

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4873496号
(P4873496)

(45) 発行日 平成24年2月8日 (2012.2.8)

(24) 登録日 平成23年12月2日 (2011.12.2)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2008-154739 (P2008-154739)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成20年6月12日 (2008.6.12)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2009-297253 (P2009-297253A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成21年12月24日 (2009.12.24)		シャイン60
審査請求日	平成22年11月30日 (2010.11.30)	(74) 代理人	100105315
			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	中山 礼奈
			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
		(72) 発明者	仲谷 泰文
			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
		審査官	篠崎 正
			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口と、
非特別遊技時に識別情報の変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
テロップを表示可能なテロップ表示部と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
始動口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乱数取得手段と、
前記乱数に基づき識別情報の変動態様及び停止態様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が決定した前記表示内容に従い、識別情報表示部上で識別情報を前記変動態様で変動表示した後に前記停止態様を表示する表示制御を実行する識別情報表示制御手段と、
複数のテロップの中から一のテロップの表示内容を決定するテロップ表示内容決定手段と、
テロップ表示内容決定手段が決定した前記表示内容に従い、テロップ表示部上で前記一のテロップを表示する表示制御を実行するテロップ表示制御手段と、
識別情報の前記停止態様が所定態様である場合、可変入賞口を閉状態から開状態にする特別遊技の実行制御を行う特別遊技制御手段と
を有するパチンコ遊技機において、
テロップ表示内容決定手段は、

10

20

前記複数のテロップを複数のモードにグループ化した上で、当該複数のモードから一のモードを選択する際に参照されるモード決定用テーブルと、

モード変更条件を充足した場合、モード決定用テーブルを参照して一のモードを選択するモード決定手段と、

当該モードに属する一又は複数のテロップから一のテロップを選択する際に参照されるテロップ決定用テーブルと、

テロップ変更条件を充足した場合、識別情報の表示内容とは独立して、テロップ決定用テーブルを参照して現在のモードに属する一又は複数のテロップ内容から一のテロップ内容を選択するテロップ決定手段とを有し、

識別情報と非同期でテロップが表示可能であると共に、

パチンコ遊技機は、

テロップ表示制御手段によりテロップ表示部上で表示されているテロップを強制終了するよう制御する表示中テロップ強制終了手段

を更に有しており、

テロップ決定手段は、前記強制終了後、テロップ再開条件を充足した場合、テロップ決定用テーブルを参照して現在のモードに属する一又は複数のテロップから一のテロップを選択し直すことに加え、

パチンコ遊技機は、

識別情報の表示内容に基づき、当該表示内容に関連した識別情報関連テロップの可否及び表示内容を決定する第二テロップ可否決定・表示内容決定手段と、

第二テロップ可否決定・表示内容決定手段により識別情報関連テロップの表示が決定された場合、第二テロップ可否決定・表示内容決定手段が決定した表示内容に従い、テロップ表示部上で識別情報関連テロップを表示する表示制御を実行する第二テロップ表示制御手段と

を更に有しており、

表示中テロップ強制終了手段は、第二テロップ可否決定・表示内容決定手段が識別情報関連テロップの表示を決定した場合、現在実行されているテロップを強制終了するよう制御する

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

識別情報表示部とテロップ表示部は、同一の画像表示部内の異なる領域であり、

表示中テロップ強制終了手段は、識別情報表示制御手段が識別情報表示部に係るデフォルト領域だけでなくテロップ表示部に係るデフォルト領域まで識別情報の表示を実行する場合、現在実行されているテロップを強制終了するよう制御する、請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

パチンコ遊技機は、相互に独立した CPU を有する、第一基板と第二基板とを含み、

識別情報表示内容決定手段及び識別情報表示制御手段は、第一基板側に存在し、

テロップ決定手段、テロップ決定用テーブル及びテロップ表示制御手段は、第二基板側に存在する、請求項 1 又は 2 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

モード決定手段及びモード決定用テーブルは、第一基板側に存在しており、

パチンコ遊技機は、

テロップ表示制御手段によりテロップが表示中である状況下で、モード決定手段によるモード変更指示が第一基板側から送信された場合、当該テロップ表示が完了するまでモード変更を待機するモード変更制御手段を更に有する、請求項 1 ～ 3 のいずれか一項記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

30

40

50

本発明は、非特別遊技時に始動口に遊技球が入球したことを契機として、識別情報表示部上の識別情報が所定時間変動表示した後に所定態様で停止した場合、当該非特別遊技よりも遊技者にとって有利な特別遊技に移行し得るタイプのパチンコ遊技機に関し、特に、識別情報の表示以外にテロップを表示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、当該特別図柄が所定態様（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、特別図柄が所定態様（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、図柄表示とは別に所定のメッセージをテロップ形式で表示する手法が提案されている。

【0004】

ところで、従来技術で提案されているテロップは、概ね次の二パターンに分類できる。第一が、図柄変動の結果を報知又は示唆する内容のテロップである。例えば、当該図柄変動が高信頼度である場合には、「激熱」というテロップが表示される。第二が、図柄変動とは関係しない、遊技内容や登場キャラクタ等の紹介に係るテロップである。

【特許文献1】特開2006-238945

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このように、図柄表示とは別に所定のメッセージを表示するので、当該テロップ形式は、図柄変動というメインとなる遊技の邪魔にならず、かつ、各種情報を遊技者に対して効果的・効率的に伝達可能であるという利点を有する。しかしながら、他方、これまでのテロップの表示可否・表示内容決定は、以下の理由で表示内容が限定される結果、効果的に各種情報を表示仕切れないという問題がある。具体的には、前述の第一態様に関しては、図柄の変動態様の信頼度に応じて、図柄変動毎にテロップの表示可否・表示内容決定処理を実行する。そのため、信頼度が低く選択率の高い図柄変動に対応したテロップは頻繁に表示されるが、信頼度が低く選択率が低い図柄変動に対応したテロップは滅多に表示されないことになる。また、前述の第二態様に関しては、予め決められた順序でテロップ内容が表示される場合が多いので、あるテロップを見逃した場合、当該一連のテロップが一回りするまで当該テロップを見ることができないとか、或いは、遊技を中止すると、当該一連のテロップが最初から表示される結果、当該一連のテロップの最初の方の情報ばかり見ざるを得ない事態を招いている。

【0006】

そこで、本発明は、識別情報に加えてテロップが表示されるパチンコ遊技機において、表示可能なテロップが複数存在する場合、図柄変動の結果や遊技状況にあまり左右されること無く、これら複数のテロップすべてを効果的・効率的に表示する手段を提供すること

を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明(1)は、

遊技球が入球可能な始動口と、

非特別遊技時に識別情報の変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、

テロップを表示可能なテロップ表示部と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

始動口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乱数取得手段と、

前記乱数に基づき識別情報の変動態様及び停止態様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が決定した前記表示内容に従い、識別情報表示部上で識別情報を前記変動態様で変動表示した後に前記停止態様を表示する表示制御を実行する識別情報表示制御手段と、

複数のテロップの中から一のテロップの表示内容を決定するテロップ表示内容決定手段と、

テロップ表示内容決定手段が決定した前記表示内容に従い、テロップ表示部上で前記一のテロップを表示する表示制御を実行するテロップ表示制御手段と、

識別情報の前記停止態様が所定態様である場合、可変入賞口を閉状態から開状態にする特別遊技の実行制御を行う特別遊技制御手段と

を有するパチンコ遊技機において、

テロップ表示内容決定手段は、

前記複数のテロップを複数のモードにグループ化した上で、当該複数のモードから一のモードを選択する際に参照されるモード決定用テーブルと、

モード変更条件を充足した場合、モード決定用テーブルを参照して一のモードを選択するモード決定手段と、

当該モードに属する一又は複数のテロップから一のテロップを選択する際に参照されるテロップ決定用テーブルと、

テロップ変更条件を充足した場合、識別情報の表示内容とは独立して、テロップ決定用テーブルを参照して現在のモードに属する一又は複数のテロップ内容から一のテロップ内容を選択するテロップ決定手段とを有し、

識別情報と非同期でテロップが表示可能であると共に、

パチンコ遊技機は、

テロップ表示制御手段によりテロップ表示部上で表示されているテロップを強制終了するよう制御する表示中テロップ強制終了手段

を更に有しており、

テロップ決定手段は、前記強制終了後、テロップ再開条件を充足した場合、テロップ決定用テーブルを参照して現在のモードに属する一又は複数のテロップから一のテロップを選択し直すことに加え、

パチンコ遊技機は、

識別情報の表示内容に基づき、当該表示内容と関連した識別情報関連テロップの可否及び表示内容を決定する第二テロップ可否決定・表示内容決定手段と、

第二テロップ可否決定・表示内容決定手段により識別情報関連テロップの表示が決定された場合、第二テロップ可否決定・表示内容決定手段が決定した表示内容に従い、テロップ表示部上で識別情報関連テロップを表示する表示制御を実行する第二テロップ表示制御手段と

を更に有しており、

表示中テロップ強制終了手段は、第二テロップ可否決定・表示内容決定手段が識別情報関連テロップの表示を決定した場合、現在実行されているテロップを強制終了するよう制御する

10

20

30

40

50

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【 0 0 0 9 】

本発明（2）は、識別情報表示部（装図表示部 2 1 4 1）とテロップ表示部（テロップ表示部 2 1 4 3）は、同一の画像表示部内の異なる領域であり、

表示中テロップ強制終了手段（割り込み管理手段 2 1 5 2 d - 3、割り込み制御手段 2 1 5 2 e - 2）は、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）が識別情報表示部（装図表示部 2 1 4 1）に係るデフォルト領域だけでなくテロップ表示部（テロップ表示部 2 1 4 3）に係るデフォルト領域まで識別情報（装飾図柄）の表示を実行する場合、現在実行されているテロップを強制終了するよう制御する、前記発明（1）のパチンコ遊技機である。

10

【 0 0 1 1 】

本発明（3）は、パチンコ遊技機は、相互に独立した C P U を有する、第一基板と第二基板とを含み、

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）及び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）は、第一基板側に存在し、

テロップ決定手段（通常テロップ表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 4 - 1）、テロップ決定用テーブル（通常テロップ表示内容決定用テーブル 2 1 5 2 e - 4 - 1 - 1）及びテロップ表示制御手段（テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e）は、第二基板側に存在する、前記発明（1）又は（2）のパチンコ遊技機である。

20

【 0 0 1 2 】

本発明（4）は、モード決定手段（モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1）及びモード決定用テーブル（モード変更用テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 1）は、第一基板側に存在しており、

パチンコ遊技機は、

テロップ表示制御手段（テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e）によりテロップが表示中である状況下で、モード決定手段（モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1）によるモード変更指示が第一基板側から送信された場合、当該テロップ表示が完了するまでモード変更を待機する、モード変更制御手段（モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3）を更に有する、前記発明（1）～（3）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

30

【 0 0 1 3 】

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、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。「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、特別遊技の移行と関連した「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、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

40

50

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、識別情報の変動態様や停止識別情報に基づいて、予告の可否やその内容を決定する場合)。「モード変更条件」とは、メイン制御基板側、サブメイン制御基板側、サブサブ制御基板側でのいずれが管理する変更条件でもよく、例えば、あるモードの滞在時間が所定時間を超えた場合や、識別情報の変動回数が所定回数を超えた場合を挙げることができる。「テロップ変更条件」とは、典型的には、識別情報(特別図柄)を制御するメイン制御基板側や識別情報(装飾図柄)を制御するサブメイン制御基板側とは異なるサブサブ制御基板側で管理する変更条件であり、例えば、あるテロップが終了した場合を挙げることができる。

