

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5721946号
(P5721946)

(45) 発行日 平成27年5月20日(2015.5.20)

(24) 登録日 平成27年4月3日(2015.4.3)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 5 4

A 6 3 F 7/02 3 2 9

請求項の数 6 (全 48 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|-------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2009-291378 (P2009-291378) | (73) 特許権者 | 390025601 |
| (22) 出願日 | 平成21年12月22日(2009.12.22) | | 株式会社西陣 |
| (65) 公開番号 | 特開2011-130850 (P2011-130850A) | | 東京都千代田区平河町1丁目4番3号 |
| (43) 公開日 | 平成23年7月7日(2011.7.7) | (73) 特許権者 | 598044464 |
| 審査請求日 | 平成24年12月10日(2012.12.10) | | 株式会社ピーエーネット技術研究所 |
| 前置審査 | | | 東京都港区芝二丁目12番10号 |
| | | (73) 特許権者 | 000132747 |
| | | | 株式会社ソフイア |
| | | | 群馬県桐生市境野町7丁目201番地 |
| | | (74) 代理人 | 100075513 |
| | | | 弁理士 後藤 政喜 |
| | | (74) 代理人 | 100120260 |
| | | | 弁理士 飯田 雅昭 |

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】

遊技場側にて予め登録された登録景品の中から遊技者が遊技価値との交換を希望する景品を予約可能とした遊技システムにおいて、

少なくとも遊技場内で一意な固有識別情報が記憶され、遊技者が所持する情報記憶媒体と、

前記情報記憶媒体に記憶される前記固有識別情報に対応付けて遊技価値を記憶することが可能な記憶手段と、

遊技者の所定動作に基づいて前記情報記憶媒体に記憶された前記固有識別情報を認識することが可能な認識手段と、

前記登録景品の中から前記遊技価値と交換する景品を選択して交換予約するための予約操作を受け付けることが可能な予約操作受付手段と、

前記認識手段が固有識別情報を認識したことを条件に、前記予約操作受付手段が受け付けた予約操作に基づく交換予約処理を実行することが可能な交換予約処理実行手段と、

予め設定された取消条件の成立に基づき、前記交換予約された予約景品の予約を取り消すための予約取消処理を実行することが可能な予約取消処理実行手段と、を備え、

前記交換予約処理実行手段は、

前記認識手段が認識した固有識別情報に対応する遊技価値から前記交換予約する予約景品に相当する価値分を担保とし、該担保とした価値分を遊技者所有のものとしたまま確保することが可能な遊技価値確保手段を備え、

前記予約取消処理実行手段は、

前記交換予約を取り消す予約景品に相当する前記担保として確保された価値分を、当該価値分が確保された固有識別情報に対応する遊技価値に復帰させることが可能な遊技価値復帰手段を備え、

前記固有識別情報に対応する遊技価値は、遊技機での遊技に使用する遊技媒体に変換可能な価値情報であり、該遊技媒体に変換する際に遊技者にとって有利な第1の遊技価値と遊技者にとって不利な第2の遊技価値とが含まれ、

前記遊技価値復帰手段は、前記交換予約を取り消す予約景品に相当する前記担保として確保された価値分を前記第2の遊技価値として復帰させることを特徴とする遊技システム。

10

【請求項2】

前記遊技システムは、

前記交換予約された景品を選択して予約を取り消すための取消操作を受け付けることが可能な取消操作受付手段を備え、

前記予約取消処理実行手段は、

前記認識手段が固有識別情報を認識したことを条件に、前記取消操作受付手段が受け付けた取消操作に基づく予約取消処理を実行することが可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技システム。

【請求項3】

前記交換予約される予約景品には、交換有効期限が設定されるものとし、

20

前記予約取消処理実行手段は、

前記交換予約された予約景品が前記交換有効期限を迎えたことに基づき、当該交換予約された予約景品の予約取消処理を実行することが可能であることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技システム。

【請求項4】

前記交換予約処理実行手段は、

前記遊技価値確保手段が確保する価値分を前記第1の遊技価値とするか前記第2の遊技価値とするかを遊技者によって選択可能とする遊技価値選択手段を備えたことを特徴とする請求項1から3のいずれか一つに記載の遊技システム。

【請求項5】

30

前記登録景品には、遊技場が在庫を持つ常備景品と、遊技場が在庫を持たない非常備景品とが含まれ、

前記遊技システムは、

前記交換予約処理に対応して前記登録景品の在庫数を更新管理することが可能な景品管理手段を備え、

前記交換予約処理実行手段は、

前記交換予約される予約景品が前記常備景品の場合には、在庫がある分の予約を可能とするとともに、在庫がなくなると予約を規制することを特徴とする請求項1から4のいずれか一つに記載の遊技システム。

【請求項6】

40

前記登録景品には、遊技場が在庫を持つ常備景品と、遊技場が在庫を持たない非常備景品とが含まれ、

前記遊技システムには、

前記予約取消処理実行手段によって前記交換予約された予約景品の予約が取り消されることを規制することが可能な予約取消規制手段を備え、

前記予約取消規制手段は、

前記交換予約された予約景品が前記非常備景品である場合に予約の取り消しを規制可能であることを特徴とする請求項1から5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】

50

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技に使用可能な遊技価値と景品とを交換する遊技システムに関し、特に、景品の予約が可能な遊技システムに関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

従来、遊技場においては、複数の遊技装置（遊技機やカードユニット等）が島設備に設置されており、当該遊技装置で遊技を行った結果、賞として遊技媒体（遊技球又はメダル等）を払い出すようになっていた。そして、遊技者は、遊技の結果獲得した遊技媒体を計数装置（ジェットカウンター等）で計数し、その獲得した遊技媒体の数量を特殊景品や一般景品に交換するのが一般的であった。

10

【 0 0 0 3 】

また、景品交換時には、景品と交換できずに余ってしまう遊技媒体（端球や端メダル）が生じる場合があるが、この端球を有効に活用できるように、管理装置が景品交換によって発生した端球に相当する余り金額を遊技者毎に記憶しておき、当該余り金額からの景品交換を可能にするとともに、遊技者が操作可能な端末装置から余り金額を用いて景品に交換することを約束させ、交換すると約束された景品を仕入れ計画に登録し、当該仕入計画に基づいて仕入れ業者に注文情報を送信するようにした技術が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【 0 0 0 4 】

このような技術を採用した場合には、遊技店が扱える景品数も多くなって遊技者の選択幅も広がるため、景品交換を目的に遊技店に足を運ぶ遊技者も増えて遊技店の稼働向上にもつながるし、遊技者の利便性を向上させることにもつながる。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 5 】

【特許文献1】特開2005-143701号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献1に開示されたものは、余り金額に基づく景品交換の約束は行うものの、実際に余り金額が使用されるのは交換約束により発注された景品との引き換え時となっているため、それまでは余り金額を自由に使用できるという事情を考えれば、交換約束自体が拘束力を生じるものとは考えられない。

30

【 0 0 0 7 】

つまり、遊技者が交換約束をした景品を交換しに来るという保障がないため、遊技者が景品の交換に来ない場合には、その景品を遊技店が在庫として持たなければならず、倉庫や陳列スペースを圧迫するばかりか、交換が行われる見込みのほとんどない不良在庫にもなりかねない。特に、交換約束が行われて発注した景品が賞味期限や使用期限が定められたものであった場合には、期限まで交換が行われないと破棄せざるを得ず、遊技店の損失にもなってしまうという問題がある。

40

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は、遊技者が遊技店に対して行った景品交換の約束（予約）に拘束力を持たせることで遊技店が不利益を被ることを極力回避することが可能な遊技システムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

本発明の代表的な一形態では、遊技場側にて予め登録された登録景品の中から遊技者が遊技価値との交換を希望する景品を予約可能とした遊技システムにおいて、少なくとも遊技場内で一意な固有識別情報が記憶され、遊技者が所持する情報記憶媒体と、前記情報記憶媒体に記憶される前記固有識別情報に対応付けて遊技価値を記憶することが可能な記憶

50

手段と、遊技者の所定動作に基づいて前記情報記憶媒体に記憶された前記固有識別情報を認識することが可能な認識手段と、前記登録景品の中から前記遊技価値と交換する景品を選択して交換予約するための予約操作を受け付けることが可能な予約操作受付手段と、前記認識手段が固有識別情報を認識したことを条件に、前記予約操作受付手段が受け付けた予約操作に基づく交換予約処理を実行することが可能な交換予約処理実行手段と、予め設定された取消条件の成立に基づき、前記交換予約された予約景品の予約を取り消すための予約取消処理を実行することが可能な予約取消処理実行手段と、を備え、前記交換予約処理実行手段は、前記認識手段が認識した固有識別情報に対応する遊技価値から前記交換予約する予約景品に相当する価値分を担保とし、該担保とした価値分を遊技者所有のものとしたまま確保することが可能な遊技価値確保手段を備え、前記予約取消処理実行手段は、前記交換予約を取り消す予約景品に相当する前記担保として確保された価値分を、当該価値分が確保された固有識別情報に対応する遊技価値に復帰させることが可能な遊技価値復帰手段を備え、前記固有識別情報に対応する遊技価値は、遊技機での遊技に使用する遊技媒体に変換可能な価値情報であり、該遊技媒体に変換する際に遊技者にとって有利な第1の遊技価値と遊技者にとって不利な第2の遊技価値とが含まれ、前記遊技価値復帰手段は、前記交換予約を取り消す予約景品に相当する前記担保として確保された価値分を前記第2の遊技価値として復帰させることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0019】

本発明の代表的な一形態によれば、遊技者が遊技店に対して行った景品予約に拘束力を持たせることができ、遊技店が不利益を被ることを極力回避できる。

20

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】本発明の実施形態の遊技システムのシステム構成図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技用装置の構成の説明図である。

【図3】本発明の実施形態の会員管理装置の構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施形態の景品交換用端末の構成を示すブロック図である。

【図5】本発明の実施形態のカードユニットの構成を示すブロック図である。

【図6】本発明の実施形態の景品交換依頼端末の構成を示すブロック図である。

【図7】本発明の実施形態の会員管理装置に記憶される会員情報データベースの説明図である。

30

【図8】本発明の実施形態の会員管理装置に記憶される状況管理データベースの説明図である。

【図9】本発明の実施形態の景品管理データベースの説明図である。

【図10】本発明の実施形態の在庫景品の予約リストの説明図である。

【図11】本発明の実施形態の非常備景品の予約リストの説明図である。

【図12】本発明の実施形態のカードユニットによって実行されるカード制御処理の前半部のフローチャートである。

【図13】本発明の実施形態のカードユニットによって実行されるカード制御処理の後半部のフローチャートである。

40

【図14】本発明の実施形態の景品交換予約処理のフローチャートである。

【図15】本発明の実施形態の景品交換予約取消処理のフローチャートである。

【図16】本発明の実施形態の会員管理装置で実行される予約系要求受付処理のフローチャートである。

【図17】本発明の実施形態の景品交換用端末によって実行される景品交換処理のフローチャートである。

【図18】本発明の実施形態の会員管理装置によって実行される交換系要求受付処理のフローチャートである。

【図19】本発明の実施形態の会員管理装置によって実行される景品発注リスト作成処理のフローチャートである。

50

【図 20】本発明の実施形態の会員管理装置によって実行される景品発注処理のフローチャートである。

【図 21】本発明の実施形態の会員管理装置によって実行される入荷メール送信処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0028】

以下、本発明の実施形態について、図 1 ~ 図 21 を参照して説明する。

【0029】

なお、以下の実施の形態の説明において記す前後左右とは、遊技者から見た、つまり遊技機に向かって見た方向を指すものとする。

【0030】

図 1 は、本発明の実施形態の遊技システムのシステム構成図である。

【0031】

遊技場の内部には、遊技場管理装置 1、情報収集端末装置 3、遊技用装置 4、中継器 13、ルータ 14、景品交換用端末 70、景品交換予約端末 71、精算端末 72、Webサーバ 74、及び会員管理装置 79 が設置される。また、遊技場の内部には第 1 内部ネットワーク 80A 及び第 2 内部ネットワーク 80B が設けられている。

【0032】

第 1 内部ネットワーク 80A は、遊技場管理装置 1、情報収集端末装置 3、会員管理装置 79 との間でデータのやり取りを行うためのネットワークであり、第 2 内部ネットワーク 80B は、会員管理装置 79、景品交換用端末 70、景品交換予約端末 71、精算端末 72 との間でデータのやり取りを行うためのネットワークであり、Webサーバ 74 を介して外部ネットワーク 81 との通信も可能に構成されている。

【0033】

情報収集端末装置 3 は、遊技用装置 4 に接続され、遊技用装置 4 から出力される遊技データを収集して、収集された遊技データを中継器 13 を介して第 1 内部ネットワーク 80A を通じて遊技場管理装置 1 に送信する。

【0034】

また、遊技用装置 4 に備わるカードユニット 6 は、第 2 内部ネットワークにも接続され、会員管理装置 79 と通信が可能に構成されている。

【0035】

遊技場管理装置 1 は、情報収集端末装置 3 を介して遊技用装置 4 から遊技データを収集して、各遊技機 5 の動作状態を管理する。なお、遊技用装置 4 は、島設備に複数台ずつ設置されており、遊技機 5、カードユニット（貸出装置）6、アウトタンク 43 等から構成される（図 2 参照）。なお、遊技機 5 及びカードユニット 6 については、図 2 で詳細を説明する。なお、本実施の形態では、遊技機 5 の例としてパチンコ遊技機、遊技媒体の例として、遊技球の場合について説明する。

【0036】

会員管理装置 79 は、遊技場を利用する遊技者が遊技場の会員となる場合に登録する会員情報（遊技者の住所、氏名、電子メールアドレス等）を会員カードに記憶された固有識別情報（識別子、カード ID）に対応付けて管理する会員管理の機能を有するとともに、交換可能な景品の在庫状況等を管理する景品管理の機能も有し、更に、持球の管理機能も有し、中継器 13 を介して第 1 内部ネットワーク 80A を通じて遊技場管理装置 1 と通信を行う。また、会員管理装置 79 は、第 2 内部ネットワーク 80B にも接続されている。

【0037】

景品交換用端末 70 は、遊技媒体（遊技球や遊技メダル）と引き換えに景品を実際に交換するための端末であり、図 17 に示す景品交換処理を実行する。

【0038】

景品交換予約端末 71 は、会員が交換を予約する景品を選択して、会員が持球や貯球から、選択された景品の交換に必要な球数を、遊技や予約した景品と異なる景品との交換に

10

20

30

40

50

使用できなくする交換予約を受け付ける端末である。なお、予約とは、在庫のある景品を確保すること、又は／及び、在庫のない景品を取り寄せることである。

【 0 0 3 9 】

精算端末 7 2 は、カード（会員カード又はワンデイカード）に対応付けて会員管理装置で管理する遊技者所有の有価価値の残高（残額）を精算するための端末である。なお、本実施形態では、プリペイドカード管理機能を会員管理装置に持たせているが、プリペイドカード管理装置を別に設けても良い。

【 0 0 4 0 】

Webサーバ 7 4 は、外部ネットワーク 8 1 に接続され、会員によって操作される端末（携帯電話 7 6、ノートＰＣ 7 7、及びデスクトップＰＣ 7 8）からの交換予約を受け付けるためのホームページ等を構築し、また会員管理装置から仕入れ情報を受け取って仕入れ業者の景品受注用ＰＣ 7 5 に対して、在庫が少なくなった景品や、在庫がなくなった景品や、在庫として持たない景品を発注する。

10

【 0 0 4 1 】

図 2 は、本発明の実施形態の遊技用装置 4 の構成の説明図である。

【 0 0 4 2 】

まず、遊技機 5 の一例のパチンコ遊技機の構成について説明する。

【 0 0 4 3 】

遊技機 5 の前面枠 1 9 は本体枠（外枠） 1 2 に図示しないヒンジを介して開閉回動可能に組み付けられる。遊技盤 5 0 は前面枠 1 9 の表側に形成された収納部（図示省略）に収装される。また、前面枠 1 9 には、遊技盤 5 0 の前面を覆うカバーガラス（透明部材）を備えたガラス枠 1 8 が取り付けられている。

20

【 0 0 4 4 】

遊技盤 5 0 について説明する。

【 0 0 4 5 】

遊技盤 5 0 の表面には、ガイドレール 5 5 で囲われた略円形状の遊技領域 5 1 が形成される。

【 0 0 4 6 】

遊技領域 5 1 には、ほぼ中央に表示装置 5 8 が設けられるセンターケース 4 0 が設置される。表示装置 5 8 はセンターケース 4 0 に設けられた凹部に、センターケース 4 0 の前面より奥まった位置に取り付けられている。すなわち、センターケース 4 0 は表示装置 5 8 の表示領域の周囲を囲い、表示装置 5 8 の表示領域から突出して設けられている。

30

【 0 0 4 7 】

表示装置 5 8 は、例えば、ＬＣＤ（液晶表示器）、ＣＲＴ（ブラウン管）等で表示画面が構成されている。表示画面の画像を表示可能な領域（表示領域）には、複数の変動表示領域が設けられており、各変動表示領域に識別情報（特別図柄）や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタが表示される。表示画面の変動表示領域には、識別情報として割り当てられた三つの特別図柄が変動表示（可変表示）して特図変動表示ゲーム（補助遊技）が行われる。その他、表示画面には遊技の進行に基づく画像（例えば、大当たり表示、ファンファーレ表示、エンディング表示等）が表示される。

40

【 0 0 4 8 】

センターケース 4 0 の左側には、普通図柄始動ゲート 3 1 が設けられる。センターケース 4 0 の左下側には、三つの一般入賞口 3 2 が備えられ、センターケース 4 0 の右下側には、一つの一般入賞口 3 2 が備えられている。

【 0 0 4 9 】

センターケース 4 0 の下側には、開閉可能な普通変動入賞装置 3 3 を備える始動入賞口 3 4 が設けられる。

【 0 0 5 0 】

また、センターケース 4 0 に設けられた始動入賞口 3 4 の下方には、表示装置 5 8 の作動結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れやすい状態とに変換可能な特別変動

50

入賞装置（大入賞口）３６が設けられる。

【００５１】

遊技機５では、図示しない発射装置から遊技領域５１に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域５１内の各所に設置された釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域５１を流下し、一般入賞口３２、始動入賞口３４、又は特別変動入賞装置３６に入賞するか、遊技領域５１の最下部に設けられたアウト口３９に入り、遊技機裏面側に排出される。なお、遊技球が各種入賞口、入賞装置又はアウト口３９に入る前に、普通図柄始動ゲート３１を通過する場合がある。

【００５２】

なお、始動入賞口３４の状態には、普通変動入賞装置３３の開閉によって、遊技球が入賞しやすい状態（遊技者に有利な状態）と遊技球が入賞しにくい状態（遊技者に不利な状態）とがある。

