

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6208489号  
(P6208489)

(45) 発行日 平成29年10月4日 (2017. 10. 4)

(24) 登録日 平成29年9月15日 (2017. 9. 15)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2013-162498 (P2013-162498)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年8月5日 (2013. 8. 5)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2015-29780 (P2015-29780A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成27年2月16日 (2015. 2. 16)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成27年10月26日 (2015. 10. 26)		弁理士 恩田 誠
前置審査		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72) 発明者	山本 恵輝
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

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】

図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、

前記図柄変動ゲームが大当たりとなるかを判定する大当たり判定手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

特殊条件の成立により特殊演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、

遊技球が入球可能な入球装置と、

前記入球装置に入球した遊技球を検知する検知手段と、

前記検知手段によって検知された遊技球の検知数を計数する検知数計数手段と、を備え、

前記特殊演出には、前記特殊条件のうち第1特殊条件の成立により実行される第1特殊演出と、前記第1特殊演出とは異なり前記特殊条件のうち第2特殊条件の成立により実行される第2特殊演出とが含まれており、

前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段により大当たりと判定され、第1大当たりとなる場合、前記検知数計数手段によって計数された検知数が規定検知数に達していないとき、更に別の条件が満たされて前記第1特殊条件が成立すると、前記演出実行手段に前記第1特殊演出を実行させる制御を行う一方で、前記検知数計数手段によって計数された検知数

が前記規定検知数に達したことを少なくとも含む前記第2特殊条件が成立すると、前記演出実行手段に前記第2特殊演出を実行させる制御を行うようになっており、前記第2特殊演出が実行されたのち、有利遊技状態が継続しているときに前記第1大当たりとなった場合でも前記第1特殊演出の実行が可能な状態になり、前記別の条件は、前記第1大当たりとなった回数が所定回数となった場合であって、且つ、前記第1大当たりとは異なる第2大当たりとなった回数が0であるときに満たされることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記入球装置は、始動口装置であり、前記検知手段は、前記始動口装置に入球した遊技球を検知する始動検知手段であり、遊技球が前記始動検知手段によって検知されたことを契機に、前記図柄変動ゲームの実行が規定保留数を上限として保留され、

10

前記検知数計数手段は、前記始動検知手段によって検知された遊技球の検知数を、前記図柄変動ゲームの保留数が前記規定保留数に達している場合であっても計数する請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機に関するものである。

【背景技術】

20

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ機では、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、大当たり当選し、遊技者に有利な大当たり遊技が生起される。この大当たり遊技において大入賞口が開放可能となり、この大入賞口に遊技球が入賞すると、多くの遊技球が払い出される。

【0003】

このような遊技機において、例えば、特許文献1に示すように、大当たり当選した場合には大当たり当選した大当たり回数が計数され、計数された大当たり回数が規定回数となったときには、通常時とは異なるプレミアム演出（特殊演出）が実行されるものが開示されており、大当たり回数が増加することに対する期待感を高揚させることができる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2003-93651号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような遊技機において、例えば大当たり回数が規定回数に達した場合に必ず特殊演出が実行されるため、特殊演出に対する満足感を得られるものの、何回も特殊演出を視認した遊技者にとっては特殊演出に対する満足感が薄れてしまい、遊技に対する興趣の減退を招くおそれがあった。

40

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、特殊演出の実行に伴い、遊技に対する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、前記図柄変動ゲームが

50

大当たりとなるかを判定する大当たり判定手段と、演出を実行する演出実行手段と、特殊条件の成立により特殊演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、遊技球が入球可能な入球装置と、前記入球装置に入球した遊技球を検知する検知手段と、前記検知手段によって検知された遊技球の検知数を計数する検知数計数手段と、を備え、前記特殊演出には、前記特殊条件のうち第 1 特殊条件の成立により実行される第 1 特殊演出と、前記第 1 特殊演出とは異なり前記特殊条件のうち第 2 特殊条件の成立により実行される第 2 特殊演出とが含まれており、前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段により大当たりと判定され、第 1 大当たりとなる場合、前記検知数計数手段によって計数された検知数が規定検知数に達していないとき、更に別の条件が満たされて前記第 1 特殊条件が成立すると、前記演出実行手段に前記第 1 特殊演出を実行させる制御を行う一方で、前記検知数計数手段によって計数された検知数が前記規定検知数に達したことを少なくとも含む前記第 2 特殊条件が成立すると、前記演出実行手段に前記第 2 特殊演出を実行させる制御を行うようになっており、前記第 2 特殊演出が実行されたのち、有利遊技状態が継続しているときに前記第 1 大当たりとなった場合でも前記第 1 特殊演出の実行が可能な状態になり、前記別の条件は、前記第 1 大当たりとなった回数が所定回数となった場合であって、且つ、前記第 1 大当たりとは異なる第 2 大当たりとなった回数が 0 であるときに満たされることを要旨とする。

10

#### 【 0 0 0 8 】

上記遊技機について、前記入球装置は、始動口装置であり、前記検知手段は、前記始動口装置に入球した遊技球を検知する始動検知手段であり、遊技球が前記始動検知手段によって検知されたことを契機に、前記図柄変動ゲームの実行が規定保留数を上限として保留され、前記検知数計数手段は、前記始動検知手段によって検知された遊技球の検知数を、前記図柄変動ゲームの保留数が前記規定保留数に達している場合であっても計数するとよい。

20

#### 【 発明の効果 】

#### 【 0 0 1 0 】

本発明によれば、特殊演出の実行に伴い、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

#### 【 図面の簡単な説明 】

30

#### 【 0 0 1 1 】

【 図 1 】パチンコ遊技機の表側を示す正面図。

【 図 2 】パチンコ遊技機の大当たりの種類を示す模式図。

【 図 3 】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【 図 4 】特殊大当たり演出の実行条件と実行後の制御内容とを示す模式図。

【 図 5 】各特殊条件の対象を示すタイミングチャート。

【 図 6 】大当たり演出決定処理を示すフローチャート。

【 図 7 】( a ) ~ ( d ) は、大当たり演出の実行を示すタイミングチャート。

【 図 8 】大当たり演出決定処理を示すフローチャート。

【 図 9 】特殊大当たり演出の実行条件と実行後の制御内容とを示す模式図。

40

【 図 1 0 】各特殊条件の対象を示すタイミングチャート。

#### 【 発明を実施するための形態 】

#### 【 0 0 1 2 】

以下、遊技機の一実施形態を図 1 ~ 図 7 にしたがって説明する。

#### 〔 第 1 実施形態 〕

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 には、遊技盤 Y B が装備されている。遊技盤 Y B には、パチンコ遊技機 1 0 に装備されている発射ハンドル H の回動操作によって、遊技球が発射される。

#### 【 0 0 1 3 】

遊技盤 Y B の略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 G H を有し、表示演出を行

50

う演出実行手段としての演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 では、複数の列（本実施形態では、3 列）の装飾図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームに関連する各種の表示演出が実行される。各列には、[ 1 ] ~ [ 8 ] の 8 種類の数字の装飾図柄が表示される。そして、これら 8 種類の装飾図柄によって、各列の図柄列が構成されている。図柄変動ゲームは、遊技盤 Y B に配設されている始動手段としての第 1 始動入球装置 14 又は第 2 始動入球装置 15 へ遊技球が入球することを契機に、実行される。なお、第 1 始動入球装置 14 又は第 2 始動入球装置 15 へ遊技球が入球（入賞）すると、予め決められた個数（本実施形態では 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【 0 0 1 4 】

10

図柄変動ゲームでは、各列の装飾図柄として表示される装飾図柄の図柄組み合わせ（表示結果）が導出される。そして、大当たり抽選に当選する場合、演出表示装置 11 には、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、大当たり抽選に非当選する場合、演出表示装置 11 には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。因みに、本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が同一の図柄組み合わせ（[ 7 7 7 ] 等）である。また、本実施形態において、はずれの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ（[ 4 2 6 ] 等）、又は 1 列の装飾図柄が他の 2 列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ（[ 3 2 3 ] 等）である。

#### 【 0 0 1 5 】

第 1 始動入球装置 14 は、演出表示装置 11 の下方に配設されている。また、第 1 始動入球装置 14 は、当該第 1 始動入球装置 14 へ遊技球が入球したことを検知可能な第 1 始動スイッチ S W 1（図 3 に示す）を有している。第 1 始動入球装置 14 へ遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選が行われる。

20

#### 【 0 0 1 6 】

第 2 始動入球装置 15 は、第 1 始動入球装置 14 の下方に配設されている。第 2 始動入球装置 15 は、開閉部材を有している。また、第 2 始動入球装置 15 は、当該第 2 始動入球装置 15 へ遊技球が入球したことを検知可能な第 2 始動スイッチ S W 2（図 3 に示す）を有している。第 2 始動入球装置 15 へ遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選が行われる。第 2 始動入球装置 15 の開閉部材は、電動役物ソレノイド S O L 1（図 3 に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、開閉部材が開状態となると第 2 始動入球装置 15 の入口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態となる。一方、開閉部材が閉状態となると第 2 始動入球装置 15 の入口は拡大されず遊技球が入球し難い閉鎖状態となる。

30

#### 【 0 0 1 7 】

また、第 1 始動入球装置 14 の右方には、大入賞扉 17 を有する大入賞装置 18 が配設されている。特別入賞手段としての大入賞装置 18 は、当該大入賞装置 18 へ遊技球が入球したことを検知可能なカウントスイッチ S W 3（図 3 に示す）を有している。また、大入賞装置 18 の大入賞扉 17 は、大入賞ソレノイド S O L 2（図 3 に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、大入賞扉 17 が開状態となると大入賞装置 18 が開放状態となり、大入賞装置 18 への遊技球の入球が許容される。一方、大入賞扉 17 が閉状態となると大入賞装置 18 が閉鎖状態となり、大入賞装置 18 への遊技球の入球が許容されない。