【発明の効果】

10

【0014】

本発明(1)は、複数のテロップ内容を複数のモードにグループ化したと共に、所定契機でモード移行を実施することに加え、識別情報の表示内容とは独立して、当該モードに属する一又は複数のテロップ内容から一のテロップ内容を選択するよう構成されている。このような構成を採ることにより、予め定められた順序で複数のテロップ内容が表示される従来技術での問題である、あるテロップを見逃した場合には当該一連のテロップが一回りするまで当該テロップを見ることができないとか、或いは、遊技を中止すると、当該一連のテロップが最初から表示される結果、当該一連のテロップの最初の方の情報ばかり見ざるを得ないという事態を回避できる。更には、図柄の変動態様の信頼度に応じて図柄変動毎にテロップの表示可否・表示内容決定処理を実行する従来技術での問題である、信頼度

20

【0015】

本発明(1)によれば、前記効果に加え、表示中のテロップを強制終了するための強制終了手段を備えているので、テロップを表示し続けることが遊技の支障になる状況を回避することができるという効果を奏する。更には、本発明(1)によれば、強制終了したテロップを再開する場合、新たにテロップの内容を決定し当該テロップを最初から表示するよう構成されているので、強制終了したテロップの途中から再び表示した場合と比較し、遊技者に対してテロップを確実に周知させることが可能となるという効果をも奏する。

30

【0016】

本発明(2)によれば、前記効果に加え、識別情報表示領域を拡大させるような場合にテロップが強制終了するよう構成されているので、識別情報の演出を画面一杯で行いたい場合に、識別情報とテロップとが干渉して識別情報の演出が見づらくなる事態を回避できるという効果を奏する。

【0017】

本発明(1)によれば、前記効果に加え、当該変動における、識別情報の表示内容と関連する識別情報関連テロップを表示すべき場合に通常時のテロップが強制終了するよう構成されているので、通常時のテロップと識別情報関連テロップとが干渉して識別情報関連テロップが見づらくなる事態を回避できるという効果を奏する。

40

【0018】

本発明(3)によれば、前記効果に加え、識別情報の表示制御を司る基板とテロップ表示を司る基板とを異ならしめるよう構成されているので、始動口への遊技球の入球が無いと実行されない識別情報の表示制御とは独立した形で、どのような状況下でも所望のテロップ表示制御を容易に実行することができるという効果を奏する。

【0019】

本発明(4)によれば、前記効果に加え、モード変更自体は第一基板側で実行するよう構成されているので、第一基板側で把握できる情報(例えば識別情報の変動回数)を直接

50

利用してモード変更が可能と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】

【0020】

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2種や第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。

10

【0021】

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。

【0022】

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。

20

【0023】

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。

30

【0024】

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変化する。

40

【0025】

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。

50

【 0 0 2 6 】

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。

10

【 0 0 2 7 】

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 2 8 】

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。

20

【 0 0 2 9 】

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、テロップ表示部（テロップ表示領域）2 1 4 3 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。次に、テロップ表示部 2 1 4 3 は、当該変動の信頼度を示唆する情報、演出に登場するキャラクタや物語の情報、遊技状態を報知しない遊技機においては遊技状態を示唆する情報等をテロップ表示する領域である。そして、当該テロップ表示部 2 1 4 3 上で、テロップが右から左へ移動して表示される。

30

【 0 0 3 0 】

ここで、本発明の特徴的要素であるテロップ表示について説明する。本最良形態におけるテロップ表示には、通常テロップ表示と割り込みテロップ表示がある。まず、通常テロップ表示は、主遊技、即ち図柄変動とは独立した形で表示を行い、表示内容に応じて各種モードが存在する。例えば、演出に登場するキャラクタ情報を表示するモード（後述するモード 1）や、演出に係る物語のあらすじ情報を表示するモード（後述するモード 2）等である。そして各モードには複数のテロップ表示内容が存在するが、モード移行（変更）をしない限り、滞在するモード内でテロップ表示内容を抽選で決定して通常テロップの表示を行う。ここで、モード移行は、所定のゲーム数（図柄変動回数）の消化を契機に行われる。尚、所定のゲーム数は、滞在するモードに応じて異なる。例えば、表示する情報量が多いモードでは、滞在期間が長く、即ち所定のゲーム数が多く設定されている。また、通常テロップ表示中に所定のゲーム数を消化した場合は、現在表示している通常テロップの表示が終了した後にモード移行し、当該モード内でテロップ表示内容を選択して通常テ

40

50

ロップの表示を行う。他方、割り込みテロップ表示は、変動態様と連動した形で表示を行う。例えば、バトル演出の場合には、そのバトルの実況を表示する等である。ここで、変動態様には、割り込みテロップが表示される態様とテロップが表示されない態様が存在する。また、変動態様に依じて割り込みテロップが表示されるタイミング等が異なるように設定されている。例えば、前述のバトル演出の場合には、バトルの開始が割り込みテロップ表示の開始タイミングであり、バトルの終了が割り込みテロップ表示の終了タイミングである。ここで、通常テロップ表示中に割り込みテロップが表示される変動態様が選択された場合の処理を簡単に説明する。まず、割り込みテロップ表示の開始タイミングに到達するまでは、通常テロップ表示が行われる。次に、前記タイミングに到達すると、表示中の通常テロップ表示を強制終了して割り込みテロップ表示を行う。そして、割り込みテロップ表示の終了タイミングに到達すると、割り込みテロップ表示を終了し、新たに通常テロップ表示を最初から行う。尚、処理の詳細は後述する。

10

【 0 0 3 1 】

次に、本発明の特徴的要素であるテロップ表示部（テロップ領域）2 1 4 3 について説明する。本最良形態におけるテロップ表示部 2 1 4 3 は、変動態様と連動した形で表示状態と非表示状態の二つの状態をとる。前述の割り込みテロップ表示と同様に、変動態様には、テロップ表示部 2 1 4 3 の表示状態が変わる態様（表示 非表示 表示）と表示状態が変わらない態様（常に表示）が存在する。また、変動態様に依じてテロップ表示部 2 1 4 3 が非表示になるタイミング等が異なるように設定されている。例えば、2 対 2 のバトル演出の場合には、バトルの開始がテロップ表示部 2 1 4 3 の非表示開始タイミングであり、バトルの終了がテロップ表示部 2 1 4 3 の非表示終了タイミングである。ここで、通常テロップ表示中にテロップ表示部 2 1 4 3 の表示状態が変わる変動態様が選択された場合の処理を簡単に説明する。まず、テロップ表示部 2 1 4 3 の非表示開始タイミングに到達するまでは、通常テロップ表示が行われる。次に、前記タイミングに到達すると、表示中の通常テロップ表示を強制終了してテロップ表示部 2 1 4 3 を非表示にする。そして、テロップ表示部 2 1 4 3 の非表示終了タイミングに到達すると、テロップ表示部 2 1 4 3 を表示させ、新たに通常テロップ表示を最初から行う。尚、処理の詳細は後述する。

20

【 0 0 3 2 】

このように、通常テロップの表示中に（１）割り込みテロップが表示される変動態様及び（２）テロップ表示部 2 1 4 3 の表示状態が変わる変動態様が選択されると、通常テロップの表示が強制終了され、他の処理に割り込まれることとなる。以下、前者（１）をモード割り込み、後者（２）をテロップ領域非表示割り込みという。

30

【 0 0 3 3 】

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 3 4 】

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。

40

【 0 0 3 5 】

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

50

、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。

【 0 0 3 6 】

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。

【 0 0 3 7 】

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 3 8 】

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 9 】

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 0 】

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 1 】

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、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 2 】

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 3 】

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 4 4 】

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 4 5 】

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

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 4 6 】

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 7 】

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。

10

【 0 0 4 8 】

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。

20

【 0 0 4 9 】

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、当選に当選している（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。

30

【 0 0 5 0 】

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。

40

【 0 0 5 1 】

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

50

るパチンコ遊技機の場合)。

【0052】

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。

【0053】

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。

10

【0054】

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。

【0055】

20

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。

【0056】

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。

30

【0057】

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。

【0058】

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。

40

【0059】

次に、表示制御手段2152は、演出表示装置2140の装図表示部2141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2152aと、演出表示装置2140の装図保留表示部2142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2152bと、後述するテロップ表示制御手段2152eによる、テロップ表示に関する制御を管理するテロップ表示制御管理手段2152dと、メイン側からの信号に関わらず(図柄変動とは独立した形で)、演出表示装置2140のテロップ表示部(テロップ表示領域)2143上でのテロップ表示に関する制御を司るテロップ表示制御手段2152eと、当該演出の際に当該演出に関連する情報を一時

50

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。ここで、本最良形態では、テロップ表示制御管理手段 2 1 5 2 d は周辺機器制御基板（サブ統合制御基板）に搭載され、他方、テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e は演出表示装置 2 1 4 0 に搭載されている。即ち、本最良形態におけるテロップ表示制御管理手段 2 1 5 2 d が実行する後述のテロップ表示制御管理処理は、周辺機器制御基板（サブ統合制御基板）のプログラム（サブメインプログラム）で実行され、他方、テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e が実行する後述のテロップ表示制御処理は、演出表示装置 2 1 4 0 のプログラム（サブサブプログラム）で実行される。しかし、これに限定されることはない。

【0060】

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。ここで、表 1 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。

【表 1】

【装図変動内容決定用抽選テーブルの一例】

<通常遊技時、ハズレ>

	総変動時間	変動内容	乱数値
変動態様1	10秒	0～10秒:非リーチ	0～223
変動態様2	20秒	0～10秒:非リーチ 10～20秒:リーチ	224～228
変動態様3	30秒	0～10秒:非リーチ 10～20秒:リーチ 20～30秒:スーパーリーチ(ステップ1)	229～231
:	:	:	:
変動態様8	40秒	0～10秒:非リーチ 10～20秒:リーチ 20～30秒:スーパーリーチ(ステップ1) 30～40秒:スーパーリーチ(ステップ2)	244～246
変動態様9	30秒	0～10秒:非リーチ 10～20秒:リーチ 20～30秒:スーパーリーチ(ステップ1)	247～248
:	:	:	:
変動態様14	40秒	0～10秒:非リーチ 10～20秒:リーチ 20～30秒:スーパーリーチ(ステップ1) 30～40秒:スーパーリーチ(ステップ2)	255
変動態様15	40秒	0～40秒:全回転リーチ	—

【0061】

次に、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b 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 2 1 5 2 b - 1 を更に有している。

【0062】

次に、テロップ表示制御管理手段 2 1 5 2 d は、モード移行（変更）するタイミングを管理するモード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1 と、当該変動態様で割り込み処理（モード割り込み、テロップ領域非表示割り込み）を実行するか否かの決定及び実行する場合における割り込み処理のタイミング（開始・終了）を決定するための割り込み可否決定・内容決定手段 2 1 5 2 d - 2 と、前記割り込み処理のタイミングを管理する割り込み管理手段 2

1 5 2 d - 3 と、テロップ表示関連情報（モード変更情報や割り込み情報等）をテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e に送信するためのテロップ表示関連情報送信手段 2 1 5 2 d - 4 と、を更に有している。

