

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6138082号  
(P6138082)

(45) 発行日 平成29年5月31日(2017.5.31)

(24) 登録日 平成29年5月12日(2017.5.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2014-91202 (P2014-91202)  
 (22) 出願日 平成26年4月25日 (2014.4.25)  
 (62) 分割の表示 特願2013-125393 (P2013-125393)  
                   の分割  
           原出願日 平成21年3月30日 (2009.3.30)  
 (65) 公開番号 特開2014-221196 (P2014-221196A)  
 (43) 公開日 平成26年11月27日 (2014.11.27)  
           審査請求日 平成26年4月28日 (2014.4.28)  
           審判番号 不服2016-6831 (P2016-6831/J1)  
           審判請求日 平成28年5月9日 (2016.5.9)

(73) 特許権者 390031783  
                   サミー株式会社  
                   東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
                   シャイン60  
 (74) 代理人 100105315  
                   弁理士 伊藤 温  
 (72) 発明者 田中 祐平  
                   東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ  
                   ャイン60 サミー株式会社内

合議体

審判長 平城 俊雅

審判官 石原 徹弥

審判官 小島 寛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動入球口と、  
 識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、  
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部と、  
 演出の表示制御を司る副遊技部と  
 を備え、

主遊技部は、

始動入球口への遊技球の入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された際に識別情報変動開始条件を充足していない場合、  
 識別情報変動開始条件を充足するまで、当該取得された乱数を保留として一時記憶する  
 保留手段と、

ある保留に関する識別情報変動開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る前記乱数  
 に基づき、識別情報の表示内容を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段により決定された識別情報の表示内容に従い、識別情報表示  
 部にて識別情報を変動表示した後に識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制  
 御手段と、

識別情報表示部にて停止表示された識別情報が所定態様である場合、可変入賞口を開状

10

20

態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示され得る演出表示内容を決定する演出表示内容決定手段と、

演出表示内容決定手段により決定された演出表示内容を演出表示部にて表示するよう制御する演出表示制御手段と

を備え、

主遊技部側にて一時記憶されている保留の個数と同数となる画像オブジェクトを保留識別情報として表示可能であり、

主遊技部側にて一時記憶されている或る保留に関する遊技予定内容に基づき、当該或る保留と対応する保留識別情報の表示態様を通常の表示態様にて表示した後、当該通常の表示態様にて表示した時点での保留識別情報の表示個数から保留識別情報の表示個数に変化があった後に所定条件を充足した場合、当該或る保留と対応する保留識別情報の表示態様を通常の表示態様とは異なる表示態様に変更し得るよう構成されており、

保留識別情報の表示態様として、通常の表示態様に加えて、通常の表示態様とは異なる表示態様である特殊表示態様 A と、通常の表示態様とも特殊表示態様 A と異なる表示態様であって特殊表示態様 A よりも特別遊技の実行期待度が高いことを示す特殊表示態様 B とを有しており、

複数個の保留が存在している場合において、当該複数個の保留のうちの或る保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 A となった場合であっても、当該或る保留が残存している状況下で新たな保留が生起した場合に前記所定条件を充足したときには、当該新たな保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 B となり得るよう構成されており、

或る保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 A となった場合、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際には、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際にて残存する保留の個数に応じて、識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なる一方で、

或る保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 B となった場合、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際には、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際にて残存する保留の個数に拘わらず、識別情報の変動表示態様として特定の変動表示態様が選択されるよう構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口に遊技球が入球したことを契機として遊技内容決定乱数を取得し、当該乱数に基づき遊技内容（当否結果、識別情報表示の演出内容等）を決定し実行するタイプのパチンコ遊技機に関し、特に、演出表示許可が下りていない場合、当該遊技内容決定乱数等を一時的に記憶する保留機能（保留球機能）を有すると共に、保留球の結果を当該保留球が消化される前に遊技者に対して報知・示唆可能なパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（アタッカー）

10

20

30

40

50

が所定条件で開放する内容の遊技に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種（従来の「第一種遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

#### 【0003】

ここで、当該仕組みはこの種のパチンコ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、予告演出はその内の一つであり、図柄変動開始から図柄停止までの間（典型的には、図柄変動開始からリーチ状態となるまでの間）に、特定のキャラクタ等を演出表示部上に表示し、リーチに発展する可能性・スーパーリーチに発展する可能性・大当たりとなる可能性が高いことを事前に告知する演出である。そして、この予告演出には、当該変動での大当たり等を予告又は示唆する「当該変動予告演出」と、まだ図柄変動の許可が下りていない保留球（保留されている乱数値）の内容を事前にチェックし、大当たりの可能性が高い保留球が存在している場合には、当該大当たりの可能性が高い保留球以前に消化される図柄変動において、大当たりを予告又は示唆するといった「保留先読み予告演出」が存在する。

#### 【0004】

ここで、保留先読み予告をする際に問題となるのが、大当たりの可能性の高い保留を取得して保留予告をした時点と、実際に当該大当たりの可能性の高い保留が消化された時点とで事情が変わっている場合である。この場合を以下の4通りに分けて説明する。

#### 【0005】

（装飾図柄変動表示時に予告するタイプ1：当否結果に基づき予告可否・内容を決定）

第一は、大当たりに係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得して以後に実施される装飾図柄変動に際し、信頼度の高い予告表示を実行するタイプである。より具体的な例としては、保留球数が2個である状況下、装飾図柄が変動している最中に大当たりに係る保留球が更に追加された場合、当該回の変動が終了後に実行される装飾図柄変動（即ち、従前から存在していた2個の保留球+大当たりに係る保留球の変動）のすべてにおいて、ステップアップ的な予告（例えば、1個目の保留球に係る変動の際には「信頼度10%」と表示→2個目の保留球に係る変動の際には「信頼度50%」と表示→3個目の保留球（大当たりに係る保留球）に係る変動の際には「信頼度100%」と表示）を行う。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、当該予告表示の対象となった「大当たりに係る保留」以前に別の大当たりに係る保留が存在し、当該別の大当たりに係る保留が消化された結果として特別遊技に移行し、当該特別遊技後に遊技状態が変わってしまう場合である。具体的には、確率変動遊技時における大当たり乱数値が「0001～0015（大当たり後に通常遊技に移行）、0016～0030（大当たり後に確率変動に移行）」であり、通常遊技時における大当たり乱数値が「0001～0002（大当たり後に通常遊技に移行）、0003～0004（大当たり後に確率変動に移行）」であったとする。そして、確率変動遊技時に大当たりに係る乱数値「0010」を取得したとする（これが当該予告表示の対象となる「大当たりに係る保留」）。しかしながら、当該大当たりに係る乱数値を取得する前に、確率変動遊技時における大当たり乱数「0002」が存在したとすると、予告表示の対象となった乱数値「0002」が消化される時点では、もはや乱数値「0010」は当たりでは無くなっている状況であるので、当該乱数値「0010」に基づいて実施された予告と実際の結果との間に齟齬が生じる。

#### 【0006】

（装飾図柄変動表示時に予告するタイプ2：信頼度の高い変動態様に基づき予告可否・内

10

20

30

40

50

容を決定)

第二は、信頼度の高い変動態様に係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得して以後に実施される装飾図柄変動に際し、信頼度の高い予告表示を実行するタイプである。より具体的な例としては、保留球数が2個である状況下、装飾図柄が変動している最中に信頼度の高い変動態様(例えば信頼度が80%)に係る保留球が更に追加された場合、当該回の変動が終了後に実行される前述の2個の保留球について、数回転後に高信頼度の変動表示がされる可能性があることの予告を行う。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、参照される変動態様テーブルが保留球数の変動で変化した場合である。具体的には、通常遊技時における、保留球数0~2での信頼度80%の変動態様に係る乱数値が「0001~0003(ハズレ時参照テーブル)」、0001~0030(当たり時参照テーブル)」であり、保留球数3での信頼度80%の変動態様に係る乱数値が「0001~0002(ハズレ時参照テーブル)」、0001~0030(当たり時参照テーブル)」であり、保留球数4での信頼度80%の変動態様に係る乱数値が「0001(ハズレ時参照テーブル)」、0001~0030(当たり時参照テーブル)」であったとする。そして、通常遊技時の保留球数が2個である状況で、変動態様に係る乱数値「0003」を取得したとする(これが当該予告表示の対象となる「高信頼度に係る保留」)。しかしながら、当該高信頼度に係る保留が消化される時点で保留球数が4個になっていたとすると、前述のように、乱数値「0003」はもはや信頼度80%の変動態様に係る乱数値では無くなっている状況であるので、当該乱数値「0003」に基づいて実施された予告と実際の結果との間に齟齬が生じる。

【0007】

ここで、装飾図柄変動表示時に予告するこれらタイプについては、保留先読みの対象となった保留が当たりに係るものであるとか高信頼度の変動態様に係るものであることを直接表示又は示唆する訳ではなく、保留先読みの対象となった当該保留の消化よりも前に実行される、それ以前の保留に係る装飾図柄変動の際に予告表示が実行される。したがって、保留先読みの対象となった当該保留の消化時点で事情が変わっていたとしても、それより前の装飾図柄変動の際に予告表示がなされたことに対して違和感が残るものの、保留先読みの対象となった当該保留については、事情が変わった中で淡々と演出を実行しても(当該保留が当たりであるとか高信頼度であるとかの報知をしていないので)それ程差し支えない。

【0008】

(保留が記憶された時点で予告するタイプ1:当否結果に基づき予告可否・内容を決定)

第三は、大当たりに係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得した時点で保留表示を通常とは異なる態様として表示するタイプである。前記の例に倣うと、保留球数が2個である状況下、装飾図柄が変動している最中に大当たりに係る保留球が更に追加された場合、通常の保留表示態様が「白い球」であり、大当たりに係る保留表示態様が「赤い球」であるとする、と、「白い球」・「白い球」・「赤い球」の順で保留表示がなされる。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、前述した「装飾図柄変動表示時に予告するタイプ1:当否結果に基づき予告可否・内容を決定」と同じである。

【0009】

(保留が記憶された時点で予告するタイプ2:信頼度の高い変動態様に基づき予告可否・内容を決定)

第四が、信頼度の高い変動態様に係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得した時点で保留表示を通常とは異なる態様として表示するタイプである。前記の例に倣うと、保留球数が2個である状況下、装飾図柄が変動している最中に信頼度の高い変動態様(例えば信頼度が80%)に係る保留球が更に追加された場合、通常の保留表示態様が「白い球」であり、信頼度の高い変動態様に係る保留表示態様が「青い球」であるとする、と、「白い球」・「白い球」・「青い球」の順で保留表示がなされる。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、前述した「装飾図柄変動表示時に予告するタイプ2:信頼度の高い変動態様に基づき予告可否・内容を決定」と同じである。

## 【 0 0 1 0 】

ここで、保留が一時記憶された時点で予告するこれらタイプについては、保留されると同時に保留内容を特殊な保留表示という形で予告する訳であるから、保留先読みの対象となった保留に関し、当該保留の保留表示形態を変えることで、当たりに係るものであるとか高信頼度の変動態様に係るものであることを直接表示又は示唆することとなる。したがって、保留先読みの対象となった当該保留が消化される時点で事情が変わってしまった場合、当該保留に関する予告表示と実際の結果との間に齟齬が生じ、遊技者に対して非常な違和感を与えてしまうこととなる。

## 【 0 0 1 1 】

尚、上述した例の逆もあり得る。即ち、保留が記憶された時点では大当たりの可能性の低い保留であるにもかかわらず、当該保留が消化される時点では当該大当たりの可能性の高い保留に変化している場合である。例えば、保留された時点での事前判定結果がノーマルリーチであるために保留予告が実行されなかったにもかかわらず、実際に保留消化される際にはスーパーリーチとなるケースである。この場合、スーパーリーチが実行される場合には通常何らかの保留予告が実行されるところ、何の保留予告も実行されない状況下でスーパーリーチが実行される場合、当該スーパーリーチの信憑性が下がることも危惧される。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 1 2 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 5 - 2 6 1 4 7 4

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 4 - 2 9 0 2 5 4

【 特許文献 3 】 特開 2 0 0 5 - 4 4 1

【 特許文献 4 】 特開 2 0 0 4 - 2 0 2 0 4 8

【 特許文献 5 】 特開 2 0 0 4 - 1 8 7 7 0 2

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 1 3 】

そこで、本発明は、一時記憶された保留球（保留内容）を先読みした上で当該先読み結果を保留表示に反映させるタイプのパチンコ遊技機において遊技の興趣性を高めることを目的とする。

## 【 0 0 1 4 】

## 【 0 0 1 5 】

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 1 6 】

本態様に係るパチンコ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動入球口と、  
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技の進行を制御する主遊技部と、  
演出の表示制御を司る副遊技部と  
を備え、  
主遊技部は、  
始動入球口への遊技球の入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された際に識別情報変動開始条件を充足していない場合、識別情報変動開始条件を充足するまで、当該取得された乱数を保留として一時記憶する保留手段と、

ある保留に関する識別情報変動開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る前記乱数に基づき、識別情報の表示内容を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段により決定された識別情報の表示内容に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後に識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報表示部にて停止表示された識別情報が所定態様である場合、可変入賞口を開状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

10

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示され得る演出表示内容を決定する演出表示内容決定手段と、

演出表示内容決定手段により決定された演出表示内容を演出表示部にて表示するよう制御する演出表示制御手段と

を備え、

主遊技部側にて一時記憶されている保留の個数と同数となる画像オブジェクトを保留識別情報として表示可能であり、

主遊技部側にて一時記憶されている或る保留に関する遊技予定内容に基づき、当該或る保留と対応する保留識別情報の表示態様を通常の表示態様にて表示した後、当該通常の表示態様にて表示した時点での保留識別情報の表示個数から保留識別情報の表示個数に変化があった後に所定条件を充足した場合、当該或る保留と対応する保留識別情報の表示態様を通常の表示態様とは異なる表示態様に変更し得るよう構成されており、

20

保留識別情報の表示態様として、通常の表示態様に加えて、通常の表示態様とは異なる表示態様である特殊表示態様 A と、通常の表示態様とも特殊表示態様 A と異なる表示態様であって特殊表示態様 A よりも特別遊技の実行期待度が高いことを示す特殊表示態様 B とを有しており、

複数個の保留が存在している場合において、当該複数個の保留のうちの或る保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 A となった場合であっても、当該或る保留が残存している状況下で新たな保留が生起した場合に前記所定条件を充足したときには、当該新たな保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 B となり得るよう構成されており、

30

或る保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 A となった場合、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際には、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際に残存する保留の個数に応じて、識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なる一方で、

或る保留と対応する保留識別情報の表示態様が特殊表示態様 B となった場合、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際には、当該或る保留に関する識別情報変動開始条件を充足した際に残存する保留の個数に拘わらず、識別情報の変動表示態様として特定の変動表示態様が選択されるよう構成されている

40

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

< 付記 >

尚、以下に本態様とは異なる別態様について列記しておくこととするが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様 ( 1 ) は、

遊技球が流入可能な始動入球口 ( 特図始動口 2 1 1 0 ) 、

第一識別情報 ( 特別図柄 ) を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部 ( 特図表示部 2 1 3 1 ) 、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 大入賞口 2 1 2 0 ) 、

50

前記始動入球口（特図始動口 2 1 1 0）への遊技球の流入に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）、

