

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4335408号
(P4335408)

(45) 発行日 平成21年9月30日 (2009. 9. 30)

(24) 登録日 平成21年7月3日 (2009. 7. 3)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

A 6 3 F 7/02 3 5 2 Z

請求項の数 1 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2000-122938 (P2000-122938)
 (22) 出願日 平成12年4月24日 (2000. 4. 24)
 (65) 公開番号 特開2001-300106 (P2001-300106A)
 (43) 公開日 平成13年10月30日 (2001. 10. 30)
 審査請求日 平成16年9月16日 (2004. 9. 16)

(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 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 納口 慶太

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技場システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な大当たり状態を発生可能な複数の遊技機と、

前記各遊技機毎に設置されて、遊技者毎に付与された遊技者識別情報を取得可能な補助遊技用ユニットと、

前記補助遊技用ユニットと接続されて、前記遊技者識別情報に対応して遊技者に所定の特典を付与するための獲得ポイント情報を記憶保持可能であるとともに特定の遊技条件の成立に基づいて該獲得ポイント情報を更新する管理装置と、を備えた遊技場システムにおいて、

前記遊技機は、当該遊技機における遊技状態に関する遊技情報信号を前記補助遊技用ユニットへ出力し、該遊技情報信号には、大当たり信号と、確率変動信号と、を含み、

前記獲得ポイント情報は、遊技者の来店に応じて加算更新されるように構成され、

前記所定の特典には、価値の異なる複数の特典が設定されているとともに、該複数の特典には、当該特典の価値に対応して減算されるポイント数が設定され、

前記補助遊技用ユニットは、

前記遊技機からの遊技情報の信号の入力に基づいて、所定の確率で、複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか否かを決定する特典等付与決定手段と、

前記特典等付与決定手段による結果を報知する報知手段と、を備え、

10

20

前記特典等付与決定手段は、

前記獲得ポイント情報のポイント数に応じて、複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するかが決定される確率を変動可能であり、

該ポイント数が多い程前記複数設定されている特典のうち、遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第1のテーブルデータと、

前記ポイント数が多い程該第1のテーブルデータよりも前記遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第2のテーブルデータと、を有し、

対応する遊技機から前記大当り信号のみが入力された場合には、前記第1のテーブルデータに基づいて前記特典を付与するか否かを決定し、該特典を付与することが決定された場合には、前記複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか、及び、当該特典に対応して減算されるポイント数を決定し、

10

対応する遊技機から前記大当り信号及び前記確率変動信号が入力された場合には、前記第2のテーブルデータに基づいて前記特典を付与するか否かを決定し、該特典を付与することが決定された場合には、前記複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか、及び、当該特典に対応して減算されるポイント数を決定するようにしたことを特徴とする遊技場システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

20

本発明は、遊技者毎に遊技者識別情報を発行し、該遊技者識別情報に基づいて所定の特典または役務を提供できるようにした遊技場システムに関し、特に遊技者に付与される獲得ポイント情報に応じて遊技者に有利な特典や役務を提供可能にした遊技場システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

パチンコ店等の遊技場において、複数台の遊技機を通信回線（遊技店内ネットワーク）で接続するとともに、各遊技機の遊技情報および遊技者に関する情報を収集して管理する管理装置を設けた遊技場システムが存在する。

【0003】

30

かかる遊技場システム的一种として、遊技者毎に遊技者識別情報を記録した会員カード（磁気カードやICカード等）を発行し、この会員カードが遊技機側に設けられる補助遊技用ユニット等に投入された際にカードリーダで遊技者識別情報を読みとり、その遊技者識別情報に対応する遊技者に関連する情報（例えば、来店回数、出玉数や打込数、遊技の勝敗数等のデータ）を管理装置から呼び出して表示し、遊技者自身や遊技店の係員が閲覧できるようにしたシステムがある。

【0004】

さらに、これらのシステムを利用して来店回数や遊技継続時間等に応じて遊技店独自のポイントを遊技者に付与し、そのポイント数に応じて特殊遊技を提供するサービスを行っている遊技店もある。ここにいう特殊遊技とは、例えば持ち球を景品と交換せずに継続遊技を可能にするサービス（「無制限」の札を貸与する）や、設定されている遊技内容を変更可能な機種について遊技者に有利な設定に変更する「設定変更権利」の付与や、賞品球の通常の交換率（例えば1球当たり2.5円）を特別な交換率（例えば1球当たり4円）に変更する「出球交換率変更権利」の付与等が該当する。

40

【0005】

このようなポイント数に応じた特殊遊技の提供サービスを行うために、例えば遊技者に関連する情報の一種として、遊技者毎のポイント獲得数を管理装置に記憶し、そのポイント獲得数を上記のようにして補助遊技用ユニット等で読み出して遊技店の店員等がそのポイント数を確認することにより特殊遊技サービスの提供をしたり、あるいは、会員カード自体にポイント数を記録するようにした場合にはそのポイント数を遊技店の店員等が確認し

