

(11) 特許出願公開番号

特開2017-176537

(P2017-176537A)

(43) 公開日 平成29年10月5日(2017.10.5)

(51) Int. Cl.
A63F 7/02

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 8

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2016-69564 (P2016-69564)
(22) 出願日 平成28年3月30日 (2016. 3. 30)

(71) 出願人 304020498
サクサ株式会社
東京都港区白金一丁目17番3号 NBF
プラチナタワー

(72) 発明者 今坂 涼太
東京都港区白金一丁目17番3号 NBF
プラチナタワー サクサ株式会社内

Fターム(参考) 2C088 CA14 CA27 CA31

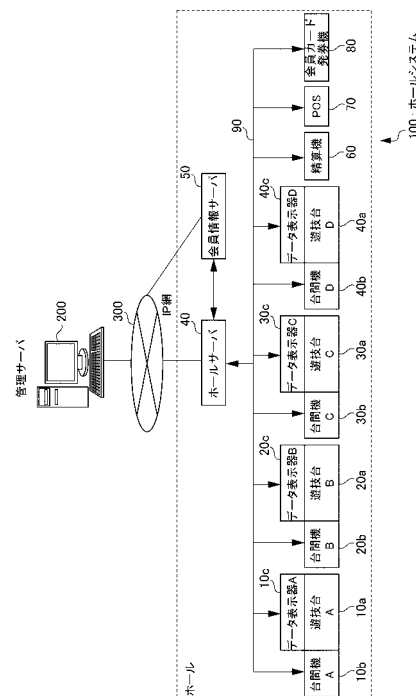
(54) 【発明の名称】 ホールシステム

(57) 【要約】

【課題】ユーザに仮予約のための入力を不要とし、仮予約しようとする遊技台が空き台であっても遊技中であっても全営業時間にわたり遊技台を予約可能とする。

【解決手段】ホールシステム１００は、複数の遊技台Ａ（１０ａ）、Ｂ（２０ａ）、…と、各遊技台に付属して設けられ、接触又は非接触のカード読取り部を有する複数の台間機Ａ（１０ｂ）、Ｂ（２０ｂ）、…と、各遊技台の稼働を複数のモードに制御するホールサーバ４０であって、カード読取り部によって読み取られたカードの情報に基づき、当該カードについて、各遊技台を仮予約とする第１のモードと、遊技可能とする第２のモードとを有するホールサーバ４０と、を備え、１つの遊技台が第１のカードによって第１のモードに制御されている場合であって、１つの遊技台において第１のカードが改めて読み取られたとき、ホールサーバ４０が１つの遊技台を第２のモードに切り換える。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ホールシステムであって、

複数の遊技台と、各遊技台に付属して設けられ、接触又は非接触のカード読取部を有する複数の台間機と、各遊技台の稼動を複数のモードに制御するホールサーバであって、前記カード読取部によって読み取られたカードの情報に基づき、そのカードについて、1台もしくは複数の各遊技台を、仮予約とする第1のモードと、遊技可能とする第2のモードとを有する前記ホールサーバと、を備え、1つの遊技台が第1のカードによって前記第1のモードに制御されている場合であって、前記1つの遊技台において前記第1のカードが所定時間中に改めて読み取られたとき、前記ホールサーバが前記1つの遊技台を前記第2のモードに切り替えることを特徴とするホールシステム。

10

【請求項 2】

前記ホールサーバが各遊技台を遊技不能とする第3のモードをさらに有し、

前記1つの遊技台が前記第1のカードによって前記第1のモードに制御されている場合であって、前記1つの遊技台において第2のカードが所定時間中に読み取られたとき、前記ホールサーバが前記1つの遊技台を前記第3のモードに切り替えることを特徴とする請求項1に記載のホールシステム。

【請求項 3】

前記1つの遊技台が前記第1のカードによって前記第1のモードに制御されている場合であって、

20

前記1つの遊技台において前記第1のカードが所定時間中に改めて読み取られないとき、前記ホールサーバが前記第1のカードの保有者に対し警告情報を通知することを特徴とする請求項1又は2に記載のホールシステム。

【請求項 4】

前記ホールサーバが各遊技台を待機中とする第4のモードをさらに有し、

前記複数の遊技台が、未遊技中に前記第1のカードによって前記第1のモードに制御されている第1の遊技台と、未遊技中の第2の遊技台とを含み、前記第2の遊技台において前記第1のカードが読み取られたとき、前記ホールサーバが、前記第2の遊技台を前記第1のモードに制御するとともに、前記第1の遊技台を前記第4のモードに切り替えることを特徴とする請求項1から3のいずれか1項に記載のホールシステム。

30

【請求項 5】

前記第1のカードによって前記第1のモードに制御されている遊技台において前記第1のカードが所定時間中に改めて読み取られたとき、前記ホールサーバが、当該遊技台を前記第2のモードに切り替えるとともに、第1のカードによって第1のモードに制御されている他の遊技台を前記第4のモードに切り替えることを特徴とする請求項4に記載のホールシステム。

【請求項 6】

遊技台を、前記第1のカードによって第1のモードに制御する際、さらに付加情報を同時に登録することを特徴とする請求項1から5のいずれか1項に記載のホールシステム。

【発明の詳細な説明】

40

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコやスロット等の遊技場に用いて好適なホールシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、特許文献1に、予約客以外の客が、予約済みパチンコ台の遊技ができないように制御するパチンコ台の予約装置が開示されている。

【0003】

特許文献1に開示された技術によれば、ホールコンピュータは、ユーザにより特定のパチンコ台を予約登録するために台番号情報が入力されると、その台番号情報を記憶すると

50

ともに、表示器に予約された台番号情報を表示する。また、そのパチンコ台に対し、パチンコ球が発射位置へ導入されないような制御を行う。このため、予約登録されたパチンコ台は、予約客以外の遊技が禁止される、したがって、パチンコ等の遊技台の予約を確実に行うことができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-177601号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0005】

