

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7246058号
(P7246058)

(45)発行日 令和5年3月27日(2023.3.27)

(24)登録日 令和5年3月16日(2023.3.16)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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2018-1805(P2018-1805)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年1月10日(2018.1.10)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-118696(P2019-118696 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和1年7月22日(2019.7.22)	(74)代理人	100111970
審査請求日	令和3年1月6日(2021.1.6)		弁理士 三林 大介
審判番号	不服2022-8254(P2022-8254/J1)	(72)発明者	荒井 孝太
審判請求日	令和4年5月31日(2022.5.31)		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	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

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識別情報を変動表示させ、該識別情報を遊技者の利益が異なる複数の当り態様の何れか、あるいは外れ態様で停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、当該識別情報の停止表示時の態様を示唆する第1演出および第2演出を同時に進行させることが可能な演出実行手段とを備え、

前記第1演出と前記第2演出とで先に終了する前記第1演出で示唆した態様、および後から終了する前記第2演出で示唆した態様のうち、一方が前記当り態様で他方が前記外れ態様であれば、当該当り態様で前記識別情報を停止表示させ、両方が前記当り態様であれば、当該両方の何れか遊技者の利益が大きい方の前記当り態様で前記識別情報を停止表示させ、

前記第1演出で示唆した態様が、前記複数の当り態様のうち遊技者の利益が最大である最大当り態様を除く何れかの前記当り態様である場合には、前記第2演出で前記第1演出よりも遊技者の利益が大きい前記当り態様を示唆することが可能であり、

前記第1演出で示唆した態様が、前記最大当り態様である場合に限り、前記第2演出を途中で終了し、前記最大当り態様で前記識別情報を停止表示させる

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、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示させた後、その識別情報を当り態様または外れ態様で停止させるものが知られている。そして、識別情報が当り態様で停止表示されると、遊技者に利益（例えば、大当り遊技の実行や当り確率の向上）を付与するようになっている。また、遊技者の利益が異なる複数の当り態様を備えた遊技機も存在する。

10

【0003】

こうした遊技機では、識別情報の変動表示に伴って、その識別情報の停止表示時の態様を示唆する演出（例えば、リーチ演出など）を実行可能となっている。また、1回の識別情報の変動表示に対して2つの演出を実行可能にすることが提案されており（例えば、特許文献1）、同時に進行する2つの演出のうち先に終了する第1演出で外れ態様を示唆した場合でも、後から終了する第2演出で当り態様を示唆することが可能である。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2011-97966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、特許文献1の遊技機において1回の識別情報の変動表示に対して2つの演出を実行する場合には、後の第2演出で当り態様を示唆する関係上、それに先立つ第1演出で必ず外れ態様を示唆するようになっており、遊技者にしてみれば第1演出に期待することはなく、折角2つの演出を実行しても遊技興趣を十分に高めることができないという問題があった。

30

【0006】

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、識別情報の変動表示に伴って、その識別情報の停止表示時の態様を示唆する第1演出および第2演出を実行する場合に、遊技興趣をさらに高めることが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、

40

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識別情報を変動表示させ、該識別情報を遊技者の利益が異なる複数の当り態様の何れか、あるいは外れ態様で停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、当該識別情報の停止表示時の態様を示唆する第1演出および第2演出を同時に進行させることが可能な演出実行手段と

を備え、

前記第1演出と前記第2演出とで先に終了する前記第1演出で示唆した態様、および後から終了する前記第2演出で示唆した態様のうち、一方が前記当り態様で他方が前記外れ

50

態様であれば、当該当り態様で前記識別情報を停止表示させ、両方が前記当り態様であれば、当該両方の何れか遊技者の利益が大きい方の前記当り態様で前記識別情報を停止表示させ、

前記第 1 演出で示唆した態様が、前記複数の当り態様のうち遊技者の利益が最大である最大当り態様を除く何れかの前記当り態様である場合には、前記第 2 演出で前記第 1 演出よりも遊技者の利益が大きい前記当り態様を示唆することが可能であり、

前記第 1 演出で示唆した態様が、前記最大当り態様である場合に限り、前記第 2 演出を途中で終了し、前記最大当り態様で前記識別情報を停止表示させる

ことを特徴とする。

【発明の効果】

10

【0008】

本発明によれば、識別情報の変動表示に伴って、その識別情報の停止表示時の態様を示唆する第 1 演出および第 2 演出を実行する場合に、遊技興趣をさらに高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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 における表示の一態様を例示した説明図である。

20

【図 6】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 7】主制御基板 200 の CPU 201 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 8】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 9】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 10】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 11】サブ制御基板 220 の CPU 221 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 12】本実施例の演出内容決定処理を示したフローチャートである。

【図 13】演出表示装置 41 で複合レース演出が行われる様子を例示した説明図である。

30

【図 14】複合レース演出を実行する際に、特別図柄の停止図柄に応じて決定されるレース順位の組み合わせを示した説明図である。

【図 15】図柄変動演出処理に従って複合レース演出が実行される様子を例示したタイムチャートである。

【図 16】複合レース演出で先発レース演出の後に後発レース演出を連続して行う様子を例示したタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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」とは遊技者から見て「右」であることを示す。

40

【0011】

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

50

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。

【0012】

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。

10

【0013】

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

【0014】

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。

【0015】

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。

30

【0016】

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。

【0017】

40

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 との間を通過して遊技領域 21 に放出され、遊技領域 21 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 21 は、前面枠 4 の窓部 4a（透明板 4b）を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 21 を流下する遊技球の様子も窓部 4a を通して遊技者が視認可能である。

【0018】

遊技領域 21 の略中央には中央装置 40 が設けられており、中央装置 40 のほぼ中央に

50

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 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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変 (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、通路を通過して遊技盤 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 1 】

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、通路を通過して遊技盤 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。

【 0 0 2 2 】

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、通路を通過して遊技盤 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。

【 0 0 2 3 】

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、通路を通過して遊技盤 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。

【 0 0 2 4 】

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、賞球として 3 個の遊技球が払い出され、大入賞口 2 8 に遊技球が入球した場合は、 1 3 個の遊技球が払い出される。

【 0 0 2 5 】

また、遊技盤 2 0 における遊技領域 2 1 の右下方には、複数の L E D 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 5 0 が設けられている。セグメント表示

10

20

30

40

50

部 5 0 は、前面枠 4 に設けられた小窓部 4 c (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 5 0 の表示内容については別図を用いて後述する。

【 0 0 2 6 】

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 2 0 0 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 2 2 0 と、サブ制御基板 2 2 0 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 2 3 0 と、サブ制御基板 2 2 0 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 2 2 6 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 2 4 0 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 2 6 0 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 CPU 2 0 1 、 2 2 1 、 2 3 1 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 ROM 2 0 2 、 2 2 2 、 2 3 2 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 2 0 3 、 2 2 3 、 2 3 3 等) 、入出力用回路など、種々の周辺 L S I がバスで相互に接続されて構成されている。

10

【 0 0 2 7 】

主制御基板 2 0 0 には、第 1 始動口 2 4 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口 2 5 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 2 5 s 、大入賞口 2 8 へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー 2 8 s 、普通図柄作動ゲート 2 7 を通過する遊技球を検知するゲートセンサー 2 7 s 、その他入賞口 3 0 へ入球した遊技球を検知するその他入賞口センサー 3 0 s などが接続されている。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口センサー 2 5 s 、大入賞口センサー 2 8 s 、ゲートセンサー 2 7 s 、その他入賞口センサー 3 0 s 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 2 2 0 や、払出制御基板 2 4 0 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 2 4 s および第 2 始動口センサー 2 5 s は、本発明の「検知手段」に相当している。

20

30

【 0 0 2 8 】

また、主制御基板 2 0 0 には、第 2 始動口 2 5 の開放状態と閉鎖状態とを切り換え可能な開閉扉 2 6 を駆動する始動口ソレノイド 2 6 m や、大入賞口 2 8 の開放状態と閉鎖状態とを切り換え可能な開閉扉 2 9 を駆動する大入賞口ソレノイド 2 9 m 、セグメント表示部 5 0 などが接続されている。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、始動口ソレノイド 2 6 m 、大入賞口ソレノイド 2 9 m 、セグメント表示部 5 0 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。

