

(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2005-192809

(P2005-192809A)

(43) 公開日 平成17年7月21日(2005.7.21)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 328
A63F 7/02 352 F

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2004-2241 (P2004-2241)

(22) 出願日 平成16年1月7日(2004.1.7)

(71) 出願人 000001432

グローリー工業株式会社

兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号

(74) 代理人 100071054

弁理士 木村 高久

(72) 発明者 塩島 賢治

兵庫県姫路市下手野一丁目3番1号 グローリー工業株式会社内

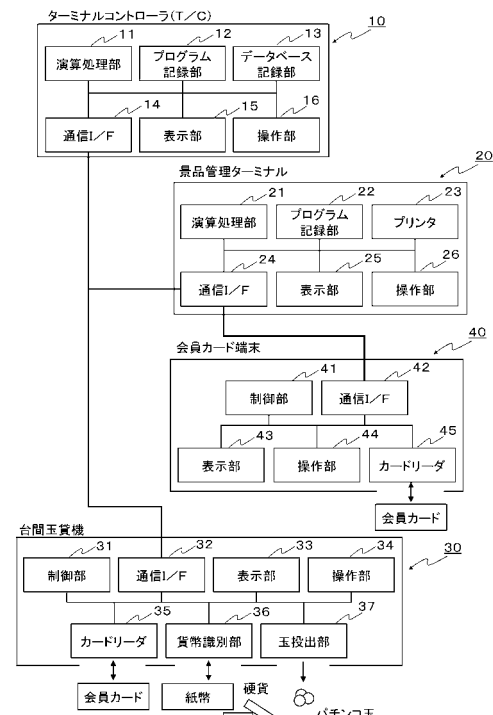
Fターム(参考) 2C088 BB07 BB13 BB21 BB30 CA27
CA31 CA35 EA49

(54) 【発明の名称】 遊技機予約システム及び遊技機予約方法

(57) 【要約】

【課題】 人気機種や好みの機種で優先的に遊技を行う権利を会員に提供し、会員システムの魅力を向上させることが可能な遊技機予約システム及び遊技機予約方法を提供する。【解決手段】 景品管理ターミナルにおいて、会員カードから会員IDを取得すると共に、会員が抽選への参加を希望する遊技台の種類や台番号を受け付け、T/Cの抽選情報データベースに記録する。そして、抽選を行い、抽選結果を抽選情報データベースに記録する。ここで、景品管理ターミナルで会員カードを受け付けると、会員ID、及び抽選情報データベースから会員が当選しているか否かの判断を行い、当選している場合は、会員情報データベースに予約に必要な情報を記録して予約を行う。また、遊技台においては、台間玉貸機で予約した会員の会員カードを受け付けることにより、遊技を可能とする。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技店における遊技機予約システムにおいて、
ホールに設置され、予め登録される会員によるの抽選参加を受け付ける抽選参加受付手段と、

抽選に関する情報を管理する情報管理手段と、

前記抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の対象となる遊技機に近接して設けられ、遊技媒体の貸し出し処理を行う遊技媒体貸出処理手段と

を具備し、

10

前記抽選参加受付手段は、

前記会員の識別情報が関連付けられる会員用記録媒体から当該会員の識別情報を取得し

、
抽選の対象とする遊技機の指定を受け付け、

前記抽選後、前記会員用記録媒体を受け付けると、前記識別情報に基づいて当選の有無を前記情報管理手段で照合し、

前記情報管理手段は、

抽選に関する情報を記録する抽選情報データベースを有し、

前記抽選参加受付手段で参加を受け付けた前記会員の識別情報、及び前記遊技機の指定を、前記抽選情報データベースに記録して前記抽選への参加を確定させ、

20

前記抽選後、前記抽選の結果を前記抽選データベースに記録し、

前記抽選に当選した会員の識別情報に基づく当選の有無の照合を受け付けると、該抽選の対象であった遊技機における前記当選会員の予約を確定させ、

前記遊技媒体貸出処理手段は、

前記予約が確定している会員の会員用記録媒体を受け付けると遊技媒体の貸出しを可能とする

ことを特徴とする遊技機予約システム。

【請求項 2】

前記情報管理手段は、

前記会員が保有する価値情報を管理する会員情報データベースをさらに有し、

30

前記会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて当選の対価の精算を行った後、前記当選会員の予約を確定させる

ことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機予約システム。

【請求項 3】

前記情報管理手段は、

前記会員が保有する価値情報を管理する会員情報データベースをさらに有し、

前記会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて抽選参加の対価の精算を行った後、前記抽選への参加を確定させる

ことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機予約システム。

【請求項 4】

40

遊技店における遊技機予約方法において、

会員の識別情報が関連付けられる会員用記録媒体から前記識別情報を取得し、

会員の抽選参加を受け付ける抽選参加受付手段で抽選の対象とする遊技機の指定を受け付け、

前記識別情報、及び前記遊技機の指定を、抽選に関する情報を記録する抽選情報データベースに記録して前記会員の抽選への参加を確定させ、

前記抽選を行い、

前記抽選の結果を前記抽選情報データベースに記録し、

前記会員用記録媒体から前記識別情報を取得し、前記抽選情報データベースで当選の有無を照合し、

50

前記会員が当選していた場合は、抽選の対象であった遊技機における前記会員の予約を確定させる

ことを特徴とする遊技機予約方法。

【請求項 5】

前記予約は、前記会員の情報を管理する会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて当選の対価の精算を行った後に確定させる

ことを特徴とする請求項 4 記載の遊技機予約方法。

【請求項 6】

前記抽選への参加は、前記会員の情報を管理する会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて抽選参加の対価の精算を行った後に確定させる

ことを特徴とする請求項 4 記載の遊技機予約方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機予約システム及び遊技機予約方法に関し、特に、会員システムの魅力を向上させることが可能な遊技機予約システム及び遊技機予約方法に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ店などの遊技店では、住所や氏名などの情報を登録した遊技客に対して、会員カードなど、情報を記録することが可能な媒体を配布し、遊技後に景品への交換等を行わずに残った玉やメダルを遊技店に預ける貯玉や貯メダルなどのサービスや会員個別の遊技情報を提供している。

【0003】

また、会員のみに遊技台の遊技情報を提供したり（例えば、特許文献 1 参照）、来店回数や遊技店で使用した金額、誕生日、性別などに応じて、様々なサービスと交換可能なポイントを会員に付与するなど、会員システムの魅力向上を図るために様々な取り組みを行っている。

【0004】

ところで、遊技店では、人気のある機種など、遊技客が遊技を希望する台に偏りがあるため、このような人気機種や自分の好みの機種で確実に遊技を行うには、通常、次のような方法がある。

- 1) 開店前に店舗の入り口で順番待ちの列に並ぶ。
- 2) 営業時間中、不定期に配布される翌日以降の入場整理券を入手する。
- 3) 業界新聞など付属している優先券を入手する。

【特許文献 1】特開 2003-340130 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、これらの方法では、次のような問題があった。

- 1) 遊技店に設置されている希望機種の台数には限りがあり、順番待ちの列に並んだとしても、その機種で遊技を行うことができない場合もあった。また、多数の人が集まるため、開店と同時に走り込むと危険であり、トラブルの元になる恐れもあった。
- 2) 入場整理券を配布する時間は事前に告知されないため、タイミングを逃すと入場整理券を手に入れることができなかった。
- 3) 優先券が付属している業界新聞は限られており、さらに、発売日時が限られるため、時期を逃すと入手することができなかった。

【0006】

また、これらの方法では、会員を優先することができず、会員システムの魅力を向上させることはできなかった。

【0007】

10

20

30

40

50

そこで、本発明では、人気機種や好みの機種で優先的に遊技を行う権利を会員に提供し、会員システムの魅力を向上させることが可能な遊技機予約システム及び遊技機予約方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明に係る遊技機予約システムは、遊技店における遊技機予約システムにおいて、ホールに設置され、予め登録される会員による抽選参加を受け付ける抽選参加受付手段と、抽選に関する情報を管理する情報管理手段と、抽選を行う抽選手段と、抽選の対象となる遊技機に近接して設けられ、遊技媒体の貸し出し処理を行う遊技媒体貸出処理手段とを具備し、抽選参加受付手段は、会員の識別情報が関連付けられる会員用記録媒体から当該会員の識別情報を取得し、抽選の対象とする遊技機の指定を受け付け、抽選後、会員用記録媒体を受け付けると、識別情報に基づいて当選の有無を情報管理手段で照合し、情報管理手段は、抽選に関する情報を記録する抽選情報データベースを有し、抽選参加受付手段で参加を受け付けた会員の識別情報、及び遊技機の指定を、抽選情報データベースに記録して抽選への参加を確定させ、抽選後、抽選の結果を抽選データベースに記録し、抽選に当選した会員の識別情報に基づく当選の有無の照合を受け付けると、該抽選の対象であった遊技機における当選会員の予約を確定させ、遊技媒体貸出処理手段は、予約が確定している会員の会員用記録媒体を受け付けると遊技媒体の貸出しを可能とする。

