

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4897367号
(P4897367)

(45) 発行日 平成24年3月14日(2012.3.14)

(24) 登録日 平成24年1月6日(2012.1.6)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 3 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2006-175007 (P2006-175007)	(73) 特許権者	000108937
(22) 出願日	平成18年6月26日(2006.6.26)		ダイコク電機株式会社
(65) 公開番号	特開2008-510 (P2008-510A)		愛知県名古屋市中村区那古野一丁目43番
(43) 公開日	平成20年1月10日(2008.1.10)		5号
審査請求日	平成21年5月12日(2009.5.12)	(74) 代理人	100095751
前置審査			弁理士 菅原 正倫
		(72) 発明者	向山 幸治
			愛知県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	木村 励

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技情報提供システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

入賞の当選確率を段階的に規定する複数の設定値の中から何れか一つの設定値を選択する設定手段を備えた遊技機の遊技情報を提供する遊技情報提供システムにおいて、

前記遊技機の設定手段により選択された設定値を遊技者に告知する設定告知手段と、

前記遊技機の設定手段により選択された設定値の営業日毎の履歴を、複数の営業日分記録する設定履歴記録手段と、

前記設定告知手段による設定告知の営業日毎の履歴を、複数の営業日分記録する設定告知履歴記録手段と、

前記設定履歴記録手段に記録された複数の営業日分の前記設定値の営業日毎の履歴と、
前記設定告知履歴記録手段に記録された複数の営業日分の前記設定告知の営業日毎の履歴とを対応付けて、1つの画面で同時に表示出力する設定情報出力手段と、
を備えることを特徴とする遊技情報提供システム。

【請求項2】

前記設定告知手段は、予め定められた設定告知条件が成立したときに前記設定値を遊技者に告知することを特徴とする請求項1記載の遊技情報提供システム。

【請求項3】

複数の営業日分の前記設定値の営業日毎の履歴および複数の営業日分の前記設定告知の営業日毎の履歴に基づいて、特定の設定値の使用日数および当該設定値の設定告知日数に関する集計データを演算して出力する集計データ演算・出力手段を備えることを特徴とす

10

20

る請求項 1 または 2 に記載の遊技情報提供システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技情報提供システムに関し、特に入賞の当選確率を段階的に規定する複数の設定値の中から何れか一つの設定値を選択する設定手段を備えた遊技機の遊技情報を提供する遊技情報提供システムに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、入賞の当選確率を規定する複数（例えば 1 ～ 6 の 6 つ）の設定値のうち10
のいずれかが割り当てられることにより、遊技台毎に入賞（ボーナスや小役）の当選確率に格差が設けられている。そして、遊技店では、スロットマシンの筐体内部に設けられた設定値操作部の所定部位に操作キーを挿入することにより、入賞の当選確率が最小の「設定値 1」から最大の「設定値 6」まで段階的に変化する場合、設定値群の中からいずれか一つの設定値（当選確率）を人為的に設定するようにしている。

【0003】

ところで、最近の遊技店においては、スロットマシンの、いわゆる設定告知（遊技機の設定値を遊技者に告知すること）が普通に実施されている。例えば、遊技台に設定値を示す表示札を刺したり、遊技台毎に設置されたデータ表示機の表示画面に設定値を表示したり、遊技店内の掲示板で各遊技台の設定値を発表したり、携帯メールで個別に知らせたり等20
の種々の方法で設定告知は実施されている。設定告知は、高設定値を使用しているという事実を遊技者にアピールすることで、遊技店のイメージアップを図るという効果と、遊技者の設定値を推測する楽しみを助長するという効果とがあり、スロットマシンの稼働を向上させる上で非常に有効な手段であるといえる。

【0004】

例えば、特許文献 1 には、当たりとなる条件の成立する確率を段階的に設定するための設定手段を備えた遊技機に対応して設けられ、予め定められた条件を満たした時に設定手段により設定された状態を示す、当たりになりやすさの目安となる設定情報を公開するようにした遊技機用設定情報公開装置が開示されている。

【0005】

また、特許文献 2 には、複数種類の設定値に複数種類のシンボル図柄から 1 つを設定し、設定値に関する情報の公開条件が成立したことに基づいて設定値に対応するシンボル図柄データを読み出してシンボル図柄を表示するようにした遊技機用設定情報公開装置が開示されている。

【特許文献 1】特開 2002 - 126170 号公報

【特許文献 2】特開 2006 - 75305 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、設定告知を実施する場合、全ての遊技機の設定値を告知すると都合が悪い（低設定値を告知すると稼働が低下するし、高設定値を全て告知してしまうと、設定告知されない遊技機は低設定値であることが確定してしまう）ので、一部の遊技機に限って設定値を告知するのが通常である。従って、高設定値の遊技機であっても設定告知されない場合があり、また、設定告知されないからといって低設定値の遊技機であることが確定するわけではない。

【0007】

しかしながら、遊技者の心理としては、自分が遊技している遊技機の設定値が告知されないと「低設定値なのでは？」という思いを抱くのが自然であり、設定告知の対象とならなかった遊技機の稼働がどうしても低下してしまうという問題があった。また、遊技者の設定値を推測する意欲・楽しみも半減させてしまうという問題もあった。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

本発明の課題は、上述の点に鑑み、設定告知がなされない場合であっても高設定値の遊技機が存在するという事実を効果的にアピールし、設定告知の対象とならなかった遊技機の稼働を維持するとともに、設定値を推測する楽しみを助長することが可能な遊技情報提供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及び発明の効果】

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決するために、請求項 1 に記載の遊技情報提供システムは、入賞の当選確率を段階的に規定する複数の設定値の中から何れか一つの設定値を選択する設定手段を備えた遊技機の遊技情報を提供する遊技情報提供システムにおいて、前記遊技機の設定手段により選択された設定値を遊技者に告知する設定告知手段と、前記遊技機の設定手段により選択された設定値の営業日毎の履歴を、複数の営業日分記録する設定履歴記録手段と、前記設定告知手段による設定告知の営業日毎の履歴を、複数の営業日分記録する設定告知履歴記録手段と、前記設定履歴記録手段に記録された複数の営業日分の前記設定値の営業日毎の履歴と、前記設定告知履歴記録手段に記録された複数の営業日分の前記設定告知の営業日毎の履歴とを対応付けて、1 つの画面で同時に表示出力する設定情報出力手段と、を備えることを特徴とする。請求項 1 に記載の遊技情報提供システムによれば、複数の営業日分の設定値の営業日毎の履歴と複数の営業日分の設定告知の営業日毎の履歴とを対応付けて、1 つの画面で同時に表示出力するようにしたことにより、設定告知の実施状況を遊技者に認識させることで、設定告知がなされない場合であっても高設定値の遊技機である可能性のあることを効果的にアピールすることが可能になり、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。また、遊技者は高設定値の遊技機の有無だけでなく、それがどの程度の割合で告知されるのかを確認することが可能となり、設定値を推測するための材料が増えて、推測すること自体が一層楽しいものとなる。