【００５３】

通常、普通変動入賞装置３３は閉状態であり、始動入賞口３４は、遊技球が入賞しにくい状態である。普通図柄始動ゲート３１を遊技球が通過することによって、普通変動表示ゲームが実行され、普通変動表示ゲームの結果、当たり状態が発生すると、普通変動入賞装置３３が開状態に変換され、始動入賞口３４は遊技球が入賞しやすい状態となる。

【００５４】

一般入賞口３２への遊技球の入賞は、図示しない一般入賞口センサによって検出される。

【００５５】

始動入賞口３４への遊技球の入賞は、図示しない始動入賞口センサによって検出される。この遊技球の通過タイミングによって抽出された特別図柄乱数カウンタ値は、遊技機５の特図記憶領域に特別図柄入賞記憶（始動記憶）として所定数（例えば、最大で４回分）を限度に記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、図示しない特図記憶表示器に表示される。遊技制御装置５００は、始動記憶に基づいて、図示しない特図表示器で変動表示ゲームを行うとともに、表示装置５８にて特図変動表示ゲーム（補助遊技）を行う。

【００５６】

始動入賞口３４に遊技球の入賞又は始動記憶があると、表示装置５８では、前述した数字等で構成される識別情報（特別図柄）が左（第一識別情報）、右（第二識別情報）、中（第三識別情報）の順に変動表示を開始して、特図変動表示ゲームに関する画像が表示される。つまり、表示装置５８では、始動記憶の記憶数に対応する回数だけ、特図変動表示ゲームが行われ、興趣向上のために多様な表示を演出する。

【００５７】

始動入賞口３４への入賞が所定のタイミングでなされたとき（具体的には、入賞検出時の当たり乱数値が当たり値であるとき）には特図変動表示ゲームの結果として表示図柄により特定の結果態様（特別結果態様）が導出されて、大当たり状態となる。具体的には、特図表示器では、当たり図柄である一桁の特別図柄で停止して、表示装置５８は、三つの特別図柄が揃った状態（大当たり図柄）で停止する。このとき、特別変動入賞装置３６の大入賞口は、所定の時間（例えば、３０秒）だけ、遊技球を受け入れない閉状態から遊技球を受け入れやすい開状態に変換される。すなわち、特別変動入賞装置３６が所定の時間又は所定数の遊技球が入賞するまで、所定の回数大きく開くので、この間遊技者は多くの遊技球を獲得することができるという特典が付与される。

【００５８】

特別変動入賞装置３６への遊技球の入賞は、図示しないカウントセンサによって検出される。

【００５９】

普通図柄始動ゲート３１への遊技球の通過は、図示しない普通図柄始動ゲートセンサによって検出される。この遊技球の通過タイミングによって抽出された普通図柄乱数カウン

10

20

30

40

50

タ値は、遊技機 5 内の普図記憶領域に普通図柄入賞記憶として所定回数（例えば、最大で 4 回分）を限度に記憶される。そして、普通図柄入賞記憶の記憶された個数は図示しない普図記憶表示器に表示される。

【 0 0 6 0 】

普図入賞記憶があると、遊技機 5 は、普図入賞記憶に基づいて図示しない普図表示器で普図変動表示ゲームを開始する。すなわち、普通図柄始動ゲート 3 1 への通過検出が所定のタイミングでなされたとき（具体的には、通過検出時の普図乱数カウンタ値が当たり値であるとき）には、普図表示器に表示される普通図柄が当たり状態で停止し、当たり状態となる。このとき、普通変動入賞装置 3 3 は、始動入賞口 3 4 への入口が所定の時間だけ開放するように変換されるため、始動入賞口 3 4 は、遊技球が入賞しやすい状態となる。なお、普通変動入賞装置 3 3 の開放時間は、例えば、確率変動状態及び変動時間短縮状態では 2 . 9 秒間、通常遊技状態では 0 . 5 秒間として、遊技状態に応じて開放態様が変化するようにしてもよい。

10

【 0 0 6 1 】

このようにして、一般入賞口 3 2、始動入賞口 3 4、又は特別変動入賞装置 3 6 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた賞球数の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 6 2 】

ガラス枠 1 8 のカバーガラスの周囲には、装飾光が発光される装飾部材 1 6 が備えられている。この装飾部材 1 6 の内部にはランプや LED 等からなる図示しない装飾装置が備えられている。この装飾装置を所定の発光態様によって発光することによって、装飾部材 1 6 が所定の発光態様によって発光する。

20

【 0 0 6 3 】

ガラス枠 1 8 の上方には照明ユニット 3 7 が備えられている。照明ユニット 3 7 の内部には、図示しない装飾装置が備えられている。

【 0 0 6 4 】

照明ユニット 3 7 の右側には、遊技機 5 のエラー発生やガラス枠 1 8 又は前面枠 1 9 の開放をホール店員に通知するためのエラー報知 LED 2 9 が備えられている。

【 0 0 6 5 】

前面枠 1 9 下部右側には、ガラス枠 1 8 を施錠するための鍵 2 5 が備えられている。前面枠 1 9 の下部の開閉パネル 2 0 には図示しない発射装置に遊技球を供給する上皿 2 1 が、固定パネル 2 2 には灰皿 1 5、下皿 2 3 及び操作部 2 4 等が備えられている。

30

【 0 0 6 6 】

遊技者が操作部 2 4 を回動操作することによって、図示しない発射装置は、上皿 2 1 から供給される遊技球を発射する。

【 0 0 6 7 】

また、上皿 2 1 の上縁部には、遊技者からの操作入力を受け付けるためのセレクトボタン 4 4 及び演出ボタン 4 1 が備えられている。

【 0 0 6 8 】

遊技者がセレクトボタン 4 4 を操作することによって、表示装置 5 8 における特図変動表示ゲームの演出内容を選択することができる。また、遊技者が演出ボタン 4 1 を操作することによって、表示装置 5 8 における特図変動表示ゲームに、遊技者の操作を介入させた演出を行うことができる。

40

【 0 0 6 9 】

上皿 2 1 の右上部には、遊技者が遊技媒体を借りる場合に操作する球貸ボタン 2 6、及び、カードユニット 6 からカード（会員カード又はワンデイカード）を排出させるために操作される排出ボタン 2 7 が設けられている。これらのボタン 2 6、2 7 の間には、カードの有価価値の残高を表示する残高表示部 2 8 が設けられる。

【 0 0 7 0 】

また、下皿 2 3 には、下皿 2 3 に貯留された遊技球を排出するための下皿球抜き機構 4

50

2が備えられる。下皿球抜き機構42を操作することによって、下皿23に貯留された遊技球は、下皿23の下方に設置された計数器47に排出される。排出された遊技球は、計数器47に貯留される。

【0071】

計数器47には、計数器排出機構471が備えられる。計数器排出機構471を操作することによって計数器47に貯留された遊技球は、島設備に排出される。なお、計数器47に貯留機能を設けないならば、計数器排出機構471は不要である。玉計数器の遊技球を排出する部分には、計数部472が備えられる。計数部472は、計数器47から島設備へ排出される遊技球の数を計数して計数信号をカードユニット6に出力する。また、計数された球は、遊技者の持球となる。つまり、本実施の形態でいう持球とは、遊技者が獲得した遊技球の内、データ化されたものを示しており、遊技機の上皿や下皿等にあるデータ化されていない実球（実物の遊技球）は除外されている。なお、いわゆる封入式の遊技機において、遊技領域51に発射される前の実球を、持球から減算しない場合、つまり、遊技領域51に発射された遊技球が、持球から減算される場合には、持球は、獲得した遊技球と同じとなる。

10

【0072】

次に、台間の景品交換予約端末の一例としてのカードユニット6について説明する。カードユニット6は、球貸機能の一部と、景品交換予約端末の機能と、貯球や持球の再プレイの機能等を備えている。

【0073】

20

カードユニット6は、カード挿入口61、表示装置62、紙幣挿通口63を備える。

【0074】

カード挿入口61は、カードユニット6の下部に設けられる。カード挿入口61には、ワンデイカード又は会員カードが挿入される。ワンデイカードとは、会員カード以外のカードのことであり、ビジターカードや一般カードなどと呼ばれることもある。本実施の形態では、会員カードでは、プリペイドカードの機能と、貯球や会員管理に関する機能と、持球に関する機能が使用可能となっている。ワンデイカードでは、プリペイドカードの機能と、持球に関する機能が使用可能となっている。

【0075】

なお、機能別にカードを分けても良い。また、記憶媒体であればカードでなくても良く、例えば、ICコインなどを使用しても良い。

30

【0076】

表示装置62は、カードユニット6の中央付近に設けられる。表示装置62は、表示部621及び操作部622を備える。

【0077】

操作部622は、貯球払出スイッチ6221、交換予約景品選択スイッチ6222、貯球スイッチ6223、及び持球払出スイッチ6224を備える。

【0078】

持球払出スイッチ6224は、計数器47にて計数された遊技球を再使用する場合に操作される。持球は、持球払出スイッチ6224が操作されることにより、払い出される。

40

【0079】

貯球払出スイッチ6221は、遊技者が遊技場に預けた遊技球である貯球を遊技に再使用する場合に操作される。貯球は、貯球払出スイッチ6221が操作されることにより、払い出される。

【0080】

本実施の形態では、データ化された遊技球を持球と貯球とに区別し、持球は、再使用の際に暗証番号の入力が不要で、再使用の際に手数料を取らないものとしている。また、貯球は、遊技場に預けた遊技球であり、再使用の際に暗証番号の入力が必要で、再使用の際に手数料を取る設定が可能なものとしている。以下、持球と貯球を総称して遊技価値とする。

50

【 0 0 8 1 】

なお、貯球を、遊技をしている当日（当該営業日）の貯球と、それ以前の日の貯球とを区別して設け、当日の貯球を再使用する際の手数料を少なく、又は手数料無しとして、それ以前の日の貯球を再使用する際の手数料を多く、又は手数料有りにしても良い。

【 0 0 8 2 】

なお、持球と当日の貯球とを区別して設ければ、遊技球を獲得した遊技機と同一の遊技機では、手数料無しで持球を再使用可能とし、他の遊技機に台移動して遊技する場合には、他の遊技機で獲得した持ち球は、当日貯球に変換しなければ、再使用できないようにすることにより、台移動の場合に手数料を取ることができる。

【 0 0 8 3 】

なお、台移動の際に手数料を取らないのであれば、持球をなくし、計数した玉を当日貯球にして、当日貯球の再使用の際に手数料を取らないようにしても良い。または、当日貯球を設けず持球を設け、持球を他の遊技機で使用可能にすれば良い。

【 0 0 8 4 】

また、再使用の際に手数料を取らないのであれば、データ化された遊技球を全て貯球にして、再使用の際に手数料を取らなければ良い。または、全て持球にしても良い。

【 0 0 8 5 】

また、暗証番号を入力せずに、貯球を再使用可能としても良い。

【 0 0 8 6 】

交換予約景品選択スイッチ 6 2 2 2 は、遊技者が持球又は貯球と引き換えに、交換を予約する景品を選択するためのスイッチである。

【 0 0 8 7 】

貯球スイッチ 6 2 2 3 は、持球を貯球にする場合に操作される。貯球スイッチ 6 2 2 3 が操作されることにより、その時点での持球が全て貯球に加算され、持球は 0 となる。

【 0 0 8 8 】

紙幣挿通口 6 3 は、カードユニット 6 の上方に設けられる。紙幣挿通口 6 3 には、紙幣が挿入される。

【 0 0 8 9 】

表示部 6 2 1 は、カード情報表示画面、大当たり情報表示画面、残高情報表示画面、景品選択表示画面等を表示する。カード情報表示画面では、カード挿入口 6 1 に挿入されたワンデイカード又は会員カードに記憶された情報又はカードに対応付けて会員管理装置 7 9 に記憶された情報（会員情報）が表示される。大当たり情報表示画面では、遊技機 5 において所定期間の間に実行された特図変動表示ゲームの回数及び特図変動表示ゲームの結果が大当たりである回数が表示される。

【 0 0 9 0 】

残高情報表示画面では、カード挿入口 6 1 に挿入されているワンデイカード又は会員カードに記憶された有価価値が表示される。また、持球数と貯球数も表示される。

【 0 0 9 1 】

景品選択表示画面では、交換用の景品の情報が表示され、遊技者が交換予約を希望する景品を選択するための画面である。また、持球数と貯球数も表示される。

【 0 0 9 2 】

表示部 6 2 1 は、タッチパネルが操作されることによって、カード情報表示画面と大当たり情報表示画面と残高情報表示画面と景品選択表示画面とを切り換える。

【 0 0 9 3 】

紙幣挿通口 6 3 の上方には、状態表示部 6 4 が設けられる。状態表示部 6 4 は、カードユニット 6 の動作に対応して色を変化させる。例えば、カードユニット 6 が利用可能状態である場合には、状態表示部 6 4 は緑色に点灯し、カードユニット 6 のカード挿入口 6 1 にカードが挿入されている間、状態表示部 6 4 は赤色に点灯する。

【 0 0 9 4 】

遊技価値（持球、貯球）を再使用する場合には、カードユニット 6 が遊技球を払い出す

10

20

30

40

50

。具体的には、カードユニット 6 のカード挿入口 6 1 の上部に払出口 6 6 が設けられ、払出口 6 6 から遊技球が払い出される。払出口 6 6 から払い出された遊技球は、球払出案内装置 6 7 によって、上皿 2 1 に案内される。

【 0 0 9 5 】

なお、有価価値から遊技球が貸し出される場合には、遊技機 5 に備わる排出装置から遊技球が払い出される。

【 0 0 9 6 】

次に、遊技用装置 4 から出力される信号について説明する。

【 0 0 9 7 】

まず、遊技機 5 から出力される各種信号について説明する。

10

【 0 0 9 8 】

遊技機 5 から情報収集端末装置 3 に、以下のような遊技に関わる信号（遊技データ）が入力される。

【 0 0 9 9 】

遊技機 5 は、一般入賞口 3 2、始動入賞口 3 4 又は特別変動入賞装置 3 6 の大入賞口に遊技球が入賞したことによって、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球を、排出装置から上皿 2 1 に排出する。そして、所定数の賞球を排出する毎に「賞球信号」（例えば、10 個で 1 パルスのパルス信号）を遊技データとして出力する。

【 0 1 0 0 】

また、遊技機 5 は、特図変動表示ゲームの結果が特別遊技状態（大当たり状態）のときは、当該特別遊技状態中に「特賞信号」を遊技データとして出力する。

20

【 0 1 0 1 】

また、遊技機 5 は、当該特別遊技状態の後に発生する特定遊技状態（確率変動状態・時短状態）中に、「確変・時短信号」を遊技データとして出力する。

【 0 1 0 2 】

また、遊技機 5 は、始動入賞口 3 4 への遊技球の入賞によって「始動入賞信号」を遊技データとして出力し、特図変動表示ゲームを開始すると、特図変動表示ゲームを開始する毎に「スタート信号」を遊技データとして出力する。

【 0 1 0 3 】

また、遊技機 5 は、ガラス枠 1 8 が開放されたことを検出した場合、又は前面枠 1 9 が開放されたことを検出した場合、「ガラス枠 / 前面枠開放検出信号（枠開放検出信号）」を出力する。

30

【 0 1 0 4 】

また、遊技機 5 から出力される信号（遊技データ）には、特図変動表示ゲームが終了したときに出力される「図柄確定信号」等もある。

【 0 1 0 5 】

これらの信号を受信した情報収集端末装置 3 は、受信した信号に応じて遊技機 5 の状態を監視したり、データを加算したり、累積値を集計したりする。なお、集計した累積値を収集データ（稼動情報）という。情報収集端末装置 3 は、遊技機 5 の状態や収集データを遊技場管理装置 1 に送信する。

40

【 0 1 0 6 】

次に、カードユニット 6 から出力される各種信号について説明する。

【 0 1 0 7 】

カードユニット 6 は、カード挿入口 6 1 にカードが挿入された場合、挿入されたカードに記憶された各種データを読み取る。

【 0 1 0 8 】

各種データには、例えば、カードを一意に識別するためのカード ID 情報、有価価値情報等がある。

【 0 1 0 9 】

カードユニット 6 は、カード ID 情報を読み取ると、読み取ったカード ID 情報を「カ

50

ード情報」として会員管理装置 7 9 へ出力する。

【 0 1 1 0 】

また、カードユニット 6 は、カードに記憶された有価価値情報を読み取ると、読み取った有価価値情報を「有価価値情報」として会員管理装置 7 9 へ出力する。

【 0 1 1 1 】

また、カードユニット 6 は、持球払出スイッチ 6 2 2 4 が操作されると、払い出された遊技球を持球から減算して、減算後の持球数を「持球数情報」として会員管理装置 7 9 へ出力する。また、遊技球が計数されると、計数された遊技球を持球に加算して、加算後の持球数を「持球数情報」として会員管理装置 7 9 へ出力する。カードユニット 6 は、算出した持球数を表示部 6 2 1 に表示する。

10

【 0 1 1 2 】

なお、カードユニット 6 は、持球払出スイッチ 6 2 2 4 が操作され、持球から遊技球を払い出す毎に、払い出した遊技球数を示す「持球払出信号」を情報収集端末装置 3 や会員管理装置 7 9 へ出力し、払い出した遊技球数の持球からの減算を、会員管理装置 7 9 にて行なっても良い。

【 0 1 1 3 】

また、計数器 4 7 が遊技球を計数する毎に、計数された遊技球数を示す「計数情報」を会員管理装置 7 9 へ出力し、計数された遊技球数の持球への加算を、会員管理装置 7 9 にて行なっても良い。

【 0 1 1 4 】

20

なお、遊技機 5 の排出ボタン 2 7 が操作されカードを排出する際に、その時点の持球数を「持球数情報」として会員管理装置 7 9 へ出力する。

【 0 1 1 5 】

カードユニット 6 の紙幣挿通口 6 3 に紙幣が挿入された場合には、挿入された紙幣の金額又は金種を特定して、特定した金額又は金種を入金情報として会員管理装置 7 9 へ出力する。

【 0 1 1 6 】

カードユニット 6 は、所定数（例えば、2 5 個）の遊技球を貸し出す毎に「球貸信号」を会員管理装置 7 9 へ出力する。なお、「球貸信号」は、遊技機 5 から出力してもよい。

【 0 1 1 7 】

30

カードユニット 6 は、貯球払出スイッチ 6 2 2 1 が操作され、貯球から所定数の遊技球を払い出すごとに「貯球払出信号」（例えば、2 5 個で 1 パルスのパルス信号）を会員管理装置 7 9 へ出力する。

【 0 1 1 8 】

カードユニット 6 は、交換予約景品選択スイッチ 6 2 2 2 が操作されて、交換予約景品が選択された場合に、「交換予約景品情報」を会員管理装置 7 9 へ出力する。この「交換予約景品情報」には、予約景品を特定するための情報と、予約した遊技者のカード ID と、が含まれる。

