

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-30879

(P2011-30879A)

(43) 公開日 平成23年2月17日(2011.2.17)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2009-181482 (P2009-181482)
 (22) 出願日 平成21年8月4日(2009.8.4)

(71) 出願人 000121693
 奥村遊機株式会社
 愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号
 (74) 代理人 110000567
 特許業務法人 サトー国際特許事務所
 (72) 発明者 川口 悟
 名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号 奥村遊機株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA06 AA35 AA36 AA37 BC22 EB55

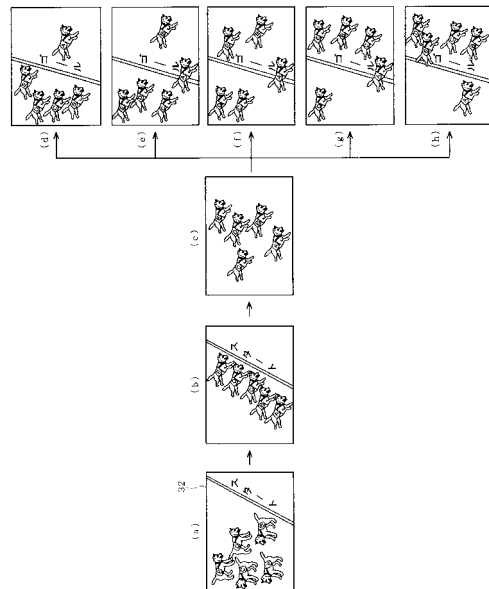
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】 確率変動モードがオフされる可能性の高さを遊技者に認識させること。

【解決手段】 確率変動モードをオフしないと判定された場合には犬Aが2位になる映像が3位以下になる映像に比べて高確率で表示され、確率変動モードをオフすると判定された場合には犬Aが2位になる映像が3位以下になる映像に比べて低確率で表示される。このため、遊技者は犬Aの順位が2位であることから確率変動モードがオフされる可能性が低いことを認識でき、犬Aの順位が3位以下であることから確率変動モードがオフされる可能性が2位である場合に比べ高いことを認識できる。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が発射される遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球することが可能な始動口と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球することが不能な閉鎖状態および遊技球が入球することが可能な開放状態相互間で切換えられる特別入球口と、

遊技球が前記始動口に入球した場合に複数の図柄要素のそれぞれを可変状態および可変停止状態で順に表示する図柄遊技の映像が表示されるものであって、図柄遊技の映像で複数の図柄要素が予め決められた大当りの組合せおよび大当りの組合せとは異なる外れの組合せのいずれかになる図柄表示器と、

10

前記特別入球口を開放状態にする大当りであると予め決められた通常確率で判定する通常確率モードおよび当該通常確率に比べて高い高確率で判定する高確率モードのいずれかに遊技モードを設定する遊技モード設定手段と、

遊技球が前記始動口に入球した場合に遊技モードが高確率モードに設定されているか否かを判断するものであって、遊技モードが高確率モードに設定されていると判断した場合には遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えるか否かを判断する遊技モード判定手段と、

遊技球が前記始動口に入球した場合に大当りおよび大当りではない外れのいずれであるかを判断するものであって、大当りであると遊技モードの設定結果に応じた確率で判定する大当り判定手段と、

20

図柄遊技の映像で複数の図柄要素のそれぞれが可変状態で表示開始されてから複数の図柄要素の組合せが映像上で決まるまでの図柄遊技の映像の表示中に当該図柄遊技の映像を視覚的に演出するための演出映像を前記図柄表示器に表示するビデオデータとして、次の

1) 第1のビデオデータと2) 第2のビデオデータと3) 第3のビデオデータを含む複数のものが予め記録された記録手段と、

1) 特定の絵柄を含む複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであって、特定の絵柄が複数の絵柄のうちで1番の順位となる結末の演出映像を表示するための第1のビデオデータ

30

2) 前記複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであって、前記特定の絵柄が前記複数の絵柄のうちで1番より後の高順位となる結末の演出映像を表示するための第2のビデオデータ

3) 前記複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであって、前記特定の絵柄が前記複数の絵柄のうちで前記高順位より後の低順位となる結末の演出映像を表示するための第3のビデオデータ

遊技モードが高確率モードに設定されている場合には遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えるか否かが判定されると共に大当りおよび外れのいずれであるかが判定された後に前記記録手段から一つのビデオデータを選択し、遊技モードが通常確率モードに設定されている場合には大当りおよび外れのいずれであるかが判定された後に前記記録手段から一つのビデオデータを選択するビデオデータ選択手段と、

40

前記図柄表示器に図柄遊技の映像を表示すると共に図柄遊技の映像の表示中にビデオデータの選択結果に応じた演出映像を表示するものであって、大当りであると判定された場合には図柄遊技の映像で複数の図柄要素を大当りの組合せにすると共に外れであると判定された場合には図柄遊技の映像で複数の図柄要素を外れの組合せにする図柄遊技手段と、

大当りであると判定された場合に前記特別入球口を開放状態にする大当り遊技を行うものであって、前記図柄表示器に図柄遊技の映像で複数の図柄要素が大当りの組合せで表示された後に大当り遊技を開始する大当り遊技手段を備え、

前記遊技モード設定手段は、

遊技球が前記始動口に入球することで大当りであると判定された場合には大当り遊技が終了するときに遊技モードを予め決められた確率で高確率モードに設定し、

遊技球が前記始動口に入球することで遊技モードを高確率モードから通常確率モードに

50

切換えると判定された場合には遊技モードを通常確率モードに設定するものであり、

前記ビデオデータ選択手段は、

大当たりであると判定された場合には遊技モードが通常確率モードに設定されている場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えると判定された場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えないと判定された場合のそれぞれで前記第1のビデオデータを選択し、

外れであると判定された場合には遊技モードが通常確率モードに設定されている場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えると判定された場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えないと判定された場合のそれぞれで前記第1のビデオデータを除く残りのビデオデータのうちから一つのビデオデータを選択するものであって、遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えないと判定された場合には前記第2のビデオデータを予め決められた高確率で選択すると共に前記第3のビデオデータを当該高確率に比べて低い低確率で選択し、遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えると判定された場合には前記第2のビデオデータを予め決められた低確率で選択すると共に前記第3のビデオデータを当該低確率に比べて高い高確率で選択するものであることを特徴とするパチンコ遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技球が始動口に入球した場合に図柄遊技の映像を図柄表示器に表示する構成のパチンコ遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機には遊技球が始動口に入球した場合に大当たりであるか否かを判定し、大当たりであるか否かを判定した場合に図柄表示器に図柄遊技の映像を表示する構成のものがある。この図柄遊技の映像は第1の図柄要素と第2の図柄要素と第3の図柄要素のそれぞれを可変状態を表示開始した後に1番目が第1の図柄要素で2番目が第2の図柄要素で3番目が第3の図柄要素の順に可変停止状態を表示するものであり、大当たりであると判定された場合には第1の図柄要素と第2の図柄要素と第3の図柄要素が図柄遊技の映像で大当たりの組合せになり、大当たりでないと判定された場合には外れリーチの組合せまたは完全外れの組合せになる。この大当たりの組合せは第1の図柄要素と第2の図柄要素と第3の図柄要素が相互に同一の組合せであり、外れリーチの組合せは第1の図柄要素および第2の図柄要素が相互に同一で第3の図柄要素が第1の図柄要素および第2の図柄要素のそれぞれと異なる組合せであり、完全外れの組合せは第1の図柄要素および第2の図柄要素が相互に異なる組合せである。

30

【0003】

特許文献1には遊技モードが高確率モードに設定されている状態で遊技球が始動口に入球した場合に遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えるか否かを判定することが記載されている。高確率モードは大当たりであると予め決められた高確率で判定する遊技モードであり、通常確率モードは大当たりであると当該高確率に比べて低い通常確率で判定する遊技モードであり、遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えると判定された場合には遊技モードが通常確率モードに設定される。この特許文献1は遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えると判定された場合に図柄遊技の映像で第1の図柄要素と第2の図柄要素と第3の図柄要素を外れリーチの組合せとするものであり、遊技者は図柄遊技の映像で第1の図柄要素と第2の図柄要素と第3の図柄要素が外れリーチの組合せになるか否かに応じて遊技モードが高確率モードから通常確率モードに転落するか否かを認識できる。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

50

【特許文献 1】特開 2 0 0 5 - 2 9 6 0 7 6 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 は図柄遊技の映像で第 1 の図柄要素と第 2 の図柄要素と第 3 の図柄要素が外れリーチの組合せになるか否かに応じて遊技モードが高確率モードから通常確率モードに転落するか否かを遊技者に認識させるものであり、遊技モードが高確率モードから通常確率モードに転落する可能性の高さを遊技者に認識させるものではない。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 記載のパチンコ遊技機は次の [1] 遊技盤 ~ [1 1] 大当り遊技手段を備えたものであり、遊技モードが [1 2] の処理内容で設定され、ビデオデータが [1 3] の処理内容で選択されるところに特徴を有している。

[1] 遊技盤は遊技球が発射されるものであり、図 2 の符号 1 6 は遊技盤に相当する。

[2] 始動口は遊技盤に設けられたものであり、遊技球が入球することが可能なものである。図 2 の符号 2 3 は始動口に相当する。

[3] 特別入球口は遊技盤に設けられたものであり、遊技球が入球することが不能な閉鎖状態および遊技球が入球することが可能な開放状態相互間で切換えられるものである。図 2 の特別入賞口 2 5 は特別入球口に相当する。

[4] 図柄表示器は遊技球が始動口に入球した場合に複数の図柄要素のそれぞれを可変状態および可変停止状態で順に表示する図柄遊技の映像が表示されるものであり、図柄遊技の映像で複数の図柄要素が予め決められた大当りの組合せおよび大当りの組合せとは異なる外れの組合せのいずれかになる。図 2 の装飾図柄表示器 3 2 は図柄表示器に相当する。

[5] 遊技モード設定手段は特別入球口を開放状態にする大当りであると予め決められた通常確率で判定する通常確率モードおよび通常確率に比べて高い高確率で判定する高確率モードのいずれかに遊技モードを設定するものである。図 2 2 のステップ S 2 と図 2 7 のステップ S 6 6 と図 3 2 のステップ S 1 6 2 は遊技モード設定手段に相当し、確率変動モードのオン状態は高確率モードに相当し、確率変動モードのオフ状態は通常確率モードに相当する。

[6] 遊技モード判定手段は遊技球が始動口に入球した場合に遊技モードが高確率モードに設定されているか否かを判断するものであり、遊技モードが高確率モードに設定されていると判断した場合には遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えるか否かを判断する。図 2 7 のステップ S 6 1 および図 2 7 のステップ S 6 4 は遊技モード判定手段に相当する。

[7] 大当り判定手段は遊技球が始動口に入球した場合に大当りおよび大当りではない外れのいずれであるかを判断するものであり、大当りであると遊技モードの設定結果に応じた確率で判定する。図 2 7 のステップ S 7 3 は大当り判定手段に相当する。

[8] 記録手段は図柄遊技の映像で複数の図柄要素のそれぞれが可変状態で表示開始されてから複数の図柄要素の組合せが映像上で決まるまでの図柄遊技の映像の表示中に図柄遊技の映像を視覚的に演出するための演出映像を図柄表示器に表示するビデオデータとして「 1) 特定の絵柄を含む複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであって特定の絵柄が複数の絵柄のうちで 1 番の順位となる結末の演出映像を表示するための第 1 のビデオデータ」と「 2) 複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであって特定の絵柄が複数の絵柄のうちで 1 番より後の高順位となる結末の演出映像を表示するための第 2 のビデオデータ」と「 3) 複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであって特定の絵柄が複数の絵柄のうちで高順位より後の低順位となる結末の演出映像を表示するための第 3 のビデオデータ」を含む複数のものが予め記録されたものであり、図 3 の表示制御回路 7 0 は記録手段に相当し、表示制御回路 7 0 が装飾図柄遊技の映像で表示する背景映像は演出映像に相当する。図 1 8 の背景映像 1 用のビデオデータ V 0 1 は第 1 のビデオデータに相当し、図 1 8 の背景映像 2 用のビデオデータ V 0 2 は第 2 のビ

10

20

30

40

50

デオデータに相当し、図18の背景映像3用のビデオデータV03と背景映像4用のビデオデータV04と背景映像5用のビデオデータV05のそれぞれは第3のビデオデータに相当し、犬Aと犬Bと犬Cと犬Dと犬Eのそれぞれは絵柄に相当し、犬Aは特定の絵柄に相当する。

[9] ビデオデータ選択手段は遊技モードが高確率モードに設定されている場合には遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えるか否かが判定されると共に大当りおよび外れのいずれであるかが判定された後に記録手段から一つのビデオデータを選択し、遊技モードが通常確率モードに設定されている場合には大当りおよび外れのいずれであるかが判定された後に記録手段から一つのビデオデータを選択するものであり、図3の表示制御回路70はビデオデータ選択手段に相当する。

10

[10] 図柄遊技手段は図柄表示器に図柄遊技の映像を表示すると共に図柄遊技の映像の表示中にビデオデータの選択結果に応じた演出映像を表示するものであり、大当りであると判定された場合には図柄遊技の映像で複数の図柄要素を大当りの組合せにすると共に外れであると判定された場合には図柄遊技の映像で複数の図柄要素を外れの組合せにする。図3の表示制御回路70は図柄遊技手段に相当する。

[11] 大当り遊技手段は大当りであると判定された場合に特別入球口を開放状態にする大当り遊技を行うものであり、図柄表示器に図柄遊技の映像で複数の図柄要素が大当りの組合せで表示された後に大当り遊技を開始する。図26のステップS56は大当り遊技手段に相当する。

[12] 遊技モード設定手段は遊技球が始動口に入球することで大当りであると判定された場合には大当り遊技が終了するときに遊技モードを予め決められた確率で高確率モードに設定し、遊技球が始動口に入球することで遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えると判定された場合には遊技モードを通常確率モードに設定する。

20

[13] ビデオデータ選択手段は大当りであると判定された場合には遊技モードが通常確率モードに設定されている場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えると判定された場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えないと判定された場合のそれぞれで第1のビデオデータを選択し、外れであると判定された場合には遊技モードが通常確率モードに設定されている場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えると判定された場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えないと判定された場合のそれぞれで第1のビデオデータを除く残りのビデオデータのうちから一つのビデオデータを選択する。このビデオデータ選択手段は外れの判定状態で遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えないと判定された場合には第2のビデオデータを予め決められた高確率で選択すると共に第3のビデオデータを高確率に比べて低い低確率で選択し、外れの判定状態で遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えると判定された場合には第2のビデオデータを予め決められた低確率で選択すると共に第3のビデオデータを低確率に比べて高い高確率で選択する。

30

【発明の効果】

【0007】

高確率モードの設定状態で遊技球が始動口に入球した場合には遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えるか否かの判定処理および大当りおよび外れのいずれであるかの判定処理の双方が行われ、通常確率モードの設定状態で遊技球が始動口に入球した場合には遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えるか否かの判定処理が行われることなく大当りおよび外れのいずれであるかの判定処理が行われる。

40

1) 大当りであると判定された場合について

大当りであると判定された場合には遊技モードが通常確率モードに設定されている場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えると判定された場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切替えないと判定された場合のそれぞれで第1のビデオデータが選択される。この第1のビデオデータは特定の絵柄を含む複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであり、特定の絵柄が複数の絵柄のうちで1番の順位となる。このため、遊技者は図柄遊技の映像の表示中に特定の絵柄が1番の順位とな

50

る結末を認識することから大当りであると判定されたことを認識できる。

2) 外れであると判定された場合について

2-1) 外れであると判定された場合には遊技モードが通常確率モードに設定されている場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えると判定された場合と遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えないと判定された場合のそれぞれで第1のビデオデータを除く残りのビデオデータのうちから一つのビデオデータが選択されるので、遊技者は図柄遊技の映像の表示中に特定の絵柄が1番の順位とならない結末を認識することから外れであると判定されたことを認識できる。

2-2) 外れであると判定されると共に遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えないと判定された場合には第1のビデオデータを除く残りのビデオデータのうちから第2のビデオデータが高確率で選択され、第3のビデオデータが第2のビデオデータに比べて低確率で選択される。外れであると判定されると共に遊技モードを高確率モードから通常確率モードに切換えると判定された場合には第1のビデオデータを除く残りのビデオデータのうちから第2のビデオデータが低確率で選択され、第3のビデオデータが第2のビデオデータに比べて高確率で選択される。これら第2のビデオデータおよび第3のビデオデータのそれぞれは複数の絵柄が順位を競う演出映像を表示するためのものであり、第2のビデオデータは特定の絵柄が複数の絵柄のうちで1番より後の高順位となるものであり、第3のビデオデータは特定の絵柄が複数の絵柄のうちで高順位より後の低順位となるものである。このため、遊技者は特定の絵柄の順位が高順位であることを認識することから遊技モードが高確率モードから低確率モードに転落する可能性が低いことを認識でき、特定の絵柄の順位が低順位であることを認識することから遊技モードが高確率モードから低確率モードに転落する可能性が高順位である場合に比べ高いことを認識できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】実施例1を示す図（パチンコ遊技機の外観を斜め前方から示す図）

【図2】遊技盤を前方から示す図

【図3】電気的な構成を示す図

【図4】装飾図柄の組合せを示す図

【図5】図柄要素の配列を示す図

【図6】装飾図柄遊技の背景映像を示す図

【図7】背景映像の機能の一覧を示す図

【図8】メイン制御回路から演出制御回路に送信される制御コマンドの一覧を示す図

【図9】メイン制御回路が更新するランダムカウンタの一覧を示す図

【図10】メイン制御回路に記録された大当り判定用の制御データを示す図

【図11】メイン制御回路に記録された転落判定用の制御データを示す図

【図12】メイン制御回路に記録された変動開始コマンド選択用の制御データを示す図

【図13】メイン制御回路に記録された変動表示時間選択用の制御データを示す図

【図14】メイン制御回路の制御データ格納領域を示す図

【図15】演出制御回路に記録されたプロセスデータ選択用の制御データを示す図

【図16】演出制御回路に記録されたプロセスデータを示す図

【図17】演出制御回路に記録されたビデオコマンド選択用の制御データを示す図

【図18】表示制御回路に記録されたビデオデータの一覧を示す図

【図19】(a)は演出制御回路が更新するランダムカウンタの一覧を示す図、(b)は外れリーチ判定用の制御データを示す図

【図20】演出制御回路に記録された図柄要素選択用の制御データを示す図

【図21】演出制御回路の演出制御データ格納領域を示す図

【図22】メイン制御回路のメイン処理を示すフローチャート

【図23】メイン制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図24】メイン制御回路の入力処理を示すフローチャート

