

(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2006-150137

(P2006-150137A)

(43) 公開日 平成18年6月15日(2006.6.15)

(51) Int.C1.

A63F 7/02

(2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C088

## 審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2006-73631 (P2006-73631)  
 (22) 出願日 平成18年3月17日 (2006.3.17)  
 (62) 分割の表示 特願2003-85808 (P2003-85808)  
 の分割  
 原出願日 平成15年3月26日 (2003.3.26)

(71) 出願人 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100118315  
 弁理士 黒田 博道  
 (74) 代理人 100120488  
 弁理士 北口 智英  
 (72) 発明者 島田 恵一  
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ  
 ミー株式会社内  
 (72) 発明者 丹下 主税  
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ  
 ミー株式会社内  
 F ターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC22 BC23

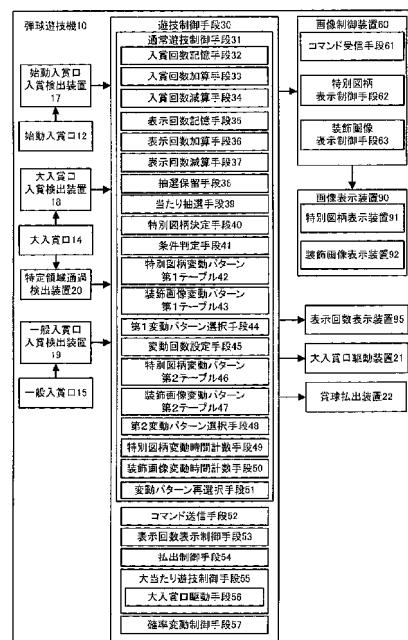
(54) 【発明の名称】弾球遊技機

## (57) 【要約】

【課題】弾球遊技機において、抽選結果を暗示ないし予告する演出の役割を担う画像としての装飾画像を特別図柄とは別個に設け、その装飾画像と特別図柄の変動表示とを必要に応じて同期させたり非同期としたりすることを選択可能として、演出の自由度を高める。

【解決手段】遊技中の所定の条件が満たされていないときには、第1変動パターン選択手段44が、変動の開始及び終了時点が一致する特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンを、特別図柄変動パターン第1テーブル42及び装飾画像変動パターン第1テーブル43からそれぞれ選択する。当該所定の条件が満たされているときには、第2変動パターン選択手段48が、変動の開始及び終了時点のうち少なくとも一方が一致しない特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンを、特別図柄変動パターン第2テーブル46及び装飾画像変動パターン第2テーブル47からそれぞれ選択する。

【選択図】図2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技球が入賞可能な始動入賞口と、

遊技球の前記始動入賞口への入賞に基づいて当否の抽選を行う当たり抽選手段と、

前記当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、

遊技中の所定の条件が満たされていない場合に選択される当該特別図柄の変動パターンであって、データとしてその所要時間である特別図柄変動時間を含むものが記録されている特別図柄変動パターン第1テーブルと、

前記所定の条件が満たされている場合に選択される当該特別図柄の変動パターンであって、データとしてその所要時間である特別図柄変動時間を含むものが記録されている特別図柄変動パターン第2テーブルと、

前記当たり抽選の抽選結果に依存して表示される装飾画像の変動パターンであって、

前記所定の条件が満たされていない場合に選択され、かつ、その所要時間である装飾画像変動時間を当該特別図柄変動時間と同じくするものが記録されている装飾画像変動パターン第1テーブルと、

前記当たり抽選の抽選結果に依存して表示される装飾画像の変動パターンであって、前記所定の条件が満たされている場合に選択され、かつ、その所要時間である装飾画像変動時間が当該特別図柄変動時間とは必ずしも同じではないものが記録されている装飾画像変動パターン第2テーブルと、

遊技中の所定の条件が満たされているか否かを判定する条件判定手段と、

前記条件判定手段による判定結果が否定的であった場合に、当該特別図柄の変動パターンを前記特別図柄変動パターン第1テーブルから、及び、当該特別図柄変動時間と同一の装飾画像変動時間を有する当該装飾画像の変動パターンを前記装飾画像変動パターン第1テーブルからそれぞれ選択する第1変動パターン選択手段と、

前記条件判定手段による判定結果が肯定的であった場合に、当該特別図柄の変動パターンを前記特別図柄変動パターン第2テーブルから、及び、当該装飾画像の変動パターンを前記装飾画像変動パターン第2テーブルからそれぞれ選択する第2変動パターン選択手段と、

前記第1変動パターン選択手段又は前記第2変動パターン選択手段により選択された当該特別図柄の変動パターンに従って当該特別図柄が変動表示される特別図柄表示装置と、

前記第1変動パターン選択手段又は前記第2変動パターン選択手段により選択された当該装飾画像の変動パターンに従って当該装飾画像が変動表示される装飾画像表示装置とを備えたことを特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 2】**

前記装飾画像変動パターン第2テーブルに記憶されている変動パターンに従った装飾画像の変動表示の開始時点は、対応する特別図柄の変動表示の開始時点よりも、少なくとも先ではないことを特徴とする請求項1記載の弾球遊技機。

**【請求項 3】**

所定回数を上限として前記始動入賞口への入賞回数を記憶する入賞回数記憶手段と、

前記始動入賞口へ入賞があったときは前記入賞回数記憶手段における入賞回数を1加算する入賞回数加算手段と、

前記当たり抽選手段による抽選が行われたときは前記入賞回数記憶手段における入賞回数を1減算する入賞回数減算手段とを備えるとともに、

前記所定の条件とは、前記当たり抽選手段による抽選が行われる時点で前記入賞回数記憶手段に所定数の入賞回数が記憶されていることであることを特徴とする請求項1又は2記載の弾球遊技機。

**【請求項 4】**

前記条件判定手段による判定結果が肯定的であった場合に、当該入賞回数を変動回数として設定する変動回数設定手段と、

前記第2変動パターン選択手段の取得した特別図柄変動時間を、当該変動回数の第1回

10

20

30

40

50

から最終回まで累計する特別図柄変動時間計数手段と、

前記第2変動パターン選択手段の取得した装飾画像変動時間を、当該変動回数の第1回から最終回まで累計する装飾画像変動時間計数手段と、

当該変動回数の最終回において特別図柄変動時間の累計時間と、装飾画像変動時間の累計とが一致するように特別図柄の変動パターン及び装飾画像の変動パターンを選択する変動パターン再選択手段とを備えたことを特徴とする請求項3記載の弾球遊技機。

#### 【請求項5】

所定回数を上限として前記始動入賞口への入賞回数を表示回数として記憶する表示回数記憶手段と、

前記始動入賞口へ入賞があったときは前記表示回数記憶手段における表示回数を1加算する表示回数加算手段と、

前記装飾画像の変動表示が開始されたときは前記表示回数記憶手段における表示回数を1減算する表示回数減算手段と

前記表示回数記憶手段に記憶されている表示回数を表示する表示回数表示装置とを備えたことを特徴とする請求項3又は4記載の弾球遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、弾球遊技機に関し、特に、当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄及び当たり抽選の抽選結果に依存して決定される装飾画像を同時に表示可能な弾球遊技機に関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来、弾球遊技機において、入賞口のうちのいわゆる始動入賞口への入賞に基づいて当否の抽選を行うとともに、その結果を表示するための図柄（「特別図柄」と称する。）を液晶画面等で変動表示することが一般的に行われている。

この特別図柄の変動表示については、下記の特許文献1に示す従来技術のように、通常、最終的に停止表示される図柄の種類に応じて、いくつかの変動パターンの中から選択されたものに従って実行されるものが知られている。

また、下記の特許文献2に示す従来技術のように、特別図柄と同一画面上でキャラクタの動き等の演出で抽選結果を暗示ないし予告するものも知られている。

##### 【特許文献1】特開平9-38284号公報

##### 【特許文献2】特開2000-189583号公報

#### 【発明の開示】

##### 【発明が解決しようとする課題】

##### 【0003】

上記特許文献2に示すような従来技術においては、前記の演出は、特別図柄の変動表示と一体不可分なものとしてそのデータが構成されていた。したがって、前記の演出は、特別図柄の変動の開始から終了までの間のみで行われなければならないという、時間的制約を受けることとなっていた。

そこで、本発明は、抽選結果を暗示ないし予告する演出の役割を担う画像としての装飾画像を特別図柄とは別個に設けるとともに、その装飾画像と特別図柄の変動表示とを、必要に応じて同期させたり非同期としたりすることを選択可能とすることで、演出の自由度を高めることを第1の目的とする。

##### 【0004】

さらに、本発明は、上記目的に加え、弾球遊技機では一般的に採用されている入賞球の保留を、装飾画像が特別図柄とは非同期となる態様が選択されるための条件とすることで、入賞に対する期待度を高めることを第2の目的とする。

また、本発明は、上記目的に加え、特別図柄の変動表示の所定回数を1つのまとまりとして、そのまとまりの中で、特別図柄及び装飾画像の最終の変動表示の終了時点を一致させることを第3の目的とする。

10

20

40

50

さらに、本発明は、上記目的に加え、上記の所定回数を明瞭に認知可能とすることで、演出の興趣を高めることを第4の目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

(1) 第1の発明

前記の第1の目的に鑑み、本発明のうち第1の発明に係る弾球遊技機10は、遊技球が入賞可能な始動入賞口12と、遊技球の前記始動入賞口12への入賞に基づいて当否の抽選を行う当たり抽選手段39と、前記当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を決定する特別図柄決定手段40と、遊技中の所定の条件が満たされていない場合に選択される当該特別図柄の変動パターンであって、データとしてその所要時間である特別図柄変動時間を含むものが記録されている特別図柄変動パターン第1テーブル42と、前記所定の条件が満たされている場合に選択される当該特別図柄の変動パターンであって、データとしてその所要時間である特別図柄変動時間を含むものが記録されている特別図柄変動パターン第2テーブル46と、前記当たり抽選の抽選結果に依存して表示される装飾画像の変動パターンであって、前記所定の条件が満たされていない場合に選択され、かつ、その所要時間である装飾画像変動時間を当該特別図柄変動時間と同じくするものが記録されている装飾画像変動パターン第1テーブル43と、前記当たり抽選の抽選結果に依存して表示される装飾画像の変動パターンであって、前記所定の条件が満たされている場合に選択され、かつ、その所要時間である装飾画像変動時間が当該特別図柄変動時間とは必ずしも同じではないものが記録されている装飾画像変動パターン第2テーブル47と、遊技中の所定の条件が満たされているか否かを判定する条件判定手段41と、前記条件判定手段41による判定結果が否定的であった場合に、当該特別図柄の変動パターンを前記特別図柄変動パターン第1テーブル42から、及び、当該特別図柄変動時間と同一の装飾画像変動時間を有する当該装飾画像の変動パターンを前記装飾画像変動パターン第1テーブル43からそれぞれ選択する第1変動パターン選択手段44と、前記条件判定手段41による判定結果が肯定的であった場合に、当該特別図柄の変動パターンを前記特別図柄変動パターン第2テーブル46から、及び、当該装飾画像の変動パターンを前記装飾画像変動パターン第2テーブル47からそれぞれ選択する第2変動パターン選択手段48と、前記第1変動パターン選択手段44又は前記第2変動パターン選択手段48により選択された当該特別図柄の変動パターンに従って当該特別図柄が変動表示される特別図柄表示装置91と、前記第1変動パターン選択手段44又は前記第2変動パターン選択手段48により選択された当該装飾画像の変動パターンに従って当該装飾画像が変動表示される装飾画像表示装置92とを備えたことを特徴とする。

【0006】

「特別図柄」とは、当たり抽選の抽選結果、すなわち「当たり」又は「ハズレ」のいずれかを、図案、記号、文字等によって視覚的に表現するものをいう。

「装飾画像」とは、所定の視覚的表現であって、その内容が当たり抽選の抽選結果に依存して決定されるものをいう。

「特別図柄表示装置91」とは、特別図柄が変動表示される装置であって、たとえば、液晶画面、ブラウン管又は7セグメントLED等によって構成することができる。また、「装飾画像表示装置92」とは、装飾画像が変動表示される装置であって、たとえば、液晶画面、ブラウン管又は7セグメントLED等によって構成することができる。なお、これら特別図柄表示装置91及び装飾画像表示装置92は、別個の装置として設けることとしても、また、共通の装置として設けることとしても、いずれでもよい。

【0007】

「所定の条件」については、特に限定はない。たとえば、特別図柄の変動表示中に始動入賞口12に入賞した場合、その入賞による当否抽選を保留することが弾球遊技機10においては一般的に行われているが、この保留の回数が、所定数以上であることをこの「所定の条件」とすることも可能である。また、この「所定の条件」とは、上記の保留の回数のように、遊技上の状態から一義的に定まる条件と、たとえば、さらに所定の抽選に当選することのような不確実な条件との論理積とすることも可能である。さらに、この「所定の条件」

10

20

30

40

50

件」とは、ある変動表示の時点で満たされた場合には、それから所定回数の変動表示の間は、個々の回数ごとに満たされているかどうかを判断することなく、満たされたものとみなすこととしてもよい。

【0008】

「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動表示に関する具体的な態様をいう。そして、この具体的な態様には、その変動表示に要する所要時間である「特別図柄変動時間」も1つのパラメータとして含まれている。

「特別図柄変動パターン第1テーブル42」とは、特別図柄の変動パターンに関するデータ（特別図柄変動時間に係るデータも含む）であって、前記所定の条件が満たされていない場合に選択されるものが複数通り記録されたデータテーブルをいう。

「特別図柄変動パターン第2テーブル46」とは、特別図柄の変動パターンに関するデータ（特別図柄変動時間に係るデータも含む）であって、前記所定の条件が満たされている場合に選択されるものが複数通り記録されたデータテーブルをいう。

【0009】

「装飾画像の変動パターン」とは、装飾画像の変動表示に関する具体的な態様をいう。そして、この具体的な態様には、その変動表示に要する所要時間である「装飾画像変動時間」も1つのパラメータとして含まれている。

「装飾画像変動パターン第1テーブル43」とは、装飾画像の変動パターンに関するデータ（装飾画像変動時間に係るデータも含む）であって、前記所定の条件が満たされていない場合に選択されるものが複数通り記録されたデータテーブルをいう。なお、この装飾画像変動パターン第1テーブル43における装飾画像変動時間は、前記特別画像変動パターン第1テーブルにおける特別画像変動時間と必ず一致することとなっている。

