

(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2017-205355

(P2017-205355A)

(43) 公開日 平成29年11月24日(2017.11.24)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 8

審査請求 未請求 請求項の数 10 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2016-100740 (P2016-100740)	(71) 出願人	000101204
(22) 出願日	平成28年5月19日 (2016. 5. 19)		
		(74) 代理人	110001427
			特許業務法人前田特許事務所
		(72) 発明者	松本 純治
			大阪府大阪市鶴見区放出東3丁目30番20号 株式会社oneA内
		(72) 発明者	川元 敬太
			大阪府大阪市鶴見区放出東3丁目30番20号 株式会社oneA内
		Fターム(参考)	2C088 CA02 CA04 CA11 CA23 CA31 CA35

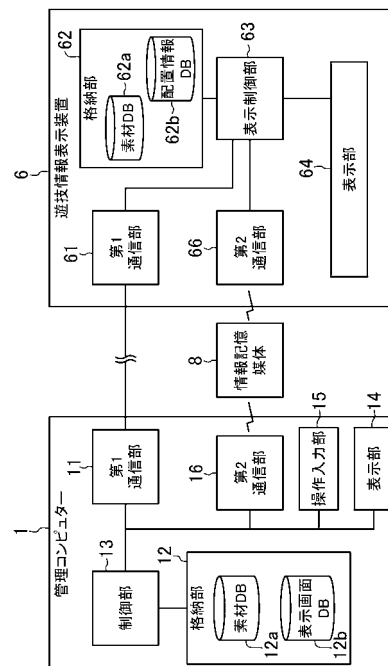
(54) 【発明の名称】 遊技情報表示装置、遊技情報表示装置の表示設定方法及び遊技情報表示システム

(57) 【要約】

【課題】表示部の画面レイアウトの設定が可能に構成された遊技情報表示装置を提供する。

【解決手段】遊技情報表示装置6は、表示部64に表示する画面内容の基となる画像素材Pが登録された素材データベース62aを有し、遊技情報表示装置6の外部から画像配置情報を受け、表示領域情報において特定された表示画面の表示領域に、素材識別情報において特定された画像素材Pを表示させる。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

少なくとも遊技情報が表示可能に構成された表示部を有する遊技情報表示装置であって、

前記表示部に表示する画面内容の基となる少なくとも 1 つの画像素材が登録された素材データベースを格納する格納部と、

前記遊技情報表示装置の外部から、前記画面内容に使用される画像素材を特定するための素材識別情報及び該画像素材の表示画面における表示領域を特定するための表示領域情報を含む画像配置情報を受け、前記表示領域情報において特定された表示画面の表示領域に前記素材識別情報において特定された画像素材を表示させる表示制御部とを備えていることを特徴とする遊技情報表示装置。

10

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技情報表示装置において、

前記表示領域情報は、画像素材の表示位置及び表示サイズの少なくとも一方を特定するための情報を含んでいることを特徴とする遊技情報表示装置。

【請求項 3】

請求項 1 記載の遊技情報表示装置において、

前記画像配置情報が格納された情報記憶媒体にアクセスして、該画像配置情報が取得できるように構成された通信部を有することを特徴とする遊技情報表示装置。

20

【請求項 4】

請求項 1 記載の遊技情報表示装置において、

前記画像配置情報を通信経由で受信する通信部を備えていることを特徴とする遊技情報表示装置。

【請求項 5】

請求項 1 記載の遊技情報表示装置において、

前記遊技情報表示装置の外部から、新たな画像素材を受けたとき、該新たな画像素材を前記素材データベースに登録することを特徴とする遊技情報表示装置。

30

【請求項 6】

請求項 1 記載の遊技情報表示装置において、

前記画像配置情報には、前記画像素材のうちの少なくとも 1 つにおいて、前記画像素材の表示態様を特定するための表示態様情報が含まれており、

前記表示制御部は、前記表示態様情報を含む画像配置情報を受けたとき、前記素材識別情報において特定された画像素材を、前記表示領域情報において特定された表示画面の表示領域において、前記表示態様情報において特定された表示態様で表示させることを特徴とする遊技情報表示装置。

【請求項 7】

請求項 1 記載の遊技情報表示装置において、

前記画像素材の表示に際して、該画像素材の素材識別情報に基づいた分類に応じて該画像素材が表示されるレイヤを分けることができるように構成されていることを特徴とする遊技情報表示装置。

40

【請求項 8】

請求項 1 から 7 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技情報表示装置において、

前記画像素材には、前記遊技情報を構成する遊技情報画像素材及び前記遊技情報以外の遊技関連情報を構成する遊技関連画像素材の少なくとも一方が含まれることを特徴とする遊技情報表示装置。

【請求項 9】

遊技情報表示装置の表示設定方法であって、

50

前記遊技情報表示装置には、画面内容の基となる少なくとも１つの画像素材が登録された素材データベースが格納されており、

ユーザが、コンピュータを用いて、前記少なくとも１つの画像素材から選択した画像素材を用いて前記遊技情報表示装置の画面内容を作成し、

前記遊技情報表示装置に、前記画面内容に使用される画像素材を特定するための素材識別情報及び該画像素材の表示画面における表示領域を特定するための表示領域情報を含む画像配置情報を与え、

前記遊技情報表示装置が、前記表示領域情報において特定された表示画面の表示領域に前記素材識別情報において特定された画像素材を表示することを特徴とする表示設定方法。

10

【請求項１０】

複数の請求項１記載の遊技情報表示装置と、前記複数の遊技情報表示装置に接続された管理装置とを含む遊技情報表示システムであって、

前記管理装置は、前記複数の遊技情報表示装置に、一括した前記画像配置情報又は独立した前記画像配置情報を送信できるように構成されていることを特徴とする遊技情報表示システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機毎に設置される遊技情報表示装置、それらの遊技情報表示装置の表示設定方法及び遊技情報表示装置と管理コンピュータとを備える遊技情報表示システムに関する。

20

【背景技術】

【０００２】

遊技情報表示装置として、画像や動画等（以下、単に画像等ともいう）の多彩な表示が可能に構成された表示部（例えば、液晶モニタ）を搭載するものがある（例えば、特許文献１、特許文献２）。さらに、画像等を見やすくしたり、演出効果を高めたりすることを目的として、表示部の大型化や表示画像の高画質化が進んでいる。これにより、従来と比較して表示可能な情報量が増加している。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１４－９４２３１号公報

【特許文献２】特開２０１２－２２８３１７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

ところで、一般的に、遊技情報表示装置では、ＲＯＭ等に記憶された画像データを読み込んで表示画面に表示させるように構成されている。より具体的には、例えば、遊技場の開店前に複数の表示画面をあらかじめ遊技情報表示装置のＲＯＭ等に記憶し、その中から選択された表示画面を適宜選択して表示するように構成されている。

40

【０００５】

しかしながら、従来の登録された表示画面から選択されたものを表示する方法では、遊技場毎、設置機種毎、対象顧客毎に応じた表示画面を表示したいという要望に対し、十分対応できていないという問題がある。より具体的には、「特定の遊技情報を大きく表示したい」、「特定の遊技情報は表示しなくてよい」、「大量の情報を一つの表示画面に表示したい」のように、例えば、遊技場等によって異なる要望、互いに相反する要望を受ける場合があり、十分に対応できていないという問題があった。このような問題に対して、登録する表示画面数を増加させることも考えられるが、遊技情報表示装置のＲＯＭ容量は有限であり、すべての要望に対応するのは難しい。

50

【 0 0 0 6 】

上記の点に鑑み、本発明は、表示部の画面レイアウトの設定が可能に構成された遊技情報表示装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明の第 1 態様に係る遊技情報表示装置は、少なくとも遊技情報が表示可能に構成された表示部を有し、前記表示部に表示する画面内容の基となる少なくとも 1 つの画像素材が登録された素材データベースを格納する格納部と、前記遊技情報表示装置の外部から、前記画面内容に使用される画像素材を特定するための素材識別情報及び該画像素材の表示画面における表示領域を特定するための表示領域情報を含む画像配置情報を受け、前記表示領域情報において特定された表示画面の表示領域に前記素材識別情報において特定された画像素材を表示させる表示制御部とを備えている。

10

【 0 0 0 8 】

ここで、「画像素材」とは、画像として表現された素材であればよく、形状、表示形態、ファイル形式、表示態様等は特に限定されるものではない。なお、実施形態において、発明の理解を容易にするために「画像素材」に包含されるものを例示するが、「画像素材」に含まれる素材の範囲を限定することを意図するものではない。