40

#### 【 0 0 1 8 】

パチンコ遊技機 10 では、大当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる図柄変動ゲームの終了後に、大入賞装置 18 が開放状態となる大当たり遊技が生起される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞装置 18 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞装置 18 の開閉が所定回数（本実施形態では 1 回）行われる迄であり、1 回のラウンド遊技中に大入賞装置 18 に、規定個数（入賞上限個数、本実施形態では 9 個）の遊技球が入賞する迄の間、又は

50

規定時間（ラウンド遊技時間、本実施形態では２５秒）が経過するまでの間、開放される。大入賞装置１８へ遊技球が入球（入賞）すると、予め決められた個数（本実施形態では１５個）の遊技球が賞球として払い出される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

【００１９】

また、演出表示装置１１の右方には、作動ゲート１９が配設されている。作動ゲート１９は、当該作動ゲート１９へ遊技球が入球したことを検知可能なゲートスイッチＳＷ４（図３に示す）を有している。作動ゲート１９に遊技球が入球すると、普通当たりか否かを決めるための普通当たり抽選が行われる。普通当たり抽選に当選すると、所定時間の経過後、第２始動入球装置１５が開放状態となる普通当たり遊技が生起される。なお、作動ゲート１９に遊技球が入球しても遊技球が賞球として払い出されない。

10

【００２０】

また、遊技盤ＹＢには、ＬＥＤ等の発光部材が複数配置された発光部配置部材ＨＳが配設されている。発光部配置部材ＨＳには、特別図柄表示装置１２、保留表示装置１３及び普通図柄表示装置２０が配設されている。各表示装置１２、１３、２０は、複数の発光部材によって構成されている。

【００２１】

表示手段としての特別図柄表示装置１２には、当該特別図柄表示装置１２を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄が、図柄変動ゲームが終了するタイミングで停止して表示される。大当たり抽選に当選した場合、特別図柄表示装置１２には、大当たり図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。一方、大当たり抽選に非当選した場合、特別図柄表示装置１２には、はずれ図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。また、図柄変動ゲームの実行中、特別図柄表示装置１２には、特別図柄が変動して表示される。

20

【００２２】

また、パチンコ遊技機１０は、図柄変動ゲームの実行を保留可能に構成されている。そして、保留表示装置１３では、当該保留表示装置１３を構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数（以下、「保留記憶数」という）が示される。

30

【００２３】

また、普通図柄表示装置２０には、当該普通図柄表示装置２０を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる普通図柄が停止して表示される。普通当たり抽選に当選した場合、普通図柄表示装置２０には、普通図柄が所定時間変動して表示された後、普通当たり図柄に分類される普通図柄が停止して表示される。一方、普通当たり抽選に非当選した場合、普通図柄表示装置２０には、普通図柄が所定時間変動して表示された後、普通はずれ図柄に分類される普通図柄が停止して表示される。

【００２４】

また、パチンコ遊技機１０は、大当たり抽選の当選確率が通常よりも高確率となる高確率抽選状態（以下、「確変状態」と示す）を生起可能に構成されている。確変状態は、確変状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態における確変状態の終了条件は、大当たり遊技が生起されること又は大当たり抽選に当選することなく予め定められた確変上限回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。

40

【００２５】

また、パチンコ遊技機１０は、第２始動入球装置１５へ遊技球が通常よりも入球し易くなる入球率向上状態を生起可能に構成されている。入球率向上状態の生起中、入球率向上状態が生起されていないときと比較して、単位時間あたりに第２始動入球装置１５が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、第２始動入球装置１５へ遊技球が入球する確率を高めている。入球率向上状態は、入球率向上状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態における入球率向上状態の終了条件は、大当たり遊

50

技が生起されること又は大当り抽選に当選することなく予め定められた作動回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。

【 0 0 2 6 】

また、パチンコ遊技機 1 0 では、大当り抽選に当選した場合、大当り図柄の種類に対応する大当りの種類が所定の確率で決定され、大当りの種類に基づく大当り遊技が生起される。

【 0 0 2 7 】

図 2 に示すように、本実施形態において、大当りの種類としては、規定ラウンド数が 1 2 回に設定された 1 2 R 大当り遊技が付与される 1 2 R 大当り（図柄 Z A ）と、規定ラウンド数が 2 回に設定された 2 R 大当り遊技が付与される 2 R 大当り（図柄 Z B ）とが含まれている。また、大当りの種類に拘わらず、大当りに当選した場合には、大当り遊技の終了後に、確変状態と入球率向上状態（図中では変短状態と示す）との両方が生起される。本実施形態では、大当り遊技の終了後に、予め定められた確変上限回数の図柄変動ゲームを上限として確変状態が生起され、予め定められた作動回数の図柄変動ゲームを上限として入球率向上状態が生起される。なお、1 2 R 大当りは、2 R 大当りと比較して、大入賞装置 1 8 の合計の開放時間が長くなる有利な 1 2 R 大当り遊技が付与されるので、遊技者にとって有利な大当りといえる。

【 0 0 2 8 】

次に、図 3 を参照してパチンコ遊技機 1 0 の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機 1 0 の裏側には、パチンコ遊技機 1 0 全体を制御する主制御基板 3 0 が装着されている。主制御基板 3 0 は、パチンコ遊技機 1 0 全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号を出力する。また、パチンコ遊技機 1 0 の裏側には、演出制御基板 3 1 が装着されている。演出制御基板 3 1 は、主制御基板 3 0 が出力した制御信号に基づき、演出表示装置 1 1 の表示態様を制御する。

【 0 0 2 9 】

図 3 に示すように、主制御基板 3 0 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 3 0 a、主制御用 C P U 3 0 a の制御プログラムを格納する主制御用 R O M 3 0 b 及び必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 R A M 3 0 c が設けられている。

【 0 0 3 0 】

主制御用 C P U 3 0 a には、各種スイッチ S W 1 ～ S W 4 が接続されている。各種スイッチ S W 1 ～ S W 4 は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用 C P U 3 0 a が入力できるように、主制御用 C P U 3 0 a に接続されている。また、主制御用 C P U 3 0 a には、特別図柄表示装置 1 2、保留表示装置 1 3 及び普通図柄表示装置 2 0 が接続されている。また、主制御用 C P U 3 0 a には、電動役物ソレノイド S O L 1 及び大入賞ソレノイド S O L 2 が接続されている。

【 0 0 3 1 】

主制御用 R O M 3 0 b には、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから当該図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、変動パターンは、演出表示装置 1 1 にて行われる演出の演出内容を特定し得る。変動パターンには、大当りのときに決定される大当り演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるリーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるリーチ演出を演出内容に含まないはずれ演出用の変動パターンとがある。本実施形態の大当り演出用の変動パターンには、リーチ演出が演出内容に含まれている。

【 0 0 3 2 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用 R O M 3 0 b には、大当り抽選で用いられる大当り判定値が記憶されている。確変状態が生起されているときの大当り判定値の個数は、確変状態が生起されていないときの大当り判定値の個数よりも多くなっている。また、主制御用 R O M 3 0 b には、普通当り抽選で

10

20

30

40

50

用いられる普通当り判定値が記憶されている。また、主制御用ROM30bには、リーチ演出を実行するか否かを決定するリーチ演出抽選で用いられるリーチ判定値が記憶されている。

#### 【0033】

主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用RAM30cには、確変状態の生起中であるか否かを示す主高確フラグが記憶される。また、主制御用RAM30cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す主作動フラグが記憶される。

#### 【0034】

また、主制御基板30内では、大当り判定用乱数や、特別図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、大当り判定用乱数は、大当り抽選に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、リーチ演出抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、大当りの種類を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数の取り得る値は、はずれ演出用の変動パターン、はずれリーチ演出用の変動パターン及び大当り演出用の変動パターンで各別に、変動パターン毎に振り分けられている。

#### 【0035】

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。

#### 【0036】

演出制御手段としての演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。演出制御用ROM31bには、各種画像表示データ（装飾図柄、背景画像、文字等の画像データ）が記憶されている。演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、演出制御用RAM31cには、確変状態の生起中であるか否かを示す副高確フラグが記憶される。また、演出制御用RAM31cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す副作動フラグが記憶される。

#### 【0037】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。

#### 【0038】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、各始動スイッチSW1、SW2が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1加算し、保留記憶数を書き換える。更に、主制御用CPU30aは、1加算後の保留記憶数を表すように保留表示装置13の表示内容を制御する。

#### 【0039】

また、保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、主制御基板30内で生成されている各種乱数（大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を取得し、その値を保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの記憶領域に記憶（格納）する。このように、保留記憶数に対応付けて各種乱数の値を主制御用RAM30cに記憶することにより、図柄変動ゲームの実行が保留される。

#### 【0040】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中又は大当り遊技の生起中か否かの実行条件判定を実行する。実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を読み出し、当該保留記憶数が「0（零）」よりも大きいかな否かの保留数判定を実行する。保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0041】

一方、保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数から1減算し、主制御用RAM30cの保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を読み出す。更に、主制御用CPU30aは、1減算後の保留記憶数を表すように保留表示装置13の表示内容を変更させる。

10

【0042】

このとき、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。その後、主制御用CPU30aは、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶する。次に、主制御用CPU30aは、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶した後、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を消去する。

20

【0043】

また、各種乱数の値を読み出した主制御用CPU30aは、読み出した大当り判定用乱数の値が、大当り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（大当り抽選）を行う。このとき、主制御用CPU30aは、確変状態の生起中であるか否かに応じた大当り判定値を用いて大当り抽選を行う。

【0044】

そして、大当り抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当り変動処理を実行する。大当り変動処理において主制御用CPU30aは、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づいて、大当りの種類を決定する。本実施形態では、主制御用CPU30aは、大当り図柄を決定することにより、特別図柄表示装置12に停止して表示させる大当り図柄と大当りの種類を決定する。また、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類の大当り演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、大当り変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0045】

