓迎表示テーブルより適用の項目に「Yes」が登録されている表示No.のベース表示データを抽出し、これら抽出したベース表示データを各カードユニット3（制御ユニット328）に送信する。

【0227】

これら会員管理コンピュータ120より送信されたベース表示データを受信したカードユニット3の制御ユニット328は、受信したベース表示データを記憶して、会員カード37の受け付け待ちの状態となる。

【0228】

次いで、図23に示すように、カードユニット3が会員カード37を受付けると、前述した受付処理に際して、前記カードリーダライタ327は、受付けた会員カード37より会員IDと会員情報を読み出して、該読み出した会員IDと更新判定要求とをシステムコントローラ100に送信する。

【0229】

これに基づきシステムコントローラ100では、カードユニット3（カードリーダライタ327）より更新判定要求とともに受信した会員IDを前記カード管理DBの会員属性情報テーブルより抽出し、該抽出した会員IDに対応する更新状況に基づき前記カードユ

10

20

30

40

50

ニット3(カードリーダライタ327)にて受けられた会員カード37に記録されている会員情報が更新されているか否かを判定する。この判定において会員情報が更新されていない場合(前記抽出した会員IDに対応する更新状況の項目に「更新済」が登録されている場合)には、更新無と判定し、更新無通知を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。

【0230】

システムコントローラ100より更新無通知の返信を受けたカードリーダライタ327では前記会員カード37より読み出した会員IDと会員情報を制御ユニット328に送信する。

【0231】

例えば、制御ユニット328に、表示条件が本日誕生日の会員とされているベース表示データと、本日誕生日の会員以外とされているベース表示データと、が記憶されており、前記カードリーダライタ327より送信された会員情報に含まれる会員遊技者の誕生日が本日の場合であれば、表示条件が本日誕生日の会員とされているベース表示データを抽出し、該抽出したベース表示データの表示内容を元にしたメッセージを表示するための歓迎表示データを生成し、情報表示装置5に出力することで、これら生成した歓迎表示データに基づくメッセージが情報表示装置5に表示されることとなる。

【0232】

また、前記抽出したベース表示データの表示内容中に前述した会員情報に含まれる情報を表示させるためのパラメータが挿入されている場合には、前記カードリーダライタ327より送信された会員情報に含まれる該当情報を前記パラメータ部分に挿入したメッセージを表示するための歓迎表示データを生成する。例えば、表示内容中に会員遊技者の名字を表示させるためのパラメータ「(“名字”)」が含まれている場合には、このパラメータ部分に前記カードリーダライタ327より送信された会員情報に含まれる会員遊技者の名字が挿入されたメッセージ(ベース表示データにおける表示内容が「いらっしゃいませ。(“名字”)様」とされている場合で、会員カード37より読み出した会員情報に含まれる会員遊技者の名字が「      」であれば、「いらっしゃいませ。      様」というメッセージとなる)を表示するための歓迎表示データが生成されるようになる。

【0233】

また、前記システムコントローラ100による会員情報が更新されているか否かの判定において、前記カードユニット3(カードリーダライタ327)にて受けられた会員カード37の会員情報が更新されている場合(前記抽出した会員IDに対応する更新状況の項目に「未更新」が登録されている場合、すなわち会員属性情報テーブルの内容が変更され、その変更内容が未だ該当する会員カード37の記録情報に反映されていない場合)には、更新有と判定し、この判定に基づき更新要求と前記抽出した会員IDに対応して会員属性情報テーブルに登録されている会員情報を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信するとともに、前記抽出した会員IDに対応する更新状況の項目を「更新済」に更新する。

【0234】

システムコントローラ100より更新要求と会員情報を返信を受けたカードリーダライタ327では受付中の会員カード37に記録されている会員情報をシステムコントローラ100より返信された会員情報に更新記録するとともに、前記読み出した会員IDと、前記システムコントローラ100より返信された会員情報を制御ユニット328に送信する。

【0235】

これに基づいて制御ユニット328は、前述と同様に開店処理時に会員管理コンピュータ120より受信して記憶されているベース表示データから、前記カードリーダライタ327より送信された会員情報に適合する表示条件のベース表示データを抽出し、該抽出したベース表示データの表示内容と前記カードリーダライタ327より送信された会員情報とに基づいて歓迎表示データを生成し、情報表示装置5に出力することで、これら生成し

10

20

30

40

50

た歓迎表示データに基づくメッセージを情報表示装置5にスクロール表示させる。

【0236】

また、カードユニット3が会員カード37を受付けて、制御ユニット328が、カードリーダライタ327から会員IDと会員情報とを受信すると、該制御ユニット328は、イベント対象判定要求と前記カードリーダライタ327から受信した会員IDと当該カードユニット3の装置IDとを会員管理コンピュータ120に送信する。

【0237】

これに基づき会員管理コンピュータ120では、カードユニット3(制御ユニット328)よりイベント対象判定要求とともに受信した会員IDを前記会員管理DBの会員情報テーブルより抽出し、該抽出した会員IDに対応するイベント対象者フラグの登録状況に基づき前記カードユニット3にて受けられた会員カード37を所持する会員遊技者がイベント対象者であるか否かを判定する。この判定においてイベント対象者であると判定した場合(前記抽出した会員IDに対応するイベント対象者フラグに「Yes」が登録されている場合)には、前記受信した装置IDを前記イベント対象範囲テーブルより抽出し、該抽出した装置IDに対応するイベント対象台フラグの登録状況に基づき当該装置IDのカードユニット3がイベント対象台であるか否かを判定する。この判定において前記受信した装置IDがイベント対象台であると判定した場合(前記抽出した装置IDに対応するイベント対象台フラグに「Yes」が登録されている場合)には、イベント対象者通知を送信元のカードユニット3(制御ユニット328)に返信する。尚、前記イベント対象者であるか否かの判定においてイベント対象者ではないと判定した場合や、前記受信した装置IDがイベント対象台であるか否かの判定においてイベント対象台ではないと判定した場合にはイベント対象外通知を送信元のカードユニット3(制御ユニット328)に対して返信するようになっている。

10

【0238】

会員管理コンピュータ120よりイベント対象者通知の返信を受けた制御ユニット328では、開店処理時に会員管理コンピュータ120より受信して記憶されているイベントデータに含まれる報知条件に基づくタイミング(例えば、遊技開始時、使用額5000円以上(使用度数50度以上)、遊技開始後10分後等)に基づいてイベント対象者ランプ335を点灯するとともに、点灯指示信号を呼出ランプ4に出力して呼出ランプ4を点灯させることで、会員遊技者や遊技場の係員に対してイベント対象者である旨を報知する。また、これらに加えて前記記憶されているイベントデータに基づき、本日のイベント対象者である旨と、イベント名と、イベント対象者と、イベント特典と、からなるメッセージを表示するためのイベント対象者表示データを生成し、該生成したイベント対象者表示データを情報表示装置5に出力することで、これら生成したイベント対象者表示データに基づくメッセージを情報表示装置5にスクロール表示させる。

20

【0239】

例えば、記憶されているイベントデータが前記イベントテーブルにおけるイベントNo.65のイベントに関するものであれば、報知条件が遊技開始時とされているので、前記イベント対象者通知の返信を受けてすぐに、前記イベント対象者ランプ335を点灯するとともに、点灯指示信号を呼出ランプ4に出力して呼出ランプ4を点灯させることで、会員遊技者や遊技場の係員に対してイベント対象者である旨を報知する。更に、「あなたは本日のイベント対象者です。イベント名：新台入替 イベント対象者：全会員 イベント特典：無制限」というメッセージを表示するためのイベント対象者表示データを生成し、該生成したイベント対象者表示データを情報表示装置5に出力することで、これら生成したイベント対象者データに基づくメッセージが情報表示装置5にスクロール表示されることとなる。

30

【0240】

また、例えば対象となるイベントデータの報知条件が使用額5000円以上とされている場合には、対象となる会員遊技者が前述の貸出処理により5000円以上(50度以上)使用された時点で、前記イベント対象者ランプ335を点灯するとともに、点灯指示信

40

50

号を呼出ランプ 4 に出力して呼出ランプ 4 を点灯させることで、会員遊技者や遊技場の係員に対してイベント対象者である旨を報知する。更に、前記イベント対象者表示データを生成し、情報表示装置 5 に出力することで、これら生成したイベント対象者データに基づくメッセージが情報表示装置 5 にスクロール表示されることとなる。

【 0 2 4 1 】

また、例えば対象となるイベントデータの報知条件が遊技開始後 10 分後とされている場合には、対象となる会員遊技者が遊技を初めてから 10 分が経過した時点、すなわちイベント対象となる会員カード 37 が受けられてから 10 分が経過した時点で、前記イベント対象者ランプ 335 を点灯するとともに、点灯指示信号を呼出ランプ 4 に出力して呼出ランプ 4 を点灯させることで、会員遊技者や遊技場の係員に対してイベント対象者である旨を報知する。更に、前記イベント対象者表示データを生成し、情報表示装置 5 に出力することで、これら生成したイベント対象者データに基づくメッセージが情報表示装置 5 にスクロール表示されることとなる。

【 0 2 4 2 】

また、対応するパチンコ機 2 において前述したプレミアムリーチが発生し、制御ユニット 328 が対応するパチンコ機 2 から出力されるプレミアム発生情報の入力を検出した場合には、前述のようにプレミアムリーチが発生した旨を示すオプション信号情報通知と受付中の会員カード 37 から読み出された会員 ID と当該カードユニット 3 の装置 ID とを会員管理コンピュータ 120 に送信する。

【 0 2 4 3 】

これに基づき会員管理コンピュータ 120 では、カードユニット 3 ( 制御ユニット 328 ) よりオプション信号情報通知とともに受信した会員 ID を前記会員管理 DB の会員情報テーブルより抽出し、該抽出した会員 ID に対応する会員情報に基づいて当該会員 ID の会員カード 37 を所持する会員遊技者がプレミアムリーチ発生時におけるイベント対象者であるか否かを判定する。この判定においてプレミアムリーチ発生時におけるイベント対象者であると判定した場合 ( 前記抽出した会員 ID に対応する会員情報が、予め設定されているプレミアムリーチ発生時におけるイベント対象条件、例えば、来店回数 5 回以上、来店ポイント 500 Pt 以上等に該当する場合には、前記情報表示装置 5 にプレミアムリーチが発生した旨とそれに伴う特典内容とからなるメッセージを表示させるためのプレミアム発生表示データを生成し、送信元のカードユニット 3 ( 制御ユニット 328 ) に返信する。尚、プレミアムリーチ発生時におけるイベント対象者であるか否かの判定においてイベント対象者ではないと判定した場合にはイベント対象外通知を送信元のカードユニット 3 ( 制御ユニット 328 ) に対して返信するようになっている。

【 0 2 4 4 】

会員管理コンピュータ 120 よりプレミアム発生表示データの返信を受けた制御ユニット 328 では、イベント対象者ランプ 335 を点灯するとともに、点灯指示信号を呼出ランプ 4 に出力して呼出ランプ 4 を点灯させることで、会員遊技者や遊技場の係員に対してプレミアムリーチの発生に伴うイベント対象者である旨を報知する。また、前記会員管理コンピュータ 120 より受信したプレミアム発生表示データを情報表示装置 5 に出力することで、これら会員管理コンピュータ 120 より受信したプレミアム発生表示データに基づくメッセージ ( 例えば、「おめでとうございます。プレミアムリーチによる大当たり発生です。カウンターにて粗品を進呈致しますのでお立ち寄りください。」等 ) を情報表示装置 5 にスクロール表示させる。

【 0 2 4 5 】

このように本実施例では、対応するパチンコ機 2 においてプレミアムリーチが発生した際に、会員管理コンピュータ 120 により、遊技中の会員遊技者がプレミアムリーチの発生に伴うイベント対象者であると判定されると、前記イベント対象者ランプ 335 が点灯され、呼出ランプ 4 が点灯されるとともに、前記情報表示装置 5 に、プレミアムリーチが発生した旨とそれに伴う特典内容とからなるメッセージが表示されるようになっており、これにより、会員遊技者や遊技場の係員は、プレミアムリーチの発生に伴うイベント対象

