

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4990404号  
(P4990404)

(45) 発行日 平成24年8月1日(2012.8.1)

(24) 登録日 平成24年5月11日(2012.5.11)

(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 1 (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2011-31797 (P2011-31797)  
 (22) 出願日 平成23年2月17日 (2011.2.17)  
 (62) 分割の表示 特願2001-298072 (P2001-298072)  
     分割  
     原出願日 平成13年9月27日 (2001.9.27)  
 (65) 公開番号 特開2011-120954 (P2011-120954A)  
 (43) 公開日 平成23年6月23日 (2011.6.23)  
 審査請求日 平成23年2月17日 (2011.2.17)

(73) 特許権者 000144153  
     株式会社三共  
     東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100098729  
     弁理士 重信 和男  
 (74) 代理人 100116757  
     弁理士 清水 英雄  
 (74) 代理人 100123216  
     弁理士 高木 祐一  
 (74) 代理人 100089336  
     弁理士 中野 佳直  
 (74) 代理人 100163212  
     弁理士 溝淵 良一  
 (74) 代理人 100148161  
     弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技用システム

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技に使用可能な遊技用有価価値の大きさを特定可能な有価価値特定情報及び遊技者並びに該遊技者が所持する遊技者特定用記録媒体を特定可能するために固有に付与された遊技者特定情報が記録された遊技者特定用記録媒体を受け付け、該受け付けた遊技者特定用記録媒体の記録情報を読み取るとともに、該読み取った有価価値特定情報から特定される遊技用有価価値の大きさを遊技に使用できるようにするための使用処理を行う記録媒体処理装置と、

該記録媒体処理装置とデータ通信可能に接続され、前記遊技者特定用記録媒体を特定可能な遊技者特定情報と該遊技者が所有する遊技用有価価値の大きさとが対応付けて登録された記録媒体データベースを有し、各遊技者特定用記録媒体の遊技用有価価値の大きさを管理する記録媒体管理装置と、

前記遊技者特定用記録媒体に記録された前記遊技者特定情報と該遊技者特定用記録媒体の遊技者への発行に際して受け付けた該遊技者に関する遊技者帰属情報とが対応付けて登録された遊技者データベースを有し、各遊技者特定用記録媒体の発行を受けた遊技者の遊技者帰属情報を前記遊技者データベースを用いて管理する遊技者管理装置と、

を備える遊技用システムであって、

前記記録媒体管理装置と遊技者管理装置とがデータ通信可能に接続されているとともに、前記記録媒体管理装置は、前記遊技者特定用記録媒体を遊技場に納入する納入元から送信される前記発行に使用可能な遊技者特定用記録媒体の遊技者特定情報を受信して前記記録

媒体データベースに登録するとともに、該受信した遊技者特定情報を前記遊技者管理装置に送信し、

前記遊技者管理装置は、前記記録媒体管理装置から送信されてきた前記遊技者特定情報を前記発行に使用可能な遊技者特定用記録媒体の遊技者特定情報として前記遊技者データベースに登録するとともに、前記遊技者データベースにおける遊技者特定情報と遊技者帰属情報との登録状況に基づいて未発行の遊技者特定用記録媒体の枚数を出力することを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、遊技場等に設置され、遊技者に対して発行され、記録媒体の管理会社であるカード会社から提供される遊技に使用可能な遊技者特定用記録媒体を、該遊技者が遊技に使用するための遊技用システム、特には、前記遊技者特定用記録媒体の発行における登録作業が改良された遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

20

一方、これら遊技場にあっては、顧客の固定化や情報収集並びに顧客へのサービス向上のために遊技者特定用記録媒体として遊技者カードを発行することがなされてきている。

【0004】

このため、遊技場における前記プリペイドカ - ド等の遊技用記録媒体の発行コストを低減するとともに、遊技者が遊技者特定用記録媒体である遊技者カードと遊技用記録媒体であるプリペイドカ - ドの複数の記録媒体を携行する必要がないように、遊技者特定用記録媒体にプリペイド機能を付与したものが実用化されてきている。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

30

これらプリペイド機能を有する遊技者特定用記録媒体である遊技者カードを新たな遊技者に発行する場合においては、これらプリペイド機能を付加するために、通常において遊技者カードは、カード会社にて記録媒体識別情報としてのカードIDが記録されて遊技場に対して配達されるようになることから、該遊技者カードを遊技者に発行する際には、遊技者に対して各種サービスを提供するために、発行する遊技者カードのカードIDと遊技者に関する情報を対応付けて管理することが必要となるため、カード会社から納入される遊技者カードのIDを遊技者の管理を行う遊技者管理コンピュータ等の遊技者管理装置に登録を行う必要があるが、これら登録作業が煩雑であるとともに、登録ミス等が生じ易い等の問題があった。

【0006】

40

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、遊技者特定用記録媒体の発行に伴う遊技者特定用記録媒体の記録媒体識別情報の登録作業を簡便且つ正確に実施することのできる遊技用システム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】

【0007】

前記した問題を解決するために、本発明の遊技用システムは、遊技に使用可能な遊技用有価価値の大きさを特定可能な有価価値特定情報及び遊技者並びに該遊技者が所持する遊技者特定用記録媒体を特定可能とするために固有に付与された遊技者特定情報が記録された遊技者特定用記録媒体を受け付け、該受け付けた遊技者特定用記録媒体の記録情報を読み取るとともに、該読み取った有価価値特定情報から特定される遊技用有価価値の大きさ

50

を遊技に使用できるようにするための使用処理を行う記録媒体処理装置と、該記録媒体処理装置とデータ通信可能に接続され、前記遊技者特定用記録媒体を特定可能な遊技者特定情報と該遊技者が所有する遊技用有価価値の大きさとが対応付けて登録された記録媒体データベースを有し、各遊技者特定用記録媒体の遊技用有価価値の大きさを管理する記録媒体管理装置と、

前記遊技者特定用記録媒体に記録された前記遊技者特定情報と該遊技者特定用記録媒体の遊技者への発行に際して受け付けた該遊技者に関する遊技者帰属情報とが対応付けて登録された遊技者データベースを有し、各遊技者特定用記録媒体の発行を受けた遊技者の遊技者帰属情報を前記遊技者データベースを用いて管理する遊技者管理装置と、

を備える遊技用システムであって、

10

前記記録媒体管理装置と遊技者管理装置とがデータ通信可能に接続されているとともに、前記記録媒体管理装置は、前記遊技者特定用記録媒体を遊技場に納入する納入元から送信される前記発行に使用可能な遊技者特定用記録媒体の遊技者特定情報を受信して前記記録媒体データベースに登録するとともに、該受信した遊技者特定情報を前記遊技者管理装置に送信し、

前記遊技者管理装置は、前記記録媒体管理装置から送信されてきた前記遊技者特定情報を前記発行に使用可能な遊技者特定用記録媒体の遊技者特定情報として前記遊技者データベースに登録するとともに、前記遊技者データベースにおける遊技者特定情報と遊技者帰属情報との登録状況に基づいて未発行の遊技者特定用記録媒体の枚数を出力することを特徴としている。

20

この特徴によれば、前記記録媒体管理装置にて受け付けられた新規に発行可能な遊技者特定用記録媒体の遊技者特定情報が、前記遊技者管理装置に送信されて新規に発行可能な遊技者特定用記録媒体として登録されるようになるため、遊技者特定用記録媒体の発行に必要な前記遊技者特定情報の登録作業を簡便且つ正確に実施することができる。また、遊技者に対して未発行（未使用）の遊技者特定用記録媒体の枚数を容易に確認できるようになり、該遊技者特定用記録媒体の追加購入等の判断を行う際に便利である。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【0017】

【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。

30

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

【図4】本発明の実施例におけるパチンコ機の操作部を示す平面図である。

【図5】本発明の実施例におけるカードユニットの前面構造を示す斜視図である。

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

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

40

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

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

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

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

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

【図13】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける出力例である各カード

50

ユニット毎の個別売上画面である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図25】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26】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。

【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「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。30

【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「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「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「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「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。

【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「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。40

【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「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表示画面の構成を示す図である。

【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会員登録画面を示す図である。

【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会員ビジター別報告画面を示す図である。

【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未発行カード情報画面を示す図である。50

【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個人履歴画面を示す図である。

【図39】本発明におけるその他の形態の会員カードを示す正面図である。

【図40】その他の会員カードの発行処理形態を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

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

【0019】

(実施例)

【0020】

図1は本実施例における会員管理装置である会員管理コンピュータ(CP)120並びに記録媒体管理装置であるシステムコントローラ100と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であるカードリーダ式パチンコ機(以下パチンコ機)2と、該パチンコ機2に対して1対1に対応設置される記録媒体処理装置としてのカードユニット3と、遊技場内の所定箇所に設置され、前記カードユニット3にて使用される遊技者特定用記録媒体である後述の会員カード37に対し、投入された現金に該当する遊技用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が不良となつた際に、該不良のカードユニット3と交換するための予備のカードユニット3を収納されたカードユニットストッカ20と、前記カードユニット3にて使用される後述の会員カード37並びに遊技用記録媒体であるビジターカード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帰属情報を管理する会員管理コンピュータ120と、から主に構成されており、前記システムコントローラ100、会員管理コンピュータ120、カードユニット3、カードユニットストッカ20、入金装置21並びに精算装置22とはハブ(HUB)7並びに中継器6並びに通信ケーブル8を介して双方向のデータ通信可能に接続されていて、各接続機器にはそれぞれローカルIPアドレスが付与されてローカルエリアネットワーク(LAN)が形成されている。また、前記システムコントローラ100と会員管理コンピュータ120とは個別の通信ケーブル10を介して比較的高速のデータ通信を実施可能に接続されている。20

【0021】

また、前記システムコントローラ100は、通信回線11を介してカード管理会社に設置された管理サーバ12と双方向のデータ通信を実施できるように接続されていて、カード管理会社は、該管理サーバ12にて各遊技場の会員カード並びにビジターカードによる売上や、システムコントローラ100並びにカードユニットのエラー状況等を把握できるようになっている。30

【0022】

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。

【0023】

まず、本実施例に用いた会員カード37について説明すると、該会員カード37には、図2(a)に示すように、略長方形のカード型に形成されているとともに、その中央位置に、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40

転子に装着可能な装着孔 8 1 が形成され、該装着孔 8 1 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 8 2 が設けられた C D - R W カードを用いており、これら会員カード 3 7 の光記録部 8 2 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。

#### 【 0 0 2 4 】

また、前記装着孔 8 1 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 8 3 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（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。 10

#### 【 0 0 2 5 】

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記録媒体識別情報である会員カード I D や、各会員を識別可能な会員識別情報としての会員 I D、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ー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 I D や遊技用有価値としての度数、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 I D、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帰属情報等の情報が書き換え可能に記録されている。 20

#### 【 0 0 2 6 】

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 2 7 】

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。 30

#### 【 0 0 2 8 】

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シリアル番号やカード I D 並びに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値である度数や、装備されているカードユニット 3 の装置 I D、並びに書き換え回数情報等の情報等が書き換え可能に記録される。 40

#### 【 0 0 2 9 】

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 3 0 】

次いで、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機 2 について簡単に説明すると、該パチンコ機 2 は、図 3 に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠 202 を有し、該ガラス扉枠 202 の下部表面には打球供給皿 203 がある。打球供給皿 203 の上面所定箇所には、操作部 14 が設けられるとともに、打球供給皿 203 の下部には、打球供給皿 203 から溢れた景品玉を貯留する余剰玉受皿 204 と打球を発射する打球操作ハンドル（以下操作ノブ）205 とが設けられている。

#### 【0031】

このパチンコ機 2 が設置される遊技島内には、該遊技島の下部位置に各パチンコ機 2 より排出されたパチンコ球を収集可能となるように遊技島を横断するように配置された下部タンク（図示略）と、遊技島上部位置に該遊技島に並設された各パチンコ機 2 へパチンコ球を供給可能となるように遊技島を横断するように配置された供給樋（図示略）と、前記下部タンクに収集、貯留されているパチンコ球を下部タンクより供給樋へと揚送する揚送装置（図示略）と、が設けられるとともに、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。

#### 【0032】

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。

#### 【0033】

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。

#### 【0034】

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。

#### 【0035】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0036】

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。

#### 【0037】

可変表示装置 210 の可変表示動作後の表示結果が予め定められた特定の表示結果（たとえば 7）となった場合に、始動入賞口 214 に設けられた可動片 215 が所定時間開成して遊技者にとって有利な状態となる。

