

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-112253

(P2016-112253A)

(43) 公開日 平成28年6月23日(2016.6.23)

(51) Int.Cl.		F I				テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	(2006.01)	A 6 3 F	7/02	3 5 0 Z	2 C 0 8 2
A 6 3 F	5/04	(2006.01)	A 6 3 F	5/04	5 1 2 D	2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 90 頁)

(21) 出願番号	特願2014-254239 (P2014-254239)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成26年12月16日 (2014.12.16)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
		(74) 代理人	100145816
			弁理士 鹿股 俊雄
		(74) 代理人	100147315
			弁理士 瀧本 十良三
		(74) 代理人	100119699
			弁理士 塩澤 克利
		(72) 発明者	久保田 税
			東京都江東区有明三丁目7番26号

最終頁に続く

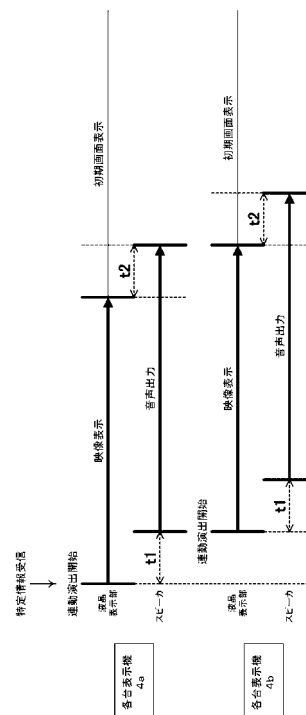
(54) 【発明の名称】 遊技用装置

(57) 【要約】

【課題】制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保し得る、遊技用装置を提供する。

【解決手段】一の遊技用装置が、外部（例えば、他の遊技用装置）から送信される特定情報に基づいて、他の遊技用装置と連動可能な演出に関する表示内容（例えば、連動演出）を表示し、所定の終了条件が満たされると、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示する。

【選択図】 図43



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機に対応して設けられる遊技用装置であって、
前記遊技機から送信される遊技情報に関する情報を受信可能な遊技情報受信手段と、
外部から送信される特定情報を受信可能な特定情報受信手段と、
画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、を備え、
前記画像表示手段は、

前記遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示可能な第 1 の表示内容と、前記特定情報に基づく他の前記遊技用装置と連動可能な演出に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示不可能な第 2 の表示内容とを選択的に表示可能であり、

前記第 2 の表示内容は、前記遊技用装置の前記画像表示手段に表示される所定の表示体の表示態様と、前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される前記所定の表示体の表示態様とにより、前記所定の表示体が前記遊技用装置の前記画像表示手段から前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に移動するように見える表示内容であり、

前記制御手段は、

前記画像表示手段に前記第 1 の表示内容を表示しているときに、前記特定情報受信手段が前記特定情報を受信したことに基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えることが可能であり、

前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定の終了条件を満たしたことに基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えることが可能であり、

前記遊技用装置の前記制御手段が前記遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミングと、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミングと、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であり、

前記遊技用装置の前記制御手段が前記遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミングと、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミングと、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であることを特徴とする遊技用装置。

【請求項 2】

遊技機に対応して複数設けられる遊技用装置であって、
一の前記遊技用装置及び他の前記遊技用装置の各々が、
前記遊技機から送信される遊技情報に関する情報を受信可能な遊技情報受信手段と、
特定情報を受信可能な特定情報受信手段と、
画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、を備え、とともに、
前記一の遊技用装置が、

所定の生成条件に基づいて前記特定情報を生成する特定情報生成手段と、

前記特定情報生成手段により生成された前記特定情報を送信可能な特定情報送信手段と、
を備え、

前記画像表示手段は、

前記遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示可能な第 1 の表示内容と、前記特定情報に基づく、少なくとも前記一の遊技用装置と前記他の遊技用装置を連動可能な演出に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示不可能な第 2 の表示内容とを選択的に表示可能であり、

前記第 2 の表示内容は、前記一の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される所定の表

10

20

30

40

50

示体の表示態様と、前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される前記所定の表示体の表示態様とにより、前記所定の表示体が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段から前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に移動するようにみえる表示内容であり、

前記制御手段は、

前記画像表示手段に前記第 1 の表示内容を表示しているときに、前記特定情報受信手段が前記特定情報を受信したことに基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えることが可能であり、

前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定の終了条件を満たしたことに基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えることが可能であり、

10

前記一の遊技用装置の前記制御手段が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミングと、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミングと、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であり、

前記一の遊技用装置の前記制御手段が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミングと、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミングと、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であることを特徴とする遊技用装置。

20

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技用装置において、

前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定のエラー状態となった場合には、前記画像表示手段に前記所定のエラー状態に関するエラー表示を優先して表示し、前記所定のエラー状態が終了した場合には、前記画像表示手段による表示を前記エラー表示から前記第 1 の表示内容に切り替えることを特徴とする遊技用装置。

【請求項 4】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技用装置において、

前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定のエラー状態となった場合には、前記画像表示手段に前記所定のエラー状態に関するエラー表示を上位である第 1 レイヤとして前面表示するとともに、前記第 2 の表示内容を下位である第 2 レイヤとして背面表示し、前記所定のエラー状態が終了した場合には、前記所定の終了条件を満たす前であっても、前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容に切り替えることを特徴とする遊技用装置。

30

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技用装置において、

前記制御手段により制御される、音を出力する音出力手段をさらに備え、

前記制御手段は、

前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、前記所定の終了条件を満たしたことに基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替える場合に、前記特定情報に基づいて、前記音出力手段による音の出力を継続させる制御を実行可能であることを特徴とする遊技用装置。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機に対応付けて設けられる各台表示機等の遊技用装置に関する。

50

【背景技術】

【0002】

従来、他の遊技機で大当り等の所定の遊技状態が発生したことを容易に確認することができる遊技機用表示装置を提供することを目的として、並列配置された複数の遊技機各々に対応して配置されると共に該対応して配置される遊技機から第1の表示情報を入力する遊技機用表示装置で、かつ隣接する遊技機用表示装置と相互に接続される遊技機用表示装置であって、相互に接続される遊技機用表示装置の一方から入力された第2の表示情報を他方に転送する転送手段と、第1の表示情報を入力した場合、第1の表示情報に基づいて第2の表示情報を相互に接続される遊技機用表示装置に出力する出力手段と、対応して配置される遊技機の周辺に配置されると共に入力された第1の表示情報及び第2の表示情報に基づいて表示する表示手段と、を備えた遊技機用表示装置が知られている（特許文献1）。

10

【0003】

具体的には、対応して配置される遊技機から第1の表示情報が入力されると、例えば、『大当りが発生しました』等のメッセージ等を表示すると共に、第2の表示情報を他の2つの遊技機用表示装置に出力し、他の2つの遊技機用表示装置では、例えば、『〇〇番で大当りが発生しました』等のメッセージが表示されるように構成されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

20

【特許文献1】特開平10-94670号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、近年、特許文献1に示すような遊技機用表示装置においては、遊技者の便宜や遊技意欲の向上を図るため、現在又は過去の遊技履歴等の遊技情報に関する情報の表示における表示内容が多様化するとともに、一の遊技機用表示装置と他の遊技機用表示装置とで協働して行われる表示（以下、「連動演出」という。）における表示内容も多様化することとなっており、それに伴って、これらの表示に用いられる各種データのデータ量が増加し、また、これらの表示を制御する制御負担も増加することとなっている。

30

【0006】

しかしながら、特許文献1に示す遊技機用表示装置では、各遊技機用表示装置が、第1の表示情報の入力に基づく表示と、第2の表示情報の出力とを制御しなければならないため、制御負担が増加した場合には、異常が生じてしまう可能性があるという問題点があった。

【0007】

また、特許文献1に示すような遊技機用表示装置は、遊技情報に関する情報の表示を行うことが本来の役割であるところ、連動演出を行うがために、遊技情報に関する情報の表示を遊技者の所望するように行えないこととなれば、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出を行うこととのバランスを欠くことになってしまう。

40

【0008】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保し得る、遊技用装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明は、上記目的を達成するために、以下のような遊技用装置を提供する。なお、後述する発明を実施するための形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素はこれに限定されるものではない。

【0010】

50

まず、本発明は、遊技機（例えば、遊技機３）に対応して設けられる遊技用装置（例えば、各台表示機４）であって、前記遊技機から送信される遊技情報に関する情報（例えば、遊技情報信号）を受信可能な遊技情報受信手段（例えば、ＩＦ４１０）と、外部から送信される特定情報（例えば、連動演出コマンド）を受信可能な特定情報受信手段（例えば、ＩＦ４１０）と、画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶表示部４０５）と、前記画像表示手段を制御する制御手段（例えば、制御部４００）と、を備え、前記画像表示手段は、前記遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示可能な第１の表示内容（例えば、初期画面）と、前記特定情報に基づく他の前記遊技用装置と連動可能な演出に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示不可能な第２の表示内容（例えば、連動演出）とを選択的に表示可能であり、前記第２の表示内容は、前記遊技用装置の前記画像表示手段に表示される所定の表示体（例えば、所定のキャラクタや文章データ）の表示態様と、前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される前記所定の表示体の表示態様とにより、前記所定の表示体が前記遊技用装置の前記画像表示手段から前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に移動するように見える表示内容（例えば、図３９～図４２に示す表示内容）であり、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第１の表示内容を表示しているときに、前記特定情報受信手段が前記特定情報を受信したこと（例えば、図３６に示す連動演出処理の第２の態様において、連動演出コマンド（開始）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第１の表示内容から前記第２の表示内容に切り替えることが可能であり、前記画像表示手段に前記第２の表示内容を表示しているときに、所定の終了条件を満たしたこと（例えば、図３６に示す連動演出処理の第２の態様において、連動演出コマンド（終了）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第２の表示内容から前記第１の表示内容に切り替えることが可能であり、前記遊技用装置の前記制御手段が前記遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第１の表示内容から前記第２の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第１のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第１の表示内容から前記第２の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第２のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であり、前記遊技用装置の前記制御手段が前記遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第２の表示内容から前記第１の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第５のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第２の表示内容から前記第１の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第６のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であることを特徴とする。

【００１１】

また、本発明は、遊技機（例えば、遊技機３）に対応して複数設けられる遊技用装置（例えば、各台表示機４）であって、一の前記遊技用装置及び他の前記遊技用装置の各々が、前記遊技機から送信される遊技情報に関する情報（例えば、遊技情報信号）を受信可能な遊技情報受信手段（例えば、ＩＦ４１０）と、特定情報（例えば、連動演出コマンド）を受信可能な特定情報受信手段（例えば、ＩＦ４１０）と、画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶表示部４０５）と、前記画像表示手段を制御する制御手段（例えば、制御部４００）と、を備え、前記一の前記遊技用装置が、所定の生成条件に基づいて前記特定情報を生成する特定情報生成手段（例えば、図３２に示す分散制御の構成例１における表示主制御部４００ａ）と、前記特定情報生成手段により生成された前記特定情報を送信する特定情報送信手段（例えば、図３３に示す分散制御の構成例１における表示主制御部４００ａ及びＩＦ４１０）と、を備え、前記画像表示手段は、前記遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示可能な第１の表示内容（例えば、初期画面）と、前記特定情報に基づく、少なくとも一の前記遊技用装置と他の前記遊技用装置を連動可能な演出に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示不可能な第２の表示内容（例えば、連動演出）とを選択的に表示可能であり、前記第２の表示内容は、前記一の前記遊技用装置の前記画像表示手段に表示される所定の表示体（例え

10

20

30

40

50

ば、所定のキャラクタや文章データ）の表示態様と、前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される前記所定の表示体の表示態様とにより、前記所定の表示体が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段から前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に移動するように見える表示内容（例えば、図３９～図４２に示す表示内容）であり、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第１の表示内容を表示しているときに、前記特定情報受信手段が前記特定情報を受信したこと（例えば、図３６に示す連動演出処理の第２の態様において、連動演出コマンド（開始）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第１の表示内容から前記第２の表示内容に切り替えることが可能であり、前記画像表示手段に前記第２の表示内容を表示しているときに、所定の終了条件を満たしたこと（例えば、図３６に示す連動演出処理の第２の態様において、連動演出コマンド（終了）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第２の表示内容から前記第１の表示内容に切り替えることが可能であり、前記一の遊技用装置の前記制御手段が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第１の表示内容から前記第２の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第１のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第１の表示内容から前記第２の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第２のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であり、前記一の遊技用装置の前記制御手段が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第２の表示内容から前記第１の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第５のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第２の表示内容から前記第１の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第６のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であることを特徴とする。

【００１２】

本発明によれば、一の遊技用装置が、外部（例えば、他の遊技用装置）から送信される特定情報に基づいて、他の遊技用装置と連動可能な演出に関する表示内容（例えば、連動演出）を表示し、所定の終了条件が満たされると、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示することとしたことから、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

【００１３】

また、本発明は、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第２の表示内容を表示しているときに、所定のエラー状態となった場合（例えば、図３７に示す連動演出処理の第３の態様において、エラー用の映像表示コマンドを受信した場合）には、前記画像表示手段に前記所定のエラー状態に関するエラー表示（例えば、エラー用の表示）を優先して表示し、前記所定のエラー状態が終了した場合（例えば、図３７に示す連動演出処理の第３の態様において、初期表示用の映像表示コマンドを受信した場合）には、前記画像表示手段による表示を前記エラー表示から前記第１の表示内容に切り替えることを特徴とする。

【００１４】

本発明によれば、所定のエラー状態となった場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが発生した場合）には、連動演出を表示している場合であっても、所定のエラー状態に関するエラー表示を優先して表示し、所定のエラー状態が終了した場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが解除された場合）には、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示することとしたことから、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うこと、連動演出の表示を行うこと及びエラー表示を行うことのバランスを担保することが可能となる。

【００１５】

また、本発明は、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第２の表示内容を表示しているときに、所定のエラー状態となった場合（例えば、図３７に示す連動演出処理の第３の態様において、エラー用の映像表示コマンドを受信した場合）には、前記画像表示手段

に前記所定のエラー状態に関するエラー表示（例えば、エラー用の表示）を上位である第1レイヤとして前面表示するとともに、前記第2の表示内容を下位である第2レイヤとして背面表示し、前記所定のエラー状態が終了した場合（例えば、図37に示す連動演出処理の第3の態様において、初期表示用の映像表示コマンドを受信した場合）には、前記所定の終了条件を満たす前であっても、前記画像表示手段による表示を前記第1の表示内容に切り替えることを特徴とする。

【0016】

本発明によれば、所定のエラー状態が発生した場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが発生した場合）に、所定のエラー状態に関するエラー表示を上位である第1レイヤとして前面表示し、連動演出の表示を下位である第2レイヤとして背面表示するように重疊的に表示するように構成することで、所定のエラー状態に関するエラー表示を適切に行いつつも、連動演出の表示も行うことができるため、連動演出の表示中に所定のエラー状態が発生したことによる興趣の低下を防止することができる。また、所定のエラー状態が終了した場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが解除された場合）には、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示するように構成することで、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うこと、連動演出の表示を行うこと及びエラー表示を行うことのバランスを担保することも可能となる。

【0017】

また、本発明は、前記制御手段により制御される、音を出力する音出力手段（例えば、スピーカ407）をさらに備え、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第2の表示内容を表示しているときに、前記所定の終了条件を満たしたことに基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第2の表示内容から前記第1の表示内容に切り替える場合に、前記特定情報に基づいて、前記音出力手段による音の出力を継続させる制御を実行可能であることを特徴とする。

【0018】

本発明によれば、連動演出を終了させる場合に、表示については、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）に切り替え、音については、継続して出力可能にしたことから、遊技者が所望する遊技情報に関する情報の表示を速やかに行いつつ、興趣を向上させることができる連動演出を行うことができるため、さらに、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

【発明の効果】

【0019】

本発明によれば、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本発明に係る各台表示機4を含む遊技システムの基本概要を示す図である。

【図2】遊技媒体取扱装置1の構成を示すブロック図である。

【図3】サーバ装置2の構成を示すブロック図である。

【図4】パチンコ機3aの構成を示すブロック図である。

【図5】パチスロ機3bの構成を示すブロック図である。

【図6】各台表示機4の構成を示すブロック図である。

【図7】遊技媒体取扱装置1、パチンコ機3a及び各台表示機4の接続を示す構成図である。

【図8】遊技媒体取扱装置1、パチスロ機3b及び各台表示機4の接続を示す構成図である。

【図9】パチンコ機3aに用いられる遊技媒体取扱装置1aの外観図である。

【図10】パチスロ機3bに用いられる遊技媒体取扱装置1bの外観図である。

【図11】パチンコ機3aの外観を示す斜視図である。

【図12】パチンコ機3aの分解斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3】パチスロ機 3 b の外観構造を示す斜視図である。
- 【図 1 4】パチスロ機 3 b の内部構造を示す図であり、ミドルドアを閉じた状態の斜視図である。
- 【図 1 5】パチスロ機 3 b の内部構造を示す図であり、ミドルドアを開けた状態の斜視図である。
- 【図 1 6】各台表示機 4 を模式的に示す正面図である。
- 【図 1 7】本発明に係る各台表示機 4 を含む遊技システムのシステム構成図である。
- 【図 1 8】パチンコ機 3 a により行われるメイン処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】パチスロ機 3 b により行われるメイン処理の概要を示すフローチャートである 10
- 【図 2 0】パチスロ機 3 b により行われる電源投入時処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】パチスロ機 3 b のメイン C P U の制御による割込処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】パチスロ機 3 b のサブ C P U の制御によるコマンド解析処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】パチスロ機 3 b における遊技状態の移行の例を示す図である。
- 【図 2 4】(a) は、パチスロ機 3 b における演出遊技状態の移行の例を示す図であり、(b) は、(a) における移行条件の内容を示す図である。 20
- 【図 2 5】パチスロ機 3 b における押し順役と押し順との対応関係の例を示す図である。
- 【図 2 6】各台表示機 4 により行われる受信情報チェック処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】各台表示機 4 により行われる疑似ボーナス中処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】各台表示機 4 により行われる疑似ボーナス情報オフ時処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】パチスロ機 3 b により疑似ボーナスが開始される場合の、パチスロ機 3 b 及び各台表示機 4 の制御の概要を示すタイミングチャートである。
- 【図 3 0】パチスロ機 3 b により疑似ボーナスが実行されている場合であって、エラーが発生した場合の、パチスロ機 3 b 及び各台表示機 4 の制御の概要を示すタイミングチャートである。 30
- 【図 3 1】パチスロ機 3 b により疑似ボーナスが終了される場合の、パチスロ機 3 b 及び各台表示機 4 の制御の概要を示すタイミングチャートである。
- 【図 3 2】各台表示機 4 の分散制御の構成例 1 を示す概念的なブロック図である。
- 【図 3 3】各台表示機 4 の分散制御の構成例 2 を示す概念的なブロック図である。
- 【図 3 4】表示主制御部及び表示副制御部により行われる表示態様決定処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出処理の第 1 の態様を示すフローチャートである。 40
- 【図 3 6】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出処理の第 2 の態様を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出処理の第 3 の態様を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出処理の第 4 の態様を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出の表示例 1 を示す図である。
- 【図 4 0】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出の表示例 1 を示す図である。 50

【図 4 1】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出の表示例 2 を示す図である。

【図 4 2】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出の表示例 2 を示す図である。

【図 4 3】表示主制御部及び表示副制御部により行われる連動演出の概要を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0021】

まず、本発明に係る各台表示機 4 を含む遊技システムの基本概要について、図 1 を用いて説明する。同図に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、少なくとも、遊技媒体取扱装置 1 と、サーバ装置 2 と、遊技機 3 と、各台表示機 4 とから構成され、各々が同図に示すように接続されている。

10

【0022】

なお、本実施形態においては、「遊技用装置」の例として、各台表示機 4 を用いて説明しているが、これに限られるものではなく、少なくとも、他の遊技の用に供される全ての装置を含むものとする。例えば、遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2、又は、図 3 の説明において後述するサーバ装置 2 の一部を構成する各種の管理装置であってもよい。

【0023】

また、「各台表示機」は、遊技機 3 毎に設けられる各台表示機 4 を用いて説明しているが、これに限られるものではなく、例えば、複数の遊技機 3 に対して設けられる表示装置や、遊技機 3 とは離れた位置に設けられる表示装置等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。

20

【0024】

また、本実施形態においては、「記憶媒体」の例としてカードを用いて説明しているが、これに限られるものではなく、IC チップ等が搭載されたコイン、トークン等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。

【0025】

また、本実施形態においては、「貨幣」の例として紙幣を用いて説明しているが、これに限られるものではなく、紙幣、硬貨、コイン等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。

30

【0026】

また、本実施形態において、単に「カード」と記載した場合には、遊技店の会員となった遊技者に貸与される会員カード、及び一時的に遊技店により貸与される計数カード（デジタルカード）の双方を含むものとする。

【0027】

また、本実施形態において、単に「持玉」と記載した場合には、会員カードに対応付けて記憶される貯玉、及び計数カードに対応付けて記憶される計数持玉の双方を含むものとし、単に「持玉情報」と記載した場合には、貯玉を示す持玉情報（以下、「貯玉情報」とする。）及び計数持玉を示す持玉情報（以下、「計数持玉情報」とする。）の双方を含むものとする。また、遊技者により投入された貨幣額を示す情報を「貨幣情報」（あるいは、「残額情報」ともいう。）とし、特に示す場合には、「持玉情報」に「貨幣情報」が含まれる場合があるものとする。また、会員カードは、貯玉情報、計数持玉情報及び貨幣情報を別箇に記憶可能であるものとする。さらに、説明の便宜上、通常は遊技者が保有する遊技球に関する情報を示す「持玉」という表現を用いているが、これに限られるものではなく、当該「持玉」には、遊技者が保有するメダルに関する情報、遊技者が電磁的方法により保有する遊技価値に関する情報であって、その他これに類する情報の全てを含むものとする。

40

【0028】

（遊技媒体の貸出機能）

遊技媒体取扱装置 1 は、スイッチングハブやコントローラ等を介してサーバ装置 2 と接

50

続されており、遊技者によりカードが挿入されると、当該カードのＩＣチップ等に付加されたカードＩＤや会員ＩＤ等の識別情報（以下、単に「識別情報」という。）をサーバ装置２に送信し、サーバ装置２は、受信した識別情報に対応付けて記憶されたその遊技者の持玉情報を遊技媒体取扱装置１に送信する。そして、遊技者からの払出指示がある場合には、サーバ装置２は、持玉情報を更新し、遊技媒体取扱装置１は、後述する払出装置１０６を駆動させ、遊技媒体の払出制御を実行する。また、遊技者により紙幣が投入されると、その紙幣の額（投入金額）に応じた残額情報をサーバ装置２に送信する。そして、遊技者からの払出指示がある場合には、サーバ装置２は、残額情報を更新し、遊技媒体取扱装置１は、同様に遊技媒体の払出制御を実行する。

【００２９】

10

（遊技媒体の計数機能）

また、遊技媒体取扱装置１は、遊技者の動作により、又は遊技機３から直接的に、遊技媒体が後述する計数装置１０７に投入されると、投入された遊技媒体数を計数し、計数結果を遊技者の計数持玉情報としてサーバ装置２に送信し、サーバ装置２は、受信した計数持玉情報をカードに付加された識別情報と対応付けて記憶する。また、カードが挿入されていない場合には、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードに予め付加されている識別情報と対応付けて受信した計数持玉情報を記憶する。

【００３０】

なお、本実施形態においては、遊技者の持玉情報及び残額情報をサーバ装置２が管理することとしているが、これらの情報を遊技媒体取扱装置１が管理することとしてもよい。また、カードに識別情報を付加するだけでなく記憶領域をも設け、当該記憶領域にこれらの情報を記憶させ、これらの情報の管理を行うこととしてもよい。そして、これらの情報の更新については、サーバ装置２が行うこととしても、遊技媒体取扱装置１が行うこととしてもよい。さらには、持玉情報については、サーバ装置２又は遊技媒体取扱装置１が管理し、残額情報については、カードの記憶領域に直接記憶されることとしてもよい。

20

【００３１】

すなわち、識別情報、持玉情報及び残額情報が適切に管理、更新される態様であれば、それら全ての態様は、本発明に適用できるものとする。

【００３２】

加えて、本実施形態においては、カードが挿入されていない場合には、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードに予め付加されている識別情報と対応付けて計数持玉情報及び残額情報を記憶することとしているが、カードの返却要求があった場合に、遊技媒体取扱装置１、又はサーバ装置２が、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードに識別情報を新たに付加することとし、この新たに付加された識別情報と計数持玉情報又は残額情報とを対応付けて記憶することとしてもよい。

30

【００３３】

すなわち、本実施形態における「持玉情報と対応する情報」とは、カードに付加される識別情報のみを指すもの、カードに付加及び記憶される識別情報及び持玉情報を指すもの、あるいは「持玉情報」の態様として、持玉情報及び残額情報を含む態様である場合には、カードに付加及び記憶される識別情報、持玉情報及び残額情報を指すもの、これら全ての態様を含むことを意味する。

40

【００３４】

また、遊技媒体取扱装置１は、遊技機３に遊技球等貸出装置接続端子板（以下、「貸出端子板」という。）が設けられている場合には、後述する貸出端子板３０７とも接続され、当該貸出端子板３０７から出力される貸出要求信号や返却要求信号等を受信したことに基づいて、遊技機３への払出要求信号の送信やカードの返却等を行う。

【００３５】

すなわち、本実施形態における「遊技媒体の払出制御を実行する」とは、遊技媒体取扱装置１から直接的に遊技媒体の払い出しを行うものに限られず、遊技機３からの信号に基づいて遊技機３から遊技媒体の払い出しを行わせるものを含むことを意味する。

50

【0036】

また、遊技媒体取扱装置1は、コンバータ等を介して各台表示機4とも接続されており、遊技機3に設けられている後述する外部端子板308から出力される遊技情報信号やエラー信号等を受信するとともに、遊技者の持玉情報を各台表示機4に送信する。

【0037】

サーバ装置2は、前述したように、遊技媒体取扱装置1と接続されるほか、各台表示機4とも接続されており、サーバ装置2において管理されている遊技結果管理情報（例えば、過去数日分を含めた出玉履歴情報や不正検知情報等）や遊技店に関する情報（例えば、新台情報や空き台情報等）を各台表示機4に送信する。

【0038】

また、サーバ装置2は、遊技店以外の第三者であるセンター事業者が管理する外部管理装置（図示せず）にも接続され、カードの識別情報や会員情報、遊技者の持玉情報を所定周期毎（例えば、1日に1回毎）に送信する。外部管理装置は、送信された各情報をバックアップする。サーバ装置2は、外部管理装置との接続が所定日数（例えば、15日）途絶した場合、遊技者の持玉情報の更新を停止する。

【0039】

遊技機3は、前述したように、遊技媒体取扱装置1と接続される場合があるほか、各台表示機4とも接続されており、1回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、後述する外部端子板308から遊技情報信号やエラー信号等を各台表示機4に出力する。

【0040】

各台表示機4は、前述したように、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2及び遊技機3と接続されており、入力された信号や受信した信号に基づき、あるいは遊技者の操作に基づいて各種の情報をその表示画面に表示する。

【0041】

なお、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2、遊技機3及び各台表示機4の接続方式は上記の方式に限られるものではない。例えば、サーバ装置2には、遊技媒体取扱装置1のみが接続されるように構成し、遊技媒体取扱装置1と各台表示機4とがUSB接続され、相互に前述した各情報を送受信可能に構成することとしてもよい。また、この場合、各台表示機に表示される表示内容を後述する遊技媒体取扱装置1の制御部100が制御することとしてもよく、その場合には、さらに画像出力用としてDVI方式、又はHDMI（登録商標）方式により接続されることとしてもよい。

【0042】

以上のように、遊技者は、遊技店に入店すると、まず、各台表示機4に表示される各種の情報を見ながら、所望の遊技機3に着席する。次に、その遊技者がその遊技店の会員である場合は、会員カードを遊技媒体取扱装置1に挿入し、本人確認（例えば、登録されている暗証番号の入力等）の後、サーバ装置2に持玉情報が記憶されている場合にはその持玉を使用し、持玉情報が記憶されていないか、持玉情報がその遊技機3で貸し出し不能な持玉数である場合には紙幣を投入し、貸出要求を行って遊技媒体の貸し出しを受け、遊技媒体を遊技機3に投入することで遊技を開始する。または、その遊技者がその遊技店の会員でない場合は、紙幣を投入し、貸出要求を行って遊技媒体の貸し出しを受け、遊技媒体を遊技機3に投入することで遊技を開始する。このとき、サーバ装置2に記憶されている持玉情報や残額情報が、貸し出された分だけ更新（減算）される。

【0043】

そして、その遊技機3から遊技媒体の払い出しを受けることができずに、遊技を継続する場合には、貸出要求が行われる度に、サーバ装置2に記憶されている持玉情報や残額情報が、貸し出された分だけ順次更新（減算）されることとなる。一方、その遊技機3から遊技媒体の払い出しを受けることができた場合には、払い出された遊技媒体を遊技媒体取扱装置1に投入すると、投入された遊技媒体数を計数し、計数結果に基づいてサーバ装置2に記憶されている持玉情報が更新（加算）される。

【0044】

その後、その遊技機 3 における遊技を終了する場合には、遊技者はカードの返却要求を行う。ここで、会員カードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入されている場合には、本人確認（例えば、登録されている暗証番号の入力等）の後、そのまま会員カードを返却する。会員カードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入されていない場合には、サーバ装置 2 に計数持玉情報が記憶されている場合、若しくは残額情報がある場合に、遊技媒体取扱装置 1 に貯留されている計数カードを返却（発行）する。サーバ装置 2 に計数持玉情報が記憶されておらず、かつ投入金額の残額もない場合には、計数カードは返却（発行）されない。

【0045】

計数カードが返却（発行）された場合であって、かつ他の遊技機 3 で遊技を行いたい場合には、他の遊技機 3 に対応して設けられた遊技媒体取扱装置 1 にその計数カードを挿入することにより、会員カードと同様の手順（本人確認を除く）で遊技を開始（再プレイ）することができる。なお、上記の場合に、貯玉情報に基づく再プレイを「貯玉再プレイ」といい、計数持玉情報に基づく再プレイを「持玉再プレイ」という。

【0046】

図 2 は、遊技媒体取扱装置 1 の構成を示すブロック図である。遊技媒体取扱装置 1 は、後述する各構成部品と、それらを制御する CPU 101、ROM 102 から構成される制御部 100 と、RAM 103 から構成される記憶部 103 とを備える。

【0047】

制御部 100 は、ROM 102 に格納された制御プログラムを CPU 101 が読み出し、当該制御プログラムに基づいて CPU 101 が制御を実行することにより、各構成部品の制御や、サーバ装置 2、遊技機 3 及び各台表示機 4 との通信制御を行う。また、制御部 100 は、これらの制御結果を記憶部 103 に記憶させる。

【0048】

カードリーダーライタ 104 は、カード挿入口 14 からカードが挿入されると、その真贋判定及び使用可能判定を行う。正規のカードであると判定され、かつ使用可能であると判定した場合には、当該カードの種別及び識別情報を読み取る。そして、読み取られた情報は、制御部 100 により IF 110 を介してサーバ装置 2 に送信される。一方、非正規のカードであると判定され、又は使用不能であると判定した場合には、制御部 100 によりその旨がタッチパネル LCD 16 等で報知されるとともに、IF 110 を介してサーバ装置 2 に送信される。また、この場合には、挿入されたカードを返却することとしてもよいし、所定の認証操作（例えば、非接触 IC カードリーダーライタ 18 への店員用 IC カードの認証操作）や所定の認証信号（例えば、サーバ装置 2 からの認証信号）の送信があるまでカードを返却しないこととしてもよい。

【0049】

ビルバリ 105 は、紙幣投入口 15 から紙幣が投入されると、その真贋判定を行う。正規の紙幣であると判定した場合には、当該紙幣の種別（金種情報）を読み取る。そして、読み取られた情報は、残額情報として、制御部 100 により IF 110 を介してサーバ装置 2 に送信される。一方、非正規（又は、読み取り不能）の紙幣であると判定した場合には、制御部 100 によりその旨がタッチパネル LCD 16 等で報知されるとともに、IF 110 を介してサーバ装置 2 に送信される。また、この場合には、投入された紙幣を返却することとしてもよいし、所定の認証操作（例えば、非接触 IC カードリーダーライタ 18 への店員用 IC カードの認証操作）や所定の認証信号（例えば、サーバ装置 2 からの認証信号）の送信があるまで紙幣を返却しないこととしてもよい。

【0050】

タッチパネル LCD 16 は、遊技者に対して各種の情報を表示する表示部と、遊技者からの各種の操作を受け付ける受付部とを兼ねる機能を有する。例えば、カードが挿入されている場合に、タッチパネル LCD 16 の受付部に遊技者が現在の持玉情報を確認するための「持玉情報確認」の操作ボタンを表示し、遊技者が、操作ボタンが表示された箇所をタッチすることにより、レート別の現在の持玉情報をタッチパネル LCD 16 の表示部に表示する。この「持玉情報確認」の操作ボタンは、常に表示されていることが望ましい。

このように構成することで、遊技者は、常にレート別の現在の持玉情報を確認することができる。もっとも、カードが挿入されている場合には、タッチパネルLCD16の表示部の所定の領域に、常にレート別の現在の持玉情報を表示しておくこととしてもよい。なお、他のタッチパネルLCD16が表示する各種の情報及び受け付ける各種の操作については後述する。

【0051】

カメラ部17は、遊技機3の前方を撮影し、撮影範囲にある遊技者が着席状態にあるか否か（着席結果情報）を検出するものである。また、このカメラ部17は、着席状態にある遊技者のフェイシャルデータを検出するものである。これらの着席結果情報及びフェイシャルデータは、制御部100によりIF110を介してサーバ装置2に送信される。

10

【0052】

カメラ部17により、着席結果情報を検出することで、例えば、持玉情報又は残額情報が残ったままのカードの取り忘れがあった場合に、その旨をタッチパネルLCD16や後述する状態表示灯13を用いて、遊技店の店員や遊技者に対して報知することもできる。これにより、カードの取り忘れを抑止することができる。

【0053】

また、カメラ部17により、フェイシャルデータを検出することで、例えば、台移動をした際に、同一の遊技者であるか否かを判定することができ、仮に異なった遊技者であった場合に、その旨をタッチパネルLCD16や後述する状態表示灯13を用いて、遊技店の店員や遊技者に対して報知することもできる。これにより、不正行為が行われる可能性を抑止することができる。

20

【0054】

ここで、カメラ部17は、赤外光を照射する赤外LED基板17A（図示せず）と、赤外光が被写体（遊技者）において反射して得られる反射光を受光することにより、被写体像を撮像するCMOSカメラ17B（図示せず）と、フィルタ17C（図示せず）とを有する。赤外LED基板17Aは、その赤外LEDにより、制御部100の制御に基づいて赤外光を照射する。CMOSカメラ17Bは、フェイシャルデータを制御部100に送出する。フィルタ17Cは、赤外光を透過し、それ以外の波長の光は通さないフィルタであり、赤外LED基板17Aから被写体に照射された赤外光の反射光のみを透過させてCMOSカメラ17Bに受光させるようになっている。これにより、遊技機3が設置されている遊技店の演出光の影響を抑制して、被写体（遊技者）の像を明瞭に撮像することができる。

30

【0055】

なお、前述したフェイシャルデータを、貯玉再プレイ又は持玉再プレイの際に使用することとしてもよい。具体的には、貯玉再プレイ又は持玉再プレイが可能と判定された場合であっても、フェイシャルデータが一致しない場合には、これらの再プレイが行えないように制御部100により制御されることとしてもよい。これにより、例えば、他人のカードを用いて不正に遊技を行おうとしている不正行為者に対して、これらの再プレイの段階でこれを防止することができる。

【0056】

40

非接触ICカードリーダライタ18は、遊技者が対応するICカードをかざすことにより、そのICカードに記憶された識別情報、あるいはICカード自体に記憶された持玉情報を読み取る。そして、読み取られた情報は、制御部100によりIF110を介してサーバ装置2に送信される。すなわち、前述したカードの挿入や紙幣の投入以外にも、遊技媒体の貸し出しを可能とするものである。または、遊技終了時に、遊技者が対応するICカードをかざすことにより、そのICカードに記憶された識別情報と現在の持玉情報とが対応付けられてサーバ装置2に記憶され、あるいはICカード自体に記憶させることで、持玉の返却を可能とするものである。

【0057】

また、非接触ICカードリーダライタ18は、遊技店の店員が対応する店員用ICカー

50

ドをかざすことにより、制御部１００における各種のエラー状態の解除や、その他の認証を可能とするものである。

【００５８】

なお、非接触ＩＣカードリーダーライタ１８は、さらに、遊技者が所有する携帯電話、スマートフォンその他の情報通信機器（以下、「携帯端末装置」という。）等ともデータの送受信を行いうることとしてもよい。例えば、遊技者が、所有する携帯端末装置を非接触ＩＣカードリーダーライタ１８の前方にかざしたときには、制御部１００は、遊技店のホームページやメール会員登録ページのＵＲＬを携帯端末に送信することとしてもよい。また、携帯端末装置に搭載されているハードウェアやソフトウェアを用いて、携帯端末装置自体が会員カードとして機能するようにしてもよい。さらに、携帯端末装置に電子決済機能が実装されている場合には、当該機能により、紙幣を投入するのと同様に、残額情報が更新（加算）されることとしてもよい。

10

【００５９】

払出装置１０６は、遊技者からの払出指示（例えば、タッチパネルＬＣＤ１６の受付部への貸出要求操作）があると、制御部１００が駆動回路１０６ａを駆動制御し、払出指示に基づいた数量の遊技媒体を払い出す。制御部１００は、払い出された分の持玉情報や残額情報をサーバ装置２に送信する。

【００６０】

また、払出装置１０６は、遊技媒体取扱装置１が遊技機３の後述する貸出端子板３０７と接続されている場合には、遊技者からの払出指示（例えば、遊技機３側での貸出要求操作）があると、制御部１００による制御により、遊技機３への払出要求信号の送信を行う。

20

【００６１】

計数装置１０７は、遊技機３から払い出された遊技媒体が遊技者により投入されると、制御部１００が駆動回路１０７ａを駆動制御し、投入された遊技媒体の数量を計数する。制御部１００は、計数結果に基づく計数持玉情報をサーバ装置２に送信する。

【００６２】

スピーカ１０８は、遊技媒体取扱装置１における各構成部品の動作状態の変化に応じて（例えば、タッチパネルＬＣＤ１６の表示部の表示や受付部への操作に応じて、あるいは後述する状態表示灯１３の点灯態様に応じて）、制御部１００が駆動回路１０８ａを駆動制御し、音を出力する。もっとも、遊技媒体取扱装置１における各構成部品の動作状態の変化にかかわらず（例えば、遊技媒体取扱装置１に内蔵され、あるいは外付けされたＲＴＣによる計時結果等に応じて）、音を出力することとしてもよい。

