

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7248264号
(P7248264)

(45)発行日 令和5年3月29日(2023.3.29)

(24)登録日 令和5年3月20日(2023.3.20)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全31頁)

(21)出願番号	特願2018-44268(P2018-44268)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年3月12日(2018.3.12)	(74)代理人	100111970 弁理士 三林 大介
(65)公開番号	特開2019-154707(P2019-154707 A)	(74)代理人	100163315 弁理士 安藤 健二
(43)公開日	令和1年9月19日(2019.9.19)	(72)発明者	荒井 孝太 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和3年3月11日(2021.3.11)	(72)発明者	相坂 昌範 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	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】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機において、

前記遊技球が所定の検知手段で検知されたことに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて、識別情報を変動表示させた後に停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示されると、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って行われる遊技演出として第1演出や、該第1演出よりも前記識別情報が前記特定態様で停止表示される可能性が高いことを示唆する第2演出を表示可能な表示画面を有する演出表示装置と

を備え、

前記表示画面の一部を用いて、遊技者に通知する通知情報を表示するための通知領域が設けられ、

前記通知領域として、前記表示画面内に占める画像面積が異なる大通知領域および小通知領域が用意されており、

前記大通知領域と前記小通知領域とで別々に背景画像を備えると共に、

前記第1演出の際には該第1演出とは別様な前記大通知領域の背景画像が前記表示画面

内に表示されており、前記第2演出の際には該大通知領域の背景画像から該第2演出とは別様な前記小通知領域の背景画像に切り換わって表示されることとして、該小通知領域は前記大通知領域と少なくとも一部が重なる位置に設けられる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することで遊技を行う遊技機では、所定の検知手段（例えば、始動口センサー）で遊技球が検知されたことに基づいて取得される取得情報を記憶し、その取得情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示させた後に停止表示させるものが知られている。そして、識別情報が特定態様で停止表示されると、遊技者にとって有利な特定遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するようになっている。

【0003】

こうした遊技機では、識別情報の変動表示に伴って行われる遊技演出を、演出表示装置の表示画面上に表示することが可能となっている。例えば、3つの演出図柄を、1～9の数字を切り換えるながら変動表示させることが周知であり、いわゆるノーマルリーチ演出や、ノーマルリーチ演出よりも識別情報が特定態様で停止表示される可能性が高いことを示唆するスーパーリーチ演出などが行われる。また、演出表示装置には、表示画面の一部を用いて通知領域が設けられており、取得情報が記憶されていることなどを表す通知情報を通知領域に表示することで遊技者に通知することが可能となっている（特許文献1）。そして、通知領域における通知情報の表示態様によって、識別情報が特定態様で停止表示される可能性を示唆することも行われている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2014-8134号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、識別情報の変動表示に伴ってノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出などの遊技演出を行う遊技機では、スーパーリーチ演出の際にノーマルリーチ演出よりも趣向を凝らすために、演出表示装置における表示範囲を拡大しようとしても、表示画面内に設けられた通知領域によってスーパーリーチ演出の表示が制限されることがあるという問題があった。

【0006】

30

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、演出表示装置の表示画面内に通知領域を設けていても、必要に応じて表示範囲を確保して趣向を凝らした遊技演出を実行可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機において、

前記遊技球が所定の検知手段で検知されたことに基づいて取得される取得情報を記憶す

40

50

る取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて、識別情報を変動表示させた後に停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示されると、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って行われる遊技演出として第1演出や、該第1演出よりも前記識別情報が前記特定態様で停止表示される可能性が高いことを示唆する第2演出を表示可能な表示画面を有する演出表示装置と

を備え、

前記表示画面の一部を用いて、遊技者に通知する通知情報を表示するための通知領域が設けられ、

前記通知領域として、前記表示画面内に占める画像面積が異なる大通知領域および小通知領域が用意されており、

前記大通知領域と前記小通知領域とで別々に背景画像を備えると共に、

前記第1演出の際には該第1演出とは別様な前記大通知領域の背景画像が前記表示画面内に表示されており、前記第2演出の際には該大通知領域の背景画像から該第2演出とは別様な前記小通知領域の背景画像に切り換わって表示されることとして、該小通知領域は前記大通知領域と少なくとも一部が重なる位置に設けられる

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、演出表示装置の表示画面内に通知領域を設けていても、必要に応じて表示範囲を確保して趣向を凝らした遊技演出を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本実施例のパチンコ機1の正面図である。

【図2】本実施例の遊技盤20の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図4】セグメント表示部50を拡大して示した説明図である。

【図5】演出表示装置41における図柄変動演出の一態様を例示した説明図である。

【図6】保留シンボル43の表示態様と事前判定の結果との関係を例示した説明図である。

【図7】演出表示装置41で実行されるレース演出の一例を示した説明図である。

【図8】主制御基板200のCPU201が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。

【図9】本実施例の特別動作処理を示したフローチャートである。

【図10】本実施例の大当たり判定テーブルを概念的に示した説明図である。

【図11】変動パターン決定テーブルを概念的に例示した説明図である。

【図12】サブ制御基板220のCPU221が行う図柄変動演出処理を示したフローチャートである。

【図13】サブ制御基板220のCPU221が図柄変動演出処理を実行するのに伴い、演出表示装置41の保留表示領域42が変更される様子を例示した説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に適用した実施例について説明する。尚、実施例において、「前」および「表」は「遊技機を基準とする前方」、つまり「遊技者に近接する方向（遊技者から見て手前側）」を示し、「後」および「裏」は「遊技機を基準とする後方」、つまり「遊技者から離間する方向（遊技者から見て奥側）」を示す。また、「上」とは遊技者から見て「上」であることを示し、「下」とは遊技者から見て「下」であることを示し、「左」とは遊技者から見て「左」であることを示し、「右」とは遊技者から見

10

20

30

40

50

て「右」であることを示す。

【0016】

A. パチンコ機の装置構成：

A-1. 装置前面側の構成：

図1は、本実施例のパチンコ機1の正面図である。図1に示すように、パチンコ機1の前面部には、前面枠4が設けられている。前面枠4は、一端(図1における左側)が中枠3に対して回動可能に軸支されている。中枠3の前面側には遊技盤20(図2参照)が着脱可能に取り付けられており、前面枠4が中枠3に対してパチンコ機1の前方側に回動(開放)されると、遊技盤20が露出した状態となる。中枠3は、一端(図1における左側)が本体枠2に対して回動可能に軸支されている。本体枠2は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機1の外枠を形成している。

10

【0017】

前面枠4の略中央部には窓部4aが形成されており、この窓部4aにはガラス板等の透明板4bが嵌め込まれている。遊技者は、窓部4a(透明板4b)を通して奥側に配置される遊技盤20の後述する遊技領域を視認可能である。また、前面枠4における窓部4aの右下方には、小窓部4cが形成されており、この小窓部4cには合成樹脂板等の透明板4dが嵌め込まれている。遊技者は、小窓部4c(透明板4d)を通して奥側に配置された遊技盤20の後述するセグメント表示部を視認可能である。

【0018】

前面枠4における窓部4aの上方には上部ランプ5aが設けられ、窓部4aの右側の周縁部には右サイドランプ5bが設けられ、窓部4aの左側の周縁部には左サイドランプ5cが設けられている。また、窓部4aの上方の左右には一対の上部スピーカー6aが設けられており、本体枠2の下部の前面側には下部スピーカー6bが設けられている。これらの上部ランプ5a、右サイドランプ5b、左サイドランプ5c、上部スピーカー6a、および下部スピーカー6bは、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

20

【0019】

前面枠4における窓部4aの下方には、上皿部7が設けられている。上皿部7には、カードユニット242(図3参照)を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機1から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部7の下方には下皿部8が設けられており、上皿部7の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部7の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

30

【0020】

前面枠4における下皿部8の右方には、遊技者による回転操作が可能な発射ハンドル9が設けられている。発射ハンドル9の回転軸は、発射ハンドル9の奥側に搭載された発射装置ユニット261(図3参照)に接続されている。この発射装置ユニット261には、上皿部7に貯留された遊技球が供給される。遊技者が発射ハンドル9を回転させると、その回転が発射装置ユニット261に伝達され、発射装置ユニット261に内蔵された発射モーターが作動して、発射ハンドル9の回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

【0021】

また、上皿部7の手前側の縁部には遊技者による押下操作が可能な演出ボタン10aが設けられており、下皿部8の左方には遊技者による押込操作や回転操作が可能なジョグシャトル10bが設けられている。これらの演出ボタン10aやジョグシャトル10bは、何れも遊技者によって操作される演出操作部であり、所定の条件成立時に遊技者によって操作されると、所定の遊技演出が行われる。

40

【0022】

A-2. 遊技盤の構成：

図2は、遊技盤20の盤面構成を示す説明図である。前述したように遊技盤20は、中枠3の前面側に着脱可能に取り付けられている。図2に示すように、遊技盤20の中央には略円形状の遊技領域21が形成されている。発射装置ユニット261(図3参照)から発射された遊技球は、外レール22と内レール23との間を通り遊技領域21に放出さ

50

れ、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a (透明板 4 b) を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者が視認可能である。

【 0 0 2 3 】

遊技領域 2 1 の略中央には中央装置 4 0 が設けられており、中央装置 4 0 のほぼ中央には、演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能である。尚、演出表示装置 4 1 の表示内容については別図を用いて後述する。

【 0 0 2 4 】

遊技領域 2 1 における中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1) の右方には、普通図柄作動ゲート 2 7 が設けられている。遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過すると、内蔵のゲートセンサー 2 7 s (図 3 参照) によって検知されて、下方へと流下していく。

10

【 0 0 2 5 】

遊技領域 2 1 における中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1) の下方には、第 1 始動口 2 4 が設けられている。第 1 始動口 2 4 は、遊技球の入球可能性が不变 (一定) であり、遊技球が常時入球可能になっている。第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球は、通路を通って遊技盤 2 0 の裏面側に導かれて、第 1 始動口センサー 2 4 s (図 3 参照) によって検知される。

【 0 0 2 6 】

遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の下方には、遊技球の入球可能性が変化する第 2 始動口 2 5 が設けられている。本実施例の第 2 始動口 2 5 は、下端側を軸に上端側を前方に傾けて回動可能な開閉扉 2 6 を備えており、開閉扉 2 6 が略直立して遊技球が入球不能 (または入球困難) な閉鎖状態と、開閉扉 2 6 が前方に回動して遊技球が入球可能 (または入球容易) な開放状態とに変化可能である。図 2 では、第 2 始動口 2 5 が開放状態となっている様子が示されている。第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球は、通路を通って遊技盤 2 0 の裏面側に導かれて、第 2 始動口センサー 2 5 s (図 3 参照) によって検知される。

20

【 0 0 2 7 】

遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の右方には、前方に向けて略長方形状に大きく開口した大入賞口 2 8 が設けられている。大入賞口 2 8 は、下端側を軸に上端側を前方に傾けて回動可能な開閉扉 2 9 を備えており、開閉扉 2 9 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉 2 9 が前方に回動して遊技球が入球可能な開放状態とに変化可能である。図 2 では、大入賞口 2 8 が開放状態となっている様子が示されている。大入賞口 2 8 に入球した遊技球は、通路を通って遊技盤 2 0 の裏面側に導かれて、大入賞口センサー 2 8 s (図 3 参照) によって検知される。

30

【 0 0 2 8 】

また、上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能なその他入賞口 3 0 や、遊技球が流下する経路に影響を与える風車型ホイール 3 1 や多数の遊技釘 3 2 などが設けられている。その他入賞口 3 0 に入球した遊技球は、通路を通って遊技盤 2 0 の裏面側に導かれて、その他入賞口センサー 3 0 s (図 3 参照) によって検知される。さらに、遊技領域 2 1 の最下部であって第 2 始動口 2 5 の下方には、アウト口 3 3 が設けられており、上述した第 1 始動口 2 4 、第 2 始動口 2 5 、大入賞口 2 8 、その他入賞口 3 0 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 3 3 から遊技盤 2 0 の裏側に排出される。

