(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4986918号
(P4986918)
(45)発行日　平成24年7月25日(2012.7.25)　(24)登録日　平成24年5月11日(2012.5.11)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 5 (全 43 頁)

(21)出願番号　特願2008-112469(P2008-112469)
(22)出願日　平成20年4月23日(2008.4.23)
(62)分割の表示　特願2006-195560(P2006-195560)の分割
原出願日　平成14年9月25日(2002.9.25)
(65)公開番号　特開2008-178750(P2008-178750A)
(43)公開日　平成20年8月7日(2008.8.7)
審査請求日　平成20年4月23日(2008.4.23)
審判番号　不服2010-27250(P2010-27250/J1)
審判請求日　平成22年12月2日(2010.12.2)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100079050
弁理士　後藤　憲秋
(72)発明者　成實　伸一郎
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　岩田　悟
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

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】
判定開始条件の成立に従い、遊技の当たり外れを判定する当否判定手段と、
複数の図柄を変動表示する表示手段と、
前記当否判定手段による判定結果が当たりである場合、前記表示手段に前記複数の図柄を変動表示後、所定の当たり図柄の組合せで停止制御する表示制御手段を備え、
所定条件に起因して入賞領域を拡大駆動させる駆動部材が設けられた始動入賞口への遊技球の入賞により、前記当否判定手段において当否判定が行われる弾球遊技機において、
前記表示手段は、前記当たり図柄の組合せを識別可能な図柄の組合せとして表示する第二表示部と、前記当たり図柄の組合せを前記第二表示部に表示させる識別可能な図柄の組合せとは異なり暗号化した図柄の組合せとして表示する第一表示部とを備え、
前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せに対応して以降の遊技を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段によって前記所定の当たり図柄の組合せで停止制御した後に行われる当たり遊技後、最も直近の大当たりからの前記図柄の変動停止回数に基づき制御される所定期間に渡って前記駆動部材の拡大開放時間が前記所定の当たり図柄の組合せの停止制御前より増大させる拡大駆動時間制御手段とを備え、
一つの前記暗号化した当たり図柄の組合せに対応して、前記所定期間を制御する基となる一つの変動停止回数が設定制御され、
前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せの少なくとも二つに対応し

て、前記第二表示部に表示される識別可能な一つの当たり図柄の組合せが設定され、
前記少なくとも二つの暗号化した当たり図柄のうち二つには、各々互いに異なる前記所定期間を制御する基となる互いに異なる変動停止回数が設定されており、
遊技球の通過あるいは入賞に起因して前記駆動部材により前記入賞領域を拡大駆動させるか否かの判定を行い、当該判定結果を前記暗号化した図柄とは異なる第２図柄によって前記第一表示部に表示し、前記暗号化した図柄の組合せと前記第２図柄とを前記第一表示部に表示させて表示制御することを特徴とする弾球遊技機。
【請求項２】
判定開始条件の成立に従い、遊技の当たり外れを判定する当否判定手段と、
複数の図柄を変動表示する表示手段と、
前記当否判定手段による判定結果が当たりである場合、前記表示手段に前記複数の図柄を変動表示後、所定の当たり図柄の組合せで停止制御する表示制御手段を備え、
所定条件に起因して入賞領域を拡大駆動させる駆動部材が設けられた始動入賞口への遊技球の入賞により、前記当否判定手段において当否判定が行われる弾球遊技機において、
前記表示手段は、前記当たり図柄の組合せを識別可能な図柄の組合せとして表示する第二表示部と、前記当たり図柄の組合せを前記第二表示部に表示させる識別可能な図柄の組合せとは異なり暗号化した図柄の組合せとして表示する第一表示部とを備え、
前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せに対応して以降の遊技を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段によって前記所定の当たり図柄の組合せで停止制御した後に行われる当たり遊技後、最も直近の大当たりからの前記図柄の変動停止回数に基づき制御される所定期間に渡って前記駆動部材の拡大開放時間が前記所定の当たり図柄の組合せの停止制御前より増大させる拡大駆動時間制御手段とを備え、
一つの前記暗号化した当たり図柄の組合せに対応して、前記所定期間を制御する基となる一つの変動停止回数が設定制御され、
前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せの少なくとも二つに対応して、前記第二表示部に表示される識別可能な一つの当たり図柄の組合せが設定され、
前記少なくとも二つの暗号化した当たり図柄のうち二つには、各々互いに異なる前記所定期間を制御する基となる互いに異なる変動停止回数が設定されており、
前記複数の図柄が変動表示中に前記始動入賞口に遊技球が入賞した場合に保留記憶し、前記保留記憶した数を第３図柄で前記第一表示部に表示し、前記暗号化した図柄の組合せと前記第３図柄とを前記第一表示部に表示させて表示制御することを特徴とする弾球遊技機。
【請求項３】
前記第一表示部と前記第二表示部を各々別体の表示装置に備えたことを特徴とする請求項１又は２に記載の弾球遊技機。
【請求項４】
前記第二表示部に識別可能な一の当たり図柄の組合せが表示される場合、前記第二表示部に表示される当たり図柄の組合せに対応し、前記第一表示部に暗号化した当たり図柄の組合せが設定され、表示されることを特徴とする請求項１ないし３のいずれか１項に記載の弾球遊技機。
【請求項５】
前記暗号化は、記号化により行われることを特徴とする請求項１ないし４のいずれか１項に記載の弾球遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機に代表される弾球遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】

一般に、パチンコ遊技機等の弾球遊技機は、特定入賞口への遊技球の入球あるいは特定通過ゲートへ遊技球が通過する等の判定条件の成立に起因して、当たり外れを判定し、その判定結果が当たりである場合に「大当たり」と称される所定の特別遊技を実行する機械である。このような機械においては、数字や記号あるいは絵等からなる複数の図柄（一般に判定図柄と称される。）を変動及び停止表示する液晶、ドットマトリックスもしくはＬＥＤ表示装置等の表示装置を遊技盤面に備えているものが大半である。

【０００３】

前記表示装置は、一般的には、複数の表示領域が並んだ構成からなって、各表示領域毎に、複数の図柄がスクロールする等の変動表示が行われ、その後に停止表示できるようになっている。そして、前記判定条件の成立に起因して前記表示装置に表示される図柄が変動を開始し、所定時間変動後に前記表示装置の複数の表示領域にそれぞれ確定停止した図柄が表示され、その確定停止図柄が、所定の組合せ（当たり図柄組合せ、例えばぞろ目等）の場合に「大当たり」を構成し、その他の組合せ（外れ図柄組合せ）の場合に「外れ」となる。前記「大当たり」の場合、例えば、遊技盤面の大入賞口が連続的に開いて多数の遊技球入賞が可能になり、その間の入賞により大量の賞品球を払い出すようになっている。

【０００４】

通常、前記図柄の確定停止時に行われる特定の図柄の組合せ（判定図柄の組合せ）は、遊技者に有利な第一の当たり図柄と、該第一の当たり図柄よりもさらに有利な第二の当たり図柄より構成される。すなわち、第一の当たり図柄で確定停止した場合は、その後、複数のラウンドからなる一連の当たり遊技が１回行われ、通常の遊技状態に戻るもの（第一の当たり態様）である。一方、第二の当たり図柄で確定停止した場合は、複数のラウンドからなる一連の当たり遊技後、さらに所定期間に渡り、当たり図柄で確定停止する確率が上昇する確率変動が行われるもの（第二の当たり態様）である。なお、前出のラウンドとは大入賞口の開放及びその閉鎖を表し、１回の当たり遊技は、通常１０～２０ラウンド行われることが多い。

【０００５】

また、前記第二の当たり図柄で確定停止した場合は、前記第一の当たり図柄で確定停止した場合、もしくは、電源投入時の弾球遊技機と比較して長く駆動体の駆動時間（開放時間）を増大させる増大期間が次回当たり遊技開始前まで設定される。前記拡大駆動時間増大制御が行われている場合には、駆動部材の駆動時間（開放時間）が増大中であることと当たり確率が変化している確率変動状態であることを遊技者に認知させる目的から単に第一の表示態様から第二の表示態様に変化させる制御のみが行われているものであった。

【０００６】

しかしながら、従来の弾球遊技機において、駆動部材の駆動時間の増大期間が有るか無いか、また確率変動が行われるか否かは、第一の当たり図柄又は第二の当たり図柄のいずれかの当たり図柄が確定停止した時点で遊技者に認識される（例えば、特許文献１参照。）。このため、遊技者の以降の遊技に対する不安感は瞬時に解消される問題があった。

【特許文献１】特開２００２－１９１７８５号公報（第８－１０頁、第１６図，第１８図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

本発明は上記の問題を解決するためになされたものであり、識別可能な当たり図柄の組合せの持つ意味合いを希釈することにより、駆動部材の駆動時間を拡大させる期間、確率変動が行われるか否か等の以降に続く遊技情報の把握を難しくし、遊技の意外性を演出すると同時にいっそうの興趣の向上を図る弾球遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

すなわち、請求項１の発明は、判定開始条件の成立に従い、遊技の当たり外れを判定す

る当否判定手段と、複数の図柄を変動表示する表示手段と、前記当否判定手段による判定結果が当たりである場合、前記表示手段に前記複数の図柄を変動表示後、所定の当たり図柄の組合せで停止制御する表示制御手段を備え、所定条件に起因して入賞領域を拡大駆動させる駆動部材が設けられた始動入賞口への遊技球の入賞により、前記当否判定手段において当否判定が行われる弾球遊技機において、前記表示手段は、前記当たり図柄の組合せを識別可能な図柄の組合せとして表示する第二表示部と、前記当たり図柄の組合せを前記第二表示部に表示させる識別可能な図柄の組合せとは異なり暗号化した図柄の組合せとして表示する第一表示部とを備え、前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せに対応して以降の遊技を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段によって前記所定の当たり図柄の組合せで停止制御した後に行われる当たり遊技後、最も直近の大当たりからの前記図柄の変動停止回数に基づき制御される所定期間に渡って前記駆動部材の拡大開放時間が前記所定の当たり図柄の組合せの停止制御前より増大させる拡大駆動時間制御手段とを備え、一つの前記暗号化した当たり図柄の組合せに対応して、前記所定期間を制御する基となる一つの変動停止回数が設定制御され、前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せの少なくとも二つに対応して、前記第二表示部に表示される識別可能な一つの当たり図柄の組合せが設定され、前記少なくとも二つの暗号化した当たり図柄のうち二つには、各々互いに異なる前記所定期間を制御する基となる互いに異なる変動停止回数が設定されており、遊技球の通過あるいは入賞に起因して前記駆動部材により前記入賞領域を拡大駆動させるか否かの判定を行い、当該判定結果を前記暗号化した図柄とは異なる第２図柄によって前記第一表示部に表示し、前記暗号化した図柄の組合せと前記第２図柄とを前記第一表示部に表示させて表示制御することを特徴とする弾球遊技機に係る。

【０００９】

請求項２の発明は、判定開始条件の成立に従い、遊技の当たり外れを判定する当否判定手段と、複数の図柄を変動表示する表示手段と、前記当否判定手段による判定結果が当たりである場合、前記表示手段に前記複数の図柄を変動表示後、所定の当たり図柄の組合せで停止制御する表示制御手段を備え、所定条件に起因して入賞領域を拡大駆動させる駆動部材が設けられた始動入賞口への遊技球の入賞により、前記当否判定手段において当否判定が行われる弾球遊技機において、前記表示手段は、前記当たり図柄の組合せを識別可能な図柄の組合せとして表示する第二表示部と、前記当たり図柄の組合せを前記第二表示部に表示させる識別可能な図柄の組合せとは異なり暗号化した図柄の組合せとして表示する第一表示部とを備え、前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せに対応して以降の遊技を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段によって前記所定の当たり図柄の組合せで停止制御した後に行われる当たり遊技後、最も直近の大当たりからの前記図柄の変動停止回数に基づき制御される所定期間に渡って前記駆動部材の拡大開放時間が前記所定の当たり図柄の組合せの停止制御前より増大させる拡大駆動時間制御手段とを備え、一つの前記暗号化した当たり図柄の組合せに対応して、前記所定期間を制御する基となる一つの変動停止回数が設定制御され、前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せの少なくとも二つに対応して、前記第二表示部に表示される識別可能な一つの当たり図柄の組合せが設定され、前記少なくとも二つの暗号化した当たり図柄のうち二つには、各々互いに異なる前記所定期間を制御する基となる互いに異なる変動停止回数が設定されており、前記複数の図柄が変動表示中に前記始動入賞口に遊技球が入賞した場合に保留記憶し、前記保留記憶した数を第３図柄で前記第一表示部に表示し、前記暗号化した図柄の組合せと前記第３図柄とを前記第一表示部に表示させて表示制御することを特徴とする弾球遊技機に係る。

【００１０】

請求項３の発明は、前記第一表示部と前記第二表示部を各々別体の表示装置に備えたことを特徴とする請求項１又は２に記載の弾球遊技機に係る。

【００１１】

請求項４の発明は、前記第二表示部に識別可能な一の当たり図柄の組合せが表示される

場合、前記第二表示部に表示される当たり図柄の組合せに対応し、前記第一表示部に暗号化した当たり図柄の組合せが設定され、表示されることを特徴とする請求項１ないし３のいずれか１項に記載の弾球遊技機に係る。

【００１２】

請求項５の発明は、前記暗号化は、記号化により行われることを特徴とする請求項１ないし４のいずれか１項に記載の弾球遊技機に係る。

【発明の効果】

【００１３】

本発明に係る弾球遊技機によると、第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せの少なくとも二つに対応して、前記第二表示部に表示される識別可能な一つの当たり図柄の組合せが設定されているため、前記第二表示部に表示される識別可能な一の当たり図柄の組合せの有する意味付けを多様化することができ、斬新な表示態様が実現し、遊技の興趣を向上することができる。

【００１４】

また、第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せに対応して、以降の遊技が制御される遊技制御手段を備えるため、遊技者は暗号化した図柄のみの情報からは、以降に展開される遊技の予想は難しくなり、遊技の展開の意外性を高めることができる。

【００１５】

加えて、所定の当たり図柄の組合せで停止制御した後に行われる当たり遊技後、所定期間に渡って駆動部材の拡大駆動時間が、前記所定の当たり図柄の組合せの停止制御前より増大する拡大駆動時間制御手段を備え、前記所定期間は、前記暗号化した図柄に対応して設定制御されるため、遊技者は、前記所定期間を認識することが困難になり、遊技に関心を引きつけることができ、趣向性をより高めることが可能となる

【００１６】

さらに、所定期間は、最も直近の大当たりからの前記図柄の変動停止回数に基づいて制御されるため、遊技者は比較的容易に所定期間の始まりを理解することができる。

【００１７】

なお、前記第一表示部と前記第二表示部とを各々別体の表示装置に備えた構成とすることもできる。

【００１８】

また、暗号化は記号化により行われるため、弾球遊技機の設計者は比較的容易に当たり図柄の組合せを暗号化することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１９】

以下添付の図面に基づき本発明の好適な実施形態を説明する。図１は本発明の一実施例に係る弾球遊技機全体の正面図、図２は同弾球遊技機の遊技盤の正面図、図３は同弾球遊技機のシステム制御を簡略に示すブロック図、図４は同弾球遊技機の表示制御を簡略に示すブロック図である。

【００２０】

本実施例において、語句の対応は以下の通りである。

当否判定手段とは、メイン制御回路内のＣＰＵにおいて作動するカウンタのラベル－ＴＲＮＤ－Ａである。

表示手段とは、図１，２に表す画像表示部５０である。

表示制御手段とは、メイン制御回路及び表示制御回路である。

暗号化した図柄とは、図１，２に表す画像表示部５０の第一表示部５０１内に表示される特別図柄である（図２１等参照）。

識別可能な図柄とは、図１，２に表す画像表示部５０の第二表示部５０２内に表示されるダミー図柄である（図２１等参照）。

遊技制御手段とは、メイン制御回路である。

拡大駆動時間制御手段とは、メイン制御回路である。

第一の表示態様とは、主に当たり遊技後に行われる確率変動状態や始動入賞口（駆動部材）の駆動時間増大制御状態時以外に表示される表示態様である。（図２１ないし図２５参照）。

第二の表示態様とは、当たり遊技後に行われる確率変動状態にはならないが始動入賞口（駆動部材）の駆動時間増大制御状態時に表示される表示態様である。（図２８参照）。

【００２１】

図１及び図２に示す弾球遊技機１は、遊技盤３の縁に遊技球の外側誘導レール４及び内側誘導レール５が略円形に立設され、前記内側誘導レール５によって囲まれた遊技領域６の中心線上にその上部から下部に向かって順に表示装置９、始動入賞口１０、特別電動役物である大入賞口１５、アウト口１７が配設され、また上方両側にはランプ風車１８ａ，１８ｂ、その下方に普通図柄変動開始用左ゲート１９及び普通図柄変動開始用右ゲート２１、その下方に風車２２ａ，２２ｂ、その下方に左袖入賞口２３と右袖入賞口２５、さらには前記大入賞口１５の両側に左落とし入賞口２７と右落とし入賞口２９が配設されている。前記種々の入賞口に遊技球が入賞すると所定数の遊技球が賞品球として払い出される。また、後に詳述する特定の条件で所定の特別遊技状態、この例では大当たりとなると大入賞口１５が開放され、遊技球が入賞し易い状態となる。また、普通図柄変動開始用ゲート１９，２１の検出信号により、普通図柄が所定値となった場合、前記始動入賞口１０が拡開状態となる。

【００２２】

前記遊技盤３の前面側にはガラス枠３１、払い出された遊技球を受けるための上側球受け皿３２、該上側球受け皿３２を取り付けるための取付板３３、前記上側球受け皿３２の飽和時に遊技球を受けるための下側球受け皿３４、遊技状態を報知するランプ表示器３５，３６、音声や効果音を発して遊技状態を遊技者に報知するスピーカ３７、遊技者の発射操作に応じて遊技球を遊技領域６に向けて弾発発射する発射装置Ｈ等がそれぞれ組み付けられている。次に所要の各部についてさらに詳述する。

【００２３】

前記表示装置９には、液晶、ドットマトリックスもしくはＬＥＤ表示装置等の表示装置からなる図柄表示装置４３が中央に設けられる。実施例では、窓枠部４９内にカラー表示可能な液晶表示器（ＴＦＴ－ＬＣＤモジュール）等からなる画像表示部（可変表示領域）５０が設けられている。前記画像表示部５０は、複数の数字、アルファベット、記号あるいは絵（キャラクタ）等からなる図柄を変動表示する表示手段に相当し、図２１等に表す通り、暗号化した図柄（特別図柄（判定図柄とも称される））（第１図柄）等を表示する第一表示部と識別可能な図柄（ダミー図柄）を表示する第二表示部に分割され、両表示部を備える。さらに、前記図柄表示装置４３の上方にはＬＥＤ等からなる普通図柄保留記憶数表示器４７が設けられる。普通図柄保留記憶数表示器４７は、前記普通図柄変動開始用左ゲート１９及び普通図柄変動開始用右ゲート２１を遊技球が通過することによって取得する図柄変動停止に係わる情報（乱数値）を、現在変動中のものを除いて保留記憶数（この例では最高４回）を表示するものである。

【００２４】

図２１等に表す通り、前記第一表示部５０１は、普通図柄（第２図柄）４５を表示する普通図柄表示領域４１、特別図柄保留記憶数（第３図柄）４２を表示する特別図柄保留記憶数表示領域５１と左特別図柄を表示する左特別図柄表示領域５０１ｌ、中特別図柄を表示する中特別図柄表示領域５０１ｍ、右特別図柄を表示する右特別図柄表示領域５０１ｒに分割される。各特別図柄表示領域において、暗号化した図柄を構成するそれぞれの特別図柄（判定図柄とも称される）は、変動表示及び停止表示可能とされている。一方、前記第二表示部５０２は、左ダミー図柄を表示する左ダミー図柄表示領域５０２ｌ、中ダミー図柄を表示する中ダミー図柄表示領域５０２ｍ、右ダミー図柄を表示する右ダミー図柄表示領域５０２ｒに三分割され、それぞれの図柄群表示領域には、識別可能な図柄を構成するそれぞれのダミー図柄が変動及び停止表示可能とされている。この実施例における個々の暗号化した図柄（特別図柄（判定図柄）（第１図柄））は、「白丸」、「白三角」、「

