

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl⁷

G06F 17/60

G06K 17/00 G06K 19/00



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 200310121415.6

[43] 公开日 2004 年 8 月 18 日

[11] 公开号 CN 1521678A

[22] 申请日 2003.12.16

[21] 申请号 200310121415.6

[30] 优先权

[32] 2002.12.16 [33] JP [31] 2002-364495

[71] 申请人 阿鲁策株式会社

地址 日本东京都

[72] 发明人 富士本淳

[74] 专利代理机构 北京银龙知识产权代理有限公司

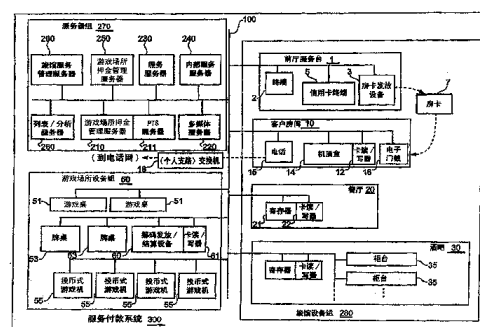
代理人 郝庆芬

权利要求书 2 页 说明书 15 页 附图 4 页

[54] 发明名称 旅馆中的服务付款系统

[57] 摘要

在本发明中，在其内建立有一游戏场所的旅馆中，发放其上存储有用户信息的一房卡，该用户信息对用户进行标识，利用该用户信息来管理可使用用户在获得了所述房卡后可使用游戏场所服务的一游戏场所押金，并且当满足置予游戏场所押金的使用限制条件时，输出表示用户对游戏场所服务的使用的服务数据，这些服务数据可使每个所述用户单独的对所述游戏场所服务进行付费。其结果是，将具有一游戏场所的旅馆中的旅馆服务和游戏场所服务集成在一起，利用单个房卡即可对具有一游戏场所的旅馆中的所有服务进行付费。



1、一种服务付费系统，该系统对其内建立有一游戏场所的旅馆所提供的服务进行付费，该系统包括有：

房卡发放装置，该房卡发放装置发放一房卡，所述房卡上存储有可对这些服务的用户进行标识的用户信息；

一房卡服务器，该房卡服务器指示所述房卡发放装置发放所述房卡；
以及

一服务管理服务器，该服务管理服务器可利用所述用户信息来管理所述游戏场所押金，所述游戏场所押金可使用户获得了所述房卡后使用游戏场所服务，该服务管理服务器输出可标识所述用户在满足游戏场所服务的使用限制条件时所使用的所述游戏场所服务的服务数据，

其中所述房卡服务器存储从所述服务管理服务器所输出的服务数据，由此可使每个所述用户单独的对所述游戏场所服务进行付费。

2、根据权利要求 1 的服务付款系统，其中所述的服务管理服务器可根据存在押金余额或没有押金余额来决定所述使用限制条件，该押金余额用于表示所述游戏场所押金中所剩余的货币数额。

3、一种服务付款系统，该系统对其内建立有一游戏场所的旅馆所提供的服务进行付费，该系统包括有：

房卡发放装置，该房卡发放装置发放其上存储有用户信息和押金数据的一房卡，该用户信息可对所述服务的用户进行标识，该押金数据使所述用户能够使用所述服务；

一装置，当所述用户使用游戏场所服务时，该装置对存储在所述房卡中的所述押金数据进行更新并输出其可表示所述用户所使用的所述游戏场所服务的服务数据；以及

一房卡服务器，该房卡服务器存储从所述装置所输出的服务数据，由此可使每个所述用户单独的对所述游戏场所服务进行付费。

4、根据权利求 3 的服务付款系统，进一步包括这样的一装置，当用于

表示所述游戏场所押金中所剩余的货币额的一押金余额到达零时，该装置限制用户使用游戏场所服务。

旅馆中的服务付款系统

发明领域

本发明涉及一种服务付款系统，该系统对其内建立有一游戏场所的旅馆（在下文中被称为“具有一游戏场所的旅馆”）中所提供的各种服务进行全面管理和付款。

背景技术

大家所熟知的是这样的一系统，即在该系统中旅馆中的旅客具有其上记录有各种信息的一卡（这里，术语“卡”包括一光卡、一磁卡、一 IC 卡等等，并且包括诸如触摸型/非触摸型或记录型这样的各种系统），并且该卡被用于结帐等等。例如，在日本待审专利申请 2002-123619 中公开了这样的一系统，即在该系统中旅客具有一旅客卡，该卡上输入有旅客住宿登记时所形成的登记项的内容，因此根据存储在旅客卡中的内容而提供了各种服务（用作房间钥匙、无现金购物、餐厅中的专用菜单服务）。旅客在旅馆中的购买历史等等都存储在旅客卡中，并且一旦要付帐离开时该卡用于结帐。