【0010】

「装飾画像変動パターン第2テーブル47」とは、装飾画像の変動パターンに関するデータ（装飾画像変動時間に係るデータも含む）であって、前記所定の条件が満たされている場合に選択されるものが複数通り記録されたデータテーブルをいう。なお、この装飾画像変動パターン第2テーブル47における装飾画像変動時間は、前記特別画像変動パターン第2テーブルにおける特別画像変動時間と一致しないことがあり得る。

上記構成を備えた本第1の発明は、以下のように作用する。

遊技球が入賞可能な始動入賞口12へ遊技球が入賞すると、当たり抽選手段39が、この入賞に基づいて当否の抽選を行う。この抽選は、入賞の直後ばかりでなく、入賞後しばらく経ってから行われることもある。なお、この当たり抽選手段39は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

【0011】

当たり抽選手段39による抽選に伴い、特別図柄決定手段40はその抽選結果を示す特別図柄を決定する。なお、この特別図柄決定手段40は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

次に、条件判定手段41により、遊技中の所定の条件が満たされているか否かが判定される。この条件判定手段41は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

そして、条件判定手段41により、前記所定の条件が満たされていないと判定された場合には、第1変動パターン選択手段44が、特別図柄変動パターン第1テーブル42から1の特別図柄の変動パターンを選択するとともに、その特別図柄変動時間と一致する装飾画像変動時間有する装飾画像の変動パターンを装飾画像変動パターン第1テーブル43から選択する。ここで、特別図柄の変動パターンに合わせて装飾画像の変動パターンを選択することとしても、また、装飾画像の変動パターンに合わせて特別図柄の変動パターンを選択することとしても、どちらでもよい。なお、この第1変動パターン選択手段44は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分

を実行することで実現可能である。

【0012】

一方、条件判定手段41により、前記所定の条件が満たされると判定された場合には、第2変動パターン選択手段48が、特別図柄変動パターン第2テーブル46から1の特別図柄の変動パターンを選択するとともに、装飾画像変動パターン第2テーブル47から装飾画像の変動パターンを選択する。ここで、選択された特別図柄変動時間と装飾画像変動時間とを積極的に一致させるように選択することはない。なお、この第2変動パターン選択手段48は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

そして、前記所定の条件が満たされていない場合には、特別図柄表示装置91において、特別図柄決定手段40により決定された特別図柄が特別図柄変動パターン第1テーブル42から選択された変動パターンに従って変動表示されるとともに、装飾画像表示装置92において、装飾画像変動パターン第1テーブル43から選択された変動パターンに従って装飾画像が変動表示される。この際、特別図柄の変動表示と装飾画像の変動表示における各々の開始時点と終了時点とが一致することとなっている。

【0013】

一方、前記所定の条件が満たされている場合には、特別図柄表示装置91において、特別図柄決定手段40により決定された特別図柄が特別図柄変動パターン第2テーブル46から選択された変動パターンに従って変動表示されるとともに、装飾画像表示装置92において、装飾画像変動パターン第2テーブル47から選択された変動パターンに従って装飾画像が変動表示される。この際、特別図柄の変動表示と装飾画像の変動表示における各々の開始時点と終了時点とは必ずしも一致しないこととなっている。

すなわち、抽選結果を暗示ないし予告する演出の役割を担う画像としての装飾画像を特別図柄とは別個に設けるとともに、その装飾画像と特別図柄の変動表示とを、必要に応じて同期させたり非同期としたりすることを選択可能とすることで、演出の自由度が高まることとなる。

【0014】

なお、この第1の発明においては、前記装飾画像変動パターン第2テーブル47に記憶されている変動パターンに従った装飾画像の変動表示の開始時点は、対応する特別図柄の変動表示の開始時点よりも、少なくとも先ではないことが望ましい。

言い換えると、前記所定の条件が満たされている場合には、装飾画像の変動表示は、対応する特別図柄の変動表示よりも遅れて始まることが望ましい。すなわち、これにより、特別図柄の変動パターンを選択しないうちに装飾画像の変動パターンを選択する必要がなくなる。

(2) 第2の発明

前記の第2の目的に鑑み、本発明のうち第2の発明に係る弾球遊技機10は、前記第1の発明の特徴に加え、所定回数を上限として前記始動入賞口12への入賞回数を記憶する入賞回数記憶手段32と、前記始動入賞口12へ入賞があったときは前記入賞回数記憶手段32における入賞回数を1加算する入賞回数加算手段33と、前記当たり抽選手段39による抽選が行われたときは前記入賞回数記憶手段32における入賞回数を1減算する入賞回数減算手段34とを備えるとともに、前記所定の条件とは、前記当たり抽選手段39による抽選が行われる時点で前記入賞回数記憶手段32に所定数の入賞回数が記憶されていることであることを特徴とする。

【0015】

すなわち、特別図柄の変動表示中に始動入賞口12に入賞した場合、その入賞による当否抽選を保留することは弾球遊技機10においては一般的に行われているが、本第2の発明においては、この保留の回数が所定数以上であることをこの「所定の条件」としている。ここでこの「所定数」とは、入賞回数の上限となる「所定回数」とは必ずしも一致しなくともよい。

上記構成を備えた本第2の発明は、以下のように作用する。

10

20

30

40

50

始動入賞口12へ入賞があったときは、入賞回数加算手段33が、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数に、所定の上限を超えない限り1を加算する。ここで、この入賞記憶手段は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのメモリにより構成可能である。なお、この入賞回数加算手段33は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

【0016】

ここで、特別図柄が現に変動表示している間に入賞があった場合には、直ちには抽選は行われないので、上記入賞回数記憶手段32においては1を超えた数値が記憶されることがある。

入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数が1以上であって、かつ、特別図柄が現に変動表示していない場合には、前記当たり抽選手段39が、当否の抽選を行う。また、当たり抽選手段39による抽選に伴い、前記特別図柄決定手段40はその抽選結果を示す特別図柄を決定する。

10

また、前記当たり抽選手段39による抽選が行われたときは、入賞回数減算手段34が、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数から1を減算する。なお、この入賞回数減算手段34は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

【0017】

ここで、特別図柄が変動表示されていない間に入賞があった場合には、一旦前記入賞回数加算手段33により、入賞回数記憶手段32に「1」という値が加算されるものの、その後に上記入賞回数減算手段34により減算され、入賞回数は直ちに「0」となる。

20

なお、本第2の発明においては、前記第1の発明において説明した条件判定手段41は、抽選時点において入賞回数が所定数以上であるかどうかを判定することとなる。

そして、前記条件判定手段41により、抽選時点において入賞回数が所定数未満であると判定された場合には、前記第1変動パターン選択手段44が、特別図柄変動パターン第1テーブル42から1の特別図柄の変動パターンを選択するとともに、その特別図柄変動時間と一致する装飾画像変動時間と有する装飾画像の変動パターンを装飾画像変動パターン第1テーブル43から選択する。続いて、特別図柄表示装置91において、特別図柄決定手段40により決定された特別図柄が特別図柄変動パターン第1テーブル42から選択された変動パターンに従って変動表示されるとともに、装飾画像表示装置92において、装飾画像変動パターン第1テーブル43から選択された変動パターンに従って装飾画像が変動表示される。

30

【0018】

一方、前記条件判定手段41により、抽選時点において入賞回数が所定数以上であると判定された場合には、前記第2変動パターン選択手段48が、特別図柄変動パターン第2テーブル46から1の特別図柄の変動パターンを選択するとともに、装飾画像変動パターン第2テーブル47から装飾画像の変動パターンを選択する。続いて、特別図柄表示装置91において、特別図柄決定手段40により決定された特別図柄が特別図柄変動パターン第2テーブル46から選択された変動パターンに従って変動表示されるとともに、装飾画像表示装置92において、装飾画像変動パターン第2テーブル47から選択された変動パターンに従って装飾画像が変動表示される。

40

【0019】

上記構成により、弾球遊技機10では一般的に採用されている入賞球の保留を、装飾画像が特別図柄とは非同期となる態様が選択されるための条件として、入賞に対する期待度が高まることとなる。

(3) 第3の発明

前記の第3の目的に鑑み、本発明のうち第3の発明に係る弾球遊技機10は、前記第2の発明の特徴に加え、前記条件判定手段41による判定結果が肯定的であった場合に、当該入賞回数を変動回数として設定する変動回数設定手段45と、前記第2変動パターン選択手段48の取得した特別図柄変動時間を、当該変動回数の第1回から最終回まで累計する特別図柄変動時間計数手段49と、前記第2変動パターン選択手段48の取得した装飾画像変動時間

50

を、当該変動回数の第1回から最終回まで累計する装飾画像変動時間計数手段50と、当該変動回数の最終回において、特別図柄変動時間の累計時間と、装飾画像変動時間の累計とが一致するように特別図柄の変動パターン及び装飾画像の変動パターンを選択する変動パターン再選択手段51とを備えたことを特徴とする。

#### 【0020】

上記構成を備えた本第3の発明は、以下のように作用する。

始動入賞口12へ入賞があったときは、前記入賞回数加算手段33が、前記入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数に、所定の上限を超えない限り1を加算する。

入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数が1以上であって、かつ、特別図柄が現に変動表示していない場合には、前記当たり抽選手段39が、当否の抽選を行う。また、当たり抽選手段39による抽選に伴い、前記特別図柄決定手段40はその抽選結果を示す特別図柄を決定する。

また、前記当たり抽選手段39による抽選が行われたときは、入賞回数減算手段34が、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数から1を減算する。

#### 【0021】

そして、前記条件判定手段41による判定結果が否定的であった場合、すなわち、抽選時点において入賞回数が所定数未満であると判定された場合には、前記第1変動パターン選択手段44が、特別図柄変動パターン第1テーブル42から1の特別図柄の変動パターンを選択するとともに、その特別図柄変動時間と一致する装飾画像変動時間有する装飾画像の変動パターンを装飾画像変動パターン第1テーブル43から選択する。続いて、特別図柄表示装置91において、特別図柄決定手段40により決定された特別図柄が特別図柄変動パターン第1テーブル42から選択された変動パターンに従って変動表示されるとともに、装飾画像表示装置92において、装飾画像変動パターン第1テーブル43から選択された変動パターンに従って装飾画像が変動表示される。

#### 【0022】

一方、前記条件判定手段41による判定結果が肯定的であった場合、すなわち、入賞回数が所定数以上である場合には、変動回数設定手段45により、当該入賞回数が変動回数として設定される。ここで、この「変動回数」とは、たとえば、コンピュータのメモリ上の所定の領域にデータとして格納されることとして実現可能である。また、この変動回数設定手段45は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

そして、前記第2変動パターン選択手段48が、特別図柄変動パターン第2テーブル46から1の特別図柄の変動パターンを選択するとともに、装飾画像変動パターン第2テーブル47から装飾画像の変動パターンを選択する。

#### 【0023】

このとき、特別図柄変動時間計数手段49は、前記第2変動パターン選択手段48の取得した特別図柄変動時間を、当該変動回数の第1回から最終回の分まで累計する。同時に、装飾画像変動計数手段50は、前記第2変動パターン選択手段48の取得した装飾画像変動時間を、当該変動回数の第1回から最終回の分まで累計する。なお、これらの特別図柄変動時間計数手段49及び装飾画像変動計数手段50は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

そして、当該変動回数の最終回において、変動パターン再選択手段51が、特別図柄変動時間の累計時間と、装飾画像変動時間の累計とが一致するように特別図柄の変動パターン及び装飾画像の変動パターンを選択する。なお、この変動パターン再選択手段51は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

#### 【0024】

続いて、変動回数の各回において、特別図柄表示装置91において、特別図柄決定手段40により決定された特別図柄が特別図柄変動パターン第2テーブル46から第2変動パターン

10

20

30

40

50

選択手段48又は変動パターン再選択手段51により選択された変動パターンに従って変動表示されるとともに、装飾画像表示装置92において、装飾画像変動パターン第2テーブル47から第2変動パターン選択手段48又は変動パターン再選択手段51により選択された変動パターンに従って装飾画像が変動表示される。

上記構成により、特別図柄の変動表示の所定回数を1つのまとまりとして、そのまとまりの中で、特別図柄及び装飾画像の最終の変動表示の終了時点を一致させることができくなっている。

#### 【0025】

##### (4) 第4の発明

前記の第4の目的に鑑み、本発明のうち第4の発明に係る弾球遊技機10は、前記第3の発明の特徴に加え、所定回数を上限として前記始動入賞口12への入賞回数を表示回数として記憶する表示回数記憶手段35と、前記始動入賞口12へ入賞があったときは前記表示回数記憶手段35における表示回数を1加算する表示回数加算手段36と、前記装飾画像の変動表示が開始されたときは前記表示回数記憶手段35における表示回数を1減算する表示回数減算手段37と、前記表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数を表示する表示回数表示装置95とを備えたことを特徴とする。

#### 【0026】

ここで、上記の「所定回数」とは、前記第2の発明における「所定回数」と同じである。

また、本発明における「表示回数」は、始動入賞口12への入賞により加算される点で前記「入賞回数」と共通するが、「入賞回数」は抽選が実行されるたびに減算されるのに対し、「表示回数」は、装飾画像の変動表示の開始のたびに減算される点が相違する。

上記構成を備えた本第3の発明は、以下のように作用する。

始動入賞口12へ入賞があったときは、表示回数加算手段36が、表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数に、所定の上限を超えない限り1を加算する。ここで、この表示回数記憶手段35は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのメモリにより構成可能である。なお、この表示回数加算手段36は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

#### 【0027】

また、装飾画像の変動表示が開始されたときは、表示回数減算手段37が、表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数から1を減算する。なお、この表示回数減算手段37は、たとえば、弾球遊技機10の制御を司るコンピュータのCPUが、遊技プログラムのうち所定の部分を実行することで実現可能である。

表示回数表示装置95は、常に表示回数記憶手段35を参照して、そこに記憶されている表示回数に従って、表示回数を表示する。この表示回数の表示は、たとえば、ランプの点滅によって行うことが可能である。なお、この表示回数表示装置95は、前記特別図柄表示装置91及び装飾画像表示装置92とは別個の装置として設けることとしても、また、これらの方又は両方と共に装置として設けることとしても、いずれでもよい。

#### 【0028】

上記構成により、上記の所定回数を明瞭に認知可能とすることで、演出の興奮が高まることとなる。

#### 【発明の効果】

#### 【0029】

本発明は、上記のように構成されているので、以下に記す効果を奏する。

すなわち、本発明のうち、第1の発明によると、抽選結果を暗示ないし予告する演出の役割を担う画像としての装飾画像を特別図柄とは別個に設けるとともに、その装飾画像と特別図柄の変動表示とを、必要に応じて同期させたり非同期としたりすることを選択可能とすることで、演出の自由度を高めることができる。

