

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4281276号
(P4281276)

(45) 発行日 平成21年6月17日(2009.6.17)

(24) 登録日 平成21年3月27日(2009.3.27)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 3 0
A 6 3 F 7/02 3 4 0

請求項の数 1 (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2001-326023 (P2001-326023)
 (22) 出願日 平成13年10月24日 (2001.10.24)
 (65) 公開番号 特開2003-126379 (P2003-126379A)
 (43) 公開日 平成15年5月7日 (2003.5.7)
 審査請求日 平成16年8月6日 (2004.8.6)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21
 号
 (74) 代理人 100111095
 弁理士 川口 光男
 (72) 発明者 番野 誠
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21
 号 株式会社 三洋物産 内
 審査官 納口 慶太

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】

所定の契機に基づき抽選を行い、当該抽選により当選結果が得られた場合には遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる主制御手段と、

各種画像を表示可能な表示手段と、

前記主制御手段と電気的に接続されると共に、少なくとも当該主制御手段からの制御信号に基づいて前記表示手段を制御する表示制御手段とを備え、

前記主制御手段から前記表示制御手段へ一方向へのみ通信可能に構成された遊技機であつて、

前記表示制御手段は、

自身と複数の他の遊技機の表示制御手段とを別々に電気的に接続する複数の入出力部を備えることにより、前記主制御手段を介さず複数の遊技機間に於いて表示制御手段同士で制御信号を送受信できるよう構成されるとともに、

所定条件の成立した場合には、特定処理を実行する旨の実行情報を設定するとともに、他の遊技機の表示制御手段に対して前記実行情報を関連する特定制御信号を出力し、所定のタイミングで前記実行情報を基づき前記特定処理を実行し、

他の遊技機の表示制御手段から前記特定制御信号を入力した場合には、前記実行情報を設定するとともに、所定のタイミングで前記実行情報を基づき前記特定処理を実行し、

前記表示手段が、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示するよう構成されることにより、

10

20

前記複数の遊技機における各表示手段が関連して前記特定画像を表示できるよう構成されたものにおいて、

前記複数の遊技機における各表示制御手段が、順次、前記制御信号を転送可能なように直列に接続され、前記特定画像を前記複数の遊技機における各表示手段によって連鎖的に表示するために、

前記表示制御手段は、

前記複数の入出力部のうちの一方から前記特定制御信号を入力した場合には、前記実行情報を設定するとともに、前記複数の入出力部のうちの他方が他の表示制御手段と接続されているか否かを判定し、

前記複数の入出力部のうちの他方が他の表示制御手段と接続されている場合には、該表示制御手段に対して前記特定制御信号を出力し、

前記複数の入出力部のうちの他方が他の表示制御手段と接続されていない場合には、自身を前記特定処理を最初に開始する起点、又は、最後に開始する終点として設定し、

自身が前記起点となった場合には、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するとともに、前記複数の入出力部のうちの一方と接続された他の表示制御手段に対して、前記特定処理を開始する旨の開始制御信号を出力し、

自身が前記起点又は終点にもならない場合には、前記複数の入出力部のうちの一方から前記開始制御信号を入力するとともに、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始し、かつ、前記複数の入出力部のうちの他方と接続された他の表示制御手段に対して前記開始制御信号を出力し、

自身が前記終点となった場合には、前記複数の入出力部のうちの一方から前記開始制御信号を入力するとともに、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するようにした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】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術及び発明が解決しようとする課題】

従来、遊技機の一種として、表示演出を行う表示装置等を備えたパチンコ機が知られている。個々のパチンコ機は、それぞれ個別に遊技球の始動入賞に基づいて各種演出を行うよう構成されている。従って、各種演出が所定時間内に行われる回数が少ない場合があり、かかる場合、遊技者に単調感を抱かせてしまうおそれがある。その結果、遊技者にとっての興味が低減されてしまうおそれがあった。

【0003】

本発明は、上述した問題に鑑みてなされたものであって、その目的は、表示演出の行われる機会を増やすとともに、表示演出の行われる開始時期等を多様化し、興味の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段及び発明の効果】

上記の目的を達成するために有効な手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等についても説明する。

【0005】

手段1. 各種画像を表示可能な表示手段と、該表示手段を制御する表示制御手段とを備えた遊技機であって、

前記表示制御手段と他の遊技機の表示制御手段とを電気的に接続することにより、複数の遊技機間において制御信号を送受信できるよう構成されるとともに、

前記表示制御手段は、

所定条件の成立した場合には、所定のタイミングで特定処理を実行するとともに、他の遊技機の表示制御手段に対して前記特定処理を実行する旨の開始制御信号を出力し、

10

20

30

40

50

他の遊技機の表示制御手段から前記開始制御信号を入力した場合には、所定のタイミングで前記特定処理を実行し、

前記表示手段は、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示することを特徴とする遊技機。

【0006】

上記手段1によれば、複数の遊技機における各表示制御手段は、互いに制御信号を送受信し、特定画像を表示する制御を共同して行う。これにより、各遊技機において表示演出の行われる機会を増やすとともに、表示演出の行われる開始時期等をより多様化することができる。その結果、より多彩な表示演出を行い、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

10

【0007】

手段2. 各種画像を表示可能な表示手段と、該表示手段を制御する表示制御手段とを備えた遊技機であって、

前記表示制御手段と他の遊技機の表示制御手段とを電気的に接続することにより、複数の遊技機間において制御信号を送受信できるよう構成されるとともに、

前記表示制御手段は、

所定条件の成立した場合には、所定のタイミングで特定処理を実行するとともに、他の遊技機の表示制御手段に対して前記特定処理を実行する旨の開始制御信号を出力し、

他の遊技機の表示制御手段から前記開始制御信号を入力した場合には、所定のタイミングで前記特定処理を実行し、

20

前記表示手段は、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示するよう構成されることにより、

前記複数の遊技機における各表示手段が関連して前記特定画像を表示できるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0008】

上記手段2によれば、複数の遊技機における各表示手段は、互いに制御信号を送受信し、特定画像を表示する制御を共同して行う。従って、前記各表示手段が関連して特定画像を表示できる。これにより、各遊技機において表示演出の行われる機会を増やすとともに、表示演出の行われる開始時期等をより多様化することができる。その結果、より多彩な表示演出を行い、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

30

【0009】

手段3. 各種画像を表示可能な表示手段と、該表示手段を制御する表示制御手段とを備えた遊技機であって、

前記表示制御手段と他の遊技機の表示制御手段とを電気的に接続することにより、複数の遊技機間において制御信号を送受信できるよう構成されるとともに、

前記表示制御手段は、

所定条件の成立した場合には、特定処理を実行する旨の実行情報を設定するとともに、他の遊技機の表示制御手段に対して前記実行情報に関連する特定制御信号を出力し、所定のタイミングで前記実行情報に基づき前記特定処理を実行し、

他の遊技機の表示制御手段から前記特定制御信号を入力した場合には、前記実行情報を設定するとともに、所定のタイミングで前記実行情報に基づき前記特定処理を実行し、

前記表示手段は、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示することを特徴とする遊技機。

40

【0010】

上記手段3によれば、複数の遊技機における各表示手段は、互いに制御信号を送受信し、特定画像を表示する制御を共同して行う。これにより、各遊技機において表示演出の行われる機会を増やすとともに、表示演出の行われる開始時期等をより多様化することができる。その結果、より多彩な表示演出を行い、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【0011】

手段4. 各種画像を表示可能な表示手段と、該表示手段を制御する表示制御手段とを備え

50

た遊技機であって、

前記表示制御手段と他の遊技機の表示制御手段とを電気的に接続することにより、複数の遊技機間において制御信号を送受信できるよう構成されるとともに、

前記表示制御手段は、

所定条件の成立した場合には、特定処理を実行する旨の実行情報を設定するとともに、他の遊技機の表示制御手段に対して前記実行情報に関連する特定制御信号を出力し、所定のタイミングで前記実行情報に基づき前記特定処理を実行し、

他の遊技機の表示制御手段から前記特定制御信号を入力した場合には、前記実行情報を設定するとともに、所定のタイミングで前記実行情報に基づき前記特定処理を実行し、

前記表示手段は、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示するよう構成されることにより、

前記複数の遊技機における各表示手段が関連して前記特定画像を表示できるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0012】

上記手段4によれば、複数の遊技機における各表示手段は、互いに制御信号を送受信し、特定画像を表示する制御を共同して行う。従って、前記各表示手段が関連して特定画像を表示できる。これにより、各遊技機において表示演出の行われる機会を増やすとともに、表示演出の行われる開始時期等をより多様化することができる。その結果、より多彩な表示演出を行い、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【0013】

手段5. 手段3又は手段4において、前記複数の遊技機における各表示制御手段は、順次、前記制御信号を転送可能なように直列に接続され、

前記特定画像を前記複数の遊技機における各表示手段によって連鎖的に表示するために、前記表示制御手段は、

前記特定制御信号を入力した場合には、前記実行情報を設定するとともに、前記特定制御信号を出力した表示制御手段とは別の表示制御手段と接続されているか否かを判定し、前記別の表示制御手段と接続されている場合には、該表示制御手段に対して前記特定制御信号を出力し、

前記別の表示手段と接続されていない場合には、自身を前記特定処理を最初に開始する起点、又は、最後に開始する終点として設定し、

自身が前記起点となった場合には、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するとともに、該表示制御手段と接続された他の表示制御手段に対して、前記特定処理を開始する旨の開始制御信号を出力し、

自身が前記起点又は終点にもならない場合には、該開始制御信号を入力するとともに、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始し、かつ、該開始制御信号を出力した表示制御手段とは別の表示制御手段に対して該開始制御信号を出力し、

自身が前記終点となった場合には、前記開始制御信号を入力するとともに、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0014】

上記手段5によれば、直列に接続された複数の遊技機のうちの一端の遊技機から、特定画像の表示連鎖が開始され、他端の遊技機において終了する。つまり、複数の遊技機において、特定画像を連鎖的に表示することにより、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【0015】

手段6. 手段3又は手段4において、前記複数の遊技機における各表示制御手段は、順次、前記制御信号を転送可能なように環状に接続され、

前記特定画像を前記複数の遊技機における各表示手段によって連鎖的に表示するために、前記表示制御手段は、

前記特定制御信号を入力した場合には、前記実行情報を設定するとともに、該特定制御信号を出力した表示制御手段とは別の表示制御手段に対して、前記特定制御信号を出力する

10

20

30

40

50

よう構成され、

乱数発生手段を備え、

前記所定条件が成立した場合には、前記乱数発生手段から選出された選出値を判定し、前記選出値が特定値である場合には、自身を前記特定処理が開始される起点として設定し、前記選出値が特定値でない場合には、前記選出値から所定値を減算又は加算した演算値を前記特定制御信号とともにに出力し、

前記演算値を他の遊技機の表示制御手段から入力した場合には、前記演算値を判定し、該演算値が特定値である場合には、自身を前記特定処理が開始される起点として設定し、該演算値が特定値でない場合には、該演算値から所定値を減算又は加算した演算値を前記特定制御信号とともにに出力し、

10

自身が前記起点となった場合には、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するとともに、該表示制御手段と接続された他の表示制御手段に対して、前記特定処理を開始する旨の開始制御信号を出力し、

自身が出力し、かつ、複数の遊技機における各表示制御手段を循環してきた前記特定制御信号を入力した場合には、前記特定制御信号の循環を終了するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0016】

