

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4021905号
(P4021905)

(45) 発行日 平成19年12月12日(2007.12.12)

(24) 登録日 平成19年10月5日(2007.10.5)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 350Z

A63F 7/02 315Z

A63F 7/02 332B

請求項の数 7 (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2005-47958 (P2005-47958)
 (22) 出願日 平成17年2月23日(2005.2.23)
 (65) 公開番号 特開2006-230623 (P2006-230623A)
 (43) 公開日 平成18年9月7日(2006.9.7)
 審査請求日 平成18年12月6日(2006.12.6)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
 (74) 代理人 100098729
 弁理士 重信 和男
 (74) 代理人 100116757
 弁理士 清水 英雄
 (74) 代理人 100123216
 弁理士 高木 祐一
 (74) 代理人 100089336
 弁理士 中野 佳直
 (72) 発明者 戸崎 智弘
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技情報表示装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記各遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて前記第1特定遊技状態が発生させるか、もしくは、該第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態が発生させる抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた演出制御を行うとともに、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態とするための遊技状態制御を行う遊技機に対して設けられ、該遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報表示装置であって、

前記第1特定遊技状態もしくは第2特定遊技状態が発生している期間を特定可能な特定遊技状態情報が入力される情報入力部と、

前記特定遊技状態情報の入力を検出する特定遊技状態情報検出手段と、

隣接する他の遊技情報表示装置に対して前記第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する連携報知処理の実施を要求する連携報知要求情報を出力する連携報知要求情報出力部と、

隣接する他の遊技情報表示装置から出力される前記連携報知要求情報が入力される連携報知要求情報入力部と、

前記連携報知要求情報の入力を検出する連携報知要求情報検出手段と、

10

20

前記第1特定遊技状態の実施時間よりも短く、且つ前記第2特定遊技状態の実施時間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態情報の入力検出に応じて計時を開始する計時手段と、

前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力検出しているときには前記第1特定遊技状態の発生と特定し、該第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第1報知処理と、前記連携報知要求情報出力部から前記連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理とを含む第1報知制御を実施する一方、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力検出していないときには前記第1報知制御を行わない特定報知制御手段と、

10

前記連携報知要求情報検出手段が前記連携報知要求情報の入力検出したことに基づいて、前記連携報知処理並びに該入力検出した連携報知要求情報に対応した連携報知要求情報を前記連携報知要求情報出力部から出力する第2外部出力処理を実施する連携報知制御手段と、

備えることを特徴とする遊技情報表示装置。

【請求項2】

前記特定報知制御手段はさらに、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力検出していないときに、前記2特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第2報知制御処理を実施する請求項1に記載の遊技情報表示装置。

20

【請求項3】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記各遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて前記第1特定遊技状態を発生させるか、もしくは、該第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた演出制御を行うとともに、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態とするための遊技状態制御を行う遊技機に対して設けられ、該遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報表示装置であって、

30

前記第1特定遊技状態もしくは第2特定遊技状態が発生している期間を特定可能な特定遊技状態情報が入力される情報入力部と、

前記特定遊技状態情報の入力検出する特定遊技状態情報検出手段と、

隣接する他の遊技情報表示装置に対して前記第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する連携報知処理の実施を要求する連携報知要求情報を出力する連携報知要求情報出力部と、

隣接する他の遊技情報表示装置から出力される前記連携報知要求情報が入力される連携報知要求情報入力部と、

前記連携報知要求情報の入力検出する連携報知要求情報検出手段と、

前記第1特定遊技状態の実施時間よりも短く、且つ前記第2特定遊技状態の実施時間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

40

前記特定遊技状態情報の入力検出時点から該特定遊技状態情報の入力の非検出時点までの時間を計時する計時手段と、

前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも長いときには前記第1特定遊技状態の発生と特定し、該第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第1報知処理と、前記連携報知要求情報出力部から前記連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理とを含む第1報知制御を実施する一方、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも短いときには前記第1報知制御を行わない特定報知制御手段と、

前記連携報知要求情報検出手段が前記連携報知要求情報の入力検出したことに基づいて、前記連携報知処理並びに該入力検出した連携報知要求情報に対応した連携報知要求

50

情報を前記連携報知要求情報出力部から出力する第2外部出力処理を実施する連携報知制御手段と、

備えることを特徴とする遊技情報表示装置。

【請求項4】

前記特定報知制御手段はさらに、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも短いときには、前記2特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第2報知制御処理を実施する請求項3に記載の遊技情報表示装置。

【請求項5】

対応する遊技機が、前記遊技機または前記第2特定遊技状態を有しない遊技機のいずれであるかを選択設定する機種選択手段をさらに備え、

10

前記特定報知制御手段は、前記機種選択手段において前記第2特定遊技状態を有しない遊技機が選択設定されているときは、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点における前記特定遊技状態情報の入力検出の有無や、前記計時手段による計時時間の長さに係わらず、前記特定遊技状態情報の検出に基づいて前記第1報知制御を実施することを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載の遊技情報表示装置。

【請求項6】

前記機種選択手段は、前記特定遊技状態情報検出手段により前記特定遊技状態情報の入力検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間が予め定められた所定時間よりも短いときは前記遊技機を選択設定し、該計時した入力時間が予め定められた所定時間よりも長いときには前記第2特定遊技状態を有しない遊技機を選択設定することを特徴とする請求項5に記載の遊技情報表示装置。

20

【請求項7】

前記閾値時間設定手段は、前記特定遊技状態情報検出手段により前記特定遊技状態情報の入力検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間に基づいて前記閾値時間を設定することを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載の遊技情報表示装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機、特には、従来の大当たりとなる多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態、および該第1特定遊技状態に比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態が発生する遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報表示装置に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報の表示装置として、対応する遊技機であるパチンコ機において大当たりが発生したことにより、当該パチンコ機から出力される大当たり信号に応じて、隣接する表示装置にランニング信号を送信し、該ランニング信号を受信した表示装置が、該受信したランニング信号に応じた点灯態様を実施するとともに、隣接する表示装置へランニング信号を送信することで、点灯態様が表示装置上を移動するとともに、終端の表示装置にてランニング信号の送信が折り返されることにより、表示装置群単位にて点灯態様が表示装置上を移動するランニング点灯を実施するものがある（例えば、特許文献1参照）。

40

【0003】

一方、近年においては、多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態、例えば、可変入賞球装置の開閉板が開成状態とされる1ラウンドが最大15ラウンド繰り返される大当たり状態が発生するとともに、該大当たり状態が発生した後に、該大当たり状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態である、例えば確率変動状態や時短状態等が発生する従来の遊技機とは異なり、従来の大当たりにおける可変入賞球装置の開閉板がごく短い時間、例えば0.5秒間のみ、2ラウンドだけ開成する遊技状態、つまり、前述の大当たり状態である第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を

50

遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態が発生した後に、前述の第2遊技状態である確率変動状態や時短状態が発生する機能を付加して、遊技者にとって、突然的に確率変動状態や時短状態が発生したように思わせることで、興趣を向上させた遊技機が実用化されてきている。

【0004】

【特許文献1】特開平9-206460号公報（第4頁、第9図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、前記第2特定遊技状態が発生する遊技機においては、該第2特定遊技状態の発生中においても、従来の大当りである第1特定遊技状態の発生中においても、特定遊技状態が発生していることを示す信号が出力されるため、これら第2特定遊技状態が発生する遊技機に特許文献1の表示装置を接続した場合には、第2特定遊技状態が発生する毎に、第1特定遊技状態が発生したものとして、ランニング信号が送信されてしまい、正しいランニング点灯を実施できないという問題があった。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、対応して設けられる遊技機が第2特定遊技状態を発生する遊技機であっても、正しいランニング点灯を実施することのできる遊技情報表示装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技情報表示装置は、

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記各遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて前記第1特定遊技状態を発生させるか、もしくは、該第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた演出制御を行うとともに、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態とするための遊技状態制御を行う遊技機に対して設けられ、該遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報表示装置であって、

前記第1特定遊技状態もしくは第2特定遊技状態が発生している期間を特定可能な特定遊技状態情報が入力される情報入力部と、

前記特定遊技状態情報の入力を検出する特定遊技状態情報検出手段と、

隣接する他の遊技情報表示装置に対して前記第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する連携報知処理の実施を要求する連携報知要求情報を出力する連携報知要求情報出力部と、

隣接する他の遊技情報表示装置から出力される前記連携報知要求情報が入力される連携報知要求情報入力部と、

前記連携報知要求情報の入力を検出する連携報知要求情報検出手段と、

前記第1特定遊技状態の実施時間よりも短く、且つ前記第2特定遊技状態の実施時間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態情報の入力の検出に応じて計時を開始する計時手段と、

前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力を検出しているときには前記第1特定遊技状態の発生と特定し、該第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第1報知処理と、前記連携報知要求情報出力部から前記連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理とを含む第1報知制御を実施する一方、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力を検出していないときには前記第1報知制御を行わない特定報知制御手段と、

10

20

30

40

50

前記連携報知要求情報検出手段が前記連携報知要求情報の入力を検出したことに基づいて、前記連携報知処理並びに該入力を検出した連携報知要求情報に対応した連携報知要求情報を前記連携報知要求情報出力部から出力する第2外部出力処理を実施する連携報知制御手段と、

備えることを特徴としている。

この特徴によれば、前記遊技機において第1特定遊技状態が発生した場合には、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点においても前記特定遊技状態情報の入力検出されるので、第1報知制御が実施されて第1特定遊技状態の発生が遊技者に報知されるとともにランニング点灯が実施される一方、前記遊技機において第2特定遊技状態が発生した場合には、前記設定した閾値時間になった時点において第2特定遊技状態が既に終了していることで前記特定遊技状態情報の入力検出されないため、前記第1報知制御が実施されないことにより、ランニング点灯が行われなくなるので、対応して設けられる遊技機が第2特定遊技状態を発生する遊技機であっても、正しくランニング点灯を実施することができる。

【0008】

本発明の請求項2に記載の遊技情報表示装置は、請求項1に記載の遊技情報表示装置であって、

前記特定報知制御手段はさらに、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力検出していないときに、前記2特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第2報知制御処理を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定遊技状態が発生したことを遊技者並びに他の遊技者に対してアピールできる。

【0009】

本発明の請求項3に記載の遊技情報表示装置は、

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記各遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて前記第1特定遊技状態を発生させるか、もしくは、該第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた演出制御を行うとともに、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態とするための遊技状態制御を行う遊技機に対して設けられ、該遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報表示装置であって、

前記第1特定遊技状態もしくは第2特定遊技状態が発生している期間を特定可能な特定遊技状態情報が入力される情報入力部と、

前記特定遊技状態情報の入力検出する特定遊技状態情報検出手段と、

隣接する他の遊技情報表示装置に対して前記第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する連携報知処理の実施を要求する連携報知要求情報を出力する連携報知要求情報出力部と、

隣接する他の遊技情報表示装置から出力される前記連携報知要求情報が入力される連携報知要求情報入力部と、

前記連携報知要求情報の入力検出する連携報知要求情報検出手段と、

前記第1特定遊技状態の実施時間よりも短く、且つ前記第2特定遊技状態の実施時間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態情報の入力の検出時点から該特定遊技状態情報の入力の非検出時点までの時間を計時する計時手段と、

前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも長いときには前記第1特定遊技状態の発生と特定し、該第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第1報知処理と、前記連携報知要求情報出力部から前記連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理と

10

20

30

40

50

を含む第1報知制御を実施する一方、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも短いときには前記第1報知制御を行わない特定報知制御手段と、

前記連携報知要求情報検出手段が前記連携報知要求情報の入力を検出したことに基づいて、前記連携報知処理並びに該入力を検出した連携報知要求情報に対応した連携報知要求情報を前記連携報知要求情報出力部から出力する第2外部出力処理を実施する連携報知制御手段と、

備えることを特徴としている。

この特徴によれば、前記遊技機において第1特定遊技状態が発生した場合には、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも長くなるので、第1報知制御が実施されて第1特定遊技状態の発生が遊技者に報知されるとともにランニング点灯が実施される一方、前記遊技機において第2特定遊技状態が発生した場合には、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも短くなるので、前記第1報知制御が実施されないことにより、ランニング点灯が行われなくなるので、対応して設けられる遊技機が第2特定遊技状態を発生する遊技機であっても、正しくランニング点灯を実施することができる。

10

【0010】

本発明の請求項4に記載の遊技情報表示装置は、請求項3に記載の遊技情報表示装置であって、

前記特定報知制御手段はさらに、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも短いときには、前記2特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第2報知制御処理を実施することを特徴としている。

20

この特徴によれば、第2特定遊技状態が発生したことを遊技者並びに他の遊技者に対してアピールできる。

【0011】

本発明の請求項5に記載の遊技情報表示装置は、請求項1～4のいずれかに記載の遊技情報表示装置であって、

対応する遊技機が、前記遊技機または前記第2特定遊技状態を有しない遊技機のいずれであるかを選択設定する機種選択手段をさらに備え、

前記特定報知制御手段は、前記機種選択手段において前記第2特定遊技状態を有しない遊技機が選択設定されているときは、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点における前記特定遊技状態情報の入力検出の有無や、前記計時手段による計時時間の長さに係わらず、前記特定遊技状態情報の検出に基づいて前記第1報知制御を実施することを特徴としている。

30

この特徴によれば、1つの遊技情報表示装置にて、第2特定遊技状態を有しない遊技機と、第2特定遊技状態を有する遊技機の双方に対応することができる。

【0012】

本発明の請求項6に記載の遊技情報表示装置は、請求項5に記載の遊技情報表示装置であって、

前記機種選択手段は、前記特定遊技状態情報検出手段により前記特定遊技状態情報の入力検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間が予め定められた所定時間よりも短いときは前記遊技機を選択設定し、該計時した入力時間が予め定められた所定時間よりも長いときには前記第2特定遊技状態を有しない遊技機を選択設定することを特徴としている。

40

この特徴によれば、対応する遊技機が、第2特定遊技状態を有しない遊技機と、第2特定遊技状態を有する遊技機のいずれかであるかが自動的に選択設定されるようになるので、これら遊技機の設定の手間を省くことができる。

【0013】

本発明の請求項7に記載の遊技情報表示装置は、請求項1～6のいずれかに記載の遊技情報表示装置であって、

前記閾値時間設定手段は、前記特定遊技状態情報検出手段により前記特定遊技状態情報

50

の入力が検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間に基づいて前記閾値時間を設定することを特徴としている。

この特徴によれば、閾値時間の設定が、対応する遊技機から出力される特定遊技状態情報の入力が検出されている入力時間に基づいて設定されるようになるので、正確な閾値時間を簡便に設定することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例1】

【0015】

本発明の実施例を図面に基づいて説明すると、先ず図1は、本発明の実施例1における遊技島を示す正面図であり、本実施例1の遊技島には、図1に示すように、その側面に複数の本発明の遊技機であるパチンコ機2並びに該パチンコ機2においてプリペイドカードによる遊技を可能とするためのカードユニット3とが並設されており、これら並設された各パチンコ機2に1対1に対応して本発明の遊技情報表示装置となる呼び出しランプ装置200が、対応するパチンコ機2の上方位置に、該パチンコ機2と後述する中継端末を介して接続されて設けられている。

【0016】

まず、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機2について以下に説明すると、呼び出しランプ装置200に接続されるパチンコ機2としては、前述した第2特定遊技状態である後述する小当たりが発生するタイプAの遊技機と、該小当たりが発生しない通常のパチンコ機とを接続可能とされているが、本実施例では、パチンコ機2としてタイプAのパチンコ機2を用いており、これらタイプAのパチンコ機2は、後述する小当たりが発生して確率変動状態となる以外は、従来の大当たり並びに該大当たり後に確率変動状態（確変）ならびに時短状態が発生するパチンコ機とほぼ同様であるので、これら特徴となる第2特定遊技状態となる後述する小当たりを中心として、以下に説明する。

【0017】

本実施例に用いたパチンコ機2は、図1に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠102を有し、該ガラス扉枠102の下部表面には打球供給皿103がある。打球供給皿103の上面所定箇所には、操作部114が設けられているとともに、打球供給皿103の下部には、打球供給皿103から溢れた景品玉を貯留する余剰玉受皿104と打球を発射する打球操作ハンドル（以下操作ノブ）105とが設けられている。

【0018】

また、前記操作部114の上面には、前記カードユニット3においてプリペイドカードより読み出された度数が表示される図示しない度数表示部と、遊技の開始または前記打球供給皿103に持玉が少なくなったか或いは無くなった際に押圧操作されることで、前記度数表示部に度数が存在する場合に所定数量のパチンコ玉の貸出がパチンコ機2より実施される図示しない貸出ボタンスイッチと、遊技の終了時に前記カードユニット3に受付中のプリペイドカードを返却させるための図示しない返却ボタンスイッチと、が設けられており、これら各部は操作部114内部に設けられている図示しない操作基板上に実装されている。

【0019】

前記ガラス扉枠102の後方には、図1に示すように、遊技盤106が着脱可能に取付けられている。また、遊技盤106の前面には遊技領域107が設けられている。この遊技領域107の中央付近には、「特別図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される特別可変表示部109と、「普通図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される普通可変表示部110とが設けられている。また遊技盤106には、複数の入賞口124や通過ゲート111、始動入賞口114と可動片115から構成された可変始動入賞球装置113、大当たり状態において開成する開閉板120を備える可変入賞球装置116が設けられているとともに、遊技領域107の下部には、入賞しなかった打込玉を回収す

10

20

30

40

50

るアウト口１２６が形成されている。

【００２０】

前記打球操作ノブ１０５の操作によって揺動されるハンマー（図示略）によって発射された打玉は、打球ルールを通過して遊技領域１０７に入り、その後、遊技領域１０７を流下していく。この際、発射勢いが弱すぎて前記遊技領域１０７に達しなかったパチンコ玉は、図示しない環流経路を通じて前記余剰玉受皿１０４に環流されるようになっている。

【００２１】

また、前記遊技領域１０７に打ち込まれた打込玉が通過ゲート１１１を通過すると、普通可変表示部１１０に停止表示されている普通図柄が可変開始する。

【００２２】

普通可変表示部１１０の可変表示動作後の表示結果が予め定められた特定の表示結果（たとえば７）となった場合に、前記可変始動入賞球装置１１３に設けられた可動片１１５が遊技者にとって不利な閉状態から所定時間（本実施例では０．５秒間）開成して遊技者にとって有利な状態となる。

【００２３】

また、始動入賞口１１４にパチンコ玉が入賞すると、パチンコ機２の内部において抽選が実施され、特別可変表示部１０９において該抽選結果に応じた態様の表示演出による全特別図柄の可変表示（変動表示）が開始されるとともに、パチンコ機２の前面に設けられた遊技効果ランプにおいて該抽選結果に応じた態様の点灯演出が開始される。つまり、本実施例のパチンコ機２においては、抽選結果に応じた演出制御となる抽選結果に応じた態様の表示演出による全特別図柄の可変表示（変動表示）並びに遊技効果ランプの点灯演出が実施される。

【００２４】

そして、抽選の結果が大当りに当選している抽選結果の場合には、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば７７７や４４４）となるように、左、中、右の特別図柄が停止するように可変表示が停止される。そして、これら特定の表示態様（たとえば７７７や４４４）となった場合、つまり、抽選結果が大当りに当選している場合に、該パチンコ機２において遊技を行うための多量の遊技媒体であるパチンコ玉を遊技者が獲得可能な遊技状態である第１特定遊技状態（大当り状態）が発生する。このように大当り状態が発生した場合には、可変入賞球装置１１６に設けられた開閉板１２０が開成して遊技者にとって有利な第１の状態となる。この第１の状態は、所定期間（たとえば３０秒間）の経過または打玉の所定個数（たとえば１０個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了し、その後、開閉板１２０が閉じた遊技者にとって不利な第２の状態となる。その後、前記第２の状態から前記第１の状態に制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数は例えば１５回と定められている。

