(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3907752号
(P3907752)
(45)発行日　平成19年4月18日(2007.4.18)　(24)登録日　平成19年1月26日(2007.1.26)

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

請求項の数 1 (全 27 頁)

(21)出願番号　特願平8-225531
(22)出願日　平成8年8月27日(1996.8.27)
(65)公開番号　特開平10-57562
(43)公開日　平成10年3月3日(1998.3.3)
審査請求日　平成14年8月12日(2002.8.12)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100090033
弁理士　荒船　博司
(74)代理人　100093045
弁理士　荒船　良男
(74)代理人　100085811
弁理士　大日方　富雄
(72)発明者　井置　定男
群馬県桐生市宮本町３－７－２８

審査官　吉村　尚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

複数の識別情報の可変表示遊技を行う可変表示装置を備え、該可変表示遊技の結果が所定の停止表示態様となった場合に大当たり状態を発生し、該大当たり状態中に当該可変表示装置で演出表示を行う遊技機において、

前記大当たり状態中の演出表示の演出表示段階を更新して、複数の大当たり状態の発生に跨って演出表示を継続制御する構成とし、

各演出表示段階における演出表示パターンを大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定し、

前記大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定された演出表示パターンが更新パターンの場合に、今回の大当たり状態における演出表示段階の次の演出表示段階を記憶する一方、前記大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定された演出表示パターンが終了パターンの場合に、最初の演出表示段階を記憶する記憶領域を備え、

前記記憶領域に記憶された演出表示段階の演出表示を次回の大当たり状態中に行うように構成し、

大当たり状態中の演出表示が最終段階に到達することを必要条件として、大当たり状態終了後に前記可変表示遊技の結果が所定の停止表示態様となって大当たり状態が発生する発生確率を高確率状態に変更し、

前記記憶領域は、前記大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定された演出表示パターンが繰り返しパターンの場合に、今回の演出表示段階を記憶することを特徴と

する遊技機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
この発明は、複数の識別情報の可変表示遊技を行う可変表示装置を備え、該可変表示遊技の結果が所定の停止表示態様となった場合に大当たり状態を発生し、該大当たり状態中に当該可変表示装置で演出表示を行う遊技機に関する。
【０００２】
【従来の技術】
従来より、（特図の）可変表示装置を備えたパチンコ遊技機で代表される遊技機においては、（特図）始動口への入賞により可変表示装置における可変（変動）表示遊技が開始され、所定時間経過後に可変表示されている図柄を停止し、その停止図柄が例えばゾロ目等の大当たり状態の発生を表す停止表示態様になった場合には、変動入賞装置の開放動作などにより遊技球の獲得し易い状態である大当たり状態（特別遊技状態）を発生させるのが一般的である。
【０００３】
特に、最近では可変表示装置に液晶表示装置やＣＲＴ表示装置等を用い、複数の識別情報を画像表示することによって可変表示遊技を行う遊技機が多い。
【０００４】
上記の様な従来からの遊技機において大当たり（特別遊技）状態が発生した場合、該遊技機の可変表示装置では、大当たり状態発生時の停止図柄、ラウンド数（継続回数）、或いは、カウント数（１ラウンド当たりの変動入賞装置内への入賞個数）等の表示や、キャラクターによる動作表示（例えば、キャラクターが世界旅行をする表示等）を行うことによって、大当たり状態中の演出表示を行っていた。
【０００５】
また、最近では、この種のパチンコ遊技機においては、始動口（特図始動口）は普通変動入賞装置によって構成され、普通図柄の可変表示装置では普図始動ゲートへの遊技球の通過により開始される普通図柄の可変表示遊技が行われる。そして、その普通図柄の可変表示遊技の表示結果が所定の表示態様になったときに（普図）当たりが発生して普通変動入賞装置が開放され、始動口への入賞率が変更されるなどの特図の始動信号の発生しやすい状態（普図当たり状態）が発生されるものや、大当たり発生時の停止表示結果が、例えば、「３，３，３」、「７，７，７」などの特定の図柄であった場合に、その大当たり遊技の終了後、次の大当たりが１回又は２回発生するまで、（特別図柄の）可変表示遊技における大当たりの発生確率や、普通図柄の可変表示遊技における当たりの発生確率、或いはその両方の確率を、高確率状態に変更する確率変動状態を発生させるパチンコ遊技機も知られている。
【０００６】
さらに、普図の変動時間を通常の遊技状態時よりも短くし（例えば、３０秒から５秒へ）、普図が当たりの場合の普電の開放パターンを変更（例えば、０．５秒の１回開放から１．５秒の３回開放へ）することによって、普電の開放する機会が多くなり始動口への入賞率を高めるようにした遊技機も考えられており、この場合、例えば、大当たり終了後特図が５０回変動するまで上記のような普図の時短制御を行う。
【０００７】
【発明が解決しようとする課題】
従来の遊技機における大当たり状態（特別遊技状態）中の表示は、例えば、キャラクターの動作による演出表示を行う場合には、大当たりが終了する毎に演出表示が完結するような内容であり大当たりが発生する度に毎回同じ内容の演出表示しか行われていなかった。そのため、遊技者は大当たり中の演出表示によってラウンド数やカウント数などに関する情報を得るだけで、それ以上の興味を持って演出表示を見ることはなかった。
【０００８】

また、大当たり状態中の可変表示部における表示内容によってその後の遊技状態が変化する等の機能も備わっていなかったため、遊技内容が大当たり状態の発生を獲得することにのみ偏ってしまい、変化に乏しい単調な遊技になりがちであった。

【０００９】

そのため、大当たり状態が終了した時点で遊技を終了する遊技者も多く、大当たり状態の発生が遊技終了の契機になってしまい、客の滞率があまり良くない傾向があった。

【００１０】

最近の遊技機には大当たり状態（特別遊技状態）以外に確率変動状態（所定の遊技価値）を発生させるものが多く、従来、確率変動状態を発生させるかどうかは大当たり状態発生時の停止図柄によって決定されていた（例えば、３，５，７等の確変図柄によるゾロ目の停止態様によって大当たり状態が発生した場合には大当たり終了後確率変動状態が発生する）。そのため、大当たり状態中は遊技者にとって楽しみが集中する期間であるにも係わらず、既に大当たり状態終了後の確率変動状態発生の有無が決定されてしまっていたため、大当たり遊技状態が単に次の遊技状態への消化期間となりがちであった。

【００１１】

特に、最近の遊技機（中でも１種或いは３種）における大当たり遊技状態においては、入賞個数の上限（１ラウンドにつき１０カウント）や継続回数の上限（１６ラウンド）が固定され、尚かつ、継続入賞口への入賞率も１００％に近くなっている場合が多いことから、大当たり状態中に獲得する遊技球の個数が均一化して、大当たり状態中の遊技上の興趣が低下する傾向にあった。

【００１２】

この発明は、上記に述べたことを鑑み、大当たり状態中の演出効果を高め、遊技者が複数の大当たり状態に渡って変化に富んだ飽きの来ない表示内容を楽しめる様にするためになされたものである。

【００１３】

【課題を解決するための手段】

請求項１の発明は、複数の識別情報の可変表示遊技を行う可変表示装置を備え、該可変表示遊技の結果が所定の停止表示態様となった場合に大当たり状態を発生し、該大当たり状態中に当該可変表示装置で演出表示を行う遊技機において、

前記大当たり状態中の演出表示の演出表示段階を更新して、複数の大当たり状態の発生に跨って演出表示を継続制御する構成とし、

各演出表示段階における演出表示パターンを大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定し、

前記大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定された演出表示パターンが更新パターンの場合に、今回の大当たり状態における演出表示段階の次の演出表示段階を記憶する一方、前記大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定された演出表示パターンが終了パターンの場合に、最初の演出表示段階を記憶する記憶領域を備え、

前記記憶領域に記憶された演出表示段階の演出表示を次回の大当たり状態中に行うように構成し、

大当たり状態中の演出表示が最終段階に到達することを必要条件として、大当たり状態終了後に前記可変表示遊技の結果が所定の停止表示態様となって大当たり状態が発生する発生確率を高確率状態に変更し、

前記記憶領域は、前記大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定された演出表示パターンが繰り返しパターンの場合に、今回の演出表示段階を記憶することを特徴とする。

【００１４】

この請求項１記載の発明によれば、大当たり状態中の演出表示が大当たりの状態毎に完結しないで複数の大当たり状態に跨って展開するようになる。その結果、大当たり状態中の演出効果が高まって、遊技者は複数の大当たり状態に渡って変化に富んだ飽きの来ない表示内容を楽しめる様になる。と同時に、遊技者は次回の大当たり状態時に演出表示がど

のように展開するのかが楽しみになり遊技者の継続遊技に対する意欲が沸くため、従来のように大当たりを契機に遊技を終了してしまうことが少なくなって客の滞率の低下を防止できる。

また、大当たり状態中の演出表示が最終段階に到達することを必要条件として、大当たり状態終了後に可変表示遊技の結果が所定の停止表示態様となって大当たり状態が発生する発生確率が高確率状態に変更される。

また、記憶領域は、大当たり演出表示パターン決定用乱数値によって決定された演出表示パターンが繰り返しパターンの場合に、今回の演出表示段階を記憶する。

【００１５】

ここで、所定の演出表示とは、特別遊技状態（大当たり遊技状態）中に、可変表示部４ａにおいて行われる、遊技内容の報知や画面演出のための表示のことで、例えば、大当たり状態発生時の停止図柄、ラウンド数（継続回数）、或いは、カウント数等の表示や、キャラクターによる動作表示のことである。

【００１６】

特別遊技状態は、遊技者にとって遊技媒体の獲得が容易な遊技状態のことであり、例えば、パチンコ遊技機においては賞球の獲得が容易な遊技状態のことである。

【００２２】

【発明の実施の形態】

以下、この発明に係わる遊技機の実施の形態について図を参照しつつ説明する。

【００２３】

図１は、この発明に係わるパチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【００２４】

図１に示す遊技盤１はいわゆる第１種のパチンコ遊技機のものである。

【００２５】

この遊技盤１のガイドレール２で囲まれた遊技領域３には、特別図柄の可変表示装置（特図可変表示装置）４、特別変動入賞装置５、普図始動ゲート（普図始動入賞口）６，６、普通図柄の可変表示装置（普通図柄表示装置）７、一般入賞口８，８，・・・、特図始動口を兼ねた普通変動入賞装置９、サイドランプ１０，１０，・・・、風車とよばれる方向変換部材１１，１１，・・・、障害釘などが配設されている。

【００２６】

そして、特別図柄の可変表示装置４には例えば液晶表示画面などによって構成される可変表示部４ａ、特図始動記憶表示器４ｂ，４ｂ，・・・等が設けられ、普図始動ゲート６，６の下方には普図始動記憶表示器６ａ，６ａ，・・・が配設されている。

【００２７】

普通変動入賞装置９の左右一対の開閉部材９ａ，９ａは、常時は遊技球１個分受け入れうる間隔を開けた状態に閉じているが、普通図柄表示装置７の普図可変表示遊技の結果如何によって、逆「八」の字状に開いて遊技球を受け入れやすい状態に変化するようになっている。