【0063】

ここで、モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1 は、モード変更の抽選を行う際に参照されるモード変更用テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 1 と、ゲーム数（図柄変動回数）を計測可能なモード変更用カウンタ 2 1 5 2 d - 1 - 2 と、を有している。

【0064】

ここで、表 2 は、モード変更用テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 1 の一例である。表 2 から分かるように、モード毎にゲーム数（図柄変動回数）が異なるように構成されている。例えば、演出に係る物語のあらすじ等を表示するモード（表示する情報量が多いモード）はゲーム数が多く設定されている。具体的には、モード 2 に移行した場合、図柄変動が 1 0 0 回行われるまではモード 2 に滞在し続けることとなる。

【表 2】

【モード変更用テーブルの一例】

モードNo	ゲーム数(図柄変動回数)	乱数値	内容(参考)
1	20	0～31	キャラクタ紹介
2	100	32～63	あらすじ紹介
⋮	⋮	⋮	⋮
7	30	208～255	地名紹介

【0065】

また、割り込み可否決定・内容決定手段 2 1 5 2 d - 2 は、割り込み処理に関する決定をする際に参照される割り込み可否決定・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 を有している。

【0066】

ここで、表 3 は、割り込み可否決定・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 の一例である。表 3 から分かるように、当該テーブルは、変動態様と割り込み処理とが関連付けられて記憶されており、例えば、テロップ領域非表示開始タイミング等が記憶されている。

【表 3】

【割り込み可否決定・内容決定用テーブルの一例】

	割り込みモードNo	割り込みモード 開始時間	割り込みモード 終了時間	テロップ領域非表示 開始時間	テロップ領域非表示 終了時間
変動態様1	—	—	—	—	—
変動態様2	—	—	—	—	—
変動態様3	1	20秒	30秒	—	—
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
変動態様8	6	10秒	30秒	—	—
変動態様9	—	—	—	20秒	30秒
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
変動態様14	—	—	—	10秒	30秒
変動態様15	—	—	—	0秒	40秒

【0067】

また、割り込み管理手段 2 1 5 2 d - 3 は、時間を計測可能な割り込み管理用タイマ 2 1 5 2 d - 3 - 1 を有している。

【0068】

次に、テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e は、テロップ表示制御管理手段 2 1 5 2 d（テロップ表示関連情報送信手段 2 1 5 2 d - 4）から送信されるテロップ表示関連情報を受信するためのテロップ表示関連情報受信手段 2 1 5 2 e - 1 と、割り込み（モード割り込み、テロップ領域非表示割り込み）に関する制御を司る割り込み制御手段 2 1 5 2 e - 2 と、モード移行（変更）に関する制御を司るモード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 と、通常

のテロップ表示に関する制御を司る通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 と、割り込みテロップ表示に関する制御を司る割り込みテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 5 と、テロップ表示部(テロップ領域) 2 1 4 3 の表示に関する制御を司るテロップ領域表示制御手段 2 1 5 2 e - 6 と、テロップ表示に関するデータ(文字列情報や画像情報等)を記憶するためのテロップ表示関連情報記憶手段 2 1 5 2 e - 7 と、を更に有している。

【0069】

ここで、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 は、滞在するモード内でテロップ表示内容を決定するための通常テロップ表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 4 - 1 を有しており、更に、通常テロップ表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 4 - 1 は、テロップ表示内容を決定する際に参照される通常テロップ表示内容決定用テーブル 2 1 5 2 e - 4 - 1 - 1 を有している。

10

【0070】

ここで、表 4 は、通常テロップ表示内容決定用テーブル 2 1 5 2 e - 4 - 1 - 1 の一例である。表 4 から分かるように、各モードには複数のテロップ表示内容が存在し、テロップ表示内容は、0 ~ 255 の乱数に基づき滞在するモード内で抽選により決定される。

【表 4】

【通常テロップ表示内容決定用テーブルの一例】

モードNo	テロップNo	テロップ表示内容	乱数値
1	1-1	キャラAは...	0~63
	1-2	キャラBは...	64~127
	:	:	:
	1-4	キャラCは...	192~255
2	2-1	第1話...	0~15
	:	:	:
	2-16	第16話...	240~255
:	:	:	:
7	7-1	地名Aは...	0~15
	:	:	:
	7-8	地名Hは...	240~255

20

【0071】

尚、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、その他にも、遊技効果ランプ 1 9 0 の点灯及び消灯や、スピーカ 1 1 4 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 2 1 5 0 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。

30

【0072】

次に、補助遊技周辺機器 2 2 0 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 の開放の契機となる普図始動口 2 2 1 0 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 2 2 2 0 とを有している。

40

【0073】

尚、特別図柄表示装置 2 1 3 0 及び普通図柄表示装置 2 2 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置 2 1 4 0 が、演出表示制御手段 2 1 5 0 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 2 1 3 0 及び普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示装置 2 1 4 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 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。

【0074】

次に、図 4 ~ 図 2 6 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

50

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。

10

【0075】

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。

20

【0076】

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

30

40

50

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。

10

【0077】

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。

【0078】

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（特別図柄表示処理1400）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（特別図柄表示処理1400）に移行する。

20

30

【0079】

次に、図8は、図7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。

【0080】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、特図内容決定手段1141は、特図保留情報一時記憶手段1131a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1406で、当否抽選手段1135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1135b-1及び特図用小当たり抽選テーブル1135b-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1408で、特別遊技移行決定手段1135aは、抽選結果が当たりか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、特別遊技移行決定手段1135aは、フラグー一時記憶手段1191a内の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ1408でNoの場合には、ステ

40

50

ップ1410をスキップする。

【0081】

そして、ステップ1412で、特図内容決定手段1141は、特図内容決定用抽選テーブル1141a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・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1414で、情報送信手段1200は、ステップ1412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1412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N o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Y e s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。

【0082】

尚、ステップ1402でN o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Y e sの場合にはステップ1422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1500）に移行する。

【0083】

次に、図9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よりも大きいかなかを判定する。ステップ1452でY e s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、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Y e s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N o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。

【0084】

次に、図10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117

10

20

30

40

50

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。

10

【 0 0 8 5 】

次に、図 1 1 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。

20

30

【 0 0 8 6 】

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、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。

40

50

【 0 0 8 7 】

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。

10

【 0 0 8 8 】

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。

20

【 0 0 8 9 】

次に、図 1 2 は、図 1 1 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。

30

【 0 0 9 0 】

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りであるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 8 で Y e s の場合、ステップ 1 6 6 0 及びステップ 1 6 6 2 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 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 1 1 8 1 a に時短回数カウンタ値として所定値（例えば 1 0 0）をセットし、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 5 8 で N o 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 1 7 0 0）に移行する。

40

【 0 0 9 1 】

次に、図 1 3 ~ 図 2 6 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。ここで、図 1 3（図 1 3 ~ 図 2 0）は、主制御装置 1 0 0 0 側からの信号に基づき処理を実行、即ち、主制御装置 1 0 0 0 側からの信号を受信しない場合には処理を実行しない処理であり、図 2 1（図 2 1 ~ 図 2 6）は、主制御装置 1 0 0 0 側からの信号の有無に関わらず実行される処理である。そこで、まず

50

、図 13 (図 13 ~ 図 20) から説明する。

【 0092 】

まず、図 13 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 6002 で、演出表示制御手段 2150 は、メイン側情報一時記憶手段 2151a を参照し、主制御装置 1000 側から信号を受信したか否かを判定する。ステップ 6002 で Yes の場合はステップ 6100 に移行し、他方、ステップ 6002 で No の場合はステップ 6004 で、演出表示制御手段 2150 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ン又は特別遊技中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 6004 で Yes の場合、ステップ 6100 に移行し、No の場合はステップ 6002 に移行する。即ち、主制御装置 1000 側から信号を受信した場合と、当該信号に従い処理 (図柄変動又は特別遊技) を実行している場合のみ、ステップ 6100 以降の処理を実行する。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 7000 で、演出表示制御手段 2150 は、後述するテロップ表示制御管理処理を実行する。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 6002 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。

10

【 0093 】

次に、図 14 は、図 13 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、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 6102 で Yes の場合、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 (テロップ表示制御管理処理 7000) に移行する。尚、ステップ 6102 で No の場合にも、次の処理 (テロップ表示制御管理処理 7000) に移行する。

20

30

【 0094 】

次に、図 15 は、図 13 でのステップ 7000 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テロップ表示制御管理処理のフローチャートである。ここで、当該処理は、主制御装置 1000 側からの信号の有無に関わらず実行される、後述するステップ 8000 のテロップ表示制御処理におけるモード変更タイミングやテロップ表示の割り込み処理タイミングを管理する処理である。尚、本最良形態におけるテロップ表示制御管理処理は、スピーカ 114 等による音制御や演出表示装置 2140 による表示制御を司るいわゆる周辺機器制御基板 (サブ統合制御基板) が実行し、後述するテロップ表示制御処理は、演出表示装置 2140 が実行するように構成されている。しかし、これに限定されることはない。

40

【 0095 】

まず、ステップ 7002 で、テロップ表示制御管理手段 2152d 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 7002 で Yes の場合、ステップ 7100 で、モード変更管

50

理手段 2 1 5 2 d - 1 は、後述するモード変更管理処理を実行する。そして、ステップ 7 2 0 0 で、割り込み可否決定・内容決定手段 2 1 5 2 d - 2 は、後述する割り込み可否決定・内容決定処理を実行し、次の処理（装飾図柄表示制御処理 6 2 0 0）に移行する。ここで、ステップ 7 1 0 0 及びステップ 7 2 0 0 の処理は、図柄変動時に一度だけ実行する処理である。他方、ステップ 7 0 0 2 で No の場合、ステップ 7 0 0 4 で、テロップ表示制御管理手段 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 0 0 4 で Yes の場合、ステップ 7 3 0 0 で、割り込み管理手段 2 1 5 2 d - 3 は、後述する割り込み管理処理を実行し、次の処理（装飾図柄表示制御処理 6 2 0 0）に移行する。尚、ステップ 7 0 0 4 で No の場合にも、次の処理（装飾図柄表示制御処理 6 2 0 0）に移行する。

