

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-40536
(P2005-40536A)

(43) 公開日 平成17年2月17日(2005.2.17)

(51) Int.Cl.⁷**A63F 7/02**

F 1

A 63 F 7/02 328
 A 63 F 7/02 350 Z
 A 63 F 7/02 352 F
 A 63 F 7/02 352 N

テーマコード(参考)

2 C 088

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号

特願2003-280488 (P2003-280488)

(22) 出願日

平成15年7月25日 (2003.7.25)

(71) 出願人

000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(74) 代理人

100107951

弁理士 山田 勉

(74) 代理人

100093687

弁理士 富崎 元成

(74) 代理人

100106770

弁理士 円城寺 貞夫

(72) 発明者

鵜川 詔八

群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5

(72) 発明者

福田 秀樹

東京都渋谷区渋谷3丁目29番10号 S

ANKYO第2ビル インターナショナル

・カード・システム株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技用システム

(57) 【要約】

【課題】会員遊技者特定記録媒体の再発行にかかる無駄なコストを低減することができる遊技用システムの提供。

【解決手段】会員カードを紛失した場合、該紛失した会員カードから読み取られる会員IDから特定される会員情報を利用した取引を不可とする使用不可設定を設定し(D12)、再度紛失した会員カードが見つかった場合には、該使用不可設定が設定された会員カードから読み取られた会員IDから特定される会員情報を利用した取引を再び可能とする(D13)。

【選択図】 図6

D11

53

会員カード使用可不可設定画面

会員カード所有者の氏名
又は会員IDを入力してください

氏名 会員ID

D12

↓ 検索ボタン

0001の会員カードは現在
使用可に設定されています。
使用不可に設定しますか?

D13

0001の会員カードは現在
使用不可に設定されています。
使用可に設定しますか?

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員遊技者特定情報と対応付けて、該会員遊技者に関する会員情報を管理する会員情報管理手段を備える管理装置と、

該管理装置と通信可能であり、

前記会員遊技者特定情報が記録された会員遊技者特定記録媒体を受け付けて、該受け付けた会員遊技者特定記録媒体から前記会員遊技者特定情報を読み取り、該読み取った会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引の処理を行う会員遊技者特定記録媒体処理手段を備える遊技用装置と、

からなる遊技用システムにおいて、

前記管理装置は、

前記会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を不可とする使用不可設定を設定する使用不可設定手段と、

該使用不可設定手段により使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を再び可能とする使用可能設定を設定する使用可能設定手段と、を備え、

前記遊技用装置は、

前記会員遊技者特定記録媒体処理手段により読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員遊技者特定記録媒体が前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かの確認を前記管理装置に対して要求する確認要求手段を備え、

前記管理装置は、

前記確認要求手段からの要求に応じて、前記使用不可設定手段による設定に基づいて、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体が前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かを判定する判定手段と、

該判定手段による判定結果を要求元の遊技用装置に対して送信する判定結果送信手段と、を備え、

前記遊技用装置は、

前記判定結果送信手段から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を実行させない使用停止手段を備えることを特徴とする遊技用システム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載した遊技用システムであって、

前記管理装置は、

前記会員遊技者特定記録媒体処理手段に、前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体が受け付けられているか否かを確認する会員遊技者特定記録媒体受付確認手段と、

該会員遊技者特定記録媒体受付確認手段により、該使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体が受け付けられていると確認されたときに、該使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体が受け付けられている遊技用装置を特定する遊技用装置特定手段と、

該遊技用装置特定手段により特定された遊技用装置を特定可能な情報を表示する表示手段と、

を備えることを特徴とする遊技用システム。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載した遊技用システムであって、

前記管理装置は、前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体を特定可能な情報を一覧表示する会員遊技者特定記録媒体表示手段を備えることを特徴とする遊技用システム。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載した遊技用システムであって、

前記管理装置は、前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体に代わる会員遊技者特定記録媒体の発行が行われたときに、前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体から特定される会員遊技者に関する情報を抹消する会員遊技者特定記録媒体情報抹消手段を備えることを特徴とする遊技用システム。

【請求項 5】

請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 つに記載した遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

前記判定結果送信手段から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体を該遊技用装置の内部に留保する留保手段と、

該留保手段により会員遊技者特定記録媒体が留保されている旨を報知する報知手段と、を備え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】**

本発明は、会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員遊技者特定情報を対応付けて、該会員遊技者に関する会員情報を管理する管理装置と、該管理装置と通信可能であり、前記会員遊技者特定情報が記録された会員遊技者特定記録媒体を受け付けて、該受け付けた会員遊技者特定記録媒体から前記会員遊技者特定情報を読み取り、該読み取った会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引の処理を行う遊技用装置とかなり、前記会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を不可とする使用不可設定、及び該使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を再び可能とする使用可能設定が設定可能な遊技用システムに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来より、会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員遊技者特定情報（例えば会員ID）が記録された会員遊技者特定記録媒体（例えば会員カード）が紛失等により使用できなくなり、これに代わる会員カードの再発行処理を行うときに、該再発行以前に使用されていた会員カードの使用を不可にするための処理を行う遊技用システムが提案されている（例えば特許文献1を参照）。

【0003】**【特許文献1】特開平11-175823号公報（第25頁、図20）****【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、前記従来の遊技用システムでは、会員遊技者が会員カードを紛失し、これに代わる会員カードの再発行処理がされた後に、前記紛失した会員カードが見つかった場合には、結果として再発行した会員カードが無駄になるというコスト面での課題があった。本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、会員カードを紛失した場合、該紛失した会員カードの使用（例えば会員カードから読み取られた会員IDから特定される会員情報を利用した取引）を停止させ、再度紛失した会員カードが見つかった場合には該会員カードの使用の停止を解除して再び使用を可能とすることのできる遊技用システムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を探る。なお後述する発明を実

施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために付記するが、本発明の構成要素は該符号を付したものには限定されない。

【0006】

まず請求項1に係る発明は、会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員遊技者特定情報（会員ID）と対応付けて、該会員遊技者に関する会員情報を管理する会員情報管理手段（ハードディスク51）を備える管理装置（50）と、該管理装置と通信可能であり、前記会員遊技者特定情報が記録された会員遊技者特定記録媒体（会員カード6）を受け付けて、該受け付けた会員遊技者特定記録媒体から前記会員遊技者特定情報を読み取り、該読み取った会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引の処理を行う会員遊技者特定記録媒体処理手段（制御部21及びカードリーダ22、制御部31及びカードリーダ32、制御部41及びカードリーダ42）を備える遊技用装置（カードユニット20、情報表示端末30、POS装置40）と、からなる遊技用システム（1）において、前記管理装置は、前記会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を不可とする使用不可設定を設定する使用不可設定手段（入力装置52及びディスプレイ53）と、該使用不可設定手段により使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を再び可能とする使用可能設定を設定する使用可能設定手段（入力装置52及びディスプレイ53）と、を備え、前記遊技用装置は、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段により読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員遊技者特定記録媒体が前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かの確認を前記管理装置に対して要求する確認要求手段（通信部23、33、43）を備え、前記管理装置は、前記確認要求手段からの要求に応じて、前記使用不可設定手段による設定に基づいて、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体が前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かを判定する判定手段（制御部54）と、該判定手段による判定結果を要求元の遊技用装置に対して送信する判定結果送信手段（場内通信部55）と、を備え、前記遊技用装置は、前記判定結果送信手段から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体から読み取られた会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引を実行させない使用停止手段（制御部21、31、41）を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【0007】

また請求項2に係る発明は、請求項1に記載した遊技用システム（1）であって、前記管理装置（50）は、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段（カードリーダ22、32、42）に、前記使用不可設定手段（入力装置52及びディスプレイ53）により使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体（会員カード6）が受け付けられているか否かを確認する会員遊技者特定記録媒体受付確認手段（制御部54）と、該会員遊技者特定記録媒体受付確認手段により、該使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体が受け付けられていると確認されたときに、該使用不可設定が設定された会員遊技者特定記録媒体が受け付けられている遊技用装置（カードユニット20、情報表示端末30、POS装置40）を特定する遊技用装置特定手段（制御部54）と、該遊技用装置特定手段により特定された遊技用装置を特定可能な情報を表示する表示手段（ディスプレイ53）と、を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【0008】

また請求項3に係る発明は、請求項1又は2に記載した遊技用システム（1）であって、前記管理装置（50）は、前記使用不可設定手段（入力装置52及びディスプレイ53）により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体（会員カード6）を特定可能な情報（会員ID）を一覧表示する会員遊技者特定記録媒体表示手段（ディスプレイ53）を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【0009】