【００２８】

特別変動入賞装置５は、開閉扉５ａによって開閉される大入賞口５ｂを備えている。開閉扉５ａは常時は閉じているが、特別図柄の可変表示装置４の特別図柄可変表示遊技（特図可変表示遊技）の結果如何によって、開放されるようになっている。

【００２９】

次に、始動入賞、可変表示遊技のスタート、リーチ状態、大当たり発生状態、確率変動状態等の各種遊技状態について説明する。

【００３０】

遊技領域３中に打ち込まれた遊技球が普通変動入賞装置９に入賞（始動入賞）すると、その入賞が内部の特図始動スイッチ９ｂに検出されて、可変表示装置４の可変表示部４ａに特別図柄の変動表示（可変表示遊技のスタート）がなされることにより、特別図柄の可変表示遊技が行われる。この特別図柄可変表示遊技の、左、右、中の図柄が順に停止される

過程において、大当たりを発生させる可能性のある停止表示態様（例えば、左右の図柄が同じ図柄で停止し、中の図柄だけが変動表示状態の停止表示態様、具体的には「１，－，１」、「２，－，２」、「３，－，３」等）となった場合は、それらリーチの態様に応じてリーチ表示態様に変換される。

【００３１】

特別図柄可変表示遊技において、このような（例えば、中の図柄だけが可変表示される）リーチ表示態様になっている場合の遊技状態をリーチ状態という。

【００３２】

また、リーチ状態の遊技パターンとしてはノーマル（通常）リーチ状態とスペシャルリーチ状態がある。両者はそのリーチ表示態様が異なり（例えば、ノーマルに比べスペシャルの方がリーチ表示態様時間が長かったり、短かったりするなど）、また、スペシャルリーチの方がノーマルリーチよりリーチ表示態様後の大当たりのくる確率が高くなる。

【００３３】

そして、この特別図柄可変表示遊技の結果として、その停止図柄が大当たりを発生させる所定の停止表示態様（例えば、「１，１，１」、「２，２，２」、「３，３，３」などのぞろ目）となった場合、大当たりとなって特別遊技状態（大当たり状態）が発生される。

【００３４】

この特別遊技状態は、特別変動入賞装置５の開閉扉５ａが所定時間開放されて閉じるサイクルを１ラウンドとし、各ラウンド中遊技者が大入賞口５ｂ中の継続入賞領域の継続スイッチに検出されることを条件に所定ラウンド（例えば、１６ラウンド）まで継続される遊技である。但し、各ラウンド中、大入賞口５ｂに遊技球が所定個数（例えば、１０個）入賞したときはその時点でそのラウンドを終了する。

【００３５】

また、特別遊技状態（大当たり遊技状態）中に可変表示部４ａで行われる所定の演出表示（後述図１３～１８参照）の結果、所定の遊技価値（確率変動状態）の付与が行われた場合には、その大当たり遊技の終了後、次の大当たりが１回（又は２回）発生するまで、（特別図柄の）可変表示遊技における大当たりの発生確率や、普通図柄の可変表示遊技における当たりの発生確率、或いはその両方の確率を、高確率状態に変更する確率変動状態を発生させる。

【００３６】

図２は、役物制御回路１００とその周辺装置のブロック図である。

【００３７】

役物制御回路１００は、ワンチップマイコン（マイクロコンピュータ）１１０、Ｉ／Ｏポート１１１、出力ポート１２０、ドライバー１２１、バッファーゲート１３０、ローパスフィルター１３１、サウンドジェネレーター１１４、Ｉ／Ｆ（インターフェース）１４０、などから構成されている。

【００３８】

以下に、役物制御回路１００の各構成装置及び各構成装置に接続されている周辺装置について説明する。

【００３９】

ワンチップマイコン１１０は、内部にＲＡＭ（ランダムアクセスメモリー）１１０ａ、ＣＰＵ（中央演算処理装置）１１０ｂ、ＲＯＭ（リードオンリーメモリー）１１０ｃを備え、Ｉ／Ｏポート１１１を介して、各種（始動）スイッチやセンサーから信号を受け、その信号に基づき、各種役物装置に信号を送信して、遊技機の各種遊技状態の制御を行っている。また、分周回路１１２、及び電源供給回路である電源回路１１３と接続されている。

【００４０】

そして、ワンチップマイコン１１０は、Ｉ／Ｆ１４０を介して、表示制御回路１５０（図１０にて後述）に各種遊技状態に対応した信号を送り、表示制御回路１５０は受信した信号に基づき、（特別図柄の）可変表示装置４（図１０にて後述）によって各種遊技状態に対応した図柄を（例えば液晶）表示する。

【００４１】
ＣＰＵ１１０ｂは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラッグなどを備え、各種演算制御を行う。また、特図の大当たり発生用乱数、大当たり演出表示パターン決定用乱数、及びリーチ状態発生用乱数などの各種乱数の生成を行う。
【００４２】
ＲＡＭ１１０ａは、ＣＰＵ１１０ｂで生成される各種乱数（特図の大当たり発生用乱数、大当たり演出表示パターン決定用乱数、及びリーチ状態発生用乱数など）を一時的に記憶しておく記憶領域や、各種データを一時的に記憶する記憶領域を持ち、また、各種フラグ、及びＣＰＵ１１０ｂの作業領域を備えている。
【００４３】
ＲＯＭ１１０ｃには、遊技上の各種制御を行うための制御プログラムと制御データが備わり、また、特図の大当たり発生を判定するための判定値や大当たり演出表示パターンを決定するための判定値などが書き込まれている。
【００４４】
役物制御回路１００のローパスフィルター１３１には、特図始動スイッチ１３０ａ、普図始動スイッチ１３０ｂ、カウントスイッチ１３０ｃ、継続スイッチ１３０ｄ、及び確率設定装置１３０ｅが接続されている。
【００４５】
役物制御回路１００のドライバー１２１には、特別変動入賞装置１２０ａ、特図始動記憶表示器１２０ｂ、普通図柄表示装置１２０ｃ、普図始動記憶表示器１２０ｄ、普通変動入賞装置１２０ｅ、及び装飾ランプ及びＬＥＤ１２０ｆ、が接続されている。
【００４６】
ローパスフィルター１３１に繋がれている各スイッチ及びセンサーからの信号は、ローパスフィルター１３１、バッファーゲート１３０、及びＩ／Ｏポート１１１を介してワンチップマイコン１１０に送られ演算処理され、その処理結果に基づいた信号が、その種類に応じて、Ｉ／Ｏポート１１１、出力ポート１２０、及びドライバー１２１を介して各種役物関連装置（１２０ａ～１２０ｆ）や外部装置に送られたり、或いはＩ／Ｆ１４０を介して（特別図柄）可変表示装置４へ送られる。
【００４７】
サウンドジェネレーター１１４は、各種遊技状態に対応した音声のデジタル信号をアナログの音声信号にＤ／Ａ変換する。そして、アナログに変換した音声信号をアンプ１１５に送信し、スピーカー１１６が各種遊技状態に対応した音声を発する。
【００４８】
図３は、表示制御回路１５０及び（特別図柄の）可変表示装置４からなる表示制御装置の構成を表すブロック図である。
【００４９】
表示制御装置は、表示制御回路１５０及び（特別図柄の）可変表示装置４からなる。
【００５０】
表示制御回路１５０は、ＣＰＵ１５０ａ、ＲＯＭ１５０ｂ、ＲＡＭ１５０ｃ、ＤＭＡ（Ｄｉｒｅｃｔ　Ｍｅｍｏｒｙ　Ａｃｃｅｓｓ）１５０ｄ、ＶＤＰ１５１、γ補正回路１５２、クロック１５３、フォントＲＯＭ１５４、インターフェース１５５からなる。
【００５１】
ＣＰＵ１５０ａは、役物制御回路１００からインターフェース１５５を介して送られてくる表示制御に関するコマンド信号、このコマンド信号のタイミングを取るストローブ信号、及びリセット信号等を受信し、受信したコマンド信号中の各モードデータに応じた画像表示を可変表示装置４の可変表示部４ａで行えるように表示制御処理を行う。また、ＶＤＰ１５１からは画像信号の割込信号が送信され、ＶＤＰ１５１との間では画像信号の送信タイミングを取る画像タイミング信号のやり取りをクロック１５３が発生するクロック信号に従って行う。
【００５２】

ＲＯＭ１５０ｂは、可変表示部４ａの表示制御を行うための制御プログラムや制御データが書き込まれた読み出し専用メモリーである。

【００５３】

ＲＡＭ１５０ｃは、各種信号データを一時的に記憶する記憶領域やＣＰＵ１５０ａのワークエリアなどを備えた読み書きメモリーである。

【００５４】

ＤＭＡ１５０ｄは、ＣＰＵ１５０ａを経由せずに、直接各メモリーやＶＤＰ１５１等との間で画像等に関するデータのやり取りを行うことが出来るメモリーで、高速かつ大量にデータのやり取りが行える。

【００５５】

ＶＤＰ１５１は、役物制御回路１００より送信される（表示内容に関する）コマンドデータに基づき表示制御回路１５０のＣＰＵ１５０ａから送られてきた画像表示に関する信号を受け、フォントＲＯＭ１５４から図柄や背景画の画像データを取り出して編集したり、その編集した画像データに配色に関するデータ処理等を行った後、そのデジタルの画像信号をアナログ信号に変換して可変表示装置４におくる。このとき、可変表示装置４には、表示画像に関するアナログの画像信号とともに、Ｖ＿ＳＹＮＣ（垂直同期）信号、及びＨ＿ＳＹＮＣ（水平同期）信号が送られる。

【００５６】

γ補正回路は、ＶＤＰ１５１によつてアナログに変換された画像信号を、特別図柄表示装置４の可変表示部４ａで（例えば、液晶）表示するときに発生する入力信号に対する非直線性を補正し、正確な表示画像を得るための回路である。

【００５７】

フォントＲＯＭ１５４は、可変表示部４ａに可変表示される図柄、キャラクター、及び背景画等の画像データが書き込まれた読み出し専用メモリーである。

【００５８】

（特図の）可変表示装置４は、例えば、液晶表示等によって画像表示を行う可変表示部４ａを有し、ＶＤＰ１５１から入力される、表示画像に関するアナログの画像信号、Ｖ＿ＳＹＮＣ信号、及びＨ＿ＳＹＮＣ信号に基づいて、可変表示部４ａにおいて表示遊技に関する表示を行う。

【００５９】

図４は、役物制御回路１００によって行われる遊技制御処理のメインフローのフローチャートである。

【００６０】

この制御処理は、図２の分周回路１１２により発生するクロック信号をもとにワンチップマイコン１１０において作成される所定の周期（例えば、約２ｍｓ）を持ったリセット信号に基づいて、スタートからエンドまで１シーケンスずつの処理が行われる。

【００６１】

リセット信号によりこの制御処理が開始され、先ず、ステップＳ１においては、
電源投入時であるか否かを判別する。そして、電源投入時であればステップＳ２に移って電源投入処理を行いこの制御処理を終了し、電源投入時でなければステップＳ３に移る。