上記手段6によれば、環状に接続された複数の遊技機のうちの一遊技機を起点とし、各表示手段において特定画像が連鎖的に表示される。また、特定画像の表示連鎖の起点がランダムに選出されるため、特定画像の表示連鎖パターンをより多様化させることができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。なお、上記乱数発生手段には、例えば所定時間毎に値が所定範囲内で更新される乱数カウンタ等が含まれる。

20

【0017】

手段7. 手段3又は手段4において、前記複数の遊技機における各表示制御手段は、所定の中継手段を介して並列に接続され、

前記各表示制御手段は、前記中継手段の有する複数の接続部にそれぞれ電気的に接続され、

前記各表示制御手段は、該各表示制御手段が前記各接続部に接続されることにより、自身を識別するための識別子を設定できるよう構成され、

30

前記特定画像を前記複数の遊技機における各表示手段によって連鎖的に表示するために、前記表示制御手段は、乱数発生手段を備え、

前記所定条件が成立した場合には、前記乱数発生手段から選出される選出値に基づき、自身及び他の遊技機の表示制御手段が前記特定処理を行う順序を示す順序情報を前記識別子に関連させ確定し、

該順序情報を自身に設定するとともに、該順序情報を前記識別子に基づいて他の各表示制御手段に対して前記特定制御信号とともにに出力するよう構成され、

前記特定処理を実行する際には、前記順序情報に基づき、前記所定のタイミングを設定するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0018】

40

上記手段7によれば、接続された複数の遊技機において、特定画像が連鎖的に表示される。また、特定画像の表示連鎖の順序がランダムに決定されることとなり、特定画像の表示連鎖パターンをより多様化させることができる。なお、上記乱数発生手段には、例えば所定時間毎に値が所定範囲内で更新される乱数カウンタ等が含まれる。

【0019】

手段8. 各種画像を表示可能な表示手段と、該表示手段を制御する表示制御手段とを備えた遊技機であって、

前記表示制御手段と他の遊技機の表示制御手段とを電気的かつ環状に接続することにより、複数の遊技機間において制御信号を送受信できるよう構成されるとともに、

前記表示制御手段は、

50

所定条件の成立した場合には、所定のタイミングで特定処理を実行するとともに、他の遊技機の表示制御手段に対して前記特定処理を実行する旨の開始制御信号を出力し、他の遊技機の表示制御手段から前記開始制御信号を入力した場合には、所定のタイミングで前記特定処理を実行し、

前記表示手段は、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示するよう構成されることにより、

前記複数の遊技機における各表示手段が連鎖的に前記特定画像を表示できるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0020】

上記手段8によれば、複数の遊技機における各表示制御手段は、互いに制御信号を送受信し、特定画像を表示する制御を共同して行うことにより、各表示手段において連鎖的に特定画像を表示させる。これにより、各遊技機において表示演出の行われる機会を増やすとともに、表示演出の行われる開始時期等をより多様化することができる。その結果、より多彩な表示演出を行い、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

10

【0021】

手段9.手段8において、前記表示制御手段は、前記所定条件の成立した場合には、該表示制御手段と接続された両隣の表示制御手段に対して、前記開始制御信号を出力し、自身が出力し、かつ、複数の遊技機における各表示制御手段を循環してきた前記開始制御信号を入力した場合には、前記開始制御信号の循環を終了するようにしたことを特徴とする遊技機。

20

【0022】

上記手段9によれば、所定条件の成立した遊技機を起点として、前記特定画像の連鎖表示が両方向に進行していく表示演出が複数の遊技機において行われる。結果として、多彩な表示演出により、興趣の向上を図ることができる。

【0023】

手段10.手段5乃至手段9のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記特定画像の表示連鎖が進行する方向を選択する選択手段を備え、前記選択手段の選択結果に基づき、前記進行方向に関する方向情報を設定し、該方向情報を前記特定制御信号とともに出力し、

前記方向情報を設定又は入力した場合には、前記表示手段において前記方向情報に基づく前記特定画像を表示させるようにしたことを特徴とする遊技機。

30

【0024】

上記手段10によれば、特定画像の表示連鎖が進行する方向を適宜変化させ、より多彩な表示演出を行うことができる。

【0025】

手段11.手段1、手段2、手段5、手段6、手段8乃至手段10のいずれかにおいて、前記所定条件の成立した表示制御手段は、前記他の遊技機の表示制御手段から前記開始制御信号を入力した場合には、前記他の遊技機の表示制御手段が行う特定処理とは異なる第2の特定処理を行うことを特徴とする遊技機。

【0026】

上記手段11によれば、所定条件の成立した表示制御手段は、他の遊技機の表示制御手段から開始制御信号を入力した場合には、前記他の遊技機の表示制御手段が行う特定処理とは異なる第2の特定処理を行う。これにより、前記所定条件の成立した表示制御手段を有する遊技機において遊技を行う遊技者等に対して、該遊技機において所定条件が成立したことを報知表示することができる。結果として、この報知表示が新たな表示演出となり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

40

【0027】

手段12.手段1乃至手段4のいずれかにおいて、前記各表示制御手段が前記所定のタイミングにおいて前記特定処理を同時に実行することにより、

前記各表示手段において前記特定画像が同時に表示されるようにしたことを特徴とする遊

50

技機。

【0028】

手段13. 手段1乃至手段4のいずれかにおいて、前記各表示制御手段がランダムなタイミングで前記特定処理を実行することにより、

前記各表示手段において前記特定画像がランダムに表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0029】

上記手段13によれば、接続された複数の遊技機において特定画像がランダムに表示される。特定画像の表示パターンを多様化することができる。なお、上記乱数発生手段には、例えば所定時間毎に値が所定範囲内で更新される乱数カウンタ等が含まれる。

10

【0030】

手段14. 手段1乃至手段10、手段12、及び、手段13のいずれかにおいて、前記所定条件の成立した表示制御手段が行う特定処理と、前記他の遊技機の表示制御手段が行う特定処理とを異らせたことを特徴とする遊技機。

【0031】

上記手段14によれば、所定条件の成立した表示制御手段が行う特定処理と、他の表示手段が行う特定処理とを異らせたことから、前記所定条件の成立した表示制御手段を有する遊技機において遊技を行う遊技者等に対して、該遊技機において所定条件が成立したことを報知表示することができる。結果として、この報知表示が新たな表示演出となり、さらなる興味の向上を図ることができる。

20

【0032】

手段15. 手段1乃至手段14のいずれかにおいて、前記表示手段は、前記画像として複数の識別情報が変動表示される画像を表示可能であって、

前記遊技機は、前記識別情報の表示態様によって各種遊技状態が示されるものであって、前記特定画像には、前記識別情報とともに特定表示対象が表示される画像が含まれることを特徴とする遊技機。

【0033】

上記手段15によれば、特定表示対象が表示されることにより、特定画像の表示態様をより多彩なものとし、遊技者にとってのさらなる興味の向上を図ることができる。

30

【0034】

手段16. 手段15において、前記特定表示対象は、複数の表示対象により構成されていることを特徴とする遊技機。

【0035】

上記手段16によれば、複数の表示対象が表示されることにより、特定画像の表示態様をさらに多彩なものとすることができます。

【0036】

手段17. 手段15又は手段16において、前記特定表示対象は、前記遊技機に対して、横方向に移動するように表示されることを特徴とする遊技機。

【0037】

上記手段17によれば、複数の遊技機において、例えば前記特定画像を連鎖的に表示する場合等に、特定表示対象が複数の遊技機間を移動しているような視覚的効果を遊技者に与えることができる。結果して、さらなる興味の向上を図ることができます。

40

【0038】

手段18. 手段15乃至手段17のいずれかにおいて、隣り合って接続された複数の前記遊技機における各表示手段において、同時期に前記特定表示対象の少なくとも一部が表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0039】

上記手段18によれば、複数の遊技機における各表示手段が関連して、例えば前記特定画像を連鎖的に表示していることを遊技者に対して視認させやすくすることができます。

【0040】

50

手段19. 手段1乃至手段18のいずれかにおいて、前記表示制御手段に対して各種処理に関する制御信号を送信可能な主制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記主制御手段から制御信号を受信した際には、該制御信号を判定し、

該制御信号が所定の制御信号である場合には、前記所定条件が成立したとみなすよう構成されていることを特徴とする遊技機。

【0041】

手段20. 手段19において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させることのできるものであって、

前記所定の制御信号は、前記特別遊技状態を発生させる旨の情報に関連する制御信号であって、

10

前記表示手段は、前記特別遊技状態の発生する少なくとも前段階において、前記特定画像を表示するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0042】

上記手段20によれば、一遊技機において特別遊技状態が発生するに際して、各遊技機における表示手段が前記特定画像を表示する。このようにすれば、接続された複数の遊技機において遊技を行う各遊技者は、自身が遊技を行っている遊技機において特別遊技機状態が発生するか否かに関わらず、特別遊技状態が発生するかもしれないという期待感を抱き、遊技により集中する。その結果、特別遊技状態の発生する遊技機の遊技者のみならず、前記接続された複数の遊技機において遊技を行うすべての遊技者に対して、前記期待感を抱かせ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0043】

手段21. 複数の遊技機が電気的に接続される遊技機ネットワークシステムであって、前記各遊技機は、

遊技に関する制御を行う少なくとも1つの制御手段と、

前記制御手段から前記遊技機の外部へ制御信号を出力し、かつ、前記遊技機の外部から前記制御手段へ制御信号を入力することのできる入出力手段とを備え、前記入出力手段と、他の遊技機に設けられる前記入出力手段とを電気的に接続することにより、

複数の遊技機間において制御信号を送受信できるようにしたことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

30

【0044】

上記手段21によれば、前記ネットワークにおける各遊技機は、前記入出力手段を介して互いに制御信号を送受信することができ、各種遊技演出の制御を共同して行うことができる。従って、各遊技機が個別に各種遊技機演出を行う場合に比べて、各遊技機において各種遊技演出の行われる機会を増やすとともに、各種遊技演出の行われる開始時期等をより多様化することができる。その結果、より多彩な表示演出を行い、遊技者にとって興趣の向上を図ることができる。

【0045】

手段22. 手段21において、前記複数の遊技機は直列に接続されていることを特徴とする遊技機ネットワーク。

40

【0046】

手段23. 手段21において、前記複数の遊技機は環状に接続されていることを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0047】

手段24. 手段21において、前記複数の遊技機は、前記入出力手段と接続可能な中継手段を介して、並列に接続されていることを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0048】

手段25. 手段21乃至手段24のいずれかにおいて、前記制御手段は、遊技の主たる制御を行う主制御手段を含むことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0049】

50

手段 26. 手段 21 乃至手段 25 のいずれかにおいて、遊技に関連して発光する発光手段を備え、

前記制御手段は、前記発光手段を制御する発光制御手段を含むことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0050】

上記手段 26 によれば、複数の遊技機における各発光制御手段が共同し、各遊技機において発光演出を行うことができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0051】

手段 27. 手段 21 乃至手段 26 のいずれかにおいて、遊技に関連して音声を発する音声手段を備え、

10

前記制御手段は、前記音声手段を制御する音声制御手段を含むことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0052】

上記手段 27 によれば、複数の遊技機における各音声制御手段が共同し、各遊技機において音声演出を行うことができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0053】

手段 28. 手段 21 乃至手段 27 のいずれかにおいて、各種画像を表示可能な表示手段を備え、

前記制御手段は、前記表示手段を制御する表示制御手段を含むことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

20

【0054】

上記手段 28 によれば、複数の遊技機における各表示制御手段が共同し、各表示手段において表示演出を行うことができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0055】

