(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2017-153636
(P2017-153636A)
(43)公開日　**平成29年9月7日(2017.9.7)**

(51)Int.Cl.			FI			テーマコード（参考）
A63F　7/02	***(2006.01)***		Ａ６３Ｆ	7/02	３５０Ｚ	２Ｃ０８２
A63F　5/04	***(2006.01)***		Ａ６３Ｆ	7/02	３２９	２Ｃ０８８
			Ａ６３Ｆ	7/02	３２８	
			Ａ６３Ｆ	5/04	５１２Ｄ	
			Ａ６３Ｆ	5/04	５１２Ｚ	

審査請求 未請求　請求項の数 10　ＯＬ　（全 90 頁）　最終頁に続く

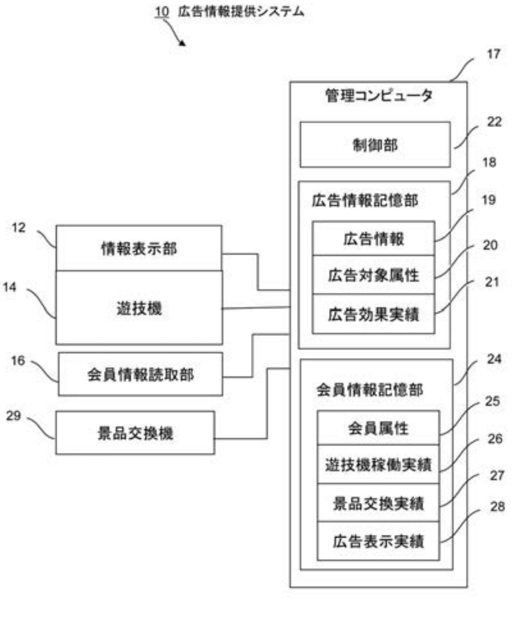
(21)出願番号　特願2016-38486(P2016-38486)
(22)出願日　平成28年2月29日(2016.2.29)

(71)出願人　500436385
ハイライツ・エンタテインメント株式会社
東京都千代田区内神田三丁目１４番８号
(74)代理人　100158229
弁理士　水野　恒雄
(72)発明者　長谷川　哲也
東京都千代田区内神田三丁目１４番８号
ハイライツ・エンタテインメント株式会社内
(72)発明者　佐々木　真理
東京都千代田区内神田三丁目１４番８号
ハイライツ・エンタテインメント株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】広告情報提供システム

(57)【要約】　　（修正有）
【課題】広告主の意向を反映した広告情報を提供し、宣伝効果をフィードバックすることにより効率のよい宣伝活動を行える広告情報提供システムを提供する。
【解決手段】遊技機近傍に備えられた情報を表示する情報表示部と、会員属性記憶媒体から会員属性情報を読取る会員情報読取部と、登録された会員属性と会員に関する情報を記憶する会員情報記憶部と、広告情報と広告主がターゲットとする広告対象属性と広告効果実績を記憶する広告情報記憶部と、遊技機と前記情報表示部と会員情報読取部に接続され、会員情報記憶部と広告情報記憶部と制御部を備えた管理コンピュータとから構成され、制御部は、会員が遊技を開始したことを検知し、会員情報読取部から遊技機で遊技する会員属性情報を収集し、広告情報記憶部に記録された広告対象属性情報と会員属性情報が一致した場合に、遊技機に設けられた情報表示部に広告情報を表示する広告情報提供システム。
【選択図】図１


10 広告情報提供システム
17
管理コンピュータ
22
制御部
18
広告情報記憶部
19
広告情報
20
広告対象属性
21
広告効果実績
12
情報表示部
14
遊技機
16
会員情報読取部
29
景品交換機
24
会員情報記憶部
25
会員属性
26
遊技機稼働実績
27
景品交換実績
28
広告表示実績

【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技機近傍に備えられた情報を表示する情報表示部と、

会員属性記憶媒体から会員属性情報を読取る会員情報読取部と、

登録された会員属性と会員に関する情報を記憶する会員情報記憶部と、

広告情報と広告主がターゲットとする広告対象属性と広告効果実績を記憶する広告情報記憶部と、

前記遊技機と前記情報表示部と前記会員情報読取部に接続され、前記会員情報記憶部と広告情報記憶部と制御部を備えた管理コンピュータと、

から構成され、

前記制御部は、前記遊技機で会員が遊技を開始したことを検知し、前記会員情報読取部から前記遊技機で遊技する前記会員属性情報を収集し、前記広告情報記憶部に記録された前記広告対象属性情報と前記会員属性情報が一致した場合に、前記遊技機に設けられた前記情報表示部に前記広告情報を表示すること、

を特徴とする広告情報提供システム。

【請求項２】

前記管理コンピュータには、さらに会員が景品を交換する景品交換機が接続され、

前記管理コンピュータは、前記景品交換機から会員番号と会員が交換した景品情報を収集し、交換した景品とその景品数及び交換日を記憶する景品交換実績が記憶されていること、

を特徴とする請求項１に記載の広告情報提供システム。

【請求項３】

前記会員属性情報は、少なくとも会員番号、性別、居住地域又は住所、及び、年齢又は生年月日であること、

を特徴とする請求項１に記載の広告情報提供システム。

【請求項４】

前記制御部では、前記会員情報記憶部に記憶されている前記広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、前記会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、表示した広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算してフィードバックし、交換実績の比率が高い広告情報の表示回数を増加させて優先的に表示すること、

を特徴とする請求項２に記載の広告情報提供システム。

【請求項５】

前記制御部では、前記会員情報記憶部に記憶されている前記広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、前記会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、表示した広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算し、交換実績の比率が相対的に低い広告情報の表示回数を増加させて優先的に表示すること、

を特徴とする請求項２に記載の広告情報提供システム。

【請求項６】

交換実績の比率が相対的に低い広告情報の表示回数を増加させた後の予め定められた一定期間に、前記広告情報に関連した景品の交換実績が向上しない場合は、広告主の指定する広告期間であっても当該会員に対しての前記広告情報の表示を取りやめること、

を特徴とする請求項５に記載の広告情報提供システム。

【請求項７】

前記制御部では、前記会員情報記憶部に記憶されている前記広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、前記会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、過去の予め定められた一定期間毎に広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算し、交換実績の比率の変化が高くなっている広告情報の表示回数を増加させて優先的に表示すること、

を特徴とする請求項２に記載の広告情報提供システム。

【請求項８】

前記制御部では、前記会員情報記憶部に記憶されている前記広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、前記会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、過去の一定区間毎に広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算し、交換実績の比率の変化が低くなっている場合は、広告主の指定する広告期間であっても当該会員に対しての前記広告情報の表示を取りやめること、

を特徴とする請求項２に記載の広告情報提供システム。

【請求項９】

前記広告情報の表示を取りやめた後の広告期間に景品交換比率が増加した場合は、再度前記広告情報を当該会員に表示すること、

を特徴とする請求項８に記載の広告情報提供システム。

【請求項１０】

前記制御部は、前記遊技機で会員が遊技を開始したことを検知し、前記会員情報読取部から前記遊技機で遊技する前記会員属性情報を収集し、前記広告情報記憶部に記録された前記広告対象属性情報と前記会員属性情報が一致する広告情報が無い場合には、全ての広告情報を表示し、

前記会員が、表示した商品ＩＤの広告情報に対応する景品を交換した場合は、前記商品ＩＤの前記広告対象属性に前記会員の会員属性を追加すること、

を特徴とする請求項１に記載の広告情報提供システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技者が遊技を行う遊技用管理装置において各種の情報を表示して提供する情報提供システムに係り、遊技者の遊技嗜好等を反映した情報の提供が可能な広告情報提供システムに関する。

【背景技術】

【０００２】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機が多数設置され、遊技者が遊技を楽しむ遊技場は、遊技機や玉貸機等を端末機器として、ホールコンピュータとしてのホストコンピュータと相互通信が行われ、遊技場管理システムとして総合的な管理運営がされている。

【０００３】

端末機器とホストコンピュータは、ＬＡＮ（Ｌｏｃａｌ　Ａｒｅａ　Ｎｅｔｗｏｒｋ）とＬＯＮ（Ｌｏｃａｌ　Ｏｐｅｒａｔｉｎｇ　Ｎｅｔｗｏｒｋ）やＣＡＮ（Ｃｏｎｔｒｏｌｌｅｒ　Ａｒｅａ　Ｎｅｔｗｏｒｋ）等のネットワークによる標準プロトコルで相互に通信が行われ、不正行為のチェックや各種データの収集を行ったり、各遊技機に取り付けられた表示装置で入賞時の演出効果を、伴う表示を行ったりしている。

【０００４】

パチンコ機やスロットマシンに取り付けられた表示装置は、演出効果の他、広告情報を表示させて、広告媒体としての宣伝効果も期待されている。

【０００５】

特許文献１には、パチンコ機やスロットマシンは一個人が行う遊技機であることに着目し、会員カードから会員の属性情報を収集し、会員個人の個性に応じた適切なＣＭを流すことによりＣＭ効率の向上及び会員サービスの向上を行うことが開示されている。

【０００６】

貸出装置で、予め登録された会員（特定遊技客）を識別する識別情報（会員ＩＤ）が記録された会員カード（識別媒体）の記録情報を読み取り、会員の属性情報を取得する。管理装置には、会員カード処理端末が接続され、管理装置を管理主体として、会員カードを用いた会員カードシステムと貸出カードを用いた貸出処理システムを併用した多機能管理処理システムが構成されており、遊技機は管理装置から受信した会員属性情報に基づき、

ＣＭ提供順序の変更処理を行う。会員属性情報は、氏名、性別、年齢、住所、誕生日、職業、嗜好品である。

【０００７】

特許文献２には、登録を行った会員遊技者にとって興味のある情報を遊技用管理装置において表示して提供することにより、提供される情報に対する会員遊技者の関心が薄れてしまうことを防止できるような情報提供システムが開示されている。情報提供システムは、パチンコ機に対応して設けられるカードユニットと、カードユニットと通信可能な情報提供装置とからなる。ここでカードユニットと情報提供装置との間には遊技場管理装置が介在されており、遊技場管理装置はＰＯＳ装置と通信可能である。情報提供装置は、会員カードの発行や管理を行うカード会社に設けられており、インターネットを介して、遊技場管理装置と通信可能であると共に、遊技機メーカ及び広告代理店とも通信可能である。カードユニット，ＰＯＳ装置，及び遊技場管理装置は、遊技場に設けられている。

【０００８】

情報提供装置において、提供情報と提供情報の提供対象となる機種属性情報とを対応付けて記憶しておく。また会員遊技者の会員ＩＤと対応付けて該会員遊技者が遊技を行ったパチンコ機の機種名を記憶しておき、各機種別の遊技頻度を算出して、遊技頻度が高い機種を特定する。そして特定した機種の機種属性情報と対応付けられている提供情報（機種情報，イベント情報，広告情報）を抽出し、抽出した提供情報をカードユニットに対して送信する。カードユニットにおいては、提供情報が表示されるので、会員遊技者の遊技嗜好を反映した情報を提供できる。

【０００９】

この情報提供システムによれば、会員遊技者による遊技頻度が高い機種の機種属性情報に対応する提供情報を抽出し、抽出した提供情報を遊技用管理装置において表示することにより、会員遊技者の遊技嗜好を反映した情報を提供できるので、提供される情報に対する会員遊技者の関心が薄れてしまうことを防止でき、情報提供サービスにて他店との差別化を図ることにより、集客効果を向上させることができる。会員遊技者による遊技頻度が高い機種の機種属性情報に対応するイベント情報を抽出し、抽出したイベント情報を遊技用管理装置において表示することにより、会員遊技者の遊技嗜好を反映したイベント情報を提供できるので、より集客効果を向上させることができる。

【００１０】

また、会員遊技者による交換頻度が高い景品の景品属性情報に対応する提供情報を抽出し、抽出した提供情報を遊技用管理装置において表示することにより、会員遊技者の景品嗜好を反映した情報を提供できるので、提供される情報に対する会員遊技者の関心が薄れてしまうことを防止でき、情報提供サービスにて他店との差別化を図ることにより、集客効果を向上させることができる。会員遊技者による交換頻度が高い景品の景品属性情報に対応する広告情報を抽出し、抽出した広告情報を遊技用管理装置において表示することにより、該会員遊技者の景品嗜好を反映した広告情報を提供できるので、より広告の宣伝効果を向上させることができる。

【００１１】

さらに、現在から予め定めた過去の所定期間について遊技頻度等を算出する算出処理を行うことにより、現状の会員遊技者の嗜好を反映した情報を提供できるので、提供される情報に対する会員遊技者の関心が薄れてしまうことをより防止できる。

【００１２】

特許文献３には、遊技者にとって遊技の妨げとならず、広告主にとっても宣伝効果が期待できる遊技場システムが開示されている。

【００１３】

この発明の遊技場システムは、遊技機と、遊技機に接続される遊技媒体貸出装置とからなり、遊技機は、遊技者の遊技操作に基づいて抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を行うためのデータである複数の演出データ、および演出データの一部または全部を組み合わせて対応付けたモード選択情報を記憶する記憶手段と抽選結果に基

づいて演出データを読み出し、宣伝広告を含む演出を行う演出実行手段とを備え、遊技媒体貸出装置は、遊技者を識別する識別媒体を読み出して遊技者識別情報を読み出す読み出し手段と、遊技機からモード選択情報を受信し、このモード選択情報に基づいてモード選択画面を表示するモード選択表示手段と、遊技者がモード選択を行うモード選択受付手段と、遊技者が選択したモードを遊技機に送信する送信手段とを備え、抽選手段は、遊技に関する抽選を行うとともに、遊技者が選択したモードに基づいて演出データから演出実行手段に読み出しさせる演出データを抽選する。

【００１４】

遊技機にモード選択情報が記憶されており、モード選択情報は、演出データの一部または全部を組み合わせて対応付けられている。このモード選択情報を遊技媒体貸出装置（台間機）に送信し、モード選択画面を表示する。これにより遊技者が、演出の一部を組み合わせたモード、演出の全部を組み合わせたモードを選ぶことができ、好みの演出（宣伝広告）を選択することができる。遊技機では、選択されたモードに応じて演出の抽選が行われる。

【００１５】

特許文献４には、遊技関連機器または遊技装置による広告報知の有効提供効率の向上を図ることができる広告情報処理システムが開示されている。

【００１６】

広告情報処理システムは、管理装置と会員カード処理端末と貸出装置とを備え、貸出装置は、複数種の広告情報を予め定める報知順序で繰り返し報知する。会員カード処理端末により会員カードの記録情報が読み取られた属性情報に応じて、貸出装置は、複数種の広告情報のうちいずれかを、予め設定されている報知順序に従わずに優先して報知する。

【００１７】

遊技関連機器における広告情報の報知において、複数種の広告情報を予め設定された順序で繰り返し報知する一方、特定遊技客の登録情報に含まれている属性情報に応じて広告情報を報知順序に従わずに優先報知するため、遊技客の属性情報に応じた適切な広告を、早期に遊技客に提供することができ、広告の有効提供効率の向上を図ることができる。また、遊技装置における広告情報の報知において、複数種の広告情報を予め設定された順序で繰り返し報知する一方、特定遊技客の登録情報に含まれている属性情報に応じて広告情報を報知順序に従わずに優先報知する。そのため、遊技客の属性情報に応じた適切な広告を、早期に遊技客に提供することができる。これにより、広告の有効提供効率の向上を図ることができる。

【００１８】

特許文献５には、広告情報を遊技者に効率よく提供し、広告課金方法にも有効な、より宣伝効果の大きい遊技機が開示されている。

【００１９】

遊技機は、複数種類の図柄を表示する複数の表示部を有する図柄表示手段と、遊技者の開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、複数の表示部夫々に対応して設けられた停止操作部に対する遊技者の停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、遊技に関する演出画像の表示を行う演出表示手段と、演出表示手段により行われる遊技に関する演出画像の表示を制御する演出表示制御手段と、複数の広告画像データと、複数の広告画像データにそれぞれ対応する複数の広告動画像データを関連付けて記憶する広告情報記憶手段と、所定の条件が満たされたことを受けて広告情報記憶手段に記憶された複数の広告画像データに基づき、複数の広告画像の中から一の広告画像を選択するための選択画像データを生成して、演出表示手段に選択画像を表示する制御を行う選択画像表示制御手段と、遊技者によって操作され、演出表示手段に表示された選択画像の中から一の広告画像を選択する選択手段と、選択手段によって選択された広告画像に対応した広告動画像データを広告情報記憶手段から読み出して、演出表示手段に表示する制御を行う動画像表示制御手段と、選択手段によって選択された広告画像の回数をカウントして累積的に記憶するカウント記憶手段を備えている。

【００２０】

　この構成による遊技機により、液晶表示装置を利用して複数の広告画像を表示することで、遊技者は自身が興味のある広告に関する動画を視聴することで、遊技者に対して効率よく広告情報を視聴させることができ、遊技の単調さによる遊技意欲の低下を抑制できる。また、遊技によって視聴された広告の回数をカウントすることによって、その広告に対する着目度を数値で表示することができ、その実績値に伴った広告料金を広告主に対して請求することが可能となる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【００２１】

【特許文献１】特開２００８－３０７０９８号公報

【特許文献２】特開２００５－２７０２０３号公報

【特許文献３】特開２００９－０２８１５５号公報

【特許文献４】特開２０１２－２４５４２１号公報

【特許文献５】特開２００９－１０６３９６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【００２２】

　パチンコ機やスロットマシンは一個人が行う遊技機であり、会員カードから会員の属性情報を収集し、会員個人の個性に応じた適切なＣＭを流したからといって、効果がどの程度かは把握できない問題がある。また、会員情報としての職業や嗜好品は個人情報として必ずしも情報が取得できるとは限らない。

【００２３】

　登録を行った会員遊技者にとって興味のある情報を遊技用管理装置において表示して提供することにより、提供される情報に対する会員遊技者の関心が薄れてしまうことを防止しようとしても、個人の関心は移り変わるのがある意味当然であり、会員遊技者の関心が薄れてしまうことを防止することは、個人の関心の変化に追従できないという問題がある。

【００２４】

　現在から予め定めた過去の所定期間について遊技頻度等を算出する算出処理を行うことにより、現状の会員遊技者の嗜好を反映した情報を提供しても、本来関心のある嗜好に対しては、広告の効果かどうかは不明である。

【００２５】

　モード選択情報を遊技媒体貸出装置（台間機）に送信し、モード選択画面を表示し、遊技者が演出の一部を組み合わせたモード、演出の全部を組み合わせたモードを選ぶことができたとしても、広告は、ある程度強制的に情報提供することが必要であり、効果は疑わしい。

【００２６】

　複数種の広告情報を予め設定された順序で繰り返し報知する一方、特定遊技客の登録情報に含まれている属性情報に応じて広告情報を報知順序に従わずに、遊技客の属性情報に応じた適切な広告を、早期に遊技客に提供したとしても、広告効果が不明である。

また、複数の広告画像の中から一の広告画像を選択するための選択画像データを生成して、演出表示手段に選択画像を表示する制御を行う選択画像表示制御手段を備え、遊技者によって操作され、遊技者が興味のある広告に関する動画を視聴することができたとしても、元々興味のある内容はあまり広告する必要が無く、また、遊技者に選択操作させるのは遊技者が煩わしさを感じてしまうことが多い。

【００２７】

　広告は広告主が広告しようとする商品を売り込むための手段であり、そこには広告主の意図するターゲットを狙って宣伝活動を行っている。このため、広告は広告主の意向が十分に反映されていなければならず、単に遊技者の関心を考慮するというより、ある意味、

関心のないものでも広告活動によって関心を高めたいというのが広告する側の考え方である。従って、広告主が積極的にターゲットを決めて広告活動を行うことを基本として、広告された遊技者の反応をみて、さらに様々な柔軟な対応、即ち広告戦略をとる必要がある。これに対して、従来は遊技者の関心の高いものに対して広告活動を行い、その関心を維持することに注力されており、必ずしも効果的な方法とは言えなかった。

【００２８】

本発明は、係る点に鑑み、広告主の意向を反映して積極的に遊技者に広告情報を提供し、遊技者への宣伝効果を行い、その結果を定量的に把握して、フィードバックすることにより、柔軟な戦略を実施し、効率のよい宣伝活動を行うことができる広告情報提供システムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【００２９】

本発明による広告情報提供システムは、遊技機近傍に備えられた情報する情報表示部と、会員属性記憶媒体から会員属性情報を読取る会員情報読取部と、登録された会員属性と会員に関する情報を記憶する会員情報記憶部と、広告情報と広告主がターゲットとする広告対象属性と広告効果実績を記憶する広告情報記憶部と、遊技機と情報表示部と会員情報読取部に接続され、会員情報記憶部と広告情報記憶部と制御部を備えた管理コンピュータとから構成され、制御部は、遊技機で会員が遊技を開始したことを検知し、会員情報読取部から遊技機で遊技する会員属性情報を収集し、広告情報記憶部に記録された広告対象属性情報と会員属性情報が一致した場合に、遊技機に設けられた情報表示部に広告情報を表示することを特徴とする広告情報提供システムである。

【００３０】

本発明による広告情報提供システムは、広告主の意図する会員属性を持つ会員に広告情報を提供し、広告主の意図を生かした広告を行う広告情報提供システムとなる。

【００３１】

管理コンピュータには、さらに会員が景品を交換する景品交換機が接続され、管理コンピュータは、景品交換機から会員番号と会員が交換した景品情報を収集し、交換した景品とその景品数及び交換日を記憶する景品交換実績が記憶されている広告情報提供システムである。広告した結果、即ち、効果を広告した商品である景品の交換実績から効果を定量的に把握して、フィードバックすることにより更なる効果的な広告戦略に生かすことができる。

【００３２】

広告主が広告を行うターゲットとする会員属性情報は、少なくとも会員番号、性別、居住地域又は住所、及び、年齢又は生年月日である。この会員属性から、ターゲットとする属性を指定する。

【００３３】

制御部では、会員情報記憶部に記憶されている広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、表示した広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算してフィードバックし、交換実績の比率が高い広告情報の表示回数を増加させて優先的に表示する。

【００３４】

この広告方法では、広告の結果を景品の交換実績としてフィードバックして、交換実績の高い広告情報をさらに増加させて広告効果を上げる。

【００３５】

さらに、記制御部では、会員情報記憶部に記憶されている広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、前記会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、表示した広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算し、交換実績の比率が相対的に低い広告情報の表示回数を増加させて優先的に表示することもできる。

【００３６】

この広告方法は、結果として広告効果が低いと思われる広告情報を積極的に増加させて、会員の関心を高めるものである。効果が低いからと言って手をこまねいていては広告活動の意味がないからである。

【００３７】

しかしながら、攻めるだけでなく引くことも効果的な広告活動であることも確かである。このため、交換実績の比率が相対的に低い広告情報の表示回数を増加させた後の予め定められた一定期間に、広告情報に関連した景品の交換実績が向上しない場合は、広告主の指定する広告期間であっても当該会員に対しての広告情報の表示を取りやめる。

【００３８】

広告活動は、現在最も関心が高い商品に対して行うと同時に、今後関心が高くなっていくことが予想される商品を重点的に広告した方が効果を期待できる。このため、制御部では、会員情報記憶部に記憶されている広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、過去の予め定められた一定期間毎に広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算し、交換実績の比率の変化が高くなっている広告情報の表示回数を増加させて優先的に表示する。

【００３９】

この広告方法は、これからの会員の関心の高まりを、広告した景品の交換実績から、交換実績の比率の変化が高いものに重点的に広告を行うものである。

【００４０】

会員の関心が低下傾向であり広告効果が上がらないと予想される場合は、記制御部では、会員情報記憶部に記憶されている広告表示実績から過去に会員に表示した複数の広告情報の各広告情報の表示回数と、会員情報記憶部に記憶されている景品交換実績から、過去の一定区間毎に広告情報の回数に対して交換実績の比率を計算し、交換実績の比率の変化が低くなっている場合は、広告主の指定する広告期間であっても当該会員に対しての前記広告情報の表示を取りやめる

【００４１】

人間の関心は常に一定ではなく、移り変わっていくものであり、広告情報の表示を取りやめた後の広告期間に景品交換比率が増加した場合は、再度前記広告情報を当該会員に表示してもよい。

【００４２】

本発明による広告情報提供システムは、広告主の意図する会員属性を持つ会員に広告情報を提供することを基本としているが、制御部で、遊技機で会員が遊技を開始したことを検知し、会員情報読取部から遊技機で遊技する会員属性情報を収集し、広告情報記憶部に記録された広告対象属性情報と会員属性情報が一致する広告情報が無い場合には、全ての広告情報を表示し、会員が、表示した商品ＩＤの広告情報に対応する景品を交換した場合は、前記商品ＩＤの前記広告対象属性に前記会員の属性を追加する。

【００４３】

広告主の意図する会員属性を持つ会員以外にも広告表示し、需要があれば新たなターゲットとして、広告主が範囲を広げることで、さらに効果的な広告活動が行える。

【発明の効果】

【００４４】

本発明による広告情報提供システムは、広告主が積極的に宣伝活動をしたいという当然の要求を満たし、効果的な宣伝方法を提供することを目的としている。

【００４５】

本発明によれば、広告主が提供する商品やサービスの広告情報に対して、広告主がターゲットとする遊技客の属性と一致させることにより広告情報を提供できるので、広告主の意向を反映した効果的な宣伝活動をすることができる。

【００４６】

広告主がターゲットとする遊技客への広告表示実績と広告表示された景品の交換実績から、広告表示回数と交換実績の比率が高い遊技客に対して、優先的に広告情報を表示する

ので、更なる宣伝効果が期待できる。一方、表示した広告情報の回数に対して交換実績の比率が相対的に低い広告情報をさらに表示回数を増加させることで、より積極的な広告活動を展開することができる。これにより交換実績が向上しない場合は、遊技客に関心がないものとして、広告主の指定する広告期間であっても広告表示を取りやめて、効果が上がらない広告情報が表示されないようにすることができる。これも効果的な宣伝方法の一種である。

【００４７】

また、遊技客の関心は時と共に変化するものであり、広告表示回数に対しる景品交換実績比率の時間に対する変化から、遊技客の関心の変化を推定することにより、交換比率が高くなってきた広告情報を表示することにより効果的な宣伝活動を行うことができる。交換比率が低くなってきた広告情報に対しては、広告表示を取りやめ、取りやめた後の景品交換実績を追跡し、遊技客の関心の変化を把握して、関心が高まってきたときには再度広告表示することで効果的な宣伝活動ができる。

【図面の簡単な説明】

【００４８】

【図１】本発明による広告情報提供システムを示すブロック図
【図２】遊技場管理システムを説明するための概略図
【図３】遊技用システムの制御ブロック図
【図４】遊技用システムの機能ブロック図の機能構成
【図５】パチンコ機を説明する図
【図６】パチンコ機の制御ブロック図
【図７】パチンコ機の遊技の進行形態を示すゲームフロー
【図８】パチンコ機におけるメイン制御装置２８００の機能ブロック図
【図９】サブ制御装置の機能ブロック図
【図１０】大当たり判定テーブルの一例
【図１１】特図停止図柄判定テーブルの一例
【図１２】特図変動パターン判定テーブルの一例
【図１３】外部出力端子板の出力端子から出力される遊技情報信号を説明する図
【図１４】特別遊技情報信号を構成する情報種別信号及び数値情報信号と出力タイミングを説明する図
【図１５】普通入賞口への遊技球の入賞時のタイミングチャート
【図１６】第1始動口への遊技球の入賞時のタイミングチャート
【図１７】第1特図保留に基づく特別図柄変動表示の開始時のタイミングチャート
【図１８】１０ラウンド確変長当たり遊技におけるタイミングチャート
【図１９】１０ラウンド確変長当たり遊技におけるインターバル期間中、及び、インターバル期間中のタイミングチャート
【図２０】２ラウンド通常短当たり遊技エンディング期間中のタイミングチャート
【図２１】スロットマシンの斜視図
【図２２】スロットマシンの制御構成
【図２３】スロットマシンの外部出力端子板に設けられる各出力端子を説明する図
【図２４】特別遊技情報信号を構成する情報種別信号及び数値情報信号を説明する図
【図２５】賭け数が確定した後のタイミングチャート
【図２６】フリーズ状態のタイミングチャート
【図２７】右のリールが停止した場合のタイミングチャート
【図２８】情報表示装置の具体例
【図２９】情報表示装置に実際に表示される画面の一例
【図３０】パチンコ機に情報表示装置を設置した遊技場の一部を示す概略図
【図３１】情報表示装置とパチンコ機との電気的な接続状態
【図３２】情報表示装置とスロットマシンとの電気的な接続状態
【図３３】ホールコンピュータにおいて実行されるメニュー処理を示すフローチャート

【図３４】遊技機情報設定ページの１ページ目の表示例
【図３５】遊技機情報設定ページの２ページ目の表示例
【図３６】広告情報設定ページの例
【図３７】広告情報データベースの一例
【図３８】広告主が広告を希望する会員の広告対象属性データベースの一例
【図３９】機種広告情報データベースの一例
【図４０】広告主が広告を希望する会員の機種広告対象属性データベースの一例
【図４１】広告効果実績データベースの一例
【図４２】会員属性データベースの一例
【図４３】遊技機稼働実績データベースの一例
【図４４】景品交換実績データベースの一例
【図４５】広告情報表示実績データベースの一例
【図４６】機種広告情報表示実績データベースの一例
【図４７】本発明による広告情報表示方法を説明するフローチャート
【図４８】景品交換実績から関心の高い商品の広告情報表示方法を説明するフローチャート
【図４９】景品の交換比率が低い商品に対して、広告情報表示を増加させる場合の広告表示方法を示すフローチャート
【図５０】中断した広告情報表示を再開する方法を説明するフローチャート
【図５１】会員の過去の景品交換実績を、一カ月毎に集計したデータの一例
【図５２】会員の関心の増加傾向に注目して広告する広告表示方法を説明するフローチャート
【図５３】広告情報の表示を取りやめる方法と、広告情報の表示を取りやめた後再度表示する場合の広告表示方法を説明するフローチャート
【図５４】会員が広告対象属性を満たさない場合の広告表示方法を説明するフローチャート

【発明を実施するための形態】

【００４９】

遊技場は、様々な機器をコンピュータにより総合的に管理し、遊技機の状態や遊技者の把握、さらに演出効果を含めて運営されており、このために遊技場管理システムが構築されている。近年では遊技機個々に対応して表示機が設けられ、表示機に遊技状態、演出効果や広告情報等の様々な情報が表示可能となっている。

【００５０】

本発明は、表示機に広告主が積極的に広告情報を表示して宣伝活動を行い、効果的な宣伝方法を提供するための広告情報提供システムである。

＜広告情報提供システムの説明＞

【００５１】

図１は、本発明による広告情報提供システムのブロック図である。図１に示した広告情報提供システム１０は、情報表示部１２が設けられた遊技機１４と、会員情報読取部１６と、景品交換機２９と、広告情報記憶部１８と会員情報記憶部２４と制御部２２を備えた管理コンピュータ１７で構成されている。

【００５２】

情報表示部１２は情報表示する表示機であり、遊技機１４に付属している。本実施形態の遊技機１４は、様々な仕様が存在するが、デジパチタイプと呼ばれる仕様の遊技機では、遊技球の始動口への入賞を契機に特賞抽選が行われ、大当たりに当選すると、特別可変入賞装置が長時間開放する大当たり遊技が実行される。また、羽物タイプと呼ばれる仕様の遊技機では、第１種の遊技機と同様に、始動口への入賞を契機に特賞抽選が行われるが、小当たりに当選すると、盤面中央に設けられた役物内部の特定領域に特定領域（所謂「Ｖゾーン」）を有する特別可変入賞装置が短時間開放する小当たり遊技が実行される。

【００５３】

デジパチタイプの遊技機には、大当たり遊技の終了から次回の大当たり遊技まで確変遊技状態が継続する所謂確変機の他、大当たり遊技の終了後に所定回数（例えば１００回）の変動表示が実行されるまで確変遊技状態が継続する所謂ＳＴ機と呼ばれるパチンコ機、大当たり遊技中の特定領域への遊技球の入賞により大当たり遊技の終了後に所定回数（例えば１００回）の変動表示が実行されるまで確変遊技状態が継続する所謂確変ＳＴ機がある。その他、雀球遊技機、アレンジボール遊技機であってもよいし、内部に封入された遊技球を用いて遊技を行う封入球遊技機であってもよい。

【００５４】

また、スロットマシンは、ビッグボーナス（ＢＢ）やレギュラーボーナス（ＲＢ）などのボーナスで出玉を増やす所謂、ノーマルタイプの他に、各リールストップスイッチの停止操作順番や、各リールストップスイッチの停止操作順番や当選図柄等を報知することによって入賞役を成立させるためのアシストをするＡ（Ｒ）Ｔが実行されるスロットマシンや、Ａ（Ｒ）Ｔが実行されないスロットマシンがある。

【００５５】

遊技機１４は上述したパチンコ機あるいはスロットマシン等であり、遊技場には複数台設置されている。会員情報読取部１６は、遊技機１４に対応して設けられ、サンドあるいは台間サンドと呼ばれている玉貸機あるいはメダル貸機に設けられている会員カードの読取部に対応し、会員カードから会員情報が読み取られる。景品交換機２９は、会員カードをから会員番号と、パチンコ玉の玉数やメダル数に応じて交換された景品情報が収集される。

【００５６】

広告情報記憶部１８には、広告情報１９、広告対象属性２０と広告効果実績２１が記憶される。広告情報１９は、広告主と表示する広告内容、広告時期や広告期間等である。広告対象属性２０は、広告による宣伝ターゲットとする会員の属性、例えば性別や年齢層等である。広告効果実績は、表示した広告と表示日、広告に関連して交換された景品の交換日と交換回数等である。

【００５７】

会員情報記憶部２４には、会員属性２５、遊技機稼働実績２６、景品交換実績２７、広告表示実績２８が記憶される。会員属性２５は、性別、居住地域あるいは住所と、年齢あるいは生年月日等の個人情報である。また、会員の了解が得られれば、会員の家族構成、趣味や嗜好品等の情報を記憶してもよい。遊技稼働実績２６は、遊技した機械の特性、例えばメーカ、スペック、貸玉率やジャンルと、遊技回数、遊技時間、累計勝ち負け、当日勝ち負け、使用金額、持ち球数、貯玉数、及び、来店回数や来店日、頻度等が記憶される。

【００５８】

景品交換実績２７は、交換した景品とその景品数及び交換日等が記憶される。広告表示実績２８は、会員に表示した広告情報と表示日、表示回数等が記憶される。

【００５９】

制御部２２は、管理サーバ（所謂ホールコンピュータ）であり、複数のサーバで構成されていてもよい。例えば、情報表示部１２を管理する表示サーバ、会員情報読取部１６を管理する貸機サーバ、景品交換機（ＰＯＳ装置）と会員情報を管理するＰＯＳ・会員サーバ、遊技機１４を管理する遊技機サーバを置き、これらのサーバを総合的に管理するホールコンピュータに光回線で接続してもよい。

【００６０】

広告情報記憶部１８と会員情報記憶部２４は、制御部２２として実現されている管理サーバのハードディスク等の記憶装置にデータベースとして記憶される。管理サーバが複数のサーバからなっている場合には、広告情報記憶部１８は表示サーバの記憶装置に、会員情報記憶部２４はＰＯＳ・会員サーバの記憶装置に設けることもできる。

【００６１】

本発明による広告情報提供システムは、具体的には例えば遊技場管理システムにソフト

ウェアをプログラミングして組み込んで実現している。

【００６２】

＜遊技場システムの説明＞

図２は、本発明が適用される一般的な遊技場管理システムを説明するための概略図である。遊技場管理システム１０００は、ホールコンピュータ１１００に、ＬＯＮ（Ｌｏｃａｌ　Ｏｐｅｒａｔｉｎｇ　Ｎｅｔｗｏｒｋｓ）通信により分散処理が行われ、ＬＯＮルータ１０３８により各種遊技台や端末に接続されている。ＬＯＮ通信においては、ホールコンピュータ１１００は中央監視装置の機能を有している。ホールコンピュータ１１００に接続されている変換機１０３４には終端抵抗１０３６及びＬＯＮルータ１０３８を接続している。ＬＯＮルータ１０３８からは、各種端末機器がＬＯＮ通信により接続されている。

【００６３】

各種遊技台はＬＯＮルータ１０３８から、中継基板１０４０及び収集基板を介して接続され、遊技機としての複数のパチンコ機２００１や複数のスロットマシン３００１が存在している。パチンコ機２００１やスロットマシン３００１は、それぞれ複数台のグループに分けられて、一つの島を形成し、この島を管理する島コンピュータ１２００が設けられている。パチンコ機２００１には、遊技媒体を貸し出すために、現金の投入口、磁気カードやＩＣカードのカードリーダライタを備えたサンドが備えられており、パチンコ機２００１には玉貸機１０４６、スロットマシン３００１にはメダル貸機１０５２がある。パチンコ機２００１及びスロットマシン３００１には情報表示装置１３００が設けられており、各種情報の表示が行われる。

【００６４】

玉貸機１０４６及びメダル貸機１０５２にはカード挿入口が設けられており、カード挿入口から挿入されるカードは、カードリーダライタが内部に設けられて、読み取りや書き込みが行われる。一般に、カードには会員カードとビジターカードがあり、会員カードは磁気カードが主流であり、その内部メモリには、各会員カードを個別に識別可能なカードＩＤや会員識別情報である会員ＩＤ、セキュリティー情報等が書き換え不可に記録されている。また、会員カードには、パチンコ玉の貸出に使用される度数や遊技情報等の情報が書き換え可能に記録されている。カードは磁気カードの他、最近ではＩＣカードも使用されており、カードリーダライタと非接触でデータ通信を行うことが可能である。

【００６５】

また、ビジターカードも会員カードと同様に磁気カードやＩＣカードが使用されており、その内部メモリには、各ビジターカードを個別に識別可能なカードＩＤ等が書き換え不可に記録されているとともに、カードリーダライタにより、パチンコ玉の貸出に使用される度数等の情報が書き換え可能に記録されている。

【００６６】

カードリーダライタで処理される情報として、会員カードかビジターカードかの判断情報、カードの挿入と排出された時刻、カードを使用した遊技者の遊技情報等が記憶部に送信される。カードが読み込まれることで遊技媒体としてのパチンコ玉が払い出され、遊技が開始される。また、ＩＣコインも使用することができ、ＩＣコイン投入口からはＩＣコインが投入され、遊技媒体としてのパチンコ玉が払いだされ、カードを使用しない遊技者用に設けられている。

【００６７】

さらに、ＬＯＮにより、球ジェットカウンタ１０５４，１０５５、メダルジェットカウンタ１０５６、玉・メダルリプレイ機１０５８、自動販売機１０６０が接続されている。自動販売機１０６０には、カードでの商品購入ができるように、カードリーダ１０６２が取り付けられている。

【００６８】

ＬＯＮ通信のノードである端末機器には、それぞれニューロンチップが搭載され、端末機器自身がインプットされた条件で、中央監視装置と関係なく独自に判断して、端末機器

のデータ記憶を含めて動作することができる。これにより、中央監視装置に集中していた各種指令系統が分散し、ネットワークのトラフィックを大きく低減し、それぞれの端末機器のトラブルがシステム全体に影響を及ぼさないシステムを構築する事ができる。

【００６９】

また、ホールコンピュータ１１００には、ＬＡＮ（Ｌｏｃａｌ Ａｒｅａ Ｎｅｔｗｏｒｋ）通信により、ＰＯＳ（Ｐｏｉｎｔ Ｏｆ Ｓｅｒｖｉｃｅ）端末装置１０６４、データ表示やホールコンピュータ１１００のオペレーション入力を行うデータ表示端末機１０６６、精算装置１０６８が接続されている。

【００７０】

ホールコンピュータ１１００は、アプリケーションソフトを実装し、ＬＯＮ端末の設定、ＰＯＳ端末装置１０６４や、データ表示端末機器１０６６の設定を行う。また、本発明における管理コンピュータ１７として機能し、広告情報の制御や記憶手段としてのデータベース領域は、ホールコンピュータ１１００に内蔵している。

【００７１】

ＬＯＮルータ１０３８は、ホールコンピュータ１１００と接続して、各ＬＯＮ端末と通信するためのルータである。中継基板１０４０は、収集基板とＲＳ４８５通信を行い、収集基板から送られてきたパチンコ機２００１やスロットマシン３００１の台データ、サンドデータ、アラーム信号をホールコンピュータ１１００へ送信する。また、ＲＳ４８５プロトコルからＬＯＮプロトコルへの変換も行われる。

【００７２】

収集基板１０４２は、遊技台等に取り付けられた各センサからの出力を検知して、入賞レベル、例えば、特賞信号、入賞信号Ａ、Ｂ等や、確変信号、打込信号、補給信号を収集し、ホールコンピュータ１１００に送信する。また、不正動作があった場合やトラブルが生じた場合のアラーム信号の送信も行われる。

【００７３】

球ジェットカウンタ１０５４，１０５５及びメダルジェットカウンタ１０５６では、遊技台から払い出された玉又はメダルを計数する。計数した玉数又はメダル数をレシートで発券したり、会員カードを使用している場合は貯玉又は貯メダルとしたりする処理を行う。球ジェットカウンタ１０５４，１０５５及びメダルジェットカウンタ１０５６は、ホールコンピュータ１１００と通信し、計数した玉数又はメダル数、レシート発券数、貯玉又は貯メダルした場合の会員情報のやり取りを行う。

【００７４】

玉・メダルリプレイ機１０５８では、会員の貯玉から、パチンコ玉又はメダルを設定金額分払出す。また、ＬＯＮ通信により、ホールコンピュータ１１００と通信して、会員情報を相互に送受信する。パチンコ玉又はメダルの払い出しは、パチンコ機２００１及びスロットマシン３００１に併設されている玉貸機１０４６，メダル貸機１０５２からも行われ、硬貨の他、サンド１０４６，１０５２内に設けられているカードリーダにより会員カードやビジターカードも使用できる。

