

(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2019-76580

(P2019-76580A)

(43) 公開日 令和1年5月23日(2019.5.23)

(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 5 0 Z 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2017-207090 (P2017-207090)	(71) 出願人	000108937
(22) 出願日	平成29年10月26日 (2017.10.26)		ダイコク電機株式会社
			愛知県名古屋市中村区那古野一丁目43番5号
		(74) 代理人	110000567
			特許業務法人 サトー国際特許事務所
		(72) 発明者	小島 紹広
			名古屋市中村区那古野一丁目43番5号
			ダイコク電機株式会社内
		(72) 発明者	岡田 直樹
			名古屋市中村区那古野一丁目43番5号
			ダイコク電機株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 CA02 CA05 CA06 CA31 CA35 EA48

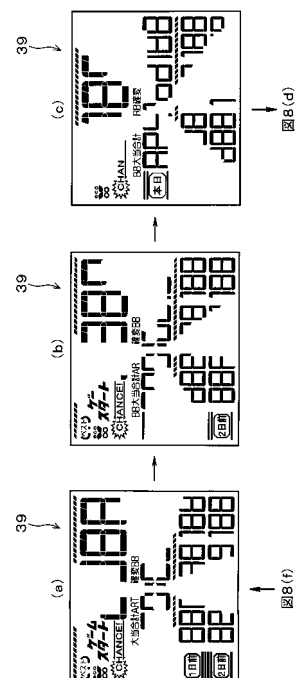
(54) 【発明の名称】 遊技場用システム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】セグメントのような予め決められた表示対象を表示するか否かにより情報表示を行う表示領域において、情報表示の自由度を向上させることが可能な遊技場用システムを提供する。

【解決手段】遊技機側から出力される遊技信号を入力することにより遊技情報を特定する遊技情報特定手段と、表示手段に対応する遊技機を対象として特定された遊技情報が、複数のセググループにより構成されるセグ情報グループ単位で表示されるように各セグメントの表示制御を行う第1制御手段と、異なるセグ情報グループに含まれる複数のセグメントの表示を組み合わせることで、セググループ単位で表示される文字情報とは異なる情報表示である特別表示が行われるように各セグメントの表示制御を行う第2制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機に対応して設けられ、複数のセグメントを含むセググループにおける各セグメントの表示有無によりセググループ単位で文字情報を表示可能であり、複数のセググループにより構成されるセグ表示部を有する表示手段を備えた遊技場用システムであって、

遊技機側から出力される遊技信号を入力することにより遊技情報を特定する遊技情報特定手段と、

前記表示手段に対応する遊技機を対象として特定された遊技情報が、複数のセググループにより構成されるセグ情報グループ単位で表示されるように各セグメントの表示制御を行う第 1 制御手段と、

異なるセグ情報グループに含まれる複数のセグメントの表示を組み合わせることで、セググループ単位で表示される文字情報とは異なる情報表示である特別表示が行われるように各セグメントの表示制御を行う第 2 制御手段と、を備えたことを特徴とする遊技場用システム。

【請求項 2】

前記セグメントには、数値を表示するための数値セグと、数値以外の文字情報を表示するための文字セグとが含まれ、

前記第 1 制御手段は、前記文字セグにより遊技情報の属性情報が表示される一方、前記数値セグにより遊技情報の数値が表示されるように各セグメントの表示制御を行い、

前記第 2 制御手段は、前記文字セグと前記数値セグとの表示を組み合わせることで、前記特別表示が行われるように各セグメントの表示制御を行うことを特徴とする請求項 1 に記載した遊技場用システム。

【請求項 3】

前記セグメントには、数値を表示するための数値セグと、数値を仕切るための仕切り情報を表示するための仕切りセグとが含まれ、

前記第 1 制御手段は、前記数値セグにより遊技情報の数値が表示され、その数値を仕切るための仕切り情報により異なる遊技情報が仕切られるように各セグメントの表示制御を行い、

前記第 2 制御手段は、前記仕切りセグと前記数値セグとの表示を組み合わせることで、前記特別表示が行われるように各セグメントの表示制御を行うことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載した遊技場用システム。

【請求項 4】

所定の演出条件の成立を特定可能な演出信号を入力することで、演出条件の成立を判定する演出判定手段を備え、

前記第 2 制御手段は、演出条件が成立した旨が特定された場合に前記特別表示を行い、

前記特別表示は、前記セグ表示部全体で絵柄が想起される情報表示であることを特徴とする請求項 1 から 3 の何れか一項に記載した遊技場用システム。

【請求項 5】

前記表示手段は、複数のイルミネーション部と、そのイルミネーション部の間に配置される情報表示部とを有し、

前記第 1 制御手段は、前記情報表示部にて遊技情報を表示可能であり、

前記第 2 制御手段は、前記特別表示が行われる表示制御を行う場合に、複数のイルミネーション部により光が移動する演出を行い、前記情報表示部が間に配置される複数のイルミネーション部の間で光が移動するタイミングで前記情報表示部にて光が移動する旨を示す情報表示を行うことを特徴とする請求項 1 から 4 の何れか一項に記載した遊技場用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技場用システムに関する。

10

20

30

40

50

【背景技術】

【0002】

遊技場では遊技者へのサービスとして遊技機に対応して情報表示装置を設け、対応する遊技機の遊技情報を情報表示装置にて表示している。この場合、表示手段としては液晶が考えられるが、情報表示装置の全部又は一部を高密度の液晶表示にすると、情報表示装置の製造費用が嵩むので、その表示の一部又は全部にセグメントのような予め決められた表示対象を表示するか否かにより情報表示を行う所謂7セグや14セグ等のセグメント方式を採用する場合もある。

【0003】

さて、セグメント方式により情報表示を行う場合、高密度の液晶表示方式と比較して遊技情報を表示する区分単位での表示に限定されるため表示の自由度が低減するが、例えば特許文献1では、セグメント方式によりグラフ表示を行うことが提案されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-253673号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、遊技情報を表示する区分単位で情報表示を行うことに変わりはなく、今一步、情報表示の自由度を向上させることまでは難しかった。

20

【0006】

本発明は、上記した事情に鑑みてなされたもので、その目的は、セグメントのような予め決められた表示対象を表示するか否かにより情報表示を行う表示領域において、情報表示の自由度を向上させることが可能な遊技場用システムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項1記載の発明によれば、異なるセグ情報グループに含まれる複数のセグメントの表示を組み合わせることで、セググループ単位で表示される文字情報とは異なる情報表示である特別表示が行われるように各セグメントの表示制御を行うので、遊技情報を表示する区分を跨いでの情報表示を行うことが可能となり、情報表示の自由度を向上させることが可能となる。

30

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】一実施形態における遊技場用システムの全体構成図

【図2】遊技機の正面図

【図3】情報表示装置の正面図

【図4】セグ表示部の全点灯状態を示す図

【図5】セグ表示部のデータ表示状態を示す図

【図6】7セグを示す図

40

【図7】セグ表示部の演出表示を示す図（その1）

【図8】セグ表示部の演出表示を示す図（その2）

【図9】セグ表示部の演出表示に説明図形を加えて示す図（その1）

【図10】セグ表示部の演出表示に説明図形を加えて示す図（その2）

【図11】セグ表示部の別の演出表示を示す図

【図12】全体演出を示す図（その1）

【図13】全体演出を示す図（その2）

【図14】各種操作釦を示す図

【図15】グラフ釦に対応する情報一覧を示す図

【図16】過去釦に対応する情報一覧を示す図

50

- 【図 17】履歴釦に対応する情報一覧を示す図
- 【図 18】情報釦に対応する情報一覧を示す図
- 【図 19】詳細釦に対応する情報一覧を示す図
- 【図 20】データ表示を示す図（その 1）
- 【図 21】データ表示を示す図（その 2）
- 【図 22】データ表示を示す図（その 3）
- 【図 23】データ表示を示す図（その 4）
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】