【００６２】

ステップＳ３では、スイッチ入力処理のサブルーチン（図５にて後述）を行いステップＳ４に移る。

【００６３】

ステップＳ４では、制御処理の過程で定められる処理ＮＯ．に従って、ステップＳ５～ステップＳ１３のうちの該当する処理を行う分岐処理がなされる。

【００６４】

図５は、役物制御回路１００によって行われる遊技制御処理における分岐処理の流れの説明図であり、この分岐処理の処理順序が記されている。

【００６５】

先ず、ステップＳ５普段処理において、特図の始動記憶がある場合に、その始動記憶があるシーケンスで変動処理の処理ＮＯ．に変更されて、メインフローの次のシーケンスでステップＳ６変動処理に移行する。

【００６６】

ステップＳ６変動処理では、可変表示部４ａにおいて、図柄を肉眼で識別できない程度の速さで変動（スクロール）させる処理である。この変動処理における所定時間後のシーケンスで図柄停止処理の処理ＮＯ．に変更されて、メインフローの次のシーケンスでステップＳ７図柄停止処理が行われる。

【００６７】

ステップＳ７図柄停止処理では、可変表示部４ａでの図柄の変動表示を順に停止させていく処理を行うと共に、リーチの表示態様（例えば、左図柄４０ａと右図柄４０ｃが同じ図柄で停止し、中図柄４０ｂのみが変動表示されている表示態様）になった場合には、リーチ停止処理の処理ＮＯ．に変更されメインフローの次のシーケンスでステップＳ８リーチ停止処理が行われ、リーチの表示態様以外になった場合には、停止図柄判定処理の処理ＮＯ．に変更されメインフローの次のシーケンスでステップＳ９停止図柄判定処理が行われる。

【００６８】

ステップＳ８リーチ停止処理では、可変表示部４ａで発生しているリーチの表示態様において変動表示されている図柄（例えば、中図柄４０ｂ）を停止させて、停止表示態様にする処理を行う。そして、停止図柄判定処理の処理ＮＯ．に変更されメインフローの所定時間後のシーケンスでステップＳ９停止図柄判定処理が行われる。

【００６９】

ステップＳ９停止図柄判定処理では、可変表示部４ａに停止表示されている図柄が大当たり図柄かどうかを判定して、大当たり図柄の場合には、ファンファーレ処理の処理ＮＯ．に変更されメインフローの次のシーケンスでステップＳ１１ファンファーレ処理を行い、大当たり図柄でない場合には、外れ処理の処理ＮＯ．に変更されメインフローの次のシーケンスでステップＳ１０外れ処理を行う。尚、ステップＳ９停止図柄判定処理の詳細は図６（後述）にて説明する。

【００７０】

その結果、ステップＳ１０外れ処理が行われたときには、処理後所定時間経過したシーケンスにおいて、普段処理の処理ＮＯ．に変更されて、次のシーケンスでステップＳ５普段処理にリターンされる。

【００７１】

一方、ステップＳ１１ファンファーレ処理が行われたときには、大当たり処理の処理ＮＯ．に変更されて、次のシーケンスでステップＳ１２大当たり処理が行われる。そして、大当たり処理が行われ、大当たり処理の最終回である場合、或いは大当たりの継続条件が満たされていない場合のシーケンスにおいて大当たり終了処理の処理ＮＯ．に変更されて、メインフローの次のシーケンスでステップＳ１３大当たり終了処理が行われる。

【００７２】

ステップＳ１３大当たり終了処理では、大当たりの終了時に、大当たり状態発生決定時に第２の表示領域４１が当たりの停止態様であったかどうかを判定し、第２の表示領域４１が当たりの停止態様であった場合には普図の時短遊技のフラグをセットして、当たりの停止態様でなかった場合にはセットせずに、普段処理の処理ＮＯ．に変更されて、メインフローの次のシークエンスで普段処理にリターンされる。尚、ステップＳ１３大当たり終了処理の詳細は図９（後述）にて説明する。

【００７３】

以上のような順序でステップＳ４分岐処理は行われ、ステップＳ５普段処理～ステップＳ１３大当たり終了処理のうちの必要な処理がなされた後にステップＳ１４に移行する。

【００７４】

ステップＳ１４では、普図の可変表示遊技に関する普図普電処理が行われステップＳ１５

に移る。
【００７５】
ステップＳ１５では、特図の可変表示遊技での大当たり発生に関与する特図乱数、並びに普図の可変表示遊技での当たり発生に関与する普図乱数を更新してＲＡＭ１１０ａに記憶させる処理を行う。そして、ステップＳ１６に移る。
【００７６】
ステップＳ１６では、リーチの可変表示遊技の発生に関与するリーチ発生用乱数を更新してＲＡＭ１１０ａに記憶させる処理を行い、ステップＳ１７に移る。
【００７７】
ステップＳ１７では、ステップＳ５の普段処理での決定に従って特図の可変表示遊技の結果として特図の可変表示装置４の可変表示部４ａに停止表示される図柄の作成処理、及びステップＳ１４の普図普電処理での決定に従って普図の可変表示遊技の結果として普図の可変表示装置７の可変表示部に停止表示される図柄の作成処理を行って、ステップＳ１８に移行する。
【００７８】
ステップＳ１８では、ステップＳ５～ステップＳ１３の分岐処理での決定結果に従って、特図の可変表示遊技において特図の可変表示装置４の可変表示部４ａに表示される図柄の編集処理を行い、ステップＳ１９に移行する。
【００７９】
ステップＳ１９では、ステップＳ１８において作成編集した表示図柄に関する（種類や表示位置などの）データを表示制御回路１５０へ送信する処理を行い、ステップＳ２０に移る。
【００８０】
ステップＳ２０では、出力ポート１２０及びドライバー１２１を介して、特別変動入賞装置１２０ａ、特図始動記憶表示器１２０ｂ、普通図柄表示装置１２０ｃ、普通始動記憶表示器１２０ｄ、普通変動入賞装置１２０ｅ、装飾ランプ，ＬＥＤ１２０ｆ等へ、このメインフローでの今回のシーケンスにおいて決定された制御信号を出力する処理を行う。
【００８１】
図６は、役物制御回路１００における遊技制御処理のメインフロー（図４記載）のサブルーチン処理であるステップＳ９停止図柄判定処理を表すフローチャートである。
【００８２】
先ず、ステップＲ１において、ＲＡＭ１１０ａに記憶してある、可変表示部４ａにおける停止図柄を判定する処理を行い、ステップＲ２に移行する。
【００８３】
ステップＲ２では、ステップＲ１において判定した停止図柄が、（特図の）大当たり図柄であればステップＲ４に移行し、大当たり図柄でなければステップＲ３に移行する。
【００８４】
ステップＲ３では、停止図柄判定処理から外れ処理に処理変更して、メインフローにリターンされる。即ち、処理ＮＯ．を外れ処理の処理ＮＯ．に変更し、メインフローの次のシーケンスで外れ処理を行う。
【００８５】
ステップＲ４では、確率変動カウンターが０であるかどうかを判定し、０であればステップＲ８に移行し、０でなければステップＲ５に移行する。
【００８６】
ステップＲ５では、ステップＲ４で確率変動カウンターが０でない場合に、確率変動カウンターを更新（１デクリメント）してステップＲ６に移行する。
【００８７】
ステップＲ６では、確率変動カウンターが０であるかどうかを判定し、０であればステップＲ７に移行し、０でなければステップＲ８に移行する。
【００８８】

ステップＲ７では、ステップＲ６で確率変動カウンターが０の場合（即ち、今回で確率変動状態終了の場合）に、ＲＡＭ１１０ａに確率変動状態終了フラグをセットする。

【００８９】

ステップＲ８では、停止図柄判定処理のサブルーチン処理である大当たり演出表示決定処理（図７にて後述）を行い、ステップＲ９に移行する。

【００９０】

ステップＲ９では、停止図柄判定処理からファンファーレ処理に処理変更して、メインフローにリターンされる。即ち、処理ＮＯ．をファンファーレ処理の処理ＮＯ．に変更し、メインフローの次のシーケンスでファンファーレ処理を行う。

【００９１】

以上で、このサブルーチンは終了する。

【００９２】

図７は、ステップＳ９停止図柄判定処理（図６記載）のサブルーチン処理であるステップＲ８大当たり演出表示決定処理を表すフローチャートである。

【００９３】

先ず、ステップＲ１０において、役物制御回路１００のＲＡＭ１１０ａから大当たり演出表示パターン決定用乱数（０～２の３通り）の抽出を行いステップＲ１１に移行する。

【００９４】

ステップＲ１１では、今回の大当たり状態中に可変表示部４ａに表示される演出表示モード（モード０，モード１，モード２の３通り、詳細は後述図９で説明）の判定を行い、ステップＲ１２に移行する。

【００９５】

ステップＲ１２では、ステップＲ１０において抽出した大当たり演出表示パターン決定用乱数の値によって処理の分岐を行う。抽出した大当たり演出表示パターン決定用乱数が０の場合にはステップＲ１３に移行し、１の場合にはステップＲ１４に移行して、２の場合にはステップＲ１５に移行する。

【００９６】

ステップＲ１３では、ステップＲ１１で判定した今回の演出表示モードに基づき今回の大当たりの演出表示パターンを更新パターンにする。即ち、この場合、次回の大当たり時の演出表示は次の段階の大当たりの演出表示モードによって行われる。但し、最終段階に達した場合は、次回大当たり時の演出表示を最初の段階に戻す。

【００９７】

ステップＲ１４では、ステップＲ１１で判定した今回の演出表示モードに基づき今回の大当たりの演出表示パターンを繰り返しパターンにする。即ち、この場合、次回の大当たり時の演出表示は今回の大当たりの演出表示モードを繰り返すことになる。

【００９８】

ステップＲ１５では、ステップＲ１１で判定した今回の演出表示モードに基づき今回の大当たりの演出表示パターンを終了パターンにする。即ち、この場合、次回の大当たり時の演出表示は最初の段階（モード０）の演出表示に戻ることになる。

【００９９】

以上で、停止図柄判定処理にリターンされ、サブルーチン大当たり演出表示決定処理は終了する。

【０１００】

図８は、役物制御回路１００における遊技制御処理（図４記載）のサブルーチン処理であるステップＳ１３大当たり終了処理（遊技状態変更処理）を表すフローチャートである。

【０１０１】

メインフローのステップＳ１２の大当たり処理後に大当たり終了処理（遊技状態変更処理）への処理変更が行われて、ステップＳ１３大当たり終了処理（遊技状態変更処理）に移行する（図６参照）。大当たり終了処理では、次回の大当たり発生時の演出表示のモードに関する処理が行われる。