また、本発明のうち、第2の発明によると、上記効果に加え、弾球遊技機10では一般的

10

20

30

40

50

に採用されている入賞球の保留を、装飾画像が特別図柄とは非同期となる様態が選択されるための条件とすることで、入賞に対する期待度を高めることが可能となる。

### 【0030】

さらに、本発明のうち、第3の発明によると、上記効果に加え、特別図柄の変動表示の所定回数を1つのまとまりとして、そのまとまりの中で、特別図柄及び装飾画像の最終の変動表示の終了時点を一致させることができとなる。

また、本発明のうち、第4の発明によると、上記効果に加え、上記の所定回数を明瞭に認知可能とすることで、演出の興奮を高めることができとなる。

### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0031】

10

以下、本発明の1の実施の形態を、図面を参照しつつ説明する。

##### (1) 弾球遊技機10の外観

本実施の形態に係る弾球遊技機10の遊技盤11の外観について図1を参照しつつ以下に説明する。

遊技盤11のほぼ中央には、液晶画面から成る画像表示装置90が設けられている。また、この画像表示装置90の上方には4個のランプから成る表示回数表示装置95が設けられている。

上記画像表示装置90の下方には、打球が入賞可能な始動入賞口12が設けられている。

#### 【0032】

20

上記始動入賞口12の下方には、アタッカーユニット13が取り付けられており、その一部が、大当たり遊技の際に開放する大入賞口14となっている。また、このアタッカーユニット13の左右両端には、一般入賞口15が設けられている。

また、始動入賞口12の左方及び右方にも一般入賞口15が設けられる。更に、遊技盤11下端には、上記始動入賞口12、大入賞口14、及び各一般入賞口15のいずれにも入賞し得なかった打球が排出されるアウト口16が設けられている。

遊技盤11には、上記以外にも、打球の落下方向に変化を付けるための風車及び釘（いずれも図示せず）が設けられている。また、遊技盤11の前面は、ガラス板（図示せず）で覆われている。更に、遊技盤11の下方には弾球ハンドル、賞球払出口及び球受け皿（いずれも図示せず）が位置している。

#### 【0033】

30

##### (2) 遊技の概要

この弾球遊技機10における遊技の概要は、以下の通りである。

まず、前記図示しない弾球ハンドルを遊技者が操作することで、遊技盤11に打球が弾球される。この打球は、風車や釘等に接触しながら、遊技盤11を落下する。そして、落下の過程で各一般入賞口15のいずれかに入賞すると、前記賞球払出口から10球の賞球が遊技者に払い出される。

そして、始動入賞口12への入賞があると、前記賞球払出口から5球の賞球が遊技者に払い出されるのに加え、画像表示装置90において、特別図柄及び装飾画像の変動表示が開始される。この変動表示については、後に詳述する。この変動表示の結果、停止表示される特別図柄が所定の種類である場合には、大当たり遊技が発生する。この大当たり遊技においては、通常遊技（大当たり遊技が発生していない状態をいう。）中は閉鎖している大入賞口14が開放する。大入賞口14への入賞があると、前記賞球払出口から15球の賞球が遊技者に払い出される。この大入賞口14は、開放して30秒経過するか、又は10球の入賞があるかのいずれかにより一旦閉鎖する。そして、この大入賞口14が開放している間に、この大入賞口14内部に設けられている図示しない特定領域への入賞があると、大入賞口14は一旦閉鎖した後、再度開放することとなっている。これにより、大入賞口14の開放は、最大16回連続することが可能となっている。また、大入賞口14が16回開放し終えるか、又は大入賞口14の開放中に上記特定領域への入賞がなかった場合には、この大当たり遊技は終了する。なお、特定の特別図柄により大当たり遊技が発生した場合には、当該大当たり遊技の終了後の通常遊技において、大当たり遊技の発生確率が高くなることとなって

40

50

いる。この、大当たり遊技の発生確率が高くなっている通常遊技を「確率変動遊技」と称する。

#### 【0034】

##### (3) 機能ブロック

本実施の形態における機能をブロック図で示したのが図2である。

CPU、RAM及びROMを備えた主基板が、弾球遊技機10の遊技を司る遊技制御手段30として機能する。また、この主基板とは別に、CPU、RAM及びROMを備えた副基板が、画像の制御を司る画像制御装置60として機能する。

上記遊技制御手段30には、I/Oインターフェイスを介して、始動入賞口入賞検出装置17、大入賞口入賞検出装置18、一般入賞口入賞検出装置19、及び特定領域通過検出装置20からの信号が入力される。一方、この遊技制御手段30からは、同I/Oインターフェイスを介して、上記画像制御装置60、表示回数表示装置95、大入賞口駆動装置21、及び賞球払出装置22への制御信号が出力される。

#### 【0035】

##### (3-1) 遊技制御手段30

遊技制御手段30は、通常遊技の制御に係る通常遊技制御手段31、画像制御装置60へのコマンドの送信に係るコマンド送信手段52、表示回数表示装置95の制御に係る表示回数表示制御手段53、賞球払い出しの制御に係る払出制御手段54、大当たり遊技の制御に係る大当たり遊技制御手段55、大当たり遊技中の大入賞口14開閉の制御に係る大入賞口駆動手段56、及び、確率変動遊技の発生の制御に係る確率変動制御手段57を備える。

##### (3-1-1) 通常遊技制御手段31

通常遊技制御手段31は、以下の3-1-1-1から3-1-1-20までの各構成を備える。

#### 【0036】

##### (3-1-1-1) 入賞回数記憶手段32

入賞回数記憶手段32は、現時点であと何回の当たり抽選が保留されているかを示す「入賞回数」を記憶する手段である。本実施の形態では、この入賞回数の上限は4となっている。本実施の形態では、この入賞回数をパラメータとして、このパラメータを記憶する主基板上のRAMの所定領域が、この入賞回数記憶手段32として機能する。

##### (3-1-1-2) 入賞回数加算手段33

入賞回数加算手段33は、上記入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数を加算する手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この入賞回数加算手段33として機能する。

#### 【0037】

##### (3-1-1-3) 入賞回数減算手段34

入賞回数減算手段34は、上記入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数を減算する手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この入賞回数減算手段34として機能する。

##### (3-1-1-4) 表示回数記憶手段35

入賞回数記憶手段32は、現時点であと何回装飾画像が変動表示可能かを示す「表示回数」を記憶する手段である。本実施の形態では、この表示回数をパラメータとして、このパラメータを記憶する主基板上のRAMの所定領域が、この表示回数記憶手段35として機能する。

#### 【0038】

##### (3-1-1-5) 表示回数加算手段36

表示回数加算手段36は、上記表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数を加算する手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この表示回数加算手段36として機能する。

##### (3-1-1-6) 表示回数減算手段37

表示回数減算手段37は、上記表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数を減算する

10

20

30

40

50

手段である。本実施の形態では、主基板上の C P U が制御プログラムの一部を実行することで、この表示回数減算手段 37 として機能する。

【 0 0 3 9 】

( 3 - 1 - 1 - 7 ) 抽選保留手段 38

抽選保留手段 38 は、始動入賞口 12 への入賞があった際に、当たりの抽選に用いる乱数（当たり抽選乱数）、当たりの場合に特別図柄の決定に用いる乱数（当たり図柄用乱数）及び変動パターンの決定に用いる乱数（変動パターン用乱数）を取得するとともに、これらの乱数を一時的に記憶する手段である。本実施の形態では、制御プログラムの一部を実行する主基板上の C P U 及びこれらの乱数を記憶する同主基板上の R A M の所定領域中が、この抽選保留手段 38 として機能する。

( 3 - 1 - 1 - 8 ) 当たり抽選手段 39

当たり抽選手段 39 は、抽選保留手段 38 に記憶されている当たり抽選乱数を用いて、当たりかハズレかを判定する手段である。本実施の形態では、主基板上の C P U が制御プログラムの一部を実行することで、この当たり抽選手段 39 として機能する。

【 0 0 4 0 】

( 3 - 1 - 1 - 9 ) 特別図柄決定手段 40

特別図柄決定手段 40 は、上記当たり抽選手段 39 による当たり判定の結果に応じて、特別図柄の種類を決定する手段である。本実施の形態では、主基板上の C P U が制御プログラムの一部を実行することで、この特別図柄決定手段 40 として機能する。

( 3 - 1 - 1 - 1 0 ) 条件判定手段 41

条件判定手段 41 は、上記入賞回数記憶手段 32 を参照して、当たり抽選時点における入賞回数が 3 又は 4 であるか否かを判定した上で、さらに抽選を行って当否を判定する手段である。この条件判定手段 41 による判定結果が肯定的である場合には、以後の所定回数（当該入賞回数に相当する回数）の特別図柄の変動表示は、対応する装飾画像の変動表示とその開始時点及び終了時点のうち少なくとも一方が一致しなくなる（これを、「非同期状態」と称する。）こととなる。一方、この条件判定手段 41 による判定結果が否定的である場合には、次の特別図柄の変動表示は、対応する装飾画像とその開始時点及び終了時点の両方が一致する（これを、「同期状態」と称する。）こととなる。本実施の形態では、主基板上の C P U が制御プログラムの一部を実行することで、この条件判定手段 41 として機能する。

10

20

30

【 0 0 4 1 】

( 3 - 1 - 1 - 1 1 ) 特別図柄変動パターン第 1 テーブル 42

特別図柄変動パターン第 1 テーブル 42 は、同期状態において選択される特別図柄変動パターンが記憶されているデータテーブルである。このデータテーブルには、個々の特別図柄変動パターンの内容を特定するデータの他、個々の特別図柄変動パターンの所要時間（特別図柄変動時間）に係るデータも含まれている。この特別図柄変動パターン第 1 テーブル 42 には、下記の表 1 に示すようなデータが記録されている。

【 0 0 4 2 】

【表1】

No.	変動パターン	特別図柄変動時間
1	パターンA	5秒
2	パターンB	5秒
3	パターンC	8秒
4	パターンD	10秒
5	パターンE	10秒
:	:	:
:	:	:
15	パターンO	30秒

10

20

30

本実施の形態では、主基板上のROMに記憶されている遊技情報の一部が、この特別図柄変動パターン第1テーブル42として機能する。

(3-1-1-12) 装飾画像変動パターン第1テーブル43

装飾画像変動パターン第1テーブル43は、同期状態において選択される装飾画像変動パターンが記憶されているデータテーブルである。このデータテーブルには、個々の装飾画像変動パターンの内容を特定するデータの他、個々の装飾画像変動パターンの所要時間(装飾画像変動時間)に係るデータも含まれている。この装飾画像変動パターン第1テーブル43には、下記の表2に示すようなデータが記録されている。

【0043】

【表2】

No.	変動パターン	装飾画像変動時間
1	パターンa	5秒
2	パターンb	5秒
3	パターンc	8秒
4	パターンd	10秒
5	パターンe	10秒
:	:	:
:	:	:
15	パターンo	30秒

10

20

30

40

なお、この装飾画像変動パターン第1テーブル43は、特別図柄の態様、たとえば、当たりに係るものであるか又はハズレに係るものであるかに応じて、別個に設けられることとしてもよい。

本実施の形態では、主基板上のROMに記憶されている遊技情報の一部が、この装飾画像変動パターン第1テーブル43として機能する。

(3-1-1-12) 第1変動パターン選択手段44

第1変動パターン選択手段44は、同期状態において、上記の特別図柄変動パターン第1テーブル42から特別図柄の変動パターン(特別図柄変動パターン)を選択し、かつ、上記の装飾画像変動パターン第1テーブル43から装飾画像の変動パターン(装飾画像変動パターン)を選択する手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この第1変動パターン選択手段44として機能する。

【0044】

たとえば、上記表2の装飾画像変動パターン第2テーブル47から装飾画像変動時間が5秒であるパターンaを選択した場合には、上記表1の特別図柄変動パターン第1テーブル42からは、特別図柄変動時間が同じく5秒であるパターンA又はパターンBを選択することとなる。また、装飾画像変動パターン第2テーブル47から装飾画像変動時間が8秒であるパターンcを選択した場合には、特別図柄変動時間が同じく8秒であるパターンCを選択することとなる。このように、第1変動パターン選択手段44は、特別図柄変動時間と装飾画像変動時間とが同一となるような特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンを選択する。

【0045】

50

## (3-1-1-14) 変動回数設定手段45

変動回数設定手段45は、上記条件判定手段41の判定結果が肯定的な場合に、当該入賞回数を、非同期状態が発生する特別図柄の変動表示回数（「変動回数」と称する。）として設定する手段をいう。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この変動回数設定手段45として機能する。

## (3-1-1-15) 特別図柄変動パターン第2テーブル46

特別図柄変動パターン第2テーブル46は、非同期状態において選択される特別図柄変動パターンが記憶されているデータテーブルである。このデータテーブルには、個々の特別図柄変動パターンの内容を特定するデータの他、個々の特別図柄変動パターンの所要時間（特別図柄変動時間）に係るデータも含まれている。この特別図柄変動パターン第2テーブル46には、下記の表3に示すようなデータが記録されている。

【0046】

【表3】

No.	変動パターン	特別図柄変動時間
第1回(1)	パターンP	5秒
第1回(2)	パターンQ	10秒
途中回(1)	パターンR	5秒
途中回(2)	パターンS	5秒
最終回(1)	パターンT	30秒
最終回(2)	パターンU	35秒

20

30

40

すなわち、特別図柄変動パターン第2テーブル46においては、変動回数が何回目かによって選択される特別図柄変動パターンが決まっている。

本実施の形態では、主基板上のROMに記憶されている遊技情報の一部が、この特別図柄変動パターン第2テーブル46として機能する。

## (3-1-1-16) 装飾画像変動パターン第2テーブル47

装飾画像変動パターン第2テーブル47は、非同期状態において選択される装飾画像変動パターンが記憶されているデータテーブルである。このデータテーブルには、個々の装飾画像変動パターンの内容を特定するデータの他、個々の装飾画像変動パターンの所要時間（装飾画像変動時間）に係るデータも含まれている。この特別図柄変動パターン第2テーブル47には、下記の表4に示すようなデータが記録されている。

50

ブル46には、下記の表4に示すようなデータが記録されている。

【0047】

【表4】

N o.	変動パターン	装飾画像変動時間
第1回(1)	パターンp	30秒
第1回(2)	パターンq	30秒
途中回(1)	パターンr	5秒
途中回(2)	パターンs	5秒
最終回(1)	パターンt	10秒
最終回(2)	パターンu	15秒