【図25】メイン制御回路のデータ取得処理を示すフローチャート

10

20

30

40

50

- 【図 26】メイン制御回路のプロセス処理を示すフローチャート
- 【図 27】メイン制御回路の大当り判定処理を示すフローチャート
- 【図 28】メイン制御回路の変動開始時処理を示すフローチャート
- 【図 29】メイン制御回路の変動処理を示すフローチャート
- 【図 30】メイン制御回路の変動停止時処理を示すフローチャート
- 【図 31】メイン制御回路の待機処理を示すフローチャート
- 【図 32】メイン制御回路の大当り遊技処理を示すフローチャート
- 【図 33】演出制御回路のメイン処理を示すフローチャート
- 【図 34】演出制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート
- 【図 35】演出制御回路の保留コマンド処理を示すフローチャート
- 【図 36】演出制御回路の装飾図柄遊技処理を示すフローチャート
- 【図 37】演出制御回路の装飾図柄遊技開始処理を示すフローチャート
- 【図 38】演出制御回路の大当り図柄設定処理を示すフローチャート
- 【図 39】演出制御回路の外れリーチ図柄設定処理を示すフローチャート
- 【図 40】演出制御回路の完全外れ図柄設定処理を示すフローチャート
- 【図 41】装飾図柄遊技の映像を示す図（図柄要素の変動停止順序を示す図）
- 【図 42】装飾図柄遊技の映像を示す図（背景映像 1）
- 【図 43】装飾図柄遊技の映像を示す図（背景映像 0）
- 【図 44】装飾図柄遊技の映像を示す図（背景映像 2～5）
- 【図 45】装飾図柄遊技の映像を示す図（背景映像 2～5）
- 【図 46】演出制御回路の装飾図柄遊技停止処理を示すフローチャート
- 【図 47】演出制御回路の大当り遊技処理を示すフローチャート
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】
- 【実施例 1】
- 【0010】

10

20

パチンコホールの台島には、図 1 に示すように、外枠 1 が設置されている。この外枠 1 は前面および後面のそれぞれが開口する四角筒状をなすものであり、外枠 1 には外枠 1 の前方に位置して内枠 2 が装着されている。この内枠 2 には横長な長方形状の上皿板 3 が装着されており、上皿板 3 には上皿 4 が固定されている。この上皿 4 は賞品として払出される遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。内枠 2 には上皿板 3 の下方に位置して横長な長方形状の下皿板 5 が固定されており、下皿板 5 には下皿 6 が固定されている。この下皿 6 は上皿 4 内から溢れた遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。

30

【0011】

下皿板 5 の右端部には、図 1 に示すように、ハンドル台 7 が固定されており、ハンドル台 7 には発射ハンドル 8 が装着されている。この発射ハンドル 8 は遊技者が前方から手指で操作するものであり、前後方向へ指向する軸を中心に回動可能にされている。内枠 2 には上皿 4 の後方に位置して発射ソレノイドが固定されており、発射ソレノイドの出力軸には打球槌 9 が連結されている。この発射ソレノイドは打球槌 9 の駆動源に相当するものであり、発射ハンドル 8 が回動操作されている状態では発射ソレノイドに駆動電源が与えられ、打球槌 9 が駆動することで上皿 4 内の遊技球を上皿 4 内から弾き出す。

40

【0012】

内枠 2 には、図 1 に示すように、上皿板 3 の上方に位置して前枠 10 が装着されている。この前枠 10 は内枠 2 の前方に配置されたものであり、前枠 10 には円形状の透明なガラス窓 11 が固定されている。この前枠 10 の左上隅部および右上隅部のそれぞれにはスピーカカバー 12 が固定されている。これら両スピーカカバー 12 のそれぞれは網状をなすものであり、両スピーカカバー 12 のそれぞれの後方にはスピーカ 13 が配置されている。これら両スピーカ 13 のそれぞれは前枠 10 に固定されたものであり、両スピーカ 13 のそれぞれが再生する効果音は前方のスピーカカバー 12 を通して放出される。前枠 1

50

0には両スピーカカバー12のそれぞれの下方に位置して2個のランプカバー14が固定されており、4個のランプカバー14のそれぞれの後方には複数の電飾LED15(図3参照)が配置されている。これら複数の電飾LED15のそれぞれは前枠10に固定されたものであり、4個のランプカバー14のそれぞれは後方の電飾LED15が点灯することで照明される。

【0013】

内枠2には、図2に示すように、垂直な板状の遊技盤16が固定されている。この遊技盤16は前枠10の後方に配置されたものであり、前枠10のガラス窓11は遊技盤16を前方から視覚的に認識可能に覆っている。この遊技盤16には外レール17と内レール18と球止めゴム19のそれぞれが固定されている。これら外レール17~球止めゴム19のそれぞれは遊技盤16の前方に配置されたものであり、外レール17および内レール18のそれぞれは円弧状の金属板から構成され、球止めゴム19は外レール17および内レール18相互間の隙間を塞ぐゴムから構成されている。

10

【0014】

遊技盤16には、図2に示すように、発射通路20および遊技領域21のそれぞれが形成されている。発射通路20は外レール17および内レール18相互間に位置する円弧状の隙間を称するものであり、遊技領域21は外レール17と内レール18と球止めゴム19で囲まれた領域のうち発射通路20を除く残りの円形状の領域を称するものであり、打球槌9が弾いた遊技球は発射通路20を通して遊技領域21内に放出される。この遊技領域21内には複数の障害釘22が固定されており、発射通路20から遊技領域21内に放出された遊技球は障害釘22に当たりながら遊技領域21内を落下する。この遊技領域21は遊技球が転動することが可能な転動領域に相当するものであり、前方から前枠10のガラス窓11を通して視覚的に認識可能にされている。

20

【0015】

遊技盤16には、図2に示すように、遊技領域21内に位置して始動口23が固定されている。この始動口23は遊技領域21内を転動する遊技球が入賞することが可能なものであり、上面が開口するポケット状をなしている。この始動口23内には始動口センサ24(図3参照)が固定されている。この始動口センサ24は検出領域内に金属物が進入することで発振状態が変化する近接スイッチからなるものであり、遊技球が始動口23内に入賞した場合には始動口センサ24の発振状態が変化することで始動口センサ24から始動信号が出力される。

30

【0016】

遊技盤16には、図2に示すように、遊技領域21内に位置して特別入賞口25が固定されている。この特別入賞口25は前面が開口する横長な箱状をなすものであり、特別入賞口25には扉26が左右方向へ指向する水平な軸27を中心に回動可能に装着されている。この扉26は特別入賞口ソレノイド28(図3参照)の出力軸に連結されており、特別入賞口ソレノイド28の電気的なオフ状態で垂直な閉鎖状態になることで特別入賞口25の前面を遊技球が入賞不能に閉鎖する。この扉26は特別入賞口ソレノイド28の電気的なオン状態で前方へ水平に倒れた開放状態に軸27を中心に回動するものであり、扉26の開放状態では遊技領域21内を転動する遊技球が扉26に乗って特別入賞口25内に入賞することが許容される。この特別入賞口25内にはカウントセンサ29(図3参照)が固定されている。このカウントセンサ29は近接スイッチからなるものであり、遊技球が特別入賞口25内に入賞した場合にカウント信号を出力する。

40

【0017】

遊技盤16には、図2に示すように、遊技領域21内に位置して表示台枠30が固定されており、表示台枠30には特別図柄表示器31および装飾図柄表示器32のそれぞれが固定されている。特別図柄表示器31はドットマトリクス形のLED表示器からなるものであり、遊技球が始動口23内に入賞した場合には特別図柄表示器31に特別図柄遊技の映像が表示される。この特別図柄遊技の映像は特別図柄を変動状態および変動停止状態で順に表示するものである。この特別図柄の変動表示は特別図柄を予め決められた順序(1

50

) (7) (1)・・・で交互に変化させるものであり、特別図柄の停止表示は特別図柄の変動表示を(1)(7)のいずれかで停止させるものであり、特別図柄(1)を外れ図柄と称し、特別図柄(7)を大当り図柄と称する。この特別図柄遊技には保留機能が設定されており、特別図柄遊技を開始することが不能な状態で遊技球が始動口23内に入賞した場合には特別図柄遊技の保留回数が予め決められた限度回数(4)を限度に単位値(1)だけ加算される。

【0018】

特別図柄遊技で特別図柄表示器31に大当り図柄(7)が停止表示された場合には大当りラウンドが開始される。この大当りラウンドは特別入賞口25を開放することで特別入賞口25内に遊技球が入賞することを許容するものであり、一定回数(4回)だけ繰返される。この大当りラウンドは上限個数(10個)の遊技球が特別入賞口25内に入賞した場合および特別入賞口25の開放時間が上限時間(30sec)に到達した場合のいずれかに終了するものであり、大当りラウンドの一定回数の繰返しを大当り遊技と称する。特別図柄遊技で特別図柄表示器31に大当り図柄(7)が停止表示された場合には最終回の大当りラウンドが終了する時点で確率変動モードがオンされる。この確率変動モードは特別図柄遊技で特別図柄表示器31に大当り図柄(7)を停止表示する大当り確率を確率変動モードのオフ状態に比べて高める状態であり、確率変動モードのオン状態で遊技球が始動口23内に入賞した場合には確率変動モードをオフするか否かが判定される。この確率変動モードのオフは予め決められた一定確率(10%)で判定されるものであり、確率変動モードをオフすると判定された場合には確率変動モードがオフされる。

10

20

【0019】

装飾図柄表示器32はカラー液晶表示器からなるものであり、装飾図柄表示器32の表示領域内には、図2に示すように、保留領域33が設定されている。この保留領域33は横長の長方形をなすものであり、保留領域33内には保留図柄34が表示される。この保留図柄34は1回の特別図柄遊技が保留されていることを遊技者に報知するものであり、遊技球が始動口23内に入賞した場合には特別図柄遊技の保留回数が加算され、保留領域33内に保留回数の加算結果に一致する個数の保留図柄34が表示される。装飾図柄表示器32の表示領域内には大当り遊技演出の映像が表示される。この大当り遊技演出の映像は大当りラウンドを視覚的に演出するものであり、大当り遊技の1回目の大当りラウンドが始まると同時に始まり、大当り遊技の4回目の大当りラウンドが終わると同時に終わる。

30

【0020】

装飾図柄表示器32の表示領域内には装飾図柄遊技の映像が表示される。この装飾図柄遊技の映像の表示中には両スピーカ13のそれぞれから装飾図柄表示器32の映像に応じた内容の効果音が出力され、複数の電飾LED15のそれぞれが装飾図柄表示器32の映像に応じた内容で点滅することでランプカバー14が照明され、装飾図柄遊技の映像が音および光の双方によって演出される。この装飾図柄遊技では、図4に示すように、装飾図柄表示器32の表示領域内に左変動領域Lと中変動領域Cと右変動領域Rが横一列に設定され、左変動領域L内～右変動領域R内のそれぞれに図柄要素が変動状態および変動停止状態で順に表示される。図5の(a)は装飾図柄遊技で左変動領域L内に表示される左列の図柄要素の種類を示すものであり、図5の(b)は装飾図柄遊技で中変動領域C内に表示される中列の図柄要素の種類を示すものであり、図5の(c)は装飾図柄遊技で右変動領域R内に表示される右列の図柄要素の種類を示すものであり、左列の図柄要素～右列の図柄要素のそれぞれには(1)(2)(3)(4)(5)(6)(7)(8)の8種類が共通に設定されている。

40

【0021】

左列の図柄要素～右列の図柄要素のそれぞれの変動表示は図柄要素を予め決められた順序(1)(2)(3)(4)(5)(6)(7)(8)(1)・・・で循環的に変化させるものである。これら左列の図柄要素～右列の図柄要素のそれぞれは装飾図柄遊技用の背景映像の前方に重ねて表示されるものであり、左列の図柄要素～右列の

50

図柄要素のそれぞれは特別図柄が変動開始することに時間的に同期して変動開始する。これら左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素の3者は装飾図柄を構成するものであり、装飾図柄の組合せは特別図柄が変動停止することに時間的に同期して映像上で確定する。この装飾図柄の組合せには大当りの組合せと外れリーチの組合せと完全外れの組合せの3種類が設定されている。

【0022】

大当りの組合せは、図4の(a)に示すように、左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素が相互に同一な組合せを称するものであり、大当りの組合せには(111)(222)(333)(444)(555)(666)(777)(888)の8種類が設定されている。外れリーチの組合せは、図4の(b)に示すように、左列の図柄要素および右列の図柄要素が相互に同一で中列の図柄要素が左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれに対して異なる組合せを称するものであり、完全外れの組合せは、図4の(c)に示すように、左列の図柄要素および右列の図柄要素が相互に異なる組合せを称する。この装飾図柄は特別図柄遊技で特別図柄表示器31に外れ図柄(1)が停止表示される場合に完全外れの組合せおよび外れリーチの組合せのいずれかになるものであり、特別図柄遊技で特別図柄表示器31に大当り図柄(7)が停止表示される場合には大当りの組合せになる。

【0023】

図6は装飾図柄遊技の背景映像であり、装飾図柄遊技の背景映像には背景映像0と背景映像1と背景映像2と背景映像3と背景映像4と背景映像5の6種類が設定されている。これら背景映像0~5の6種類のそれぞれは犬Aと犬Bと犬Cと犬Dと犬Eの5匹がスタートラインの手前で動き回る内容で始まるものであり、背景映像0を除く残りの背景映像1~5のそれぞれは犬Aと犬Bと犬Cと犬Dと犬Eの5匹がスタートラインの手前で動き回った後にスタートライン上に並んで競争を始める内容に発展する。背景映像1は犬Aが1位でゴールラインを駆け抜ける内容で終了するものであり、背景映像2は犬Aが2位でゴールラインを駆け抜ける内容で終了するものであり、背景映像3は犬Aが3位でゴールラインを駆け抜ける内容で終了するものであり、背景映像4は犬Aが4位でゴールラインを駆け抜ける内容で終了するものであり、背景映像5は犬Aが5位でゴールラインを駆け抜ける内容で終了するものである。

【0024】

図7は背景映像1~背景映像5のそれぞれの機能であり、背景映像1~背景映像5のそれぞれの機能には大当り予告機能および転落告知機能の2種類が設定されている。大当り予告機能は今回の装飾図柄遊技の映像で装飾図柄が大当りの組合せになるか否かを装飾図柄の組合せが映像上で決まる前に遊技者に報知する機能である。背景映像1は装飾図柄が大当りの組合せとなる場合に表示されるものであり、背景映像1が表示された場合には犬Aがゴールラインを1位で駆け抜けた後に装飾図柄が大当りの組合せとなる。背景映像2と背景映像3と背景映像4と背景映像5のそれぞれは装飾図柄が外れリーチの組合せとなる場合または完全外れの組合せとなる場合に表示されるものであり、背景映像2が表示された場合には犬Aがゴールラインを2位で駆け抜けた後に装飾図柄が外れリーチの組合せまたは完全外れの組合せとなり、背景映像3が表示された場合には犬Aがゴールラインを3位で駆け抜けた後に装飾図柄が外れリーチの組合せまたは完全外れの組合せとなり、背景映像4が表示された場合には犬Aがゴールラインを4位で駆け抜けた後に装飾図柄が外れリーチの組合せまたは完全外れの組合せとなり、背景映像5が表示された場合には犬Aがゴールラインを5位で駆け抜けた後に装飾図柄が外れリーチの組合せまたは完全外れの組合せとなる。即ち、遊技者は犬Aがゴールラインを1位で駆け抜けたことを視覚的に認識することで装飾図柄が大当りの組合せとなることを事前に知ることができ、犬Aがゴールラインを2位以下で駆け抜けたことを視覚的に認識することで装飾図柄が大当りの組合せにならないことを事前に知ることができる。

【0025】

転落告知機能は確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられたか否かを遊技者

10

20

30

40

50

に予測させる機能である。背景映像 2 は確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられなかった場合に背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで 1 番目に高い最高確率で表示されるものであり、確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられた場合には背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで最も低い最低確率で表示される。背景映像 3 は確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられなかった場合に背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで 2 番目に高い高確率で表示されるものであり、確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられた場合には背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで 3 番目に高い中確率で表示される。背景映像 4 は確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられなかった場合に背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで 3 番目に高い中確率で表示されるものであり、確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられた場合には背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで 2 番目に高い高確率で表示される。背景映像 5 は確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられなかった場合に背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで最も低い最低確率で表示されるものであり、確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられた場合には背景映像 2 ~ 背景映像 5 のうちで 1 番目に高い最高確率で表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 6 】

図 3 のメイン制御回路 4 0 は特別図柄遊技の遊技内容および大当り遊技の遊技内容のそれぞれを制御するものであり、CPU 4 1 と ROM 4 2 と RAM 4 3 を有している。このメイン制御回路 4 0 の ROM 4 2 には制御プログラムおよび制御データが予め記録されており、CPU 4 1 は RAM 4 3 をワークエリアとして ROM 4 2 の制御プログラムおよび ROM 4 2 の制御データのそれぞれに基づいて処理動作を実行する。センサ回路 4 4 は始動口センサ 2 4 から出力される始動信号およびカウントセンサ 2 9 から出力されるカウント信号のそれぞれをメイン制御回路 4 0 に送信するものであり、メイン制御回路 4 0 の CPU 4 1 はセンサ回路 4 4 を介して始動信号を検出した場合に制御コマンドおよび賞球コマンドのそれぞれを設定し、センサ回路 4 4 を介してカウント信号を検出した場合に賞球コマンドを設定する。ソレノイド回路 4 5 は特別入賞口ソレノイド 2 8 を電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路 4 0 の CPU 4 1 はソレノイド回路 4 5 を駆動制御することで特別入賞口 2 5 を開閉操作する。LED 回路 4 6 は特別図柄表示器 3 1 の複数の LED のそれぞれを電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路 4 0 の CPU 4 1 は LED 回路 4 6 を駆動制御することで特別図柄表示器 3 1 に特別図柄遊技の映像を表示する。

【 0 0 2 7 】

図 3 の払出制御回路 5 0 は遊技球を上皿 4 内に賞品として払出す払出動作を制御するものであり、CPU と ROM と RAM を有している。この払出制御回路 5 0 の ROM には制御プログラムおよび制御データが予め記録されており、CPU は RAM をワークエリアとして ROM の制御プログラムおよび ROM の制御データのそれぞれに基づいて払出動作を実行する。この払出制御回路 5 0 はメイン制御回路 4 0 から賞球コマンドの設定結果が送信されるものであり、賞球コマンドの設定結果を受信した場合に駆動信号を設定する。モータ回路 5 1 は払出制御回路 5 0 から駆動信号の設定結果が与えられるものであり、払出制御回路 5 0 から駆動信号の設定結果が与えられた場合に払出モータ 5 2 を駆動信号の設定結果に応じて駆動する。この払出モータ 5 2 は遊技球を上皿 4 内に賞品として払出す賞球払出装置の駆動源に相当するものであり、上皿 4 内には払出モータ 5 2 が駆動することで賞球コマンドに応じた単位個数の遊技球が賞品として払出される。

【 0 0 2 8 】

図 3 の演出制御回路 6 0 はメイン制御回路 4 0 から制御コマンドの設定結果が送信されるものであり、CPU 6 1 と ROM 6 2 と RAM 6 3 を有している。この演出制御回路 6 0 の ROM 6 2 には制御プログラムおよび制御データが予め記録されており、CPU 6 1 は制御コマンドの設定結果を受信した場合には RAM 6 3 をワークエリアとして ROM 6 2 の制御プログラムおよび ROM 6 2 の制御データのそれぞれに基づいて演出制御コマンドを設定する。

【 0 0 2 9 】

図3の表示制御回路70は演出制御回路60から演出制御コマンドの設定結果が送信されるものである。この表示制御回路70は演出制御コマンドの設定結果を受信した場合に装飾図柄表示器32に演出制御コマンドの受信結果に応じた装飾図柄遊技の映像を表示するものであり、VDPとVROMとVRAMを有している。VROMは図柄要素「1」～「8」のそれぞれを表示するための画像データと保留図柄34を表示するための画像データと装飾図柄遊技の背景映像0～5を表示するためのビデオデータと大当り遊技演出の映像を表示するためのビデオデータが予め記録されたものであり、VDPはVROMから検出した画像データおよびビデオデータのそれぞれをVRAMに展開し、装飾図柄表示器32にR・G・Bの各信号を出力することで映像をカラーで表示する。

