

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3859552号
(P3859552)

(45) 発行日 平成18年12月20日(2006.12.20)

(24) 登録日 平成18年9月29日(2006.9.29)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2002-170895 (P2002-170895)	(73) 特許権者	000132747 株式会社ソフィア
(22) 出願日	平成14年6月12日(2002.6.12)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(65) 公開番号	特開2004-16237 (P2004-16237A)	(74) 代理人	100075513 弁理士 後藤 政喜
(43) 公開日	平成16年1月22日(2004.1.22)	(74) 代理人	100084537 弁理士 松田 嘉夫
審査請求日	平成14年6月12日(2002.6.12)	(72) 発明者	井置 定男 群馬県桐生市宮本町3-7-28
		(72) 発明者	田口 英雄 群馬県桐生市境野町7-201 株式会社 ソフィア内
		審査官	澤田 真治

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】

変動表示ゲームの実行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの前記変動表示ゲームの演出を指示する演出制御指令に基づいて前記変動表示ゲームの演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記変動表示ゲームが特定の結果態様を導出した場合に特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記変動表示ゲームの結果に関する情報を含んで変動表示ゲームの実行権利を記憶する実行権利記憶手段と、

前記実行権利記憶手段に記憶されている変動表示ゲームの結果に関する情報に基づいて、複数の変動表示ゲームにわたって特定の演出を連続的に行う連続演出状態とするか否かを決定する連続演出決定手段と、

所定確率で前記特定の演出を指示する前記演出制御指令を選択する特定演出制御指令選択手段と、

前記連続演出決定手段が連続演出状態とする決定をした場合に、前記特定演出制御指令選択手段が前記特定演出制御指令を選択する確率を、前記連続演出状態とする決定をしない場合と比較して大きくする選択確率変更手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令に基づいて演出を制御する変動表示ゲームで報知する予告表示態様を更新する場合には、当該変動表示ゲームの開始から所定期間、

10

20

前回変動表示ゲームで報知した予告表示態様を維持し、変動表示ゲームの途中で予告報知態様が更新されて、次の予告表示態様に切り替えることによって、複数の変動表示ゲームにわたって同じ態様の予告表示が継続して行われることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令に基づいて演出を制御する変動表示ゲームで報知した予告表示態様を、次回変動表示ゲームの終了時に解除することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、

前記特定演出制御指令の受信ごとに前記連続演出状態の予告状態の段階を 1 ステップずつ上げ、

前記特定の演出を指示することのない非特定演出制御指令の受信により前記連続演出状態を解除することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】

本発明は遊技機に関し、特に、表示装置に図柄（識別情報）を変動表示する変動表示ゲームを行う遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

遊技機（パチンコ遊技機）には、遊技領域に発射した遊技球の入賞等に従って、液晶表示器等からなる変動表示装置に、特定の識別情報（大当り図柄）を含む複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを行い、その表示結果が特定の態様となったことに関連して、特別遊技状態を生起する等の特定の遊技価値を付与するものがある。

【0003】

このような遊技機の変動表示ゲームでは、変動表示ゲームの興趣向上のため、変動表示ゲームの結果態様として特定の態様が導出される可能性があることを事前に遊技者に知らせる予告報知演出をするものがある。この予告報知演出は、現在行われている変動表示ゲームに関連する予告に限らず、未だ変動表示の行われない始動記憶が導出する結果態様をも予告報知するものが知られている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来の遊技機では、変動表示ゲーム中のキャラクタの登場や、特定のリーチ演出を行うことによって、予告報知が行われており、これらの予告報知は変動表示の中の一演出態様にすぎないので、予告報知演出のタイミング以外では、予告報知が行われていることが把握できない問題点があった。

【0005】

また、変動表示ゲーム中は常に予告報知が行われているようにすると、変動表示の開始時に予告報知状態か否かが判別できるので、連続予告に対する期待感を早い段階で喪失することとなる。

【0006】

連続予告を行う場合に、通常時から発生する連続予告と同態様の演出があるが、なかなか連続して発生しないために期待感を抱きにくかった。また、それが連続予告の演出となることを遊技者が理解できていなかった。

【0007】

本発明は、連続予告演出状態を次回変動表示ゲームまで持ち越して、連続予告演出に対する期待感を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

第 1 の発明は、変動表示ゲームの実行を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段か

10

20

30

40

50

らの前記変動表示ゲームの演出を指示する演出制御指令に基づいて前記変動表示ゲームの演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記変動表示ゲームが特定の結果態様を導出した場合に特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記遊技制御手段は、前記変動表示ゲームの結果に関する情報を含んで変動表示ゲームの実行権利を記憶する実行権利記憶手段と、前記実行権利記憶手段に記憶されている変動表示ゲームの結果に関する情報に基づいて、複数の変動表示ゲームにわたって特定の演出を連続的に行う連続演出状態とするか否かを決定する連続演出決定手段と、所定確率で前記特定の演出を指示する前記演出制御指令を選択する特定演出制御指令選択手段と、前記連続演出決定手段が連続演出状態とする決定をした場合に、前記特定演出制御指令選択手段が前記特定演出制御指令を選択する確率を、前記連続演出状態とする決定をしない場合と比較して大きくする選択確率変更手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令に基づいて演出を制御する変動表示ゲームで報知する予告表示態様を更新する場合には、当該変動表示ゲームの開始から所定期間、前回変動表示ゲームで報知した予告表示態様を維持し、変動表示ゲームの途中で予告報知態様が更新されて、次の予告表示態様に切り替えることによって、複数の変動表示ゲームにわたって同じ態様の予告表示が継続して行われることを特徴とする。

10

【0009】

第2の発明は、第1の発明において、前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令に基づいて演出を制御する変動表示ゲームで報知した予告表示態様を、次回変動表示ゲームの終了時に解除することを特徴とする。

【0010】

第3の発明は、第1又は第2の発明において、前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令の受信ごとに前記連続演出状態の予告状態の段階を1ステップずつ上げ、前記特定の演出を指示することのない非特定演出制御指令の受信により前記連続演出状態を解除することを特徴とする。

20

【0015】**【発明の作用および効果】**

第1の発明では、変動表示ゲームの実行を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの前記変動表示ゲームの演出を指示する演出制御指令に基づいて前記変動表示ゲームの演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記変動表示ゲームが特定の結果態様を導出した場合に特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記遊技制御手段は、前記変動表示ゲームの結果に関する情報を含んで変動表示ゲームの実行権利を記憶する実行権利記憶手段と、前記実行権利記憶手段に記憶されている変動表示ゲームの結果に関する情報に基づいて、複数の変動表示ゲームにわたって特定の演出を連続的に行う連続演出状態とするか否かを決定する連続演出決定手段と、所定確率で前記特定の演出を指示する前記演出制御指令を選択する特定演出制御指令選択手段と、前記連続演出決定手段が連続演出状態とする決定をした場合に、前記特定演出制御指令選択手段が前記特定演出制御指令を選択する確率を、前記連続演出状態とする決定をしない場合と比較して大きくする選択確率変更手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令に基づいて演出を制御する変動表示ゲームで報知する予告表示態様を更新する場合には、当該変動表示ゲームの開始から所定期間、前回変動表示ゲームで報知した予告表示態様を維持し、変動表示ゲームの途中で予告報知態様が更新されて、次の予告表示態様に切り替えることによって、複数の変動表示ゲームにわたって同じ態様の予告表示が継続して行われるので、予告報知が行われた変動表示ゲームの次の変動表示ゲームまで期待感を継続することができる。また、複数の変動表示ゲームにまたがって特定演出が行われることから、当該演出表示が連続予告演出であることを明確にすることができる。