前記第一乱数取得の際に第一識別情報変動開始条件を充足していない場合、前記第一識別情報変動開始条件を充足するまで、所定数を上限として前記第一乱数を入球順に一時記憶する保留手段（特図保留手段 1 1 3 1）と、

前記第一識別情報変動開始条件を充足した場合、前記保留手段（特図保留手段 1 1 3 1）内の当該順番の前記第一乱数と前記保留手段（特図保留手段 1 1 3 1）内に一時記憶されている前記第一乱数の個数とに基づき、第一識別情報（特別図柄）の表示内容を決定する第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1）、

前記第一識別情報（特別図柄）の表示内容を決定する際に前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1）により参照される、前記第一乱数の個数と対応して設けられた複数の第一識別情報表示内容決定用参照テーブル、

前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1）により決定された第一識別情報（特別図柄）の前記表示内容に従い、前記第一識別情報（特別図柄）を変動表示した後に停止識別情報を前記第一識別情報表示部（特図表示部 2 1 3 1）に表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（特図制御手段 1 1 5 1）、

前記第一識別情報（特別図柄）に係る前記停止識別情報が所定態様である場合、前記可変入賞口（大入賞口 2 1 2 0）を開状態とする特別遊技状態への移行判定を実行する特別遊技移行判定手段（条件判定手段 1 1 7 1）、及び

前記特別遊技移行判定手段（条件判定手段 1 1 7 1）が特別遊技状態に移行すると判定した場合、前記可変入賞口（大入賞口 2 1 2 0）を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段（特別遊技実行手段 1 1 7 3）を管理する主遊技部（メイン基板）と、

第二識別情報（装飾図柄）を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部（装図表示部 2 1 4 1）、

前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1）が決定した前記第一識別情報（特別図柄）の表示内容に基づき、第二識別情報（装飾図柄）の表示内容を決定する第二識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）、

前記第二識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）が決定した表示内容に基づき、前記第二識別情報表示部（装図表示部 2 1 4 1）上で前記第二識別情報（装飾図柄）の表示を実行するよう制御する第二識別情報表示制御手段（装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a）、

前記保留手段（特図保留手段 1 1 3 1）内に一時記憶されている前記第一乱数の個数を、その個数と同数の保留識別情報として表示可能な保留識別情報表示手段（装図保留表示部 2 1 4 2）、

前記保留手段（特図保留手段 1 1 3 1）内に前記第一乱数が一時記憶された場合、前記保留識別情報表示手段（装図保留表示部 2 1 4 2）上にこの一時記憶された前記第一乱数と対応した前記保留識別情報の表示を実行するよう制御する保留識別情報表示制御手段（装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b）、

を管理する副遊技部（サブ基板）と  
を有しているパチンコ遊技機において、

前記主制御部（メイン基板）は、

前記保留手段（特図保留手段 1 1 3 1）内に前記第一乱数が一時記憶された際、前記副遊技部（サブ基板）側に対して当該第一乱数に関する情報を送信する保留情報送信手段（保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a）

を更に管理していると共に、

前記副制御部（サブ基板）は、

前記保留情報送信手段（保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a）から送信された前記第一乱数に関する情報を一時記憶する第一乱数情報一時記憶手段（メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a）

10

20

30

40

50

を更に管理しており、

前記保留識別情報表示制御手段（装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b）は、

前記第一乱数情報一時記憶手段（保留先読み情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 2 - 1）に前記第一乱数に関する情報が一時記憶された場合、当該情報に基づいて第二識別情報（装飾図柄）の表示内容が所定の表示結果となるか否かを事前判定する第二識別情報表示内容先読み手段（装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b）と、

前記第二識別情報表示内容先読み手段（装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b）が事前判定した前記第二識別情報（装飾図柄）の表示内容に関する先読み情報を一時記憶するための第二識別情報表示内容先読み結果一時記憶手段（保留先読み情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 2 - 1）と

10

を有しており、

前記第二識別情報表示内容先読み手段（装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b）は、ある第一乱数に関する第二識別情報（装飾図柄）の表示内容先読み結果が前記第二識別情報表示内容先読み結果一時記憶手段（保留先読み情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 2 - 1）中に一時記憶されている状況下、前記第一乱数情報一時記憶手段（メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a）内に別の第一乱数に関する情報が新たに一時記憶された場合、前記第一乱数情報一時記憶手段（メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a）内に一時記憶された前記ある第一乱数に関する情報に基づいて第二識別情報の表示内容が所定の表示結果となるか否かを再度事前判定した後、前記第二識別情報表示内容先読み結果一時記憶手段（保留先読み情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 2 - 1）内に一時記憶されていた前記ある第一乱数に関する従前の先読み情報を再度事前判定した先読み情報に更新する書き換え処理を実施し、

20

保留識別情報表示制御手段（装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b）は、前記第二識別情報表示内容先読み結果一時記憶手段（保留先読み情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 2 - 1）中に一時記憶されている前記先読み情報に基づき、前記保留識別情報の内容を決定することを特徴とするパチンコ遊技機である。

本別態様（2）は、前記第二識別情報表示内容先読み手段（装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b）は、前記第二識別情報表示内容先読み結果一時記憶手段（保留先読み情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 2 - 1）内に複数の第一乱数に関する第二識別情報（装飾図柄）の表示内容先読み結果が一時記憶されている状況下、前記第一乱数情報一時記憶手段（メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a）内に別の第一乱数に関する情報が新たに一時記憶された場合、前記複数の第一乱数のすべてについて前記書き換え処理を実施する、前記別態様（1）のパチンコ遊技機である。

30

本別態様（3）は、再度事前判定するタイミングとして、前記第一乱数情報一時記憶手段（メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a）内に前記第一乱数に関する情報が新たに一時記憶された時点であるか又はいずれかの第一乱数が前記第一識別情報変動開始条件を充足した時点を含む、前記別態様（1）又は（2）のパチンコ遊技機である。

本別態様（4）は、前記副制御部（サブ基板）は、

遊技者の操作により出力信号が発せられる操作手段（操作ボタン 4 0 0 0）

を更に管理しており、

再度事前判定するタイミングとして、所定条件下で前記操作手段（操作ボタン 4 0 0 0）から出力信号が発せられた場合を含む、前記別態様（1）～（3）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

40

本別態様（5）は、前記副制御部（サブ基板）は、

所定情報（例えば予告）が出力可能な所定情報出力部（演出表示装置 2 1 4 0）、

前記第二識別情報（装飾図柄）の変動開始以後、所定条件下で前記操作手段（操作ボタン 4 0 0 0）から出力信号が発せられた場合に前記所定情報出力部（演出表示装置 2 1 4 0）から所定情報（例えば予告）を出力する情報出力処理を実行する情報出力制御手段（予告表示制御手段 2 1 5 2 d）、及び

前記操作手段（操作ボタン 4 0 0 0）から出力信号が発せられた場合、前記書き換え処理及び前記情報出力処理のいずれの処理を実行するのかを制御する調整手段（表示制御手

50

段 2 1 5 2 )

を更に管理している、前記別態様 ( 4 ) のパチンコ遊技機である。

本別態様 ( 6 ) は、前記副制御部 ( サブ基板 ) は、

所定情報 ( 例えば予告 ) が出力可能な所定情報出力部 ( 演出表示装置 2 1 4 0 ) 、

前記第二識別情報 ( 装飾図柄 ) の変動開始以後、所定条件下で前記操作手段 ( 操作ボタン 4 0 0 0 ) から出力信号が発せられた場合に前記所定情報出力部 ( 演出表示装置 2 1 4 0 ) から所定情報 ( 例えば予告 ) を出力する情報出力処理を実行する情報出力制御手段 ( 予告表示制御手段 2 1 5 2 d ) 、及び

前記操作手段 ( 操作ボタン 4 0 0 0 ) から出力信号が発せられた場合、前記書き換え処理及び前記情報出力処理の両方の処理を実行するよう制御する調整手段 ( 表示制御手段 2 1 5 2 )

10

を更に管理している、前記別態様 ( 4 ) のパチンコ遊技機である。

【 0 0 1 7 】

【 0 0 1 8 】

【 0 0 1 9 】

【 0 0 2 0 】

20

【 0 0 2 1 】

【 0 0 2 2 】

【 発明の効果 】

【 0 0 2 3 】

本態様に係るパチンコ遊技機によれば、保留表示形態を変更し得るよう構成されているので、遊技の興趣性を高めることができるという効果を奏する。

【 0 0 2 4 】

30

【 0 0 2 5 】

【 0 0 2 6 】

【 0 0 2 7 】

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 8 】

【 図 1 】 図 1 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 図 2 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

40

【 図 3 】 図 3 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【 図 4 】 図 4 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【 図 5 】 図 5 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。

【 図 6 】 図 6 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定処理のフローチャートである。

【 図 7 】 図 7 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【 図 8 】 図 8 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での保

50

留先読み制御処理のフローチャートである。

【図 9】図 9 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示処理のフローチャートである。

【図 10】図 10 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 11】図 11 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 12】図 12 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 13】図 13 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

10

【図 14】図 14 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図 15】図 15 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での操作ボタン設定処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのボタン操作情報管理処理のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留先読み情報管理処理のフローチャートである。

20

【図 19】図 19 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留表示内容仮決定処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での予告表示可否・内容決定処理のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留表示制御処理のフローチャートである。

30

【図 24】図 24 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での予告表示制御処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機的作用を示す図である（画面表示例）。

【図 27】図 27 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機的作用を示す図である（画面表示例）。

【発明を実施するための最良の形態】

40

【0029】

ここで、本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」も含む。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる（例えば、装飾図柄、特別図柄、普通図柄、ブランク図柄）。「開状態」とは、遊技球が流入可能な状態や流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。「乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数（遊技内容決定乱数）であり、例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と

50

関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「識別情報変動開始条件」とは、例えば、前の識別情報変動が実行中でないとか特別遊技中でないことを指す。「入球順」とは、１種単独機及び１種１種複合機（特に入球順消化タイプ）の場合は、文字通り入球順であるが、１種１種複合機（特に優先消化型（一方の１種の保留が他方の１種の保留に優先して消化されるタイプ））の場合は、他方との関係では入球順は関係無く、それぞれの側に関してのみ入球順である。「前記第一乱数の個数と対応して設けられた複数の第一識別情報表示内容決定用参照テーブル」は、第一乱数の個数と複数の第一識別情報表示内容決定用参照テーブルの個数とは必ずしも１対１対応でなくともよく、例えば４対２（例えば、保留０～２：第一テーブル、保留３：第二テーブル、保留４：第三テーブル）のような形でも対応関係にあればよい。「第一乱数に関する情報」とは、第一乱数の乱数値そのもの（又はこれと等価な情報）でもよく、或いは、当該乱数に基づき抽選で決定された情報（例えば、当否や確変か否か等の属性情報、識別情報の変動態様（又は変動時間）及び停止識別情報等のいずれか又はすべての関するＩＤ情報やフラグ情報）であってもよい。「所定の表示結果」とは、識別情報の変動態様（又は変動時間）や停止識別情報の他、当該変動における予告をも包含する。「情報出力」とは、五感（例えば、文字や画像・動画像等の視覚、音声・音楽等の聴覚、振動等の触覚）を通じての出力一切を指す。以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第１種パチンコ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第３種、一般電役、複合機（例えば、従来の第１種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第１種の機能と従来の第２種の機能を一つ有する遊技機）といったパチンコ遊技機）に応用された場合も本発明の範囲内である。尚、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、以下で説明するように、本最良形態での「主制御装置１０００」は本発明での「主遊技部」に相当し、本最良形態での「演出表示制御手段２１５０」は「副遊技部」に相当する。ここで、本最良形態では、演出表示制御手段２１５０を管理する基板は一つ（サブ基板）として構成されているが、例えば、演出表示制御手段２１５０の機能をサブメイン基板とサブサブ基板（例えば画像制御手段）のように複数に分けて構成してもよい。

#### 【００３０】

まず、図１を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の前面側の基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

#### 【００３１】

はじめに、パチンコ遊技機の遊技機枠は、外枠１０２、前枠１０４、透明板１０６、扉１０８、上球皿１１０、下球皿１１２及び発射ハンドル１１６を含む。まず、外枠１０２は、パチンコ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠１０４は、外枠１０２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠１０２に開閉可能に取り付けられる。前枠１０４は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板１０６は、ガラス等により形成され、扉１０８により支持される。扉１０８は、図示しないヒンジ機

構を介して前枠 1 0 4 に開閉可能に取り付けられる。上球皿 1 1 0 は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿 1 1 2 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。ここで、上球皿 1 1 0 には、遊技者が操作した場合に所定の出力信号をサブ基板側に送信する操作ボタン 4 0 0 0 と、遊技者が操作した場合に所定の出力信号をサブ基板側に送信する設定ボタン 5 0 0 0 が設けられている。また、下球皿 1 1 2 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿 1 1 0 と下球皿 1 1 2 の間にはスピーカ 1 1 4 が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

#### 【 0 0 3 2 】

次に、遊技盤は、外レール 1 2 2 と内レール 1 2 4 とにより区画された遊技領域 1 2 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 1 2 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、特図始動口 2 1 1 0、普図始動口 2 2 1 0、大入賞口 2 1 2 0、特別図柄表示装置 2 1 3 0、演出表示装置 2 1 4 0、普通図柄表示装置 2 2 2 0、センター飾り 1 9 2 及びアウト口 1 4 2 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

#### 【 0 0 3 3 】

まず、特図始動口 2 1 1 0 は、主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、特図始動口 2 1 1 0 は、特図始動口入球検出装置 2 1 1 1 と、特図始動口電動役物 2 1 1 2 と、特図始動口電動役物 2 1 1 2 を開閉させるための特図始動口電動役物ソレノイド 2 1 1 2 a とを備える。ここで、特図始動口入球検出装置 2 1 1 1 は、特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特図始動口入球情報を生成する。次に、特図始動口電動役物 2 1 1 2 は、特図始動口 2 1 1 0 に遊技球が入賞し得る通常状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

#### 【 0 0 3 4 】

次に、普図始動口 2 2 1 0 は、普図始動口入球検出装置 2 2 1 1 を備える。ここで、普図始動口入球検出装置 2 2 1 1 は、普図始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す普図始動口入球情報を生成する。尚、普図始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球は、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 を拡開させるための抽選の契機となる。

#### 【 0 0 3 5 】

次に、大入賞口 2 1 2 0 は、特別図柄が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長方形を成しアウト口 1 4 2 の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、大入賞口 2 1 2 0 は、遊技球の入球を検出するための大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 を開閉させるための大入賞口電動役物ソレノイド 2 1 2 2 a とを備える。ここで、大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 は、大入賞口 2 1 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入球情報を生成する。大入賞口電動役物 2 1 2 2 は、大入賞口 2 1 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に大入賞口 2 1 2 0 を可変させる。

#### 【 0 0 3 6 】

次に、特別図柄表示装置 2 1 3 0 は、主遊技に対応する特別図柄の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、特別図柄表示装置 2 1 3 0 は、特図表示部 2 1 3 1 と、特図保留表示部 2 1 3 2 とを備える。ここで、特図保留表示部 2 1 3 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、主遊技に係る乱数の保留数（実行されていない特別図柄の変動数）に相当する。尚、特別図柄表示装置 2 1 3 0 は、例えば 7 セグメント LED で構成され、特別図柄は、「0」～「9」の 10 種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

#### 【 0 0 3 7 】

尚、特別図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本最良形態では、特別図柄表示装置 2 1 3 0 の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、特別