以下、本発明の一実施形態について図面を参照して説明する。

10

図 1 に示すように、遊技場内には多数の遊技機 1 が設置されており、各遊技機 1 に対応して遊技装置 2 及び情報表示装置 3（遊技情報特定手段、第 1 制御手段、第 2 制御手段、演出判定手段に相当する）が設置されている。遊技機 1、遊技装置 2 及び情報表示装置 3 は、中継装置 4 及び LAN 5 を介して管理装置 6 と接続されている。又、遊技場には POS や残金精算機（何れも図示せず）も設置されており、これら POS や残金精算機も LAN 5 を介して管理装置 6 と接続されている。尚、図 1 では図示を省略したが、実際には例えば数百台の遊技機 1 が管理装置 6 の管理対象となっている。

【0010】

管理装置 6 は、遊技場内の例えば事務室等に設置されており、遊技場の管理者が操作するキーボード 7、モニタ 8 及びプリンタ（図示せず）等が接続されている。管理装置 6 は、遊技機側（遊技機 1、遊技装置 2 等）から出力される遊技信号を入力し、遊技機 1 毎の遊技データや会員登録された会員毎の個人データ等を管理する。

20

【0011】

図 2 に示すように、遊技機 1 は CR（カードリーダー）パチンコ機であり、盤面 9 に玉を発射する発射装置を構成する操作ハンドル 10、上部受皿 11 及び下部受皿 12 を有する。上部受皿 11 には、貸出釦 13、返却釦 14 及び残高表示部 15 が並設されている。盤面 9 には、普図表示部 16、普図保留表示部 17、特図表示部 18、普図入賞口 19、第 1 一般入賞口 20、第 2 一般入賞口 21、第 1 保留数表示部 22、第 2 保留数表示部 23、第 1 始動口 24、第 2 始動口 25 及び大入賞口 26 を有する。

【0012】

30

遊技機 1 は以下のように動作する。

（1）第 1 始動口 24 は入賞率の変動しない入賞口（所謂ヘソ入賞口）であり、第 2 始動口 25 は入賞率の変動する入賞口（所謂電チュー）である。

（2）各始動口 24、25 への入賞（始動入賞）に応じて大当たり抽選を行い、抽選結果を特図表示部 18 にて行う図柄変動（単位遊技）にて報知し、その変動結果に応じて大当たりとなる。

（3）図柄変動中に始動入賞した場合には所定の保留上限値（例えば各 4 つ）まで図柄変動を累積的に保留し、図柄変動終了後に保留している図柄変動を開始する。尚、保留している図柄変動数（保留数）が上限値である状態で始動入賞した場合、図柄変動は保留されない。

40

【0013】

（4）大当たり抽選の当選確率（大当たり確率）は $1/319.68$ であり、大当たりが発生すると振分けられたラウンド（R）分だけ大入賞口 26 を開放する。1 R の上限入賞数は 9 個であり、上限開放時間は 30 秒であり、上限入賞数又はラウンド上限開放時間の何れかが満たされた場合に 1 R を終了する。尚、ラウンド振分は 4 R が 50 %、6 R が 30 %、9 R が 20 % となっている。

【0014】

（5）大当たりが終了すると確変（ST）となり、ST 中は最大当たり確率が $1/74$ に向上すると共に、第 2 始動口 25 の入賞率が高くなる時短状態（時短）となる。尚、ST は次回大当たりの発生、150 回の図柄変動の何れかとなるまで継続し、大当たりが発生しない場

50

合、その後は通常状態となる。

【0015】

(6) 第2始動口25は普図入賞口19への入賞に応じて変動する普通図柄(普図)が当たりとなった場合に入賞率の高い開放状態となる。この場合、普図1回の変動時間は通常状態では30秒であり、時短では3秒となる。又、開放時間は通常状態では0.3秒であり、時短では5秒となる。即ち、時短では通常状態と比較して普図変動時間が短くなる一方、開放時間は長くなることで第2始動口25の入賞率が高くなる。

【0016】

(7) 一般入賞口20, 21はST中に盤面9の右側を狙って打つ所謂右打ちを行った場合であっても入賞可能な位置に設けられており、一般入賞口20, 21に入賞(一般入賞)した場合には10個の賞球はあるが、図柄変動等は行われない。以上は機種Aを例にして説明したが、例示した値や発生し得る特別状態等のスペックは例えば機種Bであればラウンドの振分が異なるといったように機種に応じて様々となる。

【0017】

遊技機1及び当該遊技機1に付設された周辺機器は、遊技者による玉の打ち込みや各始動口24, 25への始動入賞等の遊技の進行に伴って、以下に示す遊技信号を出力する。

アウト信号=消費玉を回収するアウトBOXから出力される消費価値(アウト)を特定可能な信号(稼動信号)である。消費(使用、打込、回収)玉10玉に対して1パルスが出力されるので、「アウト信号数×10」をアウトとして特定する。尚、遊技機1から出力される信号でも良い。

セーフ信号=遊技機1から出力される入賞付与価値(セーフ)を特定可能な信号である。入賞に応じた払出10玉に対して1パルスが出力されるので、「セーフ信号数×10」をセーフとして特定する。尚、補給装置から出力される補給信号をセーフ信号としても良い。又、玉を実際に払出した際に出力される実セーフ信号と、入賞に応じて払出が予約された場合に出力される入賞セーフ信号とがある。

【0018】

スタート信号=遊技機1から出力される始動入賞(S入賞)により変動(作動)する特図表示部18(役物)におけるスタート処理(図柄変動、役物作動、単位遊技)、及びスタート(スタート処理数)を特定可能な信号である。図柄変動確定時に出力されるので、信号入力に応じてスタート処理を特定する。尚、各始動口24, 25へ入賞したことを示すS入賞信号により代用しても良い。

大当たり信号=遊技機1から出力される大当たり期間を特定可能な信号である。大当たり中にレベル出力されるので、大当たり信号入力中を大当たり中として特定する。所定の演出条件の成立を特定可能な演出信号に相当する。

【0019】

特別状態信号=遊技機1から出力される特別状態(甘中)を特定可能な信号である。第2始動口25の入賞率が向上する特別状態中(時短中(確変時を含む))にレベル出力されるので、特別状態信号入力中を特別状態中として特定する。大当たり中にも出力する信号でも良く、その場合は、特別状態信号は入力するが大当たり信号は入力しない期間を甘中と判定すれば良い。尚、大当たり確率が向上する確変中にレベル出力される状態信号(確変信号)であっても良い。又、大当たり信号と特別状態信号の何れも入力していない期間を通常状態として特定する。

【0020】

遊技装置2は、所謂各台計数機能を有する貸出機であり、遊技機1の遊技状態を示す状態表示灯27、貨幣(貨幣価値、有価価値)が投入される貨幣投入口28、遊技者からの操作入力を受付けると共に遊技の進行に伴って図柄変動回数(スタート回数)や大当たり確率等の遊技データを表示するタッチパネル式の液晶表示部29、持玉(会員であれば貯玉も含む)を払出するための払出釘30、払出された玉が通過する払出ノズル31、カード(一般カードや会員カード)が挿入されるカード挿入口32及び遊技機1の下部受皿12の下方に位置する着脱可能な計数受皿33等を有する。

【0021】

遊技装置2は以下のように動作する。

(1) 貨幣を受付けると(貨幣受付処理)、遊技機1と遊技装置2との双方に入金額を残高に加算して表示し、残高がある状態で遊技機1の貸出釦13が押下されると(貸出操作、対価付与操作)、貸出1単位(例えば500円)分の貸出玉(対価付与価値)を遊技機1から払出し(貸出処理、対価付与処理)、レートに応じた対価分を残高から引落とす。尚、貨幣は複数回の対価付与処理の対応分を受付可能である(例えば1万円まで)。

【0022】

(2) 計数玉を受付けた場合は計数玉を持玉として特定し、その持玉を払出釦30の押下に応じて払戻す払戻処理(持玉の再プレイ処理)を可能とし、払戻した場合にはその対価分(例えば払戻した玉数と同数)の持玉を減算する。

10

【0023】

(3) 残高や持玉が残存する状態で遊技機1の返却釦14が押下されると(発行操作を受付けると)、遊技装置2にストックされていた残高や持玉を特定可能な持玉券を発行する。尚、持玉の一部や残高のみを発行対象とする分割発行も可能とする。又、持玉券を受付けた場合は、その残高や持玉を引継ぐ。

