(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3629280号
(P3629280)
(45)発行日　平成17年3月16日(2005.3.16)　(24)登録日　平成16年12月17日(2004.12.17)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 7/02　A63F 7/02 332Z
A63F 7/02 350Z

請求項の数 2　(全 32 頁)

(21)出願番号　特願平5-274614
(22)出願日　平成5年11月2日(1993.11.2)
(65)公開番号　特開平7-124319
(43)公開日　平成7年5月16日(1995.5.16)
審査請求日　平成12年11月2日(2000.11.2)

早期審査対象出願

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地
(74)代理人　100064746
弁理士　深見　久郎
(74)代理人　100085132
弁理士　森田　俊雄
(74)代理人　100095418
弁理士　塚本　豊
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１丁目１６４番地の５

審査官　▲吉▼川　康史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機の管理装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
表示状態が変化可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め複数種類定められた特定の識別情報の組合せのいずれかになったことを条件として所定の遊技価値が付与可能な特定遊技状態となる遊技機を管理する遊技機の管理装置であって、
前記複数種類の特定の識別情報の組合せのうち、予め定められた特別遊技に対応する所定の第１の特定の識別情報の組合せを設定する第１設定手段と、
前記複数種類の特定の識別情報の組合せのうち、前記特別遊技を終了させる所定の第２の特定の識別情報の組合せを設定する第２設定手段と、
前記遊技機から出力される、前記特定の識別情報の組合せの種類を示す情報を入力する情報入力部と、
前記情報入力部への前記第１の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力に基づいて、前記特別遊技が開始したと判定する特別遊技開始判定手段と、
前記情報入力部への前記第２の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力、または、前記特別遊技を終了させるための操作スイッチからの検出信号の入力のいずれか一方の条件の成立で、前記特別遊技が終了したと判定する特別遊技終了判定手段と、
前記特別遊技開始判定手段により特別遊技が開始したと判定されてから、前記特別遊技終了判定手段により特別遊技が終了したと判定されるまでの間の前記特定遊技状態の発生回数を集計する集計手段と、
該集計手段の集計結果を出力する出力手段とを含むことを特徴とする、遊技機の管理装置

。
【請求項２】
前記特別遊技終了判定手段は、さらに、記録媒体の記録情報により特定される残高を使用して遊技媒体を貸与する記録媒体処理装置から出力される売上信号が入力されたことに基づいて、前記特別遊技が終了したと判定することを特徴とする、請求項１に記載の遊技機の管理装置。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明はパチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機の管理装置に関する。詳しくは、表示状態が変化可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め複数種類定められた特定の識別情報の組合せのうちのいずれかになったことを条件として所定の遊技価値が付与可能な特定遊技状態となる遊技機を管理する遊技機の管理装置に関する。
【０００２】
【従来の技術】
従来より、遊技場には、表示状態が変化可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め複数種類定められた特定の識別情報の組合せのうちのいずれかになったことを条件として所定の遊技価値が付与可能な特定遊技状態となる遊技機が設置されていた。
【０００３】
一方、遊技場においては、遊技者に特別のサービスを施すために前記複数種類の特定の識別情報の組合せのうちに所定の第１の特定の識別情報を予め定め、その第１の特定の識別情報の組合せによって特定遊技状態が発生した場合には、その特定遊技状態の発生に伴って遊技者に付与された有価価値を景品交換することなく引続き遊技に使用できる持玉遊技や、遊技機による確率変動制御の実行により特定遊技状態が発生する確率が向上される確率変動状態等の特典を遊技者に与え、遊技者に特別のサービスを施すようにしていた。その場合には、前記複数種類の特定の識別情報の組合せのうちの所定の第２の特定の識別情報で特定遊技状態が発生するまでの間、持玉遊技や確率変動状態等の特典が与えられた特別遊技を許容していた。
【０００４】
【発明が解決しようとする課題】
一方、遊技場においては、その遊技機における売上が多いか少ないかを集計するべく、たとえば遊技場にとって有利となる情報と不利となる情報とを集計してその両者の差を算出していた。ところが、前述した特別遊技を付与する場合においては、特別遊技の継続回数をも極力正確に集計したいというニーズが生じる。
【０００５】
本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであって、その目的は、特別遊技の継続回数を極力正確に集計可能な遊技機の管理装置を提供することである。
【０００６】
【課題を解決するための手段】
請求項１に記載の本発明は、表示状態が変化可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め複数種類定められた特定の識別情報の組合せのいずれかになったことを条件として所定の遊技価値が付与可能な特定遊技状態となる遊技機を管理する遊技機の管理装置であって、
前記複数種類の特定の識別情報の組合せのうち、予め定められた特別遊技に対応する所定の第１の特定の識別情報の組合せを設定する第１設定手段と、
前記複数種類の特定の識別情報の組合せのうち、前記特別遊技を終了させる所定の第２の特定の識別情報の組合せを設定する第２設定手段と、
前記遊技機から出力される、前記特定の識別情報の組合せの種類を示す情報を入力する情報入力部と、

前記情報入力部への前記第１の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力に基づいて、前記特別遊技が開始したと判定する特別遊技開始判定手段と、
前記情報入力部への前記第２の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力、または、前記特別遊技を終了させるための操作スイッチからの検出信号の入力のいずれか一方の条件の成立で、前記特別遊技が終了したと判定する特別遊技終了判定手段と、
前記特別遊技開始判定手段により特別遊技が開始したと判定されてから、前記特別遊技終了判定手段により特別遊技が終了したと判定されるまでの間の前記特定遊技状態の発生回数を集計する集計手段と、
該集計手段の集計結果を出力する出力手段とを含むことを特徴とする。
請求項２に記載の本発明は、請求項１に記載の発明の構成に加えて、前記特別遊技終了判定手段は、さらに、記録媒体の記録情報により特定される残高を使用して遊技媒体を貸与する記録媒体処理装置から出力される売上信号が入力されたことに基づいて、前記特別遊技が終了したと判定することを特徴とする。
【０００７】
【作用】
請求項１に記載の本発明によれば、第１設定手段の働きにより、複数種類の特定の識別情報の組合せのうち、予め定められた特別遊技に対応する所定の第１の特定の識別情報の組合せが設定される。第２設定手段の働きにより、前記複数種類の特定の識別情報の組合せのうち、前記特別遊技を終了させる所定の第２の特定の識別情報の組合せが設定される。前記遊技機から出力される、前記特定の識別情報の組合せの種類を示す情報が情報入力部に入力される。前記情報入力部への前記第１の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力に基づいて、特別遊技開始判定手段の働きにより、前記特別遊技が開始したと判定される。前記情報入力部への前記第２の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力、または、前記特別遊技を終了させるための操作スイッチからの検出信号の入力のいずれか一方の条件の成立で、特別遊技終了判定手段の働きにより、前記特別遊技が終了したと判定される。集計手段の働きにより、前記特別遊技開始判定手段により特別遊技が開始したと判定されてから、前記特別遊技終了判定手段により特別遊技が終了したと判定されるまでの間の前記特定遊技状態の発生回数が集計される。出力手段の働きにより、前記集計手段の集計結果が出力される。
請求項２に記載の本発明によれば、請求項１に記載の作用に加えて、前記特別遊技終了判定手段のさらなる働きにより、記録媒体の記録情報により特定される残高を使用して遊技媒体を貸与する記録媒体処理装置から出力される売上信号が入力されたことに基づいて、前記特別遊技が終了したと判定される。
【０００８】
【発明の実施例】
【０００９】
図１は、遊技機の一例の第１種のパチンコ遊技機１およびカード処理機１２を示す正面図である。
【００１０】
パチンコ遊技機１の左右方向１側部（図面では左側）にはカード処理機１２がパチンコ遊技機１に対し分離可能な状態で設けられている。図中１３はカード利用可表示器であり、カード処理機１２が作動中でカードを使用しての玉貸が可能である旨を点灯表示するためのものである。カード処理機１２にはカードリーダライタが内蔵されており、カード挿入・排出口１７からカードを挿入すればそのカードに記録されている記録情報がカードリーダライタにより読取られる。その読取られたカード情報に含まれている挿入時のカード残額が残額表示器（カード残高表示器）７により表示される。このカード処理機１２には、ＣＰＵ，ＲＯＭ．ＲＡＭ等が内蔵されたカード処理機制御部２１（第４参照）が設けられており、このカード処理機制御部２１によりカード処理機１２全体が制御される。また、カード処理機１２には、接続方向表示器１５が設けられており、カード処理機１２側で予め設定された接続方向の表示器が点灯表示され、遊技者がカード挿入時にどちらの遊技機

で遊技が可能かが判断できる。

【００１１】

遊技者がパチンコ遊技機１により遊技を行ないたい場合には、カード残額等の遊技者所有の有価価値が記録されている記録媒体の一例のカードをカード挿入・排出口１７に挿入する。その挿入されたカードが適正でかつカード残額が残っている場合で玉貸操作が可能な場合には、遊技者が玉貸ボタン９を押圧操作することにより、カード処理機１２側からパチンコ遊技機１側の払出制御マイクロコンピュータに玉払出指令信号が出力される。すると、後述するたとえばロータリースイッチ等からなる玉貸額設定スイッチ２２（図４参照）によって予め設定されている１回の玉貸操作により払出される貸玉額（以下、単に貸玉額という）分の遊技玉（パチンコ玉）が打球供給皿６内に払出される。そして貸玉額分のパチンコ玉の払出が終了した段階でカード処理機１２内に挿入されているカードのカード残額が貸玉額分減額更新される。

【００１２】

図中８は返却ボタンであり、遊技者に押圧操作されることにより、カード処理機１２内に挿入されているカードがカード挿入・排出口１７から遊技者側に返却される。カード挿入時のカード残額と、玉貸が行なわれ減額更新された後のカードの残額とが打球供給皿６に設けられている残金額表示器（カード残高表示器）７により表示される。打球供給皿６内にパチンコ玉が払出された状態で遊技者が打球操作ハンドル３を操作すれば、パチンコ玉が１個ずつ遊技盤１００前面に形成されている遊技領域１０１内に打込まれる。遊技領域１０１には、複数種類の識別情報が可変表示可能な可変表示装置１０２が設けられている。遊技領域１０１には、さらに普通図柄用始動口１０７と特別図柄用始動口１０９とが設けられている。この普通図柄用始動口１０７に進入したパチンコ玉は下方に通過して再度遊技領域１０１内に放出され、その通過玉が始動通過玉検出スイッチ１０８により検出される。この普通図柄用始動口１０７は、上方から進入したパチンコ玉が遊技盤の裏面側に導かれて入賞玉となる入賞口で構成してもよい。この始動通過玉検出スイッチ１０８の検出出力に基づいて可変表示装置１０２の普通図柄表示部１０４が可変開始された後停止制御される。この普通図柄表示部１０４は、０～９の１０種類の識別情報を可変表示するものであり、その停止時の表示結果が予め定められた特定の識別情報（たとえば７７等の１０通りのゾロ目）となれば、普通可変入賞球装置１１０の左右一対の可動部材１１１が開成して打玉が入賞容易な遊技者にとって有利な第１の状態となる。この普通可変入賞球装置１１０は、通常時は可動部材１１１が閉成して打玉が入賞困難な遊技者にとって不利な第２の状態となっているが、普通図柄表示部１０４の表示結果が前記特定の識別情報となれば、ソレノイド１１２が励磁されて第１の状態となる。

【００１３】

遊技領域１０１内に打込まれたパチンコ玉が特別図柄用始動口１０９あるいは第１の状態となっている普通可変入賞球装置１１０内に入賞すれば、その始動入賞玉が始動入賞玉検出スイッチ１１３により検出され、その検出信号に基づいて可変表示装置１０２の特別図柄表示部１０３が可変開始された後、左図柄，右図柄，中図柄の順に停止制御される。この特別図柄表示部１０３は、たとえば、液晶表示器の表示画面で構成されており、０～９，Ａ～Ｅの１５種類の識別情報を可変表示するものであり、その停止時の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せ（たとえば７７７等の１５通りのゾロ目）となれば、特定遊技状態が発生して特別可変入賞球装置１１４の開閉板１１６を開成して打玉が入賞しやすい遊技者にとって有利な第１の状態とする大当り時の制御が行なわれる。この特別可変入賞球装置１１４は、通常時は開閉板１１６が閉成した打玉が入賞不可能または入賞困難な遊技者にとって不利な第２の状態となっているが、特別図柄表示部１０３の表示結果が特定の識別情報の組合せとなれば、ソレノイド１１７が励磁されて第１の状態となる。この大当りに伴なう特別可変入賞球装置１１４の第１の状態は、所定時間（たとえば３０秒間）の経過あるいは打玉の入賞開口１１５への所定個数（たとえば１０個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了して第２の状態となる。この入賞開口１１５内に入賞したパチンコ玉は、１０カウント検出スイッチ１２０により検出され、

その検出個数が入賞個数表示器１２１により表示される。一方、入賞開口１１５内のある箇所には特定入賞領域（Ｖポケット）１１８が設けられており、第１の状態となっている特別可変入賞球装置１１４内に進入したパチンコ玉がこの特定入賞領域（Ｖポケット）１１８に入賞すれば、その特定入賞玉が特定入賞玉検出スイッチ１１９により検出され、特別可変入賞球装置１１４のその回の第１の状態の終了するのを待って再度特別可変入賞球装置１１４が第１の状態に駆動制御される繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数はたとえば１６回と定められている。

【００１４】

特別図柄表示部１０３が可変表示している最中に打玉が特別図柄用始動口１０９あるいは普通可変入賞球装置１１０内に入賞すれば、その始動入賞が記憶されて、特別図柄表示部１０３が可変停止した後再度可変開始できる状態になってから前記始動入賞記憶に基づいて特別図柄表示部１０３が再度可変開始される。この始動入賞記憶の上限値はたとえば「４」と定められおり、現時点における始動入賞記憶個数が始動記憶表示器１０５により表示される。この始動入賞記憶の上限を超えて入賞した始動入賞玉は無視されて可変表示装置１０２の可変表示制御には利用されない。一方、特別図柄表示部１０３の表示結果が大当りの発生しない図柄でかつ中図柄が「３」または「７」の場合には、始動入賞によらずもう１度可変表示装置１０２が可変表示される再ゲームが行なわれる。特別図柄表示部１０３の可変停止時の表示結果が、予め定められた特別の識別情報の組合せ（たとえば３３３，７７７）で特定遊技状態が発生すれば、以降の特定遊技状態が発生する確率が向上するという確率変動制御が行なわれる。この確率変動制御は、初回の特定遊技状態の発生を含めて合計３回特定遊技状態が発生することにより通常の発生確率に復帰する。この特定遊技状態の発生確率は、通常時においては、後述するように３段階に可変設定可能となっており、設定１では、１／２１５，設定２では、１／２３０，設定３では、１／２４５の発生確率となる。一方、前述した確率変動時においては、設定１，２，３に関わらずすべて１／２５の発生確率となる。

【００１５】

さらに、普通図柄表示部１０４でも、前述した特別図柄表示部１０３と同じ条件で確率変動が開始される。この普通図柄表示部１０４は、前述したように、０～９の１０種類の識別情報が可変表示され、そのうちの特定の識別情報（たとえば７７等の１０通りのゾロ目）が停止表示されたことにより、普通可変入賞球装置１１０が第１の状態に駆動制御されるのであり、その普通可変入賞球装置１１０が第１の状態に駆動制御される確率は１／１０となっている。ところが、特別図柄表示部１０３の表示結果がたとえば３３３あるいは７７７となって確率変動が開始された場合には、それ以降、普通可変入賞球装置１１０が第１の状態に駆動制御される確率が１／２となる。この確率変動状態は、前述した特別図柄表示部１０３の確率変動状態が終了した段階で終了する。また、前述した特別図柄表示部１０３において、確率変動時に再度確率変動が発生する表示結果（たとえば３３３あるいは７７７）となれば、その確率変動図柄は有効なものとして取扱われ、その時点から再度初回を含めて３回の大当りが発生するまで確率変動が実行される。なお、本実施例では特別図柄表示部１０３と普通図柄表示部１０４の両方において確率変動するようにしたが、いずれか一方においてのみ、確率変動するようにしてもよい。普通図柄表示部１０４においてのみ確率変動するようにした場合には、特定遊技状態は普通図柄表示部１０４の表示結果が特定の識別情報（たとえば７７等の１０通りのゾロ目）となった場合であり、普通可変入賞球装置１１０が開成することにより遊技領域に打ち込まれた打玉が入賞しやすい状態に制御される。また、確率変動条件は特別図柄表示部１０３が特別の態様で特定の識別情報（たとえば前記した１５通りのゾロ目のうち３３３，７７７）となった場合であり、その条件成立により普通図柄表示部１０４の表示結果が特定の識別情報となる確率が変動する（たとえば１／１０だったものが１／２になる）ことになる。

