(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4312847号
(P4312847)
(45)発行日　平成21年8月12日(2009.8.12)　(24)登録日　平成21年5月22日(2009.5.22)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

請求項の数 5　(全 20 頁)

(21)出願番号　特願平9-302959
(22)出願日　平成9年11月5日(1997.11.5)
(65)公開番号　特開平11-137796
(43)公開日　平成11年5月25日(1999.5.25)
審査請求日　平成13年5月11日(2001.5.11)
審判番号　不服2006-28044(P2006-28044/J1)
審判請求日　平成18年12月13日(2006.12.13)

(73)特許権者　598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明３丁目１番地２５
(74)代理人　100091948
弁理士　野口　武男
(74)代理人　100119699
弁理士　塩澤　克利
(74)代理人　100116872
弁理士　藤田　和子
(72)発明者　鈴木　秀行
東京都江東区有明３－１－２５

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技用表示装置及び遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動入賞口に入賞した時に発生する信号に応じた第１の条件により特定の遊技状態とするか否かを判定する判定手段、
該判定手段の判定結果に基づき、前記特定の遊技状態を表す遊技用図柄を決定する遊技用図柄決定手段、
前記判定手段の判定結果と前記遊技用図柄の変動開始によって発生する信号に応じた第２の条件とにより、前記遊技用図柄の通常時における停止動作と異なる第１の演出動作や第２の演出動作を含む複数の演出動作から演出動作を決定する演出動作決定手段を有する第１制御部と、
前記判定手段の判定結果及び前記演出動作決定手段の決定結果に応じて予兆図柄選択テーブルを選択するとともに、選択された前記予兆図柄選択テーブルから乱数発生手段から発生した乱数に応じて前記特定の遊技状態になる確率を表す予兆図柄を決定する予兆図柄決定手段を有する第２制御部と、
前記遊技用図柄決定手段、前記演出動作決定手段及び前記予兆図柄決定手段によってそれぞれ決定された遊技用図柄、演出動作及び予兆図柄を表示するための図柄表示手段と、
該図柄表示手段が、前記予兆図柄決定手段によって決定された予兆図柄を表示した後、前記演出動作決定手段によって決定された演出動作を表示し、前記遊技用図柄決定手段によって決定された遊技用図柄を表示するように制御する図柄表示制御手段と、を備え、
前記判定手段の判定の結果によって特定の遊技状態となる場合において、前記演出動作

決定手段において第１の演出動作が決定されたときに選択される前記予兆図柄選択テーブルは、前記乱数発生手段から発生した乱数に応じて、第１の予兆図柄が第２の予兆図柄よりも高確率で決定されるように記憶され、前記演出動作決定手段において第２の演出動作が決定されたときに選択される前記予兆図柄選択テーブルは、前記乱数発生手段から発生した乱数に応じて、第２の予兆図柄が第１の予兆図柄よりも高確率で決定されるように記憶されていることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記第１の条件は、前記乱数発生手段から発生した第１の乱数の値が所定値になることであり、

前記第２の条件は、前記乱数発生手段から発生した第２の乱数の値が所定値になることである請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

前記遊技用図柄決定手段は、前記複数の図柄のうち前記判定結果に応じた図柄の組合せを作ることによって前記遊技用図柄とすることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【請求項４】

前記図柄表示制御手段は、前記図柄表示手段において、前記予兆図柄決定手段によって決定された予兆図柄を所定方向に向かって移動表示させ、その後前記予兆図柄を一定期間停止表示させ、再度移動表示させることによって予兆図柄を消去する制御を行うことを特徴とする請求項１乃至３のいずれかに記載の遊技機。

【請求項５】

前記図柄表示手段は、複数の表示装置を備え、

一の表示装置が、遊技用図柄を表示する特別図柄表示装置であることを特徴とする請求項１乃至４のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技用表示装置を備えるパチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機（弾球遊技機やスロットマシンのほか、ＴＶゲーム機を含む）に関する。

【０００２】

【従来の技術】

例えば、弾球遊技機の一種のパチンコ遊技機においては、表示される図柄が所定の図柄の組み合わせとなった場合に遊技者に利益を与えることができる遊技の図柄表示手段として、従来、回動リールを利用した機械式表示装置が用いられてきたが、近年では様々な演出効果が可能な液晶表示器等の電気的表示装置が多く用いられている。また、遊技球を使用しないスロットマシンその他の遊技機においても、回動リールによる機械式表示装置だけでなく、液晶やＣＲＴによる電気的表示装置も使用されている。

【０００３】

このような電気的表示装置は、機械式表示装置では不可能であった表示を可能にした。例えば、可変表示が特定の図柄の組み合わせ（大当たり）で停止した時に遊技者に有利な開成状態に変換される可変入賞球装置の開成回数や、可変入賞球装置に入賞した遊技球の数等をリアルタイムで表示したり、大当たりをより派手に演出するために特定図柄を表示した画面の背景を通常時とは異なる色調で表示したり、遊技に使用される図柄（特別図柄）とは別の新たなキャラクタを出現させたり、特定の図柄があと一つ並ぶと大当たりになる場合（いわゆるリーチ状態）の図柄の表示を通常の動作とは別のものとして表示することにより、遊技者に大当たりが近づいていることを認識させたりする等、遊技者の興趣を高める表示（演出）を行うことが可能となった。

【０００４】

特に、遊技者の興趣を高めるのに有用な演出動作は、前記「リーチ状態」での図柄変動表示で、「リーチアクション」とも呼ばれるものである。このリーチアクションが始まると、遊技者は表示装置の表示に注目し、大当たりの出現を期待することになる。リーチアク

ションの例としては、表示される図柄の変動（可変表示）速度を通常時に比べて変化させたり、図柄の変動時間を変化させたりする等があり、特定のリーチアクションで１００％大当たりが出現する場合もある。すなわち、このようなリーチアクションは、遊技者に大当たりの出現を予兆させる表示である。

【０００５】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来の遊技機の表示手段によるリーチアクションは、図柄の変動速度や時間を変化させるという程度の比較的単純な表示で、遊技者に大当たりの出現を確信させることになるが、大当たりが必ず出現するとは限らないので、遊技者の期待を裏切り、却って興趣を損なう場合もある。また、前述のように特別図柄とは別の図柄（キャラクタ）を出現させることで、リーチアクションを行うことが知られているが、これも単純な図柄表示にすぎず、大当たりがどの位の可能性で出現するかといった情報を表示するものではない。いずれにしても、従来の単純なリーチアクションでは遊技者に飽きられ易く、遊技が単調になりがちである。

【０００６】

そこで、表示手段で表示される遊技用図柄（特別図柄）を利用し、それらの特別図柄の組み合わせでリーチアクション表示を行うことが考えられるが、遊技に関する法令等の規制から特別図柄の種類には制限があり、通常の遊技用の表示とは別にリーチアクション表示を実現する程に図柄の数や種類を増大することはできない。また、仮に増大できたとしても、本来の遊技に使用する図柄の組み合わせの他に上記のような予兆動作表示に使用する図柄の組み合わせを設定するため、特別図柄の表示制御が必要以上に複雑化するという問題も生じる。

【０００７】

従って、本発明の目的は、本来の遊技に用いられる図柄の種類や数を増やしたり、それらの図柄の表示制御を複雑化したりすることなく、大当たりがどの位の可能性で出現するかという情報を遊技者に提供することに加え、複数の図柄で組み合わせた予兆図柄と複数のリーチアクションとの組み合わせを特別図柄（大当たり）に対応させ、大当たりの期待度に変化をもたせることにより、利益となる予兆図柄とリーチアクションの組み合せを期待するというゲーム性を備えた遊技機を提供することである。

【０００９】

【課題を解決するための手段】

本発明の第１の態様として、始動入賞口に入賞した時に発生する信号に応じた第１の条件により特定の遊技状態とするか否かを判定する判定手段、該判定手段の判定結果に基づき、前記特定の遊技状態を表す遊技用図柄を決定する遊技用図柄決定手段、前記判定手段の判定結果と前記遊技用図柄の変動開始によって発生する信号に応じた第２の条件とにより、前記遊技用図柄の通常時における停止動作と異なる第１の演出動作や第２の演出動作を含む複数の演出動作から演出動作を決定する演出動作決定手段を有する第１制御部と、

前記判定手段の判定結果及び前記演出動作決定手段の決定結果に応じて予兆図柄選択テーブルを選択するとともに、選択された前記予兆図柄選択テーブルから乱数発生手段から発生した乱数に応じて前記特定の遊技状態になる確率を表す予兆図柄を決定する予兆図柄決定手段を有する第２制御部と、