【0030】

図3の音制御回路80は演出制御回路60から演出制御コマンドの設定結果が送信されるものであり、CPUとROMとRAMを有している。この音制御回路80のROMには複数の音データが予め記録されており、音制御回路80のCPUは演出制御コマンドの設定結果を受信した場合にはROMから演出制御コマンドの設定結果に応じた音データを選択し、両スピーカ13のそれぞれを音データの結果で駆動することで両スピーカ13のそれぞれから演出制御コマンドの受信結果に応じた効果音を出力する。図3の電飾制御回路90は演出制御回路60から演出制御コマンドの設定結果が送信されるものであり、CPUとROMとRAMを有している。この電飾制御回路90のROMには複数の電飾データが予め記録されており、電飾制御回路90のCPUは演出制御コマンドの設定結果を受信した場合にROMから演出制御コマンドの設定結果に応じた電飾データを選択し、複数の電飾LED15のそれぞれを電飾データの結果で駆動することで4個のランプカバー14のそれぞれを演出制御コマンドの受信結果に応じた内容で照明する。

【0031】

図8はメイン制御回路40から演出制御回路60に送信される制御コマンドの一覧であり、制御コマンドには変動開始コマンドと変動停止コマンドと図柄情報コマンドと保留コマンドと大当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンドと転落コマンドが設定されている。変動開始コマンドの1バイト目(80h)は特別図柄遊技を開始することを演出制御回路60に通知するものであり、変動開始コマンドの2バイト目(XXh)は特別図柄遊技を開始してから停止するまでの所要時間を演出制御回路60に通知するものである。変動停止コマンドは特別図柄遊技が終了することを演出制御回路60に通知するものであり、演出制御回路60は変動停止コマンドを受信した場合に装飾図柄遊技を終える。

【0032】

図柄情報コマンドの1バイト目(90h)は特別図柄遊技で停止表示する特別図柄の種類を送信することを演出制御回路60に通知するものであり、図柄情報コマンドの2バイト目(XXh)は特別図柄遊技で停止表示する特別図柄の種類を演出制御回路60に通知するものである。保留コマンドの1バイト目(A0h)は特別図柄遊技を保留したことを演出制御回路60に通知するものであり、保留コマンドの2バイト目(XXh)は特別図柄遊技の保留回数を演出制御回路60に通知するものである。大当り遊技開始コマンドは大当り遊技を開始することを演出制御回路60に通知するものであり、大当り遊技停止コマンドは大当り遊技を停止することを演出制御回路60に通知するものである。転落コマンドの1バイト目(C0h)は確率変動モードをオフするか否かの判定結果を送信することを演出制御回路60に通知するものであり、転落コマンドの2バイト目(XXh)は確率変動モードをオフするか否かの判定結果を演出制御回路60に通知するものである。

【0033】

図9はメイン制御回路40が更新するランダムカウンタの一覧である。ランダムカウンタMR1は大当りであるか否かを判定するためのものであり、ランダムカウンタMR1の下限値は(0)に設定され、ランダムカウンタMR1の上限値は(100)に設定されている。ランダムカウンタMR2は変動開始コマンドの2バイト目のデータを選択するためのものであり、ランダムカウンタMR2の下限値は(0)に設定され、ランダムカウンタMR2の上限値は(1000)に設定されている。ランダムカウンタMR3は確率変動モ

10

20

30

40

50

ードをオフするか否かを判定するためのものであり、ランダムカウンタMR3の下限値は(0)に設定され、ランダムカウンタMR3の上限値は(9)に設定されている。

【0034】

図10の(a)はメイン制御回路40のROM42に予め記録された大当り判定テーブル1である。この大当り判定テーブル1は大当りであるか否かをランダムカウンタMR1の値の更新結果に基づいて判定するための制御データであり、確率変動モードのオン状態で使用される。この大当り判定テーブル1には10個のランダムカウンタMR1の値(7~97)のそれぞれに対して大当りの判定結果が割付けられ、残りの91個のランダムカウンタMR1の値のそれぞれに対して外れの判定結果が割付けられており、確率変動モードのオン状態では大当りであると確率変動モードのオフ状態に比べて高い一定の高確率(10/101)で判定される。

10

【0035】

図10の(b)はメイン制御回路40のROM42に予め記録された大当り判定テーブル2である。この大当り判定テーブル2は大当りであるか否かをランダムカウンタMR1の値の更新結果に基づいて判定するための制御データであり、確率変動モードのオフ状態で使用される。この大当り判定テーブル2には1個のランダムカウンタMR1の値(7)に対して大当りの判定結果が割付けられ、残りの100個のランダムカウンタMR1の値のそれぞれに対して外れの判定結果が割付けられており、確率変動モードのオフ状態では大当りであると一定の通常確率(1/101)で判定される。

【0036】

20

図11はメイン制御回路40のROM42に予め記録された転落判定テーブルである。この転落判定テーブルは確率変動モードをオフするか否かをランダムカウンタMR3の値の更新結果に基づいて判定するための制御データであり、転落判定テーブルには1個のランダムカウンタMR3の値(4)に対して転落の判定結果が割付けられ、残りの9個のランダムカウンタMR3の値(0~3, 5~9)のそれぞれに対して非転落の判定結果が割付けられている。この転落判定テーブルは確率変動モードのオン状態で使用されるものであり、転落判定テーブルから転落の判定結果が選択された場合には確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられ、転落判定テーブルから非転落の判定結果が選択された場合には確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられない。即ち、確率変動モードのオフは一定確率(1/10)で判定される。

30

【0037】

図12の(a)はメイン制御回路40のROM42に予め記録された変動開始コマンドテーブル1である。この変動開始コマンドテーブル1は変動開始コマンド8001hにランダムカウンタMR2の値を割付けたものであり、大当りの判定結果が選択された場合には変動開始コマンドテーブル1からランダムカウンタMR2の値の更新結果に拘らず変動開始コマンド8001hが選択される。この変動開始コマンド8001hは装飾図柄遊技で背景映像1を表示するためのものであり、大当りの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8001hが選択されることから装飾図柄遊技で背景映像1が表示される。この変動開始コマンドテーブル1は確率変動モードのオフ状態およびオン状態のそれぞれで使用される。

40

【0038】

図12の(b)はメイン制御回路40のROM42に予め記録された変動開始コマンドテーブル2である。この変動開始コマンドテーブル2は変動開始コマンド8000hと8002hと8003hと8004hと8005hの5つのそれぞれにランダムカウンタMR2の値を割付けたものであり、非転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンドテーブル2の変動開始コマンド8000h~8005hの5つのうちからランダムカウンタMR2の値の更新結果に応じた一つのもので選択される。この変動開始コマンドテーブル2には変動開始コマンド8000hに対して(0~350)の351個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8002hに対して(351~650)の300個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ

50

、変動開始コマンド8003hに対して(651~850)の200個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8004hに対して(851~950)の100個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8005hに対して(951~1000)の50個のランダムカウンタMR2の値が割付けられている。変動開始コマンド8000hは装飾図柄遊技で背景映像0を表示するためのものであり、非転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8000hが(351/1001)の確率で選択されることで背景映像0が(351/1001)の確率で表示される。変動開始コマンド8002hは装飾図柄遊技で背景映像2を表示するためのものであり、非転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8002hが(300/1001)の確率で選択されることで背景映像2が(300/1001)の最高確率で表示される。変動開始コマンド8003hは装飾図柄遊技で背景映像3を表示するためのものであり、非転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8003hが(200/1001)の確率で選択されることで背景映像3が(200/1001)の高確率で表示される。変動開始コマンド8004hは装飾図柄遊技で背景映像4を表示するためのものであり、非転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8004hが(100/1001)の確率で選択されることで背景映像4が(100/1001)の中確率で表示される。変動開始コマンド8005hは装飾図柄遊技で背景映像5を表示するためのものであり、非転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8005hが(50/1001)の確率で選択されることで背景映像5が(50/1001)の最低確率で表示される。この変動開始コマンドテーブル2は確率変動モードのオン状態で使用される。

10

20

30

40

50

【0039】

図12の(c)はメイン制御回路40のROM42に予め記録された変動開始コマンドテーブル3である。この変動開始コマンドテーブル3は変動開始コマンド8002hと8003hと8004hと8005hの4つのそれぞれにランダムカウンタMR2の値を割付けたものであり、転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンドテーブル3の変動開始コマンド8002h~8005hの4つのうちからランダムカウンタMR2の値の更新結果に応じた一つのもので選択される。この変動開始コマンドテーブル3には変動開始コマンド8002hに対して(0~100)の101個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8003hに対して(101~300)の200個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8004hに対して(301~600)の300個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8005hに対して(601~1000)の400個のランダムカウンタMR2の値が割付けられており、転落の判定結果が選択され且つ外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8002hが(101/1001)の確率で選択されることで背景映像2が(101/1001)の最低確率で表示され、変動開始コマンド8003hが(200/1001)の確率で選択されることで背景映像3が(200/1001)の中確率で表示され、変動開始コマンド8004hが(300/1001)の確率で選択されることで背景映像4が(300/1001)の高確率で表示され、変動開始コマンド8005hが(400/1001)の確率で選択されることで背景映像5が(400/1001)の最高確率で表示される。この変動開始コマンドテーブル3は確率変動モードのオフ状態で使用される。

【0040】

図12の(d)はメイン制御回路40のROM42に予め記録された変動開始コマンドテーブル4である。この変動開始コマンドテーブル4は変動開始コマンド8000hと変動開始コマンド8002hと8003hと8004hと8005hの5つのそれぞれにランダムカウンタMR2の値を割付けたものであり、確率変動モードをオフするか否かの判定処理が行われることなく外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンドテーブル4の変動開始コマンド8000h~8005hの5つのうちからランダムカウンタMR

2の値の更新結果に応じた一つのもので選択される。この変動開始コマンドテーブル4には変動開始コマンド8000hに対して(0~600)の601個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8002hに対して(601~640)の40個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8003hに対して(641~720)の80個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8004hに対して(721~840)の120個のランダムカウンタMR2の値が割付けられ、変動開始コマンド8005hに対して(841~1000)の160個のランダムカウンタMR2の値が割付けられており、確率変動モードをオフするか否かの判定処理が行われることなく外れの判定結果が選択された場合には変動開始コマンド8002hが(40/1001)の確率で選択されることで背景映像2が(40/1001)の最低確率で表示され、変動開始コマンド8003hが(80/1001)の確率で選択されることで背景映像3が(80/1001)の中確率で表示され、変動開始コマンド8004hが(120/1001)の確率で選択されることで背景映像4が(120/1001)の高確率で表示され、変動開始コマンド8005hが(160/1001)の確率で選択されることで背景映像5が(160/1001)の最高確率で表示される。この変動開始コマンドテーブル4は確率変動モードのオフ状態で使用される。

10

20

30

40

50

【0041】

図13はメイン制御回路40のROM42に予め記録された変動表示時間テーブルである。この変動表示時間テーブルは変動開始コマンド8000h~8005hの6つのそれぞれに変動表示時間を割付けたものであり、変動開始コマンドが選択された場合には変動表示時間テーブルから変動開始コマンドの選択結果に応じた変動表示時間が選択される。

【0042】

図14はメイン制御回路40のRAM43に設定された制御データ格納領域100である。この制御データ格納領域100は特別図柄遊技および大当り遊技のそれぞれを行うために必要なデータを格納するための領域であり、保留データ格納部101と特別図柄格納部102とフラグ格納部103とタイマ格納部104とカウンタ格納部105を有している。保留データ格納部101はランダムカウンタMR1の値の検出結果が記録される領域であり、遊技球が始動口23内に入賞した場合にはランダムカウンタMR1の値の更新結果が検出され、ランダムカウンタMR1の値の検出結果が保留データ格納部101に記録される。この制御データ格納領域100には保留番号1の保留データ格納部101と保留番号2の保留データ格納部101と保留番号3の保留データ格納部101と保留番号4の保留データ格納部101が設定されており、制御データ格納領域100には最大で4個のランダムカウンタMR1の値の検出結果が記録される。

【0043】

特別図柄格納部102は今回の特別図柄遊技で特別図柄表示器31に停止表示する特別図柄の設定結果が記録される領域であり、フラグ格納部103は始動信号フラグと確変フラグとプロセスフラグと大当りフラグと転落フラグのそれぞれが記録される領域である。始動信号フラグは遊技球が始動口23内に入賞したか否かを示すものであり、確変フラグは確率変動モードがオンされているか否かを示すものであり、プロセスフラグは図26のプロセス処理でステップS51の大当り判定処理~ステップS56の大当り遊技処理のいずれを実行するかを示すものである。大当りフラグは今回の特別図柄遊技で大当りであると判定されたか否かを示すものであり、転落フラグは今回の特別図柄遊技で確率変動モードがオフされたか否かを示すものであり、始動信号フラグと確変フラグと大当りフラグと転落フラグのそれぞれはROM42に予め記録された有効値(1)が設定されることでオン状態に設定され、ROM42に予め記録された無効値(0)が設定されることでオフ状態に設定される。タイマ格納部104はタイマMT1が記録される領域であり、カウンタ格納部105はランダムカウンタMR1~MR3とカウンタMN1とカウンタMN2のそれぞれが記録される領域である。タイマMT1は時間の経過を計測するものであり、カウンタMN1は大当り遊技での大当りラウンド数を計測するものであり、カウンタMN2は大当りラウンドでの遊技球の特別入賞口25に対する入賞個数を計測するものである。

【 0 0 4 4 】

図 1 5 は演出制御回路 6 0 の R O M 6 2 に予め記録されたプロセスデータテーブルである。このプロセスデータテーブルは変動開始コマンドの 2 バイト目のデータ 0 0 h ~ 0 5 h の 6 つのそれぞれにプロセスデータを割付けたものであり、変動開始コマンドが選択された場合にはプロセスデータ P 0 0 ~ P 0 5 の 6 つのうちから変動開始コマンドの 2 バイト目のデータに応じた一つのもが選択される。これらプロセスデータ P 0 0 ~ P 0 5 の 6 つのそれぞれは演出制御回路 6 0 の R O M 6 2 に予め記録されたものであり、図 1 6 にプロセスデータ P 0 0 を代表して示すように、プロセスタイマ設定値および演出制御コマンドから構成されている。これらプロセスデータ P 0 0 ~ P 0 5 の 6 つのそれぞれの演出制御コマンドは表示制御コマンドと音制御コマンドと電飾制御コマンドを含んで設定されている。表示制御コマンドは装飾図柄遊技で装飾図柄表示器 3 2 に表示する映像の演出内容を表示制御回路 7 0 に通知するものであり、音制御コマンドは装飾図柄遊技で両スピーカ 1 3 のそれぞれから出力する効果音の演出内容を音制御回路 8 0 に通知するものであり、電飾制御コマンドは装飾図柄遊技で複数の電飾 L E D 1 5 のそれぞれを点滅させる演出内容を電飾制御回路 9 0 に通知するものであり、プロセスタイマ設定値は表示制御コマンドと音制御コマンドと電飾制御コマンドのそれぞれを送信する時間的なタイミングを装飾図柄遊技の開始時を基準に示すものである。

10

【 0 0 4 5 】

図 1 7 は演出制御回路 6 0 の R O M 6 2 に予め記録されたビデオコマンドテーブルである。このビデオコマンドテーブルはプロセスデータ P 0 0 ~ P 0 5 の 6 つのそれぞれに装飾図柄遊技用のビデオコマンドを割付けたものであり、プロセスデータが選択された場合には装飾図柄遊技用のビデオコマンド 0 0 0 0 h ~ 0 0 0 5 h の 6 つのうちからプロセスデータの選択結果に応じた一つのもが選択される。

20

【 0 0 4 6 】

図 1 8 は表示制御回路 7 0 の V R O M に予め記録されたビデオデータの一覧であり、表示制御回路 7 0 の V R O M には装飾図柄遊技用のビデオデータ V 0 0 ~ V 0 5 の 6 つのそれぞれが予め記録されている。これら装飾図柄遊技用のビデオデータ V 0 0 ~ V 0 5 の 6 つのそれぞれにはビデオコマンドが割付けられており、装飾図柄遊技用のビデオコマンドが選択された場合には装飾図柄遊技用のビデオデータ V 0 0 ~ V 0 5 の 6 つのうちからビデオコマンドの選択結果に応じた一つのもが選択される。この表示制御回路 7 0 の V R O M には大当り遊技演出用のビデオデータ V 1 0 が予め記録されており、大当り遊技の開始時には V R O M から大当り遊技演出用のビデオデータ V 1 0 が選択される。

30

【 0 0 4 7 】

ビデオデータ V 0 0 は背景映像 0 を表示するためのものであり、変動開始コマンド 8 0 0 0 h が選択された場合にはプロセスデータ P 0 0 とビデオコマンド 0 0 0 0 h とビデオデータ V 0 0 のそれぞれが順に選択されることから装飾図柄遊技で背景映像 0 が表示される。この変動開始コマンド 8 0 0 0 h は確率変動モードのオン状態では非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に最高確率で選択され、確率変動モードのオフ状態では外れの判定結果が選択された場合に確率変動モードのオン状態に比べて高い最高確率で選択されるものであり(図 1 2 参照)、確率変動モードのオフ状態では確率変動モードのオン状態で非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に比べてレースが開始されない背景映像 0 が高確率で表示される。

40

【 0 0 4 8 】

ビデオデータ V 0 1 は背景映像 1 を表示するためのものであり、変動開始コマンド 8 0 0 1 h が選択された場合にはプロセスデータ P 0 1 とビデオコマンド 0 0 0 1 h とビデオデータ V 0 1 のそれぞれが順に選択されることから装飾図柄遊技で背景映像 1 が表示される。この変動開始コマンド 8 0 0 1 h は大当りの判定結果が選択された場合に 1 0 0 % の確率で選択されるものであり、大当りの判定結果が選択された場合には 1 0 0 % の確率でビデオデータ V 0 1 が選択されることで犬 A が 1 位でゴールインする背景映像 1 が表示される。

50

【 0 0 4 9 】

ビデオデータV02は背景映像2を表示するためのものであり、変動開始コマンド8002hが選択された場合にはプロセスデータP02とビデオコマンド0002hとビデオデータV02のそれぞれが順に選択されることから装飾図柄遊技で背景映像2が表示される。この変動開始コマンド8002hは非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に最高確率で選択され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に最低確率で選択され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合に最低確率で選択されるものであり、非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には最高確率でビデオデータV02が選択されることから犬Aが2位でゴールインする背景映像2が最高確率で表示され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には最低確率でビデオデータV02が選択されることから犬Aが2位でゴールインする背景映像2が最低確率で表示され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合にも最低確率でビデオデータV02が選択されることから犬Aが2位でゴールインする背景映像2が最低確率で表示される。

10

【 0 0 5 0 】

ビデオデータV03は背景映像3を表示するためのものであり、変動開始コマンド8003hが選択された場合にはプロセスデータP03とビデオコマンド0003hとビデオデータV03のそれぞれが順に選択されることから装飾図柄遊技で背景映像3が表示される。この変動開始コマンド8003hは非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に高確率で選択され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に中確率で選択され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合にも中確率で選択されるものであり、非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には高確率でビデオデータV03が選択されることから犬Aが3位でゴールインする背景映像3が高確率で表示され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には中確率でビデオデータV03が選択されることから犬Aが3位でゴールインする背景映像3が中確率で表示され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合にも中確率でビデオデータV03が選択されることから犬Aが3位でゴールインする背景映像3が中確率で表示される。