【 0 1 1 9 】

また、遊技機 5 が設置される島設備には、遊技機 5 及びカードユニット 6 に遊技球を補給する補給路と、遊技機 5 からアウト球を回収する回収路とを備えた補給回収機構が設けられている。

40

【 0 1 2 0 】

遊技機 5 外に設けられるアウトタンク 4 3 は、遊技機 5 から排出されたアウト球（回収球）、つまり遊技に使用された遊技球を回収する。アウトタンク 4 3 によってアウト球の数を計数し、計数結果である「回収信号」（例えば、1 0 個で 1 パルスのパルス信号）を遊技データとして情報収集端末装置 3 に出力する。

【 0 1 2 1 】

このアウトタンク 4 3 は情報収集端末装置 3 に接続されており、情報収集端末装置 3 が、アウトタンク 4 3 から出力される遊技データを加算演算し、累積値を集計する。また、

50

情報収集端末装置 3 は、回収信号や球貸信号が遊技機 5 から出力されている場合には、遊技機 5 から直接収集してもよい。

【0122】

図 3 は、本発明の実施形態の会員管理装置 79 の構成を示すブロック図である。

【0123】

遊技場管理装置 1 には、CPU 7901、プログラム等を予め格納した ROM 7902、CPU の動作時にワークエリアとして使用されるメモリである RAM 7903、及び、各種データを記憶するハードディスク等の記憶装置 (HDD) 7904 が設けられている。

【0124】

RAM 7903 は、各種データを一時的に記憶する記憶領域及び CPU 7901 の動作に必要なデータが一時的に記憶される作業領域を備える。また、ROM 7902 にプログラムを記憶する代わりに、HDD 7904 にプログラムを保存し、RAM 7903 にプログラムをコピーし RAM 7903 でプログラムを動作させることも可能である。

【0125】

これらの CPU 7901、ROM 7902、RAM 7903 及び HDD 7904 はバス 7905 によって接続されている。バス 7905 は、CPU 7901 がデータの読み書きのために使用するアドレスバス及びデータバスから構成されている。

【0126】

バス 7905 には、外部との入出力を司るネットワーク通信ポート 7906 及び I/O ポート 7907 が接続されている。

【0127】

ネットワーク通信ポート 7906 は、所定の通信プロトコルに従ってデータ通信を行うためのデータ入出力部であり、第 1 内部ネットワーク 80A 及び第 2 内部ネットワーク 80B に接続されている。

【0128】

具体的には、会員管理装置 79 は、ネットワーク通信ポート 7906 を介して、遊技場管理装置 1、景品交換用端末 70、精算端末 72、景品交換予約端末 71、カードユニット 6、Web サーバ 74 に接続される。

【0129】

I/O ポート 7907 には、入力装置 7910、出力装置 7911 が接続される。入力装置 7910 は、会員管理装置 79 に管理者がデータを入力するための装置であり、例えば、マウス、キーボード等である。また、出力装置 7911 は、例えば、ディスプレイ等である。

【0130】

また、I/O ポート 7907 には、停電時に会員管理装置 79 に電源を供給する UPS 7912 が接続される。

【0131】

図 4 は、本発明の実施形態の景品交換用端末 70 の構成を示すブロック図である。

【0132】

景品交換用端末 70 には、CPU 7001、プログラム等を予め格納した ROM 7002、CPU の動作時にワークエリアとして使用されるメモリである RAM 7003、及び、各種データを記憶するハードディスク等の記憶装置 (HDD) 7004 が設けられている。

【0133】

RAM 7003 は、各種データを一時的に記憶する記憶領域及び CPU 7001 の動作に必要なデータが一時的に記憶される作業領域を備える。また、ROM 7002 にプログラムを記憶する代わりに、HDD 7004 にプログラムを保存し、RAM 7003 にプログラムをコピーし RAM 7003 でプログラムを動作させることも可能である。

【0134】

これらのCPU7001、ROM7002、RAM7003及びHDD7004はバス7005によって接続されている。バス7005は、CPU7001がデータの読み書きのために使用するアドレスバス及びデータバスから構成されている。

【0135】

バス7005には、外部との入出力を司るネットワーク通信ポート7006及びI/Oポート7007が接続されている。

【0136】

ネットワーク通信ポート7006には、会員管理装置79が接続される。

【0137】

I/Oポート7007には、表示装置7010、カードリーダー/ライタ(R/W)7011、景品コードリーダー、及び特殊景品払出装置7013が接続される。

10

【0138】

表示装置7010は、タッチパネルで構成されており、遊技者の遊技価値と交換する景品を選択するための画面が表示される。遊技場の従業員は、表示装置7010の画面において、交換を希望する景品が表示されている箇所を触れると、交換する景品を選択できる。なお、景品交換用端末70に、景品交換予約端末の機能を持たせても良い。

【0139】

カードR/W7011は、遊技者が所有するカードに記憶されている各種データを読み取り、又は各種データを遊技者が所有するカードに書き込む。

【0140】

20

景品コードリーダー7012は、景品に貼付されている景品を特定するための情報を読み取る。景品を特定するための情報は、例えば、景品に貼付されているバーコードによって示される。特殊景品払出装置7013は、金地金等の特殊景品を払い出すための装置である。

【0141】

図5は、本発明の実施形態のカードユニット6の構成を示すブロック図である。

【0142】

カードユニット6には、CPU6001、プログラム等を予め格納したROM6002、CPUの動作時にワークエリアとして使用されるメモリであるRAM6003、及び、各種データを記憶するハードディスク等の記憶装置(HDD)6004が設けられている。

30

【0143】

RAM6003は、各種データを一時的に記憶する記憶領域及びCPU6001の動作に必要なデータが一時的に記憶される作業領域を備える。また、ROM6002にプログラムを記憶する代わりに、HDD6004にプログラムを保存し、RAM6003にプログラムをコピーしRAM6003でプログラムを動作させることも可能である。

【0144】

これらのCPU6001、ROM6002、RAM6003及びHDD6004はバス6005によって接続されている。バス6005は、CPU6001がデータの読み書きのために使用するアドレスバス及びデータバスから構成されている。

40

【0145】

バス6005には、外部との入出力を司るネットワーク通信ポート6006及びI/Oポート6007が接続されている。

【0146】

ネットワーク通信ポート6006には、会員管理装置79が接続される。

【0147】

I/Oポート6007には、状態表示部64、表示部621、球貸ボタン26、貯球払出SW6221、交換予約景品選択SW6222、貯球SW6223、持球払出SW6224、カードR/W6010、紙幣挿通口63、及び計数器47が接続される。

【0148】

50

カードユニット 6 は、I / O ポート 6 0 0 7 を介して、状態表示部 6 4 に制御信号を出力し、状態表示部 6 4 を制御する。

【 0 1 4 9 】

カードユニット 6 は、I / O ポート 6 0 0 7 を介して、表示部 6 2 1 の表示内容を制御するための表示制御信号を出力し、表示部 6 2 1 の表示内容を制御する。また、表示部 6 2 1 のタッチパネルが操作された場合には、操作内容を I / O ポート 6 0 0 7 を介してカードユニット 6 に入力する。

【 0 1 5 0 】

球貸ボタン 2 6 が操作された場合には、球貸ボタン 2 6 が操作されたことを示す信号が、I / O ポート 6 0 0 7 を介してカードユニット 6 に入力される。

10

【 0 1 5 1 】

貯球払出 S W 6 2 2 1、交換予約景品選択 S W 6 2 2 2、貯球 S W 6 2 2 3、又は持球払出 S W 6 2 2 4 が操作された場合には、各 S W が操作されたことを示す信号が、I / O ポート 6 0 0 7 を介してカードユニット 6 に入力される。

【 0 1 5 2 】

カード R / W 6 0 1 0 は、カード挿入口 6 1 に挿入されたカードに記憶されたデータ読み出し、又はカード挿入口 6 1 に挿入されたカードにデータを書き込む。カード R / W 6 0 1 0 は、カード挿入口 6 1 に挿入されたカードからデータを読み出した場合には、読み出したデータを I / O ポート 6 0 0 7 を介してカードユニット 6 に入力する。また、カードユニット 6 がカード挿入口 6 1 に挿入されたカードにデータを書き込む場合には、カード R / W 6 0 1 0 に、カードに書き込むデータを I / O ポート 6 0 0 7 を介して出力する。

20

【 0 1 5 3 】

紙幣挿通口 6 3 は、挿入された紙幣を特定し、特定した金額を、I / O ポート 6 0 0 7 を介してカードユニット 6 に入力する。

【 0 1 5 4 】

計数器 4 7 は、計数した遊技球数を I / O ポート 6 0 0 7 を介してカードユニット 6 に入力する。

【 0 1 5 5 】

図 6 は、本発明の実施形態の景品交換予約端末 7 1 の構成を示すブロック図である。

30

【 0 1 5 6 】

景品交換予約端末 7 1 には、C P U 7 1 0 1、プログラム等を予め格納した R O M 7 1 0 2、C P U の動作時にワークエリアとして使用されるメモリである R A M 7 1 0 3、及び、各種データを記憶するハードディスク等の記憶装置 (H D D) 7 1 0 4 が設けられている。

【 0 1 5 7 】

R A M 7 1 0 3 は、各種データを一時的に記憶する記憶領域及び C P U 7 1 0 1 の動作に必要なデータが一時的に記憶される作業領域を備える。また、R O M 7 1 0 2 にプログラムを記憶する代わりに、H D D 7 1 0 4 にプログラムを保存し、R A M 7 1 0 3 にプログラムをコピーし R A M 7 1 0 3 でプログラムを動作させることも可能である。

40

【 0 1 5 8 】

これらの C P U 7 1 0 1、R O M 7 1 0 2、R A M 7 1 0 3 及び H D D 7 1 0 4 はバス 7 1 0 5 によって接続されている。バス 7 1 0 5 は、C P U 7 1 0 1 がデータの読み書きのために使用するアドレスバス及びデータバスから構成されている。

【 0 1 5 9 】

バス 7 1 0 5 には、外部との入出力を司るネットワーク通信ポート 7 1 0 6 及び I / O ポート 7 1 0 7 が接続されている。

【 0 1 6 0 】

ネットワーク通信ポート 7 1 0 6 には、会員管理装置 7 9 が接続される。

【 0 1 6 1 】

50

I/Oポート7107には、表示装置7111及びカードR/W7112が接続される。

【0162】

表示装置7111には、タッチパネルで構成されており、発注依頼（交換予約）画面が表示される。景品交換予約端末71は、I/Oポート7107を介して表示装置7111の発注依頼画面の表示内容を示す信号を出力する。また、表示装置7111の発注依頼（交換予約）画面において、タッチパネルが操作された場合には、タッチパネルが操作されたことを示す信号が、I/Oポート7107を介して景品交換予約端末71に入力される。

【0163】

カードR/W7112は、遊技者が所有するカードに記憶された各種データを読み出し、又は各種データを遊技者が所有するカードに書き込む。

【0164】

図7は、本発明の実施形態の会員管理装置79に記憶される会員情報データベース7920の説明図である。

【0165】

会員情報データベース7920は、会員カードを所有する遊技者の各種情報が登録されるデータベースであり、会員管理装置79の記憶装置7904に記憶される。

【0166】

会員情報データベース7920は、カードID7921、暗証番号7922、氏名7923、フリガナ7937、性別7924、生年月日7925、住所7926、電子メールアドレス7927、及び予約取消数7928、電話番号7929を含む。

【0167】

カードID7921には、カードの一意的識別子であるカードID（固有識別情報）が登録される。なお、このカードID7921には、カードを所有する遊技者の各種情報が登録される会員カードのカードIDしか登録されず、カードを所有する遊技者の各種情報が登録されないワンデイカードのカードIDは登録されない。

【0168】

暗証番号7922には、貯球を使用するとき等に入力されるカードの暗証番号が登録される。氏名7923には、カードを所有する遊技者の氏名が登録される。フリガナ7937には、氏名のフリガナが登録される。性別7924には、カードを所有する遊技者の性別が登録される。生年月日7925には、カードを所有する遊技者の生年月日が登録される。住所7926には、カードを所有する遊技者の住所が登録される。電子メールアドレス7927には、カードを所有する遊技者の電子メールアドレスが登録される。予約取消数7928には、カードを所有する遊技者が景品の交換予約を取り消した回数が登録される。電話番号7929には、カードを所有する遊技者の電話番号が登録される。

【0169】

図8は、本発明の実施形態の会員管理装置79に記憶される状況管理データベース7930の説明図である。

【0170】

状況管理データベース7930は、遊技者のカード（会員カード及びワンデイカード）の状況を管理するデータベースであり、会員管理装置79の記憶装置7904に記憶される。

【0171】

状況管理データベース7930は、会員カード用の会員カード状況管理データベース7930A及びワンデイカード用のワンデイカード状況管理データベース7930Bを含む。

【0172】

まず、会員カード状況管理データベース7930Aについて説明する。

【0173】

会員カード状況管理データベース 7930A は、カード ID 7931、暗証番号 7932、残額 7933、持球数 7934、貯球数 7935、及び予約担保球数（交換予約担保価値）（総合計）7936 を含む。

【0174】

カード ID 7931 には、会員カードの一意的識別子であるカード ID が登録される。暗証番号 7932 には、会員カードの暗証番号が登録される。残額 7933 には、預け入れられた金額（有価価値）が登録される。なお、有価価値が遊技球等の遊技媒体の貸出に使用されると、使用された金額が減算される。つまり、有価価値とは、現金をデータ化したものである。遊技価値とは別に有価価値を設けているのは、遊技価値を現金と交換することは、法律違反となるためである。なお、本実施の形態では、前述のように精算端末 72 にて有価価値を現金に戻すことができるが、現金に戻せないようにしても良い。

10

【0175】

持球数 7934 には、当日に遊技者が獲得した遊技球の内、計数器 47 によって計数された遊技球の数が登録される。なお、持球が再使用されると、再使用された遊技球分が減算される。

【0176】

貯球数 7935 には、遊技者が遊技店に預けた遊技球の数が登録される。なお、貯球が再使用されると、再使用された遊技球 + 手数料分の遊技球数が減算される。

【0177】

以上のように、遊技価値とは、遊技媒体数をデータ化したものである。

20

【0178】

予約担保球数（総合計）7936 には、遊技者が、交換予約した景品に相当する分の球数が登録される。なお、この予約担保球数（総合計）7936 に登録される遊技球数は、遊技に使用することができない。つまり、この予約担保球数（総合計）7936 に登録される遊技球数に基づく遊技球の払い出しは行えない。また、予約した景品と異なる景品と交換することができない状態となっている。つまり、予約した景品との交換にのみ使用可能な状態になっていて、他の目的には使用不可能となっている。

【0179】

なお、会員管理装置 79 は、カードユニット 6 に挿入されていたカードが遊技者に返却されたタイミングやカードユニットから情報を収集したタイミングで、会員カード状況管理データベース 7930A を更新する。

30

【0180】

次に、ワンデイカード状況管理データベース 7930B について説明する。

【0181】

ワンデイカード状況管理データベース 7930B は、カード ID 7931、残額 7933、及び持球数 7934 を含む。なお、カード ID 7931、残額 7933、及び持球数 7934 は、会員カード状況管理データベース 7930A で説明したので、説明を省略する。

【0182】

図 9 は、本発明の実施形態の景品管理データベース 900 の説明図である。

40

【0183】

景品管理データベース 900 は、景品の在庫状況等を管理するデータベースであり、会員管理装置 79 の記憶装置 7904 に記憶される。

【0184】

景品管理データベース 900 は、ジャンル 901、景品 NO 902、景品名 909、常備 910、予約可否 903、必要球数 904、暫定在庫数 905、実在庫数 912、発注判定数 906、交換有効期限 907、発注先となる業者名 908、在庫上限数 911 を含む。

【0185】

ジャンル 901 には、景品のジャンルが登録される。景品のジャンルには、例えば、食

50

料品、タバコ、DVD、限定景品、及び特殊景品などがある。

【0186】

景品NO902には、景品の種別の一意な識別子が登録される。景品名909には、景品NOに対応した景品名が登録される。在庫状況の一例としての常備910には、ある特定のタバコの銘柄、食料品、特殊景品のように、交換される頻度が高い景品である等の理由により、遊技店が常時在庫を持つようにしている景品（常備景品）が、遊技店が常時在庫を持たない景品（非常備景品）が×で登録され、在庫が減った場合に発注される。予約可否903には、景品NO902のエントリの景品の交換予約ができる場合が、できない場合が×で登録される。ジャンル901が限定景品である景品は、遊技場のイベント等のために入荷する希少景品であり、仕入れ数も少量であるので、予約可否903には、交換予約ができないことを示す情報が登録される。

10

【0187】

必要球数904には、各景品と遊技者の遊技球数とを交換する場合に必要な遊技球の数が登録される。在庫状況の一例としての暫定在庫数905には、各景品の暫定的な在庫数が登録される。実際の在庫とは異なり、予約された景品数や予約予定の景品数が減算された在庫数を示すものである。なお、在庫がない非常備景品は、暫定在庫数には、ブランク「/」が登録される。在庫上限数911は、在庫として持つ上限数である。在庫状況の一例としての実在庫数912は、実際に在庫として存在する景品の数である。予約された景品の内、まだ交換されていない景品を含む。

【0188】

20

発注判定数906には、景品を仕入れ業者に発注する契機（条件）となる在庫数が登録される。暫定在庫数905に登録された在庫数が発注判定数906に登録された在庫数以下になった場合に、仕入れ業者に当該景品が、在庫上限数となるように発注される。非常備景品の場合には、遊技場側が交換予約を受け付けた場合や遊技場側が自発的に入荷を決定したときのみ発注されるため、発注判定数には何も登録されないか、ブランク「/」が登録される。なお、発注判定数906を設けずに、在庫上限数を維持するように、減った分だけ発注するようにしても良い。

【0189】

交換有効期限907には、各景品と遊技者の遊技球数とを交換可能な期限が登録される。業者名908には、各景品の仕入れ業者の名称が登録される。

30

【0190】

図10は、本発明の実施形態の在庫のある景品の予約リスト1000の説明図である。

【0191】

予約リスト1000は、遊技店に在庫のある景品が交換対象の景品として遊技者によって選択された場合に生成され、会員管理装置79の記憶装置7904に記憶される。なお、RAM7903に記憶されてもよい。

【0192】

予約リスト1000は、カードID1001、景品NO1002、予約数1003、取消1004、交換1005、景品別予約担保球数（小計）1006、予約担保球数（合計）1007、及び予約ID1008を含む。

