

(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2017-136209

(P2017-136209A)

(43) 公開日 平成29年8月10日(2017.8.10)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 13 O L (全 102 頁)

(21) 出願番号 特願2016-19300 (P2016-19300)
(22) 出願日 平成28年2月3日(2016.2.3)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100146835
弁理士 佐伯 義文
(74) 代理人 100149548
弁理士 松沼 泰史
(74) 代理人 100145481
弁理士 平野 昌邦
(74) 代理人 100165179
弁理士 田▲崎▼ 聡
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技システム、管理装置、及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システム、管理装置、及びプログラムを提供する。

【解決手段】表示部を有し遊技が可能な遊技機器と、該遊技機器と通信可能な管理装置とを含む遊技システムであって、表示領域内の第1領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、表示領域内の第2領域における前記表示情報に応じた表示制御を行う。

【選択図】図1

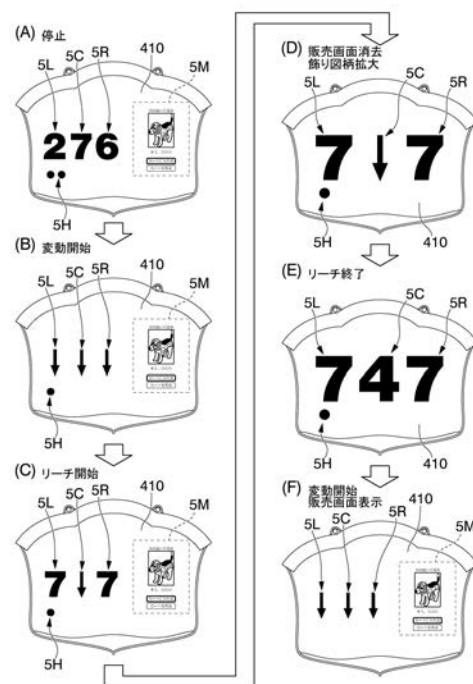


図1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示部を有し遊技が可能な遊技機器と、該遊技機器と通信可能な管理装置とを含む遊技システムであって、

前記管理装置は、

前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報を決定する決定手段と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報を送信する管理装置側送信手段と、

を備え、

前記遊技機器は、

情報を受信する遊技機器側受信手段と、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御手段と

を備え、

前記遊技機器側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、前記表示領域内の第 1 領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記表示領域内の第 2 領域における前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】

表示部を有し遊技が可能な遊技機器と、該遊技機器と通信可能な管理装置とを含む遊技システムであって、

前記管理装置は、

前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報を決定する決定手段と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定するための特定情報を送信する管理装置側送信手段と、

を備え、

前記遊技機器は、

情報を受信する遊技機器側受信手段と、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御手段と

を備え、

前記遊技機器側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、第 1 期間において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間において前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする遊技システム。

【請求項 3】

前記特定情報には、前記表示領域内における前記第 2 領域の位置を特定する情報が含まれ、

前記表示制御手段は、

前記特定情報により特定された位置に前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技システム。

【請求項 4】

前記特定情報には、

前記表示情報に基づく表示を行うタイミングを指示する情報が含まれ、

前記表示制御手段は、

前記特定情報により指示されたタイミングで表示制御を行う

ことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技システム。

【請求項 5】

前記遊技機器は、

情報を送信する遊技機器側送信手段と、

10

20

30

40

50

操作を受付可能な操作受付手段と
を備え、

前記表示情報は、商品の購入操作を受付可能なウィンドウを表示させるための情報であり、

前記遊技機器側送信手段は、前記操作受付手段が商品の購入操作を受け付けた場合、購入操作に基づく情報を送信することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか 1 項に記載の遊技システム。

【請求項 6】

前記管理装置は、

情報を受信する管理装置側受信手段を備え、

10

前記遊技機器側送信手段は、自装置の状態を特定するための状態情報を送信し、

前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記状態情報を受信し、

前記決定手段は、

前記状態情報によって特定された遊技機器の状態に応じて、前記ウィンドウ上に表示させる商品の価格か種類のうちの少なくとも一方を異ならせることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技システム。

【請求項 7】

前記遊技機器は、

情報を送信する遊技機器側送信手段を備え、

20

前記管理装置は、

情報を受信する管理装置側受信手段を備え、

前記遊技機器側送信手段は、自装置の状態を特定するための状態情報を送信し、

前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記状態情報を受信し、

前記決定手段は、

前記状態情報によって特定された遊技機器の状態に応じた前記表示情報を決定すること
を特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか 1 項に記載の遊技システム。

【請求項 8】

前記遊技機器は、

30

情報を送信する遊技機器側送信手段を備え、

前記管理装置は、

情報を受信する管理装置側受信手段を備え、

前記遊技機器側送信手段は、自装置の種類を特定するための種類情報を送信し、

前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記種類情報を
受信し、

前記決定手段は、

前記種類情報によって特定される遊技機器に応じた前記表示情報を決定することを特徴
とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか 1 項に記載の遊技システム。

【請求項 9】

40

表示部を有し遊技が可能な遊技機器と通信可能な管理装置であって、

前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報を決定する決定手段と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報を送信する管理装置
側送信手段と、
を備えたことを特徴とする管理装置。

【請求項 10】

管理装置と通信可能であり、表示部を有し遊技が可能な遊技機器のコンピュータに、

前記表示部に表示させる表示情報を特定可能な特定情報を前記管理装置から受信する受
信ステップと、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御ステップと、

50

を実行させ、

前記表示制御ステップでは、前記表示領域内の第1領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記表示領域内の第2領域における前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項11】

管理装置と通信可能であり、表示部を有し遊技が可能な遊技機器のコンピュータに、前記表示部に表示させる表示情報を特定可能な特定情報を前記管理装置から受信する受信ステップと、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御ステップと、

を実行させ、

前記表示制御ステップでは、第1期間において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第1期間とは異なる第2期間において前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項12】

遊技が可能な遊技機器に対応して設けられ、表示部を有する周辺装置と、該周辺装置と通信可能な管理装置とを含む遊技システムであって、

前記管理装置は、

前記周辺装置の前記表示部に表示させる表示情報を決定する決定手段と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報を送信する管理装置側送信手段と、

を備え、

前記周辺装置は、

情報を受信する周辺装置側受信手段と、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御手段と

を備え、

前記周辺装置側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、前記表示領域内の第1領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記表示領域内の第2領域における前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする遊技システム。

【請求項13】

遊技が可能な遊技機器に対応して設けられ、表示部を有する周辺装置と、該周辺装置と通信可能な管理装置とを含む遊技システムであって、

前記管理装置は、

前記周辺装置の前記表示部に表示させる表示情報を決定する決定手段と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定するための特定情報を送信する管理装置側送信手段と、

を備え、

前記周辺装置は、

情報を受信する周辺装置側受信手段と、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御手段と

を備え、

前記周辺装置側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、第1期間において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第1期間とは異なる第2期間において前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技システム、管理装置、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技場に設置されるパチンコ機やスロットマシン、そしてゲームがインストールされたスマートフォンなどの遊技機器において、遊技中に表示領域内にウインドウやバナーなどの表示画面を表示できるものがある。上記ウインドウに関して、ゲームにおいてウインドウをタップで移動できるものがある（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００８－１２１９９号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、従来技術では、遊技中に表示された表示画面が遊技の進行に関する情報の表示を邪魔するという点について考慮されていないという問題点があった。

【０００５】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システム、管理装置、及びプログラム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】

【０００６】

（１）上記課題を解決するために、本発明の一実施形態に係る遊技システムは、

表示部（例えば、表示装置４０７、２４０７等）を有し遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器４００、携帯端末２４００等）と、該遊技機器と通信可能な管理装置（例えば、外部サーバ１００、ＣＵサーバ２００、及びＣＵ３００、または管理装置２１００等）を含む遊技システム（例えば、遊技システム１０、２０１０等）であって、

前記管理装置は、

前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報（例えば、商品ＩＤ等）を決定する決定手段（例えば、表示内容決定部３０３、２１０３等）と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信する管理装置側送信手段（例えば、通信部３０７、２１０５等）と、

を備え、

前記遊技機器は、

情報を受信する遊技機器側受信手段（例えば、通信部４０４、２４０４等）と、

前記表示部の表示領域（例えば、表示領域４１０、２４１０等）における表示を制御する表示制御手段（例えば、表示制御部４０８、２４０８等）と

を備え、

前記遊技機器側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、前記表示領域内の第１領域（例えば、遊技進行画面領域５Ａ、２００５Ａ等）における遊技の進行に関する情報（例えば、飾り図柄の変動、フィールド画面等）の表示制御を行い、前記表示領域内の第２領域（例えば、販売画面領域５Ｍ、２００５Ｍ等）における前記表示情報に応じた表示制御（例えば、販売画面の表示制御等）を行う

ことを特徴とする遊技システム。

【０００７】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

10

20

30

40

50

【0008】

遊技の進行に関する情報とは、(a) その情報が表示されないと遊技に支障をきたす情報、(b) 抽選結果で変化する遊技に関する情報、(c) 遊技者の操作による遊技に関する情報、(d) 遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。(a) (b) (d) の例として、パチンコ遊技機の場合は飾り図柄、保留、第4図柄等が挙げられ、スロットマシンの場合は、リール、クレジットが挙げられ、ゲームの場合はフィールド画面等が挙げられる。(c) の例として、図18に示した「ボタンを押せ!」、図50(B)に示した「はい」、「いいえ」等が挙げられる。

【0009】

遊技機器として、第1実施形態ではパチンコ遊技機を例として挙げ、第3実施形態では、ゲームがインストールされた携帯端末を例として挙げたが、これに限るものではない。遊技機器の他の例として、スロットマシン、携帯型ゲーム機、据え置き型ゲーム機、ゲームがインストールされたパソコンが挙げられる。なお、第3実施形態に示した携帯端末は、タブレット端末であってもよい。

【0010】

第1実施形態、及び第3実施形態では、表示情報として商品IDを用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、遊技機器は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない遊技機器の場合は特に有効である。また、1つの商品IDのみを遊技機器に送信しているが、2つ以上の商品IDを送信するようにしてもよい。

【0011】

第1実施形態、及び第3実施形態において、表示制御手段は、第1領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、第2領域における表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない表示制御方法には2つある。まず、1つ目の表示制御方法は第1領域と第2領域とが重複しないように表示する表示制御方法である。ここで重複とは、第1領域と第2領域の共通部分が空集合ではないことをいう。例えば、図42で示したように、第2領域(2005M、「G」のアイコン)が第1領域2005Aに囲まれるように配置されていてもよい。領域が重複しない限りは、当然に遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することはない。

【0012】

2つ目の表示制御方法は、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない範囲で、第1領域と第2領域との重複をさせて表示する表示制御方法である。例えば、野球ゲームにおいて、ファールグラウンドがピッチャーやバッターなどととも常時表示されるものがある。ファールグラウンドには、ファールボールが飛ぶことがあるため、遊技の進行に関する情報を表示する第1領域に含まれる。しかしながら、野球中継でみられるように、ファールグラウンドの一部にスコアを表示しても、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しない。従って、ファールグラウンドの一部に第2領域を重複させたとしても、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しない。このように、本発明の表示制御方法には、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しないように表示する表示制御方法も含まれる。さらに、透過性のアイコン等を用いることで、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しないように表示することができる。例えば、図42で示したような第2領域(2005M、「G」のアイコン)がフィールドを透過可能なアイコンであれば、フィールドと重複されたとしても、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しないこととなる。

【0013】

(2) 上記課題を解決するために、本発明の一実施形態に係る遊技システムは、

表示部(例えば、表示装置407、2407等)を有し遊技が可能な遊技機器(例えば、遊技機器400、携帯端末2400等)と、該遊技機器と通信可能な管理装置(例えば、外部サーバ100、CUサーバ200、及びCU300、または管理装置2100等)

とを含む遊技システム（例えば、遊技システム１０、２０１０等）であって、

前記管理装置は、

前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報（例えば、商品ＩＤ等）を決定する決定手段（例えば、表示内容決定部３０３、２１０３等）と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定するための特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信する管理装置側送信手段（例えば、通信部３０７、２１０５等）と、

を備え、

前記遊技機器は、

情報を受信する遊技機器側受信手段（例えば、通信部４０４、２４０４等）と、

前記表示部の表示領域（例えば、表示領域４１０、２４１０等）における表示を制御する表示制御手段（例えば、表示制御部４０８、２４０８等）と

を備え、

前記遊技機器側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、第１期間（例えば、リーチ期間、戦闘期間等）において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第１期間とは異なる第２期間（例えば、非リーチ期間、非戦闘期間等）において前記表示情報に応じた表示制御（販売画面の表示制御等）を行う

ことを特徴とする遊技システム。

【００１４】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【００１５】

遊技の進行に関する情報とは、（ａ）その情報が表示されないと遊技に支障をきたす情報、（ｂ）抽選結果で変化する遊技に関する情報、（ｃ）遊技者の操作による遊技に関する情報、（ｄ）遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。（ａ）（ｂ）（ｄ）の例として、パチンコ遊技機の場合は飾り図柄、保留、第４図柄等が挙げられ、スロットマシンの場合は、リール、クレジットが挙げられ、ゲームの場合はフィールド画面等が挙げられる。（ｃ）の例として、図１８に示した「ボタンを押せ！」、図５０（Ｂ）に示した「はい」、「いいえ」等が挙げられる。

【００１６】

遊技機器として、第１実施形態ではパチンコ遊技機を例として挙げ、第３実施形態では、ゲームがインストールされた携帯端末を例として挙げたが、これに限るものではない。遊技機器の他の例として、スロットマシン、携帯型ゲーム機、据え置き型ゲーム機、ゲームがインストールされたパソコンが挙げられる。なお、第３実施形態に示した携帯端末は、タブレット端末であってもよい。

【００１７】

第１実施形態、及び第３実施形態では、表示情報として商品ＩＤを用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、遊技機器は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない遊技機器の場合は特に有効である。また、１つの商品ＩＤのみを遊技機器に送信しているが、２つ以上の商品ＩＤを送信するようにしてもよい。

【００１８】

第１実施形態、及び第３実施形態において、表示制御手段は、第１期間において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第１期間とは異なる第２期間において前記表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。第１期間と第２期間は、期間が重複していなければ、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない。従って、第１期間は、リーチ期間や戦闘期間に限らず、大当たりしている期間や、主人公がフィールドを探索している期間であってもよい。

【0019】

(3) 前記特定情報には、前記表示領域内における前記第2領域の位置を特定する情報（例えば、表示指示通知の「位置ID」等）が含まれ、

前記表示制御手段は、

前記特定情報により特定された位置に前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする(1)に記載の遊技システム。

【0020】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0021】

遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない領域情報が遊技機器より送信され、その領域情報の中から管理装置がいずれかの領域情報を示す位置IDを特定するため、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0022】

なお、表示領域を予め複数の領域に分割し、管理装置が領域に関する情報（例えば、位置と形状、または大きさ等）と、領域の位置IDと対応付けて記憶しておくようにしてもよい。この場合、領域情報通知に位置IDと領域情報は不要となる。すなわち、領域情報通知自体が不要となる。

【0023】

(4) 前記特定情報には、

前記表示情報に基づく表示を行うタイミングを指示する情報（例えば、表示指示通知の「タイミング」等）が含まれ、

前記表示制御手段は、

前記特定情報により指示されたタイミングで表示制御を行うことを特徴とする(3)に記載の遊技システム。

【0024】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0025】

第1実施形態において、大当りの発生により通知される大当たり通知（開始）、及びリーチ通知（終了）をCU300が受信した場合に、タイミングに5秒がセットされる。このようにタイミングを設けることにより、表示指示を柔軟に行うことが可能となる。具体的には、第1実施形態に示したように、遊技者の興趣を向上させるファンファーレ演出では、販売画面を表示しないようにすることで、遊技者の興趣が低下しないようにすることができる。

【0026】

なお、上記(4)におけるタイミングには、第1実施形態で示した、表示指示通知を受信してからタイミングに示される時間が経過したタイミングで商品を表示するために用いられるものと、第3実施形態で示した、表示指示通知を受信してからタイミングに示される時間が経過するタイミングまで商品を表示するための用いられるものがある。これらの他に、タイミングを示すパラメータ（例えば、タイミングA、B）を増やすことで、表示指示通知を受信してからタイミングAに示される時間が経過したタイミングで商品を表示し、タイミングBに示される時間が経過するタイミングまで商品を表示するようにしてもよい。

【0027】

(5) 前記表示制御手段は、

前記表示領域内における前記第2領域の位置（例えば、主人公、薬草、魔法水の近傍等）を決定することを特徴とする(1)に記載の遊技システム。

【0028】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0029】

表示部は、遊技機器が制御しているため、遊技機器が表示部に表示される第2領域を決定することで、領域情報通知と表示指示通知における位置IDが不要となることから、より効率的に遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。

【0030】

(6) 前記表示制御手段は、

前記表示領域内における前記第2領域を決定するとともに、前記表示情報に基づく表示を行うタイミング（例えば、主人公、薬草、魔法水が表示領域2410に表示されたタイミング等）を決定することを特徴とする(5)に記載の遊技システム。

10

【0031】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0032】

第3実施形態で示した薬草、魔法水などは、フィールド画面に頻繁に入ったり出たりすることが多い。従って、遊技機器において表示を行うタイミングを決定することで、管理装置がタイミングを決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。

【0033】

20

(7) 前記特定情報には、

前記第2期間の開始タイミングを指示する情報（例えば、表示指示通知の「タイミング」等）が含まれ、

前記表示制御手段は、

前記特定情報により特定された開始タイミングで前記表示情報に基づく表示制御を行うことを特徴とする(2)に記載の遊技システム。

【0034】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0035】

30

このように、特定情報に第2期間の開始タイミングを指示する情報が含まれることにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。

【0036】

第1実施形態において、第1期間はリーチ期間であり、第3実施形態において、第1期間は戦闘期間である。第1期間は、表示停止通知を遊技機器が受信することにより開始される。その後、リーチや戦闘が終了し、表示指示通知を遊技機器が受信すると、タイミングに従って第2期間が開始される。

【0037】

(8) 前記表示制御手段は、

前記第2期間の開始タイミングを決定することを特徴とする(2)に記載の遊技システム。

40

【0038】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0039】

遊技の進行は遊技機器が制御しているため、遊技機器の表示制御手段により第2期間の開始タイミングを決定することにより、管理装置が決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。

【0040】

(9) 前記遊技機器は、

50

前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報により特定される前記表示情報を記憶する記憶手段（例えば、記憶部 409、2409 等）を備え、

前記表示制御手段は、

前記記憶手段に記憶されている前記表示情報に基づく表示（例えば、商品 ID に基づき、商品名、商品の画像、商品の価格等の表示）を行うことを制御することの特徴とする（1）から（8）のいずれか 1 項に記載の遊技システム。

【0041】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0042】

10

遊技機器が表示情報を記憶しておくことにより、管理装置は、表示指示通知により商品 ID のみを送信するだけで、遊技機器が商品名、商品の画像、商品の価格等を表示することができる。なお、商品の画像は比較的大きなデータであるため、遊技機器は、商品名及び商品の価格を記憶しておくようにしてもよい。この場合、例えば商品紹介画面に、画像を見るためのボタンを設け、そのボタンが確定またはタッチされた場合に、遊技機器が管理装置から商品の画像を取得して表示するようにしてもよい。

【0043】

（10）前記遊技機器は、操作を受付可能な操作受付手段（例えば、操作部 403、2403 等）を備え、

前記特定情報は、操作を受付可能なウィンドウ（例えば、販売画面等）を表示させるための情報であり、

20

前記操作受付手段は、

遊技の進行に係る操作（例えば、図 18（B）の「ボタンを押せ!」、図 50（B）の「はい」または「いいえ」等）を受付可能なときには、前記ウィンドウ上の操作を制限（例えば、ボタン 5K、5T、バナー、アイコン等をマスク等）することの特徴とする（1）から（9）のいずれか 1 項に記載の遊技システム。

【0044】

このような構成によれば、遊技の進行を邪魔することない遊技システムを提供することができる。

【0045】

30

パチンコ遊技機において、「ボタンを押せ!」のような遊技者の操作が受付可能な場合に遊技者が操作を行うと、操作しない限りは見ることができない演出が行われることが多いため、遊技者にとってこうした操作は重要である。また、図 50（B）の「はい」または「いいえ」のいずれかを遊技者がタッチしない限り、遊技は進行しない。パチンコ遊技機、及びゲームにおいても、こうした重要な操作が邪魔されないため、遊技者は快適に遊技をすることができる。また、スティックコントローラ 403A やプッシュボタン 403B のように、販売画面の操作でも用いられる操作部 403 の場合、誤操作を防止できる。

【0046】

（11）前記表示制御手段は、前記操作受付手段が前記ウィンドウを消去させる消去操作を受け付けた後は、消去操作を受け付ける前と比較して、前記ウィンドウを表示する頻度を低下させることを特徴とする（10）に記載の遊技システム。

40

【0047】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0048】

ウィンドウを消去させる消去操作として、第 1 実施形態では、例えばプッシュボタン 403B を長押しする操作や、スティックコントローラ 403A を所定の方向に操作すると同時に、プッシュボタン 403B を押下させる操作等が挙げられる。第 3 実施形態では、ウィンドウを消去させる消去操作として、例えば表示する頻度を低下させるためのボタンや、頻度を 0 とするための閉じるボタンを販売画面に設け、それらへのタッチ操作等が挙

50

げられる。なお、ウィンドウを表示する頻度の低下には、頻度が0、すなわちウィンドウを全く表示しないことも含まれる。このようにウィンドウを表示する頻度を低下させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【0049】

(12) 前記遊技機器は、

情報を送信する遊技機器側送信手段（例えば、通信部404、2404等）と、

操作を受付可能な操作受付手段（例えば、操作部403、2403等）と

を備え、

前記表示情報（例えば、商品ID等）は、商品の購入操作を受付可能なウィンドウ（例えば、販売画面等）を表示させるための情報であり、

前記遊技機器側送信手段は、前記操作受付手段が商品の購入操作を受け付けた場合（例えば、図15のステップS302で「はい」が確定、または図46（A）のステップS1802で「はい」がタッチ等）、購入操作に基づく情報（例えば、購入通知等）を送信することを特徴とする（1）から（4）のいずれか1項に記載の遊技システム。

【0050】

このような構成によれば、表示情報により遊技者は商品の購入が可能な遊技システムを提供することができる。

【0051】

第1本実施形態、第3実施形態では、遊技者はカートに商品を入れたあとに購入確認画面によって遊技者は商品を購入しているが、カートに入れることなく商品を購入できるようにしてもよい。この場合、例えば商品紹介画面において遊技者が購入手続きを行うようにする。

【0052】

また、商品は、ぬいぐるみやマグカップ等の有形体的存在物であってもよいし、画像データ、動画データ、音楽データ、ゲームで使用するキャラクタ等の電子データであってもよい。

【0053】

(13) 前記管理装置は、

情報を受信する管理装置側受信手段（例えば、通信部307、2105等）を備え、

前記遊技機器側送信手段は、自装置の状態（例えば、大当り、時短、確変、デモ、ボス戦開始、ステージ等）を特定するための状態情報（例えば、状態通知等）を送信し、

前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記状態情報を受信し、

前記決定手段は、

前記状態情報によって特定された遊技機器の状態に応じて（例えば、リーチの出現回数、大当りの連荘数、ボス撃退数、ボス戦ノーダメージ連勝数等）、前記ウィンドウ上に表示させる商品の価格（例えば、割引5%、10%等）か種類（例えば、いぬ置物、いぬ豪華置物、伝説のいぬ置物、またはナースムムフィギュア、和服ムムフィギュア、初代ムムフィギュア等）のうちの少なくとも一方を異ならせることを特徴とする（12）に記載の遊技システム。

【0054】

このような構成によれば、遊技機器の状態に応じて商品の価格か種類の少なくとも一方を異ならせることが可能な遊技システムを提供することができる。

【0055】

パチンコ遊技機の状態として、演出を用いるようにしてもよい。具体的には、ある演出中、または演出後の状態では、表示させる商品を当該演出に特化した商品に異ならせるようにしたり、商品の価格を変更してもよい。近年のパチンコ遊技機は、多くの演出を設けており、さらにレアな演出も多いため、そうした演出により商品や価格を異ならせるようにすることで遊技者の興趣を向上させることができる。

【0056】

第1実施形態、第3実施形態では、通算して現在までに蓄積された遊技機器の状態に応じて商品の価格や種類を異ならせるようにしているが、通算して現在までに蓄積された他の状態を満たすことによって価格や種類を異ならせるようにしてもよい。例えば、第1実施形態の場合は、遊技場への来店回数、遊技時間、または総利用金額が一定以上などのとき、第3実施形態の場合は、ゲームの遊技時間や、アイテム課金がある場合にはその課金額が一定以上などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0057】

(14) 前記遊技機器は、

情報を送信する遊技機器側送信手段（例えば、通信部404、2404等）を備え、
前記管理装置は、

情報を受信する管理装置側受信手段（例えば、通信部307、2105等）を備え、

前記遊技機器側送信手段は、自装置の状態（例えば、大当たり、時短、確変、デモ、ボス戦開始、ステージ等）を特定するための状態情報を送信し、

前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記状態情報を受信し、

前記決定手段は、

前記状態情報によって特定された遊技機器の状態に応じた前記表示情報（例えば、いぬクッション、いぬマグカップ、いぬぬいぐるみ、いぬライター、いぬカレンダー、いぬスマホケース、ナナフィギュア、ジャムフィギュア、ムムフィギュア、ボスAフィギュア、ラスボスフィギュア等の商品ID等）を決定することを特徴とする(1)から(4)のいずれか1項に記載の遊技システム。

【0058】

このような構成によれば、遊技機器の状態に対応することが可能な遊技システムを提供することができる。

【0059】

パチンコ遊技機の状態として、演出を用いるようにしてもよい。具体的には、ある演出中、または演出後の状態では、その状態に応じて当該演出に特化した商品を決定するようにしてもよい。近年のパチンコ遊技機は、多くの演出を設けており、さらにレアな演出も多いため、そうした演出に関する状態に対応した商品を決定することで遊技者の興趣を向上させることができる。例えば、レアな演出が発生した場合には、その状態に応じてレアな商品を決定する。こうした商品は、遊技者がレアな演出を発生させた証明になるため、遊技者は遊技者冥利を味わうことができる。

【0060】

また、上述したようにパチンコ遊技機には、多くの演出が設けられており、さらに大当たりの形態（例えば、大当たりラウンド数が複数ある等）も多いため、遊技のバリエーションが多くなっている。また、ゲームも同様に、スマートフォンの普及とともにゲームの種類が増え、それに伴い、ゲーム内容もバラエティに富んだものとなっている。

【0061】

このことは、同一のパチンコ遊技機または同一のゲームであっても、遊技内容は遊技者によって千差万別であることを示している。従って、本実施形態のように、状態に応じて表示情報を決定することにより、遊技内容が多岐に渡る場合でも適切な表示情報を決定できるという効果が得られる。この効果は、予め定まっているストーリーの中で販売画面を表示するものでは得ることができない効果である。

【0062】

なお、第1実施形態、第3実施形態では、遊技機器の現在の状態に応じて商品を決定しているが、現在の他の状態を満たすことによって商品を決定するようにしてもよい。例えば、第1実施形態と第3実施形態の共通で、ある時間帯（例えば、10時から11時まで等）や、遊技者の誕生日などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0063】

(15) 前記遊技機器は、

情報を送信する遊技機器側送信手段（例えば、通信部４０４、２４０４等）を備え、
前記管理装置は、
情報を受信する管理装置側受信手段（例えば、通信部３０７、２１０５等）を備え、
前記遊技機器側送信手段は、自装置の種類を特定するための種類情報（例えば、機種Ｉ
Ｄ、ゲームＩＤ等）を送信し、

前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記種類情報を
受信し、

前記決定手段は、

前記種類情報によって特定される遊技機器に応じた前記表示情報（例えば、機種ＩＤご
とに設けられた状態ＤＢに示される商品ＩＤ、ゲームＩＤごとに設けられた状態ＤＢに示
される商品ＩＤ等）を決定することを特徴とする（１）から（４）のいずれか１項に記載
の遊技システム。

10

【００６４】

このような構成によれば、遊技機器の種類に対応することが可能な遊技システムを提供
することができる。

【００６５】

第１実施形態では、遊技機器の種類として、機種ＩＤを例にしたが、例えば遊技機器の
製造メーカーに応じた表示情報を決定するようにしてもよい。第３実施形態では、遊技機
器の種類として、ゲームＩＤを例にしたが、例えばゲームの製造メーカーに応じた表示情
報を決定するようにしてもよい。

20

【００６６】

（１６）前記遊技機器は、

情報を送信する遊技機器側送信手段（例えば、通信部４０４、２４０４等）を備え、

前記管理装置は、

情報を受信する管理装置側受信手段（例えば、通信部３０７、２１０５等）を備え、

前記遊技機器側送信手段は、

前記表示領域内における前記第２領域の位置を特定するための領域情報（例えば、対角
線座標等）を送信し、

前記管理装置側受信手段は、

前記遊技機器側送信手段により送信された前記領域情報を受信し、

前記管理装置側送信手段は、

前記領域情報に応じた前記特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信す
ることを特徴とする（３）に記載の遊技システム。

30

【００６７】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面
を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【００６８】

また、特定情報に第２領域の位置を特定する情報が含まれることにより、管理装置が第
２領域の位置を特定可能なため、管理装置は商品の画像の大きさ等に応じた販売画面領域
を、適宜決定することが可能となる。

40

【００６９】

第１実施形態、及び第３実施形態において、領域情報は対角線情報であったが、これに
限るものではなく、領域を示す情報であればどのような情報であってもよい。例えば、領
域が円の場合には、領域情報を中心と半径を示す情報としてもよく、また多角形の場合は
、領域情報を多角形の頂点座標を示す情報としてもよい。

【００７０】

（１７）複数の前記遊技機器の前記表示制御手段が、同じタイミングで、夫々の前記表示
部の前記第２領域における前記表示情報に基づく表示を制御（例えば、一斉表示制御等）
することを特徴とする（１）に記載の遊技システム。

【００７１】

50

このような構成によれば、遊技者の購買意欲を一気に向上させることが可能な遊技システムを提供することができる。

【0072】

同じタイミングで例えば販促商品を一齐表示制御により表示することにより、一度のタイミングで、多くの遊技者に商品を訴求することができる。なお、第1実施形態、及び第3実施形態においては、一齐表示用の商品IDは、機種IDやゲームIDごとではなく、各機種IDや各ゲームIDに共通した同じ商品IDであったが、これに限るものではない。例えば、状態DBと同様に機種IDやゲームIDごとに設けられていてもよいし、遊技機器やゲームの製造メーカーごとに設けられていてもよい。

【0073】

(18) 前記表示情報に基づく表示は、表示開始から一定時間経過後に消去されることを特徴とする(1)から(17)のいずれか1項に記載の遊技システム。

【0074】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0075】

第1実施形態の場合、遊技機器400が表示開始から時間を計測し、一定時間経過後に消去するようにしてもよいし、管理装置50が表示指示通知を送信してから時間を計測し、一定時間経過後に表示停止通知を遊技機器400に送信するようにしてもよい。また、上記一定時間を遊技者により設定できるようにしてもよい。

【0076】

第3実施形態の場合、携帯端末2400が表示開始から時間を計測し、一定時間経過後に消去するようにしてもよいし、管理装置2100が表示指示通知を送信してから時間を計測し、一定時間経過後に表示停止通知を携帯端末2400に送信するようにしてもよい。また、上記一定時間を遊技者により設定できるようにしてもよい。このようにウィンドウを一定時間経過後に消去させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【0077】

(19) 上記課題を解決するために、本発明の一実施形態に係る管理装置は、

表示部(例えば、表示装置407、2407等)を有し遊技が可能な遊技機器(例えば、遊技機器400、携帯端末2400等)と通信可能な管理装置(例えば、外部サーバ100、CUサーバ200、及びCU300、または管理装置2100等)であって、

前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報を決定する決定手段(例えば、表示内容決定部303、2103等)と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報(例えば、表示指示通知のパラメータ等)を送信する管理装置側送信手段と(例えば、通信部307、2105等)、

を備えたことを特徴とする管理装置。

【0078】

このような構成によれば、遊技機器の表示部に表示させる表示情報を決定する決定可能な遊技システムにおける管理装置を提供することができる。

【0079】

(20) 管理装置(例えば、外部サーバ100、CUサーバ200、及びCU300、または管理装置2100等)と通信可能であり、表示部(例えば、表示装置407、2407等)を有し遊技が可能な遊技機器(例えば、遊技機器400、携帯端末2400等)のコンピュータに、

前記表示部に表示させる表示情報(例えば、商品ID等)を特定可能な特定情報(例えば、表示指示通知のパラメータ等)を前記管理装置から受信する受信ステップ(例えば、図12のステップS203、図46のステップS1710等)と、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御ステップ(例えば、図12のス

10

20

30

40

50

テップ S 2 0 4、図 4 6 のステップ S 1 7 1 1 等) と、
を実行させ、

前記表示制御ステップでは、前記表示領域内の第 1 領域 (例えば、遊技進行画面領域 5 A、2 0 0 5 A 等) における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記表示領域内の第 2 領域 (例えば、販売画面領域 5 M、2 0 0 5 M 等) における前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とするプログラム。

【0080】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技機器のプログラムを提供することができる。

【0081】

(21) 管理装置 (例えば、外部サーバ 1 0 0、C Uサーバ 2 0 0、及び C U 3 0 0、または管理装置 2 1 0 0 等) と通信可能であり、表示部 (例えば、表示装置 4 0 7、2 4 0 7 等) を有し遊技が可能な遊技機器 (例えば、遊技機器 4 0 0、携帯端末 2 4 0 0 等) のコンピュータに、

前記表示部に表示させる表示情報を特定可能な特定情報 (例えば、表示指示通知のパラメータ等) を前記管理装置から受信する受信ステップ (例えば、図 1 2 のステップ S 2 0 3、図 4 6 のステップ S 1 7 1 0 等) と、

前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御ステップ (例えば、図 1 2 のステップ S 2 0 4、図 4 6 のステップ S 1 7 1 1 等) と、

を実行させ、

前記表示制御ステップでは、第 1 期間 (例えば、リーチ期間、戦闘期間等) において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間 (例えば、非リーチ期間、非戦闘期間等) において前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とするプログラム。

【0082】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技機器のプログラムを提供することができる。

【0083】

(22) 遊技が可能な遊技機器 (例えば、遊技機器 1 4 0 0 等) に対応して設けられ、表示部 (例えば、表示装置 1 3 0 4) を有する周辺装置 (例えば、C U 1 3 0 0 等) と、該周辺装置と通信可能な管理装置 (例えば、外部サーバ 1 1 0 0、及び C Uサーバ 1 2 0 0 等) とを含む遊技システム (例えば、遊技システム 1 0 1 0) であって、

前記管理装置は、

前記周辺装置の前記表示部に表示させる表示情報 (例えば、商品 I D 等) を決定する決定手段 (例えば、表示内容決定部 1 2 0 9 等) と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報 (例えば、表示指示通知のパラメータ等) を送信する管理装置側送信手段 (例えば、通信部 1 2 0 5 等) と、を備え、

前記周辺装置は、

情報を受信する周辺装置側受信手段 (例えば、通信部 1 3 0 7 等) と、

前記表示部の表示領域 (例えば、表示領域 1 3 2 9 等) における表示を制御する表示制御手段 (例えば、表示制御部 1 3 0 5 等) と

を備え、

前記周辺装置側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、前記表示領域内の第 1 領域 (例えば、遊技進行画面領域 1 0 0 5 A 等) における遊技の進行に関する情報 (例えば、回転数、総回転数、大当たり回数、及び確変回数等) の表示制御を行い、前記表示領域内の第 2 領域 (例えば、販売画面領域 1 0 0 5 M 等) における前記表示情報に応じた表示制御 (例えば、販売画面の表示制御等) を行う

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技システム。

【0084】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0085】

遊技の進行に関する情報とは、(a) その情報が表示されないと周辺装置としての機能に支障をきたす情報、(b) 抽選結果で変化する遊技に関する情報、(c) 遊技者の操作による遊技に関する情報、(d) 遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。(a) (b) (d) の例として、図26で示した会員カードアイコン1320、入金可アイコン1321、カード残高1322、持玉1323、払出可能貯玉1324、玉貸ボタン1325、グラフボタン1326、貯玉払出ボタン1327、排出ボタン1328等が挙げられる。(c) の例として、図30に示したグラフボタン、図35に示した「タッチ！」等が挙げられる。

【0086】

周辺装置として、第2実施形態ではCUが例として挙げられているが、これに限るものではない。周辺機器の他の例として、呼出ランプが挙げられる。呼出ランプとは、一般的に遊技機器の上部に遊技機器に対応して設けられ、基本的な機能として、遊技者が店員を呼び出すためにランプを点灯（または点滅や特定の色で点灯）させる機能を持つ。近年、呼出ランプは、ランプの点灯機能だけではなく、遊技機器から本実施形態で示したような状態を示す情報等が送信されることで、回転数、総回転数、大当たり回数、確変回数、ARRTやAT回数、及びボーナス回数等の遊技の進行に関する情報の表示を画面に表示する機能を持つ。このように、呼出ランプはCUと同様に遊技機器から状態が送信され、遊技の進行に関する情報を表示する表示部を備えるため、第2実施形態を適用できる。

【0087】

第2実施形態では、表示情報として商品IDを用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、周辺装置は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない周辺装置の場合は特に有効である。また、1つの商品IDのみを周辺装置に送信しているが、2つ以上の商品IDを送信するようにしてもよい。

【0088】

第2実施形態において、表示制御手段は、第1領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、第2領域における表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない表示制御方法には2つある。まず、1つ目の表示制御方法は第1領域と第2領域とが重複しないように表示する表示制御方法である。ここで重複とは、第1領域と第2領域の共通部分が空集合ではないことをいう。領域が重複しない限りは、当然に遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することはない。2つ目の表示制御方法は、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない範囲で、第1領域と第2領域との重複をさせて表示する表示制御方法である。

【0089】

(23) 遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器1400等）に対応して設けられ、表示部（例えば、表示装置1304）を有する周辺装置（例えば、CU1300等）と、該周辺装置と通信可能な管理装置（例えば、外部サーバ1100、及びCUサーバ1200等）とを含む遊技システム（例えば、遊技システム1010）であって、

前記管理装置は、

前記周辺装置の前記表示部に表示させる表示情報（例えば、商品ID等）を決定する決定手段（例えば、表示内容決定部1209等）と、

前記決定手段により決定された前記表示情報を特定するための特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信する管理装置側送信手段（例えば、通信部1205等）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記周辺装置は、

情報を受信する周辺装置側受信手段（例えば、通信部 1 3 0 7 等）と、

前記表示部の表示領域（例えば、表示領域 1 3 2 9 等）における表示を制御する表示制御手段（例えば、表示制御部 1 3 0 5 等）と

を備え、

前記周辺装置側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、

前記表示制御手段は、第 1 期間（例えば、グラフ期間等）において遊技の進行に関する情報（例えば、スランプグラフ等）の表示制御を行い、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間（例えば、非グラフ期間等）において前記表示情報に応じた表示制御（例えば、販売画面の表示制御等）を行う

ことを特徴とする遊技システム。

【0090】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0091】

遊技の進行に関する情報とは、（a）その情報が表示されないと周辺装置としての機能に支障をきたす情報、（b）抽選結果で変化する遊技に関する情報、（c）遊技者の操作による遊技に関する情報、（d）遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。（a）（b）（d）の例として、図 2 6 で示した会員カードアイコン 1 3 2 0、入金可アイコン 1 3 2 1、カード残高 1 3 2 2、持玉 1 3 2 3、払出可能貯玉 1 3 2 4、玉貸ボタン 1 3 2 5、グラフボタン 1 3 2 6、貯玉払出ボタン 1 3 2 7、排出ボタン 1 3 2 8 等が挙げられる。（c）の例として、図 3 0 に示したグラフボタン、図 3 5 に示した「タッチ！」等が挙げられる。

【0092】

周辺装置として、第 2 実施形態では C U が例として挙げられているが、これに限るものではない。周辺機器の他の例として、呼出ランプが挙げられる。呼出ランプとは、一般的に遊技機器の上部に遊技機器に対応して設けられ、基本的な機能として、遊技者が店員を呼び出すためにランプを点灯（または点滅や特定の色で点灯）させる機能を持つ。近年、呼出ランプは、ランプの点灯機能だけではなく、遊技機器から本実施形態で示したような状態を示す情報等が送信されることで、回転数、総回転数、大当たり回数、確変回数、A R T や A T 回数、及びボーナス回数等の遊技の進行に関する情報の表示を画面に表示する機能を持つ。このように、呼出ランプは C U と同様に遊技機器から状態が送信され、遊技の進行に関する情報を表示する表示部を備えるため、第 2 実施形態を適用できる。

【0093】

第 2 実施形態では、表示情報として商品 I D を用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、周辺装置は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない周辺装置の場合は特に有効である。また、1 つの商品 I D のみを周辺装置に送信しているが、2 つ以上の商品 I D を送信するようにしてもよい。

【0094】

第 2 実施形態において、表示制御手段は、第 1 期間において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間において前記表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。第 1 期間と第 2 期間は、期間が重複していなければ、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない。従って、第 1 期間は、グラフ期間に限らず、大当たりしている期間や、玉の払出をしている期間であってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0095】

10

20

30

40

50

- 【図 1】 本実施形態に係る遊技システム、遊技機器の構成例を示す図である。
- 【図 2】 本実施形態に係る C U、C Uサーバ、外部サーバの構成例を示す図である。
- 【図 3】 遊技機器の正面図である。
- 【図 4】 販売画面領域を示す図である。
- 【図 5】 C Uサーバの記憶部に記憶される各種 D Bを示す図である。
- 【図 6】 外部サーバの記憶部に記憶される各種 D Bを示す図である。
- 【図 7】 メッセージフォーマットを示す図である。
- 【図 8】 メッセージフォーマットを示す図である。
- 【図 9】 メッセージフォーマットを示す図である。
- 【図 10】 遊技機器の起動時に行われる遊技機器起動時の処理の流れを示すシーケンス図 10
である。
- 【図 11】 リーチ期間及び非リーチ期間の表示制御を示す図である。
- 【図 12】 リーチ期間及び非リーチ期間の表示制御を示すシーケンス図である。
- 【図 13】 商品をカートに入れたときの販売画面を示す図である。
- 【図 14】 商品を購入するときの販売画面を示す図である。
- 【図 15】 購買制御を示すシーケンス図である。
- 【図 16】 遊技機器の遊技進行処理部により行われる状態通知処理を示すフローチャート
である。
- 【図 17】 遊技機器の購入処理部により行われる販売画面制御処理を示すフローチャート 20
である。
- 【図 18】 割引価格画面例と、販売画面に表示されるボタンのマスク例を示す図である。
- 【図 19】 遊技機器の購入処理部により行われる購入制御処理を示すフローチャートであ
る。
- 【図 20】 C Uにより行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】 C Uにより行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】 C Uにより行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】 C Uサーバにより行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】 本実施形態に係る遊技システム、遊技機器の構成例を示す図である。
- 【図 25】 本実施形態に係る C U、及び C Uサーバの構成例を示す図である。
- 【図 26】 C Uの外観構成例、表示装置に表示される C U画面例を示す図である。 30
- 【図 27】 メッセージフォーマットを示す図である。
- 【図 28】 メッセージフォーマットを示す図である。
- 【図 29】 遊技機器の起動時に行われる遊技機器起動時の処理の流れを示すシーケンス図
である。
- 【図 30】 グラフ期間及び非グラフ期間の表示制御を示す図である。
- 【図 31】 グラフ期間及び非グラフ期間の表示制御を示すシーケンス図である。
- 【図 32】 購買制御を示すシーケンス図である。
- 【図 33】 C Uの購入処理部により行われる状態通知処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】 C Uの購入処理部により行われる販売画面制御処理を示すフローチャートであ 40
る。
- 【図 35】 マスク例を示す図である。
- 【図 36】 購入処理部により行われる購入制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】 C Uサーバにより行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】 C Uサーバにより行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】 C Uサーバにより行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】 本実施形態に係る遊技システムの構成例を示す図である。
- 【図 41】 本実施形態に係る携帯端末、管理装置の構成例を示す図である。
- 【図 42】 表示領域、商品紹介画面を示す図である。
- 【図 43】 ゲーム別情報記憶部に記憶される各種 D Bを示す図である。
- 【図 44】 商品情報記憶部に記憶される各種 D Bを示す図である。 50