50

て特殊遊技を提供するようにしていた。

【 0 0 0 6 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、ポイント数毎に提供される特殊遊技等の特典や役務の種類が変わるため、遊技店の店員は顧客から会員カードの提示やポイント数の呈示を受けるたびにポイント数と提供すべきサービス内容を照らし合わせる必要があり、店員の作業負担が増加するという問題があった。

【 0 0 0 7 】

特に、顧客数が多い時間帯等にあつては店員の作業負担の増加に伴い、ポイント数の確認等の対応が十分に行えず、来店頻度の高い大事な顧客等に対するサービスが不十分となる虞もあった。

【 0 0 0 8 】

本発明は上述のような問題点に鑑みなされたもので、遊技店が独自に付与するポイントに基づく特典や役務の提供を確実かつ円滑に行うことのできる遊技場システムを提供することを目的とする。

【 0 0 0 9 】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため本発明は、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な大当たり状態を発生可能な複数の遊技機（パチンコ遊技機 1 0 0）と、前記各遊技機毎に設置されて、遊技者毎に付与された遊技者識別情報（会員カード C，データベース D B）を取得可能な補助遊技用ユニット（1 0 3）と、前記補助遊技用ユニットと接続されて、前記遊技者識別情報に対応して遊技者に所定の特典を付与するための獲得ポイント情報を記憶保持可能であるとともに特定の遊技条件の成立に基づいて該獲得ポイント情報を更新する管理装置（遊技者情報管理装置 2 0 0）と、を備えた遊技場システムにおいて、前記遊技機は、当該遊技機における遊技状態に関する遊技情報信号を前記補助遊技用ユニットへ出力し、前記遊技情報信号には、大当たり信号と、確率変動信号と、を含み、前記獲得ポイント情報は、遊技者の来店に応じて加算更新されるように構成され、前記所定の特典には、価値の異なる複数の特典が設定されているとともに、該複数の特典には、当該特典の価値に対応して減算されるポイント数が設定され、前記補助遊技用ユニットは、前記遊技機からの遊技情報信号の入力に基づいて、所定の確率で、複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか否かを決定する特典等付与決定手段（制御部 1 1 0，判定テーブル（a），（b））と、前記特典等付与決定手段による結果を報知する報知手段（スピーカー 1 1 3，情報表示器 1 0 6）と、を備え、前記特典等付与決定手段は、前記獲得ポイント情報のポイント数に応じて複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するかが決定される確率を変動可能であり、該ポイント数が多い程前記複数設定されている特典のうち、遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第 1 のテーブルデータと、前記ポイント数が多い程該第 1 のテーブルデータよりも前記遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第 2 のテーブルデータと、を有し、対応する遊技機から前記大当たり信号のみが入力された場合には、前記第 1 のテーブルデータに基づいて前記特典を付与するか否かを決定し、該特典を付与することが決定された場合には、前記複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか、及び、当該特典に対応して減算されるポイント数を決定し、対応する遊技機から前記大当たり信号及び前記確率変動信号が入力された場合には、前記第 2 のテーブルデータに基づいて前記特典を付与するか否かを決定し、該特典を付与することが決定された場合には、前記複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか、及び、当該特典に対応して減算されるポイント数を決定するように構成した。

【 0 0 1 0 】

これによれば、前記補助遊技用ユニットの特典等付与決定手段によって特典を付与する

10

20

30

40

50

か否かの決定がなされ、獲得ポイント情報のポイント数に応じて、前記特典を付与する確率が変動されるので、従来のように遊技店の店員が獲得ポイント数を確認したり、対応する特典を選ぶ作業が不要となり、来店頻度の高い大事な顧客等に対する特典の付与を確実かつ円滑に行って顧客の満足度を向上させることができる。

また、前記遊技情報信号には、大当り信号と確率変動信号とを含み、遊技機から前記大当り信号のみが入力された場合には、第1のテーブルデータを選択し、対応する遊技機から前記大当り信号及び前記確率変動信号が入力された場合には、前記第1のテーブルデータよりも遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第2のテーブルデータを選択していずれの特典を付与するか否かを決定するように構成することで、確率変動図柄での大当りが発生した場合の顧客の満足度をより向上させることができる。

10

【0011】

なお、技術的には補助遊技用ユニットの制御により前記特典を自動的に付与することも十分に可能であるが、不正行為等を排除する観点から、特典等付与決定手段による結果を報知手段により報知だけを行う構成としている。したがって、実際の特典（例えば、持ち球を景品と交換せずに継続遊技を可能にするサービス（「無制限」の札を貸与する）や、遊技内容を設定可能な機種について遊技者に有利な設定を獲得する「設定変更権利」の付与や、賞品球の通常の交換率（例えば1球当たり2.5円）を特別な交換率（例えば1球当たり4円）に変更する「出球交換率変更権利」の付与等）の提供は、報知手段の報知に基づいて遊技店の店員が補助遊技用ユニット等をチェックし、不正がないことを確認した上で、店員が所定の操作等を行ってはじめて上記特典が遊技者に提供されることとなる。