【 0 0 0 9 】

この態様によると、表示部の表示画面には、素材データベースに登録された画像素材のうち画像素材情報において特定された画像素材が、表示領域情報において特定された表示領域に表示される。これにより、表示部の表示画面に自由にレイアウトされた画面を表示させることができる。すなわち、本態様によると、画像素材の選択の自由度、画像素材の配置及び表示サイズの自由度が非常に高い遊技情報表示装置を提供することができる。具体的には、例えば遊技場において、遊技情報表示装置の外部から受ける画像配置情報に応じて、隣接する遊技情報表示装置同士が互いに異なる画面レイアウトで表示部の表示画面を表示することができる。

20

【 0 0 1 0 】

前記表示領域情報は、画像素材の表示位置及び表示サイズの少なくとも一方を特定するための情報を含んでいる、としてもよい。

【 0 0 1 1 】

表示領域情報が画像素材の表示位置を特定するための情報を含んでいる場合、画像素材の配置の設定ができ、表示サイズを特定するための情報を含んでいる場合、画像素材の表示サイズの設定ができる。

30

【 0 0 1 2 】

前記画像配置情報が格納された情報記憶媒体にアクセスして、該画像配置情報が取得できるように構成された通信部を有していてもよい。

【 0 0 1 3 】

情報記憶媒体を介した画像配置情報の入力を可能にすることで、遊技場に遊技情報表示装置と管理コンピュータとを接続するような通信環境がないような場合においても、表示画面のレイアウトの設定ができる。

40

【 0 0 1 4 】

前記画像配置情報を通信経由で受信する通信部を備えていてもよい。

【 0 0 1 5 】

これにより、遊技情報表示装置の設置台数が多い遊技場においても、一括した又は独立した画像配置情報の受信が可能になる。

【 0 0 1 6 】

前記遊技情報表示装置の外部から、新たな画像素材を受けたとき、該新たな画像素材を前記素材データベースに登録する、としてもよい。

【 0 0 1 7 】

これにより、画像素材の選択の自由度を高めることができる。また、例えば、ユーザが

50

コンピュータ等を使用して作成した画面レイアウトがある場合に、表示制御部が与えられた画面レイアウトで表示部の表示画面を表示させることができる。

【0018】

前記画像配置情報には、前記画像素材のうちの少なくとも1つにおいて、前記画像素材の表示態様を特定するための表示態様情報が含まれており、前記表示制御部は、前記表示態様情報を含む画像配置情報を受けたとき、前記素材識別情報において特定された画像素材を、前記表示領域情報において特定された表示画面の表示領域において、前記表示態様情報において特定された表示態様で表示させるようにしてもよい。

【0019】

ここで、「表示態様情報」には、画像素材の透過率、画像素材が数字の場合における桁数、画像素材の色、画像素材が文字や数字の場合におけるフォント等が含まれる。

【0020】

これにより、表示画面のレイアウト設定の自由度がさらに向上する。具体的には、例えば、画像素材にバトル系、南国系等のテーマを設けて、表示態様情報でそのテーマをそろえることで、遊技台と連動した演出効果を高めることができる。また、例えば、単一の数字の画像素材を用意し、その数字の桁数を表示態様として設定できるようにすることで、画像素材の数を増やすことなく、設定のバリエーションを増やすことができる。

【0021】

前記画像素材の表示に際して、該画像素材の素材識別情報に基づいた分類に応じて該画像素材が表示されるレイヤを分けることができるように構成されていてもよい。

【0022】

これにより、画像素材同士を互いに重ねて表示させることが可能になり、表示画面のレイアウト設定の自由度がさらに向上する。例えば、ニュース情報や広告情報、空き台情報等、遊技情報以外の遊技関連情報を遊技情報の所望の位置に重ねて表示させるような設定ができるようになる。

【0023】

本発明の第2態様に係る遊技情報表示装置の表示設定方法は、前記遊技情報表示装置には、画面内容の基となる少なくとも1つの画像素材が登録された素材データベースが格納されており、ユーザが、コンピュータを用いて、前記少なくとも1つの画像素材から選択した画像素材を用いて前記遊技情報表示装置の画面内容を作成し、前記遊技情報表示装置に、前記画面内容に使用される画像素材を特定するための素材識別情報及び該画像素材の表示画面における表示領域を特定するための表示領域情報を含む画像配置情報を与え、前記遊技情報表示装置が、前記表示領域情報において特定された表示画面の表示領域に前記素材識別情報において特定された画像素材を表示する。

【0024】

この態様によると、ユーザが作成した画面内容に係る画像配置情報に基づいて遊技情報表示装置が表示画面の表示を行うため、第1態様と同様に、画像素材の選択の自由度、画像素材の配置及び表示サイズの自由度を高めた画面表示ができる。

【0025】

本発明の第3態様に係る遊技情報表示システムは、複数の第1態様記載の遊技情報表示装置と、前記複数の遊技情報表示装置に接続された管理コンピュータとを備え、前記管理コンピュータは、前記複数の遊技情報表示装置に、一括した前記画像配置情報又は独立した前記画像配置情報を送信できるように構成されている。

【0026】

この態様によると、一括した又は独立した画像配置情報の送信ができるので、例えば、遊技場において、台毎の表示画面の設定、島毎の表示画面の設定、遊技場で一括した表示画面設定ができるようになる。これにより、ユーザによる表示画面設定の自由度が向上するとともに、設定に係る手間を削減することができる。

【発明の効果】

【0027】

10

20

30

40

50

本発明によると、画像配置情報において特定された表示領域に所望の画像を表示させることができるので、パリエーションに富んだ画面レイアウトの設定を可能にすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0028】

【図1】遊技情報表示システムを含む全体構成のイメージ図である。

【図2】管理コンピュータ及び遊技情報表示装置の構成例を示すブロック図である。

【図3】遊技情報表示装置の一例を示す正面図である。

【図4】表示部の表示レイヤの一例を示す図である。

【図5】遊技情報表示システムの動作例を示すフローチャートである。

10

【図6】管理コンピュータによる処理の一部を示すフローチャートである。

【図7】表示画面作成ソフトウェアの編集画面のイメージ図である。

【図8】表示画面作成に係る画像素材の選択のイメージ図である。

【図9】画像配置情報リストの一例を示す図である。

【図10】表示画面作成ソフトウェアの編集画面のイメージ図である。

【図11】遊技情報表示装置の表示画面の一例を示す図である。

【図12】遊技情報表示装置の表示画面の一例を示す図である。

【図13】遊技情報表示装置の表示画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0029】

20

以下、図面を参照しながら本発明の実施形態を説明する。以下の好ましい実施形態の説明は、本質的に例示に過ぎず、本発明、その適用範囲あるいはその用途を制限することを意図するものではない。

【0030】

< 遊技情報表示システムの構成 >

図1は実施形態に係る遊技情報表示システムを含む全体構成のイメージ図である。パチンコホール等の遊技場には、遊技場の管理を行うための管理コンピュータ1と、管理コンピュータ1と双方向通信可能に接続された中継器2と、中継器2を介して管理コンピュータ1と双方向通信可能に接続された島管理ユニット31、31、...と、島管理ユニット31、31、...にそれぞれ対応して設けられた遊技島G1、G2、...とが設けられている。

30

【0031】

遊技島G1、G2、...（以下、単に島ともいう）は、それぞれ、複数の遊技機ユニット4を備えており、該複数の遊技機ユニット4が一对ごとに背中あわせに配置されるとともに、複数対の遊技機ユニット4が横並びに配置されることによって構成されている。

【0032】

遊技機ユニット4は、遊技機7（例えば、パチンコ機、パチスロ機）と、該遊技機7の稼働データや該遊技機7に対応した画像を表示する遊技情報表示装置6と、遊技機7及び遊技情報表示装置6と島管理ユニット31との間に設けられた入出力ボックス5とを備えている。遊技機7から出力された稼働データ等の遊技機情報は、入出力ボックス5を経由して遊技情報表示装置6に入力されるように構成されている。但し、入出力ボックス5は遊技情報表示装置6に内蔵されていても構わない。

40

【0033】

図2に示すように、管理装置としての管理コンピュータ1は、第1通信部11と、格納部12と、制御部13と、表示部14と、操作入力部15と、第2通信部16とを備えている。なお、以下の説明において、遊技情報表示装置6の構成要素と区別するために、管理コンピュータ1の各構成要素の前に「管理」と付して説明する場合がある。遊技情報表示装置6は、第1通信部61と、格納部62と、表示制御部63と、表示部64と、第2通信部66とを備えている。さらに、図3に示すように、遊技情報表示装置6は、正面視で右下端部に設けられ、表示部64の表示画面の表示内容を切り替えるためのデータボタン65aと、正面視で左下端部に設けられ、遊技場のスタッフを呼び出すための呼出ボタ