10

【 0 0 9 6 】

次に、図 1 6 は、図 1 5 でのステップ 7 1 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モード変更管理処理のフローチャートである。ここで、当該処理は、テロップ表示制御管理手段 2 1 5 2 d が実行する中心的な処理である。まず、ステップ 7 1 0 2 で、モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1 は、モード変更用カウンタ 2 1 5 2 d - 1 - 2 の「i」値に 1 を加算する。ここで、「i」値は、モード変更管理に用いられるカウンタ値であり、図柄変動毎にカウントされる。次に、ステップ 7 1 0 4 で、モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1 は、モード変更用カウンタ 2 1 5 2 d - 1 - 2 に基づき、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c を参照し、「i」値 = 「G」値であるか否かを判定する。ここで、「G」値は、モード変更管理に用いられる値であり、現在のモードに滞在するゲーム数（図柄変動回数）がセットされる。ステップ 7 1 0 4 で Yes の場合、ステップ 7 1 0 6 で、モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1 は、モード変更用カウンタ 2 1 5 2 d - 1 - 2 の「i」値をクリア（0 をセット）する。尚、本最良形態においては、滞在ゲーム数を消化した場合には常にモード移行するように構成されているが、これに限定されることはなく、例えば、滞在ゲーム数の消化後、所定の変動態様が選択された場合にモード移行してもよい。次に、ステップ 7 1 0 8 で、モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1 は、モード変更用テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 1 を参照し、移行するモードを抽選で決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御管理情報エリアに一時記憶する。尚、移行するモードの抽選については、前回と同じモードを選ぶように構成しても、選ばないように構成してもよい。次に、ステップ 7 1 1 0 で、モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1 は、前記決定した移行するモードの滞在ゲーム数（図柄変動回数）を演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御管理情報エリアの「G」値にセットする。そして、ステップ 7 1 1 2 で、モード変更管理手段 2 1 5 2 d - 1（テロップ表示関連情報送信手段 2 1 5 2 d - 4）は、モード変更情報（前記決定した移行するモードの No 等）を演出表示装置 2 1 4 0 に送信し、次の処理（割り込み可否決定・内容決定処理 7 2 0 0）に移行する。尚、ステップ 7 1 0 4 で No の場合にも、次の処理（割り込み可否決定・内容決定処理 7 2 0 0）に移行する。ここで、本最良形態においては、ゲーム数（図柄変動回数）に基づき、モード移行を管理しているが、その他の情報（時間等）に基づき、モード移行を管理してもよい。

20

30

【 0 0 9 7 】

次に、図 1 7 は、図 1 5 でのステップ 7 2 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割り込み可否決定・内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 2 0 2 で、割り込み可否決定・内容決定手段 2 1 5 2 d - 2 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当該変動態様情報及び割り込み可否決定・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 を参照し、当該変動態様はモード割り込みがあるか否かを判定する。ステップ 7 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 7 2 0 4 で、割り込み可否決定・内容決定手段 2 1 5 2 d - 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モード割り込みフラグをオンにする。そして、ステップ 7 2 0 6 で、割り込み可否決定・内容決定手段 2 1 5 2 d - 2 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当該変動態様情報に基づ

40

50

き、割り込み可否決定・内容決定用テーブル2152d-2-1を参照し、当該変動態様における割り込みモード開始タイミング及び割り込みモード終了タイミングを割り込み管理用タイマ2152d-3-1に夫々セットし、次の処理（装飾図柄表示制御処理6200）に移行する。

【0098】

他方、ステップ7202でNoの場合、ステップ7208で、割り込み可否決定・内容決定手段2152d-2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当該変動態様情報に基づき、割り込み可否決定・内容決定用テーブル2152d-2-1を参照し、当該変動態様はテロップ領域非表示割り込みがあるかを判定する。ステップ7208でYesの場合、ステップ7210で、割り込み可否決定・内容決定手段2152d-2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テロップ領域非表示割り込みフラグをオンにする。そして、ステップ7212で、割り込み可否決定・内容決定手段2152d-2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当該変動態様情報及び割り込み可否決定・内容決定用テーブル2152d-2-1を参照し、当該変動態様におけるテロップ領域非表示開始タイミング及びテロップ領域非表示終了タイミングを割り込み管理用タイマ2152d-3-1に夫々セットし、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7208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。

【0099】

次に、図18は、図15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割り込み管理処理のフローチャートである。まず、ステップ7302で、割り込み管理手段2152d-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、モード割り込みフラグがオンであるかを判定する。ステップ7302でYesの場合、ステップ7304で、割り込み管理手段2152d-3は、割り込み管理用タイマ2152d-3-1を参照し、割り込みモード開始タイミングに到達したかを判定する。ステップ7304でYesの場合、ステップ7306で、割り込み管理手段2152d-3（テロップ表示関連情報送信手段2152d-4）は、割り込みモード開始情報（割り込みモードNo等）を演出表示装置2140に送信し、次の処理（装飾図柄表示制御処理6200）に移行する。他方、ステップ7304でNoの場合、ステップ7308で、割り込み管理手段2152d-3は、割り込み管理用タイマ2152d-3-1を参照し、割り込みモード終了タイミングに到達したかを判定する。ステップ7308でYesの場合、ステップ7310で、割り込み管理手段2152d-3（テロップ表示関連情報送信手段2152d-4）は、割り込みモード終了情報を演出表示装置2140に送信し、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7308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。

【0100】

他方、ステップ7302でNoの場合、ステップ7312で、割り込み管理手段2152d-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、テロップ領域非表示割り込みフラグがオンであるかを判定する。ステップ7312でYesの場合、ステップ7314で、割り込み管理手段2152d-3は、割り込み管理用タイマ2152d-3-1を参照し、テロップ領域非表示開始タイミングに到達したかを判定する。ステップ7314でYesの場合、ステップ7316で、割り込み管理手段2152d-3（テロップ表示関連情報送信手段2152d-4）は、テロップ非表示開始情報を演出表示装置2140に送信し、次の処理（装飾図柄表示制御処理6200）に移行する。他方、ステップ7314でNoの場合、ステップ7318で、割り込み管理手段2152d-3は、割り込み管理用タイマ2152d-3-1を参照し、テロップ領域非表示終了タイミングに到達したかを判定する。ステップ7318でYesの場合、ステップ7320で、割り込み管理手段2152d-3（テロップ表示関連情報送信手段2

152d-4)は、テロップ非表示終了情報を演出表示装置2140に送信し、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7318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。また、ステップ7312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。

【0101】

次に、図19は、図13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、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、図柄内容決定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。

【0102】

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フにし、次の処理(特別遊技中表示制御処理6300)に移行する。

【0103】

尚、ステップ6202でNoの場合はステップ6212に移行し、ステップ6204及びステップ6212でNoの場合は次の処理(特別遊技中表示制御処理6300)に移行する。

【0104】

次に、図20は、図13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（ステップ6002）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（ステップ6002）に移行する。

【0105】

次に、図21～図26のフローチャートを参照しながら、本発明の特徴的処理の一つである、主制御装置1000側からの信号の有無に関わらず実行されるテロップ表示制御処理8000について説明する。まず、図21は、テロップ表示制御手段2152e（演出表示装置2140）が行うテロップ表示制御処理8000のメインフローチャートである。まず、ステップ8100で、割り込み制御手段2152e-2は、後述する割り込み制御処理を実行する。次に、ステップ8200で、モード変更制御手段2152e-3は、後述する通常滞在モード変更制御処理を実行する。次に、ステップ8300で、通常テロップ表示制御手段2152e-4は、後述する通常滞在モードテロップ表示制御処理を実行する。次に、ステップ8400で、割り込みテロップ表示制御手段2152e-5は、後述する割り込みモードテロップ表示制御処理を実行する。そして、ステップ8500で、テロップ領域表示制御手段2152e-6は、後述するテロップ領域表示制御処理を実行し、ステップ8100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。

【0106】

まず、図22は、図21でのステップ8100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割り込み制御処理のフローチャートである。まず、ステップ8102で、割り込み制御手段2152e-2（テロップ表示関連情報受信手段2152e-1）は、テロップ表示関連情報送信手段2152d-4から割り込みモード開始情報（割り込みモードNo等）を受信したか否かを判定する。ステップ8102でYesの場合、ステップ8104で、割り込み制御手段2152e-2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割り込みモードフラグをオンにし、次の処理（通常滞在モード変更制御処理8200）に移行する。他方、ステップ8102でNoの場合、ステップ8106で、割り込み制御手段2152e-2（テロップ表示関連情報受信手段2152e-1）は、テロップ表示関連情報送信手段2152d-4から割り込みモード終了情報を受信したか否かを判定する。ステップ8106でYesの場合、ステップ8108で、割り込み制御手段2152e-2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割り込みモードフラグをオフにし、次の処理（通常滞在モード変更制御処理8200）に移行する。

【0107】

他方、ステップ8106でNoの場合、ステップ8110で、割り込み制御手段2152e-2（テロップ表示関連情報受信手段2152e-1）は、テロップ表示関連情報送信手段2152d-4からテロップ領域非表示情報（非表示開始情報）を受信したか否かを判定する。ステップ8110でYesの場合、ステップ8112で、割り込み制御手段2152e-2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テロップ領域非表示フラグをオンにし、次の処理（通常滞在モード変更制御処理8200）に移行する。他方、ステップ8110でNoの場合、ステップ8114で、割り込み制御手段2152e-2（テロップ表示関連情報受信手段2152e-1）は、テロップ表示関連情報送信手段2152d-4からテロップ領域表示情報（非表示終了情報）を受信したか否かを判定する。ステップ8114でYesの場合、ステップ8116で、割り込み制御手段2152e-2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テロップ領域非表示フラグをオフにし、次の処理（通常滞在モード変更制御処理8200）に移行する。尚、ステップ8114でNoの場合にも、次の処理（通常滞在モード変更制御処理8200）に移行する。

【0108】

10

20

30

40

50

次に、図 2 3 は、図 2 1 でのステップ 8 2 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通常滞在モード変更処理のフローチャートである。まず、ステップ 8 2 0 2 で、モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 (テロップ表示関連情報受信手段 2 1 5 2 e - 1) は、テロップ表示関連情報送信手段 2 1 5 2 d - 4 からモード変更情報 (移行するモード No 等) を受信したか否かを判定する。ステップ 8 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 8 2 0 4 で、モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 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モード変更フラグをオンにする。次に、ステップ 8 2 0 6 で、モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 は、前記モード変更情報を演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御情報エリア (モード状態情報仮一時記憶領域) に一時記憶する。次に、ステップ 8 2 0 8 で、モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 は、モード変更許可タイミングであるか否か、即ち、テロップ表示中フラグがオフ、割り込みテロップ表示中フラグがオフ及びテロップ領域表示中フラグがオンであるか否かを判定する。例えば、通常テロップ表示中にモード変更情報を受信した場合には、現在表示中の通常テロップ表示の終了が、モード変更許可のタイミングである。また、通常テロップ表示中にモード変更情報を受信した後、更にモード割り込みやテロップ領域非表示割り込みがあった場合には、割り込みテロップ表示の終了やテロップ表示部 2 1 4 3 の非表示の終了が、モード変更許可のタイミングとなる。ステップ 8 2 0 8 で Yes の場合、ステップ 8 2 1 0 で、モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 は、前記モード変更情報に基づき、モード変更を行う { 演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御情報エリア (モード状態情報一時記憶領域) にセットする }。そして、ステップ 8 2 1 2 で、モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 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モード変更フラグをオフにし、次の処理 (通常滞在モードテロップ表示制御処理 8 3 0 0) に移行する。他方、ステップ 8 2 0 2 で No の場合、ステップ 8 2 1 4 で、モード変更制御手段 2 1 5 2 e - 3 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、モード変更フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 2 1 4 で Yes の場合はステップ 8 2 0 8 に移行し、No の場合は次の処理 (通常滞在モードテロップ表示制御処理 8 3 0 0) に移行する。尚、ステップ 8 2 0 8 で No の場合にも、次の処理 (通常滞在モードテロップ表示制御処理 8 3 0 0) に移行する。

