

(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2007-282902  
(P2007-282902A)

(43) 公開日 平成19年11月1日(2007.11.1)

(51) Int.CI.

**A 63 F**

5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 5 1 2 Z

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2006-114558 (P2006-114558)	(71) 出願人	000108937 ダイコク電機株式会社 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番 1号 名古屋国際センタービル2階
(22) 出願日	平成18年4月18日 (2006.4.18)	(74) 代理人	100071135 弁理士 佐藤 強
		(74) 代理人	100119769 弁理士 小川 清
		(72) 発明者	向山 幸治 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

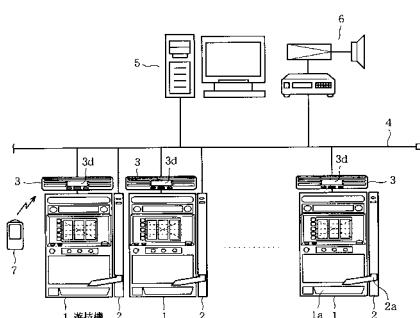
(54) 【発明の名称】遊技機用表示装置

## (57) 【要約】

【課題】遊技客間で、空き台整理作業が行われた遊技機に関連したトラブルが発生する事態を防止すること。

【解決手段】店内を巡回中の遊技場従業員が、少量のメダルやタバコなどで占有された状態にあるスロットマシン1を発見したときには、リモコン7の操作に応じて、当該スロットマシン1での遊技客を呼び出す店内放送を放送装置6を通じて行わせる。呼出ランプユニット3内の制御部は、呼出待機時間(5~10分程度)が経過するまでの期間は、リモコン7からの整理指令信号の受付を拒否した状態を呈するが、その呼出待機時間が経過したときには整理指令信号を受付可能な状態を呈する。この状態で、リモコン7から呼出ランプユニット3のリモコン受光部へ向けて整理指令信号を送信すると、制御部が、呼出ランプユニット3のデータ表示部3dに空き台整理済みメッセージを表示するようになる。

【選択図】図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技場内に設置された複数台の遊技機にそれぞれ対応して設けられる遊技機用表示装置において、

対応する遊技機において空き台整理作業が行われたことを示す空き台整理済みメッセージの表示指令を受け付ける空き台整理表示指令入力手段と、

この空き台整理表示指令入力手段が前記表示指令を受け付けたときに、前記空き台整理済みメッセージを表示する制御を行う表示制御手段と、  
を備えたことを特徴とする遊技機用表示装置。

**【請求項 2】**

前記遊技機での遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記表示制御手段は、前記空き台整理済みメッセージの表示制御を、その表示開始後に所定時間が経過したとき、または、対応する遊技機で遊技が開始されたときに終了すると共に、当該表示制御の終了後であっても、所定の初期化処理が行われるまでの期間は、前記操作手段の操作に応じて当該空き台整理済みメッセージを所定時間だけ表示する制御を実行することを特徴とする請求項1記載の遊技機用表示装置。

**【請求項 3】**

遊技客の呼出中を示す遊技客呼出中メッセージの表示指令を受け付ける呼出表示指令入力手段を備え、

前記表示制御手段は、前記呼出表示指令入力手段が前記遊技客呼出中メッセージの表示指令を受け付けたときに前記遊技客呼出中メッセージを表示し、この遊技客呼出中メッセージの表示を開始してから所定期間が経過した状態で前記空き台整理表示指令入力手段が前記空き台整理済みメッセージの表示指令を受け付けたときに、前記空き台整理済みメッセージの表示を開始することを特徴とする請求項1または2記載の遊技機用表示装置。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技場内に設置された遊技機毎に対応して設けられる表示装置に関する。

**【背景技術】****【0002】**

例えばパチンコホールのような遊技場においては、遊技機が不当に占有される行為（遊技機で遊技を行わないのに、当該遊技機に持ち物や遊技媒体などを残置して他の遊技客による遊技開始を阻止する行為）を禁止することによって、遊技機の稼動率ひいては売上高の向上を図ることが行われている。具体的には、遊技場従業員が店内を巡回し、少量の遊技媒体やタバコなどで占有された状態にある遊技機を発見したときには、当該遊技機での遊技客を店内放送により呼び出し、この呼び出し後に所定時間が経過しても遊技客が現れなかった場合には、その遊技機を所謂空き台と見なして占有物品（遊技媒体やタバコなど）を回収する作業、つまり、空き台整理作業を行い、これにより、不当占有状態にあった遊技機を遊技可能な状態に戻す、という遊技場運営を行っている。この場合、回収した占有物品は、遊技場内の景品交換カウンタなどで一時的に預かり、その後に所有者が現れた際に返却するようになっている。但し、遊技客が食事休憩などにより遊技を中断する場合には、これを許容するようにしてあり、このような許容状態を表示するために、従来では、遊技機と対応した位置に、当該遊技機での遊技客が食事休憩などの原因で遊技を中断している旨を文字や絵を利用して表示するようにした遊技場用表示装置を設けることが行われている（例えば、特許文献1参照）。