20

30

【 0 0 5 1 】

ビデオデータV04は背景映像4を表示するためのものであり、変動開始コマンド8004hが選択された場合にはプロセスデータP04とビデオコマンド0004hとビデオデータV04のそれぞれが順に選択されることから装飾図柄遊技で背景映像4が表示される。この変動開始コマンド8004hは非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に中確率で選択され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に高確率で選択され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合にも高確率で選択されるものであり、非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には中確率でビデオデータV04が選択されることから犬Aが4位でゴールインする背景映像4が中確率で表示され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には高確率でビデオデータV04が選択されることから犬Aが4位でゴールインする背景映像4が高確率で表示され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合にも高確率でビデオデータV04が選択されることから犬Aが4位でゴールインする背景映像4が高確率で表示される。

40

【 0 0 5 2 】

ビデオデータV05は背景映像5を表示するためのものであり、変動開始コマンド8005hが選択された場合にはプロセスデータP05とビデオコマンド0005hとビデオデータV05のそれぞれが順に選択されることから装飾図柄遊技で背景映像5が表示される。この変動開始コマンド8005hは非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞ

50

れが選択された場合に最低確率で選択され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合に最高確率で選択され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合にも最高確率で選択されるものであり、非転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には最低確率でビデオデータV05が選択されることから犬Aが5位でゴールインする背景映像5が最低確率で表示され、転落の判定結果および外れの判定結果のそれぞれが選択された場合には最高確率でビデオデータV05が選択されることから犬Aが5位でゴールインする背景映像5が最高確率で表示され、確率変動モードをオフするか否かが判定されることなく外れの判定結果が選択された場合にも最高確率でビデオデータV05が選択されることから犬Aが5位でゴールインする背景映像5が高確率で表示される。

10

【0053】

図19の(a)は演出制御回路60が更新するランダムカウンタの一覧である。ランダムカウンタSR1とSR2とSR3のそれぞれは図柄要素を(1)~(8)の8種類のうちから選択するためのものであり、ランダムカウンタSR1とSR2とSR3のそれぞれの下限値は(0)に設定され、ランダムカウンタSR1の上限値は(249)に設定され、ランダムカウンタSR2の上限値は(162)に設定され、ランダムカウンタSR3の上限値は(72)に設定されている。ランダムカウンタSR4は装飾図柄を外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのいずれに設定するかを判定するためのものであり、ランダムカウンタSR4の下限値は(0)に設定され、ランダムカウンタSR4の上限値は(32)に設定されている。

20

【0054】

図19の(b)は演出制御回路60のROM62に予め記録された外れリーチ判定テーブルである。この外れリーチ判定テーブルは装飾図柄を外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのいずれに設定するかをランダムカウンタSR4の値に応じて判定するための制御データであり、ランダムカウンタSR4の10個の値(0~9)のそれぞれに外れリーチの判定結果を割付け、ランダムカウンタSR4の残りの23個の値(10~32)のそれぞれに完全外れの判定結果を割付けることから設定されている。

【0055】

図20の(a)は演出制御回路60のROM62に予め記録された図柄テーブル1である。この図柄テーブル1は(1)~(8)の8種類の図柄要素のそれぞれにランダムカウンタSR1の値を割付けたものであり、装飾図柄を大当りの組合せと外れリーチの組合せと完全外れの組合せのそれぞれに設定する場合には図柄テーブル1からランダムカウンタSR1の値の更新結果に応じた図柄要素が選択される。図20の(b)は演出制御回路60のROM62に予め記録された図柄テーブル2である。この図柄テーブル2は(1)~(8)の8種類の図柄要素のそれぞれにランダムカウンタSR2の値を割付けたものであり、装飾図柄を外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのそれぞれに設定する場合には図柄テーブル2からランダムカウンタSR2の値の更新結果に応じた図柄要素が選択される。図20の(c)は演出制御回路60のROM62に予め記録された図柄テーブル3である。この図柄テーブル3は(1)~(8)の8種類の図柄要素のそれぞれにランダムカウンタSR3の値を割付けたものであり、装飾図柄を完全外れの組合せに設定する場合には図柄テーブル3からランダムカウンタSR3の値の更新結果に応じた図柄要素が選択される。

30

40

【0056】

図21は演出制御回路60のRAM63に設定された演出制御データ格納領域110であり、演出制御データ格納領域110にはコマンド格納部111とフラグ格納部112とタイマ格納部113とカウンタ格納部114と確定図柄格納部115が設定されている。コマンド格納部111はメイン制御回路40から送信される変動開始コマンドと変動停止コマンドと図柄情報コマンドと保留コマンドと大当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンドと転落コマンドのそれぞれが記録される領域であり、フラグ格納部112は装飾図柄遊技中フラグが記録される領域である。この装飾図柄遊技中フラグは装飾図柄表示器

50

32に装飾図柄遊技の映像が表示されているか否かを示すものであり、ROM62に予め記録された有効値(1)が設定されることでオン状態に設定され、ROM62に予め記録された無効値(0)が設定されることでオフ状態に設定される。タイマ格納部113はタイマST1が記録される領域であり、タイマST1は装飾図柄遊技で時間の経過を計測するために使用される。カウンタ格納部114はランダムカウンタSR1~SR4が記録される領域であり、確定図柄格納部115は今回の装飾図柄遊技で装飾図柄表示器32に停止表示する装飾図柄の組合せが記録される領域である。

[1] メイン処理

図22はメイン制御回路40のCPU41が電源投入に基づいて実行するメイン処理であり、CPU41は電源が投入された場合にはステップS1でレジスタおよびPIO(パラレル入出力ポート)のそれぞれを初期設定し、ステップS2でRAM43の保留データ格納部101と特別図柄格納部102とフラグ格納部103とタイマ格納部104とカウンタ格納部105のそれぞれを初期設定する。そして、ステップS3で4msec毎にタイマ割込みが発生するようにCTC(カウンタ/タイマ)を初期設定し、ステップS4のカウンタ更新処理1を繰返す。このカウンタ更新処理1はカウンタ格納部105のランダムカウンタMR2の値にROM42に予め記録された一定の単位値(1)を加算することでランダムカウンタMR2の値を更新するものであり、ランダムカウンタMR2の値はステップS2で下限値(0)に初期設定され、ステップS4で下限値(0)から上限値(1000)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。これら下限値(0)および上限値(1000)のそれぞれはROM42に予め記録されたものである。

10

20

[2] タイマ割込み処理

図23はCPU41がタイマ割込みの発生する4msec毎に実行するタイマ割込み処理であり、CPU41はタイマ割込みが発生する毎にステップS11の入力処理とステップS12のカウンタ更新処理2とステップS13のデータ取得処理とステップS14のプロセス処理を当該順序で実行する。

[2-1] 入力処理

図24はステップS11の入力処理であり、CPU41はステップS21でセンサ回路44から始動信号が出力されているか否かを判断する。ここでセンサ回路44から始動信号が出力されていると判断した場合にはステップS22でフラグ格納部103の始動信号フラグをオン状態に設定し、センサ回路44から始動信号が出力されていないと判断した場合にはステップS23でフラグ格納部103の始動信号フラグをオフ状態に設定する。この始動信号フラグはステップS2でオフ状態に初期設定されるものであり、遊技球が始動口23内に入賞した場合にオン状態に設定される。

30

[2-2] カウンタ更新処理2

図23のステップS12のカウンタ更新処理2はカウンタ格納部105のランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれに一定の単位値(1)を加算することでランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれを更新するものである。これらランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれはステップS2で下限値(0)に初期設定されるものであり、ランダムカウンタMR1の値はステップS12のカウンタ更新処理2で下限値(0)から上限値(100)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、ランダムカウンタMR3の値はステップS12のカウンタ更新処理2で下限値(0)から上限値(9)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。これら下限値(0)と上限値(100)と上限値(9)のそれぞれはROM42に予め記録されたものである。

40

[2-3] データ取得処理

図25はステップS13のデータ取得処理であり、CPU41はステップS31でフラグ格納部103の始動信号フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここでフラグ格納部103の始動信号フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS32でカウンタ格納部105からランダムカウンタMR1の値の更新結果およびランダムカウンタMR3の値の更新結果のそれぞれを検出し、ステップS33で保留番号

50

1の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。

【0057】

CPU41はステップS33で保留番号1の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていないと判断すると、ステップS34でランダムカウンタMR1の値の検出結果およびランダムカウンタMR3の値の検出結果のそれぞれを保留番号1の保留データ格納部101に記録する。そして、ステップS35で演出制御回路60に保留コマンドA001(h)を送信することで1回の特別図柄遊技を保留したことを通知し、ステップS45でフラグ格納部103の始動信号フラグをオフ状態に設定する。

10

【0058】

CPU41はステップS33で保留番号1の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていると判断すると、ステップS36で保留番号2の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。ここで保留番号2の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていないと判断した場合にはステップS37へ移行し、ランダムカウンタMR1の値の検出結果およびランダムカウンタMR3の値の検出結果のそれぞれを保留番号2の保留データ格納部101に記録する。そして、ステップS38で演出制御回路60に保留コマンドA002(h)を送信することで2回の特別図柄遊技を保留したことを通知し、ステップS45でフラグ格納部103の始動信号フラグをオフ状態に設定する。

20

【0059】

CPU41はステップS36で保留番号2の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていると判断すると、ステップS39で保留番号3の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。ここで保留番号3の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていないと判断した場合にはステップS40へ移行し、ランダムカウンタMR1の値の検出結果およびランダムカウンタMR3の値の検出結果のそれぞれを保留番号3の保留データ格納部101に記録する。そして、ステップS41で演出制御回路60に保留コマンドA003(h)を送信することで3回の特別図柄遊技を保留したことを通知し、ステップS45でフラグ格納部103の始動信号フラグをオフ状態に設定する。

30

【0060】

CPU41はステップS39で保留番号3の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていると判断すると、ステップS42で保留番号4の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。ここで保留番号4の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていないと判断した場合にはステップS43へ移行し、ランダムカウンタMR1の値の検出結果およびランダムカウンタMR3の値の検出結果のそれぞれを保留番号4の保留データ格納部101に記録する。そして、ステップS44で演出制御回路60に保留コマンドA004(h)を送信することで4回の特別図柄遊技を保留したことを通知し、ステップS45でフラグ格納部103の始動信号フラグをオフ状態に設定する。

40

【0061】

CPU41はステップS42で保留番号4の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されていると判断すると、ステップS46でランダムカウンタMR1の値の検出結果およびランダムカウンタM

50

R 3の値の検出結果のそれぞれをクリアし、ステップS 4 5でフラグ格納部1 0 3の始動信号フラグをオフ状態に設定する。即ち、特別図柄遊技の保留回数には上限値(4回)が設定されており、4回の特別図柄遊技が既に保留されている状態で遊技球が始動口2 3内に入賞した場合にはランダムカウンタMR 1の値の記録処理とランダムカウンタMR 3の値の記録処理と保留コマンドの送信処理がいずれも行われない。

[2 - 4] プロセス処理

図2 6はステップS 1 4のプロセス処理である。このプロセス処理はステップS 5 1の大当たり判定処理とステップS 5 2の変動開始時処理とステップS 5 3の変動処理とステップS 5 4の変動停止時処理とステップS 5 5の待機処理とステップS 5 6の大当たり遊技処理を有するものであり、ステップS 5 1の大当たり判定処理～ステップS 5 6の大当たり遊技処理はフラグ格納部1 0 3のプロセスフラグの設定状態に応じて択一的に行われる。

10

[2 - 4 - 1] 大当たり判定処理

図2 7はステップS 5 1の大当たり判定処理である。この大当たり判定処理はフラグ格納部1 0 3のプロセスフラグがROM 4 2に予め記録された初期値(0)に設定されている場合に実行されるものであり、フラグ格納部1 0 3のプロセスフラグはステップS 2で初期値(0)に設定される。

【 0 0 6 2 】

CPU 4 1はステップS 6 0で保留番号1の保留データ格納部1 0 1にランダムカウンタMR 1の値およびランダムカウンタMR 3の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。ここで保留番号1の保留データ格納部1 0 1にランダムカウンタMR 1の値およびランダムカウンタMR 3の値のそれぞれが記録されていると判断した場合にはステップS 6 1でフラグ格納部1 0 3の確変フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。このフラグ格納部1 0 3の確変フラグはステップS 2でオフ状態に初期設定されるものであり、CPU 4 1はステップS 6 1でフラグ格納部1 0 3の確変フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS 6 2でフラグ格納部1 0 3の転落フラグをオフ状態に設定してステップS 6 9へ移行し、ステップS 6 1でフラグ格納部1 0 3の確変フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS 6 3へ移行する。

20

【 0 0 6 3 】

CPU 4 1はステップS 6 3へ移行すると、保留番号1の保留データ格納部1 0 1からランダムカウンタMR 3の値を検出する。そして、ステップS 6 4でROM 4 2から図1 1の転落判定テーブルを検出し、転落判定テーブルからランダムカウンタMR 3の値の検出結果に応じた判定結果を選択する。次に、ステップS 6 5で判定結果が転落であるか否かを判断し、判定結果が非転落であると判断した場合にはステップS 6 8でフラグ格納部1 0 3の転落フラグをオフ状態に設定してステップS 6 9へ移行する。このフラグ格納部1 0 3の転落フラグはステップS 2でオフ状態に初期設定されるものであり、CPU 4 1はステップS 6 5で判定結果が転落であると判断した場合にはステップS 6 6でフラグ格納部1 0 3の確変フラグをオフ状態に設定することで確率変動モードをオフし、ステップS 6 7でフラグ格納部1 0 3の転落フラグをオン状態に設定してステップS 6 9へ移行する。即ち、転落フラグは確率変動モードをオフするか否かを判断する時点で確率変動モードがオフ状態に設定されている場合にはオフ状態に設定されるものであり、確率変動モードがオン状態に設定されている場合には確率変動モードをオフすると判定されることでオン状態に設定され、確率変動モードをオフしないと判定されることでオフ状態に設定される。

30

40

【 0 0 6 4 】

CPU 4 1はステップS 6 9へ移行すると、保留番号1の保留データ格納部1 0 1からランダムカウンタMR 1の値を検出する。そして、ステップS 7 0でフラグ格納部1 0 3の確変フラグがオン状態に設定されているか否かを判断し、フラグ格納部1 0 3の確変フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS 7 1でROM 4 2から図1 0の(a)の大当たり判定テーブル1を検出する。次にステップS 7 3で大当たり判定テーブル1からランダムカウンタMR 1の値の検出結果に応じた判定結果を選択し、ステップ

50

S 7 4 で判定結果が大当たりであるか否かを判断する。

【 0 0 6 5 】

C P U 4 1 はステップ S 7 0 でフラグ格納部 1 0 3 の確変フラグがオフ状態に設定されていると判断すると、ステップ S 7 2 で R O M 4 2 から図 1 0 の (b) の大当たり判定テーブル 2 を検出する。そして、ステップ S 7 3 で大当たり判定テーブル 2 からランダムカウンタ M R 1 の値の検出結果に応じた判定結果を選択し、ステップ S 7 4 で判定結果が大当たりであるか否かを判断する。

【 0 0 6 6 】

C P U 4 1 はステップ S 7 4 で判定結果が外れであると判断すると、ステップ S 7 9 でフラグ格納部 1 0 3 の大当たりフラグをオフ状態に設定する。このフラグ格納部 1 0 3 の大当たりフラグはステップ S 2 でオフ状態に初期設定されるものであり、C P U 4 1 はステップ S 7 9 でフラグ格納部 1 0 3 の大当たりフラグをオフ状態に設定した場合にはステップ S 8 0 で R O M 4 2 から特別図柄として外れ図柄 (1) を選択する。そして、ステップ S 7 7 で特別図柄の選択結果を特別図柄格納部 1 0 2 に記録し、ステップ S 7 8 でフラグ格納部 1 0 3 のプロセスフラグに R O M 4 2 に予め記録された値 (1) を設定する。

【 0 0 6 7 】

C P U 4 1 はステップ S 7 4 で判定結果が大当たりであると判断すると、ステップ S 7 5 でフラグ格納部 1 0 3 の大当たりフラグをオン状態に設定し、ステップ S 7 6 で R O M 4 2 から特別図柄として大当たり図柄 (7) を選択する。そして、ステップ S 7 7 で特別図柄の選択結果を特別図柄格納部 1 0 2 に記録し、ステップ S 7 8 でフラグ格納部 1 0 3 のプロセスフラグに (1) を設定する。

[2 - 4 - 2] 変動開始時処理

図 2 8 はステップ S 5 2 の変動開始時処理である。この変動開始時処理はフラグ格納部 1 0 3 のプロセスフラグが (1) に設定されている場合に実行されるものであり、C P U 4 1 はステップ S 8 1 でカウンタ格納部 1 0 5 からランダムカウンタ M R 2 の値の更新結果を検出し、ステップ S 8 2 でフラグ格納部 1 0 3 の大当たりフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここでフラグ格納部 1 0 3 の大当たりフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 8 3 で R O M 4 2 から図 1 2 の (a) の変動開始コマンドテーブル 1 を検出し、ステップ S 8 4 で変動開始コマンドテーブル 1 からランダムカウンタ M R 2 の値の検出結果に応じた変動開始コマンドを選択する。この変動開始コマンドテーブル 1 には背景映像 1 用の変動開始コマンド 8 0 0 1 h のみが設定されており、確率変動モードのオフ状態で大当たりであると判定された場合と確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられることなく大当たりであると判定された場合と確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられて大当たりであると判定された場合のそれぞれにはステップ S 8 4 で背景映像 1 用の変動開始コマンド 8 0 0 1 h が選択される。

【 0 0 6 8 】

C P U 4 1 はステップ S 8 2 でフラグ格納部 1 0 3 の大当たりフラグがオフ状態に設定されていると判断すると、ステップ S 8 5 でフラグ格納部 1 0 3 の転落フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここでフラグ格納部 1 0 3 の転落フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 8 6 へ移行し、フラグ格納部 1 0 3 の確変フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。

【 0 0 6 9 】

C P U 4 1 はステップ S 8 6 でフラグ格納部 1 0 3 の確変フラグがオン状態に設定されていると判断すると、ステップ S 8 7 で R O M 4 2 から図 1 2 の (b) の変動開始コマンドテーブル 2 を検出し、ステップ S 8 8 で変動開始コマンドテーブル 2 からランダムカウンタ M R 2 の値の検出結果に応じた変動開始コマンドを選択する。そして、ステップ S 8 9 で転落コマンド C 0 0 0 h を設定し、演出制御回路 6 0 に転落コマンドの設定結果を送信する。この変動開始コマンドテーブル 2 には背景映像 0 用の変動開始コマンド 8 0 0 0 h と背景映像 2 用の変動開始コマンド 8 0 0 2 h と背景映像 3 用の変動開始コマンド 8 0 0 3 h と背景映像 4 用の変動開始コマンド 8 0 0 4 h と背景映像 5 用の変動開始コマンド

8005hの5つが設定されており、確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられることなく外れであると判定された場合にはステップS88で変動開始コマンド8000hと変動開始コマンド8002hと変動開始コマンド8003hと変動開始コマンド8004hと変動開始コマンド8005hのうちから一つのものが当該順序で高確率で選択される。