しかしながら、特許文献1に開示された技術によれば、遊技台を予約する専用装置によるテンキー入力が必要であり、ユーザの手間が増える。また、特許文献1には、閉店直後において遊技台を予約する技術について開示されており、全営業時間にわたり、仮予約する遊技台が、空き台か遊技中であるかの状態に依存することなく遊技台を予約できる技術として構築されているものではない。

【0006】

本発明はこのような事情に基づいてなされたものであり、その目的は、ユーザに仮予約のための入力を不要とし、かつ、仮予約しようとする遊技台が空き台であっても遊技中であっても全営業時間にわたり遊技台を予約可能なホールシステムを提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するため、本発明のホールシステムは、以下のような解決手段を提供する。

【0008】

(1) 本発明に係る第1の態様は、ホールシステムであって、複数の遊技台と、各遊技台に付属して設けられ、接触又は非接触のカード読取り部を有する複数の台間機と、各遊技台の稼働を複数のモードに制御するホールサーバであって、前記カード読取り部によって読み取られたカードの情報に基づき、前記カードについて、各遊技台を仮予約とする第1のモードと、遊技可能とする第2のモードとを有する前記ホールサーバと、を備え、1つの遊技台が第1のカードによって前記第1のモードに制御されている場合であって、前記1つの遊技台において前記第1のカードが改めて読み取られたとき、前記ホールサーバが前記1つの遊技台を前記第2のモードに切り換えることを特徴とする。

30

【0009】

(2) 上記(1)に記載のホールシステムにおいて、前記ホールサーバが各遊技台を遊技不能とする第3のモードをさらに有し、前記1つの遊技台が前記第1のカードによって前記第1のモードに制御されている場合であって、前記1つの遊技台において第2のカードが所定時間中に読み取られたとき、前記ホールサーバが前記1つの遊技台を前記第3のモードに切り替えてもよい。

【0010】

40

(3) 上記(1)又は(2)に記載のホールシステムにおいて、前記1つの遊技台が前記第1のカードによって前記第1のモードに制御されている場合であって、前記1つの遊技台において前記第1のカードが所定時間中に改めて読み取られないとき、前記ホールサーバが前記第1のカードの保有者に対し警告情報を通知してもよい。

【0011】

(4) 上記(1)から(3)のいずれか1つに記載のホールシステムにおいて、前記ホールサーバが各遊技台を待機中とする第4のモードをさらに有し、

前記複数の遊技台が、未遊技中に前記第1のカードによって前記第1のモードに制御されている第1の遊技台と、未遊技中の第2の遊技台とを含み、前記第2の遊技台において前記第1のカードが読み取られたとき、前記ホールサーバが、前記第2の遊技台を前記第

50

1のモードに制御するとともに、前記第1の遊技台を前記第4のモードに切り替えてもよい。

【0012】

(5) 上記(4)に記載のホールシステムにおいて、前記第1のカードが所定時間中に改めて読み取られたとき、前記ホールサーバが、当該遊技台を前記第2のモードに切り替えるとともに第1のカードによって第1のモードに制御されている他の遊技台を前記第4のモードに切り替えてもよい。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、ユーザに仮予約のための入力を不要とし、かつ、仮予約しようとする遊技台が空き台であっても遊技中であっても全営業時間にわたり遊技台を予約可能なホールシステムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】 本発明の実施の形態に係るホールシステムのシステム構成図である。

【図2】 図1の台間機の内部構成を示すブロック図である。

【図3】 動作1の遊技台予約の処理手順を示すフローチャートである。

【図4】 動作2の遊技台予約の処理手順(1)を示すフローチャートである。

【図5】 動作2の遊技台予約の処理手順(2)を示すフローチャートである。

【図6】 動作2の遊技台予約の処理手順(3)を示すフローチャートである。

【図7】 動作2の遊技台予約の処理手順(4)を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、添付図面を参照して、本発明を実施するための形態(以下、実施形態と称する)について、詳細に説明する。なお、実施形態の説明の全体を通して同じ要素には同じ番号を付している。

【0016】

[実施形態の構成]

図1に示すように、本実施形態に係るホールシステム100は、主に、複数の遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…と、複数の台間機A(10b)、B(20b)、C(30b)、D(40b)、…と、データ表示器A(10c)、B(20c)、C(30c)、D(40c)、…と、ホールサーバ40と、会員情報サーバ50と、精算機60と、POS70と、会員カード発券機80とを含み構成される。

【0017】

各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…は、店舗(ホール)内に複数配置される島(図示省略)毎に並設される、例えば、パチンコ台やスロットマシンである。遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…のそれぞれには、台間機A(10b)、B(20b)、C(30b)、D(40b)、…のそれぞれと、データ表示器A(10c)、B(20c)、C(30c)、D(40c)、…のそれぞれとが接続されている。台間機A(10b)、B(20b)、C(30b)、D(40b)、…は、賞球数、メダル数の他、各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…それぞれのステータス(遊技中、未遊技、台予約中等)を管理するとともに、各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…に対して賞球の払出しを指示し、データ表示器A(10c)、B(20c)、C(30c)、D(40c)、…のそれぞれに対して大当たり情報や賞球情報等を送信して表示させる。

【0018】

各台間機A(10b)、B(20b)、C(30b)、D(40b)、…は、各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…のそれぞれに付属して設けられ(側方に1対1に対応して設置)、後述するように接触又は非接触のカード読取り

