

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3886552号
(P3886552)

(45) 発行日 平成19年2月28日(2007.2.28)

(24) 登録日 平成18年12月1日(2006.12.1)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 350Z

A63F 7/02 332Z

請求項の数 2 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願平7-215820
 (22) 出願日 平成7年8月24日(1995.8.24)
 (65) 公開番号 特開平9-56918
 (43) 公開日 平成9年3月4日(1997.3.4)
 審査請求日 平成14年5月14日(2002.5.14)

(73) 特許権者 000108937
 ダイコク電機株式会社
 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番
 1号 名古屋国際センタービル2階
 (74) 代理人 100071135
 弁理士 佐藤 強
 (72) 発明者 岡崎 誠
 名古屋市中村区那古野一丁目47番1号
 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電
 機株式会社内

審査官 納口 慶太

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技場用データ表示装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技場内に設置された多数台の遊技機に係る複数種類の遊技データを当該遊技機の台番号と対応付けた状態で蓄積するデータ記憶手段を備えた遊技場に設けられ、前記データ記憶手段に記憶された遊技データの中から遊技客の操作により選択された遊技データを表示するための表示手段を有した遊技場用データ表示装置において、

遊技客のIDコードが記録された記録担体から当該IDコードを読み込むためのデータ読み込み手段と、

前記IDコードと遊技客が選択した前記遊技機の台番号とを対応付けた状態のプリセットデータを記憶するためのデータ登録手段と、

前記データ読み込み手段がIDコードを読み込んだ状態でのみ前記データ登録手段に対する前記プリセットデータの記憶を許容するプリセット手段と、

前記データ読み込み手段がIDコードを読み込んだ状態では、前記データ登録手段中に当該IDコードを含むプリセットデータが記憶されている場合のみ、前記データ記憶手段中から上記プリセットデータ中の台番号に対応した遊技データを読み出して前記表示手段に表示させる表示制御手段とを備えたことを特徴とする遊技場用データ表示装置。

【請求項2】

前記データ登録手段は、前記IDコードと遊技客が選択した遊技機の台番号とを対応付けた状態のプリセットデータに代えて、IDコードと遊技客が選択した前記遊技データの種類に応じた検索条件とを対応付けたプリセットデータを記憶可能に構成され、

10

20

前記表示制御手段は、前記データ読み込み手段がＩＤコードを読み込んだ状態では、前記データ登録手段中に当該ＩＤコードを含むプリセットデータが記憶されている場合のみ、前記データ記憶手段中から上記プリセットデータ中の検索条件に対応した遊技データを読み出して前記表示手段に表示させる構成とされていることを特徴とする請求項１記載の遊技場用データ表示装置。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技場内に設置された多数台の遊技機に係る複数種類の遊技データを選択的に表示するための表示手段を有した遊技場用データ表示装置に関する。

10

【０００２】

【発明が解決しようとする課題】

パチンコホールにおいては、店内に設置されたパチンコ遊技機に係る複数種類の遊技情報のうち、遊技客にとって有益な情報を提供することにより、パチンコホール内での遊技に対する興味及び期待感の向上を図り、これを集客力のアップに結び付ける試みが行われている。

【０００３】

具体的には、従来では、ＣＲＴディスプレイなどより成る表示手段及び操作用キースイッチを備えたデータ表示装置をパチンコホール内の適宜場所に設置し、上記表示手段に対して、パチンコ遊技機に関する出玉率、特賞状態の発生回数及び発生履歴、打止状態の発生回数などの遊技データを選択的に画面表示できるように構成することが行われている。

20

【０００４】

上記のようなデータ表示装置は、比較的高価であるためパチンコホール内の１～２箇所に設置されるのが普通であるが、遊技客がデータ表示装置を利用する場合には、遊技データを画面上に呼び出すための操作に比較的に長い時間が必要になるという事情がある。このため、遊技客１人当たりの占有時間が長引くことになって、多くの遊技客の利用に供し得なくなるという問題点があり、このような問題点は、遊技客がデータ表示装置を通じて様々な遊技データを確認することが多いという一般的事情により拡大気味になるものであった。従って、この結果として、データ表示装置の利用者数が限られることが避けられないものであり、集客力アップを図るという本来の目的を十分に達成できなくなる虞があった。

30

【０００５】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技機に係る複数種類の遊技データの中から必要なものを選択的に表示させるに当たって、その表示のための操作に要する時間を短縮できて、遊技客１人当たりの占有時間を短縮でき、これにより利用者数の増大を図り得るようになる遊技場用データ表示装置を提供することにある。

【０００６】

【課題を解決するための手段】

本発明は上記目的を達成するために、遊技場内に設置された多数台の遊技機に係る複数種類の遊技データを当該遊技機の台番号と対応付けた状態で蓄積するデータ記憶手段を備えた遊技場に設けられ、前記データ記憶手段に記憶された遊技データの中から遊技客の操作により選択された遊技データを表示するための表示手段を有した遊技場用データ表示装置において、

40

遊技客のＩＤコードが記録された記録担体から当該ＩＤコードを読み込むためのデータ読み込み手段と、前記ＩＤコードと遊技客が選択した前記遊技機の台番号とを対応付けた状態のプリセットデータを記憶するためのデータ登録手段と、前記データ読み込み手段がＩＤコードを読み込んだ状態でのみ前記データ登録手段に対する前記プリセットデータの記憶を許容するプリセット手段とを備えた上で、前記データ読み込み手段がＩＤコードを読み込んだ状態では、前記データ登録手段中に当該ＩＤコードを含むプリセットデータが記憶されている場合のみ、前記データ記憶手段中から上記プリセットデータ中の台番号に対応した遊技データを読み出して前記表示手段に表示させる表示制御手段を備えた構成と

50

したものである。

【0007】

このような構成とした場合には、遊技客に対して、当該遊技客に固有のIDコードを記録した記録担体を発行しておく。記録担体の発行を受けた遊技客は、データ記憶手段に蓄積された多数台の遊技機に係る複数種類の遊技データのうち、自身が知りたい遊技機に関する遊技データを表示手段に表示させる場合には、上記記録担体のIDコードと遊技客自身が選択した遊技機の台番号とを対応付けた状態のプリセットデータとしてデータ登録手段に予め登録しておくものであり、この登録時には、記録担体のIDコードをデータ読み込み手段に読み込ませると、プリセット手段がデータ登録手段に対する前記プリセットデータの記憶を許容するようになるから、この許容状態でプリセットデータの登録を行う。

10

【0008】

上記のようにプリセットデータが登録された状態において、記録担体のIDコードをデータ読み込み手段に読み込ませると、表示制御手段が、前記データ登録手段中に当該IDコードを含むプリセットデータが記憶されている場合のみ、前記データ記憶手段中から上記プリセットデータ中の台番号に対応した遊技データを読み出して前記表示手段に表示させるようになる。

【0009】

従って、プリセットデータを予め登録しておけば、所望の遊技機に関する遊技データを表示手段に表示させる際には、記録担体のIDコードを読み込み手段に読み込ませるという簡単な操作を行うだけ済むものであり、この結果、所望の遊技データの表示のために必要となる操作の所要時間を短縮できて、遊技客1人当たりの占有時間を短縮できるようになる。この場合、上記プリセットデータには、多数台の遊技機の台番号を含ませることが可能であるから、多数台の遊技機に係る遊技データを表示させる場合でも、その表示のための操作に要する時間を飛躍的に減少させることができ、遊技客1人当たりの占有時間の短縮に大きく寄与できることになる（請求項1）。

20

【0010】

また、前記データ登録手段を、前記IDコードと遊技客が選択した遊技機の台番号とを対応付けた状態のプリセットデータに代えて、IDコードと遊技客が選択した前記遊技データの種類に応じた検索条件とを対応付けたプリセットデータを記憶可能な構成とした上で、前記表示制御手段を、前記読み取り手段がIDコードを読み込んだ状態では、前記データ登録手段中に当該IDコードを含むプリセットデータが記憶されている場合のみ、前記データ記憶手段中から上記プリセットデータ中の検索条件に対応した遊技データを読み出して前記表示手段に表示させる構成としても良いものである。