【図４５】メッセージフォーマットを示す図である。

【図４６】遊技機器の起動時に行われる遊技機器起動時、購買制御を示すシーケンス図である。

【図４７】戦闘期間及び非戦闘期間の表示制御を示す図である。

【図４８】購入処理部により行われる販売関連処理を示すフローチャートである。

【図４９】購入処理部により行われる販売関連処理を示すフローチャートである。

【図５０】バナー及びアイコンのマスク例を示す図である。

【図５１】購入処理部により行われる購入制御処理を示すフローチャートである。

【図５２】管理装置により行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。

【図５３】管理装置により行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【００９６】

〔第１実施形態〕

図１（Ａ）は、本実施形態に係る遊技システム１０の構成例を示す図である。遊技システム１０は、管理装置５０、及び遊技機器４００を備える。管理装置５０は、外部サーバ１００、ＣＵサーバ２００、及びＣＵ３００を備える。ＣＵサーバ２００、及びＣＵ３００におけるＣＵは、Ｃａｒｄ　Ｕｎｉｔである。ＣＵサーバ２００、ＣＵ３００、及び遊技機器４００は、遊技場に設置されている。外部サーバ１００は、クラウド上に設けられている。

【００９７】

20

外部サーバ１００とＣＵサーバ２００はインターネット等のネットワークにより接続され、双方向通信が可能である。ＣＵサーバ２００とＣＵ３００はＬＡＮ（Local Area Network）等のネットワークにより接続され、双方向通信が可能である。ＣＵ３００と遊技機器４００は双方向シリアル通信が可能である。外部サーバ１００、ＣＵサーバ２００、ＣＵ３００、及び遊技機４００は、後述するメッセージにより通信を行う。

【００９８】

本実施形態において、遊技機器４００はパチンコ遊技機である。遊技機器４００は、遊技の進行に関する情報（例えば、飾り図柄の変動等）を表示するとともに、ＣＵ３００の指示に従って遊技者に対して商品を表示可能である。遊技者は遊技機器４００に表示された商品を遊技機器４００で購入可能である。以下の説明では、商品を示す画面や商品を購入するための画面など、商品に係る表示画面全般を販売画面またはウィンドウと称することがある。販売画面を表示する領域を、販売画面領域と称することがある。飾り図柄や保留など、遊技の進行に関する表示画面全般を遊技進行画面と称することがある。遊技進行画面を表示する領域を、遊技進行画面領域と称することがある。なお、上記ウィンドウは、本実施形態において最前面で表示されることから、ポップアップ画面のように表示される。

30

【００９９】

ＣＵ３００は、１台の遊技機器４００に対して１台設けられる。ＣＵ３００は、遊技機器４００及びＣＵサーバ２００と各種情報を送受信する。また、ＣＵ３００は、遊技機器４００で遊技するための玉を貸し出す。そのため、ＣＵ３００は、紙幣入口、ＩＣカード入口、及び表示部等を備える。

40

【０１００】

ＣＵサーバ２００は、ＣＵ３００のサーバである。ＣＵサーバ２００は、ＣＵ３００及び外部サーバ１００と各種情報を送受信する。外部サーバ１００は、ＣＵサーバ２００と各種情報を送受信する。また、外部サーバ１００は、遊技機器４００で表示される商品の在庫等を管理する。

【０１０１】

図１（Ｂ）は、本実施形態に係る遊技機器４００の構成例を示す図である。遊技機器４００は、入賞検出部４０１、入賞球装置４０２、操作部４０３、通信部４０４、遊技進行処理部４０５、購入処理部４０６、表示装置４０７、表示制御部４０８、及び記憶部４０

50

9を備える。

【0102】

入賞検出部401は、入賞を検出する。入賞検出部401は、入賞を検出すると、遊技進行処理部405に入賞を検出したことを通知する。入賞球装置402は、遊技進行処理部405からの指示に従い、賞球を払い出す。操作部403は、遊技者による操作を受け付け可能なボタン等で構成される。操作部403は、遊技者による操作内容を遊技進行処理部405及び購入処理部406に通知する。

【0103】

通信部404は、CU300から受信したメッセージから取得される情報を各部に通知する。さらに、通信部404は、各部から通知された情報をCU300に送信する。

10

【0104】

遊技進行処理部405は、遊技の進行に関する処理を行う。遊技進行処理部405は、入賞検出部401により入賞が検出されると、入賞に対する賞球を入賞球装置402に払出すように通知する。遊技進行処理部405は、遊技の進行に関する情報を通信部404、及び購入処理部406に通知する。通信部404は、通知された遊技の進行に関する情報をもとに、遊技機器400の状態等をCU300に送信する。

【0105】

遊技進行処理部405は、遊技進行画面を表示させるための指示を表示制御部408に通知する。遊技進行処理部405は、遊技を進行するために必要なテーブル等を記憶部409から読み出す。また、遊技進行処理部405は、遊技を進行するために一時的に用いるデータ（例えば、大当たり判定をするためにラッチした乱数値等）を記憶部409に記憶する。

20

【0106】

購入処理部406は、販売画面の表示指示や、購入等に係る処理を行う。購入処理部406は、販売画面の表示に関する指示を表示制御部408に通知する。購入処理部406は、商品に関する情報や購入に関する情報を記憶部409に記憶する。購入処理部406は、記憶部409から商品に関する情報を読み出す。また、購入処理部406は、表示制御部408から、販売画面を表示可能な領域の位置が通知される。購入処理部406は、表示制御部408から通知された領域の位置を通信部404によりCU300に送信する。販売画面を表示可能な領域の位置については後述する。

30

【0107】

表示装置407は、本実施形態ではLCD（Liquid Crystal Display）である。表示装置407は、表示制御部408の制御により、遊技進行画面や販売画面等を後述する表示領域に表示する。表示制御部408は、表示装置407の表示領域における表示を制御する。表示制御部408は、遊技進行処理部405から、遊技進行画面の表示指示が通知される。また、表示制御部408は、購入処理部406から販売画面の表示指示が通知される。表示制御部408は、遊技進行処理部405または購入処理部406から上記表示指示が通知されると、表示装置407で表示するための描画データ等を生成し、表示装置407に出力する。

【0108】

記憶部409は、RAM（Random Access Memory）、及びROM（Read Only Memory）で構成される。RAMには、上述した乱数値や商品に関する情報等、遊技進行処理部405や購入処理部406が一時的に使用するデータが記憶される。ROMには、遊技進行処理部405や購入処理部406が処理を行うためのプログラム、テーブル、飾り図柄の画像、及び演出画像等が記憶される。さらに、ROMには、自装置の種類を特定するための種類情報としての機種ID、及び後述する領域情報が記憶されている。

40

【0109】

図2（A）は、本実施形態に係るCU300の構成例を示す図である。CU300は、位置特定部301、指示部302、表示内容決定部303、表示装置304、表示制御部305、記憶部306、通信部307、カード情報取得部308、カード挿入排出部30

50

9、玉貸部 310、及び操作部 311を備える。

【0110】

位置特定部 301は、通信部 307が受信した領域情報から、販売画面を表示する位置を特定する。位置特定部 301は、特定した位置を指示部 302に通知する。指示部 302は、通信部 307が受信した遊技の進行に関する情報に基づき、遊技機器 400の表示装置 407に販売画面を表示する指示を通信部 307に通知する。通信部 307は、販売画面を表示する指示を遊技機器 400に送信する。

【0111】

表示内容決定部 303は、通信部 307が受信した遊技の進行に関する情報に基づき、遊技機器 400の表示装置 407に表示させる表示情報を決定する。具体的に、表示内容決定部 303は、表示情報として、後述する商品 IDを決定する。表示内容決定部 303は、表示情報を特定可能な特定情報を通信部 307に通知する。通信部 307は、通知された特定情報を遊技機器 400に送信する。

【0112】

表示装置 304は、本実施形態では LCDである。表示装置 304は、表示制御部 305の制御により、カード残高、持玉、玉貸ボタン等を表示する。表示制御部 305は、表示装置 304の表示領域における表示を制御する。表示制御部 305は、記憶部 306に記憶されたカード残高や持玉を読み出し、表示装置 304に表示させる。

【0113】

記憶部 306は、RAM、及びROMで構成される。RAMには、上述したカード残高や商品に関する情報等、表示内容決定部 303、表示制御部 308が一時的に使用するデータが記憶される。ROMには、位置特定部 301、指示部 302、表示内容決定部 303、表示制御部 305、通信部 307、及びカード情報取得部 308が処理を行うためのプログラム等が記憶される。

【0114】

通信部 307は、遊技機器 400またはCUサーバ 200から受信した情報を各部に通知する。通信部 404は、各部から通知された情報を遊技機器 400またはCUサーバ 200に送信する。

【0115】

カード情報取得部 308は、カード挿入排出部 309からICカードが挿入されたこと、及びICカードを排出するための操作が遊技者により行われたことが通知される。カード情報取得部 308は、カード挿入排出部 309からICカードが挿入されたことが通知されると、ICカードからカード情報（会員番号等）を取得し、CUサーバ 200から、取得した会員番号に対応するカード残高、持玉、及び貯玉等を取得する。カード情報取得部 308は、取得した各種情報を記憶部 306に記憶する。

【0116】

さらに、カード情報取得部 308は、玉貸部 310から、玉貸または貯玉の払出が可能か否か通知される。カード情報取得部 308は、記憶部 306に記憶されたカード残高または貯玉から、玉貸または貯玉の払出が可能か否か判定し、判定結果を玉貸部 310に通知する。カード情報取得部 308は、玉貸が可能と判定した場合には、記憶部 306に記憶されたカード残高から、通知された玉貸数に対応する金額を減算する。カード情報取得部 308は、貯玉の払出しが可能と判定した場合には、記憶部 306に記憶されたカード残高から、通知された玉貸数に対応する玉数を減算する。

【0117】

カード情報取得部 308は、カード挿入排出部 309からICカードを排出するための操作が遊技者により行われたことが通知されると、記憶部 306からカード残高、持玉、及び貯玉等を読み出す。カード情報取得部 308は、読み出したカード残高、持玉、及び貯玉等をCUサーバ 200に送信する。カード情報取得部 308は、カード残高、持玉、及び貯玉等をCUサーバ 200に送信すると、カード挿入排出部 309にICカードを排出可能となったことを通知する。

【0118】

カード挿入排出部309は、ICカードの挿入を検出すると、カード情報取得部308にICカードが挿入されたことを通知する。カード挿入排出部309は、操作部311によりICカードを排出するための操作が遊技者により行われたことが通知されると、その旨をカード情報取得部308に通知する。

【0119】

玉貸部310は、操作部311から玉貸、または貯玉から払出するための操作が遊技者により行われたことが通知されると、カード情報取得部308に玉貸または貯玉の払出が可能か否か通知する。玉貸部310は、カード情報取得部308から通知された判定結果が玉貸または貯玉の払出が可能なことを示す場合には、玉貸を行う。

10

【0120】

操作部311は、ICカードを排出するための操作が遊技者により行われたことが検出されると、その旨をカード挿入排出部309に通知する。操作部311は、玉貸、または貯玉から払出するための操作が遊技者により行われたことが検出されると、その旨を玉貸部310に通知する。

【0121】

図2(B)は、本実施形態に係るCUサーバ200の構成例を示す図である。CUサーバ200は、会員認証部201、記憶部202、機種別情報提供部203、商品購買管理部204、通信部205、及び一斉表示通知部206を備える。

【0122】

20

会員認証部201は、通信部205により通知された会員番号を、記憶部202に記憶された不図示の会員データベースを参照することで認証する。会員番号は、CU300から送信される。以下の説明では、データベースをDBと称することがある。会員DBには、会員番号に対応する、カード残高、持玉、貯玉、会員の氏名、住所、及び決済方法等が記憶されている。

【0123】

記憶部202は、RAM、ROM、及びHDD(Hard Disk Drive)で構成される。RAMには、商品に関する情報や、機種別情報提供部203が一時的に使用するデータが記憶される。ROMには、バイオス等が記憶される。HDDには、上述した会員DB等の各種DBや、会員認証部201、機種別情報提供部203、商品購買管理部204、及び通信部205が処理を行うためのプログラム等が記憶される。

30

【0124】

機種別情報提供部203は、通信部205から通知された遊技機器400の機種に対応する商品情報等の機種別情報を通信部205に通知する。機種別情報を通知された通信部203は、機種別情報をCU300に送信する。

【0125】

商品購買管理部204は、通信部205から商品の購入が通知されると、会員認証部201に購入する会員の住所、氏名、決済方法等、商品を送付するために必要な情報を問い合わせる。商品購買管理部204は、商品を送付するために必要な情報が会員認証部201から通知されると、通信部205に、商品を送付するために必要な情報などを通知する。通信部205は、商品を送付するために必要な情報などが通知されると、外部サーバ100にその情報を送信する。

40

【0126】

通信部205は、CU300または外部サーバ100から受信した情報を各部に通知する。通信部205は、各部から通知された情報をCU300または外部サーバ100に送信する。一斉表示通知部206は、後述する一斉表示通知をCU300に送信する。

【0127】

図2(C)は、本実施形態に係る外部サーバ100の構成例を示す図である。外部サーバ100は、在庫管理部101、通信部102、記憶部103、及び配送部104を備える。

50

【0128】

在庫管理部101は、記憶部103に記憶された商品の在庫等に関する各種DBの参照や更新を行う。また、在庫管理部101は、通信部102から通知された商品に関する問い合わせに対し、記憶部103に記憶された各種DBを参照して、応答を通信部102に通知する。

【0129】

通信部102は、CU300から受信した情報を各部に通知する。通信部102は、各部から通知された情報をCU300に送信する。

【0130】

記憶部103は、RAM、ROM、及びHDDで構成される。RAMには、商品に関する情報や、在庫管理部101、通信部102、及び配送部104が一時的に使用するデータが記憶される。ROMには、バイオス等が記憶される。HDDには、上述した商品の在庫等に関する各種DBや、在庫管理部101、通信部102、及び配送部104が処理を行うためのプログラム等が記憶される。

【0131】

配送部104は、通信部205から商品を送付するために必要な情報が通知されると、記憶部103に記憶された各種DBを参照することで、配送手続を行う。

【0132】

図3は、遊技機器400の正面図である。遊技機器400は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3とから構成されている。遊技盤2には、略円形状の遊技領域が形成されている。遊技盤2の遊技領域（以下、単に遊技領域という）には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。以下、遊技領域内又は遊技領域周辺の主要部材について説明する。

【0133】

遊技機器400は、図3に示すように、普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄表示器20、通過ゲート41、普図保留表示器25C、画像表示装置407、スピーカ8（スピーカ8L、8R）、ランプ9、操作部403（スティックコントローラ403A、プッシュボタン403B）を備える。普通入賞球装置6Aは、常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、普通電動役物用となるソレノイドによって、通常開放状態と拡大開放状態とに変化する電動チューリップ型役物を備え、始動領域としての第2始動入賞口を形成する。なお、電動チューリップ型役物は、普図ゲームにおける可変表示結果（最終結果）が「普図当り」になった場合に拡大開放状態に制御される。特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉用となるソレノイドによって開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。なお、大入賞口は、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」になった場合等に開放状態に制御される。入賞検出部401は、普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、及び特別可変入賞球装置7への入賞を検出する。

【0134】

遊技進行処理部405は、普通入賞球装置6Aへの入賞が検出された後に（遊技球が第1始動入賞口を通過したことによる第1始動条件が成立した後に）、第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおいて特別図柄の可変表示を行う。遊技進行処理部405は、普通可変入賞球装置6Bへの入賞が検出された後に（遊技球が第2始動入賞口を通過したことによる第2始動条件が成立した後に）、第2開始条件が成立したことに基づいて第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の可変表示を行う。

【0135】

以下、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を第1特図とも称し、第1特図の可変表示を「第1特図ゲーム」とも称する。第2特別図柄表示装置4Bにお

10

20

30

40

50

いて可変表示される特別図柄を第2特図とも称し、第2特図の可変表示を「第2特図ゲーム」とも称する。また、第1特図ゲームと第2特図ゲームの両方を「特図ゲーム」と総称し、第1始動条件と第2始動条件の両方を「特図始動条件」と総称し、第1開始条件と第2開始条件の両方を「特図開始条件」と総称する場合がある。

【0136】

遊技進行処理部405は、特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」になった後（例えば、大当たり図柄として予め定められた特別図柄が可変表示結果として導出表示された後）には、大当たり遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の一例）に制御する。大当たり遊技状態とは、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間、大入賞口を開放状態に制御する遊技状態である。

10

【0137】

普通入賞球装置6Aへの入賞が検出されたにもかかわらず（第1始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ第1特図ゲームを開始するための開始条件（第1開始条件とも称する）が成立していないときには、当該入賞に対応する可変表示は、保留記憶として記憶される。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第1特図ゲーム）を実行するための情報が、所定数（例えば4）を上限に入賞順がわかるような態様で保留される（第1特図保留記憶として記憶される）。普通可変入賞球装置6Bへの入賞が検出されたにもかかわらず（第2始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ第2特図ゲームを開始するための開始条件（第2開始条件とも称する）が成立していないときには、当該入賞に対応する可変表示は、保留記憶として記憶される。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第2特図ゲーム）を実行するための情報が、所定数（例えば4）を上限に入賞順がわかるような態様で保留される（第2特図保留記憶として記憶される）。第1特図保留記憶と第2特図保留記憶の両方を「特図保留記憶」と総称する場合がある。

20

【0138】

特図開始条件は、例えば、特図ゲームの保留数（特図保留記憶数とも称する）が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技状態に制御されていない状態であるときに成立する。特図開始条件が成立したときは（特図ゲームが開始される毎に）、特図保留記憶は消化され（特図保留記憶が減少し）、特図ゲームが開始される。換言すれば、特図保留記憶は、特図ゲームが開始される毎に減少する。より詳細には、第1特図ゲームの保留数（第1特図保留記憶数）は、第1特図ゲームが開始される毎に（第1開始条件が成立する毎に）減少し、第2特図ゲームの保留数（第2特図保留記憶数）は、第2特図ゲームが開始される毎に（第2開始条件が成立する毎に）減少する。

30

【0139】

本実施形態では、特図保留記憶は、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず、入賞順に消化される。従って、例えば、第1特図保留記憶、第1特図保留記憶、第2特図保留記憶、第1特図保留記憶の順に記憶されている場合には、第1開始条件、第1開始条件、第2開始条件、第1開始条件の順に成立する。つまり、上述したように、特図開始条件は、特図保留記憶数が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技状態に制御されていない状態であるときに成立するが、より詳細には、最も先に記憶された特図保留記憶が第1特図保留記憶である場合には第1開始条件が成立し、最も先に記憶された特図保留記憶が第2特図保留記憶である場合には第2開始条件が成立する。

40

【0140】

遊技進行処理部405は、第1保留表示器25Aにおいて、第1特図ゲームの保留数（第1特図保留記憶数）を特定可能に表示する。遊技進行処理部405は、第2保留表示器25Bにおいて、第2特図ゲームの保留数（第2特図保留記憶数）を特定可能に表示する。遊技進行処理部405は、普通図柄表示器20において、遊技球が通過ゲート41を通過したことを検出した後に（遊技球が通過ゲート41を通過したことによる普通図始動条件

50

が成立した後に)、普通図柄の可変表示である普図ゲームの開始条件が成立したことに基
づいて普通図柄の可変表示を行う。

【0141】

遊技球が通過ゲート41を通過したことが検出されたにもかかわらず(普図始動条件が
成立したにもかかわらず)、未だ普図ゲームの開始条件(普図開始条件とも称する)が成
立していないときには、当該通過に基づく可変表示(普図ゲーム)は所定数(例えば4)
を上限に保留される(普図保留記憶として記憶される)。

【0142】

普図ゲームの開始条件(普図開始条件)は、例えば、普通保留記憶数が0でない場合で
あって、普通図柄の可変表示(普図ゲーム)が実行されていない状態であり、かつ、大当
り遊技状態に制御されていない状態であるときに成立する条件であってもよい。

10

【0143】

普図保留表示器25Cは、普図ゲームの保留数(普図保留記憶数)を特定可能に表示す
る。なお、普図ゲームの保留数(普図保留記憶数とも称する)は、普図ゲームが開始され
る毎に(普図開始条件が成立する毎に)減少する。

【0144】

遊技進行処理部405は、遊技機器400の状態を、「低確低ベース」、「低確高ベ
ース」、「高確高ベース」、「通常大当たり」、「確変大当たり」、及び「デモンストレーシ
ョン」のいずれかに制御する。

【0145】

「低確低ベース」は、低確状態かつ低ベース状態である。「低確高ベース」は、低確状
態かつ高ベース状態である。「高確高ベース」は、高確状態かつ高ベース状態である。高
確状態とは、特別図柄における可変表示結果において「大当たり」となる確率が、低確状態
(通常状態)よりも高い遊技状態である。例えば、特図表示結果を判定するためのテー
ブルとして、低確状態用のものと高確状態用のものとを用意しておき、高確状態であるとき
には、高確状態用のテーブルを用いて、特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否
かを判定すればよい。なお、高確状態用のテーブルには、低確状態用のテーブルに比べ、
より多くの大当たり判定値が設定されていればよい。

20

【0146】

高ベース状態とは、普通図柄における可変表示結果において「普図当り」となる確率が
、低確ベース状態(通常状態)よりも高い遊技状態である。例えば、普図表示結果を判定
するテーブルとして、低確ベース状態用のものと高ベース状態用のものとを用意しておき
、高ベース状態であるときには、高ベース状態用のテーブルを用いて、普通図柄の可変表
示結果を「普図当り」とするか否かを判定すればよい。なお、高ベース状態用のテーブル
には、低確ベース状態用のテーブルに比べ、より多くの特図当り判定値が設定されていれ
ばよい。なお、高ベース状態であるときには、低確ベース状態であるときに比べ、普通図
柄の可変表示の時間を短くしてもよいし、「普図当り」となったときに電動チューリップ
型役物を拡大開放状態に制御する時間を長くしてもよいし、これらの組み合わせにより高
ベース状態を実現してもよい。

30

【0147】

「デモンストレーション」は、「低確低ベース」、「低確高ベース」、及び「高確高ベ
ース」の各状態で発生する状態であり、表示装置407にデモンストレーションが表示さ
れている状態である。デモンストレーションは、特図保留記憶数が0であって、特図ゲ
ームが実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技状態に制御されていない状態が一定
期間継続されたときに表示される。以下の説明では、デモンストレーションを単に「デモ
」と称することがある。

40

【0148】

本実施形態では、大当たりの種別には、通常大当たり(単に「通常」と称することがある
)と確変大当たり(単に「確変」と称することがある)がある。このうち、通常大当たりとは
、大当たり終了後に一定回転数まで、または次の大当たりが発生するまで低確高ベース状態に

50

なる大当たりである。確変大当たりとは、大当たり終了後に次の大当たりが発生するまで高確高ベース状態になる大当たりである。

【0149】

画像表示装置407は、表示領域410内に、遊技進行画面領域5A、販売画面領域5Mを有する。遊技進行画面領域5Aには、図柄表示エリア5L、5C、5Rや保留表示エリア5Hや今回表示エリア5Kが配置される。図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特図ゲームに対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が導出表示されることに対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【0150】

このように、表示領域内の第1領域（遊技進行画面領域5A）における遊技の進行に関する情報（飾り図柄の変動）の表示制御を行い、表示領域内の第2領域（販売画面領域5M）における表示情報に応じた表示制御（販売画面の表示制御等）を行うことにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0151】

遊技進行処理部405は、特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」になるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、予め定められた大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄を導出表示する。また、遊技進行処理部405は、特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」とならないときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、

10

20

【0152】

保留表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。例えば、保留表示エリア5Hでは、入賞順（消化順）がわかるような態様で、飾り図柄の可変表示の保留数に応じた数の保留表示が表示される。具体的には、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示と、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示とが入賞順に従って並べられて保留表示エリア5Hに表示される。また、保留表示エリア5Hでは、当該特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が開始される毎に、開始

30

【0153】

遊技進行処理部405は、種々の演出も実行可能である。例えば、遊技進行処理部405は、確定飾り図柄が導出表示される迄の間において、例えば、予め定められた大当たり組み合わせと一部が一致している状態（リーチ状態）でリーチ演出を実行する。大当たり組み合わせと一部が一致している状態とは、例えば、同一の左図柄と右図柄とが導出表示されている状態であって中図柄が未だ可変表示している状態である。また、遊技進行処理部405は、保留表示の表示態様による演出の表示態様による演出が実行可能である。また、

40

【0154】

図4は、販売画面領域5Mを示す図である。販売画面領域5Mには、販売画面が表示される。販売画面には、商品名表示領域5Q、商品写真領域5S、価格表示領域5P、及びボタン5K、5Tが配置される。商品名表示領域5Qには、商品名が表示される。商品写真領域5Sには、商品の写真が表示される。価格表示領域5Pには、商品の価格が表示される。

【0155】

50

ボタン 5 K は、商品をカート（かご、バスケットとも言われる）に入れるためのボタンである。ボタン 5 T は、カートに入れられた商品を示すカート画面を表示するためのボタンである。遊技者は、カート画面において、商品を購入することができる。

【0156】

ボタン 5 K、5 T は、操作部 403 により選択、確定可能である。具体的に遊技者は、スティックコントローラ 403 A によりボタン 5 K、5 T のいずれかを選択する。選択されているボタンは太枠で表示される。図 4 では、ボタン 5 K が選択されている様子を示している。遊技者は、スティックコントローラ 403 A によりいずれかのボタンを選択した後、プッシュボタン 403 B を押下することでボタンを選択したことを確定することができる。以下で説明される販売画面に配置される他のボタンも遊技者は同様の操作により選択、確定可能である。なお、図 4 に示される販売画面は通常価格画面であり、価格を割引いた場合には、後述する割引価格画面が表示される。

10

【0157】

図 5 は、CU サーバ 200 の記憶部 202 に記憶される各種 DB を示す図である。図 5 (A) は、機種 DB を示す図である。機種 DB は、機種 ID 及び遊技機器名で構成される。機種 DB は、機種 ID と遊技機器名とを対応付ける DB である。図 5 (A) に示される機種 DB は一例として 3 種類の機種の機種 ID 及び遊技機器名を示している。例えば、機種 ID が「1」に対応する遊技機器の遊技機器名は「CR いぬ」である。

【0158】

図 5 (B) は、割引 DB を示す図である。割引 DB は、機種 ID ごとに設けられる。また、割引 DB は、状態及び割引率で構成される。割引 DB は、機種 ID に対応する遊技機器の状態に応じて、商品の価格を割引くための DB である。図 5 (B) に示される割引 DB は、一例として機種 ID が「1」の CR いぬの状態及び割引率を示している。CR いぬでは、3 種類のリーチ（レアリーチ、リーチ A、リーチ B）が発生する。CR いぬでは、割引 DB において、遊技機器の状態としてレアリーチ出現回数及びリーチ A 出現回数を用いている。

20

【0159】

レアリーチ出現回数が 0～3 回の場合の割引率は 0 % である。レアリーチ出現回数が 4～7 回の場合の割引率は 5 % である。レアリーチ出現回数が 7 回以上の場合の割引率は 10 % である。リーチ A 出現回数が 0～15 回の場合の割引率は 0 % である。リーチ A 出現回数が 16～30 回の場合の割引率は 5 % である。リーチ A 出現回数が 31 回以上の場合の割引率は 10 % である。

30

【0160】

なお、レアリーチ出現回数による割引率と、リーチ A 出現回数による割引率とが異なる場合は、大きい方の割引率が適用される。また、割引 DB における各リーチの出現回数は、遊技者ごとにカウントされる。すなわち、前の遊技者による出現回数は引き継がれず、新たに 0 回からカウントされる。

【0161】

図 5 (C) は、状態 DB を示す図である。状態 DB は、機種 ID ごとに設けられる。また、状態 DB は、状態と商品 ID で構成される。商品 ID は、商品を一意に特定するための識別子である。状態 DB は、機種 ID に対応する遊技機器の状態に応じて、商品の種類を異ならせるための DB である。また、状態 DB は、状態ごとに複数の商品が設けられている。これは、商品が購入された場合に購入された同じ商品を表示し続けることを抑制するためである。例えば、同じ状態に商品が 2 つ設けられている場合には、1 つ目の商品が購入されると 2 つ目の商品が表示され、2 つ目の商品がさらに購入された場合には、再び 1 つ目の商品が表示される。なお、図 5 (B) の割引 DB における「状態」は遊技が開始されてから現在までに蓄積された状態である。一方、図 6 (C) の割引 DB における「状態」は現在の状態である。

40

【0162】

図 5 (C) に示される状態 DB は、一例として機種 ID が「1」の CR いぬでの状態と

50

商品 I Dを示している。C Rいぬでは、遊技機器の状態として、「デモンストレーション」、「低確低ベース」、「低確高ベース」、「高確高ベース」、「通常大当たり」、及び「確変大当たり」を用いている。そして、状態が「デモンストレーション」の場合の商品は、商品 I Dが「1」のいぬクッションである。状態が「低確低ベース」の場合の商品は、商品 I Dが「2」のいぬマグカップである。状態が「低確高ベース」の場合の商品は、商品 I Dが「3」のいぬぬいぐるみである。状態が「高確高ベース」の場合の商品は、商品 I Dが「4」のいぬライターである。状態が「通常大当たり」の場合の商品は、商品 I Dが「5」のいぬカレンダーである。状態が「確変大当たり」の場合の商品は、商品 I Dが「9」のいぬスマホケースである。

【0163】

10

図5(D)は、連荘DBを示す図である。連荘DBは、機種IDごとに設けられる。また、連荘DBは、連荘数と商品IDで構成される。連荘DBは、機種IDに対応する遊技機器の大当たり連荘数に応じて、商品の種類を異ならせるためのDBである。連荘DBに示される商品は、該当する連荘数に対応する大当たり中に表示される。すなわち、該当する連荘数に対応する大当たり中は、状態DBに示される通常大当たり、または確変大当たりに示される商品に代えて、連荘DBに示される商品が優先的に表示される。

【0164】

図5(D)に示される連荘DBは、一例として機種IDが「1」のC Rいぬでの連荘数と商品IDを示している。C Rいぬでは、連荘数が10の場合の商品は、商品IDが「10」のいぬ置物である。連荘数が15の場合の商品は、商品IDが「11」のいぬ豪華置物である。連荘数が20の場合の商品は、商品IDが「12」の伝説のいぬ置物である。このように、連荘DBは、該当する連荘数に対応する大当たり中のみ表示される。従って、状態DBに示される商品と比較して、連荘DBに示される商品の方が遊技者にとって得にくいものとなっている。

20

【0165】

このように、状態DBを参照して機種IDによって特定される遊技機器400に応じた表示情報を決定することにより、遊技機器400の種類に対応することが可能となる。

【0166】

図5(E)は、一斉表示商品DBを示す図である。一斉表示商品DBは、これまでのDBと異なり、機種IDごとではなく、各機種に共通で設けられる。すなわち、いずれの機種であっても同じ商品IDとなる。一斉表示商品DBは、商品IDで構成される。一斉表示制御では、同じタイミングで、夫々の遊技機器400の表示装置407の販売画面領域5Mにおける表示情報に基づく表示を制御させる。一斉表示商品DBは、一斉表示制御において表示させる商品の商品IDを示すDBである。一斉表示商品DBに示される商品は、該当する状態に対応する状態DBに示される商品IDの商品や、連荘DBに示される商品IDの商品よりも優先的に表示される。

30

【0167】

なお、一斉表示制御が行われる頻度は、例えば商品のレア度が高いほど少なくなるようにしてもよい。

【0168】

40

図6は、外部サーバ100の記憶部103に記憶される各種DBを示す図である。図6(A)は、商品DBを示す図である。商品DBは、商品ID及び商品名で構成される。商品DBは、商品IDと商品名とを対応付けるDBである。図6(A)に示される商品DBは一例として商品IDが「1」～「3」までの商品ID及び商品名を示している。例えば、商品IDが「1」に対応する商品の商品名は「いぬクッション」である。

【0169】

図6(B)は、在庫DBを示す図である。在庫DBは、商品ID及び在庫数で構成される。在庫DBは、商品IDと在庫数とを対応付けるDBである。図6(B)に示される在庫DBは一例として商品IDが「1」～「3」までの商品ID及び在庫数を示している。例えば、商品IDが「1」に対応する商品の在庫数は2500である。

50

【0170】

図6(C)は、価格DBを示す図である。価格DBは、商品ID及び価格で構成される。価格DBは、商品IDと価格とを対応付けるDBである。図6(C)に示される価格DBは一例として商品IDが「1」～「3」までの商品ID及び価格を示している。例えば、商品IDが「1」に対応する商品の価格は1000円である。

【0171】

図6(D)は、画像DBを示す図である。画像DBは、商品ID及び画像データで構成される。画像DBは、商品IDと画像データとを対応付けるDBである。図6(D)に示される画像DBは一例として商品IDが「1」～「3」までの商品ID及び画像データを示している。例えば、商品IDが「1」に対応する画像データは商品1.jpgである。

10

【0172】

図7は、メッセージフォーマットを示す図である。図7に限らず、以下で説明されるメッセージフォーマットは、ヘッダと0個以上のパラメータで構成される。また、以下の説明において、メッセージとセットされたパラメータを、メッセージ名とかつことを用いて表現することがある。例えば、メッセージ名がAでパラメータがBの場合、A(B)と表現することがある。なお、パラメータがXとYのように複数ある場合で、Xに着目するときには、A(X)というように一部のパラメータを省略することがある。

【0173】

図7に示されるメッセージフォーマットは、遊技機器400からCU300へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図7(A)は、遊技機器400が自装置の種類を特定するための種類情報(機種ID)を送信するための機種通知を示す図である。機種通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び機種IDで構成される。機種通知により、遊技機器400は自装置の機種を送信できる。また、CU300は、遊技機器400の機種IDを取得できる。

20

【0174】

図7(B)は、販売画面領域5Mの位置を特定するための領域情報(対角線情報)を送信するための領域情報通知を示す図である。領域情報通知は、メッセージ名を示すヘッダ、位置ID、及び対角線座標で構成される。位置ID及び対角線座標の組は、表示可能な領域の数だけ設けられる。位置IDは、対角線情報を特定するためのIDである。また、対角線情報は、本実施形態では販売画面領域5Mを矩形としているため、矩形の四隅の座標のうち、対角線で結ばれる2つ座標を示す。対角線情報により矩形の位置と大きさが定まる。領域情報通知により、遊技機器400が1つ以上の販売画面領域5Mを特定するための領域情報を送信できる。また、CU300は、領域情報に応じた特定情報を送信することができる。

30

【0175】

図7(C)～(H)は、遊技機器400が自装置の状態及びイベントを特定するための状態情報を送信するためのメッセージである。イベントとは、リーチの開始または終了である。以下の説明では、図7(C)～(G)のメッセージを、まとめて「状態通知」と称することがある。

【0176】

図7(C)は、リーチ通知を示す図である。リーチ通知は、メッセージ名を示すヘッダ、開始/終了、及びリーチ種別で構成される。このうち、「開始/終了」には、遊技機器400がリーチを開始した場合に「開始」がセットされ、遊技機器400がリーチを終了した場合に「終了」がセットされる。また、「リーチ種別」には、開始または終了したリーチ種別がセットされる。CRいぬの場合、「リーチ種別」には、レアリーチ、リーチA、及びリーチBのいずれかがセットされる。

40

【0177】

図7(D)は大当たり通知を示す図である。大当たり通知は、メッセージ名を示すヘッダ、開始/終了、通常/確変、及び連荘回数で構成される。このうち、「開始/終了」には、遊技機器400が大当たりを開始した場合に「開始」がセットされ、遊技機器400が大当

50

りを終了した場合に「終了」がセットされる。また、「通常／確変」には、大当たり種別がセットされる。「連荘回数」は、開始または終了した大当たりが何連荘目に該当するかを示す。なお、一般的に、初回の大当たりは連荘とは言われないが、本実施形態では1連荘とする。

【0178】

図7(E)は時短通知を示す図である。この「時短」は、「低確高ベース」を示す。時短通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び開始／終了で構成される。「開始／終了」には、遊技機器400が時短を開始した場合に「開始」がセットされ、遊技機器400が時短を終了した場合に「終了」がセットされる。

【0179】

図7(F)は確変通知を示す図である。この「確変」は、「高確高ベース」を示す。確変通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び開始／終了で構成される。「開始／終了」には、遊技機器400が確変を開始した場合に「開始」がセットされ、遊技機器400が確変を終了した場合に「終了」がセットされる。

【0180】

図7(G)は通常通知を示す図である。この「通常」は、「低確低ベース」を示す。通常通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び開始／終了で構成される。「開始／終了」には、遊技機器400が通常状態を開始した場合に「開始」がセットされ、遊技機器400が通常状態を終了した場合に「終了」がセットされる。

【0181】

図7(H)はデモ通知を示す図である。この「デモ」は、「デモンストレーション」を示す。デモ通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び開始／終了で構成される。「開始／終了」には、遊技機器400がデモを開始した場合に「開始」がセットされ、遊技機器400がデモを終了した場合に「終了」がセットされる。

【0182】

以上説明した図7(C)～(H)のメッセージを受信したCU300は、遊技機器400の状態を保持する。これにより、遊技機器400は、遊技機器400の状態を特定できるので、CU300の表示内容決定部303は、特定した遊技機器400の状態に応じた表示情報を決定することができる。

【0183】

図7(I)は購入通知を示す図である。購入通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び商品IDで構成される。商品IDは、遊技者が購入する商品数だけ設けられる。購入通知は、後述する購入画面において遊技者により購入操作が行われた場合に、商品IDとともに送信される。

【0184】

図8は、メッセージフォーマットを示す図である。図8(A)～(D)は、CU300から遊技機器400へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図8(A)は、機種別商品情報通知を示す図である。機種別商品情報通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び商品情報(商品ID、商品名、価格、画像)で構成される。商品情報は、送信する商品の数だけ設けられる。例えば、遊技機器400がCRいぬの場合には、図5で説明した状態DB、連荘DB及び一斉表示商品DBに示される各商品の商品ID、商品名、価格、及び画像が商品情報として送信される。この商品情報を遊技機器400が受信し、記憶しておくことで、商品名、画像、価格等を表示することができる。

【0185】

図8(B)は、CU300の表示内容決定部303により決定された表示情報を特定するための特定情報を送信するための表示指示通知を示す図である。表示指示通知は、メッセージ名を示すヘッダ、商品ID、割引率、位置ID、及びタイミングで構成される。

【0186】

表示指示通知に第2領域の位置を特定する情報が含まれることにより、CU300が第2領域の位置を特定可能なため、CU300は商品の画像の大きさ等に応じた販売画面領

10

20

30

40

50

域を、適宜決定することが可能となる。

【0187】

表示指示通知を受信した遊技機器400は、商品IDに対応する商品の商品名、画像、価格（割引率が0%でない場合は、割引価格）を、位置IDにより特定される位置に、指定されたタイミングで表示する。ここでのタイミングは時間を示しており、遊技機器400は、表示指示通知を受信してからタイミングに示される時間が経過したタイミングで商品を表示する。

【0188】

具体的には、表示指示通知を受信した遊技機器400の購入処理部406は、表示指示通知にセットされた商品IDに対応する商品名、価格、及び画像を記憶部409から取得する。そして購入処理部406は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置ID、タイミングを表示制御部408に通知する。表示制御部408は、指定されたタイミングに基づき、位置IDに対応する販売画面領域に販売画面を表示装置407に表示する。

10

【0189】

本実施形態では、大当りの発生により通知される大当り通知（開始）、及びリーチ通知（終了）をCU300が受信した場合に、上記タイミングに5秒がセットされ、それ以外は0秒がセットされる。これは、本実施形態の遊技機器400では、大当りが発生すると、最初に5秒間のファンファーレ演出が実行されるためである。また、リーチ終了後は、リーチ発生直前に表示されていた販売画面が表示されるためである。

20

【0190】

遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない領域が遊技機器400より送信され、CU300から表示指示通知によりいずれかの位置が特定されるため、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。また、タイミングを設けることにより、表示指示を柔軟に行うことが可能となる。

【0191】

図8（C）は表示停止通知を示す図である。表示停止通知は、メッセージ名を示すヘッダで構成される。表示停止通知を受信した表示制御部408は、販売画面領域5Mにおける表示を停止する。本実施形態では、リーチ開始時に表示停止通知が送信される。この表示停止通知及び上記表示指示通知は、表示制御部408がタイミング等を判定して表示するが、それ以外の購入に関する画面表示は、購入処理部406の指示に従い表示制御部408が表示する。

30

【0192】

図8（D）は購入応答を示す図である。購入応答は、購入通知に対する応答である。購入応答は、メッセージ名を示すヘッダ、注文ID、商品ID、及び購入結果で構成される。注文IDは、注文を一意に特定するための識別子である。注文IDは、「OK」を示す購入結果が少なくとも1つ存在する場合にセットされる。商品IDは、購入通知で送信された商品IDに対応している。購入結果は、購入できた場合には「OK」を示し、購入できなかった場合には「NG」を示す。例えば、購入通知時に品切れとなった場合には、購入結果は「NG」となる。購入結果は、商品ごとに異なるため、商品ID及び購入結果の組は、購入通知で送信された商品の数だけ設けられる。

40

【0193】

図8（E）（F）は、CU300からCUサーバ200へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図8（E）は、機種通知を示す図である。機種通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び機種IDで構成される。CU300からCUサーバ200へ送信される機種通知は、CU300が遊技機器400から受信した機種IDが送信される。CU300からCUサーバ200へ機種IDを送信する理由は、CUサーバ200が機種ごとの状態DBや割引DB等を記憶しているためである。CUサーバ200は、機種IDを受信することで、機種IDに対応する状態DBや割引DB等をCU300に送信できる。

【0194】

50

図 8 (E) は、購入通知を示す図である。購入通知は、メッセージ名を示すヘッダ、会員番号、及び商品 I D で構成される。会員番号は、遊技者の会員番号である。商品 I D は、遊技者が購入する商品数だけ設けられる。

