

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-111013

(P2019-111013A)

(43) 公開日 令和1年7月11日(2019.7.11)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 15 頁)

| | | | |
|-----------|------------------------------|----------|--|
| (21) 出願番号 | 特願2017-245793 (P2017-245793) | (71) 出願人 | 599104196 |
| (22) 出願日 | 平成29年12月22日 (2017.12.22) | | 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1番13号 |
| | | (74) 代理人 | 110002158 |
| | | | 特許業務法人上野特許事務所 |
| | | (72) 発明者 | 清原 賢二 |
| | | | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 |
| | | (72) 発明者 | 藤田 英介 |
| | | | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 |
| | | Fターム(参考) | 2C333 AA11 AA15 CA08 CA42 |

(54) 【発明の名称】 遊技機

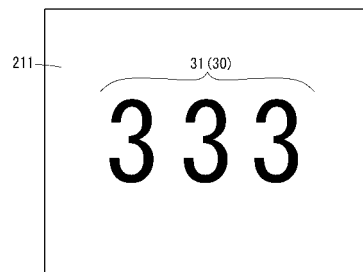
(57) 【要約】

【課題】当否判定結果の報知が分かりやすい遊技機を提供すること。

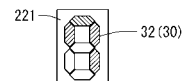
【解決手段】第一始動領域904aに遊技球が進入するような遊技が促される第一遊技状態が設定されているときには、第一当否判定結果が相対的に大きい第一表示領域211にて、第二当否判定結果が相対的に小さい第二表示領域221にて報知される第一報知態様とされる一方、第二始動領域904bに遊技球が進入するような遊技が促される前記第一遊技状態よりも遊技者にとって有利な第二遊技状態が設定されているときには、第二当否判定結果が第一表示領域211にて、第一当否判定結果が第二表示領域221にて報知される第二報知態様とされる遊技機1とする。

【選択図】 図3

(a) 主表示装置 (21)



(b) 副表示装置 (22)



(c)

(c-1) 第一遊技状態中

第一報知態様

第一当否判定結果 主表示領域 (211)

第二当否判定結果 副表示領域 (221)

(c-2) 第二遊技状態中

第二報知態様

第一当否判定結果 副表示領域 (221)

第二当否判定結果 主表示領域 (211)

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第一始動領域に遊技球が進入することを契機として取得される第一当否判定情報に基づく第一抽選、および第二始動領域に遊技球が進入することを契機として取得される第二当否判定情報に基づく第二抽選を実行する当否判定手段と、

前記第一抽選を経た第一当否判定結果および前記第二抽選を経た第二当否判定結果を第一表示領域または当該第二表示領域よりも小さい第二表示領域にて報知する報知手段と、を備え、

前記第一始動領域に遊技球が進入するような遊技が促される第一遊技状態が設定されているときには、前記第一当否判定結果が前記第一表示領域にて、前記第二当否判定結果が前記第二表示領域にて報知される第一報知態様とされる一方、

前記第二始動領域に遊技球が進入するような遊技が促される前記第一遊技状態よりも遊技者にとって有利な第二遊技状態が設定されているときには、前記第二当否判定結果が前記第一表示領域にて、前記第一当否判定結果が前記第二表示領域にて報知される第二報知態様とされる

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】**【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

相対的に大きな表示領域と、相対的に小さな表示領域（７セグメント表示器やランプの点灯パターンによって表示されるものを含む）の両方において当否判定結果が示される遊技機が公知である（例えば、下記特許文献１参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

30

【0003】

【特許文献１】特開２０１１－５３２６号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明が解決しようとする課題は、当否判定結果の報知が分かりやすい遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、第一始動領域に遊技球が進入することを契機として取得される第一当否判定情報に基づく第一抽選、および第二始動領域に遊技球が進入することを契機として取得される第二当否判定情報に基づく第二抽選を実行する当否判定手段と、前記第一抽選を経た第一当否判定結果および前記第二抽選を経た第二当否判定結果を第一表示領域または当該第二表示領域よりも小さい第二表示領域にて報知する報知手段と、を備え、前記第一始動領域に遊技球が進入するような遊技が促される第一遊技状態が設定されているときには、前記第一当否判定結果が前記第一表示領域にて、前記第二当否判定結果が前記第二表示領域にて報知される第一報知態様とされる一方、前記第二始動領域に遊技球が進入するような遊技が促される前記第一遊技状態よりも遊技者にとって有利な第二遊技状態が設定されているときには、前記第二当否判定結果が前記第一表示領域にて、前記第一当否判定結果が前記第二表示領域にて報知される第

40

50

二報知態様とされることが特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明にかかる遊技機によれば、当否判定結果の報知を分かりやすくすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】遊技状態を説明するための図である。

【図3】(a)は主表示領域に表示される第一演出図柄(大当たり当選時)を示した図であり、(b)は副表示領域に表示される第二演出図柄(大当たり当選時)を示した図である。(c)は第一遊技状態中に設定される第一報知態様、および第二遊技状態中に設定される第二報知態様を説明するための図である。

10

【図4】主表示領域における報知演出において設定される第一確定表示期間を説明するための図である。

【図5】副表示領域における報知演出において設定される第二確定表示期間を説明するための図である。

【図6】第一具体例を説明するための図である。

【図7】第二具体例を説明するための図である。

【図8】第三具体例を説明するための図である。

20

【図9】可動体の一例を示した図である。

【図10】第四具体例を説明するための図(その一)である。

【図11】第五具体例を説明するための図(その一)である。

【図12】第五具体例を説明するための図(その一)である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明にかかる遊技機1の実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図1を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。

【0009】

遊技機1は遊技盤90を備える。遊技盤90は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置908(発射ハンドル)の操作によって発射された遊技球を遊技領域902に案内する通路を構成するガイドレール903が略円弧形状となるように設けられている。

30

【0010】

遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。各種演出を実行する主表示装置21の主表示領域211は、遊技盤90に形成された開口901を通じて視認可能となる領域である。なお、主表示領域211の形状等は適宜変更可能である(開口901の形状や大きさ、主表示装置21自体の形状や大きさを変更することで主表示領域211の形状等を変更することができる)。

【0011】

40

また、遊技領域902には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域902を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0012】

このような遊技機1では、発射装置908を操作することにより遊技領域902に向けて遊技球を発射する。遊技領域902を流下する遊技球が、始動入賞口904や大入賞口906等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【0013】

