

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7325752号  
(P7325752)

(45)発行日 令和5年8月15日(2023.8.15)

(24)登録日 令和5年8月4日(2023.8.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全42頁)

(21)出願番号	特願2019-212810(P2019-212810)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	令和1年11月26日(2019.11.26)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2021-83534(P2021-83534A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2
(43)公開日	令和3年6月3日(2021.6.3)		2番地
審査請求日	令和4年11月16日(2022.11.16)	(74)代理人	100135460
			弁理士 岩田 康利
		(74)代理人	100084043
			弁理士 松浦 喜多男
		(74)代理人	100142240
			弁理士 山本 優
		(72)発明者	海野 達也
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2
			2番地 株式会社高尾内
		(72)発明者	大野 治隆
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

演出画像を表示する演出画像表示装置と、遊技の進行に従って該演出画像表示装置で演出画像を表示制御する演出画像制御手段とを備えた遊技機において、

前記演出画像制御手段は、

所定の特定演出条件が成立する毎に、相互に異なる複数の特定演出画像のなかから選択された特定演出画像を前記演出画像表示装置で表示する特定演出表示処理を備え、

さらに、予め定められた選択処理条件が成立した場合に、前記特定演出表示処理により表示される特定演出画像を抽選により選択する抽選処理を、前記特定演出条件の成立毎に実行するとともに、一度選択した特定演出図柄は、次回の抽選時には選択不能とする画像抽選処理内容

を少なくとも具備する選択手段設定処理を備えたものであることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技の進行に従って演出画像を表示する演出画像表示装置を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機に代表される遊技機は、一般的に、演出画像表示装置で表示するための演出画像を予め多数備えており、遊技の進行に応じて演出画像が選択的に表示されることによ

って、遊技の興趣を向上させている。例えば、特別図柄の変動中にリーチ演出画像を表示したり、大当たり遊技中に大当たり演出画像を表示したりする。こうした演出画像の表示により、大当たりに対する遊技者の期待感を刺激して遊技の興趣を向上させている。

【 0 0 0 3 】

ところで、前記リーチ演出画像や大当たり演出画像は、夫々に複数種類が設定されており、リーチや大当たりの発生毎に選択的に表示される。具体的には、大当たり演出画像として複数のキャラクタ画像が設定されており、大当たり発生毎に、いずれかのキャラクタ画像が選択されて表示される。こうした構成として、例えば特許文献 1 , 2 の構成が提案されている。

特許文献 1 の構成では、相互に異なるキャラクタ画像を夫々表示する複数の大当たり演出表示パターンが設定されており、大当たり発生毎に、所定順序で一の大当たり演出表示パターンを抽出して、大当たり遊技で当該パターンによる演出表示を行う。これにより、大当たり発生毎に順次抽出される大当たり演出表示パターンによって、各大当たり遊技で、夫々のキャラクタ画像による大当たり演出が表示される。

一方、特許文献 2 の構成は、複数の大当たり演出表示パターンを抽出する順序が設定されたパターン順序を複数備え、一のパターン順序を選択し、選択されたパターン順序に従って大当たり発生毎に順次抽出される大当たり演出表示パターンにより、各大当たり遊技で演出表示を行う。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 文献 】 特開平 1 1 - 2 8 2 7 7 号公報

特開 2 0 1 3 - 1 1 1 4 1 7 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

前述した特許文献 1 の従来構成では、大当たり発生毎に抽出される大当たり演出表示パターンの抽出順序が決まっていることから、当該順序の早い大当たり演出表示パターンが抽出される機会が、当該順序の遅い大当たり演出表示パターンに比して多くなる。そして、当該順序の遅い大当たり演出表示パターンによる演出（キャラクタ画像）は、大当たり発生回数が増加しなければ表示されず、遊技者が視る機会も少ない一方で、当該順序の早い大当たり演出表示パターンによる演出（キャラクタ画像）は、大当たり発生回数の少ない状況で抽出されるため、遊技者が視る機会も多くなる。こうしたことから、前記順序の早い大当たり演出表示パターンによる演出は、遊技者が見飽きてしまうという問題があった。

【 0 0 0 6 】

前述した特許文献 2 の従来構成では、予め設定された複数のパターン順序のなかから選択された一のパターン順序に従って大当たり演出表示パターンを順次抽出することから、選択されるパターン順序に応じて、各大当たり演出表示パターンを抽出する機会の多寡が変化する。これにより、例えば大当たり発生回数が少ない状況であっても、様々な演出（キャラクタ画像）が表示され得ることから、該演出を遊技者が楽しむことができる。

ところが、この従来構成にあっては、予め設定された複数のパターン順序に限って、大当たり演出表示パターンの抽出順序を変化できるだけであることから、幾度も遊技を行うことで、各パターン順序に夫々設定された前記抽出順序を遊技者が推測できてしまう。このように前記抽出順序を推測できると、遊技者は次の大当たり発生によって表示される大当たり演出（キャラクタ図柄）を予測できるため、複数の大当たり演出表示パターンによる演出を行うことの興趣が低減してしまうという問題を生ずる。

【 0 0 0 7 】

本発明は、前述した従来構成の問題を解決し得るものであり、特定演出画像の表示を多様に変化させて、該特定演出画像の表示により変化に富んだ演出を実行し得る遊技機を提案するものである。

10

20

30

40

50

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

本発明は、演出画像を表示する演出画像表示装置と、遊技の進行に従って該演出画像表示装置で演出画像を表示制御する演出画像制御手段とを備えた遊技機において、前記演出画像制御手段は、所定の特定演出条件が成立する毎に、相互に異なる複数の特定演出画像のなかから選択された特定演出画像を前記演出画像表示装置で表示する特定演出表示処理を備え、さらに、予め定められた選択処理条件が成立した場合に、前記特定演出条件の成立毎に前記特定演出表示処理により表示される特定演出画像を、所定の表示順序に従って抽出する画像順序処理内容と、前記特定演出表示処理により表示される特定演出画像を抽選により選択する抽選処理を、前記特定演出条件の成立毎に実行する画像抽選処理内容との一方を有効として実行する選択手段設定処理を備えたものであることを特徴とする遊技機である。

10

## 【0009】

ここで、「演出画像」および「特定演出画像」は、所定図柄の静止画であっても良いし、該図柄の動画であっても良い。さらに、一の図柄のみで構成されていても良いし、二個以上の所定個数の図柄により構成されていても良い。

「特定演出条件」は、遊技の進行に従って生ずる所定の事象が発生することとして設定できる。例えば、大当たり確定（大当たり遊技の開始）、小当たり確定（小当たり遊技の開始）、又はリーチの発生（リーチ演出の開始）等が好適に設定できる。ここで、特定演出条件が大当たり確定することとした構成では、特定演出画像が、大当たり遊技中に実行される大当たり演出で表示されるものとなる。また、特定演出条件が小当たり確定することとした構成では、特定演出画像が、小当たり遊技中に実行される小当たり演出で表示されるものとなる。また、特定演出条件がリーチ発生することとした構成では、特定演出画像が、リーチ演出で表示されるものとなる。

20

「選択処理条件」は、前記特定演出条件に関係付けられた条件とすることが好適である。例えば、特定演出条件が大当たり確定である場合には、選択処理条件が、大当たり連荘の初回大当たりを確定することと設定することが好適である。また、特定演出条件が小当たり確定である場合には、選択処理条件が、小当たりラッシュの初回小当たりを確定することと設定することが好適である。また、特定演出条件がリーチ発生である場合には、選択処理条件が特定のリーチ演出を実行することと設定することが好適である。

30

「選択手段設定処理」は、抽選により画像順序処理内容と画像抽選処理内容との一方を有効とする構成であっても良いし、予め定められた順番により画像順序処理内容と画像抽選処理内容との一方を有効とする構成であっても良い。さらには、予め定められた条件が成立するか否かに応じて、画像順序処理内容と画像抽選処理内容との一方を有効とする構成とすることもできる。

「画像順序処理内容」は、一の表示順序のみを備える構成であっても良いし、相互に異なる複数の表示順序を備える構成であっても良い。

## 【0010】

かかる構成にあっては、選択処理条件が成立する毎に、所定の表示順序に従って抽出された特定演出画像が表示される状態と、抽選により選択された特定演出画像が表示される状態とのいずれかになることから、該特定演出画像の表示順が様々に変化する。これにより、特定演出画像の表示による変化に富んだ演出を実行でき、遊技者が該特定演出画像の表示に飽きてしまうことを抑制できる。さらに、所定の表示順序で特定演出画像が表示される場合もあるから、遊技者は、特定演出条件の成立により表示される特定演出画像を予測し難いものの、予測することも可能である。そのため、本発明の構成は、次に表示される特定演出画像を予測しながら遊技を進めるという面白さもある。

40

したがって、本発明の構成によれば、特定演出画像の表示によって遊技の興趣を飛躍的に向上できる。

## 【0011】

尚、本発明の構成にあって、前記大当たり確定や小当たり確定を特定演出条件とする以下の

50

構成が好適である。

「演出画像を表示する演出画像表示装置と、  
遊技の進行に従って該演出画像表示装置で演出画像を表示制御する演出画像制御手段と、  
始動口への遊技球入球を契機として、当否判定する当否判定手段と、  
前記当否判定手段により当りとなると、大入賞口を開放する特別遊技を実行する特別遊技  
制御手段と、  
所定の有利遊技条件の成立に基づいて、前記特別遊技後に、通常遊技状態に比して有利な  
高利得遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と  
を備えた遊技機にあって、

前記当否判定手段により当り判定する毎に、相互に異なる複数の特定演出画像のなかから  
選択された特定演出画像を前記演出画像表示装置で表示する特定演出表示処理を備え、

さらに、前記有利遊技状態を介して前記特別遊技を繰り返す連続当り遊技の開始条件が  
成立した場合に、

前記当否判定手段による当り判定毎に前記特定演出表示処理により表示される特定演出画  
像を、所定の表示順序に従って抽出する画像順序処理内容と、

前記特定演出表示処理により表示される特定演出画像を抽選により選択する抽選処理を、

前記当否判定手段による当り判定毎に実行する画像抽選処理内容と

の一方を有効として実行する選択手段設定処理を備えたものであることを特徴とする遊技  
機。」が提案される。

ここで、「有利遊技条件」としては、例えば、抽選により高利得遊技状態に移行するこ  
とを決定すること、大入賞口の内部に設けられた特定領域を遊技球が通過すること等が好  
適に設定できる。また、「高利得遊技状態」は、大当り又は小当りに当選し易い状態であ  
り、例えば、大当り当選確率や小当り当選確率が通常遊技状態に比して高くなる状態や、  
始動口に入球し易い状態などが好適に設定できる。また、「当否判定手段により当り判定  
すること」が、前記した本発明の特定演出条件に相当する。そして、「当り」が、大当り  
及び/又は小当りに相当する。また、「連続当り遊技」は、例えば、高利得遊技状態（確  
変遊技状態）を介して大当り遊技（特別遊技）を繰り返す所謂大当り連荘や、高利得遊技  
状態（時短かつ非開放延長とした状態）を介して小当り遊技（特別遊技）を繰り返す所謂  
小当りラッシュが好適である。そして、「連続当り遊技の開始条件」は、前記した本発明  
の選択処理条件に相当し、前記大当り連荘を開始する条件や小当りラッシュを開始する条  
件が好適である。

かかる構成にあって、大当り判定により特別演出画像を表示する構成は、高利得遊技状  
態（例えば、確変遊技状態）を介して大当り遊技（特別遊技）が繰り返される状態（所  
謂、大当り連荘）で、大当り判定する毎に、画像順序処理内容と画像抽選処理内容との一  
方に従って選択された特別演出画像を表示するものであり、該大当り連荘を開始する初回  
の大当り判定の際に（すなわち、通常遊技状態で有利遊技条件が成立すると）、該画像順  
序処理内容と画像抽選処理内容との一方を有効とする。この構成によれば、前記大当り連荘  
中で大当り判定毎に表示される特別演出画像の表示順が様々に変化し、変化に富んだ演出  
を実行できる。したがって、前述した本発明の作用効果を奏する。

一方、小当り判定により特別演出画像を表示する構成は、高利得遊技状態（例えば、時  
短かつ非開放延長とした状態）を介して小当り遊技（特別遊技）が繰り返される状態（所  
謂、小当りラッシュ）で、小当り判定する毎に、画像順序処理内容と画像抽選処理内容  
との一方に従って選択された特別演出画像が表示されるものであり、該小当りラッシュを  
開始する初回の小当り判定の際に、該画像順序処理内容と画像抽選処理内容との一方を  
有効とする。この構成によれば、前記小当りラッシュ中で小当り判定毎に表示される特  
別演出画像の表示順が様々に変化し、変化に富んだ演出を実行できる。したがって、前  
述した本発明の作用効果を奏する。

【 0 0 1 2 】

前述した本発明の遊技機にあって、演出画像制御手段は、画像抽選処理内容と画像順  
序処理内容との一方を有効としている状態で、所定の選択変更条件が成立すると、他方の

理内容を有効として実行する選択手段変更処理を備えたものである構成が提案される。

ここで、「選択変更条件」としては、例えば、特定演出条件の成立回数が所定数に達すること、選択処理条件の成立から所定時間が経過すること、選択処理条件の成立後の賞球数や発射個数が所定数に達すること等とすることができる。

#### 【0013】

かかる構成によれば、選択変更条件の成立により、画像順序処理内容と画像抽選処理内容との一方が他方に変更されることから、特定演出条件の成立毎に表示される特定演出画像が一層多様に変化する。そのため、遊技者は、特定演出条件の成立により表示される特定演出画像を一層予測し難く、該特定演出画像の変遷を飽きること無く楽しむことができる。

10

#### 【0014】

前述した本発明の遊技機にあって、画像順序処理内容は、特定演出表示処理により表示される特定演出画像を、予め定められた相互に異なる複数の表示順序のなかから選択した一の表示順序に従って抽出するようにしたものである構成が提案される。

ここで、画像順序処理内容を有効とする毎（前記した選択処理条件や選択変更条件の成立毎）に、表示順序の選択を実行する構成が好適である。また、表示順序を選択する方法としては、複数の表示順序を予め定められた順番で選択する方法を用いても良いし、抽選により選択する方法を用いても良い。さらには、順番で選択する方法と抽選で選択する方法とのいずれかを選択的に用いるようにしても良い。

#### 【0015】

20

かかる構成にあっては、画像順序処理内容が有効となる毎に、特定演出画像の表示順序が変わることから、特定演出条件の成立により表示される特定演出画像が一層多様に変化する。そのため、特定演出画像の表示により一層変化に富んだ演出を行うことができ、遊技者を楽しませることができる。

さらに、画像順序処理内容の有効状態では、予め定められた複数の表示順序のいずれかに従って特定演出画像が表示されることから、遊技者に、いずれの表示順序により表示されているかを推測させるという面白さを提供でき、該特定演出画像を予測させるという遊技性を向上できる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0016】

30

【図1】本発明にかかるパチンコ機1の正面図である。

【図2】パチンコ機1の遊技盤2の正面図である。

【図3】パチンコ機1の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】本実施例のパチンコ機1における遊技の仕様の一部を説明する図表である。

【図5】（A）第一特別図柄の大当り図柄態様と大当り遊技の内容との関係を示す図表と、（B）第二特別図柄の大当り遊技態様と大当り遊技の内容との関係を示す図表である。

【図6】メインルーチンの概要を示すフローチャートである。

【図7】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図8】当否判定処理を示すフローチャート1である。

【図9】当否判定処理を示すフローチャート2である。

40

【図10】当否判定処理を示すフローチャート3である。

【図11】当否判定処理を示すフローチャート4である。

【図12】大当り遊技処理を示すフローチャート1である。

【図13】大当り遊技処理を示すフローチャート2である。

【図14】大当り遊技処理を示すフローチャート3である。

【図15】第1～第10特定キャラクタ図柄111a～111jを示す説明図である。

【図16】第1～第4表示順序パターンを示す説明図である。

【図17】実施例1の選択手段設定処理を示すフローチャートである。

【図18】実施例1の特定画像設定処理を示すフローチャートである。

【図19】演出画像表示装置6で表示される大当り演出の表示態様を示す説明図1である。

50

【図 2 0】演出画像表示装置 6 で表示される大当り演出の表示態様を示す説明図 2 である。  
【図 2 1】演出画像表示装置 6 で表示される大当り演出の表示態様を示す説明図 3 である。  
【図 2 2】演出画像表示装置 6 で表示される大当り演出の表示態様を示す説明図 4 である。  
【図 2 3】実施例 2 の選択手段設定処理を示すフローチャートである。  
【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 7 】

本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。尚、本発明にかかる実施の形態は、下記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。また、以下の実施例および別例を適宜組み合わせることも可能である。

【 0 0 1 8 】

図 1 に示すように、本実施例のパチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 によって構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 には、その左側上下に設けられたヒンジ 5 3 を介して、内枠（図示せず）が該外枠 5 1 に対して開閉可能に取り付けられ、さらに、該内枠の前面に、前枠（ガラス枠）5 2 が該内枠に対して開放可能に取り付けられている。そして、前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が脱着可能に設けられている。また、板ガラス 6 1 の奥側（後側）には、内枠に取り付けられた遊技盤 2（図 2）が配設されている。

【 0 0 1 9 】

前枠 5 2 には、その上部左右に、スピーカ 6 6 が配設されており、該スピーカ 6 6 から発せられる遊技音や警報音によって、遊技の趣向性を高めたり、遊技者に注意喚起したりする。また、前枠 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 が複数配設されており、該発光によって遊技の趣向性を向上させる。さらに、前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体的に設けられており、該下皿 6 3 の右方に発射ハンドル 6 4 が配設されている。この発射ハンドル 6 4 は、遊技者によって時計回りに回転操作されることで、図示しない発射装置を可動させて、上皿 5 5 から供給される遊技球を遊技盤 2 の遊技領域 3 に向かって発射する。

【 0 0 2 0 】

上皿 5 5 には、賞球や貸球が払い出される。また、下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受ける構成で、該下皿 6 3 内の遊技球を排出する球抜きレバー（図示せず）を備える。この球抜きレバーが遊技者により操作されることで、下皿 6 3 に貯まった遊技球を別箱（ドル箱）に移すことができる。

【 0 0 2 1 】

本実施例のパチンコ機 1 は、所謂 C R 機であって、プリペイドカードの読み書きなどを行うプリペイドカードユニット（C R ユニット）5 6 が隣接されている。パチンコ機 1 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8、および残高表示装置 5 9 を有する精算表示装置 9 4（図 3 参照）が設けられている。また、上皿 5 5 の中央部には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8、および決定スイッチ 6 9 が設けられている。

【 0 0 2 2 】

図 2 は、パチンコ機 1 の遊技盤 2 の正面図である。遊技盤 2 には、ガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられ、該遊技領域 3 には多数の遊技釘（図示せず）が植設されている。遊技領域 3 の中央部には、センターケース 5 が配設されており、該センターケース 5 の中央に演出画像表示装置 6（全体の図示は省略）の L C D 画面が前方から視認可能に配設されている。このセンターケース 5 には、図示しないワープ入口、ワープ通路、ステージ等も設けられている。