【 0 0 1 0 】

請求項 2 に記載の遊技情報提供システムは、請求項 1 に記載の遊技情報提供システムにおいて、前記設定告知手段は、予め定められた設定告知条件が成立したときに設定値を遊技者に告知することを特徴とする。請求項 2 に記載の遊技情報提供システムによれば、予め定められた設定告知条件が成立したときに設定値を遊技者に告知するようにしたことにより、遊技店において設定告知をする設定告知条件を自由に設定することが可能なる。例えば、何時何分に告知する、何番台の遊技機に告知する、一定数以上のゲームを消化した遊技機に告知する等の自由な設定告知条件の設定が可能となる。

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の遊技情報提供システムは、請求項 1 または 2 に記載の遊技情報提供システムにおいて、前記設定値の営業日毎の履歴および前記設定告知の営業日毎の履歴に基づいて、特定の設定値の使用日数および当該設定値の設定告知日数に関する集計データを演算して出力する集計データ演算・出力手段を備えることを特徴とする。請求項 3 に記載の遊技情報提供システムによれば、設定情報の営業日毎の履歴および設定告知の営業日毎の履歴に基づく集計データを演算して出力する集計データ演算・出力手段を設けたことにより、集計データを参照して過去の実績を統計的に把握し、遊技機の只今の設定値を推測する楽しみを増大させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 1 2 】

設定告知の対象とならない遊技機の稼働低下を抑制するとともに、遊技者の設定値を推測する楽しみを増大させるという目的を、設定値の営業日毎の履歴と設定告知の営業日毎の履歴とを対応付けて遊技者に提供することにより達成した。

【 0 0 1 3 】

以下、本発明の実施の形態について図面を参照しながら詳細に説明する。

【実施例 1】

【 0 0 1 4 】

10

20

30

40

50

図 1 は、本発明の実施例 1 に係る遊技情報提供システム 100 の全体概略図である。本実施例 1 に係る遊技情報提供システム 100 は、遊技情報管理装置（ホールコンピュータ）1 と、複数の中継装置 2（1）～2（n）（以下、2 で代表させることもある）と、複数の遊技機端末装置 3（1）～3（n）（以下、3 で代表させることもある）と、複数のスロットマシン（遊技機に相当）4（1）～4（n）（以下、4 で代表させることもある）と、複数の貸出装置 5（1）～5（n）（以下、5 で代表させることもある）と、それらを繋ぐデータ通信線 10 とから、その主要部が構成されている。図 1 において、遊技機端末装置 3，スロットマシン 4，および貸出装置 5 は互いに隣接した状態で交互に設置されており、遊技機端末装置 3，スロットマシン 4 および貸出装置 5 の各組と遊技情報管理装置 1 との間は中継装置 2 を介してデータ通信線 10 で接続されている。なお、本実施例 1 では、入賞の当選確率を段階的に設定することが可能な遊技機として、スロットマシンを例にして説明するが、それ以外の遊技機であっても、本発明が同様に適用できることはいうまでもない。

10

【0015】

図 2 は、遊技情報提供システム 100 の構成を示すブロック図である。遊技情報管理装置 1 は、CPU（Central Processing Unit）101 と、ROM（Read Only Memory）102 と、RAM（Random Access Memory）103 と、HDD（Hard Disk Drive）104 と、I/O（Input/Output）105 とを含み、これらはバス（図示せず）を介して相互通信を行う。また、遊技情報管理装置 1 には、I/O 105 を介してプリンタ 106，モニタ 107，マウス/キーボード（条件設定手段に相当）108 などが接続されている。遊技店の従業員がマウス/キーボード 108 を操作することにより、各スロットマシン 4（1）～4（n）の情報を遊技情報管理装置 1 に入出力できるようになっている。特に、設定告知対象遊技台番号，設定告知予定時刻，設定告知を行うために必要な累計ゲーム数・ボーナス入賞回数等の様々な設定告知条件を遊技情報管理装置 1 に設定することができる。例えば、設定告知対象遊技台番号が 1～20 番、設定告知を行うために必要な累計ゲーム数が 5000 に設定された場合は、1～20 番の遊技台の中で、その営業日における累計ゲーム数が 5000 に達した場合にその遊技台の設定値を遊技者に告知する。

20

【0016】

遊技情報管理装置 1 は、データ通信線 10 を介して中継装置 2（1）～2（n）に接続され、中継装置 2（1）～2（n）は、遊技機端末装置 3（1）～3（n），スロットマシン 4（1）～4（n）および貸出装置 5（1）～5（n）にそれぞれ接続されている。スロットマシン 4（1）～4（n）で発生する稼働データは、中継装置 2（1）～2（n）を介して遊技情報管理装置 1 および遊技機端末装置 3 に送られる。遊技情報管理装置 1 は、遊技店内に設置されたすべての中継装置 2（1）～2（n）から順番に、かつ所定の期間おきに稼働データを受け取る。そして、遊技情報管理装置 1 は、スロットマシン 4（1）～4（n）から出力される稼働データを、スロットマシン 4（1）～4（n）の 1 台 1 台について集計することができる。また、遊技情報管理装置 1 は、遊技機端末装置 3 からの稼働データに基づいて各スロットマシン 4 の稼働状態を判定し、その稼働状態に基づいて遊技機端末装置 3 での表示動作に必要な処理を実行する機能を備えている。

30

【0017】

遊技情報管理装置 1 の HDD 104 には、プログラム格納領域 104a と、データ管理領域 104b とが割り付けられており、データ管理領域 104b には、スロットマシン 4（1）～4（n）から送られてきた稼働データを遊技台別に格納する稼働データベース 104c と、スロットマシン 4（1）～4（n）から知らされた最新 3 ヶ月分の設定値，設定告知のあり/なし，および月日を遊技台別に格納する設定履歴・告知データベース（設定履歴記録手段，設定告知履歴記録手段に相当）104d とが作成されている。稼働データおよび設定履歴・告知データは、図 6（a）および図 6（b）に示すような帳票形式でモニタ 107 およびプリンタ 106 に出力可能である（詳細は後述する）。