【００１６】

遊技領域１０１には、さらに通常入賞口１２２と、ラッキーナンバー用表示ランプ１２３とが設けられている。このラッキーナンバー用表示ランプ１２３は、特別図柄表示部１０

３が可変開始されて停止制御された結果が特定の識別情報の組合せとなり大当りが発生したときに▲１▼～▲９▼の表示ランプが走行点灯されたのち停止制御される。そして、後述するラッキーナンバーモードが０２に設定されている場合に、停止時における表示ランプのナンバーがその遊技場が予め設定しているラッキーナンバーと一致すると、遊技場で定めたあるサービスが遊技者に付与される。そのあるサービスとは、たとえば、特定遊技状態が発生したことに伴って付与された景品玉等の有価価値を景品交換することなく引続き遊技に使用できる等が考えられる。このラッキーナンバー用表示ランプ１２３と可変表示装置１０２とにより、表示状態が変化可能な可変表示手段が構成されている。

【００１７】

図中１１は、特定遊技状態が発生して大当り制御が行なわれている最中や確率変動制御が行なわれている最中に点滅するランプである。１０は、スピーカであり、大当り発生時における効果音を発生するものである。１４は端数表示スイッチであり、カード挿入・排出口１７に挿入されたカードの残額が前記貸玉額以下の端数が存在する状態となった場合に、それを残額表示器７に表示するためのものである。１６はカード挿入中表示器であり、カード挿入・排出口１７にカードが挿入されているときに点灯して挿入中である旨を表示するためのものである。１８はユニットボックスであり、後述するユニットボックス制御部が内蔵されている。また２は前面枠であり、５は開閉自在な前面板であり、４は余剰玉貯留皿であり、打球供給皿６にパチンコ玉が満杯となりそれ以上貯留できなくなった余剰玉がこの余剰玉貯留皿４内に払出される。

【００１８】

前記特別図柄用始動口１０９あるいは普通可変入賞球装置１１０の入賞口または普通図柄用始動口１０７により、遊技領域に設けられた始動入賞領域が構成されている。なお、本発明でいう「入賞」とは前述した「通過」をも含む広い概念である。また、前記可変表示装置１０２により、前記遊技領域に設けられた始動入賞領域に打玉が入賞することにより遊技のための動作が行なわれる遊技装置が構成されている。

【００１９】

図２は、遊技機の他の例を示す第２種のパチンコ遊技機である。このパチンコ遊技機１に対応して設けられているカード処理装置１２は、図１に示したカード処理装置と同様の構成を有するために、ここでは説明の繰返しを省略する。

【００２０】

パチンコ遊技機１の遊技盤２００の前面に形成されている遊技領域２０１には、始動入賞領域の一例の始動入賞口２１２，２１３が設けられており、遊技領域２０１内に打込まれたパチンコ玉が始動入賞口２１２に入賞すれば、その始動入賞玉が始動入賞玉検出スイッチ２１４により検出される。またパチンコ玉が始動入賞口２１３に入賞すれば、その始動入賞玉が始動入賞玉検出スイッチ２１５により検出される。始動入賞玉検出スイッチ２１４の検出出力に基づいて、遊技領域に設けられた可変入賞球装置２０２の左右１対の開閉翼片２０３がソレノイド２０４の励磁および消磁により１回開閉する。一方、始動入賞玉検出スイッチ２１５の検出出力に基づいて、開閉翼片２０３が２回開閉する。この開閉翼片２０３の１回または２回の開閉の最中に、パチンコ玉が開成中の開閉翼片２０３から可変入賞球装置２０２内に進入すれば、その進入したパチンコ玉が可変入賞球装置２０２内に形成されている通常入賞口２０７あるいは特定入賞口２０８のいずれかに入賞する。特定入賞口２０８に入賞すれば、ソレノイド２０４の励磁と消磁を繰返すことにより、開閉翼片２０３を連続して開閉して遊技者にとって有利な第１の状態となる。この第１の状態は、開閉翼片２０３が所定回数（たとえば１８回）開閉するか打玉が所定個数（たとえば１０個）入賞するかのうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了して第２の状態となる。この第１の状態となっている可変入賞球装置２０２内に進入したパチンコ玉のすべてが入賞個数検出器２０５により検出され、その検出個数が入賞個数表示器２１１により表示される。

【００２１】

前述したパチンコ玉の始動入賞領域への入賞に伴なう開閉翼片２０３の１回または２回の

開閉の最中に進入したパチンコ玉が特定入賞領域２０８に入賞することにより、回数決定用可変表示器２１０が可変開始して停止制御され、その停止時の表示結果が特定の識別情報（たとえば７）となれば特定遊技状態が発生し、、後述する可変入賞球装置２０２の第１の状態を再度繰返す繰返し継続制御を実行可能な大当り状態となる。この繰返し継続制御の上限回数はたとえば１５回と定められる。この回数決定用可変表示器２１０の可変表示結果が前記特定の識別情報以外となった場合には可変入賞球装置２０２の繰返し継続制御が行なわれない小当り状態となる。そして、特定入賞口への入賞に伴なって、繰返し継続制御の上限がたとえば１５回と定められた状態で、前記特定遊技状態が発生して可変入賞球装置２０２が第１の状態となり、その第１の状態となっている可変入賞球装置２０２内に進入したパチンコ玉が特定入賞口２０８に入賞すれば、繰返し継続条件が成立して、開閉翼片２０３を再度連続開閉させて第１の状態とする繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御が行なわれている最中に進入したパチンコ玉が再度特定入賞口２０８内に入賞することにより繰返し継続条件が再び成立し、この継続条件が成立する度に前述した１５回を上限として繰返し継続制御が行なわれる。回数決定用可変表示器２１０により現時点における繰返し継続制御の残り回数が表示される。

【００２２】

この回数決定用可変表示器２１０の可変停止時に前記特定の識別情報（たとえば７）が表示される確率は、後述するように予め３段階に入力設定しておくことが可能であり、設定１では１／８，設定２では１／１０，設定３では１／１２の発生確率となる。そして、回数決定用可変表示器２１０の可変停止時の表示結果が特定の識別情報（たとえば７）となり大当り状態が発生した場合にその大当りに伴なう繰返し継続制御が終了してその回の大当り状態が終了した後、最初の特定入賞口２０８へのパチンコ玉の入賞により回数決定用可変表示器２１０の表示結果が導出されるまで、回数決定用可変表示器２１０の前記特定の識別情報（たとえば７）が表示される確率が１／２に変動制御される。

【００２３】

可変入賞球装置２０２内には玉貯留装置２０６が設けられており、第１の状態となった可変入賞球装置２０２内に進入したパチンコ玉がこの玉貯留装置２０６で貯留され、開閉翼片２０３の所定回数（たとえば１８回）の開閉またはパチンコ玉の所定個数（たとえば１０個）の入賞でその貯留されているパチンコ玉が解除されるように玉貯留装置２０６が動作する。

【００２４】

遊技領域２０１内には、さらに、通常入賞口２１６と装飾ランプ２１７が設けられている。またパチンコ遊技機１の上方部分には大当り中および確率変動中に点滅するランプ１１が設けられている。前記可変入賞球装置２０２により、前記遊技領域に設けられた始動入賞領域に打玉が入賞することにより遊技のための動作が行なわれる遊技装置が構成されている。

【００２５】

図３は、本発明に用いられる遊技機のさらに他の例を示す第３種のパチンコ遊技機およびカード処理機を示す正面図である。カード処理機１２に関しては、図１に示したものと同様の構成であるために、ここでは説明の繰返しを省略する。

【００２６】

パチンコ遊技機１の遊技盤３００の前面に形成されている遊技領域３０１には、０～９の１０種類の数字からなる識別情報を可変表示可能な普通可変表示装置３０２が設けられており、パチンコ玉が普通図柄用始動口３０４に入賞して始動入賞玉検出器３０５で検出されることにより、この普通可変表示装置３０２が可変開始した後、左図柄，右図柄，中図柄の順で停止制御される。そして、普通可変表示装置３０２の可変停止時の表示結果がたとえば７７７等のぞろめとなればソレノイド３０８が励磁されて普通可変入賞球装置３０６の、左右１対の可動部材３０７が開成して遊技者にとって有利な第１の状態となる。この第１の状態は、所定期間（たとえば５秒間）の経過またはパチンコ玉の所定個数（たとえば３個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了して第２の状態

となる。第１の状態となっている普通可変入賞球装置３０６内に進入したパチンコ玉は、入賞個数検出器３２５により検出される。なお、普通図柄用始動口３０４は、上方から進入したパチンコ玉がそのまま下方から放出される通過口で構成してもよい。また、普通可変表示装置３０２の表示結果が大当りの発生しない図柄でかつ左図柄と右図柄とがともに「３」または「７」でさらに中図柄が奇数の場合には、始動入賞によらずもう一度普通可変表示装置３０２が可変表示される再ゲームが行なわれる。

【００２７】

前記入賞個数検出器３２５で検出されたパチンコ玉は、振分装置３２６に導かれる。この振分装置３２６は、モータ３２７により常時回転する回転体３２８が設けられており、この回転体３２８の外周にパチンコ玉を受入れて回転誘導するための玉受入凹部３３０，３２９が形成されている。そして、前記入賞個数検出器３２５で検出されたパチンコ玉が玉受入凹部３３０内に受入れられれば、通常入賞口３３１に誘導されて通常入賞口３３１内に入賞する。一方、入賞個数検出器３２５で検出されたパチンコ玉が玉受入凹部３２９により受入れられれば、通常入賞口３３１を通り過ぎてその下方に設けられている権利入賞口（特別装置作動口）３３２にまで回転誘導されてその権利入賞口３３２に入賞する。

【００２８】

この権利入賞口３３２に入賞したパチンコ玉は権利入賞玉検出スイッチ３３２により検出され、その検出出力に基づいてパチンコ遊技機１の遊技状態が権利発生状態（特定遊技状態）となる。この権利発生状態の期間中にパチンコ玉が大入賞口用始動口３１４に入賞して大入賞口用始動入賞玉検出スイッチ３１５により検出されれば、ソレノイド３１８が励磁されて特別可変入賞球装置３１６の左右１対の可動部材３１７が開成して遊技者にとって有利な第１の状態となる。この第１の状態は、所定期間（たとえば１０秒間）の経過またはパチンコ玉の所定個数（たとえば１０個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了して遊技者にとって不利な第２の状態となる。この特別可変入賞球装置３１６に入賞した入賞玉が入賞個数検出器３１９により検出され、その検出個数は入賞個数表示器３２１により表示される。さらに、前記権利発生の期間中に再度パチンコ玉が大入賞口用始動口３１４に入賞すれば、特別可変入賞球装置３１６を再度第１の状態に駆動制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御はたとえば権利発生中に始動口３１４に１６個入賞するまでと定められており、１６個入賞することにより前記発生した権利が消滅する。現時点における繰返し継続制御の残り回数が残回数表示器３２０により表示される。一方、権利発生中において、パチンコ玉が再度権利入賞口３３２内に入賞すれば、発生している権利が消滅する。この権利が消滅した後あるいは権利が発生していない状態では、いくらパチンコ玉が大入賞口用始動口３１４に入賞したとしても、特別可変入賞球装置３１６は第１の状態にならない。

【００２９】

普通可変表示装置３０２は、可変停止時の表示結果がぞろめとなる確率が、後述するように３段階に設定可能であり、設定１では１／９０，設定２では１／１００，設定３では１／１１０の発生確率となる。一方、普通可変表示装置３０２の可変停止時の表示結果が１，３，５，７，９のうちのいずれかでぞろめとなれば、普通可変表示装置３０２の可変停止時の表示結果がぞろめとなる確率が１／２０に変動する。この確率の変動は、初回を含めて２回権利発生状態となるまで変動した後通常の確率に復帰する。また、権利発生中は普通可変表示装置３０２の可変表示動作を行なわせないようにされている。なお、権利を消滅しづらくする制御として、権利発生中は通常の確率に復帰させ、権利消滅後に再び確率を変動させるようにしてもよい。そしてこの２回の変動中において再度１，３，５，７，９の確率変動図柄によりぞろめが成立すれば、その回から再度その回を含めて２回権利発生状態となるまで確率の変動制御が行なわれる。

【００３０】

遊技領域３０１内に打込まれたパチンコ玉が始動入賞口３２２に入賞すれば、可変入賞球装置３２３が開成して遊技者にとって有利な第１の状態となり、その第１の状態となっている可変入賞球装置３２３内にパチンコ玉が入賞すれば可変入賞球装置３２３が閉成して

第２の状態となる。遊技領域３０１内には、さらに通常入賞口３２２や、装飾ランプ３２４が設けられている。またパチンコ遊技機１の上方部分には、大当り中や確率変動中に点滅するランプ１１が設けられている。

【００３１】

前記普通図柄用始動口３０４により、前記遊技領域に設けられた始動入賞領域が構成されている。また、普通可変表示装置３０２により、表示状態が変化可能な可変表示手段が構成されている。なお、第３種のパチンコ遊技機としては、可変表示装置の表示結果しだいで、振分装置に受入れられた玉が権利入賞口３３２に導かれたり通常入賞口３３１に導かれたりするものでもよい。前記可変表示装置１０２や普通可変表示装置３０２や可変入賞球装置２０２により、予め定められた始動条件の成立により遊技のための動作を開始可能な遊技装置が構成されている。

【００３２】

図４は、カード処理機および図１に示したパチンコ遊技機の一部内部構造を示す背面図である。なお、図２、図３に示したパチンコ遊技機１の背面図は、図４のものとほぼ同様であるため、図４を代表例として示しここでは図示を省略する。

【００３３】

カード処理機１２内には、カード処理機制御部２１とカードリーダライタ制御部２０とユニットボックス制御部１９とが設けられている。カード処理機制御部２１とパチンコ遊技機１に設けられているインタフェイス基板３３とは電気的に接続されており、カード処理機制御部２１とインタフェイス基板３３とが互いに情報の送受信ができるように構成されている。またこのインタフェイス基板３３と払出制御基板ボックス３７内に収納されている払出制御基板３８が電気的に接続されている。さらに、インタフェイス基板３３と中継端子基板３４とが電気的に接続されており、中継端子基板３４と、ゲーム制御基板ボックス４０内に収納されているゲーム制御用基板４１，遊技機用ターミナルボックス４６，玉払出器３１が、それぞれ電気的に接続されている。

【００３４】

さらに、打球供給皿６に設けられている前述した各種表示器や各種操作ボタンのスイッチがコネクタ３５を介してインタフェイス基板３３に接続されている。なお、カード処理機制御部２１と打球供給皿６に設けられている各種表示器や各種操作ボタンのスイッチならびに払出制御基板ボックス３７内の払出制御基板３８とインタフェイス基板３３や中継端子基板３４を介することなく直接配線により接続し、払出制御基板３８と玉払出器３１とを中継端子基板３４を介して接続するようにしてもよい。また、カード処理機制御部２１と払出制御基板３８とを直接コネクタにより接続するようにしてもよい。なお、２２はコネクタでありカード処理機制御部２１とインタフェイス基板３３とを接続するためのものである。