**【特許文献1】特開2001-346940号公報****【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

上述のような遊技場運営を、前記遊技場用表示装置を利用しながら行うことにより、不

10

20

30

40

50

当に占有された遊技機の排除を、遊技場及び遊技客間でのトラブル発生を極力抑制しながら実施することができる。しかしながら、従来のような表示装置を設けただけの構成では、空き台整理作業が行われた遊技機で新たに遊技を開始した遊技客（以下、新遊技客）と、空き台整理作業前に当該遊技機を占有していた遊技客（以下、旧遊技客）との間でトラブルが発生する可能性が高くなるという問題点があった。即ち、旧遊技客が、自身が占有しておいた遊技機へ戻った場合に、当該旧遊技客側では、空き台整理作業が行われた事実を認識していないため、新遊技客と旧遊技客との間で、遊技機の占有権や占有物品の処分などについていさかい（言い争い）が発生する可能性が高くなるという問題点があった。

#### 【0004】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、空き台整理作業が行われた遊技機に関連したトラブルが遊技客間で発生する事態を効果的に防止できるようになる遊技機用表示装置を提供することにある。10

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0005】

請求項1記載の発明によれば、遊技場従業員が、遊技媒体などの物品により不当に占有された状態にあった遊技機において空き台整理作業（占有物品を回収する作業）を行った場合には、その遊技機に対応した遊技機用表示装置の空き台整理表示指令入力手段に対して、空き台整理済みメッセージの表示指令を入力する。すると、空き台整理表示指令入力手段が上記表示指令を受け付けるようになり、これに応じて、表示制御手段が、対応する遊技機において空き台整理作業が行われたことを示す空き台整理済みメッセージを表示する制御を行うようになる。この結果、例えば、空き台整理作業が行われた遊技機で新たに遊技客が遊技を開始した後に、空き台整理作業前に当該遊技機を占有していた遊技客が戻ってきた場合、その遊技客は、上記のように表示された空き台整理済みメッセージに基づいて空き台整理作業が行われた事実を認識できるようになるから、遊技機の占有権などに関するトラブルが新旧遊技客間で発生する事態を効果的に防止できるようになる。20

#### 【0006】

請求項2記載の発明によれば、一旦表示された空き台整理済みメッセージは、その後に所定時間が経過したとき、または、対応する遊技機での遊技が開始されたときに表示されなくなるから、その表示が遊技客にとって目障りになる恐れがなくなる。また、このように空き台整理済みメッセージが表示されなくなった後でも、操作手段を操作することにより当該空き台整理済みメッセージを所定時間だけ表示できるから、新旧遊技客間でのトラブル発生を防止する上で有益になる。30

#### 【0007】

請求項3記載の発明によれば、空き台整理済みメッセージの表示は、遊技客の呼出中であることを示す遊技客呼出中メッセージの表示が開始されてから所定期間が経過したとき、つまり、空き台整理作業前に遊技機を占有していた遊技客の呼出を行った後に所定期間が経過したときに行われることになる。このため、当該遊技者と遊技場従業員との間でのトラブルが発生する可能性が低くなる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0008】

以下、本発明の一実施例について図面を参照しながら説明する。40

図1には遊技場内のシステム構成が概略的に示されている。この図1において、遊技場内には、複数台のスロットマシン1（遊技機に相当）が設置されていると共に、各スロットマシン1と隣接した状態で複数台のメダル貸出機2が設置されている。

#### 【0009】

スロットマシン1は、遊技が行われるのに応じて、少なくとも以下（1）～（6）に示すような信号を出力する構成となっており、これらの信号は、データ中継機能を備えた呼出ランプユニット3及びLAN4を通じて管理装置5へ送信される構成となっている。

#### 【0010】

（1）アウト信号（1メダル投入毎または1クレジットメダル消化毎に1パルス出力）50

- (2) セーフ信号(1メダル払出毎に1パルス出力)
- (3) ゲーム信号(1ゲーム開始毎に1パルス出力)
- (4) BIG信号(ビッグボーナス期間中にレベル信号出力)
- (5) REG信号(レギュラーボーナス期間中にレベル信号出力)
- (6) RT信号(リプレイタイムゲーム期間中にレベル信号出力)

また、メダル貸出機2は、貨幣の投入に応じて、その投入金額に応じた数のメダル(遊技媒体)を、スロットマシン1の下皿1aヘノズル2aを介して供給する構成となっており、投入金額を示す売上信号を、LAN4を通じて管理装置5へ送信するように構成されている。

#### 【0011】

管理装置5は、スロットマシン1及びメダル貸出機2から受信した信号に基づいて、遊技店内の全部のスロットマシン1についての遊技履歴データ(アウト数、セーフ数、差メダル数、ゲーム数、ビッグボーナス発生回数、レギュラーボーナス発生回数など)や、遊技店内の全部のメダル貸出機2についての貸出高データ(売上金額、割数など)を集計して格納するという周知のデータ集計機能を備えた構成となっている。