40

【0193】

カードID1001には、在庫のある景品を交換対象の景品として選択した遊技者のカードのカードIDが登録される。

【0194】

景品NO1002には、遊技者によって選択された交換予約の対象の景品種別の一意な識別子を示す番号（コード）が登録される。予約数1003には、遊技者が予約を希望する当該景品の数が登録される。取消1004には、予約IDと景品NO毎の予約の取り消しの有無が登録される。なお、景品の予約を1個単位で取り消し可能とする場合には、取り消した景品の数を登録しても良い。交換1005には、遊技者が予約した景品を実際に交換したか否かが登録される。交換1005には、遊技者が予約した景品を実際に交換し

50

た場合には「済」が登録され、遊技者が予約した景品を交換していない場合には「未」が登録される。

【0195】

景品別予約担保球数（小計）1006には、景品NO毎の予約担保球数が登録される。予約担保球数（合計）1007には、カードID1001に登録されたカードIDのカードを所有する遊技者が選択した予約対象となるすべての景品に相当する分の球数が登録される。予約ID1008には、当該予約を一意に識別するためのIDが登録される。

【0196】

図11は、本発明の実施形態の在庫のない景品の予約（取寄）予約リスト1100の説明図である。なお、在庫なし景品の予約リスト1100の構成のうち、図10に示す在庫景品の予約リスト1000と同じ構成は、図10と同じ符号を付与し、説明を省略する。

10

【0197】

非常備景品の予約リスト1100は、遊技店に在庫がない非常備景品が交換対象の景品として遊技者によって選択された場合に生成され、会員管理装置79の記憶装置7904に記憶される。なお、RAM7903に記憶されてもよい。

【0198】

予約リスト1100は、カードID1001、景品NO1002、予約数1003、予約日1101、発注1102、取消1004、交換1005、景品別予約担保球数（小計）1006、在庫有無1103、予定日1104、発注ID1105を含む。

【0199】

20

予約日1101には、遊技者が当該景品を交換予約の対象の景品として選択した年月日が登録される。発注1102には、当該景品を仕入れ業者に発注したか否かが登録される。発注1102には、発注済の場合、発注日を登録しても良い。在庫有無1103には、発注した景品が在庫された場合、在庫数が登録される。予定日1104には、発注した景品の在庫予定日が登録される。発注IDには当該景品の発注の一意な識別子を示す番号が登録される。

【0200】

図12は、本発明の実施形態のカードユニット6によって実行されるカード制御処理の前半部のフローチャートである。図13は、本発明の実施形態のカードユニット6によって実行されるカード制御処理の後半部のフローチャートである。

30

【0201】

カード制御処理は、所定のタイミングで繰り返し実行される。

【0202】

まず、カードユニット6は、カード挿入口61にカードが挿入されているか否かを判定する（1201）。

【0203】

ステップ1201の処理で、カード挿入口61にカードが挿入されていないと判定された場合、ステップ1211の処理に進む。

【0204】

ステップ1201の処理で、カード挿入口61にカードが挿入されていると判定された場合、カード挿入口61に挿入されているカードは会員カードであるか否かを判定する（1202）。

40

【0205】

ステップ1202の処理で、カード挿入口61に挿入されているカードは会員カードでないと判定された場合、カード挿入口61に挿入されているカードはワンデイカードであるので、当該ワンデイカードに記憶されているカードID及び残額情報（有価価値情報）を会員管理装置79に送信し（1203）、ステップ1206の処理に進む。

【0206】

会員管理装置79は、ステップ1203の処理で送信されたワンデイカードのカードID及び残額情報を受信した場合に、ワンデイカード状況管理データベース7930Bのカ

50

ードID7931に登録されているカードIDのうち、受信したカードIDと一致するエントリを取得する。

【0207】

そして、会員管理装置79は、取得したエントリに含まれる残額7933に登録されている残額情報と受信した残額情報とが一致するか否かを判定し、一致している場合には、認証許可を示す情報、及び取得したエントリに含まれる持球数7934に登録された持球数情報を認証データとして、カードユニット6に送信する。また、一致していない場合には、会員管理装置79は、認証不許可を示す情報を認証データとして、カードユニット6に送信する。

【0208】

一方、ステップ1202の処理で、カード挿入口61に挿入されているカードは会員カードであると判定された場合、暗証番号が入力されたか否かを判定する(1204)。

【0209】

ステップ1204の処理で、暗証番号が入力されていないと判定された場合、暗証番号が入力されたと判定されるまで、ステップ1204の処理を繰り返し実行する。

【0210】

一方、ステップ1204の処理で、暗証番号が入力されたと判定された場合、カードユニット6は、当該会員カードに記憶されているカードID及び残額情報、並びに入力された暗証番号を会員管理装置79に送信する(1205)。

【0211】

会員管理装置79は、ステップ1205の処理で送信された会員カードのカードID及び残額情報、並びに入力された暗証番号を受信した場合に、会員情報データベース7920のカードID7921に登録されたカードIDのうち、受信したカードIDと一致するエントリを取得する。

【0212】

そして、会員管理装置79は、取得したエントリに含まれる暗証番号7922が、受信した暗証番号と一致するか否かを判定し、一致しない場合には、認証不許可を示す情報を認証データとして、カードユニット6に送信する。

【0213】

一方、取得したエントリに含まれる暗証番号7922が、受信した暗証番号と一致すると判定された場合には、会員管理装置79は、会員状況管理データベース7930AのカードID7931に登録されているカードIDのうち、受信したカードIDと一致するエントリを取得する。

【0214】

そして、会員管理装置79は、取得したエントリに含まれる残額7933に登録されている残額情報と受信した残額情報とが一致するか否かを判定し、一致している場合には、認証許可を示す情報、及び取得したエントリに含まれる持球数7934に登録された持球数情報や貯球数7935に登録された貯球数を認証データとして、カードユニット6に送信する。また、一致していない場合には、会員管理装置79は、認証不許可を示す情報を認証データとして、カードユニット6に送信する。

【0215】

次に、カードユニット6は、会員管理装置79から認証データを受信したか否かを判定する(1206)。

【0216】

ステップ1206の処理で、会員管理装置79から認証データを受信していないと判定された場合、会員管理装置79から認証データを受信するまで、ステップ1206の処理を繰り返し実行する。

【0217】

一方、ステップ1206の処理で、会員管理装置79から認証データを受信したと判定された場合、カードユニット6は、受信した認証データに含まれる認証結果が認証許可で

10

20

30

40

50

あるか否かを判定する（１２０７）。

【０２１８】

ステップ１２０７の処理で、認証データに含まれる認証結果が認証許可でない、つまり認証不許可であると判定された場合には、カードユニット６は、カード挿入口６１に挿入されているカードを排出して、カードが認証されなかった旨のエラーを報知する（１２０８）。エラーの報知方法としては、スピーカ３０からエラー報知音を出力してもよいし、表示部６２１にエラー報知画面を表示してもよい。

【０２１９】

そして、カードユニット６は、エラーが解除されたことを示す入力があったか否かを判定する（１２０９）。この入力は、遊技場の従業員によってエラー解除操作がなされた場合に入力される。

10

【０２２０】

ステップ１２０９の処理で、エラーが解除されたことを示す入力がないと判定された場合には、カードユニット６は、エラーが解除されたことを示す入力があったと判定されるまで、エラーを報知し続ける。

【０２２１】

一方、ステップ１２０９の処理で、エラーが解除されたことを示す入力があったと判定された場合、カードユニット６は、エラーの報知を解除して（１２１０）、カード制御処理を終了する。

【０２２２】

20

一方、ステップ１２０７の処理で、認証データに含まれる認証結果が認証許可であると判定された場合、カードユニット６は、紙幣挿通口６３に紙幣が投入されているか否かを判定する（１２１１）。

【０２２３】

ステップ１２１１の処理で、紙幣挿通口６３に紙幣が投入されていないと判定された場合、ステップ１２１６の処理に進む。

【０２２４】

一方、ステップ１２１１の処理で、紙幣挿通口６３に紙幣が投入されていると判定された場合、カードユニット６は、有効カードが挿入されているか否かを判定する（１２１２）。

30

【０２２５】

この場合、有効カードとは、会員カード、又は、残額若しくは持球が存在するワンデイカードである。

【０２２６】

ステップ１２１２の処理で、有効カードが挿入されていないと判定された場合、カードユニット６に貯留されているワンデイカードを使用カードとして設定し、このワンデイカードのカードＩＤを取得する（１２１３）。

【０２２７】

一方、ステップ１２１２の処理で、有効カードが挿入されていると判定された場合、挿入されている有効カードを使用カードに設定し、ステップ１２１４の処理に進む。

40

【０２２８】

次に、カードユニット６は、投入された紙幣の金額（入金額）分を使用カードの残額に加算し、加算された残額情報を使用カードに書き込むために、入金信号をカードＲ／Ｗ６０１０に出力する（１２１４）。

【０２２９】

そして、カードユニット６は、使用カードＩＤのカードＩＤ及び残額情報を会員管理装置７９に送信する（１２１５）。

【０２３０】

会員管理装置７９は、ステップ１２１５の処理で送信されたカードＩＤ及び残額情報を受信した場合、状況管理データベース７９３０のカードＩＤ７９３１に登録されたカード

50

ＩＤのうち、受信したカードＩＤと一致するエントリの残額７９３３を、受信した残額情報が示す残額に更新する。

【０２３１】

次に、カードユニット６は、使用カードが設定されているか否かを判定する（１２１６）。

【０２３２】

ステップ１２１６の処理で、使用カードが設定されていない場合には、遊技球を貸し出すことができないので、ステップ１２２７の処理に進む。

【０２３３】

一方、ステップ１２１６の処理、使用カードが設定されていると判定された場合には、カードユニット６は、球貸ボタン２６が操作されたことによる貸出入力があるか否かを判定する（１２１７）。 10

【０２３４】

ステップ１２１７の処理で、貸出入力がないと判定された場合には、遊技球を貸し出さないで、ステップ１２２２の処理に進む。

【０２３５】

一方、ステップ１２１７の処理で、貸出入力があると判定された場合には、カードユニット６は、使用カードに残額があるか否かを判定する（１２１８）。 20

【０２３６】

ステップ１２１８の処理で、使用カードに残額があると判定された場合には、カードユニット６は、貸出処理を実行する（１２１９）。 20

【０２３７】

貸出処理は、球貸ボタン２６の一回の操作に基づく遊技球の貸し出しで使用される金額分の遊技球の個数を遊技機５の排出装置から貸球として払い出させる処理である。

【０２３８】

次に、カードユニット６は、使用カードの残額から、ステップ１２１９の処理で実行された貸出処理で遊技機５の排出装置から払い出された遊技球の数に相当する金額（貸出実行金額）分を減算し、球貸信号を情報収集端末装置３に出力する（１２２０）。

【０２３９】

そして、カードユニット６は、使用カードのカードＩＤ及びステップ１２２０の処理で減算された後の残額情報を会員管理装置７９に送信する（１２２１）。なお、球貸信号を会員管理装置７９に送信し、減算を会員管理装置で行なっても良い。 30

【０２４０】

次に、カードユニット６は、貯球払出ＳＷ６２２１が操作されたことによる貯球払出力があるか否かを判定する（１２２２）。

【０２４１】

ステップ１２２２の処理で、貯球払出力がないと判定された場合、貯球に基づいて遊技球を払い出さないで、ステップ１２２７の処理に進む。

【０２４２】

一方、ステップ１２２２の処理で、貯球払出力があると判定された場合、カードユニット６は、会員カードのカードＩＤに対応する貯球があるか否かを判定する（１２２３）。ここで、会員カードとしているのは、本実施の形態では、ワンデイカードでは、貯球ができないものとしているので、貯球に基づいて遊技球を払い出すことができないからである。 40

【０２４３】

ステップ１２２３の処理で、会員カードに貯球がないと判定された場合、貯球に基づいて遊技球を払い出すことができないので、ステップ１２２７の処理に進む。

【０２４４】

一方、ステップ１２２３の処理で、会員カードに貯球があると判定された場合、カードユニット６は、貯球払出処理を実行する（１２２４）。 50

【 0 2 4 5 】

貯球払出処理は、貯球払出 S W 6 2 2 1 の一回の操作に基づき払い出される遊技球の個数をカードユニット 6 に備わる球払出案内装置 6 7 から排出する処理である。

【 0 2 4 6 】

次に、カードユニット 6 は、使用カードの貯球数から、ステップ 1 2 2 4 の処理で実行された貯球払出処理で球払出案内装置 6 7 から払い出された遊技球の数及びをその手数料に相当する遊技球の個数を減算し、貯球払出信号を会員管理装置 7 9 へ出力する。なお、情報収集端末装置 3 に出力しても良い (1 2 2 5)。なお、会員管理装置 7 9 が貯球払出信号により、貯球の減算をしても良い。

【 0 2 4 7 】

そして、カードユニット 6 は、使用カードのカード I D 及びステップ 1 2 2 5 の処理で減算された後の貯球数情報 (貯球減算情報) を会員管理装置 7 9 に送信する (1 2 2 6)。

【 0 2 4 8 】

次に、カードユニット 6 は、持球払出 S W 6 2 2 4 が操作されたことによる持球払出入力があるか否かを判定する (1 2 2 7)。

【 0 2 4 9 】

ステップ 1 2 2 7 の処理で、持球払出入力がないと判定された場合、持球に基づいて遊技球を払い出さないで、ステップ 1 2 3 0 の処理に進む。

【 0 2 5 0 】

一方、ステップ 1 2 2 7 の処理で、持球払出入力があると判定された場合、カードユニット 6 は、使用カードに持球があるか否かを判定する (1 2 2 8)。

【 0 2 5 1 】

ステップ 1 2 2 8 の処理で、使用カードに持球がないと判定された場合、持球に基づいて遊技球を払い出すことができないので、ステップ 1 2 3 0 の処理に進む。

【 0 2 5 2 】

一方、ステップ 1 2 2 8 の処理で、使用カードに持球があると判定された場合、カードユニット 6 は、持球払出処理を実行する (1 2 2 9)。

【 0 2 5 3 】

持球払出処理は、持球払出 S W 6 2 2 4 の一回の操作に基づき払い出される遊技球の個数をカードユニット 6 に備わる球払出案内装置 6 7 から排出する処理である。また、カードユニット 6 は、持球払出スイッチ 6 2 2 4 が操作されると、払い出された遊技球を持球から減算して、減算後の持球数を「持球数情報」として会員管理装置 7 9 へ出力する。なお、カードユニット 6 は、持球払出スイッチ 6 2 2 4 が操作され、持球から遊技球を払い出す毎に、払い出した遊技球数を示す「持球払出信号」を会員管理装置 7 9 へ出力し、会員管理装置 7 9 が減算しても良い。

【 0 2 5 4 】

次に、カードユニット 6 は、遊技者の遊技球数 (持球数や貯球数) と遊技者が選択した景品とを交換する依頼を受け付ける景品交換予約処理を実行する (1 2 3 0)。なお、景品交換予約処理は、図 1 4 で詳細を説明する。

【 0 2 5 5 】

そして、カードユニット 6 は、遊技者からの景品の交換予約の取り消しを受け付ける景品交換予約取消処理を実行する (1 2 3 1)。なお、景品交換予約取消処理は、図 1 5 で詳細を説明する。

【 0 2 5 6 】

次に、カードユニット 6 は、排出ボタン 2 7 が操作されたことによる返却入力があるか否かを判定する (1 2 3 2)。

【 0 2 5 7 】

ステップ 1 2 3 2 の処理で、返却入力がないと判定された場合、カード制御処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 8 】

一方、ステップ 1 2 3 2 の処理で、返却入力があると判定された場合、有効カードがカード挿入口 6 1 に挿入されているか否かを判定する (1 2 3 3)。

【 0 2 5 9 】

ステップ 1 2 3 3 の処理で、有効カードがカード挿入口 6 1 に挿入されていると判定された場合、ステップ 1 2 3 6 の処理に進む。

【 0 2 6 0 】

ステップ 1 2 3 3 の処理で、有効カードがカード挿入口 6 1 に挿入されていないと判定された場合、カードユニット 6 は、持球があるか否かを判定する (1 2 3 4)。

【 0 2 6 1 】

ステップ 1 2 3 4 の処理で、持球があると判定された場合、カードユニット 6 は、この持球とカード I D とを対応付けて会員管理装置 7 9 によって管理させるために、カードユニット 6 に貯留されているワンデイカードのカード I D を取得して、ステップ 1 2 3 6 の処理に進む。

【 0 2 6 2 】

一方、1 2 3 4 の処理で、持球がないと判定された場合には、カード制御処理を終了する。

【 0 2 6 3 】

次に、カードユニット 6 は、カード挿入口 6 1 に挿入されているカード I D、又はステップ 1 2 3 5 の処理で取得されたカードユニット 6 に貯留されていたワンデイカードのカード I D と、残額情報、持球数情報、貯球数情報を会員管理装置 7 9 に送信する (1 2 3 6)。

【 0 2 6 4 】

会員管理装置 7 9 は、ステップ 1 2 3 6 の処理で送信されたカード I D、残額情報、持球数情報、貯球数情報を受信した場合には、状況管理データベース 7 9 3 0 のカード I D 7 9 3 1 に登録されたカード I D のうち、受信したカード I D と一致するエントリを取得し、受信した情報と一致するかを確認し、一致すれば処理を終了する。なお、取得したエントリに含まれる残額 7 9 3 3 を受信した残額情報が示す残額に更新し、持球数 7 9 3 4 を受信した持球数情報が示す持球数に更新しても良い。

【 0 2 6 5 】

そして、カードユニット 6 は、カードユニット 6 が記憶しているカードの残額情報、持球数情報、貯球数情報をクリアして、カードをカード挿入口 6 1 から排出する。

【 0 2 6 6 】

なお、ステップ 1 2 3 0 の処理で実行される景品交換予約処理、及びステップ 1 2 3 1 の処理で実行される景品交換予約取消処理は、他の端末 (景品交換予約端末 7 1、携帯電話 7 6、ノート P C 7 7、及びデスクトップ P C 7 8 等) によっても実行可能である。

【 0 2 6 7 】

図 1 4 は、本発明の実施形態の景品交換予約処理のフローチャートである。

【 0 2 6 8 】

まず、カードユニット 6 は、交換予約景品選択 S W 6 2 2 2 が操作されたことによる交換予約景品閲覧入力があるか否かを判定する (1 4 0 1)。

【 0 2 6 9 】

ステップ 1 4 0 1 の処理で、景品閲覧入力がないと判定された場合には、景品交換予約処理を終了し、カード制御処理に戻る。

【 0 2 7 0 】

一方、ステップ 1 4 0 1 の処理で、景品閲覧入力があると判定された場合には、カードユニット 6 は、遊技者の遊技球との交換を予約する景品を選択させるために、景品選択画面を表示部 6 2 1 に表示する (1 4 0 2)。