【００２５】

また、本発明における予め定められた抽選条件の成立となる前記始動入賞口１１４への入賞に応じて実施される前記抽選においては、第１特定遊技状態（大当り状態）のみを発生させる抽選とともに、第１特定遊技状態（大当り状態）に続いて、該第１特定遊技状態（大当り状態）となる可能性が低い遊技状態である第１遊技状態としての通常遊技状態における抽選での当選確率よりも高くなることで、通常遊技状態（第１遊技状態）と比較して第１特定遊技状態（大当り状態）が発生する可能性が高い第２遊技状態となる確率変動状態を発生させる抽選も実施され、前記抽選結果が確率変動状態を発生させる抽選に当選している抽選結果である場合には、その停止表示結果が予め定められた確率変動図柄に一致した大当り図柄の組合せ（たとえば７７７や３３３）となるように、左、中、右の特別図柄が停止するように可変表示が停止される演出制御が実施され、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態である大当りとするための遊技状態制御、具体的には、前記繰返し継続制御による「大当り状態」とされるときともに、該「大当り状態」の終了後に、次の大当りが発生するまでの間において再度大当りとなる確率が通常の状態よりも高い確率状態となる確率変動状態となる。該確率変動状態中においては、大当りの当選確

10

20

30

40

50

率を高める制御とともに、さらに、後述するように、次回の大当たり発生時まで普通可変表示部 110 の 1 回の可変表示時間を通常遊技状態中よりも短縮制御するとともに、可動片 115 の開成制御や開成時間の延長制御等が実施される時短状態にもなり、本実施例では、確率変動状態と時短状態が同時発生している状態を確率変動状態とする。尚、これら確率変動図柄での大当たりを、前記確率変動図柄以外（たとえば 444 や 888）の「通常の大当たり」と区別して「確変大当たり」と呼称し、これら大当たり状態や確率変動状態において、後述する大当たり信号 1 や大当たり信号 2 が外部に出力される。

【0026】

確率変動状態においては、確率変動状態であることがパチンコ機 2 の前面に設けられている遊技効果ランプ等の点灯態様が確率変動状態に対応した態様に変更されることで報知 10
されるとともに、次の大当たりが発生するまでの間において、前記可変始動入賞球装置 113 に設けられた可動片 115 が遊技者にとって有利な開成状態となる頻度が、前記可変表示装置 110 の普通図柄の可変表示開始から停止表示までの時間が通常の遊技状態よりも短縮（例えば 30 秒から 3 秒へ短縮）されることで向上されるとともに、前記可動片 115 が開成している期間が通常遊技状態よりも延長（例えば 0.5 秒が 3 秒に延長）される時短状態にもなることで、前記特別可変表示部 109 での可変表示が開始される始動入賞がし易い状態が保持されるとともに、該始動入賞に伴う賞球が払い出されることで、確率変動状態中において、遊技者の持ち玉が大きく減少しないようになっている。

【0027】

そして、確率変動状態中において発生した大当たりが、再度、確率変動図柄による「確変 20
大当たり」である場合には、該大当たり状態の終了後に再度確率変動状態となるため、「確変大当たり」が連続して発生することで大当たり状態の連荘が継続する。

【0028】

また、確率変動状態中において発生した大当たりが、前記確率変動図柄以外の「通常の大当たり」であった場合には、確率変動状態が終了するとともに、該大当たり状態の終了後に前記確率変動状態とならずに、前記可変表示部 109 が可変表示動作を所定回数（例えば 100 回）行うか或いは前記大当たり状態が発生するかいずれかの条件が成立するまでの間、前記始動入賞口 114 に設けられた可動片 115 が、遊技者にとって有利な開成状態となる頻度が向上することにより通常遊技状態（第 1 の遊技状態）と比較して大当たり（第 1 特定遊技状態）が発生する可能性が高い本発明における第 2 遊技状態となる時短状態が発生 30
する。

【0029】

これら時短状態における遊技者にとって有利な可動片 115 が開成状態となる頻度の向上は、前記確率変動中における可動片 115 の開成頻度の向上とほぼ同様に、前記可変表示装置 110 の普通図柄の可変表示から停止表示までの時間が通常の遊技状態よりも短縮（例えば 30 秒から 3 秒へ短縮）されることで向上されるとともに、前記可動片 115 が開成している期間が通常遊技状態よりも延長（例えば 0.5 秒が 3 秒に延長）されることで、前記特別可変表示部 109 での可変表示が開始される始動入賞がし易い状態が保持されるとともに、該始動入賞に伴う賞球が払い出されることで、これら時短状態中において、遊技者の持ち玉が大きく減少しないようになっている。 40

【0030】

更に、本実施例のパチンコ機 2 においては、前記「通常大当たり」や「確変大当たり」、すなわち第 1 特定遊技状態を発生させる抽選の他に、遊技機の遊技状態に係わらず、つまり、大当たり状態以外の抽選が実施される各遊技状態である、通常遊技状態や確率変動状態や時短状態のいずれの状態においても、大当たり（第 1 特定遊技状態）と比較して少量のパチンコ玉を遊技者が獲得可能な遊技状態である本発明における第 2 特定遊技状態となる小当たりが続いて前述の確率変動状態（第 2 遊技状態）を発生させる抽選が実施され、抽選結果が該抽選に当選した抽選結果である場合には、停止表示結果が予め定められたチャンス目の表示態様（たとえば 737 や 373）となるように、左、中、右の特別図柄が停止するように可変表示が停止される。そして、これらチャンス目の表示態様となった場合、つま 50

り、抽選結果が小当りに当選している場合に、第2特定遊技状態（小当り状態）が発生する。このように小当り状態が発生した場合には、可変入賞球装置116に設けられた開閉板120が、ごく短い時間、例えば0.5秒間だけの開成が2回（ラウンド）のみ実施される。つまり、これら0.5秒間だけの開成が2回のみ実施される小当り状態では、可変入賞球装置116には殆ど入賞しないので、該小当り状態は、大当り（第1特定遊技状態）と比較して少量のパチンコ玉を遊技者が獲得可能な遊技状態となる。

【0031】

そして、この0.5秒間だけの開成が2回のみ実施された後、特別可変表示部109に確率変動状態へ移行することを遊技者に報知する所定の演出表示を実施した後、確率変動状態に移行する制御が実施される。つまり、本実施例のパチンコ機2においては、図8に示すように、遊技状態が通常遊技状態であっても、時短状態であっても、確率変動状態であっても、小当り状態が発生し、全ての「小当り状態」の終了後において前記確率変動状態が付与されるようになっており、該「小当り状態」が通常遊技状態において発生した場合には、遊技者が、あたかも突然的に確率変動状態が発生したように思うような遊技性が付与されている。

10

【0032】

このように、本実施例に用いたパチンコ機2は、換言すれば、パチンコ機2において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（「通常大当り」、「確変大当り」）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態（通常遊技状態）と、該第1の遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（確率変動状態、時短状態）を有し、前記各遊技状態において予め定められた抽選条件の成立（始動入賞口114への入賞）に応じて前記第1特定遊技状態（「通常大当り」、「確変大当り」）を発生させるか、もしくは、該第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（小当り）に続いて前記第2遊技状態を（確率変動状態）発生させる抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた演出制御（特別可変表示部109の全特別図柄の可変表示（変動表示）や遊技効果ランプの点灯演出）を行うとともに、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態（「通常大当り」、「確変大当り」、「小当り」、「確率変動状態」、「時短状態」、「通常遊技状態」）とするための遊技状態制御を行う遊技機である。

20

30

【0033】

また、本実施例のパチンコ機2は、該パチンコ機2における遊技情報を外部出力するための図示しない情報出力部を有しており、該情報出力部からは、図8に示すように大当り発生中並びに小当りが発生している間において継続して出力される大当り信号1や、前記確変大当りや小当りの終了後において発生する確率変動状態中、並びに各大当り（通常大当り、確変大当り、小当り）状態の発生中において継続して出力される大当り信号2や、前記時短状態中において継続して出力される時短信号に加えて、前記特別可変表示部109における特別図柄の停止表示時に所定時間幅のパルスとして出力される始動信号や、該パチンコ機2から所定数（本実施例では10玉）のパチンコ玉数の賞球が払い出される毎に所定時間幅のパルスとして出力される賞球信号が、図示しない信号ケーブルを介して、図4に示すように、中継端末に出力される。

40

【0034】

尚、前記信号ケーブルの一部は、パチンコ機2の下方に、該パチンコ機2において遊技に使用されて、該パチンコ機2から排出されたパチンコ玉（アウト玉）を計数するために設けられているアウト玉検出スイッチに接続されており、該アウト玉検出スイッチにおいて所定球数のアウト玉（打込玉）数が計数される毎に所定時間幅のパルスとして出力される打込信号が、前記中継端末に出力されるようになっている。

【0035】

このようにしてパチンコ機2の情報出力基板からの各出力信号と、アウト玉検出スイッチからの出力信号とが、中継端末に出力されることで、これら大当り信号1と大当り信号

50

2と時短信号の有無に基づく状態データや、始動信号に基づく始動回数、賞球信号、アウト玉計数信号に基づく賞球数やアウト玉数等のデータ、並びに対応するパチンコ機2に付与された台番号とを含む台遊技情報が、図4に示すように、該中継端末から当該遊技場に設置されたホールコンピュータに対して所定時間間隔毎および遊技状態に変化が生じる毎に送信されることで、該ホールコンピュータにおいて各パチンコ機2の遊技状態や収支となる差玉数等の情報が集中管理されるとともに、パチンコ機2から該中継端末に入力された大当たり信号1、大当たり信号2、時短信号、始動信号が呼び出しランプ装置200に対して中継出力される。

【0036】

次に、これら大当たり信号1、大当たり信号2、時短信号、始動信号が入力される本実施例の呼び出しランプ装置200に関して説明すると、本実施例の呼び出しランプ装置200は、図1並びに図2に示すように、遊技島の側面上部位置に開閉可能に設けられているランプ板に取付けられる表示ユニット209と、該表示ユニット209と別体とされ、接続ケーブル271にて表示ユニット209と接続された制御基板270を内在する制御ユニット300とから構成されている。

10

【0037】

この本実施例に用いた表示ユニット209の構成は図2に示すように、基体280と該基体280の上部を覆うカバー体250とから成る筐体内に、表示基板260が収容された構成とされており、前記カバー体250は、基体280の両側端部位置に立設された係合爪部281が、カバー体250の側面に形成された係合孔254と係合することにより一体化されるようになっていて、図中の282は、前記表示基板260の四隅をねじ固定するための柱状突起である。

20

【0038】

前記カバー体250の前面には、前記表示基板260上に実装された液晶表示装置266の前面が外部より目視可能なように開口251が形成されている。また、該開口251の外周における下方近傍には、遊技者が操作可能とされた入力ボタン255a～dと、対応するリモコン（図示せず）からの赤外線透過する受信窓257と、が形成され、前記表示基板260の上面260aには、前記入力ボタン255a～dに対応する入力スイッチ262a～dと、前記リモコンよりの赤外線信号を受信する受信ユニット265と、が実装されている。

30

【0039】

また、カバー体250の左右両側には、カバー体250の上方側より、赤色、黄色、青色の各透明樹脂材にて形成された報知ランプカバー部250aが形成され、前記表示基板260の上面260aには、前記報知ランプカバー部250aの各色に対応する位置に電球267が左右対称に装着されており、これら報知ランプカバー部250aと電球267により報知ランプが形成されている。

【0040】

この表示基板260に実装された液晶表示装置266は、平面ディスプレイである後述の液晶（LCD）パネル263がカバー体250の開口251に臨むように配置されて表示画面261が形成され、該表示画面261には、該呼び出しランプ装置200が接続されているパチンコ機2の大当たり回数や始動（スタート）回数や連荘回数等の遊技情報が表示されるとともに、該表示画面261の遊技者側となる下方表示領域には、図17等のように前記入力ボタン255a～dにそれぞれ対応する入力メニューが、各入力ボタン255a～dに臨むそれぞれの位置に表示されるようになっていて。

40

【0041】

この本実施例に用いたLCDパネル263は、フルカラー表示が可能なドットマトリックスLCDパネルを用いており、各種の文字や数字やグラフ等を、多種の表示色にて表示できるようになっている。

【0042】

このように本実施例では、表示画面261を形成する表示パネルとしてドットマトリッ

50

クスLCDパネルを使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら表示画面261を、例えば、ELパネルや、LEDパネルや、蛍光管表示装置や、セグメント表示器としても良い。

【0043】

また、該LCDパネル263の下部には、ELバックライト295が配置され、該ELバックライト295に所定の高周波電源を供給するドライバ回路294を接続することにより面発光し、前記LCDパネル263を下方より照光するようになっており、前記LCDパネル263およびELバックライト295とは、表示基板260に設置される基台298上に配置され、該LCDパネル263の前面を覆う透明保護部材としてのポリカーボネート板290に設けられた係合突起291が前記基台298の4角に設けられた係合溝と係合することにより、LCDパネル263及びELバックライト295が挟持された形にて一体化されており、このように係合突起291を外すことによりポリカーボネート板290が容易に着脱できるようになっている。尚、ドライバ回路294は接続ポート272（図3参照）を介して制御マイコン279に接続され、制御マイコン279によりELバックライト295の点灯が制御される。

10

【0044】

このLCDパネル263は、表示基板260の下面260bに実装されたLCDドライバ264並びに接続ポート272（図3参照）を介して制御マイコン279に接続され、該制御マイコン279より出力される表示データに基づく表示がLCDパネル263に表示されるようになっている。また、該制御マイコン279には前記入力スイッチ262a～dが接続ポート272を介して接続されており、入力ボタン255a～dが操作され入力スイッチ262a～dが入力されると、前記制御マイコン279において、各画面での各入力スイッチ262a～dに該当する処理が実施される。

20

【0045】

また、前記受信ユニット265は、遊技場係員等により操作されるリモコン（図示せず）より送信される赤外線信号、例えば「決定（OK）」や、「不可（NG）」等に対応する所定信号を受信し、該受信信号を所定のデータ列に変換して後述する制御マイコン279に出力することで、該制御マイコン279が前記リモコンにて選択操作された「決定（OK）」や、「不可（NG）」等の操作内容を把握できるようになっている。

【0046】

30

また、表示基板264の下面260bには、電球267の点灯や消灯等の点灯制御を行う点灯制御回路268が実装されており、該点灯制御回路268も接続ポート272（図3参照）を介して制御マイコン279に接続されていて、該制御マイコン279の指示データに基づいて点灯制御回路268が各電球267を個別に点灯制御することで、制御マイコン279が左右各色の点灯や消灯を制御することができる。尚、本実施例では、制御マイコン279は、各電球267の点灯や消灯、並びに繰り返しタイミング等の状態を示す所定フォーマットの点灯制御データを点灯制御回路268に出力することで、点灯制御回路268が該点灯制御データに合致した点灯や消灯を実施する。

【0047】

これら表示ユニット209に設けられている、LCDドライバ264、点灯制御回路268、ドライバ回路294、入力スイッチ262a～dと、受信ユニット265とは、図2に示すように、表示基板260の下面260bより導出され、前記基体280の略中央部に形成された開口283を通じて外部に引き出された接続ケーブル271により前記制御基板270に接続されている。

40

【0048】

そして、この制御基板270には、図3に示すように、前記表示ユニット209に設けられている各種のデバイスや回路との各種信号の授受を実施するための接続ポート272や、呼び出しランプ装置200の表示動作や後述する各種の制御を行うためのプログラムが記憶され、該プログラムにより各種の制御を行う制御マイコン（MPU）279と、大当たり判定を行うために設定される本発明の閾値時間となる大当たり判定閾値時間や、図9に

50

示す後述する各遊技状態データに対応する表示態様の設定データが記憶される表示態様設定テーブル1や連荘回数に応じた表示態様の設定データが記憶される表示態様設定テーブル2並びに対応する前記パチンコ機2の前日、前々日の遊技情報や大当り履歴を記憶するための不揮発性のEEPROM276と、後述する遊技情報テーブルを記憶するとともに制御マイコン(MPU)279が実施する各種の制御処理における記憶に使用されるRAM275と、該呼び出しランプ装置200における初期設定の入力を行うディップスイッチ277と、その時点に時刻情報やカレンダー情報を出力するリアルタイムクロック(RTC)273とが設けられている。

【0049】

尚、制御基板270には、電源から入力される交流電源を直流の動作電源に変換して当該制御基板270や表示ユニット209に供給する電源回路や、制御マイコン(MPU)279に動作クロックを供給する動作クロック発生回路や、制御マイコン(MPU)279をリセットするためのリセット回路等を含む。

【0050】

更に制御基板270には、図3に示すように、4つの信号入力部278a~278dと、2つの信号入出力部278e~278fが設けられており、信号入力部278a、278b、278c、278dに、それぞれ、前記中継端末を介してパチンコ機2から出力される大当り信号1、大当り信号2、時短信号、始動信号が入力され、該信号入力部278a、278b、278c、278dにおいて各信号の入力が検出されて信号検出に応じた出力が制御マイコン(MPU)279に出力されるようになっている。

【0051】

つまり、信号入力部278aには、通常または確変大当り並びに小当りが発生している間において出力される、本発明における第1特定遊技状態である(通常または確変)大当りもしくは第2特定遊技状態である小当りが発生している期間を特定可能な特定遊技状態情報となる大当り信号1が入力されており、これら信号入力部278aによって本発明における情報入力部が形成されている。

【0052】

また、信号入力部278aにおいて、特定遊技状態情報となる大当り信号1が入力されると、制御マイコン279により、該大当り信号1が検知されるようになっており、該制御マイコン279によって本発明における特定遊技状態情報検出手段が形成されている。

【0053】

一方、信号入出力部278e、278fには、隣接する呼び出しランプ装置200の各信号入出力部278e、278fが接続されて、遊技島の一面に設置されている全呼び出しランプ装置200が接続されており、これら信号入出力部278e、278fからは、大当りの発生時、或いは設定によっては小当りの発生時において、互いに接続されている遊技島の一面の呼び出しランプ装置200が連携して順次点灯状態となるランニング点灯が実施されるように、後述するランニング信号出力処理においてランニング信号が、信号入出力部278e、278fの双方(つまり左右両方)から出力されるとともに、隣接する呼び出しランプ装置200からランニング信号の入力があったときには、該ランニング信号の入力が検出されて信号検出に応じた出力が制御マイコン(MPU)279に出力されることで、制御マイコン(MPU)279が実施する後述する割込処理のランニング点灯処理において、全電球267が1回点灯されるとともに、ランニング信号の入力側と反対側(終端設定が有るときは入力側)の信号入出力部278e、278fにランニング信号が出力される。

【0054】

つまりは、信号入出力部278e、278fには、隣接する他の呼び出しランプ装置200から出力される本発明における連携報知要求情報となるランニング信号が入力されるとともに、該信号入出力部278e、278fから、隣接する他の呼び出しランプ装置200に対してランニング信号を出力しており、これら信号入出力部278e、278fにより本発明における連携報知要求情報入力部並びに連携報知要求情報出力部が形成されて

10

20

30

40

50

いる。

【0055】

また、信号入出力部278e、278fにおいて、連携報知要求情報となるランニング信号が入力されると、制御マイコン279により、該連携報知要求情報が検知されるようになっており、該制御マイコン279によって本発明における連携報知要求情報検出手段が形成されている。

【0056】

また、本実施例の制御基板270には、前述のようにディップスイッチ277が実装されており、該ディップスイッチ277においては、図10に示すように、No1～No8までの8桁のスイッチが設けられていて、No1とNo2のスイッチの状態によって、接続されている機種の種類、具体的には、前述の小当りが発生するタイプAまたは小当りが発生しない従来からのタイプNのいずれかを設定できるとともに、入力される大当り信号1の長さから接続されているパチンコ機2の機種を、前記制御マイコン(MPU)279が図12に示す接続機種自動設定処理を実施することで自動設定するための設定が可能とされている。つまり、ディップスイッチ277において、対応するパチンコ機が、小当り(第2特定遊技状態)を発生するパチンコ機2または小当り(第2特定遊技状態)を発生しない(有しない)パチンコ機であるかが選択設定されているとともに、自動設定を実施することで、後述の接続機種自動設定処理が制御マイコン279にて実施されて対応するパチンコ機の種類が自動設定されるので、これらディップスイッチ277並びに接続機種自動設定処理を実施する制御マイコン279により本発明における機種選択手段が形成されている。

