

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4107440号
(P4107440)

(45) 発行日 平成20年6月25日 (2008. 6. 25)

(24) 登録日 平成20年4月11日 (2008. 4. 11)

(51) Int. Cl.

F I

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 3 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願平9-45891
 (22) 出願日 平成9年2月28日 (1997. 2. 28)
 (65) 公開番号 特開平10-235003
 (43) 公開日 平成10年9月8日 (1998. 9. 8)
 審査請求日 平成16年2月25日 (2004. 2. 25)

(73) 特許権者 000106690
 サン電子株式会社
 愛知県江南市古知野町朝日250番地
 (74) 代理人 100064344
 弁理士 岡田 英彦
 (74) 代理人 100091742
 弁理士 小玉 秀男
 (72) 発明者 炭電 辰巳
 愛知県江南市古知野町朝日250番地 サ
 ン電子株式会社内
 (72) 発明者 野村 佳弘
 愛知県江南市古知野町朝日250番地 サ
 ン電子株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ店等における玉管理システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各遊技台に設けられた台端末機と、
 プレイヤーが獲得した玉数をカウントする玉計数機と、
 前記台端末機の各々と情報の送受信が可能な貯玉サーバと、
 前記貯玉サーバと情報の送受信が可能な景品 P O S 端末と、を備え、
 各遊技台は複数の交換率エリアのいずれかに設定され、更に、各交換率エリアにはそれ
 ぞれの交換率が設定されており、
 前記貯玉サーバには、プレイヤーを特定する I D 番号に対応させて、交換率エリア毎に
 玉数が記憶されており、
 前記台端末機は、貯玉操作が行われると、前記 I D 番号と、遊技台に設定された交換率
 エリアと、前記 I D 番号のプレイヤーが獲得して前記玉計数機でカウントした玉数と、を
 貯玉サーバに送信し、
 前記貯玉サーバは、前記台端末機から前記 I D 番号と前記交換率エリアと前記玉数とを
 受信し、受信した I D 番号及び交換率エリアに対応させて、自身が記憶している I D 番号
 に対応する交換率エリアの玉数に、受信した玉数を加算して記憶し、
 プレイヤーは、前記景品 P O S 端末を用いて、交換する景品と、どの交換率エリアの玉
 を引き落とすか、を指定することが可能であり、
 前記景品 P O S 端末は、前記貯玉サーバから、前記 I D 番号に対応する各交換率エリア
 の玉数を受信し、プレイヤーから指定された交換率エリアの玉数から、プレイヤーから指

10

20

定された景品との交換に必要な玉数を、前記貯玉サーバから引き落とす、
パチンコ店等における玉管理システム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のパチンコ店等における玉管理システムであって、
前記景品 P O S 端末は、
プレイヤーから指定された交換率エリアの玉数が、プレイヤーから指定された景品との
交換に足りていないと判断した場合、他の交換率エリアの玉数を確認する、
パチンコ店等における玉管理システム。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載のパチンコ店等における玉管理システムであって、
前記景品 P O S 端末は、
プレイヤーから景品との交換で引き落とす玉の交換率エリアの指定がない場合、予め設
定された優先順位で各交換率エリアから玉数を読み出し、
読み出した交換率エリアの玉数が、前記景品との交換に足りていると判断した場合、当
該交換率エリアから玉数を引き落とし、
足りていないと判断した場合、前記優先順位に基づいた次の交換率エリアの玉数を読み
出して前記景品との交換に足りているか否かを判断する、
パチンコ店等における玉管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ店等においてプレイヤーが遊技により獲得した玉（メダル等も含む）で景品交換や再遊技するときの交換率を遊技台毎にあるいは時間帯などに応じて設定可能な玉管理システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、パチンコ店等ではプレイヤーが遊技により獲得した玉で景品交換や再遊技するときの交換率（1 球当たりの交換単価）は、パチンコ台、スロットル機等の遊技台の種類毎に同一に設定されている。一般に、パチンコ店の遊技台は一般に種類が異なる場合は勿論のこと、同一機種であっても台毎に異なる出玉特性を有するため、プレイヤーが遊技する台により投資玉数に対する獲得玉数の率が異なる。従って、プレイヤーにとって有利な出玉特性を有する遊技台でプレイした場合は投資玉数に対する獲得玉数の率が高くなり、獲得した玉で景品交換するとプレイヤーが有利になる反面、店の利益が減少する。一方、プレイヤーにとって不利な出玉特性を有する遊技台でプレイした場合は投資玉数に対する獲得玉数の率が低くなる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