30

【0011】

このような構成とした場合にも、遊技客に対して、当該遊技客に固有のIDコードを記録した記録担体を発行しておく。記録担体の発行を受けた遊技客は、データ記憶手段に蓄積された多数台の遊技機に係る複数種類の遊技データのうち、自身が知りたい種類（例えば遊技機での大当たり回数の累計など）の遊技データを表示手段に表示させる場合には、上記記録担体のIDコードと遊技客自身が選択した前記遊技データの種類に応じた検索条件とを対応付けた状態のプリセットデータとしてデータ登録手段に予め登録しておくものであり、この登録は、記録担体のIDコードをデータ読み込み手段に読み込ませた状態で行う。

40

【0012】

上記のようにプリセットデータが登録された状態において、記録担体のIDコードをデータ読み込み手段に読み込ませると、表示制御手段が、前記データ登録手段中に当該IDコードを含むプリセットデータが記憶されている場合のみ、前記データ記憶手段中から上記プリセットデータ中の検索条件に対応した遊技データを読み出して表示手段に表示させるようになる。

【0013】

従って、この場合にも、プリセットデータを予め登録しておけば、所望の遊技機に関する

50

遊技データを表示手段に表示させる際に、記録担体のIDコードを読み込み手段に読み込ませるという簡単な操作を行うだけ済むものであり、遊技客1人当たりの占有時間を短縮できるようになる。この場合、上記プリセットデータには、複数種類の遊技データに対応した検索条件を含ませることが可能であるから、多数台の遊技機に係る遊技データを表示させる場合でも、その表示のための操作に要する時間を飛躍的に減少させることができ、遊技客1人当たりの占有時間の短縮に大きく寄与できることになる（請求項2）。

【0014】

【発明の実施形態】

以下、本発明をパチンコホールに適用した一実施例について図面を参照しながら説明する。

10

全体の構成を示す図2において、パチンコ遊技機1はパチンコホール内に一列状配置の複数台を一単位とした状態で多数台列設されるものであり、各パチンコ遊技機1の上方位置には、これと1対1で対応するようにして呼び出しランプユニット2が設置されている。

【0015】

上記呼び出しランプユニット2は、パチンコ遊技機1と、パチンコホール内の管理室に設置された集中管理コンピュータ3（本発明でいうデータ記憶手段に相当）との間での信号中継機能などを備えた構成となっている。また、上記集中管理コンピュータ3は、パチンコホール内の適宜場所に設置された情報提供端末4（本発明の対象である遊技場用データ表示装置に相当）との間で後述のような信号授受を行う構成となっている。

【0016】

20

ここで、上記パチンコ遊技機1は、具体的には図示しないが、通常の入賞孔の他に、動作状態で入賞率が極端に高くなる電気役物を備えた特賞用入賞孔と、パチンコ玉が入賞したときに上記電気役物を所定の確率（パチンコ遊技機1の機種によっては不確定の確率）で動作状態に切り換えるためのスタート入賞孔とを備えた周知の構成となっている。

【0017】

また、パチンコ遊技機1は、遊技に伴うアウト玉数及びセーフ玉数をそれぞれ示すアウト玉数信号及びセーフ玉数信号、前記電気役物の動作状態つまり特賞状態が発生したことを示す特賞信号、前記スタート入賞孔へのパチンコ玉の入賞に応じたスタート信号をそれぞれリアルタイムに出力する構成となっており、それらの信号は、前記集中管理コンピュータ3に対し呼び出しランプユニット2を通じて与えられるようになっている。

30

【0018】

ここで、上記集中管理コンピュータ3は、パチンコ遊技機1群から入力される上述のような各信号に基づいて、パチンコ遊技機1毎の管理データ（アウト玉数及びセーフ玉数の差、出玉率、特賞回数、スタート入賞孔への入賞回数など）の演算機能、並びにその演算結果に基づいたパチンコ遊技機1の打止制御機能を備えた周知構成のものである。

【0019】

この場合、集中管理コンピュータ3にあっては、上記演算結果に基づいて、例えば、各パチンコ遊技機1に関する例えば以下▲1▼のような累計データと、▲2▼のような履歴グラフ作成用データとを、情報提供端末4において表示するための遊技データとして当日及び過去の所定日数分にわたって蓄積すると共に、以下▲3▼のようなスタート回数データを、同じく情報提供端末4において表示するための遊技データとして順次更新記憶する構成となっている。

40

【0020】

▲1▼…各営業日の日付を示すデータと、各営業日におけるパチンコ遊技機1毎の累計アウト玉数、累計セーフ玉数、累計スタート回数（スタート入賞孔へ入賞回数）、累計特賞回数、累計打止回数、特賞確率（累計特賞回数÷累計スタート回数）を含む累計データ。

【0021】

▲2▼…パチンコ遊技機1において特賞が発生した各時点毎の累計アウト玉数及び差玉数（アウト玉数－セーフ玉数）を示す履歴データと、特賞が終了した各時点毎の累計アウト玉数及び差玉数とを示す履歴データとを組み合わせる履歴グラフ作成用データ。

50

【0022】

▲3▼...特賞が発生した後のスタート回数を示すスタート回数データ。但し、このスタート回数データは、特賞が新たに発生する毎に初期化され、この後に当該特賞が終了した後のスタート回数が順次累積される構成となっており、従って、当日における最新のデータということになる。

【0023】

さらに、集中管理コンピュータ3は、各パチンコ遊技機1側からの例えばアウト玉数信号に基づいて、各パチンコ遊技機1が稼働状態にあるか或いは非稼働状態にあるかをリアルタイムで判定する機能を備えており、その判定結果を順次更新記憶する構成となっている。

10

【0024】

図1には情報提供端末4の概略構成が機能ブロックの組み合わせにより示されている。この図1において、情報提供端末4は、上記遊技データなどを表示するためのCRTディスプレイなどより成る比較的大形の表示部5（本発明でいう表示手段に相当）、表示部5の画面上に設定されたマトリックス方式の透明状タッチスイッチ6、集中管理コンピュータ3との間でデータの送受信を行うための入出力部7、後述する会員カード（図3に符号11を付して示す）の記憶データを読み込むためのカードリーダー8（本発明でいうデータ読み込み手段に相当）、データ記憶のための記憶部9（本発明でいうデータ登録手段に相当）、表示部5の表示制御や集中管理コンピュータ3との間のデータ送受信制御などを行うためのCPUを含んで成る制御部10（本発明でいうプリセット手段及び表示制御手段に相当）を備えた構成となっている。

20

【0025】

尚、制御部10は、マトリックス方式のタッチスイッチ6をスキヤニングすることにより、当該タッチスイッチ6からその押圧操作位置を示す信号を受ける構成となっている。

【0026】

ここで、上記会員カード11は、本発明でいう記録担体に相当するものであり、例えばパチンコホールの遊技会員となった遊技客に対し1人1枚宛て発行される。この場合、会員カード11は、図3に示すように、その表面にテープ状の磁気記録部11aが設けられていると共に、加盟店名11b、加盟店及び会員に固有のデータに対応した数字列11c（「x」は十進数を表現）、会員の氏名を示す文字列11d、カード有効年月日を示す数字列11eがエンボス加工によって形成されている。

30

【0027】

そして、上記磁気記録部11aには、例えばパチンコホールを特定するための加盟店コード、前記会員（遊技客）に割り当てられたIDコード、カード有効年月日を示す有効期限データなどが記録されている。

【0028】

しかして、図4～図6には、情報提供端末4が有する制御部10による制御内容のうち本発明の要旨に関係した部分が示されており、以下これについて、表示部5による表示例を示した図7～図15も参照しながら説明する。

【0029】

まず図4において、制御部10は、電源が投入された状態で表示部5に対して図7に示すような初期画面を表示する（ステップA1）。具体的には、この初期画面には、当日の日付を示す文字a1、カードリーダー8への会員カード11の挿入を促すメッセージa2が表示される。