【0195】

図 8 (G) ~ (I) は、C U サーバ 2 0 0 から C U 3 0 0 へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図 8 (G) は、機種別情報通知を示す図である。機種別情報通知は、メッセージ名を示すヘッダ、商品情報 (商品 I D、商品名、価格、画像)、及び各種レコード (状態レコード、連荘レコード、割引レコード、一斉表示レコード) で構成される。商品情報は、送信する商品の数だけ設けられる。例えば、遊技機器 4 0 0 が C R いぬの場合には、図 5 で説明した状態 D B、連荘 D B 及び一斉表示商品 D B に示される各商品の商品 I D、商品名、価格、及び画像が商品情報として送信される。さらに、図 5 で説明した状態 D B、連荘 D B 及び一斉表示商品 D B の機種 I D に対応するレコードが各種レコードとして送信される。

10

【0196】

図 8 (H) は、一斉表示通知を示す図である。一斉表示通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び開始／終了で構成される。「開始／終了」には、C U サーバ 2 0 0 が一斉表示を開始する場合に「開始」がセットされ、C U サーバ 2 0 0 が一斉表示を終了する場合に「終了」がセットされる。

【0197】

図 8 (I) は購入応答を示す図である。図 8 (I) に示される購入応答は、図 8 (D) で説明した購入応答と同じであるため、説明を省略する。

20

【0198】

図 9 は、メッセージフォーマットを示す図である。図 9 (A) ~ (C) は、C U サーバ 2 0 0 から外部サーバ 1 0 0 へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図 9 (A) は、商品通知を示す図である。商品通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び商品 I D で構成される。この商品通知は、C U サーバ 2 0 0 が C U 3 0 0 に機種別情報通知を送信する前に外部サーバ 1 0 0 に商品の価格や在庫を確認するためのメッセージである。従って、商品通知における商品 I D は、機種別情報通知で送信される商品 I D の数だけ設けられる。

【0199】

30

図 9 (B) は、在庫確認通知を示す図である。在庫確認通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び商品 I D で構成される。在庫確認通知は、C U サーバ 2 0 0 が C U 3 0 0 から購入通知を受信した際に、在庫を確認するためのメッセージである。従って、在庫確認通知における商品 I D は、購入通知で受信した商品 I D の数だけ設けられる。

【0200】

図 9 (C) は、配送通知を示す図である。配送通知は、メッセージ名を示すヘッダ、注文 I D、氏名、住所、及び決済方法で構成される。注文 I D は、後述する在庫確認応答で通知される。氏名は、商品を購入した遊技者の氏名である。住所は、商品を購入した遊技者の住所である。決済方法は、商品を購入した遊技者が予め設定しておいた決済方法である。決済方法は、例えばクレジットカードや着払いなどを示す。配送通知に示される住所や氏名は、配送手続において送り状などに印刷される。

40

【0201】

図 9 (D) (E) は、外部サーバ 1 0 0 から C U サーバ 2 0 0 へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図 9 (D) は、商品応答を示す図である。商品応答は、商品通知に対する応答である。商品応答は、メッセージ名を示すヘッダ、商品 I D、商品名、価格、画像データ、及び在庫数で構成される。商品 I D、商品名、価格、画像データ、及び在庫数の組は、商品通知で送信された商品の数だけ設けられる。

【0202】

上述したように、商品通知は、C U サーバ 2 0 0 が C U 3 0 0 に機種別情報通知を送信する前に外部サーバ 1 0 0 に商品の価格や在庫を確認するためのメッセージである。従っ

50

て、例えば状態DBに示される商品が欠品していると、商品が販売できないこととなる。そこで、商品が欠品している場合には、代替商品が用意される。代替商品を用意した場合のメッセージフォーマットは、欠品している商品の商品ID、代替商品の商品ID、代替商品の商品名、代替商品の価格、代替商品の画像データ、及び代替商品の在庫数で構成される。

【0203】

図9(E)は、在庫確認応答を示す図である。在庫確認応答は、在庫確認通知に対する応答である。在庫確認応答は、メッセージ名を示すヘッダ、注文ID、商品ID、及び確認結果で構成される。確認結果は、在庫が存在する場合には「OK」を示し、在庫が存在しない場合には「NG」を示す。在庫確認応答における商品ID及び確認結果は、在庫確認通知で受信した商品IDの数だけ設けられる。

10

【0204】

次に、遊技システム10において行われる処理の流れについて説明する。図10は、遊技機器400の起動時に行われる遊技機器起動時の処理の流れを示すシーケンス図である。

【0205】

まず、遊技機器400が起動すると(ステップS101)、遊技機器400は、ROMから機種IDを読み出して機種通知を送信するとともに、ROMから領域情報を読み出して領域情報通知を送信する(ステップS102)。機種通知と領域情報通知とを受信したCU200は、受信した機種通知から機種IDを取得し、CUサーバ300に機種通知を送信する(ステップS103)。また、CU200は、受信した領域情報通知から位置IDと対角線情報とを取得し、これらをRAMに記憶する。

20

【0206】

機種通知を受信したCUサーバ300は、受信した機種通知から機種IDを取得する。CUサーバ300は、取得した機種IDに対応する商品IDを、状態DB、連荘DB、及び一斉商品DBから取得する(ステップS104)。CUサーバ300は、取得した商品IDをセットした商品通知を外部サーバ100に送信する(ステップS105)。

【0207】

商品通知を受信した外部サーバ100は、商品通知にセットされた商品IDに対応する商品の在庫数を在庫DBから取得し、欠品がないか否かを在庫確認する(ステップS106)。外部サーバ100は、商品が欠品している場合には、代替商品を用意する。次いで、外部サーバ100は、商品IDに対応する商品名を商品DBから取得し、価格を価格DBから取得し、画像データを画像DBから取得する(ステップS107)。

30

【0208】

外部サーバ100は、取得した商品名、価格、画像データ、及び在庫数を商品IDごとにセットした商品応答をCUサーバ300に送信する(ステップS108)。商品応答を受信したCUサーバ300は、状態DBから機種IDに対応する各種レコードを取得する(ステップS109)。各種レコードとは、割引レコード、状態レコード、連荘レコード、及び一斉表示商品レコードである。なお、欠品している商品がある場合、外部サーバ100は、状態レコードにおいて欠品している商品の商品IDを代替商品の商品IDに置き換える。

40

【0209】

CUサーバ300は、機種別情報通知をCU200に送信する(ステップS110)。この機種別情報通知には、CUサーバ300が受信した商品応答にセットされた商品ID、商品名、価格、及び画像データ、並びに取得した各種レコードがセットされる。

【0210】

機種別情報通知を受信したCU200は、機種別情報通知にセットされた商品ID、商品名、価格、及び画像データを商品IDごとにセットした機種別商品情報通知を遊技機器400に送信する(ステップS111)。

【0211】

50

機種別商品情報通知を受信した遊技機器４００は、機種別商品情報通知にセットされた商品ＩＤ、商品名、価格、及び画像データをＲＡＭに記憶して（ステップＳ１１２）、遊技機器起動時シーケンスに係る処理を終了する。

【０２１２】

遊技機器４００が表示情報を記憶しておくことにより、ＣＵ３００は、表示指示通知により商品ＩＤのみを送信するだけで、遊技機器４００が商品名、商品の画像、商品の価格等を表示することができる。なお、商品の画像は比較的大きなデータであるため、遊技機器４００は、商品名及び商品の価格を記憶しておくようにしてもよい。この場合、例えば商品紹介画面に、画像を見るためのボタンを設け、そのボタンが確定された場合に、遊技機器４００がＣＵ３００から商品の画像を取得して表示するようにしてもよい。

10

【０２１３】

本実施形態における遊技機器４００は、リーチが行われることにより販売画面を表示しない期間（以下、「リーチ期間」とも称する）は遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、リーチが行われていないことにより販売画面を表示する期間（以下、「非リーチ期間」とも称する）は販売画面の表示制御を行う。具体的に図１１を用いて説明する。

【０２１４】

図１１は、リーチ期間及び非リーチ期間の表示制御を示す図である。図１１（Ａ）は、飾り図柄が停止している状態を示す図である。この状態は、非リーチ期間であるため、販売画面領域５Ｍに販売画面は表示される。図１１（Ｂ）は、飾り図柄の変動が開始した状態を示す図である。この状態は、非リーチ期間であるため、引き続き販売画面領域５Ｍに販売画面は表示される。

20

【０２１５】

図１１（Ｃ）は、飾り図柄の変動中にリーチが開始された状態を示す図である。図１１（Ｄ）は、販売画面が消去され、飾り図柄が拡大した状態を示す図である。図１１（Ｃ）に示されるように、リーチが開始されたことにより、リーチ期間となるため、図１１（Ｄ）に示されるように、販売画面領域５Ｍから販売画面は消去される。

【０２１６】

図１１（Ｅ）は、リーチが終了した状態を示す図である。図１１（Ｆ）は、次の変動が開始し、販売画面が再表示された状態を示す図である。図１１（Ｅ）に示されるように、リーチの終了によりリーチ期間が終了すると、非リーチ期間となるため、図１１（Ｆ）に示されるように、販売画面領域５Ｍに販売画面が再表示される。

30

【０２１７】

図１１に示したように、第１期間（リーチ期間）において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、第１期間とは異なる第２期間（非リーチ期間）において表示情報に応じた表示制御を行うことにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【０２１８】

図１２は、リーチ期間及び非リーチ期間の表示制御を示すシーケンス図である。まず、遊技者はＣＵ３００にＩＣカードを挿入する。カード挿入排出部３０９は、ＩＣカードの挿入を検出すると、カード情報取得部３０８にＩＣカードが挿入されたことを通知する。カード情報取得部３０８は、カード挿入排出部３０９からＩＣカードが挿入されたことが通知されると、ＩＣカードからカード情報を取得し、ＣＵサーバ２００から、取得した会員番号に対応するカード残高、持玉、及び貯玉等を取得する。カード情報取得部３０８は、取得した各種情報を記憶部３０６に記憶する。その後、上述した玉貸しが行われたものとする。

40

【０２１９】

遊技者が遊技を開始したときは、遊技進行処理部４０５が遊技機器４００の状態をデモに制御しており、入賞検出部４０１により普通入賞球装置６Ａへの入賞が検出されると、遊技進行処理部４０５は飾り図柄の変動を開始する（ステップＳ２０１）。このとき、遊技進行処理部４０５は、デモ通知（終了）をＣＵ２００に送信する（ステップＳ２０２）

50

。

【0220】

デモ通知（終了）を受信したCU300の表示内容決定部303は、状態DBを参照し、特定した遊技機器400の状態に応じた商品IDを決定する。そして、CU300の指示部302は、割引DBを参照し、商品IDを特定可能な特定情報として表示指示通知を遊技機器400に送信し、遊技機器400は表示指示通知を受信する（ステップS203）。この表示指示通知には、表示内容決定部303が決定した商品ID、割引率、位置ID、及びタイミングがセットされる。位置IDについては、図3で示したような販売画面領域5Mのみの場合は、その領域に対応する位置IDがセットされる。領域情報通知により複数の販売画面領域が通知された場合には、例えば商品の画像の大きさ等に応じた販売画面領域を、適宜決定するようにしてもよい。タイミングには0秒がセットされる。

10

【0221】

表示指示通知を受信した遊技機器400の購入処理部406は、表示指示通知にセットされた商品IDに対応する商品名、価格、及び画像を記憶部409から取得する。そして購入処理部406は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置ID、タイミングを表示制御部408に通知する。表示制御部408は、指定されたタイミングに基づき、位置IDに対応する販売画面領域に図4に示したような販売画面を表示装置407に表示する（ステップS204）。

【0222】

遊技進行処理部405は、リーチAを開始すると（ステップS205）、リーチ通知（開始、リーチA）をCU300に送信する（ステップS206）。

20

【0223】

リーチ通知（開始、リーチA）を受信したCU300の表示内容決定部303は、リーチAの出現回数を更新する（ステップS207）。これは、リーチAの出現回数が割引の対象となっているためである。また、リーチ通知を受信した指示部302は、表示停止通知を遊技機器400に送信する。

【0224】

表示停止通知を受信した遊技機器400の表示制御部408は、販売画面領域5Mから販売画面を消去する（ステップS209）。また、遊技進行処理部405は、上述したように飾り図柄を拡大する。その後、遊技進行処理部405は、リーチを外して終了する（ステップS210）。遊技進行処理部405は、リーチ通知（終了、リーチA）をCU200に送信する（ステップS211）。

30

【0225】

リーチ通知を受信したCU300の表示内容決定部303は、状態DBを参照し、特定した遊技機器400の状態に応じた商品IDを決定する。そして、CU300の指示部302は、割引DBを参照し、商品IDを特定可能な特定情報として表示指示通知を遊技機器400に送信する（ステップS212）。ここで送信される表示指示通知のタイミングには、5秒がセットされる。

【0226】

表示指示通知を受信した遊技機器400の購入処理部406は、表示指示通知にセットされた商品IDに対応する商品名、価格、及び画像を記憶部409から取得する。そして購入処理部406は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置ID、タイミングを表示制御部408に通知する。表示制御部408は、まずリーチ直前に表示されていた販売画面を表示し、その後、購入処理部406から通知されたタイミングに基づき（5秒後）、位置IDに対応する販売画面領域に図4に示したような販売画面を表示装置407に表示する（ステップS213）。

40

【0227】

次に、商品購買に関する販売画面について説明する。図13は、商品をカートに入れたときの販売画面を示す図である。図13（A）は、ボタン5Kが選択されている販売画面を示す図である。図13（B）は、商品をカートに入れた際に表示される販売画面を示す

50

図である。

【0228】

図13(A)に示される販売画面において、遊技者がプッシュボタン403Bを押下することで「カートに入れる」を確定すると、図13(B)に示される販売画面が表示される。図13(B)に示される販売画面では、カートに商品を入れたことが表示されるとともに、ボタン5Vが配置される。ボタン5Vは、図13(A)に示される販売画面を表示するためのボタンである。遊技者がプッシュボタン403Bを押下することで「お買い物に戻る」を確定すると、図13(A)に示される販売画面が表示される。なお、このとき表示される販売画面には、購入された商品とは異なる商品が表示される。

【0229】

図14は、商品を購入するときの販売画面を示す図である。図14(A)に示される販売画面は、表示指示通知を受信した際に表示される商品紹介画面である。この商品紹介画面において、遊技者がプッシュボタン403Bを押下することで「カートを見る」を確定すると、図14(B)に示される販売画面が表示される。図14(B)に示される販売画面は、カートに入っている商品を確認するためのカート確認画面である。図14(B)に示されるカート確認画面では、カートに入っている商品とその合計金額が表示されるとともに、ボタン5W、5Zが配置される。図14(B)では、ボタン5Wが選択されているカート確認画面が示されている。ボタン5Wは、購入手続きを進めるためのボタンである。ボタン5Zは、図14(A)に示される販売画面を表示するためのボタンである。

【0230】

図14(B)に示されるカート確認画面において、遊技者がプッシュボタン403Bを押下することで「購入手続きを行う」を確定すると、図14(C)に示される販売画面が表示される。図14(C)に示される販売画面は、購入の最終確認を行うための購入確認画面である。図14(C)に示される購入確認画面では、購入対象の商品とその合計金額が表示されるとともに、ボタン5Y、5Nが配置される。図14(C)では、ボタン5Yが選択されている購入確認画面が示されている。ボタン5Nは、図14(B)に示される販売画面を表示するためのボタンである。

【0231】

図14(C)に示される購入確認画面において、遊技者がプッシュボタン403Bを押下することで「はい」を確定すると、図14(D)に示される販売画面が表示される。図14(D)に示される販売画面は、購入結果を通知するための購入結果通知画面である。図14(D)に示される購入結果通知画面では、商品の注文番号が表示されるとともに、ボタン5Vが配置される。ボタン5Vは、図14(A)に示される販売画面を表示するためのボタンである。

【0232】

以上のように、本実施形態において、遊技者は商品をカートに入れ、カートに入れた商品に対して購入手続きを行うことで、商品を購入することができる。なお、購入者は、カートに入れた商品をキャンセルすることができる。また、購入時に商品が欠品した場合には、図14(D)に示される販売画面に代わり、欠品により購入できなかったことを示す販売画面が表示される。

【0233】

図15は、購買制御を示すシーケンス図である。図14(B)に示される販売画面において、遊技者がプッシュボタン403Bを押下することで「購入手続きを行う」を確定すると、表示制御部408は、図14(C)に示される購入確認画面を表示する(ステップS301)。

【0234】

図14(C)に示される購入確認画面において、遊技者がプッシュボタン403Bを押下することで「はい」を確定すると(ステップS302)、購入処理部406は、購入通知をCU300に送信する(ステップS303)。この購入通知には、購入対象の商品の「商品ID」がセットされる。

10

20

30

40

50

【0235】

購入通知を受信したCU300は、CUサーバ200に購入通知を送信する（ステップS304）。この購入通知には、遊技機器400から受信した購入通知にセットされた商品ID、及びICカードから取得した会員番号がセットされる。

【0236】

購入通知を受信したCUサーバ200は、在庫確認を行うために在庫確認通知を外部サーバ100に送信する（ステップS305）。この在庫確認通知には、CU300から受信した購入通知にセットされた商品IDがセットされる。在庫確認通知を受信した外部サーバ100の在庫管理部101は、在庫確認通知にセットされた商品IDに対応する商品の在庫数を在庫DBから取得し、欠品がないか否かを在庫確認する。

10

【0237】

在庫を確認した在庫管理部101は、注文IDを採番して、CUサーバ200に在庫確認応答を送信する（ステップS306）。この在庫確認応答には、注文ID、在庫確認通知にセットされた商品ID、及びその商品IDごとにOKまたはNGがセットされる。図15に示されるシーケンス図の場合は、全ての商品IDの在庫が存在した場合の在庫確認通知を示している。

【0238】

在庫確認通知を受信したCUサーバ200は、購入応答をCU300に送信する（ステップS309）。この購入応答には、在庫確認通知にセットされた注文ID、商品ID、及びOKがセットされる。さらに、CUサーバ200は、購入通知で受信した会員番号から、会員DBを参照して、会員の氏名、住所、及び決済方法を取得する。そして、CUサーバ200は、配送通知を外部サーバ100に送信する（ステップS307）。この配送通知には、在庫確認通知にセットされた注文ID、取得した会員の氏名、住所、及び決済方法がセットされる。

20

【0239】

配送通知を受信した外部サーバ100は、配送関連処理を行う（ステップS308）。配送関連処理では、配送通知に示される住所や氏名を送り状に印刷したりする配送手続や、決済処理等が行われる。

【0240】

購入応答を受信したCU300は、購入応答にセットされた注文ID、商品ID、及びOKを、そのまま遊技機器400への購入応答にセットして、遊技機器400に送信する（ステップS310）。購入応答を受信した遊技機器400は、図14（D）に示される購入結果通知画面を表示する（ステップS311）。

30

【0241】

次に遊技機器400により行われる各処理について説明する。図16は、遊技機器400の遊技進行処理部405により行われる状態通知処理を示すフローチャートである。遊技機器400における飾り図柄の変動、リーチ、大当たり、時短、及び確変等は、遊技進行処理部405により制御されるため、それらに制御された場合に状態通知処理が行われる。

【0242】

遊技進行処理部405は、リーチが開始または終了したか否かを判定する（ステップS401）。リーチが開始または終了した場合には（ステップS401：YES）、リーチ通知に「開始」または「終了」、及びリーチ種別をセットしてCU300に送信し（ステップS402）、処理を終了する。一方、リーチが開始及び終了していない場合には（ステップS401：NO）、ステップS403に進む。

40

【0243】

遊技進行処理部405は、大当たりが開始または終了したか否かを判定する（ステップS403）。大当たりが開始または終了した場合には（ステップS403：YES）、大当たり通知に「開始」または「終了」、大当たり種別、及び連荘回数をセットしてCU300に送信し（ステップS404）、処理を終了する。一方、大当たりが開始及び終了していない場

50

合には（ステップ S 4 0 3：N O）、ステップ S 4 0 5に進む。

【0 2 4 4】

遊技進行処理部 4 0 5は、時短が開始または終了したか否かを判定する（ステップ S 4 0 5）。時短が開始または終了した場合には（ステップ S 4 0 5：Y E S）、時短通知に「開始」または「終了」をセットして C U 3 0 0に送信し（ステップ S 4 0 6）、処理を終了する。一方、時短が開始及び終了していない場合には（ステップ S 4 0 5：N O）、ステップ S 4 0 7に進む。

【0 2 4 5】

遊技進行処理部 4 0 5は、確変が開始または終了したか否かを判定する（ステップ S 4 0 7）。確変が開始または終了した場合には（ステップ S 4 0 7：Y E S）、確変通知に「開始」または「終了」をセットして C U 3 0 0に送信し（ステップ S 4 0 8）、処理を終了する。一方、時短が開始及び終了していない場合には（ステップ S 4 0 7：N O）、ステップ S 4 0 9に進む。

【0 2 4 6】

遊技進行処理部 4 0 5は、デモが開始または終了したか否かを判定する（ステップ S 4 0 9）。デモが開始または終了した場合には（ステップ S 4 0 9：Y E S）、デモ通知に「開始」または「終了」をセットして C U 3 0 0に送信し（ステップ S 4 1 0）、処理を終了する。一方、デモが開始及び終了していない場合には（ステップ S 4 0 9：N O）、処理を終了する。

【0 2 4 7】

上述した状態通知処理により、遊技機器 4 0 0は、その状態に応じた商品を表示することが可能となる。また、遊技機器 4 0 0は、状態に加えイベントも送信するため、本実施形態のようにリーチ期間中は商品を表示しないなど、より細やかな制御を行うことが可能となる。

【0 2 4 8】

図 1 7は、遊技機器 4 0 0の購入処理部 4 0 6により行われる販売画面制御処理を示すフローチャートである。購入処理部 4 0 6は、表示指示通知を受信したか否かを判定する（ステップ S 5 0 1）。表示指示通知を受信した場合には（ステップ S 5 0 1：Y E S）、購入処理部 4 0 6は、購入中フラグがオンか否かを判定する（ステップ S 5 0 2）。購入中フラグは、図 1 4（B）（C）（D）に示した販売画面を表示しているときにオンとなり、そうでない場合にオフとなるフラグである。図 1 4（B）（C）（D）に示した販売画面は、他の画面に切り替えることが好ましくない画面であるため、購入中フラグにより切り替えを制限している。

【0 2 4 9】

購入中フラグがオンの場合には（ステップ S 5 0 2：Y E S）、表示指示通知で受信した商品 I Dに対応する商品が表示されることなく処理を終了する。一方、購入中フラグがオフの場合には（ステップ S 5 0 2：N O）、購入処理部 4 0 6は、保持フラグがオンか否かを判定する（ステップ S 5 0 3）。保持フラグとは、表示停止通知を受信したときに販売画面を保持している場合にオンとなり、保持していない場合にオフとなるフラグである。

【0 2 5 0】

保持フラグがオンの場合には（ステップ S 5 0 3：Y E S）、購入処理部 4 0 6は、保持フラグをオフにする（ステップ S 5 0 4）。購入処理部 4 0 6は、リーチにより大当たりとなったか否かを判定する（ステップ S 5 0 5）。大当たりとなった場合には（ステップ S 5 0 5：Y E S）、購入処理部 4 0 6は、ステップ S 5 0 7に進む。一方、大当たりとなっていない場合には（ステップ S 5 0 5：N O）、購入処理部 4 0 6は、表示指示通知にセットされた商品 I Dに対応する商品名、価格、及び画像を記憶部 4 0 9から取得する。そして購入処理部 4 0 6は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置 I D、タイミングを表示制御部 4 0 8に通知する。表示制御部 4 0 8は、リーチ直前に表示され、保持していた販売画面を表示する（ステップ S 5 0 6）。その後、表示制御部 4 0 8は

、購入処理部 406 から通知されたタイミングである 5 秒後に、ステップ S508 に進む。

【0251】

保持フラグがオフの場合には（ステップ S503：NO）、購入処理部 406 は、表示指示通知で受信した商品 ID に対応する商品の商品名、価格、及び画像を取得する（ステップ S507）。次いで、購入処理部 406 は、表示指示通知にセットされた割引率が 0 %か否かを判定する（ステップ S508）。

【0252】

割引率が 0 %の場合には（ステップ S508：YES）、購入処理部 406 は、商品名、価格（割引なしの価格）、画像、表示指示通知にセットされた位置 ID、タイミングを表示制御部 408 に通知する。表示制御部 408 は、指定されたタイミングに基づき、位置 ID に対応する販売画面領域に通常価格画面を表示して（ステップ S509）、処理を終了する。

10

【0253】

一方、割引率が 0 %ではない場合には（ステップ S508：NO）、購入処理部 406 は、商品名、価格（割引ありの価格）、画像、表示指示通知にセットされた位置 ID、タイミングを表示制御部 408 に通知する。表示制御部 408 は、指定されたタイミングに基づき、位置 ID に対応する販売画面領域に割引価格画面を表示して（ステップ S510）、処理を終了する。

【0254】

20

ステップ S501 において、表示指示通知を受信していない場合には（ステップ S501：NO）、購入処理部 406 は、遊技操作受付が発生したか否かを判定する（ステップ S511）。遊技操作とは、遊技の進行に関係する操作であり、例えば遊技に関する演出を行うために遊技者が行う操作である。本実施形態において、遊技者は販売画面の操作でも用いられる操作部 403 を操作する。遊技操作受付が発生したことは、遊技進行処理部 405 により通知される。

【0255】

遊技操作受付が発生した場合には（ステップ S511：YES）、表示制御部 408 は、販売画面に表示されているボタン 5K、5T、5W、5Z、5Y、5N、5Vのうち、現に表示されているボタンをマスクして（ステップ S512）、処理を終了する。

30

【0256】

遊技操作受付が発生していない場合には（ステップ S511：NO）、遊技操作受付が解除したか否かを判定する（ステップ S513）。遊技操作受付が解除したことは、遊技進行処理部 405 により通知される。遊技操作受付が解除した場合には（ステップ S513：YES）、ステップ S512 でマスクしたボタンのマスクを解除して（ステップ S514）、処理を終了する。

【0257】

遊技操作受付が解除していない場合には（ステップ S513：NO）、購入処理部 406 は、表示停止通知を受信したか否かを判定する（ステップ S515）。表示停止通知を受信していない場合には（ステップ S515：NO）、処理を終了する。一方、表示停止通知を受信した場合には（ステップ S515：YES）、購入処理部 406 は、表示中の販売画面を保持する（ステップ S516）。購入処理部 406 は、保持フラグをオンにする（ステップ S517）。また、表示制御部 408 は、販売画面領域 5M から販売画面を消去して（ステップ S518）、処理を終了する。

40

【0258】

上述した割引価格画面例と、販売画面に表示されるボタンのマスク例について説明する。図 18（A）は、割引価格画面例を示す図である。割引価格画面では、本来の価格と、割引価格とが表示されるので、割引されていることを遊技者に訴求できる。

【0259】

図 18（B）は、マスク例を示す図である。本実施形態では、上述したように遊技操作

50

受付中は、販売画面に表示されているボタンをマスクする。図17(B)に示されるように、遊技操作受付中であることを示す「ボタンを押せ!」が表示されている状態では、ボタン5K、5Tがマスクされ、ボタンの確定ができないことを遊技者に示している。このように、本実施形態では、遊技の進行に関係する操作を受付可能なときには、ウィンドウ上の操作が制限される。

【0260】

遊技機器400において、「ボタンを押せ!」のような遊技者の操作が受付可能な場合に遊技者が操作を行うと、操作しない限りは見ることもできない演出が行われることが多いため、遊技者にとってこうした操作は重要である。遊技機器400において、こうした重要な操作が邪魔されないため、遊技者は快適に遊技をすることができる。また、スティックコントローラ403Aやプッシュボタン403Bのように、販売画面の操作でも用いられる操作部403の場合、誤操作を防止できる。

10

【0261】

図19は、遊技機器400の購入処理部406により行われる購入制御処理を示すフローチャートである。図19に示されるフローチャートは、商品紹介画面において、「カートを見る」が確定されてから購入結果通知画面を表示するまでの処理を示している。

【0262】

図14(A)に示した商品紹介画面において、購入処理部406は、「カートに入れる」が確定されたか否かを判定する(ステップS601)。すなわち、購入処理部406は、ボタン5Tが選択され、プッシュボタン403Bが押下されたか否かを判定する。「カートに入れる」が確定されていない場合には(ステップS601:NO)、ステップS601に戻る。

20

【0263】

「カートに入れる」が確定された場合には(ステップS601:YES)、購入処理部406は、購入中フラグをオンにする(ステップS602)。表示制御部408は、図14(B)に示したカート確認画面を表示する(ステップS603)。購入処理部406は、カート確認画面において、「お買い物に戻る」が確定されたか否かを判定する(ステップS604)。すなわち、購入処理部406は、ボタン5Zが選択され、プッシュボタン403Bが押下されたか否かを判定する。

【0264】

「お買い物に戻る」が確定された場合には(ステップS604:YES)、ステップS614に進む。一方、「お買い物に戻る」が確定されていない場合には(ステップS604:NO)、購入処理部406は、「購入手続きを行う」が確定されたか否かを判定する(ステップS605)。すなわち、購入処理部406は、ボタン5Wが選択され、プッシュボタン403Bが押下されたか否かを判定する。

30

【0265】

「購入手続きを行う」が確定されていない場合には(ステップS605:NO)、ステップS604に戻る。一方、「購入手続きを行う」が確定された場合には(ステップS605:YES)、表示制御部408は、図14(C)に示した購入確認画面を表示する(ステップS606)。購入処理部406は、購入確認画面において、「いいえ」が確定されたか否かを判定する(ステップS607)。すなわち、購入処理部406は、ボタン5Nが選択され、プッシュボタン403Bが押下されたか否かを判定する。

40

【0266】

「いいえ」が確定された場合には(ステップS607:YES)、ステップS603に戻る。一方、「いいえ」が確定されていない場合には(ステップS607:NO)、購入処理部406は、購入確認画面において、「はい」が確定されたか否かを判定する(ステップS608)。すなわち、購入処理部406は、ボタン5Yが選択され、プッシュボタン403Bが押下されたか否かを判定する。

【0267】

「はい」が確定されていない場合には(ステップS608:NO)、ステップS607

50

に戻る。一方、「はい」が確定された場合には（ステップS 6 0 8：Y E S）、購入処理部4 0 6は、C U 3 0 0に購入通知を送信する（ステップS 6 0 9）。購入処理部4 0 6は、購入応答の受信待ちとなる。

【0 2 6 8】

購入処理部4 0 6は、購入応答を受信すると（ステップS 6 1 0：Y E S）、購入応答にセットされた購入結果がO Kか否かを判定する（ステップS 6 1 1）。複数の購入結果がセットされている場合には、少なくとも1つがO Kか否かを判定する。少なくとも1つがO Kの場合には、肯定判定される。購入結果がO Kの場合には（ステップS 6 1 1：Y E S）、表示制御部4 0 8は、図1 4（D）に示した注文確定画面を表示する（ステップS 6 1 2）。購入結果が全てN Gの場合には（ステップS 6 1 1：N O）、表示制御部4 0 8は、不図示の注文失敗画面を表示する（ステップS 6 1 3）。注文失敗画面には、注文確定画面に配置されるボタン5 Vが配置される。

10

【0 2 6 9】

購入処理部4 0 6は、注文確定画面または注文失敗画面において、「お買い物に戻る」の確定待ちとなる。すなわち、購入処理部4 0 6は、ボタン5 Vが選択され、プッシュボタン4 0 3 Bの押下待ちとなる。

【0 2 7 0】

「お買い物に戻る」が確定された場合には（ステップS 6 1 4：Y E S）、購入処理部4 0 6は、購入中フラグをオフにして（ステップS 6 1 5）、表示制御部4 0 8は、商品紹介画面を表示して（ステップS 6 1 6）、処理を終了する。

20

【0 2 7 1】

図2 0、図2 1は、C U 3 0 0により行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。C U 3 0 0の表示内容決定部3 0 3は、通常通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS 7 0 1）。通常通知（開始）を受信した場合には（ステップS 7 0 1：Y E S）、表示内容決定部3 0 3は、状態フラグに低確低ベースをセットする（ステップS 7 0 2）。状態フラグとは、遊技機器4 0 0の状態を記憶するためのフラグであり、記憶部3 0 6に記憶される。状態フラグに記憶される状態は、低確低ベース、低確高ベース、高確高ベース、通常大当たり、及び確変大当たりのいずれかである。デモは、低確低ベース、低確高ベース、及び高確高ベースのいずれかの状態で発生するため、状態フラグには記憶されない。

30

【0 2 7 2】

通常通知（開始）を受信していない場合には（ステップS 7 0 1：N O）、表示内容決定部3 0 3は、大当たり通知（開始、通常）を受信したか否かを判定する（ステップS 7 0 5）。大当たり通知（開始、通常）を受信した場合には（ステップS 7 0 5：Y E S）、表示内容決定部3 0 3は、状態フラグに通常大当たりをセットして（ステップS 7 0 6）、ステップS 7 0 3に進む。

【0 2 7 3】

大当たり通知（開始、通常）を受信していない場合には（ステップS 7 0 5：N O）、表示内容決定部3 0 3は、大当たり通知（開始、確変）を受信したか否かを判定する（ステップS 7 0 7）。大当たり通知（開始、確変）を受信した場合には（ステップS 7 0 7：Y E S）、表示内容決定部3 0 3は、状態フラグに確変大当たりをセットして（ステップS 7 0 8）、ステップS 7 0 3に進む。

40

【0 2 7 4】

大当たり通知（開始、確変）を受信していない場合には（ステップS 7 0 7：N O）、表示内容決定部3 0 3は、時短通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS 7 0 9）。時短通知（開始）を受信した場合には（ステップS 7 0 9：Y E S）、表示内容決定部3 0 3は、状態フラグに低確高ベースをセットして（ステップS 7 1 0）、ステップS 7 0 3に進む。

【0 2 7 5】

時短通知（開始）を受信していない場合には（ステップS 7 0 9：N O）、表示内容決

50

定部 303 は、確変通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップ S711）。確変通知（開始）を受信した場合には（ステップ S711：YES）、表示内容決定部 303 は、状態フラグに高確高ベースをセットして（ステップ S712）、ステップ S703 に進む。

【0276】

確変通知（開始）を受信していない場合には（ステップ S711：NO）、表示内容決定部 303 は、デモ通知（終了）を受信したか否かを判定する（ステップ S713）。デモ通知（終了）を受信した場合には（ステップ S713：YES）、ステップ S703 に進む。なお、デモが終了した場合には、ステップ S703 では状態フラグが示す状態に対応する商品 ID が決定される。

10

【0277】

デモ通知（終了）を受信していない場合には（ステップ S713：NO）、図 21 のステップ S714 において、表示内容決定部 303 は、デモ通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップ S714）。デモ通知（開始）を受信した場合には（ステップ S714：YES）、表示内容決定部 303 は、デモに対応する商品 ID を状態 DB から取得することで商品 ID を決定する（ステップ S715）。そして、表示内容決定部 303 は、決定した商品 ID を指示部 302 に通知し、ステップ S704 に進む。

【0278】

デモ通知（開始）を受信していない場合には（ステップ S714：NO）、表示内容決定部 303 は、状態通知（終了）を受信したか否かを判定する（ステップ S716）。状態通知とは、上述したように図 7（C）～（G）のメッセージである。従って、ステップ S716 で表示内容決定部 303 は、それらのいずれかのメッセージで終了を通知するメッセージを受信したか否かを判定する。

20

【0279】

状態通知（終了）を受信した場合には（ステップ S716：YES）、表示内容決定部 303 は、状態フラグを初期化して（ステップ S717）、ステップ S701 に戻る。状態通知（終了）を受信していない場合には（ステップ S716：NO）、表示内容決定部 303 は、リーチ通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップ S718）。

【0280】

リーチ通知（開始）を受信した場合には（ステップ S718：YES）、指示部 302 は、表示停止通知を送信する（ステップ S720）。さらに、表示内容決定部 303 は、リーチ種別がリーチ A またはレアリーチの場合には、それらの出現回数を更新して（ステップ S721）、ステップ S701 に戻る。

30

【0281】

リーチ通知（開始）を受信していない場合には（ステップ S718：NO）、表示内容決定部 303 は、リーチ通知（終了）を受信したか否かを判定する（ステップ S722）。表示内容決定部 303 は、リーチ通知（終了）を受信した場合には（ステップ S722：YES）、ステップ S703 に進み、リーチ通知（終了）を受信していない場合には（ステップ S722：NO）、ステップ S701 に進む。

【0282】

図 20 に戻り、ステップ S703、704 について説明する。表示内容決定部 303 は、商品 ID を決定する（ステップ S703）。具体的に、表示内容決定部 303 は、状態 DB から状態フラグを参照して商品 ID を取得することで商品 ID を決定する。なお、デモ通知（開始）を受信した場合には、表示内容決定部 303 は、状態フラグを参照せずに、状態 DB からデモに対応する商品 ID を取得することで商品 ID を決定する。さらに、表示内容決定部 303 は、大当たり通知を受信し、当該大当たり通知に示される連荘回数が連荘 DB に記録された連荘数の場合には、連荘 DB から連荘数に対応する商品 ID を取得することで商品 ID を決定する。

40

【0283】

表示内容決定部 303 は、決定した商品 ID を指示部 302 に通知する。指示部 302

50

は、割引率をステップ S 7 2 1 で更新されるリーチの出現回数と割引 D B とを参照して決定する。さらに指示部 3 0 2 は、位置 I D とタイミングとを決定して、決定された商品 I D、割引率、位置 I D、及びタイミングをセットした表示指示通知を送信し（ステップ S 7 0 4）、ステップ S 7 0 1 に戻る。

【0284】

図 2 2 は、C U 3 0 0 により行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。図 8 に示したように、一斉表示通知は C U サーバ 2 0 0 から送信される。従って、まず表示内容決定部 3 0 3 は、C U サーバ 2 0 0 からの一斉表示通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップ S 8 0 1）。

【0285】

一斉表示通知（開始）を受信した場合には（ステップ S 8 0 1：Y E S）、表示内容決定部 3 0 3 は、一斉表示商品 D B から商品 I D を取得することで商品 I D を決定する（ステップ S 8 0 2）。表示内容決定部 3 0 3 は、決定した商品 I D を指示部 3 0 2 に通知する。指示部 3 0 2 は、割引率をステップ S 7 2 1 で更新されるリーチの出現回数と割引 D B とを参照して決定する。さらに指示部 3 0 2 は、位置 I D とタイミングとを決定して、決定された商品 I D、割引率、位置 I D、及びタイミングをセットした表示指示通知を送信し（ステップ S 8 0 3）、処理を終了する。

【0286】

ステップ S 8 0 1 において、一斉表示通知（開始）を受信していない場合には（ステップ S 8 0 1：N O）、表示内容決定部 3 0 3 は、一斉表示通知（終了）を受信したか否かを判定する（ステップ S 8 0 4）。一斉表示通知（終了）を受信した場合には（ステップ S 8 0 4：Y E S）、表示内容決定部 3 0 3 は、状態フラグと状態 D B を参照して商品 I D を取得することで、一斉表示商品 D B の商品 I D とは異なる商品 I D を決定し（ステップ S 8 0 5）、決定した商品 I D を指示部 3 0 2 に通知してステップ S 8 0 3 に進む。一斉表示通知（終了）を受信していない場合には（ステップ S 8 0 4：N O）、表示内容決定部 3 0 3 は、処理を終了する。

【0287】

このように、同じタイミングで例えば販促商品を一斉表示制御により表示することにより、一度のタイミングで、多くの遊技者に商品を訴求することができる。なお、一斉表示用の商品 I D は、機種 I D ごとではなく、各機種 I D に共通した同じ商品 I D であったが、これに限るものではない。例えば、状態 D B と同様に機種 I D やゲーム I D ごとに設けられていてもよいし、遊技機器 4 0 0 や製造メーカーごとに設けられていてもよい。

【0288】

図 2 3 は、C U サーバ 2 0 0 により行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。C U サーバ 2 0 0 の一斉表示通知部 2 0 6 は、一斉表示を行う時刻である一斉表示時刻が到来したか否かを判定する（ステップ S 8 1 1）。一斉表示時刻が到来した場合には（ステップ S 8 1 1：Y E S）、一斉表示通知部 2 0 6 は、一斉表示を継続する一斉表示継続期間の計測を開始する（ステップ S 8 1 2）。一斉表示通知部 2 0 6 は、一斉表示通知（開始）を C U 3 0 0 に送信して（ステップ S 8 1 3）、ステップ S 8 1 1 に戻る。

【0289】

一斉表示時刻が到来していない場合には（ステップ S 8 1 1：N O）、一斉表示通知部 2 0 6 は、一斉表示継続期間が満了したか否かを判定する（ステップ S 8 1 4）。一斉表示継続期間が満了していない場合には（ステップ S 8 1 4：N O）、ステップ S 8 0 1 に戻る。一斉表示継続期間が満了した場合には（ステップ S 8 1 4：Y E S）、一斉表示通知部 2 0 6 は、一斉表示通知（終了）を C U 3 0 0 に送信して（ステップ S 8 1 5）、ステップ S 8 0 1 に戻る。

【0290】

以上説明した本実施形態では、C U 3 0 0 が販売画面領域を決定していたが、遊技機器 4 0 0 が商品の画像の大きさ等に応じて決定するようにしてもよい。すなわち、表示制御部 4 0 8 は、表示領域内における第 2 領域の位置を決定するようにしてもよい。この場合

10

20

30

40

50

、遊技機器 400 が行う種々の遊技に関する演出に応じて、当該演出を妨げることがないような領域や、視覚的に見やすい領域を決定することができるので、遊技者に商品をより訴求することができる。

【0291】

本実施形態では、CU300 が表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定していたが、遊技機器 400 が表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定するようにしてもよい。本実施形態では、例えば大当り発生時のファンファーレ演出において 5 秒間のタイミングがセットされているが、ファンファーレ演出等の各演出は遊技機器 400 が制御しているため、遊技機器 400 が表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定することにより、各演出と連携して柔軟に表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定することができる。

10

【0292】

本実施形態では、CU300 がリーチ期間の開始タイミングを表示停止通知により決定していたが、遊技機器 400 がリーチ期間の開始タイミングを決定するようにしてもよい。すなわち、表示制御部 408 は、第 2 期間の開始タイミングを決定するようにしてもよい。リーチに限らず、遊技機器 400 における各演出は遊技機器 400 が制御しているため、遊技機器 400 が第 2 期間の開始タイミングを決定することにより、各演出と連携して柔軟に第 2 期間の開始タイミングを決定することができる。

【0293】

本実施形態において、遊技者の操作により販売画面を消去するようにしてもよい。すなわち、表示制御部 408 は、ウィンドウを消去させる消去操作を受け付けた後は、消去操作を受け付ける前と比較して、ウィンドウを表示する頻度を低下させるようにしてもよい。ウィンドウを消去させる消去操作として、例えばプッシュボタン 403B を長押しする操作や、スティックコントローラ 403A を所定の方向に操作すると同時に、プッシュボタン 403B を押下させる操作が挙げられる。なお、ウィンドウを表示する頻度の低下には、頻度が 0、すなわちウィンドウを全く表示しないことも含まれる。このようにウィンドウを表示する頻度を低下させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