20

【0012】

また、前記遊技者識別情報は、遊技者毎に発行される記憶媒体に記憶されるようにするとよい。カード状の記憶媒体としては、磁気カードやＩＣカードが一般的であるが、遊技者識別情報を記憶できるものであれば何であってもよい。なお、上記管理装置によって記憶される獲得ポイント数を、このカード状の記憶媒体にも記録するようにしてもよい。

【0014】

また、前記特定の遊技条件は、一の遊技者による遊技が行われた日において、前記何れかの補助遊技用ユニットへの前記記憶媒体の最初の投入とすることができる。これにより、来店した日毎にポイントが付加されることとなり、来店頻度の高い遊技者ほど特典や役務を得やすい環境を提供することができる。

30

【0015】

また、前記特定の遊技条件は、一の遊技者による遊技が行われた日において、前記何れかの補助遊技用ユニットに前記カード状の記憶媒体が投入された状態で、遊技実行時間や遊技による遊技媒体（メダルやパチンコ球等）の消費量とすることができる。これにより、遊技店にとって大事な顧客に特典や役務を優先的に提供して感謝の意を表すことができ、遊技店の顧客吸引力を向上させることができる。なお、遊技に費やした金額を消費量に換算してもよい。

【0018】

なお、上記の遊技情報信号の入力された場合とは、信号の出力が無い状態から出力が有る状態に変化した場合や、その逆の出力が有る状態から出力の無い状態に変化した場合、あるいは信号の出力がＬレベルからＨレベルに変化した場合、またはＨレベルからＬレベルに変化した場合等である。

40

【0019】

また、前記所定条件は、遊技店により設定されたサービス提供時間としてもよい。即ち、例えば、遊技店において所定の時間帯にのみ上記特典や役務を提供するような「ラッキータイム」を設定した場合には、その時間帯に該当する場合に上記補助遊技用ユニットによるサービスを提供するようにできる。

【0020】

また、前記報知手段は、変動表示領域を有する表示装置であり、前記特典等付与決定手段

50

の結果に基づいて前記変動表示領域において識別情報を変動表示する変動表示遊技を制御する変動表示制御手段を備え、

実行される変動表示遊技において所定時間経過後に所定の識別情報を導出して前記特典または役務を報知するようにしてもよい。この場合には、遊技機で行われるいわゆる大当りを発生させる変動表示ゲームとは別個に、上記補助遊技用ユニットにおいても簡易的な変動表示ゲームを提供することができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【0021】

また、前記表示装置にて前記遊技機情報をさらに表示可能に構成するとよい。これにより、遊技者および遊技店の店員が、補助遊技用ユニットの報知内容から遊技機において行われている遊技内容（持ち球を景品と交換せずに継続遊技を可能にするサービスや交換率変更のサービスによる遊技中である等）を確認することができるので、サービス提供の有無が明確となり、遊技者と遊技店の無用のトラブル発生を回避することができる。

【0022】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。

【0023】

図1は、本発明を適用して好適な遊技場システムの構成例を示す概略説明図である。

【0024】

図1において、符号100で示されているのはパチンコ遊技機である。本発明においてパチンコ遊技機の仕様並びに構成は直接的には関係しないので詳細な説明は省略する。このパチンコ遊技機100が複数台配設されて島設備300が形成されている。

【0025】

各パチンコ遊技機100に隣接して、CRユニット101が設けられている。このCRユニット101のカード挿入口102に、遊技店において販売されるCRカード（プリペイドカード）を挿入することにより、遊技機100に所定数量の貸球が提供されるようになっている。

【0026】

さらに各CRユニット101に隣接して補助遊技用ユニット103が配設されている。この補助遊技用ユニット103は、遊技店において遊技者毎に発行される会員カードCを挿入するカード挿入口104、カード挿入中に点灯するランプ105、液晶表示装置やCRT等で構成されて遊技内容や後述する変動表示ゲームを表示する情報表示装置106、情報表示装置106における表示内容を選択する情報選択ボタン107、遊技店の店員が持つリモコン操作装置Rからの信号を受信する赤外線受信部108等を備えている。

【0027】

各パチンコ遊技機100と各補助遊技用ユニット103は、遊技店内ネットワークNを介してワークステーション等のコンピュータなどで構成される管理装置（遊技者情報管理装置）200に接続されている。この管理装置200は、遊技者識別情報、来店回数、出玉数や打込数、遊技の勝敗数等のデータの記憶や管理を行うものである。

【0028】

ここで、パチンコ遊技機100、補助遊技用ユニット103および管理装置200の関係を図2に示すブロック図を参照して説明する。

【0029】

まず、本遊技場システムに用いられる会員カードCは、記憶媒体として例えば磁気カードやICカード等で構成され、遊技店に初めて来店した際に、遊技者毎に発行される。この会員カードCの磁気記録部や半導体メモリ部には、各遊技者毎に付与される遊技者識別情報（カードID）が記録されるようになっている。

【0030】

補助遊技用ユニット103は、制御部110としてワンチップマイコン等を備え、この制御部110の入出力インターフェイス（I/F）111の入力側には、会員カードCから遊技者識別情報を読み取るカードリーダー112と、遊技店の店員が携帯して特典の設定（