30

【００６３】

センサ群１０９は、払出装置１０６内に設けられ、計数装置１０７内に設けられ、あるいは後述する前面部１１や筐体１２の所定の部分に設けられた複数のセンサであり、遊技媒体の正確な払出結果や計数結果を検出するために設けられ、あるいは不正行為を検知するために設けられたセンサである。

【００６４】

状態表示灯１３は、現在の遊技媒体取扱装置１における状態を外部に報知するためのランプである。内部にはフルカラーＬＥＤが内蔵されており、制御部１００が現在の状態に基づいて駆動回路１０９ａを駆動制御し、現在の状態に応じた点灯色及び点灯態様（発光態様）にてフルカラーＬＥＤを発光させる。

40

【００６５】

図３は、サーバ装置２の構成を示すブロック図である。サーバ装置２は、持玉管理装置２００、会員管理装置２１０、遊技情報管理装置２２０、表示機管理装置２３０、入力部２４０、出力部２５０、表示部２６０及びＩＦ２７０から構成されている。さらに、持玉管理装置２００は、制御部２０１及び記憶部２０２から構成され、会員管理装置２１０は、制御部２１１及び記憶部２１２から構成され、遊技情報管理装置２２０は、制御部２２１及び記憶部２２２から構成され、表示機管理装置２３０は、制御部２３１及び記憶部２

50

32から構成されている。

【0066】

持玉管理装置200は、その制御部201及び記憶部202により、遊技者の持玉情報を管理するものである。具体的には、遊技媒体取扱装置1において、遊技者の所有する持玉情報や残額情報等に変化があった場合、遊技媒体取扱装置1のIF110を介して送信されたカードの識別情報、持玉情報や残額情報等の情報を、IF270を介して受信し、これらの情報を対応付けて記憶部202に記憶（更新）する。また、記憶部202は、その遊技店が、異なるレートでの遊技を可能としている場合に、その異なるレート毎の持玉情報を記憶する。例えば、持玉情報の種類数（例えば、貯玉情報と計数持玉情報の2種類）に、設定可能な貸出レートの種類数（例えば、パチンコ機3aにおける1円レート及び4円レート、パチスロ機3bにおける5円レート及び20円レートの4種類）を乗じた数の持玉情報（例えば、8種類）及び残額情報を区別して記憶可能に構成されている。なお、残額情報について、投入された貨幣（本実施形態においては、紙幣）の額をそのまま記憶することとしてもよく、所定の度数（例えば、1,000円で「10」度数）に換算して記憶することとしてもよく、また、設定されているレートに応じた遊技媒体数に換算して記憶することとしてもよい。

10

【0067】

また、持玉管理装置200は、入力部240から入力された情報に基づいて、遊技媒体取扱装置1の各種の設定（例えば、貸出レートの設定、や再プレイの可・不可の設定等）を行う。設定された情報は、IF270及びIF110を介して遊技媒体取扱装置1に送信され、記憶部103に記憶されることとなる。もっとも、これらの各種の設定を、遊技媒体取扱装置1側で行い、設定された情報をIF110及びIF270を介して持玉管理装置200に送信し、記憶部202に記憶することとしてもよい。この場合、前述した店員用ICカードを非接触ICカードリーダーライタ18にかざすことで、設定画面をタッチパネルLCD16に表示させ、各種の設定が可能となるように構成することとすればよい。

20

【0068】

会員管理装置210は、その制御部211及び記憶部212により、会員である遊技者の会員情報を管理するものである。具体的には、カードが遊技媒体取扱装置1に挿入されているか否かにかかわらず、その会員の会員カードに付加された識別情報及び各種の会員情報（例えば、氏名、住所、生年月日、暗証番号等）を記憶する。

30

【0069】

遊技情報管理装置220は、その制御部221及び記憶部222により、遊技に関する情報を管理するものである。具体的には、図7及び図8の説明において後述する各種の情報が各台表示機4のIF410を介して送信され、IF270を介して受信した場合に、これらの情報を対応付けて記憶部222に記憶（更新）する。

【0070】

また、遊技情報管理装置220は、入力部240から入力された情報に基づいて、記憶部222に記憶された各種の情報を、売上帳票データ、営業分析データあるいはエラー履歴データとして、出力部250から出力し、又は表示部260に表示する。

40

【0071】

表示機管理装置230は、その制御部231及び記憶部232により、各台表示機4で表示される表示内容を管理するものである。具体的には、各台表示機4を対応付けて設置されている遊技機3の機種情報や機種イメージ等の情報を、IF270及びIF410を介して各台表示機4に送信し、各台表示機においてこれらの情報が表示されるように管理する。

【0072】

また、表示機管理装置230は、入力部240から入力された情報に基づいて、各台表示機4の各種の設定（上記の例以外にも、例えば、インフォメーション情報、テロップ情報、連動演出の作成情報、ホーム画面の設定等）を行う。設定された情報は、IF270

50

及び I F 4 1 0 を介して各台表示機 4 に送信され、R A M（記憶部）4 0 3 に記憶されることとなる。もっとも、これらの各種の設定を、各台表示機 4 側で行い、設定された情報を I F 4 1 0 及び I F 2 7 0 を介して表示機管理装置 2 3 0 に送信し、記憶部 2 3 2 に記憶することとしてもよい。この場合、各台表示機 4 に付属する図示しないリモコンを操作することにより、設定画面を液晶表示部 4 0 5 に表示させ、各種の設定が可能となるように構成することとすればよい。

【0073】

なお、本実施形態においては、サーバ装置 2 が、持玉管理装置 2 0 0、会員管理装置 2 1 0、遊技情報管理装置 2 2 0、表示機管理装置 2 3 0、入力部 2 4 0、出力部 2 5 0、表示部 2 6 0 及び I F 2 7 0 から構成されることとしているが、持玉管理装置 2 0 0、会員管理装置 2 1 0、遊技情報管理装置 2 2 0、表示機管理装置 2 3 0 の各々が独立したサーバ装置として構成する（例えば、サーバ装置 2 a として持玉管理装置 2 0 0 を構成し、サーバ装置 2 b として会員管理装置 2 1 0 を構成し、サーバ装置 2 c として遊技情報管理装置 2 2 0 を構成し、サーバ装置 2 d として表示機管理装置 2 3 0 を構成する）こととしてもよく、持玉管理装置 2 0 0 及び会員管理装置 2 1 0 を同じサーバ装置として構成し、遊技情報管理装置 2 2 0 及び表示機管理装置 2 3 0 を別のサーバ装置として構成することとしてもよい。これらについて、様々な構成の組合せとすることができることは言うまでもない。また、このように、別のサーバ装置として構成する場合には、各々のサーバ装置に I F（通信インターフェース）を設けて、各々のサーバ間、又は遊技システムを構成する他の機器との情報の送受信を行いうるよう構成すればよい。

【0074】

この場合、入力部 2 4 0、出力部 2 5 0 及び表示部 2 6 0 を持玉管理装置 2 0 0 が担う機能としてもよく、遊技情報管理装置 2 2 0 が担う機能としてもよい。あるいは、入力部 2 4 0、出力部 2 5 0 及び表示部 2 6 0 の各々の機能を有した装置（例えば、遊技情報利用装置 2 e）を別途構成することとしてもよい。

【0075】

また、この場合、サーバ装置 2 を上位の統合管理装置（例えば、統合管理装置 2）として構成し、サーバ装置 2 a（持玉管理装置 2 0 0）、サーバ装置 2 b（会員管理装置 2 1 0）、サーバ装置 2 c（遊技情報管理装置 2 2 0）、サーバ装置 2 d（表示機管理装置 2 3 0）及び遊技情報利用装置 2 e について、統合管理装置 2 の支配のもとに各々の機能を発揮させるように構成してもよい。さらに、遊技情報利用装置 2 e が担う機能については、統合管理装置 2 の機能としてもよい。

【0076】

また、遊技情報利用装置 2 e を別途構成する場合には、汎用のパーソナルコンピュータに専用のアプリケーションをインストールすることによって構成することとしてもよい。この場合、マウス、キーボード、タッチパネル等が入力部 2 4 0 となり、プリンタ等が出力部 2 5 0 となり、モニタ等が表示部 2 6 0 となる。

【0077】

また、本実施形態においては、持玉管理装置 2 0 0 と会員管理装置 2 1 0 の機能を異ならせているが、まったく同一の機能を有することとしてもよい。特に、持玉管理装置 2 0 0 の機能のうちで持玉に関する機能について、会員管理装置 2 1 0 が担うように構成することとしてもよい。

【0078】

図 4 は、パチンコ機 3 a の構成を示すブロック図である。パチンコ機 3 a は、メインデバイス群 3 0 3 a を制御する主制御部 3 0 1 a と、サブデバイス群 3 0 4 a を制御する副制御部 3 0 2 a と、払出デバイス群 3 0 6 を制御する払出制御部 3 0 5 とを備え、主制御部 3 0 1 a から副制御部 3 0 2 a へは一方向通信で接続され、主制御部 3 0 1 a と払出制御部 3 0 5 とは双方向通信可能に接続されている。また、払出制御部 3 0 5 には、貸出端子板 3 0 7 が双方向通信可能に接続されるとともに、外部端子板 3 0 8 a が一方向通信で接続されている。なお、主制御部 3 0 1 a 及び副制御部 3 0 2 a は、各々、C P U、プロ

グラム等が記憶されるROM及び遊技や演出に関する情報が記憶されるRWMを備える。

【0079】

メインデバイス群303aは、例えば、始動口スイッチ、カウントスイッチ、入賞口スイッチ、普通電動役物ソレノイド、入賞口ソレノイド等から構成されており、主制御部301aは、これらのデバイスを制御することにより、パチンコ機3aにおける遊技の進行を制御する。また、主制御部301aは、遊技状態の変化等に応じたコマンドを副制御部302a及び払出制御部305に送信する。

【0080】

サブデバイス群304aは、例えば、液晶モジュール、演出ボタンセンサ、役物制御回路、電飾制御回路、スピーカ制御回路等から構成されており、副制御部302aは、主制御部301aから送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御することにより、パチンコ機3aにおける演出を制御する。

10

【0081】

払出デバイス群306は、例えば、払出制御回路、払出球検知スイッチ、発射制御回路、タッチスイッチ等から構成されており、払出制御部305は、主制御部301aから送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御し、あるいは自動的にこれらのデバイスを制御することにより、パチンコ機3aにおける遊技球の発射及び払出を制御する。

【0082】

また、払出制御部305は、貸出端子板307を介して遊技媒体取扱装置1と接続されており、遊技者の操作に基づいて貸出要求信号や返却要求信号を出力する。

20

【0083】

また、払出制御部305は、外部端子板308aを介して各台表示機4と接続されており、1回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、遊技情報信号やエラー信号等を出力する。

【0084】

図5は、パチスロ機3bの構成を示すブロック図である。パチスロ機3bは、メインデバイス群303bを制御する主制御部301bと、サブデバイス群304bを制御する副制御部302bとを備え、主制御部301bから副制御部302bへは一方向通信で接続されている。また、主制御部301bには、外部端子板308bが一方向通信で接続されている。なお、主制御部301b及び副制御部302bは、各々、CPU、プログラム等が記憶されるROM及び遊技や演出に関する情報が記憶されるRWMを備える。

30

【0085】

メインデバイス群303bは、例えば、リール制御回路、メダルセンサ、スタートレバーセンサ、停止ボタンセンサ、ホッパー制御回路等から構成されており、主制御部301bは、これらのデバイスを制御することにより、パチスロ機3bにおける遊技の進行を制御する。また、主制御部301aは、遊技状態の変化等に応じたコマンドを副制御部302bに送信する。

【0086】

サブデバイス群304bは、例えば、液晶モジュール、演出ボタンセンサ、役物制御回路、電飾制御回路、スピーカ制御回路等から構成されており、副制御部302bは、主制御部301bから送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御することにより、パチスロ機3bにおける演出を制御する。

40

【0087】

主制御部301bは、外部端子板308bを介して各台表示機4と接続されており、1回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、遊技情報信号やエラー信号等を出力する。

【0088】

なお、前述したように、パチスロ機3bにおいても、主制御部301bが、貸出端子板307を介して遊技媒体取扱装置1と接続されており、遊技者の操作に基づいて貸出要求

50

信号や返却要求信号を出力するように構成してもよい。

【0089】

図6は、各台表示機4の構成を示すブロック図である。各台表示機4は、後述する各構成部品と、それらを制御するCPU401、ROM402から構成される制御部400と、RAM403から構成される記憶部403とを備える。

【0090】

制御部400は、ROM402に格納された制御プログラムをCPU401が読み出し、当該制御プログラムに基づいてCPU401が制御を実行することにより、各構成部品の制御や、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2及び遊技機3との通信制御を行う。また、制御部400は、これらの制御結果を記憶部403に記憶させる。

10

【0091】

ボタンセンサ群403は、後述する複数のボタン902～908への操作を検知するための複数のセンサである。制御部400は、これらのセンサにより操作が検知されると、操作に応じて、液晶表示部405における表示内容、ランプ406における発光態様、及びスピーカ407における出音態様を、それぞれの駆動回路405a、406a及び407aを駆動させることにより制御する。なお、ボタンセンサ群403には、液晶表示部405を、さらにタッチパネル924としても機能させる場合には、このタッチパネル924へのタッチ操作を検知するためのセンサを含む。

【0092】

IF410は、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2及び遊技機3との通信を行うためのインターフェースであり、また、入力された情報を出力する際に、最適な方式に変換する変換モジュールでもある。IF410と遊技媒体取扱装置1におけるIF110との間は、ハーネスにより接点出入力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。また、IF410とサーバ装置2におけるIF270との間は、同軸ケーブルにより有線LAN方式で接続されるとともに、ハーネスにより接点出力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。IF410と遊技機3における外部端子板308との間は、接点入力方式で接続されており、遊技機3から各台表示機4の一方方向通信となっている。なお、通信方法はこれらの方式に限られるものではなく、各々の接続において、無線LAN方式を用いてもよく、また、光ケーブルによる光通信方式を用いてもよい。さらに、これらの組み合わせた方式を用いてもよい。

20

30

【0093】

なお、本実施形態においては、各台表示機4が、単一の制御部である制御部400を備えることとしているが、これに限られるものではなく、制御負担を低減させるという観点から、複数の制御部（例えば、「表示主制御部400a」、「表示副制御部400b」とする。）を備えることとし、いわゆる分散制御により各台表示機4を制御するように構成してもよい。すなわち、表示主ROM402aに格納された制御プログラムを表示主CPU401aが読み出し、当該制御プログラムに基づいて表示主CPU401aが制御を実行することにより、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2及び遊技機3との通信制御を行う表示主制御部400aと、表示主制御部400aの制御結果に基づいて、表示主ROM402bに格納された制御プログラムを表示主CPU401bが読み出し、当該制御プログラムに基づいて表示主CPU401bが制御を実行することにより、各構成部品の制御を行う表示副制御部400bとが、各台表示機4の制御を行うこととしてもよい。また、必要に応じて、表示主制御部400aが、その制御結果を記憶する表示主記憶部である表示主RAM403aと、表示副制御部400bが、その制御結果を記憶する表示副記憶部である表示副RAM403bと、を備えることとしてもよい。

40

【0094】

また、各台表示機4の製造コストを低減させるという観点から、各台表示機4毎に表示主制御部400aを設けることなく、複数の各台表示機4の中で所定の各台表示機4に、表示主制御部400a及び表示副制御部400bを設けることとし、所定の各台表示機4以外の各台表示機4に、表示副制御部400bのみを設けることとしてもよい。この場合

50

、所定の各台表示機 4 と所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 とを、例えば、各々の I F 4 1 0 により通信可能に構成する。そして、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 4 0 0 a は、所定の各台表示機 4 における遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2 及び遊技機 3 との通信結果に応じて、所定の各台表示機 4 における表示副制御部 4 0 0 b に対して表示制御に関する命令を与え（例えば、コマンドを送信し）、所定の各台表示機 4 における表示副制御部 4 0 0 b は、その命令に従って、表示制御及び各構成部品の制御を行うように構成する。また、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 4 0 0 a は、所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2 及び遊技機 3 との通信結果と、所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 との通信結果とに応じて、所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における表示副制御部 4 0 0 b に対して表示制御に関する命令を与え（例えば、コマンドを送信し）、所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における表示副制御部 4 0 0 b は、その命令に従って、表示制御及び各構成部品の制御を行うように構成する。この場合、所定の各台表示機 4 においては、表示主 R A M 4 0 3 a と、表示副 R A M 4 0 3 b をそれぞれ設けることとしてもよく、共通の記憶部 4 0 3 により表示主制御部 4 0 0 a 及び表示副制御部 4 0 0 b の制御結果を記憶することとしてもよい。なお、この分散制御の構成例（構成例 1）については、後述する図 3 2 の説明において詳説する。

10

【0095】

また、同様の観点から、各台表示機 4 毎に表示主制御部 4 0 0 a を設けることなく、遊技媒体取扱装置 1 に、表示主制御部 4 0 0 a を設けることとし、各台表示機 4 に、表示副制御部 4 0 0 b のみを設けることとしてもよい。この場合、遊技媒体取扱装置 1 の制御部 1 0 0 が表示主制御部 4 0 0 a として機能することとなる。そして、遊技媒体取扱装置 1 における表示主制御部 4 0 0 a（制御部 1 0 0）は、各台表示機 4 における遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2 及び遊技機 3 との通信結果に応じて、各台表示機 4 における表示副制御部 4 0 0 b に対して表示制御に関する命令を与え（例えば、コマンドを送信し）、各台表示機 4 における表示副制御部 4 0 0 b は、その命令に従って、表示制御及び各構成部品の制御を行うように構成する。なお、この分散制御の構成例（構成例 2）については、後述する図 3 3 の説明において詳説する。

20

【0096】

図 7 は、遊技媒体取扱装置 1、パチンコ機 3 a 及び各台表示機 4 の接続を示す構成図である。なお、図 7 においては、説明の便宜上、遊技媒体取扱装置 1 における I F 1 1 0、パチンコ機 3 a における外部端子板 3 0 8 a 及び各台表示機 4 における I F 4 1 0 のみ図示し、その他の構成部品については、図示を省略している。

30

【0097】

遊技媒体取扱装置 1 における I F 1 1 0 から各台表示機 4 における I F 4 1 0 へは、カードが発行（返却）された旨の「カード発行」信号、遊技球が貸し出された（払い出された）旨の「遊技球貸出」信号、貯玉再プレイが行われた旨の「貯玉再プレイ」信号、現在の計数持玉情報を示す「持玉情報」信号、現在の貯玉情報を示す「貯玉情報」信号が入力され、各台表示機 4 における I F 4 1 0 から遊技媒体取扱装置 1 における I F 1 1 0 へは、後述する呼び出しボタン 9 0 2 が操作された旨の「呼出情報」が入力される。

40

【0098】

また、パチンコ機 3 a における外部端子板 3 0 8 a から各台表示機 4 における I F 4 1 0 へは、遊技者に対して払い出された遊技球数を示す「賞球信号」、パチンコ機 3 a において大当たりとなったこと、あるいは大当たり中であることを示す「外部情報 1」信号、パチンコ機 3 a において確変となったこと、あるいは確変中であることを示す「外部情報 2」信号、パチンコ機 3 a において特別図柄ゲームが開始したことを示す「外部情報 3」信号、パチンコ機 3 a において発射された遊技球が始動口に入賞したことを示す「外部情報 4」信号、パチンコ機 3 a において何らかのエラー（異常）が発生したことを示す「セキュリティ信号」、パチンコ機 3 a において後述するベースドア 3 3（扉）、又はガラスドア 3 4（枠）が開放状態であることを示す「扉・枠開放信号」が入力される。なお、「賞球

50

信号」及び「外部情報１」信号～「外部情報４」は、遊技情報信号を構成し、この遊技情報信号、又は、後述するように、この遊技情報信号に基づいてサーバ装置２に出力される形式となった各種の情報は、遊技情報に関する情報を構成する。また、「セキュリティ信号」及び「扉・枠開放信号」は、エラー信号を構成し、このエラー信号、又は、後述するように、このエラー信号に基づいてサーバ装置２に出力される形式となった各種の情報は、パチンコ機３ａにおいて、所定のエラー状態となったことを示す情報を構成する。

【００９９】

また、「外部情報１」信号～「外部情報７」信号は、送信側であるパチンコ機３ａの仕様、受信側である各台表示機４の仕様に応じて、適宜出力する内容を変更することができる。また、パチンコ機３ａにおいて発射された遊技球がいずれの入賞口にも入賞せず、アウト口（図示せず）に入球したことを示す「アウト球情報」信号は、図示しないアウト球センサの検知結果に基づいて、別の信号線から入力されるが、そのアウト球センサをパチンコ機３ａの制御により制御を行う場合には、パチンコ機３ａにおける外部端子板３０８ａから出力することとしてもよい。

【０１００】

また、各台表示機４におけるＩＦ４１０からサーバ装置２におけるＩＦ２７０へは、前述した、「アウト球情報」信号に基づく「アウト情報」、「賞球信号」に基づく「セーフ情報」、「外部情報１」信号に基づく「大当たり情報」、「外部情報２」信号に基づく「確変情報」、「外部情報３」信号に基づく「スタート信号」、「外部情報４」信号に基づく「始動口情報」、「扉・枠開放信号」に基づく「扉開放情報」、「セキュリティ信号」に基づく「異常１情報」が入力される。なお、「セキュリティ信号」について、その出力時間からエラー（異常）の種別が判別可能である場合には、エラー（異常）の種類に応じて、「異常１情報」、「異常２情報」又は「異常３情報」に変換してサーバ装置２に出力することとしてもよい。また、後述するように、制御部４００の制御により所定の情報を付加して、サーバ装置２に出力することとしてもよい。加えて、ＩＦ４１０が、外部端子板３０８ａから入力された各信号を、自らも受信するとともに、入力された各信号をそのままサーバ装置２に出力する（スルー信号）こととしてもよい。

【０１０１】

なお、パチンコ機３ａにおける、「セキュリティ信号」が示すエラー（異常）の種類としては、始動口スイッチが、不正の手段又はその他の要因により、遊技球が入球していないにもかかわらずオンとなったことを示す始動口スイッチエラー、カウントスイッチが、不正の手段又はその他の要因により、入賞口ソレノイドが駆動（入賞口が開放）されていないにもかかわらずカウントされたことを示すカウントスイッチエラー、不正防止のためにパチンコ機３ａに設けられた各種のセンサ（例えば、磁気センサ）が検知状態となったことを示すセンサ検知エラー（例えば、磁気センサエラー）等を一例として挙げることができる。

【０１０２】

図８は、遊技媒体取扱装置１、パチスロ機３ｂ及び各台表示機４の接続を示す構成図である。なお、図８においては、説明の便宜上、遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０、パチスロ機３ｂにおける外部端子板３０８ｂ及び各台表示機４におけるＩＦ４１０のみ図示し、その他の構成部品については、図示を省略している。

【０１０３】

遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０から各台表示機４におけるＩＦ４１０へは、カードが発行（返却）された旨の「カード発行」信号、メダルが貸し出された（払い出された）旨の「メダル貸出」信号、貯玉再プレイが行われた旨の「貯玉再プレイ」信号、現在の計数持玉情報を示す「持玉情報」信号、現在の貯玉情報を示す「貯玉情報」信号が入力され、各台表示機４におけるＩＦ４１０から遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０へは、後述する呼び出しボタン９０２が操作された旨の「呼出情報」が入力される。

【０１０４】

また、パチスロ機３ｂにおける外部端子板３０８ｂから各台表示機４におけるＩＦ４１

10

20

30

40

50

0へは、遊技者が投入したメダル数を示す「メダル投入信号」、遊技者に対して払い出されたメダル数を示す「メダル払出信号」、パチスロ機3bにおいて後述するATが発生したことを示す「外部信号2」、パチスロ機3bにおいて後述する疑似ボーナスとなったこと、あるいは疑似ボーナス中であることを示す「外部信号1」、パチスロ機3bにおいて何らかのエラー（異常）が発生したことを示す「セキュリティー信号」が入力される。なお、「メダル投入信号」、「メダル払出信号」、「外部信号1」及び「外部信号2」は、遊技情報信号を構成し、この遊技情報信号、又は、後述するように、この遊技情報信号に基づいてサーバ装置2に出力される形式となった各種の情報は、遊技情報に関する情報を構成する。また、「セキュリティー信号」は、エラー信号を構成し、このエラー信号、又は、後述するように、このエラー信号に基づいてサーバ装置2に出力される形式となった各種の情報は、パチスロ機3bにおいて、所定のエラー状態となったことを示す情報を構成する。

10

【0105】

また、パチスロ機3bにおいて、後述するフロントドア61bが開放状態であることは、「セキュリティー信号」により各台表示機4へ入力されることとなるが、パチンコ機3aと同様に、例えば、「外部信号4」を「セキュリティー信号」とは別途で出力することにより、後述するフロントドア61bが開放状態であることを示す信号を出力することとしてもよい。また、「外部信号1」～「外部信号4」は、送信側であるパチスロ機3bの仕様、受信側である各台表示機4の仕様に応じて、適宜出力する内容を変更することができる。

20

【0106】

また、各台表示機4におけるIF410からサーバ装置2におけるIF270へは、前述した、「メダル投入信号」に基づく「IN情報」、「メダル払出信号」に基づく「OUT情報」、「外部信号2」に基づく「AT情報」、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」が入力される。なお、「セキュリティー信号」について、その出力時間からエラー（異常）の種別が判別可能である場合には、エラー（異常）の種類に応じて、「エラー情報」、「異常1情報」、「異常2情報」又は「異常3情報」に変換してサーバ装置2に出力することとしてもよい。また、後述するように、制御部400の制御により所定の情報を付加して、サーバ装置2に出力することとしてもよい。加えて、IF410が、外部端子板308bから入力された各信号を、自らも受信するとともに、入力された各信号をそのままサーバ装置2に出力する（スルー信号）こととしてもよい。

30

【0107】

なお、パチスロ機3bにおける、「セキュリティー信号」が示すエラー（異常）の種類としては、前述したフロントドア61bが開放状態であることを示すドア開放エラー、RWMの読み書きが正常に行われなかったことを示すRWMエラー、後述するセクタ85において、不正の手段又はその他の要因（例えば、メダル詰まり）により、正常な検知が行われなくなったことを示すセクタエラー、後述するホッパー83において、不正の手段又はその他の要因（例えば、メダルエンプティ）により、正常な払出が行われなくなったことを示すホッパーエラー、ホッパー83に収容しきれなかった余剰分のメダルを収容するメダル補助庫において、さらにそのメダル補助庫に収容されたメダルが満杯になったことを示すメダル補助庫エラー等を一例として挙げることができる。

40

【0108】

また、図示は省略しているが、図7及び図8において、各台表示機4におけるIF410からサーバ装置2におけるIF270へは、後述する呼び出しボタン902が操作された旨の「呼出情報」が送信され、サーバ装置2におけるIF270から各台表示機4におけるIF410へは、その遊技店における各台の稼動データや出玉データ等のサーバ装置2（特に、遊技情報管理装置220）により管理されているデータが送信される。

【0109】

また、前述したように、各台表示機4の制御に関し、分散制御を行うように構成した場

50

合には、例えば、複数の各台表示機 4 における各々の I F 4 1 0 間、遊技媒体取扱装置 1 における I F 1 1 0 と各台表示機 4 における I F 4 1 0 との間、サーバ装置 2 における I F 2 7 0 と所定の各台表示機 4 を含む複数の各台表示機 4 における各々の I F 4 1 0 との間で、表示制御に必要な情報が送受信可能に構成されるものとする。

【0110】

図 9 は、パチンコ機 3 a に用いられる遊技媒体取扱装置 1 a の外観図である。なお、図 9 においては、パチンコ機 3 a を省略している。図 9 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 a は、前面部 1 1 a と筐体 1 2 a とから構成され、前面部 1 1 a には、状態表示灯 1 3 a、カード挿入口 1 4 a、紙幣を投入可能な紙幣投入口 1 5 a、タッチパネル L C D 1 6 a、カメラ部 1 7 a、非接触 I C カードリーダーライタ 1 8 a、スピーカカバー 1 9 a、計数用投入口 2 0、端数用払出口 2 1 等が設けられている。

10

【0111】

また、図 9 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 a には、案内装置 1 2 0 が着脱可能に設けられている。案内装置 1 2 0 は、その一部に設けられた装着部 1 2 1 が計数用投入口 2 0 及び端数用払出口 2 1 を覆うように装着される。パチンコ機 3 a の下皿から案内装置 1 2 0 の案内皿 1 2 3 に落下した遊技球は、案内装置 1 2 0 内に設けられた計数用通路を介して、計数用投入口 2 0 に投入される。また、端数用払出口 2 1 から払い出された端数の遊技球は、案内装置 1 2 0 内に設けられた端数用通路を介して、端数用として専用に設けられた払出皿 1 2 4 に払い出される。遊技者は、この払出皿 1 2 4 に払い出された端数の遊技球をパチンコ機 3 a の上皿に移動させて遊技に用いることができる。そして、案内装置 1 2 0 の筐体 1 2 2 の上面部には、遊技者がパチンコ機 3 a のハンドルを操作する際に、操作する手を乗せるための手置部 1 2 5 が設けられている。

20

【0112】

なお、本実施形態における遊技媒体取扱装置 1 a では、パチンコ機 3 a の貸出端子板 3 0 7 からの貸出要求信号を受信し、又は遊技媒体取扱装置 1 a に対する遊技者からの払出指示を受けると、供給部（図示せず）からパチンコ機 3 a 内部の供給用通路（図示せず）を介して、直接的に貸出要求信号に応じた玉数（例えば、1 2 5 玉）をパチンコ機 3 a の上皿に払い出す制御を行うこととしているが、これに限られるものではなく、例えば、前面部 1 1 a であってパチンコ機 3 a の上皿よりも上方の箇所に、玉払出口（例えば、玉払出口 2 3 a）を設けるとともに、その玉払出口から払い出された遊技球をパチンコ機 3 a の上皿に案内するノズルを着脱可能に設け、その玉払出口から貸出要求信号に応じた玉数を払い出す制御を行うこととしてもよい。すなわち、そのノズルにより間接的にパチンコ機 3 a に対して遊技球を払い出すように構成することとしてもよい。加えて、上記の直接的な払い出し、又は間接的な払い出しのいずれをも選択的に行えるように構成することとしてもよい。

30

【0113】

図 1 0 は、パチスロ機 3 b に用いられる遊技媒体取扱装置 1 b の外観図である。なお、図 1 0 においては、パチスロ機 3 b を省略している。図 1 0 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 b は、前面部 1 1 b と筐体 1 2 b とから構成され、前面部 1 1 b には、状態表示灯 1 3 b、カード挿入口 1 4 b、紙幣を投入可能な紙幣投入口 1 5 b、タッチパネル L C D 1 6 b、カメラ部 1 7 b、非接触 I C カードリーダーライタ 1 8 b、スピーカカバー 1 9 b、前面パネル 2 2、メダル払出口 2 3、メダル計数用投入口 2 4、メダルガイド部材 2 5 等が設けられている。

40

【0114】

また、図 1 0 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 b には、メダル払出部 1 3 0 が着脱可能に設けられている。メダル払出部 1 3 0 は、図 1 0 に示すような使用状態（使用位置）と、収納状態（収納位置）とに変移可能となっている。使用状態においては、メダル払出口 2 3 から払い出されたメダルがその自重によって傾斜面を滑り落ちるように設定され、当該傾斜面を滑り落ちたメダルは、パチスロ機 3 b の前面側であって、メダル投入口と下皿との間の高さ位置に貯留されるようになっている。なお、メダル払出部 1 3 0 の傾斜面

50

を、円弧を描くように伸縮可能に構成するとともに、メダル払出部 130 を上方へ回動可能に構成することで、当該傾斜面を収縮させ、収縮したメダル払出部 130 を上方に回動させることにより、使用状態（使用位置）から収納状態（収納位置）への変移が行われる。

【0115】

なお、本実施形態における遊技媒体取扱装置 1b では、遊技媒体取扱装置 1b に対する遊技者からの払出指示を受け、又はパチンコ機 3b の貸出端子板 307 からの貸出要求信号を受信した場合には、メダル払出部 130 へ所定のメダル数（例えば、50 枚）を払い出すこととしているが、これに限られるものではなく、例えば、遊技媒体取扱装置 1a と同様に、直接的にパチスロ機 3b にメダルを払い出す制御を行うこととしてもよい。また、メダル払出部 130 に替えて、あるいは選択的に、メダル払出口 23 から払い出されたメダルをパチスロ機 3b の下皿に案内するノズルを着脱可能に設け、そのノズルにより間接的にパチスロ機 3b に対してメダルを払い出すように構成することとしてもよい。

【0116】

次に、図 11 及び図 12 を参照して、パチンコ機 3a の構造について説明する。図 11 は、パチンコ機 3a の外観を示す斜視図であり、図 12 は、パチンコ機 3a の分解斜視図である。

【0117】

図 11 及び図 12 に示すように、パチンコ機 3a は、本体 32 と、本体 32 に開閉自在に軸着されたベースドア 33 と、ベースドア 33 に開閉自在に軸着されたガラスドア 34 とを備えている。

【0118】

本体 32 は、開口 32a を有する長方形の枠状に形成されている（図 12 参照）。この本体 32 の材料としては、例えば、木材を挙げることができる。

【0119】

ベースドア 33 は、本体 32 と略等しい外形の長方形に形成されている。このベースドア 33 は、本体 32 の前方に配置されており、本体 32 の開口 32a を開閉する。ベースドア 33 には、開口 33a が設けられている。この開口 33a は、ベースドア 33 の略中央部から上側の大部分を占有する大きさの四角形に形成されている。

【0120】

また、ベースドア 33 には、スピーカ 41 と、遊技盤 42 と、表示装置 43 と、皿ユニット 44 と、発射装置 45 と、払出装置 46 と、基板ユニット 47 とが取り付けられている。スピーカ 41 及び表示装置 43 は、本発明に係る報知手段の一具体例を示す。

【0121】

スピーカ 41 は、ベースドア 33 の上部に配置されている。遊技盤 42 は、ベースドア 33 の前方に配置されており、ベースドア 33 の開口 33a を覆っている。この遊技盤 42 の全体は、透過性を有する板形状の樹脂（透過性を有する部材）によって形成されている。透過性を有する樹脂としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂などが挙げられる。

【0122】

また、遊技盤 42 の前面には、発射装置 45 から発射された遊技球が転動する遊技領域 42a が形成されている。この遊技領域 42a は、ガイドレール（図示せず）に囲まれた領域である。遊技領域 42a には、複数の遊技釘（図示せず）が打ちこまれている。

【0123】

表示装置 43 は、遊技盤 42 の背面側に重なるように配設されている。この表示装置 43 は、画像を表示する表示領域 43a を有している。表示領域 43a は、遊技盤 42 の全部又は一部に重なる大きさに設定されている。この表示装置 43 の表示領域 43a には、演出用の識別図柄、演出画像、装飾用の装飾画像など、各種の画像が表示される。遊技者は、遊技盤 42 を介して表示装置 43 の表示領域 43a に表示された画像を視認することができる。

【0124】

なお、表示装置43としては、例えば、液晶表示装置を適用することができる。しかし、本発明に係る表示装置としては、液晶表示装置に限定されず、プラズマディスプレイや、リアプロジェクションディスプレイや、CRT（Cathode Ray Tube）ディスプレイであってもよい。

【0125】

また、遊技盤42の背面側には、スぺーサ49が配設されている。このスぺーサ49は、遊技盤42の背面と表示装置43の前面との間に、遊技盤42の遊技領域42aを転動した遊技球の流路となる空間を形成している。スぺーサ49は、透過性を有した材料で形成されている。なお、本発明に係るスぺーサとしては、透過性を有した材料で形成されることに限定されず、例えば、一部が透過性を有する材料で形成されてもよい。また、透過性を有さない材料で形成されてもよい。

10

【0126】

皿ユニット44は、遊技盤42の下方に配置されている。この皿ユニット44は、上皿51及び下皿52を有しており、下皿52は、上皿51の下方に位置している。上皿51及び下皿52には、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行うための払出口51a、52aがそれぞれ形成されている。所定の払出条件が成立した場合には、払出口51a、52aから遊技球が排出されて、上皿51及び下皿52に貯留される。また、上皿51に貯留された遊技球は、発射装置45によって遊技領域42aに発射される。

20

【0127】

皿ユニット44には、演出ボタン53が設けられている。この演出ボタン53は、上皿51上に配置されている。また、演出ボタン53の周縁には、ダイヤル操作部（ジョグダイヤル）54が回転可能に嵌合されている。所定の演出を行う場合に、表示装置43の表示領域43aには、演出ボタン53及びダイヤル操作部54の操作を促す画像が表示される。

【0128】

発射装置45は、ベースドア33の右下部に配置されている。この発射装置45は、遊技者によって操作可能な発射ハンドル55と、皿ユニット44の右下部に係合するパネル体56とを備えている。発射ハンドル55は、パネル体56の表面側に配置され、パネル体56に回動可能に支持されている。また、パネル体56の裏面側には、遊技球を発射する駆動装置の一具体例であるソレノイドアクチュエータ（図示せず）が配設されている。

30

【0129】

発射ハンドル55の周縁部には、タッチセンサ（図示せず）が設けられており、発射ハンドル55の内部には、発射ボリュームが設けられている。発射ボリュームは、発射ハンドル55の回動量に応じて抵抗値を変化させ、ソレノイドアクチュエータに供給する電力を変化させる。

【0130】

遊技者の手が発射ハンドル55のタッチセンサに接触すると、タッチセンサは検知信号を出力する。これにより、遊技者が発射ハンドル55を把持したことが検知され、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射が可能になる。

40

【0131】

遊技者が発射ハンドル55を把持して時計回りの方向へ回動操作すると、発射ハンドル55の回動角度に応じて発射ボリュームの抵抗値が変化し、その抵抗値に対応する電力がソレノイドアクチュエータに供給される。その結果、上皿51に貯留された遊技球が順次発射され、発射された遊技球は、ガイドレールに案内されて遊技盤42の遊技領域42aへ放出される。

【0132】

また、発射ハンドル55の側部には、発射停止ボタン（図示せず）が設けられている。発射停止ボタンは、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射が停止するために設けられている。遊技者が発射停止ボタンを押下すると、発射ハンドル55を把持して回動さ

50

せた状態であっても、遊技球の発射が停止される。

【0133】

払出装置46及び基板ユニット47は、ベースドア33の背面側に配置されている。払出装置46には、貯留ユニット（図示せず）から遊技球が供給される。払出装置46は、貯留ユニット供給された遊技球を払出条件の成立に基づいて、上皿51又は下皿52へ所定個数払い出す。基板ユニット47は、各種の制御基板を有している。各種の制御基板には、前述した主制御部301aや副制御部302aが設けられている。