部（図2の109）を有する。台間機A（10b）、B（20b）、C（30b）、D（40b）、…は、遊技者である会員登録済みのユーザに対して発行される会員カードや、会員登録をしていない一般のユーザを対象として発行されるプリペイド機能を備えるビジターカードを受付けて、各遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…において遊技に使用されるパチンコ球やメダルを貸し出すための処理と、対応する遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…における遊技で獲得したパチンコ球やメダルを計数するとともに、計数済みのパチンコ球やメダルの払出しを行なう。なお、ここで、会員カードとは、会員カード発券機80により発行される会員IDに関する情報を含むICカードのことをいう。

さらに、台間機は会員カードやビジターカードから、カードを保有するユーザが予約した遊技台の一覧を台間機の液晶部に表示してもよい。

10

【0019】

データ表示器A（10c）、B（20c）、C（30c）、D（40c）、…は、ホールの店員を呼出するための操作ボタン、並びに、各遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…から遊技に関する情報を受信し、大当たり回数やビッグボーナスの回数、あるいは前回の大当たりやビッグボーナスからの回転数等の遊技状況、および遊技履歴等を表示する表示部である。また、ホールサーバ40、または台間機からの情報により後述するモードに応じた情報を表示してもよい。

【0020】

ホールサーバ40は、ホールに設置された各遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…の稼働（台データ）を管理する。ホールサーバ40は、各台間機A（10b）、B（20b）、C（30b）、D（40b）、…によって読み取られた会員カードに登録された情報に基づき、各遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…を仮予約とする「第1のモード」と、遊技可能とする「第2のモード」と、遊技不能とする「第3のモード」と、待機中とする「第4のモード」による遊技台予約のための制御を行う。

20

【0021】

ホールサーバ40は、1つの遊技台（10a、20a、30a、40a、…のいずれか）がユーザのカード（第1のカード）によって「第1のモード（仮予約）」に制御されている場合であって、その1つの遊技台において第1のカードが改めて読み取られたとき、その1つの遊技台を「第2のモード（遊技可能）」に切り換える制御を行う。また、1つの遊技台が第1のカードによって「第2のモード（遊技可能）」に制御されている場合であって、その1つの遊技台においてユーザ以外のカード（第2のカード）が所定期間中に読み取られたとき、その1つの遊技台を「第3のモード（遊技不能）」に切り換える制御も行う。

30

【0022】

ホールサーバ40は、1つの遊技台が第1のカードによって「第1のモード」に制御されている場合であって、その1つの遊技台において第1のカードが所定期間中に改めて読み取られないとき、例えば、データ表示器A（10c）、B（20c）、C（30c）、D（40c）、…を用いて第1のカードの所有者に対して警告情報を通知する制御を行う。また、複数の遊技台が、未遊技中に第1のカードによって「第1のモード（仮予約）」に制御されている第1の遊技台と、未遊技中の第2の遊技台とを含み、第2の遊技台において「第1のモード（仮予約）」が読み取られたとき、第2の遊技台を「第1のモード（仮予約）」に制御するとともに、第1の遊技台を「第4のモード（待機中）」に切り換える制御も行う。

40

【0023】

ホールサーバ40は、第1のカードによって「第1のモード（仮予約）」に制御されている第2の遊技台において第1のカードが改めて読み取られたとき、第2の遊技台を「第2のモード（遊技可能）」に切り換えるとともに、第1の遊技台の「第4のモード（待機中）」を解除する制御を行ってもよい。また、複数の遊技台が、他のカードによる遊技中

50

に第1のカードによって「第1のモード（仮予約）」に制御されている第3の遊技台と、未遊技中に第1のカードによって「第1のモード（仮予約）」に制御されている第4の遊技台とを含み、第4の遊技台において第1のカードが所定期間中に改めて読み取られたとき、第4の遊技台を「第2のモード（遊技可能）」に切り換えるとともに、第3の遊技台の「第1のモード（仮予約）」を維持する制御を行ってもよい。

【0024】

ホールサーバ40は、複数の遊技台が、第1のカードによって「第1のモード（仮予約）」に制御されている他の遊技台を含み、他の遊技台が未稼働であるとき、他の遊技台の「第1のモード（仮予約）」を解除する制御を行ってもよい。また、第3の遊技台において他のカードによる遊技が終了したとき、第4の遊技台において遊技中の第1のカードの保有者に対し第3の遊技台の遊技の終了を通知する制御を行ってもよい。

10

【0025】

ホールサーバ40は、第4の遊技台において第1のカードによる遊技が終了し、他のカードによる遊技が終了した後の第3の遊技台において第1のカードが所定期間中に改めて読み取られたとき、第3の遊技台を「第2のモード（遊技可能）」に切り換えるとともに、第3の遊技台および第4の遊技台の「第1のモード（仮予約）」を解除する制御を行ってもよい。

【0026】

なお、ホールサーバ40には、会員情報サーバ50が接続されている。会員情報サーバ50は、会員カード発券機80により受け付けられる会員カードを所持する会員ユーザが再度の遊技に使用可能なように所有する貯玉数、貯メダル数、あるいはビジターカードに記録された持ち玉、持ちメダル数の管理を行なう。精算機60は、会員カード又はビジターカードを受け付けて、これらのカードに対応付けられたプリペイド残額を現金に精算するための処理を実行する。POS70は、遊技場の店員がいるカウンタに設置され、店員によって操作され、会員カード又はビジターカード等に対応付けられた持ち玉、メダル数に対応する遊技価値を、景品に交換するための処理を実行する。また、会員カード又はビジターカードを受け付けて、これらのカードに対応付けられたプリペイド残額を現金に精算するための処理を実行する。精算機60、もしくはPOS70を利用して遊技台の仮予約を解除してもよい。さらに、ユーザごとの遊技履歴、予約履歴を管理することにより、仮予約履歴を利用して遊技台の仮予約を行ってもよく、遊技履歴から、以前大当たりした遊技台をオススメ台として表示してもよい。