【0024】

(4) 中継装置4とのシリアル通信により管理装置6にて貨幣受付処理や対価付与処理、残高や持玉、貸出玉数、払戻玉数、入金額、計数玉数や貸出玉数や貸出玉の対価となる売上額、及び持玉券の受付や発行処理等の各種情報を特定可能とするが、これらをパルス信号(例えば入金1000円毎に1パルス、売上100円毎に1パルス等)にて特定可能としても良い。尚、貸出処理上の通信については中継装置4を介さず、遊技機1と遊技装置2とで直接通信を行っても良い。

20

【0025】

情報表示装置3は、中継装置4を介して遊技機1側から出力される遊技信号を入力して遊技情報を管理して表示する。図3に示すように、情報表示装置3は、呼出表示中や特別状態中等にイルミネーション演出を行うイルミネーション部34、各種遊技情報を表示する表示部35(表示手段に相当する)、表示部35の表示内容を変更するような操作を受付ける各種操作釦36を有する。

【0026】

イルミネーション部34は、右上部イルミネーション部34a、左上部イルミネーション部34b、左端部イルミネーション部34c、左下部イルミネーション部34d、右下部イルミネーション部34e、右端部イルミネーション部34fの6個に区分される。表示部35は、遊技者から見て表示部35の中央付近に配置されている中央表示部37(情報表示部に相当する)、遊技者から見て中央表示部3の右側に配置されている高密度の液晶表示方式を採用した液晶表示部38、同じく左側に配置されているセグ表示部39の3個に区分される。

30

【0027】

中央表示部37は、LEDによる3つの比較的大きな7セグを有し、例えば大当り数のような遊技者が最も注目する遊技情報を表示する。尚、中央表示部37は、液晶表示から構成されていても良い。液晶表示部38は、後述する図20に示すようにグラフも表示対象とする。セグ表示部39は、VA(Vertical Alignment)液晶を例示することができ、後述する図5に示すように大当り回数やスタート回数等を表示対象とする。各種操作釦36は、複数の釦にて構成され、各操作釦を操作することで対応する情報表示を行う。各種操作釦36の1つである呼出釦40が操作された場合には呼出状態となる。

40

【0028】

セグ表示部39について説明する。図4はセグ表示部39の全点灯状態、即ち、セグ表示部39を構成する全てのセグメント(表示区分単位)を表示した状態を示し、図5はセグ表示部39のデータ表示状態、即ち、セグ表示部39を構成する全てのセグメントの内、表示するデータに対応して選択したセグメントのみを表示した状態を示している。セグ

50

表示部 39 は、図 4 に示す区分されたセグメントを表示するか否かにより数値や文字を表示する。セグ表示部 39 を構成するセグメントには、数値を表示するための数値セグと、数値以外の文字情報を表示するための文字セグと、数値を仕切るための仕切り情報を表示するための仕切りセグとが含まれる。

【0029】

数値セグは、図 6 に示すように、正確には 14 個のセグメント 41a ~ 41n が規則的に配列されることで 7 セグ（セググループ、図 4 中破線「A」で示している。又、図中では 14 セグを例示しているが、説明の都合上、7 セグとして説明する）を構成するセグメントであり、その 14 個のセグメント 41a ~ 41n をそれぞれ表示するか否かにより数値を表示する。例えばセグメント 41c, 41d, 41f, 41i, 41k, 41n のみを選択的に表示することにより「1」を表示し、セグメント 41a ~ 41n の全てを表示することにより「8」を表示する。文字セグは、例えば「スタート」の文字列を構成する「ス」、「タ」、「ー」、「ト」のそれぞれの文字の形状に対応したセグメントであり、そのセグメントを表示するか否かによりそれぞれ「ス」、「タ」、「ー」、「ト」を表示する。「ゲーム」や他の文字列についても同様であり、これら「スタート」や「ゲーム」の文字列は遊技情報の属性情報に相当する。仕切りセグは、複数のセグメントが直線状に配列されることで仕切り情報を構成するセグメントであり、そのセグメントを表示するか否かにより仕切り情報を表示して数値を仕切る。

【0030】

セグ表示部 39 は、7 セグの表示を組み合わせることで、セグ情報グループ単位（図 5 中破線「B」で示している）で情報表示を行う。本日と、1（営業）日前、2（営業）日前とのそれぞれの遊技情報を表示する箇所でも同様である。尚、本実施形態では、上記したように 7 セグを構成するセグメントがセグメント 41a ~ 41n の 14 個である場合を例示したが、7 セグを構成するセグメントの個数は 7 個や 16 個等の幾つでも良い。又、ここでいう文字とは英字やカタカナ等も勿論含み、セググループ単位で表示される数値や文字が文字情報に相当する。

【0031】

セグ表示部 39 は、遊技情報を表示する場合には、初期化条件の成立後（営業開始や特別状態の終了等により成立）からのスタート（図柄変動数）、大当たり数として、大当（全大当たり数）、確変（確変の前後にて発生した大当たり数）、初当（通常状態にて発生した大当たり数で所謂初当たり数）を、本日と、1 日前と、2 日前とを対象として表示する。これらは例えば遊技場の従業員による設定操作により、図 4 に示すように BB や RB や ART、又は BB と RB との合計（何れもスロットマシンに対応）等に変更することも可能である。

【0032】

図 7 から図 10 はセグ表示部 39 における大当たりの発生（演出条件の成立）に応じた演出（特別表示）例を示している。図 7 及び図 8 はセグ表示部 39 の表示画面のみを示し、図 9 及び図 10 はそれぞれ図 7 及び図 8 の表示画面に対応して説明上の説明図形 42a ~ 42x を加えて示している。セグ表示部 39 は、図 7 及び図 8 に示すように、表示状態を（a）→（b）→（c）→（d）→（e）→（f）→（a）→（b）→…（以下、繰返し）…というように徐々に切替え、図 7 及び図 8 の内、それぞれ図 9 及び図 10 に示す説明図形 42a ~ 42x の箇所のセグメントを表示しないことで、当該説明図形 42a ~ 42x の箇所を風車の羽（絵柄）に見たて、その風車の羽が矢印 43a ~ 43x にしたがって回転するかのようにセグメントの表示有無を制御している。即ち、遊技者は、このような演出により大当たりの発生による満足感を高めることが可能となる。

【0033】

このようにセグ表示部 39 は、図 5 に示したように遊技情報を表示する場合には破線「B」にて示したセグ情報グループ単位で数値や文字を表現しているのに対して、上記した演出時にはセグ情報グループの内、一方のセグ情報グループの一部と他方のセグ情報グループの一部とを連動させ、即ち、異なるセグ情報グループに含まれる複数のセグメントの

10

20

30

40

50

表示を組合わせることで1つの図形を表現するかのような演出を行う。図9の例示では、セグ表示部39は、説明図形42aに対応する箇所では、同一のセグ情報グループに含まれる複数のセグメントの表示を組合わせることで演出を行っており、説明図形42bに対応する箇所では、文字セグと数値セグと仕切りセグとの表示を組合わせることで演出を行っており、説明図形42cに対応する箇所では、異なるセグ情報グループに含まれる複数のセグメントと仕切りセグとの表示を組合わせることで演出を行っている。他の説明図形42d～42xに対応する箇所でも同様である。

【0034】

セグ表示部39は、この他にも大当り発生に応じて以下のような演出を行う。セグ表示部39は、スタートに対応する各7セグにて「7」の表示とその各セグを順次点灯させて7セグが回転するかのような表示とを繰返しながら、スタートに対応する7セグ以外を点滅させる演出、中央から外側に向けて放射線状に表示しないセグを繰返して移動させる演出、非表示箇所と表示箇所とを縦方向（上下方向）に複数区分してその区分が右から左へと移動するようにセグの表示有無を制御する演出、同様に非表示箇所と表示箇所とを横方向（左右方向）に複数区分して下から上へと移動するような演出、上記した風車の羽が回転するかのような演出を順次行った上で大当り中の情報表示に移行する。尚、このようにセグ表示部39が演出を行うと同時に中央表示部37や液晶表示部38でも大当りの演出表示を行うことで、全体的に華やかな演出が可能となる。特に中央表示部37とイルミネーション部34とが連動し、後述する図12及び図13に示すように光が「∞」を描くように順次点灯することで、全体的に華やかな演出が可能となる。