30

40

【0016】

第2の発明では、前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令に基づいて演出を制御する変動表示ゲームで報知した予告表示態様を、次回変動表示ゲームの終了時に解除するので、予告報知が行われた変動表示ゲームの次の変動表示ゲームまで期待感を継続することができる。また、複数の変動表示ゲームにまたがって特定演出が行われることから、当該

50

演出表示が連続予告演出であることを明確にすることができる。

【0017】

第3の発明では、前記演出制御手段は、前記特定演出制御指令の受信ごとに前記連続演出状態の予告状態の段階を1ステップずつ上げ、前記特定の演出を指示することのない非特定演出制御指令の受信により前記連続演出状態を解除する。よって、予告状態の変化に基づいて予告報知演出態様が変化するので、遊技者の期待感を段階的に高めることができる。

【0022】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態について、図面に基づいて説明する。

10

【0023】

図1は、本発明の実施の形態の遊技機（パチンコ遊技機）の遊技盤1の正面図である。

【0024】

遊技盤1の表面には、ガイドレール2で囲われた遊技領域3が形成され、遊技領域3のほぼ中央には変動表示装置（特別図柄表示装置）4が配置され、遊技領域の下方には大入賞口を備えた特別変動入賞装置5が配置される他、遊技領域には各入賞口11a～11d、始動口7、普通図柄表示器23、普通変動入賞装置8等が配設されている。

【0025】

変動表示装置4は、例えば、LCD（液晶表示器）、CRT（ブラウン管）等で表示画面部分が構成されている。表示画面部分（表示領域）には、複数の変動表示領域が設けられており、各変動表示領域に識別情報（図柄）が表示される。すなわち、左、中、右に設けられた変動表示領域には、識別情報として割り当てられた図柄（例えば、「0」～「9」までの数字）が変動表示して変動表示ゲームが行われる。その他、表示画面には遊技の進行に基づく画像が表示される。

20

【0026】

変動表示装置4の上部には、複数の変動表示ゲームにわたって、連続して、変動表示ゲームの結果を予告報知する連続報知ランプ24が設けられている。この連続報知ランプ24には多色発光LEDを使用し、予告状態によって報知態様（発光色等）が変化するように構成する。

【0027】

特別変動入賞装置5の上方には、普通変動入賞装置（普通電動役物）8を有する始動口7が、遊技領域3の左右の所定の位置には、普通図柄始動ゲート20が配設される。

30

【0028】

本実施の形態の遊技機では、打球発射装置（図示省略）から遊技領域3に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることにより遊技が行われ、打ち出された遊技球は、遊技領域3内の各所に配置された風車等の転動誘導部材13により転動方向を変えられながら遊技領域3を流下し、始動口7、一般入賞口11a～11d、特別変動入賞装置5に入賞するか、遊技領域3の最下部に設けられたアウト口12から排出される。一般入賞口11a～11dへの遊技球の入賞は、各一般入賞口毎に備えられた一般入賞口センサ17A～17N（図2参照）によって検出される。

40

【0029】

始動口7、一般入賞口11a～11d、特別変動入賞装置5に遊技球が入賞すると、入賞した入賞装置の種類に応じた数の賞球が排出装置（図示省略）から排出され、遊技盤の下方の遊技機前面に設けられる供給皿（遊技者に対して賞球又は貸球が払い出される皿）に供給される。

【0030】

始動口7へ遊技球の入賞があると、遊技球の入賞タイミングによって遊技制御装置100内に備えられた特別図柄乱数カウンタの値及び大当たり図柄乱数カウンタの値が抽出される。遊技制御装置100は、この乱数値を参酌して表示制御指令信号（変動表示コマンド）を選択する。すなわち、特別図柄乱数カウンタの値、大当たり図柄乱数カウンタ、変動表示

50

パターン決定用乱数及び予め記憶されている停止図柄組み合わせに基づいて表示制御指令信号が選択され、表示制御装置 150 に送信される（図 6、図 7 参照）。

【0031】

そして、変動表示装置 4 では、前述した図柄が順に変動表示する変動表示ゲームが開始され、変動表示ゲームに関する画像が表示される。始動口 7 への入賞が所定のタイミングでなされたとき（具体的には、入賞検出時の特別図柄乱数カウンタ値が当たり値であるとき）には、大当たり状態となり、三つの図柄が揃った状態（大当たり図柄）で停止する。このとき、特別変動入賞装置 5 は、大入賞口ソレノイド 6（図 2 参照）への通電によって、大入賞口を所定の時間（例えば 30 秒）だけ大きく開き、遊技者は多くの遊技球を獲得することができる。すなわち、特別変動入賞装置 5 は、遊技球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から遊技球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）に変換される。

10

【0032】

始動口 7 への遊技球の入賞は、特別図柄始動センサ 14 で検出される。この遊技球の通過タイミングによって抽出された特別図柄乱数カウンタ値及び大当たり図柄乱数カウンタ値は、特別図柄始動記憶として、遊技制御装置 100 内の所定の記憶領域（特別図柄始動記憶領域）に、所定回数（例えば、最大で連続した 4 回分）を限度に記憶される。この特別図柄始動記憶の記憶数は、変動表示装置 4 の上部に設けられた 4 つの LED からなる特別図柄始動記憶表示器 18 に表示される。なお、特別図柄始動記憶表示器 18 を 4 つの LED で構成せず、7 セグメント LED 等によって直接数字を表示するように構成しても、変動表示装置 4 に記憶数を表示するように構成してもよい。そして、遊技制御装置 100 は、特別図柄始動記憶に基づいて、変動表示装置 4 にて可変表示ゲームを行う。

20

【0033】

特別変動入賞装置 5 への遊技球の入賞は、カウントセンサ 15、継続センサ 16（図 2 参照）によって検出される。

【0034】

普通図柄始動ゲート 20 へ遊技球の通過があると、普通図柄表示器 23 では、当たり表示を含む複数（例えば、二つ）のランプを順次点滅させる。普通図柄始動ゲート 20 への入賞が所定のタイミングでなされたとき（具体的には、入賞検出時の普通図柄乱数カウンタ値が当たり値であるとき）には、普通図柄に関する当たり状態となり、普通図柄が当たりのランプが点灯した状態で停止する。このとき、始動口 7 の手前に設けられた普通変動入賞装置 8 は、普通電動役物ソレノイド 10（図 2 参照）への通電によって、始動口 7 への入口が所定の時間（例えば、0.5 秒）だけ拡開するように変換され、遊技球の始動口 7 への入賞可能性が高められる。