なお、遊技機1の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機1の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適

50

用できる。

【0014】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として実行する。本実施形態では、始動入賞口904として第一始動入賞口904a（本発明における第一始動領域に相当する）と第二始動入賞口904b（本発明における第二始動領域に相当する）が設けられている。かかる始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値（以下、当否判定情報と称することもある。第一始動入賞口904aへの遊技球の入賞を契機として取得されるもの（いわゆる特図1の当否判定情報）を第一当否判定情報と、第二始動入賞口904bへの遊技球の入賞を契機として取得される当否判定情報（いわゆる特図2の当否判定情報）を第二当否判定情報と称することもある）が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。なお、本実施形態における第一始動入賞口904aおよび第二始動入賞口904bは、入賞した遊技球が内部に取り込まれるものであるが、そのまま遊技球が遊技領域902を通過する「ゲート」のような態様であってもよい。また、第一始動入賞口904aや第二始動入賞口904bに遊技球が入賞することによって払い出される遊技球の数（いわゆる賞球数）は適宜増減可能である（賞球数＝0であってもよい）。

10

【0015】

本実施形態では、上記当否判定のための数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始される（後述する演出図柄30の変動が開始される）こととなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている（当否判定結果を報知する報知演出が実行されている）際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。未だ当否判定結果の報知（演出図柄30の変動）が開始されていない数値（当該数値のそれぞれに対応するものが「保留（情報）」である。保留（情報）は当否判定情報の下位概念であるといえる）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大保留数は、第一当否判定情報および第二当否判定情報のそれぞれについて四つである。なお、本実施形態では、当否判定結果の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得されたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶させておく構成としてもよい。また、取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。

20

30

【0016】

本実施形態にかかる遊技機1では、記憶手段に記憶されている当否判定結果の報知が開始されていない取得された数値（当否判定情報）のそれぞれに対応するマークである保留画像（図示せず）が、主表示装置21の主表示領域211に表示される。本実施形態における保留画像は「静止画」であるが、その態様が経時的に変化する「動画」であってもよい。なお、特に明示する場合を除き、以下の説明における画像は、「静止画」と「動画」の両方を含むものとする。

【0017】

本実施形態にかかる遊技機1は、第一当否判定情報の存在を示す保留情報（以下、第一保留情報と称することもある）と、第二当否判定情報の存在を示す保留情報（以下、第二保留情報と称することもある）の両方が存在する場合には、第一当否判定情報に基づく当否判定結果（以下、第一当否判定結果と称することもある）の報知と第二当否判定情報に対応する当否判定結果（以下、第二当否判定結果と称することもある）の報知が同時進行する（特図1、特図2同時変動型の遊技機である）。具体的には、当否判定結果の報知が完了していない第一当否判定情報および第二当否判定情報の両方が存在する場合、第一当否判定結果の報知の開始から報知の完了までの時間（第一変動時間）と、第二当否判定結果の報知の開始から報知の完了までの時間（第二変動時間）が同時に進行するというものである。

40

50

【 0 0 1 8 】

ただし、これはあくまで一例である。第二当否判定情報に対応する当否判定結果の報知が優先的に実行される設定（いわゆる特図 2 優先消化）としてもよい。また、第一当否判定情報に対応する当否判定結果の報知が優先的に実行される設定（いわゆる特図 1 優先消化）としてもよい。ただし、どのような設定とする場合であっても、第一当否判定情報および第二当否判定情報のそれぞれについてみれば、当否判定情報が取得された順に当否判定結果を報知する報知演出（演出図柄 3 0 の変動）が開始されることになる。換言すれば、当否判定情報が取得された順に、当否判定結果の報知が完了することになる。

【 0 0 1 9 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、相対的に始動入賞口 9 0 4 に遊技球が入賞しにくい低ベース状態と、始動入賞口 9 0 4 に遊技球が入賞しやすい高ベース状態が設定されている（かかる低ベース状態や高ベース状態の具体例については公知であるから説明を省略する）。低ベース状態にあるときには、基本的には第一始動入賞口 9 0 4 a に遊技球を入賞させるように遊技者は遊技する（遊技領域 9 0 2 の左側に遊技球が進入するように遊技するいわゆる「左打ち」を行う）ことになる。高ベース状態にあるときには、基本的には第二始動入賞口 9 0 4 b に遊技球を入賞させるように遊技者は遊技する（遊技領域 9 0 2 の右側に遊技球が進入するように遊技するいわゆる「右打ち」を行う）ことになる。また、本実施形態では、当否抽選（当否判定手段による当否判定）に当選する確率が相対的に低い低確率状態および相対的に高い高確率状態が設定されている。

【 0 0 2 0 】

遊技状態としては、低確率状態かつ低ベース状態である通常遊技状態と、低確率状態かつ高ベース状態である第一特別遊技状態（いわゆる時間短縮状態）と、高確率状態かつ高ベース状態である第二特別遊技状態（いわゆる確率変動状態）が設定されている（図 2 参照）。大当たりとして、通常大当たりと特別大当たりが設定されており、通常大当たりに当選した場合には、当該通常大当たり遊技終了後に第一特別遊技状態に移行する。特別大当たりに当選した場合には、当該特別大当たり遊技終了後に第二特別遊技状態に移行する。第一特別遊技状態は、所定回数連続して当否抽選がはずれとなるまで継続する。所定回数連続して当否抽選がはずれとなった場合には通常遊技状態に移行する。

【 0 0 2 1 】

当否判定結果は、演出図柄 3 0 によって報知される。本実施形態では、演出図柄 3 0 として、第一演出図柄 3 1 および第二演出図柄 3 2 が設定されている。第一演出図柄 3 1 は、主表示装置 2 1 が有する表示領域である主表示領域 2 1 1（本発明における第一表示領域に相当する）に表示される（図 3（a）参照）。本実施形態における主表示装置 2 1 は、液晶表示装置である。主表示装置 2 1 は、遊技機 1 において最も大きい表示領域を有する「メインの表示装置」とあるといえるため、第一演出図柄 3 1 は詳細を後述する第二演出図柄 3 2 よりも目立つ図柄であるといえる。本実施形態における第一演出図柄 3 1 は、「数字」を含む図柄である。各数字に対応づけられたキャラクタ等が表示されるようにしてもよい。本実施形態では、複数種の第一演出図柄 3 1 を含む三つの第一演出図柄 3 1 群が変動表示され、当否判定結果が大当たりとなる場合には、各第一演出図柄 3 1 群から選択されて停止した複数（本実施形態では三つ）の第一演出図柄 3 1 が所定の組み合わせ（例えば同じ図柄の三つ揃い）となる。当否判定結果がはずれとなる場合にはそれ以外の組み合わせが表示される。また、本実施形態では、通常大当たりの場合には偶数の第一演出図柄 3 1 の三つ揃いが表示され、特別大当たりの場合には奇数の第一演出図柄 3 1 の三つ揃いが表示される。