一方、大当り抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出したリーチ判定用乱数の値が、リーチ判定値と一致するか否かを判定してリーチ演出判定（リーチ演出抽選）を行う。リーチ演出抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出を実行した後はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれリーチ変動処理を実行する。はずれリーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12にはずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれリーチ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれリーチ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

40

【0046】

また、リーチ演出抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出を実行することなくはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ通常変動処理を実行する。はずれ通常変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12にはずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み

50



出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ通常変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。本実施形態において、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する主制御用CPU30aが、大当たり判定手段として機能する。また、本実施形態において、大当たりの種類を決定する主制御用CPU30aが、大当たり種類決定手段として機能する。

【0047】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御用CPU31aに出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して出力するとともに、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を停止して表示させるように特別図柄表示装置12の表示内容を制御する。

【0048】

また、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選した場合、当該大当たり抽選の当選対象となる図柄変動ゲームの終了後、大入賞装置18の開放状態及び閉鎖状態を制御し、大当たり遊技を生起させる。

【0049】

また、主制御用CPU30aは、主高確フラグや主作動フラグ等の各種情報の管理によって、遊技状態を制御する。具体的に、確変状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、確変状態の生起中であることを示す情報を主高確フラグに設定するとともに、確変状態が継続可能な図柄変動ゲームの確変上限回数を計数するための情報を確変カウンタに設定する。主制御用CPU30aは、確変状態が生起されているとき、図柄変動ゲームの実行に伴って確変カウンタを更新するとともに、確変カウンタの値を示す確変回数指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。主制御用CPU30aは、確変カウンタの値に基づいて、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したか否かを判定する。主制御用CPU30aは、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したと判定した場合、確変状態の生起中でないことを示す情報を主高確フラグに設定する。

【0050】

入球率向上状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、入球率向上状態の生起中であることを示す情報を主作動フラグに設定するとともに、入球率向上状態が継続可能な図柄変動ゲームの上限回数となる作動回数を示す情報を作動カウンタに設定する。主制御用CPU30aは、入球率向上状態が生起されているとき、図柄変動ゲームの実行に伴って作動カウンタを更新するとともに、作動カウンタの値を示す作動回数指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。主制御用CPU30aは、作動カウンタの値に基づいて、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したか否かを判定する。主制御用CPU30aは、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したと判定した場合、入球率向上状態の生起中でないことを示す情報を主作動フラグに設定する。

【0051】

このように、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の終了後に確変状態や入球率向上状態が生起されると、大当たり抽選に当選することなく、所定回数の図柄変動ゲームの実行が終了したときには、確変状態や入球率向上状態が生起されない状態に制御する。本実施形態において、遊技状態の制御を行う主制御用CPU30aが、遊技状態制御手段として機能する。

【0052】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a が制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り図柄が指定された場合、大当りの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄が指定された場合、はずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

【 0 0 5 3 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の装飾図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した装飾図柄の図柄組み合わせを確定停止表示させるように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 0 5 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技が生起されると、当該大当り遊技が終了するまでの間、所定の大当り演出を実行するように、演出表示装置 1 1 の表示態様を制御する。

【 0 0 5 5 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、副高確フラグや副作動フラグ等の各種情報の管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。具体的に、大当り遊技の終了後に確変状態が生起されるとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、確変状態の生起中であることを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、確変回数指定コマンドが入力されると、確変回数指定コマンドにより指定される確変カウンタの値を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に設定し、確変カウンタの値に基づいて、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したか否かを判定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したと判定した場合、確変状態の生起中でないことを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。

【 0 0 5 6 】

また、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が生起されるとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、作動回数指定コマンドが入力されると、作動回数指定コマンドにより指定される作動カウンタの値を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に設定し、作動カウンタの値に基づいて、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したか否かを判定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したと判定した場合、入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。

【 0 0 5 7 】

本実施形態では、大当り遊技中に演出表示装置 1 1 における背景画像など所定の画像を表示させる各種の大当り演出が実行される。各種の大当り演出には、通常時に実行される通常大当り演出と、通常時とは異なり特殊条件が成立した特殊時に実行される特殊大当り演出（所謂、「プレミアム大当り演出」）とが含まれている。また、特殊演出としての特殊大当り演出には、それぞれで演出態様が異なる複数種類の特殊大当り演出が含まれており、対応する特殊条件が異なるように規定されている。

【 0 0 5 8 】

特殊条件は、非入球率向上状態において大当りに当選して付与される大当り遊技の終了後から入球率向上状態の付与が終了するまでのうち、所定の大当りとなる大当り回数が規定回数となるまでに各始動入球装置 1 4 , 1 5（入球装置、始動入球装置）に入賞した遊技球の入賞数に基づいて成立可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

具体的に、図 4 に示すように、特殊大当り演出としては、第 1 特殊大当り演出と第 2 特殊大当り演出と第 3 特殊大当り演出とが含まれている。

第 1 特殊演出としての第 1 特殊大当り演出には、その実行条件としての第 1 特殊条件が規定されている。この第 1 特殊条件としては、第 1 特殊大当り演出フラグに第 1 特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されており（図中では「オフ」と示す）、1 2 R 大当りに当選した結果、1 2 R 大当りカウンタが 3 であり、2 R 大当りカウンタが 1 以下であり、始動入賞カウンタが数値  $x$  以下であることが規定されている。

## 【 0 0 6 0 】

第 2 特殊演出としての第 2 特殊大当り演出にも、その実行条件としての第 2 特殊条件が規定されている。この第 2 特殊条件としては、第 2 特殊大当り演出フラグに第 2 特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されており、1 2 R 大当りに当選した結果、1 2 R 大当りカウンタが 5 であり、始動入賞カウンタが数値  $y$  以上であることが規定されている。なお、数値  $y$  は、数値  $x$  よりも大きくなるように予め規定されている。

## 【 0 0 6 1 】

第 3 特殊演出としての第 3 特殊大当り演出には、その実行条件としての第 3 特殊条件が規定されている。この第 3 特殊条件としては、第 3 特殊大当り演出フラグに第 3 特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されており、1 2 R 大当りに当選した結果、1 2 R 大当りカウンタが 1 0 であり、始動入賞カウンタが数値  $z$  以上であることが規定されている。なお、数値  $z$  は、数値  $y$  よりも大きくなるように予め規定されている。

## 【 0 0 6 2 】

このように、第 1 特殊条件としては、始動入賞カウンタが数値  $x$  以下であることが少なくとも含まれている。更にまた、第 1 特殊条件としては、1 2 R 大当りの大当り回数が 3 であり、2 R 大当りの大当り回数が 1 以下であるなど、別の条件が含まれている。つまり、第 1 特殊条件は、各始動入球装置 1 4 , 1 5 への遊技球の入賞数が規定入賞数に達しないことを前提として、更に別の条件が満たされると成立する条件である。一方、第 2 特殊条件としては、各始動入球装置 1 4 , 1 5 への遊技球の入賞数が規定入賞数に達したことが少なくとも含まれており、更に別の条件が含まれている。また、第 3 特殊条件としては、各始動入球装置 1 4 , 1 5 への遊技球の入賞数が、規定入賞数よりも大きい特別規定入賞数に達したことが少なくとも含まれており、更に別の条件が含まれている。

## 【 0 0 6 3 】

第 1 特殊大当り演出フラグは、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられており、第 1 特殊大当り演出が実行されたか否かを示すフラグである。演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 特殊大当り演出が実行された場合、大当り遊技の終了後に、第 1 特殊大当り演出フラグに第 1 特殊大当り演出の実行を示す値を設定する。これによって、大当り遊技の終了後、既に第 1 特殊大当り演出が実行されたか否かが特定可能となる。

## 【 0 0 6 4 】

第 2 特殊大当り演出フラグは、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられており、第 2 特殊大当り演出が実行されたか否かを示すフラグである。演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 特殊大当り演出が実行された場合、大当り遊技の終了後に、第 2 特殊大当り演出フラグに第 2 特殊大当り演出の実行を示す値を設定する。これによって、大当り遊技の終了後、既に第 2 特殊大当り演出が実行されたか否かが特定可能となる。

## 【 0 0 6 5 】

第 3 特殊大当り演出フラグは、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられており、第 3 特殊大当り演出が実行されたか否かを示すフラグである。演出制御用 C P U 3 1 a は、第 3 特殊大当り演出が実行された場合、大当り遊技の終了後に、第 3 特殊大当り演出フラグに第 3 特殊大当り演出の実行を示す値を設定する。これによって、大当り遊技の終了後、既に第 3 特殊大当り演出が実行されたか否かが特定可能となる。

## 【 0 0 6 6 】

始動入賞カウンタは、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられており、非入

10

20

30

40

50

球率向上状態で大当りに当選することによって付与される大当り遊技が終了して入球率向上状態が付与されてから、入球率向上状態の付与が終了するまでの間に各始動入球装置 14, 15 に入賞した遊技球の入賞数を累積して計数するためのカウンタである。

【0067】

主制御用 CPU 30a は、特別図柄入力処理において各始動スイッチ SW1, SW2 が出力する検知信号を入力した場合、大当り遊技中であるか図柄変動ゲームの実行中であるか否かに拘わらず、更には保留記憶数に拘わらず、各始動入球装置 14, 15 への遊技球の入賞を示す始動入賞コマンドを演出制御用 CPU 31a に出力する。

【0068】

演出制御用 CPU 31a は、非入球率向上状態で大当りに当選することによって付与される大当り遊技が終了すると、演出制御用 RAM 31c に割り当てられた計数フラグに入賞数の計数を行うことを示す値を設定する。また、演出制御用 CPU 31a は、大当り遊技の終了後に大当りとならずに所定回数の図柄変動ゲームが実行されて、入球率向上状態の付与が終了すると、計数フラグに入賞数の計数を行うことを示す値を設定する。演出制御用 CPU 31a は、計数フラグに入賞数の計数を行うことを示す値が設定されている場合において、主制御用 CPU 30a から始動入賞コマンドが入力されたときには、入賞数を 1 増加させるように始動入賞カウンタを更新する。