手段 29. 手段 21 において、前記各遊技機は、各種画像を表示可能な表示手段を備え、前記制御手段は、前記表示手段を制御する表示制御手段であって、

前記各表示制御手段は、

所定条件の成立した場合には、所定のタイミングで特定処理を実行するとともに、他の遊技機の表示制御手段に対して前記特定処理を実行する旨の開始制御信号を出力し、

他の遊技機の表示制御手段から前記開始制御信号を入力した場合には、所定のタイミングで前記特定処理を実行し、

30

前記各表示手段は、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示するよう構成されることにより、

前記各遊技機の表示手段において連鎖的に前記特定画像を表示できるようにしたことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0056】

上記手段 29 によれば、前記遊技機ネットワークシステムの各遊技機において、特定画像を連鎖的に表示することにより、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【0057】

手段 30. 手段 21 において、前記各遊技機は、各種画像を表示可能な表示手段を備え、前記制御手段は、前記表示手段を制御する表示制御手段であって、

40

前記各表示制御手段は、

所定条件の成立した場合には、他の遊技機の表示制御手段に対して特定制御信号を出力するとともに、所定のタイミングで特定処理を実行し、

他の遊技機の表示制御手段から前記特定制御信号を入力した場合には、所定のタイミングで前記特定処理を実行し、

前記各表示手段は、前記特定処理の実行に基づき特定画像を表示するよう構成されることにより、

前記各遊技機の表示手段において連鎖的に前記特定画像を表示できるようにしたことを特

50

徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0058】

上記手段30によれば、前記遊技機ネットワークシステムの各遊技機において、特定画像を連鎖的に表示することにより、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【0059】

手段31.手段30において、前記各遊技機の表示制御手段は、順次、前記制御信号を転送可能なように直列に接続され、

前記各表示制御手段は、

前記特定制御信号を入力した場合には、前記特定制御信号を出力した表示制御手段とは別の表示制御手段と接続されているか否かを判定し、

10

前記別の表示制御手段と接続されている場合には、該表示制御手段に対して前記特定制御信号を出力し、

前記別の表示手段と接続されていない場合には、自身を前記特定処理を最初に開始する起点、又は、最後に開始する終点として設定し、

自身が前記起点となった場合には、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するとともに、該表示制御手段と接続された他の表示制御手段に対して、前記特定処理を開始する旨の開始制御信号を出力し、

自身が前記起点又は終点にもならない場合には、該開始制御信号を入力するとともに、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始し、かつ、該開始制御信号を出力した表示制御手段とは別の表示制御手段に対して該開始制御信号を出力し、

20

自身が前記終点となった場合には、前記開始制御信号を入力するとともに、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するようにしたことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0060】

上記手段31によれば、各表示制御手段は、自身の判断に基づき、比較的簡単処理で前記特定制御信号を他の表示制御手段に転送していくことができる。従って、複数の遊技機をいかなる配列で接続して遊技機ネットワークを構成したとしても、前記特定制御信号を、支障をきたすことなく転送し、特定画像の表示連鎖を行うことができる。

【0061】

30

手段32.手段30において、前記各遊技機の表示制御手段は、順次、前記制御信号を転送可能なように環状に接続され、

前記各表示制御手段は、

前記特定制御信号を入力した場合には、該特定制御信号を出力した表示制御手段とは別の表示制御手段に対して、前記特定制御信号を出力するよう構成されるとともに、

乱数発生手段を備え、

前記所定条件が成立した場合には、前記乱数発生手段から選出された選出値を判定し、前記選出値が特定値である場合には、自身を前記特定処理が開始される起点として設定し、前記選出値が特定値でない場合には、前記選出値から所定値を減算又は加算した演算値を前記特定制御信号とともに出力し、

40

前記演算値を他の遊技機の表示制御手段から入力した場合には、前記演算値を判定し、該演算値が特定値である場合には、自身を前記特定処理が開始される起点として設定し、該演算値が特定値でない場合には、該演算値から所定値を減算又は加算した演算値を前記特定制御信号とともに出力し、

自身が前記起点となった場合には、所定のタイミングにおいて前記特定処理を開始するとともに、該表示制御手段と接続された他の表示制御手段に対して、前記特定処理を開始する旨の開始制御信号を出力し、

自身が出力し、かつ、複数の遊技機における各表示制御手段を循環してきた前記特定制御信号を入力した場合には、前記特定制御信号の循環を終了するようにしたことを特徴とする遊技機ネットワーク。

50

【0062】

上記手段32によれば、各表示制御手段は、自身の判断に基づき、比較的簡単処理で前記特定制御信号を他の表示制御手段に転送していくことができる。従って、複数の遊技機をいかなる配列で接続して遊技機ネットワークを構成したとしても、前記特定制御信号を、支障をきたすことなく転送し、特定画像の表示連鎖を行うことができる。また、特定画像の表示連鎖の起点がランダムに選出されるため、特定画像の表示連鎖パターンをより多様化させることができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。なお、上記乱数発生手段には、例えば所定時間毎に値が所定範囲内で更新される乱数カウンタ等が含まれる。

【0063】

10

手段33. 手段30において、前記各遊技機の表示制御手段は、前記入出力手段と接続可能な中継手段を介して、並列に接続され、

前記各表示制御手段は、

前記入出力手段が前記中継手段の有する複数の接続部にそれぞれ電気的に接続されることにより、自身を識別するための識別子を設定できるよう構成されるとともに、乱数発生手段を備え、

前記所定条件が成立した場合には、前記乱数発生手段から選出される選出値に基づき、自身及び他の遊技機の表示制御手段が前記特定処理を行う順序を示す順序情報を前記識別子に関連させ確定し、

該順序情報を自身に設定するとともに、該順序情報を前記識別子に基づいて他の各表示制御手段に対して前記特定制御信号とともに出力し、

20

前記特定処理を実行する際には、前記順序情報に基づき、前記所定のタイミングを設定するようにしたことを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【0064】

上記手段33によれば、各表示制御手段は、識別子に基づき、比較的簡単処理で前記特定制御信号を他の表示制御手段に出力することができる。従って、複数の遊技機をいかなる配列で接続して遊技機ネットワークを構成したとしても、前記特定制御信号を、支障をきたすことなく出力し、特定画像の表示連鎖を行うことができる。また、特定画像の表示連鎖の起点がランダムに選出されるため、特定画像の表示連鎖パターンをより多様化させることができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。なお、上記乱数発生手段には、例えば所定時間毎に値が所定範囲内で更新される乱数カウンタ等が含まれる。

30

【0065】

手段34. 手段1乃至手段33のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機であること。中でも、パチンコ機の基本構成としては、操作ハンドルを備えておりそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、遊技球が遊技領域内の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として表示手段における識別情報の変動が開始すること、前記識別情報の変動停止とともに選出された識別情報の組合せが特定の組合せであることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技価値が付与されること、又、特別遊技価値としての特別遊技状態発生中には遊技領域内の所定の位置に配置された入賞口が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能として、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへの書き込む等も含む）が付与されること等が挙げられる。上記パチンコ機には、少なくとも多数個の遊技球を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技球を消費する遊技者に不利な状態である通常遊技状態の2種類の遊技状態が存在する。

40

【0066】

手段35. 手段1乃至手段33のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであること。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を選出する表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の

50

変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その結果選出された識別情報の組合せが特定の組合せであることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。上記遊技機には、少なくとも多数個の遊技媒体例えばコイン、メダル等を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技価値としての特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技媒体を消費する遊技者に不利な状態である通常遊技状態の2種類の遊技状態が存在する。

【0067】

手段36. 手段1乃至手段33のいずれかにおいて、前記遊技機は少なくとも複数種類の表示手段を備えたスロットマシンであること。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の第1の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に前記第1の識別情報を選出する第1の表示手段と、少なくとも前記第1の識別情報とは異なる複数の第2の識別情報を遊技状態に応じて可変表示し選出する第2の表示手段と、少なくとも始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して前記第1の識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより前記第1の識別情報の変動が停止され、その結果選出された識別情報の組合せが特定の組合せであることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。上記遊技機には、少なくとも多数個の遊技媒体例えばコイン、メダル等を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技価値としての特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技媒体を消費する遊技者に不利な状態である通常遊技状態の2種類の遊技状態が存在する。なお、このスロットマシンでは、手段1乃至手段20、及び、手段28乃至手段33のいずれかにおいて行われる表示制御を主として第2の表示手段を制御する表示制御手段によって行うような構成となっている。すなわち、ここにいう第2の表示手段が手段1乃至手段20、及び、手段28乃至手段33のいずれかの表示手段に相当する。

【0068】

手段37. 手段36において、少なくとも前記第1の表示手段において、前記第1の識別情報が特定の組合せで選出される前段階において、前記第2の表示手段において、少なくとも前記第2の識別情報が特定の組合せで選出されることにより、前記特別遊技価値が付与されるようにしたことを特徴とするスロットマシン。

【0069】

上記手段37によれば、第1の表示手段及び第2の表示手段において、それぞれの識別情報がそれぞれ特定の組合せで選出される。このため、遊技内容に厚みができ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【0070】

手段38. 手段1乃至手段33のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を選出する表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その結果選出された識別情報の組合せが特定の組合せであることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技価値が付与された際には多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。上記遊技機には、少なくとも多数個の遊技球を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技価値としての特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技球を消費する遊技者に不利な状態である通常遊技状態の2種類の遊技状態が存在する。

10

20

30

40

50

【0071】

手段39. 手段1乃至手段33のいずれかにおいて、前記遊技機は少なくとも複数種類の表示手段を備えたパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「遊技状態に応じてその遊技状態を識別させるための複数の第1の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に前記第1の識別情報を選出する第1の表示手段を備え、少なくとも前記第1の識別情報とは異なる複数の第2の識別情報を遊技状態に応じて可変表示し選出する第2の表示手段と、少なくとも始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して前記第1の識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより前記第1の識別情報の変動が停止され、その結果選出された識別情報の組合せが特定の組合せであることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記第1の識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技価値が付与された際には多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。上記遊技機には、少なくとも多数個の遊技球を取得できる遊技者に有利な状態である特別遊技価値としての特別遊技状態（大当たり状態）と、遊技球を消費する遊技者に不利な状態である通常遊技状態の2種類の遊技状態が存在する。なお、前記融合させた遊技機では、手段1乃至手段20、及び、手段28乃至手段33のいずれかにおいて行われる表示制御を主として第2の表示手段を制御する表示制御手段によって行うような構成となっている。すなわち、ここにいう第2の表示手段が手段1乃至手段20、及び、手段28乃至手段33のいずれかの表示手段に相当する。 10

【0072】

手段40. 手段39において、少なくとも前記第1の表示手段において、前記第1の識別情報が特定の組合せで選出される前段階において、前記第2の表示手段において、少なくとも前記第2の識別情報が特定の組合せで選出されることにより、前記特別遊技価値が付与されるようにしたことを特徴とする遊技機。 20

【0073】

上記手段40によれば、第1の表示手段及び第2の表示手段において、それぞれの識別情報がそれぞれ特定の組合せで選出される。このため、遊技内容に厚みができ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。 30

【0074】

【発明の実施の形態】

〔第1の実施の形態〕

以下に、第1の実施の形態を図面を参照しつつ説明する。図2に示すように、遊技場には、遊技機としての複数のパチンコ機1（1a～1e）を併設した遊技機設置島Sが形成されている。なお、図2は、本実施の形態にかかる遊技機設置島Sにおけるパチンコ機1a～1eの電気的な接続構成の一部を示すブロック図である。ここでは、遊技機設置島Sに同種のパチンコ機1が配置されているものとする。なお、本実施の形態においては、パチンコ機1a～1eが電気的に接続されることにより遊技機ネットワークシステムが形成されている。 40

