

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

制御装置が、始動入賞部品への球の始動入賞により、当たり外れ抽選を行うとともに、表示器に当たり外れ図柄を変動表示し、当たり外れ抽選結果により、表示器に当たり外れ図柄を停止表示するとともに、特定遊技部品による特定遊技を行うパチンコ機において、制御装置が、当たり外れ抽選を行う主制御装置と、特定遊技部品を駆動する特定遊技制御手段とを備え、特定遊技制御手段が、特定遊技抽出情報と特定遊技情報とを対応付けた特定遊技知識を備え、主制御装置から送られてくる特定遊技抽出情報を特定遊技知識に照合して得た特定遊技情報により特定遊技部品を駆動したことを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

特定遊技部品が確率変動遊技の決定を表示する表示部品であり、特定遊技制御手段が当該表示部品を制御する表示部品制御装置であり、特定遊技情報が表示部品に確率変動遊技の決定を表示させる確率変動表示情報であることを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ機。

10

【請求項 3】

特定遊技部品が時間短縮遊技の決定を表示する表示部品であり、特定遊技制御手段が当該表示部品を制御する表示部品制御装置であり、特定遊技情報が表示部品に時間短縮遊技の決定を表示させる時間短縮表示情報であることを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ機。

【請求項 4】

制御装置が、始動入賞部品への球の始動入賞により、表示器に当たり外れ図柄を変動表示するとともに、当たり外れ抽選を行い、当たり外れ抽選結果により、表示器の図柄変動を停止するとともに、特定遊技部品による特定遊技を行うパチンコ機において、制御装置が、当たり外れ抽選を行う主制御装置と、特定遊技部品を駆動する特定遊技制御手段とを備え、特定遊技制御手段が、演算結果と特定遊技情報とを対応付けた特定遊技知識を備え、主制御装置から送られてくる特定遊技抽出情報により演算を行ってこの演算結果を特定遊技知識に照合して得た特定遊技情報により特定遊技部品を駆動したことを特徴とするパチンコ機。

20

【請求項 5】

特定遊技部品が演出を表示する表示部品であり、特定遊技制御手段が当該表示部品を制御する表示部品制御装置であり、特定遊技情報が表示部品に演出を表示させる演出表示情報であることを特徴とする請求項 1 又は請求項 4 に記載のパチンコ機。

30

【請求項 6】

主制御装置が、主制御装置への電源の途絶えを検出する電源断検出手段と、電源の復旧を検出する電源復旧検出手段と、電源の途絶えた場合に特定遊技抽出情報を記憶手段に保持する電源断時処理手段と、電源復旧した場合に電源断時処理手段で保持されていた特定遊技抽出情報を特定遊技制御手段に送信する電源復旧時処理手段とを備えたことを特徴とする請求項 1 ないし請求項 5 のいずれかに記載のパチンコ機。

【請求項 7】

特定遊技制御手段が、複数の特定遊技制御装置とこれら複数の特定遊技制御装置に特定遊技抽出情報を出力する統括特定遊技制御装置とで構成され、統括特定遊技制御装置が各特定遊技制御装置の特定遊技知識を備え、統括特定遊技制御装置が主制御装置からの特定遊技抽出情報を受信して特定遊技知識より特定遊技情報を得て各特定遊技制御装置に特定遊技情報を出力したことを特徴とする請求項 1 ないし請求項 6 のいずれかに記載のパチンコ機。

40

【請求項 8】

特定遊技抽出情報が、当たり外れ抽選結果の当たり外れ図柄の停止図柄情報と確率変動情報と時間短縮情報とから成ることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 7 のいずれかに記載のパチンコ機。

【請求項 9】

50

特定遊技抽出情報が、当たり外れ抽選結果の当たり外れ図柄の停止図柄情報、あるいは、当たり外れ抽選結果の確率変動情報と時間短縮情報とから成ることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 7 のいずれかに記載のパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞部品への球の始動入賞による当たり外れ抽選結果により特定遊技部品による特定遊技を行うパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、パチンコ機は、始動入賞部品への球の始動入賞により、当たり外れ抽選を行うとともに、表示器に当たり外れ図柄を変動表示し、当たり外れ抽選結果により、表示器に当たり外れ図柄を停止表示するとともに、特定遊技部品による特定遊技を行い、表示器に当たり外れ図柄の当たり図柄を停止表示した場合には、可変入賞部品の開閉体の開閉処理を行い、この開閉体の開放中に球の可変入賞部品への入賞により球払出機構を払出駆動する制御装置を備える。例えば、特定遊技制御装置としての表示制御装置が特定遊技部品としての表示器の表示画面に特定遊技情報としての演出図柄表示情報により演出図柄を表示する特定遊技を行う。

従来、当たり図柄（大当たり図柄）を停止表示（確定表示）したときに、演出図柄（デモ図柄）の表示を指令する特定遊技情報（デモ図柄の表示を指令するコマンド）を主制御装置（主制御手段）から表示制御装置（図柄制御手段）に送信するものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2001 - 129182 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

特許文献 1 のパチンコ機においては、主制御装置から特定遊技制御装置（表示制御装置等）に特定遊技情報（デモ図柄の表示を指令するコマンド等）を送信し、特定遊技制御装置が特定遊技情報に従って特定遊技部品（表示器等）を駆動する特定遊技を行っていた。しかし、この主制御装置から特定遊技制御装置に送信する特定遊技情報のデータ量は多い

