(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2005-261649
(P2005-261649A)
(43)公開日　平成17年9月29日(2005.9.29)

(51)Int.Cl.[7]	F I	テーマコード（参考）
A63F 7/02	A63F 7/02 328	2C088
	A63F 7/02 354	

審査請求 未請求　請求項の数 6　OL　（全 11 頁）

(21)出願番号　特願2004-78238(P2004-78238)
(22)出願日　平成16年3月18日(2004.3.18)

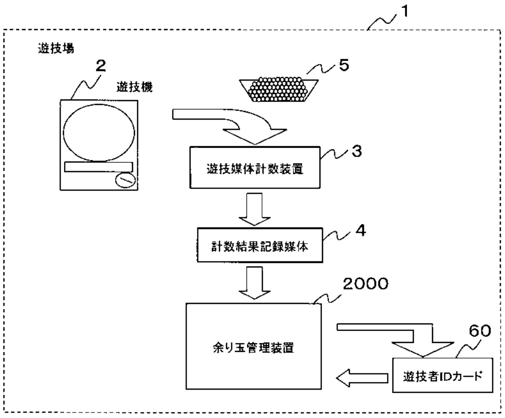
(71)出願人　000127628
株式会社エース電研
東京都台東区東上野３丁目１２番９号
(74)代理人　100082728
弁理士　柏原　健次
(72)発明者　武本　孝俊
東京都台東区東上野３丁目１２番９号　株式会社エース電研内
(72)発明者　鶴見　正行
東京都台東区東上野３丁目１２番９号　株式会社エース電研内

Fターム(参考)　2C088 BB30　BB32　BB34　BC80　CA35

(54)【発明の名称】遊技場における余り玉管理方法

(57)【要約】
【課題】　遊技機における、複数の遊技者の余り玉を加算できるように、余り玉の消費を促進する技術を提供する。
【解決手段】
遊技場における余り玉を管理する余り玉管理装置は、記憶装置に、遊技者を特定する遊技者識別情報を含む遊技者情報と、遊技者の保持する余り玉数と、交換金額を含む景品情報とを記憶する。また、遊技者ごとの余り金額を算出する。そして、余り金額の加算を希望する複数の遊技者を特定し、特定した複数の遊技者の余り金額の加算額を求め、景品交換可能であるか否か判定し、判定結果を表示する。景品交換可能な金額に達していない場合、加算金額で交換可能な景品をリスト表示する。
【選択図】図１

図1



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技場における余り玉を管理する余り玉管理装置の余り玉管理方法であって、
前記余り玉管理装置は、
遊技者を特定する遊技者識別情報を含む遊技者情報と、前記遊技者の保持する余り玉数と、交換金額を含む景品情報とを記憶する記憶装置を有し、
前記遊技者ごとの余り金額を、当該遊技者の余り玉数を金額に換算し算出する余り金額算出ステップと、
複数の遊技者識別情報を受け付ける遊技者受付ステップと、
前記遊技者情報を用いて、前記遊技者受付ステップで受け付けた複数の遊技者識別情報から遊技者を特定する遊技者特定ステップと、
加算額を、前記遊技者特定ステップにより特定された複数の遊技者の余り金額を合計し算出する加算額算出ステップと、
前記景品情報を用いて、前記加算額算出ステップにより算出された加算額が、前記交換景品の金額に達しているか否か判定する判定ステップと、
前記判定ステップによる判定結果を表示するステップと
を行うことを特徴とする余り玉管理装置の余り玉管理方法。
【請求項２】
請求項１に記載の余り玉管理装置の余り玉管理方法であって、
前記景品情報は、複数の景品の交換金額を含み、
前記余り玉管理装置は、さらに、
交換景品を特定する景品特定ステップを行い、
前記判定ステップは、前記景品情報を用いて、前記加算額算出ステップにより算出された加算額が、前記景品特定ステップにより特定された景品の金額に達しているか否か判定する
ことを特徴とする余り玉管理装置の余り玉管理方法。
【請求項３】
請求項２に記載の余り玉管理装置の余り玉管理方法であって、
前記判定ステップにより、前記加算額が、前記景品特定ステップにより特定された景品の金額に達していなかった場合、前記景品情報の中から、前記加算金額以下の交換金額の景品を抽出する景品抽出ステップと、
前記景品抽出ステップにより抽出した景品を表示するステップとを行う
ことを特徴とする余り玉管理装置の余り玉管理方法。
【請求項４】
請求項１～３のいずれか一項に記載の余り玉管理装置の余り玉管理方法であって、
前記余り玉管理装置は、さらに、
残金の所有者となる遊技者を特定する所有者特定ステップと、
残金を、前記加算金額から交換された景品の金額を減算し求める残金算出ステップと、
前記遊技者特定ステップで特定した複数の遊技者の余り金額を０にするとともに、前記残金算出ステップにより求めた残金を、前記所有者受付ステップで特定された遊技者の余り金額として前記記憶装置に記憶させるステップとを行う
ことを特徴とする余り玉管理装置の余り玉管理方法。
【請求項５】
請求項４に記載の余り玉管理装置の余り玉管理方法であって、
前記余り玉管理装置は、さらに、
前記所有者受付ステップで特定した遊技者の余り金額を表示する
ことを特徴とする余り玉管理装置の余り玉管理方法。
【請求項６】
遊技場における余り玉を管理する余り玉管理装置であって、
遊技者を特定する遊技者識別情報を含む遊技者情報と、前記遊技者の保持する余り玉数

