

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号  
特許第5467130号  
(P5467130)

(45) 発行日 平成26年4月9日(2014.4.9)

(24) 登録日 平成26年1月31日(2014.1.31)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

A 6 3 F 7/02 3 3 7

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

請求項の数 7 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2012-166402 (P2012-166402)	(73) 特許権者	000001432
(22) 出願日	平成24年7月26日 (2012.7.26)		グローリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2011-114910 (P2011-114910)		兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号
	の分割	(74) 代理人	100114306
原出願日	平成12年2月14日 (2000.2.14)		弁理士 中辻 史郎
(65) 公開番号	特開2012-196573 (P2012-196573A)	(72) 発明者	▲藤▼本 彬
(43) 公開日	平成24年10月18日 (2012.10.18)		兵庫県姫路市下手野一丁目3番1号 グローリー株式会社内
審査請求日	平成24年7月30日 (2012.7.30)		
		審査官	渡辺 剛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

会員用媒体の識別情報に対応して各会員の遊技情報を管理する管理手段と、遊技台に対応して設置され、会員が遊技によって得た遊技媒体の払出処理を行う払出処理手段とを有するとともに前記会員用媒体を受け付ける遊技ユニットを含む遊技システムであって、

前記遊技ユニットは、

前記管理手段に対して前記会員用媒体の識別情報を送信したことに応答して前記管理手段から送信された情報に基づいて貸出が可能である旨を判定した場合に、遊技媒体の貸出処理を実行可能にする貸出処理手段と、

前記管理手段に対して前記会員用媒体の識別情報を送信したことに応答して前記管理手段から送信された情報に基づいて再プレーが可能である旨を判定した場合に、前記払出処理手段によって貯遊技媒体の再プレー処理を実行可能にする再プレー処理手段と、

前記再プレー処理を行うに際し、再プレー要求操作を受け付けるための再プレー要求操作受付手段と

を備え、

前記管理手段は、

各会員用媒体の識別情報に対応して有価情報、貯遊技媒体数を示すデータ及び該会員用媒体の有効／無効を示すデータを記憶する記憶手段と、

前記遊技ユニットから前記会員用媒体の識別情報と対応付けて送信された情報に基づいて前記記憶手段に記憶された前記有価情報又は前記貯遊技媒体数を更新する更新手段と、

10

20

前記遊技ユニットから前記会員用媒体の識別情報を受け付けた場合に、前記記憶手段に記憶した有効／無効を示すデータが無効であれば、貸出処理又は再プレー処理を制限するように制御する制限制御手段とを備えた

ことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】

前記遊技ユニットは、

遊技によって得られた遊技媒体を計数する計数手段と、

前記計数手段により計数された遊技媒体数を貯遊技媒体数として前記会員用媒体の識別情報と関連付けて前記管理手段へ送信する関連付手段と

を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技システム。

10

【請求項 3】

前記会員用媒体と有価価値を受け付ける会員用媒体有価情報更新手段と、

前記会員用媒体有価情報更新手段が受け付けた前記会員用媒体の識別情報を前記管理手段へ送るとともに、受け付けた有価価値の額に相当する有価情報を前記管理手段へ送信する送信手段と

をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技システム。

【請求項 4】

前記遊技ユニットは、

前記再プレー処理手段による再プレーを行う場合に、前記貯遊技媒体の数量に関する表示制御を行う表示制御手段

をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一つに記載の遊技システム。

20

【請求項 5】

前記遊技ユニットは、

前記会員用媒体の排出要求を受け付け、会員用媒体の排出制御を行う排出制御手段と、

前記排出制御手段により会員用媒体の排出制御を行った場合に、その旨を示す情報を前記管理手段に対して送信する排出情報送信手段と、

会員用媒体に関連した遊技情報を前記管理手段に対して送信する遊技情報送信手段と

をさらに備え、

前記管理手段は、

前記排出情報送信手段により送信された情報に基づいて、会員用媒体の排出に関する情報を記憶し、前記遊技情報送信手段により送信された情報に基づいて、会員用媒体に関する遊技情報を記憶する関連情報記憶手段

をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 ～ 4 のいずれか一つに記載の遊技システム。

30

【請求項 6】

前記遊技ユニットは、

前記会員用媒体の受け付けが可能な状態であるときに、その旨を表示する受付可能表示手段

をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれか一つに記載の遊技システム。

【請求項 7】

前記会員用媒体に対応する認証情報の入力を受け付ける認証情報受付手段と、

前記認証情報受付手段により受け付けた認証情報の認証を行う認証手段とをさらに備え、

40

前記管理手段は、

前記認証手段による認証情報の認証が所定回数失敗した場合に、前記記憶手段に記憶された該会員用媒体の有効／無効を示すデータを無効とする

ことを特徴とする請求項 1 ～ 6 のいずれか一つに記載の遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、会員カードを用いた遊技システムに関し、詳しくは、会員カードに従来の

50

プリペイドカードと同様の機能を持たすことにより顧客サービスの向上を図った遊技システムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、パチンコ店等の遊技場では、有価情報を記録したプリペイドカードを使用して、玉貸行為を提供するシステムが利用されている。

【0003】

このシステムにおいては、まず、遊技客は、店内に設けられたプリペイドカード発行機に、例えば、現金3000円を現金挿入口から挿入し、金額設定ボタンの「3000円」のボタンを押下すると、プリペイドカード発行機は、その現金「3000円」の有価価値に相当する度数が磁気記憶されたプリペイドカードを発行する。

10

【0004】

遊技客は、その「3000円」分の有価価値に相当する度数が記憶されたプリペイドカードを持って希望する遊技台に移り、そのプリペイドカードを遊技台に接続されたカードユニットに挿入し、遊技台の玉貸ボタンを押下することでたとえば一回の玉貸で500円分に相当するパチンコ玉を排出し、操作レバーにより遊技を開始する。

【0005】

ここで、このプリペイドカードの度数がなくなると、このプリペイドカードは、自動的にカードユニットから排出される。また、遊技の途中で遊技台を交換したり、遊技を終了する場合は、遊技台の返却ボタンを押下することで残っている有価価値を書き換えてカードユニットからこのプリペイドカードを排出される。そして他の遊技台に移り、その他の遊技台のカードユニットにプリペイドカードを挿入して遊技を再開でき、またはその遊技を終了することができる。

20

【0006】

この遊技時の出玉数と入玉数は、遊技台毎に店のホールコンピュータに送信され、遊技台毎の売上げと店全体の売上げを集計できるようになっている。

【0007】

また、近年、特定の顧客に名前、住所等を登録してもらい会員カードを発行し、この会員カードを所有する顧客に対して、特別なサービスを提供するサービス体系が注目されている。

30

【0008】

例えば、遊技の結果取得したパチンコ玉を玉計数機に入れ自分の会員カードを通すことにより自分の口座に貯玉でき、次回遊技する時に会員カードを用いて自分の口座に貯玉したパチンコ玉を引き出し、そのパチンコ玉を使い遊技でき、また、会員カードを所有する遊技客に店のイベント情報などを知らせる等の会員サービスが行われる。

【0009】

しかし、上記の会員カードを所有している顧客についての情報は、来店回数、あるいは、貯玉に限られ、その顧客が1日にどの程度得をしたのか、損をしたのか、また、その顧客が1週間、1ヶ月等の期間にわたりどの程度の得をしたのか知ることはできず、このため、きめ細やかな顧客サービスに欠けるという問題があった。

40

【0010】

その問題を解決するために特許文献1においては、会員カードを挿入するカードリーダーを設け、会員カードをカードリーダーに挿入している間のみ遊技機の操作を可能とし、その間の打込数、出玉数という媒体情報と、その遊技機に接続されているカードユニットでの玉購入額の購入情報とをカードリーダーに備えられた記憶手段に記憶しておき、この情報を顧客が遊技を終了した時点でターミナルコントローラに移動させ、これにより各会員の情報を1日単位で記憶するように構成することで、各顧客毎の勝敗を迅速に知ることができ、しかも会員に対する各種のサービスを提供することができるようにした遊技システムが開示されている。

【先行技術文献】

50

## 【特許文献】

【0011】

【特許文献1】特開平9-56907号公報

## 【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0012】

しかしながら、上記特許文献1に開示された遊技システムにおいては、各パチンコ台毎に会員カードを読み取る装置とプリペイドカードを読み取る装置との2種類の装置が必要であり、また、遊技客も遊技に際して会員カードとプリペイドカードの両方を挿入する必要があった。

10

【0013】

すなわち、上記遊技システムにおいては、会員においても来店の度ごとに遊技客がプリペイドカードを購入しなければならず、また、度数がなくなったプリペイドカードは残高に見合った位置に穴が明けられてしまうため再利用することができなかった。

【0014】

また、プリペイドカードのみの使用では遊技台毎の遊技情報は把握できても、遊技客毎の遊技情報は把握することができず、きめ細やかなサービスを提供することができなかった。

【0015】

そこで、この発明は、会員カードを有効に利用することにより、会員の遊技情報に応じたきめ細かい会員サービスを可能にした遊技システムを提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0016】