【0009】

また、情報管理手段は、会員が保有する価値情報を管理する会員情報データベースをさらに有し、会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて当選の対価の精算を行った後、当選会員の予約を確定させる。

【0010】

また、情報管理手段は、会員が保有する価値情報を管理する会員情報データベースをさらに有し、会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて抽選参加の対価の精算を行った後、抽選への参加を確定させる。

【0011】

次に、本発明に係る遊技機予約方法は、遊技店における遊技機予約方法において、会員の識別情報が関連付けられる会員用記録媒体から識別情報を取得し、会員の抽選参加を受け付ける抽選参加受付手段で抽選の対象とする遊技機の指定を受け付け、識別情報、及び遊技機の指定を、抽選に関する情報を記録する抽選情報データベースに記録して会員の抽選への参加を確定させ、抽選を行い、抽選の結果を抽選情報データベースに記録し、会員用記録媒体から識別情報を取得し、抽選情報データベースで当選の有無を照合し、会員が当選していた場合は、抽選の対象であった遊技機における会員の予約を確定させる。

【0012】

また、予約は、会員の情報を管理する会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて当選の対価の精算を行った後に確定させる。

【0013】

また、抽選への参加は、会員の情報を管理する会員情報データベースで管理を行っている価値情報を用いて抽選参加の対価の精算を行った後に確定させる。

【発明の効果】

【0014】

本発明では、会員システムの魅力を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、本発明に係る遊技機予約システム及び遊技機予約方法を実施するための最良の形態について、添付図面を参照して詳細に説明する。

【0016】

図1は、本発明に係る遊技機予約システムの構成の一例を示す概略機能ブロック図である。（「景品管理ターミナル」および「会員カード端末」が、請求項における「抽選参加

10

20

30

40

50

受付手段」に対応し、台間玉貸機が、請求項における「遊技媒体貸出処理手段」に対応する。))

【0017】

本実施の形態における遊技機予約システムには、図1に示すように、ターミナルコントローラ(T/C)10、景品管理ターミナル20、台間玉貸機30とが設けられ、ネットワーク中継機(HUB)(図示しない)を介して接続している。また、会員カード端末40が設けられ、景品管理ターミナル20と接続している。

【0018】

ここで、T/C10には、制御処理など、T/Cにおける各種処理を行う演算処理部11、演算処理部11で各種処理を行うためのプログラムを記録するプログラム記録部12 10、図2(a)、(b)に一例を示すように、抽選に関する情報や会員に関する情報などのデータベースを記憶するデータベース記憶部13、景品管理ターミナル20や台間玉貸機30などの端末と接続するための通信インターフェイス(I/F)14、ディスプレイなどの表示部15、キーボードやマウスなどの操作部16が設けられている。

【0019】

また、プログラム記録部12には、乱数など、任意の方法で抽選を行い、抽選結果を抽選情報データベースに記録する処理を行うプログラムが格納されている。

【0020】

そして、T/Cは、抽選に関する情報(会員ID、抽選受付の有無、遊技を希望する台番号、抽選結果、抽選日時、当選手続きの有無など)を抽選情報データベースに記録する 20と共に、会員の登録情報(会員ID、氏名、住所など)や、貯玉数、ポイント数、抽選情報などを会員情報データベースに記録し、抽選情報及び会員情報の管理を行う。(会員情報データベースにおいて管理される「貯玉数」および「ポイント数」が、請求項における「有価情報」に対応する。)

【0021】

また、景品管理ターミナルから抽選信号を受信すると、抽選を行い、抽選結果を抽選情報データベースに記録すると共に、抽選結果を抽選情報データベースから景品管理ターミナルに通知する。

【0022】

景品管理ターミナル20には、制御処理など、景品管理ターミナルにおける各種処理を行う演算処理部21、演算処理部21で各種処理を行うためのプログラムを記録するプログラム記録部22、プリンタ23、景品管理ターミナル20や会員カード端末40と接続するための通信I/F24、ディスプレイなどの表示部25、特定の機能が割り当てられた機能ボタンやテンキーなどからなる操作部26が設けられている。 30