【0075】

図1に示すように、パチンコ機1は、外枠2と、その前部に設けられた前面枠3とを備えている。前面枠3は外枠2の一側部にて開閉可能に装着されている。前面枠3の前面側には、一側部にて開閉可能に装着されたガラス扉枠4と、ガラス扉枠4の下側において遊技球B（図3参照）を貯留するための上皿5及び下皿6とが設けられている。また、下皿6側方には操作手段としてのハンドル7が設けられており、ハンドル7は図示しない遊技球発射装置に連結されている。

【0076】

前面枠3の後側（ガラス扉枠4の奥、外枠2の内側）には、遊技盤8（図3参照）が着脱可能に装着されている。遊技球発射装置は、遊技者がハンドル7を回転させることにより

10

20

30

40

50

、遊技盤 8 の上部に向けて遊技球 B を発射可能とするものである。

【 0 0 7 7 】

前面枠 3 内部（上皿 5 の側方）には、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態等を音声にて報知するためのスピーカ 9 が埋設されている。

【 0 0 7 8 】

図 3 に示すように、遊技盤 8 には、ルータ加工が施されることによって複数の開口部が形成されており、各開口部には、可変入賞装置 10、作動チャッカー 11、表示手段としての可変表示装置 12、スルーチャッカー 13 等が配設されている。さらに、遊技盤 8 の一側部には、遊技球発射装置によって発射された遊技球 B を遊技盤 8 の上部に案内する内レール 14 a 及び外レール 14 b が設けられている。内レール 14 a の下端部付近において、遊技盤 8 には遊技球 B を導出するアウトロ 15 が形成されている。そして、遊技盤 8 の下部に落下した遊技球 B の多くは、このアウトロ 15 を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。

10

【 0 0 7 9 】

可変表示装置 12 は、液晶ディスプレイ（LCD）よりなる表示部 16 と、表示部 16 における表示制御を行うための後述する表示制御手段としての表示制御基板 110（図 4 参照）とを備え、各種画像例えば識別情報としての識別図柄等が変動表示される画像等を表示可能とする。

【 0 0 8 0 】

そして、停止表示された識別図柄の組合せによって、各種遊技状態が導出される。各種遊技状態としては、大当たり状態、リーチ状態、外れ状態等が例として挙げられる。なお、大当たり状態は、本実施の形態における特別遊技価値、特別遊技状態に相当する。

20

【 0 0 8 1 】

ここで、大当たり状態とは、遊技者に比較的不利な状態である通常遊技状態（遊技球 B が徐減する状態）から所定条件が成立することに基づいて発生する遊技者に有利な状態をいう。本実施の形態では、複数の識別図柄が特定の組合せで停止表示されることにより、大当たり状態の発生が確定する（特別遊技価値が付与される）ようになっている。なお、大当たり状態が導出される際に停止表示される識別図柄を大当たり図柄という。

【 0 0 8 2 】

リーチ状態とは、大当たり状態に至る過程にある一状態（もちろん大当たり状態に至らない場合もある）をいい、複数の識別図柄が特定の組合せで停止表示される前段階にあたる特定表示態様としてのリーチ態様が成立した状態を指す。また、識別図柄の変動表示とともに、種々のリーチ演出に代表される様々な表示演出も行われるようになっている。

30

【 0 0 8 3 】

また、可変入賞装置 10 は、通常、遊技球 B が入賞できない状態又は入賞し難い状態になっており、大当たり状態となると開放する。より詳しくは、作動チャッカー 11 に対し遊技球 B が入賞することに基づいて、表示部 16 において識別図柄の変動表示が行われる。そして、停止した識別図柄が特定の組み合わせとなると大当たり状態が発生し、可変入賞装置 10 の大入賞口が所定の開放状態となり（具体的には所定時間、所定回数だけ開く）、遊技球 B が入賞しやすい状態（大当たり状態）になるよう構成されている。なお、周知のとおり、可変入賞装置 10、作動チャッカー 11 等に遊技球 B が入賞することに基づいて、上皿 5（場合によっては下皿 6）に対し所定数の景品球が払い出されるようになっている。また、遊技盤 8 には、遊技球 B の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

40

【 0 0 8 4 】

また、遊技盤 8 には、遊技者の操作に応じて変化するパチンコ機 1 の遊技状態を検出するための図示しない各種スイッチが設けられている。例えば、遊技球 B が作動チャッカー 11 へ入賞したことを検出する作動チャッカー用スイッチや、遊技球 B が可変入賞装置 10 へ入賞したことを検出するカウントスイッチ等が設けられている。

【 0 0 8 5 】

50

また、パチンコ機 1 各部には、遊技効果を高めるための図示しない各種演出用ランプや電飾部材等が取付けられている。これらの演出用ランプや電飾部材等（以下単に「ランプ」と称する）は、遊技の進行に応じて点灯状態（消灯、点灯、点滅等）が変えられる。

【 0 0 8 6 】

次に、パチンコ機 1 の裏側に装着された各種制御装置（制御基板）について図 4 を参照しつつ説明する。図 4 は、各制御装置の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 の裏側には、主制御手段、遊技価値付与手段としての主制御装置（主基板）50、上記表示制御基板 110、ランプ制御基板 120、音声制御基板 130、発射制御基板 140 等の各種制御基板が設けられている。但し、上述したように、表示制御基板 110 は可変表示装置 12 内に組み込まれている。

10

【 0 0 8 7 】

主基板 50 は、上記各スイッチの検出結果に基づいて、可変入賞装置 10、作動チャッカー 11、可変表示装置 12 等を駆動制御するものである。ランプ制御基板 120 は上記ランプ等を制御するものである。音声制御基板 130 はスピーカ 9 等を制御するものである。発射制御基板 140 は前記遊技球発射装置を制御するものである。

【 0 0 8 8 】

主基板 50 は、読み出し専用メモリ（ROM）、中央処理装置（CPU）及びランダムアクセスメモリ（RAM）等を備えている。ROM には所定の制御プログラムや初期データが予め記憶されており、CPU は ROM の制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。CPU による演算結果は RAM に一時的に記憶される。

20

【 0 0 8 9 】

また、主基板 50 には各種カウンタが設定されている。例えば、大当たり状態を決定する内部乱数カウンタ、大当たり図柄を決定する大当たり図柄乱数カウンタ等の各種乱数カウンタ等が設定されている。

【 0 0 9 0 】

上記各乱数カウンタは、それぞれ所定時間（例えば「2ms」）毎に値を所定範囲内で更新される。各カウンタの各値は所定の条件に従って乱数として読み出され、各カウンタに対応した乱数バッファに格納されるようになっている。例えば、作動チャッカー 11 に入賞した遊技球 B が作動チャッカー用スイッチによって検出されたとき、読み出された内部乱数カウンタの値が特定値であれば大当たり状態の発生が決定される。

30

【 0 0 9 1 】

上記 CPU、ROM 及び RAM は、バスを介して互いに接続されるとともに、インターフェース 50a に接続されている。インターフェース 50a は表示制御基板 110 のインターフェース 61 や各種スイッチ等に接続されている。従って、主基板 50 には、インターフェース 50a を介して各種スイッチ等から入賞信号等を入力できる。また、主基板 50 は、表示制御基板 110（他の制御基板を含む）や入賞装置等へ制御データ等の各種動作コマンドを送信し、各制御基板等を制御する。但し、本実施の形態では、可変表示装置 12 の表示部 16 における各種表示制御は、主たる制御を行う主基板 50 ではなく、主として表示制御基板 110 によって行われる。

40

【 0 0 9 2 】

ここで、表示制御基板 110 の電気的構成について説明する。図 4 に示すように、表示制御基板 110 は、主基板 50 から送られてくるコマンドを順次受信するインターフェース 61 と、プログラム ROM 62 に記憶された制御プログラム及び各種の情報に基づいて、各種遊技状態において表示される表示画像の画面構成情報を生成したり、各種演算処理を行う CPU 63 とを備えている。さらに、表示制御基板 110 は、CPU 63 での処理結果等を一時的に記憶するワーク RAM 64 と、各種画像データを記憶した画像データ ROM 65 と、CPU 63 で生成された画面構成情報に基づいて画像データ ROM 65 から画像データを取り出し、そのデータや画面構成情報に基づいて各種遊技状態における表示画像を生成する VDP 66 と、VDP 66 が生成した表示画像を記憶するビデオ RAM 67 とを備えている。そして、生成された表示画像は表示部（液晶ディスプレイ）16 へ出力

50

される。

【0093】

また、表示制御基板110は、乱数発生手段としての各種カウンタと、CPU63にバス等を介して電気的に接続された入出力手段としての外部入出力インターフェース71とを備えている。また、外部入出力インターフェース71はランプ制御基板120と、音声制御基板130とバス等を介して接続されている。外部入出力インターフェース71は一対の入出力部としての入出力ポート72a, 72bを備えている。各入出力ポート72a, 72bは、それぞれ各種データの送受信を行うことができる。そして、表示制御基板110は、各ポート72a, 72bに接続されるハーネス等を介して、他のパチンコ機1に同様に設けられた表示制御基板110と電気的に接続されるようになっている。従って、各パチンコ機1の表示制御基板110間ににおいて、各種データの送受信が可能となる。10

【0094】

前記各カウンタは、上記主基板50の各乱数カウンタと同様に構成され、各カウンタの各値が所定の条件に従って乱数として読み出され、ワークRAM64内の各カウンタに対応した乱数バッファに格納されるようになっている。前記カウンタとして、例えば、表示演出パターンを決定する演出乱数カウンタ等が設定されている。

【0095】

上記構成の下、図2に示すように、前記遊技機設置島Sに設置された複数のパチンコ機1(1a～1e)は、表示制御基板110(110a～110e)の各外部入出力インターフェース71(入出力ポート72a, 72b)を介して直列に接続される。なお、図2では、各外部入出力インターフェース71の入出力ポート72aは、他のパチンコ機1の入出力ポート72bに接続されている。但し、本実施の形態においては、両端のパチンコ機1a, 1eはそれぞれ片側のパチンコ機1b, 1dとのみ接続されている。20

【0096】

ここで、各パチンコ機1、すなわち、電気的に接続され一群となったパチンコ機1a～1eの基本的な作用について説明する。複数のパチンコ機1a～1eのいずれかにおいて、主基板50が、作動チャッカー用スイッチからの検出信号に基づき遊技球Bが作動チャッカー11へ入賞した旨を検出すると、各乱数バッファに格納された各カウンタの各値に基づいた図柄変動コマンドを表示制御基板110に出力する。同時に、主基板50は図柄変動コマンドに対応した各種コマンドを各種制御基板(表示制御基板110、ランプ制御基板120、音声制御基板130等)へ出力する。そして、コマンドを受け取った表示制御基板110等では、各コマンドに対応した制御が行われる。30

【0097】

表示制御基板110は、図柄変動に関する一群のコマンド(1回の図柄変動に際して送られてくるデータ群)を受信すると、識別図柄が変動する表示画像を順次生成し表示部16に表示する。その後、主基板50は、所定のタイミングで表示制御基板110に対し確定コマンドを出力する。表示制御基板110は、その確定コマンドを受け取ると、図柄変動コマンドの時間情報に基づく変動を完了した時点で図柄情報に応じた識別図柄を停止表示させる。例えば、大当たり状態が発生する場合には、内部図柄カウンタによって決定された大当たり図柄の図柄情報を含んだコマンドがリーチ演出の最終段階で送信される。これに基づき、大当たり図柄が表示部16に停止表示される。40