上記目的を達成するため、本発明は、会員用媒体の識別情報に対応して各会員の遊技情報を管理する管理手段と、遊技台に対応して設置され、会員が遊技によって得た遊技媒体の払出処理を行う払出処理手段とを有するとともに前記会員用媒体を受け付ける遊技ユニットを含む遊技システムであって、前記遊技ユニットは、前記管理手段に対して前記会員用媒体の識別情報を送信したことに応答して前記管理手段から送信された情報に基づいて貸出が可能である旨を判定した場合に、遊技媒体の貸出処理を実行可能にする貸出処理手段と、前記管理手段に対して前記会員用媒体の識別情報を送信したことに応答して前記管理手段から送信された情報に基づいて再プレーが可能である旨を判定した場合に、前記払出処理手段によって貯遊技媒体の再プレー処理を実行可能にする再プレー処理手段と、前記再プレー処理を行うに際し、再プレー要求操作を受け付けるための再プレー要求操作受付手段とを備え、前記管理手段は、各会員用媒体の識別情報に対応して有価情報、貯遊技媒体数を示すデータ及び該会員用媒体の有効/無効を示すデータを記憶する記憶手段と、前記遊技ユニットから前記会員用媒体の識別情報と対応付けて送信された情報に基づいて前記記憶手段に記憶された前記有価情報又は前記貯遊技媒体数を更新する更新手段と、前記遊技ユニットから前記会員用媒体の識別情報を受け付けた場合に、前記記憶手段に記憶した有効/無効を示すデータが無効であれば、貸出処理又は再プレー処理を制限するように制御する制限制御手段とを備えたことを特徴とする。

30

40

また、本発明は、上記発明において、前記遊技ユニットは、遊技によって得られた遊技媒体を計数する計数手段と、前記計数手段により計数された遊技媒体数を貯遊技媒体数として前記会員用媒体の識別情報と関連付けて前記管理手段へ送信する関連付手段とを備えたことを特徴とする。

【0017】

また、本発明は、上記発明において、前記会員用媒体と有価価値を受け付ける会員用媒体有価情報更新手段と、前記会員用媒体有価情報更新手段が受け付けた前記会員用媒体の識別情報を前記管理手段へ送るとともに、受け付けた有価価値の額に相当する有価情報を前記管理手段へ送信する送信手段とをさらに備えたことを特徴とする。

【0018】

50

また、本発明は、上記発明において、前記遊技ユニットは、前記再プレー処理手段による再プレーを行う場合に、前記貯遊技媒体の数量に関する表示制御を行う表示制御手段をさらに備えたことを特徴とする。

また、本発明は、上記発明において、前記遊技ユニットは、前記会員用媒体の排出要求を受け付け、会員用媒体の排出制御を行う排出制御手段と、前記排出制御手段により会員用媒体の排出制御を行った場合に、その旨を示す情報を前記管理手段に対して送信する排出情報送信手段と、会員用媒体に関連した遊技情報を前記管理手段に対して送信する遊技情報送信手段とをさらに備え、前記管理手段は、前記排出情報送信手段により送信された情報に基づいて、会員用媒体の排出に関する情報を記憶し、前記遊技情報送信手段により送信された情報に基づいて、会員用媒体に関する遊技情報を記憶する関連情報記憶手段をさらに備えたことを特徴とする。

10

また、本発明は、上記発明において、前記遊技ユニットは、前記会員用媒体の受け付けが可能な状態であるときに、その旨を表示する受付可能表示手段をさらに備えたことを特徴とする。

また、本発明は、上記発明において、前記会員用媒体に対応する認証情報の入力を受け付ける認証情報受付手段と、前記認証情報受付手段により受け付けた認証情報の認証を行う認証手段とをさらに備え、前記管理手段は、前記認証手段による認証情報の認証が所定回数失敗した場合に、前記記憶手段に記憶された該会員用媒体の有効／無効を示すデータを無効とすることを特徴とする。

#### 【発明の効果】

20

#### 【0019】

以上説明したようにこの発明によれば、会員用媒体の識別情報に対応して各会員の遊技情報を管理する管理手段と、遊技台に対応して設置され、会員が遊技によって得た遊技媒体の払出処理を行う払出処理手段とを有するとともに前記会員用媒体を受け付ける遊技ユニットを含む遊技システムであって、前記遊技ユニットは、前記管理手段に対して前記会員用媒体の識別情報を送信したことに応答して前記管理手段から送信された情報に基づいて貸出が可能である旨を判定した場合に、遊技媒体の貸出処理を実行可能にする貸出処理手段と、前記管理手段に対して前記会員用媒体の識別情報を送信したことに応答して前記管理手段から送信された情報に基づいて再プレーが可能である旨を判定した場合に、前記払出処理手段によって貯遊技媒体の再プレー処理を実行可能にする再プレー処理手段と、前記再プレー処理を行うに際し、再プレー要求操作を受け付けるための再プレー要求操作受付手段とを備え、前記管理手段は、各会員用媒体の識別情報に対応して有価情報、貯遊技媒体数を示すデータ及び該会員用媒体の有効／無効を示すデータを記憶する記憶手段と、前記遊技ユニットから前記会員用媒体の識別情報と対応付けて送信された情報に基づいて前記記憶手段に記憶された前記有価情報又は前記貯遊技媒体数を更新する更新手段と、前記遊技ユニットから前記会員用媒体の識別情報を受け付けた場合に、前記記憶手段に記憶した有効／無効を示すデータが無効であれば、貸出処理又は再プレー処理を制限するように制御する制限制御手段とを備えるよう構成したので、会員用媒体が無効である場合に、効率良く貸出要求又は再プレー要求を制限することができる。

30

#### 【図面の簡単な説明】

40

#### 【0020】

【図1】この発明の好適な実施の形態に係る遊技システムの全体構成を示すブロック図である。

【図2】図1に示したターミナルコントローラ102の詳細構成を示すブロック図である。

【図3】図1に示した島端部106の詳細構成を示すブロック図である。

【図4】図1に示したカウンタ部100の詳細構成を示すブロック図である。

【図5】図2に示したターミナルコントローラ102のワークステーション114内のメモリ114-2に格納されるデータベースの構成例を示す図である。

【図6】図3に示した会員カード有価情報更新兼プリペイドカード発行機122の外観を

50

示す斜視図である。

【図 7】図 1 に示した遊技ユニット 108 の外観を示す正面図である。

【図 8】会員遊技客に対する会員カードの有価情報更新手順を示すフローチャートである。

【図 9】会員遊技客に対する会員カード有価情報更新手順の第 2 フローを示すフローチャートである。

【図 10】会員遊技客に対する玉貸手順の第 1 フローを示すフローチャートである。

【図 11】会員遊技客に対する玉貸手順の第 2 フローを示すフローチャートである。

【図 12】会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順の第 1 フローを示すフローチャートである。

10

【図 13】会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順の第 1 フローを示すフローチャートである。

【図 14】会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順の第 3 フローを示すフローチャートである。

【図 15】会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順の第 4 フローを示すフローチャートである。

【図 16】遊技台での貯玉手順の第 1 フローを示すフローチャートである。

【図 17】遊技台での貯玉手順の第 2 フローを示すフローチャートである。

【図 18】遊技台での貯玉手順の第 3 フロー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】

20

【0021】

以下、この発明に係わる遊技システムの実施の形態を添付図面を参照して詳細に説明する。

【0022】

図 1 は、この発明の好適な実施の形態に係る遊技システムの全体構成を示すブロック部である。

【0023】

図 1 において、この遊技システムは、パチンコ店などの遊技場に設置されるもので、賞品交換業務を行うカウンタ部 100 および会員の遊技情報を管理するターミナルコントローラ (TC) 102 が設けられ、これらカウンタ部 100 およびターミナルコントローラ 102 には、LAN (ローカルエリアネットワーク) 112 を介して、パチンコ店などの複数の島 110 が接続される。

30

【0024】

ターミナルコントローラ 102 内には、会員遊技客の会員コードごとに住所、氏名、電話番号等の会員情報と、出玉、入玉、玉購入金額、貯玉、来店回数等の遊技情報を記憶するデータベースが設けられる。

【0025】

各島 110 は、複数の遊技ユニット 108 と、島 110 内の遊技ユニットを制御する島コントローラ 104 と、プリペイドカードやパチンコ玉を販売する島端部 106 とから構成され、各島 110 内と、カウンタ部 100 およびターミナルコントローラ 102 とは、LAN 112 を介してデータ交換が可能ないように構成される。

40

【0026】

図 2 は、図 1 に示したターミナルコントローラ 102 の詳細構成を示すブロック図である。

【0027】

図 2 において、ワークステーション 114 は、図示しない外部の経営コンピュータと専用の通信回線で接続され、さらに、このワークステーション 114 は、店内のパチンコ玉およびメダルの流れを管理する図示しない玉数管理コンピュータ (ホールコンピュータ) と接続され、店員は、このワークステーション 114 を用いて、店内のパチンコ玉およびメダルの総合管理を行う。

50

## 【 0 0 2 8 】

ここで、ワークステーション 1 1 4 は、このワークステーション 1 1 4 の全体動作を統括制御する制御部 1 1 4 - 1、会員カードの会員コードと関連付けて遊技情報と会員情報をレコード形式で記憶するデータベースを格納するメモリ 1 1 4 - 2、このワークステーション 1 1 4 内の各種管理情報を表示する表示部 1 1 4 - 3、各種情報等の入力およびこのワークステーション 1 1 4 内の管理情報の印刷に使用される入出力部 1 1 4 - 4 を具備して構成される。