40

【 0 0 2 9 】

本実施例のパチンコ機 1 において、複数の遊技釘 3 2 の配置などにより、上述した第 1 始動口 2 4 には、中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1) の左方の領域を流下する遊技球が入球可能である。これに対して、普通図柄作動ゲート 2 7 、第 2 始動口 2 5 、大入賞口 2 8 には、中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1) の右方の領域を流下する遊技球が通過または入球可能である。以下では、中央装置 4 0 の左方の領域を流下させるように遊技球を発射することを「左打ち」とも表現し、中央装置 4 0 の右方の領域を流下させるように遊技球を発射することを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 始動口 2 4 、第 2 始動口 2 5 、その他入賞口 3 0 の何れかに遊技球が入球した場合は、賞球とし

50

て3個の遊技球が払い出され、大入賞口28に遊技球が入球した場合は、13個の遊技球が払い出される。

【0030】

また、遊技盤20における遊技領域21の右下方には、複数のLEDの組み合わせによって遊技に係る情報を表示するセグメント表示部50が設けられている。セグメント表示部50は、前面枠4に設けられた小窓部4c(図1参照)を通して遊技者が視認可能である。尚、セグメント表示部50の表示内容については別図を用いて後述する。

【0031】

A-3. 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成について説明する。図3は、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機1の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板などから構成されている。機能に着目して大別すると、遊技の基本的な進行に係る制御を司る主制御基板200と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板220と、サブ制御基板220の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板230と、サブ制御基板220の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板226と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板240と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板260などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行するCPU(図3におけるCPU201、221、231等)や、CPUで実行される各種プログラムやデータが記憶されているROM(図3におけるROM202、222、232等)、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAM(図3におけるRAM203、223、233等)、入出力用回路など、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。

10

20

30

【0032】

主制御基板200には、第1始動口24へ入球した遊技球を検知する第1始動口センサー24sや、第2始動口25へ入球した遊技球を検知する第2始動口センサー25s、大入賞口28へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー28s、普通図柄作動ゲート27を通過する遊技球を検知するゲートセンサー27s、その他入賞口30へ入球した遊技球を検知するその他入賞口センサー30sなどが接続されている。主制御基板200のCPU201は、第1始動口センサー24sや、第2始動口センサー25s、大入賞口センサー28s、ゲートセンサー27s、その他入賞口センサー30sなどから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応したコマンドを、サブ制御基板220や、払出制御基板240などに向けて送信する。尚、本実施例の第1始動口センサー24sおよび第2始動口センサー25sは、本発明の「検知手段」に相当している。

【0033】

また、主制御基板200には、第2始動口25の開放状態と閉鎖状態とを切り換える可能な開閉扉26を駆動する始動口ソレノイド26mや、大入賞口28の開放状態と閉鎖状態とを切り換える可能な開閉扉29を駆動する大入賞口ソレノイド29m、セグメント表示部50などが接続されている。主制御基板200のCPU201は、始動口ソレノイド26m、大入賞口ソレノイド29m、セグメント表示部50に向けて駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御を行う。

40

【0034】

サブ制御基板220には、画像音声制御基板230や、ランプ制御基板226、演出操作基板228が接続されている。サブ制御基板220のCPU221は、主制御基板200からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた遊技演出を行う。すなわち、画像音声制御基板230に対して、表示画像や出力音声を指定するコマンドを送信したり、ランプ制御基板226に対して、上部ランプ5a、右サイドランプ5b、左サイドランプ5c(以下「各種ランプ5a～5c」ともいう)の発光パターンを指定するコマンドを送信したりすることによって、遊技演出を行う。また、サブ制御

50

基板 220 の C P U 221 は、演出操作基板 228 を介して、演出ボタン 10a やジョグシャトル 10b (以下「演出操作部 10a, 10b」ともいう) に対する遊技者の操作を検知すると、その操作に対応する遊技演出を行う。

【0035】

画像音声制御基板 230 は、C P U 231、R O M 232、R A M 233 に加えて、V D P 234、画像 R O M 235、音声 R O M 236 を備えている。画像音声制御基板 230 の C P U 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応した画像の表示を V D P 234 に指示する。V D P 234 は、指示された画像の表示に利用する画像データ (例えば、スプライトデータや動画データなど) を画像 R O M 235 から読み出して画像を生成し、演出表示装置 41 の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板 230 の C P U 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応した音声データを音声 R O M 236 から読み出して、その音声データの信号をアンプ基板 224 に送信することにより、上部スピーカー 6a および下部スピーカー 6b (以下「各種スピーカー 6a, 6b」ともいう) から音声を出力する。

10

【0036】

払出制御基板 240 には、上皿部 7 に設けられた球貸ボタン 241 (図 1 では図示省略) や、パチンコ機 1 に並設されたカードユニット 242、払出モーター 243 などが接続されている。球貸ボタン 241 が操作されると、その信号は、払出制御基板 240 を介してカードユニット 242 に伝達される。カードユニット 242 は、払出制御基板 240 とデータを通信しながら、払出モーター 243 を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、払出制御基板 240 は、主制御基板 200 から遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信すると、払出モーター 243 を駆動して遊技球の払い出しを行う。

20

【0037】

また、払出制御基板 240 には発射制御基板 260 が接続されており、発射制御基板 260 には発射装置ユニット 261 が接続されている。発射装置ユニット 261 は、遊技球を発射するための発射モーター 262 や、遊技者が発射ハンドル 9 に触れていることを検知するタッチスイッチ 263 などを有している。遊技者が発射ハンドル 9 に触れていることをタッチスイッチ 263 で検知すると、発射モーター 262 の作動が可能となり、発射ハンドル 9 の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

【0038】

30

B. 遊技の概要 :

本実施例のパチンコ機 1 では、次のようにして遊技が進行する。上皿部 7 に遊技球が貯留された状態で遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、上皿部 7 に貯留された遊技球が 1 球ずつ発射装置ユニット 261 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 21 に向けて発射される。遊技球を打ち出す強さは発射ハンドル 9 の回転角度に対応するので、遊技者は発射ハンドル 9 の回転角度を変化させることによって、遊技者の所望する領域に遊技球を流下させることができる。例えば、中央装置 40 (演出表示装置 41) の左方の領域を流下するように遊技球を発射したり (左打ちを行ったり)、中央装置 40 の右方の領域を流下するように遊技球を発射したり (右打ちを行ったり) することができる。

【0039】

40

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 24 には左打ちされた遊技球が入球可能である。遊技球が第 1 始動口 24 に入球して、第 1 始動口センサー 24s によって検知されると、所定の判定乱数 (大当たり判定乱数など) を取得し、その判定乱数の値に基づいて大当たりか外れかを判定する大当たり判定を行った後、セグメント表示部 50 にて第 1 の特別図柄 (以下「第 1 特図」ともいう) の変動表示を行う。また、第 2 始動口 25 には右打ちされた遊技球が入球可能である。遊技球が第 2 始動口 25 に入球して、第 2 始動口センサー 25s によって検知されると、判定乱数を取得して大当たり判定を行った後、セグメント表示部 50 にて第 2 の特別図柄 (以下「第 2 特図」ともいう) の変動表示を行う。尚、以下では、第 1 特図と第 2 特図とを特に区別する必要がない場合には、単に「特別図柄」と称することがある。

50

【0040】

図4は、セグメント表示部50を拡大して示した説明図である。前述したようにセグメント表示部50は、前面枠4に設けられた小窓部4c(図1参照)を通して遊技者が視認可能である。図示されるようにセグメント表示部50には、第1特図を表示する第1特図表示部51と、第2特図を表示する第2特図表示部52とが設けられており、それぞれ9個のLEDで構成されている。第1特図および第2特図は、対応する表示部51, 52で9個のLEDを点滅させる(点灯させるLEDを切り換える)ことによって変動表示され、所定の組み合わせのLEDを点灯させた状態で停止表示される。このとき、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり図柄に対応する組み合わせのLEDを点灯させ、外れであれば、外れ図柄に対応する組み合わせのLEDを点灯させる。尚、本実施例の第1特図および第2特図は、本発明の「識別情報」に相当しており、本実施例の第1特図表示部51および第2特図表示部52は、本発明の「識別情報表示手段」に相当している。また、本実施例の大当たり図柄は、本発明の「特定態様」に相当している。

10

【0041】

尚、第1始動口24または第2始動口25に遊技球が入球しても、第1特図や第2特図の変動表示中などで新たな変動表示の開始条件が満たされていない場合には、第1始動口24への入球で取得した判定乱数の値を第1特図保留として記憶し、第2始動口25への入球で取得した判定乱数の値を第2特図保留として記憶する。その後、特別図柄(第1特図または第2特図)の新たな変動表示の開始条件が満たされると、第1特図保留または第2特図保留に基づいて大当たり判定を行い、対応する特別図柄の変動表示を行う。本実施例のパチンコ機1では、このような第1特図保留および第2特図保留を、それぞれ最大4つまで記憶可能である。また、本実施例のパチンコ機1では、第1特図保留や第2特図保留を記憶すると、未だ特別図柄の変動表示を開始することができなくとも(変動表示の開始条件が成立していないなくても)、記憶した第1特図保留や第2特図保留に基づいて事前に大当たりか外れかを判定することが可能になっている。この判定は、「事前判定」と呼ばれるものであり、当然ながら事前判定の結果は、特別図柄の変動表示を開始する際に行われる大当たり判定の結果と一致する。そして、後述するように事前判定の結果を反映させた遊技演出を、特別図柄の変動表示の開始前に行うことが可能である。

20

【0042】

図4に示されるようにセグメント表示部50には、第1特図保留の記憶数(第1特図保留数)を表示する第1特図保留表示部53と、第2特図保留の記憶数(第2特図保留数)を表示する第2特図保留表示部54とが設けられており、それぞれ2個のLEDで構成されている。これらの保留表示部53, 54では、保留数が0個であればLEDが2個とも消灯し、保留数が1個であれば1個のLEDが点灯し、保留数が2個であれば2個のLEDが点灯し、保留数が3個であれば1個のLEDが点滅し、保留数が4個であれば、2個のLEDが点滅する。

30

【0043】

第1特図または第2特図が大当たり図柄で停止表示されると、大入賞口28が開放状態となる大当たり遊技を実行する。大当たり遊技では、開放した大入賞口28を、規定個数(例えば9個)の遊技球が入球するか、あるいは所定の開放時間(例えば30秒)が経過したら閉鎖するラウンド遊技が複数回(例えば15回)繰り返される。前述したように大入賞口28に遊技球が入球すると、賞球として13個の遊技球が払い出されることから、大当たり遊技によって遊技者は多量の賞球を獲得することが可能である。尚、本実施例の大当たり遊技は、本発明の「特定遊技」に相当している。

40

【0044】

図4に示されるようにセグメント表示部50には、2個のLEDで構成された右打ち表示部59が設けられている。前述したように大入賞口28には、右打ちされた遊技球が入球可能であり、大当たり遊技中は、遊技者にとって右打ちが有利であることから、右打ち表示部59で2個のLEDを点灯することで遊技者に右打ちを促す。

【0045】

50

また、前述したように、中央装置 40（演出表示装置 41）の右方には、普通図柄作動ゲート 27 が設けられており、右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過可能である。普通図柄作動ゲート 27 を通過する遊技球がゲートセンサー 27s によって検知されると、所定の判定乱数（普図当たり判定乱数など）を取得し、その判定乱数の値に基づいて普図当たりか外れかを判定する普図当たり判定を行った後、セグメント表示部 50 にて普通図柄の変動表示を行う。