と、交換金額を含む景品情報とを記憶する記憶装置と、
前記遊技者ごとの余り金額を、当該遊技者の余り玉数を金額に換算し算出する余り金額算出手段と、
複数の遊技者識別情報を受け付ける遊技者受付手段と、
前記遊技者情報を用いて、前記遊技者受付手段で受け付けた複数の遊技者識別情報から遊技者を特定する遊技者特定手段と、
加算額を、前記遊技者特定手段により特定された複数の遊技者の余り金額を合計し算出する加算額算出手段と、
前記景品情報を用いて、前記加算額算出手段により算出された加算額が、前記交換景品の金額に達しているか否か判定する判定手段と、
前記判定手段による判定結果を表示する手段と
を有することを特徴とする余り玉管理装置。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
パチンコ等の遊技機における余り玉を管理する技術に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ等の遊技機は、投入される遊技媒体により遊技を実行し、実現される遊技状態に応じて、賞として遊技媒体（例えば、パチンコ遊技機の場合は、賞球と呼ばれる。）を払い出す。そして、遊技者は、遊技終了時に、手元に残った遊技媒体（例えば、パチンコ遊技機の場合は、景品玉と呼ばれる。）を、その数量に応じて、各種景品に交換することができる。
【０００３】
ところで、各種景品に交換するための景品玉の数量は、景品に相当する金額に応じて予め定められており、１個の景品玉と交換可能な景品は用意されていないのが一般的である。
【０００４】
したがって、遊技者は、景品玉の数量によっては、全ての景品玉を景品に交換することができないこととなる。このとき景品に交換できなかった景品玉は、「余り玉」と呼ばれ、端玉景品として交換する。
【０００５】
しかし、余り玉の処理については遊技者の意向が繁栄されず、この点に不満を持つ遊技者が多いのが現実である。
【０００６】
この点、特許文献１には、景品玉数を記録媒体に記録しておき、遊技者がこの記録媒体を読取装置に読取らせることで、再び景品玉として返却を受けることを可能とする技術が記載されている。さらに、遊技機島、あるいは遊技機ごとに玉の交換単価が異なる場合には、余り玉を金額に交換して管理する技術も存する。
【０００７】
【特許文献１】特開平５-９２０７５号公報
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
しかし、管理する余り玉数が増大すると管理負担が増加する。また、遊技場を経営する者にとって余り玉は、遊技者から借り受けている金銭ともいえ、返済しなければならないものである。したがって、経営者にとっては、遊技者に余り玉を早期に消費してもらった方がよい。特許文献１の技術のように、記録媒体に余り玉数を単に記録するのみでは、余り玉の消費を促せない。また、余り玉を累積すれば景品と交換できるようになるとしても、景品交換できる数に達するまで時間がかかるため、余り玉の消費を促進できない。

