

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6094876号
(P6094876)

(45) 発行日 平成29年3月15日(2017.3.15)

(24) 登録日 平成29年2月24日(2017.2.24)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2013-48204 (P2013-48204)
 (22) 出願日 平成25年3月11日(2013.3.11)
 (65) 公開番号 特開2013-223718 (P2013-223718A)
 (43) 公開日 平成25年10月31日(2013.10.31)
 審査請求日 平成28年3月9日(2016.3.9)
 (31) 優先権主張番号 特願2012-62326 (P2012-62326)
 (32) 優先日 平成24年3月19日(2012.3.19)
 (33) 優先権主張国 日本国(JP)

(73) 特許権者 000241234
 豊丸産業株式会社
 愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
 (74) 代理人 100078721
 弁理士 石田 喜樹
 (74) 代理人 100121142
 弁理士 上田 恭一
 (74) 代理人 100124419
 弁理士 井上 敬也
 (74) 代理人 100124420
 弁理士 園田 清隆
 (72) 発明者 船橋 秀彰
 名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
 豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入賞可能な始動入賞口と、図柄を表示する図柄表示手段と、遊技に係る動作を制御する制御手段とが設けられており、

前記制御手段は、遊技球の前記始動入賞口への入賞の検出にもとづいて、少なくとも前記図柄の確定表示態様と図柄変動時間とを決定するとともに、決定した前記図柄変動時間にわたり、前記図柄の変動表示態様である詳細変動パターンにしたがって前記図柄を変動表示させた後、前記図柄変動時間の経過に伴い、決定した前記確定表示態様で前記図柄を確定表示させる一方、

前記図柄の変動表示中に遊技球の前記始動入賞口への入賞を検出すると、前記図柄の確定表示態様と図柄変動時間との決定に係る情報を保留情報として所定数まで記憶するとともに、前記図柄を確定表示する毎に前記保留情報を順次消化するパチンコ機であって、

前記制御手段は、前記図柄として、通常図柄と、該通常図柄とは異なる特定図柄とを少なくとも記憶しているとともに、前記詳細変動パターンとして、前記通常図柄の詳細変動パターンである通常詳細変動パターンと、前記特定図柄の詳細変動パターンである特定詳細変動パターンとを少なくとも記憶しており、

さらに、遊技球の前記始動入賞口への入賞に起因して突入抽選を実行する突入抽選手段と、遊技球の前記始動入賞口への入賞に起因して継続抽選を実行する継続抽選手段とを備えており、

前記制御手段は、前記突入抽選に当選したことにもとづいて、前記通常図柄を前記通常

10

20

詳細変動パターンにしたがって変動表示させる通常演出モードから、前記特定図柄を前記特定詳細変動パターンにしたがって変動表示させる特定演出モードへと切り替え、少なくとも前記突入抽選に当選した前記入賞に係る確定表示までは前記特定演出モードとする一方、

前記特定演出モードでの前記特定図柄の変動表示中に前記継続抽選を実行すると、前記継続抽選の結果についても前記保留情報として記憶し、前記特定演出モードのまま前記突入抽選に当選した前記入賞以降に記憶された前記保留情報を消化する際には、前記継続抽選の結果を確認して、前記継続抽選の結果が当選であると、当該保留情報の消化に係る前記図柄の変動表示に関しても前記特定演出モードでの変動表示を継続する一方、前記継続抽選の結果が非当選であると、当該保留情報の消化に係る前記図柄の変動表示に関して前記通常演出モードでの変動表示に切り替えるとともに、

10

前記保留情報を記憶する際に前記継続抽選の結果が当選であると、当該保留情報よりも優先して消化される前記保留情報の前記継続抽選の結果を確認し、非当選の場合には当選に書き換えることを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

前記制御手段は、前記通常演出モードでの前記通常図柄の変動表示中に前記突入抽選を実行し、その結果が当選であると、現時点から当該変動表示において前記通常図柄が確定表示となるまでの残余時間を確認し、前記残余時間が特定時間以上であると、前記通常演出モードでの前記通常図柄の変動表示中であるにもかかわらず、前記特定演出モードでの前記特定図柄の変動表示へと切り替えることを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域へ遊技球を打ち込んで流下させて遊技するパチンコ機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来一般的なパチンコ機では、始動入賞口やチューリップ式電動役物へ遊技球が入賞すると、所謂「大当たり抽選」を実行するとともに、図柄表示部において「大当たり抽選」の結果に応じた図柄変動パターンにしたがって図柄の変動表示を開始し、当該変動開始から所定の図柄変動時間が経過すると、「大当たり抽選」の結果に応じた所定の確定表示態様で図柄を確定表示するようになっている。そして、特許文献 1 に開示されているように、入賞時に実行した突入抽選の結果に応じ、図柄表示部における背景表示や図柄の変動開始から確定表示までの図柄変動パターンである詳細変動パターンを、特定の表示演出記憶領域から読み出したものに切り替える、所謂通常演出モードから特定演出モードへ移行するという制御を実行するとともに、当該移行から図柄の確定表示回数が所定回数に達するまで特定演出モードでの演出を継続させるという制御を実行するようなパチンコ機も考案されている。

30

【0003】

上記特許文献 1 に記載のパチンコ機では、突入抽選に当選する際に上記確定表示回数は予め定められている。そして、たとえば確定表示回数が 4 回であると、通常は突入してから 4 回の確定表示後、次の入賞（入賞 A とする）に係る図柄の変動開始時に特定演出モードでの演出を終了して通常モードでの演出へと復帰するものの、入賞 A 時に継続抽選を実行しており、この継続抽選に当選していると、当該変動（入賞 A に係る変動開始から確定表示まで）に関しては特定演出モードでの演出を継続するという制御も実行している。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2005 - 304726 号公報

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献1に記載のパチンコ機では、予め定められている確定表示回数を超えて特定演出モードでの演出が継続するという状況は、入賞Aに係る継続抽選は勿論、それ以降にも特定演出モードでの演出が継続することになると、入賞A以降も連続して継続抽選に当選しなければならない。すなわち、そのような状況は起こりにくく、通常、特定演出モードでの演出の継続回数は予め定められた確定表示回数（多くて+1回）となり、特定演出モードへと移行はするものの、遊技が単調になりやすいという問題がある。

【0006】

そこで、本発明は、上記問題に鑑みなされたものであって、特定演出モードでの演出の継続回数がバリエーションに富んでおり、遊技が単調にならないパチンコ機を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項1に記載の発明は、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、図柄を表示する図柄表示手段と、遊技に係る動作を制御する制御手段とが設けられており、前記制御手段は、遊技球の前記始動入賞口への入賞の検出にもとづいて、少なくとも前記図柄の確定表示態様と図柄変動時間とを決定するとともに、決定した前記図柄変動時間にわたり、前記図柄の変動表示態様である詳細変動パターンにしたがって前記図柄を変動表示させた後、前記図柄変動時間の経過に伴い、決定した前記確定表示態様で前記図柄を確定表示させる一方、前記図柄の変動表示中に遊技球の前記始動入賞口への入賞を検出すると、前記図柄の確定表示態様と図柄変動時間との決定に係る情報を保留情報として所定数まで記憶するとともに、前記図柄を確定表示する毎に前記保留情報を順次消化するパチンコ機であって、前記制御手段は、前記図柄として、通常図柄と、該通常図柄とは異なる特定図柄とを少なくとも記憶しているとともに、前記詳細変動パターンとして、前記通常図柄の詳細変動パターンである通常詳細変動パターンと、前記特定図柄の詳細変動パターンである特定詳細変動パターンとを少なくとも記憶しており、さらに、遊技球の前記始動入賞口への入賞に起因して突入抽選を実行する突入抽選手段と、遊技球の前記始動入賞口への入賞に起因して継続抽選を実行する継続抽選手段とを備えており、前記制御手段は、前記突入抽選に当選したことにもとづいて、前記通常図柄を前記通常詳細変動パターンにしたがって変動表示させる通常演出モードから、前記特定図柄を前記特定詳細変動パターンにしたがって変動表示させる特定演出モードへと切り替え、少なくとも前記突入抽選に当選した前記入賞に係る確定表示までは前記特定演出モードとする一方、前記特定演出モードでの前記特定図柄の変動表示中に前記継続抽選を実行すると、前記継続抽選の結果についても前記保留情報として記憶し、前記特定演出モードのまま前記突入抽選に当選した前記入賞以降に記憶された前記保留情報を消化する際には、前記継続抽選の結果を確認して、前記継続抽選の結果が当選であると、当該保留情報の消化に係る前記図柄の変動表示に関しても前記特定演出モードでの変動表示を継続する一方、前記継続抽選の結果が非当選であると、当該保留情報の消化に係る前記図柄の変動表示に関して前記通常演出モードでの変動表示に切り替えるとともに、前記保留情報を記憶する際に前記継続抽選の結果が当選であると、当該保留情報よりも優先して消化される前記保留情報の前記継続抽選の結果を確認し、非当選の場合には当選に書き換えることを特徴とする。

