

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4449140号  
(P4449140)

(45) 発行日 平成22年4月14日(2010.4.14)

(24) 登録日 平成22年2月5日(2010.2.5)

(51) Int.Cl.

F 1

<b>A63F</b>	<b>9/00</b>	<b>(2006.01)</b>	A 63 F	9/00	5 1 2 Z
<b>A63F</b>	<b>5/04</b>	<b>(2006.01)</b>	A 63 F	5/04	5 1 2 S
<b>A63F</b>	<b>7/02</b>	<b>(2006.01)</b>	A 63 F	5/04	5 1 2 R
<b>G06K</b>	<b>17/00</b>	<b>(2006.01)</b>	A 63 F	7/02	3 5 2 F
<b>G07F</b>	<b>17/32</b>	<b>(2006.01)</b>	G 06 K	17/00	R

請求項の数 9 (全 17 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号

特願2000-48367(P2000-48367)

(22) 出願日

平成12年2月24日(2000.2.24)

(65) 公開番号

特開2001-232054(P2001-232054A)

(43) 公開日

平成13年8月28日(2001.8.28)

審査請求日

平成19年2月26日(2007.2.26)

(73) 特許権者 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(74) 代理人 100094514

弁理士 林 恒徳

(74) 代理人 100094525

弁理士 土井 健二

(72) 発明者 佐藤 直行

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株

式会社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者 渡部 康

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株

式会社セガ・エンタープライゼス内

審査官 植野 孝郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】ゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法及びそのシステム

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

利用者に貸し出し媒体を貸し出すとともに、利用者が該貸し出し媒体をゲーム機に投入することで、ゲームを行い、そのゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを受けた場合に、該払い出しを受けた貸し出し媒体を含む貸し出し媒体の預け入れをすることが出来るゲーム店舗の媒体貸し出し／預け入れシステムにおいて、

ホストサーバーと、

前記ホストサーバーに接続された複数の店舗の端末機器とを有し、

前記各店舗の端末機器は、

前記利用者の固有情報を入力する手段と、

前記利用者が預けた貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記固有情報と対応させて前記ホストサーバーの記憶手段に記憶させる手段と、

前記利用者の固有情報により、本人確認する手段と、

前記本人確認した前記利用者の前記ホストサーバーの記憶手段の前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体の数に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出す手段とを有し、

前記各店舗の外で、前記ホストサーバーの前記クレジット数を利用して、前記ホストサーバーの提供するゲームを実行する他の端末を更に有する

ことを特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステム。

10

20

**【請求項 2】**

利用者に貸し出し媒体を貸し出すとともに、利用者が該貸し出し媒体をゲーム機に投入することで、ゲームを行い、そのゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを受けた場合に、該払い出しを受けた貸し出し媒体を含む貸し出し媒体の預け入れをすることが出来るゲーム店舗の媒体貸し出し／預け入れシステムの制御方法において、

前記システムは、

ホストサーバーと前記ホストサーバーに接続された複数の店舗の端末機器とを含み、

前記ホストサーバーに接続された複数の店舗の端末機器が、各々、前記利用者が預けた貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記利用者が入力した固有情報と対応させて、前記ホストサーバーの記憶手段に記憶する預け入れステップと、

10

前記端末機器が、前記利用者の固有情報により、本人確認し、前記本人確認した前記利用者の前記ホストサーバーの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体の数に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出すステップと、

前記各店舗の外で、他の端末が、ユーザーの操作に応じて、前記ホストサーバーの前記クレジット数を利用して、前記ホストサーバーの提供するゲームを実行するステップとを有する

ことを特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムの制御方法。

**【請求項 3】**

20

請求項 1 のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムにおいて、

前記ホストサーバーは、前記他の端末からの識別番号と前記固有情報とから、本人確認し、前記クレジット数の利用を許可することを

特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステム。

**【請求項 4】**

請求項 1 のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムにおいて、

前記ホストサーバーは、前記端末で、ネットゲームを実行させるとともに、前記端末の実行する前記ネットゲームの対戦相手への支払いを、前記クレジット数を利用して、行うこと

特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステム。

30

**【請求項 5】**

利用者に貸し出し媒体を貸し出すとともに、利用者が該貸し出し媒体をゲーム機に投入することで、ゲームを行い、そのゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを受けた場合に、該払い出しを受けた貸し出し媒体を含む貸し出し媒体の預け入れをすることが出来るゲーム店舗の媒体貸し出し／預け入れシステムにおいて、

ホストサーバーと、

前記ホストサーバーに接続された複数の店舗の端末機器とを有し、

前記各店舗の端末機器は、

前記利用者の固有情報を入力する手段と、

前記利用者が預けた貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記固有情報と対応させて、前記ホストサーバーの記憶手段に記憶させる手段と、

40

前記利用者の固有情報により、本人確認する手段と、

前記本人確認した前記利用者の前記ホストサーバーの記憶手段の前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体の数に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出す手段とを有し、

前記ゲーム機は、前記利用者が、前記店舗において、前記ホストサーバーの前記クレジット数を利用して、ゲームをプレーするモードを有する

ことを特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステム。

**【請求項 6】**

50

請求項 5 のゲーム施設の媒体貸し出し / 預け入れシステムにおいて、前記ホストサーバーは、クレジット数を利用する前記ゲーム機から入力された識別番号に応じて、本人確認し、クレジット数を利用する前記ゲーム機でのクレジット数の利用を許可することを

特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し / 預け入れシステム。

#### 【請求項 7】

請求項 6 のゲーム施設の媒体貸し出し / 預け入れシステムにおいて、前記ホストサーバーは、前記クレジット数を利用するゲーム機で読み取られた利用者のカードの識別番号に応じて、本人確認し、前記クレジット数を利用するゲーム機でのクレジット数の利用を許可することを