30

【0035】

普通図柄始動ゲート 20 への遊技球の通過は、普通図柄始動センサ 21 で検出される。この遊技球の通過タイミングによって抽出された遊技制御装置 100 内に備えられた普通図柄乱数カウンタ値は、普通図柄始動記憶として、遊技制御装置 100 内の所定の記憶領域（普通図柄始動記憶領域）に、所定回数（例えば、最大で連続した 4 回分）を限度に記憶される。この普通図柄始動記憶の記憶数は特別変動入賞装置 5 の上側に設けられた 4 つの LED からなる普通図柄始動記憶表示器 22 に表示される。遊技制御装置 100 は普通図柄始動記憶に基づいて、普通図柄に関する当たりの抽選を行う。

40

【0036】

遊技機の要所には、装飾用ランプ、LED 等の装飾発光装置が設けられる。また、遊技機には、音出力装置（スピーカ）が設けられる。

【0037】

図 2 は、遊技制御装置 100 を中心とする遊技機 1 の制御系の一部を示すブロック図である。

【0038】

遊技制御装置 100 は、遊技を統括的に制御する主制御装置であり、遊技制御を司る CPU、遊技制御のための不変の情報を記憶している ROM 及び遊技制御時にワークエリアと

50

して利用されるRAMを内蔵した遊技用マイクロコンピュータ101、入力インターフェース102、出力インターフェース103、発振器104等から構成される。

【0039】

遊技用マイクロコンピュータ101は、入力インターフェース102を介しての各種検出装置（特別図柄始動センサ14、一般入賞口センサ17A～17N、カウントセンサ15、継続センサ16、普通図柄始動センサ21）からの検出信号を受けて、大当り抽選等、種々の処理を行う。そして、出力インターフェース103を介して、演出制御装置150（装飾制御装置250、音制御装置300、表示制御装置）、排出制御装置200、大入賞口ソレノイド6、普通電動役物ソレノイド10、普通図柄表示器23等に指令信号を送信して、遊技を統括的に制御する。

10

【0040】

排出制御装置200は、遊技制御装置100からの賞球指令信号に基づいて、払出ユニットの動作を制御し賞球を排出させる。また、カード球貸ユニット（図示省略）からの貸球要求に基づいて、払出ユニットの動作を制御し貸球を排出させる。

【0041】

装飾制御装置250は、演出制御装置150内に設けられ、遊技制御装置100からの演出制御指令信号としての装飾制御指令信号に基づいて、装飾用ランプ、LED等の装飾発光装置を制御すると共に、特別図柄始動記憶表示器18、普通図柄始動記憶表示器22の表示を制御する。

【0042】

20

音制御装置300は、演出制御装置150内に設けられ、遊技制御装置100からの演出制御指令信号としての音制御指令信号に基づいて、スピーカから出力される効果音を制御する。

【0043】

なお、演出制御装置150が演出制御指令信号に基づいて装飾制御指令信号、音制御指令信号を編集し、各種装飾制御装置（装飾制御装置250、音制御装置300）に送信して、装飾制御装置が、装飾制御指令信号、音制御指令信号によって、各種装飾装置を制御する構成としてもよい。

【0044】

なお、遊技制御装置100から、各種従属制御装置（演出制御装置150、排出制御装置200）への通信は、遊技制御装置100から従属制御装置に向かう単方向通信のみが許容されるようになっている。これにより、遊技制御装置100に従属制御装置側から不正な信号が入力されることを防止することができる。

30

【0045】

遊技機の電源装置（図示省略）は、電源回路のほかに、バックアップ電源部と停電監視回路とを備えている。停電監視回路は、電源装置の所定の電圧降下を検出すると、遊技制御装置100等に対して停電検出信号とリセット信号とを順に出力する。遊技制御装置100は、停電検出信号を受けると所定の停電処理を行い、リセット信号を受けるとCPUの動作を停止する。バックアップ電源部は、遊技制御装置100等のRAMにバックアップ電源を供給して、遊技データ（変動表示ゲーム情報を含む遊技制御情報）等をバックアップする。

40

【0046】

表示制御手段である表示制御装置は演出制御装置150内に設けられ、CPU151、ROM152、RAM153、DMAC（ダイレクト・メモリ・アクセス・コントローラ）154、インターフェース155、VDC（ビデオ・ディスプレイ・コントローラ）156、画像データ（図柄データ、背景画データ、動画キャラクタデータ等）を格納したフォントROM157、発振器158、補正回路159、ドライバ161等から構成される。

【0047】

CPU151は、遊技制御装置100からの演出制御指令信号としての表示制御指令信号

50

に基づいて、画面情報（図柄表示情報、背景画面情報、動画キャラクタ画面情報等）を作成して、RAM 153に記憶する。この画面情報は、VDC 156の垂直同期割込のタイミングで、転送指令を受けたDMAC 154により、VDC 156に転送される。VDC 156は、この画像情報に基づき、フォントROM 157の該当画像データを取り込み、変動表示装置4の画面に水平走査、垂直走査を行って、所定の画像表示（描画）を行う。

【0048】

なお、ROM 152にはCPU 151を動作させるプログラムの他に、変動表示パターン毎に変動表示の手順を含む変動表示手順情報が記憶されており、遊技制御装置100において乱数に基づいて選択され、表示制御装置150に送られた変動表示コマンドによって、これらの変動表示手順情報がROM 152から読み出され、読み出された変動表示手順情報に基づいた画像が変動表示装置4に表示される。

10

【0049】

フォントROM 157には、変動表示ゲームに用いる各図柄のデータや、背景、キャラクタ等の演出表示のデータが格納されている。

【0050】

補正回路159は、変動表示装置4の信号電圧に対する照度の非線形特性を補正して、変動表示装置4の表示照度を調整するものである。

【0051】

ドライバ161は、CPU 151に制御されて、変動表示装置4の上部に設けられた連続報知ランプ24の点灯状態（点灯、消灯、点滅）及び点灯色（赤、青、黄、白等）を制御する、連続報知ランプ24に対するインターフェースである。

20

【0052】

インターフェース155の手前には、信号伝達方向規制手段であるバッファ回路160が設けられ、遊技制御装置100から表示制御装置150への信号入力のみが許容され、表示制御装置150から遊技制御装置100への信号出力を禁止している。なお、遊技制御装置100と表示制御装置150との間で双方向通信を行う場合には、バッファ回路160には双方向バッファを用いることもできる。

【0053】

遊技制御装置100から演出制御装置150に送信される信号には、停止図柄や変動過程を指示する変動表示コマンドが含まれている。演出制御装置150は、遊技制御装置100からの変動表示コマンドによって、遊技制御装置100で抽出された変動表示パターン決定用乱数に対応する変動表示パターンで、変動表示される出現図柄、仮停止図柄を選択して、変動表示装置4に表示する。そして、最終的に本停止図柄として、遊技制御装置100から送信されてきた大当たり図柄を導出して表示する。

30

【0054】

演出制御装置150には、装飾制御装置250、音制御装置300、表示制御装置の他、可動部材をアクチュエータ（ソレノイド）によって制御する可動部材制御装置を含めることができる。すなわち、本発明の実施の形態では、装飾制御装置250、音制御装置300、表示制御装置、可動部材制御装置が演出制御装置として機能し、これら制御装置に制御される各種ランプ、スピーカ、変動表示装置、可動部材が演出装置として機能する。

