

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-297301

(P2009-297301A)

(43) 公開日 平成21年12月24日(2009.12.24)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2008-155840 (P2008-155840)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成20年6月13日 (2008. 6. 13)		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	吉藤 隆文
			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
		Fターム(参考)	2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA42
			BA02 BA10 BC22 EB55 EB68

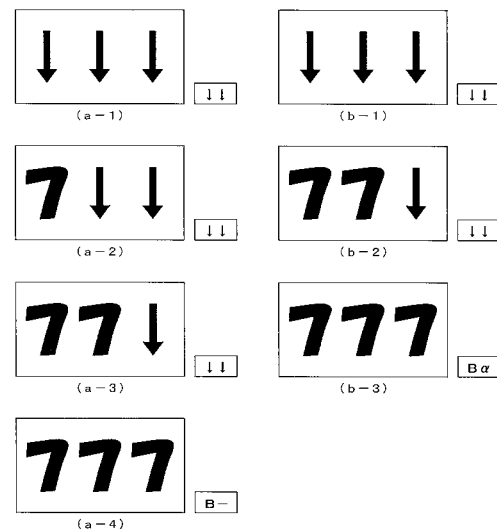
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】パチンコ遊技機において、所定数の識別情報の変動態様(変動パターン)を表示可能とするに際し、(1)副制御基板側で持つべき変動態様抽選テーブルの数を削減すると共に、(2)主制御基板のメインメモリーに記憶すべき図柄変動態様パターン数を削減する手段の提供。

【解決手段】識別情報を分割した上で、その一部に付加変動態様情報及び/又は削除変動態様情報を持たせると共に、識別情報の変動態様は、予め決められたベース変動態様と、この識別情報の一部によって特定される付加変動態様及び/又は削除変動態様とを組み合わせることにより決定されることを特徴とする。

【選択図】図18



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技球が入球可能な始動口と、  
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、  
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、  
前記始動口への遊技球の入球に基づき、遊技の内容を決定する遊技内容決定乱数を取得する遊技内容決定乱数取得手段と、  
前記遊技内容決定乱数に基づき、識別情報の停止識別情報と変動態様を決定する、識別情報表示内容決定手段と、  
前記識別情報の変動開始条件を充足している場合、前記識別情報表示内容決定手段により決定された表示内容に従い、前記識別情報表示部で前記識別情報を前記変動態様で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、  
前記識別情報の停止識別情報が所定態様である場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する、特別遊技制御手段と  
を有するパチンコ遊技機において、  
前記識別情報表示内容決定手段は、  
前記遊技内容決定乱数に基づき、識別情報のベース変動態様を決定する、ベース変動態様決定手段と、  
前記遊技内容決定乱数に基づき、停止識別情報の第一部分を決定すると共に、前記遊技内容決定乱数に基づき、停止識別情報の第二部分を決定する、停止識別情報決定手段と  
停止識別情報の前記第二部分と付加変動態様又は削除変動態様との関連情報が記憶されている、付加変動態様・削除変動態様関連情報記憶手段と  
を有しており、  
前記識別情報表示制御手段は、  
前記ベース変動態様決定手段により決定された前記ベース変動態様と前記停止識別情報決定手段により決定された前記第二部分に対応した前記付加変動態様とを結合させた変動態様を変動表示するか、並びに / 或いは、前記ベース変動態様決定手段により決定された前記ベース変動態様から前記停止識別情報決定手段により決定された前記第二部分に対応した前記削除変動態様を削除した変動態様を変動表示した後、前記停止識別情報決定手段により決定された前記第一部分と前記第二部分とを結合させたものを停止識別情報として表示する  
ことを特徴とするパチンコ遊技機。

**【請求項 2】**

前記停止識別情報決定手段は、所定状況下では、一定の確率で停止識別情報の第二部分を決定する、請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、始動口への遊技球の入球に基づき識別情報表示部上で識別情報が所定時間変動表示を実行した後、停止した識別情報が所定態様である場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するタイプのパチンコ遊技機に関する。特に、本発明は、パチンコ遊技機における、所定数の識別情報の変動態様（変動パターン）を表示可能とするに際し、当該変動態様の記憶容量をより減少させる技術に関する。

**【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）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

10

20

30

40

50

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、より長い時間変動を継続するスーパーリーチや、擬似的に複数回の変動を実施する擬似連続変動、図柄変動開始直後に通常とは異なる開始動作を実施するスベリ変動、大当たりが確定した後により利益状態の高い大当たり図柄への抽選を実施する再抽選変動、等を挙げることができる。

【特許文献1】特開2004-313358

#### 【発明の開示】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0004】

このように、遊技者の利益と直結する特別図柄の表示内容決定や表示処理は、主制御基板側で実行され、単なる演出に係る装飾図柄の表示内容決定や表示処理は、副制御基板側で基本的に実行される。ここで、前述のように、特別図柄及び装飾図柄の変動・停止はシンクロしている必要があるところ、当該シンクロを担保する手法として（特に表示内容決定に関して）、大別して以下の二つの手法を挙げることができる。

#### 【0005】

まず、第一の手法が、主制御基板から送られてきた変動時間を示すコマンドに基づいて、その変動時間に合致する複数の演出パターンの中より一つの演出を選択する、という手法である。この手法によれば、主制御基板側では、変動時間のみが異なる変動態様テーブルを有していればよいので、主制御基板の負担は軽減される。しかしながら、副制御基板側では、当否結果や停止図柄等の主制御基板から送られてきた各種情報に基づいて、主制御基板側で決定した変動時間に合致するよう、装飾図柄の変動態様を決定する必要がある。この際、主変動態様に係る変動態様のテーブルのみならず、スベリ、擬似連続変動や再抽選といった付加変動態様を付加するか否か・変動時間をカットするか否かを決定のための各種抽選テーブルについても副制御基板側で用意する必要があり、副制御基板側でのデータ容量が増えるという問題がある。

#### 【0006】

次に、第二の手法が、主制御基板側で、装飾図柄の変動内容を実質的に決定してしまう、という手法である。この手法によれば、副制御基板側では、装飾図柄の演出内容を決定するための抽選テーブルを保有する必要が必ずしも無く、副制御基板の負担は軽減される。しかしながら、主変動態様に係る変動態様のテーブルのみならず、スベリ、擬似連続変動や再抽選といった付加変動態様を付加するか否か・変動時間をカットするか否かを決定のための抽選テーブルについても主制御基板側で用意する必要があり、主制御基板側でのデータ容量が増えるという問題がある。特に、主制御基板側でのメインメモリーは、規則（風俗営業等の規則及び業務の適性化等に関する法律施行規則）によってその容量が制限されている。このため、変動態様の種類を増やそうとするとメインメモリーの容量が不足してしまう。

#### 【0007】

そこで、本発明は、所定数の識別情報の変動態様（変動パターン）を表示可能とするに際し、（1）副制御基板側で持つべき変動態様抽選テーブルの数を削減すると共に、（2）主制御基板のメインメモリーに記憶すべき図柄変動態様パターン数を削減する手段を提

10

20

30

40

50

供することを目的とする。

【 0 0 0 8 】

尚、本出願人は、本出願に先立ち先行技術調査を実施した。特許文献 1 に記載の発明は、遊技機の記憶手段の容量を節約可能な技術を提供することを目的とし（段落番号 0 0 0 6）、先に変動パターンを決定した後に、当該変動パターンに基づいて図柄を決定する、というものである。具体的には、図柄は、「基準図柄」と当該基準図柄からの図柄ズレ量によって決まる「第一の図柄」とから構成される。そして、変動パターンを決定した後、当該変動パターンによって予め決まっているズレ量を「基準図柄」に加えることにより「第一の図柄」を決定する。このような構成を採ることにより、停止図柄の種類毎に変動パターン情報を記憶しておく必要が無くなるので、記憶手段の容量が節約可能となる。ここで、本発明と比較すると、いずれも記憶手段の容量を節約可能である点では共通するが、本発明が図柄（の一部）により変動パターン（の一部）が決まるのに対し、当該文献発明は変動パターンにより図柄（の一部）が決まる点で相違する。

10

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

本発明（ 1 ）は、遊技球が入球可能な始動口（特図始動口 2 1 1 0 ）と、識別情報（特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（特図表示部 2 1 3 1 ）と、

20

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（大入賞口 2 1 2 0 ）と、前記始動口（特図始動口 2 1 1 0 ）への遊技球の入球に基づき、遊技の内容を決定する遊技内容決定乱数を取得する遊技内容決定乱数取得手段（特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 ）と、

前記遊技内容決定乱数に基づき、識別情報（特別図柄）の停止識別情報と変動態様を決定する、識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）と、

前記識別情報（特別図柄）の変動開始条件を充足している場合、前記識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）により決定された表示内容に従い、前記識別情報表示部（特図表示部 2 1 3 1 ）で前記識別情報（特別図柄）を前記変動態様で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する識別情報表示制御手段（特図制御手段 1 1 5 1 ）と、

30

前記識別情報（特別図柄）の停止識別情報が所定態様である場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する、特別遊技制御手段（特別遊技制御手段 1 1 7 0 ）とを有するパチンコ遊技機において、

前記識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）は、

前記遊技内容決定乱数に基づき、識別情報（特別図柄）のベース変動態様を決定する、ベース変動態様決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）と、

前記遊技内容決定乱数に基づき、停止識別情報の第一部分を決定すると共に、前記遊技内容決定乱数に基づき、停止識別情報の第二部分を決定する、停止識別情報決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）と

40

停止識別情報の前記第二部分と付加変動態様又は削除変動態様との関連情報が記憶されている、付加変動態様・削除変動態様関連情報記憶手段（特図付加・削除変動態様決定用テーブル 1 1 4 1 a - 3 ）とを有しており、

前記識別情報表示制御手段（特図制御手段 1 1 5 1 ）は、

前記ベース変動態様決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）により決定された前記ベース変動態様と前記停止識別情報決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）により決定された前記第二部分に対応した前記付加変動態様とを結合させた変動態様を変動表示するか、並びに / 或いは、前記ベース変動態様決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）により決定された前記ベース変動態様から前記停止識別情報決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）により決定された前記第二部分に対応した前記削除変動態様を削除した変動態様を変動表示した後、前記停止識別情報決定手段（特図内容決定手段 1 1 4 1 ）により決定された前記