## 【 0 0 2 9 】

パーソナルコンピュータ 1 1 6 は、LAN 1 1 2 を介して、ワークステーション 1 1 4 に接続され、店員は、このパーソナルコンピュータ 1 1 6 を用いて、ワークステーション 1 1 4 への新規口座の登録やデータの統計処理等を行う。

10

## 【 0 0 3 0 】

プリンタ 1 1 8 は、パーソナルコンピュータ 1 1 6 に接続され、例えば、店員がワークステーション 1 1 4 に記憶された台帳データに基づいて、ダイレクトメールを発行する場合等に使用される。

## 【 0 0 3 1 】

会員カード発行機 1 2 0 は、パーソナルコンピュータ 1 1 6 に接続され、このパーソナルコンピュータ 1 1 6 によって新規口座の登録が行われると、該登録された口座の会員カードが発行される。

## 【 0 0 3 2 】

20

上述したターミナルコントローラ 1 0 2 の各構成要素は、それぞれ、無停電電源に接続され、商用電源が切断された場合であっても、システムダウンの発生を防止するように構成されている。

## 【 0 0 3 3 】

図 3 は、図 1 に示した島端部 1 0 6 の詳細構成を示すブロック図である。

## 【 0 0 3 4 】

図 3 において、会員カード有価情報更新兼プリペイドカード発行機 1 2 2 は、LAN 1 1 2 を介して、図 2 に示したターミナルコントローラ 1 0 2 に接続される。この会員カード有価情報更新兼プリペイドカード発行機 1 2 2 には、会員カード読み取り部 1 2 3 - 1 が設けられる。

30

## 【 0 0 3 5 】

遊技客がこの会員カード有価情報更新兼プリペイドカード販売機 1 2 2 に会員カードを挿入して現金等の有価価値を図示しない挿入口から挿入すると、会員カードからこの会員カードの識別番号である会員コードが会員カード読み取り部 1 2 3 - 1 で読み取られ、現金等の有価価値に相当する有価情報（度数）とともに LAN 1 1 2 を介してターミナルコントローラ 1 0 2 に送信される。そして、ターミナルコントローラ 1 0 2 内メモリ 1 1 4 - 2 に、この会員コードと有価情報（度数）とが関連付けて記憶される。

## 【 0 0 3 6 】

また、遊技客がこの会員カード有価情報更新兼プリペイドカード発行機 1 2 2 に会員カードを挿入せず、現金等の有価価値のみを挿入した場合は、カード ID を付与するとともにその挿入した有価価値に相当する有価情報をターミナルコントローラ 1 0 1 に記憶させてプリペイドカードを販売する。

40

## 【 0 0 3 7 】

パチンコ玉引落機 1 2 4 は、LAN 1 1 2 を介して、ターミナルコントローラ 1 0 2 に接続され、遊技客が指定した数のパチンコ玉を放出する。このパチンコ玉引落機 1 2 4 には、会員カード読み取り部 1 2 3 - 2 が設けられ、遊技客がこの会員カード読み取り部 1 2 3 - 2 に会員カードを挿入して暗証番号を入力すると、パチンコ玉引落機 1 2 4 は、該会員カードの口座に預けられた玉数がパチンコ玉引落機 1 2 4 の図示しない表示部に表示される。

## 【 0 0 3 8 】

50

パチンコ玉計算機 1 2 8 は、L A N 1 1 2 を介して、ターミナルコントローラ 1 0 2 に接続され、遊技客が投入したパチンコ玉を計数し、その計数結果をリサイクルカード発行機 1 3 0 またはレシート発行機 1 3 2 に出力する。

【 0 0 3 9 】

このパチンコ玉計算機 1 2 8 による計数結果を受信したリサイクルカード発行機 1 3 0 またはレシート発行機 1 3 2 は、この計数結果を記録したリサイクルカードまたはレシートを発行する。このパチンコ玉計算機 1 2 8 には、会員カード読み取り部 1 2 3 - 3 が設けられ、遊技客がこのパチンコ玉計算機 1 2 8 の会員カード読み取り部 1 2 3 - 3 に会員カードを挿入して、パチンコ玉を投入すると、その計数結果が L A N 1 1 2 を介してターミナルコントローラ 1 0 2 に通知される。

10

【 0 0 4 0 】

図 4 は、図 1 に示したカウンタ部 1 0 0 の詳細構成を示すブロック図である。

【 0 0 4 1 】

図 4 において、抽選機 1 3 4 は、L A N 1 1 2 を介して、ターミナルコントローラ 1 0 2 に接続され、遊技客に対する抽選サービスを行う。この抽選機 1 3 4 には、会員カード読み取り部 1 2 3 - 4 が設けられ、遊技客がこの会員カード読み取り部 1 2 3 - 4 に会員カードを挿入して抽選を行うと、当該抽選の結果が L A N 1 1 2 を介してターミナルコントローラ 1 0 2 に通知される。

【 0 0 4 2 】

景品交換管理機 1 3 5 は、L A N 1 1 2 を介して、ターミナルコントローラ 1 0 2 に接続され、遊技客に対する景品の交換を管理する。遊技客は、この景品交換管理機 1 3 5 を利用して、自己の口座に預けたパチンコ玉やレシート発行機 1 3 2 が発行したレシートに記された計数結果に応じた景品を受け取ることができる。

20

【 0 0 4 3 】

この景品交換管理機 1 3 5 には、会員カード読み取り部 1 2 3 - 5 が設けられ、遊技客は、自己の口座に預けたパチンコ玉を景品に交換する場合には、景品交換管理機 1 3 5 の会員カード読み取り部 1 2 3 - 5 に会員カードを挿入し、自己の口座から必要な数のパチンコ玉を引き出す。口座の照合は、L A N 1 1 2 を介して接続されたターミナルコントローラ 1 0 2 が行う。景品交換管理機 1 3 5 は、該遊技客が引き出したパチンコ玉の数に応じた景品を決定し、該決定した内容を景品自動払出機 1 3 8 に通知する。

30

【 0 0 4 4 】

景品自動払出機 1 3 6 は、景品交換管理機 1 3 5 から景品の払出を指示されると、該景品交換管理機 1 3 5 が指定した景品を払い出す。遊技客は、この景品自動払出機 1 3 6 が払い出した景品を受け取り、景品交換を終了する。景品交換の結果は、L A N 1 1 2 を介してターミナルコントローラ 1 0 2 に通知される。

【 0 0 4 5 】

スキャナ 1 3 7 は、レシート発行機 1 3 2 が発行したレシートに付されたバーコードを読み取って、当該読み取った情報、すなわち、パチンコ玉計算機 1 2 8 が計算した結果を景品交換管理機 1 3 5 に出力する。

【 0 0 4 6 】

プリンタ 1 3 8 は、店員の要求に応じて、景品交換管理機 1 3 5 が管理するデータをプリントアウトする。

40

【 0 0 4 7 】

図 5 は、図 2 に示したターミナルコントローラ 1 0 2 のワークステーション 1 1 4 内のメモリ 1 1 4 - 2 に格納されるデータベースの構成例を示す図である。

【 0 0 4 8 】

図 5 において、図 2 に示したターミナルコントローラ 1 0 2 のワークステーション 1 1 4 内のメモリ 1 1 4 - 2 に格納されるデータベース 1 1 7 は、上述したように会員カードの会員コードと関連付けて遊技情報と会員情報をレコード形式で記憶するデータベースからなり、「会員コード」又は「カード I D」に対応して、「暗証番号」、「購入度数」、

50



「残度数」、「貯玉数」、「有効フラグ」が記憶されている。

【 0 0 4 9 】

なお、有効フラグは、会員カードに盗用された場合には 0 をセットして使用不可状態にできる。復旧は、店員が会員からカードが利用できない旨の申告をうけて、本人を確認した上で、パーソナルコンピュータ 1 1 6 を操作して行なう。

【 0 0 5 0 】

図 6 は、図 3 に示した会員カード有価情報更新兼プリペイドカード発行機 1 2 2 の外観を示す斜視図である。

【 0 0 5 1 】

図 6 において、会員カード有価情報更新兼プリペイドカード発行機 1 2 2 (以下、更新発行機 1 2 2 という)の上部には表示パネル 1 4 2 が配置され、この表示パネル 1 4 2 にはこの更新発行機 1 2 2 の使用者に対する操作指示や金額等の表示が行われる。

【 0 0 5 2 】

この更新発行機 1 2 2 使用者は、この表示パネル 1 4 2 の表示に従って、所定の操作を実行することにより、会員カード有価情報の更新及びプリペイドカードの購入を行うことができる。

【 0 0 5 3 】

再プレー選択ボタン 1 4 4 は、会員カードを挿入した遊技客が再プレー可能、すなわち貯玉がある場合に点灯し、その会員カードを挿入した遊技客は、この再プレー選択ボタン 1 4 4 が点灯した状態でこの再プレー選択ボタン 1 4 4 を押下すれば、更新発行機 1 2 2 は現金投入を求め、現金が投入されれば L A N 1 1 2 を介して投入した現金に相当する度数をターミナルコントローラ 1 0 2 に送信し、ターミナルコントローラ 1 0 2 内のデータベース 1 1 7 に会員コードに関連付けて記憶されている度数を更新する。