【 0 2 7 1 】

次に、遊技者が表示部 6 2 1 のタッチパネルを操作し、予約対象の景品の種別と予約対

10

20

30

40

50

象の景品の個数がカードユニット6に入力されると、カードユニット6は、入力された予約を希望する対象の景品の種別を特定するための景品種別特定情報、及び入力された予約を希望する景品の個数を特定するための景品個数特定情報を含む交換予約景品情報を更新する(1403)。

【0272】

そして、カードユニット6は、遊技者によって交換予約のキャンセルが入力されたか否かを判定する(1404)。

【0273】

ステップ1404の処理で、遊技者によって交換予約のキャンセルが入力されたと判定された場合には、ステップ1403の処理で更新された交換予約景品情報を初期値に戻し、景品交換予約処理を終了し、カード制御処理に戻る。

10

【0274】

一方、ステップ1404の処理で、遊技者によって交換予約のキャンセルが入力されていないと判定された場合、カードユニット6は、交換予約を確定させる選択確定入力があるか否かを判定する(1405)。

【0275】

ステップ1405の処理で、選択確定入力がないと判定された場合、追加の交換予約があるか否かを判断するためにステップ1403の処理に戻る。

【0276】

一方、ステップ1405の処理で、選択確定入力があると判定された場合、カードユニット6は、カード挿入口61に会員カードが挿入されているか否かを判定する(1406)。

20

【0277】

ステップ1406の処理で、カード挿入口61に会員カードが挿入されていないと判定された場合には、入力された交換依頼を受け付けることができないので、会員カードを挿入していないことを示すエラー画面を表示部621に表示して(1407)、ステップ1403の処理に戻る。なお、本実施の形態では、ワンデイカードでは、景品の予約を不可としているが、在庫のある景品のみを持球で予約(確保)可能としても良い。

【0278】

一方、ステップ1406の処理で、カード挿入口61に会員カードが挿入されていると判定された場合、カードユニット6は、ステップ1403の処理で更新された交換予約景品情報に基づいて、交換予約に必要な遊技球の数を算出する(1408)。

30

【0279】

具体的には、カードユニット6は、景品種別特定情報によって特定される種別の景品と交換するために必要な遊技球の数を、会員管理装置79に問い合わせる。会員管理装置79は、カードユニット6からの問い合わせがあると、景品管理データベース900を参照し、景品の種別に対応する必要球数904に登録された遊技球の数を取得して、取得した必要球数をカードユニット6に通知する。

【0280】

カードユニット6は、会員管理装置79から必要球数が通知されると、景品個数特定情報によって特定される予約対象の景品の個数を通知された必要球数に乗じて、景品別の予約担保球数の小計と景品別の予約担保球数の小計を合計した、予約担保球数合計を算出する。なお、カードユニットが電源投入後等の所定期間に予め景品と必要球数を会員管理装置79から取得しておいて、取得しておいた情報に基づいて予約担保球数合計を算出しても良い。

40

【0281】

次に、カードユニット6は、交換依頼の担保とする遊技球数データを、持球数データ(獲得遊技価値)とするか貯球数データ(貯留遊技価値)とするかを遊技者に選択させるために、遊技球数データ種別選択画面を表示部621に表示する(1409)。

【0282】

50

そして、カードユニット6は、遊技球数データ種別が遊技者によって選択されたか否かを判定する(1410)。

【0283】

ステップ1410の処理で、遊技球数データ種別が遊技者によって選択されていないと判定された場合、遊技球数データ種別が遊技者によって選択されるまで、ステップ1410の処理を繰り返し実行する。

【0284】

一方、ステップ1410の処理で、遊技球数データ種別が遊技者によって選択されたと判定された場合、カードユニット6は、選択された遊技球数データ種別の遊技球の数(選択データ球数)がステップ1408の処理で算出された予約担保球数合計以上であるか否かを判定する(1411)。なお、遊技球数データ種別を選択するステップ1410を設けずに、ステップ1411の代わりに、貯球と持球との合計数よりも予約担保球数合計が多いかを判断するステップを設けても良い。この場合、後述するステップ1421での減算処理を、選択データ球数ではなく、例えば、まず貯球から減算し、貯球が不足する場合には、不足分を持球から減算するようにしても良い。

10

【0285】

ステップ1411の処理で、選択データ球数がステップ1408の処理で算出された予約担保球数合計球数よりも小さいと判定された場合には、入力された交換予約を受け付けることができないので、選択データ球数が不足していることを示すエラー画面を表示部621に表示し(1407)、ステップ1403の処理に戻る。

20

【0286】

一方、ステップ1411の処理で選択データ球数がステップ1408の処理で算出された予約担保球数合計以上であると判定された場合、カードユニット6は、当該常備景品の在庫が遊技店に実際にあるか否かを確認するために、在庫確認要求を会員管理装置79に送信する(1413)。在庫確認要求には、景品種別特定情報と景品個数特定情報が含まれる。

【0287】

なお、会員管理装置79が在庫確認要求を受信すると、選択された交換予約対象の景品のうち、在庫のある景品の予約(確保)可能数と、在庫のない景品の予約(取寄)可能数を示す予約可能数情報を送信する。なお、会員管理装置79が在庫確認要求を受信した場合の処理については、図16で詳細を説明する。

30

【0288】

そして、カードユニット6は、会員管理装置79から予約可能数情報を受信したか否かを判定する(1414)。

【0289】

ステップ1414の処理で、会員管理装置79から予約可能数情報を受信していないと判定された場合には、予約可能数情報を受信するまで、ステップ1414の処理を繰り返す。

【0290】

一方、ステップ1414の処理で、会員管理装置79から予約可能数情報を受信したと判定された場合には、カードユニット6は、受信した予約可能数情報に基づいて、受信した予約可能数情報と同じ景品の種別の交換予約景品情報に含まれる景品個数特定情報、及びステップ1408の処理で取得された景品別予約担保球数小計と予約担保球数合計を更新する(1415)。

40

【0291】

具体的には、カードユニット6は、景品個数特定情報によって特定される景品の予約個数が、受信した在庫数情報によって特定される在庫数よりも大きいかなかを判定する。

【0292】

景品個数特定情報によって特定される景品の予約個数が、受信した予約可能数情報によって特定される予約可能数よりも大きいと判定された場合には、カードユニット6は、景

50

品個数特定情報を受信した予約可能数情報によって特定される数に変更する。

【0293】

この場合に、カードユニット6は、景品個数特定情報が更新された景品の種別の景品別予約担保球数小計を、当該景品の種別の必要球数と受信した予約可能数情報によって特定される予約可能数とを乗算して算出する。そして、予約担保球数(交換予約担保価値)合計を算出し、ステップ1408の処理で算出された景品別予約担保球数小計と予約担保球数合計を新たな値に変更する。景品個数特定情報によって特定される景品の予約希望個数が、受信した予約可能数情報によって特定される数と同じと判定された場合には、景品個数特定情報はそのままとなる。

【0294】

本実施の形態では、在庫のある商品は、予約時点で実際に在庫がある分だけを予約(確保)出来るようにして、在庫が無くなった場合には、予約不可としている。この場合、受信した予約可能数情報によって特定される数が0となり、景品個数特定情報が0となる。しかし、在庫が無くなった景品の予約を受け付け、景品を予約できるようにしても良い。

【0295】

次に、カードユニット6は、現在の交換対象の景品の種別と、現在の交換対象の景品の種別ごとの個数とを遊技者に確認させるための交換予約確認画面を表示部621に表示する(1416)。なお、受信した予約可能数情報によって特定される数が0の場合(在庫が無い場合)、当該景品は、予約不可能と表示する。

【0296】

そして、カードユニット6は、交換予約のキャンセルが入力されたか否かを判定する(1417)。

【0297】

ステップ1417の処理で、交換予約のキャンセルが入力されたと判定された場合には、カードユニット6は、景品交換予約処理を終了し、カード制御処理に戻る。

【0298】

一方、ステップ1417の処理で、交換予約のキャンセルが入力されていないと判定された場合には、交換予約決定入力があるか否かを判定する(1418)。

【0299】

ステップ1418の処理で、交換依頼決定入力がないと判定された場合、ステップ1417の処理に戻る。

【0300】

一方、ステップ1418の処理で、交換予約決定入力があると判定された場合、カードユニット6は、交換予約要求を会員管理装置79に送信する(1419)。交換予約要求には、カード挿入口61に挿入されている会員カードのカードID、ステップ1410の処理で選択された選択球数データ、及び交換予約景品情報を含む。

【0301】

そして、カードユニット6は、会員管理装置79から交換予約を受け付けたことを示す交換予約受付応答を受信したか否かを判定する(1420)。

【0302】

ステップ1420の処理で、会員管理装置79から交換予約受付応答を受信していないと判定された場合には、交換予約受付応答を受信するまでステップ1420の処理を繰り返し実行する。

【0303】

一方、ステップ1420の処理で、会員管理装置79から交換予約受付応答を受信したと判定された場合、カードユニット6は、選択球数データから、予約担保球数合計数分を減算し、減算された値を表示部621に表示して(1421)、景品交換予約処理を終了し、カード制御処理に戻る。なお、会員管理装置79にて、選択球数データから、予約担保球数合計数分を減算し、減算された値をカードユニット6に送信しても良い。また、景品別予約担保球数小計や予約担保球数合計等を表示部621に表示しても良い。

10

20

30

40

50

【0304】

図15は、本発明の実施形態の景品交換予約取消処理のフローチャートである。

【0305】

まず、カードユニット6は、表示部621が操作されたことによる予約取消入力があるか否かを判定する(1501)。

【0306】

ステップ1501の処理で、予約取消入力がないと判定された場合、交換予約を取り消す必要がないので、景品交換予約取消処理を終了し、カード制御処理に戻る。

【0307】

一方、ステップ1501の処理で、予約取消入力があると判定された場合、カードユニット6は、カード挿入口61に会員カードが挿入されているか否かを判定する(1502)。

10

【0308】

ステップ1502の処理で、カード挿入口61に会員カードが挿入されていないと判定された場合、どの会員の交換予約を取り消すのかが不明であるので、カードユニット6は、会員カードがカード挿入口61に挿入されていないことを示すエラー画面を表示部621に表示し(1503)、景品交換予約取消処理を終了し、カード制御処理に戻る。

【0309】

一方、ステップ1502の処理で、カード挿入口61に会員カードが挿入されていると判定された場合、カードユニット6は、カード挿入口61に挿入されている会員カードのカードID、及びこの会員が交換予約を行った景品の情報を取得させる予約景品情報要求を、会員管理装置79に送信する(1504)。会員管理装置79が予約景品情報要求を受信した場合の処理については、図16で詳細を説明する。

20

【0310】

次に、カードユニット6は、予約景品情報要求の応答である予約取消可能景品情報を会員管理装置79から受信したか否かを判定する(1505)。

【0311】

ステップ1505の処理で、予約取消可能景品情報を会員管理装置79から受信していないと判定された場合、予約取消可能景品情報を受信するまでステップ1505の処理を繰り返し実行する。

30

【0312】

一方、ステップ1505の処理で、予約取消可能景品情報を会員管理装置79から受信したと判定された場合、カードユニット6は、予約取消可能景品情報に含まれる、予約ID毎に、当該会員が交換予約を行った景品の種別、及び当該景品の個数を含む予約景品情報画面を表示部621に表示する(1506)。

【0313】

次に、カードユニット6は、予約景品情報画面が表示された表示部621を遊技者が操作し、景品の交換予約を取り消すごとに、予約取消景品情報を更新する(1507)。

【0314】

予約取消景品情報は、予約の取消をする景品の種別を示す予約取消景品種別と予約IDが含まれる。景品の予約を1個単位で取り消し可能とする場合には、更に、各種別の景品の予約を取り消す個数を示す取消個数とが含まれる。

40

【0315】

そして、カードユニット6は、交換予約の取り消しのキャンセルが入力されたか否かを判定する(1508)。

【0316】

ステップ1508の処理で、交換予約の取り消しのキャンセルが入力されたと判定された場合には、ステップ1507の処理で更新された予約取消景品情報を初期値に戻し、景品交換予約取消処理を終了し、カード制御処理に戻る。

【0317】

50

一方、ステップ1508の処理で、交換予約の取り消しのキャンセルが入力されていないと判定された場合、カードユニット6は、予約取消を確定させる取消決定入力があるかを判定する(1509)。

【0318】

ステップ1509の処理で、取消決定入力がないと判定された場合、ステップ1507の処理に戻る。

【0319】

一方、ステップ1509の処理で、取消決定入力があると判定された場合、カードユニット6は、カード挿入口61に挿入されている会員カードのカードID、及びステップ1507の処理で更新された予約取消景品情報を含む予約取消要求を、会員管理装置79に送信する(1510)。なお、会員管理装置79が、予約取消要求を受信した場合の処理については、図16で詳細を説明する。

【0320】

次に、カードユニット6は、予約取消要求の応答である予約取消受付応答を会員管理装置79から受信したか否かを判定する(1511)。

【0321】

ステップ1511の処理で、予約取消受付応答を受信していないと判定された場合、カードユニット6は、予約取消受付応答を受信するまで、ステップ1511の処理を繰り返し実行する。

【0322】

一方、ステップ1511の処理で、予約取消受付応答を受信したと判定された場合、カードユニット6は、ステップ1507の処理で更新された予約取消景品情報に含まれる予約取消個数に、当該予約の取消をする景品の必要球数を乗じて景品別取消担保球数小計と取消担保球数合計を算出する(1512)。

【0323】

そして、カードユニット6は、ステップ1512の処理で算出された取消担保球数合計を貯球数データに加算し(1513)、景品交換予約取消処理を終了し、カード制御処理に戻る。なお、会員管理装置79が、取消担保球数合計を算出し、貯球数データに加算し、カードユニット6に、加算後の貯球数を送信しても良い。

【0324】

また、本実施の形態では、処理を簡略化するために、予約に用いた球が貯球か持球かに関わらず全て貯球に戻しているが、例えば、予約担保球数合計に、遊技球数データ種別(貯球か持球)を示すフラグを設け、遊技球数データ種別毎に予約担保球数合計を設けることにより、取消担保球数合計を遊技球数データ種別毎に加算しても良い。

【0325】

図16は、本発明の実施形態の会員管理装置79で実行される予約系要求受付処理のフローチャートである。

【0326】

予約系要求受付処理は、所定のタイミングで会員管理装置79によって実行され、カードユニット6からの交換予約を受け付けたり、受け付けた交換予約を取り消したりする処理である。

【0327】

まず、会員管理装置79は、ステップ1413の処理で送信される在庫確認要求を受信したか否かを判定する(1601)。

【0328】

ステップ1601の処理で、在庫確認要求を受信していないと判定された場合、ステップ1604の処理に進む。

【0329】

一方、ステップ1601の処理で、在庫確認要求を受信したと判定された場合、会員管理装置79は、景品管理データベース900を参照し、受信した在庫確認要求の景品の暫

10

20

30

40

50

定在庫数を予約可能数情報として抽出する(1602)。

【0330】

具体的には、会員管理装置79は、景品管理データベース900の景品NO902に登録された景品の種別の識別子のうち、在庫確認要求に含まれる在庫を確認する景品の種別の識別子と一致するエントリを取得する。そして、会員管理装置79は、取得されたエントリに含まれる暫定在庫数905に登録された在庫数を抽出し、景品個数特定情報の数と比較し、景品個数特定情報以上の場合には、暫定在庫数から景品個数特定情報の個数を減算し、新たな暫定在庫数として更新し、景品個数特定情報の数を予約(確保)可能数とする。暫定在庫数が景品個数特定情報の個数に満たない場合は、暫定在庫数を予約(確保)可能数とし、暫定在庫数を0とする。暫定在庫数が0の場合は、暫定在庫数は0のままで、予約(確保)可能数を0とする。なお、在庫がない非常備景品は、暫定在庫数には、ブランク「/」が登録されているので、景品個数特定情報の個数を予約(取寄)可能個数とする。

10

【0331】

次に、会員管理装置79は、予約可能数情報(景品ID毎の予約可能数を含む情報)を要求元の端末(カードユニット6、景品交換予約端末71、携帯電話76、ノートPC77、及びデスクトップPC78等)に送信する(1603)。

【0332】

次に、会員管理装置79は、ステップ1419の処理で送信される交換予約要求を受信したか否かを判定する(1604)。

20

【0333】

ステップ1604の処理で、交換予約要求を受信していないと判定された場合、ステップ1612の処理に進む。

【0334】

一方、ステップ1604の処理で、交換予約要求を受信したと判定された場合、会員管理装置79は、受信した交換予約要求に基づいて、景品管理データベース900を参照し、交換予約を受け付けた景品分の必要球数である景品別予約担保球数小計と予約担保球数合計を算出する(1605)。

【0335】

具体的には、会員管理装置79は、景品管理データベース900の景品NO902に登録された景品の種別の識別子のうち、交換予約要求に含まれる景品種別特定情報と一致するエントリを取得し、取得したエントリに含まれる必要球数904に登録された必要球数を取得する。そして、会員管理装置79は、取得した必要球数に、交換予約要求に含まれる景品個数特定情報によって特定される当該種別の景品の個数を乗じて景品別予約担保球数小計と予約担保球数合計を算出する。

30

【0336】

なお、ステップ1605の処理は、ステップ1408の処理で算出された予約担保球数合計が交換予約要求に含まれる場合には、実行されなくてもよい。

【0337】

次に、会員管理装置79は、受信した交換予約要求に含まれる遊技球数データ種別、及びステップ1605の処理で算出された予約担保球数(交換予約担保価値)合計に基づいて、状況管理データベース7930を更新する(1606)。

40

【0338】

具体的には、会員管理装置79は、状況管理データベース7930のカードID7931に登録されたカードIDのうち、交換予約要求に含まれるカードIDと一致するエントリを取得する。

【0339】

会員管理装置79は、遊技球数データ種別が持球数である場合には、取得したエントリに含まれる持球数7934から、ステップ1605の処理で算出された予約担保球数合計を減算し、当該エントリに含まれる予約担保球数(交換予約担保価値)(総合計)793

50

6 にステップ 1 6 0 5 の処理で算出された予約担保球数合計を加算する。なお、持球数 7 9 3 4 のデータを減算せずに、持球としての使用が制限される分の球数データを記憶しておくだけでも良い。これにより、持球数 7 9 3 4 の一部または全部を予約景品との交換のみに使用を制限した交換予約担保価値として確保することになる。

【 0 3 4 0 】

一方、会員管理装置 7 9 は、遊技球数データ種別が貯球数である場合には、取得したエントリに含まれる貯球数 7 9 3 5 から、ステップ 1 6 0 5 の処理で算出された予約担保球数合計を減算し、当該エントリに含まれる予約担保球数（総合計）7 9 3 6 にステップ 1 6 0 5 の処理で算出された予約担保球数合計を加算する。なお、貯球数 7 9 3 5 のデータを減算せずに、貯球としての使用が制限される分の球数データを記憶しておくだけでも良い。これにより、貯球数 7 9 3 5 の一部または全部を予約景品との交換のみに使用を制限した交換予約担保価値として確保することになる。