10

#### 【0038】

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。

20

#### 【0039】

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。このようなリーチをスーパーリーチという。更にリーチの中には、相当な低確率ではあるが、それが出現すると、ほぼ確実に大当たりが発生するものがある。このようなリーチをプレミアムリーチといい、これらプレミアムリーチの発生に伴って該発生が後述するように外部に出力される。

30

#### 【0040】

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。

40

#### 【0041】

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

50

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。

#### 【0042】

また、前記遊技制御基板231は、パチンコ機2における遊技情報を外部出力するための情報出力部298に接続されており、該遊技制御基板231より出力された大当たり信号や始動信号、前述したプレミアムリーチが発生した場合に出力されるプレミアムリーチ発生信号等の入力に基づく大当たり情報や始動情報、プレミアム発生情報等の各種遊技情報を、前記情報出力部298を介して前記カードユニット3に出力するようになっている。10

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

次に、本実施例の記録媒体処理装置としてのカードユニット3について説明すると、該カードユニット3の前面には、図3に示すように、その最上部位置にはカードユニット3の動作やシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態を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。20

#### 【0045】

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。30

#### 【0046】

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、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。40

#### 【0047】

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。

#### 【0048】

10

20

30

40

50

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 を受け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、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。

#### 【0049】

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。 10

#### 【0050】

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。 20

#### 【0051】

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。

#### 【0052】

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。 30

#### 【0053】

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。 40

#### 【0054】

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 50

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。

#### 【0055】

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

#### 【0056】

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。

10

20

#### 【0057】

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。

30

#### 【0058】

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に挿入されて受け付けた会員カード37の前記集積回路(IC)84に記録されている記録情報や、ビジターカード装着口318に装着されているビジターカード38の前記集積回路92に記憶されている記録情報の読み出し並びに書き込み等を行うカードリーダライタ327が設けられている。

#### 【0059】

40

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。

#### 【0060】

50

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に接続されて各種信号の入出力を行うI/Oポート332b、前記パチンコ機2の賞球制御基板237や操作基板18との各種信号の入出力を行うI/Oポート332c、前記ハブ7並びに通信ケーブル8を介して会員管理コンピュータ120とのデータ通信を行うための通信部334、対応するパチンコ機2の上方位置に設置された外部機器としての呼出ランプ4(図3参照)に接続され、該呼出ランプ4に対して該呼出ランプ4を点灯させるための点灯指示信号を出力するとともに、前記補給球計数器24並びにアウト球計数器26より出力された計数信号や前記パチンコ機2の情報出力部298から出力される大当たり情報やプレミアム発生情報等の各種遊技情報(オプション情報)の出力を受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。

## 【0061】

10

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。

## 【0062】

30

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、紙幣の挿入を受け付け、該受け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。この識別により受け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け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円紙幣のみを受け付け、それ以外の紙幣を返却して受け付けないように前記制御ユニット328にて制御されるとともに、会員カード37が受付中であって、該会員カード37により特定される度数が残存する場合には、いずれの紙幣も受け付けないように制御ユニット328にて制御されている。

## 【0063】

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

40

50

路 3 2 5 を介して前記硬貨返却口 3 1 3 に連設されているとともに、硬貨回収路 3 2 6 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 3 2 4 は、会員カード 3 7 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 3 7 が受付中ではない場合において、硬貨の投入を受け付け、該受け付けた硬貨を識別するように前記制御ユニット 3 2 8 にて制御される。この識別により受け付けた硬貨が正規の硬貨（100 円硬貨、500 円硬貨）であると識別した場合には、該識別結果を制御ユニット 3 2 8 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 3 1 3 より返却する。また、前記硬貨識別ユニット 3 2 4 は、会員カード 3 7 が受付中であって、該会員カード 3 7 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付けないように制御ユニット 3 2 8 にて制御されている。10

#### 【 0 0 6 4 】

また、前記 RAM 3 3 0 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 並びに会員カード ID が記憶される会員 ID レジスタや、貯蓄球数が記憶される貯蓄球数レジスタや、暗証番号レジスタや、度数が記憶される度数レジスタに加えて、制御ユニット 3 2 8 に接続されている前記補給球計数器 2 4 並びにアウト球計数器 2 6 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 2 4 並びにアウト球計数器 2 6 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 2 9 8 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 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 0 が把握できるようになっている。2030

#### 【 0 0 6 5 】

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 1 2 0 へ送信されることで、各パチンコ機 2 にて営業中に発生した大当たり総回数を会員管理コンピュータ 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 0 が把握することができるようになっている。

#### 【 0 0 6 6 】

次いで、本実施例の前記カードストッカ 2 0 について簡潔に説明すると、該カードストッカ 2 0 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 2 0 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 1 0 0 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 1 0 0 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。40

#### 【 0 0 6 7 】

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 2 50

1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。

#### 【0068】

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

10

#### 【0069】

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、並びに会員IDと会員カードIDとがカードリーダライタ327により読み出され、該読み出された情報の内、会員カードIDと入金ID並びに度数とが該カードリーダライタ327の制御基板327bからシステムコントローラ100に送信されて前記登録情報との比較、照合が実施され、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9参照)

20

#### 【0070】

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に記録されている会員カードIDと入金IDと度数とがカードリーダライタにより読み出されてシステムコントローラ100に送信され、前記登録情報との比較、照合が実施されてこれら照合が一致した場合においてのみ、その精算が実施されるように制御される。

30

#### 【0071】

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

40

#### 【0072】

次いで、本実施例における会員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8に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス101に、該システムコントローラ100が実施する

50

各種処理や後述のカード管理DBの更新処理等を行うCPU102、ワークメモリ等として使用されるRAM103、時刻情報やカレンダ情報を出力するRTC104、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置105、ファンクションメニュー等が独自に割り当てられた専用化されたキーボードである入力装置106、各種情報を表示出力する表示装置107、各種情報をプリント出力するプリンタ108、前記会員管理コンピュータ120とのデータ通信を行う第1通信部109、前記カードユニット3(カードリーダライタ327)とのデータ通信を行う第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。

## 【0073】

10

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

## 【0074】

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

20

## 【0075】

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

30

## 【0076】

また、図9(c)に示すカードユニット別データテーブルには、前記カードユニット3の装置ID毎に、当該カードユニット3が設置されている遊技島の島番号と、その通信状況(オンラインかオフラインか)と、対応するパチンコ機2の機種名である対応機種と、装着されているビジターカード38のシリアル番号とビジターカードIDと、後述の貸出処理に使用された度数の累計である総使用度数と、該総使用度数のうちビジターカード38から使用された度数であるVカード使用度数と、会員カード37から使用された度数である会員カード使用度数と、当該カードユニット3にて入金された入金総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、5000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テーブルに登録されている残存度数等の各種データは、前記カードユニット3からその都度送信される各種情報に基づき更新されるようになっている。

40

50

**【 0 0 7 7 】**

また、本実施例の管理データベース（DB）内には図10に示すように、営業当日の会員の遊技履歴が登録される会員遊技履歴テーブルが設けられており、各会員遊技者が前記カードユニット3に自己の会員カード37を挿入して、玉貸操作を実施することで、該玉貸が実施されたカードユニット3の装置IDと該カードユニット3にて玉貸に使用された使用度数とが、1遊技履歴として登録されるようになっており、これら会員遊技履歴テーブルに登録されている使用度数のデータが、遊技終了時においてカードユニット3から会員カード37が返却されたことに基づき、前記会員管理コンピュータ120から出力される使用度数照会において、該当する使用度数が会員管理コンピュータ120に返信されるようになっている。

10

**【 0 0 7 8 】**

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

**【 0 0 7 9 】**

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

20

**【 0 0 8 0 】**

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。

30

**【 0 0 8 1 】**

また、前記（2）島別売上表を選択した場合には、選択された日付の前記島毎の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カードへの入金総額等の情報が表示され、（3）個別売上を選択した場合には、図13に示すように、選択された日付の各カードユニット（CU）3毎の会員並びにビジターの売上（消費）や会員カード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。

40

**【 0 0 8 2 】**

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。

**【 0 0 8 3 】**

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とその売上等の情報が表示され、項目（9）

50

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

10

#### 【0084】

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

20

#### 【0085】

また、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、前述のように、その返却時において会員管理コンピュータ120からの当該会員カードの会員カードID並びにカードユニットの装置IDを含む使用度数照会の送信に基づき、照会された会員カードIDに該当する会員遊技者が照会されたカードユニット3にて遊技に使用した消費金額が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(c)に示すように、その会員遊技者の来店履歴の売上金額として登録される。

#### 【0086】

ここで、本実施例に用いたシステムコントローラ100と前記カード会社に設置されている管理サーバ12との連携について図14に基づき説明する。まず、システムコントローラ100は、図示しない無停電電源装置(UPS)に接続されていて、該UPSに設定されている営業日の所定時間において自動的に起動されるようになっている。該UPSによる電源投入(起動)が実施されると、自動的に前記記憶装置105に記憶されている処理プログラム(P)が起動されて、記憶装置105に記憶されている各ファイルの異常を、誤り訂正符号(CRC)に基づきチェックするとともに、接続されているカードユニット3や入金装置21並びに精算装置22等の接続機器に異常がないかを確認し、異常があれば異常内容を前記管理サーバ12に通知し、異常がなければチェック完了を管理サーバ12に通知する。

30

#### 【0087】

該チェック完了の送信を受けて管理サーバ12は、前日(前回の営業日)の締め時においてシステムコントローラ100から送信を受けて登録してある会員残金を読み出してシステムコントローラ100に送信する。該送信を受けて、システムコントローラ100は、送信してきた会員残金と自己に登録されている前回の締め時の会員残金との照合を実施し、該照合が一致しない場合には、不正なデータ操作があったものと判断して残金異常通知を管理サーバ12へ通知する。

40

#### 【0088】

この会員残金の照合が一致した場合には、前回締め時に管理サーバ12より配信された運用情報に含まれている新規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員ID並びにブラックリストやあみかけリストを受信した場合は、該ブラックリストやあみかけリストに該当する会員カードIDと会員IDとを会員管理コンピュータ120へ送信する。この新

50

規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員IDの送信を受けて会員管理コンピュータ120は、これら受信した会員カードIDと会員IDを図16(a)に示すように、後述する会員情報テーブルに新規発行可能な未発行カードとして登録する。

#### 【0089】

このように、営業が開始される以前の営業中以外の時間帯において前記新規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員IDとを会員管理コンピュータ120へ送信することとは、営業中にあっては、多数の会員カード37の使用に伴う処理を実施する必要があるため、システムコントローラ100や会員管理コンピュータ120の処理負荷が大きなものとなってしまうことから、これら送信に伴うシステムコントローラ100や会員管理コンピュータ120の処理負荷を低減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、営業中にあっても必要に応じて、これら新規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員IDとを会員管理コンピュータ120へ送信するようにも良い。また、本実施例にては、営業開始前に前記送信を行っているが、該送信を営業中以外の時間帯として営業後に実施するようにしても良いことは言うまでもない。

10

#### 【0090】

前記会員管理コンピュータ120への新規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員IDの送信の後、システムコントローラ100は、営業の開始通知を前記管理サーバ12へ送信して、該管理サーバ12より開始許諾を受信することで、営業を開始して営業中処理へ移行する。

20

#### 【0091】

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

30

#### 【0092】

また、この営業処理中において前記管理サーバ12は、所定期間毎にシステムコントローラ100に対し、稼働を確認するためのヘルスチェックデータを送信し、該ヘルスチェックデータに対する応答に基づいて、システムコントローラ100が正常に動作しているかを確認するようになっている。

#### 【0093】

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

40

#### 【0094】

営業時間が終了した後においてシステムコントローラ100は、締め処理を実施する。この締め処理においては、その営業日における店舗全体の売上が集計された日計売上や、各カードユニット3毎や会員カード毎の売上等を含む個別売上や、各会員カード37に残存する遊技用有価価値である度数に相当する残金の情報を含む会員残金等の各情報を含む集計データが管理サーバ12へ送信されるとともに、該管理サーバ12は、その遊技場が該当する店舗情報と運用情報とを配信するとともに、最後に前記のヘルスチェックデータによる動作確認を実施し、該動作確認の後、システムコントローラ100の電源が前記UPSにより遮断される。