20

30

【0027】

上記したホールシステム100を構成する各ブロック（遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…、台間機A（10b）、B（20b）、C（30b）、D（40b）、…、データ表示器A（10c）、B（20c）、C（30c）、D（40c）、…、ホールサーバ40、会員情報サーバ50、精算機60、POS70、会員カード発券機80）は、図示省略したハブ（HUB）、並びに通信ケーブル90を介して双方向のデータ通信が可能ないようにLAN（ローカルエリアネットワーク）接続されている。各ブロックにはそれぞれにローカルIPアドレスが付与されており、また、LAN接続された各ブロックは、当該ブロックを個々に識別可能なユニットIDが付与されており、各ブロックが、ユニットIDとローカルIPアドレスとが対応付けられたIPアドレステーブル等を有することで、ユニットIDから特定される各ローカルIPアドレスを送信データに付与して送受信することで互いにデータの送受が実行できるようになっている。

40

【0028】

なお、会員情報サーバ50は、上述したように、各会員カード並びに各ビジターカードに残存するプリペイド残額（遊技用価値）を管理しているとともに、IP網300等のネットワークを介して、これら会員カードやビジターカードを管理するホール外のカード管理会社に設置された管理サーバ200と双方向のデータ通信を実行できるように接続されている。管理サーバ200に対して会員情報サーバ50から、各種の管理情報が送信され

50

ることにより、カード管理会社は、会員情報サーバ50にて各ホールの会員カード並びにビジターカードによる売り上げ等を把握できるようになっている。

【0029】

また、本実施形態に係るホールシステム100には、図示省略した、ホール内を監視するための監視カメラが接続されており、監視カメラで撮像されたホール内の監視映像が、各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…の台データ等とともに記憶、管理されるようになっている。更に、ホールの店員が使用するインカムを制御する無線放送システムも接続されており、この無線放送システムを介して店員のインカムに対して音声メッセージを送信することができるようになっている。

【0030】

図2に台間機A(10b)、B(20b)、C(30b)、D(40b)の内部構成がブロック図で示されている。ここでは、台間機A(10b)の構成が示されている。図2に示すように、台間機A(10b)は、制御部101と、記憶部102と、データ受信部103と、データ送信部104と、表示部105と、タイマー管理部106と、払出し部107と、遊技台管理部108と、カード読取り部109と、から構成される。

【0031】

制御部101は、記憶部102の一部領域に記録されたプログラムにしたがい、賞球やメダル数の他、遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…のステータス等の管理を行い、各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…のそれぞれに対して賞球やメダルの払出しを指示し、更に、データ表示器A(10c)、B(20c)、C(30c)、D(40c)、…に対して大当り情報や賞球情報等を送信して表示させる制御を行う。記憶部102には、例えば、フラッシュメモリ等の不揮発性メモリ素子が実装されており、上記したプログラムの他に、制御部101による制御の下でユーザ情報等の各種データが記憶される。

【0032】

データ受信部103とデータ送信部104は、ホールサーバ40を含む他の装置からデータを送受信する。表示部105は、各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…のそれぞれのステータスや予約人数等の各種データを表示する、図1で示したデータ表示器A(10c)、B(20c)、C(30c)、D(40c)、…に相当する。表示部105は、ユーザが仮予約した他の遊技台の遊技状況を表示してもよい。仮予約タイマー管理部106は、制御部101による制御の下で内蔵タイマーを管理し、例えば、予約から一定時間経過しても遊技が開始されない等のステータス監視を行う。払出し部107は、制御部101による制御の下で各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)、…に対する賞球、メダル等の払出しを行う。遊技台管理部108は、ホールサーバ40と協働して動作し、遊技台のモード(仮予約、遊技可能、遊技不能、待機中)にしたがう状態(予約中、遊技中、待機中)等を管理する。カード読取り部109は、会員IDを含む会員カード(ICカード)に記録された情報をリードする、接触型、あるいは非接触型のリーダである。また、カード読取り部109は、遊技台やデータ表示器、遊技台と関連付けられた椅子に設置されていてもよい。

【0033】

[実施形態の動作]

以下、本実施形態に係るホールシステム100の動作について、空き台を仮予約する場合(動作1)と、遊技中台を仮予約する場合(動作2)に分け、それぞれについてフローチャートを参照しながら詳細に説明する。

【0034】

(動作1)

図3に空き台を仮予約する場合の本実施形態に係るホールシステム100の処理動作がフローチャートで示されている。図3によれば、まず、未遊技中の遊技台A(10a)の台間機A(10b)のカード読取り部109で、ユーザにより会員カードがかざされたか否かを検出する(ステップS11)。台間機A(10b)のカード読取り部109でユー

10

20

30

40

50

ザの会員カードが検出されると（ステップS 1 1 “ Y E S ”）、会員カードをかざしたユーザの会員 I D を台間機 A （ 1 0 b ）が内蔵する記憶部 1 0 2 に記憶するとともに、遊技台 A （ 1 0 a ）のデータ表示器 A （ 1 0 c ）に「仮予約中」と表示する（ステップ S 1 2 ）。このとき、台間機 A （ 1 0 b ）は、台番号と読み取った会員カードの会員 I D とをデータ送信部 1 0 4 を介してホールサーバ 4 0 へ送信し（ステップ S 1 3 ）、これを受けたホールサーバ 4 0 は、台間機 A （ 1 0 b ）から受信した台番号と会員 I D とを記憶して内蔵タイマーをスタートさせる処理を実行する（ステップ S 3 1 ）。また、「仮予約」を行う際、仮予約の優先度を入力させてもよい。