【 0 0 2 2 】

一方、第二演出図柄 3 2 は、副表示装置 2 2 が有する表示領域である副表示領域 2 2 1（本発明における第二表示領域に相当する）に表示される（図 3（b）参照）。副表示領域 2 2 1 は、上記主表示領域 2 1 1 よりも小さい領域である（図 1 参照）。本実施形態における副表示装置 2 2 は、7 セグメント表示器である。このように、複数の画素の集合体であり、これらの組み合わせによって画像を表示することが可能な表示装置（例；液晶表

10

20

30

40

50

示装置)以外のものも「表示装置」の概念に含まれるものとする(上述した主表示装置21(主表示領域211)についても同様)。つまり、上記7セグメント表示器等、一または複数の発光部(ランプ等)を有し、当該発光部の点灯(点滅が含まれていてもよい)・非点灯によって形成される種々の発光パターンが、「図柄」として設定された構成としてもよい。発光部は、ランプ等の発光体そのものであってもよいし、ランプ等の発光体により照らされることにより、遊技者に発光して見えるものであってもよい。液晶表示装置等の画像を表示することが可能な表示装置を副表示装置22としてもよい。当否判定結果が大当たりとなる場合には、副表示領域221に一または複数種の所定の図柄のいずれかが表示される。本実施形態では通常大当たりの場合には「3」の数字(図柄)が表示され、特別大当たりの場合には「7」の数字(図柄)が表示される。当否判定結果がはずれとなる場合には大当たりとなることを示す図柄以外の図柄(数字等、何等かの文字を表す図柄であってよいし、何等の意味をもたない図柄(点灯パターン)であってよい)が表示される。本実施形態では「-」の図柄が表示される。報知演出が開始されてから大当たりまたははずれであることを示す図柄が表示される前の状態においては、複数の発光部のそれぞれが点灯・消灯を繰り返す等して当否の報知が完了していないこと(いわゆる変動中であること)が示される。このように、第二演出図柄32は、主表示領域211も小さい副表示領域221に表示されるものであるから、第一演出図柄31に比して目立たない図柄であるといえる。

10

【0023】

第一当否判定情報(第一保留情報)に基づく第一当否判定結果、および第二当否判定情報(第二保留情報)に基づく当否抽選の結果を第二当否判定結果の一方は第一演出図柄31(主表示領域211)で、他方は第二演出図柄32(副表示領域221)で報知される。具体的には以下の通りである。

20

【0024】

第一報知態様は、第一当否判定結果が第一演出図柄31により(主表示領域211にて)、第二当否判定結果が第二演出図柄32により(副表示領域221にて)報知される態様である。遊技状態が通常遊技状態(本発明における第一遊技状態に相当する。以下、当該通常遊技状態を第一遊技状態と称することもある)であるときには、当該第一報知態様による当否判定結果の報知が行われる(図3(c-1)参照)。上述した通り、第一遊技状態は、遊技者に対し、第一始動入賞口904aに遊技球が進入するように遊技(いわゆる左打ち遊技)することが促される状態である。つまり、第一始動入賞口904aに遊技球が進入することを契機とした当否抽選(以下、第一抽選と称することもある)により大当たりに当選すること、すなわち第一当否判定結果が大当たりとなることを目指して遊技する状態である。これを踏まえ、第一遊技状態が設定されているときには、第一当否判定結果については、相対的に大きいがゆえに目立つ主表示領域211にて報知されるものとする。一方、第一遊技状態においても、第二始動入賞口904bに遊技球が進入し、それを契機とした当否抽選(以下、第二抽選と称することもある)が実行されることもある。当該第二抽選の結果である第二当否判定結果については、相対的に小さい副表示領域221にて報知されるものとする。

30

【0025】

第二報知態様は、第二当否判定結果が第一演出図柄31により(主表示領域211にて)、第一当否判定結果が第二演出図柄32により(副表示領域221にて)報知される態様である。遊技状態が第一特別遊技状態や第二特別遊技状態(本発明における第二遊技状態に相当する。以下、第一特別遊技状態および第二特別遊技状態をまとめて第二遊技状態と称することもある)であるときには、当該第二報知態様による当否判定結果の報知が行われる(図3(c-2)参照)。上述した通り、第二遊技状態は、遊技者に対し、第二始動入賞口904bに遊技球が進入するように遊技(いわゆる右打ち遊技)することが促される状態である。つまり、第二始動入賞口904bに遊技球が進入することを契機とした第二抽選により大当たりに当選すること、すなわち第二当否判定結果が大当たりとなることを目指して遊技する状態である。これを踏まえ、第二遊技状態が設定されているときに

40

50

は、第二当否判定結果については、相対的に大きいがゆえに目立つ主表示領域 2 1 1 にて報知されるものとする。一方、第二遊技状態においても、第一始動入賞口 9 0 4 a に遊技球が進入し、それを契機とした第一抽選が実行されることもある。当該第一抽選の結果である第一当否判定結果については、相対的に小さい副表示領域 2 2 1 にて報知されるものとする。

【 0 0 2 6 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 では、遊技状態に応じて、当否判定結果を示す表示領域（演出図柄 3 0）を切り替える。具体的には、各遊技状態において主に取得される当否判定情報に基づく当否判定結果が「主」の表示領域である主表示領域 2 1 1 にて報知され、遊技者が特殊な遊技を行う等しないかぎり取得されない当否判定情報に基づく当否判定結果が「副」の表示領域である副表示領域 2 2 1 にて報知される。したがって、遊技者に対して分かりやすく示すことが可能である。また、各表示領域は、第一当否判定結果や第二当否判定結果を示す専用の表示領域として設けられるものではない（遊技状態に応じて表示する当否判定結果の種類が切り替えられるものである）から、当否判定結果を示す表示領域の数を抑制することが可能である。