【０１０２】
先ず、ステップＱ１においては、今回の大当たり演出表示が最終段階の更新パターン（モード２の演出表示で宝を獲得するパターン）に到達したかどうかを判定し、到達していればステップＱ２へ移行し、到達していなければステップＱ４に移行する。
【０１０３】
ステップＱ２では、ステップＱ１において演出表示が最終段階の更新パターンに到達している場合に、ＲＡＭ１１０ａ中の確率変動カウンタを１インクリメントする処理を行い、ステップＱ３に移行する。この場合、今回の大当たり状態終了後に、確率変動状態に入るよう設定される。
【０１０４】
ステップＱ３では、大当たりの演出表示モードをクリアー（モード０に）して、ステップＳ５普段処理にリターンされる。
【０１０５】
ステップＱ４では、ステップＱ１において今回の大当たり演出表示パターンが最終段階に到達していない場合に、今回の大当たり演出表示パターンが更新パターンかどうかを判定して、更新パターンであればステップＱ５に移行し、更新パターンでなければステップＱ６に移行する。
【０１０６】
ステップＱ５では、大当たりの演出表示モードを更新（次の段階のモードＮＯ．に）して、ステップＳ５普段処理にリターンされる。
【０１０７】
ステップＱ６では、ステップＱ４において今回の大当たり演出表示パターンが更新パターンでなかった場合に、今回の大当たり演出表示パターンが繰り返しパターンであるかどうかを判定し、繰り返しパターンであればステップＱ７に移行し、繰り返しパターンでなければステップＱ８に移行する。
【０１０８】
ステップＱ７では、大当たりの演出表示モードを維持（今回のモードＮＯ．のままに）して、ステップＳ５普段処理にリターンされる。
【０１０９】
ステップＱ８では、ステップＱ６において今回の大当たり演出表示パターンが繰り返しパターンでなかった場合に、今回の大当たり演出表示パターンが終了パターンであるかどうかを判定し、終了パターンであればステップＱ９に移行し、終了パターンでなければステップＳ５普段処理にリターンされる。
【０１１０】
ステップＱ９では、大当たりの演出表示モードをクリアー（モード０に）して、ステップＳ５普段処理にリターンされる。
【０１１１】
尚、上記のように、それぞれ、更新、クリアー、維持された演出表示モードは、ＲＡＭ１１０ａに記憶されて、次回の大当たりの演出表示に使用される。
【０１１２】
以上で、ステップＳ１３大当たり終了処理（遊技状態変更処理）は終了する。
【０１１３】
図９には、３つの連続したストーリー（モード１，２，３）によって展開される大当たりの演出表示の表示内容を、各演出表示モードのパターン別に記載した図である。
【０１１４】
（１）は、演出表示モードが０の場合で、図１３，１４（後述）に具体的に記載されているように、主人公の女性キャラクターと敵キャラクターとが対戦するといった旨の表示が行われる。
【０１１５】
このモード０の場合の大当たり演出表示パターンは、大当たり演出表示パターン決定処理

のステップＲ１０において抽出される大当たり演出表示パターン決定用乱数（０～２）によって次の３通りの演出表示パターンに分けられる。

【０１１６】

演出表示パターン決定用乱数が２の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは負けパターンになり、このときは、主人公の女性キャラクターが敵キャラクターＡとの戦いに負け、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示モードは０（即ち、最初の段階からやり直し）になる。

【０１１７】

演出表示パターン決定用乱数が１の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは引き分けパターンになり、このときは、主人公の女性キャラクターが敵キャラクターＡとの戦いに引き分け、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示パターンモードは０（即ち、同じところからやり直し）になる。

【０１１８】

演出表示パターン決定用乱数が０の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは勝ちパターンになり、このときは、主人公の女性キャラクターが敵キャラクターＡとの対戦に勝ち、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示モードは１（即ち、次の段階へ進む）になる。

【０１１９】

（２）は、演出表示パターンモードが１の場合で、図１５，１６（後述）に具体的に記載されているように、主人公の女性キャラクターが迷路を進む表示ゲーム後に、老婆のキャラクターが現れて迷路を進む主人公の女性キャラクターに進む方向を指示するといった旨の表示が行われる。

【０１２０】

このモード１の場合の大当たり演出表示パターンは、大当たり演出表示パターン決定処理のステップＲ１０において抽出される大当たり演出表示パターン決定用乱数（０～２）によって次の３通りの演出表示パターンに分けられる。

【０１２１】

演出表示パターン決定用乱数が２の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは進むべき迷路を間違えるパターンになり、このときは、老婆のキャラクターが現れて主人公の女性キャラクターに最初からストーリーのやり直しを促し、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示モードは０（即ち、最初の段階からやり直し）になる。

【０１２２】

演出表示パターン決定用乱数が１の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは迷路で進む道を間違えるパターンになり、このときは、老婆のキャラクターが現れて主人公の女性キャラクターに同じところからやり直しを促し、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示モードは１（即ち、同じ段階からやり直し）になる。

【０１２３】

演出表示パターン決定用乱数が０の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは迷路で進む道を正解するパターンになり、このときは、老婆のキャラクターが現れて主人公の女性キャラクターに次の宝の部屋への道を教え、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示モードは２（即ち、次の段階へ進む）になる。

【０１２４】

（３）は、演出表示パターンモードが２の場合で、図１７，１８（後述）に具体的に記載されているように、主人公の女性キャラクターが当たり水晶を宝箱に投げて宝箱を開けるといった旨の表示が行われる。

【０１２５】

このモード２の場合の大当たり演出表示パターンは、大当たり演出表示パターン決定処理のステップＲ１０において抽出される大当たり演出表示パターン決定用乱数（０～２）によって次の３通りの演出表示パターンに分けられる。

【０１２６】

演出表示パターン決定用乱数が２の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは（宝箱が）空パターンになり、このときは、主人公の女性キャラクターが当たり水晶を宝箱に投げて宝箱を開けると中は空であり、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示モードは０（即ち、最初の段階からやり直し）になる。

【０１２７】

演出表示パターン決定用乱数が１の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは（宝箱が）開かないパターンになり、このときは、主人公の女性キャラクターが当たり水晶を宝箱に投げても宝箱は開かず、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示モードは２（即ち、同じところからやり直し）になる。

【０１２８】

演出表示パターン決定用乱数が０の場合は、今回の大当たり演出表示パターンは宝パターンになり、このときは、主人公の女性キャラクターが当たり水晶を宝箱に投げて宝箱を開けると中から宝が現れ、今回の大当たり状態終了後確率変動状態に入り次回は大当たり状態が発生しやすくなる、尚、このとき、次回の大当たり状態時の大当たりの演出表示パターンモードは０（即ち、最初の段階）になる。

【０１２９】

図１０は、３つの連続した大当たり状態（大当たりの演出表示）の後に確率変動状態が起こる場合と起こらない場合について、大当たり発生中の演出表示の具体的な継続パターン例を記載した図である。

【０１３０】

図中の例の各グラフにおいて、１つの方形波は大当たり状態の発生（立ち上がり時）と終了（立ち下がり時）を表し、各方形波の下部に該大当たり状態中の演出表示モードとその演出表示パターンの結果が記されている。

【０１３１】

図１０記載の２つの例の様に１回目の大当たり状態時の演出表示パターンがモード０で始まる場合に、確率変動状態に突入するためには、少なくとも３回の連続した大当たり状態中の演出表示を経なければならない。

【０１３２】

確変有りの例は、最短の３回の連続した大当たり状態（大当たりの演出表示）の後に確率変動状態に突入する場合の例で、１回目の大当たり状態時の演出表示モード（ゲーム内容）は０で、演出表示パターン（ゲーム結果）は勝ちパターン（即ち、次の段階に進む）、２回目の大当たり状態時の演出表示モードは１で、演出表示パターンは正解パターン（即ち、次の段階に進む）、３回目の大当たり状態時の演出表示モードは２で、演出表示パターンは宝が出現するパターンとなり、大当たり状態終了後確率変動状態に突入する。

【０１３３】

確変無しの例は、３回の連続した大当たり状態の後に確率変動状態に突入しない場合の１例（大当たりの演出表示の継続パターンの違いによって確率変動状態に突入する迄の回数は複数存在する）で、１回目の大当たり状態時の演出表示モード（ゲーム内容）は０で、演出表示パターン（ゲーム結果）は勝ちパターン（即ち、次の段階に進む）、２回目の大当たり状態時の演出表示モードは１で、演出表示パターンはもう１度パターン（即ち、同じ段階を繰り返す）、３回目の大当たり状態時の演出表示モードは１で、演出表示パターンは間違えパターンとなり、次回の大当たり状態発生時の演出表示モードは０（即ち、最初の段階からやり直し）になる。

【０１３４】

尚、演出表示の継続の仕方を決める演出表示パターンは、大当たり演出表示決定処理（図７）において決定される。

【０１３５】

図１１は、役物制御回路１００から表示制御回路１５０に送信される、大当たり処理（図４参照）の演出表示内容に関するコマンドデータ、及びその構成データの１つであるＤＡＴＡ７の構成内容の詳細を記載した図である。

【０１３６】
大当たり処理（図４参照）の演出表示内容に関するコマンドデータは、大当たり処理のモード番号、ＤＡＴＡ１～ＤＡＴＡ７、及びＣｈｅｃｋ　Ｓｕｍのデータから構成されており、役物制御回路１００から表示制御回路１５０に送信されるこれらのデータに基づき、可変表示装置４の可変表示部４ａにおいて大当たり状態時の演出表示が行われる。
【０１３７】
次に、大当たり処理（図４参照）の演出表示に関して送信されるコマンドデータを構成する各データについて説明する。
【０１３８】
ＭＯＤＥのデータは、大当たり処理のモード番号に関するデータであり、この場合、大当たり処理のモード番号は１０である。
【０１３９】
ＤＡＴＡ１とＤＡＴＡ２は、大当たり状態発生時の停止図柄に関するデータである。
【０１４０】
ＤＡＴＡ３とＤＡＴＡ４は、大当たり遊技状態中のラウンド数に関するデータである。
【０１４１】
ＤＡＴＡ５とＤＡＴＡ６は、大当たり遊技状態中のカウント数に関するデータである。
【０１４２】
ＤＡＴＡ７は、サブモード１（下記参照）に関するデータである。
【０１４３】
Ｃｈｅｃｋ　Ｓｕｍは、役物制御回路１００から表示制御回路１５０に送ったデータが正しいか否かをチェックするために各表示制御データと一緒に送られるデータであり、この場合、大当たり処理の演出表示に関して表示制御回路１５０に送信されたデータが正しいか否かをチェックするために送られる。
【０１４４】
サブモード１（ＤＡＴＡ７）は、「０」～「７」の各ビット番号に対応した８つの並列したビット情報（実際には、ビット番号「０」～「５」の６つのビット情報のみ使用）からなり、その内、「０」、「１」～「２」、「３」～「４」の各ビット番号に対応したビット情報を使用して送信が行われる。
【０１４５】
ビット番号「０」においては、大当たり終了後に発生する遊技状態が通常の遊技状態の場合にはコマンド信号０を送信し、確率変動状態の場合にはコマンド信号１を送信する。
【０１４６】
ビット番号「１」～「２」においては、可変表示部４ａにて行われる大当たり状態時の演出表示モードに関するコマンド信号が下記の様に送信される。
【０１４７】
演出表示モードが０（敵キャラクターＡとのバトルゲーム）の場合にはコマンド信号００を送信する。
【０１４８】
演出表示モードが１（迷路ゲーム）の場合にはコマンド信号０１を送信する。
【０１４９】
演出表示モードが２（宝箱開放ゲーム）の場合にはコマンド信号１０を送信する。
【０１５０】
ビット番号「３」～「４」においては、可変表示部４ａにて行われる大当たり状態時の各モード別に対応した演出表示パターンの結果（即ち、ゲーム結果）情報に関するコマンド信号が下記の様に送信される。
【０１５１】
各モードの演出表示パターンにおけるゲーム結果が、バトルゲーム（モード０）で負け、迷路ゲーム（モード１）で道を間違える、宝箱開放ゲーム（モード２）で宝箱が空、の場合には、コマンド信号００を送信する。

