(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4012266号
(P4012266)
(45)発行日　平成19年11月21日(2007.11.21)　(24)登録日　平成19年9月14日(2007.9.14)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 350Z
A63F 7/02 349Z
A63F 7/02 352Z

請求項の数 2　(全 32 頁)

(21)出願番号　特願平8-100288
(22)出願日　平成8年4月22日(1996.4.22)
(65)公開番号　特開平9-285632
(43)公開日　平成9年11月4日(1997.11.4)
審査請求日　平成15年2月25日(2003.2.25)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100090033
弁理士　荒船　博司
(74)代理人　100093045
弁理士　荒船　良男
(74)代理人　100085811
弁理士　大日方　富雄
(72)発明者　井置　定男
群馬県桐生市宮本町３－７－２８

審査官　柴田　和雄

最終頁に続く

(54)【発明の名称】島設備装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の遊技状態を発生可能な複数の遊技機の各々に対応して設置され、対応する遊技機からの遊技データを入力可能な島設備装置において、
対応する遊技機から入力された遊技データを集中管理装置へ出力するデータ出力手段と、
対応する遊技機から入力された遊技データに基づき遊技者の遊技上の個人データを作成する個人データ作成手段と、
前記個人データの作成開始条件を成立させるために遊技者がリセット操作を行う操作ボタンと、
前記集中管理装置からの加工データとして各個人データを計数演算したランキングデータを入力するデータ入力手段と、
前記データ入力手段により入力されたランキングデータと、前記個人データ作成手段で作成された個人データとの比較を行う比較手段と、
前記遊技データに基づく画像データを表示する表示手段と、
を備え、
前記比較手段の比較により前記個人データがランクインした場合に、該個人データを前記集中管理装置に送信するとともに、対応するランクイン情報を前記表示手段に表示することを特徴とする島設備装置。
【請求項２】

前記比較手段による比較結果により前記個人データがランクインした場合に、個人識別情報の入力を行う識別情報入力手段を備えたことを特徴とする請求項１記載の島設備装置。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

この発明は、複数種類の遊技状態を発生可能な遊技機に対応して設置され、対応する遊技機からの遊技関連データを入力可能な島設備装置に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来より、遊技店内に配設された各島設備には複数の遊技機が設置され、島設備の上方部には各遊技機に対応させて呼出装置（島設備装置ともいう）が配設されている。この呼出装置には、遊技中にトラブルが発生した場合や球箱が必要になった場合などに係員を呼び出すための呼出スイッチが設けられており、この呼出スイッチがオン操作されると、呼出装置に備わる装飾ランプやＬＥＤが点灯し、係員に対する呼出報知が行われるようになっていた。

【０００３】

また、遊技機には遊技領域内に画像表示装置が設置され、この画像表示装置において行なわれる複数の識別図柄による変動表示遊技に基づいて、例えば、通常状態、確率変動状態、リーチ状態、大当たり状態など、複数種類の遊技状態の発生が可能となっている。さらに遊技店内には、各遊技機における上記各遊技状態の発生状況に関するデータ収集を行う集中管理装置（コンピュータ）が設置されている。

【０００４】

上記遊技機、呼出装置、及び集中管理装置により構成される遊技設備の接続関係は以下のようになっていた。

【０００５】

すなわち、遊技機には、遊技状態を示す遊技状態信号を遊技機外部の関連装置に出力する外部情報端子が設けられており、この外部情報端子からの信号が、遊技機に対応して配設された呼出装置に一端中継された後、集中管理装置に送信されていた。

【０００６】

そして、集中管理装置では、入力された各遊技機の遊技状態信号を信号の種類毎に計数したり、或いは関連した信号を演算したりして、例えば、大当たり回数やスタート（始動）回数、或いは大当たり発生確率などの各種遊技データを各遊技機毎に収集し、経営情報として活用していた。

【０００７】

また、このような遊技設備を構成する呼出装置では、対応する遊技機から一旦中継される遊技状態信号（例えば、大当たり信号など）を計数し、その計数結果（例えば、大当たり回数など）を呼出装置に備わる表示器に表示したり、或いは大当たりが発生した際に、大当たり信号に基づいて呼出装置に備わる装飾ランプやＬＥＤを点灯させて、係員や周囲の遊技者に対して大当たりの報知を行なえるようになっていた。

【０００８】

一方、近年、遊技店の中には集中管理装置で収集した遊技データの一部を遊技者に公開する専用機（データ公開装置）を１台乃至２台備え、遊技する台選びの参考にしてもらうなど、遊技者に遊技データの公開サービスを行なう店が増えてきている。

【０００９】

【発明が解決しようとする課題】

このように呼出装置は、遊技機から集中管理装置に送信される遊技状態データや、或いは逆に集中管理装置から遊技機に送信される遊技管理データをも中継可能であるので、それらのデータに基づいて様々な情報提供を行なうことが可能である。また、この呼出装置は各遊技機毎に対応して配設されているので、情報提供媒体として用いれば遊技者１人１人

に対して的確に情報提供を行なうことができる。

【００１０】

しかしながら従来の呼出装置は、上述したように係員の呼出や、大当たりの報知、或いは大当たりの回数表示などにしか使用されておらず、遊技データや遊技店情報などの情報提供に関し、以下に示すような問題点があった。

【００１１】

すなわち、従来より、店内に設置されたデータ公開装置で遊技データを見ることができたが、その内容は、各遊技機における本日、及び昨日の大当たり回数データのみだけであるなど、遊技者を満足させるものとは言えなかった。

【００１２】

また、データ公開装置は、装置自体が高価であること、或いはその設置スペースの問題などから導入しにくく、加えて、導入してもその設置台数が少数であることから遊技店内の遊技者全員に平等に情報公開を行うことが極めて難しく、遊技データを見るために順番待ちが発生したり、或いは遊技中に情報提供サービスを受けることができないといった問題点があった。

【００１３】

この発明は上記課題を解決するためになされたもので、遊技データや店内情報などに基づく様々な情報提供画像を表示可能な島設備装置を提供することである。

【００１４】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、請求項１記載の発明は、複数種類の遊技状態を発生可能な複数の遊技機の各々に対応して設置され、対応する遊技機からの遊技データを入力可能な島設備装置において、対応する遊技機から入力された遊技データを集中管理装置へ出力するデータ出力手段と、対応する遊技機から入力された遊技データに基づき遊技者の遊技上の個人データを作成する個人データ作成手段と、前記個人データの作成開始条件を成立させるために遊技者がリセット操作を行う操作ボタンと、前記集中管理装置からの加工データとして各個人データを計数演算したランキングデータを入力するデータ入力手段と、

前記データ入力手段により入力されたランキングデータと、前記個人データ作成手段で作成された個人データとの比較を行う比較手段と、前記遊技データに基づく画像データを表示する表示手段と、を備え、前記比較手段の比較により前記個人データがランクインした場合に、該個人データを前記集中管理装置に送信するとともに、対応するランクイン情報を前記表示手段に表示することを特徴としている。

【００１５】

この請求項１記載の発明によれば、対応する遊技機における遊技者の遊技上の個人データを作成する個人データ作成手段を備えたので、遊技者は自己の遊技結果（遊技データ）を正確に認識することができる。また、各遊技者の個人データの比較結果に基づく表示を行うことで、遊技者の遊技意欲をより一層高めることができる。

【００１６】

ここで、複数種類の遊技状態とは、例えば、各入賞口への入賞状態、特別図柄の可変表示遊技状態、大当たりの遊技状態（特別遊技状態）、小当たりの遊技状態、ボーナスゲームの遊技状態、普図の時短遊技状態、確率変動の遊技状態などである。遊技機には、パチンコ遊技機、パチコン機、アレンジボール遊技機及び雀球遊技機などの弾球遊技機、パチスロ、スロットマシーンなどが含まれる。島設備装置には、遊技機毎に対応して設置される呼出装置を含む。

【００１７】

また、遊技データとは、例えば、対応する遊技機から入力される、大当たり信号、大当たり図柄信号、確変大当たり信号、特図始動入賞信号、特図スタート信号、各種リーチ信号、特図確変信号、大入賞口開放信号、カウント信号、継続入賞信号、普図当たり信号、普図始動入賞信号、普図スタート信号、普図確変信号、普電開放信号、普図時短信号、確率設定値信号などの遊技状態情報信号や、打ち込み玉信号、賞球信号、玉貸し信号、補給信

号などの遊技球情報信号である。
【００１８】
上記個人データ作成手段により作成される個人データとは、例えば、その遊技中の、出玉数データ、大当たり回数データ、確変大当たり回数データ、確変継続回数データなどである。
　また、加工データには、例えば、対応する遊技機の大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、総始動（スタート）回数、確変最高継続回数、各種リーチの出現回数、各種リーチに対する大当たり回数、各遊技状態の発生率やその信頼度などのデータが含まれる。
【００３０】
請求項２記載の発明は、請求項１記載の島設備装置において、
前記比較手段による比較結果により前記個人データがランクインした場合に、個人識別情報の入力を行う識別情報入力手段を備えたことを特徴としている。
【００３１】
　この請求項２記載の遊技機によれば、比較手段による比較結果により個人データがランクインした場合に、個人識別情報の入力を行う識別情報入力手段を備えたことにより、例えば、出玉ランキングの上位に入賞した場合などに、遊技者の氏名データを入力可能とし、氏名データの付加された出玉ランキング表示を行うようにすることで、遊技者の遊技意欲をより一層高めることができる。また、遊技店では出玉ランキングの上位入賞者に対して所定のサービスを提供するなど、顧客に対するサービス内容をより一層充実させることができる。
【００３２】
【発明の実施の形態】
以下、この発明の実施の形態について、図面を参照しつつ説明する。
【００３３】
図１は、この発明の実施の形態のパチンコ遊技機とその遊技設備を含む遊技運営システムの構成を示すブロック図である。
【００３４】
同図に示す遊技運営システムは、遊技機１００、呼出装置２００（島設備装置ともいう）、集中管理装置４００、景品管理装置５００、店内放送・演出装置６００、及び球計数装置７００により構成されている。遊技機１００は制御回路として、役物制御回路２０、排出発射回路６０などを備え、また集中管理装置４００は、制御装置（コンピュータ）４００ａ、データ記憶装置４００ｂ、端末装置４００ｃ、及びインターフェース回路４００ｄなどから構成されている。
【００３５】
遊技機１００の役物制御回路２０は、遊技系統に関する各種制御を行ない、また排出発射回路６０は、貸し玉や賞球の排出、遊技機１００上部の玉貯留タンク（図示省略）への予備玉の補給要求、遊技領域に打ち込む遊技球や排出される遊技球の制御などを行なう。
【００３６】
この遊技機１００は、遊技店内に複数配設されており、そのそれぞれに対応して設置された呼出装置２００を介して集中管理装置４００に接続されている。また上記各呼出装置２００と集中管理装置４００は、ローカルエリアネットワーク（ＬＡＮ：Local Area Network）を構成しており、相互にデータ交信を行なえるようになっている。
【００３７】
集中管理装置４００は、遊技機１００、呼出装置２００、景品管理装置５００、店内放送・演出装置６００、及び球計数装置７００との間でデータ交信を行って、遊技運営を含む全体の管理を行なうものである。この集中管理装置４００では、各呼出装置２００から送信されたデータをインターフェース回路４００ｄを介して制御装置（コンピュータ）４００ａに取り込み、制御装置４００ａでは該データに基づいて各種遊技データを算出し、データ記憶装置４００ｂでは前記算出された各種遊技データを記憶する。また、端末装置４

００ｃは、集中管理装置４００における処理内容の変更、新たな処理の追加などを指示する装置である。

【００３８】

景品管理装置５００は、遊技者の獲得賞球数に応じた度数の景品交換カードの読み取り処理や、景品交換カードの度数に応じた景品交換処理を行なう装置である。店内放送・演出装置６００は、店内に流れる音楽、店内情報（例えば、大当たり（特別遊技）発生情報、特別景品情報、営業時間情報、休日情報、出玉ランキング情報など）の放送や、店内照明などの制御を行なう装置である。球計数装置７００は、遊技者が獲得した球を景品交換する際に計数して景品カード（レシート）を発行するための装置である。

【００３９】

なお、この遊技運営システムは、図１に破線で示すように複数の呼出装置２００毎に島管理装置３００を設けて、島単位で集中管理装置４００とのデータ交信を行なう構成であってもよい。

【００４０】

図２は、遊技設備を構成するパチンコ遊技機、台間玉貸し機、及び呼出装置が島設備に設置された状態を示す遊技設備の正面図である。

【００４１】

同図において、遊技機１００の前面下部には発射装置操作ダイヤル１０３が設けられ、前面上部の透明ガラス板内には、可変表示装置４（特別図柄可変表示部４ａ）を備えた遊技盤１が設置されている。

【００４２】

台間玉貸し機１５０は、遊技機１００に隣接した状態で設置され、遊技カードを差し込むカード挿排口１５１を備えている。

【００４３】

呼出装置２００は、例えば、遊技機１００の上方に設置され、情報表示装置２０１、呼出スイッチ２０２、操作ボタン２０３～２０７、装飾ランプ２０８ａ～２０８ｃ、スピーカ２０９ａ，２０９ｂ、及びリモコン受信部２２１などを備えている。

【００４４】

情報表示装置２０１は、例えば、液晶表示器などからなる表示部を備え、その周りに操作ボタン２０３～２０７が配設されている。この情報表示装置２０１には、後述する各種情報表示が行なわれるようになっており、操作ボタン２０３～２０７をオン操作することによって表示内容パターンの切替え、個人データの生成指示、個人情報（氏名データ）の入力などができるようになっている。