【0046】

図 4 に示されるようにセグメント表示部 50 には、左右 2 個の LED で構成された普図表示部 56 が設けられている。普通図柄は、普図表示部 56 で 2 個の LED を点滅させる（点灯させる LED を切り換える）ことによって変動表示され、一方の LED を点灯させた状態で停止表示される。このとき、普図当たり判定の結果が普図当たりであれば、普図当たり図柄に対応する左側の LED を点灯させ、外れであれば、外れ図柄に対応する右側の LED を点灯させる。そして、普通図柄が普図当たり図柄で停止表示された場合は、第 2 始動口 25 が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当たり遊技が行われるので、第 2 始動口 25 に遊技球が入球する可能性（すなわち、第 2 特図の変動表示が行われる可能性）が高まる。

10

【0047】

尚、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過しても、普通図柄の変動表示中などで新たな変動表示の開始条件が満たされていない場合には、取得した判定乱数の値を普図保留として最大 4 つまで記憶することが可能である。その後、普通図柄の新たな変動表示の開始条件が満たされると、普図保留に基づいて普図当たり判定や、普通図柄の変動表示を行う。図 4 に示されるようにセグメント表示部 50 には、2 個の LED で構成された普図保留表示部 57 が設けられており、普図保留の記憶数（普図保留数）は普図保留表示部 57 に表示される。

20

【0048】

普図当たり遊技における第 2 始動口 25 の開放時間は、「電サポ状態」であるか「非電サポ状態」であるかで異なる。電サポ状態では、非電サポ状態よりも第 2 始動口 25 の開放時間が長く設定される。また、電サポ状態では、非電サポ状態よりも普図当たり判定の結果が普図当たりとなる確率（普図当たり確率）が高く、且つ、普通図柄の変動時間が短く設定される。従って、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて第 2 始動口 25 に遊技球が入球する可能性（すなわち、第 2 特図の変動表示が行われる可能性）が高まる。

30

【0049】

本実施例のパチンコ機 1 では、複数の大当たり図柄が設けられて「通常当たり図柄」と「確変当たり図柄」とに大別されており、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が何れの大当たり図柄で停止表示された場合でも、大当たり遊技の終了後に電サポ状態が設定される。そして、通常当たり図柄である場合は、大当たり遊技の終了後に、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が所定の通常確率（低確率）に設定され、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば 100 回）に達すると非電サポ状態に設定される。一方、確変当たり図柄である場合は、大当たり遊技の終了後に大当たり確率が通常確率よりも高い高確率に設定され、電サポ状態と共に次回の大当たり遊技まで継続される。以下では、大当たり確率が高確率に設定された状態を「確変状態」と称することがある。また、電サポ状態では、非電サポ状態よりも特別図柄（第 1 特図および第 2 特図）の変動時間が短く設定されることから、電サポ状態であって、且つ大当たり確率が通常確率に設定された状態を「時短状態」と称することがある。

40

【0050】

図 4 に示されるようにセグメント表示部 50 には、3 個の LED で構成された電サポ表示部 58 が設けられており、電サポ表示部 58 で 3 個の LED を点灯することで電サポ状態中であることを表す。また、前述したように電サポ状態では、非電サポ状態よりも第 2 始動口 25 への遊技球の入球可能性が高まり、電サポ状態中は、遊技者にとって右打ちが有利であることから、大当たり遊技中と同様に、右打ち表示部 59 の 2 個の LED を点灯す

50

ることで遊技者に右打ちを促す。

【0051】

また、前述した特別図柄（第1特図および第2特図）の変動表示と連動して、演出表示装置41では、演出用の種々の画像が表示される演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。図5は、演出表示装置41における図柄変動演出の一態様を例示した説明図である。演出表示装置41の表示画面上には、演出図柄として3つの識別図柄41a, 41b, 41cや、その背景となる背景画像41dなどを表示可能である。セグメント表示部50の第1特図表示部51あるいは第2特図表示部52で特別図柄の変動表示が開始されると、演出表示装置41においても、識別図柄41a, 41b, 41cが複数の数字（例えば「1」～「9」の9つの数字）を次々と切り換えて変動表示する。尚、識別図柄は、数字以外にも、文字、図形、記号等を意匠化した図柄であってもよく、遊技者が種類を識別できる形態であればよい。

【0052】

図5（a）には、3つの識別図柄41a, 41b, 41cが一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始された後、所定時間が経過すると、初めに左識別図柄41aが「1」～「9」の何れかで停止表示され、次に右識別図柄41cが停止表示され、最後に中識別図柄41bが停止表示される。そして、3つの識別図柄41a, 41b, 41cは、特別図柄（第1特図または第2特図）が外れ図柄で停止表示される場合は、同じ数字で揃わない組み合わせ（バラケ目）で停止表示されるのに対して、特別図柄が大当たり図柄で停止表示される場合は、同じ数字で揃った組み合わせ（ゾロ目）で停止表示される。特に、特別図柄が遊技者にとって通常当たり図柄よりも有利な確当たり図柄で停止表示される場合は、識別図柄41a, 41b, 41cが同じ奇数の数字で揃って停止表示される。

【0053】

こうして演出表示装置41における識別図柄41a, 41b, 41cの表示内容を、特別図柄の表示内容と対応させることにより、図5（b）に示されるように3つの識別図柄のうち2つが停止表示されたときに同じ数字であると、最後に停止表示される識別図柄も同じ数字で揃うのではないかと、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2つの識別図柄が同じ図柄で停止表示された状態で最後の識別図柄を変動表示させながら行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興奮を高めることが可能である。尚、リーチ演出には、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ演出）に加えて、ノーマルリーチ演出よりも識別図柄41a, 41b, 41cがゾロ目で停止表示される可能性が高いスーパーリーチ演出が設けられている。

【0054】

また、演出表示装置41の表示画面の下部には、特図保留（第1特図保留や第2特図保留）が記憶されていることを示すための保留表示領域42（図中的一点鎖線で囲まれた部分）が設けられている。本実施例の保留表示領域42では、特図保留の1つの記憶に対して1つの保留シンボル43を表示するようになっており、前述した電サポ状態（右打ち時）であれば第2特図保留数と同数の保留シンボル43を表示し、非電サポ状態（左打ち時）であれば第1特図保留数と同数の保留シンボル43を表示する。すなわち、第1特図保留および第2特図保留をそれぞれ最大4つまで記憶可能であることと対応して、保留表示領域42には図5の例のように保留シンボル43を最大4つまで表示可能である。尚、本実施例の保留表示領域42は、本発明の「通知領域」に相当しており、本実施例の保留シンボル43は、本発明の「通知情報」に相当している。そして、本実施例の保留表示領域42では、前述した事前判定の結果を保留シンボル43の表示態様に反映させることができるとなっている。

【0055】

図6は、保留シンボル43の表示態様と事前判定の結果との関係を例示した説明図である。本実施例の保留シンボル43では、表示態様として色彩を異ならせ、白色、青色、黄

色、赤色の4種類が設けられている。前述したように事前判定は、記憶した特図保留（第1特図保留または第2特図保留）に基づいて事前に大当りか外れかを判定するものであり、その記憶した特図保留の存在を表す保留シンボル43を何れの態様（色彩）で表示するかは、判定結果（大当りか外れか）に応じて異なる確率で選択される。

【0056】

図6に示した例では、事前判定の結果が大当りであると、保留シンボル43の色彩として選択される確率は、白色が最も低く、青色、黄色の順に高くなり、赤色が選択される確率が最も高く設定されている。一方、事前判定の結果が外れであると、保留シンボル43の色彩として選択される確率は、赤色が最も低く、黄色、青色の順に高くなり、白色が選択される確率が最も高く設定されている。従って、事前判定の結果が大当りである可能性（特別図柄が大当り図柄で停止表示される可能性）を表す「大当り期待度」は、保留シンボル43の色彩が白色であると最も低く、青色、黄色の順に高くなり、赤色であると最も高くなる。

【0057】

このように保留シンボル43の色彩に事前判定の結果を反映させることで、保留表示領域42に表示される保留シンボル43に遊技者の注目を集めることができ、遊技者の期待感に変化を付けて遊技興趣を高めることができるとなる。尚、事前判定の結果を反映させた保留シンボル43の表示態様の違いは、色彩に限らず、形状の違いや、大きさの違いであってもよい。また、保留シンボル43の表示態様を異ならせるタイミングは、新たな保留シンボル43を表示（追加）する際に限らず、既に表示している保留シンボル43の表示態様を途中で変化させてよい。

【0058】

さらに、本実施例の演出表示装置41では、図柄変動演出として、競馬をモチーフにしたレース演出を実行することが可能となっている。尚、本実施例のレース演出は、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ演出）よりも、特別図柄（第1特図または第2特図）が大当り図柄で停止表示される可能性が高いことを示唆する演出である。本実施例のレース演出は、本発明の「第2演出」に相当しており、本実施例のレース演出以外の図柄変動演出は、本発明の「第1演出」に相当している。

【0059】

図7は、演出表示装置41で実行されるレース演出の一例を示した説明図である。本実施例のレース演出は、演出表示装置41に表示される複数の競走馬45がゴール46への到達を競い合うものであり、複数の競走馬45のうち遊技者と対応付けられた競走馬（以下、特定競走馬）45aに「PLAYER」の表示が付されている。

【0060】

そして、レース演出では、特定競走馬45aの着順によって、特別図柄（第1特図または第2特図）で停止表示される図柄（停止図柄）を示唆するようになっており、特定競走馬45aが1着になると、特別図柄が「確変当り図柄」で停止表示され、2着になると、特別図柄が「通常当り図柄」で停止表示される。すなわち、特定競走馬45aの着順が2着以内であれば、特別図柄が大当り図柄で停止表示されることを示唆するのに対して、2着以内に入らなければ、外れ図柄で停止表示されることを示唆する。このようなレース演出を実行することで、遊技者にレースの結果（特定競走馬45aの着順）を期待させて、遊技興趣を高めることができるとなる。尚、本実施例のレース演出の実行中は、演出表示装置41にて識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示が継続されるものの、表示範囲が縮小されており、図示した例では演出表示装置41の上部左隅に表示されている。これらの識別図柄41a, 41b, 41cは、レース演出の結果が示されるのに伴って停止表示される。

【0061】

また、本実施例の演出表示装置41では、レース演出の実行に際して、表示画面の下部に設けられている保留表示領域42（図中の一点鎖線で囲まれた部分）を縮小するようになっており、保留表示領域42の縮小によって生じた空き領域には、レースに関する情報

を表示するためのレース情報表示領域 4 4 (図中の破線で囲まれた部分) が設けられる。尚、演出表示装置 4 1 における保留表示領域 4 2 の変更の詳細については別図を用いて後述する。

【 0 0 6 2 】

C . 本実施例のパチンコ機の制御内容 :

C - 1 . 遊技制御処理 :

図 8 は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフロー チャートである。主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、所定周期で (例えば、4 m s e c 毎に) 発生するタイマ割り込みに基づいて図 8 の遊技制御処理を実行する。尚、以下の説明では、C P U 2 0 1 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については説明を省略する。

10

【 0 0 6 3 】

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、遊技制御処理を開始すると、まず、出力処理 (S 1 0) を行う。本実施例の主制御基板 2 0 0 では、後述する各処理において、サブ制御基板 2 2 0 を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドを、R A M 2 0 3 に確保された出力バッファに一旦記憶するようになっており、出力処理 (S 1 0) では、出力バッファに記憶されている各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板 2 2 0 では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われ、払出制御基板 2 4 0 では、遊技球の払い出しが行われることになる。

【 0 0 6 4 】

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、出力処理 (S 1 0) に続いて、入力処理 (S 2 0) を行う。前述したように、第 1 始動口 2 4 、第 2 始動口 2 5 、大入賞口 2 8 、その他入賞口 3 0 の何れかに遊技球が入球すると、賞球として遊技球を払い出すようになっている。そこで、入力処理 (S 2 0) では、入球を検知する各種センサー (第 1 始動口センサー 2 4 s 、第 2 始動口センサー 2 5 s 、大入賞口センサー 2 8 s 、その他入賞口センサー 3 0 s など) について、遊技球を検知したか否かを判断する。そして、遊技球を検知した場合は、遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを、上述した出力バッファに記憶する。尚、こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは、次回の出力処理 (S 1 0) で払出制御基板 2 4 0 に向けて送信される。