また請求項4に係る発明は、請求項1～3のいずれか1つに記載した遊技用システム（

10

20

30

40

50

1) であって、前記管理装置(50)は、前記使用不可設定手段(入力装置52及びディスプレイ53)により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体(会員カード6)に代わる会員遊技者特定記録媒体の発行が行われたときに、前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体から特定される会員遊技者に関する情報を抹消する会員遊技者特定記録媒体情報抹消手段(制御部54)を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【0010】

さらに請求項5に係る発明は、請求項1～4のいずれか1つに記載した遊技用システム(1)であって、前記遊技用装置(カードユニット20、情報表示端末30、POS装置40)は、前記判定結果送信手段(場内通信部55)から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、前記会員遊技者特定記録媒体処理手段(カードリーダ22、32、42)にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体(会員カード6)を該遊技用装置の内部に留保する留保手段(カード回収ボックス24、34、44)と、該留保手段により会員遊技者特定記録媒体が留保されている旨を報知する報知手段(多機能ランプ25、ディスプレイ26、パトライト35、ディスプレイ36、ディスプレイ45、操作部47)と、を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【発明の効果】

【0011】

本発明に係る遊技用システムによれば、以下のよう効果を奏する。

【0012】

まず請求項1に係る遊技用システムによれば、紛失した会員遊技者特定記録媒体を一時使用不可に設定し、該紛失した会員遊技者特定記録媒体が出てきたことにより、再度該会員遊技者特定記録媒体を使用可に設定できるので、遊技場は会員遊技者特定記録媒体の再発行にかかる無駄なコストを低減することができる。

【0013】

また請求項2に係る遊技用システムによれば、使用不可と設定された会員遊技者特定記録媒体が受け付けられている遊技用装置を特定することができるので、確実に使用不可と設定された会員遊技者特定記録媒体を回収することができる。

【0014】

また請求項3に係る遊技用システムによれば、使用不可と設定された会員遊技者特定記録媒体を特定可能な情報を管理してその一覧を表示することができるので、一見して使用不可と設定された会員遊技者特定記録媒体を把握することができる。

【0015】

また請求項4に係る遊技用システムによれば、使用不可と設定された会員遊技者特定記録媒体は、これに代わる会員遊技者特定記録媒体の発行が行われたことに基づいて、該使用不可と設定された会員遊技者特定記録媒体に対応する情報が抹消されるので、遊技場は会員遊技者特定記録媒体を複数管理する必要がなくなる。

【0016】

さらに請求項5に係る遊技用システムによれば、遊技用装置で、使用不可と設定された会員遊技者特定記録媒体が確認された場合、その会員遊技者特定記録媒体が留保され、該留保されている旨が報知されるので、使用不可である会員遊技者特定記録媒体を確実に回収することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、発明を実施するための最良の形態を、図面を参照して説明する。本発明に係る遊技用システム1は、図1に示すように、会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員IDと対応付けて、該会員遊技者に関する会員情報を管理する管理装置50と、該管理装置50と通信可能であり、前記会員IDが記録された会員カード6を受け付けて、該受け付けた会員カード6から会員IDを読み取り、該読み取った会員IDから特定される会員情報を利用した取引の処理を行う遊技用装置であるカードユニット20、情報表示端

10

20

30

40

50

末 30 , 及び P O S 装置 40 とからなり、会員カード 6 から読み取られた会員 I D から特定される会員情報を利用した取引を不可とする使用不可設定 , 及び該使用不可設定が設定された会員カード 6 から読み取られた会員 I D から特定される会員情報を利用した取引を再び可能とする使用可能設定が設定可能なものである。

【 0018 】

ここで「会員情報を利用した取引」としては、カードユニット 20 における、会員カード 6 の会員 I D と対応付けて管理されている残度数を利用した玉貸処理 , 会員カード 6 の会員 I D と対応付けて管理されている残度数に対する価値加算処理 , 及び会員カード 6 の会員 I D と対応付けて管理されている貯玉数を利用した貯玉再ブレイ処理と、情報表示端末 30 における、会員カード 6 の会員 I D と対応付けて管理されている会員遊技情報の表示処理と、P O S 装置 40 における、会員カード 6 の会員 I D と対応付けて管理されている貯玉数や貯メダル数を利用した貯玉景品交換処理である。なお残度数とは、遊技に使用可能な遊技価値の大きさであり、遊技媒体（ここではパチンコ玉）の購入金額が所定の割合で度数に換算されたもの（例えば 100 円で 1 度数）である。また、貯玉数及び貯メダル数とは、遊技者が遊技の結果として獲得した遊技価値の大きさ（ここではパチンコ玉又はメダル）が貯蓄されてなる貯蓄価値の大きさである。

【 0019 】

また遊技用システム 1 では、図 2 (b) に示すように、会員カード 6 と、プリペイドカード 7 と、貨幣 8 が使用される。会員カード 6 は、会員遊技者特定記録媒体の一例であって、会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員遊技者特定情報である会員 I D が記録されたものであり、ここではセキュリティコード等も記録されている。この会員カード 6 は、会員登録を行った会員遊技者に対して発行される。プリペイドカード 7 は、遊技用記録媒体の一例であって、該プリペイドカード 7 を個々に識別可能な情報であるプリペイドカード I D が記録されたものであり、ここではセキュリティコード等も記録されている。このプリペイドカード 7 は、プリペイドカード会社において発行されて、カード発券機（図示外）にセットされ、該カード発券機から遊技者に対して発券される。これら会員カード 6 及びプリペイドカード 7 は、例えば長方形状を呈するプラスチック製の薄板における所定の部位に記録領域が形成されてなるものであり、ここでは該記録領域として不揮発性の E E P R O M を備える非接触式の集積回路を搭載した I C カードである。貨幣 8 は、ここでは 1000 円紙幣 , 2000 円紙幣 , 5000 円紙幣 , 及び 10000 円紙幣の 4 種類の紙幣である。以下、本発明に係る遊技用システム 1 の構成を、図 1 ~ 図 5 を参照して説明する。なお、以下においては、データベースを「 D B 」と略記する。

【 0020 】

図 1 に示すように、カードユニット 20 は、遊技用装置の一例であって、遊技場 2 内の遊技島（図示外）に配置されるパチンコ機 10 に対応して（ここではパチンコ機 10 の左側に隣接して）設けられ、縦長の箱型の形状を呈するものであり、後述する会員遊技者特定記録媒体処理手段 , 確認要求手段 , 使用停止手段 , 留保手段 , 及び報知手段等を備えるものである。パチンコ機 10 は遊技機の一例であって、遊技媒体であるパチンコ玉を遊技領域に打ち込むことにより遊技を行うものであり、ここではカードユニット 20 と通信可能であり、該カードユニット 20 とパチンコ機 10 との間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りが行われることにより該パチンコ機 10 の内部からパチンコ玉が払い出されて貸与される、いわゆる C R 式のパチンコ機 10 である。

【 0021 】

このカードユニット 20 の前面には、図 2 (a) に示すように、多機能ランプ 25 , 貨幣挿入口 27 a , タッチパネル式のディスプレイ 26 , 及びカード挿入口 22 a 等が設けられている。またカードユニット 20 の内部には、図 2 (b) に示すように、貨幣識別機 27 , 制御部 21 , 通信部 23 , カードリーダ 22 , カード回収ボックス 24 等が設けられている。これらカードユニット 20 に設けられる各機器は、図 2 (c) に示すように接続されている。

【 0022 】

10

20

30

40

50

制御部 21 は、CPU, RAM, 及び ROM 等を備え、ROM に記憶されている処理プログラムが RAM を作業領域として CPU で実行されることにより、カードユニット 20 に設けられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

【0023】

カードリーダ 22 は、会員カード 6 を受け付けて該会員カード 6 の記録情報を読み取るものであり、ここではカード挿入口 22a から挿入された会員カード 6 から記録情報である会員 ID, 及びセキュリティコード等を読み取るものである。またカードリーダ 22 は、カード挿入口 22a から挿入されたプリペイドカード 7 からプリペイドカード ID, 及びセキュリティコード等を読み取るものである。

【0024】

ここで、制御部 21 及びカードリーダ 22 は、会員遊技者特定記録媒体処理手段の一例であって、会員遊技者特定情報（ここでは会員 ID）が記録された会員遊技者特定記録媒体（ここでは会員カード 6）を受け付けて、該受け付けた会員遊技者特定記録媒体から前記会員遊技者特定情報を読み取り、該読み取った会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引の処理を行うものである。具体的には、カードリーダ 22 に会員カード 6 が挿入されると、カードリーダ 22 が受け付けた該会員カード 6 から会員 ID を読み取って、制御部 21 に送信し、制御部 21 が該読み取った会員 ID から特定される会員情報をを利用して前記玉貸処理、価値加算処理、及び貯玉再プレイ処理を行う。これらの各処理については後述する。

【0025】

また、制御部 21 は、使用停止手段の一例であって、後述する管理装置 50 の判定結果送信手段（場内通信部 55）から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ 22 にて受け付けられている会員カード 6 から読み取られた会員 ID から特定される会員情報を利用した取引を実行させないものであり、その具体的な作用については後述する。