10

20

30

40

50

図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 2 1 4 0 のような液晶ディスプレイに、特別図柄を表示させるように構成してもよい。

#### 【 0 0 3 8 】

次に、演出表示装置 2 1 4 0 は、主として、特別図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、演出表示装置 2 1 4 0 は、装図表示部 2 1 4 1 と、装図保留表示部 2 1 4 2 とを備える。ここで、装図表示部 2 1 4 1 は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置 2 1 4 0 は、本最良形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、装図保留表示部 2 1 4 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、特別図柄の保留ランプと連動している。

10

#### 【 0 0 3 9 】

次に、普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、普図表示部 2 2 2 1 と、普図保留表示部 2 2 2 2 とを備える。ここで、普図保留表示部 2 2 2 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、普通図柄変動の保留数（実行されていない普通図柄変動の数）に相当する。

#### 【 0 0 4 0 】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 1 4 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 又は遊技領域 1 2 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

20

#### 【 0 0 4 1 】

次に、図 2 を参照しながら、パチンコ遊技機の背面側における基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の全体動作を制御し、特に特図始動口 2 1 1 0 へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御装置（メイン基板）1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2 1 4 1 上での各種演出・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御手段（サブ基板）2 1 5 0 と、遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置 2 1 4 0 と、賞球タンク 2 1 2 、賞球レール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構（セット基盤）2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出装置 3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する発射制御基板 2 3 0 と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 と、パチンコ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

30

#### 【 0 0 4 2 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 2 0 0 0 と、主制御装置 1 0 0 0 からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出装置 3 0 0 0 と、情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ 1 9 0 （例えばサイドランプ）やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置 1 0 0 0 に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0 ）に搭載される形で構成してもよい。例えば、本最良形態では、主制御装置 1 0 0 0 に払出制御機能を持たせているが、例えば賞球払出装置 3 0 0 0 内に持たせるように構成してもよい。同様に、周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0 ）に含まれるとする各手段を主制御装置 1 0 0 0 に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

40

50

## 【 0 0 4 3 】

まず、主制御装置 1 0 0 0 は、主遊技（特別遊技等）・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段 1 1 0 0 と、遊技周辺機器 2 0 0 0 側に各種遊技情報（例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報（例えば、確率変動大当たり、突然確率変動大当たり、時間短縮変動大当たり、小当たり、ハズレ）、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等）を送信するための情報送信手段 1 2 0 0 と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出装置 3 0 0 0 を制御する賞球払出決定手段 1 3 0 0 とを有している。

## 【 0 0 4 4 】

ここで、遊技制御手段 1 1 0 0 は、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段 1 1 1 0 と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 1 1 3 0 と、後述する特図保留制御手段 1 1 3 1（特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a）に保留されている特図乱数を読み出し、全保留について保留順序と乱数値を事前判定（以下、事前判定した情報を「保留先読み情報」という）するための保留先読み制御手段 1 1 3 3 と、後述する遊技内容決定乱数（当選乱数）に基づき当たりであるか否かを抽選する当否抽選手段 1 1 3 5 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様（変動時間等）を決定するための図柄内容決定手段 1 1 4 0 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段 1 1 5 0 と、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段 1 1 7 0 と、主遊技及び補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段 1 1 8 0 と、現在の遊技状態（例えば、主遊技に関する状態（通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態）、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、特別図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報））等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 とを有している。以下、各手段について詳述する。

## 【 0 0 4 5 】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、特図始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する特図始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、普図始動口 2 2 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する普図始動口入球判定手段 1 1 1 2 とを有している。

## 【 0 0 4 6 】

次に、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 は、特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球に基づき遊技内容決定乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得する特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 と、普通図柄当選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための普図乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 とを有している。

## 【 0 0 4 7 】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類により割り振られた「0」～「65535」（当選乱数）や「0」～「255」（変動態様決定乱数）といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

## 【 0 0 4 8 】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該

遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための第 1 特図保留手段 1 1 3 1 と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための普図保留手段 1 1 3 2 とを有している。ここで、特図保留手段 1 1 3 1 及び普図保留手段 1 1 3 2 は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 及び普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a を夫々有している。

#### 【 0 0 4 9 】

次に、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、前記保留先読み情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信するための保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a を有している。尚、本最良形態では、全保留についての保留順序と乱数値を保留先読み情報として送信する（これを受けたサブ側では、当該保留順序と乱数値に基づき、全保留のそれぞれに対応した装飾図柄の表示内容を事前判定する）よう構成されている。より詳細には、本最良形態では、所定条件を充足した時点（例えば、新たな乱数を取得した場合等、保留先読み条件を充足した時点）で特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に一時記憶されているすべての乱数についてこれら乱数に関する情報を纏めてサブ側に送信している。尚、これはあくまで一例であり、変更例で詳述するように、事前判定の主体、対象、時期等は何ら限定されない。

#### 【 0 0 5 0 】

次に、当否抽選手段 1 1 3 5 は、当否抽選の結果、当たりである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当たりフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a と、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b と、を有している。ここで、当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b は、特別図柄に関しての大当たり抽選を行う際に参照される特図用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 と、特別図柄に関しての小当たり抽選を行う際に参照される特図用小当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 2 と、を有している。尚、各抽選テーブルは、図示しないが、遊技状態毎に異なるテーブルを有している。例えば、各抽選テーブルは、通常遊技状態（時間短縮遊技状態）の際に用いられる低確率抽選用テーブルと、確率変動遊技状態の際に用いられる高確率抽選用テーブルと、を有する。

#### 【 0 0 5 1 】

次に、図柄内容決定手段 1 1 4 0 は、取得した遊技内容決定乱数に基づき、特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する特図内容決定手段 1 1 4 1 と、取得した普通図柄当選乱数に基づき普通図柄の停止図柄を決定する普図内容決定手段 1 1 4 2 とを有している。

#### 【 0 0 5 2 】

ここで、特図内容決定手段 1 1 4 1 は、特別図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a を有しており、当該特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a は、当否結果・遊技状態・保留球数に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→特図通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→特図確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、普図内容決定手段 1 1 4 2 は、普通図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a を有しており、当該普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→普図通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→普図時間短縮用抽選テーブル）。

#### 【 0 0 5 3 】

ここで、表 1 は、特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a の一例である。当該テーブルからも分かるように、本最良形態においては、同一乱数値を取得した場合であっても、当該乱数が消化される時点での保留球数が異なると、異なる変動態様が選択され得る。例えば、乱数値が「2 5 1」の場合、保留球数が 0 ～ 3 個のときには変動時間が 3 0 秒である

10

20

30

40

50

「変動態様3」（スーパーリーチ変動）が選択されるが、保留球数が4個のときには変動時間が5秒である「変動態様0」（非リーチ変動）が選択される。

【表1】

【特図内容決定用抽選テーブル（変動態様決定用）の一例＜通常遊技状態、ハズレ＞】

| ＜保留0～2＞ |      |         | ＜保留3＞ |      |         | ＜保留4＞ |      |         |
|---------|------|---------|-------|------|---------|-------|------|---------|
|         | 変動時間 | 乱数値     |       | 変動時間 | 乱数値     |       | 変動時間 | 乱数値     |
| 変動態様1   | 10秒  | 0～223   | 変動態様0 | 5秒   | 0～243   | 変動態様0 | 5秒   | 0～251   |
| 変動態様2   | 20秒  | 224～243 | 変動態様3 | 30秒  | 244～251 | 変動態様4 | 60秒  | 252～254 |
| 変動態様3   | 30秒  | 244～251 | 変動態様4 | 60秒  | 252～254 | 変動態様5 | 120秒 | 255     |
| 変動態様4   | 60秒  | 252～254 | 変動態様5 | 120秒 | 255     |       |      |         |
| 変動態様5   | 120秒 | 255     |       |      |         |       |      |         |

10

#### 【0054】

次に、表示制御手段1150は、特別図柄表示装置2130の特図表示部2131上で、所定時間特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う特図制御手段1151と、普通図柄表示装置2220の普図表示部2221上で、所定時間普通図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う普図制御手段1152とを有している。

#### 【0055】

ここで、特図制御手段1151は、前記特図内容決定手段1141により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための特図変動時間管理手段1151aを更に有している。また、特図変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な特図変動管理用タイマ1151a-1（デクリメントカウンタ）を更に有している。更に、普図制御手段1152は、普通図柄表示装置2220の普図表示部2221上での普通図柄の変動時間を管理するための普図変動時間管理手段1152aを有している。また、普図変動時間管理手段1152aは、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ1152a-1を更に備えている。

20

#### 【0056】

次に、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段1161と、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112の駆動（開放）時間を計測する開放タイマ1162とを有している。

#### 【0057】

次に、特別遊技制御手段1170は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当たりに当選している（当たりフラグが発生している）か否かの判定と共に、特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定する条件判定手段1171と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、ラウンド数、ラウンド間時間等）を特別遊技関連情報一時記憶手段1191c中にセットする特別遊技内容決定手段1172と、大入賞口2120を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段1173と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段1174とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段1174は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ1174aを更に有している。また、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル1172aを更に有している。

30

40

#### 【0058】

次に、特定遊技制御手段1180は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段1181を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段1181は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ1181aを更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、特別図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

#### 【0059】

50

ここで、本最良形態においては、時短回数は１００回であり、当該時短中には、非時短中と比較して、特別図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、普通図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２の開放時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段１１８１は、例えば、回数制限付きの確率変動遊技において終了回数に到達したか否かを判定する機能を有していたり（回数制限付確率変動遊技機能を有するパチンコ遊技機の場合）、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（転落抽選機能を有するパチンコ遊技機の場合）。

#### 【００６０】

10

次に、遊技状態一時記憶手段１１９０は、主遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための主遊技状態一時記憶手段１１９１と、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段１１９２とを有している。

#### 【００６１】

ここで、主遊技状態一時記憶手段１１９１は、各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するためのフラグ一時記憶手段１１９１aと、現在変動中の特別図柄（変動開始条件が成立した特別図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための特図情報一時記憶手段１１９１bと、特別遊技に関する情報（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１cとを有している。

20

#### 【００６２】

また、補助遊技状態一時記憶手段１１９２は、補助遊技に関する情報（例えば、普通図柄当選フラグ・普通図柄変動中フラグ・開放延長フラグ・電チュー開放中フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２aと、現在変動中の普通図柄（変動開始条件が成立した普通図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための普図情報一時記憶手段１１９２bとを有している。

#### 【００６３】

次に、遊技周辺機器２０００について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について説明する。まず、遊技周辺機器２０００は、主遊技側の周辺機器である主遊技周辺機器２１００と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器２２００とを有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

30

#### 【００６４】

まず、主遊技周辺機器２１００は、特別遊技移行の契機となる特図始動口２１１０と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる大入賞口２１２０と、特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な特別図柄表示装置２１３０と、装飾図柄の停止表示及び変動表示・特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置２１４０と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段２１５０とを有している。

#### 【００６５】

40

ここで、演出表示制御手段２１５０は、主制御装置１０００側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段２１５１と、主制御装置１０００側からの前記情報に基づき、演出表示装置２１４０上で演出表示制御を行う表示制御手段２１５２とを有している。以下、上記各手段を詳述する。

#### 【００６６】

まず、表示情報受信手段２１５１は、主制御装置１０００側からの主遊技に関する図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段２１５１aを有している。尚、メイン側情報一時記憶手段２１５１aに一時記憶された図柄情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。

#### 【００６７】

50

次に、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a と、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での予告演出の表示処理に関する一切の制御を司る予告表示制御手段 2 1 5 2 d と、演出表示装置 2 1 4 0 の装図保留表示部 2 1 4 2 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b と、操作ボタン 4 0 0 0 や設定ボタン 5 0 0 0 といった遊技者が操作可能な操作手段からの受信を受けての情報管理を司る操作情報管理手段 2 1 5 2 e と、当該演出の際に当該演出に関連する情報を一時記憶する演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c と、を有している。

#### 【 0 0 6 8 】

10

ここで、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 と、装飾図柄や装飾図柄の変動態様に関するデータ（各種オブジェクトデータ、動画像データ、音声データ等）を含め演出に関する一切のデータを記憶するための装図変動態様記憶手段 2 1 5 2 a - 2 とを更に有している。ここで、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 を有している。

#### 【 0 0 6 9 】

20

ここで、表 2 は、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 の一例である。このように、本最良形態では、メイン側の変動態様 ID とサブ側の変動態様 ID とが 1 対 1 対応している結果、メイン側から変動態様 ID 情報を受信した場合、当該テーブルを参照することでただちにサブ側の変動態様 ID が決定される。但し、これは一例に過ぎず、例えば、メイン側から変動時間情報のみを受け取り、当該変動時間と同一尺のサブ側の変動態様を抽選で決定するように構成する等、メイン側からのどのような情報に基づいてどのような手法でサブ側の変動態様を決定するように構成してもよい。

#### 【表 2】

### 【装図変動内容決定用抽選テーブルの一例】

30

| メイン側の変動態様ID | サブ側の変動態様ID | 変動時間 |
|-------------|------------|------|
| 変動態様0       | 変動態様A      | 5秒   |
| 変動態様1       | 変動態様B      | 10秒  |
| 変動態様2       | 変動態様C      | 20秒  |
| 変動態様3       | 変動態様D      | 30秒  |
| 変動態様4       | 変動態様E      | 60秒  |
| 変動態様5       | 変動態様F      | 120秒 |

#### 【 0 0 7 0 】

40

次に、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、特図乱数が保留されている場合、保留されている特図乱数のそれぞれに対応した装飾図柄の変動の際、予告を行うか否か及び行う場合にはその内容を決定するための予告可否・内容決定手段 2 1 5 2 d - 1 を更に有している。ここで、予告可否・内容決定手段 2 1 5 2 d - 1 は、装飾図柄変動の際に予告表示を行うか否か及び予告を行う場合にはその内容を決定する際に参照される予告可否・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 1 を更に有している。

#### 【 0 0 7 1 】

ここで、表 3 は、予告可否・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 の一例である。尚、本最良形態においては、変動態様 ID（変動態様 A ～ F）毎に当該テーブルを有しており、変動態様 F > E > D > C > B > A の順で、信頼度の高い予告（信頼度：予告 D > C >

50

B > A > なし) が選択されるよう構成されている。

【表 3】

【予告可否・内容決定用テーブルの一例（通常遊技状態、ハズレ）】

|      | 乱数値     |
|------|---------|
| 予告なし | 0～223   |
| 予告A  | 224～243 |
| 予告B  | 244～251 |
| 予告C  | 252～254 |
| 予告D  | 255     |

10

【0072】

次に、装図保留情報表示制御手段 2152b は、主制御装置 1000 側から送信された保留情報（例えば保留球数情報）を受信するための装図保留情報受信手段 2152b-1 と、主制御装置 1000 側の保留先読み情報送信手段 1133a から送信される保留先読み情報を受信するための保留先読み情報受信手段 2152b-2 と、装図保留表示部 2142 上に表示される装図保留識別情報を決定するための装図保留表示内容決定手段 2152b-3 と、装図保留表示内容決定手段 2152b-2 が決定した装図保留識別情報に関する情報を一時記憶するための装図保留表示内容一時記憶手段 2152b-4 と、装図保留表示内容決定手段 2152b-2 が仮決定した装図保留識別情報に関する情報を一時記憶するための装図保留表示内容（仮決定）一時記憶手段 2152b-5 と、を有している。ここで、装図保留情報受信手段 2152b-1 は、現在の保留球数を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 2152b-1-1 を更に有している。また、保留先読み情報受信手段 2152b-2 は、主制御装置 1000 からの保留先読み情報を一時記憶するための保留先読み情報一時記憶手段 2152b-2-1 を更に有している。また、装図保留表示内容決定手段 2152b-3 は、装図保留識別情報を決定する際に参照される装図保留表示内容決定用テーブル 2152b-3-1 を更に有している。