#### 【0012】

さらに、管理装置5は、LAN4に接続された遊技場用放送装置6に対して種々の放送指令を与えるようになっており、当該放送装置6は、その放送指令に応じて各種の自動音声メッセージを出力する構成となっている。尚、図示しないが、LAN4には、管理装置5とデータ授受を行う種々の遊技場用端末装置(遊技者向けの種々のデータを表示するための集中情報公開端末(例えばデータロボ(登録商標))、遊技者の獲得パチンコ玉を計数するためのパチンコ玉計数機、景品交換に使用するためのPOS端末など)が接続される。

#### 【0013】

呼出ランプユニット3は、図2に示すように、3段に配置されたビッグボーナス表示ランプ3a、レギュラーボーナス表示ランプ3b、呼出ランプ3c、例えばバックライト付きのカラー液晶パネルより成るデータ表示部3d、このデータ表示部3dによる表示内容を切換えるためのデータ切換ボタン3e(操作手段に相当)、呼出ボタン3f、リモコン受光部3gなどを備えた周知構成のもので、ボーナス発生状態の表示機能、呼出ボタン3fの操作に伴う呼び出し状態の表示機能、自身に対応したスロットマシン1での稼動データに基づいて作成した後述の遊技者向けデータの表示機能、スロットマシン1のためのデータ入出力インターフェースの機能などを備えた形態となっている。

#### 【0014】

リモコン7は、呼出ランプユニット3に設けられたリモコン受光部3gなどに向けて、赤外光を搬送波とした種々のリモコン信号を選択的に送信するためのものであり、例えば、図3に示すような形態とされている。即ち、図3において、リモコン7には、赤外線発光ダイオードを内蔵した送信ヘッド7a、「食事」ボタン7b、「占有」ボタン7c、「整理」ボタン7d、「客呼出」ボタン7e、「客交代」ボタン7f、「打止」ボタン7g、「呼出OFF」ボタン7h、「表示OFF」ボタン7iが設けられており、それらボタン7b~7iの各操作に応じて、種々のリモコン信号(食事中表示指令信号、占有表示指令信号、整理指令信号(空き台整理済みメッセージの表示指令に相当)、客呼出信号、客交代信号、打止信号、呼出オフ信号、表示オフ信号)の送信動作を行う構成となっている。

#### 【0015】

図4には、呼出ランプユニット3の電気的構成が機能ブロックの組み合わせにより概略的に示されている。この図1において、制御部8(空き台整理表示指令入力手段、表示制御手段、呼出表示指令入力手段に相当)は、CPU9、制御プログラムを記憶したROM10及びワーキングエリア用のRAM11などと共にマイクロコンピュータを構成するもので、この制御部8は、スロットマシン1からの出力信号(アウト信号、セーフ信号、ゲーム信号、BIG信号、REG信号、RT信号)を送受信部12により受信すると共に、

10

20

30

40

50

管理装置 5 との間での信号の送受信を当該送受信部 1 2 により行うようになっている。また、制御部 8 は、データ表示部 3 d での表示動作を制御すると共に、ランプ群（ビッグボーナス表示ランプ 3 a、レギュラーボーナス表示ランプ 3 b、呼出ランプ 3 c）の点滅制御を行う構成となっている。さらに、制御部 8 には、上記のようなスロットマシン 1 及び管理装置 5 からの出力信号、操作スイッチ群（データ切換ボタン 3 e、呼出ボタン 3 f）からの操作信号、リモコン受光部 3 g が受信したリモコン信号が入力される構成となっている。

#### 【 0 0 1 6 】

図 5 ~ 図 1 0 には、制御部 8 による制御内容のうち本発明の要旨に関係した部分が示され、図 1 1 及び図 1 2 には、データ表示部 3 d での遊技者向けデータ画面の表示例及び当該遊技者向けデータ中に挿入するメッセージ表示例が示されており、以下これらについて説明する。

#### 【 0 0 1 7 】

まず、図 1 1 には、データ表示部 3 d において表示される遊技者向けデータ画面が示されている。具体的には、この遊技者向けデータ表示画面には、以下（1）～（9）のような表示エリアが設定される。

#### 【 0 0 1 8 】

（1）ゲーム数表示エリア a：前回のボーナス（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）の終了時点から現在時点までのゲーム数（ボーナス間ゲーム数）がデジタル表示される。但し、ボーナスが未発生の時点では、当日の営業開始時点から現在時点までのゲーム数がボーナス間ゲーム数としてデジタル表示される。また、ボーナス発生中はカウントされず、そのボーナス終了時にリセットされる。