10

20

30

40

50

例えばラッキーナンバーの設定)等を行うリモコン操作装置Rからの赤外線信号を受信する赤外線受信部108と、情報選択ボタン107が接続されている。また、パチンコ遊技機100からは、大当たり信号、確率変動信号および図柄確定回数信号等が入力されるようになっている。

【0031】

また、制御部110の入出力I/F111の出力側には、情報選択ボタン105の操作で選択された情報および後述の変動表示ゲームを表示するための液晶表示装置やCRTで構成される報知手段としての情報表示器106と、変動表示ゲームの結果等を音声で報知する報知手段としてのスピーカ113と、カードリーダ112に会員カードCが挿入されている場合に点灯するランプ105が接続されている。また、補助遊技用ユニット103は、入出力I/F111を介して遊技店内ネットワークNに接続されている。

10

【0032】

また、制御部110を構成するワンチップマイコン等のROM110aには、図4に示すように、遊技ポイントと表示情報と出現割合(確率)と減算ポイントとの関係がテーブルデータ(参照テーブル)として格納されている。

【0033】

このうち、図4(a)は通常図柄での大当たりの場合に参照されるテーブルで、例えば、遊技ポイントが0~9である場合においては、1『一回交換』のハズレの出現割合を14/20とし、現ポイントの減算は行わないサービス無しか、2『次回大当たりまで持ち球遊技』の大当たりの出現割合を4/20とし、現ポイントから「5」ポイント減算するか、あるいは3『無制限』の大当たりの出現割合を2/20とし「10」ポイントを減算するかの、何れかの権利を与えることを示すものである。以下同様にして遊技ポイント数が多い程、遊技者に有利な条件が付与されるようにしたデータが格納されている。

20

【0034】

また、図4(b)は、確率変動図柄での大当たりの場合に参照するテーブルで、例えば、遊技ポイントが0~9である場合においては、1『次回大当たりまで持ち球遊技』の大当たりの出現割合を10/20とし、現ポイントから「5」ポイント減算するか、あるいは2『無制限』の大当たりの出現割合を10/20とし「10」ポイントを減算するかの、何れかの権利を与えることを示すものである。以下同様にして遊技ポイント数が多い程、遊技者に一層有利な条件が付与されるようにしたデータが格納されている。このような確率変動図柄での大当たりの場合、通常図柄での大当たり時の参照テーブルとは違い、サービスなしの状態(『一回交換』)の設定が無いので遊技者に有利である。

30

【0035】

なお、ROMに代えてRAMを用いて、上記のデータを書き換え可能としてもよい。

【0036】

管理装置(遊技者情報管理装置)200は、制御部201としてCPU等を備え、情報記憶部202を構成するハードディスク等の外部記憶装置が接続されている。

【0037】

情報記憶部202内には、遊技者識別情報(カードID)のデータと、遊技者識別情報に対応した遊技ポイント(獲得ポイント)のデータを格納したデータベースDBが構築されている。

40

【0038】

また、制御部201には入出力インターフェイス(I/F)203を介して、キーボード等の情報入力部204と、CRT等のディスプレイやプリンタで構成される情報出力部205が接続されている。さらに、管理装置(遊技者情報管理装置)200は、入出力I/F203を介して遊技店内ネットワークNに接続されている。

【0039】

ここで、本実施形態に係る遊技場システムの動作について簡単に説明する。

【0040】

パチンコ遊技機100、補助遊技用ユニット103および管理装置(遊技者情報管理装

50

置) 200等に電源が供給された状態において、遊技者が会員カードCを補助遊技用ユニット103のカード挿入口104に挿入する。するとカードリーダー112は会員カードCの磁気記録部あるいは半導体記憶部から遊技者識別情報(カードID)を読み出して、制御部110の制御によりその遊技者識別情報は遊技店内ネットワークNを介して管理装置200に送信される。

【0041】

管理装置200では、制御部201の制御により受信した遊技者識別情報を情報記憶部202内のデータベースDBのカードID情報との照合を行う。その結果、該当するカードID情報が登録されていない場合には、「会員登録されていません」等のメッセージを情報表示器106に表示するように遊技店内ネットワークNを介して補助遊技用ユニット103に指令信号を送信する。

10

【0042】

一方、該当するカードID情報を発見した場合には、そのカードIDに対応する遊技ポイント情報を検索、抽出し、その遊技ポイント情報遊技店内ネットワークNを介して補助遊技用ユニット103に送信する。そして、補助遊技用ユニット103は受信した遊技ポイント情報を情報表示器106に表示する。これにより、遊技者および遊技店の店員は、現在の遊技ポイントがいくら貯まっているかを把握することができる。

【0043】

また、データベースDBの情報として、遊技者識別情報に対応した来店回数、出玉数や打込数、遊技の勝敗数等のデータを格納している場合には、補助遊技用ユニット103の情報選択ボタン107の操作により、それらの情報を情報表示器106に表示して閲覧することができるようにしてもよい。