【0069】

図 5 に示すように、始動入賞カウンタは、非入球率向上状態で大当りに当選することによって付与される大当り遊技の終了を基準として各始動入球装置 14, 15 に入賞した遊技球の入賞数の計数が開始される。そして、3 回目の 12R 大当り遊技が開始されるとき 20 の始動入賞カウンタの値に基づいて第 1 特殊条件が成立しているか否かが判定される。また、5 回目の 12R 大当り遊技が開始されるとき 20 の始動入賞カウンタの値に基づいて第 2 特殊条件が成立しているか否かが判定され、10 回目の 12R 大当り遊技が開始されるとき 20 の始動入賞カウンタの値に基づいて第 3 特殊条件が成立しているか否かが判定される。

【0070】

2R 大当りカウンタは、演出制御用 RAM 31c の所定領域に割り当てられており、2R 大当りに当選した回数を計数するためのカウンタである。演出制御用 CPU 31a は、入球率向上状態が付与されている場合において特別図柄指定コマンドに基づいて 2R 大当りに当選したときには、その 2R 大当りの当選に基づく大当り遊技の開始時に、2R 大当りに当選した回数を 1 増加させるように 2R 大当りカウンタを更新する。

【0071】

12R 大当りカウンタは、演出制御用 RAM 31c の所定領域に割り当てられており、12R 大当りに当選した回数を計数するためのカウンタである。演出制御用 CPU 31a は、入球率向上状態が付与されている場合において特別図柄指定コマンドに基づいて 12R 大当りに当選したときには、その 12R 大当りの当選に基づく大当り遊技の開始時に、12R 大当りに当選した回数を 1 増加させるように 12R 大当りカウンタを更新する。

【0072】

なお、本実施形態においては、入球率向上状態において大当りに当選した場合に限り、各大当りカウンタが更新され、非入球率向上状態において大当りに当選した場合（所謂、「初当り」の場合）には各大当りカウンタが更新されない。

【0073】

このように、演出制御用 CPU 31a は、大当り判定の判定結果が肯定となった場合には、決定された大当りの種類毎に大当り回数を計数する。本実施形態において、各始動入球装置 14, 15 に入賞した遊技球の入賞数を累積して計数する演出制御用 CPU 31a が、入球数計数手段として機能する。また、本実施形態において、大当り回数を計数する演出制御用 CPU 31a が、大当り回数計数手段として機能する。

【0074】

演出制御用 CPU 31a は、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が生起されてから、大当りに当選することなく所定回数の図柄変動ゲームが実行されて、入球率向上状態の生

10

20

30

40

50

起中でないことを特定可能な情報が副作動フラグに設定されたときには、各特殊大当り演出フラグや始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化する。具体的に、演出制御用CPU31aは、各特殊大当り演出フラグに各特殊大当り演出の非実行を示す値を設定するとともに、入賞数、各大当り回数が0となるように始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化する。

#### 【0075】

演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が生起されてから、大当りに当選することなく所定回数の図柄変動ゲームが実行されておらず、入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報が副作動フラグに設定されていると、各特殊大当り演出の実行を前提として、始動入賞カウンタ、大当りカウンタを初期化する。なお、本実施形態において、第2特殊大当り演出が実行される場合に、第1特殊大当り演出フラグに第1特殊大当り演出の実行を示す値が設定されているときには、第3特殊大当り演出フラグの値に拘わらず、演出制御用CPU31aは、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化しない。また、第1特殊大当り演出が実行される場合においても、他の各特殊大当り演出フラグの値に拘わらず、演出制御用CPU31aは、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化しない。本実施形態において、入賞数を初期化する演出制御用CPU31aが、初期化制御手段として機能する。

10

#### 【0076】

ここで、図6を参照して、大当り演出の種類を決定するための大当り演出決定処理について説明する。この大当り演出決定処理は、所定の大当りに当選して大当り遊技が開始されるときにおいて、各大当りカウンタが更新された後に演出制御用CPU31aによって実行される。

20

#### 【0077】

図6に示すように、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドの種類と、第1特殊大当り演出フラグや始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの値とに基づいて、第1特殊条件が成立したか否かを判定する(ステップS201)。判定結果が否定の場合(第1特殊条件が成立していない)、演出制御用CPU31aは、ステップS203に移行する。一方、判定結果が肯定の場合(第1特殊条件が成立した)、演出制御用CPU31aは、実行させる大当り演出として第1特殊大当り演出を決定する(ステップS202)。そして、演出制御用CPU31aは、ステップS208における始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの初期化を行うことなく、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し(ステップS210)、大当り演出決定処理を終了する。

30

#### 【0078】

ステップS203において、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドの種類と、第3特殊大当り演出フラグや始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの値とに基づいて、第3特殊条件が成立したか否かを判定する。判定結果が否定の場合(第3特殊条件が成立していない)、演出制御用CPU31aは、ステップS205に移行する。一方、判定結果が肯定の場合(第3特殊条件が成立した)、演出制御用CPU31aは、実行させる大当り演出として第3特殊大当り演出を決定する(ステップS204)。そして、演出制御用CPU31aは、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化し(ステップS208)、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し(ステップS210)、大当り演出決定処理を終了する。

40

#### 【0079】

ステップS205において、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドの種類と、第2特殊大当り演出フラグや始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの値とに基づいて、第2特殊条件が成立したか否かを判定する。判定結果が否定の場合(第2特殊条件が成立していない)、演出制御用CPU31aは、実行させる大当り演出として通常大当り演出を決定し(ステップS209)、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し(ステップS210)、大当り演出決定処理を終了する。

#### 【0080】

50

一方、判定結果が肯定の場合（第2特殊条件が成立した）、演出制御用CPU31aは、実行させる大当り演出として第2特殊大当り演出を決定する（ステップS206）。そして、演出制御用CPU31aは、第1特殊大当りフラグに第1特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されているか否かを判定する（ステップS207）。つまり、演出制御用CPU31aは、第1特殊大当り演出が実行されたか否かを特定する。判定結果が否定の場合（第1特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されていない）、演出制御用CPU31aは、ステップS208を実行することなく、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し（ステップS210）、大当り演出決定処理を終了する。一方、判定結果が肯定の場合（第1特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されている）、演出制御用CPU31aは、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化し（ステップS208）、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し（ステップS210）、大当り演出決定処理を終了する。このように、第2特殊大当り演出が実行される場合において、第1特殊大当り演出が実行されていないときには、第3特殊大当り演出が実行されているか否かに拘わらず、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタが初期化される。一方、第2特殊大当り演出が実行される場合において、第1特殊大当り演出が実行されていたときには、第3特殊大当り演出が実行されているか否かに拘わらず、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタが初期化されない。言い換えると、特殊大当り演出が実行された後に、別の特殊大当り演出における実行条件が成立しないようになっているか否かが判定され、実行条件が成立しないようになっていると判定されたときに、各始動入球装置14、15への遊技球の入賞数、大当り回数が初期化される。本実施形態において、所定の特殊大当り演出が実行されたか否かを特定する演出制御用CPU31aが特殊演出実行特定手段として機能する。

#### 【0081】

大当り演出決定処理の終了後、別の処理において、演出制御用CPU31aは、設定された大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域から読み出し、大当り演出を実行させるための画像を演出表示装置11に表示させる制御を行う。特に、演出制御用CPU31aは、設定された大当り演出を示す情報が各特殊大当り演出を示す情報であった場合には、各特殊大当り演出を実行させるための画像を演出表示装置11に表示させる制御を行う。

#### 【0082】

また、演出制御用CPU31aは、大当り遊技中、図柄変動ゲームの実行中や待機中において、各特殊大当り演出フラグに基づいて、実行された特殊大当り演出の種類を特定し、実行された特殊大当り演出の種類を示すアイコン画像を履歴情報として演出表示装置11に表示させる制御を行う。このようにアイコン画像が表示されることによって、各特殊大当り演出が実行されたか否か、各特殊条件が成立したか否かが報知され、遊技者によって特定可能となる。

#### 【0083】

ここで、図7(a)及び図7(b)を参照して、大当り演出の具体的な一例について説明する。

図7(a)に示すように、入球率向上状態が生起されていない（図中では非入球率向上状態と示す）場合において12R大当りに当選すると、符号T1に示すタイミングから12R大当り遊技が開始される。大当りに当選したときに入球率向上状態が生起されていないので、12R大当り遊技が開始されるときに、各大当りカウンタが0のままで維持される。この場合、各特殊条件の何れもが成立していないため、通常時における通常大当り演出が実行される。そして、符号T2に示すタイミングで12R大当り遊技が終了すると、入球率向上状態が生起される。なお、図中の大当り遊技中では、便宜上、直前の図柄変動ゲームにおいて入球率向上状態が生起されているか否かに応じた遊技状態が示されている。

#### 【0084】

次に、符号T2に示すタイミングから入球率向上状態が継続的に生起されている場合に

において、2 R 大当りに当選すると、符号 T 3 に示すタイミングから 2 R 大当り遊技が開始される。2 R 大当り遊技が開始されるときに、2 R 大当りカウンタに 1 が設定され、1 2 R 大当りカウンタが 0 のままで維持される。この場合、各特殊条件の何れもが成立していないため、通常時における通常大当り演出が実行される。そして、符号 T 4 に示すタイミングで 2 R 大当り遊技が終了すると、入球率向上状態が生起される。

【 0 0 8 5 】

そして、符号 T 4 に示すタイミングから入球率向上状態が継続的に生起されている場合において所定の大当りに繰り返し当選し、更に入球率向上状態が継続的に生起されている場合において、1 2 R 大当りに当選すると、符号 T 5 に示すタイミングから 1 2 R 大当り遊技が開始される。1 2 R 大当り遊技が開始されるときに、1 2 R 大当りカウンタに 4 が設定され、2 R 大当りカウンタに 2 が維持される。この場合、各特殊条件の何れもが成立していないため、通常時における通常大当り演出が実行される。そして、符号 T 6 に示すタイミングで 1 2 R 大当り遊技が終了すると、入球率向上状態が生起される。