50

ン 6 5 b と、大当たり等の各種演出をするための発光部 6 7 , 6 7 とを備えている。

【 0 0 3 4 】

図 1 及び図 2 に戻り、管理コンピュータ 1 の第 1 通信部 1 1 は、中継器 2 と接続されており、遊技情報表示装置 6 の第 1 通信部 6 1 は、入出力ボックス 5 と接続されている。管理コンピュータ 1 と遊技情報表示装置 6 とは、互いの第 1 通信部 1 1 , 6 1 を介してデータ通信ができるように構成されている。なお、図 1 及び図 2 では、遊技情報表示装置 6 の第 1 通信部 6 1 が有線通信によってデータを受信する例を示しているが、無線通信を介してデータ通信するようにしてもよい。

【 0 0 3 5 】

管理格納部 1 2 には、表示画面作成ソフトウェアを用いて、遊技情報表示装置 6 の表示部 6 4 に表示させる表示画面を作成する際に用いる複数の画像素材 P が登録された素材データベース 1 2 a が格納されている。また、管理格納部 1 2 には、素材データベース 1 2 a に登録された画像素材 P を用いて作成された表示画面であるサンプル画面が登録された表示画面データベース 1 2 b が格納されている。

【 0 0 3 6 】

管理制御部 1 3 は、第 1 通信部 1 1、管理格納部 1 2、管理表示部 1 4 等、管理コンピュータ 1 の各構成要素を制御する。また、表示画面作成ソフトウェア及び台管理ソフトウェアに係るプログラムを起動して、該プログラムの操作画面を管理表示部 1 4 に表示させる。また、キーボード、マウス、タッチパッド等で構成された管理操作入力部 1 5 からの操作入力に応じた処理を実行する。管理表示部 1 4 には、上記各ソフトウェアに係る操作画面及び編集画面等の各種表示が行われる。

【 0 0 3 7 】

管理コンピュータ 1 の第 2 通信部 1 6 は、U S B メモリ、S D カード等の情報記憶媒体 8 が差し込めるように構成されている。そして、情報記憶媒体 8 が第 2 通信部 1 6 に差し込まれた場合に、管理制御部 1 3 が、情報記憶媒体 8 にアクセスして情報の書き込みや読み出しができるように構成されている。

【 0 0 3 8 】

遊技情報表示装置 6 において、格納部 6 2 には、素材データベース 6 2 a 及び配置情報データベース 6 2 b が格納されている。素材データベース 6 2 a には、表示制御部 6 3 が表示部 6 4 に表示させる画面内容の基となる複数の画像素材 P が登録されている。また、配置情報データベース 6 2 b には、上記画面内容に使用される画像素材 P を特定するための素材識別情報及び画像素材 P の表示画面における表示領域を特定するための表示領域情報を含む画像配置情報が登録されている。表示制御部 6 3 は、画像配置情報に基づいて表示部 6 4 の表示を制御する。表示部 6 4 の表示画面には、複数の画像素材 P がレイアウトされ、表示される。このとき、各画像素材 P の表示位置は、表示領域情報のうちの表示位置情報で特定される。同様に、各画像素材 P の表示サイズは、表示領域情報のうちの表示サイズ情報で特定される。各画像素材 P の表示において、各画像素材 P の素材識別情報に基づいた分類に応じて、各画像素材 P が表示される表示レイヤを分けることができるように構成されている。例えば、図 4 に示すように、数字素材 P 1 1 及びガイド素材 P 1 2 を表示するための第 1 レイヤ、補助パーツ素材 P 2 1 を表示するための第 2 レイヤ、フレーム素材 P 3 1 及びグラフ素材 P 3 2 を表示するための第 3 レイヤ及び背景素材 P 4 1 を表示するための第 4 レイヤに表示レイヤを分けることができる。

【 0 0 3 9 】

図 4 において、「素材レイヤ」と記載した部分が遊技情報表示装置 6 の表示部 6 4 における表示レイヤに相当する。また、「素材レイヤ」と記載した部分は、管理コンピュータ 1 において画像素材のレイアウトの設定、変更等のレイアウト編集が可能に構成された編集レイヤに相当する。また、グリッドレイヤ及びキャンバスレイヤは管理コンピュータ 1 においてのみ表示されるレイヤである。キャンバスレイヤは、編集画面の下地レイヤであり、グリッドレイヤは、画像素材 P の配置位置をユーザが把握しやすいように設けたレイヤである。なお、遊技情報表示装置 6 の表示部 6 4 のレイヤ数は 4 つに限定されず、4 つ

10

20

30

40

50

より多くてもよいし、少なくてもよい。また、各レイヤに表示させる画像素材 P の種別も適宜変更することができる。

【0040】

本実施形態では、管理コンピュータ 1 及び遊技情報表示装置 6 の素材データベース 12a, 62a に登録された複数の画像素材 P は、互いに同一であるものとする。ただし、素材データベース 12a, 62a に登録された画像素材 P が互いに異なってもよい。具体的には、後述する画像配置情報の素材識別情報で特定された画像素材 P が、遊技情報表示装置 6 への表示が指示されるまでに素材データベース 62a に登録されていればよい。ここで、管理コンピュータ 1 及び遊技情報表示装置 6 の素材データベース 12a, 62a は、画像素材 P 及び画像素材 P に係る各情報（例えば、画像配置情報等）の追加、修正又は削除等の更新作業ができるように構成されている。例えば、管理コンピュータ 1 で作成された表示画面に使用された画像素材 P のうち遊技情報表示装置 6 の素材データベース 62a に登録されていない未登録素材 P N がある場合、ユーザは、遊技情報表示装置 6 の素材データベース 62a に未登録素材 P N を登録することができる。この場合、例えば、遊技場の営業時間外にユーザが管理コンピュータ 1 から遊技情報表示装置 6 に未登録素材 P N を送信させてもよいし、ユーザが情報記憶媒体 8 に記憶された未画像素材 P N を遊技情報表示装置 6 に読み込ませるようにしてもよい。また、例えば、管理コンピュータ 1 において、ユーザが作成したオリジナル画像を第 2 通信部 16 から取得して素材データベース 12a に追加したり、素材データベース 12a に登録された画像素材 P を管理コンピュータ 1 上で編集して素材データベース 12a に再登録したりすることができる。

10

20

【0041】

複数の画像素材 P には、遊技情報を構成する遊技情報画像素材と、遊技情報以外の遊技関連情報を構成する遊技関連画像素材の少なくとも一方が含まれる。図 3 は遊技情報表示装置 6 及びその表示部 64 の表示画面の一例を示している。

【0042】

遊技情報画像素材は、遊技情報を示す画像素材であり、例えば、各種遊技情報を示す数字素材 P 11、ガイド素材（テキスト素材）P 12、及びグラフ素材 P 32 を含む。遊技情報は、遊技機 7 から受信した稼働データ等に基づいて作成される情報である。稼働データには、例えば、回数データ、グラフデータ、大当たり情報、セーフ及びアウト数等が含まれる。

30

【0043】

具体的には、数字素材 P 11 とは、例えば、遊技情報を示す数値データについて、数字を用いて表示した画像素材である。図 3 では、大当たりの回数、確率変動（以下、単に確変ともいう）の回数及び初当たり回数、総スタート回数、大当たり発生確率、現在スタート回数等が数字素材によって表示された例を示している。数字素材 P 11 では、例えば、プロパティ（表示態様）として、色、桁数、フォントが設定できるように構成されていてもよい。また、数字周辺部分の透過率が設定可能に構成されていてもよい。

【0044】

ガイド素材 P 12 とは、数字素材の数値が示す遊技情報を識別するためのテキストを含む画像素材である。図 3 では、本日の大当たり回数の左上側に配置した「本日大当たり」、現在スタート回数の左側に配置した「現在スタート」、大当たり発生確率の左上側に配置した「確率」等がガイド素材によって表示された例を示している。なお、ガイド素材 P 12 の形式は特に限定されず、テキスト自体を画像素材としてもよいし、図 3 に示すようにテキストの周囲を所定形状（図 3 では矩形状）のフレームで囲み、フレームとテキストとを合成して単一の画像素材としてもよい。ガイド素材 P 12 では、例えば、プロパティ（表示態様）として、テキスト部分のフォントや色、及びフレーム部分の色や透過率等が設定できるように構成されていてもよい。