【 0 0 2 9 】

サブ制御基板 2 2 0 には、画像音声制御基板 2 3 0 や、ランプ制御基板 2 2 6 、演出操作基板 2 2 8 が接続されている。サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 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 2 3 0 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 2 2 6 に対して、上部ランプ 5 a 、右サイドランプ 5 b 、左サイドランプ 5 c (以下「各種ランプ 5 a ~ 5 c 」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、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、演出操作基板 2 2 8 を介して、演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b (以下「演出操作部 1 0 a , 1 0 b 」) 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。

40

【 0 0 3 0 】

画像音声制御基板 2 3 0 は、CPU 2 3 1 、ROM 2 3 2 、RAM 2 3 3 に加えて、V

50

D P 2 3 4、画像 R O M 2 3 5、音声 R O M 2 3 6 を備えている。画像音声制御基板 2 3 0 の C P U 2 3 1 は、サブ制御基板 2 2 0 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 2 3 4 に指示する。V D P 2 3 4 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 2 3 5 から読み出して画像を生成し、演出表示装置 4 1 の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板 2 3 0 の C P U 2 3 1 は、サブ制御基板 2 2 0 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 2 3 6 から読み出して、その音声データの信号をアンプ基板 2 2 4 に送信することにより、上部スピーカー 6 a および下部スピーカー 6 b（以下「各種スピーカー 6 a , 6 b」ともいう）から音声を出力する。

【 0 0 3 1 】

払出制御基板 2 4 0 には、上皿部 7 に設けられた球貸ボタン 2 4 1（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 2 4 2、払出モーター 2 4 3 などが接続されている。球貸ボタン 2 4 1 が操作されると、その信号は、払出制御基板 2 4 0 を介してカードユニット 2 4 2 に伝達される。カードユニット 2 4 2 は、払出制御基板 2 4 0 とデータを通信しながら、払出モーター 2 4 3 を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、払出制御基板 2 4 0 は、主制御基板 2 0 0 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 2 4 3 を駆動して遊技球の払い出しを行う。

【 0 0 3 2 】

また、払出制御基板 2 4 0 には発射制御基板 2 6 0 が接続されており、発射制御基板 2 6 0 には発射装置ユニット 2 6 1 が接続されている。発射装置ユニット 2 6 1 は、遊技球を発射させるための発射モーター 2 6 2 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 2 6 3 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 2 6 3 で検知すると、発射モーター 2 6 2 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。

【 0 0 3 3 】

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 2 6 1 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 2 1 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 4 0（演出表示装置 4 1）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 4 0 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。

【 0 0 3 4 】

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 2 4 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 2 4 に入球して、第 1 始動口センサー 2 4 s 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 5 0 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 2 5 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 2 5 に入球して、第 2 始動口センサー 2 5 s 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 5 0 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。

【 0 0 3 5 】

図 4 は、セグメント表示部 5 0 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 5 0 は、前面枠 4 に設けられた小窓部 4 c（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 5 0 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 5 1 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 5 2 とが設けられており、それぞれ 9

10

20

30

40

50

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「当り態様」に相当し、本実施例の外れ図柄は、本発明の「外れ態様」に相当している。

【００３６】

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大当たり判定が直ぐに行われない場合には、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、大当たり判定が可能になると、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（第１特図または第２特図）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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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りか外れかを判定する普図当り判定を行った後、セグメント表示部５０にて普通図柄の変動表示を行う。

【００４１】

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、普図当り判定の結果が普図当りであれば、普図当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ＬＥ

10

20

30

40

50

Dを点灯させる。そして、普通図柄が普図当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。

【0042】

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普図当り判定が直ぐに行われない場合には、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、普図当り判定が可能になると、普図保留に基づいて普図当り判定や、普通図柄の変動表示を行う。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。

10

【0043】

普図当り遊技における第2始動口25の開放時間は、「電サボ状態」であるか「非電サボ状態」であるかで異なる。電サボ状態では、非電サボ状態よりも第2始動口25の開放時間が長く設定される。また、電サボ状態では、非電サボ状態よりも普図当り判定の結果が普図当りとなる確率（普図当り確率）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、電サボ状態では、非電サボ状態に比べて第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。

【0044】

本実施例のパチンコ機1では、複数の大当り図柄が設けられて「通常当り図柄」と「確変当り図柄」とに大別されており、特別図柄（第1特図または第2特図）が何れの大当り図柄で停止表示された場合でも、大当り遊技の終了後に電サボ状態が設定される。そして、通常当り図柄である場合は、大当り遊技の終了後に、大当り判定の結果が大当りとなる確率（大当り確率）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）に達すると非電サボ状態に設定される。一方、確変当り図柄である場合は、大当り遊技の終了後に大当り確率が通常確率よりも高い高確率に設定され、電サボ状態と共に次回の大当り遊技まで継続される。以下では、大当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、電サボ状態では、非電サボ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、電サボ状態であって、且つ大当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。

20

30

【0045】

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で構成された電サボ表示部58が設けられており、電サボ表示部58で3個のLEDを点灯することで電サボ状態中であることを表す。また、前述したように電サボ状態では、非電サボ状態よりも第2始動口25への遊技球の入球可能性が高まり、電サボ状態中は、遊技者にとって右打ちが有利であることから、大当り遊技中と同様に、右打ち表示部59の2個のLEDを点灯することで遊技者に右打ちを促す。

【0046】

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。図5は、演出表示装置41における表示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演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。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。

40

【0047】

50

図 5 (a) には、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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 4 1 a が「1」～「9」の何れかで停止表示され、次に右識別図柄 4 1 c が停止表示され、最後に中識別図柄 4 1 b が停止表示される。そして、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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り図柄よりも有利な確変当り図柄で停止表示される場合は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が同じ奇数の数字で停止表示される。

10

【 0 0 4 8 】

こうして演出表示装置 4 1 における識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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趣を高めることが可能である。

【 0 0 4 9 】

また、演出表示装置 4 1 の表示画面の下部には、第 1 特図保留数を示すための第 1 保留表示領域 4 1 e と、第 2 特図保留数を示すための第 2 保留表示領域 4 1 f とが設定されている。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図保留数と同数の「保留図柄（図中の小円形の図柄）」を第 1 保留表示領域 4 1 e に表示し、第 2 特図保留数と同数の保留図柄を第 2 保留表示領域 4 1 f に表示する。図 5 の例では、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数が共に 4 個であることを示している。尚、当然ながら、演出表示装置 4 1 に示される保留数は、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 および第 2 特図保留表示部 5 4 に示される保留数と一致する。

20

【 0 0 5 0 】

さらに、本実施例の演出表示装置 4 1 では、競馬をモチーフとしたレース演出を実行することが可能となっている。図 6 は、演出表示装置 4 1 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 4 1 に表示される複数の競走馬 4 2 がゴール 4 3 への到達を競い合うものであり、複数の競走馬 4 2 のうち遊技者に対応付けられた競走馬（以下、特定競走馬）4 2 a に「P L A Y E R」の表示が付されている。

30

【 0 0 5 1 】

そして、レース演出では、特定競走馬 4 2 a の順位によって、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 4 2 a 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 4 2 a の順位が 2 着以内であれば、特別図柄が大当た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 4 2 a の順位）を期待させて、遊技興趣を高めることが可能である。尚、本実施例のレース演出の実行中は、演出表示装置 4 1 にて識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が継続されるものの、表示領域が縮小されており、図示した例では演出表示装置 4 1 の上部左隅に表示されている。

40

【 0 0 5 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 7 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

50

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 7 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。

【 0 0 5 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。

10

【 0 0 5 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 5 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、普図当り判定や特別図柄の大当り判定は、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 5 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。