【００７５】

自動販売機１０６０に設けられているカードリーダ１０６２は、会員カードまたはビジターカードに記録されている貯玉又は貯メダルを読み取り、相当の金額に換算して、商品を購入することができる。飲料水の自動販売機１０６０と接続して、コーヒー、ジュースや健康飲料等の購入ができる。商品を購入した場合は、会員カードに記録されている貯玉数又は貯メダル数から、商品の金額に相当する数が引かれる。これらのデータは、ホールコンピュータ１１００とＬＯＮ通信により通信して、会員情報を相互に送受信する。

【００７６】

データ表示端末機器１０６６では、遊技場内に設置された各種遊技台のデータを、ホールコンピュータ１１００のデータベースにアクセスして閲覧することができる。データ表示端末機器１０６６とホールコンピュータ１１００は、ＬＡＮ通信で相互に通信可能である。

【００７７】

ＰＯＳ端末機器１０６４では、球ジェットカウンタ１０５４，５５又はメダルジェットカウンタ１０５６において発券されたレシート、ＩＣコイン、会員カードに記録されている貯玉数やメダル数を読み取り、登録されている景品と交換する。景品は、例えば、ゴルフボール、ジュース、ＣＤ、雑貨、食料品などである。

【００７８】

ＰＯＳ端末機１０６４は景品管理装置の一例であり、景品交換を行う会員の会員ＩＤと、景品交換に供された景品の景品ＩＤとを、ホールコンピュータ１１００に対して送信するものである。ＰＯＳ端末機１０６４には、カードリーダライタが備えられており、さらにバーコードリーダが接続されている。

【００７９】

バーコードリーダは、会員がパチンコ機２００１やスロットマシン３００１での遊技の結果として獲得したパチンコ玉数やコイン数を特定可能なバーコードが記録された計数レシートからバーコードを読み取ると共に、景品交換に供される景品の景品ＩＤを特定可能なバーコードが記録された景品からバーコードを読み取る。計数レシートのバーコードが読み取られると、読み取ったバーコードから特定される獲得玉数の範囲内で景品交換が可能な状態となりカードリーダライタにより会員ＩＤが読み取られ、バーコードリーダより景品のバーコードが読み取られて、ＰＯＳ端末機１０６４のディスプレイに表示された「景品交換」ボタンが操作されると、特定された獲得玉数と，読み取った会員ＩＤと、読み取った景品ＩＤがホールコンピュータ１１００に対して送信される。

【００８０】

精算装置１０６８は、遊技者が遊技を終了する際に貸出装置から排出される記録媒体（カードやコインなど）に対応付けて管理される遊技者所有の有価価値残高（残額）を精算したり、精算情報を景品管理装置であるＰＯＳ端末装置１０６４に内部ネットワークＮＴを介して送信したりするようになっている。

【００８１】

パチンコ機２００１とスロットマシン３００１は、遊技場において、複数の集合として設置され、それぞれの集合が遊技島を形成している。この遊技島を管理するのが島コンピュータ１２００である。島コンピュータ１２００は、遊技島毎に１台ずつ設けられ、情報表示装置１３００（呼出ランプ）から送信される種々の遊技情報を受信（収集）・集計（累積）すると共に、受信した遊技情報や集計（累積）した遊技情報をホールコンピュータ１１００（場内管理装置）に内部ネットワークＮＴを介して送信するようになっている。

【００８２】

＜遊技用システムの制御構成＞

次に、広告情報提供システム１０を実現するためのシステムとして、ホールコンピュータ１１００、島コンピュータ１２００と情報表示装置１３００で構成される遊技用システムの制御構成について説明する。

図３は、遊技用システムの制御ブロック図である。

【００８３】

ホールコンピュータ１１００は、各種の制御処理を行うＨＣ（Ｈａｌｌ　Ｃｏｍｐｕｔｅｒ）制御部１１０１と、各種の信号の入力を受け討けるＨＣ入力部１１０２と、各種の信号を出力するＨＣ出力部１１０３と、遊技機から収集した収集データなどを記憶するためのハードディスク（ＨＤＤ）１１０４と、外部機器との関で通信を行うためのＨＣ通信部１１０５などを備えている。

【００８４】

ＨＣ制御部１１０１は、各種の演算処理を行うＣＰＵ、制御プログラムが格納されるＲＯＭ及びワークエリアとして利用されるＲＡＭなどを備えており、ＣＰＵがＲＯＭに格納された制御プログラムに従ってＲＡＭをワークエリアとして使用しながら各種の処理を行うようになっている。

【００８５】

ＨＣ入力部１１０２は、遊技場の従業員が操作入力を行うためのＨＣ入力装置１１１０から入力された信号をＨＣ制御部１１０１に受け渡すようになっている。ＨＣ入力装置１１１０は、例えば、キーボード、マウス、タッチパネルなどである。

【００８６】

ＨＣ出力部１１０３は、各種の情報を表示するためのＨＣ表示装置１１１１、各種の音声を出力するためのＨＣスピーカ１１１２及び各種の情報を印刷（プリントアウト）するためのＨＣプリンタ１１１３などに各種の信号を出力するようになっている。ＨＣ表示装置１１１１は、例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイなどである。

【００８７】

ＨＣ通信部１１０５は、所定の通信プロトコルに従ってデータ通信を行うことで、ホールコンピュータ１１００とネットワーク上の機器との間の通信を司るようになっている。具体的には、収集基板１０４２と中継基板１０４０を介して、島コンピュータ１２００、ＰＯＳ端末装置１０６４、球ジェットカウンタ１０５４，５５又はメダルジェットカウンタ１０５６や精算装置１０６８と接続されている。なお、島コンピュータ１２００との間ではパチンコ機２００１やスロットマシン３００１等の遊技装置から収集した収集データ（遊技情報）や演出情報などの送受信を行う。

【００８８】

島コンピュータ１２００は、各種の制御処理を行うＳＣ（Ｓｈｉｍａ Ｃｏｍｐｕｔｅｒ）制御部１２０１と、各種の信号の入力を受け付けるＳＣ入力部１２０２と、各種の信号を出力するＳＣ出力部１２０３と、外部機器との間で通信を行うためのＳＣ通信部１２０４などを構えている。

【００８９】

ＳＣ制御部１２０１は、各種の演算処理を行うＣＰＵ、制御プログラムが格納されるＲＯＭ及びワークエリアとして使用されるＲＡＭなどを備えており、ＣＰＵがＲＯＭに格納された制御プログラムに従ってＲＡＭをワークエリアとして使用しながら各種の処理を行うようになっている。

【００９０】

ＳＣ入力部１２０２は、遊技場の従業員が操作入力を行うためのＳＣ入力装置１２１０から入力された信号をＳＣ制御部１２０１に受け渡すようになっている。ＳＣ入力装置１２１０は、例えば、名種スイッチなどである。

【００９１】

ＳＣ出カ部１２０３は、演出用装置１２５０を構成する演出用表示装置１２５１や演出用スピーカ１２５２などに各種の信号を出力するようになっている。演出用表示装置１２５１は、例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイなどである。

【００９２】

ＳＣ通信部１２０４は、所定の通信プロトコルに従ってデータ通信を行うことで、島コンピュータ１２００とネットワーク上の機器との間の通信を司るようになっている。具体的には、ホールコンピュータ１１００及び情報表示装置１３００と接続されている。なお、ホールコンピュータ１１００や情報表示装置１３００との問ではパチンコ機２００１やスロットマシン３００１等の遊技装置から収集した収集データ（遊技情報）や演出情報などの送受信を行う。

【００９３】

情報表示装置１３００は、各種の制御処理を行うＤＳ（Ｄｉｓｐｌａｙ Ｓｔａｔｉｏｎ）制御部１３０１と、各種の信号の入力を受け付けるＤＳ入力部１３０２と、各種の信号を出力するＤＳ出力部１３０３と、外部機器との間で通信を行うためのＤＳ通信部１３０４などを備えている。

【００９４】

ＤＳ制御部１３０１は、各種の演算処理を行うＣＰＵ、制御プログラムが格納されるＲＯＭ及びワークエリアとして利用されるＲＡＭなどを備えており、ＣＰＵがＲＯＭに格納された制御プログラムに従ってＲＡＭをワークエリアとして使用しながら各種の処理を行

うようになっている。

【００９５】

ＤＳ入力部１３０２は、遊技場の従業員や遊技者が操作入力を行うためのＤＳ入力装置１３１０から入力された信号をＤＳ制御部１３０１に受け渡すようになっている。ＤＳ入力装置１３１０は、例えば、各種スイッチやリモコン装置などである。

【００９６】

ＤＳ出力部１３０３は、各種の情報を表示するためのＤＳ表示装置１３１１、各種の音声を出力するためのＤＳスピーカ１３１２及び所定の態様で発光するＤＳ発光部１３１３に各種の信号を出力するようになっている。ＤＳ表示装置１３１１は、例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイなどである。

【００９７】

ＤＳ通信部１３０４は、所定の通信プロトコルに従ってデータ通信を行うことで、情報表示装置１３００とネットワーク上の機器との間の通信を司るようになっている。具体的には、島コンピュータ１２００と接続されている。なお、島コンピュータ１２００との間ではパチンコ機２００１やスロットマシン３００１等の遊技機から収集した収集データ（遊技情報）や演出情報などの送受信を行う。

【００９８】

＜遊技用システムの機能構成＞

図４は、図３で示した遊技用システムの機能ブロック図の機能構成である。

【００９９】

遊技用システム１４００は、遊技島に設置されるパチンコ機２００１、スロットマシン３００１等の遊技装置に関する情報を設定する遊技機情報設定手設１４１０と、遊技装置、遊技場の従業員や遊技者からの情報（遊技情報、操作入力）を受け付ける情報受付手段１４２０と、情報受付手段１４２０が受け付けた情報を管理する情報管理手段１４３０と、演出用装置１２５０で実行する設備予告演出を制御する設備予告演出制御手段１４４０を備えている。設備予告演出制御手段１４４０は、設備予告演出をしない場合は無くてもよい。そして、本発明に係る広告情報制御手段１４５０を備えている。

【０１００】

遊技機情報設定手段１４１０は、遊技場の従業員による操作などに基づいて遊技機（パチンコ機２００１、スロットマシン３００１等）が設置される環境等の設備情報を設定する設備情報設定手設１４１１と、遊技場の従業員による操作入力などに基づいて複数の遊技島に設置される複数の遊技機を複数のグループの何れかに分類するグループ分類手段１４１２と、遊技場の従業員による操作などに基づいて各遊技機のタイプや機種名などの情報を設定する機種情報設定手段１４１３を備えている。

【０１０１】

情報受付手段１４２０は、パチンコ機２００１やスロットマシン３００１等の遊技装置から出力される遊技情報を受信する情報受信手段１４２１と、情報受信手段１４２１が受信した遊技情報のうちで累積が必要な遊技情報（例えば、大当たり回数、ボーナス回数、消費媒体数（ＩＮ）、払出媒体数（ＯＵＴ）等）を累積する受信情報累積手段１４２２と、受信情報累積手段１４２２が累積した情報をＤＳ表示装置１３１１に表示させる累積情報表示手段１４２３と、ＤＳ入力装置１３１０を遊技者が操作したことに基づいてＤＳ発光部１３１３や島設備の発光部を発光させることで遊技場の従業員を呼び出す従業員呼出手段１４２４を備えている。

【０１０２】

情報管理手段１４３０は、情報受信手段１４２１が受信した遊技情報や受信情報累積手段１４２２が累積した累積遊技情報や設備装置（球ジェットカウンター１０５４，１０５５、メダルジェットカウンタ１０５６）の計数情報などを収集する情報収集手段１４３１と、情報収集手段１４３１が収集した各種の情報を集計する収集情報集計手段１４３２と、情報収集手段１４３１が収集した各種の情報から遊技装置や設備装置などのステータスを特定してＨＣ表示装置１１１１に表示する店内ステータス表示手段１４３３と、収集情

報集計手段１４３１が集計した情報をＨＣ表示装置１１１１に表示する集計データ表示手段１４３４と、情報収集手段１４３１が収集した情報や収集情報集計手段１４３２が集計した情報に基づいて帳票を作成してＨＣ表示装置１１１１に表示したりＨＣプリンタ１１１３から出力したりする帳票作成手段１４３５を備えている。

【０１０３】

設備予告演出制御手段１４４０は、遊技場の従業員による操作などに基づいて設備予告演出の実行日や実行期間や実行する設備予告演出の種類を設定する設備予告演出設定手段１４４１と、情報収集手段１４３１が収集した情報に有利状態（大当たり遊技、ボーナス遊技、ＡＴ遊技、ＡＲＴ遊技など）が実行されることを示す特定情報が含まれるか否かを判定する特定情報受信判定手段１４４２と、有利状態が実行されるまでの遊技期間（変動表示の回数、ゲーム回数など）を特定する遊技期間特定手段１４４３と、遊技期間特定手段１４４３が特定した遊技期間に応じて演出用装置１２５０に後述する設備予告演出を実行させる設備予告演出実行手段１４４４と、設備予告演出に同調するように情報表示装置１３００に後述する特定演出を実行させる特定演出実行手段１４４５とを備えている。

【０１０４】

広告情報演出制御手段１４５０は、本発明による広告情報提供システム１０を実現するために、遊技用システムに組み込んだ実施例である。広告情報演出制御手段１４５０には、図１で示した広告情報記憶部１８、制御部２２と会員情報記憶部２４が設定され、広告情報設定手段１４５１、広告情報記憶手段１４５２、会員情報記憶手段１４５３、特定情報受信手段１４５４と広告演出制御手段１４５５から成っている。

【０１０５】

広告情報設定手段１４５１は、遊技場の従業員による操作などに基づいて、広告主からの依頼された広告情報（コンテンツ）、広告対象属性、実行日や実行期間、実行する広告の種類や要望等を設定する。

【０１０６】

広告情報記憶手段１４５２には、広告情報設定手段１４５１で入力された広告情報（コンテンツ）、広告対象属性、実行日や実行期間、実行する広告の種類や要望等が記憶される。広告情報は、広告主と表示する広告内容、広告時期や広告期間等である。広告対象属性は、広告による宣伝ターゲットとする会員の属性、例えば性別や年齢層等である。さらに、会員（遊技客）に表示した広告と表示日、広告に関連して交換された景品及び交換日と交換回数等が、広告実績として記憶され、これらが、広告情報データベースとして作成される。

【０１０７】

会員情報記憶手段１４５３は、図１における会員情報記憶部２４に相当対応し、会員属性、遊技機稼働実績、景品交換実績、広告表示実績等が記憶される。会員属性２５は、性別、居住地域あるいは住所と、年齢あるいは生年月日等の個人情報である。また、会員の了解がられれば、会員の趣味や嗜好品等の情報を記憶してもよい。遊技稼働実績２６は、遊技した遊技機の特性、例えばメーカ、スペック、貸玉率やジャンルと、遊技回数、遊技時間、累計勝ち負け、当日勝ち負け、使用金額、持ち球数、貯玉数、及び、来店回数や来店日、頻度等が記憶される。これにより会員情報データベースが作成される。

【０１０８】

特定情報受信判定手段１４５４は、情報収集手段１４３１が収集した情報に有利状態（大当たり遊技、ボーナス遊技、ＡＴ遊技、ＡＲＴ遊技など）が実行されることを示す特定情報が含まれるか否かを判定する。有利状態での広告演出を行うための判定手段である。

【０１０９】

広告演出実行手段１４５５は、広告演出のコンテンツを情報表示装置１３００に表示させる。

【０１１０】

次に、本発明の実施形態に係る遊技機の例としてとして、パチンコ機とスロットマシンについて説明する。

【０１１１】
＜パチンコ機の基本構成＞
　図５は、パチンコ機２００１の基本構成の一例であり、パチンコ機２００１の正面図を示している。

【０１１２】
　パチンコ機２００１（弾球式遊技機）は、前面下部に飾り板２０２２が取り付けられる矩形フレーム状の外枠２０１０と、外枠２０１０の前両側に第１蝶番部２０３０を介して左右方向に開閉可能なように軸着される内枠２０４０（図示せず）と、前面に形成される遊技領域２０５２が前方に臨む状態で内枠２０４０に着脱可能なように取り付けられる遊技盤２０５０と、遊技盤２０５０の前面を覆うように内枠２０４０の前面側に第２蝶番部２０６０を介して左右方向に開閉可能なように軸着されるガラス枠２０７０を備えている。

【０１１３】
　内枠２０４０には、内枠２０４０やガラス枠２０７０の開閉状態を演出するための枠開放検出スイッチ２０７２や、外枠２０１０に対して内枠２０４０を閉鎖状態に保持すると共に、内枠２０４０に対してガラス枠２０７０を閉鎖状態に保持するための施錠装置２０７８や、遊技領域２０５２に向けて遊技球を発射するための発射ソレノイドを有する発射装置が設けられている。

【０１１４】
　施錠装置２０７８は、常態では内枠２０４０及びガラス枠２０７０を閉鎖状態に保持しているが、ガラス枠２０７０の前方に臨む鍵穴に専用の鍵を挿入し、一方向に回転させると外枠２０１０と内枠２０４０の施錠が解除され、他方向に回転させると内枠２０４０とガラス枠２０７０の施錠が解除される。

【０１１５】
　内枠２０４０の裏面側には、パチンコ機２００１が設置される島設備から供給される遊技球を貯留する球貯留タンクと、球貯留タンクに貯留された遊技球を流下させる貯流球流路と、貯留球流路から供給される遊技球を遊技者に払い出すための払出モータを有する払出装置と、遊技に関する遊技情報（信号）をパチンコ機２００１の外部に出力するための外部出力端子板と、制御装置や被制御装置に動作電源やバックアップ電源を供給するための電源装置が設けられている。

【０１１６】
　ガラス枠２０７０の略中央部分には、前後方向に開放する開口部２０９０が形成されると共に、開口部２０９０を後方から塞ぐように透明器材２１００（強化ガラス板やアクリル板）が取り付けられ、この開口部２０９０及び透明部材２１００を介して内枠２０４０に取り付けられた遊技盤２０５０の遊技領域２０５２が視認可能となっている。

【０１１７】
　ガラス枠２０７０の前面側には、所定の演出音を出力するためのスピーカ２１２０と、所定の発光態様で発光演出を行うための枠発光部２１３０と、反射板の回転により回転発光演出を行うための回転発光部２１４０と、所定の表示態様で表示演出を行う枠表示器２１５０と、払出装置から払い出された遊技球を貯留するための上皿ユニット２１７０と、上皿ユニット２１７０で貯留しきれなくなった遊技球を貯留するための下皿ユニット２２７０と、遊技球の発射操作を行うための発射ハンドル２３１０が設けられている。

【０１１８】
　上皿ユニット２１７０の上部左寄りには、上皿払出口２１８２を介して払い出された遊技球を貯留すると共に、底面が発射ハンドル２３１０側に向けて下り傾斜する上皿２１８０が設けられ、この下り傾斜の端部に設けられた球送り装置（図示省略）によって、上皿２１８０を流下してきた遊技玉が１個ずつ発射装置に供給されるようになっている。なお、球送り装置によって発射装置に供給される遊技球数及び発射装置によって発射される遊技球数は１分間におよそ１００個となっている。

【０１１９】

上皿ユニット２１７０の上部右寄りには、上皿２１８０に貯留された遊技球を下皿ユニット２２７０に抜き取る球抜き操作を行うための上皿球抜きボタン２１９０と、パチンコ機２００１と隣り合うように島設備に設置される貸出装置に遊技者が投入した有価価値の残高を表示するための残高表示部２２００と、価値と引き換えに遊技球の貸出を受ける貸出操作を行うための球貸ボタン２２１０と、貸出装置から有価価値の残高が記憶された記憶媒体であるカード、コイン等を排出させる返却操作を行うための返却ボタン２２２０と、遊技場の従業員や遊技者が選択操作を行うための選択ボタン装置２２３０が設けられている。

【０１２０】

選択ボタン装置２２３０は、遊技者が上下左右の選択操作を行うため十字キー状の選択ボタン２２４０と、選択ボタン２２４０に対する操作を検出する選択ボタンスイッチと、選択ボタン２２４０のうちで操作が有効となっているボタンを発光させる選択ボタンＬＥＤを備えており、遊技場の従業員や遊技者がパチンコ機２００１への選択入力を行うことが可能となっている。

【０１２１】

上皿ユニット２１７０の中央前寄りには、上皿２１８０の前端部分から遊技者側に向けて下り傾斜する傾斜面部が設けられ、傾斜面部の中央部分には、遊技場の従業員や遊技者が決定操作を行うための演出ボタン装置２２５０が設けられている。

【０１２２】

演出ボタン装置２２５０は、遊技者が決定操作を行うための円形状の演出ボタン２２６０と、演出ボタンに対する操作を検出する演出ボタンスイッチと、操作が有効となっている演出ボタンを発光させる演出ボタンＬＥＤと、演出ボタンを上下方向に移動させるための演出ボタン駆動モータを備えており、遊技場の従業員や遊技者がパチンコ機２００１への決定入力を行うことが可能となっている。

【０１２３】

下皿ユニット２２７０の左寄りには、上皿２１８０から下皿払出口２２８２に導かれた遊技球を貯留するための下皿２２８０と、下皿２２８０に貯留された遊技球を下皿２２８０の下方（遊技機外）に抜き取るための球抜き操作を行うための下皿球抜きボタン２２９０が設けられている。

【０１２４】

発射ハンドル２３１０は、ガラス枠２０７０の前方に突出するハンドルベースと、該ハンドルベースに回動可能に支持される発射操作部２３３０と、ハンドルベース又は発射操作部２３３０に遊技者の手が触れていることを検出するためのタッチセンサと、発射装置による遊技球の発射を停止させる停止操作を行うための発射停止スイッチ２３４０を備えている。

【０１２５】

遊技盤２０５０の前面の外縁寄りには、遊技領域２０５２を略円形状に区画するための湾曲形状の内側レール２３５０と外側レール２３６０が設けられ、内側レール２３５０と外側レール２３６０の間には、発射装置によって発射された遊技球を遊技盤２０５０の左下端部から遊技領域２０５２の左上部に誘導する球案内路２３７０が形成され、球案内路２３７０の球出口には、遊技領域２０５２に進入した遊技球が球案内路２３７０に戻ることを防止する球戻り防止弁２３８０が設けられている。

【０１２６】

遊技領域２０５２の略中央には、前後方向に開放する開口部が形成され、この開口部の周縁を装飾するように遊技球の内部への進入を規制する枠状の飾りフレーム２３９０が配設され、飾りフレーム２３９０の内側に演出空間２４００が形成されている。

【０１２７】

飾りフレーム２３９０の側部には、遊技領域２０５２の右側領域を流下する遊技球を飾りフレーム２３９０の内側に誘導するワープ装置２４１０が設けられ、ワープ装置２４１０の内部に遊技球を流入させる導入口２４１２が遊技領域２０５２に向けて開口し、ワー

プ装置２４１０の内部に流入した遊技球を流出させる導出口２４１４が飾りフレーム２３９０の底部に向けて開口している。

【０１２８】

飾りフレーム２３９０の底部には、ワープ装置２４１０によって誘導された遊技球を左右方向や前後方向に転動させた後に、飾りフレーム２３９０の下方の遊技領域２０５２に流下させるためのステージ部２４２０が設けられている。

【０１２９】

遊技領域２０５２の下側領域には、常態において遊技球が入賞可能な普通入賞口２４４０（入賞領域）と、常態において遊技球が入賞可能な第１始動口２４５０（第１始動入賞領域）と、遊技球が入賞不能な閉状態と入賞可能な開状態とに変換可能な第２始動口２４６０（第２始動入賞領域、）が設けられている。

【０１３０】

普通入賞口２４４０には、普通入賞口２４４０に入賞した遊技球を検品するための普通入賞口スイッチを備え、普通入賞口２４４０に入賞した遊技球が普通入賞口スイッチで検出されると、所定偶数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払出装置から上皿２１８０に払い出される。

【０１３１】

第１始動口２４５０には、第１始動口２４５０に入賞した遊技球を検出するための第１始動口スイッチを備え、第１始動口２４５０に入賞した遊技球が第１始動口スイッチで検出されると、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払出装置から上皿２１８０に払い出される。また、大当たり抽選（第１特別図柄の変動表示）を実行するための第１権利が付与されるようになっている。

【０１３２】

第２始動口２４６０には、第２始動口２４６０に入賞した遊技球を検出するための第２始動口スイッチと、第２始動口２４６０を開閉させるための開閉片と、大当たり判定の結果が当たりとなった場合に開閉片を動作させて第２始動口２４６０を閉状態から開状態に変換するための第２始動口ソレノイドを備え、第２始動口２４６０に入賞した遊技球が第２始動口スイッチで検出されると、所定個数（例えば１個）の遊技球が賞球として払出装置から上皿２１８０に払い出される。また、大当たり抽選（第２特別図柄の変動表示）を実行するための第２権利が付与されるようになっている。

【０１３３】

遊技領域２０５２の左下領域には、飾りフレーム２３９０の左側方を流下してきた遊技球の流下方向を変化させる風車２４８０が設けられ、風車２４８０の下方には、飾りフレーム２３９０の左側方を流下してきた遊技球を普通入賞口２４４０や第２始動口２２４６０に向けて誘導する左側誘導部２４９０が設けられている。

【０１３４】

遊技領域２０５２の右上領域には、外側レール２３６０に沿って遊技領域２０５２の上縁を通ってきた（所謂右打ちされた）遊技球の勢いを減衰させるための緩衝部材２５００（ゴム、ウレタン等）が設けられ、緩衝部材２５００に衝突した遊技球が飾りフレーム２３９０の右側方を流下することになる。なお、飾りフレーム２３９０の右側方を流下してきた遊技球は、遊技釘によって流下方向が規制されるので第１始動口２４５０に入賞することはない。

【０１３５】

遊技領域２０５２の右下領域には、常態において遊技球が通過可能な普図ゲート２５１０（第３始動領域）と、飾りフレーム２３９０の右側方を流下してきた遊技球を普図ゲート２５１０に向けて誘導する右上流誘導部２５２０と、常態において遊技球が入賞可能な普通入賞口２４４０（入賞領域）と、遊技球が入賞不能な閉状態と遊技球が入賞可能な開状態とに変換される変動入賞装置２５３０と、普通入賞口２４４０や変動入賞装置２５３０に入賞せずに流下してきた遊技球を第２始動口２４６０に向けて誘導する右下流誘導部２５６０が設けられている。

【０１３６】

普図ゲート２５１０には、普図ゲート２５１０を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチを備え、普図ゲート２５１０を通過した遊技球がゲートスイッチで検出されると、当り判定（普通図柄の変動表示）を実行するための第３権利が付与されるようになっている。

【０１３７】

変動入賞装置２５３０には、普通入賞口２４４０よりも開口幅が広くて遊技球が入賞可能な大入賞口２５４０（入賞領域）と、大入賞口２５４０に入賞した遊技球を検出するための大入賞口スイッチと、大入賞口２５４０を開閉ざせるための開閉部材と、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に開閉部材を動作させて大入賞口２５４０を閉状態から開状態に変換するための大入賞口ソレノイドを備え、大入賞口２５４０に入賞した遊技球が大入賞口スイッチで検出されると、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払出装置から上皿２１８０に払い出されるようになっている。

【０１３８】

遊技領域２０５２の最下流部には、普通入賞口２４４０、第１始動口２４５０、第２始動口２４６０及び大入賞口のいずれにも入賞せずに流下してきた遊技球を遊技領域２０５２から排出させるためのアウト口２５７０が設けられている。

【０１３９】

遊技領域２０５２の外側に、ガラス枠２０７０の開口部２０９０及び透明部材２１００を介して遊技者が視認可能なように、遊技の進行を把握可能とする情報を表示するための遊技情報表示装置２５９０が設けられている。

【０１４０】

遊技情報表示装置２５９０には、第１特別図柄表示器と、第１特別図柄保留表示器と、第２特別図柄表示器と、第２特別図柄保留表示器と、普通図柄表示器と、普通図柄保留表示器と、ラウンド数表示器と、右打ち表示器と、時短遊技状態表示器と、高確率遊技状態表示器を備えている。

【０１４１】

第１特別図柄表示器は、例えば複数のＬＥＤから構成され、第１始動口２４５０への遊技球の入賞により付与される第１権利に基づき大当たり抽選が行われたことに起因して第１特別図柄を変動表示し、変動時間の経過後に大当たり抽選の結果を示す表示態様、例えばハズレ特別図柄、大当たり特別図柄などを停止表示するようになっている。

【０１４２】

第１特別図柄保留表示器は、例えば２個のＬＥＤから構成され、点灯態様（点灯、点滅、消灯）によって大当たり抽選（第１特別図柄の変動表示）が未実行で保留されている第１権利の数を第１特図保留数として表示するようになっている。

【０１４３】

第２特別図柄保留表示器は、例えば２個のＬＥＤから構成され、第２始動口２４６０への遊技球の入賞により付与される第２権利に基づき大当たり抽選が行われたことに起因して第２特別図柄を変動表示し、変動時間の経過後に大当たり抽選の結果を示す表示態様、例えばハズレ特別図柄、大当たり特別図柄などを停止表示するようになっている。

【０１４４】

第２特別図柄保留表示器は、例えば２個のＬＥＤから構成され、点灯態様（点灯、点滅、消灯）によって大当たり抽選（第２特別図柄の変動表示）が未実行で保留されている第２権利の数を第２特図保皆数として表示するようになっている。

【０１４５】

普通図柄表示器は、例えば２個のＬＥＤから構成され、普図ゲート２５１０への遊技球の通過により付与される第３権利に基づき当たり抽選が行われたことに起因して普通図柄を変動表示し、変動時間の経過後に当たり抽選の結果を示す表示態様であるハズレ表示態様、当たり表示態様等を停止表示するようになっている。

【０１４６】

普通図柄保留表示器は、例えば２個のＬＥＤから構成され、点灯態様（点灯、点滅、消灯）によって当たり抽選（普通図柄の変動表示）が未実行で保留されている第３権利の数を普図保留数として表示するようになっている。

【０１４７】

ラウンド数表示器は、大当たり抽選の結果が大当たりであって第１特別図柄表示器又は第２特別図柄表示器に大当たり特別図柄が表示されたことにより、所定数のラウンドに亘って変動入賞装置２５３０を閉状態から開状態に変換する大当たり遊技（特出別遊技）が実行される場合のラウンド数を表示するようになっている。

【０１４８】

右打ち表示器は、大当たり遊技の実行中や後述する時短遊技状態（普電サポート状態）等の遊技領域２０５２の右側領域を狙って遊技球を発射させる右打ちを行う必要がある場合に、右打ちを促す右打ち情報を表示するようになっている。

【０１４９】

時短遊技状態表示器は、後述する時短遊技状態中に時短遊技状態であることを示す時短情報を表示するようになっている。高確率遊技状態表示器は、後述する確変遊技状態中に確変遊技状態であることを示す高確率情報を表示するようになっている。

【０１５０】

演出空間２４００の奥部には、液晶表示器からなる第１画像表示装置２７１０（メイン液晶）が設けられ、ステージ部２４２０と第１画像表示装置２７１０との間には、第１画像表示装置２７１０よりも小さい液晶表示器からなる第２画像表示装置２７２０（サブ液晶）が第１画像表示装置２７１０の前方で移動（動作）可能なように設けられる。なお、第１画像表示装置２７１０や第２画像表示装置２７２０を透過型液晶表示器としてもよいし、ドットマトリクス表示器やＥＬ表示器等にしてもよい。

【０１５１】

第１画像表示装置２７１０（メイン液晶）及び第２画像表示装置２７２０（サブ液晶）では、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び停止表示に連動して３列の演出図柄（左図柄Ｚ１、中図柄Ｚ２、右図柄Ｚ３）を変動表示及び停止表示させると共に、大当たり特別図柄（大当たり演出図柄）が表示される可能性があることを予告する予告画像としてキャラクタ画像、情報画像、背景画像等を表示させる変動表示演出が実行されるようになっている。

【０１５２】

なお、演出図柄は、数字（０～９等）やアルファベット（Ａ～Ｚ等）やキャラクタ等の少なくとも１つを含む複数種類があり、他の種類の演出図柄とは識別可能なようになっているため、識別情報と言い換えることもできる。

【０１５３】

演出図柄の変動表示は、演出図柄を縦方向や横方向にスクロールさせたり、その場で自転させたりしながら有効ライン上に表示される演出図柄の種類を変化させることで行われる。演出図柄の停止表示は、有効ライン上に大当たり抽選の結果を示す表示態様（ハズレ演出図柄、大当たり演出図柄）を所定時間停止表示させることで行われる。

【０１５４】

大当たり演出図柄の表示態様は、「７７７」等の同一の演出図柄の組み合せや、「７５３」等の所定の規則性を持った演出図柄の組み合せによって構成され、ハズレ演出図柄は、大当たり演出図柄とは異なる演出図柄の組み合せによって構成されている。

【０１５５】

また、第１画像表示装置２７１０には、大当たり抽選（第１特別図柄の変動表示）が未実行で保留されている第１権利に対応する保留アイコンを表示させる第１アイコン表示領域２７１２や、大当たり抽選（第２特別図柄の変動表示）が未実行で保留されている第２権利に対応する保留アイコンを表示させる第２アイコン表示領域２７１４や、特別図柄の変動表示を実行している第１権利又は第２権利に対応する実行アイコンを表示させる実行アイコン表示領域２７１６が設けられている。

【０１５６】

なお、第１アイコン表示領域２７１２、第２アイコン表示領域２７１４、実行アイコン表示領域２７１６の少なくとも１つを第２画像表示装置２７２０に設けてもよいし、第１アイコン表示領域２７１２、第２アイコン表示領域２７１４、実行アイコン表示領域２７１６の少なくとも１つを第１画像表示装置２７１０と第２画像表示装置２７２０とに跨るように設けてもよい。

【０１５７】

第２画像表示装置２７２０は、第１画像表示装置２７１０の下端部の前方に臨む通常位置と、第１画像表示装置２７１０の中央寄りの前方に臨む演出位置との問で移動可能となっていると共に、横向き姿勢から縦向き姿勢に変位可能となっており、変動表示演出の実行中に移動したり変位したりすることで動作演出を行うようになっている。

【０１５８】

演出空間２４００の右側部には、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示に連動して表示態様が変化する変動表示ＬＥＤ２７３０が設けられ、演出空間２４００の上部には、変動表示演出の実行中において可動部材に所定の演出動作を行わせる可動演出装置２７４０や、発光部材に所定の発光演出を行わせる発光演出装置２７６０等が設けられている。

【０１５９】

遊技盤２０５０の裏面側には、遊技領域２０５２に対して所定の閾値を超える磁気が近づいたことを検出するための磁気センサと、遊技盤２０５０に対して所定の周波数の電波が照射されたことを検出するための電波センサと、遊技の進行を統括的に制御するメイン制御装置と、メイン制御装置からの払出数コマンド（指令情報）に基づいて遊技球の払出や発射を制御する払出制御装置と、メイン制御装置からの演出コマンドに基づいて遊技の演出を制御するサブ制御装置等が設けられている。

【０１６０】

＜パチンコ機の制御構成＞

次に、パチンコ機２００１の制御構成について説明する。

図６は、本発明の実施形態に係るパチンコ機２００１の制御ブロック図である。

【０１６１】

メイン制御装置２８００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭを内蔵したワンチップマイコンや入出力インターフェース回路（Ｉ／Ｏ）等を備えており、ＣＰＵがＲＯＭに格納された遊技制御プログラムに従ってＲＡＭをワークエリアとして使用しながら遊技の進行を統括的に制御するように構成されている。

【０１６２】

入力インターフェースには、枠開放検出スイッチ２０７２、普通入賞口スイッチ２４４２、第１始動ロスイッチ２４５２、第２始動口スイッチ２４６２、ゲートスイッチ２５１２、大入賞口スイッチ２５４２、磁気センサ２０８０、電波センサ２０８１、ＲＡＭクリアスイッチ２０８２、払出制御装置２０２０等が接続されており、各種スイッチからの入力信号や、払出制御装置２０２０からのコマンドが入力される。

【０１６３】

磁気センサ２０８０と電波センサ２０８１は、不正を防止するためのセンサである。磁気センサ２０８０は、遊技球を磁石により故意に入賞口へ導く不正を監視するものであり、磁気を磁気センサ２０８０により検出している。

【０１６４】

電波センサ２０８１は、電波を不正に発信して主に玉上げスイッチを常時オン状態にする不正行為を検知するためのものである。玉上げスイッチは、オンからオフに変化することにより遊技玉の発射を検出し、その検知に基づいて、遊技玉数を「１」減算する。ところが、不正電波によりこの玉上げスイッチが常時オン状態になると、いくら玉を発射しても遊技玉数が減算されない状態となってしまう。このような電波による不正を電波センサ２０８１により検知する。

【０１６５】

出力インターフェースには、第２始動口ソレノイド２０４７、大入賞口ソレノイド２０５５、遊技情報表示装置２５９０、発生したエラーの種類を示すコードを表示するエラー表示装置２０８３、外部出力端子板２０８６、払出制御装置２０２０、サブ制御装置２８５０等が接続されており、各種ソレノイドへの駆動信号や各種表示装置（遊技情報表示装置２５９０、エラー表示装置２０８３）への表示信号や、外部出力端子板２０８６への遊技情報信号や、各種制御装童へのコマンドが出力される。

【０１６６】

遊技情報表示装置２５９０には、第１特別図柄表示器２６００、第１特別図柄保留表示器２６１０、第２特別図柄表示器２６２０、第２特別図柄保留表示器２６３０、普通図柄表示器２６４０、普通図柄保留表示器２６５０、ラウンド数表示器２６６０、右打ち表示器２６７０、時短遊技状態表示器２６８０と高確率遊技状態表示器２６９０がある。

【０１６７】

なお、ＲＡＭには、電源装置からのバックアップ電源が供給されることで、停電時においても記憶情報を保持することが可能となっており、停電復旧時には保持された記憶情報に基づいて遊技の制御状態が停電前の状態に復帰するようになっている。

【０１６８】

払出制御装置２０２０は、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭを内蔵した払出ワンチップマイコンや入出力インターフェース回路（Ｉ／Ｏ）等を備えており、ＣＰＵがＲＯＭに格納された払出制御プログラムに従ってＲＡＭをワークエリアとして使用しながら遊技球の払出や発射を制御するように構成されている。

【０１６９】

入力インターフェースには、払出装置２０２５（払出球検出スイッチ等）、発射ハンドル２３１０（タッチセンサ、発射停止スイッチ等）等が接続されており、払出装置２０２５（払出球検出スイッチ等）や発射ハンドル２３１０（タッチセンサ、発射停止スイッチ等）からの入力信号やメイン制御装置２８００からの払出数コマンドが入力される。

【０１７０】

出力インターフェースには、払出装置２０２５、発射装置２３００（発射ソレノイド等）、メイン制御装置２８００等が接続されており、払出装置２０２０や発射装置２３００への駆動信号や、メイン制御装置２８００へのコマンドが出力される。

【０１７１】

なお、ＲＡＭには、電源装置からのバックアップ電源が供給されないが、バックアップ電源が供給されるようにすることで、停電時においても記憶情報を保持可能とし、停電復旧時には保持された記憶情報に基づいて払出の制御状態が停電前の状態に復帰するようにしてもよい。

【０１７２】

サブ制御装置２８５０は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入出力インターフェース回路（Ｉ／Ｏ）、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　ＤｉｓＰ１ａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）、ＣＧ用ＲＯＭ、音声用ＲＯＭ等を備えており、ＣＰＵがＲＯＭに格納された演出制御プログラムに従ってＲＡＭをワークエリアとして使用しながらメイン制御装置２８００からの演出コマンドに対応する演出の実行を制御するように構成されている。また、ＶＤＰがＣＰＵからの指令に基づいてＣＧ用ＲＯＭに記憶された画像データの表示制御を行うと共に、音声用ＲＯＭに記憶された音データの出力制御を行うように構成されている。

【０１７３】

入力インターフェースには、選択ボタンスイッチ２２４２、演出ボタンスイッチ２２６２、可動演出装置２７４０に設けられる位置検出スイッチ、メイン制御装置２８００等が接続されており、各種スイッチからの入力信号や、メイン制御装置２８００からの演出コマンドが入力される。

【０１７４】

出力インターフェースには、枠発光部２１３０、回転発光部２１４０、選択ボタンＬＥＤ２２４４、演出ボタンＬＥＤ２２６４、演出ボタン駆動モータ２２６６、第１画像表示

装置２７１０、第２画像表示装置２７２０、可動演出装置２７４０、発光演出装置２７６０等が接続されており、各種ＬＥＤへの表示信号や各種モータへの駆動信号が出力される。

【０１７５】

また、メイン制御装置２８００は、外部へ信号を出力する外部出力端子板２０８６が設けられており、情報収集装置であるホールコンピュータ１１００、島コンピュータ１２００や情報表示装置１３００等に接続されている。

【０１７６】

なお、メイン制御装置２８００と払出制御装置２０２０との間のコマンド通信は、双方向通信となっているが、メイン制御装置２８００とサブ制御装置２８５０との間のコマンド通信は、メイン制御装置２０００からサブ制御装置２８５０への単方向通信となっている。

【０１７７】

＜パチンコ遊技の進行形態＞

次に、パチンコ機２００１による遊技の進行形態の一例について、説明する。ここで確率を示した数値は一例であって、限定されるものではない。

図７は、パチンコ機２００１の遊技の進行形態を示すゲームフローである。

【０１７８】

まず、パチンコ機２００１の初期の遊技状態は、通常遊技状態（低確率非時短遊技状態）となっており、大当たり抽選で大当たりと判定される大当たり確率が通常確率（例えば１／３００）であって、当たり抽選で当たりと判定される当たり確率が低確率（例えば１／３０）である。この時、第１画像表示装置２７１０及び第２画像表示装置２７２０で実行される変動表示演出の演出態様を規定する演出モードは、演出モードＡ～Ｄの何れかが設定される。