特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し / 預け入れシステム。

#### 【請求項 8】

請求項 5 のゲーム施設の媒体貸し出し / 預け入れシステムにおいて、前記クレジット数を利用するゲーム機は、前記クレジット数を前記メダル数に変換し、前記ゲーム機の画面に、前記メダル数を表示することを

特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し / 預け入れシステム。

#### 【請求項 9】

利用者に貸し出し媒体を貸し出すとともに、利用者が該貸し出し媒体をゲーム機に投入することで、ゲームを行い、そのゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを受けた場合に、該払い出しを受けた貸し出し媒体を含む貸し出し媒体の預け入れをすることが出来るゲーム店舗の媒体貸し出し / 預け入れシステムの制御方法において、

ホストサーバーに接続された複数の店舗の端末機器が、各々、前記利用者が預けた貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記利用者が入力した固有情報と対応させて、前記ホストサーバーの記憶手段に記憶する預け入れステップと、

前記端末機器が、前記利用者の固有情報により、本人確認し、前記本人確認した前記利用者の前記ホストサーバーの記憶手段の前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体の数に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出すステップと、

前記ゲーム店舗の前記ゲーム機が、前記利用者の操作に応じて、前記店舗において、前記ホストサーバーの前記クレジット数を利用して、前記ゲームのプレーを実行するステップとを有する

ことを特徴とするゲーム施設の媒体貸し出し / 預け入れシステムの制御方法。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

##### 【産業上の利用分野】

本発明は、店舗において、貸し出しメダル等の貸し出し媒体を用いて、ゲームを行うためのゲーム方法及びそのシステムに関し、特に、各店舗で、預け入れた貸し出し媒体を利用するためのゲーム方法及びそのシステムに関する。

##### 【0002】

##### 【従来の技術】

近年、アミューズメント施設が盛んに展開されている。これらの施設では、各種のゲーム機が設置されており、特に、貸し出しメダル、パチンコ球を用いて、ゲームを楽しむゲーム機の人気が高い。このような施設（以下、店舗という）では、利用者に、メダルを貸し出し、利用者は、メダルを利用して、ゲーム機を操作し、ゲーム結果に応じたメダルを獲得するシステムを採用している。このゲーム機としては、双六ゲーム機、競馬ゲーム機、スロットマシン、パチンコ機等種々のものがある。

##### 【0003】

このようにして、獲得したメダル等は、現金に換金することは、禁止されている。このため、利用者は、その店舗に、獲得したメダル等を預け、次回に、その店舗で引き出し、利

10

20

30

40

50

用するサービスが提供されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来、その獲得メダル等は、基本的に、その獲得した店舗のみで有効であり、他の店舗では、使用できないという問題がある。例えば、ある店舗で獲得したメダル等を、他の店舗で利用できれば、場所を問わず利用でき、利用者にとって極めて便利である。又、メダル等を獲得した店舗のゲーム機と、異なる種類のゲーム機を設置した他の店舗を利用できれば、利用者のサービスを一層魅力あるものにできる。これにより、店舗にとっても、利用者の来場、利用頻度の向上が期待できる。

【0005】

従来のゲーム方法では、その店舗しか利用できないため、利用者にかかる便宜を与えるが困難であるという問題がある。

【0006】

又、各店舗のメダル等の単価は、その地域における物価や、他店での設定価格等により決定され、且つ随時変化するため、他店の獲得メダル等を、自店で使用することが困難である。

【0007】

従って、本発明の目的は、ゲーム機を利用するための貸し出し媒体を、異なる店舗で利用するためのゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法及びそのシステムを提供することにある。

10

【0008】

又、本発明の他の目的は、店舗により、単価が異なる貸し出し媒体を、異なる店舗で利用するためのゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法及びそのシステムを提供することにある。

20

【0009】

更に、本発明の別の目的は、利用者のゲーム状況を取得して、利用者の獲得サービスを向上するためのゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法及びそのシステムを提供することにある。

【0010】

更に、本発明の別の目的は、預かり貸し出し媒体の事務処理の負担を軽減するためのゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法及びそのシステムを提供することにある。

30

【0011】

【課題を解決するための手段】

この目的の達成のため、本発明の一態様のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、店舗に貸し出し媒体を預け、前記預けた前記貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の価値のクレジット数に変換して、前記店舗に接続されたセンターに記憶する預け入れステップと、利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、当該店舗での前記貸し出し媒体の価値に変換して、前記店舗での価値の貸し出し媒体を利用者に貸し出すステップと、前記店舗で、前記利用者が、前記店舗での価値の貸し出し媒体を使用して、前記ゲーム機を利用するステップとを有する。

40

【0012】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムの一態様は、センターと、前記センターに接続された複数の店舗とを有し、前記各店舗は、貸し出し媒体の投入に応じて、ゲームを行い、ゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを行うゲーム機と、前記店舗に預けた前記貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の価値のクレジット数に変換して、前記店舗に接続されたセンターに記憶するための預け入れ手段と、利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、当該店舗での前記貸し出し媒体の価値に変換して、前記店舗での価値の貸し出し媒体を利用者に貸し出す手段とを有する。

【0013】

50

この態様では、預かった貸し出し媒体を、各店舗に接続されたセンターで、一括管理し、各店舗で貸し出し媒体を利用できるようにした。ある店舗で獲得したメダル等を、他の店舗で利用できるため、利用者にとって極めて便利である。又、メダル等を獲得した店舗のゲーム機と、異なる種類のゲーム機を設置した他の店舗を利用できるため、利用者のサービスを一層魅力あるものにできる。これにより、店舗にとっても、利用者の来場、利用頻度の向上が期待できる。更に、センターで一括管理するため、各店舗での貸し出し媒体の事務処理の負担も低減できる。

#### 【0014】

又、各店舗での貸し出し媒体の単価の違いを吸収するため、各店舗での価値を、共通の価値のクレジット数に変換して、一括管理している。このため、各店舗で個別に単価を設定しても、各店舗で、他の店舗で預け入れた貸し出し媒体を利用できる。10