【0070】

CPU81はステップS86でフラグ格納部103の確変フラグがオフ状態に設定されていると判断すると、ステップS90でROM42から図12の(d)の変動開始コマンドテーブル4を検出し、ステップS91で変動開始コマンドテーブル4からランダムカウンタMR2の値の検出結果に応じた変動開始コマンドを選択する。そして、ステップS89で転落コマンドC000hを設定し、演出制御回路60に転落コマンドの設定結果を送信する。この変動開始コマンドテーブル4には背景映像0用の変動開始コマンド8000hと背景映像2用の変動開始コマンド8002hと背景映像3用の変動開始コマンド8003hと背景映像4用の変動開始コマンド8004hと背景映像5用の変動開始コマンド8005hの5つが設定されており、確率変動モードをオフするか否かを判断することなく外れであると判定された確率変動モードのオフ状態ではステップS91で変動開始コマンド8000hと変動開始コマンド8005hと変動開始コマンド8004hと変動開始コマンド8003hと変動開始コマンド8002hのうちから一つのものが当該順序で高確率で選択される。

10

【0071】

CPU41はフラグ格納部103の転落フラグがオン状態に設定されている場合にはステップS85からステップS92へ移行し、ROM42から図12の(c)の変動開始コマンドテーブル3を検出する。そして、ステップS93で転落コマンドC001hを設定し、演出制御回路60に転落コマンドの設定結果を送信する。次にステップS94でフラグ格納部103の転落フラグをオフ状態に設定し、ステップS95で変動開始コマンドテーブル3からランダムカウンタMR2の値の検出結果に応じた変動開始コマンドを選択する。この変動開始コマンドテーブル3には背景映像2用の変動開始コマンド8002hと背景映像3用の変動開始コマンド8003hと背景映像4用の変動開始コマンド8004hと背景映像5用の変動開始コマンド8005hの4つが設定されており、確率変動モードがオン状態からオフ状態に切換えられて外れであると判定された場合にはステップS90で変動開始コマンド8002hと変動開始コマンド8003hと変動開始コマンド8004hと変動開始コマンド8005hのいずれか一つが当該順序で低確率で選択される。

20

30

【0072】

CPU41はステップS84とステップS89とステップS91とステップS95のいずれかで変動開始コマンドを選択すると、ステップS96でROM42から図13の変動表示時間テーブルを検出し、変動表示時間テーブルから変動開始コマンドの選択結果に応じた変動表示時間を選択する。そして、ステップS97で変動表示時間の選択結果をタイマ格納部104のタイマMT1に初期値として設定し、ステップS98で演出制御回路60に変動開始コマンドの選択結果を送信する。次にステップS99で図柄情報コマンドを設定し、ステップS100で演出制御回路60に図柄情報コマンドの設定結果を送信する。この図柄情報コマンドの設定処理は特別図柄格納部102の特別図柄の記録結果に応じて行われるものであり、特別図柄格納部102に外れ図柄(1)が記録されている場合には図柄情報コマンド9001hが設定され、特別図柄格納部102に大当り図柄(7)が記録されている場合には図柄情報コマンド9007hが設定される。

40

【0073】

CPU41はステップS100で演出制御回路60に図柄情報コマンドの設定結果を送信すると、ステップS101で保留番号1の保留データ格納部101からランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれをクリアし、ステップS102で保留番号2の保留データ格納部101にランダムカウンタMR1の値およびランダムカウンタMR3の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。ここで保留番号2の

50

保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されていないと判断した場合にはステップ S 108 へ移行し、フラグ格納部 103 のプロセスフラグに ROM 42 に予め記録された値 (2) を設定する。

【0074】

CPU 41 はステップ S 102 で保留番号 2 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されていると判断すると、ステップ S 103 で保留番号 2 の保留データ格納部 101 のランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれを保留番号 1 の保留データ格納部 101 にシフトし、ステップ S 104 で保留番号 3 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。ここで保留番号 3 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されていないと判断した場合にはステップ S 108 へ移行し、フラグ格納部 103 のプロセスフラグに (2) を設定する。

【0075】

CPU 41 はステップ S 104 で保留番号 3 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されていると判断すると、ステップ S 105 で保留番号 3 の保留データ格納部 101 のランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれを保留番号 2 の保留データ格納部 101 にシフトし、ステップ S 106 で保留番号 4 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されているか否かを判断する。ここで保留番号 4 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されていないと判断した場合にはステップ S 108 へ移行し、フラグ格納部 103 のプロセスフラグに (2) を設定する。

【0076】

CPU 41 はステップ S 106 で保留番号 4 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが記録されていると判断すると、ステップ S 107 で保留番号 4 の保留データ格納部 101 のランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれを保留番号 3 の保留データ格納部 101 にシフトし、ステップ S 108 でフラグ格納部 103 のプロセスフラグに (2) を設定する。即ち、特別図柄遊技が開始される場合には最も古いランダムカウンタ MR 1 の値および最も古いランダムカウンタ MR 3 の値のそれぞれが保留番号 1 の保留データ格納部 101 から消去され、保留番号 2 と保留番号 3 と保留番号 4 のそれぞれの保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR 1 の値およびランダムカウンタ MR 3 の値が記録されている場合には前段の領域にシフトされる。

[2-4-3] 変動処理

図 29 はステップ S 53 の変動処理である。この変動処理はフラグ格納部 103 のプロセスフラグが (2) に設定されている場合に実行されるものであり、CPU 41 はステップ S 111 で特別図柄表示器 31 の LED を駆動制御することで特別図柄表示器 31 に特別図柄を変動状態で表示する。そして、ステップ S 112 でタイマ格納部 104 のタイマ MT 1 から ROM 42 に予め記録された単位値 T (4) を減算することで特別図柄遊技の残り時間を更新し、ステップ S 113 でタイマ格納部 104 のタイマ MT 1 の減算結果を ROM 42 に予め記録された限度値 (0) と比較する。ここで「MT 1 = 0」であると判断した場合にはステップ S 114 で演出制御回路 60 に変動停止コマンド 8100h を送信することで特別図柄遊技が終了することを通知し、ステップ S 115 でフラグ格納部 103 のプロセスフラグに ROM 42 に予め記録された値 (3) を設定する。

[2-4-4] 変動停止時処理

図 30 はステップ S 54 の変動停止時処理である。この変動停止時処理はフラグ格納部 103 のプロセスフラグが (3) に設定されている場合に実行されるものであり、CPU 41 はステップ S 121 で特別図柄表示器 31 の特別図柄の変動表示を停止する。この特別図柄の停止表示は特別図柄格納部 102 に記録されている特別図柄の設定結果で行われ

るものであり、特別図柄格納部 102 に外れ図柄 (1) が記録されている場合には特別図柄の変動表示が外れ図柄 (1) で停止し、特別図柄格納部 102 に大当り図柄 (7) が記録されている場合には特別図柄の変動表示が大当り図柄 (7) で停止する。

【0077】

CPU41 はステップ S121 で特別図柄の変動表示を停止すると、ステップ S122 でタイマ格納部 104 のタイマ MT1 に待機時間 (1 × 1000 msec) をセットし、ステップ S123 でフラグ格納部 103 のプロセスフラグに ROM42 に予め記録された値 (4) をセットする。この待機時間は ROM42 に予め記録されたものであり、外れであると判定されている状態で特別図柄遊技が保留されている場合には今回の特別図柄遊技が終了してから待機時間が経過することで次の特別図柄遊技が開始され、大当りであると判定されている場合には今回の特別図柄遊技が終了してから待機時間が経過することで大当り遊技の 1 回目の大当りラウンドが開始される。

10

[2-4-5] 待機処理

図 31 はステップ S55 の待機処理である。この待機処理はフラグ格納部 103 のプロセスフラグが (4) に設定されている場合に実行されるものであり、CPU41 はステップ S131 でタイマ格納部 104 のタイマ MT1 から単位値 T を減算することで残り待機時間を更新する。そして、ステップ S132 でタイマ格納部 104 のタイマ MT1 の減算結果を限度値 (0) と比較し、「MT1 = 0」であると判断した場合にはステップ S133 へ移行する。

20

【0078】

CPU41 はステップ S133 へ移行すると、フラグ格納部 103 の大当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここでフラグ格納部 103 の大当りフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S134 へ移行し、特別図柄格納部 102 から特別図柄の記録結果を消去する。そして、ステップ S135 へ移行し、フラグ格納部 103 のプロセスフラグに初期値 (0) を設定する。このプロセスフラグが初期値 (0) に設定された状態では次のプロセス処理でステップ S51 の大当り判定処理へ移行し、保留番号 1 の保留データ格納部 101 にランダムカウンタ MR1 の値およびランダムカウンタ MR3 の値のそれぞれが記録されている場合には確率変動モードをオフするか否かを判定すると共に大当りであるか否かを判定する。

30

【0079】

CPU41 はステップ S133 でフラグ格納部 103 の大当りフラグがオン状態に設定されていると判断すると、ステップ S136 でフラグ格納部 103 の大当りフラグをオフ状態に設定し、ステップ S137 でカウンタ格納部 105 のカウンタ MN1 に継続回数 (4) を設定し、ステップ S138 でカウンタ格納部 105 のカウンタ MN2 に限度個数 (10) を設定し、ステップ S139 でタイマ格納部 104 のタイマ MT1 に限度時間 (30 × 1000 msec) を設定する。これら継続回数と限度個数と限度時間のそれぞれは ROM42 に予め記録されたものであり、継続回数は大当り遊技で大当りラウンドを行うことが可能な回数に相当し、限度個数は大当りラウンドで特別入賞口 25 内に入賞することが許容される遊技球の最大個数に相当し、限度時間は大当りラウンドで特別入賞口 25 を開放しておくことが許容される最大時間に相当する。

40

【0080】

CPU41 はステップ S139 でタイマ格納部 104 のタイマ MT1 を初期設定すると、ステップ S140 で演出制御回路 60 に大当り遊技開始コマンド B000h を送信することで大当り遊技が開始されることを通知する。そして、ステップ S141 でフラグ格納部 103 のプロセスフラグに ROM42 に予め記録された値 (5) を設定し、ステップ S142 でフラグ格納部 103 の確変フラグをオフ状態に設定することで確率変動モードを一時的にオフし、ステップ S143 で特別入賞口ソレノイド 28 をオンすることで特別入賞口 25 を開放する。

[2-4-6] 大当り遊技処理

図 32 はステップ S56 の大当り遊技処理である。この大当り遊技処理はフラグ格納部

50

103のプロセスフラグが(5)に設定されている場合に実行されるものであり、CPU41はステップS151でタイマ格納部104のタイマMT1から単位値Tを減算することで特別入賞口25の残り開放時間を更新し、ステップS152でタイマ格納部104のタイマMT1の減算結果を限度値(0)と比較する。ここで「MT1=0」であると判断した場合にはステップS156へ移行し、特別入賞口ソレイド28をオフすることで特別入賞口25を閉鎖する。

【0081】

CPU41はステップS152で「MT1>0」であると判断すると、ステップS153でカウントセンサ29からカウント信号が出力されているか否かを判断する。ここでカウントセンサ29からカウント信号が出力されていると判断した場合にはステップS154へ移行し、カウンタ格納部105のカウンタMN2からROM42に予め記録された単位値(1)を減算することで残り限度個数を更新し、ステップS155へ移行する。

10

【0082】

CPU41はステップS155へ移行すると、カウンタ格納部105のカウンタMN2の減算結果を限度値(0)と比較する。ここで「MN2=0」であると判断した場合にはステップS156へ移行し、特別入賞口25を閉鎖する。即ち、特別入賞口25は特別入賞口25内に限度個数(10)の遊技球が入賞または特別入賞口25の開放時間が限度時間(30×1000ms)に到達することで閉鎖される。

【0083】

CPU41はステップS156で特別入賞口25を閉鎖すると、ステップS157でカウンタ格納部105のカウンタMN1から単位値(1)を減算することで特別入賞口25の残り開放回数を更新し、ステップS158でカウンタ格納部105のカウンタMN1の減算結果を限度値(0)と比較する。ここで「MN1>0」であると判断した場合にはステップS159でカウンタ格納部105のカウンタMN2に限度個数(10)を設定し、ステップS160でタイマ格納部104のタイマMT1に限度時間(30×1000ms)を設定し、ステップS161で特別入賞口25を再び開放する。

20

【0084】

CPU41はステップS156で特別入賞口25を4回目に閉鎖すると、ステップS157でカウンタ格納部105のカウンタMN1を限度値(0)に減算する。そして、ステップS158で「MN1=0」であると判断し、ステップS162でフラグ格納部103の確変フラグをオン状態に設定することで確率変動モードをオンする。次にステップS163で演出制御回路60に大当り遊技停止コマンドB100hを送信することで大当り遊技が停止することを通知し、ステップS164で特別図柄格納部102から特別図柄の記録結果をクリアし、ステップS165でプロセスフラグに初期値(0)を設定する。即ち、確率変動モードの設定処理は最終の4回目の大当りラウンドの停止時に行われるものであり、直前の特別図柄遊技で大当り図柄(7)が停止表示された場合には確率変動モードが100%の確率でオンされる。

30

[11]メイン処理

図33は演出制御回路60のCPU61が電源投入に基づいて実行するメイン処理であり、CPU61は電源が投入された場合にはステップS201でレジスタおよびPIO(パラレル入出力ポート)のそれぞれを初期設定する。そして、ステップS202でRAM63のコマンド格納部111とフラグ格納部112とタイマ格納部113とカウンタ格納部114と確定図柄格納部115のそれぞれを初期設定し、ステップS203で10ms毎にタイマ割込みが発生するようにCTC(カウンタ/タイマ)を設定する。

40

【0085】

CPU61はステップS203でCTCを初期設定すると、ステップS204のカウンタ更新処理でカウンタ格納部114のランダムカウンタSR1~SR4のそれぞれにROM62に予め記録された単位値(1)を加算することでランダムカウンタSR1~SR4のそれぞれを更新する。これらランダムカウンタSR1~SR4のそれぞれはステップS202で下限値(0)に初期設定されるものであり、ステップS204のカウンタ更新処

50

理ではランダムカウンタSR1が下限値(0)から上限値(249)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、ランダムカウンタSR2が下限値(0)から上限値(162)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、ランダムカウンタSR3が下限値(0)から上限値(72)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、ランダムカウンタSR4が下限値(0)から上限値(32)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。これら下限値(0)と上限値(249)と上限値(162)と上限値(72)と上限値(32)のそれぞれはROM62に予め記録されたものである。

[1 2] 外部割込み処理

メイン制御回路40から保留コマンドと変動開始コマンドと変動停止コマンドと図柄情報コマンドと大当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンドと転落コマンドのそれぞれが送信された場合にはCPU61が外部割込み処理を起動する。このCPU61は外部割込み処理を起動することで割込み禁止状態になり、保留コマンドと変動開始コマンドと変動停止コマンドと図柄情報コマンドと大当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンドと転落コマンドのそれぞれを外部割込み処理で受信コマンドバッファに格納し、割込み禁止状態を解除する。

10

[1 3] タイマ割込み処理

図34はCPU61がタイマ割込みの発生する10ms毎に実行するタイマ割込み処理であり、CPU61はタイマ割込みが発生する毎にステップS211のコマンド処理とステップS212の保留コマンド処理とステップS213の装飾図柄遊技処理とステップS214の大当り遊技処理を当該順序で実行する。

20

[1 3 - 1] コマンド処理

図34のステップS211のコマンド処理は受信コマンドバッファに保留コマンドと変動開始コマンドと変動停止コマンドと図柄情報コマンドと大当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンドと転落コマンドのそれぞれが記録されているか否かを判断するものであり、受信コマンドバッファに保留コマンドが記録されていると判断した場合には保留コマンドを受信コマンドバッファからコマンド格納部111にシフトし、受信コマンドバッファに変動開始コマンドが記録されていると判断した場合には変動開始コマンドを受信コマンドバッファからコマンド格納部111にシフトし、受信コマンドバッファに変動停止コマンドが記録されていると判断した場合には変動停止コマンドを受信コマンドバッファからコマンド格納部111にシフトし、受信コマンドバッファに図柄情報コマンドが記録されていると判断した場合には図柄情報コマンドを受信コマンドバッファからコマンド格納部111にシフトし、受信コマンドバッファに大当り遊技開始コマンドが記録されていると判断した場合には大当り遊技開始コマンドを受信コマンドバッファからコマンド格納部111にシフトし、受信コマンドバッファに大当り遊技停止コマンドが記録されていると判断した場合には大当り遊技停止コマンドを受信コマンドバッファからコマンド格納部111にシフトし、受信コマンドバッファに転落コマンドが記録されていると判断した場合には転落コマンドを受信コマンドバッファからコマンド格納部111にシフトする。

30

[1 3 - 2] 保留コマンド処理

図35はステップS212の保留コマンド処理であり、CPU61はステップS221でコマンド格納部111に保留コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでコマンド格納部111に保留コマンドが記録されていると判断した場合にはステップS222でコマンド格納部111から保留コマンドの2バイト目のデータを検出し、2バイト目のデータの検出結果に基づいて特別図柄遊技の保留回数を検出する。この保留回数は2バイト目のデータの検出結果が01hである場合には1回であると検出され、2バイト目のデータの検出結果が02hである場合には2回であると検出され、2バイト目のデータの検出結果が03hである場合には3回であると検出され、2バイト目のデータの検出結果が04hである場合には4回であると検出されるものであり、CPU61はステップS222で特別図柄遊技の保留回数を検出した場合にはステップS223で表示制御回路70に保留全消去コマンドを送信する。この表示制御回路70は保留全消去コマンドを受信した

40

50

場合には装飾図柄表示器 3 2 の保留領域 3 3 内から全ての保留図柄 3 4 を消去する。

【 0 0 8 6 】

C P U 6 1 はステップ S 2 2 3 で表示制御回路 7 0 に保留全消去コマンドを送信すると、ステップ S 2 2 4 で保留回数の検出結果が 1 回であるか否かを判断する。ここで特別図柄遊技の保留回数が 1 回であると判断した場合にはステップ S 2 2 5 で表示制御回路 7 0 に保留表示コマンド 1 を送信し、ステップ S 2 3 1 でコマンド格納部 1 1 1 から保留コマンドをクリアする。この表示制御回路 7 0 は保留表示コマンド 1 を受信した場合には V R O M から保留表示コマンド 1 に応じた画像データを検出し、装飾図柄表示器 3 2 の保留領域 3 3 内に画像データの検出結果に基づいて 1 個の保留図柄 3 4 を表示する。

【 0 0 8 7 】

C P U 6 1 はステップ S 2 2 4 で保留回数が 1 回でないと判断すると、ステップ S 2 2 6 で保留回数が 2 回であるか否かを判断する。ここで保留回数が 2 回であると判断した場合にはステップ S 2 2 7 で表示制御回路 7 0 に保留表示コマンド 2 を送信し、ステップ S 2 3 1 でコマンド格納部 1 1 1 から保留コマンドをクリアする。この表示制御回路 7 0 は保留表示コマンド 2 を受信した場合には V R O M から保留表示コマンド 2 に応じた画像データを検出し、装飾図柄表示器 3 2 の保留領域 3 3 内に画像データの検出結果に基づいて 2 個の保留図柄 3 4 を表示する。

