

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4323145号  
(P4323145)

(45) 発行日 平成21年9月2日(2009.9.2)

(24) 登録日 平成21年6月12日(2009.6.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

請求項の数 1 (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2002-242973 (P2002-242973)  
 (22) 出願日 平成14年8月23日(2002.8.23)  
 (65) 公開番号 特開2004-81266 (P2004-81266A)  
 (43) 公開日 平成16年3月18日(2004.3.18)  
 審査請求日 平成16年11月9日(2004.11.9)

(73) 特許権者 000132747  
 株式会社ソフィア  
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地  
 (74) 代理人 100075513  
 弁理士 後藤 政喜  
 (74) 代理人 100084537  
 弁理士 松田 嘉夫  
 (72) 発明者 井置 定男  
 群馬県桐生市宮本町3-7-28  
 (72) 発明者 田口 英雄  
 群馬県桐生市境野町7-201 株式会社  
 ソフィア内  
 審査官 有賀 綾子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、該遊技制御手段からの指令情報に基づいて複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームの表示制御を含む演出制御を行う演出制御手段と、を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記演出制御手段は、

遊技制御手段からの指令情報に基づいて自遊技機における変動表示ゲームの変動パターンを決定し、該変動表示ゲームの結果態様によって前記特別遊技状態が発生する場合には自遊技機にて動画キャラクタを出現させる主演出を行う主演出制御手段と、

他の遊技機の演出制御手段に、自遊技機において前記主演出が行われたことを示す制御情報を送信する送信手段と、

他の遊技機から前記制御情報を受信する受信手段と、

該受信手段により受信した制御情報に基づき、他の遊技機で行われた前記動画キャラクタが出現する主演出に対応させて、自遊技機の変動表示ゲームで前記動画キャラクタを出現させる従属演出を行う従属演出制御手段と、を備え、

前記従属演出制御手段は、自遊技機における変動表示ゲームの開始の際に前記受信手段による制御情報の受信が済んでいる場合には、開始される前記変動表示ゲームにて前記動画キャラクタを出現させる一方で、自遊技機における変動表示ゲーム中に前記受信手段が制御情報を受信した場合には、自遊技機における次の変動表示ゲームが開始するまで前記

10

20

動画キャラクタの出現を待機させ、

自遊技機で行われる従属演出においては、他の遊技機の主演出で出現した動画キャラクタが出現し、自遊技機にて前記特別遊技状態が発生することを期待させるメッセージが表示されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、変動表示装置の変動表示ゲームの結果に関連して遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生する遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

パチンコ機等の遊技機にあっては、変動表示装置に複数の識別情報（識別図柄）を変動表示する変動表示ゲームを行わせ、その結果に関連して遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり）を発生するようになっている。

【0003】

このような遊技機は、始動口への入賞等により乱数を取得し、その乱数を判定した結果により様々な演出を含む変動表示ゲームを実行する。また、同じ機種であったとしても、釘調整等により始動口への入賞頻度や入賞タイミングが異なるので、大当たりの発生回数や、リーチの出現回数、様々なリーチパターンの出現具合等が各遊技機毎に異なっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

遊技場において、遊技者は、他の遊技機、特に隣接する遊技機で、大当たりが発生したり、スペシャルリーチ等が発生すると、自分が遊技している変動表示ゲームでも同様に大当たりあるいはスペシャルリーチ等が発生しないかと期待するが、各々の遊技機が独立に制御されているので、隣接する遊技機で大当たり等が発生したからといって、自分が遊技している変動表示ゲームでも大当たり等が発生するとは限らない。この一方、隣接する遊技機で大当たりあるいはスペシャルリーチ等が発生して趣向に富む演出が行われる半面、自分が遊技している変動表示ゲームでリーチも発生しないような場面が続いたのでは、大当たり等への期待が萎みかねないのである。

【0005】

この発明は、遊技機間で関連した演出を可能として、他の遊技機で大当たり等が発生した場合の遊技者の大当たり等への期待を高め、興趣を向上することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】

本発明は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、該遊技制御手段からの指令情報に基づいて複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームの表示制御を含む演出制御を行う演出制御手段と、を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、前記演出制御手段は、遊技制御手段からの指令情報に基づいて自遊技機における変動表示ゲームの変動パターンを決定し、該変動表示ゲームの結果態様によって前記特別遊技状態が発生する場合には自遊技機にて動画キャラクタを出現させる主演出を行う主演出制御手段と、他の遊技機の演出制御手段に、自遊技機において前記主演出が行われたことを示す制御情報を送信する送信手段と、他の遊技機から前記制御情報を受信する受信手段と、該受信手段により受信した制御情報に基づき、他の遊技機で行われた前記動画キャラクタが出現する主演出に対応させて、自遊技機の変動表示ゲームで前記動画キャラクタを出現させる従属演出を行う従属演出制御手段と、を備え、前記従属演出制御手段は、自遊技機における変動表示ゲームの開始の際に前記受信手段による制御情報の受信が済んでいる場合には、開始される前記変動表示ゲームにて前記動画キャラクタを出現させる一方で、自遊技機における変動表示ゲーム中に前記受信手段が制御情報を受信した場合には、自遊技機における次の変動表示ゲームが開始するまで前記動画キャラクタの出現を待機させ、自遊技機で行われる従属演出においては、他の遊

10

20

30

40

50

技機の主演出で出現した動画キャラクターが出現し、自遊技機にて前記特別遊技状態が発生することを期待させるメッセージが表示されることを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

【 発明の効果 】

本発明により、他の遊技機において動画キャラクターが出現する主演出が行われた場合には、その主演出に関連する従属演出が、自遊技機で実行される変動表示ゲームの開始に合わせて行われる。そのため、他の遊技機で特別遊技状態が発生した場合には、自遊技機でも特別遊技状態が発生するかも知れないと遊技者に期待感を与えることができるので、変動表示ゲームの結果に期待を持たせることができる。

【 0 0 2 7 】

【 発明の実施の形態 】

以下、添付図面に基づいて、本発明の実施の形態について説明する。

【 0 0 2 8 】

図 1 は遊技場（パチンコ店）の島設備 5 0 0 の配置図である。

【 0 0 2 9 】

島設備 5 0 0 には、それぞれ所定数の遊技機（パチンコ遊技機）1 が配列されている。島設備 5 0 0 のコーナーには、遊技球の計数機 5 5 0 が設置されている。