10

【 0 0 8 6 】

次に、符号 T 6 に示すタイミングから入球率向上状態が継続的に生起されている場合において、1 2 R 大当りに当選すると、符号 T 7 に示すタイミングから 1 2 R 大当り遊技が開始される。1 2 R 大当り遊技が開始されるときに、1 2 R 大当りカウンタに 5 が設定され、2 R 大当りカウンタに 2 が維持される。また、始動入賞カウンタが数値 y 以上となっている。この場合、これまでに各特殊大当り演出が実行されていないと仮定すると、第 2 特殊条件が成立しているため、特殊時における第 2 特殊大当り演出が実行される。そして、符号 T 8 に示すタイミングで 1 2 R 大当り遊技が終了すると、入球率向上状態が生起される。

20

【 0 0 8 7 】

また、第 2 特殊大当り演出が実行されるときに、第 1 特殊大当りフラグが参照され、第 1 特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されている場合には、符号 T 7 に示すタイミングで、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタに 0 が設定され、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの初期化が行われる。これによって、第 2 特殊大当り演出が実行されると、第 2 特殊大当り演出の実行が記憶されるとともに、第 1 特殊大当り演出が実行可能な状態に制御することが可能である。また、符号 T 8 に示すタイミングで、第 2 特殊大当り演出フラグに第 2 特殊大当り演出の実行を示す値が設定される。

30

【 0 0 8 8 】

一方、図 7 ( b ) に示すように、第 2 特殊大当り演出が実行されるときに、第 1 特殊大当りフラグが参照され、第 1 特殊大当り演出の実行を示す値が設定されている場合には、符号 T 7 に示すタイミングで、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタに 0 が設定されず、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの初期化が行われない。これによって、第 2 特殊大当り演出が実行されると、第 2 特殊大当り演出の実行が記憶されるとともに、第 1 特殊大当り演出が実行されていたときには、特別に、第 1 特殊大当り演出が実行可能な状態に制御しないように制御される。

【 0 0 8 9 】

本実施形態では、第 3 特殊大当り演出が実行されても、第 3 特殊大当り演出フラグに第 3 特殊大当り演出の実行を示す値が設定されるとともに、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタに 0 が設定され、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの初期化が行われる。これによって、第 3 特殊大当り演出の実行が記憶され、もちろん第 2 特殊大当り演出が実行可能な状態に制御することが可能である。なお、第 1 特殊大当り演出が実行されると、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタが初期化されない。このように、演出制御用 CPU 3 1 a は、各特殊条件の成立により大当り遊技中に各特殊大当り演出を実行させる制御を行う。

40

【 0 0 9 0 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

( 1 ) 計数された入賞数が規定入賞数に達していないことを前提として更に別の条件が

50

満たされると第1特殊条件が成立し、第1特殊大当り演出が実行される一方で、入賞数が規定入賞数に達したことを少なくとも含む第2特殊条件が成立すると、第2特殊大当り演出が実行される。そして、第2特殊大当り演出が実行されたことを条件として、入賞数の計数結果を初期化する制御が行われる。このため、入賞数が規定入賞数に達するまでに第1特殊条件が成立せずに第1特殊大当り演出が実行されなかった場合であっても、入賞数が規定入賞数に達したことを少なくとも含む第2特殊条件が成立して第2特殊大当り演出が実行されたときには、入賞数の初期化が行われ、再度、第1特殊大当り演出が実行可能な状態に制御することができる。したがって、特殊大当り演出の実行に伴い、特殊大当り演出の多様性を持たせつつ、特殊大当り演出の実行機会についての均衡をとることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

**【0091】**

(2) また、入賞数によって実行可能な特殊大当り演出の種類を異ならせることができ、実行される特殊大当り演出の種類や、入賞数に対する関心を高めることができるとともに、遊技球の停止操作を抑制して積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

**【0092】**

(3) 遊技球を払い出す各始動入球装置14, 15に入賞した入賞数が計数されるため、遊技者にとっての利益となる入賞数に対する関心をより一層高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

**【0093】**

20

(4) 第2始動入球装置15に遊技球が入賞し易い入球率向上状態が付与されている状態から付与されていない状態に変化されるまでにそれらの各始動入球装置14, 15に入賞した遊技球の入賞数が累積して計数される。このため、入球率向上状態が付与されてから付与されなくなるまでに始動入球装置14, 15に入賞した遊技球の入賞数によって実行可能な特殊大当り演出の種類を異ならせることができる。したがって、実行される特殊大当り演出の種類や、入賞数に対する関心を高めることができるとともに、遊技球の停止操作を抑制して積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

**【0094】**

(5) また、詳しくは、第2特殊大当り演出が実行される場合において第1特殊大当り演出が実行されていないことを条件として、入賞数の計数結果が初期化される。このため、入賞数が規定入賞数に達するまでに第1特殊条件が成立せずに第1特殊大当り演出が実行されなかった場合であっても、第2特殊条件が成立して第2特殊大当り演出が実行されたときには、その入賞数の初期化が行われ、再度、第1特殊大当り演出が実行可能な状態に制御することができる。したがって、特殊大当り演出の実行に伴い、特殊大当り演出の多様性を持たせつつ、特殊大当り演出の実行機会についての均衡をとることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

**【0095】**

(6) 大当り判定の判定結果が肯定となった場合、入賞数が、規定入賞数よりも大きい特別規定入賞数に達したと特定されたことを少なくとも含む第3特殊条件が成立すると、第1特殊大当り演出及び第2特殊大当り演出とは異なる第3特殊大当り演出が実行される。第2特殊大当り演出が実行される場合において第1特殊大当り演出が実行されていないことを条件として、入賞数の計数結果を初期化する制御が行われる。このため、第3特殊大当り演出が実行されているか否かに拘わらず、第1特殊大当り演出が実行されていない場合に第2特殊大当り演出が実行されたときには、その入賞数の計数結果を初期化することによって、再度、第1特殊大当り演出が実行可能な状態に制御することができる。したがって、特殊大当り演出の実行に伴い、特殊大当り演出の多様性を持たせつつ、特殊大当り演出の実行機会についての均衡をとることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

**【0096】**

50



(7) 第2特殊大当り演出が実行される場合において第1特殊大当り演出が実行されたことを条件として、入賞数の計数結果を初期化しない。このため、第1特殊大当り演出が実行された後であれば、第2特殊大当り演出が実行されても、再度、第1特殊大当り演出が実行可能な状態に制御しなくてもよく、制御負荷を軽減することができる。特に、第3特殊大当り演出を実行させるための第3特殊条件が規定されている場合には、単に大当りに当選した場合と同じような制御が行われることによって、第3特殊大当り演出が実行されていない場合など、入賞数に基づく他の特殊大当り演出に影響を与えないようにすることができる。

【0097】

(8) 第2特殊大当り演出が実行される場合において、第1特殊大当り演出と第3特殊大当り演出との両方が実行されていないことを条件として、入賞数の計数結果を初期化する制御が行われる。このため、第1特殊大当り演出と第3特殊大当り演出との両方が実行されていない場合に、その入賞数の計数結果を初期化することによって、第1特殊大当り演出の実行を優先するように、再度、第1特殊大当り演出が実行可能な状態に制御することができる。したがって、特殊大当り演出の実行に伴い、特殊大当り演出の多様性を持たせつつ、特殊大当り演出の実行機会についての均衡をとることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

〔第2実施形態〕

次に、図7(c)、図7(d)及び図8を参照して本発明を具体化した第2実施形態について説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容について同一符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0098】

第1実施形態では、第1特殊大当り演出が実行されていない場合に、入賞数や各大当り回数の初期化が行われる一方で、第1特殊大当り演出が実行されていた場合に、入賞数や各大当り回数の初期化が行われないように構成した。しかし、第2実施形態では、第3特殊大当り演出が実行されている場合に、入賞数や各大当り回数の初期化が行われる一方で、第3特殊大当り演出が実行されていない場合に、入賞数や各大当り回数の初期化が行われないように構成する。

【0099】

具体的に、第2特殊大当り演出が実行される場合において、第3特殊大当り演出フラグに第3特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されているときには、第1特殊大当り演出フラグの値に拘わらず、演出制御用CPU31aは、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化しない。

【0100】

図9に示すように、ステップS205において第2特殊条件が成立したと判定された場合に、ステップS206において実行させる大当り演出として第2特殊大当り演出が決定されたときには、ステップS217に移行する。

【0101】

ステップS217において、演出制御用CPU31aは、第3特殊大当りフラグに第3特殊大当り演出の実行を示す値が設定されているか否かを判定する。つまり、演出制御用CPU31aは、第3特殊大当り演出が実行されたか否かを特定する。判定結果が否定の場合(第3特殊大当り演出の実行を示す値が設定されていない)、演出制御用CPU31aは、ステップS208を実行することなく、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し(ステップS210)、大当り演出決定処理を終了する。一方、判定結果が肯定の場合(第3特殊大当り演出の実行を示す値が設定されている)、演出制御用CPU31aは、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化し(ステップS208)、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し(ステップS210)、大当り演出決定処理を終了する。このように、第2特殊大当り演出が実行される場合において、第3特殊大当り演出が実行されているときには、第1特殊大当り演出が実行されているか否かに拘わらず、始動入賞カウンタ、各大当りカウ

ンタが初期化される。一方、第2特殊大当り演出が実行される場合において、第3特殊大当り演出が実行されていないときには、第1特殊大当り演出が実行されているか否かに拘わらず、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタが初期化されない。

【0102】

また、図7(c)に示すように、第2特殊大当り演出が実行されるときに、第3特殊大当りフラグが参照され、第3特殊大当り演出の実行を示す値が設定されている場合には、符号T7に示すタイミングで、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタに0が設定され、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの初期化が行われる。これによって、第2特殊大当り演出が実行されると、第1特殊大当り演出の実行に近づけるような状態に制御することが可能である。