同时，在游戏场所中，用于通过使游戏者携带一卡而对游戏者的活动进行管理的系统（游戏者追踪系统）变得很常见，并且实现利用诸如信用卡这样的各种卡来代替现金进行无现金结算的技术在应用中逐步的增加。例如，在日本待审专利申请 HB-180115 中公开了这样一种系统（参见段落[0038]等等），即在该系统中使用信号卡即可玩游戏而无需现金。

如上所述，大家所熟知的是利用一卡就可对有关旅馆中所提供的服务以及游戏场所中所提供的服务分别进行无现金结算的传统系统。

在目前的情况下，所述旅馆系统和该旅馆中的游戏场所系统（具有游戏场所的旅馆）是彼此独立的。这是因为，如果诸如日本待审专利申请 2002-123619 中所公开的系统这样的旅馆结算系统被用作游戏场所中的结算系统，就会有问题出现的危险。

如果将传统所熟知的旅馆结算系统用于游戏场所，并且在游戏场所中由卡来进行付帐，则会出现不可预知的损害。例如，如果在游戏场所中利用旅馆房卡来玩游戏，游戏者可不受任何限制地使用所述房卡，并且无限制的使用的结果是，在结帐离开等等的过程中当到了他或她要结帐的时间时，所述游戏者可能付不了帐。

当所述游戏场所和所述旅馆系统相独立时，不能共享每个系统中的信息。因此通过共享这两个系统中的信息而可以提供的细致的服务就不能提供给游戏场所用户和旅馆用户。因为游戏场所用户或旅馆用户必须携带多张卡，即游戏场所卡、旅馆卡，为每个服务出示不同卡等等之类的多个卡，因此而产生了有关于便利的问题。

发明内容

为解决上述问题而设计了本发明，并且其一个目的就是提出了一种服务付款系统，该系统使具有一游戏场所的旅馆中的旅馆方服务和游戏场所方服务集成在一起，以便游戏场所用户或旅馆用户只需携带一张卡就可接收并对具有一游戏场所的旅馆所提供的所有服务进行付费。

为了解决上述问题，本发明是一服务付费系统，该系统对其内建立有一游戏场所的旅馆所提供的服务进行付费，该系统包括有：用于发放储存有能够标识得到所述服务的用户的用户信息的房卡的房卡发放装置、一用以指示所述房卡发放装置发放一房卡房卡服务器、以及一利用用户信息来管理一游戏场所押金的服务管理服务器，所述游戏场所押金使所述用户获得了所述房卡后可获得游戏场所服务，并且当满足游戏场所服务的使用限制条件时，该服务管理服务器输出服务数据显示出用户对游戏场所服务的使用，其中所述房卡服务器存储从服务管理服务器所输出的服务数据，由此可使每个用户单独的对游戏场所服务进行付费。

上述的服务管理服务器可根据存在押金余额或没有押金余额来决定使用限制条件，该押金余额表示游戏场所押金中所剩余的货币额。

本发明还提供了一服务付款系统，该系统对其内建立有一游戏场所的旅馆所提供的服务进行付费，该系统包括有：房卡发放装置，该房卡发行装置发放一房卡，该房卡上存储有用户信息以及押金数据，该用户信

息可对这些服务的用户进行标识，该押金数据表示其可使用户使用所述服务的一押金；当用户使用游戏场所服务时，对存储在房卡中的押金数据进行更新，并输出表示所述用户所使用的游戏场所服务的服务数据的装置；以及一房卡服务器，该房卡服务器存储从上述装置所输出的服务数据，由此可使每个用户单独的对游戏场所服务进行付费。