白四角」、「黒丸」、「黒三角」、「黒四角」に基づいた組合せにより構成される。なお、暗号化の一形態として本実施例では、「丸」、「三角」、「四角」等からなる記号が用いられるものである。また、前記の識別可能な図柄（ダミー図柄）は、暗号化した図柄（特別図柄）に対し６種類のキャラクタ（人物）として用意されている。両図柄は表１に表す通りの組合せで画像表示部５０に表示される。

【００２５】

【表１】

特別図柄	ダミー図柄
▲●	マンボおじさん
●■	
▲○	マンボガール
△△	
○△	コサックおじさん
■▲	
△○	コサックガール
○●	
□●	阿波踊りおじさん
■△	
●○	阿波踊り娘
■□	

【００２６】

上記実施例の特別図柄は、「丸」、「三角」、「四角」からなる暗号表示要素の内から、複数（実施例においては２つ）の暗号表示要素同士を組合せたものであり、各暗号表示要素は互いに図形として見た場合、共通性あるいは関連性を有するものである。加えて暗号表示要素が異なる色（「白」、「黒」等）により構成されるため、色の種類の増加に伴い、より暗号表示要素としての複雑さを増した暗号となる。

【００２７】

前記画像表示部５０内の第一表示部で特別図柄が変動中に、第二表示部５０２においてはダミー図柄も適宜の変動演出を行う。前記第二表示部５０２では、ダミー図柄の背後に建物、風景、人物、動物、植物、物、文字等の背景画像が表示され、ダミー図柄の変動及び停止を効果的に演出する。

【００２８】

実施例において、暗号化した図柄（特別図柄）（第１図柄）と識別可能な図柄（ダミー図柄）との対応関係は、上記表１より明らかなように、二の特別図柄に一のダミー図柄が対応して設定されている。すなわち、特別図柄の一に対し、ダミー図柄の一が対応する関係ではなく、表示されるダミー図柄（個別及び組合せを含む）からは、特別図柄（個別及び組合せを含む）の解読をいっそう困難にするものである。

【００２９】

前記始動入賞口１０は表示装置９の真下に設けられ、２つの駆動部材１１ａ，１１ｂが背面の始動入賞口用ソレノイドによって通常状態である略垂直の狭小開放状態（図２における破線で表した１１ａ’，１１ｂ’）と略Ｖ字形の拡大開放状態（図２における実線で表した１１ａ，１１ｂ）の間を変化可能に駆動制御されている。前記始動入賞口１０の拡大開放は、前記普通図柄表示領域４１の普通図柄（第２図柄）が変動停止して特定の普通図柄が表示された普通図柄当たりとなったときに行われる。実施例では、後述の表６に示す通り通常遊技状態時における普通図柄表示領域４１の確定停止普通図柄が当たりである特定図柄（「白星，黒星」又は「黒星，白星」）の場合には、０．５秒間の始動入賞口１０の拡大開放を１回行い、当該拡大開放を強制終了するようにされている。一方、確率変

動状態時において普通図柄表示領域４１の確定停止普通図柄が特定図柄（「白星，白星」又は「黒星，黒星」）の場合には、２秒間の始動入賞口１０の拡大開放、１秒間の閉鎖、２秒間の拡大開放を行い、当該拡大開放を強制終了するようにされている。

【００３０】

また、前記遊技盤３の背面には、始動入賞口１０に入賞した遊技球を検出する特別図柄変動開始スイッチが入賞球の通路に設けられており、該入賞球の検出によって前記図柄表示装置４３の図柄変動を開始するようになっている。その際、特別図柄変動中に始動入賞口１０に入賞した遊技球の個数、すなわち特別図柄（第１図柄）の変動を開始する回数については、保留回数（この例では最高４回）を、前記特別図柄保留記憶数表示領域５１に表示し、記憶数の減少によって前記表示領域５１の表示個数を減らす（色を変化させる）ようになっている。

【００３１】

前記普通図柄変動開始用左ゲート１９及び普通図柄変動開始用右ゲート２１は表示装置９の左右に設けられ、普通図柄変動開始スイッチを備え、該普通図柄変動開始スイッチで両ゲート１９，２１を通過する遊技球を検出することによって前記普通図柄表示領域４１の普通図柄（第２図柄）の変動を開始させるようになっている。また、前記左袖入賞口２３と右袖入賞口２５の入賞球を検出する左袖入賞口用検出スイッチと右袖入賞口用検出スイッチ、前記左落とし入賞口２７と右落とし入賞口２９の入賞球を検出する左落とし入賞口用検出スイッチと右落とし入賞口用検出スイッチが、それぞれ対応する遊技盤背面に設けられている。

【００３２】

前記大入賞口１５は始動入賞口１０の下方に設けられ、大入賞口開放用ソレノイドと該ソレノイドによって開閉する開閉板６１とを備えている。この大入賞口１５は、通常は開閉板６１が閉じた状態とされ、当該大入賞口１５の内部には、該大入賞口１５の開放と同時に開放して入賞可能にする特定領域入賞口６３を有する。さらに、該特定領域入賞口６３には、所定条件時に特定領域開放用ソレノイドにより開閉される開閉扉（図示せず）が設けられている。また、前記特定領域入賞口６３には特定入賞球を検出する特定入賞球検出スイッチが設けられ、該入賞球の検出により大入賞口１５を再度開ける継続権利が成立するようにされている。また、大入賞口１５内の略中央には、前記大入賞口１５に入賞しかつ前記特定領域入賞口６３に入賞しなかった入賞球を検出する入賞球数カウントスイッチが設けられている。

【００３３】

前記図柄表示装置４３の作動及び大入賞口１５の作動、つまり特別遊技実行時（大当たり成立時）の動作について説明する。前記のように始動入賞口１０に遊技球が入賞し、特別図柄変動開始スイッチによって入賞球が検出されると、前記特別図柄変動開始スイッチにより入賞信号が後述する図３に示すメイン制御回路７０へ送られ、それに伴ってメイン制御回路７０のラベル－ＴＲＮＤ－Ａ，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１，ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈ等の各種乱数値（Ｑ１～Ｑ８等）が取得（抽出）され、その取得数値がメイン制御回路７０のＲＡＭ７３の特別図柄乱数記憶領域、リーチ乱数記憶領域等に一旦格納される。そして、当該格納された各数値に基づいて大当たりの判定、リーチの有無決定、特別図柄及びダミー図柄の変動・停止パターン、ダミー図柄の変動表示態様の種類の決定、特別図柄及びダミー図柄の停止図柄組合せの決定（作成）、普通図柄とその当否判定等が行われ、前記図柄表示装置４３における画像表示部５０の各所定表示領域で特別図柄及びダミー図柄の変動を開始する。前記メイン制御回路７０は、遊技機１のメイン制御を行うメイン制御手段に相当するものである。

【００３４】

前記特別図柄（暗号化した図柄）（第１図柄）は、変動開始から所定時間（前記選択された各特別図柄変動・停止パターンで定められている時間、実施例では最低約５秒から最高５８秒）変動後、変動を停止し、停止図柄として第一表示部５０１（図２１等に図示）

に確定表示される。一方、前記ダミー図柄（識別可能な図柄）は、変動開始から所定時間（前記選択された各特別図柄変動・停止パターンで定められている時間、この例では最低約５秒から最高５８秒）変動後、停止図柄として第二表示部５０２（図２１等に図示）に確定表示される。実施例では、まず、左ダミー図柄表示領域５０２ｌ、中ダミー図柄表示領域５０２ｍ、右ダミー図柄表示領域５０２ｒにおいて前記ダミー図柄が変動を開始し、左ダミー図柄表示領域、右ダミー図柄表示領域、中ダミー図柄表示領域の順にダミー図柄が変動停止して停止図柄として確定表示される。その際、決定されたダミー図柄の表示態様等によっては、リーチ状態が成立することがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示部５０の左，中，右ダミー図柄表示領域において、ダミー図柄の変動表示が開始された後、表示制御が進行して表示結果が停止表示される前段階において、特定の表示態様、つまり大当たり図柄の組合せ（同一図柄の組合せ）が表示され易い可変表示態様となったと遊技者に思わせるための表示態様をいう。この実施例では、リーチ状態の１つとして、前記画像表示部５０の左，中，右ダミー図柄表示領域のうち、最終停止図柄（ここでは中ダミー図柄）を表示する表示領域（ここでは中ダミー図柄表示領域）だけを残して、残りの２つの表示領域で図柄が特定の組合せ（例えば同一図柄）となるように仮停止するリーチ変動表示処理がなされている。

【００３５】

また、前記リーチ状態時には、前記画像表示部５０におけるダミー図柄（主に最終停止ダミー図柄）の変動時間を長くしたり、前記画像表示部５０におけるダミー図柄を利用した図柄利用演出やダミー図柄の背後に表示されるキャラクタや背景等を表示してリーチアクションが演出されるようになっている。なお、前記リーチ状態になる前に、該リーチ状態になる可能性又は大当たりになる可能性が高いことを報知する予告（予兆）が演出されるようにしても良い。前記予告としては、画像表示部５０上へのキャラクタの表示や残像表示等が挙げられる。

【００３６】

前記停止図柄（確定停止した特別図柄）の組合せが、同一図柄等の組合せからなる大当たり図柄組合せとなると、大当たり状態を意味する当たり遊技（特別遊技）に移行する。前記当たり遊技（特別遊技）になると、前記大入賞口１５の開閉板６１が開いて遊技領域６表面を落下してくる遊技球を受け止め、大入賞口１５へ入賞可能にし、該大入賞口１５への入賞があると、図示しない賞球払出装置により所定数の遊技球が賞品球として払い出される。前記開閉板６１は、所定時間（例えば２９．５秒）経過後、あるいは入賞球数カウントスイッチで検出された入賞球数が所定個数（例えば１０個）となった時点で一旦閉じ、大入賞口への入賞球数を正確（例えば１０個）に計測するようにされている。前記開閉板６１の開放に伴う遊技球の入賞し易くなる状態は、ラウンドと称される。なお、前記入賞球数カウントスイッチで検出された入賞球数は、図柄表示装置４３の画像表示部５０に、０～１０までの数字又は棒グラフのように表示されるようになっている。

【００３７】

また、大入賞口１５の開放中又は大入賞口１５が閉じてから約２秒以内に、特定領域入賞口６３への入賞球を特定入賞球検出スイッチが検出すると、前記大入賞口１５が再度開放する継続権利が発生し、所定最高回数（例えば最高１５回）、前記開閉板６１の開放を繰り返すようになっている。なお、実施例では、大当たり成立時に確定停止表示される大当たり図柄の組合せが、下記表２の左欄における所定の図柄の組合せの何れかのぞろ目からなる確率変動（確変）図柄組合せであるとき（第二の当たり態様）、及び同表２の右欄における所定の図柄の組合せの何れかのぞろ目からなる非確率変動（非確変である低確率）図柄組合せ（通常図柄組合せ）であるとき（第一の当たり態様）も共に、ラウンドが１５回（１５ラウンド）と設定されている。

【００３８】

【表２】

確率変動図柄としての特別図柄	非確率変動図柄としての特別図柄
▲○	▲●
△△	●■
△○	○△
○●	■▲
●○	□●
■□	■△

【００３９】

さらに、この実施例の弾球遊技機１では、大当たり終了後に当たり遊技（特別遊技）の特典とは異なる特典を遊技者に付与する特典遊技が実行される。具体的には、この弾球遊技機１は、確率変動（確変）機能及び駆動部材の駆動時間増大制御機能を備えた機種であり、大当たり成立時に確定停止表示される当たり判定図柄組合せが前記確変図柄組合せであるときには、大当たり終了後に確率変動及び駆動部材の駆動時間増大制御が生じ、すなわち次回の大当たり発生確率が平時における第一の当たり態様（通常図柄組合せ）である通常遊技状態（低確率状態、２／６３０）よりも高い第二の当たり態様（確変図柄組合せ）である確率変動状態（高確率状態、１０／６３０）及び普通図柄が当たり図柄が当たり図柄で停止した場合に駆動部材の駆動時間が、電源投入時の初期化された弾球遊技機より長く開放制御される状態（駆動部材の駆動時間増大制御）に移行される。そして、特別図柄が変動開始してから確定停止表示されるまでの時間（判定結果表示に要する時間）が通常より短くなり（時間短縮）、該確率変動状態及び駆動部材の駆動時間増大制御は次回の当たり遊技まで継続するようになっている。一方、確定停止表示される当たり特別図柄組合せが前記非確変図柄組合せであるときには、大当たり終了後は、通常遊技状態（低確率状態、２／６３０）とされるが、所定期間中（例えば特別図柄の変動回数が大当たり終了後１０回，５０回，１００回のいずれかの間）駆動部材の駆動時間増大制御が行われ、当該期間中は時間短縮が行われる。その後、電源投入時の初期化された弾球遊技機のように駆動部材の駆動時間増大制御は行われず時間短縮も終了する。

【００４０】

従来の弾球遊技機においては、当たり図柄の組合せが非確変図柄組合せであるときは、大当たり終了後に所定期間の駆動部材の駆動時間増大制御は行われず、時間短縮も実行されない。

【００４１】

実施例の弾球遊技機は、表示手段である前記画像表示部５０において、図２１ないし図２５等の「昼」を表す背景パターンＰＢを背景画像として後述の表示制御手段の制御下で表示すること（第一の表示態様）により、主に当たり遊技後に行われる確率変動状態や駆動部材の駆動時間増大制御状態中でないことを表示演出している。これに対して、図２８の「夕方」を表す背景パターンＰＤを背景画像として表示すること（第二の表示態様）により、前記当たり遊技後に確率変動状態にはならないが駆動部材の駆動時間増大制御状態中であることを明示するものである。なお、図２７に表す「夜」を表す背景パターンＰＡを背景画像として表示することにより、前記当たり遊技後の確率変動状態及び駆動部材の駆動時間増大制御状態中であることを明示するものである。

【００４２】

特に実施例では、図１９及び図２０に示す通り、前記駆動部材の駆動時間増大制御状態中であっても、後述の当否判定手段による大当たり終了後の図柄変動停止回数からなる所定期間内において、当該図柄変動停止回数が所定回数の場合のみ、第二の表示態様から第一の表示態様である背景パターンＰＢに背景画像を変更するように表示制御手段が表示制御し、遊技者に第一の当たり態様の場合の当たり遊技後に行われる駆動部材の駆動時間増

大制御状態が終了したかのように錯覚させるものである。

【００４３】

さらに実施例では、当たり遊技後に行われる前記当否判定手段による当否判定に基づき計数される最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数からなる所定期間内において、当該図柄変動停止回数いかんによって、第二の表示態様，第一の表示態様，第二の表示態様と交互に背景パターンを変更するように表示制御手段が表示制御し、遊技者に当たり遊技後に行われる駆動部材の駆動時間増大制御状態がいつまで続くのか混乱させるものである。

【００４４】

図３には、遊技機１の裏側に設置された遊技系統の主制御を行うメイン制御回路７０、及び該メイン制御回路７０の制御下で前記図柄表示装置４３の画像表示部５０における特別図柄及びダミー図柄、背景の表示制御及び当たり遊技後の各種表示態様の選択や制御等を行う表示制御回路（サブ制御回路）９０、音声制御を行う音声制御回路８５、ランプやＬＥＤ等のランプ表示器（発光体）の制御を行う発光体制御回路８８等、当該遊技機１のシステム制御ブロックが示されている。

【００４５】

前記メイン制御回路７０は、内部に遊技制御用プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ７２、該ＣＰＵ７２のワーク用メモリとして機能するＲＡＭ７３、遊技制御用プログラムを記憶するＲＯＭ７４を備えたワンチップマイクロコンピュータ７１と、該コンピュータ７１と前記表示制御回路９０等を結ぶＩ／Ｏ（入出力）バス７５，７６、出力ポート７７、ドライバ７８、バッファゲート７９、インターフェイス８０、初期リセット回路８１、定期リセット回路８２等により構成されている。

【００４６】

前記ＣＰＵ７２は、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、大当たり（特別遊技状態）の発生確率や普通図柄による当たり（始動入賞口１０の拡大開放）の発生確率を定める乱数等も生成し、メイン制御回路７０と共に遊技制御手段に相当する。また、前記ＲＡＭ７３は特別図柄変動開始スイッチの検出信号及び普通図柄変動開始スイッチの検出信号用の記憶領域、ＣＰＵ７２で生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、並びにＣＰＵ７２の作業領域を備えている。さらに、前記ＲＯＭ７４には、遊技上の制御プログラムや制御データ、制御コマンドが書き込まれている他、大当たり及び普通図柄による当たりの判定値等が書き込まれている。

【００４７】

初期リセット回路８１は、電源回路８７による電源投入時にワンチップマイクロコンピュータ７１をリセットするための回路である。初期リセット回路８１から送られてきた初期リセットパルスに応答して、ワンチップマイクロコンピュータ７１は各種制御情報を初期化する。

【００４８】

定期リセット回路８２は、ワンチップマイクロコンピュータ７１に対し、定期的（この例では４ｍｓｅｃ毎）にリセットパルスを与え、ワンチップマイクロコンピュータ７１のＲＯＭ７４に記憶されている遊技制御用プログラムを先頭から繰り返し実行させるための回路である。

【００４９】

前記メイン制御回路７０から出力される制御信号に基づいて、ドライバ７８に接続された始動入賞口１０、大入賞口１５等が制御されている。その他、ドライバ７８及び情報出力回路８３を介して、大当たり情報や図柄確定情報、確率変動情報等の各種遊技情報がホストコンピュータであるホール用の管理装置８４に出力されている。

【００５０】

前記ワンチップマイクロコンピュータ７１には、前記出力ポート７７を介して表示制御回路９０が接続され、該表示制御回路９０には普通図柄表示領域４１、特別図柄保留記憶

数表示領域５１を含む画像表示部５０からなる図柄表示装置４３、普通図柄保留記憶数表示器４７が接続され、制御されている。また、前記出力ポート７７及び表示制御回路９０を介して、発光体制御回路８８が発光体制御信号を受け取り、当該制御信号に基づいてランプ表示器３５，３６等が制御されている。

【００５１】

この他、前記ワンチップマイクロコンピュータ７１には、Ｉ／Ｏバス７５及び表示制御回路９０を介して音声制御回路８５が接続されている。前記音声制御回路８５にはスピーカ３７が接続されている。

【００５２】

さらに、各種入賞口に入賞した遊技球を検出する特別図柄変動開始スイッチ、普通図柄変動開始スイッチ、入賞球数カウントスイッチ、特定入賞球検出スイッチ、その他の入賞口用検出スイッチ等の各検出器から出力される検出信号は、前記インターフェイス８０を介してメイン制御回路７０に送信されるようになっている。

【００５３】

その他、前記メイン制御回路７０には、電源回路８７と、前記発射装置Ｈによる遊技球の発射を制御するための発射制御回路１００と、払い出し装置（図示せず）による賞品球や貸球の払い出しを制御するための払い出し制御回路１１０が接続されている。

【００５４】

前記表示制御回路９０は、前記メイン制御回路７０からの制御信号に基づいて所定の表示制御処理を行うサブ制御回路に相当する。また、この表示制御回路９０は、前記メイン制御回路７０と共にこの遊技機１における表示制御手段に相当し、前記表示装置９（特には図柄表示装置４３の画像表示部５０）に表示する遊技画像（特別図柄及びダミー図柄の他、文字、キャラクタ、風景等からなる背景画像）の表示制御に関する信号をメイン制御回路７０から受信し、表示用データを設定して表示制御を行う。

【００５５】

図４に示すように、前記表示制御回路９０は、前記表示装置９に遊技画像を表示するための制御データを記憶する制御データＲＯＭ９２、前記制御データを書き換え可能に記憶する制御データＲＡＭ９３、特別図柄変動・停止表示データやダミー図柄変動・停止表示データ、報知画像等を記憶する画像データＲＯＭ９６、前記メイン制御回路７０の制御信号に基づき制御データＲＯＭ９２及び制御データＲＡＭ９３に従って表示制御データを制御する表示制御用ＣＰＵ（制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備える。）９１、該表示制御用ＣＰＵ９１からの指令（コマンド）に基づいて画像データＲＯＭ９６から必要なデータを読み出し、前記特別図柄や装飾図柄等のマップデータを生成するＶＤＰ９４、該ＶＤＰ９４で生成したデータを格納するＶＲＡＭ９５、前記格納記憶された画像データをＲＧＢ信号に変換するＤ－Ａ変換回路９７、リセット回路９８等よりなる。なお、Ｄ－Ａ変換回路９７によって変換されたＲＧＢ信号は図柄表示装置４３に入力され、またＶＤＰ９４から複合同期信号ＳＹＮＣを表示装置９の図柄表示装置４３に供給する。そして、図柄表示装置４３は、送信されてきたＲＧＢ信号及び複合同期信号ＳＹＮＣに基づいて画像表示部５０に画像を表示する。

