(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3627819号
(P3627819)
(45)発行日　平成17年3月9日(2005.3.9)　(24)登録日　平成16年12月17日(2004.12.17)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F　7/02　A63F　7/02　337

請求項の数 3　(全 23 頁)

(21)出願番号　特願平6-95231
(22)出願日　平成6年5月9日(1994.5.9)
(65)公開番号　特開平7-299234
(43)公開日　平成7年11月14日(1995.11.14)
審査請求日　平成12年12月8日(2000.12.8)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100090033
弁理士　荒船　博司
(74)代理人　100085811
弁理士　大日方　富雄
(72)発明者　新山　吉平
群馬県桐生市広沢町３－４２９７－１３
(72)発明者　伊東　広司
群馬県桐生市三吉町２－２－２９

審査官　吉村　尚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技設備

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
携帯可能な遊技価値情報記憶媒体に記憶される所定の遊技価値情報に基づき遊技を許可する遊技機と、複数の遊技機を集中的に管理する管理装置と、を備えた遊技設備において、
前記遊技価値情報記憶媒体は、該遊技価値情報記憶媒体の所有者の性別又は顧客資格を識別可能な識別情報を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段を含んで構成し、
前記記憶媒体識別情報記憶手段に記憶された識別情報に基づき前記遊技価値情報記憶媒体の種類を識別する遊技価値情報記憶媒体識別手段と、
前記遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき遊技を許可する特定記憶媒体遊技許可手段と、
を備え、
前記遊技価値情報記憶媒体識別手段は、前記管理装置によって遊技機に使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限定されているか否かを判断するとともに、使用される遊技価値情報記憶媒体の種類を判断し、
前記特定記憶媒体遊技許可手段は、前記遊技価値情報記憶媒体識別手段によって前記使用される遊技価値情報記憶媒体が前記管理装置によって使用限定された種類であると判断された場合は、該遊技価値情報記憶媒体による遊技の開始を許可することを特徴とする遊技設備。
【請求項２】
前記遊技価値情報記憶媒体識別手段によって使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限

定されていると判断された場合には、該使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類を報知する特定遊技価値情報記憶媒体報知手段を備えたことを特徴とする請求項１に記載の遊技設備。
【請求項３】
前記遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき遊技者に付与する特典を複数段階に変化させる特典変化手段を備えたことを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技設備。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【産業上の利用分野】
本発明は、携帯可能なカード等の遊技価値情報記憶媒体に記憶される所定の遊技価値情報に基づき遊技を許可するようにした遊技機、例えば、パチンコ遊技機やアレンジボール遊技機等の弾球遊技機、パチスロ遊技機、あるいは、映像を用いた遊技機等の遊技機を備えた遊技設備に関するものである。
【０００２】
【従来の技術】
従来、与えられた遊技価値情報（例えば、金額データや遊技球数データ等）に基づいて遊技が行われるとともに、特定の遊技結果に基づいて前記遊技価値情報が払い出される遊技機が知られている。
【０００３】
このような所定の遊技価値情報に基づき遊技を許可するようにした遊技機を備えた遊技店においても、例えば、テレホンカード等のプリペイドカードと同様に、日本全国で使用可能なプリペイドカードが開発され、有価価値情報としての金額データが記憶されたカードを遊技機に挿入し、所定の操作を行うことにより、遊技に使用する遊技媒体を得ることが可能になっている。
【０００４】
さらに、遊技に用いる遊技媒体数をデータの形でカードに記憶して、カードを遊技機に挿入することにより、実際の遊技媒体、例えば、遊技球やメダル等を遊技機に投入することなく、遊技が行える所謂カード式遊技機も開発されている。
【０００５】
【発明が解決しようとする課題】
しかしながら、遊技者にとって、遊技媒体を得るために現在使用するプリペイドカードでは、記憶された有価価値情報が無くなると、新たなカードを購入しなくてはならず、面倒であった。また、遊技店にとっては、使用済みのカードの回収処理が負担になっている。
このような観点から、前述したように、遊技媒体数をデータの形で記憶しておける１枚のカードを繰り返し使用する方式が考えられ、開発されているが、その場合、遊技者は１枚のカードを大切に扱う必要があり、例えば、カードを無くしてすぐに、次のカードを得る（例えば、購入したり、借りたりして）ようでは、１枚のカードを繰り返して使用することによる効果が薄れてしまう。
【０００６】
このため、遊技店にとっては、遊技者が１枚のカードを繰り返し使用するように働きかける必要があり、もしくは、１枚のカードを繰り返し使用したことによる何等かの特典を付与するようにすることも必要となる。
ところで、遊技球を使用して遊技を行う遊技機として代表的なパチンコ遊技機では、遊技球やタバコ等を遊技機の供給皿に残して、一人の遊技者が遊技機を複数確保する行為が行われている。このように一人の遊技者が複数の遊技機を確保する行為は、カード式遊技機においても、複数のカードを用いて遊技機に挿入することにより同様に行われている。
【０００７】
従って、カード式遊技機においても、上述のような複数の遊技機にカードをそれぞれ挿入して遊技機を確保し、他の遊技者が使用できなくする不正使用を抑制することが望まれて

おり、そのため、遊技者はカードを複数枚所有しないようにすることも望まれている。
さらに、遊技店には、女性やお年寄り専用コーナーを設けたものも従来からあるが、そのことを知らないで遊技を行ったり、または、故意に遊技を行った場合でも、店員から注意等、何も言われない限り、遊技が可能となっていた。

【０００８】

また、近年、遊技店数が増えており、他店との差別化を図って、遊技客を呼ぶために、店内を改装して奇麗にしたり、店内の設備を充実させたりと、遊技店では色々な工夫を行っている。特に、遊技店にとっては、遊技者が遊技店へ来て遊技を行うことにより、遊技結果とは別に、遊技者にとって有利となる工夫を行って、他店との差別化を図り、遊技者を招く（固定客を増やす）ようにすることが必要とされている。

【０００９】

そこで、本発明の第１の目的は、識別可能な複数種類の遊技価値情報記憶媒体を発行して、その遊技価値情報記憶媒体に記憶される特定の識別情報に基づいて、所定の遊技機での遊技使用を許可する遊技設備を提供することにある。

【００１２】

また、本発明の第２の目的は、所定の遊技機での遊技使用を許可された特定の遊技価値情報記憶媒体の報知を行うようにすることにある。

【００１３】

また、本発明の第３の目的は、遊技価値情報記憶媒体の特定の識別情報に基づいて、遊技者に付与する特典を色々と変化させられるようにすることにある。

【００１６】

【課題を解決するための手段】

以上の課題を解決すべく請求項１に記載の発明は、前述した第１の目的を達成するために、携帯可能な遊技価値情報記憶媒体に記憶される所定の遊技価値情報に基づき遊技を許可する遊技機と、複数の遊技機を集中的に管理する管理装置と、を備えた遊技設備において、前記遊技価値情報記憶媒体は、該遊技価値情報記憶媒体の所有者の性別又は顧客資格を識別可能な識別情報を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段を含んで構成し、前記記憶媒体識別情報記憶手段に記憶された識別情報に基づき前記遊技価値情報記憶媒体の種類を識別する遊技価値情報記憶媒体識別手段と、前記遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき遊技を許可する特定記憶媒体遊技許可手段と、を備え、前記遊技価値情報記憶媒体識別手段は、前記管理装置によって遊技機に使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限定されているか否かを判断するとともに、使用される遊技価値情報記憶媒体の種類を判断し、前記特定記憶媒体遊技許可手段は、前記遊技価値情報記憶媒体識別手段によって前記使用される遊技価値情報記憶媒体が前記管理装置によって使用限定された種類であると判断された場合は、該遊技価値情報記憶媒体による遊技の開始を許可することを特徴としている。

【００１９】

請求項２に記載の発明は、前述した第２の目的を達成するために、請求項１に記載の遊技設備において、前記遊技価値情報記憶媒体識別手段によって使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限定されていると判断された場合には、該使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類を報知する特定遊技価値情報記憶媒体報知手段を備えたことを特徴としている。

【００２０】

請求項３に記載の発明は、前述した第３の目的を達成するために、請求項１又は２に記載の遊技設備において、前記遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき遊技者に付与する特典を複数段階に変化させる特典変化手段を備えたことを特徴としている。

【００２３】

【作用】

請求項１に記載の発明によれば、遊技価値情報記憶媒体は、該遊技価値情報記憶媒体の所有者の性別又は顧客資格を識別可能な識別情報を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段を含

んで構成し、記憶媒体識別情報記憶手段に記憶された識別情報に基づき遊技価値情報記憶媒体の種類を識別する遊技価値情報記憶媒体識別手段と、遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき遊技を許可する特定記憶媒体遊技許可手段と、を備え、遊技価値情報記憶媒体識別手段は、管理装置によって遊技機に使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限定されているか否かを判断するとともに、使用される遊技価値情報記憶媒体の種類を判断し、特定記憶媒体遊技許可手段は、遊技価値情報記憶媒体識別手段によって使用される遊技価値情報記憶媒体が管理装置によって使用限定された種類であると判断された場合は、該遊技価値情報記憶媒体による遊技の開始を許可する。

【００２６】

請求項２に記載の発明によれば、遊技価値情報記憶媒体識別手段によって使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限定されていると判断された場合には、該使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類を特定遊技価値情報記憶媒体報知手段により報知する。

【００２７】

請求項３に記載の発明によれば、遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき特典変化手段により遊技者に付与する特典を複数段階に変化させる。