【０１５２】
各モードの演出表示パターンにおけるゲーム結果が、バトルゲーム（モード０）で引き分け、迷路ゲーム（モード１）でもう一度やり直し、宝箱開放ゲーム（モード２）で宝箱が開かないの場合には、コマンド信号０１を送信する。
【０１５３】
各モードの演出表示パターンにおけるゲーム結果が、バトルゲーム（モード０）で勝ち、迷路ゲーム（モード１）で正解、宝箱開放ゲーム（モード２）で宝が出現、の場合には、コマンド信号１０を送信する。
【０１５４】
図１２は、可変表示部４ａに表示されるリーチ表示態様（及び疑似停止態様）に関する表示例（Ａ）～（Ｃ）を記載した図である。
【０１５５】
可変表示部４ａにおける特図の可変表示遊技で、左、右、中の図柄４０ａ～４０ｃが順に停止される過程において、左図柄４０ａと右図柄４０ｃが同図柄で停止し、中図柄４０ｂだけが変動（可変）表示されるリーチ表示態様（例えば、「３，－，３」等）になった状態で、女性キャラクターが持っている剣で変動表示されている中図柄４０ｂを刺すことによって中図柄４０ｂが停止表示状態になる。このとき、女性キャラクターが「当」と表示された図柄を刺し当てた場合（表示例（Ａ）の場合）には、「当」の表示が瞬時に消えてその後ろからスクロール状態の中図柄４０ｂが現れ、その中図柄４０ｂは左右図柄４０ａ，４０ｃと同じ図柄で停止表示される（表示例（Ｂ）に記載の表示）。尚、「当」と表示された以外の図柄を刺し当てた場合には、中図柄４０ｂは左右図柄４０ａ，４０ｃとは異なる外れ図柄で停止する。
【０１５６】
そして、右中左図柄４０ａ～４０ｃが同図柄で揃って停止表示された場合（例えば、表示例（Ｂ））には、左中右の３つの図柄４０ａ～４０ｃが再度スクロールを開始し（表示例（Ｃ））、再度左中右の３つの図柄４０ａ～４０ｃが同じ図柄で停止して、その時点で大当たり図柄が決定される。
【０１５７】
このとき、表示例（Ｂ）は、疑似停止態様の表示状態にあり、この時点で大当たりを発生可能な停止表示はなされているが、表示例（Ｃ）の様に再度スクロールを行うことによって大当たり発生図柄を確定する。
【０１５８】
図１３～図１８は、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターンの具体例が各モード別に記載してある図である。
【０１５９】
図１３，１４には、大当たりの演出表示パターンモードが０の場合の演出表示パターン例（の一部）が記載されている。
【０１６０】
図１５，１６には、大当たりの演出表示パターンモードが１の場合の演出表示パターン例（の一部）が記載されている。
【０１６１】
図１７，１８には、大当たりの演出表示パターンモードが２の場合の演出表示パターン例（の一部）が記載されている。
【０１６２】
大当たり状態中の可変表示部４ａは、例えば、図１３の（ａ）に記載の表示のように、大当たり状態発生時の停止図柄を表示する停止図柄表示部４１、ラウンド（ＲＯＵＮＤ）数とカウント（ＣＯＵＮＴ）数が表示される表示部４２、主人公の女性キャラクターの発する言葉や城の迷路図が表示される（表示されない場合もある）ゲーム情報表示部４３、及び各演出モード及びパターンに応じたストーリーが具体的に表示されるストーリー表示部４４、等によって構成される。

【０１６３】
尚、ラウンド（ＲＯＵＮＤ）数とカウント（ＣＯＵＮＴ）数が表示される表示部４２の内、ラウンド（ＲＯＵＮＤ）数を表示する表示部をラウンド（ＲＯＵＮＤ）数表示部４２ａ、及びカウント（ＣＯＵＮＴ）数を表示する表示部をカウント（ＣＯＵＮＴ）数表示部４２ｂとする。また、ストーリー表示部４４は、可変表示部４ａから上記４１～４３迄の表示部を除いた背景表示部になっている。
【０１６４】
先ず、大当たり遊技状態が発生すると、ラウンド１，カウント０から演出表示が始まり、大入賞口５ｂに遊技球が入賞する度にカウントされ１０個入賞する（１０カウントする）とその時点でラウンド１は終了してラウンド２に移る。同様に、各ラウンド中に１０カウントされると次のラウンドに進み、ラウンド１６の１０カウント目で該モードの大当たりの演出表示は終了する。
【０１６５】
このとき、大当たりの演出表示は、可変表示部４ａに表示されるラウンド（ＲＯＵＮＤ）１～ラウンド（ＲＯＵＮＤ）１６までの連続する場面からなる。そして、この連続する１６場面において、連続したストーリー（モード１，２，３）の各モードに対応した部分のストーリーが展開し、ストーリーの表示はストーリー表示部４４において行われる。
【０１６６】
モード０の場合には、可変表示部４ａのストーリーの表示部４４に、ラウンド１～ラウンド１６迄の連続する場面からなる主人公の女性キャラクターと敵キャラクターとが対戦するストーリーが表示される。
【０１６７】
図１３，１４には、モード０（但し、勝ちパターン）の演出表示のラウンド１，２，３，１０，１３，１４，１５，１６で、可変表示部４ａにおいて画像表示される表示例が記載されている。
【０１６８】
（ａ）の表示例には、このストーリーの始まり（モード０のラウンド１）の場面が表示されている。
【０１６９】
停止図柄表示部４１には７が表示され、大当たり状態発生時の停止図柄が７であることが示されている。
【０１７０】
ラウンド表示部４２ａには１が、カウント表示部４２ｂには３が表示され、（ａ）の表示例は１ラウンド目で３カウントされたときの表示であることが示されている。
【０１７１】
ゲーム情報表示部４３には、主人公の女性キャラクターの発する言葉「この城の中に宝は有るはずだわ。」が表示され、この表示によりストーリーの展開が分かるようになっている。
【０１７２】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターと背景画（モード０のストーリーの始まり部分）の表示がなされる。
【０１７３】
（ｂ）の表示例には、ラウンド２における場面が表示されている。
【０１７４】
ラウンド表示部４２ａには２が、カウント表示部４２ｂには３が表示され、２ラウンド目で３カウントされた時点での表示である。
【０１７５】
ゲーム情報表示部４３には、迷路図が表示されている。迷路図中に示されている各点は、黒の動点は主人公の女性キャラクターの位置を示す点、黒の停止点は宝箱の在処を示す点、白の停止点は空の宝箱の在処を示す点であり、主人公の女性キャラクターの現在位置と

宝箱の位置が分かるようになっている。
【０１７６】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターが剣を持って城の中の迷路を（画面）右へ移動していく様子の表示がなされる。この場合、背景画を左へスクロールさせることによって、主人公の女性キャラクターが右へ進んでいるように見せている。
【０１７７】
（ｃ）の表示例には、ラウンド３において表示される場面が示されている。
【０１７８】
ゲーム情報表示部４３には、迷路図が表示され、主人公の女性キャラクターの現在位置が分かるようになっている。
【０１７９】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターが剣を持って城の中の迷路を（画面）前方へ移動していく様子の表示がなされる。この場合、背景画を画面奥方向へ流して表示させることによって、主人公の女性キャラクターが（画面）前方へ進んでいるように見せている。
【０１８０】
（ｄ）の表示例には、ラウンド１０において表示される場面が示されている。
【０１８１】
ゲーム情報表示部４３には、主人公の女性キャラクターの発する言葉「だれか来る！　敵の予感・・」が表示がなされ、ストーリー展開が分かるようになっている。
【０１８２】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターの表示がなされる。
【０１８３】
（ｅ）の表示例には、ラウンド１３，１４において表示される場面が示されている。
【０１８４】
このラウンド１３，１４の演出表示では、ゲーム情報表示部４３は表示されない。
【０１８５】
ストーリー表示部４４には、（ラウンド１３が始まると）剣を持った敵キャラクターが画面の右から現れ、主人公の女性キャラクターと敵キャラクターとが戦う場面の表示がなされる（ラウンド１３，１４において継続的に表示）。
【０１８６】
（ｆ）の表示例には、ラウンド１５，１６において（この場合にはモード０が勝ちパターンの場合に）表示される場面が示されている。
【０１８７】
このラウンド１５，１６の演出表示では、ゲーム情報表示部４３は表示されない。
【０１８８】
ストーリー表示部４４には、ラウンド１３，１４の続きとしてラウンド１６のカウント５まで主人公の女性キャラクターと敵キャラクターとが戦う場面の表示がなされ、勝ちパターン（表示例）であれば、カウント５以降に敵キャラクターが倒れて主人公の女性キャラクターが戦いに勝つ場面の表示がなされる。この場合、次の大当たり遊技での演出表示パターンは次の段階にうつる（モード１の演出表示になる）。
【０１８９】
尚、このとき、「次回大当たりに続く」等の表示をしてもよい。
【０１９０】
この他、モード０の演出表示パターンには、引き分けパターン、及び負けパターンが有り、どちらの場合もラウンド１６のカウント５以降の描写が勝ちパターンの場合と異なる。引き分けパターンの場合には、女性キャラクターも敵キャラクターも倒れない旨の表示がなされ次回の大当たり時にモード０の演出表示をもう一度行う。負けパターンの場合には、ラウンド１６において戦いに負けて女性キャラクターが倒れる旨の表示がなされ次回の大当たり時にモード０の演出表示を行う。