【0026】

通信部 23 は、通信回線を介して管理装置 50 の場内通信部 55 と通信可能に接続され、カードユニット 20 と管理装置 50 との間の通信を司るものである。この通信部 23 は、確認要求手段の一例であって、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ 22 により読み取られた会員 ID から特定される会員カードが後述する使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かの確認を管理装置 50 に対して要求するものである。この要求処理については後述する。

【0027】

カード回収ボックス 24 は、留保手段の一例であって、後述する管理装置 50 の判定結果送信手段（場内通信部 55）から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ 22 にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体（会員カード 6）をカードユニット 20 の内部に留保するためのものである。多機能ランプ 25 は、報知手段の一例であって、留保手段であるカード回収ボックス 24 により会員遊技者特定記録媒体が留保されている旨を報知するものであり、カード回収ボックス 24 に会員カード 6 が回収されたときに、所定の態様で発光する。

【0028】

タッチパネル式のディスプレイ 26 は、後述する図 8 及び図 9 に示すように、各種の情報を表示するための表示デバイスであると共に、各種の情報の入力を受け付けるための入力デバイスである。このタッチパネル式のディスプレイ 26 は、多機能ランプ 25 と共に、報知手段の一例であって、留保手段であるカード回収ボックス 24 により会員遊技者特定記録媒体が留保されている旨を報知するものであり、カード回収ボックス 24 に会員カード 6 が回収されたときに、所定のメッセージを表示する（例えば図 9 の D31 を参照）。

【0029】

貨幣識別機 27 は、遊技価値を購入するための貨幣 8 を受け付けるものであり、ここで

10

20

30

40

50

は貨幣挿入口 27a から挿入された貨幣 8 の金額を識別する。なお貨幣識別機 27 により受け付けられた貨幣 8 は、カードユニット 20 の背面から外部に排出され、遊技島に設けられた図示しない貨幣搬送機構により搬送されて図示しない金庫に回収される。

【0030】

次に遊技用装置である情報表示端末 30 について、図 1 及び図 3 を用いて説明する。情報表示端末 30 は、図 1 に示すように遊技場 2 内の所定の箇所（例えば景品カウンタの近傍等）に設けられ、会員遊技者が会員カード 6 をカードリーダ 32 に挿入して操作することにより、ディスプレイ 36 に該会員遊技者の会員情報や会員遊技情報を表示させることができるものであり、前記カードユニット 20 と同じく会員遊技者特定記録媒体処理手段、確認要求手段、使用停止手段、留保手段、及び報知手段等を備えるものである。

10

【0031】

この情報表示端末 30 の外部には、図 3 (a) に示すように、パトライト 35、タッチパネル式のディスプレイ 36、及びカード挿入口 32a 等が設けられている。また情報表示端末 30 の内部には、図 3 (a)、(b) に示すように、制御部 31、通信部 33、カードリーダ 32、及びカード回収ボックス 34 等が設けられている。これら情報表示端末 30 に設けられる各機器は、図 3 (b) に示すように接続されている。

【0032】

制御部 31 は、CPU、RAM、及びROM 等を備え、ROM に記憶されている処理プログラムが RAM を作業領域として CPU で実行されることにより、情報表示端末 30 に設けられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。カードリーダ 32 は、会員カード 6 を受け付けて該会員カード 6 の記録情報を読み取るものであり、ここではカード挿入口 32a から挿入された会員カード 6 から記録情報である会員 ID、及びセキュリティコード等を読み取る。

20

【0033】

ここで、制御部 31 及びカードリーダ 32 は、会員遊技者特定記録媒体処理手段の一例であって、会員遊技者特定情報（ここでは会員 ID）が記録された会員遊技者特定記録媒体（ここでは会員カード 6）を受け付けて、該受け付けた会員遊技者特定記録媒体から前記会員遊技者特定情報を読み取り、該読み取った会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引の処理を行うものである。具体的には、カードリーダ 32 に会員カード 6 が挿入されると、該カードリーダ 32 が受け付けた会員カード 6 から会員 ID を読み取って、制御部 31 に送信し、制御部 31 が該読み取った会員 ID から特定される会員情報、及び会員遊技情報をディスプレイ 36 に表示する（例えば図 10 の D43 を参照）。この表示内容は後述する図 5 に示すものであり、会員情報 DB 及び会員遊技情報 DB が管理する情報である。

30

【0034】

また、制御部 31 は、使用停止手段の一例であって、後述する管理装置 50 の判定結果送信手段（場内通信部 55）から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ 32 にて受け付けられている会員カード 6 から読み取られた会員 ID から特定される会員情報を利用した取引を実行させないものである。即ち使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときには、会員情報及び会員遊技情報をディスプレイ 36 に表示しない。

40

【0035】

通信部 33 は、通信回線を介して管理装置 50 の場内通信部 55 と通信可能に接続され、情報表示端末 30 と管理装置 50 との間の通信を司るものである。この通信部 33 は、確認要求手段の一例であって、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ 32 により読み取られた会員 ID から特定される会員カード 6 が後述する使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かの確認を管理装置 50 に対して要求するものである。この要求処理については後述する。

【0036】

カード回収ボックス 34 は、留保手段の一例であって、後述する管理装置 50 の判定結

50

果送信手段（場内通信部 55）から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ 32 にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体（会員カード 6）を情報表示装置 30 の内部に留保するためのものである。パトライト 35 は、報知手段の一例であって、留保手段であるカード回収ボックス 34 により会員遊技者特定記録媒体が留保されている旨を報知するものであり、カード回収ボックス 34 に会員カード 6 が回収されたときに、所定の態様で発光する。

【0037】

タッチパネル式のディスプレイ 36 は、図 10 に示すように、各種の情報を表示するための表示デバイスであると共に、各種の情報の入力を受け付けるための入力デバイスである。このタッチパネル式のディスプレイ 36 は、パトライト 35 と共に、報知手段の一例であって、留保手段であるカード回収ボックス 34 により会員遊技者特定記録媒体が留保されている旨を報知するものであり、カード回収ボックス 34 に会員カード 6 が回収されたときに、所定のメッセージを表示する（例えば図 10 の D41 を参照）。

【0038】

次に遊技用装置である POS 装置 40 について、図 4 を用いて説明する。POS 装置 40 は、会員遊技者が会員カード 6 をカードリーダ 42 に挿入して操作することにより、ディスプレイ 45 に該会員遊技者の貯玉数や貯メダル数を表示させ、操作部 47 によって該表示された貯玉数や貯メダル数に基づく景品交換が可能なものである。この POS 装置 40 は、前記カードユニット 20 や情報表示端末 30 と同じく会員遊技者特定記録媒体処理手段、確認要求手段、使用停止手段、留保手段、及び報知手段等を備えるものである。なお POS 装置 40 は、計数レシートを受け付けて、該受け付けた計数レシートのバーコードから特定される計数玉数を貯玉（貯メダル）する処理を行うものである。

【0039】

この POS 装置 40 は、図 4 に示すように、操作部 47、バーコードリーダ 48、及び遊技者操作用端末 49 等からなり、該遊技者操作用端末 49 の箱状の筐体において、上面にディスプレイ 45、及びテンキー 46、前面にカード挿入口 42a、内部に通信部 43（図 4 (b) を参照）、制御部 41（図 4 (b) を参照）、カードリーダ 42、及びカード回収ボックス 44 等を備えており、例えば遊技場 2 の所定の箇所（例えば景品カウンタ等）に設置されるものである。これら POS 装置 40 に設けられる各機器は、図 4 (b) に示すように接続されている。

【0040】

制御部 41 は、CPU、RAM、及びROM 等を備え、ROM に記憶されている処理プログラムが RAM を作業領域として CPU で実行されることにより、POS 装置 40 に設けられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。カードリーダ 42 は、会員カード 6 を受け付けて該会員カード 6 の記録情報を読み取るものであり、ここではカード挿入口 42a から挿入された会員カード 6 から記録情報である会員 ID、及びセキュリティコード等を読み取る。

【0041】

ここで、制御部 41 及びカードリーダ 42 は、会員遊技者特定記録媒体処理手段の一例であって、会員遊技者特定情報（ここでは会員 ID）が記録された会員遊技者特定記録媒体（ここでは会員カード 6）を受け付けて、該受け付けた会員遊技者特定記録媒体から前記会員遊技者特定情報を読み取り、該読み取った会員遊技者特定情報から特定される会員情報を利用した取引の処理を行うものである。具体的には、カードリーダ 42 に会員カード 6 が挿入されると、カードリーダ 42 が受け付けた該会員カード 6 から会員 ID を読み取って、制御部 41 に送信し、制御部 41 が該読み取った会員 ID から特定される貯玉数及び貯メダル数をディスプレイ 45 に表示する（例えば図 11 の D53 を参照）。