【 0 0 5 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 R A M 2 0 3 に記憶する。ここで、判定乱数としては、大当り判定を行うための大当り判定乱数や、大当りの場合に特別図柄で停止表示する大当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。

40

【 0 0 5 8 】

始動口センサー検知処理（S 5 0）を終了すると、次に、普通動作処理（S 6 0）を行う。普通動作処理（S 6 0）では、主に次のような処理を行う。まず、普通図柄の変動表

50

示中または普図当り遊技の実行中であるか否かを判断する。普通図柄の変動中および普図当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（普図当り判定乱数の値）に基づいて普図当り判定を行う。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り確率が高く設定され、例えば、非電サポ状態では普図当り確率が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り確率が100分の99に設定される。

【0059】

そして、普図当り判定の結果に基づき、普通図柄を普図当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したら、普図保留数から「1」を減算する。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。

【0060】

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り図柄または外れ図柄で普通図柄を停止表示する。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り図柄である場合は、普図当り遊技を開始する。

【0061】

普図当り遊技中は、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。

【0062】

図8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：no）、続いて、第1特図または第2特図が確定表示中であるか否かを判断する（S72）。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。

【0063】

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（S72：no）、大当りフラグがONに設定されているか否かを判断する（S73）。大当りフラグとは、大当り遊技中であることを示すフラグであり、主制御基板200のRAM203に大当りフラグの記憶領域が確保されている。大当りフラグがONに設定されていない場合、すなわち、大当り遊技中ではない場合は（S73：no）、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（S74）。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（S74：yes）、特別図柄の変動表示を開始することなく、図8の特別動作処理を終了して、図7の遊技制御処理に復帰する。

【0064】

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（S74：no）、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（S75）。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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 5 】

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には、確変状態用と非確変状態用とが設けられている。

10

【 0 0 6 6 】

図 9 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 9（ 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 9（ 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 9（ 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 9（ 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。

20

【 0 0 6 7 】

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 9 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。

【 0 0 6 8 】

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。前述したように大当たり図柄は、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。大当たり図柄の決定は、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、大当たり図柄決定テーブル（図示せず）を参照しながら行う。大当たり図柄決定テーブルは、図柄決定乱数の値と複数の大当たり図柄と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。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たり図柄を、停止表示する図柄（停止図柄）として決定し、R A M 2 0 3 に記憶する。これに対して、大当た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 R A M 2 0 3 に記憶する。

30

【 0 0 6 9 】

以上のような大当たり判定処理（ S 7 6 ）に続いて、変動パターン決定処理（ S 7 7 ）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（ S 7 7 ）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 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。

40

【 0 0 7 0 】

図 1 0 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 I D とが対応付けられており、複数の変動パターンに設定

50

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ボ状態が設定されているのに対して、通常状態では電サボ状態が設定されていない。また、電サボ状態では、非電サボ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。

【0071】

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、大当たり判定の結果に応じて、それぞれ大当たり用テーブルと外れ用テーブルとに細分化されている。大当たり判定の結果が大当たりの場合は、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とするために、大当たり用テーブルには、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、これに限られず、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。

【0072】

変動パターン決定処理（S77）では、現在の遊技状態や、大当たり判定の結果や、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。

【0073】

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、変動表示の開始に伴って、第2特図の変動表示であれば第2特図保留数から「1」を減算し、第1特図の変動表示であれば第1特図保留数から「1」を減算する。さらに、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、特別図柄の変動表示に合わせて演出表示装置41で図柄変動演出を実行する。

【0074】

こうして特別図柄の変動表示を開始したら、図8の特別動作処理を一旦終了して、図7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（S70）に続いて、保留数処理（S90）を行う。保留数処理（S90）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RAM203の出力バッファに記憶する。この保留数伝達コマンドは、次の出力処理（S10）でサブ制御基板220に向けて送信され、サブ制御基板220のCPU221は、コマンドを受信すると、第1特図保留数および第2特図保留数と同数の保留図柄を演出表示装置41の第1保留表示領域41eや第2保留表示領域41fに表示する。

【0075】

保留数処理（S90）を行ったら、図7の遊技制御処理を一旦終了し、4msec毎のタイマ割り込みが発生すると、再び図7の遊技制御処理を実行する。そして、出力処理（S10）以降の一連の処理を行って、特別動作処理（S70）を再開すると、図8に示したS71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（S71:yes）、特別図柄停止処理（S79）を行う。

【0076】

特別図柄停止処理（S79）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

10

20

30

40

50

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 8 の特別動作処理も終了して、図 7 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 7 7 】

その後、図 7 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の変動時間が経過したら、記憶しておいた停止図柄（大当り図柄または外れ図柄）で特別図柄を停止表示する。また、これに伴い、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。

10

【 0 0 7 8 】

こうして特別図柄を停止表示（確定表示）した状態で、図 8 の特別動作処理を終了すると、次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ければ、そのまま特別図柄確定処理（S 8 0）を終了し、図 8 の特別動作処理も終了して、図 7 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 7 9 】

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 には時短カウンタの記憶領域が確保されている。前述したように、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 1 0 0 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 8 の特別動作処理を終了する。

20

【 0 0 8 0 】

これに対して、確定表示された特別図柄が大当り図柄である場合は、大当り遊技中であることを示す大当りフラグを O N に設定すると共に、大当り遊技における大入賞口 2 8 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、大当り遊技の開始を示す大当り開始コマンドを 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。

30

【 0 0 8 1 】

こうして大当りフラグを O N に設定した状態で、図 8 の特別動作処理を終了すると、次の特別動作処理では、S 7 3 の判断において、大当りフラグが O N に設定されていると判断し（S 7 3 : y e s）、大当り遊技処理（S 8 1）を行う。大当り遊技処理（S 8 1）では、まず大入賞口ソレノイド 2 9 m を駆動して大入賞口 2 8 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 2 8 に規定個数の遊技球が入球すると、大入賞口 2 8 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、大当りフラグを O F F に設定する。また、大当り遊技の終了を示す大当り終了コマンドを 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。

40

【 0 0 8 2 】

さらに、確定表示された大当り図柄の種類に応じて大当り遊技の終了後の遊技状態を設定する。すなわち、大当り図柄が確変当り図柄であれば、確変状態（大当り確率が高確率に設定された電サポ状態）に設定し、大当り図柄が通常当り図柄であれば、時短状態（大当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

50

態指定コマンドをRAM 203の出力バッファに記憶しておき、次の出力処理(S10)でサブ制御基板220に向けて送信する。

【0083】

こうして大当たりフラグをOFFに設定した状態で、図8の特別動作処理を終了すると、次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。

【0084】

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特図または第2特図の変動表示に合わせて演出表示装置41の識別図柄41a、41b、41cを変動表示させて行う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。

【0085】

C-2. 図柄変動演出処理 :

図11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て行われる。尚、以下の説明では、CPU221の初期化处理や、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。また、図柄変動演出処理を実行する本実施例のサブ制御基板220のCPU221は、本発明の「演出実行手段」に相当している。

【0086】

サブ制御基板220のCPU221は、図柄変動演出処理を開始すると、まず、主制御基板200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(S100)。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50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(S100: yes)、特別図柄の変動表示に合わせて演出表示装置41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(S101)。尚、本実施例の図柄変動演出には、識別図柄41a、41b、41cの変動表示だけでなく、前述したリーチ演出や、特別図柄の停止図柄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。

【0087】

図12は、本実施例の演出内容決定処理を示したフローチャートである。演出内容決定処理(S101)では、まず、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対応する特別図柄の変動時間が所定の第1基準時間以上であるか否かを判断する(S102)。そして、特別図柄の変動時間が第1基準時間以上である場合は(S102: yes)、続いて、複合レース演出を実行するか否かを判断する(S105)。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としたレース演出を実行可能であり、複合レース演出では、1回の特別図柄(第1特図または第2特図)の変動表示に対して、2つのレース演出を実行するようになっている。

【0088】

図13は、演出表示装置41で複合レース演出が行われる様子を例示した説明図である。まず、図13(a)に示されるように演出表示装置41には、先にスタートしたレース演出(先発レース演出)が表示されており、前述したように複数の競走馬42の中に遊技