【0035】

図11はセグ表示部39における別の演出例を示している。セグ表示部39は、遊技情報を表示する場合の本日と、1日前と、2日前とのそれぞれの遊技情報を表示する箇所のセグ表示を組合わせることで3つの「7」（それぞれ図11中破線「C1」、「C2」、「C3」で示している）を並べて表示し、その表示を点滅させることで大当りの象徴とも言える「777」を遊技者に強く印象付けることが可能となる。

【0036】

図12及び図13は大当り演出した場合のイルミネーション部34と中央表示部37との連動による演出を示している。上記した通り、演出としては光が「∞」を描くように順次点灯するので、イルミネーション部34及び中央表示部37は、表示状態を（a）→（b）→（c）→…（略）…→（h）→（i）→（j）→（a）→（b）→…（以下、繰返し）…というように徐々に切替える。イルミネーション部34は、（b）及び（g）以外では、「点灯箇所」として示した箇所（例えば（a）では右上部イルミネーション部34aの左側の一部、（d）では左端部イルミネーション部34cの一部と左下部イルミネーション部34dの一部）を順次点灯し、中央表示部37は、（b）及び（g）では、7セグを光が通過するかのように表示する。尚、イルミネーション部34及び中央表示部37は、演出の開始箇所を（a）としても良いし（a）以外としても良く、光の点灯箇所の長さを任意としても良く、光の移動が1周する時間の長さを任意としても良い。

【0037】

又、イルミネーション部34は、図12及び図13に示した「点灯箇所」の単位ではなく当該「点灯箇所」を細分化して光が滑らかに通過するようにしても良い。例えば（a）→（b）の状態では、右上部イルミネーション部34aを右側部、中央部、左側部に3分割し、右上部イルミネーション部34aの全てのLEDの点灯状態から、中央表示部37における右側の7セグの内の上側の一部のセグを点灯し、右上部イルミネーション部34aにて点灯していた右側部のLEDを消灯し、中央表示部37における中央の7セグの内の中央側の一部のセグメントを点灯し、右上部イルミネーション部34aにて点灯していた中央部のLEDを消灯し、中央表示部37における左側の7セグの内の下側の一部のセグを点灯し、右上部イルミネーション部34aにて点灯していた左側部のLEDを消灯する、というようにLED単位やセグメント単位で推移させて細分化しても良い。例えば（b）→（c）の状態でも、左下部イルミネーション部34dを右側部、中央部、左側部に

3分割して同様としても良い。又、演出としては光が「∞」を描くように順次点灯することを例示したが、左端部イルミネーション部34c及び右端部イルミネーション部34fを対象外とすることで、左右の上部イルミネーション部34a, 34bと左右の下部イルミネーション部34d, 34eとで光が「X」を描くように順次点灯しても良い。

【0038】

次に、各種操作釦36について説明する。図14は各種操作釦36を示している。各種操作釦36は、上記した呼出釦40の他に、グラフ釦44、過去釦45、履歴釦46、情報釦47、詳細釦48、★釦49を有する。★釦49は、例えば第2呼出釦としてワゴンサービスを利用したい場合に操作するといった別途設定により割当可能な自由度のある操作釦である。

10

【0039】

★釦49以外の各操作釦44～48には図15から図19に示すように優先順位と共に遊技情報が対応付けられ、優先順位により順番に対応する遊技情報が表示される。尚、表示対象は主に液晶表示部38となるが、必要に応じてセグ表示部39や中央表示部37も表示対象となる場合がある。

【0040】

グラフ釦44は、所謂スランプグラフ（差玉（セーフアウト）の推移グラフ（縦軸を差玉、横軸をアウト）、以下、スランプと称する）を切替える釦である。液晶表示部38は、図15に示すように、本日を含む3日間（例えば本日、1日前、2日前）を対象期間とし、営業日単位でのスランプである日別スランプ、3日間の連続したスランプである連続スランプ、3日間の営業開始時を同一点としたスランプである比較スランプ、7日分を対象期間としたスランプである週間スランプ、大当たり毎の所謂スタートグラフであるデカ大当たり間スタートグラフをグラフ釦44の押下に応じて切替えて表示する。

20

【0041】

過去釦45は、営業日単位で遊技情報を切替える釦である。液晶表示部38は、図16に示すように、表示対象となっている遊技情報を過去釦45の押下に応じて対象期間を切替えて表示する。

【0042】

履歴釦46は、大当たり単位で遊技情報を切替える釦である。液晶表示部38は、図17に示すように、最初に大当たり単位の遊技情報の履歴を示す大当たり履歴を表示し、その次に大当たりが発生してから通常状態に戻るまでの所謂特賞期間が終了した場合に、当該特賞期間中の遊技情報を表示する結果発表の内、最新（前回）の結果発表を表示し、その後は大当たり毎の対応する遊技情報を履歴釦46の押下に応じて切替えて表示する。

30

【0043】

情報釦47は、各種情報を切替える釦である。液晶表示部38は、図18に示すように、対応する遊技機1のスペックや攻略情報等の説明を示すQRコード（登録商標）を示す機種情報QR、遊技場からのお知らせを示す店舗画像、対応する遊技機1の攻略情報を示す安心講座を情報釦47の押下に応じて切替えて表示する。

【0044】

詳細釦48は、詳細情報を切替える釦である。図19は詳細釦48に対応する情報の一覧を示すと共に、その表示有無について設定した場合の例示である。各項目（遊技情報テーマ）には「1画面」と「小表示」の設定項目が設けられ、「○」は表示対象とすること、「空欄」は表示対象としないことを設定した旨を示し、「不可」は表示対象とすることができない旨を示している。「概要」は対応する項目の概要を示し、「小表示項目」と「小項目数」とが対応付けられている。上記した図15から図18についても図19の「1画面」と同様に項目単位で表示の有無を設定可能となっており、対応する釦の押下に応じて表示有（○）とした遊技情報が順番に表示されるが、表示無（×）とした遊技情報は表示されない。

40

【0045】

詳細釦48では、図15から図18に対応する他の操作釦44～47とは異なり、「1

50

画面」だけでなく「小表示」の設定項目が設けられ、「1画面」は他の操作釦44～47と同様に対応する項目の遊技情報を1画面にて表示することを示す(図20から図22参照)。一方、「小表示」が「○」の項目(例えば「NO. 8」のスタートデータ等)は1画面に複数の項目が表示される図23のようなまとめ表示に対応する。まとめ表示は他の「1画面」に対応した情報表示よりも優先順位が低く、「NO. 20」のまとめ表示に対応し、詳細釦48を押下した場合に、表示対象となる全ての1画面を順に表示した後に表示する。

【0046】

又、「1画面」や「小表示」が「不可」とされる項目(例えば「NO. 1」のマイデータ、「NO. 18」の特役回数等)は、「1画面」や「まとめ表示」に対応しない項目である旨を示し、「不可」とされていない「1画面」や「まとめ」だけが表示対象として設定可能である。即ち、例えば「NO. 1」のマイデータは「1画面」を表示対象として設定可能であるが、「まとめ表示」には対応しておらず表示対象として設定不能となる。「小表示項目」はまとめ表示した場合に対象となる遊技情報を示し、「小項目数」はまとめ表示した場合の項目数を示す。