【 0 0 5 4 】

金額指示ボタン 1 4 6 は、例えば、「2 0 0 0 円」、「3 0 0 0 円」、「4 0 0 0 円」および「5 0 0 0 円」の 4 つのボタンから構成され、更新発行機 1 2 2 使用者が押下したボタンに応じて、会員カードの会員コードに関連してターミナルコントローラ 1 0 2 内のデータベース 1 1 7 に記憶される購入度数、およびプリペイドカードに記憶される度数を決定する。

【 0 0 5 5 】

現金投入口 1 5 0 は、金額指示ボタン 1 4 6 の下側に配設され、更新発行機 1 2 2 の使用者が投入した硬貨や札を受け付ける。更新発行機 1 2 2 使用者が投入した金額は、表示パネル 1 4 2 に表示されるとともに、購入可能な金額指示ボタン 1 4 6 が点灯する。

【 0 0 5 6 】

更新発行機 1 2 2 の使用者は、この点灯した金額指示ボタン 1 4 6 を押下して度数を決定する。更新発行機 1 2 2 には、この現金投入口 1 5 0 の他、釣銭を返却する図示しない返却口も設けられる。

【 0 0 5 7 】

会員カード挿入口 1 5 2 は、現金投入口 1 5 0 の下側に配設され、会員カードを所持する遊技客が投入した会員カードを受け付ける。会員カードを所持する遊技客が会員カードを会員カード挿入口 1 5 2 から挿入すると、会員カード読み取り部 1 2 3 - 1 により、この会員カードに記録された会員コードが読み取られ、L A N 1 1 2 を介してターミナルコントローラ 1 0 2 に送られる。

【 0 0 5 8 】

プリペイドカード排出口 1 5 4 は、会員カード挿入口 1 5 2 の右側に配設され、プリペイドカードの購入者が指定した度数のプリペイドカードを排出する。

【 0 0 5 9 】

会員カード挿入口 1 5 2 は、従来のプリペイドカードと全く異なるサイズであっても、あるいは全く異なる情報記憶方式であってもよい。

【 0 0 6 0 】

10

20

30

40

50

例えば、会員カードを近接型あるいは近傍型の非接触ＩＣカードを使用すれば、会員カードを会員カード挿入口１５２に近づけるだけで会員カード読み取り部１２３－１により会員カードの会員コードを読み取ることができ会員には便利である。

【００６１】

暗証番号テンキー１５５は、会員カードを会員カード挿入口１５２から挿入した遊技客が正規の会員であるか判断するために設けたものである。

【００６２】

遊技客が会員カードを会員カード挿入口１５２から挿入した際、更新発行機１２２は暗証番号の入力を要求し、その遊技客が暗証番号テンキー１５５により暗証番号を入力すると、この挿入された会員カードの会員コードと、この入力した暗証番号がＬＡＮ１１２を介しターミナルコントローラ１０２に送信され、これを受信したターミナルコントローラ１０２は、ターミナルコントローラ１０２内のデータベース１１７に会員コードと関連付けて記憶されている暗証番号と、この受信した暗証番号が一致するかどうか確認して会員照合を行う。

【００６３】

図７は、図１に示した遊技ユニット１０８の外観を示す正面図である。

【００６４】

図７においては、この遊技ユニット１０８の遊技台１５６がパチンコ台の場合を示しており、この遊技台１５６は、玉貸ししたパチンコ玉を収容する上皿１５７－１と、賞玉を収容する下皿１５７－２と、玉貸が可能である場合に点灯する玉貸可能表示ランプ１５８と、一回の押下で例えば５００円分の玉を排出する玉貸スイッチ１６０と、プリペイドカードまたは会員カード有価情報の残度数を表示する度数表示部１６２と、プリペイドカードまたは会員カードを返却する際に押下する返却スイッチ１６４と、上皿１５７－１に収容されたパチンコ玉の射出を制御する操作レバー１６３とを備え、カードユニット１６５と連係して、遊技客に遊技行為を提供する。

カードユニット１６５は、カード挿入可能時に点灯するカード利用可能ランプ１６６と、プリペイドカードまたは会員カードを挿入したときに点灯するカード挿入中ランプ１７１と、利用可能な遊技台１５６がカードユニットに対して右側に位置しているか左側に位置しているか表示する台方向表示ランプ１６９と、会員カードまたはプリペイドカード挿入時点灯するカード挿入ランプ１７１と、プリペイドカードまたは会員カードの挿入口となるプリペイドカード及び会員カード挿入口１７０と、遊技客が会員カードを挿入した場合に有効となり貯玉再プレーでの遊技を選択する再プレー選択ボタン１６１と、貯玉数を表示する貯玉数表示部１６７、貯玉再プレー可能な時に表示する再プレー可能ランプ１６８と、図示しない計数器でこの遊技台１５６での賞球を計数開始指示する計数ボタン１７３を備え、遊技台１５６からの遊技情報を受け取り記憶すると共に、この遊技情報をＬＡＮ１１２を介してターミナルコントローラ１０２に送信する処理およびプリペイドカードに記憶された度数や、ターミナルコントローラ１０２に記憶され、ターミナルコントローラ１０２からＬＡＮ１１２を介してカードユニットに送信された度数、貯玉数をパチンコ玉に変換する処理を実行する。

【００６５】

台ランプユニット１７４は、呼出ボタン１８６が押下されたときに点灯するとともに、「７７７」等の大当たりのときに点滅する第１メインランプ１７２－１および第２メインランプ１７２－２と、大当たりの回数を表示する大当たり回数表示部１７６と、食事中ボタン１８４が押下されたときに点灯する食事中表示部１７８と、大当たり時に点滅するラッキー表示部１８０と、大当たりが出た後であっても遊技続行可能である場合に点灯する無制限表示部１８２と、遊技客が台を離れる際に押下される食事中ボタン１８４と、遊技客が店員を呼び出す際に押下される呼出ボタン１８６と、大当たりの回数表示形式を切り替える切替ボタン１８８とを備え、遊技台１５６からの出力信号を受けて、遊技状況に応じた表示を行う。

【００６６】

次に、上述した遊技システムの動作例について説明する。

【 0 0 6 7 】

( 第 1 の動作 )

本動作は、会員遊技客が会員カード有価情報を更新し、該更新したカードを使用して遊技する場合の動作である。

【 0 0 6 8 】

図 8 は、会員遊技客に対する会員カードの有価情報更新手順を示すフローチャートである。

【 0 0 6 9 】

ここで、会員遊技客とは、会員カードを所有する遊技客であり、以下、単に遊技客という。

【 0 0 7 0 】

遊技客が更新発行機 1 2 2 の会員カード挿入口 1 5 2 に会員カードを挿入すると ( ステップ S 1 0 0 )、更新発行機 1 2 2 は、該挿入された会員カードから会員コードを抽出するとともに、該遊技客に対して暗証番号の入力を要求する ( ステップ S 1 0 2 )。

【 0 0 7 1 】

これを確認した遊技客が更新発行機 1 2 2 に設けられた暗証番号入力キー 1 5 5 から自己の暗証番号を入力すると ( ステップ S 1 0 4 )、更新発行機 1 2 2 は、該暗証番号と、この抽出した会員コードとをターミナルコントローラ 1 0 2 に送信する ( ステップ S 1 0 6 )。

【 0 0 7 2 】

これらのデータを受信したターミナルコントローラ 1 0 2 は、この抽出した会員コードを検索キーとしてデータベース 1 1 7 にアクセスし、このデータベース 1 1 7 に記憶された会員カード情報を取得し、店番号、カード有効期限等を確認し前記挿入された会員カードが有効であるかを判断する。

【 0 0 7 3 】

また、この抽出した会員コードを検索キーとしてデータベース 1 1 7 にアクセスし該当するレコードの暗証番号と、前記入力した暗証番号が一致するかを確認して一致した場合、該会員カードの使用を有効とする。

【 0 0 7 4 】

このように会員カード情報の確認と、暗証番号の一致が確認された場合を会員カード使用有効として判断する ( ステップ 1 0 8 )

所定回数の入力エラーがあったあるいはすでに有効フラグ = 0 であったための判断の結果、この会員カードが有効でないと決定した場合には ( ステップ S 1 0 8 で N O )、会員カードと釣銭を遊技客に返却する。有効フラグが 1 であれば会員カード有効フラグ = 0 をデータベース 1 1 7 に記録する。

【 0 0 7 5 】

一方、有効であると判断した場合には ( ステップ S 1 0 8 で Y E S )、この抽出した会員コードを検索キーとして、データベース 1 1 7 にアクセスし、該当する貯玉数が 0 であるか否かを判断する ( ステップ S 1 1 0 )。このとき、貯玉数が所定数以下である場合には ( ステップ S 1 1 0 で Y E S )、図 9 のステップ S 1 1 8 に進み、更新発行機 1 2 2 に現金の投入を要求させる。