ため、主制御装置の負担が大きいという課題があった。

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明の請求項 1 によるパチンコ機は、制御装置が、始動入賞部品への球の始動入賞により、当たり外れ抽選を行うとともに、表示器に当たり外れ図柄を変動表示し、当たり外れ抽選結果により、表示器に当たり外れ図柄を停止表示するとともに、特定遊技部品による特定遊技を行うパチンコ機において、制御装置が、当たり外れ抽選を行う主制御装置と、特定遊技部品を駆動する特定遊技制御手段とを備え、特定遊技制御手段が、特定遊技抽出情報と特定遊技情報とを対応付けた特定遊技知識を備え、主制御装置から送られてくる特定遊技抽出情報を特定遊技知識に照合して得た特定遊技情報により特定遊技部品を駆動

した。

請求項 2 は、特定遊技部品が確率変動遊技の決定を表示する表示部品であり、特定遊技制御手段が当該表示部品を制御する表示部品制御装置であり、特定遊技情報が表示部品に確率変動遊技の決定を表示させる確率変動表示情報であることとした。

請求項 3 は、特定遊技部品が時間短縮遊技の決定を表示する表示部品であり、特定遊技制御手段が当該表示部品を制御する表示部品制御装置であり、特定遊技情報が表示部品に時間短縮遊技の決定を表示させる時間短縮表示情報であることとした。

請求項 4 は、制御装置が、始動入賞部品への球の始動入賞により、表示器に当たり外れ図柄を変動表示するとともに、当たり外れ抽選を行い、当たり外れ抽選結果により、表示器の図柄変動を停止するとともに、特定遊技部品による特定遊技を行うパチンコ機におい

10

20

30

40

50

て、制御装置が、当たり外れ抽選を行う主制御装置と、特定遊技部品を駆動する特定遊技制御手段とを備え、特定遊技制御手段が、演算結果と特定遊技情報とを対応付けた特定遊技知識を備え、主制御装置から送られてくる特定遊技抽出情報により演算を行ってこの演算結果を特定遊技知識に照合して得た特定遊技情報により特定遊技部品を駆動した。

請求項 5 は、特定遊技部品が演出を表示する表示部品であり、特定遊技制御手段が当該表示部品を制御する表示部品制御装置であり、特定遊技情報が表示部品に演出を表示させる演出表示情報であることとした。

請求項 6 は、主制御装置が、主制御装置への電源の途絶えを検出する電源断検出手段と、電源の復旧を検出する電源復旧検出手段と、電源の途絶えた場合に特定遊技抽出情報を記憶手段に保持する電源断時処理手段と、電源復旧した場合に電源断時処理手段で保持されていた特定遊技抽出情報を特定遊技制御手段に送信する電源復旧時処理手段とを備えた。

10

請求項 7 は、特定遊技制御手段が、複数の特定遊技制御装置とこれら複数の特定遊技制御装置に特定遊技抽出情報を出力する統括特定遊技制御装置とで構成され、統括特定遊技制御装置が各特定遊技制御装置の特定遊技知識を備え、統括特定遊技制御装置が主制御装置からの特定遊技抽出情報を受信して特定遊技知識より特定遊技情報を得て各特定遊技制御装置に特定遊技情報を出力した。

請求項 8 は、特定遊技抽出情報が、当たり外れ抽選結果の当たり外れ図柄の停止図柄情報と確率変動情報と時間短縮情報とから成ることとした。

請求項 9 は、特定遊技抽出情報が、当たり外れ抽選結果の当たり外れ図柄の停止図柄情報、あるいは、当たり外れ抽選結果の確率変動情報と時間短縮情報とから成ることとした。

20

【発明の効果】

【0005】

請求項 1 によれば、特定遊技制御手段が、特定遊技抽出情報と特定遊技情報とを対応付けた特定遊技知識を備え、主制御装置が特定遊技制御手段に特定遊技情報を送信しなくて済むので、主制御装置の負担を軽減できる。

請求項 2 によれば、特定遊技情報により確率変動遊技の決定を表示させることができる。

。

請求項 3 によれば、特定遊技情報により時間短縮遊技の決定を表示させることができる。

30

。

請求項 4 によれば、特定遊技制御手段が、演算結果と特定遊技情報とを対応付けた特定遊技知識を備え、主制御装置が特定遊技制御手段に特定遊技情報を送信しなくて済むので、主制御装置の負担を軽減できる。

請求項 5 によれば、特定遊技情報により様々な演出表示を行うことができるようになる。

。

請求項 6 によれば、電源復旧時に電源断時直前の特定遊技情報で特定遊技部品を駆動できる。また、電源断時直前に確変遊技などの決定を示す特定遊技報知図柄が停止表示されていた場合に、電源復旧時に特定遊技報知図柄として他の図柄（確変遊技や時短遊技の決定を報知する図柄以外の図柄）が表示されるといったような不具合を防止でき、遊技者に不信感を与えるようなことを防止できる。

40

請求項 7 によれば、統括特定遊技制御装置により、複数の特定遊技制御装置の負担を軽減できる。

請求項 8 によれば、特定遊技抽出情報と特定遊技情報との対応付けの自由度が増し、変化に富んだ遊技を提供できる。また、確変遊技や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄を多く割り付けることができるようになるので、変化に富んだ遊技を提供できる。

請求項 9 によれば、特定遊技抽出情報を特定遊技知識に照合して特定遊技情報を得る処理の負担を軽減できるため、特定遊技制御装置の負担を軽減できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0006】