【0134】

ガラスドア34は、遊技盤42の前方に配置されており、遊技盤42を覆う大きさの略四角形に形成されている。このガラスドア34の上部には、スピーカ41に対向するスピーカカバー59が設けられている。

10

【0135】

また、ガラスドア34の中央部には、遊技盤42の少なくとも遊技領域42aを露出させる大きさの開口34aが形成されている。ガラスドア34の開口34aは、透過性を有する保護ガラス58によって塞がれている。したがって、ガラスドア34をベースドア33に対して閉じると、保護ガラス58は、遊技盤42の少なくとも遊技領域42aに対面する。

【0136】

次に、図13～図15を参照して、本実施形態におけるパチスロ機3bの構造について説明する。なお、図13は、本実施形態のパチスロ機3bの外部構造を示す斜視図である。

20

【0137】

パチスロ機3bは、図13に示すように、リールや回路基板等を収容したキャビネット61aと、キャビネット61aに対して開閉可能に取り付けられたフロントドア61bとを備える。キャビネット61aの内部には、3つのリール63L、63C、63Rが設けられ、該3つのリール63L、63C、63Rは横方向（リールの回転方向と直交する方向）に一列に配置される。以下、リール63L、63C、63Rを、それぞれ左リール63L、中リール63C、右リール63Rという。

【0138】

各リール（表示列）は、円筒状のリール本体と、リール本体の周面（周回面）に装着された透光性のシート材とを有する。シート材の表面には、複数（例えば21個）の図柄がリール本体の周方向に沿って連続的に描かれる。

30

【0139】

フロントドア61bの中央には、液晶表示装置70と、3つのリール63L、63C、63Rに描かれた図柄を表示する表示窓64とが設けられる。そして、液晶表示装置70では、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【0140】

表示窓64は、例えばアクリル板等の透明部材で構成され、図13に示すように、正面（遊技者側）から見て、3つのリールの配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、3つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。それゆえ、表示窓64の背後に設けられた3つのリールに描かれた図柄が、表示窓64を介して目視することができる。

40

【0141】

また、正面から見て表示窓64の左側方には、7セグメントLED（Light Emitting Diode）からなる7セグ表示器66が設けられる。7セグ表示器66は、今回の遊技に投入されたメダル枚数（以下、投入枚数という）、特典として遊技者に払い出されるメダル枚数（以下、払出枚数という）、パチスロ機3bの内部に預けられているメダル枚数（以下、クレジット枚数という）等の情報をデジタル表示する。

【0142】

また、フロントドア61bには、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口71

50

、MAXベットボタン72、1BETボタン74、スタートレバー76、ストップボタン77L、77C、77R)が設けられる。

【0143】

メダル投入口71は、遊技者によって外部からパチスロ機3bに投入されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口71を介して受け入れられたメダルは、所定枚数(例えば3枚)を上限として1回の遊技に投入され、所定枚数を越えた分は、パチスロ機3bの内部に預けることができる(いわゆるクレジット機能)。なお、本実施形態のパチスロ機3bでは、1回の遊技に投入可能なメダルの枚数は、1枚、2枚及び3枚のいずれかである。

【0144】

MAXベットボタン72及び1BETボタン74は、パチスロ機3bの内部に預けられているメダルから1回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。なお、図13には示さないが、フロントドア61bには、精算ボタンが設けられる(スタートレバー76のストップボタン側とは反対側の側部に配置されている)。この精算ボタンは、パチスロ機3bの内部に預けられているメダルを外部に引き出す(排出する)ために設けられる。

【0145】

スタートレバー76は、全てのリール(63L、63C、63R)の回転を開始するために設けられる。ストップボタン77L、77C、77Rは、それぞれ、左リール63L、中リール63C、右リール63Rに対応づけて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン77L、77C、77Rを、それぞれ左ストップボタン77L、中ストップボタン77C、右ストップボタン77Rという。

【0146】

さらに、フロントドア61bには、図13に示すように、メダル払出口78、メダル受皿79、スピーカ80L、80R等が設けられる。

【0147】

メダル払出口78は、後述のメダル払出装置83の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿79は、メダル払出口78から排出されたメダルを貯める。また、フロントドア61bに設けられた各種ランプは、LED等で構成され、演出内容に対応するパターンで、光を点消灯する。また、スピーカ80L、80Rは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

【0148】

なお、本実施形態では、液晶表示装置70を備える構成を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、リールの上部に複数のLEDをマトリックス状に配置し、これらのLEDの点消灯によるドットパターンにより、演出(報知)を行う構成にしてもよい。液晶表示装置70、スピーカ80L、80R、各種ランプ及び複数のLEDは、本発明に係る報知手段の一具体例を示す。

【0149】

次に、パチスロ機3bの内部構造を、図14及び図15を参照しながら説明する。なお、図14は、フロントドア61bが開放され、フロントドア61bの裏面側に設けたミドルドア86がフロントドア61bに対して閉じた状態を示す図である。また、図15では、フロントドア61bが開放され、ミドルドア86がフロントドア61bに対して開いた状態を示している。

【0150】

キャビネット61aの内部の下側には、キャビネット61a内の下方部分には、多量のメダルを収容可能であり、かつ、それらを1枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装置83(以下、ホッパー83という)が設けられる。また、キャビネット61a内における、ホッパー83の一方の側部(図14に示す例では左側)には、パチスロ機3bが有する各装置に対して必要な電力を供給する電源装置84が設けられる。

【0151】

図14及び図15に示すように、ミドルドア86は、フロントドア61bの裏面における中央部に配置され、表示窓64（図15参照）を裏側から開閉可能に構成されている。ミドルドア86の上部と下部には、ドアストッパ86a、86b、86cが設けられている。このドアストッパ86a、86b、86cは、表示窓64を裏側から閉じた状態のミドルドア86の開動作を固定（禁止）する。すなわち、ミドルドア86を開くには、ドアストッパ86a、86b、86cを回転させてミドルドア86の固定を解除する必要がある。

【0152】

ミドルドア86には、前述した主制御部301bを構成する主基板81が設けられる。主制御部301bは、内部当選役の決定、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定等の、パチスロ機3bにおける遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する。

【0153】

また、ミドルドア86の中央部分には、3つのリール（左リール63L、中リール63C及び右リール63R）が設けられる。なお、図14には示さないが、各リールは、所定の減速比を有するギアを介して、各々に対応するステッピングモータに接続される。

【0154】

ミドルドア86の上方には、前述した副制御部302bを構成する副基板82が設けられる。副制御部302bは、映像の表示等による演出の実行を制御する。

【0155】

さらに、フロントドア61bの裏側部において、表示窓64の配置領域の下方部分には、セレクトア85が設けられる。セレクトア85は、メダル投入口71を介して外部から投入されたメダルの材質や形状等が適正である否かを選別する装置であり、適正であると判定されたメダルをホッパー83に案内する。また、図14には示さないが、セレクトア85内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ85Sが設けられる。

【0156】

次に、図16を参照して、各台表示機4の構造について説明する。図16は、各台表示機4を模式的に示す正面図である。

【0157】

各台表示機4は、前面に液晶表示部405を有する本体筐体911を有しており、遊技機3の上方に位置するように設置されている。液晶表示部405の上方には、台番号を表示する台番号表示部901が設けられ、液晶表示部405の周囲において、台番号表示部901の左右には、ランプ406が設けられている。

【0158】

また、本体筐体911の前面下側には、複数のボタン902～908が横並びに配置されている。具体的に、左側から順に、呼び出しボタン902、「進む」ボタン903、決定ボタン904、「戻る」ボタン905、「過去」ボタン906、「履歴」ボタン907及び「グラフ切替」ボタン908が設けられている。また、さらにその右側には、前述したリモコンからの指示データを受け付けるリモコン通信部909が設けられている。また、本体筐体911の前面右下側には、スピーカ407から出音された音を透音する透音孔910が設けられている。

【0159】

呼び出しボタン902は、遊技店の店員を呼び出すためのボタンである。また、「進む」ボタン903、「決定」ボタン904及び「戻る」ボタン905は、表示データの選択及び決定のためのボタンである。また、「過去」ボタン906は、過去の遊技履歴（例えば、一週間分の週間データ）を表示するためのボタンである。また、「履歴」ボタン907は、本日の遊技履歴を表示するためのボタンである。また、「グラフ切替」ボタン908は、スランプグラフの表示の切り替えの指示のためのボタンである。

【0160】

図17は、本発明に係る各台表示機4を含む遊技システムのシステム構成図である。サーバ装置2には、複数の島コントローラ8及びHUB9がLAN接続されており、HUB9を介して、島端計数装置5、精算装置6、景品管理装置7がLAN接続されている。

【0161】

また、サーバ装置2には、遊技媒体取扱装置1a、パチンコ機3a及び各台表示機4を一単位とした場合（以下、「パチンコ遊技ユニット」という。）に、所定数毎のパチンコ遊技ユニットが、島コントローラ8及びHUB9を介してLAN接続されている。同様に、遊技媒体取扱装置1b、パチスロ機3b及び各台表示機4を一単位とした場合（以下、「パチスロ遊技ユニット」という。）に、所定数毎のパチスロ遊技ユニットが、島コントローラ8及びHUB9を介してLAN接続されている。これらのパチンコ遊技ユニット、又はパチスロ遊技ユニットが接続される単位を、島単位という。

10

【0162】

サーバ装置2は、通常、島単位毎にレート情報を設定するように構成されている。例えば、図17における島端計数装置5の直下に並列されて表されているパチンコ遊技ユニットには、4円レートを設定し、さらにその下に並列されて表されているパチンコ遊技ユニットには、1円レートを設定する。

【0163】

島端計数装置5は、遊技島端等に設けられ、遊技者が獲得した遊技球やメダルを計数し、計数値をレート情報とともにカードの識別情報と対応付ける。また、島端計数装置5は、計数値及び貸出レートを示す情報をレシートへ印字し、発行する。なお、島端計数装置5は、貸出レート毎に設けることとしてもよいし、遊技球やメダルを計数する際、関連付ける貸出レートを選択することができることとしてもよい。

20

【0164】

精算装置6は、残額情報がカードの識別情報と対応付けられている場合に、そのカードが挿入されると、残額情報に相当する現金の払出を行う。なお、精算装置6が、残額情報のみならず、カードの識別情報に対応付けられているレート別の持玉情報に基づいて、これらの情報に相当する現金の払出を行うこととしてもよい。

【0165】

景品管理装置7は、遊技店内の景品交換カウンタに併設された景品交換用の端末装置であり、交換遊技媒体数管理情報（図示せず）を用いて獲得遊技媒体数と景品との交換を管理する。なお、交換遊技媒体数管理情報は、景品毎に、景品との交換に要する遊技媒体数に対応付けた情報である。例えば、4円レートの場合、2玉分が最低単価景品との交換を要する遊技媒体数として対応付けられ、1円レートの場合、8玉分が最低単価景品との交換を要する遊技媒体数として対応付けられている。なお、最低単価景品との交換を要する遊技媒体数は上記の例に限られるものではなく、適宜設定することができる。

30

【0166】

ここで、遊技者は、持玉情報が対応付けられたカードを持参し、カード処理機（図示せず）のカード挿入口へカードを挿入した場合に、レート別の持玉情報に応じた景品を受け取ることができるものとする。また、景品管理装置7では、遊技者がレシートを持参し、持参したレシートに印字された計数値及び貸出レートを示す情報によって景品の交換を行うこともできる。

40

【0167】

その際、景品交換カウンタ内の店員が、遊技者により指定された景品に対応する交換ボタン（図示せず）を押下する。交換ボタンの押下を受け付けた景品管理装置7は、指定された景品に相当する遊技媒体数を計数値から減算する交換制御を実行する。その後、店員が手作業によって遊技者に指定された景品を渡すこととなる。なお、後述する特殊景品については、景品管理装置7に接続される景品払出機（図示せず）から自動で払い出すようにしてもよい。

【0168】

なお、本実施形態においては、レート別に持玉情報が記憶される構成となっていること

50

から、景品管理装置 7 は、交換制御を実行する際に、これらの持玉情報を合算して景品交換を行いうることとしてもよい。

【0169】

次に、図 18 を参照して、パチンコ機 3 a の制御について説明する。図 18 は、パチンコ機 3 a により行われるメイン処理の概要を示すフローチャートであり、具体的には、主制御部 301 a により行われる一連の制御を示すものである。

【0170】

図 18 に示すように、パチンコゲームは、遊技者の操作に応じて遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞することによって、遊技球の払出制御が行われるゲームである。

【0171】

また、パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲーム、普通図柄を用いる普通図柄ゲームが含まれている。特別図柄ゲームにおいて大当たりとなったときや、普通図柄ゲームにおいて当たりとなったときには、相対的に、遊技球が入賞する可能性が増大し、遊技球の払出制御が行われ易くなる。

【0172】

また、各種入賞には、特別図柄ゲームにおいて特別図柄の可変表示が行われる一つの条件である特別図柄始動入賞や、普通図柄ゲームにおいて普通図柄の可変表示が行われる一つの条件である普通図柄始動入賞も含まれている。

【0173】

特別図柄始動入賞があった場合には、大当たり判定用カウンタ、図柄決定用カウンタからそれぞれ乱数値が抽出され、抽出された各乱数値が記憶される。

【0174】

特別図柄ゲームにおいては、最初に、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、特別図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かを参照し、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したと判定する。

【0175】

次に、大当たり判定用カウンタから抽出された大当たり判定用乱数値が参照され、大当たりとするか否かの判定が行われる。続いて、停止図柄決定処理が行われる。この処理では、図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、上述した大当たり判定結果と、

【0176】

が参照され、停止表示させる特別図柄を決定する。

次に、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定結果と、上述した停止図柄と、

【0177】

が参照され、特別図柄の変動パターンを決定する。

続いて、演出パターン決定処理が行われる。この処理では、演出パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定結果と、上述した停止図柄と、上述した変動パターンと、

【0178】

が参照され、特別図柄の可変表示に伴って実行する演出パターンを決定する。

その後、決定された大当たり判定の結果、停止表示させる特別図柄、特別図柄の変動パターン、特別図柄に伴う演出パターンが参照され、特別図柄の可変表示の表示制御を行う可変表示制御、所定の演出を行う演出制御が実行される。

【0179】

そして、可変表示制御、演出表示制御が終了すると、大当たりとなるか否かが判定される。この判定処理において、大当たりとなったと判定されると、大当たり遊技を行う大当たり遊技制御が実行される。大当たり遊技制御では、上述した各種入賞の可能性が増大する。一方、大当たりとならないと判定されると、大当たり遊技制御が実行されない。

【0180】

大当たりとならないと判定された場合、または大当たり遊技制御が終了した場合は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行制御が行われる。この遊技状態移行制御では、大当たり遊技状態とは異なる通常時の遊技状態の管理が行われる。通常時の遊技状態としては、例えば、上述した大当たり判定において、大当たりと判定される確率が増大する確変遊技状態や、特別図柄や普通図柄の可変表示時間を減少させる時短遊技状態などが挙げられる。その後、再度、特別図柄の可変表示を開始させるか否かが繰り返し判定される。

【0181】

一方、普通図柄始動入賞があった場合には、当たり判定用カウンタから乱数値が抽出され、乱数値が記憶される。

【0182】

普通図柄ゲームにおいては、最初に、普通図柄の可変表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、普通図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かが参照され、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、普通図柄の可変表示を開始する条件が成立したと判定する。

【0183】

次に、当たり判定用カウンタから抽出された乱数値が参照され、当たりとするか否かの当たり判定が行われる。続いて、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、当たり判定の結果が参照され、普通図柄の変動パターンを決定する。

【0184】

その後、決定された当たり判定の結果、普通図柄の変動パターンが参照され、普通図柄の可変表示の表示制御を行う可変表示制御、所定の演出を行う演出制御が実行される。

【0185】

可変表示制御、演出表示制御が終了すると、当たりとなるか否かが判定される。この判定処理において、当たりとなると判定されると、当たり遊技を行う当たり遊技制御が実行される。当たり遊技制御では、上述した各種入賞の可能性、特に、特別図柄ゲームにおける特別図柄始動入賞の可能性が増大することとなる。一方、当たりとならないと判定されると、当たり遊技制御が実行されない。その後、再度、普通図柄の可変表示を開始させるか否かが繰り返し判定される。

【0186】

このように、パチンコゲームでは、特別図柄ゲームにおいて大当たりとなるか否か、遊技状態の移行状況、普通図柄ゲームにおいて当たりとなるか否かによって、遊技球の払出制御が行われ易くなる。

【0187】

なお、本実施形態においては、各種の乱数値の抽出は、プログラムを実行することによって乱数値を生成するソフト乱数方式を用いている。しかし、例えば、所定周期で乱数が更新される乱数発生器を備え、その乱数発生器におけるカウンタ（所謂、リングカウンタ）から乱数値を抽出するハード乱数方式を用いるものであってもよい。なお、ハード乱数方式を用いる場合は、所定周期とは異なるタイミングで、乱数値の初期値を決定することによって、所定周期で同じ乱数値が抽出されることを防止することができる。

【0188】

次に、図19～図22を参照して、パチスロ機3bの制御について説明する。図19は、パチスロ機3bにより行われるメイン処理の概要を示すフローチャートであり、具体的には、主制御部301bにより行われる一連の制御を示すものである。

【0189】

最初に、パチスロ機3bに電源が投入されると、主制御部301bは、図20の説明において後述する電源投入時処理（ステップS3000）を実行する。この電源投入時処理では、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたか等が判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

【0190】

次に、主制御部301bは、一のゲーム（1単位遊技）終了時の初期化処理（ステップ

10

20

30

40

50

S 3 0 0 1) を実行する。この初期化処理では、例えば、一遊技終了時に初期化するように予め指定された、主制御部 3 0 1 b における特定の記憶領域が初期化される。

【0 1 9 1】

次に、主制御部 3 0 1 b は、メダル受付・スタートチェック処理（ステップ S 3 0 0 2）を実行する。このメダル受付・スタートチェック処理では、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、及び開始操作（スタートレバー 7 6 への操作）を検出する処理が実行される。

【0 1 9 2】

次に、主制御部 3 0 1 b は、乱数値を抽出し、主制御部 3 0 1 b の記憶領域に割り当てられた乱数値格納領域に格納する（ステップ S 3 0 0 3）。ここで、乱数値は、内部抽選処理のために使用される値とロック決定処理のために使用される値とを異ならせて格納することが可能である。本実施形態においては、0 ～ 6 5 5 3 5 の中から抽出される。

【0 1 9 3】

次に、主制御部 3 0 1 b は、内部抽選処理（ステップ S 3 0 0 4）を実行する。この内部抽選処理では、例えば、後述するボーナス役や押し順役等、一又は複数の当選フラグの成立の有無が定められた内部当選役を、前述した乱数値に基づいた抽選により決定する処理が実行される。

【0 1 9 4】

次に、主制御部 3 0 1 b は、ロック決定処理（ステップ S 3 0 0 5）を実行する。このロック決定処理では、特定の条件が満たされた場合に、後述する遊技終了時ロックの実行を予約する処理を実行するとともに、前述した内部抽選処理の結果（内部当選役）が特定役である場合に、乱数値格納処理に格納された乱数値に基づいて、後述する遊技開始時ロックを実行するか否かを抽選により決定する処理を実行する。

【0 1 9 5】

次に、主制御部 3 0 1 b は、リール停止初期設定処理（ステップ S 3 0 0 6）を実行する。このリール停止初期設定処理により、内部抽選処理の結果（内部当選役）に基づいて、前述した各リール 6 3 L、6 3 C、6 3 R の各種の停止制御情報が主制御部 3 0 1 b の記憶領域の該当領域に格納される。

【0 1 9 6】

次に、主制御部 3 0 1 b は、主制御部 3 0 1 b から副制御部 3 0 2 b へ送信するスタートコマンドデータを生成し、生成したスタートコマンドデータを主制御部 3 0 1 b の記憶領域に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（ステップ S 3 0 0 7）。スタートコマンドデータは、例えば、内部当選役の種別、遊技状態の種別、演出遊技状態の種別、遊技開始時ロックの種別及びその期間、疑似ボーナス中カウンタ値、並びにボーナス終了枚数カウンタ値等を、副制御部 3 0 2 b が認識可能となるデータである。

【0 1 9 7】

次に、主制御部 3 0 1 b は、ウェイト処理（ステップ S 3 0 0 8）を実行する。このウェイト処理では、前回の遊技開始（前回の単位遊技の開始）から所定時間を経過しているか否かが判断され、所定時間を経過していないと判断された場合には、所定時間を経過するまで待機して待ち時間が消化される。このウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、例えば、前回の単位遊技の開始から 4. 1 秒に設定される。

【0 1 9 8】

次に、主制御部 3 0 1 b は、遊技開始時ロック実行処理（ステップ S 3 0 0 9）を実行する。この遊技開始時ロック実行処理では、ステップ S 3 0 0 5 におけるロック決定処理における抽選結果等に基づいて、遊技開始時ロックが実行される。なお、本実施形態において、「ロック」とは、遊技者の遊技操作を無効化する処理を意味し、例えば、遊技開始時ロックであれば、スタートレバー 7 6 への操作（開始操作）がなされた後、ストップボタン 7 7 L、7 7 C、7 7 R への操作（停止操作）が、予め定められた時間分において無効化されることを意味する。また、例えば、遊技終了時ロックであれば、ストップボタン 7 7 L、7 7 C、7 7 R への操作（停止操作）がなされた後、次のゲームにおけるスター

10

20

30

40

50

トレバー 76 への操作（開始操作）が、予め定められた時間分において無効化されることを意味する。ここで、これらのロックの態様は、前述したものに限られず、適宜設定することが可能である。例えば、遊技開始時ロックにおいて、後述するリール回転開始処理は実行し、そのリール回転準備中において演出を行い、その後、ロックが解除されて停止操作を行うことを可能とするものであってもよい。

【0199】

次に、主制御部 301b は、全てのリール 63L、63C、63R を回転させるリール回転開始処理（ステップ S3010）を実行する。なお、リールの回転開始制御は、図 21 の説明において後述する割込処理（より具体的には、ステップ S3205 のリール制御処理）によって実行される。この割込処理は、一定の周期（1.1172ms）で実行される処理である。

10

【0200】

この割込処理によって、各ステップモータの駆動が制御され、リール 63L、63C、63R の回転が開始する。その後、この割込処理によって、各ステップモータの駆動が制御され、リール 63L、63C、63R の回転が定速に達するまで加速される。

【0201】

さらに、リール 63L、63C、63R の回転が定速に達すると、この割込処理によって、各ステップモータの駆動が制御され、リール 63L、63C、63R が定速で回転するように維持される。なお、リール 63L、63C、63R の回転が定速に達し、リールインデックスが検出される（すなわち、回転中のリールの図柄位置が特定可能となる）と、ストップボタン 77L、77C、77R への停止操作が許可されるようになる。

20

【0202】

次に、主制御部 301b は、主制御部 301b から副制御部 302b へ送信するリール回転開始コマンドデータを生成し、生成したリール回転開始コマンドデータを主制御部 301b の記憶領域に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（ステップ S3011）。リール回転開始コマンドデータは、例えば、リール 63L、63C、63R の回転が開始されたことを、副制御部 302b が認識可能となるデータである。

【0203】

このリール回転開始コマンドデータを受信することにより、副制御部 302b は、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

30

【0204】

次に、主制御部 301b は、リール停止制御処理（ステップ S3012）を実行する。このリール停止制御処理によって、リール 63L、63C、63R の停止制御が行われる。なお、図示は省略するが、このリール停止制御処理においては、主制御部 301b は、主制御部 301b から副制御部 302b へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータを主制御部 301b の記憶領域に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置（すなわち、ストップボタンが操作された際の図柄位置）及び滑り駒数又は停止予 positioning（すなわち、実際にリールが停止する予定の図柄位置）等を、副制御部 302b が認識可能となるデータである。

40

【0205】

次に、主制御部 301b は、入賞検索処理（ステップ S3013）を実行する。この入賞検索処理では、全てのリール 63L、63C、63R が停止した後に、表示窓 64 において予め定められた入賞ラインに表示された図柄組合せと図柄組合せテーブル（図示せず）とが照合されて、入賞ラインに表示された図柄組合せが識別される。

【0206】

次に、主制御部 301b は、入賞検索処理の結果に基づいて、入賞ラインに表示された図柄組合せに応じた枚数のメダルの払い出しを行うメダル払出処理（ステップ S3014）を実行する。このメダル払出処理では、払出枚数カウンタ値に基づいて、ホッパー 83

50

の駆動制御やクレジット枚数の更新が行われる。

【0207】

次に、主制御部301bは、主制御部301bから副制御部302bへ送信する入賞作動コマンドデータを生成し、生成した入賞作動コマンドデータを主制御部301bの記憶領域に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（ステップS3015）。入賞作動コマンドデータは、例えば、表示された図柄組合せの種別、メダルの特出枚数、並びに遊技終了時ロックの種別及びその期間等を、副制御部302bが認識可能となるデータである。

【0208】

次に、主制御部301bは、遊技終了時ロック実行処理（ステップS3016）を実行する。この遊技終了時ロック実行処理では、ステップS3005におけるロック決定処理における遊技終了時ロックの予約結果等に基づいて、遊技終了時ロックが実行される。

10

【0209】

次に、主制御部301bは、遊技状態制御処理（ステップS3017）を実行する。この遊技状態制御処理では、例えば、図23の説明において後述するように、移行条件に基づいて遊技状態を移行、又は維持させる制御が行われる。

【0210】

なお、図示は省略するが、この遊技状態制御処理においては、主制御部301bは、主制御部301bから副制御部302bへ送信するボーナス開始・終了コマンドデータを生成し、生成したボーナス開始・終了コマンドデータを主制御部301bの記憶領域に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このボーナス開始・終了コマンドデータは、後述するボーナス遊技状態が開始、又は終了したこと等を、副制御部302bが認識可能となるデータである。

20

【0211】

また、この遊技状態制御処理においては、表示された図柄組合せがリプレイである場合には、自動投入要求を行う。すなわち、今回の単位遊技における投入枚数（例えば、3枚）が次の単位遊技において自動的に投入される（すなわち、再遊技が作動する）ように制御する。

【0212】

次に、主制御部301bは、演出遊技状態制御処理（ステップS3018）を実行する。この演出遊技状態制御処理では、例えば、図24の説明において後述するように、移行条件に基づいて演出遊技状態を移行、又は維持させる制御が行われる。

30

【0213】

図20は、図19に示したメイン処理のステップS3000において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【0214】

まず、主制御部301bは、バックアップが正常であるか否かを判断する（ステップS3101）。この判断処理では、チェックサム値を用いた誤り検出により、バックアップが正常であるか否かが判断される。

【0215】

40

例えば、主制御部301bは、電源オフ時にパチスロ機3bの設定値等及びその設定値等から算出されたチェックサム値をバックアップデータとして主制御部301bの記憶領域に格納しておき、電源投入時の当該判断処理（ステップS3101）において、主制御部301bの記憶領域に格納されている設定値等及びチェックサム値を読み出す。

【0216】

そして、主制御部301bは、読み出された設定値等から算出したチェックサムと、バックアップされていたチェックサムとを比較し、比較結果が一致していれば、バックアップが正常であると判断する。

【0217】

主制御部301bは、バックアップが正常であると判断した場合には（YES）、パッ

50

クアップされた設定値等を主制御部 301b の記憶領域にセットする（ステップ S 3102）。これにより、バックアップが正常であった場合には、電源オフ前の設定値が主制御部 301b の記憶領域にセットされることになる。

【0218】

ステップ S 3102 の処理を実行した後、又はステップ S 3101 においてバックアップが正常でないと判断した場合には（NO）、主制御部 301b は、パチスロ機 3b のキャビネット 61a 内に設けられている設定変更スイッチ（図示せず）がオンであるか否かを判断する（ステップ S 3103）。ここで、主制御部 301b は、設定変更スイッチがオンであると判断すると（YES）、設定変更時の初期化処理（ステップ S 3104）を実行する。

10

【0219】

この設定変更時の初期化処理では、例えば、設定変更時に初期化するように予め指定された、主制御部 301b における所定の記憶領域が初期化される。

【0220】

次に、主制御部 301b は、主制御部 301b から副制御部 302b へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータを主制御部 301b の記憶領域に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（ステップ S 3105）。初期化コマンドデータは、例えば、設定値変更の有無、及び設定値等を、副制御部 302b が認識可能となるデータである。

【0221】

次に、主制御部 301b は、設定値変更処理（ステップ S 3105）を実行する。この設定値変更処理では、パチスロ機 3b のキャビネット 61a 内に設けられているリセットスイッチ（図示せず）の操作結果に応じて、設定値が 1～6 のうちから選択され、これに続いて操作されるスタートレバー 76 が操作されたときに選択されていた設定値が確定させる。

20

【0222】

次に、主制御部 301b は、設定変更スイッチがオン状態であるか否かを判断し（ステップ S 3107）、オン状態でない判断結果が得られるまでステップ S 3107 の処理を繰り返し実行する。

【0223】

ここで、主制御部 301b は、設定変更スイッチがオン状態ではない判断結果が得られた場合には（NO）、主制御部 301b から副制御部 302b へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータを主制御部 301b の記憶領域に割り当てられた通信データ格納領域に格納し（ステップ S 3108）、電源投入時処理を終了する。

30

【0224】

ステップ S 3103 において、主制御部 301b は、設定変更スイッチがオンでないと判断した場合には（NO）、バックアップが正常であるか否かを判断する（ステップ S 3109）。ここで、バックアップが正常でないと判断した場合には（NO）、主制御部 301b は、電源投入時エラー処理を実行する（ステップ S 3111）。

40

【0225】

電源投入時エラー処理において、主制御部 301b は、バックアップが正常ではないことをエラー表示等によって表示する。なお、主制御部 301b は、バックアップが正常でないエラー（バックアップエラー）の状態では、打止解除スイッチ（図示せず）又はリセットスイッチ（図示せず）の操作によっては、エラー状態を解除しないようになっており、新たに設定変更が行われた場合にのみ、エラー状態を解除するようになっている。

【0226】

ステップ S 3109 において、バックアップが正常であると判断した場合には（YES）、主制御部 301b は、主制御部 301b の記憶領域に格納されているバックアップデータに基づいて、パチスロ機 3b の状態を電源断前の状態に復帰させ（ステップ S 311

50

0)、電源投入時処理を終了する。

【0227】

図21は、主制御部301bの制御による割込処理を示すフローチャートである。この処理は、1. 1172ms毎に実行される。

【0228】

まず、主制御部301bは、レジスタの退避を行う(ステップS3201)。次に、主制御部301bは、入力ポートチェック処理(ステップS3202)を実行する。この入力ポートチェック処理では、1割り込み前の入力ポートの状態と、現在の入力ポートの状態とを比較することにより、主制御部301bに接続される各種のスイッチやセンサの信号の有無を確認する。

10

【0229】

例えば、主制御部301bは、メダルセンサ、スタートレバーセンサ、停止ボタンセンサ等の各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報を主制御部301bの記憶領域に格納する。

【0230】

次に、主制御部301bは、タイマ更新処理(ステップS3203)を実行する。このタイマ更新処理では、前述したメイン処理におけるウェイト処理を実行するためのウェイトタイマや、遊技開始時ロック実行処理及び遊技終了時ロック実行処理を実行するためのロックタイマの更新(例えば、減算)が行われる。

【0231】

次に、主制御部301bは、通信データ送信処理(ステップS3204)を実行する。この通信データ送信処理では、通信データ格納領域に未送信データがある場合に、その未送信データを副制御部302bに送信する。一方、未送信データがない場合には、無操作コマンドデータを生成し、生成した無操作コマンドデータを副制御部302bに送信する。

20

【0232】

ここで、無操作コマンドデータには、前述した入力ポートチェック処理において格納された各種センサのオン、オフの情報等が各パラメータとしてセットされる。これにより、コマンドが送信されない割込処理を発生しないようにして、コマンド送信に対する不正行為を防止することができるとともに、副制御部302bにこれらの情報を認識させることで、本来操作が無効である期間の操作(例えば、リール回転中における開始操作)に基づいて、演出を変化させることが可能となる。

30

【0233】

次に、主制御部301bは、リール63L、63C、63Rの回転を制御するリール制御処理(ステップS3205)を実行する。このリール制御では、開始操作に応じて、リール63L、63C、63Rの回転を開始するとともに、一定の速度でリール63L、63C、63Rが回転するように制御を行う。また、停止操作に応じて、停止操作に対応するリール63L、63C、63Rの回転が停止するように制御を行う。

【0234】

次に、主制御部301bは、ランプ・7SEG駆動処理(ステップS3206)を実行する。例えば、主制御部301bは、クレジットされているメダルの枚数、払出枚数等を各種表示部に表示する。次に、主制御部301bは、レジスタの復帰を行い(ステップS3207)、定期的な発生する割込処理を終了する。

40

【0235】

図22は、副制御部302bの制御によるコマンド解析処理を示すフローチャートであり、具体的には、主制御部301bによりコマンドが送信された際に行われる、副制御部302bの制御を示すものである。なお、図示は省略するが、このコマンド解析処理に先立って、電源投入時処理として、このコマンド解析処理を含む通信タスクの起動処理が行われるとともに、液晶表示装置70、スピーカ80L、80R及び各種ランプを制御する演出制御タスクの起動処理が行われる。

50

【0236】

まず、副制御部302bは、初期化コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3301）。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、初期化コマンド受信時処理（ステップS3302）を実行し、コマンド解析処理を終了する。初期化コマンド受信時処理では、初期化コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、設定変更の有無に基づいて、演出状態を復帰させ、あるいは演出状態を初期化する。

【0237】

一方、初期化コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、エラーコマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3303）。ここで、エラーコマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、エラーコマンド受信時処理（ステップS3304）を実行し、コマンド解析処理を終了する。エラーコマンド受信時処理では、エラーコマンドとして送信された情報に基づいた報知データがセットされる。例えば、エラーの種別に基づいて、液晶表示装置70によるエラー画像の表示、スピーカ80L、80Rによる警告音の出力、各種ランプによるエラー点灯パターンでの発光を行うためのエラー中専用報知データがセットされる。なお、エラー中専用報知データは、他の演出データ（あるいは、報知データ）よりも優先して実行されるように設定されている。

【0238】

一方、エラーコマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3305）。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、スタートコマンド受信時処理（ステップS3306）を実行し、コマンド解析処理を終了する。スタートコマンド受信時処理では、スタートコマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、後述するように、疑似ボーナスを開始する単位遊技であれば、疑似ボーナス中専用演出データがセットされるとともに、その単位遊技において、内部当選役が後述する押し順役である場合には、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するための押し順報知データがセットされる。すなわち、疑似ボーナスは、遊技者にとって有利な特定遊技状態の一具体例である。

【0239】

一方、スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3307）。ここで、リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、リール回転開始コマンド受信時処理（ステップS3308）を実行し、コマンド解析処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、リール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、リール回転開始音を出力するための演出データがセットされる。

【0240】

一方、リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3309）。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、リール停止コマンド受信時処理（ステップS3310）を実行し、コマンド解析処理を終了する。リール停止コマンド受信時処理では、リール停止コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、リール停止音を出力するための演出データがセットされる。

【0241】

一方、リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3311）。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、入賞作動コマンド受信時処理（ステップS3312）を実行し、コマンド解析処理を終了

する。入賞作動コマンド受信時処理では、入賞作動コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、入賞した図柄組合せに応じて、払出音等を出力するための演出データがセットされる。また、後述するように、次回の単位遊技から疑似ボーナスが開始される場合には、疑似ボーナス開始時専用演出データがセットされる。

【0242】

一方、入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、ボーナス開始・終了コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3313）。ここで、ボーナス開始・終了コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、ボーナス開始コマンド受信時処理（ステップS3314）を実行し、コマンド解析処理を終了する。ボーナス開始・終了コマンド受信時処理では、ボーナス開始・終了コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。なお、後述するように、ボーナス遊技状態よりも疑似ボーナス状態のほうが相対的に有利となるように構成されている場合には、ボーナス開始・終了コマンドとして送信された情報に基づいては、固有の演出データをセットしないように構成することとしてもよい。

【0243】

一方、ボーナス開始・終了コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、無操作コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3315）。ここで、無操作コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、副制御部302bは、無操作コマンド受信時処理（ステップS3316）を実行し、コマンド解析処理を終了する。

【0244】

無操作コマンド受信時処理では、無操作コマンドとして送信された情報に基づいて演出データを変動させる場合がある。例えば、スタートコマンド受信時処理において決定された演出データが、MAXベットボタン72の連打を要求する演出データである場合に、無操作コマンドとして受信した、MAXベットボタン72がオンエッジ状態であるか、オフエッジ状態の情報に基づいて、演出データを変動させる。一方、ステップS3315において、無操作コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、副制御部302bは、コマンド解析処理を終了する。

【0245】

〔各台表示機4による演出の連動機能〕

次に、図23～図31を参照して、本発明に係る各台表示機4による演出の連動機能について説明する。演出の連動機能とは、遊技機3により行われる特定の演出に対して、各台表示機4が当該特定の演出に連動する特定の態様により、連動して演出を行う機能であり、本実施形態においては、各台表示機4の制御部400の制御により実現される。なお、当該機能を説明するにおいては、便宜上、パチスロ機3bに対応して設けられる各台表示機4を一例に挙げて説明するが、これに限られるものではなく、前述したパチンコ機3aに対応して設けられる各台表示機4においても実現可能である。

【0246】

まず、各台表示機4が演出を連動させる対象の一例である、パチスロ機3bの遊技仕様について説明する。

【0247】

＜パチスロ機3bの内部当選役＞

本実施形態におけるパチスロ機3bには、内部当選役として、ボーナス、通常リプレイ、押し順リプレイ、特定リプレイ、通常小役、押し順小役及び特定小役が設けられているものとする。ここで、ボーナスは、いわゆる、BB（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）、MB（第2種特別役物に係る役物連続作動装置）、又はRB（第1種特別役物）等のいずれを採用することとしてもよいが、いわゆる持ち越し（すなわち、内部当選役として決定された遊技において、その図柄の組合せを入賞させることができなかった場合に、次遊技以降、入賞するまで内部当選役として保持されること）が可能であるものを採用するものとする。また、通常リプレイ及び通常小役を総称して「通常役」といい、押し順

リプレイ及び押し順小役を総称して「押し順役」といい、特定リプレイ及び特定小役を総称して「特定役」という。

【0248】

また、通常リプレイ、押し順リプレイ、特定リプレイは、いずれも入賞により再遊技が作動する内部当選役であるが、押し順リプレイは、後述するように押し順（すなわち、ストップボタン77L, 77C, 77Rの操作順序）によって入賞する図柄の組合せが変動する内部当選役であり、入賞する図柄の組合せが特別の図柄の組合せである場合には、前述した遊技終了時ロックが実行される。また、特定リプレイは、通常リプレイや押し順リプレイよりも内部当選役として決定される確率が低く設定され、その当選時には、前述したロック決定処理において、遊技開始時ロックを実行するか否かが抽選により決定される。なお、単に「リプレイ」という場合には、通常リプレイ、押し順リプレイ、特定リプレイのいずれもが含まれるものとする。

