(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3856161号
(P3856161)
(45)発行日　平成18年12月13日(2006.12.13)　(24)登録日　平成18年9月22日(2006.9.22)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 329
A63F 7/02 354

請求項の数 2　(全 17 頁)

(21)出願番号　特願平8-186657
(22)出願日　平成8年6月27日(1996.6.27)
(65)公開番号　特開平10-15204
(43)公開日　平成10年1月20日(1998.1.20)
審査請求日　平成14年6月10日(2002.6.10)

(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　100096699
弁理士　鹿嶋　英實
(72)発明者　井置　定男
群馬県桐生市宮本町３－７－２８

審査官　伊藤　陽

(56)参考文献　特開平０８－０８９６５６（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１１１５７１（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－１６４２６２（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－１４１１００（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－２９８３３７（ＪＰ，Ａ）
最終頁に続く

(54)【発明の名称】景品予約システム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者が獲得した遊技球を会員カードに対応して貯玉数として記憶する貯玉管理装置と、
前記貯玉管理装置と相互に情報の送信を行い景品交換する制御を行う景品交換装置と、を備えた景品予約システムにおいて、
前記景品交換装置は、
景品情報が記憶された景品情報記憶手段と、
前記貯玉数および景品情報を表示可能な表示手段と、
前記表示手段に表示された前記景品情報から所定の景品を選択可能な景品選択手段と、
前記景品選択手段の操作に基づいて前記貯玉数と所定の景品の交換玉数とを比較するとともに、比較結果に基づいて前記貯玉数から前記交換玉数を減算して景品発注処理を行う景品交換制御手段と、を備え、
前記景品交換装置は、
遊技者の貯玉数が希望する景品交換玉数に達していない場合に、希望する景品を予め指定して景品交換の予約を行う景品交換予約機能を含み、予約以後の遊技によって遊技者の貯玉数が予約した景品交換玉数に達した場合に、自動的に景品交換を行うことを特徴とする景品予約システム。
【請求項２】
遊技者が獲得した遊技球を計数可能な玉計数機を備え、

前記玉計数機は、遊技者が当該玉計数機に前記会員カードを挿入して計数結果を貯玉数に加算記憶したとき、当該遊技者の貯玉数が前記予約した景品交換玉数に達した場合に、貯玉数が予約した景品交換玉数となったことを表示することを特徴とする請求項１に記載の景品予約システム。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技者が獲得した遊技球を会員カードに対応して貯玉数として記憶する貯玉管理装置と、貯玉管理装置と相互に情報の送信を行い景品交換する制御を行う景品交換装置と、を備えた景品予約システムに関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来より、パチンコ遊技機、アレンジボール機、雀球機、遊技コインを用いたスロットマシン（回胴式コイン型スロット遊技機）、球を用いたスロットマシン（回胴式パチンコ型スロット遊技機）等に代表される遊技機を多数有する遊技店においては、これらの遊技機で使用するための遊技媒体としてパチンコ球やメダル（コイン）を遊技者に有料で貸し出し、遊技者が獲得した賞球や賞メダル等の数量に応じて遊技者が希望する景品と交換するようなシステムをとっている。

【０００３】

この景品交換に際しては、遊技媒体収納箱（球箱等）に遊技者が遊技で獲得した遊技媒体（例えば、パチンコ球）を収納して、遊技店内に設置された遊技媒体計数装置（ジェットカウンタ）まで遊技者が運び、遊技媒体計数装置によって遊技媒体の数量を計数し、計数結果を景品カードやレシート等に書き込んで出力する。そして、この景品カードやレシート等に記載されている数量情報の範囲内で遊技者の希望する景品と交換するのが一般的である。

また、最近の遊技店においては、獲得した遊技媒体を管理装置（例えば、貯玉管理装置）で貯玉データとして記憶することにより、貯玉（保管）できるようにして、後から貯玉データに基づいて景品交換あるいは再遊技を行えるようにした貯玉システムも考えられている。

【０００４】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来の景品交換システムにあっては、以下のような問題点があった。

（イ）遊技店内のスペース的な制約から、景品交換所に展示したり在庫管理できる景品の数量等に制限があり、景品交換所で交換できる景品は比較的小品種となる。したがって、遊技者が交換を望む景品が景品交換所におかれていない場合が多い。

そのため、遊技者が景品交換を望むものに対応するように、前述した貯玉システムを応用した景品交換が考えられている。これは、貯玉システムおいて店内に景品を置かずに貯玉数に基づき景品カタログから希望の景品を選択して、外部の景品業者に直接発注するものである。

【０００５】

また、貯玉システム内に景品交換装置を備え、景品交換装置に備えられている表示器（例えば、ＣＲＴ等）に景品を表示して、その表示されている景品を直接遊技者が選択できる景品交換の電子カタログシステムも考えられている。

ところで、このような景品カタログあるいは電子カタログを使用した景品交換システムでは、遊技者は希望の景品の交換数や自己の貯玉数がどの位であり、後幾つの遊技者球を獲得すれば、希望の景品と交換できるか等を正確に把握することが難しかった。

【０００６】

（ロ）特に、遊技中に、現在獲得している遊技球を貯玉に加算して景品交換する場合（通常、景品交換するときは、このような場合が多い）には、現在の持ち玉数を正確に把握することは無理であり、”１箱あるから、たぶん２０００個くらいであろう”といった大体

の目安で景品交換することが多い。その場合においては、景品交換装置で景品交換する際に、希望の景品の交換数に対して自己の持ち玉数があと僅か足らないといった状態が発生することが少なくない。
このような場合、遊技者は希望の景品を得るために、再度遊技を行わなければならなかったり、あるいは今回は景品交換を諦めたりしなければならず、何れにしても遊技者の不満の残る状態になっていた。
【０００７】
（ハ）また、最近の遊技機においては、大当り発生で獲得できる遊技機球の数が固定的になっている傾向にあり、例えば１回の大当り発生でほぼ２４００個の獲得球が得られる場合には、獲得球の単位が大当り発生回数に対応して、２４００個、４８００個、・・・といったような単位になる。したがって、景品交換する希望の景品の交換数が２５００個等の中途半端な場合には、もう１回大当りを発生させなければならず、希望の景品を得るために、無駄に現金を費やしてしまうことが多いという問題点があった。
特に、高価な景品との交換を希望するようなとき、希望の景品の交換数と手持ちの獲得球数とに差がある場合には、もう１回大当りを発生させようとして、予想外の現金を費やすことも考えられ、そうなると、不足分を簡単に補うことが可能なシステムが要望される。
【０００８】
そこで本発明は、上述した問題点に鑑みてなされたもので、希望する景品を指定して景品交換の予約を行うことのできる景品予約システムを提供することを目的としている。
【０００９】
【課題を解決するための手段】
上記目的達成のため、請求項１記載の発明による景品予約システムは、遊技者が獲得した遊技球を会員カードに対応して貯玉数として記憶する貯玉管理装置と、
前記貯玉管理装置と相互に情報の送信を行い景品交換する制御を行う景品交換装置と、を備えた景品予約システムにおいて、
前記景品交換装置は、
景品情報が記憶された景品情報記憶手段と、
前記貯玉数および景品情報を表示可能な表示手段と、
前記表示手段に表示された前記景品情報から所定の景品を選択可能な景品選択手段と、
前記景品選択手段の操作に基づいて前記貯玉数と所定の景品の交換玉数とを比較するとともに、比較結果に基づいて前記貯玉数から前記交換玉数を減算して景品発注処理を行う景品交換制御手段と、を備え、
前記景品交換装置は、
遊技者の貯玉数が希望する景品交換玉数に達していない場合に、希望する景品を予め指定して景品交換の予約を行う景品交換予約機能を含み、予約以後の遊技によって遊技者の貯玉数が予約した景品交換玉数に達した場合に、自動的に景品交換を行うことを特徴とする。
また、請求項１に従属する請求項２記載の発明は、遊技者が獲得した遊技球を計数可能な玉計数機を備え、
前記玉計数機は、遊技者が当該玉計数機に前記会員カードを挿入して計数結果を貯玉数に加算記憶したとき、当該遊技者の貯玉数が前記予約した景品交換玉数に達した場合に、貯玉数が予約した景品交換玉数となったことを表示することを特徴とする。
【００１０】
【発明の実施の形態】
以下、本発明の実施の形態を、パチンコ遊技を行う遊技場に適用した実施例として図面を参照して説明する。
【００１１】
（Ｉ）遊技場設備の全体構成
図１はパチンコ遊技を行う遊技場設備の全体構成を示すブロック図である。図１において、遊技店（パチンコホール）には管理を行う主なものとして、集中管理装置１、貯玉管理