50

図1は本発明の遊技機としてのパチンコ機の構成を示すブロック図、図2はパチンコ機の制御の流れの概要を示す図、図3は当たり外れ知識を示す図、図4は表示器の表示画面の表示例を示す図、図5は特定遊技知識を示す図である。

図1に示すようにパチンコ機は遊技盤1の前面である意匠盤面1aにおいてガイドレール2で囲まれた内側の遊技領域3に始動入賞部品4、表示器5、可変入賞部品6を備える。ガイドレール2の外側部分と内側部分との間は球通路8になっている。始動入賞部品4としては遊技領域3から球を取込んで遊技盤1の裏側に排出する取込型や遊技領域3から球を取込んで遊技領域3に排出する球通過型がある。表示器5は例えば液晶表示器のように電氣的に表示形態の変えられる画像を表示画面5aに表示する表示器である。可変入賞部品6は前後方向に開閉する開閉体12を有するアタッカや大入賞口と呼ばれるような形態である。

遊技盤1の裏側には、始動入賞部品4に取込まれた球を検出する始動入賞球検出器11、電氣的に動作して可変入賞部品6の開閉体12を開閉するアクチュエータ13、開閉体12の開放中に可変入賞部品6に取込まれた球を検出する可変入賞球検出器14などが設けられている。

遊技盤1の裏側または遊技盤1を格納した図外の遊技機枠の裏側には、主制御装置15、電源装置16、表示制御装置40を備える。この主制御装置15と表示制御装置40とによりパチンコ機の制御装置が構成される。

電源装置16は商用電源17から供給される電圧を変換してパチンコ機に供給するものであり、図1では主制御装置15に対して主制御装置15の動作電圧である例えば5V電源を供給する電源装置16を図示している。電源装置16は、入力電圧を検出する入力電圧検出手段18と、コンデンサ等で構成されたバックアップ電源19とを備える。

【0007】

主制御装置15は、CPU、記憶装置、入出力ポート等を備えたいわゆるコンピュータで構成され、具体的には以下のような機能構成を備えたものである。即ち、図1に示すように、主制御装置15は、入賞検出手段21、遊技状態設定手段22、当たり外れ抽選手段23、当たり外れ抽選カウンタ24、当たり外れ知識25、図柄変動時間計測タイマ26、当たり外れ抽選結果記憶部27、開閉駆動手段28、電源断検出手段29、電源断時処理手段30、電源復旧検出手段31、電源復旧時処理手段32を備える。上記各手段、タイマ、カウンタは、RAMで構成された主記憶装置にROMから転送されるプログラム及びデータと、これらプログラム及びデータにより処理を行うCPUとで具現化される。尚、主記憶装置はその時点でCPUが使用中、または使用頻度の高いプログラム及びデータを記憶するものであり、従って、主記憶装置は、各記憶部を備える。また、当たり外れ知識25はROMに格納されており、主制御装置15の起動によりROMから主記憶装置に読み込まれる。

【0008】

表示器5による図柄表示は表示制御装置40により制御される。表示制御装置40は、CPU(中央処理装置)、記憶装置、入出力ポート等を備えたいわゆるコンピュータで構成され、具体的には以下のような機能構成を備えたものである。即ち、図1に示すように、表示制御装置40は、表示設定手段41、図柄変動時間計測タイマ42、情報記憶部43、画像記憶部44、画像処理手段45、特定遊技知識46を備える。上記各手段、タイマは、RAMで構成された主記憶装置にROMから転送されるプログラム及びデータと、これらプログラム及びデータにより処理を行うCPUとで具現化される。尚、主記憶装置はその時点でCPUが使用中、または使用頻度の高いプログラム及びデータを記憶するものであり、従って、主記憶装置は、情報記憶部43を備える。また、特定遊技知識46はROMに格納されており、主制御装置15の起動によりROMから主記憶装置に読み込まれる。画像記憶部44には、当たり外れ図柄、確変遊技や時短遊技などの特定遊技を報知する特定遊技報知図柄、背景図柄などの画像が記憶されており、画像処理手段45が情報記憶部43に記憶された情報に基づいて画像記憶部44から画像を取出して表示器5の表示画面5aに表示する画像表示処理を行う。尚、画像処理手段45が、情報記憶部43に

10

20

30

40

50

記憶された情報とこの情報により処理を行う専用 P U (処理装置) とで具現化される場合もある。

【 0 0 0 9 】

確率変動 (以下「確変」という) とは、当たり外れ抽選で当たりを得られる確率が通常遊技の確率より高くなるように図 3 の当たり外れ知識 2 5 において当たりの数を多くするよう当たり外れ知識 2 5 のデータを書き換えることであり、確変遊技とはこのデータが書き換えられた状態で行われる遊技を言う。また、時間短縮 (以下「時短」という) とは、始動入賞に基づく図柄変動時間を短縮することであり、時短遊技とは始動入賞に基づく図柄変動時間が短縮された遊技である。確変遊技では当たり外れ抽選で当たりを得られる確率が通常遊技の時より高くなり、遊技者に有利となる。時短遊技では当たり外れ抽選の回数

10

が実質的に増えることになって、当たり外れ抽選により当たりを得られる確率が通常遊技の時の確率より高くなり、遊技者に有利となる。

尚、ここでは、表示器 5 は当たり外れ図柄を表示するとともに、確変遊技や時短遊技の決定を表示する特定遊技部品 (表示部品) としても機能させ、また、表示制御装置 4 0 は当該表示器 5 を制御する特定遊技制御装置 (表示部品制御装置) としても機能させる例を示す。