【0047】

液晶表示部38は、詳細釦48の押下に依じて図20から図23に示す情報表示を行う。図20は図19の「NO. 7」に対応した表示例である。尚、図19にて説明した「1画面」は図20のように液晶表示部38の全体を表示領域として対応する項目を表示することを示す。図20から図23に示すように液晶表示部38の上段には、頁数表示部50と前頁表示部51と次頁表示部52とが設けられている。図20の例示では、頁数表示部50が「7/16」であり、詳細釦48を押下した場合に表示対象となる遊技情報の表示画面(以下、表示頁)の合計が「16頁」であり、その内の優先順位が7番目の「NO. 7」に対応した「チャンス中特賞回数グラフ」の表示頁であることを示している。又、図20の例示では、前頁表示部51が7番目の前の表示頁である「NO. 6」に対応した「大当たり分布(ココダッタ)」であることを示し、次頁表示部52が7番目の次の表示頁である「NO. 8」に対応した「スタートデータ」であることを示している。更に表示頁を切替える場合、前の表示頁に切替えるには★釦49、次の表示頁に切替えるには詳細釦48を操作するが、その釦、即ち、それぞれの操作案内を前頁表示部51及び次頁表示部52にて示している。

【0048】

図21及び図22の例示も同様であり、図21の例示では、頁数表示部50が「9/16」であり、優先順位が9番目の「NO. 9」に対応した「最高玉数」、図22の例示では、頁数表示部50が「12/16」であり、優先順位が12番目(優先順位が1つ繰上がっている)の「NO. 13」に対応した「平均継続回数」の表示頁であることを示している。これら図20から図22のような「1画面」の表示頁は通常表示頁に対応する。

【0049】

図23は上記した「小表示」に対応したまとめ表示頁を示す。図23の例示では、上段にて左から右に「累計スタート」、「本日最高玉数」、「過去最高玉数」、「大当確率」が、下段にて左から右に「初当確率」、「確変合計確率」、「確変初当確率」、「平均継続」が表示されることを示している。ここで、「累計スタート」は図19にて「小表示」が「○」とされた「No. 8」の「スタートデータ」に対応し、同様に「本日最高玉数」、「過去最高玉数」は「No. 9」の「最高玉数」に、「大当確率」、「初当確率」、「確変合計確率」、「確変初当確率」は「No. 10」の「確率データ」に、「平均継続」は「No. 13」の「平均継続回数」に対応した遊技情報となる。このようにまとめ表示頁では、1画面にて表示可能な複数の項目を1表示頁に8つの表示項目を上限として表示対象とし、図19に示すように1つの項目に複数の小表示項目が対応する場合には複数の小表示項目を対象として表示する。

【0050】

ここで、上限が「8」であるので「9」以上の小項目数となる場合はまとめ表示頁も複

10

20

30

40

50

数頁となり、例えば図 19 の場合、小項目数が「8」なのでまとめ表示 1 の 1 頁が表示対象となるが、最大の「19」の小項目数が設定された場合にはまとめ表示 1～3 の 3 頁が表示対象となる。又、小項目数が「8」の倍数とならない場合は埋まらない表示項目を空白のまま表示する。表示順序は上段左から右、下段左から右の順序で、図 19 の NO 順にしたがって表示項目を埋めて表示する。

【0051】

又、例えば図 21 では「本日最高玉数」と「過去最高玉数」の 2 つの遊技情報が表示対象となっているが、何れかを表示対象から除外する設定も可能であり、除外した場合は 1 画面表示だけでなく小表示においても表示対象から除外される。即ち、表示対象から除外される旨が設定された遊技情報項目を、通常表示頁だけでなく、まとめ表示頁においても表示対象から除外可能とする。更に例えば「スタートデータ」では最初の大当たりが発生するまで「累計スタート」だけでなく「前日最終スタート」も小表示項目として含まれ、図 19 の設定でも最初の大当たりが発生するまではまとめ表示頁の小項目数が「9」となり、その頁数も「2」となる。このようにまとめ表示頁では 1 画面で表示する場合の表示条件に応じた小表示項目を予め設定される順序にて特定される表示位置に配置することで複数の小表示項目をまとめて表示しており、他の 1 画面の表示頁を表示する場合の操作と同様の操作により表示可能としている。

【0052】

以上に説明したように本実施形態によれば、次のような効果を奏することができる。

異なるセグ情報グループに含まれる複数のセグメントの表示を組み合わせることで、7 セグ単位で表示される文字情報とは異なる情報表示である特別表示が行われるように各セグメントの表示制御を行うので、遊技情報を表示する区分を跨いでの情報表示を行うことが可能となり、情報表示の自由度を向上させることが可能となる。

【0053】

セグ表示部 39 にて「大当」のような文字セグと 7 セグとにより遊技情報の名称や数値を表示し、文字セグと 7 セグとの表示を組み合わせることで、1 つの演出表示を行うので、遊技情報を表示する場合には文字セグにてどのような遊技情報を示しているのかが把握し易くなる一方、特別表示を行う場合には 7 セグだけでなく文字セグを含めて演出することで、特別表示の自由度や表示範囲等を向上させることが可能となる。

【0054】

セグ表示部 39 にて 7 セグにより遊技情報の数値を表示し、その数値を区分するための仕切りセグにより数値を区切り、仕切りセグと 7 セグとの表示を組み合わせることで、1 つの演出表示を行うので、遊技情報を表示する場合には仕切りセグにより見栄えが良くなる一方、特別表示を行う場合には 7 セグだけでなく仕切りセグを含めて演出することで、特別表示の自由度や表示範囲等を向上させることが可能となる。

【0055】

大当たりや確変等が発生した場合にセグ表示部 39 全体で絵柄が想起される演出を行うので、大当たりや確変等の演出の表現力を高めることが可能となる。又、遊技情報を表示する区分を跨いでの情報表示による演出により、従来想定されていなかった絵柄のような情報表示が可能となり、演出の表現力を更に高めることが可能となる。

【0056】

セグ表示部 39 の演出に連動し、複数のイルミネーション部 34 間で光が通過する演出を行う場合に中央表示部 37 にてその旨を表示するので、イルミネーション部 34 の配置に自由度を与えるだけでなく、イルミネーション部 34 の切れ間となる中央表示部 37 において光が通過する場合に間延びせず、更に光が通過することで想起される文字情報や絵柄情報等の幅を高めつつもセグ表示部 39 にて特別表示を行うことで、演出の表現力を更に高めることが可能となる。

【0057】

項目に対応した遊技情報を表示する 1 画面表示と、複数の 1 画面表示の表示対象となる遊技情報をまとめて表示するまとめ表示とが表示可能となるので、項目が異なる遊技情報

10

20

30

40

50

を比較したい場合に、一方の 1 画面表示と他方の 1 画面表示とを比較するか否かに関らず、まとめ表示頁にて遊技情報を容易に比較することが可能となり、使い勝手を高めることができる。

【0058】

項目単位で小表示を表示するか否かを設定可能となるので、遊技場の管理者が項目単位で直観的にまとめ表示の表示対象となる遊技情報項目を設定可能になると共に、その設定操作に係る労力を軽減することが可能となる。

【0059】

各項目に小表示項目が予め対応付けられているので、項目単位で直観的にまとめ表示の表示対象となる遊技情報を設定可能になるだけでなく、まとめ表示の表示対象となる小項目数が上限を超えた場合は複数のまとめ表示頁を表示対象とするので、最低限のスペースを確保したまとめ表示が可能となる。

10

【0060】

1 画面表示にて表示対象から除外された遊技情報はまとめ表示においても表示対象から除外されるので、遊技場側が開示したくない遊技情報を 1 画面表示だけでなくまとめ表示においても表示対象から除外することができ、1 画面表示とまとめ表示との双方を表示対象とした場合であっても設定操作を優れた遊技場用システムの提供が可能となる。

【0061】

各項目は 1 画面と小表示についてそれぞれ予め設定不可である旨が対応付けられているので、1 画面表示とまとめ表示とについて、一方では表示が好ましくないが他方では表示したい遊技情報について、好ましくない表示にて表示される虞の低減が可能となると共に、項目単位で表示対象を設定する使い勝手に優れた設定方法を採用した場合であっても不都合が生じる虞の低減が可能となる。

20

【0062】

項目の優先順位によりまとめ表示における配置を特定するので、まとめ表示の表示対象となる各遊技情報について配置を別途する手間の低減が可能となる。

【0063】

本発明は、上記した実施形態に限定されることなく、次のように変形又は拡張することができる。尚、以下に示す変形例を含む例示した構成をどのように組合わせても良いし、適宜採用しなくとも良いし、複数例示した構成等を一つだけ採用しても良い。