10

20

30

すなわち、装飾画像変動パターン第2テーブル47においては、変動回数が何回目かによって選択される装飾画像変動パターンが決まっている。

なお、この装飾画像変動パターン第2テーブル47は、特別図柄の態様、たとえば、当たりに係るものであるか又はハズレに係るものであるかに応じて、別個に設けられることとしてもよい。

本実施の形態では、主基板上のROMに記憶されている遊技情報の一部が、この装飾画像変動パターン第2テーブル47として機能する。

【0048】

(3-1-1-17) 第2変動パターン選択手段48

40

第2変動パターン選択手段48は、非同期状態において、上記の特別図柄変動パターン第2テーブル46から特別図柄変動パターンを選択し、かつ、上記の装飾画像変動パターン第2テーブル47から装飾画像変動パターンを選択する手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この第2変動パターン選択手段48として機能する。

たとえば、変動回数の初回には、特別図柄変動パターン第2テーブル46からは、パターンP及びパターンQのうちのいずれかを選択し、これに対し、装飾画像変動パターン第2テーブル47からは、パターンp及びパターンqのうちのいずれかを選択する。また、変動回数の途中回(初回でも最終回でもない回をいう。)では、特別図柄変動パターン第2テーブル46からは、パターンR及びパターンSのうちのいずれかを選択し、これに対し、装

50

飾画像パターン変動第2テーブル47からは、パターンr及びパターンsのうちのいずれかを選択する。さらに、変動回数の最終回では、特別図柄変動パターン第2テーブル46からは、パターンT及びパターンUのうちのいずれかを選択し、これに対し、装飾画像変動パターン第2テーブル47からは、パターンt及びパターンuのうちのいずれかを選択する。ただし、最終回においては、後述のように変動パターン再選択手段51による調整がなされる。

## 【0049】

(3-1-1-18) 特別図柄変動時間計数手段49

特別図柄変動時間計数手段49は、上記第2変動パターン選択手段48が選択した特別図柄変動パターンに係る特別図柄変動時間を累計する手段である。本実施の形態では、制御プログラムの一部を実行する主基板上のCPU及びこの累計された特別図柄変動時間を記憶する同主基板上のRAMの所定領域中が、この特別図柄変動時間計数手段49として機能する。

(3-1-1-19) 装飾画像変動時間計数手段50

特別図柄変動時間計数手段49は、上記第2変動パターン選択手段48が選択した装飾画像変動パターンに係る装飾画像変動時間を累計する手段である。本実施の形態では、制御プログラムの一部を実行する主基板上のCPU及びこの累計された装飾画像変動時間を記憶する同主基板上のRAMの所定領域中が、この装飾画像変動時間計数手段50として機能する。

## 【0050】

(3-1-1-20) 変動パターン再選択手段51

変動パターン再選択手段51は、変動回数の最終回又は変動回数の最終回前に当たりとなつた場合に、特別図柄変動時間及び装飾画像変動時間のそれぞれの累計時間が一致するかどうかを判断し、一致しないときには特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンの一方又は両方を再選択する手段をいう。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この変動パターン再選択手段51として機能する。

(3-1-2) コマンド送信手段52

コマンド送信手段52は、画像制御装置60に、特別図柄及び装飾画像に関するコマンドを送信する。

## 【0051】

(3-1-3) 表示回数表示制御手段53

表示回数表示制御手段53は、前記表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数に基づき、表示回数表示装置95の点滅を制御する手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この第2変動パターン選択手段48として機能する。

(3-1-4) 払出制御手段54

払出制御手段54は、始動入賞口12からの遊技球の流路の途中に設けられる始動入賞口入賞検出装置17からの入賞信号、一般入賞口15からの遊技球の流路の途中に設けられる一般入賞口入賞検出装置19からの入賞信号、及び、大入賞口14からの遊技球の流路の途中に設けられる大入賞口入賞検出装置18からの入賞信号を認識し、それらに応じた賞球の払い出しを賞球払出装置22にさせる手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この払出制御手段54として機能する。

## 【0052】

(3-1-5) 大当たり遊技制御手段55

大当たり遊技制御手段55は、大当たり遊技において、大入賞口14からの遊技球の流路の途中に設けられる特定領域通過検出装置20からの通過信号を認識し、大当たり遊技の継続を制御する手段である。本実施の形態では、主基板上のCPUが制御プログラムの一部を実行することで、この大当たり遊技制御手段55として機能する。

(3-1-6) 大入賞口駆動手段56

大入賞口駆動手段56は、大当たり遊技中において、大入賞口14を開閉する大入賞口駆動

10

20

30

40

50

装置21を制御する手段である。本実施の形態では、主基板上のC P Uが制御プログラムの一部を実行することで、この大入賞口駆動手段56として機能する。

( 3 - 1 - 7 ) 確率変動制御手段57

確率変動制御手段57は、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技が発生するかどうかを、制御する手段である。本実施の形態では、主基板上のC P Uが制御プログラムの一部を実行することで、この確率変動制御手段57として機能する。

【 0 0 5 3 】

( 3 - 2 ) 画像制御装置60

画像制御装置60は、コマンド送信手段52から送信されたコマンドに従って、実際の特別図柄及び装飾画像の表示を制御する。

10

すなわち、コマンド受信手段61が受信したコマンドのうち、特別図柄の変動表示に関する部分は、特別図柄表示制御手段62により解釈され、それに適した画像データを副基板上のR O Mから取得し、画像表示装置90に表示させる。ここで、画像表示装置90は、特別図柄を変動表示することについて、特別図柄表示装置91として機能することとなる。

一方、コマンド受信手段61が受信したコマンドのうち、装飾画像の変動表示に関する部分は、装飾画像表示制御手段63により解釈され、それに適した画像データを副基板上のR O Mから取得し、画像表示装置90に表示させる。ここで、画像表示装置90は、装飾画像を変動表示することについて、装飾画像表示装置92として機能することとなる。

【 0 0 5 4 】

( 4 ) 遊技処理手順

20

本実施の形態に係る弾球遊技機10における制御プログラムに従った遊技処理手順を、図3から図9までのフローチャートを参照しつつ説明する。

本実施の形態に係る遊技処理手順においては、図3に示す入賞口チェック処理、図4に示す賞球払出処理、図5から図8までに示す図柄変動遊技処理、及び図9に示す表示回数表示処理が、常に並行して実行されている。そして、各処理に共通するパラメータは、ある処理において変化した場合には、直ちに別の処理において影響を及ぼすこととなっている。

【 0 0 5 5 】

( 4 - 1 ) 入賞口チェック処理

入賞口チェック処理においては、処理開始後、パラメータの初期化等の後、図3のS100に示す段階において、払出制御手段54が、始動入賞口入賞検出装置17からの入賞信号を認識したかどうかを判断する。認識した場合にはS105に示す段階へ、また、認識していない場合にはS145に示す段階へ、それぞれ進む。

30

S105に示す段階においては、払出制御手段54が、払出カウンタ（主基板のR A M上に記憶されるパラメータとして構成される。）S Bに5を加算する。ここで変化した払出カウンタS Bの値は、並行処理されている賞球払い出し処理において直ちに参照されることとなる。そして、S110に示す段階へ進む。

【 0 0 5 6 】

S110に示す段階においては、入賞回数加算手段33が、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nを参照し、それが4未満であるかどうかを判断する。入賞回数Nが4未満である場合にはS115に示す段階へ、また、4である場合にはS145に示す段階へそれぞれ進む。

40

S115に示す段階においては、入賞回数加算手段33が、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nに1を加算する。ここで変化した入賞回数Nの値は、並行処理されている図柄変動遊技処理において直ちに参照されることとなる。そして、S120に示す段階へ進む。

【 0 0 5 7 】

S120に示す段階においては、表示回数加算手段36が、表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数Mに1を加算する。ここで変化した表示回数Mの値は、並行処理されている図柄変動遊技処理及び表示回数表示処理において直ちに参照されることとなる。そして、

50

S125に示す段階へ進む。

S125に示す段階においては、抽選保留手段38が、当たり抽選乱数Hを取得する。次いで、S130に示す段階において、当たり図柄用乱数Jを取得し、さらにS135に示す段階において、変動パターン用乱数Zを取得した後、S140に示す段階において、これらの乱数を所定の領域に記憶させる。ここで、これらの乱数は、入賞回数Nの上限と同様、最大4組まで、その取得された順番に記憶されることが可能となっている。そして、S145に示す段階へ進む。

#### 【0058】

S145に示す段階においては、払出制御手段54が、一般入賞口入賞検出装置19からの入賞信号を認識したかどうかを判断する。認識した場合にはS150に示す段階へ、また、認識していない場合にはS155に示す段階へ、それぞれ進む。

S150に示す段階においては、払出制御手段54が、払出カウンタSBに10を加算する。ここで変化した払出カウンタSBの値は、並行処理されている賞球払い出し処理において直ちに参照されることとなる。そして、S155に示す段階へ進む。

S155に示す段階においては、払出制御手段54が、大入賞口入賞検出装置18からの入賞信号を認識したかどうかを判断する。認識した場合にはS160に示す段階へ、また、認識していない場合にはS100に示す段階へ、それぞれ進む。

#### 【0059】

S160に示す段階においては、払出制御手段54が、払出カウンタSBに15を加算する。ここで変化した払出カウンタSBの値は、並行処理されている賞球払い出し処理において直ちに参照されることとなる。そして、再びS100に示す段階へ進む。

#### (4-2) 賞球払出処理

本実施の形態においては、1度に払い出すことのできる賞球数の上限は25個とされている。

本処理では、まず、図4のS200に示す段階において、払出制御手段54により、払出が正常に行われているか否かが判断される。正常に行われていない場合には、S250に示す段階へ進み、エラー処理が行われる。一方、正常に行われている場合には、S205に示す段階へ進む。

#### 【0060】

S205に示す段階においては、払出制御手段54により、払出カウンタSBの値が25以上であるか否かが判断される。25以上である場合にはS210に示す段階へ、25未満である場合にはS220に示す段階へ、それぞれ進む。

払出カウンタSBの値が25以上である場合には、S210に示す段階において、払出制御手段54は、賞球払出装置22に対して、25球の賞球を払い出す旨のコマンドを送信する。これを受けた賞球払出装置22は、賞球払出口から、25球の賞球を払い出すこととなる。そして、S215に示す段階へ進む。

S215に示す段階においては、払出制御手段54は、払出カウンタSBから25を減算する。ここで変化した払出カウンタSBの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、再びS200に示す段階へ進む。

#### 【0061】

一方、払出カウンタSBの値が25未満である場合には、S220に示す段階において、払出制御手段54は、払出カウンタSBの値が1以上であるか否かを判断する。1以上でない場合、すなわち、0である場合には、再びS200に示す段階へ進む。一方、1以上である場合には、S225に示す段階へ進む。

S225に示す段階においては、払出制御手段54は、賞球払出装置22に対して、払出カウンタSBの値に相当する数の賞球を払い出す旨のコマンドを送信する。これを受けた賞球払出装置22は、賞球払出口から、その数の賞球を払い出すこととなる。そして、S230に示す段階で払出カウンタSBをクリアしてから、再びS200に示す段階へ進む。

#### 【0062】

#### (4-3) 図柄変動遊技処理

10

20

30

40

50

図柄変動遊技処理に関する説明は、遊技における場面ごとに分けて説明することとする。まず、4-3-1において、通常遊技における処理を説明し、その次に、4-3-2において、大当たり遊技における処理を説明する。

(4-3-1) 通常遊技における処理

通常遊技における処理を、まず、4-3-1-1において同期状態について説明し、次に、4-3-1-2において非同期状態について説明する。

(4-3-1-1) 同期状態の場合

この4-3-1-1においては、同期状態のまま、非同期状態へは移行しない場合について説明する。

【0063】

まず、図5のS300に示す段階において、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技が発生するか否かを示すパラメータである大当たり遊技フラグAが設定されているかどうかが判断される。この場合は、通常遊技であるので、S305に示す段階へ進む。

S305に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、現に非同期状態であるかどうかを表すパラメータである非同期フラグBが設定されているかどうかが判断される。この場合は、同期状態であるので、S310に示す段階へ進む。

S310に示す段階においては、当たり抽選手段39により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nが0であるかどうかが判断される。入賞回数Nが0である場合には、再びS300に示す段階へ戻る。一方、入賞回数Nが0でない場合、すなわち、1以上である場合には、S315に示す段階へ進む。

【0064】

S315に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、抽選保留手段38に記憶されている当たり抽選乱数H、当たり図柄用乱数J及び変動パターン用乱数Zが参照され、RAM上の別の領域に格納される。ここで、複数組の乱数が抽選保留手段38に記憶されているときには、そのうち最先に記憶された組が参照される。また、参照された乱数の組のデータは抽選保留手段38からは消去される。そして、S325に示す段階へ進む。

S325に示す段階においては、当たり抽選手段39により、当たり抽選乱数Hを用いた抽選が行われ、さらにその結果が当たりかどうかが判断される。ここで、この抽選は、当たり抽選乱数Hの値が、所定の値か否かを判断することで行われる。抽選の結果が当たりの場合には、S330に示す段階へ進む。一方、抽選の結果がハズレの場合には、S345に示す段階へ進む。

【0065】

(4-3-1-1-1) 当たりの場合

S325に示す段階における抽選結果が当たりの場合には、S330において、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAが設定される。そして、S335に示す段階へ進む。

S335に示す段階においては、特別図柄決定手段40により、当たり図柄用乱数Jを用いて当たりに係る特別図柄（当たり図柄）の種類が決定される。ここで、この決定は、当たり図柄用乱数Jの値とこれに対応する当たり図柄の種類とが対応したデータテーブルを用いて行われる。そして、S340に示す段階へ進む。

S340に示す段階においては、第1変動パターン選択手段44が、変動パターン用乱数ZとS335に示す段階で決定された当たり図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第1テーブル43から1の装飾画像変動パターンを選択する。たとえば、前記表2中のNo.1~15のうちから1つの変動パターンが選択される。そして、S375に示す段階へ進む。

【0066】

S375に示す段階においては、第1変動パターン選択手段44が、S340に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに対応した特別図柄変動パターンを特別図柄変動パターン第1テーブル42から選択する。ここで、「対応した」とは、装飾画像変動時間と特別図柄変動時間とが一致することを意味する。たとえば、上記S340に示す段階において表2からNo.4のパターンdが選択されたときには、その装飾画像変動時間の10秒と一致する特別図柄変動時間を持つ表1中のパターンDまたはパターンEが選択されることとなる。そし