【 0 0 1 0 】

パチンコ機の遊技制御を図 2 に従って説明する。尚、各手段は、後述する各手段の動作を指示するプログラムとこのプログラムの手順に従って動作処理を行う C P U との協働により具現化される。

20

主制御装置 1 5 が電力供給で起動し、図外の遊技機枠の前側に設けられた図外の受皿に球が入れた状態において、遊技者が遊技機枠の前側に設けられた球発射操作機構 6 1 を操作すると、主制御装置 1 5 が遊技機枠の内部に設けられた球発射機構 6 2 を駆動し、球発射機構 6 2 が受皿から供給された球を 1 個ずつ球発射操作機構 6 1 による操作量に応じた発射力で遊技領域 3 に向けて発射する。そして、遊技領域 3 に発射された球が始動入賞部品 4 に入賞すると、始動入賞球検出器 1 1 が始動入賞検出信号を入賞検出手段 2 1 に出力する。一方、遊技領域 3 には始動入賞部品 4 や可変入賞部品 6 以外の図示を省略した入賞部品も設けられており、上記遊技領域 3 に発射された球が図外の入賞部品に入賞した場合には、その入賞部品に入賞した球を検出した図外の球検出器が入賞検出信号を入賞検出手段 2 1 に出力する。そのようなことから、入賞検出手段 2 1 は入賞検出信号が入力された入力ポートの位置の違いで、どの入賞部品に対応する球検出器からの入賞検出信号であるかを識別する。

30

【 0 0 1 1 】

従って、始動入賞部品 4 に入賞した球を始動入賞球検出器 1 1 で検出してこの始動入賞検出信号が主制御装置 1 5 の入賞検出手段 2 1 に入力されて識別された場合、即ち、始動入賞があると (ステップ 1 0 0 1)、入賞検出手段 2 1 が始動入賞検出信号を識別した判断結果である始動入賞信号を遊技状態設定手段 2 2 に出力し、遊技状態設定手段 2 2 が始動入賞信号を入力したタイミングで当たり外れ抽選手段 2 3 に当たり外れ抽選開始を指示し、当たり外れ抽選手段 2 3 が当たり外れ抽選を行う (ステップ 1 0 0 2)。

【 0 0 1 2 】

当たり外れ抽選手段 2 3 は、主制御装置 1 5 の 1 回の処理サイクル時間である例えば 4 m s 毎に例えば巡回形のカウンタで形成された当たり外れ抽選カウンタ 2 4 のカウント動作を行い、遊技状態設定手段 2 2 による始動入賞信号の入力タイミングで当たり外れ抽選カウンタ 2 4 のカウント値を乱数値として取得し、取得したカウント値を当たり外れ知識 2 5 に照合してそのカウント値に対応付けられた当たり外れ抽選結果 5 0 を抽出する。

40

当たり外れ知識 2 5 は例えば図 3 に示すように当たり外れ抽選カウンタ 2 4 のカウント値 (乱数値) A 毎に当たり外れ抽選結果 5 0 が割り付けられたテーブルより構成される。

当たり外れ抽選結果 5 0 は、当たり外れ図柄の停止図柄情報 5 1 と、当たり外れ識別情報 5 2 と、確変情報 5 3 と、時短情報 5 4 とを有する。ここでは、この当たり外れ図柄の停止図柄情報 5 1 と、確変情報 5 3 と、時短情報 5 4 とを特定遊技抽出情報 1 0 0 として

50

利用する例を示す。

【0013】

遊技状態設定手段22は当たり外れ抽選手段23により抽出された当たり外れ抽選結果50を当たり外れ抽選結果記憶部27に記憶し、予め決められた図柄変動時間を計測する図柄変動時間計測タイマ26にセットして起動するとともに、当たり外れ抽選結果記憶部27に記憶された当たり外れ抽選結果50を図柄変動開始情報とともに表示制御装置40に送信する(ステップ1003)。表示設定手段41は主制御装置15から送られてきた図柄変動開始情報及び当たり外れ抽選結果50を情報記憶部43に記憶するとともに、予め決められた図柄変動時間を計測する図柄変動時間計測タイマ42をセットして起動する。この際、表示設定手段41が図柄変動開始情報を認識して画像処理手段45に図柄変動開始指示を送る。これにより、画像処理手段45が当たり外れ図柄及び特定遊技報知図柄の変動図柄を表示器5の表示画面5aに表示する。変動図柄としては1つあるいはいくつかは画像記憶部44に記憶されており、いくつか記憶されている場合は、画像処理手段45が画像記憶部44から任意に変動図柄を抽出して表示する。よって、図柄変動時間の計時開始とともに、画像処理手段45が当たり外れ図柄及び特定遊技報知図柄の変動表示を行う(ステップ1004)。尚、画像処理手段45は、図4に示すように、表示器5の表示画面5aのほぼ中央の特定遊技報知図柄表示部5bに特定遊技報知図柄の変動図柄を表示し、表示器5の表示画面5aの左下の当たり外れ図柄表示部5cに当たり外れ図柄を表示し、表示器5の表示画面5aの背景表示部5dに背景図柄を表示する。