【００３５】

カード処理機１２に設けられているユニットボックス制御部１９には、１回の玉貸操作により払出される貸玉額を予め入力設定するための貸玉額設定スイッチ２２が設けられており、図示するように、１００円，２００円，３００円，４００円，５００円の５種類の金額が入力設定できるようになっている。たとえば遊技場の係員により図示のように貸玉額が３００円に設定されればその３００円が貸玉額としてカード処理機制御部２１のマイクロコンピュータ（図示せず）に記憶される。そして、遊技者がカードをカード挿入・排出口１７に挿入し、玉貸ボタン９を押圧操作することにより自動的にこの玉貸額（３００円）分のパチンコが打球供給皿６内に払出される。このパチンコ玉の払出しに際しては、予め定められている単位額（たとえば１００円）分の払出しを複数回（たとえば３回）実行することにより行なわれ、この単位額分の払出しが終了する毎に単位額だけカード残額から減額される。この単位額分の減額による単位額売上信号が遊技場のホストコンピュータであるホール用管理コンピュータ７０（図６～図８参照）に伝送されるとともに、遊技場に設置されているターミナルボックスを介してカード発行会社に伝送される。また、ユニットボックス制御部１９にはカード処理機１２の番号であるユニット番号が設定され、そ

の設定番号がユニットボックス５９を介してホール用管理コンピュータ７０に伝送されるとともに、ターミナルボックスを介してカード発行会社に伝送される。

【００３６】

カードリーダライタ制御部２０は、カード挿入・排出口１７から挿入されたカードの記録データを読取ったり書替えたりするための制御部である。

【００３７】

玉払出器３１は、払出モータ（図示せず）が設けられており、玉誘導レール２８から供給されてきたパチンコ玉がこの払出モータの回転力により横送りされ、その横送りされたパチンコ玉が１つずつ下方に落下して、打球供給皿６内に払出される。この玉払出器３１は、機構板２５に設けられている。前記玉誘導レール２８は、玉タンク２７内の貯留玉を２列に整列させながら流下させるものであり、その２列の流下径路にそれぞれタンク玉切れスイッチ２９とレール玉切れスイッチ３０とが設けられており、玉タンク２７内の貯留玉が無くなったことおよび玉誘導レール２８上の流下玉が無くなったことが検出され、その検出信号が遊技機用ターミナルボックス４６，中継端子基板３４を介して払出制御基板ボックス３７内の払出制御基板３８に入力される。このタンク玉切れスイッチ２９が玉を検出しなくなった時点で玉払出速度が減速される。

【００３８】

玉タンク２７には、遊技機設置島に設けられている補給樋５７からパチンコ玉を補給玉検出器を含む補給装置５８を介して補給される。この玉タンク２７に供給される補給玉が補給装置５８の補給玉検出器により検出されるのであり、所定個数（たとえば１０個）のパチンコ玉が供給されたことを検出して１パルスの検出信号がこの補給玉検出器から出力される。カード処理機１２からの玉貸要求信号を受けて玉タンク２７内のパチンコ玉を打球供給皿６内に払出すのではなく遊技者が玉貸機から購入してきた貸玉を打球供給皿６内に投入して遊技を行なう従来の一般的なパチンコ遊技機の場合には、前記補給装置５８から出力される出力信号がホール用管理コンピュータ７０に送信され、ホール用管理コンピュータ７０ではその送信されてきた検出信号に基づいて遊技場にとって不利益となる不利益球数を検出する。ところが、本実施例のように、カード処理機１２からの玉貸要求信号に基づいて玉タンク２７内の貯留玉の一部を打球供給皿６内に払出す方式のパチンコ遊技機においては、その遊技場にとって何ら不利益球数とはならない貸玉が補給樋５７から玉タンク２７に供給されることになり、その供給された貸玉が補給玉検出器により検出されてしまって不利益球数情報としてホール用管理コンピュータに入力されてしまい、ホール用管理コンピュータ７０で正確な不利益球数を計数できない不都合が生ずる。そこで、本実施例のパチンコ遊技機においては、パチンコ玉の入賞に基づいて払出される景品玉が所定個数（たとえば１０個）に達する前に払出制御基板３８から所定のパルス信号を出力してその所定のパルス信号が遊技機用ターミナルボックス４６，コネクタ６２，情報出力端子装置５９，コネクタ６４を介してホール用管理コンピュータに伝送されるように構成されている。このように構成することにより、パチンコ玉の貸出については何ら不利益球数情報としてのパルス信号がホール用管理コンピュータ７０に出力されることなく、入賞に伴なう景品玉の払出に関してのみパルス信号がホール用管理コンピュータ７０に送信され、ホール用管理コンピュータ７０では正確な不利益球数情報を集計できる。

【００３９】

遊技領域１０１，２０１，３０１内に打込まれて入賞口に入賞した入賞玉とアウト口５３に回収されたアウト玉は合流して打込玉タンク５４に落下し、その打込玉が打込玉検出器（打込球カウンタ）５５により検出された後遊技機設置島に設けられている集球樋５６上に落下する。図中２３，６１はカード処理機制御部２１と情報出力端子装置５９とを接続するためのコネクタである。

【００４０】

情報出力端子装置５９は、単位額売上信号およびユニット番号の伝送機能とを合わせ持つ。この情報出力端子装置５９は、ユニットボックス制御部１９とコネクタ６０，２４を介して接続されている。そして、前述したユニット番号や単位額売上信号がコネクタ２４，

情報出力端子装置５９，コネクタ６４を介してホール用管理コンピュータへ伝送される。また、カード処理機１２で使用されたカードの額面情報や、カード処理機１２で発生したエラーのコード情報がカード処理機制御部２１からコネクタ２３，情報出力端子装置５９，コネクタ６４を介してホール用管理コンピュータへ伝送される。ユニットボックス制御部１９にはＡＣ１００Ｖの電圧が供給され、このユニットボックス制御部１９での所定の電圧に変圧された電圧がカード処理機制御部２１やカードリーダライタ制御部２０に供給される。このように、単位額売上信号は、パチンコ遊技機１からとカード処理機１２からとの両方からホール用管理コンピュータに送信されることになる。その結果、いずれか一方が故障したり誤動作したりして一方の単位額売上信号が狂った場合には、他方の単位額売上信号と食い違うために、異常が発生したことが即座に判断でき、売上の正確な管理が可能となる。そして、カード処理機１２からは前述したようにユニット番号もホール用管理コンピュータに送信されてくるために、送信されてきた単位額売上信号とともにどのカード処理機での売上かを特定可能となる。

【００４１】

また、ゲーム制御基板４１は、機構板２５の開口２６に臨み遊技盤１００に設けられる可変表示装置１０２の中継端子基板（図示せず）および各種ランプ・ＬＥＤ・センサなどが接続されている中継端子基板４８と配線により接続されている。この中継端子基板４８は、コネクタ５０，６３により情報出力端子装置５９に接続されているとともに、コネクタ４９，４７によりゲーム制御基板４１に接続されている。ゲーム制御用基板ボックス４０の背面右側には、キースイッチ４３が設けられている。このキースイッチ４３は、可変表示装置１０２，１０４，２１０，３０２の可変停止時の表示結果が特定の識別情報の組合せ（たとえば７７７）となる確率を可変設定するものであり、ノーマル位置，設定位置，確認位置の３つの位置に切換操作ができる。このキースイッチ４３に所定の鍵を挿入して切換操作することにより確率が変更設定できるのであり、この切換操作回数に応じて、前述したように、設定１，設定２，設定３の３段階に確率を切換設定することができる。なお、キースイッチ４３に代えて、たとえばスライドスイッチ，押しボタンスイッチ，スナップスイッチ，プッシュプルスイッチ，ロータリースイッチ，デジタルスイッチ等でもよい。さらに、ゲーム制御基板ボックス４０内には、キースイッチ４３の操作により設定された確率を表示するための設定確率表示器４２ａ，４２ｂ，４２ｃが設けられている。図中５１は打球発射装置であり、遊技者が打球操作ハンドルを操作することにより作動して打球貯留皿６内のパチンコ玉を１つずつ遊技領域１０１内に発射するためのものである。また図中２６は機構板２８に形成された開口であり、可変表示装置１０２の遊技盤裏面側への突出部分がこの開口２６内に収まるように構成されている。図中４５は電源スイッチであり、遊技機用ターミナルボックスとゲーム制御基板４１との間に介在し、ゲーム制御基板４１とはコネクタ４４により接続されている。この電源スイッチ４５を操作することにより電源を一旦切った後再投入することができ、電源の立上げに伴なうゲーム制御基板４１のゲーム制御マイクロコンピュータをリセットすることができるとともに、確率設定操作の際に操作しやすくすることができる。また３９はリセットスイッチであり、払出制御基板の払出制御用マイクロコンピュータをリセットするためのものである。また１００は遊技盤であり、遊技盤取付枠（図示せず）に着脱自在に取付けられている。

【００４２】

玉貯留皿６内のパチンコ玉が満杯となりそれ以上貯留できなくなった余剰玉が前述したように余剰玉払出口４から払出されるのであるが、その余剰玉も満杯となった場合には満杯検出スイッチ５２がＯＮとなり、その検出信号に基づいて払出制御基板３８が動作して玉払出器３１による景品玉の払出をストップさせる。また、図中３２は入賞玉処理装置であり、遊技領域に設けられた入賞口から入賞した入賞玉を１つずつ検出してその検出信号に基づいて払出制御基板３８が動作し、入賞口の種類に応じた個数の景品玉を払出すように玉払出器３１を動作制御する。

【００４３】

図５は、遊技機を管理する管理装置を示す概略構成図である。管理装置は、集計手段の一

例のホール用管理コンピュータ７０とデータ加工出力装置７２と出力手段の一例のＣＲＴ７４およびプリンタ７５とキーボード７６とを有する。

【００４４】

ホール用管理コンピュータ７０は、後述するように複数台のパチンコ遊技機の遊技制御基板と払出制御基板と複数のカード処理機のカード処理機制御部とからのデータが入力され、たとえば２週間分の入力データがファイル可能に構成されている。データ加工出力装置７２は、キースイッチ７３が設けられており、このキースイッチ７３により、データ加工出力装置７２は、ＯＦＦ，ＯＮ，ＬＯＣＫ状態に切換えることができる。ＯＦＦ状態に切換わると動作が停止してＣＲＴ７４による表示やプリンタ７５による印字は行なわれなくなる。ＯＮ状態に切換わることにより、キーボード７６の操作に従って、ＣＲＴ７４によるデータの表示やプリンタ７５によるデータの印字出力が可能となる。ＬＯＣＫに切換わることにより、売上データや割数データ等の遊技場の経営者以外には知られたくないデータなどの特別なデータの出力が禁止される状態となる。

【００４５】

遊技場に設置されている複数台のパチンコ遊技機は、その機種等に従って複数のグループに分けられている。たとえば、図１に示した第１種の機種のパチンコ遊技機１，図２に示した第２種の機種のパチンコ遊技機１，図３に示した第３種の機種のパチンコ遊技機１のように３グループに分類して分ける。そしてこの管理装置においては、キーボード７６によりそのグループを指定して、ラッキーナンバー（持玉遊技開始ナンバーや終日無定量ナンバーや持玉遊技終了ナンバー）や確率変動状態が開始する可変表示装置の停止時の表示ナンバーや確率変動状態が終了する可変表示装置の停止時の表示ナンバーを入力設定することができる。

【００４６】

グループ設定の入力操作手順は、まずキーボード７６の設定キー７７を押圧操作し、次にグループキー７９を操作し、次に数値入力用キー９９を押圧操作して、第１グループ，第２グループ，第３グループ等のグループ番号を入力する。たとえば、図１に示した機種のパチンコ遊技機を第１グループにするには数値入力用キー９９を操作して０１を入力する。次に数値入力の終了を意味する機能キー９８を操作する。次にユニット先頭キー８１を操作し、次に数値入力用キー９９を操作してユニット先頭番号を入力する。たとえば第１グループに属する機種のパチンコ遊技機のユニット番号の先頭をこの数値入力用キー９９により入力設定する。次に機能キー９８を操作し、次にユニット末尾キー８２を操作し、次に数値入力用キー９９を操作してユニットの末尾番号を入力する。たとえば第１グループに属する機種のパチンコ遊技機のユニット番号の末尾の番号を入力する。そして機能キー９８を押圧操作する。以上の操作により、入力設定されたユニット番号の先頭から末尾の番号に対応するパチンコ遊技機のグループ番号が入力設定されることになる。他のグループを入力設定したい場合には、前記グループキー７９の押圧操作からユニット番号の末尾番号を入力した後の機能キー９８の押圧操作までを再度繰返して実行すればよい。そして、グループ設定入力が終了した段階で完了キー７８を押圧操作する。

【００４７】

一方、ラッキーナンバーモードや確率変動開始ナンバーや確率変動終了ナンバーを入力設定する場合には、まず設定キー７７を押圧操作し、次にＬ．Ｎキー（ラッキーナンバーキー）８を押圧操作し、次に、前述の操作により既に入力設定されたグループナンバーを数値入力用キー９９を押圧操作することにより入力設定した後機能キー９８を操作する。これにより、第１グループまたは第２グループまたは第３グループのいずれのグループかが特定されて入力設定される。次に数値入力用キー９９を操作してラッキーナンバーモードを入力する。このラッキーナンバーモードは、前述したように、可変表示装置の可変停止時の表示結果である大当り図柄をラッキーナンバーの判断対象とするかまたは飾り図柄（第１図に示したラッキーナンバー用表示ランプ１２３の可変停止時の表示結果）をラッキーナンバーの判断対象とするかの２種類のモードがあり、その２種類のモードのうちのいずれのモードかをこの数値入力用キーにより選択して入力設定するものである。たとえば

数値入力用キー９９により０１と入力すれば大当り図柄をラッキーナンバーの判断対象とするモードが選択設定され、０２と入力されれば飾り図柄をラッキーナンバーの判断対象とするモードが選択設定される。次に機能キー９８を押圧操作することによりラッキーナンバーモードの入力が終了する。

【００４８】

持玉遊技開始ナンバーを入力操作するには、まず数値入力用キー９９を操作してその遊技場が設定する持玉遊技開始ナンバー（たとえば３，５）を入力し、次に機能キー９８を操作する。さらに、持玉遊技終了ナンバーを入力するには、まず数値入力用キー９９を操作して遊技場が設定する持玉遊技終了ナンバー（たとえば４，９）を入力し、次に機能キー９８を操作する。さらに、終日無定量ナンバーを入力するには、数値入力用キー９９を操作して終日無定量ナンバー（たとえば７）を入力設定し、機能キー９８を操作する。終日無定量ナンバーとは、可変表示装置の停止図柄ナンバーがそのナンバーとなった場合には、その後の大当り発生時の大当り図柄の種類や飾り図柄の種類がどのようなものであっても持玉を景品交換せずに引続き遊技に使用できるという特典が与えられるナンバーである。

【００４９】

そして、他のグループを指定してラッキーナンバーモードや持玉遊技開始ナンバーや持玉遊技終了ナンバーや終日無定量ナンバーを入力設定したい場合には、再度数値入力用キー９９を操作してグループナンバーを指定し、そのグループナンバーに対応するラッキーナンバーモード，持玉遊技開始ナンバー，持玉遊技終了ナンバー，終日無定量ナンバーの入力操作を繰返し行なう。そしてそれらの入力が終了した段階で完了キー７８を操作する。

【００５０】

図６ないし図８は管理装置のホール用管理コンピュータに入力されるデータを説明するための機能ブロック図である。図６は図１に示した第１種のパチンコ遊技機の場合を示し、図７は図２に示した第２種のパチンコ遊技機の場合を示し、図８は図３に示した第３種のパチンコ遊技機の場合を示している。

【００５１】

図１に示したパチンコ遊技機１に設けられている払出制御基板３８から遊技制御基板４１に、パチンコ玉の入賞に伴なう入賞情報が伝送される。遊技制御基板４１では、その伝送されてきた入賞情報に基づいて、打玉が入賞した入賞口に対応する入賞個数情報を払出制御基板３８に送り返す。払出制御基板３８では、この返信されてきた賞球個数情報に基づいて前述したように玉払出器３１を動作させる。一方、カード処理機１２に設けられているカード処理機制御部（ユニットボックス制御部を含む）１９，２１からは遊技者の貸玉操作に従った貸玉指令信号が払出制御基板３８に送信される。そして払出制御基板３８はこの送信されてきた払出指令信号に従って前述したように玉払出器３１を制御して貸玉を払出す。貸玉が良好に払出されれば払出制御基板３８は払出が行なわれた旨の信号をカード処理機制御部１９，２１に返信する。