【００３０】

【実施例】

以下に、本発明に係る遊技設備の実施例を図１乃至図１２に基づいて説明する。

先ず、図１は本発明を適用した一例としての遊技設備（遊技システム）の全体構成を例示するもので、１は遊技設備（遊技システム）、２は中央管理装置、３は遊技店の島設備、４はカード発行機兼金額加算機、６は景品交換機、１０は封入球式遊技機である。

【００３１】

遊技システム全体としての遊技設備１は、複数台の封入球式遊技機１０，１０，…が取り付けられた島設備３、前記封入球式遊技機１０により遊技を行うためのカード（図略）を発行し、且つそのカードに金額を加算等するカード発行機兼金額加算機４と、遊技価値情報と景品との交換を行う景品交換機６と、前記各封入球式遊技機１０，１０，…等を集中的に管理する中央管理装置２とから全体の概略が構成されている。

【００３２】

前記カード発行機兼金額加算機４は、投入された金額に応じて遊技価値情報記憶媒体としての磁気カードやＩＣカード等の前記カードを発行し、また、前記封入球式遊技機１０により遊技を行うための有価価値情報（金額データ）を、前記カードに記憶ないしは加算するものである。

【００３３】

前記封入球式遊技機１０は、前記カードに記憶されている金額データから変換される遊技球数データに基づき遊技が行えるもので、所定数の遊技球が封入されている。そのような封入球を遊技領域内へ順次発射するとともに、回収することにより、これらの封入球を循環使用して遊技を行うようにしたものである。

【００３４】

即ち、封入球式遊技機１０は、図２に示すように、遊技機の基体を構成する後枠１１の前部に前枠１２を取り付けて、この前枠１２に、遊技領域Ｇを構成する遊技盤（図略）を取り付けている。さらに、前枠１２の前部に、遊技盤の前部を覆う透明板１３を装着した透明板支持枠１４と、この透明板支持枠１４の下方に配設した開閉パネル１５とをそれぞれ回動可能に取り付けている。

【００３５】

透明板支持枠１４は、その中央上部に、遊技者の喫煙時の煙を回収する排煙口１６を有している。また、前枠１２の側部には、透明板支持枠１４の開閉を閉状態に拘束する錠機構１７が設けられている。そして、開閉パネル１５には、上部左側に、遊技のための遊技価値情報が記憶されたカードが挿入されるカード挿入口１８が設けられており、また、その

右側に操作パネル１９が設けられている。

【００３６】

この操作パネル１９には、発射調整釦２１，２２、停止釦２３、購入釦２４、中断釦２５および精算釦２６がそれぞれ設けられている。即ち、発射調整釦２１，２２は、遊技球の発射の強弱を調整するもので、停止釦２３は、発射を中断するためのものであり、購入釦２４は、カード挿入口１８に挿入されたカードの有価価値情報（金額データ）を遊技価値情報（遊技球数データ、即ち、実施例では持ち球数）に変換するものである。また、中断釦２５は、遊技を中断する際に一次的に遊技を中断するとともにカードを排出させるものであり、精算釦２６は、遊技を終了する際に未使用分の金額データや終了時における持ち球数をカードに記憶させてから排出させるものである。

【００３７】

さらに、これらの各釦の側部には、残高表示器２７および持ち球数表示器２８が設けられている。即ち、残高表示器２７は、金額データの残高を表示するもので、持ち球数表示器２８は、遊技球数データを表示するものである。

また、開閉パネル１５の略中央部には、赤外線センサ等からなる人体検出センサ２９が設けられている。この人体検出センサ２９により、遊技者の有無が検出される。即ち、この人体検出センサ２９は、遊技を継続した状態で遊技者が封入球式遊技機１０から離れてしまった際に、遊技を強制的に停止させるために設けられたものである。これにより、一人の遊技者が封入球式遊技機１０を複数台使用することが防止される。なお、開閉パネル１５の人体検出センサ２９の下方には、灰皿３１とトレイ３２が設けられている。

【００３８】

そして、図示例では、前記透明板支持枠１４の右側上部に、封入球式遊技機１０に使用できるカードの種別を表示する使用可能カード表示部３３を設けている。

この使用可能カード表示部３３は、図示例では、上下方向に４個並んだものであり、例えば、上方から下方に、女性用表示部３４、老人（高齢者）用表示部３５、メンバー用表示部３６、ゴールド（顧客）用表示部３７が順に並べられている。

【００３９】

なお、この使用可能カード表示部３３の表示は、以上のような女性用表示部３４、老人用表示部３５、メンバー用表示部３６、ゴールド用表示部３７にそれぞれ内蔵された図示しないランプの点灯や点滅等により行われる。

従って、封入球式遊技機１０は、例えば、女性用表示部３４が点灯または点滅状態の場合には女性専用台となり、老人用表示部３５が点灯または点滅状態の場合には老人専用台となる。また、メンバー用表示部３６が点灯または点滅状態の場合には顧客専用台または顧客優先台となり、ゴールド用表示部３７が点灯または点滅状態の場合には顧客専用台または顧客優先台等となる。

【００４０】

ここで、前記遊技領域Ｇ内に発射された遊技球のうち、その遊技領域Ｇに設けられている特定部位を通過ないしはその特定部位に入賞した遊技球をセーフ球と呼ぶ。また、遊技領域Ｇの特定部位を避けて前記遊技盤の下方まで落下させられた遊技球をアウト球と呼ぶ。さらに、発射された遊技球が遊技領域Ｇに至らずに戻ってきた場合の遊技球をファール球と呼ぶ。

【００４１】

ところで、以上の封入球式遊技機１０においては、図示しないが、前記カード挿入口１８に合致するカードリーダ・ライタが内蔵されるとともに、その側部に、遊技球を発射するための発射装置が内蔵されている。さらに、図示しないが、遊技制御装置、カード制御装置、発射制御装置、封入球制御装置も内蔵されている。

【００４２】

カード制御装置は、購入釦２４、中断釦２５および精算釦２６からの信号が入力されるとともに、残高表示器２７や持ち球数表示器２８を制御し、且つカードリーダ・ライタにおける有価価値情報や遊技球数データあるいは中断情報等の読み書きを制御する。そして、

カードリーダ・ライタへのカードの挿入により、そのカードに記憶されている有価価値情報に基づいて、残高表示部２７に残高を表示し、また、購入釦２４からの信号に基づき購入信号（例えば、１信号に対し２５個として）を封入球制御装置へ出力する。また、中断釦２５からの信号に基づき中断信号を封入球制御装置へ出力し、さらに、精算釦２６からの信号に基づき精算信号を封入球制御装置へ出力する。

【００４３】

また、カード制御装置は、封入球制御装置からの賞球数信号（例えば、７個あるいは１３個等）に基づいて、持ち球数表示器２８において加算表示を行い、発射信号（この信号は、発射球１個について１信号が出力される）に基づき持ち球数表示器２８において減算表示を行う。さらに、ファール信号（この信号は、ファール球１個について１信号が出力される）に基づき持ち球数表示器２８において加算表示を行う。さらに、カード制御装置においては、封入球制御装置から精算許可信号が入力された際に、カードに残高および持ち球数を書き込んだ後、そのカードを排出し、封入球制御装置から精算不許可信号が入力された場合には、カードを保持した状態で警告を発する。

【００４４】

従って、以上のカード制御装置を備える封入球式遊技機１０において、遊技機内に読み込んだカードデータの記憶部が、遊技機の遊技可能条件としての遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段となっているとともに、カードの使用状態を記憶する使用履歴記憶手段となっており、さらに、カードの識別情報を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段（以下、カード識別情報記憶手段と呼ぶ）ともなっている。

【００４５】

そして、カード制御装置には、カード識別情報記憶手段に記憶された識別可能な情報に基づきカードを識別する遊技価値情報記憶媒体識別手段（以下、カード識別手段と呼ぶ）が含まれるとともに、そのカード識別手段により識別された特定識別情報に基づき遊技を許可する特定記憶媒体遊技許可手段（以下、特定カード遊技許可手段と呼ぶ）も含まれている。

さらに、特定カード遊技許可手段による遊技許可状態において、カード識別手段による特定のカードであることの識別情報に基づき報知を行う特定遊技価値情報記憶媒体遊技報知手段（以下、特定カード遊技報知手段と呼ぶ）も含まれている。即ち、この特定カード遊技報知手段は、実施例では、前記使用可能カード表示部３３である。

【００４６】

また、前述したようにカード制御装置に電気的に接続されている封入球制御装置には、他に、遊技制御装置と、遊技店に設置されている前記中央管理装置２とが電気的に接続されている。そして、封入球制御装置には、ファールセンサからのファール信号、発射センサからの発射信号、セーフセンサからのセーフ信号、アウトセンサからのアウト信号、遊技制御装置からのセーフ球に対して設定された賞球数データ信号、カード制御装置からの精算信号、購入信号、中断信号、中央管理装置２の適宜箇所に設けられた解除スイッチからの解除信号がそれぞれ入力される。また、この封入球制御装置は、カード制御装置へ、精算許可信号、精算不許可信号、発射信号、ファール信号、賞球数信号、購入球数信号を出力し、また、中央管理装置２に対して、管理データとしての賞品球数信号や、回収球数信号を出力する。

【００４７】

また、以上のように構成された遊技設備１において遊技を行うために使用される前記カードには、金額データ記憶領域、球貸し球数データ記憶領域、賞球球数データ記憶領域、景品専用データ記憶領域および貯球データ記憶領域がそれぞれ設けられており、これらの各領域には、最終記録がなされた日付を記憶する日付記憶領域がそれぞれ設けられている。

【００４８】

なお、金額データ記憶領域には、前記カード発行機兼金額加算機４において、投入された金額に基づいて有価価値情報（金額データ）が加算・記録される。球貸し球数データ記憶領域には、前記封入球式遊技機１０に挿入された状態において、前記購入釦２４が操作さ