【 0 0 3 0 】

各遊技機 1、計数機 5 5 0 からは、通信線等を介して遊技場の管理室に設けられる管理装置（ホールコンピュータ）6 0 0 に、変動表示装置（後述する）の始動信号、大当たり発生信号、出玉数信号、計数機 5 5 0 の計数信号等が送信され、各遊技機 1 の稼動状況、交換玉数等が管理される。

【 0 0 3 1 】

図 2 は遊技機（パチンコ遊技機）1 の遊技盤 2 の正面図である。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 2 の表面には、ガイドレール 3 で囲われた遊技領域 4 のほぼ中央に画像表示装置（変動表示装置）5 が、遊技領域 4 の下方に大入賞口としての特別変動入賞装置 6 が配設される。

【 0 0 3 3 】

画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）、CRT（ブラウン管）等で構成され、複数の識別情報（識別図柄）を変動表示する変動表示ゲーム（組み合わせゲーム）等、遊技の進行に基づく画像が表示される。

【 0 0 3 4 】

特別変動入賞装置 6 は、大入賞口ソレノイド 7（図 3 参照）への通電により、球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）に変換される。

【 0 0 3 5 】

特別変動入賞装置 6 の直ぐ上方には、普通変動入賞装置（普通電動役物）9 を有する始動口 8 が、その左右の所定の位置には、普通図柄始動ゲート 2 0 が配設される。

【 0 0 3 6 】

普通変動入賞装置 9 は、普通電動役物ソレノイド 1 0（図 3 参照）への通電により、始動口 8 への入口を拡開するように変換される。

【 0 0 3 7 】

遊技領域 4 の各所には、N 個（図 2 には 4 個のみ示す）の一般入賞口 1 1 が設けられる。遊技領域 4 の最下端には、アウト口 1 2 が設けられる。

【 0 0 3 8 】

図示しない打球発射装置から遊技領域 4 に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることにより遊技が行われ、打ち出された遊技球は、遊技領域 4 内の各所に配置された風車等の転動誘導部材 1 3 により転動方向を変えられながら遊技領域 4 表面を流下し、始動口 8、一般入賞口 1 1、特別変動入賞装置 6 に入賞するか、アウト口 1 2 から排出される。

10

20

30

40

50

## 【0039】

始動口8への入賞は、特別図柄始動センサ14（図3参照）により検出される。特別変動入賞装置6への入賞は、カウントセンサ15、継続センサ16（図3参照）により検出される。N個の一般入賞口11への入賞は、各一般入賞口11毎に備えられたN個の入賞センサ17A～17N（図3参照）により検出される。また、普通図柄始動ゲート20への遊技球の通過は、普通図柄始動センサ21（図3参照）により検出される。

## 【0040】

始動口8への遊技球の入賞は、特別図柄始動記憶として、例えば最大8回分を限度として記憶され、画像表示装置5の上部に、その特別図柄始動記憶の数を表示する特別図柄記憶表示器18が設けられる。

10

## 【0041】

普通図柄始動ゲート20への遊技球の通過は、普通図柄始動記憶として、例えば最大4回分を限度として記憶され、特別変動入賞装置6の右側にその普通図柄始動記憶の数を表示する普通図柄記憶表示器22が、特別変動入賞装置6の左側にLED等からなる普通図柄表示器23が配設される。

## 【0042】

始動口8、一般入賞口11、特別変動入賞装置6に遊技球が入賞すると、入賞した入賞装置の種類に応じた数の賞球が図示しない払出ユニット（排出装置）から排出され、図示しない供給皿（遊技者に対して賞球または貸球が払い出される皿）に供給される。

20

## 【0043】

遊技機1の前面上部には、装飾用ランプ30（図11、図12参照）等の装飾発光装置が取り付けられる。遊技盤2には、左右両端側の装飾用ランプ25を含め、各所に装飾用ランプ、LED等の装飾発光装置が備えられる。また、遊技機1には、音出力装置（スピーカ）が備えられる。

## 【0044】

図3は、遊技制御装置100を中心とする制御系を示すブロック構成図である。

## 【0045】

遊技制御装置（遊技制御手段）100は、遊技を統括的に制御する主制御装置であり、遊技制御を司るCPU、遊技制御のための不変の情報を記憶しているROM、遊技制御時にワークエリアとして利用されるRAMを内蔵した遊技用マイクロコンピュータ101、入力インターフェース102、出力インターフェース103、発振器104等から構成される。

30

## 【0046】

遊技用マイクロコンピュータ101は、入力インターフェース102を介しての各種検出装置（特別図柄始動センサ14、一般入賞口センサ17A～17N、カウントセンサ15、継続センサ16、普通図柄始動センサ21）からの検出信号を受けて、大当たり抽選等、種々の処理を行う。そして、出力インターフェース103を介して、各種制御装置（表示制御装置150、排出制御装置200）、大入賞口ソレノイド7、普通電動役物ソレノイド10、普通図柄表示器23等に指令信号を送信して、遊技を統括的に制御する。

## 【0047】

排出制御装置200は、遊技制御装置100からの賞球指令信号または図示しないカード球貸ユニットからの貸球要求に基づいて、払出ユニットの動作を制御し、賞球または貸球の排出を行わせる。

40

## 【0048】

表示制御装置（表示制御手段、演出制御手段、主演出制御手段、従属演出制御手段）150は、2D（2次元）および3D（3次元）画像の表示制御を行うもので、CPU151、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）152、DRAM153、154、入力インターフェース155、プログラム等を格納したPRGROM156、画像データ（図柄データ、動画キャラクタデータ、背景画データ、テクスチャデータ等）を格納したCGROM157、液晶を駆動するLCDインターフェース158、出力インターフェース159

50

等から構成される。

【0049】

CPU151は、PRGROM156に格納したプログラムを実行し、遊技制御装置100からの表示指令信号(コマンド)に基づいて、2Dの画像情報(図柄表示情報、動画キャラクタ画面情報、背景画面情報等)を作成したり、3Dの画像情報(図柄用オブジェクト、動画キャラクタ用オブジェクト、背景用オブジェクト)の座標演算(ジオメトリ演算)等を行い、これらの演算結果をDRAM153に格納する。