40

【0030】

このように表示部5に初期画面を表示した状態では、カードリーダー8にカードが挿入されるまで待機する（ステップA2）。そして、カードリーダー8にカードが挿入されたときには、その挿入カードから読み込んだデータに基づいて、当該カードが適正な会員カード11であるか否かを判断する（ステップA3）。

【0031】

50

尚、この場合、カードリーダー8が読み込んだデータ中に会員カード11に記録されたIDコード及び有効期限データが存在するか否かに基づいて、挿入カードが会員カード11であるか否かを判断し、さらに、その会員カード11から読み込んだIDコード及び有効期限データを集中管理コンピュータ3側に蓄積されている顧客データベースと照会することにより、当該会員カード11が適正なものであるか否かを判断するものである。

【0032】

挿入された会員カード11が不適正なものであった場合には、その会員カード11を排出するステップA4を実行して初期画面表示ステップA1へ戻るが、適正なものであった場合には、表示部5に対し図8に示すようなメニュー選択画面を表示する(ステップA5)。

10

【0033】

具体的には、図8のメニュー選択画面には、当日の日付を示す文字b1、選択対象メニューの内容を示す「遊技機情報」、「プリセット登録」、「インフォメーション」の各文字b2、b3、b4及びこれらの文字b2～b4を囲む枠、メニュー選択を促すメッセージb5が表示される。

【0034】

このとき、メニュー選択画面中の文字b2～b4に対応した部分が手指などにより押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ6のスキャニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ6にあつては、上記のような操作箇所が、それぞれ「遊技機情報」メニュー選択スイッチ(文字b2部分)、「プリセット登録」メニュー選択スイッチ(文字b3部分)、「インフォメーション」メニュー選択スイッチ(文字b4部分)として機能するようになっている。

20

【0035】

上記メニュー選択画面を表示した状態では、上述した各メニュー選択スイッチ(文字b2、b3、b4の各部分)を通じたメニュー選択操作の何れかが行われるまで待機する(ステップA6、A7、A8)。

【0036】

「インフォメーション」メニュー選択スイッチ(文字b4部分)が操作された場合(ステップA8で「YES」)には、表示部5に対して、例えば、パチンコホールで行っている種々のサービスについての案内、遊技上の注意事項についての案内、その他の案内事項を所定時間だけ表示させるインフォメーション処理ルーチンA9を実行した後に、メニュー選択画面表示ステップA5へ戻る。

30

【0037】

「プリセット登録」メニュー選択スイッチ(文字b3部分)が操作された場合(ステップA7で「YES」)には、図5に示すステップA10以降の制御を実行する。

【0038】

即ち、図5において、ステップA10では、表示部5に対し図9に示すような機種選択画面を表示する。具体的には、図9の機種選択画面には、当日の日付を示す文字c1、パチンコホール内に設置されたパチンコ遊技機1についての全ての機種名を示す「ドリーム1」などの文字c2群、「検索」、「台番指定」、「一覧確認」、「遊技台情報」、「終了」の各文字c3、c4、c5、c6、c7及びこれらの文字c3～c7を囲む枠が表示される。

40

【0039】

このとき、機種選択画面中の文字c2～c7に対応した部分が手指などにより押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ6のスキャニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ6にあつては、上記のような操作箇所が、それぞれ機種選択スイッチ(文字c2部分)、検索スイッチ(文字c3部分)、台番指定スイッチ(文字c4部分)、一覧確認スイッチ(文字c5部分)、遊技台情報スイッチ(文字c6部分)、終了スイッチ(文字c7部分)として機能するようになっている。

【0040】

50

尚、機種選択スイッチ（文字 c 2 部分）が操作されたときには、当該機種選択スイッチに対応した機種名が反転表示などにより特定される構成となっており、これにより当該機種名が選択された旨を報知するようになっている。このような反転表示は、実際には複数の機種名について行い得る構成、つまり、複数の機種名を選択可能な構成となっているが、以下においては、説明の便宜上、一つの機種名のみ選択可能な構成であるものとし、また、機種選択画面の表示当初には、所定の機種名を自動的に反転表示することにより、当該機種名が自動選択された状態とする構成になっているものとする。

【 0 0 4 1 】

上記のような機種選択画面の表示状態では、上述した検索スイッチ、台番指定スイッチ、一覧確認スイッチ、遊技機情報スイッチ、終了スイッチの何れかが操作されるまで待機する（ステップ A 1 1 ~ A 1 5 ）。

10

【 0 0 4 2 】

機種選択画面の表示状態で、検索スイッチ（文字 c 3 部分）が操作された場合（ステップ A 1 1 で「 Y E S 」）には、表示部 5 に対し図 1 0 のような検索条件設定画面を表示する（ステップ A 1 6 ）。

【 0 0 4 3 】

具体的には、図 1 0 の検索条件設定画面には、当日の日付を示す文字 d 1 、前記機種選択画面上で選択された機種名を示す文字 d 2 、例えば 4 種類の検索条件を示す「休止中の遊技機を検索」、「特賞回数 χ 回以上を検索」、「特賞回数 χ 回以下を検索」、「前回特賞終了後のスタート回数 $\chi \chi \chi$ 回以上を検索」の各文字 d 3 、 d 4 、 d 5 、 d 6 （但し、 χ は十進数を表現）、テンキースイッチを示す「 0 」から「 9 」までの数字列 d 7 、上記した 4 種類の検索条件を選択するためのスイッチの位置を示す例えば「休止」、「特賞以上」、「特賞以下」、「スタート」の各文字 d 8 、 d 9 、 d 10、 d 11、「登録」、「取消」、「終了」の各文字 d 12、 d 13、 d 14及びこれら数字列 d 7 、文字 d 2 、 d 8 ~ d 14を囲む枠が表示される。

20

このとき、検索条件設定画面中の数字列 d 7 、文字 d 8 ~ d 14に対応した部分が手指などにより押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ 6 のスキャニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ 6 にあっては、上記のような操作箇所が、それぞれテンキースイッチ（数字列 d 7 部分）、検索条件選択スイッチ（文字 d 8 ~ d 11部分）、登録スイッチ（文字 d 12部分）、取消スイッチ（文字 d 13部分）、終了スイッチ（文字 d 14部分）として機能するようになっている。

30

【 0 0 4 4 】

尚、検索条件を示す文字 d 3 ~ d 6 部分が押圧操作された各場合に、その操作箇所をタッチスイッチ 6 のスキャニングにより特定する構成としても良く、このような構成とした場合には、上記した検索条件選択スイッチを省略できることになる。

【 0 0 4 5 】

また、検索条件を示す各文字 d 4 、 d 5 、 d 6 中の「 χ 」部分には、検索条件設定画面の表示当初において適宜の初期値が表示される構成となっている。例えば、文字 d 4 部分には「特賞回数 1 0 回以上を検索」と表示され、文字 d 5 部分には「特賞回数 1 5 回以下を検索」と表示され、文字 d 6 部分には「前回特賞終了後のスタート回数 5 0 0 回以上を検索」と表示される構成となっている。この場合、各文字 d 3 、 d 4 、 d 5 、 d 6 に対応した検索条件が、検索条件選択スイッチ（文字 d 8 ~ d 11部分）により選択された状態では、選択された検索条件を示す文字の全体が反転表示などにより特定されるようになっており、その選択は重複して行い得る構成となっている。さらに、文字 d 4 、 d 5 、 d 6 に対応した検索条件が選択された状態では、それら各文字 d 4 、 d 5 、 d 6 中の「 χ 」部分の表示数値を、前記キースイッチ（文字 d 7 部分）を通じた数値入力操作に応じて任意に変更できる構成となっている。

40

【 0 0 4 6 】

しかして、上記検索条件設定画面を表示した状態では、上述のように検索条件選択スイッチにより選択された検索条件を受け付けて記憶する検索条件入力処理ルーチン A 1 7 を実