10

【0014】

表示設定手段41は、図柄変動時間計測タイマ42からのタイムアップ信号を受けて、画像処理手段45に図柄停止指示を出力する。画像処理手段45は、図柄停止指示を受けると、情報記憶部43に記憶された当たり外れ図柄の停止図柄情報51に従って当たり外れ図柄表示部5cに当たり外れ図柄を停止表示する(ステップ1005)とともに、情報記憶部43に記憶された当たり外れ図柄の停止図柄情報51、確変情報53、時短情報54から成る特定遊技抽出情報100を特定遊技知識46に照合して特定遊技情報101を得る。即ち、画像処理手段45は、当たり外れ抽選結果50の特定遊技抽出情報100を特定遊技知識46に照合して特定遊技情報101を得て、この特定遊技情報101により特定遊技報知図柄表示部5bに確変遊技や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄を停止表示する(ステップ1006)。

20

30

【0015】

当たり図柄は、例えば当たり外れ図柄表示部5bに停止表示される「1, 1, 1」、「2, 2, 2」、「3, 3, 3」、「4, 4, 4」、「5, 5, 5」、「6, 6, 6」、「7, 7, 7」、「8, 8, 8」、「9, 9, 9」、「第1絵図柄, 第1絵図柄, 第1絵図柄」、「第2絵図柄, 第2絵図柄, 第2絵図柄」、「第3絵図柄, 第3絵図柄, 第3絵図柄」である。

【0016】

表示制御装置40は、図5に示すように、特定遊技抽出情報100と特定遊技情報101とを対応付けた特定遊技知識46を備える。ここで、特定遊技抽出情報100は、当たり外れ抽選結果50の当たり外れ図柄の停止図柄情報51と確変情報53と時短情報54とから成り、特定遊技情報101は、特定遊技報知図柄表示部5bに確変遊技や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄を停止表示させるための情報である。即ち、ここでは、特定遊技情報101は、確変遊技の決定を表示させるための確変遊技表示情報、時短遊技の決定を表示させるための時短遊技表示情報である。特定遊技抽出情報100と特定遊技情報101との割付け例を以下に示す。例えば、停止図柄情報51による停止図柄が当たり図柄「777」で確変情報53及び時短情報54がともに有意(例えば情報「1」)であるという特定遊技抽出情報100には、確変遊技及び時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄「777」を特定遊技報知図柄表示部5bに停止表示させるための特定遊技情報101が割り付けられている。停止図柄情報51による停止図柄が当たり図柄「777」で確変情報53及び時短情報54のうち確変情報53のみが有意であるという特定遊

40

50

技抽出情報100には、確変遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄「666」を特定遊技報知図柄表示部5bに停止表示させるための特定遊技情報101が割り付けられている。停止図柄情報51による停止図柄が当たり図柄「777」で確変情報53及び時短情報54のうち時短情報54のみが有意であるという特定遊技抽出情報100には、時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄「888」を特定遊技報知図柄表示部5bに停止表示させるための特定遊技情報101が割り付けられている。また、停止図柄情報51による停止図柄が他の当たり図柄である場合も同様に、確変情報53や時短情報54が有意であるという特定遊技抽出情報100には、確変遊技及び時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄(例えば確変遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄「111」や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄「555」等)を停止表示させるための特定遊技情報101が割り付けられている。停止図柄情報51による停止図柄が外れ図柄であり、確変情報53及び時短情報54がともに有意でない(例えば情報「0」)という特定遊技抽出情報100には、例えば同じ図柄が3つ並んでいない特定遊技報知図柄を停止表示させるための特定遊技情報101が割り付けられている。即ち、ここでは、1つの当たり図柄(例えば「777」)に対して確変遊技や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄の複数(例えば「777」「666」「888」)を対応付けた特定遊技知識46を構築しているので、特定遊技抽出情報100としては停止図柄情報51の他に確変情報53と時短情報54を用いる。このため、特定遊技抽出情報100と特定遊技情報101との対応付けの自由度が増し、確変遊技や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄を多く割り付けることができるようになるので、変化に富んだ遊技を提供できる。

10

20

【0017】

当たり外れ抽選結果50の当たり外れ識別情報52が外れ(例えば情報「0」)の場合、表示設定手段41は図柄変動時間計測タイマ42からのタイムアップ信号を受け、画像処理手段45が当たり外れ抽選結果50の停止図柄情報51に従って当たり外れ図柄表示部5cに当たり図柄以外の図柄、即ち、外れ図柄を停止表示する(ステップ1005)とともに、特定遊技抽出情報100と対応付けられた特定遊技情報101により例えば同じ図柄が3つ並んでいない特定遊技報知図柄を特定遊技報知図柄表示部5bに停止表示することになる(ステップ1006)。一方、遊技状態設定手段22は、図柄変動時間計測タイマ26からのタイムアップ信号を受けて当たり外れ抽選結果記憶部27に記憶された当たり外れ抽選結果50の当たり外れを当たり外れ識別情報52により外れと判定して(ステップ1007でNO)、上記始動入賞に伴う一連の遊技に関する制御を終了する。

30

【0018】

当たり外れ抽選結果50の当たり外れ識別情報52が当たり(例えば情報「1」)の場合、表示設定手段41は図柄変動時間計測タイマ42からのタイムアップ信号を受け、画像処理手段45が情報記憶部43に記憶された停止図柄情報51に従って当たり外れ図柄表示部5cに当たり図柄を停止表示する(ステップ1005)とともに、特定遊技抽出情報100と対応付けられた特定遊技情報101に従って特定遊技報知図柄を特定遊技報知図柄表示部5bに停止表示することになる(ステップ1006)。この場合、例えば、特定遊技報知図柄「777」が停止表示されれば、当たり遊技後の確変遊技及び時短遊技の決定が報知され、特定遊技報知図柄「666」が停止表示されれば、当たり遊技後の確変遊技の決定が報知され、特定遊技報知図柄「888」が停止表示されれば、当たり遊技後の時短遊技の決定が報知されることになる。