40

【0055】

なお、装飾制御装置250、音制御装置300、表示制御装置、可動部材制御装置を統合して演出制御装置150とせず、これらの従属制御装置を別個に設けてもよい。

【0056】

このように構成される遊技制御装置100では、始動入賞監視処理（図6）、変動表示コマンド選択処理（図7）、変動表示コマンド選択処理1（図8）、変動表示コマンド選択処理2（図9）、連続予告決定処理等の処理が行われて、遊技制御手段を構成している。また、表示制御装置150では、連続予告演出決定処理（図10）等の処理が行われて、演出制御手段を構成している。

【0057】

50

なお、本発明に係る特定の演出（連続予告）を行う演出手段は、表示制御装置150に制御された変動表示装置4に限らず、装飾制御装置250に制御された装飾ランプ、音制御装置300に制御されたスピーカ、可動部材制御装置（図示省略）に制御されたアクチュエータ（ソレノイド）の作用によって動作する可動部材（例えば、変動表示装置4の周辺に設けられたキャラクタの手足等が変動表示ゲームの進行に伴い動作するもの：図示省略）等の遊技制御装置に従属する演出制御装置又は演出装置によって実現することができる。

【0058】

図3は、本発明の実施の形態の遊技機の状態遷移図である。この状態遷移図に従って、遊技の概要について説明する。以下の説明では、変動表示装置4の変動表示領域を左、中、右の変動表示領域として説明する。

10

【0059】

まず、遊技開始当初（あるいは遊技開始前）の時点では、客待ち状態となっており、客待ち画面の表示を指令する表示制御指令信号が遊技制御装置100から表示制御装置150に送信され、変動表示装置8の表示画面には、動画又は静止画である客待ち画面が表示される。

【0060】

そして、遊技領域3に打ち出された遊技球が始動口7に入賞すると、遊技制御装置100によって、所定の乱数が抽出され、変動表示ゲームの大当りの抽選が行われ、その入賞が特別図柄始動記憶として記憶される。そして、遊技制御装置100から表示制御装置150に変動表示を指令する表示制御指令信号が送信され、変動表示装置4の画面の左、中、右の変動表示領域に複数の図柄の変動表示が開始される。

20

【0061】

この変動表示の開始後、所定の時間が経過すると、変動表示が左、右、中の順に仮停止する。この仮停止状態とは遊技者が図柄を認識可能な略停止状態として、最終的な停止図柄が確定しない状態である。具体的には、停止位置にて図柄を微少に変動させることの他に、図柄を回転させたり、図柄を拡大縮小したり、図柄の色を変化させたり、図柄の形状を変化させる等の態様がある。

【0062】

変動表示の過程でリーチ状態（例えば、左の図柄と右の図柄が大当りの組合せを発生する可能性のある状態）が発生すると、所定のリーチ遊技が行われる。このリーチ遊技では、例えば中の図柄を極めて低速で変動表示させたり、高速変動させたり、変動表示を逆転したりする。また、リーチ遊技に合わせた背景表示、キャラクタ表示が行われる。

30

【0063】

そして、前記抽選の結果が大当りであれば、最終的に左、中、右の図柄が所定の大当りの組合せで停止され、大当り状態が発生する。

【0064】

この大当り状態が発生すると、特別変動入賞装置5が所定期間にわたって開かれる特別遊技（大当り遊技）が行われる。この特別遊技は特別変動入賞装置5への遊技球の所定数（例えば、10個）の入賞又は所定時間の経過（例えば、30秒）を1単位（1ラウンド）として実行され、特別変動入賞装置5内の継続入賞口への入賞（継続センサ16による入賞球の検出）を条件に、規定ラウンド（例えば、16ラウンド）繰り返される。また、大当り遊技が発生すると、大当りのファンファーレ表示、ラウンド数表示、大当りの演出表示等、遊技制御装置100から表示制御装置150に大当り遊技に関する表示を指令する信号が送信され、変動表示装置4の画面に大当り遊技の表示が行われる。

40

【0065】

この場合、大当りが特定の大当りであれば、大当り遊技後に特定遊技状態が発生され、次回の大当りの発生確率を高確率（確変状態）にしたり、普通図柄表示器23における変動表示ゲームの変動表示時間の短縮（時短）等が行われ、遊技者により有利な状態となる。

【0066】

50

そして、変動表示ゲームが終了したとき（ハズレのとき）に又は大当たり遊技が終了したときに、特別図柄始動記憶があれば、その特別図柄始動記憶に基づき新たな変動表示ゲームが繰り返される。また、変動表示ゲームが終了したとき（ハズレのとき）に、特別図柄始動記憶がなければ、客待ち状態に戻される。

【0067】

なお、普通図柄始動ゲート20を遊技球が通過すると、その通過又は普通図柄始動記憶に基づき、普通図柄に関する乱数が抽出され、乱数が当たりであれば、普通図柄表示器23に当たり表示が行われて、始動口7の普通変動入賞装置8が所定時間（例えば、0.5秒）にわたって拡開され、始動口7への入賞が容易にされる。

【0068】

図4は、本発明の実施の形態の遊技機の状態遷移図であり、通常状態と連続予告状態との変化を示す。また、図4(a)が遊技制御手段の状態の変化を、図4(b)が演出制御手段の状態の変化を示す。

【0069】

遊技制御手段を構成する遊技制御装置100は、通常は、通常状態(1001)で遊技を進行させる制御をしており、連続予告乱数によって連続予告報知を行う旨の判定がされる等、所定の条件が成立することによって、連続予告状態となる制御をする。すなわち、予告ありの変動表示態様が選択されれば、連続予告中となる(1002)、特定演出制御指令として予告ありの表示制御指令信号(変動表示コマンド)が送信される。このとき、演出制御手段を構成する表示制御装置150では、遊技制御装置100からの予告ありの変動表示コマンドを受信して、連続予告フラグを設定して(通常状態のM1から、連続予告状態のM2に変更して)、通常状態(1011)から連続予告状態(1012)に移行して、特定の演出を連続的に行う連続演出状態としての連続予告が行われる。連続予告状態(1012)はM2~M5の4種類の状態が設けられ、変動表示コマンドを受信することでその状態が変化する(図5参照)。

【0070】

そして、遊技制御装置100で、予告なしの変動表示態様が選択されれば、非特定演出制御指令として予告なしの表示制御指令信号(変動表示コマンド)を送信する連続終了処理が行われ(1003)、通常状態に戻る(1001)。このとき、遊技制御装置100における連続終了処理によって、表示制御装置150では、連続予告フラグを通常状態のM1に設定して、連続予告状態(1012)から通常状態(1011)に移行する。