【００４５】

呼出スイッチ２０２は、球詰まりなどの異常発生時に係員を呼び出すためのスイッチである。

【００４６】

装飾ランプ２０８ａ～２０８ｃは、呼出スイッチ２０２のオン操作により点灯し、それにより遊技者が係員を呼び出せるようになっている。また、この装飾ランプ２０８ａ～２０８ｃは、遊技機１００の遊技状態に応じた装飾照明（イルミネーション）を行なう。スピーカ２０９ａ，２０９ｂは、遊技機１００の遊技状態に応じたステレオ報知音を発生させる。

【００４７】

リモコン受信部２２１は、情報表示装置２０１の上方近傍に形成された光入射窓の内側にフォトトランジスタを設けてなり、図示しないリモコン装置から呼出装置２００の前面部に向けて送信される光信号を受信できるようになっている。

【００４８】

次に、この遊技設備２５０の各構成要素について詳しく説明する。

【００４９】

まず、パチンコ遊技機１００について説明する。

【００５０】
図３には、パチンコ遊技機の遊技盤の部分正面図を示す。
【００５１】
この遊技盤１はいわゆる第１種のもので、遊技盤１のガイドレール２で囲まれた遊技領域３には、特別図柄（特図ともいう。）の可変表示装置４、特別変動入賞装置５、普通図柄（普図ともいう。）の始動ゲート（始動口）６，６、普図の始動記憶表示器６ａ，６ａ，…、補助可変表示部としての普図の可変表示器７、一般入賞口８，８，…、特図始動口を兼ねた普通変動入賞装置９、風車とよばれる方向変換部材１０，１０，…、サイドランプ１１，１１、障害釘１２，１２…などが配設されている。
【００５２】
特図の可変表示装置４には、例えば液晶表示画面などによって構成される可変表示部４ａ、特図の始動記憶表示器４ｂ，４ｂ，…等が設けられている。この可変表示部４ａにおいて、特図の可変表示遊技が行われる。
【００５３】
特別変動入賞装置５は開閉扉５ａによって開閉される大入賞口５ｂを備えている。この開閉扉５ａは常時は閉じているが、可変表示部４ａにおける特図の可変表示遊技の結果（停止表示態様）如何によって、大当たりが発生して開放されるようになっている。
【００５４】
普図の可変表示器７（普通図柄表示装置７）は、補助可変表示遊技である普図可変表示遊技を行うもので、例えば１桁の７セグメント型の表示器により構成されている。
【００５５】
普通変動入賞装置９は、左右一対の開閉部材９ａ，９ａを備えている。これら左右一対の開閉部材９ａ，９ａは、常時は遊技球１個分受け入れうる間隔を開けた状態に閉じているが、可変表示器７（普通図柄表示装置７）における普図の可変表示遊技の結果（停止表示態様）如何によって、逆「ハ」の字状に開いて遊技球を受け入れやすい状態に変化（特定遊技状態）する。
【００５６】
図４には、パチンコ遊技機の裏側に設置された、遊技系統の制御を行う役物制御回路、及び表示制御回路等の主要制御ブロック図を示す。
【００５７】
同図に示すように、役物制御回路２０は、内部に制御ＲＯＭ（Read Only Memory）２１ａ、ＲＡＭ（Random Access Memory）２１ｂ、ＣＰＵ（Central Processing Unit）２１ｃ、及びＲＯＭ２１ｄを備えたワンチップマイクロコンピュータ２１、分周回路２２、電源回路２３、Ｉ／Ｏバス２９、サウンドジェネレータ３０、出力ポート２４、ドライバー２５、ローパスフィルタ２６、バッファゲート２７、及び外部情報端子３３などにより構成されている。
【００５８】
そして、ドライバー２５には、特別変動入賞装置（大入賞口）５、特図始動記憶表示器４、普図始動記憶表示器６ａ、普通変動入賞装置９、サイドランプ１１等の装飾ランプやＬＥＤなどが接続されている。
【００５９】
また、このドライバー２５は、外部情報端子３３を介して呼出装置２００に接続されており、後述する各種遊技状態情報信号（大当たり信号、大当たり図柄信号、特図始動入賞信号、特図スタート信号、特図確変信号など）を呼出装置２００に送出するようになっている。
【００６０】
ローパスフィルタ２６には、普通変動入賞装置９の特図始動スイッチ９ｂ、普図始動ゲート６の普図始動スイッチ６ｂ、大入賞口５ｂ内のカウントスイッチ５ｃ、及び継続スイッチ５ｄ（共に図示省略）、確率設定装置８０（図示省略）などが接続されている。
【００６１】

サウンドジェネレータ３０には、アンプ３１を介してスピーカー３２が接続されている。また、このサウンドジェネレータ３０を介して出力されるステレオ音声信号は、呼出装置２００のステレオ音変換ＩＣ２１６（図５参照）に出力される。

【００６２】

ワンチップマイクロコンピュータ２１には、貸し玉や賞球の排出、遊技領域３に打ち込む遊技球や排出される遊技球の制御などを行なう排出発射回路６０が接続されている。この排出発射回路６０は、外部情報端子３３を介して呼出装置２００に接続されており、ワンチップマイクロコンピュータ２１や台間玉貸し機１５０からの信号に基づいて、後述する各種遊技球情報信号（打ち込み玉信号、賞球信号、玉貸し信号、補給信号など）を呼出装置２００に送出するとともに、呼出装置２００からの打ち止め信号（遊技球情報信号に含まれる）を受信するようになっている。

【００６３】

また、ワンチップマイクロコンピュータ２１には、ドライバー２８を介して特別図柄表示装置４ａの表示制御を行う表示制御回路４０が接続されている。図示は省略するが、この表示制御回路４０は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭなどを備えている。そして、そのＣＰＵは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグなどを備え、演算制御を行うようになっている。また、ＲＯＭには可変表示部４ａに表示する表示データや、その表示制御プログラムなどが書き込まれ、ＲＡＭは各種データの記憶領域とＣＰＵによる作業領域などを備えている。

【００６４】

制御ＲＯＭ２１ａには、遊技機１００の遊技制御用のプログラム、或いは、特図の大当たりや普図当たりの発生を判定するための通常確率と高確率の乱数判定値などが書込まれている。

【００６５】

ＣＰＵ２１ｃは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグなどを備え、演算制御を行う他、特図大当たり（特別遊技）や普図当たりの発生確率を定める乱数、及び普図の時短遊技（時短ゲーム）回数を決定する乱数なども生成している。

【００６６】

ＲＡＭ２１ｂは、ＣＰＵ２１ｃで生成される各種乱数値の他、各種データを一時的に記憶する記憶領域や作業領域を備え、またＲＯＭ２１ｄには、電源投入時に制御ＲＯＭ２１ａが正常か否かを判別するセキュリティーチェック用のプログラムが書込まれている。

【００６７】

この実施の形態に係る遊技機１００は上記のように構成されていて、役物制御回路２０の制御下で表示制御回路４０により、例えば、次のような遊技制御と表示制御が行われる。

【００６８】

即ち、常時は、遊技球の発射停止から所定時間経過した場合に、表示制御回路４０により、特別図柄可変表示部４ａに客寄せ用呼び込み表示が行われる。

【００６９】

このような状態で、遊技領域３に発射された遊技球が普図の始動ゲート６，６中を通過して普図始動スイッチ６ｂによる検出信号がローパスフィルター２６側から入力されると、ワンチップマイクロコンピュータ２１からドライバー２５への出力に基づき、普図の可変表示器７により、補助可変表示遊技である普図の可変表示遊技が行われる。即ち、普図の可変表示器７の表示が変動して停止する遊技が行われる。

【００７０】

この表示の変動時間は、役物制御回路２０により、通常、長時間（例えば、６０秒）に制御され、普図の可変表示遊技の実行回数があまり多くならないように規制されている。この普図の可変表示遊技中に普図の始動ゲート６，６中を遊技球が通過して普図始動スイッチ６ｂからの検出信号がローパスフィルター２６側から入力されると、その通過の検出回数が所定の上限回数（例えば、４個）の範囲内でＲＡＭ２１ｂに記憶され、その記憶個数分だけの普図の可変表示遊技が順に行われる。

【００７１】
この普図の可変表示遊技の停止表示結果が特定の停止表示態様（例えば、「７」）であれば、普図の当たりとなって、普通変動入賞装置９の開閉部材９ａ，９ａが逆「ハ」の字状に開いて、遊技球が入賞し易い特定遊技状態に所定時間（例えば、通常０．５秒間）変換される。この普通変動入賞装置９の開放によって、普通変動入賞装置９に遊技球が入り易くなり、その分、特別図柄の可変表示遊技が行われ易くなる。
【００７２】
一方、遊技領域３中に打ち込まれた遊技球が普通変動入賞装置９に入賞すると、その入賞が特図始動スイッチ９ｂに検出されてＲＡＭ２１ｂに記憶され、その記憶に基づいて、ワンチップマイクロコンピュータ２１から表示制御回路４０に送信データが送られて、特別図柄可変表示部４ａに特別図柄の変動表示がなされることにより、特図の可変表示遊技が行われる。
【００７３】
この特別図柄の可変表示遊技中にさらに普通変動入賞装置９に遊技球が入賞して特図始動スイッチ９ｂにより検出されたときには、その入賞によって特図可変表示遊技が未処理となっている回数（未処理始動回数）が所定の上限範囲（例えば、４個）内でＲＡＭ２１ｂに記憶され、その未処理記憶の数分だけ、特図始動記憶表示器４ｂが点灯される。そして、その可変表示遊技の終了後に、その未処理となっている回数分の可変表示遊技が順次行われ、それが行われる毎に、ＲＡＭ２１ｂの未処理記憶数が減算されるとともに特図の始動記憶表示器４ｂが１つずつ順に消灯される。
【００７４】
特別図柄（特図）の可変表示遊技の停止表示結果として、その停止図柄が大当たりを発生させる所定の停止表示態様（例えば、「１，１，１」、「２，２，２」、「３，３，３」などのぞろめ）となった場合は、大当たりと呼ばれる特別遊技が発生される。
【００７５】
この特別遊技は、役物用制御回路２０の制御の下で行われ、特別変動入賞装置５の開閉扉５ａが所定時間（例えば、２９．５秒）開放されて閉じるサイクルを１サイクルとし、各サイクル中、遊技球が大入賞口５ｂ中の継続入賞領域の継続スイッチ５ｄに検出されることを条件に最大限所定サイクル（例えば、１６サイクル）まで継続される遊技である。但し、各サイクル中、大入賞口５ｂに遊技球が所定個数（例えば、１０個）入賞したときはその時点でそのサイクルを終了する。
【００７６】
各サイクル中、大入賞口５ｂへの入賞個数は、カウントスイッチ５ｃにより検出されてＲＡＭ２１ｂに記憶され、所定個数に達すると特別変動入賞装置５のソレノイド（図示省略）が消磁されて開閉扉５ａが閉じられ、特別遊技のそのサイクルが終了する。
【００７７】
特別遊技が、大当たり発生の所定の停止図柄態様（例えば、「１」、「３」、「５」、「７」、「９」など、特定図柄が３個揃ったぞろめ、即ち確率変動図柄）で発生したときには、その大当たりの特別遊技の終了後、役物制御回路２０の制御の下で、例えば、その後に大当たりが２回発生するまで特図の大当たりと普図の当りの発生確率が高確率となる確率変動状態が発生される。確率変動状態は、その他に、特図の大当りの発生確率は変わらず、普図の当りの発生確率だけが高確率になる状態であってもよい。
【００７８】
また、その特別遊技に関し、所定の条件が成立した場合（例えば、大当たり停止図柄が所定の停止図柄であった場合や、特別遊技中に特別図柄可変表示部４ａで行われる表示ゲームの結果が所定の結果であった場合など）には、特別遊技が終了した時点で、役物制御回路２０により、普図の可変表示遊技の時間短縮遊技（時短ゲーム）が発生される。すなわち、普図可変表示遊技における普図可変表示器７の変動表示時間が、長時間（例えば、通常３０秒）から短時間（例えば、６秒）に短縮され、かつ、普図当りによる普通変動入賞装置９の開放時間が、短時間（例えば、通常０．５秒）から長時間（例えば、５．８秒、

又はその間に遊技球が２個入賞するまで）に変更される。この時短ゲーム中には、普図の可変表示遊技がより多く行われるため、その分、普図の当りの発生も多くなり、その結果、普通変動入賞装置９の開放が増え、特図の可変表示遊技が発生しやすくなり、大当たり発生の可能性が増える。

【００７９】

時短ゲームの継続期間は、その時短ゲーム中における特図の可変表示遊技の発生回数に基づいて規制される。例えば、時短ゲームを発生させた特別遊技（大当たり）の終了後に時短ゲームが開始され、特図の可変表示遊技が所定の回数発生した時点で、時短ゲームが終了される。

【００８０】

なお、遊技状態の種類はこれらのものに限られない。

【００８１】

次に、呼出装置２００について説明する。

【００８２】

図５には、呼出装置の回路ブロック図を示す。

【００８３】

同図において、制御装置２１０はＣＰＵ（中央処理装置）を有し、この制御装置（ＣＰＵ）２１０には、データ記憶部２１１、制御ＲＯＭ２１２、制御ＲＡＭ２１３、ドライバー２１４、ローパスフィルター２１５、ステレオ音変換ＩＣ２１６、インターフェース回路２１８，２１９，２２０、ＶＤＰ（Video Digital Processor ）２３０が接続されている。

【００８４】

ドライバー２１４には装飾ランプ２０８ａ～２０８ｃが、ローパスフィルター２１５には呼出スイッチ２０２、操作ボタン２０３～２０６、及び設定器２４０が、ステレオ音変換ＩＣ２１６にはアンプ２１７ａ，２１７ｂを介してスピーカ２０９ａ，２０９ｂが、それぞれ接続されている。