【０００９】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、本発明の目的は、複数の遊技者の余り玉を加算できる技術を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【００１０】
上記課題を解決すべく本発明の余り玉管理装置の余り玉管理方法は、余り玉管理装置の記憶装置に、遊技者を特定する遊技者識別情報を含む遊技者情報と、前記遊技者の保持する余り玉数と、交換金額を含む景品情報とを記憶させる。そして、前記遊技者ごとの余り金額を、当該遊技者の余り玉数を金額に換算し算出する余り金額算出ステップと、複数の遊技者識別情報を受け付ける遊技者受付ステップと、前記遊技者情報を用いて、前記遊技者受付ステップで受け付けた複数の遊技者識別情報から遊技者を特定する遊技者特定ステップと、加算額を、前記遊技者特定ステップにより特定された複数の遊技者の余り金額を合計し算出する加算額算出ステップと、前記景品情報を用いて、前記加算額算出ステップにより算出された加算額が、前記交換景品の金額に達しているか否か判定する判定ステップと、前記判定ステップによる判定結果を表示するステップとを行わせる。
【００１１】
また、前記余り玉管理装置に、さらに、交換景品を特定する景品特定ステップを行わせるようにしてもよい。そして、前記判定ステップは、前記景品情報を用いて、前記加算額算出ステップにより算出された加算額が、前記景品特定ステップにより特定された景品の金額に達しているか否か判定するようにしてもよい。
【００１２】
また、前記判定ステップにより、前記加算額が、前記景品特定ステップにより特定された景品の金額に達していなかった場合、前記景品情報の中から、前記加算金額以下の交換金額の景品を抽出する景品抽出ステップと、前記景品抽出ステップにより抽出した景品を表示するステップとを行わせるようにしてもよい。
【００１３】
また、前記余り玉管理装置に、さらに、残金の所有者となる遊技者を特定する所有者特定ステップと、景品交換された旨の情報を受け付けるステップと、残金を前記加算金額から交換された景品の金額を減算し求める残金算出ステップと、前記遊技者特定ステップで特定した複数の遊技者の余り金額を０にするとともに、前記残金算出ステップにより求めた残金を、前記所有者受付ステップで特定された遊技者の余り金額として前記記憶装置に記憶させるステップとを行わせるようにしてもよい。
【００１４】
また、前記余り玉管理装置に、前記所有者受付ステップで特定した遊技者の余り金額を表示させるようにしてもよい。
【発明の効果】
【００１５】
上記発明によれば、遊技における余り玉（余りメダル）の消費を促進する技術が提供される。
【発明を実施するための最良の形態】
【００１６】
以下に、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。
【００１７】
図１は、本発明の一実施形態が適用された遊技場１の概略図である。図示するように、遊技場１には、遊技機２と、遊技媒体計数装置３と、余り玉管理装置２０００とが備えられる。
【００１８】
遊技機２は、特定の遊技状態が実現された場合に予め定めた数量の遊技媒体を賞として払い出す機能を有する。このような遊技機２としては、パチンコ遊技機、スロットマシン等が挙げられる。以下では、パチンコ遊技機を例にとって説明する。

【００１９】
遊技媒体計数装置３は、遊技機２から払い出された遊技媒体（例えばパチンコ玉１２）の数を計数する。そして計数した結果を計数結果記録媒体４に記録して出力する。例えば、パチンコ遊技機の場合、遊技媒体計数装置３は、玉箱に収納されているパチンコ玉の数量を計数する。そして、計数結果を記録したレシートや、光・磁気により計数結果を記録したカードを発行する。

【００２０】
余り玉管理装置２０００は、余り玉の登録を受け付ける装置である。図２は、余り玉登録装置２０００のハードウェア構成図である。図示するように、余り玉管理装置２０００は、演算装置２０１０と、計数結果記録媒体読取装置２０２０と、ＩＤカード読取装置２０３０と、入力装置２０４０と、出力装置２０５０と、メモリ２０７０とを有するコンピュータにより構成される。

【００２１】
演算装置２０１０は、各種の処理を行う中心的ユニットである。各処理は、メモリに記憶されているプログラムを実行することにより行う。

【００２２】
計数結果記録媒体読取装置２０２０は、計数結果記録媒体４に記録された遊技媒体の計数結果を読取る。そして、読取った情報を演算装置２０１０に送信する。

【００２３】
ＩＤカード読取装置２０３０は、遊技者ごとに配布された遊技者ＩＤカード６０に記録された情報（遊技者を識別するコード（遊技者ＩＤ）等）を読み取る。そして、読取った情報を演算装置２０１０に送信する。