#### 【0095】

50

この管理サーバ 1 2 より配信される前記運用情報には、その遊技場からの発注に基づき発送された会員カード 3 7 の会員カード ID と会員 ID 並びにビジターカード 3 8 のシリアル番号とビジターカード ID とともに、カード会社が使用を禁止した会員カードの会員カード ID と会員 ID が記述されたブラックリストや、カード会社から遊技場への配送途中に紛失や盗難、或いは製造不良であると判明した会員カードの会員カード ID と会員 ID が記述されたあみかけリストが含まれてあり、該ブラックリスト並びにあみかけリストに登録されている会員カードに該当する会員カードが前記会員カードマスター一覧に登録されている場合において、該会員カードの使用不可情報（フラグ）が使用不可「1」として登録されて、その会員カードの使用が不可とされるようになっている。

【0096】

10

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

【0097】

20

また、前記記憶装置 1 2 5 には、該会員管理コンピュータ 1 2 0 が処理を実施するための各種処理プログラムに加えて、図 1 6 ( a ) に示すように、会員カード 3 7 の会員 ID 並びに会員カード ID 毎に、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 3 7 を所持する会員遊技者の氏名（名字並びに名前）、性別、年齢、誕生日、職業、郵便番号、住所、電話番号、携帯電話番号等の個人情報や、交通手段、趣味、記念日、電子メールアドレス並びにダイレクトメールの送付の可否等からなる会員遊技者の帰属情報と、当該会員カード 3 7 を所持する会員遊技者が本日イベント対象者であるか否かを示すイベント対象者フラグ（本日のイベント対象者である場合には「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、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 1 0 0 の前記会員属性情報テーブルに反映された時点で「No」が登録される）と、新規会員の帰属情報等の各種情報の登録がなされた際に「未」から「既」が登録される発行状況と、が登録される会員情報テーブル（遊技者データベース）が記憶されており、前記発行状況には、前記システムコントローラ 1 0 0 から送信されてきた新規発行可能な会員 ID 並びに会員カード ID が登録された際に、「未」が登録されて、該発行状況を確認することで、その時点にて未発行でかつ発行可能な会員カード 3 7 を選出できるようになっている。

【0098】

30

また、本実施例の前記記憶装置 1 2 5 には、前記会員情報テーブル（遊技者データベース）に加えて図 1 6 ( b ) に示すように、後述する入力タブの選択により前記表示装置 1 2 7 に表示されるイベント登録画面（図示略）にて登録された登録内容であるイベント名

40

50

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が記憶されている。

## 【0099】

10

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

## 【0100】

20

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

30

## 【0101】

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34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」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トタ108にて印刷することができるようになっている。

40

## 【0102】

50

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。

#### 【0103】

本実施例のカードユニット3は、前記会員カード挿入口319に挿入された会員カード37の使用の可／不可を判別する受付処理と、この受付処理において受け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、受け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が受け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。

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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。

#### 【0106】

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から機器情報応答入手して暗号用キーを作成する。

#### 【0107】

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。

#### 【0108】

これら未取得データの確認を実施した後、制御ユニット328に対して初期情報の設定要求を送信することで、制御ユニット328は、補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタ並びに会員補給球数(IN)レジスタや会員アウト球数(OUT)レジスタをリセットするとともに、特賞回数レジスタもリセットし、各レジスタのカウントを再開し、これら初期設定の処理が終了した段階にて設定通知を前記会員管理コンピュータ120に送信し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37の挿入待ち状態となる。

#### 【0109】

10

20

30

40

50

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

#### 【0110】

これら使用許諾要求並びに会員カードID、入金ID、度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100は、図9(b)に示す前記会員カードマスターべーブルにおいて受信した会員カードID並びに入金IDとに対応して登録されている残存度数と使用不可情報(フラグ)とを抽出し、前記カードユニット3より受信した度数と前記抽出した残存度数とを照合するとともに使用不可情報(フラグ)を確認し、照合が一致するとともに使用不可情報(フラグ)に使用不可登録がなされていない場合において、使用許諾を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。また、前記照合において度数が一致しない場合には、カードユニット3(カードリーダライタ327)から受信した度数が、前記会員カードマスターべ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べーブルの残存度数を前記受信した少ない方の度数に更新するとともに、使用許諾を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。また、前記会員カードマスターべ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べーブルの残存度数を超える場合、並びに前記使用不可情報(フラグ)に使用不可登録がなされている場合には、使用不可を送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。

10

20

#### 【0111】

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

#### 【0112】

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。

30

#### 【0113】

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

#### 【0114】

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。

#### 【0115】

50

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。

#### 【0116】

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を受け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

#### 【0117】

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

#### 【0118】

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。

#### 【0119】

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

#### 【0120】

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が受け付けられ、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。

#### 【0121】

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

#### 【0122】

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

#### 【0123】

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）。

#### 【0124】

該EXSのLOWを検出した制御ユニット328は、前記BRQをHIGHとし（S5

50

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

#### 【0125】

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

#### 【0126】

制御ユニット328は、これら(S3)～(S6)の信号制御並びに度数の減算更新制御、前記貸出単位変更ボタン306にて設置された貸出度数分繰返し実施し、これら制御が終了した後、BRDYをHIGHとして(S7)、貸出処理を終了する。  
10

#### 【0127】

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

#### 【0128】

尚、本実施例においては、前記S6が終了した段階で1度を減算するようしているが、前記S3～S6の処理を貸出度数分(例えば5度分の貸出であれば5回)繰返し実施した後、すなわち、貸出度数分のパチンコ玉が払い出された後、該貸し出された度数(例えば5度分の貸出であれば5度)を減算するようにしても良い。  
20

#### 【0129】

この会員カード37による貸出処理の終了時に制御ユニット328は、カードリーダライタ327に、玉貸通知と該貸出処理により使用された使用度数を出力する。これに基づきカードリーダライタ327は、受付中の会員カード37に記録されている度数を、前記制御ユニット328より受信した使用度数分減算した度数に更新記録するとともに、図18に示すように、会員カードによる貸出処理がなされたことを示す会員貸出完了通知と挿入されている会員カード37の会員カードIDと入金IDと前記制御ユニット328より受信した使用度数並びに装置IDとをシステムコントローラ100に対して送信するようになっている。  
30

#### 【0130】

また、これら会員貸出完了通知並びに会員カードID、入金ID、使用度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、カード管理DBの会員カードマスター一テーブルにおいて該当する入金IDの残存度数から前記受信した使用度数を減算更新し、使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新するとともに、前記カードユニット別データーテーブルの前記受信した装置IDに該当する総使用度数並びに会員カードの使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新する。更に、前記図10に示す会員遊技履歴テーブルに、前記会員貸出完了通知とともに受信した会員カードIDの登録があるかを確認し、該登録が無い場合には該会員カードIDと、前記会員カードマスター一テーブルにより該会員カードIDにて特定される会員IDと、装置ID並びに前記使用度数とを登録する。  
40 尚既に会員遊技履歴テーブルに受信した会員カードIDの登録がある場合においては、受信した装置IDの登録があるかを確認し、登録がある場合にはその使用度数に受信した使用度数を加算更新し、受信した装置IDの登録がない場合には個別の遊技と判断して新たな遊技として装置IDと使用度数とを登録する。

#### 【0131】

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

#### 【0132】

この払戻処理を図18に基づき説明すると、前記会員カード37が受け付けられ、制御  
50

ユニット328の会員IDレジスタに前記受付中の会員カード37から読み出された会員IDと度数レジスタに度数とが記憶されている場合に、プレイ選択ボタン316の選択操作により「貯蓄」が選択されると、暗証番号の入力待ちの状態となる。

#### 【0133】

この状態で暗証番号が入力されると、制御ユニット328は、前述のように、会員カード挿入時に会員管理コンピュータ120より受信した会員カード取込応答に基づき暗証番号レジスタに記憶されている暗証番号と入力された暗証番号とを照合する。この照合において暗証番号が一致した場合には、前記貯蓄球数レジスタに記憶されている貯蓄玉数に基づいて算出した再プレイ可能回数を会員カード用表示部314に表示し、これら表示されている再プレイ可能回数が残存する場合において貯蓄玉数の払戻が可能な状態となる。

10

#### 【0134】

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。

#### 【0135】

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。

#### 【0136】

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。

20

#### 【0137】

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。

30

#### 【0138】

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。

#### 【0139】

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

#### 【0140】

これら入金通知並びに入金金種情報、入金度数、会員カードID、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、入金IDを生成し、該生成した入金IDと、前記受信した入金装置(カードユニット3)の装置IDと、前記受信した入金度数と、残存度数とを前記受信した会員カードIDに対応付けて会員カードマスターテーブルに更新登録するとともに、前記生成した入金IDを送信元のカードユニット3(カードリーダライタ327)に返信する。この際、システムコントローラ100は、前記カードユニット別データ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

#### 【0141】

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

50

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。

**【0142】**

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

**【0143】**

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つている。

**【0144】**

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一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カードIDとともに精算履歴としてシステムコントローラ100に登録、管理される。

**【0145】**

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

**【0146】**

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。

**【0147】**

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。

**【0148】**

また、この返却時においては図22に示すように、前記制御ユニット328は会員管理コンピュータ120へ、前記会員補給球数(IN)レジスタ並びに会員アウト球数(OUT)レジスタの情報並びに前記会員特賞回数レジスタに記憶されている補給球数(IN)と打ち込み球数(OUT)と大当たり回数の各データと、返却される会員カードの会員ID

10

20

30

40

50

並びに装置 I D 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 1 2 0 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 ( D B ) に登録した前記遊技開始時刻に対応する遊技終了時刻にその時点の時間を登録してこれら開始並びに終了時間から遊技時間を算出して登録するとともに、前記受信した大当たり回数を登録する。

#### 【 0 1 4 9 】

また、前記にて受信した前記補給球数 ( I N ) と打ち込み球数 ( O U T ) 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 ( D B ) に登録した後、前記システムコントローラ 1 0 0 に対して該会員遊技者の会員 I D と装置 I D とを送信して使用度数照会を実施することで、前記会員遊技履歴テーブルに登録されている該当する使用度数を入手して、該入手した使用度数に基づきその会員遊技者が該遊技にて使用した消費 ( 売上 ) 金額を特定して前記会員来店履歴データベース ( D B ) の売上金額に登録し、この売上金額と前記の支出金額より収支金額を算出登録するとともに、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 ( D B ) に登録、管理されるようになっており、これら各会員の収支等の情報が図 3 8 に示す個人履歴画面にて表示される。

#### 【 0 1 5 0 】

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 2 0 に基づき説明すると、前記会員カード 3 7 が受付中ではない場合に、低額紙幣 ( 1 0 0 0 円紙幣 ) または硬貨 ( 1 0 0 円硬貨、 5 0 0 円硬貨 ) が挿入または投入されると、紙幣識別ユニット 3 2 2 または硬貨識別ユニット 3 2 4 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 3 2 8 に出力される。これに基づき制御ユニット 3 2 8 は、前記 L E D モジュール 3 4 6 を発光させ、透明カバー部材 3 1 8 ' 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 1 0 0 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 3 2 7 に送信する。

#### 【 0 1 5 1 】

この発行度数を受信したカードリーダライタ 3 2 7 では、装着されているビジターカード 3 8 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 3 8 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 3 8 に記録した発行度数を再度読み取り、制御ユニット 3 2 8 に送信する。

#### 【 0 1 5 2 】

カードリーダライタ 3 2 7 より発行度数を受信した制御ユニット 3 2 8 では、受信した発行度数を R A M 3 3 0 内の前記度数レジスタに記憶するとともに、度数表示部 3 0 9 並びに度数表示部 1 7 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 3 2 8 は貸出処理の終了をカードリーダライタ 3 2 7 に出力する。

#### 【 0 1 5 3 】

これに基づきカードリーダライタ 3 2 7 は、前記ビジターカード 3 8 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 3 2 8 に出力する。

#### 【 0 1 5 4 】

カードリーダライタ 3 2 7 より更新完了の出力を受けた制御ユニット 3 2 8 では、 L E D モジュール 3 4 6 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。

#### 【 0 1 5 5 】

また、この発行貸出処理の終了時にカードリーダライタ 3 2 7 は、図 2 0 に示すように、前記ビジターカード 3 8 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 1 0 度 ) と装置 I D 並びに装着されているビジターカード 3 8 のビジターカード 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おり、該システムコントローラ 1 0 0 では、これらビジターカード

10

20

30

40

50

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。

#### 【0156】

また、これら発行貸出完了通知並びに使用度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、カード管理DBのカードユニット別データーテーブルにおいて前記受信した装置IDに該当する総使用度数並びにビジターカードの使用度数に、前記受信した使用度数を加算更新するようになっている。