【００８５】

また、ＶＤＰ２３０には、画像データＲＯＭ２３１、ビデオＲＡＭ２３２、及び情報表示装置２０１が接続されている。

【００８６】

インターフェース回路２１８は、図４に示した遊技機１００の外部情報端子３３に接続されており、役物制御回路２０からの各種遊技状態情報信号や、排出発射回路６０からの各種遊技球情報信号を制御装置２１０に出力する。

【００８７】

前記遊技状態情報信号としては、例えば、大当たり信号、大当たり図柄信号、確変大当たり信号、特図始動入賞信号、特図スタート信号、リーチ１信号、リーチ２信号、リーチ３信号、特図確変信号、大入賞口開放信号、カウント信号、継続入賞信号、普図当たり信号、普図始動入賞信号、普図スタート信号、普図確変信号、普電開放信号、普図時短信号、確率設定値信号などがある。また、前記遊技球情報信号としては、例えば、打ち込み玉信号、賞球信号、玉貸し信号、補給信号などがある。

【００８８】

一方、逆に制御装置２１０からインターフェース回路２１８に入力される打ち止め信号（遊技球情報信号に含まれる）は、遊技機１００の排出発射回路６０に出力される。

【００８９】

ここで、大当たり信号は特図の可変表示遊技において大当たりの発生を示す信号、大当たり図柄信号は大当たりを発生させた図柄内容を示す信号、確変大当たり信号は特図の可変表示遊技において確率変動図柄による大当たりの発生を示す信号、特図始動入賞信号は普通変動入賞装置９への遊技球の入賞を示す信号、特図スタート信号は特図の可変表示遊技のスタートを示す信号、各種リーチ信号は特図の各種リーチ状態を示す信号、特図確変信号は特図の確率変動状態を示す信号、確率設定値信号は特図大当たり（特別遊技）の発生

確率の設定値を示す信号である。

【００９０】

また、打込み球信号は遊技球が遊技領域３に打ち込まれた数（アウト球とセーフ球との合算数）を計数するための信号、賞球信号は排出された賞球数を計数するための信号、玉貸し信号は遊技球の貸出数を計数するための信号、補給信号は玉貯留タンク（図示省略）への予備玉の補給を要求する信号、打ち止め信号は遊技領域３への遊技球の打ち込みを停止させるための信号である。

【００９１】

インターフェース回路２１９にはリモコン受信部２２１が接続されており、このリモコン受信部２２１からの制御信号を制御装置２１０に出力する。またインターフェース回路２２０には操作ボタン２０７が接続されており、この操作ボタン２０７からの操作信号を制御装置２１０に出力する。

【００９２】

データ記憶部２１１には、制御装置２１０で生成した個人データ（例えば、その遊技中の出玉数データ）、集中管理装置４００から制御装置２１０を介して入力されるランキングデータ（例えば、ここ半年間、或いは本日の、店内に設置した全ての遊技機における上位１０位までの出玉ランキングデータや、機種毎の上位１０位までの出玉ランキングデータなど）、集中管理装置４００で演算して入力される（呼出装置２００内で演算してもよい）本遊技機１００及び他の遊技機の遊技データ（例えば、昨日や本日の、総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、総始動（スタート）回数、確変最高継続回数、リーチ▲１▼～▲３▼の出現回数、各リーチ▲１▼～▲３▼に対する大当たり回数や、各遊技状態の発生率、その信頼度など）、遊技店情報データ指定信号（コマンド信号）などが記憶されるようになっている。

【００９３】

制御ＲＯＭ２１２には、制御装置２１０において実行される各種プログラム、例えば、持ち玉遊技の継続有無を決定する可変表示ゲームの制御用のプログラム、遊技機１００や集中管理装置４００との間で交信される信号やデータの入出力を制御する通信制御プログラム、或いは個人データの生成を制御する個人データ生成プログラムなどが格納されている。

【００９４】

制御ＲＡＭ２１３は、制御装置２１０で生成されるラッキーナンバーや無制限ナンバーの発生確率を定める乱数値の他、各種データを一時的に記憶する記憶領域や作業領域を備えている。

【００９５】

制御装置２１０は、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、持ち玉遊技の継続有無を決定する可変表示ゲーム用の、ラッキーナンバーや無制限ナンバーの発生確率を定める乱数なども生成している。

【００９６】

この制御装置２１０は、役物制御回路２０や排出発射回路６０からインターフェース回路２１８を介して入力される各種遊技状態情報信号及び遊技球情報信号や、呼出スイッチ２０２からローパスフィルター２１５を介して入力されるオン操作信号に基づいて、装飾ランプ２０８ａ～２０８ｃの点灯制御を行ない、遊技状態や呼出状態に応じた照明を行なわせる。

【００９７】

また、制御装置２１０は、操作ボタン２０３～２０６からローパスフィルター２１５を介して入力されたオン操作信号に基づいて、情報表示装置２０１に表示される表示内容パターンの切替制御を行なったり、リセット可能な遊技データや遊技球データをクリアするようになっている。

【００９８】

また、制御装置２１０では、操作ボタン２０６により後述する所定のリセット操作が行な

われた場合（或いは、持ち玉遊技状態が発生した場合であってもよい）に、インターフェース回路２１８を介して入力される各種遊技状態情報信号及び遊技球情報信号に基づいて、個人データの生成（例えば、その遊技中における出玉数の計数）を開始する。

【００９９】

なお、上記個人データは、その遊技中の出玉数データに限定されるものではなく、後述する設定器２４０を操作することによって、その遊技中の、大当たり回数データ、確変大当たり回数データ、確変継続回数データなどに変更することができる。

【０１００】

一方、呼出装置２００のデータ記憶部２１１には、集中管理装置４００から制御装置２１０を介して、所定のタイミング（例えば、５分、或いは１０分間隔）毎にランキングデータ（例えば、ここ半年間、或いは本日の、店内に設置した全ての遊技機における上位１０位までの出玉ランキングデータや、機種毎の上位１０位までの出玉ランキングデータなど）が更新されている。

【０１０１】

制御装置２１０では、遊技者、或いは係員により再度、前記所定のリセット操作が行なわれ、遊技終了が指示された場合（或いは、持ち玉遊技状態が終了した場合であってもよい）に、個人データの生成を終了し、生成した個人データとデータ記憶部２１１に記憶されているランキングデータとを比較する。そして、生成した個人データがランクインした場合は、情報表示装置２０１において個人情報（氏名データ）の入力を促し、操作ボタン２０７からインターフェース回路２２０を介して入力された操作信号に基づいて氏名データの入力処理を行なう。そして、氏名データの付加された個人データを集中管理装置４００に送信するとともに、データ記憶部２１１に記憶する。

【０１０２】

その他、制御装置２１０に入力される遊技状態情報信号及び遊技球情報信号などは、その入力の度毎、或いは集中管理装置４００からの通信要求信号に基づいて集中管理装置４００に送信されて、集中管理装置４００の制御装置４００ａにおいて本遊技機１００の遊技データ（例えば、昨日や本日の、総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、総始動（スタート）回数、確変最高継続回数、リーチ▲１▼～▲３▼の出現回数、各リーチ▲１▼～▲３▼に対する大当たり回数や、各遊技状態の発生率、その信頼度など）として集計された後、データ記憶装置４００ｂに記憶される。

【０１０３】

画像データＲＯＭ２３１には、情報表示装置２０１に表示される各種表示データ（例えば、個人データや遊技データの書式データ、営業時間情報、定休日情報、特別景品情報などの遊技店情報データやその背景画像データ、呼出スイッチ２０２のオン操作に応じて表示される「しばらくお待ち下さい」などの画像データ等）が書き込まれている。

【０１０４】

なお、上記画像データＲＯＭ２３１を交換可能な構成とし、画像データＲＯＭ２３１ごとデータ交換を行えるようにしてもよいし、或いは集中管理装置４００から画像データＲＯＭ２３１のデータ内容を書き替え可能な構成としてもよい。

【０１０５】

ＶＤＰ２３０は、制御装置２１０からの画像生成指示により、データ記憶部２１１や画像データＲＯＭ２３１に記憶されているデータに基づいて画像データを生成し、生成した画像データをビデオＲＡＭ２３２に一時的に記憶させる。その後、ビデオＲＡＭ２３２に記憶させた画像データを画像駆動信号（Ｒ，Ｇ，Ｂ画像信号）に載せて情報表示装置２０１に出力し、画像表示させる。

【０１０６】

リモコン受信部２２１では、図示しないリモコン装置から送信される、可変表示ゲーム用のラッキーナンバーや無制限ナンバーの変更、或いはその発生確率値の変更などに関する制御信号を受光し、その制御信号をインターフェース回路２１９を介して制御装置２１０に出力する。

【０１０７】
ステレオ音変換ＩＣ２１６には、役物制御回路２０からステレオ音声信号が入力され、アンプ２１７ａ，２１７ｂを介してスピーカー２０９ａ，２０９ｂから遊技状態に応じたステレオ報知音が出力される。
【０１０８】
設定器２４０は、ランキング内容の設定を行なうものであり、この設定器２４０を操作することによって、ランキング内容をその遊技中の、出玉数、大当たり回数、確変大当たり回数、確変継続回数などに関するランキングに変更することができる。
【０１０９】
なお、設定内容の変更は、リモコン装置（図示省略）や集中管理装置４００から行なえるようにしてもよい。
【０１１０】
この実施の形態に係る呼出装置２００は上記のように構成されていて、制御装置２１０の制御下でＶＤＰ２３０により、例えば、次のような遊技制御と表示制御が行われる。
【０１１１】
即ち、常時は、遊技球の発射停止から所定時間経過した場合に、ＶＤＰ２３０により情報表示装置２０１に、客寄せ用呼び込み表示や、営業時間情報、定休日情報、特別景品情報などの遊技店情報、或いは本遊技機１００の、昨日や本日の、総大当たり回数などの表示が行われる。
【０１１２】
そして、操作ボタン２０３～２０５のオン操作に応じて情報表示装置２０１に、本遊技機１００や他の遊技機の遊技データ、出玉ランキングデータ、個人データなどの表示が行なわれる（図１３（ａ）～図１４（ａ）参照）。
【０１１３】
このような状態において、遊技機１００の可変表示部４ａで特図の可変表示遊技が行なわれ、その結果、大当たり（特別遊技）が発生すると、呼出装置２００では、遊技機１００からの遊技状態情報信号（例えば、大当たり信号、大当たり図柄信号、確変大当たり信号など）に基づいて、情報表示装置２０１に大当たりの報知画像を表示する（図１４（ｂ）参照）。
【０１１４】
また、この大当たりが確率変動図柄によるものではなかった場合（但し、大当たりが所定回数が発生されるまで継続される確率変動状態時における途中の大当たり時は除く）は、その大当たり（特別遊技）の終了後、制御装置２１０の制御下で、情報表示装置２０１において、持ち玉遊技の継続有無を決定する可変表示ゲームが行なわれる。即ち、１桁の数字データの表示が変動して停止する遊技である（図１４（ｃ）参照）。
【０１１５】
この可変表示ゲームの停止表示結果が所定の停止表示態様（例えば、無制限ナンバー「７」）であれば、本遊技機１００は終日無制限台となり、遊技者は本遊技機１００において閉店時間まで持ち玉を景品交換することなく遊技を継続する（終日、持ち玉遊技を継続する）ことができる。
【０１１６】
また、その停止表示結果が所定の停止表示態様（例えば、ラッキーナンバー「３」，「５」）であれば、次回以降の可変表示ゲームにおいて所定の停止表示態様（例えば、アンラッキーナンバー「４」，「９」）となるまで、本遊技機１００において持ち玉を景品交換することなく遊技を継続する（持ち玉遊技を継続する）ことができる。
【０１１７】
一方、この可変表示ゲームの停止表示結果が所定の停止表示態様（例えば、アンラッキーナンバー「４」，「９」）であれば、持ち玉を景品交換しなければ本遊技機１００及び他の遊技機において遊技を行なうことができなくなる（持ち玉遊技の継続不可）。
【０１１８】

なお、本遊技機１００の構成やその遊技内容、或いは図５に示したインターフェース回路２１８に接続される各種遊技状態情報信号及び遊技球情報信号は、第１種（セブン機）のものを例に挙げて説明したが、これは、第１種のパチンコ遊技機に限定されるものではなく、羽根物と呼ばれるいわゆる第２種、或いは権利物と呼ばれるいわゆる第３種のパチンコ遊技機、パチコン機、雀球遊技機などであってもよいことは勿論である。

【０１１９】

図６には、第２種、または第３種に属するパチンコ遊技機と呼出装置との間で交信される遊技状態情報信号及び遊技球情報信号について示す。

【０１２０】

同図において図６（ａ）には、第２種（羽根物）に属するパチンコ遊技機の遊技状態情報信号及び遊技球情報信号について、また図６（ｂ）には、第３種（権利物）に属するパチンコ遊技機の遊技状態情報信号及び遊技球情報信号について示す。この両図においてインターフェース回路２１８は、図４に示した遊技機１００の外部情報端子３３に接続されている。

【０１２１】

図６（ａ）において、役物制御回路２０からの各種遊技状態情報信号や、排出発射回路６０からの各種遊技球情報信号は制御装置２１０に出力される。

【０１２２】

前記遊技状態情報信号としては、例えば、大当たり信号、遊技内容決定図柄信号、１回開き入賞信号、１回開きスタート信号、２回開き入賞信号、２回開きスタート信号、カウント信号、Ｖ入賞信号、継続回数信号、特定遊技状態信号、普図スタート信号、普図ゲート通過信号、普図確変信号、普電開放信号、普図時短信号などがある。また、前記遊技球情報信号としては、例えば、打ち込み玉信号、賞球信号、玉貸し信号、補給信号などがある。