【０１９１】
尚、図示していないラウンド中においても、連続したストーリーの表示が行われる。
【０１９２】
図１５，１６は、演出表示モードが１の場合の大当たり遊技状態中に、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターン例（の一部）が記載されている。
【０１９３】
モード１の場合には、可変表示部４ａのストーリーの表示部４４に、ラウンド１～ラウンド１６迄の連続する場面からなる主人公の女性キャラクターが迷路を進んでゆくストーリーが表示される。
【０１９４】
図１５，１６には、モード１（但し、正解パターン）の演出表示のラウンド１，５，１０，１３，１６で、可変表示部４ａにおいて画像表示される表示例が記載されている。
【０１９５】
（ｇ）の表示例には、このモード１の始まり（ラウンド１）の場面が表示されている。
【０１９６】
停止図柄表示部４１には７が表示され、大当たり状態発生時の停止図柄が７であることが示されている。
【０１９７】
ラウンド表示部４２ａには１が、カウント表示部４２ｂには３が表示され、（ａ）の表示例は１ラウンド目で３カウントされたときの表示であることが示されている。
【０１９８】
ゲーム情報表示部４３には、主人公の女性キャラクターの発する言葉「この先は迷路になっているわ。」が表示され、この表示によりストーリーの展開が分かるようになっている。
【０１９９】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターと背景画（モード１のストーリーの始まり部分）の表示がなされる。
【０２００】
（ｈ）の表示例には、ラウンド５における場面が表示されている。
【０２０１】
ゲーム情報表示部４３には、迷路図が表示され、主人公の女性キャラクターの現在位置が表示されるようになっている。
【０２０２】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターが剣を持って水が流れる迷路を（画面）右へ移動していく様子の表示がなされる。この場合、背景画を左へスクロールさせることによって、主人公の女性キャラクターが右へ進んでいるように見せている。
【０２０３】
（ｉ）の表示例には、ラウンド１０において表示される場面が示されている。
【０２０４】
ゲーム情報表示部４３には、迷路図が表示され、主人公の女性キャラクターの現在位置が表示されるようになっている。また、主人公の女性キャラクターが道を間違えた場合には、ゲーム情報表示部４３には、迷路図４３ａ、迷路図４３ｂの表示のように主人公の女性キャラクターの現在位置が正しい場合とは異なる位置に表示される。
【０２０５】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターが剣を持って水が流れる迷路を（画面）奥へ移動していく様子の表示がなされる。この場合、背景画を画面前方向へ移動表示させることによって、主人公の女性キャラクターが（画面）奥へ進んでいるように見せる。
【０２０６】
（ｊ）の表示例には、ラウンド１３において表示される場面が示されている。

【０２０７】
ゲーム情報表示部４３には、主人公の女性キャラクターの発する言葉「だれかいる・・・　敵じゃないらしい、訪ねてみよう」が表示がなされ、ストーリー展開が分かるようになっている。
【０２０８】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターの表示がなされる。
【０２０９】
（ｋ）の表示例には、ラウンド１６において（モード１が正解パターンの場合に）表示される場面が示されている。
【０２１０】
このラウンド１６の演出表示では、ゲーム情報表示部４３は表示されない。
【０２１１】
ストーリー表示部４４には、老婆のキャラクターが右から現れた後、「この先の階段を昇るといい。」と表示された吹き出しが老婆の口から出る場面の表示がなされる。この場合、次の大当たり遊技での演出表示パターンは次の段階に移る（モード２の演出表示パターンになる）。
【０２１２】
この他、モード１の演出表示パターンには、主人公の女性キャラクターが道を間違えるパターン１（迷路もう一度パターン）、及び主人公の女性キャラクターが道を間違えるパターン２（迷路間違えパターン）が有る。そして、道を間違えるパターン１の場合には、ラウンド１６において老婆が「手前の分かれ道を左に曲がるといい」と表示された吹き出し４５ａを発して、この場合、次の大当たり状態時にはモード１の演出表示が行われる。道を間違えるパターン２の場合には、ラウンド１６において老婆が「道を間違えたな最初からおやり」と表示された吹き出し４５ｂを発して、この場合、次の大当たり状態時にはモード０の演出表示が行われる。
【０２１３】
モード２の場合には、可変表示部４ａのストーリーの表示部４４に、ラウンド１～ラウンド１６迄の連続する場面からなる主人公の女性キャラクターが宝箱を見つけ、その宝箱を開放するストーリーが表示される。
【０２１４】
図１７，１８には、モード２（但し、宝を獲得）の演出表示のラウンド１，１４，１５，１６，及びエンディングで、可変表示部４ａにおいて画像表示される表示例が記載されている。
【０２１５】
（ｌ）の表示例には、このモード２の始まり（ラウンド１）の場面が表示されている。
【０２１６】
停止図柄表示部４１には７が表示され、大当たり状態発生時の停止図柄が７であることが示されている。
【０２１７】
ラウンド表示部４２ａには１が、カウント表示部４２ｂには３が表示され、（ｌ）の表示例は１ラウンド目で３カウントされたときの表示であることが示されている。
【０２１８】
ゲーム情報表示部４３には、主人公の女性キャラクターの発する言葉「あっ！扉だわ！中に入ってみよう。」が表示され、この表示によりストーリーの展開が分かるようになっている。
【０２１９】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターと背景画（モード１のストーリーの始まり部分）の表示がなされる。
【０２２０】
（ｍ）の表示例には、ラウンド１４における場面が表示されている。

【０２２１】
ゲーム情報表示部４３には、迷路図が表示されるが、ストーリー表示部４４において扉が開いて女性キャラクターが中に入ると同時に、ゲーム情報表示部４３には迷路図４３ｃが表示される。迷路図４３ｃでは、黒の動点が黒の停止点に突き当たり、主人公の女性キャラクターが宝箱のある位置に到達したことを示している。
【０２２２】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターが剣を持って（画面）左から現れ、カウント５で扉が開いて女性キャラクターが中へはいる場面が表示される。
【０２２３】
（ｎ）の表示例には、ラウンド１５において表示される場面が示されている。
【０２２４】
ストーリー表示部４４では、カウント１で主人公の女性キャラクターが剣を持って左から現れ、（ラウンド４迄は女性キャラクターの入った部屋が暗いことを表現するため部分的に画面が暗く表示されている）カウント５でライトがＯＮされて、剣を持った主人公の女性キャラクターと宝箱の表示がなされる。
【０２２５】
（ｏ）の表示例には、ラウンド１６のカウント３において表示される場面が示されている。
【０２２６】
ストーリー表示部４４には、主人公の女性キャラクターが、当たり図柄の表示された水晶（停止図柄表示部４１）を宝箱に投げつけてる場面の表示がなされる。
【０２２７】
（ｐ）の表示例には、そのストーリー表示部４４において、主人公の女性キャラクターが当たり図柄の表示された水晶（停止図柄表示部４１）を宝箱に投げつけてた後、宝箱が煙に包まれる状態の表示がなされる。
【０２２８】
（ｑ）の表示例には、宝獲得パターンの場合に大当たり演出表示終了時のエンディングにおいて表示される場面が示されている。
【０２２９】
このエンディングの演出表示では、可変表示部４ａ全面を使って、キラキラと光る宝物、及び主人公の女性キャラクターが後ろ向きのヌード姿でその宝物の上に腰掛けている背景画が表示され、その背景画上に「次回は高確率よ！」の表示が行われる。そして、大当たり状態終了と同時に、確率変動状態になる。
【０２３０】
この他、モード２の演出表示パターンには、宝箱が開かないパターン、及び宝箱が開いて中が空のパターンが有り、宝箱が開かないパターンの場合は、女性キャラクターが当たり図柄が表示された水晶（停止図柄表示部４１）を宝箱に投げつけても宝箱が開かず、次の大当たり状態時に再度モード２の演出表示が行われる。宝箱が開いて中が空のパターンの場合は、女性キャラクターが当たり図柄が表示された水晶を宝箱に投げつけると宝箱は開くが中が空であり、次の大当たり状態時の演出表示は最初（モード０）から行われる。
【０２３１】
以上に述べたように、この発明に係わる遊技機においては、特別遊技状態の発生に関連した所定の演出表示をキャラクターの動作表示に基づいて行う演出表示制御手段、及び該演出表示を継続制御する演出表示継続制御手段を備えることにより、特別遊技状態中の演出表示が、大当たりの状態毎に完結しないで、複数の大当たり状態に跨って展開するようになる。そのため、大当たり状態中の演出効果が高まって、遊技者は複数の大当たり状態に渡って変化に富んだ飽きの来ない表示内容を楽しめる様になり、また、従来のように大当たりを契機に遊技を終了してしまうことが少なくなって客の滞率の低下を防止できるようになる。
【０２３２】

尚、演出表示モードを遊技者や係員の操作で初期値にクリアーするスイッチを備えてもよく、このようにすることにより、途中段階でも遊技者は惜しむことなく遊技が終了でき、また途中段階で遊技を終了した台ばかりをねらって遊技することも防止できる。

【０２３３】

【発明の効果】

請求項１の発明によれば、大当たり状態中の演出表示が大当たりの状態毎に完結しないで複数の大当たり状態に跨って展開するようになる。その結果、大当たり状態中の演出効果が高まって、遊技者は複数の大当たり状態に渡って変化に富んだ飽きの来ない表示内容を楽しめる様になる。と同時に、遊技者は次回の大当たり状態時に演出表示がどのように展開するのかが楽しみになり遊技者の継続遊技に対する意欲が沸くため、従来のように大当たりを契機に遊技を終了してしまうことが少なくなって客の滞率の低下を防止できる。

また、大当たり状態中の演出表示が最終段階に到達することを必要条件として、大当たり状態終了後に可変表示遊技の結果が所定の停止表示態様となって大当たり状態が発生する発生確率が高確率状態に変更されるので、従来のように大当たり状態中に既に大当たり終了後の遊技状態が決定しているものに比べて、大当たり状態中の表示内容がその後の遊技状態に対して重要になるために、遊技者は大当たり状態中の演出表示をより興味を持って見るようになる、即ち、遊技的興趣がより高くなる。

【図面の簡単な説明】

【図１】この発明に係わるパチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図２】役物制御回路１００とその周辺装置のブロック図である。

【図３】表示制御回路１５０及び（特別図柄の）可変表示装置４からなる表示制御装置の構成を表すブロック図である。

【図４】役物制御回路１００によって行われる遊技制御処理のメインフローのフローチャートである。

【図５】役物制御回路１００によって行われる遊技制御処理における分岐処理の流れ（処理順序）の説明図である。

【図６】役物制御回路１００における遊技制御処理のメインフロー（図４記載）のサブルーチン処理であるステップＳ９停止図柄判定処理を表すフローチャートである。

【図７】ステップＳ９停止図柄判定処理（図６記載）のサブルーチン処理であるステップＲ８大当たり演出表示決定処理を表すフローチャートである。

【図８】役物制御回路１００における遊技制御処理のメインフロー（図４記載）のサブルーチン処理であるステップＳ１３大当たり終了処理を表すフローチャートである

【図９】３つの連続したストーリー（モード１，２，３）によって展開される大当たりの演出表示の表示内容を、各演出表示モードのパターン別に記載した図である。

【図１０】３つの連続した大当たり状態の後に確率変動状態が起こる場合と起こらない場合について、大当たり状態の発生時における演出表示の具体的な継続パターン例を記載した図である。

【図１１】役物制御回路１００から表示制御回路１５０に送信される、大当たり処理（図４参照）の演出表示内容に関するコマンドデータ、及びその構成データの１つであるＤＡＴＡ７の構成内容の詳細を記載した図である。

【図１２】可変表示部４ａに表示されるリーチ表示態様（及び疑似停止態様）に関する表示例（Ａ）～（Ｃ）を記載した図である。

【図１３】モード０の演出表示の際に、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターン例（ラウンド１，２，３）が記載された図である。