#### 【0157】

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

#### 【0158】

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

#### 【0159】

前記動作停止通知を受信したシステムコントローラ100は、会員管理コンピュータ120に対し、会員カード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120は営業終了を検知して各カードユニット3の制御ユニット328へ動作停止要求を送信する。

#### 【0160】

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

#### 【0161】

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

#### 【0162】

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

#### 【0163】

10

20

30

40

50

つまり、本実施例においては、図24に示すように、システムコントローラ100には前記入金装置21や精算装置22並びにカードユニット3より各種カードに関する情報（使用度数、入金度数、精算金額）等の情報が収集管理されるとともに、会員管理コンピュータ120には、各カードユニット3より該カードユニット3が対応する遊技機の補給球総数並びにアウト球総数と総特賞回数とともに、会員カードの挿入中における会員補給球数（IN）や会員アウト球数（OUT）と会員遊技者の大当たり回数とが収集されるとともに、大当たりやプレミアムリーチの発生状況をその発生を把握できるようになっており、前記補給球数（IN）とアウト球数（OUT）とから、各パチンコ機2における支出や各会員の遊技における支出を会員管理コンピュータ120が把握できるようになっており、これら支出金額を前記システムコントローラ100から随時或いは締め時に入手する会員売上（消費）金額や総売上（消費）金額から差し引くことにより、各会員遊技者の収支や各パチンコ機2の収支を把握できるようになっている。10

#### 【0164】

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25から図33のツリー図を用いて以下に説明する。

#### 【0165】

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。20

#### 【0166】

この状態から前記「入力」タブを選択すると、図25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。

#### 【0167】

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35に示すような会員登録画面が表示され、該会員登録画面の会員番号には、図16（a）に示す前記会員情報テーブルに未発行として登録されている新規発行可能な会員IDの内、一番若い番号が自動的に表示されている。この状態において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、これら入力された会員帰属情報が前記16（a）の会員情報テーブルにて前記会員番号に表示された会員IDに対応付けて登録されるとともに、該登録に伴って発行状況が「未」から「既」に更新され、更新状況の項目に「Yes」が登録されるようになっている。30

#### 【0168】

このように本実施例では、前記会員登録画面の表示に際して、会員管理コンピュータ120が自動的に新規発行可能な会員IDを前記会員番号欄に表示するようにしてあり、これら会員番号の入力を省けるようにしているが、本実施例においては、既に新規会員に対して会員カードを人為的に割り当てて発行した場合には、その会員カードに表記されている会員番号（会員ID）を前記会員番号欄に直接入力することができるようになっており、該入力された会員IDが会員情報テーブルに未発行として登録されている新規発行可能な会員IDに存在する場合において、該入力された会員IDの入力を受け付けるようになっている。40

#### 【0169】

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。50

## 【0170】

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（会員ID）を入力することで、新たな会員番号（会員ID）が付与され、これら変更した内容並びに古い会員番号（会員ID）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。

## 【0171】

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、イベント登録画面が前記表示領域502に表示される。

## 【0172】

このイベント設定画面においては、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.毎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 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。

## 【0173】

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。

## 【0174】

次いで、前記「報告」のメニュー タブを選択した場合は、図26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

10

20

30

40

50

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いる。尚、本実施例では前記出力種別として、図26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」の項目や、会員並びにビジターによる売り上げが個別に集計表示される「会員ビジター別」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。

#### 【0175】

例えば、前記出力種別として「会員ビジター別」の項目を選択した場合においては、図36に示すように、表示する日付を選択するためのポップアップウインドウと、該ポップアップウインドウにて選択された営業日や該営業日が該当する月の集計情報が、会員とビジター別並びに合計として各項目別に表示されるようになっている。

#### 【0176】

これら項目としては、実際に球の貸出に使用された消費金額と、遊技場側の支出金額と、前記消費金額と支出金額から算出される遊技場の収支金額の項目が設けられており、これらの項目の金額が会員とビジター別に表示されることで、会員とビジター別に消費金額、支出金額並びに収支を把握できるようになっている。尚、「当日」の項目にあっては本実施例では、前記消費金額と支出金額においては、合計に対する比率と、平均値に対して比較した際の差額と、平均値に対する比率とが表示されるようになっており、「集計」の項目にあっては、前記消費金額、支出金額並びに収支の各々において、営業日一日の平均が表示されるようになっている。

#### 【0177】

次いで、前記「客層分析」のメニュー タブを選択した場合は、図27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」、「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27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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0178】

次いで、前記「A B C 分析」のメニュー タブを選択した場合は、図28に示すように、前記サブメニュー表示域503には、「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。

#### 【0179】

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29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。

#### 【0180】

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。

#### 【0181】

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29に示すように、「世代別」、「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、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A B C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。

#### 【0182】

また、前記種別選択において前記「男女別」を選択すると、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A B C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

10

20

30

40

50

、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。

#### 【0183】

また、前記種別選択において前記「曜日別」を選択すると、イベントが例えは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。10

#### 【0184】

また、前記種別選択において前記「構成比別」を選択すると、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。

#### 【0185】

また、前記種別選択において前記「タイプ別」を選択すると、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。20

#### 【0186】

また、前記種別選択において前記「機種別」を選択すると、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。

#### 【0187】

また、前記種別選択において前記「島別」を選択すると、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。

#### 【0188】

また、前記種別選択において前記「台別」を選択すると、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。30

#### 【0189】

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。

#### 【0190】

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、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。40

#### 【0191】

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、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50

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。

#### 【0192】

次いで、前記「検索」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、「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38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。10

#### 【0193】

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、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。20

#### 【0194】

次いで、前記「出力」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、「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31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。30

#### 【0195】

次いで、前記「設定」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、「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」の12項目が表示される。40

#### 【0196】

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50

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。

#### 【0197】

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。

#### 【0198】

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つの地域に地域分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。

#### 【0199】

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。

#### 【0200】

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。

#### 【0201】

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、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。

#### 【0202】

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。

#### 【0203】

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。

#### 【0204】

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。

#### 【0205】

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。

#### 【0206】

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。

#### 【0207】

次いで、最後のメニューTABである前記「保守」のメニューTABを選択した場合は、図

10

20

30

40

50

3 3 に示すように、前記サブメニュー表示域 5 0 3 には、「未発行カード情報」、「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「未発行カード情報」を選択すると、前記会員情報テーブルに登録されている未発行の会員 ID が、図 3 7 に示すように一覧表示されるとともに、その合計枚数が表示されるようになっていて、これら会員番号（会員 ID）を未発行として保管されている実際の会員カード 3 7 に表記されている会員番号（会員 ID）と照合することができるようになっているとともに、前記合計枚数を確認することで、未発行残数に基づいて、カード会社への発注の判断を的確かつ簡便に実施することができるようになっている。尚、この際、会員番号（会員 ID）に対応する会員カード ID は、表示されない。

## 【0208】

10

尚、本実施例では前記のように、未発行の会員カード 3 7 の会員 ID をリストとして全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、これら未発行の会員カード 3 7 の会員 ID を認識可能な情報、例えば未発行の会員カード 3 7 の最も若い番号と最も若くない会員番号のみを表示するようにしても良く、これら表示形態や表示内容としては、未発行の会員カード 3 7 の会員 ID を認識可能なものであれば良い。

## 【0209】

また、前記「パスワード設定」を選択すると、前記表示領域 5 0 2 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。

## 【0210】

20

また、「システム終了」を選択すると、前記表示領域 5 0 2 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ディスク（登録商標）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。

## 【0211】

以上説明したように、本実施例の遊技用システムを用いることで、前記会員カードの発行に際して、該会員カード 3 7 に付与されている会員 ID 等を会員管理コンピュータ 1 2 0 に入力して登録する等の処理負荷を低減できるようになるとともに、これら会員 ID 等の入力ミスによる不都合の発生、例えばシステムにエラーが発生して動作が不能になったり、会員がカードを使用できなくなる等の不都合を回避できるようになり、安定したシステムの動作を得ることができるようにになる。また、会員カードの会員 ID、会員カード ID 等の情報を外部に出さずに登録処理を行うことが出来るので、これら情報が漏洩することを極力防止出来る。

30

## 【0212】

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。

## 【0213】

本発明の請求項 1 は、遊技に使用可能な遊技用有価価値（度数）の大きさを特定可能な有価価値特定情報（入金 ID、度数）及び遊技者（会員）並びに該遊技者が所持する遊技者特定用記録媒体（会員カード 3 7 ）を特定可能とするために固有に付与された遊技者特定情報（会員 ID、会員カード ID ）が記録された遊技者特定用記録媒体（会員カード 3 7 ）を受け付け、該受け付けた遊技者特定用記録媒体（会員カード 3 7 ）の記録情報を読み取るとともに、該読み取った有価価値特定情報（入金 ID、度数）から特定される遊技用有価価値（度数）の大きさを遊技に使用できるようにするための使用処理（貸出処理）を行う記録媒体処理装置（カードユニット 3 ）と、該記録媒体処理装置（カードユニット 3 ）とデータ通信可能に接続され、前記遊技者特定用記録媒体（会員カード 3 7 ）を特定可能な遊技者特定情報（会員 ID、会員カード ID ）と該遊技者が所有する遊技用有価価値（度数）の大きさとが対応付けて登録された記録媒体データベース（会員カードマスター

40

50

一テーブル)を有し、各遊技者特定用記録媒体(会員カード37)の遊技用有価価値(度数)の大きさを管理する記録媒体管理装置(システムコントローラ100)と、前記遊技者特定用記録媒体(会員カード37)に記録された前記遊技者特定情報(会員ID、会員カードID)と該遊技者特定用記録媒体の遊技者への発行に際して受け付けた該遊技者に関する遊技者帰属情報(会員帰属情報)とが対応付けて登録された遊技者データベース(会員情報テーブル)を有し、各遊技者特定用記録媒体(会員カード37)の発行を受けた遊技者の遊技者帰属情報を前記遊技者データベースを用いて管理する遊技者管理装置(会員管理コンピュータ120)と、を備える遊技用システムであって、前記記録媒体管理装置(システムコントローラ100)と遊技者管理装置(会員管理コンピュータ120)とがデータ通信可能に接続されるとともに、前記記録媒体管理装置(システムコントローラ100)は、前記遊技者特定用記録媒体(会員カード37)を遊技場に納入する納入元(カード会社)から送信される前記発行に使用可能な遊技者特定用記録媒体(会員カード37)の遊技者特定情報(会員ID、会員カードID)を受信して前記記録媒体データベース(会員カードマスターテーブル)に登録するとともに、該受信した遊技者特定情報(会員ID、会員カードID)を前記遊技者管理装置(会員管理コンピュータ120)に送信し、前記遊技者管理装置(会員管理コンピュータ120)は、前記記録媒体管理装置(システムコントローラ100)から送信されてきた前記遊技者特定情報(会員ID、会員カードID)を前記発行に使用可能な遊技者特定用記録媒体(会員カード37)の遊技者特定情報(会員ID、会員カードID)として前記遊技者データベースに登録するとともに、前記遊技者データベースにおける遊技者特定情報と遊技者帰属情報との登録状況に基づいて未発行の遊技者特定用記録媒体の枚数を出力する。  
10  
20

#### 【0223】

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。

#### 【0224】

例えば、前記実施例においては、システムコントローラ100が新規発行可能な会員カード37の会員IDと会員カードIDとをカード会社の管理サーバ12から通信回線を介して受け付けており、このようにすることは、これら新規発行可能な会員カード37の会員IDと会員カードIDのデータを擷取される可能性を低く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、図39に示すように、遊技場に配達される各会員カードとして、前記実施例におけるビジターカード38と同様のICカードに、会員IDと会員カードIDとが読み取り可能に記録されたバーコード93を形成した会員カード37'とし、図40に示すように、該会員カード37'のバーコード93を読み取り可能なバーコードリーダ131を前記会員管理コンピュータ120に設けて、該バーコードリーダ131よりカード会社から配達されてきた会員カードに設けられている前記バーコード93を読み取って、新規に発行可能なカードとして会員管理コンピュータ120に登録するようにしても良い。  
30

#### 【0225】

尚、これらバーコード93を付与された会員カード37'を用いる場合の会員カード37'の発行形態としては、図40に示すように、前記遊技場に配達された会員カードの会員IDと会員カードIDとは、前記カード会社の管理サーバ12より、前記実施例と同様に、システムコントローラ100に対し、運用情報として配信、登録されている。  
40