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記制御手段は、前記通常演出モードでの前記通常図柄の変動表示中に前記突入抽選を実行し、その結果が当選であると、現時点から当該変動表示において前記通常図柄が確定表示となるまでの残余時間を確認し、前記残余時間が特定時間以上であると、前記通常演出モードでの前記通常図柄の変動表示中であるにもかかわらず、前記特定演出モードでの前記特定図柄の変動表示へと切り替えることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、特定演出モードへと切り替えた後、保留情報が発生する度に継続抽選を実行するとともに、継続抽選に当選した場合、自身よりも消化の優先度が高い保留情報における継続抽選の抽選結果が外れであると当選に書き換えるため、少なくとも継続抽選に当選した保留情報に係る変動表示までは特定演出モードでの表示演出が継続されることになる。したがって、特定演出モードが複数の保留情報をまたいで継続しやすい上、図柄表示部における表示演出が特定演出モードから通常演出モードへと復帰するタイミングが一樣でないため、特定演出モードの継続回数のバリエーションに富んだ従来よりも単調でない遊技を遊技者に提供することができる。

また、請求項 2 に記載の発明によれば、通常演出モードでの図柄の変動表示中に入賞が発生し、当該入賞に係る突入抽選が当選であると、当該入賞を検出した時点から当該変動表示において図柄が確定表示となるまでの残余時間を確認し、残余時間が特定時間以上であると、図柄の変動表示中に、図柄表示部における表示演出を通常演出モードから特定演出モードへと切り替える。したがって、通常の装飾図柄の変動中に、図柄表示部での表示演出が急に特定演出モードへと切り替わるといった従来にない斬新な演出を提供することができる。また、保留数が 1 つしか存在しなくても図柄表示部における表示演出が通常演出モードから特定演出モードへと切り替わり得るため、保留数が複数必要だった従来のもものと比較して切り替わる状況が発生しやすく（ひいては切り替わる演出が出現しやすく）、遊技性の高いパチンコ機とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】パチンコ機を前面側から示した説明図である。

【図 2】遊技盤を前面側から示した説明図である。

【図 3】パチンコ機を後面側から示した説明図である。

【図 4】パチンコ機の制御機構を示したブロック図である。

【図 5】d カウンタの数値と「基本変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図 6】「基本変動パターン」と「詳細変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図 7】図柄表示部において通常の装飾図柄を変動表示している状態において予定情報を受信した際の制御を示したフローチャート図である。

【図 8】突入抽選に当選した状態において、図柄表示部で装飾図柄の変動表示中に予定情報を受信した際の制御を示したフローチャート図である。

【図 9】特定詳細変動パターンでの変動表示を、予定情報をまたいで継続するか否か制御について示したフローチャート図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

以下、本発明の一実施形態となるパチンコ機について、図面にもとづき詳細に説明する。

【 0 0 1 1 】

（パチンコ機の全体的な説明）

図 1 は、パチンコ機 1 を前面側から示した説明図である。また、図 2 は、遊技盤 2 を前面側から示した説明図である。さらに、図 3 は、パチンコ機 1 を後面側から示した説明図である。

パチンコ機 1 は、遊技盤 2 の前面に形成された遊技領域 16 内へ遊技球を打ち込み、遊技領域 16 内を流下させて遊技するものであって、遊技盤 2 は、支持体として機能する機枠 3 の前面上部に、金属製のフレーム部材であるミドル枠 5 を介して設置されている。また、遊技盤 2 の前方には、ガラス板を嵌め込み設置してなる前扉 4 が、左端縁を軸として片開き可能に機枠 3 に蝶着されており、該前扉 4 によって閉塞される遊技盤 2 の前方空間が遊技領域 16 とされている。

【 0 0 1 2 】

当該遊技領域 16 は、遊技盤 2 の前面に円弧状に配設された外レール 23 及び内レール

10

20

30

40

50

24等によって囲まれており、遊技領域16に左部における両レール23、24間が遊技球を遊技領域16内へ打ち込むための発射通路13とされている。また、遊技領域16の略中央には、「0」～「9」の数字からなる装飾図柄を表示するための図柄表示部6が設けられている。さらに、図柄表示部6を囲むように種々の電動役物を備えたセンター部材26が遊技盤2に設置されており、該センター部材26の左方には、遊技球が通過可能なゲート部材60が設けられている。加えて、遊技領域16におけるセンター部材26の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口19と、一対の翼片を開閉動作可能に備えたチューリップ式電動役物17と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置18とが設置されている。

【0013】

10

さらに、遊技領域16外となる遊技盤2の右下部には、保留情報の数を表示する4つのLEDからなる保留表示部20と、特別図柄を表示するための7セグメント表示器からなる特別図柄表示部61とが設けられている。なお、保留表示部20や特別図柄表示部61は、前扉4を閉塞したとしても、前扉4の前方にいる遊技者から視認可能な位置に設けられている。

【0014】

また、機枠3の前面側であって上記遊技盤2の下方には、遊技球を発射装置10へ供給するための供給皿7、及び供給皿7から溢れた遊技球を貯留するための貯留皿8が取り付けられており、供給皿7は前扉4の開放に伴い、貯留皿8はミドル枠5の開放に伴い夫々機枠3に対して片開き可能となっている。さらに、貯留皿8の右側には、発射装置10を

20

作動させるためのハンドル9が回転操作可能に設置されている。加えて、供給皿7の前方には、遊技者が任意に押し込み操作可能な押しボタン25が設けられている。さらに、前扉4の上部には、効果音や各種メッセージ等を報音する一対のスピーカ14、14が設けられており、前扉4の側部には、パチンコ機1の遊技状態等に応じて点灯・点滅する複数のLEDを備えたランプ部材15、15が設けられている。

【0015】

一方、機枠3の後面側には、供給皿7へ貸球や賞品球として払い出される遊技球を貯留するための貯留タンク11、当該貯留タンク11と連結された払出装置12、払出装置12における払い出し動作を制御する払出制御装置28、及び各制御基板や装置・部材に電源電圧を供給するための電源装置29等が設置されている。また、21は、合成樹脂製の

30

カバー状に形成されたセンターカバーであって、当該センターカバー21の内部には、遊技に係る主たる制御（たとえば、所謂「大当たり抽選」等）を実行するためのメイン制御装置30（図4に示す）、図柄表示部6における表示動作等を制御する表示制御装置50（図4に示す）、ランプ部材15の点灯/点滅動作等を制御する発光制御装置51（図4に示す）、スピーカ14からの報音動作を制御する音制御装置52（図4に示す）、及び表示制御装置50や音制御装置52等の動作を統合的に制御するサブ制御装置40（図4に示す）等が設置されている。尚、22は、パチンコ機1をトランスに接続するためのプラグであり、27は、アースである。

【0016】

次に、パチンコ機1の制御機構について、図4をもとに説明する。図4は、パチンコ機1の制御機構を示したブロック図である。

40

メイン制御装置30には、「大当たり抽選」の実行とともに下記部材の動作を制御するメインCPU32、ROMやRAM等といった記憶手段33、タイマ34、及びインターフェイス35等が搭載されたメイン制御基板31が内蔵されている。そして、該メイン制御基板31は、インターフェイス35を介して、始動入賞口19やチューリップ式電動役物17、大入賞装置18、払出制御装置28、電源装置29、及び特別図柄表示部61等と接続されている。また、メイン制御基板31は、サブ制御装置40内に内蔵されたサブ統合基板41とも電氣的に接続されている。

【0017】

記憶手段33には、「大当たり抽選」に使用するcカウンタ、及び主に特別図柄や装飾

50

図柄の変動時間である基本変動パターン（図柄変動パターン）を決定するdカウンタ等の複数のカウンタが内蔵されている。各カウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間（たとえば1割込2.000ms）のうちに1ずつ加算しながらループカウントするループカウンタであって、当該カウンタを用いた数値の取得は、乱数の取得とみなすことができる。また、cカウンタは0～700（701通り）の間を、dカウンタは0～30（31通り）の間を夫々ループカウントするようになっている。そして、メインCPU32は、遊技球の始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への入賞検出を契機としてcカウンタ及びdカウンタから夫々1つの数値を取得する（「大当たり抽選」を実行する）とともに、cカウンタによる取得数値が所定の「大当たり数値」であるか否かを判定する。