#### 【0015】

又、本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、前記預け入れステップは、前記店舗で、前記預けた前記貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の価値のクレジット数に変換するステップと、前記共通の価値のクレジット数を、前記センターで記憶するステップとを有し、前記貸し出しきっぷは、前記利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出すステップと、前記店舗で、前記クレジット数を、当該店舗での前記貸し出し媒体の価値に変換して、前記店舗での価値の貸し出し媒体を利用者に貸し出すステップとを有する。

#### 【0016】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、前記店舗は、前記預けた前記貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の価値のクレジット数に変換し、前記利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、当該店舗での前記貸し出し媒体の価値に変換するサーバーを有する。20

#### 【0017】

各店舗において、個別の価値と共通の価値との変換をおこなうため、変換率を、各店舗で容易に設定、変更できる。

#### 【0018】

更に、本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、前記預け入れステップは、前記預けたメダルの前記店舗での単価のメダル数を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記センターで記憶するステップとを有し、前記貸し出しきっぷは、前記利用者の前記センターの前記共通の単価のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での単価の前記メダル数に変換して、前記店舗での単価のメダルを利用者に貸し出すステップとを有する。30

#### 【0019】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、前記預け入れ手段は、前記預けたメダルの前記店舗での単価のメダル数を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記センターで記憶する手段とを有し、前記貸し出し手段は、前記利用者の前記センターの前記共通の単価のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での単価の前記メダル数に変換して、前記店舗での単価のメダルを利用者に貸し出す手段とを有する。40

#### 【0020】

この態様では、現金や景品に交換できないメダルに適用することにより、メダルゲーム施設の利用者の便利性を向上できる。

#### 【0021】

更に、本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、前記預け入れステップは、前記利用者のカードを読み取るステップと、前記利用者が預けた貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記カードでアクセスできる前記センターで記憶するステップとを有し、前記貸し出しきっぷは、前記利用者のカードにより、本人確認するステップと、前記本人確認し50

た前記利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出すステップを有する。

【0022】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、前記預け入れ手段は、前記利用者のカードを読み取る手段と、前記利用者が預けた貸し出し媒体の前記店舗での価値を、各店舗で共通の単価のクレジット数に変換して、前記共通の価値のクレジット数を、前記カードでアクセスできる前記センターで記憶する手段とを有し、前記貸し出し手段は、前記利用者のカードにより、本人確認する手段と、前記本人確認した前記利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出す手段とを有する。

10

【0023】

この態様では、利用者にカードを保持させ、預け入れ、貸し出しを管理するため、利用者個別の預け入れ数を、容易に一括管理できる。又、貸し出し時に、本人確認でき、不正利用を防止できる。

【0024】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、前記貸し出しステップは、自動貸し出し機により、前記利用者のカードにより、本人確認するステップと、前記自動貸し出し機により、前記本人確認した前記利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出すステップとを有する。

20

【0025】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、前記貸し出し手段は、前記利用者のカードの操作により、変換された当該店舗での価値の前記貸し出し媒体を利用者に貸し出す自動貸し出し機で構成される。

【0026】

この態様では、貸し出し機を、カードを利用した自動貸し出し機で構成したため、利用者の便宜を図るとともに、店舗の省力化も可能となる。

30

【0027】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、前記貸し出しステップは、自動貸し出し機により、現金の投入に応じて、前記店舗での価値の前記有価媒体を利用者に貸し出すステップを更に有する。本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、前記自動貸し出し機は、現金の投入に応じて、前記店舗での価値の前記有価媒体を利用者に貸し出す。

【0028】

この態様では、カードのほかに、現金でも、貸し出し媒体の自動貸し出しを可能としたため、利用者に便利であり、且つ店舗の自動貸し出し機の数を削減できる。

【0029】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、前記ゲーム機を利用するステップは、カードを前記ゲーム機に読み取らせるステップと、前記利用者の前記ゲーム機の利用状況を、前記センターで記憶するステップとを有する。本発明のゲームシステムは、前記ゲーム機は、前記カードを読み取る手段と、前記利用者の前記ゲーム機の利用状況を、前記センターに通知する手段とを有する。

40

【0030】

この態様では、前述の利用者のカードを利用して、ゲーム機の利用状況をセンターで管理するため、各店舗で、利用状況を参照でき、来店時等に、利用者に魅力あるサービスを提供できる。

【0031】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法は、前記ゲーム機を利用するステップ

50

は、カードを前記ゲーム機に読み取らせるステップと、前記利用者の前記ゲーム機の利用状況を、前記センターで記憶するステップとを有し、前記貸し出しステップは、前記本人確認した前記利用者の前記センターの前記共通の価値のクレジット数を読み出し、前記クレジット数を、当該店舗での価値の前記貸し出し媒体に変換して、前記店舗での貸し出し媒体を利用者に貸し出すステップと、前記利用者の前記センターの利用状況を読み出し、表示するステップとを有する。

【0032】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、前記ゲーム機は、前記カードを読み取る手段と、前記利用者の前記ゲーム機の利用状況を、前記センターに通知する手段とを有し、前記貸し出し手段は、前記利用者の前記センターの利用状況を読み出し、表示する手段を有する。 10

【0033】

この態様では、貸し出し手段に、個別の利用者のゲーム機利用状況を表示するため、利用者への利用状況に応じたサービスを即座に実行できる。

【0034】

更に、本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法及びゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、前記店舗外で、前記センターの前記クレジット数を利用して、前記センターの提供するゲームを実行する端末を更に有する。センターのクレジット数を、ネットゲーム等にも利用できるため、更に利用者の便宜を図ることができる。 20

【0035】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れ方法及びゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、センターと、前記センターに接続された複数の店舗とを有し、前記各店舗は、貸し出し媒体の投入に応じて、ゲームを行い、ゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを行うゲーム機と、前記店舗に預けた前記貸し出し媒体の価値を、前記店舗に接続されたセンターに記憶する預け入れ手段と、利用者の前記センターの貸し出し媒体の価値を読み出し、前記店舗でその価値の貸し出し媒体を利用者に貸し出す手段とを有する。