【0042】

通信部 43 は、通信回線を介して管理装置 50 の場内通信部 55 と通信可能に接続され、POS 装置 40 と管理装置 50 との間の通信を司るものである。この通信部 43 は、確認要求手段の一例であって、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ 42 に

10

20

30

40

50

より読み取られた会員ＩＤから特定される会員カード6が後述する使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かの確認を管理装置50に対して要求するものである。この要求処理については後述する。

【0043】

カード回収ボックス44は、留保手段の一例であって、後述する管理装置50の判定結果送信手段（場内通信部55）から使用不可設定が設定されている旨の情報を受信したときに、会員遊技者特定記録媒体処理手段であるカードリーダ42にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体（会員カード6）を該遊技用装置の内部に留保するためのものである。

【0044】

操作部47は、図4に示すように、貯玉（貯メダル）景品交換処理、又は貯玉処理の各モードの選択を受け付けるためのものであり、例えばタッチパネル式のディスプレイにより構成され、遊技場2の店員により操作されるものである。この操作部47は、遊技者操作用端末49のディスプレイ45と共に、報知手段の一例であって、留保手段であるカード回収ボックス44により会員遊技者特定記録媒体が留保されている旨を報知するものであり、カード回収ボックス44に会員カード6が回収されたときに、所定のメッセージを表示する。バーコードリーダ48は、計数レシートに記録された計数玉数を表すバーコードや、所定の景品に付された景品玉数を表すバーコード等を読み取るためのものであり、遊技場2の店員により操作されるものである。

【0045】

ディスプレイ45は、バーコードリーダ48により読み取られたバーコードから特定される計数玉数、及びカードリーダ42により読み取られた会員ＩＤから特定される貯玉数や貯メダル数を表示するための部位であり、上述したように報知手段として機能する（例えば図11のD51を参照）。テンキー46は会員カード6を使用するための暗証番号を入力するためのものであり、0～9までの数値を入力するための数値キーと、入力した数値をクリアするためのクリアキーとからなる。

【0046】

次に管理装置50について、図1を用いて説明する。この管理装置50は、会員カード6から読み取られた会員ＩＤから特定される会員情報を利用した取引を不可とする使用不可設定、及び該使用不可設定が設定された会員カード6から読み取られた会員ＩＤから特定される会員情報を利用した取引を再び可能とする使用可能設定が設定可能であり、図1に示すようにハードディスク51、入力装置52、ディスプレイ53、制御部54、及び場内通信部55を備えるものである。

【0047】

ハードディスク51は、会員情報管理手段の一例であって、会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員遊技者特定情報と対応付けて、該会員遊技者に関する会員情報を管理するものであり、ここでは会員ＩＤと対応付けて、会員情報及び会員遊技情報をそれぞれ図5に示す会員情報DB及び会員遊技情報DBにより管理している。

【0048】

この会員情報DBには、図5に示すように各会員ＩＤと対応付けて、該会員ＩＤに対応する会員カード6を使用するための暗証情報である「暗証番号」、該会員ＩＤの会員遊技者の「氏名」、同「性別」、同「住所」、同「電話番号」、該会員カード6の残度数である「残度数」、該会員ＩＤの会員遊技者が所有する「貯玉数」、同「貯メダル数」、該会員カード6の使用の可不可の設定である「使用可不可設定」、該会員カード6の使用の可不可を設定した日付である「設定日」が管理されている。なお、会員カード6の発行時には使用可と設定されており、設定日は該会員カード6の発行日である。

【0049】

また、会員遊技情報DBには、図5に示すように各会員ＩＤと対応付けて、該会員ＩＤの会員遊技者が前回遊技をした日付である「遊技日」、前回遊技を行った機種である「遊技機種」、前回遊技のときの差玉数（または差枚数）である「差玉数（差枚数）」、前回

10

20

30

40

50

遊技のときの大当たり回数である「大当たり（B.B.）」，前回遊技のときの確率変動を伴う大当たりの回数である「確変大当たり」，前回遊技を行った時間である「遊技時間」，前回遊技中のスタート回数（ゲーム数）の合計である「総スタート（総ゲーム）」，前回の大当たりの間のゲーム数の平均値である「平均TS」が管理されている。

【0050】

入力装置52は、各種の情報の入力を受け付けるための入力デバイスであり、例えばキーボードやマウス等である。ディスプレイ53は、各種の情報を表示するための表示デバイスであり、例えば液晶表示器である。この入力装置52及びディスプレイ53は、使用不可設定手段の一例であって、会員カードから読み取られた会員IDから特定される会員情報を利用した取引を不可とする使用不可設定を設定するものである。また、入力装置52及びディスプレイ53は、使用可能設定手段の一例であって、使用不可設定手段により使用不可設定が設定された会員カードから読み取られた会員IDから特定される会員情報を利用した取引を再び可能とするものもある。

【0051】

制御部54は、CPU, RAM, 及びROM等を備え、ROMに記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、管理装置50に設けられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。この制御部54は、会員遊技者特定記録媒体受付確認手段、遊技用装置特定手段、会員遊技者特定記録媒体情報抹消手段、判定手段として機能するが、これらの処理については後述する。

【0052】

場内通信部55は、通信回線を介して各遊技用装置の通信部23, 33, 43と通信可能に接続され、管理装置50と各遊技用装置との間の通信を司るものである。この場内通信部55は、判定結果送信手段の一例であって、判定手段（ここでは制御部54）による判定結果（ここでは受け付けられている会員カード6が使用不可設定されているか否かの判定結果）を要求元の遊技用装置（ここではカードユニット20、情報表示端末30、及びPOS装置40）に対して送信するものである。

【0053】

以上に説明した管理装置50の作用について図6及び図7を用いて説明する。最初に、会員カード6の使用可不可の設定方法について図6を用いて説明する。まず、会員遊技者が会員カード6を紛失した旨を遊技場2の店員に伝えると、店員が該紛失した会員カード6の使用停止をするための操作を行う。図6のD11に示す会員カード使用可不可設定画面においては、会員遊技者の氏名又は会員IDを、氏名欄又は会員ID欄に入力装置52により入力して（ここでは氏名が入力されている）、「検索」をクリックする。このとき該入力された氏名又は会員IDから特定される会員カード6（ここでは会員IDが0001の会員カード6）の「使用可不可」の設定情報が図5の会員管理DBから検索される。

【0054】

ここで該検索の結果、会員カード6が使用可と設定されているときにはD12に示す画面が表示され、該会員カード6（ここでは会員IDが0001の会員カード6）が現在使用可に設定されている旨と、該会員カード6を使用不可に設定するか否かの判断を促す旨が表示される。ここで「設定」にマウスのポインタを合わせてクリックすると、該会員カード6（ここでは会員IDが0001の会員カード6）が使用不可に設定される。

【0055】

なお、前記検索の結果、会員カード6が使用不可と設定されているときにはD13に示す画面が表示され、該会員カード（ここでは会員IDが0001の会員カード6）が現在使用不可に設定されている旨と、該会員カード6を使用可に設定するか否かの判断を促す旨が表示される。ここで「設定」にマウスのポインタを合わせてクリックすると、該会員カード6（ここでは会員IDが0001の会員カード6）が使用可に設定される。従って、紛失した会員カード6を一時使用不可に設定し、該紛失した会員カード6が出てきたことにより、再度該会員カード6を使用可に設定できるので、遊技場は会員カード6の再発行にかかる無駄なコストを低減することができる。

【0056】

また、図6のD12において、「設定」をクリックし会員カード6を使用不可に設定したときに、制御部54は、各遊技用装置の会員遊技者特定記録媒体処理手段（カードリーダ22, 32, 42）に使用不可に設定された会員カード6が受け付けられているか否かを確認する。ここでは、前記各遊技用装置の会員遊技者特定記録媒体処理手段が会員カード6を受け付けると、各遊技用装置の制御部21, 31, 41が通信部23, 33, 43を介して管理装置50に該会員カードから読み取られた会員IDを特定可能な情報が送信されると共に、該遊技用装置の装置IDを特定可能な情報が送信され、制御部54のRAMに前記情報が記憶される。制御部54は該RAMに記憶された会員IDに、前記使用不可に設定された会員カード6に対応する会員IDが存在しているか否かを確認し、存在していると確認したときには、該会員IDに対応する装置IDを特定する。これに基づいてディスプレイ53には、図7のD14に示すように、前記会員ID（ここでは会員IDが0001）の会員カード6が現在遊技用装置で使用されている旨が表示され、該遊技用装置の種別（ここではカードユニット20）と該遊技用装置を特定可能な装置ID（ここでは353）が併せて表示される。従って、使用不可と設定された会員カード6が受け付けられている遊技用装置を特定することができるので、確実に使用不可と設定された会員カード6を回収することができる。