10

【0018】

また、記憶手段33には、特別図柄表示部61に表示する特別図柄と、図5に示す如くdカウンタの数値と基本変動パターンとを対応づけた基本変動パターン決定テーブルとが記憶されている。この基本変動パターンとは、主に特別図柄及び装飾図柄の変動時間（変動開始から確定表示までの時間）を規定するものであって、全ての基本変動パターンは、所定の単位変動時間（ここでは4.0秒）の自然数倍の長さとなっている。すなわち、図柄表示部6における装飾図柄の変動表示態様が所謂ノーマル外れ（リーチ演出無し）となる基本変動パターンAは8.0秒（2倍）であり、ノーマルリーチ演出有りとなる基本変動パターンBは12.0秒（3倍）となっている。また、図柄表示部6における装飾図柄の変動表示態様がロングリーチ演出有りとなる基本変動パターンCは20.0秒（5倍）であり、スーパーリーチ演出有りとなる基本変動パターンDは32.0秒（8倍）となっている。さらに、記憶手段33には、たとえば特別図柄表示部61において特別図柄が変動表示中に始動入賞口19へ遊技球が入賞したような場合に、当該入賞に伴うcカウンタ及びdカウンタの取得数値（入賞情報）を保留情報として最大4つまで記憶する保留情報記憶領域が設けられている。尚、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数は、後述するようにサブ統合基板41による制御のもと、保留表示部20で点灯表示されて遊技者に報知される。また、保留情報は、特別図柄及び装飾図柄が確定表示される度に記憶した順番で順次消化され、該消化に伴って新たな保留情報が記憶可能となる。

20

【0019】

サブ制御装置40には、サブ統合CPU42、記憶手段43、タイマ44、及びインターフェイス45等が搭載されたサブ統合基板41が内蔵されている。該サブ統合基板41は、インターフェイス45を介してメイン制御基板31と電氣的に接続されているとともに、表示制御装置50、発光制御装置51、及び音制御装置52と電氣的に接続されており、サブ統合CPU42は、後述するようにメイン制御基板31から大当たり抽選に係る信号を受信すると、その信号の内容に応じて各制御装置を制御し、スピーカ14やランプ部材15の動作や、図柄表示部6における装飾図柄の表示動作を制御するようになっている。さらに、サブ統合基板41には、インターフェイス45を介して、押しボタン25、及び保留表示部20等も接続されている。

30

【0020】

また、記憶手段43には、図柄表示部6に表示する通常の装飾図柄を記憶する図柄記憶領域（図示せず）と、該装飾図柄の詳細な変動表示態様やキャラクターの動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターン（図柄変動パターン）を記憶した通常変動パターン記憶領域46とが設けられており、種々の詳細変動パターンが図6に示す如くメイン制御基板31で決定される基本変動パターンと対応づけて記憶されている。尚、ノーマルリーチ演出は、リーチが確定するまでの共通変動演出8.0秒と、リーチ確定後の第1リーチ変動演出4.0秒とから構成されている。また、ロングリーチ演出は、共通変動演出8.0秒と、リーチ確定後の第2リーチ変動演出12.0秒とから構成されている。さらに、スーパーリーチ演出は、共通変動演出8.0秒と、リーチ確定後の第3リーチ変動演出24.0秒とから構成されている。

40

【0021】

50

そして、上記パチンコ機 1 における基本的な遊技動作について、以下簡略に説明する。

遊技者によってハンドル 9 が回転操作されると、発射装置 10 が作動し、発射通路 13 を介して遊技球が遊技領域 16 内へ打ち込まれる。そして、遊技領域 16 内を流下する遊技球が始動入賞口 19 又はチューリップ式電動役物 17 へ入賞する（所定条件を充足する）と、当該入賞がメイン CPU 32 により検出される。すると、メイン CPU 32 は、入賞検出のタイミングで c カウンタ及び d カウンタから 1 つの数値を取得するとともに、今回取得した c カウンタの数値が所定の「大当たり数値（たとえば“0”又は“300”）」であるか否か、及び当該「大当たり数値」であるか否かを踏まえた上での d カウンタの取得数値に対応する基本変動パターンを先読み判定として一旦判定し、後述するような保留情報を記憶する際と同様の制御（たとえば予定情報の作成及び送信等）を実行した後、特別図柄表示部 61 において特別図柄を変動表示中であるか否か、及び保留情報の有無を確認する。そして、特別図柄表示部 61 において特別図柄が変動中でなく、且つ、保留情報が 1 つも存在しない場合、今回取得した c カウンタの数値が所定の「大当たり数値（たとえば“0”又は“300”）」であるか否か、すなわち今回の「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを再度大当たり判定として判定する。そして、「大当たり抽選」の結果、「大当たり」である（すなわち、取得数値が「大当たり数値」である）と、図 5（b）に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、d カウンタの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す。一方、「大当たり抽選」の結果、「外れ」である（すなわち、取得数値が「大当たり数値」以外の数値である）と、図 5（a）に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、d カウンタの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す。その後、メイン CPU 32 は、「大当たり抽選」の結果（「大当たり」であるか「外れ」であるか）、及び読み出した基本変動パターン（特に変動時間）の種類を示す情報を含んだ開始コマンドを作成するとともに、当該開始コマンドをサブ統合 CPU 42 へと送信する。また、特別図柄表示部 61 において特別図柄を所定の態様で変動させるとともに、タイマ 34 による計時を開始する。そして、読み出した基本変動パターンの変動時間が経過すると、「大当たり抽選」の結果に対応する特別図柄を確定表示させる（「大当たり」の場合には大当たり特別図柄表示態様である“3”又は“7”で、「外れ」の場合には“-”で夫々確定表示させる）とともに、確定信号を含んだ確定コマンドをサブ統合 CPU 42 へと送信する。

【0022】

一方、特別図柄表示部 61 において特別図柄を変動表示中であつたり、保留情報の有無を確認した際に保留情報が存在した場合には、当該入賞に伴う c カウンタ及び d カウンタの取得数値にもとづく先読み判定を実行するとともに、c カウンタ及び d カウンタの取得数値を保留情報として記憶する。また、特別図柄を確定表示する度に、記憶されている保留情報のうち最も古い保留情報について「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否か等を大当たり判定として判定し、開始コマンドを送信する等の上記同様の制御を実行するとともに、当該最も古い保留情報を保留情報記憶領域から削除する。さらに、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数が既に最大値に達している、c カウンタ及び d カウンタの取得数値の先読み判定を実行することなく、また、c カウンタ及び d カウンタの取得数値を保留情報として記憶することなく削除する。

尚、チューリップ式電動役物 17 の開閉動作に関しては、遊技領域 16 内に設けられているゲート部材（図示せず）への遊技球の通過をもって、「大当たり抽選」同様の乱数取得による「抽選」を実行し、当選した場合にのみチューリップ式電動役物 17 の翼片を所定の設定時間だけ開動作させるようになっている。

【0023】

一方、サブ統合 CPU 42 では、開始コマンドを受信すると、該開始コマンドに含まれている「大当たり抽選」の結果に応じて最終的に確定表示する装飾図柄を決定するとともに、通常変動パターン記憶領域 46 から基本変動パターンに対応する詳細変動パターンを読み出し、タイマ 44 により計時しながら、読み出した詳細変動パターンにしたがって図柄表示部 6 における装飾図柄を変動表示させる。そして、確定コマンドの受信に伴い、上

10

20

30

40

50

記決定した装飾図柄を図柄表示部 6 に確定表示する。つまり、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると、同一の装飾図柄を 3 つ並べる大当たり装飾図柄表示態様（たとえば“ 2・2・2 ”や“ 7・7・7 ”）で確定表示させる。また、「大当たり抽選」の結果が「外れ」であると、3 つのうち少なくとも 1 つの装飾図柄が異なる外れ装飾図柄表示態様（たとえば“ 1・2・3 ”）で確定表示させる。

【 0 0 2 4 】

そして、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると、装飾図柄及び特別図柄の確定表示後、メイン CPU 3 2 は、「大当たり状態」の開始を報知する開始デモ、大入賞装置 1 8 の扉部材の所定回数にわたる断続的な開成、及び「大当たり状態」の終了を報知する終了デモからなる「大当たり状態」を生起させる。一方、「大当たり抽選」の結果が「外れ」であると、装飾図柄及び特別図柄の確定表示後、保留情報が存在する場合には、最も古い保留情報について「大当たり抽選」の結果の判定等を実行し、保留情報が存在しない場合には、次の始動入賞口 1 9 又はチューリップ式電動役物 1 7 への遊技球の入賞をもって「大当たり抽選」及びその結果の判定等を実行する。