【 0 0 2 3 】

センターケース 5 の直下には、第一始動口 1 1 が配設され、該センターケース 5 の右方には、普通図柄作動ゲート 1 7 と第二始動口 1 2 とが上下に並んで配設されている。第一始動口 1 1 は、常時遊技球を入球可能に構成されている一方、第二始動口 1 2 は、開閉可能な翼片を備えた普通電動役物 1 3 により構成されており、この翼片の開放状態でのみ遊技球を入球可能とする構成である。また、普通図柄作動ゲート 1 7 は、遊技球を常時通過

10

20

30

40

50

可能に構成されている。

【 0 0 2 4 】

さらに、第一始動口 1 1 の直下には、第一大入賞口 1 4 を備えた第一大入賞口装置 2 1 が設けられており、普通電動役物 1 3 の下方には、第二大入賞口 1 5 を備えた第二大入賞口装置 2 6 が設けられている。第一大入賞口装置 2 1 は、第一大入賞口 1 4 を閉鎖する起立位置と該起立位置から前方へ傾動して開放する傾動位置とに位置変換作動する開閉片 2 2 を備え、該開閉片 2 2 を前記起立位置とすることで、第一大入賞口 1 4 へ遊技球を入球不能な閉鎖状態とし、前記傾動位置とすることで、第一大入賞口 1 4 へ遊技球を入球可能な開放状態とする。こうした第一大入賞口装置 2 1 は、前記開閉片 2 2 を開閉作動させる第一大入賞口ソレノイド 1 4 b ( 図 3 参照 ) を備えており、該第一大入賞口ソレノイド 1 4 b を駆動制御することによって第一大入賞口 1 4 を前記閉鎖状態と開放状態とに夫々変換制御できる。同様に、第二大入賞口装置 2 6 は、第二大入賞口 1 5 を閉鎖する起立位置と該起立位置から前方へ傾動して開放する傾動位置とに位置変換作動する開閉片 2 7 を備え、該開閉片 2 7 を前記起立位置とすることで、第二大入賞口 1 5 へ遊技球を入球不能な閉鎖状態とし、前記傾動位置とすることで、第二大入賞口 1 5 へ遊技球を入球可能な開放状態とする。こうした第二大入賞口装置 2 6 は、前記開閉片 2 7 を開閉作動させる第二大入賞口ソレノイド 1 5 b ( 図 3 参照 ) を備えており、該第二大入賞口ソレノイド 1 5 b を駆動制御することによって第二大入賞口 1 5 を前記閉鎖状態と開放状態とに夫々変換制御できる。

10

【 0 0 2 5 】

20

また、第一始動口 1 1 の左方には、四個の一般入賞口 4 1 が配設されている。これら一般入賞口 4 1 は、遊技球を常時入球可能な構成である。さらに、遊技領域 3 の最下流部には、アウト口 1 6 が配設されており、該遊技領域 3 に発射された遊技球がいずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった場合に、該アウト口 1 6 に入球する。

【 0 0 2 6 】

こうした遊技領域 3 は、中央のセンターケース 5 の左側を遊技球が流下する左流下域 3 a と、該センターケース 5 の右側を遊技球が流下する右流下域 3 b とを備えており、遊技球の右打ちによって、センターケース 5 の上側を通過した遊技球が前記右流下域 3 b を流下し、遊技球の左打ちによって、遊技球が前記左流下域 3 a を流下する。そして、右流下域 3 b には、前記した普通図柄作動ゲート 1 7、第二始動口 1 2、および第二大入賞口 1 5 が設けられている。そのため、右流下域 3 b を狙い打つこと ( 所謂、右打ち ) により、これら普通図柄作動ゲート 1 7、第二始動口 1 2、および第二大入賞口 1 5 に入球可能である。一方、センターケース 5 の直下に配設された前記第一始動口 1 1 と第一大入賞口 1 4 とは、遊技盤 2 に植設された遊技釘によって、前記左流下域 3 a を流下した遊技球が入球可能となっている。そのため、左流下域 3 a を狙い打つこと ( 所謂、左打ち ) により、第一始動口 1 1、第一大入賞口 1 4、または前記した四個の一般入賞口 4 1 に入球できる。このように左流下域 3 a と右流下域 3 b とが構成されていることにより、遊技者は、右打ちと左打ちとを使い分けることで、各始動口 1 1、1 2 や各大入賞口 1 4、1 5 を狙った遊技を行うことができる。尚、本実施例の第一始動口 1 1 と第一大入賞口 1 4 とは、遊技釘によって、右流下域 3 b を流下した遊技球が入球困難となっている。

30

40

【 0 0 2 7 】

遊技盤 2 の右下部には、複数個の L E D からなる普通図柄表示装置 7、普通図柄保留数表示装置 8、第一特別図柄保留数表示装置 1 8、および第二特別図柄保留数表示装置 1 9 と、7 セグメント表示装置からなる第一特別図柄表示装置 9 および第二特別図柄表示装置 1 0 とが配設されている。

【 0 0 2 8 】

図 3 は、パチンコ機 1 の電気配線を示すブロック図である。このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも C P U、R O M、R A M、入力ポート、出力ポート等を備えている。

50

そして、これら各制御装置のCPUにより、2ms周期の割込信号により各ROMに搭載されたプログラムを開始し、各種制御を実行する。

#### 【0029】

主制御装置80には、遊技盤中継端子板74を介して、第一始動口11に入球した遊技球を検出する第一始動口スイッチ11a、第二始動口12に入球した遊技球を検出する第二始動口スイッチ12a、普通図柄作動ゲート17を通過した遊技球を検出する普通ゲートスイッチ17a、第一大入賞口14に入球した遊技球を計数するための第一カウントスイッチ14a、第二大入賞口15に入球した遊技球を計数するための第二カウントスイッチ15a、一般入賞口41に入球した遊技球を夫々検出する各一般入賞口スイッチ41a等からの検出信号が入力される。

10

#### 【0030】

主制御装置80は、そのROMに搭載されたプログラムに従って動作して、上記の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、該コマンドを払出制御装置81およびサブ統合制御装置83へ出力する。また、主制御装置80は、図柄表示装置中継端子板75を介して、第一特別図柄表示装置9、第二特別図柄表示装置10、および普通図柄表示装置7の表示制御を行うと共に、第一特別図柄保留数表示装置18、第二特別図柄保留数表示装置19、および普通図柄保留数表示装置8の点灯制御を行う。さらに、主制御装置80には、遊技盤中継端子板74を介して、第一大入賞口ソレノイド14b、第二大入賞口ソレノイド15b、および普通電役ソレノイド13aも接続されている。主制御装置80は、第一大入賞口ソレノイド14bを駆動制御することで第一大入賞口14を開閉制御し、第二大入賞口ソレノイド15bを駆動制御することで第二大入賞口15を開閉制御する。さらに、普通電役ソレノイド13aを駆動制御することで、第二始動口12を開閉制御する。また、主制御装置80は、図柄変動や大当り等の管理用の信号を、外部接続端子板78を介してホールコンピュータ87に出力する。

20

#### 【0031】

払出制御装置81は、主制御装置80と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置80から送信されるコマンドに応じて払出モータ90を駆動させて賞球を払い出す。本実施例では、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ91の検出信号が、主制御装置80と払出制御装置81とに入力され、両方で賞球の計数を行う構成である。

30

#### 【0032】

さらに、払出制御装置81には、満杯スイッチ92および球切れスイッチ93からの信号が入力される。満杯スイッチ92は、下皿63が満杯であることを検出するものであり、この検出に伴って信号を払出制御装置81に出力する。球切れスイッチ93は、球タンク(図示せず)で遊技球の貯留量が少ないこと又は貯留量が無いことを検出するものであり、この検出に伴って信号を払出制御装置81に出力する。払出制御装置81は、これら満杯スイッチ92および球切れスイッチ93から信号を入力すると、払出モータ90を駆動停止させて、賞球の払出作動を停止させる。尚、満杯スイッチ92および球切れスイッチ93は、前記検出した状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置81は、該信号の入力停止によって、払出モータ90の駆動を再開する。

40

#### 【0033】

払出制御装置81は、CRユニット端子板79を介してCRユニット56と交信可能であり、貸出コマンドに応じて払出モータ90を駆動させて貸球を払い出す。CRユニット端子板79は、精算表示装置94とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置94に設けられた球貸スイッチと精算スイッチとからの信号が入力される。球貸スイッチは、貸出ボタン57の操作を検出して信号を出力するものであり、精算スイッチは、精算ボタン58の操作を検出して信号を出力するものである。また、払出制御装置81は、発射制御装置84にも接続されており、所定契機で該発射制御装置84へ発射停止コマンドを送信する。

#### 【0034】

50



発射制御装置 8 4 は、発射モータ 9 7 を制御して遊技球を遊技領域 3 に発射させるものである。この発射制御装置 8 4 には、上記した払出制御装置 8 1 の他に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチスイッチ 9 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 9 9 からの発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を回動操作することで出力され、タッチ信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止信号は、遊技者が発射停止スイッチ 9 9 を押すことで出力される。尚、発射制御装置 8 4 は、タッチ信号を入力していなければ、遊技球を発射しないように制御すると共に、発射停止信号が入力されているときにも、発射ハンドル 6 4 の操作に関わらず、遊技球を発射しないように制御している。

#### 【 0 0 3 5 】

10

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されたデータおよびコマンドを受信し、これらを演出表示制御用、音制御用およびランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンドなどを演出図柄制御装置 8 2 へ送信し、音制御用およびランプ制御用のデータを自身に含まれている各制御部位（音声制御装置およびランプ制御装置としての機能部品）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによって、スピーカ 6 6 から音声を出力制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって、各種 L E D やランプ 6 5 を発光制御する。

#### 【 0 0 3 6 】

さらに、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8、および決定スイッチ 6 9 等の操作を夫々検出するスイッチが接続されており、各スイッチが遊技者による操作を検出すると、その信号が入力される。尚、ジョグダイヤル 6 8 は、演出図柄制御装置 8 2 に接続される構成であっても良い。

20

#### 【 0 0 3 7 】

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から送信されたデータおよびコマンド（主制御装置 8 0 から送信されたものと、サブ統合制御装置 8 3 で主制御装置 8 0 からの入力および演出ボタン等の入力に基づいて生成されたもの）に基づく制御を行い、特別演出図柄などの演出画像を演出画像表示装置 6 の画面に表示させる。尚、サブ統合制御装置 8 3 と主制御装置 8 0 との間は、演出中継端子板を介して主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 との間は、サブ統合制御装置 8 3 から演出図柄制御装置 8 2 への一方向通信回路として構成されている。

30

#### 【 0 0 3 8 】

図示しない電源基板は、外部の A C 電源から供給される電力により直流電圧を生成する直流電源として構成されており、該電源基板に設けられた電源スイッチの操作によってパチンコ機 1 を構成する各部位に電力を供給する。この電源基板は、コンデンサなどから構成されるバックアップ電源を備えており、A C 電源から電力供給中に該バックアップ電源に電力を蓄える。これにより、停電時には、主制御装置 8 0 等（例えば、主制御装置 8 0 の R A M 等）に電力供給し、A C 電源からの電力供給が停止後も、一定期間にわたって主制御装置 8 0 の R A M 内のデータが保持される。尚、バックアップ電源は、主制御装置 8 0 に設けても良いし、電源基板以外の他の装置に設けても良い。この場合には、電源基板は、A C 電源から電力供給されている状態で、バックアップ電源を備えた装置へ供給信号を出力し、電力供給が停止した状態で、バックアップ電源を備えた装置へ停電信号を出力する。

40

#### 【 0 0 3 9 】

次に、本実施例のパチンコ機 1 の動作について説明する。

遊技領域 3 に発射された遊技球が前記左流下域 3 a を流下して第一始動口 1 1 に入球（図 3 の第一始動口スイッチ 1 1 a が遊技球を検出）すると、第一特別図柄表示装置 9 で第一特別図柄が変動を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数を当否判定する。そして、変動開始から所定変動時間が経過すると、第一特別図柄を停止表示することで、

50

この当否判定の結果が報知される。

ここで、第一始動口 1 1 への入球に伴って抽出された乱数は、後述するように、第一保留記憶として記憶される。この第一保留記憶は最大四個まで記憶され、該第一保留記憶の記憶数（以下、第一保留記憶数という）は、第一特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯数により表される。こうして記憶された第一保留記憶を消化することにより、前記当否判定と第一特別図柄の変動とが実行される。尚、第一保留記憶数は、第一保留記憶の未消化数を示している。

【 0 0 4 0 】

一方、遊技領域 3 に発射された遊技球が前記右流下域 3 b を流下して普通図柄作動ゲート 1 7 を通過（図 3 の普通ゲートスイッチ 1 7 a が遊技球を検知）すると、普通図柄表示装置 7 で普通図柄が変動表示を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数を当否判定する。そして、変動開始から所定時間後に停止した普通図柄が所定の当り態様であると、普通電動役物 1 3 の翼片が駆動して、第二始動口 1 2 へ遊技球が入球可能となる。ここで、普通電動役物 1 3 の翼片は、一回の普通図柄の当りによって、後述の非開放延長モードで 0 . 2 秒間の開放を一回実行し、後述の開放延長モードで 1 秒間の開放を三回実行する。

10

【 0 0 4 1 】

この第二始動口 1 2 に遊技球が入球（図 3 の第二始動口スイッチ 1 2 a が遊技球を検出）すると、第二特別図柄表示装置 1 0 で第二特別図柄が変動を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数を当否判定する。そして、変動開始から所定変動時間が経過すると、第二特別図柄を停止表示することで、この当否判定の結果が報知される。

20

ここで、第二始動口 1 2 への入球に伴って抽出された乱数は、後述するように、第二保留記憶として記憶される。この第二保留記憶は最大四個まで記憶され、該第二保留記憶の記憶数（以下、第二保留記憶数という）は、第二特別図柄保留数表示装置 1 9 の点灯数により表される。こうして記憶された第二保留記憶を消化することにより、前記当否判定と第二特別図柄の変動とが実行される。尚、第二保留記憶数は、第二保留記憶の未消化数を示している。

【 0 0 4 2 】

このように第一特別図柄および第二特別図柄の変動中は、演出画像表示装置 6 で各特別図柄の変動に連動した特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c（図 1 9（A）,（F）参照）の変動表示を行う。この演出画像表示装置 6 での特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c の変動表示（図 1 9（F）参照）と該特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c の停止態様の表示（図 1 9（A）参照）とによって、遊技者は各特別図柄の変動や当否判定の結果（大当り、小当り、又はハズレ）を知得できる。

30

尚、本実施例にあって、第一特別図柄と第二特別図柄とは、第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 への入球順に関係無く、第二特別図柄の変動を優先して実行する。すなわち、未消化の第二保留記憶がある場合（第二保留記憶数が 1 個以上の場合）、未消化の第一保留記憶の有無に関係無く、該第二保留記憶が消化されて第二特別図柄の変動が開始される。そして、未消化の第二保留記憶が無い状態でのみ、第一保留記憶が消化されて第一特別図柄の変動が開始される。

40

【 0 0 4 3 】

前記第一保留記憶の消化により実行された当否判定結果が大当りであると、第一特別図柄表示装置 9 で第一特別図柄を所定の大当り図柄態様で停止させると共に、演出画像表示装置 6 で特別演出図柄を大当り図柄態様により停止表示させる。これにより、大当りを確定して、第一大入賞口 1 4 を開放する大当り遊技を実行する。この大当り遊技では、第一大入賞口 1 4 を開放する開放ラウンドを、インターバルを介して所定回数繰り返し実行する。

一方、前記第二保留記憶の消化により実行された当否判定結果が大当りであると、第二特別図柄表示装置 1 0 で第二特別図柄を所定の大当り図柄態様で停止させると共に、演出画像表示装置 6 で特別演出図柄を大当り図柄態様により停止表示させる。これにより、第

50

二大当りを確定して、第二大入賞口 1 5 を開放する大当り遊技を実行する。この大当り遊技では、第二大入賞口 1 5 を開放する開放ラウンドを、インターバルを介して所定回数繰り返し実行する。

さらに、第二保留記憶の消化による当否判定結果が小当りであると、第二特別図柄を所定の小当り図柄態様で停止させると共に、演出画像表示装置 6 で特別演出図柄を小当り図柄態様により停止表示させる。これにより、小当りを確定し、第二大入賞口 1 5 を一回開閉する小当り遊技を実行する。尚、本実施例では、第二保留記憶の消化でのみ小当りか否かの判定を行う。そのため、第一保留記憶の消化では、大当りか否かを判定するのみである。

#### 【 0 0 4 4 】

ここで、本実施例では、開放ラウンドのラウンド数が異なる二種類の大当り遊技を備えており、前記した第一保留記憶または第二保留記憶の消化による当否抽選で大当りと判定された場合に、いずれか一の大当り遊技を選択的に実行する。この大当り遊技の選択は、後述するように、第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 への入球により抽出される乱数（後述する第一、第二大当り図柄決定用乱数）に基づいて行われる。

二種類の大当り遊技は、図 4 , 5 に示すように、大入賞口 1 4 , 1 5 を開放する開放ラウンドを 1 0 回実行するロングタイプと、該開放ラウンドを 4 回実行するショートタイプとであり、各開放ラウンドはインターバルを挟んで繰り返される。そして、いずれのタイプにあっても、各開放ラウンドでは、大入賞口 1 4 , 1 5 の開放時間が 3 0 秒経過するか、該大入賞口 1 4 , 1 5 に 1 0 個（規定数）の遊技球が入賞すると、該大入賞口 1 4 , 1 5 を閉鎖して終了する。こうした大当り遊技では、ラウンド数の多いロングタイプが実行された場合に、ショートタイプに比して多くの遊技球を大入賞口 1 4 , 1 5 に入球可能である。

#### 【 0 0 4 5 】

また、前記した小当り遊技は、第二大入賞口 1 5 を 1 . 5 秒間開放する作動を一回行うものである。こうした小当り遊技では、前記した大当り遊技に比して、賞球の獲得が困難である。

#### 【 0 0 4 6 】

次に、本実施例のパチンコ機 1 の仕様について説明する。以下では、賞球数、大当り当選確率、小当り当選確率、普通図柄の当選確率、および各遊技状態について説明する。その他の仕様については、従来と同様であることから、説明を省略した。

#### 【 0 0 4 7 】

図 4 に示すように、各始動口 1 1 , 1 2、各大入賞口 1 4 , 1 5、および一般入賞口 4 1 に入球すると、夫々に設定された数の賞球が払い出される。具体的には、第一始動口 1 1 への入球毎に 3 個の賞球が、第二始動口 1 2 への入球毎に 5 個の賞球が、第一大入賞口 1 4 への入球毎に 1 3 個の賞球が、第二大入賞口 1 5 への入球毎に 1 3 個の賞球が、一般入賞口 4 1 への入球毎に 5 個の賞球が、夫々払い出される。