【 0 1 0 9 】

次に、図 2 4 は、図 2 1 でのステップ 8 3 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通常滞在モードテロップ表示制御処理のフローチャートである。ここで、当該処理は、テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e (演出表示装置 2 1 4 0) が実行する中心的な処理である。まず、ステップ 8 3 0 2 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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、テロップ表示中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 8 3 0 2 で Yes の場合、ステップ 8 3 0 4 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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、割り込みモードフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 8 3 0 4 で Yes の場合、ステップ 8 3 0 6 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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、テロップ領域非表示フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 8 3 0 6 で Yes の場合、ステップ 8 3 0 8 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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、テロップ領域表示中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 3 0 8 で Yes の場合、ステップ 8 3 1 0 で、通常テロップ表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 4 - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御情報エリア (モード状態情報一時記憶領域) に一時記憶されている現在のモード状態情報及び現在の遊技状態に基づき、通常テロップ表示内容決定用テーブル 2 1 5 2 e - 4 - 1 - 1 を参照し、現在のモード (滞在モード) 内でテロップ表示内容を抽選で決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御情報エリア (テロップ表示内容一時記憶領域) にセットする。ここで、テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e (演出表示装置 2 1 4 0) 側が遊技状態情報を把握する

方法としては、テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e が演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c を参照したり、テロップ表示制御管理手段 2 1 5 2 d から送信される情報に含まれる遊技状態情報を参照する方法が挙げられる。尚、テロップ表示内容の抽選については、前回と同じテロップ表示内容を選ぶように構成しても、選ばないように構成してもよい。但し、表示可能なすべてのテロップを効率的に遊技者に見せる観点からは、前回と同じテロップを選択しないよう構成することが好適である。また、特定遊技状態におけるテロップ表示内容は、通常遊技状態の場合よりも目立たないように構成しても、目立つように構成してもよい。次に、ステップ 8 3 1 2 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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テロップ表示中フラグをオンにする。次に、ステップ 8 3 1 4 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御情報エリア（テロップ表示内容一時記憶領域）に一時記憶された決定内容（テロップ表示内容）に従い、演出表示装置 2 1 4 0 のテロップ表示部 2 1 4 3 上でテロップ表示を開始する。次に、ステップ 8 3 1 6 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 は、テロップ表示終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 8 3 1 6 で Yes の場合、ステップ 8 3 1 8 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 は、演出表示装置 2 1 4 0 のテロップ表示部 2 1 4 3 上でのテロップ表示を終了する。そして、ステップ 8 3 2 0 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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テロップ表示中フラグをオフにし、次の処理（割り込みモードテロップ表示制御処理 8 4 0 0）に移行する。他方、ステップ 8 3 0 2 で No の場合、ステップ 8 3 2 2 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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、割り込みモードフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 8 3 2 2 で Yes の場合、ステップ 8 3 2 4 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 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、テロップ領域非表示フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 8 3 2 4 で Yes の場合、ステップ 8 3 1 6 に移行する。他方、ステップ 8 3 2 2 及びステップ 8 3 2 4 で No の場合、ステップ 8 3 2 6 で、通常テロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 4 は、演出表示装置 2 1 4 0 のテロップ表示部 2 1 4 3 上でのテロップ表示を強制的に終了し、ステップ 8 3 2 0 に移行する。尚、ステップ 8 3 0 4、ステップ 8 3 0 6、ステップ 8 3 0 8 及びステップ 8 3 1 6 で No の場合は次の処理（割り込みモードテロップ表示制御処理 8 4 0 0）に移行する。

【 0 1 1 0 】

次に、図 2 5 は、図 2 1 でのステップ 8 4 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割り込みモードテロップ表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 8 4 0 2 で、割り込みテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 5 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、割り込みテロップ表示中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 8 4 0 2 で Yes の場合、ステップ 8 4 0 4 で、割り込みテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 5 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、割り込みモードフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 4 0 4 で Yes の場合、ステップ 8 4 0 6 で、割り込みテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 5 は、割り込みモード開始情報（変動態様情報）に基づき、割り込みテロップ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 2 1 5 2 c のテロップ表示制御情報エリア（割り込みテロップ表示内容一時記憶領域）にセットする。次に、ステップ 8 4 0 8 で、割り込みテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 5 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割り込みテロップ表示中フラグをオンにする。そして、ステップ 8 4 1 0 で、割り込みテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 5 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のテロップ表示制御情報エリアに一時記憶された決定内容（割り込みテロップ表示内容）に従い、演出表示装置 2 1 4 0 のテロップ表示部 2 1 4 3 上で割り込みテロップ表示を開始し、次の処理（テロップ領域表示制御処理 8 5 0 0）に移行する。他方、ステップ 8 4 0 2 で No の場合、ステップ 8 4 1 2 で、割り込みテロップ表示制御手段 2 1 5 2 e - 5 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2

10

20

30

40

50

cのフラグエリアを参照し、割り込みモードフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ8412でYesの場合、ステップ8414で、割り込みテロップ表示制御手段2152e-5は、演出表示装置2140のテロップ表示部2143上での割り込みテロップ表示を終了する。そして、ステップ8416で、割り込みテロップ表示制御手段2152e-5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割り込みテロップ表示中フラグをオフにし、次の処理(テロップ領域表示制御処理8500)に移行する。尚、ステップ8404及びステップ8412でNoの場合にも、次の処理(テロップ領域表示制御処理8500)に移行する。

【0111】

次に、図26は、図21でのステップ8500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テロップ領域表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ8502で、テロップ領域表示制御手段2152e-6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、テロップ領域表示中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ8502でYesの場合、ステップ8504で、テロップ領域表示制御手段2152e-6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、テロップ領域非表示フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ8504でYesの場合、ステップ8506で、テロップ領域表示制御手段2152e-6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テロップ領域表示中フラグをオンにする。そして、ステップ8508で、テロップ領域表示制御手段2152e-6は、演出表示装置2140のテロップ表示部2143を表示し、次の処理(割り込み制御処理8100)に移行する。他方、ステップ8502でNoの場合、ステップ8510で、テロップ領域表示制御手段2152e-6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、テロップ領域非表示フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8510でYesの場合、ステップ8512で、テロップ領域表示制御手段2152e-6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テロップ領域表示中フラグをオフにする。そして、ステップ8514で、テロップ領域表示制御手段2152e-6は、演出表示装置2140のテロップ表示部2143を非表示にし、次の処理(割り込み制御処理8100)に移行する。尚、ステップ8504及びステップ8510でNoの場合にも、次の処理(割り込み制御処理8100)に移行する。

【0112】

次に、図27は、本最良形態に係るパチンコ遊技機の特徴的な作用(テロップ表示制御処理)を示したタイミングチャートである。ここで、(1)は通常テロップが表示されている場合、(2)は通常テロップ表示中にモード変更があった場合、(3)は通常テロップ表示中にモード割り込みがあった場合、(4)は通常テロップ表示中にテロップ領域非表示割り込みがあった場合、を夫々示している。以下、(1)~(4)の態様について説明する。

【0113】

まず、(1)は、通常テロップ表示が行われているため、図柄変動とは独立した形で表示制御されている。具体的には、図柄変動とは独立した形で、滞在モード内でテロップ表示内容を変更してテロップ表示を行う処理を繰り返す。尚、図柄が変動していない場合にも同様の処理を行う。ここで、図28(a)は(1)の場合における画面表示例である。

【0114】

次に、(2)は、通常テロップ表示中に図柄変動が開始し、現在のモードの滞在ゲーム数(図柄変動回数)を消化した場合の態様である。この場合は、現在表示しているテロップの表示が終了した後、現在のモードとは異なるモードに移行する。ここで、図28(b)は(2)の場合における画面表示例である。

【0115】

次に、(3)は、通常テロップ表示中にモード割り込みに係る図柄変動が選択された場合の態様である。この場合は、図柄変動開始後、割り込みテロップ表示開始タイミングに到達すると、現在表示している通常テロップ表示を強制終了させて割り込みテロップを表

10

20

30

40

50

示させる。そして、割り込みテロップ表示終了タイミングに到達すると、割り込みテロップ表示を終了し、強制終了させた通常テロップの表示内容とは異なるテロップ表示内容を抽選で決定すると共に当該決定情報に従い通常テロップ表示を開始する。ここで、図28(c)は(3)の場合における画面表示例である。

【0116】

次に、(4)は、通常テロップ表示中にテロップ領域非表示割り込みに係る図柄変動が選択された場合の態様である。この場合は、図柄変動開始後、テロップ領域非表示開始タイミングに到達すると、現在表示している通常テロップ表示を強制終了させてテロップ表示部(テロップ領域)2143を非表示にする。そして、テロップ領域非表示終了タイミングに到達すると、テロップ表示部2143を表示させ、強制終了させた通常テロップの表示内容とは異なるテロップ表示内容を抽選で決定すると共に当該決定情報に従い通常テロップ表示を開始する。ここで、図28(d)は(4)の場合における画面表示例である。

10

【0117】

本最良形態は、複数のテロップ内容を複数のモードにグループ化したと共に、所定契機でモード移行を実施することに加え、識別情報の表示内容とは独立して、当該モードに属する一又は複数のテロップ内容から一のテロップ内容を選択するよう構成されている。このような構成を採ることにより、予め定められた順序で複数のテロップ内容が表示される従来技術での問題である、あるテロップを見逃した場合には当該一連のテロップが一回りするまで当該テロップを見ることができないとか、或いは、遊技を中止すると、当該一連のテロップが最初から表示される結果、当該一連のテロップの最初の方の情報ばかり見ざるを得ないという事態を回避できる。更には、図柄の変動態様の信頼度に応じて図柄変動毎にテロップの表示可否・表示内容決定処理を実行する従来技術での問題である、信頼度が低く選択率の高い図柄変動に対応したテロップは頻繁に表示されるが、信頼度が低く選択率が低い図柄変動に対応したテロップは滅多に表示されないという事態も回避できる。このように、本最良形態によれば、表示可能なテロップが複数存在する場合、図柄変動の結果や遊技状況にあまり左右されること無く、これら複数のテロップすべてを効果的・効率的に表示することが可能になるという効果を奏する。

20

【0118】

更に、表示中のテロップを強制終了するための強制終了手段を備えているので、テロップを表示し続けることが遊技の支障になる状況を回避することができるという効果を奏する。更には、本発明(2)によれば、強制終了したテロップを再開する場合、新たにテロップの内容を決定し当該テロップを最初から表示するよう構成されているので、強制終了したテロップの途中から再び表示した場合と比較し、遊技者に対してテロップを確実に周知させることが可能となるという効果をも奏する。

30

【0119】

更に、識別情報表示領域を拡大させるような場合にテロップが強制終了するよう構成されているので、識別情報の演出を画面一杯で行いたい場合に、識別情報とテロップとが干渉して識別情報の演出が見づらくなる事態を回避できるという効果を奏する。

【0120】

更に、当該変動における、識別情報の表示内容と関連する識別情報関連テロップを表示すべき場合に通常時のテロップが強制終了するよう構成されているので、通常時のテロップと識別情報関連テロップとが干渉して識別情報関連テロップが見づらくなる事態を回避できるという効果を奏する。

40

【0121】

更に、識別情報の表示制御を司る基板とテロップ表示を司る基板とを異ならしめるよう構成されているので、始動口への遊技球の入球が無いと実行されない識別情報の表示制御とは独立した形で、どのような状況下でも所望のテロップ表示制御を容易に実行することができるという効果を奏する。

【0122】

50

更に、モード変更自体は第一基板側で実行するよう構成されているので、第一基板側で把握できる情報（例えば識別情報の変動回数）を直接利用してモード変更が可能となるという効果を奏する。