【0036】

本発明のゲーム施設の媒体貸し出し／預け入れシステムは、貸し出し媒体の投入に応じて、ゲームを行い、ゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを行うゲーム機と、店舗に預けた前記貸し出し媒体の価値を、前記店舗に接続されたセンターに記憶する預け入れ手段と、利用者の前記センターの貸し出し媒体の価値を読み出し、前記店舗でその価値の貸し出し媒体を利用者に貸し出す手段とを有する。 30

【0037】

この態様では、預かった貸し出し媒体を、各店舗に接続されたセンターで、一括管理し、各店舗で貸し出し媒体を利用できるようにした。ある店舗で獲得したメダル等を、他の店舗で利用できるため、利用者にとって極めて便利である。又、メダル等を獲得した店舗のゲーム機と、異なる種類のゲーム機を設置した他の店舗を利用できるため、利用者のサービスを一層魅力あるものにできる。これにより、店舗にとっても、利用者の来場、利用頻度の向上が期待できる。更に、センターで一括管理するため、各店舗での貸し出し媒体の事務処理の負担も低減できる。 40

【0038】

本発明の貸し出し機は、貸し出し媒体の投入に応じて、ゲームを行い、ゲーム結果に応じた価値の貸し出し媒体の払い出しを行うゲーム機のための前記貸し出し媒体を貸し出すものであり、店舗に預けた前記貸し出し媒体の価値を記憶するセンターの利用者の貸し出し媒体の価値を読み出す手段と、前記店舗でその価値の貸し出し媒体を利用者に貸し出す手段とを有する。貸し出し機により、センターに一括管理された貸し出し媒体の価値を読み出し、貸し出すため、自動化が可能となる。

【0039】

【発明の実施の形態】

10

20

30

40

50

以下、図面を参照して、本発明の実施の形態を、ゲームシステム、ゲーム方法、他の実施の形態の順で説明する。

**【0040】**

・・ゲームシステム・・

図1は、本発明の一実施の態様のゲームシステムの構成図、図2は、その貸し出し機の構成図、図3は、図2の貸し出し機のブロック図、図4は、預入機の構成図、図5は、ゲーム機の構成図である。

**【0041】**

図1のゲームシステムは、メダルゲームシステムを示す。各アミューズメント店舗2-1, 2-2, 2-3, 2-nは、メダルを使用して、ゲームを楽しむ施設である。このシステムに加盟した店舗2-1-2-nは、ネットワーク回線により、ホストサーバー1(以下、センターという)に接続される。  
10

**【0042】**

各店舗2-1-2-nは、ストアサーバ3と、カウンタ4と、自動メダル貸し出し預け入れ機9と、複数のゲーム機10-1-10-nからなる。カウンタ4は、店舗端末5と、暗証入力機能を備えたカードリーダ6と、カード発行のためのカードライタ7と、メダル預け入れ機8からなる。

**【0043】**

カウンタ4は、店員が、店舗の来場者に、カード11の発行、メダルの貸し出し、メダルの預け入れ、利用者への情報の提供等を行うためのものである。即ち、会員申し込み書に氏名等を記載した来場者に対し、カードライタ7を用いて、会員カード11を発行する。このカード11は、磁気カード、ICカード、光カード等の読み取り可能なカードを用いることができる。  
20

**【0044】**

カウンタ4は、パーソナルコンピュータ等で構成される店舗端末5を備える。店舗端末5は、サーバー3に接続されている。店舗端末5には、前述のカードライタ7、カードリーダ6、メダル預け入れ機8が接続されている。カードリーダ6は、利用者の会員カード11を読み取る。又、カードリーダ6から、利用者がパスワード(暗証番号)を入力することができる。  
30

**【0045】**

メダル預け入れ機8は、図4に示すように、会員カード11を読み取るカードリーダ80と、メダル12を投入するメダル投入口83と、投入メダル数等を表示するモニター82と、操作キー81とを有する。投入口83に投入されたメダルは、内部のカウント機構により、カウントされ、その結果は、モニター82に表示される。利用者が、操作キー81を操作して、承認すると、カウントされたメダル数と、カード11のIDとが、端末5に送信される。尚、預かり証を発行することもできる。

**【0046】**

メダル貸し出し/預け入れ機9は、現金13又はカード11の投入に応じて、所望の枚数のメダル12を放出するものである。図2に示すように、硬貨投入口90と、カードリーダ91と、紙幣挿入口93と、操作キー92と、モニター94と、メダル放出口95と、硬貨返却口96と、パスワード等の入力のためのテンキー97と、メダル12の投入口101とを有する。  
40

**【0047】**

貸し出し/預け入れ機9は、図3のブロック図に示すように、カードリーダ91と、現金鑑別機98と、モニター94と、操作キー92と、メダル払い出し機構99と、テンキー93と、メダル預け入れ機構101と、これらを制御する制御部100とを有する。制御部100は、マイクロプロセッサで構成され、カードリーダ91にカードが挿入されたことを検出して、カードモードを実行し、挿入口90, 93に、硬貨又は紙幣が挿入されたことを検出して、現金モードを実行する。

**【0048】**

現金モードは、周知のメダル貸し出し機能であり、投入された現金額内で、操作キー92で指定した枚数のメダル12を払い出すモードである。一方、カードモードは、本発明の実施例に特に設けられたモードであり、カード11のIDを読み取り、テンキー93からパスワードを入力させる。IDとパスワードとをサーバー3を介して、センター1に送信する。センター1では、IDとパスワードとにより、本人確認し、本人と確認すると、その利用者のクレジット数をサーバー3に送信する。サーバー3は、後述するように、その店舗でのメダルの価値により、クレジット数をメダル数に変換して、貸し出し／預け入れ機9に送信する。