10

【 0 0 2 7 】

特に、本実施形態にかかる遊技機 1 は、特図 1、特図 2 同時変動型のものであるため、第一当否判定結果の報知演出（第一演出図柄 3 1 の変動）と、第二当否判定結果の報知演出（第二演出図柄 3 2 の変動）が同時に進行することがある。このような場合であっても、主に取得される当否判定情報（遊技状態に応じて決まる）に基づく当否判定結果が「主」の表示領域である主表示領域 2 1 1 にて報知されることになるため、当否判定結果を示す表示領域の増加を抑制しつつ、報知演出が同時進行する当否判定結果を分かりやすく示すことが可能である。

20

【 0 0 2 8 】

以下、上記実施形態にかかる遊技機 1 を改良、変形、具体化等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の各具体例を用いて説明する事項を複数適用した構成としてもよい。

【 0 0 2 9 】

第一具体例

上記実施形態では、遊技状態に応じて、第一報知態様と第二報知態様を切り替える。ただし、遊技状態が切り替わったときであっても、所定の禁止期間中にあるときには、当該禁止期間が終了するまで、報知態様の切り替えを行わない。禁止期間が経過した後、報知態様の切り替えが行われるようにする。当該禁止期間は、種々の観点から設定することができる。上記実施形態にかかる遊技機 1 のように、特図 1、特図 2 同時変動型のものである場合には、以下で説明するような問題が発生しないようにするため、禁止期間を設定する。

30

【 0 0 3 0 】

上述した通り、主表示領域 2 1 1 においては第一演出図柄 3 1 により、副表示領域 2 2 1 においては第二演出図柄 3 2 により当否判定結果が報知される。演出図柄 3 0 は、最終的に当否判定結果を示す態様（以下、確定態様と称することもある）で表示されることになる。上記実施形態に則していえば、主表示領域 2 1 1 においては当否判定結果を示す第一演出図柄 3 1 の組み合わせが確定態様として表示され（図 4 参照）、副表示領域 2 2 1 においては当否判定結果を示す種類の第二演出図柄 3 2 が確定態様として表示される（図 5 参照）。確定態様は、当否判定結果がどのようなものとなったかを遊技者が判別するために表示されるものであるため、当該確定態様が表示された状態が所定期間維持される。つまり、確定態様が即座に消されてしまうと遊技者が当否判定結果を把握することができないおそれがあるため、確定態様が表示され続けている期間が一定程度確保されるようにする。当否判定結果を報知する報知演出が実行される期間（ある当否判定結果を報知する演出図柄 3 0 の変動が開始されてから確定態様が消去されるまでの期間）を変動期間とすると、当該変動期間の終了時点を含む所定の期間が、上記確定態様が表示される確定表示

40

50

期間ということになる。変動期間のうち、確定表示期間以外の期間を確定前期間とすると、「変動期間＝確定前期間＋確定表示期間」であるということになる（図４、５参照）。なお、確定表示期間の長さは常に一定であってもよいし、変化しうるものであってもよい。以下の説明においては、主表示領域２１１における報知演出において設定される確定表示期間を第一確定表示期間と、副表示領域２２１における報知演出において設定される確定表示期間を第二確定表示期間と称する。

【００３１】

第一遊技状態および第二遊技状態の一方から他方への切り替えが発生した時点が、第一確定表示期間および第二確定表示期間の少なくともいずれか一方の最中であるときには、第一報知態様および第二報知態様の一方から他方への切り替えを行わない。第一確定表示期間および第二確定表示期間のいずれかが終了したことを契機として第一報知態様および第二報知態様の一方から他方への切り替えを行う（図６参照）。つまり、第一遊技状態および第二遊技状態の一方から他方への切り替えが発生した時点が確定表示期間中である場合には、当該確定表示期間が終了するまでが禁止期間として設定される。

10

【００３２】

上述した通り、確定表示期間は、遊技者が当否判定結果を把握するために設定された期間であるため、当該期間中に報知態様の切り替えが発生してしまうと当否判定結果が把握できないおそれが高まる。したがって、第一遊技状態および第二遊技状態の一方から他方への切り替えが発生した時点が確定表示期間中であるときには、当該確定表示期間が終了するまで切り替えが発生しないようにして、遊技者に対する当否判定結果の報知が明確になされるようにする。

20

【００３３】

なお、遊技状態の切り替えの時点が確定表示期間中となってしまう例としては以下のようものが考えられる。当否判定結果が所定回数（例えばＸ回）連続してはずれとなったことを契機として第二遊技状態（第一特別遊技状態や第二特別遊技状態）が終了し、第一遊技状態に移行する構成であるとする。かかる構成において、第二遊技状態に移行してからＸ回目の当否判定結果（第二当否判定結果）が主表示領域２１１においてははずれであることが示され、第一遊技状態へ移行するとする。当該移行時点において、副表示領域２２１にて示される第一当否判定結果については第二確定表示期間中であることが考えられる。この場合には、第二確定表示期間が終了してから、第一当否判定結果については主表示領域２１１にて、第二当否判定結果については副表示領域２２１にて報知される状態に移行する（図６参照）。

30

【００３４】

図示しないが、その他の例としては、第二遊技状態から第一遊技状態への移行が当否抽選とは別の転落抽選により発生する構成（転落抽選の当選を契機として遊技状態を移行させる構成については公知であるから説明を省略する）において、当該移行時点が第一確定表示期間および第二確定表示期間の少なくともいずれか一方である最中となってしまうことが考えられる。また別の例としては、第一遊技状態から第二遊技状態への移行が、いわゆる突然確変（突確等とも称される。突然確変自体は公知であるから説明を省略する）にて発生する構成において、当該移行時点が第一確定表示期間および第二確定表示期間の少なくともいずれか一方である最中となってしまうことが考えられる。

40

【００３５】

第二具体例

第一具体例にて説明した禁止期間の別例である。第一遊技状態および第二遊技状態の一方から他方への切り替えが発生した時点において実行されている報知演出の結末が大当たりとなる場合には、当該切り替え時点において報知態様を変化させなうようにする。例えば、当否判定結果が所定回数（例えばＸ回）連続してはずれとなったことを契機として第二遊技状態（第一特別遊技状態や第二特別遊技状態）が終了し、第一遊技状態に移行する構成において、第二遊技状態に移行してからＸ回目の当否判定結果（第二当否判定結果）が主表示領域２１１においてははずれであることが示され、第一遊技状態へ移行すると