40

一方、主制御装置15の遊技状態設定手段22は、図柄変動時間計測タイマ26からのタイムアップ信号を受けて当たり外れ抽選結果記憶部27に記憶された当たり外れ抽選結果50の当たり外れを当たり外れ識別情報52により当たりと判定して(ステップ1007でYES)、開閉駆動手段28に可変入賞部品6の開閉体12の開閉を指示する。これにより、開閉駆動手段28がアクチュエータ13を駆動し、アクチュエータ13が開閉体12を所定回数または所定時間開閉する。つまり、上記始動入賞に伴う図柄変動に続く可変入賞部品6の開閉体12の開閉による当たり遊技と呼ばれる一連の遊技が行われる。即ち、当たり外れ図柄表示部5cに当たり図柄が停止表示された後に当たり遊技を行う(ス

50

テップ1008)。

【0019】

当たり遊技においては、開閉駆動手段28が可変入賞部品6の開閉体12を所定回数または所定時間開閉する遊技が行われる。そして、遊技領域3に発射された球が開閉体12の開放中に可変入賞部品6に入賞すると、当該入賞した球を検出した可変入賞球検出器14が入賞検出手段21に可変入賞検出信号を出力し、入賞検出手段21が当該可変入賞検出信号に基づく賞球払出信号を球払出制御部63に出力し、球払出制御部63は球払出機構64を制御する。これにより、球払出機構64が始動入賞に対応する数の賞球としての球を受皿に払い出す。尚、当たり遊技では、可変入賞部品6内に入った球により特定の条件が満たされれば開閉体12が閉じられた後に再び開くが、特定の条件が満たされなければ開閉体12が閉じて当たり遊技が終了する。例えば、球が可変入賞部品6の図外の普通入賞部に特定数(例えば10個)入賞するまでの間に可変入賞部品6の図外の特定入賞部への入賞があったという条件や、所定の時間内に特定入賞部への入賞があったという条件などの特定の条件を満たす度に開閉体12は一旦閉じられる。この一旦閉じるまでの間をラウンドといい、特定の条件が成立すれば、ラウンドは所定回数までは継続する。従って、例えば最大ラウンド数が16ラウンドであるとすれば、特定の条件が成立すれば、16ラウンドまで継続する。特定の条件が成立しなければ条件が成立しなかったラウンドでラウンド継続が終了して、当たり遊技が終了する。

10

【0020】

遊技状態設定手段22は、当たり遊技の終了により当たり外れ抽選結果記憶部27に記憶された当たり外れ抽選結果50の確変情報53、時短情報54を判定して(ステップ1009)、確変情報53や時短情報54が有意(例えば情報「1」)であれば(ステップ1009でYES)、確変遊技や時短遊技を行う(ステップ1010)。

20

【0021】

以上によれば、特定遊技制御装置としても機能する表示制御装置40が、当たり外れ抽選結果50の停止図柄情報51と確変情報53と時短情報54とから成る特定遊技抽出情報100と、特定遊技報知図柄表示部5bに特定遊技報知図柄を停止表示させるための情報である特定遊技情報101とを対応付けた特定遊技知識46を備えるので、主制御装置15が表示制御装置40に当たり外れ抽選結果50を送るだけでよく、特定遊技報知図柄の停止図柄情報、即ち、特定遊技情報101を送らずに済むので、主制御装置15の負担

30

【0022】

また、電源断検出手段29は入力電圧検出手段18からの電源断信号を受けて電源装置16への電源供給が途絶えたこと、即ち、「電源断」を検出すると、電源断時処理手段30に電源断時処理を行わせる。電源断時処理手段30は、電源断時に当たり外れ抽選結果記憶部27に記憶されていた当たり外れ抽選結果50をバックアップ電源19により保持する。電源復旧検出手段31が入力電圧検出手段18からの電源復旧信号を受けて電源装置16が復旧されたこと、即ち、「電源復旧」を検出すると、電源復旧時処理手段32に電源復旧時処理を行わせる。電源復旧時処理手段32は、電源断時処理手段30の処理により電源断中にバックアップ電源19で当たり外れ抽選結果記憶部27に保持されていた

40

当たり外れ抽選結果50を表示制御装置40に送信する。よって、表示制御装置40が特定遊技知識46を備えるので、電源復旧時に主制御装置15が表示制御装置40に当たり外れ抽選結果50を送るだけでよく、主制御装置15が表示制御装置40に特定遊技報知図柄の停止図柄情報、即ち、特定遊技情報101を送らずに済み、主制御装置15の電源復旧時の負担を軽くできるとともに、電源復旧時に必ず電源断時直前の特定遊技報知図柄(確変遊技や時短遊技の決定を報知する図柄)を表示させることができる。従って、電源断時直前に特定遊技報知図柄表示部5bに確変遊技などの決定を示す特定遊技報知図柄が停止表示されていた場合に、電源復旧時に特定遊技報知図柄として他の図柄(確変遊技や時短遊技の決定を報知する図柄以外の図柄)が表示されるといったような不具合を防止でき、遊技者に不信感を与えるようなことを防止できる。