【0071】

図5は、本発明の実施の形態の遊技機の状態遷移図であり、連続予告状態の段階を示す。

【0072】

表示制御装置150には連続予告フラグが設けられ、通常状態を示すM1、連続予告状態を示すM2~M5のいずれかが設定されている。そして、表示制御装置150が遊技制御装置100から受信した表示制御指令信号(変動表示コマンド)の種類によって、予告状態が異なるようになっている。すなわち、予告ありの変動表示コマンド(予告ありコマンド)を受信することにより予告状態の段階が1ステップずつ上がり、予告なしの変動表示コマンド(予告なしコマンド)を受信することにより予告状態が解除され、通常状態(M1)に戻る。また、予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24による報知の態様(発光色)が変化する。

【0073】

具体的には、通常状態(M1)で予告ありコマンドを受信すると、予告状態(M2)となる。この予告状態への変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色が、通常状態を示す赤色からM2状態を示す青色に変更される。

【0074】

予告状態(M2)で予告ありコマンドを受信すると、予告状態が1ステップ上がり予告状態(M3)となる。この予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色が、M2状

10

20

30

40

50

態を示す青色からM3状態を示す紫色に変更される。一方、予告状態(M2)で予告なしコマンドを受信すると、予告状態(M2)から通常状態(M1)に戻る。この予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色が、M2状態を示す青色から通常状態を示す赤色に変更される。

【0075】

予告状態(M3)で予告ありコマンドを受信すると、予告状態が1ステップ上がり予告状態(M4)となる。この予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色が、M3状態を示す紫色からM4状態を示す緑色に変更される。一方、予告状態(M3)で予告なしコマンドを受信すると、予告状態(M3)から通常状態(M1)に戻る。この予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色が、M3状態を示す紫色から通常状態を示す赤色に変更される。

10

【0076】

同様に、予告状態(M4)で予告ありコマンドを受信すると、予告状態が1ステップ上がり予告状態(M5)となる。この予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色が、M4状態を示す緑色からM5状態を示す多色変化状態(例えば、複数色で所定順序又はランダムに発光色を変化)に変更される。一方、予告状態(M4)で予告なしコマンドを受信すると、予告状態(M4)から通常状態(M1)に戻る。この予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色が、M4状態を示す緑色から通常状態を示す赤色に変更される。

【0077】

予告状態(M5)で変動表示が終了すると、予告状態(M5)から通常状態(M1)に戻る。この予告状態の変化に伴い、連続報知ランプ24の発光色がM5状態を示す多色変化状態から、通常状態を示す赤色に変更される。

20

【0078】

以上説明した予告状態の遷移では、連続報知ランプ24の態様(発光色)によって予告状態の違いを報知したが、点灯状態(例えば、点滅速度、明るさ、点灯領域の大きさなど)で予告状態の違いを報知するように構成してもよいし、複数の報知手段を用いて予告状態の違いを報知するように構成してもよい。具体的には、変動表示装置4、音出力装置(スピーカ)、装飾装置(各種ランプ)、可動部材(可動メカ)、振動装置(バイブレーター)等の動作状況によって予告状態の違いを報知する。例えば、通常状態(M1)は連続報知ランプ24の点灯、予告状態(M2)は効果音、予告状態(M3)は可動部材の動作、予告状態(M4)は連続報知ランプ24の点灯及び効果音、予告状態(M5)は連続報知ランプ24の点灯、効果音及び可動部材の動作のように、各予告状態の段階によって報知態様を変更する。

30

【0079】

図6は、本発明の実施の形態の遊技機の始動入賞監視処理を示すフローチャートであり、遊技制御装置100で実行される。

【0080】

遊技制御装置100は、特別図柄始動センサ14からの入賞検出信号によって、始動口7へ遊技球が入賞したか否かを判定している(S101)。

40

【0081】

そして、特別図柄始動センサ14が始動口7への遊技球の入賞を検出すると(S101で"YES")、入賞に対応して加算される特別図柄始動記憶数と予め定められた始動記憶上限数とを比較し、特別図柄始動記憶数が所定の上限数に達しているか否か、すなわち、始動記憶に空きがあるか否かを判定する(S102)。始動記憶が所定の上限数に達していて、特別図柄始動記憶に空きがなければ(S102で"NO")、検出された始動口7への入賞を記憶することができないので、当該始動入賞に関して変動表示ゲームは行われず、始動入賞は破棄される。

【0082】

一方、始動記憶が所定の上限数に達していなければ(始動記憶に空きがあれば：S102

50

で"YES")、検出された始動入賞に関して変動表示ゲームを実行するために、当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの態様を決定する乱数を抽出する(S103、S104)。S103では、特別図柄始動センサ14で検出された始動入賞タイミングによって遊技制御装置100内に備えられた特別図柄乱数カウンタ値が抽出される。この特別図柄乱数カウンタ値は、変動表示ゲームの結果が大当たりか否かの判定に用いられる。

【0083】

S104では、特別図柄始動センサ14で検出された始動入賞タイミングによって遊技制御装置100内に備えられた大当たり図柄乱数カウンタの値が抽出される。この大当たり図柄乱数カウンタ値は、変動表示ゲームの結果が大当たりとなるときに、変動表示ゲームの結果導出される停止図柄を決定するものであり、確率変動状態となるか否かの判定に係する

10

【0084】

そして、抽出された特別図柄乱数カウンタ値及び大当たり図柄乱数カウンタ値(又は特別図柄乱数カウンタ値や大当たり図柄乱数カウンタ値の判定結果)は、特別図柄始動記憶として記憶される(S103、S104)。

【0085】

そして、遊技制御装置100は、特別図柄始動記憶領域に設けられた特別図柄始動記憶数データに1を加算して、特別図柄始動記憶数を更新する(S105)。

【0086】

図7は、本発明の実施の形態の遊技機の変動表示コマンド編集処理を示すフローチャートであり、遊技制御装置100で実行される。

20

【0087】

前述したように、遊技球の始動口7への入賞により抽出された、特別図柄乱数カウンタ値及び大当たり図柄乱数カウンタ値は、特別図柄始動記憶として記憶される。そして、変動表示遊技が終了したり、大当たり遊技が終了して、次の変動表示ゲームを開始するとき、遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ101は、特別図柄始動記憶領域から、特別図柄乱数カウンタ値を読み出して、この特別図柄乱数カウンタ値に対応する変動表示ゲームを実行させるべく、変動表示パターン決定用乱数カウンタ値を抽出し、遊技用マイクロコンピュータ101のROMに記憶された変動表示パターン選択用テーブルを参照して変動表示パターンを選択し、表示制御装置150に送信する変動表示コマンド(表示制御指令信号)を選択する(S111)。この変動表示パターン選択用テーブルは、予告あり、予告なし、最終予告等の遊技状態毎に設けられ、遊技状態によってテーブルを変えて、変動表示パターン(変動表示コマンド)が選択される確率を変えて変動表示パターン(変動表示コマンド)を選択する。図7に示す変動表示コマンド選択処理は、特別図柄乱数カウンタ値と連続予告状態とによって異なるテーブルが選択される。すなわち、特別図柄乱数カウンタ値が大当たり値である場合には変動表示コマンド選択処理2(図9)が、特別図柄乱数カウンタ値が大当たり値以外(ハズレ)の場合には、変動表示コマンド選択処理1(図8)が選択され、各変動表示コマンド選択処理が実行される。