#### 【0049】

貸し出し／預け入れ機9では、モニター94に、メダル数を表示する。利用者は、操作キー92を操作して、必要なメダル数を選択する。そして、メダル払い出し機構99により、その選択された数のメダル12が放出される。前述の利用者のメダル数は、前述の放出メダル数を差し引かれ、サーバー3に通知される。サーバー3は、前述のメダル単価に従い、クレジット数に変換して、センター1に送信する。センター1では、これにより、当該利用者のクレジット数を更新する。

#### 【0050】

同様に図2と同様の動作で預け入れを行う。即ち、投入口101に投入されたメダルは、内部のカウント機構により、カウントされ、その結果は、モニター94に表示される。利用者が、操作キー92を操作して、承認すると、カウントされたメダル数と、カード11のIDとが、端末5に送信される。尚、預かり証を発行することもできる。

#### 【0051】

これらの制御は、制御部100が行う。このカード11を用いたメダル貸し出し処理は、前述の窓口のカードリーダ6、端末5、及び図示しない窓口のメダル貸し出し機を用いて、行うことができる。

#### 【0052】

次に、図1に戻り、ゲーム機10-1-10-nは、基本的に、メダル12の投入に応じて、ゲームを開始し、ゲーム結果に応じた枚数のメダル12を放出するものである。このようなゲーム機としては、ポーカーゲーム機（例えば、日本国特許第2660586号公報）、競馬ゲーム機（例えば、日本国特許第2621663号公報、日本国特公平7-28958号公報）、ルーレットゲーム機（日本国特公平7-112501号公報）等を用いることができる。

#### 【0053】

更に、本発明の実施例では、このゲーム機10-1-10-nに、利用者のカード11を読み取るカードリーダと、その利用者の利用状況をサーバー3に送信する通信機能が設けられている。即ち、利用者のIDと、ゲーム機の種類、ゲーム開始時刻、終了時刻、ゲーム利用メダル数等の利用情報を、サーバー3を介して、センター1に送信する。センター1では、これを遊戲履歴として、格納する。

#### 【0054】

図5に、カードリーダを備えたメダルゲーム機の一例を示す。このメダルゲーム機10-1は、双六ゲームを楽しむゲーム機であり、メダル投入口101と、操作卓103, 104と、メダル放出口105, 106とを有している。更に、このゲーム機は、カードリーダ102を有する。

#### 【0055】

次に、図1のセンター1について、説明する。センター1は、周知のコンピュータシステムで構成される。そして、そのファイル110には、各利用者のデータが格納される。このデータは、各利用者のID、パスワード、氏名、住所、年齢、性別等の個人情報と、前述したクレジット数と、獲得ポイント数と、遊戯履歴とからなる。

#### 【0056】

一方、図1のストアサーバー3は、周知のコンピュータで構成され、センター1とネットワーク回線を介して接続される。店舗内において、ストアサーバー3は、窓口端末5、貸

10

20

30

40

50

し出し機 9、ゲーム機 10 - 1 - 10 - n と接続される。ストアサーバー 3 には、センター 1 のクレジット数を、店舗でのメダル単価に応じたメダル数に換算し、メダル数を、共通の価値で設定したクレジット数に換算する換算処理 30 が設けられている。

#### 【0057】

例えば、ある店舗で、メダル単価が、1000円で、20枚、即ち、1枚50円と設定した場合には、その店舗でのメダル数は、50倍され、クレジット数に換算される。又、センター 1 のクレジット数は、1/50倍され、その店舗でのメダル数に換算される。同様に、他の店舗で、メダル単価が、1000円で、100枚、即ち、1枚10円と設定した場合には、その店舗でのメダル数は、10倍され、クレジット数に換算される。又、センター 1 のクレジット数は、1/10倍され、その店舗でのメダル数に換算される。サーバー 3 には、その店舗での単価又は交換レートが設定される。10

#### 【0058】

このように、センター 1 で、利用者の預け入れメダル数を管理するため、このシステムに加入し、センター 1 と接続された店舗であれば、全国どこの店舗であっても、獲得メダルを預け入れ、引き出すことが可能となる。このため、メダルゲーム施設の利用推進に有効である。

#### 【0059】

又、各店舗でのメダル単価の決定の自主性を維持するため、共通の価値でメダル数を一括管理し、各店舗では、自店でのメダル単価に応じて、変換しているため、各店舗でメダル単価が相違しても、共通の価値として、1元管理できる。更に、店舗で換算するため、各店舗でメダル単価を、変更しやすい。又、変更後、他店に、メダル単価が漏れるおそれも少ない。勿論、店舗が許可すれば、センター 1 で、この換算を行うこともできる。20

#### 【0060】

更に、利用者の情報として、遊戯履歴を1元管理している。このため、自店ばかりでなく、他店でのゲーム利用状況を、各店舗で、把握でき、利用者の来店時等に、利用者の嗜好に応じたゲーム機の紹介等のサービスを行うことができ、優良顧客の固定化を図ることができる。

#### 【0061】

しかも、カードを用いているため、預け入れ、貸し出しを自動化でき、かつ引き出しのための本人確認も容易であり、店舗間で預け入れ、引き出しを行っても、不正を防止できる。30

#### 【0062】

貸し出し媒体を、メダルで説明したが、同様に、パチンコ玉等の他の貸し出し媒体を使用できる。

#### 【0063】

・・ゲーム方法・・

次に、本発明のゲーム方法を説明する。図 6 は、カード発行時の処理フロー図、図 7 は、メダル貸し出しフロー図、図 8 は、メダル預け入れフロー図、図 9 は、ゲーム時の処理フロー図である。40