10

【0103】

一方、図7(d)に示すように、第2特殊大当り演出が実行されるときに、第3特殊大当りフラグが参照され、第3特殊大当り演出の実行を示す値が設定されていない場合には、符号T7に示すタイミングで、始動入賞カウンタ、各大当りカウンタの初期化が行われない。これによって、第2特殊大当り演出が実行されると、第3特殊大当り演出の実行に近づけるような状態に制御することが可能である。

【0104】

以上詳述したように、第2実施形態は、第1実施形態における(1)~(4)の効果に加えて、以下の効果を有する。

(8)第2特殊大当り演出が実行される場合において、第3特殊大当り演出が実行されていないことを条件として、入賞数の計数結果を初期化しない制御が行われる。このため、第1特殊大当り演出が実行されているか否かに拘わらず、第3特殊大当り演出が実行されていない場合に第2特殊大当り演出が実行されたときには、その入賞数の計数結果を初期化しないことによって、第3特殊大当り演出の実行を優先するように、第3特殊大当り条件が成立可能な状態から遠ざけないようにすることができる。したがって、特殊大当り演出の実行に伴い、特殊大当り演出の多様性を持たせつつ、特殊大当り演出の実行機会についての均衡をとることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

[第3実施形態]

次に、図9及び図10を参照して本発明を具体化した第3実施形態について説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容について同一

30

【0105】

第1実施形態及び第2実施形態では、入球率向上状態が付与されている場合において各始動入球装置14, 15に入賞した遊技球の入賞数に基づいて特殊条件が成立可能となるように構成した。しかし、第3実施形態では、入球率向上状態の付与が継続されている場合において大当り遊技中に大入賞装置18に入賞した遊技球の入賞数に基づいて特殊条件が成立可能となるように構成する。

【0106】

特殊条件としては、非入球率向上状態において大当りに当選して付与される大当り遊技の終了後から入球率向上状態の付与が終了するまでのうち、所定の大当りとなる大当り回数が規定回数となり、規定回数の大当り遊技において大入賞装置18(入球装置)に入賞した遊技球の入賞数に基づいて成立可能となる。なお、本実施形態では、演出制御用CPU31aは、大入賞装置18の開放制御の終了に伴ってエンディング演出の実行前に特殊条件が成立しているか否かを判定し、エンディング演出において特殊大当り演出を実行可能に制御する。

40

【0107】

具体的に、図9に示すように、第1特殊条件としては、第1特殊大当り演出フラグに第1特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されており、12R大当りに当選した結果、12R大当りカウンタが3であり、2R大当りカウンタが0であり、大入賞カウンタが330以下であることが規定されている。

50

## 【 0 1 0 8 】

第 2 特殊条件としては、第 2 特殊大当り演出フラグに第 2 特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されており、1 2 R 大当りに当選した結果、大当りカウンタ（各大当りカウンタの和）が 1 0 であり、大入賞カウンタが 9 5 0 以上であることが規定されている。

## 【 0 1 0 9 】

第 3 特殊条件としては、第 3 特殊大当り演出フラグに第 3 特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されており、1 2 R 大当りに当選した結果、大当りカウンタが 2 0 であり、大入賞カウンタが 2 0 0 0 以上であることが規定されている。

## 【 0 1 1 0 】

このように、第 1 特殊条件としては、大入賞カウンタが 3 3 0 以下であることが少なくとも含まれている。更にまた、第 1 特殊条件としては、1 2 R 大当りの大当り回数が 3 であり、2 R 大当りの大当り回数が 0 であるなど、別の条件が含まれている。つまり、第 1 特殊条件は、大入賞装置 1 8 への遊技球の入賞数が規定入賞数（例えば 3 3 1）に達しないことを前提として、更に別の条件が満たされると成立する条件である。一方、第 2 特殊条件としては、大入賞装置 1 8 への遊技球の入賞数が規定入賞数に達したことが少なくとも含まれており、更に別の条件が含まれている。また、第 3 特殊条件としては、大入賞装置 1 8 への遊技球の入賞数が、規定入賞数よりも大きい特別規定入賞数（例えば 9 5 1）に達したことが少なくとも含まれており、更に別の条件が含まれている。

## 【 0 1 1 1 】

大入賞カウンタは、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられており、非入球率向上状態で大当りに当選することによって付与される大当り遊技が終了して入球率向上状態が付与されてから、入球率向上状態の付与が終了するまでの間に大入賞装置 1 8 に入賞した遊技球の入賞数を累積して計数するためのカウンタである。

## 【 0 1 1 2 】

主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技中においてカウントスイッチ S W 3 が出力する検知信号を入力した場合、大入賞装置 1 8 への遊技球の入賞を示す大入賞コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。

## 【 0 1 1 3 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、計数フラグに入賞数の計数を行うことを示す値が設定されている場合において、主制御用 C P U 3 0 a から大入賞コマンドが入力されたときには、入賞数を 1 増加させるように大入賞カウンタを更新する。

## 【 0 1 1 4 】

図 1 0 に示すように、大入賞カウンタは、非入球率向上状態で大当りに当選することによって付与される大当り遊技の終了を基準として大入賞装置 1 8 に入賞した遊技球の入賞数の計数が開始される。そして、3 回目の 1 2 R 大当り遊技が終了されるときの大入賞カウンタの値に基づいて第 1 特殊条件が成立しているか否かが判定される。また、5 回目の 1 2 R 大当り遊技が終了されるときの大入賞カウンタの値に基づいて第 2 特殊条件が成立しているか否かが判定され、1 0 回目の 1 2 R 大当り遊技が終了されるときの大入賞カウンタの値に基づいて第 3 特殊条件が成立しているか否かが判定される。

## 【 0 1 1 5 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が生起されてから、大当りに当選することなく所定回数の図柄変動ゲームが実行されて、入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報が副作動フラグに設定されたときには、各特殊大当り演出フラグや大入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化する。具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、各特殊大当り演出フラグに各特殊大当り演出の非実行を示す値を設定するとともに、入賞数、各大当り回数が 0 となるように大入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化する。

## 【 0 1 1 6 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が生起されてから、大当りに当選することなく所定回数の図柄変動ゲームが実行されておらず、入球率向上状

10

20

30

40

50

態の生起中であることを特定可能な情報が副作動フラグに設定されていると、各特殊大当り演出の実行を前提として、大入賞カウンタ、大当りカウンタを初期化する。なお、本実施形態において、第2特殊大当り演出が実行される場合に、演出制御用CPU31aは、他の特殊大当り演出フラグに基づいて、大入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化しない場合もある。

【0117】

ここで、大当り演出の種類を決定するための大当り演出決定処理について説明する。この大当り演出決定処理は、所定の大当りに当選して付与される大当り遊技が終了されるときに演出制御用CPU31aによって実行される。

【0118】

図6及び図8に示すステップS201、S203、S205において、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドの種類と、各特殊大当り演出フラグや大入賞カウンタ、各大当りカウンタの値とに基づいて、各特殊条件が成立したか否かを判定する。また、図6及び図8に示すステップS208において、演出制御用CPU31aは、大入賞カウンタ、各大当りカウンタを初期化する。

【0119】

以上詳述したように、第3実施形態は、第1実施形態における(1)~(7)の効果に加えて、以下の効果を有する。

(9)第2始動入球装置15に遊技球が入賞し易い入球率向上状態が付与されている状態から付与されていない状態に変化されるまでに、大当り遊技中に開放される大入賞装置18に入賞した遊技球の入賞数が累積して計数される。このため、入球率向上状態が付与されてから付与されなくなるまでに、大当り遊技が付与される回数や、その大当り遊技中に大入賞装置18に入賞させる遊技球の入賞数によって実行可能な特殊大当り演出の種類を異ならせることができる。したがって、実行される特殊大当り演出の種類や、大当り遊技の種類、入賞数に対する関心を高めることができるとともに、遊技球の停止操作を抑制して積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0120】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・第1実施形態及び第2実施形態において、例えば、大当り遊技中における各始動入球装置14、15への遊技球の入賞を入賞数として計数しないように制御してもよい。

【0121】

・第3実施形態において、例えば、大当りの種類毎に、大入賞装置18への遊技球の入賞を入賞数として計数してもよい。具体的には、12R大当り遊技における入賞数と、2R大当り遊技における入賞数とを別々に計数してもよい。

【0122】

・上記実施形態において、各始動入球装置14、15や大入賞装置18への遊技球の入賞数に基づいて各特殊条件が成立可能となったが、これに限らず、例えば、作動ゲート19への遊技球の入球数(通過数)に基づいて各特殊条件が成立可能となってもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、このような入球装置については、遊技球の入球により賞球があるかないかも問わない。

【0123】

・上記実施形態において、大当り遊技の終了後に大当りとならずに所定回数の図柄変動ゲームが実行されて、入球率向上状態の付与が終了すると、各種フラグやカウンタが初期化されたが、これに限らない。例えば、その入球率向上状態の付与が終了した後であれば、次に付与される大当り遊技が終了するまでに、各種フラグやカウンタが初期化されればよい。つまり、大当り遊技の終了後に大当りとならずに所定回数の図柄変動ゲームが実行されて、入球率向上状態の付与が終了してから、次に付与される大当り遊技が終了するまでに、各種フラグやカウンタが初期化されればよい。

【0124】

・上記実施形態において、例えば、複数種類の特殊大当り演出のうち、実行されても各大当り回数の初期化が行われない特殊大当り演出が含まれないように構成してもよい。また、例えば、特殊大当り演出が実行されることによって、演出表示装置 11 の背景画像の種類に対応し、その背景画像により遊技者によって容易に認識し得る演出モードが移行されてもよい。