10

20

30

40

50

者と対応付けられた特定競走馬（「PLAYER」の表示が付された競走馬）42aが含まれている。そして、先発レース演出を実行中の演出表示装置41にワイプ45が挿入されて、そのワイプ45内で別のレース演出（後発レース演出）がスタートし、先発レース演出および後発レース演出が同時に進行する。尚、本実施例の先発レース演出は、本発明の「第1演出」に相当し、本実施例の後発レース演出は、本発明の「第2演出」に相当している。

【0089】

図13(b)には、複合レース演出におけるワイプ45が拡大して示されている。後発レース演出が行われるワイプ45には、先発レース演出の複数の競走馬42とは別に、後発レース演出に出走する複数の競走馬46が表示されており、そのうち遊技者に対応付けられた競走馬（特定競走馬）46aに「PLAYER」の表示が付されている。また、図示した例では、先発レース演出がG2レースであるのに対し、後発レース演出は先発レース演出よりもグレードが高いG1レースになっている。さらに、ワイプ45には、先発レース演出に対応する識別図柄41a, 41b, 41cとは別に、後発レース演出に対応する識別図柄45a, 45b, 45cが表示されており、変動表示を行う。

【0090】

そして、本実施例の複合レース演出では、先発レース演出が先に終了してレース結果（特定競走馬42aのレース順位）が示された後に、ワイプ45を演出表示装置41の全体に拡大して後発レース演出を表示することが可能であり、続いて、後発レース演出が終了してレース結果（特定競走馬46aのレース順位）が示される。尚、この場合は、先発レース演出のレース結果が示されるのに伴って識別図柄41a, 41b, 41cが揺動しながら仮停止し、続いて、後発レース演出のレース結果が示されるのに伴って識別図柄45a, 45b, 45cが停止表示される。このように複合レース演出では、2つのレース演出を実行するために、単独のレース演出に比べて長い演出実行時間が必要であることから、前述したS102の第1基準時間は、2つの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。

【0091】

本実施例のパチンコ機1では、このような複合レース演出を実行するか否かを、サブ制御基板220のCPU221が行う抽選によって決定するようになっている。尚、抽選に限られず、特別図柄の変動パターンと対応付けて複合レース演出を実行するか否かを予め決めておいてもよい。そして、複合レース演出を実行する場合は（S105:yes）、特別図柄の停止図柄に応じて、先発レース演出および後発レース演出における遊技者に対応付けられた特定競走馬42a, 46aのレース順位を決定する（S106）。サブ制御基板220のCPU221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、特別図柄の停止図柄を把握することができる。こうして複合レース演出の内容を決定したら、図12の演出内容決定処理を終了して、図11の図柄変動演出処理に復帰する。

【0092】

一方、複合レース演出を実行しない場合は（S105:no）、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複合レース演出以外の図柄変動演出を決定する（S107）。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。S107の処理では、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、多数の図柄変動演出には、前述したリーチ演出やレース演出が含まれている。こうして変動パターンに応じて図柄変動演出を決定すると、図12の演出内容決定処理を終了して、図11の図柄変動演出処理に復帰する。

【0093】

以上では、S102の判断において特別図柄の変動時間が第1基準時間以上である場合（S102:yes）について説明した。これに対して、特別図柄の変動時間が第1基準時間以上ではない場合は（S102:no）、続いて、特別図柄の変動時間が、第1基準

10

20

30

40

50

時間よりも短い第2基準時間以上であるか否かを判断する(S103)。この第2基準時間は、1回の特別図柄の変動表示に対して1つの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。

【0094】

特別図柄の変動時間が第2基準時間以上である場合は(S103: yes)、次に、特別図柄の停止図柄が確変当り図柄であるか否かを判断する(S104)。本実施例のパチンコ機1では、特別図柄の変動時間が第1基準時間よりも短くても、第2基準時間以上であって、且つ特別図柄の停止図柄が確変当り図柄であることを条件に、例外的に複合レース演出を開始することが可能になっている。そこで、特別図柄の停止図柄が確変当り図柄である場合は(S104: yes)、続いて、複合レース演出を実行するか否かを判断する(S105)。そして、複合レース演出を実行する場合は(S105: yes)、特別図柄の停止図柄に応じて、先発レース演出および後発レース演出における遊技者と対応付けられた特定競走馬42a, 46aのレース順位を決定して(S106)、図12の演出内容決定処理を終了する。

10

【0095】

図14は、複合レース演出を実行する際に、特別図柄の停止図柄に応じて決定されるレース順位の組み合わせを示した説明図である。前述したように複合レース演出は、原則として2つのレース演出を実行する時間(第1基準時間以上)を確保して行われ、先発レース演出および後発レース演出で遊技者に対応付けられた特定競走馬42a, 46aのレース順位によって、特別図柄の停止図柄を示唆するようになっている。

20

【0096】

まず、特別図柄の停止図柄が「外れ図柄」である場合は、先発レース演出および後発レース演出の何れにおいても、特定競走馬42a, 46aが2着以内に入ることはいないため、先発レース演出および後発レース演出の特定競走馬42a, 46aのレース順位は何れも3着に設定されている。

【0097】

また、特別図柄の停止図柄が「通常当り図柄」である場合は、先発レース演出および後発レース演出の何れにおいても、特定競走馬42a, 46aが1着になることはできないものの、先発レース演出および後発レース演出の少なくとも一方で2着になることによって、通常当り図柄の停止表示を示唆する。そのため、先発レース演出の特定競走馬42aのレース順位が3着であれば、後発レース演出の特定競走馬46aのレース順位が2着に設定され、先発レース演出の特定競走馬42aのレース順位が2着であれば、後発レース演出の特定競走馬46aのレース順位が3着または2着に設定されている。尚、先発レース演出の特定競走馬42aのレース順位と後発レース演出の特定競走馬46aのレース順位とが異なる場合は、結果が良い方のレース順位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。

30

【0098】

さらに、特別図柄の停止図柄が「確変当り図柄」である場合は、先発レース演出および後発レース演出の一方で、特定競走馬42a, 46aが1着になることによって、確変当り図柄の停止表示を示唆する。そのため、先発レース演出の特定競走馬42aのレース順位が3着または2着であれば、後発レース演出の特定競走馬46aのレース順位が1着に設定されている。また、前述したように特別図柄の停止図柄が「確変当り図柄」であれば、2つのレース演出を実行する時間(第1基準時間以上)を確保できていなくても、1つのレース演出を実行する時間(第2基準時間以上)で例外的に複合レース演出を開始することが可能である。この場合は、先発レース演出の特定競走馬42aのレース順位が1着に設定されており、先発レース演出が終了した時点で後発レース演出がフェードアウトして途中で終了となるので、後発レース演出の特定競走馬46aのレース順位は設定されていない。

40

【0099】

一方、図12の演出内容決定処理では、特別図柄の変動時間が第2基準時間よりも短い

50

場合や (S 1 0 3 : n o)、特別図柄の変動時間が第 2 基準時間以上であっても特別図柄の停止図柄が確変当り図柄ではない場合や (S 1 0 4 : n o)、特別図柄の停止図柄が確変当り図柄であっても複合レース演出を実行しない場合は (S 1 0 5 : n o)、変動パターンに応じて複合レース演出以外の図柄変動演出を決定した後 (S 1 0 7)、図 1 2 の演出内容決定処理を終了し、図 1 1 の図柄変動演出処理に復帰する。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、リーチ演出やレース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。

【 0 1 0 0 】

図 1 1 の図柄変動演出処理では、演出内容決定処理 (S 1 0 1) から復帰すると、図柄変動演出を開始する (S 1 1 0)。すなわち、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 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、リーチ演出や、レース演出、あるいは複合レース演出が付帯して行われる。

