

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6009418号  
(P6009418)

(45) 発行日 平成28年10月19日(2016.10.19)

(24) 登録日 平成28年9月23日(2016.9.23)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2013-162495 (P2013-162495)	(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2015-29777 (P2015-29777A)		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
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(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
		(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

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否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、

前記大当たり判定手段による判定結果が肯定となるまでに実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数する実行回数計数手段と、

前記大当たり判定手段による判定結果が肯定となった場合、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数が、複数種類の規定範囲の何れかに含まれるか否かを特定する実行回数特定手段と、

前記実行回数特定手段によって前記図柄変動ゲームの実行回数が複数種類の規定範囲の何れかに含まれると特定された場合、該特定された規定範囲に対応して所定の大当たりに当選した大当たり回数を計数する大当たり回数計数手段と、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、

10

20

前記第 1 特殊条件は、前記大当たり回数計数手段によって計数された大当たり回数が規定大当たり回数に達していないときに成立する条件であり、前記第 2 特殊条件は、前記大当たり回数計数手段によって計数された大当たり回数が規定大当たり回数に達したときに成立する条件であり、

前記演出制御手段は、前記第 1 特殊条件の成立によって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、前記第 2 特殊条件の成立によって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遊技機。

【請求項 2】

前記図柄変動ゲームの変動内容を決定するための複数の変動内容決定テーブルのうち、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数に対応する変動内容決定テーブルを参照して前記図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段を備え、

10

前記変動内容決定手段によって同じ変動内容決定テーブルが参照される図柄変動ゲームの実行回数の範囲が前記規定範囲として規定されており、

前記変動内容決定手段によって参照される変動内容決定テーブル毎に、該変動内容決定テーブルが参照される図柄変動ゲームの実行回数が規定範囲として規定されており、

前記実行回数特定手段は、前記大当たり判定手段による判定結果が肯定となった場合、前記変動内容決定手段によって参照される変動内容決定テーブルを特定し、該変動内容決定テーブルに対応する規定範囲を特定する請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【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】

【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。

30

【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、大当たり遊技中に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。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

40

【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。

【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、

50

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と大当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りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、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、前記大当り判定手段による判定結果が肯定となるまでに実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数する実行回数計数手段と、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、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数が、複数種類の規定範囲の何れかに含まれるか否かを特定する実行回数特定手段と、前記実行回数特定手段によって前記図柄変動ゲームの実行回数が複数種類の規定範囲の何れかに含まれると特定された場合、該特定された規定範囲に対応して所定の大当りに当選した大当り回数を計数する大当り回数計数手段と、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、前記第1特殊条件は、前記大当り回数計数手段によって計数された大当り回数が規定大当り回数に達していないときに成立する条件であり、前記第2特殊条件は、前記大当り回数計数手段によって計数された大当り回数が規定大当り回数に達したときに成立する条件であり、前記演出制御手段は、前記第1特殊条件の成立によって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、前記第2特殊条件の成立によって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ことを要旨とする。

【0008】

上記遊技機について、前記図柄変動ゲームの変動内容を決定するための複数の変動内容決定テーブルのうち、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数に対応する変動内容決定テーブルを参照して前記図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段を備え、前記変動内容決定手段によって同じ変動内容決定テーブルが参照される図柄変動ゲームの実行回数の範囲が前記規定範囲として規定されており、前記変動内容決定手段によって参照される変動内容決定テーブル毎に、該変動内容決定テーブルが参照される図柄変動ゲームの実行回数が規定範囲として規定されており、前記実行回数特定手段は、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、前記変動内容決定手段によって参照される変動内容決定テーブルを特定し、該変動内容決定テーブルに対応する規定範囲を特定する構成としてもよい。

【発明の効果】

【0009】

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遊技機を提供する。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【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】リーチ確率を説明する模式図。

【図5】変動パターンを説明する模式図。

【図6】特殊大当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7】大当り演出決定処理を示すフローチャート。

【図8】(a)～(d)は、大当り演出の実行を示すタイミングチャート。

【図9】大当り演出決定処理を示すフローチャート。

**【発明を実施するための形態】****【0011】**

以下、遊技機の一実施形態を図1～図8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10には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBには、パチンコ遊技機10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。

**【0012】**

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

10

**【0013】**

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（[777]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（[426]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（[323]等）である。

20

**【0014】**

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SW1（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。

30

**【0015】**

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SW2（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SOL1（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。

40

**【0016】**

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SW3（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SOL2（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。

**【0017】**

50

パチンコ遊技機 10 では、大当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り遊技が生起される。大当り遊技が開始すると、最初に大当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）の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。大入賞装置 18 へ遊技球が入球すると、予め決められた個数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、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

10

**【0018】**

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、普通当りか否かを決めるための普通当り抽選が行われる。普通当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り遊技が生起される。

**【0019】**

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。

20

**【0020】**

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。大当り抽選に当選した場合、特別図柄表示装置 12 には、大当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。

30

**【0021】**

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。

**【0022】**

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。

40

**【0023】**

また、パチンコ遊技機 10 は、大当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、大当り遊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。

**【0024】**

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

50

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、大当り遊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。

#### 【0025】

また、パチンコ遊技機10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。

10

#### 【0026】

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12回に設定された12R大当り遊技が付与される12R大当り(図柄ZA)と、規定ラウンド数が2回に設定された2R大当り遊技が付与される2R大当り(図柄ZB)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、12R大当りは、2R大当りと比較して、大入賞装置18の合計の開放時間が長くなる有利な12R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。本実施形態において、遊技者にとって有利な12R大当りが第1大当りに、遊技者にとって不利な2R大当りが第2大当りに、それぞれ相当する。