【０１２３】

一方、逆に制御装置２１０からインターフェース回路２１８に入力される打ち止め信号（遊技球情報信号に含まれる）は、遊技機１００の排出発射回路６０に出力される。

【０１２４】

ここで、大当たり信号は大当たりの発生を示す信号、遊技内容決定図柄信号は特別遊技（大当たり）の最高継続可能回数や、或いはＶ入賞率を下げる役物内の内部構造の変化をどの継続回数目（何ラウンド）で行なうかを決定する図柄内容を示す信号、１回開き入賞信号は１回開き始動入賞口への遊技球の入賞を示す信号、１回開きスタート信号は可動入賞装置の開閉動作（１回開き）のスタートを示す信号、Ｖ入賞信号はＶ入賞口への遊技球の入賞を示す信号、継続回数信号は特別遊技（大当たり）の継続サイクル回数を示す信号である。

【０１２５】

なお、上記各種遊技球情報信号は、図５に示す第１種の遊技機１００の各種遊技球情報信号と同じであるので説明を省略する。

【０１２６】

これらの信号により第２種に独特な遊技データ（Ｖ入賞率や大当たり継続率など）が演算可能となる。

【０１２７】

また、図６（ｂ）において、役物制御回路２０からの各種遊技状態情報信号や、排出発射回路６０からの各種遊技球情報信号は制御装置２１０に出力される。

【０１２８】

前記遊技状態情報信号としては、例えば、権利発生中信号、大当たり図柄信号、大入賞口開放信号、普図スタート信号、普図ゲート通過信号、普図確変信号、カウント信号、権利発生入賞信号、普電開放信号、普電入賞信号、確率設定値信号などであり、その他に、特図スタート信号、特図入賞信号、特図確変信号などが含まれる場合もある。また、前記遊技球情報信号としては、例えば、打ち込み玉信号、賞球信号、玉貸し信号、補給信号など

がある。

【０１２９】

一方、逆に制御装置２１０からインターフェース回路２１８に入力される打ち止め信号（遊技球情報信号に含まれる）は、遊技機１００の排出発射回路６０に出力される。

【０１３０】

ここで、権利発生中信号は大当たりの権利発生中を示す信号、大当たり図柄信号は大当たりの図柄内容を示す信号、大入賞口開放信号は大入賞口の開放を示す信号、普図スタート信号は普図の可変表示遊技のスタートを示す信号、普図ゲート通過信号は普図始動ゲートにおける遊技球の通過を示す信号、普図確変信号は普図の確率変動状態を示す信号、確率設定値信号は特図大当たり（特別遊技）、或いは普図当たりの発生確率の設定値を示す信号である。

【０１３１】

なお、上記各種遊技球情報信号は、図５に示す第１種の遊技機１００の各種遊技球情報信号と同じであるので説明を省略する。

【０１３２】

図７は、遊技機、呼出装置、及び集中管理装置における処理内容とその処理の流れを示すブロック図である。

【０１３３】

遊技機１００では、遊技状態情報信号及び遊技球情報信号を遊技データとして呼出装置２００に送信する。

【０１３４】

呼出装置２００では、遊技機１００からの遊技データを受信すると、受信した遊技データ（遊技状態情報信号及び遊技球情報信号）を制御装置２１０で計数演算し、本遊技機１００の遊技データ（例えば、昨日や本日の、総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、総始動（スタート）回数、確変最高継続回数、リーチ▲１▼～▲３▼の出現回数、各リーチ▲１▼～▲３▼に対する大当たり回数や、各遊技状態の発生率、その信頼度など）を算出する。そして、算出した本遊技機１００の遊技データを加工データとしてデータ記憶部２１１に記憶する。

【０１３５】

また、呼出装置２００の制御装置２１０では、操作ボタン２０６により後述する所定のリセット操作が行なわれた場合（或いは、持ち玉遊技状態が発生した場合であってもよい）に、前記受信した遊技データに基づいて個人データの生成（例えば、その遊技中における出玉数の計数）を開始する。なお、生成中の個人データは、所定のタイミング（例えば、３０秒、或いは１分間隔）毎に加工データとしてデータ記憶部２１１に記憶される。一方、呼出装置２００では、前記受信した遊技データ（遊技状態情報信号及び遊技球情報信号）の通信方式をＬＡＮの通信方式に変換した後、この遊技データを集中管理装置４００に送信する。

【０１３６】

集中管理装置４００では、呼出装置２００からの遊技データを受信すると、受信した遊技データ（遊技状態情報信号及び遊技球情報信号）を制御装置４００ａで計数演算し、本遊技機１００の遊技データを算出する。そして、算出した本遊技機１００の遊技データを加工データとしてデータ記憶装置４００ｂに記憶する。なお、集中管理装置４００には、遊技機毎に対応して設けられた他の呼出装置からも同様の遊技データが入力されており、集中管理装置４００ではこの遊技データ（遊技状態情報信号及び遊技球情報信号）を各遊技機毎に計数演算して遊技機毎の遊技データを算出し、加工データとしてデータ記憶装置４００ｂに記憶する。加えて、集中管理装置４００では、前記受信した遊技データ（遊技状態情報信号及び遊技球情報信号）に基づいて店内放送・演出装置６００を駆動制御して、例えば、大当たりの発生台や、その大当たり発生回数などを店内放送させる。

【０１３７】

また、集中管理装置４００には、各呼出装置内で生成された個人データ（例えば、その遊

技中における出玉数データ）が遊技データとして入力されており、集中管理装置４００では、各個人データを計数演算（比較）してランキングデータ（例えば、ここ半年間、或いは本日の、店内に設置した全ての遊技機における上位１０位までの出玉ランキングデータや、機種毎の上位１０位までの出玉ランキングデータなど）を算出し、加工データとしてデータ記憶装置４００ｂに記憶している。

【０１３８】

集中管理装置４００のデータ記憶装置４００ｂに記憶された加工データ（各遊技機の遊技データ、ランキングデータなど）は、所定のタイミング（例えば、５分、或いは１０分間隔）毎に呼出装置２００に送信される。

【０１３９】

呼出装置２００では、集中管理装置４００からの加工データを受信すると、受信した加工データをデータ記憶部２１１に記憶する。また、呼出装置２００の制御装置２１０では、遊技者、或いは係員により再度、前記所定のリセット操作が行なわれて遊技終了が指示された場合（或いは、持ち玉遊技状態が終了した場合であってもよい）に、個人データの生成を終了し、生成した個人データを加工データとしてデータ記憶部２１１に記憶する。そして、生成した個人データとデータ記憶部２１１に記憶されているランキングデータとを比較して、個人データがランクインした場合は、この個人データを遊技データとして集中管理装置４００に送信する。

【０１４０】

また、呼出装置２００の制御装置２１０では、操作ボタン２０３～２０５のオン操作に応じて、データ記憶部２１１に記憶されている加工データ（各遊技機の遊技データ、ランキングデータ、個人データなど）の中から対応するデータを読み出してＶＤＰ２３０に出力する。ＶＤＰ２３０では、入力されたデータに基づいて画像データを生成し、生成した画像データを情報表示装置２０１に出力して表示する。

【０１４１】

集中管理装置４００では、呼出装置２００からランクインした個人データ（遊技データに含まれる）が入力されると、店内放送・演出装置６００によりその旨を店内放送するとともに、この個人データを加えた新たなランキングデータを算出し、算出した新たなランキングデータを加工データとしてデータ記憶装置４００ｂに記憶する。

【０１４２】

図８には、制御装置（ＣＰＵ）２１０によって行なわれる呼出装置２００のメイン制御処理（ゼネラルフロー）のフローチャートを示す。

【０１４３】

この制御処理は所定の周期（例えば、２ｍｓ）毎にスタートからエンドまでの１シーケンスずつの処理が行なわれる。

【０１４４】

このメイン制御処理が開始されると、先ず、ステップＳ１で図示しないリモコン装置、或いは集中管理装置４００から設定変更要求があるか否かを判定し、なければステップＳ３に移行するが、あれば可変表示ゲーム用のラッキーナンバーや無制限ナンバーの変更、或いはその発生確率値の変更などの設定変更処理（ステップＳ２）をしてステップＳ３に移行する。

【０１４５】

ステップＳ３及びステップＳ４では、対応する遊技機１００との間で交信されるデータ（例えば、遊技状態情報信号、遊技球情報信号など）の入出力処理（ステップＳ３）、集中管理装置４００との間で交信されるデータ（例えば、遊技状態情報信号、遊技球情報信号、各遊技機の遊技データ、ランキングデータ、個人データなど）の入出力処理（ステップＳ４）をして、次いで、順に、ＳＷ入力処理（ステップＳ５）、遊技データ計数・演算処理（ステップＳ６）、遊技データ記憶処理（ステップＳ７）を行ない、ステップＳ８に移行する。

【０１４６】

ＳＷ入力処理は、呼出スイッチ２０２、操作ボタン２０３～２０７、リモコン受信部２２１、及び設定器２４０からの信号の入力処理を行なう。

【０１４７】

また、遊技データ計数・演算処理は、遊技機１００からの遊技状態情報信号及び遊技球情報信号を計数演算し、本遊技機１００の遊技データ（例えば、昨日や本日の、総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、総始動（スタート）回数、確変最高継続回数、リーチ▲１▼～▲３▼の出現回数、各リーチ▲１▼～▲３▼に対する大当たり回数や、各遊技状態の発生率、その信頼度など）を算出する処理である。

【０１４８】

遊技データ記憶処理は、前記算出した本遊技機１００の遊技データ、或いは集中管理装置４００から入力された他の遊技機の遊技データ、ランキングデータなどをデータ記憶部２１１や制御ＲＡＭ２１３に記憶させる処理である。

【０１４９】

その後、順に、このゼネラルフローのサブルーチンとして、図９に示す個人データ制御処理（ステップＳ８）、図１０に示す大当たり表示制御処理（ステップＳ９）、図１１に示すデータ表示制御処理（ステップＳ１０）、図１２に示すランプ点灯処理（ステップＳ１１）を行なって、ステップＳ１２に移行する。

【０１５０】

ステップＳ１２では役物制御回路２０から入力されるステレオ音声信号に基づいて、遊技状態に応じたステレオ音声を出力するなどの音声出力処理をして、次いで、呼出スイッチ２０２からオン操作信号が入力されている場合に、情報表示装置２０１に「しばらくお待ち下さい」などの画像データを表示するなどの呼出処理（ステップＳ１３）をして、このシーケンスの処理を終了する。

【０１５１】

そして、前記所定の周期が経過するのを待った後に、次のシーケンスの処理（ステップＳ１～Ｓ１３までの処理）が行なわれる。

【０１５２】

次に、図９には、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ８において行なわれる個人データ制御処理のサブルーチンのフローチャートを示す。

【０１５３】

個人データ制御処理が開始されると、先ず、ステップＳ２１において、個人データが生成中であるか否かを判定し、生成中でなければステップＳ２３に移行するが、あればステップＳ２２で遊技機１００からの遊技状態情報信号及び遊技球情報信号に基づいて、個人データ（例えば、その遊技中における出玉数データ）の計数・演算処理をしてステップＳ２３に移行する。

【０１５４】

ステップＳ２３では遊技終了処理の実行中であるか否かを判定し、実行中であればステップＳ２８に移行するが、実行中でなければ以下に示すステップＳ２４～Ｓ２７までの一連の処理を行なう。

【０１５５】

すなわち、ステップＳ２４で個人データの生成開始条件が成立したか否かを判定し、成立していなければステップＳ２６に移行するが、成立していればステップＳ２５で個人データの生成を開始させてステップＳ２６に移行する。

【０１５６】

なお、上記個人データの生成開始条件としては、例えば、操作ボタン２０６により後述する所定のリセット操作が行なわれた場合や、持ち玉遊技状態が発生した場合などがある。

【０１５７】

ステップＳ２６では個人データの生成終了条件が成立したか否かを判定し、成立していなければ、この個人データ制御処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ９に戻るが、成立していればステップＳ２７で個人データの生成を終了し、遊技終了処理を開始

させた後、この個人データ制御処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ９に戻る。

【０１５８】

なお、上記個人データの生成終了条件としては、例えば、再度、前記所定のリセット操作が行なわれて遊技終了が指示された場合や、持ち玉遊技状態が終了した場合（可変表示ゲームの停止図柄態様がアンラッキーナンバーとなった場合を含む）、或いは遊技領域３に遊技球が発射されていない状態が所定時間以上継続した場合や、係員がリモコン装置によって遊技終了信号を送信した場合などがある。

【０１５９】

一方、上記ステップＳ２３で遊技終了処理の実行中であると判定した場合は、以下に示す遊技終了処理を行なう。

【０１６０】

すなわち、生成した個人データとデータ記憶部２１１に記憶されているランキングデータとを比較した後（ステップＳ２８）、ステップＳ２９で個人データがランクインしたか否かを判定し、ランクインしていなければステップＳ３４にジャンプするが、ランクインしていればステップＳ３０でランクイン情報を情報表示装置２０１に表示する（図１５（ｂ）参照）。

【０１６１】

次いで、個人情報（氏名データ）の入力処理（ステップＳ３１）をした後、ステップＳ３２で個人情報の入力が終了したか否かを判定し、終了していなければ、この個人データ制御処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ９に戻るが、終了していればステップＳ３３で集中管理装置４００に送信する送信データとして個人情報の付加された個人データをセットする。

【０１６２】

なお、上記セットされた送信データ（個人情報の付加された個人データ）は、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ４で集中管理装置４００に送信される。

【０１６３】

その後、ステップＳ３４で個人データをデータ記憶部２１１からクリアして、ステップＳ３５で遊技終了処理を終了させた後、この個人データ制御処理を終了し、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ９に戻る。

【０１６４】

次に、図１０には、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ９において行なわれる大当たり表示制御処理のサブルーチンのフローチャートを示す。