10

【 0 1 0 1 】

図柄変動演出を開始すると、次に、主制御基板 2 0 0 から変動停止コマンドを受信したか否かを判断する (S 1 1 1)。そして、変動停止コマンドを受信していない場合は (S 1 1 1 : n o)、図柄変動演出を継続したまま、図 1 1 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 1 1 の図柄変動演出処理を実行する。

20

【 0 1 0 2 】

そして、図柄変動演出の実行中であれば、主制御基板 2 0 0 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はなく、S 1 0 0 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 (S 1 0 0 : n o)、S 1 0 1 ~ S 1 1 0 の処理を省略して、変動停止コマンドを受信したか否かを再び判断する (S 1 1 1)。

【 0 1 0 3 】

変動停止コマンドを受信した場合は (S 1 1 1 : y e s)、図柄変動演出を終了する (S 1 1 2)。このとき、演出表示装置 4 1 で停止表示される識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c (あるいは識別図柄 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c) の組み合わせは、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、確変当り図柄であれば、同じ奇数の数字で揃っている。

30

【 0 1 0 4 】

こうして図柄変動演出を終了すると、図 1 1 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 1 1 の図柄変動演出処理を実行する。そして、主制御基板 2 0 0 から新たに変動パターン指定コマンドを受信すると (S 1 0 0 : y e s)、演出内容決定処理 (S 1 0 1) 以降の一連の処理を行う。

40

【 0 1 0 5 】

図 1 5 は、上述した図柄変動演出処理に従って複合レース演出が実行される様子を例示したタイムチャートである。まず、図 1 5 (a) には、特別図柄の変動時間が第 1 基準時間以上であって、特別図柄の停止図柄が「確変当り図柄」である例が示されている。図示されるように、複合レース演出が行われる場合には、セグメント表示部 5 0 での特別図柄の変動表示の開始に伴って、演出表示装置 4 1 にて先発レース演出が開始される。そして、先発レース演出の実行中にワイプ 4 5 が挿入されて、そのワイプ 4 5 内で後発レース演出が開始され、先発レース演出と後発レース演出とが同時に進行する (図 1 3 参照)。

【 0 1 0 6 】

その後、先発レース演出が先に終了して、図示した例では、遊技者に対応付けられた特

50

定競走馬 4 2 a が 2 着になると共に、先発レース演出に対応する識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が揺動しながら「4」で揃った組み合わせで仮停止し、直ぐにワイプ 4 5 が演出表示装置 4 1 の全体に拡大される。こうして拡大表示された後発レース演出は、遊技者に対応付けられた特定競走馬 4 6 a が 1 着になることで終了し、後発レース演出に対応する識別図柄 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c が「7」で揃った組み合わせで停止表示されると共に、特別図柄が「確変当り図柄」で停止表示される。

【0107】

このように本実施例の複合レース演出では、後発レース演出で「確変当り図柄」の停止表示を示唆する（特定競走馬 4 6 a が 1 着になる）場合でも、先発レース演出で「外れ図柄」の停止表示を示唆する（特定競走馬 4 2 a が 3 着となる）とは限らず、先発レース演出で「通常当り図柄」の停止表示を示唆する（特定競走馬 4 2 a が 2 着となる）ことも可能である。また、先発レース演出での示唆の方が後発レース演出での示唆よりも遊技者にとって有利な場合もあり、最終的に遊技者にとって有利な示唆（結果が良い方の順位）が採用される。これにより、「どうせ先発レース演出では大当り図柄の停止表示が示唆されることはない」という遊技者の諦念を払拭して、先発レース演出の結果に対する遊技者の期待を高めることができるので、複合レース演出における先発レース演出での遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0108】

そして、本実施例の複合レース演出では、先発レース演出の結果を引き継ぐことなく独立して後発レース演出が実行されることにより、後発レース演出にも遊技者の注目を集めることができる。しかも、先発レース演出での示唆が遊技者にとって有利なものであっても、その先発レース演出での示唆よりも後発レース演出での示唆の方が遊技者の利益が大きくなる場合があることから、遊技者に後発レース演出の結果を期待させて、複合レース演出における後発レース演出での遊技興趣をさらに高めることができる。

【0109】

さらに、図示した例では、先発レース演出のグレード（G2 レース）よりも後発レース演出のグレード（G1 レース）の方が高くなっていることから、遊技者に後発レース演出が重要であることを印象付けて、後発レース演出の結果に対する遊技者の期待を一層高めることができる。

【0110】

一方、図 1 5 (b) には、特別図柄の変動時間が第 1 基準時間よりも短いものの第 2 基準時間以上であって、特別図柄の停止図柄が「確変当り図柄」である例が示されている。この場合にも、複合レース演出を開始することが可能であり、上述の図 1 5 (a) の例と同様に、セグメント表示部 5 0 での特別図柄の変動表示の開始に伴って、演出表示装置 4 1 にて先発レース演出が開始される。そして、先発レース演出の実行中にワイプ 4 5 が挿入されて、そのワイプ 4 5 内で後発レース演出が開始され、先発レース演出と後発レース演出とが同時に進行する。

【0111】

そして、先発レース演出は、遊技者に対応付けられた特定競走馬 4 2 a が 1 着になることで終了し、先発レース演出に対応する識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が「7」で揃った組み合わせで停止表示されると共に、特別図柄が「確変当り図柄」で停止表示される。また、特定競走馬 4 2 a が 1 着になって先発レース演出が終了するのに伴って、後発レース演出は、拡大表示されることなくフェードアウトして、途中で終了となる。

【0112】

このように本実施例の複合レース演出では、先発レース演出で遊技者にとって利益が最大の「確変当り図柄」の停止表示を示唆する（特定競走馬 4 2 a が 1 着になる）ことがあるため、先発レース演出の結果に対する遊技者の期待をより高めて、複合レース演出における先発レース演出での遊技興趣の更なる向上を図ることができる。また、先発レース演出で遊技者の利益が最大である示唆を行うと、後発レース演出での示唆が不要となるため、後発レース演出を途中から省略することにより、単独のレース演出を実行する時間しか

10

20

30

40

50

確保できない場合（特別図柄の変動時間が第2基準時間以上で第1基準時間よりも短い変動パターンが指定された場合）でも、複合レース演出を開始することが可能となる。

【0113】

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。

【0114】

例えば、前述した実施例では、複合レース演出における先発レース演出の実行中に後発レース演出を開始し、先発レース演出と後発レース演出とを同時に進行させるようになっていた。しかし、2つのレース演出を分けて実行する十分な時間を確保することが可能であれば、必ずしも2つのレース演出を同時に進行させなくてもよく、先発レース演出の後に後発レース演出を連続して行うようにしてもよい。

【0115】

図16は、複合レース演出で先発レース演出の後に後発レース演出を連続して行う様子を例示したタイムチャートである。ここでは、特別図柄の変動時間が2つのレース演出を分けて実行するのに十分な時間であって、特別図柄の停止図柄が「確変当り図柄」である例が示されている。例示した複合レース演出では、セグメント表示部50での特別図柄の変動表示の開始に伴って、演出表示装置41にて先発レース演出が開始された後、そのまま単独で実行された先発レース演出が終了し、遊技者に対応付けられた特定競走馬42aが2着になると共に、識別図柄41a、41b、41cが揺動しながら「4」で揃った組み合わせで仮停止する。すると、直後に場面（競馬場）が切り換わり、後発レース演出が開始されると共に、識別図柄41a、41b、41cが変動表示を再開する。この後発レース演出は、遊技者に対応付けられた特定競走馬46aが1着になることで終了し、識別図柄41a、41b、41cが「7」で揃った組み合わせで停止表示されると共に、特別図柄が「確変当り図柄」で停止表示される。

【0116】

このように先発レース演出の後に後発レース演出が連続して行われる複合レース演出においても、前述した実施例の複合レース演出と同様に、先発レース演出で「通常当り図柄」の停止表示を示唆する（特定競走馬42aが2着となる）ことがあるため、先発レース演出の結果に対する遊技者の期待を高めることができる。そして、その後に開始される後発レース演出では、先発レース演出よりも遊技者にとって有利な示唆が行われることがあるため、遊技者に後発レース演出の結果を期待させることができる。その結果、複合レース演出における遊技興趣を高めることが可能となる。