40

【0018】

中継装置 2 は、遊技情報管理装置 1，遊技機端末装置 3，スロットマシン 4，および貸出

50

装置 5 間のデータ通信を中継する装置であり、CPU 2 1 1 , ROM 2 1 2 , RAM 2 1 3 , および I / O 2 1 4 を含む制御部 2 0 1 を備えている。なお、中継装置 2 自体は公知であり、また本発明と直接関係しないので、その詳しい説明を省略する。

【 0 0 1 9 】

図 3 (a) , (b) は、遊技機端末装置 3 の正面図および機能ブロック図である。遊技機端末装置 3 は、図 3 (a) に示すように、縦長の直方体状の筐体を有し、前面中程に液晶表示部 3 0 3 が、前面上端部に状態表示ランプ 3 0 4 が、前面下部寄りにカードリーダー 3 0 5 およびカード排出ボタン 3 0 6 が設けられている。また、遊技機端末装置 3 は、図 3 (b) に示すように、CPU 3 1 1 , ROM 3 1 2 , および RAM 3 1 3 を含む制御部 3 0 1 と、ポインティングデバイスとしてのタッチパネルを兼用する液晶表示部 (設定告知手段に相当) 3 0 3 と、状態表示ランプ 3 0 4 と、挿入された会員カード 6 に記録されている情報を読み取るカードリーダー 3 0 5 と、カードリーダー 3 0 5 に挿入された会員カード 6 を排出するために操作するカード排出ボタン 3 0 6 と、中継装置 2 に接続された送受信部 3 0 7 とを含んで構成されている。遊技機端末装置 3 は、スロットマシン 4 からの稼動データ (アウト信号 , セーフ信号 , ゲーム信号 , ビッグボーナス信号 , レギュラーボーナス信号 など) の受信を送受信部 3 0 7 を通じて行うとともに、遊技情報管理装置 1 との間でのデータ信号の送受信を送受信部 3 0 7 を通じて行う。

【 0 0 2 0 】

図 4 は、スロットマシン 4 の構成を示す回路ブロック図である。スロットマシン 4 は、ゲームを開始するために遊技者が操作するスタートレバー 1 5 と、左 , 中 , 右のリール 4 1 L , 4 1 C , 4 1 R の図柄変動を停止させるために遊技者が操作する左 , 中 , 右のストップボタン 1 6 L , 1 6 C , 1 6 R と、投入されたメダルを検知する投入メダル検知部 1 2 a と、遊技者がクレジット機能を利用して遊技を行う場合に操作するクレジット投入ボタン 1 3 と、遊技者がクレジットを解除するために操作するクレジット精算ボタン 1 4 と、遊技店が設定値を設定するために操作キー 2 3 a により操作する設定値操作部 2 3 と、スロットマシン 4 の制御部であるメイン基板 3 0 と、3 体のリール 4 1 L , 4 1 C , 4 1 R を個別に駆動するリール駆動部 4 1 と、左 , 中 , 右のリール 4 1 L , 4 1 C , 4 1 R の基準位置を 1 回転ごとに検知する停止位置検知部 4 7 と、スピーカ 2 1 に音声信号を出力する音声出力部 4 5 と、入賞役に応じた枚数のメダルを払い出すメダル払出部 4 2 と、内部当選した入賞役等に応じて各種演出表示を行う液晶表示部 2 2 と、各種演出に応じて点灯 / 点滅する装飾ランプ部 4 3 と、中継装置 2 に接続される外部出力端子 4 6 と、を含んで構成されている。メイン基板 3 0 は、演算装置である CPU 3 1 と、各種プログラムや各種テーブル等が予め記憶された読み取り専用記憶装置である ROM 3 2 と、読み書き可能な主記憶装置でありワークエリアとして使用される RAM 3 3 と、入出力インターフェイスである I / O 3 4 とを有する。

【 0 0 2 1 】

図 5 は、スロットマシン 4 における設定値の例を示す図である。ここでは、設定値に応じてビッグボーナスの確率 (BIG 確率) とレギュラーボーナスの確率 (REG 確率) とが異なるように設定されている。例えば、設定値 1 の場合、BIG 確率が 1 / 3 0 5 、REG 確率が 1 / 4 3 7 、出玉率が 9 3 % に設定される。また、設定値 6 の場合、BIG 確率が 1 / 2 4 0 、REG 確率が 1 / 3 3 0 、出玉率が 1 1 5 % に設定される。なお、その他の入賞役については、全設定値共通の確率が設定されているが、その他の入賞役についても設定値毎に当選確率が異なるように設定することもできる。

【 0 0 2 2 】

スロットマシン 4 のメダル投入口にメダルを直接投入するか、あるいはクレジット投入ボタン 1 3 を操作すると、メダルが投入されてゲームを行う準備が整う。スタートレバー 1 5 が操作されると、リール駆動部 4 1 を通じて左 , 中 , 右のリール 4 1 L , 4 1 C , 4 1 R の回転制御が開始されるとともに、ボーナスや小役等の予め定められた複数種類の入賞役のうちのいずれを当選とするかを決定するための内部抽選処理が実行される。なお、ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスに対応する当選確率は設定値が大きくなるにつれて

大きくなり、小役に対応する当選確率は全設定値において共通となっている。左、中、右のリール 4 1 L, 4 1 C, 4 1 R が回転制御されている状態で、左、中、右のストップボタン 1 6 L, 1 6 C, 1 6 R が操作されると、左、中、右のリール 4 1 L, 4 1 C, 4 1 R が最大 4 図柄の範囲で引込み制御され、当選の場合には入賞図柄を引き込んだり、あるいは非当選の場合には入賞図柄が揃わないようにしたりして、それぞれ停止する。左、中、右のリール 4 1 L, 4 1 C, 4 1 R が停止した時点で入賞役に対応する図柄（入賞図柄）が左、中、右の図柄表示部（入賞ラインの所定位置）に表示された場合に、スロットマシン 4 は、メダル払出部 4 2 から所定枚数のメダルを払い出す。