10

【0249】

また、通常小役、押し順小役、特定小役は、いずれも入賞によりメダルの払出が行われる内部当選役であるが、押し順小役は、後述するように押し順（すなわち、ストップボタン77L, 77C, 77Rの操作順序）によって入賞する図柄の組合せが変動する内部当選役であり、入賞する図柄の組合せが変動することにより、遊技者に付与されるメダル枚数も変動するものとなっている。例えば、後述する押し順3枚役において、押し順Bで停止操作がなされた場合には、入賞によりメダル3枚の払出が行われる図柄の組合せが停止することとなるが、その他の押し順の場合には、入賞によりメダル1枚の払出が行われる図柄の組合せが停止するか、あるいはハズレの（いずれの利益も付与されない）図柄の組合せが停止することとなる。また、例えば、後述する押し順8枚役において、押し順Aで停止操作がなされた場合には、入賞によりメダル8枚の払出が行われる図柄の組合せが停止することとなるが、その他の押し順の場合には、入賞によりメダル1枚の払出が行われる図柄の組合せが停止するか、あるいはハズレの（いずれの利益も付与されない）図柄の組合せが停止することとなる。また、特定小役は、通常小役や押し順小役よりも内部当選役として決定される確率が低く設定され、その当選時には、前述したロック決定処理において、遊技開始時ロックを実行するか否かが抽選により決定される。なお、単に「小役」という場合には、通常小役、押し順小役、特定小役のいずれもが含まれるものとする。また、小役が入賞した場合の払出枚数は、投入枚数に応じて適宜設定することができる。また、押し順3枚役は、メダルの投入枚数として3枚で遊技を行うことが可能である場合には、押し順Bで停止操作がされても、投入枚数と同価値のメダルの払出が行われる小役であるため、これに替えて、押し順リプレイの一態様（例えば、押し順リプレイB）とすることとしてもよい。この場合、押し順リプレイBの当選時に、押し順Bで停止操作がなされた場合には、入賞により再遊技が作動することとなる特定の図柄の組合せが停止し、その他の押し順の場合には、入賞により再遊技が作動することとなる、特定の図柄の組合せとは異なる通常の図柄の組合せ（例えば、通常リプレイに係る図柄の組合せ）が停止することとしてもよい。

20

30

【0250】

<パチスロ機3bの遊技状態>

40

図23は、パチスロ機3bにおける遊技状態の移行の例を示す図である。本実施形態におけるパチスロ機3bには、遊技状態として、一般遊技状態、RT遊技状態及びボーナス遊技状態が設けられているものとする。ここで、一般遊技状態とは、ボーナス遊技状態以外の遊技状態であって、ボーナスが内部当選役として決定されておらず、持ち越しもされていない遊技状態をいい、RT遊技状態と比べて、内部当選役としてリプレイが当選する確率が低い（リプレイ低確率）遊技状態である。また、RT遊技状態とは、ボーナス遊技状態以外の遊技状態であって、ボーナスが内部当選役として決定され、持ち越しがされている遊技状態をいい、一般遊技状態と比べて、内部当選役としてリプレイが当選する確率が高い（リプレイ高確率）遊技状態である。また、ボーナス遊技状態とは、ボーナスが入賞することで開始され、ボーナスの終了条件（例えば、28枚を超えるメダルの払出）が

50

満たされることで終了する遊技状態をいい、一般遊技状態及びR T遊技状態と比べて、内部当選役として小役が当選する確率が高い（小役高確率）遊技状態である。

【0251】

なお、本実施形態におけるパチスロ機3bにおいては、メダル投入枚数が3枚であって、押し順小役の当選時に、遊技者にとって最もメダルの払出が多くなる（有利な）押し順で停止操作がなされることを前提に、R T遊技状態がもっとも有利な遊技状態となっている。ボーナス遊技状態は、小役高確率ではあるものの、メダルの投入枚数が2枚に固定され、いずれの図柄の組合せで小役を入賞させても2枚のメダルしか払い出されないように設定されている（すなわち、メダルは減少しないが、増加もしないように構成されている）。また、一般遊技状態は、メダルの投入枚数として3枚で遊技を行うことが可能であるが、R T遊技状態と比べてリプレイ低確率であることから、R T遊技状態よりも不利な遊技状態となっている。

10

【0252】

＜パチスロ機3bの演出遊技状態＞

図24の(a)は、パチスロ機3bにおける演出遊技状態の移行の例を示す図であり、同図の(b)は、(a)における移行条件の内容を示す図である。本実施形態におけるパチスロ機3bには、図24の(a)に示すように、演出遊技状態として、「通常」、「A T準備」、「A T」、「疑似ボーナス」、「A T準備中疑似ボーナス」及び「A T中疑似ボーナス」が設けられているものとし、同図の(b)に示す移行条件A～Fが成立すると、これらの演出遊技状態間を移行するように制御されるものとする。なお、これらの演出遊技状態間の移行は、前述したR T遊技状態において行われるものとする。また、「疑似ボーナス」と「A T」は、ともにR T遊技状態において、押し順小役の当選時に、遊技者にとって最もメダルの払出が多くなる（有利な）押し順を報知することで、遊技者がメダルを増加させることができる演出遊技状態（すなわち、遊技者にとって有利な特定遊技状態）である点において共通するが、「疑似ボーナス」が一定の終了条件（例えば、30回の遊技）で終了するのに対し、「A T」はその終了条件が変動する（例えば、A T中の特定役の当選で継続する遊技回数が増える）点において相違する。

20

【0253】

「通常」は、「疑似ボーナス」若しくは「A T」への移行抽選に当選していない場合に滞在し、又は「疑似ボーナス」若しくは「A T」が終了した場合に移行する演出遊技状態であって、遊技者が最も多くの遊技を行う可能性が高い演出遊技状態である。「通常」において、特定役が内部当選役として決定された場合、あるいは遊技開始時ロックの実行が決定された場合に、副制御部302bによる、疑似ボーナスへの移行抽選、あるいはA Tへの移行抽選が実行される。そして、疑似ボーナスへの移行抽選に当選した場合には、押し順リプレイが内部当選役として決定された遊技で、押し順Cが報知され、遊技者がその報知された押し順にしたがって押し順リプレイを入賞させると、演出遊技状態が「通常」から「疑似ボーナス」に移行することとなる（移行条件Aの成立）。また、A Tへの移行抽選に当選した場合には、押し順役が内部当選役として決定された遊技で、押し順A又はBが報知され、遊技者がその報知された押し順にしたがって押し順役を入賞させると、演出遊技状態が「通常」から「A T準備」に移行することとなり（移行条件Bの成立）、さらに、「A T準備」において、押し順リプレイ又は押し順3枚役が内部当選役として決定された遊技で、押し順A又はBが報知され、遊技者がその報知された押し順にしたがって押し順リプレイ又は押し順3枚役を入賞させると、演出遊技状態が「A T準備」から「A T」に移行することとなる（移行条件Cの成立）。

30

40

【0254】

また、「A T準備」又は「A T」において、押し順3枚役又は押し順8枚役が内部当選役として決定された遊技で、押し順A又はBが報知されたにもかかわらず、遊技者がその報知された押し順にしたがわずに押し順3枚役又は押し順8枚役を入賞させると、演出遊技状態が「A T準備」又は「A T」から「通常」に移行することとなる（移行条件Dの成立）。

50

【0255】

また、前述した疑似ボーナスへの移行抽選は、「AT準備」又は「AT」においても行われ、「AT準備」において、疑似ボーナスへの移行抽選に当選した場合には、押し順リプレイが内部当選役として決定された遊技で、押し順Cが報知され、遊技者がその報知された押し順にしたがって押し順リプレイを入賞させると、演出遊技状態が「AT準備」から「AT準備中疑似ボーナス」に移行することとなり（移行条件Aの成立）、「AT」において、疑似ボーナスへの移行抽選に当選した場合には、押し順リプレイが内部当選役として決定された遊技で、押し順Cが報知され、遊技者がその報知された押し順にしたがって押し順リプレイを入賞させると、演出遊技状態が「AT」から「AT中疑似ボーナス」に移行することとなる（移行条件Aの成立）。

10

【0256】

また、「疑似ボーナス」、「AT準備中疑似ボーナス」又は「AT中疑似ボーナス」において、押し順リプレイ又は押し順3枚役が内部当選役として決定された遊技で、遊技者が押し順A、B又はD以外の押し順で停止操作を行った場合、演出遊技状態が、各々、「通常」、「AT準備」又は「AT」に移行することとなる（移行条件Eの成立）。

【0257】

また、「疑似ボーナス」、「AT準備中疑似ボーナス」又は「AT中疑似ボーナス」において、疑似ボーナス中カウンタが0となった場合、演出遊技状態が、各々、「通常」、「AT準備」又は「AT」に移行することとなる（移行条件Fの成立）。

【0258】

ここで、移行条件B、C及びDにおいては、図24の(b)で示すように、押し順カウンタが用いられている。押し順カウンタは、主制御部301bが、その制御により演出遊技状態の移行を認識するために用いられるカウンタであり、例えば、前述した移行条件Bの成立に伴って、押し順カウンタを0から1へ加算することで、演出遊技状態を「通常」から「AT準備」に移行させる制御を行い、前述した移行条件Cの成立に伴って、押し順カウンタを1から2へ加算することで、演出遊技状態を「AT準備」から「AT」に移行させる制御を行うこととしている。

20

【0259】

また、移行条件Fにおいては、図24の(b)で示すように、疑似ボーナス中カウンタが用いられている。疑似ボーナス中カウンタは、主制御部301bが、その制御により疑似ボーナスの開始及び終了を認識するために用いられるカウンタであり、例えば、前述した移行条件Aの成立に伴って、疑似ボーナス中カウンタに30をセットし、一遊技毎に疑似ボーナス中カウンタを1減算することで、疑似ボーナス中カウンタが0となった場合に、演出遊技状態を「疑似ボーナス」から「通常」、「AT準備中疑似ボーナス」から「AT準備」、又は「AT中疑似ボーナス」から「AT」に移行させる制御を行うこととしている。

30

【0260】

なお、本実施形態においては、本発明に係る各台表示機4の制御を説明するために、一の疑似ボーナス中カウンタを用い、かつ疑似ボーナスが継続する遊技回数として30ゲームである場合を一例として説明するが、これに限られるものではない。例えば、疑似ボーナスが継続する遊技回数としては30ゲームであるが、所定回数毎に（例えば、10ゲーム毎に）、各台表示機4上のカウンタは更新されるようにし、それに応じて、後述する連動報知の態様を変更することとしてもよい。

40

【0261】

また、例えば、複数の疑似ボーナス中カウンタを用い、かつ疑似ボーナスが継続する遊技回数が変動するものであってもよい。具体的には、疑似ボーナス中カウンタとして、疑似JACINカウンタ、疑似JAC中カウンタ、チャレンジカウンタの3種類のカウンタを用いることができる。この場合、まず、前述した移行条件Aの成立に伴って、疑似JACINカウンタに2がセットされる。その後、押し順リプレイ又は押し順3枚役が内部当選役として決定された遊技で、押し順Bが報知され、遊技者がその報知された押し順にし

50

たがって押し順リプレイ又は押し順 3 枚役を入賞させると、疑似 J A C I N カウンタが 1 減算されるかわりに、疑似 J A C 中カウンタに 5 がセットされる。疑似 J A C 中カウンタが 1 以上である場合には、押し順 8 枚役が内部当選役として決定された遊技で、押し順 A が報知され、疑似 J A C 中カウンタが 1 減算される。以降、疑似 J A C 中カウンタが 0 となるまで、押し順 8 枚役の当選時に、遊技者にとって最もメダルの払出が多くなる（有利な）押し順（押し順 A）が報知される。すなわち、1 回の疑似 J A C I N について、5 回分のメダルが増加する遊技が行えることとなる。

【0262】

そして、2 回の疑似 J A C I N が終了すると、チャレンジカウンタに 10 がセットされる。このチャレンジカウンタは、一遊技毎に減算される。このチャレンジカウンタが 1 以上である場合には、押し順リプレイ又は押し順 3 枚役が内部当選役として決定された遊技で、押し順 A 及び押し順 B の一部が報知される。例えば、後述の押し順リプレイ 1 の当選時に、「? - 1 - ?」の報知が行われる。このとき、遊技者が、ストップボタン 77 L, 77 C, 77 R を「中左右」の順序で操作した場合には、チャレンジ成功となり、チャレンジカウンタの減算が停止するとともに、前述した疑似 J A C 中カウンタに 5 がセットされ、5 回分のメダルが増加する遊技が行えることとなる。一方、遊技者が、ストップボタン 77 L, 77 C, 77 R を「中右左」の順序で操作した場合には、チャレンジ失敗となり、チャレンジカウンタの減算が停止せず、5 回分のメダルが増加する遊技が行えない。

【0263】

その後、主制御部 301 b は、疑似 J A C I N カウンタ、疑似 J A C 中カウンタ、チャレンジカウンタの 3 種類のカウンタのいずれもが 0 となった場合に、移行条件 F が成立したとして、演出遊技状態を「疑似ボーナス」から「通常」、「A T 準備中疑似ボーナス」から「A T 準備」、又は「A T 中疑似ボーナス」から「A T」に移行させる制御を行うこととしてもよい。

【0264】

<パチスロ機 3 b の押し順役と押し順>

図 25 は、パチスロ機 3 b における押し順役と押し順との対応関係の例を示す図である。本実施形態におけるパチスロ機 3 b には、図 25 に示すように、押し順役として、押し順リプレイ、押し順 3 枚役及び押し順 8 枚役が設けられているものとする。なお、押し順 3 枚役と押し順 8 枚役について、遊技者にとって最もメダルの払出が多くなる場合の払出枚数は適宜設定することができる。特に、押し順 8 枚役については、3 枚を超え、15 枚以下である払出枚数のうち、出玉率を考慮しつつ、設定されることが望ましい。

【0265】

また、図 25 に示すように、押し順は、前述した左ストップボタン 77 L、中ストップボタン 77 C、右ストップボタン 77 R、に対して停止操作がなされる順序をいい、「左中右」は、最初の停止操作（第 1 停止操作）が左ストップボタン 77 L に対してなされ、次の停止操作（第 2 停止操作）が中ストップボタン 77 C に対してなされ、最後の停止操作（第 3 停止操作）が右ストップボタン 77 R に対してなされることを表すものである。同様に、「左右中」は、第 1 停止操作が左ストップボタン 77 L に対してなされ、第 2 停止操作が右ストップボタン 77 R に対してなされ、第 3 停止操作が中ストップボタン 77 C に対してなされることを表すものであり、「中左右」は、第 1 停止操作が中ストップボタン 77 C に対してなされ、第 2 停止操作が左ストップボタン 77 L に対してなされ、第 3 停止操作が右ストップボタン 77 R に対してなされることを表すものであり、「中右左」は、第 1 停止操作が中ストップボタン 77 C に対してなされ、第 2 停止操作が右ストップボタン 77 R に対してなされ、第 3 停止操作が左ストップボタン 77 L に対してなされることを表すものであり、「右左中」は、第 1 停止操作が右ストップボタン 77 R に対してなされ、第 2 停止操作が左ストップボタン 77 L に対してなされ、第 3 停止操作が中ストップボタン 77 C に対してなされることを表すものであり、「右中左」は、第 1 停止操作が右ストップボタン 77 R に対してなされ、第 2 停止操作が中ストップボタン 77 C に対してなされ、第 3 停止操作が左ストップボタン 77 L に対してなされることを表すもの

である。なお、これら6種類の押し順（6択）のうち、所定の押し順については、前述した演出遊技状態の移行の説明の便宜上、押し順A～Dの符号を付している。また、押し順の択数については、適宜設定することができる。例えば、ストップボタンの操作順序のみに着目すれば、1種類の押し順（押し順不問）～6種類の押し順（6択）を選択的に設定することができる。

【0266】

また、図25に示すように、押し順リプレイには、押し順リプレイ1、押し順リプレイ2、押し順リプレイ3、押し順リプレイ4、押し順リプレイ5、押し順リプレイ6、押し順リプレイ7及び押し順リプレイ8があり、それぞれ異なる内部当選役として決定される。押し順リプレイ1～8は、複数の当選フラグが成立する内部当選役であって、かつ、成立する当選フラグの組合せが各々異なる内部当選役である。このように構成することにより、前述したリール停止初期設定処理や停止制御処理において、異なる停止制御情報が設定されるようになっている。そして、異なる停止制御情報が設定されることにより、同一の押し順で停止操作がなされた場合であっても、異なる図柄の組合せが表示されることを可能としている。例えば、押し順リプレイ1と押し順リプレイ3とは、「右左中」で停止操作がなされた（押し順Cの）場合には、同一の停止制御が行われ、同一グループの図柄の組合せが表示されるが、「中左右」で停止操作がなされた場合には、（押し順Bと押し順Aとで）異なる停止制御が行われ、異なるグループの図柄の組合せが表示されることとなる。

【0267】

また、図25に示すように、押し順3枚役には、押し順3枚役1、押し順3枚役2、押し順3枚役3及び押し順3枚役4があり、それぞれ異なる内部当選役として決定される。押し順3枚役1～4は、複数の当選フラグが成立する内部当選役であって、かつ、成立する当選フラグの組合せが各々異なる内部当選役である。前述したように、これらの内部当選役については、異なる停止制御情報が設定されるようになっている。例えば、押し順3枚役1～4のいずれかが内部当選役として決定された場合には、図25に示すとおり、押し順Bで停止操作がなされたときは、入賞によりメダル3枚の払出が行われる図柄の組合せが停止することとなるが、その他の押し順で停止操作がなされたときは、入賞によりメダル1枚の払出が行われる図柄の組合せが停止するか、あるいはハズレの（いずれの利益も付与されることがない）図柄の組合せが停止することとなる。すなわち、押し順3枚役1～4のいずれかが内部当選役として決定された場合には、押し順Bが遊技者にとって有利となる停止操作の手順となる。

【0268】

また、図25に示すように、押し順8枚役には、押し順8枚役1、押し順8枚役2、押し順8枚役3及び押し順8枚役4があり、それぞれ異なる内部当選役として決定される。押し順8枚役1～4は、複数の当選フラグが成立する内部当選役であって、かつ、成立する当選フラグの組合せが各々異なる内部当選役である。前述したように、これらの内部当選役については、異なる停止制御情報が設定されるようになっている。例えば、押し順8枚役1～4のいずれかが内部当選役として決定された場合には、図25に示すとおり、押し順Aで停止操作がなされたときは、入賞によりメダル8枚の払出が行われる図柄の組合せが停止することとなるが、その他の押し順で停止操作がなされたときは、入賞によりメダル1枚の払出が行われる図柄の組合せが停止するか、あるいはハズレの（いずれの利益も付与されることがない）図柄の組合せが停止することとなる。すなわち、押し順8枚役1～4のいずれかが内部当選役として決定された場合には、押し順Aが遊技者にとって有利となる停止操作の手順となる。

【0269】

次に、図26～図28を参照して、各台表示機4の制御について説明する。図26は、各台表示機4により行われる受信情報チェック処理の概要を示すフローチャートであり、具体的には、パチスロ機3bの外部端子板308bから入力される各種の信号に基づいて、制御部400により行われる制御の一例を示すものである。

【0270】

<各台表示機4の制御による受信情報チェック処理>

まず、制御部400は、疑似ボーナス情報受信中であるか否かを判断する（ステップS4001）。具体的には、「外部信号1」が出力されており、この「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」を受信しているか否かを判断する。なお、「外部信号1」は、後述するように、疑似ボーナスが開始される遊技の前回遊技における全てのリールが停止した後から出力が開始され、その出力が疑似ボーナス終了まで継続することとなる。すなわち、「外部信号1」は、前述した移行条件Aが成立したことに基づいて、より具体的には、疑似ボーナスへの移行抽選に当選した場合に、押し順リプレイが内部当選役として決定された遊技で、押し順Cが報知され、遊技者がその報知された押し順にしたがって押し順リプレイを入賞させ、演出遊技状態が「通常」から「疑似ボーナス」に移行したことに基づいて、その出力が開始されることとなる。

【0271】

制御部400は、疑似ボーナス情報受信中であると判断した場合には（YES）、図27の説明において後述する疑似ボーナス中処理（ステップS4002）を実行し、ステップS4015の処理に移る。

【0272】

一方、制御部400は、疑似ボーナス情報受信中でないと判断した場合には（NO）、次に、疑似ボーナス情報がオンになったか否かを判断する（ステップS4003）。具体的には、前回の受信情報チェック処理では、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオンとなっていなかったが、今回の受信情報チェック処理においては、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオンとなっているか否かを判断する。

【0273】

制御部400は、疑似ボーナス情報がオンになったと判断した場合には（YES）、復電判定処理（ステップS4004）を実行する。この復電判定処理では、パチスロ機3bの電源が何らかの要因で一度オフとなり、再度電源が投入され、前述した図20のステップS3110の処理により電断前の状態に復帰したことに基づいて、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」が再度オンとなったか否かを判定する。具体的には、図28の説明において後述する電断時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理（ステップS4204）が実行されたか否かを判定する。すなわち、この復電判定処理では、後述する疑似ボーナス情報オフ時処理（図28参照）において、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定されている場合には、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオンとなったときに、パチスロ機3bの電源が一度オフとなり、再度オンとなったとして、復電時であると判定する。一方、図28の説明において後述する疑似ボーナス情報オフ時処理において、疑似ボーナスが正常に終了したと判定されている場合には、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオンとなったときに、前述した移行条件Aが成立したことに基づいて、疑似ボーナスが開始されたとして、復電時でないと判定することとしている。

【0274】

制御部400は、復電判定処理の結果、復電時であると判定した場合には（ステップS4005の判断結果がYES）、復電時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理（ステップS4006）を実行する。この復電時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理では、図28の説明において後述する電断時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理の処理結果に基づいて、疑似ボーナス連動演出データを所定の態様で復帰させる。なお、電断時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理及び復電時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理による復帰の態様については後述する。続いて、制御部400は、異常4情報の出力中であれば、この異常4情報の出力をオフにして（ステップS4007）、ステップS4015の処理に移る。

【0275】

一方、制御部400は、復電判定処理の結果、復電時でないと判定した場合には（ステップS4005の判断結果がNO）、BB回数カウンタを1加算する（ステップS400

8)。このRB回数カウンタが1加算されることにより、前述した液晶表示部405に通常表示されているその日の大当たり回数のうち、疑似ボーナスの大当たり回数を示すデータが更新（加算）される。続いて、制御部400は、疑似ボーナス開始時演出データをセットする（ステップS4009）。この疑似ボーナス開始時演出データは、パチスロ機3bで特定遊技状態（疑似ボーナス）が開始されることを示す特定遊技状態開始報知を実行するための演出データである。続いて、制御部400は、疑似ボーナスゲーム数として30をセットする（ステップS4010）。このように、疑似ボーナスゲーム数に30がセットされることにより、パチスロ機3bにおいて疑似ボーナス中であるか否かを、各台表示機4側でも独自に判定可能な指標の一つとすることができる。ステップ4010の処理が終了すると、ステップS4015の処理に移る。

10

【0276】

制御部400は、ステップS4003の判断において、疑似ボーナス情報がオンになっていないと判断した場合には（NO）、次に、AT情報の受信時であるか否かを判断する（ステップS4011）。具体的には、「外部信号2」が出力され、この「外部信号2」に基づく「AT情報」を受信したか否かを判断する。なお、「外部信号2」は、前述した押し順カウンタが1から2へ加算された遊技の次回遊技において、開始操作時からその遊技終了時まで出力される。すなわち、「外部信号2」は、前述した移行条件Cが成立したことに基づいて、より具体的には、演出遊技状態が「AT準備」である場合に、押し順リプレイ又は押し順3枚役が内部当選役として決定された遊技で、押し順A又はBが報知され、遊技者がその報知された押し順にしたがって押し順リプレイ又は押し順3枚役を入賞させ、演出遊技状態が「AT準備」から「AT」に移行したことに基づいて、その出力が開始されることとなる。

20

【0277】

制御部400は、AT情報の受信時であると判断した場合には（YES）、RB回数カウンタを1加算する（ステップS4012）。このRB回数カウンタが1加算されることにより、前述した液晶表示部405に通常表示されているその日の大当たり回数のうち、ATの大当たり回数を示すデータが更新（加算）される。ステップ4012の処理が終了すると、ステップS4015の処理に移る。

【0278】

一方、制御部400は、AT情報の受信時でないと判断した場合には（NO）、次に、疑似ボーナス情報がオフになったか否かを判断する（ステップS4013）。具体的には、前回の受信情報チェック処理では、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオンとなっていたが、今回の受信情報チェック処理においては、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオフとなっているか否かを判断する。

30

【0279】

制御部400は、疑似ボーナス情報がオフになったと判断した場合には（YES）、図28の説明において後述する疑似ボーナス情報オフ時処理（ステップS4014）を実行し、ステップS4015の処理に移る。一方、疑似ボーナス情報がオフになっていないと判断した場合には（NO）、ステップS4015の処理に移る。

【0280】

次に、制御部400は、その他制御処理（ステップS4015）を実行して、受信情報チェック処理を終了する。その他制御処理においては、例えば、「メダル投入信号」に基づく「IN情報」を受信したことに基づいて、遊技回数カウンタを1加算する。この遊技回数カウンタが1加算されることにより、前述した液晶表示部405に通常表示されているその日の遊技回数を示すデータが更新（加算）される。なお、「メダル投入信号」は、開始操作時（すなわち、遊技者によるスタートレバー76への操作時）に、投入されたメダルの枚数に応じた回数（例えば、投入枚数が3枚であれば、3回分）だけ出力される。したがって、「メダル投入信号」に基づく「IN情報」は、各台表示機4において、投入されたメダルの枚数を認識可能とする情報であるとともに、開始操作時を認識可能とする情報でもある。

40

50

【0281】

また、制御部400は、その他制御処理において、例えば、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」の受信を開始したことに基づいて、すなわち、パチスロ機3bにおいてエラーが発生したと判定したことに基づいて、他の表示用データ、又は演出データの一部若しくは全部に優先して、エラー表示用データをセットする。なお、「セキュリティー信号」は、その出力要因となったエラー（異常）が発生してから、そのエラー（異常）が解除されるまで出力が継続することとなる。また、エラー表示用データは、前述した液晶表示部405により、異常が発生したことを示す表示機側異常報知を行うためのデータであるが、これに限られるものではなく、例えば、エラー表示用データを用いて、前述したランプ406における発光態様、及びスピーカ407における出音態様によっても異常が発生したことを示す表示機側異常報知を行うこととしてもよい。さらには、これらの一部のみを用いて表示機側異常報知を行うこととしてもよい。また、制御部400は、その他制御処理において、例えば、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」の受信を終了したことに基づいて、すなわち、パチスロ機3bにおいてエラーが解除されたと判定したことに基づいて、エラー表示用データをクリアする。

10

【0282】

＜各台表示機4の制御による疑似ボーナス中処理＞

図27は、各台表示機4により行われる疑似ボーナス中処理の概要を示すフローチャートである。

【0283】

20

まず、制御部400は、IN情報の受信時であるか否かを判断する（ステップS4101）。具体的には、「メダル投入信号」が出力され、この「メダル投入信号」に基づく「IN情報」を受信したか否かを判断する。制御部400は、IN情報の受信時であると判断した場合には（YES）、疑似ボーナスゲーム数を1減算する（ステップS4102）。

【0284】

次に、制御部400は、最初のIN情報の受信時であるか否かを判断する（ステップS4103）。具体的には、「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオンとなっから、最初の「メダル投入信号」に基づく「IN情報」であるか否か、すなわち、疑似ボーナスの開始から最初の遊技における開始操作であるか否かを判断する。

30

【0285】

制御部400は、最初のIN情報の受信時であると判断した場合には（YES）、疑似ボーナス連動演出データをセットし（ステップS4104）、疑似ボーナス中処理を終了する。一方、最初のIN情報の受信時でないと判断した場合にも（NO）、疑似ボーナス中処理を終了する。なお、疑似ボーナス連動演出データは、前述した液晶表示部405の表示内容、前述したランプ406における発光態様、及びスピーカ407における出音態様のうち、少なくとも一以上を用いて、後述する疑似ボーナス中専用演出データに基づいてパチスロ機3bにより行われる、液晶表示装置70、スピーカ80L、80R及び各種ランプを用いた一連の演出態様からなる疑似ボーナス中報知に連動する、連動報知を行うための演出データである。

40

【0286】

制御部400は、ステップS4101の判断において、IN情報の受信時でないと判断した場合には（NO）、次に、エラー情報がオンになったか否かを判断する（ステップS4105）。具体的には、前回の疑似ボーナス中処理では、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」がオンとなっていなかったが、今回の疑似ボーナス中処理においては、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」がオンとなっているか否かを判断する。

【0287】

制御部400は、エラー情報がオンになったと判断した場合には（YES）、エラー時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理（ステップS4106）を実行し、疑似ボーナス中

50

処理を終了する。このエラー時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理は、後述する疑似ボーナス中専用演出データに基づいてパチスロ機 3 b により行われる一連の演出態様からなる疑似ボーナス中報知が、エラー（異常）の発生により停止した場合に、その停止した態様に連動するように、各台表示機 4 により実行されている、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報知についても、同様の態様により停止させるための処理である。

【0288】

一方、制御部 400 は、エラー情報がオンになっていないと判断した場合には（NO）、次に、エラー情報がオフになったか否かを判断する（ステップ S 4107）。具体的には、前回の疑似ボーナス中処理では、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」がオンとなっていたが、今回の疑似ボーナス中処理においては、「セキュリティー信号」に

10

【0289】

制御部 400 は、エラー情報がオフになったと判断した場合には（YES）、エラー時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理（ステップ S 4108）を実行し、疑似ボーナス中処理を終了する。一方、エラー情報がオフになっていないと判断した場合にも（NO）、疑似ボーナス中処理を終了する。このエラー時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理では、前述したエラー時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理の処理結果に基づいて、疑似ボーナス連動演出データを所定の態様で復帰させる。なお、エラー時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理及びエラー時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理による復帰の態様については後述する。

20

【0290】

＜各台表示機 4 の制御による疑似ボーナス情報オフ時処理＞

図 28 は、各台表示機 4 により行われる疑似ボーナス情報オフ時処理の概要を示すフローチャートである。

【0291】

まず、制御部 400 は、エラー情報も同時にオフになった否かを判断する（ステップ S 4201）。具体的には、「外部信号 1」に基づく「疑似ボーナス情報」を受信しており、かつ、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」も受信している場合に、その両方が同時にオフとなったか否かを判断する。前述したように、パチスロ機 3 b においては、フロントドア 61b を開放状態にしなければ、電源装置 84 を操作することができないため、疑似ボーナス中に、通常の動作により電源がオフとなる場合には、フロントドア 61b が開放状態であることを示すドア開放エラーに伴う「セキュリティー信号」、及び「外部信号 1」が出力されている状態から、これらの信号が同時にオフとなる。したがって、これらの信号が同時にオフとなった場合には、制御部 400 は、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定するが、不正に電源がオフにされたとは見做さず、後述する異常 4 情報は出力しないこととしている。

30

【0292】

制御部 400 は、エラー情報も同時にオフになったと判断した場合には（YES）、ステップ S 4204 の処理に移る。一方、エラー情報も同時にオフになっていないと判断した場合には（NO）、次に、疑似ボーナスゲーム数は 0 以下か否かを判断する（ステップ S 4202）。すなわち、パチスロ機 3 b における疑似ボーナスが正常に終了したことに伴って、「外部信号 1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオフになったか否かを判断する。

40

【0293】

制御部 400 は、疑似ボーナスゲーム数は 0 以下でないと判断した場合には（NO）、異常 4 情報の出力をオンにする（ステップ S 4203）。この異常 4 情報は、不正に電源がオフにされた可能性をサーバ装置 2 において認識可能とさせるための特殊情報である。すなわち、ステップ S 4201 の判断結果が NO であり、ステップ S 4202 の判断結果も NO である場合には、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定し、さらに、不正に電源がオフにされたと見做して、特殊情報である異常 4 情報を出力することとしている。

50

具体的には、フロントドア 6 1 b を開放状態にしていなくてもかかわらず（すなわち、前述したドア開放エラーに伴う「セキュリティー信号」が出力されていないにもかかわらず）、「外部信号 1」の出力がオフとなった場合であって、疑似ボーナスゲーム数が 0 以下でない場合（すなわち、各台表示機 4 において疑似ボーナス中であると認識していた場合）には、停電等の他の要因も考えられるものの、一律に不正に電源がオフされたと見做し、その旨を示す異常 4 情報を出力することとしている。

【0294】

このように構成することで、疑似ボーナスが正常に終了したか否かの判定結果を利用して、不正に電源がオフにされた可能性を外部に出力することができるため、簡易な構成により、早期に不正行為を発見することができる。

10

【0295】

続いて、制御部 400 は、電断時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理（ステップ S 4 204）を実行し、疑似ボーナス情報オフ時処理を終了する。この電断時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理は、後述する疑似ボーナス中専用演出データに基づいてパチスロ機 3 b により行われる一連の演出態様からなる疑似ボーナス中報知が、電源がオフとなることにより停止した場合に、その停止した態様に連動するように、各台表示機 4 により実行されている、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報知についても、同様の態様により停止させるための処理である。

【0296】

制御部 400 は、ステップ S 4 202 の判断において、疑似ボーナスゲーム数は 0 以下であると判断した場合には（YES）、疑似ボーナス連動演出データをクリアし、疑似ボーナス終了時演出データをセットする（ステップ S 4 205）。すなわち、パチスロ機 3 b における疑似ボーナスが正常に終了したことに伴って、連動報知を終了させる。

20

【0297】

なお、この疑似ボーナス情報オフ時処理においては、ステップ S 4 201 の判断結果が NO であり、ステップ S 4 202 の判断結果も NO である場合には、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定し、さらに、不正に電源がオフにされたと見做すこととしているが、これに限られず、例えば、ステップ S 4 201 の判断結果、又はステップ S 4 202 の判断結果が NO である場合に、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定し、さらに、不正に電源がオフにされたと見做すこととしてもよい。

30

【0298】

このように、疑似ボーナスが正常に終了したか否かの判定において、各台表示機 4 が、「外部信号 1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオフとなったときの、他の情報の受信状態（例えば、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」も同時にオフとなったか否か）に基づいて、を判定することで、疑似ボーナスが正常に終了したか否かを判定することで、遊技機 3 による演出と各台表示機 4 による演出の連動性を担保し得ることに加え、不正に電源がオフにされた可能性を高い精度で認識することができる。

【0299】

また、このように、疑似ボーナスが正常に終了したか否かの判定において、各台表示機 4 が、疑似ボーナスゲーム数を独自に管理し、この疑似ボーナスゲーム数に基づいて、疑似ボーナスが正常に終了したか否かを判定することで、遊技機 3 による演出と各台表示機 4 による演出の連動性を担保し得ることに加え、不正に電源がオフにされた可能性を高い精度で認識することができる。

40

【0300】

また、ステップ S 4 203 の処理において、異常 4 情報をサーバ装置 2 に出力することとしているが、これに替えて、あるいはこれとともに、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定し、さらに、不正に電源がオフにされたと見做すことを示す特殊報知を、前述した液晶表示部 405 の表示内容、前述したランプ 406 における発光態様、及びスピーカ 407 における出音態様のうち、少なくとも一以上を用いて行うこととしてもよい。例えば、ステップ S 4 203 の処理により、異常 4 情報をオンにしてから、図 26 のステッ

50

プ４００３の処理により、「外部信号１」に基づく「疑似ボーナス情報」が再度オンになったと判断され、図２６のステップ４００７の処理により、異常４情報をオフにするまで、液晶表示部４０５において、「疑似ボーナスが正常に終了していません。」や「不正に電源がオフされた可能性があります。」等の表示を行うこととしてもよい。

【０３０１】

このように構成することで、疑似ボーナスが正常に終了したか否かの判定結果を利用して、不正に電源がオフにされた可能性を報知することができるため、簡易な構成により、早期に不正行為を発見することができる。

【０３０２】

＜エラー発生→解除時の疑似ボーナス連動演出データの復帰の態様＞

10

本発明に係る各台表示機４では、前述したエラー時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理（図２７のステップＳ４１０７）及びエラー時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理（図２７のステップＳ４１０８）を行うことにより、パチスロ機３ｂにおいて、疑似ボーナス中にエラーが発生した場合であっても、各台表示機４における連動報知の連動性が担保されることとなる。以下に、パチスロ機３ｂにおける疑似ボーナス中専用演出データの復帰の態様に応じた、各台表示機４における連動報知の復帰の態様を示す。

【０３０３】

（第１の復帰の態様）

第１の復帰の態様は、パチスロ機３ｂにおいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）に、エラーが発生した場合、疑似ボーナス中報知の実行を停止して、エラー中専用報知データに基づく異常報知を実行し、その後、エラーが解除された場合、異常報知の実行を終了して、疑似ボーナス中報知の実行を停止した箇所から再開する仕様が採用されているときの態様である。

20

【０３０４】

各台表示機４の制御部４００は、パチスロ機３ｂにおいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）は、その疑似ボーナス中報知における一連の演出態様に連動する連動報知を、疑似ボーナス連動演出データに基づいて実行する。

【０３０５】

30

また、各台表示機４の制御部４００は、パチスロ機３ｂにおいて、エラーが発生した場合、連動報知の実行を停止して、エラー表示用データに基づく表示機側異常報知を実行する。その後、パチスロ機３ｂにおいて、エラーが解除された場合、表示機側異常報知の実行を終了して、連動報知の実行を停止した箇所から再開するように制御する。

【０３０６】

（第２の復帰の態様）

第２の復帰の態様は、パチスロ機３ｂにおいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）に、エラーが発生した場合、（疑似ボーナス中専用演出データの進行は停止させないが）エラー中専用報知データに基づく異常報知を優先的に実行し、その後、エラーが解除された場合、異常報知の実行を終了して、疑似ボーナス中報知の実行を（疑似ボーナス中専用演出データを進行させた箇所から）再開する仕様が採用されているときの態様である。

40

【０３０７】

各台表示機４の制御部４００は、パチスロ機３ｂにおいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）は、その疑似ボーナス中報知における一連の演出態様に連動する連動報知を、疑似ボーナス連動演出データに基づいて実行する。

【０３０８】

また、各台表示機４の制御部４００は、パチスロ機３ｂにおいて、エラーが発生した場合、（疑似ボーナス連動演出データの進行は停止させないが）エラー表示用データに基づ

50

く表示機側異常報知を優先的に実行する。その後、パチスロ機 3 b において、エラーが解除された場合、表示機側異常報知の実行を終了して、連動報知の実行を（疑似ボーナス連動演出データを進行させた箇所から）再開するように制御する。