前記遊技用図柄決定手段、前記演出動作決定手段及び前記予兆図柄決定手段によってそれぞれ決定された遊技用図柄、演出動作及び予兆図柄を表示するための図柄表示手段と、該図柄表示手段が、前記予兆図柄決定手段によって決定された予兆図柄を表示した後、前記演出動作決定手段によって決定された演出動作を表示し、前記遊技用図柄決定手段によって決定された遊技用図柄を表示するように制御する図柄表示制御手段と、を備え、

前記判定手段の判定の結果によって特定の遊技状態となる場合において、前記演出動作決定手段において第１の演出動作が決定されたときに選択される前記予兆図柄選択テーブルは、前記乱数発生手段から発生した乱数に応じて、第１の予兆図柄が第２の予兆図柄よりも高確率で決定されるように記憶され、前記演出動作決定手段において第２の演出動作

が決定されたときに選択される前記予兆図柄選択テーブルは、前記乱数発生手段から発生した乱数に応じて、第２の予兆図柄が第１の予兆図柄よりも高確率で決定されるように記憶されていることを特徴とする遊技機が提供される。

【００１２】

前記第１の条件、及び第２の条件は、例えば、乱数発生手段から発生した第１の条件、及び第２の条件の値がそれぞれ所定値になることとする。

【００１３】

また、前記第１、第２及び第３の条件は、それぞれ異なる入力信号に対応して発生する３つの乱数の値が所定値になることとしてもよい。

【００１４】

本発明の遊技機では、予め定めた複数の図柄を格納した図柄記憶手段を備えることができ、前記遊技用図柄決定手段は、それら複数の図柄のうち前記判定結果に応じた図柄の組合せを作ることによって、前記遊技用図柄とすることができる。

【００１５】

本発明の遊技機では、前記表示制御手段が、前記表示手段において、前記予兆図柄決定手段によって決定された予兆図柄を所定方向に向かって移動表示させ、その後前記予兆図柄を一定期間停止表示させ、再度移動表示させることによって予兆図柄を消去する制御を行う場合がある。また、本発明の遊技機では、前記表示手段が、複数の表示装置を備え、一の表示装置が、遊技用図柄を表示する特別図柄表示装置の場合がある。

【００１８】

【作用及び効果】

第１の態様によれば、所定の入力信号に応じて、判定手段において第１の条件により特定の遊技状態になったか否かを判定し、その判定結果に基づき、遊技用図柄決定手段により特定の遊技状態であることを表す遊技用図柄を決定する。更に、前記判定結果と第２の条件とに基づき、演出動作決定手段により、前記遊技用図柄の通常時における停止動作と異なる演出動作を決定する。また、前記演出動作決定手段の決定結果と乱数発生手段から発生した乱数とに基づいて、予兆図柄決定手段により、前記特定の遊技状態となる確率を表す予兆図柄を決定する。そして、図柄表示制御手段は、図柄表示手段が、前記予兆図柄決定手段によって決定された予兆図柄を表示した後、前記演出動作決定手段によって決定された演出動作を表示し、前記遊技用図柄決定手段によって決定された遊技用図柄を表示するように制御する。

【００２１】

ここで、前記第１の条件が、乱数発生手段から所定の入力信号により発生した第１の乱数が所定値になることとした場合には、判定手段から該乱数値が所定値であるか否かの判定により、特定の遊技状態になったか否かを判定することができる。また、第２の条件が乱数発生手段から所定の入力信号により発生した第２の乱数が所定値になることとした場合には、演出動作決定手段は、該乱数値に対応した演出動作を決定することができる。更に、第３の条件が乱数発生手段から所定の入力信号により発生した第３の乱数が所定値になることとした場合には、予兆図柄決定手段は、該乱数値に対応した予兆図柄を決定することができる。

【００２２】

また、前記第１、第２及び第３の乱数が、異なる入力信号に対応して発生するようにした場合には、乱数の発生時期を異ならせることができる。これにより、特別図柄、演出図柄及び予兆図柄が同じ組み合わせになることが少なくなり、図柄の識別が容易にできる。

【００２３】

上記第１の態様において、演出動作の前に表示される予兆図柄は、前記判定手段での判定による遊技用図柄の決定結果と、前記演出動作決定手段での決定結果とにより決定されるので、遊技者は、表示された予兆図柄とその後に表示された演出動作とにより、その後どのような遊技用図柄が表示されるかを一応予測できる。

【００２４】

例えば、表示される予兆図柄が１００％の確率で大当りに対応している場合、遊技者は予兆図柄を見た時点で、大当たりを１００％の確率で予測できる。また、予兆図柄が５０％の確率で大当りに対応していて、その予兆図柄が次に表示される演出動作との組合せで１００％の確率で大当りに対応している場合、遊技者は、予兆図柄が表示した時点では、大当りは５０％しか期待できないが、演出図柄が表示された時点で１００％の確率で大当たりを期待できる。すなわち、予兆図柄が大当りに確実に対応していない場合でも、遊技者は、その予兆図柄との組合せによって１００％の確率で大当りに対応している演出動作が表示されるように期待するといった大当りの予測に変化をもたせることができる。

【００２５】

このように、遊技者は、先に表示される予兆図柄をその後に表示される演出動作に対応づけて認識することにより、利益が与えられる特定の遊技状態を表す特別図柄の出現する可能性がどの位あるかを知ることができる。つまり、遊技者の予兆図柄を見た時点で得られた期待感が特定の演出動作の認識によって更に高められると共に、予測を裏切られる可能性が少なくなり、遊技者は安心感のもとに次の停止表示に注目することができる。このように予兆図柄の表示だけでなく、演出動作が表示された時点で、遊技者はいかなる特別図柄がどのくらいの確率で出現するかということが予測できるほか、予兆図柄とその後に表示される演出動作との組合せにより、特定の遊技状態を表す特別図柄の出現確率が決定されるので、遊技者にとって利益となる大当たり図柄の出現確率に変化がもたらされ、その出現確率の高い予兆図柄や演出動作を探すというゲームも楽しめ、遊技の興趣が一層高められる。

【００２６】

本発明の遊技機では、予め定めた複数の図柄を格納した図柄記憶手段を備えることができるので、それらの図柄のうち遊技用図柄決定手段での決定結果に応じた図柄の組合せを作ることによって遊技用図柄とし、演出動作決定手段での決定結果に応じた図柄の組合せを作ることにより、演出動作を表示するための演出図柄とし、更に、予兆図柄決定手段での決定結果に応じた図柄の組み合せを作ることによって予兆図柄とすることが可能となる。このように、複数の図柄を種々に組み合せることで、各種図柄の組合せを設定できる。このため、特定の遊技状態を表す遊技用図柄が出現する確率を細かく表すことができ、遊技者にきめ細かい情報の提示がされるので、興趣が一層高められる。

【００２７】

予兆図柄決定手段によって決定された予兆図柄に応じて、変動表示された複数の図柄のうち一部を一定期間停止表示し、再度変動表示した場合、変動表示される予兆図柄が一時停止するため、遊技者が予兆図柄を見逃しにくくなる。また、複数の表示装置を備え、そのうち一つの表示装置として特別図柄表示装置を備えた場合、遊技者にとって最も興味の対象となり得る遊技用図柄が特別図柄表示装置に表示されるため、遊技者が図柄を見逃しにくくなる。

【００２８】

【発明の実施の形態】

図１は、本発明に係る遊技用表示装置の基本的構成を示す。これは、以下の構成要素から成る。

【００２９】

所定の入力信号に応じて、特定の遊技状態になったか否かを判定する判定手段１０３、
特定の遊技状態であることを表す特別図柄を決定する特別図柄決定手段１０４、
特別図柄の通常時における停止動作とは異なる表示態様により、特定の遊技状態になる第１の確率を表す演出動作を決定する演出動作決定手段１０５、
特定の遊技状態になる第２の確率を表す予兆図柄を決定する予兆図柄決定手段２０２、
前記特別図柄決定手段１０４、前記演出動作決定手段１０５及び前記予兆図柄決定手段２０２によってそれぞれ決定された特別図柄、演出動作及び予兆図柄を表示するための図柄表示手段３０１、
該図柄表示手段３０１が、前記予兆図柄決定手段２０２によって決定された予兆図柄を表

示した後、前記演出動作決定手段１０５によって決定された演出動作を表示し、前記特別図柄決定手段１０４によって決定された特別図柄を表示するように制御する図柄表示制御手段２０７。

【００３０】

ここで、前記第１の確率は、通常時における停止動作とは異なる表示態様をする演出動作が示す特別図柄の大当り信頼度とし、前記第２の確率は、予兆図柄による特別図柄の大当り信頼度とする。