【0057】

また、No3とNo4のスイッチの状態によって、前述の小当りを従来の大当りとして判定しないことで、小当りに基づかない始動回数や大当り回数や連荘回数の表示並びに大当り報知やランニング信号の出力を実施させる設定となる大当りA表示設定や、前述の小当りを従来の大当りとして判定することで、これら小当りに基づく始動回数や大当り回数や連荘回数の表示並びに大当り報知やランニング信号の出力を実施させる設定となる大当りB表示設定や、該大当りB表示設定並びに前記大当りA表示設定における始動回数や大当り回数や連荘回数の双方を表示させる大当りA・B表示設定が可能とされている。尚、前記大当りB表示設定並びに大当りA・B表示設定は、前記接続機種の設定において、タイプAが設定されているときにおいてのみ設定が可能であり、タイプNが設定されている場合には、自動的に大当りA表示設定が設定される。

【0058】

また、No5～No6のスイッチの状態によって、後述するランニング信号出力処理においてランニング信号を出力する回数、つまり、接続された各呼び出しランプ装置200にて連携してランニング点灯するランニング回数を0～7回まで設定できるようになっており、「0」に設定すれば、ランニング信号の出力が禁止されることで、ランニング点灯は実施されない。

【0059】

また、No8のスイッチは、当該呼び出しランプ装置200が、接続される呼び出しランプ装置200の終端の呼び出しランプ装置200である場合に、該終端を設定するためのスイッチであり、該終端を設定することで、前述のように、ランニング信号の入力側と同じ側の信号入出力部278e、278fにランニング信号が出力され、該終端を設定しないこと(デフォルト)で、ランニング信号の入力側と反対側の信号入出力部278e、278fにランニング信号が出力される。

【0060】

また、本実施例のRAM275に記憶されている遊技情報テーブルには、図5に示すように、本日を含む3日間の遊技情報、つまり、本日データ、前日データ、前々日データが記憶されている。尚、前日データ、前々日データは、EEPROM276にも記憶されているが、これら前日データ、前々日データを表示する際に、EEPROM276より読み

10

20

30

40

50

出すよりも高速に処理できるようにするために、本実施例では、予めEEPROM276より読み出した前日データ、前々日データをRAM275に記憶されている遊技情報テーブルに記憶しておくようにしている。

【0061】

この遊技情報テーブルには、対応するパチンコ機2のその時点における遊技状態と、大当たり信号1、大当たり信号2、時短信号に基づく前回の遊技状態を特定可能な前回遊技状態データと、その当日の開店からの始動（スタート）回数である総スタート回数、前述の小当りを大当たりとして含まない従来の大当たり回数となる大当たり回数Aと、小当りを大当たりとして含む大当たり回数となる大当たり回数Bと、前述の小当りを大当たりとして含まない従来の連荘回数となる連荘回数Aと、小当りを大当たりとして含む連荘回数となる連荘回数Bと、前回においてリセットされた連荘回数Aである前回連荘回数Aと、前回においてリセットされた連荘回数Bである前回連荘回数Bと、総スタート回数と大当たり回数Aとに基づく大当たり確率Aと、総スタート回数と大当たり回数Bとに基づく大当たり確率Bと、小当りを含まない前回の大当たりからのスタート回数である大当たり間スタート回数1、並びに前回、前々回、…の大当たりの発生にてリセットされた時点での該大当たり間スタート1がシフト記憶される大当たり間スタート2、3、4…とを含む大当たり間スタート回数Aと、小当りを含む前回の大当たり或いは小当たりからのスタート回数である大当たり間スタート回数1、並びに前回、前々回、…の大当たり或いは小当たりの発生にてリセットされた時点での該大当たり間スタート1がシフト記憶される大当たり間スタート2、3、4…とを含む大当たり間スタート回数Bとが記憶されており、これら各データは、前記ディップスイッチ277の設定内容並びに対応するパチンコ機2から出力される大当たり信号1、大当たり信号2、時短信号、始動信号の検出に基づいて、制御マイコン279により更新され、これら遊技情報テーブルの各データに基づいて、図17に示すように、表示画面261に各種の遊技情報（台データ）が表示される。

10

20

【0062】

また、EEPROM276には、図6に示す前述の小当りを大当たりとして含まない大当たりA履歴テーブルと、図7に示す前述の小当りを大当たりとして含む大当たりB履歴テーブルとが記憶されており、これら大当たりA履歴テーブルおよび／または大当たりB履歴テーブルに基づいて、図18に示すように、大当たりの発生状況を視覚的に把握可能な大当たり履歴画面が表示画面261に表示される。

30

【0063】

これら本実施例に用いた各大当たり履歴テーブルにも、図6並びに図7に示すように、本日、前日、前々日の3日間において対応するパチンコ機2において発生した大当たりが、その発生時刻と、該大当たりが発生した際の遊技状態に基づく状態種別と、連荘回数とが、大当たりの発生順に記憶されるようになっており、対応するパチンコ機2において最高の連荘回数が発生した日の大当たり履歴が、過去最高連荘データとして記憶されていて、該過去最高連荘データも図18に示す大当たり履歴画面（大当たりA・B表示設定時以外）に表示されるようになっている。

【0064】

また、本実施例のEEPROM276には、図9に示す表示態様設定テーブル1並びに表示態様設定テーブル2が記憶されている。この本実施例の表示態様設定テーブル1には、図9（a）に示すように、各遊技状態に対応する大当たり信号1、大当たり信号2、時短信号の検出状態（Low／High）とともに、前記遊技情報テーブルの前回遊技状態データに記憶する各遊技状態に割り当てられた遊技状態データと、その遊技状態となったことが判定された場合において表示画面261に表示する表示態様、具体的には、表示の文字色と背景色の組合せと、電球267の点灯態様とが記憶されている。

40

【0065】

また、本実施例の表示態様設定テーブル2には、図9（b）に示すように、各連荘回数範囲毎に、表示画面261に表示する表示態様、具体的には、表示枠の色が記憶されており、その時点における連荘回数がこれら設定されている連荘回数範囲に該当する場合にお

50

いて、該当する色の表示枠が表示画面 261 に表示されるように、制御マイコン 279 により表示制御される。

【0066】

ここで、本実施例の呼び出しランプ装置 200 において、大当り信号 1 並びに大当り信号 2 の入力検出された際に、対応する遊技機において発生した遊技状態が、大当りであるか或いは小当りであるかを判定するための、本発明における閾値時間となる後述する大当り判定タイマに用いられる大当り判定閾値時間を設定するための大当り判定閾値時間自動設定処理について、図 11 に基づき説明する。

【0067】

これら大当り判定閾値時間自動設定処理を実施させて大当り判定閾値時間を設定したい場合には、図示しないリモコンを前述の受信窓 257 に向けた状態において、該リモコンに設けられている図示しない設定メニューボタンを入力することで、制御マイコン 279 により表示画面 261 に設定メニュー画面が表示される。

10

【0068】

この設定メニュー画面には、種々の設定メニュー項目が選択可能に表示され、その中から「閾値時間設定」のメニューを選択して「決定（OK）」を入力する。

【0069】

この「閾値時間設定」のメニューを選択に基づいて制御マイコン 279 は、図 11 に示す大当り判定閾値時間自動設定処理を実施し、まず、表示画面 261 に大当り信号 1 の入力待ちであることを示すメッセージを表示した後（St1）、大当り信号 1 の入力待機状態に移行する（St2）。

20

【0070】

この段階において、当該呼び出しランプ装置 200 が対応するパチンコ機 2 において、小当りを発生させて大当り信号 1 を呼び出しランプ装置 200 に出力する。

【0071】

この小当りによる大当り信号 1 の出力は、St2 において検知されて St3 に進み、計時を開始するとともに、大当り信号 1 の入力により計時を開始して計時中であることを表示画面 261 に表示した後、St4 へ進んで、該大当り信号 1 の入力の終了待機状態へ移行する。

【0072】

30

そして、対応するパチンコ機 2 において、小当りが終了して大当り信号 1 の呼び出しランプ装置 200 への入力終了すると、該大当り信号 1 の入力終了が St4 にて検知されて St5 に進み、St3 にて開始した計時を終了するとともに、該計時した計時時間に所定秒数である 2 秒を加えた秒数を表示画面 261 に表示した後、St6 へ進んで、リモコンからの「決定（OK）」の受信待ちへ移行する。尚、本実施例では、計時時間に加算する秒数を 2 秒としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら加算する秒数は、確実な判定が実施されるように適宜に選択すれば良い。

【0073】

この表示画面 261 への秒数表示において問題ない場合、つまり、間違いなく小当りが発生して該小当りの大当り信号 1 が検出されたことによる秒数である場合には、リモコンにて「決定（OK）」を入力する一方、誤って対応するパチンコ機 2 において、大当りが発生してしまい該大当りの大当り信号 1 が検出されたことによる秒数である場合には、「不可（NG）」を入力する。

40

【0074】

このリモコンにおける「決定（OK）」の入力に基づき、St6 において「Yes」と判定されて St7 へ進み、前記 St5 において表示した秒数を、EEPROM 276 に記憶（更新記憶）することで大当り判定閾値時間を設定する一方、リモコンにおいて「不可（NG）」が入力された場合には、再度 St1 に戻り、前述の St1～St6 の処理が実施されることで、大当り判定閾値時間を再度、設定しなおすことができる。

【0075】

50

つまり、制御マイコン279が実施する本実施例の大当たり判定閾値時間自動設定処理において、対応するパチンコ機2における大当たり状態（第1特定遊技状態）の実施時間よりも短く、且つ小当たり状態（第2特定遊技状態）の実施時間よりも長い閾値時間となる大当たり判定閾値時間が設定されており、該大当たり判定閾値時間自動設定処理を実施する制御マイコン279によって本発明における閾値時間設定手段が形成されている。

【0076】

また、本実施例の大当たり判定閾値時間自動設定処理において制御マイコン279は、特定遊技状態情報検出手段である信号入力部278aにより大当たり信号1（前記特定遊技状態情報）の入力が検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間に基づいて本発明における閾値時間となる大当たり判定閾値時間を設定する。

10

【0077】

また、本実施例の呼び出しランプ装置200においては、前述のように、ディップスイッチ277において、接続機種種の自動設定が設定されている場合には、前記大当たり判定閾値時間が設定されることにより、前述の設定メニュー画面において、「接続機種種自動設定」が選択可能（アクティブ）となり、該「接続機種種自動設定」をリモコンにより選択することで、図12に示す接続機種種自動設定処理が制御マイコン279により実施される。

【0078】

この接続機種種自動設定処理においては、図12に示すように、まず制御マイコン279は、表示画面261に大当たり信号1の入力待ちであることを示すメッセージを表示した後（Sk1）、大当たり信号1の入力待機状態に移行する（Sk2）。

20

【0079】

この段階において、当該呼び出しランプ装置200が対応するパチンコ機2において、接続されているパチンコ機2が、小当たりが発生するタイプAであれば小当たりを発生させて大当たり信号1を呼び出しランプ装置200に出力し、小当たりが発生しないタイプNであれば大当たりを発生させて大当たり信号1を呼び出しランプ装置200に出力する。

【0080】

この小当たり或いは大当たりによる大当たり信号1の出力は、Sk2において検知されてSk3に進み計時を開始するとともに、大当たり信号1の入力により計時を開始して計時中であることを表示画面261に表示した後、Sk4へ進んで、該大当たり信号1の入力の終了待機状態へ移行する。

30

【0081】

そして、対応するパチンコ機2において、小当たり或いは大当たりが終了して大当たり信号1の呼び出しランプ装置200への入力が終了すると、該大当たり信号1の入力終了がSk4にて検知されてSk5に進み、Sk3にて開始した計時を終了してSk6に進み、該計時した計時時間が、本発明における閾値設定手段により設定されている大当たり判定閾値時間よりも長いかな否かを判定する。

【0082】

そして、該判定において大当たり判定閾値時間よりも長い場合には、Sk7に進んで、接続されているパチンコ機2の機種がタイプNと判断する一方、該判定において大当たり判定閾値時間よりも長い場合には、Sk8に進んで、接続されているパチンコ機2の機種がタイプAと判断する。

40

【0083】

そして、Sk9に進んで、Sk7またはSk8にて判定した機種の種類を表示画面261に表示した後、Sk10へ進んで、リモコンからの「決定（OK）」の受信待ちへ移行する。

【0084】

この表示画面261の表示された機種に間違いがない場合には、リモコンにて「決定（OK）」を入力する一方、表示された機種に間違いがある場合、例えば、誤って対応するタイプAのパチンコ機2において、小当たりではなく大当たりが発生してしまい該大当たりの大当たり信号1が検出されたことにより、機種としてタイプNが表示された場合には、「不可

50

(NG)」を入力する。

【0085】

このリモコンにおける「決定(OK)」の入力に基づき、Sk11において「Yes」と判定されてSk12へ進み、前記Sk7またはSk8にて判定して表示している機種のタイプを、EEPROM276に記憶することで接続機種を設定する一方、リモコンにおいて「不可(NG)」が入力された場合には、再度Sk1に戻り、前述のSk1～Sk11の処理が実施されることで、接続機種を再度、設定しなおすことができる。

【0086】

つまり、本実施例における接続機種自動設定処理において制御マイコン279は、特定遊技状態情報検出手段となる信号入力部278aにより大当り信号1(特定遊技状態情報)の入力が検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間が予め定められた所定時間である大当り判定閾値時間よりも短いときは、小当り(第2特定遊技状態)を発生するパチンコ機2であるタイプAを選択設定し、該計時した入力時間が大当り判定閾値時間よりも長いときには小当りを発生しない(有しない)従来のパチンコ機であるタイプNを選択設定する。

10

【0087】

次に、制御マイコン279により実施される前記遊技情報テーブルや大当りA履歴テーブル並びに大当りB履歴テーブルが更新される遊技情報更新処理について、図13に示すフロー図に基づいて説明すると、まず、前記制御マイコン279は、前記大当り信号1、大当り信号2、時短信号に基づく遊技状態データ(図9参照)を生成し、該遊技状態データが前記遊技情報テーブルに登録されている前回の遊技状態データと比較して、遊技状態データに変更があるかを判定する(S1)。

20

【0088】

該判定において、遊技状態データに変更がない場合には、S1に戻り、遊技状態データに変更がある場合においてS2へ進む。つまり、前記大当り信号1、大当り信号2、時短信号の検出状態に変化があった場合において、該変化がS1において検出されてS2に進む。

【0089】

そしてS2においては、前述したように、EEPROM276に記憶されることで設定されている接続されているパチンコ機2の機種タイプとして、タイプNが設定されているか否かを判定する。

30

【0090】

この段階において、タイプNが設定されている場合には、接続されているパチンコ機2においては、前述した小当りが発生しないので、該小当りの発生に伴う大当り回数や連荘回数への加算、並びにスタート回数や連荘回数のリセット等の処理を有しない図13に示すS3以降の処理を実施する一方、タイプNが設定されていない場合、つまりタイプAが設定されている場合には、前述した小当りが発生するので、これら発生する小当りに伴う大当り回数や連荘回数への加算、並びにスタート回数や連荘回数のリセット等の処理を有する図14に示すSb1以降の処理を実施する。

【0091】

まず、タイプNが設定されている場合に実施されるS3以降の処理に関して説明すると、前記S1にて生成した新たな遊技状態データが、通常遊技状態である「000」であるかの判定を実施する。

40

【0092】

このS3の判定において、「000」に一致する場合においては、通常遊技状態以外の遊技状態、具体的には、大当り状態「110」または時短状態「001」から新たに通常遊技状態となったものと判断して、該通常遊技状態の点灯状態、つまり、全ての電球267も消灯状態とするとともに、表示画面261の遊技データの表示を、文字色が黒で背景色が白の表示態様にて表示する(S4)。

【0093】

50

そしてS 4 +に進み、これら新たに通常遊技状態となった場合には連荘期間が終了したものと判定し、その時点において遊技情報テーブルの連荘回数Aに記憶されている連荘回数Aから連荘回数を特定した後、S 5へ進んで、前記大当たりA履歴テーブルに登録されている過去最高連荘回数よりも、該特定した連荘回数が大きいかな否かを判定する。

【0094】

該判定において、過去最高連荘回数を越えている場合においては、S 6へ進んで、該特定した連荘回数的大当たり履歴を含む本日の大当たり履歴データを、過去最高連荘回数データとして更新登録した後、S 6 +に進み、前記特定した連荘回数が過去最高連荘回数以下である場合には、S 6 の処理を実施することなくS 6 +に移行して、遊技情報テーブルの連荘回数Aに記憶されている連荘回数Aをリセットするとともに、該リセットした連荘回数Aが2以上である場合において、前回連荘回数Aに該リセットした連荘回数Aを更新記憶する。

10

【0095】

そしてS 7に進み、該新たな遊技状態である「通常」と遊技状態データである「000」とを、遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、S 1へ戻る。

【0096】

また、前記S 3の判定において、前記生成した新たな遊技状態データが、通常遊技状態である「000」に一致しない場合には、S 10へ進んで、大当たり状態に該当する「110」に一致するかを判定する。

20

【0097】

該判定において、「110」に一致する場合には、新たに大当たり状態になったものと判断するとともに、S 11に進んで、該大当たりが通常遊技状態において発生した「初当たり」であるかを特定するために、前記遊技情報テーブルに登録されている前回の遊技状態データが、「000」であるかを判定する。

【0098】

該S 11の判定において、前回の遊技状態データが「000」である場合には、該大当たりが通常遊技状態において発生した「初当たり」であると判定し、S 12へ進んで、該大当たりの発生を、前記リアルタイムクロック(RTC)273よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当たりの状態種別である「通常中」とともに、前記大当たりA履歴テーブルの最下位の大当たりとして登録し、該登録の連荘回数に「1」を登録した後、S 23へ進む。

30

【0099】

該S 23においては、前記遊技情報テーブルの大当たり回数A並びに連荘回数Aに1を加算し、該加算後の大当たり回数Aの値と総スタート回数とから大当たり確率Aを更新するとともに、大当たり間スタート回数Aのデータを更新する。具体的には、大当たり間スタート回数Aのうち、大当たり間スタート2のスタート回数を大当たり間スタート3へ、大当たり間スタート3のスタート回数を大当たり間スタート4へというように、順次、各大当たり間スタートのスタート回数を1つずつ移動(シフト)するとともに、大当たり間スタート1をリセットし、該リセットした大当たり間スタート1のスタート回数を大当たり間スタート2に更新記憶する。

40

【0100】

そして、S 24へ進んで、S 23にて加算更新された後の連荘回数Aに応じた表示態様を、前述の表示態様設定テーブル2のデータに基づいて特定し、表示画面261の表示態様を、該特定した表示態様の大当たり表示に更新するとともに、電球267の点灯態様を、大当たりの点灯状態とする。具体的には、初当たりであれば、連荘回数Aは1なので、連荘回数に対応する表示枠色は「なし」であるので、表示枠の表示はなされず、大当たりに対応する表示態様である、表示画面261の上部隅部に「大当たり中」が表示され、更に、文字色が白で背景色が赤の表示が表示画面261に表示されるとともに、電球267の点灯態様が、大当たりの点灯態様である高速サイクルの点滅点灯状態とされることで、遊技者に大当

50

りが発生したことを報知する。

【0101】

そして、S25に進み、ランニング信号出力処理を実施する。このランニング信号出力処理においては、信号入出力部278e、278fからランニング信号を隣接する呼び出しランプ装置200に対して出力する。これにより、隣接する呼び出しランプ装置200においては、後述する割込処理のランニング点灯処理が実施されて、全電球267が1回点灯されるとともに、ランニング信号の入力側と反対側の信号入出力部278e、278fにランニング信号が出力されることで、次の呼び出しランプ装置200に対してランニング信号が出力されていくことで、順次呼び出しランプ装置200が全電球267を1回点灯するとともに、終端の呼び出しランプ装置200ではランニング信号の入力側と同じ信号入出力部278e、278fにランニング信号が出力されることで、ランニング信号が出力元の呼び出しランプ装置200の信号入出力部278e、278fに入力されるようになるので、これら出力したランニング信号に応じたランニング信号の入力回数が、前述のディップスイッチ277において設定されている回数、例えば、デフォルトにて設定されている3回に達するまで、ランニング信号を再出力し、該3回に達した時点においてランニング信号の再出力を停止する。