10

20

30

40

50

者であることと、これに伴いどのような特典が付与されているかを把握できるようになっている。

【0246】

尚、本実施例では、対応するパチンコ機2においてプレミアムリーチが発生した場合を例に説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、対応するパチンコ機2においてめったに出現することがない特定遊技状態（プレミアム大当たり）が発生した場合や、大当たり状態が連續して多数回発生した場合等において、会員管理コンピュータ120が、これらプレミアム大当たりの発生や大当たり状態の連續発生に伴うイベント対象者であるか否かの判定を行い、この判定によりプレミアム大当たりの発生や大当たり状態の連續発生に伴うイベント対象者であると判定した場合において、前記イベント対象者ランプ335の点灯や、呼出ランプ4の点灯、情報表示装置5における表示を実施するようにも良く、これにより、会員遊技者や遊技場の係員は、これらプレミアム大当たりの発生や大当たり状態の連續発生に伴うイベント対象者であることと、これに伴いどのような特典が付与されているかを把握できるようになっている。

10

【0247】

また、本実施例では、プレミアムリーチが発生した場合に、遊技中の遊技者が該プレミアムリーチの発生に伴うイベント対象者であるか否かの判定を会員管理コンピュータ120が実施し、この判定において遊技中の遊技者がプレミアムリーチの発生に伴うイベント対象者であると判定された場合にのみ、情報表示装置5にその旨の表示が実施されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プレミアムリーチが発生した時点で、一義的にプレミアムリーチが発生した旨を情報表示装置5に表示させるようにしても良い。

20

【0248】

以上説明したように、本実施例の前記会員管理コンピュータにおいては、イベント（催事）の実施期間を含む催事に関する各種情報を入力することで、該入力したイベント（催事）の催事前後（前中後）の売上や支出等の遊技関連情報が集計されて、前記表示装置127に表示或いはプリンタ128に、対比可能に例えれば並べて出力されるようになるため、これら催事（イベント）の効果を簡便に確認することができる。

【0249】

前記実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。

30

【0250】

本発明の請求項1は、遊技者の遊技に関する遊技関連情報（カード挿入（来店）、消費（売上）、入金、会員補給球数（IN）、会員アウト球数、特賞回数、プレミアムリーチ、補給球総数、アウト球総数等）を収集する収集手段（第1通信部109, 129、第2通信部110, 130）と、複数の催事について、少なくとも催事の実施期間を含む催事に関する催事情報を受付けて登録する催事情報登録手段（入力装置126；イベント登録画面）と、該催事情報登録手段にて登録された各催事情報に該当する催事の開始以前における所定の集計対象期間に前記収集手段にて収集した前記遊技関連情報を集計するとともに、前記登録された各催事情報に該当する催事の開始以後における所定の集計対象期間に前記収集手段にて収集した前記遊技関連情報を集計する集計手段（CPU122）と、該集計手段にて集計した催事開始以前の集計結果と催事開始以後の集計結果とを対比可能に出力する出力手段（表示装置127、プリンタ128）と、前記催事の開始以前における集計対象期間および催事の開始以後における集計対象期間の少なくとも一方を各催事毎に設定変更する集計対象期間設定手段と、を備え、前記遊技者はその種別として会員遊技者と非会員遊技者とで構成され、前記収集手段は、前記遊技者種別を前記遊技関連情報とともに収集し、前記集計手段は、前記遊技関連情報の集計を遊技者種別毎に実施するとともに、前記出力手段は、前記集計結果の該当項目に占める各遊技者種別による割合を認識可能に出力する。

40

【0261】

本発明の請求項2は、少なくとも前記会員遊技者の属性情報（性別や年代）を含む会員

50

遊技者に関する情報が該会員遊技者毎に登録された会員データベース（会員情報テーブル）を有し、前記収集手段（第1通信部109, 129、第2通信部110, 130）は、前記遊技関連情報とともに会員遊技者を特定可能な情報（会員ID）を収集し、前記集計手段は、前記遊技関連情報の集計を各会員遊技者の属性（図41；世代別、図42；性別）毎に実施する。

【0262】

本発明の請求項3は、前記集計手段は、前記会員データベース（会員情報テーブル）に登録されている会員遊技者数を集計し、前記出力手段は、前記催事の前後或いは催事中後における会員遊技者数の増減を認識可能（図41；会員数増減、図42；会員数増減）に出力する。

10

【0263】

本発明の請求項4は、前記会員遊技者には複数の階層種別（Aランク～Gランク）が設けられ、前記集計手段は、各階層種別（図41；A, B, Cランク、図42；A, B, Cランク）毎に前記遊技関連情報の集計を実施する。

【0264】

以上、本発明の実施形態を図面により前記実施例にて説明してきたが、本発明はこれら実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0265】

例えば、前記実施例においては、遊技用管理装置を主に会員の情報を収集して管理を実施する会員管理コンピュータ120と、主にカードの各種情報を収集することでカードの管理を実施するとともに店舗の売上等の管理を実施するシステムコントローラ100とから構成しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら双方のコンピュータを1つのコンピュータとして遊技用管理装置を形成するようにしても良い。

20

【0266】

また、前記実施例においては出力手段として表示装置127やプリンタ128を使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら表示内容や印刷内容の各データを対比可能に外部の装置へ出力するものも本発明の出力装置に含まれる。

【0267】

また、前記実施例においてはイベント登録時において全てのイベントについて集計条件として集計対象期間を設定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定のイベントに関しては予め集計対象期間が固定とされていても良い。また、これら集計条件としては前記集計対象期間に限定されるものではなく、他の集計条件、例えば天候等により集計対象を限定できるようにしても良し、更には、前記集計期間をイベントの前後において個別に設定可能としても良く、これら集計条件は適宜に選定すれば良い。

30

【0268】

また、前記実施例において、イベント前後或いはイベント前中後の差分情報として、増減値や比率等を算出、表示するようにしてあり、このようにすることは、これら差分の内容を容易にかつ迅速、正確に把握することが可能となることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。また、これら差分情報としては、前記増減値や比率以外の形態の数値を適用しても良い。

40

【0269】

また、前記実施例では図43に示すように、曜日別の比較を実施できるようにしてあり、このようにすることは、店舗によっては曜日により売上や収支が大きく異なることから、同一曜日による集計を実施して比較するようにすることで、よりイベント効果を正確に把握できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

【0270】

また、前記実施例では、イベントの効果把握として、売上や会員遊技者の来場者数のみでなく、各カードユニット3から遊技場の収支に関する情報として対応するパチンコ機2の補給球数やアウト球数の情報を収集するようにしてあり、このようにすることは、こ

50

これら補給球数とアウト球数から、各台の支出を把握することができ、よって遊技場の総支出を算出することで、該支出と前記売上とから遊技場の収支を把握できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

#### 【0271】

また、前記実施例では、図44のように、会員とビジター（非会員）の遊技者種別毎に集計を実施して、集計結果に示める各遊技者種別の構成比率（割合）を認識できるようにしており、このようにすることは、売上に占める構成比率がイベントの実施によりどのように変化したかを容易に且つ正確に把握できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、支出、収支に関する情報も会員・ビジターの遊技者別に集計して、構成比率を算出してもよい。

10

#### 【0272】

また、前記実施例では、多くの集計結果において、イベント開始後の集計結果をイベント中とイベント後に分けて集計しており、このようにすることは、イベントの効果の持続性を各集計項目にて把握できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

#### 【0273】

また、前記実施例では、遊技機であるパチンコ機2とカードユニット3とが1対1に対応しているために、図48に示すようにパチンコ機毎の集計結果を台番号に対応して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら表示をカードユニット3の番号等、または両方に対応付けて表示するようにしても良い。

20

#### 【0274】

また、前記実施例では、各会員遊技者の属性情報として、図41並びに図42に示すように、世代と性別にて集計を実施して表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら属性情報としては、前記日報や月報において実施されている出力種別と同様に、図51に示すように地域別に集計したり、図52に示すように職業別に集計するようにしても良く、これら属性情報は適宜に設定すれば良い。

#### 【0275】

また、前記実施例では図41並びに図42に示すように、イベント前とイベント中後の該当会員数の増減を識別可能とするために、会員数増減の項目を個別に設けているが、本発明はこれに限定されるものではない。また、本実施例では、イベント前とイベント中後の会員数増減を示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、イベント中とイベント後の会員数増減を示すようにしても良い。

30

#### 【0276】

また、前記実施例では図41並びに図42に示すように、予め来場回数や収支等からレベルA～レベルGに分類された会員の種別毎（レベルA～レベルCまで）に集計を実施しており、このようにすることは、階層別のイベント効果を把握できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

#### 【0277】

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

40

#### 【0278】

また、前記実施例では、会員管理コンピュータ120が会員の貯蓄球数を管理し、前記カードユニット3にてプレイ選択ボタンを選択することで、貯蓄球数による遊技を実施できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら貯蓄球数による遊技を実施できないものであっても良い。

#### 【0279】

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

50

なことは言うまでもない。

【0280】

また、前記実施例の遊技用システムでは、システムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120を各カードユニット3に接続して各種の遊技関連情報を該カードユニット3を介して入手するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えばパチンコ機2とシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120を接続して、該パチンコ機2を通じて前記カードユニット3における情報を入手するようにしても良い。また、適宜パチンコ機、カードユニットそれぞれから情報を入手してもよい。

【0281】

また、前記実施例においては、会員カードに入金（プリペイド）ID及び度数が記憶されることで、会員カードを用いて遊技を実施可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら会員カードとしては、例えば、会員IDは記録されているが、度数等の遊技用有価値が記録されない会員特定用の会員カードを受付けて、これに基づき会員を特定して該会員の遊技関連情報を収集してもよい。

10

【0282】

また、前記実施例では、遊技用装置として挿入された会員カード37や装着されているビジターカード38の度数を使用してカードリーダ式パチンコ機2にパチンコ玉の払出を実施させるカードユニット3を用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも会員カード37やビジターカード38の度数を使用して対応する遊技機での遊技が実施可能とされていれば良く、例えば、これら遊技用装置として、会員カード37やビジターカード38の度数を使用して、自らパチンコ玉の払出を実施するカード式玉貸ユニット3aやメダルの払出を実施するカード式メダル貸ユニット（図示略）等を用いても良い。また更には、前記度数が記録されていない会員特定用の会員カードを受け付け、現金を使用して、玉貸（CR、現金両方）を行なう玉貸装置であっても良い。

20

【0283】

また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37により特定される貯蓄玉数を再プレイに使用する際に、暗証番号の入力を受付けて本人確認を実施するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に暗証番号を受付けずに貯蓄玉数を再プレイに使用できるようにしても良いし、会員カード37を受付けた際に暗証番号を受付けるようにしても良い。

30

【0284】

また、前記実施例のカードユニット3では、1000円紙幣、2000円紙幣、500円紙幣、10000円紙幣、100円硬貨、500円硬貨を受付け、会員カード37への追加入金処理が実施できるとともに、1000円紙幣、100円硬貨、500円硬貨を受付け、ビジターカード38の発行貸出処理が実施できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、紙幣のみまたは硬貨のみを受付けてこれら追加入金処理や発行貸出処理ができるようになっていても良いし、単一金種の硬貨または紙幣を受付けて追加入金処理や発行貸出処理ができるようになっていても良い。尚、本発明における遊技用装置としては、これら会員カード37への追加入金機能やビジターカード38の発行機能が付与されていない構成のものも含まれる。

40

【0285】

また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37が受付中でない場合において、貨幣が投入されるとビジターカード38の発行貸出処理が実施され、投入された貨幣の金額分の度数がビジターカード38に記録されるとともに、記録された度数が全て自動的に貸出処理に使用されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、所定の度数分の貸出を自動で貸出を実施し、貸出ボタン16の操作により所定度数分の貸出を実施するようにしても良いし、自動での貸出を実施せず、貸出ボタン16の操作に基づいて貸出を実施するようにしても良い。