10

【 0 3 4 1 】

次に、会員管理装置 7 9 は、受信した交換予約要求に含まれる景品種別特定情報を参照し、交換予約がされた景品の種別に在庫が存在するか否かを判定する（1 6 0 7）。

【 0 3 4 2 】

ステップ 1 6 0 7 の処理で、交換予約がされた景品の種別に在庫が存在しないと判定された場合には、ステップ 1 6 0 9 の処理に進む。

【 0 3 4 3 】

一方、ステップ 1 6 0 7 の処理で、交換予約がされた景品の種別に在庫が存在すると判定された場合には、会員管理装置 7 9 は、常備在庫景品の予約リスト 1 0 0 0 に、受信した交換予約要求が示すエントリを追加する（1 6 0 8）。

20

【 0 3 4 4 】

具体的には、会員管理装置 7 9 は、在庫景品の予約リスト 1 0 0 0 にカード ID に対応するエントリが無い場合には、新たなエントリを生成する。この生成されるエントリのカード ID には、受信した交換予約要求に含まれるカード ID が登録され、景品 NO 1 0 0 2 には、受信した交換予約要求に含まれる景品種別特定情報が登録され、予約数 1 0 0 3 には、受信した交換予約要求に含まれる景品個数特定情報によって特定される個数が登録され、取消 1 0 0 4 には、取消されたか否かを示す情報が登録され、交換 1 0 0 5 には、交換されたか否かを示す情報が登録され、景品別予約担保球数（小計）1 0 0 6 と予約担保球数（合計）1 0 0 7 には、ステップ 1 6 0 5 の処理で算出された景品別予約担保球数（小計）1 0 0 6 と予約担保球数（合計）1 0 0 7 が登録される。予約 ID 1 0 0 8 には、当該予約を一意に識別するための ID が登録される。

30

【 0 3 4 5 】

カード ID に対応するエントリがある場合には、今回の予約 ID 1 0 0 8、景品 NO 1 0 0 2、予約数 1 0 0 3、取消 1 0 0 4、交換 1 0 0 5、景品別予約担保球数（小計）1 0 0 6、予約担保球数（合計）1 0 0 7 を登録する。

【 0 3 4 6 】

次に、会員管理装置 7 9 は、受信した交換予約要求に含まれる景品種別特定情報を参照し、交換予約がされた景品の種別に、在庫がないが予約可能な非常備景品が存在するか否かを判定する（1 6 0 9）。その場合、暫定在庫数には、ブランク「/」が登録されている。

40

【 0 3 4 7 】

ステップ 1 6 0 9 の処理で、暫定在庫数に、ブランク「/」のある景品が存在しないと判定された場合、ステップ 1 6 1 1 の処理に進む。

【 0 3 4 8 】

ステップ 1 6 0 9 の処理で、存在すると判定された場合、会員管理装置 7 9 は、会員管理装置 7 9 は、非常備景品の予約（取寄）リスト 1 1 0 0 に、受信した交換予約要求が示すエントリを追加する（1 6 1 0）。

【 0 3 4 9 】

50

具体的には、非常備景品の予約リスト 1 1 0 0 に新たなエントリを生成する。この生成されるエントリのカード ID には、受信した交換予約要求に含まれるカード ID が登録され、景品 NO 1 0 0 2 には、受信した交換予約要求に含まれる景品種別特定情報が登録され、予約数 1 0 0 3 には、受信した交換予約要求に含まれる景品個数特定情報によって特定される個数が登録され、予約日 1 1 0 1 には、交換予約要求を受信した年月日が登録され、発注 1 1 0 2 には、発注済みか否かを示す情報が登録され、取消 1 0 0 4 には、取消がされたか否かを示す情報が登録され、交換 1 0 0 5 には、交換済みか否かを示す情報が登録され、予約担保球数（小計）1 0 0 6 には、ステップ 1 6 0 5 の処理で算出された景品別予約担保球数小計が登録される。予約 ID 1 0 0 8 には、当該予約を一意に識別するための ID が登録される。

10

【 0 3 5 0 】

次に、会員管理装置 7 9 は、交換予約要求の応答である予約受付応答を、交換予約要求を送信した端末に送信する（ 1 6 1 1 ）。

【 0 3 5 1 】

そして、会員管理装置 7 9 は、ステップ 1 5 0 4 の処理で送信された予約景品情報要求を受信したか否かを判定する（ 1 6 1 2 ）。

【 0 3 5 2 】

ステップ 1 6 1 2 の処理で、予約景品情報要求を受信していないと判定された場合、ステップ 1 6 1 6 の処理に進む。

【 0 3 5 3 】

一方、ステップ 1 6 1 2 の処理で、予約景品情報要求を受信したと判定された場合、会員管理装置 7 9 は、在庫景品の予約リスト 1 0 0 0 を参照し、カード ID 1 0 0 1 に登録されたカード ID が、受信した予約景品情報要求に含まれるカード ID と一致するエントリのうち、取消 1 0 0 4 に取り消されていないことを示す情報が登録され、かつ交換 1 0 0 5 が未だ交換していないことを示す情報が登録されているエントリに登録された情報を、未交換景品情報として抽出する（ 1 6 1 3 ）。

20

【 0 3 5 4 】

さらに、会員管理装置 7 9 は、在庫無し非常備景品の予約リスト 1 1 0 0 を参照し、カード ID 1 0 0 1 に登録されたカード ID が、受信した予約景品情報要求に含まれるカード ID と一致するエントリのうち、発注 1 1 0 2 に未だ発注されていないことを示す情報が登録され、取消 1 0 0 4 に取り消されていないことを示す情報が登録され、かつ交換 1 0 0 5 に未だ交換していないことを示す情報が登録されているエントリに登録された情報を、未発注景品情報として抽出する（ 1 6 1 4 ）。なお、本実施の形態では、発注済みの景品は取消不可としている。

30

【 0 3 5 5 】

そして、会員管理装置 7 9 は、ステップ 1 6 1 3 の処理で抽出された未交換景品情報、及びステップ 1 6 1 4 の処理で抽出された未発注景品情報に基づいて、予約取消可能景品情報を生成して、予約景品情報要求を送信した端末に送信する（ 1 6 1 5 ）。

【 0 3 5 6 】

次に、会員管理装置 7 9 は、ステップ 1 5 1 0 の処理で送信された予約取消要求を受信したか否かを判定する（ 1 6 1 6 ）。

40

【 0 3 5 7 】

ステップ 1 6 1 6 の処理で、予約取消要求を受信していないと判定された場合、予約系要求受付処理を終了する。

【 0 3 5 8 】

一方、ステップ 1 6 1 6 の処理で、予約取消要求を受信したと判定された場合、会員管理装置 7 9 は、受信した予約取消要求に基づいて、予約取消担保球数を算出する（ 1 6 1 7 ）。

【 0 3 5 9 】

具体的には、受信した予約取消要求に含まれるカード ID の会員に対して、予約取消景

50

品種別によって特定される景品の種別の必要球数に、取消個数を乗算して、予約取消担保球数を算出する。

【0360】

次に、会員管理装置79は、状況管理データベース7930のカードID7931に登録されたカードIDのうち、受信した予約取消要求に含まれるカードIDと一致するエントリに含まれる貯球数7935に、ステップ1617の処理で算出された予約取消担保球数を加算し、予約担保球数（総合計）7936から予約取消担保球数を減算し、状況管理データベース7930を更新する（1618）。なお、貯球数7935のデータを減算せずに、貯球としての使用が制限される分の球数データを記憶しておいた場合には、その球数データから予約取消担保球数を減算した値を記憶しておけば良い。これにより、予約担保球数（総合計）7936の一部または全部の使用制限を解除してカードIDに対応する遊技価値として復帰させることになる。

10

【0361】

ステップ1618の処理で、交換予約を取り消す場合には、取り消した景品の球数が貯球となるようにしている。これは、在庫がない景品を持球で予約した場合でも、未発注であれば、後日取り消すことが可能であるが、持球の有効期限が当日限りの場合があるので、予約担保球数（交換予約担保価値）を、持球ではなく貯球扱いしているためである。また、予約担保球数を持球数に基づいて交換予約をした場合と、貯球数に基づいて交換予約をした場合とに区別していないため、遊技者にとって不利になる可能性のある貯球の方に戻している。予約担保球数を持球数に戻すようにした場合には、貯球で景品の交換予約を行なった後に取消することにより、貯球を持球に変換することが可能となってしまうためである。従って、区別していれば、持球数に基づいて交換予約をしたものを持球数に戻し、貯球数に基づいて交換予約したものを貯球数に戻しても良い。また、予約した当日に取消する場合のみ、持球数に基づいて交換予約をしたものを持球数に戻しても良い。

20

【0362】

なお、区別の有無に関わらず、持球数に基づいて交換予約をしていた場合であっても、当該交換予約を取り消す場合には、当該交換予約の景品の分の持球を貯球にすれば、貯球から遊技球の払い出しがなされる場合には、通常手数料が引かれることから、交換予約の取消によって交換予約分の持球を貯球に変換することが遊技者に対するペナルティとなる。

30

【0363】

そして、会員管理装置79は、受信した予約取消要求に含まれる予約取消景品種別を参照し、予約取消景品種別によって特定される景品の種別に、在庫のある景品が含まれるか否かを判定する（1619）。

【0364】

ステップ1619の処理で、予約取消景品種別によって特定される景品の種別に在庫のある景品が含まれないと判定された場合、ステップ1621の処理に進む。

【0365】

一方、ステップ1619の処理で、予約取消景品種別によって特定される景品の種別に在庫のある景品が含まれると判定された場合、会員管理装置79は、在庫景品の予約リスト1000が当該予約取消要求によって交換予約が取り消されたことを示すように、常備景品の予約リスト1000を更新し、景品管理データベース900の暫定在庫数905に、交換予約の取消数を加算する（1620）。

40

【0366】

具体的には、会員管理装置79は、在庫景品の予約リスト1000のカードID1001に登録されたカードIDのうち、受信した予約取消要求に含まれるカードIDと一致するエントリを取得する。そして、会員管理装置79は、取得したエントリに含まれる景品NO1002に登録された識別子のうち、受信した予約取消要求に含まれる予約取消景品種別特定情報、予約IDと一致するエントリの取消1004に、取り消されたことを示す情報を登録する。なお、本実施の形態では、予約ID、景品NO毎に予約取消を行なって

50

おり、予約数全てが取り消されてしまうが、予約数の内の一部を取り消しても良い。

【0367】

また、会員管理装置79は、景品管理データベース900の景品NO902に登録された識別子のうち、受信した予約取消要求に含まれる予約取消景品種別特定情報と一致するエントリの暫定在庫数905に、受信した予約取消要求に含まれる取消数を加算する。

【0368】

次に、会員管理装置79は、受信した予約取消要求に含まれる予約取消景品種別を参照し、予約取消景品種別によって特定される景品の種別に、非常備景品が含まれるか否かを判定する(1621)。

【0369】

ステップ1621の処理で、予約取消景品種別によって特定される景品の種別に非常備景品が含まれないと判定された場合、ステップ1623の処理に進む。

【0370】

一方、ステップ1621の処理で、予約取消景品種別によって特定される景品の種別に非常備景品が含まれると判定された場合、会員管理装置79は、非常備景品の予約リスト1100が当該予約取消要求によって交換予約が取り消されたことを示すように、非常備景品の予約リスト1100を更新する(1622)。

【0371】

具体的には、会員管理装置79は、非常備景品の予約リスト1100のカードID1001に登録されたカードIDのうち、受信した予約取消要求に含まれるカードIDと予約IDとに一致するエントリを取得する。そして、会員管理装置79は、取得したエントリに含まれる景品NO1002に登録された識別子のうち、受信した予約取消要求に含まれる予約取消景品種別特定情報と一致するエントリの取消1004に、取り消されたことを示す情報を登録する。

【0372】

次に、会員管理装置79は、会員情報データベース7920のカードID7921に登録されたカードIDのうち、受信した予約取消要求に含まれるカードIDと一致するエントリに含まれる予約取消数7928をインクリメントする(1623)。

【0373】

なお、ステップ1623の処理では、在庫のある景品と非常備景品の一方又は両方を取り消すと、予約取消数7928を1インクリメントしたが、在庫のある景品と非常備景品の両方を取り消した場合には、2インクリメントしても良いし、非常備景品を取り消した場合のみ1インクリメントしても良い。また、予約取消要求に含まれる予約取消景品種別の個数分、予約取消数7928をインクリメントしてもよい。予約取消のあった予約ID毎に1インクリメントしても良い。

【0374】

次に、会員管理装置79は、予約取消要求の応答である予約取消受付要求を、予約取消要求を送信した端末に送信し(1624)、予約系受付処理を終了する。

【0375】

図17は、本発明の実施形態の景品交換用端末70によって実行される景品交換処理のフローチャートである。

【0376】

景品交換処理は、所定のタイミングで景品交換用端末70によって実行され、景品が実際に交換されたことを会員管理装置79に通知するための処理である。

【0377】

まず、景品交換用端末70は、景品交換用端末70にカード(会員カード又はワンデイカード)が挿入されたか否かを判定する(1701)。

【0378】

ステップ1701の処理で、景品交換用端末70にカードが挿入されていないと判定された場合、遊技者所有の遊技価値と景品とを交換することができないので、景品交換処理

10

20

30

40

50

を終了する。

【 0 3 7 9 】

一方、ステップ 1 7 0 1 の処理で、景品交換用端末 7 0 にカードが挿入されていると判定された場合、挿入されたカードが会員カードであるか否かを判定する (1 7 0 2)。

【 0 3 8 0 】

ステップ 1 7 0 2 の処理で、挿入されたカードが会員カードでないと判定された場合、会員管理装置 7 9 は、ステップ 1 7 1 0 の処理に進む。

【 0 3 8 1 】

一方、ステップ 1 7 0 2 の処理で、挿入されたカードが会員カードであると判定された場合、景品交換用端末 7 0 は、会員カードのカード ID を含み、当該会員カードの会員が交換を予約した景品を会員管理装置 7 9 に確認させるための予約景品確認要求を会員管理装置 7 9 に送信する (1 7 0 3)。会員管理装置 7 9 が予約景品確認要求を受信した場合の処理については、図 1 8 で詳細を説明する。

【 0 3 8 2 】

次に、景品交換用端末 7 0 は、予約景品確認要求の応答である予約景品情報を会員管理装置 7 9 から受信したか否かを判定する (1 7 0 4)。

【 0 3 8 3 】

ステップ 1 7 0 4 の処理で、景品交換用端末 7 0 が予約景品情報を受信していないと判定された場合、予約景品情報を受信するまでステップ 1 7 0 4 の処理で繰り返し実行する。

【 0 3 8 4 】

一方、ステップ 1 7 0 4 の処理で、景品交換用端末 7 0 が予約景品情報を受信したと判定された場合、景品の交換をキャンセルすることを示すキャンセル入力があるか否かを判定する (1 7 0 5)。

【 0 3 8 5 】

ステップ 1 7 0 5 の処理で、キャンセル入力があると判定された場合、景品交換処理を終了する。

【 0 3 8 6 】

一方、ステップ 1 7 0 5 の処理で、キャンセル入力がないと判定された場合、景品交換用端末 7 0 は、選択されている景品と会員の球数 (予約担保球数) を交換することを決定することを示す交換決定入力があるか否かを判定する (1 7 0 7)。

【 0 3 8 7 】

ステップ 1 7 0 7 の処理で、交換決定入力がないと判定された場合、ステップ 1 7 0 5 の処理に戻る。

【 0 3 8 8 】

一方、ステップ 1 7 0 7 の処理で、交換決定入力があると判定された場合、景品交換用端末 7 0 は、会員カードのカード ID、交換景品の種別を示す交換景品種別特定情報、及び交換景品の個数を示す交換景品個数を含む予約景品交換要求を会員管理装置 7 9 に送信する (1 7 0 8)。なお、本実施の形態では、在庫のある景品は、全て交換するようにしているが、景品 ID 毎や予約 ID 毎に、予約した景品と交換するかしないかを選択できるようにしても良い。

【 0 3 8 9 】

そして、景品交換用端末 7 0 は、予約景品交換要求の応答である景品交換受付応答を会員管理装置 7 9 から受信したか否かを判定する (1 7 0 9)。

【 0 3 9 0 】

ステップ 1 7 0 9 の処理で、景品交換受付応答を受信していないと判定された場合、景品交換受付応答を受信するまで、ステップ 1 7 0 9 の処理を繰り返し実行する。

【 0 3 9 1 】

一方、ステップ 1 7 0 9 の処理で、景品交換受付応答を受信したと判定された場合、景品交換用端末 7 0 は、タッチパネルから構成される表示装置 7 0 1 0 が操作されたことに

10

20

30

40

50

よる景品交換入力があるか否かを判定する(1710)。これは、予約をしていない景品を交換するために、交換したい景品を入力するものである。

【0392】

ステップ1710の処理で、景品交換入力がないと判定された場合、景品交換入力があるまで、ステップ1710の処理を繰り返し実行する。

【0393】

一方、ステップ1710の処理で、景品交換入力があると判定された場合、確定入力があったか否かを判断する(1712)。確定入力がない場合には、交換を希望する他の景品を入力する。確定入力があった場合には、選択された景品を交換する処理を実行し(1711)、景品交換処理を終了する。

10

【0394】

なお、ステップ1711の処理では、選択された景品が特殊景品である場合には、当該特殊景品を特殊景品払出装置7013から払い出す。

【0395】

図18は、本発明の実施形態の会員管理装置79によって実行される交換系要求受付処理のフローチャートである。

【0396】

交換系要求受付処理は、所定のタイミングで会員管理装置79によって実行され、交換予約がされていた景品に基づいて、予約リスト1000及び1100を更新する処理である。

20

【0397】

まず、会員管理装置79は、ステップ1703の処理で送信された予約景品確認要求を受信したか否かを判定する(1801)。

【0398】

ステップ1801の処理で、予約景品確認要求を受信していないと判定された場合、ステップ1804の処理に進む。

【0399】

ステップ1801の処理で、予約景品確認要求を受信したと判定された場合、会員管理装置79は、予約リスト1000及び1101のカードID1001に登録されたカードIDのうち、受信した予約景品確認要求に含まれるカードIDと一致するエントリを取得する。そして、会員管理装置79は、予約リスト1000から取得したエントリから、取消1004に取消されていないことを示す情報が登録され、交換1005に未だ交換されていないことを示す情報が登録されているエントリをさらに取得し、予約リスト1100から取得したエントリから、取消1004に取消されていないことを示す情報が登録され、交換1005に未だ交換されていないことを示す情報が登録され、在庫有無1103に、在庫数が登録され、在庫ありとなっているエントリをさらに取得し、当該エントリの景品NO1002及び予約数1003に登録されている情報を、予約景品情報として抽出する(1802)。なお、予約ID1008も抽出しても良い。