【０１７９】

通常遊技状態では、第１始動口２４５０又は第２始動口２４６０への遊技球の入賞に基づき大当たり抽選が行われ、抽選の結果、大当たりと判定（大当たり発生Ａ）されると、抽選結果を報知する特別図柄の変動表示（変動表示演出）として大当たりを演出する大当たり特別図柄が表示され、閉状態である変動入賞装置２５３０を開状態である大入賞口２５４０とし、遊技者に有利な特別遊技として、ラウンド遊技を所定回数行う「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、当たり確率が１／３０となり、通常遊技状態の１０倍の当たり確率となる。

【０１８０】

大当たり遊技には、「２ラウンド通常単当たり遊技１～４」、「２ラウンド確変短当たり遊技」、「８ラウンド確変長当たり遊技」、「１０ラウンド確変長当たり遊技」と「１５ラウンド確変長当たり遊技」の遊技者に有利な度合いが異なる８種類が設定されている。大当たり遊技中は、通常遊技状態となる。

【０１８１】

２ラウンド通常短当たり遊技１は、第１始動口２４５０への遊技球の入賞に基づく第１大当たり抽選で大当たりと判定された場合の２０％で発生し、大入賞口２５４０が０．５秒に亘って開状態に変換（短開放）されるラウンド遊技が２回行われる。

【０１８２】

２ラウンド通常短当たり遊技２は、第２始動口２４６０への遊技球の入賞に基づく第２大当たり抽選で大当たりと判定された場合の１０％で発生し、変動入賞装置２５３０が０．５秒に亙って開状態に変換（短開放）されて大入賞口２５４０となるラウンド遊技が２回行われる。

【０１８３】

２ラウンド通常短当たり遊技３は、第２始動口２４６０への遊技球の入賞に基づく第２大当たり抽選で大当たりと判定された場合の６％で発生し、変動入賞装置２５３０が０．５秒に亙って開状態に変換（短開放）されて大入賞口２５４０となるラウンド遊技が２回

行われる。

【０１８４】

２ラウンド通常短当たり遊技４は、第２大当たり抽選で大当たりと判定された場合の４％で発生し、変動入賞装置２５３０が０．５秒に亙って開状態に変換（短開放）されて大入賞口２５４０となるラウンド遊技が２回行われる。

【０１８５】

２ラウンド確変短当たり遊技は、第１大当たり抽選で大たりと判定された場合の１０％、及び、第２大当たり抽選で大当たりと判定された場合の１０％で発生し、変動入賞装置２５３０が０．５秒に亙って開状態に変換（短開放）されて大入賞口２５４０となるラウンド遊技が２回行われる。

【０１８６】

なお、２ラウンド通常短当たり遊技１と２ラウンド確変短当たり遊技とは、大当たり遊技中の演出を同一態様としており、何れの大当たり遊技が実行されているのかは区別が困難である。

【０１８７】

８ラウンド確変長当たり遊技は、第１大当たり抽選で大当たりと判定された場合の２０％で発生し、変動入賞装置２５３０が０．５秒に亙って開状態に変換（短開放）されて大入賞口２５４０となるラウンド遊技が８回行われる。

【０１８８】

１０ラウンド確変長当たり遊技は、第１大当たり抽選で大当たりと判定された場合の５０％、及び、第２大当たり抽選で大当たりと判定された場合の２０％で発生し、変動入賞装置２５３０を２８秒間に亘って開状態に変換（長開放）して大入賞口２５４０とするラウンド遊技が１０回行われる。

【０１８９】

１５ラウンド確変長当たり遊技は、第２大当たり抽選で大当たりと判定された場合の５０％で発生し、変動入賞装置２５３０が０．５秒に亙って開状態に変換（短開放）されて大入賞口２５４０となるラウンド遊技が１５回行われる。

【０１９０】

２ラウンド通常短当たり遊技１が終了する（大当たり終了Ａ）と、通常遊技状態に移行し、演出モードは、演出モードＤに設定される。

【０１９１】

２ラウンド確変短当たり遊技が終了する（大当たり終了Ｂ）と、大当たり確率が１／６０の高確率であって、当たり確率が１／３０の低確率である第１確変遊技状態（高確率非時短遊技状態）に移行し、演出モードは、演出モードＤ又はＥが実行された特別図柄の変動表示（変動表示演出）の回数に応じて設定される。０～３０回転が演出モードＤであり、３０回転移行が演出モードＥである。

【０１９２】

そのため、２ラウンド通常短当たり遊技１が終了した後の３０回転と２ラウンド確変短当たり遊技が終了した後の３０回転の演出モードが同一となるため、遊技者は現在の遊技状態が通常遊技状態なのか第１確変遊技状態なのかを把握するのが難しくなり、演出モードＤが設定されている場合には、第１確変遊技状態への期待感を持つことになる。

【０１９３】

８ラウンド確変長当たり遊技、１０ラウンド確変長当たり遊技、１５ラウンド確変長当たり遊技が終了する（大当たり終了Ｃ～Ｅ）と、大当たり確率が高確率（１／６０）であって、当たり確率が高確率（２９／３０）である第２確変遊技状態（高確率時短遊技状態）に移行し、演出モードは、演出モードＦと演出モードＧを遊技者が選択できる。

【０１９４】

２ラウンド通常短当たり遊技２～４が終了する（大当たり終了Ｅ）と、大当たり確率が低確率（１／３００）であって、当たり確率が高確率（２９／３０）である時短遊技状態（低確率時短遊技状態）に所定期間、即ち、２ラウンド通常短当たり遊技２の終了後は３

０回転、２ラウンド通常短当たり遊技３の終了後は５０回転、２ラウンド通常短当たり遊技４の終了後は１００回転に亘って移行し、演出モードは、演出モードＨ～Ｊが特別図柄の変動表示（変動表示演出）の回数に応じて設定される。演出モードＨは０～３０回転、演出モードＩは３１～５０回転、演出モードＪは５１～１００回転である。

【０１９５】

第１確変遊技状態、第２確変遊技状態、時短遊技状態では、通常遊技状態と同様に、第１始動口２４５０又は第２始動口２４６０への遊技球の入賞に基づき大当たり抽選が行われ、該抽選の結果を報知する特別図柄の変動表示（変動表示演出）の結果として大当たり特別図柄（大当たり演出図柄）が表示されると、何れかの種類の大当たり遊技が実行される。

【０１９６】

また、時短遊技状態では、当該時短遊技状態を発生させた大当たり遊技の種類に応じて設定される時短回数である３０回、５０回、１００回の何れかの特別図柄の変動表示が実行されると、通常遊技状態に移行する（時短回数消化）。

【０１９７】

通常遊技状態及び第１確変遊技状態では、当たり抽選の結果に基づいて実行される普通図柄の変動表示の変動時間として比較的長い時間（例えば３０秒）が選択され易く、変動表示の結果として当たり態様が表示されると、第２始動口２４６０が０．２秒開放する第１当たり遊技が８０％の割合で実行され、第２始動口２４６０が０．２秒開放した後に再び４．０秒開放する第２当たり遊技が２０％の割合で実行される。

【０１９８】

第２確変遊技状態及び時短遊技状態では、当たり抽選の結果に基づいて実行される普通図柄の変動表示の変動時間として比較的短い時間（例えば２秒）が選択され易く、変動表示の結果として当たり態様が表示されると、第２始動口２４６０が２．５秒開放した後に再び２．５秒開放する第３当たり遊技が１００％の割合で実行される。

【０１９９】

このように、第１大当たり抽選が行われた場合よりも、第２大当たり抽選が行われた場合の方が、実行される大当たり遊技や大当たり遊技終了後の遊技状態等が遊技者に有利になるように設定されており、遊技者は第２大当たり抽選が行われることに対する期待感を持つようになる。

【０２００】

なお、通常遊技状態及び第１確変遊技状態においては、遊技領域２０５２の左側領域に遊技球を発射する遊技を行い、第２確変遊技状態及び時短遊技状態においては、遊技領域２０５２の右側領域に遊技球を発射する遊技を行うようになっている。

【０２０１】

＜メイン制御装置の機能構成＞

次に、本発明の実施形態に係るパチンコ機２００１のメイン制御装置２８００の機能構成を説明する。

【０２０２】

図８は、パチンコ機２００１におけるメイン制御装置２８００の機能ブロック図である。

【０２０３】

メイン制御装置２８００は、遊技の進行を制御する遊技制御手段２８１０を備え、遊技制御手段２８１０には、特図判定情報（乱数）取得手段２８１１と、特図判定情報（保留）記憶手段２８１２と、大当たり（特別遊技）判定手段２８１３と、大当たり図柄判定手段２８１４と、特図変動パターン判定手段２８１５と、特図変動表示実行手段２８１６と、大当たり遊技（特別遊技）実行手段２８１７と、事前判定手段２８１８と、遊技状態制御手段２８１９と、普図判定情報（乱数）取得手段２８２０と、普図判定情報（保留）記憶手段２８２１と、当たり（補助遊技）判定手段２８２２と、当たり図柄判定手段２８２３と、普図変動パターン判定手段２８２４と、普図変動表示実行手段２８２５と、当たり

遊技（補助遊技）実行手段２８２６と、各種テーブル記憶手段２８２７と、エラー判定手段２８２８と、賞球払出制御手段２８２９と、コマンド送信手段２８３０と、コマンド受信手段２８３１と、情報更新手段２８３２と、情報出力手段２８３３を備えている。

【０２０４】

特図判定情報（乱数）取得手段２８１１は、第１始動口２４５０や第２始動口２４６０への遊技球の入賞に基づいて、大当たり抽選に用いる特図判定情報（大当たり判定乱数、大当たり図柄判定乱数、特図変動パターン判定乱数）を取得する。

【０２０５】

特図判定情報（保留）記憶手段２８１２は、第１始動口２４５０への遊技球の入賞に基づき特図判定情報（乱数）取得手段２８１１が取得した特図判定情報をメインＲＡＭの第１保留記憶領域に所定数（例えば４個）を限度に第１特図保留として記憶（第１権利の付与に相当）し、第２始動口２４６０への遊技球の入賞に基づき特図判定情報（乱数）取得手段２８１１が取得した特図判定情報をメインＲＡＭの第２保留記憶領域に所定数（例えば４個）を限度に第２特図保留として記憶（第２権利の付与に相当）し、第１特図保留の数及び第２特図保留の数を示す特図保留数コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくメインＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２０６】

大当たり（特別遊技）判定手段２８１３は、第１特図保留よりも第２特図保留の方が優先して消化されるように、最も早く記憶された最先（最古）の第１特図保留は第２特図保留をＲＡＭの特図実行記憶領域に移動し、第１特図保留及び第２特図保留の残数を示す保留数コマンドをサブ制御装置に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。また、特図実行記憶領域に移動した特図判定情報である大当たり判定乱数を大当たり判定テーブル（図１０参照）に照合して、大当たりであるか（大当たり遊技を実行するか）否かを判定する。

【０２０７】

大当たり図柄判定手段２８１４は、大当たり（特別遊技）判定手段２８１３による判定結果と特図実行記憶領域に移動された特図判定情報の大当たり図柄判定乱数を特図停止図柄判定テーブル（図１１参照）に照合して、第１特別図柄表示器２６００又は第２特別図柄表示器２６２０に停止表示させる特別図柄の種類を判定し、判定結果に対応する特図停止図柄コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。なお、停止表示される特別図柄の種類に応じて大当たり遊技の種類が決定されるため、大当たり遊技の種類を決定していると言える。

【０２０８】

特図変動パターン判定手段２８１５は、大当たり図柄判定手段２８１４による判定結果と特図実行記憶領域に移動された特図判定情報の特図変動パターン判定乱数を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特別図柄を変動表示する特図変動パターン（変動時間）を判定し、判定結果に対応する特図変動パターンコマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２０９】

なお、大当たり（特別遊技）判定手段２８１３による判定、大当たり図柄判定手段２８１４による判定及び特図変動パターン判定手段２８１５による判定を大当たり抽選としているが、大当たり（特別遊技）判定手段２８１３による判定を大当たり抽選としてもよいし、大当たり（特別遊技）判定手段２８１３による判定と、大当たり図柄判定手段２８１４による判定とを大当たり抽選としてもよい。

【０２１０】

特図変動表示実行手段２８１６は、大当たり抽選の結果に基づいて第１特別図柄表示器２６００又は第２特別図柄表示器２６２０で特別図柄の変動表示及び停止表示を行うと共に、特別図柄の停止表示を示す特図確定コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２１１】

大当たり遊技（特別遊技）実行手段２８１７は、第１特別図柄表示器２６００又は第２特別図柄表示器２６２０に大当たり特別図柄が停止表示されたことに基づいて、所定数のラウンドに亘って所定の開閉態様で変動入賞装置２５３０（大入賞口２５４０）を閉状態から開状態に変換する大当たり遊技を実行すると共に、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンド、ラウンド遊技の開始とラウンド数を示すラウンド数コマンド、ラウンド遊技間のインターバルの開始を示すインターバルコマンド、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２１２】

事前判定手段２８１８は、特図判定情報（乱数）取得手段２８１１が取得した特図判定情報（大当たり判定乱数、大当たり図柄判定乱数、特図変動パターン判定乱数）を大当たり（特別遊技）判定手段２８１３、大当たり図柄判定手段２８１４、特図変動パターン判定手段２８１５よりも事前に判定し、判定結果に対応する事前判定コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２１３】

遊技状態制御手段２８１９は、大当たり遊技の終了後に大当たり遊技の種類に応じて第１確変遊技状態、第２確変遊技状態、時短遊技状態の何れかの遊技状態に移行させると共に、時短遊技状態で所定回数（３０回、５０回、１００回の何れか）の特別図柄の変動表示が実行されると通常遊技状態に移行させ、移行させた遊技状態に対応する遊技状態コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくメインＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２１４】

普図判定情報（乱数）取得手段２８２０は、普図ゲート２５１０への遊技球の通過に基づいて当たり抽選に用いる普図判定情報（当たり判定乱数、当たり図柄判定乱数、普図変動パターン判定乱数）を取得する。

【０２１５】

普図判定情報（保留）記憶手段２８２１は、普図判定情報（乱数）取得手段２８２０が取得した普図判定情報をＲＡＭの普図保留記憶領域に所定数（例えば４個）を限度に普図保留として記憶（第３権利の付与に相当）し、普図保留の数を示す普図保留数コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２１６】

当たり（補助遊技）判定手段２８２２は、最も早く記憶された最先（最古）の普図保留（普図判定情報）をＲＡＭの普図実行記憶領域に移動し、普図実行記憶領域に移動した普図判定情報である当たり判定乱数を当たり判定テーブル（図示省略）に照合して、当たりであるか（当たり遊技を実行するか）否かを判定する。

【０２１７】

当たり図柄判定手段２８２３は、当たり（補助遊技）判定手段２８２２による判定結果と普図実行記憶領域に移動された普図判定情報である当たり図柄判定乱数を普図停止図柄判定テーブル（図示省略）に照合して、普通図柄表示器２６４０に停止表示させる普通図柄の種類を判定し、判定結果に対応する普図停止図柄コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。なお、停止表示される普通図柄の種類に応じて当たり遊技の種類が決定されるため、当たり遊技の種類を決定していると言える。

【０２１８】

普図変動パターン判定手段２８２４は、当たり図柄判定手段２８２３による判定結果と普図実行記憶領域に移動された普図判定情報である普図変動パターン判定乱数を普図変動パターン判定テーブル（図示省略）に照合して、普通図柄を変動表示する普図変動パターン（変動時間）を判定し、判定結果に対応する普図変動パターンコマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２１９】

なお、当たり（補助遊技）判定手段２８２２による判定、当たり図柄判定手段２８２３による判定及び普図変動パターン判定手段２８２４による判定を当たり抽選としているが、当たり（補助遊技）判定手段２８２２による判定を当たり抽選としてもよいし、当たり（補助遊技）判定手段２８２２による判定と、当たり図柄判定手段２８２３による判定とを当たり抽選としてもよい。

【０２２０】

普図変動表示実行手段２８２５は、当たり抽選の結果に基づいて普通図柄表示器２６４０で普通図柄の変動表示及び停止表示を行うと共に、普通図柄の停止表示を示す普図確定コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２２１】

当たり遊技（補助遊技）実行手段２８２６は、普通図柄表示器２６４０に当たり図柄が停止表示されたことに基づいて、所定の開閉態様で第２始動口２４６０を閉状態から開状態に変換する当たり遊技を実行すると共に、当たり遊技の開始を示すオープニングコマンド、当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２２２】

各種テーブル記憶手段２８２７は、大当たり判定テーブル、特図停止図柄判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、当たり判定テーブル、普図停止図柄判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル等の各種テーブルを記憶する。

【０２２３】

エラー判定手段２８２８は、枠開放検出スイッチ２０７２、第２始動口スイッチ２４６２、ゲートスイッチ２５１２、大入賞口スイッチ２５４２、磁気センサ２０８０、電波センサ２０８１からの入力信号に基づいて、所定のエラー（枠開放エラー、異常入賞エラー、磁気エラー、電波エラー、右打ちエラー等）が発生したか否かを判定し、発生したエラーに対応するエラー発生コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。また、エラーが解消したか否かを判定し、解消したエラーに対応するエラー解消コマンドをサブ制御装置２８５０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２２４】

賞球払出制御手段２８２９は、普通入賞口スイッチ２４４２、第１始動口スイッチ２４５２、第２始動口スイッチ２５６２、大入賞口スイッチ２５４２からの入力信号に基づいて、賞球の払出を実行するか否かを判定し、賞球の払出を実行する場合には払出数を示す払出数コマンドを払出制御装置２０２０に送信すべくＲＡＭの送信コマンド領域にセットする。

【０２２５】

コマンド送信手段２８３０は、メインＲＡＭの送信コマンド領域にセットされているコマンドを払出制御装置２００又はサブ制御装置３００に送信する。

【０２２６】

コマンド受信手段２８３１は、払出制御装置２０２０から送信されてくるコマンドをＲＡＭの受信コマンド領域にセットする。

【０２２７】

情報更新手段２８３２は、普通入賞口２４４０に入賞した遊技球数を示す普通入賞口入賞数、通常遊技状態において第２始動口２４６０に入賞した遊技球数を示す通常中第２始動口入賞数、１回のラウンド遊技において大入賞口２５４０に入賞した遊技球数を示す大入賞口入賞数、普図ゲート２５１０を通過した遊技球数を示すゲート通過数、通常遊技状態において発生した当たり遊技の回数である通常中普図当たり回数、普電サポート状態（時賠遊技状態）において発生した当たり回数である通常中普図当たり回数、確変遊技状態及び時短遊技状態の継続中に連続して発生した大当たり遊技の回数である連荘回数（連続大当たり回数）、確変遊技状態に移行した回数である確変移行回数、時短遊技状態に移行した回数である時短移行回数等を更新する。

【０２２８】

情報出力手段２８３３は、遊技の進行に応じて発生する遊技情報（エラー情報、払出情報、大当たり情報、遊技状態情報、入賞情報）や、情報更新手段２８３２によって更新された遊技情報等を外部出力端子板２０８６の出力端子を介してパチンコ機２００１の外部（ホールコンピュータ、呼出ランプ、島コンピュータ、貸出装置等）に出力する。

【０２２９】

＜サブ制御装置の機能構成＞

次に、サブ制御装置２８５０の機能構成について説明する

図９は、サブ制御装置２８５０の機能ブロック図である。

【０２３０】

サブ制御装置２８５０は、演出の進行を制御する演出制御手段２８６０を備え、演出制御手段２８６０は、コマンド受信手段２８６１、客待ち制御手段２８６２、演出モード制御手設２８６３、変動表示演出制御手段２８６４と大当たり演出制御手段２８７８を備えている。

【０２３１】

変動表示演出制御手段２８６４は、アイコン表示手段２８６５、先読み演出決定手段２８６６、先読み演出実行手段２８６７、演出図柄決定手段２８６８、変動表示演出パターン決定手段２８６９、予告演出決定手段２８７０、操作演損決定手段２８７１、変動表示演出実行手段２８７２を備えている。変動表示演出実行手段２８７２は、演出図柄変動表示手段２８７３、第４図柄変動表示手段２８７４、背景表示手段２８７５、予告演出実行手段２８７６、操作演出実行手段２８７７から成っている。

【０２３２】

大当たり演出制御手段２８７８は、大当たり演出決定手段２８７９と大当たり演出実行手段２８８０とから成っている。

【０２３３】

コマンド受信手段２８６１は、メイン制御装置２８００から送信されてくるコマンドをＲＡＭの受信コマンド領域にセットする。

【０２３４】

客持ち制御手段２８６２は、変動表示演出及び大当たり演出が行われていない状態で所定時間（例えば６０秒）が経過したか否かを判定し、所定時間が経過した場合に遊技を促進するための客待ち演出を各種演出装置（スピーカ２１２０、枠発光器２１３０、回転発光部２１４０、枠表示器２１５０、選択ボタン装置２２３０、演出ボタン装置２２５０、第１画像表示装置２７１０、第２画像表示装置２７２０、可動演出装置２７４０、発光演出装置２７６０等）で実行する。

【０２３５】

演出モード制御手段２８６３は、遊技状態が変化した場合や演出モードの変更抽選に当選した場合に、設定されている演出モードを他のモードに変更する。

【０２３６】

変動表示演出制御手段２８６４は、サブＲＡＭの受信コマンド領域にセットされている特図停止図柄コマンド及び特図変動パターンコマンドに基づいて、大当たり抽選の結果を報知（特別図柄の変動表示を演出）するための変動表示演出を各種演出装置で実行するための制御を行う。

【０２３７】

アイコン表示手段２８６５は、ＲＡＭの受信コマンド領域にセットされている特図保留数コマンドに基づいて、第１特図保留及び第２特図保留に対応する保留アイコンを第１画像表示装置２７１０の第１アイコン表示領域２７１２及び第２アイコン表示領域２７１４に表示させると共に、現在実行中の変動表示演出に対応する実行アイコンを第１画像表示装置２７１０の実行アイコン表示領域２７１６に表示させる。

【０２３８】

先読み演出決定手設２８６６は、ＲＡＭの受信コマンド領域にセットされている事前判

定コマンドに基づいて、１又は複数の変動表示演出に亘って大当たり遊技が実行される可能性があることや所定のリーチ演出が実行されることを予告する先読み演出（変動表示演出毎に所定の演出を実行する先読み連続予告演出、通常表示態様の保留アイコンや実行アイコンを特別表示態様に変化させる先読みアイコン変化演出、第１画像表示装置２７１０及び／又は第２画象表示装置２７２０に表示される通常背景画像を特別背景画像に変化させる先読みゾーン演出等）の実行の有無や実行する先読み演出の種類を決定する。

【０２３９】

先読み演出実行手段２８６７は、先読み演出決定手段２８６６が決定した種類の先読み演出を各種演出装置（スピーカ２１２０、枠発光器２１３０、回転発売部２１４０、枠表示器２１５０、選択ボタン装置２２３０、演出ボタン装置２２５０、第１画像表示装置２７１０、第２図像表示装置２７２０、可動演出装置２７４０、発光演出装置２７６０等）で実行する。

【０２４０】

演出図柄決定手設２８６８は、ＲＡＭの受信コマンド領域にセットされている特図停止図柄コマンドにより特定される特別図柄の種類及び／又は特図変動パターンコマンドにより特定される特図変動パターンと演出図柄判定乱数とを演出図柄判定テーブルに照合して、変動表示演出の結果として停止表示される演出図柄（左図柄Ｚ１、中図柄Ｚ２、右図柄Ｚ３）の種類を決定する。

【０２４１】

変動表示演出パターン決定手段２８６９は、ＲＡＭの受信コマンド領域にセットされている特図停止図柄コマンドにより特定される特別図柄の種類と特図変動パターンコマンドにより特定される特図変動パターンと変動表示演出パターン判定乱数を変動表示演出パターン判定テーブル（図示省略）に照合して、変動表示演出の変動表示演出パターンを決定する。

【０２４２】

予告演出決定手段２８７０は、変動表示演出パターン決定手段２８６９が決定した変動表示演出パターンと予告演出判定乱数とを予告演出判定テーブル（図示省略）に照合して、変動表示演出の一環として大当たり遊技が実行される可能性があることや所定のリーチ演出が実行されることや大当たり遊技が実行されることを予告する予告演出の実行の有無や実行する予告演出の種類を決定する。

【０２４３】

操作演出決定手段２８７１は、変動表示演出パターン決定手段２８６９が決定した変動表示演出パターンと操作演出判定乱数とを操作演出判定テーブル（図示省略）に照合して、変動表示演出の一環として選択ボタン２２４０や演出ボタン２２６０の操作に基づき大当たり遊技が実行される可能性があることや所定のリーチ演出が実行されることや大当たり遊技が実行されることを予告する操作演出の実行の有無や実行する操作演出の種類を決定する。

【０２４４】

変動表示演出実行手段２８７２は、演出図柄決定手段２８６８の決定結果や変動表示演出パターン決定手段２８６９の決定結果等に基づいて、大当たり当選の結果を報知（特別図柄の変動表示を演出）するための変動表示演出を各種演出装置で実行する。

【０２４５】

演出図柄変動表示手段２８７３は、第１画像表示装置２７１０や第２画像表示装置２７２０で演出図柄を縦方向や横方向にスクロールさせたり、その場で自転させたりしながら有効ラインに表示される演出図柄の種類を変化させることで演出図柄の変動表示を実行する。

【０２４６】

第４図柄変動表示手段２８７４は、特別図柄の変動表示の実行期間に亘って変動表示ＬＥＤ２７３０の発光態様を変化させ、特別図柄の変動表示の終了に伴って変動表示ＬＥＤ２７３０の発光態様の変化を停止することで、所謂第４図柄の変動表示を実行する。

【０２４７】

背景表示手段２８７５は、先読み波出決定手段２８６６の決定結果や変動表示演出パターン決定手段２８６９の決定結果に基づいて、変動表示演出の背景となる背景画像を第１画像表示装置２７１０や第２画像表示装置２７２０に表示させる。

【０２４８】

予告演出実行手段２８７６は、予告演出決定手段２８７０の決定結果に基づいて、変動表示演出の一環として大当たり遊技が実行される可能性があることや所定のリーチ演出が実行されることや大当たり遊技が実行されることを予告する予告演出を各種演出装置で実行する。

【０２４９】

操作演出実行手段２８７７は、操作演出決定手段２８７１の決定結果に基づいて、変動表示演出の一環として有効期間中の選択ボタン２２４０や演出ボタン２２６０の操作に基づき大当たり遊技が実行される可能性があることや所定のリーチ演出が実行されることや大当たり遊技が実行されることを予告する操作演出を各種演出装置で実行する。

【０２５０】

大当たり演出制御手投２８７８は、ＲＡＭの受信コマンド領域にセットされているオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンドに基づいて、大当たり演出を各種演出装置で実行するための制御を行う。

【０２５１】

大当たり演出決定手段２８７９は、サブＲＡＭの受信コマンド領域にセットされているオープニングコマンドを大当たり演出判定テーブル（図示省略）に照合して、大当たり遊技を演出するための大当たり演出の種類を決定する。

【０２５２】

大当たり演出実行手段２８８０は、ＲＡＭの受信コマンド領域にセットされているラウンド数コマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンドに基づいて大当たり演出決定手段２８７９が決定した大当たり演出を各種演出装置に実行させる。

【０２５３】

ここで、上述した大当たり判定テーブルと特図停止図柄判定テーブルについて説明する

【０２５４】

＜大当たり判定テーブルと特図停止図柄判定テーブル＞

図１０は、大当たり判定テーブル２９００の一例を示す図であり、大当たり判定処理において参照される。

【０２５５】

この大当たり判定テーブル２９００には、大当たり確率は低確率と高確率がある。低確率の場合は、大当たり判定乱数値が０～５９７の場合に判定結果をハズレとし、５９８と５９９の場合に判定結果を大当たりとして対応づけている。高確率の場合は、大当たり判定乱数値が０～５８９の場合に判定結果をハズレとし、５９０～５９９の場合に判定結果を大当たりとして対応づけている。図１０からも分かるように、大当たり確率が低確率の場合には１／３００の確率で大当たりと判定され、大当たり確率が高確率の場合には、低確率遊技状態の５倍の確率である１／６０の確率で大当たりと判定される。

【０２５６】

図１１は、特図停止図柄判定テーブル２９１０の一例を示す図であり、特図停止図柄判定処理において参照される。

【０２５７】

この特図停止図柄判定テーブル２９１０には、変動表示される特別図柄の種類である第１特別図柄及び第２特別図柄と、大当たり判定の判定結果と、ハズレ及び大当たりに対する振分割合と、振り分けられる停止図柄の種類とが対応付けられており、参考として、発生する大当たり遊技の種類と大当たり遊技の後に付与される電サポ回数を示している。

【０２５８】

ここで、「電サポ」とは、普電サポート状態の略であり、普電サポート状態とは、通常

遊技状態と比べて当たり抽選で当たりと判定される確率が高確率であって、普通図柄の変動時間として短い変動時間が決定され易い状態である。そのため、普電サポート状態となることで通常遊技状態よりも第２始動口２４６０の単位時間当たりの開放回数が多くなって遊技球が入賞し易くなり、遊技者は通常遊技状態よりも有利に遊技を進めることが可能となる。

【０２５９】

「２ラウンド通常短当たり１（電サポ無し）」は、変動入賞装置２５３０を０．５秒に亘って開状態に変換（短開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を２回行う大当たり遊技であって、大当たり遊技の終了後に大当たり確率が低確率であって普電サポート状態とならない通常遊技状態に移行するものでる。

【０２６０】

「２ラウンド通常短当たり２（電サポ３０回）」は、変動入賞装置２５３０を０．５秒に亘って開状態に変換（短開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を２回行う大当たり遊技であって、当該大当たり遊技の終了後に大当たり確率が低確率であって特別図柄の変動表示が３０回実行されるまで普電サポート状態となる時短遊技状態に移行するものである。

【０２６１】

「２ラウンド通常短当たり３（電サポ５０回）」は、変動入賞装置２５３０を０．５秒に亘って開状態に変換（短開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を２回行う大当たり遊技であって、当該大当たり遊技の終了後に大当たり確率が低確率であって特別図柄の変動表示が５０回実行されるまで普電サポート状態となる時短遊技状態と移行するものである。

【０２６２】

「２ラウンド通常短当たり（電サポ１００回）」は、変動入賞装置２５３０を０．５秒に亘って開状態に変換（短開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を２回行う大当たり遊技であって、当該大当たり遊技の終了後に大当たり確率が低確率であって特別図柄の変動表示が１００回実行されるまで普電サポート状態となる時短遊技状態に移行するものである。

【０２６３】

「２ラウンド確変短当たり（電サポ無し）」は、変動入賞装置２５３０を０．５秒に亘って開状態に変換（短開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を２回行う大当たり遊技であって、当該大当たり遊技の終了後に大当たり確率が高確率であって普電サポート状態とならない第１確変遊技状態（高確率非時短遊技状態）に移行するものである。

【０２６４】

「８ラウンド確変長当たり（電サポ次回まで）」は、変動入賞装置２５３０を２８秒に亘って開状態に変換（長開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を８回行う大当たり遊技であって、当該大当たり遊技の終了後に大当たり確率が高確率であって次回の大当たり遊技まで普電サポート状態となる第２確変遊技状態（高確率時短遊技状態）に移行するものである。

【０２６５】

「１０ラウンド確変長当たり（電サポ次回まで）」は、変動入賞装置２５３０を２８秒に亘って開状態に変換（長開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を１０回行う大当たり遊技であって、当該大当たり遊技の終了後に大当たり確率が高確率であって次回の大当たり遊技まで普電サポート状態となる第２確変遊技状態（高確率時短遊技状態）に移行するものである。

【０２６６】

「１５ラウンド確長当たり（電サポ次回まで）」は、変動入賞装置２５３０を２８秒に亘って開状態に変換（長開放）して大入賞口２５４０にするラウンド遊技を８同行う大当たり遊技であって、当該大当たり遊授の終了後に大当たり確率が高確率であって次回の大当たり遊技まで普電サポート状態となる第２確変遊技状態（高確率時短遊技状態）に移行

するものである。

【０２６７】

図１１からも分かるように、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当たり遊技が実行される場合よりも、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当たり遊技が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行され易くなっている。つまり、遊技者に付与される遊技価値が大きくなり易いと言える。

【０２６８】

＜特図変動パターン判定テーブル＞

図１２は、特図変動パターン判定テーブル２９２０の一例を示す図であり、上述した特図変動パターン判定処理において参照される。

【０２６９】

この特図変動パターン判定テーブルには、変動表示される特別図柄の種類（第１特別図柄、第２特別図柄）と、大当たり判定の判定結果と、特図保留数（第１特図保留数、第２特図保留数）と、特図保留数に対する振分割合と、振り分けられる特図変動パターンと、特図変動パターンに対する特図変動時間とが対応付けられており、詳細として、変動表示演出における変動表示演出パターンを示している。

【０２７０】

ここで、「通常変動１」、「通常変動２」、「短縮変動」、「超短縮変動」とは、演出図柄（左図柄Ｚ１、中図柄Ｚ２、右図柄Ｚ３）が高速で変動し、少なくとも１つの演出図柄が変動表示中であって複数の演出図柄が仮停止した段階で、仮停止した演出図柄の組み合せが大当たりを報知する大当たり演出図柄の一部であるリーチ状態を形成せずに全ての演出図柄が停止表示する変動表示演出パターンである。

【０２７１】

「ノーマルリーチ」とは、リーチ状態を形成すると共に、大当たり演出図柄が停止表示される（大当たり遊技が実行される）期待度が最も低いリーチを示している。「ロングリーチ」とは、ノーマルリーチよりも変動時間が長く、リーチ状態を形成すると共に、大当たり演出図柄が停止表示される（大当たり遊技が実行される）期待度がノーマルリーチよりも高いリーチを示している。

【０２７２】

「スーパーリーチ（Ｓリーチ）」とは、ロングリーチよりも変動時間が長く、リーチ状態を形成すると共に、大当たり演出図柄が停止表示される（大当たり遊技が実行される）期待度がロングリーチよりも高いリーチを示している。「スペシャルリーチ（ＳＰリーチ）」とは、スーパーリーチよりも変動時間が長く、リーチ状態を形成すると共に、大当たり演出図柄が停止表示される（大当たり遊技が実行される）期待度がスーパーリーチよりも高いリーチを示している。

【０２７３】

また、「全回転リーチ」とは、大当たり演出図柄が低速で変動表示された後に停止表示されるリーチであり、大当たり遊技が実行される場合にだけ実行されるリーチである。

【０２７４】

次に、図６で示した外部出力端子板２０８６から出力される遊技情報信号について説明する。

【０２７５】

＜遊技情報信号の説明＞

図１３は、外部出力端子板２０８６に設けられる各出力端子（第１端子～第１１端子）から出力される遊技情報信号の種別（種類）と、遊技情報信号の出力タイミング（出力契機）と、遊技情報信号の出力期間を示す図である。なお、第１端子はエラー信号、第２～第８端子は、通常遊技信号を出力するための出力端子となっており、第９端子～第１１端子は、特別遊技信号を出力するための出力端子となっている。

【０２７６】

第１端子は、所定のエラー（枠開放エラー、異常入賞エラー、磁気エラー、電波エラー

）が発生したことを示すエラー信号（枠開放エラー信号、異常入賞エラー信号、磁気エラー信号、需波エラー信号）が所定期間に亘って出力される共通の出力端子である。

【０２７７】

枠開放エラー信号は、内枠２０４０やガラス枠２０７０の開放検出時が出力タイミングとなっており、内枠２０４０及びガラス枠２０７０の開放中が出力期間となっている。つまり、内枠２０４０及びガラス枠２０７０の閉鎖検出時が出力停止タイミングとなる。異常入賞エラー信号は、異常入賞の検出時が出力タイミシグとなっており、出力開始から６０秒間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６０秒の経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２７８】

磁気エラー信号は、所定の閾値を超える磁気の検出時が出力タイミングとなっており、出力開始から６０秒間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６０秒の経過時が出力停止タイミングとなっている。電波エラー信号は、所定の周波数の電波の検出時が出力タイミングとなっており、出力開始から６０秒間が出力期間となっている。

【０２７９】

なお、複数のエラーが同時に発生した場合には、複数のエラー信号の出力期間が重複することになるが、エラーの発生順にインターバルを挟んで出力するようにしてもよい。また、右打ちエラーの発生時には第１端子からエラー信号が出力されないが、右打ちエラーの発生時に所定期間（例えば１０秒間）に亘ってエラー信号を出力しでもよい。

【０２８０】

第２端子は、単位偶数（例えば１０個）の遊技球が実際に払い出されたことを示す払出信号が出力される出力端子である。払出信号は、単位個数の遊技球の払出完了時が出力タイミングとなっており、出力開始かも１６ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から１６ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８１】

第３端子は、単位個数（例えば１０個）の遊技球の払出が決定されたことを示す払出予定信号が出力される出力端子である。払出予定信号は、単位個数の遊技球の払出決定時が出力タイミングとなっており、出力開始から１６ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から１６ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８２】

第４端子は、大当たり遊技（２ラウンド通常短当たり遊技１〜４、２ラウンド確変短当たり遊技、８ラウンド確変長当たり遊技、１０ラウンド確変長当たり遊技、１５ラウンド確変長当たり遊技）が実行されていることを示す大当たり中信号が出力される出力端子である。大当たり中信号は、大当たり遊技の開始時が出力タイミングとなっており、大当たり遊技中が出力期間となっている。つまり、大当たり遊技の終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８３】

第５端子は、大当たり遊技のうちで大入賞口２５４０の開放時間が短い短当たり遊技（２ラウンド通常短当たり遊技１〜４、２ラウンド確変短当たり遊技）が実行されていることを示す短当たり中信号が出力される出力端子である。短当たり中信号は、短当たり遊技の開始時が出力タイミングとなっており、短当たり遊技中が出力期間となっている。つまり、短当たり遊技の終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８４】

第６端子は、普電サポート状態（時短遊技状態）となっていることを示す時短中信号が出力される出力端子である。時短中信号は、普電サポート状態（時短遊技状態）の開始時が出力タイミングとなっており、普電サポート状態中が出力期間となっている。つまり、普電サポート状態の終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８５】

第７端子は、第１始動口２４５０や第２始動口２４６０に遊技球が入賞したことを示す始動口入賞信号が出力される出力端子である。始動口入賞信号は、１始動口２４５０や第

２始動口２４６０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっており、出力開始から１６ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から１６ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８６】

第８端子は、特別図柄の変動表示が終了（停止表示）したことを示す図柄確定信号が出力される出力端子である。図柄確定信号は、特別図柄の変動表示の終了時が出力タイミングとなっており、出力開始から１６ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から１６ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８７】

第９端子は、特別遊技情報の種別を示す情報種別信号が出力される出力端子である。情報種別信号は、各出力タイミング（図１４参照）から６４ｍｓが出力期間となっている。つまり、出力開始から６４ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８８】

第１０端子は、情報種別信号に対応する特別遊技情報の詳細を示す数値情報信号が出力される出力端子である。数値情報信号は、後述する各出力タイミング（図１４参照）から６４ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６４ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２８９】

第１１端子は、情報種別信号及び数値情報信号の取得（出力）タイミングをパチンコ機２００１の外部に通知するためのタイミング信号が出力される出力端子である。タイミング信号は、後述する各出力タイミング（図１４参照）から６４ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６４ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０２９０】

＜特別遊技情報信号の説明＞

図１４は、特別遊技情報信号を構成する情報種別信号及び数値情報信号の詳細と、出力タイミング（出力契機）を示す図である。

【０２９１】

情報種別信号は、特別遊技情報の種別（種類）を示す８ビット（１バイト）のデータ信号となっており、数値情報信号は、特別遊技情報の詳細（数値）を示す８ビット（１バイト）のデータ信号となっており、外部出力端子板２０８６からは情報種別信号、数値情報信号及びタイミング信号の３種類がセットで出力されるようになっている。

【０２９２】

特別遊技情報の種類には、普通入賞口入賞数情報、普通入賞口賞球数情報、第１特図保留数情報、第１始動口賞球数情報、第２特図保留数情報、通常中第２始動口入賞数情報、第２始動口賞球数情報、特図予定停止図柄情報、特図予定変動パターン情報、特図停止図柄情報、特図変動パターン情報、ラウンド数情報、大入賞口開放時間情報、大入賞口賞球数情報、大入賞口入賞数情報、ゲート通過数情報、普図保留数情報、普図停止図柄情報、普図変動パターン情報、通常中普図当たり回数情報、電サポ中普図当たり回数情報、連荘回数情報、確変移行回数情報、確変リミット回転数情報、時短移行回数情報、時短リミット回転数情報、エラー発生情報がある。

【０２９３】

普通入賞口入賞数情報は、普通入賞口２４４０に入賞した遊技球数を示す情報であり、普通入賞口２４４０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。普通入賞口入賞数情報は、普通入賞口入賞数であることを示す情報種別信号と、上述した普通入賞口入賞数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０２９４】

普通入賞口賞球数情報は、普通入賞口２４４０への遊技球の入賞に基づき払い出される賞球数を示す情報であり、普通入賞口２４４０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。普通入賞口賞球数情報は、普通入賞口賞球数であることを示す情報種別信号と、普通入賞口４４に設定された賞球数である１０個を示す数値情報信号とから構成されて

いる。

【０２９５】

第１特図保留数情報は、メイン制御装置２８００に存在するＲＡＭに記憶されている第１特図保留数を示す情報であり、第１特図保留数の変化時が出力タイミングとなっている。第１特図保留数情報は、第１特図保留数であることを示す情報種別信号と、メイン制御装置２８００に存在するＲＡＭに記憶されている第１特図保留数（０～４）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０２９６】