【0286】

また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37が受付中でない場合におい

50

て、貨幣が投入されるとビジターカード38の発行貸出処理が実施され、投入された貨幣の金額分の度数をビジターカード38に記録する処理をビジターカード38の発行としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における発行は、ビジターカード38に対して遊技に使用可能な遊技用有価価値を記録し、該記録された遊技用有価価値を遊技に使用可能な状態とすることであり、例えば、内部に収容されたビジターカード38に度数を記録した後、外部に向かって搬送するようにしても良い。

#### 【0287】

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

10

#### 【0288】

また、前記実施例のカードユニット3では、ビジターカード38がカードリーダライタ327のビジターカード収容室に抜き取り不可に装着されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、カード発行機等で発行されたビジターカード38を、該ビジターカード38を受付け可能なカードスロット（会員カードスロットと共にしても可）に挿入することで、該ビジターカード38に基づく度数を遊技に使用できるようにしても良い。

20

#### 【0289】

また、前記実施例におけるカードユニット3では、イベント対象者である旨の報知をイベント対象者ランプ335の点灯、情報表示装置5によるイベント対象者表示、呼出ランプ4の点灯により実施しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらのうちいずれか1つ、または2つの組み合わせでイベント対象者である旨の報知を実施するようにも良いし、その他の手段、例えば、音声による報知を実施するようにしても良い。

#### 【0290】

30

また、前記実施例におけるカードユニット3では、イベント対象者である旨の報知を、該当するイベントデータに含まれる報知条件が成立した場合に実施するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらイベント対象者である旨の報知を、遊技開始時等に一義的に実施するようにしても良い。

#### 【0291】

また、前記実施例では、これら報知条件として、遊技開始時、遊技開始～分後、使用額～円以上とした例を挙げているが、本発明はこれらに限定されるものではなく、これらの報知条件をその他の条件、例えば、追加入金額～円以上や稼働時間（対応する遊技機が稼働している時間）～分以上、大当たりの発生時、始動回数～回以上、来店ポイント～Pt以上等としても良い。

40

#### 【0292】

また、前記実施例におけるカードユニット3では、イベント対象者である旨の報知を実施する際に、外部機器に対して外部出力信号（前記実施例では呼出ランプ4の点灯指示信号）を出力し、これら外部機器を動作させることができるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら外部機器に対する外部出力信号が出力されない構成としても良い。

#### 【0293】

また、前記実施例におけるカードユニット3には、情報表示装置5が接続されており、歓迎表示やイベント対象者表示、イベント対象台表示等を文字情報として表示できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら情報表示装置5を特に

50

設けない構成としても良い。

【0294】

また、前記実施例におけるカードユニット3では、情報表示部である情報表示装置が該カードユニット3と別体にて形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記情報表示部としての表示装置をカードユニット3の前面等に設けるようにしても良い。

【0295】

また、前記実施例における情報表示装置5では、表示される内容をスクロール表示できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示情報を一括して表示するようにしても良いし、時分割して表示することで、容量の大きい表示内容を表示できるようにしても良い。

10

【0296】

また、前記実施例における情報表示装置5では、表示内容をマトリックス状に配置したLEDモジュールの点灯により表示するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら表示内容をその他の表示器、例えば、LCDパネル等にて表示するようにしても良い。

【0297】

また、前記実施例では、情報表示装置5に表示される表示内容として、イベント対象台表示や、イベント対象者表示、プレミアムリーチ等の発生に伴うイベント対象者表示、歓迎表示、大当たり発生回数や始動回数等の遊技データ等が表示される例を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これらの表示内容に加えて、大当たりが発生した旨の表示や、遊技中の遊技者の現在の来店ポイント、来店ポイントが所定ポイントに到達した旨のメッセージ等を表示するようにしても良い。

20

【0298】

また、前記実施例では、会員管理コンピュータ120において表示されるイベント設定画面において、イベント対象となるカードユニット3の対象範囲を設定可能とされており、該イベント設定画面において対象範囲に設定されたカードユニット3において、イベント対象者となる遊技者が会員カード37を使用した場合にイベント対象者である旨の報知が実施されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらイベント対象となるカードユニット3の対象範囲を特に設定できない構成としても良い。

30

【0299】

また、前記実施例では、会員管理コンピュータ120において表示されるイベント設定画面で設定されたイベント対象となるカードユニット3において、当該カードユニット3がイベント対象台である旨を事前に報知できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらイベント対象台である旨の事前報知が特になされない構成としても良い。

【0300】

また、前記実施例におけるカードユニット3では、前記イベント対象台である旨の事前報知を、イベント対象台ランプ337の点灯、情報表示装置5によるイベント対象台表示により実施しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらのうちいずれか1つにてイベント対象台である旨の事前報知を実施するようにしても良いし、その他の手段、例えば、音声による事前報知を実施するようにしても良い。

40

【0301】

また、前記実施例におけるカードユニット3では、受付けた会員カード37に記録されている会員情報に基づく歓迎表示を前記情報表示装置5に表示させるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら歓迎表示が表示されない構成とされていても良い。

【0302】

また、前記実施例におけるカードユニット3では、前記情報表示装置5に表示させる歓迎表示を生成するための会員情報を、主に会員カード37から読み出すことで特定するよ

50

うになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら会員カード37に記録されている会員IDに基づき、会員管理コンピュータ120やシステムコントローラ100に登録されている会員情報を特定するようにしても良い。

#### 【0303】

また、前記実施例におけるカードユニット3では、前記情報表示装置5に表示させる歓迎表示、イベント対象台表示、イベント対象者表示を、カードユニット3自身が生成し、情報表示装置5に出力して表示させるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの表示情報を会員管理コンピュータ120等が生成して、配信とともに、カードユニット3が、これら配信された表示情報を前記情報表示装置5に出力して表示させるようにしても良い。

10

#### 【0304】

また、前記実施例では、プレミアムリーチの発生に伴うイベント対象者表示データを会員管理コンピュータ120が生成するとともに、該当するカードユニット3に送信し、これに基づきカードユニット3が、受信した表示データを情報表示装置5に出力して表示させるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの表示データをカードユニット3が生成して、情報表示装置5に表示させるようにしても良い。

#### 【0305】

また、前記実施例の遊技用システムでは、会員カード37により特定される遊技用有価価値としての度数が該会員カード37とシステムコントローラ100との双方に記録または登録され、どちらの情報からも度数を特定できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、会員カード37のみに度数を記録するようにしても良いし、システムコントローラ100または第三者機関の管理サーバ等にのみ度数を登録し、前記会員カード37の会員ID等の識別符号を読み出すことにより、前記登録されている度数を特定するようにしても良い。

20

#### 【0306】

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

30

#### 【0307】

また、前記実施例では、ビジターカード38により特定される遊技用有価価値としての度数が該ビジターカード38に記録され、この記録された度数が読み出されることで度数が特定されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、システムコントローラ100または第三者機関のカード管理サーバ等にのみ度数を登録し、前記ビジターカード38のカードID等の識別符号を読み出すことにより、前記登録されている度数を特定するようにしても良い。

#### 【0308】

また、前記実施例では、記録媒体（会員カード37、ビジターカード38）として非接触型のICカードを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これを磁気カードや接触型のICカードとしても良いし、更には識別符号を用いて記録情報を特定できる場合等には、遊技用記録媒体を特定可能な識別符号等の情報を少なくとも読み取り可能に記録できるものであれば良く、例えばバーコード等の所定の情報記録シンボル等が読み取り可能にプリントされた記録媒体等であっても良い。

40

#### 【0309】

また、前記実施例に用いた記録媒体（会員カード37、ビジターカード38）の形状はカード状とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば円盤形状や球状、チップ状等その他の形状とされていても良い。

#### 【0310】

また、前記実施例に用いた会員カード37は、所定の遊技場内においてのみ使用可能と

50

されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の遊技場において使用可能とされた共通会員カードとして使用するようにしても良い。

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

また前記実施例においては、遊技機として、カードユニット3のカードを使用して自らパチンコ玉の払出を実施するカードリーダ式パチンコ機2を用いているが、本発明はこれらカードリーダ式パチンコ機2のみならず、図27に示すように、前述のカード式玉貸ユニット3a等からパチンコ玉の供給を受けて遊技を実施可能なパチンコ機2aや、コインを用いて遊技を行うスロットマシン2cやパチンコ玉を用いて遊技を行うパチロット2d、パチンコ玉やコインが外部に排出されることなく遊技可能な封入式のパチンコ機2bや完全クレジット式のスロットマシン2e、さらにはこれら遊技媒体を用いずにデータ等により遊技可能な遊技機や、遊技盤やパチンコ玉が画像にて表示される画像式のパチンコ機や、リールが画像にて表示される画像式のスロットマシンやパチロットにも適用可能であることはいうまでもなく、これら遊技機が限定されるものではない。

【0314】

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

【図面の簡単な説明】

【0315】

【図1】本発明の実施例における遊技用システムの構成を示す図である。

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

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

【図4】本発明の実施例におけるパチンコ機の操作部を示す平面図である。

【図5】本発明の実施例におけるカードユニットの前面構造を示す斜視図である。

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

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

【図8】本発明の実施例における情報表示装置を構成する表示ユニット並びに制御ユニットの断面図である。

【図9】本発明の実施例における情報表示装置を構成する表示ユニットの分解斜視図である。

【図10】本発明の実施例における情報表示装置の構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

【図11】本発明の実施例におけるシステムコントローラの構成を示すブロック図である。

【図12】(a) (b) (c)は、本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおけるカード管理DBを構成する会員属性情報テーブル、会員カードマスターテーブル、カードユニット別データーテーブルの登録状況を示す図である。

【図13】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける各種機能の説明図である。

【図14】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける出力例である各カードユニット毎の個別売上画面である。

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

10

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

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

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

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

20

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

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

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

【図23】大当たり発生時或いはプレミアムリーチの発生時における制御ユニット(カードユニット)と会員管理コンピュータとの情報の授受状況を示す図である。

【図24】イベント発生時等や特賞(大当たり)発生時において会員管理コンピュータから制御ユニット(カードユニット)へのメッセージ(文字情報)の送信状況を説明する図である。

30

【図25】本発明の実施例に用いた遊技用システムにおける締め処理の流れの説明図である。

【図26】本発明の実施例に用いた遊技用システムにおける各種情報の流れを説明する図である。

【図27】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「入力」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

【図28】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「報告」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

40

【図29】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「客層分析」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

【図30】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「ABC分析」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

【図31】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「イベント」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

【図32】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「検索」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

【図33】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「出力」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

50

【図34】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「設定」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

【図35】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される「保守」のメニュー選択において表示される表示内容を示す図である。

【図36】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される表示画面の構成を示す図である。

【図37】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される会員登録画面を示す図である。

【図38】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント登録画面を示す図である。

【図39】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される表示メッセージデータ設定画面を示す図である。

【図40】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示される個人履歴画面を示す図である。

【図41】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果分析(世代別)を示す図である。

【図42】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント分析(男女別)を示す図である。

【図43】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果分析(曜日別)を示す図である。

【図44】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果分析(構成比別)を示す図である。

【図45】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果分析(タイプ別)を示す図である。

【図46】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果分析(機種別)を示す図である。

【図47】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果分析(遊技島別)を示す図である。

【図48】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果分析(遊技機別)を示す図である。

【図49】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果把握(効果一覧)を示す図である。

【図50】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果把握(イベント選択)を示す図である。

【図51】その他のイベント効果把握の例(地域)を示す図である。

【図52】その他のイベント効果把握の例(職業別)を示す図である。

【図53】本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータに表示されるイベント効果把握(イベント選択)のその他の表示形態(棒状グラフ)を示す図である。

【符号の説明】

【0316】

- 2 カードリーダ式パチンコ機(遊技機)
- 2 a パチンコ機(遊技機)
- 2 b 封入式パチンコ機(遊技機)
- 2 c スロットマシン(遊技機)
- 2 d パチロット(遊技機)
- 2 e 完全クレジット式スロットマシン(遊技機)
- 3 カードユニット(遊技用装置)
- 3 ' カードユニット(遊技用装置)
- 3 a カード式玉貸ユニット(遊技用装置)
- 4 呼出ランプ(外部機器)