20

#### 【0027】

次に、図3を参照してパチンコ遊技機10の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機10の裏側には、パチンコ遊技機10全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ遊技機10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10の裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御

30

#### 【0028】

図3に示すように、主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30a、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b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RAM30cが設けられている。

#### 【0029】

主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1~SW4が接続されている。各種スイッチSW1~SW4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CPU30aが入力できるように、主制御用CPU30aに接続されている。また、主制御用CPU30a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が接続されている。また、主制御用CPU30aには、電動役物ソレノイドSOL1及び大入賞ソレノイドSOL2が接続されている。

40

#### 【0030】

主制御用ROM30b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11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

50

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 1 】

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 R O M 3 0 b 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。

10

【 0 0 3 2 】

主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機 1 0 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 R A M 3 0 c 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 R A M 3 0 c 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。

【 0 0 3 3 】

また、主制御基板 3 0 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。

20

【 0 0 3 4 】

演出制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 C P U 3 1 a と、演出制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 3 1 b 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 R A M 3 1 c が設けられている。

【 0 0 3 5 】

演出制御手段としての演出制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。演出制御用 R O M 3 1 b 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 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機 1 0 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 R A M 3 1 c 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 R A M 3 1 c 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。

30

【 0 0 3 6 】

以下、主制御基板 3 0 及び演出制御基板 3 1 が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a 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 C P U 3 0 a は、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。

40

【 0 0 3 7 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、各始動スイッチ S W 1 , S W 2 が出力する検知信号を入力すると、主制御用 R A M 3 0 c 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 C P U 3 0 a 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 C P U 3 0 a は、 1 加算後の保留記憶数を表すように保留表示装置 1 3 の表示内容を制御する。

【 0 0 3 8 】

50

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（大当たり判定用乱数、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。本実施形態において、図柄変動ゲームの実行を保留するとともに、当該実行が保留された図柄変動ゲームに対応付けて各種乱数の値を記憶する主制御用RAM30cが、保留記憶手段として機能する。また、本実施形態において、各種乱数の値を取得する主制御用CPU30aが、乱数取得手段として機能する。

#### 【0039】

10

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た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。

#### 【0040】

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（大当たり判定用乱数、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。

20

#### 【0041】

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。

30

#### 【0042】

また、各種乱数の値を読み出した主制御用CPU30aは、読み出した大当たり判定用乱数の値が、大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）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たり判定値を用いて大当たり抽選を行う。

#### 【0043】

そして、大当たり抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当た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、大当たりの種類を決定する。本実施形態では、主制御用CPU30aは、大当た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たり図柄と大当た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、複数種類の大当た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、大当た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。

40

#### 【0044】

一方、大当た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

50



行した後は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。

【0045】

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。また、本実施形態において、図柄変動ゲームの変動パターンを決定する主制御用CPU30aが、変動内容決定手段として機能する。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0050】

このように、主制御用CPU30aは、大当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。

10

#### 【0051】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31a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31の演出制御用CPU31a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11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CPU31a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CPU31a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。

20

#### 【0052】

演出制御用CPU31a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11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31a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11の表示内容を制御する。

#### 【0053】

また、演出制御用CPU31a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11の表示態様を制御する。

30

#### 【0054】

また、演出制御用CPU31a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CPU31a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CPU31a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RAM31c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CPU31a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。

40

#### 【0055】

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CPU31a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CPU31a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RAM31c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CPU31a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

50

、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 6 】

ここで、図 4 を参照して本実施形態のパチンコ遊技機におけるリーチ演出抽選における抽選結果が肯定となるリーチ判定確率について説明する。このようなリーチ判定確率は、大当たり判定に当選しなかった場合に参照される。

【 0 0 5 7 】

図 4 に示すように、現在の遊技状態、大当たり遊技の終了後に実行される図柄変動ゲームの実行回数によって、リーチ判定確率が決定される。なお、本実施形態において、リーチ判定用乱数の取り得る数値は、「 0 」～「 2 4 0 」までの全 2 4 1 通りの整数である。具体的に、現在の遊技状態が非入球率向上状態である場合には、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定値として「 0 」～「 1 1 」が規定されている。

10

【 0 0 5 8 】

現在の遊技状態が入球率向上状態である場合において、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「 1 」～「 2 0 」であるときには、リーチ判定値として「 0 」～「 1 1 」が規定されている。また、現在の遊技状態が入球率向上状態である場合において、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「 2 1 」～「 9 9 」であるときには、リーチ判定値として「 0 」～「 2 8 」が規定されている。また、現在の遊技状態が入球率向上状態である場合において、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「 1 0 0 」であるときには、リーチ判定値として「 0 」～「 2 4 0 」が規定されている。

20

【 0 0 5 9 】

このように、入球率向上状態においては、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数によってリーチ判定が肯定となるか否かが異なるが、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲（「 0 」～「 1 1 」）であると、図柄変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定が肯定となる。その一方で、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲外で、最大範囲内（「 1 2 」～「 2 4 0 」）であると、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数によって、リーチ判定が肯定となるか否定となるかが異なることとなる。

【 0 0 6 0 】

30

次に、図 5 を参照して本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて説明する。

本実施形態では、図 5 に示すように、変動ゲームの変動時間を指定し、図柄変動ゲームの変動内容を示す変動パターンが設定されている。これら変動パターン（変動内容）は、主に、大当たりとなるか否か、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターン P 1 4 , P 2 4 , P 3 4 , P 4 4 が大当たり演出用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターン P 1 3 , P 2 3 , P 3 3 , P 4 3 がはずれリーチ演出用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターン P 1 1 , P 1 2 , P 2 2 , P 3 2 がはずれ演出用の変動パターンとして規定されている。

