

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5417744号  
(P5417744)

(45) 発行日 平成26年2月19日(2014.2.19)

(24) 登録日 平成25年11月29日(2013.11.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2008-155008 (P2008-155008)  
 (22) 出願日 平成20年6月13日 (2008.6.13)  
 (65) 公開番号 特開2009-297266 (P2009-297266A)  
 (43) 公開日 平成21年12月24日 (2009.12.24)  
 審査請求日 平成23年6月8日 (2011.6.8)

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100121821  
 弁理士 山田 強  
 (72) 発明者 近藤 和広  
 愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49番地 株式会社ジェイ・ティ内  
 (72) 発明者 岸本 真治  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内  
 審査官 酒井 保

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の絵柄が変動表示される表示手段と、  
 特定演出の当選確率が異なる複数の当選情報群として、予め定めた当選確率の第1当選情報群及び前記第1当選情報群よりも前記特定演出の当選確率が高い第2当選情報群を記憶している当選情報群記憶手段と、

前記当選情報群のうち一の当選情報群に基づいて、前記絵柄の変動表示毎に前記特定演出を行うか否かの特定演出抽選を行う特定演出抽選手段と、

前記特定演出抽選手段による特定演出抽選結果に基づいて前記特定演出を行う特定演出実行手段と、

予め定められたタイミングから所定時間が経過したか否かを判定する時間判定手段と、

前記所定時間内に前記特定演出実行手段により実行された特定演出実行回数を記憶している特定演出実行回数記憶手段と、

前記所定時間内に実行された前記絵柄の変動表示回数を記憶している変動表示回数記憶手段と、

前記所定時間の経過が前記時間判定手段によって判定された場合、前記所定時間内に自身の前記特定演出実行手段によって実行された前記特定演出の実行頻度である時間内実行頻度に関する情報として、前記特定演出実行回数記憶手段及び前記変動表示回数記憶手段それぞれに記憶されている前記特定演出実行回数及び前記絵柄の変動表示回数を隣接遊技機へ送信する送信手段と、

前記隣接遊技機の前記送信手段から送信された前記時間内実行頻度に関する情報を取得する情報取得手段と、

前記所定時間の経過が前記時間判定手段によって判定された場合、前記変動表示回数記憶手段に記憶されている自身の前記絵柄の変動表示回数と、前記情報取得手段から得られた前記隣接遊技機における前記絵柄の変動表示回数と、前記特定演出実行回数記憶手段に記憶されている自身の前記特定演出実行回数と、前記情報取得手段から得られた前記隣接遊技機における前記特定演出実行回数と、に基づいて、前記所定時間内に前記特定演出実行手段によって実行された前記特定演出の実行頻度である時間内実行頻度が、予め定めた所定実行頻度未満であるか否かを判定する頻度判定手段と、

前記頻度判定手段により、前記時間内実行頻度が前記所定実行頻度未満であると判定され、前記特定演出抽選手段が前記第1当選情報群に基づいて前記特定演出抽選を行っている場合、前記特定演出抽選手段に用いる前記当選情報群を前記第1当選情報群から前記第2当選情報群へ切替える切替手段と、

自身の前記絵柄の変動表示回数が予め定められた特定回数未満である場合に、前記送信手段が前記時間内実行頻度に関する情報を前記隣接遊技機へ送信することを規制する規制手段と、

を備え、

前記頻度判定手段は、前記情報取得手段による取得が予め定められた特定時間に亘って行われない場合、自身の前記絵柄の変動表示回数及び前記特定演出実行回数に基づいて、前記時間内実行頻度が前記所定実行頻度未満であるか否かを判定することを特徴とする遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

例えばパチンコ機等の遊技機においては、表示画面に複数の絵柄を変動表示する絵柄表示装置（表示手段）を備えている場合がある。かかる遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの当たり抽選が行われると共に絵柄の変動表示が開始される。そして当たり抽選に当選した場合には、表示画面に特定絵柄の組み合わせ等が最終停止表示されると共に、遊技状態が特別遊技状態に移行する。そして、特別遊技状態への移行に伴い、例えば遊技領域に設けられた可変入球装置の開閉が開始され、遊技球が払い出されるようになっている（例えば特許文献1参照）。

##### 【発明の開示】

##### 【発明が解決しようとする課題】

##### 【0005】

ここで、遊技機においては遊技への注目度を高めることが求められており、その点で未だ改良の余地がある。

##### 【0006】

なお、以上の課題は、パチンコ遊技機に限定されることなく、特定演出を実行するか否か等の特定演出抽選が行われる他の遊技機においても同様である。

##### 【0007】

本発明は、以上例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を高めることができる遊技機を提供することを目的とするものである。

##### 【課題を解決するための手段】

##### 【0008】

以下、上記課題を解決するための手段について記載する。

##### 【0009】

10

20

30

40

50

請求項 1 記載の発明は、

複数の絵柄が変動表示される表示手段と、

特定演出の当選確率が異なる複数の当選情報群として、予め定めた当選確率の第1当選情報群及び前記第1当選情報群よりも前記特定演出の当選確率が高い第2当選情報群を記憶している当選情報群記憶手段と、

前記当選情報群のうち一の当選情報群に基づいて、前記絵柄の変動表示毎に前記特定演出を行うか否かの特定演出抽選を行う特定演出抽選手段と、

前記特定演出抽選手段による特定演出抽選結果に基づいて前記特定演出を行う特定演出実行手段と、

予め定められたタイミングから所定時間が経過したか否かを判定する時間判定手段と、

前記所定時間内に前記特定演出実行手段により実行された特定演出実行回数を記憶している特定演出実行回数記憶手段と、

前記所定時間内に実行された前記絵柄の変動表示回数を記憶している変動表示回数記憶手段と、

前記所定時間の経過が前記時間判定手段によって判定された場合、前記所定時間内に自身の前記特定演出実行手段によって実行された前記特定演出の実行頻度である時間内実行頻度に関する情報として、前記特定演出実行回数記憶手段及び前記変動表示回数記憶手段それぞれに記憶されている前記特定演出実行回数及び前記絵柄の変動表示回数を隣接遊技機へ送信する送信手段と、

前記隣接遊技機の前記送信手段から送信された前記時間内実行頻度に関する情報を取得する情報取得手段と、

前記所定時間の経過が前記時間判定手段によって判定された場合、前記変動表示回数記憶手段に記憶されている自身の前記絵柄の変動表示回数と、前記情報取得手段から得られた前記隣接遊技機における前記絵柄の変動表示回数と、前記特定演出実行回数記憶手段に記憶されている自身の前記特定演出実行回数と、前記情報取得手段から得られた前記隣接遊技機における前記特定演出実行回数と、に基づいて、前記所定時間内に前記特定演出実行手段によって実行された前記特定演出の実行頻度である時間内実行頻度が、予め定めた所定実行頻度未満であるか否かを判定する頻度判定手段と、

前記頻度判定手段により、前記時間内実行頻度が前記所定実行頻度未満であると判定され、前記特定演出抽選手段が前記第1当選情報群に基づいて前記特定演出抽選を行っている場合、前記特定演出抽選手段に用いる前記当選情報群を前記第1当選情報群から前記第2当選情報群へ切替える切替手段と、

自身の前記絵柄の変動表示回数が予め定められた特定回数未満である場合に、前記送信手段が前記時間内実行頻度に関する情報を前記隣接遊技機へ送信することを規制する規制手段と、

を備え、

前記頻度判定手段は、前記情報取得手段による取得が予め定められた特定時間に亘って行われない場合、自身の前記絵柄の変動表示回数及び前記特定演出実行回数に基づいて、前記時間内実行頻度が前記所定実行頻度未満であるか否かを判定することを特徴とする。

#### 【発明の効果】

#### 【0011】

遊技への注目度を高めることができる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0012】

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図、図2及び図3はパチンコ機10の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図2では便宜上パチンコ機10の遊技領域内の構成を省略している。

#### 【0013】

パチンコ機10は、図1に示すように、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11

10

20

30

40

50

と、この外枠 11 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体 12 とを有する。外枠 11 は木製の板材などを四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機 10 は、外枠 11 を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。一般に、島設備は通常複数の遊技機が横に連続して配置できるスペースを有しており、当該島設備には複数の遊技機が横並びに連続して配置されている。ここで、複数の遊技機が横並びに連続して配置されている状態において、自身の遊技機に対して隣接して配置されている他の遊技機を隣接遊技機という。通常島設備の端に設置された遊技機における隣接遊技機は 1 台であり、それ以外の個所に配置された遊技機における隣接遊技機は 2 台である。

## 【0014】

10

遊技機本体 12 は、内枠 13 と、その内枠 13 の前方に配置される前扉枠 14 と、内枠 13 の後方に配置される裏パックユニット 15 とを備えている。遊技機本体 12 のうち内枠 13 が外枠 11 に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 13 が前方へ回動可能とされている。

## 【0015】

内枠 13 には、図 2 に示すように、前扉枠 14 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 13 には、図 3 に示すように、裏パックユニット 15 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

## 【0016】

20

なお、遊技機本体 12 には、図 3 に示すように、その回動先端部に施錠装置 16 が設けられており、遊技機本体 12 を外枠 11 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機 10 前面にて露出させて設けられたシリンドラ錠 17 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

## 【0017】

次に、遊技機本体 12 の前面側の構成について説明する。

## 【0018】

内枠 13 は、外形が外枠 11 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 21 を主体に構成されている。樹脂ベース 21 の中央部には略楕円形状の窓孔 23 が形成されている。樹脂ベース 21 には遊技盤 24 が着脱可能に取り付けられている。遊技盤 24 は合板よりなり、遊技盤 24 の前面に形成された遊技領域が樹脂ベース 21 の窓孔 23 を通じて内枠 13 の前面側に露出した状態となっている。

30

## 【0019】

ここで、遊技盤 24 の構成を図 4 に基づいて説明する。遊技盤 24 には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 31、可変入賞装置 32、上作動口 33、下入賞口 34、スルーゲート 35、可変表示ユニット 36、メイン表示部 43 等がそれぞれ設けられている。

## 【0020】

一般入賞口 31、可変入賞装置 32、上作動口 33 及び下入賞口 34 への入球が発生すると、それが遊技盤 24 の背面側に配設された検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出しが実行される。この場合に、一般入賞口 31 への入球が発生した場合には 10 個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置 32 への入球が発生した場合には 15 個の遊技球の払出が実行され、上作動口 33 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、下入賞口 34 への入球が発生した場合には 4 個の遊技球の払出が実行される。

40

## 【0021】

なお、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。但し、各作動口 33、34 に対する可変入賞装置 32 の有利性を高める上では、各作動口 33、34 に係る払出個数よりも可変入賞装置 32 に係る払出個数を多く設定することが好ましい。

50

**【0022】**

その他に、遊技盤24の最下部にはアウトロ37が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウトロ37を通って遊技領域から排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘38が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

**【0023】**

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウトロ37への遊技球の入球と明確に区別するために、可変入賞装置32、上作動口33、下入賞口34又はスルーゲート35への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

10

**【0024】**

上作動口33及び下入賞口34は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤24に設置されている。上作動口33及び下入賞口34は共に上向きに開放されている。また、上作動口33が上方となるようにして両作動口33, 34は鉛直方向に並んでいる。下入賞口34には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての電動役物34aが設けられている。電動役物34aは、所定の条件下で開放状態となる電動役物であり、電動役物34aの閉鎖状態では遊技球が下入賞口34に入賞できず、電動役物34aが開放されることで下入賞口34への入賞が可能となるようになっている。

**【0025】**

20

可変入賞装置32は、遊技盤24の背面側へと通じる大入賞口32aを備えているとともに、当該大入賞口32aを開閉する開閉扉32bを備えている。開閉扉32bは、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（開閉実行状態）への移行に当選した場合に遊技球が入賞しやすい所定の開放状態に切り換えるようになっている。ここで、開閉実行モードとは、大当たり当選又は特別外れ当選となった場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置32の開放態様としては、所定時間（例えば30sec）の経過又は所定個数（例えば10個）の入賞を1ラウンドとして、複数ラウンド（例えば15ラウンド）を上限として可変入賞装置32が繰り返し開放される態様がある。

30

**【0026】**

メイン表示部43は、遊技領域の下部側の外縁に沿って配設された装飾部材39に設けられている。装飾部材39は、遊技盤24の盤面からパチンコ機10前方に延出している。より具体的には、装飾部材39の前面は、遊技領域をパチンコ機10前方から視認可能とするために前扉枠14に設けられた窓パネル62と対向しており、さらに窓パネル62との間の距離は遊技球1個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材39の前面の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

**【0027】**

40

装飾部材39の前面から露出するようにしてメイン表示部43が設けられている。つまり、メイン表示部43は、前扉枠14の窓パネル62を通じてパチンコ機10前方から視認可能となっているとともに、メイン表示部43の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。なお、装飾部材39の上面には、上述した複数の一般入賞口31の一部が上方に開放された状態で設置されている。メイン表示部43は、セグメント表示器を有しており、遊技状況を遊技者や遊技ホールの管理者に対して明示（又は教示）する機能を有している。具体的には、例えば上作動口33への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。この場合、メイン表示部43では、上作動口33への入賞をトリガとしてセグメントの点灯及び消灯を行うことによる絵柄の変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）が行われ、その変動表示の停止結果として、上作動口33への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。なお、変動表示の態様は任意である。そして、作動口33への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した

50

当選結果であった場合には、所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。さらに、大当たり当選となることで可変入賞装置32が開閉実行モードとなった場合（又は開閉実行モードとなる場合）には、その開閉実行モードにおける可変入賞装置32の大入賞口32aが開放される回数が明示される。また、メイン表示部43は後述する主制御装置と電気配線を通じて電気的に接続されており、主制御装置からメイン表示部43に駆動信号が出力されることで、セグメントが点灯される。

#### 【0028】

ここで、上作動口33への入賞に基づいて、対応するメイン表示部43において変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回として以下の説明を行う。つまり、図柄表示装置41の変動表示回数を遊技回数とする。10

#### 【0029】

可変表示ユニット36には、図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）する図柄表示装置41が設けられている。また、可変表示ユニット36には、図柄表示装置41を囲むようにしてセンターフレーム42が配設されている。このセンターフレーム42は、その上部がパチンコ機10前方に延出している。これにより、図柄表示装置41の表示画面の前方を遊技球が落下していくのが防止されており、遊技球の落下により表示画面の視認性が低下するといった不都合が生じない構成となっている。

#### 【0030】

図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。図柄表示装置41には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置41における変動表示は、上作動口33への入賞に基づいて開始される。すなわち、メイン表示部43において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置41において変動表示が行われる。そして、例えば、開閉実行モードとして可変入賞装置32の大入賞口32aの開放が15回行われることとなる15ラウンド対応の開閉実行モードに移行する遊技回には、図柄表示装置41では予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示される。20

#### 【0031】

センターフレーム42の前面側における左上部分には、図柄表示装置41に対応した第1保留ランプ部45が設けられている。遊技球が上作動口33に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1保留ランプ部45の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、センターフレーム42の前面側における右上部分には、図柄表示装置41に対応した第2保留ランプ部46が設けられている。遊技球が下入賞口34に入賞した個数は最大4個まで保留され、第2保留ランプ部46の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。上述したように、センターフレーム42の上部がパチンコ機10前方に延出することにより、第1保留ランプ部45及び第2保留ランプ部46の視認性が遊技球の落下により阻害されない構成となっている。30

#### 【0032】

センターフレーム42の下部には、第3保留ランプ部47が設けられている。遊技球がスルーゲート35を通過した回数は最大4回まで保留され、第3保留ランプ部47の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。なお、各保留ランプ部45～47が図柄表示装置41の一部で表示される構成等であってもよい。40

#### 【0033】

遊技盤24には、内レール部51と外レール部52とが取り付けられており、これら内レール部51と外レール部52とにより誘導レールが構成され、遊技球発射機構53から発射された遊技球が遊技領域の上部に案内されるようになっている。遊技球発射機構53は、図2に示すように、樹脂ベース21における窓孔23の下方に取り付けられており、前扉枠14に設けられた発射ハンドル54が操作されることにより遊技球の発射動作が行50

われる。

**【0034】**

内枠13の前面側全体を覆うようにして前扉枠14が設けられている。前扉枠14には、図1に示すように、遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようとした窓部61が形成されている。窓部61は、略楕円形状をなし、上述した窓パネル62が嵌め込まれている。窓パネル62は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成してもよい。

**【0035】**

窓部61の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。当該各種ランプ部の一部として表示ランプ部63が窓部61の上方に設けられている。また、表示ランプ部63の左右両側には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部64が設けられている。

10

**【0036】**

前扉枠14における窓部61の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部65と下側膨出部66とが上下に並設されている。上側膨出部65内側には上方に開口した上皿71が設けられており、下側膨出部66内側には同じく上方に開口した下皿72が設けられている。上皿71は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構53側へ導くための機能を有する。また、下皿72は、上皿71内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。上皿71及び下皿72には、裏パックユニット15の払出装置96から払い出された遊技球が前扉枠14の背面に設けられた通路形成ユニット73を通じて排出される。

20

**【0037】**

次に、遊技機本体12の背面側の構成について説明する。

**【0038】**

図3に示すように、内枠13（具体的には、遊技盤24）の背面には、主制御装置81及び音声ランプ制御装置82が搭載されている。

**【0039】**

主制御装置81は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス83に収容されて構成されている。基板ボックス83は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは分離阻止手段（又は、結合手段）としてのボックス結合部85によって分離不能に連結され、これにより基板ボックス83が封印されている。そして、これらボックス結合部85によって分離不能に連結されていることで、基板ボックス83の内部空間の開放に際しては当該基板ボックス83の破壊又は一部の切除を要する構成となっている。ボックス結合部85は、基板ボックス83の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて結合処理が行われる。

30

**【0040】**

ボックス結合部85はボックスベースとボックスカバーとを開放不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス結合部85を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開放不能に結合されるようになっている。ボックス結合部85による結合処理は、その結合後の不正な開放を防止し、また万一不正開放が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開放した後でも再度開放処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス結合部85のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより結合処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス83を開放する場合には、係止爪が挿入されたボックス結合部85と他のボックス結合部85との連結部分やボックス本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス83のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すこ

40

50

とができる。その後、再度結合処理する場合は他のボックス結合部 85 の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス 83 の開放を行った旨の履歴を当該基板ボックス 83 に残しておけば、基板ボックス 83 を見ることで不正な開放が行われた旨が容易に発見できる。

#### 【 0041 】

基板ボックス 83 一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片 86 が設けられている。これら結合片 86 は、主制御装置 81 の取付台に形成された複数の被結合片 87 と 1 対 1 で対応しており、結合片 86 と被結合片 87 とにより基板ボックス 83 と取付台との間で結合処理が行われる。

#### 【 0042 】

なお、上記基板ボックス 83 の不正な開放を発見するための痕跡手段として、封印シールをボックスベースとボックスカバーとの境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。この場合、封印シールをその貼付箇所から剥がした場合には、当該封印シールの接着剤層が基板ボックス 83 側に残り、その痕跡が残ることとなる。さらには、当該封印シールに所定周波数の呼び出し波に対して識別情報を含む応答波を発信する IC タグを設け、封印シールを剥がした場合には、当該 IC タグのアンテナが切断されて、上記応答波の発信が不可となる構成としてもよい。

#### 【 0043 】

音声ランプ制御装置 82 は、主制御装置 81 からの指示に従い音声、ランプ表示及び図示しない表示制御装置の制御を司る音声ランプ制御基板を具備しており、音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 84 に収容されて構成されている。

#### 【 0044 】

また、遊技盤 24 の背面側には、情報取得手段及び送信手段としての通信装置 88 が設けられている。通信装置 88 は、自身に対して隣接して配置されている隣接遊技機との情報交換が可能な無線通信機能を有している。具体的には、通信装置 88 は指向性を有する近距離用アンテナを二つ備えており、それぞれ自身に対して隣接遊技機に向けて設置されている。さらに、通信装置 88 は音声ランプ制御装置 82 に接続されている。よって、音声ランプ制御装置 82 に記憶されている情報を隣接遊技機に対して送信することができるとともに、隣接遊技機の情報を受信することができる。

#### 【 0045 】

裏パックユニット 15 は、図 3 に示すように、裏パック 91 を備えており、当該裏パック 91 に対して、払出機構部 92 及び制御装置集合ユニット 93 が取り付けられている。なお、裏パック 91 は透明性を有する合成樹脂により形成されており、主制御装置 81 や音声ランプ制御装置 82などを後方から覆うように、後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部 94 を有している。

#### 【 0046 】

払出機構部 92 は、保護カバー部 94 を迂回するようにして配設されており、遊技場の島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 95 と、当該タンク 95 に貯留された遊技球を払い出すための払出装置 96 と、を備えている。払出装置 96 より払い出された遊技球は、当該払出装置 96 の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、上皿 71 又は下皿 72 に排出される。また、払出機構部 92 には、例えば交流 24 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチが設けられた裏パック基板が搭載されている。

#### 【 0047 】

また、裏パック 91 には、裏パックユニット 15 の回動軸側であって上縁側に外部出力端子板 99 が設けられている。外部出力端子 99 には、タンク 95 などで遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、遊技機本体 12 の開放時に信号出力するための出力端子、前扉枠 14 の開放時に信号出力するための出力端子、及び開閉実行モードなどの状態移行に際して（又は、状態に移行している間）信号出力するための出力端子が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊

10

20

30

40

50

技ホール側の管理制御装置に対して枠側の状態に関する信号が出力される。なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。

#### 【0048】

制御装置集合ユニット93は、払出制御装置97と電源及び発射制御装置98とを備えている。これら払出制御装置97と電源及び発射制御装置98とは、払出制御装置97がパチンコ機10後方となるように前後に重ねて配置されている。

#### 【0049】

払出制御装置97は、払出装置96を制御する払出制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されている。この場合、当該払出制御装置97の基板ボックスに対して、主制御装置81の基板ボックス83と同様の不正抑制手段を適用してもよい。10

#### 【0050】

電源及び発射制御装置98は、電源及び発射制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力され、さらに遊技者による発射ハンドル54の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。また、本パチンコ機10は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。