#### 【0125】

・上記実施形態において、各特殊大当り演出が実行されたことを条件として始動入賞カウンタ、大入賞カウンタ、大当り回数カウンタが初期化されたが、これに限らない。例えば、これら始動入賞カウンタ、大入賞カウンタ、大当り回数カウンタとは別に、演出表示装置 11 に表示させるための表示用大当り回数カウンタや、大入賞装置 18 への遊技球の入賞個数に基づき、演出表示装置 11 に獲得球数に関する表示を行わせるための獲得球数カウンタが演出制御用 RAM 31c の所定領域に割り当てられているように構成する。この場合、これら表示用大当り回数カウンタや獲得球数カウンタは、入球率向上状態が生起されなくなった場合には初期化されるが、各特殊大当り演出が実行されることにより、表示用大当り回数カウンタや獲得球数カウンタが初期化されても初期化されなくてもよい。

#### 【0126】

・上記実施形態において、各特殊大当り演出の何れか一方が実行された場合に、入賞数や大当り回数が初期化され、各特殊大当り演出の何れか他方が実行された場合に、入賞数や大当り回数が初期化されないように制御したが、これに限らない。例えば、各特殊大当り演出の全てが実行された場合に、入賞数や大当り回数が初期化されてもよい。また、特殊大当り演出の種類の数も問わない。

#### 【0127】

・上記実施形態において、所定の特殊大当り演出が実行された場合、必ず入賞数や大当り回数が初期化されたが、これに限らず、例えば、所定確率で当選する初期化抽選に当選した場合には入賞数や大当り回数が初期化され、初期化抽選に当選しなかった場合には入賞数や大当り回数が初期化されないように制御してもよい。また、例えば、第 1 特殊大当り演出と第 3 特殊大当り演出とが実行されていない場合に、第 1 特殊大当り演出の実行を優先させるために入賞数や大当り回数が初期化されるか、第 3 特殊大当り演出の実行を優先させるために入賞数や大当り回数が初期化されないかが初期化抽選で決定されてもよい。

#### 【0128】

・上記実施形態において、計数された複数種類の大当り回数の全てが初期化されたが、これに限らず、例えば、1 種類の大当り回数が初期化されてもよい。また、複数種類の大当り回数が計数されたが、これに限らず、例えば、1 種類の大当り回数が計数されてもよい。また、例えば、1 種類の大当り毎ではなく、複数種類の大当り毎に大当り回数を計数してもよく、単に大当りとなった回数毎に大当り回数を計数してもよい。

#### 【0129】

・第 1 実施形態及び第 2 実施形態において、大当り遊技中におけるオープニング演出、ラウンド演出（各ラウンド間も含む）、エンディング演出の全てにおいて、通常時の画像とは異なる特殊大当り演出が実行されたが、これに限らない。例えば、第 3 実施形態のようにエンディング演出だけで特殊大当り演出が実行されるなど、これらの何れかであってもよい。また、例えば、特定ラウンド数のラウンド演出で特殊演出が実行されてもよい。また、大当り遊技中に限らず、例えば、アイコンの表示演出のように、図柄変動ゲームの実行中や待機中に特殊演出が実行されてもよい。

#### 【0130】

・上記実施形態において、入賞数や大当り回数に 0 が設定されることによって入賞数や大当り回数の初期化が行われたが、これに限らず、別の特殊大当り演出における実行条件が成立可能に制御されればよく、例えば、大当り回数が 2 以上となっているときに大当り回数カウンタに 1 が設定されるようにしてもよく、この値が初期値でなくてもよい。また、例えば、入賞数が 500 となっているときに各入賞カウンタに 0 ではなく 100 が設定

10

20

30

40

50

されるようにしてもよく、この値が初期値でなくてもよい。つまり、別の特殊大当り演出における実行条件が成立する値が各入賞カウンタ、大当り回数カウンタに設定されればよい。

【 0 1 3 1 】

・上記実施形態において、入賞数や所定の大当りになった大当り回数が計数され、条件によっては初期化が行われたが、これに限らず、例えば、大当り回数が初期化されなくてもよく、大当り回数が累積して計数されてもよい。また、例えば、大当り回数自体が計数されずに、入賞数が計数され、大当りとなったときの入賞数自体によって、特殊条件が成立可能であってもよい。

【 0 1 3 2 】

・上記実施形態において、入球率向上状態が付与されているときに限り特殊大当り演出が実行可能に制御されたが、これに限らず、例えば、入球率向上状態が付与されていないときに限り特殊大当り演出が実行可能に制御されてもよい。また、確変状態が付与されているときに限り特殊大当り演出が実行可能に制御されたが、これに限らず、例えば、確変状態が付与されていないときに限り特殊大当り演出が実行可能に制御されてもよい。もちろん、これらの組み合わせであってもよい。

【 0 1 3 3 】

・上記実施形態において、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が付与されてから入球率向上状態が付与されなくなるまでで各装置に入賞した入賞数を累積して計数したが、これに限らない。例えば、この条件に加えて、非入球率向上状態において大当りに当選してから所定回数の大当りに当選するまでで各装置に入賞した入賞数を累積して計数してもよい。また、例えば、入球率向上状態が付与されているか否かに拘わらず、所定回数の大当りに当選するまでで各装置に入賞した入賞数を累積して計数してもよい。また、例えば、大当り遊技間において入球率向上状態が付与されているときに各始動入球装置 1 4 , 1 5 への遊技球の入賞数に基づいて、特殊条件が成立可能となってもよい。

【 0 1 3 4 】

・上記実施形態において、例えば、大当りの種類が異なってもよい。また、例えば、大当りに当選した場合に、大当り遊技の終了後に必ずしも確変状態や入球率向上状態が生起されなくてもよい。また、例えば、確変状態や入球率向上状態が生起について図柄変動ゲームの上限回数が規定されなくてもよい。

【 0 1 3 5 】

・上記実施形態において、遊技者に有利な大当りの大当り回数と遊技者に不利な大当りの大当り回数との少なくとも何れかに基づいて各特殊条件が規定されていたが、これに限らず、例えば、それら大当り回数が相反するように各特殊条件が規定されていてもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、遊技者に不利な大当りとしては、1 回のラウンド遊技中に大入賞装置 1 8 に規定個数の遊技球が入賞可能な時間であっても入賞不可能な時間であってもよい。また、大当り遊技の終了後における遊技状態により遊技者にとっての大当りの有利度合いが規定されていてもよい。

【 0 1 3 6 】

・上記実施形態において、例えば、初当りの大当り遊技の終了を基準として、1 2 R 大当りの大当り回数が「 3 」となるまで、1 2 R 大当りの大当り回数が「 5 」となるまで、1 2 R 大当りの大当り回数が「 1 0 」となるまでというように、各特殊条件で入賞数が計数される期間が重複されていたが、これに限らない。例えば、初当りの大当り遊技の終了から 1 2 R 大当りの大当り回数が「 3 」となる大当り遊技の開始まで、1 2 R 大当りの大当り回数が「 3 」となる大当り遊技の開始から「 5 」となる大当り遊技の開始までというように、各特殊条件で入賞数が計数される期間が重複されなくてもよい。また、入賞数が規定入賞数に達するというのは、規定入賞数に至ることと、規定入賞数以上になることとを含む概念である。また、例えば、第 1 特殊条件が成立可能な時期（例えば、3 回目の 1 2 R 大当り）より、第 2 特殊条件が成立可能な時期（例えば 5 回目の 1 2 R 大当り）が後になるように規定されていれば、第 1 特殊条件と第 2 特殊条件とが重複していてもして

10

20

30

40

50

いなくてもよい。

【 0 1 3 7 】

・上記実施形態において、演出表示装置 1 1 における画像を表示させて特殊演出が実行されたが、これに限らず、例えば、音声の出力、ランプの点灯、可動体の変位、振動体の振動などにより特殊演出を実行させてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【 0 1 3 8 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記演出制御手段は、前記大当り判定手段による判定結果が肯定となった場合、前記入球数計数手段によって計数された入球数が、前記規定入球数よりも大きい特別規定入球数に達したことを少なくとも含む第 3 特殊条件が成立すると、前記演出実行手段に前記第 1 特殊演出及び前記第 2 特殊演出とは異なる第 3 特殊演出を実行させる制御を行い、前記初期化制御手段は、前記第 1 特殊演出が実行されずに前記第 2 特殊演出が実行されたときには、前記入球数計数手段による計数結果を初期化する一方、前記第 1 特殊演出が実行された後に前記第 2 特殊演出が実行されたときには、前記入球数計数手段による計数結果を初期化しない制御を行うことを特徴とする。

10

【 0 1 3 9 】

(ロ) 前記演出制御手段は、前記大当り判定手段による判定結果が肯定となった場合、前記入球数計数手段によって計数された入球数が、前記規定入球数よりも大きい特別規定入球数に達したことを少なくとも含む第 3 特殊条件が成立すると、前記演出実行手段に前記第 1 特殊演出及び前記第 2 特殊演出とは異なる第 3 特殊演出を実行させる制御を行い、前記初期化制御手段は、前記第 3 特殊演出が実行された後に前記第 2 特殊演出が実行されたときには、前記入球数計数手段による計数結果を初期化する一方、前記第 3 特殊演出が実行されずに前記第 2 特殊演出が実行されたときには、前記入球数計数手段による計数結果を初期化しない制御を行うことを特徴とする。