40

【0045】

グラフ素材 P 32 とは、例えば、遊技情報を示す数値データについて、グラフを用いて表示した画像素材である。図 3 では、スランプグラフ、スタート回数履歴グラフ等がグラ

50

フ画像素材によって表示された例を示している。グラフ素材 P 3 2 では、例えば、プロパティ（表示態様）として、グラフ下地の透過率が設定できるように構成されていてもよい。

【 0 0 4 6 】

遊技関連画像素材は、遊技情報以外の情報で遊技に関連する情報を示す画像素材であり、例えば、補助パーツ素材 P 2 1、フレーム素材 P 3 1 及び背景素材 P 4 1 を含む。

【 0 0 4 7 】

具体的には、補助パーツ素材 P 2 1 とは、遊技者が遊技台を識別したり、遊技台選択の参考にする補助となる情報や、エンターテインメント性を高めたり、遊技者の高揚感を高めることを目的とした補助的な画像素材 P である。例えば、機種名や台番号が記載された画像素材や、空き台や遊技者が休憩中である旨を表示する画像素材である。また、例えばキャラクター等の静止画像素材及び動画像素材や、遊技場のイベント、出玉の状況等に連動した静止画像素材及び動画像素材である。

10

【 0 0 4 8 】

フレーム素材 P 3 1 とは、例えば、数字の外側を囲んだり、テキストやメニューの外側を囲んだりする多角形状又は円形状の枠状の素材や、数字素材 P 1 1 と数字素材 P 1 1 との間のように画像素材間を区切って見やすくするための線状の画像素材である。

【 0 0 4 9 】

背景素材 P 4 1 とは、背景画像の素材であり、例えば、遊技台毎、店舗毎に設定されたテーマや季節等に応じた画像素材を含む。

20

【 0 0 5 0 】

なお、図 3 では遊技情報画像素材及び遊技関連画像素材のレイアウトの一例を示しているが、遊技情報画像素材及び遊技関連画像素材は図 3 のものに限定されない。また、画像素材 P がどの分類に属するかについて、ユーザが適宜変更できるようにしてもよい。同様に、画像素材 P を遊技情報画像素材と遊技関連画像素材のどちらに分類させるかについても特に限定はなく、例えばユーザが自由に設定又は変更ができるようにしてもよい。例えば、本実施形態では、ガイド素材 P 1 2 は、遊技情報画像素材に含まれるものとしたが、これを遊技関連画像素材に含まれるものとしてもよい。

【 0 0 5 1 】

< 遊技情報表示システムの動作 >

30

次に、遊技情報表示システムの動作について、図 5 及び図 6 に示したフローチャートを用いて詳細に説明する。

【 0 0 5 2 】

- 表示画面の作成 -

まず、ユーザが管理コンピュータ 1 を用いて表示画面を作成する場合における管理コンピュータ 1 の動作例について説明する。なお、特に明記する場合を除いて、管理コンピュータ 1 における制御の主体は、管理制御部 1 3 が行うものとする。なお、管理制御部 1 3 以外が主体となってもかまわない。

【 0 0 5 3 】

図 5 に示すように、ユーザは、管理コンピュータ 1 の表示画面作成ソフトウェアを起動し（S 1）、表示画面の作成、編集を実施する（S 2）。

40

【 0 0 5 4 】

具体的には、図 6 に示すように、新規に表示画面を作成する場合（S 2 0）、ユーザは、対象となる遊技機 7 の種別選択を行う（S 2 1）。例えば、ユーザは、「パチスロ機」又は「パチンコ機」のうち対象となる遊技機 7 の種別を選択する。図 7 には、表示画面作成ソフトウェアの編集画面の一例を示しており、遊技機の種別として「パチンコ機」が選択された状態を示している。

【 0 0 5 5 】

遊技機 7 の種別選択後、ユーザは表示画面に配置する画像素材 P を選択する（S 2 2）。具体的には、まず、図 8（A）に示すリストが表示され、例えば、「数字」の項目を選

50

択すると、図 8 (B) の太枠線で示すような「パチンコ」に係る「数字素材」のリストが表示される。ユーザは、この中から表示画面に配置する画像素材 P を選択する。例えば、「本日大当たり回数」を選択すると、本日の「大当たり回数」を示す数字素材が編集画面上で配置できるようになる。図 8 (C) は「ガイド素材」、図 8 (D) は「補助パーツ素材」の一例を示しており、他の素材 (「フレーム」、「グラフ」、「背景」) についても同様のリストが用意されている。

【 0 0 5 6 】

なお、図 8 に示すように、遊技機 7 の種別によって、遊技情報として表示する項目が異なる場合がある。S 2 1 において、遊技機 7 の種別をユーザに特定させることにより、その後の処理でユーザに提示するリストの項目数を絞り込むことができ、表示画面作成に係る見やすさや操作性を向上させることができる。なお、遊技機 7 の種別は上記に限定されず、例えば、「パチンコ機」の中で複数の種別に分かれていてもよい。

10

【 0 0 5 7 】

ユーザにより配置する画像素材 P が選択されると、S 2 3 において、管理制御部 1 3 は、素材データベース 1 2 a から選択された画像素材 P (例えば、数字素材 P 1 1) を取り出し、編集画面 1 4 a の対応するレイヤ (例えば、第 1 レイヤ) に表示させ、ユーザが画像素材 P の配置及びサイズ設定をできるようにする。図 7 では、ユーザによって「大当たり回数」を示す数字素材 P 1 1 である「999」が表示画面左上端部に配置された例を示している。管理コンピュータ 1 の処理では、「大当たり回数」を示す数字素材 P 1 1 は、第 1 レイヤの左上端部に配置されている。なお、編集画面 1 4 a 上では、すべてのレイヤを透過して表示させ、ユーザが配置した画像素材 P がどのレイヤに表示されているかを意識せずに編集できるようにしている。一方で、図示しないが、ユーザの求めに応じて、各レイヤにどのような画像素材 P が配置されているかを表示できるようにしてもよい。なお、遊技情報表示装置 6 に転送された後、実際には「999」の部分には、「本日の大当たり回数」が表示され、随時更新される。他の数字素材 P 1 1 やグラフ素材 P 3 2 についても同様である。

20

【 0 0 5 8 】

S 2 4 において、ユーザは、画像素材 P (例えば数字素材 P 1 1) のプロパティを編集して、表示態様の設定を行う。図 7 の表示画面作成ソフトウェアの画面右上のサブ画面 1 4 b には、各画像素材 P について、編集可能なプロパティが表示される。ユーザは、例えば、数字素材 P 1 1 の「数字の色」、「フォント」のタイプ (例えば、ゴシックタイプ、戦国系、南国系等) 、表示する「桁数」等を設定及び変更することができる。図 7 の例では、数字の色が「赤色」、フォントが「デフォルト」形式のフォント、桁数が「3桁」と設定された例を示している。この編集可能なプロパティは、各パーツで共通のものがあってもよいし、異なるものがあってもよい。例えば、グラフ素材 P 3 2 等の透過させることが可能な画像素材について、その透過度を変更できるようにしてもよいし、数字素材 P 1 1 において、数字がカウントアップする際に、そのアニメーション効果 (例えば、フェードイン、回転等) が設定できるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 9 】

ユーザは、S 2 2 ~ S 2 4 の作業を繰り返して、表示サイズが設定された画像素材 P を編集画面 1 4 a に配置していく。図 7 の編集画面 1 4 a は、作業過程における表示状態を示している。

40

【 0 0 6 0 】

ここで、ユーザが素材データベース 1 2 a に未登録の画像素材を使用したい場合、上記 S 2 2 ~ S 2 4 の過程において、または、S 2 2 の処理に先立って、素材データベース 1 2 a に新規の画像素材を登録する (S 2 6) 。S 2 6 において、ユーザは、登録する画像素材 P を管理コンピュータ 1 上で作成してもよい。また、例えば、ユーザが、管理コンピュータ 1 以外のコンピュータ (図示省略) 等で作成された画像素材 P を第 1 通信部 6 1 経由で取得したり、情報記憶媒体 8 に記憶させた画像素材 P を第 2 通信部経由で取得し、素材データベース 1 2 a に登録するようにしてもよい。