【００３１】

上記構成において、特別図柄決定手段１０４は、判定手段１０３により、特定の遊技状態を表す特別図柄を決定する。一方、演出動作決定手段１０５は、判定手段１０３により演出動作を決定する。この演出動作が示す大当り信頼度は、予兆図柄決定手段２０２によって決定された予兆図柄との組合せによって変化する。すなわち予兆図柄決定手段２０２は、演出動作決定手段１０５での決定結果に基づいて決定する。すなわち、予兆図柄と演出図柄の組合せが、大当りに対応するので、遊技者は、表示される予兆図柄と演出動作の組合せによって、大当りの予測ができる。ここで、予兆図柄の決定は、図１の破線で示すように、演出動作決定手段１０５での決定結果でなく、判定手段１０３での判定結果により決定してもよい。

【００３２】

上記構成において、判定手段１０３、特別図柄決定手段１０４、演出動作決定手段１０５、予兆図柄決定手段２０２及び図柄表示制御手段２０７の各機能は、遊技機の制御手段として用いられる一つのＣＰＵで実行され得るものである。

【００３３】

図２は、本発明の第２の態様に相当する遊技用表示装置の構成を示す。これは、以下の構成要素（図１と同じものは同一の符号を付してある）から成る。

【００３４】

所定の入力信号に応じて、第１の条件により特定の遊技状態とするか否かを判定する判定手段１０３、

判定手段１０３の判定結果に基づき、前記特定の遊技状態を表す特別図柄を決定する特別図柄決定手段１０４、

判定手段１０３の判定結果と第２の条件とにより、前記特別図柄の通常時における停止動作と異なる演出動作を決定する演出動作決定手段１０５、

演出動作決定手段１０５の決定結果と第３の条件とにより、前記特定の遊技状態になる確率を表す予兆図柄を決定する予兆図柄決定手段２０２と、

特別図柄決定手段１０４、演出動作決定手段１０５及び予兆図柄決定手段２０２によってそれぞれ決定された特別図柄、演出動作及び予兆図柄を表示するための図柄表示手段３０１、及び、

図柄表示手段３０１が、予兆図柄決定手段２０２によって選択された予兆図柄を表示した後、演出動作決定手段１０５によって選択された演出動作を表示し、特別図柄決定手段１０４によって選択された特別図柄を表示するように制御する図柄表示制御手段２０７。

【００３５】

上記構成において、特別図柄決定手段１０４は、判定手段１０３により特定の遊技状態を表す特別図柄を決定する。例えば、“７－７－７”，“７－７－６”，…，“６－６－６”，…のような数字、或いは文字、絵柄その他の図柄の組合せで表される。一方、演出動作決定手段１０５は、前記判定手段１０３での判定による特別図柄の決定結果と第２の条件に基づいて、特別図柄の通常時における停止動作と異なる演出動作を決定する。更に、予兆図柄決定手段２０２は、前記演出動作決定手段１０５での決定結果と第３の条件に基づいて、特別図柄が大当りになる確率を表す予兆図柄を決定する。

【００３６】

こうして、遊技者は、特別図柄が遊技者にとって有利となる大当りになるか否かを、該特別図柄の前に表示される演出動作と予兆図柄との組合せから予測できる。また、予兆図柄

の決定は、図２の破線で示すように、演出動作決定手段１０５での決定結果ではなく、判定手段１０３での判定結果と第３の条件とに基づいて決定してもよい。

【００３７】

次に、図３は、本発明の別の実施態様である遊技用表示装置を示す。これは、以下の構成要素（図１及び図２と同じものは同一の符号を付してある）から成る。

【００３８】

所定の入力信号に応じて３つの乱数を発生する乱数発生手段１０２、

乱数発生手段１０２から発生した第１の乱数が特定の遊技状態になる所定値か否かを判定する判定手段１０３、

特定の遊技状態を表す特別図柄群、特別図柄の通常時における停止動作と異なる演出動作を表す演出図柄群及び特定の遊技状態になる確率を表す予兆図柄群を格納した図柄記憶手段２０３、

判定手段１０３の判定結果に基づき、前記図柄記憶手段２０３に格納されている特別図柄群の中から表示すべき特別図柄を決定する特別図柄決定手段１０４、判定手段１０３の判定結果と乱数発生手段１０２から発生した第２の乱数とに基づき、前記図柄記憶手段２０３に格納されている演出図柄群の中から表示すべき演出動作を表す演出図柄を決定する演出動作決定手段１０５、

演出動作決定手段１０５の決定結果と乱数発生手段１０２から発生した第３の乱数とに基づき、前記図柄記憶手段２０３に格納されている予兆図柄群の中から表示すべき予兆図柄を決定する予兆図柄決定手段２０２、

特別図柄決定手段１０４、演出動作決定手段１０５及び予兆図柄決定手段２０２によってそれぞれ決定された特別図柄、演出動作及び予兆図柄を表示するための図柄表示手段３０１、

図柄表示手段３０１が、予兆図柄決定手段２０２によって選択された予兆図柄を表示した後、特別図柄群を変動表示してから、演出動作決定手段１０５によって選択された演出動作を表示し、特別図柄決定手段１０４によって決定された特別図柄を停止表示するという図柄停止動作を実行可能に構成された図柄変動手段２０８を含む図柄表示制御手段２０７。

【００３９】

上記構成において、乱数発生手段１０２は、入力信号に応じてそれぞれ乱数を発生する第１、第２、第３の乱数発生回路部１０２ａ，１０２ｂ，１０２ｃを有する。これら３つの乱数は、一の信号が入力された時に同時発生するか、或いは各々の発生時期を異ならせてもよい。また、破線で示したように、一の入力信号でなく、第２、第３の入力信号に応じて第２、第３の乱数を発生させてもよい。この場合、複数の異なる入力信号としては、例えば、後述のパチンコ遊技機において遊技球が始動入賞口に入賞した時に発生する信号、或いは他の入賞口への入賞又は図柄変動開始によって発生する信号等が使用される。

【００４０】

第１の乱数発生回路部１０２ａから発生した第１の乱数については、判定手段１０３で所定の乱数値か否かが判定され、その判定結果に基づいて、特別図柄決定手段１０４により、図柄記憶手段２０３に格納されている特別図柄群の中から表示すべき特別図柄が決定される。

【００４１】

また、判定手段１０３での判定による特別図柄の決定結果と、第２の乱数発生回路部１０２ｂから発生した第２の乱数とに基づいて、演出動作決定手段１０５により、図柄記憶手段２０３に格納されている演出図柄群の中から表示すべき演出図柄が決定される。また、演出動作決定手段１０５での決定結果と、第３の乱数発生回路部１０２ｃから発生した第３の乱数とに基づいて、予兆図柄決定手段２０２により、図柄記憶手段２０３に格納されている予兆図柄群の中から表示すべき予兆図柄が選択される。従って、予兆図柄は、決定される特別図柄と演出動作の組合せに対応して表示可能となる。言い換えれば、特別図柄が大当りを表す図柄の組合わせを構成するように決定された場合、予兆図柄と演出動作の

組合せも特別図柄が大当りとなることを遊技者に予告するような図柄の組合せで構成するように決定することが容易にできる。また、予兆図柄は、図３の破線で示すように、判定手段１０３での判定結果と第３の乱数発生回路部１０２ｃから発生した第３の乱数とに基づいて選択してもよい。

【００４２】

以上のようにして決定された特別図柄、演出図柄及び予兆図柄について、図柄表示制御手段２０７は、図柄表示手段３０１が予兆図柄を表示した後、演出図柄を表示し、最後に特別図柄を表示するように表示制御する。これにより、遊技者は、表示される予兆図柄と演出動作の組合せに応じてどのような特別図柄が表示されるのかの予測が可能となる。

【００４３】

次に、図４は更に別の実施態様の遊技用表示装置を示す。これは、以下の構成要素（図１、図２及び図３と同じものは同一の符号を付してある）から成る。

【００４４】

所定の入力信号に応じて３つの乱数を発生する乱数発生手段１０２、この乱数発生手段１０２から発生した第１の乱数が所定値であるか否かを判定する判定手段１０３、
判定手段１０３の判定結果と乱数発生手段１０２から発生した第２の乱数とに基づいて、特別図柄の通常時における停止動作と異なる演出動作を決定する演出動作決定手段１０５、
特定の遊技状態を表す特別図柄群が収められた特別図柄選択テーブル２０４ａ、
判定手段１０３の判定結果に基づいて、特別図柄選択テーブル２０４ａの中から表示すべき特別図柄を選択する特別図柄選択手段２０４、
演出動作を表示するための演出図柄群が収められた演出図柄選択テーブル２０５ａ、
演出動作決定手段１０５の決定結果に基づいて、演出図柄選択テーブル２０５ａの中から演出図柄を選択する演出図柄選択手段２０５、
特別図柄が特定の遊技状態になる確率を表す予兆図柄群が収められた予兆図柄選択テーブル２０６ａ、
演出動作決定手段１０５の決定結果と乱数発生手段１０２から発生した第３の乱数に基づいて、予兆図柄選択テーブル２０６ａの中から表示すべき予兆図柄を選択する予兆図柄選択手段２０６、
予兆図柄選択手段２０６によって選択された予兆図柄を表示した後、特別図柄群を変動表示してから、演出動作選択手段２０５によって選択された演出動作を表示し、特別図柄選択手段２０４によって選択された特別図柄を停止表示するという図柄停止動作を実行可能に構成された図柄変動手段２０８を含む図柄表示制御手段２０７、及び
前記図柄表示制御手段２０７による命令どおりに特別図柄選択手段２０４、演出図柄選択手段２０５及び予兆図柄選択手段２０６によってそれぞれ選択された特別図柄、演出図柄及び予兆図柄を表示するための図柄表示手段３０１。