20

【0044】

ここで、図3のフローチャートを参照して、補助遊技用ユニット103および遊技者情報管理装置200で行われる遊技ポイントの更新処理について簡単に説明する。

【0045】

まず、ステップS1でカードリーダー112からの信号に基づいて会員カードCの挿入中であるか否かを判定する。そして、会員カードCが未だ挿入されていないと判定した場合にはそのまま処理を終了する。一方、会員カードCが挿入されていると判定した場合には、ステップS2に移行してポイントの加算タイミングであるか否かを判定する。ここで、ポイントの加算タイミングとは、例えば、現在遊技が行われている日において遊技店の何れかの補助遊技用ユニット103に初めて会員カードCを挿入した時、あるいは会員カードCを挿入した状態において当該補助遊技用ユニット103に対応するパチンコ遊技機100におけるアウト球数が5000個に達した時等とすることができる。そして、当該タイミングではないと判定した場合にはステップS4に移行し、当該タイミングであると判定した場合にはステップS3に移行する。

30

【0046】

ステップS3では、遊技者識別情報に対応する遊技ポイントを+1インクリメントするポイント加算処理を行ってからステップS4に移行する。なお、ポイント加算された結果は遊技者情報管理装置200の情報記憶部202内のデータベースDBの所定記憶領域に書き込まれる。

40

【0047】

ステップS4では、遊技者識別情報に対応する現在のポイント値を遊技者情報管理装置200の情報記憶部202内のデータベースDBの所定記憶領域から読み出して処理を終了する。これにより、所定のタイミングあるいは条件に従って、遊技者に新たなポイントを付与することができる。

【0048】

上記のようなポイント更新処理が終了した後、あるいは同更新処理を並行して会員カードCを補助遊技用ユニット103に挿入した状態で、遊技者がCRユニット101のカード挿入口102にCRカードを挿入すると所定数の貸球がパチンコ遊技機100に提供され

50

、パチンコ遊技が実行される。

【 0 0 4 9 】

そして、パチンコ遊技機 1 0 0 において、所定の条件が成立した場合（例えばパチンコ遊技機 1 0 0 での入賞に基づいて行われる特別図柄表示装置での変動表示ゲームの結果、大当たりが発生した場合等）に、大当たりの態様に応じて大当たり信号や確率変動信号等が補助遊技用ユニット 1 0 3 に入力される。

【 0 0 5 0 】

補助遊技用ユニット 1 0 3 では、制御部 1 1 0 の制御により、パチンコ遊技機 1 0 0 から入力された信号の種類により、制御部 1 1 0 内の R O M 1 1 0 a から図 4 における（ a ）
、（ b ）何れかのテーブルデータを指定する。即ち、遊技機から例えば大当たりの終了時に大当たり信号の立ち下がりのみが入力された場合には、通常図柄での大当たりであったとして
テーブルデータ（ a ）を指定し、大当たり信号の立ち下がり信号と確率変動信号の立ち上
がりの両方が入力された場合には、遊技機において確率変動図柄での大当たりであったとして
テーブルデータ（ b ）を指定する。

10

【 0 0 5 1 】

次いで、制御部 1 1 0 の制御により、情報表示器 1 0 6 において簡易形式の特典またはサービス決定用の変動表示ゲームを行う。

【 0 0 5 2 】

ここで、図 5 を参照して変動表示ゲームの表示例を説明する。

【 0 0 5 3 】

まず、図 5 において（イ）は、『一回交換』、『次回大当たりまで持ち球遊技』、『無制限』を示す各図柄が変動中の状態を示す。次いで、（ロ）において、所定時間経過後に、図 4 のテーブルデータ（ a ）または（ b ）による所定の出現割合に基づいて表示情報（図柄）を決定し、その決定された図柄（例えば、『無制限』）を停止表示する。そして、この停止表示状態において遊技者は、遊技店の店員を呼び、表示内容を確認してもらう。店員は表示内容およびパチンコ遊技機 1 0 0 等の操作に不正がないかなどを確認した後、正常であると確認した場合にはリモコン操作装置 R の操作ボタン r 1 を押してパチンコ遊技機 1 0 0 での遊技が『無制限』の遊技状態となるように認める設定をする。そして、（ハ）のように『無制限』の図柄が拡大された表示に移行する。これにより、遊技者は、出玉数に制限の無い有利な条件による遊技を行うことが可能となる。

20

30

【 0 0 5 4 】

一方、店員が不正等の異常を発見した場合には、リモコン操作装置 R の操作ボタン r 2 を押して、補助遊技用ユニット 1 1 2 をリセットし情報表示器 1 0 6 における変動表示ゲームの結果を無効とする。

【 0 0 5 5 】

（二）における表示（ a ）,（ b ）,（ c ）は、補助遊技用ユニット 1 0 3 の情報選択ボタン 1 0 7 の操作により、大当たり後回転数、本日全回転数、本日大当たり回数等を表示させた例を示す。この場合、サービス内容については常に表示される表示制御を行っているので、遊技店の店員は、遊技を行っている遊技者が何れの遊技機情報を見ている最中であってもその遊技機に設定されているサービスを確認することができる。従って、サービスを受ける権利を得ていないのに持ち球遊技を行っているような不正な遊技を容易に発見することができる。