20

【0294】

また、表示情報に基づく表示は、表示開始から一定時間経過後に消去されるようにしてもよい。すなわち、遊技者の操作によらず、ウィンドウを表示開始から一定時間経過後に消去されるようにしてもよい。この場合、遊技機器 400 が表示開始から時間を計測し、一定時間経過後に消去するようにしてもよいし、管理装置 50 が表示指示通知を送信してから時間を計測し、一定時間経過後に表示停止通知を遊技機器 400 に送信するようにしてもよい。また、上記一定時間を遊技者により設定できるようにしてもよい。このようにウィンドウを一定時間経過後に消去させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

30

【0295】

表示制御部 408 は、非リーチ期間の開始タイミングを決定するようにしてもよい。この場合も、遊技の進行に関する情報を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。

40

【0296】

遊技の進行の表示は遊技機器 400 が制御しているため、遊技機器 400 の表示制御部 408 により非リーチ期間の開始タイミングを決定することにより、CU300 が決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。また、表示停止通知が不要となる。

【0297】

遊技機器 400 の状態として、演出を用いるようにしてもよい。具体的には、ある演出中、または演出後の状態では、表示させる商品を当該演出に特化した商品に異ならせるようにしたり、商品の価格を変更してもよい。近年の遊技機器 400 は、多くの演出を設けており、さらにレアな演出も多いため、そうした演出により商品や価格を異ならせるよう

50

にすることで遊技者の興趣を向上させることができる。

【0298】

本実施形態では、通算して現在までに蓄積された遊技機器400の状態に応じて商品の価格や種類を異ならせるようにしているが、通算して現在までに蓄積された他の状態を満たすことによって価格や種類を異ならせるようにしてもよい。例えば、遊技場への来店回数、遊技時間、または総利用金額が一定以上などのとき、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0299】

また、ある演出中、または演出後の状態では、その状態に応じて当該演出に特化した商品を決断するようにしてもよい。上述したように近年の遊技機器400は、多くの演出を設けており、さらにレアな演出も多いため、そうした演出に関する状態に対応した商品を決断することで遊技者の興趣を向上させることができる。例えば、レアな演出が発生した場合には、その状態に応じてレアな商品を決断する。こうした商品は、遊技者がレアな演出を発生させた証明になるため、遊技者は遊技者冥利を味わうことができる。

【0300】

また、上述したように遊技機器400には、多くの演出が設けられており、さらに大当りの形態（例えば、大当りラウンド数が複数ある等）も多いため、遊技のバリエーションが多くなっている。

【0301】

このことは、同一の遊技機器400であっても、遊技内容は遊技者によって千差万別であることを示している。従って、本実施形態のように、状態に応じて表示情報を決断することにより、遊技内容が多岐に渡る場合でも適切な表示情報を決断できるという効果が得られる。この効果は、予め定まっているストーリーの中で販売画面を表示するものではない効果である。

【0302】

なお、本実施形態では、遊技機器400の現在の状態に応じて商品を決断しているが、現在の他の状態を満たすことによって商品を決断するようにしてもよい。例えば、ある時間帯（例えば、10時から11時まで等）や、遊技者の誕生日などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0303】

本実施形態では、遊技機器400の種類として、機種IDを例にしたが、例えば遊技機器400の製造メーカーに応じた表示情報を決断するようにしてもよい。

【0304】

本実施形態において、領域情報は対角線情報であったが、これに限るものではなく、領域を示す情報であればどのような情報であってもよい。例えば、領域が円の場合には、領域情報を中心と半径を示す情報としてもよく、また多角形の場合には、領域情報を多角形の頂点座標を示す情報としてもよい。

【0305】

本実施形態において、注文IDは購入結果通知画面で通知されるが、これに加え、遊技場に注文IDを印刷可能な注文ID印刷装置を設けるようにしてもよい。この場合、注文ID印刷装置は、遊技者によりICカードが挿入され、会員番号を取得する。注文ID印刷装置は、取得した会員番号をC Uサーバ200に送信する。C Uサーバ200は、会員番号に対応する遊技者による商品の購入があった場合には、その購入により通知された注文IDを注文ID印刷装置に送信する。注文ID印刷装置は、受信した注文IDを印刷する。注文IDは購入した遊技者にとっては重要な情報であるため、購入結果通知画面で通知されるだけでなく、紙に印刷することにより、購入した遊技者はより安心感を得ることができる。

【0306】

さらに、注文履歴や商品の配送状況を遊技機器400や、遊技者の携帯端末、P C等の情報処理装置で閲覧できるようにしてもよい。または遊技場に注文履歴や商品の配送状況

10

20

30

40

50

を閲覧可能な装置を設けるようにしてもよい。

【0307】

本実施形態において、管理装置50は、外部サーバ100、CUサーバ200、及びCU300で構成されているが、1または2つ、あるいは4つ以上の装置で構成してもよい。管理装置が複数の装置で構成される場合、第1実施形態において示した処理は、いずれかの装置で行われていればよい。例えば、第1実施形態においてCU300が行っていた処理の一部または全部を、CUサーバ200が行うようにしてもよい。

【0308】

〔第2実施形態〕

図24(A)は、本実施形態に係る遊技システム1010の構成例を示す図である。遊技システム1010は、管理装置1050、CU1300、及び遊技機器1400を備える。管理装置1050は、外部サーバ100、CUサーバ1200、及びCU1300を備える。CUサーバ1200、及びCU1300におけるCUは、Card Unitである。CUサーバ1200、CU1300、及び遊技機器1400は、遊技場に設置されている。外部サーバ100は、第1実施形態と同じ構成であるため、そのまま同一の符号を付している。

10

【0309】

外部サーバ100とCUサーバ1200はインターネット等のネットワークにより接続され、双方向通信が可能である。CUサーバ1200とCU1300はLAN等のネットワークにより接続され、双方向通信が可能である。CU1300と遊技機器1400は双方向シリアル通信が可能である。外部サーバ100、CUサーバ1200、CU1300、及び遊技機400は、後述するメッセージにより通信を行う。

20

【0310】

本実施形態において、遊技機器1400はパチンコ遊技機である。CU1300は、1台の遊技機器1400に対して1台設けられる。CU1300は、遊技機器1400及びCUサーバ1200と各種情報を送受信する。また、CU1300は、遊技機器1400で遊技するための玉を貸し出す。そのため、CU1300は、紙幣入口、ICカード入口、及び表示部等を備える。

【0311】

CU1300は、遊技の進行に関する情報（例えば、回転数、総回転数、大当たり回数、及び確変回数等）を表示するとともに、CUサーバ1200の指示に従って遊技者に対して商品を表示可能である。遊技者はCU1300に表示された商品をCU1300で購入可能である。以下の説明では、商品や商品を購入するための画面など、商品に係る表示画面全般を販売画面またはウィンドウと称することがある。さらに、販売画面を表示する領域を、販売画面領域と称することがある。また、回転数や総回転数など、遊技の進行に関する表示画面全般を遊技進行画面と称することがある。さらに、遊技進行画面を表示する領域を、遊技進行画面領域と称することがある。

30

【0312】

CUサーバ1200は、CU1300のサーバである。CUサーバ1200は、CU1300及び外部サーバ100と各種情報を送受信する。外部サーバ100は、CUサーバ1200と各種情報を送受信する。また、外部サーバ100は、CU1300で表示される商品の在庫等を管理する。

40

【0313】

以上説明した構成のうち、外部サーバ100の構成は、第1実施形態における外部サーバ100の構成と同じ構成であるので、外部サーバ100の構成に関する説明を省略する。また、外部サーバ100には、第1実施形態と同じく、図6で説明した商品DB、在庫DB、価格DB、及び画像DBが記憶される。

【0314】

図24(B)は、本実施形態に係る遊技機器1400の構成例を示す図である。遊技機器1400は、入賞検出部1401、入賞球装置1402、操作部1403、通信部14

50

04、遊技進行処理部1405、表示装置1407、表示制御部1408、及び記憶部1409を備える。

【0315】

本実施形態における遊技機器1400の構成は、第1実施形態における遊技機器400の構成から、購入処理部1301を除いた構成であり、その他の構成は同じため、遊技機器1400の構成に関する説明を省略する。なお、遊技進行処理部1405は、遊技の進行に関する情報を通信部1404に通知し、通信部1404は、通知された遊技の進行に関する情報をCU1300に送信する。また、本実施形態における遊技機器1400の正面図は、図3で示した遊技機器400の正面図において表示領域410以外は同じである。

10

【0316】

図25(A)は、本実施形態に係るCU1300の構成例を示す図である。CU1300は、購入処理部1301、表示装置1304、表示制御部1305、記憶部1306、通信部1307、カード情報取得部1308、カード挿入排出部1309、玉貸部1310、及び操作部1311を備える。

【0317】

本実施形態におけるCU1300の構成は、第1実施形態におけるCU1300の構成から、位置特定部301、指示部1208、及び表示内容決定部1209を除き、購入処理部1301を追加した構成であり、その他の構成は同じである。なお、操作部1311には新たにタッチパネルが設けられているので、追加された購入処理部1301と操作部1311以外の構成に関する説明を省略する。なお、記憶部1306のROMには、領域情報が記憶されている。

20

【0318】

購入処理部1301は、販売画面の表示指示の通知や、購入等に係る処理を行う。購入処理部1301は、販売画面の表示に関する指示を表示制御部1305に通知する。購入処理部1301は、商品に関する情報や購入に関する情報を記憶部1306に記憶する。購入処理部1301は、記憶部1306から商品に関する情報を読み出す。また、購入処理部1301は、表示制御部1305から、販売画面を表示可能な領域の位置が通知される。購入処理部1301は、表示制御部1305から通知された位置を通信部1307によりCUサーバ1200に送信する。

30

【0319】

操作部1311は、タッチパネルである。このタッチパネルは、表示装置1304と一体的に設けられている。操作部1311は、遊技者のタッチ操作などを検出し、検出した操作内容を購入処理部1301等に出力する。なお、タッチパネルを、表示装置1304と入力装置とを組み合わせた装置と定義することもあるが、その場合のCU1300の構成は、図25に示される構成から、表示装置1304を除いたものとなる。

【0320】

図25(B)は、本実施形態に係るCUサーバ1200の構成例を示す図である。CUサーバ1200は、会員認証部1201、記憶部1202、機種別情報提供部1203、商品購買管理部1204、通信部1205、一斉表示通知部1206、位置特定部1207、指示部1208、及び表示内容決定部1209を備える。

40

【0321】

本実施形態におけるCUサーバ1200の構成は、第1実施形態におけるCUサーバ200の構成に、位置特定部1207、指示部1208、及び表示内容決定部1209を追加し、一斉表示通知部1206を表示内容決定部1209に接続させた構成であり、その他の構成は同じである。従って、追加された位置特定部1207、指示部1208、表示内容決定部1209、及び一斉表示通知部1206以外の構成に関する説明を省略する。また、CUサーバ1200には、図5で説明した機種DB、割引DB、状態DB、連荘DB、及び一斉表示商品DBが記憶される。

【0322】

50

位置特定部 1207 は、通信部 1205 が受信した領域情報から、販売画面を表示する位置を特定する。位置特定部 1207 は、特定した位置を指示部 1208 に通知する。指示部 1208 は、通信部 1205 が受信した遊技の進行に関する情報に基づき、CU1300 の表示装置 1304 に販売画面を表示する指示を通信部 1205 に通知する。通信部 1205 は、販売画面を表示する指示を CU1300 に送信する。

【0323】

表示内容決定部 1209 は、通信部 1205 が受信した遊技の進行に関する情報に基づき、CU1300 の表示装置 1304 に表示させる表示情報を決定する。具体的に表示内容決定部 1209 は、表示情報として、商品 ID を決定する。表示内容決定部 1209 は、表示情報を特定可能な特定情報を通信部 1205 に通知する。通信部 1205 は、通知された特定情報を CU1300 に送信する。

10

【0324】

一斉表示通知部 1206 は、一斉表示開始時刻が到来したことを表示内容決定部 1209 に通知する。一斉表示開始時刻が到来したことが通知された表示内容決定部 1209 は、一斉表示商品 DB の商品 ID を表示内容として決定する。一斉表示通知部 1206 は、一斉表示期間が満了したことを表示内容決定部 1209 に通知する。一斉表示期間が満了したことが通知された表示内容決定部 1209 は、遊技の進行に関する情報に基づき、商品 ID を決定する。

【0325】

図 26 (A) は、CU1300 の外観構成を示す図である。CU1300 は、遊技機器 1400 の左脇に設置される。そのため、CU1300 の表示装置 1304 は、遊技者が確認可能なように、右側に向かって設けられている。また、CU1300 の前面には、紙幣を挿入するための紙幣挿入口と IC カードを挿入するための IC カード挿入口とが設けられている。

20

【0326】

図 26 (B) は、表示装置 1304 に表示される CU 画面を示す図である。CU 画面には、会員カードアイコン 1320、入金可アイコン 1321、カード残高 1322、持玉 1323、払出可能貯玉 1324、玉貸ボタン 1325、グラフボタン 1326、貯玉払出ボタン 1327、排出ボタン 1328、及び表示領域 1329 が配置される。

【0327】

会員カードアイコン 1320 は、IC カード挿入口に IC カードが挿入されているか否かを示すアイコンである。図 26 (B) の場合は、IC カードが挿入されていることを示している。入金可アイコン 1321 は、紙幣挿入口から紙幣の挿入が可能か否かを示すアイコンである。図 26 (B) の場合は、紙幣の挿入が可能であることを示している。カード残高 1322 は、IC カードで使用可能な金額の残高を示す。持玉 1323 は、遊技者の現在の持玉を示す。払出可能貯玉 1324 は、貯玉数を示す。

30

【0328】

玉貸ボタン 1325 は、遊技者が玉貸を要求するためのボタンである。遊技者が玉貸ボタン 1325 をタッチすると、一定金額分の玉が貸し出され、カード残高に示される金額から上記一定金額が控除される。グラフボタン 1326 は、スランプグラフを表示領域 1329 に表示するためのボタンである。貯玉払出ボタン 1327 は、遊技者が貯玉している玉からの玉貸を要求するためのボタンである。遊技者が貯玉払出ボタン 1327 をタッチすると、一定数分の玉が貸し出され、払出可能貯玉 1324 に示される玉数から上記一定数が控除される。排出ボタン 1328 は、IC カードを IC カード挿入口から排出するためのボタンである。

40

【0329】

表示領域 1329 には、遊技進行画面領域 1005A、及び販売画面領域 1005M が配置される。遊技進行画面領域 1005A には、遊技進行画面が表示される。遊技進行画面には、回転数、総回転数、大当たり回数、及び確変回数が表示される。回転数は、前回の当たりからの始動回数を示す。総回転数は、本日の始動回数を示す。大当たり回数は、本日

50

の通常大当たり回数と確変大当たり回数とを合計した回数を示す。確変回数は、本日の確変大当たり回数を示す。

【0330】

販売画面領域1005Mには、販売画面が表示される。この販売画面は、第1実施形態と同じため、説明を省略する。また、商品購買に関する販売画面も、図13、図14と同じであるため、説明を省略する。なお、各ボタンの確定は、タッチにより行われる。

【0331】

図26(B)に示したように、表示領域内の第1領域(遊技進行画面領域1005A)における遊技の進行に関する情報(回転数、総回転数、大当たり回数、及び確変回数)の表示制御を行い、表示領域内の第2領域(販売画面領域1005M)における表示情報に応じた表示制御(販売画面の表示制御等)を行うことにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0332】

図27は、メッセージフォーマットを示す図である。図27(A)～(G)に示されるメッセージフォーマットは、遊技機器1400からCU1300へ送信されるメッセージフォーマット、及びCU1300からCUサーバ1200へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図27(A)～(G)に示される各々のメッセージフォーマットは、図7で説明したメッセージフォーマットと同じため、説明を省略する。また、以下の説明では、図27(B)～(F)のメッセージを、まとめて「状態通知」と称することがある。

【0333】

図27(H)～(J)に示されるメッセージフォーマットは、遊技機器1400からCU1300へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図27(H)は、始動通知を示す図である。始動通知は、メッセージ名を示すヘッダで構成される。この始動通知により、CU1300は、回転数や総回転数を遊技進行画面領域1005Aに表示できる。図27(I)は、払出通知を示す図である。払出通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び玉数で構成される。玉数は、払い出された玉数を示す。図27(J)は、アウト玉通知を示す図である。アウト玉通知は、メッセージ名を示すヘッダで構成される。払出通知とアウト玉通知とにより、CU1300は、上述したスランプグラフを作成する。

【0334】

図28(A)～(C)に示されるメッセージフォーマットは、CU1300からCUサーバ1200へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図28(A)は購入通知を示す図である。購入通知は、図8で示した購入通知と同じため説明を省略する。

【0335】

図28(B)は、販売画面領域1005Mの位置を特定するための領域情報(対角線情報)を送信するための領域情報通知を示す図である。領域情報通知は、メッセージ名を示すヘッダ、位置ID、及び対角線座標で構成される。位置ID及び対角線座標の組は、送信する領域の数だけ設けられる。位置IDは、対角線情報を特定するためのIDである。また、対角線情報は、本実施形態では販売画面領域1005Mを矩形としているため、矩形の四隅の座標のうち、対角線で結ばれる2つ座標を示す。対角線情報により矩形の位置と大きさが定まる。領域情報通知により、CU1300が1つ以上の販売画面領域5Mを特定するための領域情報を送信できる。また、CUサーバ1200は、領域情報に応じた特定情報を送信することができる。

【0336】

図28(C)は、グラフ通知を示す図である。グラフ通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び開始/終了で構成される。このうち、「開始/終了」には、CU1300においてグラフボタン1326がタッチされた場合に「開始」がセットされ、CU1300において、後述する戻るボタンがタッチされた場合に「終了」がセットされる。

【0337】

図28(D)～(H)に示されるメッセージフォーマットは、CU1200サーバから

10

20

30

40

50

C U 1 3 0 0 へ送信されるメッセージフォーマットを示している。このうち、一斉表示通知と購入応答は、図 8 で示したそれぞれのメッセージフォーマットと同じため、説明を省略する。図 2 8 (D) は、機種別商品情報通知を示す図である。機種別商品情報通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び商品情報 (商品 I D 、 商品名、価格、画像) で構成される。商品情報は、送信する商品の数だけ設けられる。

【 0 3 3 8 】

図 2 8 (G) は、C U サーバ 1 2 0 0 の表示内容決定部 1 2 0 9 により決定された表示情報を特定するための特定情報を送信するための表示指示通知を示す図である。表示指示通知は、メッセージ名を示すヘッダ、商品 I D 、割引率、位置 I D 、及びタイミングで構成される。

10

【 0 3 3 9 】

表示指示通知に第 2 領域の位置を特定する情報が含まれることにより、C U サーバ 1 2 0 0 が第 2 領域の位置を特定可能なため、C U サーバ 1 2 0 0 は商品の画像の大きさ等に応じた販売画面領域を、適宜決定することが可能となる。

【 0 3 4 0 】

表示指示通知を受信した C U 1 3 0 0 は、商品 I D に対応する商品の商品名、画像、価格 (割引率が 0 % でない場合は、割引価格) を、位置 I D により特定される位置に、指定されたタイミングで表示する。ここでのタイミングは時間を示しており、C U 1 3 0 0 は、表示指示通知を受信してからタイミングに示される時間が経過したタイミングで商品を表示する。

20

【 0 3 4 1 】

遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない領域が C U 1 3 0 0 より送信され、C U サーバ 1 2 0 0 から表示指示通知によりいずれかの位置が特定されるため、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。また、タイミングを設けることにより、表示指示を柔軟に行うことが可能となる。

【 0 3 4 2 】

図 2 8 (H) は表示停止通知を示す図である。表示停止通知は、メッセージ名を示すヘッダで構成される。表示停止通知を受信した C U 1 3 0 0 は、販売画面領域 1 0 0 5 M における表示を停止する。本実施形態では、上述したグラフ通知を C U サーバ 1 2 0 0 が受信した際に表示停止通知が送信される。

30

【 0 3 4 3 】

本実施形態では、上述したメッセージフォーマットの他に、C U サーバ 1 2 0 0 と外部サーバ 1 0 0 間のメッセージフォーマットが存在するが、図 9 で説明したメッセージフォーマットと同じであるため、説明を省略する。また、本実施形態において、C U 1 3 0 0 から遊技機器 1 4 0 0 へのメッセージフォーマットは存在しない。

【 0 3 4 4 】

次に、遊技システム 1 0 において行われる処理の流れについて説明する。図 2 9 は、遊技機器 1 4 0 0 の起動時に行われる遊技機器起動時シーケンスの処理の流れを示すシーケンス図である。

40

【 0 3 4 5 】

まず、遊技機器 1 4 0 0 が起動すると (ステップ S 9 0 1) 、遊技機器 1 4 0 0 は、R O M から機種 I D を読み出して機種通知を送信する (ステップ S 9 0 2) 。機種通知を受信した C U 1 3 0 0 は、受信した機種通知から機種 I D を取得し、C U サーバ 1 2 0 0 に機種通知を送信するとともに、R O M から領域情報を読み出して領域情報通知を送信する (ステップ S 9 0 3) 。

【 0 3 4 6 】

機種通知を受信した C U サーバ 1 2 0 0 は、受信した機種通知から機種 I D を取得する。また、領域情報通知を受信した C U サーバ 1 2 0 0 は、受信した領域情報通知から位置 I D と対角線情報とを取得し、これらを R A M に記憶する。C U サーバ 1 2 0 0 は、取得

50

した機種IDに対応する商品IDを、状態DB、連荘DB、及び一斉商品DBから取得する（ステップS904）。CUサーバ1200は、取得した商品IDをセットした商品通知を外部サーバ100に送信する（ステップS905）。

【0347】

商品通知を受信した外部サーバ100は、商品通知にセットされた商品IDに対応する商品の在庫数を在庫DBから取得し、欠品がないか否かを在庫確認する（ステップS906）。外部サーバ100は、商品が欠品している場合には、代替商品を用意する。次いで、外部サーバ100は、商品IDに対応する商品名を商品DBから取得し、価格を価格DBから取得し、画像データを画像DBから取得する（ステップS907）。

【0348】

外部サーバ100は、取得した商品名、価格、画像データ、及び在庫数を商品IDごとにセットした商品応答をCUサーバ1200に送信する（ステップS908）。商品応答を受信したCUサーバ1200は、状態DBから機種IDに対応する各種レコードを取得する（ステップS909）。各種レコードとは、割引レコード、状態レコード、連荘レコード、及び一斉表示商品レコードである。なお、欠品している商品がある場合、外部サーバ100は、状態レコードにおいて欠品している商品の商品IDを代替商品の商品IDに置き換える。

【0349】

CUサーバ1200は、ステップS909で取得した各レコードに示される商品ID、商品名、価格、及び画像データを商品IDごとにセットした機種別商品情報通知をCU1300に送信する（ステップS910）。

【0350】

機種別商品情報通知を受信したCU1300は、機種別商品情報通知にセットされた商品ID、商品名、価格、及び画像データをRAMに記憶して（ステップS911）、遊技機器起動時シーケンスに係る処理を終了する。

【0351】

CU1300が表示情報を記憶しておくことにより、CUサーバ1200は、表示指示通知により商品IDのみを送信するだけで、CU1300が商品名、商品の画像、商品の価格等を表示することができる。なお、商品の画像は比較的大きなデータであるため、CU1300は、商品名及び商品の価格を記憶しておくようにしてもよい。この場合、例えば商品紹介画面に、画像を見るためのボタンを設け、そのボタンがタッチされた場合に、CU1300がCUサーバ1200から商品の画像を取得して表示するようにしてもよい。

【0352】

本実施形態におけるCU1300は、グラフを表示することにより販売画面を表示しない期間（以下、「グラフ期間」とも称する）は遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、グラフを表示していないことにより販売画面を表示する期間（以下、「非グラフ期間」とも称する）は販売画面の表示制御を行う。具体的に図30を用いて説明する。

【0353】

図30は、グラフ期間及び非グラフ期間の表示制御を示す図である。図30（A）は、スランプグラフが表示されていない状態を示す図である。この状態は、非グラフ期間であるため、販売画面領域1005Mに販売画面は表示される。この状態で、遊技者によりグラフボタン1326がタッチされると、スランプグラフが表示される。

【0354】

図30（B）は、スランプグラフが表示されている状態を示す図である。スランプグラフは、出玉推移グラフとも言われ、横軸に時間、縦軸に差玉数を表示するグラフである。なお、スランプグラフに、CU1300に対応する遊技機器における大当たり平均確率が表示してもよいし、数日前のスランプグラフや大当たり回数を表示してもよい。

【0355】

図30（B）に示される状態は、グラフ期間であるため、販売画面領域1005Mから

10

20

30

40

50

販売画面は消去される。この状態で、遊技者により戻るボタン１３２９がタッチされると、スランプグラフが消去される。

【０３５６】

図３０（Ｃ）は、スランプグラフが消去された状態を示す図である。図３０（Ｃ）に示されるように、スランプグラフの消去によりグラフ期間が終了すると、非グラフ期間となるため、販売画面領域１００５Ｍに販売画面が再表示される。

【０３５７】

図３０に示したように、第１期間（グラフ期間）において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、第１期間とは異なる第２期間（非グラフ期間）において表示情報に応じた表示制御を行うことにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

10

【０３５８】

図３１は、グラフ期間及び非グラフ期間の表示制御を示すシーケンス図である。まず、遊技者はＣＵ１３００にＩＣカードを挿入する。カード挿入排出部１３０９は、ＩＣカードの挿入を検出すると、カード情報取得部１３０８にＩＣカードが挿入されたことを通知する。カード情報取得部１３０８は、カード挿入排出部１３０９からＩＣカードが挿入されたことが通知されると、ＩＣカードからカード情報（会員番号等）を取得し、ＣＵサーバ２００から、取得した会員番号に対応するカード残高、持玉、及び貯玉等を取得する。カード情報取得部１３０８は、取得した各種情報を記憶部１３０６に記憶する。その後、玉貸しが行われたものとする。また、図３１のシーケンス図において、アウト玉通知は省略されている。

20

【０３５９】

遊技者が遊技を開始したときは、遊技進行処理部１４０５が遊技機器１４００の状態をデモに制御しており、入賞検出部１４０１により普通入賞球装置６Ａへの入賞が検出されると、遊技進行処理部１４０５は飾り図柄の変動を開始する（ステップＳ１００１）。このとき、遊技進行処理部１４０５は、デモ通知（終了）、変動通知、及び払出通知（３）をＣＵ１２００に送信する（ステップＳ１００２）。なお、本実施形態で始動入賞した場合には、払出が３玉のため、払出通知の玉数には３玉がセットされる。

【０３６０】

デモ通知（終了）、変動通知、及び払出通知（３）を受信したＣＵ１３００は、デモ通知（終了）をＣＵサーバ１２００に送信する（ステップＳ１００３）。デモ通知（終了）を受信したＣＵサーバ１２００の表示内容決定部１２０９は、状態ＤＢを参照し、特定した遊技の状態に応じた商品ＩＤを決定する。そして、ＣＵ１３００の指示部１２０８は、割引ＤＢを参照し、商品ＩＤを特定可能な特定情報として表示指示通知をＣＵ１３００に送信し、ＣＵ１３００は表示指示通知を受信する（ステップＳ１００４）。この表示指示通知には、表示内容決定部１２０９が決定した商品ＩＤ、割引率、位置ＩＤ、及びタイミングがセットされる。

30

【０３６１】

表示指示通知を受信したＣＵ１３００の購入処理部１３０１は、表示指示通知にセットされた商品ＩＤに対応する商品名、価格、及び画像を記憶部１３０６から取得する。そして購入処理部１３０１は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置ＩＤ、タイミングを表示制御部１３０５に通知する。表示制御部１３０５は、指定されたタイミングに基づき、位置ＩＤに対応する販売画面領域に図２６（Ｂ）に示したような販売画面を表示装置１３０４に表示する（ステップＳ１００５）。

40

【０３６２】

ここで、遊技者によりグラフボタン１３２６がタッチされると（ステップＳ１００６）、購入処理部１３０１は、グラフ通知（開始）をＣＵサーバ１２００に送信する（ステップＳ１００７）。グラフ通知（開始）を受信したＣＵサーバ１２００の指示部１２０８は、表示停止通知をＣＵ１３００に送信する（ステップＳ１００８）。

【０３６３】

50

表示停止通知を受信したCU1300の表示制御部1305は、販売画面領域1005Mから販売画面を消去し、スランブグラフを表示する（ステップS1009）。その後、遊技者により戻るボタン1329がタッチされると（ステップS1010）、購入処理部1301は、グラフ通知（終了）をCUサーバ1200に送信する（ステップS1011）。グラフ通知（終了）を受信したCUサーバ1200の表示内容決定部1209は、状態DBを参照し、特定した遊技の状態に応じた商品IDを決定する。そして、CUサーバ1200の指示部1208は、割引DBを参照し、商品IDを特定可能な特定情報として表示指示通知をCU1300に送信する（ステップS1012）。ここで送信される表示指示通知のタイミングには、5秒がセットされる。

【0364】

10

表示指示通知を受信したCU1300の購入処理部1301は、表示指示通知にセットされた商品IDに対応する商品名、価格、及び画像を記憶部1306から取得する。そして購入処理部1301は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置ID、タイミングを表示制御部1305に通知する。表示制御部1305は、指定されたタイミングに基づき、位置IDに対応する販売画面領域に販売画面を表示する（ステップS1013）。

【0365】

図32は、購買制御を示すシーケンス図である。購入処理部1301は、図14（B）に示される販売画面において、遊技者が「購入手続きを行う」をタッチすると、図14（C）に示される購入確認画面を表示する（ステップS1101）。

20

【0366】

図14（C）に示される購入確認画面において、遊技者が「はい」をタッチすると（ステップS1102）、購入処理部1301は、購入通知をCUサーバ1200に送信する（ステップS1103）。この購入通知には、購入対象の商品の「商品ID」、及びICカードから取得した会員番号がセットされる。

【0367】

購入通知を受信したCUサーバ1200は、在庫確認を行うために在庫確認通知を外部サーバ100に送信する（ステップS1104）。この在庫確認通知には、CU1300から受信した購入通知にセットされた商品IDがセットされる。在庫確認通知を受信した外部サーバ100の在庫管理部101は、在庫確認通知にセットされた商品IDに対応する商品の在庫数を在庫DBから取得し、欠品がないか否かを在庫確認する。

30

【0368】

在庫を確認した在庫管理部101は、注文IDを採番して、CUサーバ1200に在庫確認応答を送信する（ステップS1105）。この在庫確認応答には、注文ID、在庫確認通知にセットされた商品ID、及びその商品IDごとにOKまたはNGがセットされる。図32に示されるシーケンス図の場合は、全ての商品IDの在庫が存在した場合の在庫確認通知を示している。

【0369】

在庫確認通知を受信したCUサーバ1200は、購入応答をCU1300に送信する（ステップS1106）。この購入応答には、在庫確認通知にセットされた注文ID、商品ID、及びOKがセットされる。さらに、CUサーバ1200は、購入通知で受信した会員番号から、会員DBを参照して、会員の氏名、住所、及び決済方法を取得する。そして、CUサーバ1200は、配送通知を外部サーバ100に送信する（ステップS1107）。この配送通知には、在庫確認通知にセットされた注文ID、取得した会員の氏名、住所、及び決済方法がセットされる。

40

【0370】

配送通知を受信した外部サーバ100は、配送関連処理を行う（ステップS1108）。配送関連処理では、配送通知に示される住所や氏名を送り状に印刷したりする配送手続や、決済処理等が行われる。購入応答を受信したCU1300は、図14（D）に示される購入結果通知画面を表示する（ステップS1109）。

50

【0371】

次にCU1300により行われる各処理について説明する。図33は、CU1300の購入処理部1301により行われる状態通知処理を示すフローチャートである。

【0372】

購入処理部1301は、大当り通知を受信したか否かを判定する（ステップS1201）。大当り通知を受信した場合には（ステップS1201：YES）、購入処理部1301は、大当り通知をCUサーバ1200に送信する（ステップS1202）。購入処理部1301は、大当り通知のパラメータを参照して、大当り開始か否かを判定する（ステップS1203）。

【0373】

購入処理部1301は、大当り開始ではない場合には（ステップS1203：NO）、処理を終了する。大当り開始の場合には（ステップS1203：YES）、購入処理部1301は、大当り回数を更新し（ステップS1204）、回転数を0にリセットする（ステップS1205）。購入処理部1301は、確変大当りか否かを判定する（ステップS1206）。確変大当りでない場合には（ステップS1206：NO）、購入処理部1301は、処理を終了する。確変大当りの場合には（ステップS1206：YES）、購入処理部1301は、確変回数を更新して（ステップS1207）、処理を終了する。

【0374】

ステップS1201において、大当り通知を受信していない場合には（ステップS1201：NO）、購入処理部1301は、始動通知を受信したか否かを判定する（ステップS1208）。始動通知を受信した場合には（ステップS1208：YES）、購入処理部1301は、回転数、総回転数を更新して（ステップS1209）、処理を終了する。

【0375】

始動通知を受信していない場合には（ステップS1208：NO）、購入処理部1301は、払出通知を受信したか否かを判定する（ステップS1210）。払出通知を受信した場合には（ステップS1210：YES）、購入処理部1301は、差玉数に玉数を加えて（ステップS1211）、処理を終了する。

【0376】

払出通知を受信していない場合には（ステップS1210：NO）、購入処理部1301は、アウト玉通知を受信したか否かを判定する（ステップS1212）。アウト玉通知を受信した場合には（ステップS1212：YES）、購入処理部1301は、差玉数から1を減算して（ステップS1213）、処理を終了する。

【0377】

アウト玉通知を受信していない場合には（ステップS1212：NO）、購入処理部1301は、機種通知、リーチ通知、デモ通知、時短通知、または確変通知を受信したか否かを判定する（ステップS1214）。機種通知、リーチ通知、デモ通知、時短通知、または確変通知のいずれかを受信した場合には（ステップS1214：YES）、購入処理部1301は、受信した通知をCUサーバ1200に送信する（ステップS1215）。リーチ通知、デモ通知、時短通知、及び確変通知を受信しなかった場合には（ステップS1214：NO）、購入処理部1301は、処理を終了する。

【0378】

図34は、CU1300の購入処理部1301により行われる販売画面制御処理を示すフローチャートである。購入処理部1301は、表示指示通知を受信したか否かを判定する（ステップS1301）。表示指示通知を受信した場合には（ステップS1301：YES）、購入処理部1301は、購入中フラグがオンか否かを判定する（ステップS1302）。購入中フラグは、図14（B）（C）（D）に示した販売画面を表示しているときにオンとなり、そうでない場合にオフとなるフラグである。図14（B）（C）（D）に示した販売画面は、他の画面に切り替えることが好ましくない画面であるため、購入中フラグにより切り替えを制限している。

【0379】

10

20

30

40

50

購入中フラグがオンの場合には（ステップ S 1 3 0 2 : Y E S）、表示指示通知で受信した商品 I D に対応する商品が表示されることなく処理を終了する。一方、購入中フラグがオフの場合には（ステップ S 1 3 0 2 : N O）、購入処理部 1 3 0 1 は、保持フラグがオンか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 3）。保持フラグとは、表示停止通知を受信したときに販売画面を保持している場合にオンとなり、保持していない場合にオフとなるフラグである。

【0380】

保持フラグがオンの場合には（ステップ S 1 3 0 3 : Y E S）、購入処理部 1 3 0 1 は、保持フラグをオフにする（ステップ S 1 3 0 4）。購入処理部 1 3 0 1 は、リーチにより大当たりとなったか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 5）。大当たりとなった場合には（ステップ S 1 3 0 5 : Y E S）、購入処理部 1 3 0 1 は、ステップ S 1 3 0 7 に進む。一方、大当たりとなっていない場合には（ステップ S 1 3 0 5 : N O）、購入処理部 1 3 0 1 は、表示指示通知にセットされた商品 I D に対応する商品名、価格、及び画像を記憶部 4 0 9 から取得する。そして購入処理部 1 3 0 1 は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置 I D、タイミングを表示制御部 1 3 0 5 に通知する。表示制御部 1 3 0 5 は、グラフが表示される直前に表示されていた販売画面を表示する（ステップ S 1 3 0 6）。その後、表示制御部 1 3 0 5 は、購入処理部 1 3 0 1 から通知されたタイミングである 5 秒後に、ステップ S 1 3 0 8 に進む。

【0381】

保持フラグがオフの場合には（ステップ S 1 3 0 3 : N O）、購入処理部 1 3 0 1 は、表示指示通知で受信した商品 I D に対応する商品の商品名、価格、及び画像を取得する（ステップ S 1 3 0 7）。次いで、購入処理部 1 3 0 1 は、表示指示通知にセットされた割引率が 0 % か否かを判定する（ステップ S 1 3 0 8）。

【0382】

割引率が 0 % の場合には（ステップ S 1 3 0 8 : Y E S）、購入処理部 1 3 0 1 は、商品名、価格（割引なしの価格）、画像、表示指示通知にセットされた位置 I D、タイミングを表示制御部 1 3 0 5 に通知する。表示制御部 1 3 0 5 は、指定されたタイミングに基づき、位置 I D に対応する販売画面領域に通常価格画面を表示して（ステップ S 1 3 0 9）、処理を終了する。

【0383】

一方、割引率が 0 % ではない場合には（ステップ S 1 3 0 8 : N O）、購入処理部 1 3 0 1 は、商品名、価格（割引ありの価格）、画像、表示指示通知にセットされた位置 I D、タイミングを表示制御部 1 3 0 5 に通知する。表示制御部 1 3 0 5 は、指定されたタイミングに基づき、位置 I D に対応する販売画面領域に割引価格画面を表示して（ステップ S 1 3 1 0）、処理を終了する。割引価格画面は、図 1 8（A）に示した画面である。

【0384】

ステップ S 1 3 0 1 において、表示指示通知を受信していない場合には（ステップ S 1 3 0 1 : N O）、購入処理部 1 3 0 1 は、遊技操作受付が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 1）。遊技操作とは、遊技の進行に関係する操作であり、例えば遊技に関する演出を行うために遊技者が行う操作である。本実施形態における遊技操作受付については後述する。

【0385】

遊技操作受付が発生した場合には（ステップ S 1 3 1 1 : Y E S）、表示制御部 1 3 0 5 は、販売画面に表示されているボタン 5 K、5 T、5 W、5 Z、5 Y、5 N、5 V のうち、現に表示されているボタンをマスクして（ステップ S 1 3 1 2）、処理を終了する。

【0386】

遊技操作受付が発生していない場合には（ステップ S 1 3 1 1 : N O）、遊技操作受付が解除したか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 3）。遊技操作受付が解除したことは、遊技進行処理部 1 4 0 5 により通知される。遊技操作受付が解除した場合には（ステップ S 1 3 1 3 : Y E S）、ステップ S 1 3 1 2 でマスクしたボタンのマスクを解除して（ス

10

20

30

40

50

テップ S 1 3 1 4)、処理を終了する。

【0387】

遊技操作受付が解除していない場合には(ステップ S 1 3 1 3: NO)、購入処理部 1 3 0 1 は、表示停止通知を受信したか否かを判定する(ステップ S 1 3 1 5)。表示停止通知を受信していない場合には(ステップ S 1 3 1 5: NO)、処理を終了する。一方、表示停止通知を受信した場合には(ステップ S 1 3 1 5: YES)、購入処理部 1 3 0 1 は、表示中の販売画面を保持する(ステップ S 1 3 1 6)。購入処理部 1 3 0 1 は、保持フラグをオンにする(ステップ S 1 3 1 7)。また、表示制御部 1 3 0 5 は、販売画面を消去して(ステップ S 1 3 1 8)、処理を終了する。

【0388】

販売画面に表示されるボタンのマスク例について説明する。図 3 5 は、マスク例を示す図である。本実施形態では、遊技機器 1 4 0 0 から、リーチ通知(開始、レアリーチ)を受信した場合に、タッチ領域 1 3 3 0 を表示することで、遊技操作受付中となる。この遊技操作受付中は、販売画面に表示されているボタンをマスクする。具体的には、図 3 5 に示されるように、遊技操作受付中であることを示す「タッチ!!」が表示されている状態では、ボタン 5 K、5 T がマスクされ、タッチが無効であることを遊技者に示している。このように、本実施形態では、遊技の進行に係る操作を受付可能なときには、ウィンドウ上の操作が制限される。

【0389】

C U 1 3 0 0 において、「タッチ!」のような遊技者の操作が受付可能な場合に遊技者が操作を行うと、操作しない限りは見るべきでない演出が行われることが多いため、遊技者にとってこうした操作は重要である。C U 1 3 0 0 において、こうした重要な操作が邪魔されないため、遊技者は快適に遊技をすることができる。

【0390】

図 3 6 は、C U 1 3 0 0 の購入処理部 1 3 0 1 により行われる購入制御処理を示すフローチャートである。図 3 6 に示されるフローチャートは、商品紹介画面において、「カートを見る」がタッチされてから購入結果通知画面を表示するまでの処理を示している。

【0391】

図 1 4 (A) に示した商品紹介画面において、購入処理部 1 3 0 1 は、「カートに入れる」がタッチされたか否かを判定する(ステップ S 1 4 0 1)。すなわち、購入処理部 1 3 0 1 は、ボタン 5 T がタッチされたか否かを判定する。「カートに入れる」がタッチされていない場合には(ステップ S 1 4 0 1: NO)、ステップ S 1 4 0 1 に戻る。

【0392】

「カートに入れる」がタッチされた場合には(ステップ S 1 4 0 1: YES)、購入処理部 1 3 0 1 は、購入中フラグをオンにする(ステップ S 1 4 0 2)。表示制御部 1 3 0 5 は、図 1 4 (B) に示したカート確認画面を表示する(ステップ S 1 4 0 3)。購入処理部 1 3 0 1 は、カート確認画面において、「お買い物に戻る」がタッチされたか否かを判定する(ステップ S 1 4 0 4)。すなわち、購入処理部 1 3 0 1 は、ボタン 5 Z がタッチされたか否かを判定する。

【0393】

「お買い物に戻る」がタッチされた場合には(ステップ S 1 4 0 4: YES)、ステップ S 1 4 1 4 に進む。一方、「お買い物に戻る」がタッチされていない場合には(ステップ S 1 4 0 4: NO)、購入処理部 1 3 0 1 は、「購入手続きを行う」がタッチされたか否かを判定する(ステップ S 1 4 0 5)。すなわち、購入処理部 1 3 0 1 は、ボタン 5 W がタッチされたか否かを判定する。

【0394】

「購入手続きを行う」がタッチされていない場合には(ステップ S 1 4 0 5: NO)、ステップ S 1 4 0 4 に戻る。一方、「購入手続きを行う」がタッチされた場合には(ステップ S 1 4 0 5: YES)、表示制御部 1 3 0 5 は、図 1 4 (C) に示した購入確認画面を表示する(ステップ S 1 4 0 6)。購入処理部 1 3 0 1 は、購入確認画面において、「