【 0 0 2 5 】

（図柄変動中における図柄変動パターンの切替演出）

ここで、本発明の要部となる図柄表示部 6 での装飾図柄の変動中に、その変動表示演出を通常の装飾図柄を用いた表示演出から特定装飾図柄を用いた表示演出へ切り替える演出について説明する。

メイン CPU 3 2 では、上述したように、c カウンタの取得数値を保留情報として記憶する際、当該保留情報に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを先読み判定として一旦判定する。そして、その先読み判定の結果を含んだ先読み情報、及び当該保留情報が何個目の保留にもとづくものであるかを予定情報としてサブ統合基板 4 1 へ送信するようになっている。なお、保留情報として記憶する情報はあくまで取得数値のみであり、保留情報の消化時に再度大当たり判定を実行するとともに、開始コマンドの送信等の上記制御を実行することになる。

【 0 0 2 6 】

一方、サブ統合基板 4 1 の記憶手段 4 3 には、受信した予定情報を記憶する予定情報記憶領域 4 7 が設けられている。そして、サブ統合 CPU 4 2 は、予定情報を受信すると予定情報記憶領域 4 7 へ記憶するとともに、保留表示部 2 0 において LED を 1 つ点灯させて合計の点灯数を 1 つ増加させる。また、開始コマンドの受信にもとづいて、予定情報記憶領域 4 7 から最も古い予定情報を削除するとともに、保留表示部 2 0 において LED を 1 つ消灯させて合計の点灯数を 1 つ減少させる。

【 0 0 2 7 】

さらに、サブ統合基板 4 1 の記憶手段 4 3 には、特定の条件が成立した際にのみ図柄表示部 6 に表示する特定装飾図柄（特定図柄）を記憶する特定図柄記憶領域（図示せず）と、該特定装飾図柄の詳細な変動表示態様やキャラクターの動画を用いたアニメーション演出等からなる特定詳細変動パターン（特定図柄変動パターン）を記憶した特定変動パターン記憶領域 4 8 とが設けられている。この特定装飾図柄とは、「0」～「9」の数字やアルファベット、漢字や記号等からなるものであって、通常の装飾図柄とは形状や色、大きさ等が異なっている。また、特定詳細変動パターンの変動時間は、上記単位変動時間（特定時間であって、ここでは 4 . 0 秒）であり、該単位変動時間内において特定の背景表示上で特定装飾図柄を変動表示させた後、所定の表示態様で仮停止表示させるものである。なお、特定装飾図柄の仮停止表示とは、確定表示する確定表示位置と同じ停止表示位置に特定装飾図柄を完全に停止させる表示であってもよいし、完全には停止させず、当該停止表示位置から上下左右等へ特定装飾図柄を僅かに揺らせるような表示であってもよい。また、確定表示位置と停止表示位置を全く同じ位置としなくてもよい。

【 0 0 2 8 】

そして、サブ統合 CPU 4 2 では、図柄表示部 6 において通常の装飾図柄を変動表示している状態において予定情報を受信すると、その度に図 7 に示すような制御を実行する。

まず、サブ統合CPU42は、メインCPU32で作成された予定情報を受信すると、現在の変動表示に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否か、及び受信した予定情報よりも消化の優先順位が高い予定情報（古い予定情報）に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在するか否かを判断する（S1）。つまり、サブ統合CPUが大当たり判定手段55となる。そして、現在の変動表示に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である、若しくは、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在すると判断する（S1でYESと判断する）と、後述するような制御を実行することなく、上述したような制御にしたがい通常の装飾図柄を確定表示させる（S2）。すなわち、現在の変動表示に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である場合には、通常の装飾図柄を大当たり装飾図柄表示態様で確定表示させる。また、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在する場合には、現在の変動表示、及び「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報よりも消化の優先順位が更に高い予定情報に係る変動表示については、通常の装飾図柄を外れ装飾図柄表示態様で確定表示させ、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報に係る変動表示については、通常の装飾図柄を大当たり装飾図柄表示態様で確定表示させる。

10

【0029】

一方、現在の変動表示に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」でなく、且つ、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在しないと判断する（S1でNOと判断する）と、図柄表示部6における表示演出を、通常の装飾図柄を用いた表示演出から特定装飾図柄を用いた表示演出へと切り替えるか否かを、乱数の取得等を用いた抽選（以下、この抽選を突入抽選といい、該突入抽選の当選確率は1/73となっている）により決定する（S3）。つまり、サブ統合CPU42が突入抽選手段56となり、その突入抽選の結果が非当選である（S3でNOと判断する）と、上述したような制御にしたがい通常の装飾図柄を確定表示させる（S2）、すなわち外れ装飾図柄表示態様で確定表示させる。

20

【0030】

一方、突入抽選の結果が当選である（S3でYESと判断する）と、現在の通常の装飾図柄による変動表示の残余時間（予定情報を受信した時点から装飾図柄を確定表示するまでの時間）が上記単位変動時間以上あるか否かを確認する（S4）。つまり、サブ統合CPU42が残余時間確認手段57となり、残余時間が単位変動時間に満たない（S4でNOと判断する）と、現在の変動表示を通常の装飾図柄（外れ装飾図柄表示態様）で確定表示する（S5）。その後、サブ統合CPU42が表示態様切替手段58となり、消化の優先順位が最も高い予定情報に係る開始コマンドの受信に伴い、図柄表示部6に表示する装飾図柄を特定装飾図柄に変更するとともに、特定変動パターン記憶領域48から読み出した特定詳細変動パターンにしたがい特定装飾図柄を変動表示及び停止表示する（S6）。一方、残余時間が単位変動時間以上に残っている（S4でYESと判断する）と、現在の変動表示において確定表示となるまでの時間が単位変動時間の自然数倍（1～7倍）となるタイミングであって、現時点に最も近いタイミングを切替タイミングとして設定した（S7）後、当該切替タイミングにおいてサブ統合CPU42が表示態様切替手段58となり、図柄表示部6に表示する装飾図柄を通常の装飾図柄から特定装飾図柄に変更するとともに、特定変動パターン記憶領域48から読み出した特定詳細変動パターンにしたがい特定装飾図柄を変動表示及び仮停止表示する（S6）。そして、上述の如くして図柄表示部6での表示演出を特定詳細変動パターンによるものに切り替えると、少なくとも突入抽選で当選した予定情報に係る変動表示についてまで（すなわち、突入抽選で当選した予定情報を消化するまで）特定変動パターン記憶領域48に記憶されている特定詳細変動パターンにしたがった表示演出を継続する。尚、サブ統合CPU42では、予定情報を受信してから残余時間の確認までを極めて短い時間内に実行するため、残余時間を確認するタイミングと予定情報を受信するタイミングとは同じであると見なして何ら問題はない。また、仮停止表示時においてメイン制御基板31から確定コマンドを受信すると、仮停止表示と

30

40

50

同じ表示態様のまま、特定装飾図柄を確定表示する。

【 0 0 3 1 】

ここで、上記突入抽選に当選した際の表示動作を具体的に説明すると、現在の変動表示が基本変動パターン A に対応するものであり、予定情報を受信したタイミングが変動開始から 6 秒の時点であると、残余時間が 2 . 0 秒しかない（すなわち、S 4 で N O と判断する）ため、当該変動表示に関しては、2 . 0 秒後に受信する確定コマンドをもって通常の装飾図柄により外れ装飾図柄表示態様で確定表示する（S 5）。しかしながら、次の予定情報に係る図柄の変動を開始する（開始コマンドの受信）にあたり、図柄表示部 6 に表示する装飾図柄を特定装飾図柄に変更するとともに、特定変動パターン記憶領域 4 8 から読み出した特定詳細変動パターンにしたがい特定装飾図柄を変動表示及び仮停止表示する（S 6）。すなわち、図柄表示部 6 における表示演出を、通常の装飾図柄を通常変動パターン記憶領域 4 6 に記憶されている詳細変動パターンにしたがって変動させる通常演出モードから、特定装飾図柄を特定変動パターン記憶領域 4 8 に記憶されている特定詳細変動パターンにしたがって変動表示及び仮停止表示させる特定演出モードへと切り替える。このとき、特定詳細変動パターンは上述したように単位変動時間であり、全ての基本変動パターンは単位変動時間の自然数倍の長さであるため、たとえば次の予定情報の基本変動パターンが基本変動パターン C であると、特定詳細変動パターンによる特定装飾図柄の変動表示及び仮停止表示を 5 回繰り返した後、5 回目の仮停止表示における表示態様のまま特定装飾図柄を確定表示させる。つまり、通常の装飾図柄を用いた表示演出であれば、1 つの予定情報の消化に係り通常の装飾図柄が変動開始してからロングリーチ演出を経て停止表示（確定表示）となる演出が実行されるところ、特定装飾図柄を用いた表示演出では、1 つの予定情報の消化に係り特定装飾図柄が変動開始となり停止表示（仮停止表示及び確定表示）となる演出が 5 回も繰り返して実行されることになる。したがって、遊技者にしてみると、保留表示部 2 0 で表示されている保留の数と図柄表示部 6 における図柄の変動回数とが一致せず、1 つの保留で複数回の変動表示が実行されているかの如き印象を受けることになる。そして、当該特定詳細変動パターンによる表示演出は、少なくとも突入抽選に当選した予定情報に係る変動表示に関してまで継続する。