50

【 0 0 6 1 】

ユーザは、表示画面の作成が完了すると、作成された表示画面（以下、カスタム画面という）の保存を実行する（S 2 5）。すると、管理コンピュータ 1 では、カスタム画面の画像配置情報が作成され、格納部 1 2 の表示画面データベース 1 2 b に登録される。図 9 は画像配置情報の一例を示している。画像配置情報は、遊技情報表示装置 6 の表示画面のレイアウト設定に係る情報である。具体的には、例えば、画像素材 P を特定するための素材識別情報と表示領域情報及び表示態様情報等とが関連付けされた情報である。素材識別情報は、例えば、パーツ番号、画像素材の名称及び画像素材の種別情報を含んでいる。表示領域情報は、表示画面における表示領域を特定するための情報であり、例えば、表示画面における画像素材 P の位置を示す表示位置情報と、画像素材 P のサイズを示す表示サイズ情報とを含んでいる。表示態様情報は、画像素材の表示態様を特定するための情報であり、例えば、S 2 4 で設定した画像素材 P のプロパティ情報を含んでいる。

10

【 0 0 6 2 】

より具体的には、図 7 を用いて説明した「本日の大当たり回数」をパーツ番号「N 1 1 a」の行に例示している。表示位置情報は、例えば、画像素材の中心位置を示す横方向位置（図 9 では X 位置と記載）及び縦方向位置（図 9 では Y 位置と記載）である。また、表示サイズ情報は、例えば、表示画面縦方向のサイズ（図 9 では「高さ」と記載）、及び表示画面横方向のサイズ（図 9 では「幅」と記載）である。このようにして、すべての画像素材 P について、テキストで表現された画像配置情報が表示画面データベース 1 2 b に登録される。なお、表示位置情報は、画像素材の中心位置である必要はなく、画像素材の表示画面における表示位置が特定できれば、他の位置情報であってもかまわない。例えば、画像の端部の位置でもよく、所定の場所（例えば画像の一端等）からの距離であってもよい。

20

【 0 0 6 3 】

- 表示画面の表示設定 -

次に、遊技情報表示装置 6 の表示画面の設定及び表示について、詳細に説明する。

【 0 0 6 4 】

図 5 の右側に示すように、遊技情報表示装置 6 では、電源が ON されると、電源 OFF 前に表示されていたレイアウトの表示画面が表示される（S 1 1）。なお、遊技情報表示装置 6 の電源が ON された時に表示される画面（以下、デフォルト画面という）は、上記電源 OFF 前に表示されていた表示画面に限定されず、任意に設定することができる。

30

【 0 0 6 5 】

図 5 の左側（管理コンピュータ側）に戻り、S 3 において、ユーザは、台管理ソフトウェアを用いて、カスタム画面の画像配置情報を送信する遊技情報表示装置 6 を選択する。管理コンピュータ 1 は、遊技島 G 1 , G 2 , ... や遊技場全体に対して一括した情報送信、及び所定の遊技島 G から選択した少なくとも 1 つの遊技情報表示装置 6 への独立した送信を行うことができるように構成されている。具体的には、例えば、図 1 において、「遊技島 G 1 の全台に対して一括して送信する」、「G 1 の特定の 2 台を選択して独立して送信する」といった設定ができる。

【 0 0 6 6 】

S 4 において、例えばユーザが画像配置情報の送信に係る操作を行い、管理コンピュータ 1 から選択された遊技情報表示装置 6 に画像配置情報が送信されると、画像配置情報を受信した遊技情報表示装置 6 では、表示制御部 6 3 が、受信した画像配置情報を格納部 6 2 の配置情報データベース 6 2 b に登録する（S 1 2 , S 1 3）。なお、遊技情報表示装置 6 には、電源が ON された時に表示される画面（デフォルト画面）が継続して表示されている。

40

【 0 0 6 7 】

続いて、ユーザが、台管理ソフトウェアを用いて、表示画面の内容を変更する遊技情報表示装置 6 を選択する（S 5）。S 3 と同様に、複数の遊技情報表示装置 6 を一括して選択したり、独立して選択したりすることができる。そして、S 6 において、ユーザが表示

50

画面の変更を指示する表示変更信号を送信する操作を行うと、管理コンピュータ 1 からユーザが S 5 で選択した遊技情報表示装置 6 に表示変更信号が送信される。第 1 通信部 6 1 が、管理コンピュータ 1 から表示画面の表示変更信号を受けると (S 1 4)、表示制御部 6 3 は、表示部 6 4 の表示画面の内容を変更する。

【 0 0 6 8 】

以下、表示変更信号を受けた遊技情報表示装置 6 が、表示部 6 4 の表示画面の内容を「デフォルト画面」から「カスタム画面」に変更するフローについて説明する。まず、S 1 5 において、表示制御部 6 3 は、「カスタム画面」に係る画像配置情報を配置情報データベース 6 2 b から取り出す。次に、画像配置情報を参照して、画像識別情報が示す画像素材 P を素材データベース 6 2 a から取り出して、取り出した画像素材 P を表示位置情報が示す位置に、表示サイズ情報が示す表示サイズになるようにレイアウトする。このとき、表示態様情報がある場合には、表示態様情報に応じて表示態様を変更する。また、種別情報が示す画像素材の種別に応じたレイヤを選択して、各画像素材 P をレイアウトする。

10

【 0 0 6 9 】

すべての画像素材 P のレイアウトが完了すると、表示制御部 6 3 は、表示部 6 4 の表示画面を変更する (S 1 6)。また、画像素材 P が動画の再生やテキスト情報 (例えば、ニュース情報) の表示が可能に構成されたフレーム素材 P 3 1 の場合は、表示領域情報において特定された領域に動画やテキスト情報が流れるように設定する。一方で、表示変更信号を受けていない遊技情報表示装置 6 は、S 1 5 , S 1 6 に係る処理は実行せずに、すなわち、表示部 6 4 の表示内容を変更せずに、従前の表示を維持する。なお、遊技情報表示装置 6 が、遊技場の開店前、開店中及び閉店後の時間帯に拘わらず、管理コンピュータ 1 から表示画面の変更指示 (表示変更信号) を受けて、表示画面の設定を変更することができるようにしてもよい。

20

【 0 0 7 0 】

また、表示画面の作成 (図 5 の S 2) において、サンプル画面を編集することにより表示画面を作成してもよい。以下において、詳細に説明する。

【 0 0 7 1 】

- サンプル画面に基づく表示画面の作成 -

図 6 の S 2 7 に示すサンプル画面に基づく表示画面の作成において、ユーザは、表示画面データベース 1 2 b に登録されたサンプル画面のうち画面作成の基にするサンプル画面を開く (S 2 8)。ここでは、図 3 で例示した画面が開かれたものとする。なお、説明の便宜上、図 3 の表示画面から画像素材 P の一部削除した図 7 に示すサンプル画面を基にして表示画面が作成される場合について説明する。サンプル画面が開かれた後、ユーザは、前述の S 2 2 ~ S 2 4 の処理を実施する。具体的には、編集画面 1 4 a に配置された各画像素材 P の配置変更、サイズ変更、プロパティの変更をする。図 1 0 は表示画面の作成過程における表示画面作成ソフトウェアの編集画面 1 4 a のイメージ図である。

30

【 0 0 7 2 】

図 1 0 の例では、ユーザが、図 7 の編集画面 1 4 a の左上端部に配置されていた数字素材 P 1 1 (パーツ N o : N 1 1 a) を右端の上下中間位置に移動させ、サイズを大きくしている。同様にして、ユーザが、フレーム素材 P 3 1 (パーツ N o : N 3 1 b) 及び同位置に配置されていた画像素材 P 1 1 , P 1 2 , ... を削除し、画面右下に配置されていたグラフ素材 P 3 2 (パーツ N o : N 3 2 a) を左下に移動している。さらに、図 1 0 では、ユーザが、動画の補助パーツ (パーツ N o : N 2 1 a) を編集画面 1 4 a の左上端部に追加している。

40

【 0 0 7 3 】

ユーザは、カスタム画面の作成が完了すると、作成されたカスタム画面の保存を実行する (S 2 5)。すると、管理コンピュータ 1 では、カスタム画面の画像配置情報が作成され、格納部 1 2 の表示画面データベース 1 2 b に登録される。なお、管理コンピュータ 1 では、サンプル画面の画像配置情報とカスタム画面との相違点のみを更新するようにしてもよい。例えば、図 9 の画像配置情報においてカッコ書きで例示している更新部分を更新

50

するようにしてもよい。なお、S 3以降の処理は、前述の説明と同様であり、ここではその詳細な説明を省略する。図 1 1 は作成されたカスタム画面の一例を示している。図 1 1 では、図 3 と比較して、前日、前々日の数字素材 P 1 1 等の画像素材を削除することで、配置スペースを確保し、動画を挿入したり、本日に係る数字素材のサイズを大きくしたりしている。