#### 【0064】

図 6 により、登録時の手順を説明する。

#### 【0065】

(S1) 先ず、このシステムを利用したい利用者は、来店時等に、申し込み用紙に、住所、氏名等の個人情報を記載し、カウンタ 4 に申し込む。

#### 【0066】

(S2) カウンタ 4 では、店員が、申し込み事項をチェックした後、端末 5 を操作して、個人情報を入力し、サーバー 3 を介し、センター 1 に登録する。この際、利用者にパスワードを指定させ、これもセンター 1 に登録する。センター 1 からは、ID (識別番号) が通知される。

#### 【0067】

50

(S3) 端末5の操作により、カードライタ7を動作させ、前述のIDを記録した会員カード11を発行して、利用者に渡す。これにより、登録処理を終了する。

#### 【0068】

次に、図7により、メダル貸し出し処理を説明する。

#### 【0069】

(S5) 利用者は、メダルを借りるため、メダル貸し出し／預け入れ機9を操作する。メダル貸し出し／預け入れ機9では、カードリーダ91にカードが挿入されたことを検出して、カードモードを実行し、挿入口90, 93に、硬貨又は紙幣が挿入されたことを検出して、現金モードを実行する。

#### 【0070】

(S6) 現金モードは、周知のメダル貸し出し機能であり、投入された現金額内で、操作キー92で指定した枚数のメダル12を払い出す。一方、カードモードでは、挿入されたカード11のIDを読み取り、テンキー93からパスワードを入力させる。IDとパスワードとをサーバー3を介して、センター1に送信する。センター1では、IDとパスワードとにより、本人確認し、本人と確認すると、その利用者のクレジット数をサーバー3に送信する。サーバー3は、前述したように、その店舗でのメダルの価値(交換レート)により、クレジット数をメダル数に変換して、貸し出し機9に送信する。

10

#### 【0071】

(S7) 貸し出し機9では、モニター94に、メダル数を表示する。利用者は、操作キー92を操作して、必要なメダル数を選択する。そして、メダル払い出し機構99により、その選択された数のメダル12が放出される。

20

#### 【0072】

(S8) 前述の利用者のメダル数は、前述の放出メダル数を差し引かれ、サーバー3に通知される。サーバー3は、前述のメダル単価に従い、クレジット数に変換して、センター1に送信する。センター1では、これにより、当該利用者のクレジット数を更新する。そして、カード11を返却する。

#### 【0073】

(S9) 現金モードでは、つり銭の放出が行われる。これにより、メダル貸し出し処理を終了する。

#### 【0074】

30

これらの貸し出しが、前述したように、窓口4において、カードリーダ6、端末5、貸し出し機を用いて、同様に行うことができる。従って、利用者は、いずれも選択できる。窓口では、前述のセンター1の利用者の遊戯履歴を読み出すことができる。これを、分析することにより、利用者に、好みのゲーム機等の誘導を行うことができる。

#### 【0075】

次に、メダル預け入れ処理を、図8により、説明する。

#### 【0076】

(S10) 利用者は、メダル預け入れ機8のカードリーダ80に、会員カード11を挿入する。カードリーダ80は、会員カード11を読み取る。

#### 【0077】

40

(S11) 利用者は、預け入れるメダル12を投入口83に投入する。投入口83に投入されたメダルは、内部のカウント機構により、カウントされ、その結果は、モニター82に表示される。

#### 【0078】

(S12) 利用者が、操作キー81を操作して、承認すると、カウントされたメダル数と、カード11のIDとが、端末5を介して、サーバー3に送信される。

#### 【0079】

(S13) サーバー3は、前述の換算処理sにより、メダル数を、共通のクレジット数に換算して、IDとともに、センター1に送信する。センター1では、当該IDのクレジット数を更新する。

50

**【0080】**

(S14) カード11を返却し、終了する。

**【0081】**

この預け入れは、前述のメダル貸し出し／預け入れ機9を用いても、行うことができる。

**【0082】**

次に、ゲーム機での処理を、図9により、説明する。

**【0083】**

(S15) ゲーム機10-1に、メダルを投入する前、又は後に、カードリーダ102に会員カード11を挿入する。

**【0084】**

(S16) ゲーム機10-1は、ゲームを開始し、利用者は、ゲームを楽しみ、ゲームを終了する。ゲーム機10-1は、その利用者の利用状況をサーバー3に送信する。即ち、利用者のIDと、ゲーム機の種類、ゲーム開始時刻、終了時刻、ゲーム利用メダル数等の利用情報を、サーバー3を介して、センター1に送信する。センター1では、これを遊戯履歴として、格納する。

10

**【0085】**

(S17) 利用者にカード11を返却して、終了する。

**【0086】**

この履歴の利用方法は、前述の窓口での利用者サービスの他に、各店舗で、履歴を分析し、利用者にゲームイベントの開催の通知や、新機種導入の知らせ等を行うことができる。これにより、優良顧客を、全国レベルで固定化できる。

20

**【0087】**

・・他の実施の形態・・

図10は、本発明の他の実施の態様のシステム構成図である。図10中、図1で説明したものと同一のものは、同一の記号で示している。このシステムは、図1のシステムを発展して、自宅の端末20-1-20-nにより、前述のセンター1の自己のクレジット数を利用できるようにしたものである。

**【0088】**

即ち、家庭ゲーム機20-1-20-nにより、インターネットにより、センター1にアクセスし、センター1の提供する対戦ゲーム、マージャンゲーム等を家庭で楽しむ。その場合、家庭ゲーム機から、IDと、パスワードを入力して、センター1で本人確認する。これにより、クレジット数を利用して、ネットゲームを楽しむことができる。例えば、対戦相手への支払いや、ゲーム利用料に、クレジット数を利用できる。

30

**【0089】**

図11は、本発明の更に別の実施の形態のゲーム処理フロー図である。図11では、ゲーム機10-1を、メダルを使用せずに、センター1のクレジット数を直接利用して、プレーするモードを、ゲーム機に設けたものである。