【0309】

（第 3 の復帰の態様）

第 3 の復帰の態様は、パチスロ機 3 b において、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）に、エラーが発生した場合、疑似ボーナス中報知の実行を停止して、エラー中専用報知データに基づく異常報知を実行し、その後、エラーが解除された場合、異常報知の実行を終了して、疑似ボーナス中報知の実行を最初から再開する仕様が採用されているときの態様である。

10

【0310】

各台表示機 4 の制御部 400 は、パチスロ機 3 b において、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）は、その疑似ボーナス中報知における一連の演出態様に連動する連動報知を、疑似ボーナス連動演出データに基づいて実行する。

【0311】

また、各台表示機 4 の制御部 400 は、パチスロ機 3 b において、エラーが発生した場合、連動報知の実行を停止して、エラー表示用データに基づく表示機側異常報知を実行する。その後、パチスロ機 3 b において、エラーが解除された場合、表示機側異常報知の実行を終了して、連動報知の実行を最初から再開するように制御する。

20

【0312】

本発明に係る各台表示機 4 においては、上記の第 1～第 3 の復帰の態様のいずれか、又はいずれをも採用することができる。すなわち、各台表示機 4 が接続される遊技機 3（本例では、パチスロ機 3 b）の仕様に応じて、例えば、各台表示機 4 の ROM 402 を交換するだけで、上記の第 1～第 3 の復帰の態様のいずれの場合であっても、遊技機 3 による演出（例えば、疑似ボーナス中報知）と各台表示機 4 による演出（例えば、連動報知）を連動させることができる。また、遊技機 3 側で何らかの異常（例えば、「セキュリティ信号」の出力）が生じた場合であっても、遊技機 3 による演出と各台表示機 4 による演出の連動性を担保することができる。なお、仕様変更の態様は上記に限られるものではなく、例えば、各台表示機 4 の ROM 402 が RWM 402 a（あるいは RAM 402 b）としても機能する場合には、サーバ装置 2 との LAN 接続を利用して、疑似ボーナス連動演出データ及び必要な制御プログラムを、各台表示機 4 側で当該 RWM 402 a（あるいは RAM 402 b）にダウンロード（受信）することとしてもよいし、サーバ装置 2（より具体的には、表示機管理装置 230）が、これらを当該 RWM 402 a（あるいは RAM 402 b）にアップロード（送信）することとしてもよい。

30

【0313】

＜電断→復電時の疑似ボーナス連動演出データの復帰の態様＞

本発明に係る各台表示機 4 では、前述した電断時疑似ボーナス連動演出データ記憶処理（図 28 のステップ S4204）及び復電時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理（図 26 のステップ S4006）を行うことにより、パチスロ機 3 b において、疑似ボーナス中に電断が発生し、その後、復電して正常に復帰した場合であっても、各台表示機 4 における連動報知の連動性が担保されることとなる。以下に、パチスロ機 3 b における疑似ボーナス中専用演出データの復帰の態様に応じた、各台表示機 4 における連動報知の復帰の態様を示す。

40

【0314】

（第 1 の復帰の態様）

第 1 の復帰の態様は、パチスロ機 3 b において、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）に、電断が発生した場合、疑似ボーナス中報知の実行が停止され、その後、復電して正常に復帰した場合、疑似ボーナス中報知の実行を停止された箇所から再開する仕様が採用されているとき

50

の態様である。

【0315】

各台表示機4の制御部400は、パチスロ機3bにおいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）は、その疑似ボーナス中報知における一連の演出態様に連動する連動報知を、疑似ボーナス連動演出データに基づいて実行する。

【0316】

また、各台表示機4の制御部400は、パチスロ機3bにおいて、電断が発生した場合、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定し、連動報知の実行を停止する。その後、パチスロ機3bにおいて、復電して正常に復帰した場合、連動報知の実行を停止した箇所から再開するように制御する。

10

【0317】

（第2の復帰の態様）

第2の復帰の態様は、パチスロ機3bにおいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）に、電断が発生した場合、疑似ボーナス中報知の実行が停止され、その後、復電して正常に復帰した場合、疑似ボーナス中報知の実行を最初から再開する仕様が採用されているときの態様である。

【0318】

各台表示機4の制御部400は、パチスロ機3bにおいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知が実行されているとき（すなわち、疑似ボーナス中）は、その疑似ボーナス中報知における一連の演出態様に連動する連動報知を、疑似ボーナス連動演出データに基づいて実行する。

20

【0319】

また、各台表示機4の制御部400は、パチスロ機3bにおいて、電断が発生した場合、疑似ボーナスが正常に終了していないと判定し、連動報知の実行を停止する。その後、パチスロ機3bにおいて、復電して正常に復帰した場合、連動報知の実行を最初から再開するように制御する。

【0320】

本発明に係る各台表示機4においては、上記の第1及び第2の復帰の態様のいずれか、又はいずれをも採用することができる。すなわち、各台表示機4が接続される遊技機3（本例では、パチスロ機3b）の仕様に応じて、例えば、各台表示機4のROM402を交換するだけで、上記の第1及び第2の復帰の態様のいずれの場合であっても、遊技機3による演出（例えば、疑似ボーナス中報知）と各台表示機4による演出（例えば、連動報知）を連動させることができる。また、遊技機3側で、特定遊技状態中に電断が発生した場合に、各台表示機4側で、特定遊技状態が正常に終了したか否かを判定し、特定遊技状態が正常に終了していないと判定した場合には、その後、遊技機3側で、復電して正常に復帰した場合に、遊技機3側の特定遊技状態中報知の復帰の態様に応じて、連動報知も復帰させるように構成したことで、さらに遊技機3による演出と各台表示機4による演出の連動性を担保することができる。なお、仕様変更の態様は上記に限られるものではなく、例えば、各台表示機4のROM402がRWM402a（あるいはRAM402b）としても機能する場合には、サーバ装置2とのLAN接続を利用して、疑似ボーナス連動演出データ及び必要な制御プログラムを、各台表示機4側で当該RWM402a（あるいはRAM402b）にダウンロード（受信）することとしてもよいし、サーバ装置2（より具体的には、表示機管理装置230）が、これらを当該RWM402a（あるいはRAM402b）にアップロード（送信）することとしてもよい。

30

40

【0321】

次に、図29～図31を参照して、パチスロ機3bによる制御と各台表示機4による制御の連動性について説明する。ここで、パチスロ機3bによる制御には、主制御部301bが行う遊技の進行に係る制御と、主制御部301bから送信された各種のコマンドに基

50

づいて、副制御部 3 0 2 b が行う遊技機側の演出に係る制御とがあり、各台表示機 4 による制御には、パチスロ機 3 b の主制御部 3 0 1 b から出力される各種の信号に基づいて、制御部 4 0 0 が行う表示機側の演出に係る制御がある。

【0322】

図 2 9 は、パチスロ機 3 b により疑似ボーナスが開始される場合の、パチスロ機 3 b 及び各台表示機 4 の制御の概要を示すタイミングチャートである。なお、図 2 9 において、上方の横方向に記した矢線は、制御部 4 0 0 の制御の進行を示したものであり、中央の横方向に記した矢線は、主制御部 3 0 1 b の制御の進行を示したものであり、下方の横方向に記した矢線は、副制御部 3 0 2 b の制御の進行を示したものである。図 3 0 及び図 3 1 においても同様である。

10

【0323】

まず、前述したように、主制御部 3 0 1 b により、特定役が内部当選役として決定された場合、あるいは遊技開始時ロックの実行が決定された場合に、副制御部 3 0 2 b は、主制御部 3 0 1 b から送信されたスタートコマンドに基づいて、疑似ボーナスの移行抽選を実行する。そして、疑似ボーナスへの移行抽選に当選した場合であって、主制御部 3 0 1 b により、押し順リプレイが内部当選役として決定された場合に、副制御部 3 0 2 b は、主制御部 3 0 1 b から送信されたスタートコマンドに基づいて、押し順 C の報知を実行する。

【0324】

その後、主制御部 3 0 1 b により、押し順リプレイが押し順 C で入賞したと判定されると、主制御部 3 0 1 b は、副制御部 3 0 2 b へ入賞作動コマンドを送信するとともに、疑似ボーナス開始時の遊技終了時ロック（約 1 6 s e c）を実行する。この場合、副制御部 3 0 2 b は、主制御部 3 0 1 b から送信された入賞作動コマンドに基づいて、疑似ボーナス開始時専用演出データをセットし、疑似ボーナス開始時の遊技終了時ロックに同期するように、疑似ボーナス開始時専用演出データに基づく疑似ボーナス開始時報知を実行する。疑似ボーナス開始時専用演出データは、次回遊技から疑似ボーナスが開始されることを報知するための演出データであって、例えば、液晶表示装置 7 0 による映像の表示、スピーカ 8 0 L, 8 0 R による効果音の出力、各種ランプによる専用点灯パターンでの発光を行うための演出データである。

20

【0325】

また、主制御部 3 0 1 b により、押し順リプレイが押し順 C で入賞したと判定されると、主制御部 3 0 1 b は、所定期間（約 4 . 7 s e c）経過後に、制御部 4 0 0 への「外部信号 1」の出力を開始する。この場合、制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 1 b からの「外部信号 1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオンとなったことに基づいて、疑似ボーナス開始時演出データをセットし、疑似ボーナス開始時の遊技終了時ロックの終了と略同時期に終了するように（約 1 0 . 5 s e c）、疑似ボーナス開始時演出データに基づく疑似ボーナス開始報知を実行する。疑似ボーナス開始時演出データは、次回遊技から疑似ボーナスが開始されることを報知するための演出データであって、例えば、液晶表示部 4 0 5 による映像の表示、ランプ 4 0 6 による専用点灯パターンでの発光、スピーカ 4 0 7 による効果音の出力を行うための演出データである。

30

【0326】

その後、主制御部 3 0 1 b により、次回遊技の開始操作が検出されると、主制御部 3 0 1 b は、副制御部 3 0 2 b へスタートコマンドを送信するとともに、制御部 4 0 0 へ「メダル投入信号」を出力する。この場合、副制御部 3 0 2 b は、主制御部 3 0 1 b から送信されたスタートコマンドに基づいて、疑似ボーナス中専用演出データをセットし、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知の実行を開始するとともに、疑似ボーナスが終了するまでの間、主制御部 3 0 1 b により、押し順役が内部当選役として決定された場合に、押し順の報知を実行する。また、この場合、制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 1 b からの「メダル投入信号」に基づく最初の「IN 情報」を受信したことに基づいて、疑似ボーナス連動演出データをセットし、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報

40

50

知の実行を開始する。

【0327】

(疑似ボーナス中報知と連動報知との対応関係)

ここで、疑似ボーナス中報知と連動報知との対応関係について説明する。疑似ボーナス中報知に係る疑似ボーナス中専用演出データは、疑似ボーナス中であることを一連の演出態様により報知するための演出データであって、例えば、液晶表示装置70による映像の表示、スピーカ80L, 80Rによる楽曲及び歌の出力、各種ランプによる専用点灯パターンでの発光を行うための演出データである。なお、スピーカ80L, 80Rにより出力される楽曲及び歌は、複数の曲を所定の順序で再生させて出力されるものであり、液晶表示装置70により表示される映像は、その楽曲や歌に合わせた映像が表示されるものとする。各種ランプの発光パターンも同様である。また、スピーカ80L, 80Rにより出力される楽曲及び歌は、一曲を繰り返しループ再生させて出力されるものであってもよく、この場合には、液晶表示装置70により表示される映像や各種ランプの発光パターンを、時間の経過とともに変化させることとしてもよい。すなわち、一連の演出態様とは、液晶表示装置70の表示内容、スピーカ80L, 80Rの出力態様、及び各種ランプの発光態様のうち、少なくとも一以上を用いて、疑似ボーナス中において連続的に実行される演出態様をいう。本実施形態においては、スピーカ80L, 80Rにより出力される楽曲及び歌を一例として説明する。

10

【0328】

連動報知に係る疑似ボーナス連動演出データは、疑似ボーナス中報知における一連の演出態様に連動する連動報知を実行するための演出データであって、例えば、液晶表示部405による歌詞の表示、ランプ406による専用点灯パターンでの発光、スピーカ407による擬音の出力を行うための演出データである。

20

【0329】

すなわち、疑似ボーナス中において、パチスロ機3bでは、楽曲及び歌がスピーカ80L, 80Rから出力され、各台表示機4では、その歌に連動するように、歌詞が液晶表示部405により表示され、また、その楽曲に連動するように、擬音がスピーカ407から出力される。加えて、例えば、その楽曲又は歌のテンポに連動するように、ランプ406を発光させる。

【0330】

このように、各台表示機4が、パチスロ機3bにおける疑似ボーナス中報知に連動する連動報知を実行することで、遊技機3による演出と各台表示機4による演出を、従来にない新規の態様で連動させることができるため、各台表示機に対する興趣を向上させることができる。

30

【0331】

なお、上記の連動の態様は、あくまでも一例を示したものであり、これに限られるものではない。例えば、前述した連動の態様のうち、その一部のみを行うこととしてもよい。また、例えば、疑似ボーナス中報知に係る疑似ボーナス中専用演出データが、パチスロ機3bの所定の領域(例えば、上部)にある複数のランプを点滅させることで、専用の発光パターンによる演出を連続的に実行させるデータであるとした場合、連動報知に係る疑似ボーナス連動演出データを、ランプ406を点滅させることで、その専用の発光パターンに連動する発光パターンによる演出を連続的に実行させるデータとして構成することとしてもよい。

40

【0332】

また、例えば、前述したように、疑似ボーナス中カウンタとして、疑似JACINカウンタ、疑似JAC中カウンタ、チャレンジカウンタの3種類のカウンタを用いることとした場合には、疑似ボーナス中報知に係る疑似ボーナス中専用演出データとして、疑似JAC中カウンタ、チャレンジカウンタが作動していないとき(すなわち、疑似JACIN待ちのとき)に、スピーカ80L, 80Rから第1の楽曲及び歌を出力させ、疑似JAC中カウンタが作動しているとき(すなわち、疑似JACIN中のとき)に、スピーカ80L

50

、80Rから第2の楽曲及び歌を出力させ、チャレンジカウンタが作動しているとき（すなわち、チャレンジ中のとき）に、スピーカ80L、80Rから第3の楽曲及び歌を出力させるデータとして構成する。そして、副制御部302bは、主制御部301bからのスタートコマンド、リール停止コマンド及び入賞作動コマンドに基づいて、これら第1～第3の楽曲及び歌を順次出力する。一方、連動報知に係る疑似ボーナス連動演出データは、これら第1～第3の楽曲及び歌に連動するように、歌詞が液晶表示部405により表示され、擬音がスピーカ407から出力され、ランプ406を発光させるデータとして構成する。ここで、疑似JACIN時に、主制御部301bが制御部400に対して、疑似JACINがされたことを示す「外部信号3」を出力することとすれば、制御部400は、疑似ボーナス中において、その「外部信号3」が入力されるまで、第1の楽曲及び歌に連動する連動報知を行い、その「外部信号3」が入力された後の、最初の「メダル投入信号」が入力されたときから、8枚の入賞があったことを示す「メダル払出信号」が5回入力されるまで、第2の楽曲及び歌に連動する連動報知を行い、この第2の楽曲及び歌に連動する連動報知が2回行われた後の、最初の「メダル投入信号」が入力されたときから、「外部信号1」がオフとなるまで、第3の楽曲及び歌に連動する連動報知を行うことが可能となる。

10

【0333】

パチスロ機3bによる制御と各台表示機4による制御の連動性の説明に戻る。図30は、パチスロ機3bにより疑似ボーナスが実行されている場合であって、エラーが発生した場合の、パチスロ機3b及び各台表示機4の制御の概要を示すタイミングチャートであり、図29に示したパチスロ機3b及び各台表示機4の制御に続く各制御を示すものである。

20

【0334】

まず、主制御部301bは、エラー要因が発生すると、副制御部302bへエラーが発生した旨を示すエラーコマンドを送信するとともに、制御部400へ「セキュリティー信号」の出力を開始する。この場合、副制御部302bは、主制御部301bから送信されたエラーコマンドに基づいて、エラー中専用報知データをセットするとともに、疑似ボーナス中専用演出データ再開用データを記憶する。疑似ボーナス中専用演出データ再開用データは、例えば、前述した第1の復帰の態様の場合、疑似ボーナス中専用演出データが停止した箇所を記憶するためのデータである。そして、副制御部302bは、発生したエラーが解除されるまで、エラー中専用報知データに基づく異常報知を実行する。また、この場合、制御部400は、主制御部301bからの「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」を受信したことに基づいて、エラー表示用データをセットするとともに、エラー時疑似ボーナス連動演出データ再開用データを記憶する。エラー時疑似ボーナス連動演出データ再開用データは、例えば、前述した第1の復帰の態様の場合、疑似ボーナス連動演出データが停止した箇所を記憶するためのデータである。そして、制御部400は、発生したエラーが解除されるまで、エラー表示用データに基づく表示機側異常報知を実行する。

30

【0335】

その後、主制御部301bは、エラーが解除（すなわち、エラー要因が除去）されると、副制御部302bへエラーが解除した旨を示すエラーコマンドを送信するとともに、制御部400への「セキュリティー信号」の出力をオフにする。この場合、副制御部302bは、主制御部301bから送信されたエラーコマンドに基づいて、エラー中専用報知データに基づく異常報知の実行を終了し、疑似ボーナス中専用演出データ再開用データに基づいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知の実行を再開する。例えば、前述した第1の復帰の態様の場合、疑似ボーナス中専用演出データが停止した箇所から再開させる。また、この場合、制御部400は、主制御部301bからの「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」がオフとなったことに基づいて、エラー表示用データに基づく表示機側異常報知の実行を終了し、エラー時疑似ボーナス連動演出データ再開用データに基づいて、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報知の実行を再開する。

40

50

。例えば、前述した第1の復帰の態様の場合、疑似ボーナス連動演出データが停止した箇所から再開させる。

【0336】

図31は、パチスロ機3bにより疑似ボーナスが終了される場合の、パチスロ機3b及び各台表示機4の制御の概要を示すタイミングチャートであり、図29、又は図30に示したパチスロ機3b及び各台表示機4の制御に続く各制御を示すものである。

【0337】

まず、主制御部301bは、疑似ボーナス終了ゲームの開始時に、そのゲームの終了時に疑似ボーナス終了時の遊技終了時ロックが行われる旨の情報を含むスタートコマンドを、副制御部302bへ送信する。その後、主制御部301bにより、そのゲームが終了したと判定されると、主制御部301bは、副制御部302bへ入賞作動コマンドを送信するとともに、疑似ボーナス終了時の遊技終了時ロックを実行する。また、主制御部301bは、制御部400への「外部信号1」の出力をオフにする。この場合、副制御部302bは、主制御部301bから送信された入賞作動コマンドに基づいて、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知の実行を終了し、疑似ボーナス終了時の遊技終了時ロックに同期するように、疑似ボーナス終了時専用演出データに基づく疑似ボーナス終了時報知を実行する。また、この場合、制御部400は、主制御部301bからの「外部信号1」に基づく「疑似ボーナス情報」がオフとなったことに基づいて、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報知の実行を終了し、疑似ボーナス終了時の遊技終了時ロックの終了と略同時期に終了するように、疑似ボーナス終了時演出データに基づく疑似ボーナス終了報知を実行する。

【0338】

〔各台表示機4の分散制御〕

次に、図32及び図33を参照して、各台表示機4の分散制御について説明する。図32は、各台表示機4の分散制御の構成例1を示す概念的なブロック図であり、具体的には、複数の各台表示機4の中で所定の各台表示機4に、表示主制御部400a及び表示副制御部400bを設けることとし、所定の各台表示機4以外の各台表示機4に、表示副制御部400bのみを設けることとした場合の構成例を示す図である。また、図33は、各台表示機4の分散制御の構成例2を示す概念的なブロック図であり、具体的には、遊技媒体取扱装置1に、表示主制御部400aを設けることとし、各台表示機4に、表示副制御部400bのみを設けることとした場合の構成例を示す図である。

【0339】

＜各台表示機4の分散制御の構成例1＞

図32には、その左側に、表示主制御部400a及び表示副制御部400bが設けられた所定の各台表示機4を示し、その右側に、表示副制御部400bのみが設けられた所定の各台表示機4以外の各台表示機4を示している。なお、図32では、説明の便宜上、2機の各台表示機4を一例として示しているが、これに限られるものではなく、2台を超える複数の各台表示機4を並列的に、あるいは直列的に設け、少なくとも所定の各台表示機4と所定の各台表示機4以外の各台表示機4とが各々通信可能に構成することも可能である。例えば、島単位毎に所定の各台表示機4を1台設置し、その島に設置されている所定の各台表示機4以外の各台表示機4（例えば、遊技機3が8台分で島構成されている場合には、残り7台の各台表示機4）の各々と直接的に通信可能に構成するか、隣接する一の所定の各台表示機4以外の各台表示機4が、他の所定の各台表示機4以外の各台表示機4を介して、所定の各台表示機4と間接的に通信可能に構成することとしてもよい。さらに、間接的に通信可能に構成することとした場合、他の所定の各台表示機4以外の各台表示機4に替えて、あるいはこれとともに、通信中継機器（例えば、通信用のレイヤースイッチや、アクセスポイント機能を有するルータ等）を用いることとしてもよい。また、前述した、島コントローラ8やHUB9に通信中継機能を持たせることとしてもよい。

【0340】

また、所定の各台表示機4における表示主制御部400aと所定の各台表示機4におけ

る表示副制御部 400b との通信方法、及び所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a と所定の各台表示機以外の各台表示機 4 における表示副制御部 400b との通信方法は、前述したように、ハーネスによる通信方法を採用することとしてもよく、有線 LAN による通信方法を採用することとしてもよい。また、無線 LAN による通信方法、その他の無線による通信方法を採用することとしてもよい。また、例えば、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a と所定の各台表示機 4 における表示副制御部 400b との通信方法と、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a と所定の各台表示機以外の各台表示機 4 における表示副制御部 400b との通信方法とで異なる通信方法を採用することとしてもよい。この場合、例えば、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a と所定の各台表示機 4 における表示副制御部 400b との通信方法として、ハーネスによる通信方法若しくは有線 LAN による通信方法を採用し、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a と所定の各台表示機以外の各台表示機 4 における表示副制御部 400b との通信方法として、無線 LAN による通信方法を採用することができる。また、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a と所定の各台表示機 4 における表示副制御部 400b とをオンボードで接続し、通信可能に構成することとしてもよい。

10

【0341】

図 32 に示す各台表示機 4 の分散制御の構成例 1 では、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a は、所定の各台表示機 4 における表示副制御部 400b が、外部（例えば、遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2 及び遊技機 3）からの情報を受信したこと、あるいは所定の各台表示機 4 における複数のボタン 902～908 が操作されたことに基づいて、所定の各台表示機 4 における表示副制御部 400b に対して表示制御に関する命令を与え（例えば、コマンドを送信し）、所定の各台表示機 4 における表示副制御部 400b は、その命令に従って、所定の各台表示機 4 における液晶表示部 405 の表示制御及び各構成部品の制御（例えば、ランプ 406 の発光制御やスピーカ 407 の出音制御）を行う。また、所定の各台表示機 4 における表示主制御部 400a は、所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における表示副制御部 400b が、外部（例えば、遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2、遊技機 3 及び所定の各台表示機 4）からの情報を受信したこと、あるいは所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における複数のボタン 902～908 が操作されたことに基づいて、所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における表示副制御部 400b に対して表示制御に関する命令を与え（例えば、コマンドを送信し）、所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における表示副制御部 400b は、その命令に従って、その所定の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における液晶表示部 405 の表示制御及び各構成部品の制御（例えば、ランプ 406 の発光制御やスピーカ 407 の出音制御）を行う。

20

30

【0342】

<各台表示機 4 の分散制御の構成例 2>

図 33 には、その左側に、表示主制御部 400a（制御部 100）が設けられた遊技媒体取扱装置 1 を示し、その右側に、表示副制御部 400b のみが設けられた各台表示機 4 を示している。なお、図 33 では、説明の便宜上、1 台の遊技媒体取扱装置 1 と、1 台の各台表示機 4 を一例として示しているが、これに限られるものではなく、1 台の遊技媒体取扱装置 1 に対して、複数の各台表示機 4 を並列的に、あるいは直列的に通信可能に設けられるように構成することも可能である。なお、図 33 には示していないが、遊技媒体取扱装置 1 の制御部 100 において、さらに、分散制御による制御を実行可能とすることとしてもよい。具体的には、制御部 100 を、遊技媒体取扱装置側主制御部（例えば、100a とする）と、遊技媒体取扱装置側副制御部（例えば、100b とする）とに分け、遊技媒体取扱装置側主制御部 100a が、遊技媒体取扱装置側副制御部 100b に対して表示制御に関する命令を与え（例えば、コマンドを送信し）、遊技媒体取扱装置側副制御部 100b は、その命令に従って、タッチパネル LCD 16 の表示制御及び各構成部品の制御（例えば、状態表示灯 13 の発光制御やスピーカ 108 の出音制御）を行うこととしてもよい。この場合には、遊技媒体取扱装置側主制御部 100a が、表示主制御部 400a を構成することとなる。

40

50

【0343】

また、遊技媒体取扱装置1における表示主制御部400a（制御部100）と各台表示機4における表示副制御部400bとの通信方法、遊技媒体取扱装置1における遊技媒体取扱装置側主制御部100aと各台表示機4における表示副制御部400bとの通信方法、及び遊技媒体取扱装置1における遊技媒体取扱装置側主制御部100aと遊技媒体取扱装置側副制御部100bとの通信方法は、前述したように、ハーネスによる通信方法を採用することとしてもよく、有線LANによる通信方法を採用することとしてもよい。また、無線LANによる通信方法、その他の無線による通信方法を採用することとしてもよい。また、例えば、遊技媒体取扱装置1における遊技媒体取扱装置側主制御部100aと各台表示機4における表示副制御部400bとの通信方法と、遊技媒体取扱装置1における遊技媒体取扱装置側主制御部100aと遊技媒体取扱装置側副制御部100bとの通信方法とで異なる通信方法を採用することとしてもよい。この場合、例えば、遊技媒体取扱装置1における遊技媒体取扱装置側主制御部100aと各台表示機4における表示副制御部400bとの通信方法として、無線LANによる通信方法を採用し、遊技媒体取扱装置1における遊技媒体取扱装置側主制御部100aと遊技媒体取扱装置側副制御部100bとの通信方法として、ハーネスによる通信方法、若しくは有線LANによる通信方法を採用することができる。

10

【0344】

また、例えば、遊技媒体取扱装置1における表示主制御部400a（制御部100）（あるいは、遊技媒体取扱装置側主制御部100a）と、複数の各台表示機4における表示副制御部400bとを通信可能に構成する場合には、遊技媒体取扱装置1における表示主制御部400a（制御部100）（あるいは、遊技媒体取扱装置側主制御部100a）と、同じパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットの各台表示機4における表示副制御部400bとの通信方法として、ハーネスによる通信方法、若しくは有線LANによる通信方法を採用し、遊技媒体取扱装置1における表示主制御部400a（制御部100）（あるいは、遊技媒体取扱装置側主制御部100a）と、異なるパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットの各台表示機4における表示副制御部400bとの通信方法として、無線LANによる通信方法を採用することとしてもよい。また、複数の各台表示機4のうち、1又は複数の特定の各台表示機4における表示副制御部400bと、遊技媒体取扱装置1における表示主制御部400a（制御部100）（あるいは、遊技媒体取扱装置側主制御部100a）とを通信可能に構成し、特定の各台表示機4以外の各台表示機4における表示副制御部400bと、遊技媒体取扱装置1における表示主制御部400a（制御部100）（あるいは、遊技媒体取扱装置側主制御部100a）とは、特定の各台表示機4における表示副制御部400bを介して、間接的に通信可能に構成することとしてもよい。さらに、間接的に通信可能に構成することとした場合、特定の各台表示機4に替えて、あるいはこれとともに、通信中継機器（例えば、通信用のHUBや、アクセスポイント機能を有するルータ等）を用いることとしてもよい。また、前述した、島コントローラ8やHUB9に通信中継機能を持たせることとしてもよい。

20

30

【0345】

図33に示す各台表示機4の分散制御の構成例2では、遊技媒体取扱装置1における表示主制御部400aは、各台表示機4における表示副制御部400bが、外部（例えば、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2、遊技機3及び他の各台表示機4）からの情報を受信したこと、あるいは各台表示機4における複数のボタン902～908が操作されたことに基づいて、各台表示機4における表示副制御部400bに対して表示制御に関する命令を与え（例えば、コマンドを送信し）、各台表示機4における表示副制御部400bは、その命令に従って、各台表示機4における液晶表示部405の表示制御及び各構成部品の制御（例えば、ランプ406の発光制御やスピーカ407の出音制御）を行う。

40

【0346】

<表示主制御部及び表示副制御部により行われる表示態様決定処理>

図34は、表示主制御部400a及び表示副制御部400bにより行われる表示態様決

50

定処理の概要を示すフローチャートである。具体的には、各台表示機 4 の制御について、前述した各台表示機 4 の分散制御の各構成例を採用した場合における、各台表示機 4 の表示態様を決定するための処理を示す図である。なお、図 3 4 及び後述する図 3 5～図 3 8 において、「表示主制御部」と記載されている場合には、前述した各台表示機 4 の分散制御の各構成例において示した表示主制御部 4 0 0 a の態様を全て含むものとし、「表示副制御部」と記載されている場合には、前述した各台表示機 4 の分散制御の各構成例において示した表示主制御部 4 0 0 b の態様を全て含むものとする。

【0 3 4 7】

まず、表示副制御部 4 0 0 b は、図 2 6 の説明において前述した受信情報チェック処理において、外部から情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 1）。具体的には、例えば、遊技媒体取扱装置 1 から送信された、前述した「カード発行」信号、「遊技球貸出」信号、「貯玉再プレイ」信号、「持玉情報」信号及び「貯玉情報」信号等を受信したか否かを判断する。また、サーバ装置 2 から送信された、後述する特定情報等を受信したか否かを判断する。また、遊技機 3 から送信された、前述した遊技情報信号やエラー信号等を受信したか否かを判断する。表示副制御部 4 0 0 b は、外部から情報を受信したと判断した場合には（YES）、受信情報に応じたコマンドを表示主制御部 4 0 0 a に送信し（ステップ S 4 4 0 2）、受信情報チェック処理を終了する。また、外部から情報を受信していないと判断した場合にも（NO）、受信情報チェック処理を終了する。

【0 3 4 8】

次に、表示副制御部 4 0 0 b は、ボタン操作時処理において、ボタンが操作されたか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 3）。具体的には、表示副制御部 4 0 0 b が設けられた各台表示機 4 において、複数のボタン 9 0 2～9 0 8 のいずれかが操作されたか否かを判断する。ボタンが操作されたと判断した場合には（YES）、ボタン操作に応じたコマンドを表示主制御部 4 0 0 a に送信し（ステップ S 4 4 0 4）、ボタン操作時処理を終了する。また、ボタンが操作されていないと判断した場合にも（NO）、ボタン操作時処理を終了する。

【0 3 4 9】

一方、表示主制御部 4 0 0 a は、表示態様決定処理において、表示副制御部 4 0 0 b からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 1）。表示副制御部 4 0 0 b からコマンドを受信したと判断した場合には（YES）、受信したコマンドに応じた映像表示コマンドを生成し、表示副制御部 4 0 0 b に送信し（ステップ S 4 3 0 2）、表示態様決定処理を終了する。すなわち、表示主制御部 4 0 0 a は、表示副制御部 4 0 0 b に対して表示制御に関する命令である映像表示コマンドを送信する。また、表示副制御部 4 0 0 b からコマンドを受信していないと判断した場合にも（NO）、表示態様決定処理を終了する。

【0 3 5 0】

次に、表示副制御部 4 0 0 b は、表示制御処理において、映像表示コマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 5）。表示副制御部 4 0 0 b は、映像表示コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、受信した映像表示コマンドに応じた表示内容を表示し（ステップ S 4 4 0 6）、表示制御処理を終了する。また、映像表示コマンドを受信していないと判断した場合にも（NO）、表示制御処理を終了する。

【0 3 5 1】

<各台表示機 4 により行われる連動演出>

本実施形態における各台表示機 4 では、その初期画面において、遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容である、現在又は過去の遊技履歴やスランプグラフ等の表示（第 1 の表示内容）が、遊技者の操作（例えば、「過去」ボタン 9 0 6 への操作、「履歴」ボタン 9 0 7 への操作、又は「グラフ切替」ボタン 9 0 8 への操作）によって表示可能に構成されているが、その他に、少なくとも、一の各台表示機 4 による表示内容と、他の各台表示機 4 による表示内容とが連動可能な連動演出に係る表示内容（第 2 の表示内容）が表示可能となっている。また、この連動演出に係る表示内容は、遊技者の操作によ

ては表示されず、外部から送信された特定情報に基づいて表示されるように構成されている。なお、後述するように、初期画面は、複数の遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容が同時に表示される複数の領域（例えば、情報表示領域、遊技履歴表示領域、出玉表示領域、及びスタート回数表示領域）を有し、遊技者の操作によって表示内容が変更可能に構成されていることから、初期画面そのものが、遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容であって、遊技者の操作によって表示可能な表示内容（第1の表示内容）であるとも言う。

【0352】

ここで、「特定情報」とは、前述した遊技媒体取扱装置1から送信される各種の信号、若しくはこれらの信号に基づく情報、前述したサーバ装置2から送信される各種の設定された情報、前述した遊技機3から送信される各種の信号、若しくはこれらの信号に基づく情報、及び表示主制御部400aが外部に設けられている場合には、表示主制御部400aから送信される各種の命令に係る情報のうち、一又は複数の特定した情報を採用することができる。例えば、遊技媒体取扱装置1から送信される「カード発行」信号を特定情報として採用した場合には、一のパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットにおいて、カードが発行（返却）された旨が、他のパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットにおいて表示されることとなるため、空き台が発生したか、あるいは大当り等の遊技者にとって有利な状態が発生した可能性を報知することができる。

【0353】

また、例えば、サーバ装置2から送信される連動演出の作成情報を特定情報として採用した場合には、複数のパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットにおいて、より興味が向上するように様々な告知を行うことができる。また、例えば、遊技機3から送信される「外部情報1」信号、若しくは「外部信号1」を特定情報として採用した場合には、一のパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットにおいて、大当り、若しくは疑似ボーナスが発生したことが、他のパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットにおいて表示されることとなるため、他のパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットにおいて遊技を行っている遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【0354】

以下に、各台表示機4の連動演出に係る制御について、前述した各台表示機4の分散制御の各構成例を採用した場合における、連動演出処理の第1～第4の態様を、図35～図38を用いて説明する。

【0355】

（連動演出処理の第1の態様）

図35は、表示主制御部400a及び表示副制御部400bにより行われる連動演出処理の第1の態様を示すフローチャートである。連動演出処理の第1の態様では、連動演出が開始され、予め定められた時間分実行されると、初期画面に復帰するように構成されている。なお、連動演出が、予め定められた時間分実行されたか否かは、後述する連動演出コマンドに連動演出の実行時間を示す情報が含まれるように構成することとしてもよく、また、各表示副制御部400bが連動演出の開始からタイマをセットし、タイマが0となったことに基づいて、連動演出を終了させるように構成することとしてもよい。

【0356】

また、図35に示す連動演出処理の第1の態様では、例えば、表示主制御部400aによる各処理の左側に、図32の左側において示した所定の各台表示機4における表示副制御部400bの各処理を示し、表示主制御部400aによる各処理の右側に、図32の右側において示した所定の各台表示機4以外の各台表示機4における表示副制御部400bの各処理を示している。以下、連動演出処理の第1の態様においては、所定の各台表示機4における表示副制御部400bを、「一の表示副制御部400b」として説明し、所定の各台表示機4以外の各台表示機4における表示副制御部400bを、「他の表示副制御部400b」として説明するが、これは表示主制御部400aが命令を与える各台表示機4の順序を限定するものではない。

【0357】

まず、表示主制御部400aは、外部から特定情報を受信したか否かを判断する（ステップS4305）。具体的には、この表示主制御部400aの管理下にある複数の表示副制御部400bのうち、一の表示副制御部400bが、前述した受信情報チェック処理において、外部から特定情報を受信したと判断し、一の表示副制御部400bから特定情報に応じたコマンドが表示主制御部400aに送信されたか否かを判断する。外部から特定情報を受信していないと判断した場合には（NO）、連動演出処理を終了する。

【0358】

表示主制御部400aは、ステップS4305の処理において、外部から特定情報を受信したと判断した場合には（YES）、特定情報に応じた連動演出コマンドを一の表示副制御部400bに送信する（ステップS4306）。 10

【0359】

一の表示副制御部400bは、表示主制御部400aから特定情報に応じた連動演出コマンドが送信されると、受信した連動演出コマンドに応じた連動演出を表示する（ステップS4410）。そして、連動演出が予め定められた時間分実行されると、連動演出が終了したことに基づいて、初期画面に復帰し（ステップS4411）、一の表示副制御部400bにおける連動演出処理を終了する。

【0360】

次に、表示主制御部400aは、所定の待機時間を消化した後（ステップS4307）、特定情報に応じた連動演出コマンドを他の表示副制御部400bに送信し（ステップS4308）、表示主制御部400aにおける連動演出処理を終了する。 20

【0361】

他の表示副制御部400bは、表示主制御部400aから特定情報に応じた連動演出コマンドが送信されると、受信した連動演出コマンドに応じた連動演出を表示する（ステップS4501）。そして、連動演出が予め定められた時間分実行され、連動演出が終了したことに基づいて、初期画面に復帰し（ステップS4502）、他の表示副制御部400bにおける連動演出処理を終了する。

【0362】

なお、連動演出処理の第1の態様においては、表示主制御部400aが所定の待機時間を消化することとしているが、表示副制御部400bが所定の待機時間を消化することとしてもよい。すなわち、特定情報に応じた連動演出コマンドに所定の待機時間を示す情報が含まれるように構成しておき、表示副制御部400bは、連動演出コマンドを受信すると、その連動演出コマンドに含まれる所定の待機時間を消化してから、連動演出の表示を開始することとしてもよい。そして、この連動演出コマンドに含まれる所定の待機時間を示す情報を、一の表示副制御部400bに送信する連動演出コマンドと、他の表示副制御部400bに送信する連動演出コマンドとで異なるようにすれば、上記と同様の制御を実行することが可能となる。 30

【0363】

（連動演出処理の第2の態様）

図36は、表示主制御部400a及び表示副制御部400bにより行われる連動演出処理の第2の態様を示すフローチャートである。連動演出処理の第2の態様では、連動演出が、連動演出コマンド（開始）の受信により開始され、連動演出コマンド（終了）の受信により終了し、初期画面に復帰するように構成されている。 40