【0074】

以上のように、本実施形態によると、画像配置情報を受けた遊技情報表示装置 6 が、表示領域情報において特定された表示領域に、素材識別情報において特定された画像素材 P を表示させるようにしたので、表示部 6 4 の表示画面にユーザが自由にレイアウトした画面を表示させることができる。換言すると、ユーザが、素材データベース 6 2 a に用意された画像素材 P の表示位置、表示サイズ及び表示態様を自由に設定して、表示画面のレイアウト設定をすることができる。

10

【0075】

さらに、管理コンピュータ 1 から、例えばテキストで構成された画像配置情報のみを送信することで、遊技情報表示装置 6 の表示画面の表示を変更することができる。すなわち、あらかじめ素材データベースに画像を登録しておけば、画像表示の変更の際に画像素材 P の送信を行う必要がない。したがって、遊技場の営業時間中等のように、通信環境が混雑しているような状況においても、トラフィックを専有することなく、遊技情報表示装置 6 の表示を変更することができる。仮に、表示させたい画像素材 P があり、素材データベース 6 2 a に未登録の場合、遊技場の営業時間外等において、画像素材 P をあらかじめ素材データベース 6 2 a に登録しておくことができる。

20

【0076】

また、各画像素材 P について、プロパティ設定でできるように構成しているので、同じ画像素材 P を使用する場合においても、よりバリエーションに富んだ表示画面を表示させることができる。例えば、使用する画像素材 P で共通化できる素材を共通化することも可能である。そうすることで、格納部 6 2 の同じ格納領域を使用する場合に、より多くの種類の画像素材 P を素材データベース 6 2 a に登録できるようになる。

【0077】

なお、図 5 では、遊技情報表示装置 6 は、管理コンピュータ 1 から画像配置情報と、表示変更信号とを別々に受けるものとしたが、これに限定されない。例えば、遊技情報表示装置 6 が、画像配置情報の送信時に表示変更信号が含まれる信号を受けても表示画面の変更設定は可能である。また、表示設定信号は、管理コンピュータ 1 から送信されるものとしたが、これに限定されない。例えば、ユーザがリモコン等を用いて遊技情報表示装置 6 に表示変更信号を送信するようにしてもよい。

30

【0078】

さらに、図 5 では、表示画面の表示変更信号を受けた際に、その信号に基づいて表示部 6 4 の表示画面を変更するものとしたが、例えば、管理コンピュータ 1 から表示部 6 4 の表示画面の変更に係る切り換え時刻、切り換え期間等の情報を受けることも可能であり、その指示に基づいて表示部 6 4 の表示画面を設定するようにしてもよい。

【0079】

40

<その他の実施形態>

以上、本発明の実施形態について説明したが、種々の改変が可能である。

【0080】

例えば、図 1 2 に示すように、異なるレイヤの画像素材 P 同士を互いに重ねて表示させることができるように構成してもよい。図 1 2 では、第 3 レイヤに表示された 2 つのグラフ素材 P 3 2、P 3 2 と、第 2 レイヤに表示された「空き台です」と記載されたテキスト情報を含む補助パーツ素材 P 2 1 とが重ねて表示される例を示している。同様にして、同じレイヤの画像素材 P 同士は、重ねて表示することができないような設定にしてもよい。同じレイヤを構成する画像素材 P 同士を重ねて表示すると、表示が見にくくなる場合があるが、それを避けることができる。

50

【 0 0 8 1 】

また、例えば、図 1 3 に示すように、表示画面 P 全体の画像素材を所定のテーマに揃えるような処理ができるようにしてもよい。図 1 3 では、炎をモチーフにした画像素材 P に統一された例を示している。なお、上記のように画像素材 P をテーマに揃える処理をする場合、個別の画像素材を選択してそれぞれ変更できるようにしてもよいし、遊技情報表示装置 6 が、設定変更を示す設定変更信号を受け、一括して表示変更するようにしてもよい。このとき、指定されたテーマの表示態様への対応が可能な画像素材 P（例えば、数字素材 P 1 1，動画を表示する補助パーツ素材 P 2 1）は表示を変更し、残りの画像素材 P（例えば、グラフ素材 P 3 2 等）は、従前の表示を維持するように設定すればよい。

【 0 0 8 2 】

上記実施形態では、遊技情報表示装置 6 に表示領域情報として与えられる情報は、画像素材 P の表示位置情報、表示サイズ情報及び表示態様情報であるものとしたが、これに限定されない。例えば、表示位置情報及び表示サイズ情報に代えて、画像素材 P を表示する領域に係る 4 点の隅角部の位置を示す座標情報を遊技情報表示装置 6 に与えるようにしてもよい。また、遊技情報表示装置 6 に与える画像配置情報として、表示位置情報及び表示サイズ情報のうちの一方の情報のみを与えるようにしてもよいし、上記座標情報のみを与えてもよい。例えば、画像位置情報のみを送付する場合、表示形態が同じでかつ表示サイズが互いに異なる複数の画像素材 P を素材データベース 6 2 a に登録するようにすればよい。また、表示位置情報、表示サイズ情報及び表示態様情報に加えて、又は代えて、これ以外の情報を与えるようにしてもよい。

【 0 0 8 3 】

また、表示画面の作成は、遊技場の外に設置された管理コンピュータ 1 以外のコンピュータ（図示省略）を用いて実施されてもよい。この場合、ユーザは、作成された表示画面を、例えばインターネット経由で管理コンピュータに取得したり、情報記憶媒体を用いて遊技情報表示装置 6 や管理コンピュータ 1 に取り込むようにすればよい。

【 0 0 8 4 】

また、遊技情報表示装置 6 では、単一の表示画面を用意し、それを表示するようにしてもよいし、複数の表示画面を用意し、その切り換えができるように構成されていてもよい。例えば、通常状態では、図 1 1 の画面を表示させ、空き台に変わると図 1 2 に移行するとしてもよいし、所定の時間になると図 1 3 に変わるというような演出を行ってもよい。

【 0 0 8 5 】

また、素材データベース 6 2 a に登録された画像素材 P がすべて表示に用いられる必要はなく、素材データベース 6 2 a に登録された画像素材 P のうち表示させる画像素材 P を選択すればよい。また、単一の画像素材 P（例えば、動画やポップアップ画面）を表示位置、表示サイズ乃至表示態様等を決めて表示させるという設定が行われてもよい。具体的には、背景に固定化された表示画面（遊技情報を表示した表示画面、遊技関連情報を表示した表示画面）がある場合に、その表示画面と重ねて、素材識別情報において特定された単一又は複数の画像素材 P を、表示領域情報において特定された表示画面の表示領域乃至表示態様等で表示させるようにしてもよい。例えば、図 1 2 において、補助パーツ素材 P 2 1 以外の表示画面が固定化された表示画面である場合に、補助パーツ素材 P 2 1 が上記単一の画像素材 P に相当する。また、単一の画像素材 P を表示位置、表示サイズを変化させながら表示するという設定が行われてもよい。

【 0 0 8 6 】

上記実施形態では、遊技情報表示装置 6 の通常状態に係る表示画面について説明したが、本発明の適用範囲は、通常状態に係る表示画面に限定されず、遊技情報表示装置 6 が対応可能なすべての状態及びすべての表示態様等に係る表示画面に適用することが可能である。例えば、遊技情報表示装置 6 のデータボタン 6 5 a を押した際に表示画面が通常状態と異なる表示画面に切り換わるように構成されている場合に、その切換後の表示画面にも本発明は適用することができ、同様の効果が得られる。また、例えば、図 3 において表示部 6 4 の表示画面内の下部に設けられた「メニュー 1 ~ 4」のボタンを押した際に表示画

面が通常状態と異なる表示画面に切り換わるように構成されている場合も同様である。また、例えば、これらのボタンを押した際や、管理コンピュータ 1 からの指示を受けて、表示部 64 の表示画面にポップアップ画面の表示が可能に構成されている場合において、そのポップアップ画面の表示位置、表示サイズ乃至表示態様についても、本発明の適用が可能であり、同様の効果が得られる。