50

第一部分と前記第二部分とを結合させたものを停止識別情報として表示することを特徴とするパチンコ遊技機である。

【0010】

本発明(2)は、前記停止識別情報決定手段(特図内容決定手段1141)は、所定状況下では、一定の確率で停止識別情報の第二部分を決定する、前記発明(1)のパチンコ遊技機である。

【0011】

ここで、本特許請求の範囲及び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、遊技者に対して何らかの利益状態を生じ得るものの一切を包含する概念であり、いわゆる「スルーチャッカー」や入賞口を含む。「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、blank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。「遊技内容決定乱数」とは、遊技内容決定に直接的又は間接的に関係する乱数を指す。ここで、「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、特別遊技の移行に関連した「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、例えば、一つの乱数(例えば当選乱数)が、別の乱数(例えば図柄決定乱数)を兼ねていてもよい。「乱数に基づき」とは、演出の内容(例えば、識別情報の変動内容や停止識別情報)を当該乱数から直接的に決定する場合のみならず、当該乱数から直接決定された事項から間接的に決定する場合も包含する(例えば、停止図柄を乱数から直接決定し、当該停止図柄から変動内容を決定する場合や、特別図柄を乱数から直接決定し、当該特別図柄から装飾図柄を決定する場合や、識別情報の停止態様に基づいて、特別遊技内容を決定する場合)。「変動態様」とは、識別情報の変動時間のみならず、変動時間+変動内容(例えばコマ送りとかスローとか)をも包含する概念である。

【発明の効果】

【0012】

本発明(1)は、識別情報を分割した上で、その一部に付加変動態様情報及び/又は削除変動態様情報を持たせている。更に、変動態様は、予め決められたベース変動態様と、この識別情報の一部によって特定される付加変動態様及び/又は削除変動態様とを組み合わせることにより決定される。したがって、本発明(1)によれば、変動パターン情報の記憶手段内にすべての変動パターン情報を記憶する必要が無く、ベース変動態様情報・付加変動態様情報・削除変動態様情報のみをパーツとして記憶していればよいので、変動態様の記憶容量を低減させることが可能となるという効果を奏する。更には、付加変動態様及び/又は削除変動態様をどのような頻度で発生させるかの頻度振りに関しては、停止識別情報の第二部分の出現率の変更で頻度調整できるので、頻度振りに時間を要せずに遊技機を設計できるという効果をも奏する。

【0013】

本発明(2)によれば、前記効果に加え、所定状況下では、一定の確率で停止識別情報の第二部分を決定するよう構成されているので、当該所定状況下では、どのようなベース変動態様が選択された場合であっても一定の頻度で付加変動態様及び/又は削除変動態様を実行することが可能になるという効果を奏する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

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、例えば他の遊技機（例えば、従来の第３種、一般電役、普通機、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や、雀球遊技機、アレンジボールといった他の遊技機）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、各種処理に關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。

#### 【００１５】

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。

#### 【００１６】

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１０４に開閉可能に取り付けられる。上球皿１１０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１１２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿１１２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿１１０と下球皿１１２の間にはスピーカ１１４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。

#### 【００１７】

次に、遊技盤は、外レール１２２と内レール１２４とにより区画された遊技領域１２０が形成されている。そして、当該遊技領域１２０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２１１０、普図始動口２２１０、大入賞口２１２０、特別図柄表示装置２１３０、演出表示装置２１４０、普通図柄表示装置２２２０、センター飾り１９２及びアウト口１４２が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

#### 【００１８】

まず、特図始動口２１１０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２１１０は、特図始動口入球検出装置２１１１と、特図始動口電動役物２１１２と、特図始動口電動役物２１１２を開閉させるための特図始動口電動役物ソレノイド２１１２ａとを備える。ここで、特図始動口入球検出装置２１１１は、特図始動口２１１０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２１１２は、特図始動口２１１０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。

#### 【００１９】

次に、普図始動口２２１０は、普図始動口入球検出装置２２１１を備える。ここで、普図始動口入球検出装置２２１１は、普図始動口２２１０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２２１０への遊技球の入球は、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２を拡開させるための抽選の契機となる。

#### 【００２０】

次に、大入賞口２１２０は、特別図柄が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口１４２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

10

20

30

40

50

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 2 1 】

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。ここで、本最良形態における特別図柄は、当否に関する情報を示す前部と、後述する特図変動態様の付加・削除に関する情報を示す後部とで構成されている。そして、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、例えばドット LED 又は 7 セグメント LED で構成され、特別図柄は、「 a 」、「 b 」、「 B 」の 3 種類の文字からなる前部と、「 - 」、「」の 4 種類の文字からなる後部との組み合わせが表示される。

#### 【 0 0 2 2 】

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 2 3 】

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 LED 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。

#### 【 0 0 2 4 】

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 2 5 】

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。

#### 【 0 0 2 6 】

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、遊技の興味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

10

20

30

40

50

、賞球ルール 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。

#### 【0027】

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 ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 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。

#### 【0028】

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、後述する特図ベース変動態様（特図ベース変動時間）及び後述する特図変動態様の付加・削除（特図変動時間の付加・削除）に関する情報）、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。尚、以下において、「特図付加変動態様」とは、特別図柄のベース変動態様（ベース変動時間）に付加される変動態様（付加変動時間）を意味し、「特図削除変動態様」とは、特別図柄のベース変動態様（ベース変動時間）から削除される変動態様（削除変動時間）を意味する。

#### 【0029】

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 3 0 】

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 3 1 】

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、特図ベース変動態様決定乱数、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。

10

【 0 0 3 2 】

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」～「6 5 5 3 5」（当選乱数）や「0」～「2 5 5」（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。

20

【 0 0 3 3 】

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。

30

【 0 0 3 4 】

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、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。ここで、

40

表 1 は、特図用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1（低確率抽選用）の一例である。

【表 1】

【特図用大当たり抽選テーブル（低確率抽選用）】

当選乱数	結果
0 ~ 1 2 7	確率変動大当たり
1 2 8 ~ 2 5 5	時間短縮変動大当たり
2 5 6 ~ 6 5 5 3 5	ハズレ

【 0 0 3 5 】

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

50

停止図柄と変動態様（変動時間等）{特図ベース変動態様（特図ベース変動時間）+特図付加・削除変動態様（特図付加・削除変動時間）}を決定する特図内容決定手段１１４１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１１４２とを有している。ここで、特別図柄の変動態様は、当該変動態様の基礎となる「特図ベース変動態様」と、前記特図ベース変動態様に付加される変動態様パーツ及び／又は前記特図ベース変動態様から削除される変動態様パーツである「特図付加・削除変動態様」と、から構成されている。尚、本最良形態では、当該「特図付加・削除変動態様」は、変動態様の一部として独立して決定される訳ではなく、停止図柄に基づき一義的に特定される。

#### 【００３６】

ここで、特図内容決定手段１１４１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１１４１aを有している。ここで、特図内容決定用抽選テーブル１１４１aは、特別図柄の停止図柄を決定する際に参照される特図停止図柄決定用抽選テーブル１１４１a-１と、特図ベース変動態様を決定する際に参照される特図ベース変動態様決定用抽選テーブル１１４１a-２と、特図付加・削除変動態様を決定する際に参照される特図付加・削除変動態様決定用抽選テーブル１１４１a-３と、を有している。尚、特図停止図柄決定用抽選テーブル１１４１a-１は、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えており（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）、特図ベース変動態様決定用抽選  
20  
テーブル１１４１a-２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）。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特図ベース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。

#### 【００３７】

ここで、表２は、特図停止図柄決定用抽選テーブル１１４１a-１（通常遊技時）の一例であり、表３は、特図ベース変動態様決定用抽選テーブル１１４１a-２（通常遊技時）の一例であり、表４は、特図付加・削除変動態様決定用抽選テーブル１１４１a-３の一例である。これらの表から分かるように、特別図柄は特別図柄決定乱数に基づき抽選で決定され（表２参照）、特図ベース変動態様は特図ベース変動態様決定乱数に基づき抽選で決定され（表３参照）、特図付加・削除変動態様は前記決定した特別図柄の後部に基づき自動的に決定される（表４参照）。そして、当該変動の変動態様（総変動時間）は、前記特図ベース変動態様（特図ベース変動時間）及び前記特図付加・削除変動態様（特図付加・削除変動時間）に基づき決定される。  
30

【表 2】

## 【特図停止図柄決定用抽選テーブル（通常遊技時）】

## ＜ハズレ＞

特別図柄決定乱数	特別図柄（前部＋後部）
0～237	a－
238～245	a $\alpha$
246～253	a $\beta$
254～255	a $\gamma$

## ＜確率変動大当たり＞

特別図柄決定乱数	特別図柄（前部＋後部）
0～31	B－
32～79	B $\alpha$
80～127	B $\beta$
128～255	B $\gamma$

## ＜時間短縮変動大当たり＞

特別図柄決定乱数	特別図柄（前部＋後部）
0～31	b－
32～79	b $\alpha$
80～127	b $\beta$
128～255	b $\gamma$

【表 3】

## 【特図ベース変動態様決定用抽選テーブル（通常遊技時）】

## ＜ハズレ、保留0～2＞

特図ベース変動態様決定乱数	特図ベース変動パターン	変動時間
0～223	特図ベース変動態様1	10秒
224～239	特図ベース変動態様2	20秒
240～251	特図ベース変動態様3	30秒
252～255	特図ベース変動態様4	60秒

## ＜ハズレ、保留3以上＞

特図ベース変動態様決定乱数	特図ベース変動パターン	変動時間
0～240	特図ベース変動態様1	10秒
240～247	特図ベース変動態様2	20秒
248～253	特図ベース変動態様3	30秒
254～255	特図ベース変動態様4	60秒

## ＜大当たり、保留0～2＞

特図ベース変動態様決定乱数	特図ベース変動パターン	変動時間
0	特図ベース変動態様1	10秒
1～4	特図ベース変動態様2	20秒
5～14	特図ベース変動態様3	30秒
15～255	特図ベース変動態様4	60秒