40

【 0 0 6 1 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブル（変動内容決定テーブル）が複数記憶されている。遊技状態として入球率向上状態が付与されているか否かと、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数とにより、複数の変動パターン決定テーブルから何れかが選択され、選択された変動パターン決定テーブルに含まれる変動パターンから何れかの変動パターンが決定される。

【 0 0 6 2 】

具体的に、複数の変動パターン決定テーブルとしては、非入球率向上状態において選択される変動パターン決定テーブル T a と、入球率向上状態において選択される変動パターン決定テーブル T b ~ T d とが含まれている。また、変動パターン決定テーブル T b は、

50

大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「１」～「２０」である場合に、変動パターン決定テーブルＴｃは、「２１」～「９９」である場合に、変動パターン決定テーブルＴｄは、「１００」である場合には、それぞれ選択される。

【００６３】

変動パターン決定テーブルＴａには、変動パターンＰ１１～Ｐ１４が、変動パターン決定テーブルＴｂには、変動パターンＰ２２～Ｐ２４が、変動パターン決定テーブルＴｃには、変動パターンＰ３２～Ｐ３４が、変動パターン決定テーブルＴｄには、変動パターンＰ４３，Ｐ４４が、それぞれ含まれている。

【００６４】

このように、各変動パターン決定テーブルには、それぞれ異なる変動パターンが含まれている。このため、決定された変動パターンから、入球率向上状態が付与されているか否かが特定可能であり、入球率向上状態が付与されている場合には、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数何れの範囲に含まれるかも特定可能となる。

【００６５】

なお、非入球率向上状態において選択可能な変動パターンＰ１２は、変動パターンＰ１１の変動時間を短縮させる変動パターンである。なお、変動パターンＰ１１，Ｐ１２は、保留記憶数に応じて何れかが決定される変動パターンであり、保留記憶数が大きくなるにつれて、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなる。また、入球率向上状態において選択可能な変動パターンＰ２２，Ｐ３２は、非入球率向上状態において選択可能な変動パターンＰ１２の変動時間を更に短縮させる変動パターンである。このため、入球率向上状態である場合には、非入球率向上状態である場合よりも、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなる。

【００６６】

特別図柄開始処理において変動パターンを決定する場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、主作動フラグに基づいて入球率向上状態の生起中であるか否かを判定する。入球率向上状態の生起中ではないと判定された場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、変動パターン決定テーブルＴａを参照し、変動パターン決定テーブルＴａに含まれている変動パターンから何れかを決定する。一方、入球率向上状態の生起中であると判定された場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、作動カウンタから値を読み出し、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数を特定する。そして、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特定された図柄変動ゲームの実行回数に対応するように変動パターン決定テーブルＴｂ～Ｔｄのうち何れかを参照し、参照した変動パターン決定テーブルに含まれている変動パターンから何れかを決定する。本実施形態において、大当り遊技の終了後に実行される図柄変動ゲームの実行回数を計数する主制御用ＣＰＵ３０ａが、実行回数計数手段として機能する。

【００６７】

本実施形態では、大当り遊技中に演出表示装置１１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。

【００６８】

特殊条件は、入球率向上状態が付与されているときに所定の大当りとなった場合に計数される大当り回数に基づいて成立可能となる。この大当り回数としては、大当りの種類毎に、更には大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数に含まれる規定範囲毎に計数される。この規定範囲としては、同じ変動パターン決定テーブルが参照される図柄変動ゲームの実行回数の範囲が規定されており、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「１」～「２０」であるか、「２１」～「９９」であるか、「１００」であるかに分類される。以下、図柄変動ゲームの実行回数が「１」～「２０」である場合を「序盤」として、図柄変動ゲームの実行回数が「２１」～「９９」である場合を「中盤

10

20

30

40

50

」として、図柄変動ゲームの実行回数が「１００」である場合を「終盤」として、それぞれ示す。

【００６９】

具体的に、図６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特殊大当り演出と第４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）、序盤で１２Ｒ大当りに当選した結果、中盤２Ｒ大当りカウンタが１以下であり、中盤１２Ｒ大当りカウンタが１以下であり、序盤１２Ｒ大当りカウンタが５であることが規定されている。

10

【００７０】

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、中盤で１２Ｒ大当りに当選した結果、中盤１２Ｒ大当りカウンタが１０であることが規定されている。

【００７１】

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、中盤で１２Ｒ大当りに当選した結果、中盤２Ｒ大当りカウンタが３以下であり、中盤１２Ｒ大当りカウンタが１５以上であることが規定されている。

20

【００７２】

第４特殊演出としての第４特殊大当り演出には、その実行条件としての第４特殊条件が規定されている。この第４特殊条件としては、第４特殊大当り演出フラグに第４特殊大当り演出の非実行を示す値が設定されており、終盤で１２Ｒ大当りに当選した結果、終盤１２Ｒ大当りカウンタが３であることが規定されている。

【００７３】

このように、第１特殊条件としては、中盤１２Ｒ大当りカウンタが１以下というように、中盤での１２Ｒ大当りの大当り回数が予め定められた規定大当り回数に達していない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、序盤１２Ｒ大当りの大当り回数が予め定められた規定大当り回数に達したときなど、別の条件が含まれている。つまり、第１特殊条件は、中盤１２Ｒ大当りの大当り回数が予め定められた規定大当り回数に達してい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、中盤１２Ｒ大当りカウンタが１０というように、中盤１２Ｒ大当りの大当り回数が予め定められた規定大当り回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、中盤１２Ｒ大当りカウンタが１５以上というように、中盤１２Ｒ大当りの大当り回数が予め定められた規定大当り回数よりも大きい特別規定大当り回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。