【0023】

ここで、プログラム記録部22には、抽選の受け付けや当選手続きなど、抽選に関する処理を行うための抽選用プログラムが格納されている。

【0024】

また、操作部26には、少なくとも「抽選受付」、「受付終了」、「受付完了」、「抽選」、「当選確認」の機能が各々に割り当てられた複数の機能ボタンが設けられている。 40

【0025】

そして、景品管理ターミナルは、抽選への参加を受け付け、遊技を希望する遊技台の台番号と共にT/Cに通知する。また、抽選を指示する抽選信号をT/Cに通知し、抽選結果を抽選情報データベースから受信すると、抽選結果を表示部に表示する。ここで、当選した会員に対しては、予約を確定させるために必要な処理を行う。

【0026】

台間玉貸機30には、台間玉貸機を制御する制御部31、T/C10と接続するための通信I/F32、ディスプレイなどの表示部33、特定の機能が割り当てられた機能ボタンやテンキーなどからなる操作部34、会員カードを受け付け、会員カードに記録されている会員IDを読み取るカードリーダー35、紙幣や硬貨などの貨幣を受け付け、識別する貨幣 50

識別部 36、遊技媒体である玉の貸し出しを行う玉投出部 37 が設けられている。

【0027】

そして、台間玉貸機では、会員カードを受け付けると、会員 ID を取得し、T/C に通知する。ここで、この台間玉貸機が設置されている遊技台を予約している会員である旨が通知されると、貨幣や貯玉を用いて遊技媒体である玉の貸し出しを行い、予約している会員ではない旨が通知されると、遊技媒体の貸し出しを行わず、例えば、「この台は、予約台です。」など、遊技を拒否する旨を表示部に表示する。

【0028】

会員カード端末 40 には、会員カード端末を制御する制御部 41、景品管理ターミナル 20 と接続するための通信 I/F 42、ディスプレイなどの表示部 43、特定の機能が割り当てられた機能ボタンやテンキーなどからなる操作部 44、会員カードを受け付け、会員カードに記録されている会員 ID を読み取るカードリーダ 45 が設けられている。

【0029】

そして、会員カード端末では、会員カードを受け付けると、会員カードから会員 ID を読み取り、景品管理ターミナルに通知する。

【0030】

さて、上記構成において、本発明に係る遊技機予約システムでは、会員カード端末に会員カードを挿入し、景品管理ターミナルで抽選への参加を受け付けると、T/C の抽選情報データベースに抽選への参加を記録する。

【0031】

そして、抽選の参加者が確定すると、景品管理ターミナルからの指示に基づいて、T/C で抽選を行い、抽選結果を抽選情報データベースに記録する。

【0032】

また、抽選結果は、T/C から景品管理ターミナルに通知され、景品管理ターミナルは、表示部に抽選結果を表示すると共に、会員カード端末で当選者の会員カードを受け付け、当選の確定に必要な処理を行う。

【0033】

なお、本実施の形態では、景品管理ターミナルに会員カード端末を接続しているが、会員カードの読み取りを行うカードリーダを有する景品交換ターミナルを用いてもよい。

【0034】

また、景品管理ターミナルで抽選の参加受け付けなどを行っているが、抽選専用の端末を用いてもよい。

【0035】

そして、景品管理ターミナルのプリンタ等から、当選した遊技台の台番号や有効期間などを記載した優先券を当選者に発行してもよい。そうすれば、当選者は自分が当選して予約した遊技機に関する情報を確実に把握でき、遊技機の台番号間違いや、有効期限切れによる権利の失効の発生を抑えることができる。

【0036】

次に、本実施の形態における遊技機予約方法を添付図面を参照して詳細に説明する。

【0037】

図 3 は、本実施の形態において、抽選の参加を受け付ける処理の流れを示すフローチャートである。

【0038】

まず、景品管理ターミナルにおいて、抽選用プログラムを起動し（ステップ 100）、景品管理ターミナルに設けられている「抽選受付」の機能ボタンが押されるなど、抽選への参加受付開始を指示する操作が行われ（ステップ 101）、会員カード端末で会員カードを受け付ける（ステップ 102）と、会員カードから会員 ID を取得し（ステップ 103）、取得した会員 ID を T/C の会員情報データベース（DB）で照合して（ステップ 104）、会員情報を景品管理ターミナルの表示部に表示する（ステップ 105）。