【０１６５】

大当たり表示制御処理が開始されると、先ず、ステップＳ４１で大当たり（特別遊技）が発生したか否かを判定し、発生していなければステップＳ４７にジャンプするが、発生していればステップＳ４２で本遊技機１００の設置されている島設備の中でトップ大当たり（本日、遊技店が開店してから最初の大当たり）であるか否かを判定する。そして、トップ大当たりでなければステップＳ４４に移行するが、トップ大当たりであればその旨（トップ大当たりであること、或いはトップ大当たりによって得られる所定のサービス内容、例えば、終日無制限など）を情報表示装置２０１に表示して、ステップＳ４４に移行する。

【０１６６】

ステップＳ４４では確変大当たりであるか否かを判定し、確変大当たりであればステップＳ４５で確変大当たり情報を情報表示装置２０１に表示し（図１４（ｂ）参照）、確変大当たりでなければステップＳ４６で通常大当たり情報を情報表示装置２０１に表示して、ステップＳ４７に移行する。

【０１６７】

ステップＳ４７では、大当たり終了タイミングであるか否かを判定し、終了タイミングでなければ、この大当たり表示制御処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ１

０に戻るが、終了タイミングであればステップＳ４８で可変表示ゲームのナンバー決定用乱数値を抽出し、この抽出した乱数値に基づいて変動表示の停止表示態様を決定して情報表示装置２０１に表示する（図１４（ｃ）及び図１５（ａ）参照）。そして、この大当たり表示制御処理を終了し、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ１０に戻る。

【０１６８】

次に、図１１には、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ１０において行なわれるデータ表示制御処理のサブルーチンのフローチャートを示す。

【０１６９】

データ表示制御処理が開始されると、先ず、ステップＳ５１で遊技球の発射停止から所定時間が経過したか否かを判定し、所定時間が経過していなければステップＳ５３に移行するが、所定時間が経過していればステップＳ５２で客寄せ用呼び込み表示処理を開始させてステップＳ５３に移行する。

【０１７０】

ステップＳ５３では、大当たり（特別遊技）が発生中であるか否かを判定し、発生中であればステップＳ５４で大当たり装飾表示及びラッキーナンバー表示制御処理を行ない、このデータ表示制御処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ１１に戻る。

【０１７１】

また、上記ステップＳ５３で大当たりの発生中でないと判定した場合は、ステップＳ５５で操作ボタン（データＳＷ１）２０３がオン操作されたか否かを判定し、オン操作されていなければステップＳ５７に移行するが、オン操作されていればステップＳ５６で該当する遊技データの表示制御処理をして（例えば、図１３（ａ）参照）、ステップＳ５７に移行する。

【０１７２】

ステップＳ５７では操作ボタン（データＳＷ２）２０４がオン操作されたか否かを判定し、オン操作されていなければステップＳ５９に移行するが、オン操作されていればステップＳ５８で該当するランキングデータの表示制御処理をして（例えば、図１３（ｂ）及び図１３（ｃ）参照）、ステップＳ５９に移行する。

【０１７３】

ステップＳ５９では操作ボタン（データＳＷ３）２０５がオン操作されたか否かを判定し、オン操作されていなければ、このデータ表示制御処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ１１に戻るが、オン操作されていればステップＳ６０で個人データの表示制御処理をした後（例えば、図１４（ａ）参照）、このデータ表示制御処理を終了し、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ１１に戻る。

【０１７４】

次に、図１２には、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ１１において行なわれるランプ点灯処理のサブルーチンのフローチャートを示す。

【０１７５】

ランプ点灯処理が開始されると、先ず、ステップＳ７１で呼出状態であるか否かを判定し、呼出状態であればステップＳ７２で装飾ランプ（ランプ１，２，３）２０８ａ～２０８ｃをともに点灯させた後、このランプ点灯処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ１２に戻る。

【０１７６】

また、上記ステップＳ７１で呼出状態でないと判定した場合は、ステップＳ７３で大当たり（特別遊技）が発生中であるか否かを判定し、発生中であればステップＳ７４で装飾ランプ（ランプ１，２，３）２０８ａ～２０８ｃをともに０．５秒間毎の点滅表示とさせた後、このランプ点灯処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ１２に戻る。

【０１７７】

また、上記ステップＳ７３で大当たりの発生中でないと判定した場合は、ステップＳ７５で確率変動中であるか否かを判定し、確率変動中であればステップＳ７６で装飾ランプ（ランプ１）２０８ａのみを常時０．５秒間毎の点滅表示とさせた後、ステップＳ７９にジ

ャンプする。
【０１７８】
また、上記ステップＳ７５で確率変動中でないと判定した場合は、ステップＳ７７で時短ゲーム中であるか否かを判定し、時短ゲーム中であればステップＳ７８で装飾ランプ（ランプ１）２０８ａのみを常時１秒間毎の点滅表示とさせた後、ステップＳ７９に移行する。
【０１７９】
また、時短ゲーム中でなければステップＳ７９で、本遊技機１００が島設備内で最高大当たり回数を有しているか否かを判定し、最高大当たり回数を有していればステップＳ８０で装飾ランプ（ランプ２）２０８ｂのみを常時０．５秒間毎の点滅表示とさせた後、ステップＳ８１に移行する。
【０１８０】
なお、上記ステップＳ７９，Ｓ８０では本遊技機１００が島設備内で最高大当たり回数を有している場合にのみ、装飾ランプ（ランプ１，２，３）２０８ａ～２０８ｃの点灯制御を行なうようにしているが、例えば、島設備内で最多大当たり回数を有している場合は赤色点滅表示、２位は緑色点滅表示、３位は青色点滅表示など、大当たり回数の多い順に装飾ランプ（ランプ１，２，３）２０８ａ～２０８ｃの点灯制御を行なうようことにより、島設備内での本日の大当たり回数ランキングをランプ表示により行なう構成としてもよい。
【０１８１】
このようなランプ点灯処理を行なうことにより、遊技者は島設備内での大当たり状況を遊技機と対応して設置された呼出装置２００のランプ表示によって把握することができ、台選びの際の目安となる。
【０１８２】
また、上記ステップＳ７９で最高大当たり回数を有していないと判定した場合は、ステップＳ８１で持ち玉遊技中であるか否かを判定し、持ち玉遊技中であればステップＳ８２で装飾ランプ（ランプ３）２０８ｃのみを常時０．５秒間毎の点滅表示とさせた後、ステップＳ８３に移行する。
【０１８３】
また、持ち玉遊技中でなければステップＳ８３で前記遊技終了処理において個人データがランクインしたか否かを判定し、ランクインしていなければ、このランプ点灯処理を終了してゼネラルフロー（図８）のステップＳ１２に戻るが、ランクインしていればステップＳ８４で装飾ランプ（ランプ２，３）２０８ｂ，２０８ｃをともに所定時間毎の点滅表示とさせた後、このランプ点灯処理を終了し、ゼネラルフロー（図８）のステップＳ１２に戻る。
【０１８４】
次に、上述した遊技機１００や呼出装置２００のブロック図、そのフローチャートなどに関連させて、呼出装置２００の情報表示装置２０１に表示される表示画像について説明する。
【０１８５】
図１３～図１５は、呼出装置２００の情報表示装置２０１に表示される表示画像の一例を示すもので、図１３（ａ）～図１４（ａ）は、大当たり（特別遊技）状態以外の場合に、操作ボタン（データＳＷ１，２，３）２０３～２０５のオン操作に応じて情報表示装置２０１に切替表示される表示画像とその周辺の正面図、図１４（ｂ）は、大当たり（特別遊技）発生時に情報表示装置２０１に切替表示される表示画像とその周辺の正面図、図１４（ｃ）及び図１５（ａ）は、大当たり（特別遊技）終了時に情報表示装置２０１で行なわれる可変表示ゲームに関する表示画像とその周辺の正面図、図１５（ｂ）及び図１５（ｃ）は、遊技終了（持ち玉遊技終了）時に情報表示装置２０１に切替表示される表示画像とその周辺の正面図である。
【０１８６】

呼出装置２００の制御装置（ＣＰＵ）２１０では、常時は、遊技球の発射停止から所定時間経過した場合に、情報表示装置２０１に、客寄せ用呼び込み表示や、営業時間情報、定休日情報、特別景品情報などの遊技店情報、或いは本遊技機１００の、昨日や本日の、総大当たり回数などを表示する。

【０１８７】

この際、制御装置２１０では、データ表示制御処理（図１１参照）のステップＳ５５において、操作ボタン（データＳＷ１）２０３がオン操作されたか否かを判定し、オン操作されていればステップＳ５６で、本遊技機１００及び他の遊技機の遊技データ（例えば、昨日や本日の、総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、総始動（スタート）回数、確変最高継続回数、リーチ▲１▼～▲３▼の出現回数、各リーチ▲１▼～▲３▼に対する大当たり回数や、各遊技状態の発生率、その信頼度など）について、操作ボタン（データＳＷ１）２０３のオン操作回数に応じて対応する遊技データ（１画面分）をデータ記憶部２１１から読み出して、その画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力し、表示内容を切替える。

【０１８８】

図１３（ａ）は、操作ボタン（データＳＷ１）２０３が１回オン操作された場合に情報表示装置２０１に表示される本遊技機１００の本日の遊技データとその周辺の正面図の一例である。なお、同図において「確変最高継続」欄には確変継続期間中の連続大当たり回数の最高値（回数）が表示される。

【０１８９】

また、図示を省略するが同状態において、さらに操作ボタン（データＳＷ１）２０３がオン操作される毎に、情報表示装置２０１には、本遊技機１００の昨日の遊技データ、本遊技機１００の一昨日の遊技データ、指定された他の遊技機の本日、昨日、一昨日の遊技データなどが順次切替表示される。

【０１９０】

また、制御装置２１０では、データ表示制御処理（図１１参照）のステップＳ５７において、操作ボタン（データＳＷ２）２０４がオン操作されたか否かを判定し、オン操作されていればステップＳ５８で、ランキングデータ（例えば、ここ半年間、或いは本日の、店内に設置した全ての遊技機における上位１０位までの出玉ランキングデータや、機種毎の上位１０位までの出玉ランキングデータなど）について、操作ボタン（データＳＷ２）２０４のオン操作回数に応じて対応するランキングデータ（１画面分）をデータ記憶部２１１から読み出して、その画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力し、表示内容を切替える。

【０１９１】

図１３（ｂ）は、操作ボタン（データＳＷ２）２０４が１回オン操作された場合に情報表示装置２０１に表示される本遊技機１００と同機種の遊技機における上位１０位までの出玉ランキングのうちの１～５位までのランキングデータとその周辺の正面図の一例である。同状態において、さらに操作ボタン（データＳＷ２）２０４が１回オン操作されると、同出玉ランキングの６～１０位までのランキングデータが情報表示装置２０１に切替表示（図示省略）される。

【０１９２】

また、この状態において、さらに操作ボタン（データＳＷ２）２０４がオン操作される毎に、情報表示装置２０１には、本遊技機１００と同機種の遊技機における、本日の、上位１０位までの出玉ランキングの１～５位までのランキングデータ（図１３（ｃ）参照）、同出玉ランキングの６～１０位までのランキングデータ、指定された他機種の出玉ランキングデータ、店内に設置した全ての遊技機における出玉ランキングデータなどが順次切替表示される。

【０１９３】

なお、操作ボタン（データＳＷ２）２０４のオン操作によって切替表示されるランキング内容は、出玉数に関するランキングに限定されるものではなく、設定器２４０を操作する

ことによって、大当たり回数、確変大当たり回数、確変継続回数などに関するランキングに変更することができる。

【０１９４】

また、制御装置２１０では、データ表示制御処理（図１１参照）のステップＳ５９において、操作ボタン（データＳＷ３）２０５がオン操作されたか否かを判定し、オン操作されていればステップＳ６０で、現在生成中の個人データをデータ記憶部２１１から読み出して、その画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力し、表示内容を切替える。

【０１９５】

この操作ボタン（データＳＷ３）２０５のオン操作によって切替表示される表示内容は、遊技者によりリセット可能な遊技データや遊技球データなどを示したもので、例えば、図１４（ａ）に示すように、遊技データとして、大当たり発生回数、特図の変動表示遊技のスタート回数、及び大当たり発生の実際の確率など、遊技球データとして、打ち込み球数、賞球数、及び差球など、並びに球貸しで使われた総額、球貸しで使われた金額の単位額（例えば、５００円）当たりの特図の変動表示遊技のスタート回数などが示される。

【０１９６】

そして、同状態において操作ボタン（リセットＳＷ）２０６を１回オン操作することにより、それらのデータがリセットされる。したがって、例えば、遊技者が遊技開始時にデータをリセットすることで個人データの生成開始条件が成立し、リセット後のデータを遊技者の個人データとすることができる。

【０１９７】

また、制御装置２１０では、大当たり表示制御処理（図１０参照）のステップＳ４１において、大当たり（特別遊技）が発生したか否かを判定し、発生していればステップＳ４２～Ｓ４６までの一連の処理において、対応する大当たり情報をデータ記憶部２１１から読み出して、その画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力し、表示内容を切替える。

【０１９８】

図１４（ｂ）は、確変大当たり時に情報表示装置２０１に表示される表示画像とその周辺の正面図の一例である。

【０１９９】

同図において「大当たり回数」欄には、当遊技者の遊技期間中における大当たり回数が「個人データ」欄に、また当遊技機１００の本日の、通算大当たり回数が「トータル」欄に表示される。

【０２００】

また、制御装置２１０では、大当たり表示制御処理（図１０参照）のステップＳ４７において、大当たり終了タイミングであるか否かを判定し、終了タイミングであれば情報表示装置２０１において持ち玉遊技の継続可否を決定する可変表示ゲームを開始させる。そして、制御装置２１０では、データ表示制御処理（図１１参照）のステップＳ５４において、ラッキーナンバー表示制御用のデータをデータ記憶部２１１から読み出して、その画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力する。