【0023】

上記のような遊技中の間にも、スロットマシン 4 は、アウト信号（1メダル投入毎または1クレジットメダル返却毎に1パルス出力）、セーフ信号（1メダル払出毎に1パルス出力）、ゲーム信号（1ゲーム終了毎に1パルス出力）、ビッグボーナス信号（ビッグボーナス期間中に出力）、レギュラーボーナス信号（レギュラーボーナス期間中に出力）等をリアルタイムに発生して、外部出力端子 4 6 を通じて遊技機端末装置 3 および遊技情報管理装置 1 に稼動データとして出力するようになっている。

【0024】

貸出装置 5 は、スロットマシン 4 にメダルを貸し出すための装置であるが、それ自体は公知であり、また本発明とは直接関係しないので、その詳しい説明を省略する。

【0025】

会員カード 6 は、例えば遊技店の遊技会員となった遊技者に対して発行されるもので、その表面にテープ状の磁気記録部が設けられており、その磁気記録部には、例えば遊技店を特定するための遊技店 ID 番号、遊技会員（遊技者）に固有の会員 ID 番号、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。なお、会員カード 6 は、遊技者に対し種々のサービス（スロットマシン 4 での遊技に必要なメダル数情報（金額情報）の記録、獲得メダルについての所謂貯玉サービス、所謂遊技ポイントなどの特典の付与、遊技店関連施設の優待利用など）を付与するために使用される。さらに、会員カード 6 をカードリーダー 3 0 5 に挿入することで、個人成績などが液晶表示部 3 0 3 で確認でき、遊技者のニーズに応えることができる。

【0026】

図 6 (a) は、遊技情報管理装置 1 の稼動データベース 1 0 4 c に格納される稼動データを帳票形式で示す図である。稼動データには、スロットマシン 4 (1) ~ 4 (n) 毎に、台番号（台番）、設定値、アウト、セーフ、差メダル、出玉率、ゲーム数、BIG, REG, BIG 確率, REG 確率の各項目が含まれている。アウト = メダル投入枚数、セーフ = メダル払出枚数、差メダル = セーフとアウトとの差、出玉率 = セーフをアウトで除算した数（所定数のメダルの投入に対して払い出されたメダルの割合、例えば出玉率 110% であればアウト 100 の遊技に対してセーフ 110 となる）のように定義される。また、設定値、アウト、セーフ、差メダル、出玉率、ゲーム数、BIG, REG の合計値および平均値も含まれている。なお、遊技情報管理装置 1 は、営業日毎に、各スロットマシン 4 (1) ~ 4 (n) の稼働データを収集し、演算して稼動データベース 1 0 4 c に記憶する。

【0027】

図 6 (b) は、遊技情報管理装置 1 の設定履歴・告知データベース 1 0 4 d に格納される設定履歴・告知データを帳票形式で示す図である。設定履歴・告知データは、スロットマシン 4 (1) ~ 4 (n) 毎に、台番号（台番）、営業日毎の設定値および設定告知の有無を、スロットマシン 4 (1) ~ 4 (n) 毎に、最新 3 ヶ月分記憶する。なお、設定値は 1 ~ 6、設定告知は「F」（あり）または「-」（なし）である。

【0028】

次に、このように構成された実施例 1 に係る遊技情報提供システム 1 0 0 の動作を、図 7 ~ 図 11 のフローチャートおよび図 12 ~ 図 16 の画面例を参照しながら説明する。

【0029】

遊技情報提供システム 100 に電源が投入されると、遊技機端末装置 3 は、スロットマシン 4 の台番号を含む電源投入信号を中継装置 2 を介して遊技情報管理装置 1 に送信する（図 7 の A 1 ）。

【0030】

遊技情報管理装置 1 は、遊技機端末装置 3 からスロットマシン 4 の台番号を含む電源投入信号を受信すると（図 10 の B 1 : YES）、スロットマシン 4 の台番号をキーとして設定履歴・告知データベース 104 d から当該スロットマシン 4 の最新 3 ヶ月分の設定履歴・告知データを取得し（図 10 の B 2 ）、最新 3 ヶ月分の設定履歴・告知データを中継装置 2 を介して送信元の遊技機端末装置 3 に返信する（図 10 の B 3 ）。

【0031】

遊技機端末装置 3 では、遊技情報管理装置 1 から最新 3 ヶ月分の設定履歴・告知データを受信すると（図 7 の A 2 ）、制御部 301 は、最新 3 ヶ月分の設定履歴・告知データを RAM 313 等の一時記憶領域に保存する（図 7 の A 3 ）。

【0032】

一方、遊技情報提供システム 100 への電源投入時、あるいは遊技機端末装置 3 のカードリーダー 305 への会員カード 6 の未挿入時には、制御部 301 は、液晶表示部 303 に会員カード未挿入時画面（図 12 参照）を表示する（図 8 の A 1 1 ）。

【0033】

図 12 は、液晶表示部 303 に表示される会員カード未挿入時画面を例示する図である。この会員カード未挿入時画面には、スロットマシン 4 の台番号（台番）および機種（図では「○○○○○○」）が表示されるとともに、会員カード 6 の挿入を促すメッセージ（図では「会員カードを挿入してください！」）が常時スクロール表示される。

【0034】

会員カード未挿入時画面の表示状態では、制御部 301 は、カードリーダー 305 が会員カード 6 を取り込んでいるか否か、つまりカードリーダー 305 に対する会員カード 6 の挿入の有無を判定しており（図 8 の A 1 2 ）、会員カード 6 が挿入されていない状態では（図 8 の A 1 2 : NO）、会員カード 6 がカードリーダー 305 に挿入されるまで待機する。

【0035】

会員カード未挿入時画面に表示された会員カード 6 の挿入を促すメッセージを見て、遊技者（会員）が会員カード 6 を遊技機端末装置 3 のカードリーダー 305 に挿入すると（図 8 の A 1 2 : YES）、制御部 301 は、スロットマシン 4 の本日の稼働データに基づいて会員カード挿入中画面（図 13 参照）を液晶表示部 303 に表示する（図 8 の A 1 3 ）。