50

行する。

【 0 0 4 7 】

このルーチン A 1 7 の実行後には、前述した登録スイッチ（文字 d 12 部分）、取消スイッチ（文字 d 13 部分）、終了スイッチ（文字 d 14 部分）の操作状態を判断し（ステップ A 1 8 ~ A 2 0 ）、それらスイッチが何れも操作されていない状態では、検索条件入力処理ルーチン A 1 7 以降の制御を反復して実行する。

【 0 0 4 8 】

検索条件設定画面の表示状態で、終了スイッチ（文字 d 14 部分）が操作された場合（ステップ A 2 0 で「 Y E S 」）には、前記機種選択画面表示ステップ A 1 0 へ戻る。また、取消スイッチ（文字 d 13 部分）が操作されたとき（ステップ A 1 9 で「 Y E S 」）には、前記検索条件入力処理ルーチン A 1 7 で受け付けた検索条件をクリアするステップ A 2 1 を実行した後に、当該検索条件入力処理ルーチン A 1 7 以降の制御を実行する。

10

【 0 0 4 9 】

検索条件設定画面の表示状態で、登録スイッチ（文字 d 12 部分）が操作された場合（ステップ A 1 8 で「 Y E S 」）には、検索条件を受け付けた状態にあるか否かを判断し（ステップ A 2 2 ）、非受け付け状態では、表示部 5 中の余白スペースに例えば「検索条件が選択されていません」というようなメッセージを所定時間だけ表示し（ステップ A 2 3 ）、この後に検索条件入力処理ルーチン A 1 7 へ戻る。

【 0 0 5 0 】

これに対して、上記登録スイッチの操作時において検索条件を受け付けた状態にあった場合（ステップ A 2 2 で「 Y E S 」）には、検索条件登録処理ルーチン A 2 4 を実行した後に機種選択画面表示ステップ A 1 0 へ戻る。

20

【 0 0 5 1 】

この場合、上記検索条件登録処理ルーチン A 2 4 では、上述のように受け付けた状態にある検索条件と、カードリーダ 8 を通じて読み込んだ I D コードとを対応付けた検索条件プリセットデータを作成し、この検索条件プリセットデータを記憶部 9 に登録（記憶）する。

【 0 0 5 2 】

一方、前記機種選択画面の表示状態で、台番指定スイッチ（文字 c 4 部分）が操作された場合（ステップ A 1 2 で「 Y E S 」）には、表示部 5 に対し図 1 1 のような台番号選択画面を表示する（ステップ A 2 5 ）。

30

【 0 0 5 3 】

具体的には、図 1 1 の台番号選択画面には、当日の日付を示す文字 e 1 、前記機種選択画面上で選択された機種名を示す文字 e 2 、当該機種名に対応したパチンコ遊技機 1 の全ての台番号 e 3 、「登録」、「終了」の各文字 e 4 、 e 5 及び文字 e 2 、 e 4 、 e 5 を囲む枠が表示される。尚、上記台番号 e 3 の表示は、パチンコ遊技機 1 の設置時において例えば情報提供端末 4 側に予め記憶されているデータに基づいて行われるものである。

【 0 0 5 4 】

このとき、台番号選択画面中の台番号 e 3 、文字 e 4 、 e 5 に対応した部分が手指などにより押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ 6 のスキャニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ 6 にあっては、上記のような操作箇所が、それぞれ台番選択スイッチ（台番号 e 3 部分）、登録スイッチ（文字 e 4 部分）、終了スイッチ（文字 e 5 部分）として機能するようになっている。

40

【 0 0 5 5 】

尚、上記台番選択スイッチは、表示された多数の台番号 e 3 の中から所望のものを選択するためのもので、台番号 e 3 部分の操作毎に当該台番号 e 3 部分が反転表示状態及び通常表示状態に交互に切り換えられると共に、その反転表示による台番号の選択状態を報知するようになっており、その選択は重複して行い得る構成となっている。

【 0 0 5 6 】

上記台番号選択画面を表示した状態では、登録スイッチ（文字 e 4 部分）、終了スイッチ

50

(文字 e 5 部分)の何れかが操作されるまで待機し(ステップ A 2 6、A 2 7)、終了スイッチが操作されたときには、そのまま前記機種選択画面表示ステップ A 1 0 へ戻るが、登録スイッチが操作されたときには、台番号登録処理ルーチン A 2 8 を実行した後に機種選択画面表示ステップ A 1 0 へ戻る。

【 0 0 5 7 】

この場合、上記台番号登録処理ルーチン A 2 8 では、上述のように台番号選択スイッチにより選択された台番号(台番号選択画面中で反転表示された状態の台番号 e 3 に対応)と、カードリーダ 8 を通じて読み込んだ I D コードとを対応付けた台番号プリセットデータを作成し、この台番号プリセットデータを記憶部 9 に登録(記憶)する。

【 0 0 5 8 】

一方、前記機種選択画面の表示状態で、一覧確認スイッチ(文字 c 5 部分)が操作された場合(ステップ A 1 3 で「Y E S」)には、表示部 5 に対し図 1 2 のようなプリセット内容確認画面を表示する(ステップ A 2 9)。

【 0 0 5 9 】

具体的には、図 1 2 のプリセット内容確認画面には、当日の日付を示す文字 f 1 、前記検索条件選択画面上で登録された検索条件プリセットデータ及び前記台番選択画面上で登録された台番号プリセットデータが存在した場合に、それらのプリセットデータに対応した検索条件を示す文字 f 2 及び台番号を示す文字 f 3 を表示し、また、「一括削除」、「削除」、「終了」の文字 f 4 、 f 5 、 f 6 及びそれら文字 f 4 、 f 5 、 f 6 を囲む枠が表示される。但し、上記検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータが未登録の場合には、上記文字 f 2 ~ f 6 に代えて、例えば、プリセットデータが登録されていない旨を知らせるメッセージを表示する構成となっている。

【 0 0 6 0 】

このとき、プリセット内容確認画面中の文字 f 2 ~ f 6 に対応した部分が手指などにより押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ 6 のスキャニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ 6 にあっては、上記のような操作箇所が、それぞれ削除対象選択スイッチ(文字 f 2 、 f 3 部分)、一括削除スイッチ(文字 f 4 部分)、削除スイッチ(文字 f 5 部分)、終了スイッチ(文字 f 6 部分)として機能するようになっている。

【 0 0 6 1 】

尚、上記削除対象選択スイッチは、前記検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータのうち削除対象のデータを選択するためのもので、その操作毎に対応する文字 f 2 、 f 3 部分が反転表示状態及び通常表示状態に交互に切り換えられると共に、その反転表示により上記選択状態を報知するようになっており、その選択は重複して行い得る構成となっている。

【 0 0 6 2 】

上記プリセット内容確認画面を表示した状態では、前記一括削除(文字 f 4 部分)、削除スイッチ(文字 f 5 部分)、終了スイッチ(文字 f 6 部分)の何れかが操作されるまで待機し(ステップ A 3 0、A 3 1)、終了スイッチが操作されたときには、そのまま前記機種選択画面表示ステップ A 1 0 へ戻るが、一括削除スイッチまたは削除スイッチが操作されたときには、プリセットデータ削除処理ルーチン A 3 2 を実行した後に、上記判断ステップ A 3 0 へ戻る。

【 0 0 6 3 】

この場合、上記プリセットデータ削除処理ルーチン A 3 2 では、削除スイッチの操作時には、前記記憶部 9 中から上述のように削除対象選択スイッチにより選択された削除対象の検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータを削除し、また、一括削除スイッチの操作時には、記憶部 9 中の検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータを一括して削除する。

【 0 0 6 4 】

一方、前記機種選択画面の表示状態で、遊技台情報スイッチ(文字 c 6 部分)が操作され

10

20

30

40

50

た場合（ステップA14で「YES」）には、記憶部9中に検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータが登録されているか否かを判断し（ステップA33）、非登録状態では、表示部5中の余白スペースに例えば「プリセットデータが登録されていません」というようなメッセージを所定時間だけ表示し（ステップA34）、この後に判断ステップA11へ戻る。