【００４５】

また、上記構成において、図柄表示手段３０１以外の各手段の機能は、一つの制御部（具体的にはＣＰＵ）で実行できるが、乱数発生手段１０２、判定手段１０３及び演出動作決定手段１０５で第１制御部１０１を構成し、特別図柄選択手段２０４、演出動作選択手段２０５、予兆図柄選択手段２０６及び図柄表示制御手段２０７で第２制御部２０１を構成することにより、一つの制御部でこれら各手段を実行する場合に比べて、その一つの制御部の負担を軽減できるという利点が得られる。

【００４６】

図４の構成において、乱数発生手段１０２は、入力信号に応じてそれぞれ乱数を発生する第１、第２、第３の乱数発生回路部１０２ａ，１０２ｂ，１０２ｃを有する。これら３つの乱数は、一の信号が入力された時に同時発生するか、或いは各々の発生時期を異ならせてもよい。また、破線で示したように、一の入力信号でなく、第２、第３の入力信号に応じて第２、第３の乱数を発生させてもよい。この場合、複数の異なる入力信号としては、例えば、後述のパチンコ遊技機において遊技球が始動入賞口に入賞した時に発生する信号

、或いは他の入賞口への入賞又は図柄変動開始によって発生する信号等が使用される。

【００４７】

また、特別図柄選択テーブル２０４ａ、演出図柄選択テーブル２０５ａ及び予兆図柄選択テーブル２０６ａにそれぞれ格納される特別図柄群、演出図柄群及び予兆図柄群は、次のように対応している。

【００４８】

特別図柄は、“７－７－７”（大当たり），“７－７－６”，“７－７－５”，…，“６－６－６”，…のような数字、或いは文字、絵柄その他の組合せを表す図柄として格納され、これらの図柄で表された特別図柄の組合せにより構成された特別図柄群が特別図柄選択テーブル２０４ａに格納されている。一方、演出図柄は、演出動作決定手段１０５において決定された“演出１発生”、“演出２発生”、“演出なし”のような各演出動作にそれぞれ対応する複数の図柄（組合せ）として、演出図柄選択テーブル２０５ａに格納される。

【００４９】

図５は、予兆図柄選択テーブル２０６ａの構成例を示す。このテーブルでは、判定手段１０３での判定による特別図柄の決定結果（大当たりの有無）と演出動作決定手段２０５での決定結果（演出動作の種別）との組合せ(1)～(5)に、それぞれ第３の乱数の値の区分に割り当てられた複数の予兆図柄（Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ）が対応している。具体的には、(1)～(5)は、図６に示すように、“(1)演出１＆大当たり”、“(2)演出２＆大当たり”、“(3)演出１＆はずれ”、“(4)演出２＆はずれ”、“(5)演出無し＆はずれ”の組み合せになっている。すなわち、演出動作決定手段１０５において(1)～(5)のいずれかの組合せが決定され、第３の乱数により、表示すべき予兆図柄がＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ（予兆図柄が４種の場合）の中から一つが選択される。例えば、演出動作決定手段２０３において“(1)（演出１＆大当たり）”の組み合せが決定された場合、第３の乱数の値が“５”であれば、予兆図柄“Ａ”が選択される。

【００５０】

上記構成によれば、予兆図柄選択テーブル２０６ａにおける第３の乱数の値と予兆図柄Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄとの対応関係から、図６（Ｉ）に示すような確率で予兆図柄が選択される。例えば、予兆図柄“Ａ”が表示されると、その後に“(1)演出１＆大当たり”が７０％の確率で出現するので、遊技者は予兆図柄“Ａ”の表示により、“大当たり”の出現を期待する。

【００５１】

逆に言えば、演出動作決定手段１０５での決定結果が“▲１▼演出１＆大当たり“の場合には、第３の乱数の値に応じて予兆図柄Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄがそれぞれ７０％，１０％，１０％，１０％の確率で選択されることになる。

【００５２】

本実施例では、予兆図柄だけでなく、演出動作の種別により、次に表示される特別図柄（大当たり）への期待度が変化する。例えば、図６（Ｉ）において、予兆図柄が“Ａ”の場合、次の演出動作が“演出１”の時、“大当たり”は７０％の確率で出現し、“演出２”の時は１０％の確率で出現する。また、予兆図柄が“Ｂ”の場合、次の演出動作が“演出１”の時、“大当たり”は１０％の確率で出現し、“演出２”の時は７０％の確率で出現する。しかし、予兆図柄が“Ｃ“の場合は、“演出１”の時は７０％の確率で、”はずれ”となり、予兆図柄が“Ｄ”の場合は、“演出２”の時は７０％の確率で”はずれ”となり、遊技者の“大当たり”への期待は薄れる。図７では、このような遊技者の大当たりへの期待度を図６に対応して予兆図柄別に示している。こうして、予兆図柄の表示だけでなく、演出動作がされた時点で、遊技者はいかなる特別図柄が出現するかということと、その出現確率を予測できるほか、予兆図柄とその後に発生する演出動作との組み合せにより、遊技者にとって利益となる特別図柄である大当りの出現確率に変化をもたせ、その出現確率の高い予兆図柄や演出動作を探すというゲームも楽しむことができる。

【００５３】

次に、本発明の遊技用表示装置をパチンコ遊技機の表示手段に適用した実施例について説明する。

【００５４】

図８は、パチンコ遊技機の遊技盤面の一例を示す正面図である。図１、図２、図３又は図４の構成を有する遊技用表示装置は、このパチンコ遊技機１における特別図柄表示手段として使用される。図柄表示手段３０１は、図８の遊技機１では特別図柄表示装置３で構成される。

【００５５】

特別図柄表示装置３は、液晶表示器で構成されており、この表示画面に、本発明における「特別図柄」を３列の回転リール上の図柄を電気信号により疑似的に表示するものである。なお、特別図柄表示装置３としては、多数のＬＥＤを配列して構成した表示器やＣＲＴ、プラズマディスプレイ等の電気的表示器も使用できる。

【００５６】

このパチンコ遊技機１の遊技盤面１０において、特別図柄表示装置３の下部の左右には、後述の普通図柄表示装置２の可変表示を開始させるように定められた普通図柄作動用ゲート６ａ，６ｂが設けられており、各々普通図柄作動用スイッチ７ａ，７ｂが遊技球の通過を検出する。

【００５７】

特別図柄表示装置３の下方には、遊技者にとって不利な第１状態と遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な可変入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば５個）の賞球を払い出すように定められた始動入賞口（いわゆるスタート孔）４と、遊技者にとって不利な閉状態と遊技者にとって有利な開状態とに変換可能な扉開閉式の変動入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば１５個）の賞球を払い出す大入賞口（いわゆるアタッカ）５とが設けられている。なお、始動入賞口４は、不利な第１状態であっても遊技球が１個程度入賞可能な入賞空間を保持している。

【００５８】

遊技盤面１０の下部には、普通図柄表示装置２が設けられ、その周辺には、普通図柄記憶ランプ１４が４個設けられている。この普通図柄記憶ランプ１４は、特定領域の一例としての普通図柄作動用ゲート６ａ，６ｂに遊技球が入賞することによって点灯し、普通図柄表示装置２の図柄変動可能回数を示している。つまり、普通図柄表示装置２の図柄が変動している最中に普通図柄作動用ゲート６ａ又は６ｂに入賞した回数を４回を上限として記憶させ、その時点での普通図柄表示装置２の図柄変動可能な回数を遊技者に知らせるものである。

【００５９】

尚、特別図柄表示装置３に対しても、特別図柄が変動表示されている最中に始動入賞口４に入賞した回数を４回を上限として記憶させる特別図柄記憶ランプ１５が、４個設けられている。

【００６０】

更に、遊技盤面１０上には、発光部を備えたランプ付き風車１１ａ，１１ｂ及び、通常の風車である１２ａ，１２ｂ、入賞球がある毎に１５個の賞球を遊技者に払い出す一般入賞口１３ａ，１３ｂ，１３ｃ，１３ｄ，１３ｆ，１３ｇ、盤面サイドランプ１４ａ，１４ｂ等が設けられている。