上記従来のパチンコ店では、プレイヤーが遊技により獲得した玉で景品交換するときあるいは再遊技するときの交換率は遊技台の種類毎に同一に設定されているため、プレイヤーにとって有利な出玉特性を有する遊技台で獲得した玉でプレイヤーが景品交換した場合は店の利益が低くなる。一方、プレイヤーにとって不利な出玉特性を有する遊技台で獲得した玉ではプレイヤーが期待するほどの景品を獲得することができないため、その遊技台での遊技頻度が次第に低下してしまうことから当該遊技台が償却期限に達する前に入れ替えなければならず、店にとって損失が大きくなるという問題がある。

そこで本発明では、プレイヤーが遊技により獲得した玉の交換率を各遊技台、遊技時間帯、あるいは大当たりなどの玉獲得状況に応じて変えることにより、プレイヤーの遊技感を満足させるとともにパチンコ店等の利益を向上させるパチンコ店等における玉管理システムを提供することを課題とする。

【0004】

【課題を解決するための手段】

請求項１の発明は、各遊技台に設けられた台端末機と、プレイヤーが獲得した玉数をカウントする玉計数機と、前記台端末機の各々と情報の送受信が可能な貯玉サーバと、前記貯玉サーバと情報の送受信が可能な景品ＰＯＳ端末と、を備える。

各遊技台は複数の交換率エリアのいずれかに設定され、更に、各交換率エリアにはそれぞれの交換率が設定されており、前記貯玉サーバには、プレイヤーを特定するＩＤ番号に対応させて、交換率エリア毎に玉数が記憶されている。

前記台端末機は、貯玉操作が行われると、前記ＩＤ番号と、遊技台に設定された交換率エリアと、前記ＩＤ番号のプレイヤーが獲得して前記玉計数機でカウントした玉数と、を貯玉サーバに送信し、前記貯玉サーバは、前記台端末機から前記ＩＤ番号と前記交換率エリアと前記玉数とを受信し、受信したＩＤ番号及び交換率エリアに対応させて、自身が記憶しているＩＤ番号に対応する交換率エリアの玉数に、受信した玉数を加算して記憶する。

10

そして、プレイヤーは、前記景品ＰＯＳ端末を用いて、交換する景品と、どの交換率エリアの玉を引き落とすか、を指定することが可能であり、前記景品ＰＯＳ端末は、前記貯玉サーバから、前記ＩＤ番号に対応する各交換率エリアの玉数を受信し、プレイヤーから指定された交換率エリアの玉数から、プレイヤーから指定された景品との交換に必要な玉数を、前記貯玉サーバから引き落とす。

【０００５】

請求項２の発明は、請求項１に記載のパチンコ店等における玉管理システムであって、前記景品ＰＯＳ端末は、プレイヤーから指定された交換率エリアの玉数が、プレイヤーから指定された景品との交換に足りていないと判断した場合、他の交換率エリアの玉数を確認する。

20

【０００６】

請求項３の発明は、請求項１または２に記載のパチンコ店等における玉管理システムであって、前記景品ＰＯＳ端末は、プレイヤーから景品との交換で引き落とす玉の交換率エリアの指定がない場合、予め設定された優先順位で各交換率エリアから玉数を読み出し、読み出した交換率エリアの玉数が、前記景品との交換に足りていると判断した場合、当該交換率エリアから玉数を引き落とし、足りていないと判断した場合、前記優先順位に基づいた次の交換率エリアの玉数を読み出して前記景品との交換に足りているか否かを判断する。

30

【０００７】

本実施の形態に記載の発明によれば、例えば遊技台毎に、あるいは遊技時間帯などのプレイヤーの玉獲得状況に応じて交換率を設定することができ、この交換率に応じて景品交換や再遊技を行うことができるため、プレイヤーの遊技感を満足させ、且つパチンコ店等の利益を向上させることが可能な交換率の設定が可能となる。

【０００８】

請求項１の発明によれば、プレイヤーが遊技により獲得した玉の数量を交換率とともに記憶するため、景品交換あるいは再遊技のため所要玉数を引き落とす場合の処理が簡単になる。

【０００９】

請求項３の発明によれば、記憶された玉数から景品交換あるいは再遊技のため所要玉数を引き落とす場合に例えば交換率に基づいた引き落とし優先順序を設定することができるため、パチンコ店等の利益を向上させることができる。

40

【００１０】

【発明の実施の形態】

次に、本発明の実施の形態を図面を参照しながら説明する。

図１は、パチンコ店における玉管理システムの全体的な構成を示した系統図である。

図１に示すように、パチンコ台等の各遊技台１には台端末機２が設けられ、更にそれぞれの台端末機２には、プレイヤーが遊技台１で獲得した玉をカウントする玉計数機３が接続されている。それぞれの台端末機２はＬＡＮ４によるネットワークで接続されており、

50

このLAN 4にはパチンコ店の全体的な遊技管理をするホストサーバ - 5のホスト端末機6や、景品交換のための景品POS 7、会員プレイヤー - の貯玉を管理する貯玉サーバ - 8などが接続されている。