20

【 0 0 6 5 】

入力処理 (S 2 0) を終了すると、次に、乱数更新処理 (S 3 0) を行う。前述したように、普図当たり判定や特別図柄の大当たり判定は、所定の判定乱数の値に基づいて行われる。また、これ以外にも、後述する各種の決定が専用の乱数の値に基づいて行われる。乱数更新処理 (S 3 0) では、これらの乱数の更新を行う。尚、乱数の更新は、遊技制御処理の中の乱数更新処理 (S 3 0) においてだけでなく、遊技制御処理を一旦終了してから次回の遊技制御処理を開始する (タイマ割り込みが発生する) までの間に行うこととしてもよい。また、乱数更新のための専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新してもよい。

30

【 0 0 6 6 】

乱数更新処理 (S 3 0) を終了したら、ゲートセンサー検知処理 (S 4 0) を行う。ゲートセンサー検知処理 (S 4 0) では、ゲートセンサー 2 7 s で遊技球を検知すると、普図保留数が上限値 (本実施例では「 4 」) に達しているか否かを判断して、達していなければ、普図当たり判定乱数などを取得し、取得した乱数値を普図保留として R A M 2 0 3 に記憶する。

40

【 0 0 6 7 】

ゲートセンサー検知処理 (S 4 0) に続いて、始動口センサー検知処理 (S 5 0) を行う。始動口センサー検知処理 (S 5 0) では、第 1 始動口センサー 2 4 s で遊技球を検知すると、第 1 特図保留数が上限値 (本実施例では「 4 」) に達しているか否かを判断して、達していなければ、所定の判定乱数を取得し、取得した乱数値を第 1 特図保留として R A M 2 0 3 に記憶する。また、第 2 始動口センサー 2 5 s で遊技球を検知すると、第 2 特図保留数が上限値 (本実施例では「 4 」) に達しているか否かを判断して、達していなけ

50

れば、所定の判定乱数を取得し、取得した乱数値を第2特図保留としてRAM203に記憶する。ここで、判定乱数としては、大当たり判定を行うための大当たり判定乱数や、大当たりの場合に特別図柄で停止表示する大当たり図柄の種類を決定するための図柄決定乱数や、特別図柄の変動表示の開始から停止表示までの変動パターンを決定するための変動パターン決定乱数などを取得する。尚、本実施例の第1特図保留または第2特図保留として記憶される判定乱数は、本発明の「取得情報」に相当しており、特図保留を記憶する本実施例のRAM203は、本発明の「取得情報記憶手段」に相当している。

【0068】

また、始動口センサー検知処理(S50)では、前述した事前判定を行う。すなわち、第1特図保留または第2特図保留として記憶した判定乱数の値に基づいて事前に大当たりか外れかを判定するようになっており、この事前判定は、特別図柄の変動表示を開始する際に行う後述の大当たり判定と基本的には同様であるため、詳細については後ほど説明する。事前判定を行うと、その事前判定の結果を示す事前判定結果伝達コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。この事前判定結果伝達コマンドは、次回の出力処理(S10)でサブ制御基板220に向けて送信される。

10

【0069】

始動口センサー検知処理(S50)を終了すると、次に、普通動作処理(S60)を行う。普通動作処理(S60)では、主に次のような処理を行う。まず、普通図柄の変動表示中または普図当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。普通図柄の変動表示中および普図当たり遊技の実行中の何れでもない場合は、普通図柄の停止表示から所定の確定時間が経過していることを確認した後、普図保留が記憶されているか否かを判断する。普図保留が記憶されていれば、最先に記憶された普図保留を読み出し、その読み出した普図保留(普図当たり判定乱数の値)に基づいて普図当たり判定を行う。尚、前述したように電サポ状態では、非電サポ状態よりも普図当たり確率が高く設定され、例えば、非電サポ状態では普図当たり確率が100分の1に設定されるのに対して、電サポ状態では普図当たり確率が100分の99に設定される。

20

【0070】

そして、普図当たり判定の結果に基づき、普通図柄を普図当たり図柄で停止表示するか、外れ図柄で停止表示するかを決定する。さらに普通図柄の変動時間を設定して、普通図柄の変動表示を開始する。前述したように電サポ状態では、非電サポ状態よりも普通図柄の変動時間が短く設定され、例えば、非電サポ状態では変動時間が20秒に設定されるのに対して、電サポ状態では変動時間が1秒に設定される。

30

【0071】

普通図柄の変動表示中である場合は、変動時間が経過したか否かを判断して、変動時間が経過すると、決定しておいた普図当たり図柄または外れ図柄で普通図柄を停止表示した後、普図保留数から「1」を減算する。そして、確定時間の経過を待って、停止表示された普通図柄が外れ図柄である場合は、再び普通図柄の変動表示を開始する処理を行う。一方、停止表示された普通図柄が普図当たり図柄である場合は、普図当たり遊技を開始する。

【0072】

普図当たり遊技中は、始動口ソレノイド26mを駆動して第2始動口25を開放状態とした後、開放時間が経過したら閉鎖状態に戻す処理を行う。前述したように電サポ状態では、非電サポ状態よりも第2始動口25の開放時間が長く設定され、例えば、非電サポ状態では0.3秒(0.1秒×3回開放)に設定されるのに対して、電サポ状態では4.5秒(1.5秒×3回開放)に設定される。こうして普通動作処理(S60)を終了したら、続いて、特別動作処理(S70)を行う。

40

【0073】

図9は、本実施例の特別動作処理を示したフローチャートである。主制御基板200のCPU201は、特別動作処理(S70)を開始すると、まず第1特図または第2特図が変動表示中であるか否かを判断する(S71)。第1特図および第2特図の何れも変動表示中ではない場合は(S71:n0)、続いて、第1特図または第2特図が確定表示中で

50

あるか否かを判断する (S 7 2)。特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) を停止表示したら、停止表示された図柄 (大当たり図柄または外れ図柄) を確定させるために、停止表示された状態を所定時間が経過するまで維持することで確定表示を行うようになっている。

【0074】

第 1 特図および第 2 特図の何れも確定表示中ではない場合は (S 7 2 : n o)、大当たりフラグが O N に設定されているか否かを判断する (S 7 3)。大当たりフラグとは、大当たり遊技中であることを示すフラグであり、主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 に大当たりフラグの記憶領域が確保されている。大当たりフラグが O N に設定されていない場合、すなわち、大当たり遊技中ではない場合は (S 7 3 : n o)、次に、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数が「0」であるか否かを判断する (S 7 4)。第 1 特図保留数および第 2 特図保留数の何れも「0」である場合は (S 7 4 : y e s)、特別図柄の変動表示を開始することなく、図 9 の特別動作処理を終了して、図 8 の遊技制御処理に復帰する。

10

【0075】

一方、第 1 特図保留数または第 2 特図保留数が「0」ではない場合は (S 7 4 : n o)、特図保留として記憶されている前述した各種の判定乱数 (大当たり判定乱数、図柄決定乱数、変動パターン決定乱数) の値を読み出す (S 7 5)。本実施例のパチンコ機 1 では、まず第 2 特図保留が記憶されていれば、最先に記憶された第 2 特図保留を読み出し、第 2 特図保留が記憶されていなければ、最先に記憶された第 1 特図保留を読み出すようになっている。従って、第 1 特図保留および第 2 特図保留の両方が記憶されている場合は、第 2 特図保留を第 1 特図保留に優先して読み出す (第 2 特図保留を優先消化する) ことになり、第 1 特図保留を読み出すのは、第 2 特図保留が記憶されていないときに限られる。

20

【0076】

こうして第 2 特図保留または第 1 特図保留を読み出したら、大当たり判定処理 (S 7 6) を行う。大当たり判定処理 (S 7 6) では、第 2 特図保留または第 1 特図保留として読み出した大当たり判定乱数の値を用いて、大当たり判定テーブルを参照しながら大当たり判定を行う。大当たり判定テーブルは、大当たり判定乱数の値に「大当たり」または「外れ」の大当たり判定結果が対応付けられたテーブルであり、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。また、前述したように確変状態中は、大当たり確率が通常確率よりも高い高確率に設定され、非確変状態に比べて大当たりが発生し易いことから、大当たり判定テーブルは、確変状態用と非確変状態用とに分けられている。

30

【0077】

図 1 0 は、本実施例の大当たり判定テーブルを概念的に示した説明図である。図 1 0 (a) には非確変状態用の大当たり判定テーブルが示されており、図 1 0 (b) には確変状態用の大当たり判定テーブルが示されている。図 1 0 (a) に示されるように非確変状態用の大当たり判定テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数値のうち 0 ~ 2 1 7 の乱数値に「大当たり」が設定されており、残りの乱数値に「外れ」が設定されている。一方、図 1 0 (b) に示されるように確変状態用の大当たり判定テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数値のうち 0 ~ 6 5 5 の乱数値に「大当たり」が設定されており、残りの乱数値に「外れ」が設定されている。

30

【0078】

大当たり判定では、確変状態中であるか否かに応じて選択した大当たり判定テーブルを参照して、第 2 特図保留または第 1 特図保留として読み出した大当たり判定乱数の値が「大当たり」に対応する値 (大当たり値) なのか、「外れ」に対応する値 (外れ値) なのかを判定する。これにより、図 1 0 に示した例では、非確変状態であれば約 3 0 0 分の 1 の確率で「大当たり」の判定結果が得られ、確変状態であれば約 1 0 0 分の 1 の確率で「大当たり」の判定結果が得られる。尚、前述した事前判定でも同様に、第 1 特図保留または第 2 特図保留として記憶した大当たり判定乱数の値を用いて、大当たり判定テーブルを参照しながら大当たりか外れかを判定する。

40

【0079】

こうして大当たり判定の結果が大当たりであれば、停止表示する大当たり図柄を決定する。前

50

述したように大当り図柄は、複数設けられており、通常当り図柄と確変当り図柄とに大別される。大当り図柄の決定は、第2特図保留または第1特図保留として読み出した図柄決定乱数の値を用いて、大当り図柄決定テーブル（図示せず）を参照しながら行う。大当り図柄決定テーブルは、図柄決定乱数の値と複数の大当り図柄とが対応付けられたテーブルであり、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。そして、読み出した図柄決定乱数の値に対応付けられた大当り図柄を、停止表示する図柄（停止図柄）として決定し、RAM203に記憶する。これに対して、大当り判定の結果が外れであれば、外れ図柄を停止図柄としてRAM203に記憶する。

【0080】

以上のような大当り判定処理（S76）に続いて、変動パターン決定処理（S77）を行う。ここで、変動パターンとは、特別図柄（第1特図または第2特図）が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間（変動時間）を識別するためのものであり、複数設けられた変動パターンは、互いに設定されている変動時間が異なっている。変動パターン決定処理（S77）では、第2特図保留または第1特図保留として読み出した変動パターン決定乱数の値を用いて、変動パターン決定テーブルを参照しながら、変動表示を開始する特別図柄の変動パターンを決定する。尚、変動パターン決定テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

10

【0081】

図11は、変動パターン決定テーブルを概念的に例示した説明図である。図示されるように変動パターン決定テーブルには、変動パターン決定乱数の値と、複数の変動パターンの各々に付された変動パターンIDとが対応付けられており、複数の変動パターンに設定されている変動時間は互いに異なっている。このような変動パターン決定テーブルは、遊技状態に応じて、確変状態用のテーブルと、時短状態用のテーブルと、確変状態および時短状態の何れでもない通常状態用のテーブルとに大別される。前述したように確変状態および時短状態では電サポ状態が設定されているのに対して、通常状態では電サポ状態が設定されていない。また、電サポ状態では、非電サポ状態よりも特別図柄（第1特図および第2特図）の変動時間が短く設定される。そのため、確変状態用や時短状態用の変動パターン決定テーブルには、通常状態用の変動パターン決定テーブルに比べて変動時間が短めの変動パターンが設定されている。