【0117】

ただし、前述した実施例の複合レース演出のように先発レース演出と後発レース演出とを同時に進行させることにより、先発レース演出の後に後発レース演出を連続して実行する場合に比べて、限られた時間内で各々のレース演出の時間を長く確保することができる。また、先発レース演出の終了後に後発レース演出の存在を遊技者に知らせるのではなく、先発レース演出および後発レース演出を同時に進行させて予め2つのレース演出の存在を知らせることで、遊技者に特別図柄の停止図柄についての示唆を2回受けられることを意識させることができるので、複合レース演出における遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0118】

また、前述した実施例では、競馬をモチーフとした複合レース演出（先発レース演出および後発レース演出）を実行するようになっていたが、モチーフは競馬に限られず、複数の対象がゴールへの到達を競い合うレースであれば、競輪や、競艇、オートレース、カーレースなどをモチーフにしてもよい。

【0119】

さらに、特別図柄の停止図柄を示唆する演出は、必ずしもレースを用いたものである必

10

20

30

40

50

要はなく、例えば、レースを用いることなく、演出表示装置 4 1 で行われる識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示と、ワイプ 4 5 内で行われる識別図柄 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c の変動表示とを同時に進行させることとして、まず、先にリーチ演出を行った識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を、例えば「4」で揃った組み合わせで仮停止して通常当り図柄の停止表示を示唆した後、その仮停止の結果を引き継ぐことなく独立してリーチ演出を行った識別図柄 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c を、例えば「7」で揃った組み合わせで停止表示させて確変当り図柄の停止表示を示唆してもよい。ただし、前述した実施例のようにレースの結果（特定競走馬 4 2 a , 4 6 a のレース順位）によって特別図柄の停止図柄を示唆することにより、遊技者は示唆された内容を容易に把握することができる。

【0120】

10

また、前述した実施例では、遊技者の利益が異なる複数の大当り図柄として、通常当り図柄と確変当り図柄とを設けていた。しかし、遊技者の利益の違いはこれに限られず、例えば、大当り遊技におけるラウンド回数を異ならせて、ラウンド回数が6回の大当り図柄と、ラウンド回数が15回の大当り図柄とを設けておいてもよい。この場合は、先発レース演出または後発レース演出において特定競走馬 4 2 a , 4 6 a が2着になることで、ラウンド回数が6回であることを示唆し、特定競走馬 4 2 a , 4 6 a が1着になることで、ラウンド回数が15回であることを示唆するようにすればよい。

【0121】

また、前述した実施例では、複合レース演出の際に、演出表示装置 4 1 で先発レース演出に対応する識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を変動表示させ、ワイプ 4 5 内で後発レース演出に対応する識別図柄 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c を変動表示させるようになっていた。しかし、先発レース演出中の識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示や、後発レース演出中の識別図柄 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c の変動表示は必須ではなく、例えば、ワイプ 4 5 内の後発レース演出に対応する識別図柄 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c を非表示にしてもよい。

20

【0122】

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口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

【0123】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 4 >

上述した実施例のパチンコ機 1 は、次のような遊技機 A 1 ~ A 4 として捉えることができる。

40

【0124】

< 遊技機 A 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識別情報を変動表示させ、該識別情報を遊技者の利益が異なる複数の当り態様の何れか、あるいは外れ態様で停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、当該識別情報の停止表示時の態様を示唆する第1演出および第2演出を同時に進行させることが可能な演出実行手段と

50

を備え、

前記第 1 演出および前記第 2 演出のうち先に終了する前記第 1 演出で示唆した態様と、後から終了する前記第 2 演出で示唆した態様とが異なる場合には、遊技者の利益が大きい方の態様で前記識別情報を停止表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 2 5 】

このような遊技機 A 1 では、後の第 2 演出で当り態様を示唆する場合でも、それに先立つ第 1 演出で外れ態様を示唆するとは限らず、第 1 演出でも当り態様を示唆することが可能であり、最終的に遊技者にとって有利な示唆が採用される。これにより、「どうせ第 1 演出では当り態様が表示されることはない」という遊技者の諦念を払拭して、第 1 演出の結果に対する遊技者の期待を高めることができるので、識別情報の変動表示に伴って第 1 演出および第 2 演出を実行する場合（以下、複合演出）における第 1 演出での遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【 0 1 2 6 】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、

前記第 1 演出で示唆した態様が、前記複数の当り態様のうち遊技者の利益が最大である最大当り態様である場合には、前記第 2 演出を途中で終了し、前記最大当り態様で前記識別情報を停止表示させる

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 1 2 7 】

このような遊技機 A 2 では、第 1 演出で遊技者の利益が最大の最大当り態様を示唆する場合があることにより、第 1 演出の結果に対する遊技者の期待をより高めて、複合演出における第 1 演出での遊技興趣の更なる向上を図ることができる。また、第 1 演出で最大当り態様を示唆すると、第 2 演出での示唆が不要となるため、第 2 演出を途中から省略することにより、第 1 演出を実行する時間しか確保できない場合でも、第 1 演出と第 2 演出とを同時に進行させる複合演出を開始することが可能となる。

【 0 1 2 8 】

< 遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、

前記第 1 演出で示唆した態様が、前記最大当り態様を除く前記複数の当り態様の何れかである場合には、前記第 2 演出で前記第 1 演出よりも遊技者の利益が大きい前記当り態様を示唆することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 2 9 】

このような遊技機 A 3 では、第 1 演出で当り態様が示唆された場合であっても、後の第 2 演出で第 1 演出よりも遊技者の利益が更に大きい当り態様が表示される場合があることから、遊技者に第 2 演出の結果を期待させて、複合演出における第 2 演出での遊技興趣を高めることができる。

【 0 1 3 0 】

< 遊技機 A 4 >

遊技機 A 1 ないし遊技機 A 3 の何れか 1 つの遊技機において、

前記第 1 演出および前記第 2 演出の内容は、複数の対象がゴールへの到達を競い合うレースであり、前記複数の対象のうち遊技者に対応付けられた特定対象が所定順位以内に入れば前記当り態様であることを示唆すると共に、該特定対象の順位が高いほど遊技者の利益が大きい前記当り態様であることを示唆する

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 1 3 1 】

このような遊技機 A 4 では、第 1 演出および第 2 演出におけるレースの結果（特定対象の順位）によって識別情報の停止表示時の態様を示唆することにより、遊技者は示唆され

50

た態様を容易に把握することが可能となる。

【 0 1 3 2 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 4 >

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 4 として捉えることができる。

【 0 1 3 3 】

< 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識別情報を変動表示させ、該識別情報を遊技者の利益が異なる複数の当り態様の何れか、あるいは外れ態様で停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、当該識別情報の停止表示時の態様を示唆する第 1 演出および第 2 演出を実行することが可能な演出実行手段と

を備え、

前記第 1 演出および前記第 2 演出のうち先に終了する前記第 1 演出で前記複数の当り態様の何れかを示唆した場合に、当該第 1 演出で示唆した前記当り態様での前記識別情報の停止表示を留保した状態で、該第 1 演出の結果を引き継ぐことなく独立して前記第 2 演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 3 4 】

このような遊技機 B 1 では、第 1 演出で当り態様が示唆された場合であっても、その示唆による遊技者の利益が確保された状態で、第 1 演出の結果を引き継ぐことなく独立して更に第 2 演出が実行されることにより、第 2 演出にも遊技者の注目を集めることができるので、識別情報の変動表示に伴って第 1 演出および第 2 演出を実行する場合（以下、複合演出）における第 2 演出での遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 1 3 5 】

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、

前記第 1 演出で示唆した態様が、前記複数の当り態様のうち遊技者の利益が最大の最大当り態様を除いた何れかである場合には、前記第 2 演出で前記第 1 演出よりも遊技者の利益が大きい前記当り態様を示唆することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 3 6 】