该服务付款系统最好还包括这样的装置，当用于表示游戏场所押金中所剩余的货币额的押金余额达到零时，所述装置限制用户使用游戏场所服务。

根据下面的详细说明以及附图可进一步完全理解本发明，所述附图只是示例性的，因此不能认为其对本发明作出了限定。

附图说明

图 1 是根据本发明一实施例的具有一游戏场所的旅馆中的服务付款系统的总的结构方框图；

图 2 是显示当利用房卡来使用服务时的服务付款系统的操作步骤的顺序图；

图 3 是在游戏场所押金管理服务器的管理下当使用游戏场所服务时服务付款系统的操作步骤的顺序图；和

图 4 给出了当使用房卡来发放筹码或结算一筹码交易时的操作步骤顺序图。

具体实施方案

下面参考附图，对根据本发明的服务付款系统的实施例进行说明。值得注意的是，相同的元件使用相同的附图标记，并且省去了对其的重复说明。

在下述说明中，术语“服务”包括旅馆内所提供的典型服务（例如，房间服务、在餐厅、酒吧、商店等等所接受的服务均在下文中被称为“旅馆服务”）以及游戏场所内所提供的服务（例如在取得了诸如投闭式自动游戏、纸牌游戏、轮盘游戏等等之类的游戏的胜利之后可获得预定的奖励的服务在下文中被称为“游戏场所服务”）。

首先，参考图 1 的方框图对服务付款系统的总系统结构进行说明。

将服务付款系统 300 构造成可应用到具有一游戏场所的旅馆中。将服务付款系统 300 构造成服务器组 270、安装在旅馆中的多个设备（在下文中被称为“旅馆设备组”）280、以及安装在游戏场所中的多个设备（在下文中被称为“游戏场所设备组”）50 与通信网络 100 相连。

所述服务器组 270 包括一旅馆服务管理服务器 200、一游戏场所押金管理服务器 210、一活动历史管理（游戏者跟踪系统：PTS）服务器 211、一多媒体服务器 220、一服务服务器 230、一内部服务服务器 240、一房卡服务器 250、以及一列表/分析服务器 260。

所述旅馆设备组 280 包括安装在前厅服务台 1 上的多个设备、安装在至少一个客户房间 10 内的多个设备、安装在餐厅 20 内的多个设备、以及安装在酒吧 30 内的多个设备 30。

终端 2、用于发放房卡 7 的房卡发放设备 3、以及一信用卡终端 5 都安装在前厅服务台 1 上。一卡读取器 12、一机顶盒 14、一电话 15、以及一电子门锁 16 安装在每个旅客房间 10 内。安装在旅客房间 10 内的电话 15 与一交换机 18 相连，以通过附图中未示出的一电话网络与附图中未示出的旅馆和游戏场所内外的电话进行通信。

一个寄存器 21 和一个卡读取器 22 安装在餐厅 20 中。一个寄存器 31、一个卡读取器 32、以及包括有卡读取器的多个柜台安装在酒吧 30 中。

游戏场所设备组 50 包括多个轮盘游戏转轮 51、多个牌桌 53、多个投币式游戏机 55、及这些游戏设备，筹码发放/结算设备 60 以及一卡读取器 61。

（通信网络 100）

根据该实施例的服务付款系统 300 被构建，使得组成所述服务器组 270、所述旅馆设备组 280、以及所述游戏场所设备组 50 的各种设备可通过通信网络 100 进行通信。通信网络 100 可以是有线的或无线的，专用线或公用线，并且将网络 100 构造，使得当构成所述服务器组 270、所述旅馆设备组 280、以及所述游戏场所设备组 50 的各种设备相连时，并且在各个目标设备之间建立了一会话时，可在其之间传输并接收信息。

所述通信网络 100 可以由通过网关而相连的多个网络构成，如因特

网。例如，通过提供包括有旅馆服务管理服务器 200、房卡服务器 250、服务服务器 230、内部服务服务器 240、多媒体服务器 220、以及旅馆设备组 280 的第一本地网（LAN），以及其包括有游戏场所押金管理服务器 210、PTS 服务器 211、列表/分析服务器 260、以及游戏场所设备组的第二本地网，并使第一和第二本地网通过一网关相连而构成该通信网络 100。该连接可采用任何形式，只要当建立了一会话时可在两点之间进行信息的传输和接收。例如，该连接可临时使用 PPP（点到点协议）连接等等以代替被称为“骨干”电话中继线的直接连接。值得注意的是，术语“通信网络”包括这样一个通信网络，即该网络不使用诸如其内的专用线是固定连接的交换机。

（服务器组）

构成服务器组 270 的每个服务器 200—260 是诸如计算机或工作站这样的包括一中央处理单元（CPU）、主内存（RAM：随机存取内存）、只读内存（ROM）、一输入/输出接口（I/O）、以及诸如硬盘设备这样的辅助存储设备的信息处理设备。将可使每个信息处理设备起各个服务器 200—260 作用的一程序存储在每个信息处理设备的 ROM 或辅助存储设备中，并通过在各个 CPUs 上执行该程序而实现了服务器 200—260。值得注意的是由 CPU 所执行的程序不必一直都存储在信息处理设备内的存储设备上，可由外部设备（例如 ASP 服务器（应用服务提供商）等等）提供并将其下载到主内存中。