【0011】

一般にプレイヤー - にとって有利な出玉特性を有する遊技台でプレイした場合は出玉が多く、投資玉数に対する獲得玉数の率が高くなる。一方、プレイヤー - にとって不利な出玉特性の遊技台でプレイした場合は出玉が少なく、投資玉数に対する獲得玉数の率が低くなる。従って、プレイヤー - にとって有利な出玉特性を有する機種の遊技台でプレイして得た玉と景品とを交換するときや再遊技するときの交換率（交換率とは1玉当たりの交換単価である）を低くする一方、プレイヤー - にとって不利な出玉特性を有する機種の遊技台でプレイして得た玉の交換率を高くするというように交換率を変えることによってプレイヤー - の遊技感を満足させるとともにパチンコ店の利益を向上させることが必要である。

10

【0012】

前記ホスト端末機6は、交換率を設定するとともに、それぞれの遊技台毎に交換率を指定する。その際、図2に示すように、ホスト端末機6において複数の交換率を設定するため、交換率エリアとして第1交換率エリア～第4交換率エリアが設けられ、各交換率エリアの交換率として例えば第1交換率エリアは1円、第2交換率エリアは2円、第3交換率エリアは3円、第4交換率エリアは4円というように設定する。また、ホスト端末機6が前記それぞれの台端末機2に対して交換率エリアを指定する際、1番台端末機に対して第1交換率エリアを指定し、2番台端末機に対して第2交換率エリアを指定し、n番台端末機に対して第4交換率エリアを指定するというように、順次、各台端末機に対して第1～第4交換率エリアを指定したうえ、それを記憶する。そして指定した第1～第4交換率エリアはそれぞれの台端末機2に送信され、それぞれの台端末機2で記憶される。従って、1番台端末機が属する遊技台1で獲得した玉の交換率は1円であり、2番台端末機が属する遊技台1で獲得した玉の交換率は2円であり、n番台端末機が属する遊技台1で獲得した玉の交換率は4円となる。

20

【0013】

図3は、前記貯玉サーバ - 8における各プレイヤー - （登録会員）の貯玉数と景品玉数（貯玉とは翌日以降でも手数料を払うことにより遊技台で再遊技できるとともに景品交換ができるものであり、景品玉とは当日に限り手数料無しで再遊技できると共に景品交換ができる玉である。尚、景品玉は貯玉に変更可能なものである。）とを第1～第4交換率エリアに記憶することを概念的に示したものである。

30

尚、プレイヤー - が遊技台1での遊技により獲得した玉を玉計数機3でカウントしたあと、カウントされた玉数の全てを貯玉としたり、あるいは一部を景品玉とし、残りの玉数を貯玉とする貯玉操作が台端末機2で行われる。この貯玉操作による貯玉数と景品玉数は、後述するように当該台端末機2の交換率エリアに記憶されるとともに貯玉サーバ - 8に伝送される。

【0014】

図3に示すように、貯玉サーバ - 8において各プレイヤー - の貯玉数、景品玉数が交換率エリアごとに記憶される。即ち、各プレイヤー - の貯玉数、景品玉数が第1交換率エリアに何個、第2交換率エリアに何個、第3交換率エリアに何個、第4交換率エリアに何個というように指定された交換率エリアに記憶される。

40

【0015】

図4は、それぞれの台端末機2における各プレイヤー - の貯玉数、景品玉数が交換率エリアごとに記憶される概念図であり、貯玉サーバ - 8における当該プレイヤー - の貯玉数、景品玉数の記憶状態に同じである。

尚、当該台端末機2には、前記ホスト端末機6で指定された前記第1～第4交換率エリアが記憶されている。

【0016】

また、図5は、プレイヤー - が景品POS 7で自分の保有する玉を景品に変えるときに貯

50

玉サ - バ - 8 から景品 P O S 7 に伝送される当該プレイヤー - の貯玉数、景品玉数が交換率エリアごとに記憶される概念図である。

景品 P O S 7 は、貯玉サ - バ - 8 から伝送された当該プレイヤー - の貯玉数、景品玉数が、交換する景品に対応した玉数より多い場合に交換処理をする。

【 0 0 1 7 】

図 6 は、各プレイヤー - の I D カ - ドとして I C カ - ドが用いられている場合、それぞれの台端末機 2 に交換率エリアごとに記憶された貯玉数、景品玉数を当該 I C カ - ドに記憶した概念図である。

