

(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2005-261653
(P2005-261653A)

(43) 公開日 平成17年9月29日(2005.9.29)

(51) Int.Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 8
A 6 3 F 7/02 3 5 4

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2004-78242 (P2004-78242)	(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 1 2 番 9 号
(22) 出願日	平成16年3月18日 (2004. 3. 18)	(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 1 2 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 1 2 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】

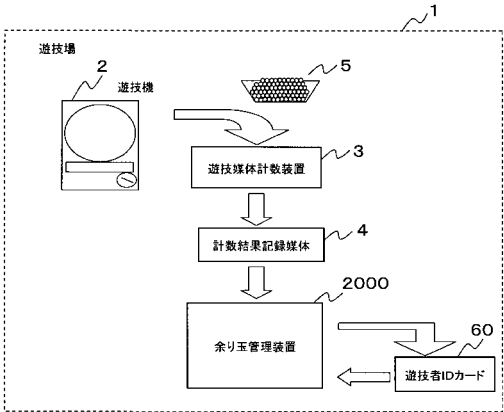
【課題】 遊技場における、複数の遊技者の余り玉を加算できるように、余り玉の消費を促進する技術を提供する。

【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、遊技者情報から抽出した複数の遊技者を友人、家族、同僚等によってグループ化する。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が、同一のグループに含まれるか否かが判定する。全員が、同一のグループに含まれると判定された場合、余り金額の加算額を求め、景品交換可能であるか否かが判定する。景品交換可能な場合は、複数の遊技者の中から娯楽性のある抽選で景品の受け取り人を特定し、その結果を表示する。

【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 10
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を行い、さらに、
前記判定ステップにより、前記加算額が、前記交換景品の金額に達していると判定され
た場合、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中から、1の遊技者を
選択する景品受取人特定ステップと、
前記景品受取人特定ステップにより特定された遊技者が景品交換できる旨を表示するス
テップと 20
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】

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、
前記遊技者情報から抽出した複数の遊技者をグループにするグループ化ステップと、
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、 30
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、
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が、前記グループ化ステップに
よりグループにされた同一のグループに含まれるか否か判定するグループ判定ステップと
を行い、さらに、
前記グループ判定ステップにより、前記遊技者特定ステップにより特定された複数の遊
技者の全員が、同一のグループに含まれると判定された場合、
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 40
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を行い、さらに、
前記判定ステップにより、前記加算額が、前記交換景品の金額に達していると判定され
た場合、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中から、1の遊技者を
選択する景品受取人特定ステップと、
前記景品受取人特定ステップにより特定された遊技者が景品交換できる旨を表示するス
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 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、
前記余り玉管理装置は、さらに、

前記グループ判定ステップにより、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全員が、同一のグループに含まれないと判定された場合、

前記遊技者受付ステップに戻って、以降のステップを行う
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、
前記景品受取人特定ステップは、複数の遊技者の中から、抽選により 1 の遊技者を選択する
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 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、
前記抽選は、抽選の開始又は終了のタイミングにより結果の変わるものであり、
前記景品受取人特定ステップは、前記抽選の開始又は終了の要求を受け付けて行う
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 6】

請求項 1 ~ 5 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 7】

請求項 6 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 8】

請求項 1 ~ 7 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 9】

請求項 5 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 10】

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、

10

20

30

40

50

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、
前記判定手段により、前記加算額が、前記交換景品の金額に達していると判定された場合、前記遊技者特定手段により特定された複数の遊技者の中から、1の遊技者を選択する景品受取人特定手段と、
前記景品受取人特定手段により特定された遊技者が景品交換できる旨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。

10

【請求項 11】

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、
前記遊技者情報から抽出した複数の遊技者をグループにするグループ化手段と、
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、
前記遊技者特定手段により特定された複数の遊技者が、前記グループ化手段によりグループにされた同一のグループに含まれるか否か判定するグループ判定手段と、
前記グループ判定手段により、前記遊技者特定手段により特定された複数の遊技者の全員が、同一のグループに含まれると判定された場合、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、
前記判定手段により、前記加算額が、前記交換景品の金額に達していると判定された場合、前記遊技者特定手段により特定された複数の遊技者の中から、1の遊技者を選択する景品受取人特定手段と、
前記景品受取人特定手段により特定された遊技者が景品交換できる旨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。