30

【0400】

次に、会員管理装置79は、ステップ1802の処理で抽出された予約景品情報を景品交換用端末70に送信する(1803)。

40

【0401】

そして、会員管理装置79は、ステップ1708の処理で送信された予約景品交換要求を景品交換用端末70から受信したか否かを判定する(1804)。

【0402】

ステップ1804の処理で、予約景品交換要求を受信したと判定された場合、会員管理装置79は、受信した予約景品交換要求に含まれる交換景品種別特定情報によって特定される景品の種別ごとに、予約担保球数を算出する(1805)。なお、予約リスト1000及び1100から予約担保球数を得ても良い。

【0403】

50

次に、会員管理装置 79 は、状況管理データベース 7930 のカード ID 7931 に登録されたカード ID のうち、受信した予約景品交換要求に含まれるカード ID と一致するエントリに含まれる予約担保球数（総合計）7936 から、ステップ 1805 の処理で算出された予約担保球数を減算する（1806）。

【0404】

そして、会員管理装置 79 は、予約リスト 1000 及び 1100 のカード ID 1001 に登録されたカード ID のうち、受信した予約景品交換要求に含まれるカード ID と一致するエントリを取得し、取得したエントリの景品 NO 1002 に登録された識別子のうち、受信した予約景品交換要求に含まれる交換景品種別特定情報と一致するエントリをさらに取得する。そして、会員管理装置 79 は、予約リスト 1000 の当該エントリに含まれる交換 1005 に登録された情報をすでに交換されたことを示す情報を登録する。予約リスト 1100 は、在庫があるエントリについて、当該エントリに含まれる交換 1005 に登録された情報をすでに交換されたことを示す情報を登録する。そして、会員管理装置 79 は、景品管理データベース 900 の交換景品種別特定情報に対応した景品 NO の実在庫数から、交換景品個数を減算する（1807）。

【0405】

次に、会員管理装置 79 は、予約景品交換受付応答を景品交換用端末 70 に送信し（1808）、交換系受付処理を終了する。

【0406】

図 19 は、本発明の実施形態の会員管理装置 79 によって実行される景品発注リスト作成処理のフローチャートである。

【0407】

景品発注リスト作成処理は、所定条件が成立した場合に会員管理装置 79 によって実行され、在庫が所定数より少なくなった常備景品及び在庫の無い非常備景品を仕入れ業者に発注するための発注リストを作成する処理である。

【0408】

まず、会員管理装置 79 は、発注リスト作成条件が成立したか否かを判定する（1901）。発注リスト作成条件とは、閉店後や開店前などの予め設定された時間、及び会員管理装置 79 の管理者の操作入力等である。

【0409】

ステップ 1901 の処理で、発注リスト作成条件が成立していないと判定された場合、会員管理装置 79 は、発注リスト作成処理を終了する。

【0410】

一方、ステップ 1901 の処理で、発注リスト作成条件が成立したと判定された場合、会員管理装置 79 は、予約リスト 1000 に登録されたエントリのうち、交換 1005 に未だ交換されていないことを示す情報が登録されているエントリがあるか否かを判定する（1902）。

【0411】

ステップ 1902 の処理で、予約リスト 1000 に登録されたエントリのうち、取消 1004 が取消となっており、交換 1005 に未だ交換されていないことを示す情報が登録されているエントリ（未交換エントリ）がないと判定された場合、ステップ 1908 の処理に進む。

【0412】

一方、ステップ 1902 の処理で、予約リスト 1000 に登録されたエントリに未交換エントリがあると判定された場合、会員管理装置 79 は、当該未交換エントリの景品別予約担保球数小計の値を、当該エントリが属するカード ID 1001 の予約担保球数（合計）1007 と景品別予約担保球数（小計）1006 から減算する（1903）。

【0413】

そして、会員管理装置 79 は、状況管理データベース 7930 のカード ID 7931 のうち、ステップ 1903 の処理で減算された景品別予約担保球数（小計）1006 のエン

10

20

30

40

50

トリのカードIDと一致するエントリに含まれる貯球数7935に登録された貯球数に、ステップ1903の処理で減算された景品別予約担保球数小計を加算し、当該エントリの予約担保球数（総合計）7936から、ステップ1903の処理で減算された景品別予約担保球数小計を減算する（1904）。

【0414】

次に、会員管理装置79は、会員情報データベース7920のカードID7921のカードIDのうち、予約リスト1000の未交換エントリのカードID1001に登録されたカードIDと一致するエントリに含まれる予約取消数7928をインクリメントする（1905）。ステップ1905の処理では、ステップ1623と同様のインクリメントの仕方も良い。

10

【0415】

次に、会員管理装置79は、予約リスト1000の未交換エントリに含まれる取消1004に、交換予約が取り消されたことを示す情報を登録する。そして、会員管理装置79は、景品管理データベース900の景品NO902に登録された識別子のうち、予約リスト1000の未交換エントリの景品NO1002に登録された識別子と一致するエントリに含まれる暫定在庫数905に、当該未交換エントリの予約数1003に登録された数を加算する（1906）。

【0416】

そして、会員管理装置79は、予約リスト1000のすべての未交換エントリに対して、ステップ1903～1906の処理が実行されたか否かを判定し、予約リスト1000のすべての未交換エントリに対してステップ1903～1906の処理が実行されたと判定された場合には、ステップ1908の処理に進み、ステップ1903～1906の処理が実行されていない未交換エントリが存在すると判定された場合には、ステップ1903の処理に戻る（1907）。

20

【0417】

次に、会員管理装置79は、景品管理データベース900の実在庫数912を参照し、実在庫数912が発注判定数906よりも小さいエントリを抽出する（1908）。

【0418】

そして、実在庫数912が発注判定数906よりも小さいエントリがステップ1908の処理で抽出されたか否かを判定する（1909）。

30

【0419】

暫定在庫数905が発注判定数906よりも小さいエントリがステップ1908の処理で抽出されなかったと、ステップ1909の処理で判定された場合、ステップ1913の処理に進む。

【0420】

一方、ステップ1909の処理で、実在庫数912が発注判定数906よりも小さいエントリがステップ1908の処理で抽出されたとステップ1909の処理で判定された場合、会員管理装置79は、ステップ1908の処理で抽出されたエントリに含まれる在庫上限数911から実在庫数912を減算し、仕入れ業者に発注する個数を算出する（1910）。

40

【0421】

そして、会員管理装置79は、発注する景品の種別と、景品の種別ごとの発注個数と、を発注リストに追加する（1911）。

【0422】

次に、会員管理装置79は、ステップ1908の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ1910及び1911の処理を実行したか否かを判定する（1912）。

【0423】

ステップ1908の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ1910及び1911の処理を実行していないと、ステップ1912の処理で判定された場合、ステ

50

ップ１９１０の処理に戻る。

【０４２４】

一方、ステップ１９０８の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ１９１０及び１９１１の処理を実行していると、ステップ１９１２の処理で判定された場合、会員管理装置７９は、予約リスト１１００に登録されたエントリから、取消１００４が取消となっており、発注１１０２に未だ発注していないことが登録されているエントリを抽出する（１９１３）。

【０４２５】

そして、会員管理装置７９は、ステップ１９１３の処理で抽出されたエントリに基づいて、カードＩＤと、予約ＩＤと、発注する景品の種別と、景品の種別ごとの発注個数と、を発注リストに追加する（１９１４）。

10

【０４２６】

次に、会員管理装置７９は、ステップ１９１３の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ１９１４の処理を実行したか否かを判定する（１９１５）。

【０４２７】

ステップ１９１３の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ１９１４の処理を実行したと、ステップ１９１５の処理で判定された場合、景品発注リスト作成処理を終了する。なお、ここで景品の種別毎の発注個数の総合計を算出しても良い。

【０４２８】

一方、ステップ１９１３の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ１９１４の処理を実行していないと、ステップ１９１５の処理で判定された場合、ステップ１９１４の処理に戻る。

20

【０４２９】

図２０は、本発明の実施形態の会員管理装置７９によって実行される景品発注処理のフローチャートである。

【０４３０】

景品発注処理は、所定条件が成立すると（例えば、会員管理装置７９の管理者による操作入力があった場合等）、会員管理装置７９によって実行され、図１９に示す景品発注リスト作成処理で作成された発注リストに基づいて、仕入れ業者に発注を行う処理である。

【０４３１】

まず、会員管理装置７９は、景品発注条件が成立しているか否かを判定する（２００１）。この場合の景品発注条件は、管理者からの操作入力があったこと、及び予め設定された日時になったこと等である。

30

【０４３２】

なお、予め設定された日時になったことを景品発注条件とした場合には、ステップ２００６及び２００７の処理は実行しなくとも良い。

【０４３３】

ステップ２００１の処理で、景品発注条件が成立していないと判定された場合、景品発注処理を終了する。

【０４３４】

一方、ステップ２００１の処理で、景品発注条件が成立していると判定された場合、会員管理装置７９は、発注リストが作成済であるか否かを判定する（２００２）。

40

【０４３５】

ステップ２００２の処理で、発注リストが作成済でないと判定された場合、景品の発注ができないので、会員管理装置７９は、発注リストが作成されていないことを示すエラー画面を出力装置７９１１に表示し（２００３）、景品発注処理を終了する。

【０４３６】

一方、ステップ２００２の処理で、発注リストが作成済であると判定された場合、会員管理装置７９は、作成済の発注リストを出力装置７９１１に表示する（２００４）。

【０４３７】

50

そして、会員管理装置 79 は、管理者が出力装置 7911 に表示された発注リストを見て、発注をキャンセルすることを示すキャンセル入力があるか否かを判定する(2005)。

【0438】

ステップ 2005 の処理で、キャンセル入力があると判定された場合には、景品発注処理を終了する。

【0439】

一方、ステップ 2005 の処理で、キャンセル入力がないと判定された場合には、会員管理装置 79 は、発注リストを修正するための修正入力があるか否かを判定する(2006)。

【0440】

ステップ 2006 の処理で、修正入力がないと判定された場合、ステップ 2008 の処理に進む。

【0441】

一方、ステップ 2006 の処理で、修正入力があると判定された場合、会員管理装置 79 は、修正入力に基づいて、発注リストの該当するエントリを修正する(2007)。

【0442】

次に、会員管理装置 79 は、仕入れ業者に実際に発注することを示す発注実行入力があるか否かを判定する(2008)。なお、予め設定された日時になったことを景品発注条件とした場合には、所定時間経過後に、発注実行入力があったと扱っても良い。

【0443】

ステップ 2008 の処理で、発注実行入力がないと判定された場合、ステップ 2005 の処理に戻る。

【0444】

一方、ステップ 2008 の処理で、発注実行入力があると判定された場合、会員管理装置 79 は、発注リストを仕入れ業者に送信する発注データ送信処理を実行する(2009)。発注データ送信処理は、仕入れ業者の電子メールアドレスに発注リストを送信する処理であってもよいし、発注リストをプリントアウトし、管理者等がプリントアウトされた発注リストを仕入れ業者宛てに F A X してもよい。

【0445】

次に、会員管理装置 79 は、ステップ 2009 の処理で発注された発注リストを、発注した景品が入荷した場合の検品用に、当該発注を識別する発注 I D を付した発注済リストとして記憶し、予約リスト 1100 の発注 I D 1105 に当該発注 I D を登録し(2010)、景品発注処理を終了する。

【0446】

図 21 は、本発明の実施形態の会員管理装置 79 によって実行される入荷メール送信処理のフローチャートである。

【0447】

入荷メール送信処理は、所定条件が成立すると(予め設定された日時になった場合、又は会員管理装置 79 から操作入力があった場合)、会員管理装置 79 によって実行され、会員が交換予約していた景品で、交換予約時に在庫がなかった景品が入荷する予定、又は当該景品が入荷したことを報知(通知)するメールを送信する処理である。

【0448】

まず、会員管理装置 79 は、予定メール送信条件が成立したか否かを判定する(2101)。

【0449】

ステップ 2101 の処理で、予定メール送信条件が成立していないと判定された場合、ステップ 2107 の処理に進む。予定メール送信条件が成立していると判定された場合、会員管理装置 79 は、仕入れ業者から送信され、入荷を受け付けた景品の種別と、景品の種別ごとの入荷予定日時と、が含まれる入荷予定データを受信しているか否かを判定する

10

20

30

40

50

(2 1 0 2)。

【 0 4 5 0 】

ステップ 2 1 0 2 の処理で、入荷予定データを受信していないと判定された場合、会員管理装置 7 9 は、入荷予定メールを送信することができないので、入荷予定データを受信していないことを示すエラー画面を出力装置 7 9 1 1 に表示し (2 1 0 3)、ステップ 2 1 0 7 の処理に進む。

【 0 4 5 1 】

一方、ステップ 2 1 0 2 の処理で、入荷予定データを受信していると判定された場合、会員管理装置 7 9 は、入荷予定データを受信した発注 ID と同じ発注 ID を持つ発注済リストに登録される識別子のうち、受信した入荷予定データに含まれる景品の種別によって 10
特定される識別子と一致するエントリを抽出する (2 1 0 4)。なお、この場合の抽出元として、予約リスト 1 1 0 0 を用いても良い。

【 0 4 5 2 】

そして、会員管理装置 7 9 は、抽出したエントリに含まれるカード ID を抽出し、会員情報データベース 7 9 2 0 のカード ID 7 9 2 1 に登録されたカード ID のうち、抽出したカード ID と一致するエントリを取得する。そして、会員管理装置 7 9 は、取得したエントリに含まれるメールアドレス 7 9 2 7 に登録される電子メールアドレス宛に、入荷予定データに含まれる景品の種別、及び入荷予定日を知らせる旨の電子メールを送信する (2 1 0 5)。

【 0 4 5 3 】

次に、会員管理装置 7 9 は、ステップ 2 1 0 4 の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ 2 1 0 5 の処理が実行されたか否かを判定する (2 1 0 6)。 20

【 0 4 5 4 】

ステップ 2 1 0 4 の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ 2 1 0 5 の処理が実行されていないと、ステップ 2 1 0 6 の処理で判定された場合、ステップ 2 1 0 5 の処理に戻る。

【 0 4 5 5 】

一方、ステップ 2 1 0 4 の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ 2 1 0 5 の処理が実行されたと、ステップ 2 1 0 6 の処理で判定された場合、会員管理装置 7 9 は、入荷メール送信条件が成立したか否かを判定する (2 1 0 7)。入荷メール送信条件は、入荷データを受け付けた場合に成立する。入荷データは、仕入れ業者から景品が到着した場合に、到着した景品のバーコードを読み取ること等によって生成される。 30

【 0 4 5 6 】

次に、会員管理装置 7 9 は、入荷データを受け付けたか否かを判定する (2 1 0 8)。

【 0 4 5 7 】

ステップ 2 1 0 8 の処理で、入荷データを受け付けていないと判定された場合、会員管理装置 7 9 は、入荷データを受け付けていないことを示すエラー画面を出力装置 7 9 1 1 に表示し (2 1 0 9)、入荷メール送信処理を終了する。

【 0 4 5 8 】

一方、ステップ 2 1 0 8 の処理で、入荷データを受け付けたと判定された場合、会員管理装置 7 9 は、入荷データを受信した発注 ID と同じ発注 ID を持つ発注済リストに登録される識別子のうち、受け付けた入荷データに含まれる景品の種別によって特定される識別子と一致するエントリを抽出する (2 1 1 0)。なお、この場合も予約リスト 1 1 0 0 から抽出しても良い。 40

【 0 4 5 9 】

そして、会員管理装置 7 9 は、抽出したエントリに含まれるカード ID を抽出し、会員情報データベース 7 9 2 0 のカード ID 7 9 2 1 に登録されたカード ID のうち、抽出したカード ID と一致するエントリを取得する。そして、会員管理装置 7 9 は、取得したエントリに含まれるメールアドレス 7 9 2 7 に登録される電子メールアドレス宛に、入荷データに含まれる種別の景品が入荷したことを知らせる旨の電子メールを送信する (2 1 1 50

1)。

【0460】

次に、会員管理装置79は、ステップ2110の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ2111の処理が実行されたか否かを判定する(2112)。

【0461】

ステップ2110の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ2111の処理が実行されていないと、ステップ2112の処理で判定された場合、ステップ2111の処理に戻る。

【0462】

一方、ステップ2110の処理で抽出されたすべてのエントリに対して、ステップ2111の処理が実行されたと、ステップ2112の処理で判定された場合、入荷メール送信処理を終了する。

【0463】

上述したように、入荷したことを知らせる旨の電子メールの送信に先立って、入荷予定日を知らせる旨の電子メールを予め遊技者に送信しておくことで、遊技者が交換予約(入荷予約)が正常に完了していなかったのではないかとといったような不安を感じることがなくなり、遊技者を安心させることが可能となる。

【0464】

以上の説明では、パチンコ遊技機にて使用する遊技球における説明をしたが、本願発明は、回胴式遊技機等にて使用するメダルにも適用することが可能である。

【0465】

なお、今回開示した実施の形態は、全ての点で例示であって制限的なものではない。また、本発明の範囲は前述した発明の説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲での全ての変更が含まれることが意図される。

【産業上の利用可能性】

【0466】

以上のように、本発明は、本発明に係る遊技管理システムは、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機、回胴式遊技機等の遊技機が設置された遊技場における景品を交換可能な遊技システムに適用することができる。

【符号の説明】

【0467】

- 1 遊技場管理装置
- 3 情報収集端末装置
- 4 遊技用装置
- 5 遊技機
- 6 カードユニット
- 70 景品交換用端末
- 71 景品交換予約端末
- 72 精算端末
- 79 会員管理装置
- 472 計数器
- 500 遊技制御装置
- 900 景品管理データベース
- 1000 予約リスト
- 7920 会員情報データベース
- 7930 状況管理データベース