<電気的構成>

次に、パチンコ機10の電気的構成について、図5のブロック図に基づいて説明する。20

#### 【0051】

主制御装置81に設けられた主制御基板201には、MPU202が搭載されている。MPU202には、当該MPU202により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM203と、そのROM203内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM204と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【0052】

MPU202には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU202の入力側には、主制御装置81に設けられた停電監視基板205、払出制御装置97及び各種検知センサ211a～211eなどが接続されている。この場合に、停電監視基板205には電源及び発射制御装置98が接続されており、MPU202には停電監視基板205を介して電力が供給される。また、各種検知センサ211a～211eの一部として、一般入賞口31、可変入賞装置32、上作動口33、下入賞口34及びスルーゲート35などといった入賞対応入球部に設けられた複数の検知センサが接続されており、主制御装置81のMPU202において各入球部への入賞判定が行われる。また、MPU202では、上作動口33への入賞に基づいて大当たり発生抽選を実行する。30

#### 【0053】

MPU202の出力側には、停電監視基板205、払出制御装置97及び音声ランプ制御装置82が接続されている。払出制御装置97には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ROM203のコマンド情報記憶エリア224が参照される。そして、一般入賞口31への入賞を特定した場合には、10個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置32への入賞を特定した場合には、15個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、上作動口33への入賞を特定した場合には、3個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、下入賞口34への入賞を特定した場合には、4個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。40

#### 【0054】

音声ランプ制御装置82には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この50

場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM203のコマンド情報記憶エリア224が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

#### 【0055】

また、MPU202の出力側には、可変入賞装置32の開閉扉32bを開閉動作させる可変入賞駆動部32c、下入賞口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34b、及びメイン表示部43が接続されている。主制御基板201には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU202は各種駆動部の駆動制御を実行する。つまり、開閉実行モードにおいては大入賞口32aが開閉されるように、MPU202において可変入賞駆動部32cの駆動制御が実行される。また、所定の条件を満たすと、電動役物34aが開閉されるように、MPU202において電動役物駆動部34bの駆動制御が実行される。10

#### 【0056】

さらには、MPU202の出力側には、外部出力端子板99が接続されている。この場合、外部出力端子板99には、状態移行に際して信号出力するための出力端子として、大当たり信号出力端子99aが設けられている。

#### 【0057】

MPU202は、遊技結果が大当たり結果となった場合には、遊技ホール側の管理制御装置に対して、大当たり信号出力端子99aを通じて大当たり信号を出力することができる。具体的には、通常時では、大当たり信号出力端子99aからLOWレベル信号が出力されており、大当たり結果となった場合にはHIGHレベル信号が出力される。なお、この信号の出力態様は逆でもよい。20

#### 【0058】

停電監視基板205は、主制御基板201と電源及び発射制御装置98とを中継し、また電源及び発射制御装置98から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視する。払出制御装置97は、主制御装置81から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置96により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

#### 【0059】

電源及び発射制御装置98は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板201や払出制御装置97等に対して各自に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を二重線矢印で示す経路を通じて供給する。また、電源及び発射制御装置98は、遊技球発射機構53の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構53は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。30

#### 【0060】

音声ランプ制御装置82は、主制御装置81から入力した各種コマンドに基づいて、可変表示ユニット36に設けられた各保留ランプ部45～47及び前扉枠14に設けられた表示ランプ部63やスピーカ部64を駆動制御するとともに、通信装置88及び表示制御装置212を制御するものである。40

#### 【0061】

表示制御装置212では、音声ランプ制御装置82から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。この場合に、音声ランプ制御装置82では、主制御装置81から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等の抽選を実行する。

#### 【0062】

ここで、図柄表示装置41の表示内容について図6に基づいて説明する。図6は図柄表示装置41の表示画面Gを示す図である。

#### 【0063】

50

図6(a)に示すように、図柄表示装置41の表示画面Gには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1, Z2, Z3が設定されている。各図柄列Z1~Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Z1には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」~「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示画面Gでは、これら各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図6(b)に示すように、表示画面Gは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として $3 \times 3$ の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

#### 【0064】

また、表示画面Gには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1 下図柄列Z3 中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z1~Z3の変動表示が終了すれば、後述する通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として当たり動画が表示されるようになっている。

#### 【0065】

本パチンコ機10では、奇数番号(1, 3, 5, 7, 9)が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号(2, 4, 6, 8)が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

#### 【0066】

なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の様子は上記のものに限定されることではなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。

#### 【0067】

<各種カウンタについて>

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

#### 【0068】

MPU202は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、メイン表示部43の表示の設定、図柄表示装置41の図柄表示の設定などをを行うこととしており、具体的には、図7に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、図柄表示装置41が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、メイン表示部43及び図柄表示装置41における変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。

#### 【0069】

各カウンタC1~C3, CINI, CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM204の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ231に適宜格納される。RAM204には、保留エリアRaと、実行エリアAEとよりなる保留球格納エリア232が設けられている。保留エリアRaは、4つの記憶エリアを有しているため、上作動口33への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになって

10

20

30

40

50

いる。そして、この保留球格納エリア 232 に、上作動口 33 への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値が時系列的に格納されるようになっている。

#### 【0070】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば 0 ~ 99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 99）。大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、遊技球が上作動口 33 に入賞したタイミングで RAM204 の保留球格納エリア 232 に格納される。10

#### 【0071】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM203 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 221 に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機 10 は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

#### 【0072】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 1 個で、その値は「7」である。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 5 個であり、その値は「1、17、34、46、86」である。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。20

#### 【0073】

大当たり種別カウンタ C2 は、0 ~ 29 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 29）に達した後 0 に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、2 つの大当たり結果が設定されている。これらの大当たり結果は、開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モードの条件に差異が設けられている。30

#### 【0074】

大当たり種別カウンタ C2 は定期的に更新され、遊技球が上作動口 33 に入賞したタイミングで RAM204 の保留球格納エリア 232 に格納される。より詳しくは、上作動口 33 に遊技球が入賞したタイミングで RAM204 の保留エリア Ra に格納される。

#### 【0075】

大当たり種別カウンタ C2 に対する遊技結果の振分先は、ROM203 における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア 222 に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルとしては、遊技結果の振分先として、通常大当たり結果及び確変大当たり結果が設定されている。

#### 【0076】

通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなる大当たり結果である。換言すれば、通常大当たり結果は、通常大当たり状態（低確率対応特別遊技状態）へ遊技状態を移行させる大当たり結果である。40

#### 【0077】

確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなる大当たり結果である。換言すれば、確変大当たり結果は、確変大当たり状態（高確率対応特別遊技状態）へ遊技状態を移行させる大当たり結果である。

#### 【0078】

なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、当否抽選モードが低確率モードである状態をいう。

10

20

30

40

50

**【0079】**

第1結果表示部用の振分テーブルでは、「0～29」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～14」が通常大当たり結果に対応しており、「15～29」が確変大当たり結果に対応している。

**【0080】**

また、本パチンコ機10では、上記のとおり、当否抽選において外れ結果となった場合に、通常外れ結果となる。この場合、開閉実行モードに移行することはない。

**【0081】**

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり238)に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が上作動口33に入賞したタイミングでRAM204の保留球格納エリア232に格納される。そして、ROM203のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、MPU202では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各自個別に設定されるものであってもよい。

10

**【0082】**

ここで、リーチ表示(リーチ状態)とは、図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)を行うことが可能な図柄表示装置41を備え、大当たりに当選した場合に変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置41における図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

20

**【0083】**

換言すれば、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

**【0084】**

30

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置41の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ図柄の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

**【0085】**

図6の表示内容について具体的に説明すると、最初に上段の図柄列Z1において図柄の変動表示が終了され、さらに下段の図柄列Z3において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインL1～L5に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中段の図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、大当たりに当選した場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中段の図柄列Z2における図柄の変動表示が終了される。

40

**【0086】**

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組み合わせを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表

50

示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告演出が行われる場合もある。

#### 【0087】

変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、図柄表示装置41における図柄の変動表示時間とをMPU202において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。

10

#### 【0088】

既に説明したように、MPU202では、少なくとも変動種別カウンタCSのバッファ値を用いて、変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはROM203の変動表示時間テーブル記憶エリア223が用いられる。また、MPU202では、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、メイン表示部43における停止結果が決定される。

#### 【0089】

<主制御装置81にて実行される各種処理について>

次に、主制御装置81内のMPU202にて各遊技回での遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU202では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びNMI端子(ノンマスカブル端子)への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

20

#### 【0090】

<タイマ割込み処理>

先ず、タイマ割込み処理について、図8のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU202により定期的に(例えば2 msec周期で)起動される。

#### 【0091】

ステップS101では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置81に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。

30

#### 【0092】

その後、ステップS102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM204の該当するバッファ領域に格納する。続くステップS103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び電動役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM204の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS104にて、上作動口33への入賞に伴う始動入賞処理を実行した後に、本タイマ割込み処理を終了する。

40

#### 【0093】

ステップS104における始動入賞処理について以下に説明する。

#### 【0094】

<始動入賞処理>

先ず、始動入賞処理について図9のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0095】

ステップS201では、遊技球が上作動口33に入賞(始動入賞)したか否かを上作動

50

口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。上作動口 3 3 に遊技球が入賞していない場合には、そのまま本始動入賞処理を終了する。一方、遊技球が上作動口 3 3 に入賞したと判定すると、ステップ S 2 0 2 では始動保留記憶数 N が上限値（本実施の形態では 4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し上限値未満である場合には、ステップ S 2 0 3 にて始動保留記憶数 N を 1 インクリメントする。

#### 【 0 0 9 6 】

続くステップ S 2 0 4 では、前記ステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、保留エリア R a の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S 2 0 3 にて 1 インクリメントした始動保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。  
10

#### 【 0 0 9 7 】

続くステップ S 2 0 5 では、上作動口 3 3 に遊技球が入賞したことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置 8 2 に認識させるための情報である作動入賞コマンドの設定処理を実行する。具体的には、R O M 2 0 3 のコマンド情報記憶エリア 2 2 4 から、上作動口 3 3 への入賞が発生したことの情報を音声ランプ制御装置 8 2 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本始動入賞処理を終了する。ステップ S 2 0 5 にて設定された作動入賞コマンドは、通常処理（図 1 0 ）におけるステップ S 3 0 1 にて、音声ランプ制御装置 8 2 に送信される。音声ランプ制御装置 8 2 では、受信した作動入賞コマンドに基づいて、可変表示ユニット 3 6 の第 1 保留ランプ部 4 5 における表示を、保留個数の増加 20 に対して変更するための処理を実行する。

#### 【 0 0 9 8 】

##### < 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 1 0 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 0 6 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S 3 0 7 , S 3 0 8 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

#### 【 0 0 9 9 】

通常処理において、ステップ S 3 0 1 では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 9 7 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを音声ランプ制御装置 8 2 に対して送信する。  
30

#### 【 0 1 0 0 】

次に、ステップ S 3 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 インクリメントすると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 2 0 4 の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【 0 1 0 1 】

続くステップ S 3 0 3 では、払出制御装置 9 7 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップ S 3 0 4 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。  
40

#### 【 0 1 0 2 】

その後、ステップ S 3 0 5 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モードなどに移行する。

#### 【 0 1 0 3 】

続くステップ S 3 0 6 では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち  
50

前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する（ステップ S 3 0 7, S 3 0 8）。つまり、ステップ S 3 0 7 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、RAM 2 0 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S 3 0 8 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、RAM 2 0 4 の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【0104】

ここで、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 0 5 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I（すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

#### 【0105】

<遊技回制御処理>

次に、ステップ S 3 0 4 の遊技回制御処理を図 1 1 及び図 1 2 のフローチャートを参照して説明する。

#### 【0106】

遊技回制御処理では、先ずステップ S 4 0 1 にて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM 2 0 4 のその他フラグ格納エリア 2 3 4 における開閉実行モードフラグ格納エリア（開閉実行状態情報記憶手段）に開閉実行モードフラグ（開閉実行状態情報）が格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

#### 【0107】

開閉実行モード中である場合には、ステップ S 4 0 2 以降の処理、すなわちステップ S 4 0 3 ~ ステップ S 4 0 8 の遊技回開始用処理及びステップ S 4 0 9 ~ ステップ S 4 1 2 の遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、上作動口 3 3 への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

#### 【0108】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S 4 0 2 にて、メイン表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、RAM 2 0 4 のその他フラグ格納エリア 2 3 4 における変動表示中フラグ格納エリアに変動表示中フラグが格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、メイン表示部 4 3 において変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

#### 【0109】

メイン表示部 4 3 が変動表示中でない場合には、ステップ S 4 0 3 ~ ステップ S 4 0 8 の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップ S 4 0 3 にて、始動保留記憶数 N が「0」か否かを判定する。始動保留記憶数 N が「0」である場合は、そのまま遊技回制御処理を終了する。始動保留記憶数 N が「0」でない場合には、ステップ S 4 0 4 にて保留エリア R a の始動保留記憶数 N を 1 ディクリメントする。そして、ステップ S 4 0 5 では、保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

#### 【0110】

10

20

30

40

50

その後、ステップ S 4 0 6 にて保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

#### 【 0 1 1 1 】

続くステップ S 4 0 7 では、保留エリア R a のデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置 8 2 に認識させるための情報であるシフト時コマンドを設定する。

#### 【 0 1 1 2 】

ステップ S 4 0 7 にて設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図 1 0 )におけるステップ S 3 0 1 にて、音声ランプ制御装置 8 2 に送信される。音声ランプ制御装置 8 2 では、受信したシフト時コマンドに基づいて、可変表示ユニット 3 6 の第 1 保留ランプ部 4 5 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

#### 【 0 1 1 3 】

次に、変動開始処理について、図 1 2 のフローチャートを参照して説明する。

#### 【 0 1 1 4 】

変動開始処理では、先ずステップ S 5 0 1 にて、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 2 0 4 のその他フラグ格納エリア 2 3 4 に設けられた高確率モードフラグ格納エリアに高確率モードフラグが格納されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、確変大当たり結果の発生に係る開閉実行モードの終了に際して格納され、その後に通常大当たり結果が発生した場合に消去されるフラグである。

#### 【 0 1 1 5 】

高確率モードでない場合には、ステップ S 5 0 2 にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップ S 5 0 3 にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

#### 【 0 1 1 6 】

ステップ S 5 0 2 又はステップ S 5 0 3 の処理の後は、ステップ S 5 0 4 にて、ステップ S 5 0 2 又はステップ S 5 0 3 における抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップ S 5 0 5 にて、遊技結果が確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合には、ステップ S 5 0 6 にて、RAM 2 0 4 のその他フラグ格納エリア 2 3 4 における確変フラグ格納エリアに確変フラグを格納し、ステップ S 5 0 8 に進む。

#### 【 0 1 1 7 】

一方、遊技結果が確変大当たり結果でない場合には、ステップ S 5 0 5 にて否定判定をし、ステップ S 5 0 7 に進む。ステップ S 5 0 7 では、RAM 2 0 4 のその他フラグ格納エリア 2 3 4 における通常大当たりフラグ格納エリアに通常大当たりフラグを格納した後に、本停止結果設定処理を終了する。その後、ステップ S 5 0 8 に進む。

#### 【 0 1 1 8 】

また、ステップ S 5 0 2 又はステップ S 5 0 3 における抽選の結果が大当たり当選でない場合には、ステップ S 5 0 4 にて否定判定をし、ステップ S 5 0 8 に進む。ステップ S 5 0 8 では、今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

#### 【 0 1 1 9 】

変動表示時間の設定処理では、RAM 2 0 4 の変動種別カウンタ用バッファに格納され

10

20

30

40

50

ている変動種別カウンタCSの値を取得し、MPU202のレジスタに記憶させる。そして、今回の遊技回において図柄表示装置41にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、RAM204に、確変フラグ、通常大当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。いずれかのフラグが格納されている場合には、リーチ表示の発生として、ROM203の変動表示時間テーブル記憶エリア223に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間情報を取得し、その変動表示時間情報をRAM204の各種カウンタエリア233に設けられた変動表示時間カウンタエリアに格納する。また、上記各フラグのいずれもが格納されていない場合であっても、実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示の発生として、上記処理を行う。

10

#### 【0120】

リーチ表示が発生しない場合には、始動保留記憶数Nを把握する。そして、ROM203の変動表示時間テーブル記憶エリア223に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値及び始動保留記憶数Nの数に対応した変動表示時間情報を取得し、その変動表示時間情報をRAM204の変動表示時間カウンタエリアにセットする。なお、始動保留記憶数Nの数が多いほど、変動表示時間が短くなるように設定されている。

#### 【0121】

ステップS508の後は、ステップS509にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報などが含まれる。

20

#### 【0122】

ステップS509にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図10)におけるステップS301にて、音声ランプ制御装置82に送信される。音声ランプ制御装置82では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置41での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は音声ランプ制御装置82から表示制御装置212に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置212では、音声ランプ制御装置82から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置41を表示制御する。

30

#### 【0123】

その後、ステップS510にて、メイン表示部43において今回の遊技回に対応した絵柄の変動表示を開始させる。その後、本変動開始処理を終了する。

#### 【0124】

遊技回制御処理(図11)の説明に戻り、メイン表示部43が変動表示中である場合には、ステップS409～ステップS412の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS409にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM204の変動表示時間カウンタエリアに格納されている変動表示時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、上述したように、変動表示時間の設定処理においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理(図8)が起動される度に、1ディクリメントされる。

40

#### 【0125】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS410にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、メイン表示部43のセグメントが点灯及び消灯するようにセグメントを表示制御(各表示用セグメントの発光制御)する。その後、本遊技回制御処理

50

を終了する。

**【0126】**

変動表示時間が経過している場合には、ステップS411にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、遊技結果に対応した表示をメイン表示部43に出力する。これにより、メイン表示部43には、遊技結果に対応した絵柄が停止表示された状態で絵柄の変動表示が終了される。

**【0127】**

そして、ステップS412にて変動終了コマンドを設定する。その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップS412にて設定された変動終了コマンドは、通常処理(図10)におけるステップS301にて、音声ランプ制御装置82に送信される。音声ランプ制御装置82では、受信した変動終了コマンドに基づいて、その遊技回における演出を終了させる。また、当該変動終了コマンドは、音声ランプ制御装置82から表示制御装置212に送信され、表示制御装置212では当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示(最終停止表示)させる。

10

**【0128】**

<遊技状態移行処理>

次に、ステップS305の遊技状態移行処理を図13及び図14のフローチャートを参照して説明する。

**【0129】**

先ず、ステップS601では、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS602に進み、1の遊技回のメイン表示部43における絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

20

**【0130】**

変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップS603にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、RAM204に、確変フラグ又は通常大当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

**【0131】**

30

上記フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップS604にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのオープニング用に可変入賞装置32の大入賞口32aの開放を開始することなく待機するためのオープニング用待機時間を設定する。具体的には、RAM204の各種カウンタエリア233に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ROM203に予め記憶されているオープニング用の待機時間情報をセットする。

**【0132】**

続くステップS605では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。当該ラウンド表示の開始処理では、ラウンド回数の内容を確認し、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部43に出力する。

40

**【0133】**

続くステップS606では、第1ラウンドカウンタエリアRC1に「15」をセットする。第1ラウンドカウンタエリアRC1は、大入賞口32aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

**【0134】**

ステップS606の処理を実行した後は、ステップS607にてオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図10)におけるステップS301にて、音声ランプ制御装置82に送信される。音声ランプ制御装置82では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容

50

としては、図柄表示装置41における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は音声ランプ制御装置82から表示制御装置212に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置212では、音声ランプ制御装置82から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示（例えば、動画表示）が行われるように図柄表示装置41を表示制御する。

#### 【0135】

続くステップS608では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、RAM204に、確変フラグ又は通常大当たりフラグが格納されているか否かを判定し、いずれかのフラグが格納されている場合には、大当たり信号出力端子99aの信号出力状態を大当たり信号出力状態とする。これにより、大当たり信号出力端子99aが遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて大当たりが発生したことを探知することができる。10

#### 【0136】

一方、開閉実行モード中の場合には、ステップS601にて肯定判定をし、ステップS609に進む。ステップS609では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップS610にて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、大入賞口開閉処理について、図14のフローチャートを参照しながら説明する。20

#### 【0137】

先ず、ステップS701にて大入賞口32aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部32cの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。大入賞口32aを開放中でない場合には、ステップS702にて第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」か否かを判定すると共に、ステップS703にて第1タイマエリアT1の値が「0」か否かを判定する。

#### 【0138】

第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合又は第1タイマエリアT1の値が「0」でない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でなく且つ第1タイマエリアT1の値が「0」である場合には、ステップS704に進み、大入賞口32aを開放すべく可変入賞駆動部32cを駆動状態とする。30

#### 【0139】

続くステップS705では、大入賞口32aを開閉させる開閉タイミングを計るために、RAM204の各種カウンタエリア233に設けられた第1タイマエリアT1に、「15000」（すなわち30sec）をセットする。ここでセットされたカウント値は、タイマ割込み処理（図8）が起動される都度、すなわち2ms周期で1ディクリメントされる。続くステップS706では、大入賞口32aへの遊技球の入賞数をカウントするために、RAM204の各種カウンタエリア233に設けられた入賞カウンタエリアPCに、「10」をセットする。その後、本設定処理を終了する。40

#### 【0140】

その後、ステップS707にて開放コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図10）におけるステップS301にて、音声ランプ制御装置82に送信される。音声ランプ制御装置82では、受信した開放コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

#### 【0141】

また、ステップS701にて大入賞口32aが開放中である場合にはステップS708に進み、第1タイマエリアT1の値が「0」か否かを判定する。第1タイマエリアT1の値が「0」でない場合、ステップS709にて大入賞口32aに遊技球が入賞したか否か50

を、可変入賞装置 32 に対応した検知センサの検知状態により判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S710 にて入賞カウンタエリア PC の値を 1 ディクリメントした後にステップ S711 にて入賞カウンタエリア PC の値が「0」か否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