【 0 0 8 8 】

C P U 6 1 はステップ S 2 2 6 で保留回数が 2 回ではないと判断すると、ステップ S 2 2 8 で保留回数が 3 回であるか否かを判断する。ここで保留回数が 3 回であると判断した場合にはステップ S 2 2 9 で表示制御回路 7 0 に保留表示コマンド 3 を送信し、ステップ S 2 3 1 でコマンド格納部 1 1 1 から保留コマンドをクリアする。この表示制御回路 7 0 は保留表示コマンド 3 を受信した場合には V R O M から保留表示コマンド 3 に応じた画像データを検出し、装飾図柄表示器 3 2 の保留領域 3 3 内に画像データの検出結果に基づいて 3 個の保留図柄 3 4 を表示する。

【 0 0 8 9 】

C P U 6 1 は保留回数が 4 回である場合にはステップ S 2 3 0 で表示制御回路 7 0 に保留表示コマンド 4 を送信し、ステップ S 2 3 1 でコマンド格納部 1 1 1 から保留コマンドをクリアする。この表示制御回路 7 0 は保留表示コマンド 4 を受信した場合には V R O M から保留表示コマンド 4 に応じた画像データを検出し、装飾図柄表示器 3 2 の保留領域 3 3 内に画像データの検出結果に基づいて 4 個の保留図柄 3 4 を表示する。

[1 3 - 3] 装飾図柄遊技処理

図 3 6 はステップ S 2 1 3 の装飾図柄遊技処理であり、C P U 6 1 はステップ S 2 4 0 でコマンド格納部 1 1 1 に変動開始コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでコマンド格納部 1 1 1 に変動開始コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 4 1 へ移行し、フラグ格納部 1 1 2 の装飾図柄遊技中フラグをオン状態に設定する。この装飾図柄遊技中フラグはステップ S 2 0 2 でオフ状態に初期設定されるものであり、C P U 6 1 はステップ S 2 4 1 でフラグ格納部 1 1 2 の装飾図柄遊技中フラグをオン状態に設定した場合にはステップ S 2 4 2 の装飾図柄遊技開始処理を経てステップ S 2 4 3 へ移行し、コマンド格納部 1 1 1 から変動開始コマンドをクリアする。

【 0 0 9 0 】

C P U 6 1 はステップ S 2 4 4 へ移行すると、フラグ格納部 1 1 2 の装飾図柄遊技中フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここでフラグ格納部 1 1 2 の装飾図柄遊技中フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 2 4 5 へ移行し、R O M 6 2 に予め記録された単位値 $T (= 10)$ をタイマ格納部 1 1 3 のタイマ S T 1 に加算する。このタイマ S T 1 はステップ S 2 4 2 の装飾図柄遊技開始処理で初期値 (0) に設定されるものであり、C P U 6 1 はステップ S 2 4 5 でタイマ格納部 1 1 3 のタイマ S T 1 を加算することで装飾図柄遊技の経過時間を計測する。

【 0 0 9 1 】

C P U 6 1 はステップ S 2 4 5 でタイマ格納部 1 1 3 のタイマ S T 1 を加算すると、ス

10

20

30

40

50

ステップ S 2 4 6 の装飾図柄遊技中処理で装飾図柄遊技を実行し、ステップ S 2 4 7 でコマンド格納部 1 1 1 に変動停止コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでコマンド格納部 1 1 1 に変動停止コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 4 8 でフラグ格納部 1 1 2 の装飾図柄遊技中フラグをオフ状態に設定し、ステップ S 2 4 9 でコマンド格納部 1 1 1 から変動停止コマンドをクリアし、ステップ S 2 5 0 の装飾図柄遊技停止処理へ移行する。

[1 3 - 3 - 1] 装飾図柄遊技開始処理

図 3 7 はステップ S 2 4 2 の装飾図柄遊技開始処理であり、CPU 6 1 はステップ S 2 5 1 でコマンド格納部 1 1 1 から変動開始コマンドの 2 バイト目のデータを検出し、ステップ S 2 5 2 で図 1 5 のプロセスデータテーブルから 2 バイト目のデータの検出結果に応じたプロセスデータを選択し、ステップ S 2 5 3 でタイマ格納部 1 1 3 のタイマ S T 1 に ROM 6 2 に予め記録された初期値 (0) を設定する。

10

【 0 0 9 2 】

CPU 6 1 はステップ S 2 5 3 でタイマ格納部 1 1 3 のタイマ S T 1 を初期設定すると、ステップ S 2 5 4 で図 1 7 のビデオコマンドテーブルからプロセスデータの選択結果に応じたビデオコマンドを選択し、ステップ S 2 5 5 でビデオコマンドの選択結果を表示制御回路 7 0 に送信する。この表示制御回路 7 0 はビデオコマンドの選択結果を受信した場合には V R O M からビデオコマンドの受信結果に応じた装飾図柄遊技用のビデオデータを選択し (図 1 8 参照)、ビデオデータの選択結果を V R A M に展開する。

20

【 0 0 9 3 】

CPU 6 1 はステップ S 2 5 5 でビデオコマンドの選択結果を送信すると、ステップ S 2 5 6 でコマンド格納部 1 1 1 から図柄情報コマンドの 2 バイト目のデータを検出し、ステップ S 2 5 7 で 2 バイト目のデータの検出結果を ROM 6 2 に予め記録された大当り判定値 0 7 h と比較する。ここで 2 バイト目のデータの検出結果が大当り判定値と同一であると判断した場合にはステップ S 2 5 8 の大当り図柄設定処理で装飾図柄を大当りの組合せに設定し、ステップ S 2 6 7 で確定図柄格納部 1 1 5 に大当りの組合せの設定結果を記録する。即ち、特別図柄遊技で大当り図柄 (7) が設定された場合には装飾図柄が大当りの組合せに設定される。

【 0 0 9 4 】

図 3 8 はステップ S 2 5 8 の大当り図柄設定処理であり、CPU 6 1 はステップ S 2 7 1 で ROM 6 2 から図 2 0 の (a) の図柄テーブル 1 を検出する。そして、ステップ S 2 7 2 でカウンタ格納部 1 1 4 からランダムカウンタ S R 1 の値の更新結果を検出し、ステップ S 2 7 3 へ移行する。ここでランダムカウンタ S R 1 の検出結果に応じた図柄要素を図柄テーブル 1 から選択し、左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれを共通の図柄要素の選択結果に設定する。例えばランダムカウンタ S R 1 の検出結果が (2 0 0) である場合には図柄要素 (7) が選択され、各列の図柄要素が (7) に設定されることで装飾図柄が大当りの組合せ (7 7 7) に設定され、確定図柄格納部 1 1 5 に装飾図柄が大当りの組合せ (7 7 7) で記録される。

30

【 0 0 9 5 】

CPU 6 1 は図 3 7 のステップ S 2 5 7 で図柄情報コマンドの 2 バイト目のデータの検出結果が大当り判定値ではないと判断すると、ステップ S 2 5 9 で変動開始コマンドの 2 バイト目のデータの検出結果を ROM 6 2 に予め記録された完全外れ判定値 0 0 h と比較する。ここで 2 バイト目のデータの検出結果が完全外れ判定値ではないと判断した場合にはステップ S 2 6 0 でコマンド格納部 1 1 1 から転落コマンドの 2 バイト目のデータを検出し、2 バイト目のデータの検出結果が 0 0 h であるか否かを判断する。この転落コマンドは確率変動モードをオフすると判定された場合に 0 1 h に設定され、確率変動モードをオフしないと判定された場合および確率変動モードをオフするか否かが判定されなかった場合のそれぞれに 0 0 h に設定されるものであり、CPU 6 1 はステップ S 2 6 0 で転落コマンドの 2 バイト目のデータの検出結果が 0 0 h でないと判断した場合にはステップ S 2 6 4 の外れリーチ図柄設定処理で装飾図柄を外れリーチの組合せに設定し、ステップ S

40

50

266でコマンド格納部111から転落コマンドをクリアし、ステップS267で確定図柄格納部115に外れリーチの組合せの設定結果を記録する。即ち、メイン制御回路40が確率変動モードをオフすると判定した場合には背景映像2用の変動開始コマンド8002hと背景映像3用の変動開始コマンド8003hと背景映像4用の変動開始コマンド8004hと背景映像5用の変動開始コマンド8005hのいずれが選択された場合であっても装飾図柄が外れリーチの組合せに設定される。

【0096】

図39はステップS264の外れリーチ図柄設定処理であり、CPU61はステップS281でROM62から図20の(a)の図柄テーブル1を検出し、ステップS282でROM62から図20の(b)の図柄テーブル2を検出する。そして、ステップS283
10
でカウンタ格納部114からランダムカウンタSR1の値の更新結果を検出し、ステップS284で図柄テーブル1からランダムカウンタSR1の値の検出結果に応じた図柄要素を選択し、左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれを共通の図柄要素の選択結果に設定する。例えば「SR1=200」である場合には図柄要素(7)が選択され、左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれが共通の(7)に設定される。

【0097】

CPU61はステップS284で左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれを設定すると、ステップS285でカウンタ格納部114からランダムカウンタSR2の値の更新結果を検出し、ステップS286で図柄テーブル2から中列の図柄要素としてランダムカウンタSR2の値の検出結果に応じたものを選択する。例えば「SR2=50」である
20
場合には図柄要素(3)が選択される。

【0098】

CPU61はステップS286で中列の図柄要素を選択すると、ステップS287へ移行する。ここで中列の図柄要素の選択結果が左列の図柄要素の設定結果と同一であるか否かを判断し、両者が相違していると判断した場合にはステップS289へ移行し、中列の図柄要素の選択結果を中列の図柄要素に設定する。そして、図37のステップ267へ移行し、確定図柄格納部115に左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれの設定結果を記録する。例えば左列の図柄要素の設定結果および右列の図柄要素の設定結果のそれぞれが(7)で中列の図柄要素の選択結果が(3)である場合には中列の図柄要素(3)が変更されることなく、確定図柄格納部115に装飾図柄が外れリーチの組合せ(737)で記録される。
30

【0099】

CPU61は図39のステップS287で中列の図柄要素の選択結果が左列の図柄要素の設定結果と同一であると判断すると、ステップ288で中列の図柄要素の選択結果を次の図柄要素に変更する。そして、ステップS289で中列の図柄要素の変更結果を中列の図柄要素に設定し、図37のステップ267で確定図柄格納部115に左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれの設定結果を記録する。例えば左列の図柄要素の設定結果および中列の図柄要素の選択結果のそれぞれが(8)である場合には中列の図柄要素の選択結果が(8)の次の(1)に変更され、確定図柄格納部115に装飾図柄が外れリーチの組合せ(818)で記録される。
40

【0100】

CPU61は図37のステップS260で転落コマンドの2バイト目のデータの検出結果が00hであると判断すると、ステップS261でカウンタ格納部114からランダムカウンタSR4の値の更新結果を検出する。そして、ステップS262でROM62から図19の(b)の外れリーチ判定テーブルを検出し、外れリーチ判定テーブルからランダムカウンタSR4の値の検出結果に応じた判定結果を選択する。

【0101】

CPU61はステップS262で外れリーチ判定テーブルから判定結果を選択すると、ステップS263で判定結果が外れリーチであるか否かを判断する。ここで判定結果が外れリーチであると判断した場合にはステップS264で装飾図柄を外れリーチの組合せに
50

設定し、ステップ S 2 6 6 でコマンド格納部 1 1 1 から転落コマンドを消去し、ステップ S 2 6 7 で確定図柄格納部 1 1 5 に外れリーチの組合せの設定結果を記録する。即ち、メイン制御回路 4 0 が確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオフしないと判定した場合および確率変動モードのオフ状態で確率変動モードをオフするか否かを判定しなかった場合のそれぞれに背景映像 2 用の変動開始コマンド 8 0 0 2 h と背景映像 3 用の変動開始コマンド 8 0 0 3 h と背景映像 4 用の変動開始コマンド 8 0 0 4 h と背景映像 5 用の変動開始コマンド 8 0 0 5 h のいずれかを選択した場合には図 1 9 の (b) の外れリーチ判定テーブルに応じた確率 (1 0 / 3 3) で装飾図柄が外れリーチの組合せに設定される。

【 0 1 0 2 】

C P U 6 1 はステップ S 2 5 9 で変動開始コマンドの 2 バイト目のデータの検出結果が完全外れ判定値と同一であると判断した場合およびステップ S 2 6 3 で判定結果が完全外れであると判断した場合のそれぞれにはステップ S 2 6 5 の完全外れ図柄設定処理で装飾図柄を完全外れの組合せに設定し、ステップ S 2 6 6 でコマンド格納部 1 1 1 から転落コマンドをクリアし、ステップ S 2 6 7 で確定図柄格納部 1 1 5 に完全外れの組合せの設定結果を記録する。即ち、メイン制御回路 4 0 が確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオフしないと判定した場合および確率変動モードのオフ状態で確率変動モードをオフするか否かを判定しなかった場合のそれぞれに背景映像 0 用の変動開始コマンド 8 0 0 0 h を選択した場合には装飾図柄が 1 0 0 % の確率で完全外れの組合せに設定され、確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオフしないと判定した場合および確率変動モードのオフ状態で確率変動モードをオフするか否かを判定しなかった場合のそれぞれに背景映像 2 用の変動開始コマンド 8 0 0 2 h と背景映像 3 用の変動開始コマンド 8 0 0 3 h と背景映像 4 用の変動開始コマンド 8 0 0 4 h と背景映像 5 用の変動開始コマンド 8 0 0 5 h のいずれかを選択した場合には図 1 9 の (b) の外れリーチ判定テーブルに応じた確率 (2 3 / 3 3) で装飾図柄が完全外れの組合せに設定される。

【 0 1 0 3 】

図 4 0 はステップ S 2 6 5 の完全外れ図柄設定処理であり、C P U 6 1 はステップ S 2 9 1 で R O M 6 2 から図 2 0 の (a) の図柄テーブル 1 を検出し、ステップ S 2 9 2 で R O M 6 2 から図 2 0 の (b) の図柄テーブル 2 を検出し、ステップ S 2 9 3 で R O M 6 2 から図 2 0 の (c) の図柄テーブル 3 を検出する。そして、ステップ S 2 9 4 でカウンタ格納部 1 1 4 からランダムカウンタ S R 1 の値の更新結果を検出し、ステップ S 2 9 5 で図柄テーブル 1 からランダムカウンタ S R 1 の値の検出結果に応じた図柄要素を選択して左列の図柄要素に設定する。

【 0 1 0 4 】

C P U 6 1 はステップ S 2 9 5 で左列の図柄要素を設定すると、ステップ S 2 9 6 でカウンタ格納部 1 1 4 からランダムカウンタ S R 2 の値の更新結果を検出し、ステップ S 2 9 7 で図柄テーブル 2 からランダムカウンタ S R 2 の値の検出結果に応じた図柄要素を選択して中列の図柄要素に設定する。そして、ステップ S 2 9 8 でカウンタ格納部 1 1 4 からランダムカウンタ S R 3 の値の更新結果を検出し、ステップ S 2 9 9 で図柄テーブル 3 から右列の図柄要素としてランダムカウンタ S R 3 の値の検出結果に応じたものを選択し、ステップ S 3 0 0 で左列の図柄要素の設定結果をステップ S 2 9 9 の右列の図柄要素の選択結果と比較する。

【 0 1 0 5 】

C P U 6 1 はステップ S 3 0 0 で右列の図柄要素の選択結果が左列の図柄要素の設定結果と相違していると判断すると、ステップ S 3 0 2 で右列の図柄要素の選択結果を右列の図柄要素に設定し、図 3 7 のステップ 2 6 7 で左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれの設定結果を確定図柄格納部 1 1 5 に記録する。例えば左列の図柄要素の設定結果が (8) で右列の図柄要素の選択結果が (7) で中列の図柄要素の設定結果が (1) である場合には右列の図柄要素の選択結果 (7) が変更されず、確定図柄格納部 1 1 5 に装飾図柄が完全外れの組合せ (8 1 7) で記録される。

【 0 1 0 6 】

10

20

30

40

50

C P U 6 1 は図 4 0 のステップ S 3 0 0 で右列の図柄要素の選択結果が左列の図柄要素の設定結果と同一であると判断すると、ステップ S 3 0 1 で右列の図柄要素の選択結果を次の図柄要素に変更する。そして、ステップ S 3 0 2 で右列の図柄要素の変更結果を右列の図柄要素に設定し、図 3 7 のステップ 2 6 7 で左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれの設定結果を確定図柄格納部 1 1 5 に記録する。例えば左列の図柄要素の設定結果が (8) で右列の図柄要素の選択結果が (8) で中列の図柄要素の設定結果が (1) である場合には右列の図柄要素の選択結果が (8) の次の (1) に変更され、確定図柄格納部 1 1 5 に装飾図柄が完全外れの組合せ (8 1 1) で記録される。

【 0 1 0 7 】

C P U 6 1 は図 3 7 のステップ S 2 6 7 で確定図柄格納部 1 1 5 を設定すると、ステップ S 2 6 8 で表示制御回路 7 0 に再生開始コマンドを送信し、ステップ S 2 6 9 で表示制御回路 7 0 に保留消去コマンドを送信する。この表示制御回路 7 0 は再生開始コマンドを受信した場合には V R A M に展開している装飾図柄遊技用のビデオデータの選択結果を再生開始し、装飾図柄表示器 3 2 にビデオデータの選択結果に応じた装飾図柄遊技用の背景映像を表示開始する。この表示制御回路 7 0 は保留消去コマンドを受信した場合には装飾図柄表示器 3 2 の保留領域 3 3 内から 1 個の保留図柄 3 4 を消去する。

[1 3 - 3 - 2] 装飾図柄遊技中処理

図 3 6 のステップ S 2 4 6 の装飾図柄遊技中処理はタイマ格納部 1 1 3 のタイマ S T 1 の加算結果がプロセスデータの選択結果に応じた複数のプロセスタイマ設定値のいずれかに一致しているか否かを判断し、タイマ S T 1 の加算結果が複数のプロセスタイマ設定値のいずれかに一致していると判断した場合にプロセスデータの選択結果からタイマ S T 1 の加算結果に応じた表示制御コマンドと音制御コマンドと電飾制御コマンドのそれぞれを検出し、表示制御回路 7 0 に表示制御コマンドの検出結果を送信し、音制御回路 8 0 に音制御コマンドの検出結果を送信し、電飾制御回路 9 0 に電飾制御コマンドの検出結果を送信するものであり、表示制御回路 7 0 は装飾図柄表示器 3 2 の表示内容を表示制御コマンドの受信結果に応じて制御し、音制御回路 8 0 は両スピーカ 1 3 のそれぞれを音制御コマンドの受信結果に応じて制御し、電飾制御回路 9 0 は複数の電飾 L E D 1 5 のそれぞれを電飾制御コマンドの受信結果に応じて制御する。

【 0 1 0 8 】

図 1 5 のプロセスデータ P 0 0 ~ P 0 5 の 6 つのそれぞれには全図変動開始コマンドと左列の変動停止コマンドと右列の変動停止コマンドと中列の変動停止コマンドが共通に設定されており、装飾図柄遊技中処理ではプロセスデータ P 0 0 ~ P 0 5 のいずれが選択されている場合であっても C P U 6 1 から表示制御回路 7 0 に全図変動開始コマンドと左列の変動停止コマンドと右列の変動停止コマンドと中列の変動停止コマンドが当該順序で送信される。