【0098】

また、CPU63は、識別図柄の変動表示処理等を実行するとともに、各種リーチパターン、すべり変動、再変動、大当たり予告、リーチ予告又はリーチ移行等の表示演出処理等を適宜実行する。ここで、「予告」とあるのは、演出によって、所定の遊技状態が発生しやすくなることを示唆可能であればよい、或いは、演出によって所定の遊技状態の発生率に影響が生じるという趣旨であって、所定の遊技状態が発生しない場合があっても差し支えない。また、表示制御基板110の表示制御に同期するように、ランプ制御基板120や音声制御基板130もランプ演出や音声演出等を実行する。

【0099】

C P U 6 3 は、受信したコマンドに基づき所定のテーブルを参照して、又は、前記演出乱数カウンタ等から読み出された値によって、どのような表示演出処理を行つかを決定し、所定のタイミングで実行する。例えば、C P U 6 3 は、受信したコマンドのなかに、今回が大当たり時である旨の情報が含まれている場合（所定条件が成立した場合）には、特定処理としての大当たり予告演出を実行する。但し、本実施の形態においては、大当たり状態が発生するパチンコ機 1 だけでなく、該パチンコ機 1 に接続された他のパチンコ機 1 においても行われるよう構成され、パチンコ機 1 a（図 2 参照）からパチンコ機 1 e へという順に各表示部 1 6 において大当たり予告演出が行われる。

【 0 1 0 0 】

図 2 及び図 4 を参照しつつ詳しく説明すると、例えばパチンコ機 1 c において、大当たり状態が発生する場合には、主基板 5 0 からのコマンドに基づき、当該パチンコ機 1 c の表示制御基板 1 1 0 c の C P U 6 3 は、大当たり予告設定処理を実行する。詳しくは、図 5 に示すように、ステップ S 1 において、C P U 6 3 は、大当たり予告演出を所定のタイミングで行う旨の実行情報をワーク R A M 6 4 に記憶させる。ステップ S 2 において、C P U 6 3 は、外部入出力インターフェース 7 1 の各入出力ポート 7 2 a, 7 2 b が他の表示制御基板 1 1 0 と接続されているかを判定する。C P U 6 3 は、接続されていることを確認すると、ステップ S 3 において外部入出力インターフェース 7 1 を介して、両隣のパチンコ機 1 b, 1 d の表示制御基板 1 1 0 b, 1 1 0 d に大当たり予告演出を行う旨の特定制御信号（以下、予告コマンドという）を送信する。予告コマンドには、大当たり予告演出の演出パターンや、それを実行するタイミングに関する時間情報等が含まれている。

10

【 0 1 0 1 】

各表示制御基板 1 1 0 b, 1 1 0 d の C P U 6 3 は、予告コマンドを受信すると、上記表示制御基板 1 1 0 a と同様に大当たり予告設定処理を実行する。つまり、各 C P U 6 3 は、それぞれこのコマンドを各ワーク R A M 6 4 に記憶させる。各 C P U 6 3 は、それぞれ該コマンドを受信した側とは反対側の入出力ポート 7 2 a（又は入出力ポート 7 2 b）が他の表示制御基板 1 1 0 と接続されているかを判定する。各 C P U 6 3 は、接続されていることを確認すると、それぞれ表示制御基板 1 1 0 a, 1 1 0 e に該コマンドを転送する。

20

【 0 1 0 2 】

同様に、各表示制御基板 1 1 0 a, 1 1 0 e の C P U 6 3 は、予告コマンドを受信すると、上記表示制御基板 1 1 0 a と同様に大当たり予告設定処理を実行する。つまり、各 C P U 6 3 は、それぞれ該コマンドを各ワーク R A M 6 4 に記憶する。各 C P U 6 3 は、該コマンドを受信した側とは反対側の入出力ポート 7 2 a（又は入出力ポート 7 2 b）が他の表示制御基板 1 1 0 と接続されているかを判定する。そして、C P U 6 3 は、反対側には接続されていないことを確認し、該コマンドの転送を止める。このとき、各 C P U 6 3 は、図 5 のステップ S 4 においてそれぞれ入出力ポート 7 2 a, 7 2 b のどちらが接続されていないか判定する。そして、ステップ S 5 において、各 C P U 6 3 は、入出力ポート 7 2 a が接続されていない場合には、自身が大当たり予告演出の起点になる旨の情報をワーク R A M 6 4 に設定する。また、各 C P U 6 3 は、入出力ポート 7 2 b が接続されていない場合には、自身が大当たり予告演出の終点になる旨の情報をワーク R A M 6 4 に設定する。つまり、本実施の形態においては、表示制御基板 1 1 0 a が大当たり予告演出の起点となり、表示制御基板 1 1 0 e が大当たり予告演出の終点となる。

30

【 0 1 0 3 】

そして、パチンコ機 1 a からパチンコ機 1 e へという順に各表示部 1 6 において大当たり予告演出が行われる。詳しくは、図 6 に示すように、前記予告コマンドに含まれる時間情報に基づき、所定のタイミングで表示制御基板 1 1 0 a の C P U 6 3 は、大当たり予告開始処理を実行する。ステップ T 1 において、C P U 6 3 は、大当たり予告演出を開始する。同時に、大当たり予告演出を実行する旨の関連制御信号をランプ制御基板 1 2 0 及び音声制御基板 1 3 0 へ送信する。これにより、ランプ制御基板 1 2 0 及び音声制御基板 1 3 0 は、それぞれランプ、スピーカ 9 等を駆動させ、光や音による関連処理としての大当たり

40

50

り予告演出を行う。ステップT2において、CPU63は、実行開始の旨を伝える開始制御信号（以下、実行コマンドという）を表示制御基板110bに送信する。

【0104】

そして、実行コマンドを受信した表示制御基板110bのCPU63は、表示制御基板110aと同様に、所定時間経過後、大当たり予告演出を開始するとともに、実行コマンドを表示制御基板110cに送信する。同様に、実行コマンドが表示制御基板110c、表示制御基板110d、表示制御基板110eの順に送信され、各表示制御基板110c～110eにおいて大当たり予告演出が実行される。但し、表示制御基板110eは、自身が大当たり予告演出の終点となるように設定されているため、他の表示制御基板110に実行コマンドを送信せず、大当たり予告演出を終了する。なお、各パチンコ機1b～1eにおいても、パチンコ機1aと同様に、ランプ、スピーカ9等による光や音の大当たり予告演出が行われるようになっている。

【0105】

本実施の形態においては、各表示制御基板110a～110eのCPU63は大当たり予告演出に関するプログラムを他のプログラムより優先的に実行する。従って、各パチンコ機1a～1eにおいて、識別図柄が変動されている否か、識別図柄が停止表示中であるか否か、大当たり演出中であるか否か、又は、遊技が行われず表示部16においてデモンストレーション表示が行われているか否か等に関わらず、大当たり予告演出は行われるようになっている。

【0106】

次に、表示部16における各種表示態様について詳細に説明する。本実施の形態では、図7に示すように、表示部16には、変動領域としての複数の図柄表示領域（上図柄表示領域K1、中図柄表示領域K2及び下図柄表示領域K3）が設定されており、各図柄表示領域K1～K3において複数の識別図柄が変動表示される。但し、各図柄表示領域K1～K3は仮想的なものであり、適宜その領域が変化するようにしてもよい。

【0107】

各図柄表示領域K1～K3において、それぞれ複数の識別図柄が右から左へスクロールするように変動表示される。識別図柄は、複数種類あって、それぞれ「0」～「9」の数字で構成されている。変動開始から所定時間経過すると、各図柄表示領域K1～K3において変動表示されている識別図柄が停止表示される。識別図柄の変動表示は、左図柄表示領域K1、右図柄表示領域K3、中図柄表示領域K2の順に停止させられる。このようにして識別図柄が停止表示されることにより、又は、停止表示される過程において、表示部16には停止表示される識別図柄の組合せ等に基づいて、上述したような各種遊技状態が示されることとなる。

【0108】

さて、上述した大当たり予告演出として、各表示部16において、該表示部16を右から左へ、表示対象である魚が複数集まった特定表示対象としての魚群Gが横切る表示演出が行われる。なお、魚群Gを含んだ画像は、本実施の形態における特定画像に相当する。詳しくは、図8に示すように、該表示部16の右端から魚群Gが登場する。そして、図9（a）、（b）に示すように、表示部16の左端へ通り過ぎていく。ここで、魚群Gは識別図柄を覆い隠すように識別図柄の手前側に登場する。このようにすれば、一旦識別図柄が視認できなくなり、遊技者に対してその後の演出内容の展開を予測困難とすることができます。従って、各パチンコ機1a～1eにおいて、識別図柄が変動されている否か、識別図柄が停止表示中であるか否か、大当たり演出中であるか否か、又は、遊技が行われず表示部16においてデモンストレーション表示が行われているか否か等に関わらず、各パチンコ機1a～1eを関連させて行う大当たり予告演出を違和感の感じられないものとし、より演出効果を高めることができる。

【0109】

続いて、各パチンコ機1a～1eの大当たり予告演出の関連性について図10及び図11を参照しつつ説明する。なお、図10及び図11では、パチンコ機1aは右側に、パチン

10

20

30

40

50

コ機 1 e は左側にそれぞれ示されている。図 10 (a) に示すように、まず、上述したように、パチンコ機 1 a の表示部 16 a の右端から魚群 G が登場する。そして、魚群 G が移動していく、表示部 16 a の左端へと消えていく。これとタイミングを合わせるように、図 10 (b) に示すように、パチンコ機 1 b の表示部 16 b には、その右端から魚群 G が登場し、左方へ魚群 G が移動していくよう表示される。同様に、図 11 (a) ~ (c) に示すように、パチンコ機 1 c 、パチンコ機 1 d 、パチンコ機 1 e の順に、各表示部 16 c ~ 16 e において、連鎖的に魚群 G が順次移動していくよう表示される。

【 0 1 1 0 】

上述したように、本実施の形態によれば、各パチンコ機 1 a ~ 1 e は、外部入出力インターフェース 71 を介して互いに制御信号を送受信するよう構成されている。つまり、各パチンコ機 1 a ~ 1 e は、各種遊技演出の制御を共同して行うことによって、相互に関連した遊技演出を行う。従って、各パチンコ機 1 a ~ 1 e が個別に各種遊技機演出を行う場合に比べて、各パチンコ機 1 a ~ 1 e において各種遊技演出をより均等に行い、各パチンコ機 1 a ~ 1 e 間の遊技演出の偏りを少なくすることができる。また、各パチンコ機 1 a ~ 1 e において各種遊技演出の行われる機会を増やすとともに、表示演出の行われるタイミングをより多様化することができる。その結果、遊技機設置島 S 全体として遊技演出をより多彩なものとし、遊技者の興趣の向上を図ることができる。さらに、上述したような大当たり予告演出が行われると、各パチンコ機 1 a ~ 1 e において遊技を行う遊技者は、自身が遊技を行っているパチンコ機 1 a ~ 1 e において大当たり状態が発生するか否かに関わらず、大当たりが発生するかもしれないという期待感を抱き、遊技により集中する。このようにすれば、大当たり状態の発生するパチンコ機 1 の遊技者のみならず、遊技機設置島 S において遊技を行うすべての遊技者に対して、前記期待感を抱かせ、興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