#### 【0142】

ステップ S708 にて第 1 タイマエリア T1 の値が「0」の場合、又はステップ S711 にて入賞カウンタエリア PC の値が「0」の場合には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。かかる場合にはステップ S712 にて大入賞口 32a を閉鎖すべく可変入賞駆動部 32c を非駆動状態とする。

10

#### 【0143】

続くステップ S713 では第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値を 1 ディクリメントし、ステップ S714 にて第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」か否かを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」でない場合にはステップ S715 にて第 1 タイマエリア T1 に「1000」(すなわち 2sec) をセットする。その後、ステップ S716 にて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理(図 10)におけるステップ S301 にて、音声ランプ制御装置 82 に送信される。音声ランプ制御装置 82 では、受信した閉鎖コマンドに基づいて、それに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるよう各種機器を制御する。

20

#### 【0144】

ステップ S714 にて、第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」であると判定した場合には、ステップ S717 にて、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、RAM204 の各種カウンタエリア 233 に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ROM203 に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

#### 【0145】

その後、ステップ S718 にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図 10)におけるステップ S301 にて、音声ランプ制御装置 82 に送信される。音声ランプ制御装置 82 では、受信したエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるよう各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置 41 における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は音声ランプ制御装置 82 から表示制御装置 212 に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置 212 では、音声ランプ制御装置 82 から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示(例えば、動画表示)が行われるよう図柄表示装置 41 を表示制御する。

30

#### 【0146】

遊技状態移行処理(図 13)の説明に戻り、ステップ S610 にて大入賞口開閉処理を実行した後に、ステップ S611 にて第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」か否かを判定するとともに、ステップ S612 にてエンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

#### 【0147】

一方、第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップ S613 ~ ステップ S616 にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。具体的には、ステップ S613 にて、RAM204 に、確変フラグが格納されているか否かを判定する。確変フラグが格納されている場合に

50

は、ステップ S 614 にて高確率モードフラグを格納する。これにより、遊技状態が当否抽選モードが高確率モードである遊技状態（以下、当該遊技状態を特別有利状態ともいう）に移行する。

#### 【 0148 】

続くステップ S 615 では、遊技状態が特別有利状態に移行したことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置 82 に認識させるための情報である特別有利開始コマンドを、音声ランプ制御装置 82 への送信対象のコマンドとして設定する。なお、当該特別有利開始コマンドは、ROM203 のコマンド情報記憶エリア 224 に記憶されている。その後、本移行処理を終了する。

#### 【 0149 】

ステップ S 615 にて設定された特別有利開始コマンドは、通常処理（図 10）におけるステップ S 301 にて、音声ランプ制御装置 82 に送信される。音声ランプ制御装置 82 では、受信した特別有利開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における表示を、特別有利状態に対応したものとするための処理を実行する。

#### 【 0150 】

ステップ S 613 にて、確変フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップ S 616 にて遊技状態が特別有利状態でないことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置 82 に認識させるための情報である特別有利終了コマンドを、音声ランプ制御装置 82 への送信対象のコマンドとして設定する。なお、当該特別有利終了コマンドは、ROM203 のコマンド情報記憶エリア 224 に記憶されている。その後、本移行処理を終了する。

#### 【 0151 】

ステップ S 616 にて設定された特別有利終了コマンドは、通常処理（図 10）におけるステップ S 301 にて、音声ランプ制御装置 82 に送信される。音声ランプ制御装置 82 では、受信した特別有利終了コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示を、特別有利状態以外の遊技状態に対応したものとするための処理を実行する。

#### 【 0152 】

ステップ S 615 又はステップ S 616 の処理が終了した後は、ステップ S 617 にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 43 が消灯されるようにメイン表示部 43 の表示制御を終了する。

#### 【 0153 】

その後、ステップ S 618 にて、開閉実行モードの終了処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、確変フラグ、通常大当たりフラグ、特別外れフラグが格納されている場合には、それらを消去するとともに、既に格納されていない場合にはその状態を維持する。

#### 【 0154 】

< 音声ランプ制御装置 82 の電気的構成について >

次に、音声ランプ制御装置 82 の電気的構成について、図 15 のブロック図を参照して以下に説明する。

#### 【 0155 】

音声ランプ制御装置 82 に設けられた音声ランプ制御基板 241 には、MPU242 及びリアルタイムクロック 243 が搭載されている。MPU242 には、当該 MPU242 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM244 と、その ROM244 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM245 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。なお、MPU242 に対して ROM244 及び RAM245 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置の MPU においても同様である。リアルタイムクロック 243 は、MPU242 に設けられている入力ポート及び出力ポートのそれぞれに接続されている。よって、MPU242 はリアルタイムクロック 243 を読み込むことによって

10

20

30

40

50

時刻を把握することができるため、期間の経過を検知することができる。

#### 【0156】

また、M P U 2 4 2 の入力側には主制御装置 8 1 及び通信装置 8 8 が接続されている。主制御装置 8 1 からは、既に説明した、作動入賞コマンド、シフト時コマンド、特別有利開始コマンド、特別有利終了コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）を受信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）を受信する。

#### 【0157】

M P U 2 4 2 の出力側には、既に説明したように、可変表示ユニット 3 6 に設けられた各保留ランプ部 4 5 ~ 4 7 、前扉枠 1 4 に設けられた表示ランプ部 6 3 やスピーカ部 6 4 が接続されているとともに、通信装置 8 8 及び表示制御装置 2 1 2 が接続されている。

#### 【0158】

R O M 2 4 4 には、各遊技回における予告演出の内容を決定する上で参照される予告演出内容テーブル記憶エリア 2 4 6 と、各遊技回における予告演出以外の演出内容を決定する上で参照されるその他の演出内容テーブル記憶エリア 2 4 7 と、各記憶エリア 2 4 8 ~ 2 4 9 とが設定されている。また、R A M 2 4 5 には、主制御装置 8 1 から受信したコマンドを一旦記憶しておくためのコマンド格納エリア 2 5 0 と、各種制御処理を実行する上で用いられる各種エリア 2 5 1 等とが設定されている。なお、コマンド格納エリア 2 5 0 は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。

#### 【0159】

通信装置 8 8 は無線通信機能を有しており、通信装置 8 8 を介して自身と隣接遊技機との間での無線通信が可能となっている。具体的には、通信装置 8 8 は音声ランプ制御基板 2 4 1 から入力される送信コマンドに基づいて、自身の情報を隣接遊技機に対して送信することができる。また、通信装置 8 8 によって受信した隣接遊技機の情報は音声ランプ制御基板 2 4 1 のR A M 2 4 5 の該当する格納エリアに格納される。

#### 【0160】

表示制御装置 2 1 2 は、プログラム R O M 及びワーク R A M が複合的にチップ化されたM P U と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P ）と、キャラクタ R O M と、ビデオ R A M とがそれぞれ搭載された表示制御基板を備えている。表示制御装置 2 1 2 のM P U は、音声ランプ制御装置 8 2 からの各種コマンドを受信する。そして、それら受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P の制御を実施する。V D P は、ビデオ R A M に記憶させる画像データをキャラクタ R O M から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

#### 【0161】

<音声ランプ制御装置 8 2 にて実行されるコマンド対応処理について>

次に、音声ランプ制御装置 8 2 のM P U 2 4 2 にて実行されるコマンド対応処理を、図 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。ここで、主制御装置 8 1 から受信したコマンドは、コマンドを受信した際に起動されるコマンド格納処理により R A M 2 4 5 のコマンド格納エリア 2 5 0 に格納される。コマンド対応処理は M P U 2 4 2 において定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）起動され、コマンド格納エリア 2 5 0 に格納されているコマンドに対応した各種制御を実行するための処理である。

#### 【0162】

コマンド対応処理では、先ずステップ S 8 0 1 にて、R A M 2 4 5 に設けられている予告演出乱数カウンタエリア C Z の値を更新する。予告演出乱数カウンタエリア C Z は、予告演出の有無及び予告演出の内容を決定する際に用いられる乱数値を格納するためのカウンタエリアである。予告演出乱数カウンタエリア C Z の値は、例えば 0 ~ 9 9 9 の範囲内で更新毎に 1 ずつ加算され、最大値（9 9 9 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。そ

10

20

30

40

50

して、更新した値をRAM245の予告演出乱数カウンタエリアCZに格納する。その後、ステップS802にて、コマンド格納エリア250に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが作動入賞コマンドであるか否かを判定し、作動入賞コマンドである場合にはステップS803に進む。ステップS803では、第1保留ランプ部45が点灯制御される。第1保留ランプ部45は、左側から順次点灯されるようになっており、例えば始動保留記憶数Nが1であれば左端の第1保留ランプ部45が点灯され、始動保留記憶数Nが4であれば右端までの第1保留ランプ部45が点灯されるようになっている。

#### 【0163】

コマンド格納エリア250に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが作動入賞コマンドでない場合には、ステップS802にて否定判定をし、ステップS804に進む。ステップS804では、今回の読み出し対象のコマンドがシフト時コマンドであるか否かを判定し、シフト時コマンドである場合にはステップS805にて、第1保留ランプ部45が消灯制御される。この消灯制御では、上記点灯制御とは逆に、第1保留ランプ部45が右側から順に消灯されるようになっている。

10

#### 【0164】

コマンド格納エリア250に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドがシフト時コマンドでない場合には、ステップS804にて否定判定をし、ステップS806に進む。ステップS806では、今回の読み出し対象のコマンドが特別有利開始コマンド又は特別有利終了コマンドのいずれかであるか否かを判定し、特別有利開始コマンド又は特別終了コマンドである場合にはステップS807にて、その格納されているコマンドに対応した処理を実行するための第1対応処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

20

#### 【0165】

第1対応処理では、特別有利開始コマンドを受信している場合には、遊技状態が特別有利状態であることをMPU242において特定し、特別有利終了コマンドを受信している場合には、遊技状態が特別有利状態でないことをMPU242において特定する。また、特別有利開始コマンドを受信している場合には、そのままの情報形態を維持したコマンド、すなわち特別有利開始コマンドを表示制御装置212に送信する。また、特別有利終了コマンドを受信している場合には、そのままの情報形態を維持したコマンド、すなわち特別有利終了コマンドを表示制御装置212に送信する。表示制御装置212は、受信したコマンドに対応した表示態様を表示するように図柄表示装置41を表示制御する。

30

#### 【0166】

コマンド格納エリア250に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが特別有利系コマンドでない場合には、ステップS806にて否定判定をし、ステップS808に進む。ステップS808では、今回の読み出し対象のコマンドが他に存在しているか否かを判定する。読み出し対象のコマンドが存在していない場合には、そのまま本コマンド対応処理を終了する。読み出し対象のコマンドが存在している場合には、ステップS809にて、その格納されているコマンドに対応した処理を実行するための第2対応処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

40

#### 【0167】

ここで、第2対応処理について、図17のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0168】

第2対応処理では、先ず、ステップS901にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを主制御装置81から受信したか否かを判定する。変動開始コマンド及び種別コマンドを受信している場合には、ステップS902にて、予告演出内容設定処理が実行される。予告演出内容設定処理では、予告演出の出現の有無、予告演出の内容が設定される。

#### 【0169】

<予告演出内容設定処理について>

ここで、予告演出内容設定処理について図18に基づき詳細に説明する。

50

**【 0 1 7 0 】**

先ず、ステップ S 1 0 0 1 では、遊技回数カウンタエリア A 1 の値を 1 インクリメントする。遊技回数カウンタエリア A 1 は、遊技状況を把握するために用いられる遊技回数（変動表示回数）をカウントするためのカウンタエリアである。遊技回数カウンタエリア A 1 に記憶されているカウンタ値（遊技回数）は所定期間内の予告演出の実行確率（期間内実行頻度）を算出する際に用いられるものである。また、遊技回数カウンタエリア A 1 の値は、所定期間が経過することにより通信装置 1 2 1 を介して隣接遊技機へ送信される。遊技回数カウンタエリア A 1 は、所定の条件を満たすと「 0 」クリアされる。

**【 0 1 7 1 】**

次に、ステップ S 1 0 0 2 ~ ステップ S 1 0 0 6 では、予告演出の抽選の際に参照する予告演出内容テーブルを選択する処理を実行する。ROM 2 4 4 における特定演出当選情報群記憶手段としての予告演出内容テーブル記憶エリア 2 4 6 には、複数の予告演出内容テーブル（当選情報群）が記憶されている。当該予告演出内容テーブルについて、図 1 9 及び図 2 0 を用いて説明する。図 1 9 は予告演出内容テーブルの構成を説明するための説明図であり、図 2 0 は予告演出内容を説明するための説明図である。

**【 0 1 7 2 】**

予告演出内容テーブル記憶エリア 2 4 6 は、図 1 9 ( a ) に示すように大当たりに当選した場合の予告演出抽選で参照する大当たり用予告演出内容テーブルと、図 1 9 ( b ) に示すように大当たり抽選に当選しなかった場合（外れの場合）の予告演出抽選で参照する通常外れ用予告演出内容テーブル（通常当選情報群）とを備えている。大当たり用予告演出内容テーブルは、大当たりに当選した場合に予告演出を実行するか否か又は予告演出を実行する場合の予告演出内容についての抽選を行うためのテーブルである。当該テーブルでは、予告演出乱数カウンタエリア C Z の値と、予告演出の有無及びその内容とが対応付けられている。具体的には、「 0 ~ 9 9 9 」の予告演出乱数カウンタエリア C Z の値のうち、「 0 ~ 5 9 9 」が「女の子」の出現に対応している。予告演出乱数カウンタエリア C Z の値が当該乱数値の範囲内にある場合、図 2 0 ( a ) に示すように図柄表示装置 4 1 の中央部に「女の子」が表示される。また、予告演出乱数カウンタエリア C Z の値のうち、「 6 0 0 ~ 8 9 9 」が「木の精靈」の出現に対応している。予告演出乱数カウンタ C Z の値が当該乱数値の範囲内にある場合、図 2 0 ( b ) に示すように図柄表示装置 4 1 の中央部に木の精靈が 4 つ表示される。そして、予告演出乱数カウンタエリア C Z の値のうち、「 9 0 0 ~ 9 9 9 」が「なし」に対応している。ここで、「なし」とは、予告演出抽選に外れたことを意味する。つまり、予告演出乱数カウンタエリア C Z の値が「なし」に対応する乱数値の範囲内にあった場合、図 2 0 ( c ) に示すように図柄表示装置 4 1 には変化がない。以上のことから、何らかの予告演出に当選する乱数値の範囲は、「 0 ~ 8 9 9 」であるため、何らかの予告演出に当選する確率、すなわち予告演出の出現率（特定演出の当選確率）は 9 0 % である。また、それぞれの予告演出内容において、当選となる乱数値の範囲は異なっているため、予告演出の出現率はその内容により異なっている。

**【 0 1 7 3 】**

通常外れ用予告演出内容テーブルは、外れの場合に予告演出を実行するか否か又は予告演出を実行する場合の予告演出内容についての抽選を行うためのテーブルである。通常外れ用予告演出内容テーブルも大当たり用予告演出内容テーブルと同様の予告演出内容が用意されている。ここで、予告演出内容には、大当たりの確率を示す期待度が対応付けられている。期待度は大当たりの場合における予告演出の実行回数と、外れの場合における予告演出の実行回数との比率であり、大当たりの場合及び外れの場合それぞれにおいて、実行されるべき予告演出の実行回数を示す設定値である。さらに、本実施の形態では、低確率モードにおいて、大当たり発生回数 1 に対する外れの発生回数は 9 9 となるように設定されている。よって、それぞれの予告演出内容に対して予め定めた期待度に応じて、単純に外れの場合における乱数値を設定してしまうと、大当たりの場合と外れの場合との発生確率の影響により、期待度は予め定めた値とは異なることとなる。したがって、期待度と、大当たりの場合及び外れの場合の発生確率とを加味して、通常外れ用予告演出内容テー

10

20

30

40

50

ブルの乱数値の範囲は決定されている。具体的には、通常外れ用予告演出内容テーブルでは、「0～999」の予告演出乱数カウンタエリアCZの値のうち、「0～9」が「女の子」の出現に対応しており、「10～39」が「木の精霊」の出現に対応しており、「40～999」では、予告演出は出現しない。よって、何らかの予告演出に当選する乱数値の範囲は、「0～39」であるため、予告演出の出現率は4.0%である。

#### 【0174】

さらに、予告演出内容テーブル記憶エリア246には、図19(c)に示すように予告演出の出現率が通常外れ用予告演出内容テーブルよりも高い高確率外れ用予告演出内容テーブル(高確率当選情報群)を備えている。つまり、本パチンコ機10は、外れの場合の予告演出抽選における予告演出抽選モードとして、通常外れ用予告演出内容テーブルを参照する通常出現モードと、高確率外れ用予告演出内容テーブルを参照する高確率出現モードとが設定されている。高確率外れ用予告演出内容テーブルでは、「0～999」の予告演出乱数カウンタエリアCZの値のうち、「0～18」が「女の子」の出現に対応しており、「19～62」が「木の精霊」の出現に対応しており、「63～999」では、予告演出は出現しない。よって、何らかの予告演出に当選する乱数値の範囲は、「0～62」であるため、予告演出の出現率は6.3%である。

10

#### 【0175】

ここで、低確率モードにおいて、各予告演出抽選モードの予告演出の出現率を算出する。大当たりに当選する確率は、低確率モードにおいて1%であるため、大当たり用予告演出内容テーブルを用いる場合の予告演出の出現率は、90%に大当たり確率1%を乗算した0.9%となる。それに対して、大当たり抽選に外れる確率は、低確率モードにおいて99%であるため、通常出現モード、換言すれば通常外れ用予告演出内容テーブルを参照する場合の予告演出の出現率は約4.0%であり、高確率出現モード、換言すれば高確率外れ用予告演出内容テーブルを参照する場合の予告演出の出現率は約6.3%である。よって、大当たり当選の場合を含めて、低確率モードにおいて予告演出の出現率は、通常出現モードでは約4.9%となり、高確率出現モードでは約7.2%となる。したがって、高確率出現モードの方が、通常出現モードよりも予告演出が出現しやすい。換言すれば、予告演出の抽選を行う際に用いる予告演出内容テーブルを通常外れ用予告演出内容テーブルから高確率外れ用予告演出内容テーブルへ変更することによって、予告演出が出現しやすくなることができる。

20

#### 【0176】

なお、高確率外れ用予告演出内容テーブルの乱数値の範囲は、通常外れ用予告演出内容テーブルの乱数値の範囲より広ければよい。また、予告演出内容の振り分け(当該乱数値の内訳)も任意である。さらに、通常の予告演出の出現状態は通常出現モードであり、通常出現モードにおいての予告演出の出現率が予め定めた予告演出の出現率(所定実行頻度)とする。

30

#### 【0177】

予告演出内容設定処理(図18)の説明に戻り、ステップS1002では、大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、主制御装置81から送信された種別コマンドに含まれている遊技結果の情報を参照して、確変フラグ又は通常大当たりフラグの有無を判定する。大当たりに当選している場合には、ステップS1003にて大当たり用予告演出内容テーブルを参照して、予告演出の有無及び予告演出内容を特定する。具体的には、第2対応処理におけるステップS801にて更新した予告演出乱数カウンタCZの値が図19(a)に示す大当たり用予告演出内容テーブルにおいて「女の子」出現の数値範囲、「木の精霊」出現の数値範囲、「なし」の数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

40

#### 【0178】

一方、大当たりに当選していない場合はステップS1004に進み、高確率出現モードか否かを判定する。具体的には、RAM245に設けられている高確率出現フラグ格納エリア251に高確率出現フラグが格納されているか否か判定する。高確率出現フラグは、

50

予告演出抽選モードの設定処理によって所定期間経過毎に格納又は消去されるものであり、これについては後述する。高確率出現フラグ格納エリア 251 に高確率出現フラグが格納されている場合には、ステップ S1005 にて高確率外れ用予告演出内容テーブルを参照して、予告演出の有無及び予告演出内容を特定する。具体的には、予告演出乱数カウンタエリア CZ の値が図 19 (c) に示すように、高確率外れ用予告演出内容テーブルにおいて「女の子」出現の数値範囲、「木の精霊」出現の数値範囲、「なし」の数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

#### 【0179】

一方、高確率出現モードではない場合、つまり通常出現モードの場合には、ステップ S1006 にて通常外れ用予告演出内容テーブルを参照して、予告演出の有無及び予告演出内容を特定する。具体的には、予告演出乱数カウンタエリア CZ の値が図 19 (b) に示すように、通常外れ用予告演出内容テーブルにおいて「女の子」出現の数値範囲、「木の精霊」出現の数値範囲、「なし」の数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。10

#### 【0180】

その後、ステップ S1007 にて、ステップ S1003、ステップ S1005 又はステップ S1006 における抽選の結果が、予告演出に当選しているか否かを判定する。予告演出に当選している場合には、ステップ S1008 にて、RAM245 の予告演出実行回数カウンタエリア X1 の値を 1 インクリメントする。予告演出実行回数カウンタエリア X1 は、予告演出の実行頻度を把握するために用いられる予告演出実行回数をカウントするためのカウンタエリアである。また、予告演出実行回数カウンタエリア X1 の値は、遊技回数カウンタエリア A1 と同様に所定期間内における予告演出の実行確率を算出する際に用いられるものであり、通信装置 121 を介して送信される。予告演出実行回数カウンタエリア X1 の値は、所定期間が経過すると「0」クリアされる。20

#### 【0181】

その後、ステップ S1009 では、当選した予告演出の内容を設定し、本予告演出内容設定処理を終了する。設定されたコマンドは、第 2 対応処理（図 17）におけるステップ S903 のその他の演出内容設定処理にて、当該処理において設定されたコマンドとともに表示内容コマンドとして表示制御装置 212 に送信される。一方、ステップ S1007 にて、予告演出に当選しなかった場合には、そのまま本予告演出内容設定処理を終了する。30

#### 【0182】

つまり、予告演出抽選の際に参照する予告演出内容テーブルを変更することによって、予告演出の出現率を変更することができる。よって、遊技状況に合わせて予告演出の出現率を変更することができる。例えば予告演出が予め定めた確率で出現していない場合に、予告演出抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ移行することにより、予告演出を出現しやすくすることができる。