れることにより前記金額データから変換された遊技価値情報、即ち、遊技球数データが記憶される。賞球球数データ記憶領域には、遊技の結果付与された（払い出された）遊技球数データが記憶される。景品専用データ記憶領域には、所定の条件のもとに、前記球貸し球数データ記憶領域および／または前記賞球球数データ記憶領域のデータが移動記憶される。貯球データ記憶領域には、前記景品交換機８に挿入された状態において、その貯球釦が操作されることにより前記景品専用データ記憶領域のデータが移動記憶される。

【００４９】

従って、以上のカードの記憶部は、遊技機の遊技可能条件としての遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段となっているとともに、カードの使用状態を記憶する使用履歴記憶手段となっており、さらに、カードの識別情報を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段（以下、カード識別情報記憶手段と呼ぶ）ともなっている。

【００５０】

次に、前記カード発行機兼金額加算機４は、図３に示すように、投入金額表示部４１、サブカード選択釦４２、メインカード選択釦４３、女性カード選択釦４４、老人カード選択釦４５、メンバーズカード選択釦４６、金額選択釦群４７、硬貨投入口４８、カード発行釦５１、金額加算釦５２、カード加算釦５３、紙幣挿入口５４、紙幣返却口５５、硬貨返却口５６、カード挿入・排出口５７、識別情報入力部５８を備えている。

【００５１】

即ち、図示例において、カード発行機兼金額加算機４には、最上部左側に、投入された金額を表示する投入金額表示部４１が設けられ、その右側に、補助的な遊技価値情報記憶媒体としてのサブカードの発行を選択するためのサブカード選択釦４２が設けられ、さらにその右側に、遊技価値情報記憶媒体としてのメインカードの発行を選択するためのメインカード選択釦４３が設けられている。

【００５２】

そして、図示例では、メインカード選択釦４３の下方に、横一列に並べて左から右へ女性カード選択釦４４、老人カード選択釦４５、メンバーズカード選択釦４６が順に設けられている。

なお、女性カード選択釦４４を押すことで、女性カードの発行要求が出され、老人カード選択釦４５を押すことで、老人カードの発行要求が出され、メンバーズカード選択釦４６を押すことで、メンバーズカードの発行要求が出される。

【００５３】

これら最上部の投入金額表示部４１、サブカード選択釦４２およびメインカード選択釦４３（その下方に並ぶ前記女性カード選択釦４４、老人カード選択釦４５、メンバーズカード選択釦４６も含む）の下方に沿うようにして、加算する金額を選択するための横一列状態で複数（図示では６個）並んだ金額選択釦群４７が設けられている。

【００５４】

そして、この金額選択釦群４７の下方には、左側に、投入する硬貨を入れる硬貨投入口４８が設けられ、その右側には、選択したカードを発行するためのカード発行釦５１と、投入金額を加算するための金額加算釦５２と、後述するようにしてカードデータを加算するためのカード加算釦５３とが順に設けられている。また、硬貨投入口４８の下方には、投入する紙幣を入れる紙幣挿入口５４と、投入した紙幣を返却するための紙幣返却口５５と、投入した硬貨を返却するための硬貨返却口５６とが順に設けられている。

【００５５】

さらに、前記金額加算釦５２およびカード加算釦５３の下方には、カードの挿入および排出を行うためのカード挿入・排出口５７が設けられており、その下方に、発行するカードの識別情報を入力するためのテンキー形式等による識別情報入力手段としての識別情報入力部５８が設けられている。

【００５６】

従って、以上のカード発行機兼金額加算機４は、メインカード選択釦４３およびサブカード選択釦４２に加えて、特定の識別情報を持った女性カード、老人カードおよびメンバー

ズカードの発行を選択するための女性カード選択釦４４、老人カード選択釦４５およびメンバーズカード選択釦４６を有して、各種カードを発行できる遊技価値情報記憶媒体発行手段（以下、カード発行手段と呼ぶ）を備えたものである。
そして、カードの識別情報等を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段（以下、カード識別情報記憶手段と呼ぶ）も備えている。
【００５７】
さらに、このカード発行機兼金額加算機４は、カード加算釦５３を有することから、後述するようにカード加算機能も持ったものであり、即ち、メインカードおよびサブカードに記憶された遊技価値情報を読み取る遊技価値情報読み取り手段と、その読み取られた複数の遊技価値情報を加算する遊技価値情報加算手段とを含むとともに、その加算された遊技価値情報をメインカードに記憶させて、遊技価値情報を統合したメインカードを排出する一方、使用済みのサブカードを回収する遊技価値情報記憶媒体統合手段を備えたものである。
遊技価値情報読み取り手段は、メインカードに記憶された遊技価値情報とサブカードに記憶された遊技価値情報を読み取るものである。この遊技価値情報加算手段は、メインカードおよびサブカードの使用状態を記憶する使用履歴記憶手段の記憶内容も加算するものである。
【００５８】
そして、カード発行機兼金額加算機４は、カード識別情報記憶手段に記憶された識別可能な情報に基づきカードを識別する遊技価値情報記憶媒体識別手段（以下、カード識別手段と呼ぶ）を備えるとともに、このカード識別手段により識別された特定識別情報に基づき遊技者に付与する特典を複数段階に変化させる特典変化手段を備えている。
また、所定の遊技履歴に基づきカードの識別情報を変更する記憶媒体識別情報変更手段（以下、カード識別情報変更手段と呼ぶ）も備えている。
【００５９】
次に、前記景品交換機６は、図４に示すように、景品表示部６１、景品種別選択釦６２、景品選択釦６３、カード情報表示部６４、景品数量表示部６５、不足表示部６６、補填確認釦６７、カード挿入・排出口６８、貯球釦６９、景品交換釦７１、景品交換終了釦７２、第１変換釦７３、第２変換釦７４、第３変換釦７５、景品数量選択釦７６、景品排出口７７、レシート発行口７８を備えている。
【００６０】
即ち、図示例において、景品交換機６には、最上部に複数（図示では上下２段でＡからＪまでの１０個）の景品表示部６１が設けられ、その下方に沿うようにして、左端の景品種別選択釦６２と、その右側に一列状態となる複数（図示では前記ＡからＪまでの１０個）の景品選択釦６３が設けられている。
そして、これらの下方には、後述するカード挿入・排出口６８に挿入されたカードに記憶されている景品交換に供される遊技価値情報を表示するカード情報表示部６４が左側に設けられ、その右隣に、景品数量を表示する景品数量表示部６５が設けられている。
【００６１】
さらに、この景品数量表示部６５の右側には、選択された景品との交換に要する遊技価値情報と前記カードに記憶されている遊技価値情報との比較により、カードに記憶されている遊技価値情報が少ない場合にその結果を表示する不足表示部６６が設けられ、その右隣に、景品交換時の不足分をカードに記憶されている他の遊技価値情報から補填させるための補填確認釦６７が設けられている。
また、前記カード情報表示部６４の下方には、前記カードが挿入・排出されるカード挿入・排出口６８が設けられて、その右側に、前記カードに記憶されている遊技価値情報を景品交換せずに後日の遊技のために貯留する処置を行うための貯球釦６９と、景品交換を実行させるための景品交換釦７１と、景品交換を終了するための景品交換終了釦７２が順に設けられている。
【００６２】

そして、前記カード挿入・排出口６８の下方には、景品交換用の遊技価値情報の選択を行うためのものであって、全数交換用の第１変換釦７３と、景品専用データと賞球によって得られた遊技価値情報とを交換する第２変換釦７４と、景品専用データのみの交換を行うための第３変換釦７５が左から順に設けられている。
さらに、これらの右側であって、前記貯球釦６９、景品交換釦７１、景品交換終了釦７２の下方には、横１列状態となって景品数を指定する複数（図示では１から１０までの１０個）の景品数量選択釦７６が設けられている。
また、以上の景品交換機６の下部には、交換した景品を取り出す景品排出口７７が設けられており、図示例ではその左端部側の上方に、選択された景品がこの景品交換機６によっては取り扱えない物品である場合に、景品に代えてレシートを発行するレシート発行口７８が設けられている。

【００６３】
以上の景品交換機６は、カードの識別情報を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段（以下、カード識別情報記憶手段と呼ぶ）を備えるとともに、そのカード識別情報記憶手段に記憶された識別可能な情報に基づきカードを識別する遊技価値情報記憶媒体識別手段（以下、カード識別手段と呼ぶ）を備えている。
そして、カード識別手段により識別された特定識別情報に基づき遊技者に付与する特典を複数段階に変化させる特典変化手段も備えている。

【００６４】
図５は遊技設備１において行われる各処理を示すゼネラルフローチャートであり、遊技設備１による制御が開始されると、サブルーチンとして設定されている以下の各制御が、リセット割り込み動作による時分割処理によって実行される。

【００６５】
即ち、前記各サブルーチンは、前記カード発行機兼金額加算機４におけるカード発行についての制御を行うカード発行制御（ステップＳ１）、同じく前記カード発行機兼金額加算機４におけるカードデータの金額加算についての制御を行うカード金額加算制御（ステップＳ２）、遊技開始条件の判断や前記封入球式遊技機１０の遊技を制御する遊技機制御（ステップＳ３）、前記景品交換機６による景品交換時におけるカードデータの制御を行う景品交換制御（ステップＳ４）、管理情報についての制御を行う管理制御（ステップＳ５）である。