## ＜大当たり、保留3以上＞

特図ベース変動態様決定乱数	特図ベース変動パターン	変動時間
0	特図ベース変動態様1	10秒
1～2	特図ベース変動態様2	20秒
3～7	特図ベース変動態様3	30秒
8～255	特図ベース変動態様4	60秒

【表 4】

【特図付加・削除変動態様決定用テーブル】

特別図柄後部	特図付加・削除変動パターン	特図付加・削除変動時間
—	特図付加・削除変動態様 1	0 秒
$\alpha$	特図付加・削除変動態様 2	− 2 秒
$\beta$	特図付加・削除変動態様 3	+ 5 秒
$\gamma$	特図付加・削除変動態様 4	+ 3 秒

## 【 0 0 3 8 】

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）

10

## 【 0 0 3 9 】

次に、表示制御手段 1 1 5 0 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、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 1 1 5 1 と、普通図柄表示装置 2 2 2 0 の普図表示部 2 2 2 1 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 1 1 5 2 とを有している。

## 【 0 0 4 0 】

ここで、特図制御手段 1 1 5 1 は、前記特図内容決定手段 1 1 4 1 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 1 1 5 1 a を更に有している。また、特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、ゼロクリア可能な特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 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 1 1 5 2 は、普通図柄表示装置 2 2 2 0 の普図表示部 2 2 2 1 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 1 1 5 2 a を有している。また、普図変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 を更に備えている。

20

## 【 0 0 4 1 】

次に、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 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 1 1 6 1 と、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の駆動（開放）時間を計測する開放タイマ 1 1 6 2 とを有している。

30

## 【 0 0 4 2 】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 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 1 1 7 1 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 1 1 9 1 c 中にセットする特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、大入賞口 2 1 2 0 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 1 1 7 3 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 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 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 1 1 7 2 a を更に有している。

40

## 【 0 0 4 3 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 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 1 1 8 1 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1 1 8 1 a 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

50

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。

#### 【 0 0 4 4 】

ここで、本最良形態においては、時短回数は 1 0 0 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 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 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 1 1 8 1 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）。

10

#### 【 0 0 4 5 】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 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 1 1 9 1 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 1 1 9 2 とを有している。

#### 【 0 0 4 6 】

ここで、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 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 1 1 9 1 a 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（前部及び後部）及び変動態様情報（特図ベース変動態様及び特図付加・削除変動態様）を一時記憶するための特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b 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 1 1 9 1 c とを有している。ここで、表 5 は、特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b の一例である。

20

#### 【表 5】

#### 【特図情報一時記憶手段】

当否	確率変動大当たり	
停止図柄	特別図柄前部	B
	特別図柄後部	$\alpha$
	特別図柄	$B \alpha$
変動態様 (変動時間)	特図ベース変動態様 (特図ベース変動時間)	3 0 秒
	特図付加・削除変動態様 (特図付加・削除変動時間)	－ 2 秒
	総変動時間	2 8 秒

30

#### 【 0 0 4 7 】

また、補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 は、補助遊技に関する情報（例えば、普通図柄変動中フラグ・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 1 1 9 2 a 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 1 1 9 2 b とを有している。

40

#### 【 0 0 4 8 】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 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 2 0 0 0 は、主遊技側の周辺機器である主遊技周辺機器 2 1 0 0 と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2 2 0 0 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。

#### 【 0 0 4 9 】

まず、主遊技周辺機器 2 1 0 0 は、特別遊技移行の契機となる特図始動口 2 1 1 0 と、

50

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 2 1 2 0 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 2 1 3 0 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 2 1 4 0 と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 2 1 5 0 とを有している。

#### 【0050】

ここで、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 2 1 5 1 と、主制御装置 1 0 0 0 側からの前記情報に基づき、演出表示装置 2 1 4 0 上で演出表示制御を行う表示制御手段 2 1 5 2 とを有している。以下、上記各手段を詳述する。

10

#### 【0051】

まず、表示情報受信手段 2 1 5 1 は、主制御装置 1 0 0 0 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 2 1 5 1 a を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a 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。

#### 【0052】

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、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。

20

#### 【0053】

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 { 当否に関する情報、停止図柄、特図ベース変動態様情報 ( 特図ベース変動時間 )、特図付加・削除変動態様情報 ( 特図付加・削除変動時間 ) } に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様 ( 装図ベース変動態様及び装図付加・削除変動態様 ) 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、装飾図柄の変動態様は、当該装飾図柄の変動態様の基礎となる「装図ベース変動態様」と ( 例えば、ノーマルリーチ、スーパーリーチ )、前記装図ベース変動態様に付加される変動態様パーツ ( 例えば、第 3 停止図柄をコマ送り、大当たり図柄の再抽選 ) 及び / 又は前記装図ベース変動態様から削除される変動態様パーツ ( 例えば、第 1 停止図柄と第 2 停止図柄を同時停止、スーパーリーチの前段をカット ) である「装図付加・削除変動態様」と、から構成されている。

30

#### 【0054】

ここで、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、装飾図柄の装図ベース変動態様を決定する際に参照するための装図ベース変動態様決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 と、装飾図柄の付加・削除変動態様を決定する際に参照するための装図付加・削除変動態様決定用テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 2 と、を有している。尚、装図ベース変動態様決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 は、当否に関する情報・遊技状態・特図ベース変動態様情報 ( 特図ベース変動時間 ) に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。

40

#### 【0055】

ここで、表 6 は、装図ベース変動態様決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 ( 抜粋 ) であり、表 7 は、装図付加・削除変動態様決定用テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 2 の一例である。これらの表から分かるように、装飾図柄の装図ベース変動態様は装図変動態様決定乱数に基づき抽選で決定され ( 表 6 参照 )、装飾図柄の付加・削除変動態様は特図付加・削除変動態様情報 ( 特図付加・削除変動時間 ) に基づき決定される ( 表 7 参照 )。そして、前記装図ベース変動態様及び前記装図付加・削除変動態様 ( 装図付加・削除変動態様 ) を合体させた変動態様が、装飾図柄の変動態様となる。

50

【表 6】

【装図ベース変動内容決定用抽選テーブル（通常遊技時）】

&lt;ハズレ、30秒&gt;

装図ベース変動態様決定乱数	装図ベース変動態様
0～223	リーチ1
224～239	リーチ2
240～251	SPリーチ1
252～255	SPリーチ2

【表 7】

【装図付加・削除変動内容決定用テーブル】

特図付加・削除変動態様情報（時間）	装図付加・削除変動態様	装図付加・削除変動時間
特図付加・削除変動態様1（0秒）	なし	0秒
特図付加・削除変動態様2（－2秒）	第1・第2装飾図柄同時停止	－2秒
特図付加・削除変動態様3（＋5秒）	第3装飾図柄コマ送り	＋5秒
特図付加・削除変動態様4（＋3秒）	第1・第2装飾図柄同時停止及び 第3装飾図柄コマ送り	＋3秒

## 【0056】

次に、装図保留情報表示制御手段2152b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を更に有している。

## 【0057】

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。

## 【0058】

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。

## 【0059】

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。

## 【0060】

次に、図4～図16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12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

10

20

30

40

50

決定乱数取得処理を実行する。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。

#### 【0061】

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。

10

20

#### 【0062】

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

30

40

50



段 1 1 6 0 は、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 を開放する。次に、ステップ 1 2 3 0 で、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、開放タイマ 1 1 6 2 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 1 2 3 0 で Yes の場合、ステップ 1 2 3 2 及びステップ 1 2 3 4 で、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 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 1 3 0 0 ）に移行する。

【 0 0 6 3 】

尚、ステップ 1 2 0 2 で No の場合はステップ 1 2 3 0 に移行し、ステップ 1 2 0 4 で No の場合はステップ 1 2 1 6 に移行し、ステップ 1 2 0 6、ステップ 1 2 1 6、ステップ 1 2 2 2 及びステップ 1 2 3 0 で No の場合は次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理 1 3 0 0 ）に移行する。

【 0 0 6 4 】

次に、図 7 は、図 4 におけるステップ 1 3 0 0 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 1 3 0 2 で、特図始動口入球判定手段 1 1 1 1 は、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口入球検出装置 2 1 1 1 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 1 3 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 3 0 4 で、特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 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 1 3 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 3 0 6 で、特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 は、遊技内容決定乱数（当選乱数、特図ベース変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得し、特図保留手段 1 1 3 1 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 1 1 3 1 a にセットする。そして、ステップ 1 3 0 8 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 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 2 1 5 0 側に送信し、次の処理（特別図柄表示処理 1 4 0 0 ）に移行する。尚、ステップ 1 3 0 2 及びステップ 1 3 0 4 で No の場合も、次の処理（特別図柄表示処理 1 4 0 0 ）に移行する。

【 0 0 6 5 】

次に、図 8 は、図 7 におけるステップ 1 4 0 0 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 1 4 0 2 で、特図内容決定手段 1 1 4 1 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。

【 0 0 6 6 】

ステップ 1 4 0 2 で Yes 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 Yes 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、フラグー一時記憶手段 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 No の場合には、ステップ 1 4 1 0 をスキップする。

【 0 0 6 7 】

そして、ステップ 1 4 8 0 で、特図内容決定手段 1 1 4 1 は、後述する特別図柄内容決定処理を実行する。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 8 0 の特別図柄内容決定処理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、特図ベース変動態様情報（特図ベース変動時間）、特図付加・削除変動

10

20

30

40

50

態様情報（特図付加・削除変動時間）等}を演出表示制御手段2150側に送信する。次に、ステップ1416で、特図変動時間管理手段1151aが、所定時間{前記ステップ1480の特別図柄内容決定処理で決定した変動態様に係る変動時間（特図ベース変動時間+特図付加・削除変動時間）}を特図変動管理用タイマ1151a-1にセットする。そして、ステップ1418で、特図制御手段1151は、特別図柄表示装置2130の特図表示部2131上で、特図情報一時記憶手段1191b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1420で、特図制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191a内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ1422で、特図変動時間管理手段1151a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1422でNoの場合には、次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。他方、ステップ1422でYesの場合、ステップ1424で、情報送信手段1200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2150側に送信する。次に、ステップ1426で、特図制御手段1151は、特別図柄表示装置2130の特図表示部2131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1191b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1428で、特図制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191a内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1430で、特図変動時間管理手段1151aは、特図変動管理用タイマ1151a-1をリセットする。次に、ステップ1450で、主制御装置1000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1500）に移行する。