30

【0064】

演出として大当たりが発生した場合の大当たり演出に本発明を適用することを例示したが、例えば確変のような他の特別状態が発生した場合の演出に適用しても良いし、遊技状態に関わらず例えば遊技場からのお知らせ表示を行う場合の演出といったように演出の種類は例示した対象だけでなく、どのような演出に採用しても良い。尚、お知らせ表示を行う場合、管理装置 6 からお知らせ表示を行う旨の演出信号を受信してお知らせ表示を行うことを特定すれば良い。

【0065】

図 7 から図 11 に例示したようにセグメントを表示しない箇所を図形に見立てて演出を行うことを例示したが、反対に、セグメントを表示する箇所を図形に見立てて演出しても勿論良い。

40

【0066】

情報表示部として中央表示部 37 を例示したが、例えば液晶表示部 38 を採用しても良く、この場合、液晶表示部 38 にて光が通過する場合に、上から下であれば例えば滝、下から上であれば例えば飛行機や鳥等の絵柄により光が通過する旨を示しても良い。同様に右から左、左から右に光が通過するように液晶表示部 38 にて波の絵柄を表示し、その波の移動に応じて中央表示部 37 やセグ表示部 39 にて光を通過させて、左右のイルミネーション部 34 の間で光が通過する旨を示しても良い。

【0067】

表示頁を切替操作にて切替えることを例示したが、例えば一定時間（例えば 10 秒）の

50

経過毎に表示を自動的に切替える所謂ローテーション表示により切替えるといったようにどのような切替方法を採用しても良い。

【0068】

まとめ表示頁を表示する構成を、各遊技機1に対応して設けられる情報表示装置3に適用することを例示したが、複数の遊技機1に対応して例えば島端に設けられる集合情報表示装置に適用しても良い。

【0069】

各設定値は管理者が任意に操作入力により設定しても、予め管理装置の製造メーカーにて設定しても、外部（例えばチェーン店本部等）のサーバから設定情報をダウンロードして設定しても良い。尚、この場合もサーバにて操作入力により入力された設定値となる。又、過去の遊技情報を基準値として設定しても勿論良い。

10

【0070】

例示した全ての遊技情報は入力した信号により直接的に特定しても演算式を利用して間接的に特定しても良い。又、遊技信号としてパルス信号を例示したがシリアル通信等による信号入力としても良い。

【0071】

機種としては、例えばレート別やフロア別に機種をグループ化する等、どのような区分により構成しても良い。

数値、桁数、項目等は例示であり、どのような数値を採用しても良い。又、識別出力についても例示した以外に記号を付ける等、どのような出力態様としても良く、出力としては印字、表示出力が少なくとも想定される。

20

【0072】

対象となる遊技機としては遊技媒体をデータのみで管理する所謂封入式といった例示したパチンコ遊技機以外のパチンコ遊技機や、スロットマシン等にも採用できる。尚、所謂封入式を考慮して遊技媒体は必要に応じて遊技価値と表現する。

情報表示装置3が行う処理の一部を中継装置4、遊技装置2又は管理装置6等で行うといったようにどのように構成しても良い。

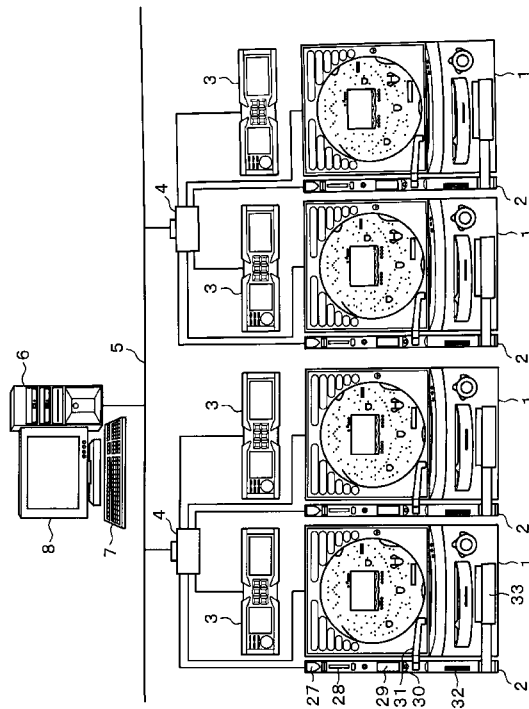
【符号の説明】

【0073】

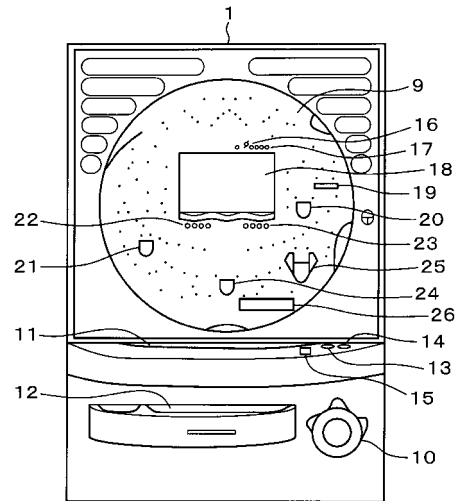
図面中、1は遊技機、3は情報表示装置（遊技情報特定手段、第1制御手段、第2制御手段、演出判定手段）、34はイルミネーション部、35は表示部（表示手段）、37は中央表示部（情報表示部）、39はセグ表示部である。