50

する。当該移行時点において、副表示領域 2 2 1 にて示される第一当否判定結果が大当たりとなるものであるとする。この場合には、副表示領域 2 2 1 における大当たりの報知が完了する（確定表示期間が終了する）までは、報知態様の切り替えを行わないようにする（図 7 参照）。この場合、報知態様の切り替えは、実質的には、第一当否判定結果が大当たりとなることにより発生した大当たり遊技が終了した後になる。

【0036】

第三具体例

主表示領域 2 1 1 にて実行される当否判定結果について、第一演出図柄 3 1 が変動を開始してから第一確定表示期間が終了するまでの期間である変動期間の途中で第一遊技状態および第二遊技状態の一方から他方への切り替えが発生した場合には、第一報知態様および第二報知態様の一方から他方への切り替えが発生しないようにして、当該変動期間が終了することを契機として第一報知態様および第二報知態様の一方から他方への切り替えを行う。つまり、第一演出図柄 3 1 が変動している最中である確定前期間や、確定態様が表示されている確定表示期間中は、報知態様の切り替えが発生しないようにする（図 8 参照）。すなわち、第一遊技状態および第二遊技状態の一方から他方への切り替えが発生した時点が主表示領域 2 1 1 にて実行される報知演出の変動期間中である場合には、当該変動期間が終了するまでが禁止期間として設定されるということである。

【0037】

主表示領域 2 1 1 にて実行される報知演出は（副表示領域 2 2 1 にて実行されるものに比して）「目立つ」ものであるため、当該主表示領域 2 1 1 にて実行される報知演出が途中の状態であるとき、すなわち変動期間中であるときには報知態様の切り替えが発生しないようにして、遊技（当否判定結果の報知）の明確性を担保するものとする。

【0038】

本例のような制御は、主表示領域 2 1 1 に重なる範囲が相対的に小さい原位置（図 9（a）参照）と、主表示領域 2 1 1 に重なる範囲が相対的に大きい演出位置（図 9（b）参照）に位置することが可能な可動体 4 0 を備える遊技機において特に有効である。例えば、当該可動体 4 0 は、原位置と演出位置とを往復動作することが可能なものであるとする。なお、当該可動体 4 0 を動作させるための構造（駆動機構等）はどのようなものであってもよいから説明を省略する。平行移動することで原位置と演出位置との間を動作するようなものであってもよいし、回転により原位置と演出位置との間を動作するようなものであってもよい。また、原位置と演出位置における可動体 4 0 の形状が同じであってもよいし、異なるもの（形状が変化するもの）であってもよい。

【0039】

このような可動体 4 0 は、主表示領域 2 1 1 にて実行されている報知演出（第一演出図柄 3 1 による報知演出）に合わせて動作等する可能性がある。例えば、可動体 4 0 が動作することにより、当該報知演出により報知される当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まることが示唆されるといった予告等、可動体 4 0 が動作する可動予告（可動演出）が発生する可能性がある。つまり、主表示領域 2 1 1 にて実行される報知演出の変動期間中である場合には、当該可動体 4 0 を用いた可動予告中である可能性があり、可動体 4 0 が演出位置に位置することで、主表示領域 2 1 1 が可動体 4 0 に覆われて（可動体 4 0 が原位置に位置するときよりも広い範囲が覆われて）主表示領域 2 1 1 の視認性が当該可動体 4 0 により阻害されている状況にある可能性があるから、変動期間が終了するまでは報知態様の切り替えが発生しないようにする。

【0040】

第四具体例

上記実施形態では、主表示装置 2 1 の主表示領域 2 1 1 において第一演出図柄 3 1 が表示され、副表示装置 2 2 の副表示領域 2 2 1 において第二演出図柄 3 2 が表示されること、すなわち第一演出図柄 3 1 が表示される表示装置と第二演出図柄 3 2 が表示される表示装置が別の表示装置であることを説明したが、図 1 0 に示すように、一の表示装置 2 0 1 に主表示領域 2 1 1 と副表示領域 2 2 1 が設けられた構成としてもよい。第一演出図柄 3

１が表示される領域が、第二演出図柄３２が表示される領域よりも大きく、「目立つ」態様であればよい。

【００４１】

第五具体例

第一報知態様および第二報知態様のいずれが設定されているのかを示す報知態様表示手段５０を備えた構成とする。このような構成とすることで、各表示領域においていずれの当否判定結果が報知されているか分からず、遊技者が混乱してしまうことが抑制される。報知態様表示手段５０に関する構成としては以下のようなものが考えられる。ただし、以下で示す例はあくまで一例である。第一報知態様が設定されているときと第二報知態様が設定されているときとの違いが、報知態様表示手段５０の態様の差として表れることで遊技者に視覚的に把握されるように構成されたものであればよい。

10

【００４２】

第一の例としては、第一報知態様が設定されている場合と第二報知態様が設定されている場合とで、表示の態様が異なる報知態様表示手段５０とする。例えば、第一報知態様が設定されているときには「Ａ」が表示され、第二報知態様が設定されているときには「Ｂ」が表示されるものとする（図１１参照）。このように、一の報知態様表示手段５０により、現在設定されている報知態様が示されるようにすることができる。

【００４３】

第二の例としては、主表示領域２１１および副表示領域２２１のそれぞれに対応させて複数の報知態様表示手段５０（報知態様表示手段５０ａ、５０ｂ）が設けられた構成とする。例えば、主表示領域２１１および副表示領域２２１のそれぞれについて、発光状態と非発光状態とを切り替えることが可能な「Ｉ」のマークが付された報知態様表示手段５０ａと「ＩＩ」のマークが付された報知態様表示手段５０ｂとが設けられるものとする。第一報知態様が設定されている場合には、主表示領域２１１に対応する「Ｉ」のマークが点灯し、「ＩＩ」のマークが非点灯の状態、および、副表示領域２２１に対応する「Ｉ」のマークが非点灯であり、「ＩＩ」のマークが点灯した状態とする。これにより、主表示領域２１１においては第一当否判定結果（特図１の当否判定結果）が、副表示領域２２１においては第二当否判定結果（特図２の当否判定結果）が報知される状態であることを容易に把握することが可能である。一方、第二報知態様が設定されている場合には、主表示領域２１１に対応する「ＩＩ」のマークが点灯し、「Ｉ」のマークが非点灯の状態、および、副表示領域２２１に対応する「ＩＩ」のマークが非点灯であり、「Ｉ」のマークが点灯した状態とする。これにより、主表示領域２１１においては第二当否判定結果（特図２の当否判定結果）が、副表示領域２２１においては第一当否判定結果（特図１の当否判定結果）が報知される状態であることを容易に把握することが可能である（図１２参照）。