40

【 0 0 5 6 】

次に、図 6 のフローチャートを参照して補助遊技用ユニット 1 0 3 でプログラムに従って行われる変動表示ゲームにおけるサービス決定処理の具体的な手順の一例を説明する。

【 0 0 5 7 】

処理が開始されると、まずステップ S 1 0 においてパチンコ遊技機 1 0 0 に提供されているサービス内容が「無制限」確定中であるか否かを判定し、 Y E S の場合にはそのまま処理を終了する。 N O の場合にはステップ S 1 1 に移行して、大当たり信号の立ち下がり検出があるか否かを判定する。 N O の場合にはそのまま処理を終了し、 Y E S の場合にはステ

50

ップS 1 2に移行する。ステップS 1 2では、確率変動信号が確率変動状態を示す信号であるか否かを判定し、YESの場合にはステップS 1 3に移行して図4 (b)の確率変動時用の判定テーブルを設定し、NOの場合にはステップS 1 4に移行して図4 (a)の通常時用の判定テーブルを設定してからステップS 1 5に進む。

【 0 0 5 8 】

ステップS 1 5では、サービス決定図柄用乱数を取得してステップS 1 6に移行する。ステップS 1 6では判定テーブル (a) または (b) の判定値と乱数値を比較するサービス決定図柄の決定処理を行い、ステップS 1 7において図5の (イ) , (ロ) に示すようなサービス決定図柄の変動処理を行う。次いで、ステップS 1 8において、図5の (ロ) のようにサービス決定図柄が停止表示された状態で、スピーカ 1 1 3や情報表示器 1 0 6等によってサービス内容を報知するサービス内容報知処理を行う。この報知により、遊技店の店員は決定図柄およびパチンコ遊技機 1 0 0等の操作に不正がないかなどを確認した後、正常であると確認した場合にはリモコン操作装置Rの操作ボタンr 1を押してパチンコ遊技機 1 0 0をサービス決定図柄で示される『無制限』等の条件で遊技ができるようにサービス内容を情報表示器 1 0 6等により報知し続けるように設定する。これにより、遊技者は、設定された条件による遊技を行うことが可能となる。一方、店員が不正等の異常を発見した場合には、リモコン操作装置Rの操作ボタンr 2を押して、補助遊技用ユニット 1 0 3をリセットしてこのサービス決定処理を無効とする。

10

【 0 0 5 9 】

そして、店員により所定の遊技状態が設定された場合には、ステップS 1 9に移行して、判定テーブル (a) または (b) に基づいて、所定のポイントを遊技ポイント数から減算する遊技ポイント減算処理を行って処理を終了する。

20

【 0 0 6 0 】

このように本実施形態に係る遊技場システムによれば、遊技ポイント数に応じて、所定のサービス (特典または役務) を付与する確率が変動されるので、従来のように遊技店の店員が遊技ポイント数を確認したり、対応するサービスを選択する作業が不要となり、来店頻度の高い大事な顧客等に対するサービスを確実かつ円滑に行って顧客の満足度を向上させることができる。

【 0 0 6 1 】

なお、前述の実施例では、持ち球遊技に関するサービスの決定までの過程を説明したが、これに限らず、遊技ポイントにより提供できる遊技店のサービスならば何であっても良く、例えば補助遊技用ユニットに種々のサービス毎に変動表示ゲームが可能な設定プログラムを予め格納しておき、サービス内容に応じて情報表示器 1 0 6等で変動表示ゲーム等を実行し、例えば設定されている遊技内容を変更可能な機種について導出された識別情報で遊技者に有利な設定に変更する「設定変更権利」のサービス付与や、賞品球の通常の交換率 (例えば1球当たり2 . 5円) を特別な交換率 (例えば1球当たり4円) に変更する「出球交換率変更権利」のサービスの付与等であってもよいし、またそれ以外のサービスであってもよい。

30

【 0 0 6 2 】

また、遊技店側が「ラッキータイム」等の所定の時間帯を設定し、その時間帯にのみ上記補助遊技用ユニット 1 0 3によるサービスを提供するようにしてもよい。

40

【 0 0 6 3 】

また、会員カードCをICカードで構成した場合には、遊技者識別情報に加えて、遊技ポイントや持球数等のデータを格納するようにしてもよい。その場合には、CDユニット 1 0 1にはCRカードに代えてその会員カードCを挿入して持球数に基づいて貸球を得るようにしてもよい。

【 0 0 6 4 】

以上本発明者によってなされた発明を実施形態に基づき具体的に説明したが、本明細書で開示された実施の形態はすべての点で例示であって開示された技術に限定されるものではないと考えるべきである。すなわち、本発明の技術的な範囲は、上記の実施形態における

50

説明に基づいて制限的に解釈されるものでなく、あくまでも特許請求の範囲の記載に従って解釈すべきであり、特許請求の範囲の記載技術と均等な技術および特許請求の範囲内のすべての変更が含まれる。