10

20

30

40

50

て、S380に示す段階へ進む。

S380に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49が、S375に示す段階で選択された特別図柄変動パターンに係る特別図柄変動時間P.T.を取得する。そして、S385に示す段階へ進む。

【0067】

S385に示す段階においては、コマンド送信手段52が、特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンに係るコマンドを、画像制御装置60へ送信する。以後、具体的な特別図柄及び装飾画像の表示に係る制御は、遊技制御手段30による制御を離れて、画像制御装置60により行われることとなる。そして、S390に示す段階へ進む。

S390に示す段階においては、表示回数減算手段37により、表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数Mから1減算される。なお、ここで変化した表示回数Mの値は、並行処理されている入賞口チェック処理及び表示回数表示処理において直ちに参照されることとなる。そして、S392に示す段階へ進む。

【0068】

S392に示す段階においては、入賞回数減算手段34により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nから1減算される。ここで変化した入賞回数Nの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、S395に示す段階へ進む。

S395に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、特別図柄変動時間を管理するための特別図柄タイマーにS380に示す段階において取得した特別図柄変動時間P.T.の値をセットする。そして、S400に示す段階へ進む。

S400に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S405に示す段階へ進む。

【0069】

S405に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったかどうかが判断され、ゼロになったと判断されるまで、この段階が繰り返される。すなわち、特別図柄タイマーの残時間がゼロになるまでの間は、画像表示装置90において特別図柄の変動表示及びが行われているため、この段階によって、その間の図柄変動遊技処理を実質的に停止させることとなっている。そして、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったと判断された場合には、再びS300に示す段階へ戻る。

(4-3-1-1-2)ハズレの場合

S325に示す段階における抽選結果がハズレの場合には、S345に示す段階において、条件判定手段41により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nの値が、3以上であるかどうかが判断される。すなわち、前記3-1-1-1-0で述べたとおり、当たり抽選時点で入賞回数が3又は4であることが非同期状態へ移行するための必要条件となっており、この段階でこの条件を判断することとしている。この判断が肯定的な場合はS350に示す段階へ、また、否定的な場合はS360に示す段階へそれぞれ進む。

【0070】

S350に示す段階においては、条件判定手段41により、非同期状態へ移行するかどうかの抽選に用いられる乱数である非同期抽選乱数Yが取得される。そして、S355に示す段階へ進む。

S355に示す段階においては、条件判定手段41により、S350に示す段階において取得された非同期抽選乱数Yを用いた抽選が行われ、その結果が当選かどうかが判定される。ここで、この抽選は、非同期抽選乱数Yの値が所定の値であるかどうかで判断しても、また、所定の範囲内の値であるかどうかで判断しても、いずれでもよい。ここでは、非同期状態へは移行しないこととするため、抽選には当選しなかったものとして、S360に示す段階へ進む。

【0071】

S360に示す段階へ至るということは、条件判定手段41による判定が否定的であったことを意味する。すなわち、入賞回数Nが1若しくは2であったか、又は、入賞回数Nは3又

10

20

30

40

50

は4であったものの非同期抽選乱数Yを用いた抽選に当選しなかったかの、いずれかの場合である。いずれの場合も、本段階で、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kが取得される。そして、S365に示す段階へ進む。

S365に示す段階においては、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kを用いてハズレに係る特別図柄（ハズレ図柄）の種類が決定される。ここで、この決定は、ハズレ図柄用乱数Kの値とこれに対応するハズレ図柄の種類とが対応したデータテーブルを用いて行われる。なお、本段階においてハズレ図柄が決定される場合には、当たり図柄用乱数Jは使用されないこととなる。そして、S370に示す段階へ進む。

#### 【0072】

S370に示す段階においては、第1変動パターン選択手段44が、変動パターン用乱数ZとS365に示す段階で決定されたハズレ図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第1テーブル43から1の装飾画像変動パターンを選択する。そして、S375に示す段階へ進む。

S375に示す段階においては、第1変動パターン選択手段44が、S375に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに対応した特別図柄変動パターンを特別図柄変動パターン第1テーブル42から選択する。そして、S380に示す段階へ進む。

S380に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49が、S375に示す段階で選択された特別図柄変動パターンに係る特別図柄変動時間PTを取得する。そして、S385に示す段階へ進む。

#### 【0073】

S385に示す段階においては、コマンド送信手段52が、特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンに係るコマンドを、画像制御装置60へ送信する。以後、具体的な特別図柄及び装飾画像の表示に係る制御は、遊技制御手段30による制御を離れて、画像制御装置60により行われることとなる。そして、S390に示す段階へ進む。

S390に示す段階においては、表示回数減算手段37により、表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数Mから1減算される。なお、ここで変化した表示回数Mの値は、並行処理されている入賞口チェック処理及び表示回数表示処理において直ちに参照されることとなる。そして、S392に示す段階へ進む。

#### 【0074】

S392に示す段階においては、入賞回数減算手段34により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nから1減算される。ここで変化した入賞回数Nの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、S395に示す段階へ進む。

S395に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、特別図柄タイマーにS380に示す段階において取得した特別図柄変動時間PTの値をセットする。そして、S400に示す段階へ進む。

S400に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S405に示す段階へ進む。

#### 【0075】

S405に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったかどうかが判断され、ゼロになったと判断されるまで、この段階が繰り返される。すなわち、特別図柄タイマーの残時間がゼロになるまでの間は、画像表示装置90において特別図柄の変動表示及びが行われているため、この段階によって、その間の図柄変動遊技処理を実質的に停止させることとなっている。そして、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったと判断された場合には、再びS300に示す段階へ戻る。

#### （4-3-1-2）非同期状態の場合

この4-3-1-2においては、同期状態から非同期状態へ移行する場合（すなわち、変動回数の第1回）、非同期状態が進行している場合（すなわち、変動回数の途中回）、及び、非同期状態から同期状態へ移行する場合（すなわち、変動回数の最終回）について説明する。

#### 【0076】

10

20

30

40

50

## (4-3-1-2-1) 変動回数の第1回

変動回数の第1回とは、同期状態から、非同期状態へ移行して始めての変動表示のことをいう。

変動回数の第1回においては、まず、図5のS300に示す段階において、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAが設定されているかどうかが判断される。この場合は、通常遊技であるので、S305に示す段階へ進む。

S305に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、非同期フラグBが設定されているかどうかが判断される。この場合は、まだ非同期フラグBは設定されていないので、S310に示す段階へ進む。

## 【0077】

S310に示す段階においては、当たり抽選手段39により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nが0であるかどうかが判断される。この場合は、1以上であるはずなので、S315に示す段階へ進む。

S315に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、抽選保留手段38に記憶されている当たり抽選乱数H、当たり図柄用乱数J及び変動パターン用乱数Zが参照され、RAM上の別の領域に格納される。ここで、複数組の乱数が抽選保留手段38に記憶されているときには、そのうち最先に記憶された組が参照される。また、参照された乱数の組のデータは抽選保留手段38からは消去される。そして、S325に示す段階へ進む。

## 【0078】

S325に示す段階においては、当たり抽選手段39により、当たり抽選乱数Hを用いた抽選が行われ、さらにその結果が当たりかどうかが判断される。ここで、この抽選は、当たり抽選乱数Hの値が、所定の値か否かを判断することで行われる。なお、同期状態においては、抽選の結果が当たりの場合には非同期状態へ移行することはないため、この場合は、抽選の結果がハズレとなるものとして、S345に示す段階へ進む。

S345に示す段階においては、条件判定手段41により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nの値が、3以上であるかどうかが判断される。すなわち、前記3-1-1-10で述べたとおり、当たり抽選時点で入賞回数が3又は4であることが非同期状態へ移行するための必要条件となっており、この段階でこの条件を判断することとしている。この場合はこの判断は肯定的となるはずなので、S350に示す段階へ進む。

## 【0079】

S350に示す段階においては、条件判定手段41により、非同期状態へ移行するかどうかの抽選に用いられる乱数である非同期抽選乱数Yが取得される。そして、S355に示す段階へ進む。

S355に示す段階においては、条件判定手段41により、S350に示す段階において取得された非同期抽選乱数Yを用いた抽選が行われ、その結果が当選かどうかが判定される。ここで、この抽選は、非同期抽選乱数Yの値が所定の値であるかどうかで判断しても、また、所定の範囲内の値であるかどうかで判断しても、いずれでもよい。ここでは、非同期状態へ移行することとするため、抽選には当選したものとして、図6のS500に示す段階へ進む。

## 【0080】

図6のS500に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49により、特別図柄変動時間を累計した値である特別図柄総変動時間TPTの値がクリアされる。また、装飾画像変動時間計数手段50により、装飾画像変動時間を累計した値である装飾画像総変動時間TQTの値がクリアされる。そして、S505に示す段階へ進む。

S505に示す段階においては、変動回数設定手段45により、特別図柄が非同期状態あと何回変動表示するかを示す値である特別図柄変動回数Pに、入賞回数Nの値がセットされる。また、装飾画像が非同期状態あと何回変動表示するかを示す値である装飾画像変動回数Qにも、入賞回数Nの値がセットされる。そして、S510に示す段階へ進む。

## 【0081】

S510に示す段階においては、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kが取得さ

10

20

30

40

50

れる。そして、S515に示す段階へ進む。

S515に示す段階においては、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kを用いてハズレ図柄の種類が決定される。ここで、この決定は、ハズレ図柄用乱数Kの値とこれに対応するハズレ図柄の種類とが対応したデータテーブルを用いて行われる。なお、本段階においてハズレ図柄が決定される場合には、当たり図柄用乱数Jは使用されないこととなる。そして、S520に示す段階へ進む。

S520に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、変動パターン用乱数ZとS515に示す段階で決定されたハズレ図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第2テーブル47から1の装飾画像変動パターンを選択する。たとえば、この場合は変動表示の第1回であるので、表4中の第1回の変動表示に対応するパターンp及びパターンqのうちから、いずれか1つが抽選で選択される。そして、S525に示す段階へ進む。

#### 【0082】

S525に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、S520に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに係る装飾画像変動時間QTを取得する。そして、S530に示す段階へ進む。

S530に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、装飾画像総変動時間TQに、S525に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを加算する。そして、S535に示す段階へ進む。

S535に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、変動パターン用乱数ZとS515に示す段階で決定されたハズレ図柄とを用いて、特別図柄変動パターン第2テーブル46から1の特別図柄変動パターンを選択する。たとえば、この場合は変動表示の第1回であるので、表3中の第1回の変動表示に対応するパターンP及びパターンQのうちから、いずれか1つが抽選で選択される。なお、この選択は、先のS520に示す段階における選択結果には依存せずに行われる。そして、S540に示す段階へ進む。

#### 【0083】

S540に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49が、S535に示す段階で選択された特別図柄変動パターンに係る特別図柄変動時間PTを取得する。そして、S545に示す段階へ進む。

S545に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49が、特別図柄総変動時間TPに、S540に示す段階で取得した特別図柄変動時間PTを加算する。そして、S550に示す段階へ進む。

S550に示す段階においては、コマンド送信手段52が、特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンに係るコマンドを、画像制御装置60へ送信する。以後、具体的な特別図柄及び装飾画像の表示に係る制御は、遊技制御手段30による制御を離れて、画像制御装置60により行われることとなる。そして、S555に示す段階へ進む。

#### 【0084】

S555に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、装飾画像変動時間を管理するための装飾画像タイマーにS525に示す段階において取得した装飾画像変動時間QTの値をセットする。そして、S560に示す段階へ進む。

S560に示す段階においては、変動回数設定手段45が、特別図柄変動回数Pから1を減算し、さらに、装飾画像変動回数Qから1を減算する。そして、S565に示す段階へ進む。

S565に示す段階においては、条件判定手段41により、非同期フラグBがセットされる。この段階でセットされた非同期フラグBは、並行処理されている表示回数表示処理においてただちに参照されることとなっている。そして、S570に示す段階へ進む。

#### 【0085】

S570に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、装飾画像タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S575に示す段階へ進む。

S575に示す段階においては、表示回数減算手段37により、表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数Mから1減算される。なお、ここで変化した表示回数Mの値は、並行処理されている入賞口チェック処理及び表示回数表示処理において直ちに参照されることと

10

20

30

40

50

なる。そして、図5のS392に示す段階へ進む。

図5のS392に示す段階においては、入賞回数減算手段34により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nから1減算される。ここで変化した入賞回数Nの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、S395に示す段階へ進む。

#### 【0086】

S395に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーにS540に示す段階において取得した特別図柄変動時間PTの値をセットする。そして、S400に示す段階へ進む。

S400に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S405に示す段階へ進む。 10

S405に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったかどうかが判断され、ゼロになったと判断されるまで、この段階が繰り返される。すなわち、特別図柄タイマーの残時間がゼロになるまでの間は、画像表示装置90において特別図柄の変動表示及びが行われているため、この段階によって、その間の図柄変動遊技処理を実質的に停止させることとなっている。そして、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったと判断された場合には、再びS300に示す段階へ戻る。

#### 【0087】

##### (4 - 3 - 1 - 3 - 2) 変動回数の途中回

変動回数の途中回とは、変動回数が合計3回の場合には、2回目の変動表示のことをいい、変動回数が合計4回の場合には、2回目及び3回目の変動表示のことをいう。 20

変動回数の途中回においては、まず、図5のS300に示す段階において、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAが設定されているかどうかが判断される。この場合は、通常遊技であるので、S305に示す段階へ進む。

S305に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、非同期フラグBが設定されているかどうかが判断される。この場合は、変動回数の第1回で非同期フラグBが設定されているので(前記4 - 3 - 1 - 2 - 1のS565(図6)参照)、図7のS600に示す段階へ進む。

#### 【0088】

図7のS600に示す段階においては、変動回数設定手段45が、変動回数の最終回になっているか否かを判断する。この場合は、まだ最終回とはなっていないので、S605に示す段階へ進む。 30

S605に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、抽選保留手段38に記憶されている当たり抽選乱数H、当たり図柄用乱数J及び変動パターン用乱数Zが参照され、RAM上の別の領域に格納される。ここで、複数組の乱数が抽選保留手段38に記憶されているときには、そのうち最先に記憶された組が参照される。また、参照された乱数の組のデータは抽選保留手段38からは消去される。そして、S610に示す段階へ進む。