20

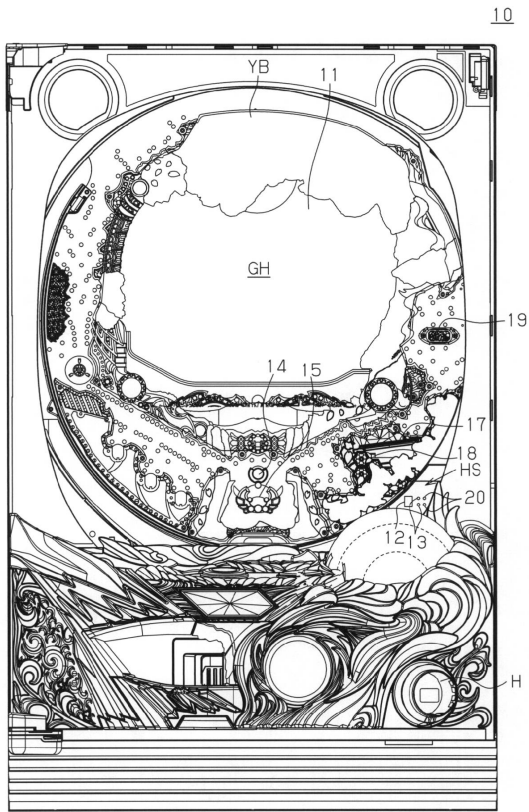
【 符号の説明 】

【 0 1 4 0 】

1 0 ... パチンコ遊技機、1 1 ... 演出表示装置 ( 演出実行手段 )、1 2 ... 特別図柄表示装置 ( 表示手段 )、1 4 ... 第 1 始動入球装置 ( 始動入球装置、入球装置 )、1 5 ... 第 2 始動入球装置 ( 始動入球装置、入球装置 )、1 8 ... 大入賞装置 ( 入球装置 )、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U ( 大当り判定手段、遊技状態制御手段 )、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U ( 演出制御手段、入球数計数手段、初期化制御手段 )。

30

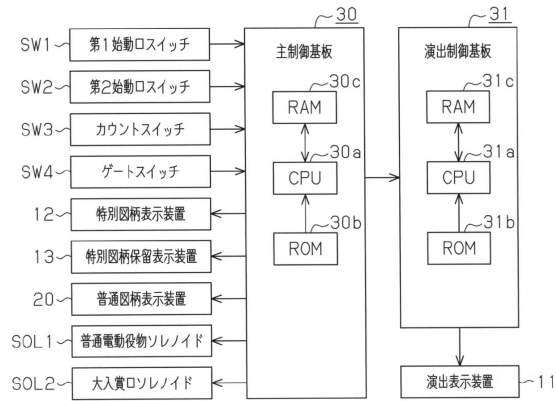
【図 1】



【図 2】

図柄	ラウンド数	当選時の 遊技状態	当選後の 確変状態	当選後の 変短状態	OP	ラウンド遊技	ED
ZA (70)	12	問わない	100回	100回	10秒	25秒 (閉2秒)	11秒
ZB (30)	2	問わない	100回	100回			

【図 3】

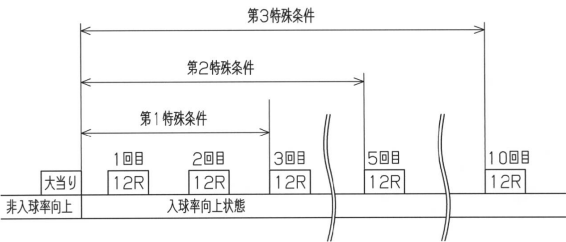


【図 4】

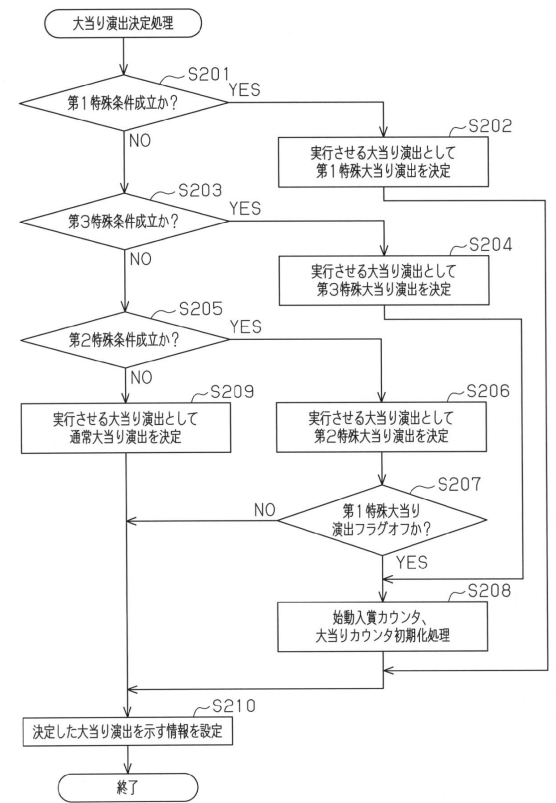
特殊大当り演出	実行条件 (特殊条件)	実行に伴う制御内容
第1 特殊大当り演出	・第1 特殊大当り演出フラグオフ ・12R大当りに当選 ・12R大当りカウンタ=3 ・2R大当りカウンタ≤1 ・始動入賞カウンタ≤x	・第1 特殊大当り演出フラグオン
第2 特殊大当り演出	・第2 特殊大当り演出フラグオフ ・12R大当りに当選 ・12R大当りカウンタ=5 ・始動入賞カウンタ≤y	・第2 特殊大当り演出フラグオン ・第1 特殊大当り演出フラグオフ→ 各カウンタ初期化
第3 特殊大当り演出	・第3 特殊大当り演出フラグオフ ・12R大当りに当選 ・12R大当りカウンタ=10 ・始動入賞カウンタ≥z	・第3 特殊大当り演出フラグオン ・各カウンタ初期化

(注) x<y<z

【図 5】

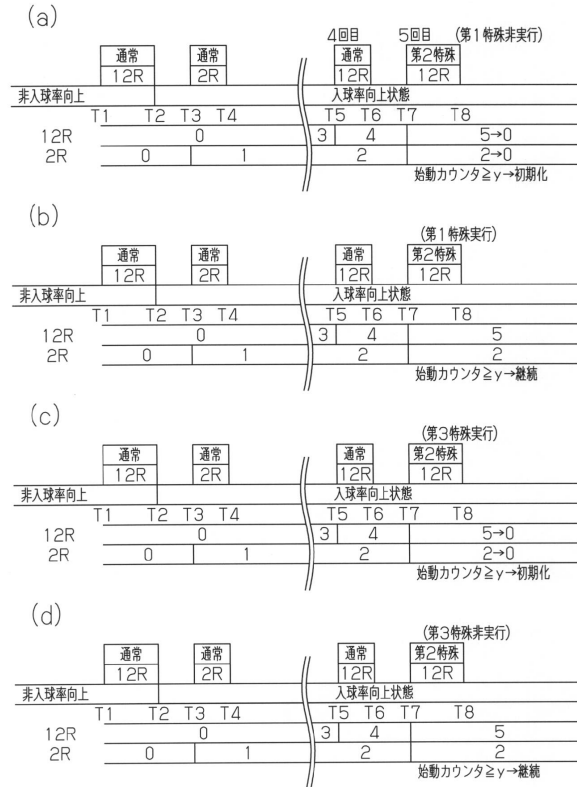


【図 6】

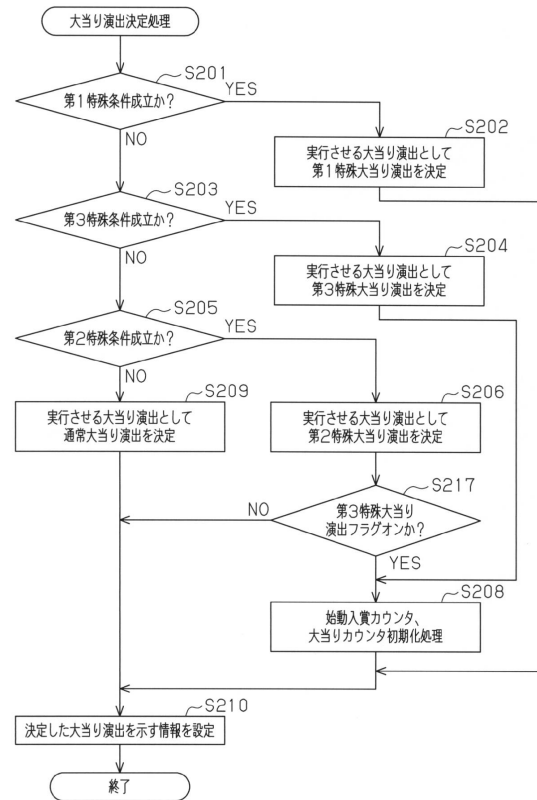




【図 7】



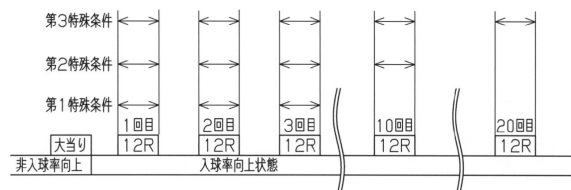
【図 8】



【図 9】

特殊大当り演出	実行条件 (特殊条件)	実行に伴う制御内容
第1特殊大当り演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>第1特殊大当り演出フラグオフ</li> <li>12R大当りに当選</li> <li>12R大当りカウンタ=3</li> <li>2R大当りカウンタ=0</li> <li>大入賞カウンタ<math>\leq 330</math></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>第1特殊大当り演出フラグオン</li> </ul>
第2特殊大当り演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>第2特殊大当り演出フラグオフ</li> <li>12R大当りに当選</li> <li>大当りカウンタ=10</li> <li>大入賞カウンタ<math>\geq 950</math></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>第2特殊大当り演出フラグオン</li> <li>第1特殊大当り演出フラグオフ→各カウンタ初期化</li> </ul>
第3特殊大当り演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>第3特殊大当り演出フラグオフ</li> <li>12R大当りに当選</li> <li>大当りカウンタ<math>\geq 20</math></li> <li>大入賞カウンタ<math>\geq 2000</math></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>第3特殊大当り演出フラグオン</li> <li>各カウンタ初期化</li> </ul>

【図 10】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 島 伸嘉  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 松田 鉄平  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 佐野 賢直  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 高梨 勝行  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 山口 明日香  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 秋山 斉昭

- (56)参考文献 特開2012-176014(JP,A)  
特開2012-71119(JP,A)  
特開2010-63801(JP,A)  
特開2009-178265(JP,A)  
特開2012-120793(JP,A)  
特開2010-227401(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02