【 0 0 3 5 】

一方、未遊技中の遊技台 B （ 2 0 a ）でも同様、台間機 B （ 2 0 b ）で会員カードがかざされたか否かを検出する（ステップ S 2 1 ）。台間機 B （ 2 0 b ）のカード読取り部 1 0 9 でユーザの会員カードが検出されると（ステップ S 2 1 “ Y E S ”）、会員カードをかざしたユーザの会員 I D を台間機 B （ 2 0 b ）が内蔵する記憶部 1 0 2 に記憶するとともに、遊技台 B （ 2 0 a ）のデータ表示器 B （ 2 0 c ）に「仮予約中」と表示する（ステップ S 2 2 ）。このとき、台間機 B （ 2 0 b ）は、台番号と読み取ったカードの会員 I D とをデータ送信部 1 0 4 を介してホールサーバ 4 0 へ送信する（ステップ S 2 3 ）。ホールサーバ 4 0 は、台間機 B （ 2 0 b ）から受信した台番号と会員 I D とを記憶し、タイマーをスタートさせる処理を実行する（ステップ S 3 2 ）。 10

【 0 0 3 6 】

ホールサーバ 4 0 は、タイマースタート処理後、同一の会員 I D が内蔵のメモリに登録されているか否かを判定する（ステップ S 3 3 ）。ここで、同一の会員 I D が登録されている場合、既に登録されている会員 I D と台番号のデータを削除し（ステップ S 3 4 ）、削除した台番号に該当する遊技台の仮予約を取り消す処理を実行する（ステップ S 3 5 ）。なお、台間機 A （ 1 0 b ）は、ホールサーバ 4 0 へ台番号と読み取った会員カードの会員 I D とを送信後、遊技台 A （ 1 0 a ）の状態を、「仮予約中」から「待機中」に変更する処理も実行する（ステップ S 1 4 ）。このとき、予約できる遊技台の数は1台でなくともよく、上限に満たない場合は、他の「仮予約中」の遊技台を「待機中」に変更する必要はない。また、上限に達した場合は、最初に「仮予約」とした遊技台を「待機中」に変更してもよく、ユーザが「待機中」に変更する遊技台を選択してもよい。台間機 B （ 2 0 b ）では、仮予約のためホールサーバ 4 0 へ会員 I D と台番号とを送信後（ステップ S 2 3 ）、再度、会員カードがかざされたか否かを検出する（ステップ S 2 4 ）。会員カードが検出されると、記憶部 1 0 2 に記憶されているユーザの有無を判定し（ステップ S 2 5 ）、記憶されている場合（ステップ S 2 5 “ Y E S ”）、遊技台 B （ 2 0 a ）による遊技の開始を許可し（ステップ S 2 6 ）、記憶されていない場合（ステップ S 2 5 “ N O ”）は、ホール店員に通知し、データ表示器 B （ 2 0 c ）に警告表示する（ステップ S 2 7 ）。 20 30

【 0 0 3 7 】

上記した動作 1 によれば、ホールサーバ 4 0 は、各台間機 A （ 1 0 b ）、 B （ 2 0 b ）のカード読取り部 1 0 9 によって読み取られた会員カードの情報に基づき、当該会員カードについて、各遊技台 A （ 1 0 a ）、 B （ 2 0 a ）を仮予約とする「第 1 のモード」と、遊技可能とする「第 2 のモード」とを有し、1つの遊技台 A （ 1 0 a ）が第 1 の会員カードによって「第 1 のモード」に制御されている場合であって、その 1 つの遊技台において第 1 のカードが改めて読み取られたとき、その 1 つの遊技台を「第 2 のモード」に切り換える制御を行なっている。 40

【 0 0 3 8 】

また、ホールサーバ 4 0 は、各遊技台 A （ 1 0 a ）、 B （ 2 0 a ）を遊技不能とする「第 3 のモード」をさらに有し、1つの遊技台が第 1 のカードによって「第 2 のモード」に制御されている場合であって、その 1 つの遊技台において第 2 のカードが所定期間中に読み取られたとき、その 1 つの遊技台を「第 3 のモード」に切り換える制御を行う。なお、ホールサーバ 4 0 は、1つの遊技台が第 1 のカードによって「第 1 のモード」に制御されている場合であって、その 1 つの遊技台において第 1 のカードが所定期間中に改めて読み 50

取られないとき、第1のカードの所有者に対し警告情報を通知する制御も行なっている。

【0039】

また、ホールサーバ40は、各遊技台A(10a)、B(20a)を待機中とする「第4のモード」をさらに有し、複数の遊技台A(10a)、B(20a)が、未遊技中に第1のカードによって「第1のモード」に制御されている第1の遊技台(遊技台A)と、未遊技中の第2の遊技台(遊技台B)とを含み、第2の遊技台において「第1のモード」が読み取られたとき、第2の遊技台を「第1のモード」に制御するとともに、第1の遊技台を「第4のモード」に切り換える制御を行う。また、ホールサーバ40は、第1のカードによって「第1のモード」に制御されている第2の遊技台において第1のカードが改めて読み取られたとき、第2の遊技台を「第2のモード」に切り換えるとともに、第1の遊技台の「第4のモード」を解除する制御を行う。このことにより、ユーザは、自身の会員カードをかざすだけでホールサーバ40により空き台の予約が可能になる。なお、予約は、特定の遊技台だけでなく、島単位での予約も同様に可能である。

10

【0040】

(動作2)

図4～図7に、遊技中台を仮予約する場合の本実施形態に係るホールシステム100の処理動作が示されている。以下に説明する動作2において、各遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)の稼働状況は、遊技台A(10a)、B(20a)が遊技中、遊技台C(30a)が未遊技中、遊技台D(40a)が未遊技中であって、ユーザxが仮予約状態にあるものとし、会員であるユーザxが、稼働中の遊技台B(20a)を仮予約後、遊技台C(30a)で遊技を行い、遊技台C(30a)で遊技中に遊技台B(20a)が空台になったため、遊技台B(20a)での遊技に移行するものとして説明する。