20

【0073】

ここで、表 4 は、装図保留表示内容決定用テーブル 2152b-3-1 の一例である。このように、主制御装置 1000 の保留先読み情報送信手段 1133a から送信された先読み情報（全保留毎の、「乱数値」+「当該保留が消化される時点での保留球数」）に基づき、装飾図柄の変動態様が先読みされる。例えば、主制御装置 1000 側から「消化順位 1 位の保留（乱数値：224；消化時の保留球数：3）、消化順位 2 位の保留（乱数値：224；消化時の保留球数：2）、消化順位 3 位の保留（乱数値：224；消化時の保留球数：1）、消化順位 4 位の保留（乱数値：224；消化時の保留球数：0）」という先読み情報が送信された場合、装飾図柄の変動態様の先読み結果は、変動態様 A（消化順位 1 位）→変動態様 C（消化順位 2 位）→変動態様 C（消化順位 3 位）→変動態様 C（消化順位 4 位）、となる。

30

## 【表 4】

## 【装図保留表示内容決定用テーブルの一例（変動態様仮決定用テーブル）】

## ＜通常遊技状態、ハズレ＞

| 乱数値     | 変動時間  |       |       |
|---------|-------|-------|-------|
|         | 保留0～2 | 保留3   | 保留4   |
| 0～223   | 変動態様B | 変動態様A | 変動態様A |
| 224～243 | 変動態様C | 変動態様A | 変動態様A |
| 244～251 | 変動態様D | 変動態様D | 変動態様A |
| 252～254 | 変動態様E | 変動態様E | 変動態様E |
| 255     | 変動態様F | 変動態様F | 変動態様F |

10

## 【0074】

次に、操作情報管理手段2152eは、操作ボタン4000及び設定ボタン5000の出力信号を受信するための操作情報受信手段2152e-1を有している。ここで、操作情報受信手段2152e-1は、操作ボタン4000及び設定ボタン5000の出力信号に基づく情報を一時記憶するための操作情報一時記憶手段2152e-1-1を更に有している。

## 【0075】

20

尚、演出表示制御手段2150は、その他にも、遊技効果ランプ190の点灯及び消灯や、スピーカ114からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本最良形態においては、演出表示制御手段2150が、装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

## 【0076】

次に、補助遊技周辺機器2200は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112の開放の契機となる普図始動口2210と、普通図柄の停止表示及び変動表示が可能な普通図柄表示装置2220とを有している。

30

## 【0077】

尚、特別図柄表示装置2130及び普通図柄表示装置2220が、主制御装置1000と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置2140が、演出表示制御手段2150と情報伝達可能に接続されている。即ち、特別図柄表示装置2130及び普通図柄表示装置2220は、主制御装置1000により制御され、演出表示装置2140は、演出表示制御手段2150により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置1000と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

## 【0078】

次に、図4～図25のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図4～図13のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。まず、図4は、主制御装置1000が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の普通図柄当選乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電チュー駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1350で、主制御装置1000は、後述の保留先読み制御処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述の特別図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置

40

50

1000は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1300）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出装置3000を駆動して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ1100に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

#### 【0079】

まず、図5は、図4におけるステップ1100のサブルーチンに係る、普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、普図始動口入球判定手段1112は、普図始動口2210の普図始動口入球検出装置2211から普図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、普図乱数取得判定実行手段1122は、普図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、普図乱数取得判定実行手段1122は、普通図柄当選乱数を取得する。次に、ステップ1108で、普図保留手段1132は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を普図保留情報一時記憶手段1132aにセットする形で保留球を1加算する。そして、ステップ1110で、情報送信手段1200は、普図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。

#### 【0080】

次に、図6は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電チュー駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、電チュー開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、普図制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、普通図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、普図内容決定手段1142は、普図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、普通図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1208で、普図内容決定手段1142は、当該保留球に基づく普通図柄乱数及び遊技状態に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1210で、普図変動時間管理手段1152aは、遊技状態に基づき、普図変動管理用タイマ1152a-1に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1212で、普図制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、普図保留手段1132は、普通図柄に関する当該保留球を1減算した上で普図保留情報一時記憶手段1132aに記録されている保留情報を更新すると共に、普図制御手段1152は、普図変動管理用タイマ1152a-1をスタートした後、普図表示部2221上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、普図変動時間管理手段1152aは、普図変動管理用タイマ1152a-1を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1216でYesの場合、ステップ1218で、普図制御手段1152は、普図表示部2221上で、前記ステップ1208で普図内容決定手段1142が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1220で、普図制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の普通図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1222で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当たり」であるか否かを判定する。ステップ1222でYesの場合、ステップ1224で、電チュー開閉制御手段1160は、遊技状態に基づき、開放タイマ1162に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には0.5秒）セットする。次に、ステップ1226で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1228で、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112を開放する。次に、ス

ステップ1230で、電チュー開閉制御手段1160は、開放タイマ1162を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232及びステップ1234で、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

【0081】

尚、ステップ1202でNoの場合はステップ1230に移行し、ステップ1204でNoの場合はステップ1216に移行し、ステップ1206、ステップ1216、ステップ1222及びステップ1230でNoの場合は次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

【0082】

次に、図7は、図4におけるステップ1300のサブルーチンに係る、特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、特図始動口入球判定手段1111は、特図始動口2110の特図始動口入球検出装置2111から特図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、特図乱数取得判定実行手段1121は、特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、特図乱数取得判定実行手段1121は、遊技内容決定乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得し、特図保留手段1131が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を特図保留情報一時記憶手段1131aにセットする。そして、ステップ1308で、情報送信手段1200は、特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（保留先読み制御処理1350）に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合も、次の処理（保留先読み制御処理1350）に移行する。

【0083】

次に、図8は、図4におけるステップ1350のサブルーチンに係る保留先読み制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1352で、保留先読み制御手段1133は、保留先読み条件を充足しているか否かを判定する。ここで、保留先読み条件とは、（1）新たに遊技内容決定乱数を取得した時（遊技球が特図始動口2110に入球した時）、（2）先読み結果と実際の結果とが異なり得る状況になった時（例えば、遊技状態が移行した時、保留球数が異なった時）等である。尚、（2）の場合に保留を先読みする理由は、例えば遊技状態が移行した時においては、ある遊技状態では当たりとなるのに別の遊技状態では同一乱数でもハズレとなる状況が想定され、また、例えば保留球数が異なった時においては、先読みした時点での保留球数ではリーチであるのに変動開始時での保留球数では非リーチである状況や変動時間が変わりうる状況が想定されるからである。ステップ1352でYesの場合、ステップ1354で、保留先読み情報送信手段1133aは、全保留について「遊技内容決定乱数」及び「当該乱数が消化される時点での保留球数」に関する情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（特別図柄表示処理1400）に移行する。尚、ステップ1352でNoの場合にも、次の処理（特別図柄表示処理1400）に移行する。更に、本最良形態においては、保留先読み条件を充足した場合に先読み情報を演出表示制御手段2150側に送信するように構成されているが、例えば、遊技球が特図始動口2110に入球する毎に、先読み情報を演出表示制御手段2150側に送信するよう構成してもよい。

【0084】

次に、図9は、図4におけるステップ1400のサブルーチンに係る、特別図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、特図内容決定手段1141は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技中や特別図柄変動中でないことが条件となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 5 】

ステップ 1 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 4 で、特図内容決定手段 1 1 4 1 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る遊技内容決定乱数を読み出す。次に、ステップ 1 4 0 6 で、当否抽選手段 1 1 3 5 は、遊技内容決定乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、特図用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 及び特図用小当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 2 を参照し、特別図柄当否（大当たり、小当たり）抽選を実行する。尚、当否抽選に際しては、先に大当たり抽選テーブルを参照して大当たり抽選を実行し、大当たり抽選にはずれた場合、更に小当たり抽選テーブルを参照して小当たり抽選を実行する。そして、ステップ 1 4 0 8 で、特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a は、抽選結果が当たりか否かを判定する。ステップ 1 4 0 8 で Y e s の場合、ステップ 1 4 1 0 で、特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ 1 4 0 8 で N o の場合には、ステップ 1 4 1 0 をスキップする。

10

## 【 0 0 8 6 】

そして、ステップ 1 4 1 2 で、特図内容決定手段 1 1 4 1 は、特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a 内の各抽選テーブルを参照し、遊技内容決定乱数（例えば、特別図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づいて特別図柄に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b に一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果・遊技状態・保留球数に基づいて決定される（以下も同様）。また、当たりに関しては、大当たりと小当たりがあるが、これらが区別された形で停止図柄及び変動態様が選択されるよう構成されている限り、それぞれ別々のテーブルを用いて表示内容を決定するよう構成しても、同一テーブルを用いて表示内容を決定するよう構成してもよい（以下も同様）。次に、ステップ 1 4 1 4 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、ステップ 1 4 1 2 で決定した特別図柄に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 1 6 で、特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a が、所定時間（前記ステップ 1 4 1 2 で決定した変動態様に係る変動時間）を特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 にセットする。そして、ステップ 1 4 1 8 で、特図制御手段 1 1 5 1 は、特別図柄表示装置 2 1 3 0 の特図表示部 2 1 3 1 上で、特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b に記憶された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 2 0 で、特図制御手段 1 1 5 1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ 1 4 2 2 で、特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a が、所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ 1 4 2 2 で N o の場合には、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移行する。他方、ステップ 1 4 2 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 2 4 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 2 6 で、特図制御手段 1 1 5 1 は、特別図柄表示装置 2 1 3 0 の特図表示部 2 1 3 1 上での特別図柄の変動表示を停止し、特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ 1 4 2 8 で、特図制御手段 1 1 5 1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 4 3 0 で、特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 をリセットする。次に、ステップ 1 4 5 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移行する。

20

30

40

## 【 0 0 8 7 】

尚、ステップ 1 4 0 2 で N o の場合には、ステップ 1 4 3 2 で、特図制御手段 1 1 5 1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 2 で Y e s の場合にはステップ 1 4 2 2 に移行し、N o の場合には次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移行する。

## 【 0 0 8 8 】

次に、図 1 0 は、図 9 におけるステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8

50

0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を参照して、時短回数カウンタ値が 0 よりも大きい  
否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 4 で、特定遊技制  
御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a の時短回数カウンタ値を 1 減算する。次  
に、ステップ 1 4 5 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を参  
照して、時短回数が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 6 で Y e s の場合、ス  
テップ 1 4 5 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2  
a 内の時間短縮フラグをオフにし、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移  
行する。尚、ステップ 1 4 5 2 及びステップ 1 4 5 6 で N o の場合にも、次の処理（特別  
遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移行する。

【 0 0 8 9 】

次に、図 1 1 は、図 4 におけるステップ 1 5 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技作動  
条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 2 で、条件判定手段 1 1 7  
1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a を参照し、当たりフラグがオンであるか否かを判定  
する。ステップ 1 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 4 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、  
特別図柄表示装置 2 1 3 0 の特図表示部 2 1 3 1 上に表示された特別図柄が所定態様で  
停止したか否かを判定する。ステップ 1 5 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 6 で、特  
別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル 1 1  
7 2 a を参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1  
9 1 c にセットする。次に、ステップ 1 5 0 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、当該所  
定態様が小当たりでないか否かを判定する。ステップ 1 5 0 8 で Y e s の場合、ステップ  
1 5 1 0 及びステップ 1 5 1 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技フラグ（フラ  
グー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9  
2 内の時間短縮フラグ）を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a をリセッ  
ト（時短回数カウンタ値 = 0）する。そして、ステップ 1 5 1 4 及びステップ 1 5 1 6 で  
、条件判定手段 1 1 7 1 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の特別遊技移行許可フラグ  
をオンにすると共に当たりフラグをオフにし、次の処理（特別遊技制御処理 1 6 0 0）に  
移行する。尚、ステップ 1 5 0 2 及びステップ 1 5 0 4 で N o の場合は次の処理（特別遊  
技制御処理 1 6 0 0）に移行し、ステップ 1 5 0 8 で N o の場合はステップ 1 5 1 4 に移  
行する。

【 0 0 9 0 】

次に、図 1 2 は、図 4 におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御  
処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 0 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は  
、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a を参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否か  
を判定する。ステップ 1 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 0 4 及びステップ 1 6 0 6  
で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の特別遊技移行許可  
フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 0 8 で  
、情報送信手段 1 2 0 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 側に特別遊技開始信号を送信し、  
ステップ 1 6 1 2 に移行する。他方、ステップ 1 6 0 2 で N o の場合、ステップ 1 6 1 0  
で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a を参照し、特別遊技実  
行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ 1 6 1 0 で Y e s の場合には  
、ステップ 1 6 1 2 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 0 で N o の場合には、特別遊技実行  
手段 1 1 7 3 は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（賞球払出処理 1 7  
0 0）に移行する。

【 0 0 9 1 】

次に、ステップ 1 6 1 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、フラグー時記憶手段 1 1 9  
1 a を参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途  
中であるか否かを判定する。ステップ 1 6 1 2 で Y e s の場合、即ち、当該ラウンドが途  
中である場合、以下で詳述するステップ 1 6 1 4 ~ 1 6 2 2 の処理を行うことなく、ステ  
ップ 1 6 2 4 に移行する。他方、ステップ 1 6 1 2 で N o の場合、即ち、当該ラウンドの  
開始直前である場合、まず、ステップ 1 6 1 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊

技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c にセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする（例えば、小当たりの開放パターンとしては、0.5 秒開放→0.8 秒閉鎖→0.5 秒開放、という開放パターンをセットする）。次に、ステップ 1 6 1 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ 1 6 1 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 内のラウンド数カウンタに 1 を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は 0 であり、以後ラウンドを重ねていく毎に 1 ずつインクリメントされる。次に、ステップ 1 6 2 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、

10  
フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ 1 6 2 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、大入賞口 2 1 2 0 の大入賞口電動役物 2 1 2 2 を駆動して大入賞口 2 1 2 0 を開放し、ステップ 1 6 2 4 に移行する。

【 0 0 9 2 】

次に、ステップ 1 6 2 4 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 側に現在の遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ 1 6 2 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c を参照して当該ラウンドで所定球（例えば 1 0 球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ 1 6 2 6 で Y e s の場合には、ステップ 1 6 3 0 に移行する。他方、ステップ 1 6 2 6 で N o の場合、ステップ 1 6 2 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ 1 6 2 6 で Y e s の場合にも、ステップ 1 6 3 0 に移行し、N o の場合には、次の処理（賞球払出処理 1 7 0 0）に移行する。

20

【 0 0 9 3 】

次に、ステップ 1 6 3 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、大入賞口 2 1 2 0 の大入賞口電動役物 2 1 2 2 の駆動を停止して大入賞口 2 1 2 0 を閉鎖する。そして、ステップ 1 6 3 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ 1 6 3 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 3 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（例えば、確率変動大当たり及び時間短縮変動大当たりの場合は 1 5 ラウンド、突然確率変動大当たりの場合は 2 ラウンド、小当たりの場合は 1 ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ 1 6 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 6 3 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 4 0 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（賞球払出処理 1 7 0 0）に移行する。尚、ステップ 1 6 3 6 で N o の場合にも、次の処理（賞球払出処理 1 7 0 0）に移行する。