（旅馆服务管理服务器）

所述旅馆服务管理服务器 200 包括接收旅馆预定等的功能、为住在旅馆中的旅客执行住宿登记、结帐离开等的功能，以及对旅馆中的旅馆工作进行综合管理的功能。

（游戏场所押金管理服务器）

所述游戏场所押金管理服务器 210 包括这样的装置，所述装置对下面将要介绍的，使用游戏场所服务的人（用户）的游戏场所押金的使用进行监测，并管理每个用户的游戏场所押金。该游戏场所押金管理服务器 210 接收游戏场所押金、按照从游戏场所押金中支付来发放筹码、当将筹

码兑付（所兑付的筹码额）到游戏场所押金中时传输货币额，并为所述游戏场所押金结算。游戏场所押金管理服务器 210 还包括这样一个装置，该装置根据置于每个用户所管理的游戏场所押金的使用限制条件来限制每个用户使用游戏场所服务。

（活动历史管理（游戏者跟踪系统（PTS））服务器）

所述 PTS 服务器 211 包括用于根据从每个卡读取器传送来的要使用房卡 7 的请求来对移动历史、服务使用历史、以及用户的活动历史等等进行累计并管理的一功能。所述列表/分析服务器 260 在对顾客的活动模式进行研究和分析等等的数字使用（mining）过程中，使用表示这些累积历史的数据。

（多媒体服务器）

所述多媒体服务器 220 包括用于根据来自旅客房间 10 内的机顶盒 14 的请求而通过无线网络 100 将构成电影、音乐等等的数字内容数据传送到所述机顶盒 14 上的一功能。接收到数字内容数据后，所述机顶盒 14 利用客户房间内的显示器（未示出）等等来使数字内容数据再现为电影、音乐等等。由此旅客在旅客房间 10 内即可享受诸如电影、音乐等等的数字内容。

（服务服务器）

所述服务服务器 230 包括用于预定旅馆内或旅馆外所举办的诸如演出、比赛等等的活动、发放所预定的票券等等的一功能。当旅客从旅客房间 10 内的机顶盒 14 指定了一活动并传送一预定请求时，所述接收服务器 230 确定该预定是否是可能的，如果该预定是可能的，则执行发票券的处理等等。

（内部服务服务器）

所述内部服务服务器 240 包括根据顾客房间 10 内的机顶盒 14 的请求，通过通信网络 100 将一个旅馆内的内部网游戏场所（投币式游戏机、一纸牌游戏（纸牌戏等等）、或类似游戏）或一内部网游戏（所谓的 TV 游戏）的数据（在下文中被称为“游戏数据”）传送到所述机顶盒 14 的一功能。一旦接收到游戏数据，所述机顶盒 14 使用游戏数据以可通过旅

客房间内的显示器（未示出）来执行游戏。

值得注意的是当旅客玩内部游戏场所游戏时，内部服务服务器 240 可使用用于表示游戏的使用费、游戏、以及取得游戏胜利的奖励的数据，对所述游戏场所押金管理服务器 210 提出一请求以更新游戏场所押金。

（房卡服务器）

所述房卡服务器 250 包括用于指示房卡发放设备 3 发放一房卡 7 并对诸如暂停使用房卡 7 及恢复使用房卡 7 之类的房卡使用进行管理的一装置，以及用于对旅馆内的个人帐目进行管理的一装置。所述房卡服务器 250 还接收并存储这样的数据，即该数据表示利用房卡 7 所购买的商品或所使用的服务的价格。值得注意的是房卡 7 的发挥作用来存储信息，例如存储用于标识一用户的用户信息，并且房卡 7 用于个人标识并在预定的范围内付款（例如，在旅馆等等之内）。假定其未采用卡形式的一对象也与所述房卡 7 相对应，只要它呈现出上述功能。

所述房卡服务器 250 和所述押金管理服务器 210 为主要是游戏场所内所提供的诸如在游戏场所中购买筹码这样的游戏场所服务执行与游戏场所用户（当游戏场所用户住宿在旅客中，她/他则成为“旅客”）所使用的押金（在下文中被称为“游戏场所押金”）有关的下述处理。根据用户的押金请求，房卡服务器 250 存储这样数据，该数据表示从所述游戏场所押金中作为服务使用量使用的一具体使用量。所述押金管理服务器 210 利用表示所述具体的使用量的数据，通过更新押金余额来管理每个用户的游戏场所押金，该押金余额表示用于游戏场所服务的可使用的上限。