【0050】

VDP152は、DRAM153に格納された画像情報に基づいて、2Dまたは3Dの画像の描画(レンダリング)を行ってフレームバッファとしてのDRAM154に格納する。そして、DRAM154の画像を所定のタイミング(垂直同期、水平同期)でLCDインターフェース158へ送出して、液晶からなる画像表示装置5に出力する。

10

【0051】

VDP152が行う描画処理は、2Dと3Dの点描画、線描画、トライアングル描画、ポリゴン描画を行い、さらに3D画像では、テクスチャマッピング(テクスチャリング)、ライティング処理、アルファブレンディング、シェーディング処理(グローシェーディング等)、陰面消去(Zバッファ処理等)を行って、CPU151が設定した3DオブジェクトをフレームバッファとしてのDRAM154へ描画する。なお、フレームバッファは、2Dのフレームバッファと3Dのフレームバッファをそれぞれ設定しておき、2Dの画像を3Dの画像に重ね合わせて出力(オーバーレイ)することが可能である。

20

【0052】

VDP152と画像表示装置5の間のインターフェース158は、画像表示装置の種類に応じて適宜選択すればよく、ここでは画像表示装置5に液晶を用いたが、CRT、ELあるいはプラズマなどのディスプレイを採用する場合には、これらのディスプレイデバイスに対応するインターフェース158を用いればよい。

【0053】

PRGROM156には、仮想3次元空間に相当する3次元座標系にオブジェクトおよび視点を設定するための設定情報を導出するプログラム等を格納している。設定情報は、3次元座標系内にオブジェクトを配置するための配置座標値、オブジェクトの姿勢をそのオブジェクトの基準姿勢からの回転量で指示する回転角度、3次元座標系内に視点を設定するための座標値、視点の視線を所定方向に定めるために視線を回転させる回転角度、CGROM157の格納アドレス等、各種のデータを含む。

30

【0054】

CGROM157には、変動表示ゲームに用いる識別図柄、背景、動画キャラクタ等の2Dデータおよび3Dオブジェクトデータ(ポリゴンデータ)、テクスチャデータを格納している。

【0055】

3Dの画像表示は、仮想3次元空間の座標系内に、視点およびCGROM157から読み出した各種のオブジェクトを設定し、そのオブジェクトを変動させたり視点を変位させる、いわゆるジオメトリ演算処理を行う。また、仮想3次元空間の座標系内のオブジェクトを視点に基づく投影平面に投影した2次元座標情報である投影情報を生成する。その投影情報に基づいて、各オブジェクトの各ポリゴンの頂点にテクスチャを合うように変形して、描画を行い、全てのオブジェクトへテクスチャを描画すると、表示画像(DRAM154)を画像表示装置5に出力する。

40

【0056】

図4に識別図柄、動画キャラクタの例を示す。識別図柄は、識別要素(例えば、番号、文字等)Hと、背景体(例えば、枠、台等)Gとで構成している。動画キャラクタKには、例えば馬等を設定している。

【0057】

入力インターフェース155の手前には、信号伝達方向規制手段であるバッファ回路16

50

0 を設けており、遊技制御装置 1 0 0 から表示制御装置 1 5 0 への信号入力のみを許容し、表示制御装置 1 5 0 から遊技制御装置 1 0 0 への信号出力を禁止している。

【 0 0 5 8 】

表示制御装置 1 5 0 には、入力インターフェース 1 5 5 にバッファ回路 1 6 0 を介して装飾制御装置 2 5 0 と音制御装置 3 0 0 の出力側を、出力インターフェース 1 5 9 に装飾制御装置 2 5 0 と音制御装置 3 0 0 の入力側を接続しており、表示制御装置 1 5 0 は、装飾制御装置 2 5 0 と音制御装置 3 0 0 に遊技制御装置 1 0 0 からの指令情報を送出すると共に、表示制御装置 1 5 0 と装飾制御装置 2 5 0 および音制御装置 3 0 0 は相互に通信を行って、演出（主演出）の制御を行う。

【 0 0 5 9 】

この一方、表示制御装置 1 5 0 には、入力インターフェース 1 5 5 に隣接する他の遊技機（左側、右側の遊技機）の表示制御装置 A 1 5 0（左側の遊技機の表示制御装置）、B 1 5 0（右側の遊技機の表示制御装置）の出力側を、出力インターフェース 1 5 9 に隣接する他の遊技機（左側、右側の遊技機）の表示制御装置 A 1 5 0（左側の遊技機の表示制御装置）、B 1 5 0（右側の遊技機の表示制御装置）の入力側を接続するようにしてあり、表示制御装置 1 5 0 は、これらの遊技機の表示制御装置 A 1 5 0、B 1 5 0 に所定の制御情報を送出すると共に、これらの遊技機の表示制御装置 A 1 5 0、B 1 5 0 から所定の制御情報を受信した場合、その制御情報を装飾制御装置 2 5 0 と音制御装置 3 0 0 に送出すると共に、その制御情報に基づく演出（従属演出）の制御を行う。

【 0 0 6 0 】

装飾制御装置（装飾制御手段、演出制御手段、主演出制御手段、従属演出制御手段）2 5 0 は、遊技制御装置 1 0 0 からの指令情報、表示制御装置 1 5 0 からの制御情報および隣接する他の遊技機の表示制御装置 A 1 5 0、B 1 5 0 からの制御情報等に基づいて、装飾用ランプ、LED 等の装飾発光装置を制御すると共に、特別図柄記憶表示器 1 8、普通図柄記憶表示器 2 2 の表示を制御する。

【 0 0 6 1 】

音制御装置（音制御手段、演出制御手段、主演出制御手段、従属演出制御手段）3 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 からの指令情報、表示制御装置 1 5 0 からの制御情報および隣接する他の遊技機の表示制御装置 A 1 5 0、B 1 5 0 からの制御情報等に基づいて、スピーカからの効果音出力を制御する。