【 0 1 1 1 】

〔 第 2 の実施の形態 〕

以下、第 2 の実施の形態について、図 4 、図 12 乃至図 15 を参照しつつ説明する。図 12 は、本実施の形態にかかる遊技機設置島 S におけるパチンコ機 1 a ~ 1 e の電気的な接続構成の一部を示すブロック図である。但し、上記第 1 の実施の形態と同一構成部分についての説明は省略する。なお、本実施の形態においては、パチンコ機 1 a ~ 1 e が電気的に接続されることにより遊技機ネットワークシステムが形成されている。

30

【 0 1 1 2 】

本実施の形態では、上記第 1 の実施の形態に加えて、パチンコ機 1 a の入出力ポート 72 a 及びパチンコ機 1 e の入出力ポート 72 b が接続されることにより、パチンコ機 1 a 及びパチンコ機 1 e が電気的に接続されている。従って、パチンコ機 1 a ~ 1 e がループ状（環状）に接続された構成となっている。また、各表示制御基板 110 a ~ 110 e には、大当たり予告演出の起点を決定する乱数発生手段としての起点カウンタが設定されている。該起点カウンタは、所定時間（例えば「 2 m s 」）毎に値が所定範囲内で更新され、例えば「 0 」～「 4 」までの値が乱数として読み出される。

【 0 1 1 3 】

上記構成の下、特定処理としての大当たり予告演出が行われる際の各パチンコ機 1 a ~ 1 e の作用を説明する。例えば、パチンコ機 1 c において、大当たり状態が発生する場合（所定条件が成立した場合）には、主基板 50 からのコマンドに基づき、表示制御基板 110 c の C P U 63 は、図 13 に示すように大当たり予告設定処理を実行する。C P U 63 は、ステップ R 1 において大当たり予告演出を所定のタイミングで行う旨の実行情報をワーク R A M 64 に記憶させる。同時に、C P U 63 は、ステップ R 2 において、前記起点カウンタから選出値としてのカウンタ値を読み出し、該カウンタ値が特定値としての「 0 」か否かを判定する。ここで、カウンタ値が「 0 」である場合には、ステップ R 3 において、C P U 63 は自身を起点として設定し、この情報をワーク R A M 64 に記憶する。また、カウンタ値が「 0 」でない場合には、ステップ R 4 において C P U 63 は該カウンタ値から「 1 」を減算し、この値をワーク R A M 64 に記憶する。ここで、カウンタ値に所

40

50

定値を加算して特定値となった場合に起点して設定されるような構成としてもよい。

【0114】

そして、C P U 6 3は、ステップR 5において、外部入出力インターフェース7 1を介して、パチンコ機1 dの表示制御基板1 1 0 dに大当たり予告演出を行う旨の特定制御信号（以下、予告コマンドという）を送信する。予告コマンドには、大当たり予告演出の演出パターンや、それを実行するタイミングに関する時間情報等が含まれている。また、このコマンドとともに前記減算されたカウンタ値が送信される。

【0115】

表示制御基板1 1 0 dのC P U 6 3は、予告コマンドを受信すると、上記表示制御基板1 1 0 cと同様に大当たり予告設定処理を実行する。つまり、C P U 6 3は、予告コマンドを各ワークR A M 6 4に記憶させる。同時に、C P U 6 3は、前記減算されたカウンタ値が「0」か否かを判定する。ここで、カウンタ値が「0」である場合には、C P U 6 3は自身を起点として設定し、この情報をワークR A M 6 4に記憶する。また、カウンタ値が「0」でない場合には、C P U 6 3は該カウンタ値から「1」を減算し、この値をワークR A M 6 4に記憶する。そして、前記表示制御基板1 1 0 cと同様に、表示制御基板1 1 0 dのC P U 6 3は、表示制御基板1 1 0 eに対し予告コマンド及び前記減算されたカウンタ値を送信する。

【0116】

このように、表示制御基板1 1 0 e、表示制御基板1 1 0 a、表示制御基板1 1 0 b、表示制御基板1 1 0 cの順にコマンドが転送されていく。なお、前記カウンタ値又は減算されたカウンタ値が「0」となった場合には、それ以後、予告コマンドのみが送信されていく。そして、表示制御基板1 1 0 cのC P U 6 3が、このコマンドを再度受信した場合には、そこでこのコマンドの転送リレーを終了する。また、C P U 6 3は、この時点で前記減算値が「0」となっていない場合には、自身を起点に設定する。

【0117】

そして、起点となるパチンコ機1 例えはパチンコ機1 cから順に循環するように各表示部1 6において大当たり予告演出が行われる。詳しくは、前記予告コマンドに含まれる時間情報に基づき、所定のタイミングで例えば表示制御基板1 1 0 cのC P U 6 3は、大当たり予告演出を開始する。これとともに、C P U 6 3は、実行開始の旨を伝える開始制御信号（以下、実行コマンドという）を表示制御基板1 1 0 dに送信する。

【0118】

そして、実行コマンドを受信した表示制御基板1 1 0 dのC P U 6 3は、所定時間経過後、大当たり予告演出を開始するとともに、実行コマンドを表示制御基板1 1 0 eに送信する。同様に、実行コマンドが表示制御基板1 1 0 a、表示制御基板1 1 0 b、表示制御基板1 1 0 cの順に送信され、各表示制御基板1 1 0 a, 1 1 0 bによって大当たり予告演出が実行される。但し、表示制御基板1 1 0 cは、自身が大当たり予告演出の起点となっているため、再度大当たり予告演出を行うことはせず、大当たり予告演出の循環を終了させる。

【0119】

従って、各パチンコ機1 a ~ 1 eの各表示部1 6 a ~ 1 6 eには、図14(a), (b)及び図15(a) ~ (c)に示すように、表示部1 6 cから表示部1 6 bへという順に魚群Gが連鎖的に表示される。

【0120】

なお、各表示制御基板1 1 0 a ~ 1 1 0 eによる大当たり予告演出のみならず、上記第1の実施の形態と同様に、ランプ制御基板1 2 0及び音声制御基板1 3 0によって、光や音による大当たり予告演出が行われるようにしてもよい。

【0121】

本実施の形態によれば、上記第1の実施の形態と同様の効果を奏することができる。さらにパチンコ機1 a ~ 1 eを環状に接続することにより、制御信号を循環させることができる。これにより、大当たり予告演出の起点を定めたり、該演出を循環させる制御等をより

10

20

30

40

50

簡単に行うことができる。

【0122】

〔第3の実施の形態〕

以下、第3の実施の形態について、図4、図16及び図17を参照しつつ説明する。図16は、遊技機設置島Sにおけるパチンコ機1a～1eの電気的な接続構成の一部を示すブロック図である。但し、上記第1又は第2の実施の形態と同一構成部分についての説明は省略する。なお、本実施の形態においては、パチンコ機1a～1eが電気的に接続されることにより遊技機ネットワークシステムが形成されている。

【0123】

本実施の形態において、表示制御基板110a～110eの外部入出力インターフェースには、1つの入出力ポート72aのみが設けられており、当該入出力ポート72aは、ハーネス等を介して遊技機設置島Sに設けられた所定の中継手段としての中継装置74の接続部としての各ポート74a～74eに接続されている。中継装置74の内部において各ポート74a～74eはそれぞれ接続されている。従って、中継装置74を介して、各パチンコ機1a～1eの各表示制御基板110a～110e同士がそれぞれ電気的に接続される格好となり、各表示制御基板110a～110e間において、各種データの送受信が可能となっている。

【0124】

また、表示制御基板110a～110eが中継装置74(各ポート74a～74e)に接続された際、表示制御基板110a～110eは、それぞれ各ポート74a～74eのポート番号を自身の識別子として各ワークRAM64内に設定する。さらに、各表示制御基板110a～110eのカウンタには、大当たり予告演出の起点を決定する乱数発生手段としての起点カウンタが設定されている。

【0125】

上記構成の下、特定処理としての大当たり予告演出が行われる際の各パチンコ機1a～1eの作用を説明する。例えば、パチンコ機1cにおいて、大当たり状態が発生する場合(所定条件が成立した場合)には、主基板50からのコマンドに基づき、表示制御基板110cのCPU63は、図17に示すように大当たり予告設定処理を実行する。CPU63は、ステップQ1において大当たり予告演出を所定のタイミングで行う旨の実行情報をワークRAM64に記憶させる。同時に、CPU63は、前記起点カウンタから選出値としてのカウンタ値を読み出す。CPU63は、ステップQ2において、このカウンタ値に基づき、大当たり予告演出の起点となる表示制御基板110の識別子(ポート番号)を選出する。例えば、起点カウンタの値が「0」～「4」の範囲に設定されている場合において、カウンタ値として「0」が読み出された場合には、表示制御基板110aのポート番号が選出され、「4」が読み出された場合には、表示制御基板110eのポート番号が選出される。また、ステップQ3において、CPU63は、起点となる表示制御基板110の識別子に基づき、大当たり予告演出の実行される表示制御基板110の順序を決定する。例えば、表示制御基板110aが起点として設定された場合には、該表示制御基板110aのポート番号に基づき、隣の表示制御基板110bを2番目に大当たり予告演出を行う表示制御基板110として決定する。同様に、表示制御基板110cを3番目、表示制御基板110dを4番目、表示制御基板110eを5番目というように各表示制御基板110の順序を決定する。

【0126】

そして、ステップQ4において、表示制御基板110cのCPU63は、中継装置74を介して、各表示制御基板110a, 110b, 110d, 110eに対し大当たり予告演出を行う旨の特定制御信号(以下、予告コマンドという)、及び、前記大当たり予告演出の実行される順序を示した順序情報を各表示制御基板110a, 110b, 110d, 110eに対し送信する。

【0127】

各表示制御基板110a, 110b, 110d, 110eのCPU63は、予告コマンド

10

20

30

40

50

及び順序情報を受信すると、それぞれ該コマンド等を各ワークRAM64に記憶する。なお、上記順序情報には、大当たり予告演出を実行するタイミングに関する時間情報等が含まれている。

【0128】

各表示制御基板110a～110eのCPU63は、順序情報に基づき、所定のタイミングにおいて、各表示部16において大当たり予告演出を開始する。なお、順序情報によって設定された演出開始のタイミングに時間差が設けられており、起点となるパチンコ機1例えばパチンコ機1aからパチンコ機1eという順に各表示部16において大当たり予告演出が行われる。従って、各表示部16a～16eには、図10(a)、(b)及び図11(a)～(c)に示した順序で魚群Gが連鎖的に表示されていく。なお、表示演出とともに、ランプ、スピーカ9等による光や音の大当たり予告演出が行われるようになっている。

10

【0129】

本実施の形態によれば、上記第1の実施の形態と同様の効果を奏することができる。さらにパチンコ機1a～1eが中継装置74を介して接続されているため、パチンコ機1a～1eを直接的に接続するよりも、その接続構成をより簡素化することができる。また、各パチンコ機1a～1eを介して各種制御信号を転送しなくともよいため、各パチンコ機1a～1eを関連させて行う各種遊技演出の制御をより簡単に行うことができる。

【0130】

尚、上記実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

20

【0131】

(a) 上記各実施の形態において、外部入出力インターフェース71は、表示制御基板110に組み込まれているが、これに限らず、ランプ制御基板120、音声制御基板130等他のサブ制御基板に組み込まれた構成としてもよい。また、図18に示すように、外部入出力インターフェース75が、各制御基板とは独立して設けられるようにしてもよい。

【0132】

(b) 上記第2の実施の形態において、表示制御基板110は、大当たり状態が発生する場合には、前記実行情報を設定することなく、所定のタイミングで大当たり予告演出を実行するとともに、他のパチンコ機1の表示制御基板110に対して、大当たり予告演出を実行する旨の開始制御信号を出力し、他のパチンコ機1の表示制御基板110から前記開始制御信号を入力した場合には、所定のタイミングで前記大当たり予告演出を実行するようにもよい。このようにすれば、複数のパチンコ機1において、前記実行情報を設定する大当たり予告設定処理を行うことなく、連鎖的に大当たり予告演出を行うことができる。結果として、制御手順の簡素化を図ることができる。