#### 【0183】

第 2 対応処理（図 17）の説明に戻り、予告演出内容設定処理を実行した後は、ステップ S903 に進み、その他の演出内容設定処理が実行される。その他の演出内容設定処理では、ROM244 のその他の演出内容テーブル記憶エリア 247 に記憶されているその他の演出内容テーブルを参照して、変動開始コマンドに含まれている変動表示時間の情報などに対応した予告演出内容以外の演出内容を設定する。この場合に、その他の演出内容には、表示ランプ部 63 の発光態様及びスピーカ部 64 の出力態様が含まれるとともに、図柄表示装置 41 での図柄の変動態様が含まれている。図柄の変動態様としては、図柄の変動表示時間、リーチ表示の発生の有無、リーチ表示の開始タイミング、リーチ演出の種類、最終停止図柄の組み合わせの情報などが含まれる。また、設定された図柄表示装置 41 での図柄の変動態様は、予告演出内容設定処理にて設定された予告演出内容を含めて表示内容コマンドとして表示制御装置 212 に送信される。表示制御装置 212 では、音声ランプ制御装置 82 から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示及び予告演出が行われるように図柄表示装置 41 を表示制御する。4050

**【0184】**

ステップS901にて変動開始コマンド及び種別コマンドを受信していない場合には、ステップS904にてオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。オープニングコマンドを受信している場合には、ステップS905にてオープニング演出を設定した後に、本第2対応処理を終了する。

**【0185】**

オープニングコマンドを受信していない場合には、ステップS906にてエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合には、ステップS907にてエンディング演出を設定した後に本第2対応処理を終了する。

**【0186】**

エンディングコマンドを受信していない場合には、ステップS908にてその他の設定処理を実行した後に本第2対応処理を終了する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、変動終了コマンドを受信している場合には、図柄表示装置41において既に停止表示されている停止結果が確定表示されるように、表示制御装置212に対してコマンドを送信する。

## &lt;予告演出抽選モードの設定処理&gt;

次に、音声ランプ制御基板241のMPU242にて実行される予告演出抽選モードの設定処理について図21のフローチャートを参照しながら説明する。予告演出抽選モードの設定処理はMPU242において定期的に（例えば、2ms周期で）起動される。予告演出抽選モードの設定処理では、所定期間内における自身及び隣接遊技機に対する予告演出の実行状況等に基づいて、予告演出抽選モードを設定する。具体的には、自身及び隣接遊技機における遊技回数及び予告演出実行回数に基づいて、予告演出の抽選の際に用いるテーブルを切替える処理を実行する。なお、隣接遊技機とは、上述した通り、複数の遊技機が横並びに連続して配置されている状態において、自身の遊技機に対して隣接して配置されている遊技機をいう。

**【0187】**

まず、ステップS1101では、MPU242に接続されているリアルタイムクロック243を読み込む。読み込まれた時刻に基づいて、所定時刻から第1所定期間が経過したか否かを判定する。第1所定期間とは、遊技者がある程度遊技を行うことができる期間であり、例えば1時間と設定されている。この第1所定期間は、遊技期間としては比較的短い期間である。第1所定期間が経過していない場合は、本設定処理を終了する。つまり、第1所定期間が経過するまでその後の処理は実行されない。なお、第1所定期間は、所定時刻（例えばAM9:00）から計測し、本設定処理が1回行われた後は、当該設定処理後からの期間を計測するものとしてもよいし、予め第1所定期間毎の時刻を設定し、当該時刻になったか否かを判定する構成としてもよい。要は、期間を計測する際の基準として少なくとも一度はリアルタイムクロック243の時刻を用いるのが好ましい。これにより、遊技機間で同期を取ることなく第1所定期間が経過するタイミングを合わせることができる。

**【0188】**

第1所定期間が経過した場合、ステップS1102に進む。ステップS1102では、送受信処理を実行する。送受信処理では、所定期間内に受信した情報を格納するとともに、当該所定期間内に自身の情報を隣接遊技機に送信する処理を実行する。

**【0189】**

ここで、送受信処理について、図22のフローチャートを参照しながら詳細に説明する。

**【0190】**

先ずステップS1201にて、通信装置88が隣接遊技機の情報を受信しているか否かを判定する。ここで、隣接遊技機から通信装置88に送られる情報は、当該隣接遊技機における第1所定期間内に対する予告演出の実行頻度に関する情報である。具体的には、通

10

20

30

40

50

信装置 8 8 は、隣接遊技機における第 1 所定期間内の遊技回数及び予告演出実行回数を受信する。

#### 【 0 1 9 1 】

通信装置 8 8 が隣接遊技機の情報を受信している場合には、ステップ S 1 2 0 2 へ進み、書き込み処理を実行する。書き込み処理では、通信装置 8 8 が受信した情報をそれぞれ対応する格納エリアに格納する。具体的には、R A M 2 4 5 の受信遊技回数格納エリア A 2 の値に対して通信装置 8 8 から得られた隣接遊技機における遊技回数を加算することにより、同受信遊技回数格納エリア A 2 の値を更新する。また、それとともに R A M 2 4 5 の受信予告演出実行回数格納エリア X 2 の値に対して通信装置 8 8 から得られた隣接遊技機における予告演出実行回数を加算することにより、同受信予告演出実行回数格納エリア X 2 の値を更新する。そして、ステップ S 1 2 0 3 にて、リアルタイムクロック 2 4 3 を読み込み、第 1 所定期間経過後から第 2 所定期間が経過しているか否かを判定する。この期間の測定は、リアルタイムクロック 2 4 3 を用いる。第 2 所定期間とは、隣接遊技機からの情報を受信する期間を設定するための期間である。また、情報を送信するタイミングを調整するための期間である。第 2 所定期間は、例えば第 1 所定期間経過後から 5 s e c に設定されているが、当該期間は任意である。第 2 所定期間が経過していない場合には、ステップ S 1 2 0 1 に戻る。つまり、第 2 所定期間が経過するまでは、情報を受信する待機状態となっている。そして、隣接遊技機における予告演出の実行頻度に関する情報は、通信装置 8 8 が受信する度に順次更新されるようになっている。なお、本実施の形態では、通信装置 8 8 は自身に対して隣接して配置されている隣接遊技機からの情報を取得するものであるため、受信する回数は実質的に最大 2 回である。

#### 【 0 1 9 2 】

ステップ S 1 2 0 3 にて、第 2 所定期間が経過した場合には、ステップ S 1 2 0 4 に進み、情報送信処理を行う。情報送信処理では、自身の予告演出に関する情報を隣接遊技機に対して通信装置 8 8 を介して送信する。具体的には、予告演出内容設定処理でカウントした遊技回数カウンタエリア A 1 の値及び予告演出実行回数カウンタエリア X 1 の値を隣接遊技機に対して送信する。これにより、当該情報を受信した隣接遊技機は、当該情報に基づいて予告演出抽選モードの設定処理を実行することができる。

#### 【 0 1 9 3 】

その後ステップ S 1 2 0 5 ~ ステップ S 1 2 0 7 では、上述したステップ S 1 2 0 1 ~ ステップ S 1 2 0 3 と同様に第 2 所定期間経過後から第 3 所定期間が経過するまで情報受信の待機状態となる。第 3 所定期間は、第 2 所定期間と同様に隣接遊技機からの情報を受信する期間を設定するための期間であり、情報を送信するタイミングを調整するための期間である。第 3 所定期間は、第 2 所定期間と同様に 5 s e c と設定しているが、設定値は任意であり、第 2 所定期間と同一でなくてもよい。第 3 所定期間が経過した場合は、本送受信処理を終了する。

#### 【 0 1 9 4 】

つまり、第 2 所定期間及び第 3 所定期間が経過するまでは、情報受信及び更新処理は継続して実行される。換言すれば、第 1 所定期間経過後から第 2 所定期間及び第 3 所定期間（本実施の形態では 1 0 s e c ）が経過するまでの期間が、隣接遊技機の情報を取得することができる情報取得可能期間として設定されている。

#### 【 0 1 9 5 】

また、第 2 所定期間が経過後、かつ第 3 所定期間が経過する前に、自身の予告演出の実行頻度に関する情報が隣接遊技機に送信される。換言すれば、情報取得可能期間中に自身の予告演出の実行頻度に関する情報が隣接遊技機に対して送信される。よって、送信するタイミングの前後が情報取得可能期間であるため、自身及び隣接遊技機において、送信するタイミングが異なる場合においても、自身及び隣接遊技機は、送信された情報を確実に受信することができる。

#### 【 0 1 9 6 】

予告演出抽選モードの設定処理（図 2 1 ）の説明に戻り、送受信処理の後は、ステップ

10

20

30

40

50

S 1 1 0 4 ~ ステップ S 1 1 0 5 にて、遊技状況把握処理を実行する。遊技状況把握処理では、自身の情報及び通信装置 8 8 を介して取得した隣接遊技機の情報に基づいて、遊技が十分に行われているか否かを判定する。具体的には、先ずステップ S 1 1 0 4 にて、自身の予告演出の実行頻度に関する情報と、隣接遊技機から送信された情報とにおいて、それぞれ対応する情報を加算する。具体的には、遊技回数カウンタエリア A 1 の値（自身の遊技回数）に対して、受信遊技回数格納エリア A 2 の値（受信した隣接遊技機の遊技回数）を加算する。同様に、予告演出実行回数カウンタエリア X 1 の値（自身の予告演出実行回数）に対して、受信予告演出実行回数カウンタエリア X 2 の値（受信した隣接遊技機の予告演出実行回数）を加算する。そして、ステップ S 1 1 0 5 にて、加算した遊技回数が ROM 2 4 4 の基準遊技回数記憶エリア 2 4 9 に記憶されている基準遊技回数 A 0 以上であるか否かを判定する。そして、加算した遊技回数が基準遊技回数 A 0 未満である場合、その後の処理を実行しない。基準遊技回数記憶エリア 2 4 9 に記憶されている基準遊技回数 A 0 は、遊技状況を把握するために用いられるものである。例えば遊技が十分に行われていない場合、予告演出は出現しにくいため、かかる場合にまで、予告演出抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ変更すると、過剰な予告演出の出現を招き、却って予告演出への遊技者の期待感が薄れてしまうといった不都合が生じる可能性がある。よって、自身及び隣接遊技機における遊技回数の合計値を自身及び隣接遊技機全体の遊技状況を把握するための手段として用い、当該合計値が基準遊技回数 A 0 未満であれば、遊技が十分に行われていないと判定し、その後の処理を行わないことによって、遊技が十分に行われていないにもかかわらず予告演出抽選モードが通常出現モードから高確率出現モードへ切り替わることを抑制することができる。基準遊技回数 A 0 は、例えば 7 0 回に設定されているが、当該回数は遊技がある程度行われていると認識できる程度の回数であれば任意である。10

#### 【 0 1 9 7 】

なお、仮に隣接遊技機から情報が受信されなかった場合であっても、かかる場合の受信遊技回数格納エリア A 2 及び受信予告演出実行回数格納エリア X 2 それぞれの値は「 0 」であるため、加算処理を行っても不都合は生じない。20

#### 【 0 1 9 8 】

自身及び隣接遊技機における遊技回数の合計値が、基準遊技回数 A 0 以上である場合には、ステップ S 1 1 0 6 へ進み、期間内実行確率 P（期間内実行頻度）を算出する処理を実行する。期間内実行確率 P は、第 1 所定期間内における予告演出の実行確率である。具体的には、期間内実行確率 P は、自身及び隣接遊技機における遊技回数の合計値に対する自身及び隣接遊技機における予告演出実行回数の合計値の比率である。期間内実行確率 P は、自身だけでなく隣接遊技機の情報に基づいて算出されている。これにより、自身及び隣接遊技機全体において、予告演出がどのくらいの頻度で出現しているかを把握することができる。30

#### 【 0 1 9 9 】

また、期間内実行確率 P は、第 1 所定期間内における予告演出実行回数及び遊技回数に基づいて算出されている。遊技回数は、遊技者が遊技を行うことで変化する量であるため、遊技回数を把握することによって遊技状況を把握することができる。つまり、遊技状況を把握するための手段として遊技回数が用いられている。よって、第 1 所定期間内の遊技状況に基づいた期間内実行頻度を算出することができる。これにより、例えば第 1 所定期間に自身及び隣接遊技機において遊技がほとんど行われていないため、予め定めた確率に基づいて予告演出が実行されているにもかかわらず、予告演出がほとんど行われていない場合に、予告演出の出現が所定確率未満であると誤って判定されることを抑制することができる。40

#### 【 0 2 0 0 】

ステップ S 1 1 0 6 の処理を行った後は、ステップ S 1 1 0 7 ~ ステップ S 1 1 1 1 の切替処理を実行する。切替処理では、ステップ S 1 1 0 6 にて算出した期間内実行確率 P に基づいて予告演出抽選モードの切替えを行う。具体的には、先ずステップ S 1 1 0 7 に50

て、現在の予告演出抽選モードが高確率出現モードか否かを判定する。詳細には、高確率出現フラグ格納エリア251に高確率出現フラグが格納されているか否かを判定する。高確率出現フラグは、予告演出内容設定処理において予告演出の抽選を行う際に参照する予告演出内容テーブルを選択する場合に参照されるフラグである。予告演出抽選モード（高確率出現フラグの有無）によって予告演出内容を決定する際に参照する予告演出内容テーブルが異なる。具体的には、高確率出現モードの場合には、高確率外れ用予告演出内容テーブルを参照して予告演出の抽選が実行される。一方、通常出現モードの場合には、予告演出の抽選は、通常外れ用予告演出内容テーブルを参照して実行される。

#### 【0201】

高確率出現モードでない場合、換言すれば通常出現モードの場合には、ステップS1108に進み、ステップS1106にて算出した期間内実行確率PがROM244の基準実行確率記憶エリア248に記憶されている基準実行確率P0（所定実行頻度）以上であるか否かを判定する。基準実行確率P0は、通常出現モードにおける予告演出の理論上の出現率である。具体的には、通常外れ用予告演出内容テーブル又は大当たり用予告演出内容テーブルを用いた場合の予告演出に当選する確率であり、本実施の形態では、上述した通り約4.9%である。期間内実行確率Pと基準実行確率P0とを比較することによって、予告演出が予め定めた頻度で出現しているか否かを判定している。10

#### 【0202】

期間内実行確率Pが基準実行確率P0未満である場合には、ステップS1109に進み、予告演出抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ移行する。具体的には、高確率出現フラグを高確率出現フラグ格納エリア251に格納し、ステップS1112へ進む。一方、ステップS1108で肯定判定される場合、つまり期間内実行確率Pが基準実行確率P0以上である場合には、高確率出現フラグを格納することなくステップS1112へ進む。20

#### 【0203】

つまり、予告演出の抽選において、通常外れ用予告演出内容テーブルを参照している場合であって、第1所定期間内における期間内実行確率Pが予め定めた基準実行確率P0未満である場合には、予告演出の抽選で参照する予告演出内容テーブルを、通常外れ用予告演出内容テーブルから高確率外れ用予告演出内容テーブルへ切替える。これにより、予告演出の出現率が通常出現モードよりも増加する。よって、予告演出が出現しやすくなるため、遊技者に対して好適に予告演出を認識させることができる。また、予告演出の出現率を変更する構成にしたことにより、予告演出の不規則性が確保されている。30

#### 【0204】

ここで、遊技者は自身及び隣接遊技機で行われる予告演出を認識することができる。よって、自身及び隣接遊技機のうち少なくとも1台の遊技機において予告演出が出現していれば遊技者は予告演出を認識することができる。換言すれば、自身及び隣接遊技機のいずれにおいても、予告演出が所定の実行頻度で出現していない場合に、予告演出が遊技者に認識されていないおそれがある。これに対して、本実施の形態によれば、切替処理で用いられている期間内実行確率Pは、自身及び隣接遊技機における予告演出の実行状況に基づいて、算出されている。換言すれば、予告演出の際に参照する予告演出内容テーブルの切替えは、自身及び隣接遊技機における予告演出の実行頻度に応じて行われる。よって、自身及び隣接遊技機において予告演出が所定の実行頻度で出現していないため、予告演出を認識できていないおそれがある遊技者に対して、好適に予告演出を認識することができる。40

#### 【0205】

一方、ステップS1107にて高確率出現モードである場合、具体的には高確率出現フラグ格納エリア251に高確率出現フラグが格納されている場合には、ステップS1110へ進み、期間内実行確率Pが基準実行確率P0以上であるか否かを判定する。期間内実行確率Pが基準実行確率P0未満である場合には否定判定をし、ステップS1112へ進む。一方、期間内実行確率Pが基準実行確率P0以上である場合には、ステップS11150

1へ進み、予告演出抽選モードを高確率出現モードから通常出現モードへ移行する処理を行う。具体的には、高確率出現フラグを消去する。これにより、遊技者が既に予告演出を認識しているのにもかかわらず過剰に予告演出が実行されることを抑制することができる。よって、予告演出への遊技者の期待感を確保することができ、遊技への注目を高めることができる。特に、予告演出には、それぞれの予告内容に合わせて期待度が設定しており、当該期待度に基づいて通常出現モードの予告演出の出現率は設定されている。よって、通常出現モードよりも予告演出の出現率が高い高確率出現モードでは、予告演出が当該期待度に基づいて実行されない可能性がある。すると、予告演出によって遊技者に与える期待感が希薄なものとなるおそれがある。これに対して、予告演出抽選モードが高確率出現モードである場合において、予告演出の実行状況に応じて予告演出抽選モードを高確率出現モードから通常出現モードへ切替える処理を実行する構成とした。よって、予告演出を好適に遊技者に認識させつつ、予告演出の期待感を確保することができ、遊技への注目を高めることができる。

#### 【0206】

なお、本実施の形態では、ステップS1108及びステップS1110の比較処理は、どちらも基準実行確率P0を比較対象とする構成としたが、これに限られず、異なる確率を対象としてもよい。

#### 【0207】

ステップS1112のクリア処理では、期間内実行確率Pを算出する際に用いられた値をクリアする処理を実行する。具体的には、予告演出実行回数カウンタエリアX1、遊技回数カウンタエリアA1、受信予告演出実行回数格納エリアX2及び受信遊技回数格納エリアA2それぞれの値を「0」クリアする。つまり、各エリアの値をリセットする。そして、本予告演出抽選モードの設定処理を終了する。そして、再び第1所定期間が経過するまで、ステップS1103～ステップS1112までの処理は実行されない。そして、第1所定期間が経過するまで自身の予告演出実行回数及び自身の遊技回数を再びカウントすることとなる。よって、第1所定期間内の予告演出の実行状況を把握することができる。つまり、第1所定期間が経過する毎に当該期間内における遊技状況及び予告演出の実行状況に基づいて予告演出抽選モードの設定処理が定期的に実行される。これにより、比較的短期間の遊技においても好適に予告演出を出現させることができ、遊技者に予告演出を好適に認識させることができる。なお、ステップS1105にて、加算した遊技回数が基準遊技回数A0に満たなかった場合、ステップS1112のクリア処理を行うことなく本処理を終了するため、これらの情報は次回の予告演出抽選モードの設定処理に用いられる。かかる構成は任意であり、第1所定期間毎に常に当該情報を消去する構成としてもよい。

#### 【0208】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【0209】

予告演出の抽選モードとして予告演出の出現率が異なる2種類の抽選モードを設定し、第1所定期間内における予告演出の実行確率である期間内実行確率Pが基準実行確率P0未満であり、かつ、抽選モードが通常の予告演出の出現率である通常出現モードである場合、抽選モードを通常出現モードよりも出現率が高い高確率出現モードへ切替える構成とした。これにより、予告演出が出現しやすい状態になるため、遊技者に対して好適に予告演出を認識させることができる。

#### 【0210】

特に、予告演出を出現させるか否かの抽選は予め定められた確率に基づいて作成された予告演出内容テーブルを参照して実行されるため、長期間の遊技に対しては、予告演出は予め定めた確率で実行されやすいが、短期間の遊技に対しては、予告演出がほとんど出現しない可能性がある。これに対して、第1所定期間毎に当該期間内における予告演出の期間内実行確率Pを算出し、予告演出の抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ切替える切替処理を実行するか否かを判定し、当該切替処理毎に第1所定期間内の遊技状況及び予告演出の実行状況を把握するために用いた遊技回数及び予告演出実行回数をリ

10

20

30

40

50

セットする構成とした。これにより、第1所定期間毎の遊技状況及び予告演出の実行状況に合わせて予告演出の抽選モードを切替えることができるため、遊技期間にかかわらず、好適に予告演出を認識させることができる。また、予告演出は大当たりに当選する期待度が設定されているため、好適に予告演出が出現することにより、遊技の注目度を高めることができる。

#### 【0211】

第1所定期間内の遊技状況を把握する手段として遊技回数をカウントし、期間内実行頻度として、第1所定期間内における遊技回数に対する予告演出実行回数の比率である期間内実行確率Pを算出し、期間内実行確率Pが基準実行確率P0以上であるか否かを判定する構成とした。これにより、第1所定期間内の遊技状況に基づいて切替処理が実行される。よって、例えば第1所定期間内に遊技がほとんど行われていないため、予め定めた確率に基づいているにもかかわらず予告演出がほとんど行われていない場合に、期間内実行確率Pが基準実行確率P0未満であると誤って判定され、不合理な切替えが行われることを抑制することができる。10

#### 【0212】

自身及び隣接遊技機における遊技回数の合計値が基準遊技回数A0未満であれば、遊技が十分に行われていないと判断し、切替処理による切替えを規制する構成とした。具体的には、自身及び隣接遊技機における遊技回数の合計値が基準遊技回数A0未満であれば、切替処理を行うことなく抽選モードの切替処理を実行しない構成とした。これにより、遊技が十分に行われていないにもかかわらず予告演出抽選モードが通常出現モードから高確率出現モードへ切り替わることを抑制することができる。よって、過剰な予告演出の出現を抑制することができ、好適に予告演出を出現させることができる。また、切替処理の前に判断することにより、不必要的処理を抑制することができる。これにより、MPU242の処理負荷を軽減させることができる。20