#### 【0089】

S610に示す段階においては、変動回数設定手段45が、特別図柄変動回数Pから1を減算する。そして、S615に示す段階へ進む。 40

S615に示す段階においては、当たり抽選手段39により、当たり抽選乱数Hを用いた抽選が行われ、さらにその結果が当たりかどうかが判断される。ここで、この抽選は、当たり抽選乱数Hの値が、所定の値か否かを判断することで行われる。抽選の結果が当たりの場合には、S620に示す段階へ進む。一方、抽選の結果がハズレの場合には、S685に示す段階へ進む。

##### (4 - 3 - 1 - 3 - 2 - 1) 当たりの場合

S615に示す段階における抽選結果が当たりの場合には、S620に示す段階において、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAが設定される。そして、S625に示す段階へ進む。

#### 【0090】

S625に示す段階においては、特別図柄決定手段40により、当たり図柄用乱数Jを用いて当たり図柄の種類が決定される。ここで、この決定は、当たり図柄用乱数Jの値とこれに対応する当たり図柄の種類とが対応したデータテーブルを用いて行われる。そして、S630に示す段階へ進む。

S630に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、変動パターン用乱数ZとS625に示す段階で決定された当たり図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第2テーブル47から1の装飾画像変動パターンを選択する。ここで、非同期状態において当たりとなつた場合には、変動回数の途中回であっても、その回で非同期状態は終了することとなる。したがって、この場合は、たとえば、表4中のパターンt及びパターンuのうちのいずれかが抽選で選択される。そして、S635に示す段階へ進む。

10

## 【0091】

S635に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、S630に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに係る装飾画像変動時間QTを取得する。そして、S640に示す段階へ進む。

S640に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、装飾画像総変動時間TQTに、S635に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを加算する。そして、S645に示す段階へ進む。

S645に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、S640に示す段階で加算された装飾画像総変動時間TQTと、前回の変動表示までの特別図柄総変動時間TPTとの差Tを計算する。そして、S650に示す段階へ進む。

20

## 【0092】

S650に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、特別図柄変動パターン第2テーブル46に、Tを特別図柄変動時間PTとする特別図柄変動パターンがあるかどうかを判断する。

たとえば、特別図柄変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンP、及び、途中回ではパターンRが選択されていた場合、S650に示す段階における特別図柄総変動時間TPTは、

$$TPT = 5\text{秒} + 5\text{秒} = 10\text{秒}$$

となる（表3参照）。また、装飾画像変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンq、途中回ではパターンs、及び、最終回ではパターンtが選択されていた場合、S650に示す段階における装飾画像総変動時間TQTは、

$$TQT = 30\text{秒} + 5\text{秒} + 10\text{秒} = 45\text{秒}$$

となる（表4参照）。よって、この場合のTは、

$$T = TQT - TPT = 45\text{秒} - 10\text{秒} = 35\text{秒}$$

となる。この35秒を特別図柄変動時間とする最終回の特別図柄変動パターンは、表3中ではパターンUが存在する。したがって、このような場合は、Tを特別図柄変動時間PTとする特別図柄変動パターンがあるものとして、S655に示す段階へ進む。

## 【0093】

一方、特別図柄変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンP、及び、途中回ではパターンRが選択されていた場合、S650に示す段階における特別図柄総変動時間TPTは、

$$TPT = 5\text{秒} + 5\text{秒} = 10\text{秒}$$

となる（表3参照）。また、装飾画像変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンq、途中回ではパターンs、及び、最終回ではパターンuが選択されていた場合、S650に示す段階における装飾画像総変動時間TQTは、

$$TQT = 30\text{秒} + 5\text{秒} + 15\text{秒} = 50\text{秒}$$

となる（表4参照）。よって、この場合のTは、

$$T = TQT - TPT = 50\text{秒} - 10\text{秒} = 40\text{秒}$$

となる。この40秒を特別図柄変動時間とする最終回の特別図柄変動パターンは、表3中には存在しない。したがって、このような場合には、Tを特別図柄変動時間PTとする

40

50

特別図柄変動パターンがないものとして、S670に示す段階へ進む。

【0094】

S650に示す段階における判断が肯定的である場合には、S655に示す段階において、第2変動パターン選択手段48が、特別図柄変動パターン第2テーブル46から、Tを特別図柄変動時間P Tとする特別図柄変動パターンを選択する。そして、S657に示す段階へ進む。

S657に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49が、S655に示す段階で選択された特別図柄変動パターンに係る特別図柄変動時間P Tを取得する。そして、S660に示す段階へ進む。

S660に示す段階においては、コマンド送信手段52が、特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンに係るコマンドを、画像制御装置60へ送信する。以後、具体的な特別図柄及び装飾画像の表示に係る制御は、遊技制御手段30による制御を離れて、画像制御装置60により行われることとなる。そして、S665に示す段階へ進む。

【0095】

S665に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、S635に示す段階で取得した装飾画像変動時間Q Tを、RAM上の所定領域に格納する。なお、この格納された装飾画像変動時間Q Tは、並行処理されている表示回数表示処理において直ちに参照されることとなる。そして、図5のS392に示す段階へ進む。

図5のS392に示す段階においては、入賞回数減算手段34により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nから1減算される。ここで変化した入賞回数Nの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、S395に示す段階へ進む。

【0096】

S395に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、特別図柄タイマーにS657に示す段階において取得した特別図柄変動時間P Tの値をセットする。そして、S400に示す段階へ進む。

S400に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S405に示す段階へ進む。

S405に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったかどうかが判断され、ゼロになったと判断されるまで、この段階が繰り返される。すなわち、特別図柄タイマーの残時間がゼロになるまでの間は、画像表示装置90において特別図柄の変動表示及びが行われているため、この段階によって、その間の図柄変動遊技処理を実質的に停止させることとなっている。そして、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったと判断された場合には、再びS300に示す段階へ戻る。なお、当たりとなつたことによって非同期状態は終了することとなるが、そのことを表す非同期フラグBのクリアは、並行処理されている表示回数表示処理によって実行されることとなっている（後述の4-4参照）。

【0097】

一方、図7のS650に示す段階における判断が否定的である場合には、S670に示す段階において、変動パターン再選択手段51が、装飾画像総変動時間T Q Tから、先に取得された装飾画像変動時間Q Tを減算する。そして、S675に示す段階へ進む。

S675に示す段階においては、変動パターン再選択手段51により、変動パターン用乱数ZとS625に示す段階で決定された当たり図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第2テーブル47から別の装飾画像変動パターンを選択する。そして、S680に示す段階へ進む。

S680に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、S675に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに係る装飾画像変動時間Q Tを取得する。そして、再びS640に示す段階へ進む。

【0098】

S640に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、装飾画像総変動時間T Q Tに、S680に示す段階で取得した装飾画像変動時間Q Tを加算する。そして、S645に示す段階へ進む。

10

20

30

40

50

S645に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、S640に示す段階で加算された装飾画像総変動時間T QTと、前回の変動表示までの特別図柄総変動時間T PTとの差Tを計算する。そして、S650に示す段階で肯定的な判断がなされれば、前記のS655に示す段階以下の処理が実行される。また、S650に示す段階で再び否定的な判断がなされれば、同段階で肯定的な判断がなされるまで、S670、S675、S680、S640及びS645に示す段階が繰り返されることとなる。

【0099】

(4-3-1-3-2-2)ハズレの場合

S615に示す段階における抽選結果がハズレの場合には、S685に示す段階において、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kが取得される。そして、S690に示す段階へ進む。

10

S690に示す段階においては、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kを用いてハズレ図柄の種類が決定される。ここで、この決定は、ハズレ図柄用乱数Kの値とこれに對応するハズレ図柄の種類とが對応したデータテーブルを用いて行われる。なお、本段階においてハズレ図柄が決定される場合には、当たり図柄用乱数Jは使用されないこととなる。そして、S695に示す段階へ進む。

【0100】

S695に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、変動パターン用乱数ZとS690に示す段階で決定されたハズレ図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第2テーブル47から1の装飾画像変動パターンを選択する。そして、S700に示す段階へ進む。

20

S700に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、S695に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに係る装飾画像変動時間QTを取得する。そして、S705に示す段階へ進む。

S705に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、装飾画像総変動時間T QTに、S700に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを加算する。そして、S710に示す段階へ進む。

【0101】

S710に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、変動パターン用乱数ZとS690に示す段階で決定されたハズレ図柄とを用いて、特別図柄変動パターン第2テーブル46から1の特別図柄変動パターンを選択する。そして、S715に示す段階へ進む。

30

S715に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49が、S710に示す段階で選択された特別図柄変動パターンに係る特別図柄変動時間PTを取得する。そして、S720に示す段階へ進む。

S720に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、装飾画像総変動時間T QTに、S700に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを加算する。そして、S725に示す段階へ進む。

【0102】

S725に示す段階においては、コマンド送信手段52が、特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンに係るコマンドを、画像制御装置60へ送信する。以後、具体的な特別図柄及び装飾画像の表示に係る制御は、遊技制御手段30による制御を離れて、画像制御装置60により行われることとなる。そして、S730に示す段階へ進む。

40

S730に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、S700に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを、RAM上の所定領域に格納する。なお、この格納された装飾画像変動時間QTは、並行処理されている表示回数表示処理において直ちに参照されることとなる。そして、図5のS392に示す段階へ進む。

【0103】

図5のS392に示す段階においては、入賞回数減算手段34により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nから1減算される。ここで変化した入賞回数Nの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、S395に示す段階へ進む。

50

S395に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、特別図柄タイマーにS715に示す段階において取得した特別図柄変動時間PTの値をセットする。そして、S400に示す段階へ進む。

S400に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S405に示す段階へ進む。

#### 【0104】

S405に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったかどうかが判断され、ゼロになったと判断されるまで、この段階が繰り返される。すなわち、特別図柄タイマーの残時間がゼロになるまでの間は、画像表示装置90において特別図柄の変動表示及びが行われているため、この段階によって、その間の図柄変動遊技処理を実質的に停止させることとなっている。そして、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったと判断された場合には、再びS300に示す段階へ戻る。

(4 - 3 - 1 - 3 - 3) 最終回

変動回数の最終回とは、変動回数が合計3回の場合には、3回目の変動表示のことをいい、変動回数が合計4回の場合には、4回目の変動表示のことをいう。

#### 【0105】

変動回数の最終回においては、まず、図5のS300に示す段階において、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAが設定されているかどうかが判断される。この場合は、通常遊技であるので、S305に示す段階へ進む。

S305に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、非同期フラグBが設定されているかどうかが判断される。この場合は、変動回数の第1回で非同期フラグBが設定されているので(前記4 - 3 - 1 - 2 - 1のS565(図6)参照)、図7のS600に示す段階へ進む。

図7のS600に示す段階においては、変動回数設定手段45が、変動回数の最終回になっているか否かを判断する。この場合は、最終回なので、図8のS800に示す段階へ進む。

#### 【0106】

S800に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、抽選保留手段38に記憶されている当たり抽選乱数H、当たり図柄用乱数J及び変動パターン用乱数Zが参照され、RAM上の別の領域に格納される。ここで、複数組の乱数が抽選保留手段38に記憶されているときには、そのうち最先に記憶された組が参照される。また、参照された乱数の組のデータは抽選保留手段38からは消去される。そして、S805に示す段階へ進む。

S805に示す段階においては、当たり抽選手段39により、当たり抽選乱数Hを用いた抽選が行われ、さらにその結果が当たりかどうかが判断される。ここで、この抽選は、当たり抽選乱数Hの値が、所定の値か否かを判断することで行われる。抽選の結果が当たりの場合には、図7のS620に示す段階へ進む。一方、抽選の結果がハズレの場合には、S810に示す段階へ進む。

#### 【0107】

(4 - 3 - 1 - 3 - 3 - 1) 当たりの場合

S805に示す段階における抽選結果が当たりの場合には、前記の4 - 3 - 1 - 3 - 2 - 1と同様に、図7のS620以下の処理が実行される。

(4 - 3 - 1 - 3 - 3 - 2) ハズレの場合

S805に示す段階における抽選結果がハズレの場合には、S810に示す段階において、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kが取得される。そして、S815に示す段階へ進む。

S815に示す段階においては、特別図柄決定手段40により、ハズレ図柄用乱数Kを用いてハズレ図柄の種類が決定される。ここで、この決定は、ハズレ図柄用乱数Kの値とこれに対応するハズレ図柄の種類とが対応したデータテーブルを用いて行われる。なお、本段階においてハズレ図柄が決定される場合には、当たり図柄用乱数Jは使用されないこととなる。そして、S820に示す段階へ進む。

#### 【0108】

10

20

30

40

50

S820に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、変動パターン用乱数ZとS815に示す段階で決定されたハズレ図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第2テーブル47から1の装飾画像変動パターンを選択する。そして、S825に示す段階へ進む。

S825に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、S820に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに係る装飾画像変動時間QTを取得する。そして、S830に示す段階へ進む。

S830に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、装飾画像総変動時間TQTに、S825に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを加算する。そして、S835に示す段階へ進む。

#### 【0109】

S835に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、S830に示す段階で加算された装飾画像総変動時間TQTと、前回の変動表示までの特別図柄総変動時間TPTとの差Tを計算する。そして、S840に示す段階へ進む。

S840に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、特別図柄変動パターン第2テーブル46に、Tを特別図柄変動時間PTとする特別図柄変動パターンがあるかどうかを判断する。

たとえば、特別図柄変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンP、並びに、途中回ではパターンR及びパターンSが選択されていた場合、S840に示す段階における特別図柄総変動時間TPTは、

$$TPT = 5\text{秒} + 5\text{秒} + 5\text{秒} = 15\text{秒}$$

となる（表3参照）。また、装飾画像変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンq、途中回ではパターンs及びパターンr、並びに、最終回ではパターンtが選択されていた場合、S840に示す段階における装飾画像総変動時間TQTは、

$$TQT = 30\text{秒} + 5\text{秒} + 5\text{秒} + 10\text{秒} = 50\text{秒}$$

となる（表4参照）。よって、この場合のTは、

$$T = TQT - TPT = 50\text{秒} - 15\text{秒} = 35\text{秒}$$

となる。この35秒を特別図柄変動時間とする最終回の特別図柄変動パターンは、表3中ではパターンUが存在する。したがって、このような場合は、Tを特別図柄変動時間PTとする特別図柄変動パターンがあるものとして、図7のS655に示す段階へ進む。