30

【 0 0 9 4 】

次に、図 1 3 は、図 1 2 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b を参照し、今回の特別遊技が確率変動大当たり又は突然確率変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 5 4 及びステップ 1 6 5 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 内の時間短縮フラグを夫々オンにし、次の処理（賞球払出処理 1 7 0 0）に移行する。

40

【 0 0 9 5 】

他方、ステップ 1 6 5 2 で N o の場合、ステップ 1 6 5 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b を参照し、今回の特別遊技が時間短縮変動大当た

50

りであるか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660及びステップ1662で、特定遊技制御手段1180は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の時間短縮フラグをオンにすると共に、時短回数カウンタ1181aに時短回数カウンタ値として所定値（例えば100）をセットし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。尚、ステップ1658でNoの場合、即ち、今回の特別遊技が小当たりである場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

#### 【0096】

次に、図14～図24のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のサブ基板側での処理の流れを説明する。まず、図14は、演出表示制御手段2150が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャート6000である。まず、ステップ7100で、演出表示制御手段2150は、後述する操作ボタン設定処理を実行する。次に、ステップ7200で、演出表示制御手段2150は、後述するボタン操作情報管理処理を実行する。次に、ステップ7300で、演出表示制御手段2150は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ7400で、演出表示制御手段2150は、後述する保留先読み情報管理処理を実行する。次に、ステップ6100で、演出表示制御手段2150は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ7500で、演出表示制御手段2150は、後述する保留表示内容仮決処理を実行する。次に、ステップ7600で、演出表示制御手段2150は、後述する予告表示可否・内容決定処理を実行する。次に、ステップ6200で、演出表示制御手段2150は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ7700で、演出表示制御手段2150は、後述する保留表示制御処理を実行する。次に、ステップ7800で、演出表示制御手段2150は、後述する予告表示制御処理を実行する。そして、ステップ6300で、演出表示制御手段2150は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ7100に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

#### 【0097】

次に、図15は、図14でのステップ7100のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである操作ボタン設定処理のフローチャートである。まず、ステップ7102で、操作情報管理手段2152eは、操作情報一時記憶手段2152e-1-1を参照し、設定ボタン5000の操作がなされたか否かを判定する。ステップ7102でYesの場合、ステップ7104で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cを参照し、現在、操作ボタン設定条件を充足しているか否かを判定する。ステップ7104でYesの場合、ステップ7106で、操作情報管理手段2152eは、操作情報一時記憶手段2152e-1-1を参照し、保留表示優先設定の操作がなされたか否かを判定する。ステップ7106でYesの場合、ステップ7108及びステップ7110で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の保留表示優先フラグをオンにすると共に予告表示優先フラグをオフにし、次の処理（ボタン操作情報管理処理7200）に移行する。他方、ステップ7106でNoの場合、ステップ7112で、操作情報管理手段2152eは、操作情報一時記憶手段2152e-1-1を参照し、予告表示優先設定の操作がなされたか否かを判定する。ステップ7112でYesの場合、ステップ7114及びステップ7116で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の保留表示優先フラグをオフにすると共に予告表示優先フラグをオンにし、次の処理（ボタン操作情報管理処理7200）に移行する。他方、ステップ7112でNoの場合、ステップ7118及びステップ7120で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の保留表示優先フラグ及び予告表示優先フラグを夫々オンにし、次の処理（ボタン操作情報管理処理7200）に移行する。尚、ステップ7102及びステップ7104でNoの場合にも、次の処理（ボタン操作情報管理処理7200）に移行する。

#### 【0098】

次に、図16は、図14でのステップ7200のサブルーチンに係る、本発明の特徴的

処理の一つであるボタン操作情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ7202で、操作情報管理手段2152eは、操作情報一時記憶手段2152e-1-1を参照し、操作ボタン4000の操作（押圧）がなされたか否かを判定する。ステップ7202でYesの場合、ステップ7204で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、保留表示有効フラグがオン又は予告表示有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7204でYesの場合、ステップ7206で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、保留表示有効フラグがオン及び予告表示有効フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ7206でYesの場合、ステップ7208で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の保留表示許可フラグをオンにし、次の処理（保留情報管理処理7300）に移行する。他方、ステップ7206でNoの場合、ステップ7210で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、保留表示有効フラグがオフ及び予告表示有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7210でYesの場合、ステップ7212で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の予告表示許可フラグをオンにし、次の処理（保留情報管理処理7300）に移行する。他方、ステップ7210でNoの場合、即ち、保留表示有効フラグ及び予告表示有効フラグが共にオンの場合、ステップ7214で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、保留表示優先フラグがオン及び予告表示優先フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ7214でYesの場合、ステップ7216で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の保留表示許可フラグをオンにし、次の処理（保留情報管理処理7300）に移行する。他方、ステップ7214でNoの場合、ステップ7218で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、保留表示優先フラグがオフ及び予告表示優先フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7218でYesの場合、ステップ7220で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の予告表示許可フラグをオンにし、次の処理（保留情報管理処理7300）に移行する。他方、ステップ7218でNoの場合、即ち、保留表示優先フラグ及び予告表示優先フラグが共にオンの場合、ステップ7222及びステップ7224で、操作情報管理手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の保留表示許可フラグ及び予告表示許可フラグを夫々オンにし、次の処理（保留情報管理処理7300）に移行する。尚、ステップ7202及びステップ7204でNoの場合にも、次の処理（保留情報管理処理7300）に移行する。

#### 【0099】

次に、図17は、図14でのステップ7300のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ7302で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1を参照し、主制御装置1000側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ7302でYesの場合、ステップ7304で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1内の装図保留カウンタ値に「1」を加算し、次の処理（保留先読み情報管理処理7400）に移行する。他方、ステップ7302でNoの場合、ステップ7306で、装図保留情報表示制御手段2152bは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ7306でYesの場合、ステップ7308で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1内の装図保留カウンタ値から「1」を減算する。次に、ステップ7310で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留表示内容一時記憶手段2152b-4内に一時記憶されている保留表示内容をシフトする。次に、ステップ7312及びステップ7314で、装図保留情報表示制御手段2152bは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラ

10

20

30

40

50

グエリア内の保留表示内容仮決定許可フラグ及び図柄内容決定許可フラグを夫々オンにし、次の処理（保留先読み情報管理処理 7400）に移行する。ここで、「保留表示内容仮決定許可フラグ」は、保留内容が変わり得るタイミングでオンになるフラグであり、具体的には、（１）新たな図柄情報を受信した場合（図柄変動開始時）と、後述する図 18 における（２）保留先読み情報を受信した場合、にオンになるフラグである。尚、ステップ 7306 で No の場合にも、次の処理（保留先読み情報管理処理 7400）に移行する。

【0100】

次に、図 18 は、図 14 でのステップ 7400 のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである保留先読み情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 7402 で、装図保留情報表示制御手段 2152b は、保留先読み情報一時記憶手段 2152b-1-1 を参照し、主制御装置 1000 側から保留先読み情報を受信したか否かを判定する。ステップ 7402 で Yes の場合、ステップ 7404 で、装図保留情報表示制御手段 2152b は、前記保留先読み情報（全保留に関する「乱数値」及び「当該乱数が消化された際の保留球数」の情報）を保留先読み情報一時記憶手段 2152b-1-1 に一時記憶する。そして、ステップ 7406 で、装図保留情報表示制御手段 2152b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c のフラグエリア内の保留表示内容仮決定許可フラグをオンにし、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理 6100）に移行する。尚、ステップ 7402 で No の場合にも、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理 6100）に移行する。

【0101】

次に、図 19 は、図 14 でのステップ 6100 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 6102 で、装図表示内容決定手段 2152a-1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 6102 で Yes の場合、ステップ 6103 で、装図表示内容決定手段 2152a-1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c のフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 6104 で、装図表示内容決定手段 2152a-1 は、メイン側情報一時記憶手段 2151a 内に一時記憶された主制御装置 1000 側からの図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル 2152a-1-1 を参照して、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段 2152c の図柄関連情報エリアに一時記憶する。尚、主制御装置 1000 側からの停止図柄・変動態様（即ち、特別図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段 2150 側で決定する停止図柄・変動態様（即ち、装飾図柄の停止図柄・変動態様）とは 1 対 1 対応でなくともよく、例えば、演出表示制御手段 2150 側での変動態様の比率を主制御装置 1000 側からの一変動態様に対して複数パターン持っていてよい。次に、ステップ 6106 で、装図表示内容決定手段 2152a-1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c のフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（保留表示内容決定・更新処理 7500）に移行する。尚、ステップ 6102 で No の場合にも、次の処理（保留表示内容決定・更新処理 7500）に移行する。

【0102】

次に、図 20 は、図 14 でのステップ 7500 のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである保留表示内容仮決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 7502 で、装図保留表示内容決定手段 2152b-3 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c のフラグエリアを参照し、保留表示内容仮決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7502 で Yes の場合、ステップ 7504 で、装図保留表示内容決定手段 2152b-3 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c のフラグエリア内の保留表示内容仮決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 7508 で、装図保留表示内容決定手段 2152b-3 は、「i 値」に 1 をセットする。次に、ステップ 7510 で、装図保留表示内容決定手段 2152b-3 は、装図保留情報一時記憶手段 2152b-1-1 内の装図保留カウンタ値は「i 値」以上であるか否かを判定する。ステップ 751

0でYesの場合、ステップ7512で、装図保留表示内容決定手段2152b-3は、i番目の保留表示内容を仮決定する。次に、ステップ7514で、装図保留表示内容決定手段2152b-3は、前記仮決定内容を装図保留表示内容（仮決定）一時記憶手段2152b-5に一時記憶する。次に、ステップ7516で、装図保留表示内容決定手段2152b-3は、「i値」に1加算し、ステップ7510に移行する。他方、ステップ7510でNoの場合には、次の処理（予告表示可否・内容決定処理7600）に移行する。尚、ステップ7502でNoの場合にも次の処理（予告表示可否・内容決定処理7600）に移行する。

#### 【0103】

次に、図21は、図14でのステップ7600のサブルーチンに係る、予告表示可否・内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ7602で、予告可否・内容決定手段2152d-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7602でYesの場合、ステップ7604で、予告可否・内容決定手段2152d-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ7606で、予告可否・内容決定手段2152d-1は、前記図柄情報等に基づき、予告可否・内容決定用テーブル2152d-1-1を参照し、予告表示可否・予告表示内容を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段2152cの予告表示関連情報エリアに一時記憶する。次に、ステップ7608で、予告可否・内容決定手段2152d-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cを参照し、当該変動で予告表示を行う決定がなされたか否かを判定する。ステップ7608でYesの場合、ステップ7610及びステップ7612で、予告可否・内容決定手段2152d-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の予告表示決定フラグ及び予告表示可否・内容決定処理終了フラグを夫々オンにし、次の処理（装飾図柄表示制御処理6200）に移行する。尚、ステップ7602でNoの場合は次の処理（装飾図柄表示制御処理6200）に移行し、ステップ7608でNoの場合はステップ7612に移行する。

#### 【0104】

次に、図22は、図14でのステップ6200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6202で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6202でYesの場合、ステップ6204で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、予告表示可否・内容決定処理終了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6204でYesの場合、ステップ6206及びステップ6208で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオンにすると共に、予告表示可否・内容決定処理終了フラグをオフにする。次に、ステップ6210で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の変動表示を開始する。

#### 【0105】

そして、ステップ6212で、装飾図柄表示制御手段2152aは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ6212でYesの場合、ステップ6214で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容（停止図柄）に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の停止図柄を確定表示する。そして、ステップ6216及びステップ6218で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の図柄変動中フラグ及び保留表示制御処理終了フラグを夫々オフにし、次の処理（保留表示制御処理7700）に移行する。

## 【 0 1 0 6 】

尚、ステップ 6 2 0 2 で N o の場合はステップ 6 2 1 2 に移行し、ステップ 6 2 0 4 及びステップ 6 2 1 2 で N o の場合は次の処理（保留表示制御処理 7 7 0 0 ）に移行する。

## 【 0 1 0 7 】

次に、図 2 3 は、図 1 4 でのステップ 7 7 0 0 のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである保留表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 7 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 7 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、保留表示制御処理終了フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 7 7 0 4 で Y e s の場合、ステップ 7 7 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、保留表示有効フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 7 7 0 6 で Y e s の場合、ステップ 7 7 0 8 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 1 - 1 内の装図保留カウンタ値が 0 より大きいかなんかを判定する。ステップ 7 7 0 8 で Y e s の場合、ステップ 7 7 1 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、装図保留表示内容一時記憶手段 2 1 5 2 b - 4 に一時記憶されている保留表示内容に基づき、演出表示装置 2 1 4 0 の装図保留表示部 2 1 4 2 上で保留表示を実行する。次に、ステップ 7 7 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、図示しない保留表示用のタイマにボタン操作有効時間（例えば 5 秒）をセットする。次に、ステップ 7 7 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の保留表示有効フラグをオンにする。次に、ステップ 7 7 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、装図表示部 2 1 3 1 上でボタン操作を促す画面を表示する。次に、ステップ 7 7 1 8 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、保留表示許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 7 1 8 で Y e s の場合、ステップ 7 7 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の保留表示許可フラグをオフにする。次に、ステップ 7 7 2 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、装図保留表示内容一時記憶手段 2 1 5 2 b - 4 内に一時記憶されている保留表示内容を、装図保留表示内容（仮決定）一時記憶手段 2 1 5 2 b - 5 に一時記憶されている仮決定内容に更新する。次に、ステップ 7 7 2 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、前のステップで新情報に更新された、装図保留表示内容一時記憶手段 2 1 5 2 b - 4 内に一時記憶されている保留表示内容に従い、装図保留表示部 2 1 4 2 上で保留表示を実行する。そして、ステップ 7 7 2 6 及びステップ 7 7 2 8 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の保留表示有効フラグをオフにすると共に保留表示制御処理終了フラグをオンにし、次の処理（予告表示制御処理 7 8 0 0 ）に移行する。

## 【 0 1 0 8 】

他方、ステップ 7 7 1 8 で N o の場合、ステップ 7 7 3 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、図示しない保留表示用のタイマを参照し、ボタン操作有効時間（例えば 5 秒）が経過したか否かを判定する。ステップ 7 7 3 0 で Y e s の場合、ステップ 7 7 3 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、装図保留表示内容（仮決定）一時記憶手段 2 1 5 2 b - 5 に一時記憶されている仮決定内容をクリアする。そして、ステップ 7 7 3 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、装図表示部 2 1 3 1 上で表示されているボタン操作を促す画面を非表示にし、ステップ 7 7 2 6 に移行する。他方、ステップ 7 7 3 0 で N o の場合は次の処理（予告表示制御処理 7 8 0 0 ）に移行する。尚、ステップ 7 7 0 2 、ステップ 7 7 0 4 及びステップ 7 7 0 8 で N o の場合は次の処理（予告表示制御処理 7 8 0 0 ）に移行し、ステップ 7 7 0 6 で N o の場合はステップ 7 7 1 8 に移行する。