10

20

**【0068】**

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1432で、特図制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191a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1432でYesの場合にはステップ1422に移行し、Noの場合には次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。

**【0069】**

次に、図9は、図8におけるステップ1480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特別図柄内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1482で、特図内容決定手段1141は、特図ベース変動態様決定乱数に基づき、特図ベース変動態様決定用抽選テーブル1141a-2を参照し、特別図柄に関するベース変動態様（特図ベース変動時間）を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191d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。次に、ステップ1484で、特図内容決定手段1141は、特別図柄決定乱数に基づき、特図停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1を参照し、特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191bに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果に基づいて決定される。次に、ステップ1486で、特図内容決定手段1141は、前記決定した停止図柄の後部に基づき、特図付加・削除変動態様決定用テーブル1141a-3を参照し、特別図柄に関する特図付加・削除変動態様（特図付加・削除変動時間）を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191bに一時記憶する。そして、ステップ1488で、特図内容決定手段1141は、前記決定した特図ベース変動態様及び前記決定した特図付加・削除変動態様に基づき、特別図柄に関する変動態様（変動時間）を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191bに一時記憶し、次の処理（ステップ1414）に移行する。

30

40

**【0070】**

次に、図10は、図8におけるステップ1450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1452で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aを参照して、時短回数カウンタ値が0よりも大きい可否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aの時短回数カウンタ値を1減算する。次に

50

、ステップ１４５６で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１a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１４５６でＹｅｓの場合、ステップ１４５８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１１９２a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１５００）に移行する。尚、ステップ１４５２及びステップ１４５６でＮｏの場合にも、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。

#### 【００７１】

次に、図１１は、図４におけるステップ１５００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１５０２で、条件判定手段１１７１は、フラグー時記憶手段１１９１a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１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、条件判定手段１１７１は、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１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１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６で、特別遊技内容決定手段１１７２は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル１１７２a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１１９１cにセットする。次に、ステップ１５０８で、特定遊技制御手段１１８０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１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１０及びステップ１５１２で、特定遊技制御手段１１８０は、特定遊技フラグ（フラグー時記憶手段１１９１a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１１９２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１１８１aをリセット（時短回数カウンタ値＝０）する。そして、ステップ１５１４及びステップ１５１６で、条件判定手段１１７１は、フラグー時記憶手段１１９１a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１６００）に移行する。尚、ステップ１５０２及びステップ１５０４でＮｏの場合は次の処理（特別遊技制御処理１６００）に移行し、ステップ１５０８でＮｏの場合はステップ１５１４に移行する。

#### 【００７２】

次に、図１２は、図４におけるステップ１６００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１６０２で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１a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１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１a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１６０８で、情報送信手段１２００は、演出表示制御手段２１５０側に特別遊技開始信号を送信し、ステップ１６１２に移行する。他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１a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１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、特別遊技実行手段１１７３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１７００）に移行する。

#### 【００７３】

次に、ステップ１６１２で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１a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１６１２でＹｅｓ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１６１４～１６２２の処理を行うことなく、ステップ１６２４に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏ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１６１４で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１c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1616で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c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1191c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1620で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122を駆動して大入賞口2120を開放し、ステップ1624に移行する。

#### 【0074】

次に、ステップ1624で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150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1626で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cを参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（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1626でYesの場合にも、ステップ1630に移行し、Noの場合には、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

#### 【0075】

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122の駆動を停止して大入賞口2120を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c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15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1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100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1700）に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

#### 【0076】

次に、図13は、図11におけるステップ1650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1652で、特定遊技制御手段1180は、特図情報一時記憶手段1191b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1652でYesの場合、ステップ1654及びステップ1656で、特定遊技制御手段1180は、フラグー時記憶手段1191a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1192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1700）に移行する。

#### 【0077】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1658で、特定遊技制御手段1180は、特図情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が時間短縮変動大当た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

10

20

30

40

50

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。

#### 【００７８】

次に、図１４～図１７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。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６１００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。

#### 【００７９】

次に、図１５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２１５２ a - １は、メイン側情報一時記憶手段２１５１ aを参照し、主制御装置１０００側から新たな図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報（当否情報等）、特図ベース変動態様情報（特図ベース変動時間）、特図付加・削除変動態様情報（特図付加・削除変動時間）等）を受信したか否かを判定する。ステップ６１０２でＹｅｓの場合、ステップ６１１０で、装図表示内容決定手段２１５２ a - １は、装図ベース変動態様決定乱数に基づき、装図ベース変動態様決定用抽選テーブル２１５２ a - １ - １を参照し、装飾図柄に関するベース変動態様を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ cの図柄関連情報エリアに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、メイン側情報一時記憶手段２１５１ a内に一時記憶された主制御装置１０００側からの当否結果・遊技状態・特図ベース変動態様情報（特図ベース変動時間）に基づいて決定される。次に、ステップ６１１２で、装図表示内容決定手段２１５２ a - １は、メイン側情報一時記憶手段２１５１ a内に一時記憶された主制御装置１０００側からの停止図柄情報及び当否情報に基づき、装図停止図柄決定用テーブル（図示せず）を参照し、装飾図柄に関する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２１５２ cの図柄関連情報エリアに一時記憶する。次に、ステップ６１１４で、装図表示内容決定手段２１５２ a - １は、特図付加・削除変動態様情報（特図付加・削除変動時間）に基づき、装図付加・削除変動内容決定用テーブル２１５２ a - １ - ２を参照し、装飾図柄に関する装図付加・削除変動態様を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ cの図柄関連情報エリアに一時記憶する。次に、ステップ６１１６で、装図表示内容決定手段２１５２ a - １は、前記決定した装図ベース変動態様及び前記決定した装図付加・削除変動態様情報に基づき、装飾図柄に関する変動態様を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ cの図柄関連情報エリアに一時記憶する。そして、ステップ６１０６で、装図表示内容決定手段２１５２ a - １は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ c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（装飾図柄表示制御処理６２００）に移行する。尚、ステップ６１０２でＮｏの場合にも、次の処理（装飾図柄表示制御処理６２００）に移行する。

#### 【００８０】

次に、図１６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２１５２ aは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ c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２１５２ aは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ c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２１５２ aは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ cのフラグエリア内の図柄

10

20

30

40

50

変動中フラグをオンにすると共に、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 6 2 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 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 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上で装飾図柄の変動表示を開始する。

【 0 0 8 1 】

そして、ステップ 6 2 1 2 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 を参照し、主制御装置 1 0 0 0 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 6 2 1 2 で Yes の場合、ステップ 6 2 1 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 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 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 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 6 2 1 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a 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図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（特別遊技中表示制御処理 6 3 0 0 ）に移行する。

【 0 0 8 2 】

尚、ステップ 6 2 0 2 で No 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 No 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 0 8 3 】

次に、図 1 7 は、図 1 4 でのステップ 6 3 0 0 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 6 3 0 2 で、表示制御手段 2 1 5 2 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、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 6 3 0 2 で Yes の場合、ステップ 6 3 0 4 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 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 6 3 0 4 で Yes の場合、ステップ 6 3 0 6 及びステップ 6 3 0 8 で、表示制御手段 2 1 5 2 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特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 2 1 4 0 上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ 6 3 1 0 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 上で、ステップ 1 6 2 4 で主制御装置 1 0 0 0 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 6 3 1 2 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 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 6 3 1 2 で Yes の場合、ステップ 6 3 1 4 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ 6 3 1 6 で、表示制御手段 2 1 5 2 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特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理 6 1 0 0 ）に移行する。尚、ステップ 6 3 0 2 で No の場合はステップ 6 3 1 0 に移行し、ステップ 6 3 0 4 及びステップ 6 3 1 2 で No の場合は次の処理（装飾図柄表示内容決定処理 6 1 0 0 ）に移行する。

【 0 0 8 4 】

次に、図 1 8 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。ここで、図 1 8 は、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での画面表示例（左）及び特別図柄表示装置 2 1 3 0 の特図表示部 2 1 3 1 上での画面表示例（右）である。尚、（a）は、特別図柄が「B -」（装飾図柄は「777」）・特図ベース変動態様が「特図ベース変動態様 3」（装図ベース変動態様は「リーチ 2」）、特図付加・削除変動態様が「装図付加・削除変動態様 1」（装図付加・削除変動態様は「なし」）の場合の画面表示

10

20

30

40

50

例であり、(b)は、(a)の特別図柄後部を「-」から「」に置き換えた場合、具体的には、特別図柄が「B」（装飾図柄は「777」）・特図ベース変動態様が「特図ベース変動態様3」（装図ベース変動態様は「リーチ2」）・特図付加・削除変動態様が「装図付加・削除変動態様2」（装図付加・削除変動態様は「第1・第2装飾図柄同時停止」）の場合の画面表示例である。

#### 【0085】

まず、(a)を説明すると、サブ側は、各種決定情報に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の変動を開始する(a-1)。次に、所定時間経過後に第1装飾図柄が停止し(a-2)、更に所定時間経過後に第2装飾図柄が停止する(a-3)。そして、所定のリーチ演出表示を行った後、第3装飾図柄が停止する(a-4)。次に、(b)を説明すると、サブ側は、各種決定情報に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の変動を開始する(a-1)。次に、所定時間経過後に第1装飾図柄と第2装飾図柄が同時停止する(a-2)。そして、所定のリーチ演出表示を行った後、第3装飾図柄が停止する(a-3)。

#### 【0086】

本最良形態によれば、識別情報を分割した上で、その一部に付加変動態様情報及び/又は削除変動態様情報を持たせている。更に、変動態様は、予め決められたベース変動態様と、この識別情報の一部によって特定される付加変動態様及び/又は削除変動態様とを組み合わせることにより決定される。したがって、本発明(1)によれば、変動パターン情報の記憶手段内にすべての変動パターン情報を記憶する必要が無く、ベース変動態様情報・付加変動態様情報・削除変動態様情報のみをパーツとして記憶していればよいので、変動態様の記憶容量を低減させることが可能となるという効果を奏する。更には、付加変動態様及び/又は削除変動態様をどのような頻度で発生させるかの頻度振りに関しては、停止識別情報の第二部分の出現率の変更で頻度調整できるので、頻度振りに時間を要せずに遊技機を設計できるという効果をも奏する。