【 0 0 3 2 】

また、現在の変動表示が基本変動パターン B に対応するものであり、予定情報を受信したタイミングが変動開始から 3 . 0 秒の時点であると、残余時間が 9 . 0 秒もある（すなわち、S 4 で Y E S と判断する）ため、確定表示となるまでの時間が 8 . 0 秒となるタイミング（共通変動演出からリーチ確定後の第 1 リーチ変動演出へ移行するタイミング）を通常演出モードから特定演出モードへと切り替える切替タイミングとし（S 7）、当該切替タイミングにおいて装飾図柄を特定装飾図柄とし、且つ、8 . 0 秒間に特定詳細変動パターンによる特定装飾図柄の変動表示及び仮停止表示を 2 回繰り返した（S 6）後、確定コマンドの受信をもって 2 回目の仮停止表示における表示態様のまま特定装飾図柄を確定表示させる。そして、次の開始コマンドの受信をもって消化の優先順位が最も高い予定情報に係る変動表示を開始することになるが、この変動表示は、上記同様に基本変動パターンに応じて特定詳細変動パターンによる特定装飾図柄の変動表示及び仮停止表示を繰り返す演出となる。つまり、現在の変動表示中に切り替えた特定詳細変動パターンによる表示演出は、少なくとも突入抽選に当選した予定情報に係る変動表示に関してまで継続する。

【 0 0 3 3 】

さらに、現在の変動表示が基本変動パターン D に対応するものであり、予定情報を受信したタイミングが変動開始から 2 5 秒の時点であると、残余時間が 7 秒ある（すなわち、S 4 で Y E S と判断する）ため、確定表示となるまでの時間が 4 . 0 秒となるタイミング（リーチ確定後の第 3 リーチ変動演出を実行途中のタイミング）を通常演出モードから特定演出モードへと切り替える切替タイミングとし（S 7）、当該切替タイミングにおいて装飾図柄を特定装飾図柄とし、且つ、4 . 0 秒間で特定詳細変動パターンによる特定装飾図柄の変動表示及び仮停止表示を 1 回実行した（S 6）後、1 回目の仮停止表示における表示態様のまま特定装飾図柄を確定表示させる。つまり、図柄表示部 6 において所謂スー

10

20

30

40

50

パーリーチ演出中にいきなり装飾図柄が特定装飾図柄に切り替わるとともに、スーパーリーチ演出とは全く異なる特定詳細変動パターンによる表示演出が実行されることになる。

【 0 0 3 4 】

なお、変動表示及び仮停止表示を繰り返す際、仮停止表示時における特定装飾図柄の表示態様は、たとえば3つの特定装飾図柄のうち少なくとも1つの特定装飾図柄が異なるといった外れ特定装飾図柄表示態様となっている。また、突入抽選に当選した予定情報に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である場合、当該予定情報に係る変動表示における最後の仮停止表示時における特定装飾図柄の表示態様、すなわち当該予定情報の消化に係る確定コマンドを受信するタイミングでの特定装飾図柄の停止表示態様を、たとえば同一の特定装飾図柄を3つ並べる大当たり特定装飾図柄表示態様とすればよい。このとき、最後の仮停止表示における表示態様のみならず、途中の仮停止表示における表示態様から大当たり特定装飾図柄表示態様とし、該大当たり特定装飾図柄表示態様で仮停止表示を繰り返すようにしてもよい。さらに、通常の詳細変動パターンにもとづけばリーチ確定となるタイミング（すなわち共通変動演出から第1～第3リーチ変動演出へと移行するタイミング）で、装飾図柄を特定装飾図柄から通常の装飾図柄へと変更するとともに、表示演出を特定詳細変動パターンから通常の詳細変動パターンへと切り替えるように構成することも可能である。

10

【 0 0 3 5 】

次に、突入抽選に当選した後、図柄表示部6で装飾図柄（タイミングによっては通常/特定のどちらでも起こり得る）の変動表示中に予定情報を受信すると、その度に図8に示すような制御を実行する。また、突入抽選に当選することで生じた予定情報に係る特定詳細変動パターンでの変動表示を、予定情報をまたいで継続するか否か、図9に示すような制御で決定する。

20

【 0 0 3 6 】

まず、サブ統合CPU42は、突入抽選に当選した後、図柄表示部6で装飾図柄の変動表示中に予定情報を受信すると、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在するか否かを判断する（S11）。つまり、サブ統合CPU42が大当たり判定手段55となり、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在すると判断する（S11でYESと判断する）と、後述するような制御を実行せずに終了となる。一方、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在しないと判断する（S11でNOと判断する）と、今度は受信した予定情報に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを判断する（S12）。すなわち、サブ統合CPU42が再度大当たり判定手段55となり、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」でないと判断する（S12でNOと判断する）と、特定詳細変動パターンでの表示演出を当該予定情報に係る変動表示まで継続させるか否かを、乱数の取得等を用いた抽選（以下、この抽選を継続抽選といい、該継続抽選の当選確率は1/8となっている）により決定する（S13）。つまり、サブ統合CPU42が継続抽選手段59となり、その継続抽選の結果が非当選である（S13でNOと判断する）と、その旨を予定情報に含ませて予定情報記憶領域47に記憶させ（S14）た後、終了する。なお、継続抽選とは別に、上記S2と同じ突入抽選も継続抽選と同じタイミングで行っており（すなわち、S13では突入抽選手段56としての抽選も実行する）、該突入抽選の結果についてもS14で予定情報に含ませている。

30

40

【 0 0 3 7 】

一方、継続抽選の結果が当選である（S13でYES）と、サブ統合CPU42が予定情報書換手段54となり、自身よりも古い予定情報について継続抽選の結果が非当選であると、継続抽選の結果を当選に書き換えるとともに、自身についても継続抽選の結果が当選である旨を予定情報に含ませて予定情報記憶領域47に記憶させ（S15）た後、終了する。また、S12で予定情報に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると判断した場合には、継続抽選の結果が当選である場合と同じ制御を実行する。すなわち、S

50

15へと進み、サブ統合CPU42が予定情報書換手段54となり、自身よりも古い予定情報について継続抽選の結果が非当選であると、継続抽選の結果を当選に書き換えるとともに、自身についても継続抽選の結果が当選である旨を予定情報に含ませて予定情報記憶領域47に記憶させる。したがって、予定情報に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると判断した場合には、継続抽選の結果が無条件で当選になることができる。

【0038】

そして、サブ統合CPU42では、突入抽選に当選した予定情報に係る特定詳細変動パターンでの変動表示が終了する（すなわち確定コマンドを受信する）と、次に消化する予定情報が存在するか否かを確認する（S21）。つまり、サブ統合CPU42が予定情報確認手段53となり、消化する予定情報が存在する（S21でYESと判断する）と、当該予定情報に係る開始コマンドの受信に伴い、今回消化する予定情報の継続抽選の結果を確認する（S22）。つまり、再びサブ統合CPU42が予定情報確認手段53となり、継続抽選の結果が当選である（S22でYESと判断する）と、当該予定情報に係る変動表示についても、引き続き特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンでの表示演出を継続し（S23）、当該予定情報に係る確定コマンドの受信に伴い、再びS21へと戻る。