【 0 0 1 8 】

図 7 は、前記ホスト端末機 6 における交換率設定フロ - を概略的に示したものである。

10

ステップ S 1 において前述の第 1 ~ 第 4 交換率エリアに 1 円、2 円、3 円、4 円等のエリア別交換率の設定が行われたあと、ステップ S 2 においてそれぞれの台端末機 2 に対して指定する前述の第 1 ~ 第 4 交換率エリアの入力操作が行われ、ステップ S 3 において各交換率エリアをそれぞれの台端末機 2 に対して送信する。尚、前述の第 1 ~ 第 4 交換率エリア及び第 1 ~ 第 4 交換率エリアの交換率は貯玉サ - バ - 8 や、景品 P O S 7 にも伝送される。

【 0 0 1 9 】

図 8 は、それぞれの台端末機 2 がホスト端末機 6 から伝送された第 1 ~ 第 4 交換率エリアを受信するときのフロ - を概略的に示したものである。

ステップ S 1 1 に示すようにそれぞれの台端末機 2 はホスト端末機 6 で指定された交換率エリアがホスト端末機 6 から伝送されると、それを受信し、ステップ S 1 2 に示すようにこの交換率エリアを格納する。

20

【 0 0 2 0 】

図 9、図 1 0 は、プレイヤー - が遊技台 1 で獲得した玉数を、各台端末機 2 ごとに指定された交換率エリアに記憶する処理を示したフロ - である。

ステップ S 2 1 に示すようにプレイヤー - が各台端末機が属する遊技台 1 で自分の I D カ - ドを図示していないカ - ドリ - ダ - に挿入すると、台端末機は I D 番号を前記貯玉サ - バ - 8 に送信する。貯玉サ - バ - 8 は、I D 番号等に基づいて I D カ - ドの認証を行ったのち、貯玉サ - バ - 8 から貯玉数及び景品玉数を送信する。これにより、遊技を開始し、ステップ S 2 2 に示すように玉を獲得し、玉計数機 3 でその獲得玉数がカウントされ、ステップ S 2 3 に示すようにその玉数が台端末機 2 のメモリ - に記憶される。

30

【 0 0 2 1 】

次に、ステップ S 2 4 に示すようにプレイヤー - が獲得した玉の精算操作、即ち前述の貯玉操作などが行われると、獲得玉数を、指定された交換率エリアに貯玉及び景品玉として記憶する。ステップ S 2 5 において、指定された交換率エリアを特定する。そしてステップ S 2 6 において、獲得玉数を、指定された交換率エリアに貯玉又は景品玉として記憶する。

【 0 0 2 2 】

次にステップ S 2 7 において、当該台端末機 2 に記憶した獲得玉数とその交換率エリアとを当該台端末機 2 から I D 番号とともに貯玉サ - バ - 8 に送信する。次に、貯玉サ - バ - 8 では、ステップ S 2 8 に示すように各台端末機 2 から I D 番号とともに送られてきた獲得玉数を I D 番号に対応するエリアにおいて、送信されてきた交換率エリアに対応するエリアに格納されている貯玉数又は景品玉数に加算する。

40

【 0 0 2 3 】

ステップ S 2 9 において、貯玉サ - バ - 8 における上記玉数の加算処理が正常に完了したと判断したときステップ S 3 1 に進み、加算処理が正常に完了しないと判断したときステップ S 3 0 に示すように当該台端末機 2 やホスト端末機 6 に異常を表示する。

ステップ S 3 1 において、貯玉サ - バ - 8 は当該台端末機 2 に対して上記加算処理完了情報と加算処理後の玉数を送信する。ステップ S 3 2 に示すように、これにより当該台端末機 2 はその加算処理完了情報と加算処理後の玉数を受信して記憶する。

50

【 0 0 2 4 】

次に、ステップ S 3 3 において前記 I D カ - ドが I C カ - ドであるか否かを判断し、I C カ - ドであると判断した場合にはステップ S 3 4 において当該台端末機 2 に記憶している獲得玉数を I C カ - ド内の当該台端末機に指定されている交換率エリアに対応する交換率エリアに記憶されている貯玉数又は景品玉数に加算することにより、ステップ S 3 5 においてこの処理を完了する。

尚、前記 I D カ - ドが I C カ - ドでないと判断した場合には直接ステップ S 3 5 に進み、この処理を完了する。

尚、ステップ S 3 4 で、加算処理後の玉数記憶デ - タを記憶させるようにしてもよい。

【 0 0 2 5 】

次に、プレイヤー - が自分の獲得した玉で景品交換する処理について図 1 1、図 1 2 を参照しながら説明する。

図 1 1 のステップ S 4 1 に示すようにプレイヤー - が景品 P O S 7 に I D カ - ドを挿入すると、景品 P O S 7 に設けられたカ - ドリ - ダが I D 番号等を読み取り、貯玉サ - バ - 8 に伝送するため、貯玉サ - バ - 8 はステップ S 4 2 に示すようにその I D カ - ドの I D 番号に基づいて当該プレイヤー - が正規の会員か否かを判断する。正規の会員であると判断した場合にはステップ S 4 4 に進む一方、正規の会員でないと判断した場合にはステップ S 4 3 に示すように警告表示を行うとともに当該 I D カ - ドを排出する。