（2）累計ゲーム数表示エリア b：当日の累計ゲーム数（当日の前記ボーナス間ゲーム数の累計）がデジタル表示される。

（3）第 1 のボーナス発生回数表示エリア c：当日におけるビッグボーナス発生回数の累計値及びレギュラーボーナス発生回数の累計値がデジタル表示される。

（4）第 2 のボーナス発生回数表示エリア d：前日（非営業日は除く）におけるビッグボーナス発生回数及びレギュラーボーナス発生回数の累計値がデジタル表示される。

（5）第 3 のボーナス発生回数表示エリア e：前々日（非営業日は除く）におけるビッグボーナス発生回数及びレギュラーボーナス発生回数の累計値がデジタル表示される。

（6）最高記録表示エリア f：過去の営業日において記録されたビッグボーナス発生回数の最高値がデジタル表示される。

（7）継続中ゲーム数表示エリア g：「只今」の文字が表示されると共に、その文字と対応付けた状態で前回のボーナス終了時点（ボーナス未発生の状態では当日の営業開始時点）から現在時点までの期間におけるゲーム数（ボーナス間ゲーム数）が、1 目盛により 1 ~ 1 0 0 回を示すデータセットから成る棒グラフによって表示される。

（8）ボーナス間ゲーム数履歴表示エリア h：前回のボーナス終了時点から次回のボーナス発生時点までのボーナス間ゲーム数（初回のボーナス発生については、当日の営業開始時点から当該ボーナス発生時点までのゲーム数）についての履歴データが、過去 1 0 回分について 1 目盛により 1 ~ 1 0 0 回を示すデータセットから成る棒グラフによって表示される。また、棒グラフにより示される回数のゲームが実行されるのに応じて発生したボーナスの種類がビッグボーナスであったときには、当該棒グラフと対応付けた状態で「印が表示される。

（9）メッセージ表示エリア i：リモコン 7 または管理装置 5 からの表示指令に応じて、図 1 2 に示すような各種のメッセージを、例えば右方向から左方向へスクロール表示する。

#### 【 0 0 1 9 】

図 1 2 において、データ表示部 3 d の上記メッセージ表示エリア i に表示される各種のメッセージは、例えば、以下（a）～（e）に示すような内容のものである。

#### 【 0 0 2 0 】

10

20

30

40

50

(a) 食事休憩中メッセージ：遊技客が食事休憩により遊技を中断している状態を報知するためのメッセージであり、「食事休憩」の文字と、許容された休憩時間（最大で例えば30分）の「残り時間」が表示される。

(b) 食事休憩タイムオーバーメッセージ：「食事休憩タイムオーバー」の文字と、「タイムオーバー時間」（許容された休憩時間を過ぎた後の経過時間）が表示される。

(c) 非稼動占有中メッセージ：「非稼動占有」の文字と、非稼動占有状態（スロットマシン1が、その下皿1a内に少量のメダルやタバコなどを残置することにより占有された状態）を、遊技場従業員が発見した後の「経過時間」が表示される。

(d) 遊技客呼出中メッセージ：「遊技客呼出」の文字と、放送装置6を通じた店内放送により遊技客の呼び出しを行った後の「経過時間」が表示される。

(e) 空き台整理済みメッセージ：「空き台整理時刻」の文字と、空き台整理作業（非稼動占有状態にあるスロットマシン1での遊技客を、放送装置6を通じた店内放送により呼び出し、この呼び出し後に所定の呼出待機時間（例えば5～10分程度）が経過しても遊技客が現れなかった場合には、そのスロットマシン1を所謂空き台と見なして占有物品（メダルやタバコなど）を回収する作業）を行った「時刻」と、「所持品はカウンタで保管中です」の文字とが表示される。

#### 【0021】

さて、以下においては、呼出ランプユニット3の制御部8での制御内容（図5～図10）について、関連した作用と共に説明する。

図5には、制御部8により制御内容のうち、本発明の要旨に関係した部分についての全体の流れが示される。即ち、この図5に示すように、制御部8は、表示データ更新処理ルーチンR1、非稼動占有表示処理ルーチンR2、客呼出表示処理ルーチンR3、空き台整理処理ルーチンR4、メッセージ消去処理ルーチンR5を反復実行する構成となっている。また、制御部8は、データ切換ボタン3eが操作されたときに、図10に示すような内容の割込み処理ルーチンを実行する構成となっている。

#### 【0022】

上記表示データ更新処理ルーチンR1の内容については図示しないが、この処理ルーチンR1では、データ表示部3d中のゲーム数表示エリアa、累計ゲーム数表示エリアb、第1のボーナス発生回数表示エリアc及び継続中ゲーム数表示エリアgの各表示データを、スロットマシン1からのゲーム信号、BIG信号、REG信号に基づいて更新する制御を行うと共に、データ表示部3d中の第2のボーナス発生回数表示エリアd、第3のボーナス発生回数表示エリアe、最高記録表示エリアf及びボーナス間ゲーム数履歴表示エリアhの各表示データを、対応するスロットマシン1に係る遊技履歴データ（これは管理装置5から取得する）に基づいて更新する制御を行うものである。