#### 【0213】

高確率出現モードであって、第1所定期間内の期間内実行確率Pが基準実行確率P0以上である場合には、高確率出現モードから通常出現モードへ移行する構成とした。これにより、遊技者が既に予告演出を認識しているのにもかかわらず過剰に予告演出が実行されることを抑制することができる。よって、予告演出の期待感を確保することができる。

#### 【0214】

また、抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ切替えるか否かの判定とともに、高確率出現モードから通常出現モードへの切替えるか否かの判定をしているため、構成及び処理の簡素化を図ることができる。さらに、両者の判定条件の一部を同一とする構成とした。これにより、それぞれの条件を完全に異ならせる構成と比較して、MPU242の処理負荷を軽減させることができる。30

#### 【0215】

さらに、第1所定期間経過した場合に、高確率出現モードであって、期間内実行確率Pが基準実行確率P0未満である場合には、高確率出現モードを維持するような構成とした。これにより、予告演出が基準実行確率P0以上の確率で出現するまで高確率出現モードが維持されるため、遊技者に対して予告演出を好適に認識させることができる。40

#### 【0216】

予告演出抽選モードの設定処理では、自身だけでなく、隣接遊技機の情報に基づいて、予告演出抽選モードの切替えを行う構成とした。これにより、自身及び隣接遊技機において予告演出が十分に出現していないおそれのある遊技者に対して好適に予告演出を認識させることができる。

#### 【0217】

具体的には、通信装置88を設け、第1所定期間経過毎に通信装置88を介して自身及び隣接遊技機間で情報交換を行う送受信処理を行うようにした。これにより、自身及び隣接遊技機における予告演出の実行頻度に基づいて抽選モードの切替えを行いつつ、隣接遊技機に対して自身の情報を送ることにより、隣接遊技機においても自身と同様に抽選モード

ドの切替えを行うことが可能となる。

#### 【0218】

ここで、仮に送受信処理が自身及び隣接遊技機間で同時に実行されない場合、換言すれば第1所定期間の経過のタイミングが遊技機間で異なる場合、遊技回数及び予告演出実行回数をカウントする期間が遊技機間で異なることとなる。かかる場合、正確な予告演出の実行頻度を把握することができないといった不都合が生じる。

#### 【0219】

これに対して、音声ランプ制御基板241に期間判定手段としてリアルタイムクロック243を組み込み、リアルタイムクロック243により把握されている時刻に基づいて、予告演出抽選モードの設定処理における第1所定期間が経過したか否かを判定する構成とした。これにより、第1所定期間が経過するタイミングがほぼ一致するため、予告演出抽選モードの設定処理の中で行われる遊技機間で情報交換を行う送受信処理がほぼ同時に実行されることとなる。よって、上記不都合を抑制することができる。

10

#### 【0220】

また、隣接遊技機の情報を取得することができる情報取得可能期間を設定し、情報取得可能期間中に自身の予告演出の実行頻度に関する情報が隣接遊技機に対して送信する構成とした。これにより、送信するタイミングの前後が情報取得可能期間であるため、自身及び隣接遊技機において、送信するタイミングが多少異なる場合においても、自身及び隣接遊技機は、送信された情報を確実に受信することができる。よって、自身及び隣接遊技機の情報に基づいた期間内実行確率Pを好適に算出することができるため、当該確率を用いた切替処理を好適に実行することができる。

20

#### 【0221】

隣接遊技機から送信される情報の有無にかかわらず、情報取得可能期間経過後には加算処理を実行する構成とした。これにより、何らかの理由により隣接遊技機から情報を受信しなかった場合においてもその後の処理（期間内実行確率Pを算出する処理、切替処理等）は実行される。よって、隣接遊技機の有無、及び配置状況に左右されること無く予告演出抽選モードの設定処理を実行することができる。

#### 【0222】

予告演出抽選モードの設定処理は、音声ランプ制御装置82におけるコマンド対応処理とは別に実行する構成とした。これにより、予告演出抽選モードの設定処理の実行中に、主制御装置81から各種コマンドが送信されたとしても、互いに影響を受けることなくそれぞれの処理が実行される。よって、遊技への支障を回避しつつ、本処理を実行することができる。

30

#### <第2実施形態>

次に本発明を具体化した第2の実施形態について、図面を参照しつつ説明する。第2の実施形態では、予告演出抽選モードの設定処理として、先の図21及び図22に示した処理に代えて図23に示す処理を行うことで、自身の予告演出の実行状況及び遊技状況が所定の条件を満たしていると判断された場合に予告演出の抽選モードを切替える処理を実行する。

#### 【0223】

40

まず、ステップS1301では、MPU242に接続されているリアルタイムクロック243を読み込む。そして、ステップS1302にて、読み込まれた時刻に基づいて、第1所定期間が経過したか否かを判定する。第1所定期間が経過している場合、ステップS1303にて、遊技回数カウンタエリアA1の値がRAM245の基準遊技回数記憶エリア249に記憶されている基準遊技回数A0以上であるか否か判定する。基準遊技回数A0は、遊技状況を把握するために用いられるものである。遊技回数カウンタエリアA1の値が基準遊技回数A0未満であれば、遊技が十分に行われていないと判断し、その後の処理を行うことなく本設定処理を終了する。これにより、遊技が十分に行われていないにもかかわらず予告演出抽選モードが通常出現モードから高確率出現モードへ切り替わることを抑制することができる。

50

**【 0 2 2 4 】**

遊技回数カウンタエリア A 1 の値が基準遊技回数 A 0 以上である場合には、ステップ S 1 3 0 4 にて期間内実行確率 P (期間内実行頻度) を算出する。期間内実行確率 P は、第 1 所定期間内における予告演出の実行確率である。具体的には、期間内実行確率 P は、遊技回数カウンタエリア A 1 の値に対する予告演出実行回数カウンタエリア X 1 の値の比率である。

**【 0 2 2 5 】**

その後、ステップ S 1 3 0 5 ~ ステップ S 1 3 0 9 の切替処理は第 1 実施形態と同様の構成である。具体的には、現在の予告演出抽選モードが高確率出現モードか否かを判定し、当該判定結果が通常出現モードであって、かつ、ステップ S 1 3 0 4 にて算出した期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 未満である場合には、予告演出抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ切替える処理を実行する。これにより、予告演出の出現率が通常出現モードよりも増加する。よって、予告演出が出現しやすくなるため、遊技者に対して好適に予告演出を認識させることができる。10

**【 0 2 2 6 】**

一方、高確率出現モードであって、かつ、期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 以上である場合には、予告演出抽選モードを高確率出現モードから通常出現モードへ切替える処理を実行する。これにより、予告演出の期待度を確保するとともに、遊技者が既に予告演出を認識しているのにもかかわらず過剰に予告演出が実行されることを抑制することができる。よって、予告演出への遊技者の期待感を確保することができ、遊技への注目を高めることができる。20

**【 0 2 2 7 】**

切替処理の後は、ステップ S 1 3 1 0 のクリア処理を実行する。クリア処理では、期間内実行確率 P を算出する際に用いられた値をクリアする処理を実行する。具体的には、予告演出実行回数カウンタエリア X 1 及び遊技回数カウンタエリア A 1 の各値を「0」クリアする。そして、本設定処理を終了する。そして、再び第 1 所定期間が経過するまで、ステップ S 1 3 0 2 ~ ステップ S 1 3 1 0 までの処理を実行することなく、予告演出実行回数及び遊技回数をカウントすることとなる。よって、第 1 所定期間内の予告演出の実行状況を把握することができる。つまり、第 1 所定期間が経過する毎に当該期間内における遊技状況及び予告演出の実行状況に基づいて予告演出抽選モードの設定処理が定期的に実行される。これにより、比較的短期間の遊技においても好適に予告演出を出現させることができ、遊技者に対して予告演出を好適に認識させることができる。なお、ステップ S 1 3 0 3 にて、第 1 所定期間内の遊技回数カウンタエリア A 1 の値が基準遊技回数 A 0 に満たなかった場合、ステップ S 1 3 1 0 のクリア処理を行うことなく本処理を終了する。よって、当該情報は次回の予告演出抽選モードの設定処理に用いられる。かかる構成は任意であり、第 1 所定期間毎に常に当該情報を消去する構成としてもよい。30

**【 0 2 2 8 】**

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

**【 0 2 2 9 】**

予告演出の抽選モードとして予告演出の出現率が異なる 2 種類の抽選モードを設定し、第 1 所定期間内における予告演出の実行確率である期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 未満であり、かつ、抽選モードが通常の予告演出の出現率である通常出現モードである場合、抽選モードを通常出現モードよりも出現率が高い高確率出現モードへ切替える構成とした。これにより、予告演出が出現しやすい状態になるため、遊技者に対して好適に予告演出を認識させることができる。40

**【 0 2 3 0 】**

特に、予告演出を出現させるか否かの抽選は予め定められた確率に基づいて作成された予告演出内容テーブルを参照して実行されるため、長期間の遊技に対しては、予告演出は予め定めた確率で実行されやすいが、短期間の遊技に対しては、予告演出がほとんど出現しない可能性がある。これに対して、第 1 所定期間毎に当該期間内における予告演出の期50

間内実行確率 P を算出し、予告演出の抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ切替える切替処理を実行するか否かを判定し、当該切替処理毎に、第 1 所定期間内の遊技状況及び予告演出の実行状況を把握するために用いた遊技回数及び予告演出実行回数をリセットする構成とした。これにより、第 1 所定期間毎の遊技状況及び予告演出の実行状況に合わせて予告演出の抽選モードを切替えることができるため、遊技期間にかかわらず、好適に予告演出を認識させることができる。また、予告演出は大当たりに当選する期待度が設定されているため、好適に予告演出が出現することにより、遊技の注目度を高めることができる。

#### 【 0 2 3 1 】

第 1 所定期間内の遊技状況を把握する手段として遊技回数をカウントし、期間内実行頻度として、第 1 所定期間内における遊技回数に対する予告演出実行回数の比率である期間内実行確率 P を算出し、期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 以上であるか否かを判定する構成とした。これにより、第 1 所定期間内の遊技状況に基づいて切替処理が実行される。よって、例えば第 1 所定期間内に遊技がほとんど行われていないため、予め定めた確率に基づいているにもかかわらず予告演出がほとんど行われていない場合に、期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 未満であると誤って判定され、不合理な切替えが行われることを抑制することができる。

#### 【 0 2 3 2 】

また、期間内実行頻度として用いられる期間内実行確率 P は自己の情報に基づいて算出されるものであるため、予告演出抽選モードの設定処理の実行を自身の遊技機にて完結することができる。これにより、ホールの営業形態に左右されず、好適に予告演出を出現させることのできる遊技機の導入を促進させることができる。

#### 【 0 2 3 3 】

遊技回数カウンタエリア A 1 の値が基準遊技回数 A 0 未満であれば、遊技が十分に行われていないと判断し、切替処理による切替えを規制する構成とした。具体的には、遊技回数カウンタエリア A 1 の値が基準遊技回数 A 0 未満であれば、切替処理を行うことなく抽選モードの切替処理を実行しない構成とした。これにより、遊技が十分に行われていないにもかかわらず予告演出抽選モードが通常出現モードから高確率出現モードへ切り替わることを抑制することができる。また、切替処理の前に判断することにより、不必要的処理を抑制することができる。これにより、M P U 2 4 2 の処理負荷を軽減させることができる。

#### 【 0 2 3 4 】

高確率出現モードであって、第 1 所定期間内の期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 以上である場合には、高確率出現モードから通常出現モードへ移行する構成とした。これにより、遊技者が既に予告演出を認識しているのにもかかわらず過剰に予告演出が実行されることを抑制することができる。よって、予告演出の期待感を確保することができ、遊技の注目度を高めることができます。

#### 【 0 2 3 5 】

また、抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ切替えるか否かの判定とともに、高確率出現モードから通常出現モードへの切替えるか否かの判定をしているため、構成及び処理の簡素化を図ることができる。さらに、両者の判定条件の一部を同一とする構成とした。これにより、それぞれの条件を完全に異ならせる構成と比較して、M P U 2 4 2 の処理負荷を軽減させることができます。

#### 【 0 2 3 6 】

さらに、第 1 所定期間経過した場合に、高確率出現モードであって、期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 未満である場合には、高確率出現モードを維持するような構成とした。これにより、予告演出が基準実行確率 P 0 以上の確率で出現するまで高確率出現モードが維持されるため、遊技者に対して予告演出を好適に認識させることができます。

#### 【 0 2 3 7 】

予告演出抽選モードの設定処理は、音声ランプ制御装置 8 2 におけるコマンド対応処理

10

20

30

40

50

とは別に実行する構成とした。これにより、予告演出抽選モードの設定処理の実行中に、主制御装置 8 1 から各種コマンドが送信されたとしても、互いに影響を受けることなくそれぞれの処理が実行される。よって、遊技への支障を回避しつつ、本処理を実行することができる。

#### 【 0 2 3 8 】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されずたとえば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記実施の形態に対して適用してもよい。

#### 【 0 2 3 9 】

( 1 ) 上記実施の形態では、予告演出抽選モードに対して高確率出現モード及び通常出現モードを設定したが、これに限られず、リーチ演出内容の抽選モードに対して出現率の異なる複数のモードを設定してもよい。要は、予め定められた確率に従って実行される演出処理であればよい。10

#### 【 0 2 4 0 】

( 2 ) 上記実施の形態では、予告演出内容テーブルは大当たりの場合に用いられるテーブルを含めて 3 つとしたが、これに限られず、出現率が異なる予告演出内容テーブルを 4 つ以上設けてもよい。そして、期間内実行確率 P 及び基準実行確率 P 0 の差に基づいて、参照する予告演出内容テーブルを変更する構成としてもよい。例えば、期間内実行確率 P 及び基準実行確率 P 0 の差が大きいほど、他の予告演出内容テーブルよりも相対的に予告演出の出現率が高い予告演出内容テーブルを用いるように構成すれば、より好適に予告演出を認識させることができる。20

#### 【 0 2 4 1 】

( 3 ) 上記実施の形態では、予告演出の実行頻度として遊技回数に対する予告演出実行回数の比率である実行確率を用いたが、これに限られない。例えば、第 1 所定期間内での予告演出実行回数カウンタエリア X 1 の値が所定回数以上か否かを判定する処理としてもよい。また、第 1 所定期間内における遊技回数が所定遊技回数以上の場合における予告演出実行回数を実行頻度としてもよい。かかる場合には、所定遊技回数に基準実行確率 P 0 を乗算した値を基準実行回数とし、当該予告演出実行回数が基準実行回数以上か否かを判定する構成としてもよい。

#### 【 0 2 4 2 】

( 4 ) 予告演出実行回数は予告演出に当選した場合にカウントするものとしたが、これに限られず、複数の予告演出のうち、特定の予告演出をカウントするものとしてもよい。さらに、高確率出現モードでは、特定の予告演出の出現率のみが通常出現モードに比べて高い構成としてもよい。要は、少なくとも一つの予告演出をカウントする構成であれば良い。30

#### 【 0 2 4 3 】

( 5 ) 上記実施の形態では、予告演出の出現率の異なる予告演出抽選モードを複数用意し、必要に応じて変更する構成としたが、これに限られない。例えば、期間内実行確率 P が基準実行確率 P 0 に満たない場合、予告演出抽選モードを通常出現モードから高確率出現モードへ切替えるのに代えて、予告演出を必ず実行するという構成としてもよい。かかる場合、期間内実行確率 P 及び基準実行確率 P 0 の差に応じて予告演出実行回数を調整する構成としてもよい。但し、予告演出抽選モードを変更する構成の方が、上記構成に比べて、出現の不規則性の観点で優れている。40

#### 【 0 2 4 4 】

( 6 ) 上記第 1 実施形態では、期間内実行確率 P は、遊技回数カウンタエリア A 1 及び受信遊技回数格納エリア A 2 の合計値に対する予告演出実行回数カウンタエリア X 1 及び受信予告演出実行回数格納エリア X 2 の合計値の比率としたが、これに限られない。例えば、それぞれの遊技機において期間内実行確率、すなわち自身の遊技回数に対する予告演出実行回数の比率を算出し、通信装置 8 8 は予告演出実行回数カウンタエリア X 1 の値及び遊技回数カウンタエリア A 1 の値に代えて自身の期間内実行確率 P を送信及び受信する50

構成としてもよい。そして、自身を含めてそれぞれの期間内実行確率 P のいずれもが基準実行確率 P 0 以上であるか否かを判定する構成としてもよい。また、それぞれの期間内実行確率を比較する構成に代えて、当該確率群の平均と基準実行確率とを比較する構成としてもよい。要するに、自身及び隣接遊技機に基づいて算出される予告演出の実行確率と、所定の実行確率とを比較する構成であればよく、算出方法については任意である。

#### 【 0 2 4 5 】

( 7 ) 上記実施の形態では、遊技状況把握処理において、所定期間内における自身及び隣接遊技機における遊技回数の合計値が基準遊技回数 A 0 以上であるか否かを判定する処理を行う構成としたが、これに限られない。例えば、自身及び隣接遊技機において少なくとも一の遊技機の遊技回数が基準遊技回数 A 0 以上であるか否かを判定する処理としてもよい。また、第 1 所定期間における自身の遊技回数が基準遊技回数 A 0 未満である場合には、送受信処理において、隣接遊技機に対する送信を規制する規制手段を設けてもよい。10

#### 【 0 2 4 6 】

さらに、受信した隣接遊技機における遊技回数をそれぞれ記憶し、自身の遊技回数を含めて平均遊技回数を算出し、当該平均遊技回数が所定遊技回数以上か否かを判定する構成としてもよい。要するに、自身及び隣接遊技機において遊技が十分行われているかどうかを判定することができるよう、自身及び隣接遊技機における遊技回数と、所定回数とを比較する構成であればよい。

#### 【 0 2 4 7 】

さらに、第 1 所定期間内の遊技回数が基準遊技回数 A 0 未満であっても、予告演出実行回数が所定回数以上であり、かつ、高確率出現モードである場合には、通常出現モードへ移行する処理を実行する構成としてもよい。予告演出実行回数カウンタエリア X 1 の値が所定回数以上であれば、既に遊技者が予告演出を認識している蓋然性が高いため、高確率出現モードである必要がないからである。20

#### 【 0 2 4 8 】

( 8 ) 上記第 1 実施の形態では、第 1 所定期間経過後から第 2 所定期間及び第 3 所定期間が経過するまでは、送受信処理を終了しない構成としたが、これに限られない。例えば、図 2 4 に示すような構成にしてもよい。図 2 4 は図 2 2 に基づいて送受信処理の変形例を示す図である。

#### 【 0 2 4 9 】

先ず、受信状況を把握する受信状況把握手段として RAM 2 4 5 に書き込み回数カウンタエリア K を別途設ける。そして、ステップ S 1 4 0 1 で隣接遊技機から情報を受信したか否かを判定し、情報を受信した場合、ステップ S 1 4 0 2 にて書き込み処理を実行するとともに、ステップ S 1 4 0 3 にて書き込み回数カウンタエリア K の値を 1 インクリメントする。つまり、書き込み回数カウンタエリア K は書き込み処理が実行される毎に更新される。そして、ステップ S 1 4 0 4 では、当該書き込み回数カウンタエリア K の値が「 2 」か否かを判定する。書き込み回数カウンタエリア K の値が「 2 」である場合には、情報送信処理を実行し、その後送受信処理を終了する。書き込み回数カウンタエリア K の値が「 2 」である場合には、既に隣接遊技機から情報が取得されていることを意味する。よって、情報送信処理を行い終了する。これにより、既に情報を取得している場合には、所定期間の経過を待つことなく遊技状況把握処理、期間内実行確率 P の算出処理及び予告演出内容内容テーブルの切替処理といった処理を実行することができる。また、隣接遊技機に合わせて自身の情報を送信するため、隣接遊技機に対して送信のタイミングを合わせることができる。つまり、受信状況把握手段を設けることによって、自身及び隣接遊技機間での情報交換を行いつつ、遊技機間での同期を取ることができる。よって、予告演出抽選モードの設定処理を好適に実行することができる。40

#### 【 0 2 5 0 】

一方、ステップ S 1 4 0 4 で否定判定の場合、換言すれば隣接遊技機からの情報の取得が完了していない場合には、ステップ S 1 4 0 1 に戻り、再び情報受信の待機状態となる。また、ステップ S 1 4 0 1 にて、情報を受信していない場合には、ステップ S 1 4 0 650

に進み、第2所定期間が経過しているか否かを判定する。第2所定期間が経過していない場合には、ステップS1401に戻る。つまり、書き込み回数カウンタエリアKの値が「2」になる場合、換言すれば隣接遊技機からの情報を受信した場合を除き第2所定期間が経過するまで情報受信の待機状態となっている。

#### 【0251】

第2所定期間が経過した場合には、情報送信処理を実行し、再び第3所定期間が経過するまで情報受信の待機状態となる。かかる状態下においても、上述したステップS1401～ステップS1404と同様に、情報を受信した場合に、書き込み処理とともに書き込み回数カウンタエリアKを更新し、書き込み回数カウンタエリアKの値が「2」か否かを判定する。書き込み回数カウンタエリアKの値が「2」であれば、第3所定期間経過を待つことなく送受信処理を終了する。これにより、不要な待機期間を省略することができる。10

#### 【0252】

一方で、書き込み回数カウンタエリアKの値が「2」にならない場合であっても、第3所定期間を経過すれば、本送受信処理を終了する。つまり、情報受信が完了するか否かにかかわらず、情報を取得することができる期間が経過した場合には、送受信処理を終了する構成とした。これにより、書き込み回数カウンタエリアKの値が「2」にならない場合、換言すれば何らかの原因で隣接遊技機から情報が送信されない場合であっても、所定期間（第2所定期間及び第3所定期間）を経過すれば送受信処理は終了するため、送受信処理が終了しないといった不都合を抑制することができる。20