当提供这些游戏场所服务时，所述游戏场所押金管理服务器 210 实时的管理每个用户的游戏场所押金，并根据置予游戏场所押金的使用限制条件来限制使用游戏场所服务。例如，当检测到所述游戏场所余额达到零时，执行这样的控制以使押金的用户不能接收到游戏场所服务。也可根据在预定时间段内所使用的累积押金是否超过了一上限来设置使用限制条件。

（旅馆设备组）

在前厅服务台 1，所述房卡发放设备 3 和信用卡终端 5 通过终端 2 相

连，该终端 2 与通信网络 100 相连。房卡发放设备 3 被组成以便一旦接收到来自发卡服务器 250 的发放指令则为每个旅客发放一房卡 7。可标识每个旅客的信息，或者换句话说即本发明的用户信息（该信息在下文中被称为“ID 信息”）存储在所述房卡 7 中。除了 ID 信息之外，也可将诸如姓名、地址、每个旅客的停留时间长度这样的基本信息以及诸如兴趣和嗜好这样的个人信息存储在所述房卡 7 中（在下文中将存储在房卡 7 中的信息称为“卡信息”）。由与通信网络 100 相连的房卡服务器 250 来管理该卡信息。

房卡 7 兼作旅客的房间钥匙以通过激活电子门锁 16 来锁定旅客所使用的旅客房间 10，并且因此旅馆可将房卡 7 给每个旅客或将房卡 7 租给每个旅客。由此旅馆中的每个旅客拥有其上记录有房卡信息的一房卡 7。最好是使每个房卡 7 增加可存储旅客所确定的代码号等等的这样的一功能。这样一来，当旅客为所购买的商品或所使用的服务付费时，不仅可通过出示房卡，而且还要通过输入代码号等等来核实所述旅客。因此提高了结帐过程中的安全性。

当旅客获得了房卡 7 时，将用于表示可使用各种服务的押金的数据（在下文中被称为“押金数据”）输入到游戏场所押金管理服务器 210 中以作为使用旅馆服务的押金以及使用游戏场所服务的押金。当将押金数据输入到游戏场所押金管理服务器 210 中时则可发放房卡 7，但是旅客只能在押金数据所示的押金余额范围内使用游戏场所服务。通过输入押金数据，可为每个用户确定可在游戏场所服务中所使用的货币额。

当旅客获得了房卡 7 时，可通过付现金、或借记卡、或信用卡将所希望的货币额存入旅馆方。此后与所存入的货币额相对应的押金数据传送到与通信网络 100 相连的游戏场所押金管理服务器 210 中。所述游戏场所管理服务器 210 利用 ID 信息来管理所输入的押金数据。旅客在获得了房卡 7 之后可通过存入额外的押金而使押金增加。值得注意的是，所述押金的准备可以在不是发放房卡的其他时间，通过使用安装在旅馆各个地方（餐厅 20、酒吧 30 等等）的寄存器的相似方法来完成。

所述卡读取器 12（与其他的卡读取器一样，该卡读取器具有写功能

以及读功能)安装在旅客房间 10 中。所述卡读取器 12 读取存储在房卡 7 中的卡信息,并将所读取的卡信息传送到服务器组 270。其结果是,旅客可使用各种服务。值得注意的是,所使用的服务的例子包括诸如视频点播、游戏点播、房间服务、各种旅馆内的服务(参与演出和活动)、结算房费、使用电话 15、访问互联网、利用电子锁 16 来锁门等等这样的利用机顶盒 14 所执行的服务等等。下面对这些服务(主要是旅馆服务)进行详细的描述,并且这些服务是通过使卡读取器 12 读取卡信息而提供的。

当使用服务时,由卡读取器 12 来读取卡信息,并且将用于表示要使用所提供的服务而所需的货币额的数据传送到房卡服务器 250。一旦接收到该服务数据,房卡服务器 250 存储服务数据并管理每个用户的服务使用量等等。由多媒体服务器 220 来执行将与所提供的服务相对应的每个电视、游戏和其他内容分配到所述旅客房间 10,而由服务服务器 230 来执行对演出或比赛的预定及票券发放。