【0364】

なお、図36に示す連動演出処理の第2の態様では、例えば、表示主制御部400aによる各処理の左側に、図32の左側において示した所定の各台表示機4における表示副制御部400bの各処理を示し、表示主制御部400aによる各処理の右側に、図32の右側において示した所定の各台表示機4以外の各台表示機4における表示副制御部400bの各処理を示している。以下、連動演出処理の第2の態様においては、所定の各台表示機4における表示副制御部400bを、「一の表示副制御部400b」として説明し、所定 50

の各台表示機 4 以外の各台表示機 4 における表示副制御部 4 0 0 b を、「他の表示副制御部 4 0 0 b」として説明するが、これは表示主制御部 4 0 0 a が命令を与える各台表示機 4 の順序を限定するものではない。

【0 3 6 5】

まず、表示主制御部 4 0 0 a は、外部から特定情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 4 3 1 0）。これは、連動演出処理の第 1 の態様におけるステップ S 4 3 0 5 と同様の処理である。外部から特定情報を受信していないと判断した場合には（N O）、連動演出処理を終了する。

【0 3 6 6】

表示主制御部 4 0 0 a は、ステップ S 4 3 1 0 の処理において、外部から特定情報を受信したと判断した場合には（Y E S）、特定情報に応じた連動演出コマンド（開始）を一の表示副制御部 4 0 0 b に送信する（ステップ S 4 3 1 1）。 10

【0 3 6 7】

一の表示副制御部 4 0 0 b は、表示主制御部 4 0 0 a から特定情報に応じた連動演出コマンド（開始）が送信されると、連動演出コマンド（開始）の受信に応じて連動演出の表示を開始する（ステップ S 4 4 1 5）。

【0 3 6 8】

次に、表示主制御部 4 0 0 a は、所定の待機時間を消化した後（ステップ S 4 3 1 2）、特定情報に応じた連動演出コマンド（開始）を他の表示副制御部 4 0 0 b に送信する（ステップ S 4 3 1 3）。 20

【0 3 6 9】

他の表示副制御部 4 0 0 b は、表示主制御部 4 0 0 a から特定情報に応じた連動演出コマンド（開始）が送信されると、連動演出コマンド（開始）の受信に応じて連動演出の表示を開始する（ステップ S 4 5 0 5）。

【0 3 7 0】

次に、表示主制御部 4 0 0 a は、特定情報に応じた連動演出コマンド（終了）を一の表示副制御部 4 0 0 b に送信する（ステップ S 4 3 1 4）。

【0 3 7 1】

一の表示副制御部 4 0 0 b は、表示主制御部 4 0 0 a から特定情報に応じた連動演出コマンド（終了）が送信されると、連動演出コマンド（終了）の受信に応じて連動演出の表示を終了させて、初期画面に復帰し（ステップ S 4 4 1 6）、一の表示副制御部 4 0 0 b における連動演出処理を終了する。 30

【0 3 7 2】

次に、表示主制御部 4 0 0 a は、所定の待機時間を消化した後（ステップ S 4 3 1 5）、特定情報に応じた連動演出コマンド（終了）を他の表示副制御部 4 0 0 b に送信し（ステップ S 4 3 1 6）、表示主制御部 4 0 0 a における連動演出処理を終了する。

【0 3 7 3】

他の表示副制御部 4 0 0 b は、表示主制御部 4 0 0 a から特定情報に応じた連動演出コマンド（終了）が送信されると、連動演出コマンド（終了）の受信に応じて連動演出の表示を終了させて、初期画面に復帰し（ステップ S 4 5 0 6）、他の表示副制御部 4 0 0 b における連動演出処理を終了する。 40

【0 3 7 4】

なお、連動演出処理の第 2 の態様においては、表示主制御部 4 0 0 a が所定の待機時間を消化することとしているが、表示副制御部 4 0 0 b が所定の待機時間を消化することとしてもよい。すなわち、特定情報に応じた連動演出コマンド（開始）に所定の待機時間を示す情報が含まれるように構成しておき、表示副制御部 4 0 0 b は、連動演出コマンド（開始）を受信すると、その連動演出コマンドに含まれる所定の待機時間を消化してから、連動演出の表示を開始することとしてもよい。また、特定情報に応じた連動演出コマンド（終了）に所定の待機時間を示す情報が含まれるように構成しておき、表示副制御部 4 0 0 b は、連動演出コマンド（終了）を受信すると、その連動演出コマンドに含まれる所定 50

の待機時間を消化してから、連動演出の表示を終了させ、初期画面に復帰することとしてもよい。そして、この連動演出コマンド（開始）及び連動演出コマンド（終了）に含まれる所定の待機時間を示す情報を、一の表示副制御部400bに送信する連動演出コマンドと、他の表示副制御部400bに送信する連動演出コマンドとで異なるようにすれば、上記と同様の制御を実行することが可能となる。

【0375】

また、連動演出処理の第2の態様においては、表示主制御部400aのステップS4312における所定の待機時間と、表示主制御部400aのステップS4315における所定の待機時間とを、同一の待機時間として構成することもできるし、異なる待機時間として構成することもできる。同一の待機時間として構成する場合には、一の表示副制御部400bにより制御される各台表示機4における連動演出の表示の開始及び終了の間隔と、他の表示副制御部400bにより制御される各台表示機4における連動演出の表示の開始及び終了の間隔とが規則的なものとなるため、より興趣の高い連動演出を実行することが可能となる。また、異なる待機時間として構成する場合には、例えば、大当たり、若しくは疑似ボーナスが発生したパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットに係る一の表示副制御部400bでは、連動演出の終了を遅らせることで、連動演出の余韻を楽しませつつ、その他のパチンコ遊技ユニット、若しくはパチスロ遊技ユニットに係る他の表示副制御部400bでは、連動演出の終了を早めることで、迅速に遊技者の所望する初期画面に復帰させることができるため、より遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

【0376】

（連動演出処理の第3の態様）

図37は、表示主制御部400a及び表示副制御部400bにより行われる連動演出処理の第3の態様を示すフローチャートである。連動演出処理の第3の態様は、例えば、前述した第1の態様又は第2の態様により、連動演出が実行されている場合に、遊技機3又は各台表示機4において、所定のエラー状態が発生した場合の処理を示すものである。

【0377】

まず、表示副制御部400bは、エラーフラグが1であるか否かを判断する（ステップS4420）。すなわち、表示副制御部400bは、遊技機3又は各台表示機4において、所定のエラー状態が発生中であるか否かを判断する。なお、エラーフラグは、後述するステップS4422の処理において、0から1に更新される。エラーフラグが1であると判断した場合には（YES）、ステップS4425の処理に移る。

【0378】

表示副制御部400bは、ステップS4420の処理において、エラーフラグが1でない（すなわち、0である）と判断した場合には（NO）、次に、エラーが発生したか否かを判断する（ステップS4421）。すなわち、表示副制御部400bは、遊技機3から、「セキュリティー信号」、若しくは「扉・枠開放信号」、又はこれらに基づく情報の送信が開始されたか否かを判断する。また、表示副制御部400bは、各台表示機4において所定のエラー状態が発生したか否かを判断する。エラーが発生していないと判断した場合には（NO）、表示副制御部400bにおける連動演出処理を終了する。

【0379】

表示副制御部400bは、ステップS4421の処理において、エラーが発生したと判断した場合には（YES）、エラーフラグを0から1に更新し（ステップS4422）、エラーコマンドを表示主制御部400aに送信する（ステップS4423）。

【0380】

表示主制御部400aは、表示副制御部400bからエラーコマンドが送信されると、エラー用の映像表示コマンドを生成し、表示副制御部400bに送信する（ステップ4320）。

【0381】

表示副制御部400bは、表示主制御部400aからエラー用の映像表示コマンドが送

信されると、連動演出の表示を終了させ、エラー用の表示を開始する（ステップS 4 4 2 4）。ここで、エラー用の表示は、所定のエラー状態に関するエラー表示を構成する。すなわち、表示副制御部4 0 0 bは、所定のエラー状態となった場合には、エラー用の表示を、連動演出の表示よりも優先して表示するように制御する。次に、表示副制御部4 0 0 bは、エラーが解除されたか否かを判断する（ステップS 4 4 2 5）。すなわち、表示副制御部4 0 0 bは、遊技機3からの、「セキュリティ信号」、若しくは「扉・枠開放信号」、又はこれらに基づく情報の送信が終了したか否かを判断する。また、表示副制御部4 0 0 bは、各台表示機4において所定のエラー状態が解除したか否かを判断する。エラーが解除されていないと判断した場合には（NO）、表示副制御部4 0 0 bにおける連動演出処理を終了する。

10

【0 3 8 2】

表示副制御部4 0 0 bは、ステップS 4 4 2 5の処理において、エラーが解除されたと判断した場合には（YES）、エラーフラグを1から0に更新し（ステップS 4 4 2 6）、エラー解除コマンドを表示主制御部4 0 0 aに送信する（ステップS 4 4 2 7）。

【0 3 8 3】

次に、表示主制御部4 0 0 aは、表示副制御部4 0 0 bからエラー解除コマンドが送信されると、初期表示用の映像表示コマンドを生成し、表示副制御部4 0 0 bに送信し（ステップ4 3 2 0）、表示主制御部4 0 0 aにおける連動演出処理を終了する。

【0 3 8 4】

表示副制御部4 0 0 bは、表示主制御部4 0 0 aから初期表示用の映像表示コマンドが送信されると、エラー用の表示を終了させ、初期画面に復帰し（ステップS 4 4 2 8）、表示副制御部4 0 0 bにおける連動演出処理を終了する。

20

【0 3 8 5】

なお、連動演出処理の第3の態様においては、連動演出が実行されている場合に、所定のエラー状態が発生し、この所定のエラー状態が解除された場合、本来であれば、連動演出が実行される期間であったとしても、連動演出に復帰させずに、初期画面に復帰させる構成としている。このように構成しているのは、仮に、連動演出に復帰させるとした場合には、連動演出をどこまで実行したかについての情報を保持しておく必要があり、また、連動演出自体を中途から再生可能なデータ構成としておく必要があることから、制御負担を増加させる一因となってしまうことを防止するという観点によるものである。また、所定のエラー状態が発生し、この所定のエラー状態が解除された場合には、遊技者は、連動演出を享受することよりも、所定のエラー状態が解除された旨をいち早く知り、初期画面から遊技履歴等を再確認することで、所定のエラー状態による遊技への影響を把握したいと望むことが通常であるという観点によるものである。

30

【0 3 8 6】

また、連動演出処理の第3の態様においては、エラーの発生に伴って、表示主制御部4 0 0 aがエラー用の映像表示コマンドを送信し、表示副制御部4 0 0 bがエラー用の表示を開始し、エラーの解除に伴って、表示主制御部4 0 0 aが初期表示用の映像表示コマンドを送信し、表示副制御部4 0 0 bが初期画面に復帰させることとしているが、いずれか一方のみを表示主制御部4 0 0 aが管理するように構成することとしてもよい。例えば、エラーの発生に伴って、表示主制御部4 0 0 aがエラー用の映像表示コマンドを送信し、表示副制御部4 0 0 bがエラー用の表示を開始し、エラーの解除に伴って、表示副制御部4 0 0 bが直接、初期画面に復帰させることとしてもよい。

40

【0 3 8 7】

また、連動演出処理の第3の態様においては、表示副制御部4 0 0 bは、所定のエラー状態となった場合には、連動演出の表示を終了し、所定のエラー状態に関するエラー用の表示を開始することとしているが、連動演出の表示と、エラー用の表示とを同時に表示するように構成することとしてもよい。この場合、上記の観点から、エラー用の表示を上位である第1レイヤとして前面表示し、連動演出の表示を下位である第2レイヤとして背面表示するように重畳的に表示することが望ましい。もっとも、連動演出の表示と、エラー

50

用の表示を分割して表示するように構成することとしてもよい。例えば、図39の説明において後述する、液晶表示部405の初期画面における情報表示領域、遊技履歴表示領域、出玉表示領域、又はスタート回数表示領域のいずれかに、連動演出の表示を行い、これらの表示領域のうちで連動演出が表示されていない領域のいずれかに、エラー用の表示を行うこととしてもよい。

【0388】

また、この場合、上記の観点から、連動演出の表示と、エラー用の表示とを重疊的に表示する場合であっても、所定のエラー状態が解除された場合には、連動演出に復帰させずに、初期画面に復帰させる構成することが望ましい。もっとも、所定のエラー状態が解除された場合には、連動演出の表示を復帰させることとしてよく、また、連動演出の表示を復帰させる場合であっても、液晶表示部405の一部（例えば、図39の説明において後述する液晶表示部405の初期画面における情報表示領域）にのみに表示されるように復帰させることとしてもよい。

【0389】

このように、所定のエラー状態が発生した場合（例えば、遊技機3、又は各台表示機4でエラーが発生した場合）に、所定のエラー状態に関するエラー表示を上位である第1レイヤとして前面表示し、連動演出の表示を下位である第2レイヤとして背面表示するように重疊的に表示するように構成することで、所定のエラー状態に関するエラー表示を適切に行いつつも、連動演出の表示も行うことができるため、連動演出の表示中に所定のエラー状態が発生したことによる興趣の低下を防止することができる。また、所定のエラー状態が終了した場合（例えば、遊技機3、又は各台表示機4でエラーが解除された場合）には、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示するように構成することで、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うこと、連動演出の表示を行うこと及びエラー表示を行うことのバランスを担保することも可能となる。

【0390】

さらに、エラー用の表示を上位である第1レイヤとして前面表示し、連動演出の表示を下位である第2レイヤとして背面表示するように重疊的に表示する場合、第1レイヤとして前面表示されるエラー用の表示に係る画像データの不透明度を、通常の不透明度（例えば、100%）よりも低くする（例えば、50%とする）ように表示制御を行うとともに、第2レイヤとして背面表示される連動演出に表示に係る画像データの階調を、通常 30 階調（例えば、256階調）よりも少なくする（例えば、2階調とする）ように表示制御を行うこととしてもよい。このように構成することで、連動演出の表示とエラー用の表示と重疊的に表示する場合であっても、遊技者に与える違和感を低減させることができる。

【0391】

（連動演出処理の第4の態様）

図38は、表示主制御部400a及び表示副制御部400bにより行われる連動演出処理の第4の態様を示すフローチャートである。連動演出処理の第4の態様では、連動演出の表示内容を示す連動演出データが、表示機管理装置230により作成され、表示主制御部400aに特定情報として送信されるように構成されている。

【0392】

なお、図38に示す連動演出処理の第4の態様では、例えば、表示主制御部400aによる各処理の左下側に、図32の左側において示した所定の各台表示機4における表示副制御部400bの各処理を示し、表示主制御部400aによる各処理の右側に、図32の右側において示した所定の各台表示機4以外の各台表示機4における表示副制御部400bの各処理を示している。以下、連動演出処理の第4の態様においては、所定の各台表示機4における表示副制御部400bを、「一の表示副制御部400b」として説明し、所定の各台表示機4以外の各台表示機4における表示副制御部400bを、「他の表示副制御部400b」として説明するが、これは表示主制御部400aが命令を与える各台表示機4の順序を限定するものではない。

【0393】

10

20

30

40

50

まず、表示機管理装置 230 は、連動演出作成処理において、連動演出が作成されたか否かを判断する（ステップ S2001）。具体的には、入力部 240 に入力された情報（データ）に基づいて、連動演出の作成情報（すなわち、連動演出データ）が作成されたか否かを判断する。なお、入力部 240 に入力される情報（データ）としては、例えば、液晶表示部 405 に表示されることとなる文章データや画像データ（一例として、静止画データ若しくは動画データ）、ランプ 406 の発光態様を示す発光パターンデータ、スピーカ 407 の出音態様を示す音出力データ、及び所定の待機時間の設定データ等を挙げることができる。また、表示機管理装置 230 は、入力部 240 に入力されたデータのうち、一又は複数のデータにより連動演出データを作成する。例えば、入力部 240 に入力されたデータが、文章データ及び画像データである場合には、それらを組み合わせるとともに、補正処理（例えば、各々のデータのアルファ値を補正する処理）を行って、連動演出データを作成する。 10

【0394】

表示機管理装置 230 は、ステップ S2001 の処理において、連動演出が作成されたと判断した場合には（YES）、作成された連動演出データを特定情報として表示主制御部 400a に送信し（ステップ S2002）、表示機管理装置 230 における連動演出作成処理を終了する。また、連動演出が作成されていないと判断した場合にも（NO）、表示機管理装置 230 における連動演出作成処理を終了する。

【0395】

表示主制御部 400a は、特定情報を受信したか否かを判断する（ステップ S4325）。すなわち、表示主制御部 400a は、表示機管理装置 230 から作成された連動演出データが特定情報として送信された否かを判断する。特定情報を受信していないと判断した場合には（NO）、表示主制御部 400a における連動演出処理を終了する。 20

【0396】

表示主制御部 400a は、ステップ S4325 の処理において、特定情報を受信したと判断した場合には（YES）、特定情報に応じた連動演出コマンドを一の表示副制御部 400b に送信する（ステップ S4326）。

【0397】

一の表示副制御部 400b は、表示主制御部 400a から特定情報に応じた連動演出コマンドが送信されると、受信した連動演出コマンドに応じた連動演出を表示する（ステップ S4435）。そして、連動演出が予め定められた時間分実行されると、連動演出が終了したことに基づいて、初期画面に復帰し（ステップ S4436）、一の表示副制御部 400b における連動演出処理を終了する。 30

【0398】

次に、表示主制御部 400a は、所定の待機時間を消化した後（ステップ S4327）、特定情報に応じた連動演出コマンドを他の表示副制御部 400b に送信し（ステップ S4328）、表示主制御部 400a における連動演出処理を終了する。

【0399】

他の表示副制御部 400b は、表示主制御部 400a から特定情報に応じた連動演出コマンドが送信されると、受信した連動演出コマンドに応じた連動演出を表示する（ステップ S4510）。そして、連動演出が予め定められた時間分実行され、連動演出が終了したことに基づいて、初期画面に復帰し（ステップ S4511）、他の表示副制御部 400b における連動演出処理を終了する。 40

【0400】

なお、連動演出処理の第 4 の態様においては、表示機管理装置 230 が連動演出作成処理を行うように構成されているが、遊技媒体取扱装置 1 が行うように構成することとしてもよく、また、表示主制御部 400a を備えた各台表示機 4 が行うように構成することとしてもよい。

【0401】

また、連動演出処理の第 4 の態様においては、表示機管理装置 230 が連動演出データ 50

を作成するように構成されているが、表示機管理装置 230 が連動演出データのもととなるデータ（例えば、文章データや画像データ）を表示主制御部 400a に送信し、表示主制御部 400a によって前述した補正処理等が行われることで、連動演出データが作成されるように構成することとしてもよい。

【0402】

また、連動演出処理の第 4 の態様においては、表示機管理装置 230 が連動演出データを表示主制御部 400a に送信するように構成しているが、表示副制御部 400b に送信するように構成することとしてもよい。例えば、表示機管理装置 230 が連動演出データを、一の表示副制御部 400b 及び他の表示副制御部 400b に送信し、表示主制御部 400a は、連動演出の開始及び／又は終了のタイミングのみを制御するように構成することとしてもよい。また、例えば、上記と同様に、表示機管理装置 230 が連動演出データのもととなるデータ（例えば、文章データや画像データ）を一の表示副制御部 400b 及び他の表示副制御部 400b に送信し、一の表示副制御部 400b 及び他の表示副制御部 400b によって、前述した補正処理等が行われることで、連動演出データが作成されるように構成することとしてもよい。

【0403】

また、連動演出処理の第 4 の態様においては、一の表示副制御部 400b 及び他の表示副制御部 400b の制御として、連動演出処理の第 1 の態様と同様の制御を行うこととしているが、連動演出処理の第 2 の態様と同様の制御を行うこととしてもよい。

【0404】

このように、本実施形態においては、連動演出処理の第 1 の態様乃至第 4 の態様に示すように、一の各台表示機 4 が、外部（例えば、サーバ装置 2）から送信される特定情報（例えば、連動演出データ）に基づいて、他の各台表示機 4 と連動可能な演出に関する表示内容（例えば、連動演出）を表示し、所定の終了条件（例えば、第 1 の態様及び第 4 の態様において、連動演出が予め定められた時間分実行されたこと、第 2 の態様において、連動演出コマンド（終了）を受信したこと、第 3 の態様において、初期表示用の映像表示コマンドを受信したこと）が満たされると、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示することとしたことから、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

【0405】

また、本実施の形態においては、連動演出処理の第 3 の態様に示すように、所定のエラー状態となった場合（例えば、遊技機 3、又は各台表示機 4 でエラーが発生した場合）には、連動演出を表示している場合であっても、所定のエラー状態に関するエラー表示を優先して表示し、所定のエラー状態が終了した場合（例えば、遊技機 3、又は各台表示機 4 でエラーが解除された場合）には、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示することとしたことから、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うこと、連動演出の表示を行うこと及びエラー表示を行うことのバランスを担保することが可能となる。

【0406】

＜各台表示機 4 により行われる連動演出の表示例 1＞

次に、図 39 及び図 40 を参照して、各台表示機 4 により行われる連動演出の表示例 1 について説明する。図 39 及び図 40 は、表示主制御部 400a 及び表示副制御部 400b により行われる連動演出の表示例 1 を示す図であり、例えば、遊技機 3 から送信される「外部情報 1」信号、若しくは「外部信号 1」、又はこれらに基づく情報を特定情報として採用した場合における、連動演出の表示例を示す図である。なお、図 39 及び図 40、並びに後述する図 41 及び図 42 においては、説明の便宜のため、一の表示副制御部 400b を備えた各台表示機 4 を「各台表示機 4a」として示し、他の表示副制御部 400b を備えた各台表示機 4 を「各台表示機 4b」として示している。また、図 39 及び図 40、並びに後述する図 41 及び図 42 において、矢印は、時間の経過を示すものである。

【0407】

図39の上段に示すように、連動演出が実行されていない場合には、各台表示機4a及び各台表示機4bの液晶表示部405には、初期画面が表示されている。ここで、初期画面には、左上に、ホーム画面やスランプグラフが表示される情報表示領域、右上に、現在又は直近の遊技履歴が表示される遊技履歴表示領域、左下に、本日の出玉情報（例えば、「IN情報」と「OUT情報」の差数に関する情報）が表示される出玉表示領域、右下に、スタート回数情報（例えば、「IN情報」が入力された回数を示す情報）が表示されるスタート回数表示領域が表示されている。

【0408】

次に、図39の中段に示すように、連動演出の実行が開始されると、各台表示機4aの液晶表示部405には、所定のキャラクタの前半身が表示され、図39の下段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機4aの液晶表示部405には、所定のキャラクタの全身が表示されることとなる。一方、各台表示機4bの液晶表示部405には、まだ初期画面が表示されている。

【0409】

次に、図40の上段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機4aの液晶表示部405には、所定のキャラクタの後半身が表示され、各台表示機4bの液晶表示部405には、所定のキャラクタの前半身が表示されることとなる。また、図40の中段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機4aの液晶表示部405は、連動演出の終了に伴って、初期画面に復帰し、各台表示機4bの液晶表示部405には、所定のキャラクタの全身が表示されることとなる。そして、図40の下段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機4bの液晶表示部405には、所定のキャラクタの後半身が表示され、その後、図39の上段に示すように、各台表示機4aの液晶表示部405も、連動演出の終了に伴って、初期画面に復帰することとなる。

【0410】

このように、本実施形態においては、所定の表示体である所定のキャラクタの表示態様が、この表示例1のように、各台表示機4aの液晶表示部405及び各台表示機4bの液晶表示部405に表示可能に構成されていることから、あたかも所定のキャラクタが、各台表示機4aの液晶表示部405から各台表示機4bの液晶表示部405に移動するようにみせることができ、興趣の高い連動演出を行うことが可能となる。

【0411】

<各台表示機4により行われる連動演出の表示例2>

次に、図41及び図42を参照して、各台表示機4により行われる連動演出の表示例2について説明する。図41及び図42は、表示主制御部400a及び表示副制御部400bにより行われる連動演出の表示例2を示す図であり、例えば、サーバ装置2（表示機管理装置230）から送信される「連動演出データ」を特定情報として採用した場合における、連動演出の表示例を示す図である。なお、図41及び図42において一例を示す「連動演出データ」は、例えば、「～本日も寒い中御来店ありがとうございます～」という文章データと、「雪だるま」が表示される画像データとを組み合わせで作成されている。

【0412】

図41の上段に示すように、連動演出が実行されていない場合には、各台表示機4a及び各台表示機4bの液晶表示部405には、初期画面が表示されている。

【0413】

次に、図41の中段に示すように、連動演出の実行が開始されると、各台表示機4aの液晶表示部405には、上記の文章データの左半分が表示され、図41の下段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機4aの液晶表示部405には、上記の文章データの全部が表示されることとなる。一方、各台表示機4bの液晶表示部405には、まだ初期画面が表示されている。

【0414】

次に、図42の上段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機4aの液晶

10

20

30

40

50

表示部 405 には、上記の文章データの右半分が表示され、各台表示機 4b の液晶表示部 405 には、上記の文章データの左半分が表示されることとなる。また、図 42 の中段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機 4a の液晶表示部 405 は、連動演出の終了に伴って、初期画面に復帰し、各台表示機 4b の液晶表示部 405 には、上記の文章データの全部が表示されることとなる。そして、図 42 の下段に示すように、さらに、時間が経過すると、各台表示機 4b の液晶表示部 405 には、上記の文章データの右半分が表示され、その後、図 41 の上段に示すように、各台表示機 4a の液晶表示部 405 も、連動演出の終了に伴って、初期画面に復帰することとなる。

【0415】

このように、本実施形態においては、所定の表示体である上記の文章データの表示態様が、この表示例 2 のように、各台表示機 4a の液晶表示部 405 及び各台表示機 4b の液晶表示部 405 に表示可能に構成されていることから、あたかも上記の文章データが、各台表示機 4a の液晶表示部 405 から各台表示機 4b の液晶表示部 405 に移動するようにみせることができ、興趣の高い連動演出を行うことが可能となる。また、文書データや画像データが、単なる情報の表示にとどまらず、興趣の高い連動演出として表示させることが可能となる。

【0416】

なお、各台表示機 4 により行われる連動演出の表示例 1 及び表示例 2 においては、各台表示機 4a と各台表示機 4b との連動演出の表示例について説明したが、これに限られるものではなく、各台表示機 4a 又は各台表示機 4b に替えて、あるいはこれとともに、遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD 16 に表示される表示内容との間においても、上記の各表示例のように連動演出を行うこととしてもよい。すなわち、本実施形態においては、一の各台表示機 4 の液晶表示部 405 に表示される表示内容と、他の各台表示機 4 の液晶表示部 405 に表示される表示内容と、で連動演出を実行させる態様、一の遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD 16 に表示される表示内容と、他の遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD 16 に表示される表示内容と、で連動演出を実行させる態様が含まれるものとする。また、各台表示機 4 の液晶表示部 405 に表示される表示内容と、遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD 16 に表示される表示内容と、で連動演出を実行させる態様も含まれるものとする。この場合、表示主制御部 400a を各台表示機 4 側に設けることとしてもよく、遊技媒体取扱装置 1 側に設けることとしてもよい。

【0417】

<各台表示機 4 により行われる連動演出のタイミング>

次に、図 43 を参照して、各台表示機 4 により行われる連動演出のタイミングについて説明する。図 43 は、表示主制御部 400a 及び表示副制御部 400b により行われる連動演出の概要を示すタイミングチャートであり、例えば、図 39～図 42 において示したように、各台表示機 4a と各台表示機 4b とがある場合に、どのようなタイミングで連動演出が実行されるかを示す図である。

【0418】

図 43 では、上段に、各台表示機 4a の液晶表示部 405 により表示される表示内容、及び各台表示機 4a のスピーカ 407 により出音される出音内容を示し、下段に、各台表示機 4b の液晶表示部 405 により表示される表示内容、及び各台表示機 4b のスピーカ 407 により出音される出音内容を示している。

【0419】

まず、各台表示機 4a では、表示副制御部 400b が、表示主制御部 400a から特定情報である連動演出コマンドを受信すると、連動演出が開始され、液晶表示部 405 に、連動演出に係る映像が表示される（第 1 のタイミング）。そして、遅延時間 t1 分遅れて、スピーカ 407 から、連動演出に係る音声が出力される（第 3 のタイミング）。

【0420】

一方、各台表示機 4b では、前述した所定の待機時間経過の後、表示副制御部 400b が、表示主制御部 400a から特定情報である連動演出コマンドを受信すると、連動演出

が開始され、液晶表示部 405 に、連動演出に係る映像が表示される（第 2 のタイミング）。そして、遅延時間 t_1 分遅れて、スピーカ 407 から、連動演出に係る音声が出力される（第 4 のタイミング）。

【0421】

また、各台表示機 4a では、連動演出が実行されている場合に、前述した所定の終了条件が満たされると、液晶表示部 405 における連動演出に係る映像の表示を終了し、初期画面が表示される（第 5 のタイミング）。そして、遅延時間 t_2 分遅れて、スピーカ 407 における連動演出に係る音声の出力を終了する（第 7 のタイミング）。

【0422】

一方、各台表示機 4b では、連動演出が実行されている場合に、前述した所定の待機時間分遅れて、前述した所定の終了条件が満たされると、液晶表示部 405 における連動演出に係る映像の表示を終了し、初期画面が表示される（第 6 のタイミング）。そして、遅延時間 t_2 分遅れて、スピーカ 407 における連動演出に係る音声の出力を終了する（第 8 のタイミング）。

【0423】

このように、本実施形態においては、各台表示機 4（例えば、各台表示機 4a）と各台表示機 4（例えば、各台表示機 4b）との間における連動演出の開始及び終了のタイミング（第 1 のタイミングと第 2 のタイミング、及び第 5 のタイミングと第 6 のタイミング）を異ならせるとともに、それぞれの各台表示機 4 における連動演出に係る映像の表示を開始及び終了させるタイミング（第 1 のタイミングと第 2 のタイミング、及び第 5 のタイミングと第 6 のタイミング）と、連動演出に係る音声の出力を開始及び終了させるタイミング（第 3 のタイミングと第 4 のタイミング、及び第 7 のタイミングと第 8 のタイミング）とが異なるように構成されている。すなわち、遅延時間 t_1 及び遅延時間 t_2 を設定することにより、単に、各台表示機 4 と各台表示機 4 とを連動させて演出を実行するものにとどまらず、各台表示機 4 の映像と各台表示機 4 の映像が連動しつつ、各台表示機 4 の音声と各台表示機 4 の音声も別箇に連動することとなるため、より多様性のある連動演出を実行することが可能となる。ここで、例えば、連動演出に係る音声としてカノン（輪唱）のような様式の曲を採用することとすれば、あたかも音声自体がランニングするような連動演出を実現することができる。

【0424】

なお、連動演出に係る映像の表示を開始させるタイミング（第 1 のタイミングと第 2 のタイミング）に対して、連動演出に係る音声の出力を開始させるタイミング（第 3 のタイミングと第 4 のタイミング）として、遅延時間 t_1 を設定することとしているが、連動演出に係る音声の出力を開始させるタイミング（第 3 のタイミングと第 4 のタイミング）に対して、連動演出に係る映像の表示を開始させるタイミング（第 1 のタイミングと第 2 のタイミング）として、遅延時間 t_1 を設定することとしてもよく、また、連動演出に係る映像の表示を終了させるタイミング（第 5 のタイミングと第 6 のタイミング）に対して、連動演出に係る音声の出力を終了させるタイミング（第 7 のタイミングと第 8 のタイミング）として、遅延時間 t_2 を設定することとしているが、連動演出に係る音声の出力を終了させるタイミング（第 7 のタイミングと第 8 のタイミング）に対して、連動演出に係る映像の表示を終了させるタイミング（第 5 のタイミングと第 6 のタイミング）として、遅延時間 t_2 を設定することとしてもよい。

【0425】

また、それぞれの各台表示機 4 における連動演出に係る映像の表示を開始させるタイミング（第 1 のタイミングと第 2 のタイミング）と、連動演出に係る音声の出力を開始させるタイミング（第 3 のタイミングと第 4 のタイミング）のみを異ならせ、それぞれの各台表示機 4 における連動演出に係る映像の表示を終了させるタイミング（第 5 のタイミングと第 6 のタイミング）と、連動演出に係る音声の出力を終了させるタイミング（第 7 のタイミングと第 8 のタイミング）とは同一のタイミングとすることとしてもよい。すなわち、遅延時間 t_1 は設定するが、遅延時間 t_2 は設定しないこととしてもよい。このように

構成しても、より多様性のある連動演出を実行することが可能となる。

【0426】

また、それぞれの各台表示機4における連動演出に係る映像の表示を終了させるタイミング（第5のタイミングと第6のタイミング）と、連動演出に係る音声の出力を終了させるタイミング（第7のタイミングと第8のタイミング）のみを異ならせ、それぞれの各台表示機4における連動演出に係る映像の表示を開始させるタイミング（第1のタイミングと第2のタイミング）と、連動演出に係る音声の出力を開始させるタイミング（第3のタイミングと第4のタイミング）とは同一のタイミングとすることとしてもよい。すなわち、遅延時間 t_2 は設定するが、遅延時間 t_1 は設定しないこととしてもよい。このように構成しても、より多様性のある連動演出を実行することが可能となる。加えて、このように構成することにより、連動演出を終了させる場合に、表示については、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）に切り替え、音については、継続して出力可能にしたことから、遊技者が所望する遊技情報に関する情報の表示を速やかに行いつつ、興趣を向上させることができる連動演出を行うことができるため、さらに、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

10

【0427】

また、前述したように、各台表示機4における液晶表示部405の表示内容と、遊技媒体取扱装置1におけるタッチパネルLCD16に表示される表示内容とで連動演出を行う場合には、各台表示機4における連動演出に係る映像の表示を開始させるタイミング（第1のタイミング又は第2のタイミング）と、遊技媒体取扱装置1における連動演出に係る映像の表示を開始させるタイミングとを異ならせることとしてもよいし、各台表示機4における連動演出に係る映像の表示を終了させるタイミング（第5のタイミング又は第6のタイミング）と、遊技媒体取扱装置1における連動演出に係る映像の表示を終了させるタイミングとを異ならせることとしてもよい。また、これらのうち、一方のタイミングのみを異ならせることとしてもよい。

20

【0428】

また、同様に、各台表示機4におけるスピーカ407の出音内容と、遊技媒体取扱装置1におけるスピーカ108の出音内容とで連動演出を行う場合には、各台表示機4における連動演出に係る音声の出力を開始させるタイミング（第3のタイミング又は第4のタイミング）と、遊技媒体取扱装置1における連動演出に係る音声の出力を開始させるタイミングとを異ならせることとしてもよいし、各台表示機4における連動演出に係る音声の出力を終了させるタイミング（第7のタイミング又は第8のタイミング）と、遊技媒体取扱装置1における連動演出に係る音声の出力を終了させるタイミングとを異ならせることとしてもよい。また、これらのうち、一方のタイミングのみを異ならせることとしてもよい。

30

【0429】

また、上記の第1～第8のタイミング、遊技媒体取扱装置1における連動演出に係る映像の表示を開始又は終了させるタイミング、及び遊技媒体取扱装置1における連動演出に係る音声の出力を開始又は終了させるタイミングは、適宜設定可能であるが、遊技店側で設定可能に構成することとしてもよい。例えば、図40の説明において前述した各台表示機4により行われる連動演出の表示例2に示すように、遊技店側で、文章データや画像データ等により連動演出データを作成する場合には、遊技店側で設定可能とすることにより、より違和感の少ない連動演出を行うことが可能となる。また、この場合、上記の各タイミングを個別に設定可能とすることとしてもよく、遅延時間 t_1 又は遅延時間 t_2 を設定可能とすることとしてもよい。

40

【0430】

以上、本実施形態において説明したように、本発明に係る遊技用装置によれば、以下のような遊技用装置を提供することができる。

【0431】

遊技機（例えば、遊技機3）に対応して設けられる遊技用装置（例えば、各台表示機4

50

）であって、前記遊技機から送信される遊技情報に関する情報（例えば、遊技情報信号）を受信可能な遊技情報受信手段（例えば、I F 4 1 0）と、外部から送信される特定情報（例えば、連動演出コマンド）を受信可能な特定情報受信手段（例えば、I F 4 1 0）と、画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶表示部 4 0 5）と、前記画像表示手段を制御する制御手段（例えば、制御部 4 0 0）と、を備え、前記画像表示手段は、前記遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示可能な第 1 の表示内容（例えば、初期画面）と、前記特定情報に基づく他の前記遊技用装置と連動可能な演出に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示不可能な第 2 の表示内容（例えば、連動演出）とを選択的に表示可能であり、前記第 2 の表示内容は、前記遊技用装置の前記画像表示手段に表示される所定の表示体（例えば、所定のキャラクタや文章データ）の表示態様と、前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される前記所定の表示体の表示態様とにより、前記所定の表示体が前記遊技用装置の前記画像表示手段から前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に移動するように見える表示内容（例えば、図 3 9 ～図 4 2 に示す表示内容）であり、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第 1 の表示内容を表示しているときに、前記特定情報受信手段が前記特定情報を受信したこと（例えば、図 3 6 に示す連動演出処理の第 2 の態様において、連動演出コマンド（開始）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えることが可能であり、前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定の終了条件を満たしたこと（例えば、図 3 6 に示す連動演出処理の第 2 の態様において、連動演出コマンド（終了）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えることが可能であり、前記遊技用装置の前記制御手段が前記遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 1 のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 2 のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であり、前記遊技用装置の前記制御手段が前記遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 5 のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 6 のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であることを特徴とする遊技用装置。

【0 4 3 2】

遊技機（例えば、遊技機 3）に対応して複数設けられる遊技用装置（例えば、各台表示機 4）であって、一の前記遊技用装置及び他の前記遊技用装置の各々が、前記遊技機から送信される遊技情報に関する情報（例えば、遊技情報信号）を受信可能な遊技情報受信手段（例えば、I F 4 1 0）と、特定情報（例えば、連動演出コマンド）を受信可能な特定情報受信手段（例えば、I F 4 1 0）と、画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶表示部 4 0 5）と、前記画像表示手段を制御する制御手段（例えば、制御部 4 0 0）と、を備え、前記一の遊技用装置が、所定の生成条件に基づいて前記特定情報を生成する特定情報生成手段（例えば、図 3 2 に示す分散制御の構成例 1 における表示主制御部 4 0 0 a）と、前記特定情報生成手段により生成された前記特定情報を送信する特定情報送信手段（例えば、図 3 3 に示す分散制御の構成例 1 における表示主制御部 4 0 0 a 及び I F 4 1 0）と、を備え、前記画像表示手段は、前記遊技情報に関する情報に基づく遊技に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示可能な第 1 の表示内容（例えば、初期画面）と、前記特定情報に基づく、少なくとも一の前記遊技用装置と他の前記遊技用装置を連動可能な演出に関する表示内容であって、遊技者の操作により表示不可能な第 2 の表示内容（例えば、連動演出）とを選択的に表示可能であり、前記第 2 の表示内容は、前記一の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される所定の表示体（例えば、所定のキャラクタや文章データ）の表示態様と、前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に表示される