#### 【 0 0 4 8 】

また、本実施例の構成は、前記した当否判定で大当りに当選する確率を高くする機能を有するものであり、いわゆる確率変動機として構成されている。すなわち、本構成による遊技は、第一大入賞口 1 4 および第二大入賞口 1 5 を閉鎖したままで進行する遊技と該第一大入賞口 1 4 又は第二大入賞口 1 5 を開放する上記の大当り遊技とに大別され、各大入賞口 1 4 , 1 5 を閉鎖したまま進行する遊技には、通常遊技状態と、該通常遊技状態に比して大当り当選確率が高くなる確変遊技状態とが設定されており、大当り遊技の終了後に、該通常遊技状態と確変遊技状態とのいずれかに移行する。

#### 【 0 0 4 9 】

そして、通常遊技状態は、「低確率モード / 非時短モード / 非開放延長モード」とする遊技状態であり、確変遊技状態は、「高確率モード / 時短モード / 開放延長モード」とする遊技状態である。

ここで、低確率モードでは、予め設定された低当選確率を有効として、大当りか否かの

10

20

30

40

50

当否判定を行い、前記高確率モードでは、該低当選確率よりも高い高当選確率を有効として、該当否判定を行う。すなわち、大当りが否かを判定する大当り当選確率には、前記低当選確率と高当選確率とが定められており、該低当選確率は、前記通常遊技状態（低確率モード）における前記当否判定で用いられ、該高当選確率は、前記確変遊技状態（高確率モード）における前記当否判定で用いられる。本実施例にあって、低確率モードにおける大当り当選確率（低当選確率）が  $1/300$  に設定されており、高確率モードにおける大当り当選確率（高当選確率）が  $1/30$  に設定されている（図4参照）。

また、時短モードでは、非時短モードに比して、特別図柄および普通図柄の変動時間を短縮する。すなわち、特別図柄の変動時間と普通図柄の変動時間とは、時短モードで有効となる短変動時間と、非時短モードで有効となる長変動時間とが夫々設定されており、特別図柄と普通図柄との各長変動時間は、前記通常遊技状態（非時短モード）で有効とされ、該特別図柄と普通図柄との各短変動時間は、前記確変遊技状態で（時短モード）で有効とされる。

また、開放延長モードでは、普通図柄の当選確率を非開放延長モードに比して高確率とすると共に、該非開放延長モードに比して第二始動口12の開放時間を延長する。具体的には、図5に示すように、非開放延長モードで普通図柄の当選確率を  $1/10$  としていることに対して、開放延長モードでは該当選確率を  $9/10$  とする。そして、第二始動口12の開放作動は、非開放延長モードで約0.2秒間の開放を一回行うことに対して、開放延長モードで約1秒間の開放を三回行う。

【0050】

さらに、本実施例の構成は、リミッタ機能を備えており、前記確変遊技状態が大当り遊技を介して所定回数連続すると、次の大当り遊技の終了後には、通常遊技状態へ移行するようにしている。具体的には、確変遊技状態が大当り遊技を介して9回連続すると、10回目の大当り遊技後に通常遊技状態へ移行する。すなわち、本実施例では、確変遊技状態を介して繰り返される大当り遊技が、最大10回まで連続可能であり（換言すると、連荘回数の上限が10回）、確変遊技状態の連続発生可能な上限回数（リミット回数）が9回に設定されている。

【0051】

また、本実施例では、前記した小当り当選確率が、第一特別図柄と第二特別図柄とで夫々一律（例えば、 $1/60$ ）に設定されている。この小当り当選確率は、前記した通常遊技状態と確変遊技状態とで同じである。

【0052】

次に、第一、第二特別図柄の大当り図柄態様について、図5を用いて説明する。

前述したように、第一特別図柄は、第一保留記憶の消化に基づいて第一特別図柄表示装置9で変動表示され、変動時間の経過後に、当否判定の結果を示す図柄態様で停止表示される。この第一特別図柄は、当否判定により大当り又はハズレ判定することから、大当りを示す図柄態様（大当り図柄態様）、またはハズレを示す図柄態様（ハズレ図柄態様）で停止表示して、大当り又はハズレを確定する。同様に、第二特別図柄は、第二保留記憶の消化に基づいて第二特別図柄表示装置10で変動表示され、変動時間の経過後に、当否判定の結果を示す図柄態様で停止表示される。この第二特別図柄は、当否判定により大当り、小当り、又はハズレ判定することから、大当りを示す図柄態様（大当り図柄態様）、小当りを示す図柄態様（小当り図柄態様）、またはハズレを示す図柄態様（ハズレ図柄態様）で停止表示して、大当り、小当り、またはハズレを確定する。

【0053】

第一特別図柄と第二特別図柄とは、夫々10種類の大当り図柄態様が予め定められており、当否判定により大当り判定された場合に、第一、第二保留記憶の大当り図柄決定用乱数に従って、いずれか一の大当り図柄態様が決定される。

【0054】

本実施例にあって、第一特別図柄には、図5（A）に示すように、第1～第10大当り図柄態様が定められており、各大当り図柄態様に、大当り遊技の内容と該大当り遊技後の

遊技状態とが夫々割り当てられている。

第1～第4大当り図柄態様には、4回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した通常遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第1～第4大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを4回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に通常遊技状態（低確率モード／非時短モード／非開放延長モード）に移行する。

第5，第6大当り図柄態様には、10回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した通常遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第5，第6大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを10回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に通常遊技状態（低確率モード／非時短モード／非開放延長モード）に移行する。

10

第7～第10大当り図柄態様には、4回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した確変遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第7～第10大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを4回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に確変遊技状態（高確率モード／時短モード／開放延長モード）に移行する。

#### 【0055】

そして、前記第7～第10大当り図柄態様により大当り遊技後に移行する確変遊技状態の終了条件として、第一特別図柄の変動回数と第二特別図柄の変動回数との合計数（特図変動回数）が100回（前記の上限数値）に達することと、第一特別図柄と第二特別図柄とのいずれかが大当り図柄態様で確定表示されること（大当り遊技が開始されること）とが設定されている。これにより、確変遊技状態は、前記二の終了条件のうちで一方が成立することによって終了する。ここで、確変遊技状態で前記特図変動回数が100回に達すると、該確変遊技状態を終了して前記通常遊技状態に移行する。

20

尚、本実施例にあっては、第7～第10大当り図柄態様による大当り遊技後に確変遊技状態へ移行する際に、特図変動回数の上限数値（100回）をセットする。

#### 【0056】

こうした第1～第10大当り図柄態様の選択は、予め定められた選択確率に従って行われる。すなわち、第一保留記憶の消化による当否抽選で大当り判定すると、各選択確率に従って第1～第10大当り図柄態様が選択され、第一特別図柄を変動した後に、いずれかの第1～第10大当り図柄態様で停止して確定表示される。具体的には、第1～第4大当り図柄態様の選択確率が2/20、第5，第6大当り図柄態様の選択確率が8/20、第7～第10大当り図柄態様の選択確率が10/20に定められている。

30

さらに、本実施例の構成では、前記したリミット機能を有していることから、確変遊技状態が大当り遊技を介して9回（リミット回数）繰り返されると、この確変遊技状態（連続9回目の確変遊技状態）では、大当り確定した場合に、第5，第6大当り図柄態様の選択確率が20/20となり、大当り遊技後に必ず通常遊技状態へ移行する。

#### 【0057】

第二特別図柄には、図5（B）に示すように、第11～第20大当り図柄態様が定められており、上述の第一特別図柄と同様に、各大当り図柄態様に、大当り遊技の内容と該大当り遊技後の遊技状態とが夫々割り当てられている。

40

第11，第12大当り図柄態様には、4回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した通常遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第11，第12大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを4回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に通常遊技状態（低確率モード／非時短モード／非開放延長モード）に移行する。

第13，第14大当り図柄態様には、10回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した通常遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第13，第14大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを10回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に通常遊技状態に移行する。

50

第 15 ～ 第 20 大当り図柄態様には、10 回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した確変遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第 15 ～ 第 20 大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを 10 回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に確変遊技状態（高確率モード / 時短モード / 開放延長モード）に移行する。

#### 【0058】

そして、前記第 15 ～ 第 20 大当り図柄態様により大当り遊技後に移行する確変遊技状態の終了条件として、第一特別図柄の変動回数と第二特別図柄の変動回数との合計数（特図変動回数）が 100 回（前記の上限数値）に達することと、第一特別図柄と第二特別図柄とのいずれかが大当り図柄態様で確定表示されること（大当り遊技が開始されること）とが設定されており、いずれか一方の成立によって、確変遊技状態が終了する。ここで、確変遊技状態で前記特図変動回数が 100 回に達すると、該確変遊技状態を終了して前記通常遊技状態に移行する。

10

尚、本実施例にあっては、第 15 ～ 第 20 大当り図柄態様による大当り遊技後に確変遊技状態に移行する際に、特図変動回数の上限数値（100 回）をセットする。

#### 【0059】

こうした第 11 ～ 第 20 大当り図柄態様大当り図柄態様の選択は、予め定められた選択確率に従って行われる。すなわち、第二保留記憶の消化による当否抽選で大当り判定すると、各選択確率に従って第 11 ～ 第 20 大当り図柄態様が選択され、第二特別図柄を変動した後に、いずれかの図柄態様で停止して確定表示される。具体的には、第 11，第 12 大当り図柄態様の選択確率が 2 / 20、第 13，第 14 大当り図柄態様の選択確率が 8 / 20、第 15 ～ 第 20 大当り図柄態様の選択確率が 10 / 20 に夫々定められている。

20

さらに、前述した第一特別図柄の場合と同様に、前記したリミッタ機能によって、連続 9 回目の確変遊技状態では、大当り確定した場合に、第 13，第 14 大当り図柄態様の選択確率が 20 / 20 となり、大当り遊技後に必ず通常遊技状態へ移行する。

#### 【0060】

本実施例にあっては、通常遊技状態で、第一始動口 11 への入球が遊技者にとって有利であり、主に左打ちによる遊技が進行され易い。一方、確変遊技状態では、第二始動口 12 への入球が遊技者にとって有利であることから、主に右打ちによる遊技が進行され易い。

30

詳述すると、通常遊技状態は、「低確率モード / 非時短モード / 非開放延長モード」であることから、普通図柄の当選確率（1 / 10）が低く且つ該普通図柄の変動時間が長い。そのため、第二始動口 12 への入球が困難であり、常時入球可能な第一始動口 11 を狙った遊技を進めることが遊技者に有利と言える。一方、確変遊技状態は、「高確率モード / 時短モード / 開放延長モード」であることから、普通図柄の当選確率（9 / 10）が極めて高く且つ該普通図柄の変動時間が短いと共に、優先消化される第二特別図柄の変動時間が短い。さらに、大当り当選確率が通常遊技状態に比して高いと共に、ラウンド数の多い（10 回）大当りに当選する可能性が高い。そのため、普通図柄作動ゲート 17 と第二始動口 12 とを狙った遊技を進めることが遊技者に有利であり、主に右打ちによる遊技が進行され易い。

40

#### 【0061】

次に、主制御装置 80 で実行される各種プログラムの処理について説明する。

図 6 に、メインルーチンのフローチャートを示す。メインルーチンは、S10 ～ S80 までの本処理と、該本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返される S85 の残余処理とから構成され、2ms 毎のハード割り込みにより定期的に実行される。マイコンによるハード割り込みが実行されると、先ず正常割込であるか否かを判断する（S10）。この判断処理は、メモリとしての RAM の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いか否かを判断するためのものである。

50

## 【 0 0 6 2 】

S 1 0 で否定判定（すなわち、正常割り込みでないとは判定）されると（S 1 0 : N o）、初期設定（S 1 5）を実行し、残余処理（S 8 5）に移行する。この初期設定では、例えば、上記 R A M の所定領域への所定値の書き込み、第一および第二特別図柄を初期図柄とする等の R A M の作業領域への各初期値の書き込み等が実行される。一方、S 1 0 で肯定判定（すなわち、正常割り込みであると判定）されると（S 1 0 : Y e s）、初期値乱数の更新処理（S 2 0）、大当り決定用乱数の更新処理（S 2 5）、第一大当り図柄決定用乱数の更新処理（S 3 0）、第二大当り図柄決定用乱数の更新処理（S 3 5）、小当り図柄判定用乱数の更新処理（S 4 0）、当り決定用乱数の更新処理（S 4 5）、リーチ判定用乱数の更新処理（S 5 0）、変動パターン決定用乱数の更新処理（S 5 5）、入賞確認処理（S 6 0）、当否判定処理（S 6 5）、特別遊技処理（S 7 0）、不正監視処理（S 7 5）、画像出力処理等の各出力処理（S 8 0）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内で初期値乱数の更新処理（S 8 5）をループ処理する。

10

## 【 0 0 6 3 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する始動入賞処理を、図 7 のフローチャートを用いて説明する。この始動入賞処理は、前記したメインルーチンの入賞確認処理（S 6 0）でコールされるサブルーチンの一つである。

始動入賞処理では、S 1 0 0 で、第一始動口スイッチ 1 1 a が遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（S 1 0 0 : N o）、S 1 2 0 に進み、肯定判定の場合には（S 1 0 0 : Y e s）、S 1 0 5 に進む。S 1 0 5 では、第一保留記憶数が上限値（例えば、4 個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（S 1 0 5 : Y e s）、S 1 2 0 へ進み、否定判定の場合には（S 1 0 5 : N o）、S 1 1 0 に進む。

20

## 【 0 0 6 4 】

S 1 1 0 では、第一抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第一抽出乱数保留記憶処理では、第一大当り決定用乱数、第一大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第一保留記憶として記憶すると共に、第一保留記憶数を示す第一保留数カウンタに 1 を加算して、該第一保留数カウンタの情報に従って第一特別図柄保留数表示装置 1 8 を点灯させるために必要な処理を行う。

## 【 0 0 6 5 】

S 1 2 0 では、第二始動口スイッチ 1 2 a が遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（S 1 2 0 : N o）、始動入賞処理を終了し、肯定判定の場合には（S 1 2 0 : Y e s）、S 1 2 5 に進む。S 1 2 5 では、第二保留記憶数が上限値（例えば、4 個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（S 1 2 5 : Y e s）、始動入賞処理を終了し、否定判定の場合には（S 1 2 5 : N o）、S 1 3 0 に進む。

30

## 【 0 0 6 6 】

S 1 3 0 では、第二抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第二抽出乱数保留記憶処理では、第二大当り決定用乱数、第二大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第二保留記憶として記憶すると共に、第二保留記憶数を示す第二保留数カウンタに 1 を加算して、該第二保留数カウンタの情報に従って第二特別図柄保留数表示装置 1 9 を点灯させるために必要な処理を行う。

40

## 【 0 0 6 7 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する当否判定処理を、図 8 ~ 1 1 のフローチャートを用いて説明する。当否判定処理は、前記したメインルーチンから実行される処理である。

## 【 0 0 6 8 】

当否判定処理では、図 8 に示すように、特別電動役物の作動中（すなわち、大当り遊技または小当り遊技の実行中）であるか否かを判定する（S 1 5 0）。そして、肯定判定の場合には（S 1 5 0 : Y e s）、当否判定処理を終了し、否定判定の場合には（S 1 5 0 : N o）、S 1 5 5 に進む。S 1 5 5 では、第一特別図柄または第二特別図柄の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 5 5 : Y e s）、図 1 0 の S 2 6 0 に進む、否定判定の場合には（S 1 5 5 : N o）、S 1 6 0 に進む。S 1 6 0 では、

50

第一特別図柄または第二特別図柄の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 1 6 0 : Y e s )、図 1 1 の S 3 0 0 に進み、否定判定の場合には ( S 1 6 0 : N o )、S 1 6 5 に進む。

【 0 0 6 9 】

S 1 6 5 では、未消化の第二保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 1 6 5 : Y e s )、S 1 7 0 に進み、否定判定の場合には ( S 1 6 5 : N o )、S 1 7 5 に進む。S 1 7 0 では、第二保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い未消化の第二保留記憶を選択して、当該第二保留記憶に記憶された情報 ( 乱数等の数値データ ) を大当たり判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第二保留記憶を消化する。

【 0 0 7 0 】

S 1 7 5 では、未消化の第一保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 1 7 5 : Y e s )、S 1 8 0 に進み、否定判定の場合には ( S 1 7 5 : N o )、当否判定処理を終了する。S 1 8 0 では、第一保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い未消化の第一保留記憶を選択して、当該第一保留記憶に記憶された情報 ( 乱数等の数値データ ) を大当たり判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第一保留記憶を消化する。

尚、本実施例の当否判定処理では、第一保留記憶よりも第二保留記憶を優先して、当否判定の対象とする。そのため、第一保留記憶は、未消化の第二保留記憶が無い場合にのみ、当否判定の対象となる。

【 0 0 7 1 】

S 1 8 5 では、確変フラグが 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 1 8 5 : Y e s )、S 1 9 0 に進み、否定判定の場合には ( S 1 8 5 : N o )、S 1 9 5 に進む。ここで、確変フラグ = 1 は、前記した確変遊技状態 ( 「高確率モード / 時短モード / 開放延長モード」 ) であることを示し、該確変フラグ = 0 は、前記した通常遊技状態 ( 「低確率モード / 非時短モード / 非開放延長モード」 ) であることを示す。

【 0 0 7 2 】

S 1 9 0 では、高確率モードに対応する当否判定用テーブル ( 確変テーブル ) を選択し、選択した確変テーブルに基づいて、大当たり判定用のバッファに移動された大当たり判定用乱数を、大当たりか否かを判定する。ここで、第二保留記憶を消化した場合には、選択した確変テーブルに基づいて、大当たり判定用乱数が、小当たりか否かも判定する。さらに、S 1 9 0 では、確変遊技状態 ( 確変フラグ = 1 ) で実行可能な当否判定の残り回数 ( 特図変動回数の上限数値に達するまでの残数 ) をデクリメントする。この残り回数 ( 以下、特図変動回数の残数という ) は、第一保留記憶の消化と第二保留記憶の消化とのいずれでもデクリメントされる。

この S 1 9 0 の処理後に、図 9 の S 2 0 0 に進む。

【 0 0 7 3 】

一方、S 1 9 5 では、低確率モードに対応する当否判定用テーブル ( 通常テーブル ) を選択し、選択した通常テーブルに基づいて、大当たり判定用のバッファに移動された大当たり判定用乱数を、大当たりか否かを判定する。ここで、第二保留記憶を消化した場合には、選択した通常テーブルに基づいて、大当たり判定用乱数が、小当たりか否かも判定する。この S 1 9 5 の処理後に、図 9 の S 2 0 0 に移行する。

【 0 0 7 4 】

S 2 0 0 では、S 1 9 0 又は S 1 9 5 の判定結果に基づいて、大当たりか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 2 0 0 : Y e s )、S 2 0 5 に進み、否定判定の場合には ( S 2 0 0 : N o )、S 2 2 0 に進む。

【 0 0 7 5 】

S 2 0 5 では、消化した保留記憶に係る大当たり図柄決定用乱数 ( 大当たり判定用のバッファ内の大当たり図柄決定用乱数 ) に基づいて、特別図柄の大当たり図柄態様を決定する。詳述すると、第一保留記憶を消化した場合には、大当たり図柄決定用乱数に基づいて、前記した第 1 ~ 第 1 0 大当たり図柄態様のなかから一の大当たり図柄態様を決定する ( 図 5 ( A ) 参照