【0039】

10

20

30

40

50

そして、T／Cの抽選情報データベースに会員IDを記録し（ステップ106）、抽選の対象となる機種を示す番号や台番号を景品管理ターミナルに入力する台指定が行われる（ステップ107）と、抽選情報データベースに台指定で入力された番号を記録する（ステップ108）。

【0040】

ここで、景品管理ターミナルに設けられている「受付終了」の機能ボタンが押されるなど、当該会員に対する受付終了を指示する操作が行われる（ステップ109）と、会員カード端末から会員カードを排出する（ステップ110）。

【0041】

そして、抽選受付時間中であり、抽選への参加希望者が他にもいる場合など、抽選への参加者が確定していない場合（ステップ111でNO）は、抽選参加受付操作（ステップ101）が行われると、抽選への参加受付を行う。 10

【0042】

また、抽選受付時間が終了するなど、抽選への参加者が確定し（ステップ111でYES）、景品管理ターミナルに設けられている「受付完了」の機能ボタンが押されるなど、抽選参加受付の完了を指示する操作が行われると、抽選参加受付を完了する処理を行う（ステップ112）。

【0043】

なお、本実施の形態では、遊技台の機種を示す番号や台番号入力しているが、例えば、甘釘台や高設定台（いわゆる「パチスロ台」の場合）など、特定の特徴（遊技者に有利な設定等）を有する機種を示す符号を用いてもよい。 20

【0044】

図4は、本実施の形態において、抽選を実施する処理の流れを示すフローチャートである。

【0045】

まず、景品管理ターミナルにおいて、抽選用プログラムを起動させ（ステップ200）、景品管理ターミナルに設けられている「抽選」の機能ボタンが押されるなど、抽選開始を指示する操作が行われる（ステップ201）と、抽選を指示する抽選信号をT／Cに送信し（ステップ202）、乱数などを用いてT／Cで抽選を行う（ステップ203）。 30

【0046】

そして、抽選結果を抽選情報データベースに記録する（ステップ204）と共に、抽選情報データベースから景品管理ターミナルに抽選結果を送信し（ステップ205）、景品管理ターミナルの表示部に抽選結果を表示する（ステップ206）。

【0047】

ここで、抽選を行ったことを遊技店の店員がホール内にアナウンスしてもよい。

【0048】

図5は、本実施の形態において、当選した会員が当選を確定させて予約する当選手続きの処理の流れを示すフローチャートである。

【0049】

まず、景品管理ターミナルにおいて、抽選用プログラムを起動させ（ステップ300）、会員カード端末で会員カードを受け付ける（ステップ301）と、会員カードから会員IDを取得する（ステップ302）。 40

【0050】

そして、景品管理ターミナルに設けられている「当選確認」の機能ボタンが押されるなど、当選の確認を指示する操作が行われる（ステップ303）と、会員IDをT／Cの会員情報データベースで照合して（ステップ304）、照合結果を景品管理ターミナルの表示部に表示する（ステップ305）。

【0051】

ここで、当選していない場合（ステップ306でNO）は、会員カード端末から会員カードを排出し（ステップ307）、当選している場合（ステップ306でYES）は、T 50

／Cの抽選情報データベースで会員IDを照合し（ステップ308）、会員情報を景品管理ターミナルの表示部に表示する（ステップ309）。

【0052】

そして、予め定められている当選の対価を貯玉数又はポイント数で精算可能か否かの判断を行い（ステップ310）、精算可能ではないと判断する（ステップ310でNO）と、当選を取り消す処理を行い（ステップ311）、会員カード端末から会員カードを排出する（ステップ307）。

【0053】

精算処理とは、会員情報データベースに記録される当選会員の貯玉数あるいはポイント数から、予め設定される当選の対価分の玉数あるいはポイント数を減算する処理である。尚、当選会員が保有する貯玉数あるいはポイント数が、当選の対価分の玉数あるいはポイント数よりも少ない場合は、精算が可能ではないと判断される。

10

【0054】

また、精算可能であると判断する（ステップ310でYES）と、貯玉数やポイント数から当選の対価を精算する精算処理を行い（ステップ312）、会員情報データベースに当選した遊技台の台番号など、遊技台に関する情報を記録して予約を確定させ（ステップ313）、その後、会員カード端末から会員カードを排出する（ステップ307）。