#### 【0110】

一方、特別図柄変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンP、並びに、途中回ではパターンR及びパターンSが選択されていた場合、S840に示す段階における特別図柄総変動時間TPTは、

$$TPT = 5\text{秒} + 5\text{秒} + 5\text{秒} = 15\text{秒}$$

となる（表3参照）。また、装飾画像変動パターンとして、変動表示の第1回ではパターンq、途中回ではパターンs及びパターンr、並びに、最終回ではパターンuが選択されていた場合、S650に示す段階における装飾画像総変動時間TQTは、

$$TQT = 30\text{秒} + 5\text{秒} + 5\text{秒} + 15\text{秒} = 55\text{秒}$$

となる（表4参照）。よって、この場合のTは、

$$T = TQT - TPT = 55\text{秒} - 15\text{秒} = 40\text{秒}$$

となる。この40秒を特別図柄変動時間とする最終回の特別図柄変動パターンは、表3中には存在しない。したがって、このような場合には、Tを特別図柄変動時間PTとする特別図柄変動パターンがないものとして、S845に示す段階へ進む。

#### 【0111】

S845に示す段階における判断が肯定的である場合には、図7のS655に示す段階において、第2変動パターン選択手段48が、特別図柄変動パターン第2テーブル46から、Tを特別図柄変動時間PTとする特別図柄変動パターンを選択する。そして、S657に示す段階へ進む。

S657に示す段階においては、特別図柄変動時間計数手段49が、S655に示す段階で選択された特別図柄変動パターンに係る特別図柄変動時間PTを取得する。そして、S660に示す

10

20

30

40

50

段階へ進む。

S660に示す段階においては、コマンド送信手段52が、特別図柄変動パターン及び装飾画像変動パターンに係るコマンドを、画像制御装置60へ送信する。以後、具体的な特別図柄及び装飾画像の表示に係る制御は、遊技制御手段30による制御を離れて、画像制御装置60により行われることとなる。そして、S665に示す段階へ進む。

【0112】

S665に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、S635に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを、RAM上の所定領域に格納する。なお、この格納された装飾画像変動時間QTは、並行処理されている表示回数表示処理において直ちに参照されることとなる。そして、図5のS392に示す段階へ進む。

図5のS392に示す段階においては、入賞回数減算手段34により、入賞回数記憶手段32に記憶されている入賞回数Nから1減算される。ここで変化した入賞回数Nの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、S395に示す段階へ進む。

【0113】

S395に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、特別図柄タイマーにS657に示す段階において取得した特別図柄変動時間PTの値をセットする。そして、S400に示す段階へ進む。

S400に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S405に示す段階へ進む。

S405に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったかどうかが判断され、ゼロになったと判断されるまで、この段階が繰り返される。すなわち、特別図柄タイマーの残時間がゼロになるまでの間は、画像表示装置90において特別図柄の変動表示及びが行われているため、この段階によって、その間の図柄変動遊技処理を実質的に停止させることとなっている。そして、特別図柄タイマーの残時間がゼロになったと判断された場合には、再びS300に示す段階へ戻る。なお、当たりとなつたことによって非同期状態は終了することとなるが、そのことを表す非同期フラグBのクリアは、並行処理されている表示回数表示処理によって実行されることとなっている（後述の4-4参照）。

【0114】

一方、図8のS840に示す段階における判断が否定的である場合には、S845に示す段階において、変動パターン再選択手段51が、装飾画像総変動時間TQTから、先に取得された装飾画像変動時間QTを減算する。そして、S850に示す段階へ進む。

S850に示す段階においては、変動パターン再選択手段51により、変動パターン用乱数ZとS815に示す段階で決定されたハズレ図柄とを用いて、装飾画像変動パターン第2テーブル47から別の装飾画像変動パターンを選択する。そして、S855に示す段階へ進む。

S855に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、S850に示す段階で選択された装飾画像変動パターンに係る装飾画像変動時間QTを取得する。そして、再びS830に示す段階へ進む。

【0115】

S830に示す段階においては、装飾画像変動時間計数手段50が、装飾画像総変動時間TQTに、S855に示す段階で取得した装飾画像変動時間QTを加算する。そして、S835に示す段階へ進む。

S835に示す段階においては、第2変動パターン選択手段48が、S830に示す段階で加算された装飾画像総変動時間TQTと、前回の変動表示までの特別図柄総変動時間TPTとの差Tを計算する。そして、S840に示す段階で肯定的な判断がなされれば、前記の図7のS655に示す段階以下の処理が実行される。また、S840に示す段階で再び否定的な判断がなされれば、同段階で肯定的な判断がなされるまで、S845、S850、S855、S830及びS835に示す段階が繰り返されることとなる。

【0116】

10

20

30

40

50

## (4-3-2) 大当たり遊技における処理

大当たり遊技の開始においては、まず、図5のS300に示す段階において、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAが設定されているかどうかが判断される。この場合は、設定されているはずであるので、S450に示す段階へ進む。

S450に示す段階においては、大当たり遊技制御手段55により、大当たり遊技処理が実行される。大当たり遊技処理中においては、大入賞口駆動手段56により、大入賞口駆動装置21の制御が実行される。大入賞口14の特定領域通過検出装置20からの遊技球通過信号の入力により、最大16回までの大入賞口14の開放が実行される。大当たり遊技が終了すると、S455に示す段階へ進む。

## 【0117】

S455に示す段階においては、確率変動制御手段57により、特定の特別図柄により大当たり遊技が発生したかどうかが判断され、かかる判定がされたときには、当たり抽選で当選となる所定の値の範囲が拡大されることとなる。そして、確率変動遊技の発生の有無にかかわらず、S460に示す段階へ進む。

S460に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAがクリアされる。そして、再びS300に示す段階へ進む。

## (4-4) 表示回数表示処理

表示回数表示処理においては、まず、S900に示す段階において、表示回数表示制御手段53が、表示回数記憶手段35に記憶されている表示回数Mを参照し、その値に相当する個数分だけ、表示回数表示装置95のランプを点灯させるべく、同装置へその旨の信号を送信する。そして、S910に示す段階へ進む。

## 【0118】

S910に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、非同期フラグBが設定されているか否かが判断される。設定されていない場合には、再びS900に示す段階へ進む。一方、設定されている場合には、S920に示す段階へ進む。

S920に示す段階においては、既に開始されている装飾画像タイマーのカウントダウンが進行中であるはずである。そして、その残時間がゼロになるまで、本段階は繰り返される。残時間がゼロになれば、S925に示す段階へ進む。

S925に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、大当たり遊技フラグAが設定されたかどうかが判断される。設定されたと判断された場合（すなわち、当該変動表示により当たり図柄が表示される場合）には、S980に示す段階へ進み、通常遊技制御手段31により非同期フラグBがクリアされてから、再びS900に示す段階へ進む。一方、設定されていないと判断された場合（すなわち、当該変動表示によりハズレ図柄が表示される場合）には、S930に示す段階へ進む。

## 【0119】

S930に示す段階においては、変動回数設定手段45により、装飾画像変動回数Qが既にゼロになっているかどうかが判断される。ゼロになっていると判断された場合（すなわち、変動表示の最終回であった場合）には、S980に示す段階へ進み、通常遊技制御手段31により非同期フラグBがクリアされてから、再びS900に示す段階へ進む。一方、いまだゼロになっていないと判断された場合には、S940に示す段階へ進む。

S940に示す段階においては、変動回数設定手段45により、装飾画像変動回数Qから1減算される。そして、S950に示す段階へ進む。

S950に示す段階においては、通常遊技制御手段31が、図7の前記S665又はS730に示す段階で格納されている装飾画像変動時間QTのうち、最先のものを装飾画像タイマーにセットする。なお、ここでセットされた装飾画像変動時間QTは格納されていたRAM状の所定領域から削除される。そして、S960に示す段階へ進む。

## 【0120】

S960に示す段階においては、通常遊技制御手段31により、装飾画像タイマーのカウントダウンが開始される。そして、S970に示す段階へ進む。

S970に示す段階においては、表示回数減算手段37により、表示回数記憶手段35に記憶さ

10

20

30

40

50

れている表示回数Mから1減算される。なお、ここで変化した表示回数Mの値は、並行処理されている入賞口チェック処理において直ちに参照されることとなる。そして、再びS900に示す段階へ進む。

#### (5) 画面表示の実例

次に、実際の画面表示の実例を、図10のタイムチャート図と、図11及び図12の画像表示装置90の模式図を参照しつつ説明する。

##### 【0121】

まず、図10の「1」の時点では、始動入賞口12への入賞信号が立て続けに4回あった場合には、表示回数表示装置95ではランプが4個点灯することとなる。なお、以下の説明では、これ以後始動入賞口12には新たな入賞はないものとする。

そして、図10の「A」の時点では、前回の変動表示が終了し、その結果がハズレであった場合には、画像表示装置90には図11の(A)に示すような表示がされる。ここで、画像表示装置90は、実際には明瞭に線引きはされてはいないものの、上下に不等2分割され、小さい方の下部分が特別図柄表示装置91として機能し、大きい方の上部分が装飾画像表示装置92として機能することとなっている。

##### 【0122】

特別図柄表示装置91には、特別図柄として、左右両端の各々で「」、「」及び「x」が順に変動表示される。そして、特別図柄が「」又は「」で停止した場合に、当たりとなり、その他の組み合わせではハズレとなる。なお、特別図柄が「」の場合には、大当たり遊技の終了後、確率変動遊技が発生するが、「」の場合には、大当たり遊技の終了後、確率変動遊技は発生しないこととなっている。

装飾画像表示装置92には、装飾画像として、3桁の数字が変動表示される。そして、当たりの場合には、3桁の数字が同一となって停止することとなる。また、ハズレの場合には、3桁の数字のうち、少なくとも1桁が他の桁とは異なることとなる。

##### 【0123】

すなわち、図10の「A」の時点では、図11の(A)に示すように、特別図柄が「x」で停止し、装飾画像が「756」で停止しているので、結果はハズレということになる。

この時点で、次回の変動表示に係る抽選が行われることとなるが、ここで、非変動状態へ移行したものとする。そして、図10の「2」の時点で次回の変動表示、すなわち非同期状態の第1回目の変動表示が開始すると、表示回数表示装置95ではランプが1個消灯し、点灯ランプは3個となる。そして、図10の「B」の時点では、図11の(B)に示すように、特別図柄及び装飾画像はいずれも変動表示継続中となっている。なお、図11及び図12においては、下向きの矢印は、変動表示が継続中である旨を表すものとする。

##### 【0124】

そして、図10の「C」の時点において、特別図柄表示装置91において、特別図柄の第1回目の変動表示が停止して、図11の(C)のように表示がされる。この場合は、特別図柄が「x」であるので、ハズレである。この時点では、装飾画像表示装置92においては、第1回目の装飾画像の変動表示がまだ継続中である。次いで、特別図柄表示装置91において、特別図柄の第2回目の変動表示が開始される。

そして、図10の「D」の時点において、特別図柄表示装置91において、特別図柄の第2回目の変動表示が停止して、図11の(D)のように表示がされる。この場合は、特別図柄が「x」であるので、ハズレである。この時点では、装飾画像表示装置92においては、第1回目の装飾画像の変動表示がまだ継続中である。次いで、特別図柄表示装置91において、特別図柄の第3回目の変動表示が開始される。

##### 【0125】

そして、図10の「E」の時点において、特別図柄表示装置91において、特別図柄の第3回目の変動表示が停止して、図11の(E)のように表示がされる。この場合は、特別図柄が「x」であるので、ハズレである。この時点では、装飾画像表示装置92においては、第1回目の装飾画像の変動表示がまだ継続中である。次いで、特別図柄表示装置91に

10

20

30

40

50

おいて、特別図柄の第4回目の変動表示が開始される。

そして、図10の「F」の時点において、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第1回目の変動表示が停止して、図11の( F )のように表示がされる。この停止は、実は第1回目の特別図柄に対応するものであり、表示結果は「121」とハズレである。この時点では、特別図柄表示装置91においては、第4回目の特別図柄の変動表示がまだ継続中である。次いで、「3」の時点において、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第2回目の変動表示が開始されると、表示回数表示装置95ではランプが1個消灯し、点灯ランプは2個となる。

#### 【0126】

そして、図10の「G」の時点において、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第2回目の変動表示が停止して、図12の( G )のように表示がされる。この停止は、実は第2回目の特別図柄に対応するものであり、表示結果は「381」とハズレである。この時点では、特別図柄表示装置91においては、第4回目の特別図柄の変動表示がまだ継続中である。次いで、「4」の時点において、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第3回目の変動表示が開始されると、表示回数表示装置95ではランプが1個消灯し、点灯ランプは1個となる。

そして、図10の「H」の時点において、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第3回目の変動表示が停止して、図12の( H )のように表示がされる。この停止は、実は第3回目の特別図柄に対応するものであり、表示結果は「425」とハズレである。この時点では、特別図柄表示装置91においては、第4回目の特別図柄の変動表示がまだ継続中である。次いで、「5」の時点において、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第4回目の変動表示が開始されると、表示回数表示装置95ではランプが1個消灯し、すべての点灯ランプが消灯することとなる。

#### 【0127】

そして、第4回目の変動表示の結果がハズレの場合には、図12の( I )に示すように、特別図柄表示装置91において、特別図柄の第4回目の変動表示が停止する。この例では、「×」であり、ハズレを意味する。これと同時に、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第4回目の変動表示も停止する。この例では、「757」であり、やはりハズレを意味する。この時点で、非同期状態は終了して同期状態へ戻ることとなる。

一方、第4回目の変動表示の結果が当たりの場合には、図12の( J )に示すように、特別図柄表示装置91において、特別図柄の第4回目の変動表示が停止する。この例では、「」であり、当たりを意味する。これと同時に、装飾画像表示装置92において、装飾画像の第4回目の変動表示が停止する。この例では、「777」であり、やはり当たりを意味する。引き続き、図12の( K )に示すような表示が装飾画像表示装置92において行われる。この時点で、非同期状態は終了して同期状態へ戻ることとなるが、引き続き大当たり遊技が開始されることとなる。なお、この場合、「」で大当たりとなっているので、この大当たり遊技の終了後、確率変動遊技が発生することとなる。

#### 【0128】

##### (6) その他

上記の実施の形態においては、装飾画像変動パターンがまず決定された後に、特別図柄変動パターンが決定されることとなっているが、他の実施の形態においては、特別図柄変動パターンが決定されてから、装飾画像変動パターンが決定されることとしてもよい。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0129】