20

【0082】

また、遊技状態に応じて大別された変動パターン決定テーブルは、大当り判定の結果に応じて、それぞれ大当り用テーブルと外れ用テーブルとに細分化されている。大当り判定の結果が大当りの場合は、前述したリーチ演出などが行われることが多く、その実行時間の確保を容易するために、大当り用テーブルには、外れ用テーブルに比べて変動時間が長めの変動パターンが設定されている。また、各種の変動パターン決定テーブルの細分化は、これに限らず、例えば、特別図柄の種類（第1特図か第2特図か）に応じて細分化されていてもよい。さらに、記憶されている特図保留数に応じて細分化されていてもよく、特図保留数が多いほど、保留の消化を早めるために、変動時間が短めの変動パターンが設定された変動パターン決定テーブルとしてもよい。

30

【0083】

変動パターン決定処理（S77）では、現在の遊技状態や、大当り判定の結果や、特別図柄の種類や、記憶されている特図保留数などに応じて選択した変動パターン決定テーブルを参照しながら、第2特図保留または第1特図保留として読み出した変動パターン決定乱数の値に対応付けられた変動パターンを、今回の変動パターンに決定する。

40

【0084】

変動パターン決定処理（S77）を終了すると、特別図柄の変動表示を開始する（S78）。また、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドや、停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。これらのコマンドは、次の出力処理（S10）でサブ制御基板220に向けて送信される。後述するようにサブ制御基板220のCPU221は、これらのコマンドを受信することで、特別図柄の変

50

動表示に合わせて演出表示装置 4 1 で図柄変動演出を実行する。

【 0 0 8 5 】

こうして特別図柄の変動表示を開始したら、図 9 の特別動作処理を一旦終了して、図 8 の遊技制御処理に復帰する。遊技制御処理では、特別動作処理 (S 7 0) に続いて、保留数処理 (S 9 0) を行う。保留数処理 (S 9 0) では、記憶されている第 1 特図保留数および第 2 特図保留数を確認し、これらの保留数を示す保留数伝達コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。この保留数伝達コマンドは、次回の出力処理 (S 1 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信され、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、コマンドを受信すると、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数の増減を確認して、増加していれば演出表示装置 4 1 の保留表示領域 4 2 に保留シンボル 4 3 を追加し、減少していれば保留シンボル 4 3 を削除する。また、前述したように始動口センサー検知処理 (S 5 0) にて第 1 特図保留または第 2 特図保留を新たに記憶すると、事前判定の結果を示す事前判定結果伝達コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶しており、この事前結果伝達コマンドが次回の出力処理 (S 1 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信されることにより、コマンドを受信したサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、保留表示領域 4 2 に表示する保留シンボル 4 3 の態様 (色彩) に事前判定の結果を反映させることが可能である。

【 0 0 8 6 】

保留数処理 (S 9 0) を行ったら、図 8 の遊技制御処理を一旦終了し、4 m s e c 毎のタイマ割り込みが発生すると、再び図 8 の遊技制御処理を実行する。そして、出力処理 (S 1 0) 以降の一連の処理を行って、特別動作処理 (S 7 0) を再開すると、図 9 に示した S 7 1 の判断において、先ほど開始した特別図柄の変動表示中であると判断し (S 7 1 : y e s) 、特別図柄停止処理 (S 7 9) を行う。

【 0 0 8 7 】

特別図柄停止処理 (S 7 9) では、まず変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。前述したように特別図柄の変動時間は、変動表示の開始に際して決定した変動パターンに設定されており、未だ変動時間が経過していないければ、特別図柄の変動表示を継続したまま特別図柄停止処理 (S 7 9) を終了し、図 9 の特別動作処理も終了して、図 8 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 8 8 】

その後、図 8 の遊技制御処理を繰り返すうちに、変動表示中の特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) の変動時間が経過したら、記憶しておいた停止図柄 (大当たり図柄または外れ図柄) で特別図柄を停止表示する。また、特別図柄の停止表示 (変動表示の終了) に伴い、第 2 特図であれば第 2 特図保留数から「 1 」を減算し、第 1 特図であれば第 1 特図保留数から「 1 」を減算する。そして、特別図柄の停止表示を示す変動停止コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶しておき、次回の出力処理 (S 1 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する。さらに、停止表示した特別図柄を確定表示しておく時間 (確定時間) を設定する。

【 0 0 8 9 】

こうして特別図柄を停止表示 (確定表示) した状態で、図 9 の特別動作処理を終了すると、次回の特別動作処理では、S 7 2 の判断において、特別図柄の確定表示中であると判断し (S 7 2 : y e s) 、特別図柄確定処理 (S 8 0) を行う。特別図柄確定処理 (S 8 0) では、まず特別図柄の停止表示から確定時間が経過したか否かを判断し、未だ確定時間が経過していないければ、そのまま特別図柄確定処理 (S 8 0) を終了し、図 9 の特別動作処理も終了して、図 8 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 9 0 】

その後、特別図柄の確定時間が経過したら、確定表示された特別図柄が大当たり図柄および外れ図柄の何れであるかを判断する。確定表示された特別図柄が外れ図柄である場合は、次に、時短状態中であるか否かを判断する。本実施例のパチンコ機 1 では、時短状態中であれば、特別図柄の変動回数を時短カウンターで計数するようになっており、主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 には時短カウンターの記憶領域が確保されている。前述したよう

10

20

30

40

50

に、非確変状態かつ電サポ状態（時短状態）では、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば100回）に達すると非電サポ状態（通常状態）に設定されるようになっている。そのため、時短カウンターで計数した変動回数が所定回数に達すると、電サポ状態を終了して遊技状態を通常状態に設定する。また、時短状態中ではなく、確変状態中または通常状態中であれば、そのまま図9の特別動作処理を終了する。

【0091】

これに対して、確定表示された特別図柄が大当たり図柄である場合は、大当たり遊技中であることを示す大当たりフラグをONに設定すると共に、大当たり遊技における大入賞口28の開放パターン（ラウンド回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定する。また、大当たり遊技の開始を示す大当たり開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶しておき、次回の出力処理（S10）でサブ制御基板220に向けて送信する。

10

【0092】

こうして大当たりフラグをONに設定した状態で、図9の特別動作処理を終了すると、次回の特別動作処理では、S73の判断において、大当たりフラグがONに設定されていると判断し（S73：yes）、大当たり遊技処理（S81）を行う。大当たり遊技処理（S81）では、まず大入賞口ソレノイド29mを駆動して大入賞口28を開放状態とすることでラウンド遊技を開始する。その後、開放時間が経過するか、あるいは大入賞口28に規定個数の遊技球が入球すると、大入賞口28を閉鎖してラウンド遊技を終了し、閉鎖時間の経過を待って次のラウンド遊技を開始する。そして、設定されたラウンド回数を全て消化したら、大当たりフラグをOFFに設定する。また、大当たり遊技の終了を示す大当たり終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶しておき、次回の出力処理（S10）でサブ制御基板220に向けて送信する。尚、大当たり遊技処理を行う本実施例の主制御基板200のCPU201は、本発明の「特定遊技実行手段」に相当している。

20

【0093】

さらに、確定表示された大当たり図柄の種類に応じて大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定する。すなわち、大当たり図柄が確変当たり図柄であれば、確変状態（大当たり確率が高確率に設定された電サポ状態）に設定し、大当たり図柄が通常当たり図柄であれば、時短状態（大当たり確率が通常確率に設定された電サポ状態）に設定する。また、遊技状態を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶しておき、次回の出力処理（S10）でサブ制御基板220に向けて送信する。

30

【0094】

こうして大当たりフラグをOFFに設定した状態で、図9の特別動作処理を終了すると、次回の特別動作処理では、第1特図保留数および第2特図保留数が「0」でなければ（S74：no）、新たに特別図柄の変動表示を開始するための処理（S75～S78）を行う。

【0095】

主制御基板200のCPU201は、以上のような遊技制御処理を繰り返し行うことによって、パチンコ機1での遊技を進行させる。また、前述したように主制御基板200のCPU201は、遊技制御処理を実行する中で各種コマンドをサブ制御基板220に向かって送信する。そして、サブ制御基板220のCPU221は、受信したコマンドに基づいて具体的な演出の内容を決定し、画像音声制御基板230やランプ制御基板226に表示内容や音声内容を指定することにより、演出表示装置41、各種スピーカー6a, 6b、各種ランプ5a～5cを用いた様々な遊技演出を実行している。以下では、第1特図や第2特図の変動表示に合わせて演出表示装置41で行われる図柄変動演出の制御のために、サブ制御基板220のCPU221が実行する処理（図柄変動演出処理）について説明する。

40

【0096】

C-2. 図柄変動演出処理：

図12は、サブ制御基板220のCPU221が行う図柄変動演出処理を示したフローチャートである。この図柄変動演出処理は、所定周期で発生するタイマ割り込みに基づい

50

て行われる。尚、以下の説明では、C P U 2 2 1 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については説明を省略する。

【 0 0 9 7 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、図柄変動演出処理を開始すると、まず、主制御基板 2 0 0 から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する (S 1 0 0)。前述したように変動パターン指定コマンドは、セグメント表示部 5 0 で変動表示が開始される特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) の変動パターンを指定するコマンドである。そして、変動パターン指定コマンドを受信した場合は (S 1 0 0 : y e s)、特別図柄の変動表示に合わせて演出表示装置 4 1 で実行する図柄変動演出の内容を決定する処理 (演出内容決定処理) を行う (S 1 0 1)。尚、本実施例の図柄変動演出には、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示だけでなく、前述したリーチ演出 (ノーマルリーチ演出、スーパー リーチ演出) や、ノーマルリーチ演出よりも特別図柄が大当たり図柄で停止表示される可能性が高いことを示唆するレース演出などが含まれる。こうした図柄変動演出は多数設けられており、演出の実行に要する時間 (演出実行時間) が異なっている。

10

【 0 0 9 8 】

演出内容決定処理 (S 1 0 1) では、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに応じて、実行する図柄変動演出を決定する。前述したように変動パターンは特別図柄の変動時間に対応するものであり、多数設けられた図柄変動演出の演出実行時間は、何れかの変動パターンに対応する変動時間と一致している。そのため、多数の図柄変動演出の中から、変動パターンに対応する演出実行時間の図柄変動演出を、今回の図柄変動演出に決定する。尚、変動時間が短い変動パターンが指定されると、当然ながら図柄変動演出の演出実行時間も短く、リーチ演出などを行う余裕がない場合には、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を一瞬変動表示させるだけの図柄変動演出が決定される。

20

【 0 0 9 9 】

また、本実施例の図柄変動演出では、前述したように競馬をモチーフにしたレース演出を実行可能であり、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特定変動パターンであれば、レース演出を実行する。この特定変動パターンは、大当たり判定の結果が大当たりの場合に決定され易く設定されているが、大当たり判定の結果が外れの場合にも決定されることがある (図 9 の S 7 7 参照)。加えて、レース演出を行う場合には、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示 (図柄変動演出) を開始した後、途中からレース演出に発展するようになっており、特定変動パターンの変動時間は、レース演出を実行する時間を確保可能な長さに設定されている。