【００２４】
入力装置２０４０は、外部から情報の入力を受け付けて、受け付けた情報を演算装置２０１０に送信する。入力装置２０４０は、キーボード、マウス、スキャナなどで構成される。

【００２５】
出力装置２０５０は、演算装置２０１０から受信した情報を出力する装置である。出力装置２０５０は、ディスプレイ、プリンタなどで構成される。

【００２６】
メモリ２０７０は、演算装置２０１０が行う各処理のためのプログラム及び、データベース１１０が格納する。データベース１１０は、図３に示すように、遊技者情報１１１と、余り金額情報１１２と、交換単価情報１１４と、景品情報１１５と、グループ情報１１６とを含む。

【００２７】
遊技者情報１１１は、遊技者ごとの遊技者に関する情報を含む。本実施形態では、遊技者情報１１１は、図４に示すように、遊技者を識別するコード（遊技者ＩＤ）１１１１ごとに、遊技者の名前１１１２、生年月日１１１３、性別１１１４、職業１１１５、住所１１１６、電話番号１１１７、電子メールアドレス１１１８等の遊技者に関する情報を含んでいる。なお、職業１１１５、電子メールアドレス１１８等の一人の遊技者について複数の情報が与えられる場合があるものについては、遊技者情報１１１がこれらの情報を複数含むようにしてもよい。

【００２８】
余り金額情報１１２は、遊技者ごとの余り金額に関する情報を含む。本実施形態では、余り金額情報１１２は、図５に示すように、遊技者ＩＤ１１２１ごとの、蓄積した余り金額１１２２を含んでいる。

【００２９】
ここで、余り金額とは、余り玉数を金額に換算した金額のことである。すなわち、遊技者は遊技終了時に、手元に残った遊技媒体（パチンコ遊技機の場合は、景品玉と呼ばれる。）を、その数量に応じて各種景品に交換する。しかし、各種景品に交換するための景品

玉の数量は、景品に相当する金額に応じて予め定められており、通常、少量の景品玉と交換可能な景品は用意されていない。そこで、本実施形態では、余り玉管理装置２０００の演算装置２０１０は、後述する交換単価情報１１４を用いて景品に交換できなかった余り玉を金額に換算する。そして、余り金額をデータベース１１０に記憶することとした。これにより、遊技島あるいは遊技機ごとに玉の交換単価が異なっている場合でも余り玉を管理することが可能になる。

【００３０】

すなわち、余り金額１１２２は、余り金額の蓄積とともに増加する。また、本実施形態が適用されている遊技場においては、余り金額１１２２が景品と交換可能な金額に達すると、遊技者の要求により、余り金額を景品に交換可能としている。したがって、余り金額が景品と交換されると、余り金額１１２２は景品分だけ減少するようになっている。詳しくは、後述する。

【００３１】

交換単価情報１１４は、余り玉数を金額に換算する際のレートである交換単価に関する情報を含む。本実施形態では、交換単価情報１１４は、遊技者ＩＤごとに交換単価が定められている。そして、交換単価情報１１４は、図６に示すように、遊技者ＩＤ１１４１と対応付けられて記憶されている。すなわち、演算装置２０１０は、受け付けた余り玉の所有者である遊技者に対応付けられた交換単価１１４２を用いて余り金額を求める。

【００３２】

景品情報１１５は、景品に関する情報を含む。本実施形態では、景品情報１１５は、図８に示すように、景品名１１５１ごとに交換金額１１５２を含む。

【００３３】

グループ情報１１６は、遊技者がどのグループに属すかの情報を含む。図８に示すように、グループＩＤ１１６１ごとに、遊技者ＩＤ１１６２を含む。

【００３４】

上記したデータベース１１０に記憶される各情報は、余り玉管理装置２０００の演算装置２０１０が、操作者により入力装置１０２０を介して入力させ入手するようにしてもよいし、他の機器により収集されものを受信し入手するようにしてもよい。

【００３５】

なお、グループ情報１１６は、次のようにして登録される。余り玉管理装置２０００の操作者は、遊技者から、同一のグループとして登録したい遊技者（通常、友人、家族、同僚など）の情報を受け取る。余り玉管理装置２０００の演算処理部２０１０は、操作者から、同一のグループとして登録する遊技者を特定する情報（遊技者ＩＤなど）を入力装置２０４０を介して受け付ける。そして、受け付けた複数の遊技者を同一のグループとして、グループ情報１１６に格納する。その際、グループ識別コード（グループＩＤ）１１７１を付与する。