装置２、景品管理装置３が備えられている。また、管理以外の装置として、遊技機１１、玉貸機１２、玉計数機１３、貯玉再プレー装置１４、景品交換装置１５が配置されている。

【００１２】

集中管理装置１は貯玉管理装置２、景品管理装置３を初めとして、遊技店全体の統括管理を行うもので、貯玉管理装置２、景品管理装置３に接続されるとともに、多数の遊技機１１、玉貸機１２および玉計数機１３に接続され、相互に情報転送が可能になっている。具体的には、管理装置１はホールの管理室に配置され、管理コンピュータ（主にワークステーションで構成）を含んで構成され、遊技システムに関する管理として、遊技機１１および各端末装置（貯玉管理装置２、景品管理装置３、玉貸機１２、玉計数機１３）における遊技情報や必要な管理情報を収集管理する。また、管理装置１は遊技機１１がいわゆるＣＲ機である場合に、外部のカード会社と電話回線により接続され、プリペイドカードの決済に関する情報をカード会社に送信する処理を行う。

【００１３】

遊技機１１および玉貸機１２は一体的に構成され、プリペイドカードを使用してパチンコ遊技を行うことができるようになっている。玉貸機１２はプリペイドカードを挿入することにより、玉貸金額データの範囲内で玉貸しを行う。なお、遊技機１１はいわゆるＣＲ機のみならず、玉貸機１２に硬貨あるいは紙幣が挿入されることにより玉を貸し出す通常の遊技機も配置されている。

玉計数機１３は遊技者の獲得した遊技球（実球）の計数を行うもので、ジェットカウンタとして称されるものである。そして、玉計数機１３は遊技球が投入されると、それを計数し、会員カード２１が挿入された場合は、会員カード２１の情報を読み出すとともに、計数結果を貯玉管理装置２に送信し、貯玉管理装置２から景品管理装置３に送信し、さらに景品交換装置１５に送信して（あるいは貯玉管理装置２から直接景品交換装置１５に送信してもよい）、景品予約システムの機能を実行させるようにする。なお、会員カード２１が無い場合には、計数結果を景品カードに記録して出力する。玉計数機１３は島設備の端部（島端）に配置されたり、あるいは遊技機１１の下皿から抜かれた玉を直接計数するものなどがある。

【００１４】

会員カード２１は、例えば磁気カードからなり、会員情報を記憶している。会員カード２１には情報として、例えばシリアル番号、ＩＤ番号、店コード、暗証番号（遊技者が設定可能）、日付データ、会員の住所、氏名（景品発送に必要な情報）等を記憶可能なエリアが設定されている。会員カード２１には貯玉データ（貯玉数に対応するデータ）は記憶されていないが、記憶可能なようにしてもよい。

会員カード２１は景品交換のために当該遊技店においてのみ通用するもので、いわゆる「ハウスカード」のようなものである。なお、封入球式遊技機のようにＩＣカードを使用して遊技を行うものにあっては、ＩＣカードを会員カードとして景品交換にも使用してもよい。

玉計数機１３は磁気カードの情報を読み出し／書き込み可能なカードリーダライタ（Ｒ／Ｗ）を内蔵している。なお、会員カード２１は磁気カードに限らず、例えばＩＣカードを使用してもよい。その場合、玉計数機１３等のカードリーダライタはＩＣカードに対応したものになる。

【００１５】

貯玉管理装置２は遊技者が獲得した遊技球を貯玉データとして記憶することにより貯玉（保管）し、後から貯玉データに基づいて景品交換あるいは再遊技を行えるようにした貯玉システムの管理を行う。この場合、貯玉データは所定期間中において遊技者が獲得した遊技媒体を保管した保管遊技媒体情報に相当する。

貯玉管理装置２は玉計数機１３、貯玉再プレー装置１４、景品交換装置１５にも接続され、これらとの間で相互に情報の転送を行う。また、貯玉管理装置２は他店の貯玉管理装置とも接続（例えば、電話回線で接続）され、他店でも貯玉データを使用できるような全国

的な貯玉システムを形成している。

【００１６】

貯玉再プレー装置１４は遊技者が貯玉しておいた範囲内で玉を借りて遊技の再プレーができるようにする装置であり、会員カード２１の情報を読み出し／書き込み可能なカードリーダライタ（Ｒ／Ｗ）を内蔵している。貯玉再プレー装置１４に会員カード２１を挿入することにより、会員カード２１に対応して貯玉管理装置２に記憶されている貯玉数の範囲内で玉が貸し出され、遊技の再プレーができる。貯玉再プレー装置１４は、例えば遊技店のカウンタに配置したり、あるいは台間（遊技機２１に併設）に配置したりする。

【００１７】

景品交換装置１５は電子カタログ等を備え、遊技者が獲得した遊技球および貯玉に基づいて景品交換を行う装置であり、会員カード２１の情報を読み出し／書き込み可能なカードリーダライタ（Ｒ／Ｗ）を内蔵している。景品交換装置１５は会員カード２１あるいは景品カードが挿入されると、例えば会員カード２１の場合は会員カード２１に対応して貯玉されている貯玉数を表示するとともに、その情報に基づいて景品交換を行うとともに、遊技者の保有している貯玉数から景品交換玉数を引き落として景品交換するとき、貯玉数が希望の景品の交換数未満であった場合に、現金を投入して（このとき投入された現金を所定の変換率に基づいて貯玉数に変換するとともに、遊技者の保有している貯玉数に加算する）景品交換する制御を行う。

一方、景品交換装置１５に景品カードが挿入された場合は、景品カードに記憶されている獲得した遊技球数を表示するとともに、その情報に基づいて景品交換を行うとともに、遊技者の保有している獲得遊技球数から景品交換玉数を引き落として景品交換するとき、獲得遊技球数が希望の景品の交換数未満であった場合に、現金を投入して（このとき投入された現金を所定の変換率に基づいて玉数に変換する）景品交換する制御を行う。景品交換装置１５は遊技店のカウンタに配置したり、あるいは遊技店の所定場所に複数配置したりする。