10

【0102】

そして、該ランニング信号出力処理の実施後において、前述のS7に進み、該新たな遊技状態である「大当たり中」と遊技状態データである「110」とを遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、S1へ戻る。

20

【0103】

つまり、本実施例の遊技情報更新処理を実施する制御マイコン279は、機種選択手段となるディップスイッチ277或いは接続機種自動設定処理において、対応するパチンコ機が小当り（第2特定遊技状態）を発生しない（有しない）ことを示すタイプNが選択設定されているときは、S2において「Yes」と判定されることで、S3以降の処理を実施し、大当たり判定タイマがスタートされる図14に示す処理や、該大当たり判定タイマがタイマアップすることにより実施される図16の処理等が実施しないので、これら大当たり判定タイマがタイマアップした時点における大当たり信号1の入力検出の有無に係わらず、大当たり信号1の入力の検出、すなわち、遊技状態データが「110」となることに基づいて一義的に、電球267の点灯態様を大当たりの点灯態様である高速サイクルの点滅点灯状態とする本発明における第1報知処理と、本発明における連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理となるランニング信号出力処理とを含む第1報知制御となる遊技情報更新処理を実施しており、該遊技情報更新処理を実施する制御マイコン279により本発明における特定報知制御手段が形成されている。

30

【0104】

一方、前記S11の判定において、前回の遊技状態データが「000」でない場合には、S14へ進んで、該前回の遊技状態データが「010」に一致するか否かを判定する。

【0105】

該判定において前回の遊技状態データが「010」に一致する場合には、S15へ進んで、該発生した大当たりが確率変動状態中において発生した「確変中大当たり」と判定し、該大当たりの発生を、前記リアルタイムクロック(RTC)273よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当たりの状態種別である「確変中」とともに、前記大当たりA履歴テーブルの最下位の大当たりとして登録するとともに、該登録の連荘回数に、大当たりA履歴テーブルに登録されている前回の大当たりに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、前記S23へ進んで、前述のS23～S25の処理を実施した後、前述のS7を経由してS1に戻る。

40

【0106】

また、前記S14における判定において、前回の遊技状態データが「010」に一致しない場合には、S16へ進んで、該発生した大当たりが、時短状態中において発生した「時短中大当たり」と判定し、該大当たりの発生を、前記リアルタイムクロック(RTC)

50

273よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当りの状態種別である「時短中」とともに、前記大当たりA履歴テーブルの最下位の大当たりとして登録するとともに、該登録の連荘回数に、大当たりA履歴テーブルに登録されている前回の大当たりに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、前記S23へ進んで、前述のS23～S25の処理を実施した後、前述のS7を経由してS1に戻る。

【0107】

次いで、前記S10において前記遊技状態データが「110」に一致しなかった場合にはS17へ進んで、前記にて新たに生成した前記遊技状態データが確率変動状態を示す「010」に一致するか否かを判定する。

【0108】

該S17の判定において、遊技状態データが「010」に一致する場合には、S18に進んで確率変動状態であると判定するとともに、S19に進んで、前記遊技情報テーブルの確変回数に1を加算した後、S20に進んで、前記表示態様設定テーブル1に設定されている確率変動状態に対応する表示態様、具体的には、図17に例示するように、表示画面261の上部隅部に「確変中」が表示され、更に、確率変動状態に対応する文字色が赤で背景色が白の表示が表示画面261に表示され、電球267の点灯態様が、中速サイクルの点滅点灯状態とされることで、確率変動状態が発生したことを遊技者に報知する。

【0109】

そして、前述したS7に進んで、該新たな遊技状態である「確変」と遊技状態データである「010」とを、遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、S1へ戻る。

【0110】

また、前記S17の判定において、遊技状態データが「010」に一致しない場合には、S21に進んで時短状態の発生と判定し、S22に進んで、前記表示態様設定テーブル1に設定されている時短状態に対応する表示態様、具体的には、表示画面261の上部隅部に「時短中」が表示され、更に、時短状態に対応する文字色が青で背景色が白の表示が表示画面261に表示されるとともに、電球267の点灯態様が、低速サイクルの点滅点灯状態とされることで、時短状態が発生したことを遊技者に報知する。

【0111】

そして、前述したS7に進んで、該新たな遊技状態である「時短」と遊技状態データである「001」とを、遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、S1へ戻る。

【0112】

次に、前記S2の判定において、接続機種の設定がタイプAである場合に実施される図14に示すSb1以降の処理について説明すると、まずSb1においては、前記S1にて生成した新たな遊技状態データが、通常遊技状態である「000」であるかの判定を実施する。

【0113】

このSb1の判定において、「000」に一致する場合においては、通常遊技状態以外の遊技状態、具体的には、大当たり状態「110」または時短状態「001」から新たに通常遊技状態となったものと判断して、該通常遊技状態の点灯状態、つまり、全ての電球267も消灯状態とするとともに、表示画面261の遊技データの表示を、文字色が黒で背景色が白の表示態様にて表示する（Sb2）。

【0114】

そしてSb2+に進み、これら新たに通常遊技状態となった場合には連荘期間が終了したものと判定し、その時点において遊技情報テーブルの連荘回数A並びに記憶がある場合には連荘回数Bに記憶されている連荘回数A並びに連荘回数Bを特定した後、Sb3へ進んで、前記大当たりA履歴テーブルに登録されている過去最高連荘回数よりも該特定した連荘回数Aが大きいかな否かを判定するとともに、前記大当たりB履歴テーブルに登録されている過去最高連荘回数よりも該特定した連荘回数Bが大きいかな否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0115】

該判定において、過去最高連荘回数を越えている場合においては、S b 4へ進んで、該特定した連荘回数Aまたは連荘回数Bの大当り履歴を含む本日の大当り履歴データを、過去最高連荘回数データとして更新登録した後、S b 4+に進み、前記特定した連荘回数Aまたは連荘回数Bが過去最高連荘回数以下である場合には、S b 4の処理を実施することなくS b 4+に移行して、遊技情報テーブルの連荘回数A並びに連荘回数Bに記憶されている連荘回数A並びに連荘回数Bをリセットするとともに、該リセットした連荘回数Aが2以上である場合において前回連荘回数A並びに前回連荘回数Bに、リセットした連荘回数A並びに連荘回数Bをそれぞれ更新記憶する。

【0116】

10

そしてS b 5に進み、該新たな遊技状態である「通常」と遊技状態データである「000」とを、遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、S 1へ戻る。

【0117】

また、前記S b 1の判定において、前記生成した新たな遊技状態データが、通常遊技状態である「000」に一致しない場合には、S b 6へ進んで、大当り状態或いは小当り状態に該当する「110」に一致するかを判定する。

【0118】

該判定において、「110」に一致する場合にはS b 7に進んで、ディップスイッチ277のNo 3とNo 4のスイッチの状態によって大当りB表示設定が設定されているか否

20

【0119】

該判定において大当りB表示設定が設定されている場合にはS b 8に進んで、遊技情報テーブルの前回遊技状態データから、当該発生した大当り或いは小当りが、どの遊技状態において発生した大当り或いは小当りなのか、つまり、前回遊技状態データが「000」であれば通常遊技状態において発生したものであると判定し、前回遊技状態データが「010」であれば、確変遊技状態において発生したものであると判定し、前回遊技状態データが「001」であれば、時短状態において発生したものであると判定する。

【0120】

そして、発生した遊技状態が大当りか小当りに係わらず、大当り信号1並びに大当り信号2の入力の検出による「110」の状態となったことに基づいて、前記リアルタイムクロック(RTC)273よりから出力されるその時点の時刻と、前記判定した遊技状態の種別(通常遊技状態であれば「通常中」、確変遊技状態であれば「確変中」、時短遊技状態であれば「時短中」とともに、前記大当りB履歴テーブルの最下位の大当りとして登録し、該登録の連荘回数に大当りB履歴テーブルに登録されている前回の当り或いは小当りに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、S b 9に進む。

30

【0121】

そしてS b 9において、前記遊技情報テーブルの大当り回数B並びに連荘回数Bに1を加算し、該加算後の大当り回数Bの値と総スタート回数とから大当り確率Bを更新するとともに、大当り間スタート回数Bのデータを更新する。具体的には、大当り間スタート回数Bのうち、大当り間スタート2のスタート回数を大当り間スタート3へ、大当り間スタート3のスタート回数を大当り間スタート4へというように、順次、各大当り間スタートのスタート回数を1つつつ移動(シフト)するとともに、大当り間スタート1をリセットし、該リセットした大当り間スタート1のスタート回数を大当り間スタート2に更新記憶する。

40

【0122】

そして、S b 10に進んで、S b 9にて加算更新された後の連荘回数Bに応じた表示態様を、前述の表示態様設定テーブル2のデータに基づいて特定し、表示画面261の表示態様を、該特定した表示態様の大当り表示に更新するとともに、電球267の点灯態様を、大当りの点灯状態とする。具体的には、例えば、連荘回数Bが3であれば、連荘回数に

50

対応する表示枠色は「青」であるので、青色の枠表示を実施するとともに、大当りに対応する表示態様である、表示画面 2 6 1 の隅部への「大当り中」が表示され、更に、文字色が白で背景色が赤の表示が表示画面 2 6 1 に表示されるとともに、電球 2 6 7 の点灯態様が、高速サイクルの点滅点灯状態とされることで、遊技者に大当り或いは小当りが発生したことを報知する。

【0123】

そして、S b 1 0 + に進み、ランニング信号出力処理を実施した後、前述の S b 5 に進み、該新たな遊技状態である大当り並びに小当りを含む「大当り中」と遊技状態データである「1 1 0」とを遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、S 1 へ戻る。尚、S b 1 0 + のランニング信号出力処理は、前述の S 2 5 と同様である

10

【0124】

一方、前記 S b 7 の判定において大当り B 表示設定が設定されていない場合、つまり、大当り A 表示設定が設定されているか、或いは大当り A ・ B 表示設定が設定されている場合には、S b 1 1 に進んで、前述の大当り判定閾値時間がセットされた大当り判定タイマをスタートさせた後、S b 1 2 に進んで、これら発生した遊技状態が、大当り状態なのか或いは小当り状態なのかを、その時点では特定できないので、少なくとも小当り状態が発生しているものとして、電球 2 6 7 の点灯態様を、表示態様設定テーブル 1 における小当りの点灯態様、具体的には、2 回の点滅点灯が、中速サイクルにて繰返し実施される 2 連の中速サイクル点滅点灯状態とするとともに、該表示態様設定テーブル 1 における小当りの表示態様、具体的には、小当りに対応する文字色が白で背景色が青の表示を表示画面 2 6 1 に表示することで、対応するパチンコ機 2 に小当りが発生していれば、該小当りが発生したことが遊技者に報知され、対応するパチンコ機 2 に大当りが発生していれば、後述するように、大当り判定タイマがタイマアップした時点において大当りと判定されることで、該大当りに対応した表示態様並びに点灯態様に変更されることで、大当りの途中から大当りの発生が遊技者に報知される。尚、前記 S b 1 1 にてスタートされた大当り判定タイマのタイマアップは、後述する図 1 5 に示す割込処理において検知される。前記 S b 1 1 を実施する制御マイコン 2 7 9 によって、本発明における特定遊技状態情報となる大当り信号 1 の入力の検出に基づき、遊技状態データが「1 1 0」となったことに応じて、大当り判定閾値時間がセットされた大当り判定タイマの計時がスタートされており、該 S b

20

30

【0125】

このように、本発明の前記報知制御手段となる制御マイコン 2 7 9 は、さらに、特定遊技状態情報検出手段である信号入力部 2 7 8 a による大当り信号 1 の入力検出に応じて、遊技状態データが「1 1 0」となることにより、大当りを報知する第 1 報知制御における第 1 報知態様である大当りの点灯態様とは異なる第 2 報知態様となる小当りに対応する 2 連中速サイクル点滅点灯による報知を行う第 2 報知制御となる S b 1 2 を実施する。

【0126】

そして、S b 1 3 に進み、前述のディップスイッチ 2 7 7 の N o 3 と N o 4 のスイッチの状態によって大当り A 表示設定が設定されているか否かを判定する。

40

【0127】

該判定において大当り A 表示設定が設定されている場合には S 1 に戻る一方、大当り A 表示設定が設定されていない場合、つまりは、大当り A ・ B 表示設定が設定されている場合には S b 1 4 に進み、遊技情報テーブルの前回遊技状態データから、当該発生した大当り或いは小当りが、どの遊技状態において発生した大当り或いは小当りなのか、つまり、前回遊技状態データが「0 0 0」であれば通常遊技状態において発生したものであると判定し、前回遊技状態データが「0 1 0」であれば、確変遊技状態において発生したものであると判定し、前回遊技状態データが「0 0 1」であれば、時短状態において発生したものであると判定する。

【0128】

50

そして、前記リアルタイムクロック（RTC）273よりから出力されるその時点の時刻と、前記判定した遊技状態の種別（通常遊技状態であれば「通常中」、確変遊技状態であれば「確変中」、時短遊技状態であれば「時短中」）とともに、前記大当りB履歴テーブルの最下位の大当りとして登録し、該登録の連荘回数に大当りB履歴テーブルに登録されている前回の当り或いは小当りに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、Sb15に進む。

【0129】

そしてSb15において、前記遊技情報テーブルの大当り回数B並びに連荘回数Bに1を加算し、該加算後の大当り回数Bの値と総スタート回数とから大当り確率Bを更新するとともに、大当り間スタート回数Bのデータを更新する。具体的には、大当り間スタート回数Bのうち、大当り間スタート2のスタート回数を大当り間スタート3へ、大当り間スタート3のスタート回数を大当り間スタート4へというように、順次、各大当り間スタートのスタート回数を1つつ移動（シフト）するとともに、大当り間スタート1をリセットし、該リセットした大当り間スタート1のスタート回数を大当り間スタート2に更新記憶した後、S1に戻る。

10

【0130】

また、前記Sb6においてS1にて生成された遊技状態データが「110」に一致しなかった場合にはSb17へ進んで、前記にて新たに生成した前記遊技状態データが確率変動状態を示す「010」に一致するか否かを判定する。

【0131】

20

該S17の判定において、遊技状態データが「010」に一致する場合には、Sb18に進んで確率変動状態であると判定した後、Sb19に進んで、前記遊技情報テーブルの確変回数に1を加算した後、Sb23に進んで、確変大当り後において発生した確率変動状態であると判定して、該新たな遊技状態である「確変」と、確変大当り後の確率変動状態であることを示す遊技状態データである「010」とを、遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、Sb24に進んで、前記表示態様設定テーブル1において確変大当り後の確率変動状態に対して設定されている表示態様、具体的には、表示画面261の上部隅部に「確変中」が表示され、更に、文字色が赤で背景色が白の表示が表示画面261に表示されるとともに、電球267の点灯態様が、中速サイクルの点滅点灯状態とされることで、確変大当り後の確率変動状態が発生したことを遊技者に報知する。

30

【0132】

また、前記Sb17の判定において、遊技状態データが「010」に一致しない場合には、Sb25に進んで時短状態の発生と判定してSb26に進み、前記表示態様設定テーブル1において時短状態に対して設定されている表示態様、具体的には、表示画面261の上部隅部に「時短中」が表示され、更に、文字色が青で背景色が白の表示が表示画面261に表示されるとともに、電球267の点灯態様が、低速サイクルの点滅点灯状態とされることで、時短状態が発生したことを遊技者に報知した後、前述したSb5に進んで、該新たな遊技状態である「時短」と遊技状態データである「001」とを、遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、S1へ戻る。

40

【0133】

次に、本実施例の制御マイコン279により、前述した遊技情報更新処理と並行して実施される割込処理に関して、図15に基づいて説明すると、まず、割込処理においては、SW1～SW3の処理が繰返し実施されることで、制御マイコン279における始動信号の入力検出待ち、大当り判定タイマのタイマアップ待ち、制御マイコン279におけるランニング信号の入力検出待ち状態となる。

【0134】

この段階において、始動信号が信号入力部278dに入力された場合には、該始動信号の入力がSW1において検知されてSW4に進み、通常の処理（遊技情報更新処理）を一次中断して割込を実施するとともに、SW5に進んで遊技情報テーブルにおける本日の総

50

スタート回数と大当り間スタート1のスタート回数A・Bに1を加算した後、割込処理を終了して前記SW1～SW3の待機状態に戻る。

【0135】

また、SW1～SW3の待機状態において、大当り判定タイマがタイマアップした場合には、該大当り判定タイマのタイマアップがSW2において検知されてSW6に進み、通常の処理を一次中断して割込を実施するとともに、SW7に進んで、その時点において、対応しているパチンコ機2から大当り信号1（と大当り信号2）とが出力された状態、つまり、遊技状態データが「110」であるか否かを判定する。

【0136】

この判定において、遊技状態データが「110」でない場合、つまり、対応するパチンコ機2から、大当り状態に伴う大当り信号1（と大当り信号2）とが出力されていない場合には、該大当り判定タイマのタイマスタート時における遊技状態データが「110」となった遊技状態が、大当りではなく小当りであったと断定できるので、大当り状態の発生時において実施される、大当り間スタート1のスタート回数Aのリセットや、連荘回数Aへの加算を実施することなく、SW13に進んで、小当り後の確率変動状態であることを示す遊技状態データである「111」に前回遊技状態データを更新記憶した後、SW14に進んで、前記表示態様設定テーブル1において小当り後の確率変動状態に対して設定されている表示態様、つまり、文字色が緑で背景色が白の表示に表示画面261の表示を更新することで、小当りが発生したとともに、該小当りの発生による確率変動状態が発生したことを遊技者に報知した後、割込処理を終了して前記SW1～SW3の待機状態に戻る。

10

20

【0137】

つまり、本実施例の制御マイコン279は、本発明における計時時間が閾値時間になった時点となる大当り判定タイマがタイマアップした時点において、特定遊技状態情報となる大当り信号1の入力を検出していないことに基づき遊技状態データが「110」でないときには、SW7において「No」と判定して、SW14にて小当り後の確率変動状態に対して設定されている表示態様とすることで、対応するパチンコ機2で小当り（2特定遊技状態）が発生したことを遊技者に報知しており、該SW14にて本発明における第2報知制御処理が形成され、該第2報知制御処理を実施する制御マイコン279により本発明における特定報知制御手段が形成されている。

30

【0138】

一方、前記SW7の判定において遊技状態データが「110」である場合、つまり、対応するパチンコ機2から、大当り状態に伴う大当り信号1（と大当り信号2と）が出力されている場合には、図16に示すSc1以降の処理を実施する。

【0139】

つまり、本実施例の制御マイコン279は、本発明における計時時間が閾値時間になった時点となる大当り判定タイマがタイマアップした時点において、特定遊技状態情報となる大当り信号1の入力を検出していることに基づき遊技状態データが「110」であるときには、SW7において「Yes」と判定して、図16のSc1において大当りの発生と特定し、該大当りの発生を遊技者に報知する第1報知処理となる電球267の点灯態様を大当りの点灯状態である高速サイクルの点滅点灯とするSc6の制御処理と、本発明における連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理となるSc9のランニング信号出力処理とを含む第1報知制御となる割込処理における図16の処理を実施する一方、閾値時間になった時点となる前記大当り判定タイマがタイマアップした時点において、特定遊技状態情報となる大当り信号1の入力を検出していないことに基づき遊技状態データが「110」以外の遊技状態データであるときには、SW7において「No」と判定されて、本発明における第1報知制御となる割込処理における図16の処理を行わなくなっており、これら第1報知制御となる割込処理における図16の処理を実施する制御マイコン279により本発明における報知制御手段が形成されている。