前記所定の表示体の表示態様とにより、前記所定の表示体が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段から前記他の遊技用装置の前記画像表示手段に移動するように見える表示内容（例えば、図 3 9～図 4 2 に示す表示内容）であり、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第 1 の表示内容を表示しているときに、前記特定情報受信手段が前記特定情報を受信したこと（例えば、図 3 6 に示す連動演出処理の第 2 の態様において、連動演出コマンド（開始）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えることが可能であり、前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定の終了条件を満たしたこと（例えば、図 3 6 に示す連動演出処理の第 2 の態様において、連動演出コマンド（終了）を受信したこと）に基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えることが可能であり、前記一の遊技用装置の前記制御手段が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 1 のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 1 の表示内容から前記第 2 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 2 のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であり、前記一の遊技用装置の前記制御手段が前記一の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 5 のタイミング）と、前記他の遊技用装置の前記制御手段が前記他の遊技用装置の前記画像表示手段による表示を前記第 2 の表示内容から前記第 1 の表示内容に切り替えるタイミング（例えば、第 6 のタイミング）と、が異なるタイミングとなるように表示内容の切り替えを実行可能であることを特徴とする遊技用装置。

10

20

【0433】

これらの遊技用装置によれば、一の遊技用装置が、外部（例えば、他の遊技用装置）から送信される特定情報に基づいて、他の遊技用装置と連動可能な演出に関する表示内容（例えば、連動演出）を表示し、所定の終了条件が満たされると、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示することとしたことから、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

【0434】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定のエラー状態となった場合（例えば、図 3 7 に示す連動演出処理の第 3 の態様において、エラー用の映像表示コマンドを受信した場合）には、前記画像表示手段に前記所定のエラー状態に関するエラー表示（例えば、エラー用の表示）を優先して表示し、前記所定のエラー状態が終了した場合（例えば、図 3 7 に示す連動演出処理の第 3 の態様において、初期表示用の映像表示コマンドを受信した場合）には、前記画像表示手段による表示を前記エラー表示から前記第 1 の表示内容に切り替えることを特徴とする遊技用装置。

30

【0435】

この遊技用装置によれば、所定のエラー状態となった場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが発生した場合）には、連動演出を表示している場合であっても、所定のエラー状態に関するエラー表示を優先して表示し、所定のエラー状態が終了した場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが解除された場合）には、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示することとしたことから、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うこと、連動演出の表示を行うこと及びエラー表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

40

【0436】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第 2 の表示内容を表示しているときに、所定のエラー状態となった場合（例えば、図 3 7 に示す連動演出処理の第 3 の態様において、エラー用の映像表示コマンドを受信した場合）

50

には、前記画像表示手段に前記所定のエラー状態に関するエラー表示（例えば、エラー用の表示）を上位である第1レイヤとして前面表示するとともに、前記第2の表示内容を下位である第2レイヤとして背面表示し、前記所定のエラー状態が終了した場合（例えば、図37に示す連動演出処理の第3の態様において、初期表示用の映像表示コマンドを受信した場合）には、前記所定の終了条件を満たす前であっても、前記画像表示手段による表示を前記第1の表示内容に切り替えることを特徴とする遊技用装置。

【0437】

この遊技用装置によれば、所定のエラー状態が発生した場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが発生した場合）に、所定のエラー状態に関するエラー表示を上位である第1レイヤとして前面表示し、連動演出の表示を下位である第2レイヤとして背面表示するように重畳的に表示するように構成することで、所定のエラー状態に関するエラー表示を適切に行いつつも、連動演出の表示も行うことができるため、連動演出の表示中に所定のエラー状態が発生したことによる興趣の低下を防止することができる。また、所定のエラー状態が終了した場合（例えば、遊技機、又は各台表示機でエラーが解除された場合）には、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）を表示するように構成することで、制御負担を増加させることなく、遊技情報に関する情報の表示を行うこと、連動演出の表示を行うこと及びエラー表示を行うことのバランスを担保することも可能となる。

【0438】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記制御手段により制御される、音を出力する音出力手段（例えば、スピーカ407）をさらに備え、前記制御手段は、前記画像表示手段に前記第2の表示内容を表示しているときに、前記所定の終了条件を満たしたことに基づいて、前記画像表示手段による表示を前記第2の表示内容から前記第1の表示内容に切り替える場合に、前記特定情報に基づいて、前記音出力手段による音の出力を継続させる制御を実行可能であることを特徴とする遊技用装置。

【0439】

この遊技用装置によれば、連動演出を終了させる場合に、表示については、遊技に関する表示内容（例えば、初期画面）に切り替え、音については、継続して出力可能にしたことから、遊技者が所望する遊技情報に関する情報の表示を速やかに行いつつ、興趣を向上させることができる連動演出を行うことができるため、さらに、遊技情報に関する情報の表示を行うことと、連動演出の表示を行うこととのバランスを担保することが可能となる。

【0440】

少なくとも報知手段（例えば、液晶表示装置70、スピーカ80L、80R、各種ランプ）が設けられ、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、疑似ボーナス）が発生させることが可能であり、前記特定遊技状態中に、前記特定遊技状態中である旨を一連の演出態様（例えば、スピーカ80L、80Rにより出力される楽曲及び歌）により報知する特定遊技状態中報知（例えば、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知）を前記報知手段により実行し、前記特定遊技状態中に異常が発生（例えば、ドア開放エラーが発生）した場合に、前記特定遊技状態中報知の実行を停止して前記異常が発生した旨を報知する異常報知（例えば、エラー中専用報知データに基づく異常報知）を前記報知手段により実行し、前記異常が解除（例えば、ドア開放エラーが解除）された場合に、前記異常報知の実行を終了して前記特定遊技状態中報知の実行を停止した箇所から再開する遊技機（例えば、パチスロ機3b）に対応して設けられる遊技用装置（例えば、各台表示機4）であって、前記遊技機で発生した事象に関する情報を受信する受信手段（例えば、外部端子板308bから出力された各信号を受信するIF410）と、前記受信手段が受信した情報を判定する受信情報判定手段（例えば、図26に示す受信情報チェック処理）と、前記受信情報判定手段による判定結果に基づいて、遊技に関する報知を行う遊技用装置側報知手段（例えば、液晶表示部405、ランプ406、及びスピーカ407）と、前記遊技用装置側報知手段による報知を制御する遊技用装置側報知制御手段（例えば、制御部400）と、を備え、前記遊技用装置側報知制御手段は、前記受信情報判定手段によ

り前記遊技機において前記特定遊技状態が開始したと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4003の判断結果がYESの場合）、前記遊技用装置側報知手段により前記特定遊技状態が開始されることを示す特定遊技状態開始報知（例えば、疑似ボーナス開始時演出データに基づく疑似ボーナス開始報知）を実行させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態中であると判定されている場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4001の判断結果がYESの場合）であって、前記特定遊技状態開始報知の実行後に、所定の条件が満たされた場合（例えば、「メダル投入信号」に基づく最初の「IN情報」を受信した場合）、前記遊技用装置側報知手段により前記一連の演出態様に連動する連動報知（例えば、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報知）を実行（例えば、スピーカ80L, 80Rにより出力される楽曲及び歌と連動する、液晶表示部405による歌詞の表示、スピーカ407による擬音の出力）させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が終了したと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4013の判断結果がYESの場合）、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を終了させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態中であると判定されている場合であって、前記連動報知の実行中に、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記異常が発生したと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理における、ステップS4015の処理）、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を停止させるとともに、前記遊技用装置側報知手段により前記異常が発生したことを示す遊技用装置側異常報知（例えば、エラー表示用データに基づく表示機側異常報知）を実行させ、当該表示側異常報知の実行中に、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記異常が解除されたと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理における、ステップS4015の処理）、前記遊技用装置側報知手段による前記遊技用装置側異常報知の実行を終了させるとともに、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を停止させた箇所から再開させる（例えば、エラー発生→解除時の疑似ボーナス連動演出データの復帰の態様における第1の復帰の態様）ことを特徴とする遊技用装置。

【0441】

少なくとも報知手段（例えば、液晶表示装置70、スピーカ80L, 80R、各種ランプ）が設けられ、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、疑似ボーナス）を発生させることが可能であり、前記特定遊技状態中に、前記特定遊技状態中である旨を一連の演出態様（例えば、スピーカ80L, 80Rにより出力される楽曲及び歌）により報知する特定遊技状態中報知（例えば、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知）を前記報知手段により実行し、前記特定遊技状態中に異常が発生（例えば、ドア開放エラーが発生）した場合に、前記特定遊技状態中報知よりも前記異常が発生した旨を報知する異常報知（例えば、エラー中専用報知データに基づく異常報知）を優先して前記報知手段により実行し、前記異常が解除（例えば、ドア開放エラーが解除）された場合に、前記異常報知の実行を終了して前記特定遊技状態中報知の実行を再開する遊技機（例えば、パチスロ機3b）に対応して設けられる遊技用装置（例えば、各台表示機4）であって、前記遊技機で発生した事象に関する情報を受信する受信手段（例えば、外部端子板308bから出力された各信号を受信するIF410）と、前記受信手段が受信した情報を判定する受信情報判定手段（例えば、図26に示す受信情報チェック処理）と、前記受信情報判定手段による判定結果に基づいて、遊技に関する報知を行う遊技用装置側報知手段（例えば、液晶表示部405、ランプ406、及びスピーカ407）と、前記遊技用装置側報知手段による報知を制御する遊技用装置側報知制御手段（例えば、制御部400）と、を備え、前記遊技用装置側報知制御手段は、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が開始したと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4003の判断結果がYESの場合）、前記遊技用装置側報知手段により前記特定遊技状態が開始されることを示す特定遊技状態開始報知（例えば、疑似ボーナス開始時演出データに基づく疑似ボーナス開始報知）を実行させ、前記受信情報

10

20

30

40

50

報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態中であると判定されている場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4001の判断結果がYESの場合）であって、前記特定遊技状態開始報知の実行後に、所定の条件が満たされた場合（例えば、「メダル投入信号」に基づく最初の「IN情報」を受信した場合）、前記遊技用装置側報知手段により前記一連の演出態様に連動する連動報知（例えば、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報知）を実行（例えば、スピーカ80L、80Rにより出力される楽曲及び歌と連動する、液晶表示部405による歌詞の表示、スピーカ407による擬音の出力）させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が終了したと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4013の判断結果がYESの場合）、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を終了させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態中であると判定されている場合であって、前記連動報知の実行中に、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記異常が発生したと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理における、ステップS4015の処理）、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行よりも前記遊技用装置側報知手段により前記異常が発生したことを示す遊技用装置側異常報知（例えば、エラー表示用データに基づく表示機側異常報知）を優先して実行させ、当該表示側異常報知の実行中に、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記異常が解除されたと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理における、ステップS4015の処理）、前記遊技用装置側報知手段による前記遊技用装置側異常報知の実行を終了させるとともに、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を再開させる（例えば、エラー発生→解除時の疑似ボーナス連動演出データの復帰の態様における第2の復帰の態様）ことを特徴とする遊技用装置。

【0442】

少なくとも報知手段（例えば、液晶表示装置70、スピーカ80L、80R、各種ランプ）が設けられ、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、疑似ボーナス）が発生させることが可能であり、前記特定遊技状態中に、前記特定遊技状態中である旨を一連の演出態様（例えば、スピーカ80L、80Rにより出力される楽曲及び歌）により報知する特定遊技状態中報知（例えば、疑似ボーナス中専用演出データに基づく疑似ボーナス中報知）を前記報知手段により実行し、前記特定遊技状態中に異常が発生（例えば、ドア開放エラーが発生）した場合に、前記特定遊技状態中報知の実行を停止して前記異常が発生した旨を報知する異常報知（例えば、エラー中専用報知データに基づく異常報知）を前記報知手段により実行し、前記異常が解除（例えば、ドア開放エラーが解除）された場合に、前記異常報知の実行を終了して前記特定遊技状態中報知の実行を最初から再開する遊技機（例えば、パチスロ機3b）に対応して設けられる遊技用装置（例えば、各台表示機4）であって、前記遊技機で発生した事象に関する情報を受信する受信手段（例えば、外部端子板308bから出力された各信号を受信するIF410）と、前記受信手段が受信した情報を判定する受信情報判定手段（例えば、図26に示す受信情報チェック処理）と、前記受信情報判定手段による判定結果に基づいて、遊技に関する報知を行う遊技用装置側報知手段（例えば、液晶表示部405、ランプ406、及びスピーカ407）と、前記遊技用装置側報知手段による報知を制御する遊技用装置側報知制御手段（例えば、制御部400）と、を備え、前記遊技用装置側報知制御手段は、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が開始したと判定された場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4003の判断結果がYESの場合）、前記遊技用装置側報知手段により前記特定遊技状態が開始されることを示す特定遊技状態開始報知（例えば、疑似ボーナス開始時演出データに基づく疑似ボーナス開始報知）を実行させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態中であると判定されている場合（例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4001の判断結果がYESの場合）であって、前記特定遊技状態開始報知の実行後に、所定の条件が満たされた場合（例えば、「メダル投入信号」に基づく最初の「IN情報」を受信した

場合)、前記遊技用装置側報知手段により前記一連の演出態様に連動する連動報知(例えば、疑似ボーナス連動演出データに基づく連動報知)を実行(例えば、スピーカ80L、80Rにより出力される楽曲及び歌と連動する、液晶表示部405による歌詞の表示、スピーカ407による擬音の出力)させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が終了したと判定された場合(例えば、図26に示す受信情報チェック処理において、ステップS4013の判断結果がYESの場合)、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を終了させ、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態中であると判定されている場合であって、前記連動報知の実行中に、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記異常が発生したと判定された場合(例えば、図26に示す受信情報チェック処理における、ステップS4015の処理)、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を停止させるとともに、前記遊技用装置側報知手段により前記異常が発生したことを示す遊技用装置側異常報知(例えば、エラー表示用データに基づく表示機側異常報知)を実行させ、当該表示側異常報知の実行中に、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記異常が解除されたと判定された場合(例えば、図26に示す受信情報チェック処理における、ステップS4015の処理)、前記遊技用装置側報知手段による前記表示機側異常報知の実行を終了させるとともに、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を最初から再開させる(例えば、エラー発生→解除時の疑似ボーナス連動演出データの復帰の態様における第3の復帰の態様)ことを特徴とする遊技用装置。

10

【0443】

20

これらの遊技用装置によれば、遊技機による演出と遊技用装置による演出とを新規の態様で連動させることで、遊技用装置に対する興趣を向上させるとともに、遊技機側で何らかの異常が生じた場合であっても、その遊技機の仕様を問わず、遊技機による演出と遊技用装置による演出との連動性を担保することができる。

【0444】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が終了したと判定された場合、前記遊技機において前記特定遊技状態が正常に終了したか否かを判定する特定遊技状態終了判定手段(例えば、図28に示す疑似ボーナス情報オフ時処理)をさらに備え、前記遊技用装置側報知制御手段は、前記特定遊技終了判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が正常に終了したと判定された場合(例えば、図28に示す疑似ボーナス情報オフ時処理において、ステップS4202の判断結果がYESの場合)、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を終了させ、前記特定遊技終了判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が正常に終了していないと判定された場合(例えば、図28に示す疑似ボーナス情報オフ時処理において、ステップS4202の判断結果がNOの場合)であって、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が開始したと再度判定された場合、前記遊技機における前記特定遊技状態中報知の復帰の態様に応じて、前記遊技用装置側報知手段による前記連動報知の実行を復帰させる(例えば、図26のステップS4006に示す復電時疑似ボーナス連動演出データ復帰処理の実行)ことを特徴とする遊技用装置。

30

【0445】

40

この遊技用装置によれば、遊技機側で、特定遊技状態中に電断が発生した場合に、遊技用装置側で、特定遊技状態が正常に終了したか否かを判定し、特定遊技状態が正常に終了していないと判定した場合には、その後、遊技機側で、復電して正常に復帰した場合に、遊技機側の特定遊技状態中報知の復帰の態様に応じて、連動報知も復帰させるように構成したことで、さらに遊技機による演出と遊技用装置による演出の連動性を担保することができる。

【0446】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記特定遊技状態終了判定手段は、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が終了したと判定された場合の、前記受信手段による他の情報の受信状態に基づいて(例えば、図28に示す疑似ボナ

50

ス情報オフ時処理において、ステップS4201の判断結果に基づいて）、前記特定遊技状態が正常に終了したか否かを判定することを特徴とする遊技用装置。

【0447】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記特定遊技状態終了判定手段は、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が開始したと判定されてから終了したと判定されるまでの、前記遊技機において行われた遊技回数に基づいて（例えば、図28に示す疑似ボーナス情報オフ時処理において、ステップS4202の判断結果に基づいて）、前記特定遊技状態が正常に終了したか否かを判定することを特徴とする遊技用装置。

【0448】

これらの遊技用装置によれば、遊技機による演出と遊技用装置による演出の連動性を担保し得ることに加え、不正に電源がオフにされた可能性を高い精度で認識することができる。

【0449】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記特定遊技終了判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が正常に終了していないと判定された場合、特殊情報を外部に出力する特殊情報出力手段（例えば、図28に示す疑似ボーナス情報オフ時処理における、ステップS4203の処理）をさらに備えたことを特徴とする遊技用装置。

【0450】

この遊技用装置によれば、特定遊技状態（例えば、疑似ボーナス）が正常に終了したか否かの判定結果を利用して、不正に電源がオフにされた可能性を外部に出力することができるため、簡易な構成により、早期に不正行為を発見することができる。

【0451】

また、上記に記載の遊技用装置において、前記遊技用装置側報知制御手段は、前記特定遊技終了判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が正常に終了していないと判定された場合、前記受信情報判定手段により前記遊技機において前記特定遊技状態が開始したと再度判定されるまで、前記特定遊技状態が正常に終了していないことを示す特殊報知を前記遊技用装置側報知手段により実行（例えば、制御部400による特殊報知の実行）させることを特徴とする遊技用装置。

【0452】

この遊技用装置によれば、特定遊技状態（例えば、疑似ボーナス）が正常に終了したか否かの判定結果を利用して、不正に電源がオフにされた可能性を報知することができるため、簡易な構成により、早期に不正行為を発見することができる。

【0453】

以上、本実施形態を用いて、本発明に係る遊技用装置について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。すなわち、本発明の要旨を逸脱しない範囲で、各手段の具体的構成については任意に変更することができる。

【0454】

例えば、本実施形態においては、各台表示機4は、遊技機3の上方に位置するように設置されるものを例に挙げて説明したが、各台表示機4が設置される場所はこれに限られない。具体的には、遊技機3の側方（すなわち、遊技機3と遊技機3との間）に設置されるものであってもよい。

【0455】

また、例えば、本実施形態においては、各台表示機4による演出の連動機能について、パチスロ機3bとの連動を例に挙げて説明したが、パチンコ機3aにおいても適用可能である。具体的には、パチンコ機3aにおいて、大当たり中、又は確変中を特定遊技状態とし、この特定遊技状態中を示す特定遊技状態中報知が行われ、各台表示機4は、大当たり中であることを示す「外部情報1」信号に基づく「大当たり情報」、又は確変中であることを示す「外部情報2」信号に基づく「確変情報」を受信している場合に、連動報知を実行する。そして、各台表示機4は、連動報知の実行中に、「扉・枠開放信号」に基づく「扉開放

10

20

30

40

50

情報」、又は「セキュリティ信号」に基づく「異常1情報」を受信した場合には、表示機側異常報知を実行し、これらの情報がオフになった場合（すなわち、エラーが解除された場合）に、前述したような第1乃至第3の復帰の態様で、連動報知を復帰させることとしてもよい。

【0456】

また、例えば、本実施形態においては、各台表示機4による演出の連動機能について、特定遊技状態として、パチスロ機3bの疑似ボーナスを例に挙げて説明したが、疑似ではない本来のボーナスを特定遊技状態として採用することも可能である。具体的には、内部当選役として、ボーナスが内部当選し、そのボーナスに対応する特別の図柄の組合せが表示されたことに基づいて、次回遊技からボーナス遊技状態に移行させ、このボーナス遊技状態においては、投入されたメダル枚数（例えば、2枚）よりも付与されるメダル枚数が多い特別小役（例えば、15枚のメダルが付与される特別小役）が高確率で内部当選し、かつ、入賞するように制御される。そして、このボーナス遊技状態は、所定枚数（例えば、435枚）を超えるメダルの枚数の払出があったことに基づいて終了することとした場合（すなわち、15枚×30回の払出で終了することとした場合）、前述の疑似ボーナスゲーム数と同様に、ボーナスゲーム数として30ゲームをセットしておけば、各台表示機4は、このボーナス遊技状態が正常に終了したか否かを独自に認識することができる。

【0457】

すなわち、遊技者にとって有利な特定遊技状態として、外部端子板308（308a, 308b）から信号が出力されることにより、各台表示機4側で、その特定遊技状態の開始と終了とを認識可能であるものは、全て本発明において適用可能である。また、外部端子板308（308a, 308b）からの信号の出力の態様についても、本実施形態において示したものに限られるものではない。例えば、特定遊技状態の開始時に、外部端子板308（308a, 308b）からその旨の信号が出力され、特定遊技状態の終了時に、外部端子板308（308a, 308b）からその旨の信号が出力されるものであってもよい。また、同様に、エラーの発生時に、外部端子板308（308a, 308b）からその旨の信号が出力され、エラーの解除時に、外部端子板308（308a, 308b）からその旨の信号が出力されるものであってもよい。

【0458】

また、例えば、本実施形態においては、各台表示機4による演出の連動機能について、パチスロ機3bの疑似ボーナス中報知として、楽曲及び歌の出力、各台表示機4の連動報知として、歌詞の表示及び擬音の出力を例に挙げて説明したが、その他の態様による連動報知を採用することも可能である。具体的には、パチスロ機3bの疑似ボーナス中報知として、楽曲及び／又は歌を出力する場合、各台表示機4の連動報知として、楽曲及び／又は歌を出力することとしてもよい。この場合、パチスロ機3bから一のパートの歌、各台表示機4から他のパートの歌を出力し、これらを合わせることにより、一の二重唱曲を連動して出力することとしてもよい。

【0459】

また、例えば、本実施形態においては、各台表示機4による演出の連動機能について、パチスロ機3bの疑似ボーナス中報知に連動する連動報知を行う場合についてのみ説明したが、各台表示機4が、この連動報知に加えて、その他の報知を実行することとしてもよい。具体的には、特定小役が入賞した場合のメダルの払出枚数を、通常小役及び押し順小役が入賞した場合のメダルの払出枚数のいずれとも異ならせるように構成した場合（例えば、通常小役及び押し順3枚役が入賞した場合は、1枚又は3枚のメダルの払出、押し順8枚役が入賞した場合は、1枚又は8枚のメダルの払出が行われる場合に、特定小役が入賞した場合には、4枚のメダルの払出が行われるように構成した場合）、特定小役が入賞したことに基づいて（すなわち、「メダル払出信号」に基づく「OUT情報」に基づいて）、特定報知（例えば、「CHANCE」の表示）を行うこととしてもよい。

【0460】

また、例えば、本実施形態においては、各台表示機4による演出の連動機能と各台表示

機４の分散制御と分けて説明しているが、これに限られるものではなく、各台表示機４による演出の連動機能として説明した一部の機能又は全ての機能が、各台表示機４の分散制御により実現されることとしてもよく、各台表示機４による演出の連動機能における遊技機３と各台表示機４との演出の連動と、各台表示機４の分散制御における各台表示機４の連動演出とをともに実行するものであってもよい。また、各台表示機４による演出の連動機能について説明した全ての記載は、各台表示機４の分散制御において適用可能であるものとし、各台表示機４の分散制御について説明した全ての記載は、各台表示機４による演出の連動機能において適用可能であるものとする。

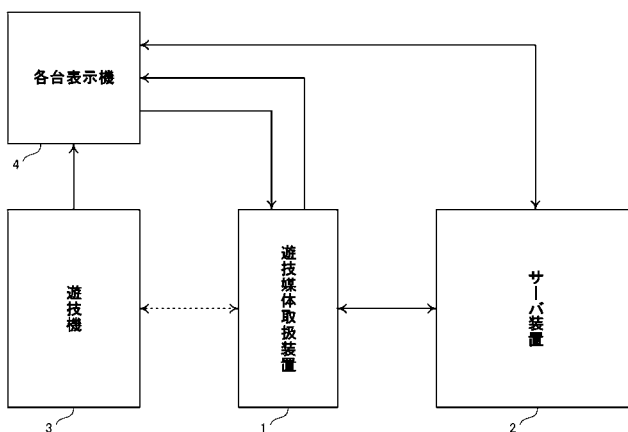
【符号の説明】

【０４６１】

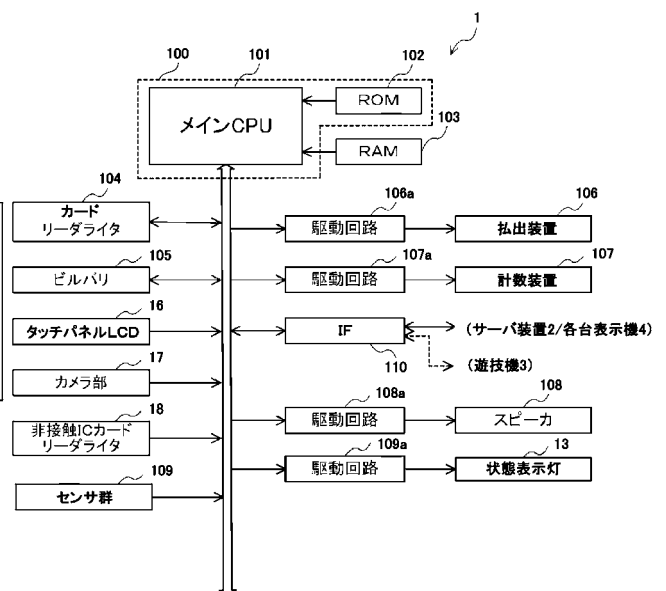
1 (1 a, 1 b)	遊技媒体取扱装置	
2	サーバ装置	
3 (3 a, 3 b)	遊技機	
4	各台表示機	
5	島端計数装置	
6	精算装置	
7	景品管理装置	
8	島コントローラ	
9	HUB	
301 (301 a, 301 b)	主制御部	20
302 (302 a, 302 b)	副制御部	
303 (303 a, 303 b)	メインデバイス群	
304 (304 a, 304 b)	サブデバイス群	
305	払出制御部	
306	払出デバイス群	
307	貸出端子板	
308 (308 a, 308 b)	外部端子板	
400	制御部	
400 a	表示主制御部	
400 b	表示副制御部	30
401	CPU	
401 a	表示主CPU	
401 b	表示副CPU	
402	ROM	
402 a	表示主ROM	
402 b	表示副ROM	
403	RAM	
403 a	表示主RAM	
403 b	表示副RAM	
404	ボタンセンサ群	40
405	液晶表示部	
405 a	駆動回路	
406	ランプ	
406 a	駆動回路	
407	スピーカ	
407 a	駆動回路	
410	IF	
901	台番号表示部	
902	呼び出しボタン	
903	「進む」ボタン	50

- 904 「決定」ボタン
- 905 「戻る」ボタン
- 906 「過去」ボタン
- 907 「履歴」ボタン
- 908 「グラフ切替」ボタン
- 909 リモコン通信部
- 910 透音孔
- 911 本体筐体