景品管理装置３は集中管理装置１、貯玉管理装置２および景品交換装置１５に接続され、当該遊技店の景品交換に関する管理制御を行うとともに、さらに電話回線等を通して外部の景品発注業者（例えば、百貨店）とも情報網で接続され、景品発注書の発行、景品の受注等の景品の管理に関する処理を行う。

【００１８】

（II）景品交換装置の詳細な構成

次に、景品交換装置１５の詳細な構成について説明する。図２は景品交換装置１５の詳細な構成を示すブロック図である。図２において、景品交換装置１５は景品情報記憶媒体３１、カードリーダライタ３２、インターフェース回路３３、現金投入部３４、現金判別回路３５、現金返却部３６、制御装置３７、インターフェース回路３８、表示制御回路３９、ＣＲＴ４０、入力操作部４１およびレシート発行部４２により構成される。

【００１９】

景品情報記憶媒体３１は景品交換可能な各種の品物と景品交換数の情報を画像、メッセージ等で電子カタログ情報として記憶しているＣＤ－ＲＯＭと、ＣＤ－ＲＯＭを駆動制御するＣＤ－ＲＯＭ駆動制御装置とにより構成され、制御装置３７に接続されている。電子カタログ情報を記憶しているＣＤ－ＲＯＭは複数種類が用意されている。なお、景品情報記憶媒体３１としてＣＤ－ＲＯＭの情報を利用する例に限らず、その他の記憶媒体（例えば、ＭＯ装置、ＤＶＤ装置、光ディスク装置、ビデオテープ装置等）を使用してもよい。あるいは、通信回線を介して外部の景品発注業者と連絡して、電子カタログ情報を制御装置３７に転送するような方式でもよい。例えば、いわゆるインターネット（あるいはＣＡＴＶ回線）を通して電子カタログ情報を制御装置３７に転送してもよい。カードリーダライタ３２は会員カード２１あるいは景品カードの情報を読み出し／書き込み可能なもので、インターフェース回路３３を介して制御装置３７に接続されている。

【００２０】

現金投入部３４は現金（例えば、紙幣あるいは硬貨）を追加投入して景品交換を行うよう

な場合に現金の投入を受け付け、現金判別回路３５は現金投入部３４に投入された現金の真偽を判別し、判別結果を制御装置３７に出力する。現金返却部３６は制御装置３７からの出力に基づき、追加投入された現金に対して必要がある場合に釣銭の現金を返却する。なお、現金は、景品交換を行うときに必要に応じて追加投入する有価価値に相当する。本実施例では有価価値に現金が使用されるが、現金でなく、例えばプリペイドカードを挿入して景品交換を行うときに必要に応じて追加投入する有価価値として使用してもよいし、あるいはその他の有価価値（例えば、景品カード等）を使用してもよい。また、遊技にＩＣカードを使用する場合には、ＩＣカードの金額情報（例えば、玉貸し金額）を有価価値として使用してもよい。その場合、現金投入部３４、現金判別回路３５、現金返却部３６はプリペイドカードや景品カード、ＩＣカード等に対応可能なカードリーダライタを設ける。また、カードリーダライタを併設することにより、現金あるいはプリペイドカードのどちらでも受け付け可能な構成にしてもよい。

【００２１】

制御装置３７はＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭを有し、景品交換に必要な演算処理を行う。また、制御装置３７はインターフェース回路３８を介して外部の景品管理装置３および貯玉管理装置２との間で景品の発注に必要な情報転送制御を行ったり、貯玉情報の転送、景品情報の表示制御、レシート発行制御等を行う。表示制御回路３９は制御装置３７の出力に基づいてＣＲＴ４０に表示する景品情報（例えば、景品画像）の出力制御を行う。ＣＲＴ４０はカラーのディスプレイ装置、スピーカ等を含み、景品情報（例えば、景品画像）の表示や音の出力を行う。入力操作部４１は遊技者が景品を選択するとき、現金の追加投入等のときに必要な操作を行うもので、例えばＣＲＴ４０上に表示されるタッチパネルスイッチにより構成され、画面にタッチして操作を行うことができるようになっている。レシート発行部４２は景品交換に伴うレシート（領収書）を発行する。

【００２２】

ここで、景品情報記憶媒体３１は複数の景品情報（景品自体を示す情報、景品交換数等）が記憶された景品情報記憶手段を構成する。会員カード２１は遊技者に関する情報を記憶する遊技者情報記憶手段を構成する。景品カードは遊技者が獲得した遊技球を記憶する獲得遊技球記憶手段を構成する。

また、会員カード２１の情報をカードリーダライタ３２、インターフェース回路３３を介して読み出して、読み出した会員カード２１の情報に基づき貯玉管理装置２から遊技媒体情報を引き出して（あるいは景品カードから獲得した遊技媒体情報を読み出して）、制御装置３７（特に、ＲＡＭ）に記憶することから、制御装置３７（特に、ＲＡＭ）は遊技者が獲得した遊技媒体数（持ち玉数、貯玉数）を遊技媒体情報として記憶する遊技媒体情報記憶手段を構成する。貯玉数のデータ（すなわち、貯玉データ）は、所定期間中において遊技者が獲得した遊技媒体を保管した保管遊技媒体情報に相当する。

表示制御回路３９およびＣＲＴ４０は、遊技媒体情報および景品情報を表示可能な表示手段を構成する。入力操作部４１は、表示手段に表示された景品情報から特定の景品を選択可能な景品選択手段を構成する。

現金投入部３４、現金判別回路３５、現金返却部３６は、有価価値の追加投入が可能な有価価値追加投入手段を構成する。

制御装置３７、貯玉管理装置および景品管理装置３は、有価価値追加投入手段により追加された有価価値情報を所定の変換率に基づいて遊技媒体数に変換するとともに、遊技媒体情報に加算する加算手段と、遊技媒体情報と所定の景品情報を比較するとともに、比較結果に基づいて景品交換制御を行う景品交換制御手段とを構成する。なお、制御装置３７を含む景品交換装置１５だけで貯玉管理装置および景品管理装置３の機能も合せて受け持ち景品交換制御手段を実現してもよいし、あるいは制御装置３７だけで景品交換制御手段を実現してもよい。

【００２３】

次に、作用を説明する。

遊技店の全体的な管理は集中管理装置１によって行われ、集中管理装置１は遊技機１１、

玉貸機２２の管理や貯玉管理装置２、景品管理装置３、玉計数機１３の管理も行う。また、ＣＲ機の売上等に関してカード会社に１日のデータ（玉貸し金額、付加金額等の必要なデータ）を集計して要求があった場合送信する。一方、景品交換の処理は景品交換装置１５によって行われ、遊技者は獲得した遊技球を玉計数機１３に投入すると、そこで計数され、会員カード２１の会員情報に基づき貯玉管理装置２に貯玉データとして記憶される。また、獲得した遊技球を貯玉データとしないで、そのまま景品交換する場合は、計数結果が景品カードに記憶されて排出される。そして、会員カード２１あるいは景品カードを景品交換装置１５に挿入することにより、景品交換が行われる。以下に、その景品交換プログラムについて詳細に説明する。