【0057】

即ち、制御部54は、会員遊技者特定記録媒体処理手段（ここではカードリーダ22, 32, 42）に、使用不可設定手段（ここでは入力装置52及びディスプレイ53）により使用不可設定が設定された会員カード6が受け付けられているか否かを確認する会員遊技者特定記録媒体受付確認手段として機能し、該会員遊技者特定記録媒体受付確認手段（制御部54）により、該使用不可設定が設定された会員カード6が受け付けられていると確認されたときに、該使用不可設定が設定された会員カード6が受け付けられている遊技用装置を特定する遊技用装置特定手段として機能するものである。また、ディスプレイ53は、遊技用装置特定手段（ここでは制御部54）により特定された遊技用装置を特定可能な情報（ここでは装置種別、装置ID）を表示する表示手段として機能する。

【0058】

また、図7のD15に示すように、図5に示した会員情報DBから使用不可と設定されている会員カード6の会員IDを、制御部54が抽出してディスプレイ53に一覧表示することが可能である。このときディスプレイ53は、使用不可設定手段により使用不可設定が設定されている会員カード6を特定可能な情報（ここでは会員ID）を一覧表示する会員遊技者特定記録媒体表示手段として機能する。従って、使用不可と設定された会員カード6を特定可能な情報を管理してその一覧を表示することができるので、一見して使用不可と設定された会員カード6を把握することができる。

【0059】

また、制御部54は、会員遊技者特定記録媒体情報抹消手段の一例であって、使用不可設定手段（入力装置52及びディスプレイ53）により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体（会員カード6）に代わる会員遊技者特定記録媒体の発行が行われたときに、前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されている会員遊技者特定記録媒体から特定される会員遊技者に関する情報を抹消するものである。図7のD16に示す例では、使用不可に設定されている会員IDが0002の会員カード6に代わる会員IDが1002の会員カード6の発行が行われたときに、制御部54によって会員IDが0002の会員カード6のデータが抹消されると共に、ディスプレイ53に、会員IDが1002の会員カードが再発行された旨と、現在使用不可に設定されている該会員IDが0002の会員カード6のデータを抹消する旨が表示される。従って、使用不可と設定された会員カード6は、これに代わる会員カード6の発行が行われたことに基づいて、該使用不可と設定された会員カード6に対応する情報が抹消されるので、遊技場は会員カード6を複数管理する必要がなくなる。

【0060】

10

20

30

40

50

さらに、制御部 54 は、判定手段の一例であって、確認要求手段からの要求に応じて、使用不可設定手段による設定に基づいて、会員遊技者特定記録媒体処理手段にて受け付けられている会員遊技者特定記録媒体が前記使用不可設定手段により使用不可設定が設定されているか否かを判定するものであり、ここでは遊技用装置の通信部 23, 33, 43 から送信されてきた確認要求に応じて、使用不可設定手段（ここでは入力装置 52 及びディスプレイ 53）による設定に基づいて、カードリーダ 22, 32, 42 に受け付けられている会員カード 6 が使用不可設定手段により使用不可の設定が行われているか否かを判定する。この判定結果は、判定結果送信手段である場内通信部 55 によって、要求元の遊技用装置（ここではカードユニット 20, 情報表示端末 30, 及び POS 装置 40）に対して送信される。

10

【0061】

以上に説明した管理装置 50 と遊技用装置（カードユニット 20, 情報表示端末 30, 及び POS 装置 40）を含む遊技用システム 1 の作用について図 8～図 11 を用いて説明する。まず最初に管理装置 50 とカードユニット 20 の作用について図 2, 図 8, 及び図 9 を用いて説明する。

【0062】

ここで、カードユニット 20 は、遊技場 2 の外部のカードデータ管理端末と通信可能に接続されているものとする。このカードデータ管理端末は、プリペイドカード 7 に関するカードデータとして、プリペイドカード ID と対応付けて、前記残度数、該プリペイドカード 7 の発券に供された遊技価値の大きさである発券度数、該プリペイドカード 7 の記録情報から特定される遊技価値の大きさに対する価値加算に供された遊技価値の大きさである加算度数、及び遊技に使用された遊技価値の大きさである使用度数が管理されている。

20

【0063】

まずカードユニット 20 の稼働中には、図 8 の D21 に示す画面がディスプレイ 26 に表示される。この D21 では、会員カード 6 又はプリペイドカード 7 の挿入を促す旨が表示される。なお以下に説明するディスプレイ 26 に表示される各画面において、遊技者又は会員遊技者により「返却」ボタンが押圧操作されると、カードリーダ 22 により受け付けられている会員カード 6 又はプリペイドカード 7 がカード挿入口 22a から排出されて、この D21 に戻る。

30

【0064】

この D21 で、遊技者が所有しているプリペイドカード 7 がカード挿入口 22a から挿入されて、カードリーダ 22 により該プリペイドカード 7 の記録情報が読み取られると、プリペイドカード 7 から読み取られたプリペイドカード ID が、図示しないカードデータ管理端末に対して送信され、該カードデータ管理端末において、該プリペイドカード ID が照合され、照合 OK であれば、照合 OK である旨と、該カードデータ管理端末にて管理されている該プリペイドカード ID に対応する残度数を示す情報がカードデータ管理端末からカードユニット 20 に対して送信される。該照合 OK である旨と、前記残度数を示す情報を受信したカードユニット 20 のディスプレイ 26 においては、図 8 の D22 に示す画面が表示される。この D22 では、前記カードデータ管理端末から送信された残度数、及び予め設定されている玉貸単位度数が表示される。この玉貸単位度数は、遊技者が「設定」ボタンを押圧操作することにより設定変更可能である。

40

【0065】

この D22 で、遊技者により「玉貸」ボタンが押圧操作されると、カードユニット 20 とパチンコ機 10 との間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りが行われて、玉貸単位度数分のパチンコ玉がパチンコ機 10 の内部から払い出されて貸与され、該玉貸単位度数がディスプレイ 26 に表示されている残度数から減算更新される。

【0066】

なお前記 D22 におけるパチンコ玉の貸与の終了後には、カードユニット 20 からプリペイドカード ID、及びパチンコ玉の貸与に供された度数を示す情報が、カードデータ管理端末に対して送信される。そしてカードデータ管理端末においては、カードユニット 2

50

0 から受信したプリペイドカード I D と対応付けて管理されているカードデータのうちの前記使用度数に対して該受信した度数が加算更新されると共に、該更新後の使用度数に基づいて前記残度数が算出されて更新される。

【 0 0 6 7 】

一方、D 2 2 で、遊技者により「価値加算」ボタンが押圧操作されると、図 8 の D 2 3 に示す画面がディスプレイ 2 6 に表示される。この D 2 3 では、貨幣 8 の挿入を促す旨が表示される。この D 2 3 で、遊技者により貨幣 8 が貨幣挿入口 2 7 a から挿入されて、貨幣識別機 2 7 により該貨幣 8 の金額が識別されると、該貨幣 8 の金額に相当する残度数がディスプレイ 2 6 に表示されている残度数に加算更新されて、図 8 の D 2 4 に示す画面がディスプレイ 2 6 に表示される。この D 2 4 では、貨幣識別機 2 7 により識別された貨幣 8 の金額である加算金額、前記加算更新後の残度数、及び予め設定されている玉貸単位度数が表示される。そして所定時間（例えば 5 秒間）の経過後に、前記 D 2 2 に戻る。

【 0 0 6 8 】

なお前記 D 2 3 における価値加算の終了後には、プリペイドカード I D 、及び価値加算に供された度数を示す情報が、カードユニット 2 0 から前記カードデータ管理端末に対して送信される。そしてカードデータ管理端末においては、カードユニット 2 0 から受信したプリペイドカード I D と対応付けて管理されているカードデータのうち、前記残度数に対して該受信した度数が加算更新されると共に、前記加算度数に対して該受信した度数が加算更新される。

【 0 0 6 9 】

D 2 1 に戻り、会員遊技者が所有している会員カード 6 がカード挿入口 2 2 a から挿入されて、カードリーダ 2 2 により該会員カード 6 の記録情報が読み取られると、まず確認要求として、該読み取られた会員 I D が通信部 2 3 から管理装置 5 0 の場内通信部 5 5 に送信されると共に、カードユニット 2 0 の装置 I D を特定可能な情報が送信され、前述したように制御部 5 4 の R A M に記憶される。

判定手段である制御部 5 4 が会員情報 D B を参照して該会員 I D から特定される会員カード 6 の使用の可不可を判定し、該判定結果を場内通信部 5 5 から装置 I D により特定される要求元のカードユニット 2 0 の通信部 2 3 に送信する。

【 0 0 7 0 】

その結果、使用不可であったときには、制御部 2 1 はカードリーダ 2 2 を制御して受け付けた会員カード 6 をカード回収ボックス 2 4 に回収すると共に、前記読み取られた会員 I D から特定される会員情報を利用した取引を実行させない。