**【0090】**

(S20) 利用者は、ゲーム機10-1をクレジットで利用するため、カードリーダ102にカードを挿入する。ゲーム機10-1は、カードが挿入されたことを検出して、カードモードを実行する。

40

**【0091】**

(S21) カードモードでは、挿入されたカード11のIDを読み取り、ゲーム機の図示しないテンキーからパスワードを入力させる。IDとパスワードとをサーバー3を介して、センター1に送信する。センター1では、IDとパスワードとにより、本人確認し、本人と確認すると、その利用者のクレジット数をサーバー3に送信する。サーバー3は、前述したように、その店舗でのメダルの価値(交換レート)により、クレジット数をメダル数に変換して、ゲーム機10-1に送信する。ゲーム機10-1では、モニターに、メダル数を表示する。

**【0092】**

50

(S22) 利用者は、ゲーム機の開始キーを押し、プレーを開始する。ゲームを終了すると、メダル数から、使用メダル数が減算され、獲得メダル数が加算される。

#### 【0093】

(S23) 前述の更新された利用者のメダル数は、サーバー3に通知される。サーバー3は、前述のメダル単価に従い、クレジット数に変換して、センター1に送信する。センター1では、これにより、当該利用者のクレジット数を更新する。そして、カード11を返却する。

#### 【0094】

又、図1の説明では、本人確認のため、カードとパスワードを使用したが、指紋、声紋等やカードを用いずID、パスワードを用いた他の本人確認手段を利用できる。

10

#### 【0095】

以上、本発明を実施の態様により説明したが、本発明の趣旨の範囲内で、種々の変形が可能であり、これらを本発明の技術的範囲から排除するものではない。

#### 【0096】

##### 【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、次の効果を奏する。

(1) 預かった貸し出し媒体を、各店舗に接続されたセンターで、一括管理し、各店舗で貸し出し媒体を利用できるようにしたため、ある店舗で獲得したメダル等を、他の店舗で利用できるため、利用者にとって極めて便利である。

20

(2) 又、メダル等を獲得した店舗のゲーム機と、異なる種類のゲーム機を設置した他の店舗を利用できるため、利用者のサービスを一層魅力あるものにできる。これにより、店舗にとっても、利用者の来場、利用頻度の向上が期待できる。

(3) 更に、センターで一括管理するため、各店舗での貸し出し媒体の事務処理の負担も低減できる。

(4) 又、各店舗での貸し出し媒体の単価の違いを吸収するため、各店舗での価値を、共通の価値のクレジット数に変換して、一括管理している。このため、各店舗で個別に単価を設定しても、各店舗で、他の店舗で預け入れた貸し出し媒体を利用できる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の態様のゲームシステムの構成図である。

30

【図2】図1のメダル貸し出し/預け入れ機の構成図である。

【図3】図2のメダル貸し出し/預け入れ機のブロック図である。

【図4】図1のメダル預け入れ機の構成図である。

【図5】図1のゲーム機の構成図である。

【図6】図1の登録処理フロー図である。

【図7】図1のメダル貸し出し処理フロー図である。

【図8】図1のメダル預け入れ処理フロー図である。

【図9】図1のゲーム機の処理フロー図である。

【図10】本発明の他の実施の形態のシステム構成図である。

【図11】本発明の更に別の実施の形態のゲーム機の処理フロー図である。

#### 【符号の説明】

1 ホストサーバー(センター)