50

【0023】

他の形態 1

当たり外れ図柄の当たり図柄の種類で確変、時短、確変及び時短が決められている場合（例えば、主制御装置15が、当たり図柄のいずれかの場合のみ（例えば「777」の場合のみ）を確変遊技及び時短遊技とし、当たり図柄いずれかの場合のみ（例えば「111」「333」の場合のみ）を確変遊技とし、当たり図柄いずれかの場合のみ（例えば「555」「999」の場合のみ）時短遊技とするような場合）、当たり外れ図柄の停止図柄情報51と特定遊技情報101とを対応付けた特定遊技知識46を備えればよい。即ち、当たり外れ図柄の停止図柄情報51のみを特定遊技抽出情報100として用いればよい。つまり、1つの当たり図柄に対して確変遊技や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄を複数割り付けない場合には、特定遊技抽出情報100として停止図柄情報51だけを用いるだけでよい。また、1つの当たり図柄に対して確変遊技や時短遊技の決定を報知する特定遊技報知図柄を複数割り付けない場合には、特定遊技抽出情報100として確変情報53と時短情報54とを用いるだけでもよい。即ち、確変情報53や時短情報54の例えば「1」「0」情報と特定遊技情報101とを対応付けた特定遊技知識46を用いればよい。これによれば、特定遊技制御装置としても機能する表示制御装置40や後述する特定遊技制御装置において、特定遊技抽出情報100を特定遊技知識46に照合して特定遊技情報101を得る処理の負担を軽減できるため、特定遊技制御装置の負担を軽減できる。

10

【0024】

他の形態 2

また、上記では、特定遊技報知図柄により確変遊技や時短遊技の決定を表示したが、特定遊技報知図柄の代わりに、表示器5の表示画面5aの背景表示部5dに表示される背景や、人形や、音や、光などで、確変遊技や時短遊技の決定を表示してもよい。この場合、特定遊技制御装置（表示部品制御装置）としての人形制御装置70が特定遊技部品としての人形駆動モータ71を駆動することにより人形72の表示形態（向き）を変えることにより確変遊技や時短遊技の決定を表示する特定遊技を行う。この場合は、例えば図6に示すような特定遊技知識46を備えればよい。図6では、人形制御装置70が当たり外れ図柄の停止図柄情報51のみを特定遊技抽出情報100として用いて4面（トラ面、犬面、パンダ面、プタ面）を有する人形72を回転させる例を示している。この例では、トラ面が正面に停止することで確変遊技及び時短遊技の決定を報知し、犬面が正面に停止することで確変遊技の決定を報知し、パンダ面が正面に停止することで時短遊技の決定を報知する例を示している。

20

30

また、特定遊技制御装置（表示部品制御装置）としての表示制御装置40が特定遊技部品としての表示器5を駆動して背景表示部5dに表示する背景を変えることにより確変遊技や時短遊技の決定を表示する特定遊技を行ってもよい。また、特定遊技制御装置（表示部品制御装置）としての音制御装置75が特定遊技部品としてのスピーカー等の音発生器76を駆動することにより確変遊技や時短遊技の決定を音で表示する特定遊技を行ってもよい。また、特定遊技制御装置（表示部品制御装置）としての表示灯制御装置77が特定遊技部品としての飾りランプ等の表示灯78を駆動して確変遊技や時短遊技の決定を光で表示する特定遊技を行ってもよい。

40

【0025】

他の形態 3

また、特定遊技報知図柄、背景、人形、音、光などにより特定遊技としての演出遊技（当たり外れや確変や時短に関係のない遊技）を行ってもよい。この場合、例えば図7に示すような演算結果200と特定遊技情報101とを対応付けた特定遊技知識46を用いればよい。図7では、特定遊技制御装置（表示部品制御装置）としての表示制御装置40が、特定遊技抽出情報100により以下のような演算で演算結果200を求めて、この演算結果200を特定遊技知識46に照合して背景を設定するための特定遊技情報（演出表示情報）101を得る例を示している。

50

演算結果 $200 = X \div (\text{演出数})$ 、 $X = (\text{当たり外れ図柄の停止図柄の左図柄番号} + 1) \times (\text{当たり外れ図柄の停止図柄の中図柄番号}) + (\text{当たり外れ図柄の停止図柄の右図柄番号} + 3)$ 。

このようにすれば、当たり外れ抽選結果 50 により様々な異なる演出を行うことが可能となる。

【0026】

他の形態 4

特定遊技制御装置を複数備える場合、主制御装置 15 が各特定遊技制御装置にそれぞれ特定遊技抽出情報 100 を送信してもよいが、図 8 に示すように、複数の特定遊技制御装置に特定遊技抽出情報 100 を出力する統括特定遊技制御装置 300 を設け、統括特定遊技制御装置 300 が各特定遊技制御装置に関する特定遊技知識 46 を備え、統括特定遊技制御装置 300 が主制御装置 15 からの特定遊技抽出情報 100 を受信して特定遊技知識 46 より特定遊技情報 101 を得て各特定遊技制御装置に特定遊技情報 101 を出力するようにしてもよい。このようにすれば、各特定遊技制御装置の負担を軽減できる。

10

【産業上の利用可能性】

【0027】

特定遊技報知図柄を表示器 5 とは別の表示器に表示してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0028】