旅客房间 10 内还可提供游戏场所服务(例如,利用安装在游戏场所内的图像捕获装置来实时的参与纸牌游戏或轮盘游戏),并且通过 TV 游戏可参与游戏场所活动。通过内部服务服务器 240 来执行这些游戏场所服务(在下文中被称为“旅客房间游戏场所服务”)。值得注意的是当使用旅客房间游戏场所服务时,与下面将要描述的游戏场所中的游戏场所服务相类似,由游戏场所押金管理服务器 210 来管理用于标识服务使用额的服务数据。

在餐厅 20 中,并排安装了卡读取器 22 和寄存器 21。提供卡读取器 22 以便读取卡信息并且可对旅客所使用的服务进行无现金结帐。将每个旅客的卡信息以及服务数据传送到房卡服务器 250,在房卡服务器 250 中对每个旅客的服务使用量等等进行管理。

在酒吧 30 中,与餐厅 20 相类似,并排安装了卡读取器 32 和寄存器 31。提供卡读取器 32 以便读取卡信息并且可对旅客所使用的服务进行无现金结帐。将每个旅客的卡信息以及服务数据传送到房卡服务器 250,在房卡服务器 250 中对每个旅客的服务使用量等等进行管理。

提供了柜台 35 以便用户在酒吧 30 中可使用诸如纸牌游戏这样的游戏

场所服务。值得注意的是，由游戏场所押金管理服务器 210 对在酒吧 30 中使用游戏场所服务的押金进行管理。

（游戏场所装置组）

组成所述游戏场所装置组 50 的轮盘游戏转轮 51、牌桌 53、以及投币式游戏机 55 上都安装了一卡读取器（未示出）。由游戏场所押金管理服务器 210 来管理使用游戏场所服务之前的押金以及使用游戏场所服务之后的押金。筹码发放/结算设备 60 在押金余额的范围内发放筹码并通过卡读取器 61 来结帐。

值得注意的是，使用 PTS 服务器 211 和上述的游戏场所押金管理服务器 210 来管理每个游戏者的活动模式（用户的移动历史以及服务使用历史）、在每个游戏区所花费的费用和时间等等。通过执行该管理，用户的嗜好及活动模式可能被理解，并应用于员工部署管理、提供游戏场所内的细致服务等等的过程。值得注意的是 PTS 服务器 211 用于管理整个旅馆内的活动历史而不是只是管理游戏场所内的活动历史。

在旅馆中，用户可开设一个人帐户以便累积与游戏场所所用等等有关的资金。在这种情况下，房卡服务器 250 管理与所开设的个人帐户有关的信息。进一步，列表/分析服务器 260 分析每个服务提供位置的使用条件（所购买的商品、喜欢的项目等等）。这样一来，可以在整个旅馆提供更细致的具体服务。

（服务付款系统的操作示例）

接下来，参考图 2 至图 4 的顺序图来对服务付款系统的操作示例和用户（服务用户）的活动模式一起进行详细的描述。

（当旅客利用房卡来购买商品或使用服务时所执行的操作示例）

图 2 是当一旅客利用房卡来使用旅馆内的服务时所执行的操作步骤的顺序图。

当顾客利用房卡 7 来使用旅馆内服务（在下述说明中，假定在餐厅 20 或酒吧 30 中提供了旅馆服务）时，由卡读取器 22、32 来读取顾客的房卡 7。其结果是，将存储在房卡 7 中的卡信息输入到卡读取器 22、32 中（步骤 S201）。同时，将用于标识服务使用量的服务数据输入到寄存器

21、31 中（步骤 S202）。寄存器 21、31 通过通信网络 100 将所接收到的来自卡读取器 22、32 的卡信息以及服务数据传送到房卡服务器 250（步骤 S203）。接收到这些数据后，房卡服务器 250 将所述信息传送到 PTS 服务器 211，由此可记录旅客的活动历史以及购买历史（步骤 S204）。房卡服务器 250 还存储与旅客所使用的服务使用量有关的服务数据（步骤 S205），以为付帐离开等等过程中所执行的结算作准备。因此，通过引入服务付款系统 300，可在具有一游戏场所的旅馆中利用房卡 7 来执行无现金结算。

（当在游戏场所押金管理服务器的管理下使用游戏场所服务时所执行的操作示例）

接下来，对当在游戏场所押金管理服务器 210 的管理下使用游戏场所服务时的操作步骤进行详细的描述。图 3 给出了当在游戏场所押金管理服务器 210 的管理下使用游戏场所服务时的操作步骤顺序图。