40

【0140】

50

また、本発明における第1外部出力処理となる本実施例のランニング信号出力処理においては、ランニング信号を出力した後に、該出力したランニング信号に応じて、隣接する呼び出しランプ装置200から入力されるランニング信号の入力を検出したことに基づいて、ランニング信号出力処理に応じたランニング信号の入力として、本発明における第2外部出力処理となる該検出したランニング信号に対応したランニング信号、すなわち、入力のあった側の信号入出力部にランニング信号を出力する処理を実施するとともに、制御マイコン279が所定回数、例えば3回検出したことに基づいて、ランニング信号の出力を停止しており、該ランニング信号出力処理によって本発明における外部出力停止処理が形成され、該外部出力停止処理となるランニング信号出力処理を実施する制御マイコン279により本発明における連携報知制御手段、並びに連携報知制御手段が形成されている。

10

【0141】

このSc1においては、まず、該大当り判定タイマのタイマスタート時における遊技状態データが「110」となった遊技状態が大当りであったと断定するとともに、タイマアップした当該時点において大当りの発生として判定した後、Sc2に進んで、該大当りが通常遊技状態において発生した「初当り」であるかを特定するために、前記遊技情報テーブルに登録されている前回の遊技状態データが「000」であるかを判定する。

【0142】

該Sc2の判定において、前回遊技状態データが「000」である場合には、該大当りが通常遊技状態において発生した「初当り」であると判定し、Sc4へ進んで、該大当りの発生を、前記リアルタイムクロック(RTC)273よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当りの状態種別である「通常中」とともに、前記大当りA履歴テーブルの最下位の大当りとして登録し、該登録の連荘回数に「1」を登録した後、Sc5へ進み、表示態様設定テーブル1に設定されている大当りの表示態様、具体的には、表示画面261の上部隅部に「大当り中」を表示し、更に、文字色が白で背景色が赤の表示に表示画面261の表示を変更するとともに、Sc6へ進み、表示態様設定テーブル1に設定されている大当りの点灯態様、具体的には、それ以前において前記第2報知制御となるSb12において開始されていた小当りに対応する2連中速サイクル点滅点灯の電球267の点灯態様を、高速サイクルの点滅点灯状態に変更することで、遊技者に大当りが発生したことを報知する。つまり、本発明における報知制御手段となる制御マイコン279は、大当りの発生と特定したことに応じて、第2報知制御である小当りに対応する2連中速サイクル点滅点灯から第1報知制御となる高速サイクルの点滅点灯状態として、遊技者に大当りが発生したことを報知する。

20

30

【0143】

そしてSc7に進み、大当り回数A並びに連荘回数Aに1を加算し、該加算後の大当り回数Aの値と総スタート回数とから大当り確率Aを更新するとともに、Sc8へ進んで、大当り間スタート回数Aのデータを更新する。具体的には、大当り間スタート回数Aのうち、大当り間スタート2のスタート回数を大当り間スタート3へ、大当り間スタート3のスタート回数を大当り間スタート4へというように、順次、各大当り間スタートのスタート回数を1つつつ移動(シフト)するとともに、大当り間スタート1をリセットし、該リセットした大当り間スタート1のスタート回数を大当り間スタート2に更新記憶した後、Sc9に進んで、ランニング信号出力処理を実施した後、Sc10に進み、該新たな遊技状態である「大当り中」と遊技状態データである「110」とを遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、割込処理を終了して前記SW1～SW3の待機状態に戻る。尚、Sc9のランニング信号出力処理は、前述のS25と同様であるので詳細な説明は省略する。

40

【0144】

一方、前記Sc2の判定において、前回の遊技状態データが「000」でない場合には、Sc3へ進んで、該前回の遊技状態データが「010」または「111」に一致するか否かを判定する。

50

【0145】

該判定において前回の遊技状態データが「010」または「111」に一致する場合には、Sc11へ進んで、該発生した大当りが確率変動状態中において発生した「確変中大当り」であると判定し、該大当りの発生を、前記リアルタイムクロック(RTC)273よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当りの状態種別である「確変中」とともに、前記大当りA履歴テーブルの最下位の大当りとして登録するとともに、該登録の連荘回数に、大当りA履歴テーブルに登録されている前回の大当りに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、Sc12へ進んで、大当りA履歴テーブルに登録した連荘回数(Sc7にて更新される連荘回数Aに同じ)に応じた表示態様を、前述の表示態様設定テーブル2のデータに基づいて特定し、表示画面261の表示態様を、該特定した表示態様の 10
大当り表示に更新するとともに、電球267の点灯態様を、大当りの点灯状態とする。具体的には、例えば、連荘回数Aが3であれば、連荘回数に対応する表示枠色は「青」であるので、青色の枠表示を実施するとともに、表示画面261の上部隅部に「大当り中」が表示され、更に、大当りに対応する表示態様である文字色が白で背景色が赤の表示が表示画面261に表示され、電球267の点灯態様が、高速サイクルの点滅点灯状態とされることで、遊技者に大当りが発生したことを報知した後、前述のSc6～Sc10の処理を実施した後、割込処理を終了して前記SW1～SW3の待機状態に戻る。

【0146】

また、前記Sc3における判定において、前回の遊技状態データが「010」または「111」に一致しない場合には、Sc13へ進んで、該発生した大当りが、時短状態中 20
において発生した「時短中大当り」であると判定し、該大当りの発生を、前記リアルタイムクロック(RTC)273よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当りの状態種別である「時短中」とともに、前記大当りA履歴テーブルの最下位の大当りとして登録するとともに、該登録の連荘回数に、大当りA履歴テーブルに登録されている前回の大当りに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、前述のSc12へ進んで、大当りA履歴テーブルに登録した連荘回数(Sc7にて更新される連荘回数Aに同じ)に応じた表示態様を、前述の表示態様設定テーブル2のデータに基づいて特定し、表示画面261の表示態様を、該特定した表示態様の 30
大当り表示に更新するとともに、電球267の点灯態様を、大当りの点灯状態とすることで、遊技者に大当りが発生したことを報知した後、前述のSc6～Sc10の処理を実施した後、割込処理を終了して前記SW1～SW3の待機状態に戻る。

【0147】

また、SW1～SW3の待機状態において、信号入出力部278e、278fにて隣接する呼び出しランプ装置200からのランニング信号の入力が検出された場合には、該ランニング信号の入力検出がSW3において検知されてSW8に進み、通常の処理を一次中断して割込を実施するとともに、SW9に進んで、全電球267が1回のみ短時間点灯するランニング点灯処理を実施した後、SW10に進んで、ディップスイッチ277のNo8のスイッチにおいて、終端設定がなされているか否かを判定する。

【0148】

該判定において、終端設定が有る場合にはSW11に進み、ランニング信号の入力側となる信号入出力部に出力した後、割込処理を終了して前記SW1～SW3の待機状態に戻る。具体的には、例えば、ランニング信号が信号入出力部278eにて検出された場合には、該信号入出力部278eにランニング信号を出力する。 40

【0149】

一方、SW10の判定において、終端設定が無い場合にはSW12に進み、ランニング信号の入力側となる信号入出力部と反対側の信号入出力部にランニング信号を出力した後、割込処理を終了して前記SW1～SW3の待機状態に戻る。具体的には、例えば、ランニング信号が信号入出力部278eにて検出された場合には、反対側となる信号入出力部278fにランニング信号を出力し、ランニング信号が信号入出力部278fにて検出された場合には、反対側となる信号入出力部278eにランニング信号を出力する。 50

【0150】

つまり、本実施例の割込処理において、本発明における連携報知要求情報となるランニング信号の入力を検出したことに基づいて、本発明の連携報知処理となるSW9のランニング点灯処理並びに本発明における第2外部出力処理となる、検出したランニング信号に対応したランニング信号、すなわち、ランニング信号の入力のあった側の信号入出力部と反対側の信号入出力部にランニング信号を出力する処理を実施しており、該割込処理を実施する制御マイコン279により、本発明における連携報知制御手段が形成されている。

【0151】

これら遊技情報更新処理並びに割り込み処理によって更新された遊技情報テーブルの各遊技情報は、図17に示すように、制御マイコン279により、前述のディップスイッチ277のNo3とNo4のスイッチにおいて設定されている表示設定に応じた遊技情報となる台データが表示される。

10

【0152】

具体的には、制御マイコン279は、接続機種にタイプNが設定されているときには、前述の図13に示す遊技情報更新処理並びに前述の割込処理によって遊技情報テーブルの総スタート回数、大当たり回数A、確変回数、連荘回数A、前回連荘回数A、大当たり確率A、各大当たり間スタート回数（今回、1回前、2回前、3回前、4回前）を含む図17（a）の台データ画面（本日）を表示画面261に表示することで、接続機種が小当りを発生しないパチンコ機であっても、従来と同様の大当たり回数、確変回数、連荘回数、前回連荘回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数が表示される。

20

【0153】

また、制御マイコン279は、前述のようにディップスイッチ277のNo3とNo4のスイッチにおいて大当たりA表示設定がなされている場合には、前述の遊技情報更新処理並びに割り込み処理によって、対応するパチンコ機2において発生する小当りを大当たりとして含まないように更新された遊技情報テーブルの大当たり回数A、連荘回数A、前回連荘回数A、大当たり確率A、各大当たり間スタート回数A（今回、1回前、2回前、3回前、4回前）に基づく大当たり回数、確変回数、連荘回数、前回連荘回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数を含む図17（a）の台データ画面（本日）を表示画面261に表示することで、接続機種が小当りを発生するパチンコ機2であっても、小当りを大当たりとして含まない従来と同様の大当たり回数、確変回数、連荘回数、前回連荘回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数が表示される。

30

【0154】

そして、本実施例の台データ画面には、図17に示すように、その下部位置に、入力ボタン255a～dにそれぞれ対応する入力メニュー、具体的には、入力ボタン255aに対応して「前日」のメニューが、入力ボタン255bに対応して「前々日」のメニューが、入力ボタン255cに対応して「大当たり履歴」のメニューが、入力ボタン255dに対応して「呼び出し」のメニューが表示されている。

【0155】

遊技者が、前日の台データを確認したい場合には、「前日」のメニューに対応する入力ボタン255aを操作すれば良く、該入力ボタン255aの操作により、制御マイコン279は、前述の遊技情報テーブルにおいて前日に対応して記憶されている遊技情報、具体的には、総スタート回数、大当たり回数A、確変回数、大当たり確率A、各大当たり間スタート回数A（今回、1回前、2回前、3回前、4回前）を読み出し、これら読み出した前日の遊技情報に基づく大当たり回数、確変回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数を含む台データ画面（前日）を表示画面261に表示することで、遊技者は、前日の台データを確認できる。

40

【0156】

また、遊技者が、前々日の台データを確認したい場合には、「前々日」のメニューに対応する入力ボタン255bを操作すれば良く、該入力ボタン255bの操作により、制御マイコン279は、前述の遊技情報テーブルにおいて前々日に対応して記憶されている遊

50

技情報、具体的には、総スタート回数、大当たり回数A、確変回数、大当たり確率A、各大当たり間スタート回数A（今回、1回前、2回前、3回前、4回前）を読み出し、これら読み出した前々日の遊技情報に基づく大当たり回数、確変回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数を含む台データ画面（前々日）を表示画面261に表示することで、遊技者は、前々日の台データを確認できる。

【0157】

また、遊技者が、大当たりの発生状況を確認したい場合には、「大当たり履歴」のメニューに対応する入力ボタン255cを操作すれば良く、該入力ボタン255cの操作により、制御マイコン279は、大当たりA履歴テーブルに記憶されている本日データ並びに過去最高連荘データに基づいて、図18（a）に示すように、本日と過去最高連荘回数の日の大当たり状況を、横軸を営業時間軸として表示するとともに、該時間軸上の各大当たりの発生時刻に対応する位置に、大当たりを示す棒状の表示を行うことで大当たり状況を表示し、それぞれの日の総大当たり回数を右端部分に表示するようになっている。

10

【0158】

また、前記大当たりの発生時刻に対応する位置に表示される棒状表示としては、前記大当たりA履歴テーブルの記憶データに基づいて、各大当たりが発生した際の遊技状態種別である状態種別が、通常遊技状態での大当たりである「通常中」である場合には白抜きの棒状表示として表示し、確率変動状態での大当たりである「確変中」である場合には黒塗りの棒状表示として表示し、時短状態での大当たりである「時短中」である場合にはゼブラ状の棒状表示として表示するとともに、該大当たり履歴画面の上部位置に、白抜きの棒状表示に対応して「通常中」を、黒塗りの棒状表示に対応して「確変中」を、ゼブラ状の棒状表示に対応して時短中を表示することで、それぞれの大当たりが、通常中において発生した「初当たり」であるか、確率変動状態において発生した「確変中大当たり」であるか、或いは時短状態での大当たりである「時短中大当たり」であるかを、遊技者が容易に把握できるようになっている。

20

【0159】

更に、制御マイコン279は、大当たりA履歴テーブル中の連荘回数のデータに基づいて、連荘回数に1が登録されている履歴の直前の連荘回数のデータの内、2以上のデータを特定するとともに、該2以上の連荘回数の始まりとなった連荘回数に1が登録されている大当たり履歴を特定して、該連荘回数が1の大当たりまでの間を連続大当たりと判定するとともに、図18に示すように、該連続大当たりに含まれる大当たりの表示上に連続大当たりを示す帯状の表示を行うことで、遊技者が連続大当たりの範囲を容易に識別できるようになっている。

30

【0160】

更に、制御マイコン279は、各連続大当たりの最後の大当たりA履歴データに登録されている連荘回数を前記帯状の表示上に表示するようにしており、このようにすることで、遊技者は、各連続大当たりに含まれる大当たり回数何回なのかを、棒状表示に含まれる棒状表示の数を数えることなく容易に把握できるようになっている。

【0161】

尚、これら大当たり履歴画面にも、台データ画面と同様に、その下部位置に、入力ボタン255aに対応して「前日」のメニューが、入力ボタン255bに対応して「前々日」のメニューが、入力ボタン255cに対応して「台データ」のメニューが、入力ボタン255cに対応して「呼び出し」のメニューが表示されている。

40

【0162】

これら大当たり履歴画面において、「前日」のメニューまたは「前々日」のメニューに対応する入力ボタン255aまたは入力ボタン255bを操作した場合には、大当たりA履歴データに登録されている前日データ過去最高連荘データ或いは前々日データ並びに過去最高連荘データに基づいて、前日或いは前々日と過去最高連荘回数の日の大当たり状況を示す図18（a）に示す本日の大当たり履歴画面と同様の大当たり履歴画面が表示される。

【0163】

50

また、遊技者が「台データ」のメニューに対応する入力ボタン255cを操作した場合には、前述の図17(a)に示す台データ(本日)の画面が表示される。

【0164】

また、遊技者が「呼出」のメニューに対応する入力ボタン255dを操作した場合には、該操作により、制御マイコン279が、再度入力ボタン255dが操作されるか或いは、リモコンに設けられている図示しない消灯ボタンが操作されるまで、全ての電球267を連続点灯状態とする。尚、本実施例のその他の画面においても、「呼出」のメニューに対応する入力ボタン255dを操作した場合には、同様に全点灯制御が実施される。

【0165】

また、制御マイコン279は、前述のようにディップスイッチ277のNo3とNo4のスイッチにおいて大当たりB表示設定がなされている場合には、前述の遊技情報更新処理並びに割り込み処理によって、対応するパチンコ機2において発生する小当りを大当たりとして含むように更新された遊技情報テーブルの大当たり回数B、連荘回数B、前回連荘回数B、大当たり確率B、各大当たり間スタート回数B(今回、1回前、2回前、3回前、4回前)に基づく大当たり回数、確変回数、連荘回数、前回連荘回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数を含む図17(b)の台データ画面(本日)を表示画面261に表示することで、接続機種が小当りを発生するパチンコ機2である場合に、小当りを大当たりとして含む大当たり回数、確変回数、連荘回数、前回連荘回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数が表示される。

【0166】

そして、該図17(b)の台データ画面(本日)にも、前記図17(a)の台データ画面(本日)と同様に、その下部位置に、入力ボタン255aに対応して「前日」のメニューが、入力ボタン255bに対応して「前々日」のメニューが、入力ボタン255cに対応して「大当たり履歴」のメニューが、入力ボタン255cに対応して「呼び出し」のメニューが表示されており、これら「前日」のメニューまたは「前々日」のメニューに対応する入力ボタン255aまたは入力ボタン255bを操作した場合には、前述の図17(a)の台データ画面(本日)の場合と同様に、制御マイコン279は、前述の遊技情報テーブルにおいて前日或いは前々日に対応して記憶されている総スタート回数、大当たり回数B、確変回数、大当たり確率B、各大当たり間スタート回数B(今回、1回前、2回前、3回前、4回前)を読み出し、これら読み出した前日或いは前々日の遊技情報に基づく大当たり回数、確変回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数を含む台データ画面(前日)或いは台データ画面(前々日)を表示画面261に表示することで、遊技者は、前日或いは前々日の台データを確認できる。

【0167】

また、遊技者が、大当たりの発生状況を確認したい場合には、「大当たり履歴」のメニューに対応する入力ボタン255cを操作すれば良く、該入力ボタン255cの操作により、制御マイコン279は、大当たりB履歴テーブルに記憶されている本日データ並びに過去最高連荘データに基づく、前述の大当たり履歴画面と同様の図18(b)に示す大当たり履歴画面を表示画面261に表示する。

【0168】

また、制御マイコン279は、前述のようにディップスイッチ277のNo3とNo4のスイッチにおいて大当たりA・B表示設定がなされている場合には、前述の遊技情報更新処理並びに割り込み処理によって、対応するパチンコ機2において発生する小当りを大当たりとして含まないように更新された遊技情報テーブルの大当たり回数A、連荘回数A、前回連荘回数A、大当たり確率A、各大当たり間スタート回数A(今回、1回前、2回前、3回前、4回前)のデータと、対応するパチンコ機2において発生する小当りを大当たりとして含むように更新された遊技情報テーブルの大当たり回数B、連荘回数B、前回連荘回数B、大当たり確率B、各大当たり間スタート回数B(今回、1回前、2回前、3回前、4回前)のデータの双方のデータに基づく大当たり回数、確変回数、連荘回数、前回連荘回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数を含む図17(c)の台データ画面(本日)を表示画

面 2 6 1 に表示することで、接続機種が小当りを発生するパチンコ機 2 である場合に、小当りを大当たりとして含まない大当たり回数 A、連荘回数 A、前回連荘回数 A、大当たり確率 A、各大当たり間スタート回数 A（今回、1 回前、2 回前、3 回前、4 回前）と、小当りを大当たりとして含む大当たり回数 B、連荘回数 B、前回連荘回数 B、大当たり確率 B、各大当たり間スタート回数 B（今回、1 回前、2 回前、3 回前、4 回前）とが、同じ画面上に表示される。

【0169】

そして、該図 1 7（c）の台データ画面（本日）にも、前記図 1 7（a）の台データ画面（本日）と同様に、その下部位置に、入力ボタン 2 5 5 a に対応して「前日」のメニューが、入力ボタン 2 5 5 b に対応して「前々日」のメニューが、入力ボタン 2 5 5 c に対応して「大当たり履歴」のメニューが、入力ボタン 2 5 5 c に対応して「呼び出し」のメニューが表示されており、これら「前日」のメニューまたは「前々日」のメニューに対応する入力ボタン 2 5 5 a または入力ボタン 2 5 5 b を操作した場合には、前述の図 1 7（a）の台データ画面（本日）の場合と同様に、制御マイコン 2 7 9 は、前述の遊技情報テーブルにおいて前日或いは前々日に対応して記憶されている総スタート回数、大当たり回数 A 並びに B、確変回数、大当たり確率 A 並びに B、各大当たり間スタート回数 A 並びに B（今回、1 回前、2 回前、3 回前、4 回前）を読み出し、これら読み出した前日或いは前々日の遊技情報（データ）に基づく大当たり回数、確変回数、大当たり確率、総スタート回数、スタート回数を含む台データ画面（前日）或いは台データ画面（前々日）を表示画面 2 6 1 に表示することで、遊技者は、前日或いは前々日の小当りを大当たりとして含む台データと小当りを大当たりとして含まない台データとを一度に確認できる。