【 0 0 6 5 】

【発明の効果】

本発明は、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な大当たり状態を発生可能な複数の遊技機と、前記各遊技機毎に設置されて、遊技者毎に付与された遊技者識別情報を取得可能な補助遊技用ユニットと、前記補助遊技用ユニットと接続されて、前記遊技者識別情報に対応して遊技者に所定の特典を付与するための獲得ポイント情報を記憶保持可能であるとともに特定の遊技条件の成立に基づいて該獲得ポイント情報を更新する管理装置と、を備えた遊技場システムにおいて、前記遊技機は、当該遊技機における遊技状態に関する遊技情報信号を前記補助遊技用ユニットへ出力し、該遊技情報信号には、大当たり信号と、確率変動信号と、を含み、前記獲得ポイント情報は、遊技者の来店に応じて加算更新されるように構成され、前記所定の特典には、価値の異なる複数の特典が設定されているとともに、該複数の特典には、当該特典の価値に対応して減算されるポイント数が設定され、前記補助遊技用ユニットは、前記遊技機からの遊技情報の信号の入力に基づいて、所定の確率で、複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか否かを決定する特典等付与決定手段と、前記特典等付与決定手段による結果を報知する報知手段と、を備え、前記特典等付与決定手段は、前記獲得ポイント情報のポイント数に応じて、複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するかが決定される確率を変動可能であり、該ポイント数が多い程前記複数設定されている特典のうち、遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第1のテーブルデータと、前記ポイント数が多い程該第1のテーブルデータよりも前記遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第2のテーブルデータと、を有し、対応する遊技機から前記大当たり信号のみが入力された場合には、前記第1のテーブルデータに基づいて前記特典を付与するか否かを決定し、該特典を付与することが決定された場合には、前記複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか、及び、当該特典に対応して減算されるポイント数を決定し、対応する遊技機から前記大当たり信号及び前記確率変動信号が入力された場合には、前記第2のテーブルデータに基づいて前記特典を付与するか否かを決定し、該特典を付与することが決定された場合には、前記複数設定されている特典のうち、いずれの特典を付与するか、及び、当該特典に対応して減算されるポイント数を決定するようにしたので、前記補助遊技用ユニットの特典等付与決定手段によって特典を付与するか否かの決定がなされ、獲得ポイント情報のポイント数に応じて、前記特典を付与する確率が変動されるので、従来のように遊技店の店員が獲得ポイント数を確認したり、対応する特典を選ぶ作業が不要となり、来店頻度の高い大事な顧客等に対する特典の付与を確実に円滑に行って顧客の満足度を向上させることができるという効果がある。

また、前記遊技情報信号には、大当たり信号と確率変動信号とを含み、遊技機から前記大当たり信号のみが入力された場合には、第1のテーブルデータを選択し、対応する遊技機から前記大当たり信号及び前記確率変動信号が入力された場合には、前記第1のテーブルデータよりも遊技者にとってより価値の高い特典を付与することが決定される確率が高く設定された第2のテーブルデータを選択していずれの特典を付与するか否かを決定するように構成したので、確率変動図柄での大当たりが発生した場合の顧客の満足度をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を適用して好適な遊技場システムの一例を示す説明図である。

【図2】本発明を適用して好適な遊技場システムの構成を示すブロック図である。

【図3】ポイント更新処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図4】遊技ポイントと表示情報等の関係を表す参照テーブルを示す表である。