30

【 0 1 0 0 】

そして、レース演出を実行する場合は、特別図柄の停止図柄に応じてレース演出の内容を決定する。前述したように本実施例のレース演出では、複数の競走馬 4 5 のうち遊技者と対応付けられた特定競走馬 4 5 a の着順によって、特別図柄の停止図柄を示唆するようになっている。そこで、特別図柄の停止図柄が「外れ図柄」であれば、特定競走馬 4 5 a が 3 着以下となるように設定し、特別図柄の停止図柄が「通常当たり図柄」であれば、特定競走馬 4 5 a が 2 着となるように設定し、特別図柄の停止図柄が「確変当たり図柄」であれば、特定競走馬 4 5 a が 1 着となるように設定する。尚、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 からの停止図柄指定コマンドに基づいて、特別図柄の停止図柄を把握することが可能である。

40

【 0 1 0 1 】

以上のようにして演出内容決定処理 (S 1 0 1) を終了すると、図柄変動演出を開始する (S 1 0 2)。すなわち、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、演出内容決定処理 (S 1 0 1) で決定した図柄変動演出を指定するコマンドを画像音声制御基板 2 3 0 に向けて送信する。コマンドを受信した画像音声制御基板 2 3 0 は、コマンドに対応する画像を演出表示装置 4 1 に表示すると共に、コマンドに対応する音声を各種スピーカー 6 a , 6 b から出力する。これにより、演出表示装置 4 1 では、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が開始され、その後、リーチ演出やレース演出が付帯して行われる。

50

【0102】

図柄変動演出を開始すると、次に、レース演出を開始するか否かを判断し(S103)、レース演出を開始する場合は(S103:yes)、演出表示装置41の保留表示領域42を変更する(S104)。前述したように本実施例のレース演出は、識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示の開始後に途中から発展して行われるものであり、レース演出の実行に際して、演出表示装置41の保留表示領域42を縮小するようになっている。本実施例のパチンコ機1では、保留表示領域42として、演出表示装置41の表示画面内に占める画像面積を異ならせて大表示領域42aおよび小表示領域42bが用意されており、レース演出以外の図柄変動演出では演出表示装置41の表示画面内に大表示領域42aが設けられているのに対し、S104の処理では、大表示領域42aよりも小さい小表示領域42bに切り換える。尚、本実施例の大表示領域42aは、本発明の「大通知領域」に相当しており、本実施例の小表示領域42bは、本発明の「小通知領域」に相当している。

【0103】

一方、レース演出を開始するタイミングではない場合や、レース演出以外の図柄変動演出を実行している場合は(S103:no)、保留表示領域42を変更することなく(S104の処理を省略し)、続いて、主制御基板200から変動停止コマンドを受信したか否かを判断する(S105)。そして、変動停止コマンドを受信していない場合は(S105:no)、図柄変動演出を継続したまま、図12の図柄変動演出処理を一旦終了し、所定周期でタイマ割り込みが発生すると、再び図12の図柄変動演出処理を実行する。

【0104】

そして、図柄変動演出の実行中であれば、主制御基板200から新たに変動パターン指定コマンドが送信されることなく、S100の判断において、変動パターン指定コマンドを受信していないため(S100:no)、S101～S102の処理を省略して、保留表示領域42に関する処理(S103, S104)を行った後、変動停止コマンドを受信したか否かを再び判断する(S105)。

【0105】

変動停止コマンドを受信した場合は(S105:yes)、図柄変動演出を終了する(S106)。このとき、演出表示装置41で停止表示される識別図柄41a, 41b, 41cの組み合わせは、主制御基板200からの停止図柄指定コマンドに基づいて決定されており、特別図柄の停止図柄が外れ図柄であれば、同じ数字で揃わない組み合わせ(バラケ目)であるのに対して、大当たり図柄であれば、同じ数字で揃った組み合わせ(ゾロ目)であり、特に、確変当たり図柄であれば、同じ奇数の数字で揃っている。

【0106】

こうして図柄変動演出を終了すると、図12の図柄変動演出処理を一旦終了し、所定周期でタイマ割り込みが発生すると、再び図12の図柄変動演出処理を実行する。そして、主制御基板200から新たに変動パターン指定コマンドを受信すると(S100:yes)、演出内容決定処理(S101)以降の一連の処理を行う。

【0107】

図13は、サブ制御基板220のCPU221が図柄変動演出処理を実行するのに伴って、演出表示装置41の保留表示領域42が変更される様子を例示した説明図である。本実施例の保留表示領域42は、演出表示装置41の表示画面の下部に設けられており、図13では、演出表示装置41の表示画面の下部を拡大して表している。まず、図13(a)には、レース演出以外の図柄変動演出における保留表示領域42として、演出表示装置41の表示画面に大表示領域42aが設けられている状態が示されている。本実施例の大表示領域42aの背景には、競馬場の橢円形のコース(馬場)の一部を模したイラストの画像が表示されている。

【0108】

大表示領域42aには、保留シンボル43を最大4つまで表示可能であり、これらは競馬場のコースに沿って配置される。また、大表示領域42aに表示される保留シンボル4

10

20

30

40

50

3のうち、左端の保留シンボル43は、特別図柄の変動表示を実行中である特図保留に対応する実行中シンボル43aであり、残りの保留シンボル43は、特別図柄の変動表示を未実行である特図保留に対応する未実行シンボル43bである。そして、変動表示していた特別図柄が停止表示される（変動表示が終了する）と、実行中シンボル43aが消え去り（削除され）、その後、新たな特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、未実行シンボル43bのうちの左端の1つがコースに沿って実行中シンボル43aの位置へと移動する。さらに、新たに追加される保留シンボル43は、未実行シンボル43bの右端に表示される。

【0109】

そして、レース演出の実行に際して、大表示領域42aは未実行シンボル43bと共に下方へ移動していき、図13(b)に示されるように演出表示装置41の表示画面から消え去る。それに伴って、実行中シンボル43aは、表示位置が下方にシフトするものの、演出表示装置41の表示画面内に残る。尚、本実施例の実行中シンボル43aは、本発明の「必要通知情報」に相当しており、本実施例の未実行シンボル43bは、本発明の「随時通知情報」に相当している。

10

【0110】

その後、図13(c)に示されるように、大表示領域42aよりも小さい小表示領域42bが下方から演出表示装置41の表示画面内にせり上がる。本実施例の小表示領域42bの背景には、大表示領域42aと同様に競馬場のコースの一部を模したイラストの画像が表示されており、大表示領域42aよりも小さく描かれたコースの内側に実行中シンボル43aが表示される。尚、小表示領域42bは、演出表示装置41の表示画面内に占める画像面積が大表示領域42aよりも小さくなっていればよく、背景に大表示領域42aとは異なるイラストの画像が表示されていてもよい。

20

【0111】

前述したように、保留シンボル43の表示態様（色彩）には、事前判定の結果が反映されており、実行中シンボル43aの色彩は、変動表示中の特別図柄が大当たり図柄で停止表示される可能性（大当たり期待度）を表している。そのため、実行中シンボル43aは、レース演出中も小表示領域42bに表示しておく必要がある。尚、小表示領域42bでは未実行シンボル43bが表示されない（省略される）ものの、変動表示中の特別図柄が停止表示されるのに伴ってレース演出が終了した後、新たな特別図柄の変動表示が開始される際には、再び大表示領域42aに戻って未実行シンボル43bが表示される（図13(a)参照）。

30

【0112】

こうして大表示領域42aから小表示領域42bへの変更によって演出表示装置41の表示画面の下部に生じた空き領域には、レース演出が開始されると、図13(d)に示されるようにレース情報表示領域44が設けられる。本実施例のレース情報表示領域44には、複数の競走馬45のうち遊技者と対応付けられた特定競走馬45a（騎乗馬）の名称や、特定競走馬45aのランクや、レースにおける特定競走馬45aの現在順位などが表示される。ランクは、特定競走馬45aが2着以内に入る可能性（大当たり期待度）を表すものであって、Sランク、Aランク、Bランク、Cランクの4段階に分けられており、大当たり期待度はCランクが最も低く、Bランク、Aランクの順に高くなり、Sランクの大当たり期待度が最も高くなっている。このように特定競走馬45aに関する情報をレース情報表示領域44に表示することによって、レースの結果（特定競走馬45aの着順）に対する遊技者の期待感に変化を付けて遊技興奮を高めることができる。尚、本実施例のレース情報表示領域44に表示される内容は、本発明の「第2演出情報」に相当している。

40

【0113】

以上に説明したように本実施例のパチンコ機1では、レース演出の実行に際して、保留表示領域42を縮小する（大表示領域42aから小表示領域42bに切り換える）ようになっている。これにより、演出表示装置41の表示画面内におけるレース演出の表示範囲を、レース演出以外の図柄変動演出よりも広く確保することができるので、趣向を凝らし

50

たレース演出を実行することが可能となる。結果として、レース演出による遊技興趣を高めることができる。

【0114】

また、レース演出で縮小された保留表示領域42を敢えて残しておく（小表示領域42bを設けておく）ことにより、保留表示領域42を単に消してしまう場合（保留表示領域42が元々はあったことにすら遊技者が気付かない場合）に比べて、保留表示領域42の変化に遊技者が気付き易いことから、レース演出に発展したことを遊技者に印象付けて、遊技興趣を高めることができる。

【0115】

そして、縮小された保留表示領域42（小表示領域42b）に実行中シンボル43aを表示することにより、上述のように趣向を凝らしたレース演出の実行を可能としつつ、レース演出中も必要とされる実行中シンボル43aの表示を確保することができる。

10

【0116】

また、本実施例のパチンコ機1では、レース演出の実行に際して、演出表示装置41の表示画面から保留表示領域42を一旦消し去った後、縮小された保留表示領域42（小表示領域42b）を表示画面に出現させるようになっている。このように保留表示領域42の縮小（大表示領域42aから小表示領域42bへの切り換え）の過程において一旦消す段階を介在させることで、実行中シンボル43aの表示を目立たせ、実行中シンボル43aに遊技者の注目を集めることができる。

【0117】

また、保留表示領域42の縮小（大表示領域42aから小表示領域42bへの切り換え）に伴って、実行中シンボル43aの表示位置を下方（演出表示装置41の表示画面の外縁側）にシフトさせることにより、演出表示装置41の表示画面の中央部分を広く空けてレース演出を表示することが可能となる。

20

【0118】

さらに、本実施例のパチンコ機1では、保留表示領域42の縮小（大表示領域42aから小表示領域42bへの切り換え）によって生じた空き領域にレース情報表示領域44を設けており、このレース情報表示領域44にレース演出（特定競走馬45a）に関する情報を表示することでレース演出に対する遊技者の関心を高めることができるので、レース演出での遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【0119】

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0120】

例えば、前述した実施例では、保留表示領域42を演出表示装置41の表示画面の下部に設けていたが、保留表示領域42を設ける位置はこれに限られず、表示画面の上部であってもよいし、表示画面の左右の縁部であってもよい。また、実行中シンボル43aは、レース演出の実行に際して、表示画面の外縁側にシフトさせればよい。

40

【0121】

また、保留表示領域42は、レース演出の実行に際して、必ずしも演出表示装置41の表示画面から一旦消し去る（大表示領域42aと小表示領域42bとを入れ換える）必要はなく、保留表示領域42を連続的に移動させながら表示範囲（画像面積）を縮小してもよい。

【0122】

また、前述した実施例では、保留シンボル43を表示するための保留表示領域42を例として本発明の「通知領域」を説明したが、本発明の「通知領域」は、遊技者に通知する通知情報を表示するためのものであればよく、保留表示領域42に限られない。例えば、通知情報として、種類によって異なる大当たり期待度を表すキャラクタや、パチンコ機1で

50

行われた遊技に関するデータ（通常状態での特別図柄の変動回数、確変状態の継続中に大当たり遊技が連続して払い出された遊技球の累積数など）を表示するための通知領域を演出表示装置41の表示画面内に設けてもよい。この場合は、前述したレース演出の実行に際して、通知領域を縮小することとして、キャラクタの表示を必要知情報として残し、データの表示を隨時知情報として省略するようにしてもよい。