30

【0088】

そして、遊技制御装置100は停止図柄を決定する(S112)。この停止図柄の決定は、複数の方法がある。まず、始動記憶として記憶された特別図柄乱数カウンタ値が大当たりを導出する値であったときは、始動入賞時に抽出された大当たり図柄乱数カウンタ値によって、識別情報が揃って停止する図柄(大当たり図柄)を決定する。

40

【0089】

また、始動記憶として記憶された特別図柄乱数カウンタ値が、大当たりを導出する値ではないときは、変動開始条件成立時に抽出された変動表示パターン決定用乱数カウンタ値によって変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに適切な停止図柄の組合せパターンが指示され、当該指示と停止図柄決定用乱数とに基づいて停止図柄を決定する。

【0090】

例えば、リーチが発生しない全くのハズレ図柄を導出する通常変動パターンが選択された

50

ときには、周期的に抽出、更新され、遊技用マイクロコンピュータ101のRAMに記憶されている左図柄決定用乱数値、中図柄決定用乱数値及び右図柄決定用乱数値とから、左図柄、中図柄及び右図柄を停止図柄として決定する。なお、左中右の図柄決定用乱数の抽出において各図柄の組合せがリーチ態様や大当たり態様を構成する場合には、これらの図柄決定用乱数値は破棄され、次の抽出タイミングで、各図柄の新たな組合せが決定される。

【0091】

また、左右の図柄が揃い中図柄が外れるリーチ変動パターンが選択されたときには、左図柄決定用乱数値から左図柄を決定し、右図柄として該左図柄と同一の図柄を選択し、中図柄が左右図柄に対して何図柄ずれて停止するかを決定するリーチ時中図柄決定用乱数を用いて、左図柄に該リーチ時中図柄決定用乱数値を加算して中図柄を決定する。

10

【0092】

そして、遊技制御装置100では決定された変動表示パターンに対応する変動表示コマンドを編集して(S113)、変動表示コマンドを表示制御装置150に送信する(S114)。

【0093】

図8は、本発明の実施の形態の遊技機の変動表示コマンド選択処理のフローチャートである。図8に示す変動表示コマンド選択処理1は、遊技制御装置100において、特別図柄乱数カウンタの値がハズレ値であるときに、変動表示開始時に実行される変動表示コマンド編集処理(図7参照)のステップS111で呼び出されて実行される。

20

【0094】

まず、遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ101のRAMに記憶された連続予告フラグの値を参照して、連続予告状態であるかを判定する(S121)。そして、連続予告状態でなければ(S121で"NO")、所定の条件が成立したことに基づいて連続予告を決定する連続予告決定処理(S122)を行い、変動表示パターンを決定する(S124、S126)。一方、連続予告状態であれば(S121で"YES")、連続予告回数を更新し(S132)、変動表示パターンを決定する(S134、S137)等の連続予告中の処理を行う。

【0095】

まず、連続予告状態でない通常状態(M1)の場合の処理(S122~S126)について説明する。

30

【0096】

連続予告フラグがM1で、連続予告状態でない場合には、連続予告決定処理を実行し、連続予告乱数によって連続予告報知を行う旨の判定がされる等、所定の条件が成立したら、連続予告状態を開始する決定をする(S122)。

【0097】

そして、連続予告を行うか否かを判定し(S123)、連続予告を行うときには(S123で"YES")、予告ありの変動表示パターンを決定する変動表示パターン選択用テーブルを選択する(S124)。そして、現在の始動記憶を参酌して予告回数を決定する連続予告回数決定処理が行われる(S125)。この連続予告回数決定処理は、特別図柄始動記憶に大当たりが含まれていれば、大当たりまでの始動記憶数を連続予告回数とする。一方、特別図柄始動記憶に大当たりが含まれていなければ、現在の始動記憶数を連続予告回数とする。

40

【0098】

一方、連続予告を行わないときには(S123で"NO")、予告なしの変動表示パターンを決定する変動表示パターン選択用テーブルを選択する(S126)。この予告なしの変動表示パターン選択用テーブルには、予告ありの変動表示パターンが含まれているが、予告なしの変動表示パターン選択用テーブルに、予告ありの変動表示パターンを含まないようにして、常に、予告なしの変動表示パターンが選択されるようにしてもよい。

【0099】

50

次に、連続予告状態の処理（S132～S136）について説明する。

【0100】

連続予告状態である場合には、連続予告残回数データから1を減算して（又は、連続予告回数データに1を加算して）、連続予告回数を更新する（S132）。遊技用マイクロコンピュータ101のRAMに記憶され、連続予告が行われる毎に更新される連続予告実行回数と、連続予告回数決定処理（S125）で決定された連続予告回数とを比較して、連続予告が最終回であるか否かを判定する（S133）。連続予告が最終回でなければ（S133で"NO"）、連続予告中の変動表示パターンを決定する変動表示パターン選択用テーブルを選択する（S134）。一方、連続予告が最終回であれば（S133で"YES"）、連続予告最終回の変動表示パターンを決定する変動表示パターン選択用テーブルを選択する。

10

【0101】

そして、遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ101は、特別図柄始動記憶領域から特別図柄乱数カウンタ値を読み出して、この特別図柄乱数カウンタ値に対応する変動表示パターンの変動表示ゲームを実行させるべく、選択された（S124、S126、S134、S136）変動表示パターン選択用テーブルを参照して、変動表示パターン決定用乱数カウンタ値に基づいて変動表示パターンを選択し、表示制御装置150に送信する変動表示コマンド（表示制御指令信号）を編集する（S127）。

【0102】

すなわち、図11にて後述するように、表示制御指令信号として、通常時には（S126）連続予告状態を開始する特定演出制御指令及び連続予告状態を開始しない非特定演出制御指令のすべての変動表示パターンの変動表示コマンドが選択対象となる。また、連続予告中には（S124、S134）、特定演出制御指令（予告ありコマンド）のみが選択の対象となる。また、連続予告最終回には（S136）、特定演出制御指令及び非特定演出制御指令が選択の対象となるように、変動表示パターン選択用テーブルが選択されている。

20

【0103】

なお、特定演出制御指令（予告ありコマンド）のみを選択の対象とせず、通常時に比較して特定演出制御指令が選択される確率を高く設定できる範囲で、非特定演出制御指令（予告なしコマンド）を含ませてもよい。これにより、大当りを期待した連続予告が途切れて、遊技者ががっかりしても救済される効果を得ることができる。

30

【0104】

なお、始動記憶数や確率変動状態などの遊技状態を参酌して、変動表示パターン選択用テーブルを変える等、選択しうる変動表示パターンを制限してもよい。

【0105】

図9は、本発明の実施の形態の遊技機の変動表示コマンド選択処理を示すフローチャートである。図9に示す変動表示コマンド選択処理2は、遊技制御装置100において、特別図柄乱数カウンタの値が大当り値であるときに、変動表示開始時に実行される変動表示コマンド編集処理（図7）のステップS111で呼び出されて実行される。