#### 【0087】

更に、所定状況下では、一定の確率で停止識別情報の第二部分を決定するよう構成されているので、当該所定状況下では、どのようなベース変動態様が選択された場合であっても一定の頻度で付加変動態様及び/又は削除変動態様を実行することが可能になるという効果を奏する。

#### 【0088】

次に、本最良形態の第一の変更例を説明する。本最良形態では、特図内容決定手段が(1)特別図柄及び(2)特図ベース変動態様を抽選で決定すると共に、特別図柄の後部に基つき(3)特図付加・削除変動態様を決定(セット)し、表示制御手段が決定された情報に従って特別図柄を表示するように構成したが、特図内容決定手段が(1)特別図柄及び(2)特図ベース変動態様を抽選で決定し、表示制御手段が特別図柄の後部に基つき(3)特図付加・削除変動態様を特定(セット)すると共に、決定された情報に従って特別図柄を表示するように構成してもよい。以下、本変更例のうち、本最良形態と異なる所を中心に説明する。尚、本変更例を含めすべての変更例について、各ステップや各手段の後に変更例番号(例えば、第一の変更例であれば「(1)」)を付している。ここで、当該変更例番号が付されていることを除けば本最良形態のそれらと同一の符番である場合には、本最良形態とのそれらと同一の処理又は機能である。

#### 【0089】

まず、図19のブロック図を参照しながら、本変更例に係るパチンコ遊技機の機能上の特徴を説明する。本変更例に係るパチンコ遊技機における特図制御手段1151(1)は、特図内容決定手段1141(1)が決定した特別図柄の後部に基つき、特図付加・削除変動態様を特定(セット)する特図付加・削除変動態様特定手段1152a(1)を有しており、更に、特図付加・削除変動態様特定手段1152a(1)は、特図付加・削除変動態様を特定する際に参照される特図付加・削除変動態様特定用テーブル1141a-3(1)を有している。

## 【0090】

次に、図20及び図21を参照しながら、本変更例に係るパチンコ遊技機の処理上の特徴を説明する。まず、図20は、図4におけるステップ1400(1)のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つである特別図柄表示処理のフローチャートである。尚、大部分が図8と共通し、ステップ1480(1)～ステップ1413(1)のみが相違する。そこで相違点のみ説明すると、ステップ1480(1)で、特図内容決定手段1141(1)は、後述する特別図柄内容決定処理を実行する。次に、ステップ1411(1)で、特図制御手段1151(1)は、ステップ1480(1)の特別図柄内容決定処理で決定した特別図柄の後部に基づき、特図付加・削除変動態様特定用テーブル1152a-1(1)を参照し、特別図柄に関する特図付加・削除変動態様(特図付加・削除変動時間)を特定すると共に、当該特定情報を特図情報一時記憶手段1191b(1)に一時記憶する。次に、ステップ1413(1)で、特図制御手段1151(1)は、ステップ1480(1)の特別図柄内容決定処理で決定した特図ベース変動態様及び前記特定した特図付加・削除変動態様に基づき、特別図柄に関する変動態様(変動時間)を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191b(1)に一時記憶する。

10

## 【0091】

次に、図21は、図20におけるステップ1480(1)のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つである特別図柄内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1482(1)で、特図内容決定手段1141(1)は、特図ベース変動態様決定乱数に基づき、特図ベース変動態様決定用抽選テーブル1141a-2(1)を参照し、特別図柄に関するベース変動態様(特図ベース変動時間)を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191d(1)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。次に、ステップ1484(1)で、特図内容決定手段1141(1)は、特別図柄決定乱数に基づき、特図停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1(1)を参照し、特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191b(1)に一時記憶し、次の処理{ステップ1411(1)}に移行する。

20

## 【0092】

次に、本最良形態の第二の変更例を説明する。本最良形態では、前部と後部とで構成されている特別図柄を一つの乱数で決定するように構成したが、特別図柄の前部と後部を別々の乱数で決定するように構成してもよい。以下、本変更例のうち、本最良形態と異なる所を中心に説明する。

30

## 【0093】

まず、図22のブロック図を参照しながら、本変更例に係るパチンコ遊技機の機能上の特徴を説明する。まず、本変更例に係るパチンコ遊技機における乱数取得判定実行手段1120(2)は、特図始動口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、特図ベース変動態様決定乱数、特別図柄前部決定乱数、特別図柄後部決定乱数)を取得する特図乱数取得判定実行手段1121(2)を有している。次に、本変更例に係るパチンコ遊技機における特図内容決定用抽選テーブル1141a(2)は、特別図柄の停止図柄前部を決定する際に参照される特図停止図柄前部決定用抽選テーブル1141a-4(2)と、特別図柄の停止図柄後部を決定する際に参照される特図停止図柄後部決定用抽選テーブル1141a-5(2)と、を有している。

40

## 【0094】

次に、本変更例で用いられる特図停止図柄前部決定用抽選テーブル1141a-4(2)の一例を表8に示し、特図停止図柄後部決定用抽選テーブル1141a-5(2)の一例を表9に示す。本変更例に係るパチンコ遊技機は、表8及び表9から分かるように、特別図柄の前部と後部を、別々の乱数(特別図柄前部決定乱数、特別図柄後部決定乱数)で決定するように構成されている。



【表 8】

## 【特図前部決定用抽選テーブル（通常遊技時）】

## &lt;ハズレ&gt;

特別図柄前部決定乱数	特別図柄前部
0～255	a

## &lt;確率変動大当たり&gt;

特別図柄前部決定乱数	特別図柄前部
0～63	B <sub>1</sub>
64～127	B <sub>2</sub>
128～191	B <sub>3</sub>
192～255	B <sub>4</sub>

## &lt;時間短縮変動大当たり&gt;

特別図柄前部決定乱数	特別図柄前部
0～63	b <sub>1</sub>
64～127	b <sub>2</sub>
128～191	b <sub>3</sub>
192～255	b <sub>4</sub>

【表 9】

## 【特図後部決定用抽選テーブル（通常遊技時）】

## &lt;ハズレ&gt;

特別図柄後部決定乱数	特別図柄後部
0～237	—
238～245	$\alpha$
246～253	$\beta$
254～255	$\gamma$

## &lt;大当たり&gt;

特別図柄後部決定乱数	特別図柄後部
0～31	—
32～79	$\alpha$
80～127	$\beta$
128～255	$\gamma$

## 【0095】

次に、図23を参照しながら、本変更例に係るパチンコ遊技機の処理上の特徴を説明する。ここで、図23は、図8におけるステップ1480(2)のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つである特別図柄内容決定処理のフローチャートである。尚、大部分が図9と共通し、ステップ1483(2)及びステップ1485(2)のみが相違する。そこで相違点のみ説明すると、ステップ1483(2)で、特図内容決定手段1141(2)は、特別図柄前部決定乱数に基づき、特図停止図柄前部決定用抽選テーブル1141a-4(2)を参照し、特別図柄に関する停止図柄の前部を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191b(2)に一時記憶する。次に、ステップ1485(2)で、特図内容決定手段1141(2)は、特別図柄後部決定乱数に基づき、特図停止図柄後部決定用抽選テーブル1141a-5(2)を参照し、特別図柄に関する停止図柄の後部を決定すると共に、当該決定情報を特図情報一時記憶手段1191b(2)に一時記憶する。尚、少なくとも特別図柄前部に関しては、当否結果に基づいて異なるテーブルが参照される。特別図柄後部に関しては、当否結果にかかわらず常に同一のテーブルが参照されるように構成してもよい。

## 【0096】

次に、本最良形態の第三の変更例を説明する。本最良形態では、サブ側の装図付加・削除変動態様情報を、メイン側で決定した特図付加・削除変動態様情報に基づき決定するよ

うに構成したが、サブ側の装図付加・削除変動態様情報を、メイン側で決定した特別図柄の後部にに基づき決定してもよい。以下、本変更例のうち、本最良形態と異なる所を中心に説明する。

#### 【0097】

まず、本変更例に係るパチンコ遊技機における主制御装置1000(3)は、遊技周辺機器2000(3)側に各種遊技情報{例えば、停止図柄情報(前部及び後部)、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、後述する特図ベース変動態様(特図ベース変動時間)に関する情報}、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1200(3)を有している{即ち、遊技周辺機器2000(3)側には、特図付加・削除変動態様(特図付加・削除変動時間)を送信しない}。次に、装飾図柄表示制御手段2152a(3)は、メイン側情報一時記憶手段2151a(3)内に一時記憶された主制御装置1000(3)側からの図柄情報{当否に関する情報、停止図柄(前部及び後部)、特図ベース変動態様情報(特図ベース変動時間)}に基づき、装飾図柄の停止図柄と装図ベース変動態様を決定すると共に、メイン側情報一時記憶手段2151a(3)内に一時記憶された主制御装置1000(3)側からの図柄情報{停止図柄(後部)}に基づき、装飾図柄の付加・変動態様を決定するための装図表示内容決定手段2152a-1(3)を有している。

#### 【0098】

次に、本変更例で用いられる装図付加・削除変動態様決定用テーブル2152a-1-2(3)の一例を表10に示す。表10から分かるように、本変更例に係るパチンコ遊技機は、装図付加・削除変動態様を、メイン側から送信される特別図柄の後部にに基づき決定するように構成されている。

#### 【表10】

【装図付加・削除変動内容決定用テーブル】

特別図柄後部	装図付加・削除変動態様	装図付加・削除変動時間
—	なし	0秒
$\alpha$	第1・第2装飾図柄同時停止	-2秒
$\beta$	第3装飾図柄コマ送り	+5秒
$\gamma$	第1・第2装飾図柄同時停止及び 第3装飾図柄コマ送り	+3秒