【００６１】

上記の普通図柄表示装置２と始動入賞口４と大入賞口５とは、可変入賞球装置９として一体にユニット化され、遊技盤面に設置されている。この可変入賞球装置９においては、入賞球がある毎に所定個数（例えば１５個）の賞球を遊技者に払い出す一般入賞口１３ｆ，１３ｇ，始動入賞口４及び大入賞口５が設けられている。そして、始動入賞口４へ入賞した遊技球を検出する手段として始動入賞口スイッチ３１（図９）が設けられている。

【００６２】

このパチンコ遊技機は、制御装置としてマイクロコンピュータを備え、これによって遊技

全般を制御する。本実施例の制御装置も、図９に示すように、マイクロコンピュータを中心に構成される。

【００６３】

マイクロコンピュータ５０は、ＣＰＵ５１、ＲＡＭ５２、ＲＯＭ５３及び汎用Ｉ／Ｏ５４で構成され、入力回路６１から入力される各種の入力信号をＲＯＭ５３内に書き込まれたプログラムに沿って処理され、必要に応じて出力回路６２から各駆動手段へ出力信号を送出する。ここで、図９の破線で示すように前述のマイクロコンピュータ５０と同様の構成を有する第２制御部２０１を設けた場合、第１制御部１０１と第２制御部の２つの制御部で構成されるので、二つのＣＰＵにおいて処理が分担され、一つのＣＰＵでの処理負担を軽減することができる。また、遊技の進行過程及び本発明の表示装置で使用される乱数値を生成する乱数発生手段として、乱数発生回路７１がＣＰＵ５１に接続されている。なお、乱数発生手段は、外付けの乱数発生回路７１に限らず、プログラム上において乱数を発生するＣＰＵ５１内部の手段でもよい。

【００６４】

入力回路６１には、図に示した入力信号を発生する手段として、前記普通図柄作動用スイッチ７ａ，７ｂ及び始動入賞口スイッチ３１が接続され、出力回路６２には、普通図柄表示装置２及び特別図柄表示装置３が接続されている。

【００６５】

図１０及び図１１は、上記パチンコ遊技機の特別図柄表示装置３に表示される予兆図柄を決定する処理を示す。ここでは、図４に示したように、第１制御部１０１と第２制御部２０１に分けて処理を行う場合についての実施例を述べる。図１０は、第１制御部１０１での処理フローを示し、図１１は、第２制御部２０１での処理フローを示す。ここで、予兆図柄とは、遊技者に対して利益が与えられる状態を予兆させる図柄であり、表示される予兆図柄により、特別図柄の「大当たり」が出現する確率が示される。

【００６６】

上記パチンコ遊技機の場合、図９におけるマイクロコンピュータ５０のＣＰＵ５１を利用して、図１０の処理を実行する。初めに、入力信号（例えば、始動入賞口４への入賞球を検出する始動入賞口スイッチ３１からの信号）があると（ＳＴ１０１）、特別図柄を特定態様で停止させるか否かを決定するための乱数（図３の構成では、第１の乱数に相当）を発生する（ＳＴ１０２）。次に、図柄停止動作の一種である「演出動作」を決定するための乱数（第２の乱数に相当）を発生する（ＳＴ１０３）。更に、予兆図柄を決定するための乱数（第３の乱数に相当）を発生する（ＳＴ１０４）。なお、乱数の発生は、始動口への入賞に限らず、他の入賞口への入賞、その他遊技機の型式や種類に応じた任意の条件でよい。次に、「大当たり」判定処理を行い（ＳＴ１０５）、その後、演出動作を決定する（ＳＴ１０６）。ここでは、ＳＴ１０３において演出動作決定用乱数として発生した乱数の値と上記大当たり判定の結果とに基づいて、前述の演出動作決定手段１０５が演出動作を決定する。以上、決定した各データ（大当たり判定結果，演出動作決定結果，予兆図柄決定用乱数）を、第２制御部２０１に送信する（ＳＴ１０７）。

【００６７】

図１１は、第２制御部２０１が有するＣＰＵを利用しての処理を示し、上記第１制御部１０１から受信したデータのうち、大当たり判定結果と演出動作決定結果の組み合せに対応して、予兆図柄選択テーブル２０６ａの中から一つの予兆図柄群を決定し（ＳＴ１０８）、その予兆図柄選択テーブル２０６ａと予兆図柄決定用乱数とを照合して、表示すべき予兆図柄を決定し（ＳＴ１０９）、図１０の初めに戻る。

【００６８】

次に、上記のようにして決定された予兆図柄の表示、演出動作及び特別図柄の表示過程の例について、図１２以下を参照して説明する。

【００６９】

図１２～図１４の各図の最上位には、特別図柄の変動表示を開始させる入力信号の有無（例えば、始動入賞検出スイッチのオン・オフ）、その下には、特別図柄の変動表示を開始

するタイミングと停止表示するタイミング、更にその下には、予兆図柄の表示動作の開始と終了のタイミングを、また更にその下には、演出動作の表示開始と終了のタイミングを、それぞれ示している。尚、以下の例は、特別図柄を変動表示する毎に何らかの予兆図柄及び演出動作を表示するようになっているが、特別図柄の変動が２回或いは３回行われる毎に予兆図柄及び演出動作が１回表示されるようにしてもよい。

【００７０】

まず、図１２の例では、入力信号が発生した時点で、３列の特別図柄Ａ，Ｂ，Ｃが同時に変動を開始し、所定時間後、初めに特別図柄Ａ、次に特別図柄Ｂ、最後に特別図柄Ｃが、それぞれ停止する。この場合、２番目の特別図柄Ｂが停止した時点で「リーチ確定」となるので、予兆図柄は、特別図柄の変動開始後からリーチ確定時まで表示される。演出動作の表示は、リーチが確定した時点から、特別図柄Ｃが停止するまで表示される。

【００７１】

また、図１３の例では、入力信号が発生しても直ちに３列の特別図柄Ａ，Ｂ，Ｃの変動を開始せず、所定時間後に３つの特別図柄の変動表示を開始する。この場合、入力信号の発生から特別図柄の変動開始までの時間、予兆図柄が表示される。演出動作の表示は図１２と同じである。

【００７２】

次に、図１４においては、図１１と同様に、特別図柄の変動表示の間に予兆図柄の表示が行われるが、特別図柄は、表示装置（図８のパチンコ遊技機の場合、特別図柄表示装置３）の表示画面内の上段，中段，下段の各々に現われるように構成される。

【００７３】

この場合、t_1 で示すように、遊技機の電源が入っている状態で表示装置が変動表示を行っていない時点では、図１５に示すように縦３列の特別図柄が停止表示されている。この表示装置の画面では、例えば「０」～「９」までの連続数字の特別図柄群が３桁表示される。図示の例では、上段に“１４－３－９”、下段に“１５－４－１０”と並んでいる。このとき、特別図柄と関係のないキャラクタを表示してもよい。

【００７４】

次の t_2 の時点では、始動入賞口スイッチ３１のオン信号に応じて、図１６に示すように下向き矢印の方向に特別図柄の変動が始まっている。なお、図中一点鎖線の円で囲んだ部分は、遊技者が認識できない速度で変動する特別図柄を示している。

【００７５】

次の t_3 の時点では、予兆図柄の表示が開始される。予兆図柄は、図１７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「矢印」と「星」の２種の図柄を組み合わせて作った図柄で予兆図柄群を構成している。

【００７６】

上記 t_3 の時点では、図１８に示すように、表示画面の中段に予兆図柄の１つの「矢印」が現れ、左に向かって移動する表示が行われる。なお、以下の表示例では上中下３段で計９個の図柄が表示されるが、２段或いは１段のみの表示でも、４段以上の図柄表示でもよい。

【００７７】

次に、t_4 の時点では、図１９に示すように上段及び下段の予兆図柄も表示され、その後 t_5 で、図２０に示すように中段の図柄が３個並ぶと、中段のみ図柄の移動が停止する。そして、一定期間停止することにより、遊技者が停止図柄を認識可能とする。このとき、上段及び下段の図柄は移動している。

【００７８】

予兆図柄は、上記のように３個の図柄が出揃い、図２１に示すように合計９個の図柄が並んだ時点 t_6 で、全体として停止する。各段の図柄の停止は一定時間継続するが、その停止時間は任意に設定可能である。このように、９個の図柄を停止表示することにより、後に表示される演出動作に対応させて、現在変動表示中の特別図柄が「大当たり」を示す特定態様、例えば３桁の図柄群がすべて同じ数値（２－２－２）となって停止表示する確率