【0123】

次に、本最良形態の変更例を説明する。まず、本最良形態では、識別情報表示部（装図表示部）とテロップ表示部が同一の表示装置（演出表示装置）であるよう構成したがこれに限定されず、識別情報表示部（装図表示部）とテロップ表示部とが別々の表示装置であるよう構成してもよい。

【0124】

更に、本最良形態では、テロップのモード移行はサブメイン側で決定するよう構成したがこれにも限定されず、モード移行もサブサブ側で決定するよう構成してもよい。この場合、本最良形態におけるテロップ表示制御管理手段2152d及びテロップ表示制御手段2152eはいずれもサブサブ側に存在することとなる。そして、例えばモード移行契機を図柄変動数とする場合には、サブメイン側から図柄変動情報を受信し、当該情報をサブサブ側で管理する構成となる。

【0125】

同様に、本最良形態では、テロップ領域の表示・非表示の管理はサブメイン側で行うよう構成した（図17参照）が、テロップ領域の表示・非表示の管理をサブサブ側で実行するよう構成してもよい。この場合、例えば、サブメイン側から送信される識別情報の変動態様情報に基づき、当該変動態様についてテロップ領域を非表示とするかの判定・非表示とする場合にはどのタイミングで行うかの時間値取得等の処理をサブサブ側で実行する構成となる。

【0126】

加えて、一部については前述したが、モード移行決定及び／又はテロップ決定に際し、前回のモードや前回のテロップとは異なるものを選択することが好適である。これにより、遊技機が記録する複数のテロップ情報を効果的かつ効率的に遊技者に提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0127】

【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定遊技終了判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別遊技作動条件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制御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終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 3】図 1 3 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 1 4】図 1 4 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 1 5】図 1 5 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テロップ表示制御管理処理のフローチャートである。

【図 1 6】図 1 6 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モード変更管理処理のフローチャートである。

【図 1 7】図 1 7 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割り込み可否決定・内容決定処理のフローチャートである。

10

【図 1 8】図 1 8 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割り込み管理処理のフローチャートである。

【図 1 9】図 1 9 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 2 0】図 2 0 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 2 1】図 2 1 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テロップ表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 2】図 2 2 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割り込み制御処理のフローチャートである。

20

【図 2 3】図 2 3 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通常滞在モード変更制御処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 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通常滞在モードテロップ表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 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割り込みモードテロップ表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 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テロップ領域表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 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タイミングチャートである。

30

【図 2 8】図 2 8 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図である（演出表示装置上の画面表示例）。