【００３６】

[動作の説明]　次に、本実施形態の余り玉管理装置２０００の動作について説明する。上記のように構成される余り玉管理装置２０００は、遊技者の余り玉数を受け付けた後、余り金額に換算して記憶する。そして、余り金額が景品交換可能な金額に達したところで、景品交換された旨の情報を操作者から受け付けると、余り金額１１２２から交換された景品の金額分を差し引く。

【００３７】

本実施形態の余り玉管理装置２０００は、さらに、複数の遊技者の余り金額を加算できるように構成される。

【００３８】

図９は、余り金額の加算要求を受け付けたときの、余り玉管理装置２０００の処理の流れを示すフロー図である。なお、このフローにおける余り玉管理装置２０００の処理は、その演算装置２０１０が、メモリ２０７０記憶されているプログラムを実行することにより実現される。

【００３９】
このフローは、入力装置２０４０を介して、操作者から余り金額の加算要求を受け付けたときに開始される。
【００４０】
まず、演算装置２０１０は、余り金額の加算を希望する複数の遊技者を特定する（Ｓ１０２）。具体的には、演算装置２０１０は、遊技者ＩＤカード６０の提示を求めるメッセージを出力装置２０５０に表示する。これを受けて、遊技者ＩＤカード６０の提示がなされると、演算装置２０１０は、ＩＤカード読取装置２０３０を介して、遊技者ＩＤカード６０に記録されている遊技者ＩＤを読取る。そして、演算装置２０１０は、読取った複数の遊技者ＩＤから、遊技者情報１１１を参照して、余り金額の加算を希望する遊技者を特定する。
【００４１】
なお、演算装置２０１０は、遊技者を特定する情報（名前、住所等）を入力装置２０４０を介して受け取るようにしてもよい。そして、その情報から、遊技者情報１１１を参照して遊技者を特定するようにしてもよい。
【００４２】
次に、演算装置２０１０は、遊技者が交換を希望する景品を特定する（Ｓ１１２）。具体的には、演算装置２０１０は、交換を希望する景品の入力を促すメッセージを出力装置２０５０を介して表示する。このとき、演算装置２０１０は、景品情報１１５を参照して、景品名と、交換金額を出力装置２０５０にリスト表示するようにしてもよい。こうすれば、どのような景品が遊技場に用意されているかを知らせることができる。また、リスト表示された中から、選択を受けつけるようにしてもよい。このようにして、演算装置２０１０は、入力装置２０４０を介して、交換希望の景品を受け付ける。
【００４３】
次に、演算装置２０１０は、景品交換した後の残金の所有者の特定を受け付ける。具体的には、演算装置２０１０は、残金の所有者の特定を促すメッセージを出力装置２０５０に表示する。そして、演算装置２０１０は、入力装置２０４０を介して入力された、残金の所有者を特定する情報を受け付ける。残金の所有者の特定は、遊技者ＩＤの入力を受け付けることにより行ってもよい。また、Ｓ１０２で特定された複数の遊技者を出力装置２０５０にリスト表示し、その中から選択させるようにしてもよい。
【００４４】
次に、演算装置２０１０は、余り金額情報１１２を参照して、Ｓ１０２で特定した遊技者ごとの余り金額を抽出する（Ｓ１２４）。
【００４５】
続いて、演算装置２０１０は、抽出した複数の遊技者の余り金額を合計して、加算額を求める（Ｓ１２６）。
【００４６】
次に、演算装置２０１０は、景品情報１１７を参照して、加算額が、Ｓ１１２で特定した交換希望景品の交換金額を越えているか否か判定する（Ｓ１２８）。加算額が交換希望景品の交換金額を越えていない場合（Ｓ１２８でＮｏ）、演算装置２０１０は、景品交換できないことを伝えるメッセージを出力装置２０５０に表示し（Ｓ１３２）、処理を終了する。
【００４７】
一方、加算額が、Ｓ１１２で特定した交換希望景品の交換金額を越えている場合（Ｓ１２８でＹｅｓ）、演算装置２０１０は、景品交換できることを伝えるメッセージを出力装置２０５０に表示する（Ｓ１３０）。
【００４８】
余り玉管理装置２０００の操作者は、この表示を見て、景品交換可能であることを判断することになる。そして、景品交換可能である場合は、遊技者の景品交換の要求に答え、景品を遊技者に渡すことになる。