10

20

30

40

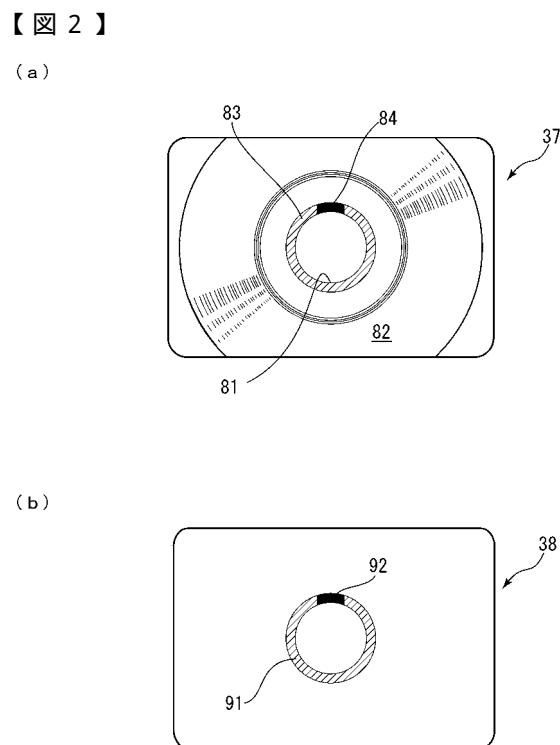
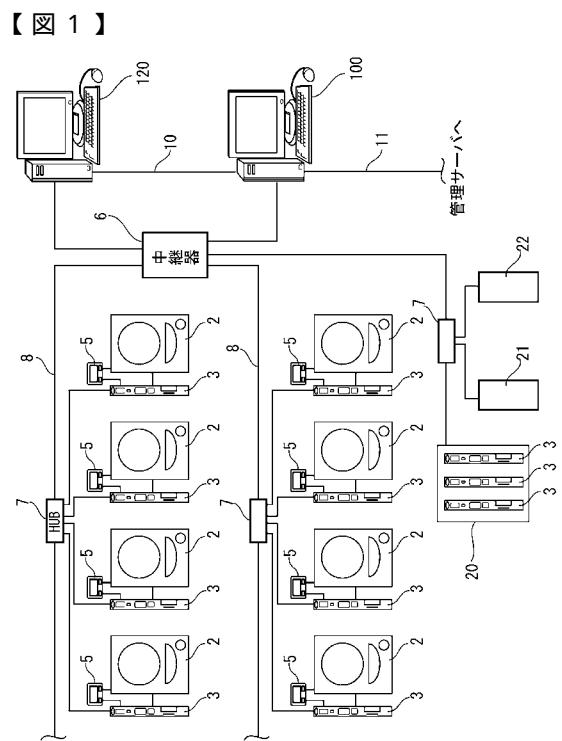
50

5	情報表示装置	
6	中継器	
7	ハブ	
8	通信ケーブル	
9	信号ケーブル	
10	通信ケーブル	
11	通信回線網	
14	操作部	
15	返却ボタン	10
16	貸出ボタン	
17	度数表示部	
18	操作基板	
20	カードユニットストッカ	
21	入金装置	
22	精算装置	
23	分流樋	
24	補給球計数器	
25	アウト球タンク	
26	アウト球計数器	
30	幕板	20
31	ユニットホルダ	
31	スライドレール	
37	会員カード（記録媒体、遊技用記録媒体）	
38	ビジターカード（遊技用記録媒体）	
81	装着孔	
82	光記録部	
83	アンテナコイル	
84	集積回路	
91	アンテナコイル	
92	集積回路（I C）	30
100	システムコントローラ	
101	データバス	
102	C P U	
103	R A M	
104	R T C	
105	記憶装置	
106	入力装置	
107	表示装置	
108	プリンタ	
109	第1通信部	40
110	第2通信部	
111	デジタルサービスユニット（D S U）	
120	会員管理コンピュータ（管理コンピュータ）	
121	データバス	
122	C P U	
123	R A M	
124	R T C	
125	記憶装置	
126	入力装置	
127	表示装置	50

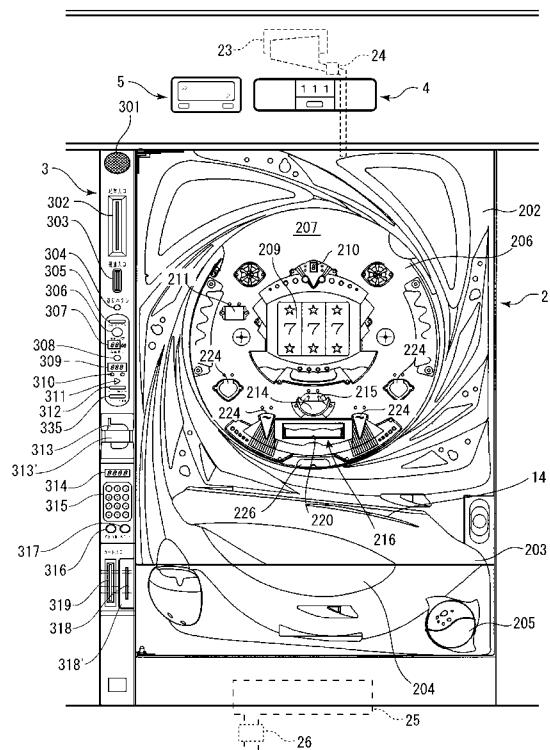
1 2 8	プリンタ	
1 2 9	第 1 通信部	
1 3 0	第 2 通信部	
2 0 2	ガラス扉枠	
2 0 3	打球供給皿	
2 0 4	余剰玉受皿	
2 0 5	打球操作ハンドル (操作ノブ)	
2 0 6	遊技盤	
2 0 7	遊技領域	
2 0 9	可変表示部	10
2 1 0	可変表示装置	
2 1 1	通過ゲート	
2 1 4	始動入賞口	
2 1 5	可動片	
2 1 6	可変入賞球装置	
2 2 0	開閉板	
2 2 4	入賞口	
2 2 6	アウト口	
2 9 8	情報出力部	
2 3 1	遊技制御基板	20
2 3 5	ランプ制御基板	
2 3 7	賞球制御基板	
2 7 0	音声制御基板	
2 8 0	表示制御基板	
2 9 1	発射制御基板	
2 9 7	玉払出装置	
3 0 1	動作ランプ	
3 0 2	紙幣挿入口	
3 0 3	硬貨投入口	
3 0 4	硬貨返却ボタン	30
3 0 5	変更可能ランプ	
3 0 6	貸出単位変更ボタン	
3 0 7	貸出単位表示部	
3 0 8	端数ボタン	
3 0 9	度数表示部	
3 1 0	機種設定ランプ	
3 1 1	方向指示ランプ	
3 1 2	挿入中ランプ	
3 1 3	硬貨返却口	
3 1 3	受部	40
3 1 4	会員カード用表示部	
3 1 5	テンキー	
3 1 6	プレイ選択ボタン	
3 1 7	エンターキー	
3 1 8	ビジターカード装着口	
3 1 8	透明カバー部材	
3 1 9	会員カード挿入口	
3 2 0	第 1 操作基板	
3 2 1	第 2 操作基板	
3 2 2	紙幣識別ユニット	50

3 2 3	硬貨投入路	
3 2 4	硬貨識別ユニット	
3 2 5	硬貨返却路	
3 2 6	硬貨回収路	
3 2 7	カードリーダライタ	
3 2 7 a	通信基板	
3 2 7 b	制御基板	
3 2 8	制御ユニット	
3 2 9	MPU	10
3 3 0	RAM	
3 3 1	ROM	
3 3 2 a	I/Oポート	
3 3 2 b	I/Oポート	
3 3 2 c	I/Oポート	
3 3 2 d	I/Oポート	
3 3 4	通信部	
3 3 5	イベント対象者ランプ	
3 3 6	データ入出力部	
3 3 7	イベント対象台ランプ	
3 4 0	段部	20
3 4 1	係止突起	
3 4 2	係止孔	
3 4 3	係止爪	
3 4 4	係止孔	
3 4 5	受付中表示部	
3 4 6	LEDモジュール	
3 5 1	表示ユニット	
3 5 2	基体	
3 5 3	カバー体	
3 5 4	係合爪部	30
3 5 5	係合孔	
3 5 7	表示基板	
3 5 8	LED表示モジュール	
3 5 9	開口	
3 6 0	カバー材	
3 6 1	データボタン	
3 6 2	表示切替ボタン	
3 6 3	データスイッチ	
3 6 4	表示切替スイッチ	
3 6 5	開口	40
3 6 6	接続ケーブル	
3 6 7	表示エリア	
3 6 8	表示ドライバ	
3 7 0	制御ユニット	
3 7 1	制御基板	
3 7 3	第1データ入力部	
3 7 4	第2データ入力部	
3 7 5	EEPROM	
3 7 6	RAM	
3 7 7	MPU	50

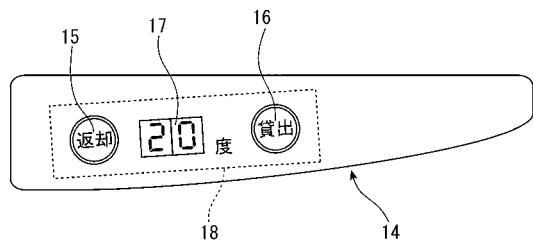
- 5 0 1 タイトル域  
 5 0 2 表示領域  
 5 0 3 サブメニュー表示域  
 5 0 4 メニュータブ  
 5 0 5 機能ボタン域