即ち該読み取られた会員 I D と対応付けて管理されている残度数を利用した玉貸処理、同残度数に対する価値加算処理、及び同貯玉数を利用した貯玉再プレイ処理が実行不可能になる。また、図 9 の D 3 1 に示すようにディスプレイ 2 6 に受け付けた会員カード 6 が使用不可である旨と、該カードを回収する旨が表示される。また、このとき多機能ランプ 2 5 が所定の態様で発光することによって前記会員カード 6 を回収したことを店員に報知する。従って、カードユニット 2 0 で、使用不可と設定された会員カード 6 が確認された場合、その会員カード 6 が留保され、該留保されている旨が報知されるので、使用不可である会員カード 6 を確実に回収することができる。

【 0 0 7 1 】

なお、上記確認要求の結果、受け付けた会員カード 6 が使用可であったときには、図 9 の D 3 2 に示す画面がディスプレイ 2 6 に表示される。この D 3 2 では、暗証番号の入力を促す旨が表示されると共に、該入力をするための「テンキー」が表示される。ここでテンキーによって暗証番号を入力して「OK」を押すと、会員 I D 及び該暗証番号を示す情報が管理装置 5 0 に送信され、会員情報 D B により管理されている該会員 I D と対応する暗証番号との照合が行われる。この照合が合致したときには、管理装置 5 0 からカードユニット 2 0 に照合が合致した旨を示す情報と、該会員 I D に対応する残度数及び貯玉数を示す情報が送信される。カードユニット 2 0 の制御部 2 1 は、前記情報を受信したことに基づいて、残度数及び貯玉数を R A M に記憶すると共に、ディスプレイ 2 6 に D 3 3 に示

10

20

30

40

50

す画面を表示する。

【0072】

このD33においては、前述した図8のD22に示した画面における操作と同様の操作が可能である他、貯玉の使用が選択できる（ここでは左下の「貯玉使用」を押すことにより選択される）。図9のD33において貯玉の使用を選択したときには、D34に示す貯玉再プレイ画面に移る。ここでは、貯玉数（ここでは1088発）に応じた再プレイ回数（ここでは7回）が表示されていて、「貯玉再プレイ」を押す毎に貯玉125発が再プレイ用として遊技者に供給され、該貯玉再プレイ1回に必要な貯玉数（ここでは、再プレイ用貯玉125発+手数料25発=150発）が貯玉数から減算されてディスプレイ26の表示が更新される（D35）。このとき、カードユニット20から、会員ID及び使用した貯玉数を示す情報が管理装置50に送信される。管理装置50においては、前記情報に基づいて会員情報DBが管理している該会員IDに対応する貯玉数から前記使用した貯玉数を減算して更新する。なお、D35の画面で左下の「プリペイド」を押すとD33の画面に戻り残度数を利用することが可能になる。

10

【0073】

次に、管理装置50と情報表示端末30の作用について図3及び図10を用いて説明する。まず情報表示端末30の稼働中には、図10のD40に示す画面がディスプレイ36に表示される。このD40では、会員カード6の挿入を促す旨が表示される。会員遊技者により該会員遊技者が所有している会員カード6がカード挿入口32aから挿入されて、カードリーダ32により該会員カード6の記録情報が読み取られると、まず確認要求として、該読み取られた会員IDが通信部33から管理装置50の場内通信部55に送信されると共に、情報表示端末30の装置IDを特定可能な情報が送信され、前述したように制御部54のRAMに記憶される。判定手段である制御部54が会員情報DBを参照して該会員IDから特定される会員カード6の使用の可不可を判定し、該判定結果を場内通信部55から装置IDにより特定される要求元の情報表示端末30の通信部33に送信する。

20

【0074】

その結果、使用不可であったときには、制御部31はカードリーダ32を制御して受け付けた会員カード6をカード回収ボックス34に回収すると共に、前記読み取られた会員IDから特定される会員情報を利用した取引を実行させない。即ち該読み取られた会員IDと対応付けて管理されている会員遊技情報の表示処理が実行不可能になる。また、図10のD41に示すようにディスプレイ36に受け付けた会員カード6が使用不可である旨と、該会員カード6を回収する旨が表示される。また、このときパトライト35が所定の態様で発光することによって前記会員カード6を回収したことを店員に報知する。従って、情報表示端末30で、使用不可と設定された会員カード6が確認された場合、その会員カード6が留保され、該留保されている旨が報知されるので、使用不可である会員カード6を確実に回収することができる。

30

【0075】

なお、上記確認要求の結果、受け付けた会員カード6が使用可であったときには、図10のD42に示す画面がディスプレイ36に表示される。このD42では、暗証番号の入力を促す旨が表示されると共に、該入力をするための「テンキー」が表示される。ここでテンキーによって暗証番号を入力して「OK」押すと会員ID及び該暗証番号を示す情報が管理装置50に送信され、会員情報DBにより管理されている該会員IDと対応する暗証番号との照合が行われる。この照合が合致したときには、管理装置50から情報表示端末30に照合が合致した旨を示す情報と、該会員IDに対応する情報であって、会員情報DBにより管理される「残度数」、「貯玉数」、「貯メダル数」、会員遊技情報DBにより管理される「遊技日」、「遊技機種」、「差玉」、「大当たり」、「確変大当たり」、「遊技時間」、「総スタート」、「平均TS」を示す情報が送信される。情報表示端末30の制御部31は、通信部33が、前記情報を受信したことに基づいて、ディスプレイ36にD43に示す画面を表示する。

40

【0076】

50

最後に管理装置 50 と POS 装置 40 の作用について図 4 及び図 11 を用いて説明する。まず POS 装置 40 の稼働中には、図 11 の D50 に示す画面がディスプレイ 45 に表示される。この D50 では、会員カード 6 の挿入を促す旨が表示される。会員遊技者により該会員遊技者が所有している会員カード 6 がカード挿入口 42a から挿入されて、カードリーダ 42 により該会員カード 6 の記録情報が読み取られると、まず確認要求として、該読み取られた会員 ID が通信部 43 から管理装置 50 の場内通信部 55 に送信されると共に、POS 装置 40 の装置 ID を特定可能な情報が送信され、前述したように制御部 54 の RAM に記憶される。判定手段である制御部 54 が会員情報 DB を参照して該会員 ID から特定される会員カード 6 の使用の可不可を判定し、該判定結果を場内通信部 55 から装置 ID により特定される要求元の POS 装置 40 の通信部 43 に送信する。

10

【0077】

その結果、使用不可であったときには、制御部 41 はカードリーダ 42 を制御して受け付けた会員カード 6 をカード回収ボックス 44 に回収すると共に、前記読み取られた会員 ID から特定される会員情報を利用した取引を実行させない。即ち該読み取られた会員 ID と対応付けて管理されている貯玉数や貯メダル数を利用した貯玉景品交換処理が実行不可能になる。また、図 11 の D51 に示すようにディスプレイ 45 に受け付けた会員カード 6 が使用不可である旨と、該会員カード 6 を回収する旨が表示され、操作部 47 にも同様に会員カード 6 を回収する旨が表示される。従って、POS 装置 40 で、使用不可と設定された会員カード 6 が確認された場合、その会員カード 6 が留保され、該留保されている旨が報知されるので、使用不可である会員カード 6 を確実に回収することができる。

20

【0078】

なお、上記確認要求の結果、受け付けた会員カード 6 が使用可であったときには、図 11 の D52 に示す画面がディスプレイ 45 に表示される。この D52 では、暗証番号の入力を促す旨が表示される。ここでテンキー 46 によって暗証番号を入力して「OK」押すと、会員 ID 及び該暗証番号を示す情報が管理装置 50 に送信され、会員情報 DB により管理されている該会員 ID と対応する暗証番号との照合が行われる。この照合が合致したときには、管理装置 50 から POS 装置 40 に照合が合致した旨を示す情報と、該会員 ID に対応する貯玉数及び貯メダル数を示す情報が送信される。POS 装置 40 の制御部 41 は、通信部 43 が前記情報を受信したことに基づいてディスプレイ 45 に D53 に示す画面を表示する。この D53 においては、受け付けた会員カード 6 から読み取られた会員 ID に対応する貯玉数及び貯メダル数が表示される。会員遊技者はこの D53 に表示される貯玉数や貯メダル数に基づいて、貯玉（貯メダル）による景品交換を行うことができる。