20

【0041】

図4に示すように、まず、ユーザxは、台間機B(20b)に会員カードをかざして稼働中の遊技台B(20a)の台予約を行う(ステップS41)。カード読取り部109で会員カードが検出されると(ステップS42“YES”)、会員カードをかざしたユーザの会員IDと台番号、および仮予約情報がデータ送信部104を介してホールサーバ40へ送信される(ステップS43)。ホールサーバ40は、受信した会員IDと台番号、および仮予約情報を内蔵のメモリに記憶し(ステップS81)、遊技台B(20a)を仮予約状態に設定する(ステップS82)。このとき、遊技台B(20a)では、データ表示器B(20c)に仮予約人数が表示される(ステップS44)。

30

【0042】

次に、ユーザxは、未遊技中の遊技台C(30a)の台間機C(30b)に会員カードをかざして台予約を行ない(ステップS61)、当該会員カードがカード読取り部109で検出されると(ステップS62“YES”)、会員カードをかざしたユーザxの会員IDと台番号、および仮予約情報がデータ送信部104を介してホールサーバ40へ送信される(ステップS63)。ホールサーバ40は、受信した会員IDと台番号、および仮予約情報を内蔵のメモリに記憶し(ステップS83)、遊技台C(30a)を仮予約状態に設定する(ステップS84)。このとき、遊技台C(30a)では、データ表示器C(30c)に仮予約人数が表示される(ステップS64)。

40

【0043】

続いて、図5に示すように、ユーザxが空き台になっている遊技台C(30a)の台間機C(30c)に会員カードをかざして遊技を試みようとし(ステップS65)、カード読取り部109で当該会員カードが検出されると(ステップS66“YES”)、データ送信部104を介して会員カードをかざしたユーザxの会員IDと台番号、および遊技開始情報がホールサーバ40へ送信される(ステップS67)。ホールサーバ40は、受信した会員IDと台番号、および遊技開始情報を記憶し(ステップS85)、遊技台Cを遊技開始状態に設定する(ステップS86)。このことによりユーザxは遊技台C(30a)による遊技を開始することができる(ステップS68)。

50

【0044】

次に、ホールサーバ40は、ユーザxが仮予約している他の遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)に対して仮予約情報の削除を行う(ステップS87)。これを受けて、遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)は、それぞれにおいて、ユーザxが仮予約しており、かつ当該遊技台A(10a)、B(20a)、C(30a)、D(40a)が未稼働か否かを判定する(ステップS55、S45、S69、図6のS52)。

【0045】

ここで、図6に示すように、未稼働状態で仮予約状態にある遊技台D(40a)は、ユーザxによる仮予約情報を削除する(ステップS53)。なお、遊技台B(20a)は、稼働中であるため仮予約情報は削除されず、遊技終了の有無が判定される(ステップS46)。なお、会員カードがカード読取り部109から抜きとられ、遊技球、あるいはメダルの払出しがなく、かつ遊技球、あるいはメダルの貸し出しが無い場合、台間機B(20b)が対応する遊技台に「遊技終了しますか?」とメッセージを表示し、ユーザxにより応答ボタン(「はい」)が押下された場合、あるいは、カード残高0、貯玉0、あるいはメダル0の場合、該当の遊技台に「遊技終了しますか?」とメッセージを表示し、ユーザxにより応答ボタン「はい」が押下された場合に遊技終了と判定される。「いいえ」の場合、該当の台間機のタイマー管理部106のタイマー監視により一定時間遊技がなされなかった場合に遊技終了と判定される。また、会員カードを抜き取り後、遊技台の上皿に遊技球が残っているか否かを検出し残っていなければ遊技終了と判定してもよい。

【0046】

遊技台B(20a)で遊技終了と判定されると(ステップS46“YES”)、会員ID、台番号、および遊技終了情報がホールサーバ40へ送信される(ステップS47)。ホールサーバ40は、受信した会員ID、台番号、遊技終了情報を受信すると(ステップS88)、遊技を終了した遊技台B(20a)に対する仮予約ユーザの有無を判定し(ステップS89)、有れば(ステップS89“YES”)、遊技台B(20a)に対して仮予約情報を送信し(ステップS90)、遊技台B(20a)はその仮予約情報を受信する(ステップS48)。また、ホールサーバ40は、次の仮予約ユーザxに対して遊技台B(20a)が空き台になったことを、ユーザxが遊技中の遊技台C(30a)へ通知する(ステップS91)。遊技台C(30a)は、遊技台B(20a)の空き台情報を受信する(ステップS70)。

【0047】

次に、図7において、遊技台B(20a)の空き台情報を受信した遊技台C(30a)の台間機C(30b)は、既に仮予約している遊技台B(20a)を遊技する意志があるか否かをユーザxに問い合わせる(ステップS71)。問い合わせは、例えば、タイマー管理、あるいは遊技台C(30a)へのメッセージ表示による確認画面を用いて行う。これは、遊技台C(30a)による遊技中に大当たりが発生して賞球あるいはメダル払出し中である場合等の対応である。

【0048】

ユーザxが応答ボタンの押下等により仮予約した遊技台B(20a)を遊技したいと意思表示すると(ステップS71“YES”)、遊技台C(30a)での遊技を終了し、その終了情報を台間機C(30b)のデータ送信部104からホールサーバ40へ送信する(ステップS72)。ホールサーバ40はその終了情報を受信する(ステップS92)。