いいえ」がタッチされたか否かを判定する（ステップS1407）。すなわち、購入処理部1301は、ボタン5Nがタッチされたか否かを判定する。

【0395】

「いいえ」がタッチされた場合には（ステップS1407：YES）、ステップS1403に戻る。一方、「いいえ」がタッチされていない場合には（ステップS1407：NO）、購入処理部1301は、購入確認画面において、「はい」がタッチされたか否かを判定する（ステップS1408）。すなわち、購入処理部1301は、ボタン5Yがタッチされたか否かを判定する。

【0396】

「はい」がタッチされていない場合には（ステップS1408：NO）、ステップS1407に戻る。一方、「はい」がタッチされた場合には（ステップS1408：YES）、購入処理部1301は、CU1300に購入通知を送信する（ステップS1409）。購入処理部1301は、購入応答の受信待ちとなる。

【0397】

購入処理部1301は、購入応答を受信すると（ステップS1410：YES）、購入応答にセットされた購入結果がOKか否かを判定する（ステップS1411）。複数の購入結果がセットされている場合には、少なくとも1つがOKか否かを判定する。少なくとも1つがOKの場合には、肯定判定される。購入結果がOKの場合には（ステップS1411：YES）、表示制御部1305は、図14（D）に示した注文確定画面を表示する（ステップS1412）。購入結果が全てNGの場合には（ステップS1411：NO）、表示制御部1305は、不図示の注文失敗画面を表示する（ステップS1413）。注文失敗画面には、注文確定画面に配置されるボタン5Vが配置される。

【0398】

購入処理部1301は、注文確定画面または注文失敗画面において、「お買い物に戻る」のタッチ待ちとなる。すなわち、購入処理部1301は、ボタン5Vへのタッチ待ちとなる。

【0399】

「お買い物に戻る」がタッチされた場合には（ステップS1414：YES）、購入処理部1301は、購入中フラグをオフにして（ステップS1415）、表示制御部1305は商品紹介画面を表示して（ステップS1416）、処理を終了する。

【0400】

図37、図38は、CUサーバ1200により行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。CUサーバ1200の表示内容決定部1209は、通常通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS1501）。通常通知（開始）を受信した場合には（ステップS1501：YES）、表示内容決定部1209は、状態フラグに低確低ベースをセットする（ステップS1502）。状態フラグとは、遊技の状態を記憶するためのフラグであり、記憶部1202に記憶される。

【0401】

通常通知（開始）を受信していない場合には（ステップS1501：NO）、表示内容決定部1209は、大当たり通知（開始、通常）を受信したか否かを判定する（ステップS1505）。大当たり通知（開始、通常）を受信した場合には（ステップS1505：YES）、表示内容決定部1209は、状態フラグに通常大当たりをセットして（ステップS1506）、ステップS1503に進む。

【0402】

大当たり通知（開始、通常）を受信していない場合には（ステップS1505：NO）、表示内容決定部1209は、大当たり通知（開始、確変）を受信したか否かを判定する（ステップS1507）。大当たり通知（開始、確変）を受信した場合には（ステップS1507：YES）、表示内容決定部1209は、状態フラグに確変大当たりをセットして（ステップS1508）、ステップS1503に進む。

【0403】

大当り通知（開始、確変）を受信していない場合には（ステップS1507：NO）、表示内容決定部1209は、時短通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS1509）。時短通知（開始）を受信した場合には（ステップS1509：YES）、表示内容決定部1209は、状態フラグに低確高ベースをセットして（ステップS1510）、ステップS1503に進む。

【0404】

時短通知（開始）を受信していない場合には（ステップS1509：NO）、表示内容決定部1209は、確変通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS1511）。確変通知（開始）を受信した場合には（ステップS1511：YES）、表示内容決定部1209は、状態フラグに高確高ベースをセットして（ステップS1512）、ステップS1503に進む。

10

【0405】

確変通知（開始）を受信していない場合には（ステップS1511：NO）、表示内容決定部1209は、デモ通知（終了）を受信したか否かを判定する（ステップS1513）。デモ通知（終了）を受信した場合には（ステップS1513：YES）、ステップS1503に進む。

【0406】

デモ通知（終了）を受信していない場合には（ステップS1513：NO）、図38のステップS1514において、表示内容決定部1209は、デモ通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS1514）。デモ通知（開始）を受信した場合には（ステップS1514：YES）、表示内容決定部1209は、デモに対応する商品IDを状態DBからすることで商品IDを決定する（ステップS1515）。そして、表示内容決定部1209は、決定した商品IDを指示部302に通知し、ステップS1504に進む。

20

【0407】

デモ通知（開始）を受信していない場合には（ステップS1514：NO）、表示内容決定部1209は、状態通知（終了）を受信したか否かを判定する（ステップS1516）。状態通知とは、上述したように図27（B）～（F）のメッセージである。従って、ステップS1516で表示内容決定部1209は、それらのいずれかのメッセージで終了を通知するメッセージを受信したか否かを判定する。

【0408】

状態通知（終了）を受信した場合には（ステップS1516：YES）、表示内容決定部1209は、状態フラグを初期化して（ステップS1517）、ステップS1501に戻る。状態通知（終了）を受信していない場合には（ステップS1516：NO）、表示内容決定部1209は、リーチ通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS1518）。

30

【0409】

リーチ通知（開始）を受信した場合には（ステップS1518：YES）、指示部302は、表示停止通知を送信する（ステップS1520）。さらに、表示内容決定部1209は、リーチ種別がリーチAまたはレアリーチの場合には、それらの出現回数を更新して（ステップS1521）、ステップS1501に戻る。

40

【0410】

リーチ通知（開始）を受信していない場合には（ステップS1518：NO）、表示内容決定部1209は、リーチ通知（終了）を受信したか否かを判定する（ステップS1522）。表示内容決定部1209は、リーチ通知（終了）を受信した場合には（ステップS1522：YES）、ステップS1503に進み、リーチ通知（終了）を受信していない場合には（ステップS1522：NO）、ステップS1501に進む。

【0411】

図37に戻り、ステップS1503、1504について説明する。表示内容決定部1209は、商品IDを決定する（ステップS1503）。具体的に、表示内容決定部1209は、状態DBから状態フラグを参照して商品IDを取得することで商品IDを決定する

50

。なお、デモ通知（開始）を受信した場合には、表示内容決定部1209は、状態フラグを参照せずに、状態DBからデモに対応する商品IDを取得することで商品IDを決定する。さらに、表示内容決定部1209は、大当たり通知を受信し、当該大当たり通知に示される連荘回数が連荘DBに記録された連荘数の場合には、連荘DBから連荘数に対応する商品IDを取得することで商品IDを決定する。

【0412】

表示内容決定部1209は、決定した商品IDを指示部302に通知する。指示部302は、割引率をステップS1521で更新されるリーチの出現回数と割引DBとを参照して決定する。さらに指示部302は、位置IDとタイミングとを決定して、決定された商品ID、割引率、位置ID、及びタイミングをセットした表示指示通知を送信し（ステップS1504）、ステップS1501に戻る。

10

【0413】

図39は、CUサーバ1200により行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。CUサーバ1200の一斉表示通知部1206は、一斉表示を行う時刻である一斉表示時刻が到来したか否かを判定する（ステップS1601）。一斉表示時刻が到来した場合には（ステップS1601：YES）、一斉表示通知部1206は、一斉表示を継続する一斉表示継続期間の計測を開始する（ステップS1602）。また、一斉表示通知部1206は、一斉表示開始時刻が到来したことを表示内容決定部1209に通知する。

【0414】

一斉表示開始時刻が到来したことが通知された表示内容決定部1209は、一斉表示商品DBの商品IDを表示内容として決定する（ステップS1603）。表示内容決定部1209は、決定した商品IDを指示部1208に通知する。指示部1208は、割引DBを参照し、商品IDを特定可能な特定情報として表示指示通知をCU1300に送信して（ステップS1604）、処理を終了する。

20

【0415】

一斉表示時刻が到来していない場合には（ステップS1601：NO）、一斉表示通知部1206は、一斉表示継続期間が満了したか否かを判定する（ステップS1605）。一斉表示継続期間が満了していない場合には（ステップS1605：NO）、処理を終了する。一斉表示継続期間が満了した場合には（ステップS1605：YES）、一斉表示通知部1206は、一斉表示期間が満了したことを表示内容決定部1209に通知する。一斉表示期間が満了したことが通知された表示内容決定部1209は、状態DBから状態フラグを参照して商品IDを取得することで、一斉表示商品DBの商品IDとは異なる商品IDを決定し（ステップS1606）、決定した商品IDを指示部1208に通知してステップS1604に進む。

30

【0416】

同じタイミングで例えば販促商品を一斉表示制御により表示することにより、一度のタイミングで、多くの遊技者に商品を訴求することができる。なお、一斉表示用の商品IDは、機種IDごとではなく、各機種IDに共通した同じ商品IDであったが、これに限るものではない。例えば、状態DBと同様に機種IDごとに設けられていてもよいし、遊技機器1400やCU1300の製造メーカーごとに設けられていてもよい。

40

【0417】

以上説明した本実施形態では、CUサーバ1200が販売画面領域を決定していたが、CU1300が商品の画像の大きさ等に応じて決定するようにしてもよい。すなわち、表示制御部1305は、表示領域内における第2領域の位置を決定するようにしてもよい。この場合、CU1300が行う種々の表示内容に応じて、当該表示内容を妨げることがないような領域や、視覚的に見やすい領域を決定することができるので、遊技者に商品をより訴求することができる。

【0418】

本実施形態では、CUサーバ1200が表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定していたが、CU1300が表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定する

50

ようにしてもよい。C U 1 3 0 0 は、遊技機器 1 4 0 0 と連動して何らかの連動表示を行うことがある。このような連動表示は C U 1 3 0 0 が制御しているため、C U 1 3 0 0 が表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定することにより、連動表示と連携して柔軟に表示情報に基づく表示を行う開始タイミングを決定することができる。

【0419】

本実施形態では、C U サーバ 1 2 0 0 がグラフ期間の開始タイミングを表示停止通知により決定していたが、C U 1 3 0 0 がグラフ期間の開始タイミングを決定するようにしてもよい。すなわち、表示制御部 1 3 0 5 は、第 2 期間の開始タイミングを決定するようにしてもよい。スランプグラフに限らず、C U 1 3 0 0 における各表示は C U 1 3 0 0 が制御しているため、C U 1 3 0 0 が第 2 期間の開始タイミングを決定することにより、各表示と連携して柔軟に第 2 期間の開始タイミングを決定することができる。

10

【0420】

本実施形態において、遊技者の操作により販売画面を消去するようにしてもよい。すなわち、表示制御部 1 3 0 5 は、ウィンドウを消去させる消去操作を受け付けた後は、消去操作を受け付ける前と比較して、ウィンドウを表示する頻度を低下させるようにしてもよい。ウィンドウを消去させる消去操作として、例えば表示する頻度を低下させるためのボタンや、頻度を 0 とするための閉じるボタンを販売画面に設け、それらがタッチされた場合に、頻度を低下させる。このようにウィンドウを表示する頻度を低下させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【0421】

20

また、表示情報に基づく表示は、表示開始から一定時間経過後に消去されるようにしてもよい。すなわち、遊技者の操作によらず、ウィンドウを表示開始から一定時間経過後に消去されるようにしてもよい。この場合、C U 1 3 0 0 が表示開始から時間を計測し、一定時間経過後に消去するようにしてもよいし、管理装置 1 0 5 0 が表示指示通知を送信してから時間を計測し、一定時間経過後に表示停止通知を C U 1 3 0 0 に送信するようにしてもよい。また、上記一定時間を遊技者により設定できるようにしてもよい。このようにウィンドウを一定時間経過後に消去させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【0422】

また、表示制御部 1 3 0 4 は、非グラフ期間の開始タイミングを決定するようにしてもよい。この場合も、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。

30

【0423】

また、遊技の進行の表示は C U 1 3 0 0 が制御しているため、C U 1 3 0 0 の表示制御部 1 3 0 4 により非グラフ期間の開始タイミングを決定することにより、C U サーバ 1 2 0 0 が決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。また、表示停止通知が不要となる。

【0424】

C U 1 3 0 0 の状態として、遊技機器 1 4 0 0 または C U 1 3 0 0 が行う演出を用いるようにしてもよい。具体的には、ある演出中、または演出後の状態では、表示させる商品を当該演出に特化した商品に異ならせるようにしたり、商品の価格を変更してもよい。近年の C U 1 3 0 0 は、遊技機器 1 4 0 0 と連動して多くの演出を設けているため、そうした演出により商品や価格を異ならせるようにすることで遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0425】

本実施形態では、通算して現在までに蓄積された C U 1 3 0 0 の状態に応じて商品の価格や種類を異ならせるようにしているが、通算して現在までに蓄積された他の状態を満たすことによって価格や種類を異ならせるようにしてもよい。例えば、遊技場への来店回数、遊技時間、または総利用金額が一定以上などのとき、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

50

【0426】

また、ある演出中、または演出後の状態では、その状態に応じて当該演出に特化した商品を決断するようにしてもよい。上述したように近年のCU1300は、多くの演出を設けているため、そうした演出に関する状態に対応した商品を決断することで遊技者の興味を向上させることができる。例えば、レアな演出が発生した場合には、その状態に応じてレアな商品を決断する。こうした商品は、遊技者がレアな演出を発生させた証明になるため、遊技者は遊技者冥利を味わうことができる。

【0427】

また、上述したようにCU1300には、遊技機器1400と連動して多くの演出が設けられているため、CU1300が表示可能な演出のバリエーションが多くなっている。

10

【0428】

このことは、同一のCU1300であっても、遊技内容は遊技者によって千差万別であることを示している。従って、本実施形態のように、状態に応じて表示情報を決断することにより、遊技内容が多岐に渡る場合でも適切な表示情報を決断できるという効果が得られる。この効果は、予め定まっているストーリーの中で販売画面を表示するものでは得ることができない効果である。

【0429】

なお、本実施形態では、CU1300の現在の状態に応じて商品を決断しているが、現在の他の状態を満たすことによって商品を決断するようにしてもよい。例えば、ある時間帯（例えば、10時から11時まで等）や、遊技者の誕生日などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

20

【0430】

本実施形態では、遊技機器1400の種類として、機種IDを例にしたが、例えば遊技機器1400の製造メーカーやCU1300の製造メーカーに応じた表示情報を決断するようにしてもよい。

【0431】

本実施形態において、領域情報は対角線情報であったが、これに限るものではなく、領域を示す情報であればどのような情報であってもよい。例えば、領域が円の場合には、領域情報を中心と半径を示す情報としてもよく、また多角形の場合は、領域情報を多角形の頂点座標を示す情報としてもよい。

30

【0432】

本実施形態において、注文IDは購入結果通知画面で通知されるが、これに加え、遊技場に注文IDを印刷可能な注文ID印刷装置を設けるようにしてもよい。この場合、注文ID印刷装置は、遊技者によりICカードが挿入され、会員番号を取得する。注文ID印刷装置は、取得した会員番号をCUサーバ200に送信する。CUサーバ200は、会員番号に対応する遊技者による商品の購入があった場合には、その購入により通知された注文IDを注文ID印刷装置に送信する。注文ID印刷装置は、受信した注文IDを印刷する。注文IDは購入した遊技者にとっては重要な情報であるため、購入結果通知画面で通知されるだけでなく、紙に印刷することにより、購入した遊技者はより安心感を得ることができる。

40

【0433】

さらに、注文履歴や商品の配送状況を遊技機器1400、CU1300や、遊技者の携帯端末、PC等の情報処理装置で閲覧できるようにしてもよい。または遊技場に注文履歴や商品の配送状況を閲覧可能な装置を設けるようにしてもよい。

【0434】

本実施形態において、管理装置1050は、外部サーバ1100、及びCUサーバ1200で構成されているが、1または3つ以上の装置で構成してもよい。管理装置1050が複数の装置で構成される場合、第2実施形態において示した処理は、いずれかの装置で行われていればよい。例えば、第2実施形態においてCUサーバ1200が行っていた処理の一部または全部を、外部サーバ1100が行うようにしてもよい。

50

【0435】

[第3実施形態]

第1実施形態における遊技機器及び第2実施形態におけるC Uでは、C UやC Uサーバの指示により販売画面を表示していたが、第3実施形態における携帯端末は、管理装置からの指示に加え、自らが判断して販売画面を表示する。また、本実施形態においては、新たな販売画面としてバナー及びアイコンがある。管理装置からの指示により表示する販売画面はバナーであり、自らが判断して表示する販売画面はアイコンである。これらを踏まえ、以下、第3実施形態について説明する。

【0436】

図40は、本実施形態に係る遊技システム2010の構成例を示す図である。遊技システム2010は、管理装置2100、及び携帯端末2400を備える。管理装置2100と携帯端末2400は、基地局等を介して電話回線やインターネット等のネットワークにより接続され、双方向通信が可能である。管理装置2100、及び携帯端末2400は、後述するメッセージにより通信を行う。

【0437】

本実施形態において、携帯端末2400は、ゲーム（本実施形態では、R P G（ロールプレイングゲーム））がインストールされたスマートフォンである。従って携帯端末2400で遊技可能であることから、携帯端末2400は遊技機器である。ここで、本実施形態においてゲームの一例として用いられるパワフルR P Gのゲーム内容について説明する。

【0438】

パワフルR P Gは、第1章、第2章、最終章の3つのステージが用意されたR P Gである。主人公は、3つのステージを冒険する。そして主人公がラスボスを撃退するとゲームを制覇したこととなる。なお、主人公は複数用意されている。原則として、第1章の主人公は「ナナ」、第2章の主人公は「ジャム」、最終章の主人公は「ムム」である。遊技者は、例外的に電子的な福引により「テンカ」、「アチャオ」、「マリコ」、及び「ドラム」というキャラクタを得ることができ、これらのキャラクタを主人公として遊技することもできる。

【0439】

ボスには、単なるボス（いわゆる中ボス）と、ラスボスの2種類が用意されている。中ボスは複数種類存在する。主人公は、各章で複数のボスと戦闘する。また、主人公は、ボスとの戦闘頻度より多い頻度で、モンスター（いわゆる雑魚キャラ）と戦闘する。従って、ボスの撃退数よりもモンスターの撃退数の方が多くなる。

【0440】

主人公は、戦闘で攻撃（物理攻撃、魔法攻撃）及び防御が可能である。主人公は、戦闘によりダメージを受けると、体力（H P）が減少する。減少したH Pを増加させるためのアイテムとして薬草がある。また主人公は、魔法攻撃を行うと、マジックポイント（M P）が減少する。減少したM Pを増加させるためのアイテムとして魔法水がある。薬草及び魔法水は、主人公がフィールドを探索することで取得できる。

【0441】

また、一般的なR P Gと同様に、パワフルR P Gではゲームの途中でセーブして中断することができ、セーブデータをロードして再開できる。以上がパワフルR P Gのゲーム内容である。

【0442】

携帯端末2400は、遊技の進行に関する情報（例えば、フィールド内の移動や戦闘画面等）に加え、管理装置2100の指示等に従って遊技者に対して商品を表示可能である。遊技者は携帯端末2400に表示された商品を携帯端末2400で購入可能である。以下の説明では、商品や商品を購入するための画面など、商品に係る表示画面全般を販売画面またはウィンドウと称することがある。さらに、販売画面を表示する領域を、販売画面領域と称することがある。また、フィールド内の移動や戦闘画面など、遊技の進行に関す

10

20

30

40

50

る表示画面全般を遊技進行画面と称することがある。さらに、遊技進行画面を表示する領域を、遊技進行画面領域と称することがある。

【0443】

図41(A)は、本実施形態に係る携帯端末2400の構成例を示す図である。携帯端末2400は、遊技進行処理部2405、表示制御部2408、表示装置2407、通信部2404、記憶部2409、購入処理部2406、操作部2403、及び各種デバイス2401を備える。

【0444】

遊技進行処理部2405は、遊技の進行に関する処理を行う。遊技進行処理部2405は、遊技の進行に関する情報を通信部2404、及び購入処理部2406に通知する。通信部2404は、通知された遊技の進行に関する情報を管理装置2100に送信する。

10

【0445】

遊技進行処理部2405は、遊技進行画面を表示させるための指示を表示制御部2408に通知する。遊技進行処理部2405は、遊技を進行するために必要なテーブル等を記憶部2409から読み出す。また、遊技進行処理部2405は、遊技を進行するために一時的に用いるデータ（例えば、キャラクタの画像や所持アイテム等）を記憶部2409に記憶する。

【0446】

購入処理部2406は、販売画面の表示指示の通知や、購入等に係る処理を行う。購入処理部2406は、販売画面の表示に関する指示を表示制御部2408に通知する。購入処理部2406は、商品に関する情報や購入に関する情報を記憶部2409に記憶する。購入処理部2406は、記憶部2409から商品に関する情報を読み出す。また、購入処理部2406は、表示制御部2408から、販売画面を表示可能な領域の位置が通知される。購入処理部2406は、表示制御部2408から通知された位置を通信部2404によりCU300に送信する。販売画面を表示可能な領域の位置については後述する。

20

【0447】

表示装置2407は、本実施形態ではLCDである。表示装置2407は、表示制御部2408の制御により、遊技進行画面や販売画面等を後述する表示領域に表示する。表示制御部2408は、表示装置2407の表示領域における表示を制御する。表示制御部2408は、遊技進行処理部2405から、遊技進行画面の表示指示が通知される。また、表示制御部2408は、購入処理部2406から販売画面の表示指示が通知される。表示制御部2408は、遊技進行処理部2405または購入処理部2406から上記表示指示が通知されると、表示装置2407で表示するための描画データ等を生成し、表示装置2407に出力する。

30

【0448】

記憶部2409は、RAM、及びROMで構成される。RAMには、上述したキャラクタの画像や所持アイテム等、遊技進行処理部2405や購入処理部2406が一時的に使用するデータが記憶される。ROMには、遊技進行処理部2405や購入処理部2406が処理を行うためのプログラム、テーブル、及びゲーム演出画像等が記憶される。さらに、ROMには、自装置の種類を特定するための種類情報としてのゲームID、及び後述する領域情報が記憶されている。本実施形態における自装置とは、ゲームがインストールされた遊技機器としての装置であるため、自装置の種類を特定するための種類情報はゲームIDとなる。また、ROMには、遊技者IDが記憶されている。遊技者IDは、遊技者を一意に識別する識別子である。

40

【0449】

操作部2403は、タッチパネルである。このタッチパネルは、表示装置2407と一体的に設けられている。操作部2403は、遊技者のタッチ操作などを検出し、検出した操作内容を購入処理部2406等に出力する。なお、タッチパネルを、表示装置2407と入力装置とを組み合わせた装置と定義することもあるが、その場合の携帯端末2400の構成は、図41に示される構成から、表示装置2407除いたものとなる。

50

【0450】

各種デバイス2401は、一般的な携帯端末に設けられているスピーカ、マイク、及びカメラ等である。

【0451】

図41(B)は、本実施形態に係る管理装置2100の構成例を示す図である。管理装置2100は、位置特定部2101、指示部2102、表示内容決定部2103、ゲーム別情報記憶部2104、通信部2105、一斉表示通知部2106、配送部2107、商品情報記憶部2108、在庫管理部2109、ゲーム別情報提供部2110、及び遊技者情報記憶部2111を備える。

【0452】

位置特定部2101は、通信部2105が受信した領域情報から、販売画面を表示する位置を特定する。位置特定部2101は、特定した位置を指示部2102に通知する。指示部2102は、通信部2105が受信した遊技の進行に関する情報に基づき、携帯端末2400の表示装置2407に販売画面を表示する指示を通信部2105に通知する。通信部2105は、販売画面を表示する指示を携帯端末2400に送信する。

【0453】

表示内容決定部2103は、通信部2105が受信した遊技の進行に関する情報に基づき、携帯端末2400の表示装置2407に表示させる表示情報を決定する。具体的に表示内容決定部2103は、表示情報として、後述する商品IDを決定する。表示内容決定部2103は、表示情報を特定可能な特定情報を通信部2105に通知する。通信部2105は、通知された特定情報を携帯端末2400に送信する。一斉表示通知部2106は、後述する一斉表示通知を携帯端末2400に送信する。

【0454】

ゲーム別情報記憶部2104、商品情報記憶部2108、及び遊技者情報記憶部2111は、管理装置2100に備わるHDDに設けられている。遊技者情報記憶部2111には、会員の住所、氏名、決済方法等、商品を送付するために必要な情報が記憶される。ゲーム別情報記憶部2104、及び商品情報記憶部2108に記憶される情報については後述する。管理装置2100は、HDDの他に、RAM、及びROMを備える。ROMには、管理装置2100のバイオス等が記憶される。HDDには、位置特定部2101、指示部2102、表示内容決定部2103、通信部2105、一斉表示通知部2106、配送部2107、在庫管理部2109、及びゲーム別情報提供部2110が処理を行うためのプログラム等が記憶される。RAMは、一時的に使用されるデータ等が展開される。

【0455】

通信部2105は、携帯端末2400から受信した情報を各部に通知する。通信部2105は、各部から通知された情報を携帯端末2400に送信する。

【0456】

在庫管理部2109は、商品情報記憶部2108に記憶された商品の在庫等に関する各種DBの参照や更新を行う。また、在庫管理部2109は、通信部2105から通知された商品に関する問い合わせに対し、商品情報記憶部2108に記憶された各種DBを参照して、応答を通信部2102に通知する。配送部2107は、通信部2105から商品が購入されたことが通知されると、商品情報記憶部2108や遊技者情報記憶部2111を参照することで、配送手続を行う。

【0457】

図42(A)は、携帯端末2400の表示装置2407に表示される表示領域2410を示す図である。表示領域2410には、遊技進行画面領域2005A、及び販売画面領域2005Mが配置される。遊技進行画面領域2005Aには、遊技進行画面が表示される。遊技進行画面には、図42(A)に示されるようなフィールド内を移動している様子や、戦闘画面、及びテキスト(図42(A)では「薬草を見つけた!」)等が表示される。

【0458】

販売画面領域 2005M には、販売画面が表示される。本実施形態では、バナー及びアイコンで販売画面が表示される。遊技進行画面領域 2005A に囲まれて配置される販売画面は商品（グッズ）が購入できることを示すアイコンが「G」が表示される。例えば、図 42（A）の場合、主人公に関する商品が購入できるため、主人公の近傍にアイコンが表示されている。また、薬草に関する商品が購入できるため、薬草の近傍にアイコンが表示されている。主人公の近傍に表示されるアイコンは、主人公の移動とともに移動する。

【0459】

バナーは、表示領域 2410 の下部に表示される。遊技者は、アイコンまたはバナーをタッチすることで、商品を購入可能である。図 42（B）は、商品紹介画面を示す図である。遊技者が図 42（A）に示されるアイコンまたはバナーをタッチすると、商品紹介画面が表示される。商品紹介画面から商品購買に関する販売画面は、図 13、図 14 と同じであるため、説明を省略する。なお、各ボタンの確定は、タッチにより行われる。

10

【0460】

図 42（A）に示したように、表示領域内の第 1 領域（遊技進行画面領域 2005A）における遊技の進行に関する情報（フィールド画面）の表示制御を行い、表示領域内の第 2 領域（販売画面領域 2005M）における表示情報に応じた表示制御（販売画面の表示制御等）を行うことにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0461】

図 43 は、管理装置 2100 のゲーム別情報記憶部 2104 に記憶される各種 DB を示す図である。図 43（A）は、ゲーム DB を示す図である。ゲーム DB は、ゲーム ID 及びゲーム名で構成される。ゲーム DB は、ゲーム ID とゲーム名とを対応付ける DB である。図 43（A）に示されるゲーム DB は一例として 3 種類のゲームのゲーム ID 及びゲーム名を示している。例えば、ゲーム ID が「1」に対応するゲームのゲーム名は「パワフル RPG」である。

20

【0462】

図 43（B）は、割引 DB を示す図である。割引 DB は、ゲーム ID ごとに設けられる。また、割引 DB は、状態及び割引率で構成される。割引 DB は、ゲーム ID に対応するゲームの状態に応じて、商品の価格を割り引くための DB である。図 43（B）に示される割引 DB は、一例としてゲーム ID が「1」のパワフル RPG の状態及び割引率を示している。パワフル RPG では、ゲームの状態として、ボス撃退数及びモンスター撃退数を用いている。

30

【0463】

ボス撃退数が 0～1 の場合の割引率は 0% である。ボス撃退数が 2～3 の場合の割引率は 5% である。ボス撃退数が 4 回以上の場合の割引率は 10% である。モンスター撃退数が 0～10 回の場合の割引率は 0% である。モンスター撃退数が 11～25 の場合の割引率は 5% である。モンスター撃退数出現回数が 26 以上の場合の割引率は 10% である。なお、ボス撃退数による割引率と、モンスター撃退数による割引率とが異なる場合は、大きい方の割引率が適用される。なお、遊技者は、セーブにより中断した状態からゲームを再開することが可能であるが、ボス撃退数及びモンスター撃退数は、再開してから現在までの撃退数ではなく、通算での撃退数である。

40

【0464】

図 43（C）は、状態 DB を示す図である。状態 DB は、ゲーム ID ごとに設けられる。また、状態 DB は、状態と商品 ID で構成される。商品 ID は、商品を一意に特定するための識別子である。状態 DB は、ゲーム ID に対応するゲームの状態に応じて、商品の種類を異ならせるための DB である。また、状態 DB は、状態ごとに複数の商品が設けられている。これは、商品が購入された場合に購入された同じ商品を表示し続けることを抑制するためである。例えば、同じ状態に商品が 2 つ設けられている場合には、1 つ目の商品が購入されると 2 つ目の商品が表示され、2 つ目の商品がさらに購入された場合には、再び 1 つ目の商品が表示される。なお、図 43（B）の割引 DB における「状態」は通算

50

して現在までに蓄積された状態である。一方、図43(C)の割引DBにおける「状態」は現在の状態である。

【0465】

図43(C)に示される状態DBは、一例としてゲームIDが「1」のパワフルRPGでの状態と商品IDを示している。パワフルRPGでは、遊技機器の状態として、「第1章」、「第2章」、「最終章」、「ボスA戦勝利」、「ラスボス戦勝利」、「葉草表示時」、「魔法水表示時」、及び「自キャラ表示時」を用いている。上述したように、ボスは複数存在するため、各々のボス戦勝利ごとに状態に対応する商品IDが設けられているが、ここではボスA戦勝利以外のものは省略している。

【0466】

状態DBにおいて、状態が「第1章」の場合の商品は、商品IDが「1」のナナフィギュアである。状態が「第2章」の場合の商品は、商品IDが「2」のジャムフィギュアである。状態が「最終章」の場合の商品は、商品IDが「3」のムムフィギュアである。状態が「ボス戦勝利」の場合の商品は、商品IDが「4」のボスAフィギュアである。状態が「ラスボス戦勝利」の場合の商品は、商品IDが「5」のラスボスフィギュアである。状態が「葉草表示時」の場合の商品は、商品IDが「6」の葉草フィギュアである。状態が「魔法水表示時」の場合の商品は、商品IDが「7」の魔法水フィギュアである。状態が「自キャラ表示時」の場合の商品は、商品IDが「8」の自キャラフィギュアである。なお、自キャラとは現在の主人公のキャラクタを示す。従って、福引により得られたキャラクタを主人公にしている場合には、遊技者はその主人公のフィギュアを購入可能である。

【0467】

図43(D)は、ボス戦ノーダメージ連勝DBを示す図である。ボス戦ノーダメージ連勝DBは、ボス戦ノーダメージ連勝数と商品IDで構成される。ボス戦ノーダメージ連勝DBは、ボス戦ノーダメージ連勝数に応じて、商品の種類を異ならせるためのDBである。ボス戦ノーダメージ連勝DBに示される商品は、該当するボス戦ノーダメージ連勝数に対応するボス戦後に表示される。すなわち、該当するボス戦ノーダメージ連勝数に対応するボス戦の後は、状態DBに示されるボス戦勝利に示される商品に代えて、ボス戦ノーダメージ連勝DBに示される商品が優先的に表示される。

【0468】

図43(D)に示されるボス戦ノーダメージ連勝DBは、一例としてゲームIDが「1」のパワフルRPGでのボス戦ノーダメージ連勝数と商品IDを示している。パワフルRPGでは、ボス戦ノーダメージ連勝数が2の場合の商品は、商品IDが「10」のナースナナフィギュアである。ボス戦ノーダメージ連勝数が3または4の場合の商品は、商品IDが「11」の和服ムムフィギュアである。ボス戦ノーダメージ連勝数が5以上の場合の商品は、商品IDが「12」の初代ムムフィギュアである。このように、ボス戦ノーダメージ連勝DBは、該当するボス戦ノーダメージ連勝数に対応するボス戦後にのみ表示される。従って、状態DBに示される商品と比較して、ボス戦ノーダメージ連勝DBに示される商品の方が遊技者にとって得にくいものとなっている。

【0469】

このように、ゲームIDによって特定される携帯端末2400に応じた表示情報を決定することにより、携帯端末2400の種類に対応することが可能となる。

【0470】

図43(E)は、一斉表示商品DBを示す図である。一斉表示商品DBは、これまでのDBと異なり、ゲームIDごとではなく、各ゲームに共通で設けられる。一斉表示商品DBは、商品IDで構成される。一斉表示制御では、同じタイミングで、夫々のゲームを行っている携帯端末の表示装置2407の販売画面領域2005Mにおける表示情報に基づく表示を制御させる。一斉表示商品DBは、一斉表示制御において表示させる商品の商品IDを示すDBである。一斉表示商品DBに示される商品は、該当する状態に対応する状態DBに示される商品IDの商品や、ボス戦ノーダメージ連勝DBに示される商品IDの

商品よりも優先的に表示される。商品 I D が 3 5 のスペシャル福引チケットは、上述した電子的な福引を遊技者が行うためのチケットである。

【0471】

なお、一斉表示商品 D B に示される商品が表示される頻度は、例えば商品のレア度が高いほど少なくなるようにしてもよい。

【0472】

図 4 4 は、商品情報記憶部 2 1 0 8 に記憶される各種 D B を示す図である。図 4 4 (A) は、商品 D B を示す図である。商品 D B は、商品 I D 及び商品名で構成される。商品 D B は、商品 I D と商品名とを対応付ける D B である。図 4 4 (A) に示される商品 D B は一例として商品 I D が「1」～「3」までの商品 I D 及び商品名を示している。例えば、商品 I D が「1」に対応する商品の商品名は「ナナフィギュア」である。

10

【0473】

図 4 4 (B) は、在庫 D B を示す図である。在庫 D B は、商品 I D 及び在庫数で構成される。在庫 D B は、商品 I D と在庫数とを対応付ける D B である。図 4 4 (B) に示される在庫 D B は一例として商品 I D が「1」～「3」までの商品 I D 及び在庫数を示している。例えば、商品 I D が「1」に対応する在庫数は 2 5 0 0 である。

【0474】

図 4 4 (C) は、価格 D B を示す図である。価格 D B は、商品 I D 及び価格で構成される。価格 D B は、商品 I D と価格とを対応付ける D B である。図 4 4 (C) に示される価格 D B は一例として商品 I D が「1」～「3」までの商品 I D 及び価格を示している。例えば、商品 I D が「1」に対応する価格は 1 0 0 0 円である。

20

【0475】

図 4 4 (D) は、画像 D B を示す図である。画像 D B は、商品 I D 及び画像データで構成される。画像 D B は、商品 I D と画像データとを対応付ける D B である。図 4 4 (D) に示される画像 D B は一例として商品 I D が「1」～「3」までの商品 I D 及び画像データを示している。例えば、商品 I D が「1」に対応する画像データは商品 1 . j p g である。

【0476】

図 4 5 は、メッセージフォーマットを示す図である。図 4 5 に示されるメッセージフォーマットは、携帯端末 2 4 0 0 と管理装置 2 1 0 0 間で送信されるメッセージフォーマットを示している。図 4 5 (A) ～ (F) は、携帯端末 2 4 0 0 から管理装置 2 1 0 0 へ送信されるメッセージフォーマットを示している。図 4 5 (G) ～ (I) は、管理装置 2 1 0 0 から携帯端末 2 4 0 0 へ送信されるメッセージフォーマットを示している。

30

【0477】

図 4 5 (A) は、携帯端末 2 4 0 0 にインストールされたゲームの種類を特定するための種類情報 (ゲーム I D) を送信するためのゲーム通知を示す図である。ゲーム通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及びゲーム I D で構成される。ゲーム通知により、携帯端末 2 4 0 0 は自装置にインストールされたゲームの種類を送信できる。また、管理装置 2 1 0 0 は、携帯端末 2 4 0 0 にインストールされたゲームのゲーム I D を取得できる。

【0478】

図 4 5 (B) は、販売画面領域 2 0 0 5 M の位置を特定するための領域情報 (対角線情報) を送信するための領域情報通知を示す図である。領域情報通知での販売画面領域 2 0 0 5 M は、バナーを表示する領域を示す領域情報である。位置 I D や対角線情報は、第 1 実施形態と同じである。

40

【0479】

図 4 5 (C) は、ボス戦通知を示す図である。ボス戦通知は、メッセージ名を示すヘッダ、開始／勝／負、及びゲーム I D で構成される。このうち、「開始／勝／負」には、ボス戦を開始した場合に「開始」がセットされ、主人公がボスに勝利した場合に「勝」がセットされ、主人公がボスに負けた場合に「負」がセットされる。また、「ボスキャラ I D」には、対戦ボスを一意に識別する識別子がセットされる。

50

【0480】

図45(D)は、ステージ通知を示す図である。ステージ通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び1/2/最終で構成される。このうち、「1/2/最終」には、現在のステージが第1章の場合に「1」がセットされ、現在のステージが第2章の場合に「2」がセットされ、現在のステージが最終章の場合に「3」がセットされる。

【0481】

図45(E)は購入通知を示す図である。購入通知は、メッセージ名を示すヘッダ、遊技者ID、及び商品IDで構成される。遊技者IDには、携帯端末2400のROMに記憶されている遊技者IDがセットされる。商品IDは、遊技者が購入する商品数だけ設けられる。購入通知は、購入画面において遊技者により購入操作が行われた場合に、商品IDとともに送信される。図45(F)は、雑魚戦通知を示す図である。雑魚戦通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び撃退雑魚数で構成される。撃退雑魚数には撃退したモンスターの数がセットされる。

10

【0482】

図45(G)は、ゲーム別商品情報通知を示す図である。ゲーム別商品情報通知は、メッセージ名を示すヘッダ、及び商品情報(商品ID、商品名、価格、画像)で構成される。商品情報は、送信する商品の数だけ設けられる。例えば、パワフルRPGの場合には、図43で説明した状態DB、ボス戦ノードメッセージ連勝DB及び一斉表示商品DBに示される各商品の商品ID、商品名、価格、及び画像が商品情報として送信される。この商品情報を携帯端末2400が受信することで、商品名、画像、価格等を表示することができる。

20

【0483】

図45(H)は、管理装置2100の表示内容決定部2103により決定された表示情報を特定するための特定情報を送信するための表示指示通知を示す図である。表示指示通知は、メッセージ名を示すヘッダ、商品ID、割引率、位置ID、及びタイミングで構成される。

【0484】

表示指示通知に第2領域の位置を特定する情報が含まれることにより、管理装置2100が第2領域の位置を特定可能なため、管理装置2100は商品の画像の大きさ等に応じた販売画面領域を、適宜決定することが可能となる。

30

【0485】

表示指示通知を受信した携帯端末2400は、商品IDに対応する商品の商品名、画像、価格(割引率が0%でない場合は、割引価格)を、位置IDにより特定される位置に、指定されたタイミングで表示する。ここでのタイミングは時間を示している。本実施形態では、第1実施形態及び第2実施形態と異なり、携帯端末2400は、表示指示通知を受信してからタイミングに示される時間が経過するタイミングまで商品を表示する。

【0486】

遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない領域が携帯端末2400より送信され、管理装置2100から表示指示通知によりいずれかの位置が特定されるため、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。また、タイミングを設けることにより、表示指示を柔軟に行うことが可能となる。

40

【0487】

図45(I)は購入応答を示す図である。購入応答は、購入通知に対する応答である。購入応答は、メッセージ名を示すヘッダ、注文ID、商品ID、及び購入結果で構成される。注文IDは、注文を一意に特定するための識別子である。注文IDは、「OK」を示す購入結果が少なくとも1つ存在する場合にセットされる。商品IDは、購入通知で送信された商品IDに対応している。購入結果は、購入できた場合には「OK」を示し、購入できなかった場合には「NG」を示す。例えば、購入通知時に品切れとなった場合には、購入結果は「NG」となる。購入結果は、商品ごとに異なるため、商品ID及び購入結果

50

の組は、購入通知で送信された商品の数だけ設けられる。

【0488】

次に、遊技システム2010において行われる処理の流れについて説明する。図46(A)は、携帯端末2400においてゲーム起動時に行われるゲーム起動時シーケンスの処理の流れを示すシーケンス図である。

【0489】

まず、携帯端末2400においてゲームが起動すると(ステップS1701)、携帯端末2400は、ROMからゲームID、及び領域情報を読み出して、ゲーム通知、及び領域情報通知を管理装置2100に送信する(ステップS1702)。ゲーム通知を受信した管理装置2100は、受信したゲーム通知からゲームIDを取得し、取得したゲームIDに対応する商品IDを、状態DB、ボス戦ノーダメージ連勝DB、及び一斉商品DBから取得する(ステップS1703)。

【0490】

領域情報通知を受信した管理装置2100は、受信した領域情報通知から位置ID、対角線情報を取得し、これらをRAMに記憶する。さらに、管理装置2100は、取得した商品IDに対応する商品の在庫数を在庫DBから取得し、欠品がないか否かを在庫確認する(ステップS1704)。管理装置2100は、商品が欠品している場合には、代替商品を用意する。次いで、管理装置2100は、商品IDに対応する商品名を商品DBから取得し、価格を価格DBから取得し、画像データを画像DBから取得する(ステップS1705)。

【0491】

管理装置2100は、取得した商品ID、商品名、価格、及び画像データを商品IDごとにセットしたゲーム別商品情報通知を携帯端末2400に送信する(ステップS1706)。ゲーム別商品情報通知を受信した携帯端末2400は、ゲーム別商品情報通知にセットされた商品ID、商品名、価格、及び画像データをRAMに記憶する(ステップS1707)。起動画面において、遊技者によりゲームの開始が指示され、ゲームが開始すると、携帯端末2400は、開始された時点でのステージをステージ通知により管理装置2100に送信し(ステップS1709)、遊技機器起動時シーケンスに係る処理を終了する。ステップS1709において、携帯端末2400は、セーブデータを読み出して再開する場合には、セーブデータに示されるステージを送信し、そうでない場合は第1章を示す「1」を送信する。

【0492】

ステージ通知を受信した管理装置2100の表示内容決定部2103は、状態DBを参照し、特定した携帯端末2400の状態に応じた商品IDを決定する。そして、管理装置2100の指示部2102は、割引DBを参照し、商品IDを特定可能な特定情報として表示指示通知を携帯端末2400に送信し、携帯端末2400は表示指示通知を受信する(ステップS1710)。この表示指示通知には、表示内容決定部2103が決定した商品ID、割引率、位置ID、及びタイミングがセットされる。位置IDについては、図42(A)で示したようなバナーのみの場合は、その領域に対応する位置IDがセットされる。領域情報通知により複数の販売画面領域が通知された場合には、例えば商品の画像の大きさ等に応じた販売画面領域を、適宜決定するようにしてもよい。