このような遊技機 B 2 では、第 1 演出で当り態様が示唆された場合であっても、後の第 2 演出で第 1 演出よりも遊技者の利益が更に大きい当り態様が示唆される場合があることから、遊技者に第 2 演出の結果を期待させて、複合演出における第 2 演出での遊技興趣を高めることができる。

【 0 1 3 7 】

< 遊技機 B 3 >

遊技機 B 1 または遊技機 B 2 において、

前記第 1 演出および前記第 2 演出を同時に進行させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 3 8 】

このような遊技機 B 3 では、第 1 演出と第 2 演出とを同時に進行させることにより、第 1 演出の後に第 2 演出を連続して実行する場合に比べて、限られた時間内で各々の演出の時間を長く確保することができる。また、第 1 演出の終了後に第 2 演出の存在を遊技者に知らせるのではなく、第 1 演出および第 2 演出を同時に進行させて 2 つの演出の存在を知らせることで、遊技者に識別情報の停止表示時の態様についての示唆を 2 回受けられることを意識させることができるので、複合演出における遊技興趣を向上させることが可能と

10

20

30

40

50

なる。

【 0 1 3 9 】

< 遊技機 B 4 >

遊技機 B 1 ないし遊技機 B 3 の何れか 1 つの遊技機において、

前記第 1 演出および前記第 2 演出の内容は、複数の対象がゴールへの到達を競い合うレースであり、前記複数の対象のうち遊技者に対応付けられた特定対象が所定順位以内に入れば前記当り態様であることを示唆すると共に、該特定対象の順位が高いほど遊技者の利益が大きい前記当り態様であることを示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 0 】

このような遊技機 B 4 では、第 1 演出および第 2 演出におけるレースの結果（特定対象の順位）によって識別情報の停止表示時の態様を示唆することにより、遊技者は示唆された態様を容易に把握することが可能となる。

【 0 1 4 1 】

< 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 4 2 】

< 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、

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識別情報を変動表示させ、該識別情報を遊技者の利益が異なる複数の当り態様の何れか、あるいは外れ態様で停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、当該識別情報の停止表示時の態様を示唆する第 1 演出および第 2 演出を同時に進行させることが可能な演出実行手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 3 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 D 1 >

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

【 0 1 4 4 】

< 遊技機 D 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識別情報を変動表示させ、該識別情報を遊技者の利益が異なる複数の当り態様の何れか、あるいは外れ態様で停止表示させる識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、当該識別情報の停止表示時の態様を示唆する第 1 演出および第 2 演出を実行することが可能な演出実行手段とを備え、

前記第 1 演出および前記第 2 演出のうち先に前記第 1 演出を終了した場合に、該第 1 演出の結果を引き継ぐことなく独立して前記第 2 演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【産業上の利用可能性】

【 0 1 4 5 】

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 4 6 】

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

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）、

10

20

30

40

50

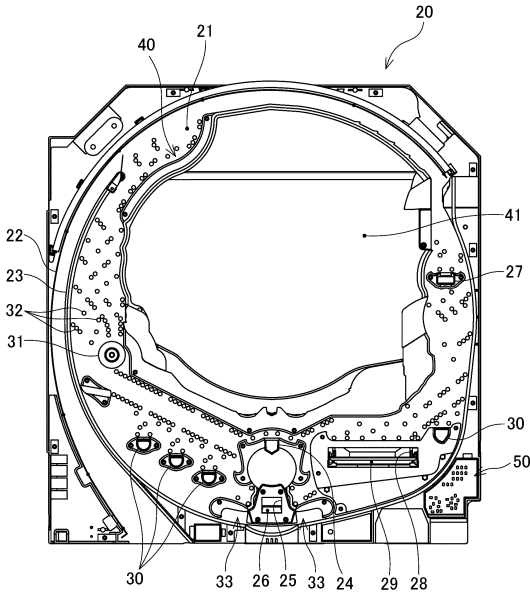
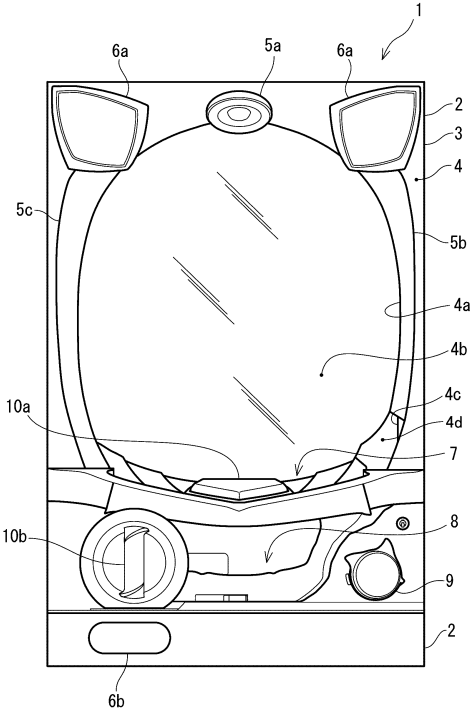
2 5 ... 第 2 始動口、 2 5 s ... 第 2 始動口センサー（検知手段）、
2 7 ... 普通図柄作動ゲート、 2 8 ... 大入賞口、 4 1 ... 演出表示装置、
4 1 a , 4 1 b , 4 1 c ... 識別図柄、 4 1 d ... 背景画像、
4 2 ... 競走馬、 4 2 a ... 特定競走馬、 4 3 ... ゴール、
4 5 ... ワイプ、 4 5 a , 4 5 b , 4 5 c ... 識別図柄、
4 6 ... 競走馬、 4 6 a ... 特定競走馬、
5 0 ... セグメント表示部、 5 1 ... 第 1 特図表示部（識別情報表示手段）、
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 、 2 2 0 ... サブ制御基板、
2 2 1 ... C P U （演出実行手段）。