10

20

30

40

50



）。一方、第二保留記憶を消化した場合には、大当たり図柄決定用乱数に基づいて、前記した第11～第20大当たり図柄態様のなかから一の大当たり図柄態様を決定する（図5（B）参照）。これら第1～第10大当たり図柄態様の決定と第11～第20大当たり図柄態様の決定とは、前述したように、予め定められた選択確率に従って行われる。

ここで、第一保留記憶を消化した場合にあっては、第1～第4大当たり図柄態様のいずれかを選択する確率が10%であり、第5，第6大当たり図柄態様のいずれかを選択する確率が40%であり、第7～第10大当たり図柄態様のいずれかを選択する確率が50%である。すなわち、第一保留記憶の消化により大当たり判定した場合に、大当たり遊技後に前記した通常遊技状態（低確率モード／非時短モード／非開放延長モード）に移行する確率が50%であり、確変遊技状態（高確率モード／時短モード／開放延長モード）に移行する確率が50%である。また、確変遊技状態（確変フラグ＝1）では、大当たり遊技を介して確変遊技状態が連続した回数（確変繰返回数）を参照して、該確変繰返回数が前記リミット回数（9回）に達したか否かを判定する。そして、リミット回数に達していない場合には、前記の選択確率により、第1～第10大当たり図柄態様が選択決定される一方、該リミット回数に達している場合には、第5，第6大当たり図柄態様のみを選択する選択確率（100%）に従って、該第5，第6大当たり図柄態様のいずれかーを決定する。

10

一方、第二保留記憶を消化した場合にあっては、第11，第12大当たり図柄態様のいずれかを選択する確率が10%であり、第13，第14大当たり図柄態様のいずれかを選択する確率が40%であり、第15～第20大当たり図柄態様のいずれかを選択する確率が50%である。すなわち、第二保留記憶の消化により大当たり判定した場合に、大当たり遊技後に前記した通常遊技状態（低確率モード／非時短モード／非開放延長モード）に移行する確率が50%であり、確変遊技状態（高確率モード／時短モード／開放延長モード）に移行する確率が50%である。また、確変遊技状態（確変フラグ＝1）では、大当たり遊技を介して確変遊技状態が連続した回数（確変繰返回数）を参照して、該確変繰返回数が前記リミット回数（9回）に達したか否かを判定する。そして、リミット回数に達していない場合には、前記の選択確率により、第11～第20大当たり図柄態様が選択決定される一方、該リミット回数に達している場合には、第13，第14大当たり図柄態様のみを選択する選択確率（100%）に従って、該第13，第14大当たり図柄態様のいずれかーを決定する。

20

#### 【0076】

30

続くS210の変動パターン決定処理では、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数およびリーチ判定用乱数等（大当たり判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数およびリーチ判定用乱数等）と前記確変フラグとに基づいて、特別図柄の変動時間を決定し、該変動時間に応じて特別図柄の変動パターンを決定する。

詳述すると、確変フラグに応じて、選定可能な特別図柄の変動時間が予め定められており、前記した変動パターン決定用乱数やリーチ判定用乱数等に従って特別図柄の変動時間が決定される。すなわち、確変フラグ＝0の場合（通常遊技状態）には、非時短モードであることから、非時短モードに対応する特別図柄の変動時間を選択可能とし、消化した保留記憶の変動パターン決定用乱数やリーチ判定用乱数等により特別図柄の変動時間を決定する。一方、確変フラグ＝1の場合（確変遊技状態）には、特別図柄の変動時間を短縮する時短モードであることから、時短モードに対応する特別図柄の変動時間を選択可能とし、変動パターン決定用乱数やリーチ判定用乱数等により変動時間を決定する。尚、リーチ判定用乱数は、予め定められた各種リーチ演出（通常リーチ演出、ロングリーチ演出、スーパーリーチ演出など）を実行するか否かを決定するために用いられる。そして、いずれかのリーチ演出の実行を決定した場合に、決定したリーチ演出に応じて、特別図柄の変動時間が決定される。

40

#### 【0077】

続くS215では、前記S205で決定した大当たり遊技内容に従って、大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技後の遊技状態とを設定する（図5参照）。ここで、大当たり遊技後に通常遊技状態に移行する場合には、前記低確率モード、非時短モード、および非開放延

50

長モードにすることを決定する。一方、確変遊技状態に移行する場合には、前記した高確率モード、時短モード、および開放延長モードにすることを決定すると共に、前記特図変動回数の上限度値を決定する。さらに、S 2 1 5 では、大当り遊技に係る演出時間や演出パターン（大当り開始演出と大当り終了演出との演出時間や演出パターン）、およびインターバル時間等も設定する。

このS 2 1 5 の後に、S 2 5 0 に進む。

【 0 0 7 8 】

S 2 2 0 では、前記S 1 9 0 又はS 1 9 5 の判定結果に基づいて、小当りか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には（S 2 2 0 : Y e s ）、S 2 2 5 に進み、否定判定の場合には（S 2 2 0 : N o ）、S 2 4 0 に進む。尚、本実施例にあっては、前述したように、第二保留記憶を消化した場合にのみ、小当りか否かを判定することから、第一保留記憶を消化した場合には、S 2 2 0 で否定判定する（S 2 4 0 に進む）。

10

【 0 0 7 9 】

S 2 2 5 では、第二保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき小当り図柄を決定し、S 2 3 0 に進む。

S 2 3 0 の変動パターン決定処理では、前記S 2 1 0 と同様に、第二保留記憶に係る変動パターン決定用乱数およびリーチ判定用乱数等（大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数およびリーチ判定用乱数等）と前記確変フラグとに基づいて、第二特別図柄の変動時間を決定し、該変動時間に応じて第二特別図柄の変動パターンを決定する。

続くS 2 3 5 では、小当り遊技における大入賞口 1 4 の開放作動パターンや小当り遊技に係る演出時間等を設定し、S 2 5 0 に進む。

20

【 0 0 8 0 】

さらに、前記S 2 2 0 の否定判定から続くS 2 4 0 では、前記S 2 1 0 と同様に、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数およびリーチ判定用乱数等（大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数およびリーチ判定用乱数等）と前記確変フラグとに基づいて、特別図柄の変動時間や変動パターンを決定する。さらにS 2 4 0 では、これに先だって、ハズレ図柄を決定する処理を行う。続くS 2 4 5 では、ハズレにかかる処理を行い、S 2 5 0 に進む。

尚、本実施例では、S 2 4 0 でハズレ図柄を決定する処理を行うようにしたが、これに限らず、S 2 4 0 の前に、ハズレ図柄を決定する処理を備えた構成であっても良い。

30

【 0 0 8 1 】

S 2 5 0 では、前記S 1 7 0 およびS 1 8 0 でデクリメントした後における第一保留記憶数と第二保留記憶数とを示す保留数コマンドと、前記S 1 9 0 およびS 1 9 5 で判定された当否判定結果の情報（大当り、小当り、又はハズレ）の情報を含むコマンドと、前記S 2 0 5 で決定した大当り遊技内容や特別図柄の変動時間や特別図柄の停止態様等を含む変動開始コマンドとをサブ統合制御装置 8 3 に送信する。この変動開始コマンドには、消化された保留記憶が第一保留記憶か第二保留記憶かを示す情報と、各種リーチ演出を実行するか否かの情報と、確変フラグの情報とを含む。さらに、消化された保留記憶に応じて、第一特別図柄表示装置 9 または第二特別図柄表示装置 1 0 を駆動制御して第一特別図柄または第二特別図柄を変動開始させ、当否判定処理を終了する。

40

尚、サブ統合制御装置 8 3 は、こうしたコマンドを受信すると、該コマンドに示された情報（第一保留記憶数および第二保留記憶数、特別図柄の変動時間、各種リーチ演出の有無、当否判定結果、特別図柄の停止態様、大当り遊技内容など）を所定のバッファに記憶する。そして、サブ統合制御装置 8 3 は、前記変動開始コマンドに伴って演出図柄制御装置 8 2 へコマンドを送信し、該演出図柄制御装置 8 2 は、受信した該コマンドに従って演出画像表示装置 6 を駆動制御して、特別図柄の停止図柄態様および変動パターンの情報に対応する特別演出図柄の表示を開始する。

【 0 0 8 2 】

前記したS 1 5 5 の肯定判定から続く図 1 0 のS 2 6 0 では、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 6 0 : Y e s ）、S 2 6 5 に進み、否

50

判定の場合には ( S 2 6 0 : N o )、当否判定処理を終了する。S 2 6 5 では、特別図柄の変動表示を終了し、特別図柄の確定図柄 (すなわち、上記した S 2 0 5 で決定した大当り図柄、S 2 2 5 で決定した小当り図柄、又は S 2 4 0 で決定したハズレ図柄) を表示させると共に、サブ統合制御装置 8 3 に、演出図柄の確定表示を実行させる図柄確定コマンドを送信し、当否判定処理を終了する。

#### 【 0 0 8 3 】

前記した S 1 6 0 の肯定判定から続く図 1 1 の S 3 0 0 では、特別図柄の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 3 0 0 : Y e s )、S 3 0 5 に進み、否定判定の場合には ( S 3 0 0 : N o )、当否判定処理を終了する。S 3 0 5 では、特別図柄の確定表示を終了し、S 3 1 0 に進む。S 3 1 0 では、確定表示された特別図柄が大当り図柄態様が否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 3 1 0 : Y e s )、S 3 1 5 に進み、否定判定の場合には ( S 3 1 0 : N o )、S 3 6 0 に進む。S 3 1 5 では確変フラグを参照し、該確変フラグ = 1 である場合には ( S 3 1 5 : Y e s )、確変フラグをクリアする ( S 3 2 0 ) と共に前記特図変動回数の残数をクリアして ( S 3 3 0 )、S 3 4 0 に進む。一方、前記 S 3 1 5 で否定判定の場合には ( S 3 1 5 : N o )、S 3 4 0 に進む。その後、状態指定コマンド送信処理 ( S 3 4 0 )、条件装置作動開始処理 ( S 3 4 5 )、役物連続作動装置作動開始処理 ( S 3 5 0 )、大当り開始演出処理 ( S 3 5 5 ) を順次実行することで、大当り遊技の態様を示すコマンドや、大当り遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して大当り遊技を開始し、当否判定処理を終了する。

10

20

ここで、本実施例の状態指定コマンド送信処理 ( S 3 4 0 ) にあっては、確変フラグがクリアされた場合に ( S 3 2 0 )、確変遊技状態の終了を示す情報を、サブ統合制御装置 8 3 に送信する。

#### 【 0 0 8 4 】

一方、前記 S 3 1 0 の否定判定から続く S 3 6 0 では、確変フラグを参照し、確変フラグ = 1 である場合には ( S 3 6 0 : Y e s )、確変モード中に実行可能な当否判定の残り回数 (特図変動回数の残数) を参照する ( S 3 6 5 )。そして、特図変動回数の残数 = 0 である場合には ( S 3 6 5 : Y e s )、確変フラグをクリアし ( S 3 7 0 )、S 3 9 0 に進む。一方、S 3 6 5 の否定判定の場合には ( S 3 6 5 : N o )、S 3 9 0 に進む。また、前記 S 3 6 0 で否定判定の場合には ( S 3 6 0 : N o )、S 3 9 0 に進む。

30

#### 【 0 0 8 5 】

S 3 9 0 では、状態指定コマンド送信処理を実行する。本実施例の状態指定コマンド送信処理 ( S 3 9 0 ) では、確変フラグがクリアされた場合に ( S 3 7 0 )、確変遊技状態の終了を示す情報を、サブ統合制御装置 8 3 に送信する。

続く S 3 9 5 では、確定表示された第二特別図柄が小当りになる図柄か否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 3 9 5 : Y e s )、S 4 0 0 に移行し、特別電動役物作動開始処理 ( S 4 0 0 )、小当り開始演出処理 ( S 4 0 5 ) を順次実行することで、小当り遊技の態様を示すコマンドや、小当り遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して小当り遊技を開始し、当否判定処理を終了する。また、S 3 9 5 で否定判定の場合 ( S 3 9 5 : N o ) には、当否判定処理を終了する。

40

#### 【 0 0 8 6 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する大当り遊技処理を、図 1 2 ~ 1 4 のフローチャートを用いて説明する。この大当り遊技処理は、上記した当否判定処理により大当りとなった場合に、上記したメインルーチンの特別遊技処理 ( S 7 0 ) から実行される処理である。

#### 【 0 0 8 7 】

大当り遊技処理では、図 1 2 に示すように、役物連続作動装置の作動中 (すなわち、大当り遊技の実行中) であるか否かを判定する ( S 5 0 0 )。ここで、肯定判定の場合には ( S 5 0 0 : Y e s )、S 5 0 5 に進み、否定判定の場合には ( S 5 0 0 : N o )、大当り遊技処理を終了する。

#### 【 0 0 8 8 】

50

S 5 0 5では、大入賞口14, 15の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には(S 5 0 5 : Y e s)、図13のS 5 5 0に進み、否定判定の場合には(S 5 0 5 : N o)、S 5 1 0に進む。

【0089】

S 5 1 0では、大当り遊技における開放ラウンド間のインターバル中であるか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 5 1 0 : Y e s)、図13のS 5 7 0に進み、否定判定の場合には(S 5 1 0 : N o)、S 5 1 5に進む。S 5 1 5では、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 5 1 5 : Y e s)、図14のS 6 0 0に進み、否定判定の場合には(S 5 1 5 : N o)、S 5 2 0に進む。

【0090】

S 5 2 0では、大当り遊技における開始演出時間が経過したか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 5 2 0 : Y e s)、S 5 2 5に進み、否定判定の場合には(S 5 2 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。

【0091】

S 5 2 5では、大入賞口14, 15を開放させる大入賞口開放処理を実行する。この大入賞口開放処理では、大入賞口14, 15の開放開始と同期して、開放ラウンドにおける大入賞口14, 15の最大開放時間として予め設定された開放時間(例えば、30秒)の時間消化を開始する。この大入賞口開放処理の後に、大当り遊技処理を終了する。ここで、開放時間の時間消化は、開放タイマの減算処理により行う。具体的には、開放タイマは、前記開放時間(30秒)に相当するカウンタ値が予め設定されており、大当り遊技処理の実行毎に(タイマ割り込み処理毎に)当該カウンタ値を減算する処理を実行し、当該カウンタ値=0となった時点で開放時間が経過したとするものである。尚、当然ながら、開放時間の計測手段は、こうした開放タイマの減算処理に限らず、他の手段を用いることも可能である。

【0092】

前記S 5 0 5の肯定判定から続く図13のS 5 5 0では、大入賞口14, 15に入球した遊技球の数が10個となったか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 5 5 0 : Y e s)、S 5 6 0に進み、否定判定の場合には(S 5 5 0 : N o)、S 5 5 5に進む。S 5 5 5では、上記した開放タイマの時間消化により開放時間(30秒)が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には(S 5 5 5 : Y e s)、S 5 6 0に進み、否定判定の場合には(S 5 5 5 : N o)、大当り遊技処理を終了する。S 5 6 0では、大入賞口閉鎖処理を実行し、大入賞口14, 15を閉鎖させる(開放ラウンドを終了する)。続くS 5 6 5では、大当り遊技の各開放ラウンド間のインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、大当り遊技処理を終了する。

【0093】

前記S 5 1 0の肯定判定から続く図13のS 5 7 0では、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には(S 5 7 0 : Y e s)、S 5 7 5に進み、否定判定の場合には(S 5 7 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。S 5 7 5では、最終ラウンドの終了か否かを判定し、肯定判定の場合には(S 5 7 5 : Y e s)、S 5 8 0に進み、否定判定の場合には(S 5 7 5 : N o)、S 5 8 5に進む。

S 5 8 0では、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行する。このS 5 8 0の後に、大当り遊技処理を終了する。

S 5 8 5では、大入賞口開放処理を実行する。この処理では、前記したS 5 2 5と同様の処理を行い、大入賞口14, 15を開放させると共に、開放時間(30秒)の時間消化を開始する。

【0094】

また、S 5 1 5の肯定判定から続く図14のS 6 0 0では、大当り終了演出の時間が終了したか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 6 0 0 : Y e s)、S 6 0 5に進み、該S 6 0 5とS 6 1 0とを順次実行する一方、否定判定の場合には(S 6 0 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。S 6 0 5とS 6 1 0とでは、役物連続作動装置と条件装置と

10

20

30

40

50

を停止させ、S 6 1 5 に進む。S 6 1 5 では、大当り遊技後に前記確変遊技状態に移行するか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 6 1 5 : Y e s )、確変遊技状態中に実行可能な当否判定の回数 (特図変動回数の上限数値) を設定し (S 6 2 0)、確変フラグ = 1 とする (S 6 2 5)。そして、S 6 3 0 に進む。一方、前記 S 6 1 5 で否定判定の場合には (S 6 1 5 : N o)、S 6 3 0 に進む。

ここで、確変遊技状態に移行する場合には、高確率モード、時短モード、および開放延長モードとすることから、S 6 2 0 で、前記当否判定処理の S 2 1 5 で決定した特図変動回数の上限数値を参照して、当該上限数値を特図変動回数の残数に設定する。

【 0 0 9 5 】

続く S 6 3 0 では、リミット回数カウント処理を実行し、確変繰返回数をインクリメントする。この確変繰返回数は、前述したように、大当り遊技を介して繰り返される確変遊技状態の回数を示すものであり、該確変遊技状態に移行する毎にカウントされる。そして、大当り遊技後に通常遊技状態へ移行される場合に、確変繰返回数がリセットされる。こうして確変繰返回数をカウントし、該確変繰返回数がリミット回数 (9 回) に達すると、前述したように当否判定処理で通常遊技状態へ移行する大当り図柄態様 (第 5, 第 6 大当り図柄態様、第 1 3, 第 1 4 大当り図柄態様) が選択される。この S 6 3 0 の後に、S 6 4 0 に進む。

【 0 0 9 6 】

S 6 4 0 と S 6 4 5 とでは、サブ統合制御装置 8 3 に対して、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドを送信する処理と、状態指定コマンド送信処理とを実行し、大当り遊技処理を終了する。ここで、本実施例にあっては、S 6 4 5 で、大当り遊技後に移行する遊技状態 (通常遊技状態または確変遊技状態) の情報と、前記 S 6 3 0 でカウントした確変繰返回数とを、サブ統合制御装置 8 3 へ送信する。