【0493】

表示指示通知を受信した携帯端末2400の購入処理部2406は、表示指示通知にセットされた商品IDに対応する商品名、価格、及び画像を記憶部2409から取得する。そして購入処理部2406は、商品名、価格、画像、表示指示通知にセットされた位置ID、タイミングを表示制御部2408に通知する。表示制御部1305は、指定されたタイミングに基づき、位置IDに対応する販売画面領域に図42(A)に示したような販売画面を表示する(ステップS1711)。

【0494】

ステップS1707で示したように、携帯端末2400が表示情報を記憶しておくこと

により、管理装置 2100 は、表示指示通知により商品 ID のみを送信するだけで、携帯端末 2400 が商品名、商品の画像、商品の価格等を表示することができる。なお、商品の画像は比較的大きなデータであるため、携帯端末 2400 は、商品名及び商品の価格を記憶しておくようにしてもよい。この場合、例えば商品紹介画面に、画像を見るためのボタンを設け、そのボタンがタッチされた場合に、携帯端末 2400 が管理装置 2100 から商品の画像を取得して表示するようにしてもよい。

【0495】

図 46 (B) は、購買制御を示すシーケンス図である。購入処理部 2406 は、図 14 (B) に示される販売画面において、遊技者が「購入手続きを行う」をタッチすると、図 14 (C) に示される購入確認画面を表示する (ステップ S1801)。

10

【0496】

図 14 (C) に示される購入確認画面において、遊技者が「はい」をタッチすると (ステップ S1802)、購入処理部 2406 は、購入通知を管理サーバ 2100 に送信する (ステップ S1803)。この購入通知には、携帯端末 2400 の ROM に記憶されている遊技者 ID、及び購入対象の商品の「商品 ID」がセットされる。

【0497】

購入通知を受信した管理装置 2100 の在庫管理部 2109 は、在庫 DB を参照して商品 ID に対応する商品の在庫を確認する。在庫を確認した在庫管理部 2109 は、注文 ID を採番する。管理装置 2100 は、購入応答を携帯端末 2400 に送信する (ステップ S1805)。この購入応答には、購入通知にセットされた注文 ID、商品 ID、及び OK がセットされる。図 46 (B) に示されるシーケンス図の場合は、全ての商品 ID の在庫が存在した場合の購入応答を示している。

20

【0498】

管理装置 2100 の配送部 2107 は、購入通知で受信した遊技者 ID から、遊技者情報記憶部 2111 を参照して、会員の氏名、住所、及び決済方法を取得し、配送関連処理を行う (ステップ S1804)。配送関連処理では、配送通知に示される住所や氏名を送り状に印刷したりする配送手続や、決済処理等が行われる。購入応答を受信した携帯端末 2400 は、図 14 (D) に示される購入結果通知画面を表示する (ステップ S1809)。

【0499】

本実施形態における携帯端末 2400 は、戦闘が行われることにより販売画面を表示しない期間 (以下、「戦闘期間」とも称する) は遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、戦闘が行われていないことにより販売画面を表示する期間 (以下、「非戦闘期間」とも称する) は販売画面の表示制御を行う。具体的に図 47 を用いて説明する。

30

【0500】

図 47 は、戦闘期間及び非戦闘期間の表示制御を示す図である。図 47 (A) は、主人公がフィールドを探索している状態を示す図である。この状態は、非戦闘期間であるため、販売画面領域 2005M に販売画面は表示される。販売画面に表示されている商品は、ナナフィギュアである。図 47 (B) は、主人公がフィールドを探索しているときにボス A に遭遇した状態を示す図である。この状態も非戦闘期間であるため、販売画面領域 2005M に販売画面は表示される。

40

【0501】

図 47 (C) は、主人公がボス A に遭遇したことにより、戦闘画面が表示された状態を示す図である。この状態は、戦闘期間であるため、販売画面領域 2005M から販売画面が消去される。図 47 (D) は、主人公がボス A に勝利し、勝利画面が表示された状態を示す図である。この状態では、既に戦闘は終了しているが、戦闘期間としているため、販売画面は表示されない。

【0502】

図 47 (E) は、戦闘結果画面を示す図である。戦闘結果画面は、戦闘に勝利したことにより主人公の能力が上昇したことを示す画面である。この状態は、非戦闘期間であるため

50

、販売画面領域 2005M に販売画面は表示される。またボスに勝利したことにより、ナナフィギュアからボス A フィギュアに商品が変更される。遊技者は、戦闘結果画面において OK ボタンをタッチすると、戦闘結果画面から戦闘前の画面に切り替わる。

【0503】

図 47 (F) は、戦闘前の画面に戻り、主人公がフィールドを探索している状態を示す図である。この状態は、非戦闘期間であるため、販売画面領域 2005M に販売画面は表示される。また戦闘前の画面に戻ったことにより、ボス A フィギュアからナナフィギュアに商品が変更される。

【0504】

図 47 に示したように、第 1 期間（戦闘期間）において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、第 1 期間とは異なる第 2 期間（非戦闘期間）において表示情報に応じた表示制御を行うことにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

10

【0505】

図 48、図 49 は、携帯端末 2400 の購入処理部 2406 により行われる販売関連処理を示すフローチャートである。購入処理部 2406 は、表示指示通知を受信したか否かを判定する（ステップ S1901）。表示指示通知を受信した場合には（ステップ S1901：YES）、購入処理部 2406 は、表示指示通知で受信した商品 ID に対応する商品の商品名を取得する（ステップ S1902）。次いで、購入処理部 2406 は、表示指示通知にセットされた割引率が 0% か否かを判定する（ステップ S1903）。

20

【0506】

割引率が 0% の場合には（ステップ S1903：YES）、購入処理部 2406 は、商品名、表示指示通知にセットされた位置 ID、タイミングを表示制御部 2408 に通知する。表示制御部 2408 は、指定されたタイミングに基づき、商品名を表示して（ステップ S1904）、処理を終了する。

【0507】

割引率が 0% ではない場合には（ステップ S1903：NO）、購入処理部 2406 は、商品名、表示指示通知にセットされた位置 ID、タイミング、割引率を表示制御部 2408 に通知する。表示制御部 2408 は、指定されたタイミングに基づき、商品名の表示と割引表示をして（ステップ S1905）、処理を終了する。なお、ステップ S1904、1905 では、タイミングに示される時間が経過するまで販売画面を表示する。すなわち、表示情報に基づく表示は、表示開始から一定時間経過後に自動的に消去される。

30

【0508】

ステップ S1901 において、表示指示通知を受信していない場合には（ステップ S1901：NO）、購入処理部 2406 は、遊技操作受付が発生したか否かを判定する（ステップ S1906）。遊技操作とは、遊技の進行に係る操作である。遊技操作受付が発生したことは、遊技進行処理部 2405 により通知される。

【0509】

遊技操作受付が発生した場合には（ステップ S1906：YES）、表示制御部 2408 は、販売画面に表示されているバナー及びアイコンをマスクして（ステップ S1907）、処理を終了する。遊技操作の一例と、バナー及びアイコンのマスク例については後述する。

40

【0510】

遊技操作受付が発生していない場合には（ステップ S1906：NO）、購入処理部 2406 は、遊技操作受付が解除したか否かを判定する（ステップ S1908）。遊技操作受付が解除したことは、遊技進行処理部 2405 により通知される。遊技操作受付が解除した場合には（ステップ S1908：YES）、ステップ S1907 でマスクしたバナー及びアイコンのマスクを解除して（ステップ S1909）、処理を終了する。

【0511】

遊技操作受付が解除していない場合には（ステップ S1908：NO）、図 49 のステ

50

ップ S 1 9 1 0 において、購入処理部 2 4 0 6 は、表示停止通知を受信したか否かを判定する（ステップ S 1 9 1 0）。表示停止通知を受信した場合には（ステップ S 1 9 1 0：Y E S）、表示制御部 2 4 0 8 は、販売画面を消去して（ステップ S 1 9 1 1）、処理を終了する。

【0 5 1 2】

表示停止通知を受信していない場合には（ステップ S 1 9 1 0：N O）、購入処理部 2 4 0 6 は、商品対象が表示されたか否かを判定する（ステップ S 1 9 1 2）。商品対象とは、主人公、薬草、及び魔法水である。すなわち、ステップ S 1 9 1 2 では、遊技進行画面に主人公、薬草、魔法水が表示されたか否かを判定する。遊技進行画面に主人公、薬草、魔法水が表示されたことは、遊技進行処理部 2 4 0 5 により通知される。

10

【0 5 1 3】

商品対象が表示された場合には（ステップ S 1 9 1 2：Y E S）、表示制御部 2 4 0 8 は、商品対象に上述したアイコンである「G」を表示して（ステップ S 1 9 1 3）、処理を終了する。商品対象が表示されていない場合には（ステップ S 1 9 1 2：N O）、購入処理部 2 4 0 6 は、ゲームが開始されたか、ステージが変更されたか、図 4 7（E）に示した戦闘結果画面の「O K」がタッチされたか否かを判定する（ステップ S 1 9 1 4）。

【0 5 1 4】

購入処理部 2 4 0 6 は、ステップ S 1 9 1 4 で肯定判定した場合には、管理装置 2 1 0 0 にステージ通知を送信して（ステップ S 1 9 1 5）、処理を終了する。購入処理部 2 4 0 6 は、ステップ S 1 9 1 4 で否定判定した場合には、ボス戦が開始または終了（勝、負）したか否かを判定する（ステップ S 1 9 1 6）。ボス戦が開始または終了した場合には（ステップ S 1 9 1 6：Y E S）、購入処理部 2 4 0 6 は、管理装置 2 1 0 0 にボス戦通知を送信して（ステップ S 1 9 1 7）、処理を終了する。

20

【0 5 1 5】

ボス戦が開始または終了していない場合には（ステップ S 1 9 1 6：N O）、購入処理部 2 4 0 6 は、モンスター戦が終了したか否かを判定する（ステップ S 1 9 1 8）。モンスター戦が終了した場合には（ステップ S 1 9 1 8：Y E S）、購入処理部 2 4 0 6 は、管理装置 2 1 0 0 に雑魚戦通知を送信して（ステップ S 1 9 1 9）、処理を終了する。モンスター戦が終了していない場合には（ステップ S 1 9 1 8：N O）、購入処理部 2 4 0 6 は、処理を終了する。

30

【0 5 1 6】

上述したステップ S 1 9 1 2 において、携帯端末 2 4 0 0 は、商品対象が表示された場合には（ステップ S 1 9 1 2：Y E S）、表示制御部 2 4 0 8 は、商品対象に上述したアイコンである「G」を表示する。表示装置 2 4 0 7 は、携帯端末 2 4 0 0 が制御しているため、携帯端末 2 4 0 0 が表示装置 2 4 0 7 に表示される第 2 領域を決定することで、領域情報通知と表示指示通知における位置 I D が不要となることから、より効率的に遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。

【0 5 1 7】

また、薬草、魔法水などは、フィールド画面に頻繁に入ったり出たりすることが多い。従って、携帯端末 2 4 0 0 において表示を行うタイミングを決定することで、管理装置 2 1 0 0 がタイミングを決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。

40

【0 5 1 8】

上述した割引表示例と、バナー及びアイコンのマスク例について説明する。図 5 0（A）は、割引表示例を示す図である。割引表示では、商品名とともに、「1 0 % O F F」などと表示されるので、割引されていることを遊技者に訴求できる。

【0 5 1 9】

図 5 0（B）は、マスク例を示す図である。本実施形態では、上述したように遊技操作受付中は、バナー及びアイコンをマスクする。図 5 0（B）に示されるように、遊技操作受付中であることを示す「はい、いいえ」が表示されている状態では、バナー及びアイコ

50

ンがマスクされ、それらにタッチできないことを遊技者に示している。このように、本実施形態では、遊技の進行に係る操作を受付可能なときには、ウィンドウ上の操作が制限される。なお、図50(B)の画面は、主人公に対して、フィールド上に設けられたアイテムを調べるか否かを問い合わせている画面である。

【0520】

図50(B)の「はい」または「いいえ」のいずれかを遊技者がタッチしない限り、遊技は進行しない。ゲームにおいて、こうした重要な操作が邪魔されないため、遊技者は快適に遊技をすることができる。

【0521】

図51は、携帯端末2400の購入処理部2406により行われる購入制御処理を示すフローチャートである。図51に示されるフローチャートは、商品紹介画面において、「カートを見る」がタッチされてから購入結果通知画面を表示するまでの処理を示している。

【0522】

図14(A)に示した商品紹介画面において、購入処理部2406は、「カートに入れる」がタッチされたか否かを判定する(ステップS2001)。すなわち、購入処理部2406は、ボタン5Tがタッチされたか否かを判定する。「カートに入れる」がタッチされていない場合には(ステップS2001:NO)、ステップS2001に戻る。

【0523】

「カートに入れる」がタッチされた場合には(ステップS2001:YES)、表示制御部2408は、図14(B)に示したカート確認画面を表示する(ステップS2002)。購入処理部2406は、カート確認画面において、「お買い物に戻る」がタッチされたか否かを判定する(ステップS2003)。すなわち、購入処理部2406は、ボタン5Zがタッチされたか否かを判定する。

【0524】

「お買い物に戻る」がタッチされた場合には(ステップS2003:YES)、ステップS2014に進む。一方、「お買い物に戻る」がタッチされていない場合には(ステップS2003:NO)、購入処理部2406は、「購入手続きを行う」がタッチされたか否かを判定する(ステップS2004)。すなわち、購入処理部2406は、ボタン5Wがタッチされたか否かを判定する。

【0525】

「購入手続きを行う」がタッチされていない場合には(ステップS2004:NO)、ステップS2003に戻る。一方、「購入手続きを行う」がタッチされた場合には(ステップS2004:YES)、表示制御部2408は、図14(C)に示した購入確認画面を表示する(ステップS2005)。購入処理部2406は、購入確認画面において、「いいえ」がタッチされたか否かを判定する(ステップS2006)。すなわち、購入処理部2406は、ボタン5Nがタッチされたか否かを判定する。

【0526】

「いいえ」がタッチされた場合には(ステップS2006:YES)、ステップS2002に戻る。一方、「いいえ」がタッチされていない場合には(ステップS2006:NO)、購入処理部2406は、購入確認画面において、「はい」がタッチされたか否かを判定する(ステップS2007)。すなわち、購入処理部2406は、ボタン5Yがタッチされたか否かを判定する。

【0527】

「はい」がタッチされていない場合には(ステップS2007:NO)、ステップS2006に戻る。一方、「はい」がタッチされた場合には(ステップS2007:YES)、購入処理部2406は、管理装置2100に購入通知を送信する(ステップS2008)。購入処理部2406は、購入応答の受信待ちとなる。

【0528】

購入処理部2406は、購入応答を受信すると(ステップS2009:YES)、購入

10

20

30

40

50

応答にセットされた購入結果がOKか否かを判定する（ステップS2010）。複数の購入結果がセットされている場合には、少なくとも1つがOKか否かを判定する。少なくとも1つがOKの場合には、肯定判定される。購入結果がOKの場合には（ステップS2010：YES）、表示制御部2408は、図14（D）に示した注文確定画面を表示する（ステップS2011）。購入結果が全てNGの場合には（ステップS2010：NO）、表示制御部2408は、不図示の注文失敗画面を表示する（ステップS2012）。注文失敗画面には、注文確定画面に配置されるボタン5Vが配置される。

【0529】

購入処理部2406は、注文確定画面または注文失敗画面において、「お買い物に戻る」のタッチ待ちとなる。すなわち、購入処理部2406は、ボタン5Vへのタッチ待ちとなる。

10

【0530】

「お買い物に戻る」がタッチされた場合には（ステップS2013：YES）、表示制御部2408は、商品紹介画面を表示して（ステップS2014）、処理を終了する。

【0531】

図52は、管理装置2100により行われる状態通知受信処理を示すフローチャートである。管理装置2100の表示内容決定部2103は、ボス戦通知（勝）を受信したか否かを判定する（ステップS2101）。ボス戦通知（勝）を受信した場合には（ステップS2101：YES）、表示内容決定部2103は、ボス戦撃退数を更新する（ステップS2102）。表示内容決定部2103は、状態DBを参照して、ボスIDに対応するボスの商品IDを決定する（ステップS2103）。

20

【0532】

表示内容決定部2103は、ステップS2103で決定した商品IDを指示部2102に通知する。指示部2102は、割引率をステップS2102で更新されたボス撃退数またはステップS2109で更新されたモンスター撃退数と割引DBとを参照して決定する。さらに指示部2102は、位置IDとタイミングとを決定して、決定された商品ID、割引率、位置ID、及びタイミングをセットした表示指示通知を送信し（ステップS2104）、ステップS2101に戻る。

【0533】

ボス戦通知（勝）を受信していない場合には（ステップS2101：NO）、表示内容決定部2103は、ステージ通知を受信したか否かを判定する（ステップS2105）。ステージ通知を受信した場合には（ステップS2105：YES）、表示内容決定部2103は、ステージを記憶し（ステップS2106）、状態DBを参照して、ステージに対応する商品IDを決定する（ステップS2107）。

30

【0534】

表示内容決定部2103は、ステップS2107で決定した商品IDを指示部2102に通知する。指示部2102は、割引率をステップS2102で更新されるボス撃退数またはステップS2109で更新されるモンスター撃退数と割引DBとを参照して決定する。さらに指示部2102は、位置IDとタイミングとを決定して、決定された商品ID、割引率、位置ID、及びタイミングをセットした表示指示通知を送信し（ステップS2104）、ステップS2101に戻る。

40

【0535】

ステージ通知を受信していない場合には（ステップS2105：NO）、表示内容決定部2103は、雑魚戦通知を受信したか否かを判定する（ステップS2108）。雑魚戦通知を受信した場合には（ステップS2108：YES）、表示内容決定部2103は、モンスター撃退数を更新して（ステップS2109）、ステップS2101に進む。

【0536】

雑魚戦通知を受信していない場合には（ステップS2108：NO）、表示内容決定部2103は、ボス戦通知（開始）を受信したか否かを判定する（ステップS2110）。ボス戦通知（開始）を受信した場合には（ステップS2110：YES）、指示部210

50

2 は、表示停止通知を送信して（ステップ S 2 1 1 1）、ステップ S 2 1 0 1 に戻る。ボス戦通知（開始）を受信していない場合には（ステップ S 2 1 1 0：NO）、ステップ S 2 1 0 1 に戻る。

【0537】

図 5 3 は、管理装置 2 1 0 0 により行われる一斉表示通知処理を示すフローチャートである。管理装置 2 1 0 0 の一斉表示通知部 2 1 0 6 は、一斉表示を行う時刻である一斉表示時刻が到来したか否かを判定する（ステップ S 2 2 0 1）。一斉表示時刻が到来した場合には（ステップ S 2 2 0 1：YES）、一斉表示通知部 2 1 0 6 は、一斉表示を継続する一斉表示継続期間の計測を開始する（ステップ S 2 2 0 2）。また、一斉表示通知部 2 1 0 6 は、一斉表示開始時刻が到来したことを表示内容決定部 1 2 0 9 に通知する。

10

【0538】

一斉表示開始時刻が到来したことが通知された表示内容決定部 1 2 0 9 は、一斉表示商品 DB の商品 ID を表示内容として決定する（ステップ S 2 2 0 3）。表示内容決定部 1 2 0 9 は、決定した商品 ID を指示部 1 2 0 8 に通知する。指示部 1 2 0 8 は、割引 DB を参照し、商品 ID を特定可能な特定情報として表示指示通知を携帯端末 2 4 0 0 に送信して（ステップ S 2 2 0 4）、処理を終了する。

【0539】

一斉表示時刻が到来していない場合には（ステップ S 2 2 0 1：NO）、一斉表示通知部 2 1 0 6 は、一斉表示継続期間が満了したか否かを判定する（ステップ S 2 2 0 5）。一斉表示継続期間が満了していない場合には（ステップ S 2 2 0 5：NO）、処理を終了する。一斉表示継続期間が満了した場合には（ステップ S 2 2 0 5：YES）、一斉表示通知部 2 1 0 6 は、一斉表示期間が満了したことを表示内容決定部 1 2 0 9 に通知する。一斉表示期間が満了したことが通知された表示内容決定部 1 2 0 9 は、記憶していたステージに対応する商品 ID を取得することで、一斉表示商品 DB の商品 ID とは異なる商品 ID を決定し（ステップ S 2 2 0 6）、決定した商品 ID を指示部 1 2 0 8 に通知してステップ S 2 2 0 4 に進む。

20

【0540】

同じタイミングで例えば販促商品を一斉表示制御により表示することにより、一度のタイミングで、多くの遊技者に商品を訴求することができる。なお、一斉表示用の商品 ID は、ゲーム ID ごとではなく、各ゲーム ID に共通した同じ商品 ID であったが、これに限るものではない。例えば、状態 DB と同様にゲーム ID ごとに設けられていてもよいし、携帯端末 2 4 0 0 やゲームの製造メーカーごとに設けられていてもよい。

30

【0541】

以上説明した本実施形態において、遊技者の操作により販売画面を消去するようにしてもよい。すなわち、表示制御部 2 4 0 8 は、ウィンドウを消去させる消去操作を受け付けた後は、消去操作を受け付ける前と比較して、ウィンドウを表示する頻度を低下させるようにしてもよい。ウィンドウを消去させる消去操作として、例えば表示する頻度を低下させるためのボタンや、頻度を 0 とするための閉じるボタンを販売画面に設け、それらがタッチされた場合に、頻度を低下させる。このようにウィンドウを表示する頻度を低下させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

40

【0542】

本実施形態において、表示情報に基づく表示は、表示開始から一定時間経過後に自動的に消去されるが、携帯端末 2 4 0 0 が表示開始から時間を計測し、一定時間経過後に消去するようにしてもよいし、管理装置 2 1 0 0 が表示指示通知を送信してから時間を計測し、一定時間経過後に表示停止通知を携帯端末 2 4 0 0 に送信するようにしてもよい。また、上記一定時間を遊技者により設定できるようにしてもよい。このようにウィンドウを一定時間経過後に消去させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【0543】

また、表示制御部 2 4 0 8 は、非戦闘期間の開始タイミングを決定するようにしてもよい。この場合も、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能

50

となる。

【0544】

また、遊技の進行は携帯端末2400が制御しているため、携帯端末2400の表示制御部2408により非戦闘期間の開始タイミングを決定することにより、管理装置2100が決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。また、表示停止通知が不要となる。

【0545】

本実施形態では、通算して現在までに蓄積された携帯端末2400の状態に応じて商品の価格や種類を異ならせるようにしているが、通算して現在までに蓄積された他の状態を満たすことによって価格や種類を異ならせるようにしてもよい。例えば、ゲームの遊技時間や、アイテム課金がある場合にはその課金額が一定以上などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0546】

近年、スマートフォンの普及とともにゲームの種類が増え、それに伴い、ゲーム内容もバラエティに富んだものとなっている。

【0547】

このことは、同一のゲームであっても、遊技内容は遊技者によって千差万別であることを示している。従って、本実施形態のように、状態に応じて表示情報を決定することにより、遊技内容が多岐に渡る場合でも適切な表示情報を決定できるという効果が得られる。この効果は、予め定まっているストーリーの中で販売画面を表示するものでは得ることができない効果である。

【0548】

なお、本実施形態では、遊技機器の現在の状態に応じて商品を決定しているが、現在の他の状態を満たすことによって商品を決定するようにしてもよい。例えば、ある時間帯（例えば、10時から11時まで等）や、遊技者の誕生日などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0549】

本実施形態では、携帯端末2400の種類として、ゲームIDを例にしたが、例えばゲームの製造メーカーに応じた表示情報を決定するようにしてもよい。

【0550】

本実施形態において、領域情報は対角線情報であったが、これに限るものではなく、領域を示す情報であればどのような情報であってもよい。例えば、領域が円の場合には、領域情報を中心と半径を示す情報としてもよく、また多角形の場合は、領域情報を多角形の頂点座標を示す情報としてもよい。

【0551】

本実施形態において、注文IDは購入結果通知画面で通知されるが、これに加え、会員のメールアドレスやSNSのIDを会員DBに記憶しておき、メールアドレス宛やID宛に注文IDを送信するようにしてもよい。また、注文履歴や商品の配送状況を携帯端末2400や、遊技者のPC等の情報処理装置で閲覧できるようにしてもよい。

【0552】

本実施形態において、管理装置2100を複数の装置で構成してもよい。管理装置が複数の装置で構成される場合、第3実施形態において示した処理は、いずれかの装置で行われていればよい。例えば、第3実施形態において管理装置2100が行っていた配送や在庫に係る処理を行うサーバを設けるようにしてもよい。

【0553】

(1) 以上、上記実施形態による遊技システムは、表示部（例えば、表示装置407、2407等）を有し遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器400、携帯端末2400等）と、該遊技機器と通信可能な管理装置（例えば、外部サーバ100、CUサーバ200、及びCU300、または管理装置2100等）とを含む遊技システム（例えば、遊技システム10、2010等）であって、前記管理装置は、前記遊技機器の前記表示部に表示

10

20

30

40

50

させる表示情報（例えば、商品 I D 等）を決定する決定手段（例えば、表示内容決定部 303、2103 等）と、前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信する管理装置側送信手段（例えば、通信部 307、2105 等）と、を備え、前記遊技機器は、情報を受信する遊技機器側受信手段（例えば、通信部 404、2404 等）と、前記表示部の表示領域（例えば、表示領域 410、2410 等）における表示を制御する表示制御手段（例えば、表示制御部 408、2408 等）とを備え、前記遊技機器側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、前記表示制御手段は、前記表示領域内の第 1 領域（例えば、遊技進行画面領域 5A、2005A 等）における遊技の進行に関する情報（例えば、飾り図柄の変動、フィールド画面等）の表示制御を行い、前記表示領域内の第 2 領域（例えば、販売画面領域 5M、2005M 等）における前記表示情報に応じた表示制御（例えば、販売画面の表示制御等）を行うことを特徴とする。

【0554】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0555】

遊技の進行に関する情報とは、（a）その情報が表示されないと遊技に支障をきたす情報、（b）抽選結果で変化する遊技に関する情報、（c）遊技者の操作による遊技に関する情報、（d）遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。（a）（b）（d）の例として、パチンコ遊技機の場合は飾り図柄、保留、第 4 図柄等が挙げられ、スロットマシンの場合は、リール、クレジットが挙げられ、ゲームの場合はフィールド画面等が挙げられる。（c）の例として、図 18 に示した「ボタンを押せ!」、図 50（B）に示した「はい」、「いいえ」等が挙げられる。

【0556】

遊技機器として、第 1 実施形態ではパチンコ遊技機を例として挙げ、第 3 実施形態では、ゲームがインストールされた携帯端末を例として挙げたが、これに限るものではない。遊技機器の他の例として、スロットマシン、携帯型ゲーム機、据え置き型ゲーム機、ゲームがインストールされたパソコンが挙げられる。なお、第 3 実施形態に示した携帯端末は、タブレット端末であってもよい。

【0557】

第 1 実施形態、及び第 3 実施形態では、表示情報として商品 I D を用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、遊技機器は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない遊技機器の場合は特に有効である。また、1 つの商品 I D のみを遊技機器に送信しているが、2 つ以上の商品 I D を送信するようにしてもよい。

【0558】

第 1 実施形態、及び第 3 実施形態において、表示制御手段は、第 1 領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、第 2 領域における表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない表示制御方法には 2 つある。まず、1 つ目の表示制御方法は第 1 領域と第 2 領域とが重複しないように表示する表示制御方法である。ここで重複とは、第 1 領域と第 2 領域の共通部分が空集合ではないことをいう。例えば、図 42 で示したように、第 2 領域（2005M、「G」のアイコン）が第 1 領域 2005A に囲まれるように配置されていてもよい。領域が重複しない限りは、当然に遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することはない。

【0559】

2 つ目の表示制御方法は、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない範囲で、第 1 領域と第 2 領域との重複をさせて表示する表示制御方法である。例えば、野球ゲームにおいて、ファールグラウンドがピッチャーやバッターなどとともに常時表示されるものがある。ファールグラウンドには、ファールボールが飛ぶことがあるため、遊技の進行に関する

情報を表示する第1領域に含まれる。しかしながら、野球中継でみられるように、ファールグラウンドの一部にスコアを表示しても、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しない。従って、ファールグラウンドの一部に第2領域を重複させたとしても、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しない。このように、本発明の表示制御方法には、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しないように表示する表示制御方法も含まれる。さらに、透過性のアイコン等を用いることで、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しないように表示することができる。例えば、図42で示したような第2領域(2005M、「G」のアイコン)がフィールドを透過可能なアイコンであれば、フィールドと重複されたとしても、遊技の進行に関する情報の表示を実質的に邪魔しないこととなる。

10

【0560】

(2) 上記実施形態による遊技システムは、表示部(例えば、表示装置407、2407等)を有し遊技が可能な遊技機器(例えば、遊技機器400、携帯端末2400等)と、該遊技機器と通信可能な管理装置(例えば、外部サーバ100、CUサーバ200、及びCU300、または管理装置2100等)とを含む遊技システム(例えば、遊技システム10、2010等)であって、前記管理装置は、前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報(例えば、商品ID等)を決定する決定手段(例えば、表示内容決定部303、2103等)と、前記決定手段により決定された前記表示情報を特定するための特定情報(例えば、表示指示通知のパラメータ等)を送信する管理装置側送信手段(例えば、通信部307、2105等)と、を備え、前記遊技機器は、情報を受信する遊技機器側受信手段(例えば、通信部404、2404等)と、前記表示部の表示領域(例えば、表示領域410、2410等)における表示を制御する表示制御手段(例えば、表示制御部408、2408等)とを備え、前記遊技機器側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、前記表示制御手段は、第1期間(例えば、リーチ期間、戦闘期間等)において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第1期間とは異なる第2期間(例えば、非リーチ期間、非戦闘期間等)において前記表示情報に応じた表示制御(販売画面の表示制御等)を行うことを特徴とする。

20

【0561】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

30

【0562】

遊技の進行に関する情報とは、(a)その情報が表示されないと遊技に支障をきたす情報、(b)抽選結果で変化する遊技に関する情報、(c)遊技者の操作による遊技に関する情報、(d)遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。(a)(b)(d)の例として、パチンコ遊技機の場合は飾り図柄、保留、第4図柄等が挙げられ、スロットマシンの場合は、リール、クレジットが挙げられ、ゲームの場合はフィールド画面等が挙げられる。(c)の例として、図18に示した「ボタンを押せ!」、図50(B)に示した「はい」、「いいえ」等が挙げられる。

【0563】

遊技機器として、第1実施形態ではパチンコ遊技機を例として挙げ、第3実施形態では、ゲームがインストールされた携帯端末を例として挙げたが、これに限るものではない。遊技機器の他の例として、スロットマシン、携帯型ゲーム機、据え置き型ゲーム機、ゲームがインストールされたパソコンが挙げられる。なお、第3実施形態に示した携帯端末は、タブレット端末であってもよい。

40

【0564】

第1実施形態、及び第3実施形態では、表示情報として商品IDを用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、遊技機器は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない遊技機器の場合は特に有効である。また、1つの商品IDのみを遊技機器に送信しているが、2つ以上の商品IDを送信するようにしてもよい。

50

【0565】

第1実施形態、及び第3実施形態において、表示制御手段は、第1期間において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第1期間とは異なる第2期間において前記表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。第1期間と第2期間は、期間が重複していなければ、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない。従って、第1期間は、リーチ期間や戦闘期間に限らず、大当たりしている期間や、主人公がフィールドを探索している期間であってもよい。

【0566】

(3) 前記特定情報には、前記表示領域内における前記第2領域の位置を特定する情報（例えば、表示指示通知の「位置ID」等）が含まれ、前記表示制御手段は、前記特定情報により特定された位置に前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする(1)に記載の遊技システム。

10

【0567】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0568】

遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない領域情報が遊技機器より送信され、その領域情報の中から管理装置がいずれかの領域情報を示す位置IDを特定するため、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

20

【0569】

なお、表示領域を予め複数の領域に分割し、管理装置が領域に関する情報（例えば、位置と形状、または大きさ等）と、領域の位置IDと対応付けて記憶しておくようにしてもよい。この場合、領域情報通知に位置IDと領域情報は不要となる。すなわち、領域情報通知自体が不要となる。

【0570】

(4) 前記特定情報には、前記表示情報に基づく表示を行うタイミングを指示する情報（例えば、表示指示通知の「タイミング」等）が含まれ、前記表示制御手段は、前記特定情報により指示されたタイミングで表示制御を行うことを特徴とする(3)に記載の遊技システム。

30

【0571】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0572】

第1実施形態において、大当たりの発生により通知される大当たり通知（開始）、及びリーチ通知（終了）をCU300が受信した場合に、タイミングに5秒がセットされる。このようにタイミングを設けることにより、表示指示を柔軟に行うことが可能となる。具体的には、第1実施形態に示したように、遊技者の興趣を向上させるファンファーレ演出では、販売画面を表示しないようにすることで、遊技者の興趣が低下しないようにすることができる。

40

【0573】

なお、上記(4)におけるタイミングには、第1実施形態で示した、表示指示通知を受信してからタイミングに示される時間が経過したタイミングで商品を表示するために用いられるものと、第3実施形態で示した、表示指示通知を受信してからタイミングに示される時間が経過するタイミングまで商品を表示するための用いられるものがある。これらの他に、タイミングを示すパラメータ（例えば、タイミングA、B）を増やすことで、表示指示通知を受信してからタイミングAに示される時間が経過したタイミングで商品を表示し、タイミングBに示される時間が経過するタイミングまで商品を表示するようにしてもよい。

【0574】

50

(5) 前記表示制御手段は、前記表示領域内における前記第2領域の位置(例えば、主人公、薬草、魔法水の近傍等)を決定することを特徴とする(1)に記載の遊技システム。

【0575】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0576】

表示部は、遊技機器が制御しているため、遊技機器が表示部に表示される第2領域を決定することで、領域情報通知と表示指示通知における位置IDが不要となることから、より効率的に遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。

10

【0577】

(6) 前記表示制御手段は、前記表示領域内における前記第2領域を決定するとともに、前記表示情報に基づく表示を行うタイミング(例えば、主人公、薬草、魔法水が表示領域2410に表示されたタイミング等)を決定することを特徴とする(5)に記載の遊技システム。

【0578】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0579】

第3実施形態で示した薬草、魔法水などは、フィールド画面に頻繁に入ったり出たりすることが多い。従って、遊技機器において表示を行うタイミングを決定することで、管理装置がタイミングを決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。

20

【0580】

(7) 前記特定情報には、前記第2期間の開始タイミングを指示する情報(例えば、表示指示通知の「タイミング」等)が含まれ、前記表示制御手段は、前記特定情報により特定された開始タイミングで前記表示情報に基づく表示制御を行うことを特徴とする(2)に記載の遊技システム。

【0581】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

30

【0582】

このように、特定情報に第2期間の開始タイミングを指示する情報が含まれることにより、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。

【0583】

第1実施形態において、第1期間はリーチ期間であり、第3実施形態において、第1期間は戦闘期間である。第1期間は、表示停止通知を遊技機器が受信することにより開始される。その後、リーチや戦闘が終了し、表示指示通知を遊技機器が受信すると、タイミングに従って第2期間が開始される。

【0584】

(8) 前記表示制御手段は、前記第2期間の開始タイミングを決定することを特徴とする(2)に記載の遊技システム。

40

【0585】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0586】

遊技の進行は遊技機器が制御しているため、遊技機器の表示制御手段により第2期間の開始タイミングを決定することにより、管理装置が決定する場合と比較して、リアルタイム性を担保することができる。

【0587】

(9) 前記遊技機器は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報により特

50

定される前記表示情報を記憶する記憶手段（例えば、記憶部４０９、２４０９等）を備え、前記表示制御手段は、前記記憶手段に記憶されている前記表示情報に基づく表示（例えば、商品ＩＤに基づき、商品名、商品の画像、商品の価格等の表示）を行うことを制御することを特徴とする（１）から（８）のいずれか１項に記載の遊技システム。

【０５８８】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【０５８９】

遊技機器が表示情報を記憶しておくことにより、管理装置は、表示指示通知により商品ＩＤのみを送信するだけで、遊技機器が商品名、商品の画像、商品の価格等を表示することができる。なお、商品の画像は比較的大きなデータであるため、遊技機器は、商品名及び商品の価格を記憶しておくようにしてもよい。この場合、例えば商品紹介画面に、画像を見るためのボタンを設け、そのボタンが確定またはタッチされた場合に、遊技機器が管理装置から商品の画像を取得して表示するようにしてもよい。

【０５９０】

（１０）前記遊技機器は、操作を受付可能な操作受付手段（例えば、操作部４０３、２４０３等）を備え、前記特定情報は、操作を受付可能なウィンドウ（例えば、販売画面等）を表示させるための情報であり、前記操作受付手段は、遊技の進行に係る操作（例えば、図１８（Ｂ）の「ボタンを押せ!」、図５０（Ｂ）の「はい」または「いいえ」等）を受付可能なときには、前記ウィンドウ上の操作を制限（例えば、ボタン５Ｋ、５Ｔ、バナー、アイコン等をマスク等）することを特徴とする（１）から（９）のいずれか１項に記載の遊技システム。

【０５９１】

このような構成によれば、遊技の進行を邪魔することない遊技システムを提供することができる。

【０５９２】

パチンコ遊技機において、「ボタンを押せ!」のような遊技者の操作が受付可能な場合に遊技者が操作を行うと、操作しない限りは見ることができない演出が行われることが多いため、遊技者にとってこうした操作は重要である。また、図５０（Ｂ）の「はい」または「いいえ」のいずれかを遊技者がタッチしない限り、遊技は進行しない。パチンコ遊技機、及びゲームにおいても、こうした重要な操作が邪魔されないため、遊技者は快適に遊技をすることができる。また、スティックコントローラ４０３Ａやプッシュボタン４０３Ｂのように、販売画面の操作でも用いられる操作部４０３の場合、誤操作を防止できる。

【０５９３】

（１１）前記表示制御手段は、前記操作受付手段が前記ウィンドウを消去させる消去操作を受け付けた後は、消去操作を受け付ける前と比較して、前記ウィンドウを表示する頻度を低下させることを特徴とする（１０）に記載の遊技システム。

【０５９４】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【０５９５】

ウィンドウを消去させる消去操作として、第１実施形態では、例えばプッシュボタン４０３Ｂを長押しする操作や、スティックコントローラ４０３Ａを所定の方向に操作すると同時に、プッシュボタン４０３Ｂを押下させる操作等が挙げられる。第３実施形態では、ウィンドウを消去させる消去操作として、例えば表示する頻度を低下させるためのボタンや、頻度を０とするための閉じるボタンを販売画面に設け、それらへのタッチ操作等が挙げられる。なお、ウィンドウを表示する頻度の低下には、頻度が０、すなわちウィンドウを全く表示しないことも含まれる。このようにウィンドウを表示する頻度を低下させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【０５９６】

(12) 前記遊技機器は、情報を送信する遊技機器側送信手段（例えば、通信部404、2404等）と、操作を受付可能な操作受付手段（例えば、操作部403、2403等）とを備え、前記表示情報（例えば、商品ID等）は、商品の購入操作を受付可能なウィンドウ（例えば、販売画面等）を表示させるための情報であり、前記遊技機器側送信手段は、前記操作受付手段が商品の購入操作を受け付けた場合（例えば、図15のステップS302で「はい」が確定、または図46（A）のステップS1802で「はい」がタッチ等）、購入操作に基づく情報（例えば、購入通知等）を送信することを特徴とする（1）から（4）のいずれか1項に記載の遊技システム。

【0597】

このような構成によれば、表示情報により遊技者は商品の購入が可能な遊技システムを提供することができる。

10

【0598】

第1本実施形態、第3実施形態では、遊技者はカートに商品を入れたあとに購入確認画面によって遊技者は商品を購入しているが、カートに入れることなく商品を購入できるようにしてもよい。この場合、例えば商品紹介画面において遊技者が購入手続きを行うようにする。

【0599】

また、商品は、ぬいぐるみやマグカップ等の有形体的存在物であってもよいし、画像データ、動画データ、音楽データ、ゲームで使用するキャラクタ等の電子データであってもよい。

20

【0600】

(13) 前記管理装置は、情報を受信する管理装置側受信手段（例えば、通信部307、2105等）を備え、前記遊技機器側送信手段は、自装置の状態（例えば、大当たり、時短、確変、デモ、ボス戦開始、ステージ等）を特定するための状態情報（例えば、状態通知等）を送信し、前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記状態情報を受信し、前記決定手段は、前記状態情報によって特定された遊技機器の状態に応じて（例えば、リーチの出現回数、大当たりの連荘数、ボス撃退数、ボス戦ノーダメージ連勝数等）、前記ウィンドウ上に表示させる商品の価格（例えば、割引5%、10%等）か種類（例えば、いぬ置物、いぬ豪華置物、伝説のいぬ置物、またはナースムムフィギュア、和服ムムフィギュア、初代ムムフィギュア等）のうちの少なくとも一方を異ならせることを特徴とする（12）に記載の遊技システム。

30

【0601】

このような構成によれば、遊技機器の状態に応じて商品の価格か種類の少なくとも一方を異ならせることが可能な遊技システムを提供することができる。

【0602】

パチンコ遊技機の状態として、演出を用いるようにしてもよい。具体的には、ある演出中、または演出後の状態では、表示させる商品を当該演出に特化した商品に異ならせるようにしたり、商品の価格を変更してもよい。近年のパチンコ遊技機は、多くの演出を設けており、さらにレアな演出も多いため、そうした演出により商品や価格を異ならせるようにすることで遊技者の興味を向上させることができる。

40

【0603】

第1実施形態、第3実施形態では、通算して現在までに蓄積された遊技機器の状態に応じて商品の価格や種類を異ならせるようにしているが、通算して現在までに蓄積された他の状態を満たすことによって価格や種類を異ならせるようにしてもよい。例えば、第1実施形態の場合は、遊技場への来店回数、遊技時間、または総利用金額が一定以上などのとき、第3実施形態の場合は、ゲームの遊技時間や、アイテム課金がある場合にはその課金額が一定以上などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0604】

(14) 前記遊技機器は、情報を送信する遊技機器側送信手段（例えば、通信部404、2404等）を備え、前記管理装置は、情報を受信する管理装置側受信手段（例えば、通

50

信部 307、2105 等)を備え、前記遊技機器側送信手段は、自装置の状態(例えば、大当たり、時短、確変、デモ、ボス戦開始、ステージ等)を特定するための状態情報を送信し、前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記状態情報を受信し、前記決定手段は、前記状態情報によって特定された遊技機器の状態に応じた前記表示情報(例えば、いぬクッション、いぬマグカップ、いぬぬいぐるみ、いぬライター、いぬカレンダー、いぬスマホケース、ナナフィギュア、ジャムフィギュア、ムムフィギュア、ボス A フィギュア、ラスボスフィギュア等の商品 ID 等)を決定することを特徴とする(1)から(4)のいずれか 1 項に記載の遊技システム。