#### 【0023】

図6には、非稼動占有表示処理ルーチンR2の内容が示されている。この処理ルーチンR2では、リモコン7の「占有」ボタン7cの操作による占有表示指令信号の入力の有無を判断し（ステップA1）、非入力状態ではそのままリターンする。これに対して、占有表示指令信号が入力されたときには、データ表示部3dのメッセージ表示エリアiに、非稼動占有中メッセージ（図12(c)参照）を表示し（ステップA2）、この後に、占有監視タイマをスタートさせるステップA3を実行した後にリターンする。この場合、占有監視タイマは、前記空き台整理作業開始までの限度時間（この時間は予め10～15分程度に設定されている）が経過したときにタイムアップする構成となっている。また、図示しないが、上記のような非稼動占有中メッセージの表示状態で占有監視タイマがスタートされたときには、そのメッセージ中の「経過時間」を示す数値が、占有監視タイマの計時動作の進行に応じて分単位でインクリメントされる構成となっている。

#### 【0024】

図7には、客呼出表示処理ルーチンR3の内容が示されている。この処理ルーチンR3では、前記占有監視タイマがタイムアップしたか否かを判断し（ステップB1）、タイムアップしていない状態（前記非稼動占有中メッセージの表示開始後において前記限度時間

(10 ~ 15分)が経過していない状態)では、そのままリターンする。これに対して、占有監視タイマがタイムアップしたときには、データ表示部3dのメッセージ表示エリアiに、遊技客呼出中メッセージ(図12(d)参照)を表示し(ステップB2)、この後に、自身に対応したスロットマシン1の台番号情報を含む呼出指令信号を管理装置5へ送信するステップB3、客呼出タイマをスタートさせるステップB4を順次実行した後にリターンする。

#### 【0025】

この場合、客呼出タイマは、スタート後に予め決められた呼出後待機時間(5~10分程度)が経過したときにタイムアップする構成となっており、そのタイムアップを示す信号が、請求項3記載の発明でいう「遊技客呼出中メッセージの表示指令」に相当することになる。また、図示しないが、上記のような遊技客呼出中メッセージの表示状態で客呼出タイマがスタートされたときには、そのメッセージ中の「経過時間」を示す数値が、客呼出タイマの計時動作の進行に応じて分単位でインクリメントされる構成となっている。

#### 【0026】

ここで、上記呼出指令信号を受信した管理装置5にあっては、放送装置6に対して、当該呼出指令信号中の台番号情報を含む客呼出放送指令を与えるものであり、放送装置6では、例えば「番台で遊技中のお客様、至急遊技台までお戻りください」というような自動音声メッセージによる遊技客呼出放送(店内放送)を行う。尚、上記自動音声メッセージ中の「番台」は、上記呼出指令信号中の台番号情報に対応する。

#### 【0027】

図8には、空き台整理処理ルーチンR4の内容が示されている。この処理ルーチンR4では、前記客呼出タイマがタイムアップしたか否か(つまり、遊技客呼出中メッセージの表示を開始してから所定期間が経過したか否か)を判断し(ステップC1)、タイムアップしていない状態(前記遊技客呼出放送の実行後において前記呼出後待機時間(5~10分)が経過していない状態)では、そのままリターンする。これに対して、客呼出タイマがタイムアップしたときには、リモコン7の「整理」ボタン7dの操作による整理指令信号の入力の有無を判断する(ステップC2)。この場合、整理指令信号の非入力状態ではそのままリターンするが、整理指令信号が入力されたときには、データ表示部3dのメッセージ表示エリアiに、空き台整理済みメッセージ(図12(e)参照)を表示し(ステップC3)、この後に、空き台整理情報を記憶するステップC4、空き台表示タイマをスタートさせるステップC5を順次実行した後にリターンする。尚、空き台表示タイマは、上記空き台整理済みメッセージの表示時間を制御するためのもので、具体的に図示しないが、制御部8は、この空き台表示タイマが設定時間(例えば30分)経過後にタイムアップしたときに、メッセージ表示エリアiの表示内容を初期化する制御を行う構成となっている。また、上記空き台整理情報は、当日の営業が終了するまでの期間だけ保持されるものであり、営業終了後には所定の初期化処理(例えば電源遮断)により消去される。

#### 【0028】

図9には、メッセージ消去処理ルーチンR5の内容が示されている。この処理ルーチンR5では、データ表示部3dのメッセージ表示エリアiに前記食事休憩中メッセージ、非稼動占有中メッセージ、遊技客呼出中メッセージの何れかが表示されているか否かを判断し(ステップD1)、それらメッセージの何れかを表示中であった場合には、対応したスロットマシン1からのゲーム信号の入力の有無を判断する(ステップD2)。

#### 【0029】

上記ゲーム信号の非入力状態、つまり対応したスロットマシン1での遊技が再開されていない状態では、そのままリターンするが、ゲーム信号が入力されたときには、メッセージ表示エリアiに表示中のメッセージを消去するステップD3を実行した後にリターンする。