【００２４】

Ａ．景品交換装置の制御プログラム

図３、図４は景品交換装置１５の制御プログラムを示すフローチャートである。このプログラムがスタートすると、まずステップＳ１０で景品紹介デモ表示を行う。景品紹介デモ表示では景品情報記憶媒体３１（ＣＤ－ＲＯＭ）から読み出した景品を示す画面が順次ＣＲＴ４０に表示され、遊技者にアピールする。例えば、図７（ａ）に示すように、景品の写真がＣＲＴ４０に表示されるとともに、その景品と交換するのに必要な交換玉数が○○○個として表示される。また、画面には「カードを挿入してください」というメッセージが表示される。なお、景品の写真は順次所定のタイミングで自動的に切り換わるようにしてもよいし、あるいは遊技者のボタン操作（例えば、画面上のタッチパネルの操作）により切り換わるようにしてもよい。

次いで、ステップＳ１２で会員カード２１（以下、適宜カードと略す）が挿入されたか否かを判別し、カードが挿入されていないときは、ステップＳ１０に戻って処理を繰り返す。これにより、景品紹介デモ表示が継続する。

【００２５】

カードが挿入されると、ステップＳ１４に進んで正規なカードであるか否かを判別する。これは、カードからＩＤ番号、店コード等を読み出して、その正当性を判断するものである。正規なカードでなければステップＳ２２にジャンプしてカードを排出し、プログラムを終了する。正規なカードであれば、ステップＳ１６に進んで暗証番号はＯＫであるか否かを判別する。このとき、ＣＲＴ４０の画面では、図７（ｂ）に示すように、「暗証番号を入力してください」というメッセージが表示される。また、そのメッセージの下方には、タッチパネル方式で、「１」から「０」までの数字を並べて表示され、遊技者がタッチして入力できるようになる。

さらに、正規なカードであれば、貯玉管理装置２で管理されている挿入されたカードに対応する貯玉データを読み出して以後の必要な処理を行い、景品交換処理の終了後に、貯玉管理装置４に対して当該カードのＩＤ番号とともに貯玉データを転送する。貯玉管理装置４は当該カードのＩＤ番号とともに貯玉データを保管する。

【００２６】

遊技者が暗証番号を入力した結果、それがＯＫでなければ、ステップＳ２２にジャンプしてカードを排出し、プログラムを終了する。なお、３回程度の暗証番号の入力のリトライ機能を備えてもよい。

暗証番号がＯＫであれば、ステップＳ１８に進んで景品予約処理を行う。これは、景品を予約することができる処理を行うもので、詳細はサブルーチンで後述する。なお、遊技者が景品の予約を行わないときは、景品予約処理はスルーすることになる。次いで、ステップＳ２０で景品交換を終了するための終了ＳＷがオンしたか否かを判別し、終了ＳＷがオンすれば、ステップＳ２２にジャンプしてカードを排出し、プログラムを終了する。

【００２７】

終了ＳＷがオンしていなければ、ステップＳ２４に進んで景品情報、交換玉数、貯玉数をＣＲＴ４０に表示する。これにより、遊技者は景品交換に必要な景品情報、交換玉数、貯玉数を確認することができる。次いで、ステップＳ２６で現金の投入があるか否かを判別し、投入がなければステップＳ３２に進んで景品選択処理を行う。これにより、現金の投

入がなくても、遊技者はパネルスイッチで所望の景品を選択する所まで進める。一方、ＣＲＴ４０の画面を見て貯玉数だけでは景品交換に必要な玉数が不足していると判断した遊技者が現金を追加投入すると、ステップＳ２６の判別結果がＹＥＳとなってステップＳ２８に進み、投入された現金分の玉数を貯玉数に加算する。このとき、追加された現金は所定の変換率に基づいて玉数（遊技媒体数）に変換する。これにより、遊技者の所望する景品と交換可能になる。次いで、ステップＳ３０で釣銭排出処理を行う。追加投入された現金に対して釣銭が必要な場合には、ここで釣銭が排出される。次いで、ステップＳ３２に進み、景品選択処理を行う。

【００２８】

ここまでの一連の処理を画面を参照して説明すると、例えば、図８（ｃ）に示すように、まず景品交換のメニュー表示が行われ、現在の貯玉数が「ＸＸＸ個」と表示されるとともに、複数の景品の分類名称および選択番号（タッチパネルスイッチ）が表示される。さらに、画面には「予約」、「終了」のタッチパネルスイッチが表示される。ここで、「１」：家電商品を選択した場合には、図８（ｄ）に示すようにメニュ表示（詳細）に移行し、家電商品が複数表示される。次いで、「ａ」：ＡＶ機器を選択した場合には、図９（ｅ）に示すように選択された項目の景品を表示する画面に移行し、ＡＶ機器が複数表示される。このとき、景品情報としてＡＶ機器が実写画像で表示されるとともに、必要な交換玉数としてｆｆｆ個が表示され、遊技者の現在の貯玉数としてｘｘｘ個が表示される。次いで、遊技者が何れかの景品を選択すると、図９（ｆ）に示すように選択した景品の確認を行う画面に移行する。

【００２９】

このとき、遊技者は図９（ｆ）の画面を見て、希望の景品と交換するに際して貯玉数がいくら不足しているのかを確認する。例えば、希望の景品が交換玉数（景品玉数）＝ｆｆｆ個の商品であった場合には、自分の貯玉数がｘｘｘ個であれば、あといくら不足しているかが残り玉数が－ｐｐｐ個として表示される。これにより、遊技者は－ｐｐｐ個に相当する分が不足していると分かる。そのため、本実施例では不足分に対して現金（－ｐｐｐ個に相当する現金）を投入して補い、現在の貯玉数に加算して希望の景品（交換玉数＝ｆｆｆ個の商品）と交換ができるようにしている。

【００３０】

図９（ｆ）の画面では、「玉数が足りません」、「現金を投入して下さい」というメッセージを表示し、現金の追加投入を促す。これを見て、遊技者は玉数が足りないので、現金の追加投入が促されていることを確認する。なお、この画面で必要な現金の追加投入として、例えば「１０００円投入すれば、景品交換が可能です」というように不足分の玉数に対応する現金を算出して具体的メッセージを表示するようにしてもよい。

遊技者が不足分に対応する現金を追加投入すると、図１０（ｇ）に示すように、投入された現金分の玉数を貯玉数に加算した結果の画面に移行し、「この景品でよろしいですか？」という確認メッセージが表示される。なお、現金の投入に基づいた加算により遊技者の現在の貯玉数はｙｙｙ個となり、投入された現金の余りに相当する玉数が残玉数＝ｑｑｑ個として表示される。

図１０（ｇ）の画面では、現金の投入に基づく追加投入数を玉数に換算して表示（例えば、追加投入数：ｚｚｚ個）するようにしてもよい。そのようにすると、分かりやすい。

【００３１】

再びプログラムの説明に戻り、ステップＳ３２の景品選択処理を経ると、次いで、ステップＳ３４に進んで貯玉数で景品交換可能か否かを判別する。景品交換可能でなければ、ステップＳ２０に戻って処理を繰り返す。例えば、現金の投入分が不足していたような場合である。