30

【0079】

例えば、会員遊技者が貯玉を景品に交換したいときには、D53 の状態で遊技場の店員が図 4 (a) に示す操作部 47 の「貯玉（貯メダル）景品交換」を選択し、バーコードリーダ 48 によって、所定の景品に付された景品玉数を表すバーコードを読み取ることにより該景品玉数に対応する貯玉数が減算更新される。店員は該バーコードを読み取らせた景品を会員遊技者に渡すことで景品交換が終了する。なお、会員遊技者が貯玉（貯メダル）を行いたいときには、D53 の状態で、遊技場の店員が図 4 (a) に示す操作部 47 の「貯玉（貯メダル）」を選択し、バーコードリーダ 48 によって計数レシートのバーコードを読み取ることにより、該読み取られた計数玉数が、現在の貯玉数に加算される。

40

【0080】

最後に、本発明に係る遊技用システム 1 の変形例について説明する。

【0081】

上記の実施形態では、図 1 に示すように、遊技場 2 に、遊技用装置として、カードユニット 20 と、情報表示端末 30 と、POS 装置 40 が設けられる例について説明したが、これに限らず、該遊技用装置はこれらのうちの一以上であれば良い。また、遊技用装置は、ここに挙げたものに限らず、会員カードを受け付けて、該受け付けた会員カードから会員遊技者特定情報を読み取り、該読み取った会員遊技者特定情報から特定される会員情報

50

を利用した取引の処理を行うものであれば良い。

【0082】

上記の実施形態では、会員登録を行った会員遊技者を個々に特定可能な会員遊技者特定情報が会員IDである例について説明したが、これに限らず、各会員カード6毎に割り振られた会員カードIDでも良い。また、会員IDと会員カードIDの両方を用いても良い。

【0083】

上記の実施形態では、会員遊技者特定記録媒体（会員カード6）又は遊技用記録媒体（プリペイドカード7）がICカードである例について説明したが、これに限らず、該記録媒体は磁気カード等であっても良く、また、カード型ではなくメダル型の媒体であっても良い。また上記の実施形態では、貨幣8が4種類の紙幣である例について説明したが、これに限らず、該貨幣8は、前記4種類の紙幣のうちの一又は二以上の紙幣であっても良く、また硬貨であっても良い。

【0084】

上記の実施形態では、会員カード6の暗証情報が遊技者がテンキーによって入力する暗証番号である例について説明したが、これに限らず、暗証情報は、指紋、声紋、虹彩、筆跡等の個人を認識可能な情報であっても良い。

【0085】

上記の実施形態では、遊技機が、パチンコ玉が外部に払い出される通常のパチンコ機10である例について説明したが、これに限らず、該遊技機は、例えばパチンコ玉が指触不能に封入された封入式のパチンコ機、メダルやパチンコ玉が外部に払い出されるスロットマシンやパチロット、メダルが外部に払い出されることなく遊技可能なクレジット式のスロットマシン等であっても良く、さらにはパチンコ玉やメダル等を用いずにデータ等により遊技可能な遊技機、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、リールが画像にて表示される画像式のスロットマシン等であっても良く、その種類や形態は特に限定されない。またパチンコ機10はCR式のパチンコ機10には限られず、いわゆる現金式のパチンコ機であっても良い。

【0086】

上記の実施形態では、カードユニット20が、パチンコ機10との間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りを行うことにより遊技媒体の貸与を行うCRユニットである例について説明したが、これに限らず、該カードユニットは、自ら玉払装置を備えて遊技媒体の貸与を行うものでも良い。また上記の実施形態では、カードユニット20が、遊技媒体としてパチンコ玉を貸与するための玉貸処理を行うものである例について説明したが、これに限らず、該カードユニットは、遊技媒体としてメダルを貸与するためのメダル貸与処理を行うものでも良く、また遊技機が前記封入式のパチンコ機や前記クレジット式のスロットマシンである場合には、それら遊技機での遊技に使用される遊技媒体である得点・持点を加算する処理を行うものでも良い。

【0087】

上記の実施形態では、会員カード6をカードリーダ22, 32, 42に挿入した際に、該会員カード6の使用の可不可の確認を管理装置50に要求する例について説明したが、これに限らず、会員カード6の挿入時には使用の可不可の確認を要求せずに、該会員カード6の暗証番号の照合をする際に使用の可不可の確認要求を併せて行うものでも良い。

【0088】

上記の実施形態では、留保手段（カード回収ボックス24）により会員カード6が留保されている旨を報知する報知手段がカードユニット20が備える多機能ランプ25である例について説明したが、これに限らずパチンコ機10に対応して設けられた呼出ランプ装置の呼出ランプでも良く、遊技島毎に設けられた代表ランプであっても良い。また、これら多機能ランプ25、呼出ランプ、及び代表ランプを任意に組み合わせて報知手段としても良い。なお、呼出ランプ及び代表ランプは、多機能ランプ25と同様に所定の発光態様で発光することにより留保手段により会員カード6が留保されている旨を報知するもので

10

20

30

40

50

ある。

【0089】

上記の実施形態では、遊技用装置（カードユニット20、情報表示端末30、及びPOS装置40）において会員カード6の記録情報が読み取られると、該読み取られた会員IDが管理装置50に送信されると共に、該遊技用装置の装置IDが送信され、管理装置50において使用の可不可が判定される例について説明したが、これに限らず、管理装置50から所定期間毎（例えば5分毎）に遊技用装置に対して前記会員IDと装置IDを送信する旨を示す命令信号を送信し、該命令信号に応じて遊技用装置が、受け付けている会員カード6から読み取った会員IDと該遊技用装置の装置IDを管理装置50に対して送信し、該管理装置50において同様に使用の可不可が判定されるものでも良い。 10

【0090】

上記の実施形態では、受け付けた会員カード6が使用不可であったときには、遊技用装置が会員カード6をカード回収ボックス24、34、44に回収すると共に、読み取られた会員IDから特定される会員情報を利用した取引を実行させない例について説明したが、これに限らず使用不可である会員カード6を回収せずに、該会員IDから特定される会員情報を利用した取引を実行させないようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【0091】

【図1】図1は遊技用システムの一例を表す機能ブロック図である。

【図2】図2（a）はカードユニットの一例を表す正面図であり、図2（b）は同断面側面図であり、図2（c）は同機能ブロック図である。 20

【図3】図3（a）は情報表示端末の一例を表す斜視図であり、図3（b）は同機能ブロック図である。

【図4】図4（a）はPOS装置の一例を表す斜視図であり、図4（b）は同機能ブロック図である。

【図5】図5は管理装置のハードディスクにおける会員情報DB及び会員遊技情報DBの管理内容の一例を表す図である。

【図6】図6は管理装置のディスプレイに表示される会員カード使用可不可設定画面の一例を表す図である。

【図7】図7は管理装置のディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。 30

【図8】図8はカードユニットのディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。

【図9】図9は図8の続きである。

【図10】図10は情報表示端末のディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。

【図11】図11はPOS装置のディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。

【符号の説明】

【0092】

1 … 遊技用システム

6 … 会員カード

20 … カードユニット

21 … 制御部

22 … カードリーダ

23 … 通信部

24 … カード回収ボックス

25 … 多機能ランプ

26 … ディスプレイ

30 … 情報表示端末

31 … 制御部

32 … カードリーダ

33 … 通信部

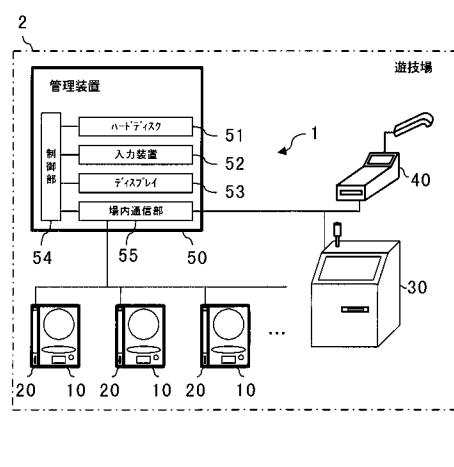
40

50

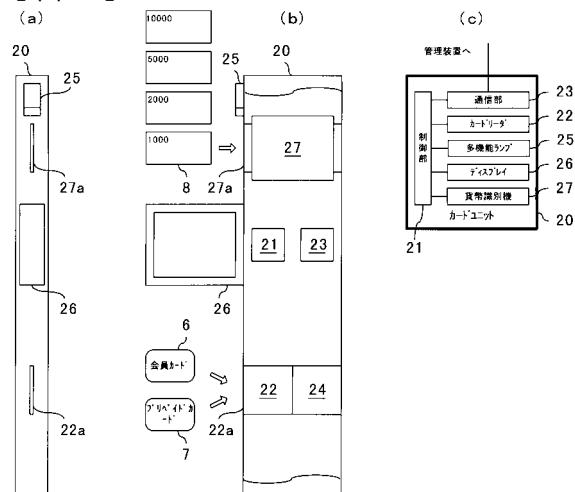
- 3 4 ... カード回収ボックス
 3 5 ... パトライ
 3 6 ... ディスプレイ
 4 0 ... P O S 装置
 4 1 ... 制御部
 4 2 ... カードリーダ
 4 3 ... 通信部
 4 4 ... カード回収ボックス
 4 5 ... ディスプレイ
 5 0 ... 管理装置
 5 1 ... ハードディスク
 5 2 ... 入力装置
 5 3 ... ディスプレイ
 5 4 ... 制御部
 5 5 ... 場内通信部