#### 【0030】

また、前記食事休憩中メッセージ、非稼動占有中メッセージ、遊技客呼出中メッセージ

10

20

30

40

50

の非表示状態（ステップD1で「NO」と判断される状態）では、リモコン7の「表示OFF」ボタン7iの操作による表示オフ信号の入力の有無を判断する（ステップD4）。表示オフ信号の非入力状態ではそのままリターンするが、表示オフ信号が入力されたときには前記メッセージ消去ステップD3を実行した後にリターンする。

#### 【0031】

図10に示した割込み処理ルーチンは、データ切換ボタン3eが操作されたとき（ステップE1で「YES」）に開始されるものであり、開始後には空き台整理情報の有無を判断する（ステップE2）。空き台整理情報がなかった場合（つまり、対応するスロットマシン1で空き台整理作業が行われたことがない場合）には、データ表示部3dの累計ゲーム数表示エリアbに、前日における累計ゲーム数及び前々日における累計ゲーム数を所定時間（例えば3秒間）ずつ表示するステップE4を実行した後にリターンする。これに対して、空き台整理情報があった場合には、データ表示部3dのメッセージ表示エリアiに、空き台整理済みメッセージ（図12（e）参照）を所定時間（例えば5秒間）だけ表示するステップE3及び前記ステップE4を順次実行した後にリターンする。

#### 【0032】

尚、上記のような制御部8による制御内容の説明では、リモコン7からのリモコン信号のうち、占有表示指令信号、整理指令信号及び表示オフ指令信号を受信したときの制御内容についてのみ言及したが、制御部8は、他のリモコン信号（食事中表示指令信号、客呼出信号、客交代信号、打止信号、呼出オフ信号）を受信したときにも所定の制御動作を実行することは勿論である。

#### 【0033】

具体的には、制御部8は、「食事」ボタン7bの操作による食事中表示指令信号が入力されたときには、データ表示部3dのメッセージ表示エリアiに、食事休憩中メッセージ（図12（a）参照）を表示し、そのメッセージ内の「残り時間」（初期値は、許容された休憩時間に対応した30分）を時間の経過と共に分単位でデクリメントする。この「残り時間」が零になったときには、上記メッセージ表示エリアiに、食事休憩タイムオーバーメッセージ（図12（b）参照）を表示し、そのメッセージ内の「タイムオーバー時間」（初期値は0分）を時間の経過と共に分単位でインクリメントする。

#### 【0034】

また、制御部8は、「客呼出」ボタン7eの操作による客呼出信号が入力されたときには、自身に対応したスロットマシン1の台番号情報を含む客呼出要請信号を管理装置5へ送信する。この場合、客呼出要請信号を入力した管理装置5では、放送装置6に対して、当該客呼出要請信号中の台番号情報を含む客呼出放送指令を与えるものであり、放送装置6では、例えば「番台で遊技中のお客様、至急遊技台までお戻りください」というような自動音声メッセージによる遊技客呼出放送を行う。尚、上記自動音声メッセージ中の「番台」は、上記客呼出要請信号中の台番号情報に対応する。さらに、制御部8は、上記遊技客呼出放送の実行後には、メッセージ表示エリアiに、遊技客呼出中メッセージ（図12（d）参照）を表示し、そのメッセージ内の「経過時間」（初期値は0分）を時間の経過と共に分単位でインクリメントする。

#### 【0035】

制御部8は、「客交代」ボタン7fの操作による客交代信号が入力されたときには、自身に対応したスロットマシン1の台番号情報を含む客交代済み信号を管理装置5へ送信する。この場合、客交代済み信号を入力した管理装置5では、客交代タイミングを示す情報を遊技履歴データ中に記録する。

#### 【0036】

制御部8は、「打止」ボタン7gの操作による打止信号が入力されたときには、自身に対応したスロットマシン1の台番号情報を含む打止発生信号を管理装置5へ送信する。この場合、打止発生信号を入力した管理装置5では、そのスロットマシン1に係る所定の打止処理を実行すると共に、打止発生を示す情報を遊技履歴データ中に記録する。

#### 【0037】

10

20

30

40

50

制御部 8 は、「呼出 OFF」ボタン 7 h の操作による呼出オフ信号が入力されたときは、呼出ランプ 3 c による呼出動作を強制終了させる。

要するに、制御部 8 において上述のような制御が行われる結果、以下に述べるような作用・効果が得られることになる。

#### 【 0 0 3 8 】

即ち、店内を巡回中の遊技場従業員が、少量のメダルやタバコなどで占有された状態にあるスロットマシン 1 を発見したときには、自身が携帯するリモコン 7 から、当該スロットマシン 1 に対応した呼出ランプユニット 3 のリモコン受光部 3 g へ向けて占有表示指令信号を送信する操作（「占有」ボタン 7 c の操作）を行う。すると、呼出ランプユニット 3 内の制御部 8 が、上記占有表示指令信号を受け付けて、データ表示部 3 d のメッセージ表示エリア i に非稼動占有中メッセージ（図 12 (c) 参照）を表示するようになる。このようなメッセージ表示状態は、占有監視タイマに設定された限度時間（10 ~ 15 分程度）が経過するまで、若しくは、その限度時間が経過する前にスロットマシン 1 での遊技が開始されたとき、つまり当該スロットマシン 1 を占有状態にした遊技客が戻ったときまで継続される。10