貯玉数で景品交換可能であれば、ステップＳ３６に進んで交換玉数を貯玉データから減算する。これにより、遊技者の貯玉数から景品交換した分の玉数が減算される。次いで、ステップＳ３８で景品発注処理を行う。これにより、遊技者が貯玉数に基づいて（あるいは必要に応じて現金を追加投入して）選択した景品が景品業者に発注される。

【００３２】
景品発注処理では、図１０（ｈ）に示すように、「配送先はお客様の住所でよろしいでしょうか」というメッセージが表示され、遊技者に「ＹＥＳ」、あるいは「ＮＯ」のパネルスイッチの操作を促す。なお、景品の配送先がカード所有者以外である場合は、次の画面で配送先の住所、ＴＥＬを入力するように切り換わる。
次いで、ステップＳ４０でレシートを発行する。これにより、レシート発行部４２により景品交換に伴うレシート（領収書）が遊技者に発行される。ステップＳ４０を経ると、ステップＳ２０に戻って処理を繰り返す。
【００３３】
Ｂ．景品予約処理のサブルーチン
図５、図６は景品交換装置１５の制御プログラムにおける景品予約処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、ステップＳ５０で景品交換の予約要求があるか否かを判別する。これは、本実施例のシステムが所定の景品を予め予約しておいて、遊技者の貯玉数が予約した景品の交換数になった場合に、自動的に景品を遊技者の所に配送するものであることから、遊技者からの景品交換の予約を受け付けるものである。
予約要求があれば、ステップＳ５２に進んで景品情報、交換玉数、貯玉数をＣＲＴ４０に表示する。これにより、遊技者は景品交換の予約に必要な景品情報、交換玉数、貯玉数を確認することができる。次いで、ステップＳ５４で予約入力処理を行う。これは、ＣＲＴ４０に表示された景品の中から遊技者に所望の景品を選択させて予約を行わせるものである。
【００３４】
次いで、ステップＳ５６で景品交換できるまでの残り玉数を表示する。これにより、遊技者は所望の景品を予約するに際して現在の貯玉数でいくら不足しているかを確認する。そして、以後の遊技によって遊技者の貯玉数が予約した景品の交換数になるのを待つことになる。ステップＳ５０～ステップＳ５６の処理により景品交換の予約受け付けが行われる。景品交換の予約受け付けを経ると、続いて景品交換の予約確認処理に移行する。
【００３５】
一方、ステップＳ５０で景品交換の予約要求がなければ、景品交換の予約受け付け処理をジャンプしてステップＳ５８に進む。ステップＳ５８～ステップＳ６２では景品交換の予約確認処理を行う。すなわち、ステップＳ５８で予約確認要求があるか否かを判別し、予約確認要求があればステップＳ６０に進んで景品情報、交換玉数、貯玉数をＣＲＴ４０に表示する。これにより、遊技者は景品交換の予約を行った景品情報、交換玉数、現在の貯玉数を必要に応じていつでも確認することができる。次いで、ステップＳ６２で景品交換できるまでの残り玉数を表示する。これにより、遊技者は予約した所望の景品が配送されるまでに必要な不足玉数を確認する。次いで、ステップＳ６４に進む。
ステップＳ５８で予約確認要求がなければ、ステップＳ６０、ステップＳ６２をジャンプしてステップＳ６４に進む。
【００３６】
ステップＳ６４以降では、予約要求以後の遊技によって遊技者の貯玉数が予約した景品の交換数になるのを待ち、遊技者の貯玉数が予約した景品の交換数になると、自動的に景品を遊技者の所に配送する処理を行う。すなわち、ステップＳ６４で貯玉の加算があるか否かを判別する。これは、玉計数機１３に遊技球が投入されると、それを計数するが、そのとき計数結果の中から遊技者が貯玉に回すと選択した玉数（例えば、景品交換した残り玉等）が自動的に貯玉管理装置２に送信され、貯玉管理装置２から景品交換装置１５に送られてくるので、その貯玉分を加算していくかどうかを判断するものである。遊技者が玉計数機１３の計数結果を貯玉に回さなければ、貯玉の加算はない。遊技者が玉計数機１３の計数結果を貯玉に回すと、貯玉の加算があり、ステップＳ６４の判別結果がＹＥＳとなる。
【００３７】

ステップＳ６４で貯玉の加算があれば、ステップＳ６６に進んで貯玉数は予約景品と交換可能であるか否かを判別する。予約景品と交換可能であればステップＳ６８で交換玉数を貯玉データから減算する。減算された貯玉データは、貯玉管理装置２に送信され、再び管理される。これにより、遊技者の貯玉データから予約した景品交換に必要な分の玉数が減算される。次いで、ステップＳ７０で景品発注処理を行う。これにより、遊技者が予約した景品が景品業者に発注される。次いで、ステップＳ７２で交換情報を表示する。交換情報の表示は景品交換装置１５でも行うが、その他に玉計数機１３でも行う。玉計数機１３で交換情報を表示する場合は、例えば遊技者が玉計数機１３に遊技球を投入したとき、そのとき計数結果の中から遊技者が貯玉に回すと選択した玉数が貯玉管理装置２を経由して景品交換装置１５に送られてきて貯玉数が予約景品と交換可能になった時点である。また、このとき玉計数機１３では貯玉数が予約景品と交換可能になったことを確認して（例えば、貯玉管理装置２からの信号に基づいて）レシートを発行する。したがって、遊技者は玉計数機１３に遊技球を投入したとき、予約景品と交換可能であることを認識できる。また、店内放送でも、予約景品と交換可能になった旨を放送して当該遊技者に知らせる。ステップＳ７２を経ると、ステップＳ７４に進む。

【００３８】

一方、ステップＳ６６で貯玉数が予約景品と交換可能でなければ、ステップＳ７４にジャンプする。ステップＳ７４では予約取消し要求があるか否かを判別し、予約取消し要求があればステップＳ７６で予約取消し処理を行い、図３の制御プログラムにリターンする。これにより、景品交換の予約が取り消される。また、予約取消し要求がなければステップＳ７６をジャンプして図３の制御プログラムにリターンする。

【００３９】

景品予約処理では、図１１（ａ）に示すように、景品予約のメニュ表示が行われ、現在の貯玉数が「ＸＸＸＸ個」と表示されるとともに、「ご希望の項目を選択してください」というメッセージが表示される。このとき、画面には「１」：予約入力と、「２」：予約確認のタッチパネルスイッチが表示される。遊技者が予約入力のタッチパネルスイッチを押して予約入力に移行し、さらに予約の景品としてＡＶ機器を選択した場合には図１１（ｂ）の画面になり、ＡＶ機器が複数写真で表示される。このとき、必要な交換玉数として各景品毎にｆｆｆ個、ｇｇｇ個、、、、のように表示され、また遊技者の現在の貯玉数としてｘｘｘ個が表示される。次いで、遊技者が何れかの景品の予約を選択すると、図１２（ｃ）に示すように選択した予約景品の確認を行う画面に移行する。