【0170】

また、遊技者が、大当たりの発生状況を確認したい場合には、「大当たり履歴」のメニューに対応する入力ボタン 2 5 5 c を操作すれば良く、該入力ボタン 2 5 5 c の操作により、制御マイコン 2 7 9 は、大当たり A 履歴テーブルに記憶されている本日データ並びに大当たり B 履歴テーブルに記憶されている本日データに基づく、前述の大当たり履歴画面と同様の図 1 8（c）に示す大当たり履歴画面を表示画面 2 6 1 に表示することで、遊技者は、小当りを大当たりとして含む大当たりの発生状況と、小当りを大当たりとして含まない大当たりの発生状況とを一度に確認できる。

【0171】

以上、本実施例 1 によれば、対応するパチンコ機 2 において大当たり状態（第 1 特定遊技状態）が発生した場合には、大当たり判定タイマがタイマアップした時点においても大当たり信号 1 の入力検出されるので、第 1 報知制御となる割込処理における S c 6 の制御処理が実施されて大当たりの発生が遊技者に報知されるとともに、S c 9 のランニング信号出力処理が実施されてランニング点灯が実施される一方、対応するパチンコ機 2 において小当り（第 2 特定遊技状態）が発生した場合には、大当たり判定タイマがタイマアップした時点において小当り状態が既に終了していることで、大当たり信号 1 の入力検出されないことで、「1 1 0」以外の遊技状態データとなることにより、割込処理における S W 7 において「N o」と判定されて割込処理が終了されて S c 6 の制御処理並びに S c 9 のランニング信号出力処理が実施されないことにより、対応して設けられる遊技機が小当り（第 2 特定遊技状態）を発生するパチンコ機 2 であっても、ランニング点灯を実施することができる。

【0172】

また、本実施例 1 によれば、小当り（第 2 特定遊技状態）が発生した場合には、大当たり判定タイマがタイマアップした時点において大当たり信号 1 の入力検出されないことで、「1 1 0」以外の遊技状態データとなることにより、小当り後の確率変動状態である 2 連中速サイクルの点滅点灯状態となることで、小当りが発生したことが報知されるので、これら小当り（第 2 特定遊技状態）が発生したことを遊技者並びに他の遊技者に対してアピールできる。

【実施例 2】

【0173】

本実施例2は請求項2に対応しており、本実施例2の遊技用表示装置である呼び出しランプ装置200'の特徴としては、前記実施例1の呼び出しランプ装置200においては、大当たり判定閾値時間がセットされた大当たり判定タイマがタイマアップした時点において、大当たり信号1並びに大当たり信号2の入力が検出される大当たり状態が継続していれば、大当たりの発生として判定しているのに対し、本実施例2では、これら大当たりの判定を、大当たり信号1の入力が検出されてから、該大当たり信号1の信号の入力が非検出となる、つまりは、大当たり信号1の信号の入力されている間の時間を計時して、該計時時間が、小当たり状態の実施時間よりも長く、且つ大当たりの実施時間よりも短い大当たり判定閾値時間よりも長い場合に大当たりが発生したと判定する点であり、その他の構成等は、前記実施例1の呼び出しランプ装置200と同一であることから、同一である部分の説明は省略するものとし、前記実施例1からの変更点となる本実施例2の特徴部分となる、遊技情報更新処理、並びに割り込み処理に関して、図19～図21に基づいて以下に説明する。

10

【0174】

まず、本実施例2における遊技情報更新処理は、前述の実施例1と同様に図13に示す処理を実施するとともに、タイプAが設定されている場合には、前述の図14に示す処理に代えて、図19に示す処理を実施する。

【0175】

つまり、本実施例2においても、図13に示す遊技情報更新処理が実施され、該遊技情報更新処理を実施する本発明における報知制御手段となる制御マイコン279は、機種選択手段となるディップスイッチ277或いは接続機種自動設定処理において、対応するパチンコ機が小当たり（第2特定遊技状態）が発生しない（有しない）ことを示すタイプNが選択設定されているときは、S2において「Yes」と判定されることで、S3以降の処理を実施し、後述する大当たり判定時間の計時開始がなされる図19に示す処理や大当たり判定処理を実施しないので、後述する大当たり判定時間の長さに係わらず、大当たり信号1の入力の検出、すなわち、遊技状態データが「110」となることに基づいて一義的に、電球267の点灯態様を大当たりの点灯態様である高速サイクルの点滅点灯状態とする本発明における第1報知制御となるS24の制御処理を実施する。

20

【0176】

具体的に、図19に示す処理においては、前述のSb11に代えてSb11+の処理を実施する。

30

【0177】

つまり、対応するパチンコ機2において、大当たり或いは小当たりが発生して、大当たり信号1並びに大当たり信号2が出力されることで、前述のS1において、「110」の遊技状態データが生成されることにより、Sb6の判定において「Yes」と判定されてS7に進み、該Sb7の判定において大当たりB表示設定が設定されていない場合、つまり、大当たりA表示設定が設定されているか、或いは大当たりA・B表示設定が設定されている場合には、Sb11+に進んで、該大当たり信号1並びに大当たり信号2の入力が検出されている時間を計時するための大当たり判定時間の計時を開始した後、前述のSb12に進み、該Sb12以降の前記実施例1と同一の処理を実施する。

40

【0178】

また、本実施例2では、図19に示すように、前記Sb11+において計時が開始された大当たり判定時間の計時が有る（計時中）であるかを判定するためのSb0が設けられており、対応するパチンコ機2において大当たりまたは小当たりが発生して、遊技状態データが「110」となって、大当たり判定時間の計時が開始された後、パチンコ機2において大当たりまたは小当たりが終了した場合には、遊技状態データの変更がS1にて検知されてS2を経由してSb0に進むことで、該Sb0において大当たり判定時間の計時が有りと判定されて、図20に示す大当たり判定処理が実施される。

【0179】

この本実施例2の大当たり判定処理においては、まず、図20に示すように、前述のSb

50

1 1 +において開始した大当たり判定時間の計時を終了し（S d 1）、該計時を終了した大当たり判定時間が、前述のE E P R O M 2 7 6に記憶されている大当たり判定閾値時間よりも長いかなかを判定する（S d 2）。

【0 1 8 0】

つまり、本実施例2の制御マイコン2 7 9が遊技情報更新処理のS b 1 1 +において大当たり判定時間の計時を開始し、遊技情報更新処理のS d 1にて大当たり判定時間の計時を終了することで、大当たり信号1の入力が検出されることに基づく遊技状態データが「1 1 0」となった時点から、該大当たり信号1の入力が非検出となって「1 1 0」以外の遊技状態データとなるまでの時間が計時されており、該遊技情報更新処理を行う制御マイコン2 7 9により本発明の請求項2における計時手段が形成されている。

10

【0 1 8 1】

該判定において、計時した大当たり判定時間が大当たり判定閾値時間よりも長い場合には、S d 3に進み、当該大当たり判定時間の計時の契機となった大当たり信号1並びに大当たり信号2の入力を検出した遊技状態が大当たりであったと断定するとともに、当該計時を終了した時点において大当たりの発生として判定した後、S d 4に進んで、該大当たりが通常遊技状態において発生した「初当たり」であるかを特定するために、前記遊技情報テーブルに登録されている前回の遊技状態データが「0 0 0」であるかを判定する一方、該判定において、計時した大当たり判定時間が大当たり判定閾値時間よりも短い場合には、該大当たり判定時間の計時開始時における遊技状態データが「1 1 0」となった遊技状態が、大当たりではなく小当たりであったと断定できるので、大当たりの発生時において実施される電球2 6 7の点灯態様を大当たり点灯状態（高速サイクルの点滅点灯状態）とすることなく、S d 1 6に進んで、小当たり後の確率変動状態であることを示す遊技状態データである「1 1 1」に前回遊技状態データに更新記憶した後、S d 1 7に進んで、前記表示態様設定テーブル1において小当たり後の確率変動状態に対して設定されている表示態様、具体的には、表示画面2 6 1の上部隅部に「確変中」を表示し、更に、文字色が緑で背景色が白の表示に表示画面2 6 1の表示を更新することで、小当たりが発生したとともに、該小当たりの発生による確率変動状態が発生したことを遊技者に報知した後、該大当たり判定処理を終了する。

20

【0 1 8 2】

つまり、本実施例の制御マイコン2 7 9は、本発明における計時時間が大当たり判定閾値時間よりも短いときには、S d 2において「N o」と判定して、S d 1 7にて小当たり後の確率変動状態に対して設定されている表示態様とすることで、対応するパチンコ機2で小当たり（2特定遊技状態）が発生したことを遊技者に報知しており、該S d 1 7にて本発明における第2報知制御処理が形成され、該第2報知制御処理を実施する制御マイコン2 7 9により本発明における特定報知制御手段が形成されている。

30

【0 1 8 3】

また、本実施例の制御マイコン2 7 9は、本発明における計時時間が前記設定した閾値時間よりも長いとき、すなわち、大当たり判定時間が大当たり判定閾値時間よりも長いときには、S d 2において「Y e s」と判定されて、図2 0のS d 3において大当たりの発生と特定し、該大当たりの発生を遊技者に報知する第1報知処理となる電球2 6 7の点灯態様を大当たりの点灯状態である高速サイクルの点滅点灯とするS d 8の制御処理と、本発明における連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理となるS d 1 1のランニング信号出力処理とを含む第1報知制御となる大当たり判定処理におけるS d 3以降の処理を実施する一方、本発明における計時時間が前記設定した閾値時間よりも短いとき、すなわち、大当たり判定時間が大当たり判定閾値時間よりも短いときには、S d 2において「N o」と判定されて、本発明における第1報知制御となる大当たり判定処理におけるS d 3以降の処理を行わないようになっており、これら第1報知制御となる大当たり判定処理におけるS d 3以降の処理を実施する制御マイコン2 7 9により本発明における特定報知制御手段が形成されている。

40

【0 1 8 4】

該S d 4の判定において、前回遊技状態データが「0 0 0」である場合には、該大当たり

50

が通常遊技状態において発生した「初当たり」とであると判定し、S d 6へ進んで、該大当りの発生を、前記リアルタイムクロック(R T C) 2 7 3よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当りの状態種別である「通常中」とともに、前記大当たりA履歴テーブルの最下位の大当たりとして登録し、該登録の連荘回数に「1」を登録した後、S d 7へ進み、表示態様設定テーブル1に設定されている大当りの表示態様、具体的には、表示画面2 6 1の上部隅部に「大当たり中」を表示し、更に、文字色が白で背景色が赤の表示に表示画面2 6 1の表示を変更するとともに、S d 8へ進み、表示態様設定テーブル1に設定されている大当りの点灯態様、具体的には、高速サイクルの点滅点灯状態に電球2 6 7の点灯態様を変更することで、遊技者に大当たりが発生したことを報知する。

【0 1 8 5】

10

そしてS d 9に進み、大当たり回数A並びに連荘回数Aに1を加算し、該加算後の大当たり回数Aの値と総スタート回数とから大当たり確率Aを更新するとともに、S d 1 0へ進んで、大当たり間スタート回数Aのデータを更新する。具体的には、大当たり間スタート回数Aのうち、大当たり間スタート2のスタート回数を大当たり間スタート3へ、大当たり間スタート3のスタート回数を大当たり間スタート4へというように、順次、各大当たり間スタートのスタート回数を1つずつ移動(シフト)するとともに、大当たり間スタート1をリセットし、該リセットした大当たり間スタート1のスタート回数を大当たり間スタート2に更新記憶した後、S d 1 1に進んで、前述したランニング信号出力処理を実施した後、S d 1 2に進み、該新たな遊技状態である「大当たり中」と遊技状態データである「1 1 0」とを遊技情報テーブルの遊技状態と前回遊技状態データに更新記憶した後、該大当たり判定処理を終了してS b 1に戻る。

20

【0 1 8 6】

一方、前記S d 4の判定において、前回の遊技状態データが「0 0 0」でない場合には、S d 5へ進んで、該前回の遊技状態データが「0 1 0」または「1 1 1」に一致するか否かを判定する。

【0 1 8 7】

該判定において前回の遊技状態データが「0 1 0」または「1 1 1」に一致する場合には、S d 1 3へ進んで、該発生した大当たりが確率変動状態中において発生した「確変中大当たり」とであると判定し、該大当りの発生を、前記リアルタイムクロック(R T C) 2 7 3よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当りの状態種別である「確変中」とともに、前記大当たりA履歴テーブルの最下位の大当たりとして登録するとともに、該登録の連荘回数に、大当たりA履歴テーブルに登録されている前回の大当たりに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、S d 1 4へ進んで、大当たりA履歴テーブルに登録した連荘回数(S d 9にて更新される連荘回数Aに同じ)に応じた表示態様を、前述の表示態様設定テーブル2のデータに基づいて特定し、表示画面2 6 1の表示態様を、該特定した表示態様の大当たり表示に更新するとともに、電球2 6 7の点灯態様を、大当りの点灯状態とすることで、遊技者に大当たりが発生したことを報知した後、前述のS d 8～S d 1 2の処理を実施した後、該大当たり判定処理を終了してS b 1に戻る。

30

【0 1 8 8】

また、前記S c 3における判定において、前回の遊技状態データが「0 1 0」または「1 1 1」に一致しない場合には、S d 1 5へ進んで、該発生した大当たりが、時短状態中において発生した「時短中大当たり」とであると判定し、該大当りの発生を、前記リアルタイムクロック(R T C) 2 7 3よりから出力されるその時点の時刻と該判定した大当りの状態種別である「時短中」とともに、前記大当たりA履歴テーブルの最下位の大当たりとして登録するとともに、該登録の連荘回数に、大当たりA履歴テーブルに登録されている前回の大当たりに対応する連荘回数に1を加算した値を登録した後、前述のS d 1 4へ進んで、大当たりA履歴テーブルに登録した連荘回数(S d 9にて更新される連荘回数Aに同じ)に応じた表示態様を、前述の表示態様設定テーブル2のデータに基づいて特定し、表示画面2 6 1の表示態様を、該特定した表示態様の大当たり表示に更新するとともに、電球2 6 7の点灯態様を、大当りの点灯状態とすることで、遊技者に大当たりが発生したことを報知した後、前

40

50

述の S d 8 ～ S d 1 2 の処理を実施した後、該大当り判定処理を終了して S b 1 に戻る。

【0189】

尚、本実施例 2 における割込処理においては、図 2 1 に示すように、前述の実施例 1 では、大当り判定タイマのタイマアップを検知するための S W 2 と、S W 6 並びに S W 7 の処理を実施しているのに対し、本実施例では、これら大当り判定タイマを使用しないので、これら大当り判定タイマのタイマアップを検知するための S W 2 と、S W 6 並びに S W 7 の処理を有しない、始動信号の検出に伴うスタート回数の更新処理と、ランニング信号の検出に伴う処理のみを実施する。

【0190】

以上、本実施例 2 によれば、対応するパチンコ機 2 において大当り状態（第 1 特定遊技状態）が発生した場合には、大当り判定時間が大当り判定閾値時間よりも長くなるので、第 1 報知制御となる大当り判定処理における S d 8 の制御処理が実施されて大当りの発生が遊技者に報知されるとともに、S d 1 1 のランニング信号出力処理が実施されてランニング点灯が実施される一方、対応するパチンコ機 2 において小当り（第 2 特定遊技状態）が発生した場合には、大当り判定時間が大当り判定閾値時間よりも短くなることで、大当り判定処理の S d 2 において「N o」と判定されて S d 8 の制御処理並びに S d 1 1 のランニング信号出力処理が実施されないことにより、対応して設けられるパチンコ機が小当り（第 2 特定遊技状態）を発生するパチンコ機であっても、ランニング点灯を実施することができる。

【0191】

また、本実施例 2 によれば、小当り（第 2 特定遊技状態）が発生した場合には、大当り判定時間が大当り判定閾値時間よりも短くなることで、小当り後の確率変動状態である 2 連中速サイクルの点滅点灯状態となることで、小当りが発生したことが報知されるので、これら小当り（第 2 特定遊技状態）が発生したことを遊技者並びに他の遊技者に対してアピールできる。

【0192】

また、前記各実施例によれば、1 つの呼び出しランプ装置 2 0 0、2 0 0 ' にて、小当り（第 2 特定遊技状態）を有しない（発生しない）タイプ N のパチンコ機と、小当り（第 2 特定遊技状態）を有する（発生する）パチンコ機 2 の双方に対応することができる。

【0193】

また、前記各実施例によれば、対応するパチンコ機が、小当り（第 2 特定遊技状態）を有しない（発生しない）タイプ N のパチンコ機と、小当り（第 2 特定遊技状態）を有する（発生する）パチンコ機 2 のいずれかであるかが自動的に選択設定されるようになるので、これら対応するパチンコ機の設定の手間を省くことができる。

【0194】

また、前記各実施例によれば、大当り判定閾値時間の設定が、対応するパチンコ機 2 から出力される特定遊技状態情報である大当り信号 1 の入力検出されている入力時間に基づいて設定されるようになるので、正確な大当り判定閾値時間を簡便に設定することができる。

【0195】

また、前記各実施例によれば、呼び出しランプ装置 2 0 0、2 0 0 ' において、第 1 特定遊技状態である大当りの発生と特定されるまでの間においても、大当りの報知態様である第 1 報知態様とは異なる、小当りの報知態様である第 2 報知態様による報知が実施されるようになるので、対応するパチンコ機 2 にいて発生した遊技状態が大当り（第 1 特定遊技状態）である場合には、これら大当りが発生したにもかかわらず、何の報知もなされないことによる遊技者の違和感の発生を極力低減できるとともに、これら大当り（第 1 特定遊技状態）或いは小当り（第 2 特定遊技状態）のいずれかが発生したことを遊技者並びに他の遊技者に対してアピールできる。

【0196】

尚、本発明における「第 1 特定遊技状態が発生する可能性が高い」、或いは「第 1 特定

10

20

30

40

50

遊技状態が発生する可能性が低い」との記述における可能性の高低の概念には、第1特定遊技状態に当選する抽選確率の違いによる第1特定遊技状態となる可能性の高低のみならず、第1特定遊技状態に当選する抽選確率は同じであっても、出玉率の違いにより発生する同一投資額当たりの第1特定遊技状態の発生期待度の違いによる第1特定遊技状態となる可能性の高低も含まれる。

【0197】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0198】

10

例えば、前記実施例では、パチンコ機として、小当たり状態に続いて発生する第2遊技状態として、確率変動状態が発生するパチンコ機2を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ機として、図22に示すように、小当たり状態に続いて発生する第2遊技状態が時短状態であるパチンコ機にも、本発明を適用することができる。

【0199】

また、前記実施例では、大当たり判定閾値時間を、制御マイコン279が前述の大当たり判定閾値時間自動設定処理を実施することで、対応するパチンコ機2からの大当たり信号1の入力時間に基づいて、大当たり判定閾値時間を制御マイコン279が自動設定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら大当たり判定閾値時間を、例えば接続される機種の種類を設定することで、当該機種に対応した大当たり判定閾値時間が設定されるようにしたり、或いは、リモコンにより大当たり判定閾値時間を設定したり、更には、これら大当たり判定閾値時間が、変更不可に予め設定されているものであっても良い。

20

【0200】

また、前記実施例では、前記ディップスイッチ277において各種の初期設定を実施しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらディップスイッチ277における設定を、例えば、前記リモコンにおいて実施するようにしても良い。

【0201】

また、前記実施例では、遊技情報表示装置として、遊技情報の表示機能を備えた呼び出しランプ装置200、200'を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技情報の表示機能を備えない呼び出しランプ装置であっても良い。