20

30

【００４４】

第六具体例

主表示領域２１１および副表示領域２２１以外にも、第一当否判定結果や第二当否判定結果を表示する表示領域（ランプ等の発光パターンにより示すものを含む）が設けられていてもよい。つまり、基本的には、遊技者は、主表示領域２１１や副表示領域２２１にて当否判定結果を判別することになるが、これ以外にも、当否判定結果を示す一または複数の別の表示領域が設けられていてもよい。ただし、当該別の表示領域にて示される当否判定結果の内容は、当否判定結果の内容を遊技者が明確に把握できるものである必要はない。

40

【００４５】

以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【００４６】

上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を以下に列挙する。

【００４７】

・手段１

50

第一始動領域に遊技球が進入することを契機として取得される第一当否判定情報、および第二始動領域に遊技球が進入することを契機として取得される第二当否判定情報をそれぞれ一または複数記憶することが可能な記憶手段と、

前記第一当否判定情報に基づく第一抽選、および前記第二当否判定情報に基づく第二抽選を実行する当否判定手段と、

前記第一抽選を経た第一当否判定結果および前記第二抽選を経た第二当否判定結果を第一表示領域または当該第二表示領域よりも小さい第二表示領域にて報知する報知手段と、を備え、

前記第一始動領域に遊技球が進入するような遊技が促される第一遊技状態が設定されているときには、前記第一当否判定結果が前記第一表示領域にて、前記第二当否判定結果が前記第二表示領域にて報知される第一報知態様とされる一方、

前記第二始動領域に遊技球が進入するような遊技が促される第二遊技状態が設定されているときには、前記第二当否判定結果が前記第一表示領域にて、前記第一当否判定結果が前記第二表示領域にて報知される第二報知態様とされる

ことを特徴とする遊技機。

このように、各遊技状態にて主に取得される当否判定情報に基づく当否判定結果については、より目立つ第一表示領域にて当該当否判定結果の報知がなされるようにすることで、当否判定結果を報知する表示領域の数を抑制しつつ、当否判定結果の報知を分かりやすくすることが可能である。

【0048】

・手段2

前記記憶手段に当否判定結果の報知が完了していない前記第一当否判定情報および前記第二当否判定情報の両方が記憶されている場合には、前記第一当否判定結果の報知の開始から報知の完了までの第一変動時間と、前記第二当否判定結果の報知の開始から報知の完了までの第二変動時間が同時に進行することを特徴とする手段1に記載の遊技機。

このように、第一変動時間と第二変動時間が同時に進行するタイプの遊技機であっても、当否判定結果を示す表示領域の増加を抑制しつつ、当否判定結果を分かりやすく示すことが可能である。

【0049】

・手段3

前記第一遊技状態および前記第二遊技状態の一方から他方に切り替わったときであっても、所定の禁止期間中にあるときには、前記第一報知態様および前記第二報知態様の一方から他方への切り替えを行わずに、当該禁止期間が終了することを契機として前記第一報知態様および前記第二報知態様の一方から他方への切り替えを行うことを特徴とする手段1または手段2に記載の遊技機。

遊技状態が切り替わったときに即座に報知態様の切り替えを行うと、遊技者が混乱する等の問題が生じるおそれがあるから、禁止期間が経過するまでは報知態様の切り替えが行われないようにするとよい。

【0050】

・手段4

前記第一表示領域にて当否判定結果を示す確定態様の表示が開始されてから所定期間中は当該確定態様が表示された状態が維持される第一確定表示期間とされ、前記第二表示領域にて当否判定結果を示す確定態様の表示が開始されてから所定期間中は当該確定態様が表示された状態が維持される第二確定表示期間とされており、

前記第一確定表示期間および前記第二確定表示期間の少なくともいずれか一方である最中に前記第一遊技状態および前記第二遊技状態の一方から他方に切り替わったときには、前記第一報知態様および前記第二報知態様の一方から他方への切り替えを行わずに、前記第一確定表示期間および前記第二確定表示期間のいずれもが終了することを契機として前記第一報知態様および前記第二報知態様の一方から他方への切り替えを行うことを特徴とする手段3に記載の遊技機。

確定表示期間は、遊技者が当否判定結果を把握するために設定される期間であるから、当該確定表示期間中は報知態様の切り替えが発生しないようにするとよい。

【 0 0 5 1 】

・ 手段 5

前記第一表示領域にて実行される当否判定結果の報知が完了していない変動期間の途中で前記第一遊技状態および前記第二遊技状態の一方から他方に切り替わったときには、前記第一報知態様および前記第二報知態様の一方から他方への切り替えを行わずに、当該変動期間が終了することを契機として前記第一報知態様および前記第二報知態様の一方から他方への切り替えを行うことを特徴とする手段 3 に記載の遊技機。

第一表示領域は、第二表示領域よりも大きい表示領域であるため、当該第一表示領域にて実行されている当否判定結果の報知が途中で中断されて、報知態様の切り替わりが発生しないようにするとよい。

【 0 0 5 2 】

・ 手段 6

前記第一表示領域に重なる範囲が相対的に小さい原位置から前記第一表示領域に重なる範囲が相対的に大きい演出位置に位置することが可能な可動体を備えることを特徴とする手段 5 に記載の遊技機。

第一表示領域にて実行される報知について変動期間中である場合には、当該可動体を用いた演出中である可能性があり、可動体が演出位置に位置することで、第一表示領域が可動体に覆われて第一表示領域の視認性が当該可動体により阻害されている状況にある可能性があるから、変動期間が終了するまでは報知態様の切り替えが発生しないようにするとよい。