【0039】

一方、継続抽選の結果が非当選である（S22でNOと判断する）と、今回消化する予定情報に係る突入抽選の結果を確認する（S24）。つまり、再びサブ統合CPU42が予定情報確認手段53となり、突入抽選の結果が当選である（S24でYESと判断する）と、上記S22でYESと判断した場合と同じく、当該予定情報に係る変動表示について、引き続き特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンでの表示演出を継続し（S23）、当該予定情報に係る確定コマンドの受信に伴い、再びS21へと戻る。一方、突入抽選の結果が非当選である（S24でNOと判断する）と、サブ統合CPU42が表示態様切替手段58となり、図柄表示部6に表示する装飾図柄を特定装飾図柄から通常の装飾図柄に変更するとともに、通常変動パターン記憶領域46から読み出した詳細変動パターンにしたがい装飾図柄を変動表示及び確定表示する（S25）という通常の表示演出へと復帰する。

【0040】

また、次に消化する予定情報が存在しない場合（S21でNOと判断する場合）、図柄表示部6では特定装飾図柄のまま停止表示（確定表示した表示態様のまま停止表示）を継続し、次に遊技球が始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17へ入賞したことをもってメインCPU32から送信されてくる予定情報の受信に伴い、サブ統合CPU42は突入抽選手段56となって上記同様の突入抽選を実行する（S26）。そして、S24で突入抽選の結果を確認し、突入抽選の当否に応じて上記同様の制御を実行する。

【0041】

ここで、上記継続抽選や突入抽選の結果、予定情報の有無等にもとづく表示動作の具体的な説明をする。たとえば保留が2つ（すなわち予定情報が2つ）存在しており、そのどちらの予定情報についても「大当たり抽選」及び継続抽選共に結果が外れである状況を考える。この状況において更に遊技球が始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17へ入賞すると、当該入賞に係る予定情報についても当然ながら大当たり判定及び継続抽選を実行し（S12、S13）、当該予定情報に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である若しくは継続抽選が当選であると、消化の優先順位が高い2つの予定情報についても継続抽選の結果を当選に書き換え（S15）、少なくともこの3つ目の予定情報に係る変動表示が終了するまで特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンでの表示演出を継続する（S21～S23）。

【0042】

また、上記3つ目の予定情報の取得以降に1度も遊技球の始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への入賞が発生しないまま、その3つ目の予定情報に係る変動表示が終了する（S21でNOと判断する状況になる）と、次に新たな入賞が発生するまで、特

10

20

30

40

50

定詳細変動パターンで使用する背景のまま特定装飾図柄での停止表示を継続する。なお、サブ統合CPU42は、現在の変動表示演出中に、次に消化しなければならない予定情報が存在するか否かを先読みしており、予定情報が存在しないまま現在の変動表示を終了させる際、現在の変動表示における最後の特定詳細変動パターンにおいて、扉が閉まるアニメーションを追加する。したがって、扉が閉まった背景表示上に特定装飾図柄が停止表示しているような表示態様となる。そして、新たな入賞が発生した際、当該入賞に係る予定情報に応じて突入抽選を実行し(S26)、突入抽選が当選であると、扉が開くアニメーションを表示した上で、特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンでの表示演出を継続させる(S23)ことになる。また、このとき継続を報知するメッセージ(たとえば「まだまだ!」)を図柄表示部6に追加表示してもよい。一方、突入抽選が非当選であると、扉が開くアニメーションを表示した上で、通常の詳細変動パターンにしたがった通常の装飾図柄の変動表示へと復帰させる(S25)、すなわち図柄表示部6における表示演出を特定演出モードから通常演出モードへと切り替えることになる。

10

【0043】

一方、3つ目の予定情報に係る継続抽選が外れ、次に新たな入賞が発生する前に最も古い予定情報に係る変動表示を開始する際には、その最も古い予定情報の突入抽選の結果を確認し(S22)、突入抽選が当選している場合にのみ特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンでの表示演出を継続する(S23)。なお、サブ統合CPU42は、現在の変動表示演出中に、次の予定情報の継続抽選の当否に関しても先読みしており、継続抽選の結果が外れのまま現在の変動表示を終了させる際、上記同様に現在の変動表示における最後の特定詳細変動パターンにおいて、扉が閉まるアニメーションを追加する。そして、次の予定情報(ここでは最も古い予定情報)に係る変動表示を開始する際に、突入抽選の結果を確認し(S24)、突入抽選が当選であると、扉が開くアニメーションを表示した上で、特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンでの表示演出を継続させる(S23)ことになる。また、このときも上記同様に継続を報知するメッセージを図柄表示部6に追加表示してよい。一方、突入抽選が非当選であると、扉が開くアニメーションを表示した上で、通常の詳細変動パターンにしたがった通常の装飾図柄の変動表示へと復帰させる(S25)、すなわち図柄表示部6における表示演出を特定演出モードから通常演出モードへと切り替えることになる。

20

【0044】

なお、図柄表示部6において保留が1つも存在せず、且つ、通常の装飾図柄が確定表示で停止している状態において、遊技球の始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への入賞が発生した場合については、上記図9におけるS24~S26と略同じ制御を実行する。すなわち、サブ統合CPU42は、予定情報の受信に応じて、突入抽選を実行し、該突入抽選が当選である場合にのみ、通常の装飾図柄から特定装飾図柄へと変更し、該入賞に係る図柄の変動表示を、特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンによる変動表示とする。

30

【0045】

(本実施形態のパチンコ機による効果)

上述したような制御を実行するパチンコ機1によれば、始動入賞口19やチューリップ式電動役物17へ遊技球が入賞すると突入抽選を実行するとともに、突入抽選に当選すると、図柄表示部6における表示演出を通常演出モードから特定演出モードへと切り替えるとともに、特定演出モードへの切り替え後は、予定情報を受信する度に、複数の予定情報をまたいで特定演出モードでの表示演出を継続するか否かを決定する継続抽選を実行するとともに、継続抽選に当選した場合、自身よりも消化の優先度が高い予定情報における継続抽選の抽選結果が外れであると当選に書き換え、少なくとも継続抽選に当選した予定情報に係る変動表示までは特定演出モードでの表示演出を継続する。そのため、特定演出モードが複数の予定情報をまたいで継続しやすい上、図柄表示部6における表示演出が特定演出モードから通常演出モードへと復帰するタイミングが一樣でない。したがって、特定演出モードの継続回数がバリエーションに富んでおり、従来よりも単調でない遊技を遊技

40

50

者に提供することができる。

【0046】

また、通常演出モードで装飾図柄を変動表示中に予定情報（すなわち保留情報）が発生した際には、突入抽選の実行とともに、当該変動表示に係る残余時間を確認する。そして、突入抽選に当選し、且つ、残余時間が特定時間（実施形態では所定の単位変動時間）以上あると、当該変動表示中に、図柄表示部6における表示演出を、通常演出モードから特定演出モードへと切り替える。したがって、通常の装飾図柄の変動中に、図柄表示部6での表示演出が急に特定演出モードへと切り替わるといった従来にない斬新な演出を提供することができる。また、保留数が1つしか存在しなくても図柄表示部6における表示演出が通常演出モードから特定演出モードへと切り替わり得るため、保留数が複数必要だった従来のものと比較して切り替わる状況が発生しやすく（ひいては切り替わる演出が出現しやすく）、遊技性の高いパチンコ機1とすることができる。

10

【0047】

さらに、特定詳細変動パターンの変動時間が単位変動時間となっており、残余時間が単位変動時間以上あると、確定表示となるまでの時間が単位変動時間の自然数N倍となるタイミングにおいて、図柄表示部6における表示演出を通常演出モードから特定演出モードへと切り替えるとともに、特定詳細変動パターンしたがって特定装飾図柄を変動表示及び仮停止表示をN回繰り返す。したがって、予定情報を取得したタイミングにもとづいて図柄表示部6における表示演出が切り替わるタイミングが異なるため、趣向性が更に増し、保留表示部20で保留の数が変動する態様と特定装飾図柄の変動回数とが一致しないという新たな表示演出を遊技者に提供することができる。

20

【0048】

加えて、基本変動パターンA～Dの変動時間が特定時間である単位変動時間の自然数N倍となっているため、たとえば特定演出モードに切り替えた後、当該特定演出モードでの表示演出を複数の入賞にわたって継続するような場合や、図柄の変動開始時に特定演出モードへと切り替えるような場合に、特定装飾図柄の変動表示及び仮停止表示の繰り返し回数を決定するだけで容易に対応することができる。

【0049】

（本発明の変更例について）

なお、本発明のパチンコ機に係る構成は、上記実施形態に何ら限定されるものではなく、パチンコ機全体の構成、大当たり状態の内容や大当たり状態の終了後の遊技状態に係る構成、及び制御機構に係る構成等について、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で必要に応じて適宜変更可能である。