20

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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、遊技場を運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。

20

【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遊技場における余り玉管理装置の余り玉管理方法は、前記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、前記余り玉管理装置に、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を行い、さらに、前記判定ステップにより、前記加算額が、前記交換景品の金額に達していると判定された場合、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中から、1の遊技者を選択する景品受取人特定ステップと、前記景品受取人特定ステップにより特定された遊技者が景品交換できる旨を表示するステップと行わせる。

30

40

【0011】

また、前記遊技者情報から抽出した複数の遊技者をグループにするグループ化ステップと、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が、前記グループ化ステップによりグループにされた同一のグループに含まれるか否か判定するグループ判定ステップとを行い、さらに、前記グループ判定ステップにより、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全員が、同一のグループに含まれると判定された場合、前記加算額算出ステップ以降のステップを行わせるようにしてもよい。

【0012】

また、前記グループ判定ステップにより、前記遊技者特定ステップにより特定された複

50

数の遊技者の全員が、同一のグループに含まれないと判定された場合、前記遊技者受付ステップに戻って、以降のステップを行わせるようにしてもよい。

【0013】

また、前記景品受取人特定ステップは、複数の遊技者の中から、抽選により1の遊技者を選択するようにしてもよい。

【0014】

また、前記抽選は、抽選の開始又は終了のタイミングにより結果の変わるものであり、前記景品受取人特定ステップは、前記抽選の開始又は終了の要求を受け付けて行うものであってもよい。

【0015】

また、前記景品情報は、複数の景品の交換金額を含むようにしてもよい。そして、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、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。

10

【0016】

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。

20

【0017】

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、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。

【0018】

また、前記余り玉管理装置に、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させるようにしてもよい。

30

【発明の効果】

【0019】

上記発明によれば、遊技における余り玉（余りメダル）の消費を促進できる技術が提供される。

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

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。

【0021】

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。

40

【0022】

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。

【0023】

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

50

したカードを発行する。

【0024】

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。

【0025】

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。

10

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

20

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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1118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。

30

【0032】

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。

40

【0033】

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、遊技場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

50

理することが可能になる。

【0034】

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。

【0035】

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て、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。

10

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

20

【0039】

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。

30

【0040】

〔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。

【0041】

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。

40

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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（S1

50

02)。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。

【0045】

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。

10

【0046】

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。

【0047】

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。

20

【0048】

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)。

【0049】

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)。

30

【0050】

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。

【0051】

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、景品の受け取り人となる遊技者を特定する(S129)。

40

【0052】

具体的には、演算装置2010は、くじ引き、ルーレット等により抽選で景品の受け取り人となる遊技者を特定する。例えば、演算装置2010は、図11に示すように、遊技者が見ることができるように配置された出力装置2050の画面730上に、エリアを区切ったルーレット盤732を表示し、各エリアにS102で特定した複数人の遊技者を割り当てる。図では、A~Dのエリアを4人の遊技者に割り当てている。この割当は、演算装置2010によりランダムに行ってもよいし、エリアの選択を入力装置2040を介して受け付けるようにしてもよい。そして、演算装置2010は、734のように、各エリアに割り当てられた遊技者を表示する。

50

【 0 0 5 3 】

次に、演算装置 2 0 1 0 は、ルーレット画面 7 3 0 上に、ルーレット針 7 4 2 を表示する。そして、入力装置 2 0 4 0 を介して、ルーレット針 7 4 2 の回転要求を待つ。回転要求を受け付けると、演算装置 2 0 1 0 は、ルーレット針 7 4 2 をルーレット盤 7 3 2 上で回転させ表示する。そして、入力装置 2 0 4 0 を介して、ルーレット針 7 4 2 の停止要求を待つ。停止要求を受け付けると、演算装置 2 0 1 0 は、ルーレット針 7 4 2 の回転スピードを徐々に落とし、最終的にルーレット盤 7 3 2 上のいずれかのエリアを指すようにして表示する。

【 0 0 5 4 】

そして、演算装置 2 0 1 0 は、ルーレット針 7 4 2 の指しているエリアに割り当てられている遊技者を、景品の受け取り人であるとして、その旨を知らせるメッセージ 7 4 4 を表示する (S 1 3 0)。