#### 【 0 0 3 9 】

この場合、上記限度時間が経過する前に遊技客が戻らなかったときには、制御部 8 が、データ表示部 3 d のメッセージ表示エリア i に遊技客呼出中メッセージ（図 12 (d) 参照）を表示すると共に、自身に対応したスロットマシン 1 の台番号情報を含む呼出指令信号を管理装置 5 へ送信するようになり、これに応じて、上記スロットマシン 1 を占有状態にした遊技客を呼び出す店内放送が放送装置 6 により行われるようになる。20

#### 【 0 0 4 0 】

また、制御部 8 は、上記のような遊技客呼出中メッセージの表示開始タイミングで客呼出タイマをスタートさせるようになる。この場合、制御部 8 は、客呼出タイマに設定された呼出待機時間（5 ~ 10 分程度）が経過するまでの期間は、リモコン 7 からの整理指令信号の受付を拒否した状態（図 8 のステップ C 1 で「NO」と判断する状態）を呈するようになるが、その呼出待機時間が経過したとき（タイムアップしたとき）には、リモコン 7 からの整理指令信号を受付可能な状態（上記ステップ C 1 で「YES」と判断する状態）を呈するようになる。このように、呼び出し待機時間が経過したときに限って空き台整理を可能にすることで、空き台整理の濫用を防止することができる。30

#### 【 0 0 4 1 】

従って、この状態から、呼出ランプユニット 3 のリモコン受光部 3 g へ向けてリモコン 7 から整理指令信号を送信する操作（「整理」ボタン 7 d の操作）が行われると、制御部 8 が、上記整理指令信号を受け付けて、データ表示部 3 d のメッセージ表示エリア i に空き台整理済みメッセージ（図 12 (e) 参照）を表示するようになる。このようなメッセージ表示が表示される結果、例えば、空き台整理作業が行われたスロットマシン 1 で新たな遊技客が遊技を開始した後に、空き台整理作業前に当該スロットマシン 1 を占有していた遊技客が戻ってきた場合、その遊技客は、上記のように表示された空き台整理済みメッセージに基づいて空き台整理作業が行われた事実を認識できるようになるから、スロットマシン 1 の占有権などに關したトラブルが新旧遊技客間で発生する事態を効果的に防止できるようになる。40

#### 【 0 0 4 2 】

この場合、一旦表示された空き台整理済みメッセージは、その後に所定時間（30分）が経過したときに表示されなくなるから、その表示が遊技客にとって目障りになる恐れがなくなる。また、このように空き台整理済みメッセージが表示されなくなった後でも、データ切換ボタン 3 e を操作することにより当該空き台整理済みメッセージを所定時間だけ表示できるから、新旧遊技客間でのトラブル発生を防止する上で有益になる。

#### 【 0 0 4 3 】

さらに、空き台整理済みメッセージの表示は、遊技客の呼出中であることを示す遊技客呼出中メッセージの表示が開始されてから所定期間が経過したとき（つまり、客呼出タイ50

マに設定された呼出待機時間が経過したとき)に行われることになる。このため、当該遊技者(空き台整理作業前に当該スロットマシン1を占有していた遊技客)と遊技場従業員との間でのトラブルが発生する可能性が低くなる。

#### 【0044】

(その他の実施の形態)

本発明は上記し且つ図面に示した実施例に限定されるものではなく、例えば以下に述べるような変形或いは拡大が可能である。

空き台整理済みメッセージの表示状態は、その後に対応するスロットマシン1で遊技が開始されたときに終了する構成であっても良い。

パチンコ台などの他の形態の遊技機に対応して設けられる表示装置(呼出ランプユニット)を対象としても良い。10

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0045】

【図1】本発明の一実施例を示す遊技場内システムの全体構成図

【図2】呼出ランプユニットの正面図

【図3】リモコンの正面図

【図4】呼出ランプユニットの電気的構成を示す機能ブロック図

【図5】制御部による制御内容を示すフローチャート(その1)

【図6】制御部による制御内容を示すフローチャート(その2)

【図7】制御部による制御内容を示すフローチャート(その3)

【図8】制御部による制御内容を示すフローチャート(その4)

【図9】制御部による制御内容を示すフローチャート(その5)

【図10】制御部による制御内容を示すフローチャート(その6)