【0036】

図 13 は、液晶表示部 303 に表示される会員カード挿入中画面を例示する図である。この会員カード挿入中画面には、対応するスロットマシン 4 の本日の稼働データが表示される。只今ゲーム数は、前回ボーナスが終了してから只今までのゲーム数を表し、左欄はその遊技台の只今ゲーム数を、右欄はその遊技者の只今ゲーム数を示す。ただし、遊技者の只今ゲーム数は、会員カード 6 を挿入したばかりのときには値がゼロである。累計ゲーム数は、本日の累計ゲーム数を表し、左欄はその遊技台の累計ゲーム数を、右欄はその遊技者の累計ゲーム数を示す。ただし、遊技者の累計ゲーム数は、会員カード 6 を挿入したばかりのときには値がゼロである。本日 BIG 回数は、本日のビッグボーナスの回数を表し、左欄はその遊技台の BIG 回数を、右欄はその遊技者の BIG 回数を示す。ただし、遊技者の BIG 回数は、会員カード 6 を挿入したばかりのときには値がゼロである。本日 REG 回数は、本日のレギュラーボーナスの回数を表し、左欄はその遊技台の REG 回数を、右欄はその遊技者の REG 回数を示す。ただし、遊技者の REG 回数は、会員カード 6 を挿入したばかりのときには値がゼロである。前日 BIG 回数は、その遊技台の前日のビッグボーナスの回数を表す。前日 REG 回数は、その遊技台の前日のレギュラーボーナスの回数を表す。ボーナス間ゲーム数履歴には、1 ~ 10 前のボーナスが発生する間のゲーム数が棒グラフ状に表示される。なお、棒グラフの 1 単位は 100 ゲームである。また、会員カード挿入中画面には、設定情報を見るために操作する「設定情報」ボタン F 1 がタ

10

20

30

40

50

タッチパネルで設けられている。さらに、会員カード挿入中画面の下辺寄りには、新台入替情報などのメッセージがリアルタイムにスクロール表示される。

【 0 0 3 7 】

次に、制御部 3 0 1 は、遊技者が会員カード挿入中画面の稼動データを見てさらに設定情報を知るためにタッチパネル式の「設定情報」ボタン F 1 を操作したかどうかを判定し（図 8 の A 1 4 ）、「設定情報」ボタン F 1 が操作されなかったときには（図 8 の A 1 4 : N O ）、「設定情報」ボタン F 1 が操作されるまで待機する。

【 0 0 3 8 】

会員カード挿入中画面において「設定情報」ボタン F 1 が操作されると（図 8 の A 1 4 : Y E S ）、制御部 3 0 1 は、液晶表示部 3 0 3 に設定情報画面（図 1 4 参照）を表示する（図 8 の A 1 5 ）。

10

【 0 0 3 9 】

図 1 4 は、液晶表示部 3 0 3 に表示される設定情報画面を例示する図である。この設定情報画面には、当月のカレンダー上に高設定値（本実施例では設定値 ▲ 5 ▼ または ▲ 6 ▼ ）と、設定告知の有無（着色 = 有：図ではハッチングで示す）とが営業日毎に表示される。具体的には、1 2 3 番のスロットマシン 4 は、2 0 0 5 年 1 2 月 7 日に設定値 ▲ 6 ▼ に、1 2 日に設定値 ▲ 5 ▼ に、1 7 日に設定値 ▲ 5 ▼ に、2 2 日に設定値 ▲ 6 ▼ に、2 3 日に設定値 ▲ 6 ▼ に、それぞれ設定されている。ただし、設定告知が行われたのは、1 2 月 7 日および 2 3 日だけである。遊技者は、設定情報画面に表示された設定値の営業日毎の履歴、および設定告知の営業日毎の履歴を見ることによって、1 2 3 番のスロットマシン 4 の今日（「？」が表示された 2 9 日）の設定値を推測することになり、遊技者の設定値を推測する楽しみを増大させるとともに、設定告知の対象とならなかったスロットマシン 4 であっても、そろそろ高い設定値に設定される頃であると推測し、このスロットマシン 4 での遊技を続けることになる。なお、設定情報画面には、会員カード挿入中画面に戻るために操作する「戻る」ボタン F 2、前月の設定情報を見るために操作する「前月」ボタン F 3、設定情報集計画面を見るために操作する「集計」ボタン F 4 がタッチパネルで設けられている。また、設定情報画面の下辺寄りには、新台入替情報などのメッセージがリアルタイムにスクロール表示される。

20

【 0 0 4 0 】

次に、制御部 3 0 1 は、遊技者が会員カード挿入中画面に戻るために設定情報画面において「戻る」ボタン F 2 を操作したかどうかを判定し（図 8 の A 1 6 ）、「戻る」ボタン F 2 が操作されたときには（図 8 の A 1 6 : Y E S ）、ステップ A 1 3 に制御を戻して、液晶表示部 3 0 3 に会員カード挿入中画面（図 1 3 参照）を表示する。

30

【 0 0 4 1 】

設定情報画面において「戻る」ボタン F 2 が操作されていないときには（図 8 の A 1 6 : N O ）、制御部 3 0 1 は、遊技者が前月の設定情報を見るために設定情報画面において「前月」ボタン F 3 を操作したかどうかを判定し（図 8 の A 1 7 ）、「前月」ボタン F 3 が操作されたときには（図 8 の A 1 7 : Y E S ）、R A M 3 1 3 等の一時記憶領域に保存された最新 3 ヶ月分の設定履歴・告知データから前月の設定履歴・告知データを取得し（図 8 の A 1 8 ）、ステップ A 1 5 に制御を戻して設定情報画面を表示する。この結果、設定情報画面には、前月のカレンダー上に高設定値（設定値 ▲ 5 ▼ または ▲ 6 ▼ ）と、設定告知の有無（着色 = 有）とが営業日毎に表示される。前月のカレンダー上に高設定値（設定値 ▲ 5 ▼ または ▲ 6 ▼ ）および設定告知の有無（着色 = 有）を示す設定情報画面にも、「戻る」ボタン F 2、「前月」ボタン F 3、「集計」ボタン F 4 が表示される。

40

【 0 0 4 2 】

この前月のカレンダー上に高設定値（設定値 ▲ 5 ▼ または ▲ 6 ▼ ）および設定告知の有無（着色 = 有）を示す設定情報画面でさらに「前月」ボタン F 3 が操作されたときには（図 8 の A 1 7 : Y E S ）、制御部 3 0 1 は、R A M 3 1 3 等の一時記憶領域に保存された最新 3 ヶ月分の設定履歴・告知データから前々月の設定履歴・告知データを取得し（図 8 の A 1 8 ）、ステップ A 1 5 に制御を戻して設定情報画面を表示する。この結果、設定情報