【００４０】

このとき、遊技者は図１２（ｃ）の画面を見て、希望の予約景品と交換するに際して貯玉数がいくら不足しているのかを確認する。例えば、希望の予約景品が交換玉数（景品玉数）＝ｆｆｆ個の商品であった場合には、自分の貯玉数がｘｘｘ個であれば、あといくら不足しているかが残り玉数が－ｐｐｐ個として表示される。また、図１２（ｃ）の画面では、「残り玉数ｐｐｐ個で、景品交換可能です」、「ご予約いたしますか」というメッセージが表示される。これにより、遊技者は－ｐｐｐ個に相当する分が不足していると分かり、不足分を以後の遊技の貯玉数で現在の貯玉数に加算していくことにより、希望の予約景品（交換玉数＝ｆｆｆ個の商品）と交換され、配送されてくる内容であることを確認する。

【００４１】

そして、遊技者が「ＹＥＳ」のタッチパネルスイッチを押すと、景品交換を予約することに同意したものとみなして、図１２（ｄ）に示す画面に移行する。図１２（ｄ）に示す画面では、「ご予約の景品交換まであとｐｐｐ個です」、「よろしいでしょうか？」というメッセージが表示される。遊技者は同意する場合には、「確認」のタッチパネルスイッチを押す。また、取り消す場合には、「予約取消」のタッチパネルスイッチを押す。このようにして、景品交換の予約が行われる。

なお、予約後に途中経過の確認や予約の取り消しを行う場合も、図１２（ｄ）に示す画面を表示して行われる。

また、貯玉データではなく、景品カードの挿入により、景品カードに記憶された獲得遊技球数を読み込んで、それにより会員カード２１と同様に景品交換処理も可能である。その場合、配送先が特定できないため、例えば配送先の住所、氏名、電話番号等の入力処理が行われる。

【００４２】

このように本実施例では、貯玉管理装置２によって管理される貯玉データから貯玉数（遊技者の獲得出玉数を玉計数機１３で計数し、それを会員カード２１に対応する情報に応じて景品交換過程では所定の変換率で貯玉に変換したもの）を引き落として景品を交換する制御を行う景品交換装置１５で、貯玉数（ここでいう貯玉数とは、いままで保管しておいた貯玉データと今回の遊技で獲得した貯玉数を加えた総合の貯玉数）が希望の景品の交換数未満であった場合には、現金を投入し、投入した追加の現金分を所定の変換率で玉数に変換して貯玉数に加算し、加算した貯玉数により景品交換を可能にすることが行われる。また、この景品交換処理の過程で、遊技者の貯玉数、景品の交換数等がＣＲＴ４０に表示される。したがって、景品カタログあるいは電子カタログを使用した景品交換システムで、遊技者は希望の景品の交換数や自己の貯玉数がどの位であり、後幾つの遊技球を獲得すれば、希望の景品と交換できるか等を正確に把握することができる。

【００４３】

また、従来は自己の持ち玉数が希望する景品交換数に達していない場合に、遊技者は希望の景品を得るために、再度遊技を行わなければならなかったり、今回は景品交換を諦めたりしなければならず、遊技者の不満の残る状態になっていたが、これに対して本実施例では、持ち玉数が希望する景品交換数に達していない場合、追加の現金を投入すれば、直に希望の景品と交換することができる。したがって、再度遊技を行うとか、景品交換を諦めるという不満の残る事態を解消することができる。

最近の遊技機のように、大当り発生で獲得できる遊技球の数が固定的になっていても（例えば、景品交換する希望の景品の交換数が２５００個等の中途半端な場合であっても）、希望の景品を得るために、もう１回大当りを発生させるという無駄な現金の費やしをなくすことができる。

特に、高価な景品との交換を希望するようなときであって、希望の景品の交換数と手持ちの獲得球数とに差がある場合でも、本実施例では不足分を現金の投入により簡単に補うことができるので、もう１回大当りを発生させる等のために予想外の現金を費やすという事態をなくすことができる。

【００４４】

景品交換では遊技媒体情報として、遊技者が獲得した遊技媒体（遊技球）を貯玉に変換した貯玉情報を使用しているので、貯玉データに基づく景品交換装置１５のシステムにおいて、遊技者が獲得した持ち玉数を貯玉数に変換し、貯玉数という統一された単位で景品交換処理が行われ、かつ持ち玉数が希望の景品交換数より不足している場合には追加の現金を投入するだけで済む。したがって、他店を含めた全国規模で実施される貯玉システムに対応しつつ、遊技者の希望を満たすようなスムーズな景品交換を行うことができる。

また、貯玉システムの特長である比較的に高価な景品との交換を望む場合でも、遊技者に不満の残らないような景品交換を行うことができる。

【００４５】

景品交換装置１５に所定の景品との交換を予め予約できる景品交換予約が可能な機能を備えることより、遊技者は景品交換の予約を行うだけで、あとは自己の遊技媒体情報（貯玉数）が所定数に達したら自動的に景品交換が行われ、例えば自宅に配送される。したがって、希望の景品の交換数に達したかどうかをいちいち確認する等の作業が必要でなく、遊技者にとって非常に便利にすることができる。また、遊技者にとって景品交換の目標ができるので、遊技意欲を向上させることができる。

景品の予約システムの機能は、詳しくは遊技媒体情報（例えば、貯玉データ）を所定の景品情報（例えば、景品交換数）と比較して景品可能かどうかを判断し、景品交換が不可能な場合であっても、所定の景品を予め指定して景品交換の予約を行うとともに、遊技媒体

情報が予約された所定の景品を交換可能な状態になった場合に、自動的に景品交換を行うことを可能にした機能である。

【００４６】

本発明の実施の形態は、上記のような実施の形態に限らず、以下に述べるような各種の変形実施が可能である。

（ａ）上記実施例では、パチンコ遊技機を使用した例であるが、パチスロ遊技機への適用も可能である。その場合、保管遊技媒体情報を利用するときは貯玉データでなく、貯コイン等のデータを使用することになる。

（ｂ）本発明はパチンコ遊技機でなく、例えば映像式ゲーム機のようなものであっても、本発明のような景品交換システムを採用するものには適用することができる。

（ｃ）会員カードに、景品カードのように獲得球情報を記憶できるようにして、その記憶した獲得球情報に基づき景品交換できるようにしてもよい。

【００４７】

【発明の効果】

請求項１記載の発明によれば、景品交換装置は、景品情報が記憶された景品情報記憶手段と、貯玉数および景品情報を表示可能な表示手段と、表示手段に表示された景品情報から所定の景品を選択可能な景品選択手段と、景品選択手段の操作に基づいて貯玉数と所定の景品の交換玉数とを比較するとともに、比較結果に基づいて貯玉数から前記交換玉数を減算して景品発注処理を行う景品交換制御手段と、を備え、景品交換装置は、遊技者の貯玉数が希望する景品交換玉数に達していない場合に、希望する景品を予め指定して景品交換の予約を行う景品交換予約機能を含み、予約以後の遊技によって遊技者の貯玉数が予約した景品交換玉数に達した場合に、自動的に景品交換を行うようにしたので、以下の効果を得ることができる。