【００６６】
以上の各サブルーチンとして設定された各制御について以下に詳細に説明する。
始めに、前記カード発行機兼金額加算機４の前記遊技価値情報記憶媒体発行手段および前記カード識別情報記憶手段によるカード発行制御（ステップＳ１）については、図６に示したフローチャートのように、先ず、ステップＳ１０１において、所定金額が投入されたか否かが判断される。ここで、所定金額とは、カード発行のための保証金である。

【００６７】
このステップＳ１０１において、前記硬貨投入口４８、紙幣挿入口５４に投入された金額が、カード発行のための保証金としての所定金額、例えば、１０００円に満たないと判断された場合には、メインルーチンへ戻り、また、１０００円であると判断された場合には、ステップＳ１０２へ進む。
このステップＳ１０２においては、前記メインカード選択釦４３の選択操作と前記女性カード選択釦４４の選択操作および前記カード発行釦５１の操作を条件とする女性カード（メインカード）発行要求の有無が判断される。

【００６８】
このステップＳ１０２において、女性カード発行要求が無し（メインカード選択釦４３およびカード発行釦５１は押されているが、女性カード選択釦４４が押されていない）と判断された場合には、次のステップ１０３において、前記メインカード選択釦４３と前記老人カード選択釦４５および前記カード発行釦５１の操作の有無を条件とする老人カード（メインカード）発行要求の有無が判断される。

このステップ１０３において、老人カード発行要求が無し（メインカード選択釦４３およびカード発行釦５１は押されているが、老人カード選択釦４５が押されていない）と判断された場合には、次のステップＳ１０４において、前記メインカード選択釦４３と前記メンバーズカード選択釦４６および前記カード発行釦５１の操作の有無を条件とするメンバーズカード（メインカード）発行要求の有無が判断される。

【００６９】

このステップ１０４において、メンバーズカード発行要求が無し（メインカード選択釦４３およびカード発行釦５１は押されているが、メンバーズカード選択釦４６が押されていない）と判断された場合には、一般カードの発行要求があることであり、次のステップＳ１０７において、一般カードの発行が指令される。

即ち、このステップＳ１０７においては、発行日を入力してから、一般カード発行を指令した後、メインルーチンへ戻る。こうして、前記カード挿入・排出口５７から一般カード（メインカード）が発行される。

【００７０】

また、前記ステップＳ１０２において、女性カード発行要求が有る（メインカード選択釦４３、女性カード選択釦４４およびカード発行釦５１が押されている）と判断された場合には、ステップＳ１０５において、女性カードの発行承認の有無が判断される。

即ち、このステップＳ１０５においては、誤ってカードを発行しないように、予め遊技店へ申請しておくことを条件として、例えば、前記中央管理装置２からの許可信号や、店でデータを書き込んだカードを渡して前記カード挿入・排出口５７に挿入しておいたり、あるいは、店で渡された特殊コインを前記硬貨投入口４８に投入する等して、女性カードの発行承認の有無が判断される。

【００７１】

このステップＳ１０５において、女性カードの発行承認が有ると判断された場合には、次のステップＳ１０６において、前記識別情報入力部５８の操作によるカード識別情報やカードを購入する女性の生年月日等の所定情報を、前記カード識別情報記憶手段により書き込む。

そして、前記ステップＳ１０７に進んで、前述と同様に、発行日を入力してから、カード発行を指令した後、メインルーチンへ戻る。こうして、前記カード挿入・排出口５７から女性カード（メインカード）が発行される。

【００７２】

また、前記ステップＳ１０３において、老人カード発行要求が有る（メインカード選択釦４３、老人カード選択釦４５およびカード発行釦５１が押されている）と判断された場合には、前記ステップＳ１０５において、老人カードの発行承認の有無が判断される。

このステップＳ１０５において、前述と同様に、例えば、前記中央管理装置２からの許可信号や、店でデータを書き込んだカードや、店で渡された特殊コイン等の有無を条件として、老人カードの発行承認が有ると判断された場合には、前記ステップＳ１０６において、前記識別情報入力部５８の操作によるカード識別情報やカードを購入する老人の生年月日等の所定情報を、前記カード識別情報記憶手段により書き込む。

そして、前記ステップＳ１０７に進んで、前述と同様に、発行日を入力してから、カード発行を指令した後、メインルーチンへ戻る。こうして、前記カード挿入・排出口５７から老人カード（メインカード）が発行される。

【００７３】

また、前記ステップＳ１０４において、メンバーズカード発行要求が有る（メインカード選択釦４３、メンバーズカード選択釦４６およびカード発行釦５１が押されている）と判断された場合には、前記ステップＳ１０５において、メンバーズカードの発行承認の有無が判断される。

このステップＳ１０５において、前述と同様に、例えば、前記中央管理装置２からの許可信号や、店でデータを書き込んだカードや、店で渡された特殊コイン等の有無を条件として、メンバーズカードの発行承認が有ると判断された場合には、前記ステップＳ１０６に

おいて、前記識別情報入力部５８の操作によるカード識別情報やカードを購入する顧客の生年月日等の所定情報を、前記カード識別情報記憶手段により書き込む。
そして、前記ステップＳ１０７に進んで、前述と同様に、発行日を入力してから、カード発行を指令した後、メインルーチンへ戻る。こうして、前記カード挿入・排出口５７からメンバーズカード（メインカード）が発行される。
【００７４】
また、前記ステップＳ１０５において、前記女性カードの発行承認が無し、前記老人カードの発行承認が無し、メンバーズカードの発行承認が無しとそれぞれ判断された場合には、ステップＳ１０８において、そのエラー内容の報知を行う。このエラー報知は、前記カード発行機兼金額加算機４に備えた図示しないスピーカーやランプ等の表示部によって、音声合成音の発生やランプの点灯・点滅等により行う。
その後、次のステップＳ１０９に進んで、前記紙幣返却口５５、硬貨返却口５６から投入金額（例えば、前記１０００円等）を返却した後、メインルーチンへ戻る。
【００７５】
次に、前記カード発行機兼金額加算機４の前記遊技価値情報読み取り手段、前記遊技価値情報加算手段、前記カード識別情報記憶手段、前記カード識別手段および前記カード識別情報変更手段等によるカード金額加算制御（ステップＳ２）については、図７に示したフローチャートのように、先ず、ステップＳ２０１において、前記カード挿入・排出口５７にカードが挿入された時か否かが判断される。
【００７６】
このステップＳ２０１において、前記カード挿入・排出口５７にカードが挿入された時ではないと判断された場合には、メインルーチンへ戻り、また、前記カード挿入・排出口５７にカードが挿入された時であると判断された場合には、ステップＳ２０２において、前記遊技価値情報読み取り手段によって、挿入されたカードのデータの読み込みが行われる。
なお、このデータの読み込みの際、カードに記憶された識別情報等も前記カード識別情報記憶手段に記憶される。
そして、次のステップＳ２０３において、そのカードが一般カードであるか否かが判断される。なお、カードの識別は、前記カード識別手段により行われる。
【００７７】
このステップＳ２０３において、一般カードではないと判断された場合には、次のステップＳ２０４において、前記カード識別手段により老人カードであるか否かが判断される。
このステップＳ２０４において、老人カードではないと判断された場合には、次のステップＳ２０５で、前記カード識別情報記憶手段に記憶された生年月日に基づく老人判定を行う。この老人判定は、例えば、６５才以上を老人と判定するものである。
この判定に基づいて、次のステップＳ２０６において、老人であると判断された場合には、ステップＳ２０７に進んで、前記カード識別情報変更手段によって、前記カード識別情報記憶手段に老人であることの識別情報を書き込んでから、ステップＳ２０８へ進む。
【００７８】
また、前記ステップＳ２０６において、老人ではないと判断された場合にも、次のステップＳ２０８へ進む。
このステップＳ２０８においては、前記カード識別手段により顧客（メンバーズ）カードであるか否かが判断され、顧客カードであると判断された場合には、ステップＳ２０９へ進んで、顧客の資格に適合しているか否かが判断される。即ち、このステップＳ２０９においては、顧客の資格に適合しているか否かがカードの使用履歴（例えば、月間来店日数、月間球貸し金額等）に基づき判定される。
【００７９】
また、前記ステップＳ２０８において、前記カード識別手段により顧客カードではないと判断された場合には、そのカードは女性カードであり、次のステップＳ２１１へ進んで、前述と同様に、例えば、月間来店日数、月間球貸し金額等、カードの使用履歴に基づいて