【0055】

なお、予約受付時間を設定し、当選手続きが行われないうままその時間が経過した後は、当選を無効とするように構成してもよい。

20

【0056】

また、精算可能か否かの判断を係員が行ってもよく、さらに、遊技媒体としてコインを用いるいわゆるパチスロ台を対象とした抽選に当選した場合は、貯メダルを用いて精算を行ってもよい。

【0057】

図6は、本実施の形態において、権利を確定させた当選者が存在する遊技台において遊技を行う際の流れを示すフローチャートである。

【0058】

まず、遊技台に設置されている台間玉貸機で会員カードを受け付ける（ステップ400）と、会員カードから会員IDを取得し（ステップ401）、取得した会員IDをT／Cの会員情報データベースで照合して（ステップ402）、予約している会員であるか否かの判断を行う（ステップ403）。

30

【0059】

そして、予約している会員ではないと判断する（ステップ403でNO）と、遊技媒体の貸し出しを行わず、例えば、「この台は、予約台です。」など、遊技を拒否する旨を表示部に表示して遊技を中止し（ステップ404）、会員カード端末から会員カードを排出する（ステップ405）。

【0060】

また、予約している会員であると判断する（ステップ403でYES）と、遊技媒体の貸し出しを行ない（ステップ406）、通常の遊技台と同様に遊技を行うことを可能とし、遊技が終了する（ステップ407）と、会員カード端末から会員カードを排出する（ステップ405）。

40

【0061】

このように本実施の形態では、当選者は、権利を確定させることにより、当選した遊技台を予約することができるため、遊技店の開店前に順番待ちの列に並ぶ必要がなく、定められた期間に当選した遊技台で遊技を開始することにより、希望する台で確実に遊技を行うことができる。

【0062】

また、予め定めた期間に抽選の受付を行うため、抽選に参加する機会を逃す可能性を少なくすることができる。

50

【0063】

さらに、開店前から順番待ちの列に並ぶ必要がなく、希望する遊技台の確保を急ぐあまりに発生していた事故やトラブルの発生や、開店前の早い時間から順番待ちの列に並んだにも関わらず、希望する台で遊技が行えないなどの苦情やトラブルの発生を抑えることができる。

【0064】

加えて、会員のみ、遊技台を予約することができるため、会員システムの魅力を向上させることができ、遊技客の囲い込みを図ることができる。

【0065】

上記実施例では、当選後、権利を得るための対価の支払いを行っているが、予め対価を支払った後に抽選を行うことも可能であり、第2の実施の形態において、予め対価を支払った後に抽選を行う遊技機予約方法を添付図面を参照して詳細に説明する。 10

【0066】

なお、本実施の形態における抽選を実施する際の流れ、及び権利を確定させた当選者が存在する遊技台において遊技を行う際の流れは、第1の実施の形態と同様であり、以下、本実施の形態において抽選の参加を受け付ける際の流れ、及び当選した会員が当選を確定させる当選手続きを行う際の流れを、フローチャートを用いて詳細に説明する。

【0067】

図7は、本実施の形態において抽選の参加を受け付ける処理の流れを示すフローチャートである。 20

【0068】

まず、景品管理ターミナルにおいて、抽選用プログラムを起動し（ステップ500）、景品管理ターミナルに設けられている「抽選受付」の機能ボタンが押されるなど、抽選への参加受け付け開始を指示する操作が行われ（ステップ501）、会員カード端末で会員カードを受け付ける（ステップ502）と、会員カードから会員IDを取得し（ステップ503）、取得した会員IDをT/Cの会員情報データベースで照合して（ステップ504）、会員情報を景品管理ターミナルの表示部に表示する（ステップ505）。

【0069】

そして、抽選の対価を貯玉数又はポイント数で精算可能か否かの判断を行い（ステップ506）、精算可能ではないと判断する（ステップ506でNO）と、会員カード端末から会員カードを排出し（ステップ507）、精算可能であると判断する（ステップ506でYES）と、貯玉数やポイント数から当選の対価を精算する精算処理を行う（ステップ508）。 30

【0070】

また、T/Cの抽選情報データベースに会員IDを記録し（ステップ509）、抽選の対象となる機種を示す番号や台番号を景品管理ターミナルで入力する台指定が行われる（ステップ510）と、抽選情報データベースに台指定で入力された番号を記録する（ステップ511）。