50

画面には、前々月のカレンダー上に高設定値（設定値▲5▼または▲6▼）と、設定告知の有無（着色＝有）とが営業日毎に表示される。しかし、この設定情報画面には、「戻る」ボタンF2、および「集計」ボタンF4は表示されるものの、「戻る」ボタンF2は表示されない。すなわち、設定情報画面が表示されるのは、最新3ヶ月分の設定履歴・告知データに基づく、今月、前月、および前々月の三階層までの設定情報画面に限定されている。ただし、遊技情報管理装置1から送信される設定履歴・告知データを、最新3ヶ月分以上にすれば、その分だけ設定情報画面の階層を深くすることができる。

【0043】

設定情報画面において「前月」ボタンF3が操作されていないときには（図8のA17：NO）、制御部301は、遊技者が集計情報を見るために設定情報画面において「集計」ボタンF4を操作したかどうかを判定し（図8のA19）、

10

【0044】

「集計」ボタンF4が操作されると（図8のA19：YES）、制御部301は、RAM313等の一時記憶領域に保存された最新3ヶ月分の設定履歴・告知データに基づいて設定情報を集計し（図8のA20）、液晶表示部303に設定情報集計画面（図15参照）を表示する（図8のA21）。

【0045】

図15は、液晶表示部303に表示される設定情報集計画面を例示する図である。この設定情報集計画面には、最新3ヶ月間における高設定値（設定値▲5▼または▲6▼）の使用日数、告知日数、および告知割合が高設定値毎に表示される。告知割合は、告知日数を使用日数で割った商の百分率（％表示）である。ここでは、設定値▲6▼の使用日数が11、そのうち告知日数が5で、告知割合が45％であることが表示されている。また、設定値▲5▼の使用日数が15、そのうち告知日数が8で、告知割合が53％であることが表示されている。また、設定情報集計画面の下辺寄りには、新台入替情報などのメッセージがリアルタイムにスクロール表示される。

20

【0046】

次に、制御部301は、遊技者が設定情報画面に戻るために設定情報集計画面において「戻る」ボタンF5を操作したかどうかを判定し（図8のA22）、

30

【0047】

「戻る」ボタンF5が操作されていなかったときには（図8のA22：NO）、制御部301は、遊技者が会員カード挿入中画面に戻るために設定情報集計画面において「メイン」ボタンF6を操作したかどうかを判定する（図8のA23）。

【0048】

設定情報集計画面において「メイン」ボタンF6が操作されていなかったときには（図8のA23：NO）、制御部301は、ステップA22に制御を戻す。設定情報集計画面において「メイン」ボタンF6が操作されたときには（図8のA23：YES）、制御部301は、ステップA13に制御を戻して、液晶表示部303に会員カード挿入中画面表示を表示する。

40

【0049】

なお、会員カード挿入中画面、設定情報画面または設定情報集計画面の表示状態において、カード排出ボタン306が操作されてカードリーダ305から会員カード6が排出されたときには、遊技機端末装置3は、液晶表示部303に会員カード未挿入画面（図12参照）を表示する状態（図8のA11）に自動的に戻る。

【0050】

他方、遊技情報管理装置1は、スロットマシン4の遊技中／非遊技中の如何にかかわらず

50

、例えば設定告知予定時刻になる等の設定告知条件の成立を検出しており（図１１のＢ１１）、設定告知条件が成立すると（図１１のＢ１１：ＹＥＳ）、設定告知情報を中継装置２を介して設定告知条件に定められた遊技機端末装置３に送信する（図１１のＢ１２）。

【００５１】

遊技機端末装置３では、制御部３０１が、遊技情報管理装置１から設定告知情報を受信したかどうかを判定し（図９のＡ３１）、設定告知情報を受信したときには（図９のＡ３１：ＹＥＳ）、液晶表示部３０３に設定告知画面（図１６参照）を表示する（図９のＡ３２）。

【００５２】

図１６は、液晶表示部３０３に表示される設定告知画面を例示する図である。この設定告知画面は、設定告知予定時刻となったときに、ポップアップで設定情報を表示するものである。ここでは、スロットマシン４が設定値６であることが、会員カード挿入中画面を背景として、「おめでとうございます。この台は設定▲６▼です！！！」というメッセージを含むポップアップ形式の設定告知画面で告知されている。遊技者は、設定告知画面に表示された設定情報を見て、スロットマシン４が高設定値であるので、遊技意欲がより高まり、遊技を続けることになる。なお、本実施例１では、液晶表示部３０３に設定告知画面を表示することにより、スロットマシン４の設定値を告知するようにしたが、状態表示ランプ３０４を用いて設定告知を行うようにしてもよいし、音声等の他の手段を用いて設定告知を行うようにしてもよい。なお、設定告知画面を表示する設定告知条件は、既述したように様々な設定が可能であり、スロットマシン４での遊技中にも設定告知が行われることがあることはいうまでもない。

【００５３】

実施例１によれば、設定情報画面（図１４参照）において、設定値の営業日毎の履歴だけでなく、設定告知の営業日毎の履歴をも遊技者に提供することで、設定値を推測する楽しみを増大させることができ、設定告知の対象とならなかったスロットマシン４の稼働を維持することができる。

【００５４】

また、設定情報集計画面（図１５参照）において、高設定値の使用日数、告知日数および告知割合が表示されるので、遊技者はスロットマシン４における設定値の営業日毎の履歴および設定告知の営業日毎の履歴ばかりでなく、それがどの程度の割合で告知されるのかを容易に確認することが可能となり、設定値を推測するための材料が増えて、推測すること自体が一層楽しいものとなる。

【００５５】

さらに、実施例１では、６段階の設定値を有する遊技機を前提としたが、少なくとも２段階以上の設定値を有する遊技機であれば、本発明を適用することができる。

【００５６】

さらにまた、実施例１では、設定値５と設定値６の履歴を出力するようにしたが、設定値１～４の履歴を同様に出力してもよい。

【００５７】

以上、本発明の実施例１を説明したが、これはあくまでも例示にすぎず、本発明はこれに限定されるものではなく、特許請求の範囲の趣旨を逸脱しない限りにおいて、当業者の知識に基づく種々の変更が可能である。