【００５６】

この実施例における前記メイン制御回路７０のＣＰＵ７２の主なカウンタとしては、表３に示すような７種類のカウンタがある。各カウンタの所定時に取得された数値は、メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に最高４個まで格納される。なお、前記ＲＡＭ７３に記憶された各カウンタの数値は、該カウンタに基づく一連の遊技動作処理された後にクリアされる。各カウンタの作動については次に示す。

【００５７】

【表３】

メイン制御回路のカウンタ名	乱数	乱数範囲	用途
ラベル－TRND－A	Q1	０～６２９	大当たり当否判定用
ラベル－TRND－R1	Q2	０～４９	リーチ有無決定用
ラベル－TRND－AZ1	Q3	０～１１	確定大当たり停止特別／ダミー図柄組合せ決定用
ラベル－TRND－B1	Q4	０～１１	外れ時における左特別／左ダミー図柄決定用
ラベル－TRND－B2	Q5	０～１１	外れ時における右特別／右ダミー図柄決定用
ラベル－TRND－B3	Q6	０～１１	外れ時における中特別／中ダミー図柄決定用
ラベル－TRND－T1	Q7	０～３５	リーチ種類決定用
ラベル－TRND－H	Q8	０～３	小当たり判定・普通図柄決定用

【００５８】

ラベル－ＴＲＮＤ－Ａは、大当たり及び外れを判定する乱数カウンタであり、当該遊技機１における当否判定手段に相当するものである。このラベル－ＴＲＮＤ－Ａは、弾球遊技機１の電源投入時、‘０’から始まり、所定の割り込み時間（例えば４ｍｓｅｃ）毎に１ずつ加算され、数値が‘６２９’に至ると、再び‘０’に戻って前記加算を繰り返すようになっている。ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの数値は、遊技球が始動入賞口、すなわち始動入賞口１０に入賞して特別図柄変動開始スイッチによって検出されたときに取得され、予め決定されている大当たり数値、この実施例では第一の当たり態様（通常図柄組合せ）である平時（低確率状態時）には‘５’，‘５００’と対比され、前記第二の当たり態様（確変図柄組合せ）である確率変動状態時（高確率状態時）には‘５’，‘５０’，‘１００’，‘２００’，‘３００’，‘３５０’，‘４００’，‘４５０’，‘５００’，‘６００’と対比されて大当たりか否か判断される。また、当否の判定が終了するまでの間に、遊技球が始動入賞口１０に入賞してラベル－ＴＲＮＤ－Ａの数値が再び取得されることがあるため、ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの記憶取得値（更新取得数値）は、現在判定中の取得値を含めず最大４個が、前記メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に一旦格納され、順次判定に供される。

【００５９】

本実施例において、後述する始動入賞口（駆動部材）駆動時間決定処理（Ｓ１９０）に示す通り、当該処理（Ｓ１９０）以前に行われた大当たり当否判定が行われ、第一の当たり態様となった後も引き続き、遊技球の入賞の検出と当否判定手段であるラベル－ＴＲＮＤ－Ａの取得数値との対比が行われる。前記対比の回数が、図柄変動停止回数として計数（後述の図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理（Ｓ１６０））され、駆動部材の駆動時間に関与する。

【００６０】

ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１は、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ａによる大当たり当否判定結果が外れとなる場合において、リーチ状態となるか否かを決定するものであり、具体的には前記画像表示部５０の左，中，右ダミー図柄表示領域５０２ｌ，５０２ｍ，５０２ｒのうち、最終停止図柄表示領域（この例では中ダミー図柄表示領域）だけを残して、残りの２つの表示領域においてダミー図柄が特定の組合せ（この例では同一図柄）で仮停止表示（停

止表示）されるか否かを決定するものである。ここで、前記仮停止表示とは、ダミー図柄が一旦停止表示されたと遊技者に思わせるが、まだ図柄変動中であること、つまり、まだ全ダミー図柄が確定停止されていないことを示す表示である。

【００６１】

このラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１は、弾球遊技機１の電源投入時、‘０’から始まり、前記割り込み時間毎に１ずつ加算され、数値が‘４９’になると、再び‘０’に戻って前記加算を繰り返すようになっている。当該ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の数値は、前記始動入賞口１０への入賞球が特別図柄変動開始スイッチによって検出されたときに取得され、大当たり当否判定結果が外れの場合に、その数値が予め決定されているリーチ成立数値と対比されてリーチ状態成立か否か判断される。この実施例では、前記リーチ成立数値は‘２４’又は‘４９’となっており、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の取得数値が当該リーチ成立数値となった場合には、リーチ状態が成立する。当該ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の取得数値は、メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に所定数、この例では、決定中の数値を含めず最大４個まで格納される。なお、この実施例では、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ａによる大当たり当否判定結果が大当たりとなる場合には、必ずリーチ状態が成立するようになっているので、このラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１は使用されない。

【００６２】

ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１は、大当たり成立時、前記画像表示部５０の第一表示部５０１における左特別図柄表示領域５０１ｌ、中特別図柄表示領域５０１ｍ、右特別図柄表示領域５０１ｒに確定停止して揃う確定大当たり停止特別図柄組合せを決定するものであり、同時に第二表示部５０２における左ダミー図柄表示領域５０２ｌ、中ダミー図柄表示領域５０２ｍ、右ダミー図柄表示領域５０２ｒに確定停止して揃う確定大当たり停止ダミー図柄組合せを決定するものである。ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１は、電源投入時に‘０’から始まって前記割り込み時間毎に‘１’ずつ加算され、‘１１’に至ると再び‘０’に戻る繰り返しを行う。ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の数値は、前記始動入賞口１０への入賞球が特別図柄変動開始スイッチによって検出されたときに取得され、変動表示中の図柄に対するものを含めず最大４個までメイン制御回路７０のＲＡＭ７３の特別図柄乱数記憶領域に格納される。前記ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の数値には、各数値に対応する確定大当たり停止図柄組合せが予め割り当てられている。実施例においては、以下の表４の通り、前記ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の取得数値‘０’～‘１１’に対応した特別図柄のぞろ目及びダミー図柄のぞろ目を確定大当たり停止図柄組合せとして最終的に確定停止表示する。

【００６３】

なお、本実施例において、ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１は、その取得数値により、当たり特別図柄（暗号化した当たり図柄）（第１図柄）が設定される他、確率変動状態になるか否か、始動入賞口（駆動部材）の駆動時間増大制御の期間の設定等が決定され、当たり特別図柄の表示以降の弾球遊技機が演出する遊技をメイン制御回路７０内において、遊技制御手段として作用する。また後述する通り、ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１は、前記駆動部材１１ａ，１１ｂの駆動時間増大制御の期間及び駆動時間を選択する拡大駆動時間制御手段としてメイン制御回路７０内において作用する。

【００６４】

【表４】

ﾗﾍﾞﾙｰ TRND-AZ1 (Q3)	特別図柄	ダミー図柄	ﾀﾞﾐｰ図柄の省略符号
0	▲●	マンボおじさん	mo α
1	●■	マンボおじさん	mo β
2	▲○	マンボガール	mg α
3	△△	マンボガール	mg β
4	○△	コサックおじさん	ko α
5	■▲	コサックおじさん	ko β
6	△○	コサックガール	kg α
7	○●	コサックガール	kg β
8	□●	阿波踊りおじさん	ao α
9	■△	阿波踊りおじさん	ao β
10	●○	阿波踊り娘	am α
11	■□	阿波踊り娘	am β

【００６５】

ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３は、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ａによる大当たり当否判定結果が外れとなる場合において、画像表示部５０に確定停止表示する外れ特別図柄（第１図柄）組合せ及びダミー図柄組合せの決定に用いられるものである。特別図柄組合せにあっては、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１は第一表示部５０１内の左特別図柄表示領域５０１ｌにおける左特別図柄、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２は右特別図柄表示領域５０１ｒにおける右特別図柄、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３は中特別図柄表示領域５０１ｍにおける中特別図柄にそれぞれ対応する。同様にダミー図柄組合せにあっては、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１は第二表示部５０２内の左ダミー図柄表示領域５０２ｌにおける左ダミー図柄、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２は右ダミー図柄表示領域５０２ｒにおける右ダミー図柄、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３は中ダミー図柄表示領域５０２ｍ（最終停止図柄表示領域）における中ダミー図柄にそれぞれ対応する。

【００６６】

前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１は、電源投入時に‘０’から始まって前記割り込み時間毎に‘１’ずつ加算され、‘１１’に至った後、再び‘０’から始まって加算が繰り返される。また、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２は、電源投入時に‘０’から始まって、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の数値が再び‘０’に戻る際に‘１’ずつ加算され、‘１１’に至った後、再び‘０’から始まって加算が繰り返される。さらに、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３は、電源投入時に‘０’から始まって、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の数値が再び‘０’に戻る際に‘１’ずつ加算され、‘１１’に至った後、再び‘０’から始まって加算が繰り返される。これによって、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の各乱数範囲が同一であっても、当該ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３が同期（同一の組合せで加算）するのを避けることができる。

【００６７】

前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の数値には、各数値に対応する図柄が予め割り当てられている。この実施例では、以下の表５の通り、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の各取得数値‘０’～‘１１’に対応した特別図柄及びダミー図柄が割り当てられている。そして、前記特別図柄変動開始スイッチによって入賞球が検出される毎にラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３から取得される数値の組合せによって、外れ時に画像表示部５０の第一表示部内の左特別図柄表示領域、中特別図柄表示領域、右特別図柄表示領域、及び第二表示部内の左ダミー図柄表示領域、中ダミー図柄表示領域、右ダミー図柄表示領域に表示される確

定停止図柄が定まる。また、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の取得数値は、メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に所定数、この例では、変動表示中の外れ図柄組合せ（特別図柄及びダミー図柄）に対する数値を含めず最大４個まで格納される。

【００６８】

【表５】

ﾗﾍﾞﾙｰTRND-B1,B2,B3 (Q4, Q5, Q6)	特別図柄	ダミー図柄	ﾀﾞﾐｰ図柄の省略符号
0	▲●	マンボおじさん	moα
1	●■	マンボおじさん	moβ
2	▲○	マンボガール	mgα
3	△△	マンボガール	mgβ
4	○△	コサックおじさん	koα
5	■▲	コサックおじさん	koβ
6	△○	コサックガール	kgα
7	○●	コサックガール	kgβ
8	□●	阿波踊りおじさん	aoα
9	■△	阿波踊りおじさん	aoβ
10	●○	阿波踊り娘	amα
11	■□	阿波踊り娘	amβ

【００６９】

この実施例の特別図柄の決定は以下に示す通りである。すなわち、外れの際にラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の全ての数値が一致し、かつラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の数値によりリーチ状態が成立する場合には、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３の数値に１加算し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ２の数値に割り当てられている各特別図柄が確定停止表示されるようになっている。また、外れの際にラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の全ての数値が一致し、かつリーチ状態が成立しない場合、及びラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ２の２つの数値が一致し（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３の数値は異なる。）、かつリーチ状態が成立しない場合には、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の数値に１加算し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ３の数値に割り当てられている各特別図柄が確定停止表示されるようになっている。さらに、外れの際にラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の数値によりリーチ状態が成立するにもかかわらず、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１とＢ２の数値が一致しない場合には、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の数値をラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の数値と同一数値に変更すると共に、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３の数値を前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の数値に１加算した数値に変更し、それらの変更した値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の数値に割り当てられている各特別図柄が確定停止表示されるようになっている。

【００７０】

この実施例のダミー図柄の決定は以下に示す通りである。実施例においては、前記の表５から理解される通り、１種類のダミー図柄（各α、βは共に同一である。特別図柄とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の数値と揃える便宜上α，βと表記した。）には、２個のラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の数値が対応している。このため同一のダミー図柄を表示する場合、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の数値が完全一致の他、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の数値が１のみ大小する際に表示される場合がある。

【００７１】

実施例において外れの際には、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の全ての数値に基づく左，中，右ダミー図柄同士が一致し、かつラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の数値によりリーチ状態が成立する場合、中ダミー図柄を当該図柄より１種類前のダミー図柄（例えばマンボおじ

さんの１種類前は阿波踊り娘）になるように中ダミー図柄を変更し、その変更後のダミー図柄とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ２の数値に割り当てられている各ダミー図柄が確定停止表示されるようになっている。

【００７２】

次に、外れの際、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の全ての数値に基づく左，中，右ダミー図柄同士が一致し、かつリーチ状態が成立しない場合、また、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ２の２つの数値に基づき、左、右ダミー図柄同士が一致し、かつリーチ状態が成立しない場合には、右ダミー図柄を当該図柄より１種類後（例えばマンボおじさんの１種類後はマンボガール）になるように右ダミー図柄を変更し、その変更後のダミー図柄とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ３の数値に割り当てられている各ダミー図柄が確定停止表示されるようになっている。

【００７３】

さらに、外れの際にラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の数値によりリーチ状態が成立するにもかかわらず、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１とＢ２の数値に基づく左、右ダミー図柄同士が一致せず、かつリーチ状態が成立しない場合には、右ダミー図柄を左ダミー図柄と同一にするように右ダミー図柄を左ダミー図柄と同一のダミー図柄に変更し、中ダミー図柄を当該左右のダミー図柄より１種類後になるように中ダミー図柄を変更し、その変更後のダミー図柄が確定停止表示されるようになっている。

【００７４】

ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１は、それ単独あるいは前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３と共に、リーチ状態時のリーチ種類、すなわち、前記リーチ時に画像表示部５０で表示されるダミー図柄の表示態様等の決定に用いられるものである。ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の数値は弾球遊技機１の電源投入時、‘０’から始まり、前記割り込み時間毎に１ずつ加算され、数値が‘３５’になると、再び‘０’に戻って前記加算を繰り返すようになっている。当該ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の数値は、前記始動入賞口１０への入賞球が特別図柄変動開始スイッチによって検出されたときに取得され、変動表示中に対するものを含めず最大４個まで前記メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に格納される。なお、このラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１及びラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の各数値に基づく各リーチ態様についての詳細は後述する。

【００７５】

ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈは、図２１等に示す第一表示部５０１の普通図柄表示領域４１に停止表示する普通図柄（第２図柄）を決定すると共に該普通図柄の当たり及び外れを判定するものである。当該弾球遊技機の電源投入時‘０’から始まって前記割り込み時間毎に‘１’ずつ加算され、‘３’に至った後、再び‘０’から始まって加算が繰り返される。ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの取得数値は、普通図柄変動開始用左ゲート１９及び普通図柄変動開始用右ゲート２１を通過した遊技球を普通図柄変動開始スイッチで検出する毎に取得され、変動表示中の普通図柄当たり用のものを含めず最大４個まで前記メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に格納される。

【００７６】

前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの数値には、各数値に対応する普通図柄が予め割り当てられている。実施例において、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの取得数値に対応して停止表示する普通図柄は、以下の表６の通りである。表６の普通図柄「白星，白星」となる等、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの取得数値に対応して普通図柄表示部４５に停止表示する普通図柄として割り当てられている。なお、前記普通図柄の変動開始から停止までに要する時間は約６秒である。

【００７７】

【表６】

ラベル－TRND－H（Q8）	普通図柄	小当たり判定
0	☆☆	当たり
1	☆★	外れ
2	★★	当たり
3	★☆	外れ

【００７８】
さらに、この実施例では、普通図柄の当たり確率は１／２となっており、具体的には、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの取得数値が‘０’、‘２’である場合、普通図柄の当たりとなり、通常遊技状態時（低確率状態時）においては、０．５秒間の始動入賞口１０の拡大開放（駆動部材の駆動）を１回行い、一方、確率変動状態時（高確率状態時）においては２秒間開放・１秒間閉鎖・２秒間開放とする一連の始動入賞口１０の拡大開放（駆動部材の駆動）を行うようになっている。なお、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの取得数値が‘１’、‘３’である場合、普通図柄の外れとなり、始動入賞口１０は狭小開放状態のままである。

【００７９】
また、メイン制御回路７０又は表示制御回路９０に設けられるカウンタとしては、特別図柄の変動時におけるその他の表示態様、例えば大当たり又はリーチ状態となる可能性が高いことを報知するための予告を演出するか否かを決定するカウンタ等が適宜追加されることがある。

【００８０】
前記メイン制御回路７０あるいは表示制御回路９０に設けられる複数のフラグとしては、大当たり（特別遊技）フラグＡ１、リーチフラグＣ１、確率変動フラグＫ１、特別遊技実行中フラグＤ１、始動入賞口駆動時間増大フラグＳ１等が挙げられ、その他適宜のカウンタにより成立する普通図柄当たり（小当たり）フラグ等が挙げられる。なお、これらのフラグは、初期設定時には全て０にセットされている。

【００８１】
次に、本発明に係る遊技機１において前記メイン制御回路７０が行う一連の処理について、前記カウンタとの関係から詳述する。なお、図３に示したメイン制御回路７０のＣＰＵ７２は、割り込み時間（４ｍｓｅｃ）毎にメイン制御回路７０のＲＯＭに記憶されている各プログラム（メインルーチン）を実行する。

【００８２】
図５のフローチャートから理解されるように、メイン処理Ｍにおいては、まず、電源投入がなされたか否か確認されてから（Ｓ１０）、初期設定（Ｓ２０）、入力処理（Ｓ３０）、乱数更新処理（Ｓ４０）、始動入賞口１０への入賞の確認（Ｓ５０）、乱数取得処理（Ｓ６０）、大当たり当否判定条件（特別図柄始動条件）成立の確認（Ｓ７０）、大当たり当否判定処理（Ｓ８０）、リーチ決定処理（Ｓ９０）、確定停止特別図柄決定処理（Ｓ１００）、確定停止ダミー図柄決定処理（Ｓ１２０）、ダミー図柄変動表示態様決定処理（Ｓ１４０）、図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理（Ｓ１６０）、特別遊技実行処理（Ｓ１７０）、始動入賞口駆動時間決定処理（Ｓ１９０）、出力処理（Ｓ２１０）、その他の処理（Ｓ２２０）が行われる。

【００８３】
初期設定（Ｓ２０）では、スタックの設定、定数設定、ＣＰＵの設定、ＳＩＯ，ＰＩＯ，ＣＴＣの設定等を行う。なお、電源投入時のみに必要な処理は１順目のみに実行され、後は実行されることがない。

【００８４】

入力処理（Ｓ３０）では、始動入賞口１０、普通図柄変動開始用ゲート１９，２１、大入賞口１５等に取り付けられたスイッチ（センサー）が遊技球を検出した場合に遊技に関する各種データの入力処理が行われる。

【００８５】

乱数更新処理（Ｓ４０）では、図６のフローチャートから理解されるように、各カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２，Ｂ３を除く。）の各数値Ｑｎ（ｎ＝１～４，７）が前記所定時間毎に１ずつ加算され（Ｓ４１）、前記各数値Ｑｎが所定最大値Ｙ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの場合は６２９、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の場合は４９、ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の場合は１１、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の場合は１１、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の場合は３５、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの場合は３）に至ると次に再び‘０’に戻る繰り返しを行う（Ｓ４２，Ｓ４３）。そして、各カウンタの更新数値がメイン制御回路７０のＲＡＭの各カウンタと対応する乱数記憶エリアにそれぞれ記憶される（Ｓ４４）。図６中における『Ｑｎ’』は、加算（更新）される前の各カウンタの数値を意味する。なお、各カウンタは割り込み時間（４ｍｓｅｃ）毎に１ずつ加算され、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２はラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１に連動して数値Ｑ５が加算され、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３はラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２に連動して数値Ｑ６が加算され、前記ＲＡＭの乱数記憶エリアにそれぞれ記憶されるようになっている。

【００８６】

前記乱数更新処理（Ｓ４０）の後、前記始動入賞口１０に入賞があったか否かが前記特別図柄変動開始スイッチの検出により確認される（Ｓ５０）。そして、前記始動入賞口１０への入賞ありと判断された場合には、乱数取得処理（Ｓ６０）が実行される。なお、前記Ｓ５０で入賞なしと判断された場合には、乱数取得処理（Ｓ６０）は省略される。