【符号の説明】

【 0 1 2 8 】

1 1 2 1 特図乱数取得判定実行手段

1 1 7 0 特別遊技制御手段

2 1 1 0 特図始動口

2 1 2 0 大入賞口

2 1 4 1 装図表示部

2 1 4 3 テロップ表示部

40

2 1 5 2 a 装飾図柄表示制御手段

2 1 5 2 a - 1 装図表示内容決定手段

2 1 5 2 d - 1 モード変更管理手段

2 1 5 2 d - 1 - 1 モード変更用テーブル

2 1 5 2 d - 2 割り込み可否決定・内容決定手段

2 1 5 2 d - 3 割り込み管理手段

2 1 5 2 e テロップ表示制御手段

2 1 5 2 e - 2 割り込み制御手段

2 1 5 2 e - 3 モード変更制御手段

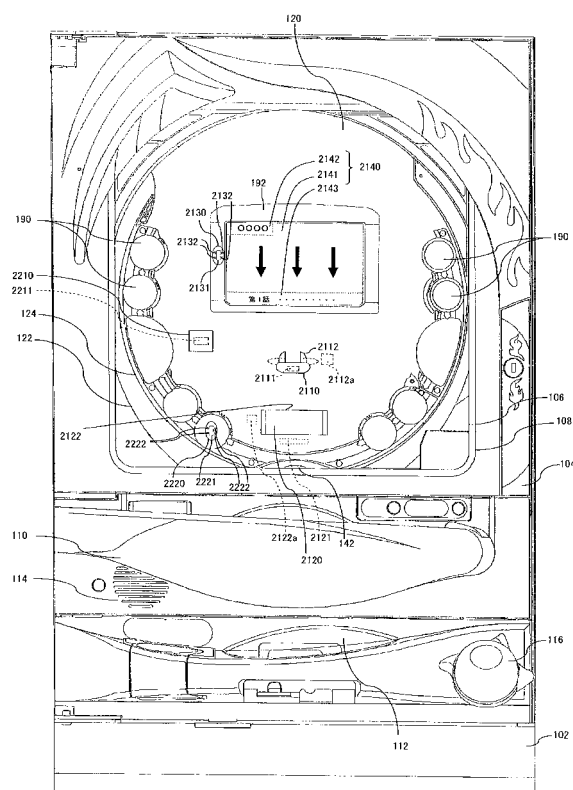
2 1 5 2 e - 4 - 1 通常テロップ表示内容決定手段

50

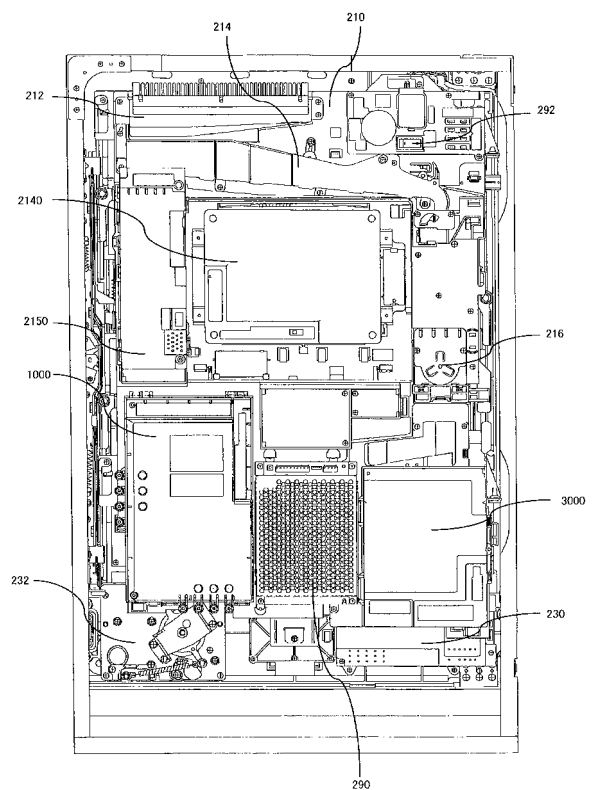
2 1 5 2 e - 4 - 1 - 1 通常テロップ表示内容決定用テーブル

2 1 5 2 e - 5 割り込みテロップ表示制御手段

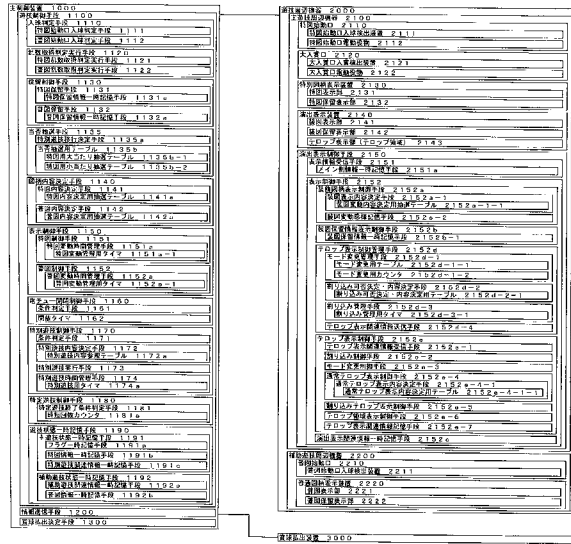
【図 1】



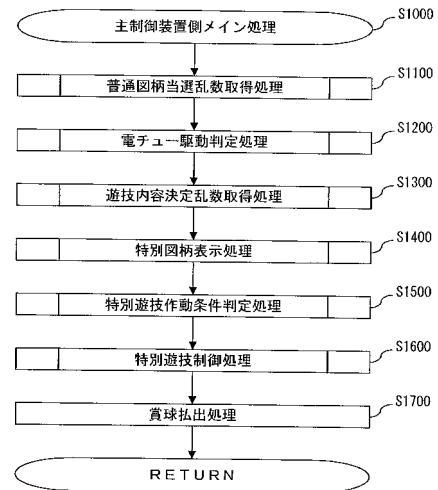
【図 2】



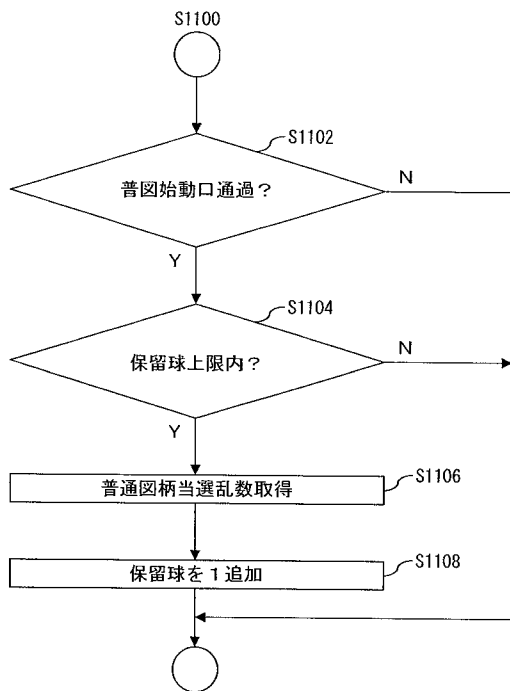
【図 3】



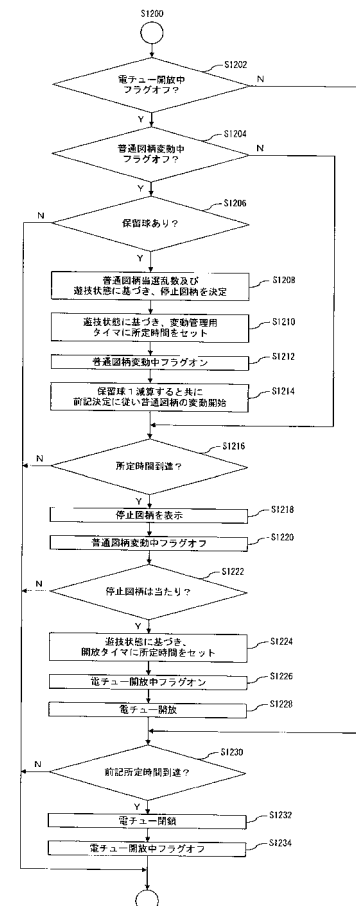
【図 4】



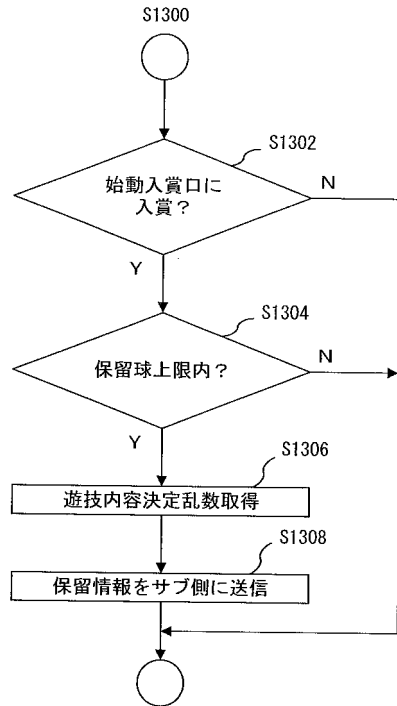
【図 5】



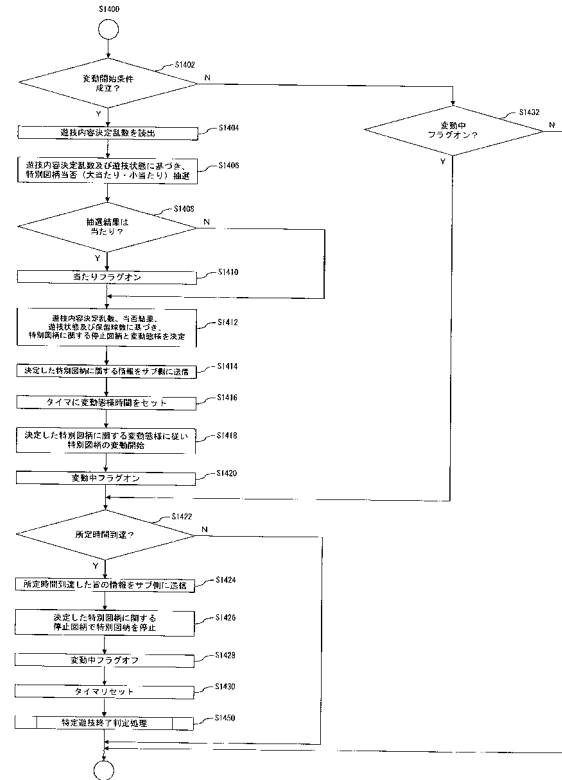
【図 6】



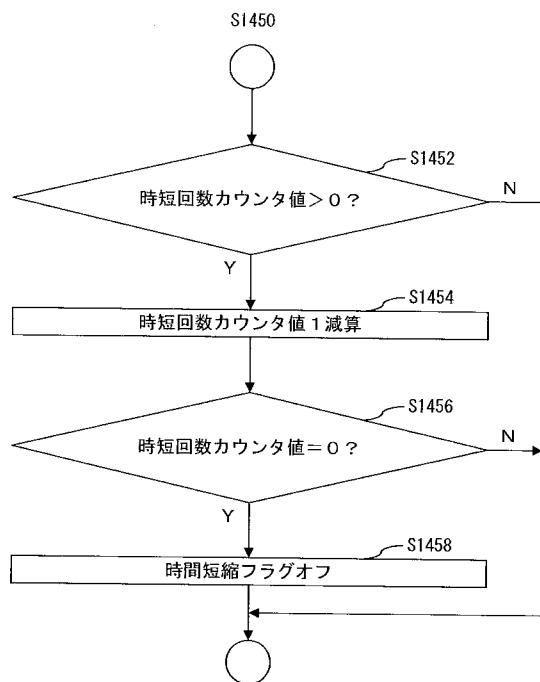
【図 7】



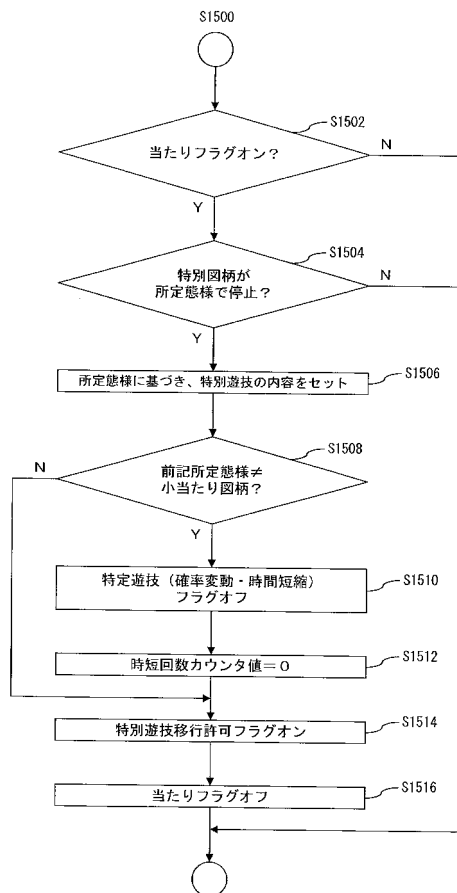
【図 8】



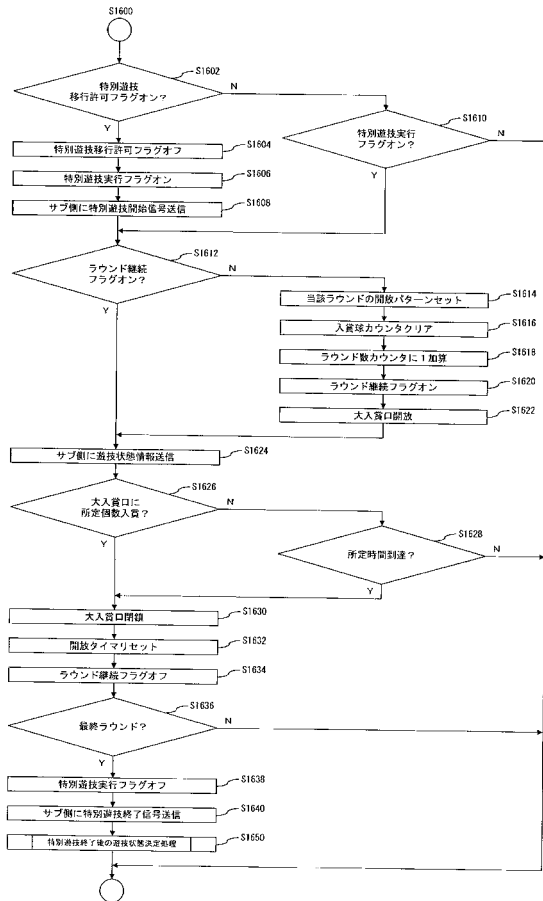
【図 9】



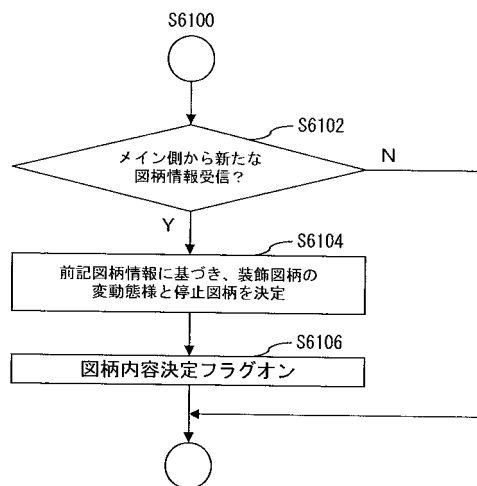
【図 10】