10

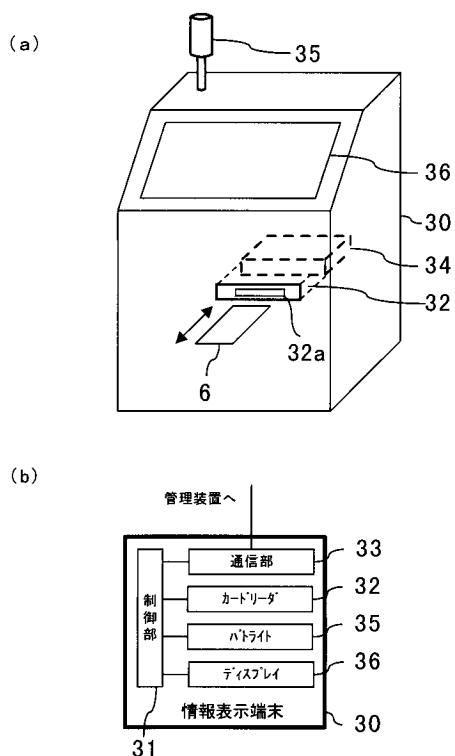
【図1】



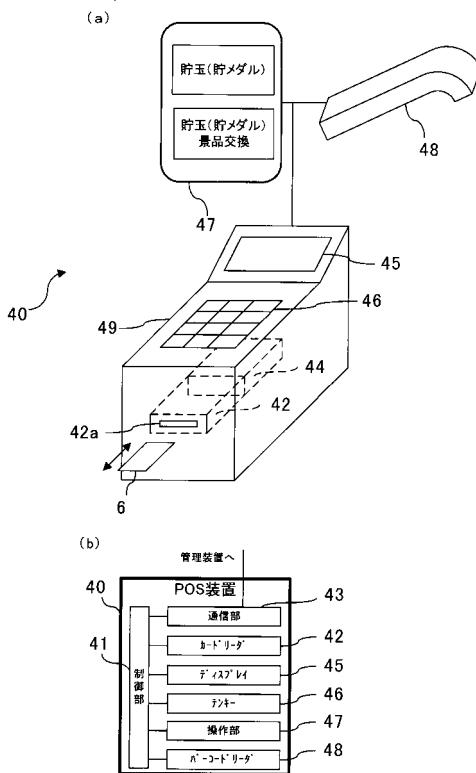
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

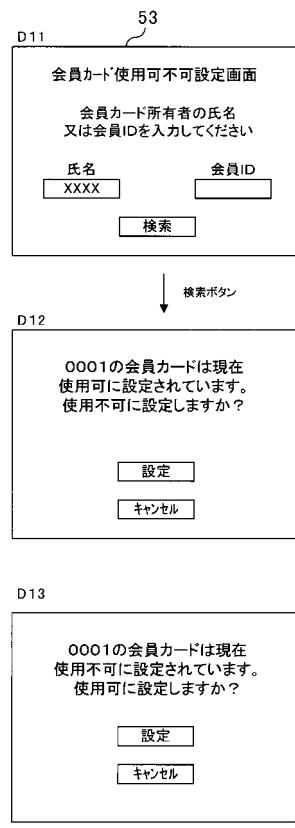
会員情報DB

会員ID	姓	名	性別	住所	電話番号	残高数	貯玉数	貯メダル数	使用不可	設定日
0001	XXXXX	XXXXX	X	XXXXXX	XXXXXX	48	0	0	0	2002/12/27
0002	XXXXX	XXXXX	X	XXXXXX	XXXXXX	0	3631	539	不可	2003/01/10
0003	XXXXX	XXXXX	X	XXXXXX	XXXXXX	32	1083	0	0	2003/01/03
0004	XXXXX	XXXXX	X	XXXXXX	XXXXXX	19	0	0	0	2003/01/03
0005	XXXXX	XXXXX	X	XXXXXX	XXXXXX	15	835	0	0	2003/01/03
...

会員遊技情報DB

会員ID	選択日	選択機種	差玉数/手数料	大当たり(B)	確変大当たり	遊技時間	機種名	平均TS
0001	2003/06/18	CR1	-5058	2	0	4.08	957	478.5
0002	2003/07/09	CR1	4889	5	1	6.05	1291	255.2
0003	2003/07/14	CR3	14046	8	3	5.14	1216	152.0
0004	2003/04/03	SL1	-1395	2	-	2.28	392	390.0
0005	2003/07/15	CR2	-3380	2	1	2.59	611	305.5
...

【図6】



【図7】

53

D14

メッセージ
0001のカードは遊技用装置で
現在受け付けられています。

装置種別：カードユニット
装置ID：353

D15

使用不可会員カード一覧

会員ID	0002
	0094
	0287
	0475
	0866

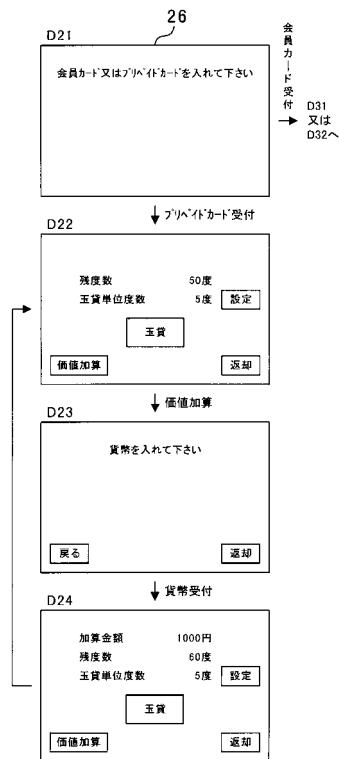
戻る 次へ

D16

1002の会員カード
が再発行されました。

現在使用不可に設定されている
0002の会員カード
の会員データを抹消しました。

【図8】



【図9】

26

D32 ↓ 会員カード使用可

会員カードの暗証番号を入力して下さい
7 8 9
* * * * 4 5 6
1 2 3
0
クリア 値値加算
返却

D31 ↓ 会員カード使用不可

この会員カードは使用不可です。
回収しますので返却ができません。

D33 ↓ 暗証番号照合

残度数 50度
玉賃単位度数 5度 [設定]
玉賃
貯玉使用
価値加算
返却

D34 ↓ 貯玉再プレイ

貯玉数 1088発
再プレイ可能回数 7回
再プレイ1回で125発出できます。
手数料は25発です。
貯玉 再プレイ
戻る
返却

D35 ↓ プリベート

貯玉数 933発
再プレイ可能回数 6回
再プレイ1回で125発出できます。
手数料は25発です。
貯玉 再プレイ
プリベート
戻る
返却

【図10】

36

D40

会員カードを入れて下さい

会員カード使用不可
→ D41

この会員カードは使用不可です。
回収しますので返却ができません。

D42 ↓ 会員カード使用可

会員カードの暗証番号を入力して下さい
7 8 9
* * * * 4 5 6
1 2 3
0
クリア
返却

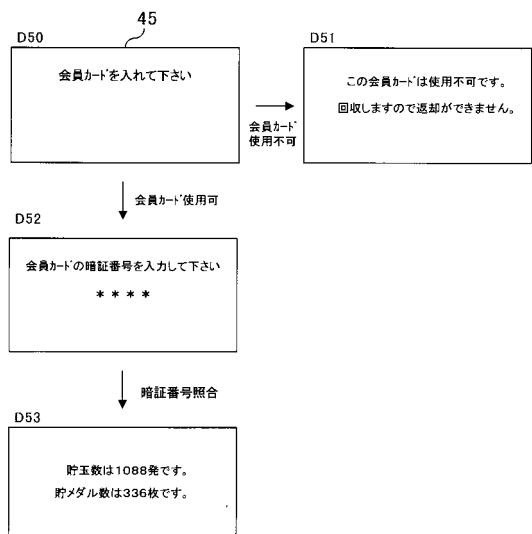
D43 ↓ 暗証番号照合

会員ID 0001
残度数 48度
貯玉数 0発
貯メダル数 1038枚

遊技日	遊技機種	差玉	大当たり
2003/06/18	GR1	-5058	2
確変大当たり	遊技時間	総スタート	平均TS
0	4:08	957	478.5

返却

【図 1 1】



フロントページの続き

(72)発明者 舟越 雅芳

東京都渋谷区渋谷 3 - 27 - 11 祐真ビル 日本アドバンストカードシステム株式会社内

F ターム(参考) 2C088 BB05 BB13 BB43 CA02 CA26 CA31