【００５８】

例えば、本発明は遊技球を遊技媒体とするスロットマシン（通称パロット）にも適用できる。

【図面の簡単な説明】

【００５９】

【図１】本発明の実施例１に係る遊技情報提供システムの全体概略図。

【図２】遊技情報提供システムの構成を示すブロック図。

【図３】（ａ）、（ｂ）は遊技機端末装置の正面図および機能ブロック図。

【図４】スロットマシンの構成を示す回路ブロック図。

【図５】スロットマシンにおける設定値を例示する図。

【図６】（ａ），（ｂ）は遊技情報管理装置に保持されている稼動データおよび設定履歴・告知データを帳票形式で示す図。

【図７】遊技機端末装置の電源投入時の処理を示すフローチャート。

【図８】遊技機端末装置の画面表示処理を示すフローチャート。

【図９】遊技機端末装置の設定告知情報受信時の処理を示すフローチャート。

【図１０】遊技情報管理装置の電源投入信号受信時の処理を示すフローチャート。

【図１１】遊技情報管理装置の設定告知条件成立時の処理を示すフローチャート。

【図１２】会員カード未挿入時画面を例示する図。

10

【図１３】会員カード挿入中画面を例示する図。

【図１４】設定情報画面を例示する図。

【図１５】設定情報集計画面を例示する図。

【図１６】設定告知画面を例示する図。

【符号の説明】

【００６０】

１ 遊技情報管理装置

２ 中継装置

３ 遊技機端末装置

４ スロットマシン（遊技機）

20

５ 貸出装置

６ 会員カード

２３ 設定値操作部（設定手段）

２３ａ 操作キー（設定手段）

１００ 遊技情報提供システム

１０４ｃ 稼動データベース

１０４ｄ 設定履歴・告知データベース（設定履歴記録手段，設定告知履歴記録手段）

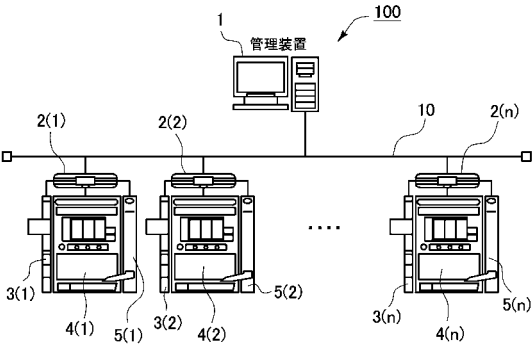
１０８ マウス／キーボード（条件設定手段）

３０１ 制御部（設定告知手段，集計データ演算・出力手段）

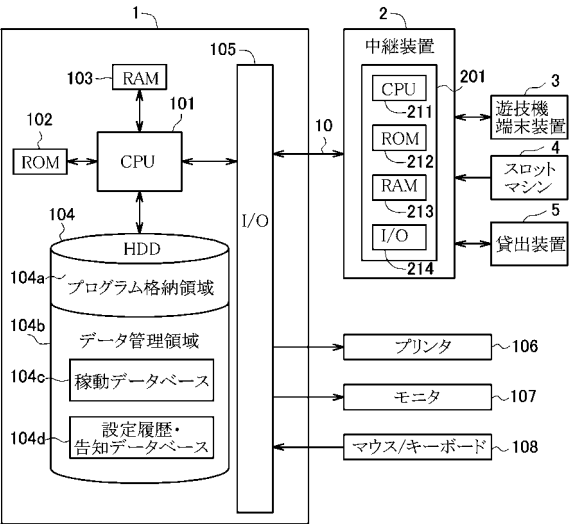
３０３ 液晶表示部（設定告知手段）

30

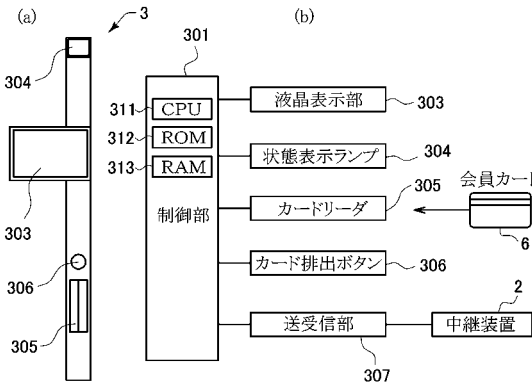
【図 1】



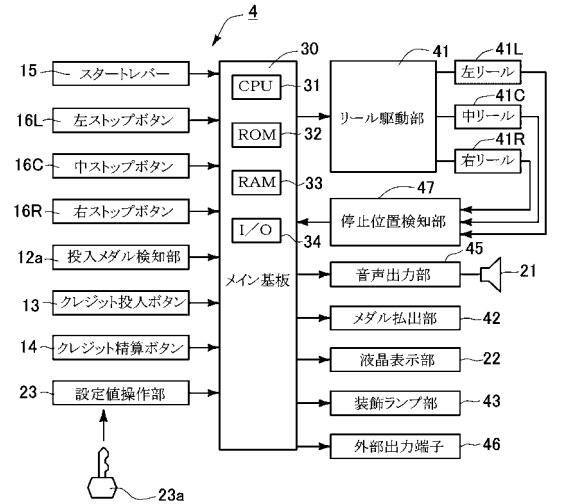
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

設定値	BIG確率	REG確率	出玉率
1	1/305	1/437	93%
2	1/298	1/410	97%
3	1/284	1/386	101%
4	1/273	1/364	105%
5	1/262	1/345	109%
6	1/240	1/330	115%

【図 6】

(a)移動データ

YYYY年MM月DD日											
機種 ○○○○											
台番	設定値	アウト	セーフ	差メダル出玉率	ゲーム数	BIG	REG	BIG確率	REG確率		
1	1	18561	18197	-364	98.0%	5800	19	5	305	1160	
2	1	15247	12264	-2983	80.4%	4765	12	7	397	681	
3	5	20136	18261	-1875	90.7%	6293	19	10	331	629	
4	6	22354	32589	10235	145.8%	6986	44	47	159	149	
5	1	11246	7599	-3647	67.6%	3514	7	6	502	586	
6	1	21125	21977	852	104.0%	6602	26	10	254	660	
7	1	15463	13460	-2003	87.0%	4832	11	6	439	805	
8	1	16874	15510	-1364	91.9%	5273	13	8	406	659	
9	1	9956	7110	-2846	71.4%	3111	5	5	622	622	
10	5	10235	13240	3005	129.4%	3198	17	14	188	228	
合計	—	161197	160207	-990	99.4%	50374	173	118			
平均	2.3	16120	16021	-99	99.4%	5037	17	12			