【図1】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機の遊技盤の外観を正面図で示したものである。

【図2】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機の機能をブロック図で示したものである。

【図3】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における入賞口チェック処理をフローチャートで示したものである。

10

20

30

40

50

【図4】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における賞球払出処理をフローチャートで示したものである。

【図5】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における図柄変動遊技処理をフローチャートで示したものである。

【図6】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における図柄変動遊技処理をフローチャートで示したものである。

【図7】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における図柄変動遊技処理をフローチャートで示したものである。

【図8】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における図柄変動遊技処理をフローチャートで示したものである。

【図9】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における表示回数表示処理をフローチャートで示したものである。

【図10】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における画面表示の実例をタイムチャート図で示したものである。

【図11】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における画面表示の実例を画面表示装置の模式図で示したものである。

【図12】本発明の1の実施の形態に係る弾球遊技機における画面表示の実例を画面表示装置の模式図で示したものである。

【符号の説明】

【0130】

10	弾球遊技機	11	遊技盤
12	始動入賞口	13	アタッカーコニット
14	大入賞口	15	一般入賞口
16	アウト口		
17	始動入賞口入賞検出装置		
18	大入賞口入賞検出装置		
19	一般入賞口入賞検出装置		
20	特定領域通過検出装置	21	大入賞口駆動装置
22	賞球払出装置		
30	遊技制御手段	31	通常遊技制御手段
32	入賞回数記憶手段	33	入賞回数加算手段
34	入賞回数減算手段	35	表示回数記憶手段
36	表示回数加算手段	37	表示回数減算手段
38	抽選保留手段	39	当たり抽選手段
40	特別図柄決定手段	41	条件判定手段
42	特別図柄変動パターン第1テーブル		
43	装飾画像変動パターン第1テーブル		
44	第1変動パターン選択手段		
45	変動回数設定手段		
46	特別図柄変動パターン第2テーブル		
47	装飾画像変動パターン第2テーブル		
48	第2変動パターン選択手段		
49	特別図柄変動時間計数手段		
50	装飾画像変動時間計数手段		
51	変動パターン再選択手段		
52	コマンド送信手段	53	表示回数表示制御手段
54	払出制御手段	55	当たり遊技制御手段
56	大入賞口駆動手段	57	確率変動制御手段
60	画像制御装置	61	コマンド受信手段
62	特別図柄表示制御手段	63	装飾画像表示制御手段

10

20

30

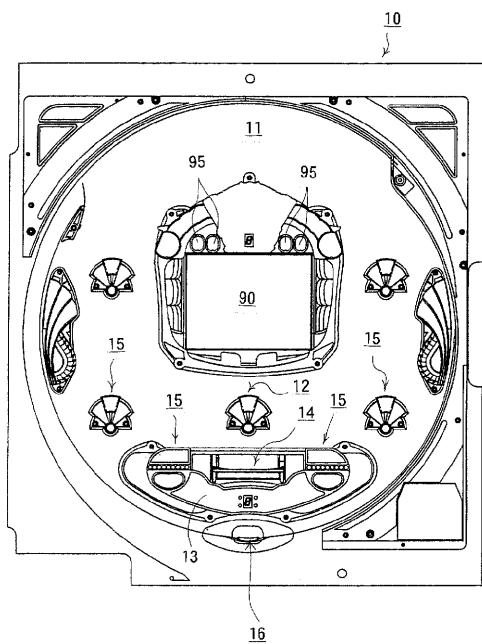
40

50

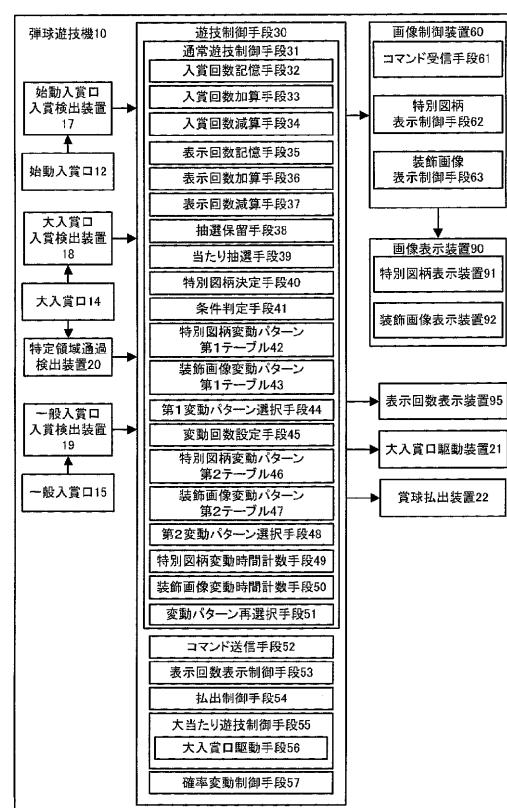
90 画像表示装置  
 92 装飾画像表示装置  
 95 表示回数表示装置

## 91 特別図柄表示装置

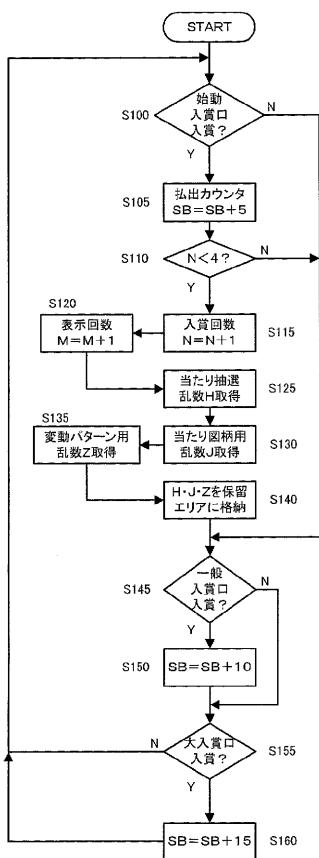
【図1】



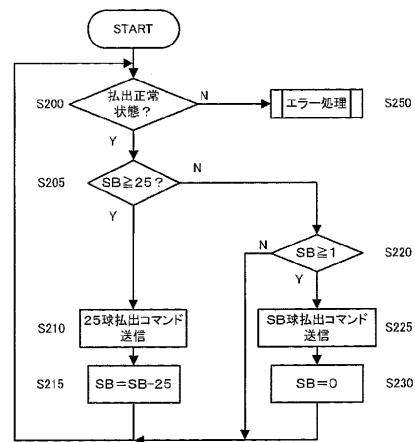
【図2】



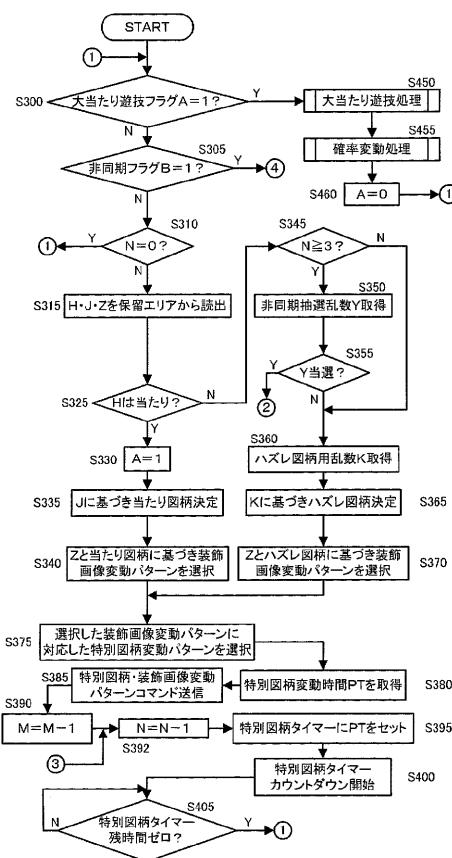
【図3】



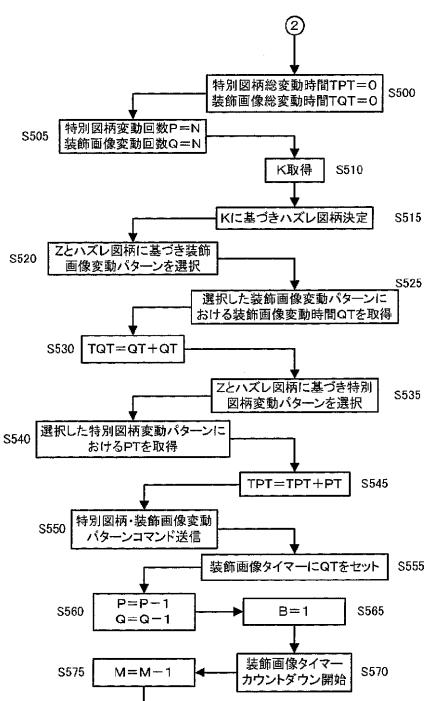
【図4】



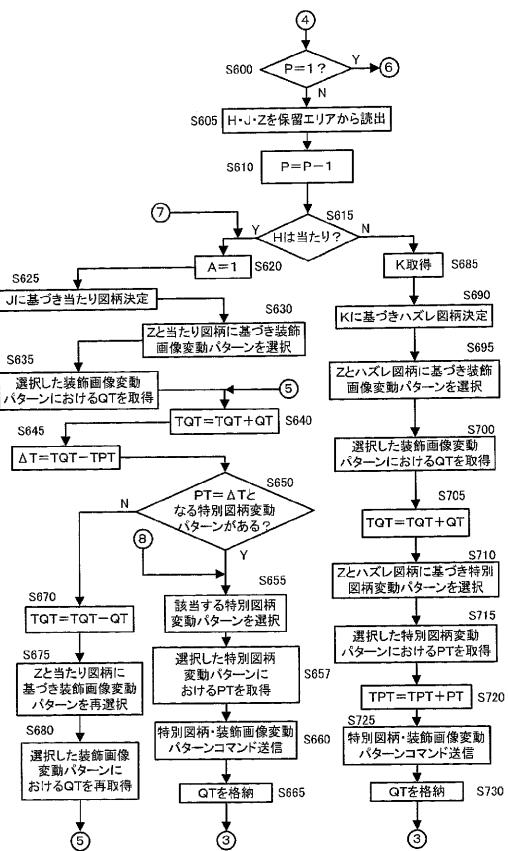
【図5】



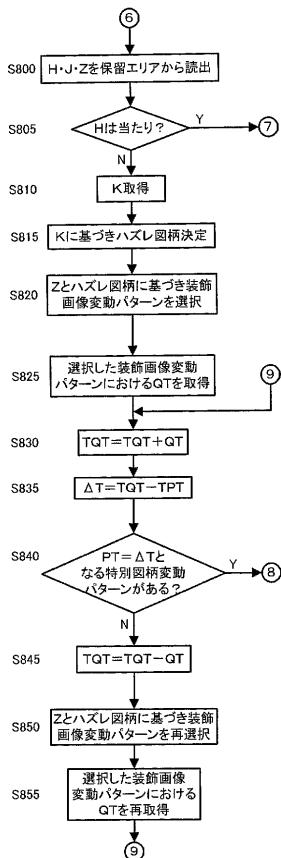
【図6】



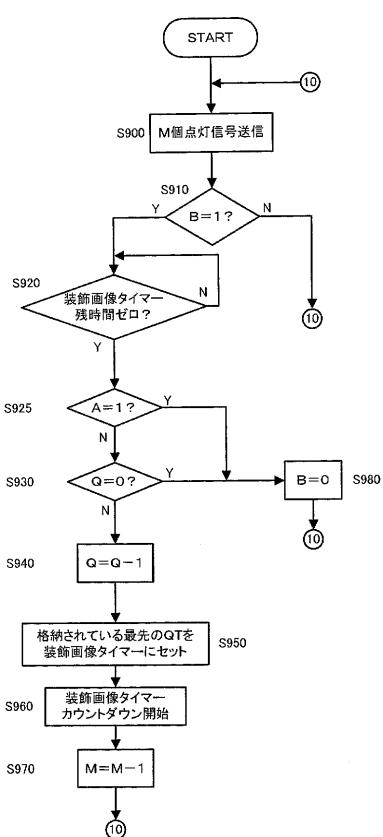
【図7】



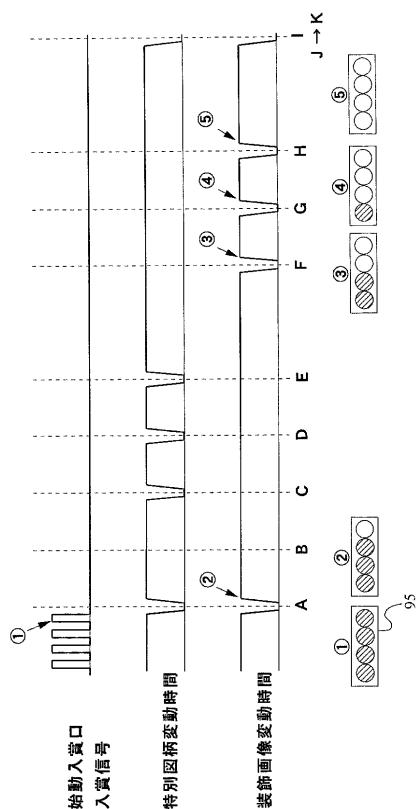
【図8】



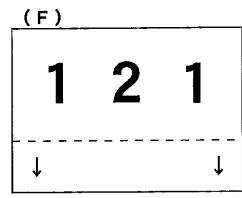
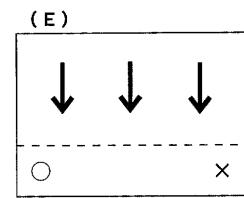
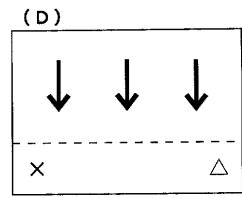
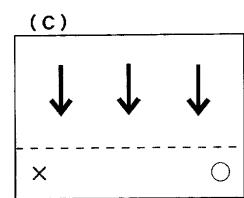
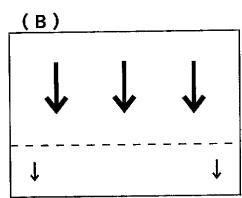
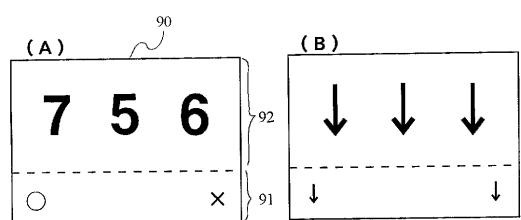
【図9】



【図10】



【図11】



【図12】