、顧客の資格に適合しているか否かが判断される。
このステップＳ２１１において、顧客資格に適合していないと判断された場合には、次のステップＳ２１３において、その女性カードに所定の金額加算処理を行った後、メインルーチンへ戻る。
【００８０】
また、前記ステップＳ２１１において、顧客資格に適合していると判断された場合には、ステップＳ２１２へ進んで、前記カード識別情報変更手段によって、前記カード識別情報記憶手段に顧客であることの識別情報を書き込む。
その後、前述と同様に、前記ステップＳ２１３へ進んで、その変更された顧客カードに所定の金額加算処理を行った後、メインルーチンへ戻る。
【００８１】
また、前記ステップＳ２０９において、顧客資格に適合していると判断された場合には、前述と同様に、前記ステップＳ２１３へ進んで、その顧客カードに所定の金額加算処理を行った後、メインルーチンへ戻る。
【００８２】
また、前記ステップＳ２０９において、顧客資格に適合していないと判断された場合には、次のステップＳ２１０へ進んで、前記カード識別情報変更手段によって、前記カード識別情報記憶手段から顧客であることの識別情報を削除する。これにより、通常のメンバーズカードとなる。
その後、前述と同様に、前記ステップＳ２１３へ進んで、その変更された通常のメンバーズカードに所定の金額加算処理を行った後、メインルーチンへ戻る。
なお、このようなステップＳ２０９～Ｓ２１２における顧客資格の処理について、基準顧客識別情報を削除する基準よりも、顧客資格に適合する基準を高くした方が良い。
【００８３】
また、前記ステップＳ２０４において、老人カードであると判断された場合には、前記ステップＳ２０８へ進んで、以下、前述と同様の処理を行う。
また、前記ステップＳ２０３において、一般カードであると判断された場合には、前述と同様に、前記ステップＳ２１３へ進んで、その一般カードに所定の金額加算処理を行った後、メインルーチンへ戻る。
なお、以上のカード金額加算制御は、前記封入球式遊技機１０側においても同様に行える。
【００８４】
次に、前記封入球式遊技機１０の前記カード識別情報記憶手段、前記カード識別手段、前記特定カード遊技許可手段、特定カード遊技報知手段等による遊技機制御（ステップＳ３）については、図８に示したフローチャートのように、先ず、ステップＳ３０１において、カードが前記カード挿入口１８に挿入されたときか否かが判断される。
【００８５】
このステップＳ３０１において、カードが前記カード挿入口１８に挿入された時であると判断された場合には、ステップＳ３０２において、そのカードデータの読み込みを行ってから、次のステップＳ３０３へ進む。
このステップＳ３０３においては、使用カードの限定中であるか否かが判断される。即ち、このステップＳ３０３において、使用カードの限定中ではないと判断された場合には、ステップＳ３０４へ進み、また、使用カードの限定中であると判断された場合には、ステップＳ３１２へ進む。
【００８６】
また、前記ステップＳ３０１において、カードが前記カード挿入口１８に挿入された時ではないと判断された場合には、次のステップＳ３０４において、今度は、カードが挿入中であるか否かが判断される。
このステップＳ３０４において、カードが挿入中ではないと判断された場合には、次のステップＳ３０５において、使用カードの限定中であるか否かが判断される。

【００８７】
このステップＳ３０５において、使用カードの限定中ではないと判断された場合には、前記特定カード遊技許可手段によって全てのカードによる遊技の開始が可能となる。
即ち、次のステップＳ３０８において、遊技球（封入球）の発射に関する発射処理の制御を行う。続いて、次のステップＳ３０９において、遊技開始条件の判断や遊技を制御する遊技処理を行う。
そして、次のステップＳ３１０において、カードに記憶されている各種データを変更するカードデータ変更（例えば、球貸し、発射、入賞（賞球）に基づく変化等）処理の制御を行い、引き続き、次のステップＳ３１１において、管理情報について制御する管理情報処理を行った後、メインルーチンへ戻る。

【００８８】
また、前記ステップＳ３０５において、使用カードの限定中であると判断された場合には、ステップＳ３０７において、使用可能カードの報知を行う。
この使用可能カードの報知は、前記使用可能カード表示部３３において、使用が限定されたカード部分、即ち、女性用表示部３４、老人用表示部３５、メンバー用表示部３６、ゴールド用表示部３７の何れか一つまたは複数のランプを点灯または点滅させることによって行う。
その後、前述と同様に、前記特定カード遊技許可手段によって特定カードによる遊技の開始が可能となり、即ち、前記ステップＳ３０８に進んで、前記発射処理、前記遊技処理（ステップＳ３０９）、前記カードデータ変更処理（ステップＳ３１０）、前記管理情報処理（ステップＳ３１１）を行った後、メインルーチンへ戻る。

【００８９】
また、前記ステップＳ３０４において、カードが挿入中であると判断された場合には、ステップＳ３０６において、その挿入中のカードの種別の報知を行う。
この挿入中のカードの種別の報知は、使用カードが周囲から分かるようにするためであり、前記特定カード遊技報知手段である前記使用可能カード表示部３３において、女性用表示部３４、老人用表示部３５、メンバー用表示部３６、ゴールド用表示部３７のうち、使用されたカードに対応する表示部のランプを点灯または点滅させることによって行う。
さらに、管理情報処理（ステップＳ３１１）により中央管理装置２へ使用されるカードの識別を送信する情報を設定（送信指令）する。

【００９０】
このような使用カードの報知によって、例えば、男性が女性カードを使用した場合等に、その不正使用が判別できるようになる。
その後、前述と同様に、前記特定カード遊技許可手段によって遊技の開始が可能となり、即ち、前記ステップＳ３０８に進んで、前記発射処理、前記遊技処理（ステップＳ３０９）、前記カードデータ変更処理（ステップＳ３１０）、前記管理情報処理（ステップＳ３１１）を行った後、メインルーチンへ戻る。

【００９１】
また、前記ステップＳ３１２において、前記カード識別手段によって、そのカードが許可カードではないと判断された場合には、次のステップＳ３１３において、そのエラー内容の報知を行う。このエラー報知は、前記封入球式遊技機１０に備えた図示しないスピーカーやランプ等の表示部によって、音声合成音の発生やランプの点灯・点滅等により行う。
その後、次のステップＳ３１４において、カード排出を指令して、前記カード挿入口１８から使用が許可されないカードを排出した後、メインルーチンへ戻る。

【００９２】
また、前記ステップＳ３１２において、前記カード識別手段によって、そのカードが許可カードであると判断された場合には、前記ステップＳ３０４へ進んで、以下、前述と同様の処理を行う。

【００９３】
次に、前記景品交換機６の前記カード識別情報記憶手段、前記カード識別手段および特典

変化手段等による景品交換制御（ステップＳ４）については、図９に示したフローチャートのように、先ず、ステップＳ４００において、前記カード挿入・排出口６８にカードが挿入されているか否かが判断される。

【００９４】

このステップＳ４００において、前記カード挿入・排出口６８にカードが挿入されていないと判断された場合には、メインルーチンへ戻り、また、カードが挿入されていると判断された場合には、次のステップＳ４０１へ進んで、カードデータを読み込む。

そして、次のステップＳ４０２において、前記カード識別手段によって、そのカードが一般カードであるか否かが判断され、一般カードではないと判断された場合には、次のステップＳ４０３へ進み、また、一般カードであると判断された場合には、ステップＳ４１３（図１０参照）へ進む。

【００９５】

ステップＳ４０３においては、前記カード識別手段によって、カードに記憶された生年月日から、その来店日が誕生日であるか否かが判断され、誕生日ではないと判断された場合には、次のステップＳ４０４へ進み、また、誕生日であると判断された場合には、ステップＳ４０５へ進む。

ステップ４０４においては、前記カード識別手段によって、後述する管理制御によるラッキーカード設定（図１２のステップＳ５１８参照）に基づいて、ラッキーカードであるか否かが判断され、ラッキーカードではないと判断された場合には、次のステップＳ４０７へ進み、また、ラッキーカードであると判断された場合には、ステップＳ４０５へ進む。

【００９６】

ステップＳ４０５においては、特典の付与が済んでいるか否かが判断され、特典付与が済んでいると判断された場合には、ステップＳ４０７へ進み、また、特典付与が済んでいないと判断された場合には、ステップＳ４０６へ進む。

そして、このステップＳ４０６において、前記特典変化手段によって、球数データを１割加算した後、ステップＳ４０７へ進む。

なお、前記ステップＳ４０５において、特典の付与が済んでいるか否かを判断するのは、特典付与を１日１回に限定するためである。また、前記ステップＳ４０６において、球数データを１割加算した際には、前記景品交換機６に備えた図示しないスピーカーやランプ等の表示部によって、音声合成音の発生やランプの点灯・点滅等により報知を行った方がよい。

【００９７】

また、ステップＳ４０７においては、前記カード識別手段によって、そのカードが女性カードであるか否かが判断され、女性カードではないと判断された場合には、次のステップＳ４０８へ進み、また、女性カードであると判断された場合には、ステップＳ４０９へ進む。

そして、ステップＳ４０８において、前記カード識別手段によって、そのカードが老人カードであるか否かが判断され、老人カードではないと判断された場合には、次のステップＳ４１２（図１０参照）へ進み、また、老人カードであると判断された場合には、ステップＳ４１１へ進む。

【００９８】

また、ステップＳ４０９においては、来店日が優待日であるか否かが判断され、優待日ではないと判断された場合には、そのままステップＳ４１２（図１０参照）へ進み、また、優待日であると判断された場合には、次のステップ４１０において、前記特典変化手段によって、球数データの端数を切り上げる処理を行った後、ステップＳ４１２（図１０参照）へ進む。

同様に、ステップＳ４１１においても、来店日が優待日であるか否かが判断され、優待日ではないと判断された場合には、そのままステップＳ４１２（図１０参照）へ進み、また、優待日であると判断された場合には、前記ステップ４１０で、前述と同様に、前記特典変化手段によって、球数データの端数を切り上げる処理を行った後、ステップＳ４１２（