【0049】

ユーザxの遊技台B(20b)での遊技にあたり、遊技台B(20b)では、仮予約済みの会員カードか否かを判定し(ステップS49)、仮予約済みであれば(ステップS49“YES”)、ユーザxによる遊技台B(20b)での遊技開始を許可する(ステップS50)。

【0050】

なお、遊技台C(30a)で、ユーザxによる仮予約した遊技台B(20a)を遊技す

る意思表示が無かった場合（ステップS71“NO”）、あるいは、ホールサーバ40へ遊技終了情報を送信後（ステップS72）、台間機C（30b）は、その会員ID、台番号、仮予約取り消し情報をホールサーバ40へ送信する（ステップS73）。ホールサーバ40は、受信した会員ID、台番号、仮予約取り消し情報に基づき（ステップS93）、遊技台B（20a）の仮予約情報を削除し、そしてその削除情報を通知し（ステップS94）、これを受けた台間機B（20b）では、データ受信部103が受信した削除情報から遊技台B（20a）の仮予約情報を削除する（ステップS51）。また、会員カードを使用した場合は、会員情報を基に予約した会員の連絡先（メールアドレス等）に連絡してもよい。

【0051】

上記した動作2によれば、複数の遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）が、他のカードによる遊技中に第1のカードによって「第1のモード」に制御されている第3の遊技台（遊技台B）と、未遊技中に第1のカードによって「第1のモード」に制御されている第4の遊技台（遊技台C）とを含み、第4の遊技台において第1のカードが所定期間中に改めて読み取られたとき、ホールサーバ40が、第4の遊技台を「第2のモード」に切り換えるとともに、第3の遊技台の「第1のモード」を維持する制御を行う。

【0052】

また、複数の遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）が、第1のカードによって「第1のモード」に制御されている他の遊技台（遊技台A、B）を含み、当該他の遊技台が未稼働であるとき、ホールサーバ40が他の遊技台の「第1のモード」を解除する制御を行う。また、ホールサーバ40は、第3の遊技台（遊技台B）において他のカードによる遊技が終了したとき、第4の遊技台（遊技台C）において遊技中の第1のカードの保有者に対し第3の遊技台（遊技台B）の遊技の終了を通知する制御も行う。

【0053】

また、ホールサーバ40は、第4の遊技台（遊技台C）において第1のカードによる遊技が終了し、他のカードによる遊技が終了した後の第3の遊技台（遊技台B）において第1のカードが所定期間中に改めて読み取られたとき、第3の遊技台（遊技台B）を「第2のモード」に切り換えるとともに、第3の遊技台（遊技台B）および第4の遊技台（遊技台C）の「第1のモード」を解除する制御を行う。このことにより、ユーザは、自身の会員カードをかざすだけでホールサーバ40により、遊技中台を仮予約することができる。具体的に、遊技台A（10a）、B（20a）が遊技中、遊技台C（30a）が未遊技中、遊技台D（40a）が未遊技中であって、ユーザxが仮予約状態にあるものとし、会員であるユーザxが、稼働中の遊技台B（20a）を仮予約後、遊技台C（30a）で遊技を行い、遊技台C（30a）で遊技中に遊技台B（20a）が空台になったため、遊技台B（20a）での遊技に移行することができる。なお、予約は、特定の遊技台だけでなく、島単位での予約も同様に可能となる。

【0054】

〔実施形態の効果〕

以上説明のように、本実施形態に係るホールシステム100は、例えば、複数の遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…と、各遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…に付属して設けられ、接触又は非接触のカード読取り部109を有する複数の台間機A（10b）、B（20b）、C（30b）、D（40b）、…と、各遊技台A（10a）、B（20a）、C（30a）、D（40a）、…の稼働を複数のモードによって制御するホールサーバ40と、により少なくとも構成される。

【0055】

そして、そのホールサーバ40は、台間機A（10b）、B（20b）、C（30b）、D（40b）、…に設けられるカード読取り部109によって読取られた会員カードの

10

20

30

40

50

情報に基づき、当該会員カードについて、各遊技台 A (10a)、B (20a)、C (30a)、D (40a)、…を仮予約とする「第1のモード」と、遊技可能とする「第2のモード」とを有し、1つの遊技台(遊技台 A (10a)、B (20a)、C (30a)、D (40a)、…のいずれか)が第1のカード(ユーザ x の会員カード)によって「第1のモード」に制御されている場合であって、1つの遊技台において第1のカードが改めて読み取られたとき、その1つの遊技台を「第2のモード」に切り換える制御を行う。

【0056】

このため、遊技者であるユーザは会員カードを台間機 A (10b)、B (20b)、C (30b)、D (40b)、…にかざすだけで遊技台の予約が可能になり、台予約のための専用装置によるテンキー入力等を不要とし、その結果、ユーザの手間を省くことができる。

10

【0057】

また、ホールサーバ40は、各遊技台 A (10a)、B (20a)、C (30a)、D (40a)、…を遊技不能とする「第3のモード」をさらに有し、1つの遊技台が第1のカードによって「第2のモード」に制御されている場合であって、その1つの遊技台において第2のカードが所定期間中に読み取られたとき、その1つの遊技台を「第3のモード」に切り換える制御も行う。なお、1つの遊技台が第1のカードによって「第1のモード」に制御されている場合であって、1つの遊技台において第1のカードが所定期間中に改めて読み取られないとき、第1のカードの所有者に対し警告情報を通知する制御も行う。

【0058】

20

このため、所定期間中に予約客以外の遊技が禁止され、したがって、遊技台の予約を確実に行うことができる。また、仮予約したユーザのカードが所定期間中に読み取られなかったときに警告情報を通知することで、そのユーザに対し予約忘れの注意喚起も可能である。