【 0 0 2 6 】

ステップ S 4 4 では、貯玉サ - バ - 8 から当該プレイヤー - が正規の会員であるという認証完了情報と同プレイヤー - の保有する玉数とが景品 P O S に送信されるため、景品 P O S 7 はそれを受信する。

ステップ S 4 5 において同プレイヤー - が景品 P O S 7 で交換したい景品を指定すると、ステップ S 4 6 においてどの交換率から玉を引き落とすという指定があるか否かを判断する。この指定が無ければ、ステップ S 4 7 において、予め決められた優先順位の交換率で玉を引き落とす指定をしたあと、ステップ S 4 9 に進む。一方、上記指定があれば、ステップ S 4 8 において、玉を引き落とす交換率を指定したあと、ステップ S 4 9 に進む。

尚、交換率の指定や優先順位の設定は、交換率だけでなく、貯玉、景品玉についても行うことができる。例えば、貯玉から先に景品交換させることもできる。

【 0 0 2 7 】

ステップ S 4 9 において、指定された景品を引き落とすのにそれぞれの交換率で何個の玉数が必要かを演算する。次に、ステップ S 5 0 において、景品と交換する交換率の玉数が足りているかを演算し、ステップ S 5 1 において、景品と交換する交換率の玉数が足りているか否かを判断する。足りていると判断した場合にはステップ S 5 2 において、景品交換する玉数を記録した玉数記憶デ - タを貯玉サ - バ - 8 に送信する。上記ステップ S 5 1 において、景品と交換する交換率の玉数が足りていないと判断した場合は、ステップ S 5 3 において、全ての交換率エリアを確認したと判断した場合には、ステップ S 5 4 に示すように交換不能の警告表示をし、全ての交換率エリアを確認していないと判断した場合は、ステップ S 5 5 で次の交換率を指定したあとステップ S 5 0 に戻る。

【 0 0 2 8 】

ステップ S 5 6 で他の景品交換があると判断した場合は、ステップ S 4 5 に戻る一方、他の景品交換が無いと判断した場合は、図 1 2 のステップ S 5 7 で、貯玉サ - バ - 8 の玉数から景品交換する玉数を正常に減算できたか否かを判断し、正常に減算できた場合は、ステップ S 5 8 において、貯玉サ - バ - 8 から景品 P O S 7 へ、正常処理完了情報とともに処理後の玉数残高を送信するため景品 P O S 7 は減算処理後の玉数残高を記憶する。

一方、正常に減算できなかった場合は、ステップ S 5 9 において、景品交換不能警告表示をする。

【 0 0 2 9 】

ステップ S 6 0 において、前記 I D カ - ドが I C カ - ドであると判断した場合にはステップ S 6 1 において景品 P O S 7 に記憶された減算処理後の玉数残高を I C カ - ドに書き

10

20

30

40

50

込み、ステップS 6 2においてこの景品交換処理を完了する。

尚、前記IDカードがICカードでないと判断した場合には直接ステップS 6 2に進み、この景品交換処理を完了する。

【0030】

次に、図9、図10、図11、図12に示した処理を図13及び図14により具体的に説明する。

プレイヤーが、貯玉及び景品玉を保有していない状態で第1交換率エリアが指定されている遊技台1で遊技を行って1000個の玉を獲得した場合、1番台端末機のメモリに1000個の獲得玉数が記憶される(ステップS 2 3)。次に、プレイヤーが獲得玉を全て貯玉とする貯玉操作を行うと(ステップS 2 4)、図13に示すように1番台端末機の第1交換率エリアに貯玉数1000個が記憶される(ステップS 2 5、S 2 6)とともに、当該プレイヤーのIDカードのID番号と第1交換率エリアと貯玉数1000個が貯玉サーバ8に送信される(ステップS 2 7)。貯玉サーバ8では、当該プレイヤーの玉数記憶データの中の第1交換率エリアに記憶されている貯玉数(この場合0個)と送られてきた貯玉数とを加算して第1交換率エリアの貯玉数を更新する(ステップS 2 8)。貯玉サーバ8は、正常に玉数の加算処理を終了すると加算処理完了情報及び加算処理後の玉数記憶データ、この場合第1交換率エリアの貯玉数1000個を1番台端末機に送信する(ステップS 3 1)。1番台端末機は、加算処理完了情報を受信すると、IDカードがICカードである場合には第1交換率エリアに記憶されている貯玉数1000個をICカードの第1交換率エリアに記憶されている貯玉数に加算し、貯玉数を更新して処理を終了し(ステップS 3 4)(あるいは、加算処理後の玉数記憶データをICカードに記憶させる)、ICカードでない場合にはそのまま処理を終了する。