【0065】

これに対して、上記遊技台情報スイッチの操作時において記憶部9中に検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータが登録された状態にあった場合（ステップA33で「YES」）には、図6に示す後述の検索処理ルーチンA46以降の制御を実行する。

【0066】

さらに、機種選択画面の表示状態で、終了スイッチ（文字c7部分）が操作された場合（ステップA15で「YES」）には、前記メニュー選択画面表示ステップA5へ戻る。

【0067】

メニュー選択画面（図8参照）の表示状態で、「遊技機情報」メニュー選択スイッチ（文字b2部分）が操作された場合（図4のステップA6で「YES」）には、図6に示すステップA35以降の制御を実行する。

【0068】

即ち、図6において、ステップA35では、表示部5に対し図13（a）のような遊技機情報一覧画面を表示する。具体的には、図13（a）の遊技機情報一覧画面には、当日の日付及び現在時刻を示す文字g1、「大当たり回数/スタート回数」の文字g2、「2日前、前日、本日」の文字g3、この文字g3に対応したデータ表示エリアΔA（台番号の入力位置を指し示すカーソルC（この例では斜線帯により示した反転表示によるカーソル）を含む）、テンキースイッチを示す「0」から「9」までの数字列g4、上記カーソル及び画面スクロール用のスイッチを示すアイコンg5、「実行」、「プリセット」、「出玉」、「履歴」、「登録」、「終了」の各文字g6～g10及びこれらの数字列g4、文字g6～g11を囲む枠が表示される。

【0069】

このとき、遊技機情報一覧画面中の数字列g4、アイコンg5、文字g6～g11に対応した部分が手指などにより押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ6のスキニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ6にあつては、上記のような操作箇所が、それぞれテンキースイッチ（数字列g4部分）、スクロールスイッチ（アイコンg5部分）、実行スイッチ（文字g6部分）、プリセットデータスイッチ（文字g7部分）、出玉推移グラフ選択スイッチ（文字g8部分）、特賞履歴選択スイッチ（文字g9部分）、登録スイッチ（文字g10部分）、終了スイッチ（文字g11部分）として機能するようになっている。

【0070】

尚、前記データ表示エリアΔA中においてカーソルCによって指し示される台番号入力位置には、前記テンキースイッチにより任意の台番号を入力して表示可能な構成となっており、また、カーソルCの位置を前記スクロールスイッチにより移動させることにより、任意数の台番号を入力して表示できるようになっている。

【0071】

上記遊技機情報一覧画面を表示した状態では、上述のようにテンキースイッチにより入力された台番号を受け付けて記憶する台番号入力処理ルーチンA36を実行し、この後には、前述した実行スイッチ（文字g6部分）、プリセットデータスイッチ（文字g7部分）、出玉推移グラフ選択スイッチ（文字g8部分）、特賞履歴選択スイッチ（文字g9部分）、登録スイッチ（文字g10部分）、終了スイッチ（文字g11部分）の操作状態を判断し（ステップA37～A42）、それらスイッチが何れも操作されていない状態では、台番号入力処理ルーチンA36以降の制御を反復して実行する。

【0072】

遊技機情報一覧画面の表示状態で、実行スイッチ（文字g6部分）が操作された場合（ス

10

20

30

40

50

テップ A 3 7 で「Y E S」) には、前記台番号入力処理ルーチン A 3 6 において台番号を受け付けた状態にあるか否かを判断し(ステップ A 4 3)、非受け付け状態では、表示部 5 中の余白スペースに例えば「台番号が指定されていません」というようなメッセージを所定時間だけ表示し(ステップ A 4 4)、この後に台番号入力処理ルーチン A 3 6 へ戻る。

【0073】

これに対して、上記実行スイッチの操作時において台番号を受け付けた状態にあった場合(ステップ A 4 3 で「Y E S」) には、指定遊技機情報表示処理ルーチン A 4 5 を実行した後に台番号入力処理ルーチン A 3 6 へ戻る。

【0074】

この場合、上記指定遊技機情報表示処理ルーチン A 4 5 では、集中管理コンピュータ 3 に蓄積された累計データ(前記▲1▼の説明参照)の中から、前述のように受け付けた状態にある台番号のパチンコ遊技機 1 に関する累計特賞回数を示すデータを、当日を含む過去 3 日分について読み出すと共に、同じく集中管理コンピュータ 3 に蓄積されたスタート回数データ(前記▲3▼の説明参照)の中から、受け付け状態にある台番号のパチンコ遊技機 1 に関するものを読み出して、その読み出しデータを、表示部 5 中のデータ表示エリア Δ A に対し図 1 3 (b) のように表示する。尚、このデータ表示エリア Δ A には、該当パチンコ遊技機 1 の台番号及び機種も同時に表示されるようになる。

【0075】

一方、遊技機情報一覧画面の表示状態で、プリセットデータスイッチ(文字 g 7 部分)が操作された場合(ステップ A 3 8 で「Y E S」) には、検索処理ルーチン A 4 6 を実行する。

【0076】

この検索処理ルーチン A 4 6 では、記憶部 9 中に登録されている検索条件プリセットデータ群及び台番号プリセットデータ群を検索して、会員カード 1 1 からカードリーダー 8 を通じて読み込んだ I D コードを含むものを抽出する動作を行うものであり、このルーチン A 4 6 の実行後には、該当 I D コードを含むプリセットデータが抽出されたか否かを判断する(ステップ A 4 7)。

【0077】

このステップ A 4 7 で「N O」と判断した場合、つまりカードリーダー 8 に挿入された会員カード 1 1 の I D コードに対応した検索条件プリセットデータ或いは台番号プリセットデータが未登録であった場合には、表示部 5 中の余白スペースに例えば「プリセットされたデータがありません」というようなメッセージを所定時間だけ表示し(ステップ A 4 8)、この後に台番号入力処理ルーチン A 3 6 へ戻るが、「Y E S」と判断した場合には、プリセットデータ表示処理ルーチン A 4 9 を実行した後に台番号入力処理ルーチン A 3 6 へ戻る。

【0078】

上記プリセットデータ表示処理ルーチン A 4 9 では、集中管理コンピュータ 3 に蓄積された累計データ(前記▲1▼の説明参照)の中から、既登録の検索条件プリセットデータ或いは台番号プリセットデータ(カードリーダー 8 に挿入された会員カード 1 1 の I D コードに対応したデータ)により特定されるパチンコ遊技機 1 に関する累計特賞回数を示すデータを、当日を含む過去 3 日分について読み出すと共に、同じく集中管理コンピュータ 3 に蓄積されたスタート回数データ(前記▲3▼の説明参照)の中から、上記プリセットデータにより特定されるパチンコ遊技機 1 に関するものを読み出して、その読み出しデータを、表示部 5 中のデータ表示エリア Δ A に対し表示する。

【0079】

一方、遊技機情報一覧画面の表示状態で、出玉推移グラフ選択スイッチ(文字 g 8 部分)が操作された場合(ステップ A 3 9 で「Y E S」) には、表示部 5 に対し図 1 4 に示すような出玉推移グラフ画面を表示する(ステップ A 5 0)。

【0080】

10

20

30

40

50

具体的には、図 1 4 の出玉推移グラフ画面には、当日の日付及び現在時刻を示す文字 h 1、「出玉推移グラフ」の文字 h 2、上記遊技機情報一覧画面に表示されている台番号（スクロールスイッチの操作に応じて表示状態となる台番号も含む）のパチンコ遊技機 1 に係る出玉推移グラフ Δ G、画面スクロール用のスイッチを示すアイコン h 3、「一覧」、「履歴」、「登録」、「終了」の各文字 h 4 ~ h 7 及びこれらの文字 h 4 ~ h 7 を囲む枠が表示される。