【0059】

また、ホールサーバ40は、各遊技台 A (10a)、B (20a)、C (30a)、D (40a)、…を待機中とする「第4のモード」をさらに有し、複数の遊技台 A (10a)、B (20a)、C (30a)、D (40a)、…が、未遊技中に第1のカードによって「第1のモード」に制御されている第1の遊技台と、未遊技中の第2の遊技台とを含み、第2の遊技台において「第1のカード」が読み取られたとき、第2の遊技台を「第1のモード」に制御するとともに、第1の遊技台を「第4のモード」に切り換える制御も行う。

30

【0060】

このため、本実施形態に係るホールシステム100によれば、遊技台を予約する専用装置が不要になるため、ユーザに仮予約のための入力を不要とし、かつ、仮予約しようとする遊技台が空き台であっても、あるいは遊技中台であっても全営業時間にわたり遊技台の予約が可能になる。

【0061】

なお、ホールサーバ40をIP網300等のネットワーク経由で接続することで、1店舗(ホール)に限らず複数のホールを繋いでホールシステム100を稼働させることで、管理サーバ200により、全てのホールにおける遊技台の予約を含む稼働状態を統括的に管理することができる。

40

【0062】

以上、実施形態を用いて本発明を説明したが、本発明の技術的範囲は上記実施形態に記載の範囲には限定されないことは言うまでもない。上記実施形態に、多様な変更又は改良を加えることが可能であることが当業者に明らかである。また、その様な変更又は改良を加えた形態も本発明の技術的範囲に含まれ得ることが、特許請求の範囲の記載から明らかである。

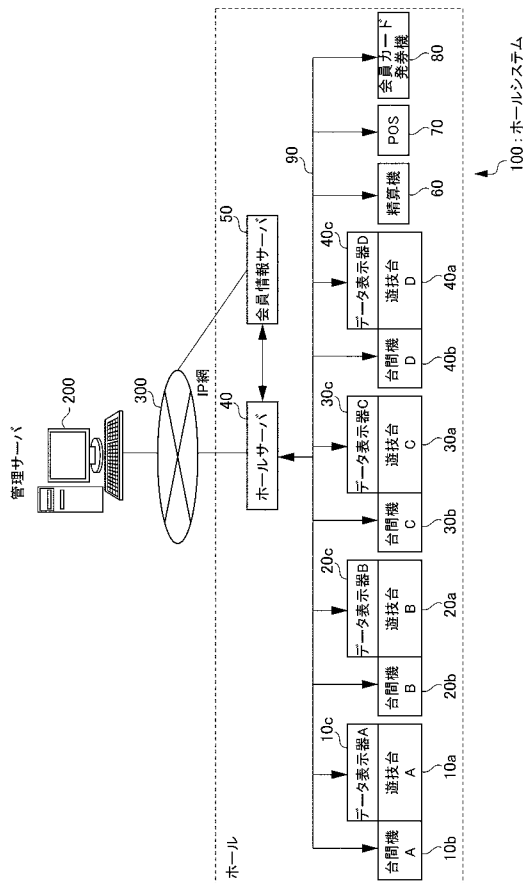
【符号の説明】

【0063】

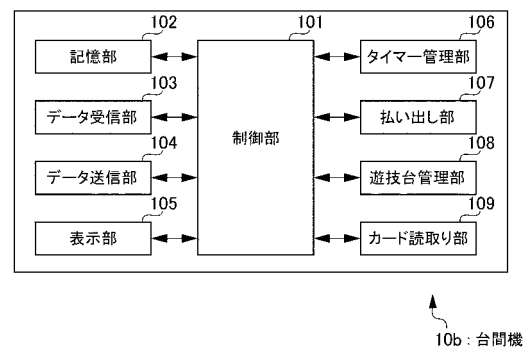
50

10a, 20a, 30a, 40a…遊技台、10b, 20b, 30b, 40b…台間機、10c, 20c, 30c, 40c…データ表示器、40…ホールサーバ、50…会員情報サーバ、60…精算機、70…POS、80…会員カード発券機、90…通信ケーブル、100…ホールシステム、200…管理サーバ、300…IP網、101…制御部、102…記憶部、103…データ受信部、104…データ送信部、105…表示部、106…タイマー管理部、107…払い出し部、108…遊技台管理部、109…カード読取り部

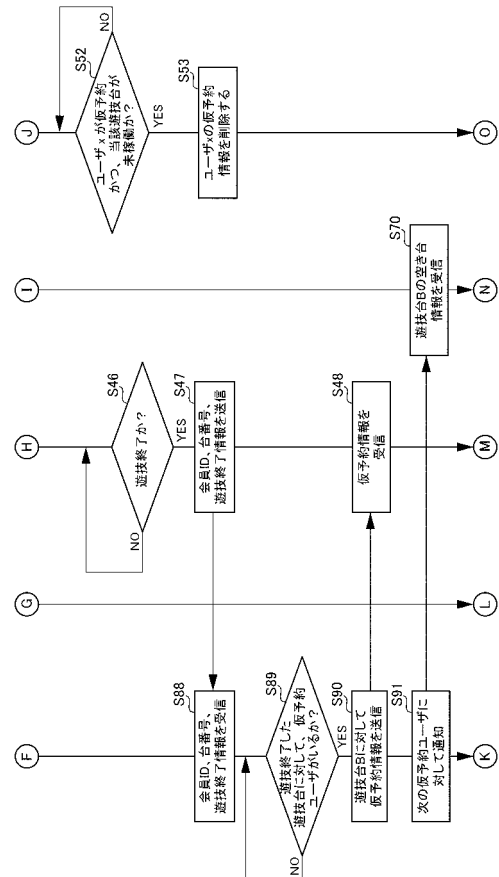
【図1】



【図2】



【図 6】



【図 7】