図１０参照）へ進む。
【００９９】
さらに、図１０に示したフローチャートのように、ステップＳ４１２においては、前記カード識別手段によって、そのカードが顧客（メンバーズ）カードであるか否かが判断され、顧客カードではないと判断された場合には、次のステップＳ４１３へ進み、また、顧客カードであると判断された場合には、ステップＳ４１４へ進む。
そして、ステップＳ４１３において、通常の交換率を設定してから、次のステップＳ４１５において、所望の景品交換処理を行う。続いて、次のステップＳ４１６において、カードの排出を指令して、前記カード挿入・排出口６８からメインカード（一般カード、メンバーズカード）を排出した後、メインルーチンへ戻る。
【０１００】
また、ステップＳ４１４においては、前記特典変化手段によって、特別の交換率を設定し、即ち、景品交換レートを遊技者に有利な側に変化する。
このように特典付与を行った後、前記ステップＳ４１５へ進んで、前述と同様に、所望の景品交換処理を行って、前記ステップＳ４１６でのカード排出指令により、前記カード挿入・排出口６８からカード（顧客カード）を排出した後、メインルーチンへ戻る。
【０１０１】
次に、前記中央管理装置２による管理制御（ステップＳ５）については、図１１に示したフローチャートのように、先ず、ステップＳ５０１において、前記封入球式遊技機１０の使用限定が設定されているか否かが判断される。
【０１０２】
このステップＳ５０１において、前記封入球式遊技機１０の使用限定を設定しない若しくは現在の設定を変更しないと判断された場合には、次のステップＳ５１１（図１２参照）へ進み、また、前記封入球式遊技機１０の使用限定を設定すると判断された場合には、ステップＳ５０２へ進む。
このステップＳ５０２においては、前記封入球式遊技機１０の使用が女性の限定であるか否かが判断され、女性限定ではないと判断された場合には、次のステップＳ５０５へ進み、また、女性限定であると判断された場合には、ステップＳ５０３へ進む。
そして、このステップＳ５０３で、女性限定を行う遊技台（女性専用台）の番号を設定してから、続いて、次のステップＳ５０４で、その限定期間（時間等）を設定した後、ステップＳ５０５へ進む。
【０１０３】
このステップＳ５０５においては、前記封入球式遊技機１０の使用が老人の限定であるか否かが判断され、老人限定ではないと判断された場合には、次のステップＳ５０８へ進み、また、老人限定であると判断された場合には、ステップＳ５０６へ進む。
そして、このステップＳ５０６で、老人限定を行う遊技台（老人専用台）の番号を設定してから、続いて、次のステップＳ５０７で、その限定期間（時間等）を設定した後、ステップＳ５１１（図１２参照）へ進む。
【０１０４】
また、ステップＳ５０８においては、前記封入球式遊技機１０の使用がメンバーの限定であるか否かが判断され、メンバー限定ではないと判断された場合には、そのままステップＳ５１１（図１２参照）へ進み、また、メンバー限定であると判断された場合には、ステップＳ５０９へ進む。
そして、このステップＳ５０９で、メンバー限定を行う遊技台（メンバー専用台）の番号を設定してから、続いて、次のステップＳ５１０で、その限定期間（時間等）を設定した後、ステップＳ５１１（図１２参照）へ進む。
なお、図１１には記載されていないが、前記封入球式遊技機１０の使用を顧客（メンバーズ）に限定する処理を行っても良い。
【０１０５】
さらに、図１２に示したフローチャートのように、ステップＳ５１１においては、特典の

設定をするか否かが判断され、特典を設定しない若しくは現在の設定を変更しないと判断された場合には、そのまま次のステップＳ５２２へ進んで、所定の管理処理を行った後、メインルーチンへ戻る。
また、前記ステップＳ５１１において、特典の設定をすると判断された場合には、ステップＳ５１２において、顧客（メンバーズ）カードへの特典を設定するか否かが判断される。

【０１０６】
このステップＳ５１２において、顧客カードへの特典を設定しない若しくは現在の設定を変更しないと判断された場合には、次のステップＳ５１４へ進み、また、顧客カードへの特典を設定すると判断された場合には、ステップＳ５１３で、メンバーズカードに付与するための所定の特典の設定処理を行ってから、ステップＳ５１４へ進む。
そして、このステップＳ５１４においては、女性カードへの特典を設定するか否かが判断される。

【０１０７】
このステップＳ５１４において、女性カードへの特典を設定しない若しくは現在の設定を変更しないと判断された場合には、次のステップＳ５１６へ進み、また、女性カードへの特典を設定すると判断された場合には、ステップＳ５１５で、女性カードに付与するための所定の特典の設定処理を行ってから、ステップＳ５１６へ進む。
そして、このステップＳ５１６においては、老人カードへの特典を設定するか否かが判断される。

【０１０８】
このステップＳ５１６において、老人カードへの特典を設定しない若しくは現在の設定を変更しないと判断された場合には、次のステップＳ５１８へ進み、また、老人カードへの特典を設定すると判断された場合には、ステップＳ５１７で、老人カードに付与するための所定の特典の設定処理を行ってから、ステップＳ５１８へ進む。
そして、このステップＳ５１８においては、ラッキーカードを設定するか否かが判断される。

【０１０９】
このステップＳ５１８において、ラッキーカードを設定しない若しくは現在の設定を変更しないと判断された場合には、次のステップＳ５２０へ進み、また、ラッキーカードを設定すると判断された場合には、ステップＳ５１９で、ラッキーカードに付与するための所定の特典の設定処理を行ってから、ステップＳ５２０へ進む。
ここで、ステップＳ５１９で行うラッキーカードに付与するための所定の特典の設定処理については、カードナンバーと特典内容とを対応させた処理であり、例えば、カードナンバーの末尾二桁が「７７」のカードには球数データを１割加算する等の処理を行う。なお、ラッキーナンバーの設定はランダムに行ってもよい。

【０１１０】
さらに、ステップＳ５２０においては、誕生日の特典の設定をするか否かが判断される。即ち、このステップＳ５２０において、誕生日の特典の設定をしない若しくは現在の設定を変更しないと判断された場合には、そのまま前記ステップＳ５２２へ進んで、前述と同様に、所定の管理処理を行った後、メインルーチンへ戻る。
また、前記ステップＳ５２０において、誕生日の特典の設定をすると判断された場合には、ステップＳ５２１で、来店日がカード所有者の誕生日であるカードに付与するための所定の特典の設定処理を行ってから、前記ステップＳ５２２へ進んで、前述と同様に、所定の管理処理を行った後、メインルーチンへ戻る。

【０１１１】
以上のように、遊技設備１において、一般カード、女性カード、老人カード、メンバーズカード、ゴールド（顧客）カード等の各種カードを発行して、その各種別カードを識別し、特定のカードにより所定の遊技機での遊技を許可し、さらに、カードの種類等によって特典を付与したり、特典を変化させたり、遊技履歴によってカードの種類を変化させたり

、また、使用しているカードの種類を表示することで、カードの不正使用対策も図っている。

【０１１２】

以上の通り、本発明を適用した実施例では、複数種類のカード、例えば、一般カード、女性専用カード、老人（高齢者）カード、メンバーズカード、ゴールド（顧客）カード等の種別カードを設定して、その各種別カードの識別を可能なものとしている。

そして、特定のカードにより遊技を許可する遊技機、例えば、女性専用台や老人専用台等を設けるようにしている。さらに、カードによって特典の付与を異ならせるようにしている。また、カードの種類により遊技許可や特典を変化させるようにしている。あるいは、カードのシリアルナンバーにより遊技許可や特典を変化させるようにもしている。

さらに、遊技履歴によって、例えば、球貸し累計金額や遊技店への来店日数等に基づいて、カードの種類をメンバーズからゴールド等へと変化させるようにしている。また、使用しているカードの種類を表示するようにしている。

【０１１３】

以上のような本発明を適用した実施例によれば、以下の効果を発揮することができる。

【０１１４】

（１）遊技機に使用するカードを複数種類設けることによって、遊技機や景品交換機等でカードを識別して、特典を与えることが可能になる。

【０１１５】

（２）特定のカードにより遊技を許可することによって、遊技者が使用するカードに付加価値を与えることができる。

即ち、前述したように遊技店には、従来から、女性やお年寄り専用コーナーがあったが、そのことを知らずに、または、故意に遊技を行っても、店員から注意等、何も言われない限り、遊技が可能であったが、本実施例のように、カードの種類により遊技を許可する方式になれば、専用台において、間違って遊技を行ったり、不正に遊技を行うことが防止できる。

また、登録したメンバーズカードの番号により遊技を許可するようにすれば、例えば、混雑する夕方等にメンバー優先コーナーを設けておくことで、メンバーは混雑時に優先的に遊技が行える可能性が高くなる。なお、メンバーを登録制としておけば、不正に複数のカードを所有するようなことも抑制される。

【０１１６】

（３）カードの種別により景品交換時等に特典を与えるようにすることによって、メンバーの登録がさらに促進でき、また、カードの種類により特典が異なるようにすることで、遊技者にとっては、より高い特典が与えられるカードを得ようとするようになる。

【０１１７】

（４）高い特典が付与されるカードは、そのカードの使用来歴により自動的に特典が変化するようにしておくことによって、遊技者にとっては、１枚のカードを使用して遊技を行い、その使用履歴を増やそうとするために、複数のカードを使用するようなことが抑制される。

【０１１８】

（５）カードが挿入された際に、その挿入されたカードを周囲や管理装置に報知するようにすることによって、本来使用できないカードを不正に使用することが抑制される。

即ち、例えば、拾った老人用カードで遊技すること等が周囲から分かってしまう。

【０１１９】

ところで、カードの発行時には、実施例のように、前記カード発行機兼金額加算機４により誤ってカードを発行しないように、予め遊技店へ申請しておくことを条件として、例えば、前記中央管理装置２からの許可信号や、店でデータを書き込んだカードや、店で渡された特殊コイン等により、特定カードの発行承認を得るようにしたが、特定カードを店側から直接発行するようにしても良い。