#### 【0099】

次に、図24を参照しながら、本変更例に係るパチンコ遊技機の処理上の特徴を説明する。ここで、図24は、図14におけるステップ6100(3)のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つであ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(3)で、装図表示内容決定手段2152a-1(3)は、メイン側情報一時記憶手段2151a(3)を参照し、主制御装置1000(3)側から新たな図柄情報{停止図柄情報(前部及び後部)、停止図柄の属性情報(当否情報等)、特図ベース変動態様情報(特図ベース変動時間)等}を受信したか否かを判定する。ステップ6102(3)でYesの場合、ステップ6110(3)で、装図表示内容決定手段2152a-1(3)は、装図ベース変動態様決定乱数に基づき、装図ベース変動態様決定用抽選テーブル2152a-1-1(3)を参照し、装飾図柄に関するベース変動態様を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段2152c(3)の図柄関連情報エリアに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、メイン側情報一時記憶手段2151a(3)内に一時記憶された主制御装置1000(3)側からの当否結果・遊

技状態・特図ベース変動態様情報（特図ベース変動時間）に基づいて決定される。次に、ステップ6112(3)で、装図表示内容決定手段2152a-1(3)は、メイン側情報一時記憶手段2151a(3)内に一時記憶された主制御装置1000(3)側からの停止図柄情報及び当否情報に基づき、装図停止図柄決定用テーブル（図示せず）を参照し、装飾図柄に関する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(3)の図柄関連情報エリアに一時記憶する。次に、ステップ6114(3)で、装図表示内容決定手段2152a-1(3)は、メイン側情報一時記憶手段2151a(3)内に一時記憶された主制御装置1000(3)側からの停止図柄後部（特別図柄の後部）に基づき、装図付加・削除変動態様決定用テーブル2152a-1-2(3)を参照し、装飾図柄に関する装図付加・削除変動態様を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段2152c(3)の図柄関連情報エリアに一時記憶する。次に、ステップ6116(3)で、装図表示内容決定手段2152a-1(3)は、前記決定した装図ベース変動態様及び前記決定した装図付加・削除変動態様情報に基づき、装飾図柄に関する変動態様を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段2152c(3)の図柄関連情報エリアに一時記憶する。そして、ステップ6106(3)で、装図表示内容決定手段2152a-1(3)は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c(3)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{装飾図柄表示制御処理6200(3)}に移行する。尚、ステップ6102(3)でNoの場合にも、次の処理{装飾図柄表示制御処理6200(3)}に移行する。

10

20

30

40

50

#### 【0100】

次に、本最良形態の第四の変更例を説明する。本最良形態では、特別図柄の第一部分と第二部分とがそれぞれ別個の識別要素を構成するように構成したが、これには限定されない。例えば、図25は、汎用されている7セグメントのLED表示装置における、第一部分と第二部分の表示例である。ここで、まず、図25(1)においては、図中のAで囲った5本のセグメント（上横、中横、左上縦、右上縦、右下縦）が「第一部分」であり、図中のBで囲った2本のセグメント（左下縦、下横）が「第二部分」である。このように、本例では、第一部分と第二部分を合わせて一つの識別要素が構成されている。また、図25(2)においては、第一部分は、図中のA'で囲った識別要素を構成する7本のセグメント（上横、中横、下横、左上縦、左下縦、右上縦、右下縦）が「第一部分」であり、図中のB'で囲った識別要素でない単なるドットが「第二部分」である。

#### 【0101】

また、その下に<特別図柄の一例>を示した。尚、当該例における実線部は当該部分であることを意味し、点線部は他の部分であることを意味する。図25(1)の〔特別図柄の一例〕の<第一部分>の一番左の「確率変動大当たり」について説明すると、第一部分に属する5本の実線の内、中横・左上縦・右下縦の3本が点灯しており、残りの上横・右上縦が消灯している。更に、図25(1)の〔特別図柄の一例〕の<第二部分>の「特図付加・削除変動態様1」について説明すると、第二部分に属する2本の実線の内、左下縦のみが点灯しており、下横が消灯している。したがって、停止特別図柄における点灯部分が中横・左上縦・左下縦・右下縦である場合、特別図柄の当該変動の変動態様はベース変動態様+特図付加・削除変動態様1であり、停止識別情報の属性は確率変動大当たりである。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0102】

【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。

【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、主制御装置側での特別図柄表示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内容決定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。

【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装飾図柄表示内容決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装飾図柄表示制御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特別遊技中表示制御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作用を示す、演出表示装置上の表示内容例である。

【図 19】図 19 は、本発明の最良形態の変更例に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である（第一の変更例）。

【図 20】図 20 は、本発明の最良形態の変更例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（第一の変更例）。

【図 21】図 21 は、本発明の最良形態の変更例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内容決定処理のフローチャートである（第一の変更例）。

【図 22】図 22 は、本発明の最良形態の変更例に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である（第二の変更例）。

【図 23】図 23 は、本発明の最良形態の変更例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内容決定処理のフローチャートである（第二の変更例）。

【図 24】図 24 は、本発明の最良形態の変更例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（第三の変更例）。