#### 【0226】

また、前記バーコード93の読み取りによって発行可能な会員カードが登録されている段階において、会員管理コンピュータ120に新規の会員登録を実施した場合には、前述のように、新規会員に対して発行可能な会員カード37'の会員IDが割り当てられるか、或いは前記会員カード37'の登録と同様に、新規会員に発行する会員カード37'が手元にある場合には、該会員カード37'のバーコード93を読み取ることで会員IDを入力することで、新規会員に対して該会員IDが付与される。  
50

**【0227】**

これら会員登録が終了した段階において、会員管理コンピュータ120はシステムコントローラ100に対し、会員登録をした新規会員の会員IDと該会員の帰属情報とともに、該会員IDに対応する会員カードの使用許諾通知を送信することで、システムコントローラ100は、受信した新規会員の帰属情報を前記会員属性情報テーブルに登録するとともに、該会員カードを会員マスターべーブルに登録して、その使用を「使用可」として登録することで、新規会員が該会員カード37'をカードユニット3や入金装置21に挿入すると、該カードユニット3からの問い合わせに対し、システムコントローラ100が使用許諾を返信することで、該会員が該会員カードへの入金を実施可能となり、該入金による度数を遊技を実施できるようになる。

10

**【0228】**

尚、前記カード会社から配送されてきた新規会員カードの会員管理コンピュータ120への登録においては、これら新規会員カードの会員IDと会員カードIDとを含むデータをフロッピーディスク（登録商標）等の記録媒体に記録して遊技場に送付し、該記録媒体を用いて新規発行可能な会員カードの登録を行うようにしても良い。

**【0229】**

また、前記実施例では、遊技者特定情報を会員IDと会員カードIDとで構成し、会員IDを公開して使用し、会員カードIDを秘匿することで、会員カードIDを用いた会員カードの残額等の情報の書き換えを実施できないようにすることで、システムのセキュリティを向上させているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技者特定情報を前記した会員IDと会員カードIDのいずれか一方のみとしても良い。

20

**【0230】**

また、前記実施例では、前記カード会社の管理サーバ12から通信回線を介してブラックリストやあみかけリストを前記システムコントローラ100が受け付けて該リストに登録されている会員カード37の使用を不可と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い。また、これらブラックリストやあみかけリストに該当する会員カード37の使用があった場合において、該使用を前記管理サーバ12に送信すること等は任意とされる。

**【0231】**

また、前記実施例では、会員管理コンピュータ120において、前記未発行会員カード情報画面に示すように、新規発行可能な会員カードの会員IDと枚数とを表示して出力するようにして、カード会社から配送されてきた実際の会員カードとの照合や新規発注の時期判断をし易いものとしているが、本発明はこれに限定されるものではない。

30

**【0232】**

また、前記実施例では、会員管理コンピュータ120において、前記会員ビジター別報告画面に示すように、会員とビジターの双方の売上げ並びに支出と収支を算出し、管理しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら会員とビジターのいずれか一方を管理するようにしても良いし、更には、売上あるいは支出のいずれか一方のみを算出、管理するようにしても良い。

**【0233】**

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

**【0234】**

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。

**【0235】**

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

50

はこれに限定されるものではなく、これらの通信形態は無線でも赤外線であっても電源ケーブルを用いたものであっても良く、双方向のデータ通信が可能なものであれば適用可能なことは言うまでもない。

#### 【0236】

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。10

#### 【0237】

また、前記実施例においては、有価値特定情報として会員カードに入金（プリペイド）ID及び度数を記録しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら有価値特定情報としては、前記した入金（プリペイド）ID及び度数のいずれか一方としても良い。また、これら入金（プリペイド）IDを前記会員IDや会員カードIDにて代用するようにして、該会員IDや会員カードIDを有価値特定情報として用いるようにしても良い。

#### 【0238】

また、前記実施例では、記録媒体処理装置として挿入された会員カード37や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れば良く、例えば、これら記録媒体処理装置として、会員カード37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。20

#### 【0239】

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け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、特に暗証番号を受け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を受け付けた際に暗証番号を受け付けるようにしても良い。30

#### 【0240】

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円硬貨を受け付け、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円硬貨を受け付け、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け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、1回の追加入金処理において複数の貨幣を受け付けて追加入金できるようにしてもよいし、単一金種の硬貨または紙幣を受け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、本発明における記録媒体処理装置としては、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

#### 【0241】

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1650

の操作に基づいて貸出を実施するようにしても良い。

【0242】

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。

【0243】

また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37を受け付けた際に、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。

【0244】

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を受け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。

【0245】

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または前記管理サーバ12にのみ度数を登録し、前記会員カード37の会員ID或いは会員カードID等の遊技者特定情報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。

【0246】

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。

【0247】

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または前記管理サーバ12にのみ度数を登録し、前記ビジターカード38のビジターカードID等の記録媒体識別情報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。

【0248】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0249】

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。

#### 【0250】

また、前記実施例に用いた会員カード37は、所定の遊技場内においてのみ使用可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の遊技場において使用可能とされた共通会員カードとして使用するようにしても良い。10

#### 【0251】

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。

#### 【0252】

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。20

#### 【0253】

また前記実施例においては、遊技機として、カードユニット3のカードを使用して自らパチンコ玉の払出を実施するカードリーダ式パチンコ機2を用いているが、本発明はこれらカードリーダ式パチンコ機2のみならず、前述のカード式玉貸ユニット等からパチンコ玉の供給を受けて遊技を実施可能なパチンコ機や、コインを用いて遊技を行うスロットマシンやパチンコ玉を用いて遊技を行うパチロット遊技機や、パチンコ玉やコインが外部に排出されることなく遊技可能な封入式のパチンコ機や完全クレジット式のスロットマシン、さらにはこれら遊技媒体を用いずにデータ等により遊技可能な遊技機や、遊技盤やパチンコ玉が画像にて表示される画像式のパチンコ機や、リールが画像にて表示される画像式のスロットマシンやパチロットにも適用可能であることはいうまでもなく、これら遊技機が限定されるものではない。30

#### 【0254】

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。40

#### 【0255】

また、本発明請求項中に記載の「使用額」とは、例えば金額、度数、玉数等、遊技者特定用記録媒体の使用額を表すもの全てを含む。

#### 【符号の説明】

#### 【0256】

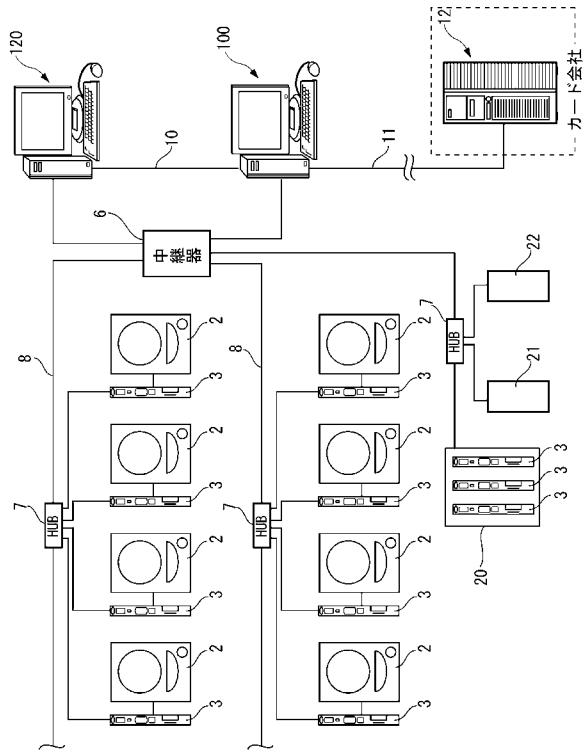
- 2 カードリーダ式パチンコ機（遊技機）
- 3 カードユニット（記録媒体処理装置）
- 4 呼出ランプ（外部機器）
- 6 中継器

7	ハブ	
8	通信ケーブル	
9	信号ケーブル	
10	通信ケーブル	
11	通信回線網	
14	操作部	
15	返却ボタン	
16	貸出ボタン	
17	度数表示部	
18	操作基板	10
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	
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）	20
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）	
93	バーコード	
100	システムコントローラ（記録媒体管理装置）	30
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	
110	第2通信部	40
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（遊技者管理装置）	
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	
128	プリンタ	50

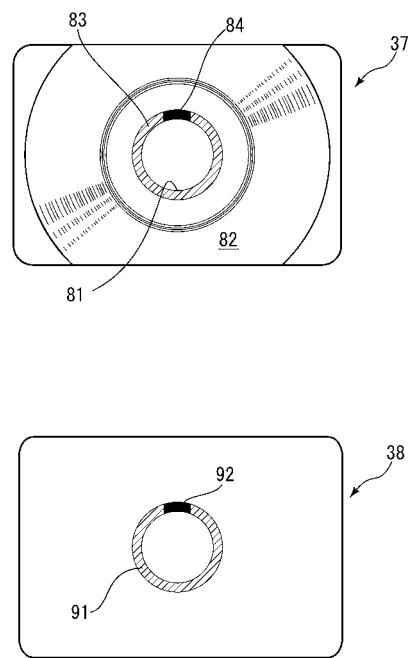
1 2 9	第 1 通信部	
1 3 0	第 2 通信部	
1 3 1	バーコードリーダ	
2 0 2	ガラス扉枠	
2 0 3	打球供給皿	
2 0 4	余剰玉受皿	
2 0 5	打球操作ハンドル（操作ノブ）	
2 0 6	遊技盤	
2 0 7	遊技領域	
2 0 9	可変表示部	10
2 1 0	可変表示装置	
2 1 1	通過ゲート	
2 1 4	始動入賞口	
2 1 5	可動片	
2 1 6	可変入賞球装置	
2 2 0	開閉板	
2 2 4	入賞口	
2 2 6	アウト口	
2 9 8	情報出力部	
2 3 1	遊技制御基板	20
2 3 5	ランプ制御基板	
2 3 7	賞球制御基板	
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 4 0	段部	
3 4 1	係止突起	20
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	
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	30