【図 1】本発明のパチンコ機のブロック構成図。

20

【図 2】同パチンコ機の制御の流れを示す図。

【図 3】同パチンコ機の当たり外れ知識を示す図。

【図 4】同パチンコ機の表示器の表示画面の表示例を示す図。

【図 5】同パチンコ機の特定遊技知識を示す図。

【図 6】同パチンコ機の特定遊技知識の他の例を示す図。

【図 7】同パチンコ機の特定遊技知識の他の例を示す図。

【図 8】同パチンコ機の他の構成例を示す図。

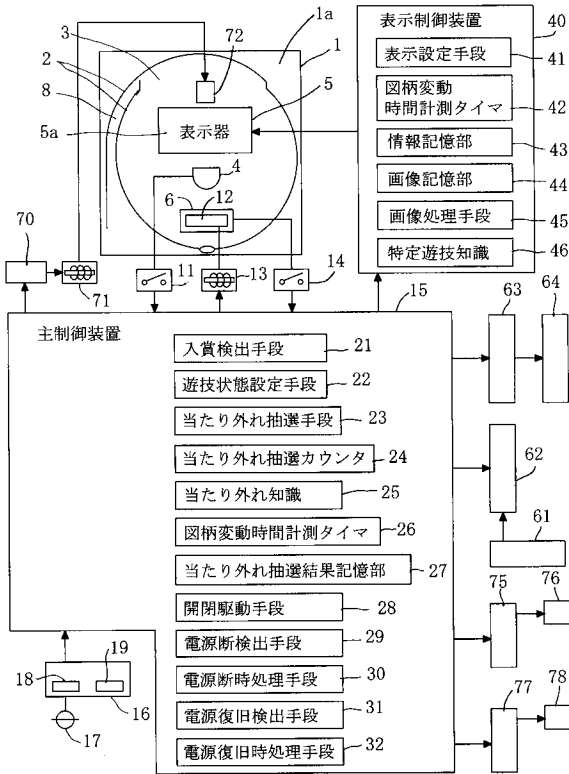
【符号の説明】

【0029】

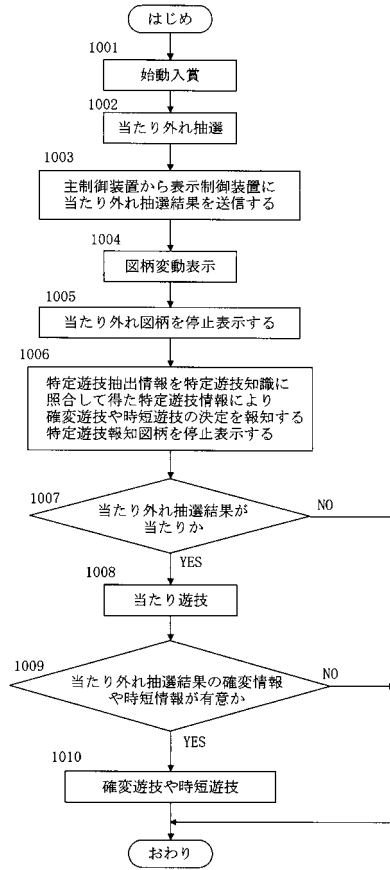
4 始動入賞部品、5 表示器（特定遊技部品、表示部品）、
 15 主制御装置、16 電源装置、23 当たり外れ抽選手段、
 24 当たり外れ抽選カウンタ、25 当たり外れ知識、
 27 当たり外れ抽選結果記憶部、29 電源断検出手段、30 電源断時処理手段、
 31 電源復旧検出手段、32 電源復旧時処理手段、
 40 表示制御装置（特定遊技制御装置、表示部品制御装置）、
 50 当たり外れ抽選結果、100 特定遊技抽出情報、101 特定遊技情報、
 200 演算結果、300 統括特定遊技制御装置。

30

【図1】



【図2】



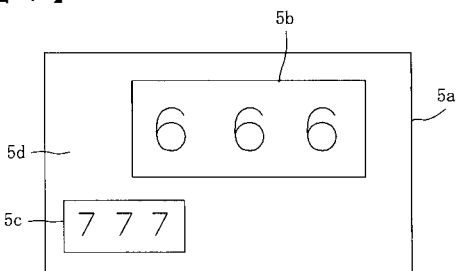
【図3】

A カウン ト値	停止図柄情報	50		
		51 当 た り 外 れ 識 別 情 報	52 確 変 情 報	53 時 短 情 報
1	777で停止させる	1	1	1
2	123で停止させる	0	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
100	777で停止させる	1	1	0
101	543で停止させる	0	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
200	777で停止させる	1	0	1
201	259で停止させる	0	0	0

【図5】

46 100 特定遊技抽出情報	101 特定遊技情報
当たり外れ図柄を「777」で停止表示、確変情報、時短情報が有意	特定遊技知図柄を「777」で停止表示
当たり外れ図柄を「777」で停止表示、確変情報が有意	特定遊技知図柄を「666」で停止表示
当たり外れ図柄を「777」で停止表示、時短情報が有意	特定遊技知図柄を「888」で停止表示
当たり外れ図柄を当たり図柄以外で停止表示、	同じ図柄が3つ並んでいない特定知図柄で停止表示
⋮	⋮

【図4】



【図6】

46 100 特定遊技抽出情報	101 特定遊技情報
当たり外れ図柄を「777」で停止表示	人形のトラ面を正面に停止
当たり外れ図柄を「333」で停止表示	人形の犬面を正面に停止
当たり外れ図柄を「111」で停止表示	人形の犬面を正面に停止
当たり外れ図柄を「555」で停止表示	人形のバグ面を正面に停止
当たり外れ図柄を「999」で停止表示	人形のバグ面を正面に停止
上記以外	人形のブタ面を正面に停止

【 図 7 】

46

200	101
演算結果	特定遊技情報
0	背景を白とする
1	背景を黒とする
2	背景を赤とする
⋮	⋮
⋮	⋮

【 図 8 】