遊技者は景品交換の予約を行うだけで、あとは自己の遊技媒体情報が所定数に達したら自動的に景品交換が行われ、例えば自宅に配送される。したがって、希望の景品の交換数に達したかどうかをいちいち確認する等の作業が必要でなく、遊技者にとって非常に便利にすることができる。また、遊技者にとって景品交換の目標ができるので、遊技意欲を向上させることができる。

また、景品交換の過程で、遊技者の遊技媒体数（例えば、貯玉数）や景品の交換数等が表示されることから、景品カタログあるいは電子カタログを使用した景品予約システムで、遊技者は希望の景品の交換数や自己の遊技媒体数がどの位であり、後幾つの遊技球を獲得すれば、希望の景品を交換できるか等を正確に把握することができる。

請求項２記載の発明によれば、玉計数機に自己の遊技媒体を投入したとき、予約景品と交換可能であることを認識することができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の景品交換システムを適用した遊技場設備の一実施例の全体構成を示すブロック図である。

【図２】景品交換装置の詳細な構成を示すブロック図である。

【図３】景品交換装置の制御プログラムを示すフローチャートである。

【図４】景品交換装置の制御プログラムを示すフローチャートである。

【図５】景品予約処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図６】景品予約処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図７】景品交換処理における表示画面の一列を示す図である。

【図８】景品交換処理における表示画面の一列を示す図である。

【図９】景品交換処理における表示画面の一列を示す図である。

【図１０】景品交換処理における表示画面の一列を示す図である。

【図１１】景品予約処理における表示画面の一列を示す図である。

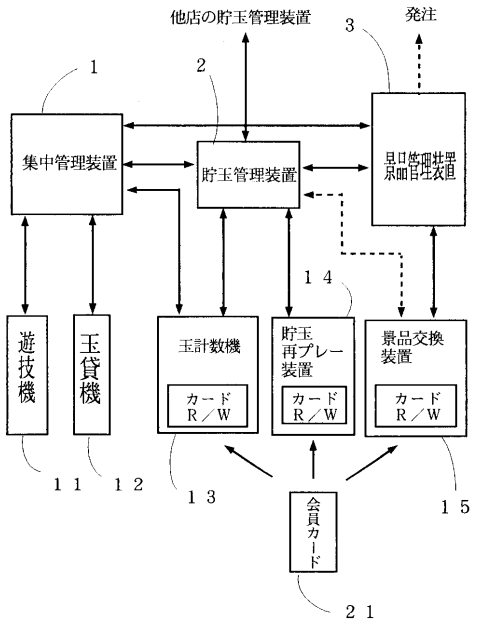
【図１２】景品予約処理における表示画面の一列を示す図である。

【符号の説明】

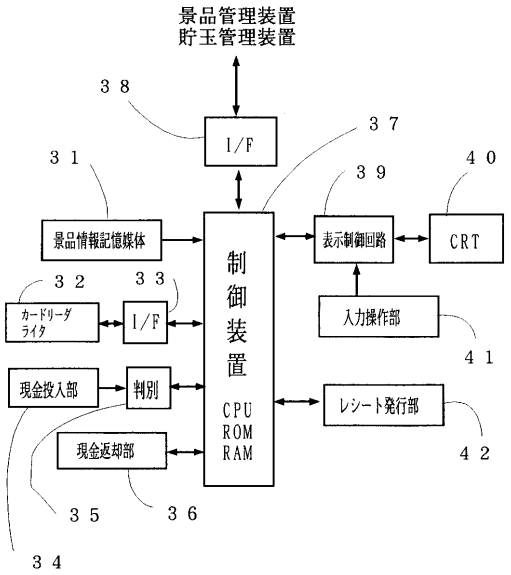
１　集中管理装置

２　貯玉管理装置
３　景品管理装置
１１　遊技機
１３　玉計数機
１５　景品交換装置
２１　会員カード（獲得遊技球記憶手段）
３１　景品情報記憶媒体（景品情報記憶手段）
３２　カードリーダライタ
３４　現金投入部
３５　現金判別回路
３６　現金返却部
３７　制御装置（遊技媒体情報記憶手段、加算手段、景品交換制御手段）
３９　表示制御回路
４０　ＣＲＴ
４１　入力操作部（景品選択手段）

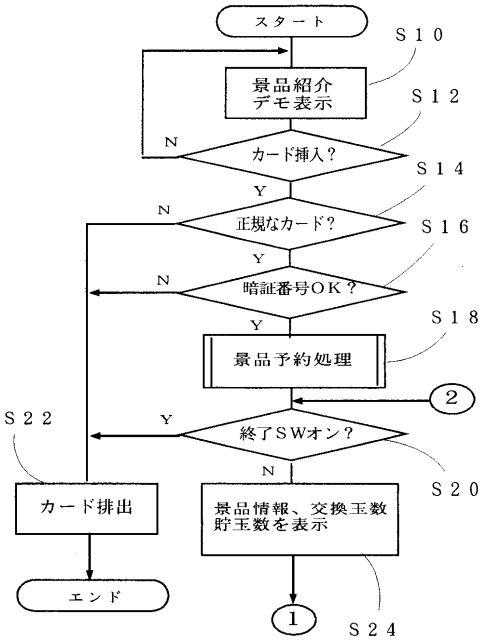
【図１】



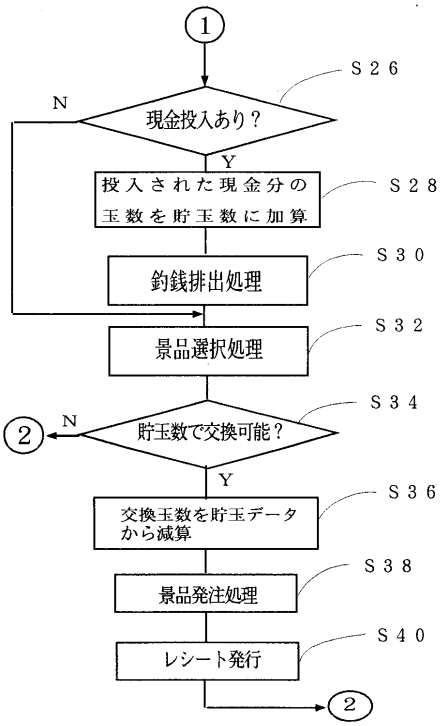
【図２】



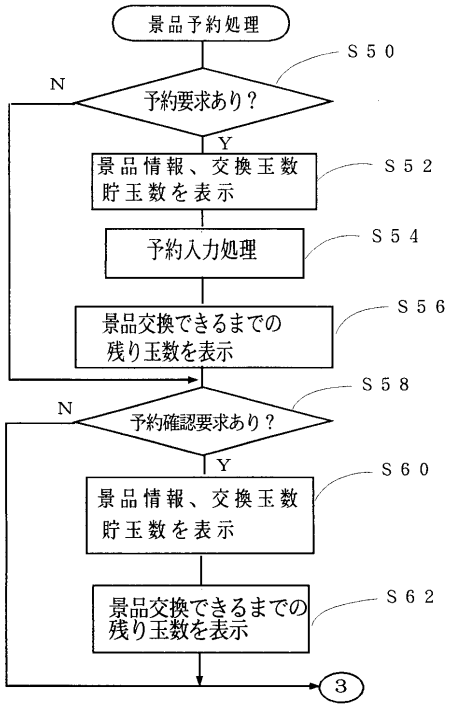
【図３】


スタート
S10
景品紹介
デモ表示
S12
N
カード挿入?
Y
S14
N
正規なカード?
Y
S16
N
暗証番号OK?
Y
S18
景品予約処理
2
S22
Y
終了SWオン?
N
S20
カード排出
景品情報、交換玉数
貯玉数を表示
エンド
1
S24