【００８７】

乱数取得処理（Ｓ６０）では、図７のフローチャートから理解されるように、まず、ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１，ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１，ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの更新数値Ｑｎ（ｎ＝１～８）が取得され（Ｓ６１）、次いで、前記取得された各数値Ｑｎを、メイン制御回路７０のＲＡＭの取得乱数記憶エリアに各々記憶する（Ｓ６２）。

【００８８】

前記乱数取得処理（Ｓ６０）の後、あるいは始動入賞口１０への入賞確認（Ｓ５０）の後、大当たり当否判定条件が成立しているか否かが確認される（Ｓ７０）。ここで、大当たり当否判定条件が成立しているとは、現在特別遊技実行中でないあるいは特別図柄変動中でないことをいう。そして、前記大当たり当否判定条件成立と判断された場合には、以降で、大当たり当否判定処理（Ｓ８０）、リーチ決定処理（Ｓ９０）、確定停止特別図柄決定処理（Ｓ１００）、確定停止ダミー図柄決定処理（Ｓ１２０）、ダミー図柄変動表示態様決定処理（Ｓ１４０）、図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理（Ｓ１６０）、特別遊技実行処理（Ｓ１７０）、始動入賞口駆動時間決定処理（Ｓ１９０）、出力処理（Ｓ２１０）、その他の処理（Ｓ２２０）が行われる。一方、前記Ｓ７０で大当たり当否判定条件不成立と判断された場合は、図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理（Ｓ１６０）にジャンプし、上記した大当たりに関する処理（Ｓ８０，Ｓ９０，Ｓ１１０，Ｓ１２０，Ｓ１４０）はなされない。

【００８９】

大当たり当否判定処理（Ｓ８０）では、図８のフローチャートから理解されるように、まず、確率変動フラグＫ１が１か否か判断され（Ｓ８１）、該確率変動フラグＫ１が１ではなく０の場合、すなわち低確率状態時（２／６３０）では、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの取得数値Ｑ１が大当たり数値である‘５’，‘５００’と対比され（Ｓ８２）、前記大当たり数値の何れかであれば特別遊技実行可、つまり大当たりとなり、大当たりフラグＡ１が１にセットされると共に、該大当たりフラグＡ１（＝１）がメイン制御回路７０のＲＡＭ内に格納される（Ｓ８４）。一方、前記確率変動フラグＫ１が１の場合、すなわち高確率状態時（１０／６３０）では、前記取得数値Ｑ１が大当たり数値である‘５’，‘５

０’，‘１００’，‘２００’，‘３００’，‘３５０’，‘４００’，‘４５０’，‘５００’，‘６００’と対比され（Ｓ８３）、前記大当たり数値の何れかと一致すれば大当たりとなり、大当たりフラグＡ１が１にセットされると共に、該大当たりフラグＡ１（＝１）がメイン制御回路７０のＲＡＭ内に格納される（Ｓ８４）。前記Ｓ８２及びＳ８３において、前記大当たり数値の何れかと一致して大当たりとなる場合、最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数Ｘが０にセットされる（Ｓ８５）。

【００９０】

リーチ決定処理（Ｓ９０）においては、リーチの有無、つまり、図柄表示装置４３の画像表示部５０（第二表示部５０２）でリーチ状態（大当たり及びリーチ外れ）となるか否かの決定がなされる。図９のフローチャートから理解されるように、このリーチ決定処理（Ｓ９０）では、最初に大当たりフラグＡ１が１か否か確認され（Ｓ９１）、大当たりフラグＡ１が１ではなく０、つまり大当たり不成立となる場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の記憶取得数値Ｑ２が読み出され、その取得数値Ｑ２が‘２４’又は‘４９’であるか否か判断される（Ｓ９２）。そして、両値が一致しない場合、リーチ無し（リーチ状態移行不可）となることが決まる。一方、前記取得数値Ｑ２が‘２４’又は‘４９’である場合、リーチ有り（リーチ状態移行可）となることが決定し、リーチフラグＣ１が１にセットされると共に、該リーチフラグＣ１（＝１）がメイン制御回路７０のＲＡＭ内に格納される（Ｓ９３）。また、前記Ｓ９１において大当たりフラグＡ１が１の場合、つまり大当たり（特別遊技実行可）となる場合にも、リーチ有りとなることが決定し、リーチフラグＣ１が１にセットされると共に、該リーチフラグＣ１（＝１）がメイン制御回路７０のＲＡＭ内に格納される（Ｓ９３）。

【００９１】

確定停止特別図柄決定処理（Ｓ１００）では、前記大当たり当否判定処理（Ｓ８０）に基づき図柄表示装置４３の画像表示部５０に確定（最終）停止表示する特別図柄（第１図柄）の決定が行われる。図１０のフローチャートから理解されるように、この確定停止特別図柄決定処理（Ｓ１００）では、まず、前記大当たりフラグＡ１の値が１か否か判断される（Ｓ１０１）。該値が１と判断された場合、すなわち大当たり（特別遊技実行可）となる場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の記憶取得数値Ｑ３が読み出され、その取得数値Ｑ３に対し、前出の表４に規定した通りの予め決められている図柄の組合せが、画像表示部５０に確定停止表示される確定大当たり停止図柄組合せとして決定される（Ｓ１０２）。前記Ｓ１０２において決定された確定大当たり停止特別図柄組合せのデータは、メイン制御回路７０（ワンチップマイクロコンピュータ７１）内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１０３）。なお、前記したように、この例の確定停止する特別図柄組合せは、「丸」、「三角」、「四角」からなる記号により暗号化された図形の組合せである。

【００９２】

それに対して、前記Ｓ１０１で大当たりフラグＡ１の値が１でない、すなわち前記値が０と判断され、外れと判定された場合には、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の記憶取得数値Ｑ４～Ｑ６が読み出され、その読み出された全数値Ｑ４～Ｑ６が一致するか否か判断される（Ｓ１０４）。全数値Ｑ４～Ｑ６が一致する場合、続いてリーチ有り（前記リーチフラグＣ１＝１）か否か、ここでは前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の記憶取得数値Ｑ２が‘２４’又は‘４９’か否か判断される（Ｓ１０５）。そして、リーチ無し（リーチフラグＣ１＝０）と判断された場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２（右特別図柄用）の取得数値Ｑ５を１加算し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ３の取得数値Ｑ４，Ｑ６に対して予め決められている図柄が、画像表示部５０における第一表示部内の左特別図柄表示領域、中特別図柄表示領域、右特別図柄表示領域に確定停止表示される外れ特別図柄組合せとして決定される（Ｓ１０６）。一方、前記Ｓ１０５で、リーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）と判断された場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３（中特別図柄用）の取得数値Ｑ６を１加算し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ２の取得数値Ｑ４，Ｑ５に対して予め決められている特別図柄が、画像表示部５０の各表示領域に確定停止表示される外れ特別

図柄組合せとして決定される（Ｓ１０７）。

【００９３】

また、前記Ｓ１０４において、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の取得数値Ｑ４～Ｑ６のうち、少なくとも１つが異なる数値となる場合には、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の取得数値Ｑ５が一致するか否か判断され（Ｓ１０８）、両値が一致する場合、さらにリーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）か否か判断される（Ｓ１０９）。そして、リーチ無し（リーチフラグＣ１＝０）と判断された場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の取得数値Ｑ５を１加算し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ３の取得数値Ｑ４，Ｑ６に対して予め決められている特別図柄が、画像表示部５０の各表示領域に確定停止表示される外れ特別図柄組合せとして決定される（Ｓ１０６）。一方、前記Ｓ１０９において、リーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）と判断された場合、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の取得数値Ｑ４～Ｑ６に対して予め決められている特別図柄が、画像表示部５０の各第一表示部に確定停止表示される外れ特別図柄組合せとして決定される（Ｓ１１０）。

【００９４】

さらに、前記Ｓ１０８において、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の取得数値Ｑ５が一致しない場合、続いてリーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）か否か判断される（Ｓ１１１）。そして、リーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）と判断された場合には、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の取得数値Ｑ５をラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４と同一数値に変更し、かつラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３の取得数値Ｑ６を前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４に１加算した数値に変更し、それらの数値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４に対して予め決められている特別図柄が、画像表示部５０における第一表示部内の各特別図柄表示領域に確定停止表示される外れ特別図柄組合せとして決定される（Ｓ１１２）。一方、前記Ｓ１１１において、リーチ無し（リーチフラグＣ１＝０）と判断された場合、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の取得数値Ｑ４～Ｑ６に対し、表５に規定する通りの予め決められている特別図柄が、画像表示部５０の各第一表示部に確定停止表示される外れ特別図柄組合せとして決定される（Ｓ１１０）。

【００９５】

前記Ｓ１０６，Ｓ１０７，Ｓ１１０，Ｓ１１２において決定された外れ確定停止特別図柄組合せのデータも、同様にメイン制御回路７０（ワンチップマイクロコンピュータ７１）内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１０３）。

【００９６】

確定停止ダミー図柄決定処理（Ｓ１２０）では、前記大当たり当否判定処理（Ｓ８０）に基づき図柄表示装置４３の画像表示部５０に確定（最終）停止表示するダミー図柄の決定が行われる。図１１のフローチャートから理解されるように、この確定停止ダミー図柄決定処理（Ｓ１２０）では、まず、前記大当たりフラグＡ１の値が１か否か判断される（Ｓ１２１）。該値が１と判断された場合、すなわち大当たり（特別遊技実行可）となる場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の記憶取得数値Ｑ３が読み出され、その取得数値Ｑ３に対し、前出の表４に規定する予め決められているダミー図柄の組合せが、画像表示部５０の第二表示部５０２に確定停止表示される確定大当たり停止図柄組合せとして決定される（Ｓ１２２）。前記Ｓ１２２において決定された確定大当たり停止ダミー図柄組合せのデータは、メイン制御回路７０（ワンチップマイクロコンピュータ７１）内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１２３）。なお、前記したように、この例の確定停止するダミー図柄組合せは、前出の表４に規定する「マンボおじさん」、「コサックガール」、「阿波踊り娘」等からなる図柄の組合せである。

【００９７】

上記のように、ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の取得数値により、当たり特別図柄と当たりダミー図柄が設定され、ぞろ目となった一の当たりダミー図柄が第二表示部に表示される場合、図２５等からも理解される通り、当該ダミー図柄の組合せに対応して特別図柄は第一表示部に表示される。

【００９８】
それに対し、前記Ｓ１２１で大当たりフラグＡ１の値が１でない、すなわち前記値が０と判断され、外れと判定された場合には、左，中，右ダミー図柄同士が一致（前出の表５に示す図柄αと図柄βは実質同一の図柄であるため、図柄の一致とは、表示されるキャラクタが一緒であれば、α＝α、α＝β、β＝α、β＝βのいずれの関係も含まれる。）するかについて、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の記憶取得数値Ｑ４～Ｑ６を照合することにより、左，中，右ダミー図柄同士が一致するか否か判断される（Ｓ１２４）。
【００９９】
全数値Ｑ４～Ｑ６を照合の結果、左，中，右ダミー図柄同士が一致する場合、続いてリーチ有り（前記リーチフラグＣ１＝１）か否か、ここでは前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｒ１の記憶取得数値Ｑ２が‘２４’又は‘４９’か否か判断される（Ｓ１２５）。そして、リーチ無し（リーチフラグＣ１＝０）と判断された場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２（右ダミー図柄用）の取得数値Ｑ５を２加算することによりその取得数値に対応する別の種類（この実施例ではキャラクタ）のダミー図柄に更新し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ３の取得数値Ｑ４，Ｑ６に対して予め決められているダミー図柄が、画像表示部５０における第二表示部内の左ダミー図柄表示領域、中ダミー図柄表示領域、右ダミー図柄表示領域に確定停止表示される外れダミー図柄組合せとして決定される（Ｓ１２６）。
【０１００】
一方、前記Ｓ１２５において、リーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）と判断された場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３（中ダミー図柄用）の取得数値Ｑ６を２減算し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ２の取得数値Ｑ４，Ｑ５に対して予め決められているダミー図柄が、画像表示部５０の各表示領域に確定停止表示される外れダミー図柄組合せとして決定される（Ｓ１２７）。
【０１０１】
具体例を挙げると、Ｓ１２４におけるダミー図柄同士が全て一致するとは、上記表５から理解される通り、左，中，右ダミー図柄が、例えばマンボおじさん「ｍｏ（ｍｏα，ｍｏβは共に同一であり、便宜上ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３の数値に対応させたものである。）」に揃う場合を表す。すなわち、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１（左ダミー図柄），Ｂ３（中ダミー図柄），Ｂ２（右ダミー図柄）の数値（Ｑ４，Ｑ６，Ｑ５）が「０，０，０」（ｍｏα，ｍｏα，ｍｏα）、「０，０，１」（ｍｏα，ｍｏα，ｍｏβ）、「０，１，１」（ｍｏα，ｍｏβ，ｍｏβ）、「１，１，１」（ｍｏβ，ｍｏβ，ｍｏβ）、「１，１，０」（ｍｏβ，ｍｏβ，ｍｏα）、「１，０，０」（ｍｏβ，ｍｏα，ｍｏα）、「１，０，１」（ｍｏβ，ｍｏα，ｍｏβ）、「０，１，０」（ｍｏα，ｍｏβ，ｍｏα）であるときである。
【０１０２】
次にＳ１２５において、リーチ無しと判断された場合、Ｓ１２６において、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２（右ダミー図柄用）の取得数値Ｑ５を２加算するため、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１（左ダミー図柄），Ｂ３（中ダミー図柄），Ｂ２（右ダミー図柄）の各取得数値（Ｑ４，Ｑ６，Ｑ５）は「０，０，２」（ｍｏα，ｍｏα，ｍｇα）、「０，０，３」（ｍｏα，ｍｏα，ｍｇβ）、「０，１，３」（ｍｏα，ｍｏβ，ｍｇβ）、「１，１，３」（ｍｏβ，ｍｏβ，ｍｇβ）、「１，１，２」（ｍｏβ，ｍｏβ，ｍｇα）、「１，０，２」（ｍｏβ，ｍｏα，ｍｇα）、「１，０，３」（ｍｏβ，ｍｏα，ｍｇβ）、「０，１，２」（ｍｏα，ｍｏβ，ｍｇα）となる。この結果、左，中，右ダミー図柄はマンボおじさん「ｍｏ」、マンボおじさん「ｍｏ」、マンボガール「ｍｇ」となる。
【０１０３】
また、前記Ｓ１２５において、リーチ有りと判断された場合、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３（中ダミー図柄用）の取得数値Ｑ６を２減算するため、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１（左ダミー図柄），Ｂ３（中ダミー図柄），Ｂ２（右ダミー図柄）の各取得数値（Ｑ４，Ｑ６，Ｑ５）は、Ｓ１２７において、「０，１０，０」（ｍｏα，ａｍα，ｍｏα）、「０，１０，１」（ｍｏα，ａｍα，ｍｏβ）、「０，１１，１」（ｍｏα，ａｍβ，ｍｏβ）、「

１，１１，１」（ｍｏβ，ａｍβ，ｍｏβ）、「１，１１，０」（ｍｏβ，ａｍβ，ｍｏα）、「１，１０，０」（ｍｏβ，ａｍα，ｍｏα）、「１，１０，１」（ｍｏβ，ａｍα，ｍｏβ）、「０，１１，０」（ｍｏα，ａｍβ，ｍｏα）となる。この結果、左，中，右ダミー図柄はマンボおじさん「ｍｏ」、阿波踊り娘「ａｍ」、マンボおじさん「ｍｏ」となる。

【０１０４】

次に前記Ｓ１２４において、全数値Ｑ４～Ｑ６を照合し、左と右のダミー図柄が一致するか否か判断され（Ｓ１２８）、左，右ダミー図柄が一致する場合、さらにリーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）か否か判断される（Ｓ１２９）。そして、リーチ無し（リーチフラグＣ１＝０）と判断された場合、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２（右ダミー図柄）の取得数値Ｑ５を２加算し、その値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ３の取得数値Ｑ４，Ｑ６に対して予め決められているダミー図柄が、画像表示部５０の第二表示部５０２に確定停止表示される外れダミー図柄組合せとして決定される（Ｓ１２６）。一方、前記Ｓ１２９において、リーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）と判断された場合、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の取得数値Ｑ４～Ｑ６に対して予め決められているダミー図柄が、画像表示部５０の各第二表示部に確定停止表示される外れダミー図柄組合せとして決定される（Ｓ１３０）。

【０１０５】

さらに、前記Ｓ１２８において、全数値Ｑ４～Ｑ６を照合し、左，中，右ダミー図柄が全て異なる場合、続いてリーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）か否か判断される（Ｓ１３１）。そして、リーチ有り（リーチフラグＣ１＝１）と判断された場合には、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の取得数値Ｑ５をラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４と同一数値に変更し、かつラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３の取得数値Ｑ６を前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４に２加算した数値に変更し、それらの数値とラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４に対して予め決められているダミー図柄が、画像表示部５０における第二表示部内の各表示領域に確定停止表示される外れ特別図柄組合せとして決定される（Ｓ１３２）。一方、前記Ｓ１３１において、リーチ無し（リーチフラグＣ１＝０）と判断された場合、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の取得数値Ｑ４～Ｑ６に対して予め決められているダミー図柄が、第二表示部内の各表示領域に確定停止表示される外れダミー図柄組合せとして決定される（Ｓ１３０）。

【０１０６】

前記Ｓ１２８において、左と右のダミー図柄が一致しない場合の具体例とは、例えば左，中，右ダミー図柄が、順にマンボガール「ｍｇ」、コサックガール「ｋｇ」、マンボおじさん「ｍｏ」となるときである。すなわち、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１，Ｂ３，Ｂ２の取得数値（Ｑ４，Ｑ６，Ｑ５）が「２，６，０」（ｍｇα，ｋｇα，ｍｏα）、「２，６，１」（ｍｇα，ｋｇα，ｍｏβ）、「２，７，０」（ｍｇα，ｋｇβ，ｍｏα）、「２，７，１」（ｍｇα，ｋｇβ，ｍｏβ）、「３，６，０」（ｍｇβ，ｋｇα，ｍｏα）、「３，６，１」（ｍｇβ，ｋｇα，ｍｏβ）、「３，７，０」（ｍｇβ，ｋｇβ，ｍｏα）、「３，７，１」（ｍｇβ，ｋｇβ，ｍｏβ）であるときである。Ｓ１３１において、リーチ無しと判断された場合、前出の左，中，右ダミー図柄のまま（Ｓ１３０）となる。

【０１０７】

なお、Ｓ１３１においてリーチ有りと判断された場合、続くＳ１３２において、ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ２の取得数値Ｑ５をラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４と同一数値に変更し、かつラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ３の取得数値Ｑ６を前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１の取得数値Ｑ４に２加算した数値に変更するため、「２，４，２」（ｍｇα，ｋｏα，ｍｇα）、「３，５，３」（ｍｇβ，ｋｏβ，ｍｇβ）となる。この結果、左，中，右ダミー図柄は、マンボガール「ｍｇ」、コサックおじさん「ｋｏ」、マンボガール「ｍｇ」になる。

【０１０８】

前記Ｓ１２６，Ｓ１２７，Ｓ１３０，Ｓ１３２において決定された外れ確定停止ダミー

図柄組合せのデータも、同様にメイン制御回路７０（ワンチップマイクロコンピュータ７１）内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１２３）。

【０１０９】

上述した通り、Ｓ１２０に示す一連のラベル－ＴＲＮＤ－Ｂ１～Ｂ３の取得数値Ｑ４～Ｑ６に変更処理を行うことにより、特別図柄が確定停止表示される外れ図柄組合せとして決定される際に、ダミー図柄が左，中，右の３つが揃うリーチ当たりが生じないように設定されている。このため、遊技者は、ダミー図柄が左，中，右全て揃ったにもかかわらず、所定の大当たりに得られる賞球が得られないという問題は回避される。