【 0 0 6 2 】

表示制御装置 1 5 0 に隣接する他の遊技機からの情報を受信するので、遊技制御装置 1 0 0 のセキュリティ性が高い。

【 0 0 6 3 】

次に、遊技の概要について説明する。画像表示装置 5 の変動表示ゲーム（組み合わせゲーム）の識別図柄は、例えば左図柄（左領域の図柄）、右図柄（右領域の図柄）、中図柄（中領域の図柄）とする。

【 0 0 6 4 】

まず、遊技開始当初（あるいは遊技開始前）の時点では、客待ち状態となっており、客待ち画面の表示を指令する表示指令信号（コマンド）が遊技制御装置 1 0 0 から表示制御装置 1 5 0 に送信され、画像表示装置 5 の画面 5 a には客待ち画面（動画または静止画）が表示される。

【 0 0 6 5 】

そして、遊技領域 3 に打ち出された遊技球が始動口 8 に入賞すると、その入賞に基づき、遊技制御装置 1 0 0 によって所定の乱数が抽出され、変動表示ゲームの大当たりの抽選が行われると共に、遊技制御装置 1 0 0 から表示制御装置 1 5 0 に変動表示ゲームを指令する表示指令信号（コマンド）が送信され、この表示指令信号（コマンド）に基づき、表示制御装置 1 5 0 によって変動表示ゲームの演出パターンが決定され、画像表示装置 5 の画面 5 a に複数の識別図柄の変動表示が開始される。

【 0 0 6 6 】

この変動表示の開始後、所定時間経過すると、変動表示は例えば左図柄、右図柄、中図柄の順に仮停止（例えば、停止位置にて識別図柄を微少に変動させること等）されていくが、この過程でリーチ状態（例えば、左図柄と右図柄が大当たりの組合せを発生する可能性のある組合せ）が発生すると、所定のリーチ遊技が行われる。このリーチ遊技では、例えば中図柄の変動表示を極低速で行ったり、高速で行ったり、仮停止したり、逆転したり、種々の変動表示が行われる。また、リーチ遊技に合わせた背景表示、キャラクタ表示が行われる。

#### 【 0 0 6 7 】

そして、大当たり抽選の結果が大当たりであれば、左、右、中の図柄が大当たりの組合せで停止され、大当たりが確定されると共に、大当たりが特定の大当たりかどうか、大当たりの組合せ図柄の再変動（再抽選）が行われて、図柄の変動が最終的に停止されて、大当たり遊技が発生される。

10

#### 【 0 0 6 8 】

大当たり遊技が発生すると、特別変動入賞装置 6 が所定期間にわたって開かれる特別遊技が行われる。この特別遊技は、特別変動入賞装置 6 への遊技球の所定数（例えば 10 個）の入賞または所定時間の経過（例えば 30 秒）を 1 単位（1 ラウンド）として実行され、特別変動入賞装置 6 内の継続入賞口への入賞（継続センサ 16 による入賞球の検出）を条件に、規定ラウンド（例えば 16 ラウンド）繰り返される。また、大当たり遊技が発生すると、大当たりのファンファーレ表示、ラウンド数表示、大当たりの演出表示等、遊技制御装置 100 から表示制御装置 150 に大当たり遊技の表示を指令する表示指令信号（コマンド）が送信され、画像表示装置 5 の画面 5a に大当たり遊技の表示が行われる。

20

#### 【 0 0 6 9 】

この場合、大当たりが特定の大当たりであれば、大当たり遊技後に特定遊技状態が発生され、次の大当たりの発生確率を高確率（確変）にしたり、遊技球の始動口 8 への入賞に基づく画像表示装置 5 の変動表示ゲームの変動表示時間の短縮（時短）等が行われる。

#### 【 0 0 7 0 】

変動表示ゲームが終了したとき（ハズレのとき）にあるいは大当たり遊技が終了したときに、特別図柄始動記憶があれば、その特別図柄始動記憶に基づき、新たな変動表示ゲームが繰り返される。

#### 【 0 0 7 1 】

なお、普通図柄始動ゲート 20 を遊技球が通過すると、その通過または普通図柄始動記憶に基づき、普通図柄に関する乱数が抽出され、乱数が当たりであれば、普通図柄表示器 23 に当たり表示が行われて、始動口 8 の普通変動入賞装置 9 が所定時間にわたって拡開され、始動口 8 への入賞が容易にされる。

30

#### 【 0 0 7 2 】

また、始動口 8 への遊技球入賞等で乱数を取得し、この乱数に対応して変動表示ゲームの結果を導出し、その後大当たりを付与する例を述べたが、画像表示装置 5 の表示結果を判定して、その判定結果に基づいて大当たりを付与する等にしても良い。

#### 【 0 0 7 3 】

次に、遊技における表示制御装置 150 の演出（主演出）の制御および隣接する他の遊技機の表示制御装置 A 150、B 150 からの制御情報に基づく演出（従属演出）の制御について、図 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

#### 【 0 0 7 4 】

ステップ 1 では、送られたコマンドを読み込む。

#### 【 0 0 7 5 】

ステップ 2 では、このコマンドが遊技制御装置 100 からの指令情報の場合、ステップ 3 に進み、そうでない場合、ステップ 9 以降に進む。

#### 【 0 0 7 6 】

ステップ 9 では、このコマンドが他の遊技機の表示制御装置 A 150 または B 150 からの特定の制御情報かを判定する。

50

## 【 0 0 7 7 】

表示制御装置 1 5 0 ( A 1 5 0、B 1 5 0 ) は、変動表示ゲームにおいて特定のスペシャルリーチが発生すると、スペシャルリーチ発生を表す特定の制御情報を、また大当たりの組合せ図柄を表示して大当たりが発生すると、大当たり発生を表す特定の制御情報を、他の遊技機の表示制御装置に送出する。スペシャルリーチは、変化に富んだ変動表示を行うと共に、それ以外のリーチとはストーリーを異ならせた、動画キャラクタの表現豊かな演出を行うもので、乱数等に基づき表示制御装置 1 5 0 ( A 1 5 0、B 1 5 0 ) が選択するが、大当たりが発生するときに相対的に高い確率で出現させるようになっている。また、特定の制御情報には、演出タイミングを指示する演出タイミング情報を含ませてある。