【 0 0 9 7 】

次に本発明の要部について、以下の実施例 1, 2 で説明する。

【実施例 1】

【 0 0 9 8 】

実施例 1 の構成は、確変遊技状態を介して繰り返し実行される大当り遊技の実行中に、前記演出画像表示装置 6 で第 1 ~ 第 1 0 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j (図 1 5 参照) を表示するものである。本実施例では、前述したように、大当り遊技を介して連続可能な確変遊技状態のリミット回数が 9 回に設定されており、該確変遊技状態を介して繰り返される大当り遊技の上限回数が 1 0 回である。このように確変遊技状態を介して大当り遊技を繰り返す大当り連荘中では、前記上限回数 (1 0 回) まで実行可能な各大当り遊技中に、演出画像表示装置 6 で前記第 1 ~ 第 1 0 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を表示する。ここで、大当り連荘は、通常遊技状態での確変大当り (大当り遊技後に確変遊技状態へ移行する大当り) の確定から、確変遊技状態での通常大当り (大当り遊技後に通常遊技状態へ移行する大当り) の確定による大当り遊技の終了までを示す。そして、通常遊技状態での確変大当り確定により開始される大当り遊技から、次に確変遊技状態での通常大当り確定により実行される大当り遊技までの各大当り遊技で、前記第 1 ~ 第 1 0 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を夫々表示する。尚、本実施例では、通常遊技状態で通常大当りすることにより実行される大当り遊技では、前記特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を表示しない。

【 0 0 9 9 】

前記した第 1 ~ 第 1 0 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j は、図 1 5 に示すように、1 0 種類設定されており、前記大当り連荘中の各大当り遊技で一種類の特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j が夫々表示される。そして、本実施例では、一回の大当り連荘で実行される各大当り遊技で、同じ特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を重複して表示しないようにしている。そのため、前記大当り連荘で上限の 1 0 回まで大当り遊技が繰り返された場合には、1 0 種類全ての特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j が表示されることになる一方、大当り連荘で最小連荘回数が 2 回であることから、該最小連荘回数の大

10

20

30

40

50

当り遊技が実行された場合には、２種類の特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j が表示されるのみとなる。

【 ０ １ ０ ０ 】

大当り連荘の各大当り遊技中に表示される第 １ ~ 第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j は、大当り確定毎に抽選によって選択する処理（後述の特定画像抽選処理）と、予め定められた表示順序に従って各大当り確定で抽出する処理（後述する特定画像順序処理）とのいずれかによって決定される。

【 ０ １ ０ １ 】

前者の抽選により選択する特定画像抽選処理では、大当り確定する毎に、１０種類の第 １ ~ 第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j のなかから、ランダムに一の特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を選択し、該選択した一の特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を大当り遊技中に表示する。ここで、一回の大当り連荘中での各大当り遊技では同じ特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を重複表示しないようにするために、一度選択した特定キャラクタ図柄を次回の大当り確定時に選択不能としている。そのため、一回の大当り連荘中に大当り確定する回数が増加するにつれて、抽選により選択可能な特定キャラクタ図柄が減少し、夫々の選択確率が高くなる。本実施例にあっては、選択可能な各特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j の夫々の選択確率が、全て同じ確率となっている。これにより、大当り連荘における初回の大当り確定時には、第 １ ~ 第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j の各選択確率は １ / １ ０ であるが、２回目の大当り確定時には １ / ９ となり、上限の １ ０ 回目の大当り確定時には、９回目までに選択されていない一の特定キャラクタ図柄が必ず選択される。

【 ０ １ ０ ２ 】

後者の表示順序により抽出する特定画像順序処理では、一回の大当り連荘における初回から １ ０ 回目までの各大当り遊技で順次表示する第 １ ~ 第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j の表示順序が予め設定されており、大当り連荘中に大当り確定する毎に、この表示順序に従って一の特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を抽出し、該抽出した一の特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を大当り遊技中に表示する。例えば、前記表示順序が、第 １ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a、第 ２ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ b、第 ３ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ c、・・・、第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ j の順である場合（後述の第 １ 表示順序パターン）には、初回の大当り確定時に第 １ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a が抽出され、２回目の大当り確定時に第 ２ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ b が抽出され、上限の １ ０ 回目の大当り確定時に第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ j が抽出される。

さらに、本実施例では、図 １ ６ に示すように、第 １ ~ 第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j の表示順序を示す複数の表示順序パターンが設定されており、前記特定画像順序処理を実行する場合に、いずれか一の表示順序パターンが選択されるようにしている。ここで、本実施例にあっては、相互に異なる四個の第 １ ~ 第 ４ 表示順序パターンが設定されており、前記特定画像順序処理を有効とした場合に、一の表示順序パターンが選択され、該選択された表示順序パターンの表示順序に従って第 １ ~ 第 １ ０ 特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を順次表示するようになっている。尚、第 １ ~ 第 ４ 表示順序パターンの各選択確率は、同じ確率（各 １ / ４ ）に設定されている。

【 ０ １ ０ ３ 】

こうした特定画像抽選処理（抽選により一の特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を選択する処理）と特定画像順序処理（第 １ ~ 第 ４ 表示順序パターンのいずれかにより一の特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を抽出する処理）とは、大当り連荘の初回大当り判定の際に、一方が有効とされて、当該大当り連荘の終了まで各大当り遊技で表示する特定キャラクタ図柄 １ １ １ a ~ １ １ １ j を決定するために用いられる。本実施例では、特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を、ランダムに決定するようにしていることから、大当り連荘の初回大当り判定の際に、１ / ２ の確率で一方の処理を有効とする。

【 ０ １ ０ ４ 】

また、本実施例では、前記特定画像抽選処理と特定画像順序処理とのいずれを有効とす

10

20

30

40

50

る場合でも、大当り連荘の各大当り遊技中に、当該大当り連荘で表示した特定キャラクタ図柄を縮小表示した表示済み図柄 1 1 4 を表示する（図 2 0 ～ 図 2 2 参照）。この表示済み図柄 1 1 4 は、大当り連荘中に大当り遊技の実行回数が増加するにつれて、増えていく。これにより、遊技者に、当該大当り連荘中に表示された特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j を知らせると共に、全ての特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j を表示させたいと望む遊技者の感情を刺激できる。さらに、大当り連荘における上限 1 0 回目の大当り遊技では、全ての特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j を表示したことを示す特定完了図柄 1 1 5 を表示する（図 2 1 参照）。この特定完了図柄 1 1 5 を表示することによって、全ての特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j が表示されたことを遊技者に知らせると共に、上限の 1 0 回まで連荘したことを知らせる。

10

#### 【 0 1 0 5 】

次に、前述した第 1 ～ 第 1 0 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j の表示を制御するための選択手段設定処理と特定画像設定処理とについて説明する。これら選択手段設定処理と特定画像設定処理とは、サブ統合制御装置 8 3 で定期的（例えば、2 m s 周期のタイマ割り込み処理）に実行される処理である。

#### 【 0 1 0 6 】

図 1 7 は、選択手段設定処理を示すフローチャートである。この選択手段設定処理は、サブ統合制御処理 8 3 が、前記した当否判定処理（S 2 5 0 等）により主制御装置 8 0 から送信されるコマンドや情報に従って実行される。

#### 【 0 1 0 7 】

選択手段設定処理は、S 8 0 0 で、主制御装置 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 8 0 0 : Y e s ）、S 8 0 5 に進み、否定判定の場合には（S 8 0 0 : N o ）、選択手段設定処理を終了する。ここで、変動開始コマンドは、前述したように、当否判定処理の S 2 5 0 により主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へ送信される。

20

#### 【 0 1 0 8 】

S 8 0 5 では、主制御装置 8 0 から受信した変動開始コマンドに基づいて確変大当りとなるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 8 0 5 : Y e s ）、S 8 1 0 に進み、否定判定の場合には（S 8 0 5 : N o ）、S 8 5 0 に進む。ここで、変動開始コマンドは、前述したように、当否判定結果の情報と特別図柄の停止態様（大当り図柄態様）の情報とを含むことから、S 8 0 5 では、これら情報に基づいて、確変大当りとなる否かを判定する。

30

#### 【 0 1 0 9 】

S 8 1 0 では、連荘フラグ = 1 であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 8 1 0 : Y e s ）、選択手段設定処理を終了し、否定判定の場合には（S 8 1 0 : N o ）、S 8 1 5 に進む。ここで、連荘フラグは、確変遊技状態を介して大当り遊技が繰り返される大当り連荘中であるか否かを示すものであり、連荘フラグ = 1 が該大当り連荘中であることを示している。

#### 【 0 1 1 0 】

S 8 1 5 では、手段決定処理を実行する。この手段決定処理は、前記特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j の決定に用いる特定画像抽選処理と特定画像順序処理とのいずれを有効とするかを、抽選により決定する処理である。さらに、この手段決定処理では、特定画像順序処理の有効を決定した場合に、予め設定された前記第 1 ～ 第 4 表示順序パターン（図 1 6 参照）のなかから一の表示順序パターンを抽選により有効とする。

40

ここで、本実施例では、前述したように、特定画像抽選処理と特定画像順序処理とを決定する確率が同じ（夫々の確率が 1 / 2 ）であり、変動開始コマンドの受信毎に抽出される手段決定用乱数を用いて抽選する。さらに、この手段決定用乱数により、前記した表示順序パターンも抽選する。尚、手段決定用乱数は、サブ統合制御装置 8 3 が、変動開始コマンドの受信毎に実行する手段乱数抽出処理（図示せず）により抽出される。この手段決定用乱数は、所定個数（例えば、1 0 0 個）の整数値をとり、定期的（前記のタイマ割り

50

込み処理毎)に昇順に作成される。

【0111】

S820では、連荘フラグ = 1として、S825に進む。

S825では、前記S815で特定画像抽選処理を有効としたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S825: Yes)、S830に進み、否定判定の場合には(S825: No)、S835に進む。

【0112】

S830では、抽選処理フラグ = 1として、選択手段設定処理を終了する。一方、S835では、順序処理フラグ = 1として、選択手段設定処理を終了する。

【0113】

前記S805の否定判定から続くS850では、主制御装置80から受信した変動開始コマンドに基づいて通常大当たりとなるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S850: Yes)、S855に進み、否定判定の場合には(S850: No)、選択手段設定処理を終了する。ここで、S850では、前記S805と同様に、変動開始コマンドに含まれる当否判定結果の情報と特別図柄の停止態様(大当たり図柄態様)の情報とに基づいて、通常大当たりとなるか否かを判定する。

【0114】

S855では、連荘フラグ = 1か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S855: Yes)、S860に進み、否定判定の場合には(S855: No)、選択手段設定処理を終了する。

S860では、連荘フラグ = 0として、選択手段設定処理を終了する。

【0115】

また、前記した特定画像設定処理を、図18のフローチャートを用いて説明する。この特定画像設定処理は、前記した当否判定処理(S340~S355等)により主制御装置80から送信されるコマンドや情報に従って実行される。

【0116】

特定画像設定処理では、S900で、大当たり遊技の開始を指示するコマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S900: Yes)、S905に進み、否定判定の場合には(S900: No)、特定画像設定処理を終了する。

【0117】

S905では、抽選処理フラグ = 1か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S905: Yes)、S910に進み、否定判定の場合には(S905: No)、S915に進む。

【0118】

S910では、特定画像抽選処理を実行する。この特定画像抽選処理では、選択可能な特定キャラクタ図柄111a~111jのなかから、抽選により一の特定キャラクタ図柄を選択決定する処理である。

ここで、本実施例では、前述したように、一回の大当たり連荘で同じ第1~第10特定キャラクタ図柄111a~111jが複数回の大当たり遊技で重複表示されないようにしている。そのため、一回の大当たり連荘中では、一度選択された特定キャラクタ図柄が、次回以降に選択不能としている。すなわち、大当たり連荘の初回大当たりでは、10種類全ての第1~第10特定キャラクタ図柄111a~111jのなかから、一の特定キャラクタ図柄が選択決定され、2回目の大当たりでは、初回に選択された特定キャラクタ図柄を除く9種類の特定キャラクタ図柄のなかから、一の特定キャラクタ図柄が選択決定される。このように特定画像抽選処理では、連荘フラグ = 1の状態で、一度選択した特定キャラクタ図柄を次回から選択不能として、選択可能な特定キャラクタ図柄のなかから一を抽選により選択決定する。尚、特定画像抽選処理の実行時に連荘フラグ = 0である場合(大当たり連荘中に通常大当たりとなった場合)には、一の特定キャラクタ図柄の選択後に、特定キャラクタ図柄の選択不能をクリアする。これにより、次に開始された大当たり連荘の初回大当たりで、全ての第1~第10特定キャラクタ図柄111a~111jが選択可能となる。

10

20

30

40

50



そして、特定画像抽選処理では、選択可能な特定キャラクタ図柄を全て同じ確率で抽選する。この抽選には、サブ統合制御装置 8 3 が大当たり遊技の開始を指示するコマンドを受信する毎に抽出されるキャラクタ抽選用乱数を用いる。このキャラクタ抽選用乱数は、所定個数（例えば、100 個）の整数値をとり、定期的（前記のタイマ割り込み処理毎）に昇順に作成される。

【0119】

一方、前記 S 9 0 5 の否定判定から続く S 9 1 5 では、順序処理フラグ = 1 か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 9 1 5 : Yes）、S 9 2 0 に進み、否定判定の場合には（S 9 1 5 : No）、特定画像設定処理を終了する。

【0120】

S 9 2 0 では、特定画像順序処理を実行する。この特定画像順序処理では、前記選択手段設定処理の S 8 1 5 で有効とした表示順序パターンに従って、一の特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を抽出して決定する。具体的には、順序処理フラグ = 1 の状態で特定画像順序処理の実行毎に、所定カウンタ値に 1 加算し、このカウンタ値の示す順番の特定キャラクタ図柄を、有効とした表示順序パターンに従って抽出する。尚、特定画像順序処理の実行時に連荘フラグ = 0 である場合には、一の特定キャラクタ図柄を抽出した後に、前記カウンタ値をクリアしている。これにより、次に開始された大当たり連荘の初回大当たりでは、表示順序パターンの 1 番目の特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j が抽出される。

【0121】

前記 S 9 1 0 または S 9 2 0 から続く S 9 3 0 では、特定画像表示制御処理を実行する。この特定画像表示制御処理では、S 9 1 0 または S 9 2 0 で決定した特定キャラクタ図柄を表示するためのコマンドを生成して、演出図柄制御装置 8 2 へ送信し、このコマンドの送信によって、該演出図柄制御装置 8 2 を介して、大当たり遊技中に表示される大当たり遊技演出で前記特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を表示制御する。

ここで、サブ統合制御装置 8 3 は、大当たり遊技の開始を指示するコマンドを受信すると、大当たり遊技中に演出画像表示装置 6 で表示させる大当たり演出画像の情報を含むコマンドを生成して、演出図柄制御装置 8 2 へ送信する。演出図柄制御装置 8 2 は、この大当たり演出画像用のコマンドに従って、大当たり演出画像を表示するための動画データを生成して再生することにより、大当たり演出画像を表示する。この演出図柄制御装置 8 2 は、前記 S 9 3 0 により特定キャラクタ図柄表示用のコマンドを受信すると、該特定キャラクタ図柄を大当たり演出画像に組み込んだ動画データを生成して再生する。これにより、大当たり遊技中に演出画像表示装置 6 で表示する大当たり遊技演出で、特定キャラクタ図柄が表示される。

【0122】

S 9 4 0 では、連荘フラグ = 0 か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 9 4 0 : Yes）、S 9 4 5 に進み、否定判定の場合には（S 9 4 0 : No）、特定画像設定処理を終了する。この否定判定は、大当たり連荘中に通常大当たりとなることにより大当たり連荘が終了することを示す（前記 S 8 5 0 ~ S 8 6 0）。

【0123】

S 9 4 5 では、抽選処理フラグ = 0 かつ順序処理フラグ = 0 として、特定画像設定処理を終了する。

【0124】

次に、演出画像表示装置 6 で表示される特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j の表示態様を、図 1 9 ~ 図 2 2 を用いて説明する。

【0125】

例えば、通常遊技状態では、前述したように、左打ちが遊技者にとって有利であることから、遊技者の左打ちにより遊技が進行する。こうした左打ちにより第一始動口 1 1 に入球すると、第一保留記憶が生成され、該第一保留記憶の消化によって、第一特別図柄表示装置 9 で第一特別図柄が変動開始する。この第一特別図柄の変動に伴って、演出画像表示装置 6 では、特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c が変動表示される。その後、特別演出図柄

10

20

30

40

50

101a ~ 101c が順次停止して、図19(A)に示すように、特別演出図柄101a ~ 101c が確変大当たり(大当たり遊技後に確変遊技状態へ移行する大当たり)を示す図柄態様で停止すると、大当たりが確定する。この停止に伴って、演出画像表示装置6では、確変大当たりを示すメッセージ図柄104が表示される。

尚、通常遊技状態では、演出画像表示装置6に、確変遊技状態を示すメッセージ図柄102(図19(F)参照)が表示されず、該メッセージ図柄102の非表示により通常遊技状態であることを遊技者に報知する。この報知によって、遊技者は、左打ちによる遊技が有利な通常遊技状態であることを明確に知得できる。

#### 【0126】

このように大当たりが確定すると、図19(B)に示すように、演出画像表示装置6では、大当たり開始演出が表示される。この大当たり開始演出では、大当たり遊技の開始を示すメッセージ図柄122が表示されると共に、確変大当たりの場合には連荘回数を示すメッセージ図柄121が表示される。

#### 【0127】

大当たり遊技が開始されると、図19(C)に示すように、大当たり遊技中であることを示すメッセージ図柄125と開放ラウンド数を示すメッセージ図柄126とが表示されると共に、前記した特定画像抽選処理または特定画像順序処理により決定された一の特定キャラクタ図柄111bが表示される。

ここで、前述したように、通常遊技状態で確変大当たり判定された場合には、前記選択手段設定処理により特定画像抽選処理または特定画像順序処理が有効とされる。さらに、特定画像順序処理が有効とされた場合には、第一~第四表示順序パターン(図16参照)のなかから一の表示順序パターンが選択されて有効となる。例えば、特定画像順序処理が有効となり、かつ第二表示順序パターンが有効となった場合には、該第二表示順序パターンの第一番目に設定された第2特定キャラクタ図柄111bが選択されて、前記大当たり遊技中に表示される。さらに、大当たり連荘中に表示した全ての特定キャラクタ図柄を示す表示済み図柄114が表示される。この場合には、大当たり連荘の初回の大当たり遊技であることから、第2特定キャラクタ図柄111bを縮小した図柄が、前記表示済み図柄114として表示される。

その後、開放ラウンドが進み、最終の第10ラウンドとなると、図19(D)に示すように、第10ラウンドを示すメッセージ図柄126が表示される。そして、第10ラウンドが終了すると、図19(E)に示すように、大当たり終了演出が表示される。この大当たり終了演出では、大当たり遊技の終了を示すメッセージ図柄128が表示されると共に、確変遊技状態へ移行することを示すメッセージ図柄129が表示される。尚、通常遊技状態へ移行する場合には、このメッセージ図柄129が非表示となる。