30

【0202】

また、前記実施例では、大当たりを報知する手法として、電球（ランプ）267の点灯態様により報知を実施しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら大当たりを報知する手法として、表示画面261に、図17に示す「確変中」表示と同様に「大当たり中」の表示としたり、前記各実施例のように、表示画面261の表示態様を、大当たり該当する表示態様、具体的には、文字色を白で背景色を赤の表示にて表示することで、大当たりを報知するようにしても良い。

【0203】

40

また、前記実施例では、遊技情報表示装置として呼び出しランプ装置200、200'を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技情報表示装置としては、カードユニット3に遊技情報を表示するための表示パネルを設けて、該表示パネルに台データを表示するものとしても良いし、更には、これらプリペイドカードを受付けてパチンコ玉の貸出を実施するものではなく、会員カードのみを受付けて貯玉による再プレイを可能とするための会員用再プレイ装置に表示パネルを設けたものであっても良いし、いずれのカードも受け付けることなく、単純に遊技情報を表示するための表示パネルを備える情報提供装置であっても良い。

【0204】

また、前記実施例では、大当たり判定タイマのタイマカウントや、大当たり判定時間の計時

50

を、制御マイコン279の内部クロックのカウントに基づいて実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら大当り判定タイマのタイマカウントや、大当り判定時間の計時を、例えば、所定タイミング毎に実施される割込タイマやサンプリング割込等の回数に基づいて実施するようにしたり、所定時間、例えば100msに該当するクロック数のカウント毎に、大当り判定閾値時間に該当する数値が設定されたレジスタから1を減算していくことにより、タイマを形成したり、更には、RTC273から、所定時間毎に信号出力を受けることで、該信号出力の入力回数に基づいて計時やタイマカウントを実施するようにしても良い。

【0205】

また、前記実施例では、大当り中における点灯態様を、高速サイクルの点滅点灯としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら大当り中における点灯態様等の各遊技状態の点灯態様や表示態様の形態は、適宜に選定すれば良い。

10

【0206】

また、前記各実施例では、時短信号の出力のみにより、対応するパチンコ機2において時短状態が発生している期間を特定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記各実施例におけるパチンコ機2のように、時短状態においても大当り信号2が出力される機種であれば、時短信号と大当り信号2の信号の検知期間により時短状態が発生している期間を特定するようにしても良い。

【0207】

また、前記各実施例においては、大当り信号2が通常または確変大当り並びに小当りが発生している間並びに確率変動状態または時短状態が発生している間において出力される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り信号1が通常または確変大当り並びに小当りが発生している間においてのみ出力され、大当り信号2が確率変動状態においてのみ出力され、時短信号が時短状態においてのみ出力されるようにすることで、これら大当り信号1、大当り信号2、時短信号の各信号単独の入力の有無により、各遊技状態の期間を特定できるようにしても良い。

20

【0208】

また、前記各実施例において用いたパチンコ機2においては、確率変動状態中は、時短状態にもなるように構成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、確率変動状態中は、時短状態とならないパチンコ機であっても良い。

30

【0209】

前記実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。

本発明の請求項1は、遊技機（パチンコ機2）において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（大当り状態）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態（通常遊技状態）と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（確率変動状態、時短状態）を有し、前記各遊技状態において予め定められた抽選条件の成立（始動入賞口114への入賞）に応じて前記第1特定遊技状態が発生させるか、もしくは、該第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（小当り）に続いて前記第2遊技状態が発生させる抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた演出制御（特別可変表示部109の全特別図柄の可変表示（変動表示）や遊技効果ランプの点灯演出）を行うとともに、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態（「通常大当り」、「確変大当り」、「小当り」、「確率変動状態」、「時短状態」、「通常遊技状態」）とするための遊技状態制御を行う遊技機に対して設けられ、該遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報表示装置（呼び出しランプ装置200）であって、前記第1特定遊技状態もしくは第2特定遊技状態が発生している期間を特定可能な特定遊技状態情報（大当り信号1）が入力される情報入力部（信号入力部278a）と、前記特定遊技状態情報の入力を検出する特定遊技状態情報検出手段（制御マイコン279）と、隣接する他の遊技情報表示装置に対して前記第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する連携報知処理の実施を要求する連携報知要求情報を出力する連携報知要求情報

40

50

出力部（２７８e，２７８f）と、隣接する他の遊技情報表示装置から出力される前記連携報知要求情報が入力される連携報知要求情報入力部（２７８e，２７８f）と、前記連携報知要求情報の入力を検出する連携報知要求情報検出手段（制御マイコン２７９）と、前記第１特定遊技状態の実施時間よりも短く、且つ前記第２特定遊技状態の実施時間よりも長い閾値時間（大当たり判定閾値時間）を設定する閾値時間設定手段（制御マイコン２７９；大当たり判定閾値時間自動設定処理）と、前記特定遊技状態情報の入力の検出に応じて計時を開始する計時手段（制御マイコン２７９；遊技情報更新処理（S b 1 1））と、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点（大当たり判定タイマがタイマアップした時点）において、前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力を検出しているとき（遊技状態データが「１１０」であるとき）には前記第１特定遊技状態（大当たり）の発生と特定し、該第１特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第１報知処理（S c 6）と、前記連携報知要求情報出力部から前記連携報知要求情報を出力する第１外部出力処理（ランニング信号出力処理、S c 9）とを含む第１報知制御を実施する一方、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力を検出していないときには前記第１報知制御を行わない特定報知制御手段（制御マイコン２７９）と、前記連携報知要求情報検出手段が前記連携報知要求情報の入力を検出したことに基づいて、前記連携報知処理並びに該入力を検出した連携報知要求情報に対応した連携報知要求情報を前記連携報知要求情報出力部から出力する第２外部出力処理（割込処理、S W 1 1，S W 1 2）を実施する連携報知制御手段（制御マイコン２７９）と、備える。

10

20

【０２１０】

本発明の請求項２は、前記特定報知制御手段（制御マイコン２７９）はさらに、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間（大当たり判定閾値時間）になった時点（大当たり判定タイマがタイマアップした時点）において前記特定遊技状態情報検出手段が前記特定遊技状態情報の入力を検出していないときに、前記２特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第２報知制御処理（S W 1 4）を実施する。

【０２１１】

本発明の請求項３は、遊技機（パチンコ機２）において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第１特定遊技状態（大当たり状態）が発生する可能性が低い遊技状態である第１遊技状態（通常遊技状態）と、該第１遊技状態と比較して前記第１特定遊技状態が発生する可能性が高い第２遊技状態（確率変動状態、時短状態）を有し、前記各遊技状態において予め定められた抽選条件の成立（始動入賞口１１４への入賞）に応じて前記第１特定遊技状態を発生させるか、もしくは、該第１特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第２特定遊技状態（小当たり）に続いて前記第２遊技状態を発生させる抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた演出制御（特別可変表示部１０９の全特別図柄の可変表示（変動表示）や遊技効果ランプの点灯演出）を行うとともに、該演出制御後において当該抽選結果に応じた遊技状態（「通常大当たり」、「確変大当たり」、「小当たり」、「確率変動状態」、「時短状態」、「通常遊技状態」）とするための遊技状態制御を行う遊技機に対して設けられ、該遊技機における遊技情報を表示するための遊技情報表示装置（呼び出しランプ装置２００'）であって、前記第１特定遊技状態もしくは第２特定遊技状態が発生している期間を特定可能な特定遊技状態情報（大当たり信号１）が入力される情報入力部（信号入力部２７８a）と、前記特定遊技状態情報の入力を検出する特定遊技状態情報検出手段（制御マイコン２７９）と、

30

40

隣接する他の遊技情報表示装置に対して前記第１特定遊技状態の発生を遊技者に報知する連携報知処理の実施を要求する連携報知要求情報を出力する連携報知要求情報出力部（２７８e，２７８f）と、隣接する他の遊技情報表示装置から出力される前記連携報知要求情報が入力される連携報知要求情報入力部（２７８e，２７８f）と、前記連携報知要求情報の入力を検出する連携報知要求情報検出手段（制御マイコン２７９）と、前記第１特定遊技状態の実施時間よりも短く、且つ前記第２特定遊技状態の実施時間よりも長い閾値

50

時間を設定する閾値時間設定手段と、前記特定遊技状態情報の入力の検出時点から該特定遊技状態情報の入力の非検出時点までの時間を計時する計時手段（制御マイコン279；遊技情報更新処理）と、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間（大当たり判定閾値時間）よりも長いときには前記第1特定遊技状態の発生と特定し、該第1特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第1報知処理（Sd8）と、前記連携報知要求情報出力部から前記連携報知要求情報を出力する第1外部出力処理（ランニング信号出力処理、Sd11）とを含む第1報知制御を実施する一方、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも短いときには前記第1報知制御を行わない特定報知制御手段（制御マイコン279）と、前記連携報知要求情報検出手段が前記連携報知要求情報の入力を検出したことに基づいて、前記連携報知処理並びに該入力を検出した連携報知要求情報に対応した連携報知要求情報を前記連携報知要求情報出力部から出力する第2外部出力処理（割込処理、SW11，SW12）を実施する連携報知制御手段（制御マイコン279）と、備える。

10

【0212】

本発明の請求項4は、前記特定報知制御手段（制御マイコン279）はさらに、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間よりも短いときには、前記2特定遊技状態の発生を遊技者に報知する第2報知制御処理（Sd17）を実施する。

【0213】

本発明の請求項5は、対応する遊技機（パチンコ機）が、前記遊技機（パチンコ機2）または前記第2特定遊技状態を有しない遊技機のいずれであるかを選択設定する機種選択手段（ディップスイッチ277、制御マイコン279、接続機種自動設定処理）をさらに備え、前記特定報知制御手段（制御マイコン279）は、前記機種選択手段において前記第2特定遊技状態を有しない遊技機が選択設定されているときは、前記計時手段による計時時間が前記設定した閾値時間になった時点（大当たり判定タイマがタイマアップした時点）における前記特定遊技状態情報（大当たり信号1）の入力検出の有無や、前記計時手段による計時時間（大当たり判定時間）の長さに係わらず、前記特定遊技状態情報の検出に基づいて（遊技状態データが「110」となることに基づいて）前記第1報知制御（遊技情報更新処理、S24）を実施する。

20

【0214】

本発明の請求項6は、前記機種選択手段（制御マイコン279、接続機種自動設定処理）は、前記特定遊技状態情報検出手段により前記特定遊技状態情報（大当たり信号1）の入力が検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間が予め定められた所定時間（大当たり判定閾値時間）よりも短いときは前記遊技機（タイプA）を選択設定し、該計時した入力時間が予め定められた所定時間よりも長いときには前記第2特定遊技状態（小当たり）を有しない遊技機（タイプN）を選択設定する。

30

【0215】

本発明の請求項7は、前記閾値時間設定手段（制御マイコン279；大当たり判定閾値時間自動設定処理）は、前記特定遊技状態情報検出手段により前記特定遊技状態情報（大当たり信号1）の入力が検出されている入力時間を計時し、該計時した入力時間に基づいて前記閾値時間（大当たり判定閾値時間）を設定する。

40

【図面の簡単な説明】

【0216】

【図1】本発明の実施例1に用いた、遊技島に設置されるパチンコ機並びにカードユニットと呼び出しランプ装置とを示す正面図である。

【図2】本発明の実施例1に用いた呼び出しランプ装置を示す分解斜視図である。

【図3】本発明の実施例1における呼び出しランプ装置の構造を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施例1における各種遊技状態の期間を特定可能な情報の流れを示す図である。

【図5】本発明の実施例1に用いた遊技情報テーブルを示す図である。

【図6】本発明の実施例1に用いた大当たりA履歴テーブルを示す図である。

50

【図 7】本発明の実施例 1 に用いた大当り B 履歴テーブルを示す図である。

【図 8】本発明の実施例 1 に用いたパチンコ機から出力される各信号の出力形態を示す図である。

【図 9】(a) は、本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における入力信号と遊技状態データ並びに表示態様と点灯態様とが記憶された表示態様設定テーブル 1 と、(b) は、各連荘回数の範囲毎に表示枠色が設定された表示態様設定テーブル 2 を示す図である。

【図 10】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置におけるディップスイッチの設定内容を示す図である。

【図 11】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における大当り判定閾値時間自動設定処理の処理内容を示すフロー図である。 10

【図 12】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における接続機種自動設定処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 13】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における遊技情報更新処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 14】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における遊技情報更新処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 15】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における割込処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 16】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における割込処理の処理内容を示すフロー図である。 20

【図 17】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における表示状態を示す図である。

【図 18】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における表示状態を示す図である。

【図 19】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置における遊技情報更新処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 20】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置における大当り判定処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 21】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置における割込処理の処理内容を示すフロー図である。 30

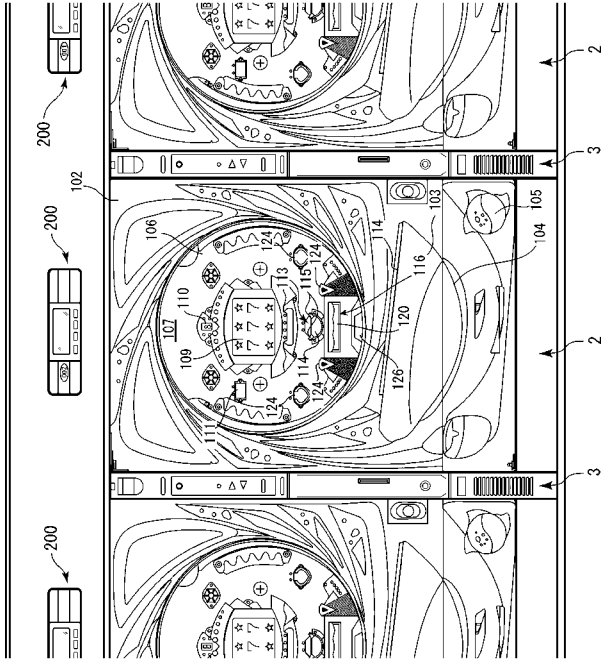
【図 22】その他のパチンコ機から出力される各信号の出力形態を示す図である。

【符号の説明】

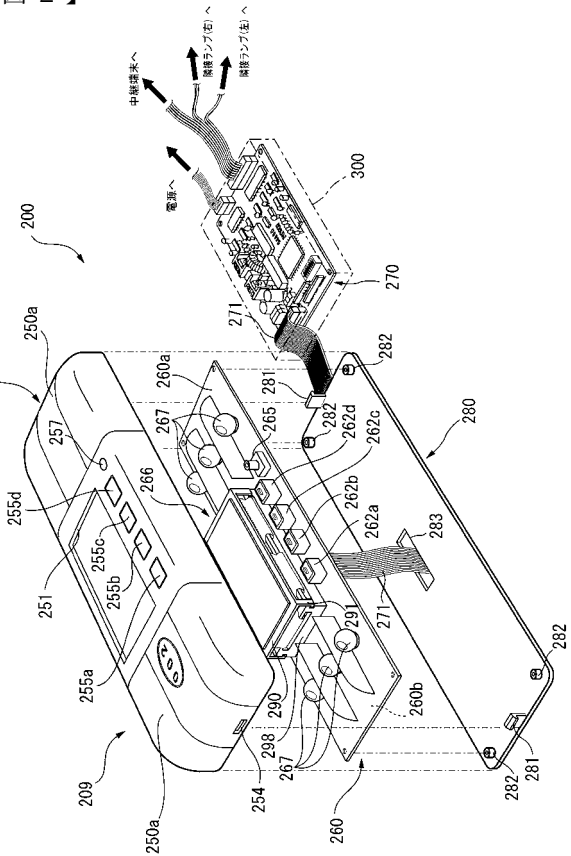
【0217】

2	パチンコ機
3	カードユニット
200	呼び出しランプ装置
200'	呼び出しランプ装置
261	表示画面
277	ディップスイッチ
278a	信号入力部
278d	信号入力部
278a	信号入力部
278d	信号入力部
278a	信号入力部
279	制御マイコン

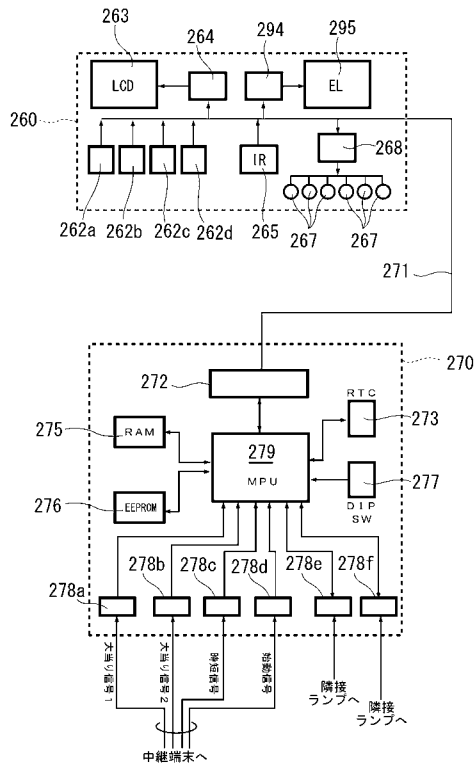
【図 1】



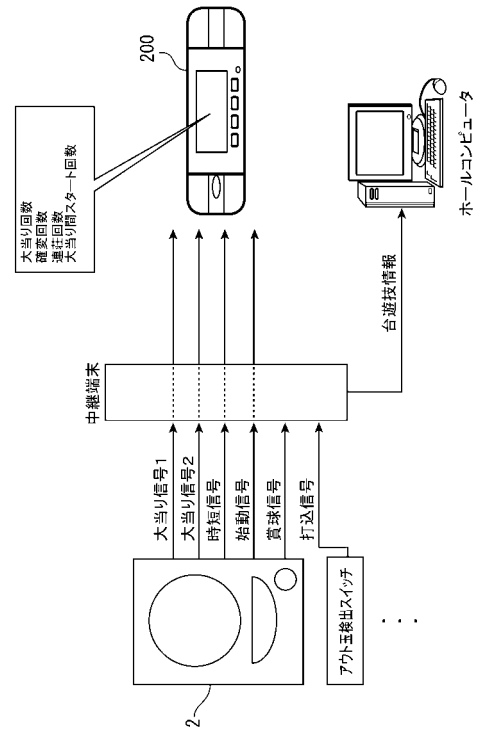
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

遊技情報テーブル

情報項目	本日データ	前日データ	前々日データ
遊技状態	確変中	—	—
前回遊技状態データ	1 1 1	—	—
総スート回数	3127	3671	3071
大当たり回数A	14	23	15
大当たり回数B	17	28	19
確変回数	4	10	6
連荘回数A	0	—	—
連荘回数B	1	—	—
前回連荘回数A	2	—	—
前回連荘回数B	3	—	—
大当たり確率A	1/223	1/160	1/205
大当たり確率B	1/184	1/131	1/161
大当たり間スート1	A 178 B 22	A 824 B 824	A 63 B 63
大当たり間スート2 (前回)	385 146	35 35	98 98
...	...	...	...