【図11】データ表示部での表示例を示す図

【図12】メッセージ表示例を示す図

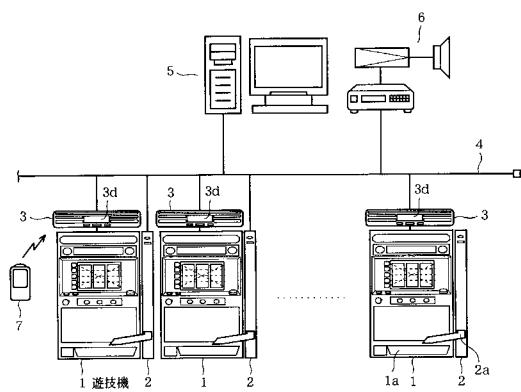
#### 【符号の説明】

#### 【0046】

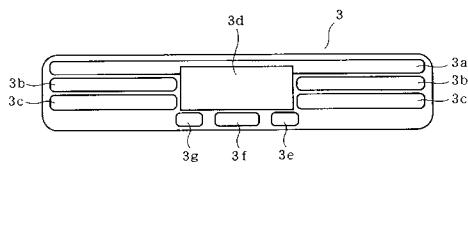
1はスロットマシン1(遊技機)、3は呼出ランプユニット、5は管理装置、6は遊技場用放送装置、7はリモコン、3eはデータ切換ボタン(操作手段)、8は制御部(空き台整理表示指令入力手段、表示制御手段、呼出表示指令入力手段)を示す。20

30

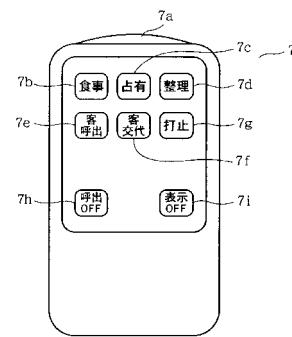
【図1】



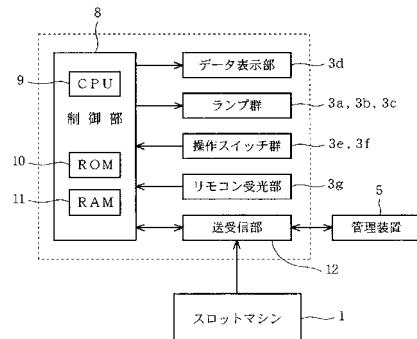
【図2】



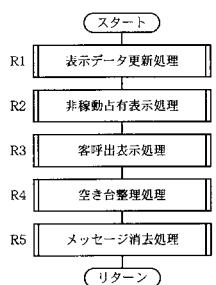
【図3】



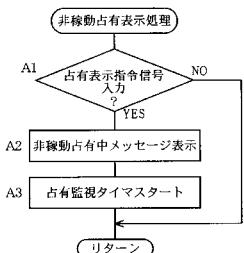
【図4】



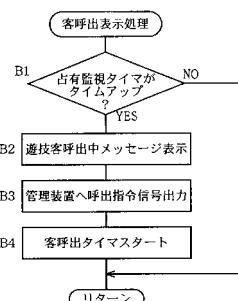
【図5】



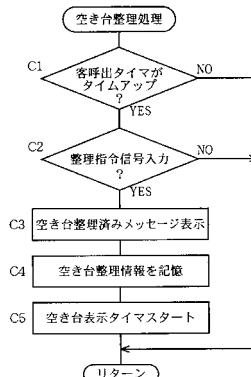
【図6】



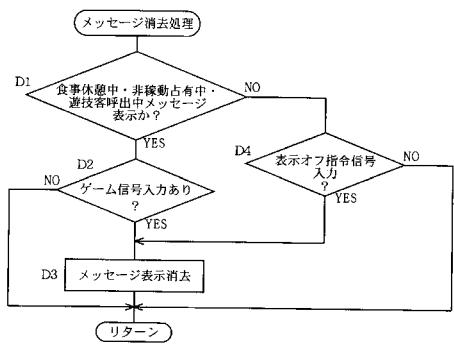
【図7】



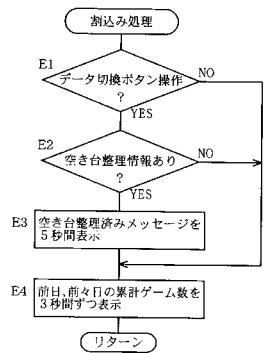
【図8】



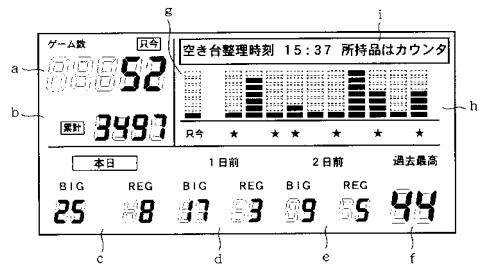
【 四 9 】



【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

- (a) 食事休憩中メッセージ  
食事休憩 残り〇〇分

(b) 食事休憩タイムオーバーメッセージ  
食事休憩 タイムオーバー 〇〇分経過

(c) 非稼動占有中メッセージ  
非稼動占有 〇〇分経過

(d) 遊客呼出中メッセージ  
遊客呼出 〇〇分経過

(e) 空き台整理済みメッセージ  
空き台整理時刻 〇〇：〇〇 所持品は…