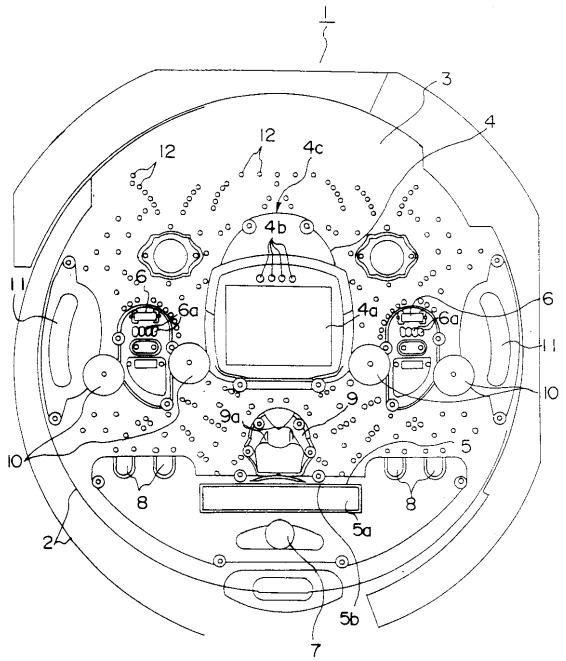
【図１４】モード０の演出表示の際に、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターン例（ラウンド１０，１３，１６）が記載された図である。

【図１５】モード１の演出表示の際に、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターン例（ラウンド１，５，１０）が記載された図である。

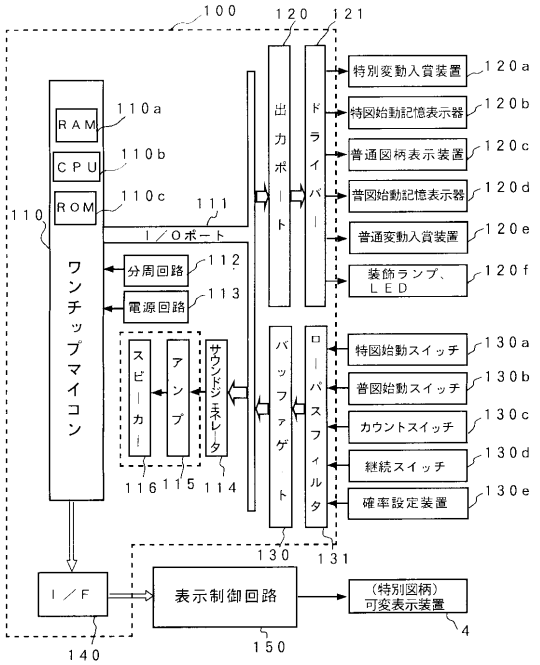
【図１６】モード１の演出表示の際に、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターン例（ラウンド１３，１６）が記載された図である。

【図１７】モード２の演出表示の際に、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターン例（ラウンド１，１４，１５）が記載された図である。
【図１８】モード２の演出表示の際に、可変表示部４ａに表示される大当たりの演出表示パターン例（ラウンド１６，エンディング表示）が記載された図である。
【符号の説明】
４　　（特別図柄）可変表示装置
１１０ａ　　ＲＡＭ（記憶領域）

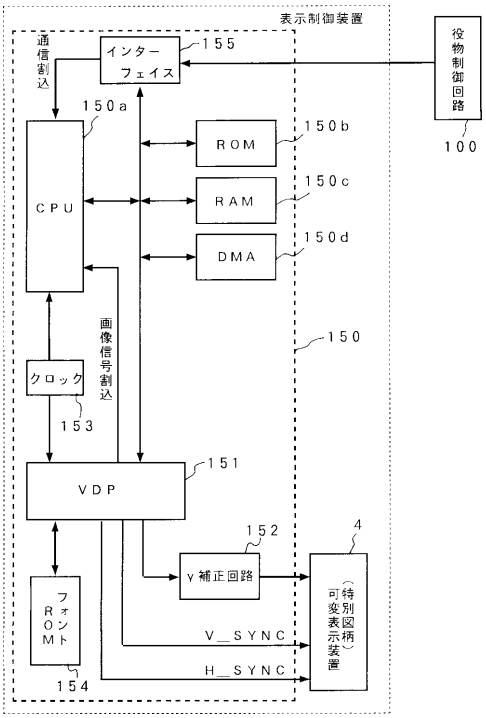
【図１】



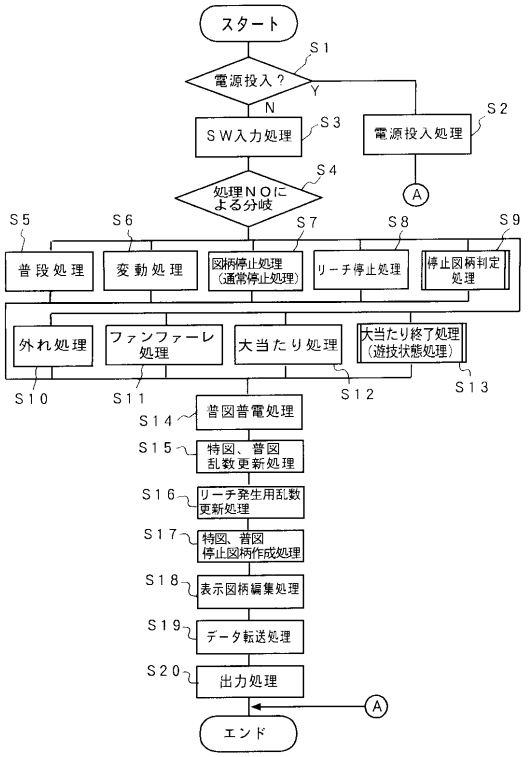
【図２】



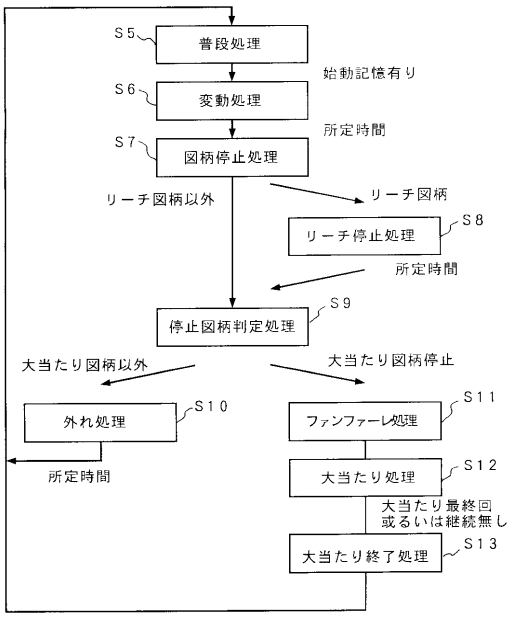
【図３】


表示制御装置
通信割込
インターフェイス
155
役物制御回路
100
150a
CPU
ROM
150b
RAM
150c
DMA
150d
150
画像信号割込
クロック
153
VDP
151
152
γ補正回路
4
可変特別図柄表示装置
フォントROM
154
V_SYNC
H_SYNC

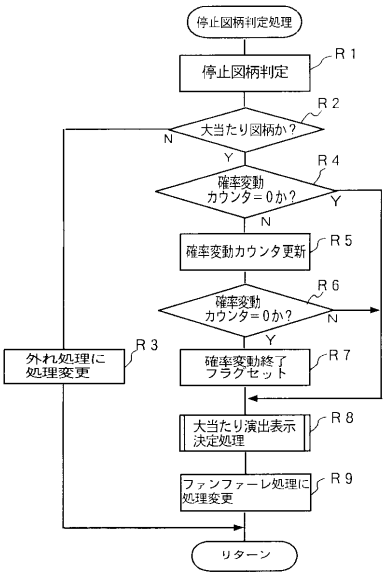
【図４】


スタート
S1
電源投入？
Y
N
SW入力処理
S3
電源投入処理
S2
S4
処理NOによる分岐
A
S5
S6
S7
S8
S9
普段処理
変動処理
図柄停止処理（通常停止処理）
リーチ停止処理
停止図柄判定処理
外れ処理
ファンファーレ処理
大当たり処理
大当たり終了処理（遊技状態処理）
S10
S11
S12
S13
普図普電処理
S14
特図、普図乱数更新処理
S15
リーチ発生用乱数更新処理
S16
特図、普図停止図柄作成処理
S17
表示図柄編集処理
S18
データ転送処理
S19
出力処理
S20
A
エンド

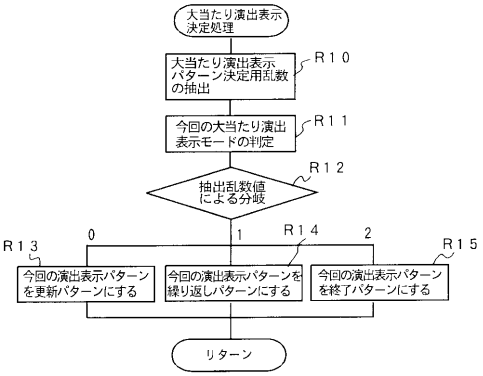
【図５】


S5
普段処理
始動記憶有り
S6
変動処理
所定時間
S7
図柄停止処理
リーチ図柄以外
リーチ図柄
リーチ停止処理
S8
所定時間
S9
停止図柄判定処理
大当たり図柄以外
大当たり図柄停止
外れ処理
S10
ファンファーレ処理
S11
所定時間
大当たり処理
S12
大当たり最終回或るいは継続無し
大当たり終了処理
S13

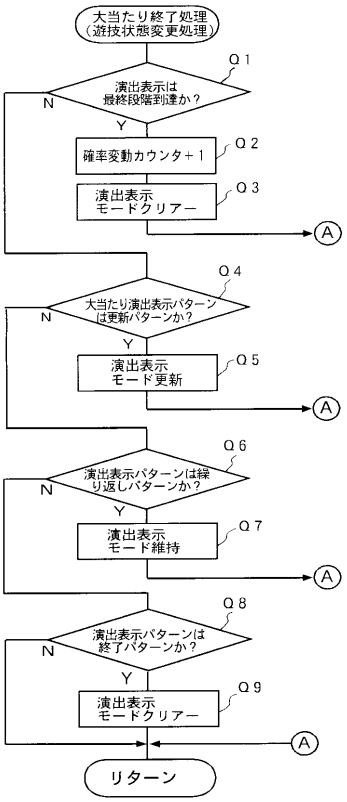
【図６】


停止図柄判定処理
停止図柄判定
R1
大当たり図柄か？
R2
N
Y
確率変動カウンタ＝0か？
R4
Y
N
確率変動カウンタ更新
R5
確率変動カウンタ＝0か？
R6
N
Y
外れ処理に処理変更
R3
確率変動終了フラグセット
R7
大当たり演出表示決定処理
R8
ファンファーレ処理に処理変更
R9
リターン

【図７】



【図８】



【図９】

敵キャラクタＡとの対戦モード

（１）

演出表示モード	乱数	表示内容（演出表示パターン）
0	2	・負けパターン（次回最初から） キャラクタＡとの戦いで負ける
	1	・引き分けパターン（次回同じ所から） キャラクタＡとの戦いで引き分ける
	0	・勝ちパターン（次の場面へ） キャラクタＡとの戦いで勝つ