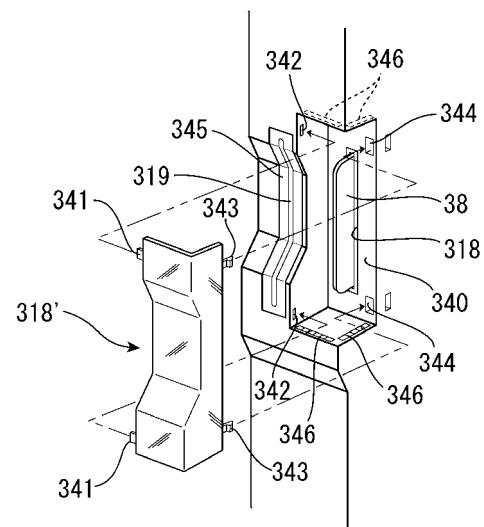
【図3】



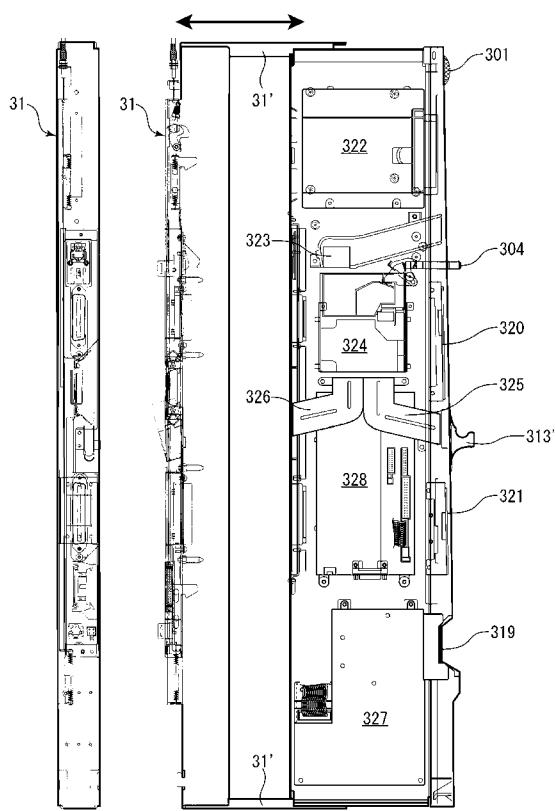
【 図 4 】



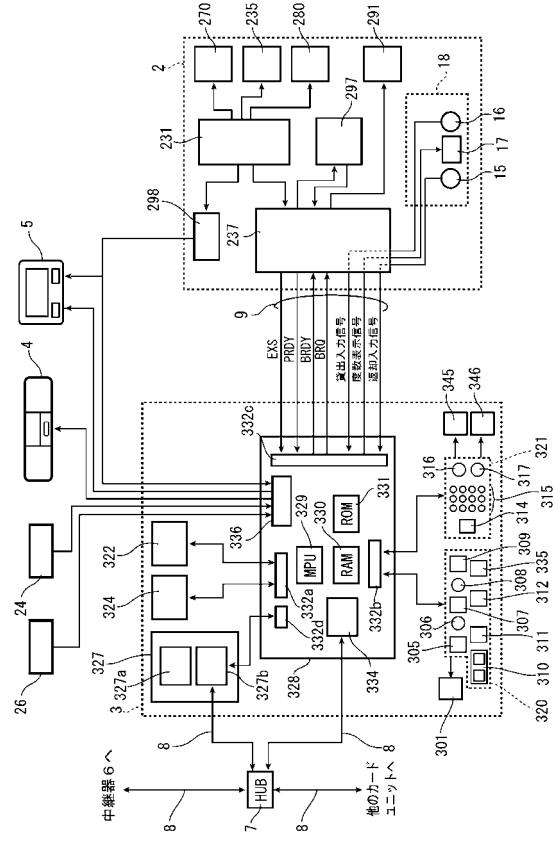
【 図 5 】



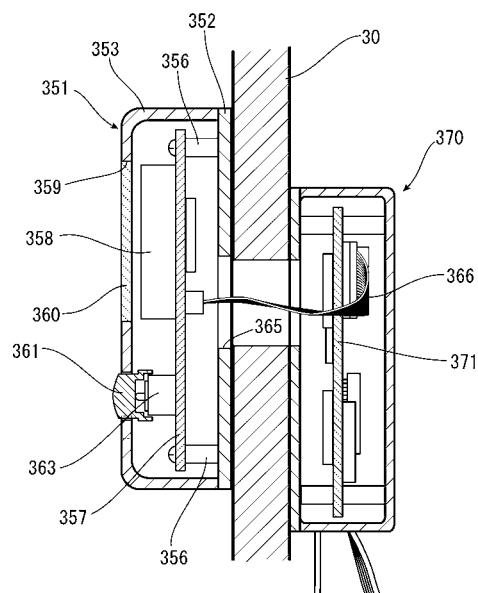
【 四 6 】



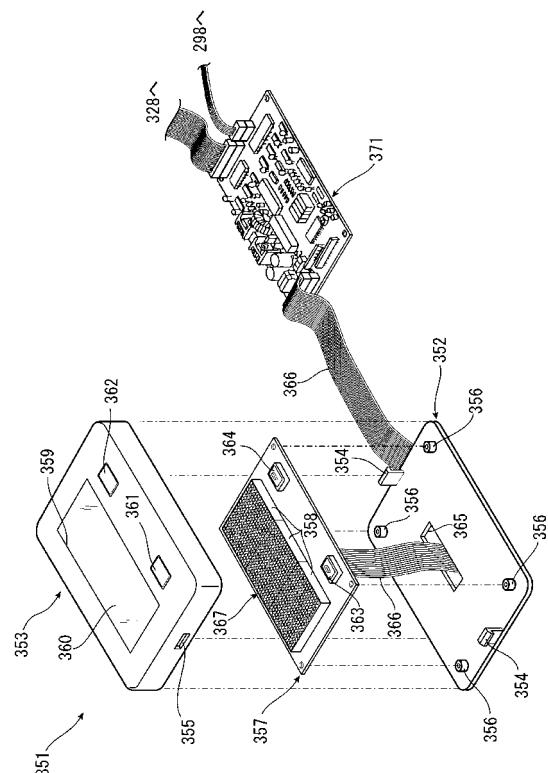
【 四 7 】



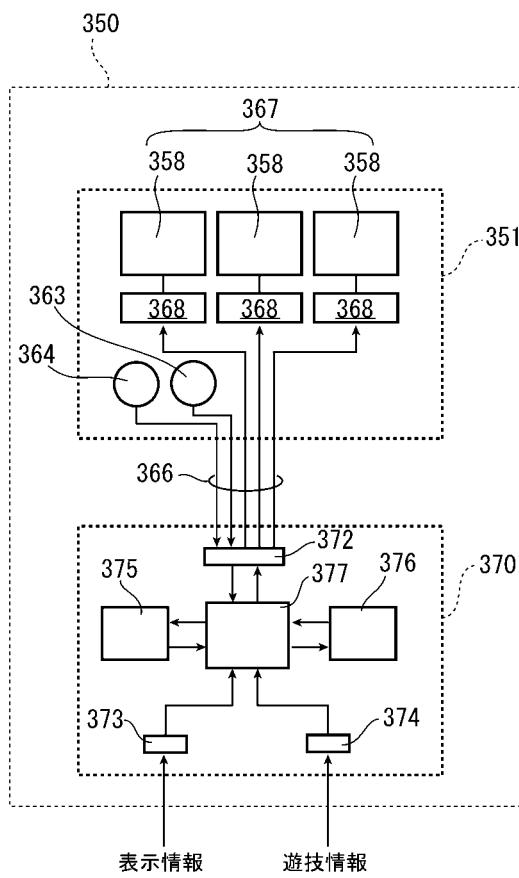
【図 8】



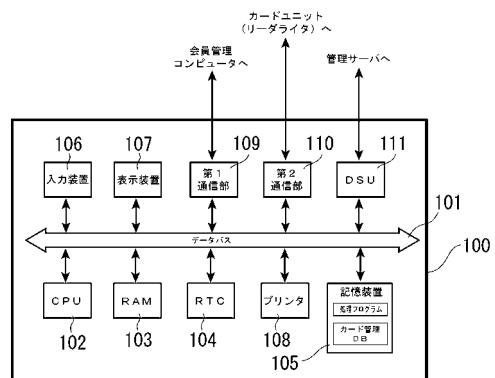
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図12】

(a) 会員属性情報データーブル

会員ID	名前	性別	年齢	誕生日	職業	住所	更新
K-00001	OO	男	25	5/6	会社員	東京都 渋谷区...	更新
K-00002	OO	女	36	12/11	公務員	神奈川県 川崎市...	更新

(b) 会員カードマスターデーターブル

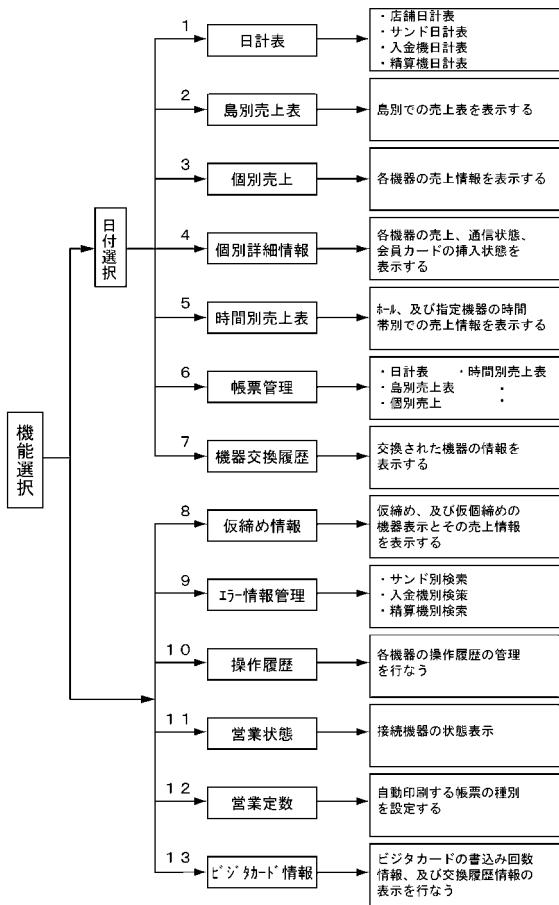
会員ID	会員名	入金装置	使用度数
200-456-00661	K-00335	CL-005	50
200-456-00660	K-00389	CL-018	10
200-456-00659	K-01264	CL-034	20
			10

(c) カードユニット別データーテーブル

会員ID	会員名	会員カードID	会員カード登録数	会員カード登録総数	会員カード登録総額						
CL-001	01	機器a	1/0	1/0	40	0	0	1	2	0	0
CL-002	01	機器a	1/0	1/0	60	0	0	0	2	0	0
CL-003	01	機器a	1/0	1/0	0	0	0	0	0	0	0

【図13】

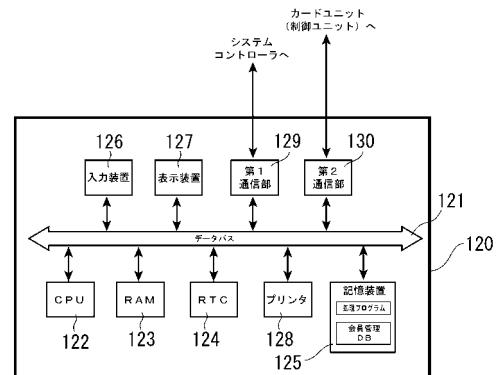


【図14】

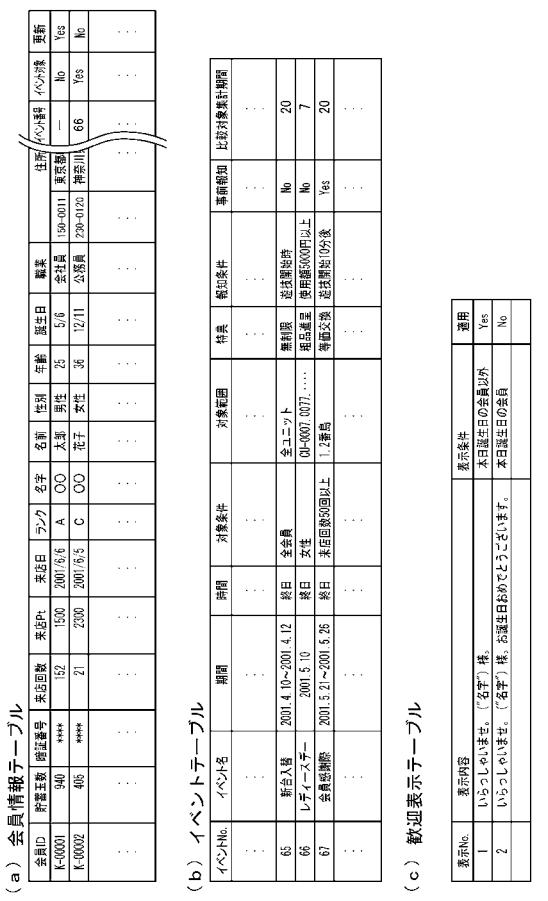
Ver1.0 個別売上画面 2001.05.24

会員別売上		会員別売上		会員別売上		会員別売上		会員別売上		会員別売上	
CU1	入金情報	¥6,000	本日分	合計	¥6,000	本日分	合計	¥6,000	本日分	合計	¥6,000
CU2	消費情報	¥25,000	¥0	¥23,000	¥18,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
CU3	入金情報	¥15,000	¥0	¥12,000	¥24,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
CU4	消費情報	¥17,500	¥0	¥5,000	¥5,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
CU5	入金情報	¥3,000	¥0	¥3,000	¥3,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
CU6	消費情報	¥22,000	¥0	¥22,000	¥17,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
CU7	入金情報	¥13,000	¥0	¥13,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
CU8	消費情報	¥21,000	¥0	¥1,000	¥26,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0
CU9	入金情報	¥5,500	¥0	¥5,500	¥37,000	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0	¥0