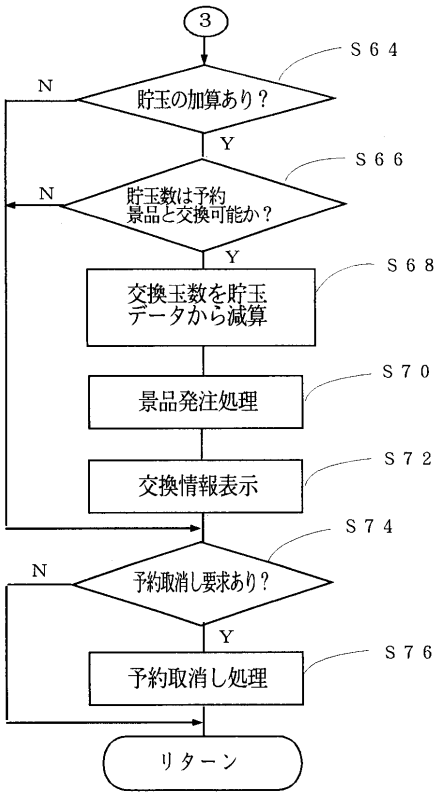
【図４】


1
S26
N
現金投入あり?
Y
投入された現金分の
玉数を貯玉数に加算
S28
釣銭排出処理
S30
景品選択処理
S32
2
N
貯玉数で交換可能?
S34
Y
交換玉数を貯玉データ
から減算
S36
景品発注処理
S38
レシート発行
S40
2

【図５】


景品予約処理
S50
N
予約要求あり?
Y
景品情報、交換玉数
貯玉数を表示
S52
予約入力処理
S54
景品交換できるまでの
残り玉数を表示
S56
S58
N
予約確認要求あり?
Y
景品情報、交換玉数
貯玉数を表示
S60
景品交換できるまでの
残り玉数を表示
S62
3

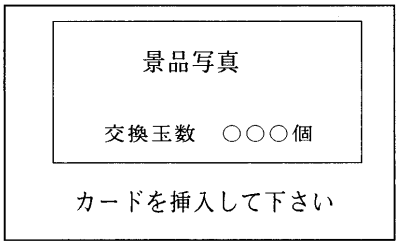
【図６】


3
S64
N
貯玉の加算あり?
Y
S66
N
貯玉数は予約
景品と交換可能か?
Y
交換玉数を貯玉
データから減算
S68
景品発注処理
S70
交換情報表示
S72
S74
N
予約取消し要求あり?
Y
予約取消し処理
S76
リターン

【図７】

呼び込み表示（景品の紹介デモ表示）

（ａ）



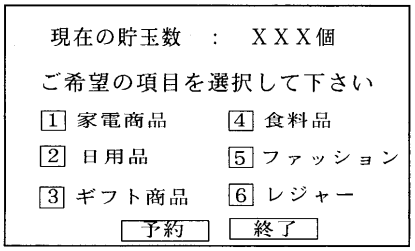
（ｂ）



【図８】

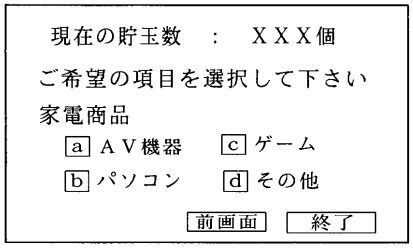
メニュー表示

（ｃ）



メニュー表示（詳細）

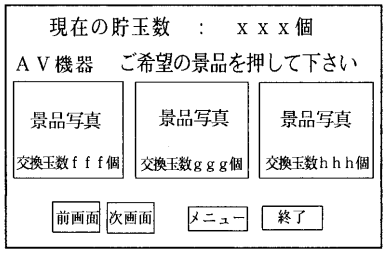
（ｄ）



【図９】

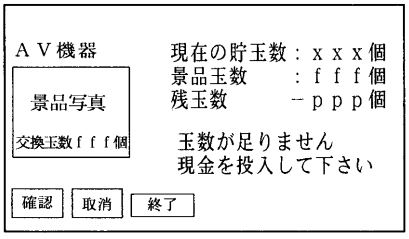
選択された項目の景品掲示

（ｅ）



選択した景品の確認（現金投入を促す）

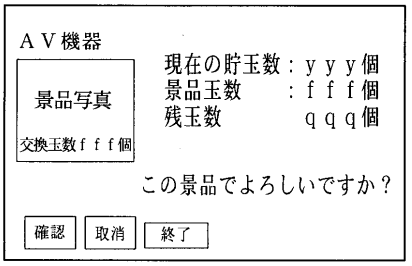
（ｆ）



【図１０】

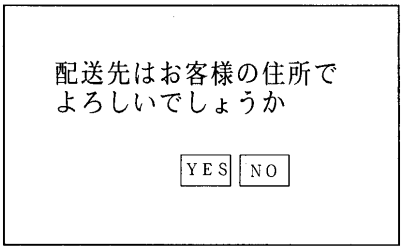
投入された現金分の玉数を加算

（ｇ）



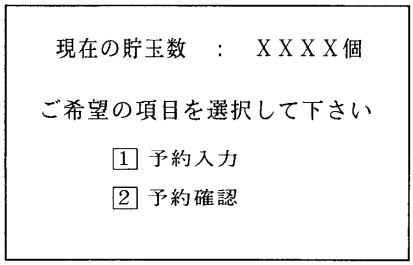
配送先がカード所有者以外である場合は
次の画面で住所、ＴＥＬ入力

（ｈ）

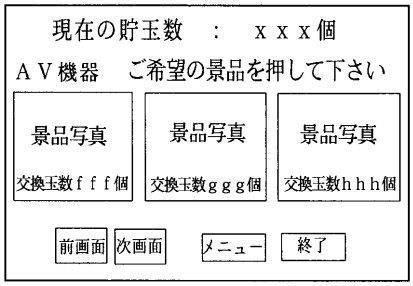


【図１１】

（ａ）



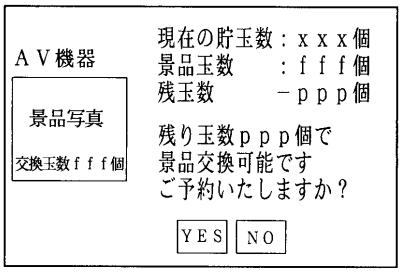
（ｂ）



【図１２】

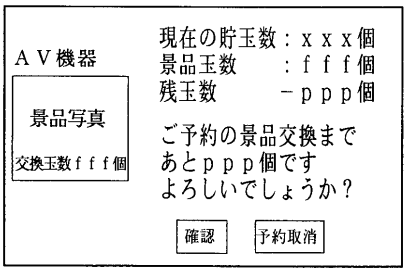
ＹＥＳで予約

（ｃ）



予約確認（予約取消）

（ｄ）



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
A63F 7/02