## 【 0 1 0 9 】

次に、図 2 4 は、図 1 4 でのステップ 7 8 0 0 のサブルーチンに係る、予告表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 8 0 2 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 8 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 8 0 4 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、予告表示決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 8 0 4 で Y e s の場合、ステップ 7 8 0 6 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の予告表示決定フラグをオフにする。次に、ステップ 7 8 0 8 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、図示しない予告表示用のタイマにボタン操作有効時間（例えば 3 秒）をセットする。次に、ステップ 7 8 1 0 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の予告表示有効フラグをオンにする。次に、ステップ 7 8 1 2 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、装図表示部 2 1 4 1 上でボタン操作を促す画面を表示する。次に、ステップ 7 8 1 4 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、予告表示許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 8 1 4 で Y e s の場合、ステップ 7 8 1 6 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の予告表示許可フラグをオフにする。次に、ステップ 7 8 1 8 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の予告表示関連情報エリアに一時記憶されている当該変動に係る予告内容に従い、装図表示部 2 1 4 1 上で予告演出表示を実行する。そして、ステップ 7 8 2 0 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の予告表示有効フラグをオフにし、次の処理（特別遊技中表示制御処理 6 3 0 0）に移行する。他方、ステップ 7 8 0 4 で N o の場合、ステップ 7 8 2 2 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、予告表示有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 8 2 2 で Y e s の場合はステップ 7 8 1 4 に移行し、ステップ 7 8 2 2 で N o の場合は次の処理（特別遊技中表示制御処理 6 3 0 0）に移行する。他方、ステップ 7 8 1 4 で N o の場合、ステップ 7 8 2 4 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、図示しない予告表示用のタイマを参照し、ボタン操作有効時間（例えば 3 秒）が経過したか否かを判定する。ステップ 7 8 2 4 で Y e s の場合、ステップ 7 8 2 6 で、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、装図表示部 2 1 3 1 上で表示されているボタン操作を促す画面を非表示にし、ステップ 7 8 2 0 に移行する。他方、ステップ 7 8 0 2 及びステップ 7 8 2 4 で N o の場合は次の処理（特別遊技中表示制御処理 6 3 0 0）に移行する。

#### 【 0 1 1 0 】

ところで、図 2 3 から分かるように、図柄変動直後から所定時間内（例えば 5 秒）にボタン操作を実行すると、更新された保留表示内容が表示され得る。しかしながら、当該時間内にボタン操作を実行すれば常に更新された保留表示内容が表示される訳ではない。ボタンを押したときに保留表示の更新表示が実行される条件としては、（ 1 A ）当該変動においては予告表示を行わないことが決定されているか、（ 2 A ）当該変動において予告表示を行うことが決定されているとしても、ボタンを押した際には保留表示内容の更新表示が優先して実行されるか、或いは、（ 3 A ）当該変動において予告表示を行うことが決定されており、ボタンを押した際には保留表示内容の更新表示及び予告表示のいずれもが実行されるか、である。また、図 2 4 から分かるように、図柄変動直後から所定時間内（例えば 3 秒）にボタン操作を実行すると、予告が表示され得る。しかしながら、当該時間内にボタン操作を実行すれば常に予告が表示される訳ではない。ボタンを押したときに予告表示が実行される条件としては、（ 1 B ）当該変動において予告表示を行うことが決定されており、ボタンを押した際には予告表示が優先して実行されるか、或いは、（ 2 B ）当該変動において予告表示を行うことが決定されており、ボタンを押した際には保留表示内容の更新表示及び予告表示のいずれもが実行されるか、である。したがって、これらに対応した形のボタン操作を促す画面とすることが好適である。例えば、（ 1 A ）の場合には

「ボタンを押したら保留表示内容が更新されます。」という表示、(2A)の場合には「5秒以内にボタンを押したら保留表示内容が更新されます。しかも、3秒以内に再度ボタンを押したら予告も表示されます。」という表示、(3A)及び(2B)の場合には「3秒以内にボタンを押したら保留表示内容が更新されると共に予告が表示されます。5秒以内にボタンを押したら保留表示内容のみ更新表示されます。」という表示、(1B)の場合には「ボタンを押したら予告が表示されます。」という表示、が実行される。

#### 【0111】

次に、図24は、図14でのステップ6300のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6302で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6302でYesの場合、ステップ6304で、表示制御手段2152は、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する。ステップ6304でYesの場合、ステップ6306及びステップ6308で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置2140上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ6310で、表示制御手段2152は、演出表示装置2140上で、主制御装置1000側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する(確率変動大当たり又は時間短縮変動大当たりの場合のみ表示する)。ここで、突然確率変動大当たり及び小当たりである場合には、ラウンド数表示をすると、今回の当たりが「突然確率変動大当たり」及び「小当たり」のいずれであるかが遊技者に分かってしまうので、これらの当たりの場合には、当該処理においてラウンド数表示等を実行しない。次に、ステップ6312で、表示制御手段2152は、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する。ステップ6312でYesの場合、ステップ6314で、表示制御手段2152は、演出表示装置2140上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ6316で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理(保留情報管理処理7100)に移行する。尚、ステップ6302でNoの場合はステップ6310に移行し、ステップ6304及びステップ6312でNoの場合は次の処理(保留情報管理処理7100)に移行する。

#### 【0112】

次に、図面を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の作用を説明することとする。まず、図26は、保留表示関連の作用を示した図である。ここで、図26(1)は、保留表示内容を更新しなかった場合の作用図であり、図26(2)は、保留表示内容を更新した場合の作用図である。以下、それぞれの図についての作用をメイン側とサブ側に分けて詳述することとする。

#### 【0113】

まず、図26(1)から説明すると、(1-1)に示すように、装飾図柄変動開始時に保留球が3個点灯している。この際、図示しないが、「操作ボタンを押すと、保留球の信頼度が表示されます」といった表示が所定時間(例えば5秒間)なされる。

#### 【0114】

そして、当該所定時間内に操作ボタン4000を押圧すると、(1-2)に示すように、各保留球の信頼度が表示される。ここで、本最良形態では、当該信頼度は、装飾図柄の変動態様を先読みすることにより決定される。因みに、(1-2)では保留球数は3球であるが、消化順に、保留1位(乱数値224:特別図柄の先読み変動態様0:装飾図柄の先読み変動態様A・・・信頼度0%) / 保留2位(乱数値100:特別図柄の先読み変動態様1:装飾図柄の先読み変動態様B・・・信頼度1%) / 保留3位(乱数値250:特別図柄の先読み変動態様3:装飾図柄の先読み変動態様D・・・信頼度5%)、という先読み状況である(乱数値、消化時の保留球数、特図変動態様、装図変動態様の関係については表1及び表2を参照)。

## 【 0 1 1 5 】

次に、( 1 - 3 ) は、( 1 - 2 ) での図柄変動が終了した後の、次の図柄変動時の様子  
を示した図である。ここで、( 1 - 2 ) の保留の内、保留 1 位の「 0 % 」と表示された保  
留が( 1 - 3 ) での図柄変動に係るものであり、更に、新たに保留球が一時記憶されてい  
る。このように、新たな図柄変動が開始されたことに加え新たな保留が出来た訳であるか  
ら、保留球の内容も変わり得る。具体的には、消化順に、保留 1 位( 乱数値 1 0 0 : 特別  
図柄の先読み変動態様 0 : 装飾図柄の先読み変動態様 A ・ ・ ・ 信頼度 0 % ) / 保留 2 位(  
乱数値 2 5 0 : 特別図柄の先読み変動態様 3 : 装飾図柄の先読み変動態様 D ・ ・ ・ 信頼度  
5 % ) / 保留 3 位( 乱数値 2 5 5 : 特別図柄の先読み変動態様 5 : 装飾図柄の先読み変動  
態様 F ・ ・ ・ 信頼度 5 0 % )、という先読み状況である。そして、これら先読み結果に基  
づき、装図保留表示内容( 仮決定 ) 一時記憶手段 2 1 5 2 b - 5 内には仮決定された保留  
表示内容が一時記憶されており、もし操作ボタン 4 0 0 0 を操作した場合には、当該仮決  
定された保留表示内容が実行( 更新 ) される。しかしながら、所定時間内に操作ボタン 4  
0 0 0 を操作しなかった結果、最新情報に更新されないまま、( 1 - 2 ) で表示されてい  
た保留 2 位の「 1 % 」及び保留 3 位の「 5 % 」がそれぞれ保留 1 位及び保留 2 位にシフト  
した保留表示と、新たな保留球については信頼度が表示されていない保留表示が実行され  
る。

10

## 【 0 1 1 6 】

次に、図 2 6 ( 2 ) を説明する。尚、図 2 6 ( 2 ) は、操作ボタン 4 0 0 0 を操作しな  
い点を除き、図 2 6 ( 1 ) と完全に同一の条件である。まず、( 2 - 1 ) に示すように、  
装飾図柄変動開始時に保留球が 3 個点灯している。この際、図示しないが、「操作ボタン  
を押すと、保留球の信頼度が表示されます」といった表示が所定時間( 例えば 5 秒間 ) な  
される。そして、当該所定時間内に操作ボタン 4 0 0 0 を押圧すると、( 2 - 2 ) に示す  
ように、各保留球の信頼度が表示される。ここまでは図 2 6 ( 1 ) と同じである。

20

## 【 0 1 1 7 】

次に、( 2 - 3 ) は、( 2 - 2 ) での図柄変動が終了した後の、次の図柄変動時の様子  
を示した図である。ここで、( 1 - 3 ) と異なり、遊技者が所定時間内に操作ボタン 4 0  
0 0 を操作すると、現在の保留状態に対応した最新情報に更新される。具体的には、前述  
のように、消化順に、保留 1 位( 乱数値 1 0 0 : 特別図柄の先読み変動態様 0 : 装飾図柄  
の先読み変動態様 A ・ ・ ・ 信頼度 0 % ) / 保留 2 位( 乱数値 2 5 0 : 特別図柄の先読み変  
動態様 3 : 装飾図柄の先読み変動態様 D ・ ・ ・ 信頼度 5 % ) / 保留 3 位( 乱数値 2 5 5 :  
特別図柄の先読み変動態様 5 : 装飾図柄の先読み変動態様 F ・ ・ ・ 信頼度 5 0 % )、とい  
う先読み状況であることから、( 2 - 3 ) に示すように、保留 1 位は「 0 % 」・保留 2 位  
は「 5 % 」・保留 3 位は「 5 0 % 」という表示が実行される。

30

## 【 0 1 1 8 】

次に、図 2 7 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機における、保留表示及  
び予告表示の調整処理の作用を説明する。ここで、当該調整処理が必要となるのは、本最  
良形態では、保留表示更新の有効時間及び予告指示の有効時間が重複していると共に、操  
作ボタン 4 0 0 0 という一つのボタンで保留表示更新表示予告表示指示を実施しているか  
らである。そこで、図 2 7 を順に説明すると、図 2 7 ( 1 ) は、保留表示優先( ボタンを  
押すと先に保留表示がされ、次にボタンを押すと予告 ) を示した図であり、図 2 7 ( 2 )  
は、予告表示優先( ボタンを押すと先に予告表示がされ、次にボタンを押すと保留 ) を示  
した図であり、図 2 7 ( 3 ) は、両方( ボタンを押すと両方表示 ) を示した図である。

40

## 【 0 1 1 9 】

本最良形態によれば、主制御部で取得した第一乱数に関する情報を副制御部側が受信し  
た時点で、当該情報に基づき事前に第二識別情報の表示内容を先読みした上で当該先読み  
結果について保留表示形態を変えることで報知すると共に、その後に事情が変化( 例えば  
、保留球数が先読みした時点で変化 ) した場合に再度先読みし直した上、保留表示形態を  
、読み直した当該先読み情報を踏まえて変更し得るよう構成されているので、従前機にお  
ける、当否結果や変動態様に基づく保留表示での問題、即ち、先読みの結果として反映さ

50

れた保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招かない、換言すれば、保留表示の信憑性を高めることができるという効果を奏する。

【 0 1 2 0 】

更に、所定のタイミングが、第一乱数に関する情報を新たに受信した時点であるか又は第一識別情報変動開始条件を充足した時点であるよう構成されているので、前者であれば、状況が変化した時点でただちに保留表示が変更される結果、保留内容が変化したことを遊技者に即座に伝達することが可能になり、後者であれば、識別情報変動処理と同時に保留内容書換処理が出来るので、処理負担の軽減を図ることが可能になるという効果を奏する。

【 0 1 2 1 】

更に、保留球すべてについて最新情報に更新されるよう構成されているので、保留球の数が多い程、いずれかの保留球についての保留表示が変わるかもしれないという期待度が高まる結果、遊技者に対して遊技を継続する動機付けを付与することが可能になるという効果を奏する。

【 0 1 2 2 】

更に、操作手段の操作を契機として最新情報が保留表示されるよう構成されているので、操作手段を遊技者が操作することの動機付けを付与することが可能になるという効果を奏する。

【 0 1 2 3 】

更に、書き換え処理及び変動関連処理の両処理を実行する上で共通する操作手段が関係する場合であってもそれらを調整する手段を備えるよう構成したので、これらの処理の実行可否や実行処理を円滑に行うことが可能になるという効果を奏する。

【 0 1 2 4 】

次に、本最良形態に係るパチンコ遊技機の変更例を説明することとする。まず、本最良形態では、全保留についての保留順序と乱数値を保留先読み情報として送信する（これを受けたサブ側では、当該保留順序と乱数値に基づき、全保留のそれぞれに対応した装飾図柄の表示内容を事前判定する）よう構成されている。しかしながら、事前判定の主体、対象、時期、手法等は何ら限定されるものではない。以下、それぞれの変更例を説明する。

【 0 1 2 5 】

（事前判定の主体）

本最良形態では、事前判定の主体は、本最良形態では主としてサブ側で事前判定処理を実行している。即ち、メイン側では、所定条件（保留先読み条件）を充足した時点で、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に一時記憶されている乱数を読み出した上で、この乱数に関する情報をサブ側に送信するという役割に留まり、サブ側では、メイン側からの情報に基づき、事前判定の対象とする保留の当否、変動態様（又は変動時間）、属性（当たり、ハズレ、当たりである場合に確変当たりか通常当たりか等）等の事前判定を実質的に行っている。しかしながらこれには限定されず、メイン側で主として実行する態様や、メイン側とサブ側で役割分担しながら実行する態様も当然のことながら包含する。先ず、前者の例を挙げると、メイン側で、図 20 のステップ 7 5 0 8 ~ 7 5 1 6 のような処理を実行し、当否、変動態様、属性等を事前判定し、メイン側から送信された当該事前判定結果に関する情報に基づきサブ側で事前判定結果を把握することを挙げることができる（例えば、事前判定結果に応じた ID 情報をサブ側に送信し、これを受信したサブ側では ID 情報に基づき事前判定結果を把握する参照テーブルを用い、メイン側で事前判定した結果を把握する）。また、後者の例としては、一部の事前判定はメイン側で実行し、残る事前判定はサブ側で実行する態様を挙げることができ、メイン側では当否の事前判定のみを実行し、当否結果・図柄に関する情報・変動態様に係る乱数に関する情報を受信したサブ側で、変動態様・属性情報等を事前判定する態様を挙げることができる。

【 0 1 2 6 】

（事前判定の対象）

本最良形態では、所定条件（保留先読み条件）を充足した場合、すべての保留について

10

20

30

40

50

サブ側に情報送信したが、これについても何ら限定されない。例えば、新たな保留が一時記憶された場合、当該新たな保留についてのみサブ側に情報送信してもよく、或いは、所定条件を充足した場合、当該所定条件を充足する以前であってまだサブ側に情報送信されていない保留についてのみサブ側に情報送信してもよい。