30

【0050】

上記実施形態では、突入抽選や継続抽選の当選確率を一律としているが、特別図柄の変動回数等に応じて突入抽選や継続抽選の当選確率が変化するように構成してもよい。すなわち、たとえば電源投入後や「大当たり状態」の終了後、特別図柄の変動開始回数が71回目になると、突入抽選の当選確率を大幅に向上させ、特別図柄の変動開始回数が90回目までは当該向上状態を継続し、91回目において通常の詳細変動パターンによる表示演出へと復帰していると、突入抽選の当選確率を低確率とするようにしてもよい。そして、特別図柄の変動開始回数が131回目になると、再び突入抽選の当選確率を大幅に向上させるといった制御が考えられる。また、91回目において特定詳細変動パターンによる表示演出が継続しており、最終的に93回目まで継続したとすると、131回目ではなく134回目から再び突入抽選の当選確率を大幅に向上させるような制御、特定詳細変動パターンによる表示演出が終了してから所定期間毎に所定期間にわたって突入抽選の当選確率を向上させるような制御であってもよい。なお、突入抽選や継続抽選の当選確率は言うまでもなく上記実施形態の確率に限定されない。

40

【0051】

また、上記実施形態では、特定詳細変動パターンとして変動時間が単位変動時間である1種類しか備えていないが、図柄変動中に切り替える際に使用する変動時間が特定時間で

50

ある切替時変動パターンと、継続中に使用する基本変動パターンの種類と対応した夫々異なる変動時間を有する複数種類の特定詳細変動パターンとを備えるように構成してもよい。なお、この場合、切替時変動パターンの特定時間を所定の基本変動パターンの変動時間に対応させ、切替時変動パターンを継続中に使用するようにしても何ら問題はない。

【0052】

さらに、上記実施形態では、全ての基本変動パターンにおいて変動時間が単位変動時間の2倍以上の長さとなっているが、変動時間が単位変動時間と同じ長さ（すなわち1倍）である基本変動パターンを設定してもよく、たとえば保留の数が最大値に達しているような場合に、そのような基本変動パターンが選択されるようにするといった構成が考えられる。

10

さらにまた、たとえば保留情報が存在しない状況において始動入賞口19への入賞が発生した際、上記実施形態では、突入抽選に当選すると、図柄の変動開始時から特定装飾図柄で変動を開始するように構成しているが、そうではなく、図柄の変動開始から所定の時間経過後に、特定詳細変動パターンにしたがって特定装飾図柄による変動表示及び仮停止表示を繰り返すという表示演出に切り替えてもよい。

【0053】

また、確定表示となるまで特定詳細変動パターンによる表示演出を継続するのではなく、確定表示となるまでの間に詳細変動パターンにしたがった通常の装飾図柄による表示演出へと復帰させるように構成してもよい。

さらに、上記実施形態では、突入抽選に当選した際、残余時間に応じて特定装飾図柄の変動表示及び仮停止表示の繰り返し回数を決定しているが、残余時間のみならず、図柄変動時間に応じて繰り返し回数を決定するように構成（たとえば、図柄変動時間が20秒であった場合には、どれだけ残余時間があるとしても2回しか繰り返さず、図柄変動時間が32秒である場合にのみ、3回以上繰り返すような構成）することも可能である。

20

【0054】

また、上記実施形態では、S1で受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在するか否かを判断し、その判断結果にもとづいて突入抽選を実行するか否かを決定しているが、たとえ受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在していたとしても突入抽選を実行し、当選した場合には、図柄表示部における表示演出を特定詳細変動パターンにしたがった表示演出へと切り替えるように構成する、すなわちS1で、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在するか否かといった判断を行わないように構成することも可能である。なお、受信した予定情報よりも古い予定情報に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報が存在し、且つ、突入抽選に当選した場合には、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報に係る変動表示まで特定詳細変動パターンによる表示演出を継続するとともに、「大当たり状態」の終了後、再び特定詳細変動パターンによる表示演出で図柄表示部での表示演出を制御されるように構成してもよい。また、「大当たり状態」の生起をもって突入抽選の結果等をリセットする（すなわち、特定装飾図柄を用いた特定詳細変動パターンによる表示演出を終了する）ように構成してもよい。

30

【0055】

さらに、上記実施形態では、全ての基本変動パターンの変動時間を特定詳細変動パターンの単位変動時間の自然数倍としているが、上述の如く変動時間が異なる複数の特定詳細変動パターンを備える等すれば、全ての基本変動パターンの変動時間を特定詳細変動パターンの単位変動時間の自然数倍とする必要はない。

さらにまた、上記実施形態では、図柄表示部6とは別に保留表示部20を設けているが、図柄表示部6において保留数を表示する（すなわち、図柄表示部6が保留表示部としての機能をも有する）ように構成することも可能である。さらに、S12で受信した予定情報に係る「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを判断し、「大当たり」である場合には無条件に継続抽選の結果を当選としているが、S12を省略する、すなわち

50

「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であったとしても、特定詳細変動パターンによる表示演出が終了となるような場合を起こり得るように構成してもよい。

【0056】

またさらに、上記実施形態では、メイン制御装置とサブ制御装置との2つの制御装置に分けて制御するように構成しているが、メイン制御装置1つで制御するように構成してもよく、メイン制御装置に特定変動パターン記憶領域や通常の詳細変動パターン記憶領域を有する記憶手段等を設けてもよいし、メイン制御装置1つで制御する際には、予定情報等を作成する必要はなく、保留情報のみを用いて突入抽選や継続抽選を実行すればよい。

また、上記実施形態では、メイン制御装置からサブ制御装置へ開始コマンドと確定コマンドとを送信するようにしているが、サブ制御装置のタイマを用いる等することで、確定コマンドについては送信しない構成としても何ら問題はない。

10

【0057】

さらに、上記実施形態では、特別図柄と装飾図柄との2種類の図柄を用いるパチンコ機について説明しているが、特別図柄のみを用いたパチンコ機であれば、図柄表示部に特別図柄を表示するとともに、突入抽選に当選すると、特別図柄を特定特別図柄（特定図柄）に変更する等するように構成することも可能である。

加えて、特許請求の範囲の請求項、明細書、及び図面に記載される全ての要素は、明確に個数を限定する記載がない限り、単一であっても、複数であっても構わないし、適宜配置の変更が行われてもよい。また、それらの要素を各々別体で構成するか、適宜一体的に構成するかは当業者であれば容易に考えられる設計的事項である。したがって、本発明に係るパチンコ機を製作するにあたり、上記範囲内での構成上の差異を、実施形態に記載がなされていないからといって採用することのみでは、本発明に係る権利を回避したことにはならない。