【０１１０】

ダミー図柄変動表示態様決定処理（Ｓ１４０）では、先に説明した大当たり当否判定処理（Ｓ８０），リーチ決定処理（Ｓ９０），確定停止特別図柄決定処理（Ｓ１００），確定停止ダミー図柄決定処理（Ｓ１２０）に基づいて、前記図柄表示装置４３の画像表示部５０（第二表示部）におけるダミー図柄の表示態様決定が行われる。図１２のフローチャートから理解されるように、このダミー図柄変動表示態様決定処理（Ｓ１４０）においては、まず、前記大当たりフラグＡ１の値が１か否か判断され（Ｓ１４１）、該大当たりフラグＡ１＝０の場合、つまり大当たり不成立（特別遊技実行不可）となる場合、前記メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に格納されているリーチフラグＣ１が１か否か確認される（Ｓ１４２）。前記リーチフラグＣ１＝０の場合、つまりリーチ無し（リーチ状態移行不可）の場合、リーチ状態の演出を行うことなく外れダミー図柄組合せで確定停止するリーチ無し外れ表示態様に決定される（Ｓ１４３）。決定された表示態様（ダミー図柄の変動及び停止態様を含む）は、特別図柄及びダミー図柄変動表示データと共にメイン制御回路７０（ワンチップマイクロコンピュータ７１）内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１４４）。

【０１１１】

一方、前記リーチフラグＣ１＝１の場合、つまりリーチ有り（リーチ状態移行可）である場合、この例では、リーチ種類の決定に供されるラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の記憶取得数値Ｑ７によりダミー図柄及び背景の表示態様が決定される。すなわち、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の記憶取得数値Ｑ７が読み出され、その記憶取得数値Ｑ７が‘０’～‘２０’又は‘２１’～‘３０’のうち何れの範囲に属するか否か判断される（Ｓ１４５，Ｓ１４６）。そして、前記記憶取得数値Ｑ７が‘０’～‘２０’の何れかである場合（Ｓ１４５）には、ダミー図柄及び背景の表示態様として、リーチ状態を構成するリーチＸ１に決定される（Ｓ１４７）。

【０１１２】

また、前記記憶取得数値Ｑ７が‘２１’～‘３０’の何れかである場合（Ｓ１４６）には、ダミー図柄及び背景の表示態様は他のリーチ状態を構成するリーチＹ１に決定される（Ｓ１４８）。さらにまた、前記記憶取得数値Ｑ７が‘０’～‘３０’の何れの範囲でも無い場合、すなわち‘３１’～‘３５’の何れかである場合、ダミー図柄及び背景の表示態様はさらに他のリーチ状態を構成するリーチＺ１に決定される（Ｓ１４９）。

【０１１３】

また、前記Ｓ１４１で大当たりフラグＡ１＝１の場合、つまり大当たり成立（特別遊技実行可）となる場合、前記メイン制御回路７０のＲＡＭ７３に格納されているラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の記憶取得数値Ｑ７が読み出され、その記憶取得数値Ｑ３が‘０’～‘２’又は‘３’～‘１５’のうち何れの範囲に属するか否か判断される（Ｓ１５１，Ｓ１５２）。そして、前記記憶取得数値Ｑ７が‘０’～‘２’の何れかである場合（Ｓ１５１）には、ダミー図柄及び背景の表示態様がリーチＸ２に決定される（Ｓ１５３）。

【０１１４】

また、前記記憶取得数値Ｑ７が‘３’～‘１５’の何れかである場合（Ｓ１５２）には、特別図柄及び背景の表示態様がリーチＹ２に決定される（Ｓ１５４）。さらにまた、前記記憶取得数値Ｑ３が‘０’～‘１５’の何れの範囲でも無い場合、すなわち‘１６’～‘３５’の何れかである場合には、ダミー図柄及び背景の表示態様がリーチＺ２に決定さ

れる（Ｓ１５５）。

【０１１５】

前記の通り、表示態様がリーチＸ１，リーチＹ１，リーチＺ１，リーチＸ２，リーチＹ２，リーチＺ２に決定（Ｓ１４７，Ｓ１４８，Ｓ１４９，Ｓ１５３，Ｓ１５４，Ｓ１５５）された後、リーチフラグＣ１の値が０にセットされる（Ｓ１５０）と共に、決定された表示態様（ダミー図柄の変動及び停止態様を含む）は、特別図柄及びダミー図柄変動表示データと共にメイン制御回路７０（ワンチップマイクロコンピュータ７１）内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１４４）。

【０１１６】

ここで、図１２に示されるダミー図柄変動表示態様について簡単に述べる。リーチ無し外れ（Ｓ１４３）は、ダミー図柄が所定時間変動後、リーチ状態となることなく外れダミー図柄組合せとして全てのダミー図柄が確定停止する変動表示態様である。リーチＸ１（Ｓ１４７）及びリーチＸ２（Ｓ１５３）は、前出の表４，５等に示すマンボおじさん「ｍｏ」～阿波踊り娘「ａｍ」の６種類のダミー図柄がマンボダンスのような踊りを演じながら、後の図２１に表す砂漠を背景とした第二表示部を縦スクロール等適宜の変動を所定時間行い、左，右ダミー図柄停止後、中ダミー図柄が停止するものである。リーチＹ１（Ｓ１４８）及びリーチＹ２（Ｓ１５４）も６種類のダミー図柄が阿波踊りのような踊りを演じながら、後の図２２に表す夏祭りを背景とした第二表示部を横スクロール等適宜の変動を所定時間行い、左，右ダミー図柄停止後、中ダミー図柄が停止するものである。同様にリーチＺ１（Ｓ１４９）及びリーチＺ２（Ｓ１５５）も６種類のダミー図柄がコサックダンスのような踊りを演じながら、後の図２３～２５に表すロシア風寺院を背景とした第二表示部を縦スクロール等適宜の変動を所定時間行い、左，右ダミー図柄停止後、中ダミー図柄が停止するものである。

【０１１７】

なお、リーチＸ１（Ｓ１４７）及びリーチＸ２（Ｓ１５３）、リーチＹ１（Ｓ１４８）及びリーチＹ２（Ｓ１５４）、リーチＺ１（Ｓ１４９）及びリーチＺ２（Ｓ１５５）として示される変動態様中は、左，中，右特別図柄は第一表示部において切り替え表示され、最終停止ダミー図柄の確定停止と同時に左，中，右特別図柄は停止する。

【０１１８】

各リーチ変動態様においては、特に前記した通り限定されるものではない。例えば所定時間全ての図柄が変動した後、左，右ダミー図柄がリーチ図柄として仮停止し、その後に中ダミー図柄が所定時間縦スクロール変動等を行い、各表示領域に全ダミー図柄が停止ダミー図柄組合せで確定停止するリーチ表示態様の他、所定時間全てのダミー図柄が変動した後、左，右ダミー図柄がリーチ図柄として仮停止し、その後所定時間、左又は右ダミー図柄が拡大縮小、回転等の変動を行いつつ、中ダミー図柄が縦スクロール変動等を行い、各表示領域に全ダミー図柄が停止図柄組合せで確定停止するリーチ表示態様等のリーチ表示態様が挙げられ、種々適宜態様が画像表示部５０（第二表示部５０２）に表示される。加えて各リーチ変動態様における背景は、各リーチの演出性を高めるものであればどのようなものであってもよい。

【０１１９】

図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理（Ｓ１６０）では、図１３のフローチャートから理解されるように、前記Ｓ１２０及びＳ１４０の両図柄変動表示態様決定処理において決定された所定の図柄変動時間が終了したか否かが判断される（Ｓ１６１）。特別図柄及びダミー図柄の変動時間が終了したと判断された場合、前述の最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数が１ずつ加算される（Ｓ１６２）。すなわち、前記Ｓ８０の大当たり当否判定処理における記憶取得数値Ｑ１との対比から大当たりとなった場合には、当該図柄変動停止回数Ｘは０にセットされるため、０から加算され始める。一方、該値Ｑ１との対比から外れとなった場合には、最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数Ｘは０にセットされることはなく、現時点までの累積加算されている当該図柄変動停止回数Ｘの値にさらに１加算される。このようにして加算された最も直近の

大当たりからの図柄変動停止回数Ｘの取得数値はメイン制御回路のＲＡＭ７３に逐次更新され格納される。前記Ｓ１６２における最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数の加算後、当該図柄変動停止回数Ｘの取得数値及び特別図柄、ダミー図柄の変動を停止させる停止指令信号がＣＰＵ７２より発信され、ＲＡＭ７３内の出力バッファに格納される（Ｓ１６３）。前記Ｓ１６１において、特別図柄変動時間が終了していないと判断された場合、最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数の加算（Ｓ１６２）、停止命令信号の出力バッファへの格納（Ｓ１６３）は省略され、当該処理（Ｓ１６０）を終了する。なお、上記所定の特別図柄の変動時間は、Ｓ１４０で決定された表示態様により異なり、５～５８秒の間であり、特別図柄の確定停止表示後にダミー図柄が確定停止表示される。また、図１３中における『Ｘ’』は、加算（更新）される前の最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数を意味する。

【０１２０】

特別遊技実行処理（Ｓ１７０）では、図１４及び図１５のフローチャートから理解されるように、最初に、特別遊技実行中フラグＤ１の値が１か否か判断され（Ｓ１７１）、該値が１でなければ、続いて、大当たりフラグＡ１の値が１か否か、つまり大当たりが成立しているか否か確認される（Ｓ１７２）。そして、前記大当たりフラグＡ１の値が１の場合には、前記画像表示部５０における特別図柄及びダミー図柄の変動表示終了の確認、言い換えると両図柄の確定停止表示が確認され（Ｓ１７３）、前記特別遊技実行中フラグＤ１が１にセットされる（Ｓ１７４）と共に、前記大当たりフラグＡ１の値が０にセットされる（Ｓ１７５）。続いて前記した通り大入賞口１５が再度開放する継続権利、すなわち前記開閉板６１で１５回の開放（１５ラウンド）からなる特別遊技（当たり遊技）が実行され（Ｓ１７６）、当該特別遊技終了条件の成立（所定の遊技球の入賞等）が確認される（Ｓ１７７）。前記Ｓ１７７において、特別遊技終了条件が成立している場合、特別遊技（当たり遊技）は終了する（Ｓ１７８）。なお、前記Ｓ１７１において特別遊技実行中フラグＤ１の値が１である場合、すなわち特別遊技実行中である場合はＳ１７１ないしＳ１７５の処理は省略され、そのままＳ１７６の特別遊技（当たり遊技）が続行される。

【０１２１】

前記Ｓ１７８の特別遊技終了後、最も直近の確定停止特別図柄の設定に関与したラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の記憶取得数値Ｑ３が読み出され、該記憶取得数値Ｑ３が‘２’,‘３’,‘６’,‘７’,‘１０’,‘１１’の何れかであるか否かが判断される（Ｓ１７９）。前記記憶取得数値Ｑ３が前出の数値と一致した場合（第二の当たり態様（確変図柄組合せ）である確率変動状態）、確率変動フラグＫ１が１にセットされる（Ｓ１８０）。一方、前記記憶取得数値Ｑ３が前出の数値と一致しなかった場合（第一の当たり態様（通常図柄組合せ）である通常遊技状態）、確率変動フラグＫ１は０にセットされ（Ｓ１８１）、始動入賞口駆動時間増大フラグＳ１が１にセットされる（Ｓ１８２）。前記の各フラグのセットが完了した後、Ｓ１７８において特別遊技（当たり遊技）が終了しているため、特別遊技実行中フラグＤ１が０にセットされ（Ｓ１８３）、当該特別遊技実行処理（Ｓ１７０）においてセットされた各フラグ等の決定事項がメイン制御回路７０内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１８４）。

【０１２２】

始動入賞口駆動時間決定処理（Ｓ１９０）では、図１６及び図１７のフローチャートから理解されるように、確率変動状態及び始動入賞口の駆動時間増大制御状態であるか否かについて前記確率変動フラグＫ１の値が１か否かにより判断される（Ｓ１９１）。前記フラグＫ１が１である場合、普通図柄が当たりの普通図柄で確定停止したか否かが確認される（Ｓ１９２）。

【０１２３】

前記Ｓ１９２において、前出の表６より理解されるように前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの記憶取得数値Ｑ８が普通図柄当たり数値である‘０’,‘２’と対比され、前記記憶取得数値Ｑ８が該値と一致ならば普通図柄当たりとなり、一致しない場合は普通図柄外れとなる。また、前記普通図柄当たりか否かの判定は、前記普通図柄表示部４５における普通図

柄の変動表示開始時点で瞬時に行われる。加えて、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの記憶取得数値Ｑ８に対して予め決められている図柄が、普通図柄表示領域４１に停止表示する確定停止普通図柄（普通図柄当たり当否判定処理の判定結果）（第２図柄）として選択される。

【０１２４】

前記Ｓ１９２において普通図柄が当たり図柄で停止された場合、始動入賞口１０に設けられた２つの駆動部材１１ａ，１１ｂによって拡大開放駆動する時間が増大する拡大開放駆動時間増大駆動が実行される（Ｓ１９３）。前記Ｓ１９３における拡大開放駆動時間増大駆動を具体的に述べると、図２より理解されるように、２つの駆動部材１１ａ，１１ｂ（実線で図示）である拡大開放状態を２秒間、２つの駆動部材１１ａ’，１１ｂ’（破線で図示）である狭小開放状態を１秒間、再度前述の拡大開放状態を２秒間実行し、それ以降は狭小開放状態となる。前記Ｓ１９３における駆動部材の拡大開放駆動の決定等、各種決定事項がメイン制御回路７０内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１９４）。なお、前記Ｓ１９２において、外れ普通図柄が停止された場合、拡大開放駆動時間増大駆動は実行されず終了する。

【０１２５】

これに対し、前記Ｓ１９１において、確率変動フラグＫ１が０と判断された場合、始動入賞口駆動時間増大フラグＳ１の値が１か否か判断される（Ｓ１９５）。前記Ｓ１９５において始動入賞口駆動時間増大フラグＳ１の値が１と判断された場合、最も直近の確定停止特別図柄の設定に関与したラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の記憶取得数値Ｑ３が‘０’，‘４’であるか‘１’，‘８’であるか判断される（Ｓ１９６，Ｓ１９７）。前記記憶取得数値Ｑ３が‘０’，‘４’であると判断された場合、前記Ｓ１６０の図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理において加算された当該図柄変動停止回数Ｘが１０回以下であるか否かが確認される（Ｓ１９８）。同様に前記記憶取得数値Ｑ３が‘１’，‘８’であると判断された場合、前記最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数Ｘが５０回以下であるか否か確認され（Ｓ２０２）、前記記憶取得数値Ｑ３がＳ１９６，Ｓ１９７の残りの数値‘５’，‘９’であると判断された場合、当該図柄変動停止回数Ｘが１００回以下であるか否かが確認される（Ｓ２０３）。

【０１２６】

前記Ｓ１９８，Ｓ２０２，Ｓ２０３において、最も直近の大当たりから加算された図柄変動停止回数Ｘが順に１０回以下（Ｘ≦１０）、５０回以下（Ｘ≦５０）、１００回以下（Ｘ≦１００）であると判断された場合、確率変動状態の場合と同様に拡大開放駆動時間増大駆動（Ｓ１９３）を実行可能とするように前記Ｓ１９２の普通図柄確定停止の確認処理に移行する。一方、前記Ｓ１９８，Ｓ２０２，Ｓ２０３において、最も直近の大当たりから加算された図柄変動停止回数Ｘが順に１１回以上（Ｘ≧１１）、５１回以上（Ｘ≧５１）、１０１回以上（Ｘ≧１０１）であると判断された場合、前記始動入賞口駆動時間増大フラグＳ１が０にセットされ（Ｓ１９９）、普通図柄が当たりの普通図柄で確定停止したか否かが確認される（Ｓ２００）。なお、前記Ｓ１９５において、始動入賞口駆動時間増大フラグＳ１の値が１でない場合もＳ２００で普通図柄の当たり確定停止が確認される。

【０１２７】

前記Ｓ２００においても、前出のＳ１９２と同様に前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの取得数値Ｑ８が普通図柄当たり数値である‘０’，‘２’と対比され、前記取得数値Ｑ８が該値と一致ならば普通図柄当たりとなり、一致しない場合は普通図柄外れとなる。また、前記普通図柄当たりか否かの判定は、前記普通図柄表示領域４１における普通図柄の変動表示開始時点で瞬時に行われる。加えて、前記ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの取得数値Ｑ８に対して予め決められている図柄が、前記普通図柄表示領域４１に停止表示する確定停止普通図柄（普通図柄当たり当否判定処理の判定結果）（第２図柄）として選択される。

【０１２８】

前記Ｓ２００において普通図柄が当たり図柄で停止された場合、始動入賞口１０に設け

られた２つの駆動部材１１ａ，１１ｂによって拡大開放駆動が実行される（Ｓ２０１）。前記Ｓ２０１における拡大開放駆動を具体的に述べると、図２より理解されるように、２つの駆動部材１１ａ，１１ｂ（実線で図示）である拡大開放状態を０．５秒間１回のみ実行し、それ以降は狭小開放状態となる。前記Ｓ２０１における駆動部材の拡大開放駆動の決定等、各種決定事項がメイン制御回路７０内のＲＡＭ７３の出力バッファに格納される（Ｓ１９４）。なお、前記Ｓ２００において、外れ普通図柄で停止された場合は、Ｓ２０１の拡大開放駆動は実行されず終了する。

【０１２９】

出力処理（Ｓ２１０）では、図１８のフローチャートから理解されるように、前記メイン制御回路７０のＲＡＭ７３中の出力バッファ内に出力データの有無が確認され（Ｓ２１１）、出力データがある場合には、当該出力バッファ内の出力データが出力される（Ｓ２１２）。出力データがない場合には、データの出力は行われず終了する。なお、前記出力データには、変動パターン指定コマンド、停止図柄指定コマンド、拡大開放駆動指定コマンド等がある。

【０１３０】

前記メイン制御回路７０のＲＡＭ内の出力バッファに格納された特別図柄、ダミー図柄、背景変動表示データ、図柄変動停止回数等のデータは、前記出力処理（Ｓ２１０）によってメイン制御回路７０から表示制御回路９０に送信される。表示制御回路９０においては、各種送信されたデータを基に特別図柄、ダミー図柄、背景及び背景パターンを含む遊技画像を編集（例えば、ダミー図柄変動データと背景データ及び背景パターンデータを合成）し、その遊技画像を前記図柄表示装置４３の画像表示部５０において変動及び停止表示（表示演出）する。なお、各特別図柄は変動態様毎に定められた変動開始から特定時間後、メイン制御回路７０より表示制御回路９０に図柄停止信号が送信（Ｓ１６０の図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理）され、前記確定停止特別図柄決定処理，確定停止ダミー図柄決定処理（Ｓ１００，Ｓ１２０）で決定された確定停止特別図柄組合せ及び確定停止ダミー図柄組合せで確定（最終）停止表示される。また、外れ特別図柄組合せで停止表示されると、次の変動表示に関する入賞記憶があれば、その後、当該次の入賞記憶に関する変動表示を開始する。

【０１３１】

また、メイン処理Ｍにおいて、上述した各処理の他、遊技状態時に必要となるその他の処理（Ｓ２２０）として、例えば仮停止特別図柄変更決定処理、普通図柄変動開始用左右ゲート１９，２１の通過の確認、普通図柄当たり当否判定処理、普通図柄表示態様決定処理、表示制御回路９０に送信されたコマンドに基づき各種画像を図柄表示装置４３に表示する表示装置表示処理、及びその他のエラーの処理等が行われ、爾後の処理に備えて待機状態となる。

【０１３２】

次に前記表示制御回路９０が行うサブ処理の一部である背景パターン決定処理（Ｓ３００）について説明する。図１９のフローチャートから理解されるように、当該処理（Ｓ３００）において、表示制御回路９０が、メイン制御回路７０から、まずダミー図柄変動表示態様の信号を受信（変動開始の指示信号を受信）したか否かが確認される（Ｓ３０１）。当該信号の受信を確認した場合、確率変動状態中のコマンドが受信されたか否かが判断される（Ｓ３０２）。確率変動状態中であるコマンドが受信されている場合には、前記画像表示部５０の第二表示部５０２中の背景画像を背景パターンＰＡ（図２７参照）に表示決定する（Ｓ３０３）。前記背景パターン等の背景画像の決定事項は、表示制御回路９０内のＶＲＡＭ９５の出力バッファ内に格納される（Ｓ３０４）。なお、前記Ｓ３０１において、信号が受信されない場合、当該背景パターン決定処理（Ｓ３００）は実行されない。