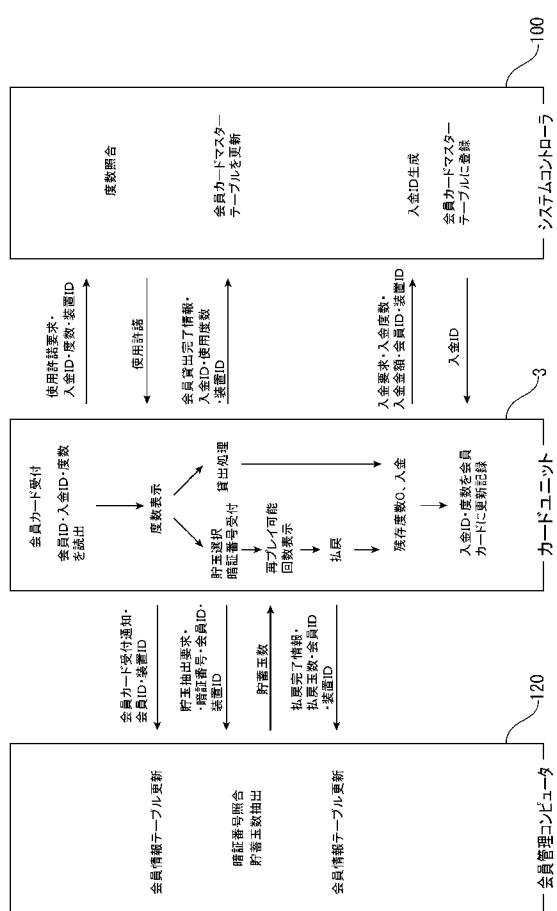
【図15】



【 図 1 6 】



【 义 1 8 】



【図17】

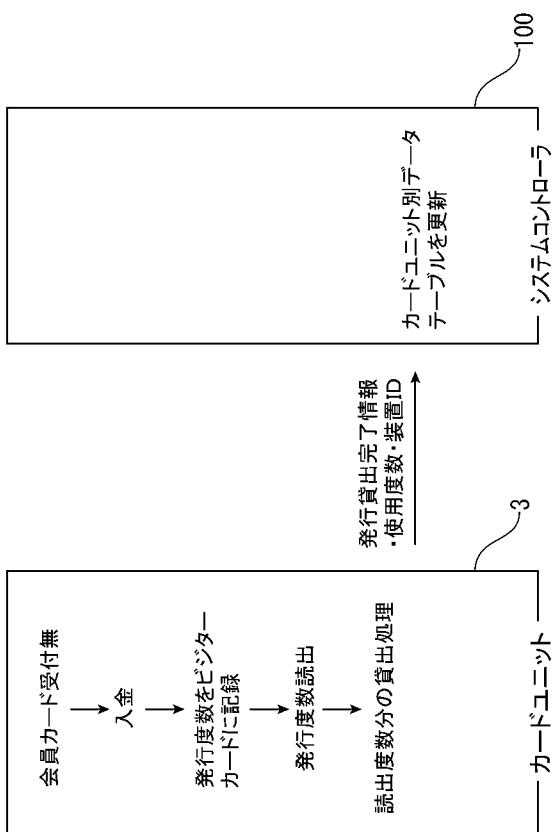
台別履歷 (e)

会員番号 (K-XXXX)	台
来店日	
01/05/23	
01/05/23	
01/05/12	
01/04/12	
	.....