を、遊技者に認識させることができる。

【００７９】

上記のように予兆図柄の停止表示後一定時間が経過すると、図１４のt_7の時点で、図２２に示すように、予兆図柄は中段の図柄から左方向に移動し、表示画面から消えていく。更に次のt_8の時点では、図２３に示すように、上段及び下段の図柄も移動表示して順次、表示画面から消えていく。そして、全ての予兆図柄が消えたt_9の時、演出動作が表示され、その後前述の変動表示中の特別図柄が停止表示される。

【００８０】

以上のように予兆図柄の表示後に、演出動作を行わせるように上記演出動作決定手段１０５で決定した場合には、例えば、図２４又は図２５に示す演出動作が表示される。

【００８１】

図２４は、例えば図６における「演出１」に対応し、中段に「２」が２つ並んだリーチ状態にある表示画面を示す。ここでは左と右の縦列は停止しているが、中の縦列が変動表示中というリーチ状態を示している。これら特別図柄の背景には「サンゴ」が表示され、前景には特別図柄に重なるように、「竜の子」が左右に泳ぎ回る演出図柄が表示される。

【００８２】

図２５は、例えば図６における「演出２」に対応し、図２２と同様に中段に「２」が２つ並んだリーチ状態を示すが、図２２とは異なる演出図柄が表示される。ここでは、特別図柄の背景に貝が表示される。このようにリーチ状態では、演出図柄を表示することにより、遊技者の興趣を盛り上げている。

【００８３】

上記のように、演出動作に２つのパターン（演出１及び演出２）を設け、そのいずれかと大当り又ははずれとの組合せに応じて、図６に示した予兆図柄が決まる。この後、停止表示された図柄が特定の遊技状態を表す図柄の組合わせ（大当たり）となった場合には、大入賞口が所定回数開成され、遊技者が多量の賞球を獲得しやすい状態となる。予兆図柄（図１７（Ａ）～（Ｄ））を図６のＡ～Ｄに対応させると、上記の表示例では、図２１のように停止表示された９個の図柄が全て同じ「矢印」の場合（図１７（Ａ））には、特別図柄は、「演出１」（図２４）のときは７０％の確率で、「演出２」（図２５）のときは１０％の確率で“２－２－２”のような「 大当たり」 が並ぶように表示制御される。すなわち、図２１の表示図柄は「大当たり」が出る可能性を予兆する表示であると同時に、演出動作の種類によっては、「はずれ」が出る可能性を予兆する表示でもある。尚、大当たりの特別図柄が表示される確率が高くなる予兆図柄（例えば、図１７（Ａ）と図１７（Ｂ））であっても、上記演出動作決定手段１０５で演出動作がないと決定した場合は、「はずれ」となる。

【００８４】

また、特別図柄が「大当たり」の表示をした場合には、特別の利益として、通常は１回しかできない大入賞口５が開成されるゲームが、例えば３回できるものとする。このとき、１回のゲーム後、再度特別図柄が変動し、それが３桁同一となって停止表示される確率を通常よりも高くして遊技者に有利な状態とする。

【００８５】

以上の例は、本発明の表示装置をパチンコ遊技機に用いた場合であるが、本発明は他の遊技機、例えば電気的表示装置を備えたスロットマシンや他の映像装置を備えたＴＶゲーム機にも、同様に適用できる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の遊技用表示装置の第１の構成を示すブロック図。

【図２】本発明の遊技用表示装置の第２の構成を示すブロック図。

【図３】本発明の遊技用表示装置の第３の構成を示すブロック図。

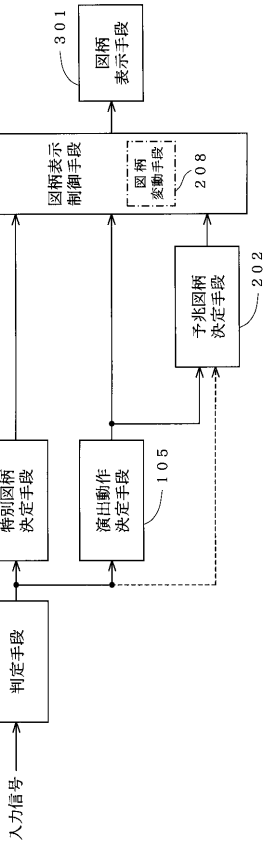
【図４】本発明の遊技用表示装置の第４の構成を示すブロック図。

【図５】図４における予兆図柄選択手段の構成を示すブロック図。

【図６】演出動作決定結果と大当たり判定結果の組み合せに対応した複数の予兆図柄の出現確率を示す表。
【図７】予兆図柄と演出動作の組み合せによる「大当たり」期待度を示すブロック図。
【図８】本発明の表示装置を用いたパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図。
【図９】パチンコ遊技機の電気回路部の構成を示すブロック図。
【図１０】予兆図柄決定処理手順の第１制御部による処理手順を説明するためのフローチャート。
【図１１】予兆図柄決定処理手順の第２制御部による処理手順を説明するためのフローチャート。
【図１２】予兆図柄、演出動作及び特別図柄の表示期間の一例を示すタイムチャート。
【図１３】予兆図柄、演出動作及び特別図柄の表示期間の別の例を示すタイムチャート。
【図１４】予兆図柄を３段で表示する場合の表示期間を示すタイムチャート。
【図１５】表示画面における特別図柄の停止表示状態を示す図。
【図１６】特別図柄の変動表示状態を示す図。
【図１７】予兆図柄の例を示す図。
【図１８】表示画面中段の予兆図柄の移動表示状態を示す図。
【図１９】上段及び下段の予兆図柄の移動表示状態を示す図。
【図２０】中段の予兆図柄の停止状態を示す図。
【図２１】中段、上段及び下段の予兆図柄の停止状態を示す図。
【図２２】中段の停止図柄が移動開始した状態を示す図。
【図２３】中段のほか上段及び下段の予兆図柄が画面から消えていく状態を示す図。
【図２４】特別図柄のリーチ状態における演出動作の表示例を示す図。
【図２５】他の演出動作の表示例を示す図。
【符号の説明】
１…パチンコ遊技機、２…普通図柄表示装置、３…特別図柄表示装置、４…始動入賞口、５…大入賞口、６ａ，６ｂ…普通図柄作動用ゲート、７ａ，７ｂ…普通図柄作動用スイッチ、９…可変入賞球装置、１０…遊技盤面、１１ａ，１１ｂ…ランプ付き風車、１２ａ，１２ｂ…風車、１３ａ，１３ｂ，１３ｃ，１３ｄ，１３ｆ，１３ｇ…一般入賞口、１４ａ，１４ｂ…盤面サイドランプ、３１…始動入賞口スイッチ、５０…マイクロコンピュータ、５１…ＣＰＵ、５２…ＲＡＭ、５３…ＲＯＭ、５４…汎用Ｉ／Ｏ、６１…入力回路、６２…出力回路、７１…乱数発生回路、１０１…主制御部、１０２…乱数発生手段、１０２ａ…第１の乱数発生回路部、１０２ｂ…第２の乱数発生回路部、１０２ｃ…第３の乱数発生回路部、１０３…判定手段、１０４…特別図柄決定手段、１０５…演出動作決定手段、２０１…表示処理部、２０２…予兆図柄決定手段、２０３…図柄記憶手段、２０４…特別図柄選択手段、２０４ａ…特別図柄選択テーブル、２０５…演出図柄選択手段、２０５ａ…演出図柄選択テーブル、２０６…予兆図柄選択手段、２０６ａ…予兆図柄選択テーブル、２０７…図柄表示制御手段、２０８…図柄変動手段、３０１…図柄表示手段。