#### 【0128】

前記大当たり終了演出が終了すると、確変遊技状態となる。この確変遊技状態では、前述したように、右打ちが遊技者にとって有利であることから、遊技者の右打ちによって遊技が進行する。この右打ちにより第二始動口12に入球すると、第二保留記憶が生成され、該第二保留記憶の消化によって第二特別図柄の変動が開始される。これに伴って、演出画像表示装置6では、図19(F)に示すように、特別演出図柄101a ~ 101c が変動表示される。尚、演出画像表示装置6では、大当たり終了演出の終了後に確変遊技状態が開始されると、確変遊技状態を示すメッセージ図柄102が表示される。このメッセージ図柄102の表示によって、遊技者は、右打ちによる遊技が有利な確変遊技状態であることを明確に知得できる。

#### 【0129】

確変遊技状態で確変大当たりとなると、図20(A)に示すように、特別演出図柄101a ~ 101c が、該確変大当たりを示す図柄態様で停止して、確変大当たりが確定する。そして、大当たり開始演出では、図20(B)に示すように、連荘回数を示すメッセージ図柄121が表示される。この後、大当たり遊技が開始されると、図20(C)に示すように、前記した特定画像順序処理により決定された第4特定キャラクタ図柄111dが表示される

。ここで、特定画像順序処理と第2表示順序パターンとが有効であることから、演出画像表示装置6では、該第2表示順序パターンの二番目に設定された第4特定キャラクタ図柄111dが表示される。さらに、大当り連荘中の2回目の大当り遊技であることから、初回の大当り遊技で表示された第2特定キャラクタ図柄111bと2回目の大当り遊技で表示される第4特定キャラクタ図柄111dとが夫々縮小表示された表示済み図柄114が、演出画像表示装置6で表示される。

#### 【0130】

このように確変遊技状態で確変大当りが発生することによって、大当り遊技を介して確変遊技状態が繰り返されると、大当り遊技の連荘回数が増加する。例えば、5回目の確変大当りが確定した場合には、図20(D)～(F)に示すように、該確変大当りの確定から大当り遊技に至る演出が表示される。そして、大当り遊技中には、特定画像順序処理により第2表示順序パターンの五番目に設定された特定キャラクタ図柄111fが表示されると共に、初回から5回目までの大当り遊技で表示された五個の特定キャラクタ図柄111b, 111d, 111a, 111c, 111fが夫々縮小表示された表示済み図柄114も表示される。

そして、確変大当りにより前記リミット回数(9回)に達すると、当該確変大当りによる大当り遊技後に開始された確変遊技状態では、前記当否判定処理により大当り判定した場合に通常大当りとなる。当該確変遊技状態で通常大当りとなると、図21(A)に示すように、特別演出図柄101a～101cが通常大当りを示す図柄態様で停止して、通常大当りが確定する。そして、大当り開始演出では、図21(B)に示すように、連荘回数の上限である10連荘を達成したことを示すメッセージ図柄130が表示される。この後、大当り遊技が開始されると、図21(C)に示すように、特定画像順序処理により第2表示順序パターンの十番目に設定された特定キャラクタ図柄111iが表示される。さらに、前述したように、初回から10回目までの大当り遊技で表示された全ての特定キャラクタ図柄111a～111jが夫々縮小表示された表示済み図柄114も表示される。

さらに、こうした大当り遊技の各開放ラウンド間のインターバルでは、図21(D)に示すように、全て特定キャラクタ図柄111a～111jを表示したことを示す特定完了図柄115が表示される。この特定完了図柄115は、前記10連荘を達成した場合でのみ表示されることから、遊技者の感情を高揚させることができる。

#### 【0131】

その後、最終の10ラウンド(図21(E))を介して大当り遊技が終了すると、図21(F)に示すように、通常遊技状態に移行して遊技が進行する。

#### 【0132】

また、連荘上限の10回に達する前に、確変遊技状態で通常大当りを確定した場合には(図21(A)参照)、当該通常大当りによる大当り遊技後に通常遊技状態に移行する(図21(F)参照)。この場合には、前記特定完了図柄115が表示されない。

#### 【0133】

また、特定画像順序処理を有効とした場合にあっては、他の第1, 第3, 第4表示順序パターンが選択されていると、選択された表示順序パターンに従って特定キャラクタ図柄111a～111jが表示される。

#### 【0134】

一方、通常遊技状態で確変大当り判定された場合に、前記選択手段設定処理により特定画像抽選処理が有効となると、当該確変大当り確定により開始される大当り連荘中で大当り確定する毎に、特定画像抽選処理によって一の特定キャラクタ図柄が選択されて表示される。

例えば、通常遊技状態で確変大当り確定した場合に、特定画像抽選処理により第1特定キャラクタ図柄111aが選択された場合には、図22(A)に示す大当り開始演出が表示された後に、図22(B)に示すように、大当り遊技の開始に伴って第1特定キャラクタ図柄111aが表示されると共に、当該第1特定キャラクタ図柄111aを縮小表示した表示済み図柄114も表示される。この大当り連荘中では、同様に、大当り確定毎に特

10

20

30

40

50

定画像抽選処理により一の特定キャラクタ図柄が選択されて表示される。例えば、大当たり連荘中に5回目の大当たりが確定した場合には、特定画像抽選処理により第8特定キャラクタ図柄111hが選択されると、図22(C)に示す大当たり開始演出が表示された後に、図22(D)に示すように、大当たり遊技の開始に伴って第8特定キャラクタ図柄111hが表示されると共に、初回から5回目までの大当たり遊技で表示された五個の特定キャラクタ図柄111a, 111d, 111i, 111b, 111hが夫々縮小表示された表示済み図柄114も表示される。さらに、大当たり連荘中に連荘上限の10回目の大当たりが確定した場合には、これ以前の初回から9回目に選択された特定キャラクタ図柄を選択不能とすることから、特定画像抽選処理では、残りの第3特定キャラクタ図柄111cが必ず選択される。この第3特定キャラクタ図柄111cが選択された場合には、図22(E)に示す大当たり開始演出が表示された後に、図22(F)に示すように、大当たり遊技の開始に伴って第3特定キャラクタ図柄111cが表示されると共に、第1~第10特定キャラクタ図柄111a~111jが縮小表示された表示済み図柄114も表示される。さらに、この大当たり遊技のインターバルでは、全て特定キャラクタ図柄111a~111jを表示したことを示す特定完了図柄115が表示される(図21(D)参照)。

10

尚、選択手段設定処理により特定画像抽選処理を有効とした場合にあっては、連荘上限の10回に達する前に確変遊技状態で通常大当たりを確定すると、当該通常大当たりによる大当たり遊技後に通常遊技状態に移行する。この場合には、特定画像抽選処理により選択不能な特定キャラクタ図柄の情報がクリアされる。

#### 【0135】

20

次に実施例1の特徴を説明する。

実施例1のパチンコ機1は、通常遊技状態で確変大当たりを判定した場合に、抽選により第1~第10特定キャラクタ図柄111a~111jを選択する特定画像抽選処理と予め定められた表示順序に従って該特定キャラクタ図柄111a~111jを抽出する特定画像順序処理とのいずれか一方を有効とし、通常遊技状態へ移行するまでの大当たり連荘中に発生する各大当たり遊技で、有効とした特定画像抽選処理または特定画像順序処理により決定される一の特定キャラクタ図柄を演出画像表示装置6で表示するようにしたものである。

かかる構成にあっては、大当たり連荘が開始される毎に、前記特定画像抽選処理と特定画像順序処理とが変わることから、大当たり連荘となる毎に、該大当たり連荘中の各大当たり遊技で表示される特定キャラクタ図柄111a~111jの表示順が様々に変化する。これにより、大当たり連荘中の複数の大当たり遊技で、特定キャラクタ図柄111a~111jの表示により変化に富んだ演出を実行できるから、予め定められた表示順序でのみ演出表示を行う前述した従来構成で生ずる問題(前述した各大当たり遊技での演出表示に飽きてしまうこと)を抑制できる。したがって、実施例1の構成によれば、大当たり連荘中の各大当たり遊技で第1~第10特定キャラクタ図柄111a~111jを順次表示することによって大当たり連荘を盛り上げるという遊技の興趣を飛躍的に向上できる。

30

#### 【0136】

さらに、特定画像順序処理を有効とした場合には、予め定められた表示順序に従って第1~第10特定キャラクタ図柄111a~111jが順次表示されることから、大当たり連荘中に大当たりが確定する毎に、次に表示される特定キャラクタ図柄111a~111jを予測するという面白さも提供できる。尚、実施例1の構成では、表示順序が相互異なる四種の第1~第4表示順序パターンから一を選択決定して用いることから、例えば特定画像順序処理が有効となっている場合であっても、次に表示される特定キャラクタ図柄111a~111jを予測することが難しい。しかし、幾度も遊技を行うことによりある程度予測することも可能となることから、いずれの表示順序パターンにより表示されているかを遊技者に推測させて、次回表示の特定キャラクタ図柄111a~111jを予測させるという面白さを提供できる。

40

#### 【0137】

また、実施例1の構成では、一回の大当たり連荘中に、同じ特定キャラクタ図柄111a

50

～ 1 1 1 j が複数回の大当たり遊技で重複表示されないようにしていることから、連荘回数が増えるに従って、特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j の表示種類が増える。すなわち、大当たり連荘中で連荘回数が増えることで、遊技者が多くの特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j の表示という利益を獲得できる。このように連荘回数の増加によって、遊技者の獲得利益が増えることから、全ての特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j の表示という利益獲得を希求する遊技者の感情を効果的に刺激でき、大当たり連荘の興趣を向上することができる。

【実施例 2】

【0 1 3 8】

実施例 2 の構成は、大当たり連荘で発生した大当たりの連荘回数が所定回数（例えば、5 回）になった場合に、大当たり連荘開始の際に有効とした特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を、他方に変更して有効とするようにしたものである。

例えば、特定画像抽選処理を有効とする大当たり連荘中に、前記確変繰返回数が所定値（例えば、4 回）に達すると、この確変遊技状態での大当たり判定に伴って特定画像順序処理を有効として、これ以降の各大当たり遊技で、該特定画像順序処理により抽出された特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j を表示する。又は、特定画像順序処理を有効とする大当たり連荘中に、前記確変繰返回数が所定値（例えば、4 回）に達すると、この確変遊技状態での大当たり判定に伴って特定画像抽選処理を有効として、これ以降の各大当たり遊技で、該特定画像抽選処理により抽選された特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j を表示する。

【0 1 3 9】

さらに、実施例 2 にあっては、前述した実施例 1 と同様に、一回の大当たり連荘で、同じ特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j が複数回の大当たり遊技で重複表示されないようにする。そのため、特定画像順序処理から特定画像抽選処理に変更された場合には、該特定画像順序処理により抽出された特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j（例えば、表示順序パターンに設定された 1 回目から 4 回目までの特定キャラクタ図柄）を、特定画像抽選処理で選択不能とする。一方、特定画像抽選処理から特定画像順序処理に変更された場合には、該特定画像抽選処理により選択された特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ～ 1 1 1 j（例えば、選択された四個の特定キャラクタ図柄）を、特定画像順序処理で選択した表示順序パターンから除く。すなわち、特定画像順序処理では、表示順序パターンから、特定画像抽選処理により選択した特定キャラクタ図柄を除いた残りの順序で、大当たり遊技で表示する特定キャラクタ図柄を抽出する。

【0 1 4 0】

こうした特定画像抽選処理と特定画像順序処理とを変更する処理は、図 2 3 に示す選択手段設定処理により行う。実施例 2 の選択手段設定処理は、前述した実施例 1 と同様、サブ統合制御装置 8 3 で定期的（例えば、2 m s 周期のタイマ割り込み処理）に実行される処理であり、前記した当否判定処理および大当たり遊技処理により主制御装置 8 0 から送信されるコマンドや情報に従って実行される。

【0 1 4 1】

実施例 2 の選択手段設定処理にあって、S 1 0 0 0 ～ S 1 0 6 0 は、S 1 0 1 0 の肯定判定（S 1 0 1 0 : Y e s）で S 1 1 0 0 に進むこと以外が、前述した実施例 1 の選択手段設定処理の S 8 0 0 ～ S 8 6 0 の処理内容と同じであることから、その説明を省略する。

【0 1 4 2】

S 1 0 1 0 の肯定判定から続く S 1 1 0 0 では、確定繰返回数 = 4 であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 1 0 0 : Y e s）、S 1 1 0 5 に進み、否定判定の場合には（S 1 1 0 0 : N o）、選択手段設定処理を終了する。ここで、実施例 2 では、前記した大当たり遊技処理の S 6 3 0 でカウントされる確変繰返回数の情報が S 6 4 0 によって、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へ送信される。この確変繰返回数の情報により、確定繰返回数 = 4 か否かを判定する。

【0 1 4 3】

10

20

30

40

50

S 1 1 0 5 では、抽選処理フラグ = 1 か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 1 1 0 5 : Y e s )、S 1 1 1 0 に進み、否定判定の場合には ( S 1 1 0 5 : N o )、S 1 1 2 0 に進む。

S 1 1 1 0 では、抽選処理フラグ = 0 として、S 1 1 1 5 へ進む。S 1 1 1 5 では、順序処理フラグ = 1 として、選択手段設定処理を終了する。一方、S 1 1 2 0 では、順序処理フラグ = 0 として、S 1 1 2 5 へ進む。S 1 1 2 5 では、抽選処理フラグ = 1 として、選択手段設定処理を終了する。

#### 【 0 1 4 4 】

また、こうした選択手段設定処理により設定される抽選処理フラグと順序処理フラグとに従って、前述した実施例 1 と同様、特定画像設定処理 ( 図 1 8 参照 ) により大当たり遊技中に表示される特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j が決定されて、演出画像表示装置 6 で表示される ( 図 1 8 ~ 2 1 参照 ) 。

ここで、実施例 2 の構成では、前述したように、一回の大当たり連荘で同じ特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j が複数回の大当たり遊技で重複表示されないように制御している。これは、前記特定画像設定処理の特定画像抽選処理 ( S 9 1 0 ) と特定画像順序処理 ( S 9 2 0 ) とにより実行される。具体的には、特定画像順位処理から特定画像抽選処理へ変更された場合には、特定画像抽選処理が、特定画像順位処理で表示順序パターンの四番目までの特定キャラクタ図柄を選択不能とする。一方、特定画像抽選処理から特定画像順位処理へ変更された場合には、特定画像順序処理が、変更前に特定画像抽選処理により選択した四個の特定キャラクタ図柄を、選択した表示順序パターンから除いた残りの順序で、一の特定キャラクタ図柄を抽出する。このように実施例 2 の特定画像設定処理 ( 図 1 8 ) は、S 9 1 0 と S 9 2 0 との処理内容が異なる以外は同じである。

#### 【 0 1 4 5 】

実施例 2 の構成にあつては、前記した選択手段設定処理により大当たり連荘中に特定画像抽選処理と特定画像順序処理とを変更すること以外は前述の実施例 1 と同じであることから、同じ構成要素には同じ符号を記し、その説明を適宜省略している。

#### 【 0 1 4 6 】

こうした実施例 2 の構成にあつても、前述した実施例 1 と同様に、演出画像表示装置 6 で第 1 ~ 第 1 0 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j が表示される。

通常遊技状態で前記当否判定手段により確変大当たりと判定されると、前記選択手段設定処理により特定画像抽選処理または特定画像順序処理が有効とされる。さらに、特定画像順序処理が有効とされた場合 ( 順序処理フラグ = 1 ) には、第 1 ~ 第 4 表示順序パターンのなかから一の表示順序パターンが選択される。ここで、例えば、第 2 表示順序パターンが選択された場合には、前記確変大当たりの確定に伴って実行される大当たり遊技中に、演出画像表示装置 6 で第 2 特定キャラクタ図柄 1 1 1 b が表示される ( 図 1 9 ( C ) 参照 ) 。また、この大当たり遊技後に移行した確変遊技状態で確変大当たりとなると、連荘回数 2 回目であることから、大当たり開始演出 ( 図 2 0 ( B ) 参照 ) が表示された後に、大当たり遊技中に第 4 特定キャラクタ図柄 1 1 1 d が表示される ( 図 2 0 ( C ) 参照 ) 。

#### 【 0 1 4 7 】

この後に、確変大当たりを介して確変遊技状態が繰り返され、連荘回数 4 回目の確変大当たりによる大当たり遊技後に確変遊技状態へ移行すると、前記した確変繰返回数 = 4 となる。この確変遊技状態で前記当否判定処理により確変大当たりと判定されると、前記選択手段設定処理 ( 図 2 3 ) によって、特定画像順序処理の有効が解除され且つ特定画像抽選処理が有効とされる ( 順序処理フラグ = 0 且つ抽選処理フラグ = 1 ) 。そして、この確変大当たりの確定に伴って、特定画像抽選処理により一の特定キャラクタ図柄 1 1 1 f が選択されると、大当たり開始演出 ( 図 2 0 ( E ) 参照 ) が表示された後に、大当たり遊技中に第 6 特定キャラクタ図柄 1 1 1 f が表示される ( 図 2 0 ( F ) 参照 ) 。尚、この場合の特定画像抽選処理では、特別図柄順序処理により前記第二表示順序パターンの 1 番目から 4 番目で抽出された特定キャラクタ図柄 1 1 1 b , 1 1 1 d , 1 1 1 a , 1 1 1 c を選択不能となっている。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 8 】

これ以降で連荘回数が増加すると、大当たり確定する毎に特定画像抽選処理により一の特定キャラクタ図柄が選択されて表示される。そして、上限の 10 回連荘した場合には、大当たり遊技のインターバルで、全て特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を表示したことを示す特定完了図柄 1 1 5 が表示される（図 2 1 ( D ) 参照）。

## 【 0 1 4 9 】

一方、通常遊技状態で確変大当たり判定された場合に、前記選択手段設定処理により特定画像抽選処理が有効となると、連荘回数 4 回目まで該特定画像抽選処理により一の特定キャラクタ図柄が選択されて表示される。その後、連荘回数 5 回目以降では、前記選択手段設定処理により特定画像順序処理が有効となると共に一の表示順序パターンが選択され、当該表示順序パターンに従って一の特定キャラクタ図柄が抽出されて表示される。ここで、例えば、大当たり連荘の初回から 4 回までの大当たり遊技で、特定キャラクタ図柄 1 1 1 b , 1 1 1 f , 1 1 1 g , 1 1 1 j が表示されると共に、第 3 表示順序パターンが選択された場合には、確変遊技状態での大当たり判定により実行される特定画像順序処理で、これら特定キャラクタ図柄 1 1 1 b , 1 1 1 f , 1 1 1 g , 1 1 1 j を除く残りの表示順序に従って特定キャラクタ図柄を抽出する。この場合の表示順序は、特定キャラクタ図柄 1 1 1 i 、特定キャラクタ図柄 1 1 1 h 、特定キャラクタ図柄 1 1 1 e 、特定キャラクタ図柄 1 1 1 d 、特定キャラクタ図柄 1 1 1 c 、特定キャラクタ図柄 1 1 1 a の順となる。

## 【 0 1 5 0 】

尚、実施例 2 の構成にあっても、連荘上限の 10 回に達する前に通常大当たりが確定すると、この大当たり遊技の終了に伴って大当たり連荘が終了する。

## 【 0 1 5 1 】

次に実施例 2 の特徴を説明する。

実施例 2 の構成は、大当たり連荘の連荘回数が所定値に達すると、該大当たり連荘を開始する際に有効とした特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を、他方に変更するようにしたものである。