【0031】

次に、このプレイヤーが第3交換率エリアが指定されている遊技台3で遊技を行って1500個の玉を獲得した場合、3番台端末機のメモリに1500個の獲得玉数が記憶される(ステップS 2 3)。次に、プレイヤーが獲得玉を全て貯玉とする貯玉操作を行うと(ステップS 2 4)、図14に示すように3番台端末機の第3交換率エリアに貯玉数1500個が記憶される(ステップS 2 5、2 6)とともに、当該プレイヤーのIDカードのID番号と第3交換率エリアと貯玉数1500個が貯玉サーバ8に送信される(ステップS 2 8)。貯玉サーバ8では、当該プレイヤーの玉数記憶データの中の第3交換率エリアに記憶されている貯玉数と送られてきた貯玉数とを加算して第3交換率エリアの貯玉数を更新する(ステップS 2 8)。貯玉サーバ8は、正常に玉数の加算処理を終了すると加算処理完了情報及び加算処理後の玉数記憶データ、この場合第1交換率エリアの貯玉数1000個と第3交換率エリアの貯玉数1500個を3番台端末機に送信する(ステップS 3 1)。3番台端末機は、IDカードがICカードである場合にはICカードの玉数データの更新を行う。

【0032】

次に、このプレイヤーが景品POS 7にIDカードを挿入すると、貯玉サーバ8から当該プレイヤーの玉数記憶データ、すなわち第1交換率エリアの貯玉数1000個と第3交換率エリアの貯玉数1500個が景品POS 7に送信される(ステップS 4 4)。プレイヤーが景品POS 7で交換したい景品を指定すると(ステップS 4 5)、玉を引き落とす交換率が指定されている場合には予め定められた優先順位が最も高い交換率の玉数、玉を引き落とす交換率及び貯玉か景品玉かが指定されている場合にはその交換率の貯玉あるいは景品玉の玉数が景品と交換する玉数に足りているか否かを判断する(ステップS 4 6~S 5 1)。景品と交換する交換率の玉数が足りていない場合には、次に優先順位の高い交換率を指定して(ステップS 5 5)同様の処理を行う。景品と交換する交換率の貯玉あるいは景品田玉の玉数が足りている場合、例えば第3交換率エリアの貯玉数が景品を交換するのに必要な玉数300個以上あれば、第3交換率エリア及び景品を交換するのに必要な貯玉数300個を貯玉サーバ8に送信する(ステップS 5 2)。貯玉サーバ8では、当該プレイヤーの玉数記憶データの第3交換率エリアの貯玉数1500個から景品を交

換する貯玉数 300 個を減算し、減算後の玉数記憶データ、この場合第 1 交換率エリアの貯玉数 1000 個と第 3 交換率エリアの貯玉数 1200 個を景品 POS7 に送信する（ステップ S58）。景品 POS7 は、ID カードが IC カードである場合には減算処理後の玉数記憶データを IC カードに記憶させ（ステップ S61）て処理を終了し、IC カードでない場合にはそのまま処理を終了する。

【0033】

以上の実施の形態では交換率エリアを各遊技台毎に指定する事例を示したが、玉を獲得した時間帯、玉を獲得したときのラッキ－ナンバ－など、プレイヤー－に特別に認められた状態に応じて交換率エリアを細かく設定してもよい。

また、以上の景品交換処理と同様に、再遊技のための貯玉引き落としの処理ができる。

更に、上記実施の形態では前記遊技台 1 はパチンコ台であって、その獲得玉について説明したが、通称パチスロや他のゲームなどでメダルを獲得した場合も玉と同様に交換率エリアに基づく景品交換、再遊技のための引き落としができる。

尚、各台端末機に対する交換率エリアを指定する場合、上記実施の形態では 4 種類の交換率エリアを設定し、各台端末機に対して交換率エリアを指定しているが、各台端末機に対して直接的に交換率を指定してもよい。

【0034】

【発明の効果】

本実施の形態に記載の発明によれば、遊技台毎に、あるいは遊技時間帯などのプレイヤー－の玉獲得状況に応じて交換率を設定することができるため、プレイヤー－の遊技感を満足させ、且つパチンコ店等の利益を増やすことができる。

【0035】

本実施の形態に記載の発明によれば、プレイヤー－が遊技により獲得した玉の数量を交換率とともに記憶するため、景品交換あるいは再遊技のため所要玉数を引き落とす場合の処理が簡単になる。

【0036】

本実施の形態に記載の発明によれば、記憶された玉数から景品交換あるいは再遊技のため所要玉数を引き落とす場合に例えば交換率に基づいた引き落とし順序を設定することができるため、パチンコ店等の利益を増やすことができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 パチンコ店等における玉管理システムの全体的な構成を示した系統図である。