【００５２】

遊技制御基板４１からは、情報出力端子装置５９を介して、ホール用管理コンピュータ７０側の情報入力端子７１に、パチンコ遊技機１の機種を特定する機種コード情報，特定遊技状態の発生確率の設定値情報，特別図柄表示部１０３において大当りが発生した場合の特別図柄大当り情報（特定遊技状態の発生情報），その大当りが発生したときの特別図柄表示部１０３より停止表示された大当り図柄に関する情報，特別図柄表示部１０３における大当りの発生により変動した後停止するラッキーナンバー用表示ランプ１２３の停止位置に関するラッキーナンバー情報，特別可変入賞球装置（大入賞口）が開放して第１の状態となったことに関する情報，特定遊技状態の発生確率の変動中であることを表わす確率変動中情報，特別図柄用始動口１０９にパチンコ玉が入賞したことに関する情報（始動条件の成立回数情報），通常時，確率変動時を含めた特別図柄の確定回数を示す特別図柄有効始動情報（遊技装置の動作回数情報），普通図柄表示部１０４において大当りが発生した場合の普通図柄大当り情報，特別可変入賞球装置１１４へのパチンコ玉の入賞に関する

情報，特定入賞領域（Ｖポケット）１１８へのパチンコ玉の入賞に関する情報，普通図柄用始動口１０７にパチンコ玉が入賞したことを表わす情報（始動条件の成立回数情報），普通図柄用始動口１０７に入賞したパチンコ玉のうち普通図柄表示部１０４を有効に可変表示させるのに用いられた有効始動入賞玉に関する情報，普通可変入賞球装置（普通電役）が開放して第１の状態となったことに関する情報，通常時のみの特別図柄の確定回数を示す確率変動外有効始動情報，リーチの発生回数を示すリーチ情報が伝送されてくる。情報入力端子７１では、それらの伝送されてきた情報をホール用管理コンピュータ７０に入力する。ホール用管理コンピュータでは、ＣＰＵ７０Ａ，ＲＯＭ７０Ｂ．ＲＡＭ７０Ｃが設けられており、それらの入力された情報を集計して記憶する。前記有効始動情報を集計するのは、第１種のパチンコ遊技機１の場合前述したように始動入賞記憶の上限がたとえば「４」に定められておりその上限を超えて入賞した始動入賞玉は無視されて可変表示制御には用いられないため、実際に可変表示制御に用いられた有効な始動入賞回数を知りたいという遊技場のニーズに応えるためである。なお、本実施例では、確率変動中情報は確率変動中ずっと出力し続けるように構成したが、確率変動開始時に所定幅のパルスを出力し、確率変動終了時に所定幅のパルスを出力するようにしてもよい。その場合、開始時と終了時とでパルス幅を異ならせるようにしてもよい。なお、大当り中においては、前記特別図柄始動入賞情報は出力されない。また、出力するようにしてもよい。さらには、出力はするが、ホール用管理コンピュータ７０側で受付けないようにしてもよい。

【００５３】

払出制御基板３８からは、情報出力端子装置５９を介して情報入力端子７１に、パチンコ玉の入賞に伴ない払出された景品玉情報である補給情報（不利益情報），玉払出器３９を作動させて玉貸が行なわれた玉貸情報，玉の払出系統に何らかの異常が発生した場合にその異常の原因や種類を表わすエラーコードの情報が伝送される。そしてそれらの情報がホール用管理コンピュータ７０に入力される。

【００５４】

カード処理機制御部１９，２１から、情報出力端子装置５９を介して情報入力端子７１に、挿入されたカードが５００円カードか１０００円カードか５０００円カードか等のカード額面に関する情報，ユニットナンバー情報，カード処理機１２により何らかの異常が発生した場合のその異常の原因や種類を表わすエラーコードの情報が伝送され、ホール用管理コンピュータ７０に入力される。

【００５５】

遊技領域１０１内に打込まれたパチンコ玉が打込玉センサ５５により検出されれば、その打込情報（利益情報）が情報入力端子７１を介してホール用管理コンピュータ７０に入力される。

【００５６】

なお、本実施例においては、始動入賞情報を始動口の種類毎に集計して情報入力端子７１側に送信するようにしている。たとえば、図１に示した第１種のパチンコ遊技機１の場合には、普通図柄用始動口１０７が２個設けられているが、この２個の普通図柄用始動口１０７に入賞した普通図柄始動入賞情報をまとめて情報入力端子７１に伝送するようにしている。この始動口の種類毎に集計して伝送する代わりに、各始動口毎に始動入賞情報を出力して情報入力端子７１に伝送するようにしてもよい。

【００５７】

図７は、図２に示した第２種のパチンコ遊技機１の場合の伝送されるデータを示している。図６の場合と同様の部分は説明の繰返しを省略し、ここでは主に相違点についてのみ説明する。

【００５８】

遊技制御基板２４１から情報出力端子装置５９，情報入力端子７１を介してホール用管理コンピュータ７０に入力される情報のうち、大当り情報とは、図２に示したパチンコ遊技機１の可変入賞球装置２０２の開閉翼片２０３が１回または２回開閉している最中に進入したパチンコ玉が特定入賞領域に入賞するとともに回数決定用可変表示器２１０の停止図

柄が７等の特定の識別情報となったことにより発生した大当りに関する情報（特定遊技状態の発生情報）である。回数決定用図柄情報とは、回数決定用可変表示器２１０の可変停止時の表示結果の図柄情報のことであり、前述したように、この停止時の図柄が特定の識別情報（たとえば７）となった場合には可変入賞球装置２０２の繰返し継続制御の上限回数がたとえば１５回となる。継続回数情報とは、大当り制御において、前述した１８回開閉制御が行なわれる毎に出力される情報であり、ホール用管理コンピュータ７０はこの情報の入力回数を計数することにより実際の継続回数のデータを集計できる。１回開き始動入賞情報とは、打玉の入賞により開閉翼片２０３が１回開閉するように定められた始動入賞口２１２に入賞したパチンコ玉の情報（遊技装置の遊技のための動作の実行に関する情報）である。また、１回開き有効始動情報とは、始動入賞口２１２に入賞したパチンコ玉のうち、開閉翼片２０３を有効に１回開閉するのに用いられた始動入賞玉に関する情報（遊技装置の遊技のための動作の実行に関する情報）である。これは、図２に示した第２種のパチンコ遊技機の場合、既にパチンコ玉の始動入賞に基づいて開閉翼片２０３が１回または２回開閉動作している最中に後続のパチンコ玉が再度始動入賞口に入賞した場合には、その後続の始動入賞玉に基づいた１回または２回の開閉動作が行なわれないことに起因している。そして、その開閉動作に用いられない入賞玉を除いて実際に開閉翼片２０３の開閉に用いられた始動入賞玉のみの情報が、この有効始動情報である。

【００５９】

同様に２回開き始動入賞情報とは、２回開き用の始動入賞口２１３に入賞した始動入賞玉に関する情報であり、２回開き有効始動情報とは、その始動入賞玉のうち実際に開閉翼片２０３の開閉に有効に用いられた始動入賞に関する情報（遊技装置の遊技のための動作の実行に関する情報）である。

【００６０】

図８は、図３に示した第３種のパチンコ遊技機の場合を示している。この図８においても、前記図６と同様の情報の伝送に関しては説明の繰返しを省略し、ここでは主に相違点についてのみ説明する。

【００６１】

遊技制御基板３４１から情報出力端子装置５９，情報入力端子７１を介してホール用管理コンピュータ７０に伝送される情報のうち、権利発生中情報とは、図３に示した第３種のパチンコ遊技機１における権利入賞口（特別装置作動口）３３２へパチンコ玉が入賞して権利発生状態（特定遊技状態）となった場合に、その権利発生中であることを示す情報（特定遊技状態の発生情報）である。大当り図柄情報とは、普通可変表示装置３０２の可変停止時の表示結果が普通可変入賞球装置３０６を第１の状態にして大当り状態にできる図柄になった場合にその大当り図柄に関する情報である。普通図柄有効始動情報とは、通常時，確率変動時を含めた普通図柄の確定回数（遊技装置の動作回数情報）である。特別装置入賞情報とは、権利入賞口（特別装置作動口）３３２にパチンコ玉が入賞したことに関する情報である。普通電役開放情報とは、普通可変入賞球装置（普通電役）３０６が開放して第１の状態となったことに関する情報である。普通電役入賞情報とは、この普通可変入賞球装置（普通電役）３０６へのパチンコ玉の入賞個数に関する情報である。なお、前記普通図柄始動入賞情報は権利発生中には出力されない。また、出力するようにしてもよい。さらには、出力はするがホール用管理コンピュータ７０側で受付けないようにしてもよい。

【００６２】

前述した各種遊技機１に設けられている遊技制御基板４１，２４１，３４１は、それぞれに、前述したように、遊技装置の動作により行なわれる遊技の結果ある確率で発生する特定遊技状態が発生した場合に、前記遊技領域に打込まれた打玉が入賞しやすい特別の遊技状態に制御する機能を有しており、この遊技制御基板４１，２４１または３４１により、前記遊技装置の動作により行なわれる遊技の結果が予め定められた特定遊技状態になった場合に、前記遊技領域に打込まれた打玉が入賞しやすい特別の遊技状態に制御可能な制御手段が構成されている。さらに、各遊技制御基板４１，２４１，３４１は、前述したよう

に、確率変動条件の成立により特定遊技状態の発生確率を変動させる機能を有しているのであり、この各遊技制御基板４１，２４１あるいは３４１により、予め定められた確率変動条件の成立により前記特定遊技状態の発生確率を変動させる確率変動手段が兼用構成されている。なお、第２種のパチンコ遊技機１の確率変動手段は、可変入賞球装置２０２の玉が進入する内部の構造を変化させ、進入したパチンコ玉の特定入賞口２０８への入賞確率を変動させるものであってもよい。また、情報出力端子５９により、特定遊技状態の発生確率が変動したことを示す情報を出力する確率変動情報出力手段が構成されている。なお、情報出力端子５９に代えて、確率変動中に点灯または点滅するランプやＬＥＤをパチンコ遊技機１に設け、それをフォトセンサで検出してその検出出力を確率変動中情報としてホール用管理コンピュータ７０に入力するようにしてもよい。情報入力端子７１により、前記特定遊技状態の発生情報と、前記特定遊技状態の発生に関連して前記遊技機から出力される前記可変表示手段の表示結果に関する情報とが入力される情報入力部が構成されている。

【００６３】

以上説明したように、ホール用管理コンピュータ７０には各種遊技機から前述したような各種の情報が入力されるのであり、ホール用管理コンピュータ７０はこの入力された各種情報を集計して記憶し、後述するキーボード７６の操作に従って種々の集計データを出力する。

【００６４】

各パチンコ遊技機の各集計データの表示出力を行なう場合には、まず図５に示すキーボード７６の集計キー８３を操作し、次に各台キー８７を操作し、データの出力を希望するパチンコ遊技機のユニット番号を数値入力用キー９９を操作して入力する。そして機能キー９８を操作することにより各データがＣＲＴ７４により表示される。一方、プリンタ７５によりその各データを印字出力する場合には、集計キー８３の押圧操作に代えてまず印字キー９７を押圧操作することにより可能となる。

【００６５】

この各台の各データの出力操作に従って、ユニットナンバー０００１のパチンコ遊技機に関する集計データの出力状態が図９に示されている。図９に示すように、ユニットナンバー０００１は、グループ１に属する１番台のパチンコ遊技機であり、機種コード０１の第１種のパチンコ遊技機（図１に示したパチンコ遊技機）であり、ラッキーナンバーモードが０１であるために可変表示装置の停止時の大当り図柄がラッキーナンバーの判断対象となる。そして、特定遊技状態の発生確率の設定値は０１に設定されているために１／２１５の発生確率となっている。さらに持玉遊技開始ナンバーが３，５、持玉遊技終了ナンバーが４，９、終日無定量ナンバーが７に定められている。そして、図９に示すように、１９９３年８月１５日（日）１５時５０分現在の本日の集計データが表の形で示されている。この表に従えば、一番左に大当り発生回数が示されており、その右側にそれぞれの発生時刻が示されている。その右側の特図入賞とは、前述した特別図柄始動入賞情報に基づいて集計された特別図柄始動入賞個数データであり、本日の営業開始時点から１回目の大当りが発生するまでの特別図柄始動入賞個数が１５５、１回目の大当りの終了から２回目の大当りの発生までの特別図柄始動入賞個数が３９８となっている。

【００６６】

特図有効とは、前述した特別図柄有効始動情報に従った集計データであり、本日の営業開始時点から１回目の大当りの発生までの間に発生した特別図柄有効始動回数が１４８となっており、１回目の大当りの終了から２回目の大当りの発生までの特別図柄有効始動回数が３８７となっている。そして、特別図柄始動入賞合計個数に対する特別図柄有効始動合計回数の率すなわち１６４０／１６９７×１００％　９６．６％が示されている。この比率が１００％を下回るということは始動入賞の無効が再ゲーム数を上回る場合であり、１００％ということは始動入賞の無効が再ゲーム数と等しい場合であり、１００％を上回るということは再ゲーム数が始動入賞の無効を上回る場合である。確率変動が開始してから遊技装置が３５回遊技動作を実行して特定遊技状態が発生していることが示されている。

【００６７】
普図入賞とは、前述した普通図柄始動入賞情報に従って集計されたデータであり、本日の営業開始時点から１回目の大当りが発生するまでの間における普通図柄始動入賞個数が１６３、１回目の大当りの終了時点から２回目の大当りが発生するまでの普通図柄始動入賞個数が２５２となっている。
【００６８】
普図有効とは、前述した普通図柄有効始動情報に従った集計データであり、本日の営業開始時点から１回目の大当りが発生するまでの間における普通図柄有効始動回数が１６０、１回目の大当りの終了時点から２回目の大当りが発生するまでにおける普通図柄有効始動回数が２４７となっている。そして、普通図柄始動入賞合計個数に対する普通図柄有効始動合計回数の率すなわち１２４２／１２８７×１００％　９６．５％が示されている。
【００６９】
普図大当りとは、前述した普通図柄大当り情報に従って集計されたデータであり、本日の営業開始時点から１回目の大当りが発生するまでの間における普通図柄大当りの発生回数が８、１回目の大当りの終了時点から２回目の大当りが発生するまでの間における普通図柄大当りの発生回数が１３回となっている。そして、普通図柄大当りの発生率すなわち普通図柄大当り合計８３／普通図柄有効始動合計回数１２４２　１／１５．０が示されている。
【００７０】
継続回数とは、特別可変入賞球装置１１４（図１参照）が再度第１の状態となる繰返し継続制御の回数を意味し、前述した大入賞口開放情報に従って集計されたデータである。この図９の表によれば、それぞれの回の大当りの発生により１６回繰返し継続制御が行なわれたことが示されている。大入賞口とは、前述した大入賞口入賞情報および特別図柄始動入賞情報に基づいて集計されたデータであり、大当りの発生に伴って大入賞口（特別可変入賞球装置１１４）に入賞した入賞玉個数を意味しており、この表に従えば、１回目の大当りのときに１６７個、２回目の大当りのときに１７１個のパチンコ玉が入賞したことが示されている。そして、入賞玉個数の平均すなわち大入賞口入賞玉合計個数１８６８／大当り合計回数１１　１６９．８が示されている。
【００７１】
Ｖ入賞とは、前述したＶ入賞情報に基づいて集計されたデータであり、特定入賞領域（Ｖポケット）１１８に入賞した入賞玉個数を意味しており、この表に従えば、１回目の大当りのときに７２個、２回目の大当りのときに７８個のＶ入賞が発生したことが示されている。そして、Ｖ入賞率すなわちＶ入賞合計個数８０６／大入賞口入賞合計個数１８６８×１００％　４３．１％が示されている。普電入賞とは、前述した普通電役開放情報および特別図柄始動入賞情報に基づいて集計されたデータであり、普通電役（普通可変入賞球装置１１０）へのパチンコ玉の入賞個数を意味しており、本日の営業開始時点から１回目の大当りが発生するまでの間における普通電役に入賞した入賞玉が２５、１回目の大当りの終了時点から２回目の大当りが発生するまでの間における普通電役に入賞した入賞玉の個数が４０となっている。そして、普通入賞の平均が３、０／回となっているが、これは、１回の普通図柄大当りで普通電役に平均何個のパチンコ玉が入賞したかを示しており、普通入賞の合計を普図大当りの合計で除した値となっている。
【００７２】
出玉とは、特別図柄の大当り発生から大当り終了までの間の打込玉数と払出玉数との差（差玉数）のことであり、表によれば、１回目の大当り時には２３８０個２回目の大当り時には２４１０個の景品玉が払出されたことになる。そしてこの出玉の平均は、払出された景品玉の合計２６３５０／大当りの合計発生回数１１　２３９５となっている。
【００７３】
大当り図柄とは、特別図柄表示部１０３によりどの図柄（数字）のぞろめで大当りが発生したかを示しており、１回目の大当りの発生は「６６６」、２回目の大当りの発生は「５５５」のぞろめで大当りが発生している。なお、この大当り図柄の欄に示された○マーク