【図 25】図 25 は、本発明の最良形態の変更例に係るパチンコ遊技機における、特別図柄の表示例である（第四の変更例）。

【符号の説明】

【0103】

1121 特図乱数取得判定実行手段

1141 特図内容決定手段

1141 a - 3 特図付加・削除変動態様決定用テーブル

1151 特図制御手段

1170 特別遊技制御手段

2110 特図始動口

2120 大入賞口

2131 特図表示部

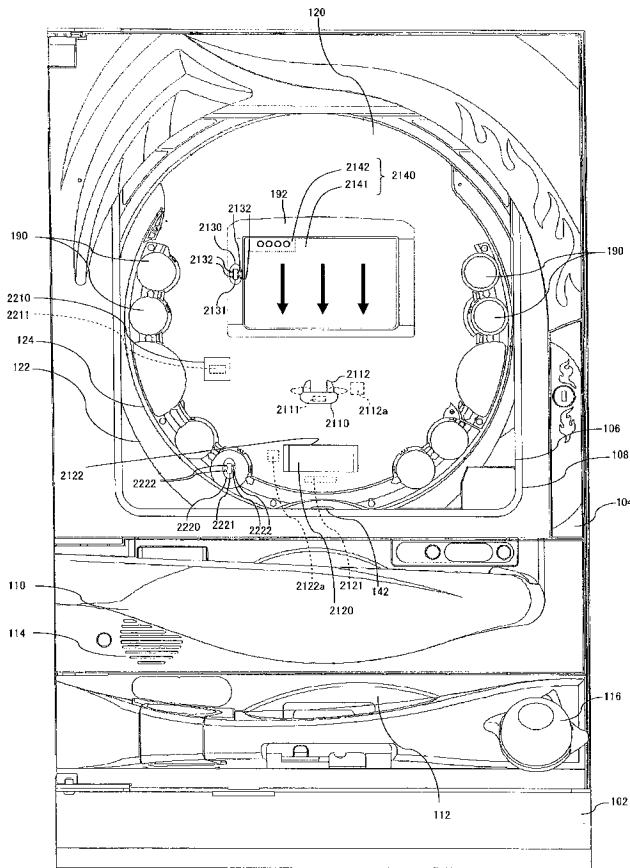
10

20

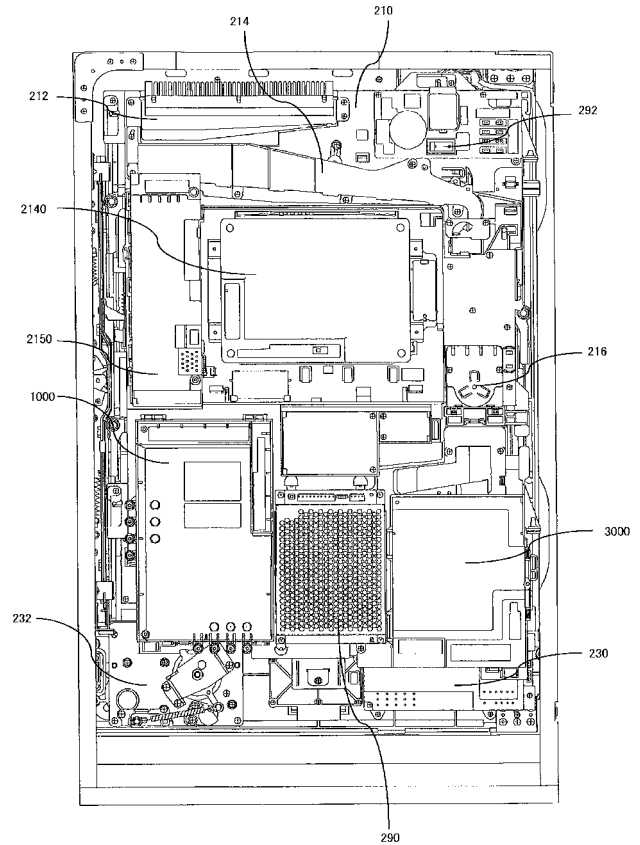
30

40

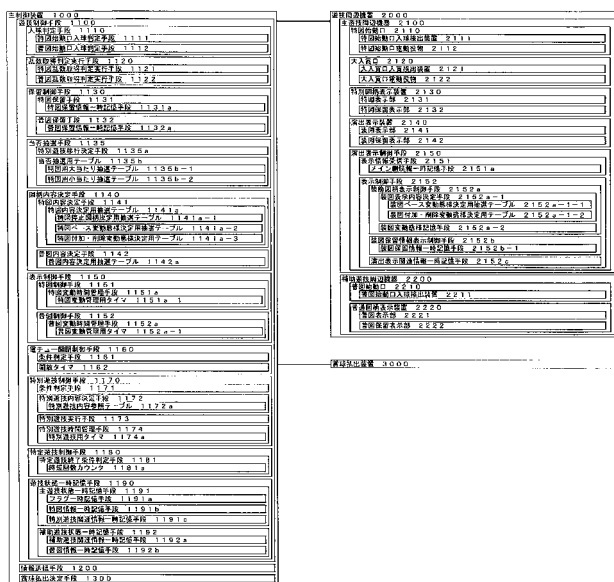
【図 1】



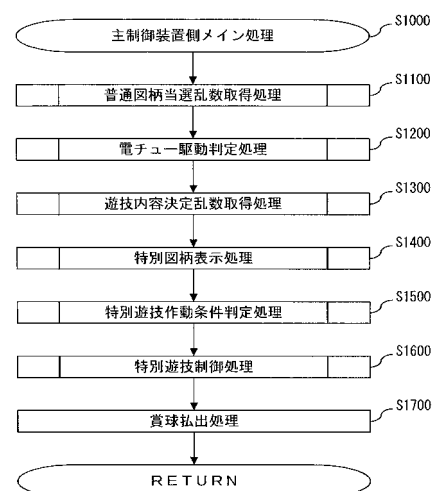
【図 2】



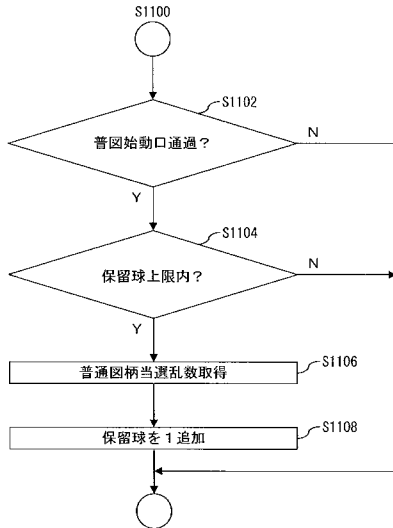
【図 3】



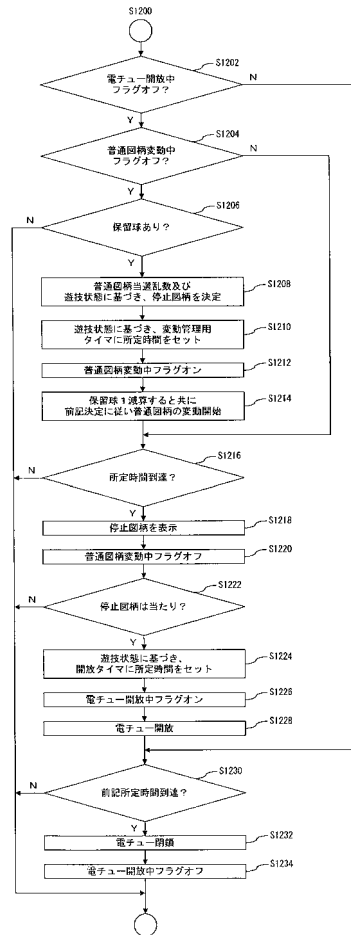
【図 4】



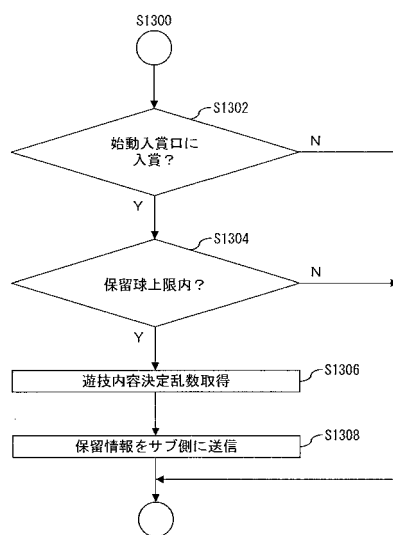
【図 5】



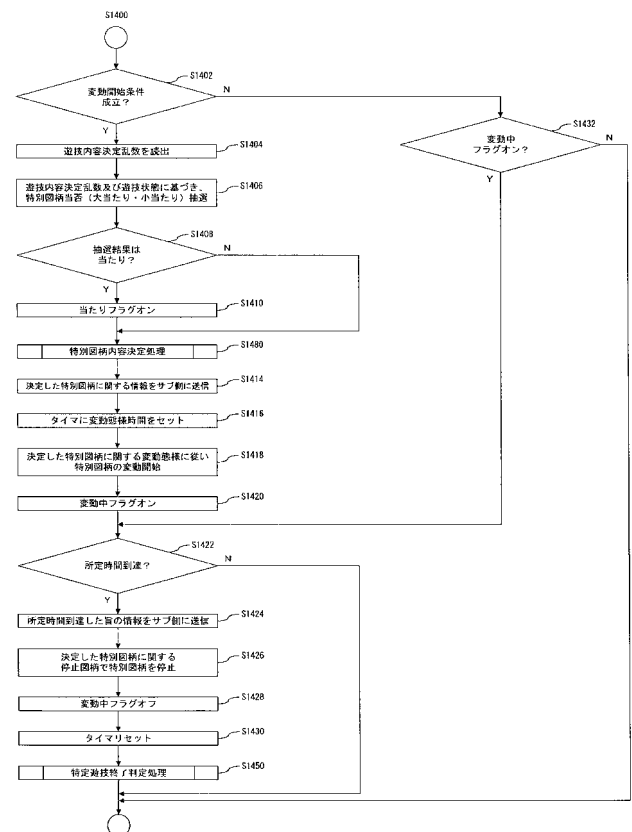
【図 6】



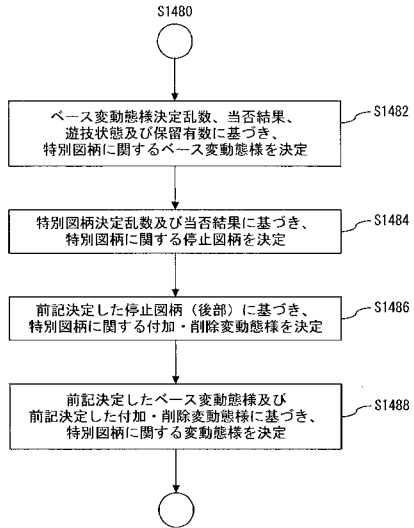
【図 7】



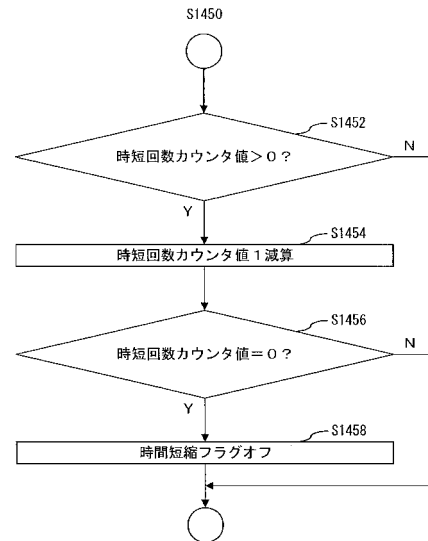