30

【００７４】

第１特殊大当り演出フラグは、演出制御用ＲＡＭ３１ｃ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ＣＰＵ３１ａ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。

40

【００７５】

第２特殊大当り演出フラグは、演出制御用ＲＡＭ３１ｃ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ＣＰＵ３１ａ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

50

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。

【0076】

第3特殊大当り演出フラグは、演出制御用RAM31c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CPU31a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。

【0077】

第4特殊大当り演出フラグは、演出制御用RAM31cの所定領域に割り当てられており、第4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CPU31aは、第4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4特殊大当り演出フラグに第4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4特殊大当り演出が実行されたか否かが特定可能となる。

【0078】

2R大当りカウンタは、演出制御用RAM31c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。特に、2R大当りカウンタには、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「1」～「20」である場合の序盤2R大当りカウンタと、「21」～「99」である場合の中盤2R大当りカウンタと、「100」である場合の終盤2R大当りカウンタとが含まれている。演出制御用CPU31aは、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、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づいて、参照された変動パターン決定テーブルを特定し、その変動パターン決定テーブルに対応する規定範囲を特定する。そして、演出制御用CPU31aは、特定した規定範囲に対応する2R大当りカウンタを2R大当りに当選した回数を1増加させるように更新する。

【0079】

12R大当りカウンタは、演出制御用RAM31c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。特に、12R大当りカウンタには、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「1」～「20」である場合の序盤12R大当りカウンタと、「21」～「99」である場合の中盤12R大当りカウンタと、「100」である場合の終盤2R大当りカウンタとが含まれている。演出制御用CPU31aは、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、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づいて、参照された変動パターン決定テーブルを特定し、その変動パターン決定テーブルに対応する規定範囲を特定する。そして、演出制御用CPU31aは、特定した規定範囲に対応する12R大当りカウンタを、12R大当りに当選した回数を1増加させるように更新する。

【0080】

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。

【0081】

このように、演出制御用CPU31a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、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数に含まれる規定範囲毎に大当り回数を計数する。本実施形態において、大当りとなる時の図柄変動ゲームの実行回数に含まれる規定範囲を特定する演出制御用CPU31aが、実行回数特定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CPU31aが、大当り回数計数手段として機能する。

【0082】

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、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、各大当り回数が0となるように各大当りカウンタを初期化する。

【0083】

また、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きであっても、各特殊大当り演出の実行を前提として、各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、各大当りカウンタを初期化しない。また、第4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、各大当りカウンタを初期化しない。本実施形態において、大当り回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。

【0084】

ここで、図7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。

【0085】

図7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4特殊大当り演出フラグや各大当りカウンタの値とに基づいて、第4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4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4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4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S210における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S212)、大当り演出決定処理を終了する。

【0086】

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1特殊大当り演出フラグや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。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S205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S204)。そして、演出制御用CPU31aは、各大当りカウンタを初期化し(ステップS210)、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S212)、大当り演出決定処理を終了する。

【0087】

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3特殊大当り演出フラグや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S207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S206)。そして、演出制御用CPU31aは、各大当りカウンタを初期化し(ステップS210)、決定した大当り演出を示す情報を

演出制御用RAM 31cの所定領域に設定し(ステップS 212)、大当り演出決定処理を終了する。

【0088】

ステップS 207において、演出制御用CPU 31a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CPU 31a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S 211)、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM 31cの所定領域に設定し(ステップS 212)、大当り演出決定処理を終了する。

【0089】

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CPU 31a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S 208)。そして、演出制御用CPU 31a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S 209)。つまり、演出制御用CPU 31a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CPU 31aは、ステップS 210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RAM 31cの所定領域に設定し(ステップS 212)、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CPU 31aは、各大当りカウンタを初期化し(ステップS 210)、決定した大当り演出を示す情報を演出制御用RAM 31cの所定領域に設定し(ステップS 212)、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、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、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、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CPU 31aが特殊演出実行特定手段として機能する。

【0090】

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CPU 31aは、設定された大当り演出を示す情報を演出制御用RAM 31c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CPU 31a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。

【0091】

また、演出制御用CPU 31a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。

【0092】

ここで、図8(a)及び図8(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8(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1

10

20

30

40

50



2 R 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、1 2 R 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 T 2 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。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。

#### 【0093】

次に、符号 T 2 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中盤で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、中盤2 R 大当りカウンタに1が設定され、他の大当りカウンタが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。

10

#### 【0094】

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中盤で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、中盤1 2 R 大当りカウンタに9が設定され、序盤1 2 R 大当りカウンタが2、序盤2 R 大当りカウンタが1、中盤2 R 大当りカウンタが2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 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。

20

#### 【0095】

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中盤で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、中盤1 2 R 大当りカウンタに10が設定され、序盤1 2 R 大当りカウンタが2、序盤2 R 大当りカウンタが1、中盤2 R 大当りカウンタが2のままで維持される。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。

30

#### 【0096】

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、各大当りカウンタに0が設定され、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。

40

#### 【0097】

一方、図8(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、各大当りカウンタに0が設定されず、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。

#### 【0098】

本実施形態では、第1特殊大当り演出が実行されても、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るとともに、各大当りカウンタに0が設定さ

50

れ、各大当りカウンタの初期化が行われる。これによって、第1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。また、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、各大当りカウンタに0が設定され、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1特殊大当り演出、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、最終12R大当りカウンタに基づいて第4特殊条件が成立可能である一方で、第4特殊条件以外の他の特殊条件の成立には最終12R大当りカウンタが関係しない。このため、第4特殊大当り演出が実行されても、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CPU31a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。