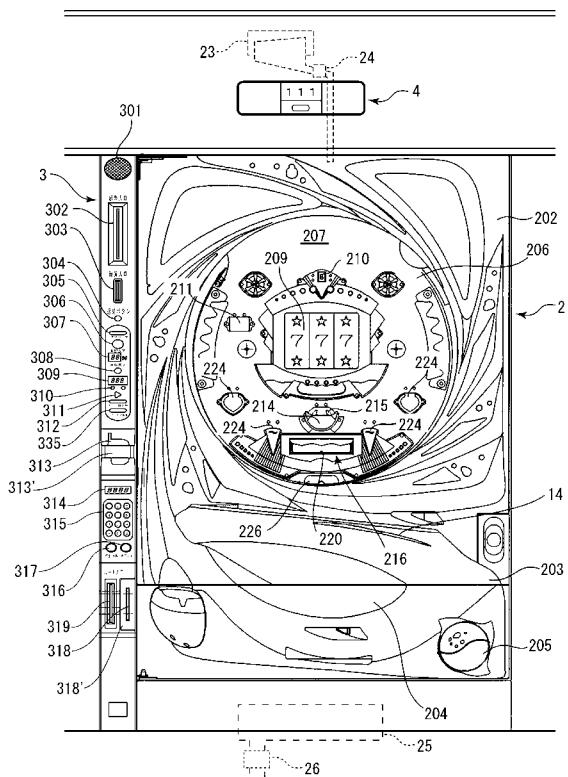
【 図 1 】



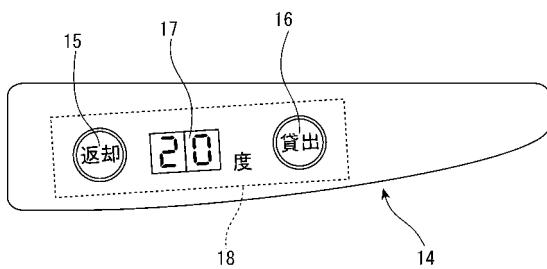
【 図 2 】



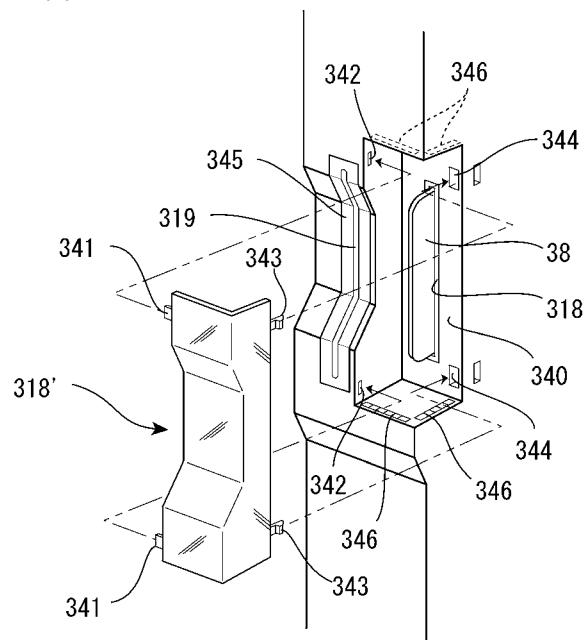
【図3】



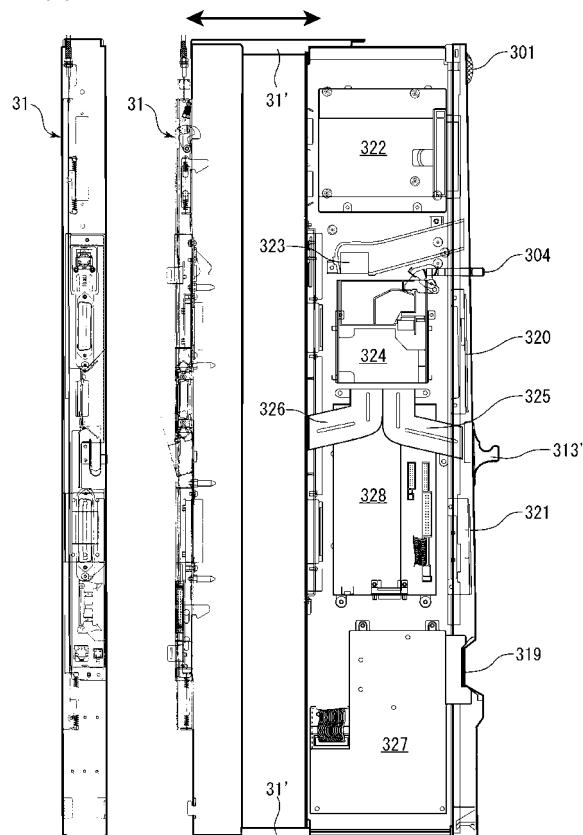
【図4】



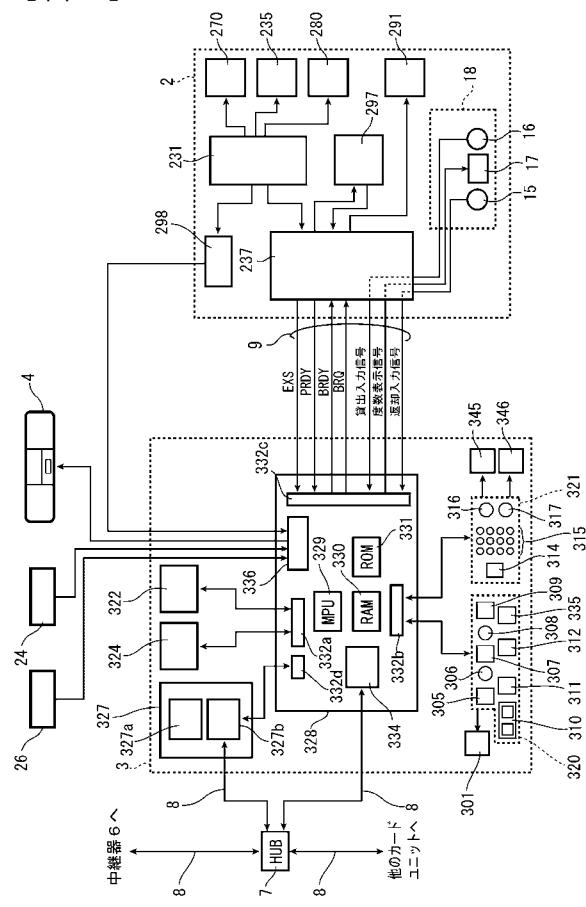
【図5】



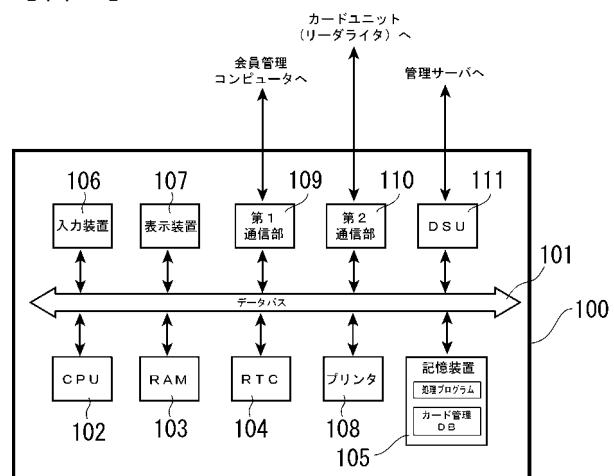
【図6】



【図7】



【図8】



【図 9】

(a) 会員属性情報テーブル

会員ID	名前	性別	年齢	誕生日	籍名	住所	更新
0001-01-00001	OO 太郎	男性	25	5/6	会社員	東京都 渋谷区...	未更新
0001-01-00002	OO 花子	女性	36	12/11	公務員	埼玉県 川崎市...	更新済
...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...

(b) 会員カードマスターーテーブル

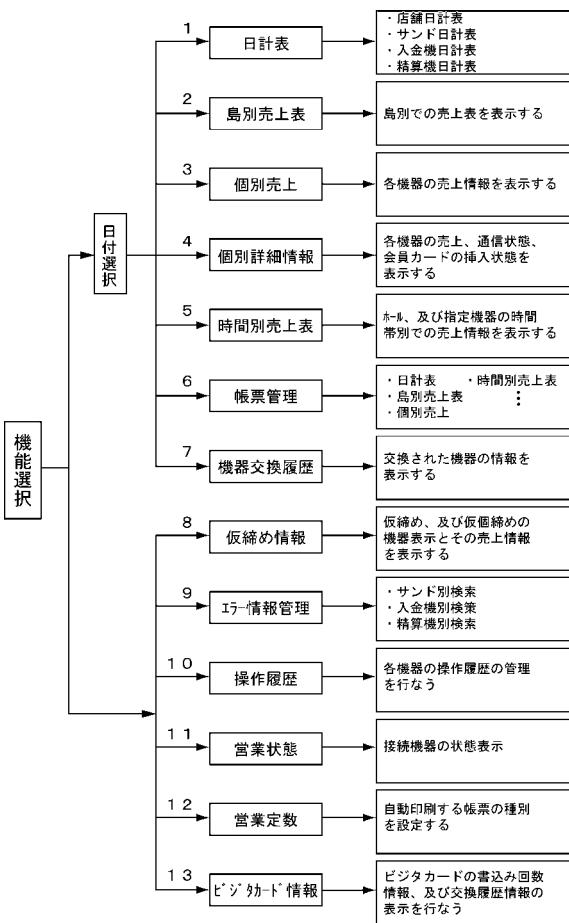
会員ID	会員カードID	入金ID	入金機器	入金度数	使用度数	残存度数	使用不可
0001-01-00001	KC-XXXXXXXXXXXXXX00001	2001-0605-00001	CJ-005	50	30	20	0
0001-01-00002	KC-XXXXXXXXXXXXXX00002	2001-0605-00002	CJ-008	10	10	0	0
0001-01-00003	KC-XXXXXXXXXXXXXX00003	2001-0605-00059	CJ-004	20	10	10	1
...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...

(c) カードユニット別データーテーブル

装置ID	設置場所	状況	会員カードID	ビジターカード番号	会員カード登録日	会員カード登録月	会員カード登録年	会員カード登録時間	会員カード登録日時	万券	300券	100券	50券	20券	10券	5券	1券	未登録
CJ-001	01 通路中	機種A	00000000000000000000000000000001	XXXXXXXXXXXXXX00001	2001-0605-00001	06	2001	17:00	2001-0605-00001	100	40	0	0	1	2	0	0	
CJ-002	01 通路中	機種B	00000000000000000000000000000002	XXXXXXXXXXXXXX00002	2001-0605-00002	06	2001	17:00	2001-0605-00002	40	30	20	0	0	0	2	0	
CJ-003	01 通路中	機種A	00000000000000000000000000000003	XXXXXXXXXXXXXX00003	2001-0605-00059	06	2001	17:00	2001-0605-00059	60	60	0	0	0	0	0	0	
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	

【図 11】



【図 10】

(a) 本日の会員選択履歴テーブル

会員ID	カードID	会員登録日	会員登録月	会員登録年	会員登録時間	会員登録日時	万券	300券	100券	50券	20券	10券	5券	1券	未登録
0001-01-00002	KC-XXXXXXXXXXXXXX00002	2001-0605-00001	06	2001	17:00	2001-0605-00001	50	C U-0120	20	0	0	0	0	0	0
0001-01-00112	KC-XXXXXXXXXXXXXX00012	2001-0605-00006	06	2001	17:00	2001-0605-00006	20	C U-0101	20	0	0	0	0	0	0
0001-01-00065	KC-XXXXXXXXXXXXXX00065	2001-0605-00035	06	2001	17:00	2001-0605-00035	50	C U-0135	50	0	0	0	0	0	0
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 12】

Ver 1.0 機能選択画面 2001年05月24日 営業中

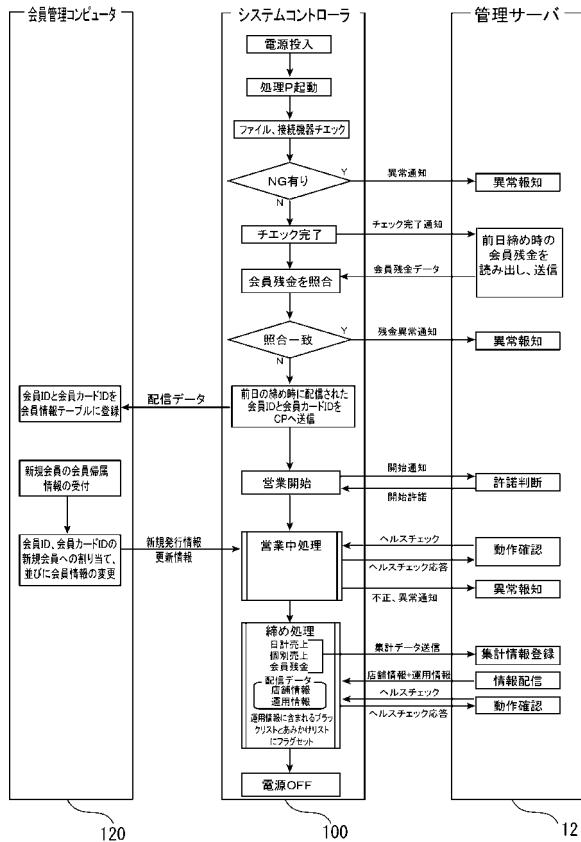
1. 日計表画面	1.1. 営業状態画面	1.2. 営業定数画面	1.3. ビジターカード情報画面
2. 島別売上表画面			
3. 個別売上画面			
4. 時間別売上表画面			
5. 機器交換履歴画面			
6. 帳票管理画面			
7. 機器交換履歴画面			
8. 仮締め情報画面			
9. エラー情報管理画面			
10. 操作履歴画面			