【0071】

ここで、景品管理ターミナルに設けられている「受付終了」の機能ボタンが押されるなど、当該会員に関する抽選参加受付の終了を指示する操作が行われる（ステップ512）と、会員カード端末から会員カードを排出する（ステップ507）。 40

【0072】

そして、抽選受け付け時間中であり、抽選への参加希望者が他にもいる場合など、抽選への参加者が確定していない場合（ステップ513でNO）は、抽選参加受け付け操作（ステップ501）が行われると、抽選への参加受け付けを行う。

【0073】

また、抽選受け付け時間が終了するなど、抽選への参加者が確定した場合（ステップ513でYES）は、景品管理ターミナルに設けられている「受付完了」の機能ボタンが押されるなど、抽選参加受付の完了を指示する操作が行われると、抽選参加受け付けを完了する 50

処理を行う（ステップ514）。

【0074】

図8は、本実施の形態において当選した会員が当選を確定させて予約する当選手続きの処理の流れを示すフローチャートである。

【0075】

まず、景品管理ターミナルにおいて、抽選用プログラムを起動させ（ステップ600）、会員カード端末で会員カードを受け付ける（ステップ601）と、会員カードから会員IDを取得する（ステップ602）。

【0076】

そして、景品管理ターミナルに設けられている「当選確認」の機能ボタンが押されるなど、当選の確認を指示する操作が行われる（ステップ603）と、会員IDをT/Cの会員情報データベースで照合して（ステップ604）、照合結果を景品管理ターミナルの表示部に表示する（ステップ605）。 10

【0077】

ここで、当選していない場合（ステップ606でNO）は、会員カード端末から受け付けていた会員カードを排出し（ステップ607）、当選している場合（ステップ606でYES）は、T/Cの会員情報データベースに当選した遊技台の台番号など、遊技台に関する情報を記録して予約を確定させ（ステップ608）、その後、会員カード端末から会員カードを排出する（ステップ607）。 20

【0078】

このように本実施の形態では、予め対価の支払いを行った後に、抽選を行うため、第1の実施の形態による効果に加えて、当選したにも関わらず予約（当選手続き）が行われないということを防ぎ、不必要に当選枠が減少することを防止できる。

【0079】

なお、上記各実施の形態では、遊技媒体として玉を用いて遊技を行う遊技台を抽選の対象としているが、遊技媒体としてメダルを用いる遊技台（パチスロ台）など、他の遊技媒体を用いる遊技台を抽選の対象としてもよい。

【0080】

また、上記各実施の形態では、「遊技媒体貸出処理手段」として、玉投出部を有する台間玉貸機を採用したが、自身は玉投出部を備えずに、接続される遊技台に内蔵される玉投出部に貸玉の投出指示を与えることにより、玉貸処理を行う台間カード処理機を採用してもよい。 30

【0081】

また、上記各実施の形態では、「会員用記録媒体」として、機器に挿入するタイプのカード媒体を採用したが、機器側に設けられるアンテナ部にかざすだけで情報が読み取られる非接触タイプのIC媒体や、もともと会員が保持する携帯電話を利用することも可能である。