かかる構成にあっては、連荘回数が所定値に達する前と達した後とで、特定画像抽選処理と特定画像順序処理とが変わることから、該変更の前後で特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j の表示順に大きな変化を生じさせることができ、一層変化に富んだ演出を実行できる。したがって、実施例 2 の構成によれば、第 1 ~ 第 10 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j の表示によって遊技の興趣を向上させるという前述した実施例 1 の作用効果を一層向上できる。また、実施例 2 の構成にあっても、前述した実施例 1 と同様に、大当たり連荘中に、いずれの表示順序パターンかを推測させて、次回大当たりで表示される特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j を予測させるという作用効果も奏する。さらには、前述した実施例 1 と同様に、連荘回数の増加によって、全ての特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j の表示という利益獲得を希求する遊技者の感情を刺激して大当たり連荘の興趣を向上させるという作用効果も奏する。

## 【 0 1 5 2 】

以下に、前述した実施例 1 , 2 で用いた用語と、特許請求の範囲に記載した用語との対応関係を説明する。

パチンコ機 1 が、本発明にかかる遊技機の一例に相当する。

サブ統合制御装置 8 3 が、本発明にかかる演出画像制御手段の一例に相当する。

特定画像設定処理の S 9 3 0 が、本発明にかかる特定演出表示処理の一例に相当する。

第 1 ~ 第 10 特定キャラクタ図柄 1 1 1 a ~ 1 1 1 j が、本発明にかかる特定演出画像の一例に相当する。

確変大当たりの確定と確変遊技状態での通常大当たりの確定とが、本発明にかかる特定演出条件の一例に相当する。

通常遊技状態で確変大当たりと判定することが、本発明にかかる選択処理条件の一例に相当する。

特定画像設定処理の S 9 0 0 から S 9 2 0 に至る処理が、本発明にかかる画像順序処理内

10

20

30

40

50

容の一例に相当し、第一～第四表示順序パターンが、本発明にかかる表示順序の一例に相当する。

特定画像抽選処理（Ｓ９１０）が、本発明にかかる抽選処理の一例に相当し、特定画像設定処理のＳ９００からＳ９１５に至る処理が、本発明にかかる画像抽選処理内容の一例に相当する。

実施例１の選択手段設定処理のＳ８００～Ｓ８３５と実施例２の選択手段設定処理のＳ１０００～Ｓ１０３５とが、本発明にかかる選択手段設定処理の一例に相当する。

実施例２の選択手段設定処理のＳ１１００～Ｓ１１２５が、本発明にかかる選択手段変更処理の一例に相当する。

実施例２の、確変繰返回数＝４となり且つ大当りと判定することが、本発明にかかる選択変更条件の一例に相当する。

10

#### 【０１５３】

以下に、前述した実施例の別例について説明する。

実施例１，２にあっては、大当り連荘の各大当り遊技で表示される特定キャラクタ図柄１１１ａ～１１１ｊを１０種類設定したものであるが、表示可能な特定キャラクタ図柄の種類数は適宜変更することも可能である。例えば、相互に異なる５種類の特定キャラクタ図柄が表示可能に設定された構成としても良いし、相互に異なる２０種類の特定キャラクタ図柄が表示可能に設定された構成としても良い。尚、こうした特定キャラクタ図柄の設定数は、連荘の上限回数に基づいて設定されることが好適である。

#### 【０１５４】

20

実施例１，２にあっては、特定画像順序処理により選択可能な表示順序パターン（表示順序）を四種類設定したものであるが、選択可能な表示順序パターンの種類数は適宜変更することも可能である。例えば、相互に異なる二種類の表示順序パターンが選択可能に設定された構成としても良いし、相互に異なる１０種類の表示順序パターンが選択可能に設定された構成としても良い。さらには、一の表示順序パターンのみが設定され、特定画像順序処理を有効とした場合には、当該表示順序パターンに従って特定キャラクタ図柄を表示する構成とすることもできる。

#### 【０１５５】

実施例１，２では、一回の大当り連荘で、同じ特定キャラクタ図柄１１１ａ～１１１ｊが複数回の大当り遊技中に重複表示されない構成としたが、これに限らず、複数回の大当り遊技で同じ特定キャラクタ図柄が表示される場合がある構成とすることもできる。かかる構成では、例えば、前記実施例１，２で、特定画像抽選処理が、大当り確定毎に全ての特定キャラクタ図柄１１１ａ～１１１ｊのなかから一を選択可能とすることにより実現できる。さらには、実施例２の構成にあって、連荘回数が所定値（例えば、４回）に達した後に、特定画像抽選処理で全ての特定キャラクタ図柄１１１ａ～１１１ｊを選択可能としたり、特定画像順序処理で選択した表示順序パターンに従って抽出したりすることにより実現できる。

30

#### 【０１５６】

実施例１，２では、大当り連荘の各大当り遊技中に一種類の特定キャラクタ図柄を表示する構成としたが、これに限らず、複数種類の特定キャラクタ図柄を表示する構成とすることもできる。例えば、特定画像抽選処理が大当り判定毎に複数の特定キャラクタ図柄を選択するものとしたり、特定画像順序処理により選択される表示順序パターンが、各大当り遊技で複数の特定キャラクタ図柄を抽出したりするように設定されたものとするこ

40

#### 【０１５７】

実施例１，２では、連荘回数が上限に達した大当り遊技中に、全ての特定キャラクタ図柄の表示を示す特定完了図柄１１５を表示するようにしたが、これに限らず、該特定完了

50



図柄 1 1 5 を表示しない構成としても良い。同様に、各大当り遊技中に表示済み図柄 1 1 4 を表示しない構成としても良い。また、実施例 1, 2 のように特定完了図柄 1 1 5 や表示済み図柄 1 1 4 を表示する構成にあって、大当り連荘初回の大当り遊技中に、全ての特定キャラクタ図柄の表示を遊技者に狙わせるような演出図柄（例えば、「全キャラを獲得せよ！」などのメッセージ図柄）を表示して、遊技者の感情を刺激するようにしても良い。

また、実施例 1, 2 の特定キャラクタ図柄に限らず、他の特定演出図柄を表示する構成とできる。例えば、予め設定された複数の特定アイテム図柄のなかから、特定画像順序処理と特定画像抽選処理とにより一の特定アイテム図柄を決定して、当該特定アイテム図柄を大当り遊技中に表示する構成としても良い。又は、予め設定された複数の特定背景図柄のなかから、特定画像順序処理と特定画像抽選処理とにより一の特定背景図柄を決定して、当該特定背景図柄を大当り遊技中に表示する構成としても良い。尚、特定アイテム図柄を表示する構成では、前述のように、全ての特定アイテム図柄の表示を狙わせるメッセージ図柄（例えば、「全アイテムを集めよ！」など）を、大当り連荘開始に伴って表示する構成が好適である。

#### 【0158】

実施例 1, 2 では、大当り連荘開始の際（通常遊技状態で確変大当りを判定した際）に、特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を抽選により有効とする構成としたが、これに限らず、この一方を有効とする方法は適宜変更することが可能である。例えば、大当り連荘の開始毎に、特定画像抽選処理と特定画像順序処理とを交互に有効とするようにしても良い。又は、通常遊技状態で確変大当り判定する時間や前回大当り連荘終了からの経過時間などに応じて、特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を有効とする構成としても良い。さらには、通常遊技状態での確変大当りの判定回数に応じて、特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を有効とする構成としても良い。ここで、確変大当りの判定回数は、機台の主電源入力や RAM クリアから計測した回数とすることが好適である。

さらにまた、複数の大当り当選確率を遊技店の従業員等がセット可能な構成にあっては、セットされた大当り当選確率（設定値）に基づいて、特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を有効とする構成とすることもできる。例えば、高い大当り当選確率（高設定値）がセットされている場合に、特定画像順序処理が高確率で選択される構成とできる。

#### 【0159】

実施例 1, 2 では、通常遊技状態での確変大当りの判定を条件（選択処理条件）として、特定画像抽選処理または特定画像順序処理を有効とする構成であるが、これに限らず、例えば、連荘回数が所定値に達することを条件として、特定画像抽選処理または特定画像順序処理を有効とする構成としても良い。

具体的には、連荘回数の 1 回目と 2 回目との大当り遊技中で表示される特定キャラクタ図柄 1 1 1 a, 1 1 1 b が予め決まっており、連荘回数が 2 回となると、3 回目の大当り判定を条件（選択処理条件）として、特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を有効とし、有効とした一方の処理に従って 3 回目以降の大当り遊技中に表示する特定キャラクタ図柄を決定する。この構成では、大当り連荘が開始されると、その初期の大当り遊技中では予め決まった特定キャラクタ図柄が表示され、その後の大当り遊技中で表示される特定キャラクタ図柄を様々に変化させることができる。尚、この構成の場合には、連荘の 1 回目と 2 回目とで夫々表示した特定キャラクタ図柄が 3 回目以降で表示不能としても良いし、表示可能としても良い。すなわち、特定画像順序処理により用いられる表示順序パターン（表示順序）が、連荘の 1 回目と 2 回目とで夫々表示した特定キャラクタ図柄を含まないように設定されていても良いし、該 1 回目と 2 回目との特定キャラクタ図柄を含むものが設定されていても良い。同様に、特定画像抽選処理では、連荘 1 回目と 2 回目との各特定キャラクタ図柄を選択不能としても良いし、選択可能としても良い。

又は、通常遊技状態で確変大当り判定すると、特別画像抽選処理を有効とし、連荘回数

10

20

30

40

50

が所定値（例えば、２回）に達することを条件（選択処理条件）として、特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を有効とし、有効とした一方の処理に従って３回目以降の大当たり遊技中に表示する特定キャラクタ図柄を決定する構成とすることもできる。この場合にも、連荘回数が所定値に達するまでに表示された特定キャラクタ図柄を表示可能としても良いし表示不能としても良い。

【０１６０】

実施例２では、連荘回数が所定値（例えば、４回）に達すると、連荘開始の際（通常遊技状態で確変大当たり判定した際）に有効とした特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方を、他方へ変更するものであるが、この変更する条件は適宜変更することが可能である。例えば、大当たり連荘中に発生した賞球数（又は、大当たり連荘中の大当たり遊技で発生した賞球数）が所定数に達することを条件として、特定画像抽選処理と特定画像順序処理とを変更するようにしても良い。又は、大当たり連荘中の確変遊技状態における特別図柄の変動回数が所定数に達することを条件として、変更するようにしても良い。

10

【０１６１】

実施例２の構成にあって、連荘回数が所定値に達することにより有効とした特定画像抽選処理と特定画像順序処理との一方で、その前の他方の処理により表示された特定キャラクタ図柄を決定可能としても良い。

また、実施例２にあって、特定画像抽選処理は、連荘回数が前記所定値に達する前と後とで、選択可能な特定キャラクタ図柄を変更することもできる。すなわち、大当たり連荘開始の際に有効となった場合に選択可能な複数の特定キャラクタ図柄を含む図柄群と、連荘回数が所定値に達することで有効となった場合に選択可能な複数の特定キャラクタ図柄を含む図柄群との、異なる複数の図柄群を備えた構成とする。同様に、特定画像順位処理によって、連荘開始の際に選択可能な複数の表示順序パターンと、連荘回数が前記所定値に達した際に選択可能な複数の表示順序パターンとが異なるようにすることもできる。

20

【０１６２】

実施例１，２の構成は、大当たり連荘開始の際に特定画像抽選処理と特定画像順位処理との一方を有効とし、有効とした一方の処理によって当該大当たり連荘中の大当たり遊技で表示する特定キャラクタ図柄を決定する構成であるが、この他の構成として、例えば、小当りラッシュ開始の際に特定画像抽選処理と特定画像順位処理との一方を有効とし、有効とした一方の処理によって当該小当りラッシュ中の各小当り遊技で表示する特定キャラクタ図柄を決定する構成とすることもできる。又は、大当たり遊技後に確変遊技状態へ移行した際に特定画像抽選処理と特定画像順位処理との一方を有効とし、有効とした一方の処理によって、確変遊技状態で特別図柄のリーチ演出または大当たり予告演出により表示される特定キャラクタ図柄を決定する構成とすることもできる。

30

また、特定画像抽選処理または特定画像順位処理により決定された特定キャラクタ図柄を表示する大当たり遊技は、実施例１，２の大当たり連荘中に限らず、該大当たり連荘以外であっても良い。例えば、通常遊技状態で通常大当たりの確定により実行される大当たり遊技中に表示される特定キャラクタ図柄を、前記特定画像抽選処理または特定画像順位処理により決定する構成とすることもできる。この場合には、通常遊技状態での特別図柄の変動回数が所定数に達することを条件（選択処理条件）として、特定画像抽選処理と特定画像順位処理との一方を有効とし、当該通常遊技状態で大当たり確定することを条件（特定演出条件）として、該一方の処理により決定された特定キャラクタ図柄を表示する構成とできる。又は、通常遊技状態での賞球数が所定数に達することを条件として、特定画像抽選処理と特定画像順位処理との一方を有効とすることもできる。

40

同様に、小当り遊技中に表示する特定キャラクタ図柄を決定する構成や、リーチ演出や大当たり予告で表示する特定キャラクタ図柄を決定する構成にあって、通常遊技状態で所定条件（選択処理条件）が成立すると、特定画像抽選処理と特定画像順位処理との一方を有効とし、一方の処理で決定した特定キャラクタ図柄を、小当り遊技やリーチ演出などで表示する構成とすることもできる。

【０１６３】

50

実施例 1 , 2 の構成は、確率変動機（所謂第一種遊技機）に本発明を適用したものであるが、これに限らず、第二種遊技機や、第一種と第二種との混合機や、スロットマシンなどにも、本発明の構成を適用することができる。これらいずれに適用した場合にも、前述した実施例と同様の作用効果を奏し得る。

【符号の説明】

【 0 1 6 4 】

- 1   パチンコ機（遊技機）
- 6   演出画像表示装置
- 1 1 1 a ~ 1 1 1 j   特定キャラクタ図柄（特定演出画像）

10

20

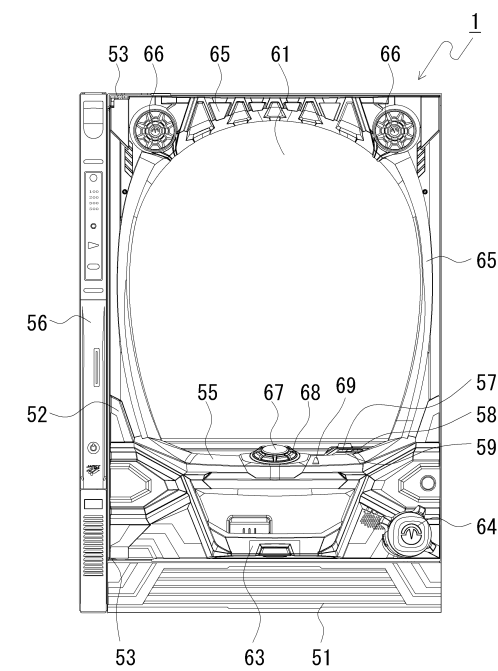
30

40

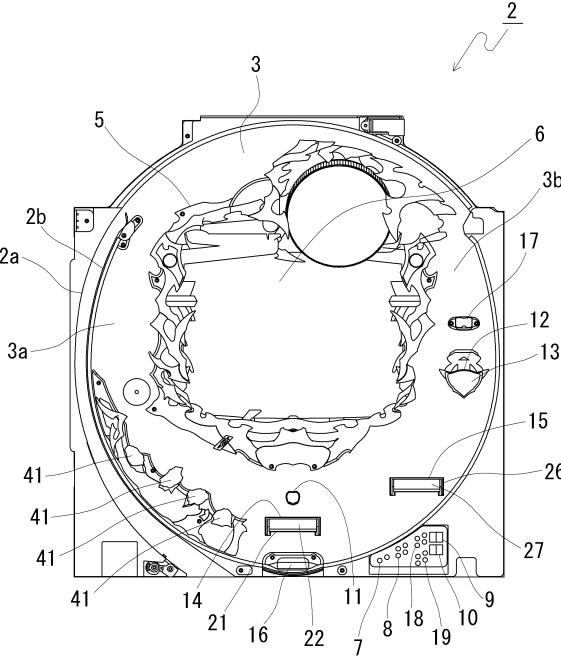
50

【図面】

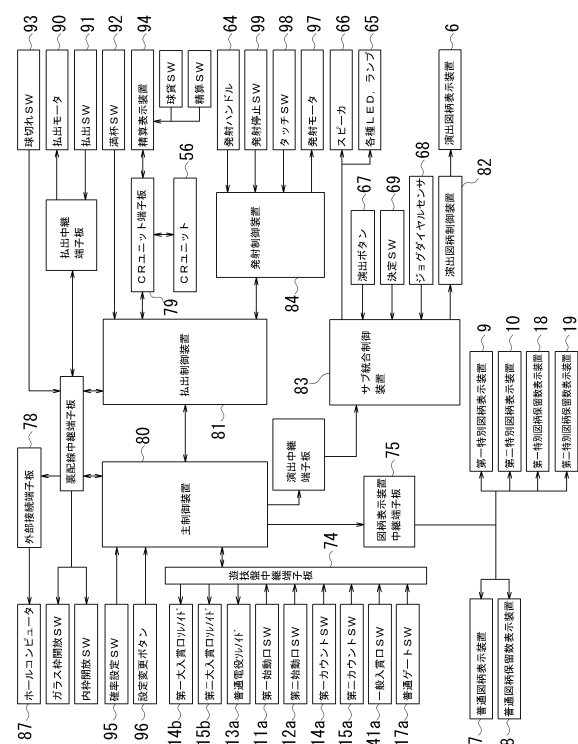
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

大当り当選確率		低確率モード: 1/300 高確率モード: 1/30
小当り当選確率		1/60
普通図柄当選確率		非開放延長モード: 1/10 開放延長モード: 9/10
大当り遊技	開放ラウンド数	4回、10回
	規定数	10個
	開放時間	30秒
小当り遊技	開放数	1回
	開放時間	1.5秒
普通電動役物の作動		非開放延長モード: 0.2秒×1回 開放延長モード: 1秒×3回
賞球数	第一始動口11	3個
	第二始動口12	5個
	第一大入賞口14	13個
	第二大入賞口15	13個
	一般入賞口41	5個

10

20

30

40

50

【図 5】

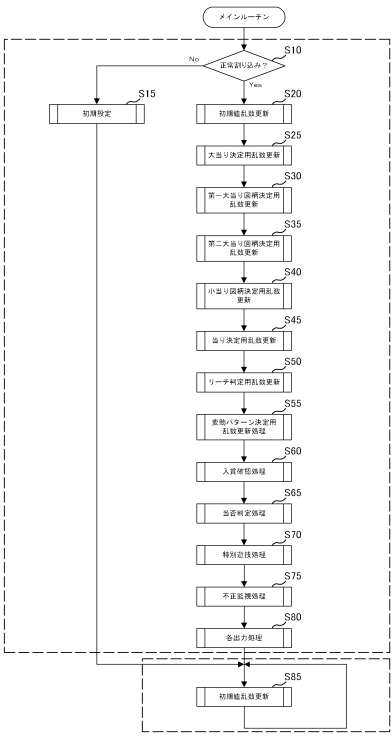
(A)