## 【 0 0 7 8 】

特定の制御情報の場合、ステップ 1 0 に進み、同期演出情報があるかを見る。

## 【 0 0 7 9 】

同期演出情報がある場合、ステップ 1 1 にて、すぐに画像表示装置 5 に特定の制御情報に基づく演出 ( 従属演出 ) 表示を行う設定をする。

## 【 0 0 8 0 】

同期演出情報がない場合、ステップ 1 2 にて、ゲーム介在用の特定の制御情報として記憶する。

## 【 0 0 8 1 】

ステップ 1 3 では、装飾制御装置 2 5 0、音制御装置 3 0 0 に特定の制御情報内容の送出を設定する。

## 【 0 0 8 2 】

一方、ステップ 3 では、遊技制御装置 1 0 0 からの指令情報が変動表示ゲームの開始の指令情報かを判定する。

## 【 0 0 8 3 】

変動表示ゲームの開始の指令情報の場合、ステップ 4 に進み、他の遊技機の表示制御装置 A 1 5 0 または B 1 5 0 よりのゲーム介在用の特定の制御情報の記憶があるかを見る。

## 【 0 0 8 4 】

ゲーム介在用の特定の制御情報の記憶がない場合、ステップ 5 にて、変動表示ゲームの開始の指令情報に基づいて、変動表示ゲームの演出パターン ( 主演出 ) を決定して変動表示ゲームの制御に入る。

## 【 0 0 8 5 】

ゲーム介在用の特定の制御情報の記憶がある場合、ステップ 6 にて、変動表示ゲームの開始の指令情報およびゲーム介在用の特定の制御情報に基づいて、変動表示ゲームの演出パターン ( 主演出、従属演出 ) を決定して変動表示ゲームの制御に入る。ステップ 7 にて、ゲーム介在用の特定の制御情報をクリアする。

## 【 0 0 8 6 】

ステップ 8 では、装飾制御装置 2 5 0、音制御装置 3 0 0 に決定した演出パターン内容の送出を設定する。

## 【 0 0 8 7 】

次に、図 6 ~ 図 8 に表示制御装置 1 5 0 の演出表示の例を示して説明する。

## 【 0 0 8 8 】

図 6 は、隣接する他の遊技機において動画キャラクタ K ( 馬 ) が出現するスペシャルリーチが発生したときのものである。

## 【 0 0 8 9 】

図 6 の ( R ) のように、隣接する他の遊技機の画像表示装置 5 に動画キャラクタ K ( 馬 ) が出現するスペシャルリーチの表示が発生すると、その表示制御装置 A 1 5 0 または B 1 5 0 がスペシャルリーチ発生を表す特定の制御情報 ( 同期演出情報無し ) を表示制御装置 1 5 0 に送出する。

## 【 0 0 9 0 】

この特定の制御情報 ( 同期演出情報無し ) を受けた場合、表示制御装置 1 5 0 は、既に変

10

20

30

40

50



動表示ゲーム中あるいは図6の(A)のように変動表示ゲームの終了表示中等にあるときは待機して、変動表示ゲームの開始時に、その特定の制御情報に基づく従属演出を行う。

【0091】

この場合、図6の(B)のように画像表示装置5の変動表示ゲームの開始画面に、隣接する他の遊技機で出現した動画キャラクタK(馬)を出現させ、遊技者を発奮させるメッセージ等を入れて、従属演出表示を行う。

【0092】

従属演出表示後、図6の(C)のように識別図柄の変動表示に入る。

【0093】

このように、隣接する他の遊技機においてスペシャルリーチが発生した場合、画像表示装置5の変動表示ゲームの画面にそのスペシャルリーチの動画キャラクタK(馬)を出現させて従属演出を行う、即ち変動表示ゲームでの主演出に、他の遊技機における遊技内容、演出内容に関連して特殊演出を行うので、演出のバリエーションを高めることができると共に、他の遊技機で発生したスペシャルリーチが自遊技機で発生しないかとの遊技者の期待感を高めることができ、変動表示ゲームの興趣が高まる。

【0094】

なお、直近の変動表示ゲームにおいて、表示制御装置150がスペシャルリーチを発生させるようにでき、このようにすれば、他の遊技機との関連性を持たせて、興趣を一層向上できる。

【0095】

図7は、隣接する他の遊技機において大当たりが発生したときのものである。



【0096】

図7の(R)のように、隣接する他の遊技機の画像表示装置5が大当たりの組合せ図柄を表示して大当たりが発生すると、その表示制御装置A150またはB150が大当たり発生を表す特定の制御情報(同期演出情報無し)を表示制御装置150に送出する。

【0097】

この特定の制御情報(同期演出情報無し)を受けた場合、表示制御装置150は、既に変動表示ゲーム中あるいは図7の(A)のように変動表示ゲームの終了表示中等にあるときは待機して、変動表示ゲームの開始時に、その特定の制御情報に基づく従属演出に入る。

【0098】

この場合、図7の(B)のように画像表示装置5の変動表示ゲームの各図柄(左図柄、中図柄、右図柄)の背景体Gを、例えば○、、等の幾つかの形状に切り替え、背景合わせゲームに変わったかのようにする。また、遊技者を発奮させるメッセージ等を入れる。

【0099】

背景体Gを切り替え後、図7の(C)のように識別図柄の変動表示に入る。

【0100】

このように、隣接する他の遊技機において大当たりが発生した場合、画像表示装置5の変動表示ゲームの各図柄の背景体Gを切り替える従属演出を行う、即ち変動表示ゲームでの所定の主演出(図柄の演出)を、他の遊技機における遊技内容、演出内容に関連して特別演出に切り換えるので、遊技者が注視する演出がいつもと異なる演出となり、演出のバリエーションを高めることができると共に、他の遊技機で大当たりが発生したことによって変動表示ゲームでの主演出が変わったことによって、変化への期待および大当たりが自遊技機で発生するかの遊技者の期待感を高めることができ、変動表示ゲームの高い興趣を得ることができる。また、各図柄の背景体Gを切り替えることによって、意外性のある演出および見かけ上、大当たりの組合せが揃う確率がアップしたかのような演出を行える。