#### 【 0 1 2 7 】

( 事前判定の時期 )

本最良形態は、「所定条件」として新たな保留が一時記憶された場合等を例示的に挙げたが、これについても限定されない。例えば、常時、保留について事前確認するよう構成しても、或いはサブボタンが押圧された場合にのみ事前確認するよう構成してもよい。

#### 【 0 1 2 8 】

( 事前判定の手法 )

本最良形態では、遊技内容決定乱数をサブ側に送信し、当該乱数を受信したサブ側で事前判定する手法を採用したが、これについても限定されない。例えば、各乱数（即ち、遊技内容決定乱数を構成する、当否乱数、図柄決定乱数、変動態様決定乱数等）について、乱数値そのものでなく、乱数値の範囲を特定する乱数値 ID 情報をサブ側に送信し、当該情報を受信したサブ側で、当否、図柄及び変動態様を決定するよう構成してもよい。例えば、メイン側で取得した遊技内容決定乱数が、「当否乱数 = 5 0、図柄決定乱数 = 1 0 0、変動態様決定乱数 = 2 0 0」である場合、当否乱数 2 5 ~ 7 5 については当否 ID = 2、図柄乱数 7 5 ~ 2 0 0 については図柄 ID = 3、変動態様決定乱数 0 ~ 5 0 0 については変動態様 ID = 1、が割り振られているとする。この場合、これら乱数を受信したサブ側では、当たり（当否 ID 0 ~ 3 が当たり）、停止図柄が 3 3 3（図柄 ID 0 ~ 5 が確率変動当たり）、変動態様がノーマルリーチ（ID 1 ~ 3 がノーマルリーチ）、と事前判定する。

#### 【 0 1 2 9 】

尚、上述の例のように、メイン側から乱数値（又は当該乱数値を特定する情報）ではなく、乱数値の幅に相当する情報がサブ側に送信された場合、サブ側では、同一情報（即ち、同一の乱数値の幅情報）であっても、保留球数等に応じ、異なる変動時間の変動態様を選択してもよい。例えば、メイン側から送信された変動態様 ID 情報が 2 である場合、保留球数が 0 ~ 2 である状況下ではスーパーリーチが実行され、保留球数が 3 の場合にはノーマルリーチが実行され、保留球数が 4 の場合には非リーチが実行される、といった態様を挙げることができる。

か

#### 【 0 1 3 0 】

次に、更なる変更例を説明することとする。本最良形態では、保留表示内容の更新と予告とを切り分けている。しかしながら、これには何ら限定されず、いずれか一方の処理（例えば、保留表示内容のみの処理）だけを実行するよう設計してもよい。

#### 【 0 1 3 1 】

更に、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、従来の第 1 種に相当するものであるが、これにも何ら限定されない。例えば、冒頭で述べたように、従来の第 1 種と第 1 種を組み合わせた、いわゆる 1 種 1 種複合機と称される機種にも適用可能である。この場合、いずれか一方の遊技が優先的に消化される機種の場合（即ち、始動口が複数ある場合、いずれか一方の始動口に遊技球が入球した場合、他の始動口への入球に基づく保留が存在していた場合であっても、当該いずれか一方の始動口への入球に基づく保留が優先的に消化される場合）には、優先消化される側の保留のみ事前判定を行うよう構成してもよい。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 1 3 2 】

1 1 2 1 特図乱数取得判定実行手段

1 1 3 1 特図保留手段

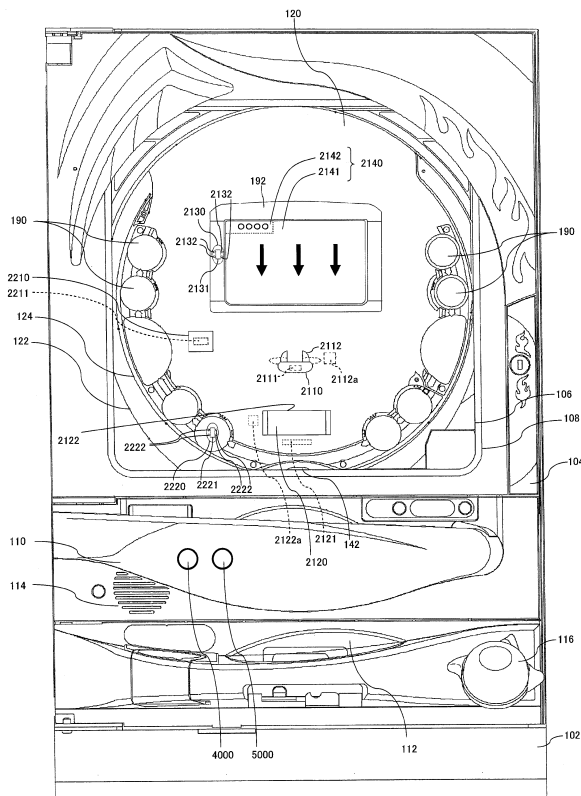
1 1 3 3 a 保留先読み情報送信手段

1 1 4 1 特図内容決定手段

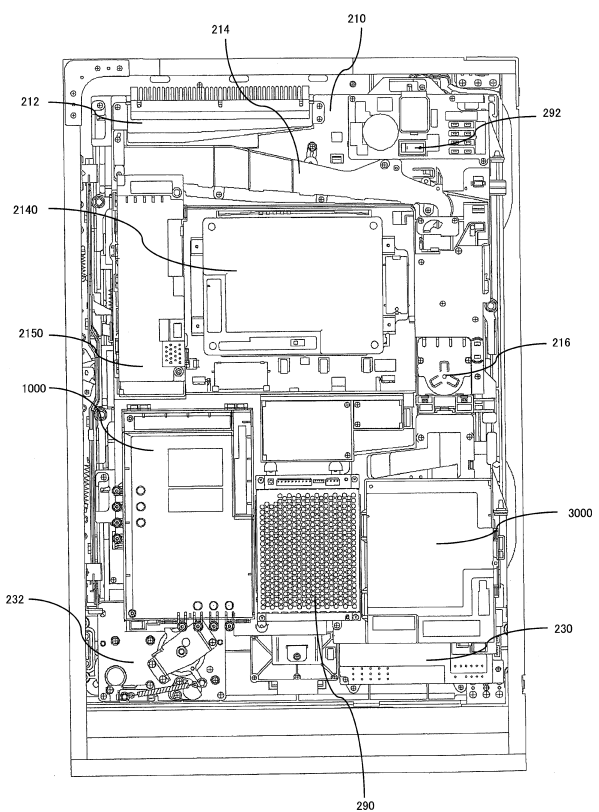
- 1 1 5 1 特図制御手段
- 1 1 7 1 条件判定手段
- 1 1 7 3 特別遊技実行手段
- 2 1 1 0 特図始動口
- 2 1 2 0 大入賞口
- 2 1 3 1 特図表示部
- 2 1 4 0 演出表示装置
- 2 1 4 1 装図表示部
- 2 1 4 2 装図保留表示部
- 2 1 5 1 a メイン側情報一時記憶手段
- 2 1 5 2 a - 1 装図表示内容決定手段
- 2 1 5 2 表示制御手段
- 2 1 5 2 a 装飾図柄表示制御手段
- 2 1 5 2 b 装図保留情報表示制御手段
- 2 1 5 2 b 装図保留情報表示制御手段
- 2 1 5 2 b - 2 - 1 保留先読み情報一時記憶手段
- 2 1 5 2 d 予告表示制御手段
- 4 0 0 0 操作ボタン