【0123】

また、前述した実施例では、レース演出の実行に際して、保留表示領域42を縮小する（大表示領域42aから小表示領域42bに切り換える）ようになっていた。しかし、実行に際して保留表示領域42を縮小する図柄変動演出は、レース演出に限らず、図柄変動演出の中で、特別図柄が大当たり図柄で停止表示される可能性が高いことを示唆する演出であればよい。例えば、ノーマルリーチ演出よりも特別図柄が大当たり図柄で停止表示される可能性が高いスーパーりーチ演出の実行に際して、保留表示領域42を縮小することにより、ノーマルリーチ演出よりも趣向を凝らしたスーパーりーチ演出を実行することが可能となる。また、ノーマルリーチ演出や、スーパーりーチ演出の発展として、前述したレース演出を実行してもよい。

10

【0124】

また、前述した実施例では、レース演出が識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示の開始後に途中から発展して行われるようになっていたが、これに限らず、識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示の開始と共にレース演出が開始されるようにしてもよく、この場合は、レース演出を伴う識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示の実行に際して、保留表示領域42を縮小すればよい。

20

【0125】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機1に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウトロを経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

30

【0126】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機A1～A6 >

上述した実施例のパチンコ機1は、次のような遊技機A1～A6として捉えることができる。

【0127】

<遊技機A1>

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機において、

前記遊技球が所定の検知手段で検知されたことに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて、識別情報を変動表示させた後に停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示されると、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って行われる遊技演出として第1演出や、該第1演出よりも前記識別情報が前記特定態様で停止表示される可能性が高いことを示唆する第2演出を

40

50

表示可能な表示画面を有する演出表示装置と

を備え、

前記表示画面の一部を用いて、遊技者に通知する通知情報を表示するための通知領域が設けられ、

前記第2演出では、前記第1演出に比して前記通知領域が縮小される
ことを特徴とする遊技機。

【0128】

このような遊技機A1では、第2演出の実行に際して通知領域を縮小することにより、演出表示装置の表示画面内における第2演出の表示範囲を第1演出よりも広く確保することができる、第1演出よりも趣向を凝らした第2演出を実行することが可能となる。結果として、第2演出による遊技興趣を高めることができる。また、第2演出で縮小された通知領域を敢えて残しておくことにより、通知領域を単に消してしまう場合（通知領域が元々はあったことにすら遊技者が気付かない場合）に比べて、通知領域の変化に遊技者が気付き易いことから、識別情報が特定態様で停止表示される可能性が高い第2演出が実行されることを遊技者に印象付けて、遊技興趣を高めることができる。

10

【0129】

<遊技機A2>

遊技機A1において、

前記通知情報には、前記第1演出および前記第2演出の何れでも表示が必要な必要通知情報と、前記第2演出での表示を省略可能な随時通知情報とがあり、

20

前記第2演出では、縮小された前記通知領域に前記必要通知情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。

【0130】

このような遊技機A2では、縮小された通知領域に必要通知情報を表示することにより、表示画面上で趣向を凝らした第2演出の実行を可能としつつ、第2演出中も必要とされる必要通知情報の表示を確保することができる。

【0131】

<遊技機A3>

遊技機A2において、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記取得情報の存在を表す前記通知情報を前記通知領域に表示し、

30

前記識別情報の変動表示を実行中である前記取得情報の存在を表す前記必要通知情報については、前記第1演出および前記第2演出の何れでも表示し、

前記識別情報の変動表示を未実行である前記取得情報の存在を表す前記随時通知情報については、前記第1演出で表示するものの、前記第2演出での表示を省略する

ことを特徴とする遊技機。

【0132】

このような遊技機A3では、縮小された通知領域にて、識別情報の変動表示を実行中である取得情報（実行中取得情報）の存在を表す必要通知情報を表示することにより、表示画面上で趣向を凝らした第2演出の実行を可能としつつ、第2演出中も実行中取得情報の存在を遊技者に通知することができる。

40

【0133】

<遊技機A4>

遊技機A2または遊技機A3において、

前記第2演出の実行に際して、前記表示画面から前記通知領域を一旦消し去った後、縮小された前記通知領域を再び出現させる

ことを特徴とする遊技機。

【0134】

このような遊技機A4では、通知領域を縮小する過程において通知領域を一旦消す段階を介在させることで、必要通知情報の表示を目立たせ、必要通知情報に遊技者の注目を集

50

めることが可能となる。

【 0 1 3 5 】

< 遊技機 A 5 >

遊技機 A 2 ないし遊技機 A 4 の何れか 1 つの遊技機において、

前記第 2 演出では、前記第 1 演出に比して、前記必要通知情報の表示位置を前記表示画面の外縁側にシフトさせる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 3 6 】

このような遊技機 A 5 では、通知領域の縮小に伴って、必要通知情報の表示位置を表示画面の外縁側にシフトさせることにより、表示画面の中央部分を広く空けて第 2 演出を表示することが可能となる。

10

【 0 1 3 7 】

< 遊技機 A 6 >

遊技機 A 1 ないし遊技機 A 5 の何れか 1 つの遊技機において、

前記通知領域の縮小によって生じた空き領域に、前記第 2 演出に関して遊技者に通知する第 2 演出情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 3 8 】

このような遊技機 A 6 では、通知領域の縮小によって生じた空き領域に第 2 演出情報を表示することで第 2 演出に対する遊技者の関心を高めることができるので、第 2 演出での遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【 0 1 3 9 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 6 >

上述した実施例のパチンコ機 1 は、次のような遊技機 B 1 ~ B 6 として捉えることができる。

【 0 1 4 0 】

< 遊技機 B 1 >

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機において、

前記遊技球が所定の検知手段で検知されたことに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

30

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて、識別情報を変動表示させた後に停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示されると、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って行われる遊技演出として第 1 演出や、該第 1 演出よりも前記識別情報が前記特定態様で停止表示される可能性が高いことを示唆する第 2 演出を表示可能な表示画面を有する演出表示装置と

を備え、

前記表示画面の一部を用いて、遊技者に通知する通知情報を表示するための通知領域が設けられ、

40

前記通知領域として、前記表示画面内に占める画像面積が異なる大通知領域および小通知領域が用意されており、

前記第 1 演出の際には前記大通知領域が前記表示画面内に設けられており、前記第 2 演出の際には前記小通知領域に切り換わる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 1 】

このような遊技機 B 1 では、第 2 演出の実行に際して大通知領域から小通知領域に切り換えることにより、演出表示装置の表示画面内における第 2 演出の表示範囲を第 1 演出よりも広く確保することができるので、第 1 演出よりも趣向を凝らした第 2 演出を実行する

50

ことが可能となる。結果として、第2演出による遊技興趣を高めることができる。また、第2演出で小通知領域を敢えて残しておくことにより、通知領域を単に消してしまう場合（大通知領域が元々はあったことすら遊技者が気付かない場合）に比べて、通知領域の変化に遊技者が気付き易いことから、識別情報が特定態様で停止表示される可能性が高い。第2演出が実行されることを遊技者に印象付けて、遊技興趣を高めることができる。

【0142】

<遊技機B2>

遊技機B1において、

前記通知情報には、前記第1演出および前記第2演出の何れでも表示が必要な必要通知情報と、前記第2演出での表示を省略可能な随時通知情報とがあり、

前記大通知領域には、前記必要通知情報および前記随時通知情報の何れも表示可能であり、前記小通知領域には、前記随時通知情報を表示することなく前記必要通知情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0143】

このような遊技機B2では、小通知領域に必要通知情報を表示することにより、表示画面上で趣向を凝らした第2演出の実行を可能としつつ、第2演出中も必要とされる必要通知情報の表示を確保することができる。

【0144】

<遊技機B3>

遊技機B2において、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記取得情報の存在を表す前記通知情報を前記通知領域に表示し、

前記識別情報の変動表示を実行中である前記取得情報の存在を表す前記必要通知情報については、前記第1演出および前記第2演出の何れでも表示し、

前記識別情報の変動表示を未実行である前記取得情報の存在を表す前記随時通知情報については、前記第1演出で表示するものの、前記第2演出での表示を省略する

ことを特徴とする遊技機。

【0145】

このような遊技機B3では、小通知領域にて、識別情報の変動表示を実行中である取得情報（実行中取得情報）の存在を表す必要通知情報を表示することにより、表示画面上で趣向を凝らした第2演出の実行を可能としつつ、第2演出中も実行中取得情報の存在を遊技者に通知することができる。

【0146】

<遊技機B4>

遊技機B2または遊技機B3において、

前記第2演出の実行に際して、前記表示画面から前記大通知領域を消し去った後に、前記小通知領域を前記表示画面に出現させる

ことを特徴とする遊技機。

【0147】

このような遊技機B4では、大通知領域から小通知領域に切り換える過程において通知領域を一旦消す段階を介在させることで、必要通知情報の表示を目立たせ、必要通知情報を遊技者の注目を集めることができる。

【0148】

<遊技機B5>

遊技機B2ないし遊技機B4の何れか1つの遊技機において、

前記第2演出では、前記第1演出に比して、前記必要通知情報の表示位置を前記表示画面の外縁側にシフトさせる

ことを特徴とする遊技機。

【0149】

10

20

30

40

50

このような遊技機 B 5 では、大通知領域から小通知領域への切り替えに伴って、必要通知情報の表示位置を表示画面の外縁側にシフトさせることにより、表示画面の中央部分を広く空けて第 2 演出を表示することが可能となる。

【 0 1 5 0 】

< 遊技機 B 6 >

遊技機 B 1 ないし遊技機 B 5 の何れか 1 つの遊技機において、

前記大通知領域から前記小通知領域への切り替えによって生じた空き領域に、前記第 2 演出に関して遊技者に通知する第 2 演出情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 1 】

10

このような遊技機 B 6 では、大通知領域から小通知領域への切り替えによって生じた空き領域に第 2 演出情報を表示することで第 2 演出に対する遊技者の関心を高めることができるので、第 2 演出での遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 1 5 2 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 C 1 >

上述した実施例のパチンコ機 1 は、次のような遊技機 C 1 として捉えることができる。

【 0 1 5 3 】

< 遊技機 C 1 >

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機において、

20

前記遊技球が所定の検知手段で検知されたことに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて、識別情報を変動表示させた後に停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示されると、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って行われる遊技演出として第 1 演出や、該第 1 演出よりも前記識別情報が前記特定態様で停止表示される可能性が高いことを示唆する第 2 演出を表示可能な表示画面を有する演出表示装置と

を備え、

30

前記表示画面の一部を用いて、遊技者に通知する通知情報を表示するための通知領域が設けられ、

前記第 1 演出と前記第 2 演出とでは、前記通知領域の大きさが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 1 5 4 】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 5 5 】

1 ... パチンコ機（遊技機）、 4 ... 前面枠、 4 a ... 窓部、

40

4 b ... 透明板、 2 0 ... 遊技盤、 2 1 ... 遊技領域、

2 4 ... 第 1 始動口、 2 4 s ... 第 1 始動口センサー（検知手段）、

2 5 ... 第 2 始動口、 2 5 s ... 第 2 始動口センサー（検知手段）、

2 7 ... 普通図柄作動ゲート、 2 8 ... 大入賞口、

4 1 ... 演出表示装置、 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c ... 識別図柄、

4 1 d ... 背景画像、 4 2 ... 保留表示領域（通知領域）、

4 2 a ... 大表示領域（大通知領域）、 4 2 b ... 小表示領域（小通知領域）、

4 3 ... 保留シンボル（通知情報）、 4 3 a ... 実行中シンボル（必要通知情報）、

4 3 b ... 未実行シンボル（随時通知情報）、 4 4 ... レース情報表示領域、

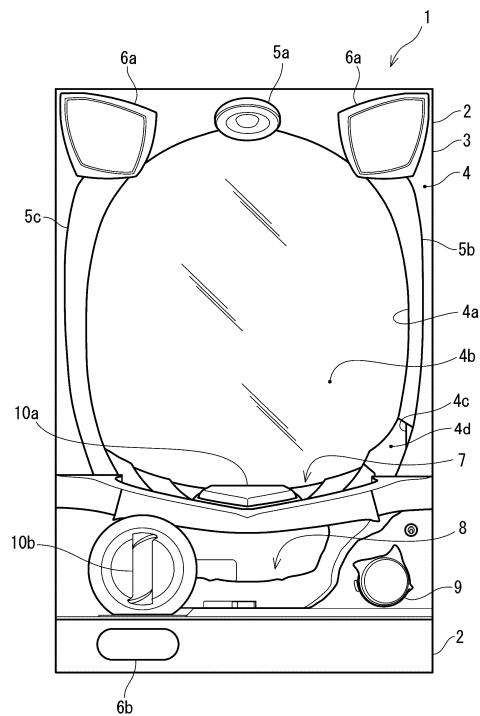
4 5 ... 競走馬、 4 5 a ... 特定競走馬、 4 6 ... ゴール、