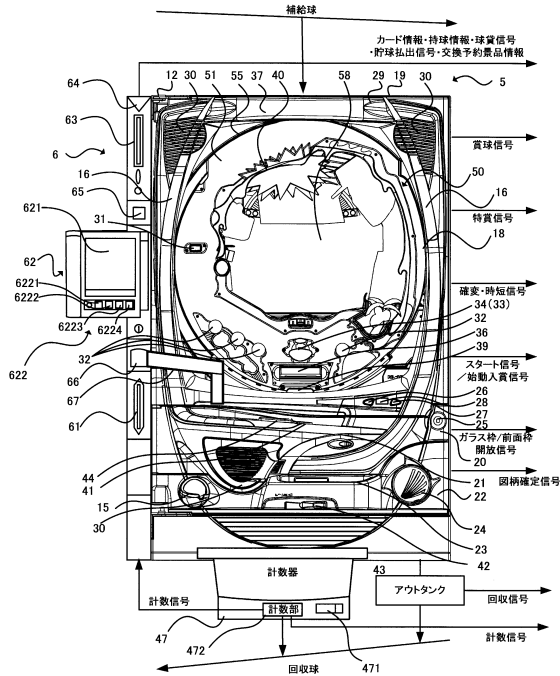
10

20

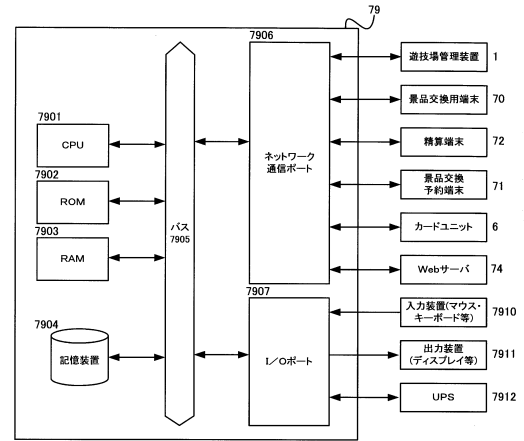
30

40

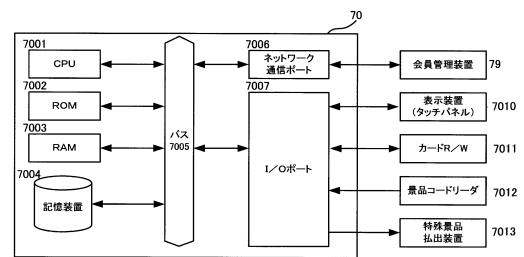
【図2】



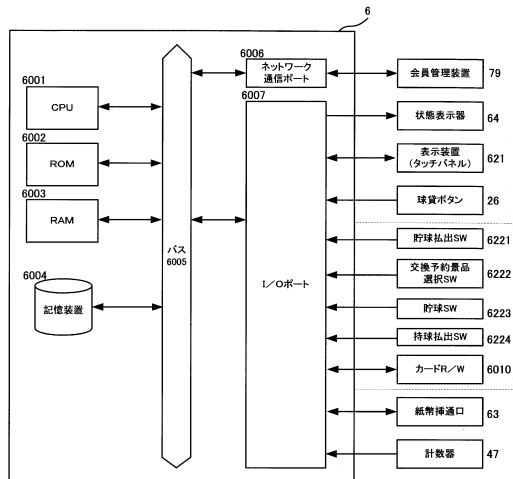
【図3】



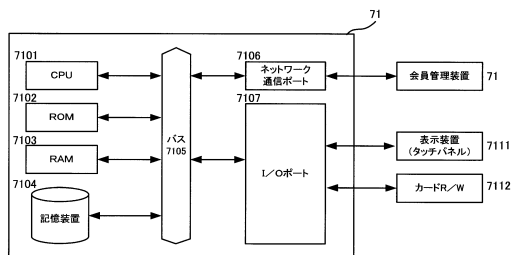
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

| 会員情報DB 7920 | | | | | | | | | |
|-------------|------|------|------|------------|--------|-----------|-------|-------|------|
| 7921 | 7922 | 7923 | 7937 | 7924 | 7925 | 7926 | 7927 | 7928 | 7929 |
| カードID | 暗証番号 | 氏名 | 性別 | 生年月日 | 住所 | メールアドレス | 予約取消数 | 電話番号 | |
| A0001 | 1111 | 〇〇〇〇 | 男 | 1950/10/15 | AA市AA町 | AAA@BB.CC | 1回 | XXXXX | |
| A0002 | 2222 | △△△△ | 女 | 1978/3/20 | AA市AB町 | AAB@BB.CC | 0回 | YYYYY | |
| A0003 | 3333 | ◇◇◇◇ | 男 | 1983/7/7 | AA市AB町 | AAC@BB.CC | 3回 | ZZZZZ | |
| ANNNN | NNNN | □□□□ | 男 | 1985/12/12 | AA市AC町 | NNN@BB.CC | 0回 | ANANA | |

【図8】

| 状況管理DB 7930 | | | | | |
|-------------|------|-------|-------|-------|-------------|
| 7931 | 7932 | 7933 | 7934 | 7935 | 7936 |
| カードID | 暗証番号 | 残額(円) | 持球数 | 貯球数 | 予約担保球数(総合計) |
| A0001 | 1111 | 5000 | 5500個 | 0個 | 0個 |
| A0002 | 2222 | 0 | 0 | 5000個 | 1500個 |
| A0003 | 3333 | 3000 | 2000個 | 0個 | 0個 |
| ANNNN | NNNN | 0 | 0 | 3000個 | 0個 |

| 7931 | 7933 | 7934 |
|-------|-------|-------|
| カードID | 残額(円) | 持球数 |
| B0001 | 7000 | 6300個 |
| B0002 | 0 | 0 |
| B0003 | 2000 | 8000個 |
| BNNNN | 0 | 0 |

【 図 9 】

[illegible]

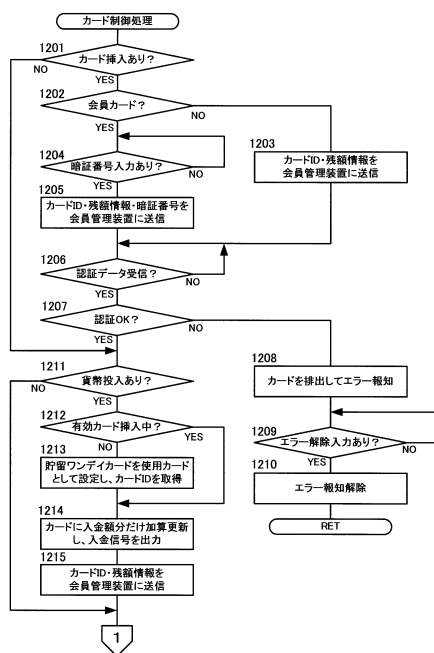
【 図 1 1 】

[illegible]

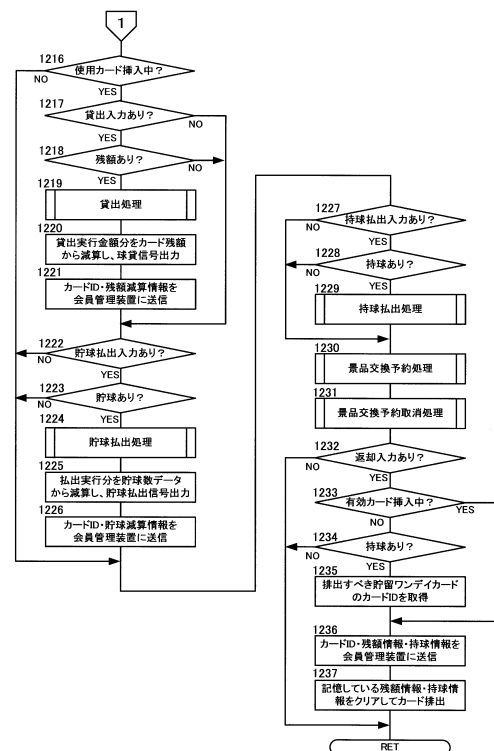
【 図 1 0 】

[illegible]

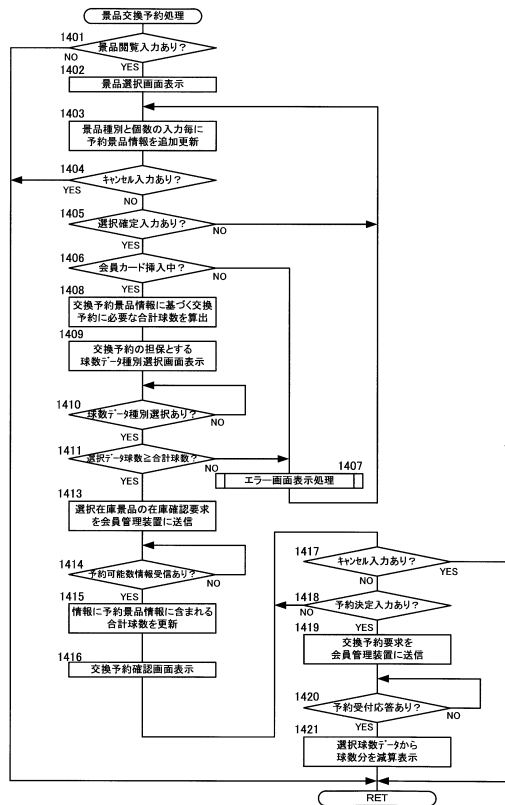
【 図 1 2 】



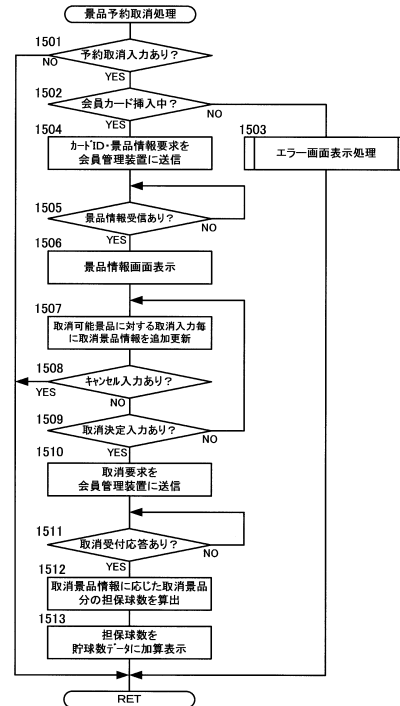
【 図 1 3 】



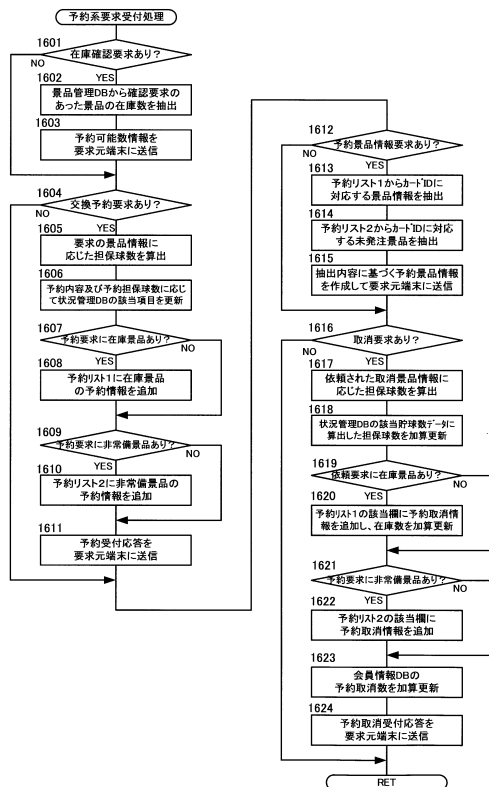
【図14】



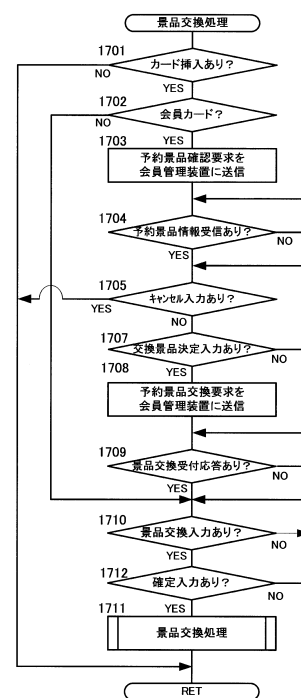
【図15】



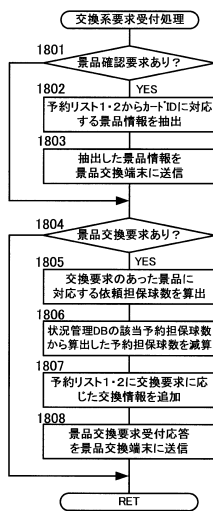
【図16】



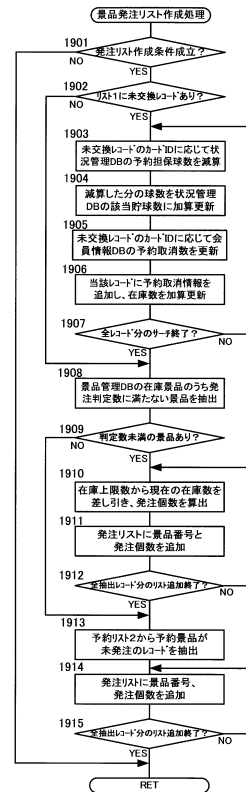
【図17】



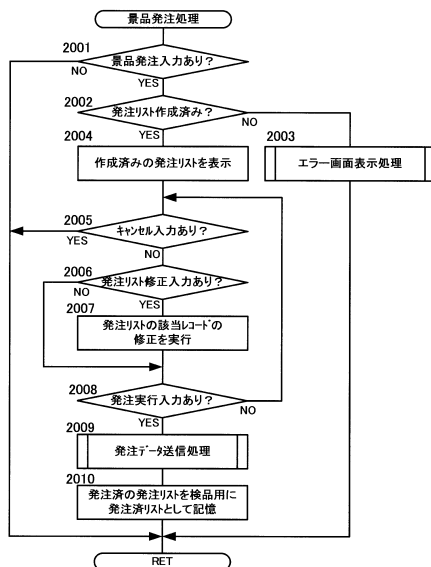
【図 18】



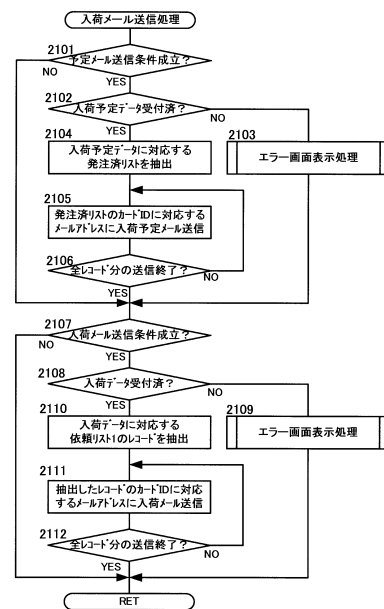
【図 19】



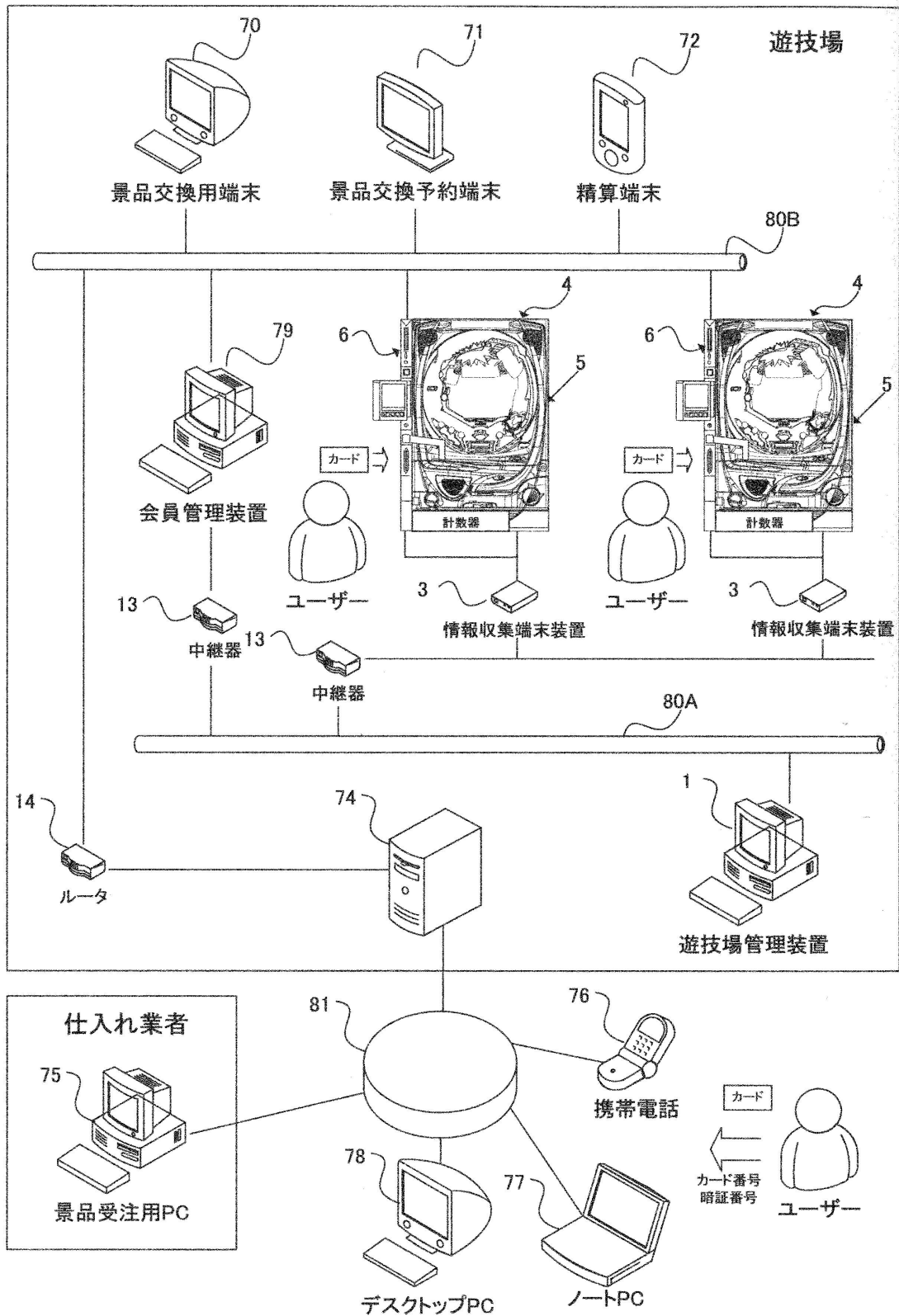
【図 20】



【図 21】



【図1】



フロントページの続き

(72)発明者 川口 直樹

東京都港区芝二丁目１２番１０号 株式会社ピーエーネット技術研究所内

審査官 高藤 華代

(56)参考文献 特開２００９－２６８６４９（ＪＰ，Ａ）

特開２００８－１４８７８１（ＪＰ，Ａ）

特開平１０－２６３１８９（ＪＰ，Ａ）

特開平１１－０７６５７８（ＪＰ，Ａ）

特開２００３－０６２３１８（ＪＰ，Ａ）

特開２００１－２７６３９５（ＪＰ，Ａ）

特開平１１－３３３１１９（ＪＰ，Ａ）

特開平１０－０１５２０４（ＪＰ，Ａ）

特開平１１－１０４３３３（ＪＰ，Ａ）

特開２００９－４５３６４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 7 / 0 2