10

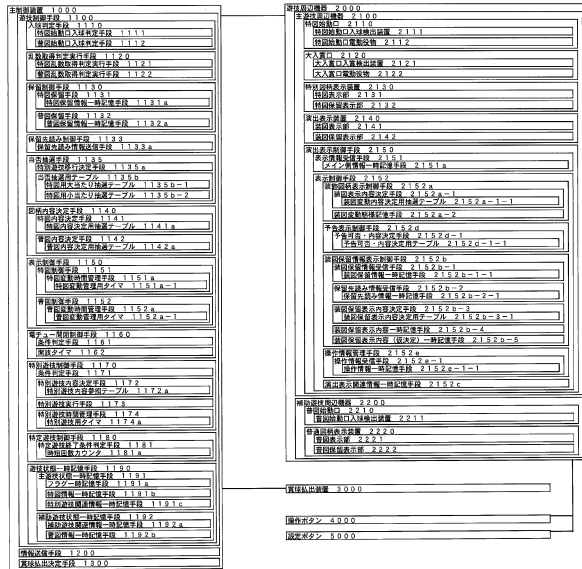
【図 1】



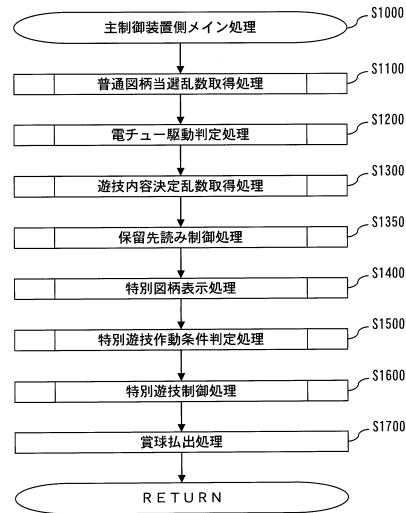
【図 2】



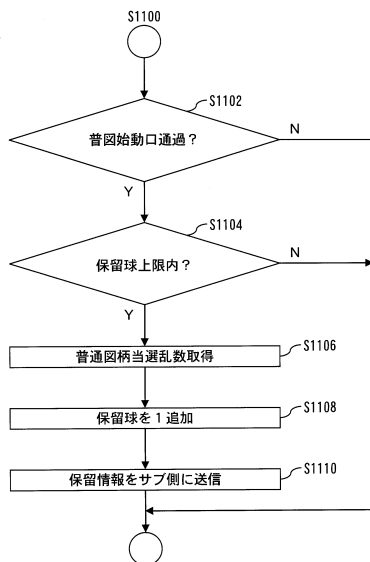
【図 3】



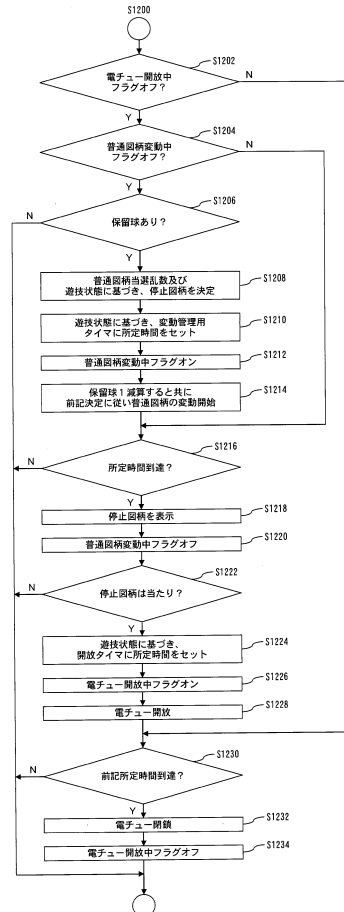
【図 4】



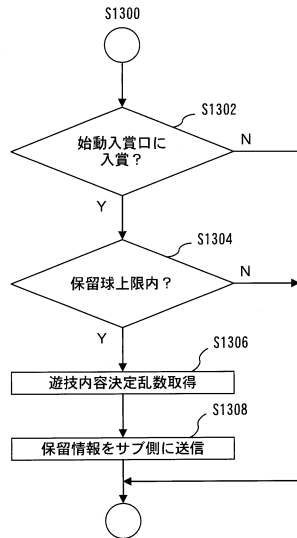
【図 5】



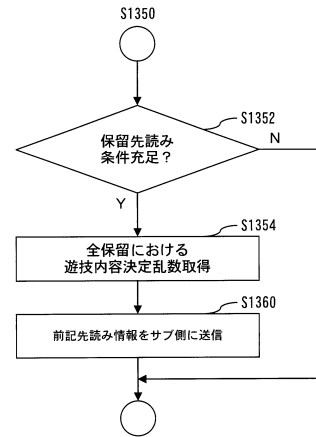
【図 6】



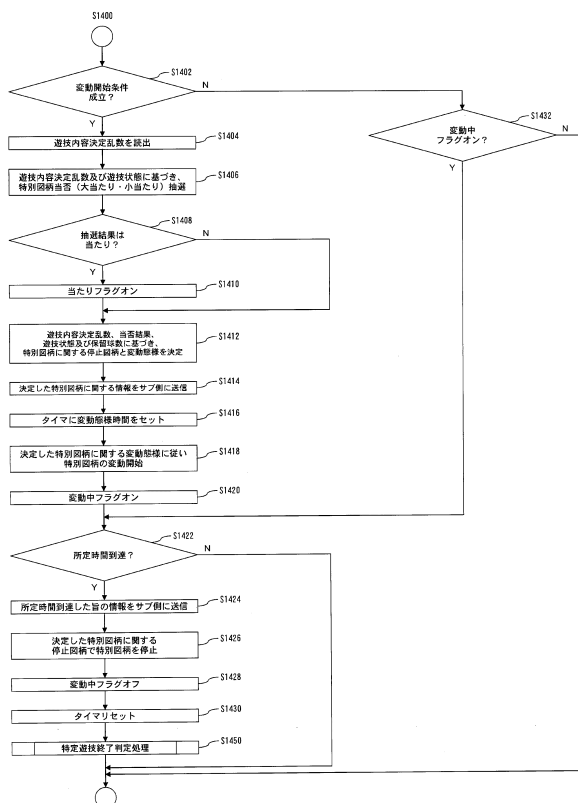
【図 7】



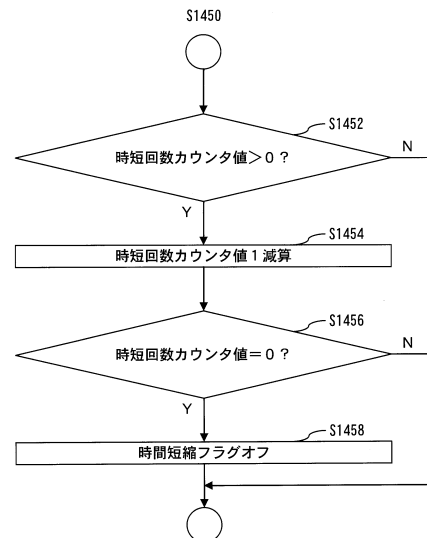
【図 8】



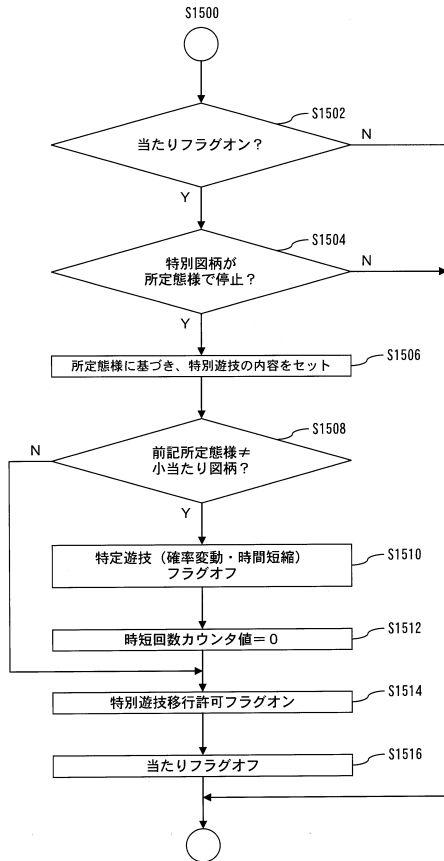
【図 9】



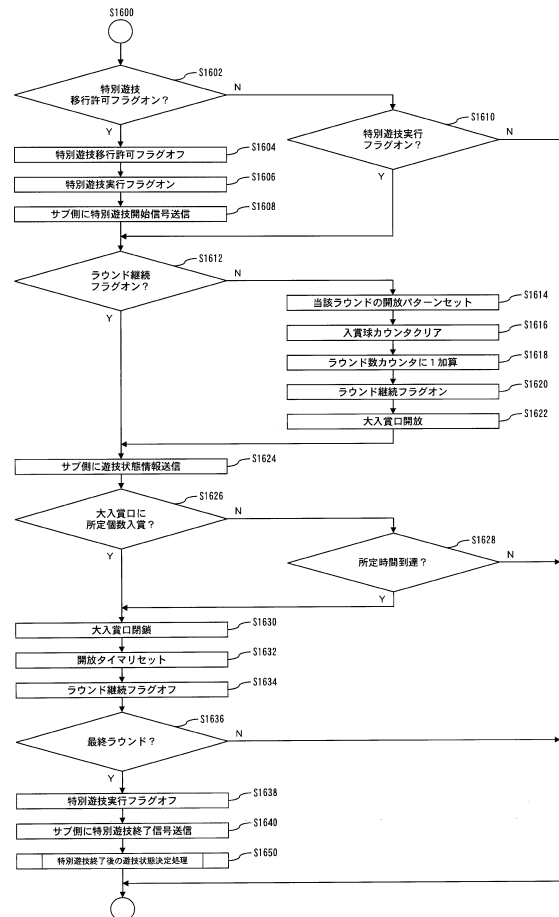
【図 10】



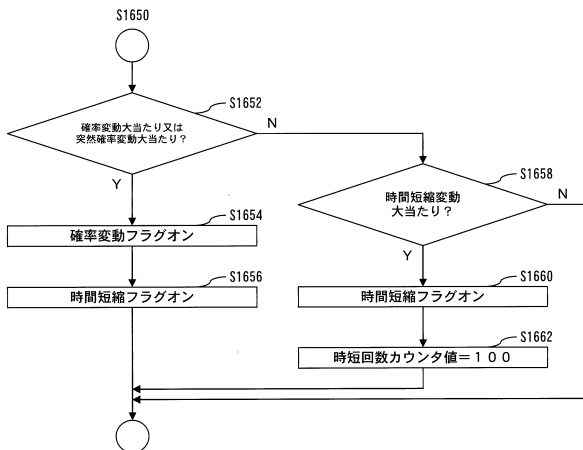
【図 1 1】



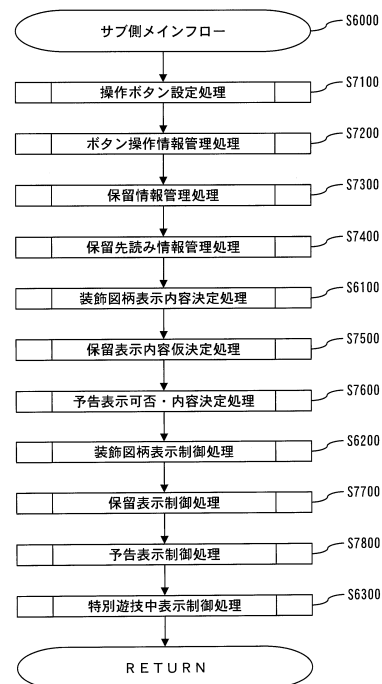
【図 1 2】



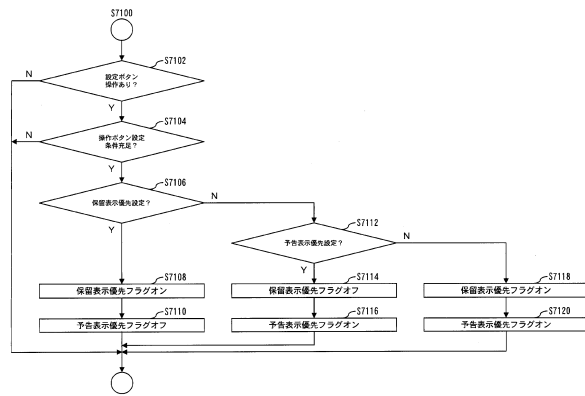
【図 1 3】



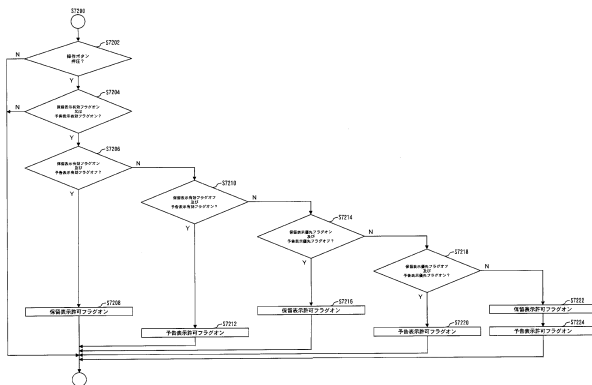
【図 1 4】



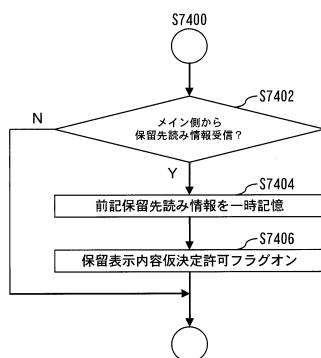
【図 15】



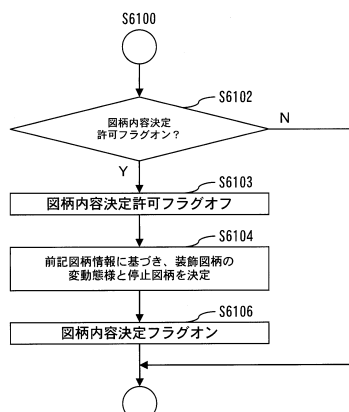
【図 16】



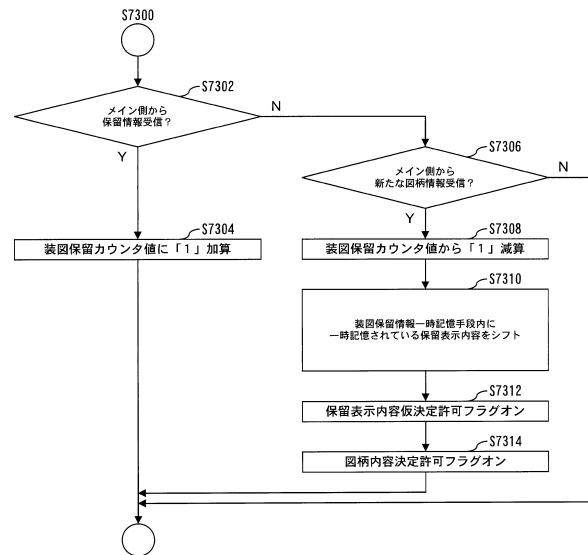
【図 18】



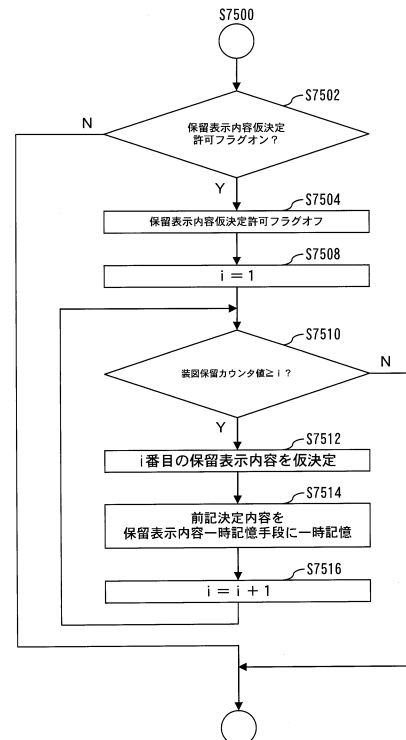
【図 19】



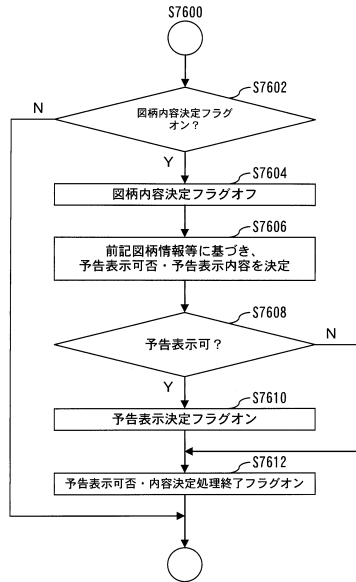
【図 17】



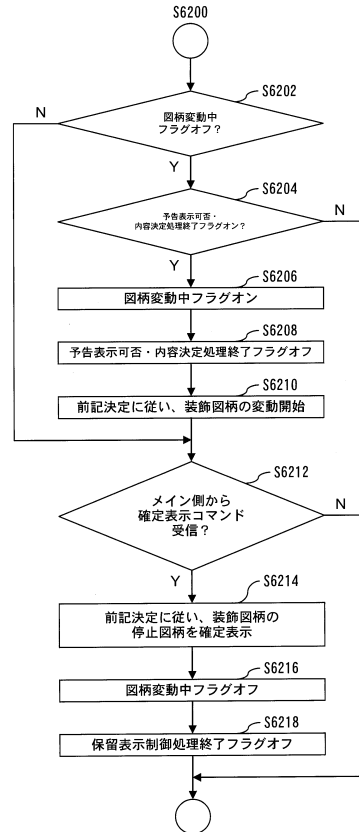
【図 20】



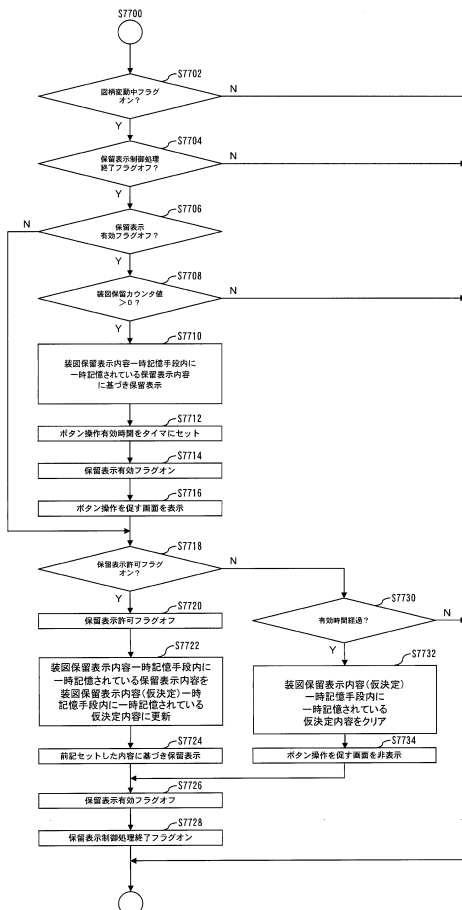
【図 2 1】



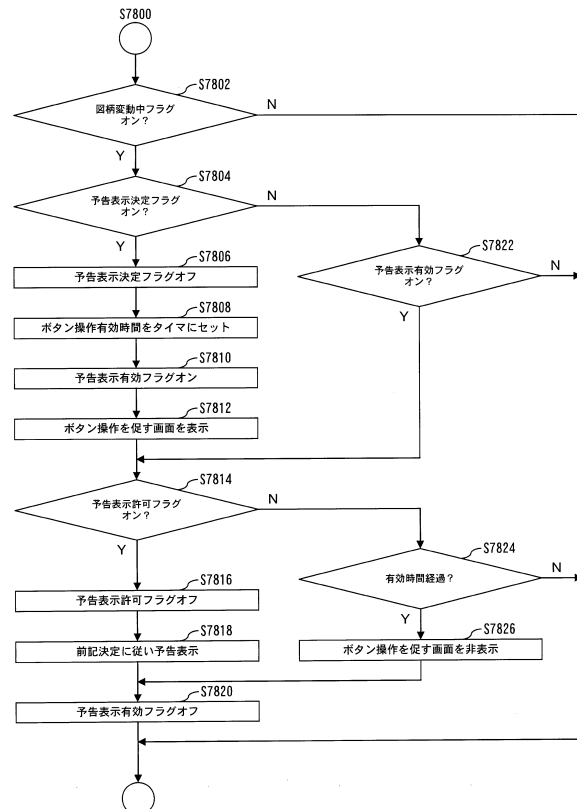
【図 2 2】



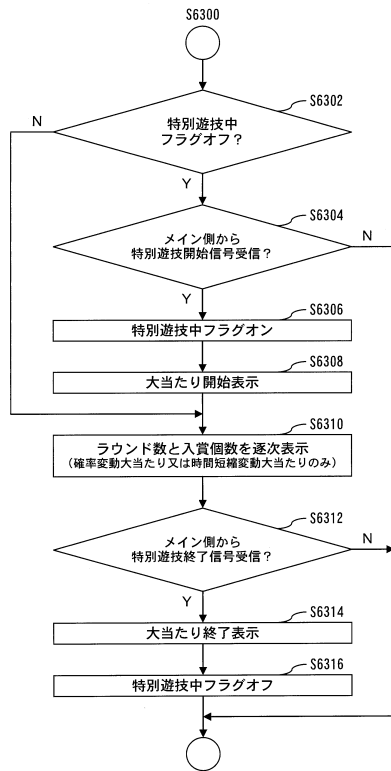
【図 2 3】



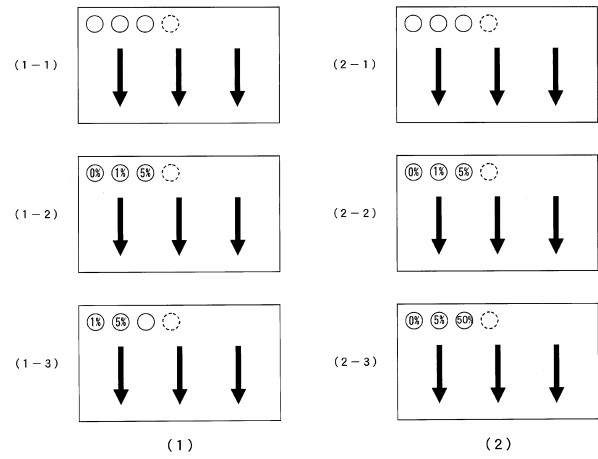
【図 2 4】



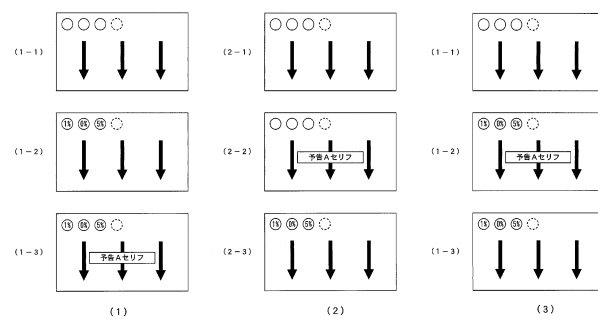
【図 25】



【図 26】



【図 27】



---

フロントページの続き

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

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A63F 7/02