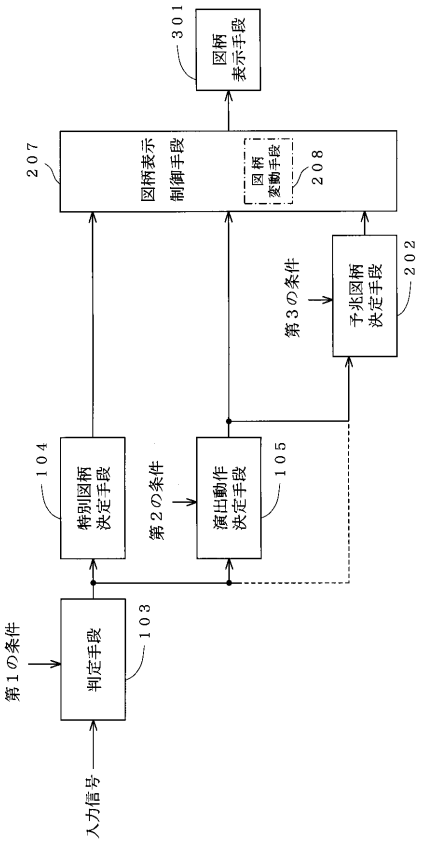
【図１】

FIG.1



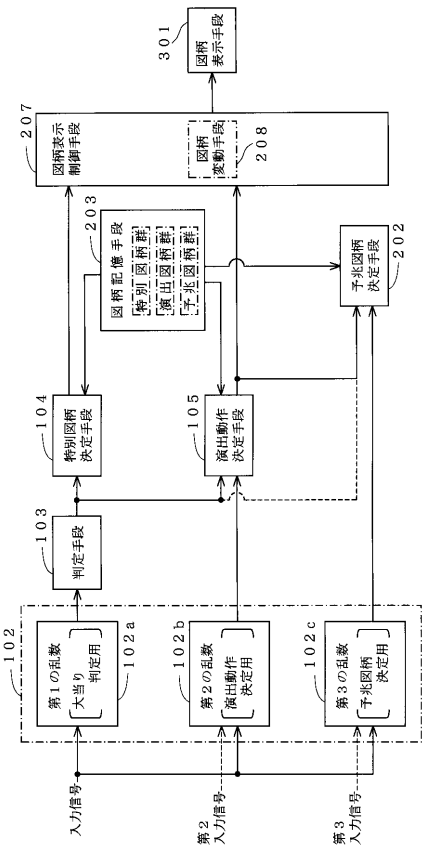
【図２】

FIG.2



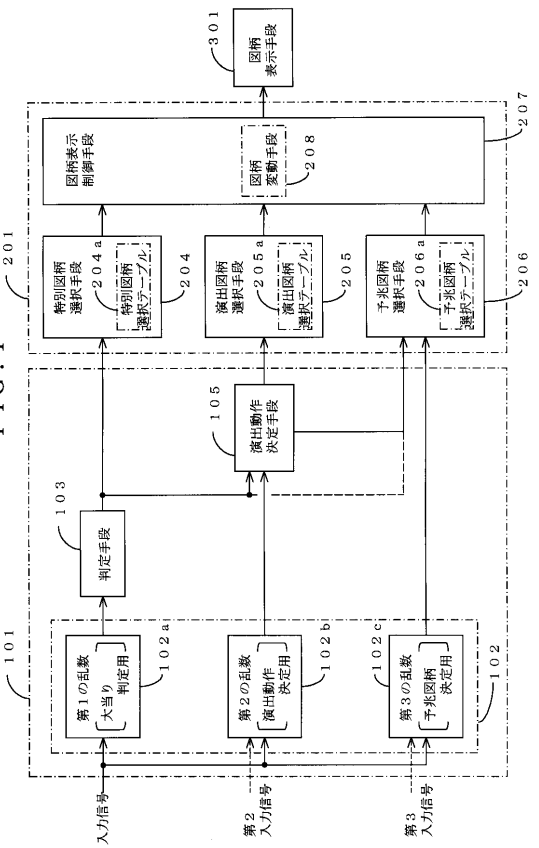
【図３】

FIG.3



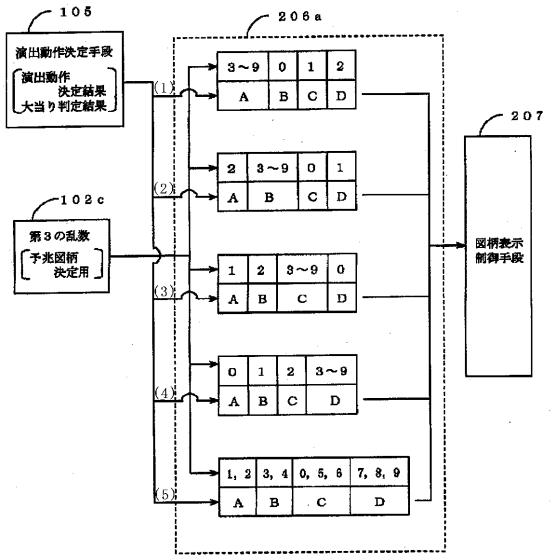
【図４】

FIG.4



【図５】

FIG.5



【図６】

FIG.6

Ⅰ（予兆図柄４種の場合）

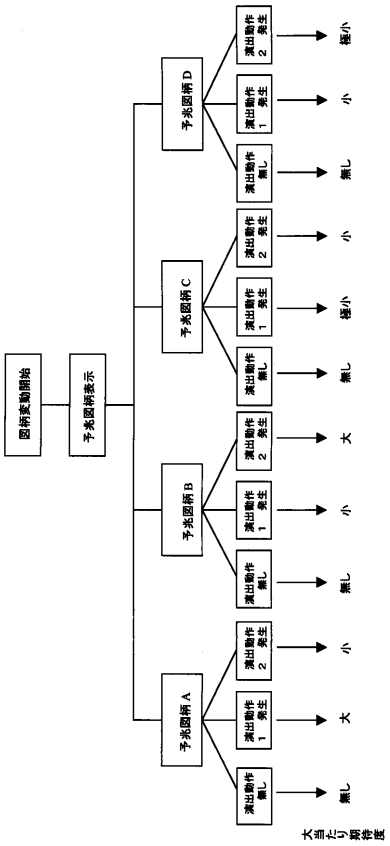
		予兆図柄			
		A	B	C	D
演出動作決定手段 演出動作決定結果 大当り判定結果	(1)演出動作１＆大当り	7/10	1/10	1/10	1/10
	(2)演出動作２＆大当り	1/10	7/10	1/10	1/10
	(3)演出動作１＆はずれ	1/10	1/10	7/10	1/10
	(4)演出動作２＆はずれ	1/10	1/10	1/10	7/10
	(5)演出動作なし＆はずれ	2/10	2/10	3/10	3/10

Ⅱ（予兆図柄２種の場合）

		予兆図柄	
		A	B
演出動作決定手段 演出動作決定結果 大当り判定結果	(1)演出動作１＆大当り	7/10	1/10
	(2)演出動作２＆大当り	1/10	7/10
	(3)演出動作１＆はずれ	1/10	1/10
	(4)演出動作２＆はずれ	1/10	1/10
	(5)演出動作なし＆はずれ	5/10	5/10