第１始動口賞球数情報は、第１始動口２４５０への遊技球の入賞に基づき払い出される賞球数を示す情報であり、第１始動口２４５０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。第１始動口賞球数情報は、第１始動口入賞球数であることを示す情報種別信号と、第１始動口２４５０に設定された賞球数である３個を示す数値情報信号とから構成されている。

【０２９７】

第２特図保留数情報は、メイン制御装置２８００に存在するＲＡＭに記憶されている第２特図保留数を示す情報であり、第２特図保留数の変化時が出力タイミングとなっている。第２特図保留数情報は、第２特図保留数であることを示す情報種別信号と、メイン制御装置２８００に存在するＲＡＭに記憶されている第２特図保留数（０～４）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０２９８】

通常中第２始動口入賞数情報は、通常遊技状態において第２始動口２４６０に入賞した遊技球数を示す情報であり、第２始動口２４６０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。通常中第２始動口入賞数情報は、通常中第２始動口入賞数であることを示す情報種剖信号と、上述した始動口入賞数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０２９９】

第２始動口賞球数情報は、第２始動口２４６０への遊技球の入賞に基づき払い出される賞球数を示す情報であり、第２始動口２４６０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。第２始動口賞球数情報は、第２始動口入賞球数であることを示す情報種別信号と、第２始動口２４６０に設定された賞球数である１個を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３００】

特図予定停止図柄情報は、大部たり判定乱数及び大当たり図柄判定乱数の事前判定結果を示す情報であり、第１始動口２４５０や第２始動口２４６０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。特図予定停止図柄情報は、特図予定停止図柄であることを示す情報種別信号と、特図停止図柄の事前判定結果（ハズレ、２ラウンド通常短当たり図柄、２ラウンド確変短当たり図柄、８ラウンド確変長当たり図柄、１０ラウンド確変長当たり図柄、１５ラウンド確変長当たり図柄の何れか）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３０１】

特図変動パターン情報は、普図変動パターン判定乱数の事前判定結果を示す情報であり、第１始動口２４５０や第２始動口２４６０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。特図予定変動パターン情報は、特図予定変動パターンであることを示す情報種別信号と、特図変動パターンの事前判定結果（パターン０～３８の何れか）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３０２】

特図停止図柄情報は、大当たり判定乱数及び大当たり図柄判定乱数の判定結果を示す情報であり、特別図柄の変動開始時が出力タイミングとなっている。特図停止図柄情報は、特図停止図柄であることを示す情報種別信号と、特図停止図柄の判定結果（ハズレ、２ラウンド通常短当たり図柄、２ラウンド確変短当たり図柄、８ラウンド確変長当たり図柄、

１０ラウンド確変長当たり図柄、１５ラウンド確変長当たり図柄の何れか）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３０３】

特図変動パターン情報は、特図変動パターン判定乱数の判定結果を示す情報であり、特別図柄の変動開始時が出力タイミングとなっている。特図変動パターン情報は、特図変動パターンであることを示す情報種別信号と、特図変動パターンの判定結果を示す数値情報信号とから構成されている。特図変動パターンはパターン０～３８まであり、判定結果はこのパターン０～３８の何れかを選択する判定を行う。

【０３０４】

ラウンド数情報は、大当たり遊技で実行されるラウンド数を示す情報であり、大当たり遊技（オープニング）の開始時が出力タイミングとなっている。ラウンド数情報は、ラウンド数であることを示す情報種別信号と、大当たり遊技で実行されるラウンド数（２ラウンド、８ラウンド、１０ラウンド、１５ラウンドの何れか）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３０５】

大入賞口開放時間情報は、１のラウンド遊技における大入賞口２５４０の開放時間の長短を示す情報であり、オープニングの開始時及びインターバルの開始時が出力タイミングとなっている。大入賞口開放時間情報は、大入賞口開放時間であることを示す情報種別信号と、大入賞口開放時間（短開放、長開放）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３０６】

大入賞口賞球数情報は、大入賞口２５４０への遊技球の入賞に基づき払い出される賞球数を示す情報であり、大入賞口２５４０への遊技球の入賞時が出力タイミングとなっている。大入賞口賞球数情報は、大入賞口賞球数であることを示す情報種別信号と、大入賞口２５４０に設定された賞球数である１５個を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３０７】

大入賞口入賞数情報は、１のラウンド遊技において大入賞口２５４０に入賞した遊技球数を示す情報であり、ラウンド遊技の終了時が出力タイミングとなっている。大入賞口入賞数情報は、大入賞口入賞数であることを示す情報種別信号と、上述した大入賞口入賞数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３０８】

ゲート通過数情報は、普図ゲート２５１０を通過した遊技球数を示す情報であり、普図ゲート２５１０への遊技球の通過時が出力タイミングとなっている。ゲート通過数情報は、ゲート通過数であることを示す情報種別信号と、上述したゲート通過数カウンタの値（０～２５５）を示す数槙情報信号とから構成されている。

【０３０９】

普図保留数情報は、メイン制御装置２８００のＲＡＭに記憶されている普図保留数を示す情報であり、普図保留数の変化時が出力タイミングとなっている。普図保留数情報は、普図保留数であることを示す情報種別信号と、メイン制御装置２８００のＲＡＭに記憶されている普図保留数（０～４）を示す数値情報とから構成されている。

【０３１０】

普図停止図柄情報は、当たり判定乱数及び当たり図柄判定乱数の判定結果を示す情報であり、普通図柄の変動開始時が出力タイミングとなっている。普図停止図柄情報は、普図停止図柄であることを示す情報種別信号と、普図停止図柄の判定結果（ハズレ、短開放当たり図柄、短＆長開放大当たり図柄、長＆長開放当たり図柄の何れか）を示す数値情報信号から構成されている。

【０３１１】

普図変動パターン情報は、普図変動パターン判定乱数の判定結果を示す情報であり、普通図柄の変動開始時が出力タイミングとなっている。普図変動パターン情報は、普図変動パターンであることを示す情報種別信号と、普図変動パターンの判定結果（パターン０～２０）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１２】

通常中普図当たり回数情報は、通常遊技状態において発生した当たり遊技の回数を示す情報であり、通常遊技状態で当たり抽選が行われた結果として発生する当たり遊技の開始時が出力タイミングとなっている。通常中普図当たり回数情報は、通常中普図当たり回数であることを示す情報種別信号と、上述した通常中普図当たり回数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１３】

電サポ中普図当たり回数情報は、普電サポート状態（時短遊技状態）において発生した当たり遊技の回数を示す情報であり、普電サポート状態で当たり抽選が行われた結果として発生する当たり遊技の開始時が出力タイミングとなっている。電サポ中普図当たり回数情報は、電サポ中普図当たり回数であることを示す情報種別信号と、上述した電サポ中普図当たり回数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１４】

第２始動口開放回数情報は、当たり遊技において第２始動口２４６０が開放する回数を示す情報であり、当たり遊技の開始時が出力タイミングとなっている。第２始動口開放回数情報は、第２始動口開放回数であることを示す情報種別信号と、当たり遊技における第２始動口２４６０の開放回数（１～２）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１５】

連荘回数情報は、通常遊技状態で発生した大当たり遊技を１回目として確変遊技状態及び時短遊技状態が継続している閉に連続して発生した大当たり遊技の回数を示す情報であり、確変遊技状態や時短遊技状態の開始時が出力タイミングとなっている。連荘回数情報は、連荘回数であることを示す情報種別信号と、上述した連荘回数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１６】

確変移行回数情報は、確変遊技状態に移行した回数を示す情報であり、確変遊技状態の開始時が出力タイミングとなっている。確変移行回数情報は、確変移行回数であることを示す情報種別信号と、上述した確変移行回数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１７】

確変リミット回転数情報は、確変遊技状態で実行可能な特別図柄の変動表示の回数を示す情報であり、確変遊技状態の開始時が出力タイミングとなっている。確変リミット回転数情報は、確変リミット回転数であることを示す情報種別信号と、これから発生する確変遊技状態で実行可能な特別図柄の変動表示の回数（次回まで）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１８】

時短移行回数情報は、時短遊技状態に移行した回数を示す情報であり、時短遊技状態の開始時が出力タイミングとなっている。時短移行回数情報は、時短移行回数であることを示す情報種別信号と、上述した時短移行回数カウンタの値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３１９】

時短リミット回転数情報は、時短遊技状態で実行可能な特別図柄の変動表示の回数を示す情報であり、時短遊技状態の開始時が出力タイミングとなっている。時短リミット回転数情報は、時短リミット回転数であることを示す情報種別信号と、これから発生する時短遊技状態で実行可能な特別図柄の変動表示の回数、即ち、３０回、５０回、１００回の何れかを示す数値情報信号とから構成されている。

【０３２０】

エラー発生情報は、各種エラー（枠開放エラー、異常入賞エラー、磁気エラー、電波エラー、右打ちエラー）が発生したことを示す情報であり、各種エラーの発生時が出力タイミングとなっている。エラー発生情報は、エラー発生を示す情報種別信号と、発生したエラーの種類を示す数値情報信号とから構成されている。

【０３２１】
　このように、様々な出力タイミングで特別遊技情報（情報種別信号、数値情報信号）が外部出力端子板２０８６を介して出力されるため、遊技の進行に応じた具体的（詳細）な遊技情報をパチンコ機２００１の外部（ホールコンピュータ、島コンピュータ、呼出ランプ、貸出装置等）に出力することが可能となる。これにより、パチンコ機２００１の外部で詳細な遊技情報の分析を行ったり、詳細な遊技情報を利用して島設備等で所定の演出を行ったりすることが可能となる。

【０３２２】
　なお、特別遊技情報に、遊技状態毎の普通入賞口２４４０に入賞した遊技球数を示す状態別普通入賞口入賞数情報や、第１始動口２４５０に入賞した遊技球数を示す第１始動口入賞数情報や、遊技状態毎の第１始動口２４５０に入賞した遊技球数を示す状態別第１始動口入賞数情報や、遊技状態毎の第２始動口２４６０記入賞した遊技球数を示す状態別第２始動口入賞数情報等を設定しておき、外部出力端子板２０８６から出力するようにしてもよい。

【０３２３】
　また、特図予定停止図柄情報や特図停止図柄情報に代えて、大当たり判定乱数の乱数値を示す大当たり判定乱数情報や大当たり図柄判定乱数の乱数値を示す大当たり図柄判定乱数情報を出力するようにしてもよいし、特図予定変動パターン情報や特図変動パターン情報に代えて、特図変動パターン判定乱数の乱数値を示す特図変動パターン判定乱数情報を出力するようにしてもよい。

【０３２４】
　また、普図停止図柄情報に代えて、当たり判定乱数の乱数値を示す当たり判定乱数情報や当たり図柄判定乱数の乱数値を示す当たり図柄判定乱数情報を出力するようにしてもよいし、普図変動パターン情報に代えて、普図変動パターン判定乱数の乱数値を示す普図変動パターン判定乱数情報を出力するようにしてもよい。

【０３２５】
　また、普通入賞口賞球数情報、第１始動口賞球数情報、第２始動口賞球数情報、大入賞口賞球数情報を遊技球の入賞毎に出力するのではなく、電源投入時や初回の入賞時等のタイミングでのみ出力するようにしてもよい。

【０３２６】
　また、連荘回数情報を確変遊技状態や時短遊技状態の開始時に出力するのではなく、大当たり遊技の開始時や大当たり遊技の終了時に出力するようにしてもよい。

【０３２７】
＜特別遊技情報の出力例＞
　次に各種信号の出力タイミングにおける特別遊技情報（情報種別信号、数値情報信号、タイミング信号）の出力について、普通入賞口２４４０への遊技球の入賞時に外部出力端子板２０８６（第９端子～第１１端子）から普通入賞口入賞数情報及び普通入賞口賞球数情報を出力する場合を例にとって説明する。

【０３２８】
　なお、情報種別信号及び数値情報信号は、それぞれ外部出力端子板２０８６の第９端子及び第１０端子から出力され、出力開始から８ｍｓ毎に出力ビットが０から７へと変化し、６４ｍｓが経過した時点で８ビット（１バイト）分の出力が完了するようになっている。

【０３２９】
　また、タイミング信号は、外部出力端子板２０８６の第１１端子から出力され、常態においてＯＮ（ハイレベル）となっており、情報種別信号及び数値情報信号の出力中においてＯＦＦ（ローレベル）となることで特別遊技情報信号の出力（読み取り開始、読み取り終了）タイミングを外部に通知するようになっている。

【０３３０】
　図１５は、普通入賞口２４４０への遊技球の入賞時に外部出力端子板２０８６（第９端

子～第１１端子）から普通入賞口入賞数情報及び普通入賞口賞球数情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０３３１】

Ｔ１のタイミングにおいて、普通入賞口スイッチＳＷ（普通入賞口スイッチ２４４２）で遊技球を検出すると、第９端子から普通入賞口入賞数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から普通入賞口入賞数カウンタの値（２５個）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子でのタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３３２】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子からの情報種別信号及び第１０端子からの情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子でのタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、普通入賞口入賞数情報の出力が完了する。

【０３３３】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から普通入賞口賞球数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から普通入賞口２４４０に設定された賞球数である１０個を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子からのタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３３４】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子でのタイミング信号が、ＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、普通入賞口賞球数情報の出力が完了する。

【０３３５】

このように、普通入賞口スイッチ２４４２での遊技球の検出時に普通入賞口入賞数情報や普通入賞口賞球数情報をパチンコ機２００１の外部に出力することで、パチンコ機２００１の外部では普通入賞口２４４０への遊技球の入賞状況等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３３６】

また、遊技の進行に応じて変化する普通入賞口入賞数情報が、遊技の進行に応じて変化しない普通入賞口賞球数情報に優先して出力されるので、パチンコ機２００１の外部において分析や演出等を効率よく行うことが可能となる。

【０３３７】

図１６は、第１始動口２４５０への遊技球の入賞時に、外部出力端子板２０８６（第９端子～第１１端子）から第１特図保留数情報、特図予定停止図柄情報、特図予定変動パターン情報及び第１始動口賞球数情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０３３８】

Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口ＳＷ（第１始動口スイッチ２４５２）で遊技球を検出すると、第１特図保留数であることを示す情報種到信号が第９端子から、及び、メイン制御装置２８００のＲＡＭに記憶されている第１特図保留数（２個）を示す数値情報信号が第１０端子から出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３３９】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、第１特図保留数情報の出力が完了する。

【０３４０】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、特図予定停止図柄であることを示す、第９端子の情報種別信号、及び、特図停止図柄の事前判定結果である１０ラウンド確変長当たり図柄を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯ

ＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３４１】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、普図予定停止図柄情報の出力が完了する。

【０３４２】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて、Ｔ４のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、特図予定変動パターンであることを示す、第９端子の情報種別信号、及び、特図変動パターンの事前判定結果であるパターン１８を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３４３】

Ｔ６のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、特図予定変動パターン情報の出力が完了する。

【０３４４】

続いて、Ｔ７のタイミングにおいて、Ｔ６のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第１始動口賞球数であることを示す、第９端子の情報種別信号、及び、第１始動口４５に設定された賞球数である３個を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り変わる。

【０３４５】

Ｔ８のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、第１始動口賞球数情報の出力が完了する。

【０３４６】

このように、第１始動口スイッチ２４５２での遊技球の検出時に第１特図保留数情報、特図予定停止図柄情報、特図予定変動パターン情報及び第１始動口賞球数情報をパチンコ機２００１の外部に出力することで、パチンコ機２００１の外部では第１特図保留数の変化状況や特図判定情報の事前判定の結果等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３４７】

また、遊技の進行に応じて変化する第１特図保留数情報、特図予定停止図柄情報及び特図予定変動パターン情報が遊技の進行に応じて変化しない第１始動口賞球数情報に優先して出力されるので、パチンコ機２００１の外部において分析や演出等を効率よく行うことが可能となる。

【０３４８】

なお、図示していないが、第２始動口スイッチ２４６２での遊技球の検出時においては第２特図保官数情報、特図予定停止図柄債報、特図予定変動パターン情報及び第２始動口賞球数情報がパチンコ機２００１の外部に出力されるので、パチンコ機２００１の外部では第２特図保留数の変化状況や特図判定情報の事前判定結果等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３４９】

図１７は、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示の開始時に外部出力端子板１０８６（第９端子～第１１端子）から第１特図保留数情報、特図停止図柄情報及び特図変動パターン情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０３５０】

Ｔ１のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、第９端子から第１特図保留数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子からメイン制御装置２８００のＲＡＭに記憶されている第１特図保留数（１個）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替

わる。

【０３５１】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、第１特図保留数情報の出力が完了する。

【０３５２】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、特図停止図柄であることを示す第９端子の情報種別信号、及び、特図停止図柄の判定結果である１０ラウンド確変長当たり図柄を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３５３】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、特図停止図柄情報の出力が完了する。

【０３５４】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて、Ｔ４のタイミングかも出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、特図変動パターンであることを示す第９端子の情報種別信号、及び、特図変動パターンの判定結果であるパターン１８を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３５５】

Ｔ６のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、特図変動パターン情報の出力が完成する。

【０３５６】

このように、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示の開始時（第１特図保留数の変化時）に第１特図保留数情報、特図停止図柄情報及び特図変動パターン情報をパチンコ機２００１の外部に出力することで、パチンコ機２００１の外部では第１特図保留数の変化状況や特図判定情報の判定結果等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３５７】

なお、第２特図保留と基づく特別図柄の変動表示の開始時（第２特図保留数の変化時）においては、第２特図保留数情報、特図停止図柄情報及び特図変動パターン情報がパチンコ機２００１の外部に出力されるので、パチンコ機２００１の外部では第２特図保留数の変化状況や特図判定情報の判定結果等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３５８】

図１８は、１０ラウンド確変長当たり遊技におけるオープニングから第１ラウンドにかけて外部出力端子板２０８６（第９端子～第１１端子）からラウンド数情報、大入賞口開放時間情報及び大入賞口賞球数情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０３５９】

Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり遊技のオープニング期間が開始されると、第９端子からラウンド数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から大当たり遊技で実行されるラウンド数（１０ラウンド）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３６０】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、ラウンド数情報の出力が完了する。

【０３６１】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ

）が経過すると、大入賞口開放時間を示す第９端子の情報種別信号、及び、大入賞口開放時間である長開放を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３６２】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、大入賞口開放時間情報の出力が完了する。

【０３６３】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わり、１ラウンド目のラウンド遊技が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、大入賞口スイッチ２５２で遊技球を検出すると、大入賞口賞球数であることを示す第９端子の情報種別信号、及び、大入賞口５４に設定された賞球数である１５個を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始される。

【０３６４】

Ｔ７のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、大入賞口賞球数情報の出力が完了する。

【０３６５】

このように、大当たり遊技（オープニング期間）の開始時にラウンド数情報及び大入賞口開放時間情報をパチンコ機２００１の外部に出力することで、パチンコ機２００１の外部では大当たり遊技で実行されるラウンド数や、これから開始されるラウンド遊技での大入賞口５４の開放時間等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３６６】

また、大入賞口スイッチ２５４２での遊技球の検出時に大入賞口賞球数情報を出力することで、パチンコ機２００１の外部では大入賞口２５４０に設定された賞球数といった具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３６７】

図１９は、１０ラウンド確変長当たり遊技におけるインターバル期間中、及び、インターバル期間中の普図ゲート５１への遊技球の通過時に外部出力端子板２０８６（第９端子～第１１端子）から大入賞口入賞数情報、大入賞口開放時間情報、ゲート通過数情報及び普図保留数情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０３６８】

Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり遊技のインターバル期間が開始されると、第９端子から大入賞口入賞数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から大入賞口入賞数カウンタの値（９個）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３６９】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、大入賞口入賞数情報の出力が完了する。

【０３７０】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、大入賞口開放時間であることを示す第９端子の情報種別信号、及び、大入賞口開放時間である長開放を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３７１】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、大入賞口開放時間情報の出力が完了する。

【０３７２】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて、ゲートスイッチ２５１２で遊技球を検出すると、ゲート通過数を示す第９端子の情報種別番号、及び、ゲート通過数カウンタの値（４個）を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３７３】

Ｔ６のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、ゲート通過数情報の出力が先了する。

【０３７４】

続いて、Ｔ７のタイミングにおいて、Ｔ６のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から普図保留数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子からメインＲＡＭに記憶されている普図保留数（４個）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３７５】

Ｔ８のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、普図保留数情報の出力が完了する。

【０３７６】

このように、インターバル期間の開始時に大入賞口入賞数情報及び大入賞口開放時間情報をパチンコ機２００１の外部に出力することで、パチンコ機２００１の外部では今回のラウンド遊技で大入賞口２５４０に入賞した遊技球数や、これから開始されるラウンド遊技での大入賞口２５４０の開放時間等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３７７】

また、ゲートスイッチ２５１２での遊技球の検出時にゲート通過数情報及び普図保留数情報をパチンコ機２００１の外部に出力することで、パチンコ機２００１の外部では普図ゲート２５１０への遊技球の通過情報や普図保留数の変化状況等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３７８】

図２０は、２ラウンド通常短当たり遊技のエンディング期間中に外部出力端子板２０８６（第９端子～第１１端子）から大入賞口入賞数情報、連荘回数情報及び時短リミット回転数情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０３７９】

Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり遊技のエンディング期間が開始されると、第９端子から大入賞口入賞数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から大入賞口入賞数カウンタの値（１０個）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３８０】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、大入賞口入賞数情報の出力が完了する。

【０３８１】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から連荘回数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から連荘回数カウンタの値（２個）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３８２】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、連荘回数情報の出力が完了する。

【０３８３】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて、Ｔ４のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、時短リミット回転数であることを示す第９端子の情報種別信号、及び、これから発生する時短遊技状憩（普電サポート状態）で実行可能な特別図柄の変動表示の回数（１００回転）を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０３８４】

Ｔ６のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、時短リミット回転数情報の出力が完了する。

【０３８５】

このように、エンディング期間の開始時に大入賞口入賞数情報、連荘回数情報及び時短リミット回転数情報をパチンコ機２００１の外部に出力することで、パチンコ機２００１の外部では最後のラウンド遊技で大入賞口２５４０に入賞した遊技球数や、大当たり遊技が連続して発生した連荘回数や、これから開始される時短遊技状態で実行可能な特別図柄の変動表示の回数等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０３８６】

＜スロットマシンの基本構成＞

次に、本発明の実施形態に係るスロットマシンの基本構成について説明する。

【０３８７】

図２１は、スロットマシン３００１の斜視図である。スロットマシン３００１は回胴式遊技機であり、図１６に示すように、遊技者側に面する、いわゆるフロントマスクを構成する前面扉３０５０が略矩形状の箱体である筐体３０２０の関口側に対し、蝶番機構により左側端部側を回動支点として開閉可能に取り付けられている。前面扉３０５０は、上部パネル部３０３０、サイドパネル部３０６２、３０６４、中部パネル部３０８０、操作部３１８０及び下部パネル部３１５０に概ね分けられ、これらは化粧板として視覚効果を高めてデザインされた硬質プラスチックにより一件的に形成されている。

【０３８８】

筐体３０２０の内部には、スロットマシン３００１全体の動作を統括制御するメイン制御部が形成されたメイン制御基板（図示せず）と、３個の円筒状の回転リールである左リール３１０２、中リール３１０４、右リール３１０６を備えるリールユニット３１００と、スロットマシン３００１の各部に電力を供給するための電源装置（図示せず）とが設けられている。

【０３８９】

また、貯留払出手段を構成する部材として、ゲームの図柄の変動表示の入賞に応じてメダルの払い出しを行うメダル排出スリットを有するホッパ装置と、ホッパ装置から溢れたメダルを収納する補助貯留部等とが設けられている。筐体３０２０の内部には、さらに、スロットマシン３００１の遊技状態信号を外部に出力するための外部出力端子板が設けられ、情報収集装置（ホールコンピュータ、島コンピュータ、情報表示装置等）に遊技状態信号が出力されている。

【０３９０】

ここで、リールユニット３１００は、メイン制御部からの回転駆動開始制御信号や回転駆動停止制御信号等を受けるリール基板（図示せず）によって各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転や回転停止が制御されるようになっている。

【０３９１】

また、筐体３０２０の内部に設けられている電源装置のたとえば側面には、いわゆる配電盤に相当する電源装置基板（図示せず）が設けられている。この電源装置基板には、電源装置で発生される各種電源をリールユニット３１００や貯留払出手段を構成するホッパ装置等の各所に配電する配電回路が形成されており、かかる配電回路からスロットマシン３００１の動作に必要なシステム電源を供給する。

【０３９２】

　また、前面扉３０５０は、筐体３０２０の関口を閉塞する位置で、操作部３１８０に設けられている鍵穴３２２０を有する図示しない施錠装置によりロックされ、ホールスタッフ等がメイン制御部３６１０（後述）に形成されているメイン制御基抜上の各電子素子等の状態の確認を含むメンテナンス作業や設定変更等に伴う出玉管理作業等を行う場合、前面扉３０５０の鍵穴３２２０に専用鍵を差し込んでそのロックを解除すると、前面扉３０５０が開放されるようになっている。

【０３９３】

　前面扉３０５０の上部パネル部３０３０には、多数のＬＥＤをマトリクス状に配置したＬＥＤ表示器３０２０が設けられている。ＬＥＤ表示器３０２０は、ドットマトリクス表示により遊技に関する情報を表示することができる他、点灯態様を制御することによって視覚効果的な演出を行うために用いられる。前面扉３０５０のサイドパネル部３０６２、３０６４には、高輝度発光ダイオードを内蔵した演出用ランプ３０７２、３０７４が配置されている。これらの演出用ランプ３０７２、３０７４は、ボーナス入賞時やボーナス遊技の際に点灯又は点滅して遊技者の視覚に訴える演出を行うものである。

【０３９４】

　前面扉３０５０の中部パネル部３０８０には、リールユニット３１００が設けられており、その前面を覆うように液晶表示器３０９０が設けられている。液晶表示器３０９０には液晶パネルの背面にバックライトが設けられているが、表示窓３０９２、３０９４、３０９６の部分にはバックライト等の部材がなく、画像表示を行わない場合は透明色になる液晶パネルを透過して、表示窓３０９２、３０９４、３０９６に描かれた図柄をそれぞれ三段ずつ視認することが可能になっている。

【０３９５】

　前面罪３０５０の操作作パネル部３１８０には、ゲーム（図柄の変動表示）に使用するメダルを投入するための投入口を有するメダル投入部３１１０と、メダルを１枚ずつベットするベットスイッチ３１２２と、メダルを一度に３枚ベットするＭＡＸベットスイッチ２１２４と、クレジットとして貯留されたメダルをスロットマシン３００１外へ払い出させる精算スイッチ３１９０と、ゲームの操作を指示する操作ノブを有するスタートスイッチ３１３０と、リールユニット３１００の各リール３１０２、３１０４、３１０６をストップさせる左リールストップスイッチ３１４２、中リールストップスイッチ３１４４、右リールストップスイッチ３１４６が設けられている。また、操作部３１８０には、演出ボタン３２１０が設けられている。この演出ボタンは各種演出において押下操作が可能（有効）となるものであり、この演出ボタン３２１０の押下操作により上記演出が発展したりすることになる。

【０３９６】

　ベットスイッチ３１２２及びＭＡＸベットスイッチ３１２４は、スロットマシン３００１のゲームに賭けるメダルの枚数を提示するための押圧式の操作スイッチである。メダルがクレジットされているとき、ゲーム開始時にベットスイッチ３１２２又はＭＡＸベットスイッチ３１２４を操作すると、そのクレジットされているメダルのうち１枚、２枚又は３枚がベットされるようになっている。

【０３９７】

　スタートスイッチ３１３０は、リールユニット３１００の各リール３１０２、３１０４、３１０６を一斉に回転させる指示をするためのレバースイッチであり、先端に設けられている球形の操作ノブを下方向に傾倒操作するとオン作動し、その操作ノブから手が離されるとスプリングの付勢力によって自動的に元の位置に戻ってオフするように構成されている。左リールストップスイッチ３１４２、中リールストップスイッチ３１４４、右リールストップスイッチ３１４６は、リールユニット３１００の左リール３１０２、中リール３１０４、右リール３１０６の回転停止を個別に指示するための押圧式スイッチであり、各リール３１０２、３１０４、３１０６の配列に対応してそれぞれ並設されている。

【０３９８】

また、前面扉３０５０の操作部３１８０の背面には、操作部３１８０のベットスイッチ３１２２、ＭＡＸベットスイッチ３１２４、精算スイッチ３１９０、スタートスイッチ３１３０、左リールストップスイッチ３１４２、中リールストップスイッチ３１４４、右リールストップスイッチ３１４６等の各種操作スイッチが電気的に接続された中央表示基板（図示せず）が設けられており、これらのスイッチの出力信号が中央表示基板からメイン制御部に転送されるようになっている。

【０３９９】

前面扉３０５０の下部パネル部３１５０には、スロットマシン３００１の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させるため、たとえば登場キャラクタの絵などが描かれたパネルが設けられている。

【０４００】

下部パネル部３１５０の下方には、受皿ユニット３０４０が形成されている。受皿ユニット３０４０には、入賞時や精算時等においてメダルを排出するメダル排出口３１６０と、ゲーム（図柄の変動表示）の進行に応じて演出効果音を発生させるスピーカ３１７２、３１７４と、遊技者所有のメダルを貯留するメダル貯留皿３０４２等とがそれぞれ配設されている。

【０４０１】

そして、前面扉３０５０の上部パネル部３０３０の背面に設けられ、サブ制御部が形成されたサブ制御基板（図示せず）にメイン制御部から演出開始を求喚する制御信号（演出コマンド等を含む）が供給されると、サブ制御部により液晶表示器３０９０による動画像等の表示や、ＬＥＤ表示器３０２０による情報の表示もしくは点滅または点灯による演出や、演出用ランプ３０７２、３０７４による点滅又は点灯によっての演出や、スピーカ３１７２、３１７４からの効果音による演出等が行われるようになっている。

【０４０２】

また、中央表示基板には、開閉自在なカバー（図示せず）によって覆われている設定スイッチ（図示せず）が設けられている。この設定スイッチは、スロットマシン３００１の出玉率（メダルの払出率）を決定する際の設定値（例えば、「１」～「６」までの６段階に分けられた設定値）を変更する場合に操作されるものである。なお、この設定値の変更の操作が行われた後に、スタートスイッチ３１３０が操作されることにより、スロットマシン３００１の設定値が変更後の設定値に決定される。

【０４０３】

また、前面扉３０５０の背面側には、メダル投入部３１１０より投入される投入物に対し正規のメダルか異物かを判別して振り分けるセレクタ（図示せず）と、このセレクタで振り分けられたメダル筐体３０２０内に設けられているホッパ装置へ案内するホッパガイド部材と、セレクタで振り分けられた異物をメダル排出口３１６０へ案内するガイド部材と、ホッパ装置のメダル排出スリットから排出されたメダルを受皿ユニット３０４０のメダル排出口３１６０側にガイドする払出ガイド部材が設けられている。

【０４０４】

なお、セレクタは、リールユニット３１００の各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転中やリプレイ当選による再遊技のときには、メダルの受け付けが不可（メダルの投入受け付けを禁止する状態）になり、メダル投入部３１１０から投入されたメダルをガイド部材側に振り分けるようになっている。そして、ガイド部材側に振り分けられたメダルはメダル排出口３１６０側から排出される。また、セレクタは、遊技待機中（リールユニット３１００が停止中であるとき）には、メダルの受け付けが可能（メダルの投入受け付けを許可する状態）になり、メダルの検出に併せてメダルの受け付けを行うようになっている。

【０４０５】

スロットマシン３００１は、ＭＡＸベットスイッチ３１２４等の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することによりゲーム（図柄の変動表示）の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ３１３０の押下操作により、各リール３１０２

、３１０４、３１０６の回転を開始させてゲームが開始されると共に、役抽選が行われる。そして、当該スロットマシン３００１は、各リール３１０２、３１０４、３１０６に対応する各リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該スロットマシン３００１は、停止時の図柄組合せによって、当選した役を構成する図柄組合せが所定のライン上に停止表示された場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、１回の遊技が終了するものである。なお、所定のラインとは、所定の図柄が揃ったときに入賞となるラインのことであり、以下、入賞ラインとする。「入賞ライン」は後述の停止図柄判定手段の判定対象となるラインを意味し、「入賞」は入賞ライン上に役に対応した図柄組合せが揃うことを意味する。本実施形態の入賞ラインは、各リール３１０２、３１０４、３１０６の中段を結んだ１本のみからなる。

【０４０６】

＜スロットマシンの制御構成＞

図２２は、スロットマシン３００１の制御構成を示している。図２２に示した様に、スロットマシン３００１の内部には、スロットマシン３００１の全体の動作を制御するための制御装置３６００が形成されている。制御装置３６００は、遊技を進行させて遊技状態を制御するメイン制御部３６１０と、このメイン制御部３６１０からの信号を受けて、遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うために演出状態を制御するサブ制御部３８００とを備えている。また、スロットマシン３００１の遊技状態信号を外部に出力するための外部出力端子板３０８６が設けられ、情報収集装置（ホールコンピュータ、島コンピュータ、情報表示装置等）に遊技状態信号が出力されている。

【０４０７】

メイン制御部３６１０は、役抽選を行うと共に、リールユニット３１００及び貯留払出手段３９５０の作動を制御する。サブ制御部３８００は、メイン制御部３６１０から出力された信号を入力し、ＬＥＤ表示器３０２０、演出用ランプ３０７２、３０７４、液晶表示器３０９０、スピーカ３１７２、３１７４の作動を制御する。なお、メイン制御部３６１０と演出制御手段３８１０との間は、前者から後者への一方向の通信のみが行われている。サブ制御部３８００の出力側には、報知手段としてのＬＥＤ表示器３０２０、演出用ランプ３０７２、３０７４、液晶表示器３０９０とスピーカ３１７２、３１７４の各パーツが接続されている。

【０４０８】

さらに、スタートスイッチ３１３０、ストップスイッチ３１４２，３１４４，４１４６、ベットスイッチ３１２２、精算スイッチ３１９０の各種スイッチが接続されている。その他、演出ボタン３２１０と入力受付装置３２３０として、入力受付スイッチ３２３２～３２３６が接続されている。

【０４０９】

制御装置３６００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、Ｉ／０ポート（図示せず）を備えたマイクロコンピュータにより構成される。ＣＰＵは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ＲＯＭは、ＣＰＵが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、ＲＡＭは、ＣＰＵがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば、スロットマシン３００１の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

【０４１０】

メイン制御部３６１０は、遊技制御手段３６２０、役抽選手段３６３０、回転制御手段３６４０、停止制御手段３６５０、停止図柄判定手段３６６０、特典付与手段３６７０、フリーズ制御手段３６８０、ＡＴ制御手段３６９０、エラー判定手段３７００、賭け数設定手段３７１０、クレジット制御手段３７２０、払出制御手段３７３０、設定値設定手段３７４０、情報出力手段３７５０、及びメイン側演出駆動手段３７６０（演出装置駆動手段３９００）の各手段を有する。

【０４１１】

以上の構成をもって、メイン制御部３６１０は、役の抽選を行い、各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転及び停止を制御し、各リール３１０２、３１０４、３１０６がすべて停止したときに停止図柄判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することになる。

【０４１２】

また、サブ制御部３８００は、演出制御手段３８１０、上乗せ報知手段３８２０、ＡＴ報知手投３８３０、及びサブ側演出駆動手段３８４０（演出装置駆動手段３９００）の各手段を有する。

【０４１３】

以上の構成をもって、サブ制御部３８００は、演出の有無、態様を決定し、遊技の状態に応じた演出を制御する手段として機能することになる。遊技制御手段３６２０は、遊技を制御するためのものであって、メイン遊技を実行するためのものである。以下、本実施の形態による遊技について説明する。

【０４１４】

＜スロットマシン遊技の説明＞

規定数（３）の賭け数が設定されると、入賞ラインが設定される。なお、スロットマシン３００１は、規定数として3が設定されている。賭け数を設定する方法には、メダル投入部３１１０からメダルを投入する方法と、ベットスイッチ３１２２又はＭＡＸベットスイッチ３１２４を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定数（３枚）の賭け数が設定されていることを条件に、スタートスイッチ３１３０を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段３６３０により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。また役抽選とほぼ同時に、前回のゲームでの各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転開始時から所定の時期（本実施の形態では、４．１秒）が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、３個すべての各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転が開始する。

【０４１５】

本実施の形態では、役として、大別すると、小役１～３（メダルの払い出しを伴う役）、再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次回のゲームを開始可能とする役（リプレイ））、特別役１～３（遊技状態の移行を伴う役（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、チャレンジボーナス））が設けられている。また、広義には役と言える特殊役（特殊遊技への移行を伴う図柄（ＲＴ図柄））が設けられている。なお、小役１と特別役１～３は重複して当選可能となっている。

【０４１６】

そして、各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、各リール３１０２、３１０４、３１０６を加速する処理を実行してから一定の速度に到達した後、所定のセンサが各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、各リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。その後に、３個のリールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６のうち１個を操作すると、当該リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６に対応した各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転が停止する。そして、３個すべてのリールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６の操作を終えると、３個すべてのリール３１０２、３１０４、３１０６の回転が停止する。

【０４１７】

このときも入賞ライン上に所定の図柄組合せが揃うと、その図柄組合せに対応した処理が行われる。スロットマシン３００１は、入賞ライン上に予め定められた図柄組合せが揃うと遊技者に利益が付与されるように形成されている。たとえば、小役に対応した図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。なお，小役と特別役とが重複して当選している場合には、特別役よりも小役が優先する

ように入賞ライン上に小役に対応する図柄組み合せが停止され得るようになっている。

【０４１８】

また、本実施の形態では、通常に行われる通常遊技と、この通常遊技よりも遊技者へ付与される利益がより大きくなり得る特別遊技及び特殊遊技が設けられている。特別遊技としては、いわゆるボーナス遊技（ＢＢ、ＲＢ）が設けられている。特殊遊技としては、いわゆるアシストタイム（ＡＴ）と、リプレイタイム（ＲＴ）と、ＡＴとＲＴとを組み合わせたいわゆるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ）とが設けられている。

【０４１９】

アシストタイム（ＡＴ）は、各リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６の停止操作順番や当選図柄等を報知することによって入賞役を成立させるためのアシストをするものである。リプレイタイム（ＲＴ）は、通常遊技に用いられる役抽選テーブルとは別に、リプレイの当選確率を高く設計した役抽選テーブルを用意し、所定の契機でリプレイタイムに移行することが決定すると、役抽選テーブルを通常遊技用の役抽選テーブルからリプレイタイム用の役抽選テーブルに切り替えている。

【０４２０】

遊技状態として、通常遊技が実行されている状態である通常遊技状態と、ボーナス遊技が実行されている特別遊技状態と、アシストリプレイタイム（ＡＲＴ）やリプレイタイム（ＲＴ）、アシストタイム（ＡＴ）などの特殊遊技が実行されている特殊遊技状態とが設けられている。

【０４２１】

ボーナス遊技は、特別役であるボーナス移行役に当選し、さらにボーナス移行役に対応した図柄組合せが入賞ラインに揃うと、揃った遊技の次遊技から開始される遊技である。なお、ボーナス移行役は、当選遊技で入賞ライン上にボーナス移行役に対応する図柄組合せが揃わなくても、次遊技以降、入賞ライン上にボーナス移行役に対応する図柄組合せが揃うまでボーナス移行役に当選した状態が持ち越されるが、その他の役は、当選遊技で入賞ライン上に役に対応する図柄組合せが揃わなければ、次遊技以降は無効となる。ボーナス遊技は、ボーナス遊技へ移行していない遊技に比べ小役の当選確率が高くなるように設定されており、このため、通常遊技よりも遊技者に大きな利益が付与される可能性が高い遊技である。ボーナス遊技は、ボーナス遊技中の遊技者への払い出したメダルの総枚数が予め設定された枚数を超えたときに終了する。

【０４２２】

特殊遊技としてのＲＴ遊技は、ＲＴ移行図柄（ＲＴ移行役に当選したときに入賞し得るものとしても、所定の小役を取りこぼしたときに導出可能となるもののいずれでもよい）が入賞ラインに揃うと、揃った遊技の次遊技から開始される遊技である。ＲＴは、例えば、その開始から２００回の遊技を消化するまで継続する。

【０４２３】

特殊遊技としてのＡＴは、ＲＴの開始から５０回の遊技を消化するまでは無条件に与えられるとともに、ＲＴ中にフリーズ状態が発生した場合に行われる上乗せ抽選に当選するたびに１０回または２０回の遊技分のＡＴが上乗せされる。ＲＴとともにＡＴにも制御されている状態が、ＡＲＴである。

【０４２４】

また、入賞ライン上にリプレイに対応する図柄組合せが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次回のゲームにおいて遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定されゲームを行うことができる。

【０４２５】

役抽選手段３６３０は、メイン制御部３６１０が備える手段であり、スタートスイッチ３１３０の操作を契機に、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行うためのものである。抽選手段３６３０は、役に当選したか否かを決定するための抽選データを備えており、メイン制御部３６１０のＲＯＭ上に記憶されている。役抽選手段３６３０は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタ

を有する所定の乱数発生手設（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。なお、役抽選手段３６３０による処理は、内部抽選処理において行われる。

【０４２６】

回転制御手段３６４０は、メイン制御部３６１０が備える手段であり、各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転を開始させるためのものである。回転制御手段６４０は、前回の遊技の開始（各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転開始）から所定時間を経過していることを条件に各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転を開始して加速し、一定の速度に到達した後、所定のセンサが各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転位置が基準位置であることを検出すると、各リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６の操作を有効とする。なお、回転制御手段３６４０による処理は、リール回転処理において行われる。

【０４２７】

停止制御手段３６５０は、メイン制御部３６１０が備える手段であり、各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転を停止させるためのものである。停止制御手段６５０は、投抽選手段６３０の抽選結果と、各リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６が操作されたときの対応するリール３１０２、３１０４、３１０６の回転位置とに基づいて、各リール３１０２、３１０４、３１０６の囲転を停止させる。なお、停止制御手段３６５０による処理は、後述するリール停止処理において行われる。