【産業上の利用可能性】

【0087】

本発明は、遊技情報表示装置の表示部の表示画面にユーザが自由にレイアウトした画面を表示させることができるため、きわめて有用で産業上の利用可能性は高い。

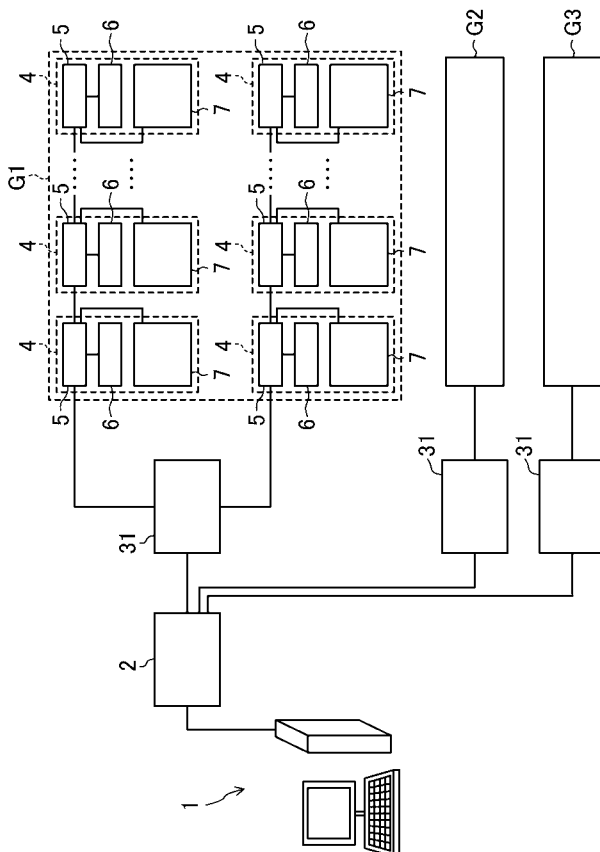
【符号の説明】

【0088】

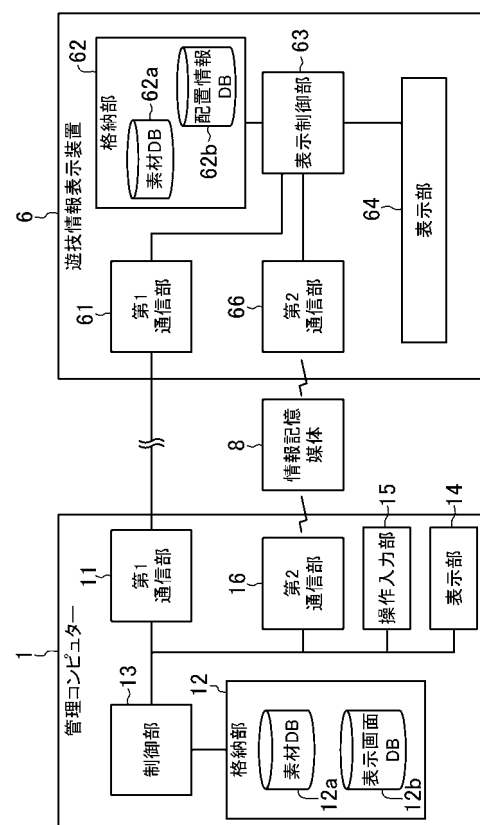
- 1 管理コンピュータ
- 6 遊技情報表示装置
- 61 第1通信部（通信部）
- 62 格納部
- 62a 素材データベース
- 63 表示制御部
- 64 表示部
- 66 第2通信部（通信部）