【０２０１】

図１４（ｃ）は、可変表示ゲーム中に情報表示装置２０１に表示される表示画像とその周辺の正面図の一例である。同図に示すように、可変表示ゲーム中には、本日の、ラッキーナンバー、アンラッキーナンバー、及び無制限ナンバーの設定数値の表示、及び１桁の識別図柄の変動表示が行なわれる。

【０２０２】

その後、制御装置２１０では、大当たり表示制御処理（図１０参照）のステップＳ４８，Ｓ４９において、ナンバー決定用の乱数値を抽出し、この抽出した乱数値に基づいて変動表示の停止表示態様を決定し、対応する画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力する。

【０２０３】
図１５（ａ）は、可変表示ゲームの停止表示結果が無制限ナンバーであった場合の、情報表示装置２０１に表示される表示画像とその周辺の正面図の一例である。
【０２０４】
なお、可変表示ゲームの停止表示結果がラッキーナンバー、或いは無制限ナンバーであった場合は、その遊技終了時まで情報表示装置２０１には、基本的に同表示画像が表示される。
【０２０５】
また、制御装置２１０では、個人データ制御処理（図９参照）のステップＳ２６において、個人データの生成終了条件が成立したか否かを判定し、成立していればステップＳ２７で個人データの生成を終了し、遊技終了処理を開始させる。そして、制御装置２１０では、ステップＳ２９において、生成した個人データとデータ記憶部２１１に記憶されているランキングデータとを比較して、個人データがランクインしたか否かを判定し、ランクインしていれば、対応するランクイン情報をデータ記憶部２１１から読み出して、その画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力する。
【０２０６】
図１５（ｂ）は、遊技終了（持ち玉遊技終了）時に情報表示装置２０１に表示される表示画像とその周辺の正面図の一例である。
【０２０７】
同図に示すように、遊技が終了すると個人データ（大当たり回数及び出玉数）が表示され、さらにその個人データがランクインしていれば、その旨が情報表示装置２０１に表示されるとともに店内放送される。
【０２０８】
また、制御装置２１０では、個人データがランクインしていれば、個人データ制御処理（図９参照）のステップＳ３１において、個人情報（氏名データ）の入力処理用の画像データをＶＤＰ２３０により編集させて情報表示装置２０１に出力する。
【０２０９】
図１５（ｃ）は、情報表示装置２０１に表示される個人情報（氏名データ）の入力処理画面とその周辺の正面図の一例である。
【０２１０】
同図において、画面上部には個人情報（氏名データ）が入力される個人情報入力領域２０１ａが設定され、この個人情報入力領域２０１ａの先頭には、文字入力カーソル２０１ｂが表示される。また、画面下部には、文字選択領域２０１ｃが設定され、この文字選択領域２０１ｃの中で操作ボタン（カーソルＳＷ）２０７によって指定された選択文字が個人情報入力領域２０１ａの文字入力カーソル２０１ｂ位置に入力される。このようにして個人情報入力領域２０１ａに作成された文字データは、遊技者の個人情報として個人データに付加され、集中管理装置４００に送信される。
【０２１１】
図１６は、個人データとランキングデータとの比較処理を集中管理装置内で行なう場合の、遊技機、呼出装置、及び集中管理装置における処理内容とその処理の流れを示すブロック図である。
【０２１２】
同図において、呼出装置２００の制御装置２１０では、操作ボタン２０６により所定のリセット操作が行なわれた場合（或いは、持ち玉遊技状態が発生した場合であってもよい）に、受信した遊技データに基づいて個人データの生成を開始する。生成中の個人データは、所定のタイミング（例えば、３０秒、或いは１分間隔）毎に加工データとしてデータ記憶部２１１に記憶される。
【０２１３】
また、制御装置２１０では、遊技者、或いは係員により再度、前記所定のリセット操作が行なわれて遊技終了が指示された場合（或いは、持ち玉遊技状態が終了した場合であって

もよい）に、個人データの生成を終了し、生成した個人データを加工データとしてデータ記憶部２１１に記憶するとともに、この個人データを遊技データとして集中管理装置４００に送信する。

【０２１４】

集中管理装置４００では、各呼出装置からの遊技データを受信すると、受信した遊技データ（遊技状態情報信号及び遊技球情報信号）を制御装置４００ａで各遊技機毎に計数演算し、各遊技機の遊技データを算出する。そして、算出した各遊技機の遊技データを加工データとしてデータ記憶装置４００ｂに記憶する。

【０２１５】

また、集中管理装置４００では、各呼出装置から個人データ（遊技データに含まれる）が入力されると、この個人データとデータ記憶装置４００ｂに記憶されているランキングデータとを比較して、個人データがランクインした場合は、店内放送・演出装置６００によりその旨を店内放送するとともに、この個人データを加えた新たなランキングデータを算出し、算出した新たなランキングデータを加工データとしてデータ記憶装置４００ｂに記憶する。

【０２１６】

上述した部分以外の処理手順は、図７に示したブロック図の処理手順と同様であるので説明を省略する。このように本発明の実施の形態に係わる遊技設備２５０では、個人データとランキングデータとの比較処理を集中管理装置４００内で行なう構成としてもよい。

【０２１７】

また、図１７には、遊技設備を構成する呼出装置の変形例の正面図を示す。

【０２１８】

呼出装置２００は、例えば、遊技機１００の上方に設置され、図２に示した情報表示装置２０１、呼出スイッチ２０２、操作ボタン２０３～２０６、装飾ランプ２０８ａ～２０８ｃ、スピーカ２０９ａ，２０９ｂ、及びリモコン受信部２２１と、会員カード挿排口２９１、カード挿入確認ＬＥＤ２９２、及びカード返却ボタン２９３とにより構成されている。

【０２１９】

会員カード挿排口２９１は、例えば、遊技店で発行する会員カード（図示省略）を差し込むカード挿排口である。

【０２２０】

カード挿入確認ＬＥＤ２９２は、正しい会員カード（期限切れなどは除く）が会員カード挿排口２９１に挿入された場合に点灯するＬＥＤである。

【０２２１】

カード返却ボタン２９３は、会員カード挿排口２９１に挿入された会員カードを返却するためのスイッチである。

【０２２２】

上述した部分以外の構成要素は、図２に示した呼出装置２００と同様であるので説明を省略する。

【０２２３】

この実施の形態に係わる遊技設備２５０おいて上記呼出装置２００を備え、会員カード挿排口２９１への会員カードの挿入により個人データの生成を開始し、カード返却ボタン２９３のオン操作により個人データの生成を終了する構成としてもよい。

【０２２４】

また、生成された個人データがランクインした場合に、会員カードに記憶されている使用者データを読み込んで、個人情報として個人データに付加したり、或いは逆に生成した個人データを会員カードに書込む構成としてもよい。

【０２２５】

さらには、会員カードを挿入することで会員と一般遊技者とを判別し、一般遊技者では見ることのできない特別データ（例えば、本遊技機１００の大当たり発生確率設定値、会員

だけの特別景品情報など）を情報表示装置２０１に表示する構成としてもよい。

【０２２６】

この実施の形態に係る呼出装置２００（島設備装置）は、上記のように、対応する遊技機１００又は集中管理装置４００のうちの少なくとも一方から入力された遊技データ（遊技状態情報信号、遊技球情報信号など：遊技関連データ）、或いは加工データ（各遊技機の遊技データ、ランキングデータ、個人データなど：遊技管理データ）を制御装置２１０（データ処理手段）により計数演算、或いは比較処理し、処理されたデータをＶＤＰ２３０（表示制御手段）によって表示制御した後、情報表示装置２０１（表示手段）に表示する構成としているので、遊技機１００、或いは集中管理装置４００から入力される遊技データや加工データに基づいて、遊技に関する各種情報表示を遊技機１００と対応して設置された各呼出装置２００で行なうことができることとなって、遊技者は、従来のようにデータ公開装置の所まで行く必要がなくなり、遊技を行ないながら各種情報表示を見ることができ、順番待ちや席を立つ煩わしさが解消される。また、遊技店では安価に遊技に関する各種情報表示の公開サービスが行なえるとともに、遊技中の遊技者１人１人に対して平等に情報公開を行うことができる。

【０２２７】

また、呼出装置２００（島設備装置）に集中管理装置４００から入力される加工データ（遊技管理データ）には、対応する遊技機からの遊技データ（遊技関連データ）を計数演算した加工データ（対応する遊技機の遊技データなど）が含まれるので、例えば、対応する遊技機１００の大当たりの発生確率値や各種リーチの信頼度などの詳細なデータが遊技機１００と対応して設置された各呼出装置２００に表示可能となり、その遊技機１００の性能を知りたい時、或いは遊技する際の台選びの参考データとして非常に有効である。

【０２２８】

また、呼出装置２００（島設備装置）に集中管理装置４００から入力される加工データ（遊技管理データ）には、他の遊技機からの遊技データ（遊技関連データ）を計数演算した加工データ（他の遊技機の遊技データなど）が含まれるので、対応する遊技機１００ばかりでなく、他の遊技機における大当たりの発生確率値や各種リーチの信頼度などの詳細なデータが呼出装置２００に表示可能となって、遊技を行ないながら他の遊技機の性能や出玉状況などの詳細を知ることができる。また、遊技する台を変更する際に、現在遊技している遊技機１００の呼出装置２００で移動先の台の目星を付けることができ、従来のように遊技店内を歩き回る必要がなくなる。

【０２２９】

また、呼出装置２００（島設備装置）の制御装置２１０（データ処理手段）には、対応する遊技機１００における各遊技者の遊技上の個人データの作成を行う機能（個人データ作成手段）が含まれるので、遊技者は自己の遊技結果（遊技データ）を正確に認識することができる。

【０２３０】

さらに、呼出装置２００（島設備装置）の制御装置２１０（データ処理手段）には、作成された個人データと、集中管理装置４００から入力される加工データ（ランキングデータ）との比較を行う機能（比較手段）が含まれるので、遊技店では、例えば、各遊技者の出玉数を比較して出玉ランキング表示などを行なうことができ、このような各遊技者の個人データの比較結果に基づく表示を行なうことで、遊技者の遊技意欲をより一層高めることができる。

【０２３１】

さらに、呼出装置２００（島設備装置）に、制御装置２１０（データ処理手段）の比較機能（比較手段）による比較結果に基づき、個人情報（氏名データ：個人識別情報）の入力を行なう機能（識別情報入力手段）を備えたことにより、例えば、出玉ランキングの上位に入賞した場合などに、遊技者の氏名データを入力可能とし、氏名データの付加された出玉ランキング表示を行なうようにすることで、遊技者の遊技意欲をより一層高めることができる。また、遊技店では出玉ランキングの上位入賞者に対して所定のサービスを提供す

るなど、顧客に対するサービス内容をより一層充実させることができる。
【０２３２】
なお、遊技機は、遊技機の他、パチコン機、アレンジボール遊技機及び雀球遊技機などの弾球遊技機、パチスロ、スロットマシーンなどでも良い。また、複数種類の遊技状態とは、上記実施の形態で挙げたものに限定されるものではなく、例えば、いわゆる第３種の遊技機の権利発生の状態、スロットマシーンのボーナスゲーム状態、中当たりや小当たりの遊技状態、賞球の排出状態、遊技完了の状態など、様々な遊技状態を含めても良い。
【０２３３】
また、島設備装置は、係員を呼び出す呼出機能とは別設にしてもよく、その場合、遊技機の上方部ではなく側部に備わる構成としてもよい。
【０２３４】
【発明の効果】
請求項１記載の発明によれば、対応する遊技機における遊技者の遊技上の個人データを作成する個人データ作成手段を備えたので、遊技者は自己の遊技結果（遊技データ）を正確に認識することができる。また、各遊技者の個人データの比較結果に基づく表示を行うことで、遊技者の遊技意欲をより一層高めることができる。
【０２３９】
請求項２記載の遊技機によれば、比較手段による比較結果により個人データがランクインした場合に、個人識別情報の入力を行う識別情報入力手段を備えたことにより、例えば、出玉ランキングの上位に入賞した場合などに、遊技者の氏名データを入力可能とし、氏名データの付加された出玉ランキング表示を行うようにすることで、遊技者の遊技意欲をより一層高めることができる。また、遊技店では出玉ランキングの上位入賞者に対して所定のサービスを提供するなど、顧客に対するサービス内容をより一層充実させることができる。
【図面の簡単な説明】
【図１】この発明の実施の形態に係わる遊技運営システムのブロック図である。
【図２】この発明の実施の形態に係わる遊技設備を構成するパチンコ遊技機及び呼出装置の配置された状態を示す遊技設備の正面図である。
【図３】この発明の実施の形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤の部分正面図である。
【図４】パチンコ遊技機の裏側に設置された、遊技系統の制御を行う役物制御回路、及び表示制御回路等の主要制御ブロック図である。
【図５】図１に示した呼出装置の回路ブロック図である。
【図６】第２種、または第３種に属するパチンコ遊技機と呼出装置との間で交信される遊技状態情報信号及び遊技球情報信号について示す図である。
【図７】遊技機、呼出装置、及び集中管理装置における処理内容とその処理の流れを示すブロック図である。
【図８】図５の制御装置（ＣＰＵ）によって行なわれる呼出装置のメイン制御処理（ゼネラルフロー）のフローチャートである。
【図９】図８に示すゼネラルフローのステップＳ８において行なわれる個人データ制御処理のサブルーチンのフローチャートである。
【図１０】図８に示すゼネラルフローのステップＳ９において行なわれる大当たり表示制御処理のサブルーチンのフローチャートである。
【図１１】図８に示すゼネラルフローのステップＳ１０において行なわれるデータ表示制御処理のサブルーチンのフローチャートである。
【図１２】図８に示すゼネラルフローのステップＳ１１において行なわれるデータ表示制御処理のサブルーチンのフローチャートである。
【図１３】呼出装置の情報表示装置に表示される表示画像の一例を示すものであり、大当たり（特別遊技）状態以外の場合に、操作ボタン（データＳＷ１，２）のオン操作に応じて情報表示装置に切替表示される表示画像とその周辺の正面図である。
【図１４】呼出装置の情報表示装置に表示される表示画像の一例を示すものであり、（ａ