各機器の状況  
ホール内機器 <<正常： 302 台 通信異常： 0 台 他異常： 0 台>>

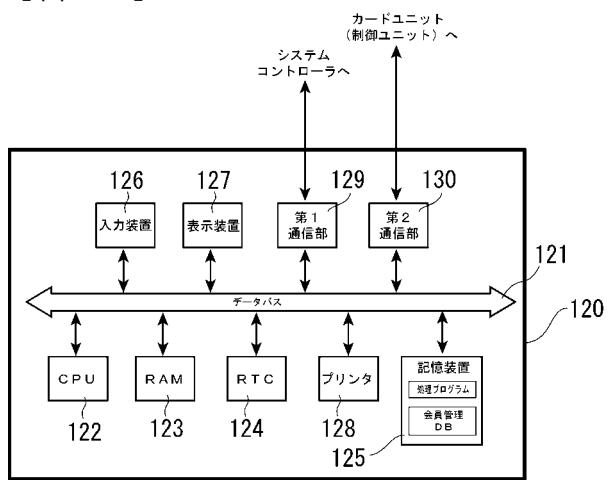
選択したい番号と完了キーを押下して下さい

【 図 1 3 】

【図14】



【 図 1 5 】

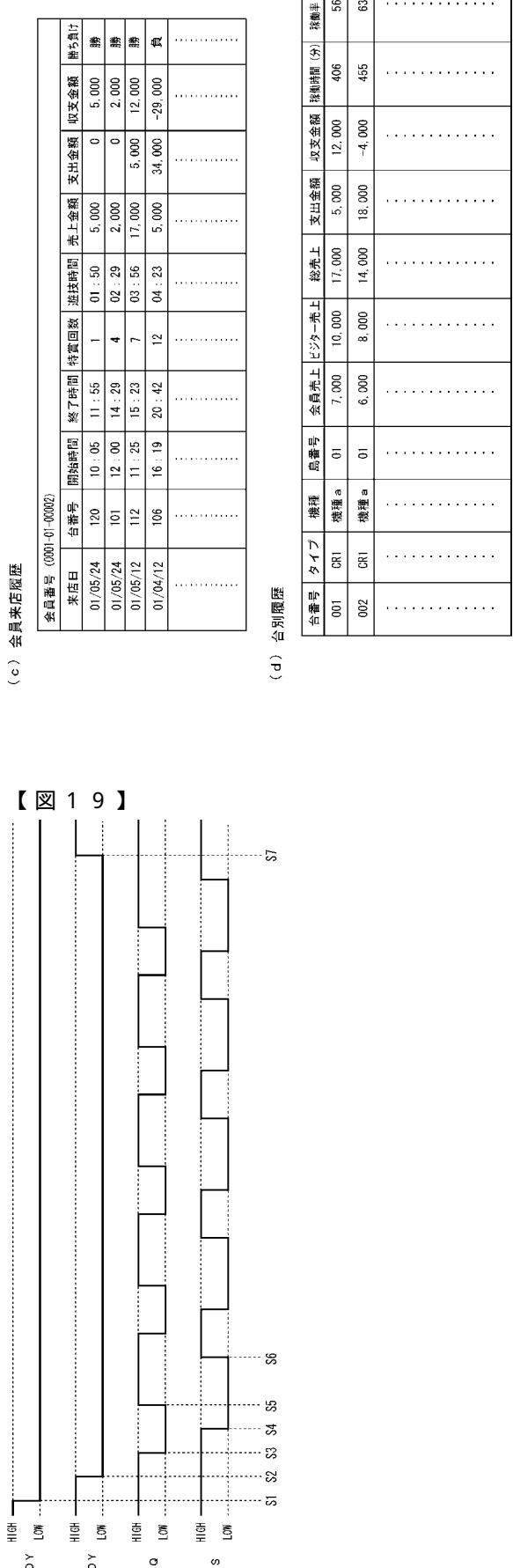


【 四 1 6 】

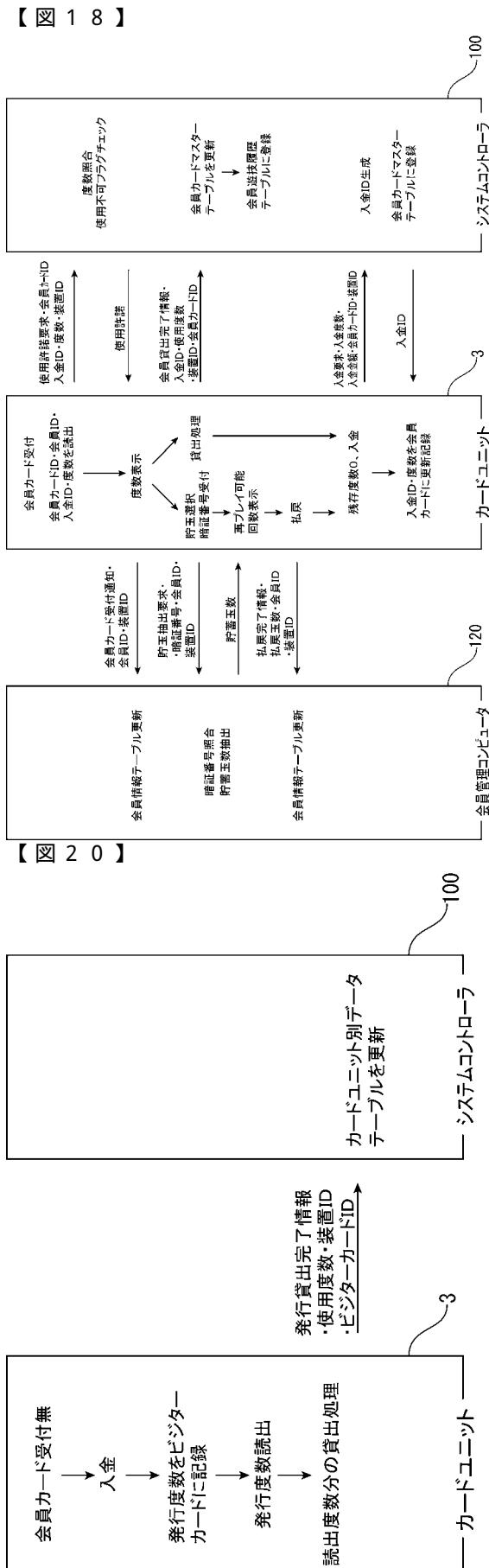
会員情報一覧											
会員ID	会員名	性別	年齢	誕生日	職業	会社員	公務員	学生	主婦	その他	状況
0001-01-00001	KC-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX	女性	25	2001/5/23	A	○	△	□	△	○	未登録
0001-01-00002	KC-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX	女性	36	2001/5/22	C	○	△	□	△	○	未登録
0001-01-01E53	KC-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX	女性	25	2001/5/23	A	○	△	□	△	○	未登録
0001-01-01E60	KC-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX	女性	25	2001/5/23	A	○	△	□	△	○	未登録