，×マーク，星印マークは、それぞれ、持玉遊技開始ナンバー，持玉遊技終了ナンバー，終日無定量ナンバーが特別図柄表示部１０３により表示されたことを示している。この表によれば、２回目の大当りの発生により持玉遊技開始ナンバーである「５５５」により大当りが発生して持玉を用いて遊技を続行できる状態となったが、３回目の大当りの発生時に持玉遊技終了ナンバーである「９９９」が特別図柄表示部１０３により表示されたために、持玉を用いて遊技を続行できる状態が終了している。そして、８回目の大当りの発生に伴って確率変動状態となり、９回目の大当りの発生に伴って終日無定量ナンバーである「７７７」が表示され、確率変動状態でなおかつ１日中、出玉を変換することなく遊技を続行できる状態となっていることがわかる。なお、表における大当りの欄における星印マークは、確率変動状態における大当り発生であることを示している。

【００７４】

売上とは、そのパチンコ遊技機で遊技をするために用いられたカードの残額の使用量を意味しており、表によれば、１回目の大当りまでに５５００円、１回目の大当りの終了から２回目の大当りの発生までに１３０００円が使用されたことがわかる。

【００７５】

図９に示す表の下に示されたデータは、遊技場の情報管理に特に必要となるものを集計したものである。そのうち、星印マークの付いた確率変動大当り回数とは、確率変動状態で大当りが何回発生したかを示すデータ（確立変動時の特定遊技状態の発生回数データ）であり、このパチンコ遊技機の場合には３回である。そして、特別図柄大当りの発生回数（特定遊技状態の発生回数）の合計が１１回であるために、確率変動大当り回数の発生率は、３／１１×１００　２７．３％となる。持玉遊技開始回数は２回であるために、その発生割合は２／１１×１００　１８．２％となる。終日無定量回数の発生回数は１回であるために、その発生割合は１／１１×１００　９．１％となる。持玉遊技中に大当りが発生した回数が６回であるため、その発生割合は６／１１×１００　５４．５％となる。大当り間始動回数とは、特図有効回数のことであり、その平均は、特図有効合計１６４０／大当りの発生合計１１２　１４９．１となる。そして、確率変動していない通常時の平均が、通常時の特図有効合計／通常時の大当り発生回数＝１９３．５となる。この通常時における大当り間始動回数の最大は４４９、最小は４６となっている。確率変動時における大当り間始動回数の平均は、確率変動時における特図有効合計（３５＋３２＋２５）／確率変動時における大当りの発生回数３　３０．７となる。そして確率変動時における大当り間始動回数の最大は３５、最小は２５となっている。確率変動間始動回数とは、本日の営業開始時点から第１回目の確率変動状態になるまでの間における特別図柄の有効始動回数の合計あるいは確率変動状態の終了時点から次の確率変動状態が発生するまでの間における特別図柄の有効始動回数の合計のことであり、その平均と最大が１４２４となっている。

【００７６】

また、遊技領域に打込まれた打込玉が１０００個に達する毎に集計した始動回数に関するデータが集計されて出力される。特別図柄の有効始動回数の平均が５３．６、また普通電役（普通可変入賞球装置１１０）への入賞個数が８．３、特別図柄の有効始動回数の最大が７５、普通電役（普通可変入賞球装置１１０）への入賞個数の最大が２１、特別図柄の有効始動回数の最小が３０、普通電役（普通可変入賞球装置１１０）への入賞個数の最小が０となっている。普通図柄の有効始動回数の平均が３０．８、最大が５３、最小が１５となっている。さらに、本日の営業開始時点から現時点までにおける、打込玉総数が３０６２×１０、払出された景品玉の総数である払出玉総数が４３６０×１０、打込玉総数－払出玉総数で算出する差玉数が－１２９８×１０、（払出玉数／打込玉数）×１００％で算出できる割数が１４２．４となっている。売上平均（大当り１回あたりの売上平均）が３７５／１１　３４．１（百円）となっている。この売上平均は、持玉遊技が多くなれば減少し持玉遊技が少なくなれば増大する。さらに、このパチンコ遊技機に使用された使用カードの額面は、１００００円カードが０枚、５０００円カードが４枚、３０００円カードが３枚、２０００円カードが５枚、１０００円カードが０枚となっている。さらにこの

パチンコ遊技機で発生したエラーの回数は０回と示されている。なお、通常時（大当り状態でも確率変動状態でもない時）における払出率を集計し出力するようにしてもよい。その場合には、通常時における打込玉１０００個毎の払出玉数を集計して算出したり、大当りと大当りの間における打込玉数と払出玉数を集計して算出したりすることが考えられる。

【００７７】

前述したキーボード７６による各台の各データの出力操作により、ユニット番号００３１が入力されれば、図１０に示すデータが集計されて出力される。この図１０では、グループ２に属する３８番台のパチンコ遊技機のデータが出力される。３８番台のパチンコ遊技機は、機種コード０２の第２種のものであり、打止個数が４０００個，確率設定値が０１に定められている。そして、１９９３年８月１５日（日）１５時５５分現在までの集計データが出力されている。この図１０において、図９に示したデータと同様のデータの場合には説明の繰返しを省略し、ここでは主に相違点について説明する。

【００７８】

大当りの欄における米印は打止に至ったことを示している。１始入賞とは図７に示した１回開き始動入賞情報に基づいて集計されたデータであり、本日の営業開始時点から１回目の大当りの発生時点まであるいはある大当りの終了時点から次の大当りの発生までの間における１回開き始動入賞個数が示されている。１始有効とは、１回開き有効始動情報に基づいて集計されたデータであり、本日の営業開始時点から１回目の大当りの発生まであるいはある大当りの終了時点から次の大当りの発生までの間における１回開き有効始動回数が示されている。また１回開き用始動入賞合計個数に対する１回開き有効始動合計回数の割合が示されている。１開入賞とは、打玉の始動入賞口２１２への入賞に伴って開閉翼片２０３が１回開閉している最中に入賞したパチンコ玉の合計個数であり、本日の営業開始時点から１回目の大当りの発生時点まであるいはある大当りの終了時点から次の大当りの発生時点までの間の合計が示されている。そして１回開閉中に玉が入賞する確率２５３／８５３×１００％　２９．７％が示されている。

【００７９】

２始入賞，２始有効，２開入賞は、前記１回開き用の始動入賞口２１２への入賞ではなく２回開き用の始動入賞口２１３への入賞に関するデータである。確率変動が開始されてから遊技装置（可変入賞球装置２０２）が１回開閉を３４回行ない２回開閉を８回行なって特定遊技状態が生じたことが示されている。小当り回数とは、開閉翼片２０３の１回，２回開きの最中に進入したパチンコ玉が特定入賞領域２０８に入賞したものの、回数決定用可変表示器２１０の可変停止時の表示結果が特定の識別情報（たとえば７）にならなかった場合に可変入賞球装置２０２が１回だけ第１の状態となる小当りの発生回数のことである。本日の営業開始時点から１回目の大当りの発生時点までの間に３回小当りが発生し、１回目の大当りの終了時点から２回目の大当りの発生までの間に８回の小当りが発生していることがわかる。そして、Ｖ入賞したときの小当りの発生率が８７．９％と示されている。

【００８０】

図１０に示した表の下に示された集計データのうち、始動開閉中Ｖ入賞回数とは、打玉の始動入賞に伴なう１回または２回の開閉中に可変入賞球装置２０２内に進入したパチンコ玉が特定入賞領域（Ｖポケット）２０８に入賞した回数の合計であり、５８回となっている。大当り回数とは大当りが発生した回数であり、７回となっている。そして、この大当り回数の発生率は、大当り回数７／始動開閉中Ｖ入賞回数５８×１００％＝１２．１％となる。そして、現時点までに打止が１回発生しているために、打止回数が１と示される。

【００８１】

大当り間１回開き回数とは、本日の営業開始時点から第１回目の大当りが発生するまでの間あるいはある大当りの終了時点から次の大当りが発生するまでの間における開閉翼片２０３の１回開きが行なわれた回数のことであり、その平均が８９．６、最大が２８７、最小が１９となっている。大当り２回開き回数は、本日の営業開始時点から第１回目の大当

りの発生まであるいはある大当りの終了時点から次の大当りの発生時点までの開閉翼片２０３の２回開きが行なわれた回数のことである。大当り間小当り回数とは、本日における営業開始時点から第１回目の大当りが発生するまでの間あるいはある大当りの終了時点から次の大当りが発生するまでの間における小当りが発生した回数のことであり、平均が５．０、最大が２４、最小が０と示されている。

【００８２】

さらに、遊技領域に打込まれた打込玉が１０００個に達する毎の、１回開き用始動回数，２回開き用始動回数のそれぞれの平均，最大，最小が示されている。

【００８３】

前述したキーボード７６による各台の各データの出力操作によりユニットナンバー００４６が入力されたことに基づいて出力されたデータが図１１に示されている。ユニットナンバー００４６は、グループ３に属する６７番台のパチンコ遊技機であり、機種コードが０３すなわち第３種のパチンコ遊技機である。このパチンコ遊技機は、ラッキーナンバーモードが０１すなわち大当り図柄をラッキーナンバーの判断対象とするモードに設定されており、特定遊技状態の発生確率が設定０２となっている。さらに、持玉遊技開始ナンバーが１，３，５，７，９、持玉遊技終了ナンバーが２，４，６，８，０に定められている。１９９３年８月１５日（日）の１６時００分現在までの集計データが図１１に示されている。この図１１では、図９に示したデータと同じ種類のデータについては説明の繰返しを省略し、ここでは主に相違点について説明する。

【００８４】

図１１に示された表のうち、権利発生とは、パチンコ玉が権利入賞口３３２に入賞して権利が発生した回数を示している。普電入賞とは、普通電役（普通可変入賞球装置３０６）に入賞した入賞玉個数を示しており、本日の営業開始時点から第１回目の権利発生までの間あるいはある権利発生が消滅した時点から次の権利が発生するまでの間における普通電役（普通可変入賞球装置３０６）へのパチンコ玉の入賞個数が示されている。そして、普通可変表示装置３０２の表示結果（普通図柄）に基づいた大当りの合計発生回数１５により普通電役への合計入賞個数４７を除した値である３．１／回が１回の大当りでの平均入賞個数として示されている。特装入賞とは、特別装置作動口（権利入賞口３３２）へのパチンコ玉の入賞個数を意味し、本日の営業開始時点から第１回目の権利発生まであるいはある権利発生状態が消滅した時点から次の権利が発生するまでの間における特別装置作動口への入賞個数が示されている。そして特装入賞率が、特装入賞合計個数１５／普電入賞合計個数×４７×１００％　３１．９％と示されている。始動入賞とは、権利発生期間中に大入賞口用始動口３１４に入賞した入賞玉の個数であり、それぞれの権利発生の回数毎に示されている。開放回数とは、権利発生期間中にパチンコ玉が大入賞口用始動口３１４に入賞したことに基づいて特別可変入賞球装置３１６が開放された回数である。原則的には始動入賞回数だけ開放されるが、開放動作中に次の始動入賞が発生すればその始動入賞が無視される。開放回数の平均が１５．９と示されている。また、この表によれば、確率変動が開始されてから遊技装置が１４回遊技動作を実行して特定遊技状態が生じたことが示されている。

【００８５】

図１１の表の下に示された集計データのうち、普通図柄大当り回数とは、普通可変表示装置３０２の可変停止時の表示結果に従って普通可変入賞球装置３０６が開放する普通図柄大当りの発生回数を意味しており、１５回となっている。権利発生回数（特定遊技状態の発生回数）は１４回であり、その発生率は、権利発生回数１４／普通図柄大当り回数１５×１００％　９３．３％となる。確率変動権利発生回数とは、確率変動状態で発生した権利の発生回数（確率変動時の特定遊技状態の発生回数）であり、９回となっている。この確率変動権利発生回数の発生率は、確率変動権利発生回数９／権利発生回数１４×１００％　６４．３％となる。権利発生間始動回数とは、本日の営業開始時点から第１回目の権利発生状態となるまでの間あるいはある権利発生状態が終了してから次の権利が発生するまでの間における普通図柄有効始動回数のことであり、その平均は５０．８となっている

。持玉遊技権利発生回数とは、持玉遊技中に権利の発生した回数を意味しており、１０回であるためその発生割合は、１０／１４×１００　７１．４％となる。また、確率変動状態になっていない通常時における権利発生間始動回数の平均は、１１７．８でありその最大が１９５、最小が７１となっている。確率変動時における権利発生間始動回数の平均は１３．２、最大が２３、最小が６である。確率変動間始動回数とは、本日の営業開始時点から確率変動状態が開始されるまでの間あるいはある確率変動状態が終了してから次の変動状態が開始されるまでの間における普通図柄有効始動回数のことであり、その平均は２９４．５、最大が４１６、最小が１７３となっている。遊技領域に打込まれたパチンコ玉が１０００個に達する毎の普通図柄有効始動回数の平均２２．７、最大３５、最小１０が示されている。なお、図１１に示す表の出玉の欄における１１９８が枠で囲まれているが、これは確率変動状態が終了していない旨を表しているのである。

【００８６】

次に、全台のパチンコ遊技機におけるグループ別の各種データあるいは各台別の各種データの出力を行なう場合の操作手順を図５に基づいて説明する。データをＣＲＴ７４により表示させたい場合には集計キー８３をまず押圧操作する。一方、データをプリンタ７５により印字させたい場合にはまず印字キー９７を押圧操作する。次に全台キー８５を操作し、最後に売上キー８８を操作すれば、グループ別の売上データと全台のパチンコ遊技機の合計売上データと全台のパチンコ遊技機の平均売上データとが出力される。一方、全台キー８５を押圧操作した後最後に差数キー９０を押圧操作すれば、グループ別の差数データと全台のパチンコ遊技機の合計差数データと全台のパチンコ遊技機の平均差数データとが出力される。さらに、最後に割数キー９１を押圧操作した場合には、グループ別の割数データと全台のパチンコ遊技機の平均割数データとが出力される。また、全台キー８５を押圧操作した後最後に機能キー９８を押圧操作すれば、各台別の各パチンコ遊技機のデータがグループ分類毎に出力される。その出力状態が図１２に示されている。

【００８７】

図１２では、１９９３年８月１５日（日）２２時３０分現在における集計データが示されている。グループ１に属するユニットナンバー０００１～００３０すなわち１～３７番台の機種コード０１のパチンコ遊技機が、パチンコ遊技機１台１台毎に、打込玉データ，差玉データ，割数データ（売上額データ，大当り回数データ，確率変動時の大当り回数データ，打込１０００個毎の特別図柄始動回数データ（始１），打込１０００個毎の普通図柄始動回数データ（始２），特別図柄における実際の大当り発生率（始動回数合計／大当り回数）、確率設定値等の各種データが示されているとともに、それらの平均データが示されている。またこのようなデータが、グループ２，３も同様に示される。なお、グループ２における始１は打込１０００回毎の１回開き回数データ，始２は打込１０００回毎の２回開き回数データを示すことになる。