迷路表示

（２）

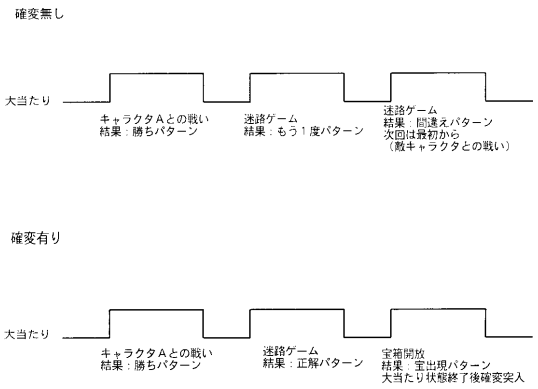
演出表示モード	乱数	表示内容（演出表示パターン）
1	2	・迷路を間違えパターン（次回最初から） 老婆現れ最初からやり直しを促す
	1	・迷路もう１度パターン（次回同じ所から） 老婆現れもう１度やり直しを促す
	0	・迷路正解パターン（次の場面へ） 老婆現れ次の宝の部屋を教える

宝箱開放モード

（３）

演出表示モード	乱数	表示内容（演出表示パターン）
2	2	・空パターン（次回最初から） 宝箱を開けると空っぽ
	1	・開かないパターン（次回同じ所から） 宝箱が開かない
	0	・宝パターン（確率変動獲得） 宝箱を開けると宝が現れる

【図１０】

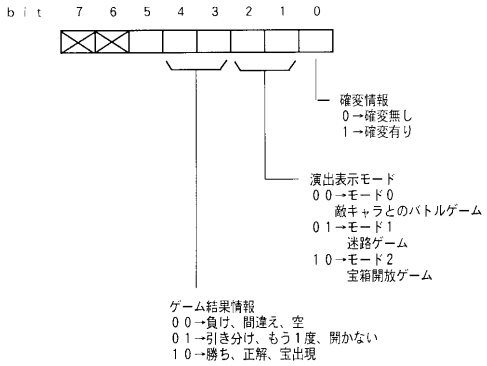


【図１１】

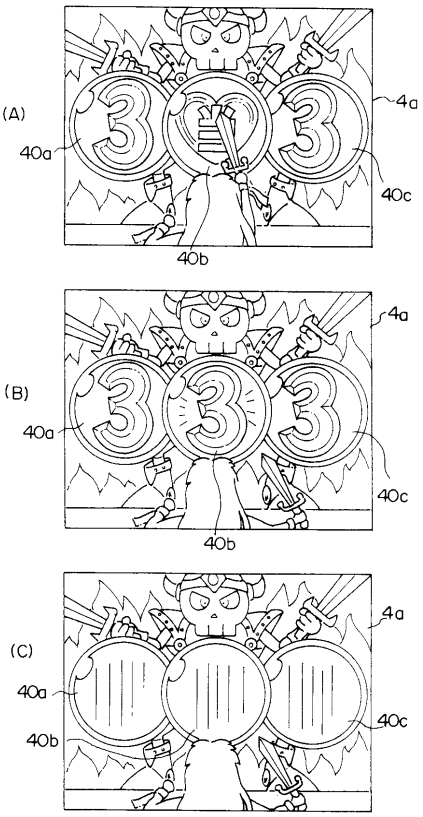
送信データ表示（リーチ時）

	MODE	DATA1	DATA2	DATA3	DATA4	DATA5	DATA6	DATA7	Check Sum
大当たり	１０	大当たり図柄	大当たり図柄	ラウンド数	ラウンド数	カウント数	カウント数	サブモード１	００～３Ｆ

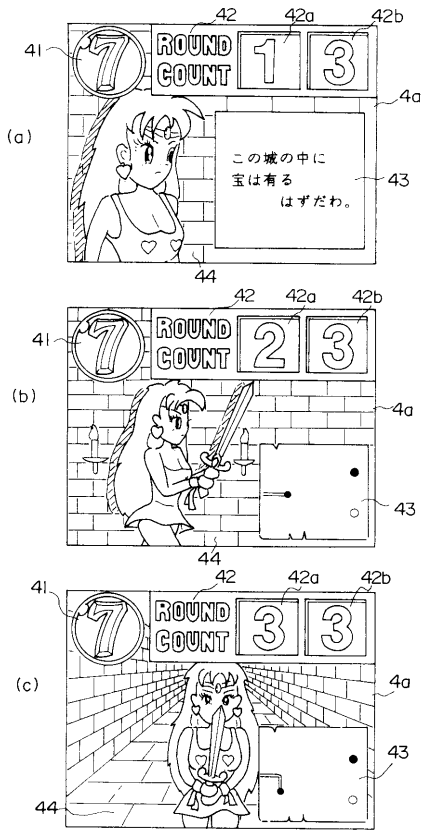
・サブモード１（ＤＡＴＡ７）



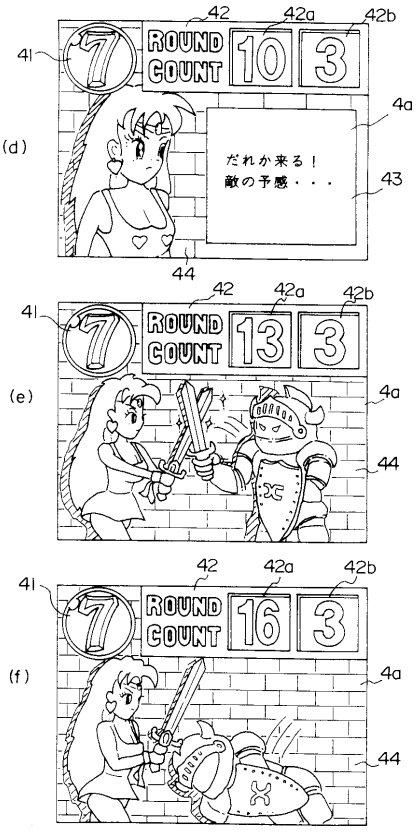
【図１２】



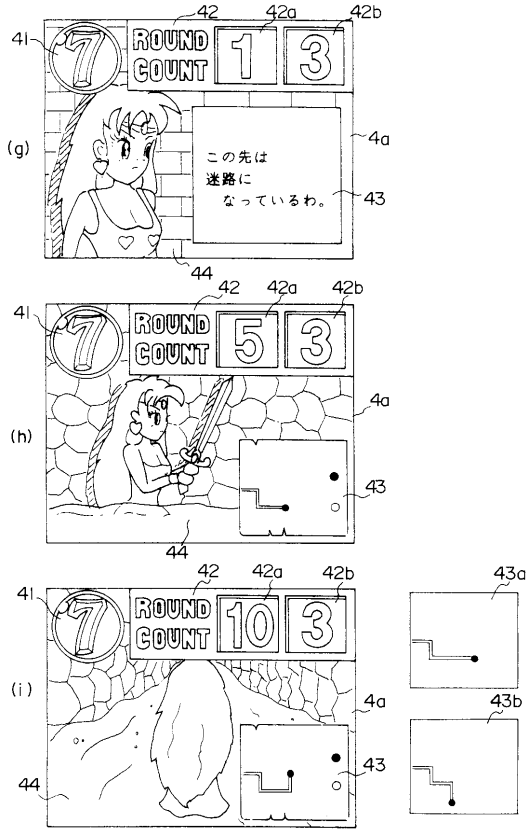
【図１３】



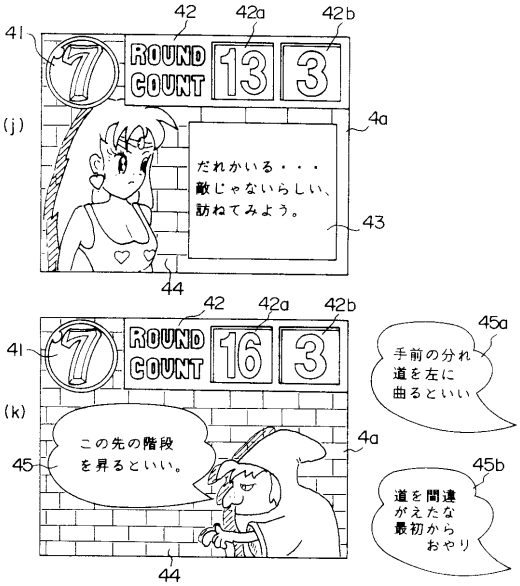
【図１４】



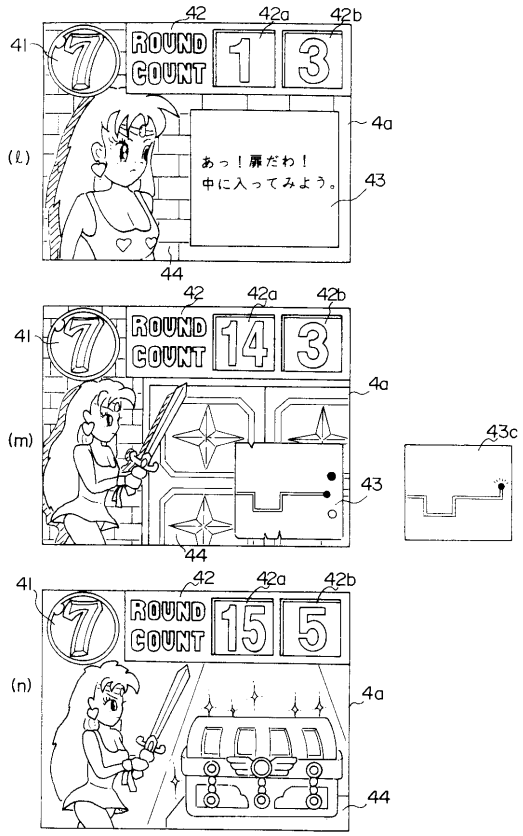
【図１５】



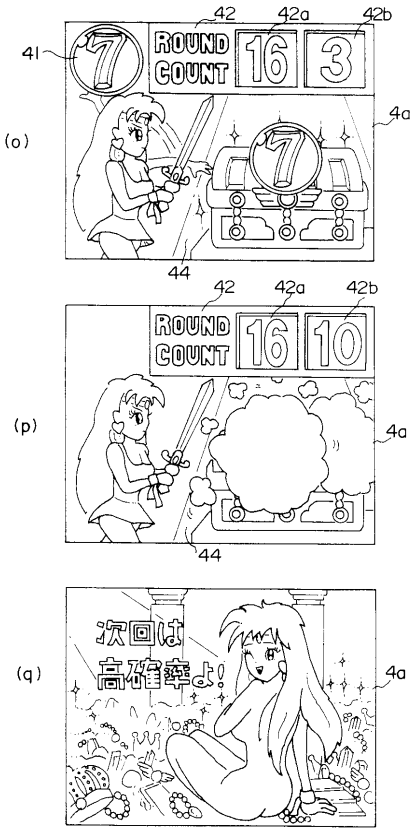
【図１６】



【図１７】



【図１８】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０８－１９６７０４（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－１９０１１８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02