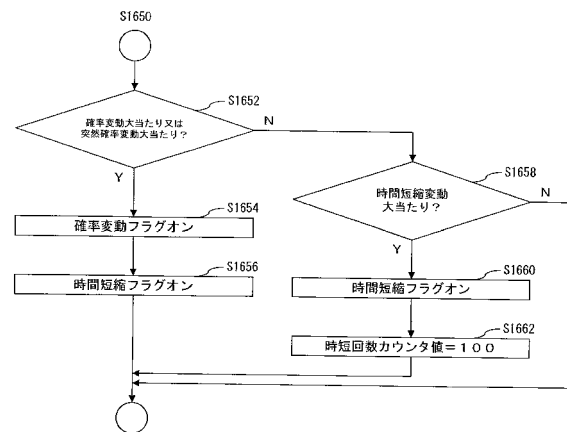
【図 11】



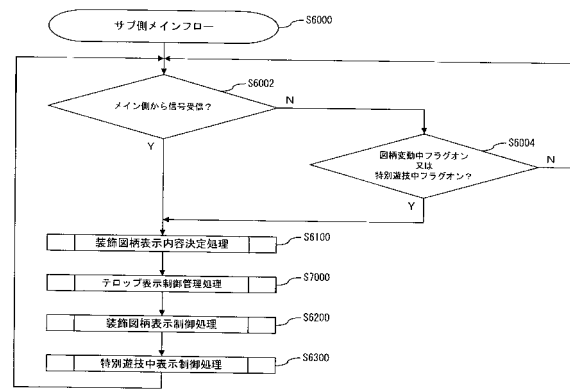
【図 14】



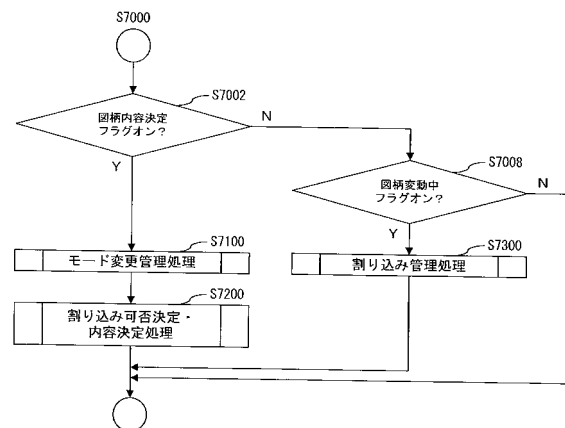
【図 12】



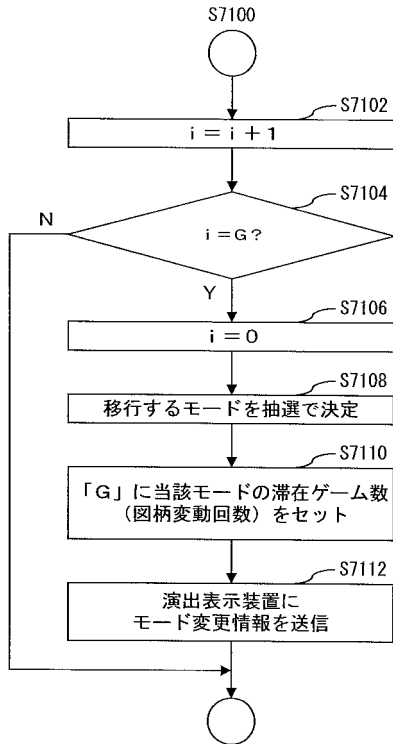
【図 13】



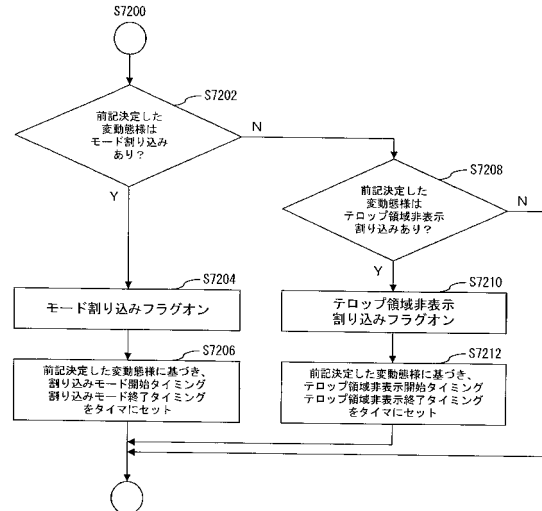
【図 15】



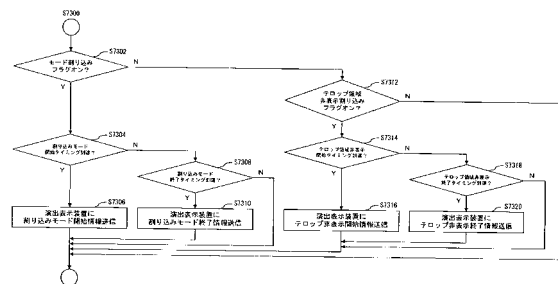
【図 16】



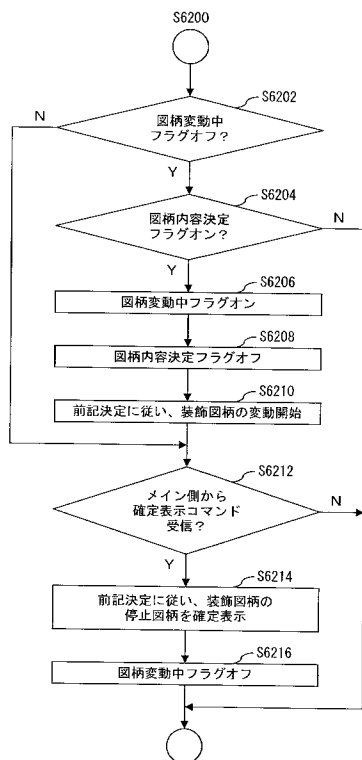
【図 17】



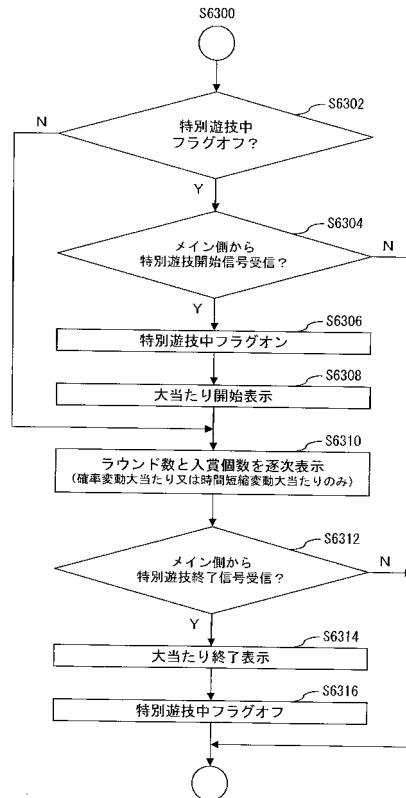
【図 18】



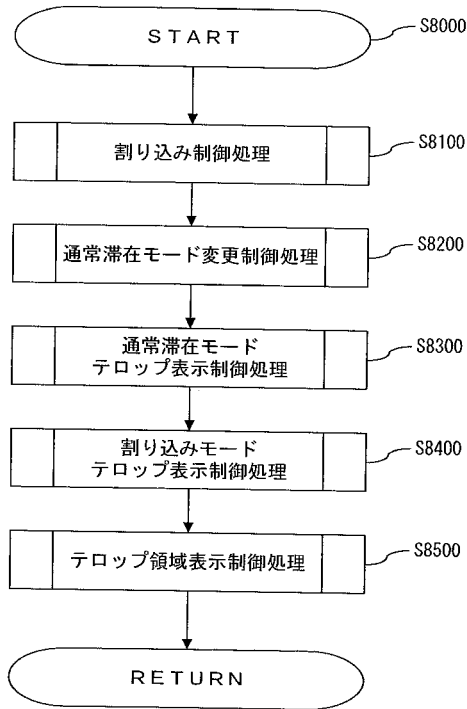
【図 19】



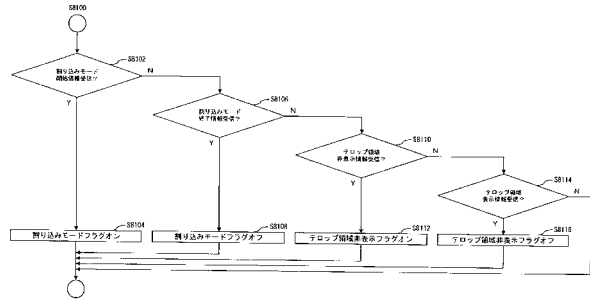
【図 20】



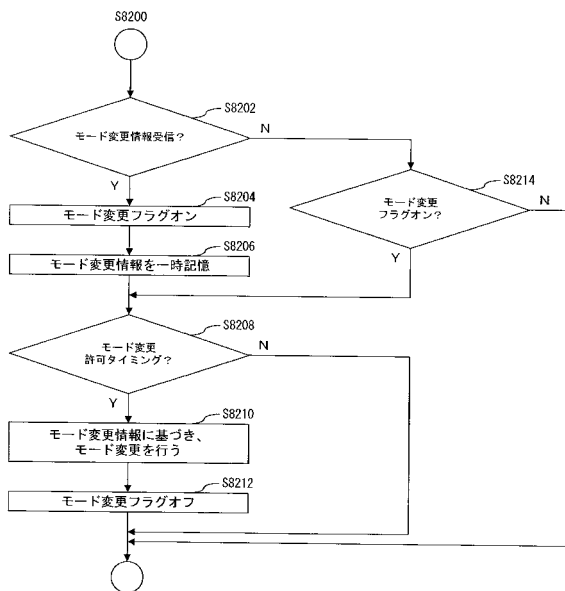
【図 2 1】



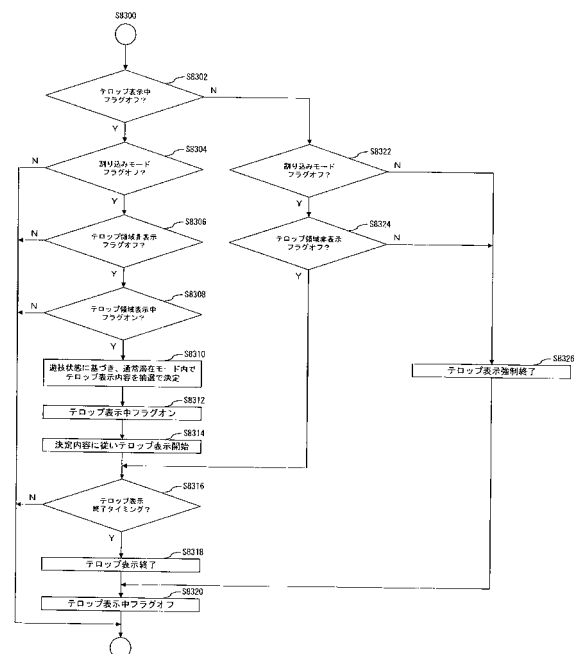
【図 2 2】



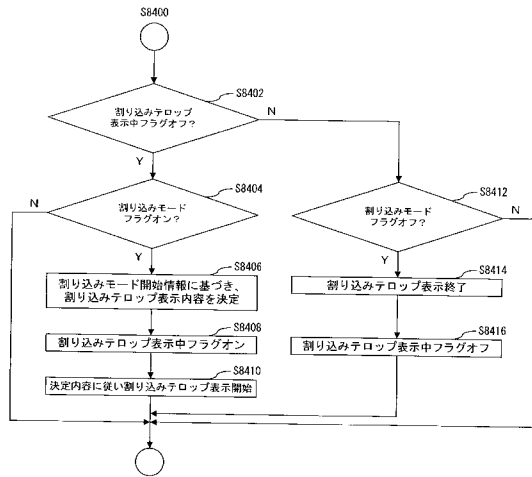
【図 2 3】



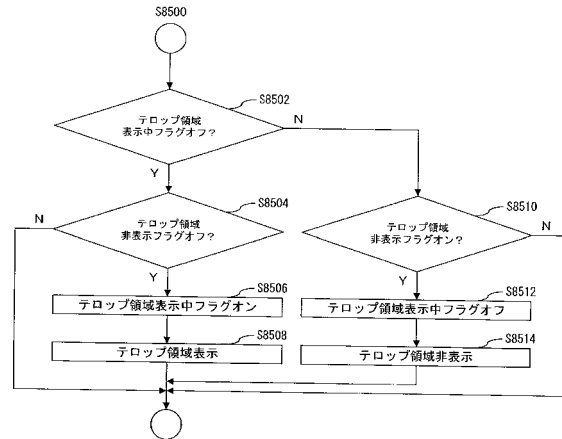
【図 2 4】



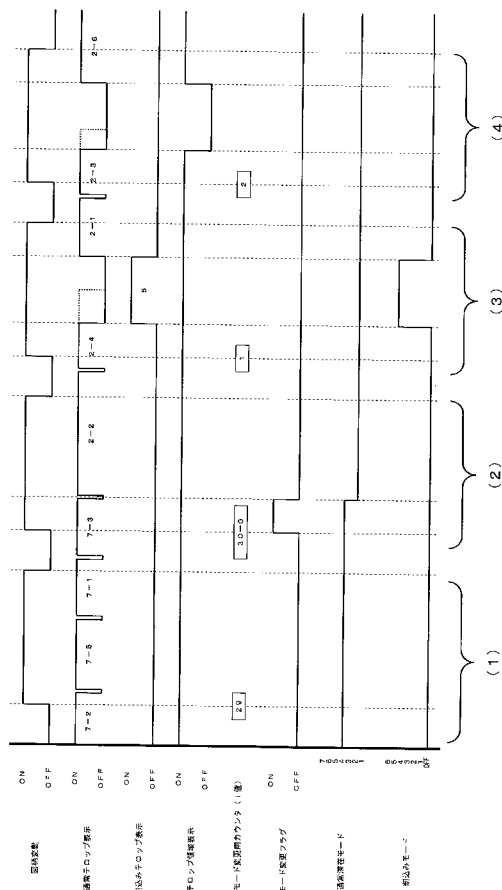
【 図 2 5 】



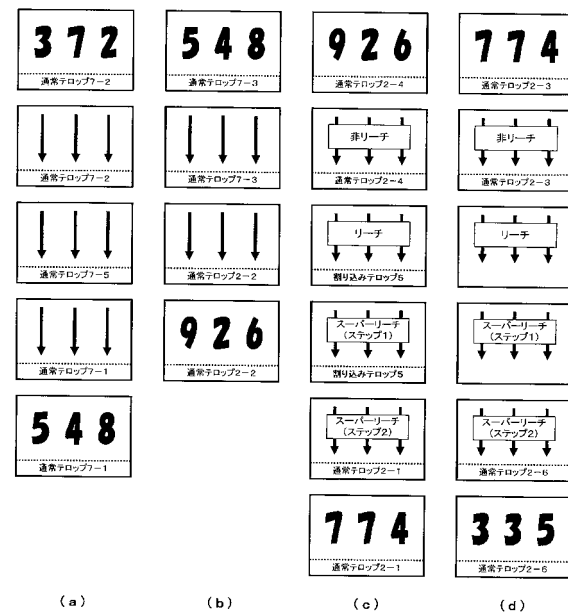
【 図 2 6 】



【圖 27】



【 図 2 8 】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2001-239018(JP,A)
特開2001-137435(JP,A)
特開2007-038028(JP,A)
特開平09-024137(JP,A)
特開平11-253647(JP,A)
特開平11-057144(JP,A)
特開2001-259126(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02