#### 【0253】

さらに、書き込み回数カウンタエリアKを送受信処理後のステップS1104～ステップS1105の遊技状況把握処理で用いてもよい。具体的には、送受信処理終了後、書き込み回数カウンタエリアKの値が「0」か否かを判定し、書き込み回数カウンタエリアKの値が「0」である場合には、加算処理をすることなく遊技回数カウンタエリアA1の値が基準遊技回数A0以上であるか否かを判定する構成としてもよい。書き込み回数カウンタエリアKの値が「0」である場合とは、隣接遊技機から情報を受信していない状態であることを意味するため、かかる場合にまで加算処理をする必要がない。よって、不必要的処理を省略できる。30

#### 【0254】

なお、書き込み回数カウンタエリアKは、予告演出抽選モードの設定処理（図21）におけるステップS1112のクリア処理で「0」クリアされるようにするといい。

#### 【0255】

（9）上記第1実施の形態では、情報送信処理を1回行う構成としたが、これに限られない。例えば、図25に示すような構成にしてもよい。図25は図22に基づいて送受信処理の変形例を示す図である。

#### 【0256】

先ず、隣接遊技機それぞれにおいて送信された情報をそれぞれ別に保存する記憶手段として、それぞれの隣接遊技機に対応した格納エリアを別途設ける。具体的には、自身が有する二つのアンテナのうち、一方のアンテナが受信した情報を格納しておく第1受信遊技回数格納エリアA3及び第1予告演出実行回数格納エリアX3と、他方のアンテナが受信した情報を格納しておく第2受信遊技回数格納エリアA4及び第2予告演出実行回数格納エリアX4と、を別途設ける。ここで、一方のアンテナが受信した情報を第1情報とし、一方のアンテナと送受信関係にある隣接遊技機を一方の隣接遊技機とする。一方、他方のアンテナが受信した情報を第2情報とし、他方のアンテナと送受信関係にある隣接遊技機を他方の隣接遊技機とする。隣接第1受信遊技回数格納エリアA3及び第1予告演出実行回数格納エリアX3は、第1情報を一時的に記憶するものであり、第2受信遊技回数格納エリアA4及び第2予告演出実行回数格納エリアX4は、第2情報を一時的に記憶するものである。そして、各格納エリアA3、X3、A4及びX4の値に基づいて、期間内実行確率P等を算出する際に使用する受信遊技回数格納エリアA2の値及び受信予告演出実行4050

回数格納エリア X 2 の値を決定する処理が実行される。

#### 【 0 2 5 7 】

当該処理について具体的に説明すると、ステップ S 1 5 0 1 では、情報送信処理を実行する。その後、ステップ S 1 5 0 2 にて、隣接遊技機から情報を受信したか否かを判定し、情報を受信していない場合には、ステップ S 1 5 0 6 へ進む。一方、情報を受信した場合、ステップ S 1 5 0 3 に進む。ステップ 1 5 0 3 では、受信した情報が第 1 情報か否かを判定する。つまり、受信した情報が一方の隣接遊技機からの情報か、他方の隣接遊技機からの情報かを判別している。受信した情報が第 1 情報である場合には、ステップ S 1 5 0 4 に進み、更新処理を実行する。更新処理では、第 1 情報を対応する格納エリアに格納する。具体的には、受信した遊技回数を第 1 受信遊技回数格納エリア A 3 に格納し、受信した予告演出実行回数を第 1 受信予告演出実行回数格納エリア X 3 に格納する。そして、ステップ S 1 5 0 6 へ進む。これにより、受信した第 1 情報を一時的に保存しておくことができる。  
10

#### 【 0 2 5 8 】

一方、受信した情報が第 2 情報である場合、換言すれば受信した情報が他方の隣接遊技機からの情報であった場合には、ステップ S 1 5 0 3 にて否定判定をし、ステップ S 1 5 0 5 に進み、更新処理を実行する。当該更新処理では、第 2 情報を対応する格納エリアに格納する。具体的には、受信した遊技回数を第 2 受信遊技回数格納エリア A 4 に格納し、受信した予告演出実行回数を第 2 受信予告演出実行回数格納エリア X 4 に格納する。そして、ステップ S 1 5 0 6 へ進む。これにより、受信した第 2 情報を一時的に保存しておくことができる。  
20

#### 【 0 2 5 9 】

ステップ S 1 5 0 6 では、第 4 所定期間が経過したか否かを判定する。第 4 所定期間が経過していない場合には、ステップ S 1 5 0 1 に戻る。第 4 所定期間は、送受信処理を実行する期間である。換言すれば、第 4 所定期間が経過するまでは、自身の情報を隣接遊技機に対して繰り返し送信するとともに、隣接遊技機からの情報を受信する待機状態となっている。そして、隣接遊技機の情報は、通信装置 8 8 が情報を受信する度に隣接遊技機毎に設けられた各格納エリアにそれぞれ格納されるようになっている。これにより、仮に自身及び隣接遊技機の情報送信処理が同一のタイミングで行われた等の原因で、あるタイミングでは情報の送信又は受信が行われなかった場合であっても、他のタイミングにおいて情報の送信又は受信が行われる。つまり、情報を受信する待機状態において、情報送信処理を繰り返し実行することによって確実に情報を取得することができる。なお、第 4 所定期間は、例えば第 1 所定期間経過後から 1 0 s e c に設定されているが、当該期間は任意である。  
30

#### 【 0 2 6 0 】

ステップ S 1 5 0 6 にて、第 4 所定期間が経過した場合には、ステップ S 1 5 0 7 に進み、加算処理を実行する。当該加算処理では、第 1 情報及び第 2 情報に基づいて、期間内実行確率 P 等を算出する際に使用する受信遊技回数格納エリア A 2 の値及び受信予告演出実行回数格納エリア X 2 の値を決定する。具体的には、第 1 受信遊技回数格納エリア A 3 の値（隣接遊技機のうち一方の隣接遊技機における遊技回数）に対して、第 2 受信遊技回数格納エリア A 4 の値（隣接遊技機のうち他方の隣接遊技機における遊技回数）を加算した値を受信遊技回数格納エリア A 2 に入力する。同様に、第 1 予告演出実行回数格納エリア X 3 の値（隣接遊技機のうち一方の隣接遊技機における予告演出実行回数）に対して、第 2 受信予告演出実行回数格納エリア X 4 の値（隣接遊技機のうち他方の隣接遊技機における予告演出実行回数）を加算した値を、受信予告演出実行回数格納エリア A 2 に格納する。これにより、一方の隣接遊技機及び他方の隣接遊技機の情報に基づいた受信情報を得ることができる。  
40

#### 【 0 2 6 1 】

そして、ステップ S 1 5 0 8 にて、第 1 情報及び第 2 情報を一時的に格納していた各格納エリア A 3 、 A 4 、 X 3 及び X 4 それぞれの値を「 0 」クリアする。これにより、第 1  
50

所定期間経過後に行われる次の送受信処理において、何らかの原因により隣接遊技機から情報が受信されなかった場合であっても、受信されなかった格納エリアの値は「0」であるため、加算処理を実行しても不都合は生じない。

#### 【0262】

(10) 上記実施の形態では、受信した情報は受信する毎に加算して更新する構成としたが、これに限らず、受信情報用に複数の記憶エリアを設け、受信する毎に別の記憶エリアに記憶する構成としてもよい。但し、受信するごとに更新する構成の方が、別々の記憶エリアを設ける構成に比べて、記憶領域が少ない点で優れている。

#### 【0263】

(11) 上記実施の形態では、リアルタイムクロック243を用いて第1所定期間等の各期間の計測を行う構成としたが、期間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばタイマカウンタをセットして処理回数をカウントすることによって、測定しても良い。当該タイマカウンタは、MPU242内に設ける構成としてもよいし、MPU242に対して外付けで設ける構成としてもよい。かかる場合、遊技機間での予告演出抽選モードの設定処理を実行するタイミングを調整する調整手段を設けてもよい。具体的には、遊技機の電源がオンになった場合に、タイマカウンタをリセットする構成としてもよい。一般に、遊技ホールにおいて遊技機は島設備毎に電源がオンになるようになっているため、島設備に設置されている遊技機はほぼ同時に電源がオンになる。よって、島設備に設定されている遊技機における予告演出抽選モードの設定処理は、ほぼ同時に行われることとなる。また、タイマカウンタを手動でリセットするスイッチを別途設ける構成としてもよい。

10

#### 【0264】

なお、リアルタイムクロック243においても、長期間経過すると、遊技機間でリアルタイムクロック243の時刻がずれる場合がある。よって、遊技機間での予告演出抽選モードの設定処理を実行するタイミングを調整する調整手段として、例えば遊技機の電源がオンになった場合に、リアルタイムクロック243をリセットする書き込みを行う構成としてもよい。これにより島設備単位で、定期的にリアルタイムクロック243の時刻調整が実行されることとなる。

#### 【0265】

(12) 上記実施の形態では、音声ランプ制御装置82に隣接遊技機と情報の交換を行う通信装置88を接続する構成としたが、これに限らず、主制御装置81に通信装置88を接続する構成としてもよい。但し、音声ランプ制御装置82に通信装置88を接続する場合の方が、主制御装置81に対して通信装置88を介して不正な情報の送信等が行われないため、不正行為を抑制することができる。

30

#### 【0266】

(13) 上記実施の形態では、通信装置88は、アンテナを有する構成としたが、これに代えて、赤外線送受信部を有する構成としてもよい。かかる場合、赤外線送受信部による情報交換を確実に行うために、自身の赤外線送受信部と、隣接遊技機の赤外線送受信部との間に遮蔽物がないように、赤外線送受信部を配置するのが好ましい。具体的には、例えば、赤外線送受信部が、保護カバー部94の後方へ突出させて設けられていてもよい。これにより、自身の赤外線送受信部と、隣接遊技機の赤外線送受信部との間が、他の機器によって遮られないため、赤外線を使用した情報交換を確実に行うことができる。

40

#### 【0267】

また、保護カバー部94の外側であって、遊技機幅方向の両側に、それぞれ赤外線送受信部を設ける構成としてもよい。これにより、自身の赤外線送受信部と、隣接遊技機の赤外線送受信部との間が、他の機器によって遮られない。また、上記構成に比べて、自身の赤外線送受信部と、隣接遊技機の赤外線送受信部との間隔が小さくなるため、赤外線を使用した情報交換をより確実に行うことができる。

#### 【0268】

(14) 上記実施の形態では、主制御装置81から出力されるコマンドに基づいて、音声ランプ制御装置82により表示制御装置212が制御される構成としたが、これに代え

50

て、主制御装置 81 から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置 212 が音声ランプ制御装置 82 を制御する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置 82 と表示制御装置 212 とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置 82, 212 が一のサブ側の制御装置として設けられた構成としてもよい。また、主制御装置 81 から音声ランプ制御装置 82 に出力されるコマンドの構成も任意である。

#### 【0269】

(15) 上記実施の形態では、変動開始コマンド及び種別コマンドを受信した場合に、予告演出内容設定処理を実行する構成としたが、これに限られない。例えば、変動開始コマンド及び種別コマンドのうちいずれか一方を、予告演出内容設定処理を実行するコマンドとして設定してもよい。かかる構成によれば、変動開始コマンド及び種別コマンドが異なるタイミングで送信される遊技機においても、本発明を好適に適用することができる。10

#### 【0270】

(16) 上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

#### 【0271】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定期間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも、本発明を適用できる。20

#### 【0272】

また、取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

#### 【0273】

<上記実施の形態から抽出される発明群について>

以下、上述した実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。30

なお、下記の各特徴に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、表示画面に複数の絵柄を変動表示する絵柄表示装置（表示手段）を備えている場合がある。かかる遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、大当たり状態等の遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの大当たり抽選が行われると共に絵柄の変動表示が開始される。そして大当たり抽選に当選した場合には、表示画面に特定絵柄の組み合わせ等が最終停止表示されると共に、遊技状態が特別遊技状態に移行する。そして、特別遊技状態への移行に伴い、例えば遊技領域に設けられた可変入球装置の開閉が開始され、多量の遊技球が払い出されるようになっている。絵柄の変動表示について 3 つの絵柄列がスクロールするようにして変動表示される代表的なものを例に説明すると、先ず各絵柄列の変動表示が開始され、2 つの絵柄列が停止表示された時点で特定絵柄の組み合わせとなり得る組み合わせが有効ライン上に停止表示されるとリーチとなり、残る絵柄列の変動表示が停止されて特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されると特別遊技状態に移行するという流れが一般的である。ここで、絵柄のスクロール中には、時として通常時より大当たりとなりやすい変動表示であることを示唆する特定演出が行われる場合がある。これにより、遊技者における大当たりへの期待感が高まるようになっている(例えば特開 2003-340061 号公報)。」という技術背景について、「ここで、特定演出を実行するか否か又は特定演出を実行する場合の特定演出内容は、変動表示毎に予め定めた確率に基づく特定演出抽選によって決定される。このため、長期間の4050

遊技、言い換えれば、多数回の変動表示に対しては、特定演出は予め定めた確率で実行されやすい。しかし、変動表示回数が不十分である場合には、その特定演出が実行される頻度に大きな偏りが生じる場合がある。よって、短期間の遊技においては、特定演出がほとんど行われない場合がある。かかる場合、遊技者に対して特定演出がどのようなものか伝わらないおそれがある。なお、以上の課題は、パチンコ遊技機に限定されることではなく、特定演出を実行するか否か等の特定演出抽選が行われる他の遊技機においても同様である。また、特定演出は通常時より大当たりとなりやすい変動表示であることを示唆するものに限らず、所定の確率で出現するように設定されている演出であればよい。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

## 【0274】

10

特徴1. 複数の絵柄が変動表示される表示手段(図柄表示装置41)と、前記表示手段を表示制御する表示制御手段(表示制御装置212)と、特定演出の当選確率が異なる複数の当選情報群として、予め定めた当選確率の通常当選情報群及び前記通常当選情報群よりも特定演出の当選確率が高い高確率当選情報群を記憶している当選情報群記憶手段(予告演出内容テーブル記憶エリア246)と、

前記当選情報群のうち一の当選情報群に基づいて、特定演出を行うか否かの特定演出抽選を行う特定演出抽選手段(音声ランプ制御装置82のMPU242におけるステップS1003、ステップS1005、ステップS1006の処理を実行する機能)と、

前記特定演出抽選手段による特定演出抽選結果に基づいて特定演出を行う特定演出実行手段(図柄表示装置41)と、

20

予め定めた所定期間が経過したか否かを判定する期間判定手段(音声ランプ制御装置82のMPU242におけるステップS1301、ステップS1302の処理を実行する機能)と、

前記所定期間の経過が前記期間判定手段によって判定された場合、前記所定期間に前記特定演出実行手段によって実行された特定演出の実行頻度である期間内実行頻度が、予め定めた所定実行頻度を超えているか否かを判定する頻度判定手段(音声ランプ制御装置82のMPU242におけるステップS1306の処理を実行する機能)と、

前記頻度判定手段により前記期間内実行頻度が前記所定実行頻度未満であると判定され、かつ、前記特定演出抽選手段が前記通常当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っている場合、前記特定演出抽選手段に用いる前記当選情報群を前記通常当選情報群から前記高確率当選情報群へ切替える切替手段(音声ランプ制御装置82のMPU242における予告演出抽選モードの設定処理を実行する機能)と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

30

## 【0275】

特徴1によれば、特定演出を行うか否かの特定演出抽選は、特定演出抽選手段により、当選情報群記憶手段に記憶されている特定演出の当選確率が異なる複数の当選情報群のうち、一の当選情報群に基づいて行われる。そして、当該特定演出抽選結果に基づいて特定演出が特定演出実行手段によって実行される。ここで、特定演出抽選手段による特定演出抽選は当選情報群毎に定められている当選確率に従って行われるため、長期間の遊技に対しては、特定演出は予め定めた確率で実行されやすいが、短期間の遊技に対しては、特定演出がほとんど行われないといった不都合が生じるおそれがある。

40

## 【0276】

これに対して、期間判定手段によって所定期間が経過したことが判定された場合、所定期間に特定演出実行手段によって実行された特定演出の実行頻度である期間内実行頻度が、予め定めた所定実行頻度を超えているか否かが頻度判定手段によって判定される。そして、頻度判定手段により期間内実行頻度が所定実行頻度未満であると判定され、かつ、特定演出抽選手段が通常当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っている場合、切替手段によって特定演出抽選手段が用いる当選情報群が、通常当選情報群から高確率当選情報群へ切り替わる。これにより、特定演出の当選確率が予め定めた確率よりも増加する。よって、特定演出が出現しやすい状態になるため、遊技者に対して好適に特定演出を認識させ

50

ることができる。したがって、上記不都合を抑制することができる。

**【0277】**

また、特定演出の実行を行う際、所定実行頻度にするために規則的に特定演出を実行すると、遊技展開が意図的なものであると遊技者が感じる場合がある。この点、特徴1によれば、特定演出の当選確率を変更する構成であるため、特定演出の不規則性を保持することができる。

**【0278】**

なお、「特定演出」とは、遊技の進行に伴って遊技の情報を遊技者に教示するものである。また、特定演出実行手段としては、例えば液晶表示装置などといった表示部の他に、ランプ部や、スピーカ部、可動役物等の可動体が考えられる。

10

**【0279】**

特徴2・特徴1において、前記所定期間内に前記特定演出実行手段により実行された特定演出実行回数を記憶している特定演出実行回数記憶手段（予告演出実行回数カウンタエリアX1）と、

前記所定期間内に実行された絵柄の変動表示回数を記憶している変動表示回数記憶手段（遊技回数カウンタエリアA1）と、

前記特定演出実行回数及び前記変動表示回数に基づいて前記期間内実行頻度を算出する算出手段（音声ランプ制御装置82のMPU242におけるステップS1304の処理を実行する機能）と、をさらに備え、

前記特定演出抽選手段の抽選は絵柄の変動表示毎に行われるものであり、

20

前記頻度判定手段は、前記算出手段により算出された期間内実行頻度を用いて判定することを特徴とする遊技機。

**【0280】**

特徴2によれば、特定演出抽選手段の抽選は絵柄の変動表示毎に行われるため、特定演出は絵柄の変動表示回数に対して所定の確率で実行される。つまり、絵柄の変動表示回数及び特定演出実行回数は対応している。期間内実行頻度は、特定演出実行回数記憶手段に記憶されている所定期間内の特定演出実行回数と、変動表示回数記憶手段に記憶されている所定期間内の絵柄の変動表示回数とに基づいて、算出手段により算出される。これにより、所定期間内での特定演出実行回数だけでなく、変動表示回数に基づいた期間内実行頻度が算出される。そして、算出された期間内実行頻度に基づいて、頻度判定手段の判定が行われる。これにより、所定期間内での遊技状況に応じた切替えを行うことができる。例えば、所定期間内に遊技がほとんど行われていないため、予め定めた確率に基づいているにもかかわらず特定演出がほとんど行われていない遊技機において、特定演出の出現が所定実行頻度未満であると誤って判定され、不合理な切替えが行われることを抑制することができる。

30

**【0281】**

なお、実質的には1回の変動表示にもかかわらず、複数回連続して変動表示する連続演出に関しては、変動表示回数を1回として取り扱うことが好ましい。

**【0282】**

特徴3・特徴1又は特徴2において、前記切替手段は、前記所定期間内における絵柄の変動表示回数が予め定めた所定回数未満である場合、前記切替手段による切替えを規制する規制手段（音声ランプ制御装置82のMPU242におけるステップS1303の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

40

**【0283】**

特徴3によれば、所定期間内の変動表示回数が予め定めた所定回数未満であれば、規制手段によって切替手段による切替えが規制される。また、変動表示回数が少ないほど遊技が行われていない蓋然性が高い。よって、当該規制によって、遊技がほとんど行われていないにもかかわらず期間内実行頻度が所定実行頻度未満であると判定され、切替手段による不合理な切替えが実行されることを抑制することができる。

**【0284】**

50

特徴 4 . 特徴 3 において、前記規制手段は、前記切替手段による切替えが実行されないように規制するものであることを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 5 】

特徴 4 によれば、所定期間内の変動表示回数が予め定めた所定回数未満の場合、規制手段により切替手段による切替えは実行されない。これにより、好適に切替手段による不合理な切替えを抑制することができる。

【 0 2 8 6 】

特徴 5 . 特徴 1 乃至 4 のいずれか一において、前記特定演出抽選手段が前記高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っている場合において、

前記切替手段は、特定演出の実行状況に応じて、前記特定演出抽選手段が用いる前記当選情報群を前記高確率当選情報群から前記通常当選情報群へ切替えることを特徴とする遊技機。10

【 0 2 8 7 】

特定演出抽選手段が高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っている場合、所定実行頻度よりも高い実行頻度で特定演出が行われる可能性がある。すると、遊技者が既に特定演出を認識しているのにもかかわらず過剰に特定演出が行われるため、遊技者が特定演出に対して慣れてしまうおそれがある。すると、特定演出への遊技者の期待感が薄れてしまうといった不都合が生じる可能性がある。この点、特徴 5 によれば、特定演出抽選手段が高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選されている場合、特定演出抽選手段が用いる当選情報群は、特定演出の実行状況に応じて、切替手段により高確率当選情報群から通常当選情報群へ切り替わる。これにより、過剰な特定演出を抑制することができるため、かかる不具合を抑制することができる。20

【 0 2 8 8 】

特徴 6 . 特徴 5 において、前記特定演出抽選手段が前記高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っており、かつ、前記頻度判定手段により前記期間内実行頻度が予め定めた頻度を超えていると判定された場合、前記切替手段は、前記特定演出抽選手段が用いる前記当選情報群を前記高確率当選情報群から前記通常当選情報群へ切替えることを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 9 】

特徴 6 によれば、特定演出抽選手段が高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っており、かつ頻度判定手段により期間内実行頻度が予め定めた頻度を超えていると判定された場合、特定演出抽選手段が用いる当選情報群は、高確率当選情報群から通常当選情報群へ切り替わる。これにより、過剰な特定演出を好適に抑制することができる。30