【0106】

この変動表示コマンド選択処理2では、まず、遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ101のRAMに記憶された連続予告フラグの値を参照して、連続予告状態であるかを判定する（S141）。そして、連続予告状態であれば（S141で"YES"）、連続予告残回数データから1を減算して（又は、連続予告回数データに1を加算して）、連続予告回数を更新する（S132）一方、連続予告状態でなければ（S141で"NO"）、変動表示テーブル選択処理（S143）に移行する。変動表示テーブル選択処理では、変動表示パターンを決定する変動表示パターン選択用テーブルとして、大当り用の変動表示パターン選択用テーブルが選択される（S143）。

40

【0107】

そして、遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ101は、選択された変動表

50

示パターン選択用テーブルから変動表示パターン決定用乱数カウンタ値に基づいて変動表示パターンを選択し、表示制御装置150に送信する変動表示コマンド(表示制御指令信号)を編集する(S144)。

【0108】

図10は、本発明の実施の形態の遊技機の連続予告状態設定処理を示すフローチャートであり、表示制御装置150において実行される。

【0109】

表示制御装置150は、遊技制御装置100から送信された表示制御指令信号を解析して、表示制御指令信号が予告ありコマンドであるか否かを判定する(S171)。そして、表示制御装置150が、受信した表示制御指令信号が予告ありコマンドであれば(S171で"YES")、RAM153内に記憶された連続予告フラグをM2に設定して、連続予告状態として、連続報知ランプ24を予告中の態様で点灯させ、連続予告状態であることを報知する。また、連続予告状態であれば、予告状態のモードを加算して、予告状態の段階を1ステップ上げて(例えば、M2→M3)、連続報知ランプ24の報知態様(発光色)を変更して、連続予告状態の変化を報知する。

10

【0110】

一方、表示制御装置150が受信した表示制御指令信号が、連続予告開始コマンドでなければ(S171で"NO")、連続予告フラグをクリアして(M1に設定して)、予告状態を解除する(S173)。そして、連続報知ランプ24を赤色に点灯させて通常状態であることを報知する。

20

【0111】

図11は、本発明の実施の形態の遊技機の変動表示ゲームで用いられる変動表示パターン選択用テーブルを説明する図である。

【0112】

本図に示す変動表示パターン選択用テーブルでは、16種類の変動表示パターンが準備されており、変動表示パターン0~7がハズレ、変動表示パターン8~16が大当りを導出する。すなわち、変動表示パターン選択用テーブルには、変動表示パターン決定用乱数カウンタ値と変動表示パターンの対応関係が規定されており、各変動表示パターンはテーブルに規定されたP(X)の確率で選択されるようになっている。

【0113】

特別図柄始動記憶として記憶された特別図柄乱数カウンタ値が大当りを導出する値であるときは、始動入賞時に抽出された大当り図柄乱数カウンタ値によって、識別情報が揃って停止する図柄(大当り図柄)を決定する。そして、変動表示開始時に変動表示パターン決定用乱数カウンタ値を抽出して、その値から「大当り」の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。「大当り」の変動表示パターン選択テーブルには、変動表示パターン8~16が選択できるようになっており、各々がP(A1)~P(A8)の確率で選択される。そして、変動表示パターン9、11、13、15(予告ありの変動表示パターン)が選択されると、表示制御指令信号(予告ありコマンド)が送信されて、予告状態となる。一方、変動表示パターン8、10、12、14(予告なしの変動表示パターン)が選択されると、表示制御指令信号(予告なしコマンド)が送信されて、予告状態が解除され通常状態となる。

30

40

【0114】

同様に、ハズレの場合でも、「予告なし」、「予告あり」、「最終予告」の変動表示パターン選択テーブルが準備されている。これら「ハズレ」の変動表示パターン選択テーブルには、変動表示パターン0~7が選択できるようになっており、各々が所定の確率で選択される。なお、「予告あり」の変動表示パターン選択テーブルには、予告ありの変動表示パターンのみが選択されるようになっており、このテーブルを用いる場合には、常に、予告ありコマンドが送信されて、予告状態となる。

【0115】

また、「最終予告」の変動表示パターン選択テーブルにおいては、「予告なし」の変動表

50

示パターン選択テーブルが選択された場合に比べ、予告ありの変動表示パターンの選択確率が低くなるように設定されている。また、「最終予告」の変動表示パターン選択テーブルにおいては、予告なしの変動表示のうち、一部の變動表示パターン（變動表示パターン6）が選択されないように（一部の變動表示パターンのみが選択されるように）なっている。

【0116】

また、図11に示す變動表示パターン選択用テーブルにおいては、時短の有無によって異なる確率が選択されるようにしたが、變動表示ゲームで高い確率で大当たりが導出される確率變動状態であるか否かによって異なるテーブルを設け、異なる確率で變動表示パターンが選択されるようにしてもよい。また、大当たりにおいて、大当たり図柄乱数カウンタ値に基づいて特定の図柄（例えば、確率變動状態を導出する確変図柄）が導出されるか否かによって異なるテーブルを設け、異なる確率が選択されるようにすることもできる。

10

【0117】

図12は、本発明の実施の形態の遊技機の予告報知のタイミングチャートである。

【0118】

第1回目の變動表示ゲームは、予告なしの變動表示コマンドによって、通常状態において行われ、連続報知ランプ24は通常状態を報知する赤色で点滅している。

【0119】

続いて、予告ありの變動表示コマンドによって、第2回目の變動表示ゲームが行われると、この變動表示の開始に伴って、連続報知ランプ24の報知状態が通常状態（赤色で点滅）から予告状態M2（青色点滅）に切り替えられる。この第2回目の變動表示ゲーム（予告ありの變動表示ゲーム）では、變動表示中の所定時間（T1）に予告キャラクタを登場させる等によって演出表示を切り替える。そして、この報知状態は次の（3回目の）變動表示ゲームの開始まで継続される。

20

【0120】

続いて、予告ありの變動表示コマンドによって、第3回目の變動表示ゲームが行われると、この變動表示の開始に伴って、連続報知ランプ24の報知状態が予告状態M2（青色点滅）から予告状態M3（紫色点滅）に切り替えられる。この第3回目の變動表示ゲーム（予告ありの變動表示ゲーム）でも、變動表示中の所定時間（T1）に予告キャラクタを登場させる等によって演出表示を切り替える。そして、この報知状態は次の（4回目の）變動表示ゲームの開始まで継続される。

30

【0121】

続いて、予告なしの變動表示コマンドによって、第4回目の變動表示ゲームが行われる。そして、この變動表示の終了に伴って、連続報知ランプ24の報知状態が予告状態M3（紫色点滅）から通常状態（赤色点滅）に切り替えられる。

【0122】

すなわち、図12に示す予告報知のタイミングチャートにおいては、予告状態は次の變動表示開始時に変更されるので、予告報知が開始（又は予告状態が変更）される變動表示ゲームの終了後も、次の變動表示ゲームの開始まで予告状態が継続して、複数の變動表示ゲームにわたって継続した予告報知が行われる。また、連続予告報知の最後の變動表示ゲームにおいて、變動表示ゲームの終了時に予告状態を変更する。