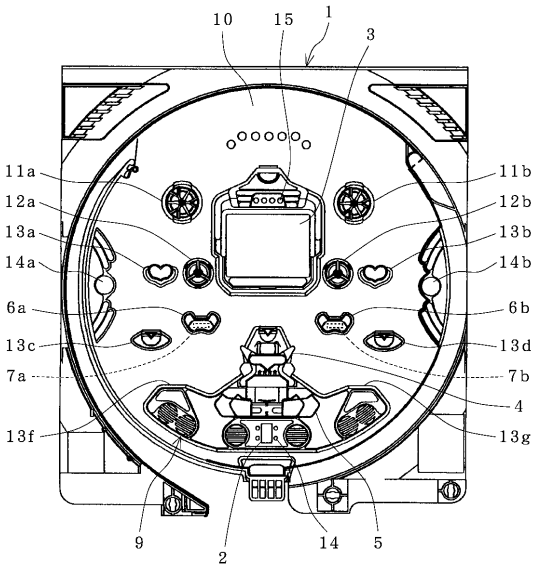
【図７】

FIG.7



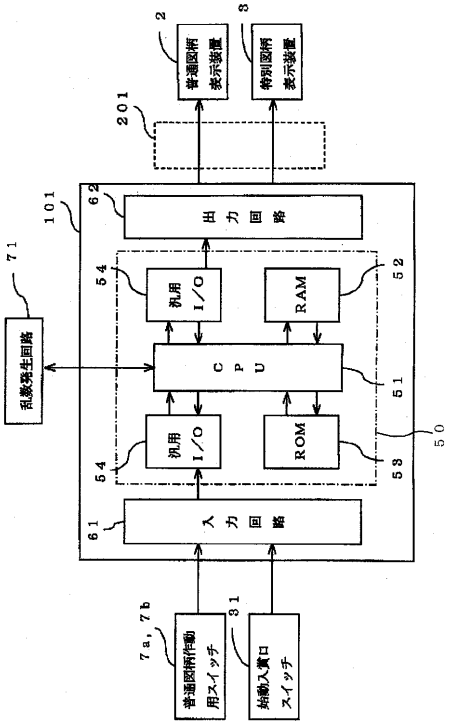
【図８】

FIG.8



【図９】

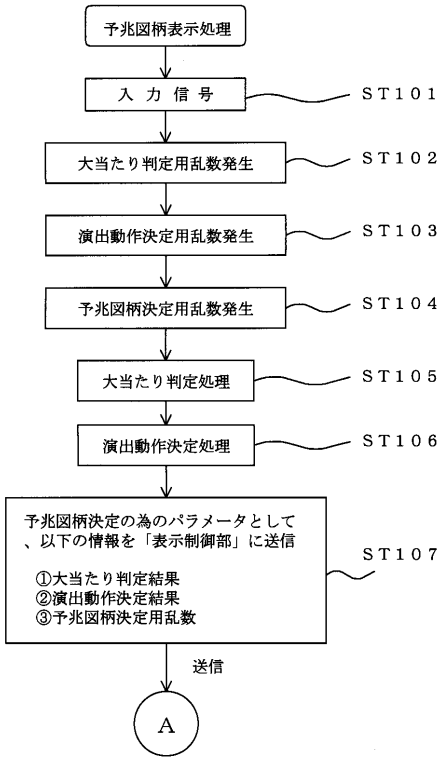
FIG.9



【図１０】

FIG.10

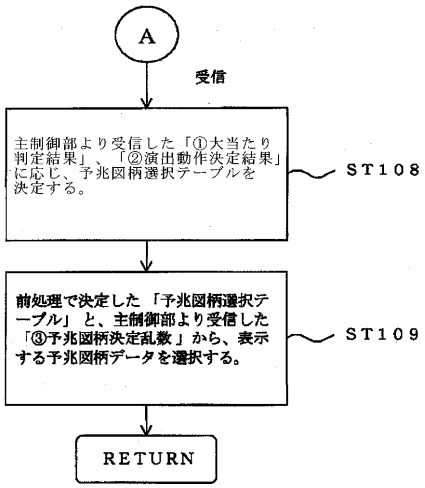
（第１制御部による処理手順）



【図１１】

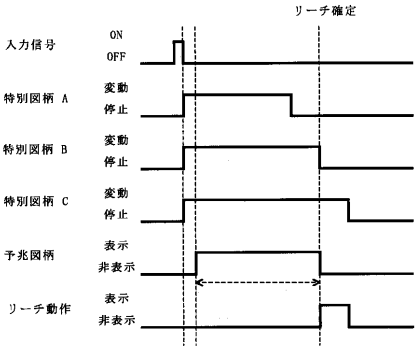
FIG.11

（第２制御部による処理手順）



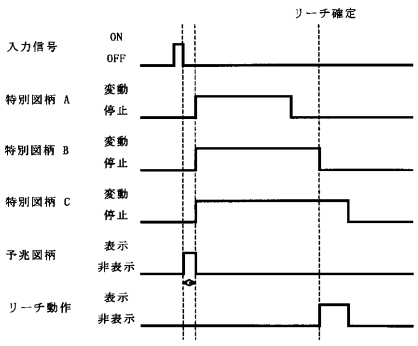
【図１２】

FIG.12



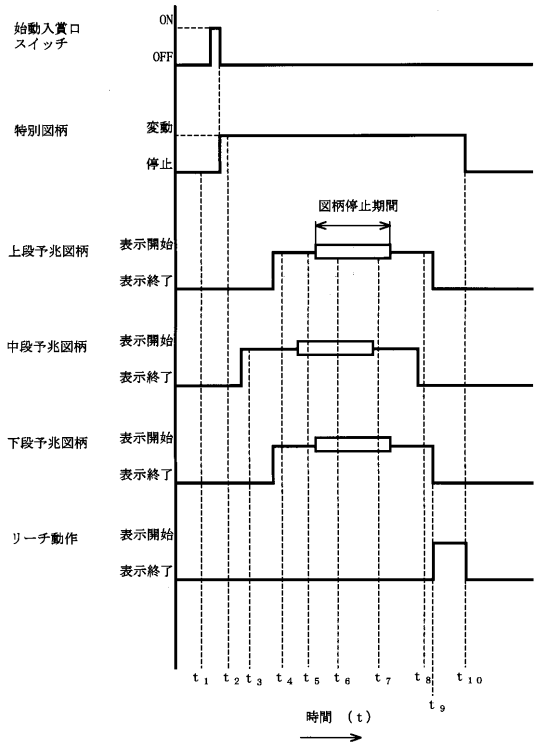
【図１３】

FIG.13



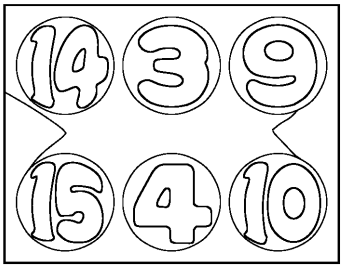
【図１４】

FIG.14



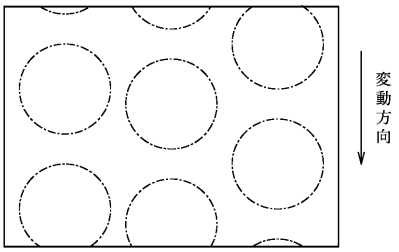
【図１５】

FIG.15



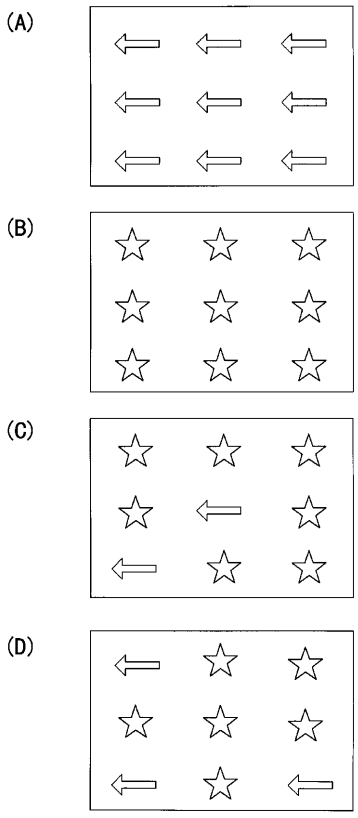
【図１６】

FIG.16



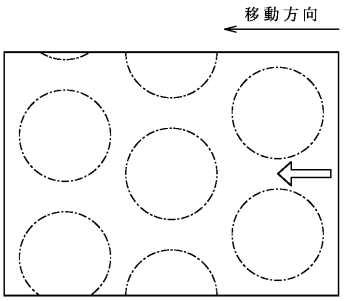
【図１７】

FIG.17



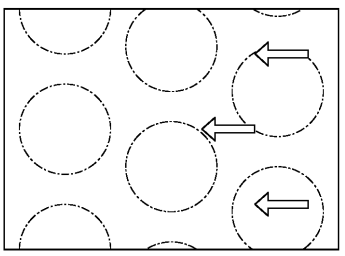
【図１８】

FIG.18



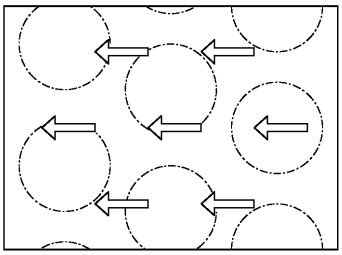
【図１９】

FIG.19



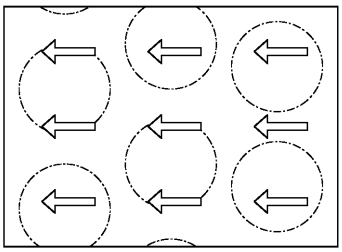
【図２０】

FIG.20



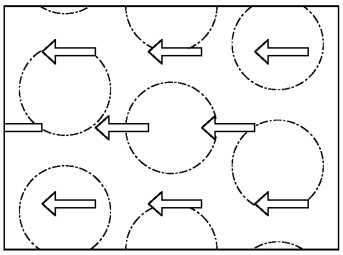
【図２１】

FIG.21



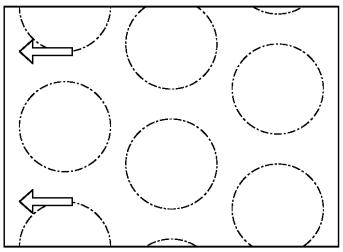
【図２２】

FIG.22



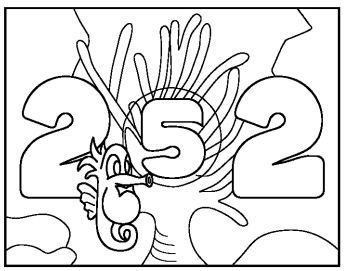
【図２３】

FIG.23



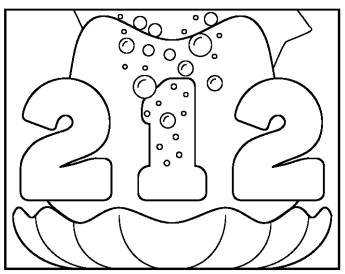
【図２４】

FIG.24



【図２５】

FIG.25



フロントページの続き

合議体
審判長　小原　博生
審判官　河本　明彦
審判官　川島　陵司

(56)参考文献　特開平９－５６８９５（ＪＰ，Ａ）
特開平６－２４６０５０（ＪＰ，Ａ）
特開平７－１８５０８４（ＪＰ，Ａ）
特開平９－５６８９０（ＪＰ，Ａ）
特開平８－３３６６４２（ＪＰ，Ａ）
特開平９－７００（ＪＰ，Ａ）
特開平８－１８２８２６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F7/02,5/04