【００４９】
次に、演算装置２０１０は、景品交換が行われたか否かを質問するメッセージを出力装置２０５０に表示する。これを受けて、操作者は、景品交換が行われたか否かを入力装置２０４０を介して入力することになる。
【００５０】
そして、演算装置２０１０は、操作者により入力された情報から、景品交換が行われたか否かを判定する（Ｓ１３４）。景品交換が行われなかった場合（Ｓ１３４でＮｏ）、演算装置２０１０は、処理を終了する。
【００５１】
一方、景品交換が行われた場合（Ｓ１３４でＹｅｓ）、演算装置２０１０は、残金の処理を行う。まず、演算装置２０１０は、Ｓ１２６で求めた加算額から交換された景品の金額を減算することに残金を求める。次に、演算装置２０１０は、余り金額情報１１２の中の、Ｓ１０２で特定された複数の遊技者全員の余り金額をゼロ円にする。そして、Ｓ１１４で特定された遊技者（残金の所有者）の余り金額として、求めた残金を登録する。さらに、残金の所有者の余り金額を、出力装置２０５０に表示し（Ｓ１３６）、処理を終了する。これにより、余り金額の加算を希望した遊技者の余り金額は、残金の所有者以外は、ゼロ円となり、余り金額が消費されたことになる。
【００５２】
以上、余り金額の加算処理について説明した。
【００５３】
上記実施形態によれば、遊技者同士の余り金額を加算することができる。また、加算された金額で遊技者が希望した景品と交換可能かどうかが判定され、判定結果が表示される。したがって、操作者は、景品交換可能か否か容易に判断できる。また、景品交換した後の残金を、指定された遊技者の余り金額として、再登録することができるので、遊技者にとって不利とならない。
【００５４】
また、遊技者一人の余り金額が景品交換可能な金額に達していなくても、合算することで、景品交換できるようになるので、余り金額の早期の消費を促せる。
【００５５】
上記実施形態は、次のように変形できる。上記実施形態では、不特定の遊技者同士でも余り金額を加算することができた。これに対して、以下の実施形態は、予め登録されたグループに属す遊技者同士でのみ、余り金額の加算ができる構成を有する。
【００５６】
図１０は、かかる場合の余り玉管理装置２０００の余り金額加算処理の流れを示すフロー図である。この処理フローは、Ｓ１０４、Ｓ１１０のステップを有する点で、図９のフローと異なるが、他の処理は図９のフローの処理と同様である。
【００５７】
余り玉管理装置２０００の演算装置２０１０は、余り金額の加算を希望する遊技者の特定（Ｓ１０２）を行った後、グループ情報１１６を参照して、特定された遊技者が、同じグループに属すか否か判定する（Ｓ１０４）。
【００５８】
特定された遊技者の全員が、同じグループに属す場合（Ｓ１０４でＹｅｓ）、演算装置２０１０は、Ｓ１１２に処理を移行し、上記で説明した処理と同様の処理を行う。
【００５９】
一方、特定された遊技者の中で、同じグループに属さない人が一人でもいる場合（Ｓ１０４でＮｏ）、演算装置２０１０は、その旨（認証できない旨）を出力装置２０５０に表示する（Ｓ１１０）。また、景品交換できないことを伝えるメッセージを表示し（Ｓ１３２）、処理を終了する。
【００６０】
このようなフローによれば、予め登録されたグループに属す遊技者同士でのみ余り金額

の加算ができるようにすることができる。すなわち、余り金額を消費するために、遊技者は、予め登録したグループの中の友人、家族、同僚等を誘って遊技場に来場することになる。したがって、遊技場の集客効果を向上できる。また、知り合い同士で余り金額を加算できるので、遊技者にとっては加算が容易となり好都合となる。また、遊技場にとっては、余り金額の早期の消費が達成できる。

【００６１】

また、上記実施形態は、次のように変形可能である。上記実施形態では、余り金額の加算額で景品交換が不可能な場合（Ｓ１２８でＮｏ）、景品交換できない旨を表示して処理を終了している。これに限らず、余り金額の加算額で景品交換が不可能な場合（Ｓ１２８でＮｏ）、演算装置２０１０は、Ｓ１１２の交換希望景品の特定に戻って処理を続けるようにしてもよい。そして、景品情報１１５を参照して、加算額で交換可能な景品を抽出し、抽出した景品をリスト表示し、その中から交換希望景品の選択を受け付けるようにしてもよい。こうすれば、再度、最初から処理を開始する手間が省ける。