【０４２８】

停止図柄判定手段３６６０は、メイン制御部３６１０が備える手段であり、すべてのリール３１０２、３１０４、３１０６が停止した際における入賞ライン上の図柄組合せを記憶すると共に入賞等の判定をするためのものである。なお、停止図柄判定手段３６６０による処理は、後述する判定処理において行われる。

【０４２９】

特典付与手段３６７０は、メイン制御部３６１０が備える手段であり、停止図柄判定手段３６６０の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。特典付与手段３６７０は、停止図柄判定手段３６６０の判定の結果、小役が入賞していると判定されるとメダルの払い出しを行う。また、特典付与手段３６７０は、停止図柄判定手段３６６０の判定の結果、特別役に入賞していると、その旨をメイン制御部３６１０のＲＡＭに記憶する。これにより、メイン制御部３６１０は、次遊技において、遊技者所有のメダルを使用しなくても遊技を可能とする。

【０４３０】

また、特典付与手段３６７０は、停止図柄判定手段３６６０の判定の結果、特別役が入賞していると、或いはＲＴ図柄が導出されていると、その旨をメイン制御部３６１０のＲＡＭに記憶する。これにより、メイン制御部３６１０は、次遊技から、特別遊技としてのボーナスや持殊遊技としてのＲＴに制御する。なお、特典付与手設３６７０による処理は、後述する払出処理において行われる。

【０４３１】

フリーズ制御手段３６８０は、スタートスイッチ３１３０の操作を契機として遊技を一時的に保留させて遊技を進行させることができないフリーズ状態を実行可能なものである。フリーズ状態には、遊技を進行させることのできない時間が比較的短いショートと、比較的長いロングの２種類がある。なお、フリーズ制御手段３６８０による処理は、後述するフリーズ演出処理において行われる。

【０４３２】

ＡＴ制御手段３６９０は、メイン制御部３６１０が備える手段であり、ＲＴの開始とともに５０回のＡＴを付与し、また、フリーズ状態となっている間にＡＴ上乗せ抽選を行うことができ、これに当選するとＡＴ数の上乗せを行う。ＡＴ制御手段３６９０は、当初付与されたＡＴ数及び上乗せ遊技数を消化するまで、ＡＴに制御する。なお、ＡＴ制御手段３６９０による処理は、後述するフリーズ演出処理において、或いは払出処理において行

われる。

【０４３３】

エラー判定手段３７００は、スロットマシン３００１にて発生する種々のエラーを検出する手段である。エラー判定手段３７００が判定するエラーには、各リール３１０２、３１０４、３１０６の動作不良やメダル詰まりなどのスロットマシン３００１の機構上発生が不可避なエラーの他、不正行為が行われている可能性がある事象を捉えて発生するエラーがある。また、遊技場の従業員による正当な操作ということもあり得るが不正行為という可能性がある前面扉３０５０の開放もエラーの発生として判定する。

【０４３４】

クレジット制御手段３７２０は、賭け数の設定を越えて遊技者がメダル投入部３１１０から投入したメダルや小役入賞により払い出されるメダルを、内部データとして貯留するクレジットの増減を制御する手段である。メダル投入部３１１０からメダルを投入してクレジットを加算することができるのは、１遊技終了から次遊技の開始である賭け数を設定した後のスタートスイッチ３１３０の操作までの期間である。クレジット制御手段３７２０は、また、精算スイッチ３１９０が操作されたときに、貯留しているクレジットの数のメダルの払い出しを払出制御手段３７３０に指示する。

【０４３５】

払出制御手段３７３０は、ホッパ装置を制御して、小役入賞により遊技者に付与されたメダルの払い出しや、また、精算スイッチ３１９０の操作により精算されるクレジットに応じたメダルの払い出しを行う。なお、払出制御手段３７３０による処理は、払出処理において行われる。

【０４３６】

設定値設定手段３７４０は、設定変更モードにおいて、設定スイッチ及びスタートスイッチ３１３０の操作により設定値を設定し、ＲＡＭに記憶させる手段である。なお、設定値設定手段３７４０による処理は、後述する起動処理において行われる。

【０４３７】

情報出力手段３７５０は、遊技の進行に応じて発生する遊技情報（エラー情報、払出情報、内部当選情報、遊技状態情報、入賞情報）等を外部出力端子板（図示せず）の出力端子を介してスロットマシン３００１の外部（ホールコンピュータ、島コンピュータ、呼出ランプ、貸出装置等）に出力する。なお、情報出力手投３７５０による処理は、遊技情報出力設定処理において行われる。

【０４３８】

演出装置駆動手段３９００は、各リール３１０２、３１０４、３１０６や表示手段等の演出装置を駆動させるためのものである。この演出装置駆動手段３９００は、メイン制御部３６１０側に設けたメイン側演出駆動手段３７６０と、サブ御部３８００側に設けたサブ側演出駆動手段３８４０とを有している。

【０４３９】

サブ制御部３８００は、所定の演出を実行することが決定された場合に演出を実行するためのものである。演出制御手段３８１０は、メイン制御部３６１０からのコマンドや遊技の状況に応じて、所定の演出を行うものである。なお、演出制御手段３８１０による演出の処理は、演出制御処理において行われる。

【０４４０】

上乗せ報知手段３８２０は、液晶表示器３０９０またはＬＥＤ表示器３０２０を制御して、液晶表示器３０９０またはＬＥＤ表示器３０２０に「＋１０Ｇ！」、「＋２０Ｇ！」等の特殊遊技の上乗せゲーム数を表示させる。なお、上乗せ報知手段３８２０による上乗せ遊技数の報知は、演出制御処理において行われる。ＡＴ報知手段３８３０は、ＡＴにおいて報知対象となる小役に当選している場合に、各リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６の停止操作順番や当選図柄等を報知する。なお、ＡＴ報知手段３８３０による当選図柄等の報知は、後述する演出制御処理において行われる。

【０４４１】

演出装置駆動手段３９００としてのサブ側演出駆動手段３８４０は、所定の演出者、ＬＥＤ表示器３０２０、演出用ランプ５０７２、５０７４、液晶表示器３０９０、スピーカ３１７２、３１７４により実行する。サブ側演出駆動手段３８４０は、ＬＥＤ表示器３０２０、演出用ランプ３０７２、３０７４を駆動するためのＬＥＤ駆動回路（図示せず）に対してＬＥＤの点灯や消灯を規定するデータを出力したり、スピーカ３１７２、３１７４から音を出力するための音声出力回路（図示せず）に対して出力する音を規定するデータを出力したり、液晶表示器３０９０を駆動するための液晶制御基板（図示せず）に対して出力する映像データを規定するデータを出力したりする。

【０４４２】

なお、左リール３１０２、中リール３１０４及び右リール３１０６の表面には、赤７、青７、ＢＥ（ベル）、ＷＭ（スイカ）、ＲＰ（リプレイ）、ＣＨ（チェリー）に対応した図柄が記載されている。各リール３１０２、３１０４、３１０６の表面には、最大２１個の図柄が記載可能な箇所が設けられている。各図柄が記載可能な位置には、０から２０までの数値からなるコマ番号が付与されている。

【０４４３】

スロットマシン３００１における遊技機は、遊技を繰り返すことによって行われるが、特に電源の立ち上げ時においては、特別な起動処理が実行される。

【０４４４】

＜遊技情報信号の説明＞

図２３は、スロットマシン３００１の外部出力端子板３０８６に設けられる第１端子～第１１端子の各出力端子から出力される遊技情報信号の種別（種類）と、遊技情報信号の出力タイミング（出力契機）と、遊技情報信号の出力期間を示す図である。第１端子はエラー信号を出力するための出力端子、第２～第８端子は通常遊技信号を出力するための出力端子であり、第９端子～第１１端子は、特別遊技信号を出力するための出力端子である。

【０４４５】

第１端子は、所定のエラー（扉開放エラー、異常入賞エラー、磁気エラー、電波エラー、リールエラー）が発生したことを示すエラー信号（扉開放エラー信号、異常入賞エラー信号、磁気エラ信号、電波エラー信号、リールエラー信号）が所定期間に亘って出力される共通の出力端子である。

【０４４６】

開放エラー信号は、前面扉３０５０の開放検出時が出力タイミングとなっており、前面扉３０５０の開放中が出力期間となっている。つまり、前面扉３０５０の閉鎖検出時が出力停止タイミングとなる。異常入賞エラー信号は、異常入賞の検出時が出力タイミングとなっており、出カ開始から６０秒間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６０秒の経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０４４７】

磁気エラー信号は、所定の閾値を超える磁気の検出時が出力タイミングとなっており、出力開始から６０秒間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６０秒の経過時が出力停止タイミングとなっている。電波エラー信号は、所定の周波数の電波の検出時が出力タイミングとなっており、出力開始から６０秒間が出力期間となっている。リールエラー信号は、リールが正常に回転していないリールエラーの検出時が出力タイミングとなっており、出力開始から６０秒間が出力期間となっている。

【０４４８】

なお、複数のエラーが同時に発生した場合には、複数のエラー信号の出力期間が重複することになるが、エラー発生時にインターバルを挟んで出力するようにしてもよい。

【０４４９】

第２端子は、単位個数（例えば１個）のメダルが実際に払い出されたことを示すメダルＯＵＴ信号が出力される出力端子である。メダルＯＵＴ信号は、単位個数のメダルの払出完了時が出力タイミングとなっており、出力開始から１６ｍｓ間が出力期間となっている

。つまり、出力開始から１６ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。なお、ここでのメダルの払い出しは、小役入賞による払い出しが含まれる。

【０４５０】

第３端子は、単位個数（例えば１個）のメダルがメダル投入部３１１０から投入されたことを示すメダルＩＮ信号が出力される出力端子である。メダルＩＮ信号は、単位個数のメダルの投入時が出力タイミングとなっており、出力開始から１６ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から１６ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。なお、ここでのメダルの賭け数の設定のための投入と、クレジットの蓄積のための投入とが含まれるが、クレジットが５０に達していてメダル投入部３１１０からそのままメダル排出口３１６０に排出された場合は含まれない。

【０４５１】

第４端子は、特別遊技としてのビッグボーナスが実行されていることを示すＢＢ中信号が出力される出力端子である。ＢＢ中信号は、ビッグボーナス遊技の開始時が出力タイミングっており、ビッグボーナス遊技中が出力期間となっている。つまり、ビッグボーナス遊技の終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５２】

第５端子は、特別遊技としてのレギュラーボーナスが実行されていることを示すＲＢ中信号が出力される出力端子である。ＲＢ中信号は、レギュラーボーナス遊技の開始時が出力タイミングとなっており、レギュラーボーナス遊技中が出力期間となっている。つまりレギュラーボーナス遊技の終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５３】

第６端子は、特別遊技としてのチャレンジボーナスが実行されていることを示すＣＢ中信号が出力される出力端子である。ＣＢ中信号は、チャレンジボーナス遊技の開始時が出力タイミングとなっており、チャレンジボーナス遊技中が出力期間となっている。つまり、チャレンジボーナス遊技の終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５４】

第７端子は、特殊遊技としてのリプレイが実行されていること表示するＲＴ中信号が出力される出力端子である。ＲＴ中信号は、リプレイタイム遊技の開始時が出力タイミングとなっており、リプレイタイム遊技中が出力期間となっている。つまり、リプレイタイムの終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５５】

第８端子は、特殊遊技としてのアシストタイムが実行されていることを示すＡＴ中信号が出力される出力端子である。ＡＴ中信号は、アシストタイムの開始時が出力タイミングとなっており、ＡＴ中が出力期間となっている。つまり、ＡＴの終了時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５６】

第９端子は、特別遊技情報の種別を示す情報種別信号が出力される出力端子である。情報種別信号は、各出力タイミングから６４ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６４ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５７】

第１０端子は、情報種別信号に対応する特別遊技情報の詳細を示す数値情報信号が出力される出力端子である。数値情報信号は、後述する各出力タイミングから６４ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６４ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５８】

第１１端子は、情報種別信号及び数値情報信号の取得（出力）タイミングをスロットマシン３００１の外部に通知するためのタイミング信号が出力される出力端子である。タイング信号は、後述する各出力タイミングから６４ｍｓ間が出力期間となっている。つまり、出力開始から６４ｍｓ経過時が出力停止タイミングとなっている。

【０４５９】

＜特別遊技情報信号の説明＞

図２４は、特別遊技情報信号を構成する情報種別信号及び数値情報信号の詳細と、各出力タイミング（出力契機）を示す図である。

【０４６０】

情報種別信号は、特別遊技情報の種別（種類）を示す８ビット（１バイト）のデータ信号となっており、数値情報信号は、特別遊技情報の詳細（数値）を示す８ビット（１バイト）のデータ信号であり、外部出力端子板３０８６からは情報種別信号、数値情報信号及びタイミング信号の３種類がセットで出力されるようになっている。

【０４６１】

特別遊技情報の種類には、設定変更中情報、設定値情報、クレジット数情報、クレジット精算情報、精算終了情報、遊技状態情報、乱数（上位バイト）情報、乱数（下位バイト）情報、ボーナス内部当選情報、ＲＴ内部当選情報、小役内部当選情報、リプレイ内部当選情報、ハズレ情報、ウェイト発生情報、フリーズ当選情報、ＡＴ上乗せ情報、フリーズ終了情報、全リール回転開始情報、左リール停止操作位置情報、中リール停止操作位置情報、右リール停止操作位置情報、左リール停止図柄情報、中リール停止図柄情報、右リール停止図柄情報、入賞情報、メダル払い出し情報、払い出し終了情報、天井残り遊技数情報、ＡＴ遊技数情報、エラー発生情報がある。

【０４６２】

設定変更中情報は、設定値の変更操作が行われていることを示す情報であり、設定変更モードへの移行時が出力タイミングとなっている。設定変更中情報は、設定変更中であることを示す情報種別信号と、設定変更モードであることを示す数値信号情報とから構成されている。

【０４６３】

設定値情報は、設定変更モードにおいて確定した設定値を示す情報であり、設定値の確定時が出力タイミングとなっている。設定値情報は、設定値であることを示す情報種別信号と、確定した設定績の値（１～６）を示す数値信号情報とから構成されている。

【０４６４】

クレジット数情報は、スロットマシン３００１に蓄積されているクレジット数を示す情報であり、各ゲームの開始時が出力タイミングとなっている。クレジット数情報は、クレジット数であることを示す情報種別信号と、蓄積されているクレジット数の値（０～５０）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４６５】

クレジット精算情報は、スロットマシン３００１に蓄積されているクレジットの清算が指示されたことを示す情報であり、クレジットを精算すべく精算スイッチ３１９０が操作されたときが出力タイミングとなっている。クレジット精算情報は、クレジット精算であることを示す情報種別信号と、クレジット精算を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４６６】

精算終了情報は、スロットマシン３００１に蓄績されていたクレジットが全て精算されてメダル排出口５１６から排出されたことを示す情報であり、クレジット精算の終了時が出力タイミングとなっている。精算終了情報は、精算終了であることを示す情報種別信号と、精算終了を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４６７】

遊技状態情報は、当該遊技に適用される遊技状態を示す情報であり、当該遊技のために設定した賭け数の確定時が出力タイミングとなっている。遊技状態情報は、遊技状態であることを示す情報種別信号と、当該遊技に適用される遊技状態の種類（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、チャレンジボーナス、ＲＴ、ＡＴ、通常）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４６８】

乱数（上位バイト）情報は、内部抽選において抽出された乱数（２バイト）のうちの上

位バイトを示す情報であり、乱数抽出時（ゲームの開始時）が出力タイミングとなっている。乱数（上位バイト）情報は、乱数（上位バイト）であることを示す情報種別信号と、抽出された乱数のうちの上位バイトが示す値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４６９】

乱数（下位バイト）情報は、内部抽選において抽出された乱数（２バイト）のうちの下位バイトを示す情報であり、乱数抽出時（遊技の開始時）が出力タイミング（内部抽選処理におけるステップＳ３０２）となっている。乱数（下位バイト）情報は、乱数（下位バイト）であることを示す情報種別信号と、抽出された乱数のうちの下位バイトが示す値（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７０】

ボーナス内部当選情報は、特別役としてのボーナスに当選している（当該遊技での内部抽選で当選した場合と、前の遊技から持ち越されている場合を含む）ことを示す情報であり、内部抽選の終了時（ゲームの開始時）が出カタイミングとなっている。ボーナス内部当選情報は、ボーナス内部当選であることを示す情報種別信号と、当該遊技で当選しているボーナスの種類（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、チャレンジボーナス）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７１】

ＲＴ内部当選情報は、ＲＴへの移行を伴うＲＴ図柄を導出可能とする役に当選していることを示す情報であり、内部抽選の終了時（遊技の開始時）が出力タイミングとなっている。ＲＴ内部当選情報は、ＲＴ図柄を導出可能とする役に当選していることを示す情報種別信号と、ＲＴ図柄を導出可能とする役に当選していることを示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７２】

小役／リプレイ／ハズレ内部当選情報は、小役、ないしはリプレイに当選もしくはハズレであることを示す情報であり、内部抽選の終了時（ゲームの開始時）が出力タイミングとなっている。小役／リプレイ／ハズレ内部当選情報は、小役、ないしはリプレイに当選もしくはハズレであることを示す情報種別信号と、当該遊技で当選している役の種類（小役１、小役２、小役３、リプレイ）もしくはハズレを示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７３】

ウェイト発生情報は、前回の遊技での各リール３１０２、３１０４、３１０６の回転開始から所定時間を経過せずにスタートスイッチ３１３０が操作されたことでウェイトが発生したことを示す情報であり、ウェイトの発生時が出力タイミングとなっている。ウェイト情報は、ウェイトが発生したことを示す情報種別信号と、ウェイトの発生を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７４】

フリーズ当選情報は、フリーズ状態が発生して遊技の進行が不能化されたことを示す情報であり、フリーズの発生時が出力タイミングとなっている。フリーズ当選情報は、フリーズ状態の発生を示す情報種別信号と、発生したフリーズ状態の種類（ショート、ロング）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７５】

ＡＴ上乗せ情報は、ＡＴ遊技数の上乗せが決定されたことを示す情報であり、上乗せの決定時が出力タイミングとなっている。ＡＴ上乗せ情報は、上乗せの発生を示す情報種別信号と、上乗せされる遊技数（＋１０、＋２０）を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７６】

フリーズ終了情報は、フリーズ状態が終了して遊技の進行が可能化されたことを示す情報であり、フリーズの終了時が出力タイミングとなっている。フリーズ終了情報は、フリーズ状態が終了して遊技の進行が可能化されたことを示す情報種別信号と、フリーズ状態

の終了を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４７７】

全リール回転開始情報は、全てのリール３１０２、３１０４、３１０６が実際に回転を開始したことを示す情報であり、全てのリール３１０２、３１０４、３１０６の回転開始時が出力タイミングとなっている。全リール回転開始情報は、全てのリール３１０２、３１０４、３１０６の回転開始を示す情報種別信号と、回転開始を示す数値情報信号とから構成される。

【０４７８】

左リール停止操作位置情報は、左リールストップスイッチ３１４２が操作された時点において左リール３１０２の図柄のうちで入賞ライン上に位置していた図柄を示す情報であり、左リールストップスイッチ３１４２の操作時が出力タイミングとなっている。左リール停止操作位置情報は、左リール停止操作位置を示す情報種別信号と、左リールストップスイッチ３１４２が操作された時点において左リール３１０２の図柄のうちで入賞ライン上に位置していた図柄の番号（９２０）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４７９】

左リール停止図柄情報は、左リール３１０２の図柄のうちで入賞ライン上に実際に停止した図柄を示す情報であり、左リール３１０２の停止時が出力タイミングとなっている。左リール停止図柄情報は、左リール停止図柄を示す情報種別信号と、左リール３１０２の図柄のうちで入賞ライン上に実際に停止した図柄の番号（０～２０）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８０】

中リール停止操作位置情報は、中リールストップスイッチ３１４４が操作された時点において中リール３１０４の図柄のうちで入賞ライン上に位置していた図柄を示す情報であり、中リールストップスイッチ３１４４の操作時が出力タイミングとなっている。中リール停止操作位置情報は、中リール停止操作位置を示す情報種別信号と、中リールストップスイッチ３１４４が操作された時点において中リール３１０４の図柄のうちで入賞ライン上に位置していた図柄の番号（０～２０）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８１】

中リール停止図柄情報は、中リール３１０４の図柄のうちで入賞ライン上に実際に停止した図柄を示す情報であり、中リール３１０４の停止時が出力タイミングとなっている。中リール停止図柄情報は、中リール停止図柄を示す情報種別信号と、中リール３１０４の図柄のうちで入賞ライン上に実際に停止した図柄の番号（０～２０）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８２】

右リール停止操作位置情報は、右リールストップスイッチ３１４６が操作された時点において右リール３１０６の図柄のうちで入賞ライン上に位置していた図柄を示す情報であり、右リールストップスイッチ３１４６の操作時が出力タイミングとなっている。右リール停止操作位置情報は、右リール停止操作位置を示す情報種別信号と、左リールストップスイッチ３１４６が操作された時点において右リール３１０６の図柄のうちで入賞ライン上に位置していた図柄の番号（０～２０）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８３】

右リール停止図柄情報は、右リール３１０６の図柄のうちで入賞ライン上に実際に停止した図柄を示す情報であり、右リール３１０６の停止時が出力タイミングとなっている。右リール停止図柄情報は、右リール停止図柄を示す情報種別信号と、右リール３１０６の図柄のうちで入賞ライン上に実際に停止した図柄の番号（０～２０）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８４】

入賞情報は、その遊技において役に入賞したことを示す情報であり、入賞判定時が出力タイミングとなっている。入賞情報は、入賞を示す情報種別信号と、入賞した役の種類（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、チャレンジボーナス、ＲＴ、小役１、小役２、小

役３、リプレイ）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８５】

メダル払い出し情報は、小役入賞に基づいてメダルの払い出しを開始することを示す情報であり、小役入賞によるメダルの払い出し開始時（払い出し予定数の設定時）が出力タイミングとなっている。メダル払い出し情報は、払い出しを示す情報種別信号と、払い出されるメダルの枚数（１～１５）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８６】

払い出し終了情報は、小役入賞に基づくメダルの払い出しを終了したことを示す情報であり、小役入賞によるメダルの払い出し終了時が出力タイミングとなっている。払い出し終了情報は、払い出し終了であることを示す情報種別信号と、払い出し終了を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８７】

天井残りゲーム数情報は、通常遊技状態において実行された遊技数が天井遊技数に到達するまでの残りの遊技数を示す情報であり、メダルの払い出し終了後（遊技の終了時）が出力タイミングとなっている。天井遊技数情報は、天井残り遊技数を示す情報種別信号と、天井残り遊技数（０～２５５）を示す数値情報信号とから構成される。なお、天井遊技数までの残りの遊技数が２５４遊技以下の場合には残りの遊技数に応じた数値情報信号が出力されるが、天井遊技数までの遊技数が２５５以上の場合には固定の数値情報信号（ここでは「２５５」）が出力されるようになっている。

【０４８８】

ＡＴ数情報は、ＡＴの残り数を示す情報であり、ＡＴの更新時が出力タイミングとなっている。ＡＴ数情報は、ＡＴ数であることを示す情報種別信号と、ＡＴ数（５０～２００）を示す数値情報信号とから構成される。

【０４８９】

エラー発生情報は、各種エラー（扉開放エラー、異常入賞エラー、磁気エラー、電波エラー、リールエラー）が発生したことを示す情報であり、各種エラーの発生時が出力タイミングとなっている。エラー発生情報は、エラー発生を示す情報種別信号と、発生したエラーの種類を示す数値情報信号とから構成されている。

【０４９０】

＜特別遊技情報の出力例＞

次に、各種の出力タイミングにおける特別遊技情報（情報種別信号、数値情報信号、タイミング信号）の出力の一例について説明する。

【０４９１】

なお、情報種別信号及び数値情報信号は、それぞれ外部出力端子板の第９端子及び第１０端子から出力され、出力開始から８ｍｓ毎に出力ビットが0から7へと変化し、６４ｍｓが経過した時点で８ビット（１バイト）分の出力が完了するようになっている。

【０４９２】

また、タイミング信号は、外部出力端子板の第１１端子から出力され、常態においてＯＮ（ハイレベル）となっており、情報種別信号及び数値情報信号の出力中においてＯＦＦ（ローレベル）となることで特別遊技情報信号の出力（読み取り開始、読み取り終了）タイミングを外部に通知するようになっている。

【０４９３】

図２５は、賭け数が確定した後のスタートスイッチ３１３０の操作時（ゲームの開始時）に外部出力端子板（第９端子～第１１端子）からクレジット数情報、乱数（上位バイト）情報、乱数（下位バイト）情報、ボーナス内部当選情報、小役／リプレイ内部当選情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０４９４】

Ｔ１のタイミングにおいて、スタートＳＷ（スタートスイッチ３１３０）の操作を検出すると、第９端子からクレジット数であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子からクレジット数（４７）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング

信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０４９５】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、クレジット数情報の出力が完了する。

【０４９６】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から乱数（上位バイト）であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から乱数の上位バイトの値（１２）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０４９７】

。

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、乱数（上位バイト）情報の出力が完了する。

【０４９８】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて、Ｔ４のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、乱数（下位バイト）であることを示す第９端子の情報種別借号、及び、乱数の上位パイトの値（２５３）を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０４９９】

Ｔ６のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、乱数（下位バイト）情報の出力が完了する。

【０５００】

続いて、Ｔ７のタイミングにおいて、Ｔ６のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子からボーナス内部当選であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から当選しているボーナスの種類がビッグボーナスであることを示す数値情報信号の出力が開始され、タイング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５０１】

Ｔ８のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、ボーナス内部当選情報の出力が完了する。

【０５０２】

続いて、Ｔ９のタイミングにおいて、Ｔ８のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から小役またはリプレイの内部当選であることを示す情報種別信号、及び、第１０端子から当該ゲームで当選している役の種類がリプレイであることを示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５０３】

Ｔ１０のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、小役／リプレイ内部当選情報の出力が完了する。

【０５０４】

このように、スタートスイッチ３１３０の操作の検出時にクレジット数情報、乱数（上位バイト）情報、乱数（下位バイト）情報、ボーナス内部当選情報、小役／リプレイ内部

当選情報をスロットマシン３００１の外部に出力することで、スロットマシン３００１の外部ではクレジット数や内部抽選の結果等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０５０５】

図２６は、遊技不能化となるフリーズ状態の発生時に外部出カ端子板（第９端子～第１１端子）からフリーズ当選情報、ＡＴ上乗せ情報、フリーズ終了情報、全リール回転開始情報を出力する場合のタイミングチャートである。

【０５０６】

Ｔ１のタイミングにおいて、フリーズ（ロング）に当選して遊技の進行が不能化されると、第９端子からフリーズ状態が発生したことを示す情報種別信号（遊技不能化信号）、及び、第１０端子から発生したフリーズ状態の種類がロングであることを示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５０７】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、フリーズ当選情報の出力が完了する。なお、この間において、ＡＴ上乗せのゲーム数として１０ゲームが決定されているものとする。

【０５０８】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、上乗せの決定を示す第９端子の情報種別信号、及び、上乗せされるゲーム数（１０）を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５０９】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、ＡＴ上乗せ情報の出力が完了する。

【０５１０】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて、フリーズ状態が終了して遊技の進行が可能化されたことを示す第９端子の情報種別信号、及び、フリーズ状態の終了を示す第１０端子の数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５１１】

Ｔ６のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、フリーズ終了情報の出力が完了する。なお、フリーズ状態の終了と同時に、全てのリール３１０２、３１０４、３１０６の回転が開始されることになる（フリーズ状態に制御された場合にウェイトは発生しないため）。

【０５１２】

続いて、Ｔ７のタイミングにおいて、Ｔ６のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から全てのリール３１０２、３１０４、３１０６の回転開始を示す情報種別信号、及び、第１０端子から回転開始を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５１３】

Ｔ８のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、全リール回転開始情報の出力が完了する。

【０５１４】

このように、フリーズ状態の発生時にフリーズ当選情報、ＡＴ上乗せ情報、フリーズ終了情報をスロットマシン３００１の外部に出力することで、スロットマシン３００１の外

部ではフリーズ状態の発生や継続時間、ＡＴ遊技数の上乗せ等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０５１５】

図２７は、右のリールストップスイッチ３１４６を最後に操作する直前から右のリール３１０６が停止して小役１に入賞し、メダル払い出しを行ってからメダル払い出しを終了するまでの情報を第９端子～第１１端子により出力するタイミングチャートである。

【０５１６】

Ｔ１のタイミングにおいて、右のリールストップスイッチ３１４６の操作を検出すると、第９端子から右リール停止操作位置を示す情報種別信号、及び、第１０端子から右のリールストップスイッチ３１４６が操作された時点において右のリール３１０６の図柄のうちで入賞ライン上に位置していた図柄の番号（４）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５１７】

Ｔ２のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、右リール停上操作位置情報の出力が完了する。

【０５１８】

続いて、Ｔ３のタイミングにおいて、Ｔ２のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から右リール停止図柄を示す情報種別信号、及び、第１０端子から右リール３１０６の図柄のうちで入賞ライン上に実際に停止した図柄の番号（６）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５１９】

Ｔ４のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、右リール停止図柄情報の出力が完了する。

【０５２０】

続いて、Ｔ５のタイミングにおいて、Ｔ４のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から入賞を示す情報種別信号、及び、第１０端子から入賞した役の種類（小役１）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５２１】

続いて、Ｔ７のタイミングにおいて、Ｔ６のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子からメダル払い出しを示す情報種別信号、及び、第１０端子から払い出されるメダルの枚数（１５）を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り替わる。

【０５２２】

Ｔ８のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、メダル払い出し情報の出力が完了する。

【０５２３】

続いて、Ｔ９のタイミングにおいて、Ｔ８のタイミングから出力インターバル（８ｍｓ）が経過すると、第９端子から払い出し終了を示す情報種別信号、及び、第１０端子から払い出し終了を示す数値情報信号の出力が開始され、第１１端子のタイミング信号がＯＮ（ハイレベル）からＯＦＦ（ローレベル）に切り審わる。

【０５２４】

Ｔ１０のタイミングにおいて、第９端子の情報種別信号及び第１０端子の数値情報信号の出力期間が終了すると、第１１端子のタイミング信号がＯＦＦ（ローレベル）からＯＮ（ハイレベル）に切り替わり、払い出し終了情報の出力が完了する。

【０５２５】

このように、リールストップスイッチ３１４２、３１４４、３１４６のうち最後に操作されたものの操作の検出時に右（左、中）リール停止操作位置情報、右（左、中）リール停止図柄情報に続けて、入賞情報、メダル払い出し情報、払い出し終了情報をスロットマシン３００１の外部に出力することで、スロットマシン３００１の外部では入賞の発生やメダルの払い出し等の具体的な情報を把握することが可能となる。

【０５２６】

本実施の形態によれば、情報出力手段３７５０により、様々な出力タイミングで特別遊技情報（情報種別信号、数値情報信号）が外部出力端子板３０８６を介して出力されるため、遊技の進行に応じた具体的（詳細）な遊技情報をスロットマシン３００１の外部（ホールコンピュータ、島コンピュータ、呼出ランプ、貸出装置等）に出力することが可能となる。これにより、スロットマシン３００１の外部で詳細な遊技情報の分析を行ったり、詳細な遊技情報を利用して島設備等で所定の演出を行ったりすることが可能となる。

【０５２７】

また、特別遊技情報には、乱数（上位バイト）情報及び乱数（下位バイト）情報、ボーナス内部当選情報、ＲＴ内部当選情報、小役／リプレイ内部当選情報が含まれている。すなわち、内部抽選の時点で当選した役をスロットマシン３００１の外部に出力することができるので、役の当選に基づく特典の付与（遊技状態の移行、メダルの払い出し、再遊技の付与）が行われる前に、その後の特典を想定した演出等を島設備等で行ったりすることが可能となる。

＜情報表示装置の説明＞

【０５２８】

次に、本発明に係る広告情報を表示する情報表示装置１３００について説明する。

【０５２９】

図２８は、パチンコ機２００１又はスロットマシン３００１の上部に設置される情報表示装置１３００の具体例を示している。図２８で示した情報表示装置１３００は、呼出し機能付き遊技情報端末である。図２８の（Ａ）は正画面を、（Ｂ）は側面図である。

【０５３０】

情報表示装置１３００には、図２８（Ａ）に示すように、各種演出画像や広告情報を表示する表示画面１３２０と、機能ボタン、例えば呼出ボタン１３３０がついており、タッチパネルに表示された呼出ボタン１３３０を押すことにより、遊技者が店員を呼び出すことができる。表示機１３００の左右と上部には演出効果を表示するためのＬＥＤランプ１３４０が設けられている。また、情報表示装置１３００は、図２８（Ｂ）に示すように、上下に１５度～４０度の範囲で可動できる。

【０５３１】

図２９は、情報表示装置１３００に実際に表示される画面の一例であり、ＬＥＤランプ１３４０では、多彩なイルミネーションパターンがコーナー別に自由にカスタマイズしたイルミネーション画像で、店舗の雰囲気を手軽に変えることができる。イルミネーション画像としては、ブルー，ピンク，ゴールド，ライトブルー，ゴールド＆カラフル，ライトブルー＆ピンク等がある。イルミネーション画像中央部の表示画面は大画面ワイド液晶を搭載した表示画面１３１０となっている。

【０５３２】

機能ボタンとしては、呼出しボタン１３３０の他、データボタン１３５０やサービスボタン１３６０がある。データボタン１３５０では、会員の遊技情報データが表示でき、操作された情報表示装置１３００が管理している遊技機の当日の遊技結果情報が閲覧可能である。パチンコ機２００１の場合は、総回転数、大当たり回数、当選確率（大当たり回数／総回転数）、大当たり当選遊技数推移、スランプグラフ等である。スロットマシンの場合は、総回転数、ボーナス当選回数（ＢＢ、ＲＢ）、ＡＴ／ＡＲＴ当選回数、ボーナス＆ＡＴ／ＡＲＴ合算確率、ボーナス＆ＡＴ／ＡＲＴ当選遊技数推移、スランプグラフ等である。また、各種のサービスを受けたいときには、サービスボタン１３６０を押して、サー

ビスを要求する様になっている。

【０５３３】

表示画面１３２０には、遊技機のスランプグラフ画面、履歴画面、試し打ち画面等が表示されるが、遊技者が任意で閲覧したい情報を選択することが可能である。さらに管理サーバによって遊技者への広告情報を表示し、広告主の宣伝活動を行う。

【０５３４】

表示画面１３２０には、遊技中の演出効果を表示し、遊技球或はメダル獲得数１３７０を表示したり、ビッグボーナス（ＢＢ）やレギュラーボーナス（ＲＢ）、ＡＲＴといった有利状態の回数を表示したりする。また、メダル数推移グラフ１３８０の表示も可能であるさらに、大当たりの際には、画面に演出効果を表す画像が表示される。この表示画面１３１０に、本発明での広告情報提供システムによる広告情報を表示する。

【０５３５】

図３０は、パチンコ機２００１に情報表示装置１３００を設置した遊技場の一部を示す概略図である。遊技客は、手前の椅子に座ってパチンコ機２００１で遊技を行いながら、情報表示装置１３００の表示画面が見られる状態となっている。

【０５３６】

図３１は、情報表示装置１３００とパチンコ機２００１との電気的な接続状態を示している。パチンコ機２００１の内部にはセンサ類と制御基板が設けられ、ガラス扉が開いたり、機械類が開いたりしている状態をセンサで検知して、信号を出力している。パチンコ玉の入賞状態を示す信号は、入賞レベルに応じて、大当たりや短当たりがあり、遊技球の払い出し信号も出力される。これらの信号は、パチンコ機２００１に設けられた外部出力端子２０８６から外部に出力されるようになっており、情報表示装置１３００と外部出力端子２０８６を介して接続されている。

【０５３７】

情報表示装置１３００には、玉貸機１０４６からの信号線も接続され、遊技玉の計数信号、払出信号、カードの挿入と排出を知らせるカードイン／アウト信号等が送信され、遊技者の遊技データを表示する表示情報として利用される。

【０５３８】

また、表示機１３００には、電源入力であるＡＣ２４Ｖが接続され、さらに、情報表示装置１３００から、代表ランプとイルミランプに接続されている。また、ホールコンピュータ１１００や島コンピュータ１２００に情報表示装置１３００を接続して、ホールコンピュータ１１００や島コンピュータ１２００により情報表示装置１３００が制御され、遊技の演出画面や広告情報等が表示される。情報表示装置１３００は、他の遊技機に設けられている情報表示装置とも接続され、ホールコンピュータ１１００や島コンピュータ１２００による一括管理が可能となっている。さらに、機能拡張のための各種予備入力端子もある。

【０５３９】

図３２は、情報表示装置１３００とスロットマシン３００１との電気的な接続状態を示している。スロットマシン３００１の内部にはセンサ類と制御基板が設けられ、ガラス扉が開いたり、機械類が開いたりしている状態をセンサで検知して、信号を出力している。メダルのボーナス当選状態を示す信号は、当選役に応じて、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、チャレンジボーナスがあり、メダルの払い出し信号も出力される。これらの信号は、スロットマシン３００１に設けられた外部出力端子３０８６から外部に出力されるようになっており、情報表示装置１３００と外部出力端子３０８６を介して接続されている。

【０５４０】

情報表示装置１３００には、メダル貸機１０５２からの信号線も接続され、メダルの計数信号、払出信号、カードの挿入と排出を知らせるカードイン／アウト信号等が送信され、遊技者の遊技データを表示する表示情報として利用される。

【０５４１】

また、情報表示装置１３００には、電源入力であるＡＣ２４Ｖが接続され、さらに、情報表示装置１３００から、代表ランプとイルミランプに接続されている。また、ホールコンピュータ１１００や島コンピュータ１２００に情報表示装置１３００を接続して、ホールコンピュータ１１００や島コンピュータ１２００により情報表示装置１３００が制御され、遊技の演出画面や広告情報等が表示される。情報表示装置１３００は、他の遊技機に設けられている情報表示装置とも接続され、ホールコンピュータ１１００や島コンピュータ１２００による一括管理が可能となっている。さらに、機能拡張のための各種予備入力端子もある。

【０５４２】

以上、本発明に係る広告情報提供システムを実施するための遊技場管理システム、遊技機であるパチンコ機、スロットマシン及び広告情報を表示する情報表示装置について説明したが、以下、本発明による広告情報提供方法についての実施例を具体的に説明する。

＜広告情報提供方法の説明＞

【０５４３】

広告情報の設定は、広告主から依頼を受けてホールコンピュータ１１００のＨＣ入力装置１１１０により、ＨＣ表示装置１１１１に表示されるメニュー画面から入力される。まず、ホールコンピュータのメニュー処理について説明し、次に広告情報の入力方法を説明する。

【０５４４】

図３３は、ホールコンピュータ１１００において実行されるメニュー処理を示すフローチャートである。このメニュー処理は、遊技場の従業員によってＨＣ表示装置１１１１に表示されるメニューボタンの選択があったこと（メニューアイコンがクリックされるなど）に基づいて、ＨＣ表示装置１１１１に複数のメニューページが重畳されたメニュー画面が表示されることで実行され、複数のメニューページの中から遊技場の従業員が選択したメニューページ（メニュー項目）に対応する処理が実行される。

【０５４５】

メニューページは、遊技場に設置される遊技機に関する情報を設定するための遊技機情報設定ページ、遊技場に設置された名種装置のステータスを確認するための店内ステータスページ、遊技場に設置された各種装置から収集した情報から集計データを生成したり表示したりするための集計データページ、遊技場に設置された各種装置から収集した情報から帳票を作成したりプリントアウトしたりするための帳票作成ページ、そして情報表示装置１３００で実行する広告に関する情報を設定するための広告情報設定ページなどがある。

【０５４６】

まず、ステップＳ１０１１において、メニュー項目の選択操作（切替操作）があったか否かを判定する。メニュー項目の選択操作（切替操作）がなかった場合（Ｓ１０１１：ＮＯ）には、ステップＳ１０１３に処理を移す。一方、メニュー項目の選択操作（切替操作）があった場合（Ｓ１０１１：ＹＥＳ）には、ステップＳ１０１２において、選択されたメニュー項目に対応するメニューページをＨＣ表示装置１１１１に表示する。

【０５４７】

次に、ステップＳ１０１３において、メニュー項目の１つである遊技機情報設定ページの表示中であるか否かを判定する。遊技機情報設定ページが表示中でない場合（Ｓ１０１３：ＮＯ）には、ステップＳ１０１５に処理を移す。一方、遊技機情報設定ページが表示中である場合（Ｓ１０１３：ＹＥＳ）には、ステップＳ１０１４において、遊技場に設置されたパチンコ機２００１やスロットマシン３００１に関する情報を設定するための遊技機情報設定処理を行い、このメニュー処理を終了する。

【０５４８】

遊技機情報設定処理では、遊技場の従業員からの操作入力に基づいて、遊技機の台番号、遊技機が設置される島設備に配置される島コンピュータ１２００の識別情報である島コンＩＤ、遊技機が設置される島設備の番号である島番号、遊技機が複数のグループの何れ

に分類されるかを示すグループ種別、遊技機の種類を示すタイプ（パチンコ機２００１であるかスロットマシン３００１であるか）、遊技機の機種を示す機種名など情報を設定するための処理が行われる。

【０５４９】

次に、ステップＳ１０１５において、メニュー項目の１つである店内ステータスページの表示中であるか否かを判定する。店内ステータスページの表求中でない場合（Ｓ１０１５：ＮＯ）には、ステップＳ１０１７に処理を移す。一方、店内ステータスページの表示中である場合（Ｓ１０１５：ＹＥＳ）には、ステップＳ１０１６において、遊技場に設置されたパチンコ機２００１とスロットマシン３００１、各種設備装置（サンド１０４６，１０５２、精算装置１０６８、球ジェットカウンター１０５４，１０５５、メダルジェットカウンター１０５６等）の現在のステータスを更新したり、更新したステータスを表示したりするための店内ステータス表示を行い、今回のメニュー処理を終了する。