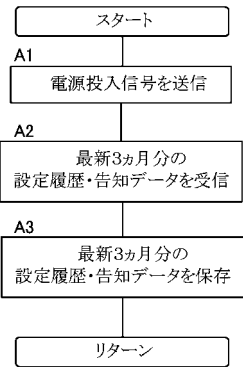
* 日毎に、各遊技機の移動データを収集し、演算・記憶する。

(b)設定履歴・告知データ

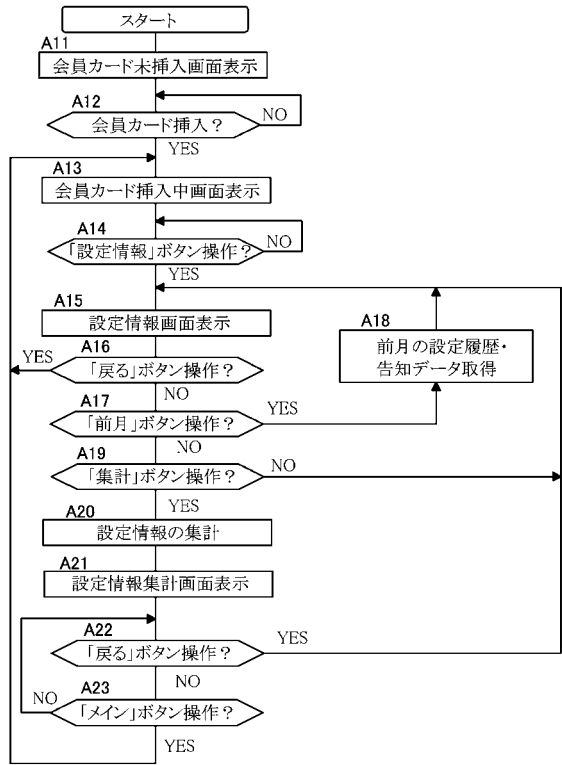
台番	MM/DD	MM/DD	MM/DD		MM/DD
1	1—	5—	1—		1—
2	1—	1—	5F		1—
3	1—	1—	5—		1—
4	1—	—	1—		1—
5	1—	6F	1—		1—
6	5F	5—	5F		1—
7	1—	1—	5—		1—
8	6F	1—	1—		1—
9	1—	1—	1—		1—
10	1—	1—	1—		6—

* 設定値=1～6、設定告知=F(あり)／—(なし)
* 遊技機毎に、最新3ヶ月分の設定値及び設定告知の履歴を記憶する。

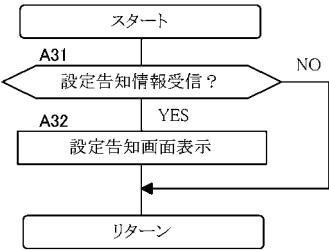
【図 7】



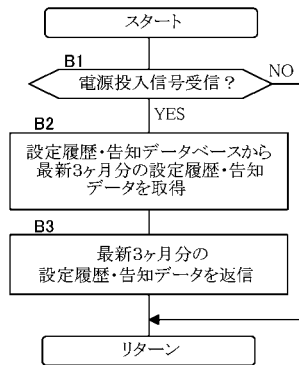
【図 8】



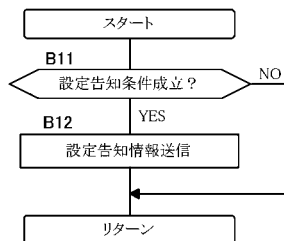
【図 9】



【図 10】

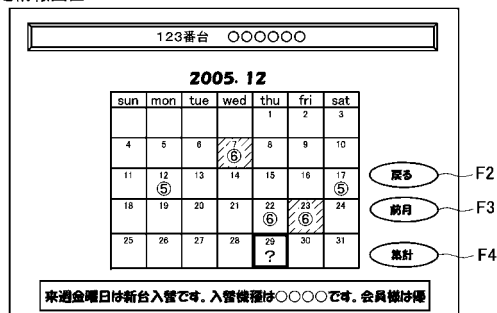


【図 11】



【図 14】

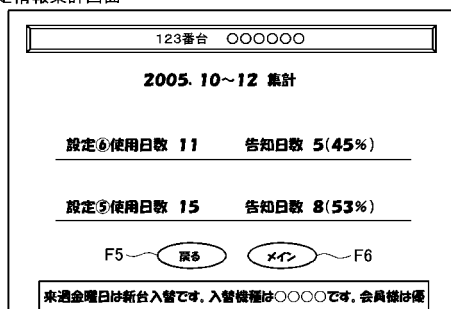
設定情報画面



* 当月のカレンダー上に高設定(5、6)と告知の有無(着色=有)を表示する。

【図 15】

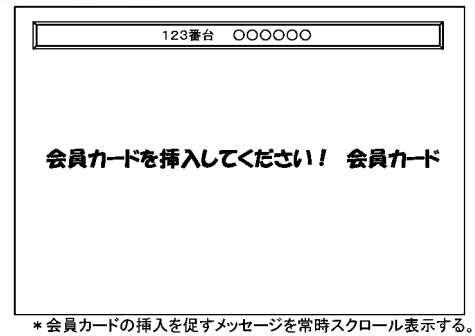
設定情報集計画面



* 過去3ヶ月間における設定5及び6の使用日数/告知日数/告知割合を表示する。

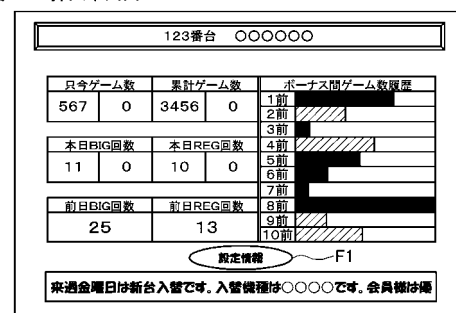
【図 12】

会員カード未挿入時画面



【図 13】

会員カード挿入中画面

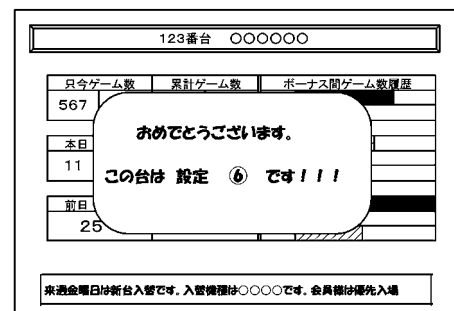


* 対応する遊技機の稼動データを表示する。

* 新台入替情報などのメッセージをリアルタイムにスクロール表示する。

【図 16】

設定告知画面



* 設定告知予定時刻となったときにポップアップで設定情報を表示する。

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 1 2 6 1 7 0 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 1 9 1 7 5 3 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 2 9 8 3 7 8 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4
A 6 3 F 7 / 0 2