【0605】

このような構成によれば、遊技機器の状態に対応することが可能な遊技システムを提供することができる。

10

【0606】

パチンコ遊技機の状態として、演出を用いるようにしてもよい。具体的には、ある演出中、または演出後の状態では、その状態に応じて当該演出に特化した商品を決定するようにしてもよい。近年のパチンコ遊技機は、多くの演出を設けており、さらにレアな演出も多いため、そうした演出に関する状態に対応した商品を決定することで遊技者の興趣を向上させることができる。例えば、レアな演出が発生した場合には、その状態に応じてレアな商品を決定する。こうした商品は、遊技者がレアな演出を発生させた証明になるため、遊技者は遊技者冥利を味わうことができる。

【0607】

また、上述したようにパチンコ遊技機には、多くの演出が設けられており、さらに大当たりの形態(例えば、大当たりラウンド数が複数ある等)も多いため、遊技のバリエーションが多くなっている。また、ゲームも同様に、スマートフォンの普及とともにゲームの種類が増え、それに伴い、ゲーム内容もバラエティに富んだものとなっている。

20

【0608】

このことは、同一のパチンコ遊技機または同一のゲームであっても、遊技内容は遊技者によって千差万別であることを示している。従って、本実施形態のように、状態に応じて表示情報を決定することにより、遊技内容が多岐に渡る場合でも適切な表示情報を決定できるという効果が得られる。この効果は、予め定まっているストーリーの中で販売画面を表示するものでは得ることができない効果である。

30

【0609】

なお、第 1 実施形態、第 3 実施形態では、遊技機器の現在の状態に応じて商品を決定しているが、現在の他の状態を満たすことによって商品を決定するようにしてもよい。例えば、第 1 実施形態と第 3 実施形態の共通で、ある時間帯(例えば、10時から11時まで等)や、遊技者の誕生日などのときに、価格や種類を異ならせるようにしてもよい。

【0610】

(15) 前記遊技機器は、情報を送信する遊技機器側送信手段(例えば、通信部 404、2404 等)を備え、前記管理装置は、情報を受信する管理装置側受信手段(例えば、通信部 307、2105 等)を備え、前記遊技機器側送信手段は、自装置の種類を特定するための種類情報(例えば、機種 ID、ゲーム ID 等)を送信し、前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記種類情報を受信し、前記決定手段は、前記種類情報によって特定される遊技機器に応じた前記表示情報(例えば、機種 ID ごとに設けられた状態 DB に示される商品 ID、ゲーム ID ごとに設けられた状態 DB に示される商品 ID 等)を決定することを特徴とする(1)から(4)のいずれか 1 項に記載の遊技システム。

40

【0611】

このような構成によれば、遊技機器の種類に対応することが可能な遊技システムを提供することができる。

【0612】

第 1 実施形態では、遊技機器の種類として、機種 ID を例にしたが、例えば遊技機器の

50

製造メーカーに応じた表示情報を決定するようにしてもよい。第3実施形態では、遊技機器の種類として、ゲームIDを例にしたが、例えばゲームの製造メーカーに応じた表示情報を決定するようにしてもよい。

【0613】

(16) 前記遊技機器は、情報を送信する遊技機器側送信手段（例えば、通信部404、2404等）を備え、前記管理装置は、情報を受信する管理装置側受信手段（例えば、通信部307、2105等）を備え、前記遊技機器側送信手段は、前記表示領域内における前記第2領域の位置を特定するための領域情報（例えば、対角線座標等）を送信し、前記管理装置側受信手段は、前記遊技機器側送信手段により送信された前記領域情報を受信し、前記管理装置側送信手段は、前記領域情報に応じた前記特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信することを特徴とする(3)に記載の遊技システム。

10

【0614】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0615】

また、特定情報に第2領域の位置を特定する情報が含まれることにより、管理装置が第2領域の位置を特定可能なため、管理装置は商品の画像の大きさ等に応じた販売画面領域を、適宜決定することが可能となる。

【0616】

第1実施形態、及び第3実施形態において、領域情報は対角線情報であったが、これに限るものではなく、領域を示す情報であればどのような情報であってもよい。例えば、領域が円の場合には、領域情報を中心と半径を示す情報としてもよく、また多角形の場合は、領域情報を多角形の頂点座標を示す情報としてもよい。

20

【0617】

(17) 複数の前記遊技機器の前記表示制御手段が、同じタイミングで、夫々の前記表示部の前記第2領域における前記表示情報に基づく表示を制御（例えば、一斉表示制御等）することを特徴とする(1)に記載の遊技システム。

【0618】

このような構成によれば、遊技者の購買意欲を一気に向上させることが可能な遊技システムを提供することができる。

30

【0619】

同じタイミングで例えば販促商品を一斉表示制御により表示することにより、一度のタイミングで、多くの遊技者に商品を訴求することができる。なお、第1実施形態、及び第3実施形態においては、一斉表示用の商品IDは、機種IDやゲームIDごとではなく、各機種IDや各ゲームIDに共通した同じ商品IDであったが、これに限るものではない。例えば、状態DBと同様に機種IDやゲームIDごとに設けられていてもよいし、遊技機器やゲームの製造メーカーごとに設けられていてもよい。

【0620】

(18) 前記表示情報に基づく表示は、表示開始から一定時間経過後に消去されることを特徴とする(1)から(17)のいずれか1項に記載の遊技システム。

40

【0621】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0622】

第1実施形態の場合、遊技機器400が表示開始から時間を計測し、一定時間経過後に消去するようにしてもよいし、管理装置50が表示指示通知を送信してから時間を計測し、一定時間経過後に表示停止通知を遊技機器400に送信するようにしてもよい。また、上記一定時間を遊技者により設定できるようにしてもよい。

【0623】

第3実施形態の場合、携帯端末2400が表示開始から時間を計測し、一定時間経過後

50

に消去するようにしてもよいし、管理装置 2100 が表示指示通知を送信してから時間を計測し、一定時間経過後に表示停止通知を携帯端末 2400 に送信するようにしてもよい。また、上記一定時間を遊技者により設定できるようにしてもよい。このようにウィンドウを一定時間経過後に消去させることで、販売に興味のない遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【0624】

(19) 上記実施形態による管理装置は、表示部（例えば、表示装置 407、2407 等）を有し遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器 400、携帯端末 2400 等）と通信可能な管理装置（例えば、外部サーバ 100、CUサーバ 200、及び CU300、または管理装置 2100 等）であって、前記遊技機器の前記表示部に表示させる表示情報を決定する決定手段（例えば、表示内容決定部 303、2103 等）と、前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信する管理装置側送信手段と（例えば、通信部 307、2105 等）、を備えたことを特徴とする。

10

【0625】

このような構成によれば、遊技機器の表示部に表示させる表示情報を決定する決定可能な遊技システムにおける管理装置を提供することができる。

【0626】

(20) 上記実施形態によるプログラムは、管理装置（例えば、外部サーバ 100、CUサーバ 200、及び CU300、または管理装置 2100 等）と通信可能であり、表示部（例えば、表示装置 407、2407 等）を有し遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器 400、携帯端末 2400 等）のコンピュータに、前記表示部に表示させる表示情報（例えば、商品 ID 等）を特定可能な特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を前記管理装置から受信する受信ステップ（例えば、図 12 のステップ S203、図 46 のステップ S1710 等）と、前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御ステップ（例えば、図 12 のステップ S204、図 46 のステップ S1711 等）と、を実行させ、前記表示制御ステップでは、前記表示領域内の第 1 領域（例えば、遊技進行画面領域 5A、2005A 等）における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記表示領域内の第 2 領域（例えば、販売画面領域 5M、2005M 等）における前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする。

20

30

【0627】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技機器のプログラムを提供することができる。

【0628】

(21) 上記実施形態によるプログラムは、管理装置（例えば、外部サーバ 100、CUサーバ 200、及び CU300、または管理装置 2100 等）と通信可能であり、表示部（例えば、表示装置 407、2407 等）を有し遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器 400、携帯端末 2400 等）のコンピュータに、前記表示部に表示させる表示情報を特定可能な特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を前記管理装置から受信する受信ステップ（例えば、図 12 のステップ S203、図 46 のステップ S1710 等）と、前記表示部の表示領域における表示を制御する表示制御ステップ（例えば、図 12 のステップ S204、図 46 のステップ S1711 等）と、を実行させ、前記表示制御ステップでは、第 1 期間（例えば、リーチ期間、戦闘期間等）において遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間（例えば、非リーチ期間、非戦闘期間等）において前記表示情報に応じた表示制御を行うことを特徴とする。

40

【0629】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技機器のプログラムを提供することができる。

【0630】

(22) 上記実施形態による遊技システムは、遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器

50

1400等)に対応して設けられ、表示部(例えば、表示装置1304)を有する周辺装置(例えば、CU1300等)と、該周辺装置と通信可能な管理装置(例えば、外部サーバ1100、及びCUサーバ1200等)とを含む遊技システム(例えば、遊技システム1010)であって、前記管理装置は、前記周辺装置の前記表示部に表示させる表示情報(例えば、商品ID等)を決定する決定手段(例えば、表示内容決定部1209等)と、前記決定手段により決定された前記表示情報を特定可能な特定情報(例えば、表示指示通知のパラメータ等)を送信する管理装置側送信手段(例えば、通信部1205等)と、を備え、前記周辺装置は、情報を受信する周辺装置側受信手段(例えば、通信部1307等)と、前記表示部の表示領域(例えば、表示領域1329等)における表示を制御する表示制御手段(例えば、表示制御部1305等)とを備え、前記周辺装置側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、前記表示制御手段は、前記表示領域内の第1領域(例えば、遊技進行画面領域1005A等)における遊技の進行に関する情報(例えば、回転数、総回転数、大当たり回数、及び確変回数等)の表示制御を行い、前記表示領域内の第2領域(例えば、販売画面領域1005M等)における前記表示情報に応じた表示制御(例えば、販売画面の表示制御等)を行うことを特徴とする。

10

【0631】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0632】

遊技の進行に関する情報とは、(a)その情報が表示されないと周辺装置としての機能に支障をきたす情報、(b)抽選結果で変化する遊技に関する情報、(c)遊技者の操作による遊技に関する情報、(d)遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。(a)(b)(d)の例として、図26で示した会員カードアイコン1320、入金可アイコン1321、カード残高1322、持玉1323、払出可能貯玉1324、玉貸ボタン1325、グラフボタン1326、貯玉払出ボタン1327、排出ボタン1328等が挙げられる。(c)の例として、図30に示したグラフボタン、図35に示した「タッチ!」等が挙げられる。

20

【0633】

周辺装置として、第2実施形態ではCUが例として挙げられているが、これに限るものではない。周辺機器の他の例として、呼出ランプが挙げられる。呼出ランプとは、一般的に遊技機器の上部に遊技機器に対応して設けられ、基本的な機能として、遊技者が店員を呼び出すためにランプを点灯(または点滅や特定の色で点灯)させる機能を持つ。近年、呼出ランプは、ランプの点灯機能だけではなく、遊技機器から本実施形態で示したような状態を示す情報等が送信されることで、回転数、総回転数、大当たり回数、確変回数、ARTやAT回数、及びボーナス回数等の遊技の進行に関する情報の表示を画面に表示する機能を持つ。このように、呼出ランプはCUと同様に遊技機器から状態が送信され、遊技の進行に関する情報を表示する表示部を備えるため、第2実施形態を適用できる。

30

【0634】

第2実施形態では、表示情報として商品IDを用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、周辺装置は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない周辺装置の場合は特に有効である。また、1つの商品IDのみを周辺装置に送信しているが、2つ以上の商品IDを送信するようにしてもよい。

40

【0635】

第2実施形態において、表示制御手段は、第1領域における遊技の進行に関する情報の表示制御を行い、第2領域における表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない表示制御方法には2つある。まず、1つ目の表示制御方法は第1領域と第2領域とが重複しないように表示する表示制御方法である。ここで重複とは、第1領域と第2領域の共通部分が空集合ではないことをいう。領域が重複しない限りは、当然

50

に遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することはない。2つ目の表示制御方法は、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない範囲で、第1領域と第2領域との重複をさせて表示する表示制御方法である。

【0636】

(23) 上記実施形態による遊技システムは、遊技が可能な遊技機器（例えば、遊技機器1400等）に対応して設けられ、表示部（例えば、表示装置1304）を有する周辺装置（例えば、CU1300等）と、該周辺装置と通信可能な管理装置（例えば、外部サーバ1100、及びCUサーバ1200等）を含む遊技システム（例えば、遊技システム1010）であって、前記管理装置は、前記周辺装置の前記表示部に表示させる表示情報（例えば、商品ID等）を決定する決定手段（例えば、表示内容決定部1209等）と、前記決定手段により決定された前記表示情報を特定するための特定情報（例えば、表示指示通知のパラメータ等）を送信する管理装置側送信手段（例えば、通信部1205等）と、を備え、前記周辺装置は、情報を受信する周辺装置側受信手段（例えば、通信部1307等）と、前記表示部の表示領域（例えば、表示領域1329等）における表示を制御する表示制御手段（例えば、表示制御部1305等）とを備え、前記周辺装置側受信手段は、前記管理装置側送信手段により送信された前記特定情報を受信し、前記表示制御手段は、第1期間（例えば、グラフ期間等）において遊技の進行に関する情報（例えば、スランググラフ等）の表示制御を行い、前記第1期間とは異なる第2期間（例えば、非グラフ期間等）において前記表示情報に応じた表示制御（例えば、販売画面の表示制御等）を行うことを特徴とする遊技システム。

【0637】

このような構成によれば、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能な遊技システムを提供することができる。

【0638】

遊技の進行に関する情報とは、(a) その情報が表示されないと周辺装置としての機能に支障をきたす情報、(b) 抽選結果で変化する遊技に関する情報、(c) 遊技者の操作による遊技に関する情報、(d) 遊技者にとって有利または不利となる遊技に関する情報、等である。(a)(b)(d)の例として、図26で示した会員カードアイコン1320、入金可アイコン1321、カード残高1322、持玉1323、払出可能貯玉1324、玉貸ボタン1325、グラフボタン1326、貯玉払出ボタン1327、排出ボタン1328等が挙げられる。(c)の例として、図30に示したグラフボタン、図35に示した「タッチ！」等が挙げられる。

【0639】

周辺装置として、第2実施形態ではCUが例として挙げられているが、これに限るものではない。周辺機器の他の例として、呼出ランプが挙げられる。呼出ランプとは、一般的に遊技機器の上部に遊技機器に対応して設けられ、基本的な機能として、遊技者が店員を呼び出すためにランプを点灯（または点滅や特定の色で点灯）させる機能を持つ。近年、呼出ランプは、ランプの点灯機能だけではなく、遊技機器から本実施形態で示したような状態を示す情報等が送信されることで、回転数、総回転数、大当たり回数、確変回数、ARTやAT回数、及びボーナス回数等の遊技の進行に関する情報の表示を画面に表示する機能を持つ。このように、呼出ランプはCUと同様に遊技機器から状態が送信され、遊技の進行に関する情報を表示する表示部を備えるため、第2実施形態を適用できる。

【0640】

第2実施形態では、表示情報として商品IDを用いたが、これに限るものではない。表示情報は、商品の画像、商品名等であってもよい。表示情報として商品の画像を送信する場合には、周辺装置は画像を記憶する必要がないため、メモリ容量が少ない周辺装置の場合は特に有効である。また、1つの商品IDのみを周辺装置に送信しているが、2つ以上の商品IDを送信するようにしてもよい。

【0641】

第2実施形態において、表示制御手段は、第1期間において遊技の進行に関する情報の

表示制御を行い、前記第１期間とは異なる第２期間において前記表示情報に応じた表示制御を行うので、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔することなく表示画面を表示可能となる。第１期間と第２期間は、期間が重複していなければ、遊技の進行に関する情報の表示を邪魔しない。従って、第１期間は、グラフ期間に限らず、大当たりしている期間や、玉の払出をしている期間であってもよい。

【０６４２】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【符号の説明】

10

【０６４３】

５０、１０５０、２１００ 管理装置
１００ 外部サーバ
２００、１２００ ＣＵサーバ
２０６、１２０６、２１０６ 一斉表示通知部
３００、１３００ ＣＵ
３０１、１２０７、２１０１ 位置特定部
３０２、１２０８、２１０２ 指示部
３０３、１２０９、２１０３ 表示内容決定部
３０７、４０４、１２０５、１３０７、２１０５、２４０４ 通信部
４００、１４００ 遊技機器
４０３、１３１１、２４０３ 操作部
４０５、２４０５ 遊技進行処理部
４０６、１３０１、２４０６ 購入処理部
４０７、１３０４、２４０７ 表示装置
４０８、１３０５、２４０８ 表示制御部
２４００ 携帯端末

20

【図 1】

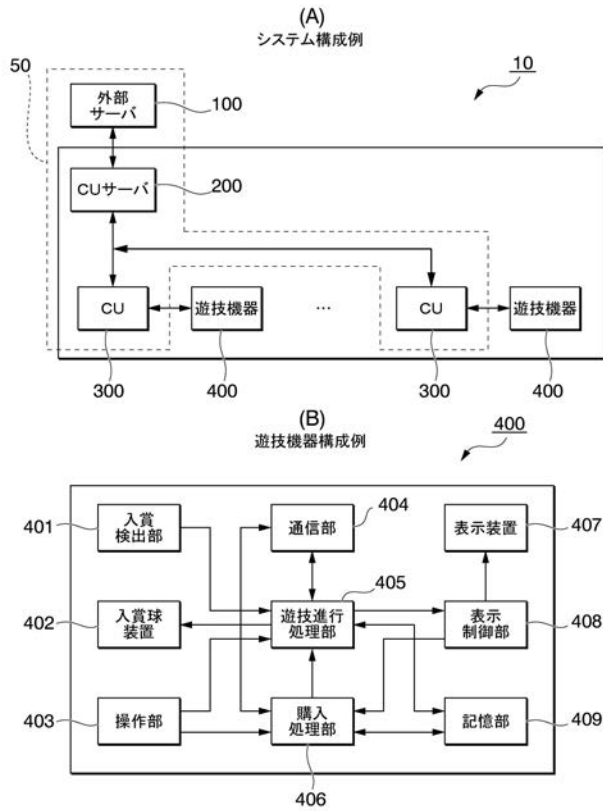


図 1

【図 2】

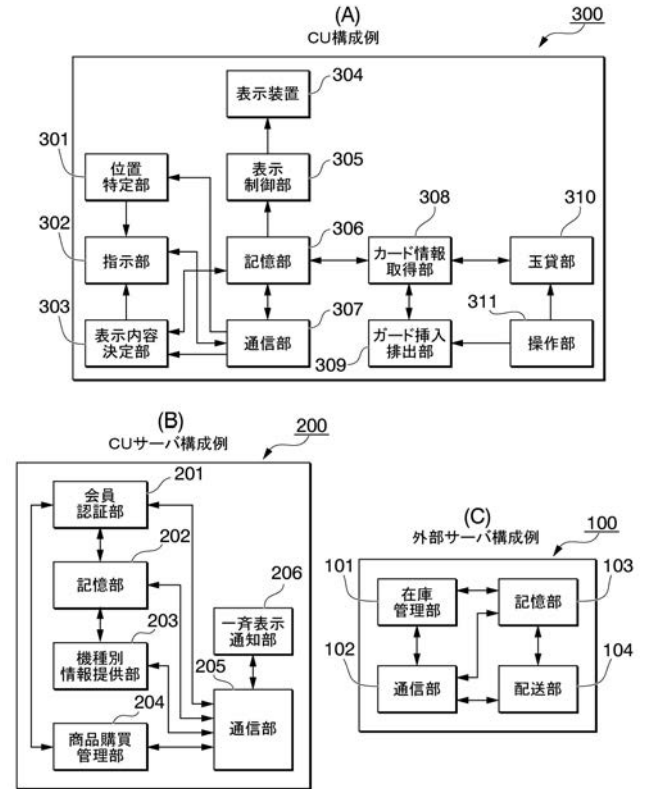


図 2

【図 3】

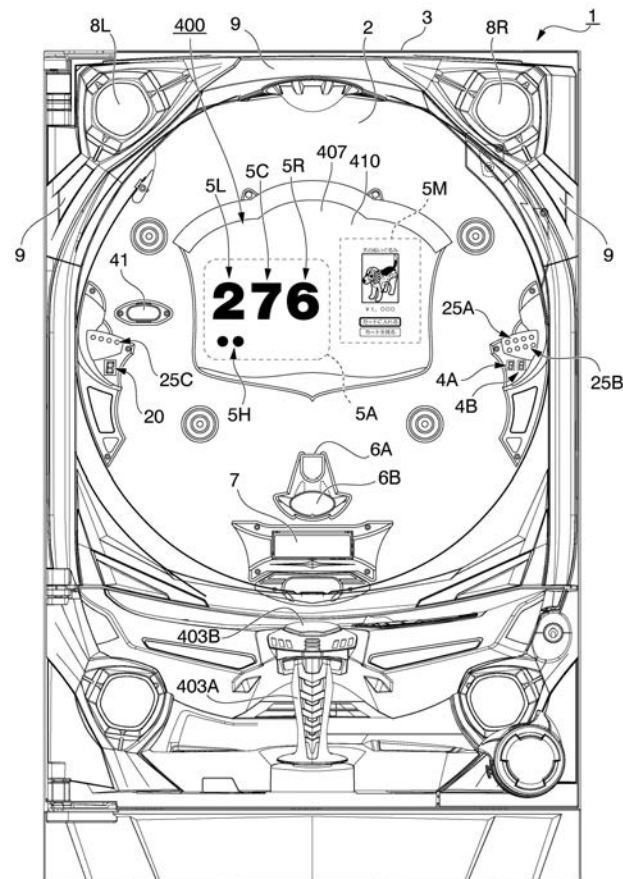


図 3

【図 4】

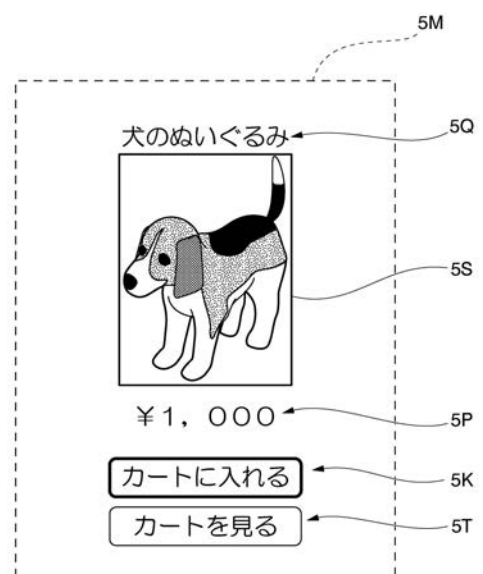


図 4

【図 5】

CUサーバに記憶されているDB

(A)
機種DB

機種ID	遊技機器名
1	CRいぬ
2	CRねこ
3	CRさる

(B)
割引DB

	割引率	0%	5%	10%
状態	レアリーチ出現回数	0~3	4~7	7~
	リーチA出現回数	0~15	16~30	31~

(C)
状態DB

デモン ストレーション	低確低 ベース	低確高 ベース	高確高 ベース	通常 大当り	確変 大当り
1 (いぬ クッション)	2 (いぬ マグカップ)	3 (いぬ ぬいぐるみ)	4 (いぬ ライター)	5 (いぬ カレンダー)	9 (いぬ スマホケース)
...	...	...	...	...	...

(D)
連荘DB

10連荘	15連荘	20連荘
10 (いぬ置物)	11 (いぬ豪華置物)	12 (伝説のいぬ置物)

(E)
一斉表示商品DB

商品ID
35 (ムムフィギュア)

図5

【図 6】

外部サーバに記憶されているDB

(A) 商品DB

商品ID	商品名
1	いぬクッション
2	いぬマグカップ
3	いぬフィギュア
...	...

(B) 在庫DB

商品ID	在庫数
1	2500
2	1000
3	10
...	...

(C) 価格DB

商品ID	価格
1	1000
2	500
3	2000
...	...

(D) 画像DB

商品ID	画像データ
1	商品1.jpg
2	商品2.jpg
3	商品3.jpg
...	...

図6

【図 7】

遊技機器→CU間のメッセージフォーマット

(A)

機種通知	機種ID
------	------

(B)

領域情報通知	領域情報通知	位置ID	対角線座標	位置ID	対角線座標	...
--------	--------	------	-------	------	-------	-----

(C)

リーチ通知	リーチ通知	開始／終了	リーチA／リーチB／レアリーチ
-------	-------	-------	-----------------

(D)

大当り通知	大当り通知	開始／終了	通常／確変	連荘回数
-------	-------	-------	-------	------

(E)

時短通知	時短通知	開始／終了
------	------	-------

(F)

確変通知	確変通知	開始／終了
------	------	-------

(G)

通常通知	通常通知	開始／終了
------	------	-------

(H)

デモ通知	デモ通知	開始／終了
------	------	-------

(I)

購入通知	購入通知	商品ID	...
------	------	------	-----

図7

【図 8】

CU→遊技機器間のメッセージフォーマット

(A)

機種別 商品情報通知	機種別 商品情報通知	商品ID、商品名、価格、画像	...
---------------	---------------	----------------	-----

(B)

表示指示通知	表示指示通知	商品ID	割引率	位置ID	タイミング
--------	--------	------	-----	------	-------

(C)

表示停止通知	表示停止通知
--------	--------

(D)

購入応答	購入応答	注文ID	商品ID	購入結果 (OK/NG)	...
------	------	------	------	-----------------	-----

CU→CUサーバ間のメッセージフォーマット

(E)

機種通知	機種ID
------	------

(F)

購入通知	購入通知	会員番号	商品ID	...
------	------	------	------	-----

CUサーバ→CU間のメッセージフォーマット

(G)

機種別 情報通知	機種別 情報通知	商品ID、商品名、 価格、画像	...	状態レコード、連荘レコード、 割引レコード、一斉表示商品レコード
-------------	-------------	--------------------	-----	-------------------------------------

(H)

一斉表示通知	一斉表示通知	開始／終了
--------	--------	-------

(I)

購入応答	購入応答	注文ID	商品ID	購入結果 (OK/NG)	...
------	------	------	------	-----------------	-----