【0101】

図8は、隣接する他の遊技機において動画キャラクタK(馬)が出現するスペシャルリーチにて大当たりが発生したときのものである。

【0102】

図8の(R)のように、隣接する他の遊技機の画像表示装置5に動画キャラクタK(馬)

10

20

30

40

50

が出現するスペシャルリーチが発生して、そのスペシャルリーチにて大当たりが発生すると、その表示制御装置 A 1 5 0 または B 1 5 0 が大当たり発生を表す特定の制御情報（同期演出情報有り）を表示制御装置 1 5 0 に送出する。

【 0 1 0 3 】

この特定の制御情報（同期演出情報有り）を受けた場合、表示制御装置 1 5 0 は、現在の遊技表示にかかわらず、直ぐにその特定の制御情報に基づく従属演出に入る。

【 0 1 0 4 】

図 8 のように変動表示ゲーム中にその特定の制御情報を受けると、図 8 の（ B ）のように画像表示装置 5 の変動表示ゲーム中の画面に、隣接する他の遊技機で出現した動画キャラクター K（馬）を出現させ、隣接する他の遊技機がその動画キャラクター K（馬）のスペシャルリーチにて大当たりが発生した旨のメッセージ等を入れて、従属演出表示を行う。

10

【 0 1 0 5 】

このように、隣接する他の遊技機において大当たりが発生した場合、その大当たりがどのような遊技内容、演出内容で発生したかを演出表示するので、遊技者の自遊技機でのゲームの進展への期待感、大当たり発生への期待感を高めることができ、また、直ぐに従属演出表示を行うので、遊技の興趣を実感できる。

【 0 1 0 6 】

なお、本実施の形態では、図 9 のように隣接する遊技機の演出制御手段（表示制御装置 1 5 0）同士を接続したが、図 10 のようにそれぞれの遊技機の演出制御手段（表示制御装置 1 5 0）を管理装置（ホールコンピュータ）6 0 0 に接続して管理装置 6 0 0 を経由して制御情報を送受信可能としても良い。また、島設備 5 0 0 に設けられる情報収集装置（呼び出しランプ装置等）を経由して制御情報を送受信可能としても良い。

20

【 0 1 0 7 】

図 1 1、図 1 2 はそれぞれ本発明の別の実施の形態を示すもので、遊技機 1 の前面上部に設けた装飾用ランプ 3 0（遊技盤 2 に備える装飾発光装置でも良い）で演出を行うようにしたものである。

【 0 1 0 8 】

図 1 1 のものは、ある遊技機 1 において大当たりが発生すると、当該遊技機 1 の表示制御装置 1 5 0 が、当該遊技機 1 および隣接する他の遊技機 A 1（左側の遊技機）、B 1（右側の遊技機）の装飾用ランプ 3 0 の演出動作（大当たり発生を表す演出動作）を同期したタイミングで行うように、当該遊技機 1 の装飾制御装置 2 5 0 に指令情報を送ると共に、隣接する他の遊技機 A 1、B 1 の表示制御装置 A 1 5 0、B 1 5 0 に同期演出情報（タイミング信号）を含んだ特定の制御情報を送出する。

30

【 0 1 0 9 】

これによって、当該遊技機 1 の装飾制御装置 2 5 0 が当該遊技機 1 の装飾用ランプ 3 0 を、隣接する他の遊技機 A 1、B 1 の装飾制御装置 2 5 0 が表示制御装置 A 1 5 0、B 1 5 0 よりの情報に基づき該当する飾用ランプ 3 0 を、それぞれ同期したタイミングで、大当たり発生を表す演出動作にて点灯、点滅する。

【 0 1 1 0 】

このようにすれば、強調した演出をでき、離れた別の遊技者にも大当たり発生をアピールできる。

40

【 0 1 1 1 】

なお、これらの遊技機の音制御装置 3 0 0 も、該当するスピーカからそれぞれ同期したタイミングで、大当たり発生を表す演出音を出力するようにして良い。

【 0 1 1 2 】

図 1 2 のものは、遊技場の島設備 5 0 0 にあって、ある遊技機 1 において大当たりが発生すると、各遊技機の装飾用ランプ 3 0 の演出動作（大当たり発生を表す演出動作）を、当該遊技機 1 を起点として、遊技機の配列方向に段階的に所定時間遅延したタイミングで、遊技機の配列順に連続して行うように、当該遊技機 1 の表示制御装置 1 5 0 が、当該遊技機 1 の装飾制御装置 2 5 0 に指令情報を、隣接する遊技機 A 1、B 1 の表示制御装置 A 1

50

50、B150に遅延演出情報を含んだ特定の制御情報を送り、その表示制御装置A150、B150が、該当遊技機A1、B1の装飾制御装置250に指令情報を、さらに隣接する遊技機の表示制御装置に遅延演出情報を含んだ特定の制御情報を送り、これを順に行う。

【0113】

これによって、図12の(B)～(D)のようにある遊技機1において大当たりが発生すると、当該遊技機1の装飾用ランプ30が大当たり発生を表す演出動作にて点灯、点滅を始め、次に隣接する遊技機A1、B1の装飾用ランプ30が大当たり発生を表す演出動作にて点灯、点滅を始め、順に隣接する遊技機の装飾用ランプ30が大当たり発生を表す演出動作にて点灯、点滅を始める。