【 0 0 7 6 】

一方、貯玉数が所定数以下でない場合には ( ステップ S 1 1 0 で N O )、該貯玉数と再プレーの許可を更新発行機 1 2 2 に通知する ( ステップ S 1 1 2 )。この通知を受信した更新発行機 1 2 2 は、再プレー可能表示を O N にするとともに、受信した貯玉数を表示する ( ステップ S 1 1 4 )。

【 0 0 7 7 】

図 9 は、会員遊技客に対する会員カード有価情報更新手順の第 2 フローを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

## 【0078】

図9において、再プレー可能表示ONを確認した遊技客がプリペイド購入ボタン144を押下すると(ステップS116)、更新発行機122は、遊技客に現金の投入を要求し(ステップS118)、遊技客が現金を投入すると(ステップS120)、購入可能金額を表示する(ステップS122)。

## 【0079】

この表示を確認した後、更新発行機122に設けられた金額指示ボタン146を押下すると(ステップS124)、更新発行機122は、遊技客が指定した発行額に相当する度数と、会員コードをターミナルコントローラ102に送信する。

## 【0080】

更新発行機122からデータを受信したターミナルコントローラ102は、該受信した会員コードを検索キーとしてデータベース117にアクセスし、該当する度数を更新し(ステップS128)、その後、この度数更新が終了した旨を更新発行機122に通知する(ステップS130)。

## 【0081】

更新発行機122は、上記通知を受けると、会員カードと必要なら釣銭を遊技客に返却する(ステップS132)。これにより、遊技客は、会員カードと、釣銭を受け取り、遊技を開始する。

## 【0082】

また、貯玉だけの遊技を希望する遊技客は、前記更新発行機122の再プレーボタン144を押下し現金投入の要求があった時に、返却ボタンを押下して会員カードを受け取り、該会員カード使用有効と判断した会員カードを用いて希望する遊技台で遊技を開始する。

## 【0083】

図10は、会員遊技客に対する玉貸手順の第1フローを示すフローチャートである。

## 【0084】

図10において、遊技客が、図7に示したカードユニット165のプリペイドカード及び会員カード挿入口170に会員カードを挿入すると(ステップS200)、カードユニット165は、該挿入された会員カードから会員コードを抽出し(ステップS202)、該抽出した会員コードをターミナルコントローラ102に送信する(ステップS204)

## 【0085】

ターミナルコントローラ102は、この会員コードを検索キーとしてデータベース117にアクセスし、該当する会員カード有効フラグを取得し、該会員カード有効フラグが「0」の場合、会員カード使用有効でないと判断し(ステップS206でNO)、図11に示すステップS220に進む。

## 【0086】

一方、会員カード有効フラグが「1」の場合、会員カード使用有効と判断し(ステップS206でYES)、この会員コードを検索キーとして、データベース117にアクセスし、該当する残度数を取得する。そして、この取得した残度数と玉貸許可をカードユニット165に通知する(ステップS208)。

## 【0087】

これを受信したカードユニット165は、残度数を度数表示部162に表示し、玉貸可能表示ランプ158を点灯させて玉貸許可を表示する(ステップS210)。これを確認した遊技客が玉貸スイッチ160を押下すると(ステップS212)、カードユニット165は、玉貸を行う(ステップS214)。そして、該玉貸によって発生した減算度数をターミナルコントローラ102に送信する(ステップS216)。

## 【0088】

図11は、会員遊技客に対する玉貸手順の第2フローを示すフローチャートである。

## 【0089】

10

20

30

40

50

図 1 1 において、カードユニット 1 6 5 から減算度数を受信したターミナルコントローラ 1 0 2 は、データベース 1 1 7 に記憶した残度数を減算し、その結果が 0 でない場合には (ステップ S 2 1 8 で N O)、図 1 0 に示すステップ S 2 0 8 に戻る。

【 0 0 9 0 】

一方、残度数が 0 となった場合には (ステップ S 2 1 8 で Y E S)、会員カードの返却をカードユニットに要求する (ステップ S 2 2 0)。

【 0 0 9 1 】

この返却要求を受信するか、または、遊技客が返却スイッチ 1 6 4 を押下すると (ステップ S 2 2 2)、カードユニット 1 6 5 は、会員カードを排出し (ステップ S 2 2 4)、遊技情報をターミナルコントローラ 1 0 2 に送信し (ステップ S 2 2 5)、その後、返却完了をターミナルコントローラ 1 0 2 に通知する (ステップ S 2 2 6)。

10

【 0 0 9 2 】

この遊技情報を受信したターミナルコントローラ 1 0 2 は、遊技情報の記録を行い (ステップ S 2 2 7)、返却完了通知を受信すると返却の完了を記録する (ステップ S 2 2 8)。

【 0 0 9 3 】

(第 2 の動作)

本動作例は、会員遊技客が遊技ユニット 1 0 8 で再プレーを選択する場合の動作である。

【 0 0 9 4 】

図 1 2 は、会員遊技客に対する再プレー玉貸手順の第 1 フローを示すフローチャートである。

20

【 0 0 9 5 】

図 1 2 において、遊技客は、更新発行機 1 2 2 にて会員カード使用有効を判断し、会員カード有効フラグ = 1 と判断された会員カードを用いて、遊技台 1 5 6 に接続されたカードユニット 1 6 5 のプリペイドカード及び会員カード挿入口 1 7 0 から会員カードを挿入する (ステップ S 3 0 0)。

【 0 0 9 6 】

カードユニット 1 6 5 は、該挿入された会員カードから会員コードを抽出し、該抽出した会員コードをターミナルコントローラ 1 0 2 に送信する (ステップ S 3 0 4)。

30

該会員コードを受信したターミナルコントローラ 1 0 2 は、該会員コードを検索キーとしてデータベース 1 1 7 にアクセスし、該当する会員カード有効フラグを取得し、該会員カード有効フラグが「1」の時を会員カード使用有効、「0」の時を会員カード使用有効でないと判断する (ステップ S 3 0 6)。

【 0 0 9 7 】

上記判断の結果、有効でないと判断した場合には (ステップ S 3 0 6 で N O)、図 1 5 に示すステップ S 3 5 4 に進み、会員カードの返却処理を実行する。

【 0 0 9 8 】

一方、有効と判断した場合には (ステップ S 3 0 6 で Y E S)、該会員コードを検索キーとして、データベース 1 1 7 にアクセスし、該当するレコードの残度数を取得する。そして、該取得した残度数と玉貸許可をカードユニット 1 6 5 に通知する (ステップ S 3 0 8)。

40

【 0 0 9 9 】

これらを受信したカードユニット 1 6 5 は、受信した残度数を度数表示部 1 6 2 に表示するとともに、玉貸可能表示ランプ 1 5 8 を点灯させて、玉貸許可を表示する (ステップ S 3 1 0)。これを確認した遊技客が再プレー選択ボタン 1 6 1 を押下すると (ステップ S 3 1 2)、カードユニット 1 6 5 は、会員コードをターミナルコントローラ 1 0 2 に送信する (ステップ S 3 1 4)。

【 0 1 0 0 】

会員カードを使用しないでプリペイドカードを購入して使用する場合は図において会員

50

カードをプリペイドカードと読み替えることによって同様に説明ができる。

【0101】

図13は、会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順の第1フローを示すフローチャートである。

【0102】

図13において、会員コードを受信したターミナルコントローラ102は、会員コードを検索する(ステップS320)。そして、該当するレコードに格納された貯玉数が0である場合には(ステップS322でYES)、図15に示すステップS354に進む。

【0103】

一方、貯玉数が0でない場合には(ステップS322でNO)、再プレー許可と該格納された貯玉数をカードユニット165に送信する(ステップS324)。

これを受信したカードユニット165は、再プレー表示ランプ161を点灯させるとともに、該受信した貯玉数を貯玉表示部167に表示する(ステップS326)。

【0104】

これを確認した遊技客が玉貸スイッチを押下すると(ステップS328)、カードユニット165は、該遊技客に玉貸を行い(ステップS330)、減算度をターミナルコントローラ102に送信する(ステップS332)。

図14は、会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順の第3フローを示すフローチャートである。

【0105】

図14において、減算度を受信したターミナルコントローラ102は、データベース117に格納した貯玉数を減算し、その結果が0でない場合には(ステップS334でNO)、図13に示すステップS324に戻って、貯玉数をカードユニット165に通知する。

【0106】

一方、減算結果が0となった場合には(ステップS334でYES)、再プレーの終了をカードユニット165に要求し(ステップS336)、データベース117に格納された残度数が0であるか否かを判断する(ステップS340)。そして、残度数が0であるときは(ステップS340でYES)、図15に示すステップS354に進み、プリペイドカードの返却処理を行い、残度数が0でないときは(ステップS340でNO)、該度をカードユニット165に送信する(ステップS342)。

カードユニット165は、ターミナルコントローラ102から再プレー終了要求を受信すると、再プレー表示をOFFにし(ステップS338)、度数を受信すると、該受信した度を度数表示部162に表示する(ステップS344)。これを確認した遊技客は、玉貸可能であることを知り、適宜、玉貸スイッチ160を押下する(ステップS346)。