図8

【図 9】

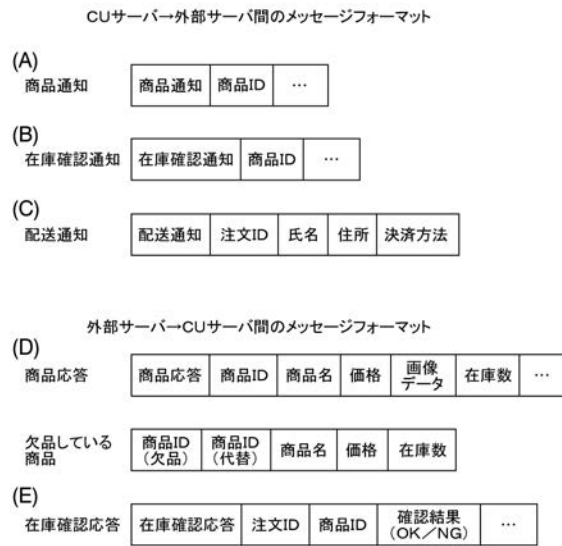


図 9

【図 10】

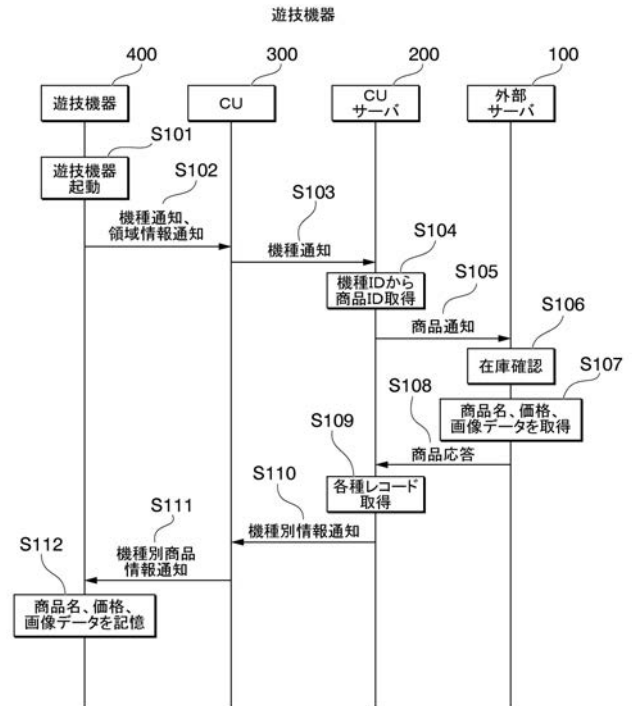


図 10

【図 11】

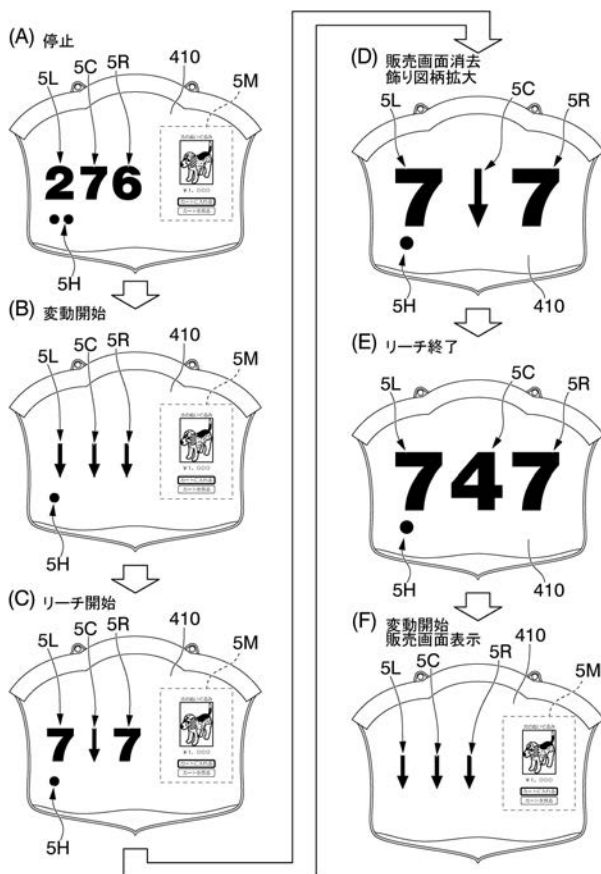


図 11

【図 12】

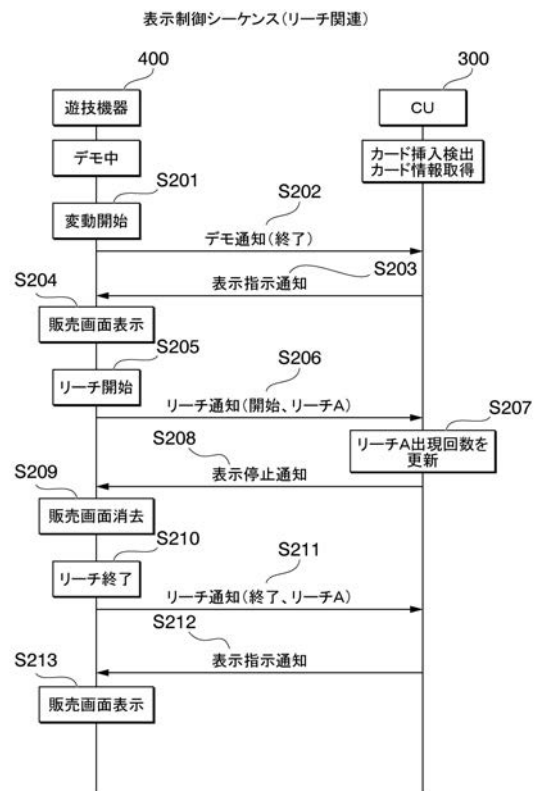


図 12

【図 13】

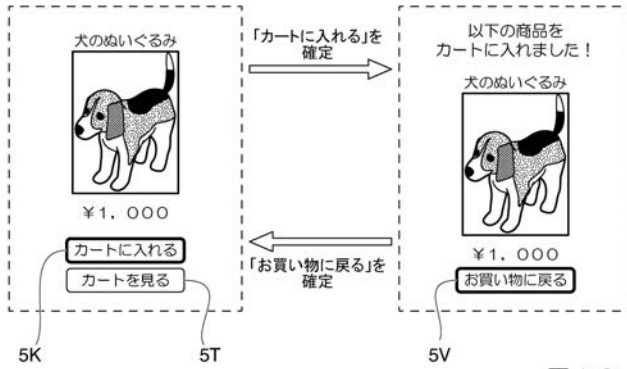


図 13

【図 14】

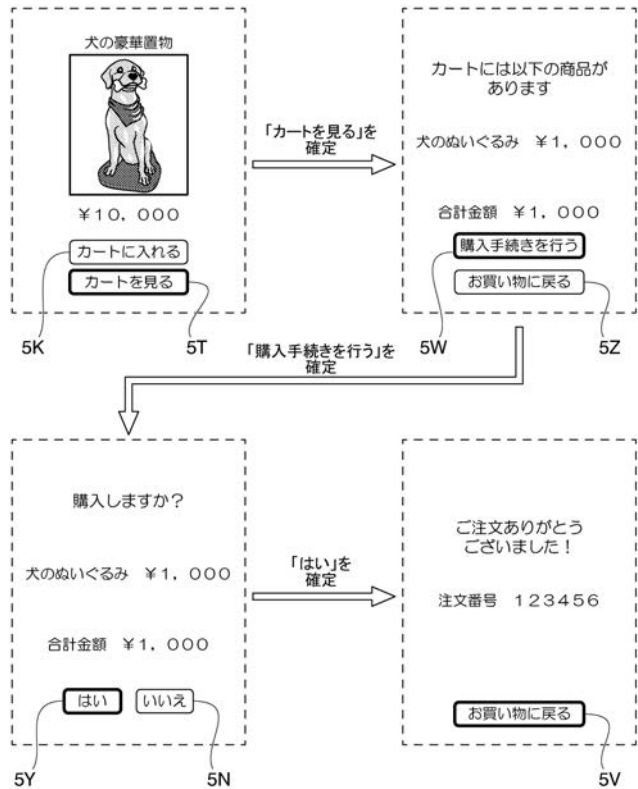


図 14

【図 15】

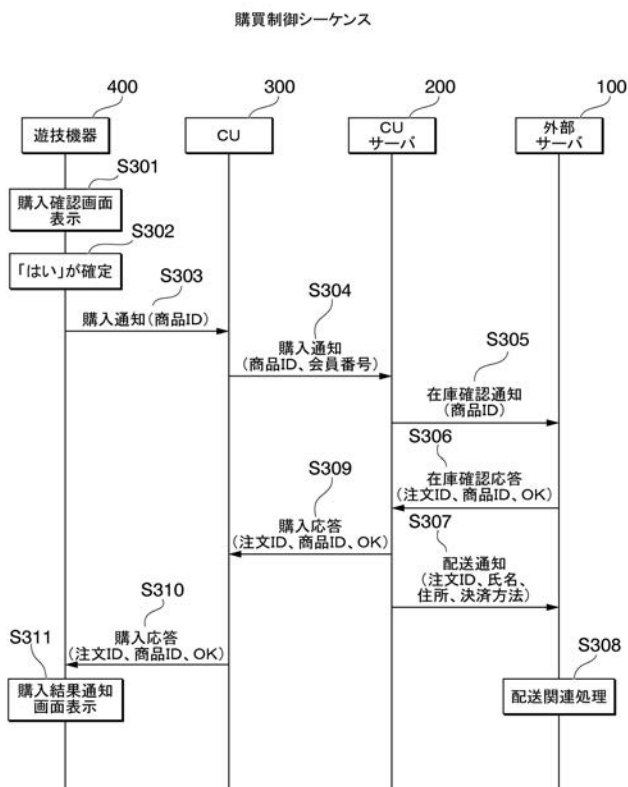


図 15

【図 16】

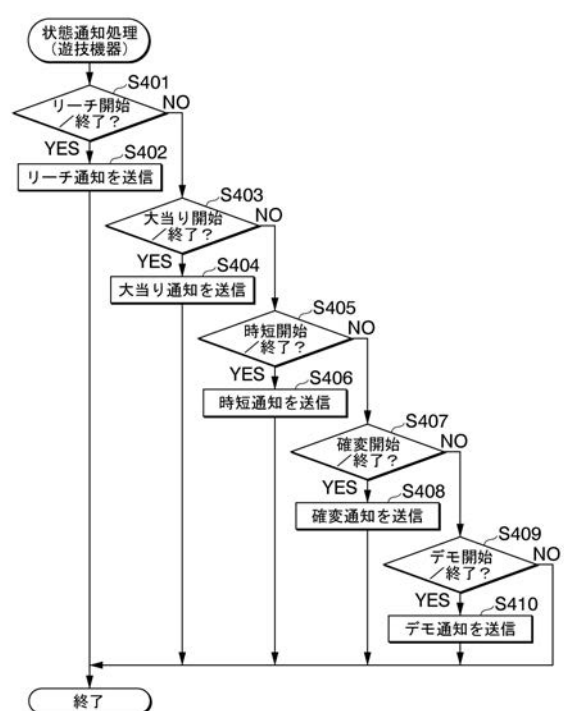


図 16

【図 17】

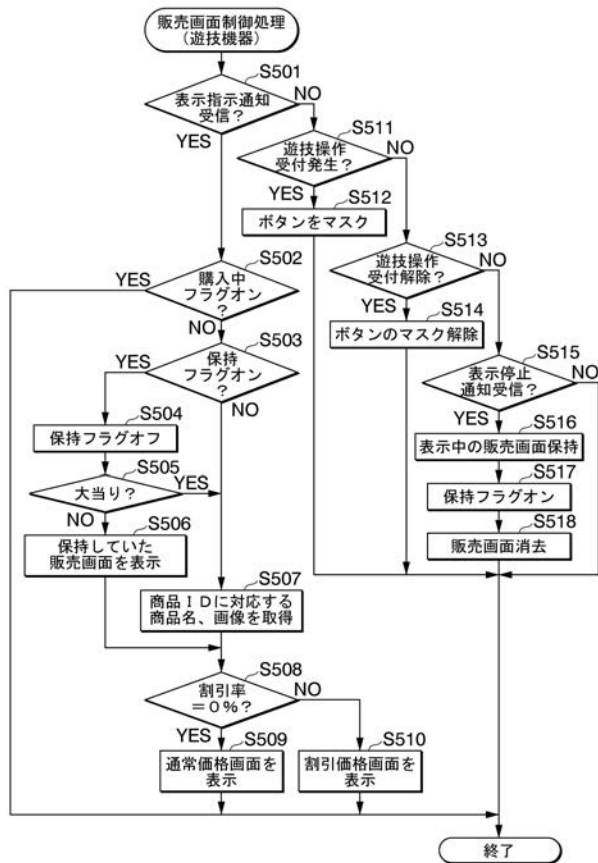


図 17

【図 18】

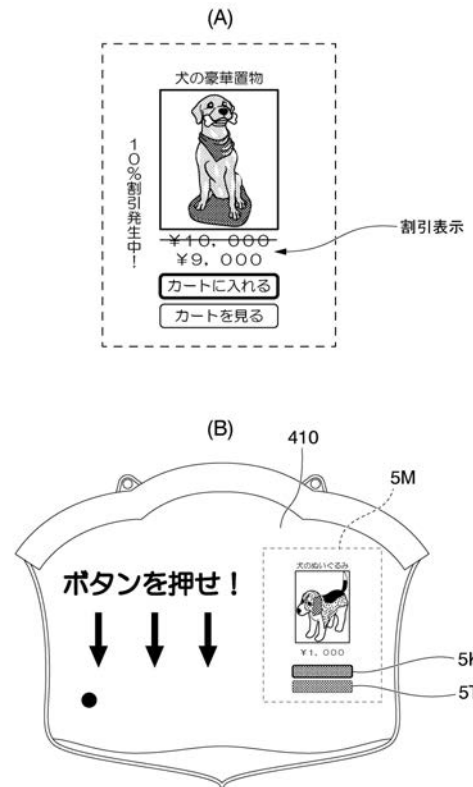


図 18

【図 19】

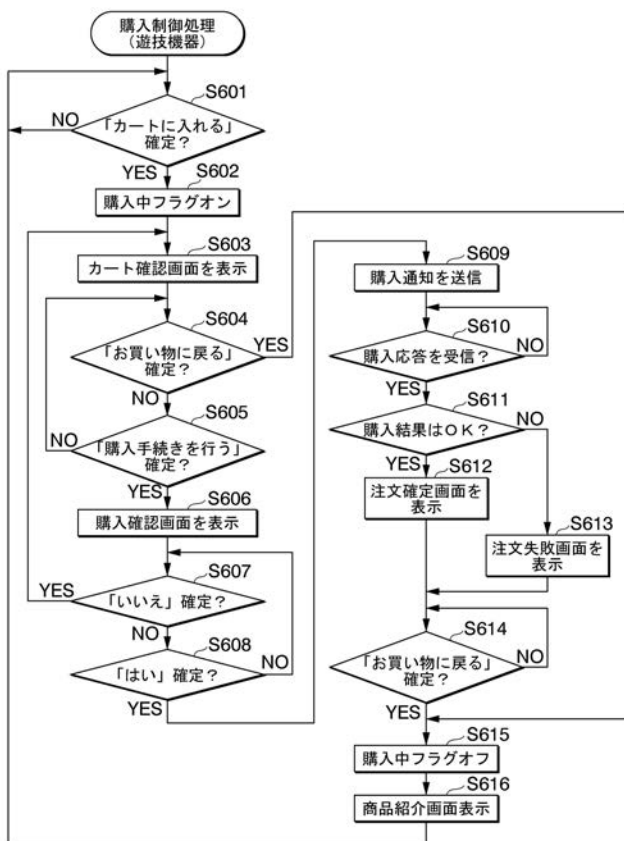


図 19

【図 20】

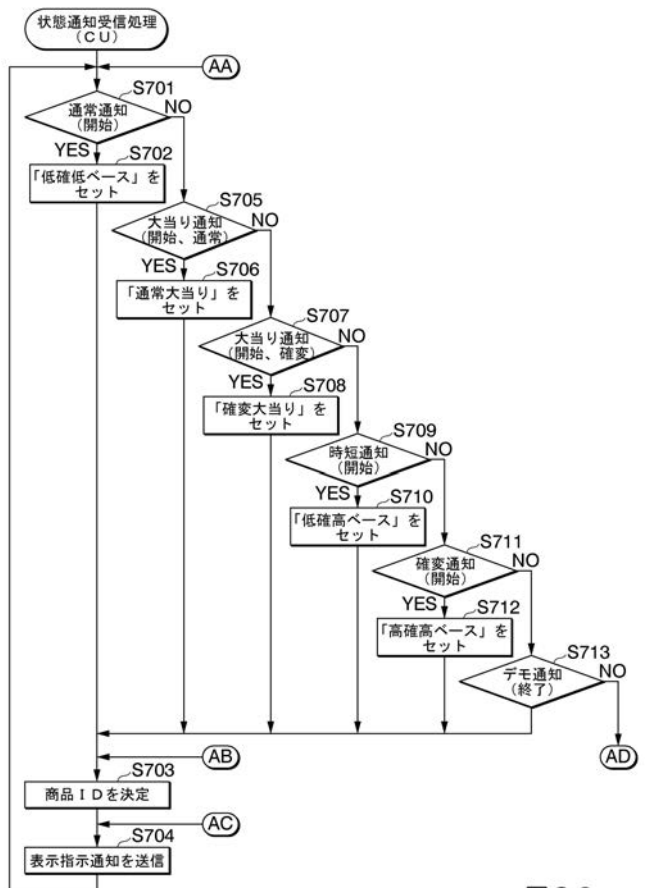


図 20

【図 2 1】

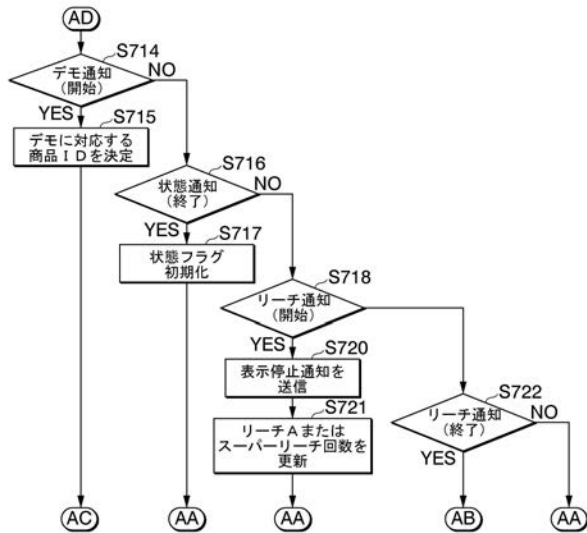


図 2 1

【図 2 2】

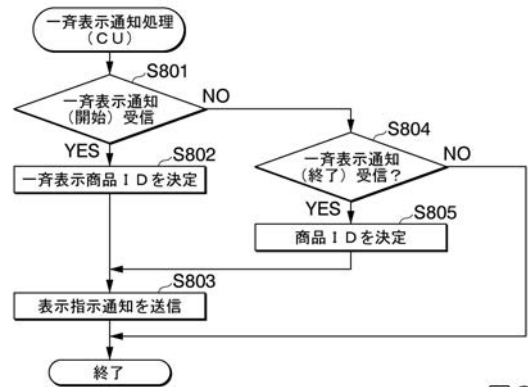


図 2 2

【図 2 3】

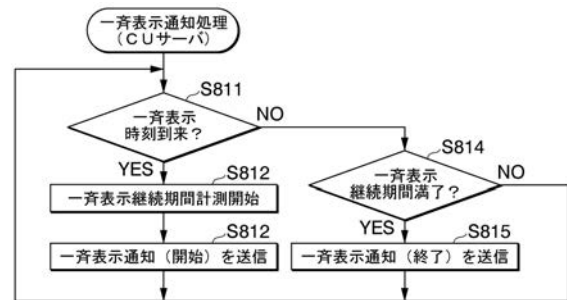


図 2 3

【図 2 4】

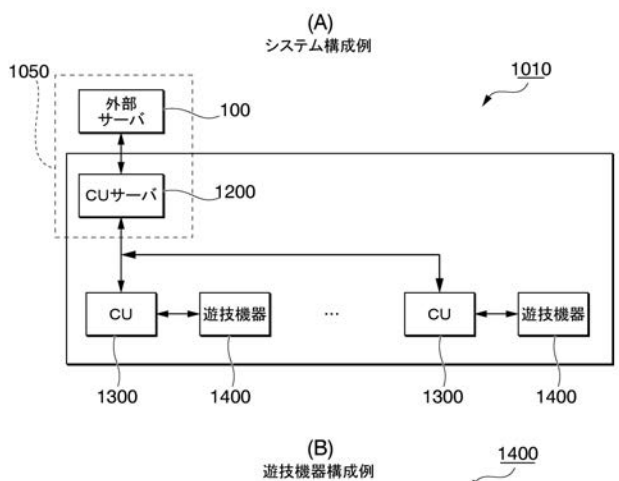


図 2 4

【図 2 5】

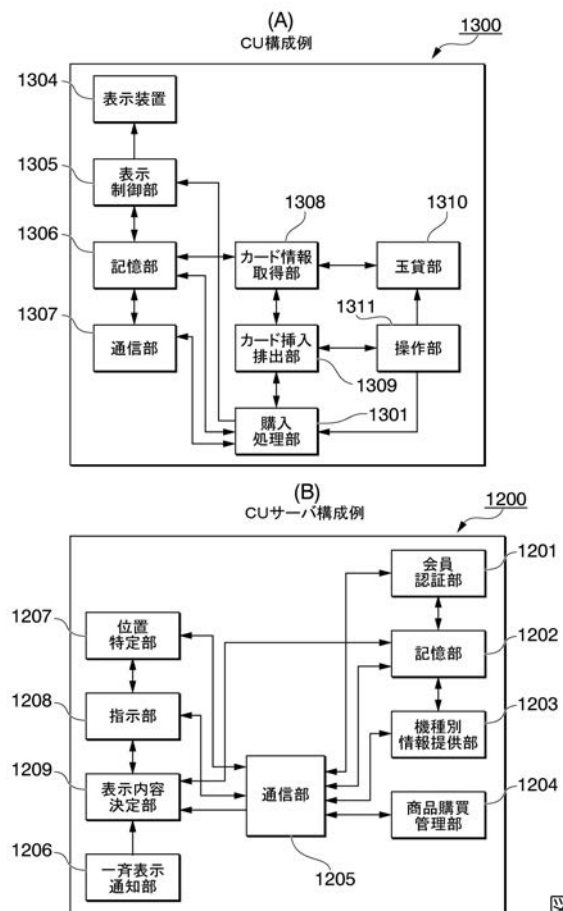


図 2 5

【図 26】

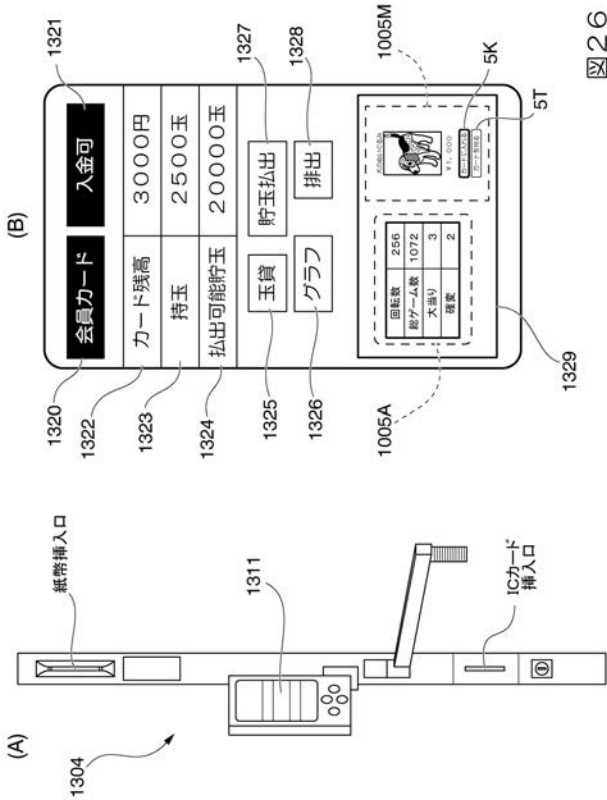


図 26

【図 27】

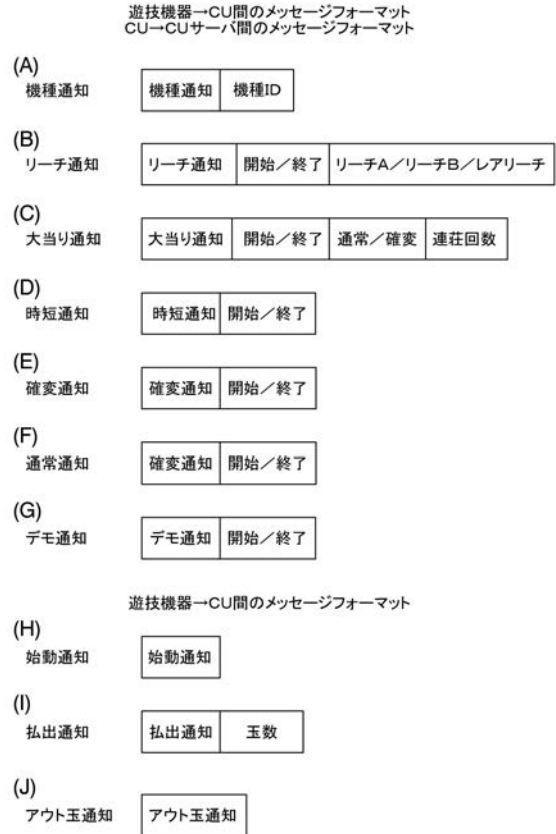


図 27

【図 28】

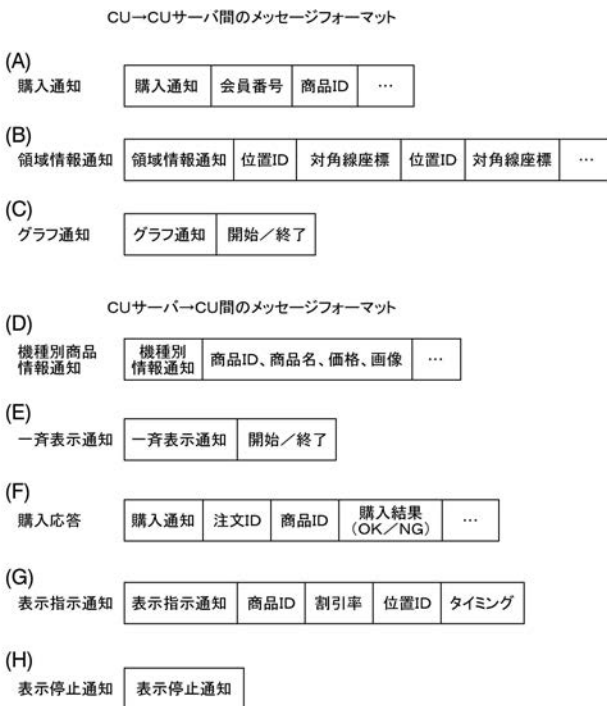


図 28

【図 29】

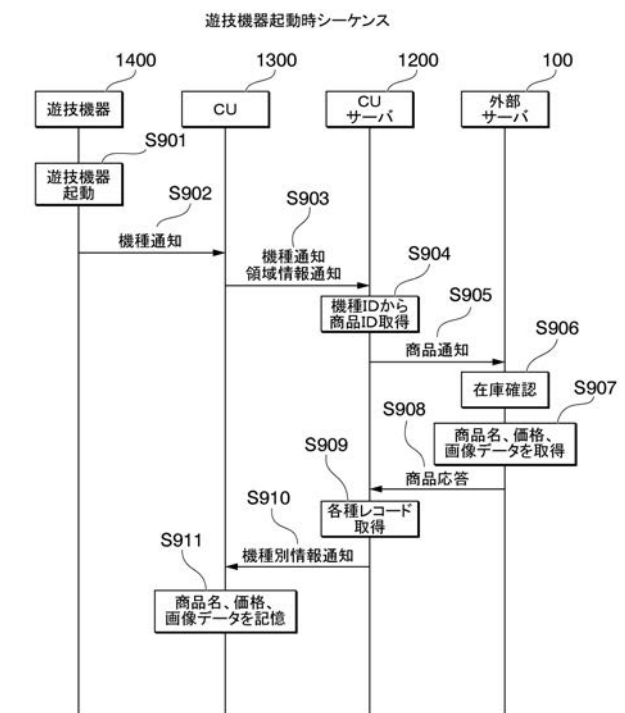


図 29

【図 30】

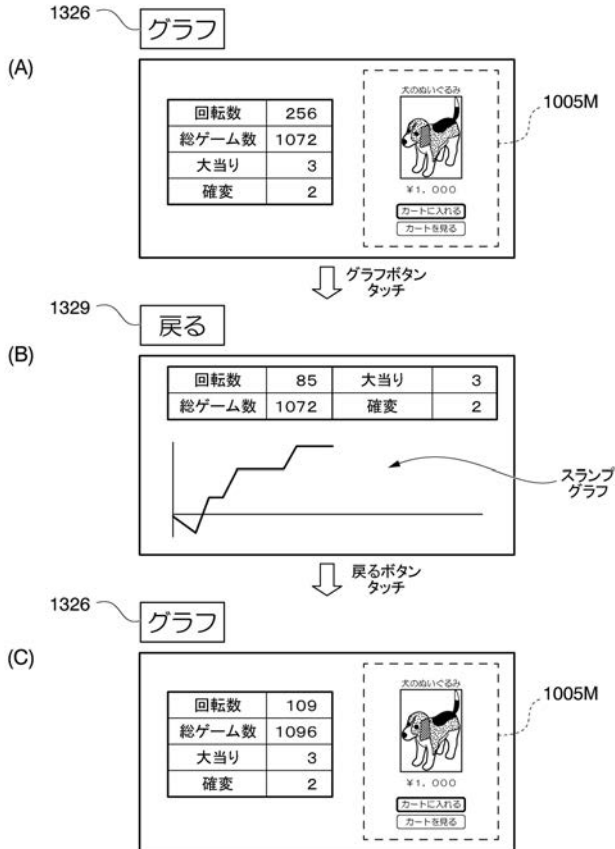


図30

【図 31】

表示制御シーケンス(グラフ関連)

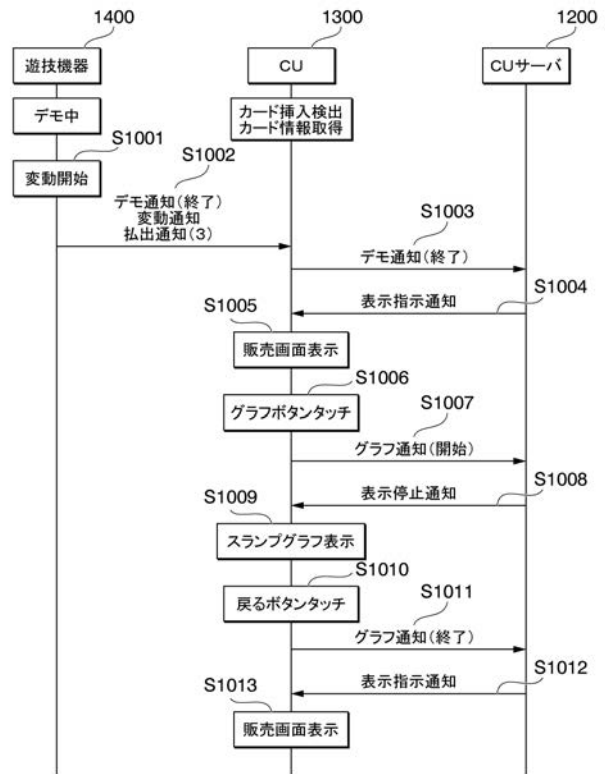


図31

【図 32】

購買制御シーケンス

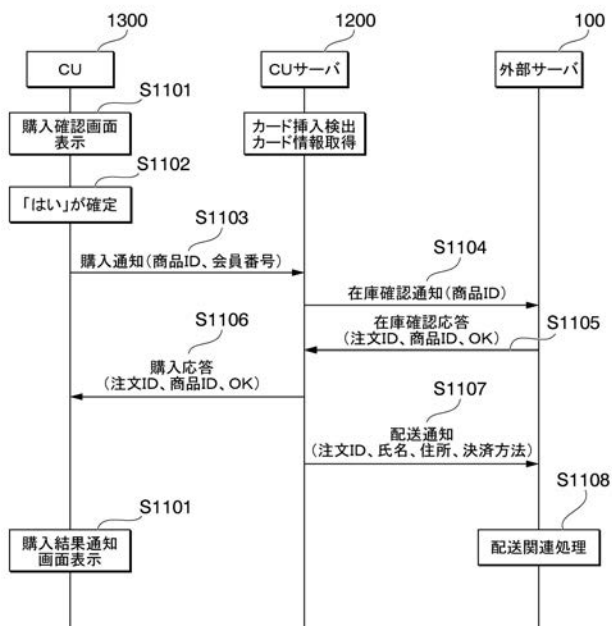


図32

【図 33】

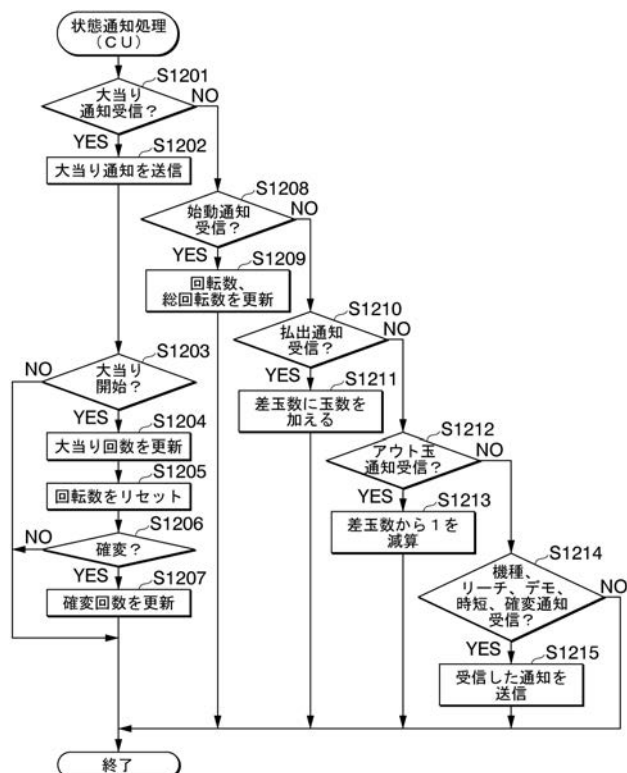


図33

【図 3 4】

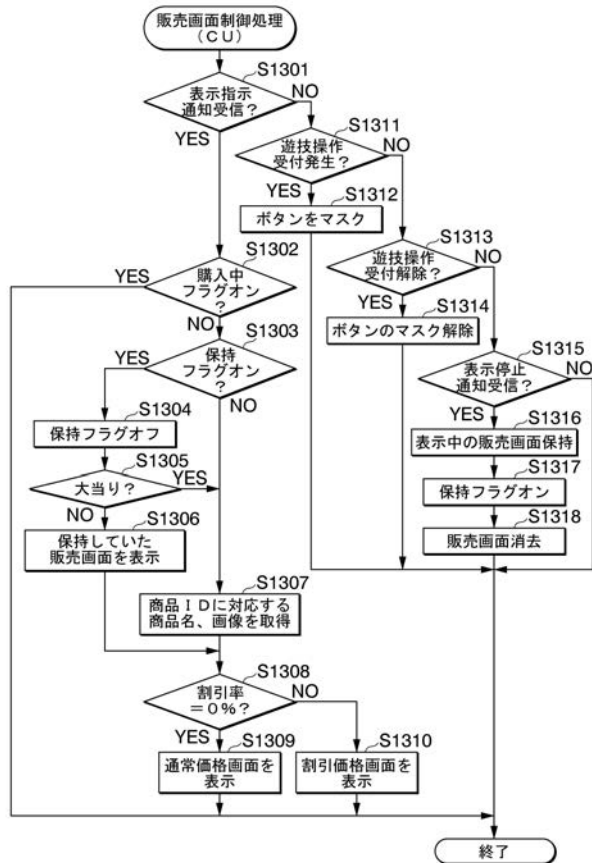


図34

【図 3 5】

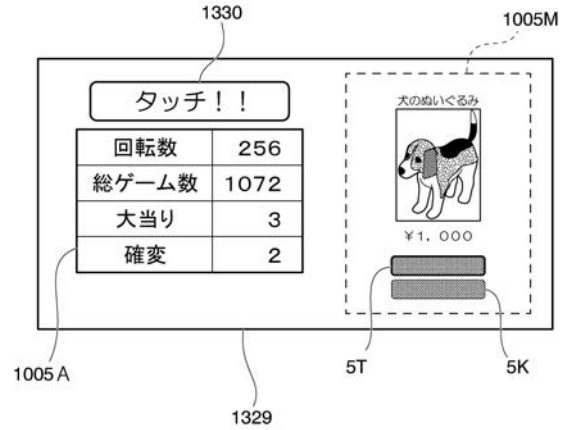


図35

【図 3 6】

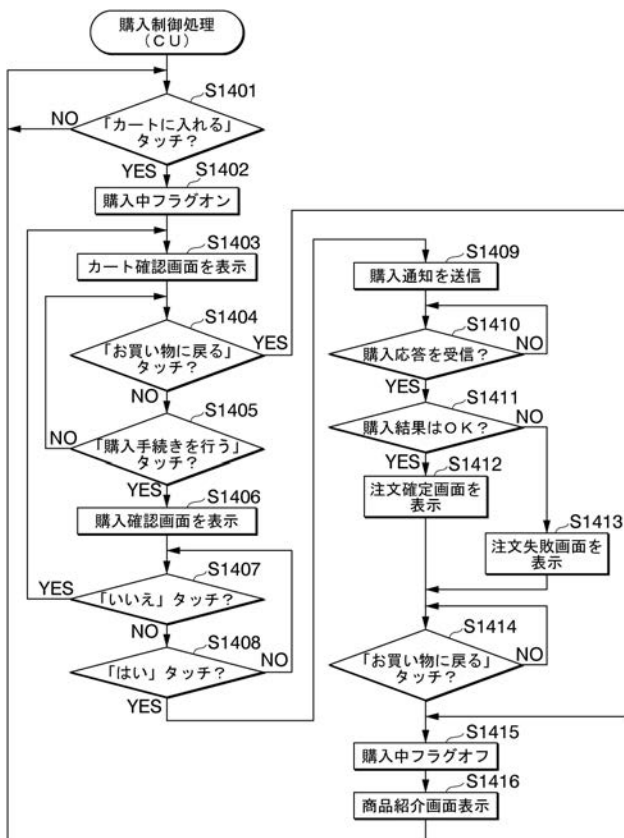


図36

【図 3 7】

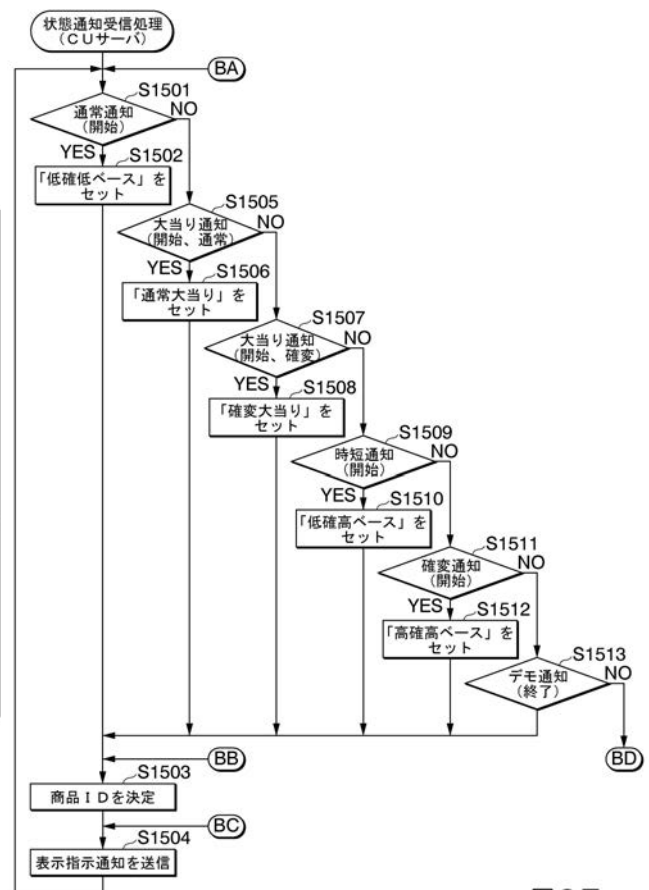


図37

【図 38】

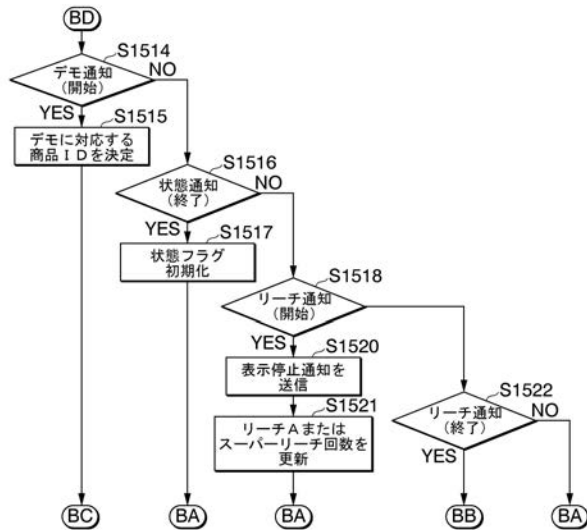


図 38

【図 39】

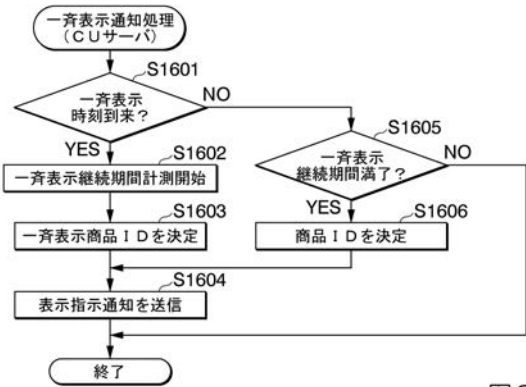


図 39

【図 40】

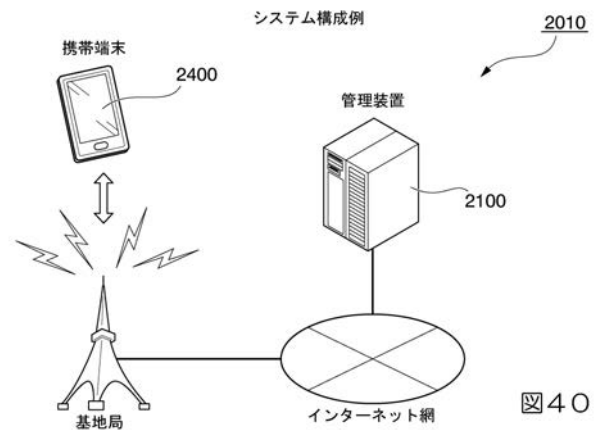


図 40

【図 41】

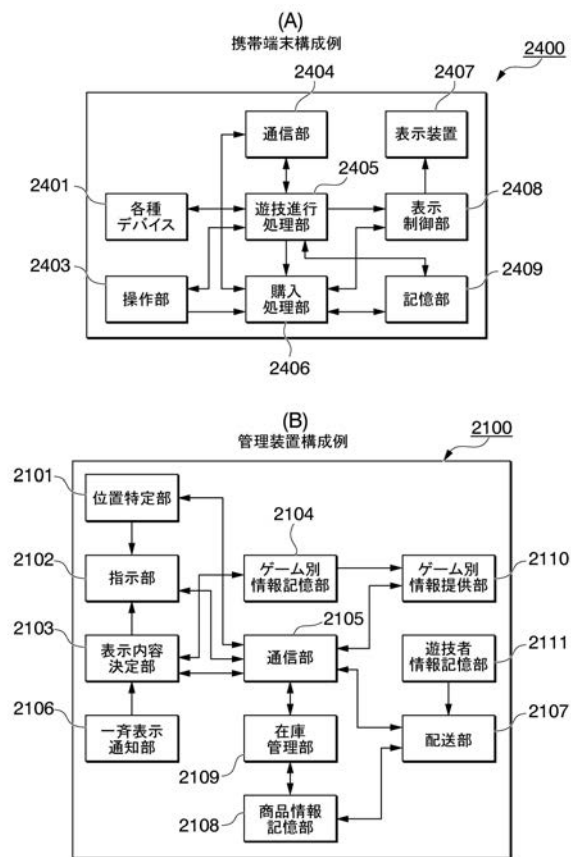


図 41

【図 42】

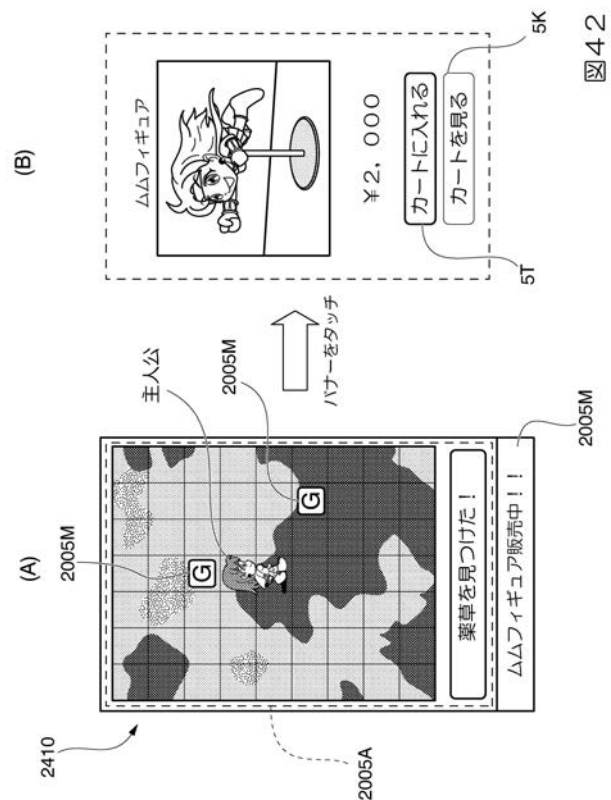


図 42

【図 4 3】

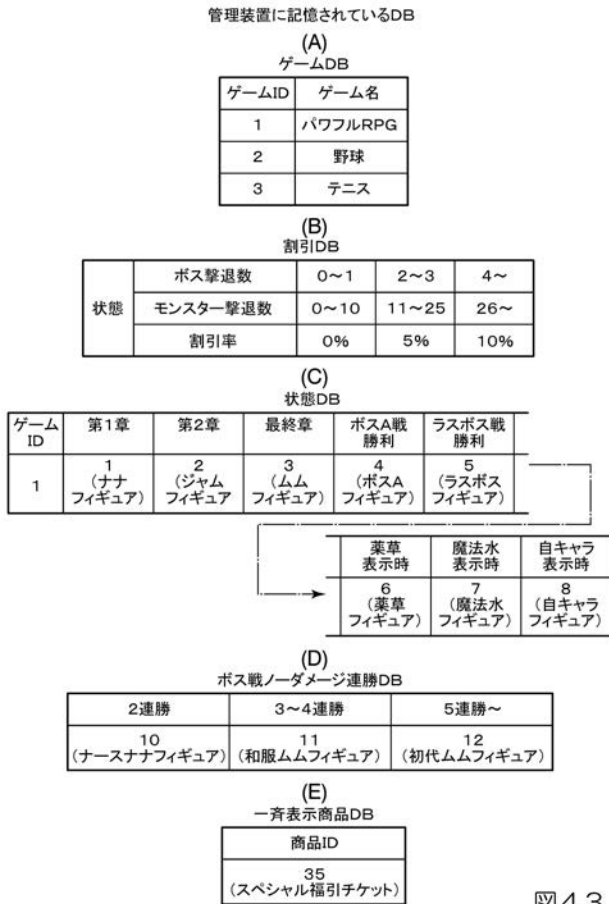


図 4 3

【図 4 4】



図 4 4

【図 4 5】

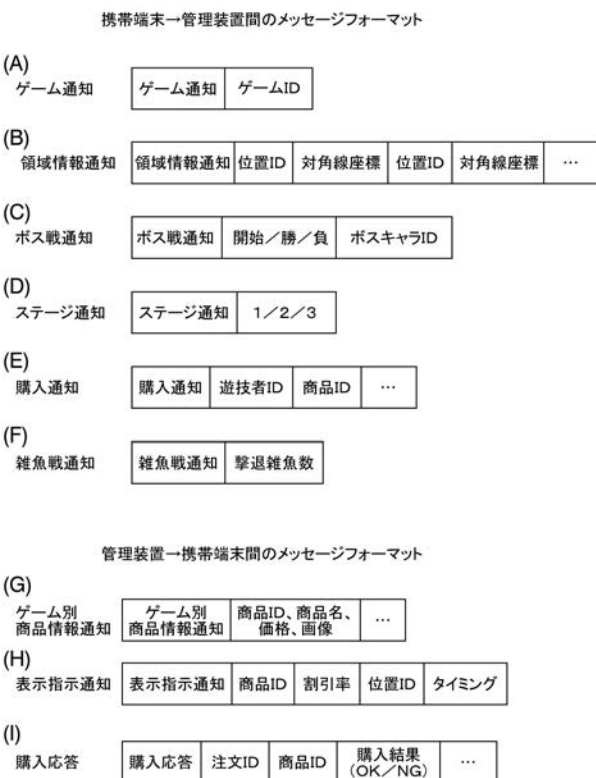


図 4 5

【図 4 6】

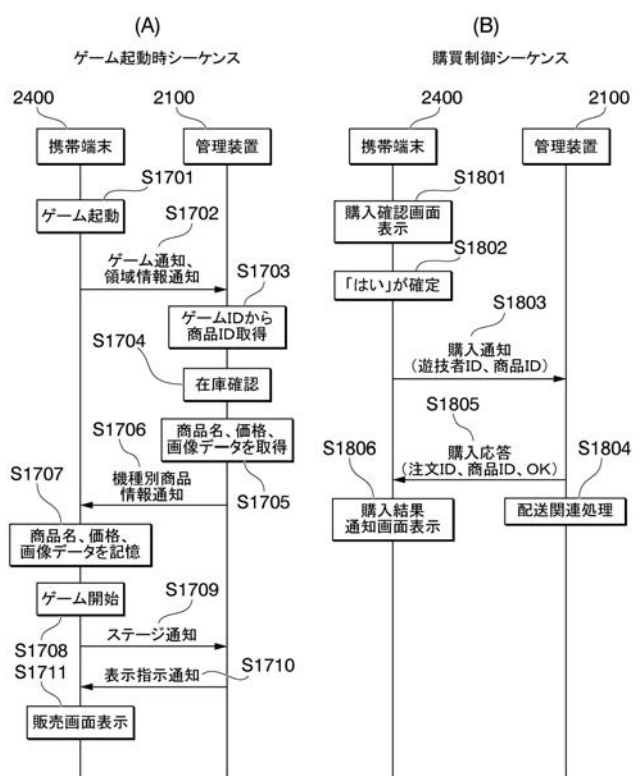
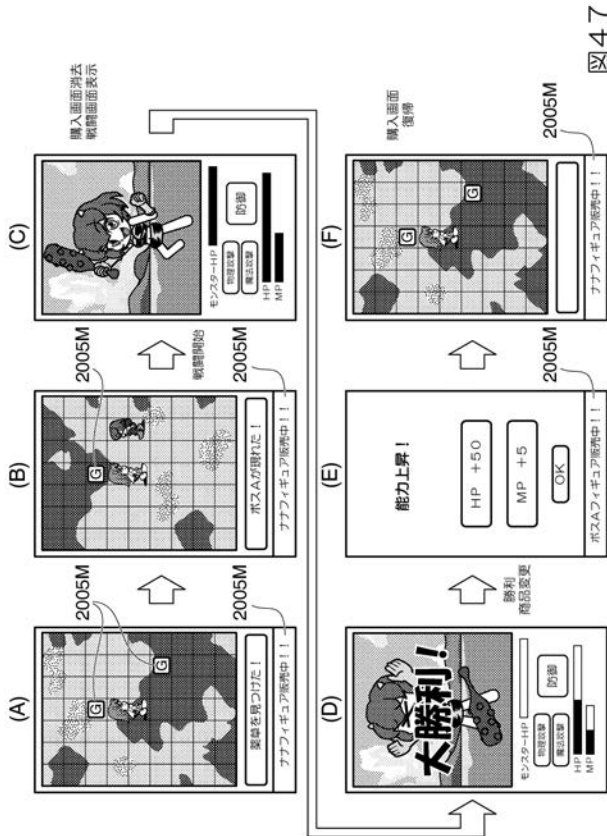


図 4 6

【図 47】



【図 48】

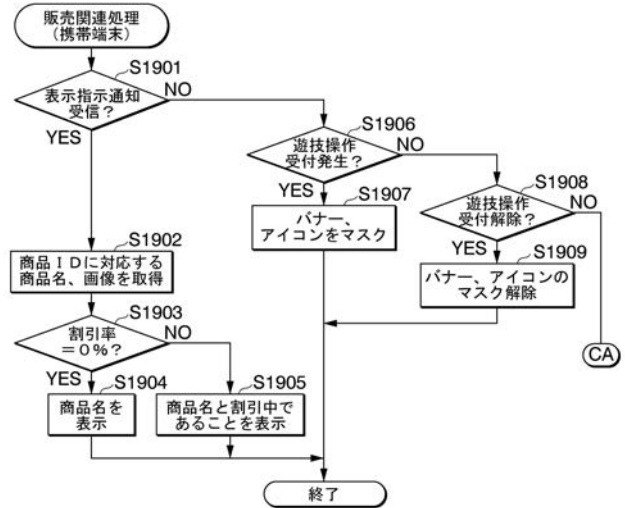


図 48

【図 49】

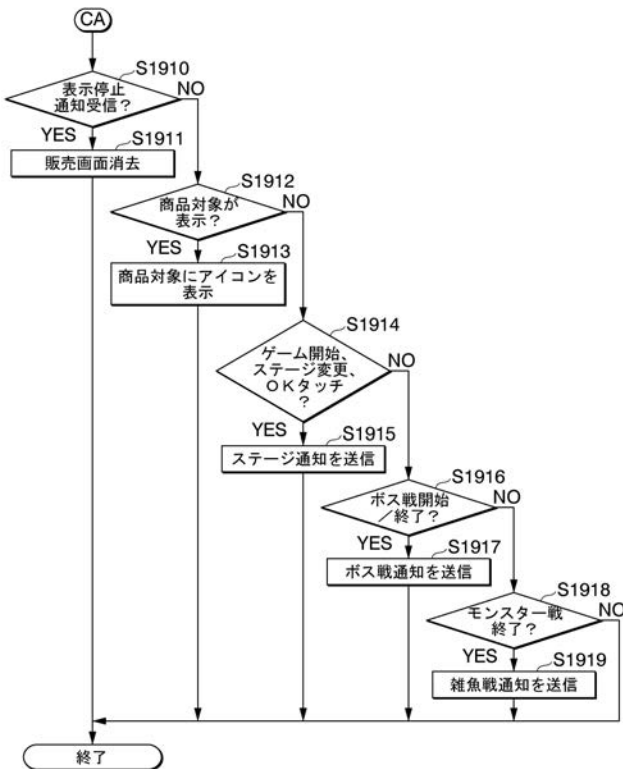


図 49

【図 50】

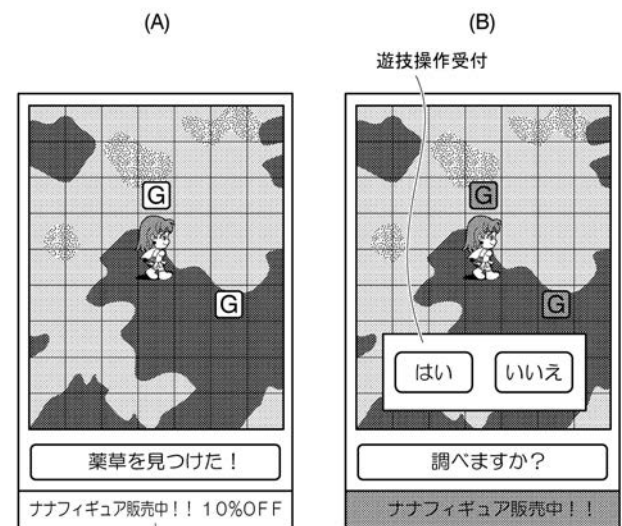


図 50

【図 5 1】

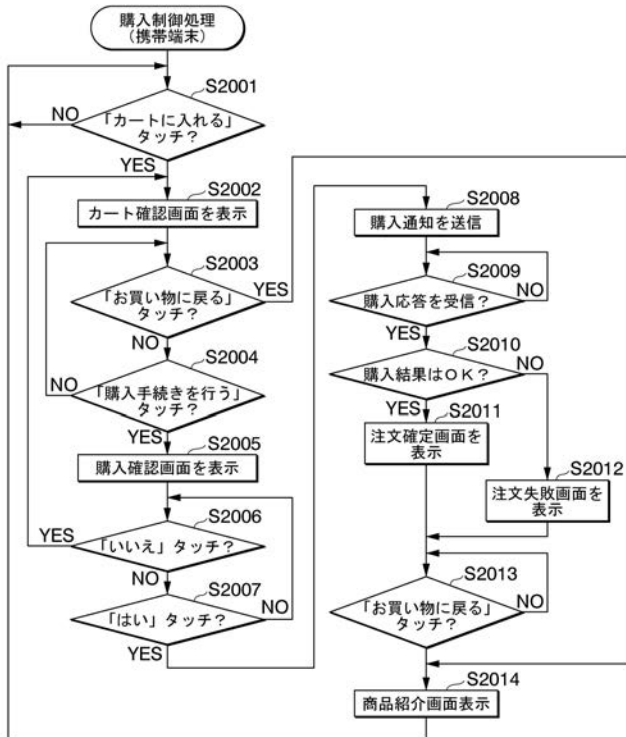


図 5 1

【図 5 2】

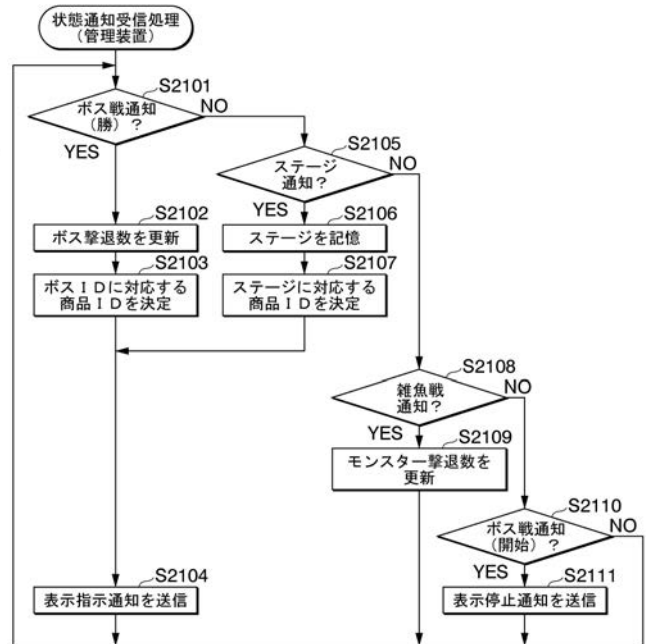


図 5 2

【図 5 3】

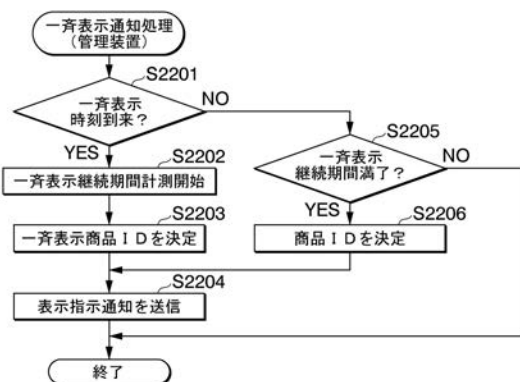


図 5 3

フロントページの続き

(72)発明者 菅家 正隆

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 BA04 CA27 CA58 FA05 FA09 FA19