【図 8】



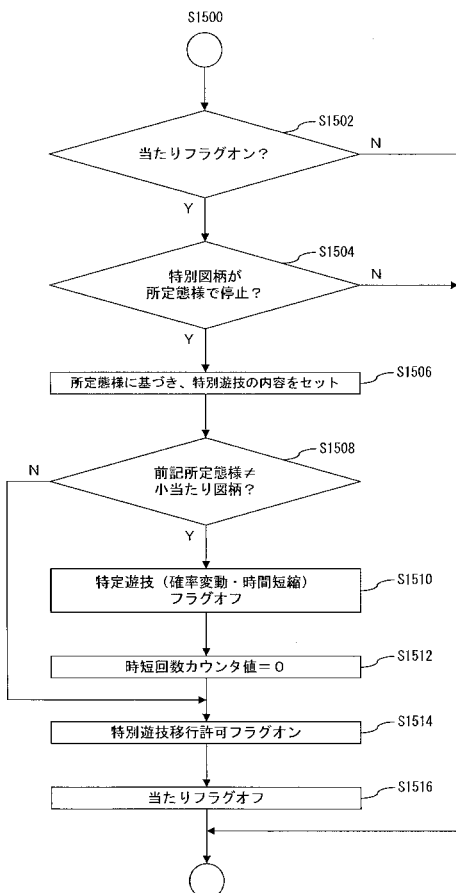
【図 9】



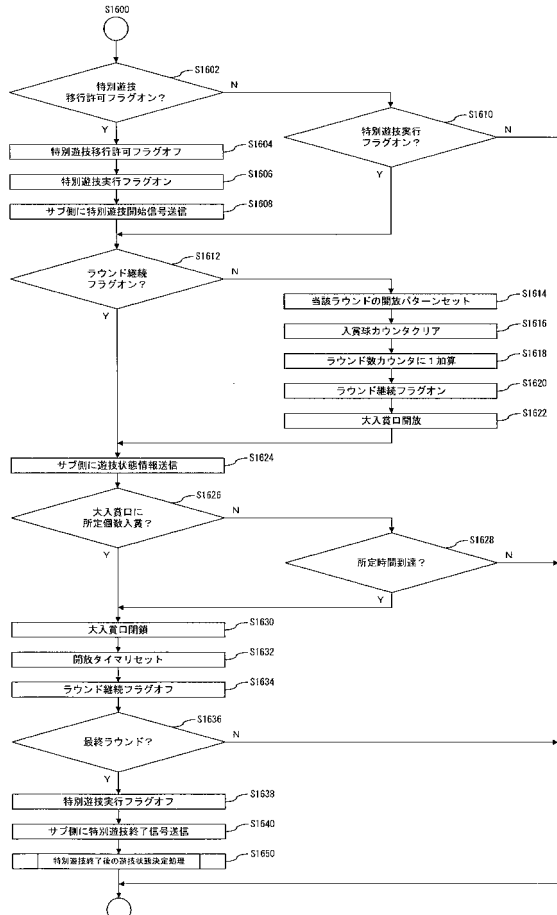
【図 10】



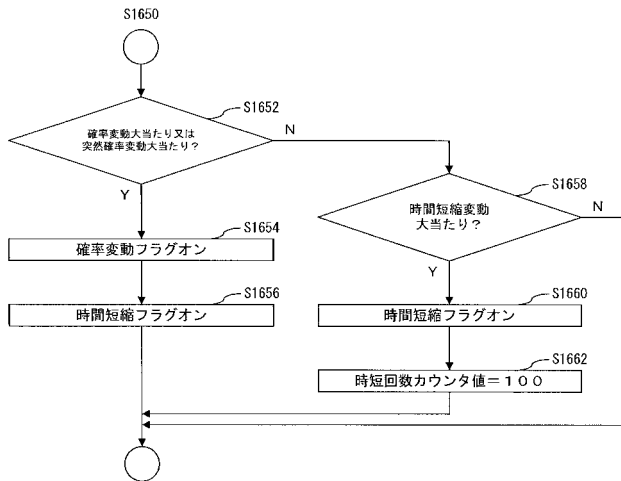
【図 11】



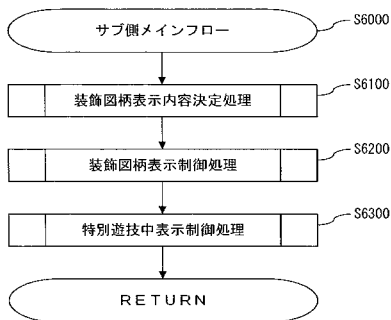
【図 12】



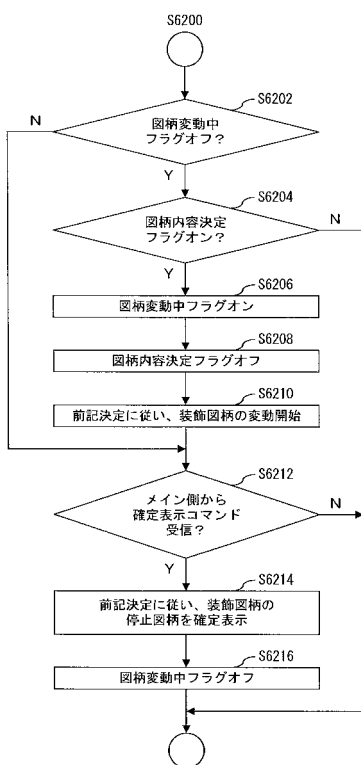
【図 13】



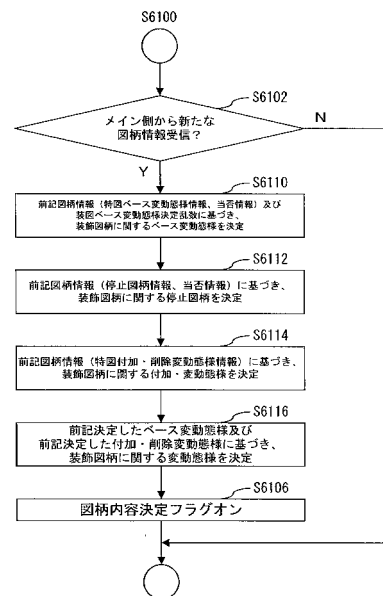
【図 14】



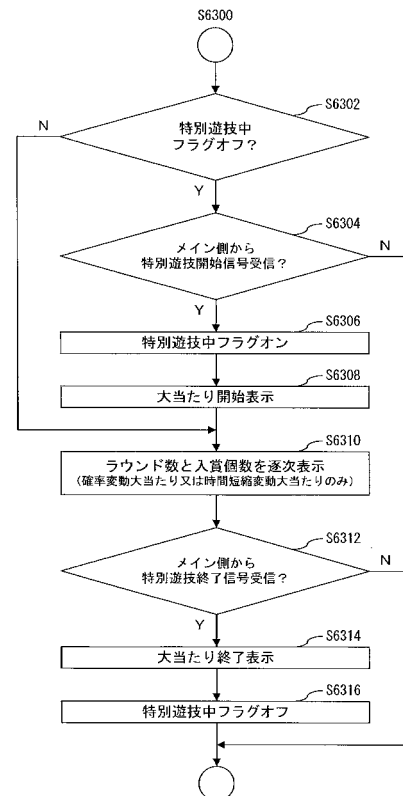
【図 16】



【図 15】

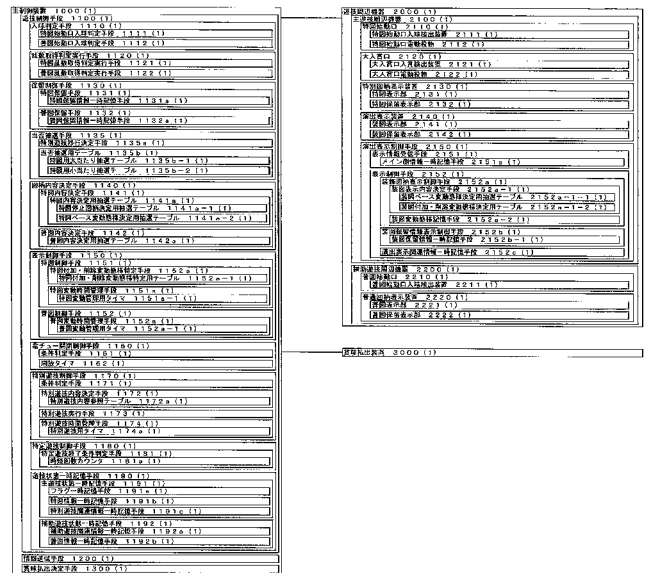
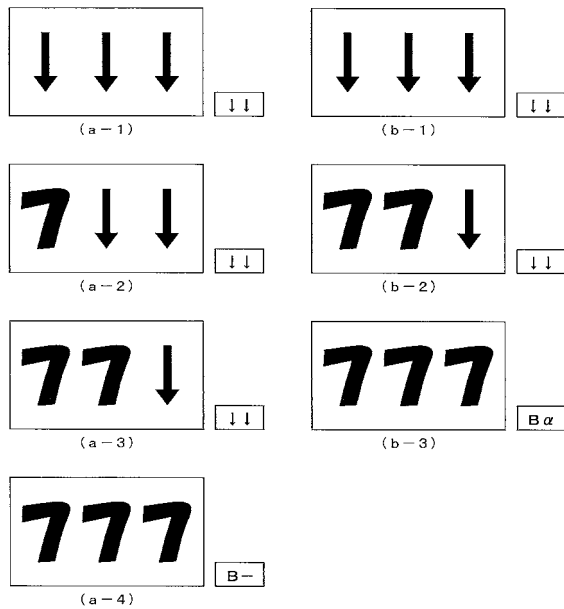


【図 17】

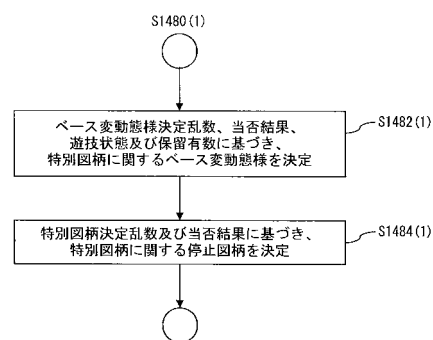
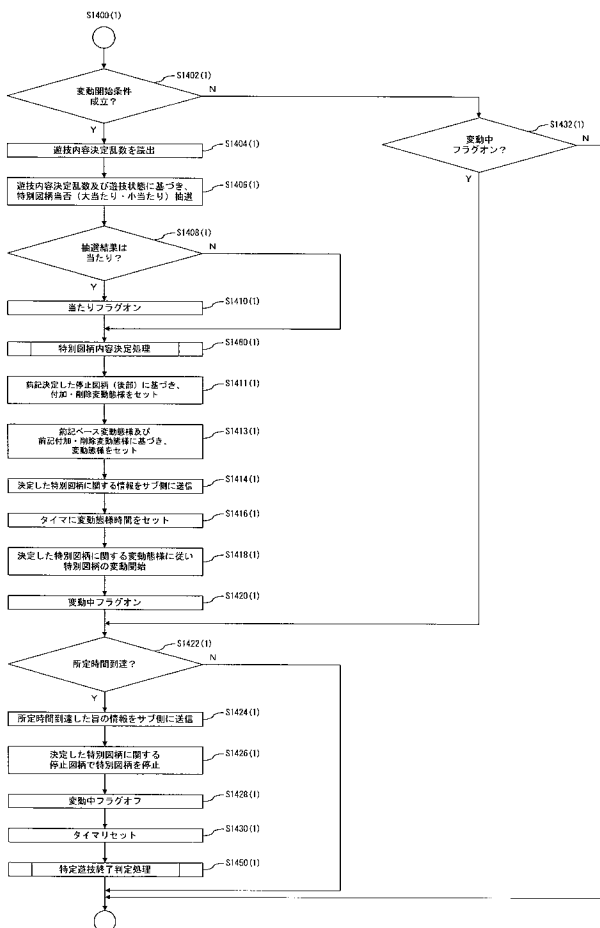




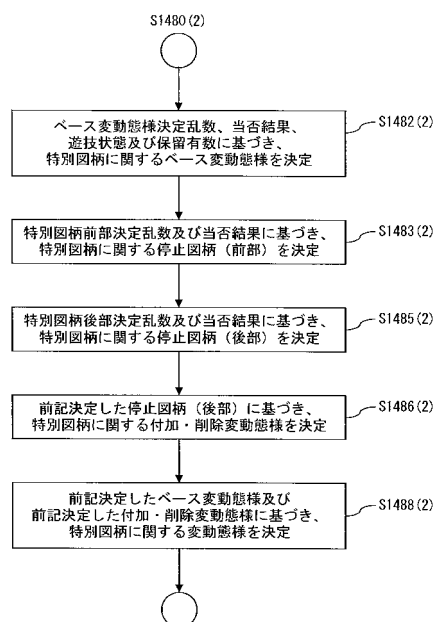
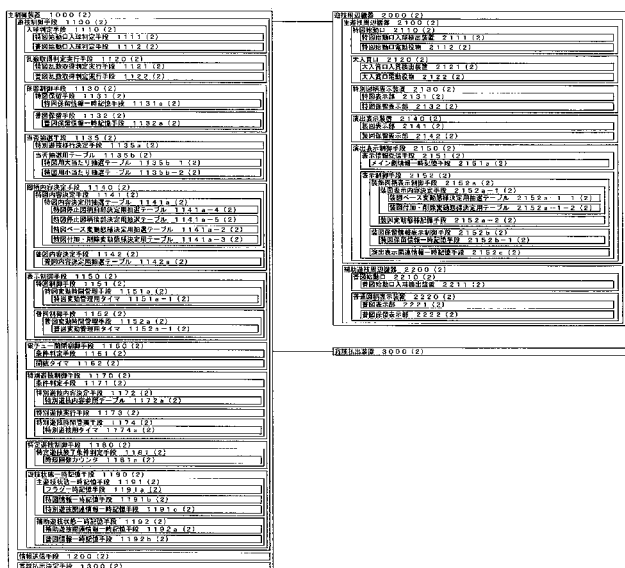
【 図 1 9 】



【 図 2 1 】



【 ㄨ 2 3 】



【 図 2 5 】