【００８８】

次に、一定期間にわたっての各種データを出力したい場合には、ＣＲＴ７４により表示させる場合にはまず集計キー８３を押圧操作する。一方、プリンタ７５により印字出力したい場合にはまず印字キー９７を押圧操作する。次に３日間キー９４を押圧操作して全台キー８５を押圧操作した後最後に機能キー９８を押圧操作すれば、パチンコ遊技機全台の３日間の各データが出力される。一方、３日間キー９４の代わりに１週間キー９５を押圧操作すれば、１週間にわたってのデータが出力される。また、１週間キー９５の代わりに２週間キー９６を押圧操作すれば、２週間にわたってのデータが出力される。また、全台キー８５の代わりにグループキー８６を押圧操作し、出力したいグループ番号を数値入力用キー９９により入力設定して機能キー９８を押圧操作すれば、入力設定されたグループの各種データが出力される。さらに、グループキー８６の代わりに各台キー８７を押圧操作した後出力したいユニットナンバーを数値入力用キー９９により入力設定した後機能キー９８を押圧操作すれば、その入力設定されたユニットナンバーに相当するパチンコ遊技機の各種データが出力される。パチンコ遊技機全台についての１週間の各種データの出力状態が図１３に示されている。

【００８９】
図１３によれば、１９９３年８月１５日（日）２２時３０分現在におけるグループ１に属するパチンコ遊技機の１週間の集計データが出力されている。この図１３によれば、ユニットナンバー０００１（１番台），ユニットナンバー０００２（２番台），ユニットナンバー０００３（３番台）…というように各パチンコ遊技機毎に分けて、しかも本日から１日前，２日前…６日前の、打込玉データ，差玉データ，割数データ等の各種データを集計して出力する。さらに、それらの各種データの平均と本日今現在のデータも出力する。
【００９０】
次に、グループ毎の各パチンコ台の売上，大当り回数，差数等のデータを出力する場合を説明する。ＣＲＴ７４によりデータを表示させたい場合には集計キー８３を押圧操作する。一方、プリンタ７５によりデータを印字させたい場合には印字キー９７を押圧操作する。次にグループキー８６を操作した後、出力させたいグループを数値入力用キー９９により入力する。次に売上キー８８を操作すれば、パチンコ遊技機の台別の売上データとグループ合計売上データと平均売上データとが出力される。売上キー８８の代わりに大当りキー８９を操作すれば、パチンコ遊技機台別の大当り回数データ，グループ平均大当り回数データが出力される。この平均大当り回数データは、具体的には、全大当り回数の平均と、通常時における大当り回数の平均と、確率変動時における大当り回数の平均と、確率変動時における大当り回数の平均／全大当り回数の平均すなわち確率変動状態の発生率の平均である。大当りキー８９の代わりに差数キーを操作すれば、台別の差数データとグループ合計差数データと平均差数データとが出力される。差数キー９０の代わりに割数キー９１を操作すれば、台別の割数データとグループ平均割数データとが出力される。割数キー９１の代わりにスタートキー９２を押圧操作すれば、台別の始動回数データとグループ平均始動回数データとが出力される。このようなキー操作により出力されるグループ毎の各台のデータは、その入力設定されたグループに属するパチンコ遊技機のユニット番号順に上から並べられて出力されるが、出力対象となるデータの大きさ順に上から並べて出力させたい場合には、前述した数値入力用キー９９によりグループの入力設定を行なった後順位キー８４を押圧操作し、その後売上キー８８や大当りキー８９等を押圧操作すればよい。
【００９１】
次に、グループ毎の各台の各データを出力する場合について説明する。データをＣＲＴ７４により表示させたい場合にはまず集計キー８３を操作する。データをプリンタ７５により印字させたい場合には印字キー９７を操作する。次にグループキー８６を操作し、出力させたグループを数値入力用キー９９により入力し、最後に機能キー９８を操作する。これにより、入力設定されたグループに属する各パチンコ遊技機の各種データ（たとえば図９ないし図１１に示したような種類のデータ）が出力される。
【００９２】
図１４は、ラッキーナンバーに関するデータの集計結果の出力状態を示す図である。この図１４のデータを出力する操作手順を説明する。まずデータをＣＲＴ７４に表示させたい場合には集計キー８３を押圧操作する。データをプリンタ７５によりプリントアウトさせたい場合には印字キー９７を押圧操作する。次にＬ，Ｎキー８０を押圧操作する。次に、遊技場に設置されている遊技機の全台について出力したい場合には全台キー８５を押圧操作した後機能キー９８を押圧操作する。また、機種ごとのあるグループ内の遊技機のデータを出力させたい場合には、グループキー８６を押圧操作した後数値入力用キー９９によりグループ番号を入力して機能キー９８を押圧操作する。遊技機の各台ごとにデータを出力させたい場合には、各台キー８７を押圧操作した後数値キー９９により出力させたい台番号を入力した後機能キー９８を押圧操作する。
【００９３】
図１４に示す出力データは、１９９３年８月１５日（日）２２時３０分時点におけるグループ１に属する各遊技機のデータである。このグループ１には、ユニットＮＯが、０００１～００３０で台番号が１～３７の遊技機が属しており、この遊技機は、機種コード０１

すなわち前述した第１種の遊技機である。そして、図示左側の１～３７が遊技機の台番号であり、それぞれの遊技機に対応して、大当り回数，確率変動回数，持玉（持玉遊技大当り回数），持玉率，打込玉数，売上額，売上額／打込玉数，売上額／大当り回数，大当り発生確率の設定値の各データが出力される。前述した持玉（持玉遊技大当り回数）とは、可変表示手段の表示結果がラッキーナンバーに該当して大当りが発生したことに伴って遊技者が獲得した賞品玉を用いて遊技を行なっている最中に大当りが発生したその発生回数のことである。前記持玉率とは、その持玉遊技大当り回数を大当りの総発生回数で除して１００を乗じた値（％）である。前記売上／打込により、打込玉１個当たりの売上額が示される。たとえば，貸玉１個が４円とし、３００円分の貸玉３００／４個で遊技を開始して２００個の賞品玉が出たが全て打込んで終了してしまった場合は、３００／（２００＋３００／４）　１．１となる。この値が高い場合には持玉遊技が少なく、低い場合には持玉遊技が多いことがわかる。売上／大当りにより大当り１回の発生に対する売上額が示される。

【００９４】

図１４では、さらに、グループ１に属する全遊技機の前述した各データの平均が示されるとともに、１日前，２日前，３日前，４日前，５日前，６日前の各データの平均が示され、さらに、１週間の各データの平均，２週間の各データの平均が示される。さらに、現時点における持玉遊技開始ナンバーの個数と持玉遊技終了ナンバーの個数と終日無定量ナンバーの個数と持玉率と売上とが示される。そして、遊技場側がこのデータを見て、持玉率を変更設定したい場合には、数値キー９９を押圧操作して希望する持玉率を入力設定し、次に機能キー９８を押圧操作する。すると、図１４の下方部分に示されるように、持玉率を設定された希望の値に近づけるための案が示される。図１４では、持玉率を「４０」に入力した場合が示されており、第１案としては、持玉遊技開始ナンバーを２個にし、持玉遊技終了ナンバーを４個にし、終日無定量ナンバーを１個にする。その場合には、持玉率が４５となり、売上の予想が７４５となる。第２案としては、持玉遊技開始ナンバーを３個にし、持玉遊技終了ナンバーを２個にし、終日無定量ナンバーを０個にする。その場合には、持玉率が３８となり、売上の予想が７８９となる。このような予想は、２週間分の大当り図柄データを元にホール用管理コンピュータ７０がシミュレーションを行ない、希望持玉率に近い持玉遊技開始ナンバーや持玉遊技終了ナンバーや終日無定量ナンバーの個数が算出されて出力される。そして、この開始，終了，終日無定量ナンバーの個数に従って営業を行ない、同じ稼働率であったと仮定した場合の売上予想が算出されて出力される。

【００９５】

図１５は、ラッキーナンバー等を設定入力するためのラッキーＮＯ設定器５９０を示す正面図である。ラッキーＮＯ設定器５９０は、蓋体５９１と、その蓋体５９１内に設けられた無定量ナンバー設定ディップスイッチ（ＤＳＷ）５９６と、ラッキーナンバー設定ＤＳＷ５９７と、ラッキー終了ナンバーを設定するためのＤＳＷ５９８とを含んでいる。これらのＤＳＷ５９６，５９７，５９８は、可変表示装置の可変表示部に表示される当りラインが複数本ある場合にどの当りラインを表示として有効なものとするかを決定するためのライン設定部（図示右側の１～５の数字が付された部分）が設けられている。本実施例の場合、可変表示装置１０２の当りライン（特定の識別情報の組合せが成立した場合に価値付与の対象となるライン）が１本しかないために、このライン設定部は使用しない。蓋体５９１には錠５９２と電源スイッチ５９３とクリアスイッチ５９９とが設けられている。またラッキーＮＯ設定器５９０は配線５９５を介してパチンコ遊技機１の遊技制御を行なうための遊技制御基板に接続されているとともに、配線５９４を介して遊技場のホストコンピュータであるホール用管理コンピュータに接続されている。配線５９４を介して、遊技機から大当り図柄情報あるいはラッキーナンバー情報（ラッキーナンバー用表示ランプ１２３の可変停止時に表示される数値）が入力される。配線５９５を介して、大当り図柄情報に代えてあるいはそれに加えて、持玉遊技に関する情報がコンピュータに出力される。たとえば、持玉遊技開始ナンバーでの大当り発生でＯＮ信号が管理コンピュータに出力

され、持玉遊技終了ナンバーでの大当りの終了およびクリアスイッチ５９９の操作でＯＦＦ信号が管理コンピュータに出力されるようにする。

【００９６】

錠５９２により、キーが与えられた限られた遊技場の係員のみが蓋５９１を開けてその下のＤＳＷ５９６～５９８を設定することができる。また、蓋体５９１を開けるだけでなく、何らかの錠をラッキーＮＯ設定器５９０にさらに設け、その錠に所定のキーを挿入しなければ各ＤＳＷ５９６～５９８の設定が行なえないようにしてもよい。また、キーの代わりにＩＤカードでもよいし、暗証番号を入力することなどによりデータが書替できるように指定設定者のみが操作できるようにしてもよい。また、本実施例ではＤＳＷによりデータを設定したが、ロータリースイッチでもよいし、ディスプレイを用いた設定器でもよい。

【００９７】

無定量ナンバーは、ＤＳＷ５９６をＯＦＦからＯＮに切換えることにより設定できる。図５では「７」が無定量ナンバーとして設定されているために、可変表示装置１０２の可変停止時の表示結果が「７７７」となれば無定量の遊技条件が決定され、前述したように、その大当りに伴って獲得した景品玉を景品交換することなく継続して遊技に使用できるとともに、以降いくら大当りが発生したとしても打止にならないという特典が遊技者に与えられる。

【００９８】

ラッキーナンバーは、ＤＳＷ５９７をＯＦＦからＯＮに切換えることにより設定できる。図１５では「３」と「５」とが設定されているために、可変表示装置１０２の可変停止時の表示結果が「３３３」または「５５５」となれば、遊技条件がラッキー状態に決定され、前述したように、その大当りの発生に伴って獲得した景品玉を景品交換することなく継続して遊技に使用できるという特典が遊技者に与えられる。

【００９９】

同様に、ラッキー終了ナンバーも、ＤＳＷ５９８をＯＦＦからＯＮに切換えることにより設定できる。図１５の場合には、「１」が設定されているために、可変表示装置２１の可変停止時の表示結果が「１１１」になれば、可変表示装置１０２が「７７７」で可変停止された旨の記憶（無定量の記憶）がない限り、ラッキー状態が終了して獲得玉を一旦景品交換しなければならない交換状態となる。その結果、遊技者は、大当りに基づいて獲得した景品玉を一旦景品交換しなければならない。なお、この交換状態になった場合には、自動的に打球発射装置や玉の補給装置等を停止して遊技を不能動化してもよい。

【０１００】

無定量状態あるいはラッキー状態の権利を獲得している遊技者が遊技を終了した場合、クリアスイッチ５９９を押圧操作することにより遊技条件を初期状態に復帰できる。ラッキーＮＯ設定器５９０はこの実施例においてはパチンコ遊技機１毎に組込まれているが、遊技機設置島毎に設けてもよく、あるいは遊技場単位で設けてもよい。遊技機設置島あるいは遊技場単位で設けた場合においても、クリアスイッチ５９９は各遊技機単位でクリア操作可能となるように構成してもよい。

【０１０１】

図１６は、大当りの発生とそのときの停止図柄と持玉遊技の開始，終了状態との変化を示すタイミングチャートである。図１６では、大当りが１～１８の合計１８回発生した状態が示されており、２回目の大当りの発生時における可変表示装置の停止図柄が持玉遊技開始ナンバーである「５」のぞろめとなって大当りが発生すれば、持玉遊技が開始され、可変表示装置の表示結果が持玉遊技終了ナンバーである「９」のぞろめとなって大当りが発生すれば持玉遊技が終了する。また、「３」のぞろめで持玉遊技が発生し、「４」のぞろめで持玉遊技が終了し、「３」のぞろめで持玉遊技が開始される。そして、遊技者が持玉遊技中に遊技を止めた場合には、遊技場の係員がクリアスイッチ５９９（図１５参照）を押圧操作してリセットし、持玉遊技を終了させる。

【０１０２】

図１５に示す装置を用いずに、ホール用管理コンピュータ７０により持玉遊技中に遊技者が遊技を止めたことを判断する場合には、持玉遊技中にカード処理装置１２による貸玉が行なわれてカード処理機１２から売上信号が入力されたことをもってリセットすることが考えられる。この場合に、正確なデータにしたい場合には、遊技者の持玉数を算出し、持玉数が０になっていないにもかかわらず前記売上信号が入力された場合にリセットするようにすればよい。

【０１０３】

図１７は、本発明に係る管理装置の別実施例を示す背面図である。この図１７に示す別実施例においては、管理装置４００が各遊技機の一例のパチンコ遊技機１毎に設置されている。

【０１０４】

パチンコ遊技機１に設けられている管理装置４００は、ＣＰＵ，ＲＡＭ，ＲＯＭに内蔵しており、コネクタ４０５，４０７を介してサブ基板４０６に接続されている。このサブ基板４０６は、図１に示した可変表示装置１０２等の遊技装置を制御するためのサブマイクロコンピュータを実装した基板である。このサブ基板４０６は、コネクタ４０８を介してゲーム制御基板４１に接続されており、ゲーム制御基板４１からの制御指令信号に従って遊技装置を制御するように構成されている。

【０１０５】

管理装置４００にはプリンタ４０３が設けられているとともに、表示指令ボタン４０１と印字指令ボタン４０２とが設けられている。そして、たとえば前記図６に基づいて説明した各種データがこの管理装置４００に入力されて集計され、印字指令ボタン４０２を操作することによりその集計されたデータがプリンタ４０３により印字されて排出口４０４からプリントアウトされる。一方、サブ基板４０６に設けられている入力切換スイッチ４０９をデータ表示側に切換え、表示指令ボタン４０１を押圧操作することにより、可変表示装置１０２の特別図柄表示部１０３（図１参照）の画面上で集計データが静止表示される。なお、表示すべきデータ量が多い場合は、特別図柄表示部１０３の画面上で集計データが低速スクロール表示される。なお、本実施例では表示指令ボタン，印字指令ボタン，排出口を遊技機裏面側に設けるようにしたが、遊技機表面側、たとえば遊技機設置島の幕板内部に設けるようにしてもよい。

【０１０６】

本発明に係る遊技機の他の例としてはスロットマシンがある。このスロットマシンの場合には、コインの投入またはクレジット遊技の場合のクレジット操作を必要条件として始動条件が成立し、リール等の可変表示装置からなる遊技装置が遊技のための可変表示動作を開始する。そして、可変表示装置の表示結果が再ゲーム可能なものとなれば、前記始動条件とは無関係に可変表示装置が可変開始可能となる。なお、クレジット遊技とは、予め投入された多くのコインの有価価値あるいはゲームによって獲得した得点等の有価価値を１ゲーム毎に引落してゲームを行なう遊技方式である。