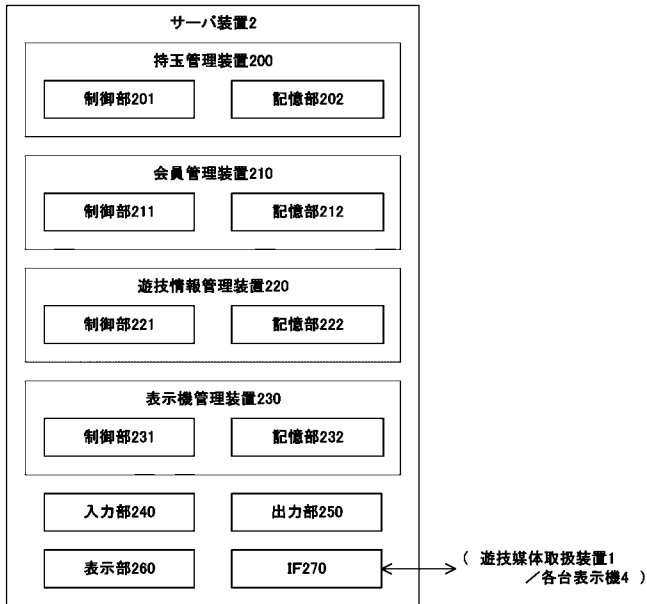
【図1】



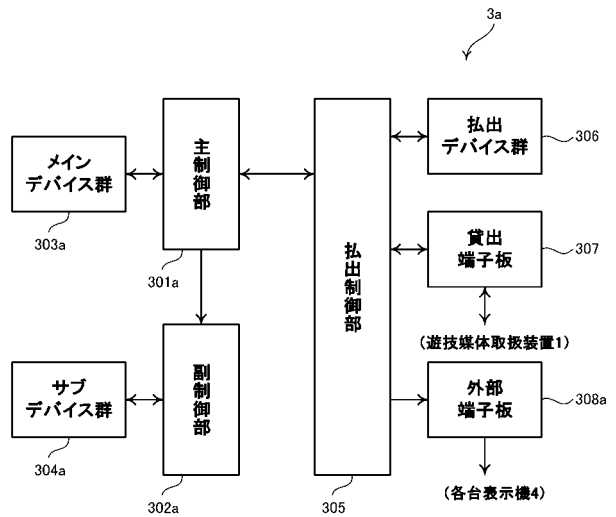
【図2】



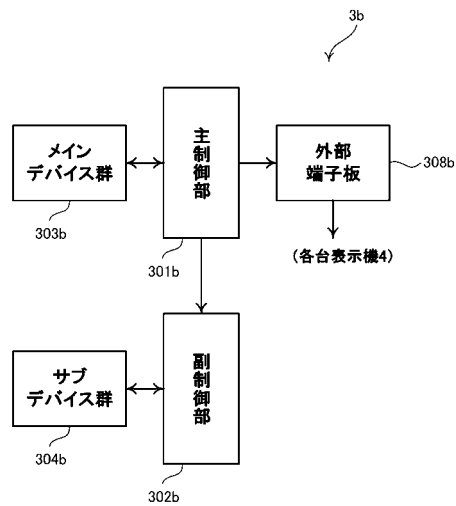
【図 3】



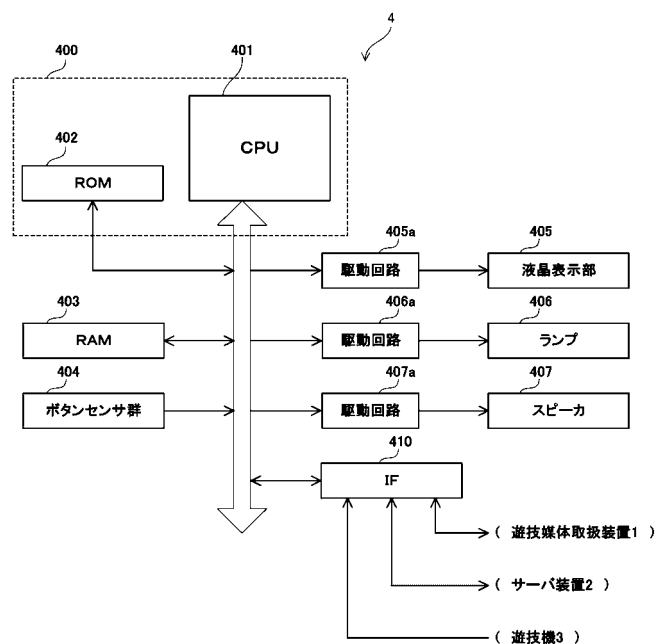
【図 4】



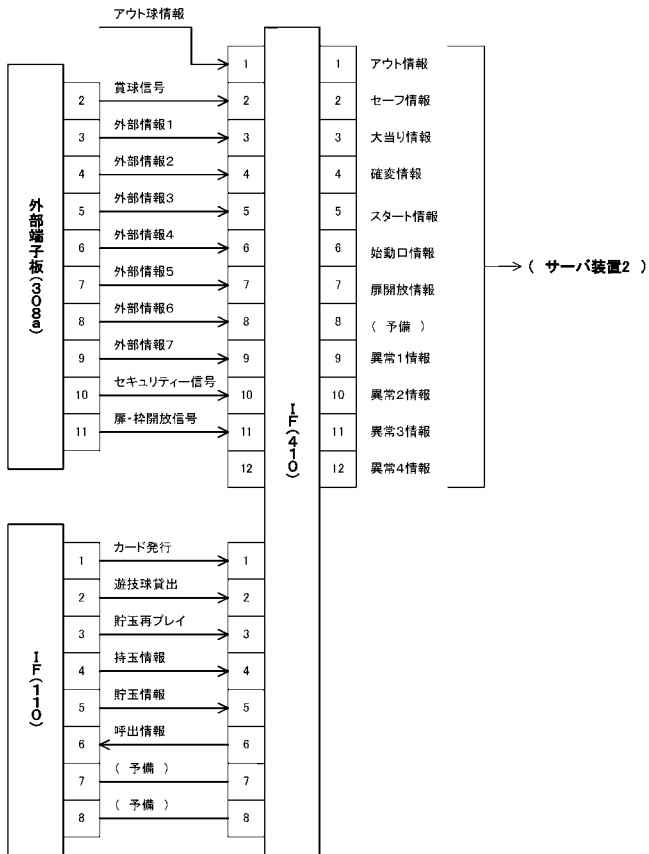
【図 5】



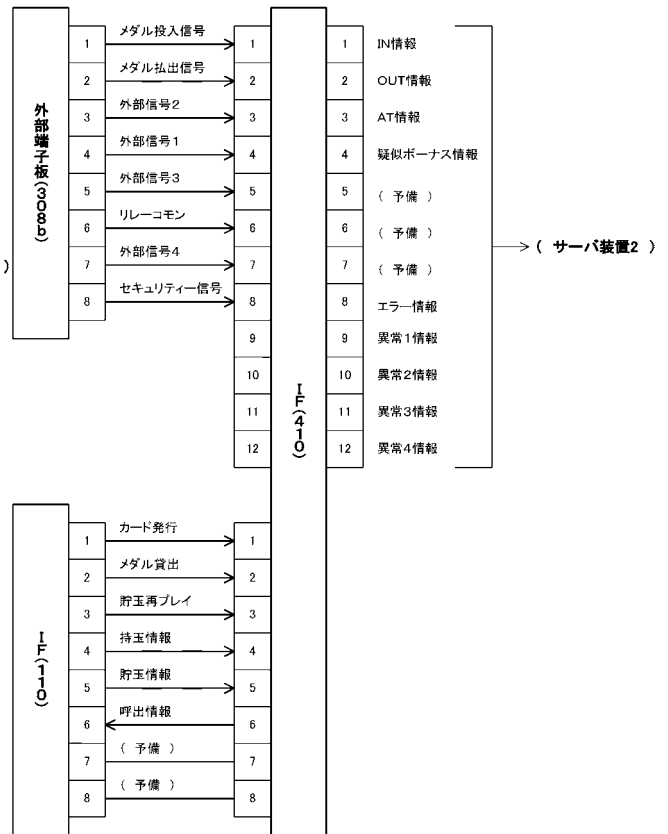
【図 6】



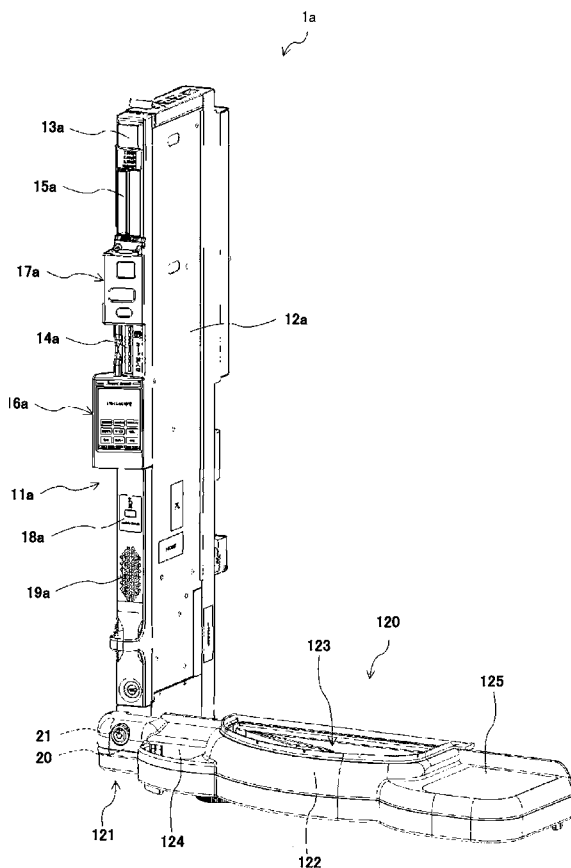
【図 7】



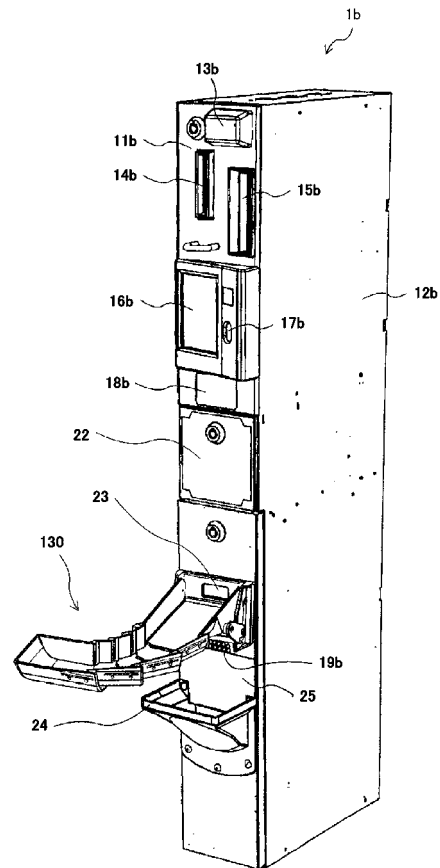
【図 8】



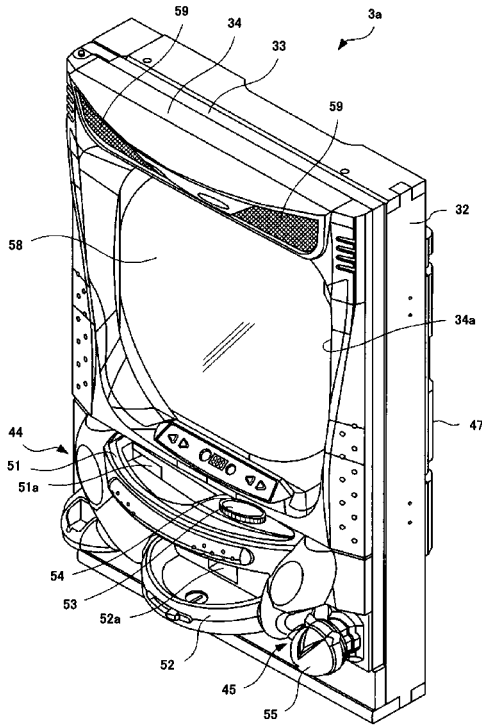
【図 9】



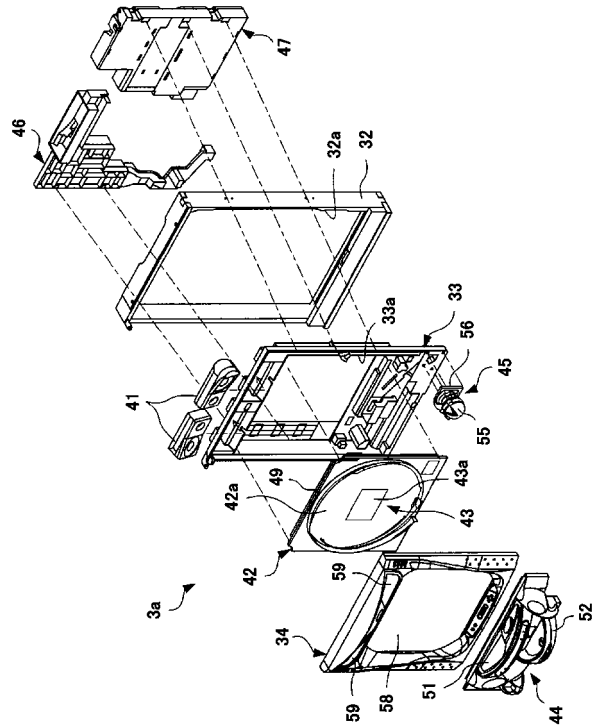
【図 10】



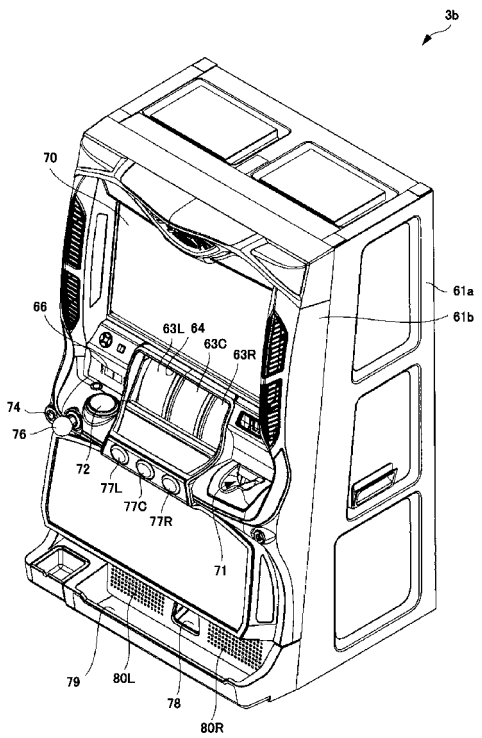
【図 1 1】



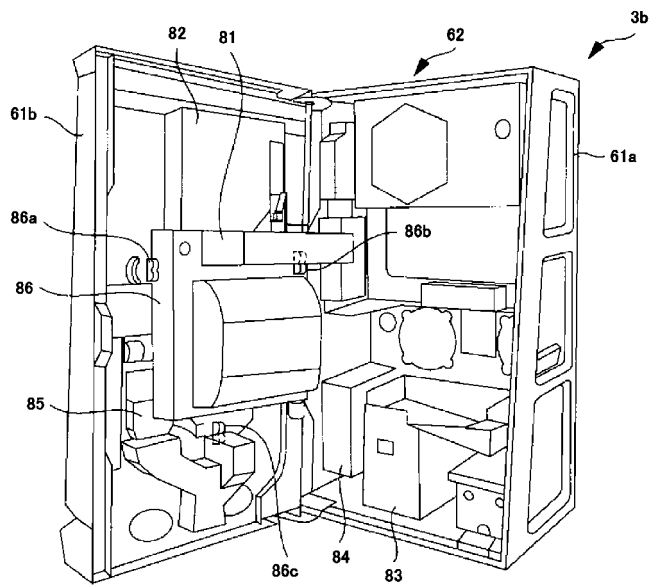
【図 1 2】



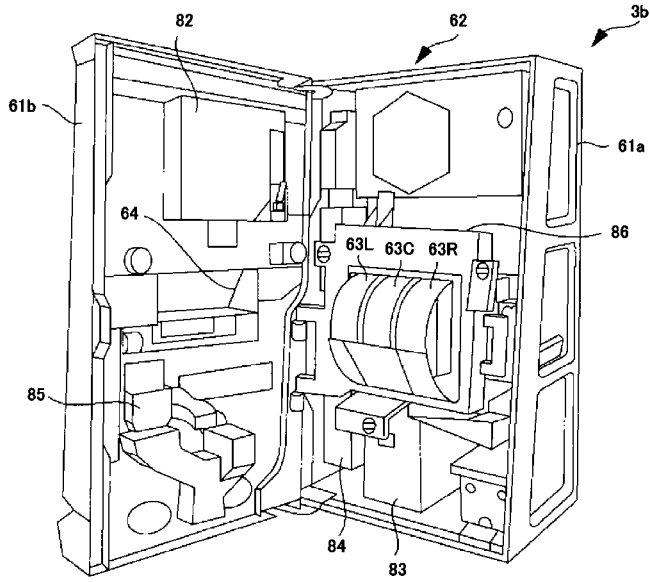
【図 1 3】



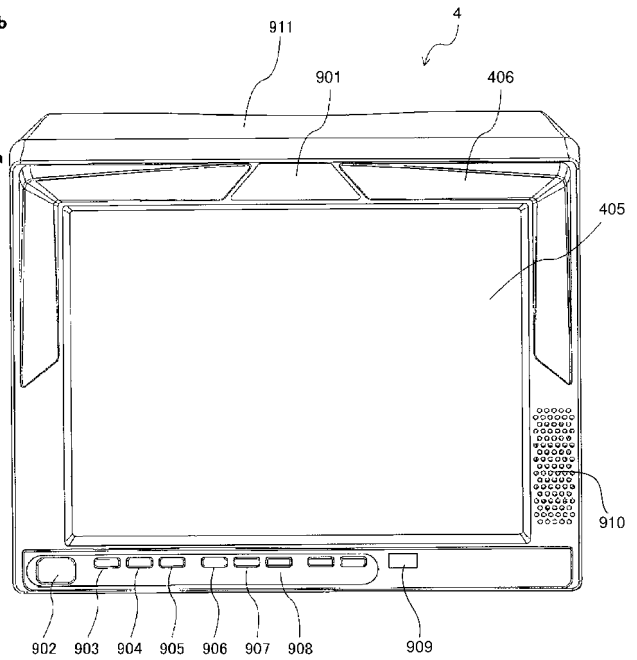
【図 1 4】



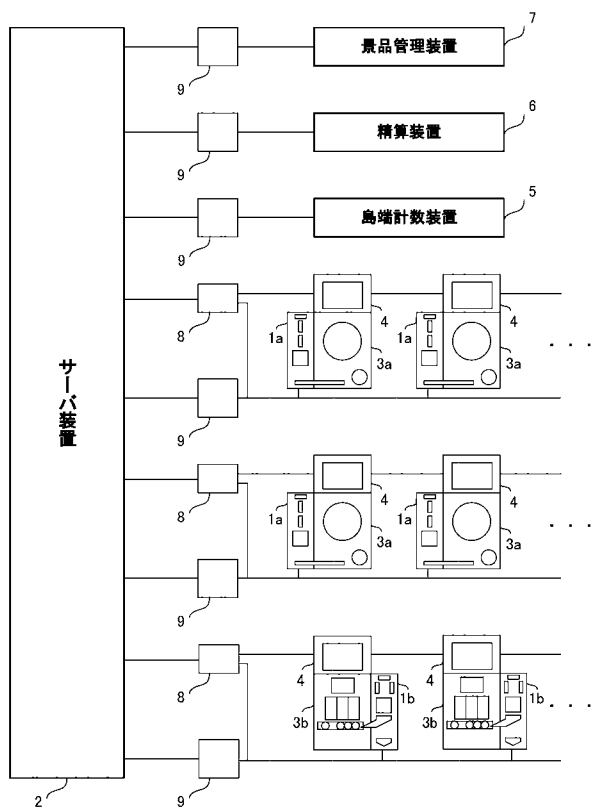
【図 15】



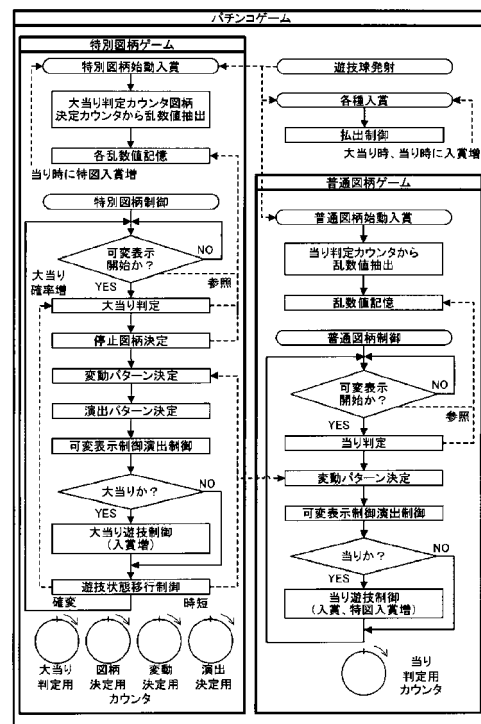
【図 16】



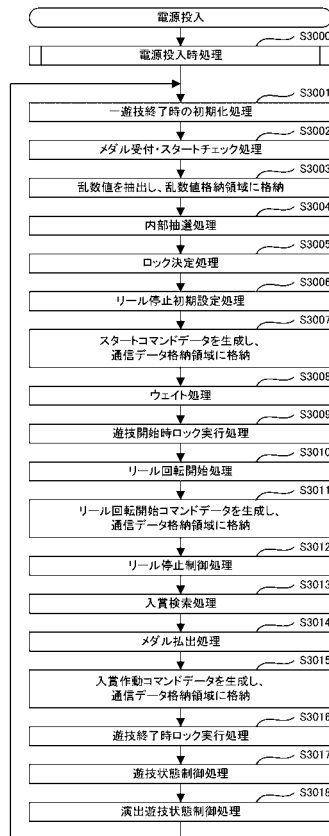
【図 17】



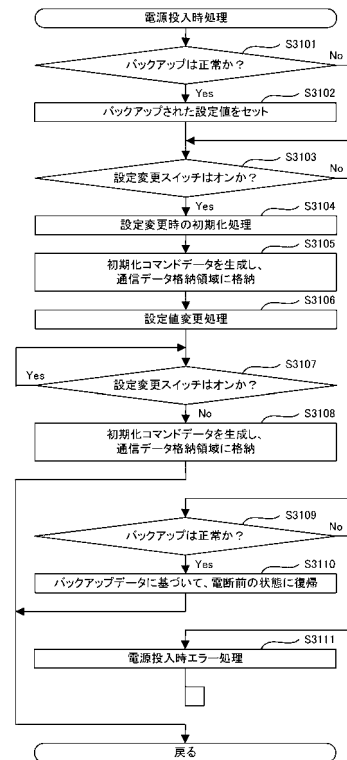
【図 18】



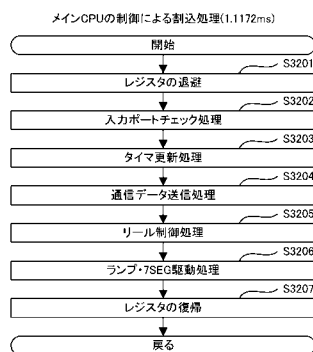
【図 19】



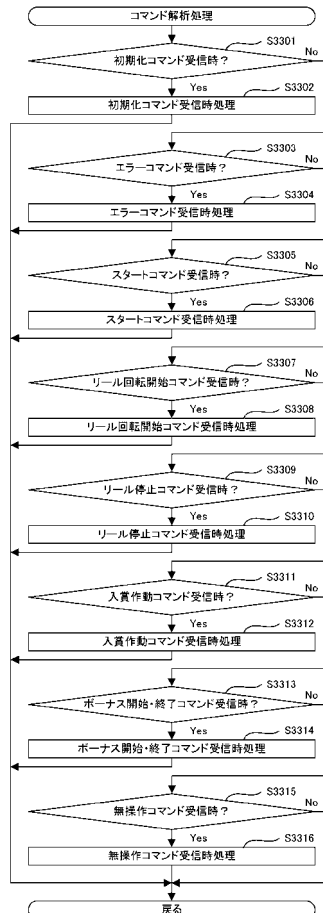
【図 20】



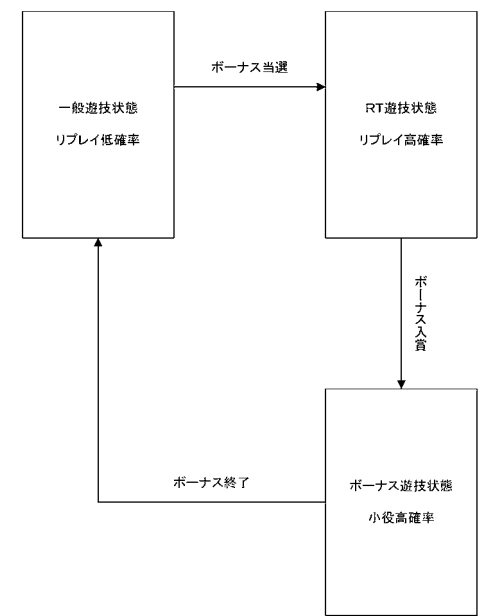
【図 21】



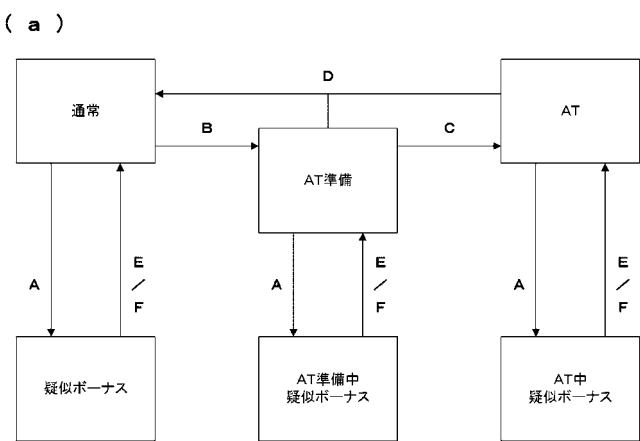
【図 22】



【図 2 3】



【図 2 4】



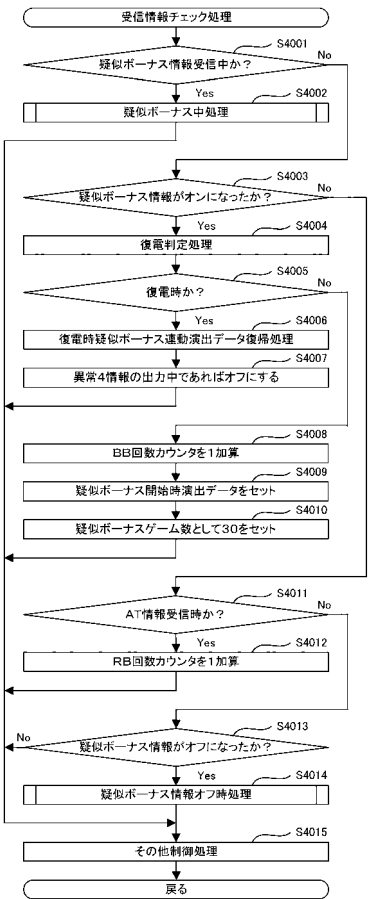
(b)

移行条件	内容
A	押し順リプレイを押し順Cで入賞させた場合
B	押し順カウンタが0から1へ加算された場合
C	押し順カウンタが1から2へ加算された場合
D	押し順カウンタが1、又は2から0へ減算された場合
E	押し順リプレイ、又は押し順3枚役を押し順A、B又はD以外の押し順で入賞させた場合
F	疑似ボーナス中カウンタが0となった場合

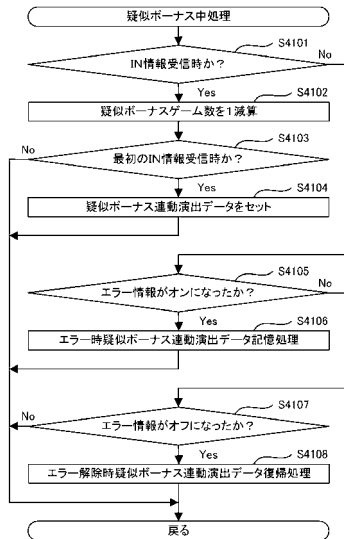
【図 2 5】

内部当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
押し順 リプレイ	1			B	A	C	
	2			B	A		C
	3			A	B	C	
	4			A	B		C
	5			C		B	A
	6				C	B	A
	7			C		A	B
	8				C	A	B
押し順 3枚役	1			B	A	D	D
	2			A	B	D	D
	3			A	A	B	A
	4			A	A	A	B
押し順 8枚役	1			A			
	2				A		
	3					A	
	4						A

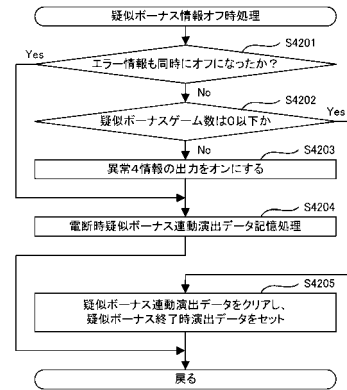
【図 2 6】



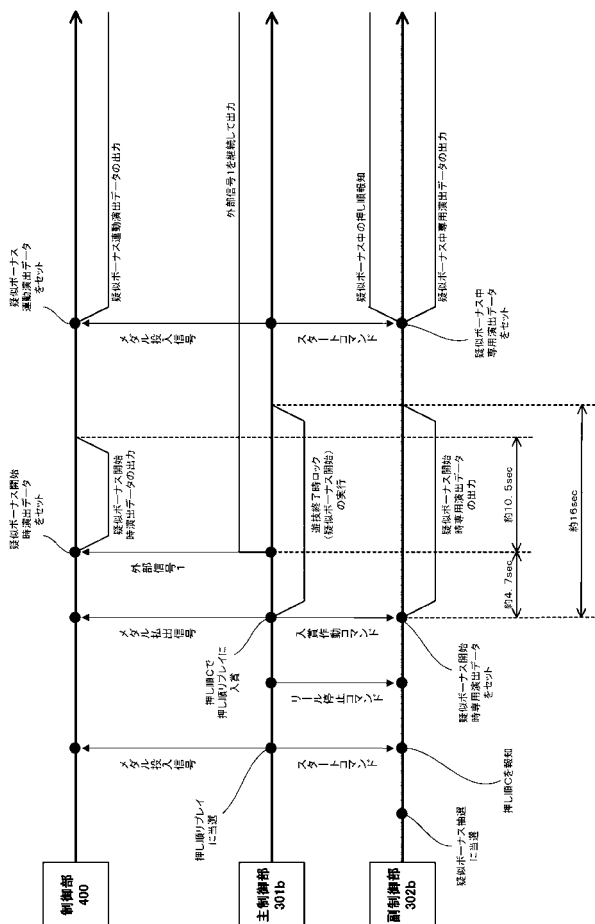
【図 27】



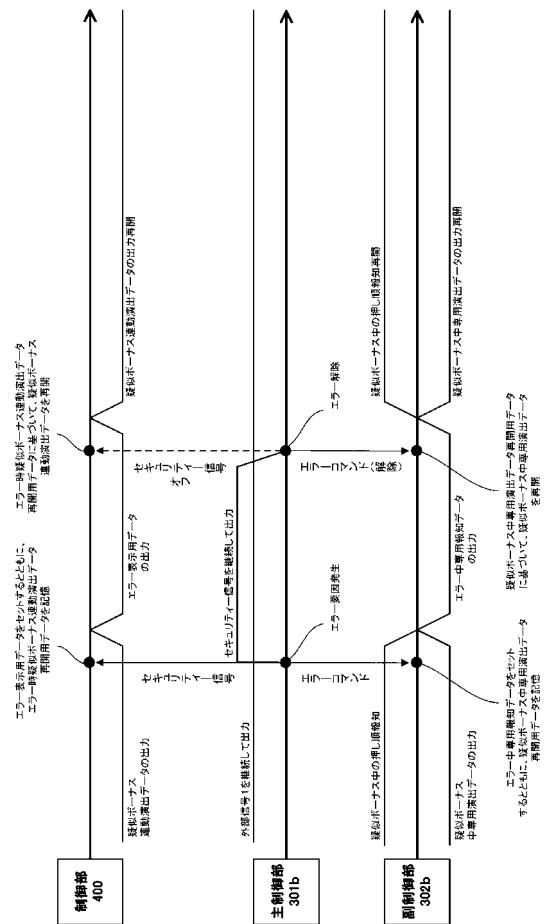
【図 28】



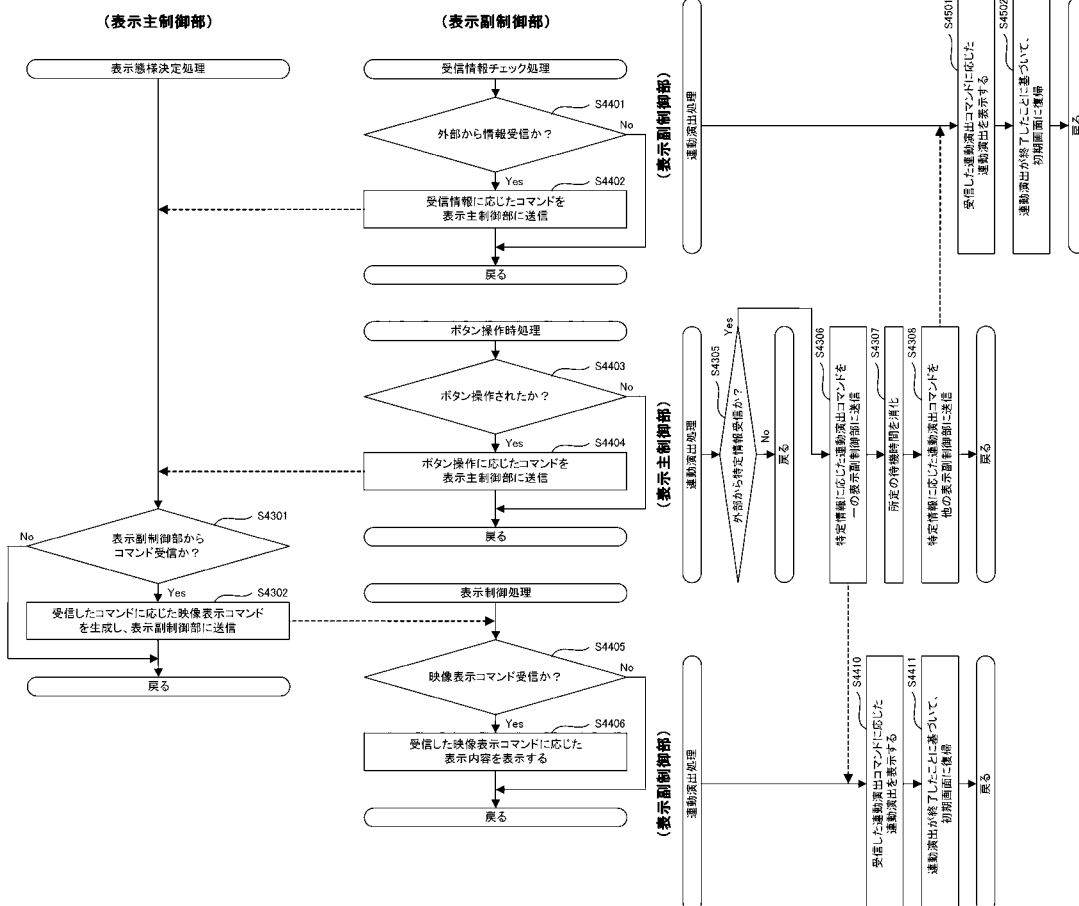
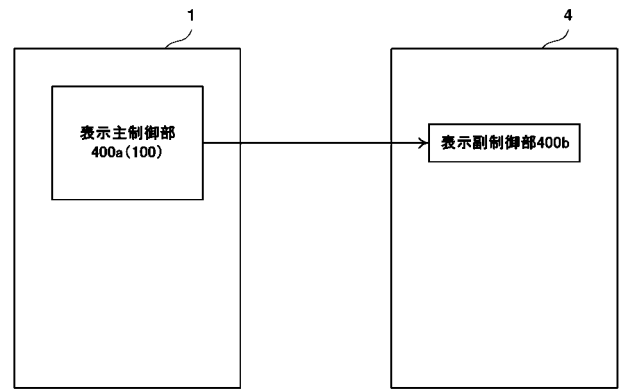
【図 29】



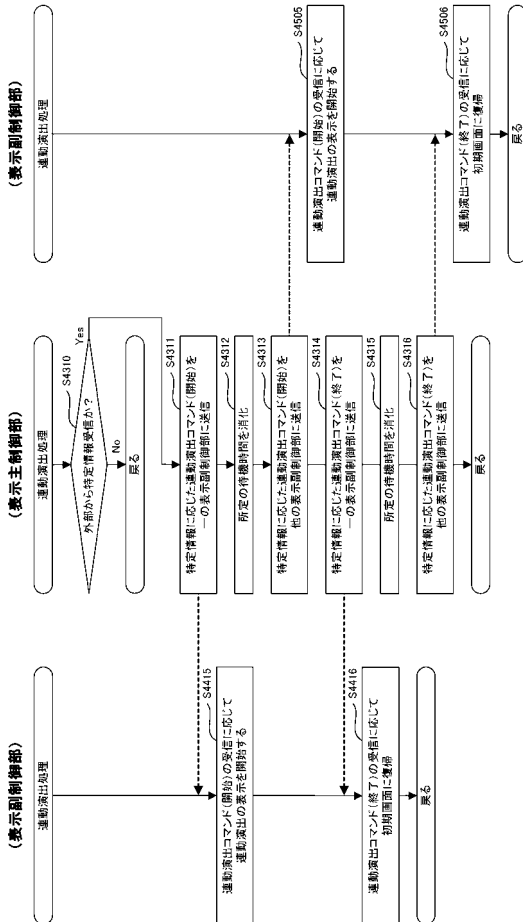
【図 30】



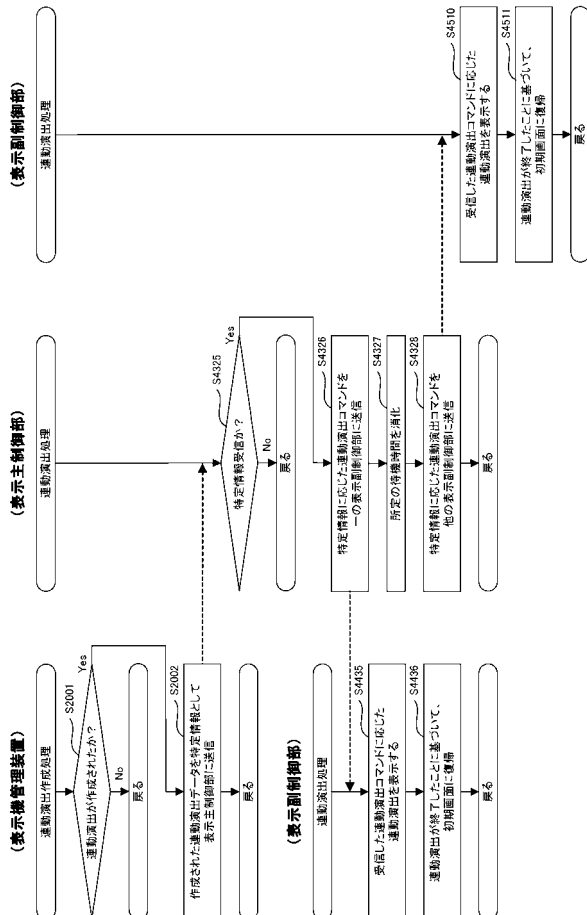
【图 3 5】



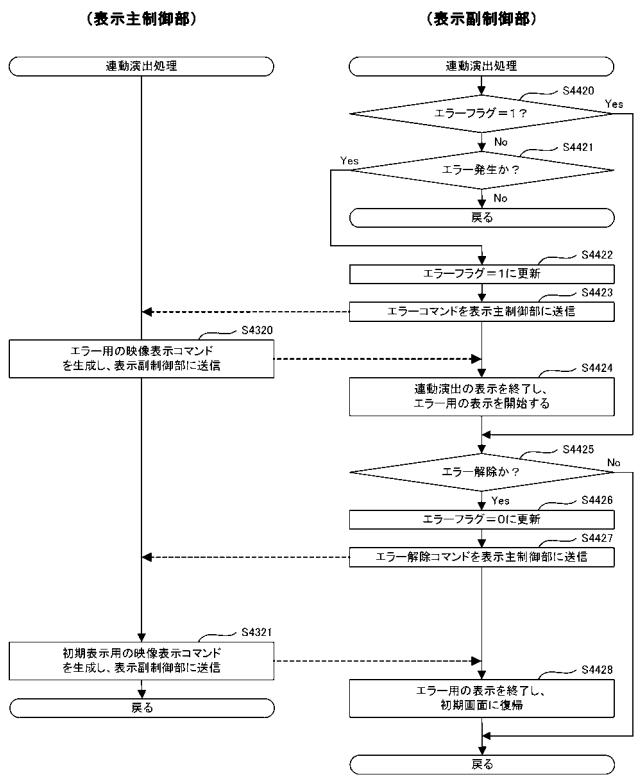
【図 36】



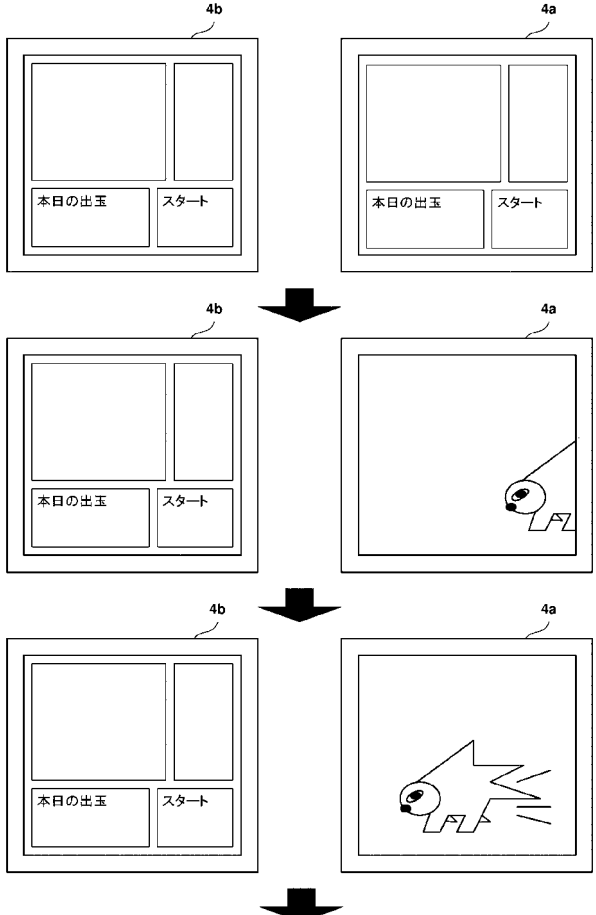
【図 38】



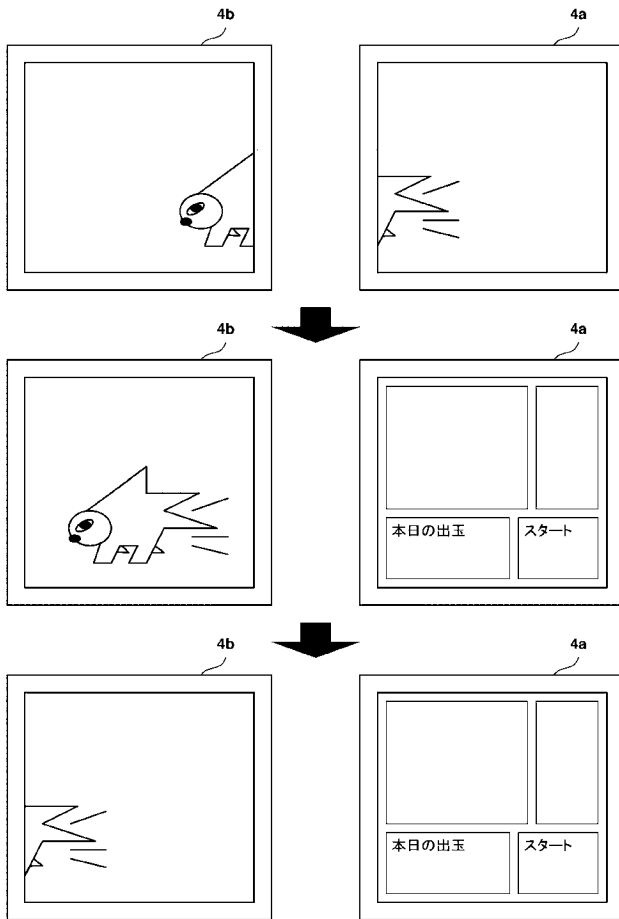
【図 37】



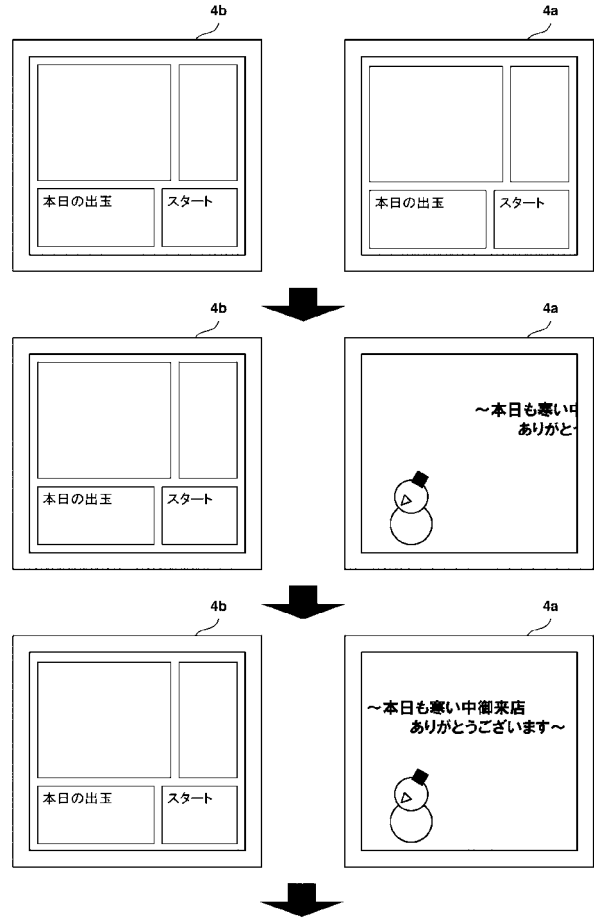
【図 39】



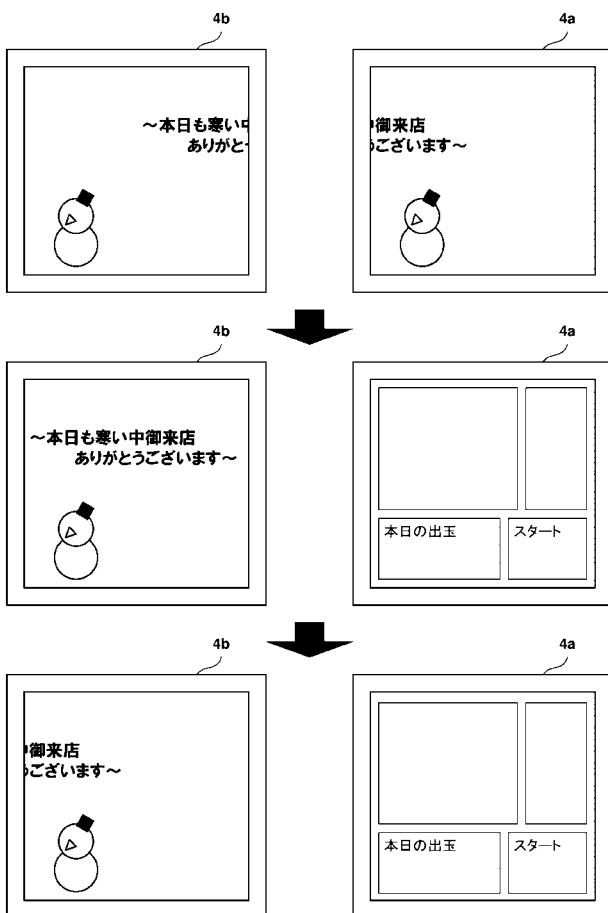
【図 40】



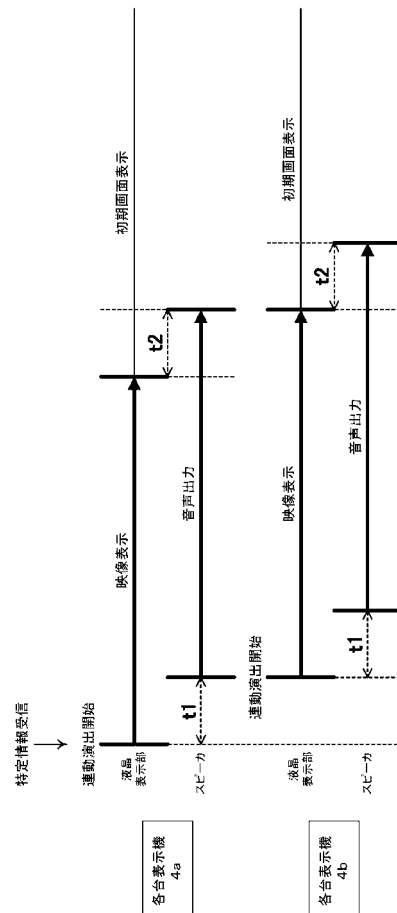
【図 41】



【図 42】



【図 43】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 BB02 BB44 BB80 BB94 CA02 CA27 CB04 CB23 CB33
CC01 CC12 CD12 CD18 CD31 CD41 DA02 DA15 DA17 DA52
DA54
2C088 BC10 CA11 CA27 CA31 EA49