【図 6】

大当たりA履歴テーブル

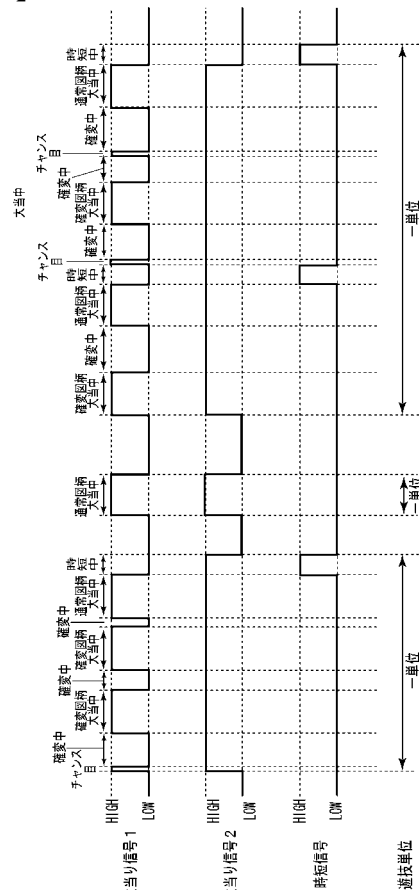
大当たり回数	本日データ	前日データ	前々日データ	過去最高連荘データ
大当たり回数	発生時刻 状態種別 連荘回数	発生時刻 状態種別 連荘回数	発生時刻 状態種別 連荘回数	発生時刻 状態種別 連荘回数
1 回目	10:35 確変中 1	11:52 通常中 1	10:18 通常中 1	13:02 確変中 1
2 回目	10:45 確変中 2	12:01 確変中 2	10:26 確変中 2	13:18 確変中 2
3 回目	10:53 確変中 3	14:34 通常中 1	14:23 通常中 1	13:23 確変中 3
4 回目	10:59 時短中 4	14:47 確変中 2	16:28 通常中 1	13:27 時短中 4
5 回目	12:35 通常中 1	14:52 確変中 3	18:53 確変中 1	13:35 確変中 5
6 回目	12:49 確変中 2	15:36 通常中 1	19:02 確変中 2	13:49 確変中 6
7 回目	12:58 時短中 3	16:33 確変中 1	19:18 確変中 3	13:58 時短中 7
8 回目	13:03 確変中 4	16:48 確変中 2	19:26 時短中 4	14:06 確変中 8
9 回目	15:15 通常中 1	16:54 確変中 3	20:01 通常中 1	14:15 確変中 9
10 回目	17:30 確変中 1	17:12 確変中 4	20:45 通常中 1	14:23 確変中 10
...	...	...	...	...

【図 7】

大当たりB履歴テーブル

大当たり回数	本日データ	前日データ	前々日データ	過去最高連荘データ
大当たり回数	発生時刻 状態種別 連荘回数	発生時刻 状態種別 連荘回数	発生時刻 状態種別 連荘回数	発生時刻 状態種別 連荘回数
1 回目	10:32 通常中 1	11:52 通常中 1	10:18 通常中 1	13:00 通常中 1
2 回目	10:35 確変中 2	12:01 確変中 2	10:26 確変中 2	13:02 確変中 2
3 回目	10:45 確変中 3	14:34 通常中 1	14:23 通常中 1	13:18 確変中 3
4 回目	10:53 確変中 4	14:47 確変中 2	16:28 通常中 1	13:23 確変中 4
5 回目	10:59 時短中 5	14:52 確変中 3	18:51 通常中 1	13:27 時短中 5
6 回目	12:35 通常中 1	15:36 通常中 1	18:53 確変中 2	13:35 確変中 6
7 回目	12:49 確変中 2	16:28 通常中 1	19:02 確変中 3	13:49 確変中 7
8 回目	12:58 時短中 3	16:33 確変中 2	19:18 確変中 4	13:58 時短中 8
9 回目	13:03 確変中 4	16:48 確変中 3	19:26 時短中 5	14:06 確変中 9
10 回目	15:15 通常中 1	16:54 確変中 4	20:01 通常中 1	14:15 確変中 10
...	...	...	...	...

【図 8】



【図 9】

(a) 表示態様設定テーブル 1

遊技状態	大当り信号 1	大当り信号 2	時短信号	遊技状態データ	表示態様	点灯態様
通常状態 (第 1 遊技状態)	Low	Low	Low	000	黒／白	全消灯
確変状態 (第 2 遊技状態)	Low	High	Low	111 (小当り後)	緑／白	中速サイクル 点滅点灯
				010 (確変大当り後)	赤／白	中速サイクル 点滅点灯
時短状態 (第 2 遊技状態)	Low	Low	High	001	青／白	低速サイクル 点滅点灯
大当り状態 (第 1 特定遊技状態)	High (開値時間以上)	High (開値時間以上)	Low	110	白／赤	高速サイクル 点滅点灯
小当り状態 (第 2 特定遊技状態)	High (開値時間未満)	High (開値時間未満)	Low	110	白／青	2連中速サイ クル点滅点灯

(b) 表示態様設定テーブル 2

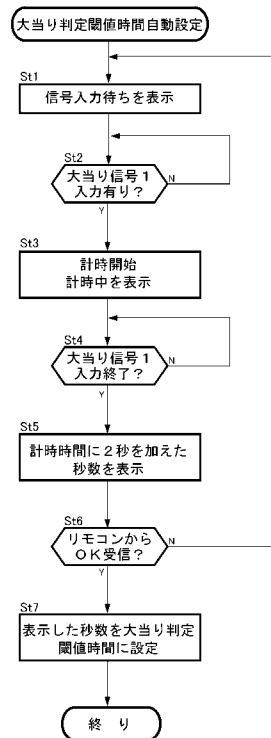
連荘回数	表示特色
0～2	なし
3～5	青
5～9	ピンク
10～	赤

【図 10】

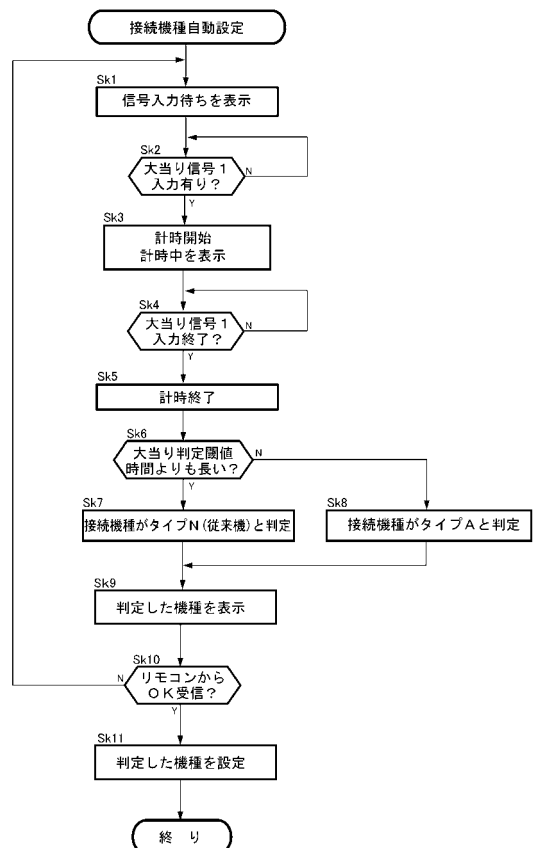
DIP-SW設定

No		
1	接続機が ON・OFF でタイプ A	
2	接続機が OFF・ON でタイプ N (従来) ON・ON で接続機を自動判定	
3	ON・OFF で大当り A 表示	タイプ A のみ 設定有効
4	OFF・ON で大当り B 表示 ON・ON で大当り A・B 表示	
5	OFF・OFF・OFF でランニング回数「0」	
6	OFF・OFF・ON でランニング回数「1」	
7	OFF・ON・OFF でランニング回数「2」	
8	OFF・ON・ON でランニング回数「3」	
	⋮	
7	ON・ON・ON でランニング回数「7」	
8	ON で終端設定	

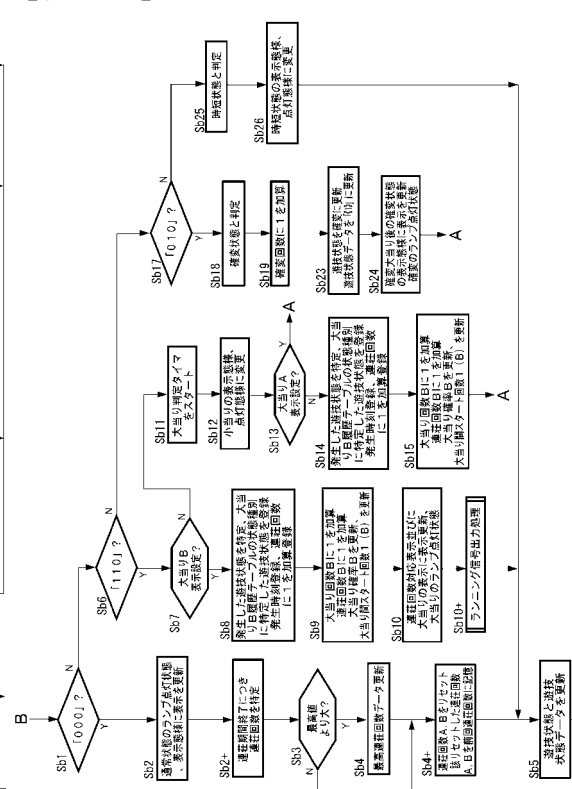
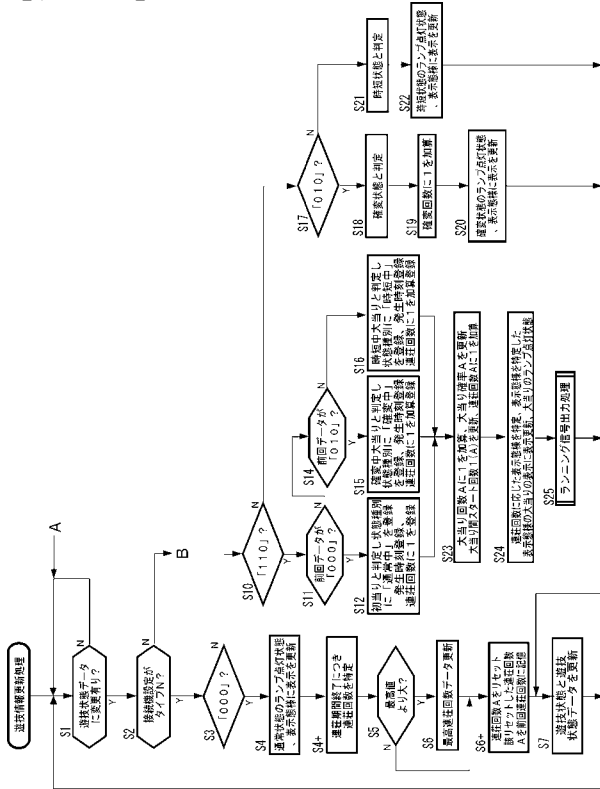
【図 11】



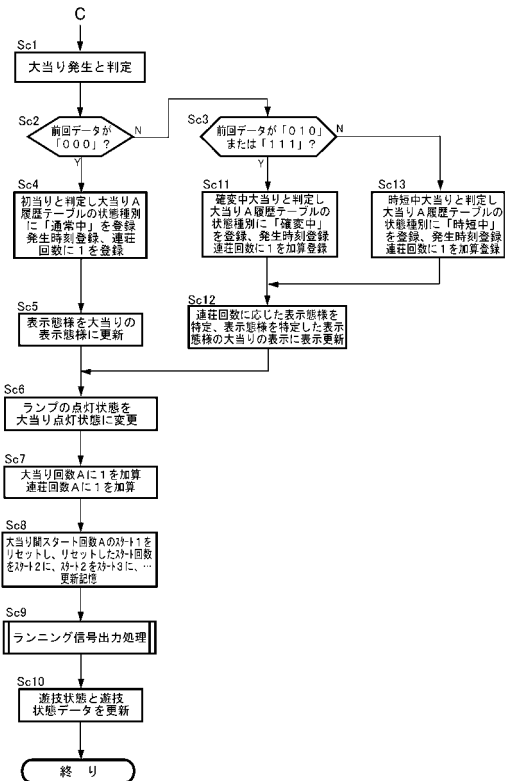
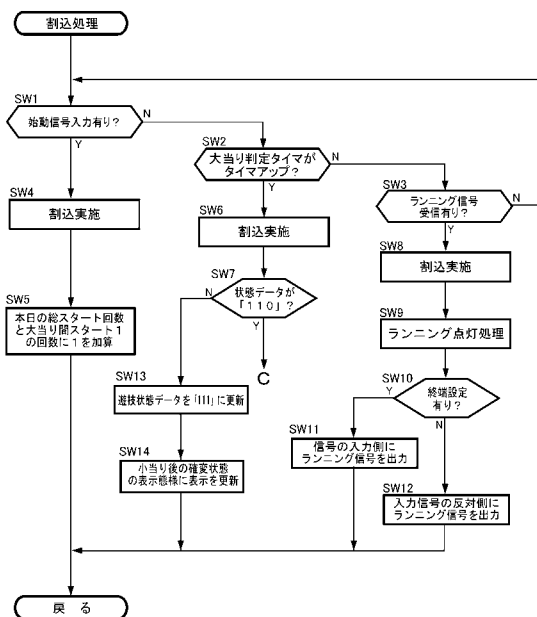
【図 12】



【 図 1 4 】

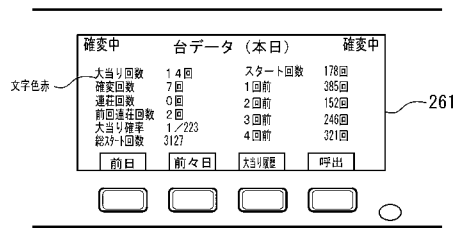


【図 16】

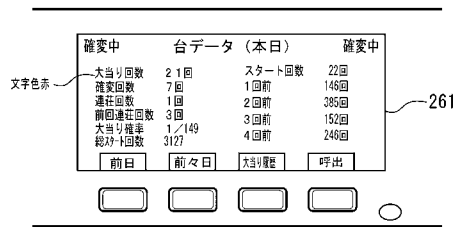


【图 17】

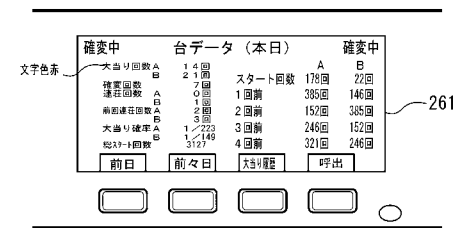
(a) 大当り A 表示設定時



(b) 大当りB表示設定時

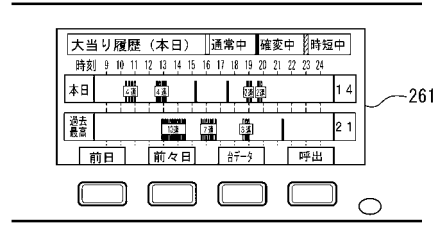


(c) 大当り A・B 表示設定時

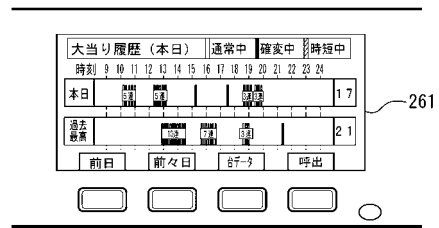


【 図 1 8 】

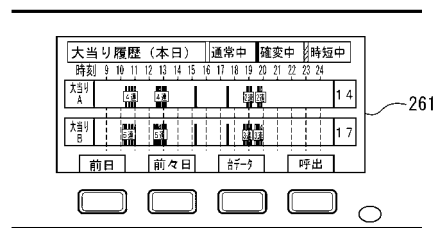
(a) 大当り A 表示設定時



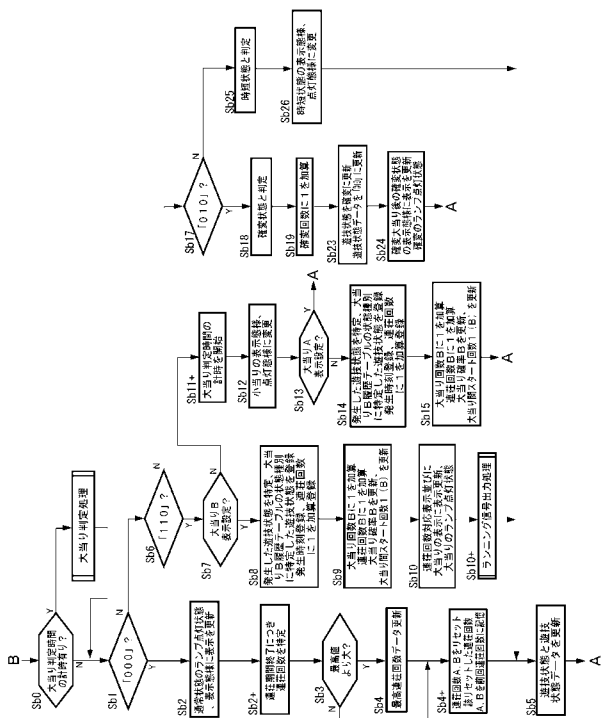
(b) 大当りB表示設定時



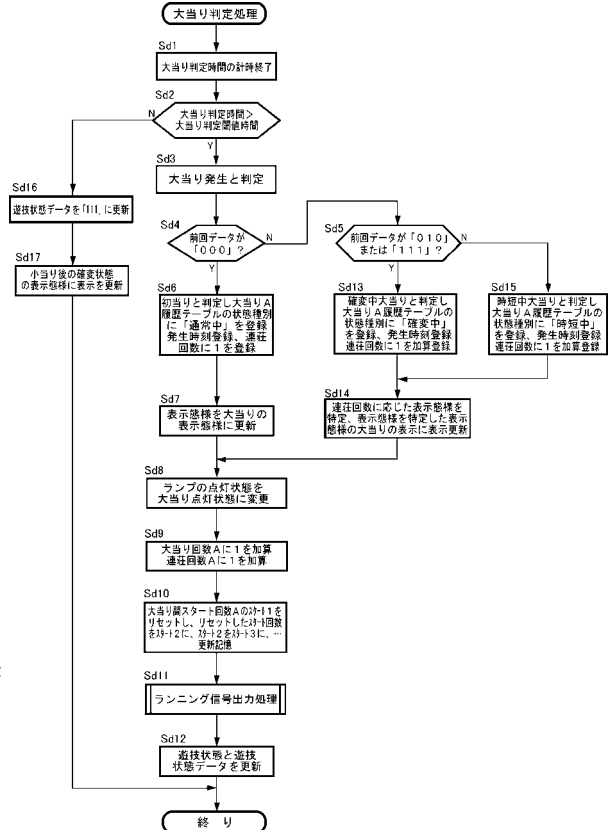
(c) 大当り A・B 表示設定時



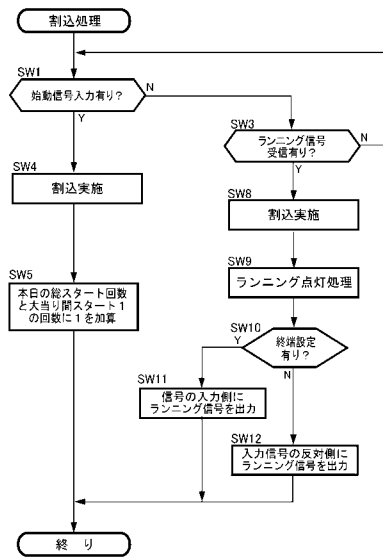
【 図 1 9 】



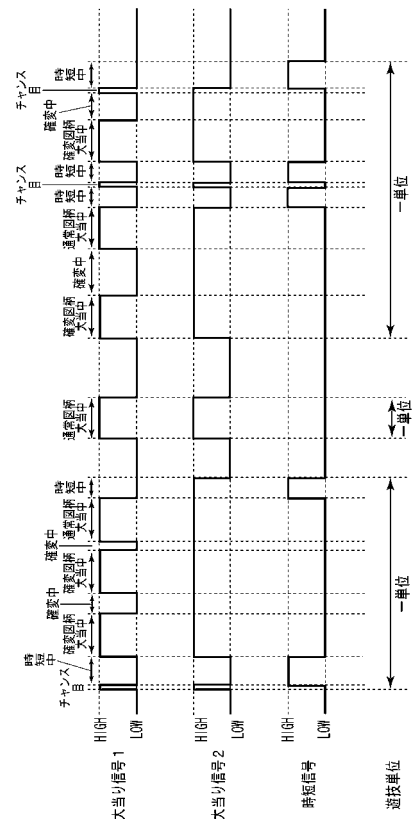
【 図 2 0 】



【図 2 1】



【図 2 2】



フロントページの続き

審査官 納口 慶太

- (56)参考文献 特開2005-192990 (JP, A)
特開2005-160738 (JP, A)
特開平11-262559 (JP, A)
特開2003-334369 (JP, A)
特開2002-210118 (JP, A)
特開2002-331147 (JP, A)
特開平07-124318 (JP, A)
特開平06-296726 (JP, A)
特開2003-199965 (JP, A)
特開2004-230017 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02