10

【0114】

このように、各遊技機にて段階的に遅延させた演出を行えば、一層強調した演出をでき、演出をより多くの遊技者に対してアピールすることができ、演出効果が高まる。

【0115】

なお、各遊技機の音制御装置300も、該当するスピーカから段階的に遅延したタイミングで、大当たり発生を表す演出音を出力するようにして良い。

【0116】

実施の形態では、表示制御装置150と装飾制御装置250と音制御装置300とを別々にしたが、演出制御装置として1つの装置に機能を統合したもので良い。

【0117】

20

また、実施の形態では、遊技機としてパチンコ遊技機に適用した例を示したが、その他の遊技機、例えばパチスロ等の遊技機にも適用できる。

【0118】

また、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【図1】遊技場の島設備の配置図である。

【図2】遊技機の遊技盤を示す正面図である。

30

【図3】本発明の実施の形態における制御系のブロック構成図である。

【図4】識別図柄、動画キャラクタの表示例を示す図である。

【図5】演出制御のフローチャートである。

【図6】演出表示例を示す図である。

【図7】演出表示例を示す図である。

【図8】演出表示例を示す図である。

【図9】演出制御手段の接続例を示す図である。

【図10】演出制御手段の接続例を示す図である。

【図11】別の実施の形態の説明図である。

【図12】別の実施の形態の説明図である。

40

【符号の説明】

1 遊技機

2 遊技盤

5 画像表示装置

5a 表示画面

6 特別変動入賞装置

8 始動口

14 特別図柄始動センサ

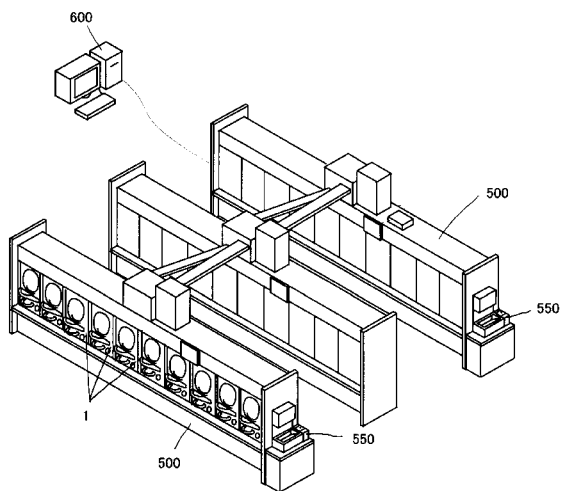
18 特別図柄記憶表示器

30 装飾用ランプ

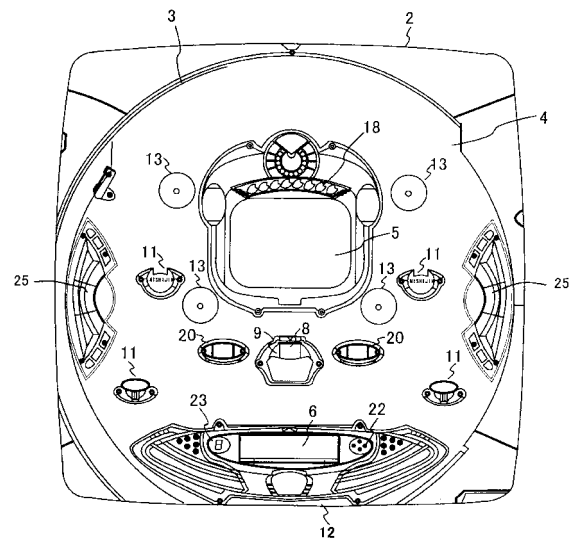
50

- 1 0 0 遊技制御装置
- 1 5 0 表示制御装置
- 2 5 0 装飾制御装置
- 3 0 0 音制御装置
- 5 0 0 島設備
- 6 0 0 管理装置