10

#### 【0099】

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) 大当り判定の判定結果が肯定となった場合、大当り判定の判定結果が肯定となるまでに実行された図柄変動ゲームの実行回数が計数され、計数された図柄変動ゲームの実行回数に基づいて異なる種類の特殊大当り演出が実行可能に制御される。このため、大当り判定の判定結果が肯定となったとき、それまでに実行された図柄変動ゲームの実行回数によって特殊大当り演出の種類を異ならせることができ、特殊大当り演出に多様性を持たせることができるとともに、図柄変動ゲームの実行回数に対する関心を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

#### 【0100】

(2) 大当り判定の判定結果が肯定となった場合、図柄変動ゲームの実行回数が含まれると特定された規定範囲に対応する大当り回数が計数される。そして、計数された大当り回数が規定大当り回数に達したことを少なくとも含む特殊条件が成立すると、その規定範囲により異なる種類の特殊大当り演出が実行される。このため、複数種類の規定範囲のうち何れの規定範囲で所定の大当りとなったか否かと、所定の大当りとなった大当り回数とに対する関心を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

#### 【0101】

(3) 大当り判定の判定結果が肯定となった場合、図柄変動ゲームの実行回数が含まれると特定された規定範囲に対応して大当りの種類毎に大当り回数が計数される。このため、複数種類の規定範囲のうち何れの規定範囲で大当りとなったか否かと、大当りの種類と、大当りとなった大当り回数とに対する関心を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

#### 【0102】

(4) 図柄変動ゲームの実行回数に対応する変動パターン決定テーブルを参照して図柄変動ゲームの変動パターンが決定される。同じ変動パターン決定テーブルが参照される図柄変動ゲームの実行回数の範囲毎に規定範囲が規定されており、大当り判定の判定結果が肯定となった場合、参照される変動パターン決定テーブルが特定され、その変動パターン決定テーブルに対応する規定範囲が特定される。このため、参照される変動パターン決定テーブルに対応するように規定範囲が規定されており、大当り判定の判定結果が肯定となった場合に、その規定範囲毎に大当り回数が計数され、何れの変動パターン決定テーブルが参照されるかに対する関心を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

#### 【0103】

(5) 特に、大当り判定による判定結果が肯定となった場合、大当り判定の判定結果が肯定となるまでに実行された図柄変動ゲームの実行回数が計数され、その実行された図柄変動ゲームの実行回数が含まれると特定された規定範囲に対応して所定の大当りに当選した大当り回数が計数される。大当り判定の判定結果が肯定となった場合、計数された大当り回数が規定大当り回数に達していないことを前提として更に別の条件が満たされると第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、計数された大当り回数が規

50

定大当たり回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特殊大当たり演出が実行される。第2特殊大当たり演出が実行されたことを条件として、大当たり回数の計数結果を初期化する制御が行われる。このため、図柄変動ゲームの実行回数が含まれると特定された規定範囲に対応する大当たり回数が規定大当たり回数に達するまでに第1特殊条件が成立せずに第1特殊大当た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特殊大当たり演出が実行されたときには、大当たり回数の初期化が行われる。そして、再度、第1特殊大当た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、特殊演出の実行に伴い、特殊演出の多様性を持たせつつ、特殊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。

【0104】

10

(6) 計数された中盤12R大当たりの大当たり回数が規定大当たり回数に達していないことを前提として更に別の条件が満たされると第1特殊条件が成立し、第1特殊大当たり演出が実行される。一方、中盤12R大当たりの大当たり回数が規定大当たり回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特殊大当たり演出が実行される。そして、第2特殊大当たり演出が実行される場合において第1特殊大当たり演出が実行されていないことを条件として、中盤での12R大当たりの大当たり回数の計数結果が初期化される。このため、中盤12R大当たりの大当たり回数が規定大当たり回数に達するまでに第1特殊条件が成立せずに第1特殊大当た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特殊大当たり演出が実行されたときには、その大当たり回数の初期化が行われ、再度、第1特殊大当た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、特殊大当たり演出の実行に伴い、特殊大当たり演出の多様性を持たせつつ、特殊大当た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

【0105】

(7) 大当たり判定の判定結果が肯定となった場合、中盤12R大当たりの大当たり回数が、規定大当たり回数よりも大きい特別規定大当たり回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特殊大当たり演出及び第2特殊大当たり演出とは異なる第3特殊大当たり演出が実行される。第2特殊大当たり演出が実行される場合において第1特殊大当たり演出が実行されていないことを条件として、大当たり回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特殊大当たり演出が実行されているか否かに拘わらず、第1特殊大当たり演出が実行されていない場合に第2特殊大当たり演出が実行されたときには、その大当たり回数の計数結果を初期化することによって、再度、第1特殊大当た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、特殊大当たり演出の実行に伴い、特殊大当たり演出の多様性を持たせつつ、特殊大当た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

【0106】

(8) 第2特殊大当たり演出が実行される場合において第1特殊大当たり演出が実行されたことを条件として、中盤12R大当たりの大当たり回数の計数結果を初期化しない。このため、第1特殊大当たり演出が実行された後であれば、第2特殊大当たり演出が実行されても、再度、第1特殊大当た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特殊大当た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、単に大当た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特殊大当たり演出が実行されていない場合など、大当たり回数に基づく他の特殊大当たり演出に影響を与えないようにすることができる。

40

【0107】

(9) 第2特殊大当たり演出が実行される場合において、第1特殊大当たり演出と第3特殊大当たり演出との両方が実行されていないことを条件として、中盤12R大当たりの大当たり回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特殊大当たり演出と第3特殊大当たり演出との両方が実行されていない場合に、その大当たり回数の計数結果を初期化することによって、第1特殊大当たり演出の実行を優先するように、再度、第1特殊大当た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、特殊大当たり演出の実行に伴い、特