30

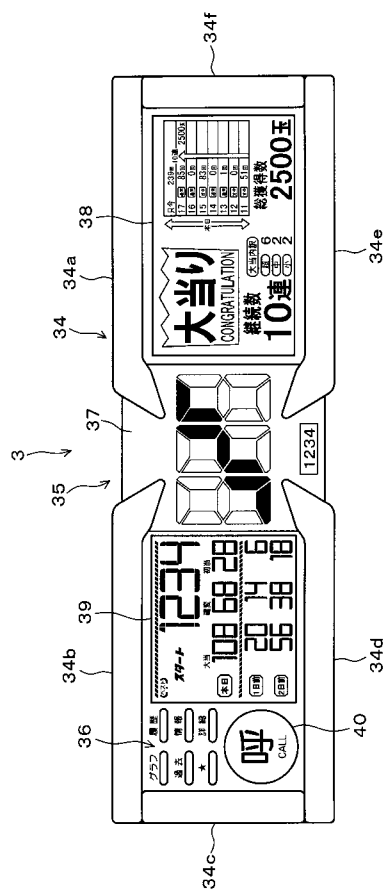
【図 1】



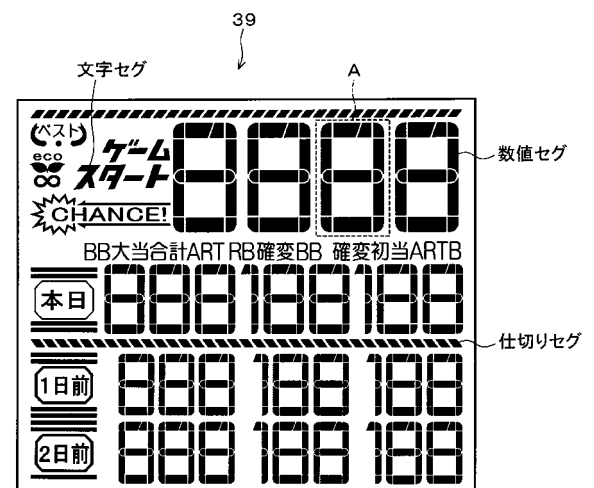
【図 2】



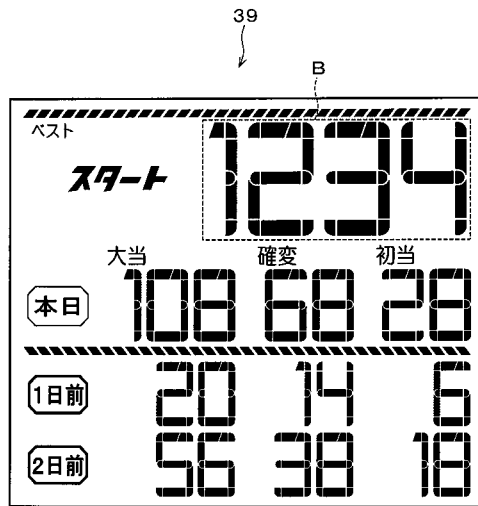
【図 3】



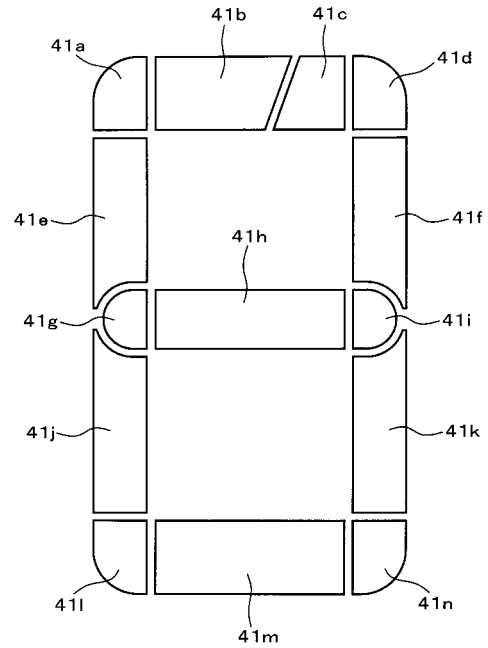
【図 4】



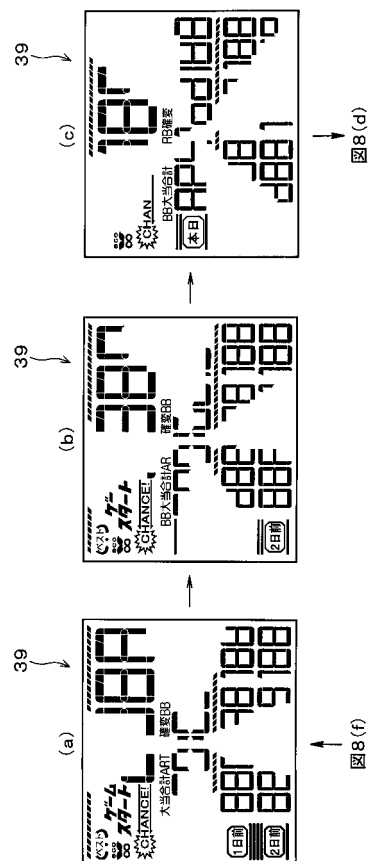
【図 5】



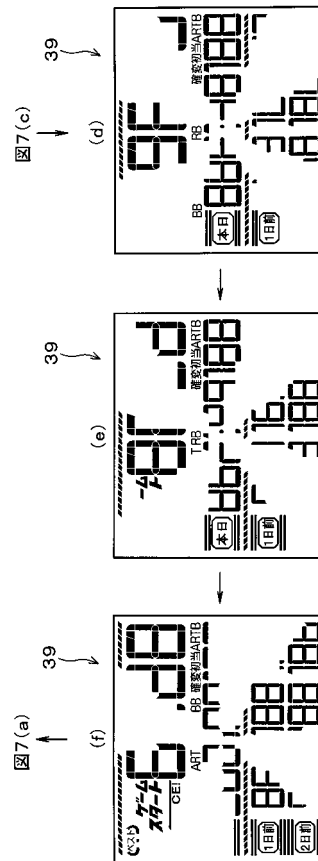
【図 6】



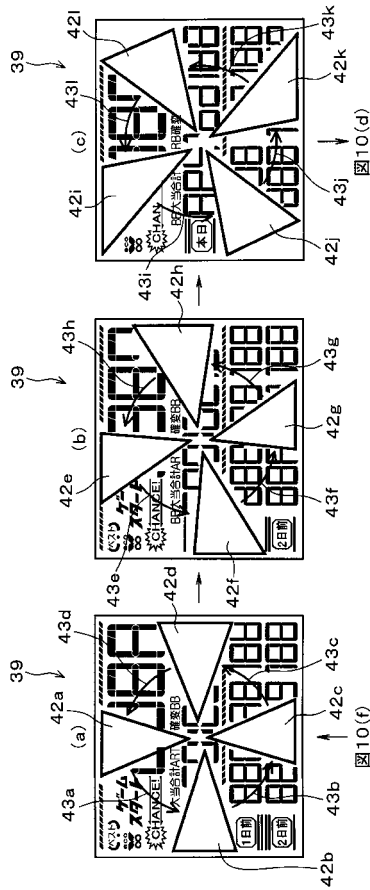
【図 7】



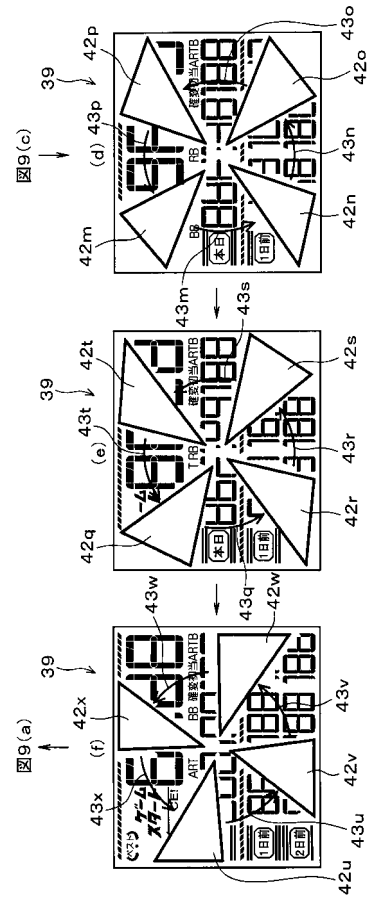
【図 8】



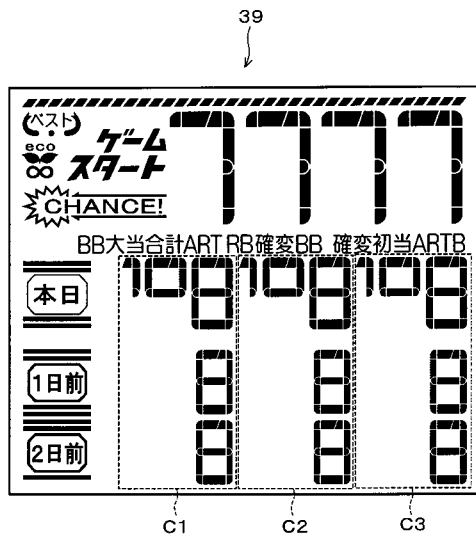
【図 9】



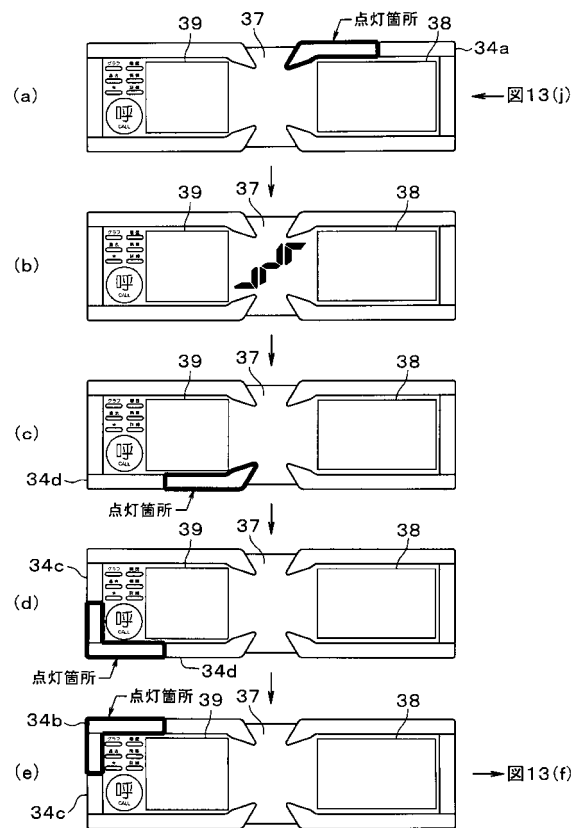
【図 10】



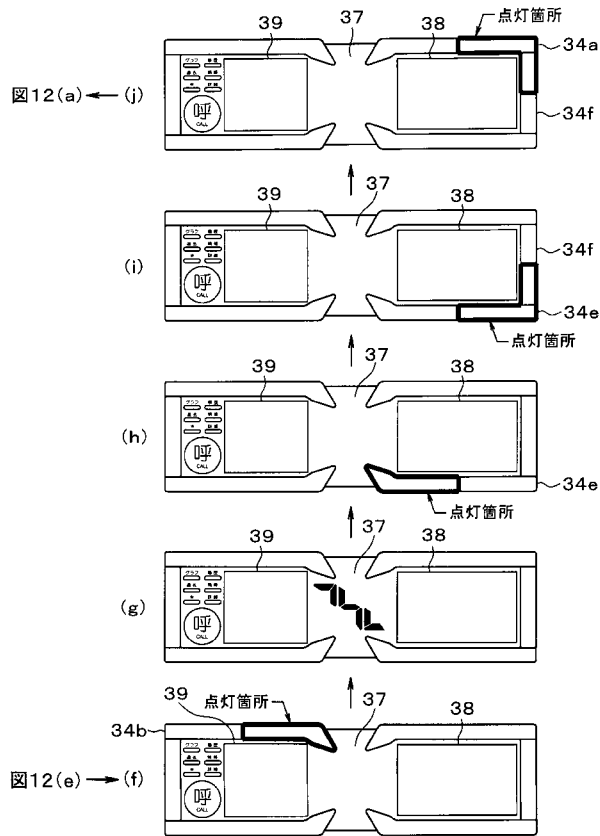
【図 11】



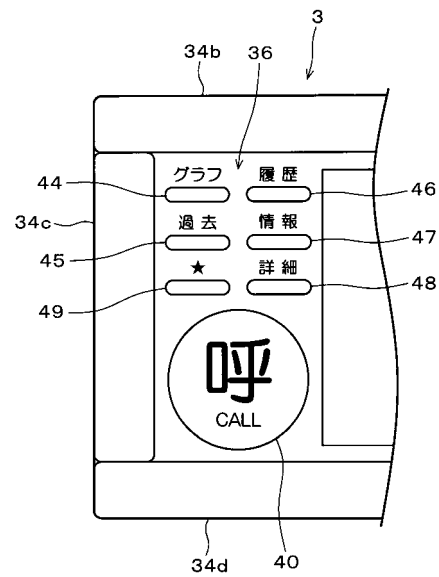
【図 12】



【図 13】



【図 14】



【図 15】

グラフ紐対応情報一覧

グラフ	1	日別スランプ
	2	連続スランプ
	3	比較スランプ
	4	週間スランプ
	5	デカ大当り間スタート ノゲームグラフ

【図 17】

履歴紐対応情報一覧

履歴	1	大当り履歴
	2	前回の結果発表
	3	1日前データ
	4	2日前データ
	⋮	⋮
	⋮	⋮
	32	30日前データ

【図 16】

過去紐対応情報一覧

過去	1	3日間データ一覧
	2	本日データ
	3	1日前データ
	4	2日前データ
	5	3日前データ
	6	4日前データ
	7	5日前データ
	8	6日前データ
	9	7日前データ
	10	過去最高データ

【図 18】

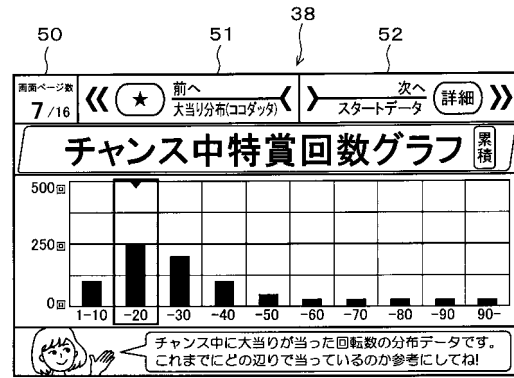
情報紐対応情報一覧

情報	1	機種情報QR
	2	店舗画像
	3	安心講座

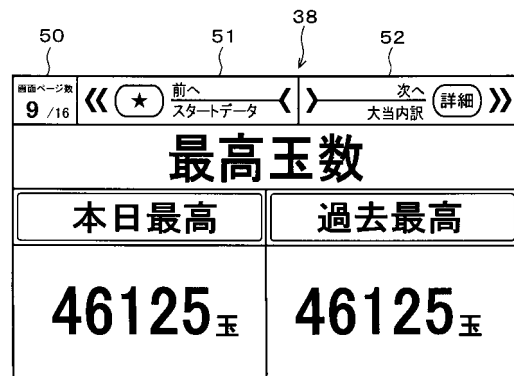
【図 19】

NO	項目	1画面	小表示	概要	小表示項目	小項目数
1	マイデータ	○	不可	開始操作後の遊技情報	-	-