【０５５０】

次に、ステップＳ１０１７において、メニュー項目の１つである集計データページの表示中であるか否かを判定する。集計データページの表示中でない場合（Ｓ１０１７：ＮＯ）には、ステップＳ１０１９に処理を移す。一方、集計データページの表示中である場合（Ｓ１０１７：ＹＥＳ）には、ステップＳ１０１８において、遊技装置ＹＳや各種設備装置から収集した複数の遊技情報を集計して集計データを生成したり、生成した集計データを表示したりするための集計データ表示処理を行い、このメニュー処理を終了する。

【０５５１】

次に、ステップＳ１０１９において、メニュー項目の１つである帳票作成ページの表示中であるか否かを判定する。帳票作成ページの表示中でない場合（Ｓ１０１９：ＮＯ）には、ステップＳ１０２１に処理を移す。一方、帳票作成ページの表示中である場合（Ｓ１０１９：ＹＥＳ）には、ステップＳ１０２０において、遊技装置や各種設備装置から収集した複数の遊技情報から帳票を作成し、作成した帳票を表示したりプリントアウトしたりするための帳票作成処理を行い、このメニュー処理を終了する。

【０５５２】

次に、ステップＳ１０２１において、メニュー項目の１つである広告情報設定ページ表示中であるか否かを判定する。広告情報設定ページの表示中でない場合（Ｓ１０２１：ＮＯ）には、今回のメニュー処理を終了する。一方、広告情報設定ページの表示中である場合（Ｓ１０２１：ＹＥＳ）には、ステップＳ１０２２において、ＤＳ表示装置１３１１、ＤＳスピーカ１３１２など情報表示装置１３００を用いて実行する広告情報表示を設定するための広告情報設定処理を行い、このメニュー処理を終了する。

【０５５３】

＜遊技機情報設定ページ＞

図３４と図３５を参照して、上述した遊技機情報設定処理の実行中にＨＣ表示装置１１１１に表示されるメニュー画面の最前面に位置する遊技機情報設定ページについて説明する。

【０５５４】

図３４は、遊技機情報設定ページの１ページ目の表示例となっており、図３５は、遊技機情報設定ページの２ページ目の表示例となっている。

【０５５５】

遊技機情報設定ページには、遊技機の台番号が記録される台番号フィールドと、遊技島に設けられる島コンピュータ１２００を識別するための島コンＩＤが記録される島コンＩＤフィールドと、遊技機が設置される遊技島の番号である島番号が記録される島番号フィールドと、遊技機が属するグループが記録されるグループ種別フィールドと、遊技機（パチンコ機２００１、スロットマシン３００１）のタイプが記録されるタイプフィールドと、遊技機の機種名が記録される機種名フィールドが対応付けられたレコードが上下方向に並んで表示される。

【０５５６】

遊技機情報設定ページから遊技機情報を設定する場合には、遊技場の従業員がマウスやキーボードなどのＨＣ入力装置１１１０を用いて各レコードの各フィールドに記録される情報を更新することで遊技機情報が設定されることになる。

【０５５７】

例えば、島コンＩＤを設定する場合には、設定したい台番号の島コンＩＤフィールドをマウスでクリックしてキーボードからＩＤを入力し、完了アイコンをクリックするとＩＤが設定される。なお、島コンピュータ１２００を遊技場の従業員が操作することで、島コンピュータ１２００のＩＤがホールコンピュータ１１００に通知されるようにして自動で設定されるようにしてもよい。

【０５５８】

また、島番号を設定する場合には、設定したい台番号の島番号フィールドをマウスでクリックしてキーボードから島番号を入力し、完了アイコンをクリックすると島番号が設定される。なお、複数の島番号を予めプルダウンリストに登録しておき、島番号フィールドをクリックすると表示されるプルダウンリストから選択できるようにしてもよい。

【０５５９】

また、グループ種別を設定する場合には、設定したい台番号のグループ種別フィールドの下矢印アイコンをマウスでクリックすることで表示されるプルダウンリスト（複数のグループ種別が登録されている）からグループ種別を選択し、完了アイコンをクリックするとグループ種別が設定される。なお、キーボードからグループ種別を入力するようにしてもよい。

【０５６０】

また、遊技機のタイプを設定する場合には、設定したい台番号のタイプフィールドの下矢印アイコンをマウスでクリックすることで表示されるプルダウンリスト（複数のタイプが登録されている）からタイプを選択し、完了アイコンをクリックすると遊技機のタイプが設定される。なお、キーボードからグループ種別を入力するようにしてもよい。

【０５６１】

また、遊技機の機種名を設定する場合には、設定したい台番号の機種名フィールドをマウスでクリックしてキーボードから機種名を入力し、完了アイコンをクリックすると島番号が設定される。なお、複数の機種名を予めプルダウンリストに登録しておき、機種名フィールドをクリックすると表示されるプルダウンリストから選択できるようにしてもよい。

【０５６２】

なお、遊技機情報設定ページの他のページの遊技機情報を設定する場合には、前ページに戻す「前へ」アイコン又は次ページに進める「次へ」アイコンをクリックし、表示されたページにおいて上述した設定操作を行うようになっている。

【０５６３】

このようにして設定された遊技機情報設定がホールコンピュータ１１００によって参照され、遊技機から収集した遊技情報の紐付けや広告情報の実行条件が成立したか否かの判定に用いられることになる。

【０５６４】

＜広告情報設定ページ＞

図３６は、広告情報設定ページの例を示している。広告情報設定ページでは、広告を依頼した広告主、広告する商品の種類、広告を表示する広告期間、広告主が広告をして欲しいと要望する会員属性である広告対象属性と広告内容を電子ファイルにした広告コンテンツを入力する。

【０５６５】

広告主アイコンの右側にある入力欄は、マウスでクリックしてカーソルをオンにして、広告主、例えば「Ａ社」とキーボードで入力する。商品種類も同様の方法で、例えば「ゴルフボール」と入力する。この時、商品種類に対応して商品ＩＤも広告情報データベース（図２９参照）に入力される。商品種類は、必ずしも物である必要は無く、各種サービス

（役務）や遊技場のイベント、地域イベントや新たな遊技機の導入に伴う新機種情報等であってもよい。

【０５６６】

広告期間は、依頼した広告主との契約により決められて期間を入力する。広告期間は、開示時期と終了時期とを入力する。

【０５６７】

広告対象属性は、広告主が広告をして欲しいと要望する会員属性であり、例えば性別、年代と会員の居住する地域を入力する。性別は、「男性」、「女性」と「男性及び女性」があり、それぞれの希望するアイコンをクリックして入力する。年代は、例えば、年代別にアイコンを設け、１０代～８０代以上と全年代の８つに区分されている。ここでは、複数の年代が選択可能であり、例えば、５０代以上を広告対象属性とする場合は、「５０代」、「６０代」、「７０代」と「８０代以上」のアイコンをクリックしてオンにする。

【０５６８】

広告条件設定は、例えば一定期間等予め定めておくべき値や優先的な広告表示方法等の広告表示方法を入力しておく。これらの広告設定条件は、後述する広告表示方法を示すフローチャートで使用される。広告コンテンツは、予め広告表示する商品の広告内容である、画像や動画をホールコンピュータのハードディスクにファイルとして読み込んでおき、この読み込んだ広告情報ファイルを読み出す。

【０５６９】

以上の操作により広告情報の設定が終了し、「完了」アイコンをクリックすることで、広告情報データベースに格納される。この操作を繰り返すことにより、複数の広告情報が入力される。なお、途中でキャンセルする場合は、キャンセルボタンをクリックする。

【０５７０】

＜広告情報提供システムのデータベース＞

図３７は、広告情報設定ページで設定された広告情報の広告情報データベース２００の一例を示している。広告情報データベース２００では、広告情報はデータベース化されており、広告主と、広告主が宣伝したい商品種類とその商品ＩＤ及び広告期間が記憶されている。商品種類は、必ずしも物である必要は無く、各種サービス（役務）や遊技場のイベント、地域イベント等であってもよいが、本発明の内容をわかりやすく説明するために、交換景品の対象となっている商品種類について、以下に実施例を説明する。

【０５７１】

Ａ社は、ゴルフボールを２０１２年1月２０日から２０１８年1月１９日の間、広告する契約をしている。ゴルフボールの商品ＩＤは０１１１Ａであり、交換景品ＩＤと共通のＩＤを付与している。図３７に示した他の商品種類についても商品ＩＤと景品ＩＤは共通化している。

【０５７２】

ＢＡ社はタバコを２０１２年1月２０日から２０１７年1月２９日の期間に宣伝する。タバコの商品ＩＤは０１２２Ａである。Ｂ社はＤＶＤを２０１４年7月1日から２０１７年６月３０日の期間に宣伝する。ＤＶＤの商品ＩＤは０３３３Ｂである。Ｃ社はジュースを２０１５年１０月４日から２０１７年１０月３日の期間に宣伝する。ジュースの商品ＩＤは３４４４Ｃである。またＣ社は、コーヒーを２０１４年1月1日から２０１９年１２月２９日の期間に宣伝する。コーヒー商品ＩＤは６６６６Ｄである。このように、広告主各社の商品種類と商品ＩＤ、広告期間がデータベース化されており、広告期間が過ぎると削除される。

【０５７３】

図３８は、広告対象属性をデータベース化した広告対象属性データベース２０２の一例である。広告対象属性データベース２０２は、広告主が提供する商品種類に対して、積極的に宣伝活動を行いたいと思うターゲット市場を、会員属性から選択して、広告対象属性としている。広告対象属性データベース２０２は、広告情報データベース２００の商品ＩＤと広告対象属性とからなっている。

【０５７４】

商品ＩＤが０１１１Ａの広告対象属性は、男性で５０代以上である。商品ＩＤが０１２２Ａの広告対象属性も、男性で５０代以上である。商品ＩＤが０３３３Ｂと３４４４Ｃの広告対象属性は、男性と女性で２０代から３０代である。商品ＩＤが５５５５Ｃの広告対象属性は、全会員である。男性と女性で２０代から３０代である。商品ＩＤが６６６６Ｄの広告対象属性は、女性で５０代以上である。この様に、広告主が商品種類によって積極的に売り込みを図るターゲット絞って宣伝活動を行うことによって、より有効な宣伝効果が期待できる。

【０５７５】

図３９は、遊技機に関する機種広告情報データベース２１０の一例示している。機種広告情報データベース２１０には、遊技機の製造販売メーカである広告主と、広告主が希望する遊技機のタイプと機種名（商品名）、広告期間が記憶されている。遊技機の機種広告は、新製品の開発あるいは遊技場が導入予定の機種を予め周知させ、遊技者に期待を抱かせることにより、新製品導入時に遊技場への来店を促す。

【０５７６】

広告主ＫＲ社のパチンコＣＲ○○○×は、２０１６年1月２０日から２０１６年7月１9日までの期間、広告される。広告主ＳＫ社のパチンコＣＲ○○××は、２０１５年3月２０日から２０１６年3月２9日までの期間、広告される。広告主Ｌ社のパチンコＣＲ◇◇◇◇は、２０１５年１２月１日から２０１６年１１月３０日までの期間、広告される。広告主M社のスロットＡＴ△△□○は、２０１５年１０月４日から２０１６年１０月３日までの期間、広告される。広告主M社のスロットＡＲＴ○×□□は、２０１６年2月１日から２０１６年１０月３１日までの期間、広告される。広告主ＳＳ社のスロットＡＴ△△○□は、２０１５年１２月１５日から２０１６年9月１４日までの期間、広告される。

【０５７７】

図４０は、遊技機に関する機種広告において、広告主が広告を希望する会員の機種広告対象属性データベース２１２の一例示している。機種広告対象属性データベース２１２には、遊技機の機種名と、その機種が広告対象とする会員の広告対象属性が記憶されている。

【０５７８】

広告主ＫＲ社のパチンコＣＲ○○○×は、会員が男性で５０代以上を広告対象属性としている。広告主ＳＫ社のパチンコＣＲ○○××、広告主Ｌ社のパチンコＣＲ◇◇◇◇、広告主M社のスロットＡＲＴ○×□□と広告主ＳＳ社のスロットＡＴ△△○□は、全会員を広告対象属性としている。広告主ＳＳ社のスロットＡＴ△△○□は、男性及び女性で２０代から３０代を広告対象属性としている。この様に、機種の特長に合わせて会員を選択することによって効果的な広告を行うことができる。

【０５７９】

図４１は、広告効果実績をデータベース化した広告効果実績データベース２２０の一例である。広告効果実績データベース２２０は、商品ＩＤに対応して、商品ＩＤの広告情報を表示した表示年月日と、広告対象属性と一致した会員ＩＤと、広告情報を表示した表示回数と、商品ＩＤに対応した景品を交換した景品交換個数を記憶している。表示回数は、他の商品ＩＤと共に順次表示されるので、繰り返し表示されることになり、その繰り返し回数として表示回数が記憶される。

【０５８０】

図４１では、商品ＩＤ０１１１Ａに対して、表示年月日が２０１５年１０月１日であり、表示した会員と広告情報の表示回数は、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４に対して１００回，ＫＡＭ６７８９に対して５６回，ＫＡＭ１２２２に対して３２回，ＫＡＭ２２９９に対して６２回，ＫＡＭ３５３４に対して２２回，ＫＡＭ１２２１に対して６回，ＫＡＭ５２２２に対して６９回，ＫＡＭ１２７３に対して５８回，ＫＡＭ４３７２に対して３６回である。このうち、景品交換されたのは、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の遊技客が１０個、ＫＡＭ２２９９の遊技客が８個、ＫＡＭ５２２２の遊技客が５個である。

【０５８１】

この広告効果実績データベース２２０は、広告期間中の各商品ＩＤに対して記憶されてデータベースとして蓄積される。蓄積されたデータには、広告情報の表示年月日があるので、トータルでの表示回数と景品交換個数の関係から広告効果を推定することができる。また、ある一定期間ごとに表示回数と景品交換個数との関係を計算して、経時的な変化を見ることもできる。さらに、会員個人の経時的な変化を見れば、商品種類に対する会員の関心の高さや、関心がどのように変化しているかを推定することができる。

【０５８２】

なお、機種広告に関しては、まだ広告の機種が導入されておらず、機種広告効果実績データベースは構築されない。

【０５８３】

広告効果実績データベース２２０を生かして様々な統計的なデータが計算できる。例えば、会員の関心が高くなった商品ＩＤの商品情報を流して更に会員の関心を高める効果が期待できる。一方、関心が低くなっている商品ＩＤの商品情報を優先的に表示して、関心を呼び戻すことも広告戦略として考えられる。この広告方法でも関心が高まらなかった場合は、広告期間中でも広告主の判断で広告表示をその会員には中断してもよい。中断後にその商品ＩＤの景品交換があり、景品交換実績が増加に転じたときは、再度広告情報を表示する。

会員の関心は移り変わることを考えると、このような柔軟な広告活動が、良い結果をもたらし効果的な宣伝活動となる。

【０５８４】

一方、遊技する会員が、どの広告に対しても広告対象属性を満たさない場合は、広告期間中である全ての広告情報の表示をして、景品交換により実績があったならば、その景品の広告の広告対象属性に新たな属性を追加する。広告対象属性の追加は、図３６で示した広告情報設定ページで行える。

【０５８５】

この様に、様々な戦略を考えて効果的な宣伝活動を行う基本データとして、広告効果実績データベースを有効に生かすことができる。

【０５８６】

会員情報記憶部に記憶されている情報は、会員属性、遊技機稼働実績、景品区間実績と広告表示実績である。

【０５８７】

図４２は、会員属性を記憶した会員属性データベース２５０の一例である。会員属性は、会員ＩＤ、性別、生年月日と住所からなっている。会員属性データベース２５０では、会員ＩＤが、ＫＡＭ１２３４，ＫＡＭ６７８９，ＫＡＭ１２２２，ＫＡＷ２２３４，ＫＡＭ３５３４，ＫＡＭ１２２１，ＫＡＷ５４３２，ＫＡＭ１２２１，ＫＡＷ３３２１の会員が登録され、それぞれの会員の性別、生年月日と住所が登録されている。生年月日からは年齢を求めることができる。この他に、会員の了解が得られることを条件に、家族構成、趣味や嗜好品を会員属性として加えてもよい。

【０５８８】

図４３は、会員の遊技機稼働実績を示す遊技機稼働実績データベース２６０の一例である。遊技機稼働実績データベース２６０は、会員ＩＤ毎に、遊技日、機種名、遊技時間、使用金額、持ち球数と貯球数が記憶されている。

【０５８９】

図４３では、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の会員に対して、遊技日が２０１５年１０月２５日の遊技実績を示しており、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の遊技者は、機種名がＣＲ○○○○の遊技機で２時間、機種名がＣＲ○○××の遊技機で１時間、機種名がＣＲ○○△△の遊技機で０．５時間遊技していることがわかる。そして、それぞれの遊技機での実績が、使用金額、持ち玉数と貯球数で表されている。このデータが、遊技日に各会員の遊技機稼働実績データベースへ記憶され、蓄積されていく。

【０５９０】

図４４は、会員の景品交換実績を示す景品交換実績データベース２７０の一例である。景品交換実績データベース２７０には、各会員ＩＤに対して、遊技日，商品ＩＤと交換個数が記憶されている。

【０５９１】

図４４では、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の会員に対して、遊技日が２０１５年１０月２５日に、景品として商品ＩＤ０１１１Ａを１０個交換している。このデータは景品交換実績データベース２７０に記憶される。このデータは、各会員ＩＤに対して、遊技した日に景品交換を行った場合には景品交換実績データベースに記憶され蓄積されていく。

【０５９２】

図４５は、会員に表示した広告情報の広告表示実績を示した広告情報表示実績データベース２８０の一例である。広告情報表示実績データベース２８０は、広告主の広告対象属性となった会員に対して広告情報を表示した回数を記憶している。

【０５９３】

図４５では、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の会員に対して、遊技した遊技日に、広告主が広告対象属性として指定した条件を満たした商品ＩＤとその表示回数が記憶されている。図４２の会員属性データベースから会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の遊技客は、会員属性から、男性であり、遊技日である２０１５年１０月２５日には、生年月日が１９４５年3月3日だから６０歳であることがわかる。このため、広告主が「男性」で「５０代以上」と「全会員」の広告対象属性を指定した商品ＩＤが０１１１Ａ，０１２２Ａ，５５５５Ｃの広告が表示されることになる。

【０５９４】

図４６は、会員に表示した機種広告情報の機種広告表示実績を示した機種広告情報表示実績データベース２９０の一例である。機種広告表示実績データベース２９０は、会員の遊技日において広告主の広告対象属性となった会員に対して広告情報を表示した回数を記憶している。

【０５９５】

図４６では、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の会員に対して、遊技した遊技日に、広告主が広告対象属性として指定した条件を満たした機種名とその表示回数が記憶されている。図４２の会員属性データベースから会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の遊技客は、会員属性から、男性であり、遊技日である２０１５年１０月２５日には、生年月日が１９４５年3月3日だから６０歳であることがわかる。このため、広告主が「男性」で「５０代以上」と「全会員」の機種広告対象属性を指定した機種名がＣＲ○○○×、ＣＲ○○××、ＣＲ◇◇◇◇、ＡＲＴ○×□□とＡＴ△△○□の機種広告が表示されることになる。

【０５９６】

次に、広告主が積極的に広告活動を行うための様々な戦略によって遊技客に広告情報表示を行う方法についてフローチャートを使用して説明する。

【０５９７】

＜広告情報表示の方法＞

図４７は、広告主が会員属性を指定し、ターゲットを明確にして広告効果を上げるための広告表示方法を示すフローチャートである。この表示方法は、広告情報データベース２００にある商品種類と機種広告情報データベース２１０に対して、広告期間中は、その商品種類及び機種種類のターゲットとする広告対象属性を満たす全ての会員に対して広告表示を行う方法である。

【０５９８】

図４７において、まずステップＳ１では、会員が遊技を開始するときにカードリーダライタに読み込ませた時の会員ＩＤが取得される。これによりその会員ＩＤの遊技者が遊技を開始することになる。ステップＳ２では、会員ＩＤから会員属性の性別、年齢、住所を取得する。年齢は、遊技日と会員の生年月日から算出される。ステップＳ３では、会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤ及び機種名を取得して、ステップＳ４で取得した商品

ＩＤの商品情報（広告コンテンツ）及び機種名に対応した機種情報（機種広告コンテンツ）を、遊技機近傍に遊技機ごとに備えられている情報表示装置１３００に、順に繰り返し表示する。会員が遊技を終了した場合は、ステップＳ５で商品表示を終了する。

【０５９９】

広告表示は情報表示装置１３００で行われるが、この情報表示装置１３００は、広告表示だけでなく、他の様々な用途に使用されている。例えば、遊技機の遊技状態と連携した演出である。図４で示した設備予告演出制御手段１４４０は、遊技機の遊技状態と連携して、有利状態の時に、一定時間予告演出を行っている。遊技機の遊技状態は、外部出力端子２０８６から、図１３で示した信号種別と出力タイミングがリアルタイムで把握できる。このため、遊技機での演出に加えて、情報表示装置１３００での演出も可能である。

【０６００】

し

このため情報表示装置１３００への広告表示は、遊技機の遊技状態と連携した予告演出が行われるときは、予告演出が優先されることになる。勿論、遊技機の遊技状態と連携した予告演出が行われない場合は、広告表示を続行する。なお、広告表示は商品情報のみ、或は、機種情報のみでもでもよい。

【０６０１】

機種情報の広告表示は、現在設置されていない機種の広告であり、広告効果は、機種情報の表示実績をデータとして蓄積しておき、広告表示した機種が導入されたときに、会員が当該機種で遊技したいかどうかで広告効果を知ることができる。

【０６０２】

ここで説明した広告表示方法は、広告主の意向を反映した積極的な広告方法であるが、さらに、バリエーションとしては、広告順序を広告開始日の遅い順にする方法がある。人間の心理としては、慣れ親しんでいるものほど興味が薄れ、インパクトが無くなっていくのが常である。このため、広告開始日が遅い、即ち、新たに登録された広告情報の表示は、今までになかった広告コンテンツであり、会員の見る目も新鮮で興味を引きやすくなるからである。

【０６０３】

また、季節に依存した商品、例えば、冬用防寒具や夏用の暑さ対策の日常品等の広告では、広告主が広告情報の表示時期、例えば、表示する月を季節要因に関連して限定することも、効果的な広告表示方法である。

【０６０４】

図４８は、広告主の意向と遊技者の関心がマッチングしているかを過去のデータから推定して結果を広告表示方法にフィードバックする方法を示したフローチャートである。なお、以下商品情報に絞って説明するが、広告表示は図４７に示したように、機種情報を加えて表示してもよい。

【０６０５】

図４８において、まずステップＳ１１では、会員が遊技を開始するときに、カードリーダライタに会員カードを読み込ませるが、この時に会員ＩＤが取得される。これによりその会員ＩＤの遊技者が遊技を行うことを決定した遊技機における遊技履歴の記録を開始することになる。ステップＳ１２では、会員ＩＤから会員属性の性別、年齢、住所を取得する。年齢は、遊技日と会員の生年月日から算出される。ステップＳ１３では、会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤを取得する。ステップＳ１４では、広告効果実績データベースから、その商品ＩＤが取得した会員ＩＤの会員に対する広告情報表示回数と景品交換数の比率を計算し、ステップ１５で、比率の高い商品ＩＤの広告情報を優先的に表示する。優先的に表示する方法としては、取得した複数の商品ＩＤの広告情報に対して、２回連続して表示するなどで広告表示回数を多くする方法や表示順位を比率の最初に高いものから順に表示する方法等がある。ステップ１６で遊技者の遊技終了により広告情報表示を終了する。

【０６０６】

この広告情報の表示方法は、広告主が意図したターゲットに対して、会員の反応をフィードバックして、景品交換実績から広告効果を知ることができ、この結果を基に更なる広告戦略を考える基礎データともなる。これにより、広告主の一方的な思い込みによる会員とのアンマッチングを防止することができ、より有効な広告情報の表示効果が期待される。

【０６０７】

一方、交換比率が低いからといって広告主が手をこまねいていては、積極的な売り込みを図って業績を向上させたいという目的を達成できず、広告活動がムダになってしまう。このため、交換比率が低いものほど、広告表示回数を増加させる戦略をとってよい。広告活動とは、ある程度強制的に情報を伝達して顧客の関心を高めることが目的でもあるからである。

【０６０８】

図４９は、景品の交換比率が低い商品に対して、広告情報表示を増加させる場合の広告表示方法を示すフローチャートである。

【０６０９】

図４９において、まずステップＳ２１では、会員が遊技を開始するとき、カードリーダライタに会員カードを読み込ませるが、ここで会員ＩＤが取得される。これによりその会員ＩＤの遊技者が遊技を開始することになる。ステップＳ２２では、会員ＩＤから会員属性の性別、年齢、住所を取得する。年齢は、遊技日と会員の生年月日から算出される。ステップＳ２３では、会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤを取得する。ステップＳ２４では、広告効果実績データベースから、その商品ＩＤが取得した会員ＩＤの会員に対する広告情報表示回数と景品交換数の比率が低く、広告情報を増加させたい商品ＩＤを取得して、ステップ２５で、表示回数を増加させた商品ＩＤの交換回数が増加しているかどうかを判断する。増加していれば、あるいは、減少していなければ商品情報表示の効果が認められるので、ステップＳ２７で取得した商品ＩＤについて、そのまま広告情報を表示する。

【０６１０】

ステップＳ２５で、表示回数を増加させた商品ＩＤの交換回数が増加しているかどうかを判断し、減少していれば効果が表れなかったと判断して、即ち、ステップＳ２５でＮＯと判断された場合は、ステップＳ２６にてこれ以上の広告情報の表示は効果が無かったものとして、広告主の希望する広告期間内であっても、その商品ＩＤの広告情報の表示を中止し、ステップＳ２７でその商品ＩＤの広告情報を除いた他の商品ＩＤの広告情報を表示する。ステップＳ２８で遊技者の遊技終了により広告情報表示を終了する。

【０６１１】

改めて考えると、人間の心理は複雑であり、また、移り変わっていくものである。これを前提に考えると、一旦興味・関心が低くなったとしても、そのまま無くなるものではなく、何らかの要因で再び興味・関心が高まっていくこともある。このような場合も考慮して広告戦略を考えなければならない。

【０６１２】

図５０は、一旦広告情報表示を中止して中断した広告情報を再度表示する場合の広告情報表示フローチャートである。

【０６１３】

図５０において、まずステップＳ３１では、会員カードを有する遊技者が遊技を開始時、もしくは開始してからのタイミングで会員が遊技を開始するとき、カードリーダライタに会員カードを読み込ませるが、ここで会員ＩＤが取得される。これによりその会員ＩＤの遊技者が遊技を開始することになる。ステップＳ３２では、会員ＩＤから会員属性の性別、年齢、住所を取得する。年齢は、遊技日と会員の生年月日から算出される。ステップＳ３３では、会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤを取得する。ステップＳ３４では、広告効果実績データベースから、中断した商品ＩＤがあるかどうかを判断し、中断した商品ＩＤが無ければステップ３７に移行する。中断した商品ＩＤがあれば、ステップＳ３

５で、取得した会員ＩＤの会員がその広告表示中断中に、景品交換しているかどうかを検索する。中断後もその商品ＩＤの景品を交換している、あるいは、景品交換回数が増加傾向に転じている場合は、中断した商品ＩＤの広告情報も含めて、ステップＳ３７で取得した商品ＩＤの広告情報を表示する。

【０６１４】

ステップＳ３５で、取得した会員ＩＤの会員がその広告表示中断中に、景品交換しているかどうかを広告効果実積データベースで検索し、中断後にその商品ＩＤの景品を交換していなければ、あるいは、景品交換回数が減少している場合は、ステップＳ３６で中断した商品ＩＤの広告情報は除くことになる。ステップＳ３８で遊技者の遊技終了により広告情報表示を終了する。

【０６１５】

このように、一旦中断しても、会員の動向を監視して、その商品ＩＤの広告表示を再開するといった柔軟な広告戦略も重要な戦略の一つであり、様々な場合を想定していかに有効な広告表示を行うことができるかを常に考えなければならない。

【０６１６】

人間の心理はいつも一定ではなく移り変わっていくものである。これを前提に考えると、効果的な広告とは、現在最も関心のある商品ではあるが、その関心を維持するのは必ずしも得策ではなく、むしろ現在最も会員が関心を持っている商品は、広告による効果は少ないとも考えられる。この考え方では、広告戦略は現在会員の関心が高くなっている傾向を捉え、更なる関心の向上を目指した方が、広告効果は高くなると考えた方がベターとなる。

【０６１７】

図５１に示したのは、会員ＩＤがＫＡＭ１２３４の会員の過去の景品交換実績を、一カ月毎に集計したデータの一例である。広告対象属性データベース２０２から、会員の広告対象属性に合った商品ＩＤの広告表示がされており、これに対して会員が景品交換した商品ＩＤの数を示している。

【０６１８】

商品ＩＤが０１１１Ａのゴルフボールは、２月前から今月（現在）まで、１月毎に増加し、１０個、１８個、２２個と順に増えている。商品ＩＤが０１２２Ａのタバコは、２月前から全く交換されていない。商品ＩＤが５５５５Ｃのコーヒーは、２月前から順に、３２個、３０個、３３個と最も多い交換数であり、一定の個数を確保している。それぞれの広告表示回数は、広告情報表示実績データベース２８０より、ほとんど同じ回数が広告表示されているから、景品交換比率の高いのは商品ＩＤが５５５５Ｃのコーヒーである。しかしながら、交換比率が高くなってきている傾向が最も顕著なのは、商品ＩＤが０１１１Ａのゴルフボールである。

【０６１９】

このような場合は、商品ＩＤが５５５５Ｃのコーヒーは会員が現在最も関心を持っている商品であるため、会員の関心によって景品交換されているのであり、広告による効果は少ないものと考えられる。一方、商品ＩＤが０１１１Ａのゴルフボールは、会員の関心が増加傾向であり、さらに広告表示によって会員の関心を高める余地が大きく、これが期待する広告効果である。

【０６２０】

図５２は、会員の関心の増加傾向に注目して広告する広告表示方法を示したフローチャートである。

【０６２１】

図５２において、まずステップＳ４１では、会員が遊技を開始するときに、カードリーダライタに会員カードを読み込ませるが、この時に会員ＩＤが取得される。これによりその会員ＩＤの遊技者が遊技を開始することになる。ステップＳ４２では、会員ＩＤから会員属性の性別、年齢、住所を取得する。年齢は、遊技日と会員の生年月日から算出される。ステップＳ４３では、会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤを取得する。

【０６２２】

　ステップＳ４４では、広告効果実績データベースから、その商品ＩＤが取得した会員ＩＤの会員に対する広告情報表示回数と景品交換数の比率を一定期間毎に区切って計算する。一定期間は、例えば１月毎に現在から過去３月のデータを対象とする。ここでのデータ集計は、予め定めておくことができ、任意の期間を設定できる。現在から２月ごとに過去１年間のデータを集計してもよく、現在から１月毎に過去半年のデータを集計してもよい。

【０６２３】

　ステップＳ４５では、景品交換比率が高くなっている傾向を示している商品ＩＤの広告情報を優先的に表示する。図５１に示した例では、商品ＩＤが０１１１Ａのゴルフボールとなる。優先的に表示する方法としては、取得した複数の商品ＩＤの広告情報に対して２回連続して表示するなどで広告表示回数を多くする方法や、表示順位を比率の最初に高いものから順に表示する方法等がある。ステップＳ４６で遊技者の遊技終了により広告情報表示を終了する。

【０６２４】

　次に、交換実績の比率を計算し、交換実績の比率の変化が低くなっている場合は、広告主の指定する広告期間であっても当該会員に対しての広告情報の表示を取りやめる方法と、広告情報の表示を取りやめた後の広告期間に景品交換比率が増加した場合は、再度前記広告情報を当該会員に再度表示する場合について説明する。

【０６２５】

　図５３において、まずステップＳ５１では、会員カードを有する遊技者が遊技を開始する時、もしくは開始してからのタイミングで会員が遊技を開始する時に、カードリーダライタに会員カードを読み込ませるが、この時に会員ＩＤが取得される。これによりその会員ＩＤの遊技者が遊技を開始することになる。ステップＳ５２では、会員ＩＤから会員属性の性別、年齢、住所を取得する。年齢は、遊技日と会員の生年月日から算出される。ステップＳ５３では、会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤを取得する。この時は、中断している商品ＩＤは、取得されない。

【０６２６】

ステップＳ５４では、広告効果実績データベースから、その商品ＩＤが取得した会員ＩＤの会員に対する広告情報表示回数と景品交換数の比率を一定期間毎に区切って計算する。一定期間は、図５２で説明したように任意の区間でよい。

【０６２７】

　ステップＳ５５では、景品交換比率が低くなっている傾向を示している商品ＩＤがあるかどうか判断する。あれば、ステップＳ５６で、その商品ＩＤ除く。無ければステップＳ５７に移る。ステップＳ５７では、広告表示を中断した商品ＩＤの景品交換比率を算出し、増加した商品ＩＤがあるか判断し、増加した商品ＩＤがあった場合にはステップＳ５８にて中断した商品ＩＤを復活させる。

【０６２８】

　ステップＳ５９では、商品ＩＤを除いたり復活させたりして最終的に取得した商品ＩＤの広告情報を、遊技が終了するまで表示する。ステップＳ６０で遊技者の遊技終了により広告情報表示を終了する。

【０６２９】

　このように、会員の関心の高さだけでなく、関心の高くなる傾向や低くなる傾向を捉えて、柔軟な広告表示を行うことで、無駄のない効率的な広告表示が行え、広告効果をより高くすることができる。

【０６３０】

　以上、広告主が積極的に売り込みを図りたいと考える会員属性を有する会員に対しての広告表示方法について説明したが、広告情報データベースにある商品ＩＤの広告期間中に、広告対象属性を満たす会員ではく、また、機種広告情報データベースにある機種名の広告期間中に、広告対象属性を満たす会員ではない場合には、広告表示がされないことにな

る。このような場合には如何に広告表示を行い、どのような広告戦略をとるかを説明する。

【０６３１】

　図５４において、まずステップＳ７１では、会員カードを有する遊技者が遊技を開始する時、もしくは開始してからのタイミングで会員が遊技を開始する時に、カードリーダライタに会員カードを読み込ませるが、ここで会員ＩＤが取得される。これによりその会員ＩＤの遊技者が遊技を開始することになる。ステップＳ７２では、会員ＩＤから会員属性の性別、年齢、住所を取得する。年齢は、遊技日と会員の生年月日から算出される。ステップＳ７３では、会員の会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤ及び機種名があるかを判断する。

【０６３２】

　会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤ及び機種名がある場合は、図４７で示したフローと同様になり、ステップＳ７４で会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤ及び機種名を取得する。ステップＳ７５で取得した商品ＩＤの商品情報（広告コンテンツ）及び機種名に対応した機種情報（機種広告コンテンツ）を、遊技機近傍に備えられている情報表示装置１３００に、順に繰り返し表示する。会員が遊技を終了した場合は、ステップＳ７６で商品表示を終了する。

【０６３３】

　先程のステップＳ７３にて会員属性が広告対象属性を満たす商品ＩＤ及び機種名がない場合は、ステップＳ７７で会員属性に関わらず、全商品ＩＤ及び全機種名を取得して、ステップＳ７８で取得した商品ＩＤの商品情報（広告コンテンツ）及び機種名に対応した機種情報（機種広告コンテンツ）を、遊技機近傍に備えられている情報表示装置１３００に、順に繰り返し表示する。ステップＳ７９で遊技終了では無い場合はステップＳ７８に戻り、会員が遊技を終了した場合はステップＳ８０に移行する。ステップＳ８０では、会員が景品交換機で商品情報を広告表示した景品を交換したかどうかを判断する。広告表示した景品を交換したかどうかは、景品交換時に。景品交換機における会員ＩＤの読み取りから会員がどの景品に交換したかで判断できる。

【０６３４】

　会員が商品情報を広告表示した景品を交換しなかった場合は、そのまま終了する。会員が商品情報を広告表示した景品を交換した場合は、ステップＳ８１で、その商品ＩＤの広告対象属性に、景品交換した会員の会員属性を追加する。例えば、図３８における広告対象データベース２０２において、商品ＩＤが０１１１Ａのゴルフボールの場合は、広告対象属性が、男性で５０代以上としているが、会員の年齢が４５歳であったとすると、０１１１Ａの商品ＩＤに対する広告対象属性を４０代以上とする。

【０６３５】

　これにより、広告主が当初ターゲットとして売り込みを図った広告対象属性から、広告対象属性の範囲を追加して、さらに効果的な広告表示をすることができるようになる。広告対象属性の範囲を広げるのは広告効果の実績を基にしているので、広告主としても今後の広告戦略を考えるうえでも貴重はデータとなり、更なる効果を期待した広告戦略を打ち出すことができるようになる。

【０６３６】

　本発明はその目的と利点を損なうことのない適宜の変形を含み、更に、上記の実施形態による限定は受けない。

【符号の説明】

【０６３７】

　１０　広告情報提供システム、１２　情報表示部、１４　遊技機、１６　会員情報読取部、１７　管理コンピュータ、１８　広告情報記憶部、１９　広告情報、２０　広告対象属性、２１　広告効果実績、２２　制御部、２４　会員情報記憶部、２５　会員属性、２６　遊技機稼働実績、２７　景品交換実績、２８　広告表示実績

　２００　広告情報データベース、２０２　広告対象属性データベース、２１０　機種広

告情報データベース、２１２　機種広告対象属性データベース、２２０　広告効果実績データベース、２５０　会員属性データベース、２６０　遊技機稼働実績データベース、２７０　景品交換実績データベース、２８０　広告情報表示実績データベース、２９０　機種広告情報表示実績データベース

１０００　遊技場管理システム、１０５２　メダル貸機、１０５４，１０５５　球ジェットカウンタ、１０５６　メダルジェットカウンタ、１０５８　玉・メダルリプレイ機、１０６０　自動販売機、１０６２　カードリーダ、１０６４　ＰＯＳ端末装置、１０６６　データ表示端末機器、１０６８　精算装置

１１００　ホールコンピュータ、１２００　島コンピュータ、１３００　情報表示装置、１３２０　表示画面、１３３０　呼出しボタン、１３４０　ＬＥＤランプ、１３５０　データボタン、１３６０　サービスボタン、１３７０　メダルの獲得数、１３８０　メダル数推移グラフ

１４００　遊技用システム、１４１０　遊技機情報設定手設、　１４１１　設備情報設定手設、１４２０　情報受付手段、１４３０　情報管理手段、１４４０　設備予告演出制御手段、１４５０　広告情報演出制御手段、１４５１　広告情報設定手段、１４５２　広告情報記憶手段、１４５３　会員情報記憶手段、１４５４　特定情報受信手段、１４５５　広告演出制御手段

２００１　パチンコ機、２０２０　払出制御装置、２０２５　払出装置、２０８６　外部出力端子板、２２３０　選択ボタン装置、２２５０　演出ボタン装置、２３００　発射装置、２３１０　発射ハンドル、２５９０　遊技情報表示装置

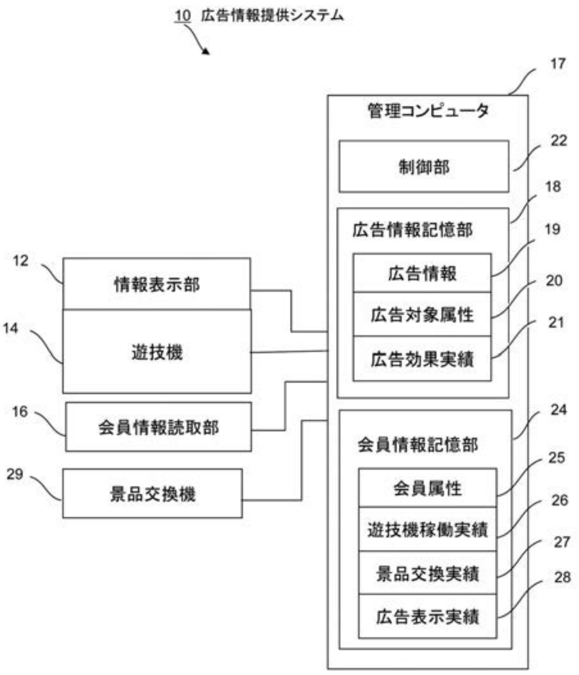
２８００　メイン制御装置、２８１０　遊技制御手段

２８５０　サブ制御装置、２８６０　演出制御手段、２８６４　変動表示演出制御手段、２８７２　変動表示演出実行手段、２８７８　大当たり演出制御手段

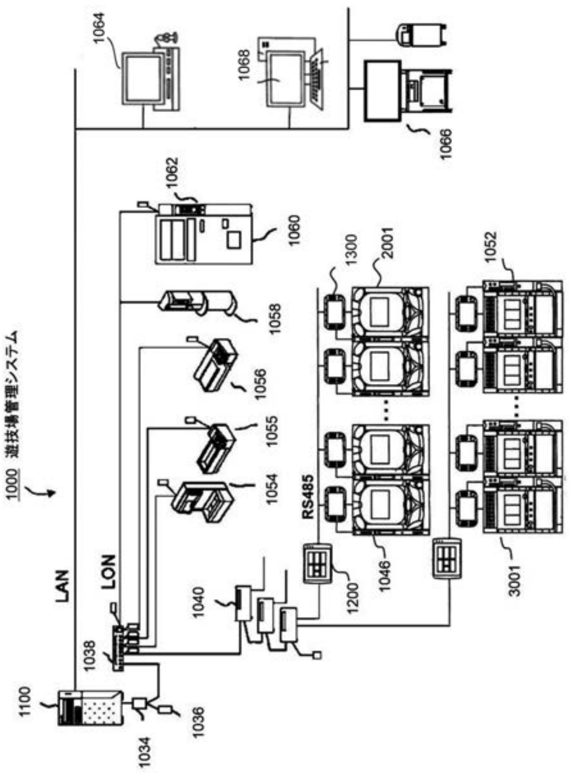
３００１　スロットマシン

３６００　制御装置、３６１０　メイン制御部、３８００　サブ制御部

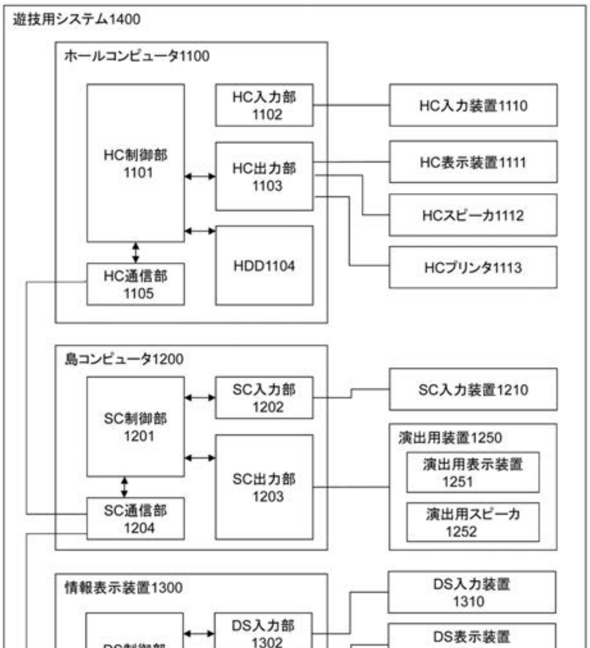
【図１】


10 広告情報提供システム
17
管理コンピュータ
制御部
22
18
広告情報記憶部
19
広告情報
20
広告対象属性
21
広告効果実績
12
情報表示部
14
遊技機
16
会員情報読取部
29
景品交換機
24
会員情報記憶部
25
会員属性
26
遊技機稼働実績
27
景品交換実績
28
広告表示実績