【 0 1 0 9 】

全図変動開始コマンドは装飾図柄表示器 3 2 の左変動領域 L 内と中変動領域 C 内と右変動領域 R 内のそれぞれに図柄要素を変動開始することを通知するものであり、表示制御回路 7 0 は全図変動開始コマンドを受信した場合には V R O M から全図柄変動開始コマンドに応じた画像データを検出し、図 4 1 の (a) に示すように、装飾図柄表示器 3 2 の左変動領域 L 内に画像データの検出結果に基づいて左列の図柄要素を変動状態で表示開始し、中変動領域 C 内に画像データの検出結果に基づいて中列の図柄要素を変動状態で表示開始し、右変動領域 R 内に画像データの検出結果に基づいて右列の図柄要素を変動状態で表示開始する。これら左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれは装飾図柄遊技用のビデオデータに応じた背景映像の前方に重ねて表示されるものであり、左列の図柄要素は装飾図柄遊技用のビデオデータに応じた背景映像の前方で変動状態および変動停止状態のそれぞれになり、中列の図柄要素は装飾図柄遊技用のビデオデータに応じた背景映像の前方で変動状態および変動停止状態のそれぞれになり、右列の図柄要素は装飾図柄遊技用のビデオデータに応じた背景映像の前方で変動状態および変動停止状態のそれぞれになる。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

左列の変動停止コマンドは左変動領域 L 内の図柄要素を変動停止することを通知するものであり、CPU 6 1 は左列の変動停止コマンドを送信する場合には確定図柄格納部 1 1 5 から左列の図柄要素の設定結果を検出し、表示制御回路 7 0 に左列の図柄要素の検出結果を送信する。この表示制御回路 7 0 は左列の図柄要素の検出結果および左列の変動停止コマンドの双方を受信した場合には左列の図柄要素の変動表示を受信結果で停止し、図 4 1 の (b) に示すように、左変動領域 L 内に左列の図柄要素の受信結果を静止状態で表示する。右列の変動停止コマンドは右変動領域 R 内の図柄要素を変動停止することを通知するものであり、CPU 6 1 は右列の変動停止コマンドを送信する場合には確定図柄格納部 1 1 5 から右列の図柄要素の設定結果を検出し、表示制御回路 7 0 に右列の図柄要素の検出結果を送信する。この表示制御回路 7 0 は右列の図柄要素の検出結果および右列の変動停止コマンドの双方を受信した場合には右列の図柄要素の変動表示を受信結果で停止し、図 4 1 の (c) に示すように、右変動領域 R 内に右列の図柄要素の受信結果を静止状態で表示する。中列の変動停止コマンドは中変動領域 C 内の図柄要素を変動停止することを通知するものであり、CPU 6 1 は中列の変動停止コマンドを送信する場合には確定図柄格納部 1 1 5 から中列の図柄要素の設定結果を検出し、表示制御回路 7 0 に中列の図柄要素の検出結果を送信する。この表示制御回路 7 0 は中列の図柄要素の検出結果および中列の変動停止コマンドの双方を受信した場合には、図 4 1 の (d) に示すように、中列の図柄要素の変動表示を受信結果で停止し、中変動領域 C 内に中列の図柄要素の受信結果を静止状態で表示する。

10

20

【 0 1 1 1 】

図 4 2 はメイン制御回路 4 0 が確率変動モードのオフ状態で確率変動モードをオフするか否かを判定することなく大当たりであると判定した場合と確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオン状態からオフ状態に切り換えて大当たりであると判定した場合と確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオン状態からオフ状態に切り換えることなく大当たりであると判定した場合のそれぞれの装飾図柄表示器 3 2 の表示内容である。この場合には背景映像 1 が表示されることで犬 A が 1 位の順位でゴールインする。この犬 A が 1 位の順位でゴールインした時点では左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれが変動停止すると共に中列の図柄要素が変動しており、犬 A が 1 位の順位でゴールインした後に中列の図柄要素が変動停止することで装飾図柄が大当たりの組合せとなる。

30

【 0 1 1 2 】

図 4 3 はメイン制御回路 4 0 が確率変動モードのオフ状態で確率変動モードをオフするか否かを判定することなく外れであると判定した場合および確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオン状態からオフ状態に切り換えることなく外れであると判定した場合のそれぞれの装飾図柄表示器 3 2 の表示内容であり、背景映像 0 が表示された場合である。この場合には犬 A ~ E のそれぞれが競争を始めることなく左列の図柄要素と右列の図柄要素と中列の図柄要素が順に変動停止し、装飾図柄が完全外れの組合せとなる。

【 0 1 1 3 】

図 4 4 はメイン制御回路 4 0 が確率変動モードのオフ状態で確率変動モードをオフするか否かを判定することなく外れであると判定した場合および確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオン状態からオフ状態に切り換えることなく外れであると判定した場合のそれぞれの装飾図柄表示器 3 2 の表示内容であり、背景映像 2 と背景映像 3 と背景映像 4 と背景映像 5 のいずれかが表示された場合である。この場合には犬 A が 2 位以下の順位でゴールインする。この犬 A が 2 位以下の順位でゴールインした時点では左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれが変動停止すると共に中列の図柄要素が変動しており、犬 A が 2 位以下の順位でゴールインした後に中列の図柄要素が変動停止することで装飾図柄が外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのいずれかとなる。

40

【 0 1 1 4 】

図 4 5 はメイン制御回路 4 0 が確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオン状態からオフ状態に切り換えて外れであると判定した場合の装飾図柄表示器 3 2 の表示内容であ

50

り、背景映像 2 と背景映像 3 と背景映像 4 と背景映像 5 のいずれかが表示された場合である。この場合には犬 A が 2 位以下の順位でゴールインする。この犬 A が 2 位以下の順位でゴールインした時点では左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれが変動停止すると共に中列の図柄要素が変動しており、犬 A が 2 位以下の順位でゴールインした後に中列の図柄要素が変動停止することで装飾図柄が外れリーチの組合せとなる。

[1 3 - 3 - 3] 装飾図柄遊技停止処理

図 4 6 はステップ S 2 5 0 の装飾図柄遊技停止処理であり、CPU 6 1 はステップ S 3 1 1 で表示制御回路 7 0 に再生停止コマンドを送信し、ステップ S 3 1 2 で確定図柄格納部 1 1 5 から左列の図柄要素の設定結果と中列の図柄要素の設定結果と右列の図柄要素の設定結果のそれぞれをクリアし、ステップ S 3 1 3 でコマンド格納部 1 1 1 から図柄情報コマンドをクリアする。表示制御回路 7 0 は再生停止コマンドを受信した場合には装飾図柄遊技用のビデオデータの再生処理を停止し、次回の装飾図柄遊技で全図変動開始コマンドを受信するまで装飾図柄表示器 3 2 に左列の図柄要素の受信結果と中列の図柄要素の受信結果と右列の図柄要素の受信結果のそれぞれを静止状態で継続的に表示する。

[1 3 - 4] 大当り遊技処理

図 4 7 はステップ S 2 1 4 の大当り遊技処理であり、CPU 6 1 はステップ S 3 2 1 でコマンド格納部 1 1 1 に大当り遊技開始コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでコマンド格納部 1 1 1 に大当り遊技開始コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 3 2 2 で大当り遊技演出用のビデオコマンドを選択し、ステップ S 3 2 3 で大当り遊技演出用のビデオコマンドを表示制御回路 7 0 に送信する。この大当り遊技演出用のビデオコマンドは ROM 6 2 に予め記録されたものであり、表示制御回路 7 0 は大当り遊技演出用のビデオコマンドを受信した場合には VROM から大当り遊技演出用のビデオコマンドに応じた大当り遊技演出用のビデオデータを選択する。

【 0 1 1 5 】

CPU 6 1 はステップ S 3 2 3 で大当り遊技演出用のビデオコマンドを送信すると、ステップ S 3 2 4 で表示制御回路 7 0 に再生開始コマンドを送信し、ステップ S 3 2 5 でコマンド格納部 1 1 1 から大当り遊技開始コマンドをクリアする。この表示制御回路 7 0 は再生開始コマンドを受信した場合には大当り遊技演出用のビデオデータを再生開始し、装飾図柄表示器 3 2 に大当り遊技演出の映像を表示開始する。

【 0 1 1 6 】

CPU 6 1 はステップ S 3 2 6 へ移行すると、コマンド格納部 1 1 1 に大当り遊技停止コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでコマンド格納部 1 1 1 に大当り遊技停止コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 3 2 7 で表示制御回路 7 0 に再生停止コマンドを送信し、ステップ S 3 2 8 でコマンド格納部 1 1 1 から大当り遊技停止コマンドをクリアする。この表示制御回路 7 0 は再生停止コマンドを受信した場合には大当り遊技演出用のビデオデータを再生停止し、大当り遊技演出の映像を停止する。

【 0 1 1 7 】

上記実施例 1 によれば次の効果を奏する。

大当りであると判定された場合には確率変動モードをオフするか否かが判定されなかった場合と確率変動モードをオフすると判定された場合と確率変動モードをオフしないと判定された場合のそれぞれで背景映像 1 用のビデオデータ V 0 1 が選択され、装飾図柄遊技の背景映像 1 として犬 A が犬 A ~ E のうちで 1 番の順位となる映像が表示される。このため、遊技者は装飾図柄遊技の背景映像 1 で犬 A が 1 番の順位となることから大当りであると判定されたことを認識できる。外れであると判定された場合には確率変動モードをオフするか否かが判定されなかった場合と確率変動モードをオフすると判定された場合と確率変動モードをオフしないと判定された場合のそれぞれで背景映像 1 用のビデオデータ V 0 1 を除く残りのビデオデータ V 0 0 および V 0 2 ~ V 0 5 のうちから一つのもので選択されるので、遊技者は装飾図柄遊技の背景映像 0 および 2 ~ 5 のいずれかで犬 A が 1 番の順位とならないことから外れであると判定されたことを認識できる。

【 0 1 1 8 】

外れであると判定されると共に確率変動モードをオフしないと判定された場合には背景映像 2 用のビデオデータ V 0 2 が背景映像 3 用のビデオデータ V 0 3 と背景映像 4 用のビデオデータ V 0 4 と背景映像 5 用のビデオデータ V 0 5 のそれぞれに比べて高確率で選択され、外れであると判定されると共に確率変動モードをオフすると判定された場合には背景映像 2 用のビデオデータ V 0 2 が背景映像 3 用のビデオデータ V 0 3 と背景映像 4 用のビデオデータ V 0 4 と背景映像 5 用のビデオデータ V 0 5 のそれぞれに比べて低確率で選択される。このため、遊技者は犬 A の順位が 2 位であることから確率変動モードがオフされる可能性が低いことを認識でき、犬 A の順位が 3 位以下であることから確率変動モードがオフされる可能性が 2 位である場合に比べ高いことを認識できる。

【 0 1 1 9 】

上記実施例 1 においては、確率変動モードのオン状態で遊技球が始動口 2 3 に入賞することで確率変動モードをオフすると判定された場合には大当たりであるか否かを高確率用の大当たり判定テーブル 1 に基づいて判定した後に確率変動モードをオフ状態に設定しても良い。

【 0 1 2 0 】

上記実施例 1 においては、背景映像 1 ~ 背景映像 5 の 5 つのそれぞれとしてプレイヤー A とプレイヤー B とプレイヤー C とプレイヤー D とプレイヤー E が麻雀ゲームまたはトランプゲームで順位を競う映像を表示し、特定のプレイヤー A が背景映像 1 では 1 番の順位となる結末の映像を表示し、背景映像 2 では 2 番の順位となる結末の映像を表示し、背景映像 3 では 3 番の順位となる結末の映像を表示し、背景映像 4 では 4 番の順位となる結末の映像を表示し、背景映像 5 では 5 番の順位となる結末の映像を表示しても良い。

【 0 1 2 1 】

上記実施例 1 においては、大当たりであると判定された場合に確率変動モードをオン状態およびオフ状態のいずれに設定するかを判定し、確率変動モードをオン状態に設定すると判定された場合には大当たり遊技で最終回の大当たりラウンドが終了するときにフラグ格納部 1 0 3 の確変フラグをオン状態に設定することで確率変動モードをオンし、確率変動モードをオフ状態に設定すると判定された場合には大当たり遊技で最終回の大当たりラウンドが終了するときにフラグ格納部 1 0 3 の確変フラグをオフ状態に設定することで確率変動モードをオフしても良い。この構成の場合には遊技球が始動口 2 3 に入賞した場合に図 2 3 のステップ S 1 3 のデータ取得処理でランダムカウンタ M R 1 の値およびランダムカウンタ M R 3 の値のそれぞれと共にランダムカウンタ M R 4 の値を検出し、図 2 6 のステップ S 5 1 の大当たり判定処理でランダムカウンタ M R 4 の値が予め決められた確変判定値と同一である場合に確率変動モードをオン状態に設定すると判定すると共にランダムカウンタ M R 4 の値が予め決められた確変判定値と同一でない場合に確率変動モードをオフ状態に設定すると判定すると良い。このランダムカウンタ M R 4 の値は図 2 3 のステップ S 1 2 で一定値が加算されるものであり、予め決められた下限値から予め決められた上限値に加算された後に下限値に戻して循環的に加算される。

【 0 1 2 2 】

上記実施例 1 においては、確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオフしないと判定された場合と確率変動モードのオン状態で確率変動モードをオフすると判定された場合と確率変動モードのオフ状態で確率変動モードをオフするか否かが判定されなかった場合のそれぞれに外れであると判定された場合のそれぞれに背景映像 2 用の変動開始コマンド 8 0 0 2 h と背景映像 3 用の変動開始コマンド 8 0 0 3 h と背景映像 4 用の変動開始コマンド 8 0 0 4 h と背景映像 5 用の変動開始コマンド 8 0 0 5 h のいずれかが選択された場合には図 3 7 のステップ S 2 6 1 ~ S 2 6 3 で装飾図柄を外れリーチの組合せに設定するか否かの判定処理を行うことなくステップ S 2 6 4 で装飾図柄を外れリーチの組合せに設定する構成としても良い。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 3 】

1 6 は遊技盤、 2 3 は始動口、 2 5 は特別入賞口(特別入球口)、 3 2 は装飾図柄表示

10

20

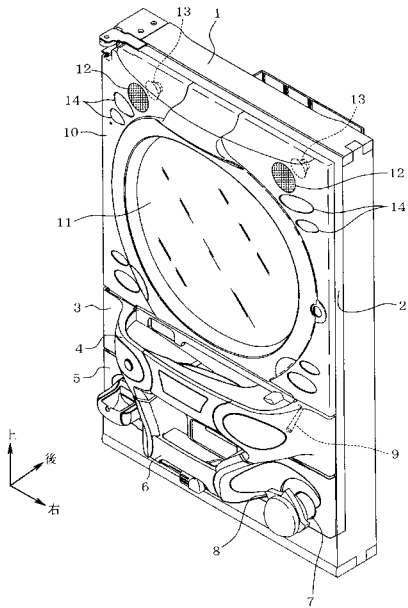
30

40

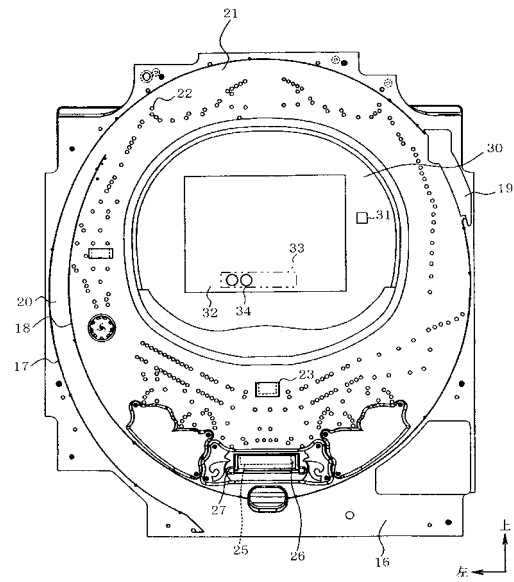
50

器（図柄表示器）、40はメイン制御回路、60は演出制御回路、70は表示制御回路を示している。

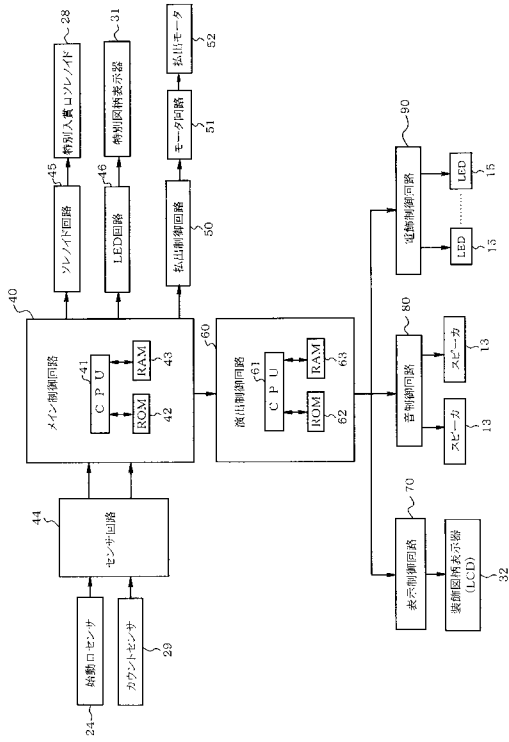
【図1】



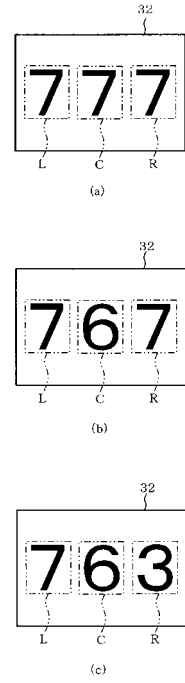
【図2】



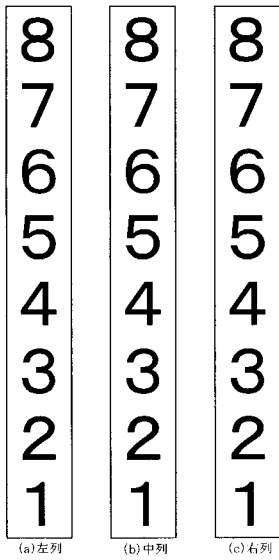
【図3】



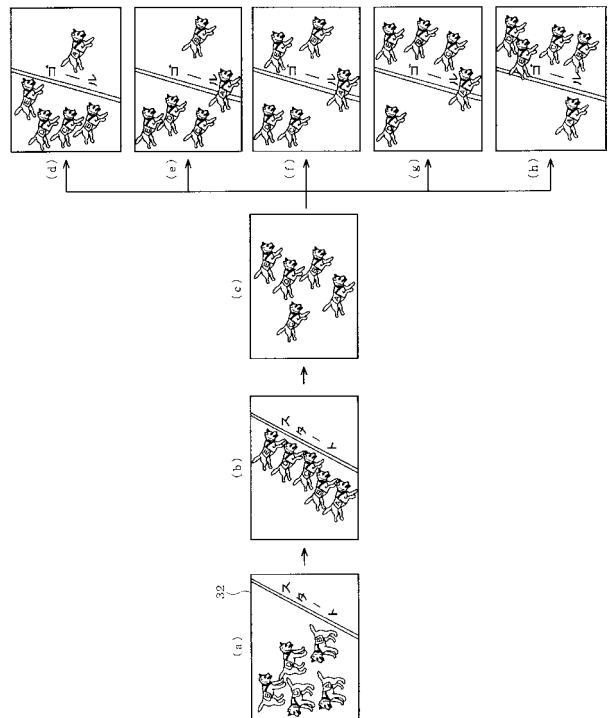
【図4】



【図5】



【図6】



【 図 7 】

	大当り予告機能	転落告知機能 (確率の非オフ時)	転落告知機能 (確率のオフ時)
背景映像 1	大当りの予告	—	—
背景映像 2	外れの予告	最高確率で表示	最低確率で表示
背景映像 3	外れの予告	高確率で表示	中確率で表示
背景映像 4	外れの予告	中確率で表示	高確率で表示
背景映像 5	外れの予告	最低確率で表示	最高確率で表示