【 0 2 9 0 】

特徴 7 . 複数の絵柄が変動表示される表示手段（図柄表示装置 4 1 ）と、

前記表示手段を表示制御する表示制御手段（表示制御装置 2 1 2 ）と、

特定演出の当選確率が異なる複数の当選情報群として、予め定めた当選確率の通常当選情報群及び前記通常当選情報群よりも特定演出の当選確率が高い高確率当選情報群を記憶している当選情報群記憶手段（予告演出内容テーブル記憶エリア 2 4 6 ）と、40

前記当選情報群のうち一の当選情報群に基づいて、特定演出を行うか否かの特定演出抽選を行う特定演出抽選手段（音声ランプ制御装置 8 2 の M P U 2 4 2 におけるステップ S 1 0 0 3 、ステップ S 1 0 0 5 、ステップ S 1 0 0 6 の処理を実行する機能）と、

前記特定演出抽選手段による特定演出抽選結果に基づいて特定演出を行う特定演出実行手段（図柄表示装置 4 1 ）と、

予め定めた所定期間が経過したか否かを判定する期間判定手段（音声ランプ制御装置 8 2 の M P U 2 4 2 におけるステップ S 1 1 0 1 、ステップ S 1 1 0 2 の処理を実行する機能）と、

前記所定期間の経過が前記期間判定手段によって判定された場合、前記所定期間に前記特定演出実行手段によって実行された特定演出の実行頻度である期間内実行頻度が、予め定めた所定期間内実行頻度を超えているか否かを判定する頻度判定手段（音声ランプ制御装置50

82のMPU242におけるステップS1108の処理を実行する機能)と、

前記頻度判定手段により、前記期間内実行頻度が前記所定実行頻度未満であると判定され、かつ、前記特定演出抽選手段が前記通常当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っている場合、前記特定演出抽選手段に用いる前記当選情報群を前記通常当選情報群から前記高確率当選情報群へ切替える切替手段(音声ランプ制御装置82のMPU242における予告演出抽選モードの設定処理を実行する機能)と、

他の遊技機から、当該他の遊技機における前記期間内実行頻度に関する情報を取得する情報取得手段(通信装置88、受信遊技回数格納エリアA2、受信予告演出実行回数格納エリアX2)と、

を備え、

10

前記頻度判定手段は、前記情報取得手段から得られた他の遊技機における期間内実行頻度及び自身における期間内実行頻度に基づいて、前記切替手段による切替えを実行するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

#### 【0291】

特徴7によれば、特定演出を行うか否かの特定演出抽選は、特定演出抽選手段により、当選情報群記憶手段に記憶されている特定演出の当選確率が異なる複数の当選情報群のうち、一の当選情報群に基づいて行われる。そして、当該特定演出抽選結果に基づいて特定演出が特定演出実行手段によって実行される。ここで、特定演出抽選手段による特定演出抽選は当選情報群毎に定められている当選確率にしたがって行われるため、長期間の遊技に対しては、特定演出は予め定めた確率で実行されやすいが、短期間の遊技に対しては、特定演出がほとんど行われないといった不都合が生じるおそれがある。

20

#### 【0292】

これに対して、期間判定手段によって所定期間が経過したことが判定された場合、所定期間に特定演出実行手段によって実行された特定演出の実行頻度である期間内実行頻度が、予め定めた所定実行頻度を超えているか否かが頻度判定手段により判定される。そして、期間内実行頻度が所定実行頻度未満であると判定され、かつ、特定演出抽選手段が通常当選情報群に基づいて特定演出を行っている場合、切替手段によって特定演出抽選手段が用いる当選情報群が、通常当選情報群から高確率当選情報群へ切り替わる。これにより、特定演出の当選確率が予め定めた確率よりも増加する。よって、特定演出が出現しやすい状態になるため、遊技者に特定演出を好適に認識させることができる。したがって、上記不都合を抑制することができる。

30

#### 【0293】

特に、仮に遊技ホールにて同一の機能を有する遊技機が隣接して配置されている場合、遊技者は自身又は自身に隣接して配置されている隣接遊技機にて実行される特定演出を認識することができる。換言すれば、自身及び隣接遊技機のうち少なくとも1台において特定演出が実行されることによって、遊技者に特定演出を認識させることができる。この点、特徴7によれば、切替手段による切替えは、自身の期間内実行頻度及び他の遊技機における期間内実行頻度に基づいて、頻度判定手段によって判定される。これにより、自身及び隣接遊技機において特定演出が出現していないおそれのある遊技者に対して、特定演出を好適に認識させることができる。

40

#### 【0294】

また、特定演出の実行を行う際、所定実行頻度にするために規則的に特定演出を実行すると、遊技展開が意図的なものであると遊技者が感じる場合がある。この点、特徴7によれば、特定演出の当選確率を変更する構成であるため、特定演出の不規則性を保持しつつ、特定演出を出現しやすくすることができる。

#### 【0295】

なお、「特定演出」とは、遊技の進行に伴って遊技の情報を遊技者に教示するものである。また、特定演出実行手段としては、例えば液晶表示装置などといった表示部の他に、ランプ部や、スピーカ部、可動役物等の可動体が考えられる。

#### 【0296】

50

特徴 8 . 特徴 7 において、前記所定期間の経過が前記期間判定手段によって判定された場合、自身の期間内実行頻度に関する情報を他の遊技機へ送信する送信手段（通信装置 88）を備え、

前記情報取得手段は、他の遊技機の前記送信手段から送信された情報を取得するものであることを特徴とする遊技機。

#### 【0297】

特徴 8 によれば、所定期間の経過が期間判定手段によって判定された場合、自身の期間内実行頻度に関する情報が他の遊技機に送信される。仮に遊技ホールにて同一の機能を有する遊技機が隣接して配置されていたら、当該情報は隣接遊技機の情報取得手段によってそれぞれ取得される。そして、隣接遊技機は当該情報に基づいて、頻度判定手段による判定が実行される。これにより、隣接遊技機も特徴 7 の効果を得ることができる。10

#### 【0298】

特徴 9 . 特徴 7 又は特徴 8 において、前記所定期間に内に前記特定演出実行手段により実行された特定演出実行回数を記憶している特定演出実行回数記憶手段（予告演出実行回数カウンタエリア X 1）と、

前記所定期間に内に実行された絵柄の変動表示回数を記憶している変動表示回数記憶手段（遊技回数カウンタエリア A 1）とをさらに備え、

前記特定演出抽選手段の抽選は絵柄の変動表示毎に行われるものであり、

前記送信手段は、自身の期間内実行頻度に関する情報として、前記特定演出実行回数記憶手段及び前記変動表示回数記憶手段それぞれに記憶されている特定演出実行回数及び変動表示回数を送信するものであり。20

前記頻度判定手段は、前記変動表示回数記憶手段に記憶されている自身の変動表示回数と、前記情報取得手段から得られた変動表示回数と、前記特定演出実行回数記憶手段に記憶されている自身の特定演出実行回数と、前記情報取得手段から得られた特定演出実行回数とに基づいて、前記切替手段による切替えを実行するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

#### 【0299】

特徴 9 によれば、特定演出抽選手段の抽選は、絵柄の変動表示毎に行われるため、特定演出は絵柄の変動表示回数に対して所定の確率で実行される。つまり、絵柄の変動表示回数及び特定演出実行回数は対応している。ここで、他の遊技機における絵柄の変動表示回数及び特定演出実行回数は、他の遊技機における送信手段を介して自身の情報取得手段により取得される。そして、切替手段による切替えは、変動表示回数記憶手段に記憶されている自身の変動表示回数と、情報取得手段から得られた変動表示回数と、特定演出実行回数記憶手段に記憶されている自身の特定演出実行回数と、情報取得手段から得られた特定演出実行回数とに基づいて、頻度判定手段により判定される。これにより、所定期間内の自身及び他の遊技機における遊技状況に応じた切替えが切替手段により実行される。よって、自身及び他の遊技機において遊技がほとんど行われていないため、予め定めた確率に基づいて特定演出が実行されているにもかかわらず、特定演出がほとんど行われていない場合に、特定演出の出現が所定実行頻度未満であると誤って判定され、不合理な切替えが行われることを抑制することができる。30

#### 【0300】

特徴 10 . 特徴 7 乃至 9 のいずれか一において、前記所定期間に内における自身及び他の遊技機における変動表示回数に基づいて、切替手段による切替えを規制する規制手段（音声ランプ制御装置 82 の M P U 2 4 2 におけるステップ S 1 1 0 4、ステップ S 1 1 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【0301】

特徴 10 によれば、所定期間に内における自身又は他の遊技機における変動表示回数に基づいて、切替手段による切替えが規制手段によって規制される。変動表示回数が少ないほど遊技が行われていない蓋然性が高いため、例えば自身及び他の遊技機における変動表示回数の合計が所定回数未満であれば、切替手段による切替えを規制する構成とすれば、所4050

定期間に遊技がほとんど行われていない場合に、期間内実行頻度が所定実行頻度未満と判定され、切替手段による切替えが実行されることを抑制することができる。

#### 【0302】

特徴11. 特徴7乃至10のいずれか一において、前記特定演出抽選手段が前記高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っている場合、前記切替手段は、自身及び他の遊技機における特定演出の実行状況に応じて、前記特定演出抽選手段が用いる前記当選情報群を前記高確率当選情報群から前記通常当選情報群へ切替えることを特徴とする遊技機。

#### 【0303】

特定演出抽選手段が高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っている場合、所定実行頻度よりも高い実行頻度で特定演出が行われる可能性がある。すると、遊技者が既に特定演出を認識しているのにもかかわらず過剰に特定演出が行われるため、遊技者が特定演出に対して慣れてしまうおそれがある。すると、特定演出への遊技者の期待感が薄れてしまうといった不都合が生じる可能性がある。この点、特徴11によれば、特定演出抽選手段が高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選されている場合、特定演出抽選手段が用いる当選情報群は、自身及び他の遊技機における特定演出の実行状況に応じて、高確率当選情報群から通常当選情報群へ切り替わる。これにより、過剰な特定演出を抑制することができるため、かかる不具合を抑制することができる。

10

#### 【0304】

特徴12. 特徴11において、前記特定演出抽選手段が前記高確率当選情報群に基づいて特定演出抽選を行っており、かつ、前記頻度判定手段により自身の期間内実行頻度及び他の遊技機における期間内実行頻度のうち少なくとも一の期間内実行頻度が予め定めた所定の実行頻度を超えていると判定された場合、前記切替手段による切替えが実行されることを特徴とする遊技機。

20

#### 【0305】

特徴12によれば、頻度判定手段により自身の期間内実行頻度及び他の遊技機における期間内実行頻度のうち少なくとも一の期間内実行頻度が予め定めた所定の実行頻度を超えている場合、特定演出抽選手段が用いる当選情報群は、高確率当選情報群から通常当選情報群へ切り替わる。これにより、過剰な特定演出を抑制することができる。

#### 【0306】

特徴13. 特徴7乃至12のいずれか一において、時刻を把握する時刻把握手段（リアルタイムクロック243）を備え、

30

前記期間判定手段は、前記時刻把握手段によって把握されている時刻に基づいて、所定期間が経過したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

#### 【0307】

特徴13によれば、時刻を把握する時刻把握手段を備えており、時刻把握手段によって把握されている時刻に基づいて、所定期間が経過したか否かを判定する。これにより、遊技機間において期間判定手段による判定のタイミングがずれにくい。よって、自身と他の遊技機間での同期を頻繁に取る必要がない。

#### 【0308】

特徴14. 特徴1乃至13のいずれか一において、所定の作動条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるか否かの特別抽選を行う特別抽選手段（主制御装置81のMPU202における変動開始処理を実行する機能）をさらに備え、

40

前記表示制御手段は、前記特別抽選に当選している場合、特別遊技状態の発生に対応した特別絵柄の組み合わせを停止させるように前記表示手段を表示制御するものであることを特徴とする遊技機。

#### 【0309】

特徴14によれば、所定の作動条件が成立した場合（例えば、遊技領域に設けられた作動入賞口を遊技球が通過した場合）、特別遊技状態を発生させるか否かの特別抽選が特別抽選手段により行われる。そして、特別抽選に当選した場合、特別遊技状態の発生に対応

50

した特別絵柄の組み合わせが表示制御手段により表示手段に表示される。これにより、遊技者は特別抽選に当選したことを認識することができる。

#### 【0310】

特徴15. 特徴14において、前記特定演出は、前記特別遊技状態となりやすいことを示唆する演出、又は絵柄の変動表示が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、特別遊技状態となりやすい変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態（リーチ状態）となりやすいことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

#### 【0311】

特徴15によれば、特別遊技状態となる場合、又は絵柄の変動表示が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、特別遊技状態となりやすい変動表示状態、いわゆるリーチ状態となる場合に、特定演出が出現しやすい。よって、特定演出への注目度を高めることができる。

#### 【0312】

なお、特定演出には、表示手段に対して特別絵柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ絵柄の組み合わせを表示した状態で、残りの絵柄の変動表示を行うとともに、その背景において所定のキャラクタなどを動画として表示するリーチ演出や、特別絵柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示手段の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示するリーチ演出が含まれる。また、特定演出には、リーチ状態又はリーチ状態の前に所定のキャラクタといった所定画像を表示手段に表示させる予告演出が含まれる。

#### 【0313】

特徴16. 特徴1乃至15のいずれか一において、複数の釘及び入球部が配設された遊技領域を有する遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域に向けて遊技球を発射する遊技球発射装置（遊技球発射機構53）と、同遊技球発射装置により遊技球を発射させるべく操作される発射操作手段（発射ハンドル54）と、

遊技結果に基づいて遊技球を払い出す払出装置（払出装置96）とを備え、前記払出装置は、前記入球部に遊技球が入球することにより遊技球の払い出しを実行することを特徴とする遊技機。

#### 【0314】

特徴16によれば、いわゆるパチンコ機において上記特徴1乃至15のいずれかの効果を享受することができる。

#### 【0315】

特徴17. 特徴1乃至15のいずれか一において、遊技機前方から視認可能な位置に設けられ、複数種の絵柄が変動表示される複数の絵柄表示領域と、遊技機前面部にて遊技球を貯留する貯留部と、該貯留部に貯留された遊技球を取り込む取込装置と、該取込装置による遊技球の取り込みを開始させるべく操作される取込開始操作手段と、各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される始動操作手段と、該各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、

遊技結果に基づいて遊技球を払い出す払出装置とを備え、前記取込装置により所定数の遊技球が取り込まれ、さらに前記始動操作手段が操作された場合に、各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を開始させ、絵柄の変動表示の停止後に各絵柄表示領域に表示されている絵柄により所定絵柄又は所定絵柄の組合せが成立していた場合には遊技者に遊技球が払い出される構成としたことを特徴とする遊技機。

#### 【0316】

特徴17によれば、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機に対して上記特徴1乃至15のいずれかの効果を享受することができる。

10

20

30

40

50

## 【0317】

特徴18. 特徴1乃至15のいずれかにおいて、

遊技機前方から視認可能な位置に設けられ、複数種の絵柄が変動表示される複数の絵柄表示領域と、

各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される始動操作手段と、

該各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、

遊技結果に基づいて遊技メダルを払い出す払出装置と、を備え、

遊技メダルの受入完了状態で前記始動操作手段が操作された場合に各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を開始させ、絵柄の変動表示の停止後に、各絵柄表示領域に表示されている絵柄により所定絵柄又は所定絵柄の組合せが成立していた場合に遊技メダルが払い出される構成としたことを特徴とする遊技機。10

## 【0318】

特徴18によれば、いわゆるスロットマシンに対して上記特徴1乃至15のいずれかの効果を享受することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0319】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。20

【図4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図5】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図6】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための説明図である。

【図7】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図8】主制御装置のMPUにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図9】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図10】通常処理を示すフローチャートである。

【図11】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図12】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図13】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。30

【図14】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図15】音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図16】音声ランプ制御装置のMPUにおけるコマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図17】第2対応処理を示すフローチャートである。

【図18】予告演出内容設定処理を示すフローチャートである。

【図19】(a) 大当たり用の予告演出内容テーブルを説明するための説明図、(b) 外れ用の予告演出内容テーブルを説明するための説明図、(c) 外れ用の予告演出内容テーブルを説明するための説明図、である。

【図20】予告演出内容を説明するための説明図である。40

【図21】予告演出抽選モードの設定処理を示すフローチャートである。

【図22】送受信処理を示すフローチャートである。

【図23】第2の実施形態における予告演出抽選モードの設定処理を示すフローチャートである。

【図24】送受信処理の変形例を示すフローチャートである。

【図25】送受信処理の変形例を示すフローチャートである。

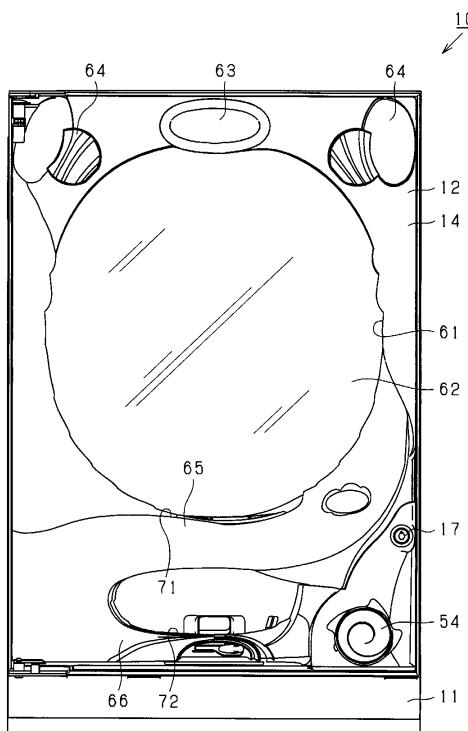
## 【符号の説明】

## 【0320】

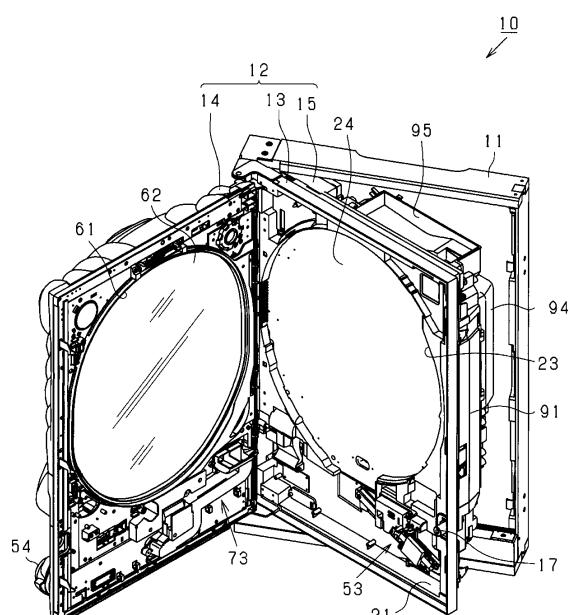
10...パチンコ機、32...可変入賞装置、33...上作動口、34...下入賞口、41...図柄表示装置、43...メイン表示部、54...発射ハンドル、81...主制御装置、82...音声50

ランプ制御装置、88...通信装置、96...払出装置、97...払出制御装置、202...MPU、203...ROM、212...表示制御装置、242...MPU、246...当選情報群記憶手段としての予告演出内容テーブル記憶エリア。

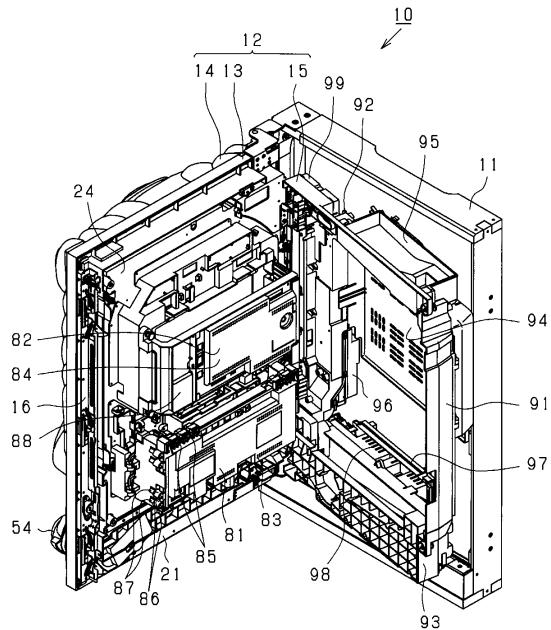
【図1】



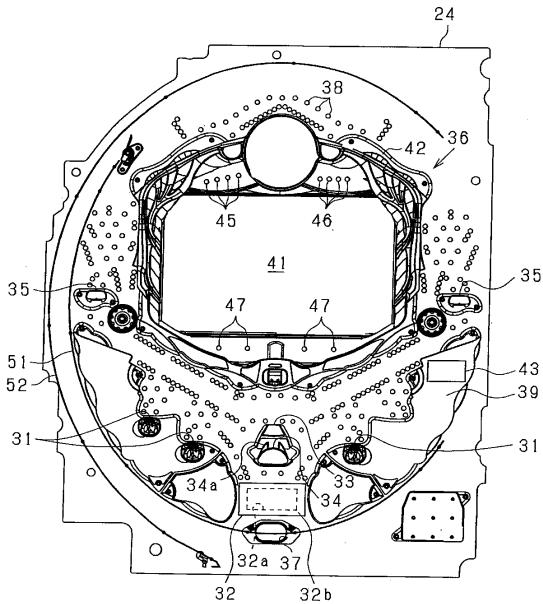
【図2】



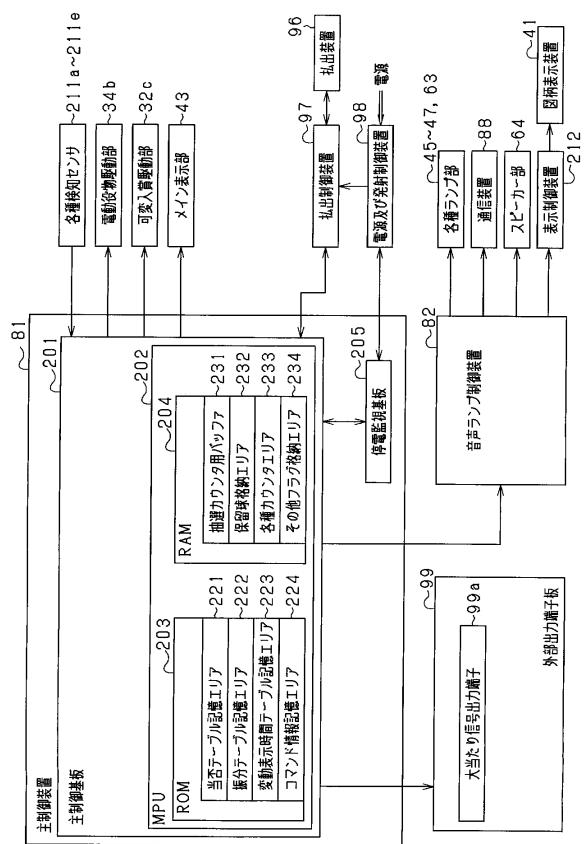
【 図 3 】



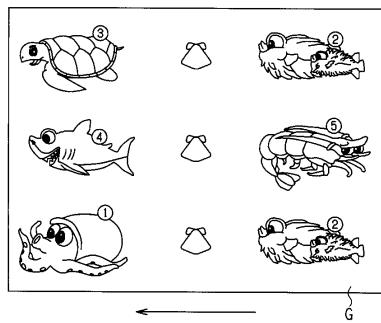
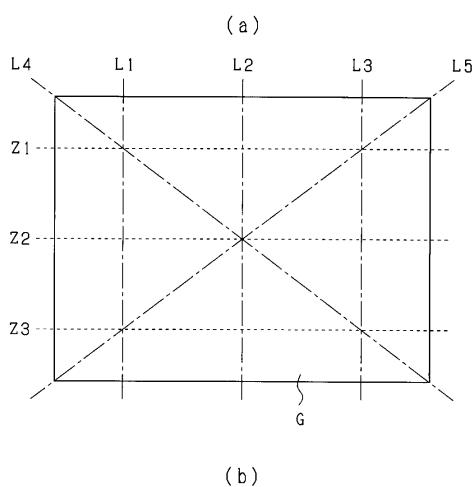
【 図 4 】