【 符号の説明 】

【 0 0 5 3 】

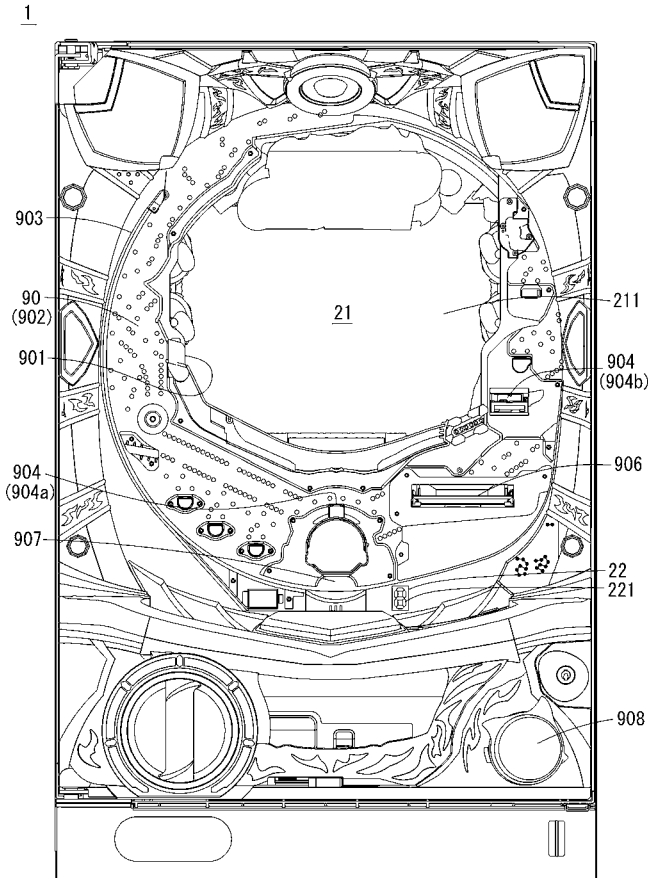
- 1 遊技機
- 2 1 主表示装置
- 2 1 1 主表示領域
- 2 2 副表示装置
- 2 2 1 副表示領域
- 3 1 第一演出図柄
- 3 2 第二演出図柄
- 4 0 可動体
- 9 0 4 始動入賞口
- 9 0 4 a 第一始動入賞口
- 9 0 4 b 第二始動入賞口

10

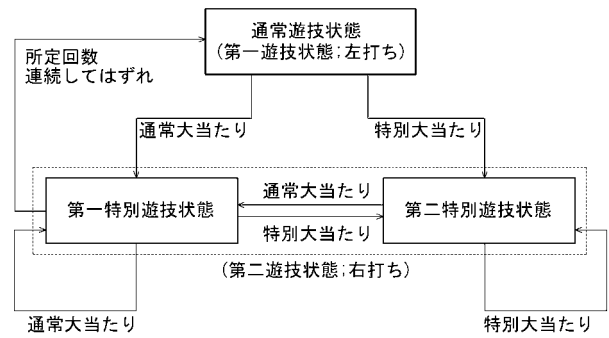
20

30

【図 1】

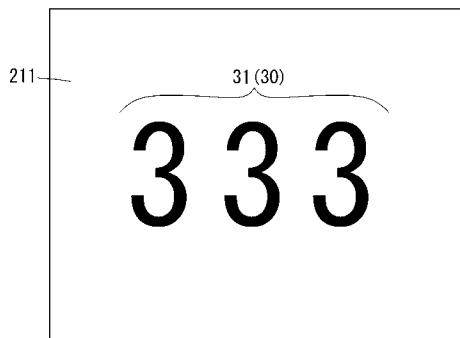


【図 2】

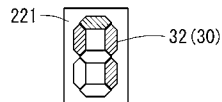


【図 3】

(a) 主表示装置 (21)



(b) 副表示装置 (22)



(c)

(c-1) 第一遊技状態中

第一報知態様

第一当否判定結果 ——— 主表示領域 (211)

第二当否判定結果 ——— 副表示領域 (221)

(c-2) 第二遊技状態中

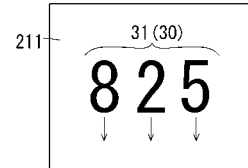
第二報知態様

第一当否判定結果 ——— 副表示領域 (221)

第二当否判定結果 ——— 主表示領域 (211)

【図 4】

(a) 変動開始



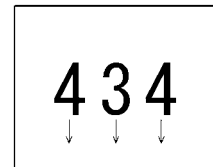
(b) 確定態様 (変動終了)