首先，旅客使用卡读取器 12、22、32、61 所读取的他的/她的房卡 7。其结果是，存储在房卡 7 中的卡信息输入到卡读取器（步骤 S301）。同时，将用于标识旅客（用户）所使用的服务使用量的服务数据输入到寄存器 21、31 或筹码发放/结算设备 60（步骤 S302）。此后寄存器 21、31 或筹码发放/结算设备 60 通过通信网络 100 将所接收到的来自卡读取器的卡信息以及服务数据传送到游戏场所押金管理服务器 210 以作为押金请求（步骤 S303）。

接收到该押金请求后，游戏场所押金管理服务器 210 检查押金请求是否违反了预定的押金使用限制条件（步骤 S304）。如果游戏场所押金管理服务器 210 确定所述押金请求违反了预定的所述押金使用限制条件，或者换句话说其包含在押金请求中的服务数据所示的货币额超过了押金余额，游戏场所押金管理服务器 210 拒绝押金请求。在这种情况下，用户可利用付现金、或借记卡、或信用卡将额外的货币存入游戏场所押金。

如果押金请求没有违反押金使用限制条件，或者换句话说当押金请求满足押金使用限制条件时，游戏场所押金管理服务器 210 将该信息传送到 PTS 服务器 211，以便记录用户的活动历史、购买历史等等（步骤 S305）。

游戏场所押金管理服务器 210 还存储所接收到的服务数据(步骤 304)以为从筹码发放/结算设备 60 发出的筹码发放请求做准备。进一步,游戏场所押金管理服务器 210 通过通信网络 100 将服务数据传送到房卡服务器 250 (步骤 S306)。房卡服务器 250 将所接收到的服务数据存为服务使用量(步骤 S307)。由此房卡服务器 250 对结帐离开等等过程中所执行的费用结算的计算做好了准备。

在完成步骤 S307 之后,房卡服务器 250 通过通信网络 100 通知游戏场所押金管理服务器 210 使用接收已完成(步骤 308)。在通知使用接收已完成之后,游戏场所押金管理服务器 210 通过通信网络 100 通知寄存器或筹码发放/结算设备 60 押金结算已完成(步骤 S309)。其结果是,寄存器 21、31 或筹码发放/结算设备 60 在附图中未给出的显示器等等上执行显示处理以表示押金结算已完成。从该显示中,旅客可确认已从押金中进行了支付。

(当通过利用房卡筹码被发放或筹码交易已结算时所执行的操作示例)

接下来,详细的描述当用户在游戏场所中购买筹码或对所获得的或剩余的筹码进行结算时所执行的操作步骤。图 4 是当利用房卡来发放筹码或结算筹码交易时所执行的操作步骤顺序图。

首先,描述当用户在游戏场所中购买筹码时所执行的操作步骤。在游戏场所中,用户使读取器 61 读取他/她的房卡 7 (步骤 S401)。接下来,用户将所要购买的筹码数量或购买所需的货币额输入到筹码发放/结算设备 60 中(步骤 S402)。

同时,筹码发放/结算设备 60 接收来自卡读取器 61 的卡信息,并且通过通信网络 100 将卡信息以及与筹码数量和货币额有关的信息传送到游戏场所押金管理服务器 210 (步骤 S403)。接收到该信息后,游戏场所押金管理服务器 210 通过从押金余额中减去与筹码信息所示的筹码数量或货币额相对应的一数额来更新相应用户的押金余额,并存储已更新的押金余额(步骤 S404)。游戏场所押金管理服务器 210 还将一命令输入到筹码发放/结算设备 60,以发放与所请求的筹码数量或货币额相对应的筹码数目的筹码(步骤 S405)。筹码发放/结算设备 60 发放筹码以响应所输

入的命令。

因此用户可利用房卡 7 来购买押金(押金余额)货币额范围内的筹码。在服务付款系统 300 中, 房卡服务器 250 不执行与有关于筹码购买的旅馆服务所执行的处理相似的处理。在游戏场所押金管理服务器 210 的管理下, 用户不能购买超过了游戏场所押金管理服务器 210 所管理的押金余额的筹码。

值得注意的是当购买筹码时, 将游戏场所押金管理服务器 210 设置成可将相关信息传送到 PTS 服务器 210, 由此存储用户的活动历史、购买历史等等。

接下来, 参考图 4, 对当用户结算筹码交易时所执行的操作步骤进行描述。

首先, 用户使游戏场所中的卡读取器 61 读取他的/她的房卡 7 (步骤 S406)。接下来, 用户将一命令输入到筹码发放/结算设备 60 以从游戏场所押金中获取筹码、接受从押金中进行偿还、或类似的 (步骤 S407)。