【００６２】

また、図１０で示した余り金額加算処理においては、Ｓ１０２で特定された遊技者全員が同じグループに属さない場合（Ｓ１０４でＮｏ）、認証できない旨と、景品交換できない旨を表示して、処理を終了している。これに限らず、Ｓ１０２で特定された遊技者全員が同じグループに属さない場合（Ｓ１０４でＮｏ）、演算装置２０１０は、グループ情報１１６を参照して、同じグループに属さない遊技者（多数が属すグループに属さない遊技者）を抽出し、抽出した遊技者を出力装置２０５０に表示するようにしてもよい。

【００６３】

また、Ｓ１０２で特定された遊技者全員が同じグループに属さない場合（Ｓ１０４でＮｏ）、演算装置２０１０は、Ｓ１０２で特定された加算希望の遊技者の中から、同じグループに属さない遊技者を除外して、Ｓ１１２の処理に移行するようにしてもよい。このとき、除外する旨を出力装置２０５０に表示するようにしてもよい。このようにすれば、処理を最初からやり直す必要がなくなり、使い勝手がよくなる。

【００６４】

また、上記実施形態では、景品交換後、残金が発生した場合は、Ｓ１１４で特定した残金の所有者の余り金額となるようにしている。本実施形態は、これに限られない。

【００６５】

例えば、残金を加算を希望した遊技者の人数で除した金額を、それぞれの遊技者の余り金額として更新するようにしてもよい。また景品交換する前の余り金額の多さに応じて重み付けして、残金を振り分けるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者間の公平が保たれる。

【００６６】

また、加算を認める代わりとして、残金の再登録をしないようにすることもできる。このようにすれば、余り金額の消費が促進できる。

【００６７】

なお、上記実施形態において、遊技場における遊技機の中でスロットマシンもパチンコ遊技機の余り玉と同様に、余りメダルの有価価値をパチンコ玉の有価価値に換算して管理する、または余りメダルを余り玉と同様に管理するようにしてもよい。この場合でも、上記実施形態を適用することができる。

【００６８】

また、上記実施形態は、本発明の要旨の範囲で様々な変形が可能である。

【図面の簡単な説明】

【００６９】

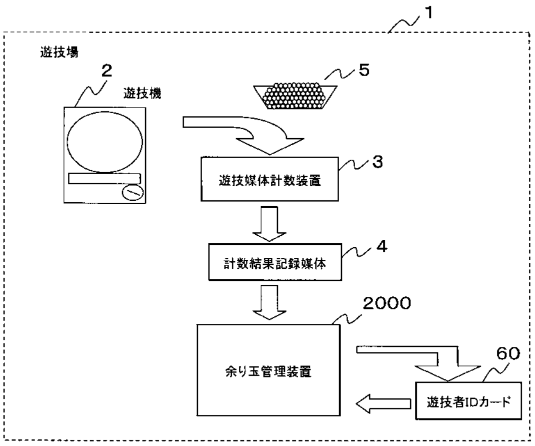
【図１】図１は、本発明の一実施形態が適用された遊技場の概略構成図である

【図２】図２は、余り玉管理装置のハードウェア構成を説明する図である。

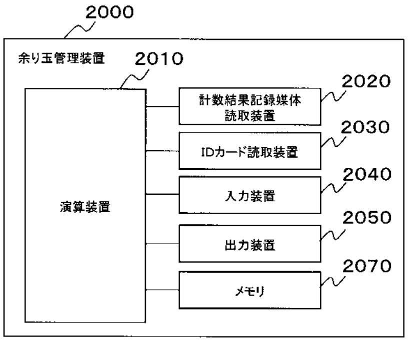
【図３】図３は、余り玉管理装置のデータベースに格納されている情報の構成を示す図である。