【０１２０】

なお、本実施例においては、カードのランクを、一般とメンバーおよびゴールド（顧客）としたが、さらに細かいランクを設定しても良い。
また、本実施例では、カードの種別を変更する処理は、金額加算を行うことにより行っているが、これに限定されるものではなく、遊技機にカードを挿入した状態で変更基準に達した場合に変化させるようにしても良い。
【０１２１】
さらに、本実施例においては、カードの種別を、記憶された識別情報だけにより識別されるようにしたが、カードの種別が変化した際には、異なる種類のカード、例えば、デザインが異なるカード等に変えるようにしても良い。
また、少なくとも金額データは他店でも使用可能なカードとして考えた場合には、遊技店毎の独自のデザインにして、他の遊技店ではなく、当店における遊技を促すようにしても良い。
【０１２２】
そして、例えば、メンバーズカードを紛失し、再発行する場合には、前のカードの識別情報を基に遊技設備で使用できないように制御することによって、一人で複数のカードを所有するようなことが防止できる。
また、紛失した古いカードが見つかった場合には、遊技店側で新しいカードに古いカードのデータを加算するような処理を行っても良い。
【０１２３】
なお、以上の実施例においては、金額データ（有価価値情報）や遊技球数データによる遊技価値情報に基づき遊技（発射）が行える封入球式のパチンコ遊技機としたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、他の弾球遊技機としてのアレンジボール遊技機や雀球遊技機、メダル数データ等の遊技価値情報に基づく遊技が可能なパチスロ遊技機や、映像を用いた遊技機等、カードに記憶された遊技価値情報を基に遊技を行う所謂カード式の遊技機であってもよい。
さらに、本発明は、以上のような各種遊技機を備える遊技設備のシステム全体について適用可能である。また、遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶媒体としてはカードのみに限らず任意であり、その他、具体的な細部の構成等についても適宜に変更可能であることは勿論である。
【０１２４】
【発明の効果】
以上のように、請求項１に記載の発明に係る遊技設備によれば、遊技価値情報記憶媒体は、該遊技価値情報記憶媒体の所有者の性別又は顧客資格を識別可能な識別情報を記憶する記憶媒体識別情報記憶手段を含んで構成し、記憶媒体識別情報記憶手段に記憶された識別情報に基づき遊技価値情報記憶媒体の種類を識別する遊技価値情報記憶媒体識別手段と、遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき遊技を許可する特定記憶媒体遊技許可手段と、を備え、遊技価値情報記憶媒体識別手段は、管理装置によって遊技機に使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限定されているか否かを判断するとともに、使用される遊技価値情報記憶媒体の種類を判断し、特定記憶媒体遊技許可手段は、遊技価値情報記憶媒体識別手段によって使用される遊技価値情報記憶媒体が管理装置によって使用限定された種類であると判断された場合は、該遊技価値情報記憶媒体による遊技の開始を許可するので、専用台やメンバー優先台等の使用される遊技価値情報記憶媒体の種類が限定された遊技機での遊技が行えて、遊技者が使用する遊技価値情報記憶媒体に付加価値を与えることができる。すなわち、従来は、遊技者が専用コーナーであることことを知らずに、または、故意に遊技を行っても、店員から注意等、何も言われない限り遊技を行うことが可能であったが、遊技価値情報記憶媒体の種類により遊技を許可することで、専用台において間違って遊技を行ったり、不正に遊技を行ったりすることを防止することができる。
【０１２７】
また、請求項２に記載の発明に係る遊技設備によれば、遊技価値情報記憶媒体識別手段に

よって使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類が限定されていると判断された場合には、該使用可能な遊技価値情報記憶媒体の種類を報知する特定遊技価値情報記憶媒体報知手段を備えたので、本来使用できない遊技価値情報記憶媒体を不正に使用することを抑制することができる。

【０１２８】

また、請求項３に記載の発明に係る遊技設備によれば、遊技価値情報記憶媒体識別手段により識別された遊技価値情報記憶媒体の種類に基づき遊技者に付与する特典を複数段階に変化させる特典変化手段を備えたので、遊技者に付与する特典を色々と変化させられるため、遊技価値情報記憶媒体の継続的使用に対して付加価値を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明を適用した一例としての遊技設備（遊技システム）の全体構成を例示する概略斜視図である。

【図２】図１に例示した遊技設備（遊技システム）に備えられる遊技機を示す斜視図である。

【図３】図１に例示した遊技設備（遊技システム）に備えられるカード発行機兼金額加算機を示す斜視図である。

【図４】図１に例示した遊技設備（遊技システム）に備えられる景品交換機を示す斜視図である。

【図５】図１の遊技設備（遊技システム）において行われる処理を示すゼネラルフローチャートである。

【図６】図５のゼネラルフローチャートにおけるカード発行制御の詳細を示すフローチャートである。

【図７】図５のゼネラルフローチャートにおけるカード金額加算制御の詳細を示すフローチャートである。

【図８】図５のゼネラルフローチャートにおける遊技機制御の詳細を示すフローチャートである。

【図９】図５のゼネラルフローチャートにおける景品交換制御の詳細を示すフローチャートである。

【図１０】図９の処理に続き景品交換制御の詳細を示すフローチャートである。

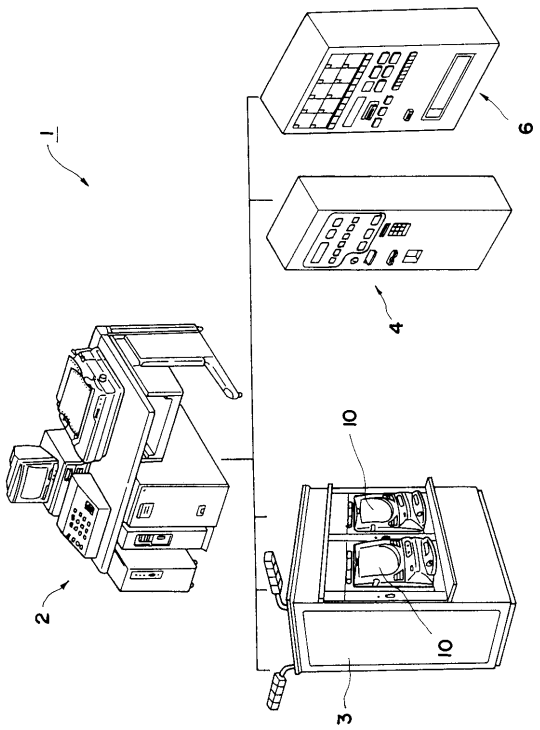
【図１１】図５のゼネラルフローチャートにおける管理制御の詳細を示すフローチャートである。

【図１２】図１１の処理に続き管理制御の詳細を示すフローチャートである。

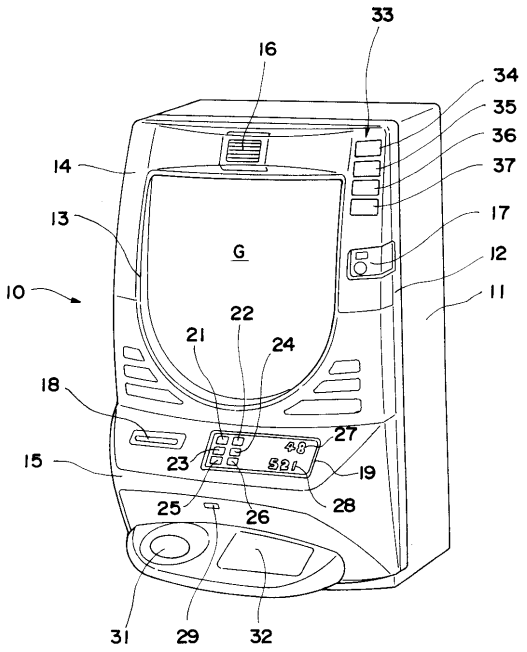
【符号の説明】

１　遊技設備
２　中央管理装置
３　島設備
４　カード発行機兼金額加算機
５４　カード発行釦
５７　カード挿入・排出口
５８　識別情報入力部
６　景品交換機
６８　カード挿入・排出口
１０　封入球式遊技機
１８　カード挿入口
１９　操作パネル
３３　使用可能カード表示部
Ｇ　遊技領域