【 0 0 8 1 】

このとき、アイコン h 3、文字 h 4 ~ h 7 に対応した部分が押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ 6 のスキャニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ 6 にあっては、上記のような操作箇所が、それぞれスクロールス

10

【 0 0 8 2 】

また、上記出玉推移グラフ Δ G は、集中管理コンピュータ 3 に蓄積された履歴グラフ作成用データ（前記 ▲ 2 ▼ の説明参照）に基づいて作成されるもので、その履歴グラフ作成用データのうち当日分の各データについて 1 画面分ずつの出玉推移グラフ Δ G を得るようになっており、このグラフ Δ G 中には、該当パチンコ遊技機 1 の台番号及び機種も同時に表示される。

【 0 0 8 3 】

この場合、出玉推移グラフ Δ G は、履歴グラフ作成用データ中の特賞発生時点及び特賞終了時点の各累計アウト玉数を横軸とし、特賞発生時点及び特賞終了時点の各差玉数を縦軸として作成されるものであり、このグラフ Δ G からはパチンコ遊技機 1 における出玉の推移状態が一目で分かるようになる。

20

【 0 0 8 4 】

尚、出玉推移グラフ Δ G は、遊技機情報一覧画面に表示されている台番号のパチンコ遊技機 1 について全て作成されるものであり、未表示状態の出玉推移グラフ Δ G については、スクロールスイッチ（アイコン h 3 部分）の操作に応じて選択的に表示される構成となっている。また、集中管理コンピュータ 3 側に蓄積された履歴グラフ作成用データは、当日を含む過去 3 日分のデータであるから、3 日分の出玉推移グラフを一度に表示する構成と

30

【 0 0 8 5 】

上記出玉推移グラフ画面を表示した状態では、特賞履歴選択スイッチ（文字 h 5 部分）、一覧画面選択スイッチ（文字 h 4 部分）、終了スイッチ（文字 h 7 部分）、登録スイッチ（文字 h 6 部分）の何れかが操作されるまで待機する（ステップ A 5 1 ~ A 5 4）。

【 0 0 8 6 】

出玉推移グラフ画面を表示した状態で、終了スイッチ（文字 h 7 部分）が操作されたとき（ステップ A 5 3 で「YES」）には、前記メニュー選択画面表示ステップ A 5（図 4 参照）へ戻り、一覧画面選択スイッチ（文字 h 4 部分）が操作されたとき（ステップ A 5 2 で「YES」）には、前記遊技機情報一覧画面表示ステップ A 3 5 へ戻る。

40

【 0 0 8 7 】

また、出玉推移グラフ画面を表示した状態で、特賞履歴選択スイッチ（文字 h 5 部分）が操作されたとき（ステップ A 5 1 で「YES」）には、後述する特賞履歴画面表示ステップ A 5 6 へ移行し、登録スイッチ（文字 h 6 部分）が操作されたときには、台番号登録処理ルーチン A 5 5 を実行した後に、前記台番号入力処理ルーチン A 3 6 へ戻る。この場合、上記台番号登録処理ルーチン A 5 5 では、前記遊技機情報一覧画面中に表示されている台番号（スクロールスイッチの操作により初めて表示される表示待機状態の台番号も含む）と、カードリーダ 8 を通じて読み込んだ ID コードとを対応付けた台番号プリセットデータを作成し、この台番号プリセットデータを記憶部 9 に登録（記憶）する。

【 0 0 8 8 】

50

一方、遊技機情報一覧画面の表示状態で、特賞履歴選択スイッチ（文字 g 9 部分）が操作された場合（ステップ A 4 0 で「YES」）には、表示部 5 に対し図 1 5 に示すような特賞履歴画面を表示する（ステップ A 5 6）。尚、このステップ A 5 6 は、前述したようにステップ A 5 1 で「YES」と判断されたときにも実行される。

【0089】

具体的には、図 1 5 の特賞履歴画面には、当日の日付及び現在時刻を示す文字 j 1、「特賞履歴」の文字 j 2、前記遊技機情報一覧画面に表示されている台番号（スクロールスイッチの操作に応じて表示状態となる台番号も含む）のパチンコ遊技機 1 に係る特賞履歴グラフ Δ H、画面スクロール用のスイッチを示すアイコン j 3、「一覧」、「出玉」、「登録」、「終了」の各文字 j 4 ~ j 7 及びこれらの文字 j 4 ~ j 7 を囲む枠が表示される。

10

【0090】

このとき、アイコン j 3、文字 j 4 ~ j 7 に対応した部分が押圧操作された各場合には、その操作位置が前記タッチスイッチ 6 のスキャニングに応じて特定されるようになっており、当該タッチスイッチ 6 にあっては、上記のような操作箇所が、それぞれスクロールスイッチ（アイコン j 3 部分）、一覧画面選択スイッチ（文字 j 4 部分）、出玉推移グラフ選択スイッチ（文字 j 5 部分）、登録スイッチ（文字 j 6 部分）、終了スイッチ（文字 j 7 部分）として機能するようになっている。

【0091】

また、上記特賞履歴グラフ Δ H は、集中管理コンピュータ 3 に蓄積された履歴グラフ作成用データ（前記 ▲ 2 ▼ の説明参照）に基づいて作成されるもので、当日を含む過去 3 日分についての履歴グラフ作成用データに基づいた特賞履歴グラフ Δ H を得るようになっており、このグラフ Δ H 中には、対応する位置に「2 日前」、「1 日前」、「本日」の各文字が表示されると共に、該当パチンコ遊技機 1 の台番号及び機種も同時に表示される。

20

【0092】

この場合、特賞履歴グラフ Δ H は、履歴グラフ作成用データ中の特賞発生時点の累計アウト玉数データに基づいて、特賞発生時点を時間軸（当日を含む過去 3 日分）である横軸にプロット（「\$」印）することにより作成されるものであり、このグラフ Δ H からは、パチンコ遊技機 1 における特賞状態の発生履歴が過去 3 日分について一目で分かるようになる。

【0093】

尚、特賞履歴グラフ Δ H は、遊技機情報一覧画面に表示されている台番号のパチンコ遊技機 1 について全て作成されるものであり、未表示状態の特賞履歴グラフ Δ H については、スクロールスイッチ（アイコン j 3 部分）の操作に応じて選択的に表示される構成となっている。

30

【0094】

上記特賞履歴画面を表示した状態では、一覧画面選択スイッチ（文字 j 4 部分）、出玉推移グラフ選択スイッチ（文字 j 5 部分）、終了スイッチ（文字 j 7 部分）、登録スイッチ（文字 j 6 部分）の何れかが操作されるまで待機する（ステップ A 5 7 ~ A 6 0）。

【0095】

特賞履歴画面を表示した状態で、終了スイッチ（文字 j 7 部分）が操作されたとき（ステップ A 5 9 で「YES」）には、前記メニュー選択画面表示ステップ A 5 へ戻り、一覧画面選択スイッチ（文字 j 4 部分）が操作されたとき（ステップ A 5 7 で「YES」）には、前記遊技機情報一覧画面表示ステップ A 3 5 へ戻る。

40

【0096】

また、特賞履歴画面を表示した状態で、出玉推移グラフ選択スイッチ（文字 j 5 部分）が操作されたとき（ステップ A 5 8 で「YES」）には、前記出玉推移グラフ画面表示ステップ A 5 0 へ移行し、登録スイッチ（文字 j 6 部分）が操作されたときには、前述した台番号登録処理ルーチン A 5 5 と同一内容の台番号登録処理ルーチン A 6 1 を実行した後に、前記台番号入力処理ルーチン A 3 6 へ戻る。

【0097】

50

一方、図 13 に示す遊技機情報一覧画面を表示した状態で、登録スイッチ（文字 g 10 部分）が操作された場合（ステップ A 4 1 で「YES」）には、前述した台番号登録処理ルーチン A 5 5 及び A 6 1 と同一内容の台番号登録処理ルーチン A 6 2 を実行した後に、前記台番号入力処理ルーチン A 3 6 へ戻る。