2	本日データ	○	不可	営業日当りの主な遊技情報	-	-
3	持ち玉(デカ)	○	不可	遊技者の獲得玉数	-	-
4	スベック	○	不可	遊技者のスベック	スベック	-
5	大当り分布(コゴダツ)	○	不可	スタートの範囲(ex100)単位の大当りした割合	-	-
6	大当り分布(コゴダツ)	○	不可	スタートの範囲単位でのそれまでに大当りした割合	-	-
7	チャンス中特賞回数グラフ	○	不可	特別状態中のスタートの範囲(ex10)単位の大当りした回数グラフ	-	-
8	スタートデータ	○	○	(営業開始時から)累計スタートや、前日の最終スタート等	前日最終スタート、累計スタート	2
9	最高玉数	○	○	営業日当日と過去との最高出玉数	本日最高出玉、過去最高出玉	2
10	確率データ	○	○	大当り確率や初当り確率等	大当り確率、初当り確率、確変合計確率、確変初当り確率、大当りの種類単位の発生回数	4
11	大当り内訳	○	○	大当りの種類単位の発生回数	確率変動突入率	1
12	確変突入データ	○	○	確変への突入回数や突入確率等	大当りの種類単位の発生回数	1
13	平均継続回数	○	○	確変となった場合の平均大当り回数(所謂平均継続数)	平均継続	1
14	ST中大当りデータ	○	○	ST中の大当り回数や大当り確率	ST中大当り率(本日+8日間)	1
15	時短引戻しデータ	○	○	時短中の大当り回数や大当り確率	時短引戻率(本日+8日間)	1
16	ランキング	○	不可	獲得数や継続回数等のランキング情報	-	-
17	本日最高データ	○	○	営業日当日の出玉や継続回数等の最高値	本日最高継続回数、本日最高獲得回数、本日最高出玉数	3
18	特賞回数	不可	不可	プレミア的な大当りの発生回数	特賞回数	1
19	特賞確率	不可	不可	プレミア的な大当りの発生確率	特賞確率	1
20	までの表示1~3	○	○	小表示は対象としたデータ表示	-	-

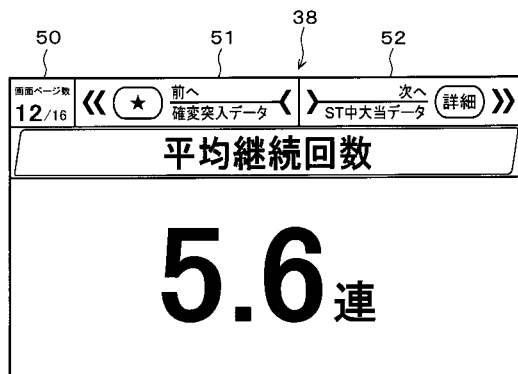
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図 23】

画面ページ数 16/16	前へ 本日最高データ	次へ 通常画面へ戻る	詳細
累計スタート	本日 最高玉数	過去 最高玉数	大当り確率
2147 _回	16605 _玉	46125 _玉	1/168
初当り確率	確変合計確率	確変初当り確率	平均継続
1/214	1/168	1/372	5.6 _連