10

【 0 0 5 5 】

なお、演算装置 2 0 1 0 は、景品の受け取り人を、上記のように抽選により決定してもよいし、景品交換する日が誕生日である遊技者が含まれる場合は、その遊技者を受け取り人にするようにしてもよい。抽選で決定する場合は、娯楽性のある方法により特定するのが好ましい。

【 0 0 5 6 】

遊技者は、この表示を見て、誰が景品を受け取ることができるかを判断することになる。そして、景品を受け取ることができるとされた遊技者は、景品交換所にて、景品交換を行うことになる。

20

【 0 0 5 7 】

次に、演算装置 2 0 1 0 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 2 0 5 0 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 2 0 4 0 を介して入力することになる。

【 0 0 5 8 】

そして、演算装置 2 0 1 0 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 (S 1 3 4)。景品交換が行われなかった場合 (S 1 3 4 で N o)、演算装置 2 0 1 0 は、処理を終了する。

【 0 0 5 9 】

一方、景品交換が行われた場合 (S 1 3 4 で Y e s)、演算装置 2 0 1 0 は、残金の処理を行う。まず、演算装置 2 0 1 0 は、S 1 2 6 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 2 0 1 0 は、余り金額情報 1 1 2 の中の、S 1 0 2 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、S 1 1 4 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 2 0 5 0 に表示し (S 1 3 6)、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。

30

【 0 0 6 0 】

以上、余り金額の加算処理について説明した。

40

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

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。

【 0 0 6 3 】

50

また、複数の遊技者の中から、景品を受け取ることができる遊技者を、抽選により決定するので、娯楽性が高まる。また、抽選は、例えばルーレットの場合、針の回転のスタートとストップを遊技者が指示できる。したがって、遊技者参加型の抽選にすることができるので、より娯楽性が向上する。