【0098】

さらに、遊技機情報一覧画面の表示状態で、終了スイッチ（文字 g 11 部分）が操作された場合（ステップ A 4 2 で「YES」）には、前記メニュー選択画面表示ステップ A 5 へ戻る。

【0099】

要するに、上記した本実施例の構成によれば、会員カード 11 の発行を受けた遊技客は、記憶部 9 に対して、所望の検索条件及び台番号をそれぞれ検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータとして予め登録しておけば、その検索を満たすパチンコ遊技機 1 に係る遊技データ、或いは上記台番号に対応したパチンコ遊技機 1 に係る遊技データを、情報提供端末 4 に対してきわめて簡単な操作で表示させ得るものである。

【0100】

具体的には、上記のような表示のためには、カードリーダー 8 に会員カード 11 を挿入した状態において、当該情報提供端末 4 の表示部 5 に表示されるメニュー選択画面（図 8 参照）中の「遊技機情報」メニュー選択スイッチ（文字 b 2 部分）を押圧操作するだけで良く、このような操作に応じて、予め登録したパチンコ遊技機 1 に係る遊技データを、図 13 に示すような形態の遊技機情報一覧画面として表示させ得るようになる。また、このような表示状態では、予め登録したパチンコ遊技機 1 に係る出玉推移グラフ（図 14 参照）や特賞履歴グラフ（図 15 参照）の遊技データも、きわめて容易な操作により表示させ得るようになる。

【0101】

従って、情報提供端末 4 において、所望の遊技データを表示させるために必要となる操作の所要時間を短縮できて、当該情報提供端末 4 における遊技客 1 人当たりの占有時間を短縮できるようになるから、その利用者数の増大及びこれに伴う集客力アップ効果を十分に発揮できるようになる。

【0102】

また、上記台番号プリセットデータには、多数台のパチンコ遊技機 1 の台番号を含ませることが可能であるから、多数台のパチンコ遊技機 1 に係る遊技データを表示させる場合でも、その表示のための操作に要する時間を飛躍的に減少させることができ、遊技客 1 人当たりの占有時間の短縮に大きく寄与できることになる。さらに、上記検索条件プリセットデータは、遊技客が指定した検索条件に合致したものが自動的に抽出されて登録される構成であるから、実用上において非常に有益となる。

【0103】

尚、本発明は上記した実施例に限定されるものではなく、次のような変形または拡張が可能である。

データ登録手段として、情報提供端末 4 側に設けた記憶部 9 を利用したが、例えば、会員カード 11 の磁気記録部 11 a に対して検索条件プリセットデータ及び台番号プリセットデータを磁気記録する構成、つまり当該磁気記録部 11 a をデータ登録手段として用いる構成としても良い。但し、この場合にはデータ読込手段として、カードリーダー 8 に代えて、上記磁気記録部 11 a に対しデータ書き込み可能なカードリーダーライタを使用することになる。また、会員カードを IC カード或いは IC メモリカードにより構成しても良い。記録担体としては、上記のような会員カード 11 に限られるものではなく、プリペイドカードを記録担体として利用する構成も可能である。

【0104】

検索条件として、「休止中の遊技機」、「特賞回数が所定回数以上」、「特賞回数が所定回数以下」、「前回特賞終了後のスタート回数」を例に挙げたが、特賞確率（累計特賞回数 ÷ 累計スタート回数）、打止回数などを検索条件として設定することも可能である。デ

10

20

30

40

50

ータ記憶手段として集中管理コンピュータ 3 を設けるようにしたが、当該データ記憶手段の機能を情報提供端末 4 に持たせる構成も可能である。

【0105】

会員カード 11 がカードリーダ 8 に挿入されたときにおいて、記憶部 9 に当該会員カード 11 に対応したプリセットデータが記憶されていた場合には、そのプリセットデータに該当した遊技データを表示部 5 に直ちに表示させる構成としても良い。

【0106】

【発明の効果】

本発明によれば以上の説明によって明らかなように、遊技機の台番号と対応付けた状態のプリセットデータ、或いは遊技機に係る遊技データの種類に応じた検索条件と対応付けたプリセットデータを、記録担体の ID コードと対応付けた状態で予め登録しておき、データ記憶手段が上記記録担体の ID コードを読み込むのに応じて、上記プリセットデータに対応した台番号の遊技機に関する遊技データ、或いはプリセットデータ中の検索条件に対応した遊技データを表示部に表示させる構成としたから、その表示のために必要な操作に要する時間を短縮できて、遊技客 1 人当たりの占有時間を短縮でき、これにより利用者数の増大を図り得るようになるという有益な効果を奏するものである。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施例の要部を構成する情報提供端末の電氣的構成を示す機能ブロック図

【図 2】全体の電氣的構成を示す機能ブロック図

【図 3】会員カードの正面図

【図 4】情報提供端末が有する制御部の制御内容を示すフローチャートその 1

【図 5】情報提供端末が有する制御部の制御内容を示すフローチャートその 2

【図 6】情報提供端末が有する制御部の制御内容を示すフローチャートその 3

【図 7】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 1

【図 8】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 2

【図 9】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 3

【図 10】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 4

【図 11】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 5

【図 12】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 6

【図 13】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 7

【図 14】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 8

【図 15】情報提供端末が有する表示部による表示例を示す図その 9

【符号の説明】

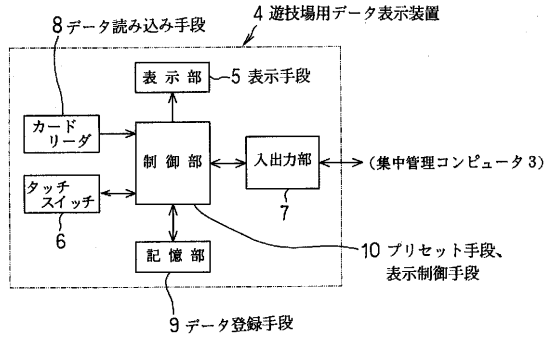
図面中、1 はパチンコ遊技機、2 は呼び出しランプユニット、3 は集中管理コンピュータ（データ記憶手段）、4 は情報提供端末（遊技場用データ表示装置）、5 は表示部（表示手段）、6 はタッチスイッチ、8 はカードリーダ（データ読み込み手段）、9 は記憶部（データ登録手段）、10 は制御部（プリセット手段、表示制御手段）、11 は会員カード（記録担体）を示す。