）は、大当たり（特別遊技）状態以外の場合に、操作ボタン（データＳＷ３）のオン操作に応じて情報表示装置に切替表示される表示画像とその周辺の正面図、（ｂ）は、確変大当たり時に情報表示装置に表示される表示画像とその周辺の正面図、（ｃ）は、可変表示ゲーム中に情報表示装置に表示される表示画像とその周辺の正面図である。

【図１５】呼出装置の情報表示装置に表示される表示画像の一例を示すものであり、（ａ）は、可変表示ゲームの停止表示結果が無制限ナンバーであった場合の、情報表示装置に表示される表示画像とその周辺の正面図、（ｂ）は、遊技終了（持ち玉遊技終了）時に情報表示装置に表示される表示画像とその周辺の正面図、（ｃ）は、情報表示装置に表示される個人情報（氏名データ）の入力処理画面とその周辺の正面図である。

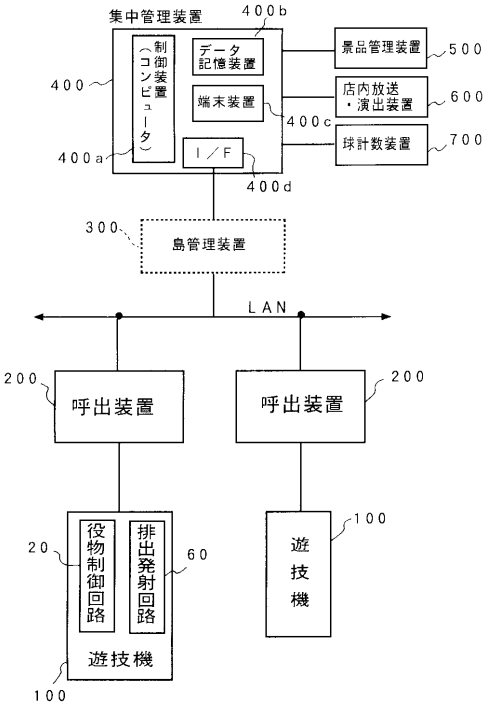
【図１６】個人データとランキングデータとの比較処理を集中管理装置内で行なう場合の、遊技機、呼出装置、及び集中管理装置における処理内容とその処理の流れを示すブロック図である。

【図１７】この発明の実施の形態に係わる遊技設備を構成する呼出装置の変形例の正面図である。

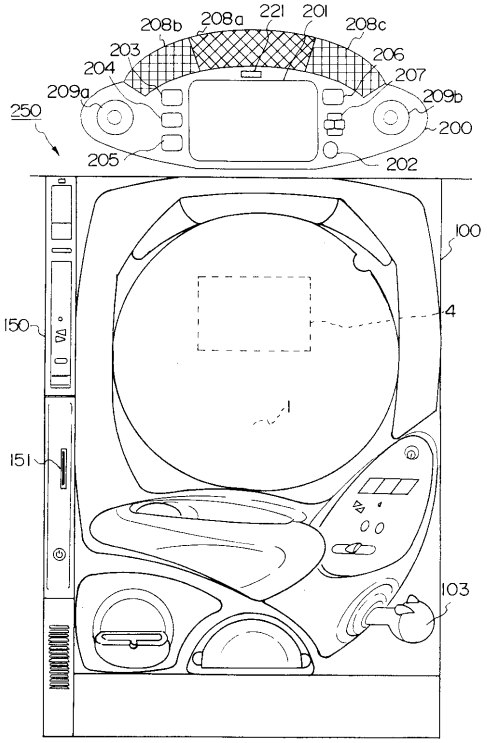
【符号の説明】

３３　　外部情報端子（データ出力手段）
１００　　パチンコ遊技機
２００　　呼出装置（島設備装置）
２０１　　情報表示装置（表示手段）
２０２　　呼出スイッチ
２０３　　操作ボタン（データＳＷ１）
２０４　　操作ボタン（データＳＷ２）
２０５　　操作ボタン（データＳＷ３）
２０６　　操作ボタン（リセットＳＷ）
２０７　　操作ボタン（カーソルＳＷ）
２１０　　制御装置（データ処理手段）
２１１　　データ記憶部
２３０　　ＶＤＰ（表示制御手段）
２５０　　遊技設備
２９１　　会員カード挿排口
３００　　島管理装置
４００　　集中管理装置
４００ａ　制御装置
４００ｂ　データ記憶装置

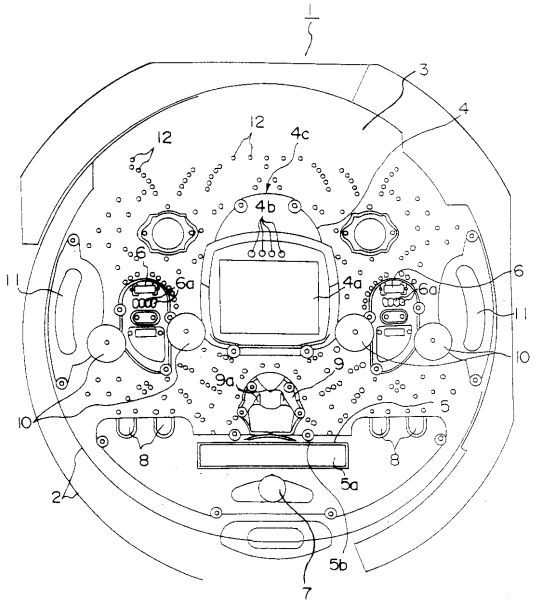
【図１】


集中管理装置
400b
制御装置（コンピュータ）
データ記憶装置
端末装置
I／F
400
400a
400c
400d
景品管理装置
500
店内放送・演出装置
600
球計数装置
700
300
島管理装置
LAN
200
呼出装置
呼出装置
200
役物制御回路
排出発射回路
20
60
遊技機
100
遊技機
100

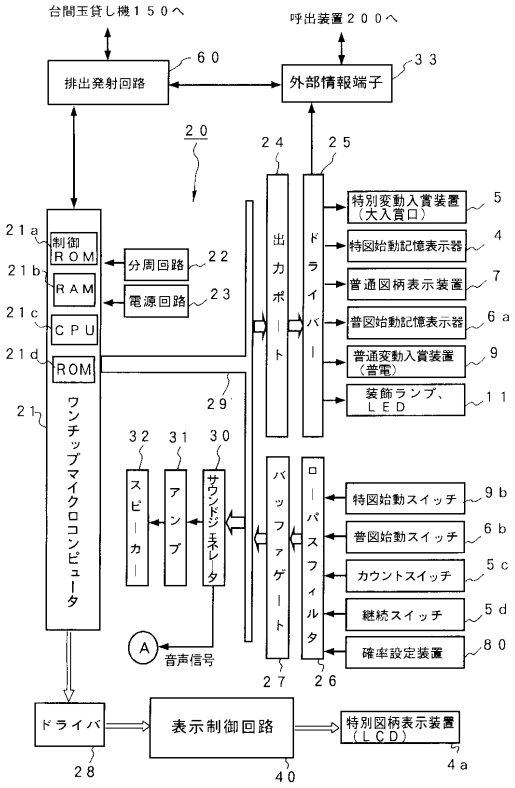
【図２】


208b
208a
221
201
208c
203
206
204
207
209a
209b
250
200
205
202
100
150
4
1
151
103

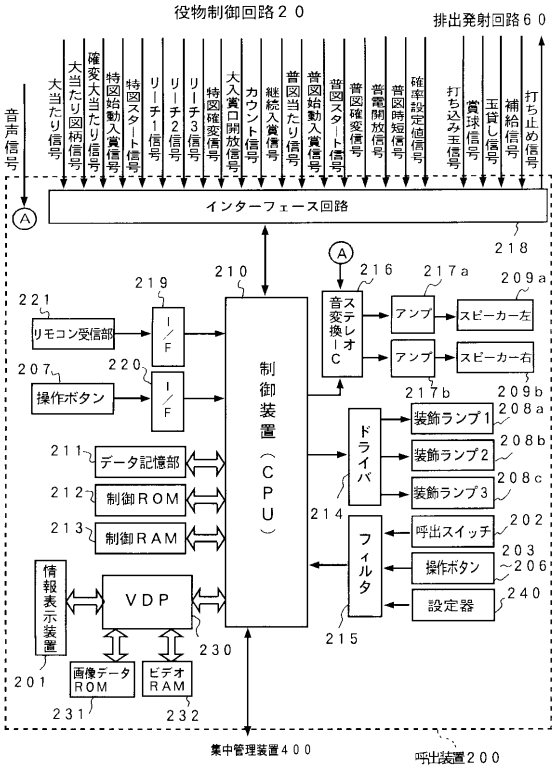
【図３】


1
3
4
12
12
4c
4b
6
6a
4a
6a
6
11
11
10
9a
9
10
5
8
8
2
5a
5b
7

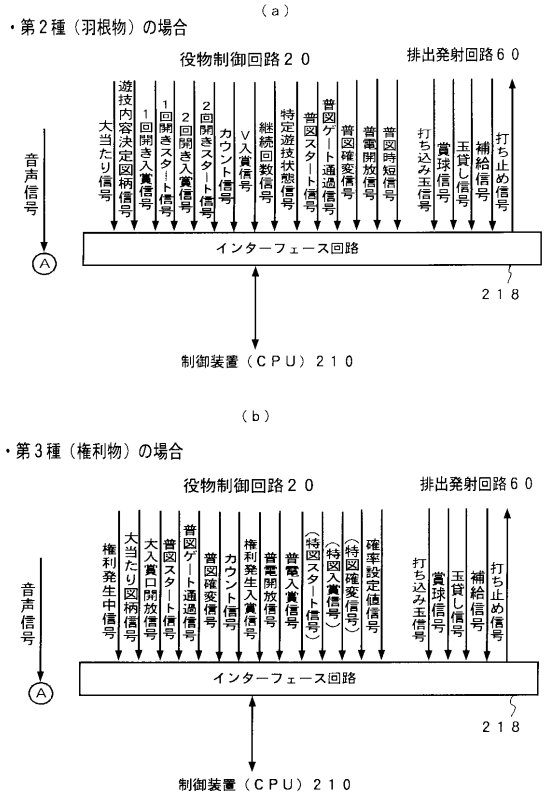
【図４】


台間玉貸し機１５０へ
呼出装置２００へ
排出発射回路
60
外部情報端子
33
20
24
25
21a
制御ROM
21b
RAM
21c
CPU
21d
ROM
21
ワンチップマイクロコンピュータ
分周回路
22
電源回路
23
出力ポート
ドライバ
特別変動入賞装置（大入賞口）
5
特図始動記憶表示器
4
普通図柄表示装置
7
普図始動記憶表示器
6a
普通変動入賞装置（普電）
9
装飾ランプ、ＬＥＤ
11
29
32
31
30
スピーカー
アンプ
サウンドジェネレータ
バッファゲート
ローパスフィルタ
特図始動スイッチ
9b
普図始動スイッチ
6b
カウントスイッチ
5c
継続スイッチ
5d
確率設定装置
80
A
音声信号
27
26
ドライバ
28
表示制御回路
40
特別図柄表示装置（ＬＣＤ）
4a

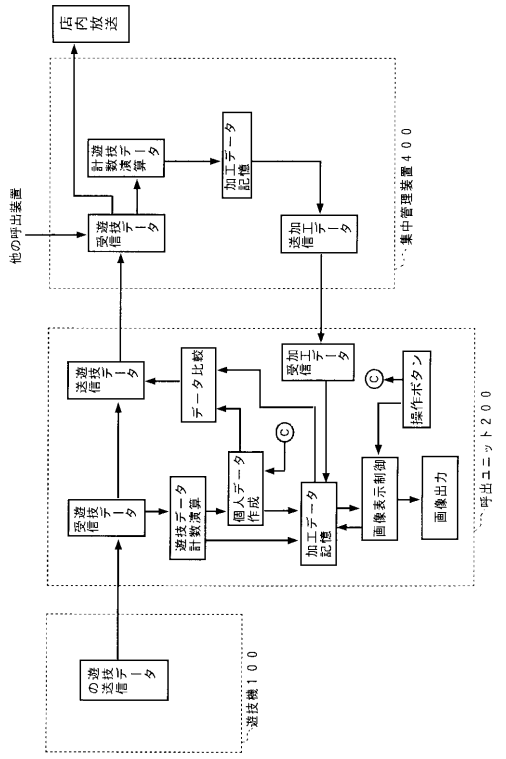
【図５】


役物制御回路２０
排出発射回路６０
音声信号
大当たり信号
大当たり図柄信号
確変大当たり信号
特図始動入賞信号
特図スタート信号
リーチ１信号
リーチ２信号
リーチ３信号
特図確変信号
大入賞口開放信号
カウント信号
継続入賞信号
普図当たり信号
普図始動入賞信号
普図スタート信号
普図確変信号
普電開放信号
普図時短信号
確率設定値信号
打ち込み玉信号
賞球信号
玉貸し信号
補給信号
打ち止め信号
インターフェース回路
218
210
219
221
リモコン受信部
I/F
207
操作ボタン
220
I/F
制御装置（ＣＰＵ）
216
ステレオ音変換ＩＣ
217a
アンプ
スピーカー左
209a
アンプ
スピーカー右
217b
209b
ドライバ
装飾ランプ１
208a
装飾ランプ２
208b
装飾ランプ３
208c
214
フィルタ
呼出スイッチ
202
操作ボタン
203
～206
設定器
240
215
211
データ記憶部
212
制御ＲＯＭ
213
制御ＲＡＭ
情報表示装置
VDP
230
201
画像データＲＯＭ
ビデオＲＡＭ
231
232
集中管理装置４００
呼出装置２００