【図 2】 ホスト端末機における交換率設定及び各台端末機に対する交換率指定エリアの設定記憶概念図である。

【図 3】 貯玉サ－バ－における各プレイヤー－の貯玉数、景品玉数と交換率との記憶概念図である。

【図 4】 各台端末機における各プレイヤー－の貯玉数、景品玉数と交換率との記憶概念図である。

【図 5】 景品 POS における各プレイヤー－の貯玉数、景品玉数と交換率との記憶概念図である。

【図 6】 IC カードに記憶されたプレイヤー－の貯玉数、景品玉数と交換率との記憶概念図である。

【図 7】 ホスト端末機における交換率設定フロ－図である。

【図 8】 各端末機に対する指定交換率の受信フロ－図である。

【図 9】 プレイヤー－の獲得玉の交換率に対応した記憶処理のフロ－図である。

【図 10】 図 9 の続きのフロ－図である。

【図 11】 プレイヤー－の獲得玉の景品交換処理のフロ－図である。

【図 12】 図 11 の続きのフロ－図である。

【図 13】 各台端末機の記憶データを貯玉サ－バ－に送信するときの説明図である。

【図 14】 各台端末機、貯玉サ－バ－、景品 POS 間の記憶データ送信説明図である。

【符号の説明】

10

20

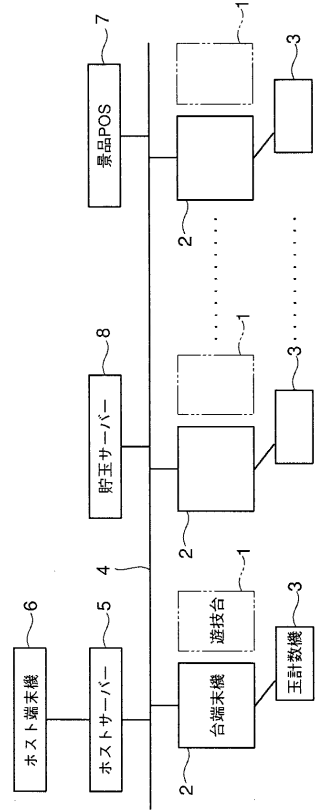
30

40

50

- 1
- 2
- 3
- 5
- 6
- 7
- 8
- 遊技台
- 台端末機
- 玉計数機
- ホストサ - バ -
- ホスト端末機
- 景品POS
- 貯玉サ - バ -

【 図 1 】



【 図 2 】

交換率	
第1交換率エリア	(1 円)
第2交換率エリア	(2 円)
第3交換率エリア	(3 円)
第4交換率エリア	(4 円)

台端末機番号	交換率エリア
1番台端末機	第1交換率エリア
2番台端末機	第2交換率エリア
⋮	⋮
n番台端末機	第4交換率エリア

【 図 3 】

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)
第2交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)
第3交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)
第4交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)

【 図 4 】

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)
第2交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)
第3交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)
第4交換率エリア	(○○○○)	(○○○○)

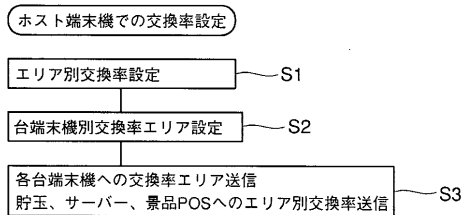
【図 5】

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	
第2交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	
第3交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	
第4交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	

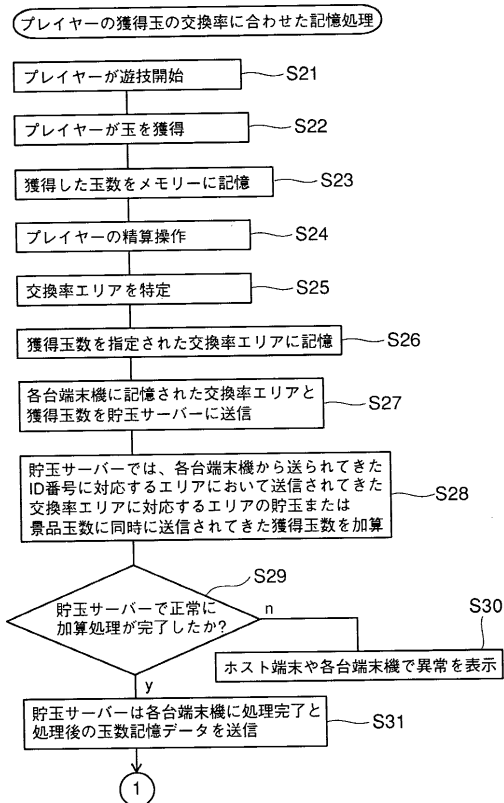
【図 6】

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	
第2交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	
第3交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	
第4交換率エリア	(○○○○)、(○○○○)	