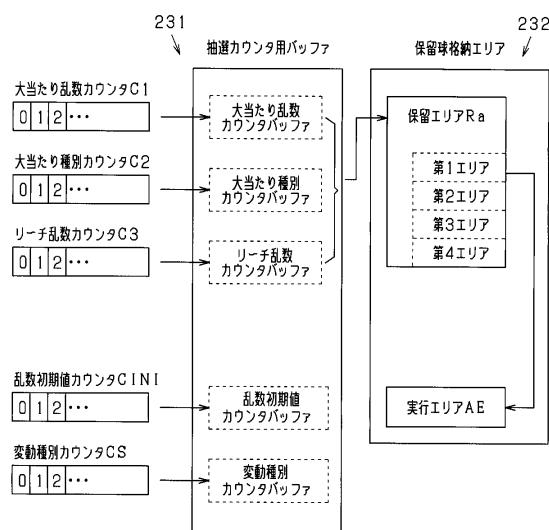
【図5】



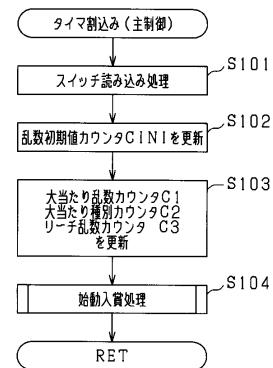
【 四 6 】



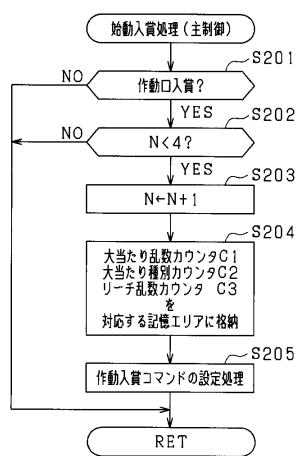
【図7】



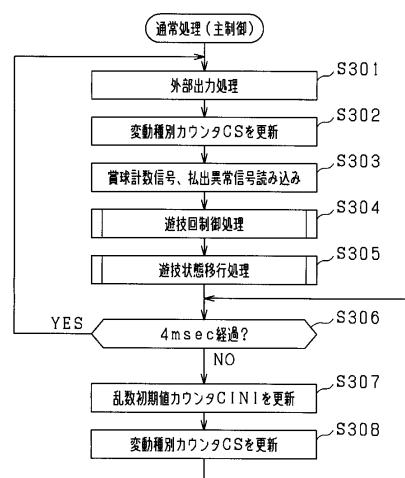
【 図 8 】



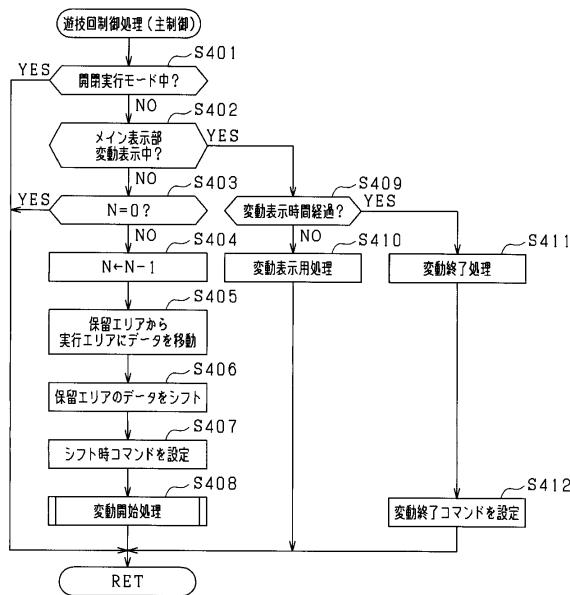
( 9 )



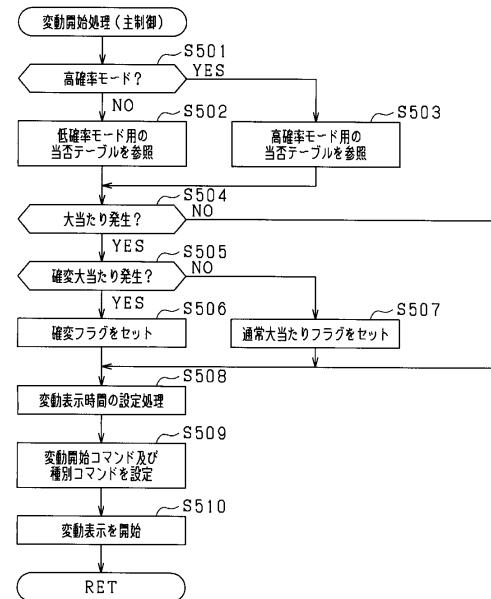
〔 10 〕



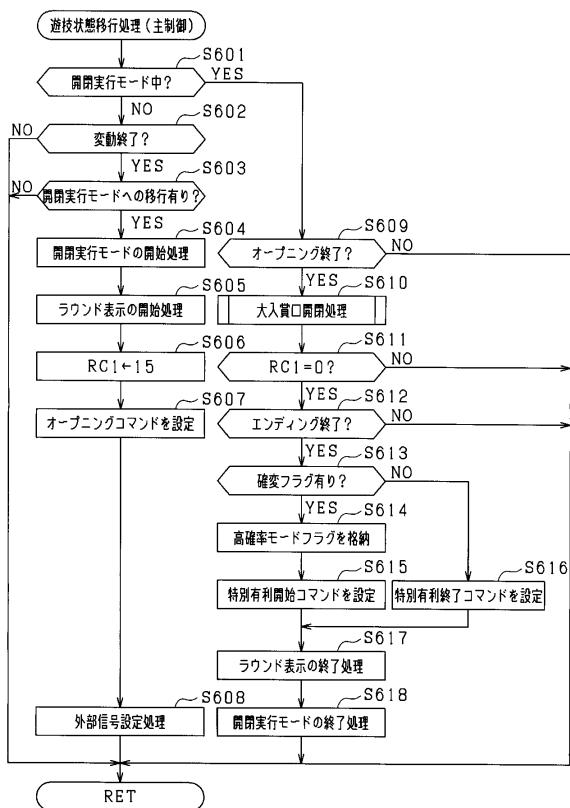
【図 1 1】



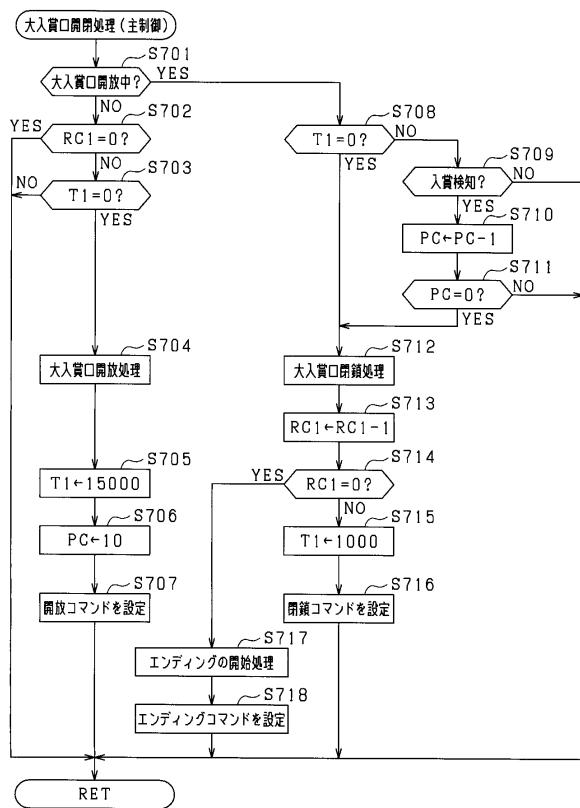
【図12】



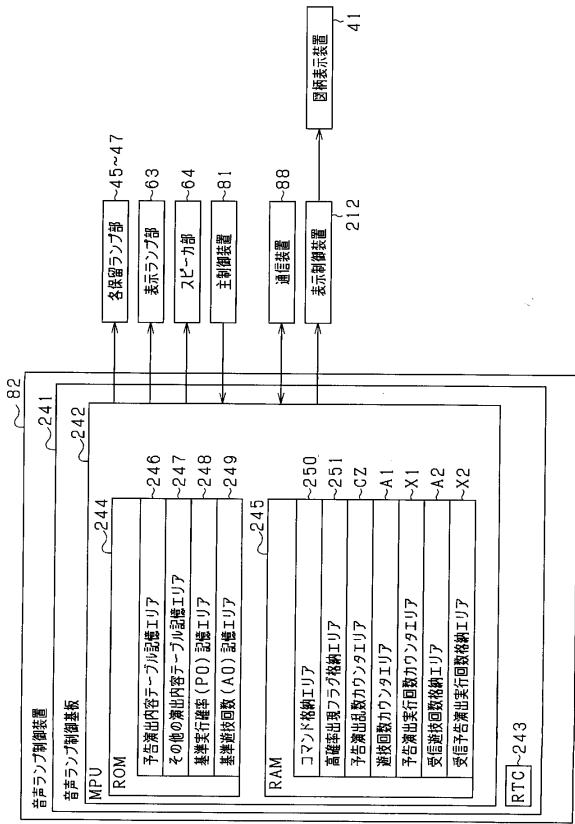
【 図 1 3 】



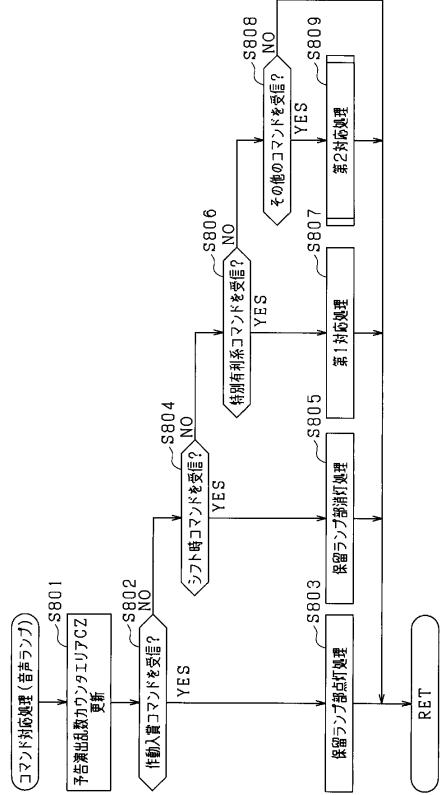
【 図 1 4 】



【図15】



【 図 1 6 】



【図17】

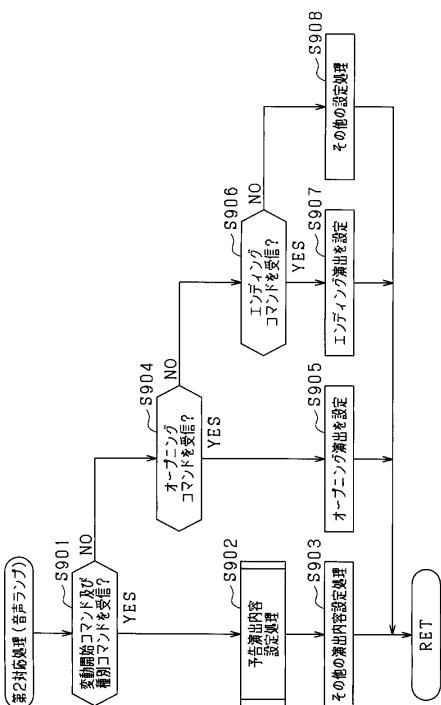
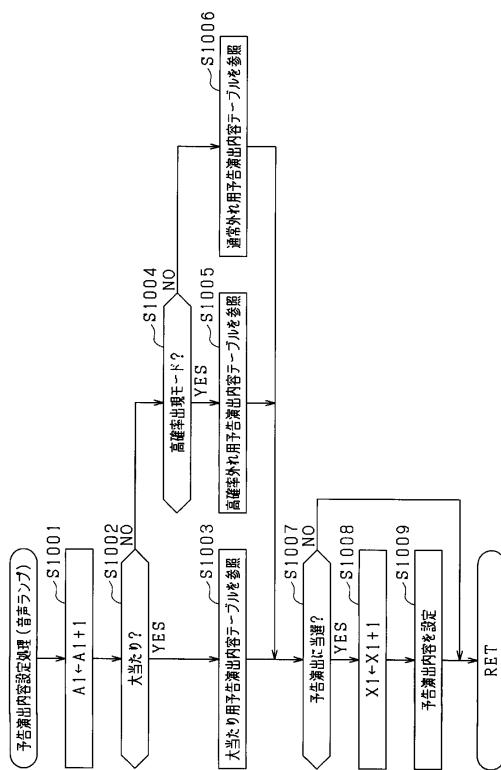


図 18



【図19】

(a) 大当たり用予告演出内容テーブル

予告演出内容	予告演出乱数カウンタエリアCZ
女の子	0~599
木の妖精	600~899
なし	900~999

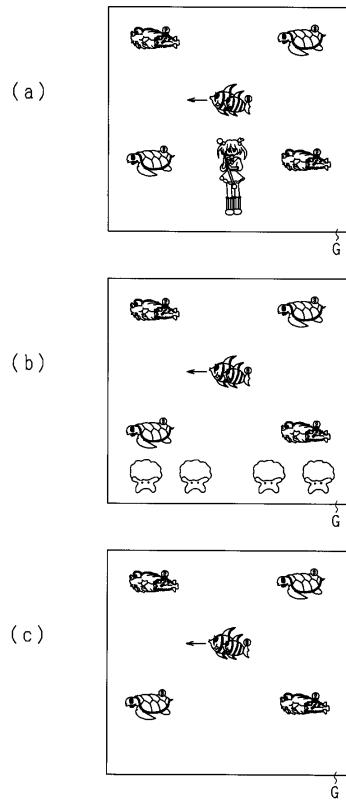
(b) 通常外れ用予告演出内容テーブル

予告演出内容	予告演出乱数カウンタエリアCZ
女の子	0~9
木の妖精	10~39
なし	40~999

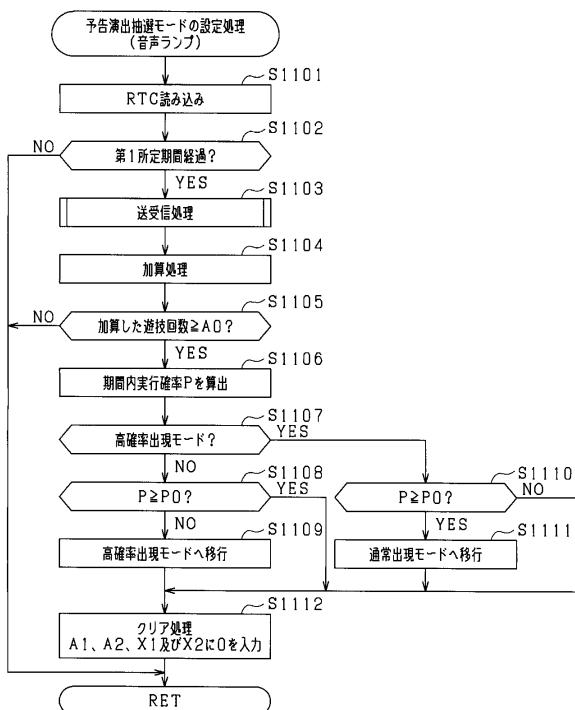
(c) 高確率外れ用予告演出内容テーブル

予告演出内容	予告演出乱数カウンタエリアCZ
女の子	0~18
木の妖精	19~62
なし	63~999

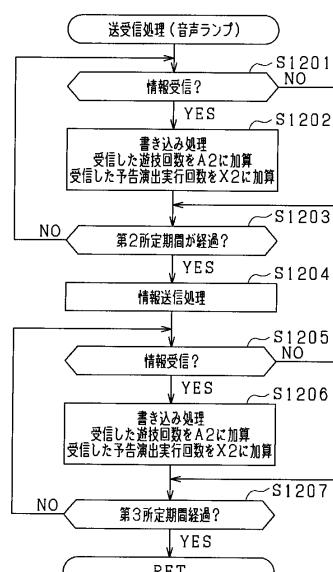
【図20】



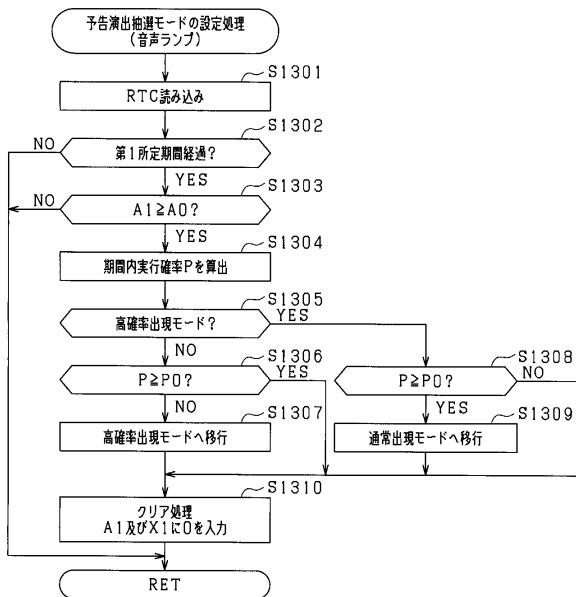
【図21】



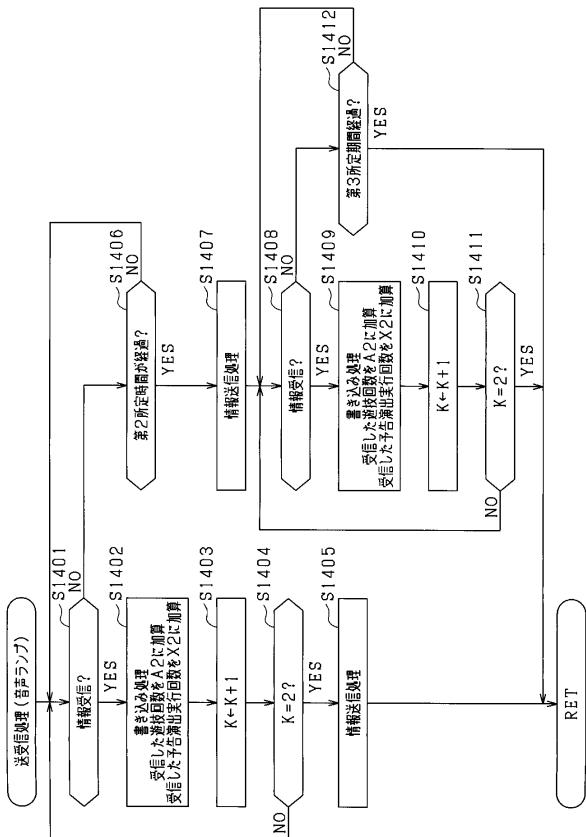
【図22】



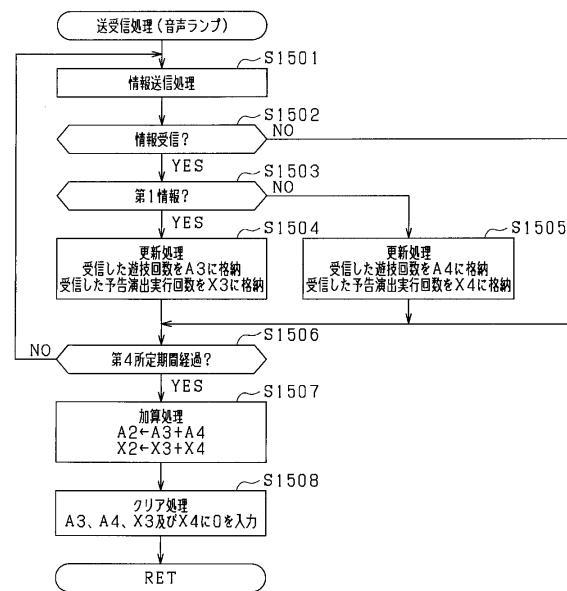
【図23】



【図24】



【図25】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-265761 ( J P , A )  
特開2007-244645 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F      7 / 0 2