10

【図面】

【図 1】

【図 2】



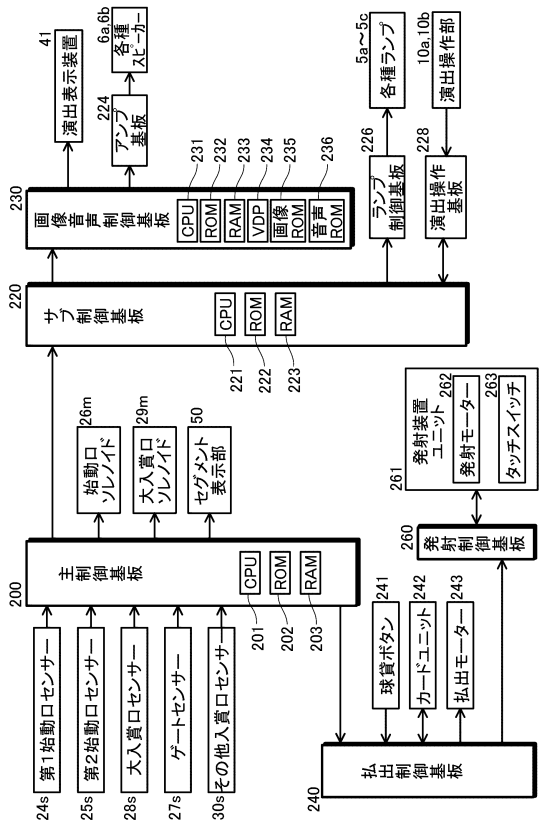
20

30

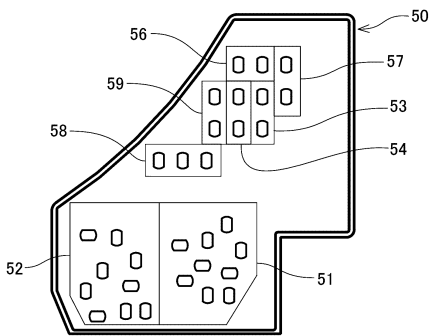
40

50

【図 3】



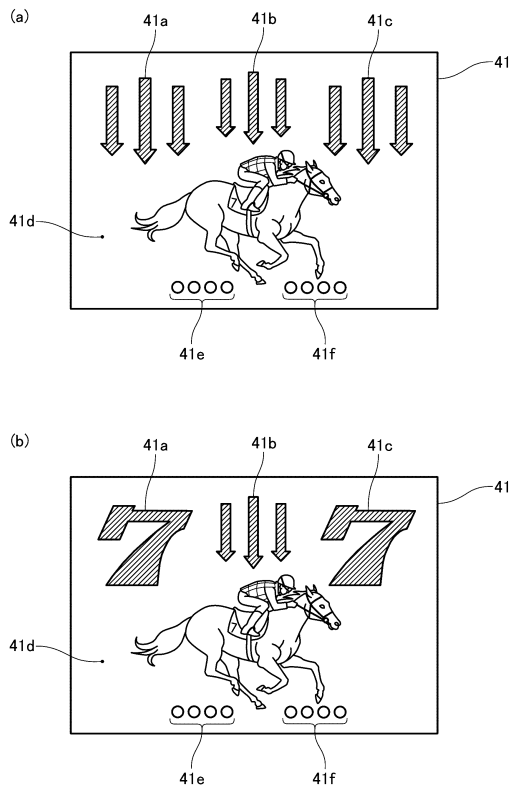
【図 4】



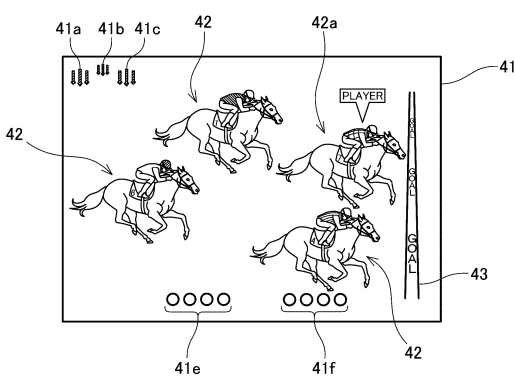
10

20

【図 5】



【図 6】



30

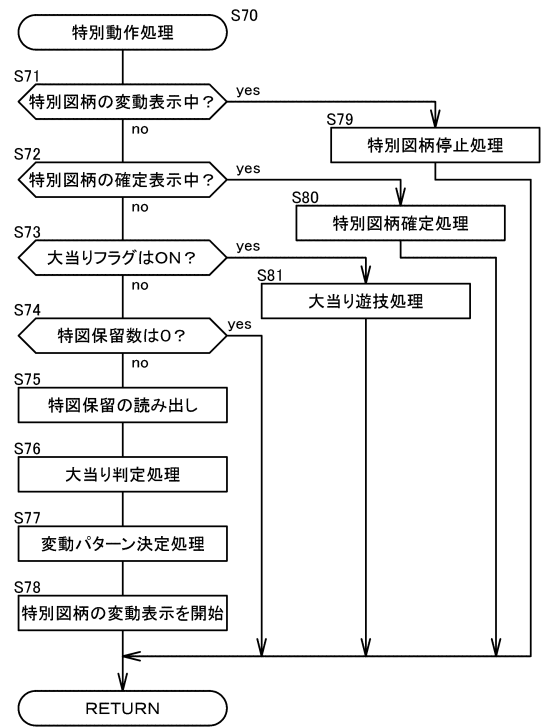
40

50

【図 7】



【図 8】



10

20

【図 9】

(a) 非確変状態用の大当り判定テーブル

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

(b) 確変状態用の大当り判定テーブル

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

【図 10】

変動パターン決定テーブル

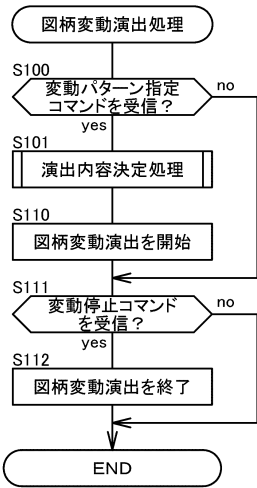
変動パターン決定乱数値	変動パターンID	変動時間
0 ~ 5	HP001	10.5秒
5 ~ 10	HP002	11.3秒
11 ~ 12	HP003	6.7秒
12 ~ 20	HP004	14.1秒
⋮	⋮	⋮

30

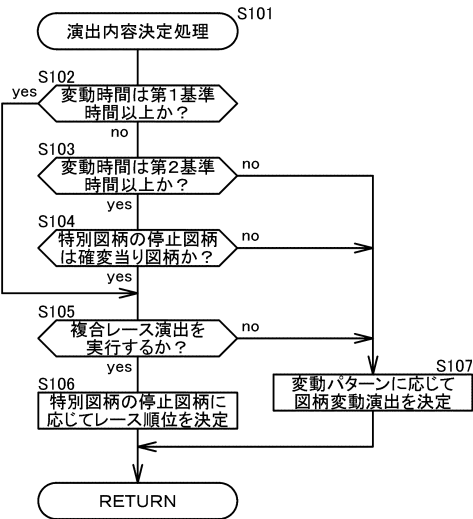
40

50

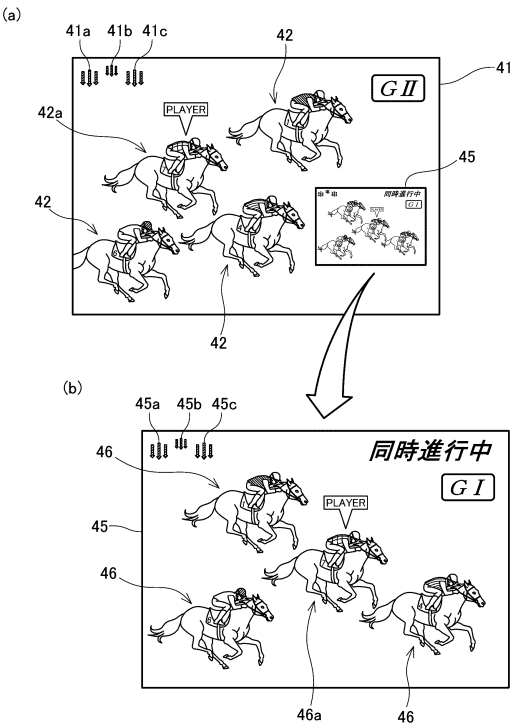
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

レース順位の組み合わせ

特別図柄の 停止図柄	先発レース演出 のレース順位	後発レース演出 のレース順位
外れ図柄	3着	3着
通常当り図柄	3着	2着
	2着	3着
	2着	2着
確変当り図柄	3着	1着
	2着	1着
	1着	—

10

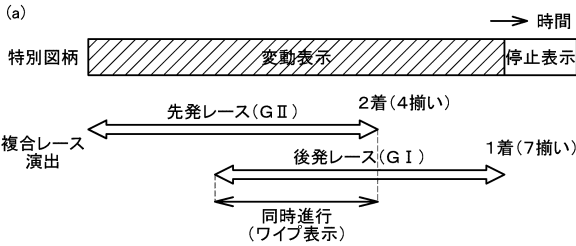
20

30

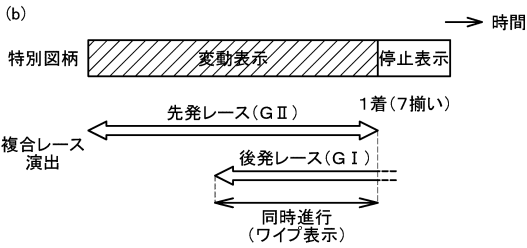
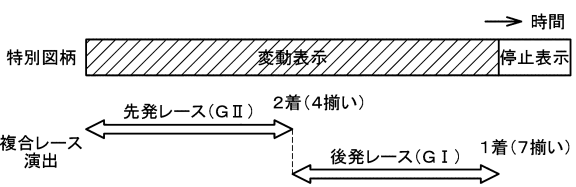
40

50

【図 15】



【図 16】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

合議体

審判長 小林 俊久

審判官 北川 創

審判官 太田 恒明

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

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A63F 7/02