50

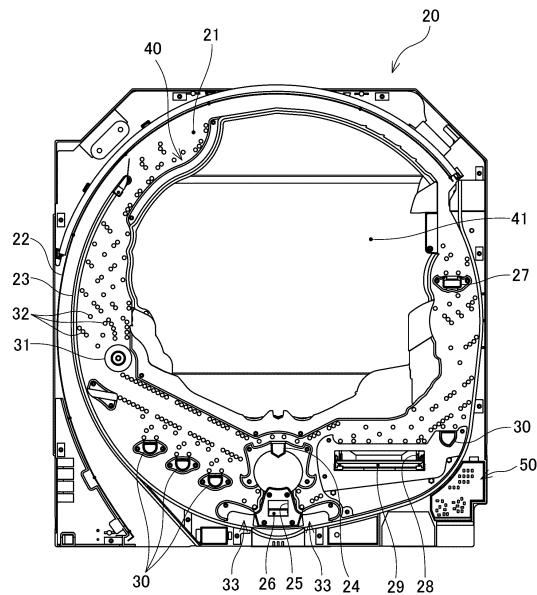
5 0 ... セグメント表示部、 5 1 ... 第 1 特図表示部 (識別情報表示手段)、
 5 2 ... 第 2 特図表示部 (識別情報表示手段)、 2 0 0 ... 主制御基板、
 2 0 1 ... C P U (特定遊技実行手段)、 2 0 3 ... R A M (取得情報記憶手段)、
 2 2 0 ... サブ制御基板、 2 2 1 ... C P U 。

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

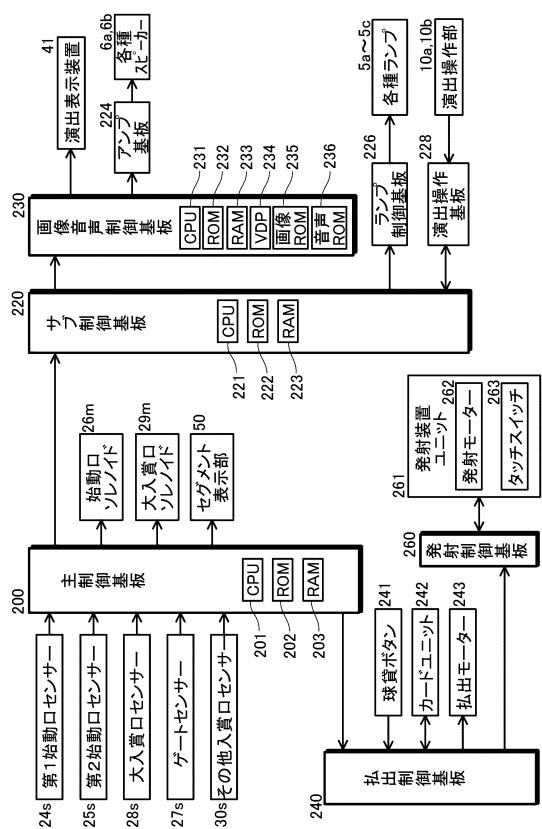
20

30

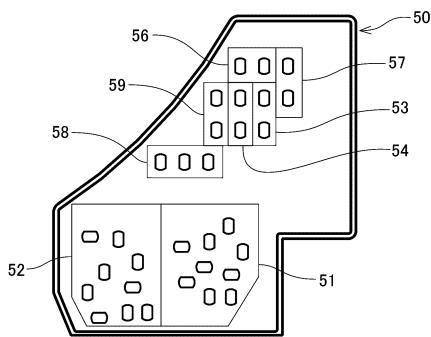
40

50

【図3】



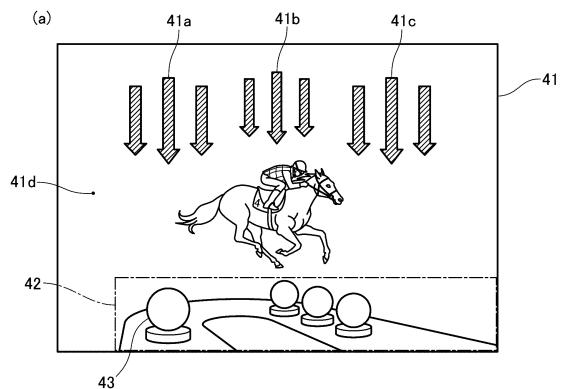
【図4】



10

20

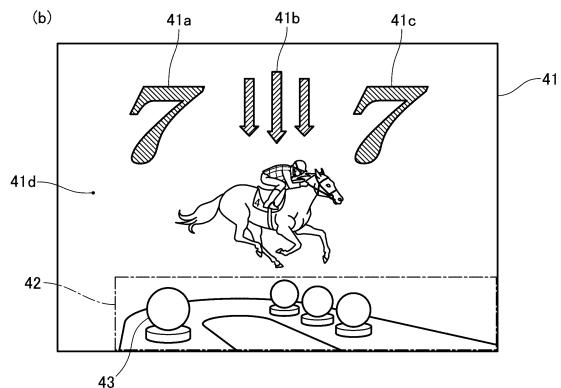
【図5】



【図6】

保留シンボルの色彩	大当たり時選択確率	外れ時選択確率	大当たり期待度
白	低	高	低
青	高	低	高
黄	低	高	低
赤	高	低	高

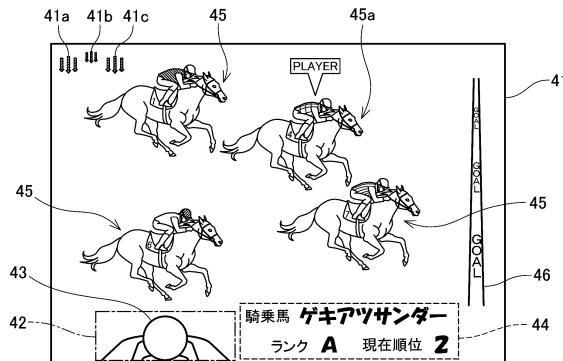
30



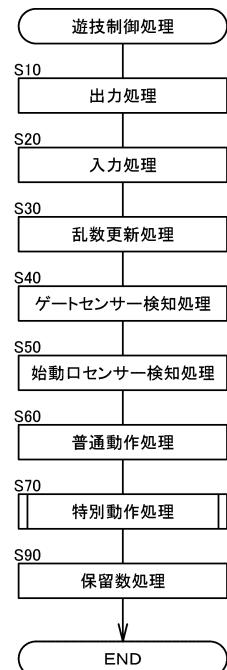
40

50

【図7】



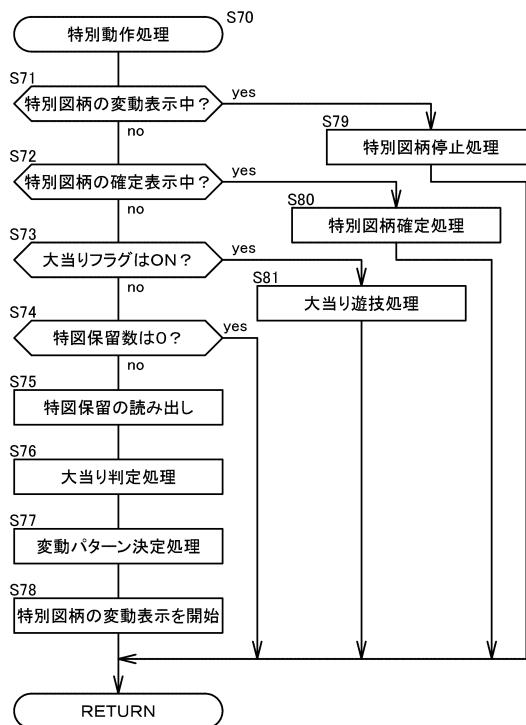
【図8】



10

20

【図9】



【図10】

(a) 非確変状態用の大当たり判定テーブル

大当たり判定 乱数の値	大当たり判定 結果	確率
0 ~ 217	大当たり	218/65536 (約1/300)
218 ~ 65535	外れ	65318/65536

30

(b) 確変状態用の大当たり判定テーブル

大当たり判定 乱数の値	大当たり判定 結果	確率
0 ~ 655	大当たり	656/65536 (約1/100)
656 ~ 65535	外れ	64880/65536

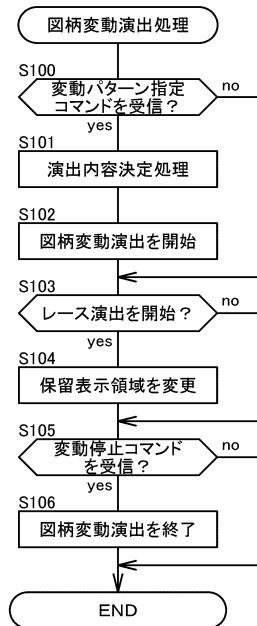
40

50

【図 1 1】

変動パターン決定テーブル		
変動パターン決定乱数値	変動パターンID	変動時間
0~5	HP001	10.5秒
5~10	HP002	11.3秒
11~12	HP003	6.7秒
12~20	HP004	14.1秒
⋮	⋮	⋮

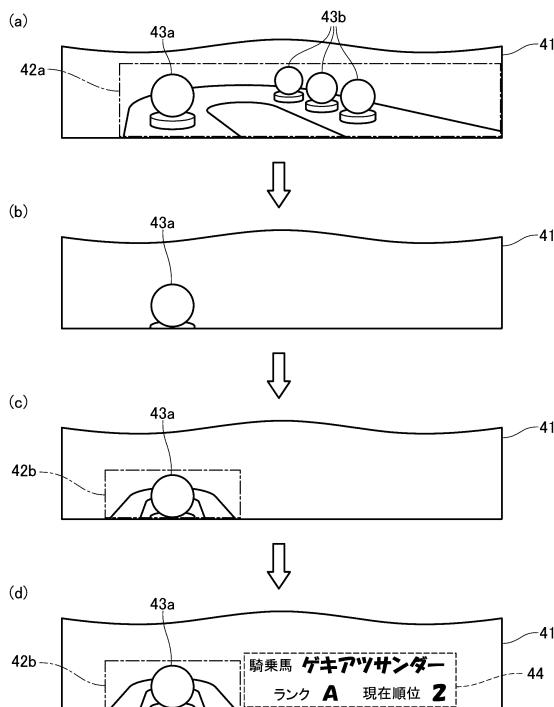
【図 1 2】



10

20

【図 1 3】



30

40

50

フロントページの続き

ディ内

(72)発明者 山本 健弘

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 11 番 13 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 野原 修平

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 11 番 13 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 永田 美佐

(56)参考文献 特開 2017-109020 (JP, A)

特開 2017-189541 (JP, A)

特開 2017-217026 (JP, A)

特開 2015-198837 (JP, A)

特開 2016-097068 (JP, A)

特開 2016-093339 (JP, A)

特開 2017-131778 (JP, A)

特開 2012-166072 (JP, A)

特許第 6945236 (JP, B2)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02