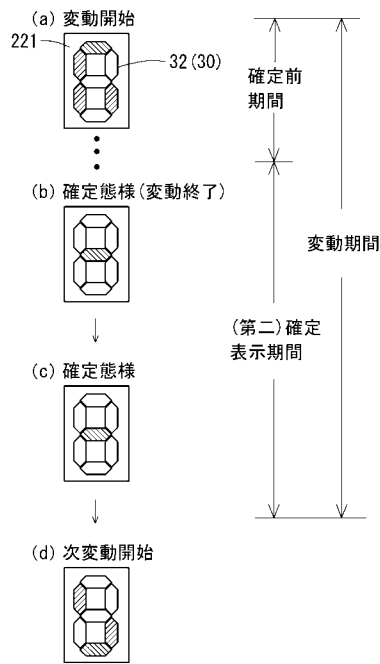
(c) 確定態様



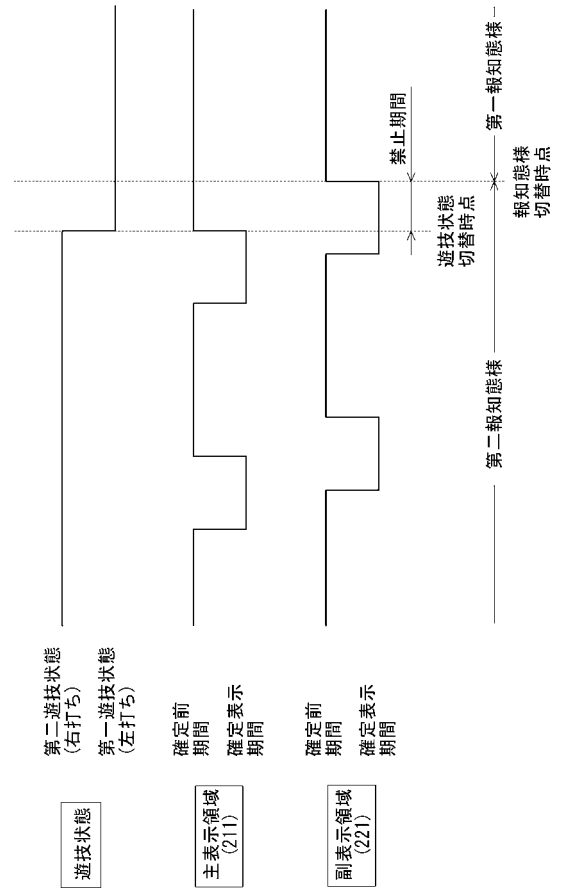
(d) 次変動開始



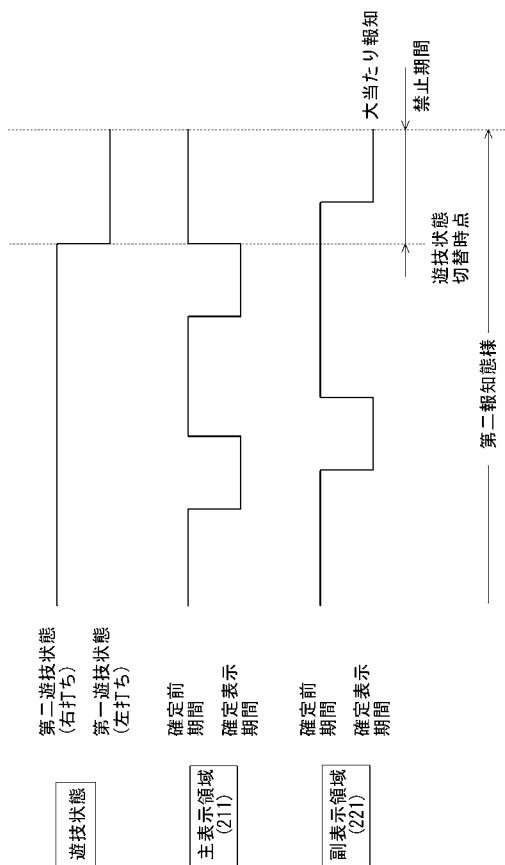
【 図 5 】



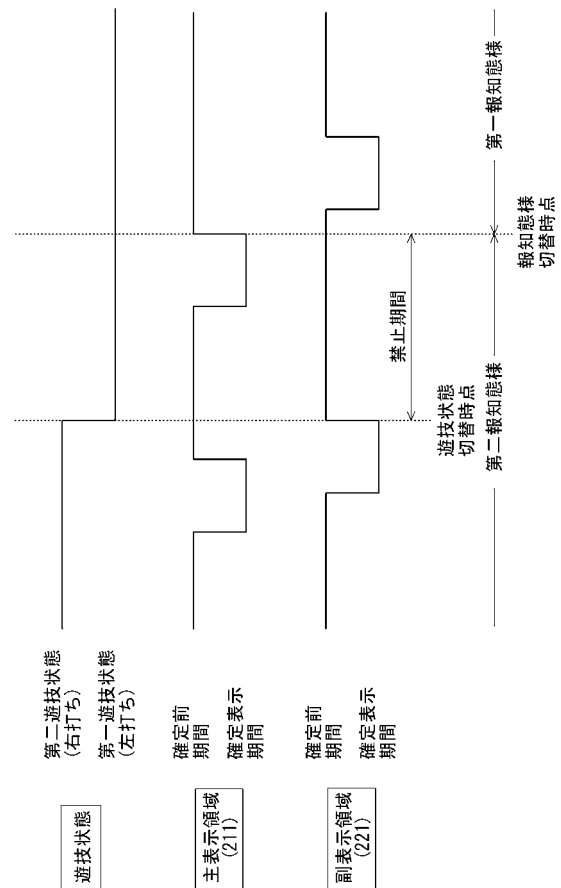
【 図 6 】



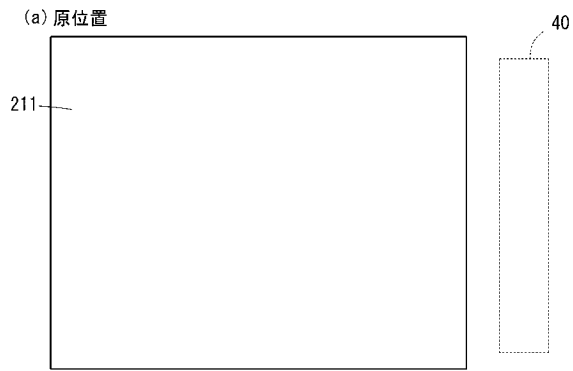
【 図 7 】



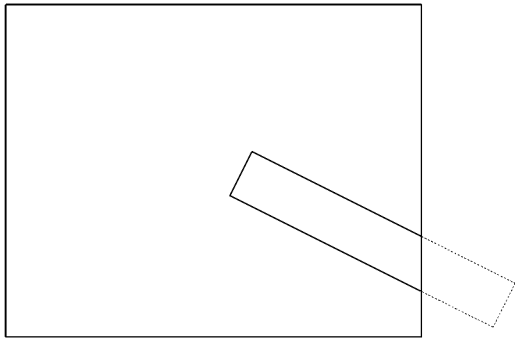
【 図 8 】



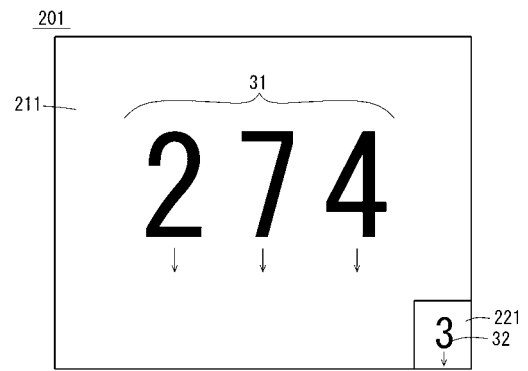
【図 9】



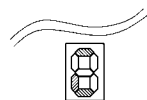
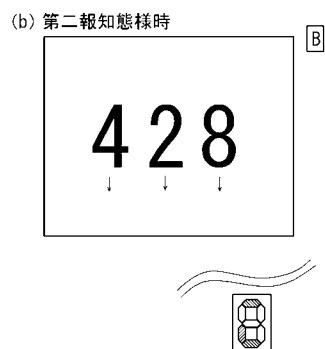
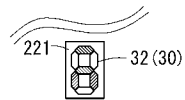
(b) 演出位置



【図 10】



【図 11】



【図 12】