【0107】

図15は、会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順の第4フローを示すフローチャートである。

【0108】

図15において、遊技客が玉貸スイッチ160を押下すると、カードユニット165は、該遊技客に玉貸を行い(ステップS348)、減算度をターミナルコントローラ102に送信する(ステップS350)。

【0109】

この減算度を受信したターミナルコントローラ102は、データベース117に格納した残度数を減算し、その結果が0でない場合には(ステップS352でNO)、図14のステップS342に戻って、カードユニット165に度数を表示させる(ステップS344)。

【0110】

一方、残度数が0である場合には(ステップS352でYES)、会員カードの返却を

10

20

30

40

50

カードユニット１６５に要求する（ステップＳ３５４）。

【０１１１】

この返却要求を受信したカードユニット１６５は、会員カードを排出して（ステップＳ３５８）、返却完了通知をターミナルコントローラ１０２に通知する（ステップＳ３６０）。ターミナルコントローラ１０２は、この通知を受信して、会員カードの返却を記録する（ステップＳ３６２）。

【０１１２】

（第３の動作）

本動作は、遊技ユニット１０８で獲得した賞玉をデータベース１１７に貯玉する場合の例である。

【０１１３】

図１６は、遊技台での貯玉手順の第１フローを示すフローチャートである。

【０１１４】

図１６において、遊技客がカードユニット１６５のプリペイドカード及び会員カード挿入口１７０に会員カードを挿入すると（ステップＳ５００）、カードユニット１６５は、該挿入された会員カードの会員コードを抽出し（ステップＳ５０２）、該抽出した会員コードをターミナルコントローラ１０２に送信する（ステップＳ５０４）。

【０１１５】

この会員コードを受信したターミナルコントローラ１０２は、該受信した会員コードを検索キーとして、データベース１１７にアクセスし、該当する会員カード有効フラグを取得し、該取得した会員カード有効フラグが「０」の場合を会員カード使用有効、「１」の場合を会員カード使用有効でないと判断する（ステップＳ５０６）。

【０１１６】

上記判断の結果、有効でないと判断した場合には（ステップＳ５０６でＮＯ）、図１８に示すステップＳ５３０以降の処理を実行する。

【０１１７】

一方、有効であると判断した場合には（ステップＳ５０６でＹＥＳ）、遊技客に対する玉貸許可と、データベース１１７に格納された残度数をカードユニット１６５に通知する（ステップＳ５０８）。

【０１１８】

この通知を受けたカードユニット１６５は、該残度数を度数表示部１６２に、玉貸許可表示を玉貸表示部１５８に表示する（ステップＳ５１０）。この表示を確認した遊技客は、適宜、玉貸行為を行って遊技を開始する（ステップＳ５１２）。そして、遊技中のまたは遊技を終了した遊技客がカードユニット１６５に設けられた計数スイッチを押下すると（ステップＳ５１４）、賞玉の計数処理が行われる。

【０１１９】

図１７は、遊技台での貯玉手順の第２フローを示すフローチャートである。

【０１２０】

図１７において、カードユニット１６５は、図示しない計数機で賞玉の数を計数し（ステップＳ５１６）、その結果をターミナルコントローラ１０２に送信する（ステップＳ５１８）。この計数結果を受信したターミナルコントローラ１０２は、データベース１１７にアクセスして、該遊技客のレコードを検索し（ステップＳ５２０）、該計数結果を該レコードの貯玉数に加算する（ステップＳ５２２）。そして、加算後の貯玉数をカードユニット１６５に送信する（ステップＳ５２４）。これを受信したカードユニット１６５は、該受信した貯玉数を貯玉表示部１６７に表示する（ステップＳ５２６）。

【０１２１】

図１８は、遊技台での貯玉手順の第３フローを示すフローチャートである。

【０１２２】

図１８において、カードユニット１６５の表示を確認した遊技客が返却スイッチ１６４を押下するか（ステップＳ５２８）、または、ターミナルコントローラ１０２からの返却

10

20

30

40

50

要求があると(ステップS530)、プリペイドカード及び会員カード挿入口170から会員カードを排出し(ステップS532)、会員カードの返却完了をターミナルコントローラ102に通知する(ステップS534)。この通知を受信したターミナルコントローラ102は、会員カードの返却を記録する(ステップS536)。

【産業上の利用可能性】

【0123】

本発明は、会員カードに従来のプリペイドカードと同様の機能を持たすことにより顧客サービスの向上を図る場合に適している。

【符号の説明】

【0124】

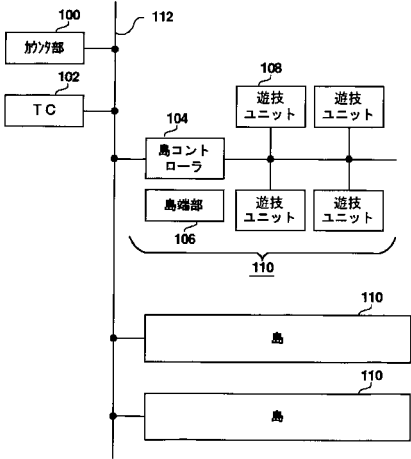
100...カウンタ部、102...ターミナルコントローラ、104...島コントローラ、106...島端部、108...遊技ユニット、110...島、112...LAN、114...ワークステーション、116...パーソナルコンピュータ、117...データベース、118...プリンタ、120...会員カード発行機、122...会員カード有価情報更新兼プリペイドカード発行機、123-1~123-5...会員カード読み取り部、124...パチンコ玉引落機、128...パチンコ玉計算機、130...リサイクルカード発行機、132...レシート発行機、134...抽選機、135...景品交換管理機、136...景品自動払出機、137...スキヤナ、138...プリンタ、142...表示パネル、144...再プレー選択ボタン、146...金額指示ボタン、148...返却ボタン、150...現金投入口、152...会員カード挿入口、154...プリペイドカード排出口、155...暗証番号入力キー、156...パチンコ台、157-1...上皿、157-2...下皿、158...玉貸可能表示ランプ、160...玉貸スイッチ、161...再プレー選択スイッチ、162...度数表示部、163...操作レバー、164...返却スイッチ、165...カードユニット、166...状態表示ランプ、167...貯玉表示部、168...再プレー可能表示ランプ、169... 台方向表示ランプ、170...プリペイドカードおよび会員カード挿入口、171...カード挿入中ランプ、172-1...第1メインランプ、172-2...第2メインランプ、174...台ランプユニット、176...大当り回数表示部、178...食事中表示部、180...ラッキー表示部、182...無制限表示部、184...食事中ボタン、186...呼出ボタン、188...切替ボタン

10

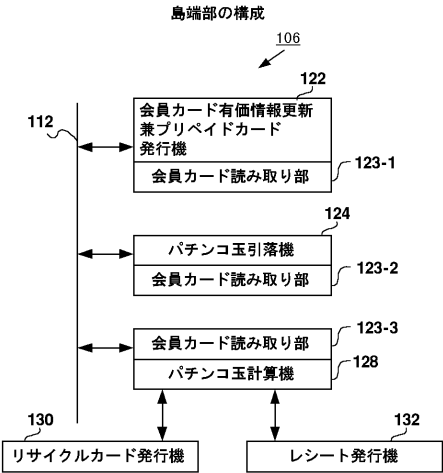
20



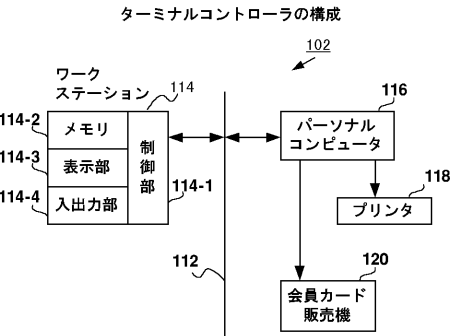
【図 1】



【図 3】



【図 2】

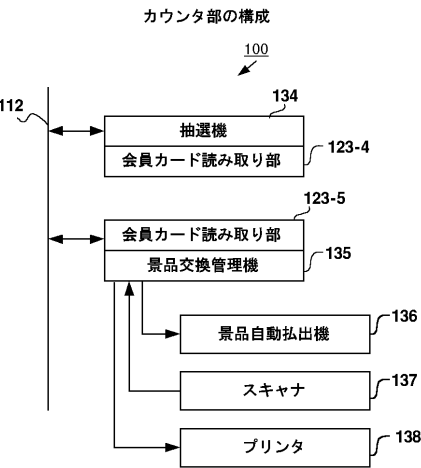


【図 5】

ターミナルコントローラ内メモリの構成例

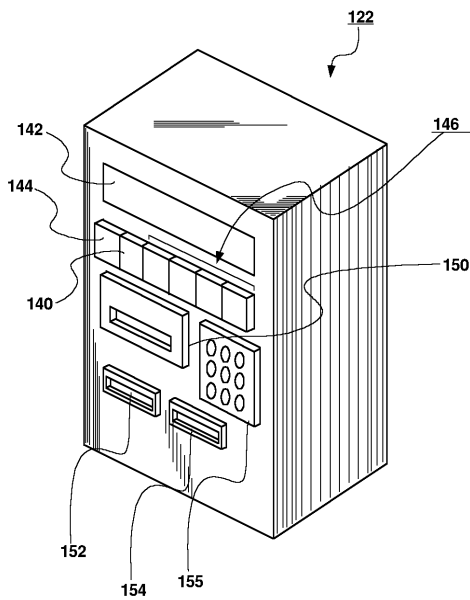
会員コード	暗証番号	購入度数	残度数	貯玉数	有効 フラグ
0020	1111	100	40	50	1
0010	1212	200	300	0	0
0030	5555	300	200	20	1
P0011	0000	3000	2500	0000	1
P1002	0000	2000	1500	0000	1
P××××	0000	1000	500	0000	1