50

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8(c)、図8(d)及び図9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。

【0108】

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、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、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、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、各大当り回数の初期化が行われないように構成する。

10

【0109】

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、各大当りカウンタを初期化しない。なお、第2実施形態において、第2特殊条件としては、図6に示す条件に加えて、中盤2R大当りカウンタが2以下であることが規定されている。

【0110】

図9に示すように、ステップS207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S208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S219に移行する。

20

【0111】

ステップS219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S210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S212）、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、各大当りカウンタを初期化し（ステップS210）、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S212）、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、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、各大当りカウンタが初期化されない。

30

【0112】

また、図8(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、各大当りカウンタに0が設定され、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。

40

【0113】

一方、図8(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、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。

50

## 【 0 1 1 4 】

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 ) ~ ( 5 ) の効果に加えて、以下の効果を有する。

( 1 0 ) 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、中盤 1 2 R 大当りの大当り回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、その大当り回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。

10

## 【 0 1 1 5 】

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。

・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。

20

・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 1 1 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。

## 【 0 1 1 6 】

・上記実施形態において、全ての変動パターンが異なるように複数種類の変動パターン決定テーブルが規定されていたが、これに限らない。例えば、一部の変動パターンが異なる複数種類の変動パターン決定テーブルが規定されていてもよく、全ての変動パターンが同じであるがそれらの選択確率が異なる変動パターン決定テーブルが規定されていてもよい。また、この場合、同じ変動パターンが決定されても、参照された変動パターン決定テーブルが特定可能なように変動パターン指定コマンドが規定されていると好ましい。

30

## 【 0 1 1 7 】

・上記実施形態において、変動パターンと規定範囲とが対応付けられており、変動パターンを特定することによって、図柄変動ゲームの実行回数が規定範囲に含まれるか否かを特定したが、これに限らない。例えば、変動パターンと規定範囲とが対応付けられていなくてもよく、この場合、演出制御用 C P U 3 1 a によって大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が計数されてもよい。また、例えば、大当りとなる図柄変動ゲームの実行回数を含む規定実行回数毎に計数された大当り回数に基づく特殊条件が規定されていても、大当りとなる変動パターンの種類毎に計数された大当り回数に基づく特殊条件が規定されていてもよい。

40

## 【 0 1 1 8 】

・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、この大当り回数カウンタとは別に、演出表示装置 1 1 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 1 8 への遊技球の入賞個数に基づき、演出表示装置 1 1 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 R A M 3 1 c 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

50

により、表示用大当た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。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

・上記実施形態において、所定の特殊大当たり演出が実行された場合、必ず大当た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大当た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大当た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特殊大当たり演出と第3特殊大当たり演出とが実行されていない場合に、第1特殊大当たり演出の実行を優先させるために大当たり回数が初期化されるか、第3特殊大当たり演出の実行を優先させるために大当た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。

10

【 0 1 2 1 】

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

20

【 0 1 2 2 】

・上記実施形態において、大当た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たり演出が実行されたが、これに限らず、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、大当たり遊技中に限らず、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。

【 0 1 2 3 】

30

・上記実施形態において、大当たり回数に0が設定されることによって大当たり回数の初期化が行われたが、これに限らず、別の特殊大当た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、大当たり回数が2以上となっているときに大当たり回数カウンタに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。つまり、別の特殊大当たり演出における実行条件が成立する値が大当たり回数カウンタに設定されればよい。

【 0 1 2 4 】

・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た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た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た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た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。

40

【 0 1 2 5 】

・上記実施形態において、例えば、大当たりの種類が異なってもよい。また、例えば、大当たりで当選した場合に、大当た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 2 6 】

・上記実施形態において、遊技者に有利な大当たりの大当たり回数が相反するように各特殊条件が規定されていたが、これに限らず、例えば、遊技者に不利な大当たりの大当たり回数が

50

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たりとしては、1回のラウンド遊技中に大入賞装置18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、大当た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たりの有利度合いが規定されていてもよい。

#### 【0127】

・上記実施形態において、中盤12R大当たりカウンタが1以下、中盤12R大当たりカウンタが10、中盤12R大当たりカウンタが15以上というように、所定の大当たり回数について何れかの条件と合致しない場合があっても、それぞれで相反するように各特殊条件が規定されたが、これに限らない。例えば、中盤12R大当たりカウンタが4以下、中盤12R大当たりカウンタが5以上9以下、中盤12R大当たりカウンタが10以上というように、所定の大当たり回数について何れかの条件と合致し、それぞれで相反するように各特殊条件が規定されてもよい。また、大当たり回数が規定大当たり回数に達するというのは、規定大当たり回数に至ることと、規定大当たり回数以上になることを含む概念である。また、例えば、第2特殊条件と第3特殊条件とが重複していてもよい。具体的な一例としては、中盤12R大当たりカウンタが10以上であることを含む第2特殊条件と、中盤12R大当たりカウンタが15以上であることを含む第3特殊条件とが規定されていてもよい。また、各特殊条件が相反する関係でなくても問題ない。