10

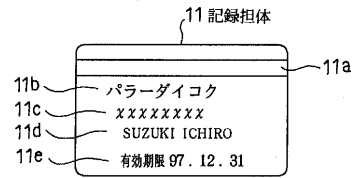
20

30

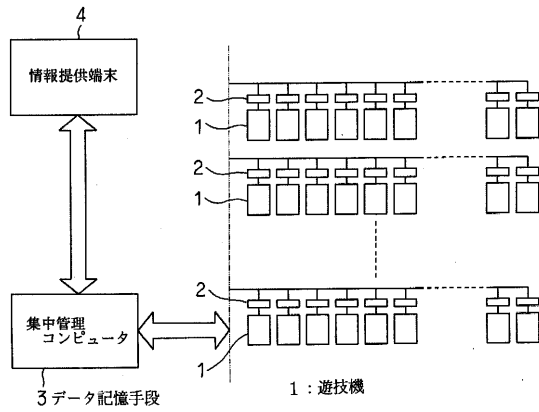
【図 1】



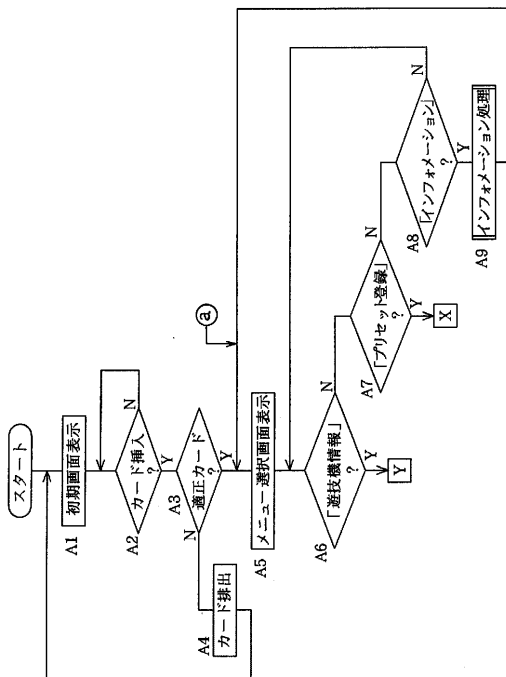
【図 3】



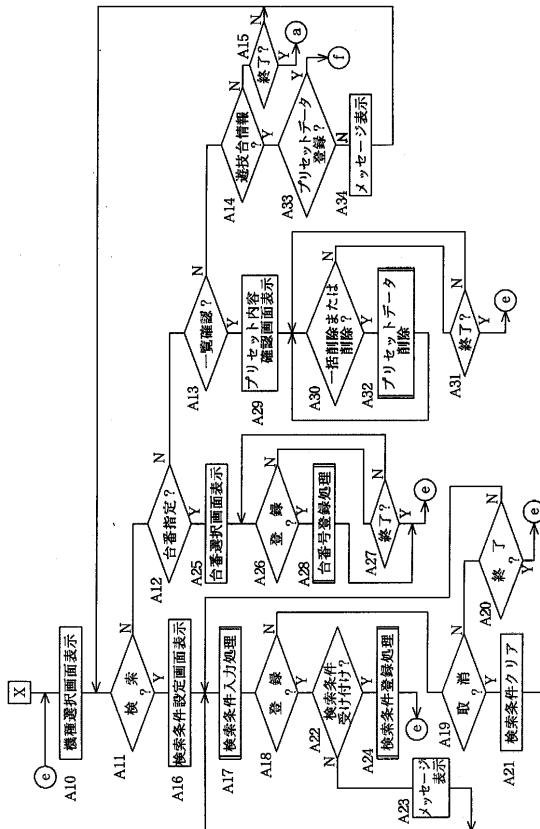
【図 2】



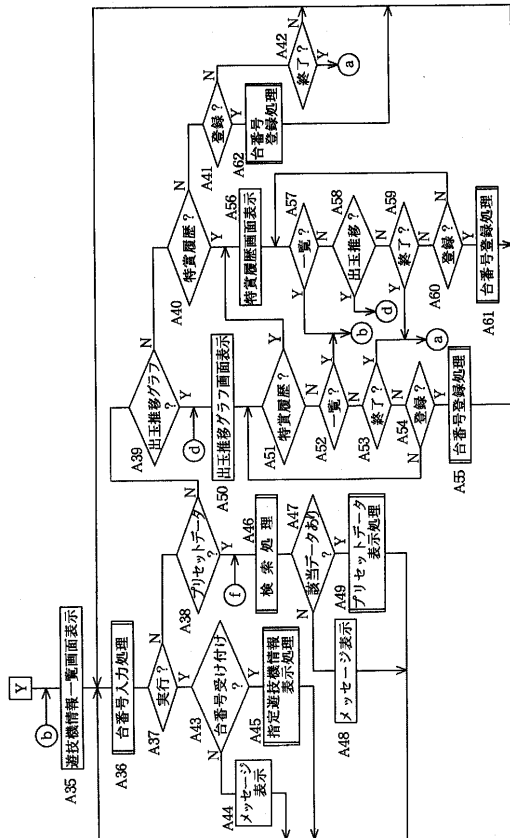
【図 4】



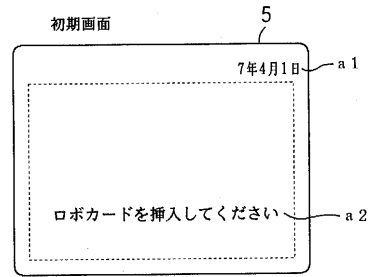
【図 5】



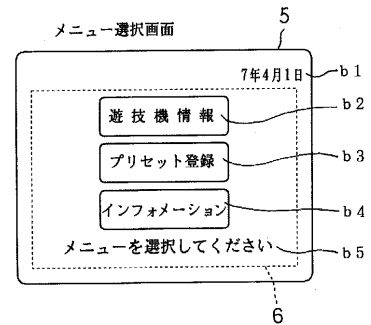
【図 6】



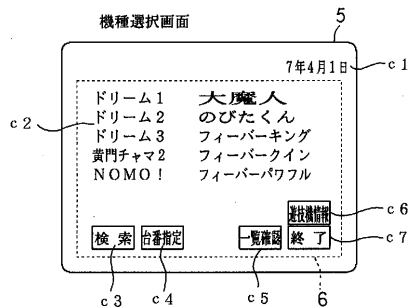
【図 7】



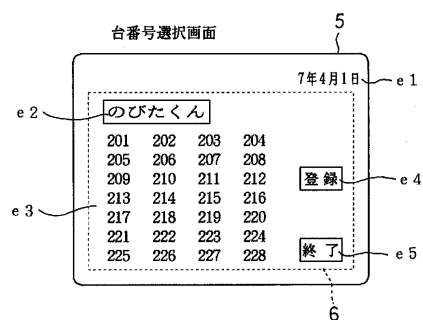
【図 8】



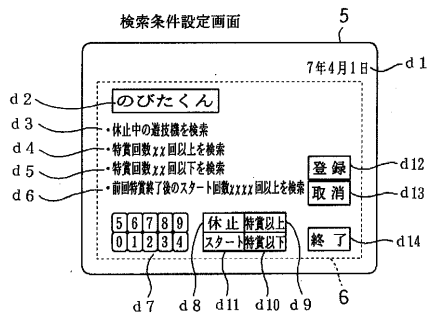
【図 9】



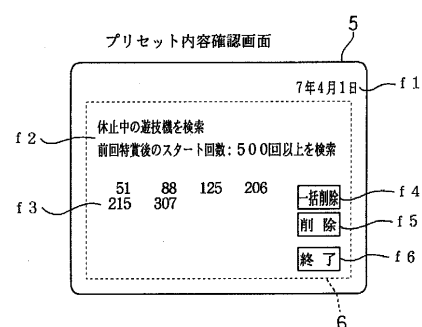
【図 11】



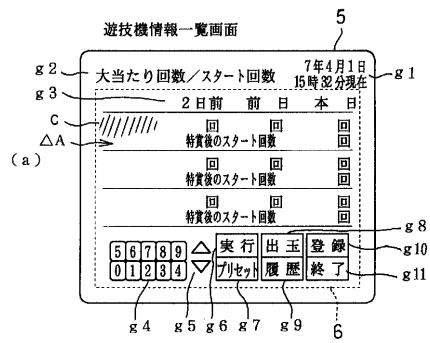
【図 10】



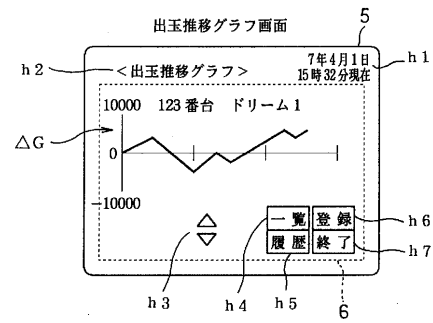
【図 12】



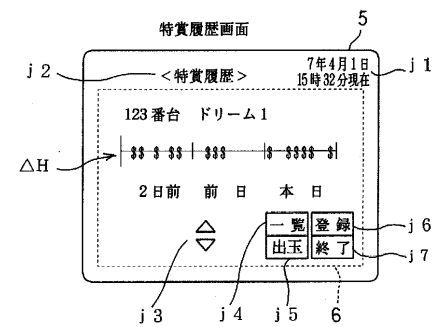
【図 13】



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平06 - 198067 (JP, A)
特開平06 - 134127 (JP, A)
特開平06 - 000247 (JP, A)
特開平07 - 236760 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02