【０１３３】

前記Ｓ３０２において、確率変動状態中のコマンドが受信されていないこと、すなわち、非確率変動状態が選択されていると判断された場合、メイン制御回路７０において、始

動入賞口駆動時間増大フラグＳ１の取得数値が１であり、駆動時間増大中のコマンドが表示制御回路９０に受信されているか否かが確認される（Ｓ３０５）。前記Ｓ３０５において、拡大時間増大中であるコマンドの受信がない場合、背景画像を背景パターンＰＢ（図２７参照）に表示決定される（Ｓ３０６）。

【０１３４】

一方、前記Ｓ３０５において、拡大時間増大中であるコマンドの受信が確認された場合、すなわち、前記始動入賞口駆動時間決定処理（Ｓ１９０）内のＳ１９８，Ｓ２０２，Ｓ２０３において前記図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理（Ｓ１６０）において加算された最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数Ｘが規定回数以下である場合、当該図柄変動停止回数が１０回目（Ｘ＝１０）であるか５０回目（Ｘ＝５０）であるかが確認される（Ｓ３０７，Ｓ３０８）。前記図柄変動停止回数が１０，５０回目である場合、始動入賞口１０の拡大開放の駆動時間が増大制御中であるにもかかわらず背景画像を背景パターンＰＢに変更するように表示決定される（Ｓ３０６）。

【０１３５】

また、前記最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数が１１回目（Ｘ＝１１）又は５１回目（Ｘ＝５１）であるか否かが確認され（Ｓ３０９，Ｓ３１０）、前記図柄変動停止回数に該当する場合、始動入賞口１０の拡大開放の駆動時間増大期間が継続される旨を報知するように背景画像を背景パターンＰＣ（図３０参照）に表示決定される（Ｓ３１１）。続いて前記Ｓ３０７，Ｓ３０８，Ｓ３０９，Ｓ３１０において、前出の最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数のいずれにも該当しない場合は、背景画像を背景パターンＰＤ（図２８参照）に表示決定される（Ｓ３１２）。前記Ｓ３０６，Ｓ３１１，Ｓ３１２における前記背景パターン等の背景画像の決定事項は表示制御回路９０内の制御データＲＡＭ９３の出力バッファ内に格納される（Ｓ３０４）。

【０１３６】

続いて、前記画像表示部５０に表示される特別図柄及びダミー図柄の変動表示態様の具体例、特に代表的な変動表示態様例について図２１～図２５を用いて説明する。なお、図２１～図２５の具体例では、当たり遊技後に行われる確率変動状態及び当たり遊技後に行われる始動入賞口１０の拡大開放の駆動時間増大制御中ではないこと（いわゆる第一の表示態様）を主に意味し、「昼」を表す空色の背景パターンＰＢが各種背景等と合成され表示されている。

【０１３７】

図２１の例は、前記ダミー図柄変動表示態様決定処理（Ｓ１４０）により、リーチＸ１又はＸ２に決定されたリーチが始まろうとする場合の一例である。まず、前記始動入賞口１０への入賞が特別図柄変動開始スイッチにより検出されると、前記メイン処理Ｍにしたがって図２１（ａ）に示されるように、前記画像表示部５０の第一表示部５０１における左，中，右特別図柄表示領域５０１ｌ，５０１ｍ，５０１ｒにおいて左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲ（いずれも第１図柄）が前記表４，５に示す順序に従い切り替え表示を始める。同時に、第二表示部５０２における左，中，右ダミー図柄表示領域５０２ｌ，５０２ｍ，５０２ｒにおいて、左ダミー図柄：マンボガール「ｍｇ」，右ダミー図柄：マンボおじさん「ｍｏ」も上から下へ縦スクロール変動を開始し、中ダミー図柄：コサックガール「ｋｇ」は砂漠の背景Ｓｄに描かれたサボテンＳｂの周りをぐるぐる回る変動を始める。左，中，右ダミー図柄はマラカスｃｍを持ち、マンボダンスを踊りながら変動するものである。なお、中ダミー図柄はサボテンＳｂの裏から現れる毎に図柄が更新される。続いて図示はしないが、各特別図柄（判定図柄）（第１図柄）及びダミー図柄の変動開始２００００ｍｓ後に左ダミー図柄、ダミー図柄が確定停止した後、中ダミー図柄も確定停止する。

【０１３８】

図２１（ａ）における左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲは、前記の表１，４，５より明らかな通り、第二表示部５０２に表示される１種類のダミー図柄に対して２種類の特別図柄ＨＬ，ＨＭ，ＨＲが対応する。従って、左ダミー図柄：マンボガール

「ｍｇ」，中ダミー図柄：コサックガール「ｋｇ」，右ダミー図柄：マンボおじさん「ｍｏ」が表示されているとは、図２１（ａ）の第一表示部に示す特別図柄の組合せの他に図２１（ｂ）～（ｈ）（第二表示部を省略）が表示されている可能性もある。図２１（ａ）～（ｈ）において、符号４１は普通図柄表示領域、４２は特別図柄保留記憶数（第３図柄）、４５は普通図柄（第２図柄）、５１は特別図柄保留記憶数表示領域である。前記特別図柄保留記憶数（第３図柄）４２は八分音符型をしており、保留記憶数が取得される毎に色が変わり（白から黒）、遊技者に変動数を知らせるものである。普通図柄（第２図柄）４５は星形の色の変化により当否を決定するものである。

【０１３９】

図２２（ａ）の例は、前記ダミー図柄変動態様決定処理（Ｓ１４０）によりリーチＹ１に決定され、特別図柄、ダミー図柄が共にリーチ外れとなった場合の一例である。まず、前述と同様に、画像表示部５０の第一表示部５０１の各表示領域において左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲが切り替え表示をし始める。同時に、第二表示部５０２においては、左ダミー図柄と右ダミー図柄が右から左へ横スクロール変動を開始し、中ダミー図柄は夏祭りの背景Ｓｆに描かれた屋台Ｓｓの中を左から右へ横スクロール変動を始める。このとき左，中，右ダミー図柄は阿波踊りを踊りながら変動するものである。続いて、各特別図柄（判定図柄）及びダミー図柄は、変動開始３００００ｍｓ後に図２２（ａ）に示すリーチ外れとなり左，右ダミー図柄：阿波踊りおじさん「ａｏ」と中ダミー図柄：阿波踊り娘「ａｍ」に確定停止される。ダミー図柄の確定停止と同期に左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲも第一図柄表示領域５０１に確定停止表示される。図２２（ａ）においては、特別図柄（第１図柄）がリーチ外れとして確定停止表示された場合を示す。一方、図２２（ｂ）（第二表示部を省略）に示すように、特別図柄がリーチ図柄の組合せとならずに確定停止表示する場合もある。このように特別図柄がリーチ図柄の組合せとならない場合においてもダミー図柄を介在させることにより、あたかもリーチ状態であるかのように、遊技者は疑似体験することができる。なお、図２２（ａ），（ｂ）における第一表示部５０１の各表示領域において左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲは、複数種類の組合せが想定されるが、そのうちの１種類のみを図２２（ａ），（ｂ）の第一表示部５０１に表記する。

【０１４０】

図２３～２５の例は、前記ダミー図柄変動表示態様決定処理（Ｓ１４０）によりリーチＺ２に決定され、特別図柄が大当たりとなり、ダミー図柄がリーチ状態を経てリーチ当たりとなった場合の一例である。はじめに、前述と同様、画像表示部５０の第一表示部５０１の各表示領域において左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲが切り替え表示をし始める。同時に、第二表示部５０２においては、左，右ダミー図柄が上から下へ（阿波踊りおじさん「ａｏ」から阿波踊り娘「ａｍ」へ）縦スクロール変動を開始し、中ダミー図柄：マンボガール「ｍｇ」はロシア風寺院の背景Ｓｔに描かれた建物Ｓｋの中を右から左へ横スクロール変動を始める。このとき左，中，右ダミー図柄はコサックダンスを踊りながら変動するものである。続いて、図２４に示すように各特別図柄（判定図柄）及びダミー図柄は、変動開始４００００ｍｓ後に左，右ダミー図柄：マンボおじさん「ｍｏ」と中ダミー図柄：マンボガール「ｍｇ」に仮停止され、リーチ状態が演出される。

【０１４１】

その後、図２５（ａ）に示すように左，右ダミー図柄：マンボおじさん「ｍｏ」のところに、マンボガール「ｍｇ」が降ってくることにより左，右ダミー図柄が変更され、全ダミー図柄がマンボガール「ｍｇ」に揃う。このとき第一表示部５０１において、左，中，右特別図柄は全てが揃い確定停止特別図柄として表示され、予め設定された賞球が行われる。全ダミー図柄がマンボガール「ｍｇ」に揃う場合には図２５（ｂ）に示すような特別図柄の組合せも存在する。図示の通り、全ダミー図柄が一の当たり図柄の組合せを満たす場合、二の特別図柄が対応するものである。ただし、前記Ｓ１２０の確定停止ダミー図柄決定処理に詳述したように、全ダミー図柄が揃いながらも特別図柄が外れ図柄組合せで確定停止しないように制御される。なお、図２３及び図２４の第一表示部５０１の各表示領

域における左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲは、前述と同様に複数種類の組合せが想定されるが、そのうちの１種類ずつのみを図２２～２４の第一表示部５０１に表記する。図２１ないし図２５に表示した普通図柄「白星，黒星」は外れ普通図柄である（第２図柄）。

【０１４２】

本実施例の弾球遊技機においては、前記ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の取得数値Ｑ３が通常図柄組合せ（第一の当たり態様）又は確変図柄組合せ（第二の当たり態様）を決定し、前出の図２１～図２５等に例示するリーチ態様の何れかの特別図柄及びダミー図柄等による変動表示態様が行われた後、通常図柄組合せ（第一の当たり態様）又は確変図柄組合せ（第二の当たり態様）で確定停止し、１５ラウンドからなる当たり遊技（特別遊技）が実行される。前記当たり遊技後、確変図柄組合せの場合は全て、一方、通常図柄組合せの場合、前記Ｓ１６０の図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理において加算された当該図柄変動停止回数次第により始動入賞口１０（駆動部材１１ａ，１１ｂ）の拡大開放の駆動時間増大制御が実行される（前記Ｓ１９０の始動入賞口駆動時間決定処理）。

【０１４３】

図２６の例は、通常図柄組合せの何れかの当たり図柄で確定停止し、当たり遊技（特別遊技）が終了した後、何らかの特典を得ることができる旨を遊技者に報知するものである。図２６において、第一表示部５０１では、普通図柄（第２図柄）４５は常時変動するため、普通図柄表示領域４１にそのまま表示される。また、特別図柄保留記憶数（第３図柄）４２も現在の保留記憶数を表示するため、特別図柄保留記憶数表示領域にそのまま表示される。一方、特別図柄は、後述の図２７等のように、当たり遊技（特別遊技）が終了した後に変動を開始するため、一時的に表示されない。第二表示部５０２では、前記Ｓ１９０の始動入賞口駆動時間増大処理により、最も直近の確定停止特別図柄の設定に関与したラベル－ＴＲＮＤ－ＡＺ１の記憶取得数値Ｑ３の数値次第（実施例において、Ｑ３は、「‘０’，‘３’」、「‘１’，‘８’」、「‘５’，‘９’」）によっては始動入賞口を拡大開放させるための駆動時間増大制御の制御期間に差が設けられているため、『チャンス？？？回』及び『おまけ』の文字が表示され、遊技者に期間は不明であるが始動入賞口の駆動時間増大制御を実行する旨が報知される。

【０１４４】

図２７の例は、当たり遊技後（特別遊技後）から始まる確率変動状態の特別図柄及びダミー図柄等の図柄変動を表すものであり、前記背景パターン決定処理（Ｓ３００）におけるＳ３０３の背景パターンＰＡが選択されたものである。図２７では、前出の図２２の場合と同様に画像表示部５０の第一表示部５０１の各表示領域において左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲが切り替え表示をし始める。同時に、第二表示部５０２においては、左ダミー図柄と右ダミー図柄が右から左へ横スクロール変動を開始し、中ダミー図柄は夏祭りの背景Ｓｆに描かれた屋台Ｓｓの中を左から右へ横スクロール変動を始める。このとき左，中，右ダミー図柄は阿波踊りを踊りながら変動する。図２７において、当たり遊技後に行われる確率変動状態を意味する「夜」を表す紺色の背景パターンＰＡが夏祭りの背景Ｓｆと合成され、さらに確率変動状態の遊技画像であることを報知する『確変』の看板ａｄが表示されている。

【０１４５】

図２８の例は、前出の図２６に示す報知後、始動入賞口１０が拡大開放する駆動時間増大制御状態における特別図柄及びダミー図柄等の図柄変動を表すものであり、前記背景パターン決定処理（Ｓ３００）におけるＳ３１２の背景パターンＰＤが選択されたものである。図２８では、前出の図２２の場合と同様に画像表示部５０の第一表示部５０１の各表示領域において左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲが切り替え表示をし始める。同時に、第二表示部５０２においては、左ダミー図柄と右ダミー図柄が右から左へ横スクロール変動を開始し、中ダミー図柄は夏祭りの背景Ｓｆに描かれた屋台Ｓｓの中を左から右へ横スクロール変動を始める。このとき左，中，右ダミー図柄は阿波踊りを踊り

ながら変動する。図２８において、当たり遊技後の確率変動が行われない駆動時間増大制御状態中を意味する「夕方」（いわゆる第二の表示態様）を表すだいだい色の背景パターンＰＤが夏祭りの背景Ｓｆと合成され、さらに始動入賞口が開放する駆動時間増大制御状態中の遊技画像であることを報知する『おまけ』の看板ａｄが表示されている。

【０１４６】

図２９の例は、前記背景パターン決定処理（Ｓ３００）におけるＳ３０６の背景パターンＰＢが選択されたものである。図２９は、前出の図２６に示す報知後から始まる始動入賞口が拡大開放する駆動時間増大制御状態の制御期間は終了したことを表す。これと併せて、始動入賞口が拡大開放する駆動時間増大制御状態中であっても最も直近の大当たりから加算された図柄変動停止回数が前記Ｓ３０７，Ｓ３０８に示す所定回数（１０回が終了した１１回目の変動又は５０回が終了した５１回目の変動）の場合に、当たり遊技後の始動入賞口が拡大開放する駆動時間増大制御状態の制御期間は終了したことを遊技者に思わせる不意打ち終了演出を表すものである。このように前記背景パターンＰＤ（図２８参照）から、背景パターンＰＢに表示制御するため、遊技者に始動入賞口が拡大開放する駆動時間増大制御状態の制御期間は終了したかのような錯覚を同時に与えるものである。

【０１４７】

図２９では、前出の図２１の場合と同様に画像表示部５０の第一表示部５０１における左，中，右特別図柄表示領域５０１ｌ，５０１ｍ，５０１ｒにおいて左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲが切り替え表示を始める。同時に、第二表示部５０２における左，中，右ダミー図柄表示領域５０２ｌ，５０２ｍ，５０２ｒにおいて、左ダミー図柄：マンボガール「ｍｇ」，右ダミー図柄：マンボおじさん「ｍｏ」も上から下へ縦スクロール変動を開始し、中ダミー図柄：コサックガール「ｋｇ」は砂漠の背景Ｓｄに描かれたサボテンＳｂの周りをぐるぐる回る変動を始める。

【０１４８】

図３０の例は、前出の図２６に示す報知後から始まる始動入賞口の駆動時間増大制御状態において、前出の図２９の背景パターンＰＢへの表示態様への変更が遊技者への攪乱情報であり、今現在も始動入賞口の駆動時間増大制御状態中であることを報知し、特別図柄及びダミー図柄等の図柄変動を表すものである。すなわち、前記背景パターン決定処理（Ｓ３００）におけるＳ３１１の背景パターンＰＣが選択されたものである。図３０では、前出の図２２の場合と同様に画像表示部５０の第一表示部５０１の各表示領域において左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲが切り替え表示をし始める。同時に、第二表示部５０２においては、左，中，右ダミー図柄は阿波踊りを踊りながら右から左へ歩く横スクロール変動を行う。図３０において、始動入賞口の駆動時間増大制御状態がまだ継続される旨を『まだまだおまけがつづくよ！』の文字情報として、当該文字情報と夕方からなる背景パターンＰＣが夏祭りの背景Ｓｆと合成され表示されている。なお、始動入賞口が拡大駆動する駆動時間増大制御状態中の遊技画像であることを報知する『おまけ』の看板ａｄが表示されている。

【０１４９】

前述した図２７ないし図３０においては、普通図柄４５は、「白星，白星」であり、当たり図柄であるため、拡大開放駆動が実行される。なお、図２６ないし図２９における第一表示部５０１の各表示領域において左特別図柄ＨＬ，中特別図柄ＨＭ，右特別図柄ＨＲは、複数種類の組合せが想定されるが、そのうちの１種類のみを図２７ないし図３０の第一表示部５０１に表記する。

【０１５０】

これまでに述べたように、当たり遊技後の確率変動状態かつ始動入賞口の駆動時間増大制御状態、当たり遊技後の始動入賞口の駆動時間増大制御のみの状態、いずれも行われていない通常遊技状態を報知する背景パターンは、実施例に例示した夜、夕方（第二の表示態様）、昼（第一の表示態様）に限られることはなく、例えば、晴れ、曇り、雨、雪の背景パターンを砂漠や夏祭り等の背景、キャラクタ（ダミー図柄）、文字等と合成し表示演出性を高めるものであればどのようなものであってもよい。

【０１５１】
実施例の弾球遊技機は、１基の画像表示部（液晶表示器（ＴＦＴ－ＬＣＤモジュール）を用い、これを上下に二分割して特別図柄とダミー図柄等を表示するものであるが、表示形式は上下二分割の他に左右、斜め等としてもよい。また、特別図柄とダミー図柄の変動表示を２基の画像表示部とする他、ダミー図柄を画像表示部（液晶表示器）、特別図柄をＬＥＤ又は回転リールを用いて変動表示することも可能である。
【０１５２】
実施例の弾球遊技機における最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数の計数方法はメイン制御回路内のＣＰＵで逐一計数し、表示制御回路に当該計数値を送信して表示態様の変更を行うものである。この他に、メイン制御回路から表示制御回路に特別図柄（暗号化した図柄）の図柄停止表示信号等の特定信号が送信される毎に、表示制御回路の表示制御用ＣＰＵにおいて前記信号の受信回数を計数し、最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数を加算してもよい。
【０１５３】
実施例の特別図柄とダミー図柄の対応関係から、遊技者は遊技経験を積むほど、第二表示部に表示されるダミー図柄の組合せを手がかりに始動入賞口が駆動時間増大制御される制御期間の範囲を類推することも可能である。
【０１５４】
実施例の特別図柄は、「丸」、「三角」、「四角」の３種類の幾何学的図形記号を暗号要素として用いたが、これに限定されることなく他の暗号表示要素「ア，イ，ウ，．．」、「ａ，ｂ，ｃ，．．」、「１，２，３，．．」、「Ｉ，ＩＩ，ＩＩＩ，．．」、「α，β，γ，．．」、「二重丸，六角形，立方体，円錐，．．」等を互いに共通性あるいは関連性を持たせるように適宜２要素以上の組合せとすることも可能である。このように２要素以上の組合せとすることにより、遊技者はいずれの要素に注目してよいのか判らなくなる。
【０１５５】
さらに、実施例においては「白」、「黒」の２色の色違いとしていたが、他に「赤」、「青」、「黄」、「緑」等の多色化することが可能である。このようにすると、同一図柄（図形）でありながら、色により図柄が異なるため、遊技者はその同一性により解読が難しくなり、暗号としての機能（判別しにくさ）が向上する。
【０１５６】
また、上記実施例のダミー図柄（識別可能な図柄）は、２種類の特別図柄（暗号化した図柄）に対して１種類が割り当てられているが、３種類以上に割り当てることも可能である。実施例のダミー図柄は図において示したようなキャラクタを用いたがこれに限定されることなく、例えば、七福神、黄道十二宮星座、植物，動物，物、さらには文字、背景等、各々識別力を損ないにくいものを用いることができる。なお、本実施例ではダミー図柄に番号を付していないが適宜番号等の数字を表示してもよい。
【０１５７】
本発明の弾球遊技機において特徴となる構成は、以下のとおりまとめることができる。まず、特徴構成１は、判定開始条件の成立に従い、遊技の当たり外れを判定する当否判定手段と、複数の図柄を変動表示する表示手段と、前記当否判定手段による判定結果が当たりである場合、前記表示手段に前記複数の図柄を変動表示後、所定の当たり図柄の組合せで停止制御する表示制御手段を備え、所定条件に起因して入賞領域を拡大駆動させる駆動部材が設けられた始動入賞口への遊技球の入賞により、前記当否判定手段において当否判定が行われる弾球遊技機において、前記表示手段は、前記当たり図柄の組合せを識別可能な図柄の組合せとして表示する第二表示部と、前記当たり図柄の組合せを前記第二表示部に表示させる識別可能な図柄の組合せとは異なり暗号化した図柄の組合せとして表示する第一表示部とを備え、前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せに対応して以降の遊技を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段によって前記所定の当たり図柄の組合せで停止制御した後に行われる当たり遊技後、最も直近の大当たりからの前記