10

#### 【0128】

・上記実施形態において、演出表示装置11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。

20

#### 【0129】

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)前記大当たり判定手段による判定結果が肯定となった場合、大当たりの種類を決定する大当たり種類決定手段を備え、前記大当たり回数計数手段は、前記実行回数特定手段によって前記図柄変動ゲームの実行回数が複数種類の規定範囲の何れかに含まれると特定された場合、該特定された規定範囲に対応して大当たりの種類毎に大当たり回数を計数し、前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段による判定結果が肯定となった場合、前記大当たり回数計数手段によって計数された大当たりの種類に対応する大当たり回数が規定大当たり回数に達したことを少なくとも含む前記第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、前記大当たり回数計数手段によって計数された大当たりの種類に対応する大当たり回数が規定大当たり回数に達していないことを前提として更に別の条件が満たされると前記第2特殊条件が成立し、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ことを特徴とする。

30

#### 【0130】

(ロ)大当たり遊技の終了後に有利な遊技状態に移行された場合において、前記大当たり判定手段による判定結果が肯定とならずに所定回数の図柄変動ゲームが実行されたときには、不利な遊技状態に移行される制御を行う遊技状態制御手段を備え、前記初期化制御手段は、前記遊技状態制御手段によって大当たり遊技の終了後に有利な遊技状態に移行された後に不利な遊技状態に移行されると、前記大当たり回数計数手段による計数結果を初期化する制御を行うとともに、前記遊技状態制御手段によって大当たり遊技の終了後に有利な遊技状態に移行された後に不利な遊技状態に移行されるまでにおいて、前記第2特殊演出を実行させた場合、前記大当たり回数計数手段による計数結果を初期化する制御を行うことを特徴とする。

40

#### 【0131】

(ハ)前記表示手段は、始動手段への遊技球の入球を契機として図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示し、前記始動手段に遊技球が入球し易くなる入球率向上状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段を備え、前記実行回数計数手段は、前記大当たり遊技の終了後から前記遊技状態制御手段によって入球率向上状態が付与されている状態か

50

ら付与されていない状態に変化されることなく実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数することを特徴とする。

#### 【 0 1 3 2 】

(二) 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りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、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、前記大当り判定手段による判定結果が肯定となるまでに実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数する実行回数計数手段と、を備え、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

10

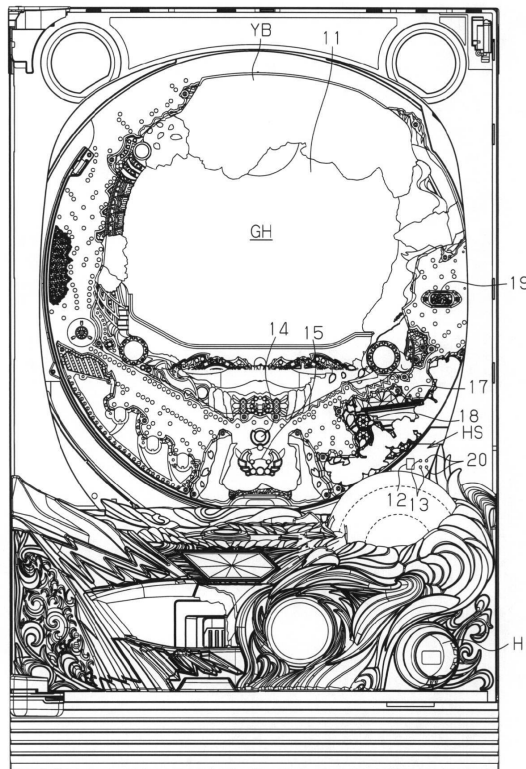
#### 【符号の説明】

#### 【 0 1 3 3 】

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、 1 5 ... 第 2 始動入球装置、 1 8 ... 大入賞装置、 3 0 ... 主制御基板、 3 0 a ... 主制御用 C P U ( 大当り判定手段、 大当り種類決定手段、 変動内容決定手段、 遊技状態制御手段、 実行回数計数手段 )、 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、 実行回数特定手段、 大当り回数計数手段、 初期化制御手段 )。

20

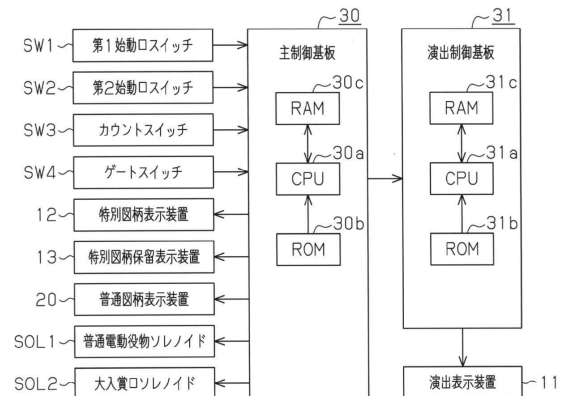
【 図 1 】



【 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 (第2秒)	11秒
ZB (30)	2	問わない	100回	100回	10秒	25秒 (第2秒)	11秒