【0064】

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。

【0065】

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。

10

【0066】

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るか否か判定する(S104)。

【0067】

特定された遊技者の全員が、同じグループに属する場合(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。

【0068】

20

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。

【0069】

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。

30

【0070】

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。

【0071】

40

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。

【0072】

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

50

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。

【0073】

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。

【0074】

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。

10

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

20

【図面の簡単な説明】

【0078】

【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。

30

【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。

【図11】図11は、抽選で景品交換可能な遊技者を特定する場合の画面（抽選前）の表示例である。

【図12】図12は、抽選で景品交換可能な遊技者を特定する場合の画面（抽選後）の表示例である。

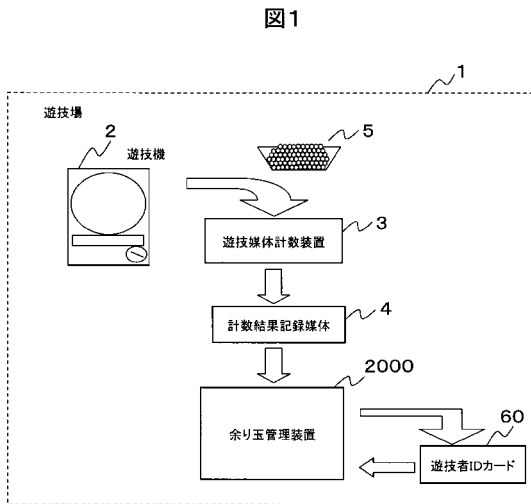
【符号の説明】

40

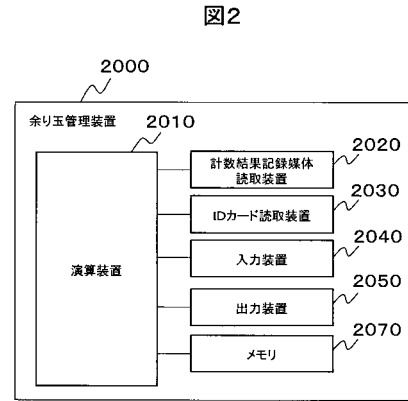
【0079】

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

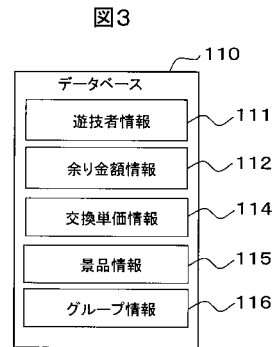
【図 1】



【図 2】



【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 6】

図6

交換単価情報

1141	1142
遊技者ID	交換単価 (*円/個)
***	***
***	***
⋮	⋮

【図 5】

図5

余り金額情報

1121	1122
遊技者ID	余り金額
***	***
***	***
⋮	⋮

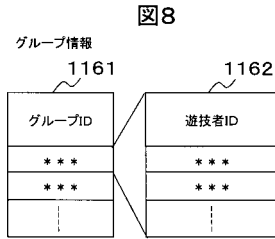
【図 7】

図7

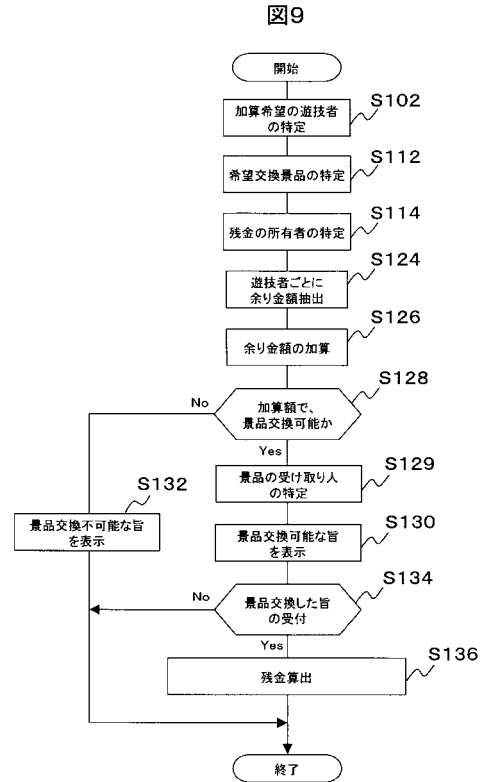
景品情報

1151	1152
景品名	交換金額
***	***
***	***
⋮	⋮

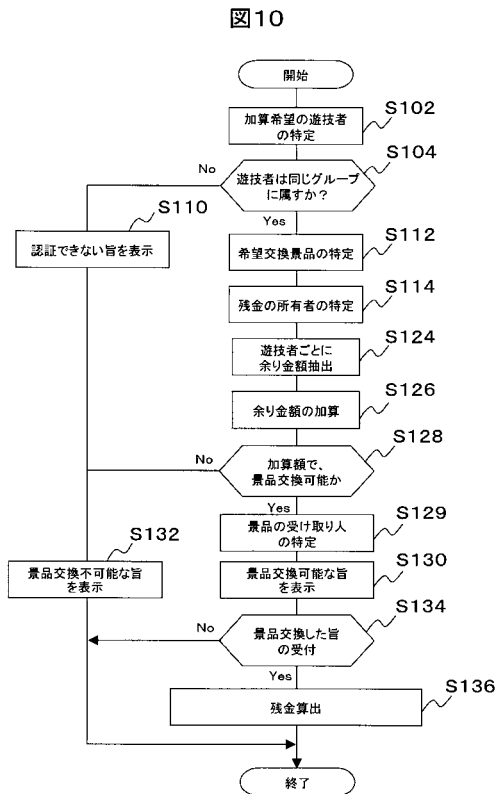
【図 8】



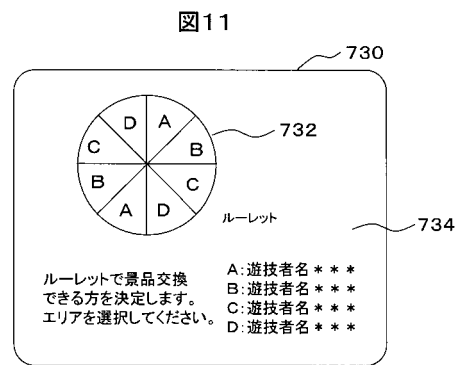
【図 9】



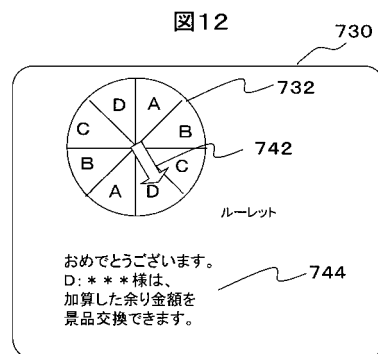
【図 10】



【図 11】



【図 12】



フロントページの続き

【要約の続き】