【図 4】



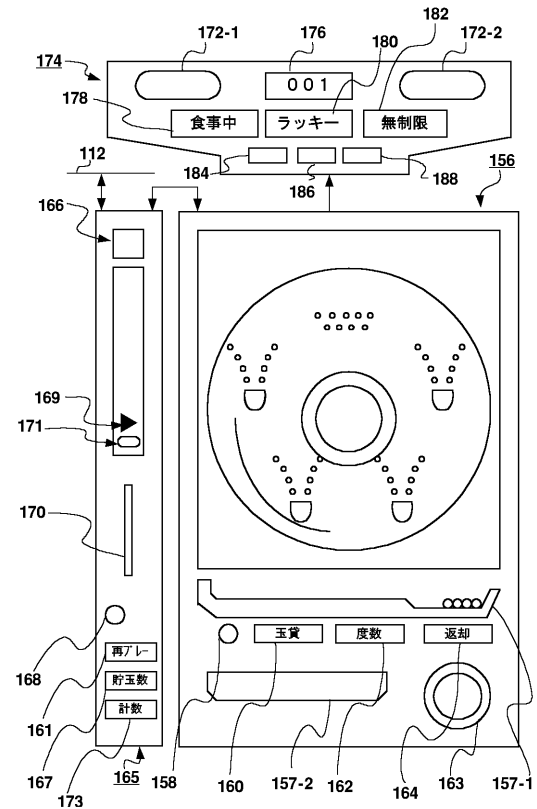
【図 6】

会員カード有価情報更新及びプリペイドカード発行機



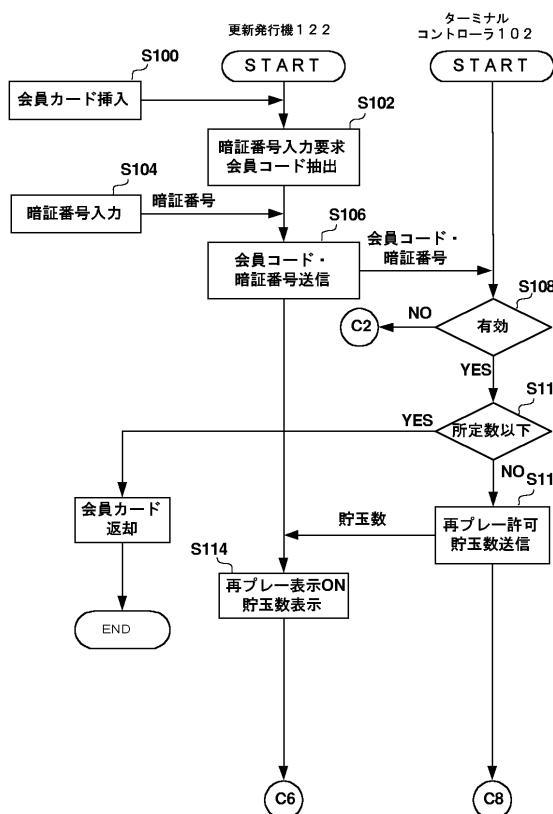
【図 7】

遊技ユニット構成



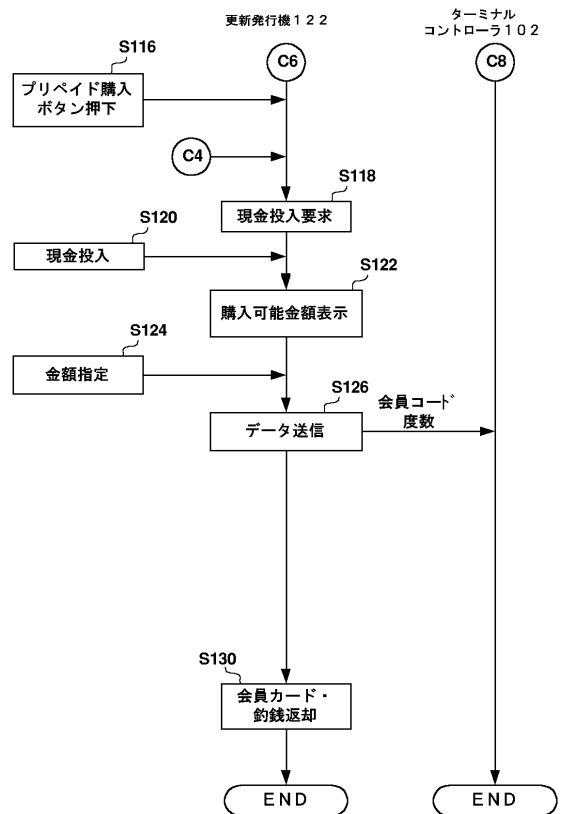
【図 8】

会員遊技客に対する会員カード有価情報更新手順



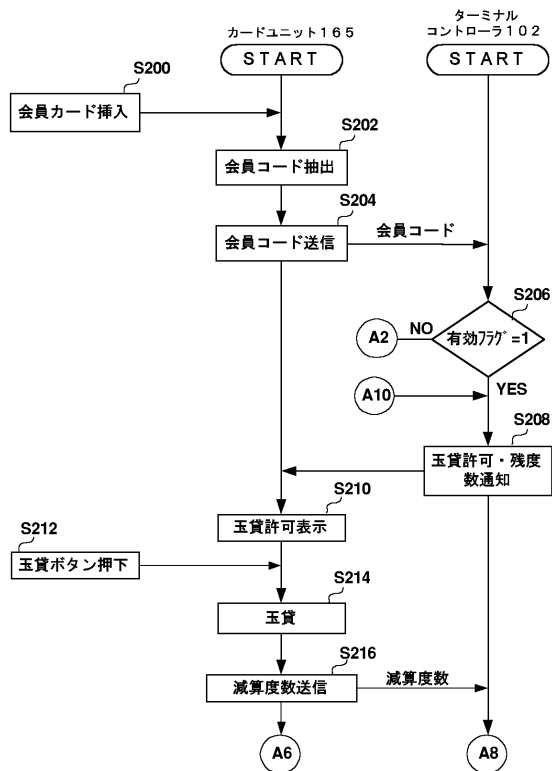
【図 9】

会員遊技客に対する会員カード有価情報更新手順



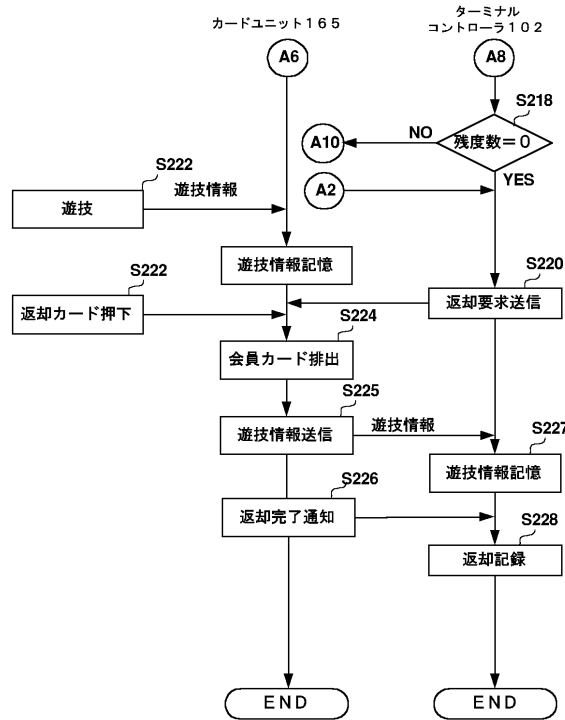
【図 10】

会員遊技客に対する玉貸手順 1



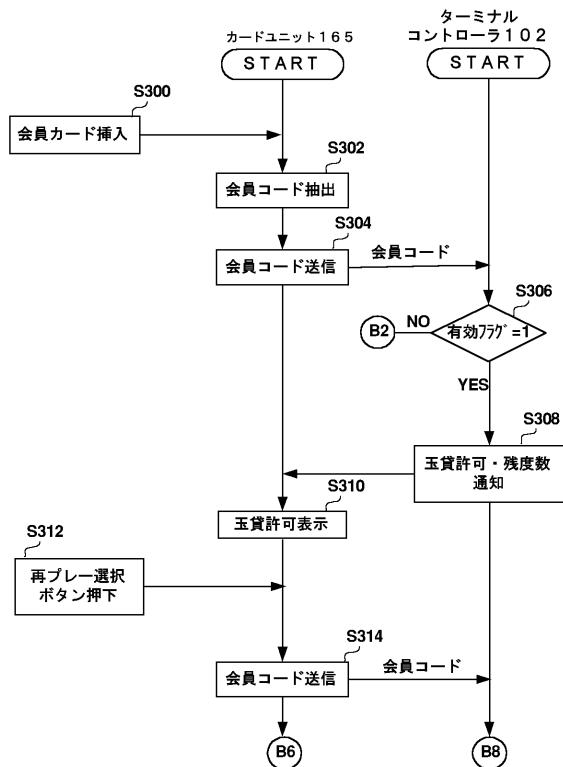
【図 11】

会員遊技客に対する玉貸手順 2



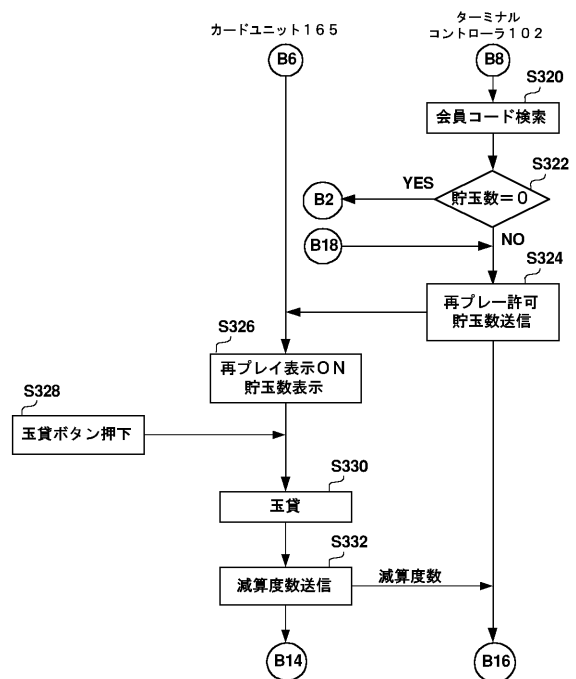
【図 12】

会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順 1



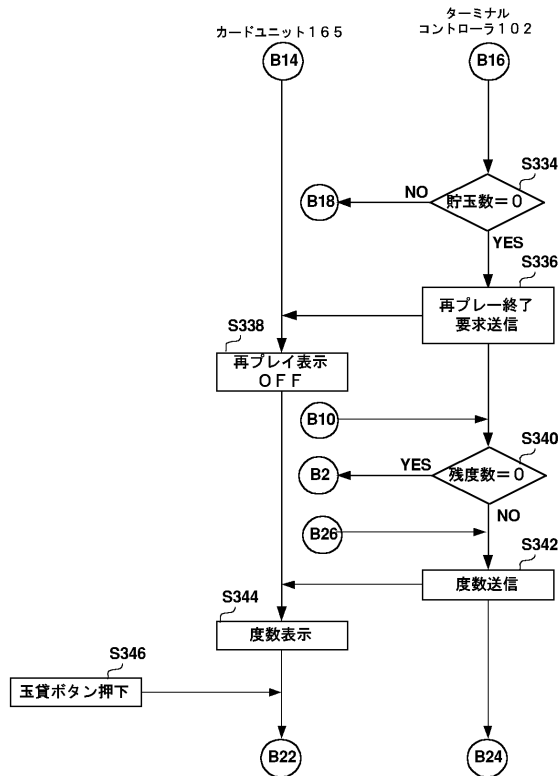
【図 13】

会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順 2 (貯玉選択)



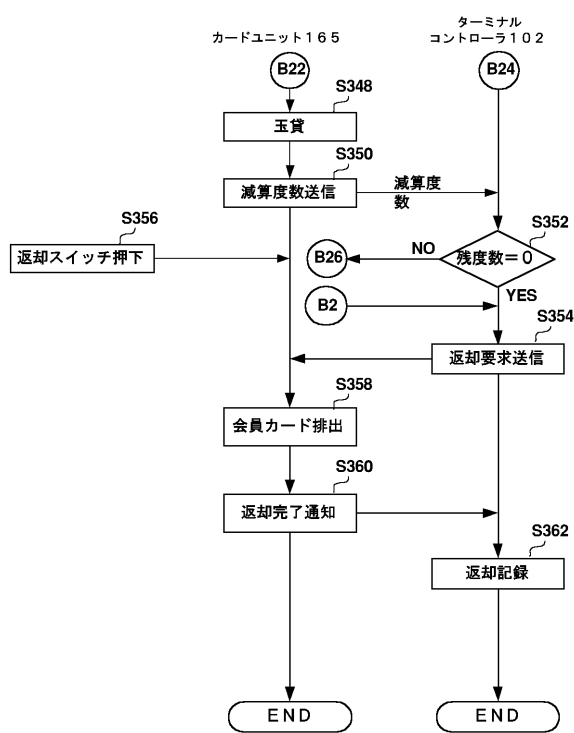
【図 14】

会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順3



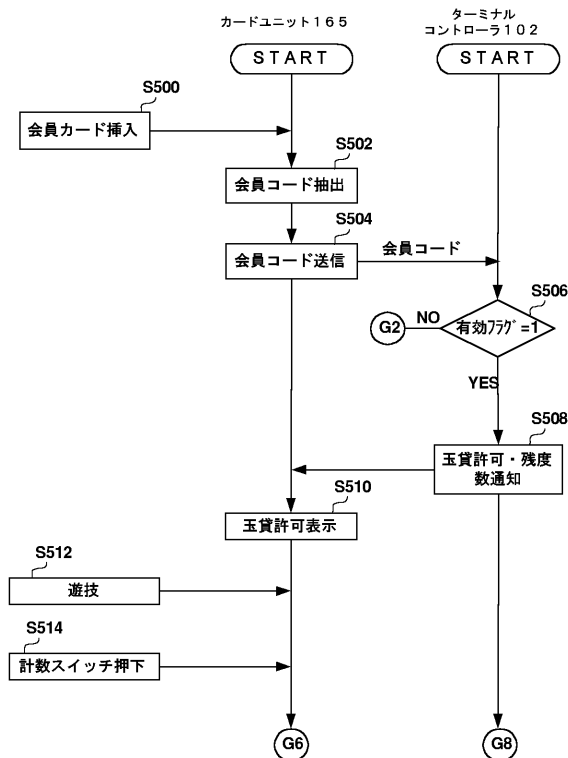
【図 15】

会員遊技客に対する貯玉再プレー玉貸手順4 (貯玉選択)