【 図 3 】





【図 4】

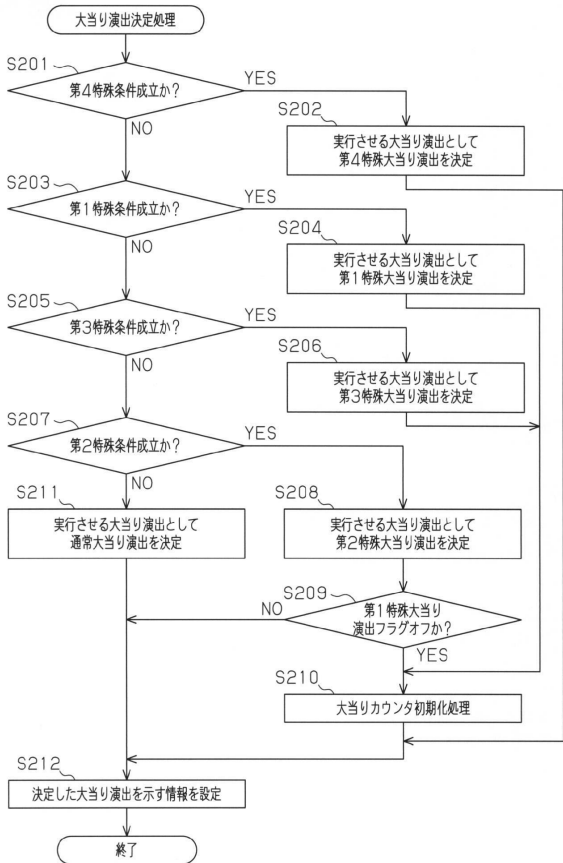
リーチ確率テーブル

現在の遊技状態	実行回数	リーチ確率
非入球率向上状態	問わない	12/241
入球率向上状態	1~20	12/241
	21~99	29/241
	100	241/241

【図 5】

変動パターン	遊技状態	実行回数	テーブル	演出内容
P11	非入球率向上状態	問わない	テーブルTa	はずれ（通常）
P12				はずれ（短縮）
P13				はずれリーチ
P14				大当り
P22	入球率向上状態	1~20	テーブルTb	はずれ（短縮）
P23				はずれリーチ
P24				大当り
P32		21~99	テーブルTc	はずれ（短縮）
P33				はずれリーチ
P34				大当り
P43		100	テーブルTd	はずれリーチ
P44				大当り

【図 7】



【図 6】

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 ・序盤で12R大当りに当選 ・中盤2R大当りカウンタ≤1 ・中盤12R大当りカウンタ≤1 ・序盤12R大当りカウンタ=5	・第1特殊大当り演出フラグオン ・各大当りカウンタ初期化
第2特殊大当り演出	・第2特殊大当り演出フラグオフ ・中盤で12R大当りに当選 ・中盤12R大当りカウンタ=10	・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→各大当りカウンタ初期化
第3特殊大当り演出	・第3特殊大当り演出フラグオフ ・中盤で12R大当りに当選 ・中盤2R大当りカウンタ≤3 ・中盤12R大当りカウンタ≥15	・第3特殊大当り演出フラグオン ・各大当りカウンタ初期化
第4特殊大当り演出	・第4特殊大当り演出フラグオフ ・終盤で12R大当りに当選 ・終盤12R大当りカウンタ=3	・第4特殊大当り演出フラグオン

【図 8】

(a) 中盤 (第1特殊非実行)

通常	通常	通常	第2特殊
12R	2R	12R	12R
非入球率向上	T1 T2 T3 T4	入球率向上状態	T5 T6 T7 T8
序盤12R	0	2	2→0
序盤2R	0	1	1→0
中盤12R	0	8	9
中盤2R	0	1	2

(b) 中盤 (第1特殊実行)

通常	通常	通常	第2特殊
12R	2R	12R	12R
非入球率向上	T1 T2 T3 T4	入球率向上状態	T5 T6 T7 T8
序盤12R	0	2	2
序盤2R	0	1	1
中盤12R	0	8	9
中盤2R	0	1	2

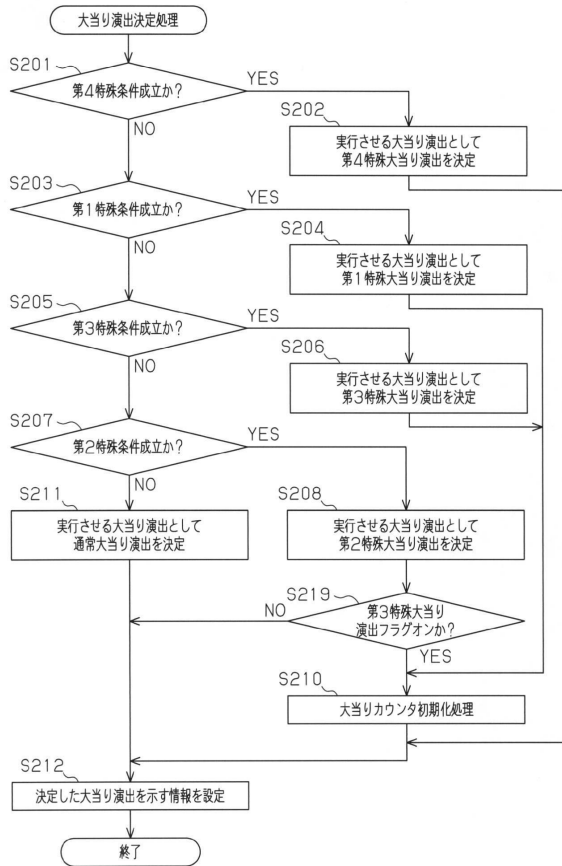
(c) 中盤 (第3特殊実行)

通常	通常	通常	第2特殊
12R	2R	12R	12R
非入球率向上	T1 T2 T3 T4	入球率向上状態	T5 T6 T7 T8
序盤12R	0	2	2→0
序盤2R	0	1	1→0
中盤12R	0	8	9
中盤2R	0	1	2

(d) 中盤 (第3特殊非実行)

通常	通常	通常	第2特殊
12R	2R	12R	12R
非入球率向上	T1 T2 T3 T4	入球率向上状態	T5 T6 T7 T8
序盤12R	0	2	2
序盤2R	0	1	1
中盤12R	0	8	9
中盤2R	0	1	2

【図 9】



---

フロントページの続き

- (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 清水 徹

- (56)参考文献 特開2012-183267(JP,A)  
特開2006-325848(JP,A)  
特開2004-201740(JP,A)  
特開2012-90796(JP,A)  
特開2000-271300(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02