【0082】

このように本発明では、会員のみに予約という特典を与えることができるため、会員システムの魅力を向上させることができる。 40

【0083】

また、完全に使い切ることが少ない貯玉やポイントなどを用いて対価の支払いを行うため、貯玉やポイントを有効利用することができる。

【0084】

さらに、貯玉やポイントなど、遊技店を利用しなければ取得できない媒体で対価の支払いを行うため、遊技店での遊技を促進することが期待できる。

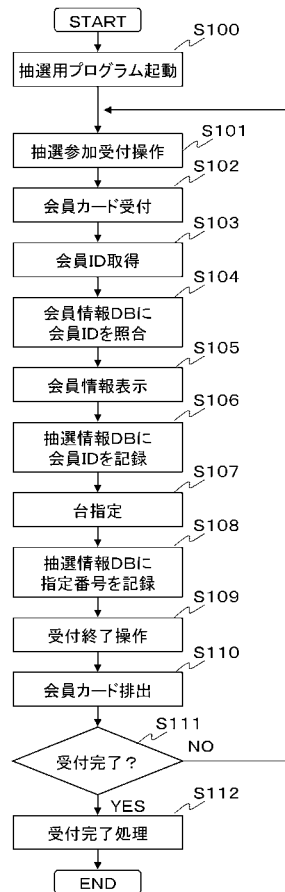
【図面の簡単な説明】

【0085】

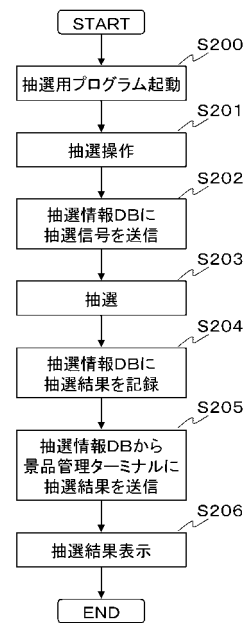
【図1】本発明に係る遊技機予約システムの構成の一例を示す概略機能ブロック図

【図2】会員情報データベース及び抽選情報データベースの一例を示す図 50

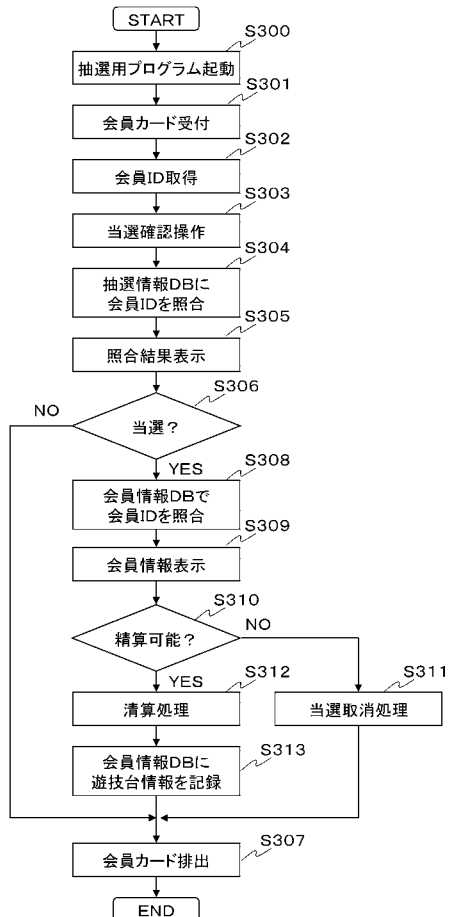
【図 3】



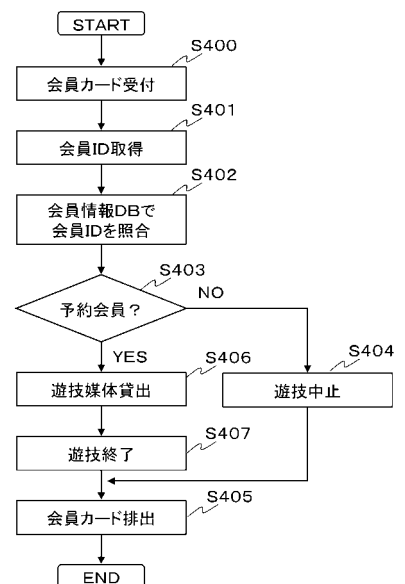
【図 4】



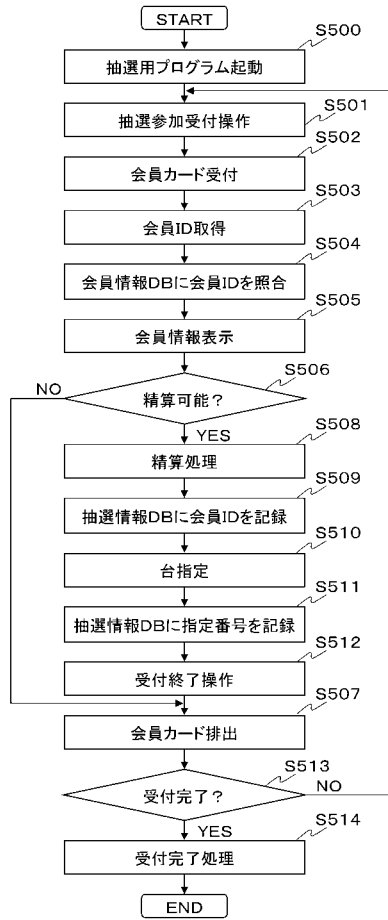
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