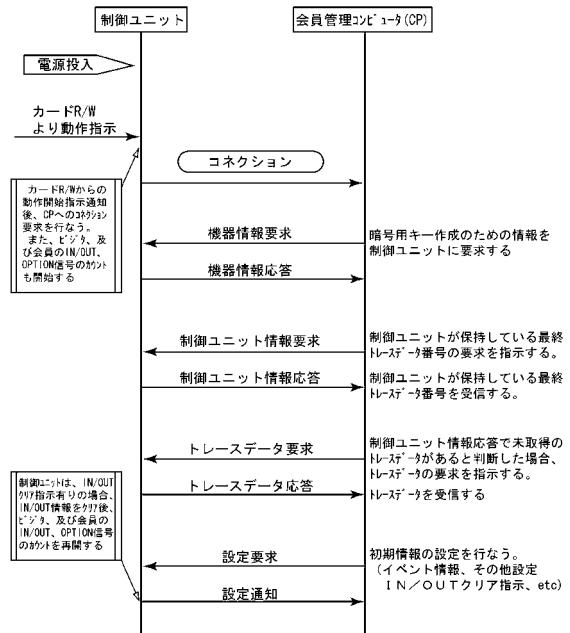
【図19】

-----

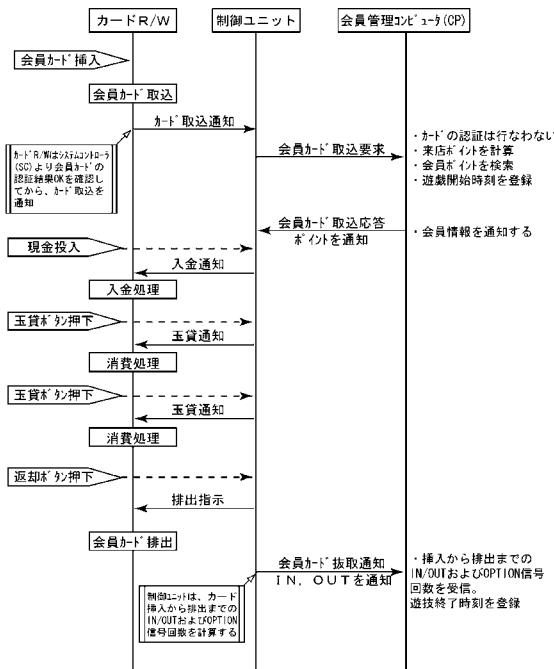
【図20】



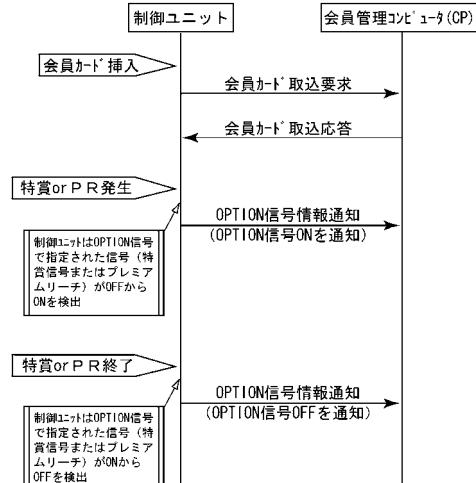
【図21】



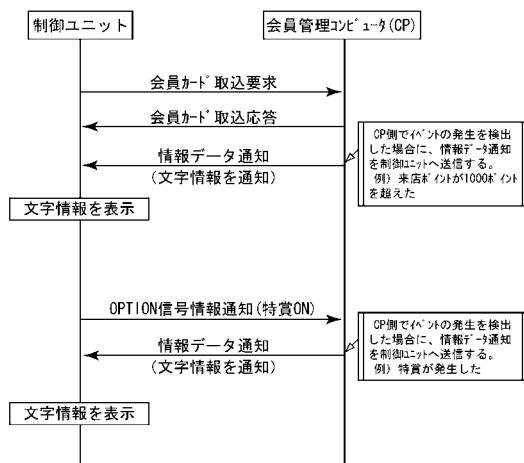
【図22】



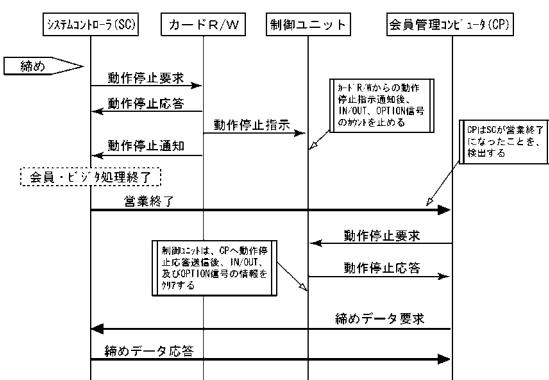
【図23】



### 【図24】



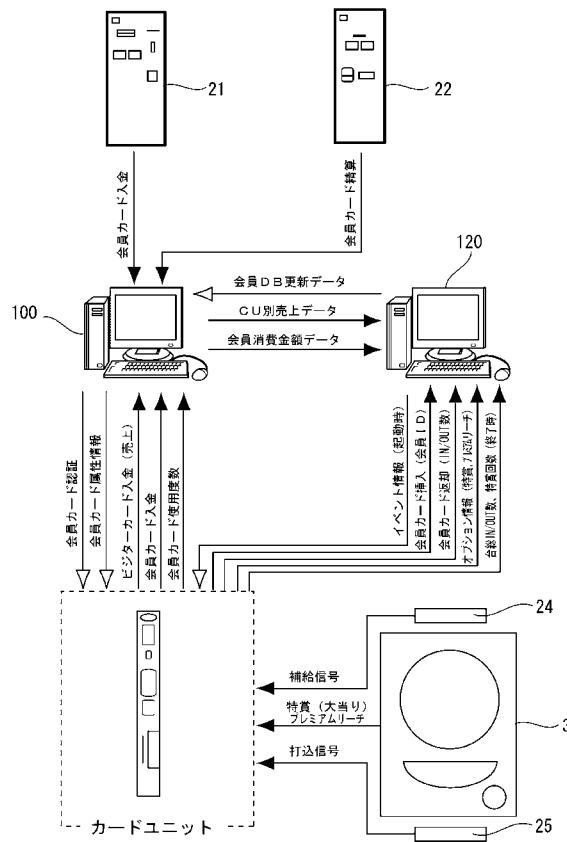
## 【図25】



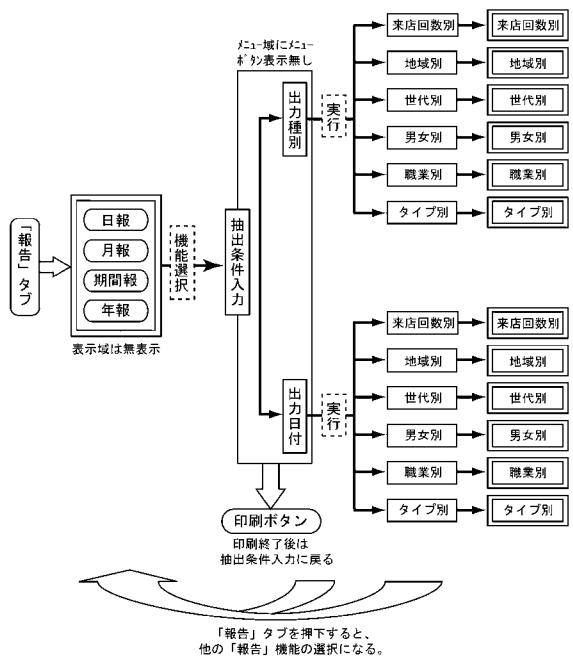
【図26】

【図27】

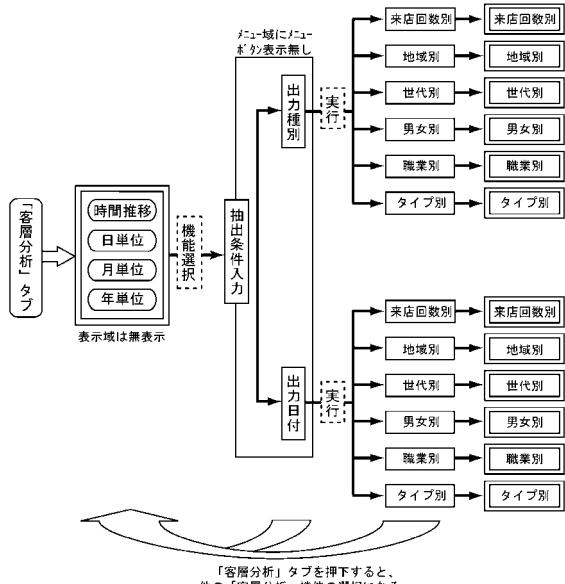
## 各種情報の流れ



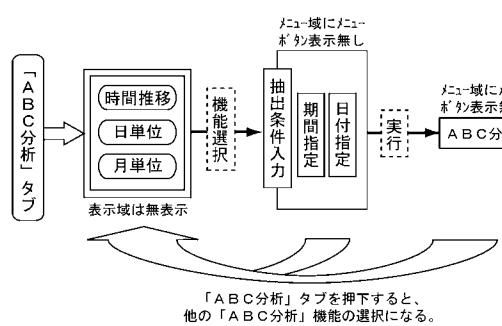
【図28】



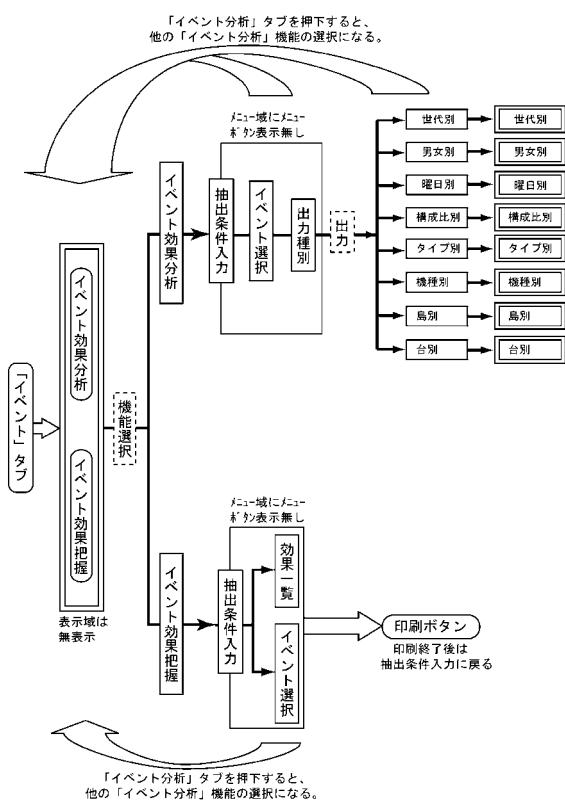
【図29】



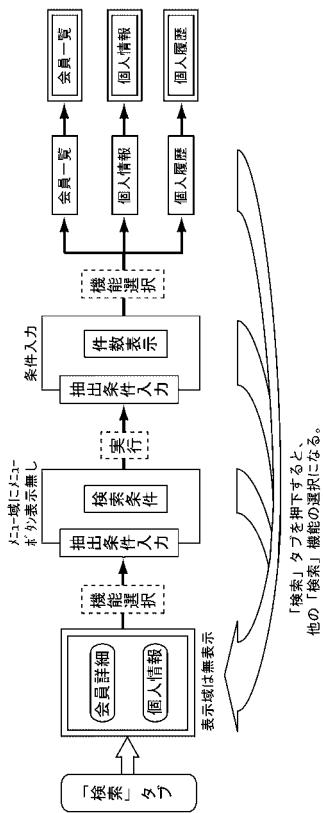
【図30】



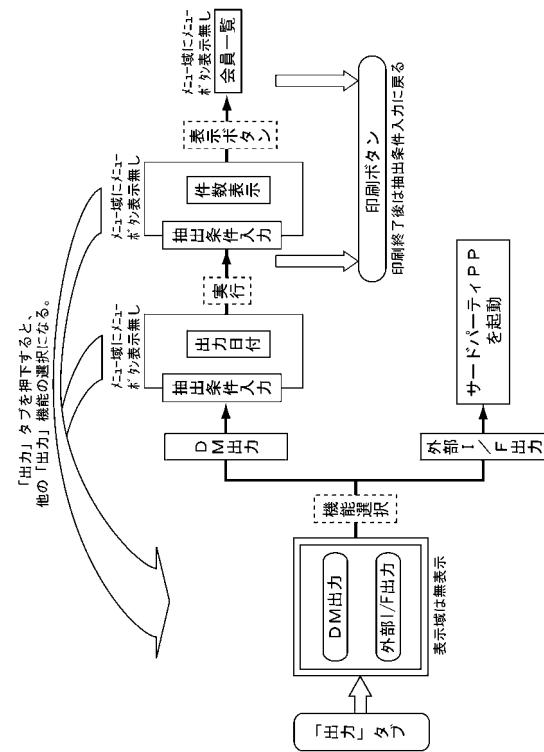
【 図 3 1 】



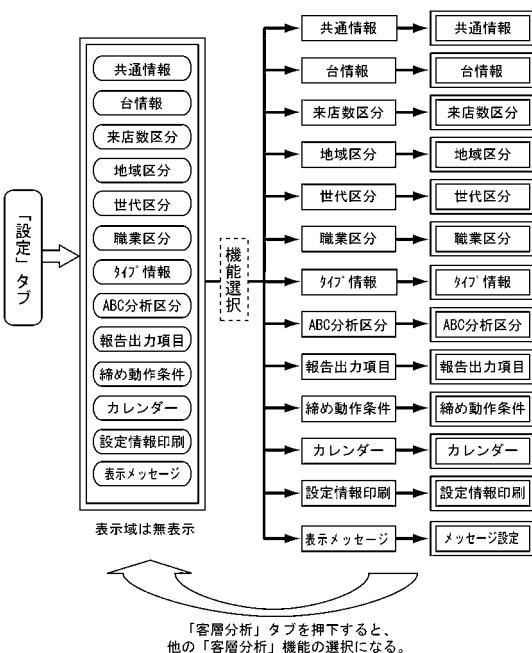
【図32】



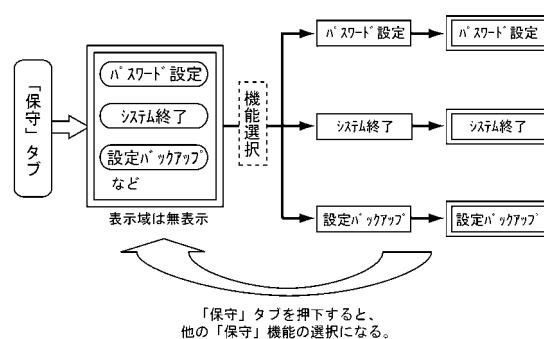
### 【図33】



### 【図3-4】



【図35】



【図36】

Diagram illustrating the relationships between five windows (501, 502, 503, 504, 505) and their components:

- Window 501 (Top Left):** タイトル域 (Title Area) and 表示領域 (Display Area).
- Window 502 (Bottom Left):** 表示領域 (Display Area).
- Window 503 (Top Right):** 表示領域 (Display Area).
- Window 504 (Bottom Right):** 表示領域 (Display Area).
- Window 505 (Bottom Right):** 機能ボタン域 (Function Button Area).

Annotations:

- A bracket on the left side of Window 501 connects to the title area and the display area.
- A bracket on the left side of Window 502 connects to the display area.
- A bracket on the right side of Window 503 connects to the display area.
- A bracket on the right side of Window 504 connects to the display area.
- A bracket on the right side of Window 505 connects to the function button area.
- A bracket on the top right of Window 503 connects to the title area.
- A bracket on the top right of Window 504 connects to the title area.
- A bracket on the top right of Window 505 connects to the title area.
- A bracket on the top left of Window 501 connects to the title area.
- A bracket on the top left of Window 502 connects to the title area.
- A bracket on the top left of Window 503 connects to the title area.
- A bracket on the top left of Window 504 connects to the title area.
- A bracket on the top left of Window 505 connects to the title area.

【図37】

【 図 3 8 】

【図39】

表示メッセージデータ設定		2001年5月24日 16:45 営業中																									
Ver.1.0																											
<table border="1"> <tr> <td>表示No.</td> <td>ベース表示データ</td> <td>表示条件</td> <td>適用</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>いらっしゃいませ。("名字")様。本日誕生日の会</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>いらっしゃいませ。("名字")様。お誕生日。本日誕生日の会</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4"> <p>文素作成</p> <p>いらっしゃいませ。("名字")様。お誕生日おめでとう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="checkbox"/> 名  <input type="checkbox"/> 名前  <input type="checkbox"/> 性別  <input type="checkbox"/> 職業         </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="4"> <p>表示条件</p> <p>条件1 本日誕生日 <input checked="" type="checkbox"/> の会 <input checked="" type="checkbox"/> or          条件2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> or</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="button" value="新規作成"/> <input type="button" value="変更"/> <input type="button" value="削除"/> </div> </td> <td colspan="2"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="button" value="登録"/> <input type="button" value="表示メッセージ"/> <input type="button" value="表示用新規日付"/> </div> </td> </tr> </table>				表示No.	ベース表示データ	表示条件	適用	1	いらっしゃいませ。("名字")様。本日誕生日の会	<input checked="" type="checkbox"/>		2	いらっしゃいませ。("名字")様。お誕生日。本日誕生日の会	<input type="checkbox"/>		<p>文素作成</p> <p>いらっしゃいませ。("名字")様。お誕生日おめでとう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="checkbox"/> 名  <input type="checkbox"/> 名前  <input type="checkbox"/> 性別  <input type="checkbox"/> 職業         </div>				<p>表示条件</p> <p>条件1 本日誕生日 <input checked="" type="checkbox"/> の会 <input checked="" type="checkbox"/> or          条件2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> or</p>				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="button" value="新規作成"/> <input type="button" value="変更"/> <input type="button" value="削除"/> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="button" value="登録"/> <input type="button" value="表示メッセージ"/> <input type="button" value="表示用新規日付"/> </div>	
表示No.	ベース表示データ	表示条件	適用																								
1	いらっしゃいませ。("名字")様。本日誕生日の会	<input checked="" type="checkbox"/>																									
2	いらっしゃいませ。("名字")様。お誕生日。本日誕生日の会	<input type="checkbox"/>																									
<p>文素作成</p> <p>いらっしゃいませ。("名字")様。お誕生日おめでとう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="checkbox"/> 名  <input type="checkbox"/> 名前  <input type="checkbox"/> 性別  <input type="checkbox"/> 職業         </div>																											
<p>表示条件</p> <p>条件1 本日誕生日 <input checked="" type="checkbox"/> の会 <input checked="" type="checkbox"/> or          条件2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> or</p>																											
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="button" value="新規作成"/> <input type="button" value="変更"/> <input type="button" value="削除"/> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="button" value="登録"/> <input type="button" value="表示メッセージ"/> <input type="button" value="表示用新規日付"/> </div>																									

【図40】

[会員 K 0001-三共 太郎 ]				印刷日時	2000/12/05
会員登録番号	5/23(木)	5/23(木)	5/24(木)	5/25(金)	平均
会員登録料	6,230,500	6,365,000	6,386,000	6,748,500	6,375,000
会員登録料割引率	13%	13%	13%	13%	13%
会員登録料	B	B	B	B	B
会員登録料	4,985,500	5,018,500	5,129,500	5,260,000	5,178,000
会員登録料	129%	129%	129%	129%	129%
会員登録料	B	B	B	B	B
会員登録料	1,139,500	1,212,000	1,255,500	1,282,000	1,197,000
会員登録料	12%	136%	155%	112%	138%
会員登録料	B	B	A	C	B
会員登録料	635	705	711	731	723
会員登録料	12%	12%	12%	12%	12%
会員登録料	B	C	C	C	C
会員登録料	4,681,500	4,785,500	4,796,500	4,975,500	4,865,000
会員登録料	3,785,500	3,895,500	3,985,500	4,095,500	3,985,000
会員登録料	901,000	889,000	811,500	982,000	811,500
会員登録料	553	567	558	589	578

【図43】

個別イベント曜日比較:会員感謝祭									
5/2(木)									
イベント中止率	6125,000	6,230,500	6,365,000	6,386,000	6,748,500	6,375,000	5/24(木)	5/25(金)	平均
イベント前比率	13%	13%	13%	13%	13%	13%	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	B	B	B	B	B	B	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	4,985,500	5,018,500	5,129,500	5,260,000	5,178,000	5,178,000	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	129%	129%	129%	129%	129%	129%	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	B	B	B	B	B	B	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	1,139,500	1,212,000	1,255,500	1,282,000	1,197,000	1,197,000	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	12%	136%	155%	112%	138%	138%	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	B	B	A	C	B	B	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	635	705	711	731	723	723	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	12%	12%	12%	12%	12%	12%	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	B	C	C	C	C	C	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	4,681,500	4,785,500	4,796,500	4,975,500	4,865,000	4,865,000	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	3,785,500	3,895,500	3,985,500	4,095,500	3,985,000	3,985,000	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	901,000	889,000	811,500	982,000	811,500	811,500	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)
イベント前比率	553	567	558	589	578	578	5/23(木)	5/24(木)	5/23(木)