背景映像の機能の一覧

【 図 8 】

1バイト目(h)	2バイト目(h)	名 称
80	XX	変動開始コマンド
81	00	変動停止コマンド
90	XX	図柄情報コマンド
A0	XX	保留コマンド
B0	00	大当り遊技開始コマンド
B1	00	大当り遊技停止コマンド
C0	00	転落コマンド

制御コマンドの一覧

【 図 1 2 】

ランダムカウンタMR2	変動開始コマンド(h)
0~1000	8001 (背景映像1)

(a) 変動開始コマンドテーブル1

ランダムカウンタMR2	変動開始コマンド(h)
0~350	8000 (背景映像0)
351~650	8002 (背景映像2)
651~850	8003 (背景映像3)
851~950	8004 (背景映像4)
951~1000	8005 (背景映像5)

(b) 変動開始コマンドテーブル2

ランダムカウンタMR2	変動開始コマンド(h)
0~100	8002 (背景映像2)
101~300	8003 (背景映像3)
301~600	8004 (背景映像4)
601~1000	8005 (背景映像5)

(c) 変動開始コマンドテーブル3

ランダムカウンタMR2	変動開始コマンド(h)
0~600	8000 (背景映像0)
601~640	8002 (背景映像2)
641~720	8003 (背景映像3)
721~840	8004 (背景映像4)
841~1000	8005 (背景映像5)

(d) 変動開始コマンドテーブル4

【 図 9 】

ランダムカウンタ	範囲	用途
MR1	0~100	大当りの判定
MR2	0~1000	変動開始コマンドの選択
MR3	0~9	確率変動モードのオフの判定

ランダムカウンタの一覧

【 図 1 0 】

7, 17, 27, 37, 47, 57, 67, 77, 87, 97	大当り
上記数値以外	外れ

(a) 大当り判定テーブル1

ランダムカウンタMR1	判定結果
7	大当り
上記数値以外	外れ

(b) 大当り判定テーブル2

【 図 1 1 】

ランダムカウンタMR3	判定結果
4	転落
0~3, 5~9	非転落

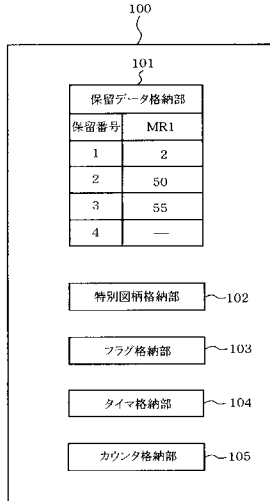
転落判定テーブル

【 図 1 3 】

変動開始コマンド(h)	変動表示時間(msec)
8000	6×1000
8001	16×1000
8002	15×1000
8003	14×1000
8004	13×1000
8005	12×1000

変動表示時間テーブル

【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

変動開始コマンド(h)	プロセスデータ
00	P00
01	P01
02	P02
03	P03
04	P04
05	P05

プロセスデータテーブル

【 図 1 6 】

プロセスタイマ設定値	演出制御コマンド		
	表示制御コマンド	音制御コマンド	電飾制御コマンド
PT00	全図変動開始コマンド	演奏開始コマンド1	点滅開始コマンド
PT01	左列の変動停止コマンド		
PT02	右列の変動停止コマンド		
PT03	中列の変動停止コマンド	演奏停止コマンド1	点滅停止コマンド

プロセスデータP00

【 図 1 7 】

プロセスデータ	ビデオコマンド(h)
P00	0000
P01	0001
P02	0002
P03	0003
P04	0004
P05	0005

ビデオコマンドテーブル(装飾図柄遊技用)

【 図 1 9 】

ランダムカウンタ	範囲	用途
SR1	0~249	左列・中列・右列の図柄要素の選択(大当り時)
		左列・右列の図柄要素の選択(外れリーチ時)
		左列の図柄要素の選択(完全外れ時)
SR2	0~162	中列の図柄要素の選択(外れリーチ時・完全外れ時)
SR3	0~72	右列の図柄要素の選択(完全外れ時)
SR4	0~32	装飾図柄の組合せの判定

(a)ランダムカウンタの一覧

【 図 1 8 】

ビデオコマンド(h)	ビデオデータ	ビデオデータの内容
0000	V00	背景映像0の表示
0001	V01	背景映像1の表示
0002	V02	背景映像2の表示
0003	V03	背景映像3の表示
0004	V04	背景映像4の表示
0005	V05	背景映像5の表示
0100	V10	大当り遊技演出の映像の表示

ビデオデータの一覧

ランダムカウンタSR4	判定結果
0 ~ 9	外れリーチ
10~32	完全外れ

(b)外れリーチ判定テーブル

【図20】

ランダムカウンタSR1	図柄要素	ランダムカウンタSR2	図柄要素
0~30	1	0~20	1
31~61	2	21~41	2
62~90	3	42~62	3
91~120	4	63~83	4
121~151	5	84~104	5
152~182	6	105~125	6
183~220	7	126~146	7
221~249	8	147~162	8

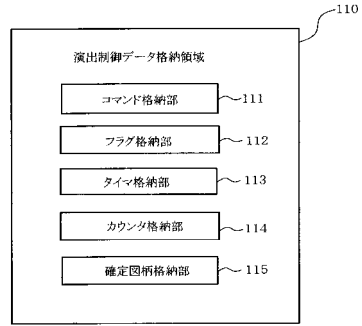
(a)図柄テーブル1

(b)図柄テーブル2

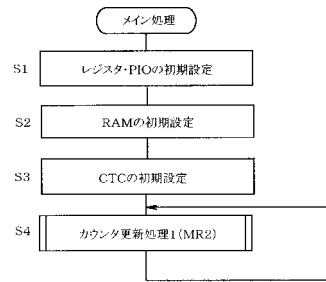
ランダムカウンタSR3	図柄要素
0~8	1
9~17	2
18~26	3
27~35	4
36~44	5
45~51	6
52~61	7
62~72	8

(c)図柄テーブル3

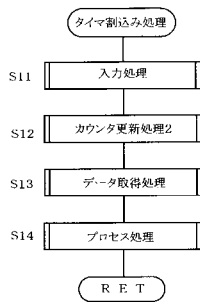
【図21】



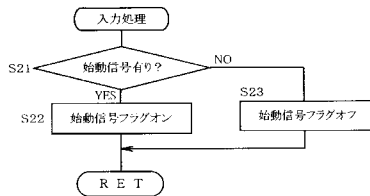
【図22】



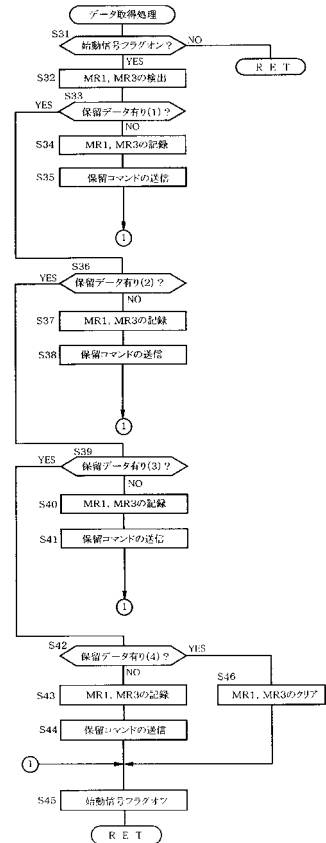
【図23】



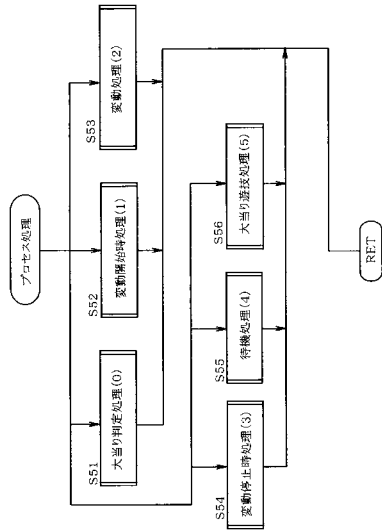
【図24】



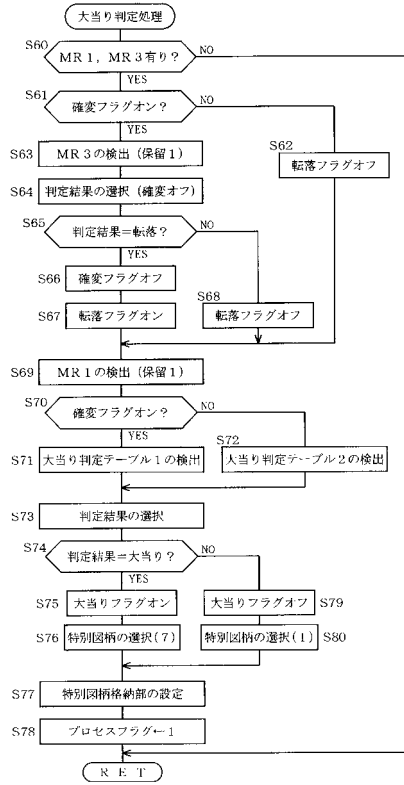
【図25】



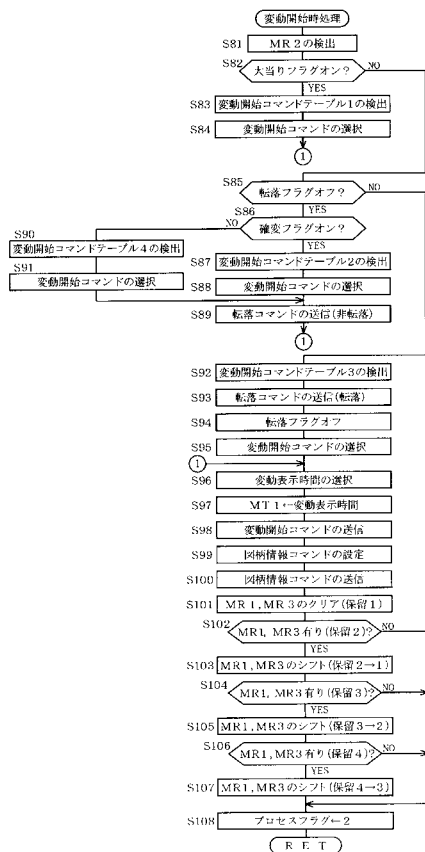
【図 26】



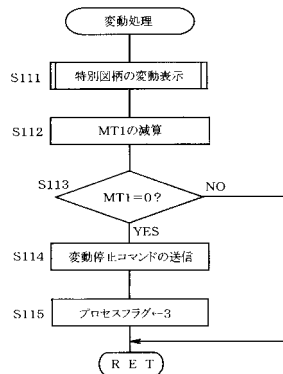
【図 27】



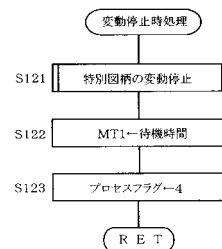
【図 28】



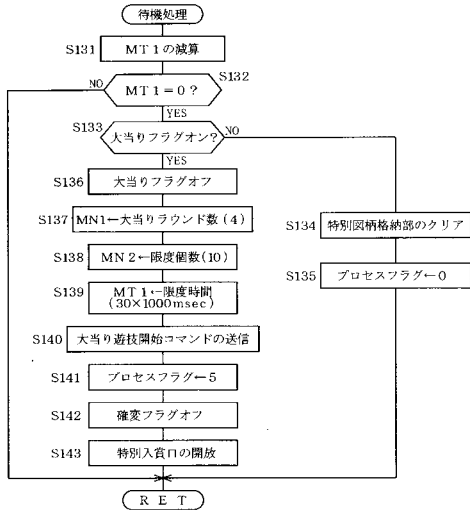
【図 29】



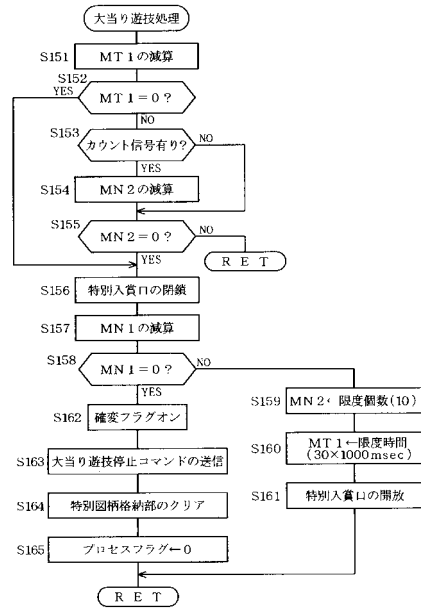
【図 30】



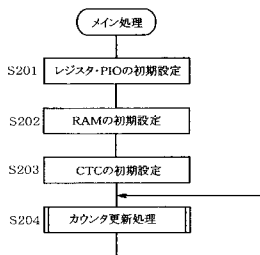
【 図 3 1 】



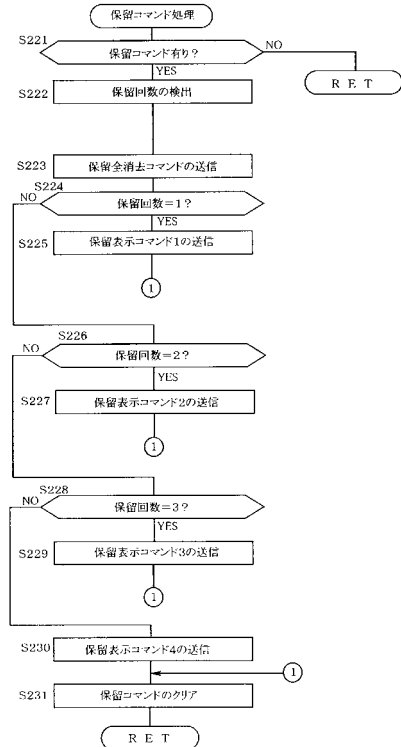
【 図 3 2 】



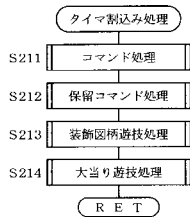
【 図 3 3 】



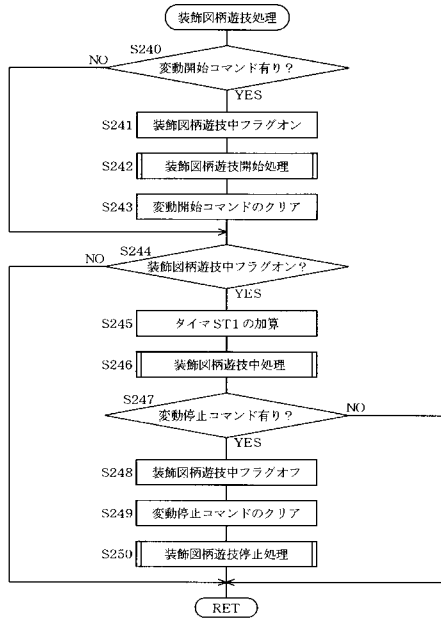
【 図 3 5 】



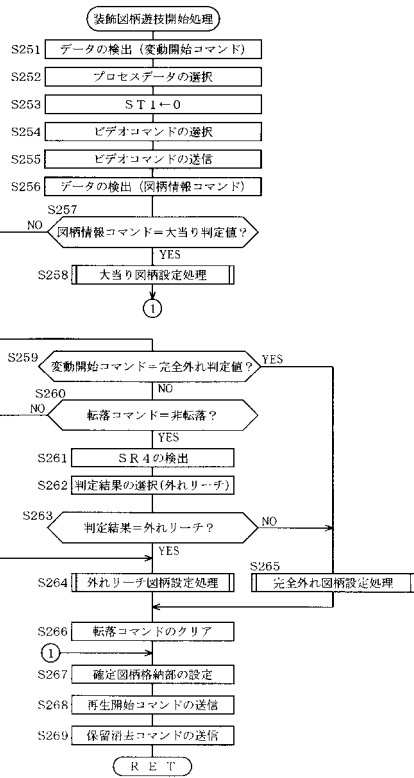
【 図 3 4 】



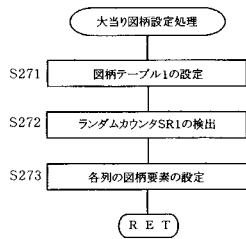
【図36】



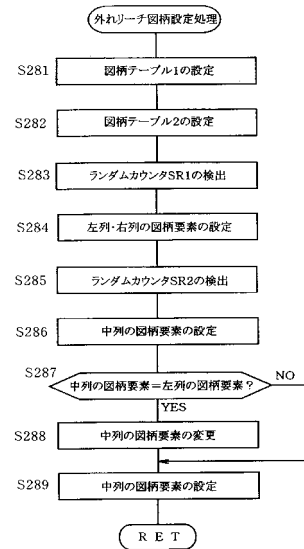
【図37】



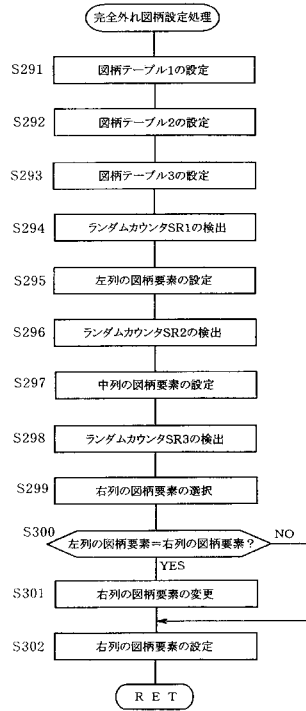
【図38】



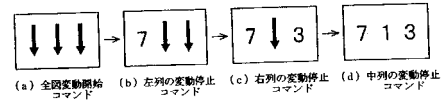
【図39】



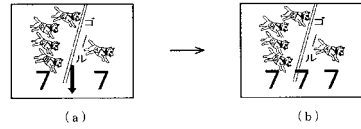
【 図 4 0 】



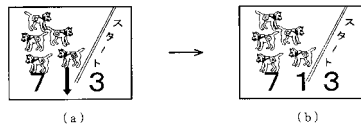
【 図 4 1 】



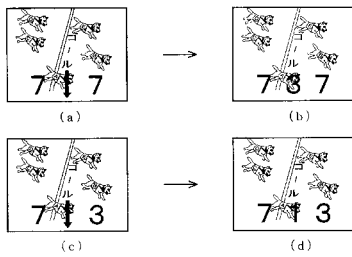
【 図 4 2 】



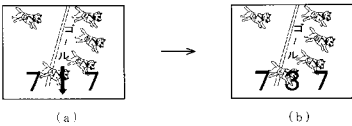
【 図 4 3 】



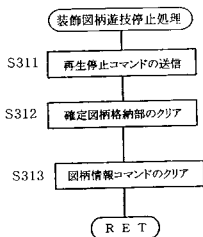
【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



【 図 4 7 】