### ( a ) 会員情報テーブル

【図 17】

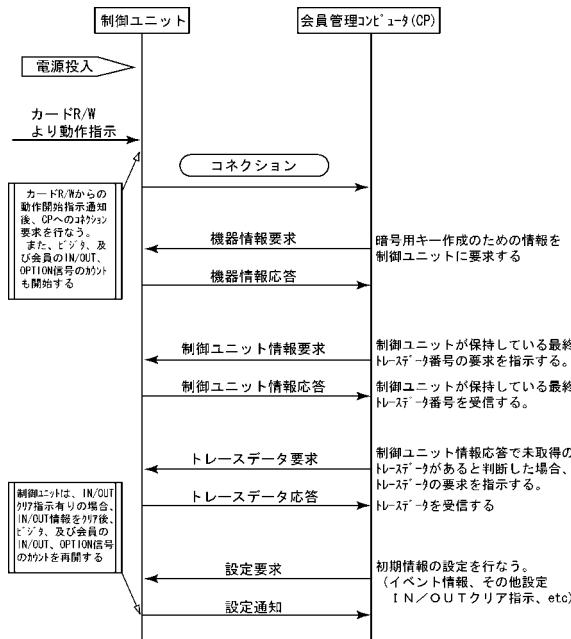


【図 1 9】

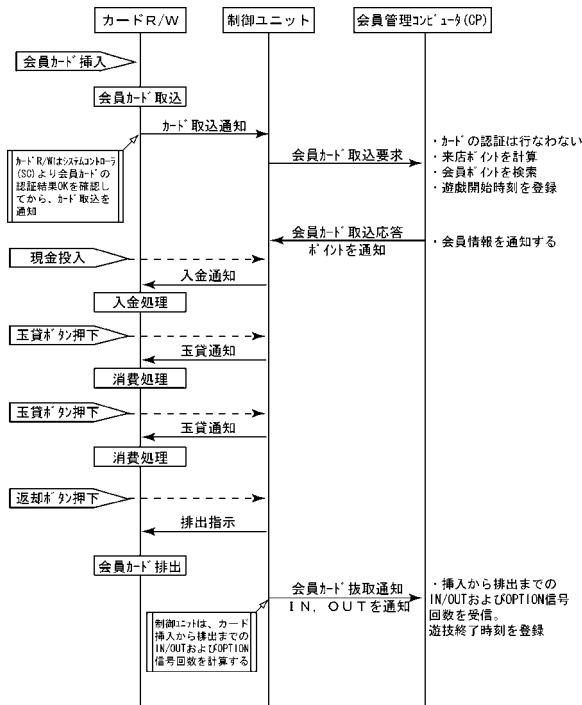


【図18】

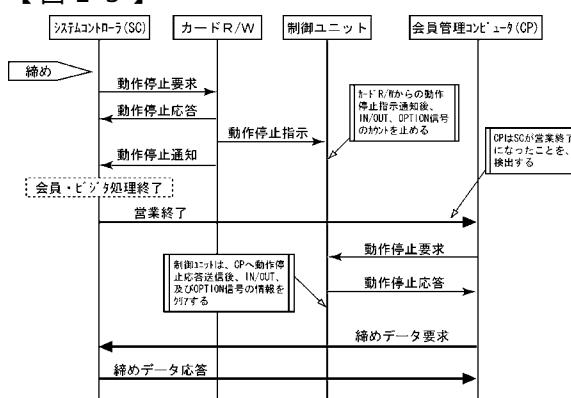
【図21】



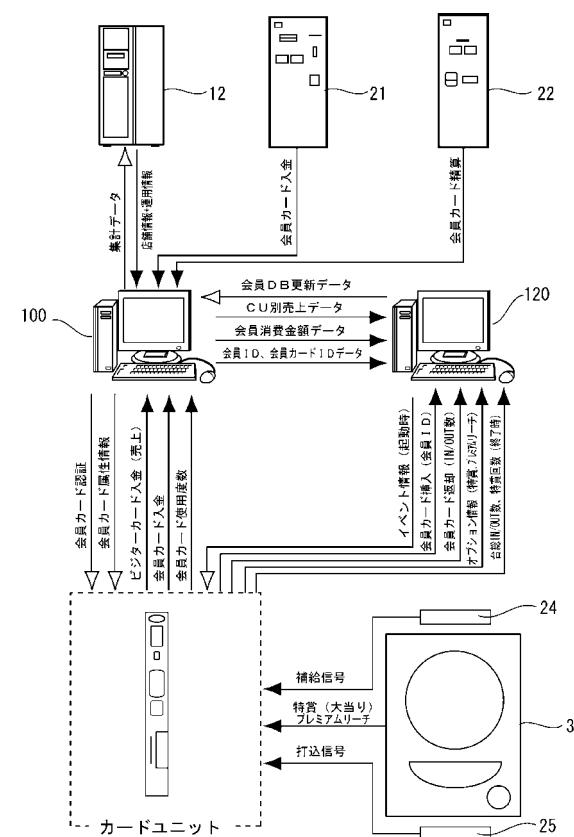
【図22】



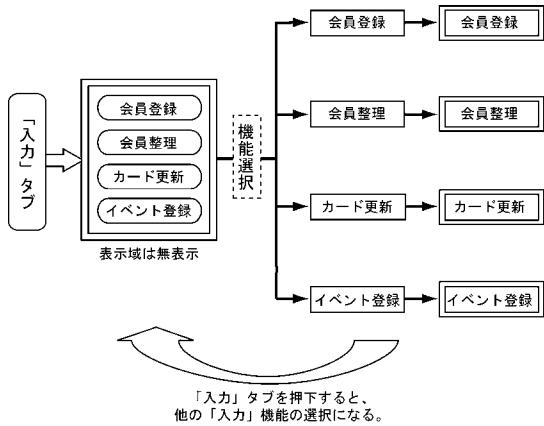
【 図 2 3 】



【図24】

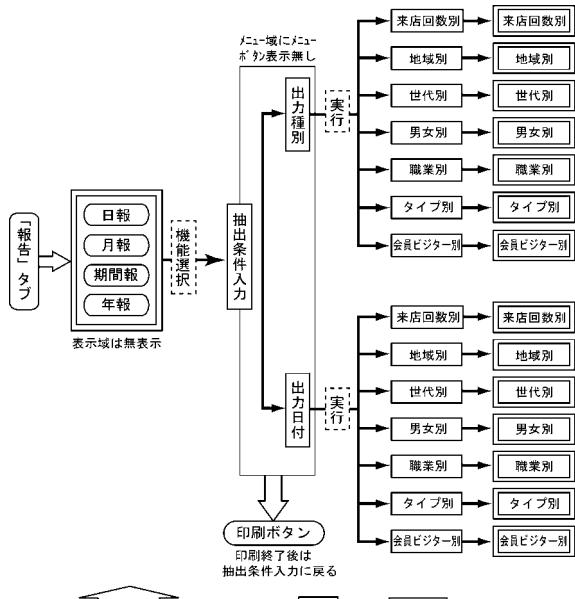


【図25】



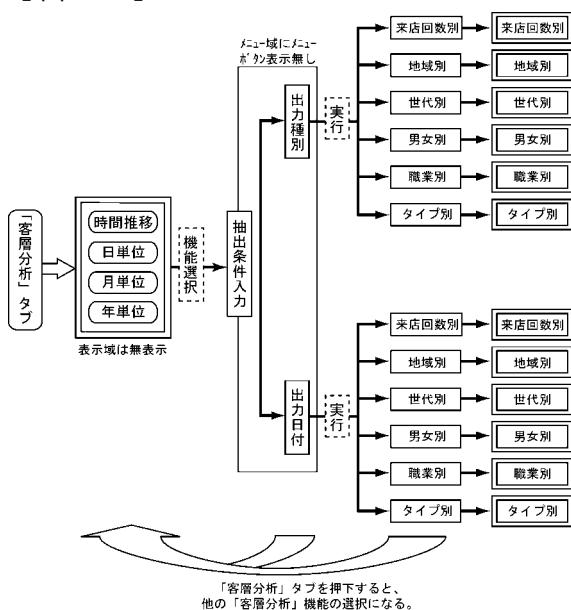
「入力」タブを押下すると、他の「入力」機能の選択になる。

【図26】



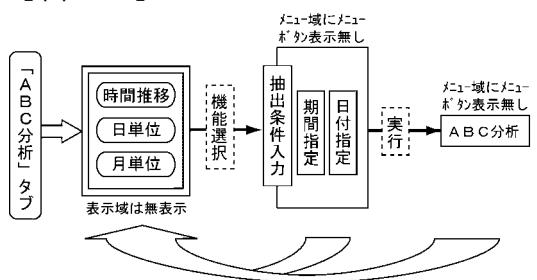
「報告」タブを押下すると、他の「報告」機能の選択になる。

【四 27】



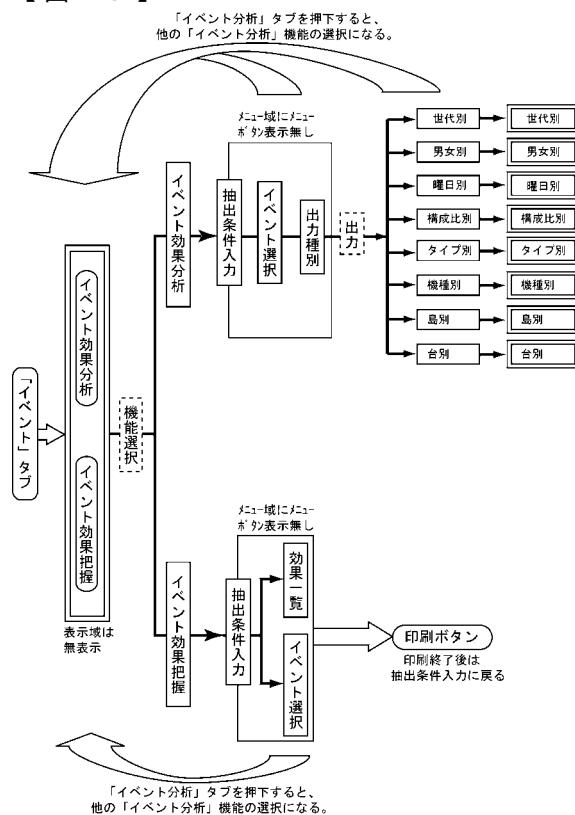
「客層分析」タブを押下すると、他の「客層分析」機能の選択になる。

〔 四 28 〕

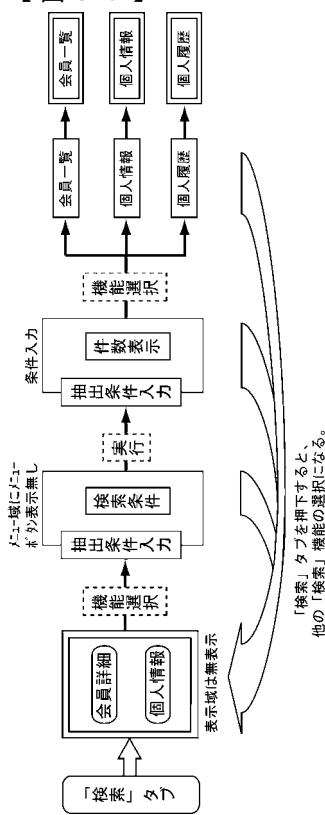


「ABC分析」タブを押下すると、他の「ABC分析」機能の選択になる

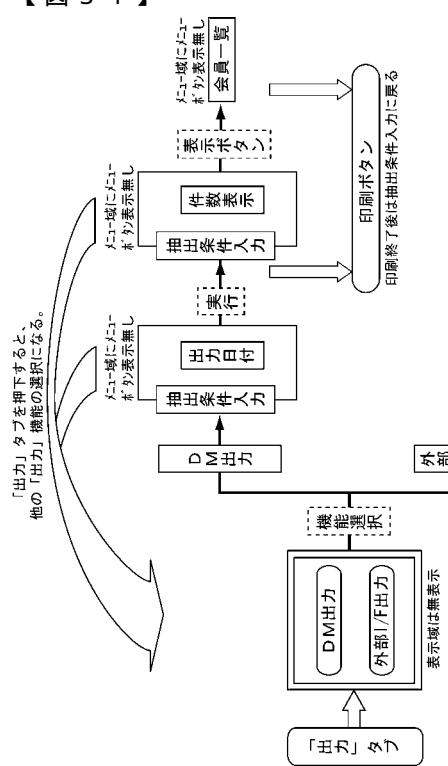
【図29】



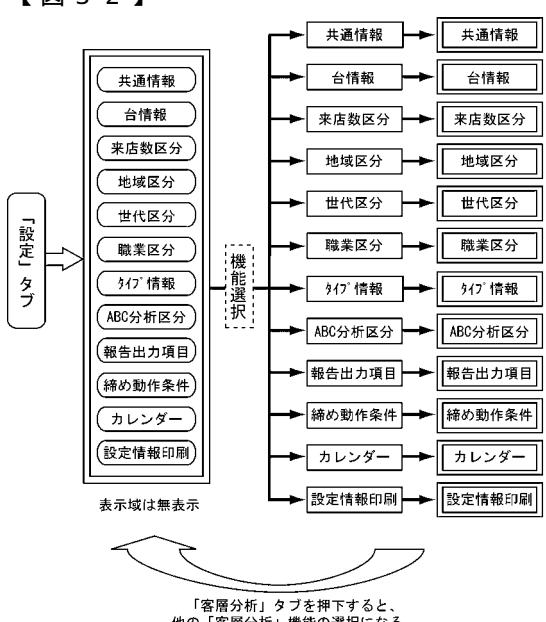
【 図 3 0 】



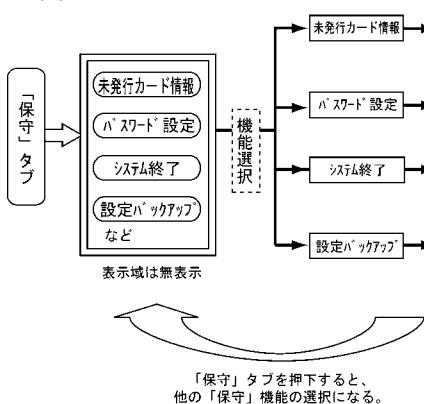
【 3 1 】



〔 図 3 2 〕

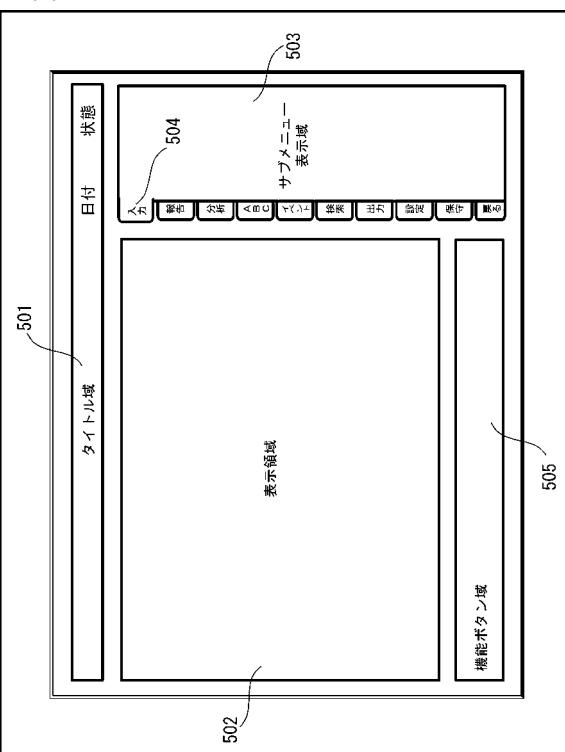


【図3-3】



「保守」タブを押下すると、他の「保守」機能の選択になる。

〔 図 3 4 〕



【図3-5】

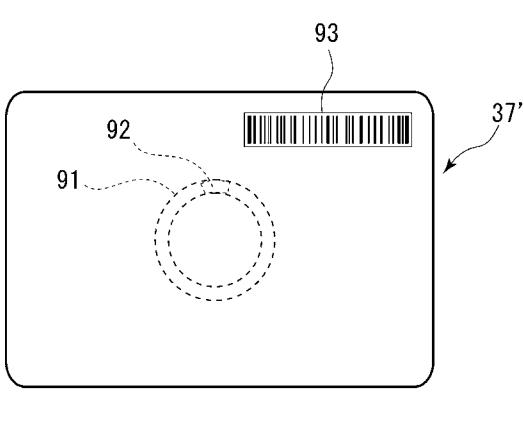
【 3 6 】

【図37】

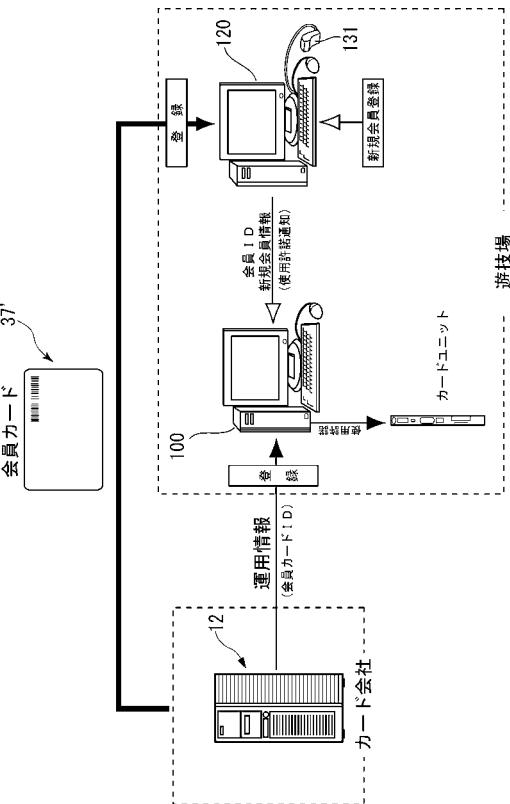
未発行会員力一卡通情報		2011年5月24日 16:45 営業中											
未発行力一卡通器	未発行力一卡通器	分析	分析										
入力	報告	A	B										
登録	終了	C	C										
登録	終了	検索	検索										
出力	出力	操作	操作										
保守	保守	履歴	履歴										
戻る	戻る												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>会員番号</th> <th>会員力一卡通ID</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0001-01-01624</td> <td>*****-*****-*****-*****</td> </tr> <tr> <td>最上位</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>最下位</td> <td>0001-01-01600 合計</td> </tr> <tr> <td></td> <td>76枚</td> </tr> </tbody> </table>		会員番号	会員力一卡通ID	0001-01-01624	*****-*****-*****-*****	最上位	.....	最下位	0001-01-01600 合計		76枚	<input type="button" value="印刷"/>	
会員番号	会員力一卡通ID												
0001-01-01624	*****-*****-*****-*****												
最上位	.....												
最下位	0001-01-01600 合計												
	76枚												

【図38】

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】



---

フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 今野 正久

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

(72)発明者 遠藤 大志

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 河本 明彦

(56)参考文献 特開2001-054668(JP,A)

特開平11-347233(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04