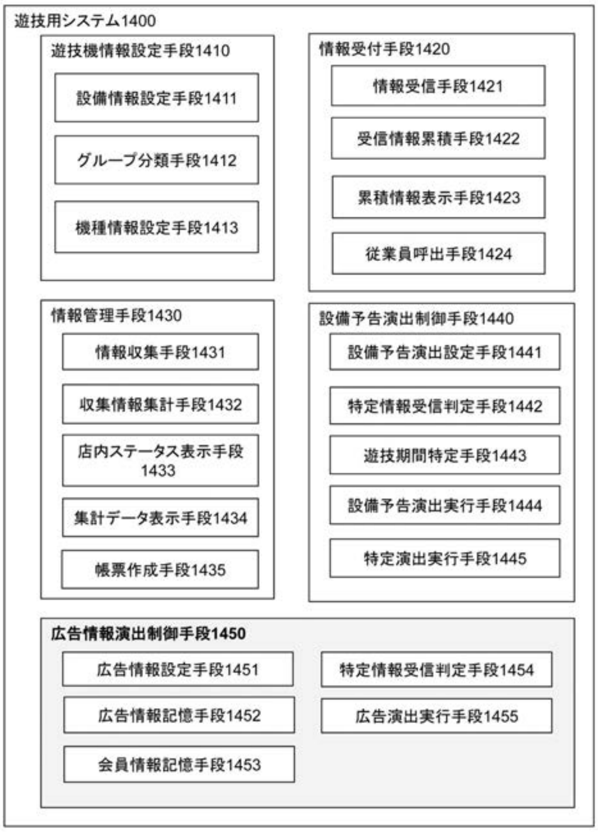
【図２】


2001
1000 遊技場管理システム
RS485
LAN
LON

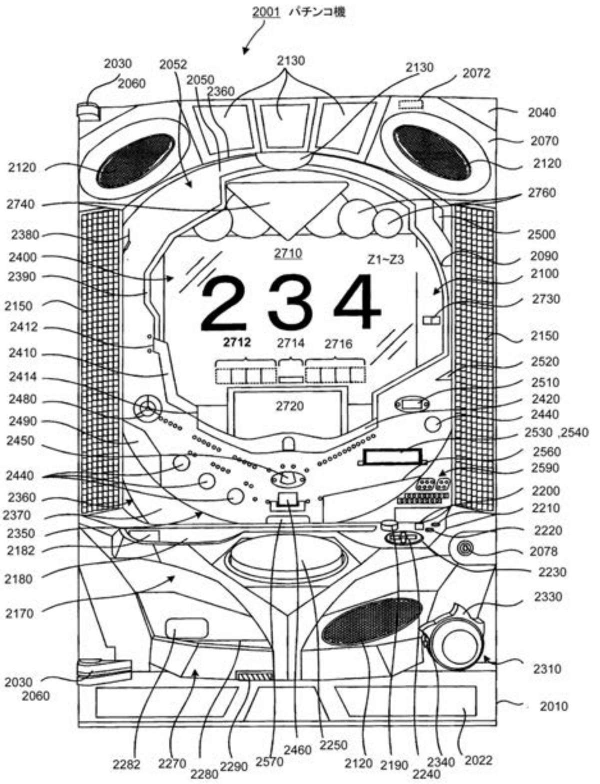
【図３】


遊技用システム1400
ホールコンピュータ1100
HC制御部 1101
HC入力部 1102
HC出力部 1103
HDD1104
HC通信部 1105
HC入力装置1110
HC表示装置1111
HCスピーカ1112
HCプリンタ1113
島コンピュータ1200
SC制御部 1201
SC入力部 1202
SC出力部 1203
SC通信部 1204
SC入力装置1210
演出用装置1250
演出用表示装置 1251
演出用スピーカ 1252
情報表示装置1300
DS制御部 1301
DS入力部 1302
DS出力部 1303
DS通信部 1304
DS入力装置 1310
DS表示装置 1311
DSスピーカ 1312
DS発光部 1313

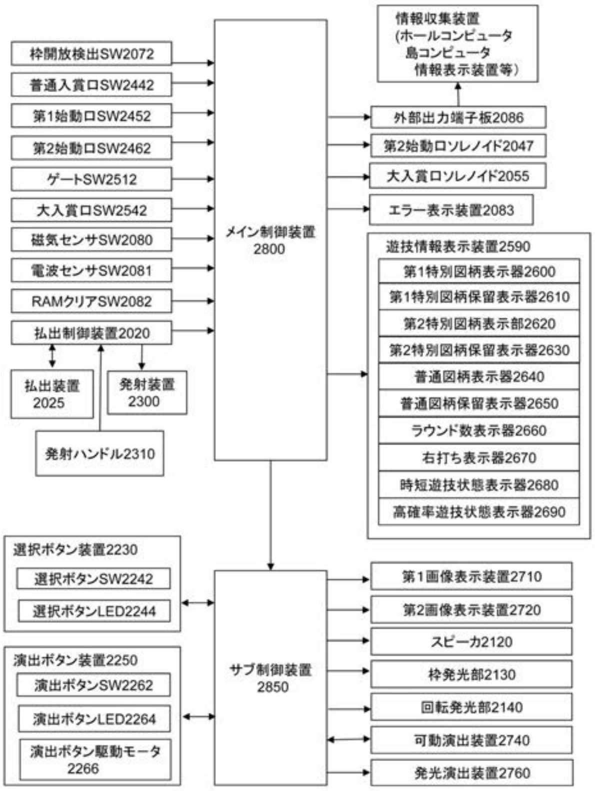
【図４】


遊技用システム1400
遊技機情報設定手段1410
設備情報設定手段1411
グループ分類手段1412
機種情報設定手段1413
情報受付手段1420
情報受信手段1421
受信情報累積手段1422
累積情報表示手段1423
従業員呼出手段1424
情報管理手段1430
情報収集手段1431
収集情報集計手段1432
店内ステータス表示手段 1433
集計データ表示手段1434
帳票作成手段1435
設備予告演出制御手段1440
設備予告演出設定手段1441
特定情報受信判定手段1442
遊技期間特定手段1443
設備予告演出実行手段1444
特定演出実行手段1445
広告情報演出制御手段1450
広告情報設定手段1451
広告情報記憶手段1452
会員情報記憶手段1453
特定情報受信判定手段1454
広告演出実行手段1455

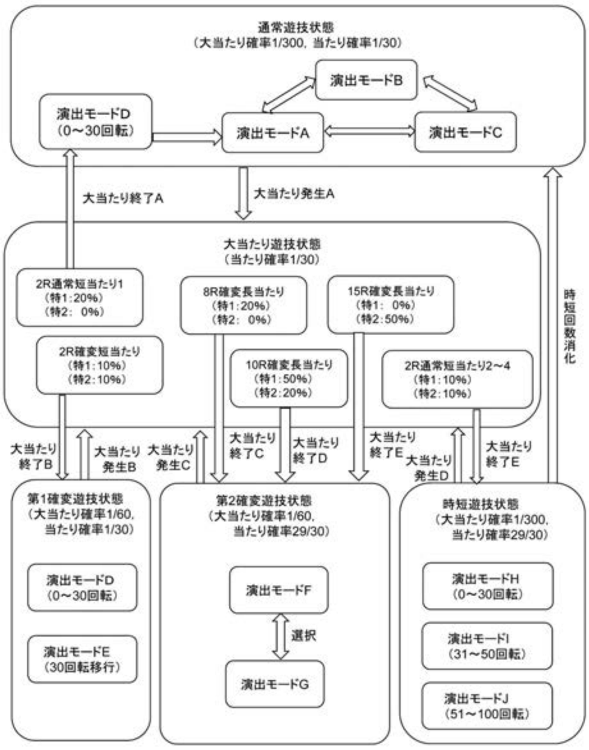
【図５】


2001 パチンコ機
2030
2060
2052
2050
2072
2040
2070
Z1~Z3
2090
2530 ,2540
2078
2030
2060
2010
2022

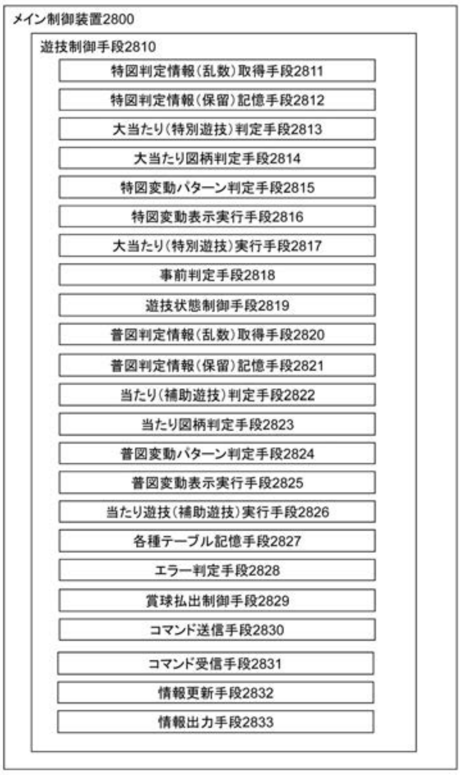
【図６】


枠開放検出SW2072
普通入賞口SW2442
第1始動口SW2452
第2始動口SW2462
ゲートSW2512
大入賞口SW2542
磁気センサSW2080
電波センサSW2081
RAMクリアSW2082
払出制御装置2020
払出装置 2025
発射装置 2300
発射ハンドル2310
メイン制御装置 2800
情報収集装置 (ホールコンピュータ 島コンピュータ 情報表示装置等)
外部出力端子板2086
第2始動口ソレノイド2047
大入賞口ソレノイド2055
エラー表示装置2083
遊技情報表示装置2590
第1特別図柄表示器2600
第1特別図柄保留表示器2610
第2特別図柄表示部2620
第2特別図柄保留表示器2630
普通図柄表示器2640
普通図柄保留表示器2650
ラウンド数表示器2660
右打ち表示器2670
時短遊技状態表示器2680
高確率遊技状態表示器2690
選択ボタン装置2230
選択ボタンSW2242
選択ボタンLED2244
演出ボタン装置2250
演出ボタンSW2262
演出ボタンLED2264
演出ボタン駆動モータ 2266
サブ制御装置 2850
第1画像表示装置2710
第2画像表示装置2720
スピーカ2120
枠発光部2130
回転発光部2140
可動演出装置2740
発光演出装置2760

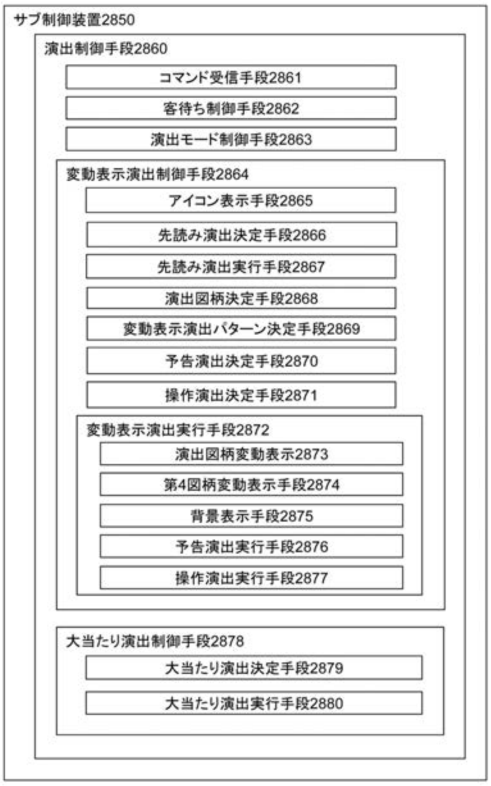
【図７】


通常遊技状態
（大当たり確率1/300, 当たり確率1/30）
演出モードB
演出モードD （0～30回転）
演出モードA
演出モードC
大当たり終了A
大当たり発生A
大当たり遊技状態
（当たり確率1/30）
2R通常短当たり1 （特1：20%） （特2： 0%）
8R確変長当たり （特1：20%） （特2： 0%）
15R確変長当たり （特1： 0%） （特2：50%）
2R確変短当たり （特1：10%） （特2：10%）
10R確変長当たり （特1：50%） （特2：20%）
2R通常短当たり2～4 （特1：10%） （特2：10%）
時短回数消化
大当たり 終了B
大当たり 発生B
大当たり 発生C
大当たり 終了C
大当たり 終了D
大当たり 終了E
大当たり 発生D
大当たり 終了E
第1確変遊技状態 （大当たり確率1/60, 当たり確率1/30）
演出モードD （0～30回転）
演出モードE （30回転移行）
第2確変遊技状態 （大当たり確率1/60, 当たり確率29/30）
演出モードF
選択
演出モードG
時短遊技状態 （大当たり確率1/300, 当たり確率29/30）
演出モードH （0～30回転）
演出モードI （31～50回転）
演出モードJ （51～100回転）

【図８】

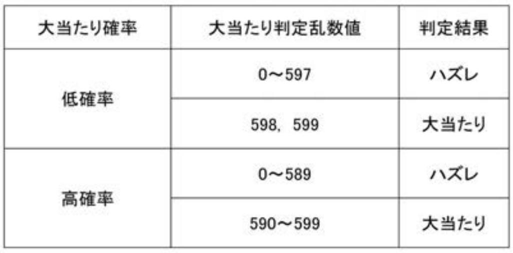

メイン制御装置2800
遊技制御手段2810
特図判定情報（乱数）取得手段2811
特図判定情報（保留）記憶手段2812
大当たり（特別遊技）判定手段2813
大当たり図柄判定手段2814
特図変動パターン判定手段2815
特図変動表示実行手段2816
大当たり（特別遊技）実行手段2817
事前判定手段2818
遊技状態制御手段2819
普図判定情報（乱数）取得手段2820
普図判定情報（保留）記憶手段2821
当たり（補助遊技）判定手段2822
当たり図柄判定手段2823
普図変動パターン判定手段2824
普図変動表示実行手段2825
当たり遊技（補助遊技）実行手段2826
各種テーブル記憶手段2827
エラー判定手段2828
賞球払出制御手段2829
コマンド送信手段2830
コマンド受信手段2831
情報更新手段2832
情報出力手段2833

【図９】


サブ制御装置2850
演出制御手段2860
コマンド受信手段2861
客待ち制御手段2862
演出モード制御手段2863
変動表示演出制御手段2864
アイコン表示手段2865
先読み演出決定手段2866
先読み演出実行手段2867
演出図柄決定手段2868
変動表示演出パターン決定手段2869
予告演出決定手段2870
操作演出決定手段2871
変動表示演出実行手段2872
演出図柄変動表示2873
第4図柄変動表示手段2874
背景表示手段2875
予告演出実行手段2876
操作演出実行手段2877
大当たり演出制御手段2878
大当たり演出決定手段2879
大当たり演出実行手段2880

【図１０】

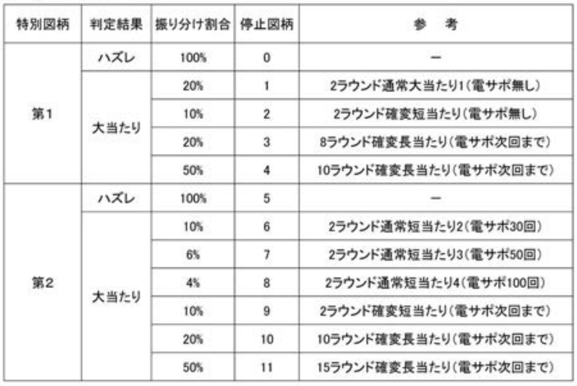
大当たり判定テーブル 2900



大当たり確率	大当たり判定乱数値	判定結果
低確率	0～597	ハズレ
	598, 599	大当たり
高確率	0～589	ハズレ
	590～599	大当たり

【図１１】

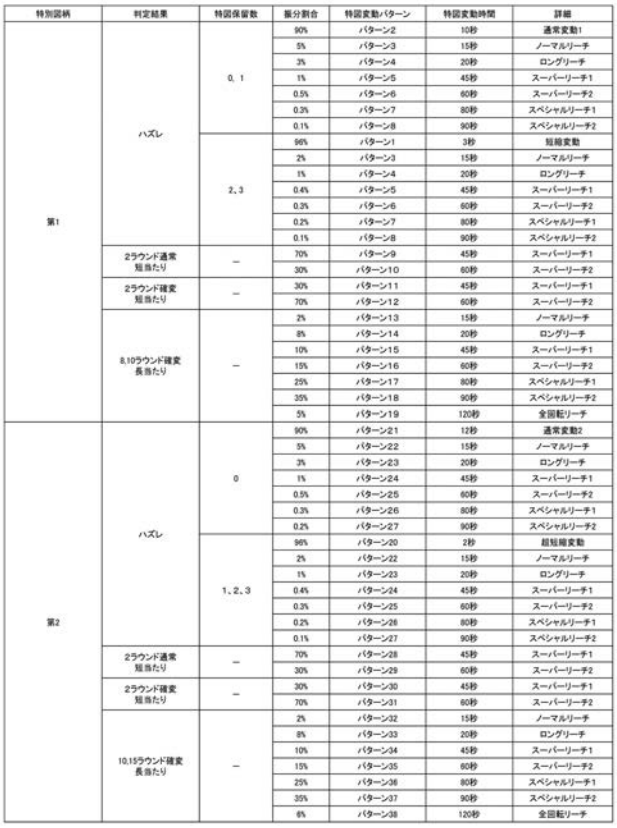
特図停止図柄判定テーブル 2910



特別図柄	判定結果	振り分け割合	停止図柄	参　考
第1	ハズレ	100%	0	−
	大当たり	20%	1	2ラウンド通常大当たり1(電サポ無し)
		10%	2	2ラウンド確変短当たり(電サポ無し)
		20%	3	8ラウンド確変長当たり(電サポ次回まで)
		50%	4	10ラウンド確変長当たり(電サポ次回まで)
第2	ハズレ	100%	5	−
	大当たり	10%	6	2ラウンド通常短当たり2(電サポ30回)
		6%	7	2ラウンド通常短当たり3(電サポ50回)
		4%	8	2ラウンド通常短当たり4(電サポ100回)
		10%	9	2ラウンド確変短当たり(電サポ次回まで)
		20%	10	10ラウンド確変長当たり(電サポ次回まで)
		50%	11	15ラウンド確変長当たり(電サポ次回まで)

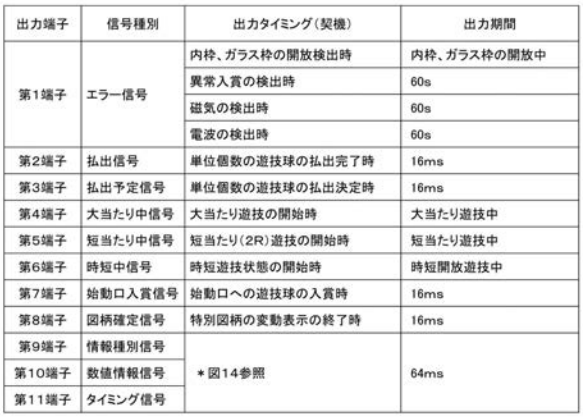
【図１２】

特図変動パターン判定テーブル2920



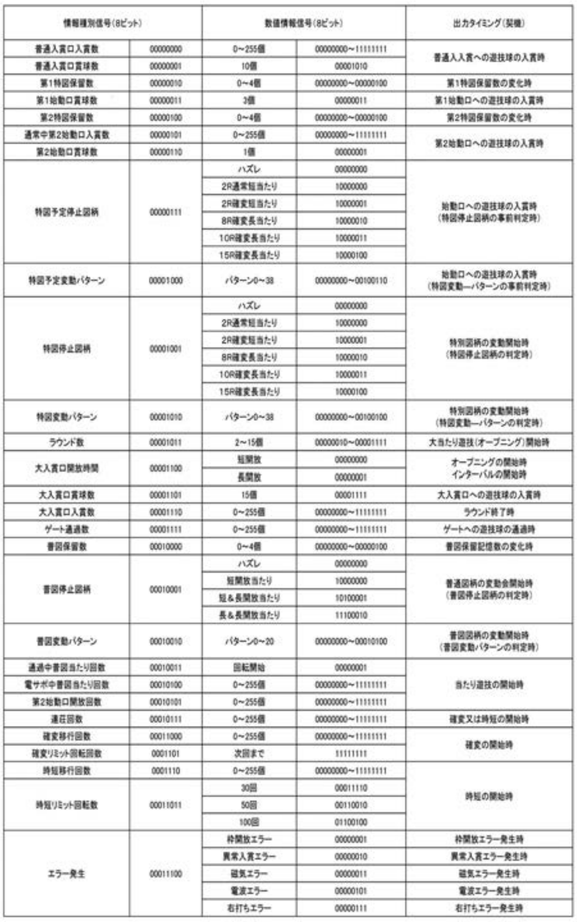
特別図柄	判定結果	特図保留数	振分割合	特図変動パターン	特図変動時間	詳細
第1	ハズレ	0, 1	90%	パターン2	10秒	通常変動1
			5%	パターン3	15秒	ノーマルリーチ
			3%	パターン4	20秒	ロングリーチ
			1%	パターン5	45秒	スーパーリーチ1
			0.5%	パターン6	60秒	スーパーリーチ2
			0.3%	パターン7	80秒	スペシャルリーチ1
			0.1%	パターン8	90秒	スペシャルリーチ2
		2、3	96%	パターン1	3秒	短縮変動
			2%	パターン3	15秒	ノーマルリーチ
			1%	パターン4	20秒	ロングリーチ
			0.4%	パターン5	45秒	スーパーリーチ1
			0.3%	パターン6	60秒	スーパーリーチ2
			0.2%	パターン7	80秒	スペシャルリーチ1
			0.1%	パターン8	90秒	スペシャルリーチ2
	2ラウンド通常短当たり	−	70%	パターン9	45秒	スーパーリーチ1
			30%	パターン10	60秒	スーパーリーチ2
	2ラウンド確変短当たり	−	30%	パターン11	45秒	スーパーリーチ1
			70%	パターン12	60秒	スーパーリーチ2
	8,10ラウンド確変長当たり	−	2%	パターン13	15秒	ノーマルリーチ
			8%	パターン14	20秒	ロングリーチ
			10%	パターン15	45秒	スーパーリーチ1
			15%	パターン16	60秒	スーパーリーチ2
			25%	パターン17	80秒	スペシャルリーチ1
			35%	パターン18	90秒	スペシャルリーチ2
			5%	パターン19	120秒	全回転リーチ
第2	ハズレ	0	90%	パターン21	12秒	通常変動2
			5%	パターン22	15秒	ノーマルリーチ
			3%	パターン23	20秒	ロングリーチ
			1%	パターン24	45秒	スーパーリーチ1
			0.5%	パターン25	60秒	スーパーリーチ2
			0.3%	パターン26	80秒	スペシャルリーチ1
			0.2%	パターン27	90秒	スペシャルリーチ2
		1、2、3	96%	パターン20	2秒	超短縮変動
			2%	パターン22	15秒	ノーマルリーチ
			1%	パターン23	20秒	ロングリーチ
			0.4%	パターン24	45秒	スーパーリーチ1
			0.3%	パターン25	60秒	スーパーリーチ2
			0.2%	パターン26	80秒	スペシャルリーチ1
			0.1%	パターン27	90秒	スペシャルリーチ2
	2ラウンド通常短当たり	−	70%	パターン28	45秒	スーパーリーチ1
			30%	パターン29	60秒	スーパーリーチ2
	2ラウンド確変短当たり	−	30%	パターン30	45秒	スーパーリーチ1
			70%	パターン31	60秒	スーパーリーチ2
	10,15ラウンド確変長当たり	−	2%	パターン32	15秒	ノーマルリーチ
			8%	パターン33	20秒	ロングリーチ
			10%	パターン34	45秒	スーパーリーチ1
			15%	パターン35	60秒	スーパーリーチ2
			25%	パターン36	80秒	スペシャルリーチ1
			35%	パターン37	90秒	スペシャルリーチ2
			6%	パターン38	120秒	全回転リーチ

【図１３】



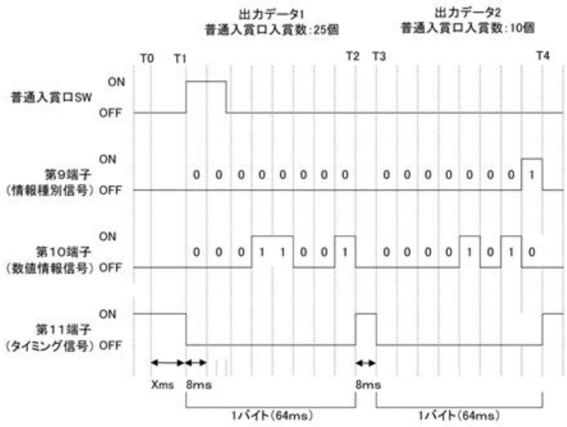
出力端子	信号種別	出力タイミング(契機)	出力期間
第1端子	エラー信号	内枠、ガラス枠の開放検出時	内枠、ガラス枠の開放中
		異常入賞の検出時	60s
		磁気の検出時	60s
		電波の検出時	60s
第2端子	払出信号	単位個数の遊技球の払出完了時	16ms
第3端子	払出予定信号	単位個数の遊技球の払出決定時	16ms
第4端子	大当たり中信号	大当たり遊技の開始時	大当たり遊技中
第5端子	短当たり中信号	短当たり(2R)遊技の開始時	短当たり遊技中
第6端子	時短中信号	時短遊技状態の開始時	時短開放遊技中
第7端子	始動口入賞信号	始動口への遊技球の入賞時	16ms
第8端子	図柄確定信号	特別図柄の変動表示の終了時	16ms
第9端子	情報種別信号	＊図14参照	64ms
第10端子	数値情報信号		
第11端子	タイミング信号		

【図１４】

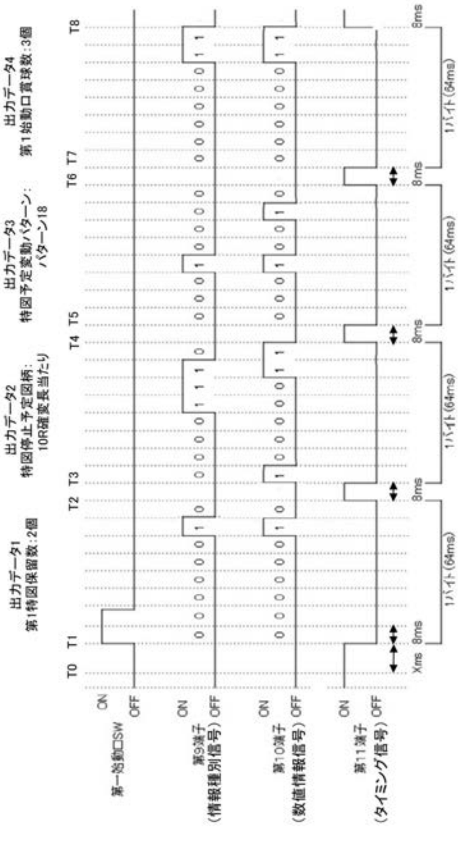


情報種別信号(8ビット)		数値情報信号(8ビット)		出力タイミング(契機)
普通入賞口入賞数	00000000	0~255個	00000000~11111111	普通入入賞への遊技球の入賞時
普通入賞口賞球数	00000001	10個	00001010	
第1特図保留数	00000010	0~4個	00000000~00000100	第1特図保留数の変化時
第1始動口賞球数	00000011	3個	00000011	第1始動口への遊技球の入賞時
第2特図保留数	00000100	0~4個	00000000~00000100	第2特図保留数の変化時
通常中第2始動口入賞数	00000101	0~255個	00000000~11111111	第2始動口への遊技球の入賞時
第2始動口賞球数	00000110	1個	00000001	
特図予定停止図柄	00000111	ハズレ	00000000	始動口への遊技球の入賞時 (特図停止図柄の事前判定時)
		2R通常短当たり	10000000	
		2R確変短当たり	10000001	
		8R確変長当たり	10000010	
		10R確変長当たり	10000011	
		15R確変長当たり	10000100	
特図予定変動パターン	00001000	パターン0~38	00000000~00100110	始動口への遊技球の入賞時 (特図変動ーパターンの事前判定時)
特図停止図柄	00001001	ハズレ	00000000	特別図柄の変動開始時 (特図停止図柄の判定時)
		2R通常短当たり	10000000	
		2R確変短当たり	10000001	
		8R確変長当たり	10000010	
		10R確変長当たり	10000011	
		15R確変長当たり	10000100	
特図変動パターン	00001010	パターン0~38	00000000~00100100	特別図柄の変動開始時 (特図変動ーパターンの判定時)
ラウンド数	00001011	2~15個	00000010~00001111	大当たり遊技(オープニング)開始時
大入賞口開放時間	00001100	短開放	00000000	オープニングの開始時 インターバルの開始時
		長開放	00000001	
大入賞口賞球数	00001101	15個	00001111	大入賞口への遊技球の入賞時
大入賞口入賞数	00001110	0~255個	00000000~11111111	ラウンド終了時
ゲート通過数	00001111	0~255個	00000000~11111111	ゲートへの遊技球の通過時
普図保留数	00010000	0~4個	00000000~00000100	普図保留記憶数の変化時
普図停止図柄	00010001	ハズレ	00000000	普通図柄の変動会開始時 (普図停止図柄の判定時)
		短開放当たり	10000000	
		短＆長開放当たり	10100001	
		長＆長開放当たり	11100010	
普図変動パターン	00010010	パターン0~20	00000000~00010100	普図図柄の変動開始時 (普図変動パターンの判定時)
通過中普図当たり回数	00010011	回転開始	00000001	当たり遊技の開始時
電サポ中普図当たり回数	00010100	0~255個	00000000~11111111	
第2始動口開放回数	00010101	0~255個	00000000~11111111	
連荘回数	00010111	0~255個	00000000~11111111	確変又は時短の開始時
確変移行回数	00011000	0~255個	00000000~11111111	確変の開始時
確変リミット回転回数	0001101	次回まで	11111111	
時短移行回数	0001110	0~255個	00000000~11111111	時短の開始時
時短リミット回転数	00011011	30回	00011110	
		50回	00110010	
		100回	01100100	
エラー発生	00011100	枠開放エラー	00000001	枠開放エラー発生時
		異常入賞エラー	00000010	異常入賞エラー発生時
		磁気エラー	00000011	磁気エラー発生時
		電波エラー	00000101	電波エラー発生時
		右打ちエラー	00000111	右打ちエラー発生時

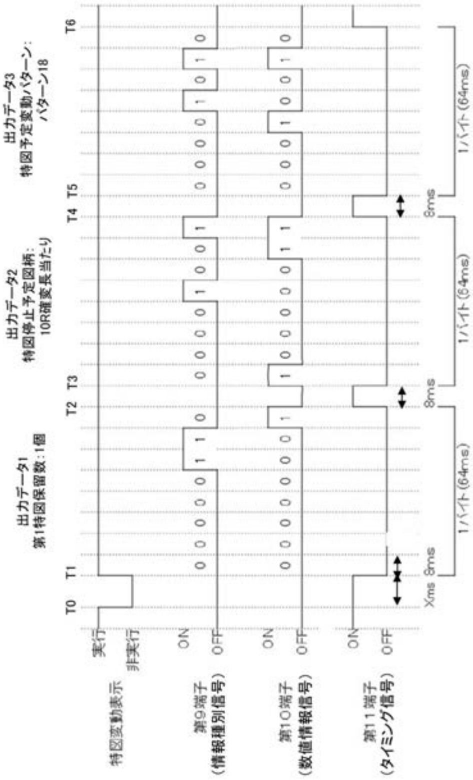
【図１５】


出力データ1
普通入賞口入賞数:25個
出力データ2
普通入賞口入賞数:10個
T0　T1　T2　T3　T4
普通入賞口SW
ON
OFF
第9端子
(情報種別信号)
0 0 0 0 0 0 0 0　0 0 0 0 0 0 0 1
第10端子
(数値情報信号)
0 0 0 1 1 0 0 1　0 0 0 0 1 0 1 0
第11端子
(タイミング信号)
Xms
8ms
1バイト(64ms)

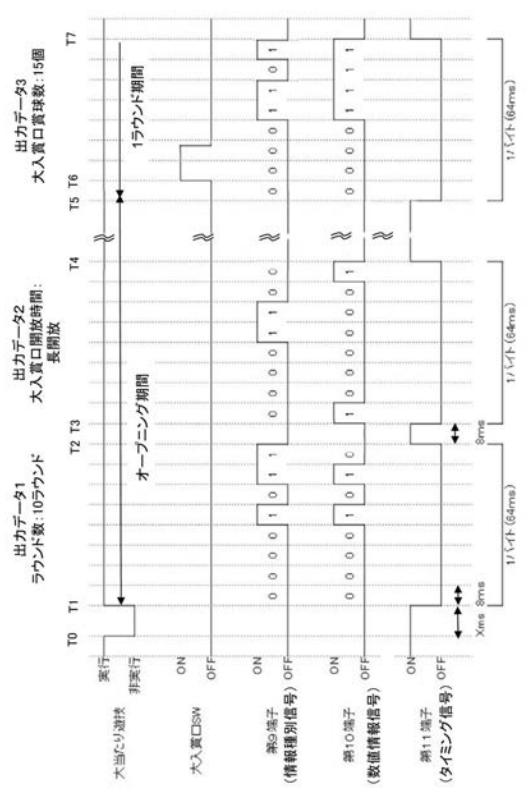
【図１６】


出力データ1
第1特図保留数:2個
出力データ2
特図停止予定図柄:
10R確変長当たり
出力データ3
特図予定変動パターン:
パターン18
出力データ4
第1始動口賞球数:3個
T0　T1　T2　T3　T4　T5　T6　T7　T8
第一始動口SW
第9端子
(情報種別信号)
0 0 0 0 0 0 1 0　0 0 0 0 1 1 1 0　0 0 0 0 1 0 0 0　0 0 0 0 0 0 1 1
第10端子
(数値情報信号)
0 0 0 0 0 0 1 0　1 0 0 0 0 0 1 1　0 0 0 0 1 0 1 0　0 0 0 0 0 0 1 1
第11端子
(タイミング信号)
ON
OFF
Xms
8ms
1バイト(64ms)

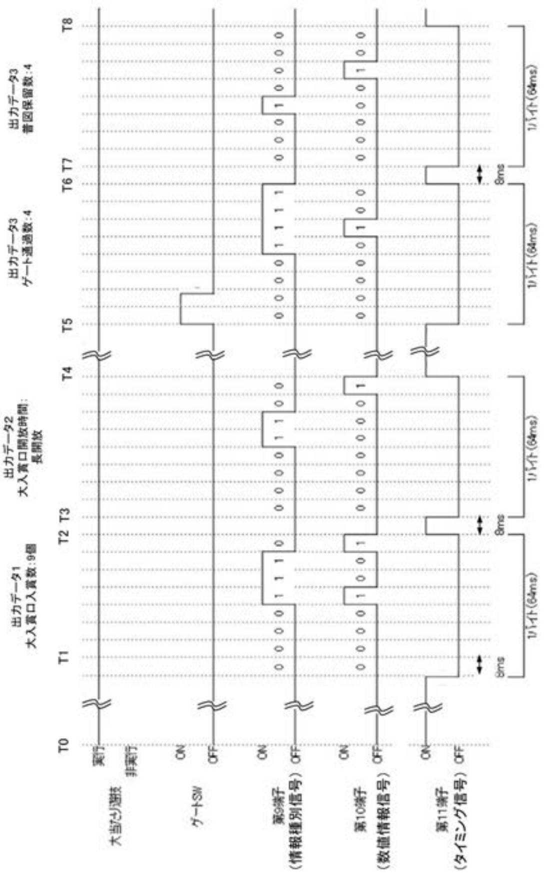
【図１７】


出力データ1
第1特図保留数:1個
出力データ2
特図停止予定図柄:
10R確変長当たり
出力データ3
特図予定変動パターン:
パターン18
T0　T1　T2　T3　T4　T5　T6
特図変動表示
実行
非実行
第9端子
(情報種別信号)
0 0 0 0 0 1 1 0　0 0 0 0 1 0 0 1　0 0 0 0 1 0 1 0
第10端子
(数値情報信号)
0 0 0 0 0 0 0 1　1 0 0 0 0 0 1 1　0 0 0 1 0 0 1 0
第11端子
(タイミング信号)
ON
OFF
Xms
8ms
1バイト(64ms)

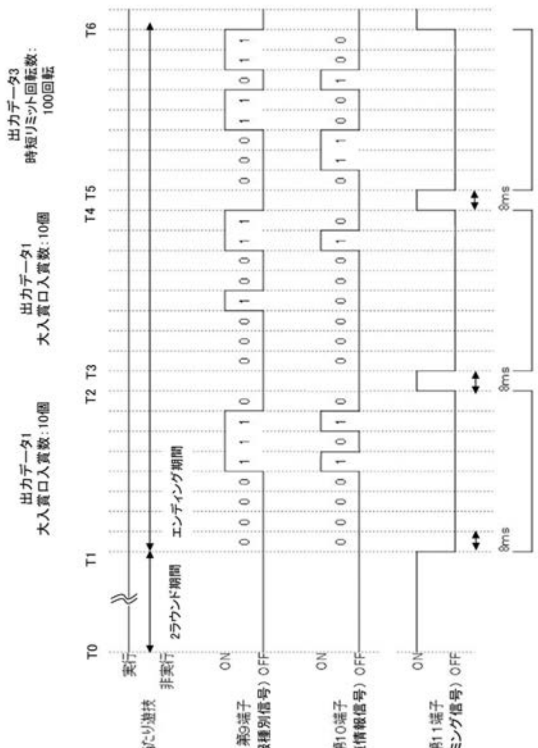
【図１８】


大当たり遊技
実行
非実行
大入賞口SW
ON
OFF
第9端子（情報種別信号）
第10端子（数値情報信号）
第11端子（タイミング信号）
T0
T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
出力データ1 ラウンド数:10ラウンド
出力データ2 大入賞口開放時間:長開放
出力データ3 大入賞口賞球数:15個
オープニング期間
1ラウンド期間
1バイト(64ms)
8ms
Xms

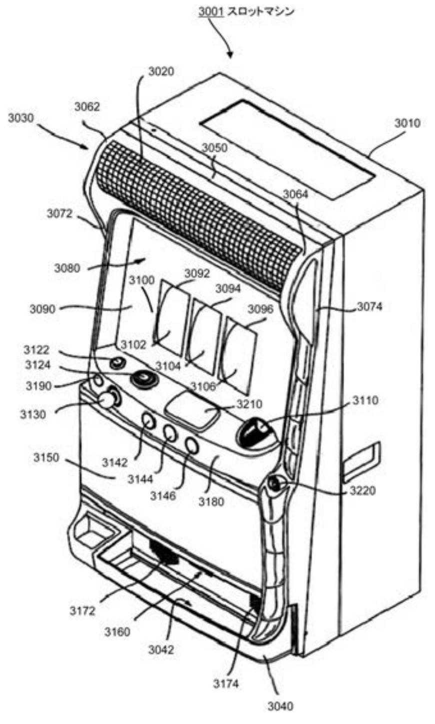
【図１９】


大当たり遊技
実行
非実行
ゲートSW
ON
OFF
第9端子（情報種別信号）
第10端子（数値情報信号）
第11端子（タイミング信号）
T0
T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
T8
出力データ1 大入賞口入賞数:9個
出力データ2 大入賞口開放時間:長開放
出力データ3 ゲート通過数:4
出力データ3 普図保留数:4
1バイト(64ms)
8ms