図柄の変動停止回数に基づき制御される所定期間に渡って前記駆動部材の拡大開放時間が前記所定の当たり図柄の組合せの停止制御前より増大させる拡大駆動時間制御手段とを備え、一つの前記暗号化した当たり図柄の組合せに対応して、前記所定期間を制御する基となる一つの変動停止回数が設定制御され、前記第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せの少なくとも二つに対応して、前記第二表示部に表示される識別可能な一つの当たり図柄の組合せが設定され、前記少なくとも二つの暗号化した当たり図柄のうち二つには、各々互いに異なる前記所定期間を制御する基となる互いに異なる変動停止回数が設定されていることを特徴とする弾球遊技機である。

【０１５８】

特徴構成２は、前記第二表示部に識別可能な一の当たり図柄の組合せが表示される場合、前記第二表示部に表示される当たり図柄の組合せに対応し、前記第一表示部に暗号化した当たり図柄の組合せが設定され、表示されることを特徴とする特徴構成１に記載の弾球遊技機である。

【０１５９】

特徴構成３は、前記遊技制御手段によりいずれかの所定期間が設定された場合、前記表示制御手段は、当該設定された設定期間内において前記表示手段における表示態様を通常遊技状態である第一の表示態様から前記拡大駆動時間制御手段により前記駆動部材の拡大駆動時間が増大する状態である第二の表示態様に変更する制御を行い、さらに、前記表示制御手段は、一方の変動停止回数よりも多い他方の変動停止回数に基づいて所定期間が設定された場合に前記表示手段における表示態様を前記第一の表示態様から前記第二の表示態様に変更し、その後、前記一方の変動停止回数に基づいて設定される所定期間の経過後に前記第二の表示態様から前記第一の表示態様に変更し、再び前記第二の表示態様に変更する表示制御を行うことを特徴とする特徴構成１又は２に記載の弾球遊技機である。

【０１６０】

特徴構成４として、前記暗号化は、記号化により行われることを特徴とする特徴構成１ないし３のいずれか一の特徴構成に記載の弾球遊技機である。

【０１６１】

上記の特徴構成が発揮する効果は次のとおり示すことができる。はじめに、特徴構成１及び２に係る弾球遊技機によると、第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せの少なくとも二つに対応して、前記第二表示部に表示される識別可能な一つの当たり図柄の組合せが設定されているため、前記第二表示部に表示される識別可能な一の当たり図柄の組合せの有する意味付けを多様化することができ、斬新な表示態様が実現し、遊技の興趣を向上することができる。

【０１６２】

また、第一表示部に表示される暗号化した当たり図柄の組合せに対応して、以降の遊技が制御される遊技制御手段を備えるため、遊技者は暗号化した図柄のみの情報からは、以降に展開される遊技の予想は難しくなり、遊技の展開の意外性を高めることができる。

【０１６３】

加えて、所定の当たり図柄の組合せで停止制御した後に行われる当たり遊技後、所定期間に渡って駆動部材の拡大駆動時間が、前記所定の当たり図柄の組合せの停止制御前より増大する拡大駆動時間制御手段を備え、前記所定期間は、前記暗号化した図柄に対応して設定制御されるため、遊技者は、前記所定期間を認識することが困難になり、遊技に関心を引きつけることができ、趣向性をより高めることが可能となる

【０１６４】

さらに、所定期間は、最も直近の大当たりからの前記図柄の変動停止回数に基づいて制御されるため、遊技者は比較的容易に所定期間の始まりを理解することができる。

【０１６５】

特徴構成３に係る弾球遊技機によると、所定期間において、表示制御手段は、表示手段における表示態様を第一の表示態様から第二の表示態様に変更し、また、当該所定期間内であっても前記第二の表示態様から第一の表示態様に変更する表示制御を行うため、表示

態様の変化から遊技者に当該所定期間が終了したような錯覚をもたらすことができる。

【０１６６】

併せて、表示制御手段は、所定期間内における表示態様を第二の表示態様から第一の表示態様に変更した後、再び第二の表示態様に変更する表示制御を行うため、表示態様の変化から当該所定期間が継続中であることを遊技者は認知することができ、驚きと同時に引き続き遊技に専念することができる。

【０１６７】

特徴構成４に係る弾球遊技機によると、暗号化は記号化により行われるため、弾球遊技機の設計者は比較的容易に当たり図柄の組合せを暗号化することができる。

【図面の簡単な説明】

【０１６８】

【図１】本発明の一実施例に係る弾球遊技機全体の正面図である。

【図２】同弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図３】同弾球遊技機のシステム制御を簡略に示すブロック図である。

【図４】同弾球遊技機の表示制御を簡略に示すブロック図である。

【図５】同弾球遊技機のメイン制御回路が実行するメイン処理に関するフローチャートである。

【図６】乱数更新処理に関するフローチャートである。

【図７】乱数取得処理に関するフローチャートである。

【図８】大当たり当否判定処理に関するフローチャートである。

【図９】リーチ決定処理に関するフローチャートである。

【図１０】確定停止特別図柄決定処理に関するフローチャートである。

【図１１】確定停止ダミー図柄決定処理に関するフローチャートである。

【図１２】ダミー図柄変動表示態様決定処理に関するフローチャートである。

【図１３】図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理に関するフローチャートである。

【図１４】特別遊技実行処理に関する第一フローチャートである。

【図１５】特別遊技実行処理に関する第二フローチャートである。

【図１６】始動入賞口駆動時間決定処理に関する第一フローチャートである。

【図１７】始動入賞口駆動時間決定処理に関する第二フローチャートである。

【図１８】出力処理に関するフローチャートである。

【図１９】同弾球遊技機の表示制御回路が実行する背景パターン決定処理に関する第一フローチャートである。

【図２０】同弾球遊技機の表示制御回路が実行する背景パターン決定処理に関する第二フローチャートである。

【図２１】リーチＸ１が選択された場合におけるリーチ状態成立前の表示演出態様例である。

【図２２】リーチＹ１が選択された場合におけるリーチ状態成立時の表示演出態様例である。

【図２３】リーチＺ２が選択された場合におけるリーチ状態成立時（初期）の表示演出態様例である。

【図２４】リーチＺ２が選択された場合におけるリーチ状態成立時（後期）の表示演出態様例である。

【図２５】リーチＺ２が選択された場合におけるリーチ当たり時（確定停止時）の表示演出態様例である。

【図２６】当たり遊技終了時における報知画像の一例である。

【図２７】背景パターンＰＡが選択された場合の表示演出態様例である。

【図２８】背景パターンＰＤが選択された場合の表示演出態様例である。

【図２９】背景パターンＰＢが選択された場合の表示演出態様例である。

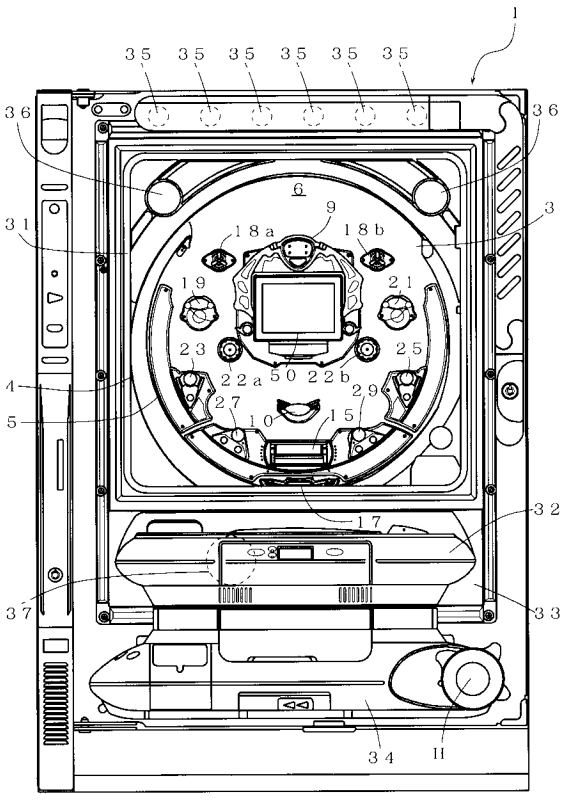
【図３０】背景パターンＰＣが選択された場合の表示演出態様例である。

【符号の説明】

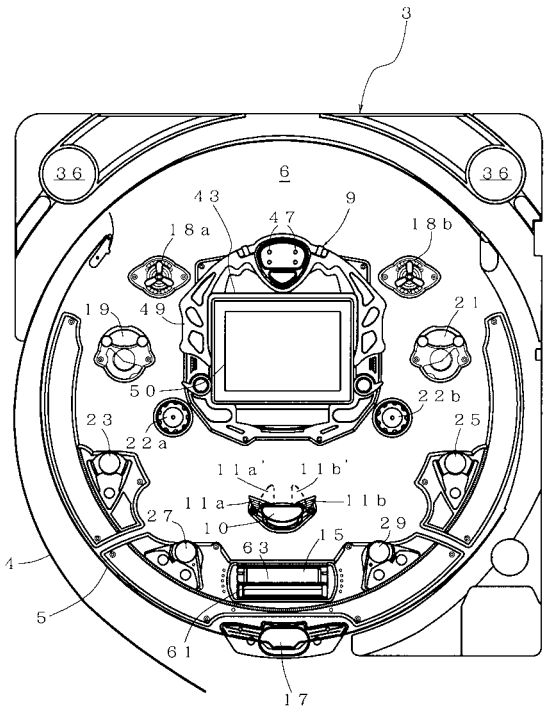
【０１６９】

１　弾球遊技機
３　遊技盤
９　表示装置
１０　始動入賞口
１１ａ，１１ｂ　駆動部材
４３　図柄表示装置
５０　画像表示部
７０　メイン制御回路
７３　メイン制御回路ＲＡＭ
９０　表示制御回路

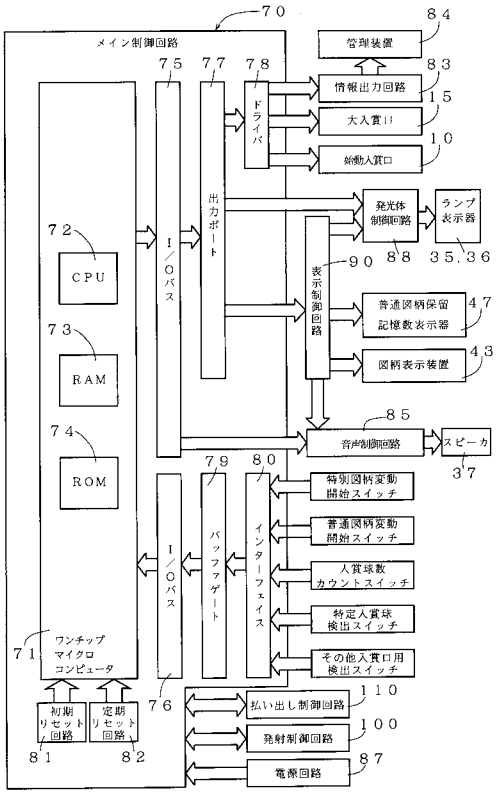
【図１】



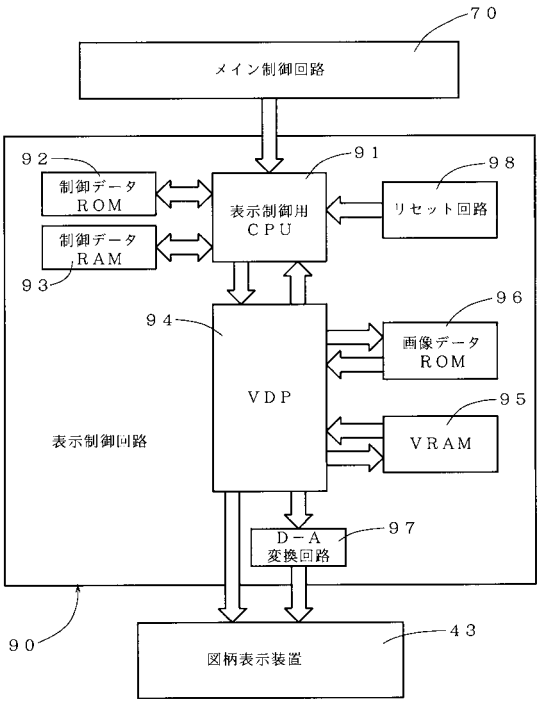
【図２】



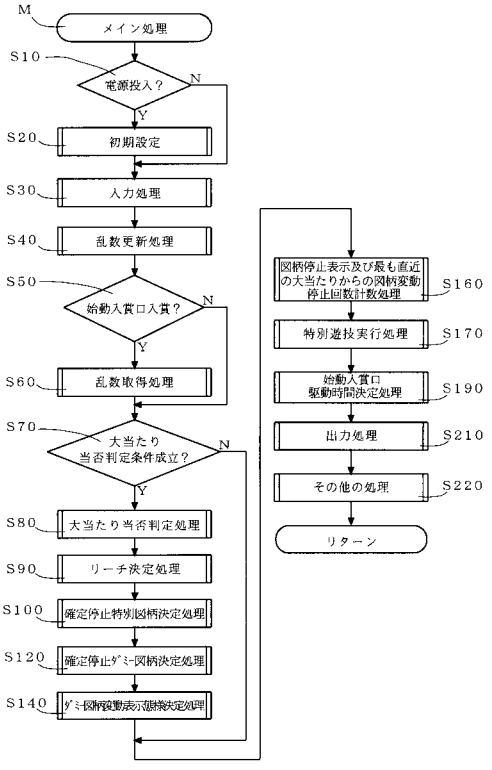
【図３】


メイン制御回路
70
管理装置
84
情報出力回路
83
大入賞口
15
始動入賞口
10
ドライバ
出力ポート
I/Oバス
CPU
72
RAM
73
ROM
74
ランプ表示器
発光体制御回路
88
35,36
表示制御回路
90
普通図柄保留記憶数表示器
47
図柄表示装置
43
音声制御回路
85
スピーカ
37
特別図柄変動開始スイッチ
普通図柄変動開始スイッチ
入賞球数カウントスイッチ
特定入賞球検出スイッチ
その他入賞口用検出スイッチ
79
80
バッファゲート
インターフェイス
I/Oバス
76
ワンチップマイクロコンピュータ
71
初期リセット回路
81
定期リセット回路
82
払い出し制御回路
110
発射制御回路
100
電源回路
87

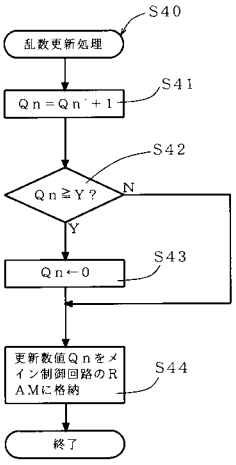
【図４】


70
メイン制御回路
92
制御データROM
93
制御データRAM
91
表示制御用CPU
98
リセット回路
94
VDP
96
画像データROM
95
VRAM
97
D－A変換回路
表示制御回路
90
43
図柄表示装置

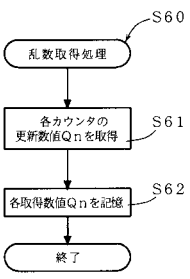
【図５】


M
メイン処理
S10
電源投入？
N
Y
S20
初期設定
S30
入力処理
S40
乱数更新処理
S50
始動入賞口入賞？
S60
乱数取得処理
S70
大当たり当否判定条件成立？
S80
大当たり当否判定処理
S90
リーチ決定処理
S100
確定停止特別図柄決定処理
S120
確定停止ダミー図柄決定処理
S140
ダミー図柄変動表示時間決定処理
図柄停止表示及び最も直近の大当たりからの図柄変動停止回数計数処理
S160
特別遊技実行処理
S170
始動入賞口駆動時間決定処理
S190
出力処理
S210
その他の処理
S220
リターン

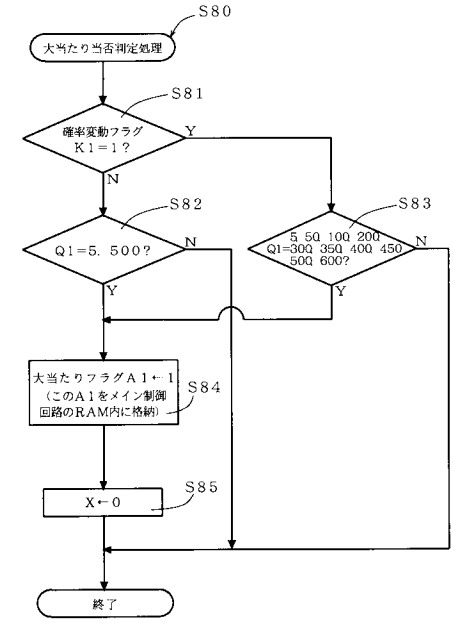
【図６】


S40
乱数更新処理
S41
Qn＝Qn`＋1
S42
Qn≧Y？
N
Y
S43
Qn←0
更新数値QnをメインAMに格納
S44
終了

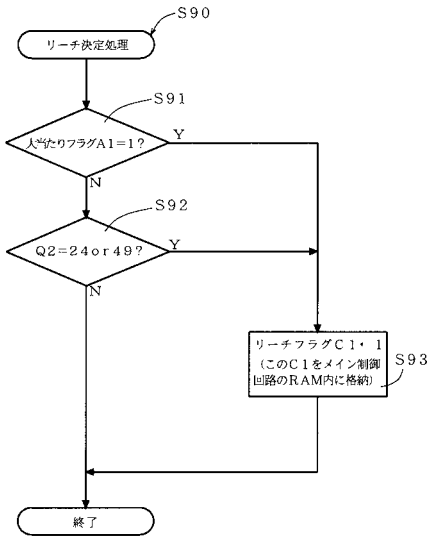
【図７】


S60
乱数取得処理
各カウンタの更新数値Qnを取得
S61
各取得数値Qnを記憶
S62
終了

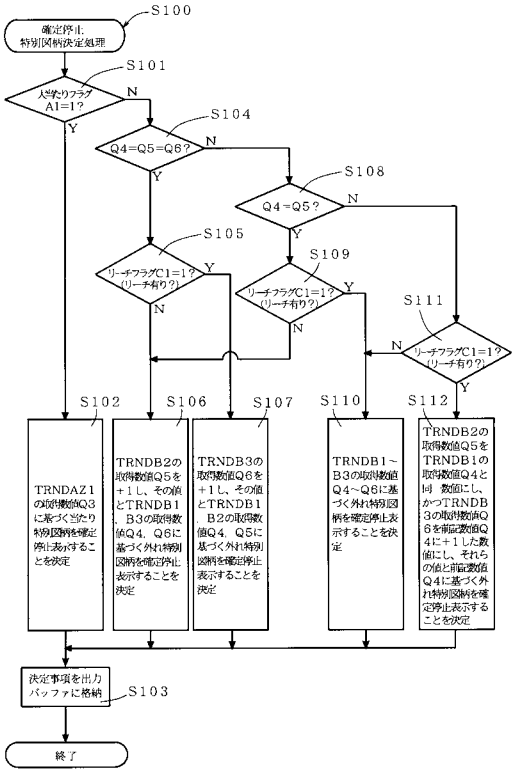
【図８】


S80
大当たり当否判定処理
S81
確率変動フラグ K1＝1？
Y
N
S82
Q1＝5，500？
N
Y
S83
5，50，100，200 Q1＝300，350，400，450 500，600？
N
Y
大当たりフラグA1←1 （このA1をメイン制御回路のRAM内に格納）
S84
X←0
S85
終了