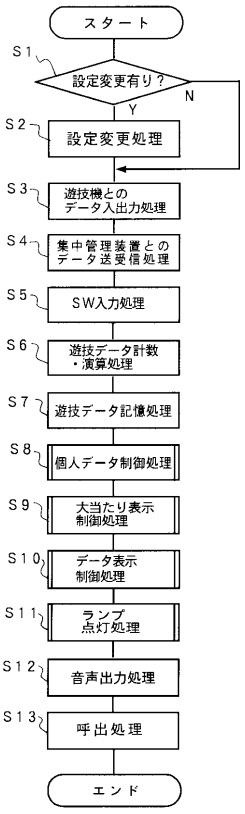
【図６】


（ａ）
・第２種（羽根物）の場合
役物制御回路２０
排出発射回路６０
音声信号
大当たり信号
遊技内容決定図柄信号
１回開き入賞信号
１回開きスタート信号
２回開き入賞信号
２回開きスタート信号
カウント信号
Ｖ入賞信号
継続回数信号
特定遊技状態信号
普図スタート信号
普図ゲート通過信号
普図確変信号
普電開放信号
普図時短信号
打ち込み玉信号
賞球信号
玉貸し信号
補給信号
打ち止め信号
インターフェース回路
218
制御装置（ＣＰＵ）２１０
（ｂ）
・第３種（権利物）の場合
役物制御回路２０
排出発射回路６０
音声信号
権利発生中信号
大当たり図柄信号
大入賞口開放信号
普図スタート信号
普図ゲート通過信号
普図確変信号
カウント信号
権利発生入賞信号
普電開放信号
普電入賞信号
（特図スタート信号）
（特図入賞信号）
（特図確変信号）
確率設定値信号
打ち込み玉信号
賞球信号
玉貸し信号
補給信号
打ち止め信号
インターフェース回路
218
制御装置（ＣＰＵ）２１０

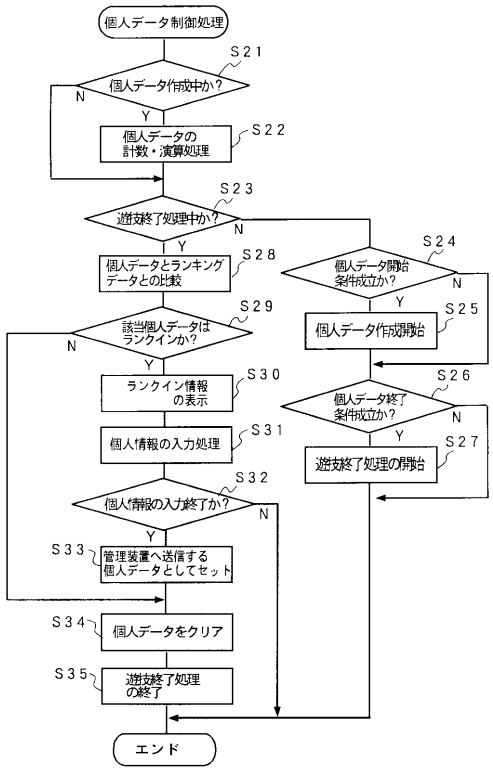
【図７】


店内放送
他の呼出装置
遊技データ計数演算
加工データ記憶
受信遊技データ
送信加工データ
集中管理装置４００
送信遊技データ
データ比較
受信加工データ
操作ボタン
受信遊技データ
遊技データ計数演算
個人データ作成
加工データ記憶
画像表示制御
画像出力
呼出ユニット２００
の遊技データ送信
遊技機１００

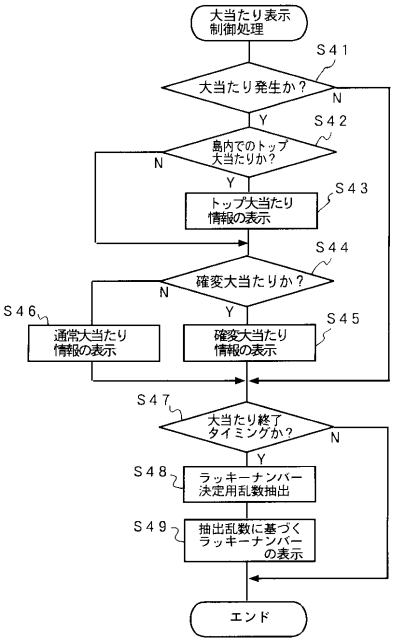
【図８】


スタート
S1
設定変更有り？
Y
N
S2
設定変更処理
S3
遊技機とのデータ入出力処理
S4
集中管理装置とのデータ送受信処理
S5
SW入力処理
S6
遊技データ計数・演算処理
S7
遊技データ記憶処理
S8
個人データ制御処理
S9
大当たり表示制御処理
S10
データ表示制御処理
S11
ランプ点灯処理
S12
音声出力処理
S13
呼出処理
エンド

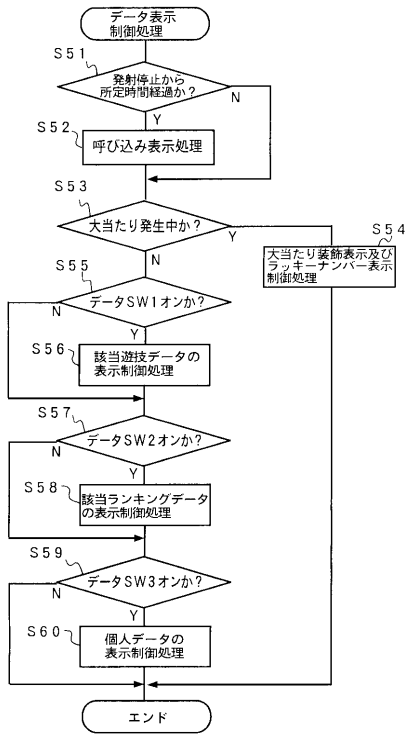
【図９】



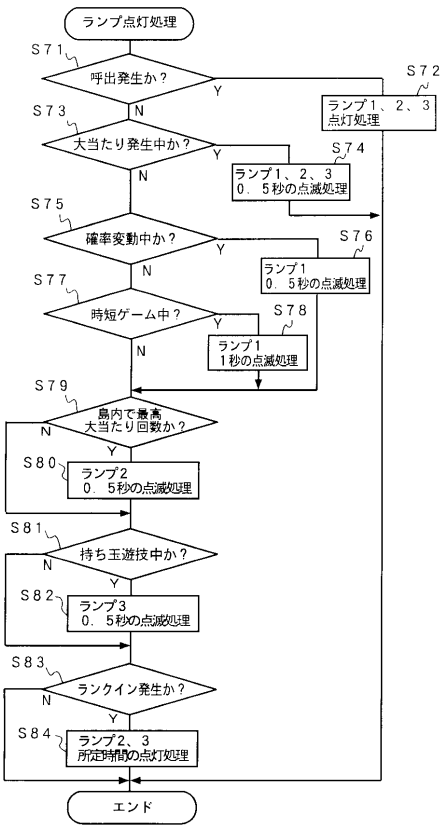

【図１０】



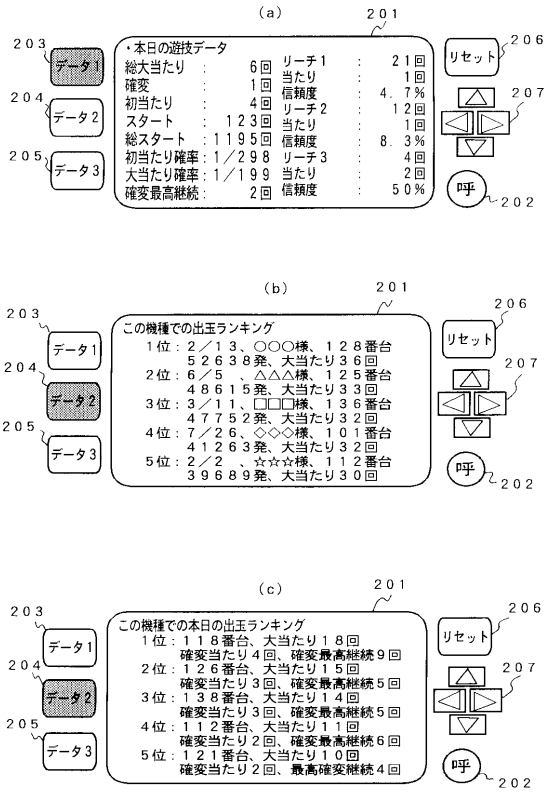

【図１１】



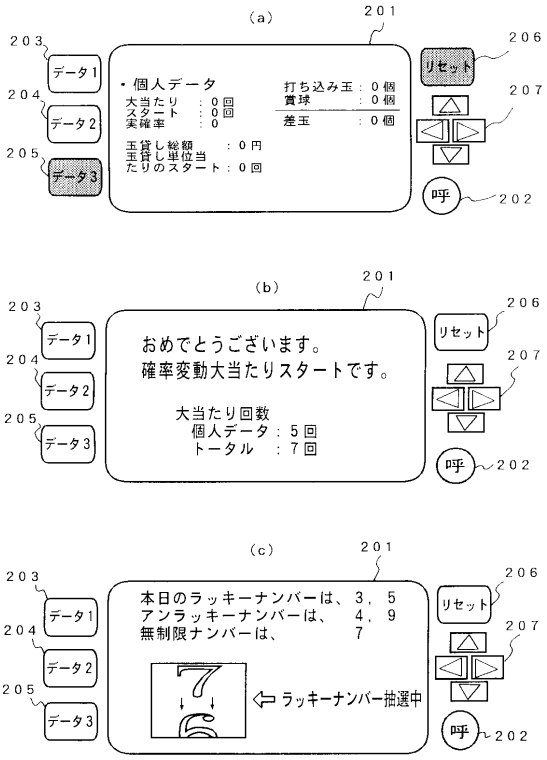

【図１２】



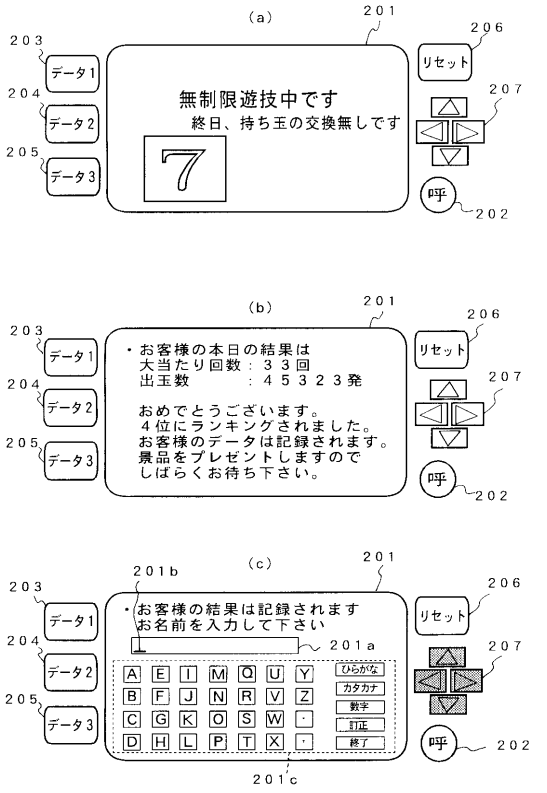
【図１３】



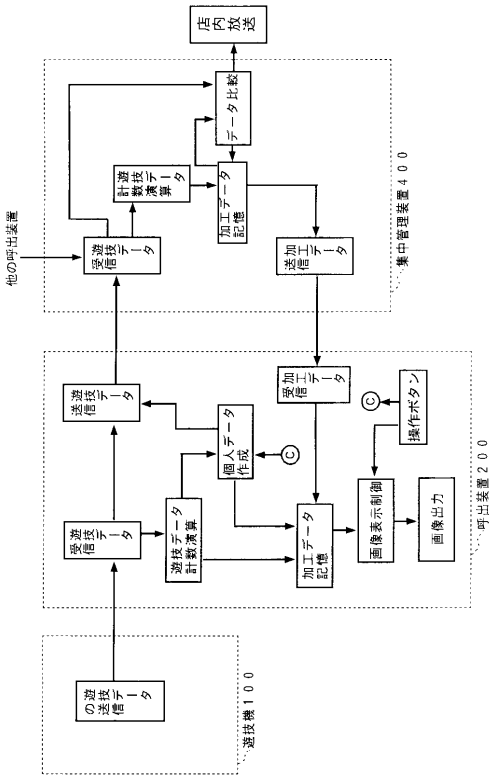

【図１４】



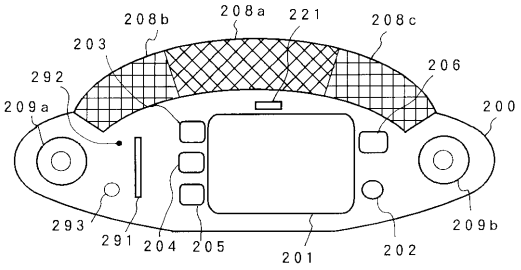

【図１５】




【図１６】



【図１７】


208b
208a
221
208c
203
206
292
209a
200
293
291
204
205
201
202
209b

フロントページの続き

(56)参考文献 登録実用新案第３０１４５０６（ＪＰ，Ｕ）
特開平０７－１８５１１９（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－０５１４６２（ＪＰ，Ａ）
特開昭５０－１５２７９９（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－１７１２４２（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－０９１０５１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02