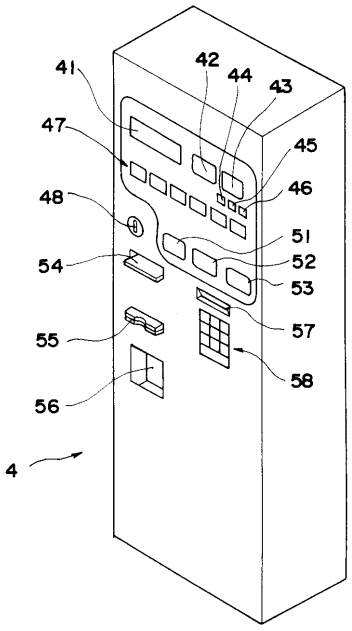
【図１】


1
2
3
4
6
10
10

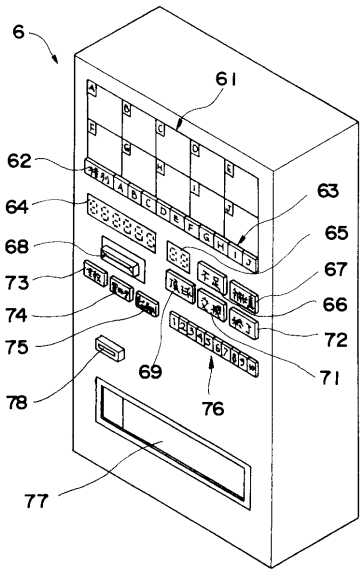
【図２】


33
16
34
35
36
37
14
17
13
G
12
10
11
22
21
24
18
27
23
19
15
28
25
26
31
29
32

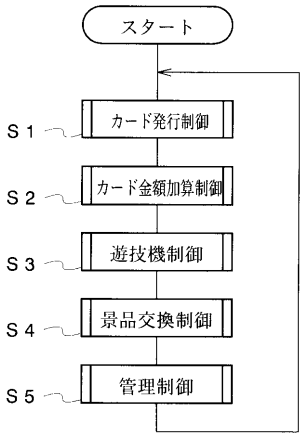
【図３】


41
42
44
43
47
45
46
48
51
54
52
53
57
55
58
56
4

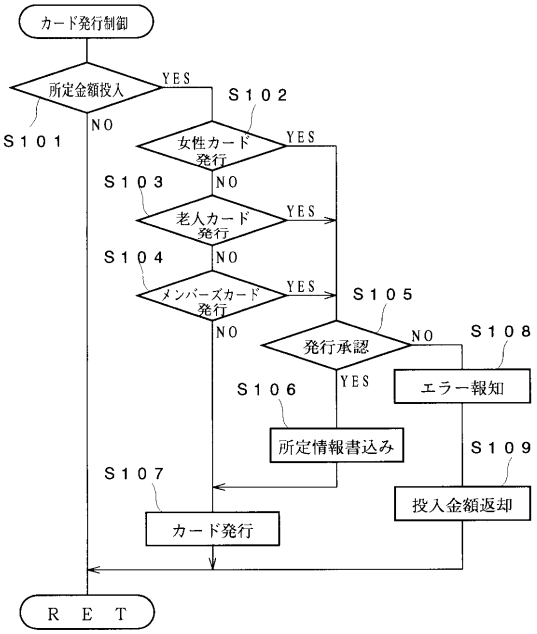
【図４】


6
61
62
63
64
65
68
67
73
66
74
72
75
71
69
78
76
77

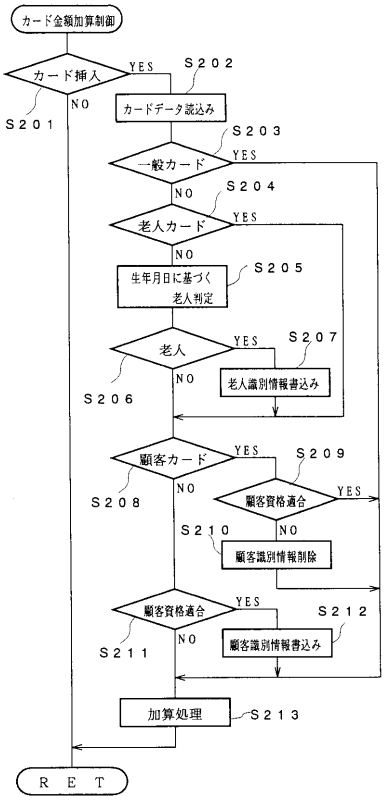
【図５】


スタート
S1
カード発行制御
S2
カード金額加算制御
S3
遊技機制御
S4
景品交換制御
S5
管理制御

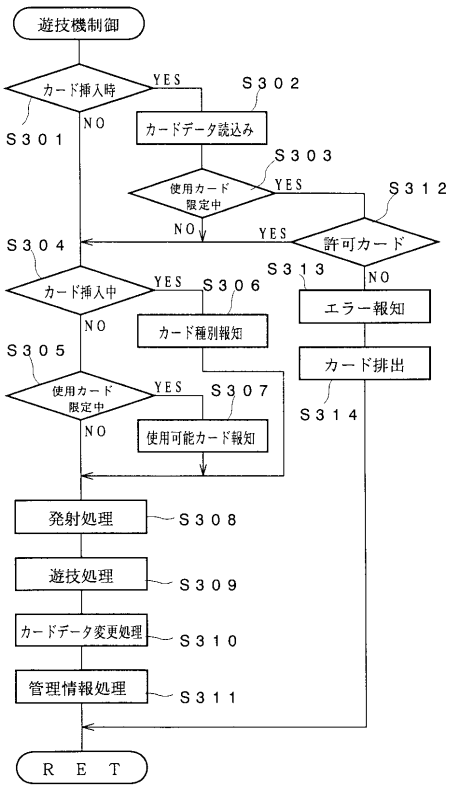
【図６】


カード発行制御
所定金額投入
YES
NO
S101
S102
女性カード発行
YES
S103
NO
老人カード発行
YES
S104
NO
メンバーズカード発行
YES
S105
NO
発行承認
NO
S108
エラー報知
YES
S106
所定情報書込み
S109
投入金額返却
S107
カード発行
RET

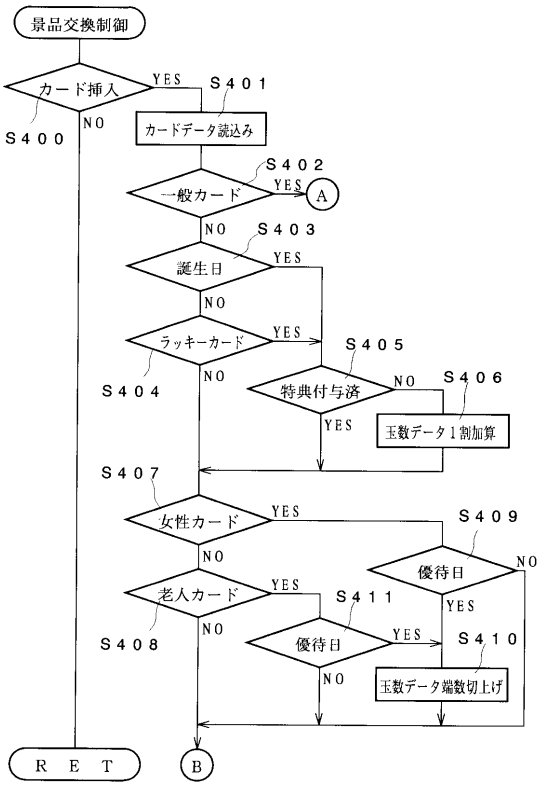
【図７】


カード金額加算制御
カード挿入
YES
NO
S201
S202
カードデータ読込み
S203
一般カード
YES
NO
S204
老人カード
YES
NO
生年月日に基づく老人判定
S205
老人
YES
NO
S206
S207
老人識別情報書込み
顧客カード
YES
NO
S208
S209
顧客資格適合
YES
NO
S210
顧客識別情報削除
顧客資格適合
YES
NO
S211
S212
顧客識別情報書込み
加算処理
S213
RET

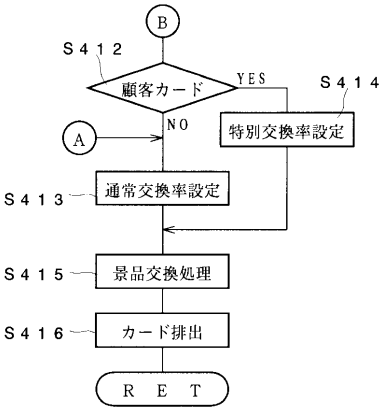
【図８】


遊技機制御
カード挿入時
YES
NO
S301
S302
カードデータ読込み
S303
使用カード限定中
YES
NO
S312
許可カード
YES
NO
S313
エラー報知
S304
カード挿入中
YES
NO
S306
カード種別報知
S305
使用カード限定中
YES
NO
S307
使用可能カード報知
カード排出
S314
発射処理
S308
遊技処理
S309
カードデータ変更処理
S310
管理情報処理
S311
RET

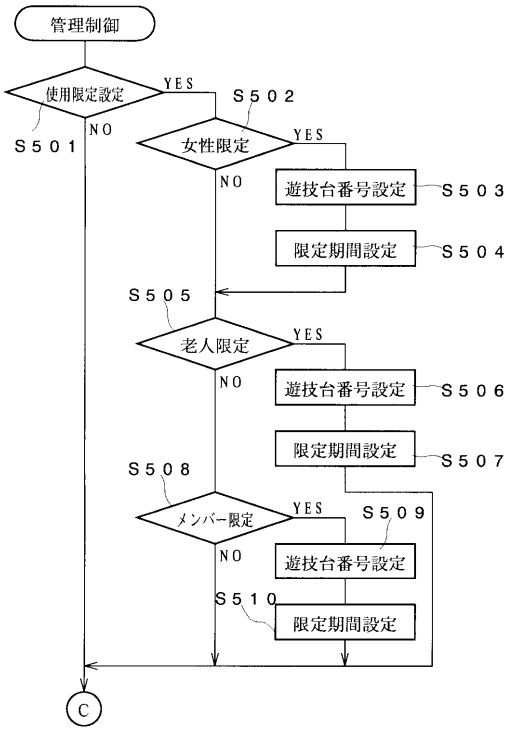
【図９】



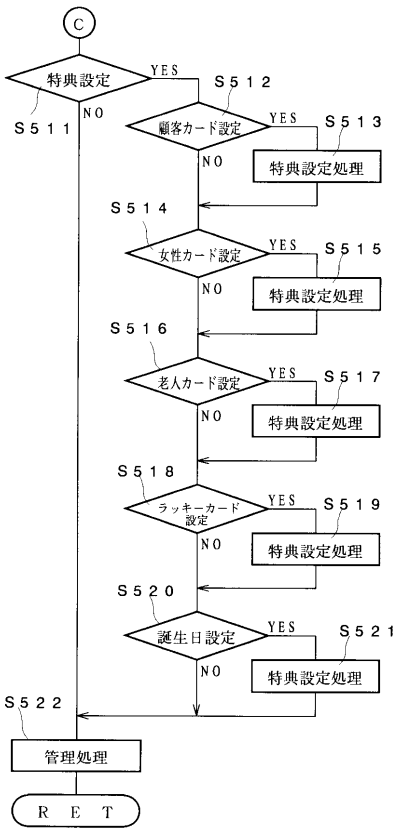

【図１０】




【図１１】




【図１２】



フロントページの続き

(56)参考文献 実開平０５－０１５９８７（ＪＰ，Ｕ）
特開平０６－０７１０３９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 7/02