10

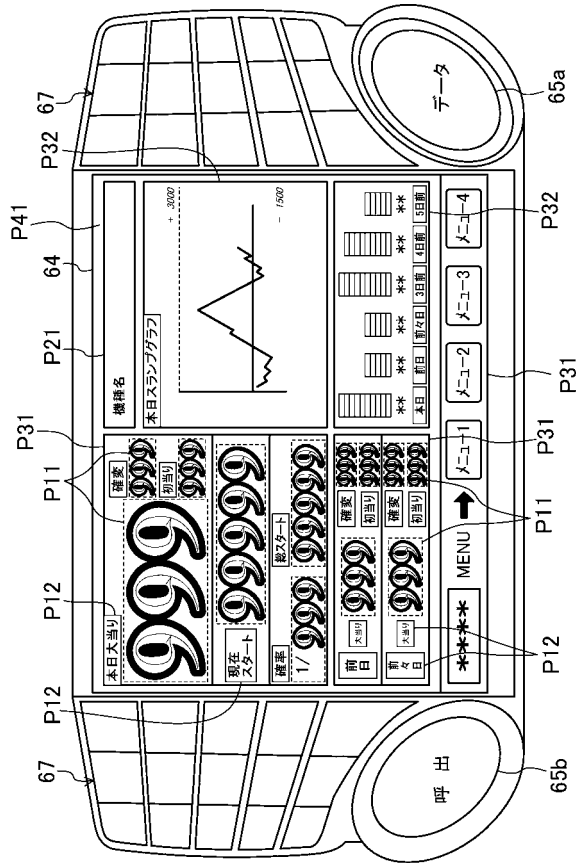
【図1】



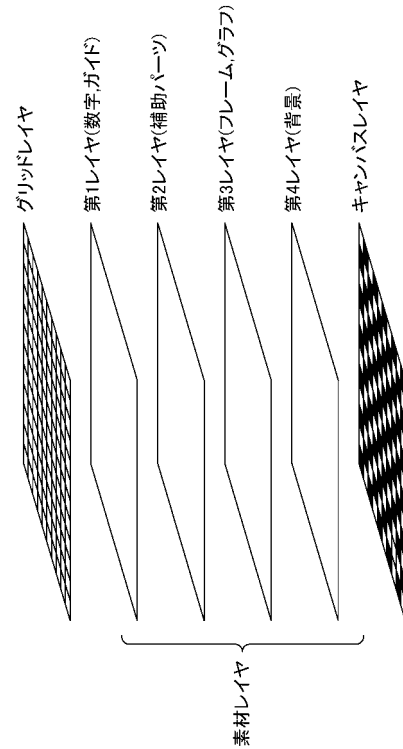
【図2】



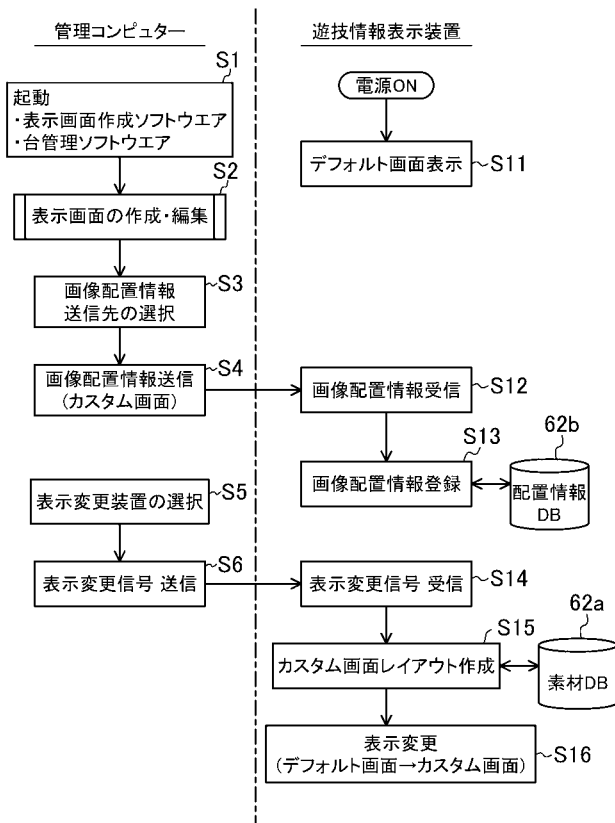
【図 3】



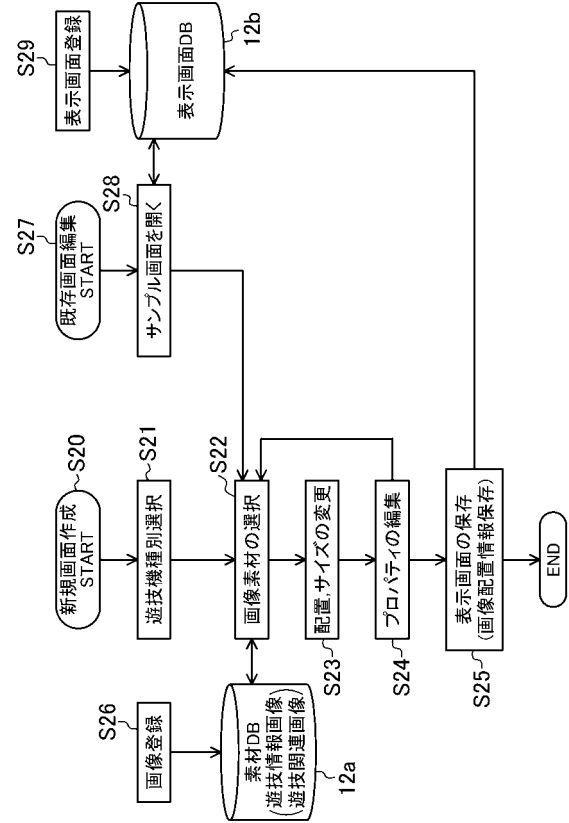
【図 4】



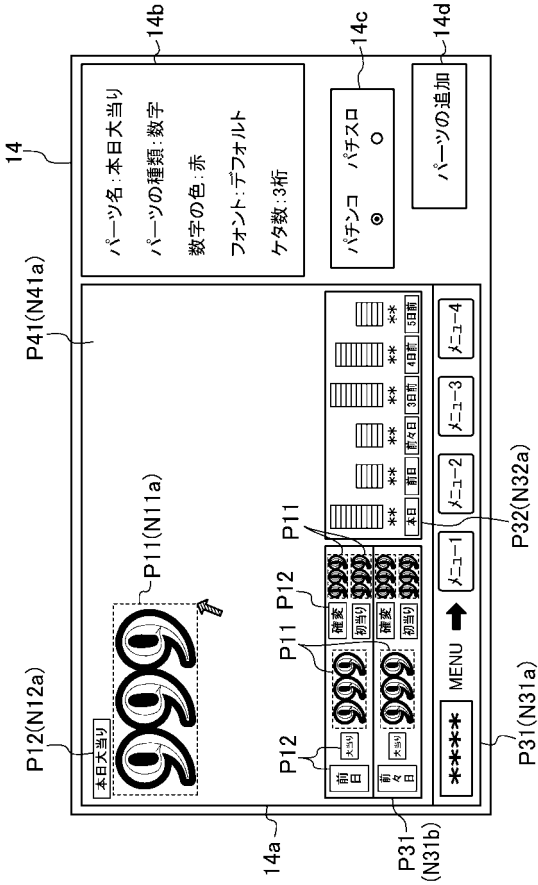
【図 5】



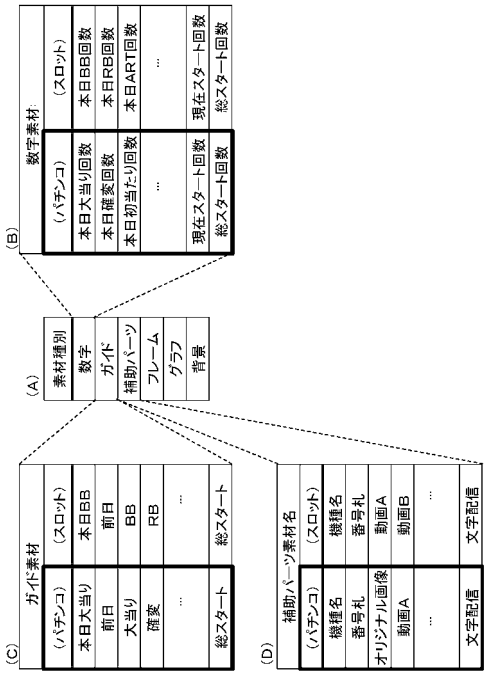
【図 6】



【 図 7 】



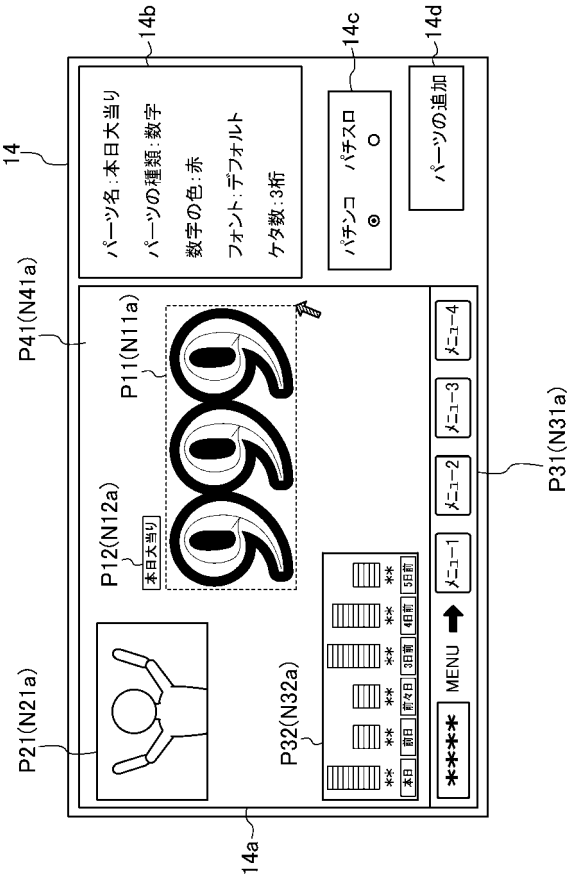
【 図 8 】



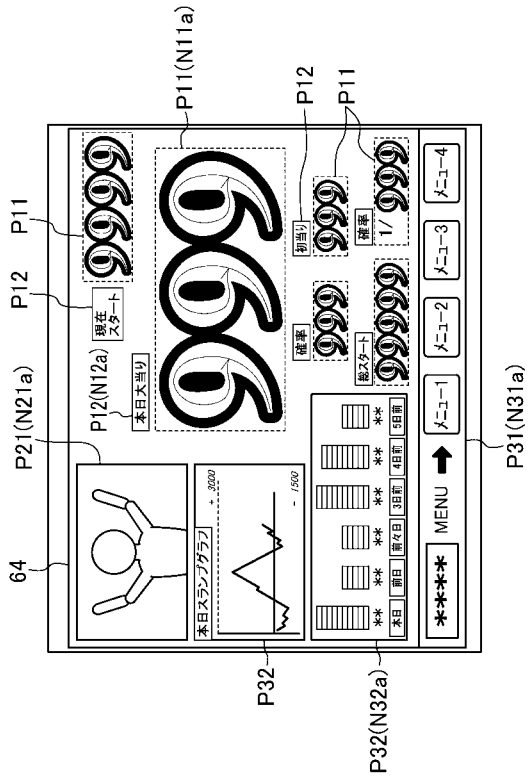
【 図 9 】

パーツNo	名称	種別	位置情報				サイズ情報				表示態様情報			
			X位置 (X25)	Y位置 (Y25)	高さ (H25)	幅 (W25)	色	桁数	フォント	透過率				
N11a	本日大当り数字	数字	X15	Y15	H15	W15	赤	3桁	デフォルト	-				
N12a	本日大当りガイド	ガイド	X14	Y14	H14	W14	赤	-	デフォルト	-				
N31*	台番号	ガイド	X11	Y11	H11	W11	シルバー	-	ゴシック	0%				
N32a	履歴グラフ(3日分)	グラフ	X13	Y13	H13	W13	-	-	-	50%				
N32*	スランググラフ(3日分)	グラフ	X12	Y12	H12	W12	-	-	-	50%				
N11*	現在スタート数字	数字												
N12*	現在スタートガイド	ガイド												
(N21a)	(動画A)	(補助パーツ)												
N41a	オリジナル背景	背景												
N31a	メニューバー	フレーム	XZ1	YZ1	HZ1	WZ1	黒	-	デフォルト	0%				
N31b	フレーム	フレーム	XZ2	YZ2	HZ2	WZ2	白	-	デフォルト	80%				

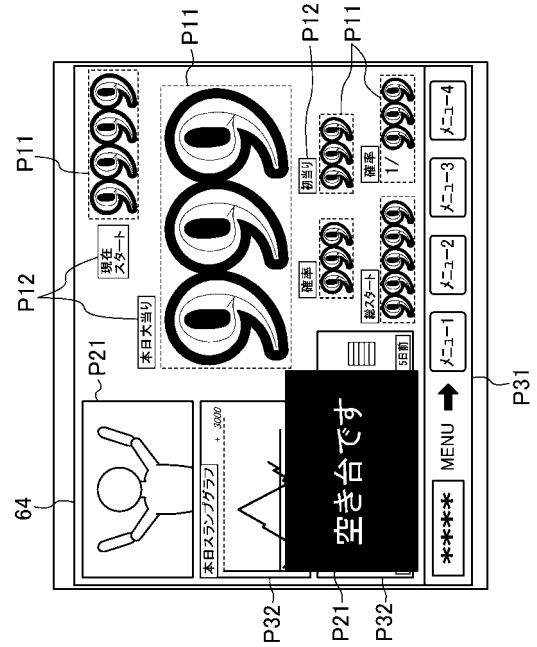
【 図 10 】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