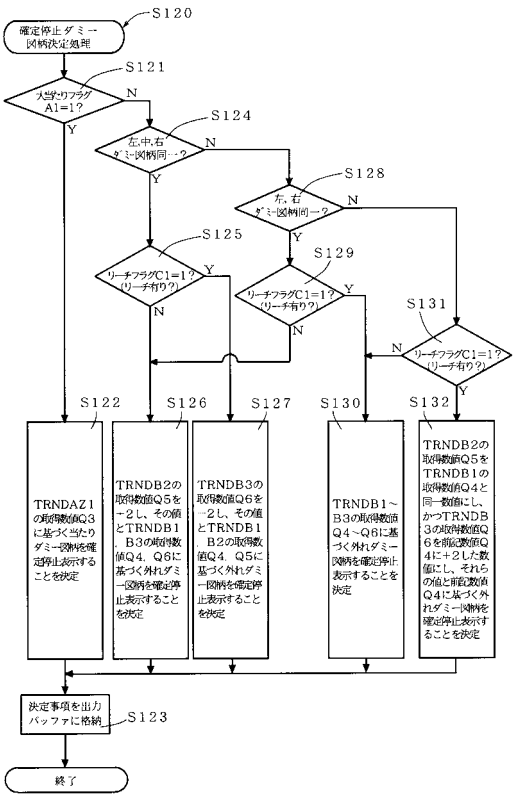
【図９】


S90
リーチ決定処理
S91
大当たりフラグA1＝1？
Y
N
S92
Q2＝24or49？
Y
N
リーチフラグC1←1 （このC1をメイン制御回路のRAM内に格納）
S93
終了

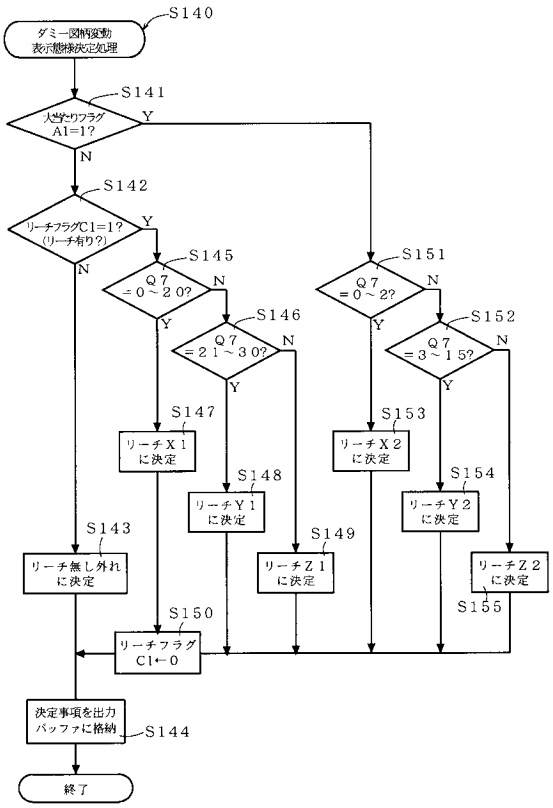
【図１０】


S100
確定停止 特別図柄決定処理
S101
大当たりフラグ A1＝1？
N
Y
S104
Q4＝Q5＝Q6？
N
Y
S108
Q4＝Q5？
N
Y
S105
リーチフラグC1＝1？ （リーチ有り？）
Y
N
S109
リーチフラグC1＝1？ （リーチ有り？）
Y
N
S111
リーチフラグC1＝1？ （リーチ有り？）
N
Y
S102
TRNDAZ1の取得数値Q3に基づく当たり特別図柄を確定停止表示することを決定
S106
TRNDB2の取得数値Q5を＋1し、その値とTRNDB1，B3の取得数値Q4，Q6に基づく外れ特別図柄を確定停止表示することを決定
S107
TRNDB3の取得数値Q6を＋1し、その値とTRNDB1，B2の取得数値Q4，Q5に基づく外れ特別図柄を確定停止表示することを決定
S110
TRNDB1～B3の取得数値Q4～Q6に基づく外れ特別図柄を確定停止表示することを決定
S112
TRNDB2の取得数値Q5をTRNDB1の取得数値Q4と同一数値にし、かつTRNDB3の取得数値Q6を前記数値Q4に＋1した数値にし、それらの値と前記数値Q4に基づく外れ特別図柄を確定停止表示することを決定
決定事項を出力バッファに格納
S103
終了

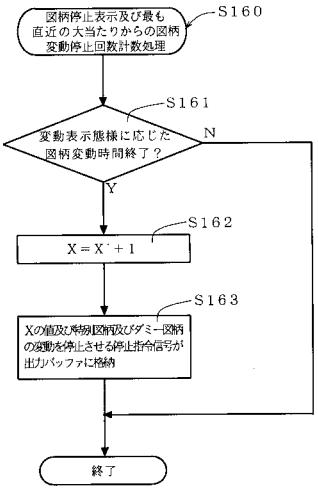
【図１１】


S120
確定停止ダミー図柄決定処理
S121
大当たりフラグ A1＝1？
N
Y
S124
左，中，右 ダミー図柄同一？
N
Y
S128
左，右 ダミー図柄同一？
N
Y
S125
リーチフラグC1＝1？ （リーチ有り？）
Y
N
S129
リーチフラグC1＝1？ （リーチ有り？）
Y
N
S131
リーチフラグC1＝1？ （リーチ有り？）
N
Y
S122
TRNDAZ1の取得数値Q3に基づく当たりダミー図柄を確定停止表示することを決定
S126
TRNDB2の取得数値Q5を－2し、その値とTRNDB1，B3の取得数値Q4，Q6に基づく外れダミー図柄を確定停止表示することを決定
S127
TRNDB3の取得数値Q6を－2し、その値とTRNDB1，B2の取得数値Q4，Q5に基づく外れダミー図柄を確定停止表示することを決定
S130
TRNDB1～B3の取得数値Q4～Q6に基づく外れダミー図柄を確定停止表示することを決定
S132
TRNDB2の取得数値Q5をTRNDB1の取得数値Q4と同一数値にし、かつTRNDB3の取得数値Q6を前記数値Q4に＋2した数値にし、それらの値と前記数値Q4に基づく外れダミー図柄を確定停止表示することを決定
決定事項を出力バッファに格納
S123
終了

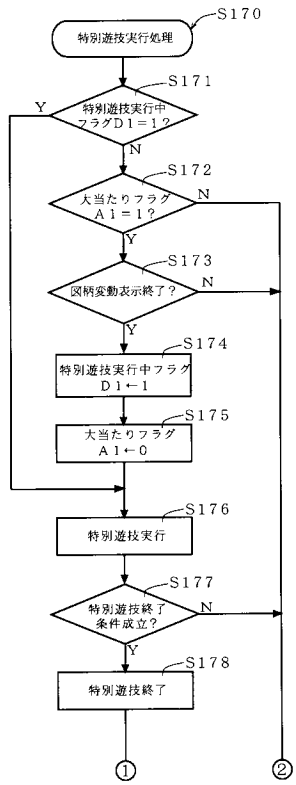
【図１２】



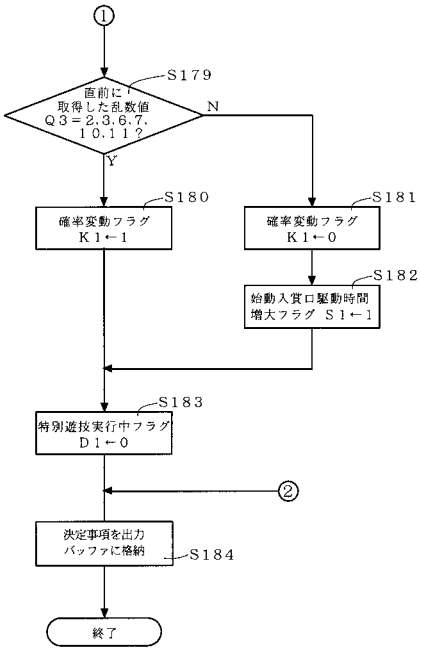
【図１３】



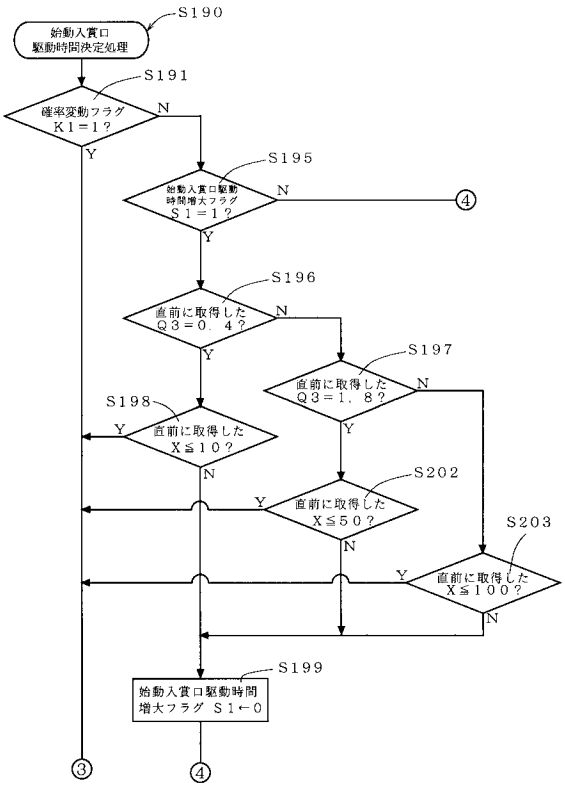
【図１４】



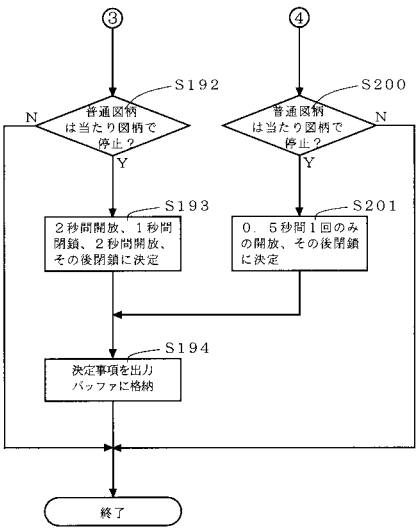
【図１５】



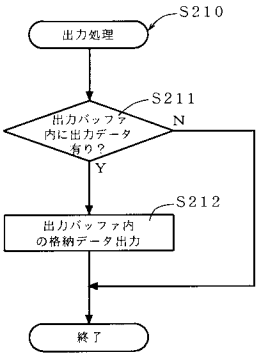
【図１６】



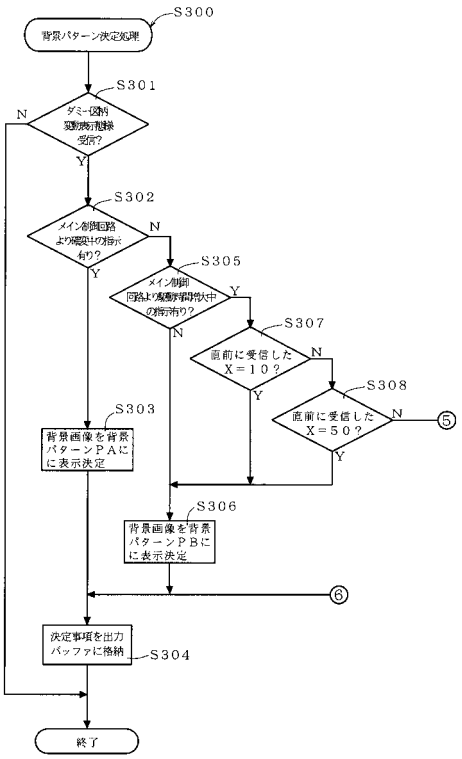
【図１７】



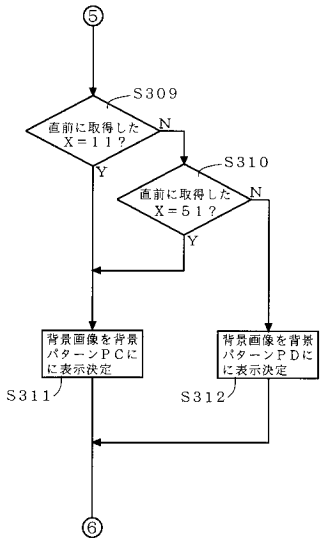
【図１８】



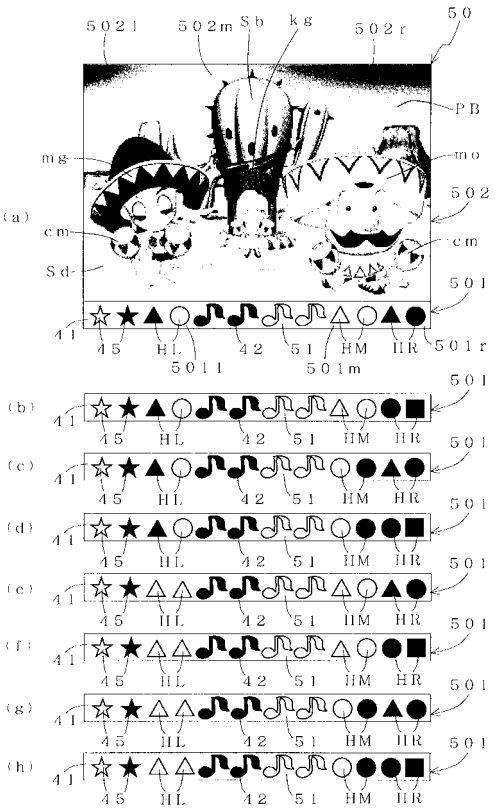
【図１９】



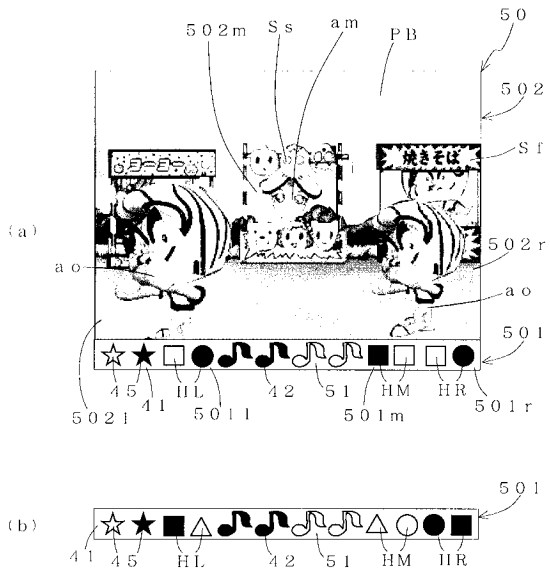
【図２０】



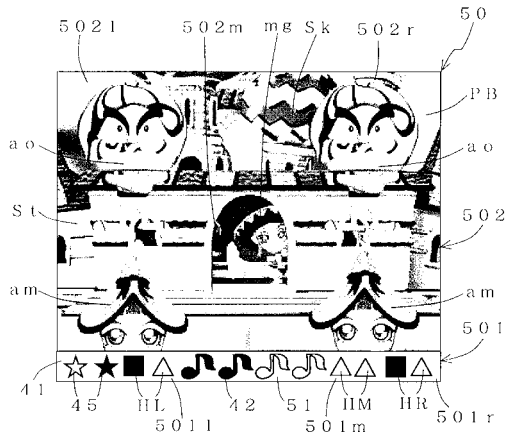
【図２１】



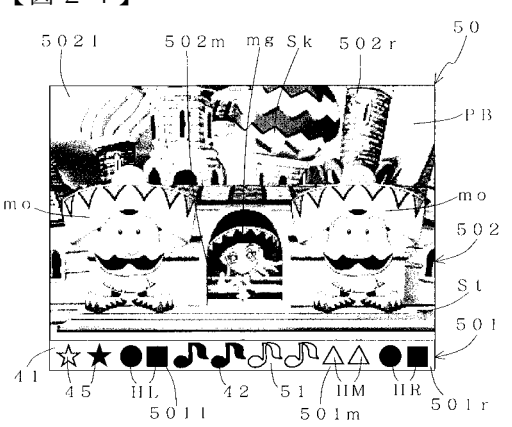
【図２２】



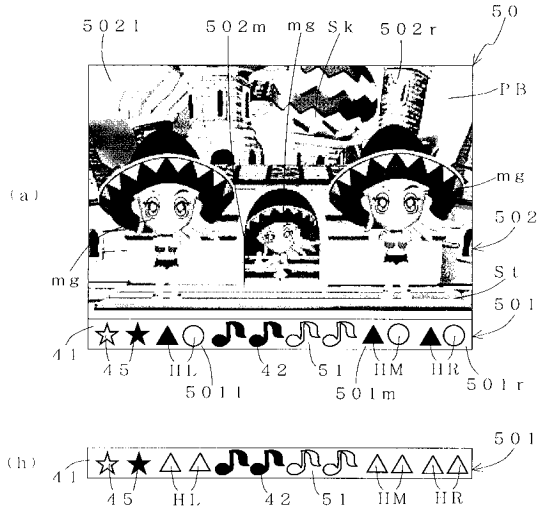
【図２３】



【図２４】



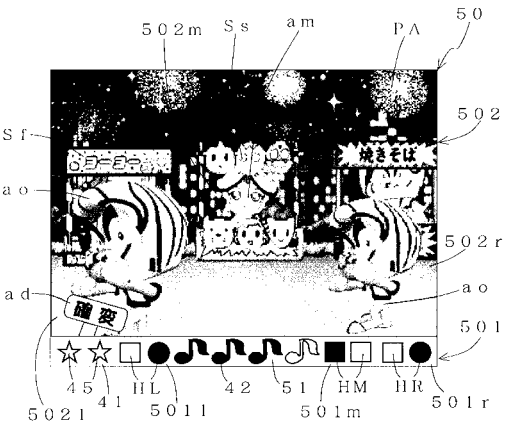
【図２５】



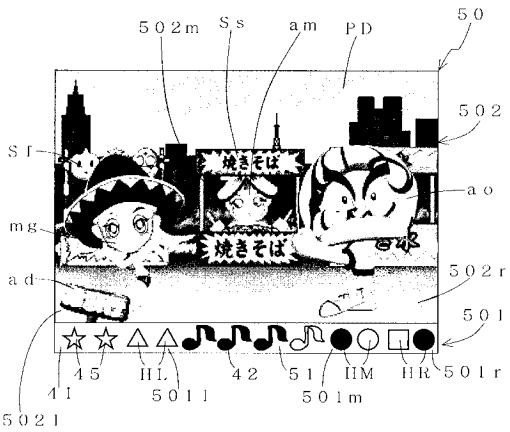
【図２６】



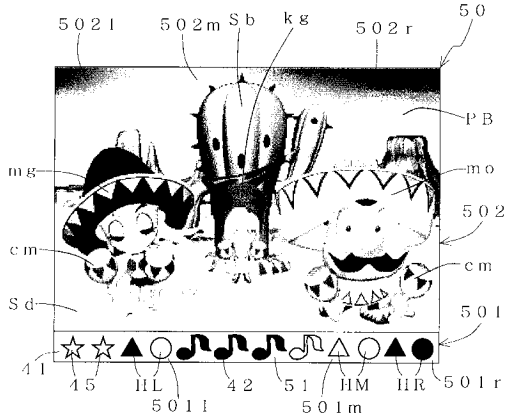
【図２７】



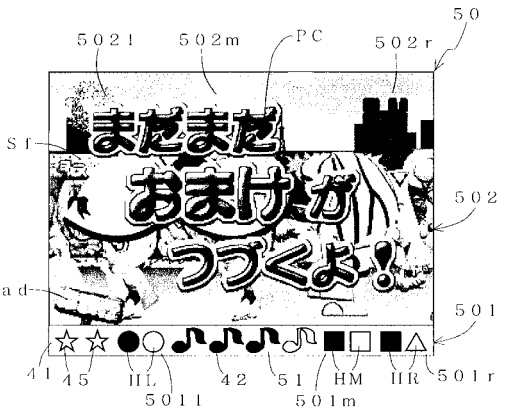
【図２８】



【図２９】



【図３０】



フロントページの続き

合議体
審判長　伊藤　陽
審判官　澤田　真治
審判官　瀬津　太朗

(56)参考文献　特開平９－５６８９０（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－２５３７６８（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－３３４１２２（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－１１９７０１（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－３００７６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－１５７６８７（ＪＰ，Ａ）
特開平７－２１３７０６（ＪＰ，Ａ）
特開平６－２３３８６３（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－２６７３４２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02