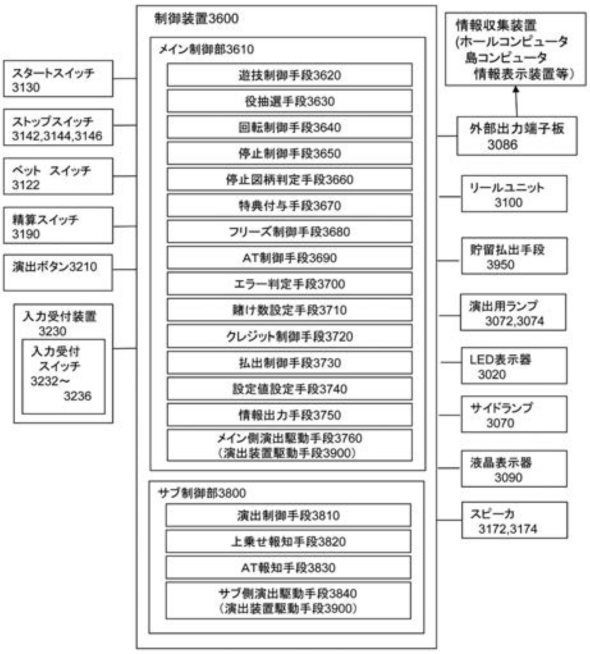
【図２０】


大当たり遊技
実行
非実行
第9端子（情報種別信号）
第10端子（数値情報信号）
第11端子（タイミング信号）
ON
OFF
T0
T1
T2
T3
T4
T5
T6
2ラウンド期間
エンディング期間
出力データ1 大入賞口入賞数:10個
出力データ1 大入賞口入賞数:10個
出力データ3 時短リミット回転数:100回転
8ms

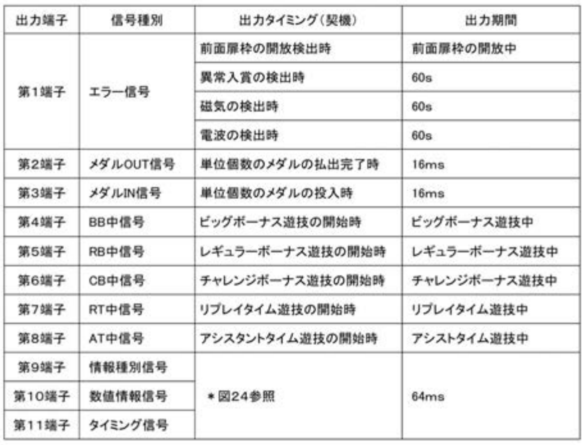
【図２１】


3001 スロットマシン
3010
3020
3030
3040
3042
3050
3062
3064
3072
3074
3080
3090
3092
3094
3096
3100
3102
3104
3106
3110
3122
3124
3130
3142
3144
3146
3150
3160
3172
3174
3180
3190
3210
3220

【図２２】

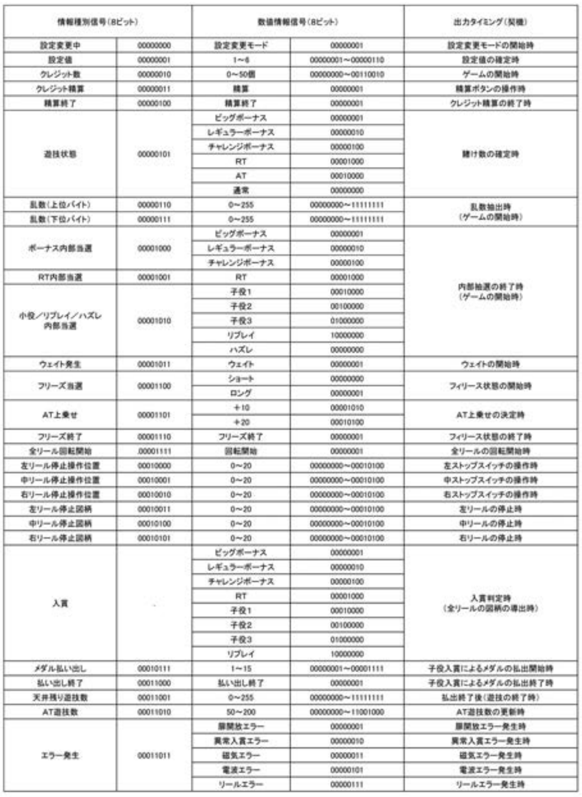

制御装置3600
メイン制御部3610
遊技制御手段3620
役抽選手段3630
回転制御手段3640
停止制御手段3650
停止図柄判定手段3660
特典付与手段3670
フリーズ制御手段3680
AT制御手段3690
エラー判定手段3700
賭け数設定手段3710
クレジット制御手段3720
払出制御手段3730
設定値設定手段3740
情報出力手段3750
メイン側演出駆動手段3760
（演出装置駆動手段3900）
サブ制御部3800
演出制御手段3810
上乗せ報知手段3820
AT報知手段3830
サブ側演出駆動手段3840
（演出装置駆動手段3900）
スタートスイッチ
3130
ストップスイッチ
3142,3144,3146
ベット スイッチ
3122
精算スイッチ
3190
演出ボタン3210
入力受付装置
3230
入力受付
スイッチ
3232～
3236
情報収集装置
（ホールコンピュータ
島コンピュータ
情報表示装置等）
外部出力端子板
3086
リールユニット
3100
貯留払出手段
3950
演出用ランプ
3072,3074
LED表示器
3020
サイドランプ
3070
液晶表示器
3090
スピーカ
3172,3174

【図２３】



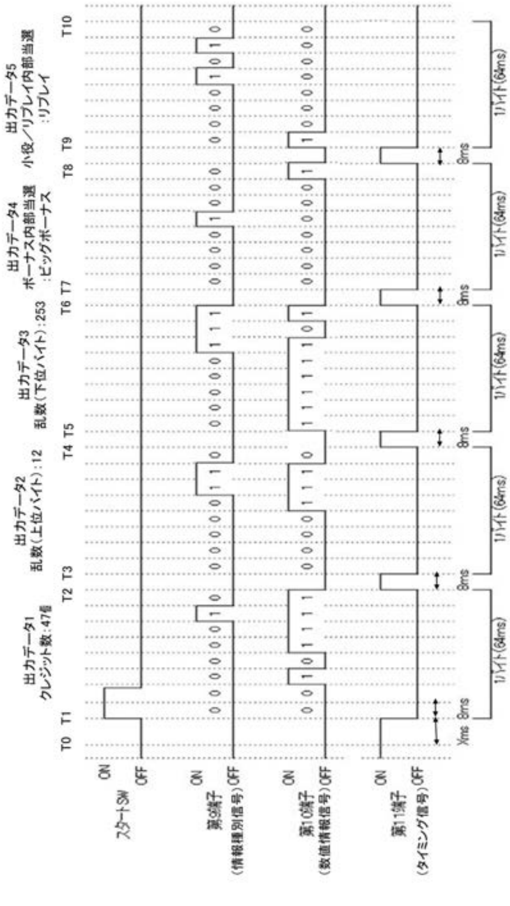
出力端子	信号種別	出力タイミング（契機）	出力期間
第1端子	エラー信号	前面扉枠の開放検出時	前面扉枠の開放中
		異常入賞の検出時	60s
		磁気の検出時	60s
		電波の検出時	60s
第2端子	メダルOUT信号	単位個数のメダルの払出完了時	16ms
第3端子	メダルIN信号	単位個数のメダルの投入時	16ms
第4端子	BB中信号	ビッグボーナス遊技の開始時	ビッグボーナス遊技中
第5端子	RB中信号	レギュラーボーナス遊技の開始時	レギュラーボーナス遊技中
第6端子	CB中信号	チャレンジボーナス遊技の開始時	チャレンジボーナス遊技中
第7端子	RT中信号	リプレイタイム遊技の開始時	リプレイタイム遊技中
第8端子	AT中信号	アシスタントタイム遊技の開始時	アシストタイム遊技中
第9端子	情報種別信号	＊図24参照	64ms
第10端子	数値情報信号		
第11端子	タイミング信号		

【図２４】

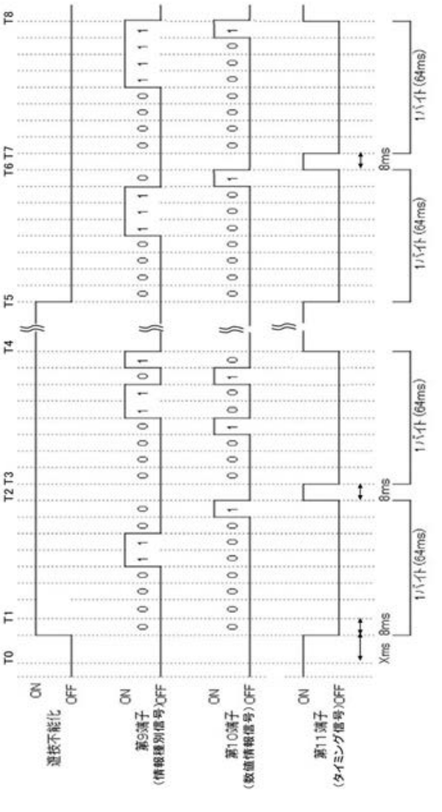


情報種別信号（8ビット）		数値情報信号（8ビット）		出力タイミング（契機）
設定変更中	00000000	設定変更モード	00000001	設定変更モードの開始時
設定値	00000001	1～6	00000001～00000110	設定値の確定時
クレジット数	00000010	0～50個	00000000～00110010	ゲームの開始時
クレジット精算	00000011	精算	00000001	精算ボタンの操作時
精算終了	00000100	精算終了	00000001	クレジット精算の終了時
遊技状態	00000101	ビッグボーナス	00000001	賭け数の確定時
		レギュラーボーナス	00000010	
		チャレンジボーナス	00000100	
		RT	00001000	
		AT	00010000	
		通常	00000000	
乱数（上位バイト）	00000110	0～255	00000000～11111111	乱数抽出時 （ゲームの開始時）
乱数（下位バイト）	00000111	0～255	00000000～11111111	
ボーナス内部当選	00001000	ビッグボーナス	00000001	内部抽選の終了時 （ゲームの開始時）
		レギュラーボーナス	00000010	
		チャレンジボーナス	00000100	
RT内部当選	00001001	RT	00001000	
小役／リプレイ／ハズレ内部当選	00001010	子役1	00010000	
		子役2	00100000	
		子役3	01000000	
		リプレイ	10000000	
		ハズレ	00000000	
ウェイト発生	00001011	ウェイト	00000001	ウェイトの開始時
フリーズ当選	00001100	ショート	00000000	フィリース状態の開始時
		ロング	00000001	
AT上乗せ	00001101	＋10	00001010	AT上乗せの決定時
		＋20	00010100	
フリーズ終了	00001110	フリーズ終了	00000001	フィリース状態の終了時
全リール回転開始	.00001111	回転開始	00000001	全リールの回転開始時
左リール停止操作位置	00010000	0～20	00000000～00010100	左ストップスイッチの操作時
中リール停止操作位置	00010001	0～20	00000000～00010100	中ストップスイッチの操作時
右リール停止操作位置	00010010	0～20	00000000～00010100	右ストップスイッチの操作時
左リール停止図柄	00010011	0～20	00000000～00010100	左リールの停止時
中リール停止図柄	00010100	0～20	00000000～00010100	中リールの停止時
右リール停止図柄	00010101	0～20	00000000～00010100	右リールの停止時
入賞	-	ビッグボーナス	00000001	入賞判定時 （全リールの図柄の導出時）
		レギュラーボーナス	00000010	
		チャレンジボーナス	00000100	
		RT	00001000	
		子役1	00010000	
		子役2	00100000	
		子役3	01000000	
		リプレイ	10000000	
メダル払い出し	00010111	1～15	00000001～00001111	子役入賞によるメダルの払出開始時
払い出し終了	00011000	払い出し終了	00000001	子役入賞によるメダルの払出終了時
天井残り遊技数	00011001	0～255	00000000～11111111	払出終了後（遊技の終了時）
AT遊技数	00011010	50～200	00000000～11001000	AT遊技数の更新時
エラー発生	00011011	扉開放エラー	00000001	扉開放エラー発生時
		異常入賞エラー	00000010	異常入賞エラー発生時
		磁気エラー	00000011	磁気エラー発生時
		電波エラー	00000101	電波エラー発生時
		リールエラー	00000111	リールエラー発生時

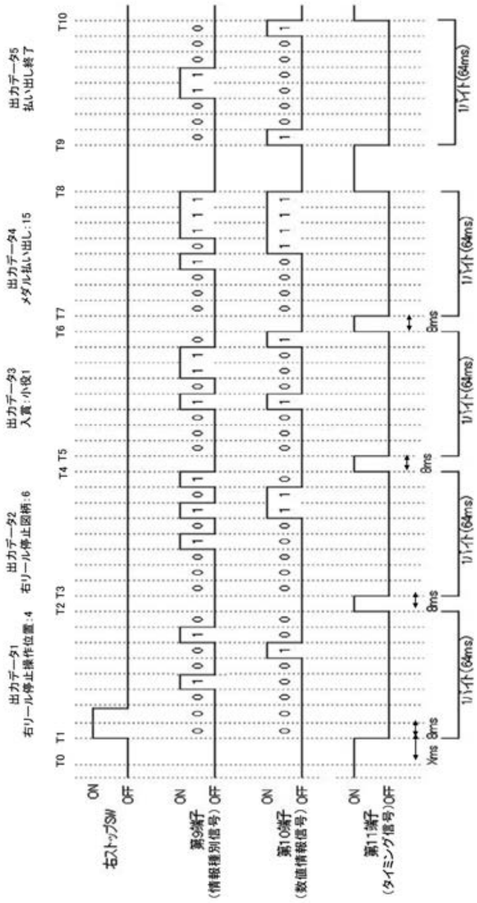
【図２５】



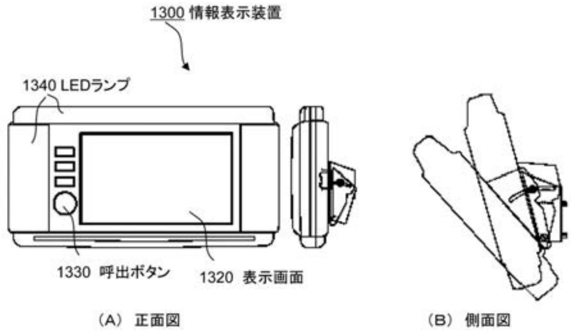
【図２６】


出力データ1
フリーズ当選：ロング
出力データ2
AT上乗せ：＋10
出力データ3
フリーズ終了
出力データ4
全リール回転開始
T0
T1
T2 T3
T4
T5
T6 T7
T8
遊技不能化
ON
OFF
第9端子
（情報種別信号）
第10端子
（数値情報信号）
第11端子
（タイミング信号）
Xms
8ms
1バイト(64ms)

【図２７】

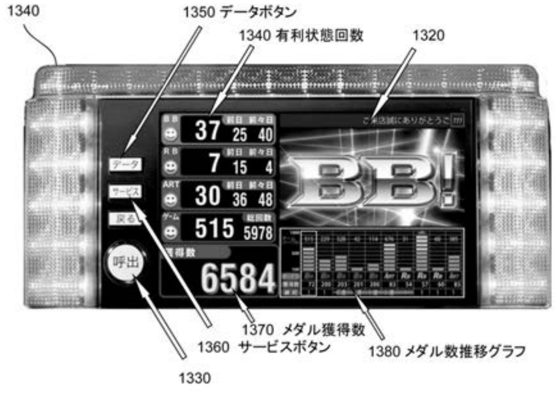

出力データ1
右リール停止操作位置：4
出力データ2
右リール停止図柄：6
出力データ3
入賞：小役1
出力データ4
メダル払い出し：15
出力データ5
払い出し終了
T0 T1
T2 T3
T4 T5
T6 T7
T8
T9
T10
右ストップSW
ON
OFF
第9端子
（情報種別信号）
第10端子
（数値情報信号）
第11端子
（タイミング信号）
Xms
8ms
1バイト(64ms)

【図２８】

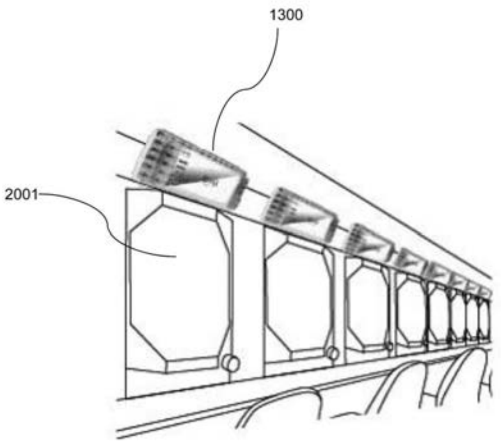

1300 情報表示装置
1340 LEDランプ
1330 呼出ボタン
1320 表示画面

（A） 正面図　（B） 側面図

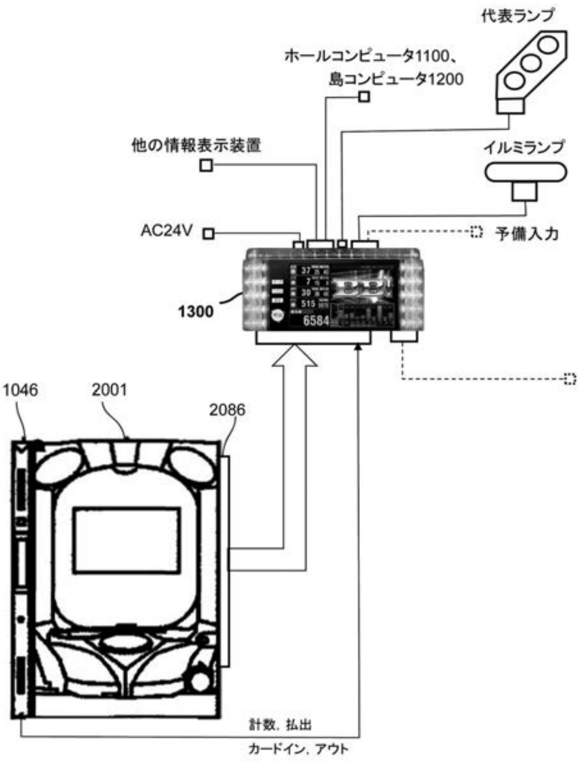
【図２９】


1340
1350 データボタン
1340 有利状態回数
1320
ご来店誠にありがとうご
データ
サービス
戻る
呼出
37
25
40
7
15
4
30
36
48
515
5978
獲得数
6584
BB!
1370 メダル獲得数
1360 サービスボタン
1380 メダル数推移グラフ
1330

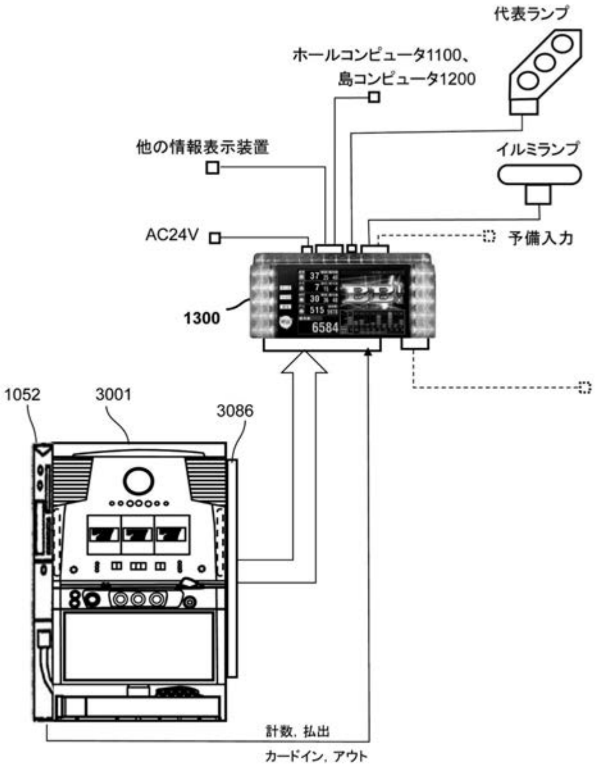
【図３０】



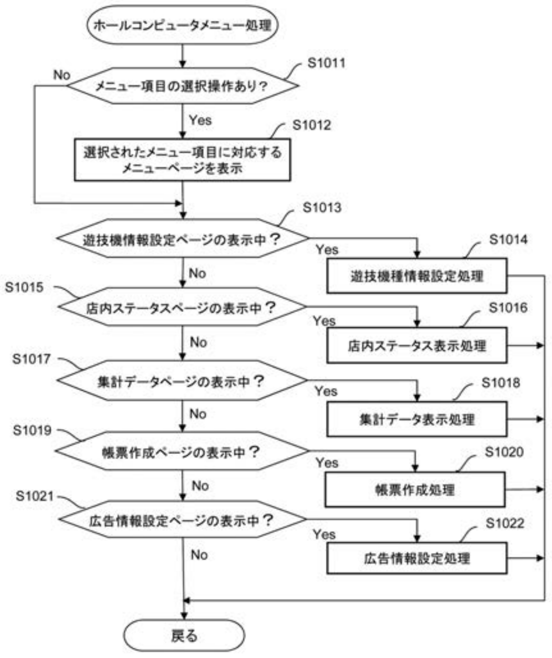
【図３１】


代表ランプ
ホールコンピュータ1100、
島コンピュータ1200
他の情報表示装置
イルミランプ
AC24V
予備入力
1300
6584
1046
2001
2086
計数，払出
カードイン，アウト

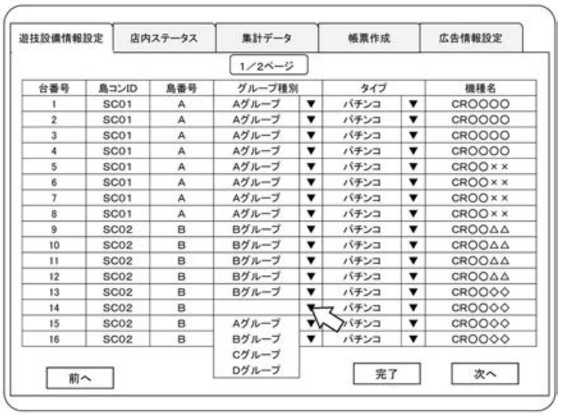
【図３２】


代表ランプ
ホールコンピュータ1100、
島コンピュータ1200
他の情報表示装置
イルミランプ
AC24V
予備入力
1300
6584
1052
3001
3086
計数，払出
カードイン，アウト

【図３３】

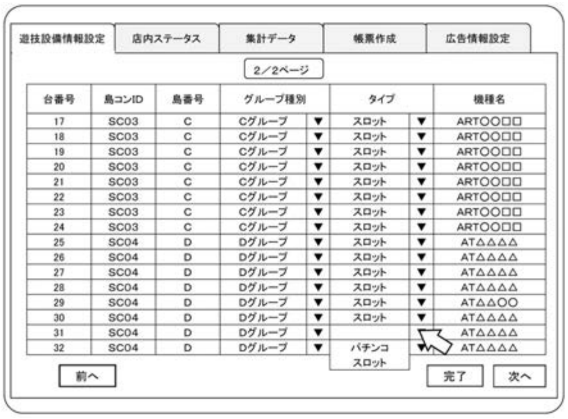

ホールコンピュータメニュー処理
S1011
メニュー項目の選択操作あり？
No
Yes
S1012
選択されたメニュー項目に対応するメニューページを表示
S1013
遊技機情報設定ページの表示中？
Yes
S1014
遊技機種情報設定処理
No
S1015
店内ステータスページの表示中？
Yes
S1016
店内ステータス表示処理
No
S1017
集計データページの表示中？
Yes
S1018
集計データ表示処理
No
S1019
帳票作成ページの表示中？
Yes
S1020
帳票作成処理
No
S1021
広告情報設定ページの表示中？
Yes
S1022
広告情報設定処理
No
戻る

【図３４】


遊技設備情報設定
店内ステータス
集計データ
帳票作成
広告情報設定
1／2ページ
Aグループ
Bグループ
Cグループ
Dグループ
前へ
完了
次へ

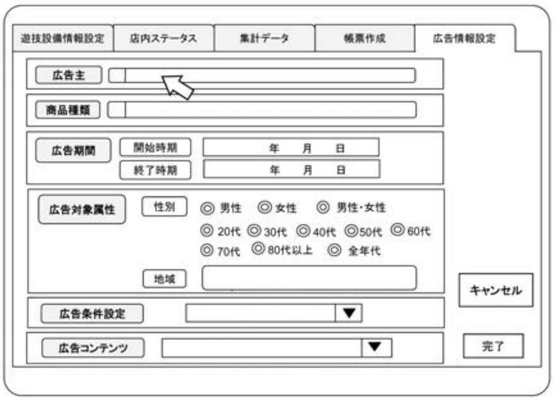
台番号	島コンID	島番号	グループ種別		タイプ		機種名
1	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○○○
2	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○○○
3	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○○○
4	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○○○
5	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○××
6	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○××
7	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○××
8	SC01	A	Aグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○××
9	SC02	B	Bグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○△△
10	SC02	B	Bグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○△△
11	SC02	B	Bグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○△△
12	SC02	B	Bグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○△△
13	SC02	B	Bグループ	▼	パチンコ	▼	CR○○◇◇
14	SC02	B		▼	パチンコ	▼	CR○○◇◇
15	SC02	B		▼	パチンコ	▼	CR○○◇◇
16	SC02	B		▼	パチンコ	▼	CR○○◇◇

【図３５】


遊技設備情報設定
店内ステータス
集計データ
帳票作成
広告情報設定
2／2ページ
パチンコ
スロット
前へ
完了
次へ

台番号	島コンID	島番号	グループ種別		タイプ		機種名
17	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
18	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
19	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
20	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
21	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
22	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
23	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
24	SC03	C	Cグループ	▼	スロット	▼	ART○○□□
25	SC04	D	Dグループ	▼	スロット	▼	AT△△△△
26	SC04	D	Dグループ	▼	スロット	▼	AT△△△△
27	SC04	D	Dグループ	▼	スロット	▼	AT△△△△
28	SC04	D	Dグループ	▼	スロット	▼	AT△△△△
29	SC04	D	Dグループ	▼	スロット	▼	AT△△○○
30	SC04	D	Dグループ	▼	スロット	▼	AT△△△△
31	SC04	D	Dグループ	▼		▼	AT△△△△
32	SC04	D	Dグループ	▼		▼	AT△△△△

【図３６】



【図３７】

200 広告情報データベース

番号	広告主	商品種類	商品ID	広告期間
1	A社	ゴルフボール	0111A	2012年1月20日-2018年1月19日
2	BA社	タバコ	0122A	2012年1月20日-2017年1月29日
3	B社	DVD	0333B	2014年7月1日-2017年6月30日
4	C社	ジュース	3444C	2015年10月4日-2017年10月3日
5	C社	コーヒー	5555C	2014年1月1日-2019年12月29日
6	D社	化粧品	6666D	2015年1月20日-2017年1月19日
: :	: :	: :	: :	: :
n	X社	・・・・・	nnnnX	・・・・・・・

【図３８】

202 広告対象属性データベース

番号	商品ID	広告対象属性
1	0111A	男性、50代以上
2	0122A	男性、50代以上
3	0333B	男性、女性、20代～30代
4	3444C	男性、女性、20代～30代
5	5555C	全会員
6	6666D	女性、50代以上
: :	: :	: :
n	nnnnX	・・・・・

【図３９】

210 機種広告情報データベース

番号	広告主	タイプ	機種名	広告期間
1	KR社	パチンコ	CR〇〇〇×	2016年1月20日-2016年7月19日
2	SK社	パチンコ	CR〇〇××	2015年3月20日-2016年3月29日
3	L社	パチンコ	CR◇◇◇◇	2015年12月1日-2016年11月30日
4	M社	スロット	AT△△□〇	2015年10月4日-2016年10月3日
5	M社	スロット	ART〇×□□	2016年2月1日-2016年10月31日
6	SS社	スロット	AT△△〇□	2015年12月15日-2016年9月14日
: :	: :	: :	: :	: :
n	:	:	:	:

【図４０】

212 機種広告対象属性データベース

番号	機種名	広告対象属性
1	CR〇〇〇×	男性、50代以上
2	CR〇〇××	全会員
3	CR◇◇◇◇	全会員
4	AT△△□〇	男性、女性、20代～30代
5	ART〇×□□	全会員
6	AT△△〇□	全会員
: :	: :	: :
n	ART〇×□×	全会員

【図４１】

220 広告効果実績データベース

商品ID:0111A

表示年月日	会員ID	表示回数	景品交換個数
2015年10月1日	KAM1234	100	10
	KAM6789	56	
	KAM1222	32	
	KAM2299	62	8
	KAM3534	22	
	KAM1221	6	
	KAM5222	69	5
	KAM1273	58	
	KAM4372	36	

【図４２】

250 会員属性データベース

番号	会員ID	性別	生年月日	住所
1	KAM1234	男	1945年3月3日	東京都XX区〇〇1-1-1
2	KAM6789	男	1955年10月25日	東京都△△区〇〇1-2-3
3	KAM1222	男	1982年6月20日	神奈川県〇〇市〇〇1-1-1
4	KAW2234	女	1945年4月6日	東京都〇×市〇〇3-2-1
5	KAM3534	男	1999年8月9日	神奈川県××市〇〇2-6-5
6	KAM1221	男	1950年6月10日	神奈川県△〇市〇〇5-9-3
7	KAW5432	女	1939年3月29日	神奈川県〇〇市〇〇5-3-6
8	KAM1211	男	1988年3月9日	東京都△〇区〇〇3-1-1
9	KAW3321	女	1961年11月6日	東京都〇〇区〇〇5-2-1
:	:	:	:	:
:	:	:	:	:
:	:	:	:	:
m	KAMxxxx	:	:	:

【図４３】

260 遊技機稼働実績データベース

会員ID:KAM1234

遊技日	機種名	遊技時間	使用金額	持ち玉数	貯玉数
2015年10月25日	CR〇〇〇〇	2時間	10000	2500	6000
2015年10月25日	CR〇〇××	1時間	3000	1000	0
2015年10月25日	CR〇〇△△	0.5時間	2000	500	1000

【図４４】

270 景品交換実績データベース

会員ID:KAM1234

遊技日	商品ID	交換個数
2015年10月25日	0111A	10

【図４５】

280 広告情報表示実績データベース

会員ID:KAM1234

遊技日	表示商品ID	表示回数
2015年10月25日	0111A	250
2015年10月25日	0122A	250
2015年10月25日	5555C	250

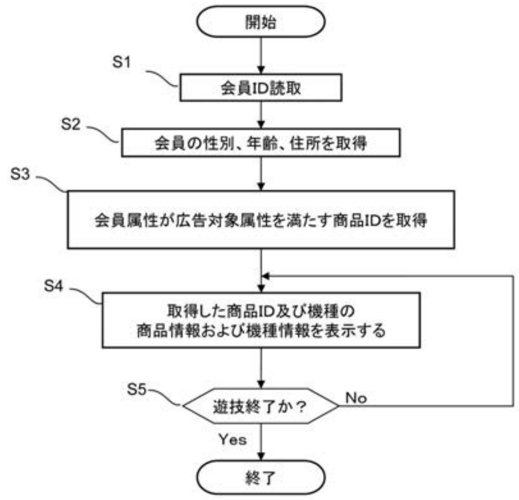
【図４６】

290 機種広告情報表示実績データベース

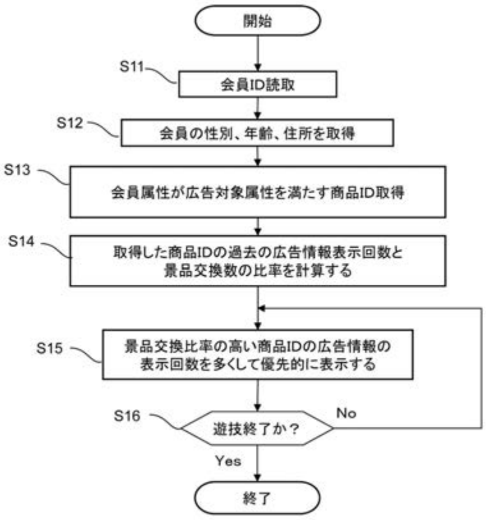
会員ID:KAM1234

遊技日	機種名	表示回数
2015年10月25日	CR○○○×	100回
2015年10月25日	CR○○××	100回
2015年10月25日	CR◇◇◇◇	100回
2015年10月25日	ART○×□□	100回
2015年10月25日	AT△△○□	100回

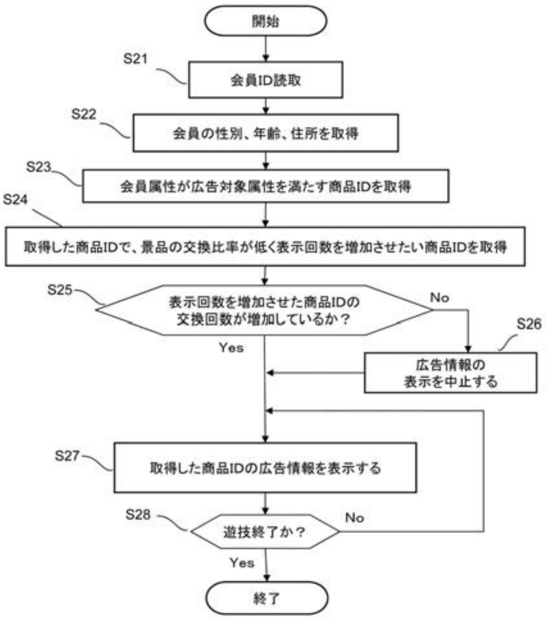
【図４７】


開始
S1
会員ID読取
S2
会員の性別、年齢、住所を取得
S3
会員属性が広告対象属性を満たす商品IDを取得
S4
取得した商品ID及び機種の
商品情報および機種情報を表示する
S5
遊技終了か？
No
Yes
終了

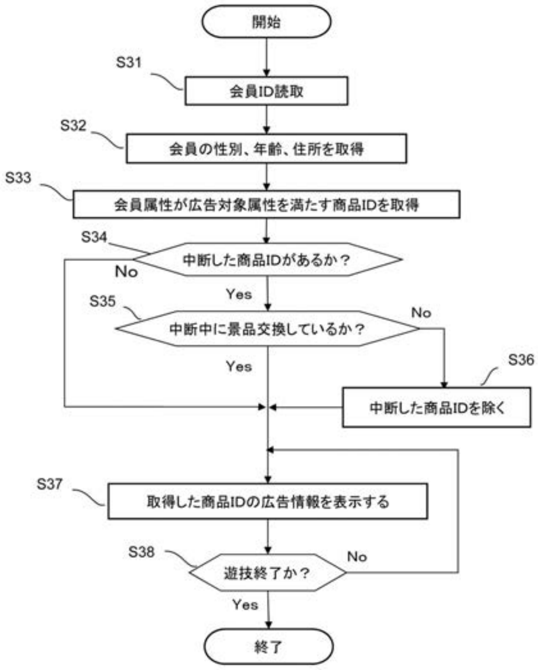
【図４８】


開始
S11
会員ID読取
S12
会員の性別、年齢、住所を取得
S13
会員属性が広告対象属性を満たす商品ID取得
S14
取得した商品IDの過去の広告情報表示回数と
景品交換数の比率を計算する
S15
景品交換比率の高い商品IDの広告情報の
表示回数を多くして優先的に表示する
S16
遊技終了か？
No
Yes
終了

【図４９】


開始
S21
会員ID読取
S22
会員の性別、年齢、住所を取得
S23
会員属性が広告対象属性を満たす商品IDを取得
S24
取得した商品IDで、景品の交換比率が低く表示回数を増加させたい商品IDを取得
S25
表示回数を増加させた商品IDの
交換回数が増加しているか？
No
S26
広告情報の
表示を中止する
Yes
S27
取得した商品IDの広告情報を表示する
S28
遊技終了か？
No
Yes
終了

【図５０】

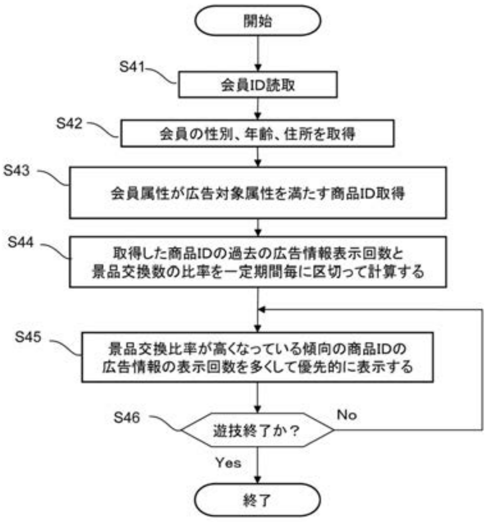

開始
S31
会員ID読取
S32
会員の性別、年齢、住所を取得
S33
会員属性が広告対象属性を満たす商品IDを取得
S34
中断した商品IDがあるか？
No
Yes
S35
中断中に景品交換しているか？
No
Yes
S36
中断した商品IDを除く
S37
取得した商品IDの広告情報を表示する
S38
遊技終了か？
No
Yes
終了

【図５１】

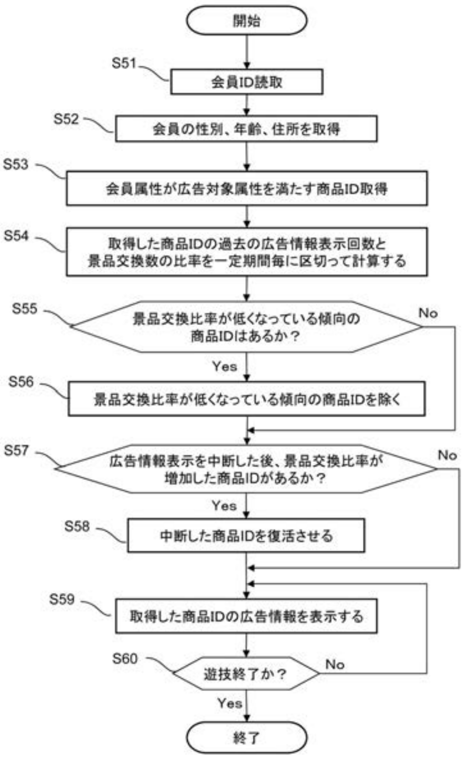
会員ID:KAM1234

商品ID	2月前	1月前	今月
0111A	10	18	22
0122A	0	0	0
5555C	32	30	33

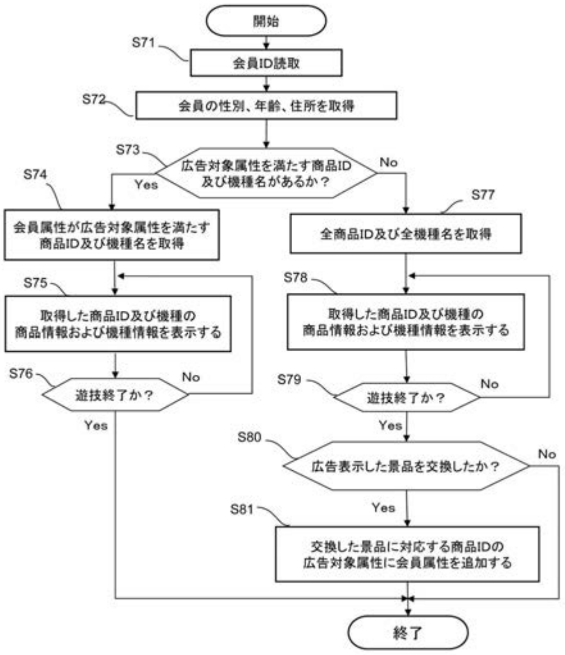
【図５２】


開始
S41
会員ID読取
S42
会員の性別、年齢、住所を取得
S43
会員属性が広告対象属性を満たす商品ID取得
S44
取得した商品IDの過去の広告情報表示回数と
景品交換数の比率を一定期間毎に区切って計算する
S45
景品交換比率が高くなっている傾向の商品IDの
広告情報の表示回数を多くして優先的に表示する
S46
遊技終了か？
No
Yes
終了

【図５３】


開始
S51
会員ID読取
S52
会員の性別、年齢、住所を取得
S53
会員属性が広告対象属性を満たす商品ID取得
S54
取得した商品IDの過去の広告情報表示回数と
景品交換数の比率を一定期間毎に区切って計算する
S55
景品交換比率が低くなっている傾向の
商品IDはあるか？
No
Yes
S56
景品交換比率が低くなっている傾向の商品IDを除く
S57
広告情報表示を中断した後、景品交換比率が
増加した商品IDがあるか？
No
Yes
S58
中断した商品IDを復活させる
S59
取得した商品IDの広告情報を表示する
S60
遊技終了か？
No
Yes
終了

【図５４】


開始
S71
会員ID読取
S72
会員の性別、年齢、住所を取得
S73
広告対象属性を満たす商品ID
及び機種名があるか？
No
S74
Yes
会員属性が広告対象属性を満たす
商品ID及び機種名を取得
S77
全商品ID及び全機種名を取得
S75
取得した商品ID及び機種の
商品情報および機種情報を表示する
S78
取得した商品ID及び機種の
商品情報および機種情報を表示する
S76
遊技終了か？
No
Yes
S79
遊技終了か？
No
Yes
S80
広告表示した景品を交換したか？
No
S81
Yes
交換した景品に対応する商品IDの
広告対象属性に会員属性を追加する
終了

フロントページの続き

(51)Int.Cl.	ＦＩ			テーマコード（参考）
	Ａ６３Ｆ	7/02	３５２Ｆ	
	Ａ６３Ｆ	7/02	３５２Ｌ	

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC34 AC38 AC52
AC77 AC82 BA02 BA17 BA22 BA35 BB02 BB23 BB33 BB43
BB48 BB78 BB93 CA02 CA25 CA27 CB04 CB23 CB33 CB49
CC01 CD12 CD13 CD17 CD18 CD25 CD31 CD55 CD57 CD58
DA02 DA14 DA19 DA29 DA52 DA54 DA58 DA63 EA04 EA35
EB01
2C088 BB01 BB03 BB05 BB07 CA02 CA11 CA27 CA35 EA48