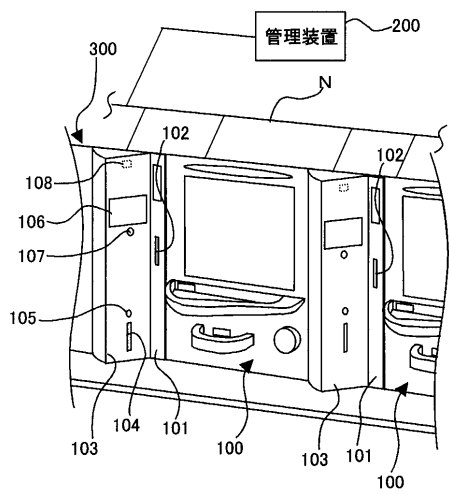
【図5】補助遊技用ユニットにおける変動表示の表示例を示す説明図である。

【図6】サービス決定処理の処理手順を示すフローチャートである。

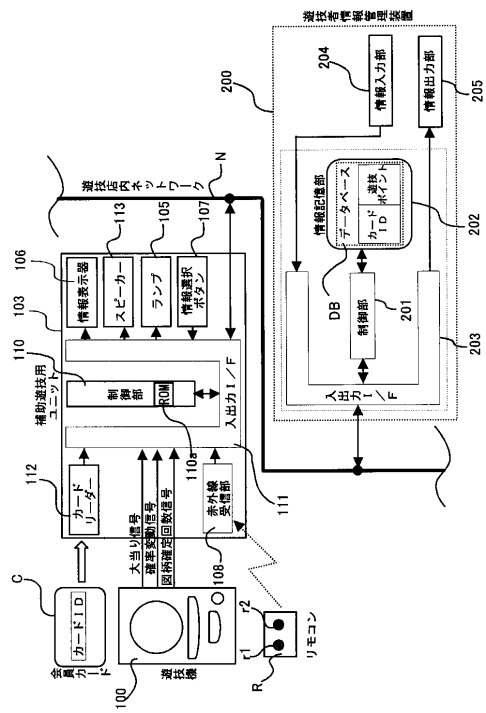
【符号の説明】

100	パチンコ遊技機	
101	C R 装置	
102	カード挿入口	
103	補助遊技用ユニット	
104	カード挿入口	
105	ランプ	
106	情報表示器	10
107	情報選択ボタン	
108	赤外線受信部	
110	制御部	
110a	ROM	
111	入出力インターフェイス (I / F)	
112	カードリーダー	
113	スピーカー	
200	遊技者情報管理装置	
201	制御部	
202	情報記憶部	20
203	入出力インターフェイス (I / F)	
204	情報入力部	
205	情報出力部	
300	島設備	
N	遊技店内ネットワーク	
C	会員カード	
R	リモコン操作装置	
r1 , r2	操作ボタン	

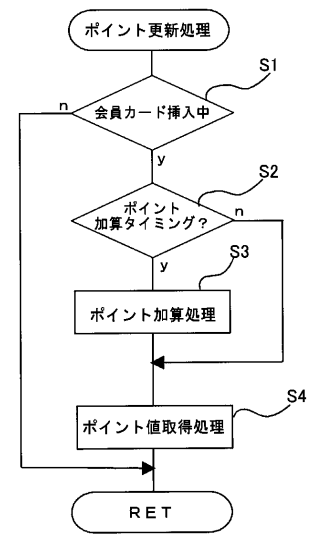
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

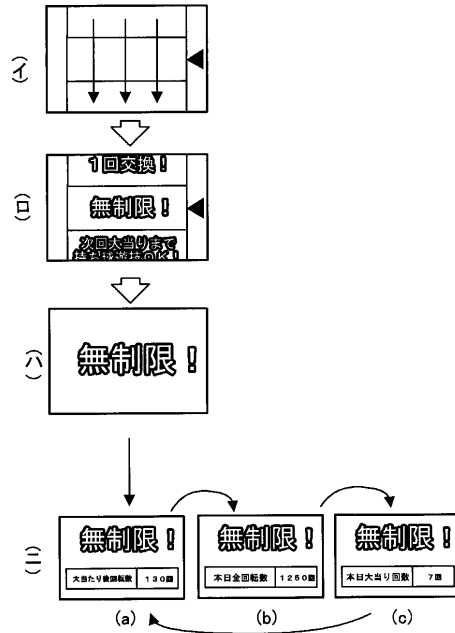
(a) 通常図柄での大当りの場合

遊技ポイント	表示情報	出現割合	減算ポイント
0～9	『1 回交換』	14 / 20	0
	『次回大当りまで持ち球遊技』	4 / 20	5
	『無制限』	2 / 20	10
10～29	『1 回交換』	10 / 20	0
	『次回大当りまで持ち球遊技』	7 / 20	5
	『無制限』	3 / 20	10
30～79	『1 回交換』	6 / 20	0
	『次回大当りまで持ち球遊技』	9 / 20	5
	『無制限』	5 / 20	10
80～	『1 回交換』	3 / 20	0
	『次回大当りまで持ち球遊技』	12 / 20	5
	『無制限』	5 / 20	10

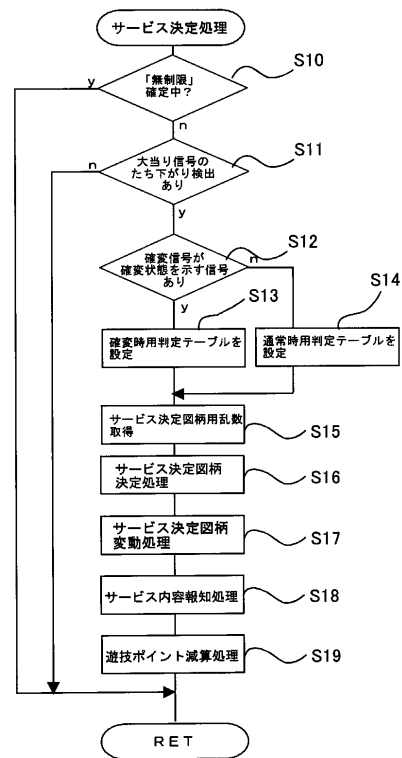
(b) 確変図柄での大当りの場合

遊技ポイント	表示情報	出現割合	減算ポイント
0～9	『次回大当りまで持ち球遊技』	10 / 20	5
	『無制限』	10 / 20	10
10～29	『次回大当りまで持ち球遊技』	8 / 20	5
	『無制限』	12 / 20	10
30～79	『次回大当りまで持ち球遊技』	4 / 20	5
	『無制限』	16 / 20	10
80～	『次回大当りまで持ち球遊技』	0 / 20	5
	『無制限』	20 / 20	10

【図 5】



【図 6】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平10-024168(JP,A)
特開平09-122347(JP,A)
特開平09-187549(JP,A)
特開平07-155443(JP,A)
特開平09-056914(JP,A)
特開平11-099262(JP,A)
特開2001-269476(JP,A)
特開平11-151370(JP,A)
特開2000-014917(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02