大当り図柄形態	選択確率	大当り遊技の内容	大当り遊技後に移行する遊技状態	遊技状態の終了条件
第1大当り図柄形態	2/20 (リミット回数無制限)	4回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第2大当り図柄形態		4回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第3大当り図柄形態		4回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第4大当り図柄形態		4回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第5大当り図柄形態	8/20 (リミット回数無制限: 20/20)	10回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第6大当り図柄形態		10回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第7大当り図柄形態	10/20 (リミット回数無制限: 一)	4回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第8大当り図柄形態		4回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第9大当り図柄形態		4回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第10大当り図柄形態		4回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回

(B)

大当り図柄形態	選択確率	大当り遊技の内容	大当り遊技後に移行する遊技状態	遊技状態の終了条件
第11大当り図柄形態	8/20 (リミット回数無制限: 一)	4回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第12大当り図柄形態		4回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第13大当り図柄形態	8/20 (リミット回数無制限: 20/20)	10回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第14大当り図柄形態		10回の開放ラウンド	通常遊技状態	—
第15大当り図柄形態	10/20 (リミット回数無制限: 一)	10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第16大当り図柄形態		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第17大当り図柄形態		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第18大当り図柄形態		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第19大当り図柄形態		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回
第20大当り図柄形態		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特選変動回数: 100回

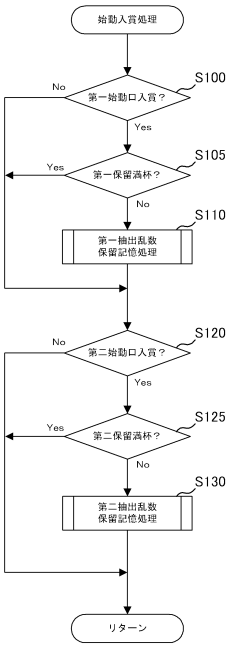
【図 6】



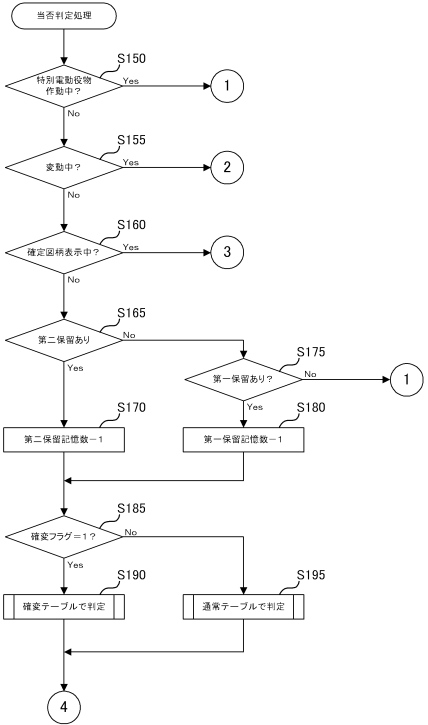
10

20

【図 7】



【図 8】

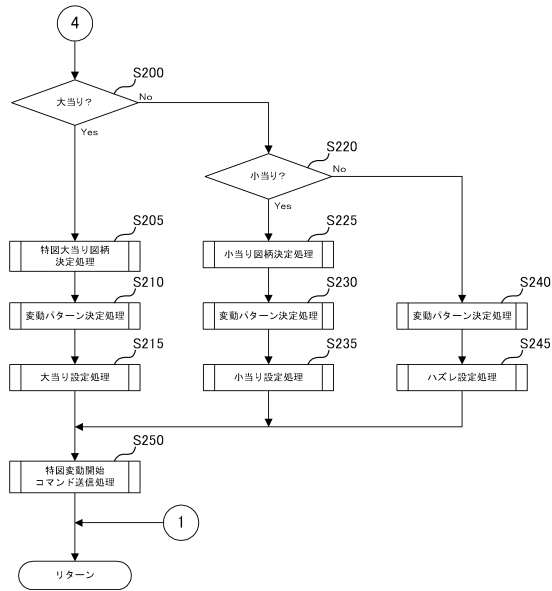


30

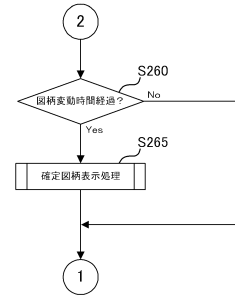
40

50

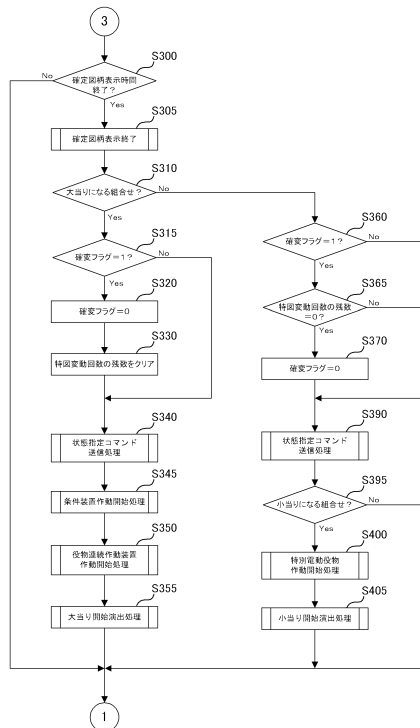
【図 9】



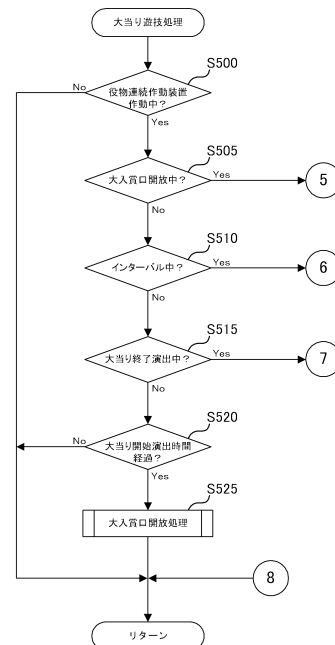
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

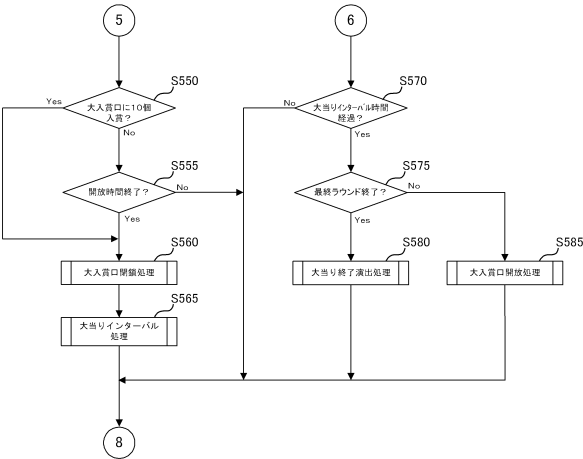
20

30

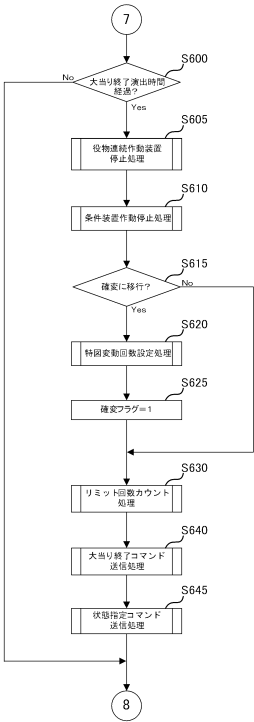
40

50

【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】

第 1 特定 キャラクタ 図柄111a		第 6 特定 キャラクタ 図柄111f	
第 2 特定 キャラクタ 図柄111b		第 7 特定 キャラクタ 図柄111g	
第 3 特定 キャラクタ 図柄111c		第 8 特定 キャラクタ 図柄111h	
第 4 特定 キャラクタ 図柄111d		第 9 特定 キャラクタ 図柄111i	
第 5 特定 キャラクタ 図柄111e		第 1 0 特定 キャラクタ 図柄111j	

【図 1 6】

連荘回数	第1表示順序パターン	第2表示順序パターン	第3表示順序パターン	第4表示順序パターン
1回目	第1特定キャラクタ 図柄111a	第2特定キャラクタ 図柄111b	第10特定キャラクタ 図柄111j	第6特定キャラクタ 図柄111f
2回目	第2特定キャラクタ 図柄111b	第4特定キャラクタ 図柄111d	第9特定キャラクタ 図柄111i	第5特定キャラクタ 図柄111e
3回目	第3特定キャラクタ 図柄111c	第1特定キャラクタ 図柄111a	第8特定キャラクタ 図柄111h	第7特定キャラクタ 図柄111g
4回目	第4特定キャラクタ 図柄111d	第3特定キャラクタ 図柄111c	第7特定キャラクタ 図柄111g	第4特定キャラクタ 図柄111d
5回目	第5特定キャラクタ 図柄111e	第6特定キャラクタ 図柄111f	第6特定キャラクタ 図柄111f	第8特定キャラクタ 図柄111h
6回目	第6特定キャラクタ 図柄111f	第5特定キャラクタ 図柄111e	第5特定キャラクタ 図柄111e	第10特定キャラクタ 図柄111j
7回目	第7特定キャラクタ 図柄111g	第8特定キャラクタ 図柄111h	第4特定キャラクタ 図柄111d	第1特定キャラクタ 図柄111a
8回目	第8特定キャラクタ 図柄111h	第7特定キャラクタ 図柄111g	第3特定キャラクタ 図柄111c	第3特定キャラクタ 図柄111c
9回目	第9特定キャラクタ 図柄111i	第10特定キャラクタ 図柄111j	第2特定キャラクタ 図柄111b	第9特定キャラクタ 図柄111i
10回目	第10特定キャラクタ 図柄111j	第9特定キャラクタ 図柄111i	第1特定キャラクタ 図柄111a	第2特定キャラクタ 図柄111b

10

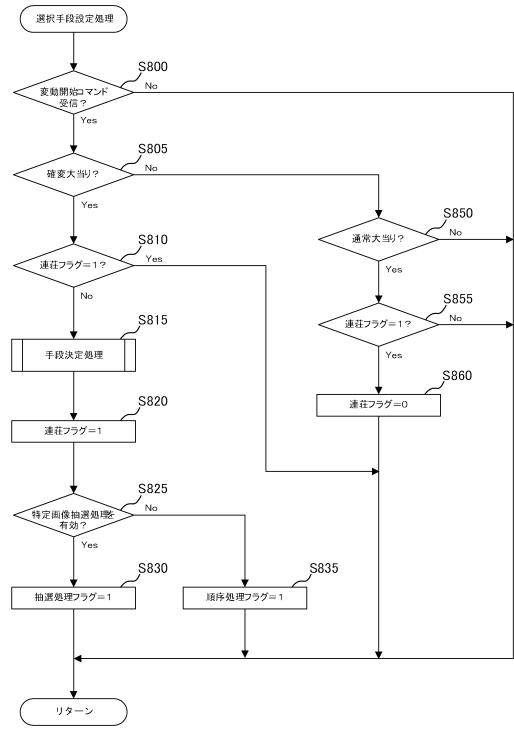
20

30

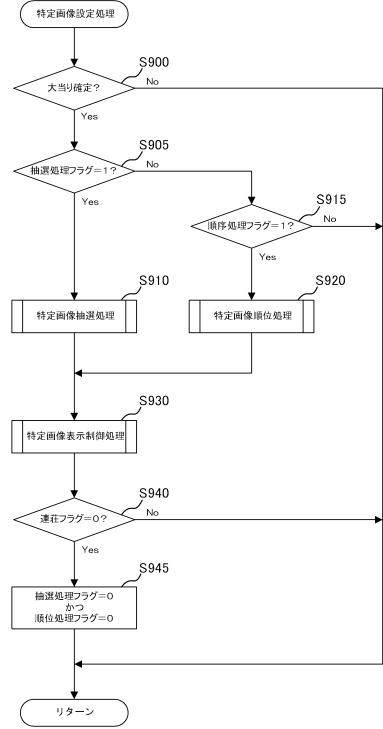
40

50

【図 17】



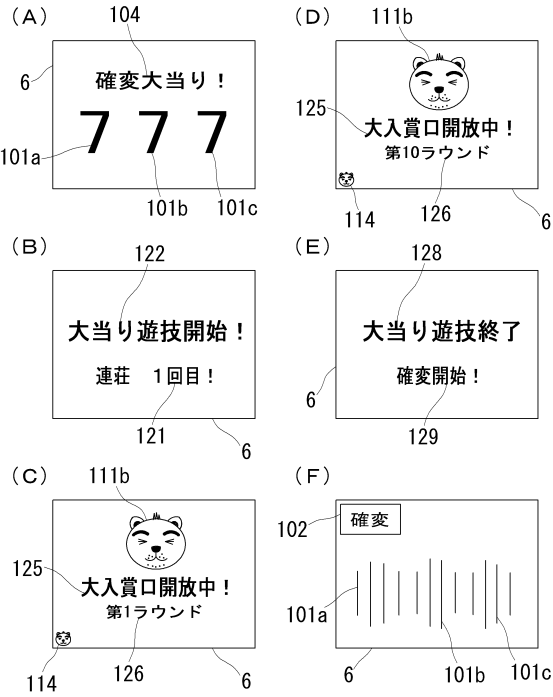
【図 18】



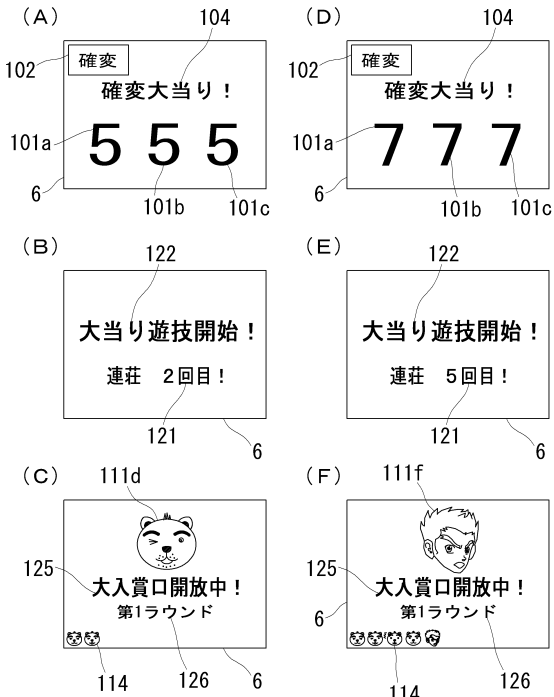
10

20

【図 19】



【図 20】



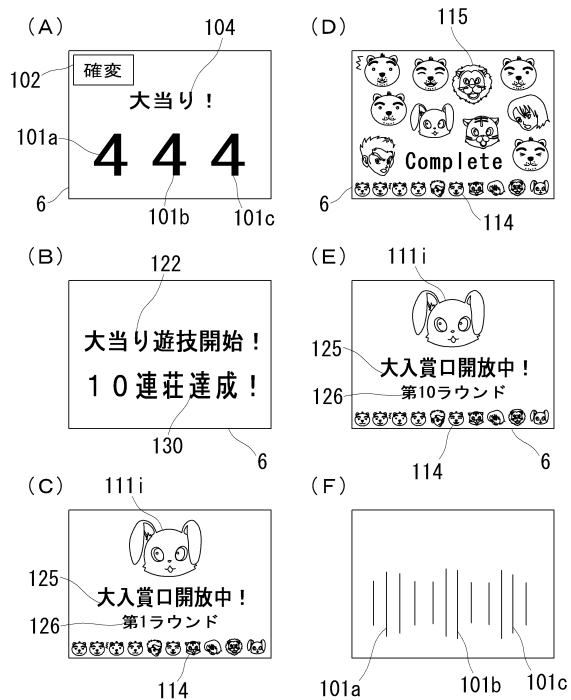
30

40

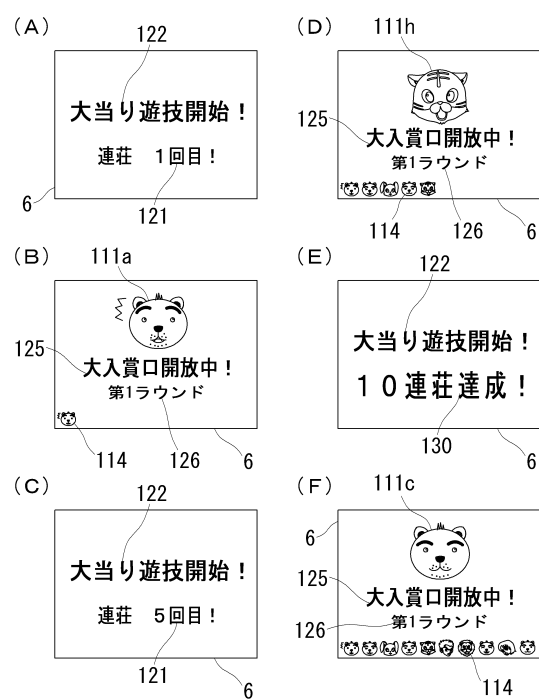
50



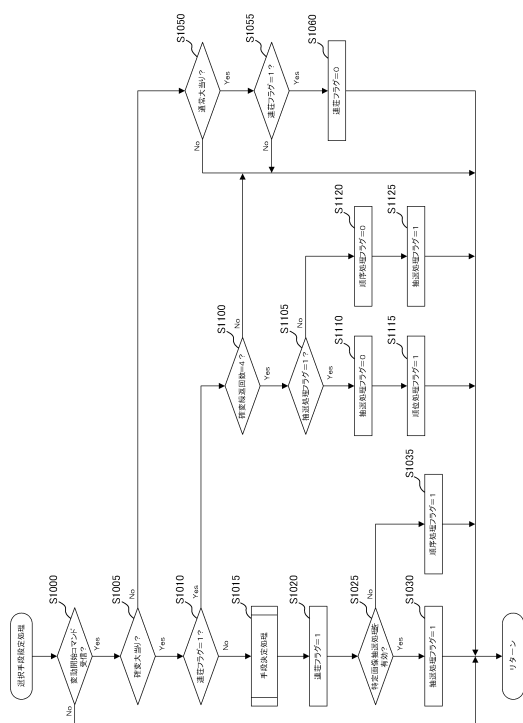
【 図 2 1 】



【 ㄨ 2 2 】



【 図 2 3 】



---

フロントページの続き

2 番地 株式会社高尾内

(72)発明者 繁藤 友之

愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2 2 番地 株式会社高尾内

審査官 下村 輝秋

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 0 5 8 3 3 ( J P , A )

特開 2 0 1 1 - 0 5 0 5 0 3 ( J P , A )

特開 2 0 1 6 - 1 2 3 5 5 1 ( J P , A )

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2