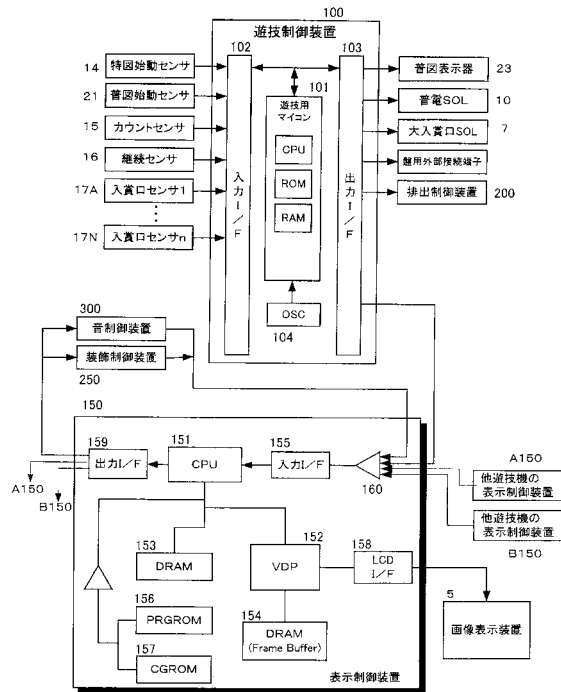
【図 1】



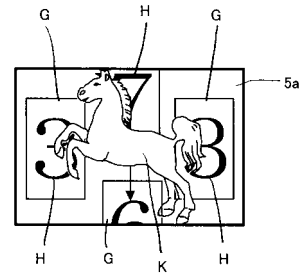
【図 2】



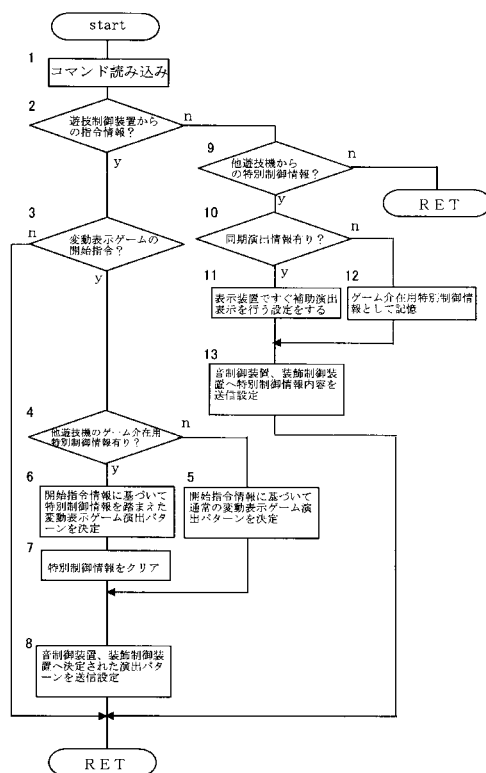
【図3】



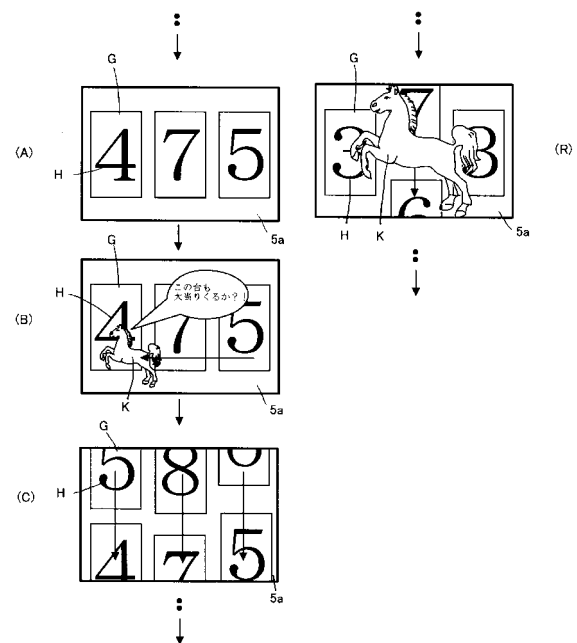
【図4】



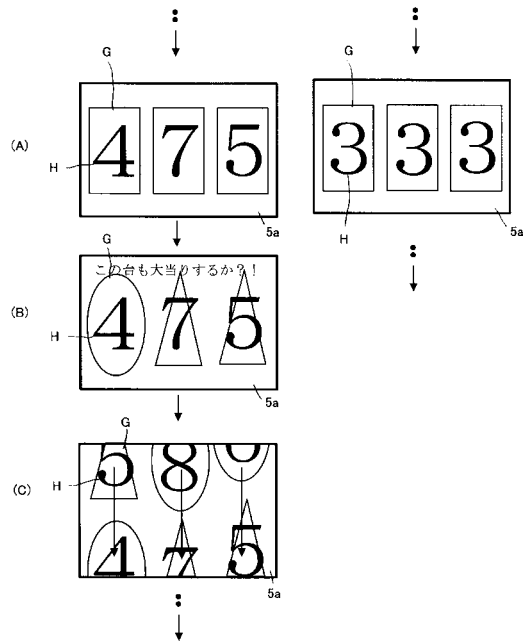
【図5】



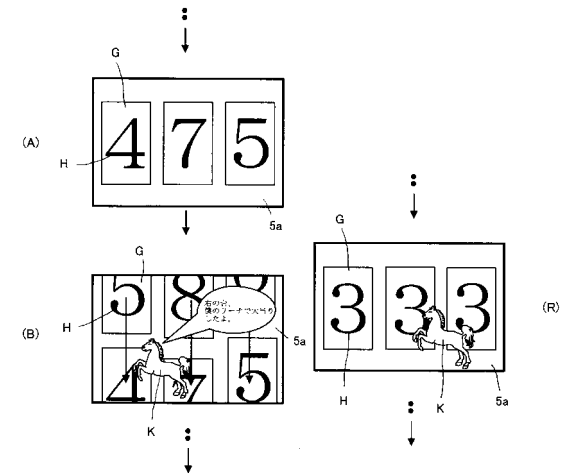
【図6】



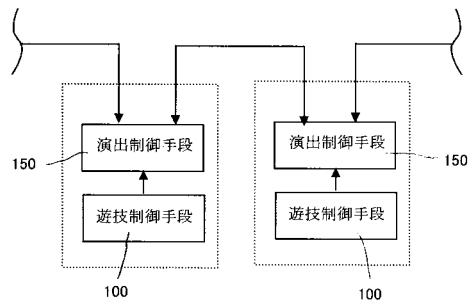
【図 7】



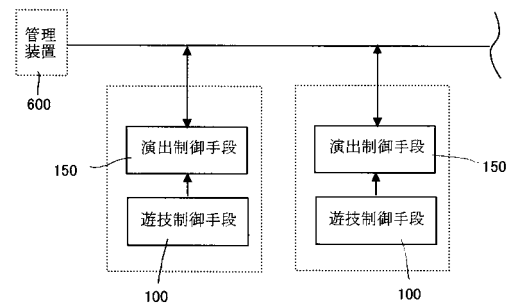
【図 8】



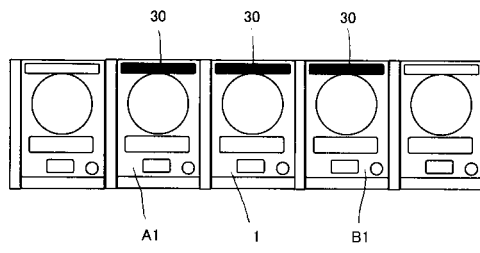
【図 9】



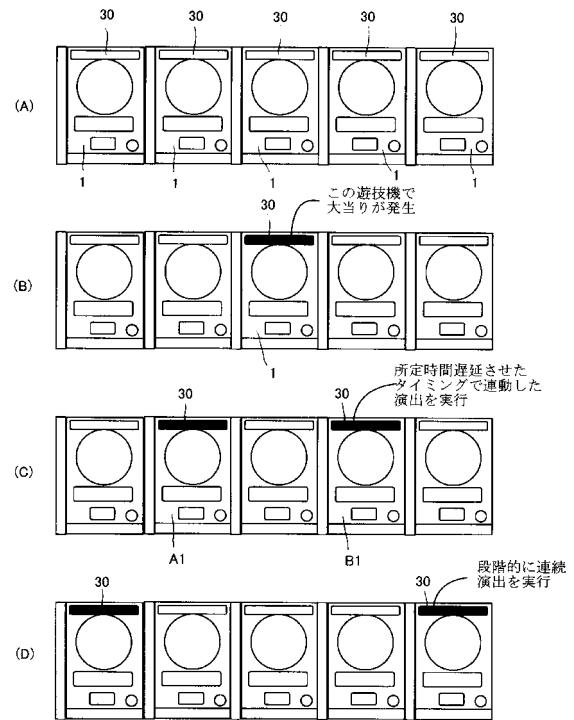
【図 10】



【図 11】



【図 12】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 0 6 - 3 3 5 5 6 4 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 0 9 4 6 7 0 ( J P , A )  
特開 2 0 0 0 - 2 1 0 4 6 3 ( J P , A )  
特開平 0 9 - 1 1 7 5 4 7 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 0 3 3 2 3 0 ( J P , A )  
特開 2 0 0 3 - 1 0 2 9 8 2 ( J P , A )

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A63F 7/02