同时, 筹码发放/接收设备 60 接收来自卡读取器 61 的卡信息, 并通过通信网络 100 将所接收到的卡信息以及与所输入的命令及货币额有关的信息传送到游戏场所押金管理服务器 210 (步骤 S408)。这里, 当兑付筹码并将其存入押金中时, 将与筹码发放/结算设备 60 所计算的筹码数目有关的信息或与该筹码数目相对应的货币额从筹码发放/结算设备 60 传输到游戏场所押金管理服务器 210 (步骤 S409)。接收到该信息后, 游戏场所押金管理服务器 210 将与兑付信息相对应的筹码数目或货币额添加到相应用户的押金余额中, 并储存这一信息 (步骤 S410)。

当用户将从押金偿付的请求(偿付请求)输入到筹码发放/结算设备 60 中时, 游戏场所押金管理服务器 20 从卡信息所确定的顾客的押金余额中减去与偿付请求相对应的货币额, 并通过存储偿付之后的押金余额来更新押金余额 (步骤 S410)。游戏场所押金管理服务器 210 通知房卡服务器 250 增加与偿付请求相对应的货币额 (以便当结算帐单时与偿付请求相对应的货币额被从费用中减去) (步骤 S411)。房卡服务器 250 将与偿还请求相对应的货币额存储在用户的旅馆帐户中 (步骤 S412)。

因此在服务付款系统 300 中，将服务数据存储在房卡服务器 250 中，由此可以使每个游戏场所服务的用户进行付款。其结果是，无需现金即可对其具有一游戏场所的旅馆中的旅馆服务和游戏场所服务的费用进行结算。

根据如上所构造的服务付费系统可获得下述效果。

（旅馆方）

如上所述的，根据服务付费系统，无需现金即可在其具有一游戏场所的旅馆内的餐厅或游戏场所中进行现金交易，并且由此可增加交易的速度。另外，这些交易可以以半无人为基础进行，因此可减少人员费用。尤其是，完全的无现金可减少与财政有关的人员经费并提高从货币征收到传输的稳定性。此外，规定仅可在预先输入的游戏场所余额的范围内使用游戏场所服务，该游戏场所余额作为可使用游戏场所服务的游戏场所押金。因此，不会出现当结算时用户不能支付使用量时问题。另外，可管理并分析房间服务、邮购、在商店、餐厅、游戏场所等等的个人花费。

借助于无现金且无签字的付款，可快速且方便的执行结算。这导致了客户服务的改善，并且对于旅馆帐户持有者（成员）而言，存储在房卡中的信息（个人信息、玩游戏历史、以及偏爱的自我分析）可用来有效地提供各种细致的服务。

另外，通过利用 LAN 而开发旅馆内的网络游戏场所，或将旅馆帐户持有者的帐户与互联网相连，可进行远程存取，并且以旅馆中的游戏场所作为游戏场所总管理人的互联网游戏场所可被建立。

（旅客方）

旅馆旅客使用单个房卡作为房间钥匙来锁定旅客房间并对在旅馆内所使用的各种服务进行无现金付款。因此，具有一游戏场所的旅馆中，该旅馆引入了本实施例的服务付款系统 300，可以完成旅客便利性的提高。另外，当使用游戏场所服务时，只能在预先输入的作为游戏场所押金的游戏场所余额的范围内使用所述服务，由此防止了不必要的且过度的消费。

另外，将可使用各种服务的房卡分配给所有的旅客，并且由此对服务可设置使用限制。例如，可以对少年所接收到的服务内容进行限制。

在上述的服务付款系统中，由游戏场所押金管理服务器 210 来管理游戏场所押金，但是将游戏场所押金存储在房卡中，以便押金余额可被改写。在这种情况下，例如，当每次玩游戏时，由处于其提供游戏场所服务位置上的卡读取器来更新押金余额，并将押金余额存储在房卡 7 中并输输出服务数据。例如，此后由房卡服务器 250 来输入服务数据。当卡读取器检测到押金余额到达零时，房卡服务器 250 可限制提供服务。

根据如上所述的本发明的付款系统，旅馆中的旅馆服务和游戏场所中的游戏场所服务可被综合在一起，由此旅馆和游戏场所中的所有服务都可提供给旅馆旅客和游戏场所用户，并且通过简单的携带单个房卡就可支付所使用的服务。

根据上述描述，显然本发明可以在各个方面和实施例中实现。因此，在下述权利要求范围内，在除上述优选实施例之外的其他实施例来实现本发明。

图 2