20

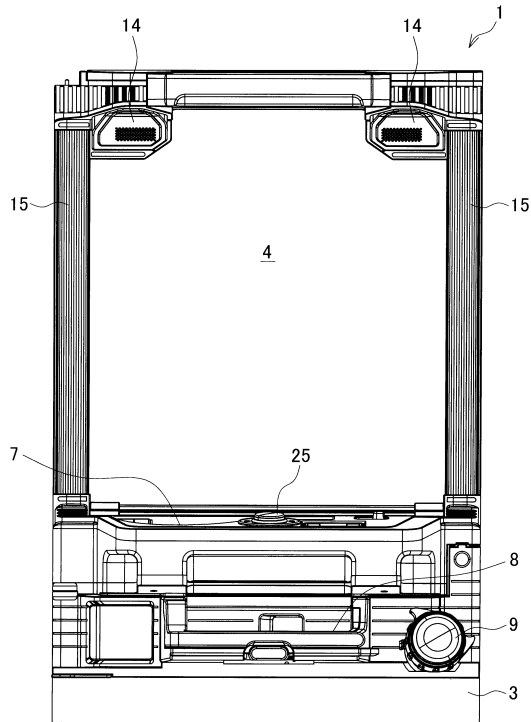
【符号の説明】

【0058】

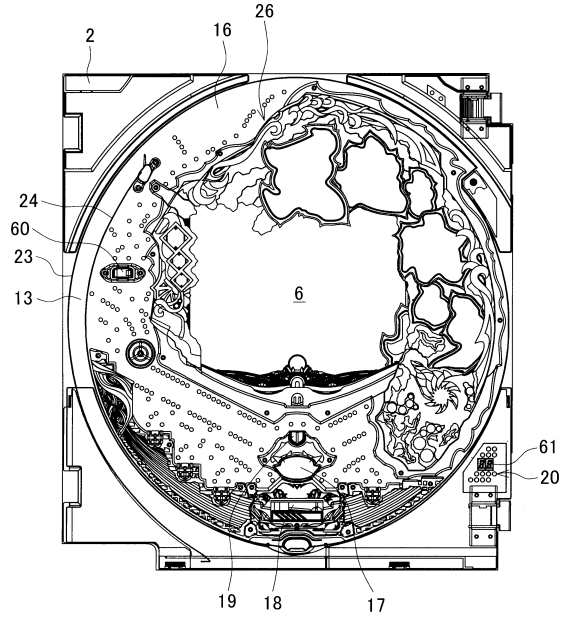
1・・・パチンコ機、2・・・遊技盤、6・・・図柄表示部、16・・・遊技領域、19・・・始動入賞口、20・・・保留表示部、30・・・メイン制御装置（制御手段）、40・・・サブ制御装置（制御手段）、42・・・サブ統合CPU、43・・・記憶手段、44・・・タイマ、46・・・通常変動パターン記憶領域、47・・・予定情報記憶領域、48・・・特定変動パターン記憶領域、53・・・予定情報確認手段、54・・・予定情報書換手段、55・・・大当たり判定手段、56・・・突入抽選手段（表示制御抽選手段）、57・・・残余時間確認手段、58・・・表示態様切替手段、59・・・継続抽選手段（表示制御抽選手段）。

30

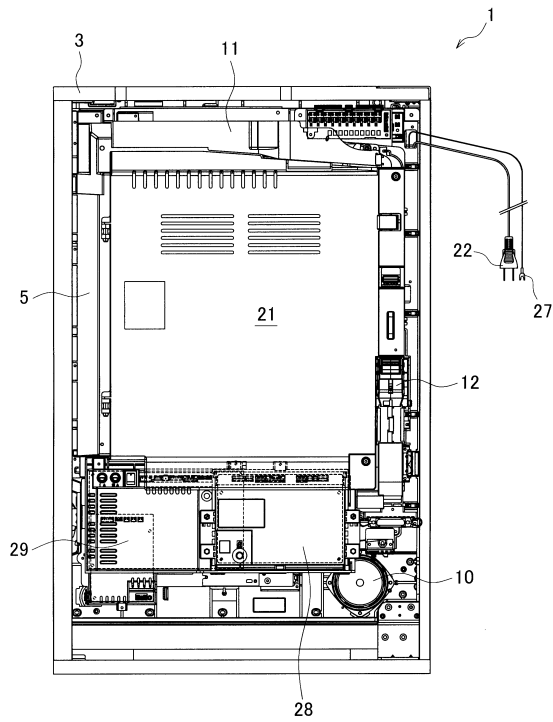
【図 1】



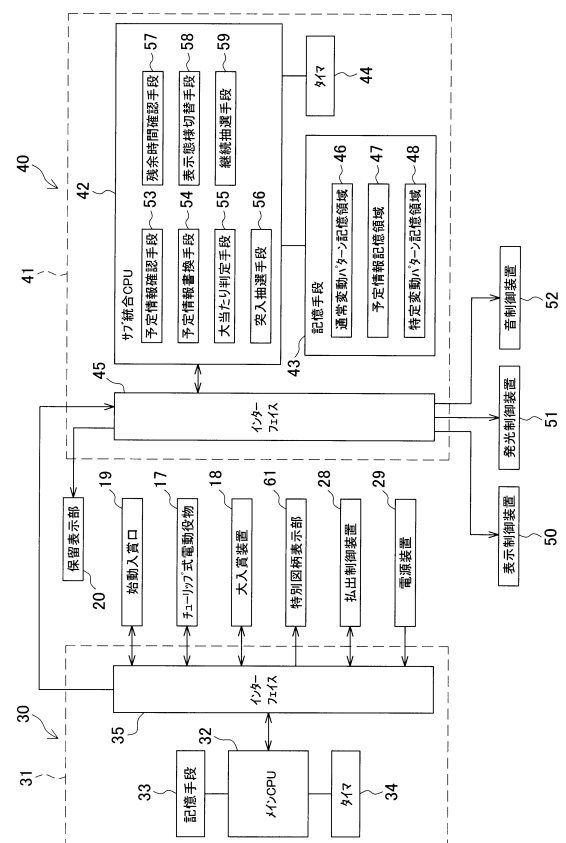
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) はずれ時用

dカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～17	A (8秒)
18～24	B (12秒)
25～28	C (20秒)
29,30	D (32秒)

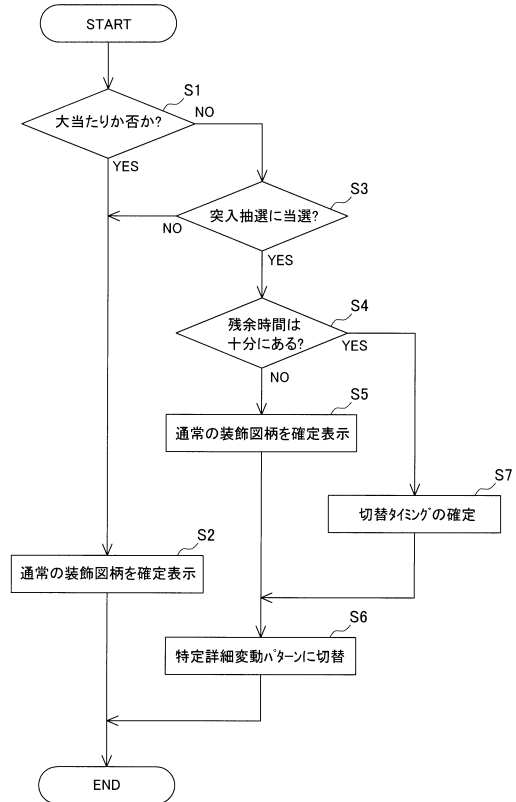
(b) 大当たり時用

dカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～3	B (12秒)
4～15	C (20秒)
16～30	D (32秒)

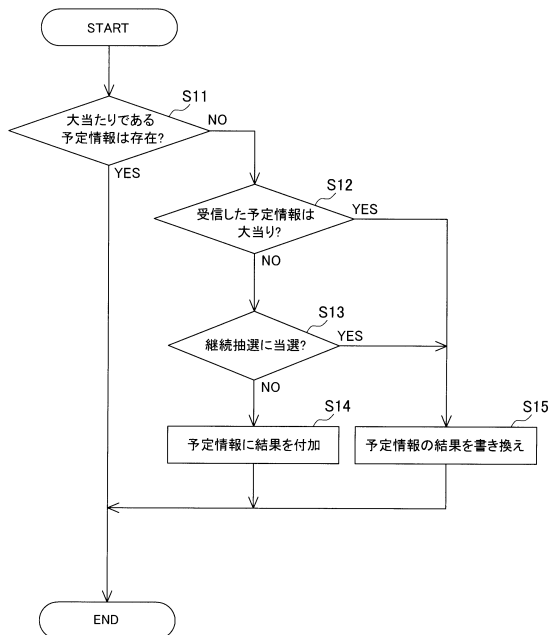
【図 6】

基本変動パターン	詳細変動パターン
A	ノーマル外れ
B	ノーマルリーチ
C	ロングリーチ
D	スーパーリーチ

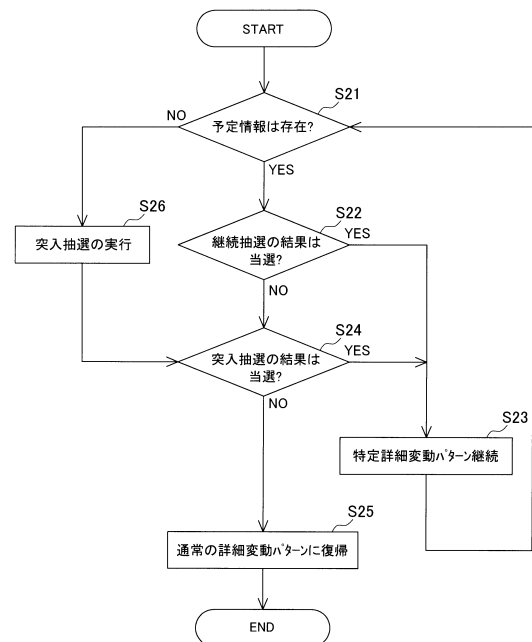
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

審査官 河本 明彦

(56)参考文献 特開 2 0 0 5 - 3 0 4 7 2 6 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 1 8 1 2 2 7 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 2 2 4 2 1 5 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2