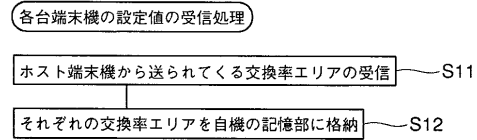
【図 7】



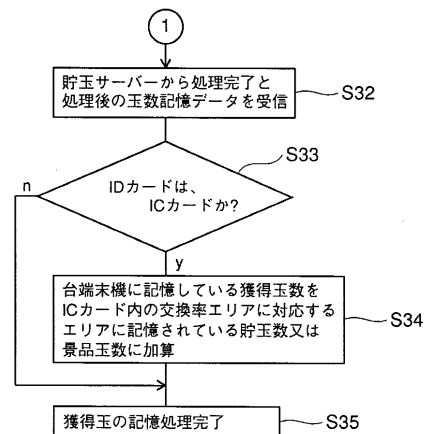
【図 9】



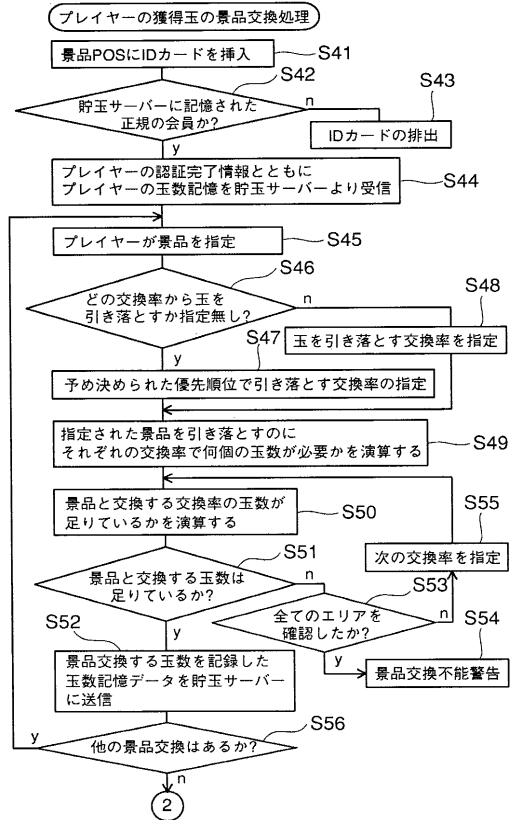
【図 8】



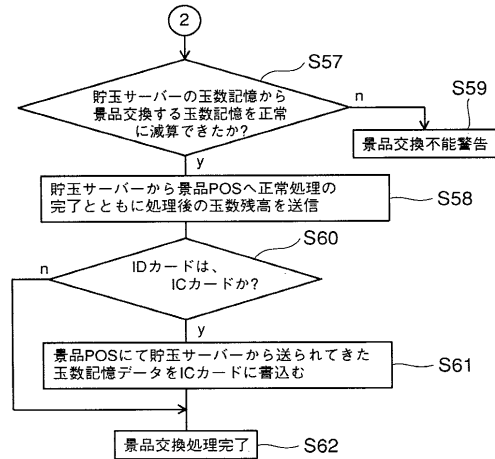
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



1番台交換率1円
獲得玉数1000個

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(1000)	(0)
第2交換率エリア	(0)	(0)
第3交換率エリア	(0)	(0)
第4交換率エリア	(0)	(0)

貯玉サーバーに送信

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(1000)	(0)
第2交換率エリア	(0)	(0)
第3交換率エリア	(0)	(0)
第4交換率エリア	(0)	(0)

【図 1 4】



3番台交換率3円
獲得玉数1500個

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(0)	(0)
第2交換率エリア	(0)	(0)
第3交換率エリア	(1500)	(0)
第4交換率エリア	(0)	(0)

貯玉サーバーに送信

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(1000)	(0)
第2交換率エリア	(0)	(0)
第3交換率エリア	(1500)	(0)
第4交換率エリア	(0)	(0)

景品POSに送信

景品

1球3円で300個相当
景品に交換

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(0)	(0)
第2交換率エリア	(0)	(0)
第3交換率エリア	(300)	(0)
第4交換率エリア	(0)	(0)

貯玉サーバーに送信

	貯玉数	景品玉数
第1交換率エリア	(1000)	(0)
第2交換率エリア	(0)	(0)
第3交換率エリア	(1200)	(0)
第4交換率エリア	(0)	(0)

フロントページの続き

(72)発明者 小嶋 修
愛知県江南市古知野町朝日250番地 サン電子株式会社内

審査官 澤田 真治

(56)参考文献 特開平07-299235(JP,A)
特開平06-261980(JP,A)
実開昭56-011891(JP,U)
特開平10-024168(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02