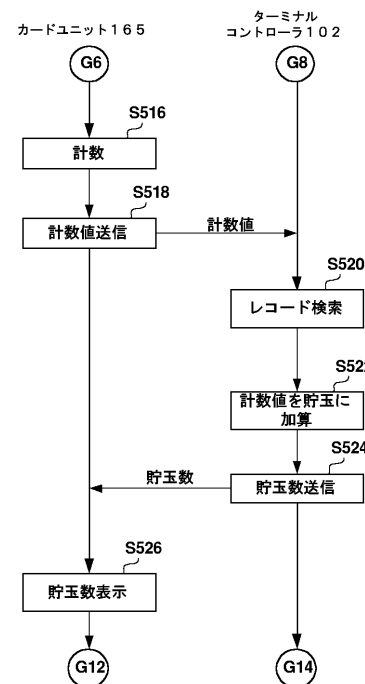
【図 16】

遊技台での貯玉手順1



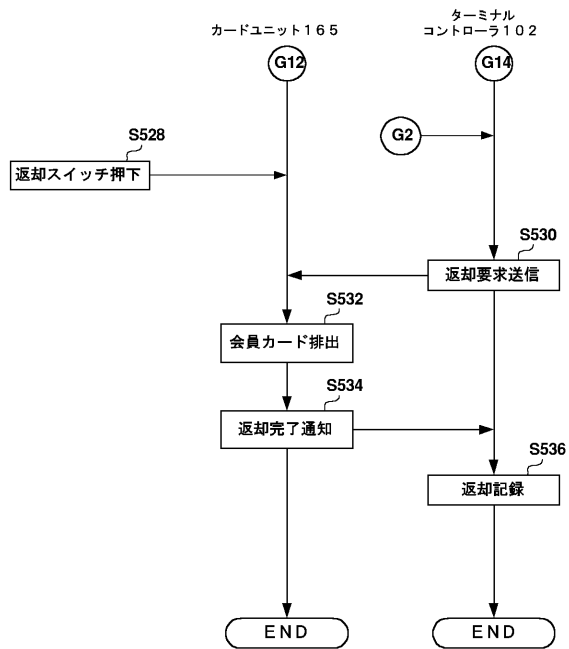
【図 17】

遊技台での貯玉手順2



## 【図 18】

遊技台での貯玉手順3



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平 8 - 2 9 9 5 7 7 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 2 9 0 5 4 0 ( J P , A )  
特開 2 0 0 1 - 9 6 0 5 4 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 9 4 6 7 3 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 2 3 4 9 8 4 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 3 3 3 1 1 6 ( J P , A )  
特開平 5 - 3 2 9 2 6 8 ( J P , A )  
特開平 8 - 8 9 6 5 6 ( J P , A )  
特開平 9 - 7 3 6 ( J P , A )  
特開平 8 - 1 8 7 3 4 6 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 1 6 4 9 6 2 ( J P , A )  
特開平 9 - 2 5 3 3 1 4 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F	7 / 0 2
A 6 3 F	5 / 0 4