【０１０７】

【発明の効果】

請求項１に記載の本発明によれば、情報入力部への第１の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力に基づいて特別遊技が開始したと判定する特別遊技開始判定手段により特別遊技が開始したと判定されてから、情報入力部への第２の特定の識別情報の組合せを示す情報の入力、または、特別遊技を終了させるための操作スイッチからの検出信号の入力のいずれか一方の条件の成立で特別遊技が終了したと判定する特別遊技終了判定手段により特別遊技が終了したと判定されるまでの間の特定遊技状態の発生回数が集計されてその集計結果が出力されるために、特別遊技の継続回数を極力正確に集計可能となる。

請求項２に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の効果に加えて、第１の特定の識別情報の組合せにより特定遊技状態が発生してから第２の特定の識別情報の組合せにより特定遊技状態が発生する前に記録媒体処理装置から売上信号が入力されたときには、特別遊技の継続回数として、前記第１の特定の識別情報の組合せによる特定遊技状態の発生

から売上信号の入力までの特定遊技状態発生回数を集計することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図１】遊技機の一例のパチンコ遊技機およびカード処理機を示す全体正面図である。

【図２】遊技機の他の例のパチンコ遊技機およびカード処理機を示す全体正面図である。

【図３】遊技機のさらに他の例を示すパチンコ遊技機およびカード処理機を示す全体正面図である。

【図４】パチンコ遊技機およびカード処理機の一部内部構造を示す全体背面図である。

【図５】管理装置の概略構成を示す構成図である。

【図６】図１に示したパチンコ遊技機の場合の管理装置に入力される情報の種類を説明するためのブロック図である。

【図７】図２に示したパチンコ遊技機の場合の管理装置に入力される情報の種類を説明するためのブロック図である。

【図８】図３に示したパチンコ遊技機の場合の管理装置に入力される情報の種類を説明するためのブロック図である。

【図９】各台のパチンコ遊技機の各データの出力状態を示す図である。

【図１０】各台のパチンコ遊技機の各データの出力状態を示す図である。

【図１１】各台のパチンコ遊技機の各データの出力状態を示す図である。

【図１２】遊技場に設置された全台のパチンコ遊技機の各台別の各データの出力状態を示す図である。

【図１３】遊技場に設置された全パチンコ遊技機の１週間にわたっての各データの出力状態を示す図である。

【図１４】ラッキーナンバーに関するデータの出力状態を示す図である。

【図１５】ラッキーナンバー設置器の全体正面図である。

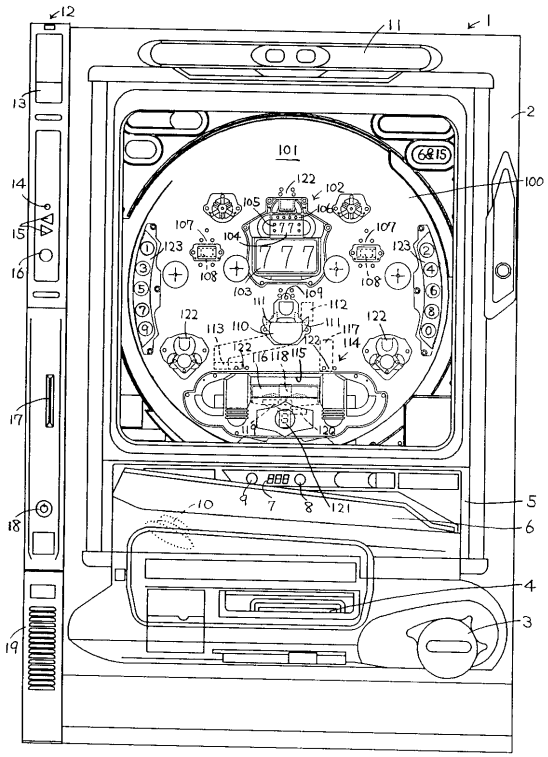
【図１６】大当りの発生とそのときの表示図柄と持玉遊技の開始，終了状態を示すタイミングチャートである。

【図１７】本発明に係る管理装置の他の例のものが設置されたパチンコ遊技機の全体背面図である。

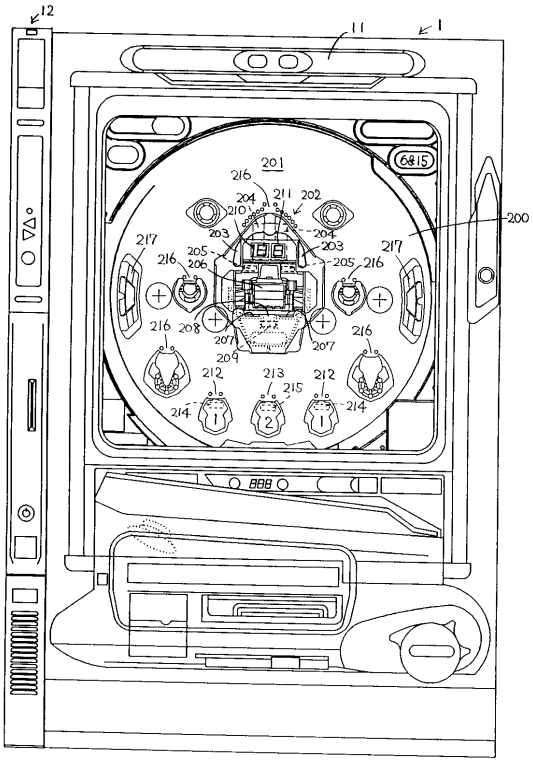
【符号の説明】

４００は管理装置、７２はデータ加工出力装置、７６はキーボード、１は遊技機の一例のパチンコ遊技機、１２はカード処理機、１０２は可変表示装置、２０２は可変入賞球装置、４１，２４１，３４１は遊技制御基板、７０は集計手段の一例のホール用管理コンピュータ、５９は情報出力端子、７１は情報入力端子、７４は出力手段の一例のＣＲＴ、７５は出力手段の一例のプリンタ、１２３はラッキーナンバー用表示ランプである。

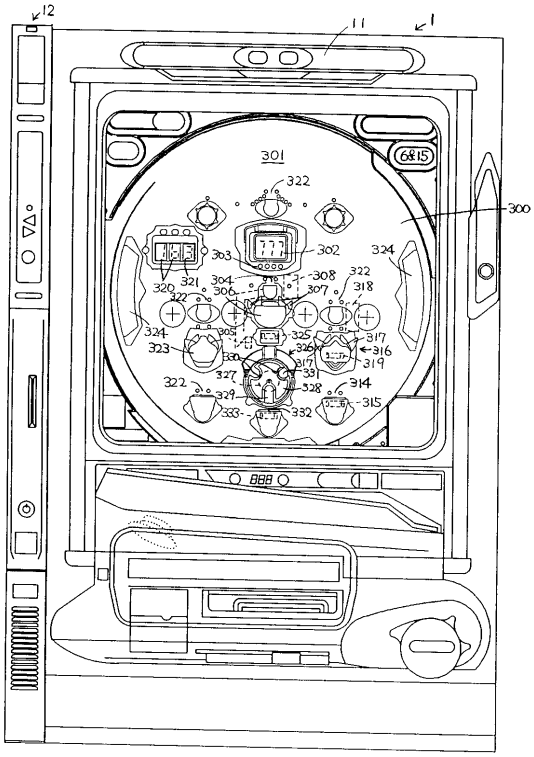
【図１】



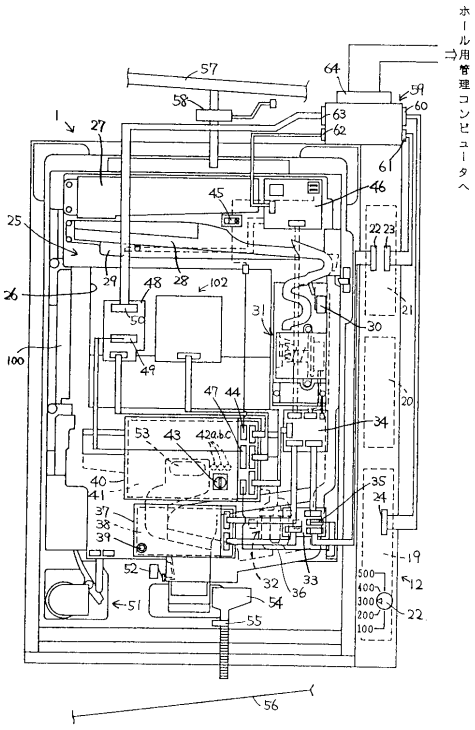
【図２】



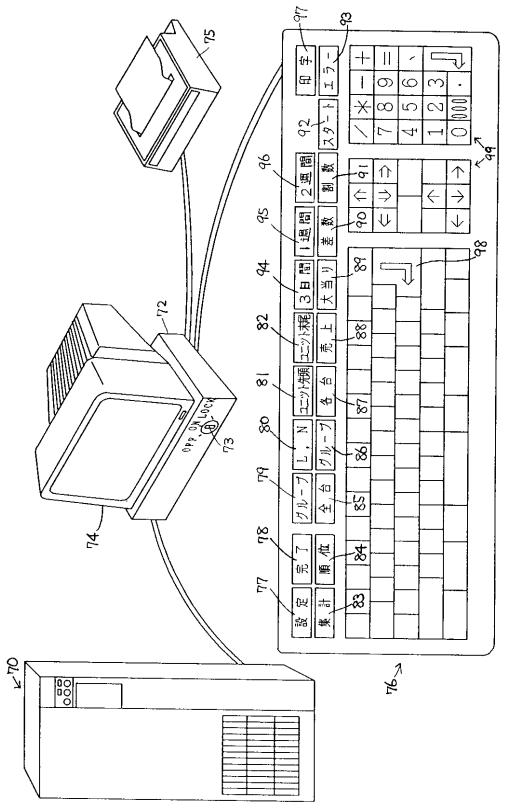
【図３】



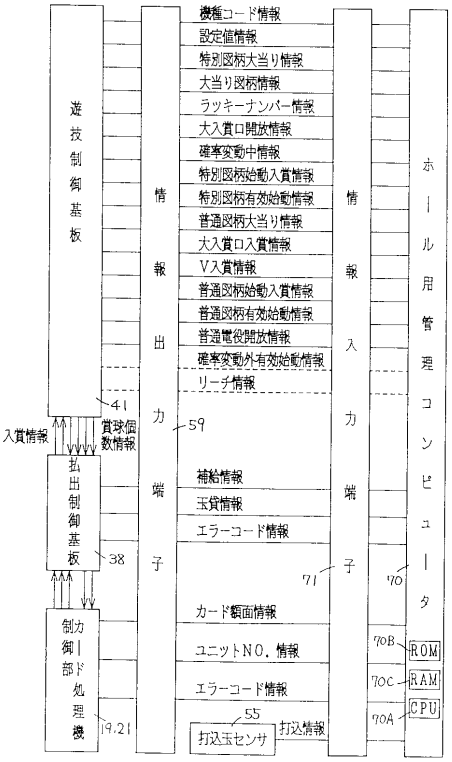
【図４】



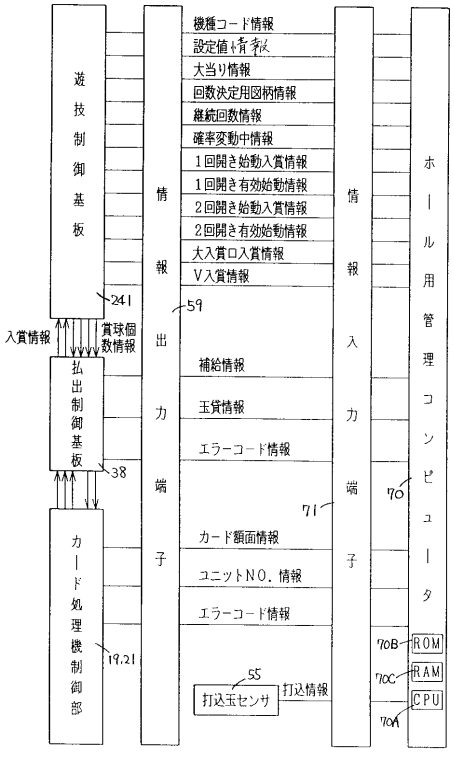
【図５】



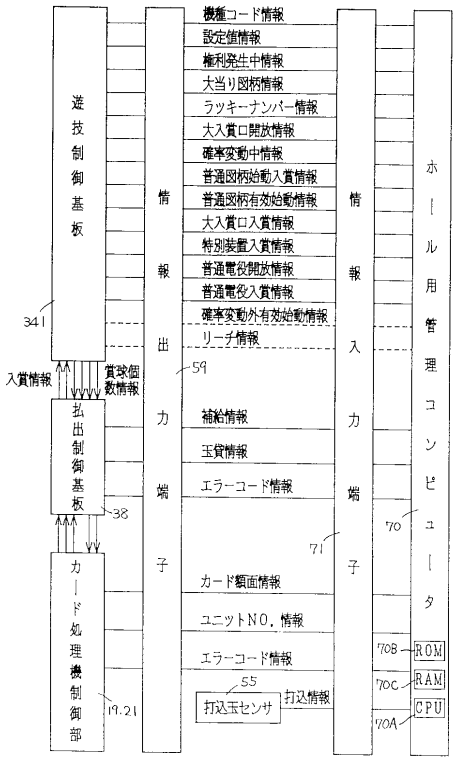
【図６】


遊技制御基板
情報出力端子
情報入力端子
ホール用管理コンピュータ
機種コード情報
設定値情報
特別図柄大当り情報
大当り図柄情報
ラッキーナンバー情報
大入賞口開放情報
確率変動中情報
特別図柄始動入賞情報
特別図柄有効始動情報
普通図柄大当り情報
大入賞口入賞情報
V入賞情報
普通図柄始動入賞情報
普通図柄有効始動情報
普通電役開放情報
確率変動外有効始動情報
リーチ情報
41
入賞情報
賞球個数情報
59
払出制御基板
38
補給情報
玉貸情報
エラーコード情報
71
70
制御部
カード処理機
19.21
カード額面情報
ユニットNO.情報
エラーコード情報
55
打込玉センサ
打込情報
70B
ROM
70C
RAM
CPU
70A

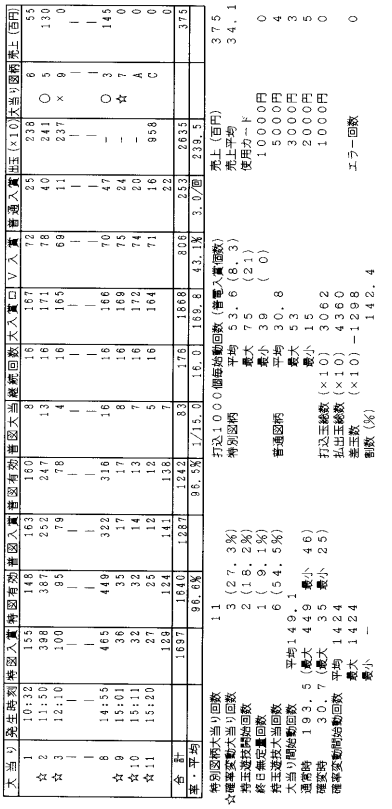
【図７】


遊技制御基板
情報出力端子
情報入力端子
ホール用管理コンピュータ
機種コード情報
設定値情報
大当り情報
回数決定用図柄情報
継続回数情報
確率変動中情報
1回開き始動入賞情報
1回開き有効始動情報
2回開き始動入賞情報
2回開き有効始動情報
大入賞口入賞情報
V入賞情報
241
59
入賞情報
賞球個数情報
払出制御基板
38
補給情報
玉貸情報
エラーコード情報
71
70
カード処理機制御部
19.21
カード額面情報
ユニットNO.情報
エラーコード情報
55
打込玉センサ
打込情報
70B
ROM
70C
RAM
CPU
70A

【図８】


遊技制御基板
情報出力端子
情報入力端子
ホール用管理コンピュータ
機種コード情報
設定値情報
権利発生中情報
大当り図柄情報
ラッキーナンバー情報
大入賞口開放情報
確率変動中情報
普通図柄始動入賞情報
普通図柄有効始動情報
大入賞口入賞情報
特別装置入賞情報
普通電役開放情報
普通電役入賞情報
確率変動外有効始動情報
リーチ情報
341
59
入賞情報
賞球個数情報
払出制御基板
38
補給情報
玉貸情報
エラーコード情報
71
70
カード処理機制御部
19.21
カード額面情報
ユニットNO.情報
エラーコード情報
55
打込玉センサ
打込情報
70B
ROM
70C
RAM
CPU
70A