30

【0133】

また、表示制御基板110は、大当たり状態が発生する場合には、該表示制御基板110と接続された両隣の表示制御基板110に対して、前記開始制御信号を出力し、自身が出力し、かつ、複数のパチンコ機1における各表示制御基板110を循環してきた前記開始制御信号を入力した場合には、前記開始制御信号の循環を終了するようにし、大当たり状態の発生するパチンコ機1を起点として、大当たり予告演出の連鎖表示が両方向に進行していく表示演出が複数のパチンコ機1において行われるようにもよい。

40

【0134】

(c) 上記実施の形態において、大当たり予告演出の表示連鎖の進行方向(魚群Gの進行方向)は一定となっている。これに限らず、表示制御基板110は、大当たり予告演出の表示連鎖の進行する方向を選択する選択手段例えば乱数カウンタ等を備え、前記選択手段の選択結果に基づき、前記進行方向に関する方向情報を設定し、該方向情報を前記特定制御信号とともに出力し、前記方向情報を設定又は入力した場合には、前記表示手段において前記方向情報に基づいて、図19に示すような異なる方向に向いた魚群Gを表示できるようにしてもよい。このようにすれば、より多彩な表示演出を行うことができる。

50

【 0 1 3 5 】

(d) 上記各実施の形態では、各パチンコ機 1 a ~ 1 e において、魚群 G が連鎖的に表示される。これに限らず、図 2 0 に示すように、各パチンコ機 1 a ~ 1 e において、魚群 G が同時に表示されるようにしてもよい。また、各パチンコ機 1 a ~ 1 e において、連鎖的でないランダムなタイミングで表示されるようにしてもよい。また、前記大当たり予告演出の表示連鎖は、断続的、すなわち各パチンコ機 1 a ~ 1 e において、各演出が終了した後、次のパチンコ機 1 において演出が行われるようにしてもよい。

【 0 1 3 6 】

(e) 上記各実施の形態において、前記大当たり予告演出は、接続された全てのパチンコ機 1 において行われるよう構成されているが、これに限らず、一部のパチンコ機 1 において連鎖的に行われるようにしてもよい。

10

【 0 1 3 7 】

(f) 上記各実施の形態においては、各パチンコ機 1 a ~ 1 e において、前記大当たり予告演出がそれぞれ 1 回づつ行われるようになっているが、これに限らず、前記大当たり予告演出が、パチンコ機 1 a ~ 1 e を循環するように、複数回繰り返し行われるようにしてもよい。

【 0 1 3 8 】

(g) 大当たり状態の発生するパチンコ機 1 が、前記開始制御信号を入力した場合には、他のパチンコ機 1 が行う大当たり予告演出とは異なる第 2 の特定処理としての大当たり予告演出を行うようにしてもよい。例えば、他のパチンコ機 1 から、上述したように魚群 G が連鎖的に移動してきて、自身が演出を行う際には、魚群 G がパチンコ機 1 の手前方向に向かってくるような表示演出を行うようにしてもよい。このようにすれば、大当たり状態の発生するパチンコ機 1 において遊技を行う遊技者等に対して、該パチンコ機 1 において大当たり状態の発生を報知することができる。結果として、この報知演出が新たな演出となり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 1 3 9 】

(h) 本発明は、上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも適用できる。例えば、大当たり図柄が表示された後に所定の領域に遊技球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機、確変モードや時短モード等の付加価値が付与されるパチンコ機等として実施してもよい。また、パチンコ機以外にも、雀球、スロットマシン、パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機等の各種遊技機として実施することも可能である。

30

【 0 1 4 0 】

スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別図柄からなる識別図柄列を変動表示した後に識別図柄を選出する表示手段としてのリールを備え、遊技者が始動用操作手段としてのスタートレバーを叩き、リールが回転することにより識別図柄が変動し、遊技者が停止用操作手段としてのストップボタンを押すことによって、又は、所定時間が経過することによってリールが停止し、この結果選出された識別図柄が特定識別図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技価値（特別遊技状態）としての大当たり状態を付与する遊技価値付与手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【 0 1 4 1 】

また、パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別図柄からなる識別図柄列を変動表示した後に識別図柄を選出する表示手段としてのリールを備え、遊技者が始動用操作手段としてのスタートレバーを叩き、リールが回転することにより識別図柄が変動し、遊技者が停止用操作手段としてのストップボタンを押すことによって、又は、所定時間が経過することによってリールが停止し、この結果選出された識別図柄が特定識別図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技価値（特別遊技状態）としての大当たり状態を付与する遊技価値付与手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、識別図柄の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし

50

、大当たり状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。

【0142】

さらに、上記スロットマシン、パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機等において、複数の識別図柄からなる識別図柄列を変動表示する表示手段とは別に、少なくとも前記識別図柄とは異なる複数の第2の識別図柄を遊技状態に応じて可変表示し選出する第2の表示手段を設け、上記実施の形態における様々な表示制御を行う場合には、前記第2の表示手段において行うようにしてもよい。また、少なくとも前記識別図柄が特定の組合せで選出される前段階に、前記第2の表示手段において、少なくとも前記第2の識別図柄が特定の組合せで選出されることにより、特別遊技価値（特別遊技状態）としての大当たり状態の付与が確定するようにしてもよい。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図2】第1の実施の形態における複数のパチンコ機の電気的な接続構成の一部を示すブロック図である。

【図3】一実施の形態における遊技盤を示す部分正面図である。

【図4】主基板、表示制御基板等の電気的構成を示すブロック図である。

【図5】第1の実施の形態における大当たり予告設定処理を説明するためのフローチャート図である。

【図6】大当たり予告開始処理を説明するためのフローチャート図である。

20

【図7】表示部における識別図柄の通常変動態様の一例を示す図である。

【図8】魚群が登場した際の表示態様の一例を示す図である。

【図9】(a)、(b)は、魚群が移動していく表示態様の一例を示す図である。

【図10】(a)、(b)は遊技機設置島において複数のパチンコ機を移動するように表示される魚群の表示態様の一例を示す図である。

【図11】(a)～(c)は遊技機設置島において複数のパチンコ機を移動するように表示される魚群の表示態様の一例を示す図である。

【図12】第2の実施の形態における複数のパチンコ機の電気的な接続構成の一部を示すブロック図である。

【図13】第2の実施の形態における大当たり予告設定処理を説明するためのフローチャート図である。

30

【図14】(a)、(b)は遊技機設置島において複数のパチンコ機を移動するように表示される魚群の表示態様の一例を示す図である。

【図15】(a)～(c)は遊技機設置島において複数のパチンコ機を移動するように表示される魚群の表示態様の一例を示す図である。

【図16】第3の実施の形態における複数のパチンコ機の電気的な接続構成の一部を示すブロック図である。

【図17】第3の実施の形態における大当たり予告設定処理を説明するためのフローチャート図である。

【図18】別の実施の形態における主基板、表示制御基板等の電気的構成を示すブロック図である。

40

【図19】別の実施の形態における魚群が登場した際の表示態様の一例を示す図である。

【図20】遊技機設置島の複数のパチンコ機において、同時に表示される魚群の表示態様の一例を示す図である。

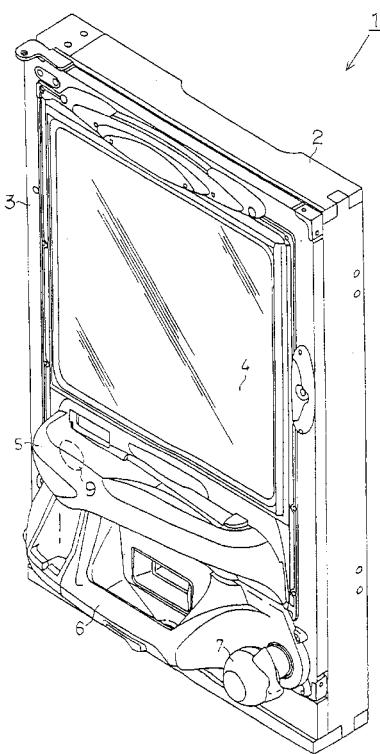
【符号の説明】

1 (1a～1e) …遊技機としてのパチンコ機、8 …遊技盤、9 …スピーカ、12 …表示手段としての可変表示装置、16 (16a～16e) …表示部（液晶ディスプレイ）、50 …遊技価値付与手段、主制御手段としての主基板、71 …外部入出力インターフェース、72a, 72b …入出力ポート、74 …中継手段としての中継装置、110 (110a～110e) …表示制御手段としての表示制御基板、120 …ランプ制御基板、130 …