【図41】

イベント効果(世代別)

項目名	20代	30代	40代	50代
現在会員数	1897	1212	878	415
来店者数(一日平均)	178	105	63	32
来店当り売上金額平均	11500	14600	13700	12300
来店当り支出金額平均	9250	12200	10600	10100
来店当り平均収支金額	3090	2870	2730	2420
Aランク会員売上金額平均	12500	15500	14500	10500
Bランク会員売上金額平均	11000	11500	12000	9500
Cランク会員売上金額平均	9000	10500	8500	6000

【図42】

イベント効果(男女別)

項目名	男性	女性
現在会員数	3285	1117
会員数増減	42	38
来店者数(一日平均)	250	128
来店当り売上金額平均	13500	9800
来店当り支出金額平均	10200	7700
来店当り平均収支金額	3300	2100
Aランク会員売上金額平均	13800	10500
Bランク会員売上金額平均	11900	9600
Cランク会員売上金額平均	9900	8900

項目名	男性	女性
現在会員数	2016	1267
会員数増減	30	20
来店者数(一日平均)	208	125
来店当り売上金額平均	13000	16500
来店当り支出金額平均	12550	14750
来店当り平均収支金額	3320	3020
Aランク会員売上金額平均	14500	16500
Bランク会員売上金額平均	12500	13500
Cランク会員売上金額平均	10000	12500

【図44】

個別イベント売上構成:会員感謝祭

内訳	売上額	構成比	イベント前比率
会員	3,048,000	63%	—
ビジター	1,817,000	37%	—
合計	4,865,000	100%	—
会員	4,895,000	77%	161%
ビジター	1,480,000	23%	81%
合計	6,375,000	100%	131%
会員	3,957,500	70%	130%
ビジター	1,720,500	30%	95%
合計	5,678,000	100%	117%

個別イベント曜日比較:会員感謝祭

【図45】

#### 個別イベント効果:会員感謝祭/タイプ別

	CR1種	現金1種	2種	3種
イ ベ ント 前	売上 収支 稼働時間 稼働率	2999500 478000 平均 63%	745500 172500 485 67%	428500 98000 475 68%
イ ベ ント 中	売上 収支 稼働時間 稼働率	3831500 672500 585 81%	994500 202500 622 86%	566500 133500 618 86%
イ ベ ント 後	売上 収支 稼働時間 稼働率	3511500 612500 578 80%	853500 193500 550 76%	509500 117000 546 76%
				691500 130500 394 55% 982500 188500 512 71% 803500 176500 506 70%

### 【図47】

イベント効果(遊技島別)										イベント効果(遊技島別)			
島	島上	移入	移出	イベント中				イベント後				標準差	標準差
				移入	移出	平均値	標準差	移入	移出	平均値	標準差		
島1	365,560	72,000	392	54%	406,000	69,500	465	69%	368,500	92,000	456	63%	456
島2	405,300	77,000	430	63%	595,000	72,000	557	77%	445,500	95,000	407	63%	407
島3	422,000	120,500	456	62%	622,000	95,500	631	83%	526,000	102,500	513	72%	513
島4	457,100	104,500	485	67%	487,100	104,500	572	79%	417,000	111,500	478	68%	478
島5	521,400	123,000	503	70%	702,400	91,000	600	82%	646,400	101,000	592	82%	592
島6	480,500	123,500	488	68%	670,500	103,000	548	76%	650,500	84,500	576	80%	576
島7	680,500	165,000	530	74%	800,500	89,000	645	90%	770,500	95,500	633	85%	633
島8	561,500	166,000	515	73%	632,500	89,000	667	93%	671,500	75,500	655	85%	655
島9	421,100	96,500	443	65%	473,100	92,000	559	79%	444,100	78,500	546	75%	546
島10	344,400	94,500	461	64%	449,400	64,500	557	77%	560,400	89,000	500	63%	500
平均	486,550	107,600	470	65%	618,450	89,700	584	81%	560,400	92,600	545	78%	545

【 図 4 6 】

### イベント効果(游技機種別)

イベントA										イベントB									
イベントA					イベントB					イベントA					イベントB				
開催日	開催時間	会場	料金	登録者数	開催日	開催時間	会場	料金	登録者数	開催日	開催時間	会場	料金	登録者数	開催日	開催時間	会場	料金	登録者数
機器a	761,000	149,500	411	57%	1007,000	141,500	526	73%	932,000	187,500	476	65%	675,000	187,500	476	65%	675,000	187,500	476
機器b	883,100	207,000	471	65%	1005,100	200,000	601	83%	943,100	214,000	497	69%	675,000	214,000	592	82%	675,000	214,000	592
機器c	522,400	123,000	503	61%	702,400	91,000	600	83%	682,400	101,000	548	76%	650,500	84,500	576	80%	650,500	84,500	576
機器d	480,500	123,500	508	61%	670,500	103,500	548	76%	650,500	84,500	576	80%	650,500	84,500	576	80%	650,500	84,500	576
機器e	660,500	117,500	530	74%	800,500	88,000	645	90%	770,500	98,500	633	88%	650,500	98,500	633	88%	650,500	98,500	633
機器f	565,500	117,000	515	72%	932,500	93,500	661	92%	777,500	76,500	655	91%	650,500	76,500	655	91%	650,500	76,500	655
機器g	421,100	96,500	443	62%	473,100	92,000	569	78%	444,100	76,500	543	76%	404,000	88,500	500	69%	404,000	88,500	500
機器h	384,400	94,500	461	64%	494,400	85,000	557	77%	404,400	77,000	500	69%	300,600	112,125	560	82%	300,600	112,125	560
機器i	588,600	134,500	478	66%	760,688	112,125	569	77%	700,688	115,750	560	78%	675,000	115,750	560	78%	675,000	115,750	560

【图 4-8】

ベント効果(游技機別・巻2)

台番号	亮所	暗所	イベント前		イベント中		イベント後		比率	運営者数	運営者正	運営者負
			活動者数	特務数	探偵正	探偵者数	運営者数	運営者正				
101	53,000	13,500	22	80%	6	28,500	6,750	14	82%	13	33,000	9
102	23,000	6,500	14	70%	7	33,000	17,500	10	82%	5	27,500	15
103	37,500	31,500	12	70%	15	35,500	12,500	7	80%	7	32,000	12
105	33,500	7,500	15	75%	5	36,000	8,000	9	75%	10	40,000	21,500
106	17,500	2,500	10	55%	2	20,000	11,500	12	75%	7	18,500	12,500
107	42,000	21,000	14	75%	4	37,500	14,500	10	75%	9	29,500	11,000
108	24,000	16,500	15	65%	6	40,000	7,500	11	85%	9	34,500	20,000
110	28,000	7,500	12	65%	3	30,000	15,500	7	75%	5	42,000	11,000
111	25,500	6,500	8	62%	3	44,500	16,500	12	82%	22	26,500	22,000
112	27,500	4,500	3	58%	4	29,500	14,500	8	82%	4	36,500	11,500
113	42,500	28,000	11	75%	6	47,500	25,000	11	75%	5	46,000	25,500

【図 49】

No.	イベント名稱	期間	会員登録	売上	購入	支出	移動	収支	備考
1	新規入替	2021/3/16～2021/3/22	590	715	652	651	5,585,500	6,833,450	1,250,000
2	レイヤーステー	2021/4/10	556	659	814	651	4,933,500	5,155,500	402,750
3	会員感謝祭	2021/4/7～2021/4/15	578	723	521	817	4,681,500	4,371,500	310,000
4	出走カード販売	2021/5/4～2021/5/10	603	823	712	761	4,681,500	4,165,500	526,000

【図 50】

個別イベント効果分析:会員感謝祭

	売上	支出	収支	会員来店数
イベント前	4,865,000	3,986,000	879,000	1,890
イベント中	6,375,000	5,178,000	1,197,000	2,275
イベント前増減	1,510,000	1,192,000	318,000	385
イベント比率	131%	130%	136%	120%
イベント評価	B	B	B	C
イベント後	5,678,000	4,578,500	1,099,500	2,105
イベント前増減	813,000	592,500	220,500	215
イベント比率	117%	115%	125%	111%
イベント中増減	-697,000	-599,500	-97,500	-170
イベント中比率	89%	88%	92%	93%

【図 51】

イベント効果(地域別)

項目名	地域a	地域b	地域c	地域d
現在会員数	xxxx	yyyy	zzzz	gggg
来店者数(一日平均)	·	·	·	·
来店当り売上金額平均	·	·	·	·
来店当り支出金額平均	·	·	·	·
Aランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Bランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Cランク会員売上金額平均	·	·	·	·
現在会員数	XXXX	YYYY	ZZZZ	GGGG
会員数増減	·	·	·	·
来店者数(一日平均)	·	·	·	·
来店当り売上金額平均	·	·	·	·
来店当り支出金額平均	·	·	·	·
Aランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Bランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Cランク会員売上金額平均	·	·	·	·

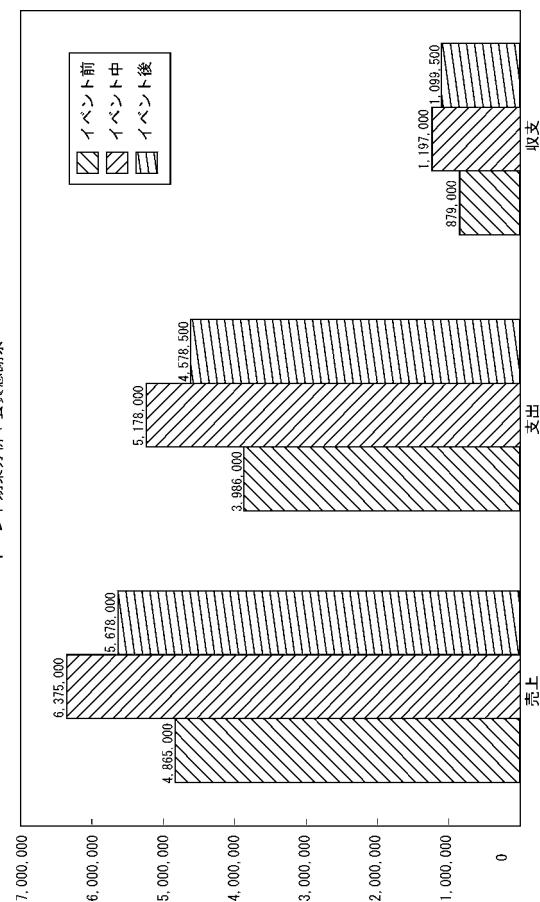
【図 52】

イベント効果(職業別)

項目名	職業a	職業b	職業c	職業d
現在会員数	aaaa	bbbb	cccc	dddd
来店者数(一日平均)	·	·	·	·
来店当り売上金額平均	·	·	·	·
来店当り支出金額平均	·	·	·	·
来店当り平均収支金額	·	·	·	·
Aランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Bランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Cランク会員売上金額平均	·	·	·	·
現在会員数	AAAA	BBBB	CCCC	DDDD
会員数増減	·	·	·	·
来店者数(一日平均)	·	·	·	·
来店当り売上金額平均	·	·	·	·
来店当り支出金額平均	·	·	·	·
来店当り平均収支金額	·	·	·	·
Aランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Bランク会員売上金額平均	·	·	·	·
Cランク会員売上金額平均	·	·	·	·

【図 53】

イベント効果分析:会員感謝祭



---

フロントページの続き

(72)発明者 今野 正久  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

(72)発明者 遠藤 大志  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

審査官 篠崎 正

(56)参考文献 特開2001-300099(JP, A)  
特開2001-029629(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02