【図９】



93年08月15日(日) 15時50分

ユニットNO. 0001(グループ1 1番台)

機種コード 01(第1種) ナンバーモード 01(大当り図柄)

確率設定値 01

○特玉遊技開始ナンバー 3, 5

×特玉遊技終了ナンバー 4, 9

☆終日集定置ナンバー 7

大当り	発生時刻	特図入賞	普図入賞	特図有効	普図有効	普図入賞	普図有効	普図大当	継続回数	大入賞口	V入賞	普通入賞	出玉(×10)	大当り図柄	売上(百円)
1	10:32	155	148	163	160	8	16	167	72	25	238	6	55		
☆ 2	11:50	398	387	252	247	13	16	171	78	40	241	○ 5	130		
☆ 3	12:10	100	95	79	78	4	16	165	69	11	237	× 9	0		
8	14:55	465	449	322	316	16	16	166	70	47		○ 3	145		
☆ 9	15:01	36	35	17	8	16	16	169	75	24		☆ 7	0		
☆ 10	15:11	32	32	14	7	16	16	172	74	20		A	0		
☆ 11	15:20	27	25	12	5	16	16	164	71	16	958	C	0		
		128	124	141	138	7	16			22			0		
合 計		1697	1640	1287	1242	83	176	1868	806	253	2835		375		
率・平均			96.6%		96.5%	1/15.0	16.0	169.8	43.1%	3.0/回	239.5				375

特別図柄大当り回数 11 打込1000個毎始動回数(普電入賞個数) 売上(百円) 375

☆確率変動大当り回数 3 (27.3%) 特別図柄 平均 53.6 (8.3) 売上平均 34.1

特玉遊技開始回数 2 (18.2%) 最大 75 (21) 使用カード

終日集定置回数 1 (9.1%) 最小 39 (0) 10000円

特玉遊技大当回数 6 (54.5%) 普通図柄 平均 30.8 5000円

大当り開始動回数 平均 49.1 最大 53 3000円

通常時 193.5 (最大 449 最小 46) 最小 15 2000円

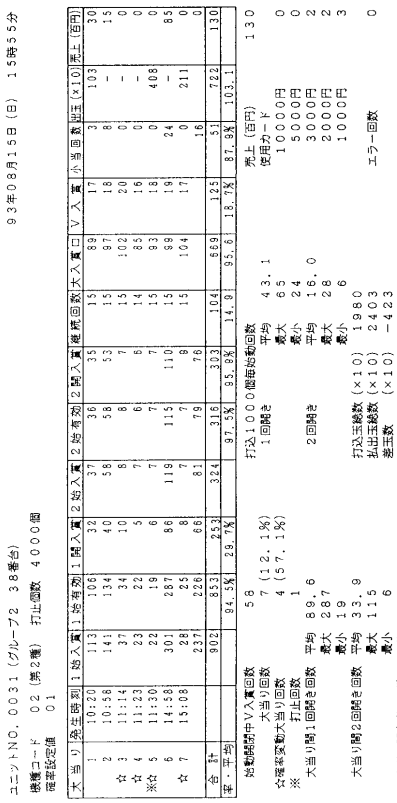
確変時 30.7 (最大 35 最小 25) 打込玉総数 (×10) 3062 1000円

確率変動開始動回数 平均 1424 払出玉総数 (×10) 4360

最大 1424 差玉数 (×10) −1298 エラー回数 0

最小 − 割数(%) 142.4

【図１０】



93年08月15日(日) 15時55分

ユニットNO. 0031(グループ2 38番台)

機種コード 02(第2種) 打止個数 4000個

確率設定値 01

大当り	発生時刻	1始入賞	1始有効	1開入賞	2始入賞	2始有効	2開入賞	継続回数	大入賞口	V入賞	小当り回数	出玉(×10)	売上(百円)
1	10:20	113	106	32	37	36	35	15	89	17	3	103	30
2	10:58	141	134	40	58	53	15	97	18	8	-		15
☆ 3	11:14	37	34	10	8	8	7	15	102	20	0	-	0
☆ 4	11:23	23	22	5	7	6	6	14	85	16	0	-	0
※☆ 5	11:30	22	19	6	7	7	7	15	93	18	0	408	0
6	14:58	301	287	86	119	115	110	15	98	19	24	-	85
☆ 7	15:08	28	25	8	7	7	6	15	104	17	0	211	0
		237	226	66	81	79	76				16		0
合 計		902	853	253	324	316	303	104	569	125	53	722	130
率・平均			84.5%	29.7%		97.5%	95.8%	14.9	95.6	18.7%	87.9%	103.1	

始動開閉中V入賞回数 56 打込1000個毎始動回数 130

☆確率変動大当り回数 7 (12.1%) 1回開き 平均 43.1

大当り打止回数 4 (57.1%) 最大 65

※ 打止回数 1 最小 24 10000円

大当り開1回開き回数 平均 89.6 2回開き 平均 16.0 5000円

最大 287 最大 28 3000円

最小 19 最小 6 2000円

大当り開2回開き回数 平均 33.9 打込玉総数 (×10) 1980 1000円

最大 115 払出玉総数 (×10) 2403

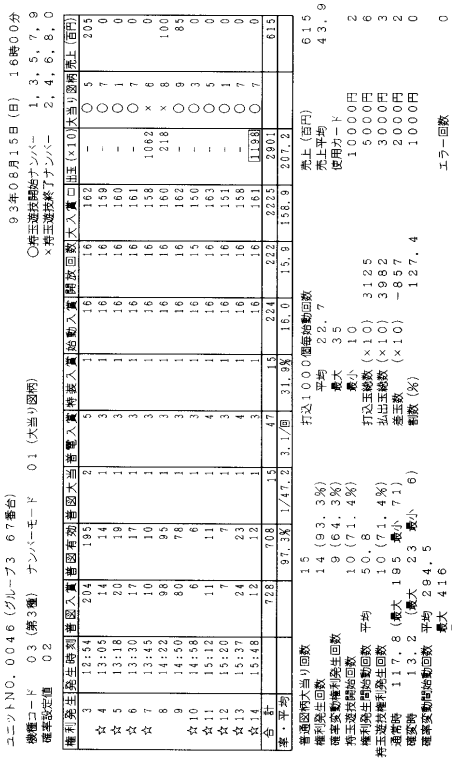
最小 6 差玉数 (×10) −423 エラー回数 0

大当り開小当り回数 平均 5.0 割数(%) 121.4

最大 24

最小 0

【図１１】



93年08月15日(日) 16時00分

ユニットNO. 0046(グループ3 67番台)

機種コード 03(第3種) ナンバーモード 01(大当り図柄)

確率設定値 02

○特玉遊技開始ナンバー 1, 3, 5, 7, 9

×特玉遊技終了ナンバー 2, 4, 6, 8, 0

権利	発生時刻	普図入賞	普図有効	普図大当	普電入賞	特図入賞	始動入賞	開放回数	大入賞口	出玉(×10)	大当り図柄	売上(百円)
3	12:54	204	195	2	5	1	16	16	162	-	○ 5	205
☆ 4	13:05	14	14	1	3	1	16	16	159	-	○ 7	0
☆ 5	13:18	20	19	1	3	1	16	16	160	-	○ 1	0
☆ 6	13:30	17	17	1	3	1	16	16	161	-	○ 7	0
☆ 7	13:45	10	10	1	3	1	16	16	158	1062	× 6	0
8	14:22	98	95	1	3	1	16	16	160	218	× 8	100
9	14:50	80	78	1	3	1	16	16	162	-	○ 9	85
☆ 10	14:58	6	6	1	3	1	16	15	150	-	○ 3	0
☆ 11	15:12	11	7	1	4	1	16	16	163	-	○ 5	0
☆ 12	15:20	7	7	1	3	1	16	16	151	-	○ 1	0
☆ 13	15:37	24	23	1	4	1	16	16	158	-	○ 7	0
☆ 14	15:48	12	12	1	3	1	16	16	161	1138	○ 7	0
合 計		728	708	15	47	15	224	222	2225	2901		615
率・平均			97.3%	1/47.2	3.1/回	31.9%	16.0	15.9	158.9	207.2		

普通図柄大当り回数 15 打込1000個毎始動回数 615

権利発生回数 14 (93.3%) 平均 22.7 売上平均 43.9

確率変動権利発生回数 9 (64.3%) 最大 35 使用カード

特玉遊技開始回数 10 (71.4%) 最小 10 10000円

権利発生時始動回数 平均 50.8 打込玉総数 (×10) 3125 5000円 2

特玉遊技権利発生回数 10 (71.4%) 払出玉総数 (×10) 3982 5000円 6

通常時 117.8 (最大 195 最小 71) 差玉数 (×10) −857 3000円 3

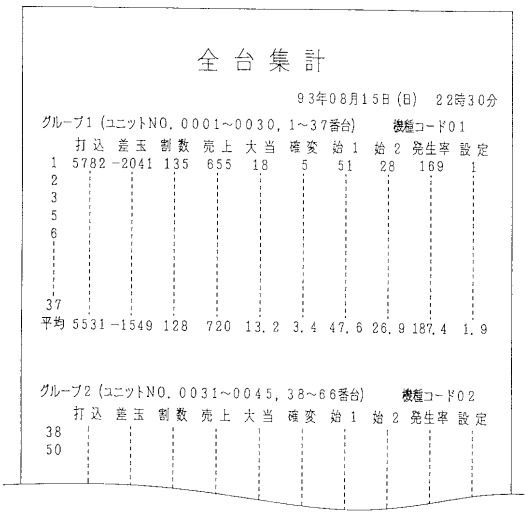
確変時 13.2 (最大 23 最小 6) 割数(%) 127.4 2000円 2

確率変動開始動回数 平均 294.5 1000円 0

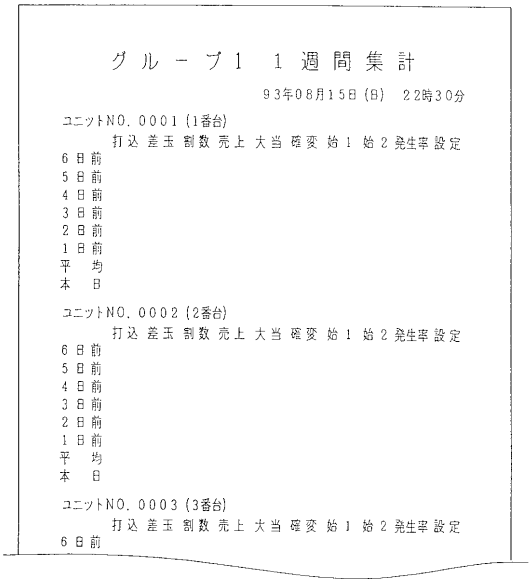
最大 416 エラー回数 0

最小 173

【図１２】



【図１３】



グループ1 1週間集計

93年08月15日(日) 22時30分

ユニットNO. 0001(1番台)

	打込	差玉	割数	売上	大当	確変	始1	始2	発生率	設定
6日前										
5日前										
4日前										
3日前										
2日前										
1日前										
平均										
本日										

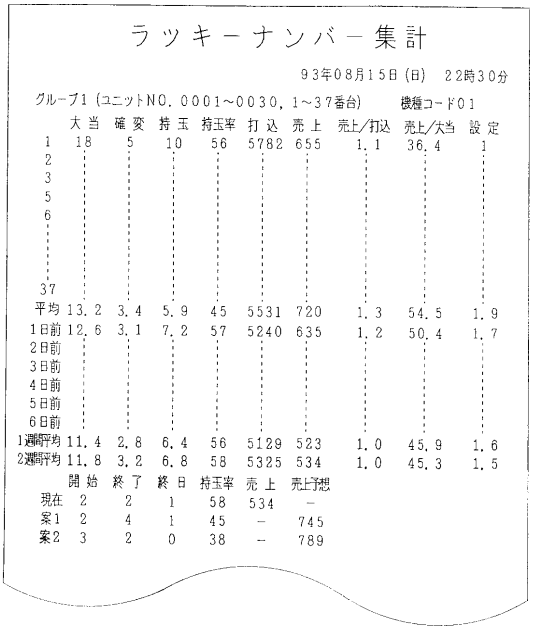
ユニットNO. 0002(2番台)

	打込	差玉	割数	売上	大当	確変	始1	始2	発生率	設定
6日前										
5日前										
4日前										
3日前										
2日前										
1日前										
平均										
本日										

ユニットNO. 0003(3番台)

	打込	差玉	割数	売上	大当	確変	始1	始2	発生率	設定
6日前										

【図１４】



ラッキーナンバー集計

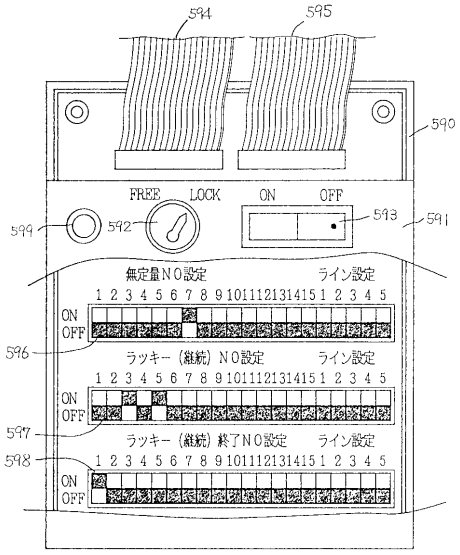
93年08月15日(日) 22時30分

グループ1(ユニットNO. 0001～0030, 1～37番台) 機種コード01

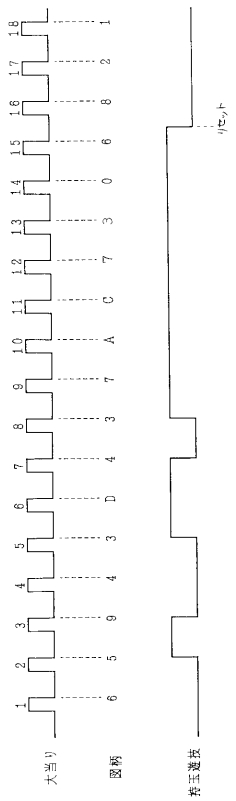
	大当	確変	持玉	持玉率	打込	売上	売上/打込	売上/大当	設定
1	18	5	10	56	5782	655	1.1	36.4	1
2									
3									
5									
6									
⋮									
37									
平均	13.2	3.4	5.9	45	5531	720	1.3	54.5	1.9
1日前	12.6	3.1	7.2	57	5240	635	1.2	50.4	1.7
2日前									
3日前									
4日前									
5日前									
6日前									
1週間平均	11.4	2.8	6.4	56	5129	523	1.0	45.9	1.6
2週間平均	11.8	3.2	6.8	58	5325	534	1.0	45.3	1.5

	開始	終了	終日	持玉率	売上	売上予想
現在	2	2	1	58	534	－
案1	2	4	1	45	－	745
案2	3	2	0	38	－	789

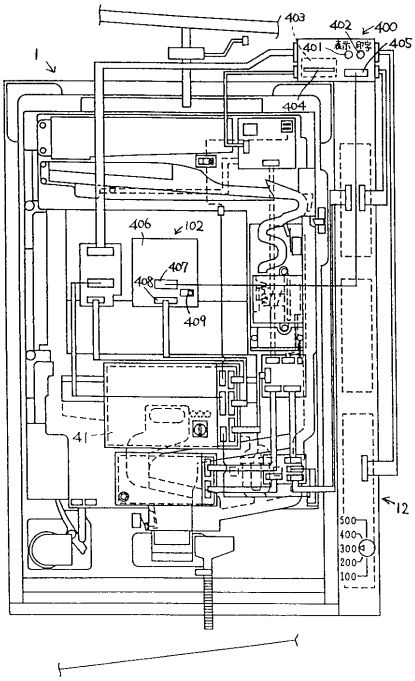
【図１５】



【図１６】



【図１７】


403
402
400
405
401
404
406
102
407
408
409
41
12
500
400
300
200
100

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０６－２９６７４７（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－３１９８５６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 7/02 332
A63F 7/02 350