【図４】図４は、遊技者情報１１１の構成を説明する図である。
【図５】図５は、余り金額情報１１２の構成を説明する図である。
【図６】図６は、交換単価情報１１４の構成を説明する図である。
【図７】図７は、景品情報１１５の構成を説明する図である。
【図８】図８は、グループ情報１１６の構成を説明する図である。
【図９】図９は、本実施形態の余り玉管理装置の余り金額加算処理の流れを示すフロー図である。
【図１０】図１０は、本実施形態の変形例である余り玉管理装置の余り金額加算処理の流れを示すフロー図である。
【符号の説明】
【００７０】
１・・・遊技場、２・・・遊技機、３・・・遊技媒体計数装置、４・・・計数結果記録媒体、５・・・遊技媒体、６０・・・遊技者ＩＤカード、
２０００・・・余り玉管理装置

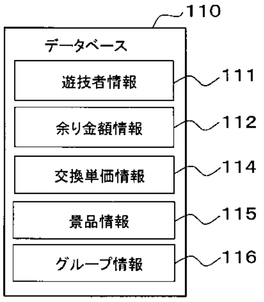
【図１】
図1



【図２】
図2



【図３】
図3



【図４】

図4

遊技者情報

1111 1112 1113 1114 1115 1116 1117 1118

遊技者ID	名前	生年月日	性別	職業	住所	電話番号	メールアドレス
***	***	***	M	***	***	***	**@**.**.jp
***	***	***	M	***	***	***	**@**.**.jp
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図５】

図5

余り金額情報

1121 1122

遊技者ID	余り金額
＊＊＊	＊＊＊
＊＊＊	＊＊＊
⋮	⋮

【図６】

図6

交換単価情報

1141 1142

遊技者ID	交換単価（＊円／個）
＊＊＊	＊＊＊
＊＊＊	＊＊＊
⋮	⋮

【図７】

図7

景品情報

1151 1152

景品名	交換金額
＊＊＊	＊＊＊
＊＊＊	＊＊＊
⋮	⋮

【図８】

図8

グループ情報

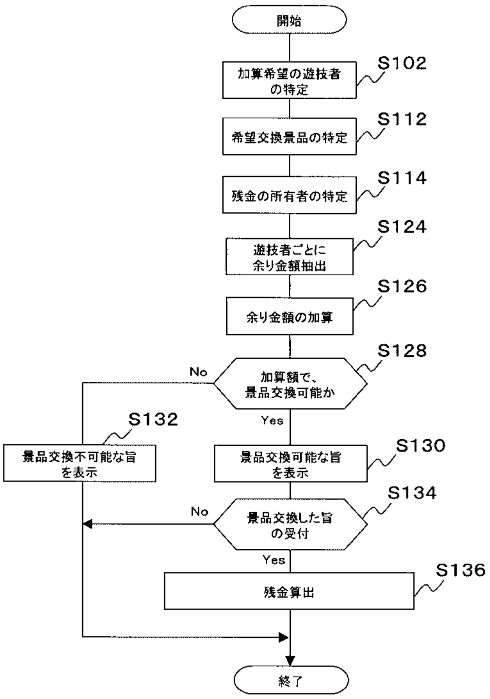
1161 1162

グループID
＊＊＊
＊＊＊
⋮

遊技者ID
＊＊＊
＊＊＊
⋮

【図９】

図9



【図１０】

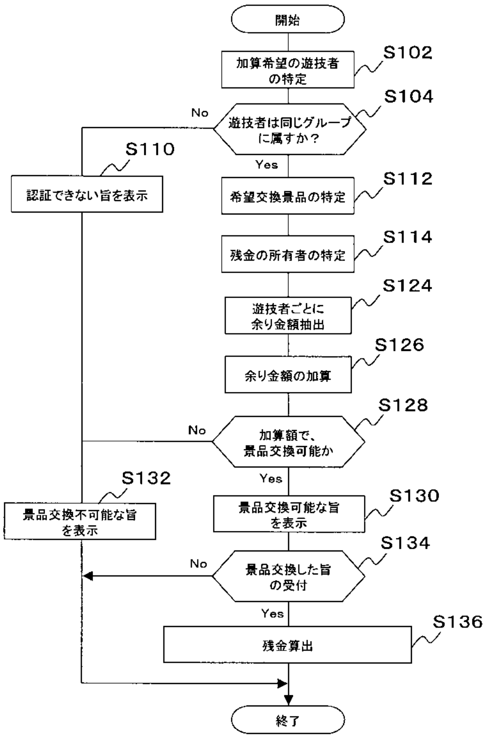



図10