40

2 - 1 - 2 - n 店舗

3 ストアサーバー

4 窓口

5 店舗端末

6 カードリーダ

7 カードライタ

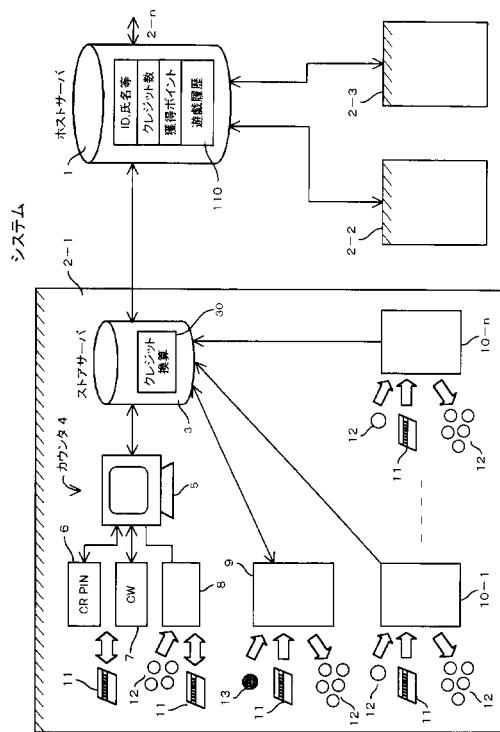
8 メダル預け入れ機

9 メダル貸し出し/預け入れ機

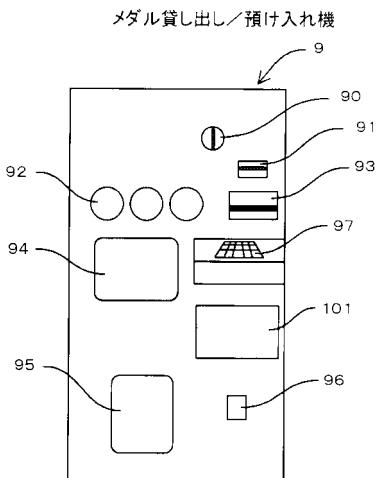
10 - 1 - 10 - n ゲーム機

50

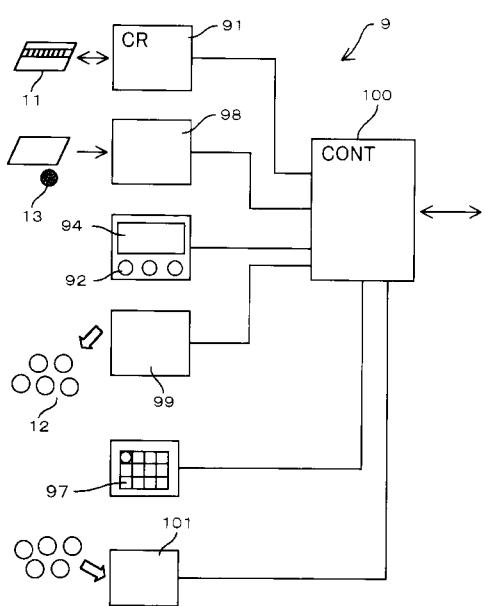
【 図 1 】



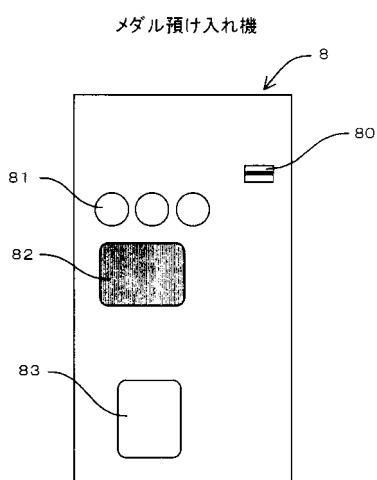
【 四 2 】



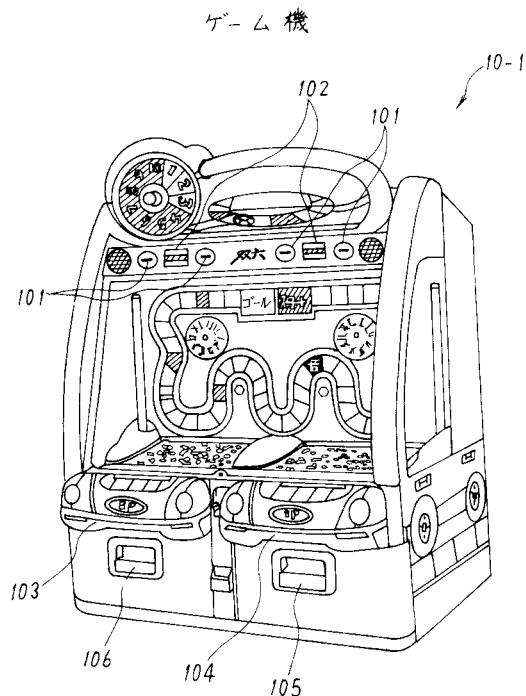
【図3】



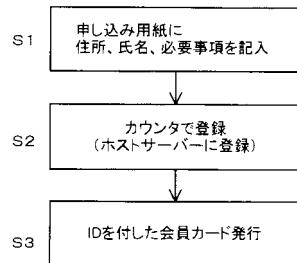
【 四 4 】



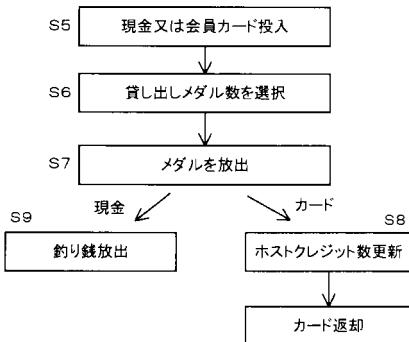
【図5】



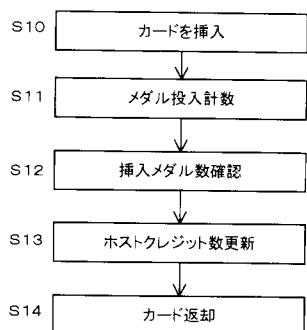
【図6】



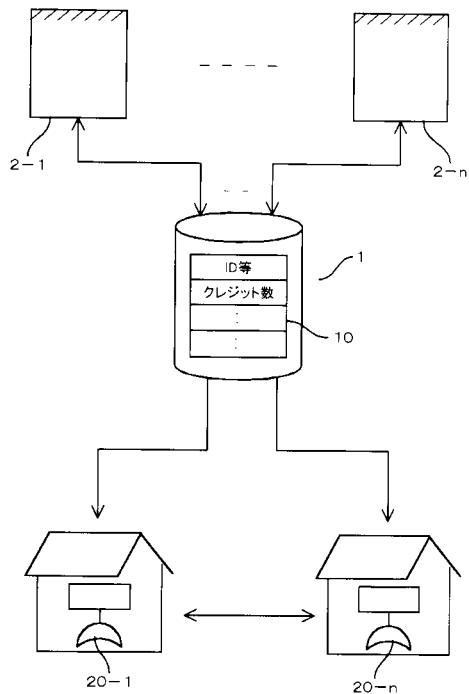
【図7】



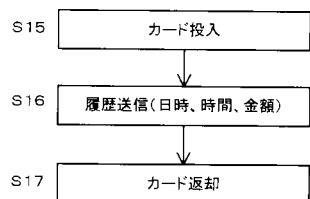
【図8】



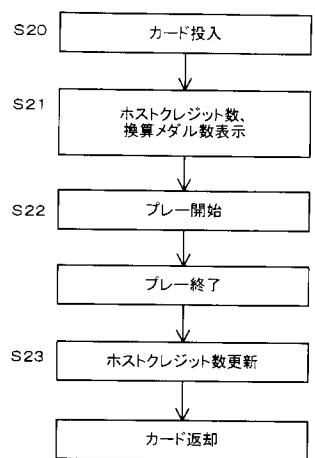
【図10】



【図9】



【図 1 1】



---

フロントページの続き

(51)Int.Cl.

F I

G 0 6 K 17/00

T

G 0 7 F 17/32

(56)参考文献 特開平11-300047(JP,A)

特開平07-299233(JP,A)

特開平11-290552(JP,A)

特開平09-218900(JP,A)

特開平10-225568(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/00-5/04

A63F 7/02

A63F 9/00-13/12

G06K 17/00

G07F 17/32