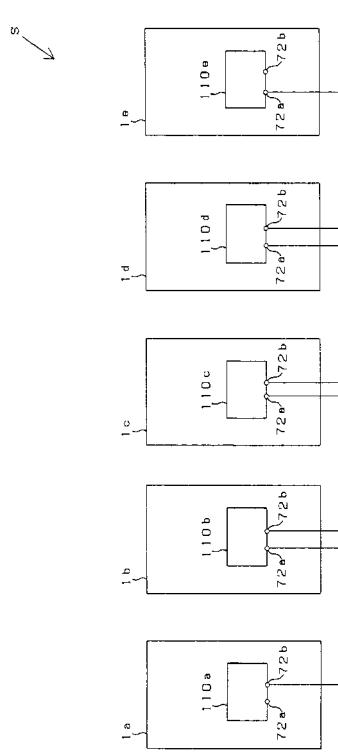
50

音声制御基板、G...特定表示対象としての魚群、S...遊技機設置島。

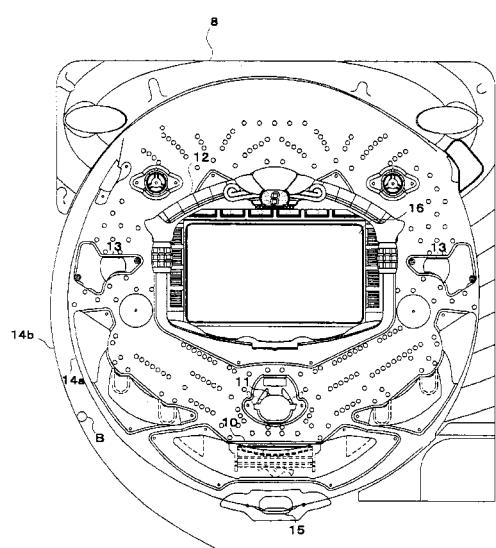
【図1】



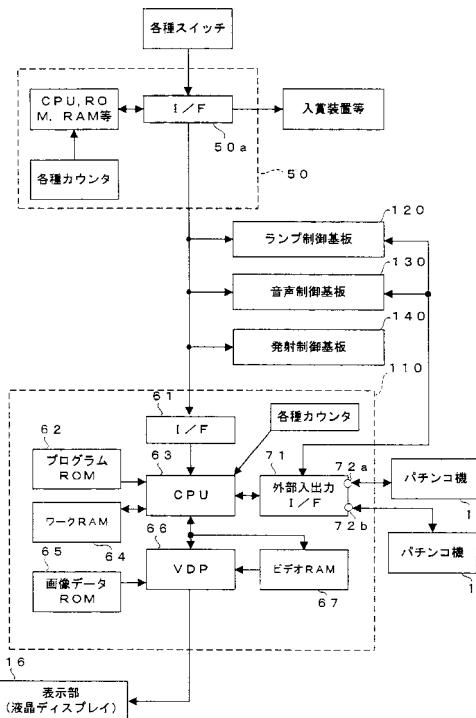
【図2】



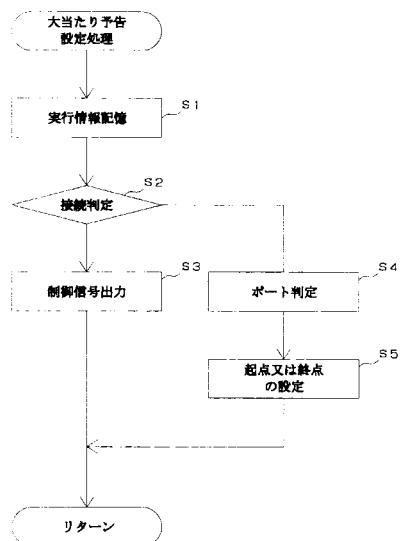
【図3】



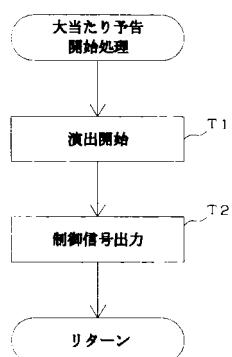
【図4】



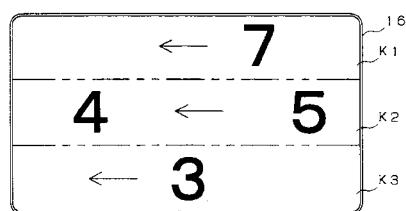
【図5】



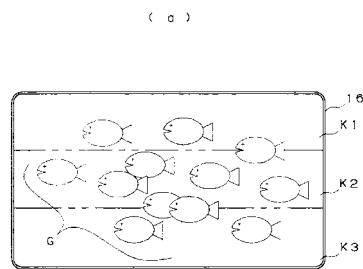
【図6】



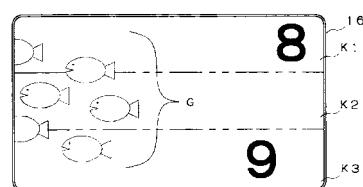
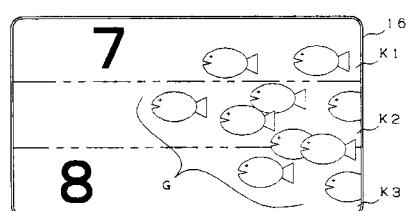
【図7】



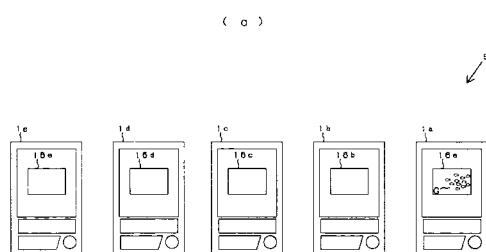
【図9】



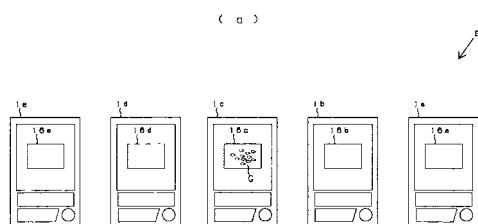
【図8】



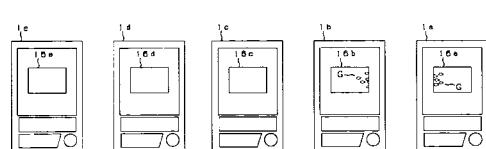
【図10】



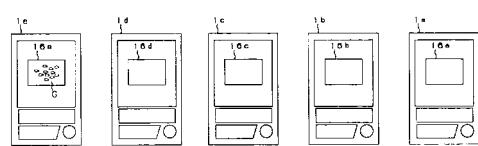
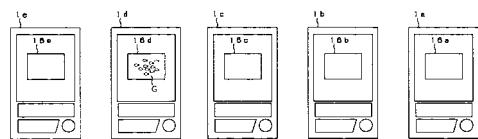
【図11】



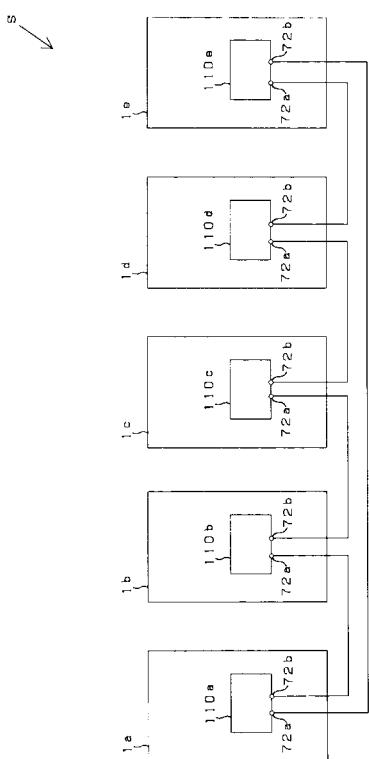
(b)



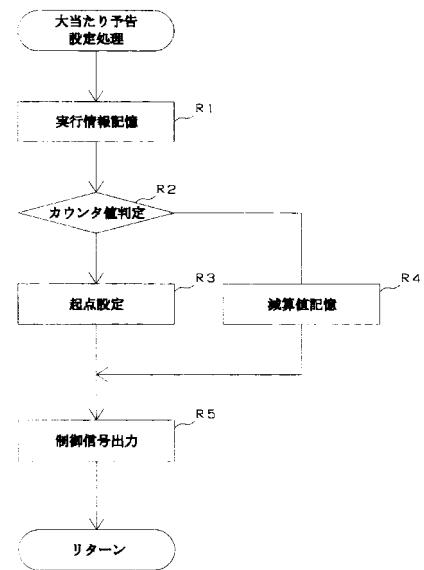
(c)



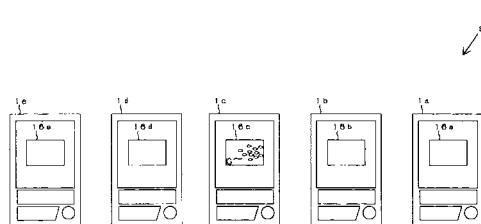
【図12】



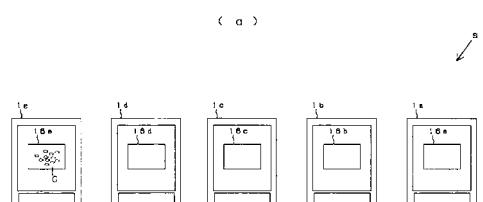
【図13】



【図14】

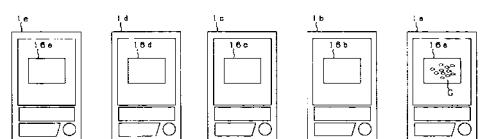
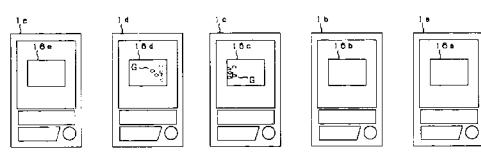


【図15】

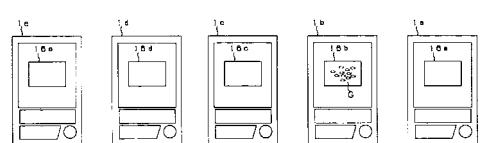


(a)

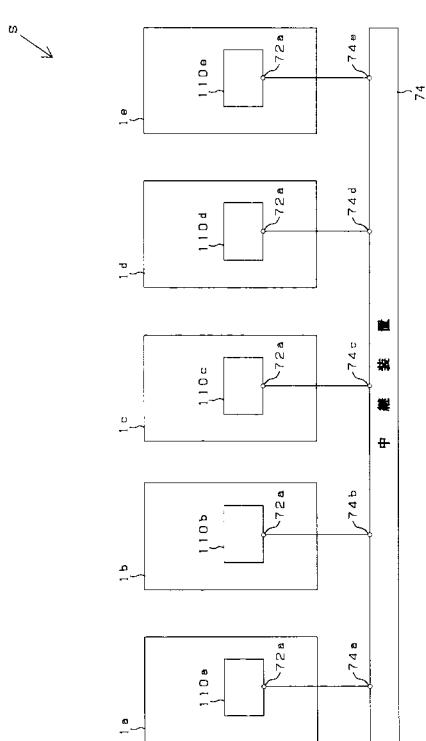
(b)



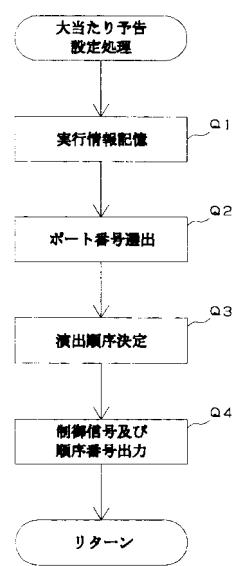
(c)



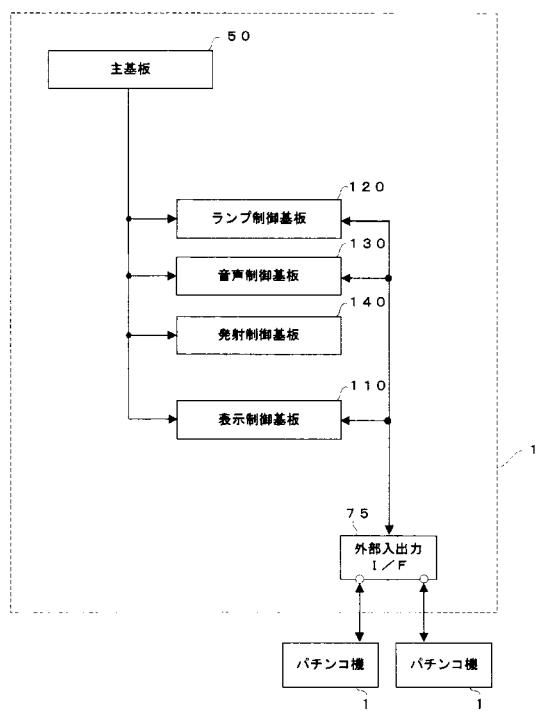
【図16】



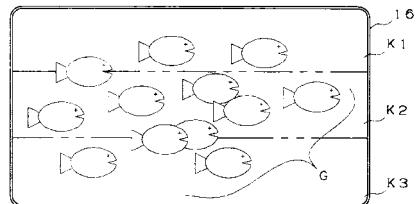
【図17】



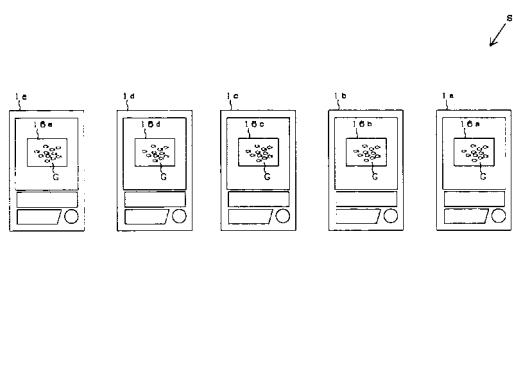
【図18】



【図19】



【図20】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-172248(JP,A)
特開平11-033230(JP,A)
特開平01-091889(JP,A)
特開平08-155121(JP,A)
特開2000-210463(JP,A)
特開2001-046634(JP,A)
実開平02-061390(JP,U)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02