40

【0123】

図13は、本発明の実施の形態の遊技機の予告報知のタイミングチャートである。

【0124】

第1回目の變動表示ゲームは、予告なしの變動表示コマンドによって、通常状態において行われ、連続報知ランプ24は通常状態を報知する赤色で点滅している。

【0125】

続いて、予告ありの變動表示コマンドによって、第2回目の變動表示ゲームが行われる。この第2回目の變動表示ゲーム（予告ありの變動表示ゲーム）では、變動表示中の所定時間（T1）に予告キャラクタを登場させる等によって演出表示を切り替える。そして、こ

50

の演出表示の切り替えの後（T2）に、連続報知ランプ24の報知状態が通常状態（赤色で点滅）から予告状態M2（青色点滅）に切り替えられる。このT1タイミングのキャラクタの登場は、T2タイミングの演出表示の切替の予告として機能する。また、T1タイミングでのキャラクタの登場を所定確率で登場するように制限し、突然報知状態が切り替わるような、報知状態切替の意外性を演出するようにしてもよい。

【0126】

そして、この報知状態は、次の（3回目の）変動表示ゲームの開始以後も、次の報知状態の変更まで継続される。

【0127】

続いて、予告ありの変動表示コマンドによって、第3回目の変動表示ゲームが行われる。この第3回目の変動表示ゲーム（予告ありの変動表示ゲーム）でも、変動表示中の所定時間（T1）に予告キャラクタを登場させる等によって演出表示を切り替える。そして、この演出表示の切り替えの後（T2）に、連続報知ランプ24の報知状態が予告状態M2（青色点滅）から予告状態M3（紫色点滅）に切り替えられる。そして、この報知状態も、次の報知状態の変更まで継続される。

10

【0128】

続いて、予告なしの変動表示コマンドによって、第4回目の変動表示ゲームが行われる。そして、この変動表示の終了に伴って、連続報知ランプ24の報知状態が予告状態M3（紫色点滅）から通常状態（赤色点滅）に切り替えられる。

【0129】

すなわち、図13に示す予告報知のタイミングチャートにおいては、予告状態は次の変動表示中の演出の切替後の所定のタイミング（T2）に変更されるので、予告報知開始時（又は予告状態の変更）がされる変動表示ゲームの終了後も、次の変動表示ゲームの開始まで予告状態が継続して、複数の変動表示ゲームにわたって継続した予告報知が行われる。

20

【0130】

図14は、本発明の実施の形態の遊技機の予告報知のタイミングチャートである。

【0131】

第1回目の変動表示ゲームは、予告なしの変動表示コマンドによって、通常状態において行われ、連続報知ランプ24は通常状態を報知する赤色で点滅している。

【0132】

続いて、予告ありの変動表示コマンドによって、第2回目の変動表示ゲームが行われる。この第2回目の変動表示ゲーム（予告ありの変動表示ゲーム）では、変動表示中の所定時間（T1）に予告キャラクタを登場させる等によって演出表示を切り替える。そして、この演出表示の切り替えに伴って、連続報知ランプ24の報知状態が通常状態（赤色で点滅）から予告状態M2（青色点滅）に切り替えられる。そして、この報知状態は、次の（3回目の）変動表示ゲームの開始以後も、次の報知状態の変更まで継続される。

30

【0133】

続いて、予告ありの変動表示コマンドによって、第3回目の変動表示ゲームが行われる。この第3回目の変動表示ゲーム（予告ありの変動表示ゲーム）でも、変動表示中の所定時間（T1）に予告キャラクタを登場させる等によって演出表示を切り替える。そして、この演出表示の切り替えに伴って、連続報知ランプ24の報知状態が予告状態M2（青色点滅）から予告状態M3（紫色点滅）に切り替えられる。そして、この報知状態は、次の報知状態の変更まで継続される。

40

【0134】

続いて、予告なしの変動表示コマンドによって、第4回目の変動表示ゲームが行われる。そして、この変動表示の終了に伴って、連続報知ランプ24の報知状態が予告状態M3（紫色点滅）から通常状態（赤色点滅）に切り替えられる。

【0135】

すなわち、図14に示す予告報知のタイミングチャートにおいては、予告状態は次の変動表示中の演出の切替タイミング（T1）に変更されるので、予告報知が開始（又は予告状

50

態が変更)される変動表示ゲームの終了後も、次の変動表示ゲームの開始まで予告状態が継続して、複数の変動表示ゲームにわたって継続した予告報知が行われる。

【0136】

このように本発明の実施の形態では、変動表示ゲームの実行毎に、始動記憶されている複数の変動表示ゲームで該始動記憶に大当たりが含まれているか否かの予告報知を行う連続予告報知演出をするため、変動表示制御指令には、予告報知の指示を含んだ予告ありコマンドと、予告報知の指示を含まない予告なしコマンドとを予め用意しておき、通常時には両方のコマンドから選択し、予告報知時には予告ありコマンドのみから選択されるように制御される。また、予告報知の最終回には、予告なしコマンドの選択確率は高くはないものの、両方のコマンドから選択されるようになっている。従って、予告報知の抽選に当選しなくても予告報知が発生するので、予告報知の抽選に当選した場合は、予告報知を複数の変動表示ゲームで繰り返す。また、最終回の変動表示に関して予告なしコマンドが選択されたなら、最終回の変動表示では前回の変動表示における予告報知がそのまま継続して、新たな予告報知が行われない場合もある。

10

【0137】

そして、予告報知をする場合には、その変動表示ゲームの開始から所定期間、前回の変動表示ゲームの報知態様を維持し、該所定期間経過後に次の報知態様に切替える。すなわち、次回変動表示ゲームにおいて、前の変動表示ゲームの予告報知が継続する。この報知態様の解除は次回変動表示ゲーム終了時となる。但し、予告状態を変更する場合には、その変動表示ゲームの途中で予告報知態様が更新される。従って、報知状態が次回変動表示ゲームまで継続するので、予告報知が行われた変動表示ゲームの次の変動表示ゲームまで期待感を継続することができる。

20

【0138】

また、予告報知に複数のモード(M2~M5)を備え、予告ありコマンドの連続受信回数で予告状態が変化し、予告状態の変化に基づいて予告報知演出態様が変化するので、遊技者の期待感を段階的に高めることができる。

【0139】

今回開示した実施の形態は、全ての点で例示であって制限的なものではない。本発明の範囲は上記した発明の説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲での全ての変更が含まれることが意図される。

30

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態の遊技機の遊技盤の正面図である。

【図2】同じく遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図3】同じく遊技機の状態遷移図である。

【図4】同じく遊技機の状態遷移図である。

【図5】同じく遊技機の状態遷移図である。

【図6】同じく遊技機の始動入賞監視処理のフローチャートである。

【図7】同じく遊技機の変動表示コマンド編集処理のフローチャートである。

【図8】同じく遊技機の変動表示コマンド選択処理のフローチャートである。

【図9】同じく遊技機の変動表示コマンド選択処理のフローチャートである。

40

【図10】同じく遊技機の連続予告状態設定処理のフローチャートである。

【図11】同じく遊技機の変動表示パターン選択用テーブルの説明図である。

【図12】同じく予告報知のタイミングチャートである。

【図13】同じく予告報知のタイミングチャートである。

【図14】同じく予告報知のタイミングチャートである。

【符号の説明】

1 遊技盤

4 変動表示装置

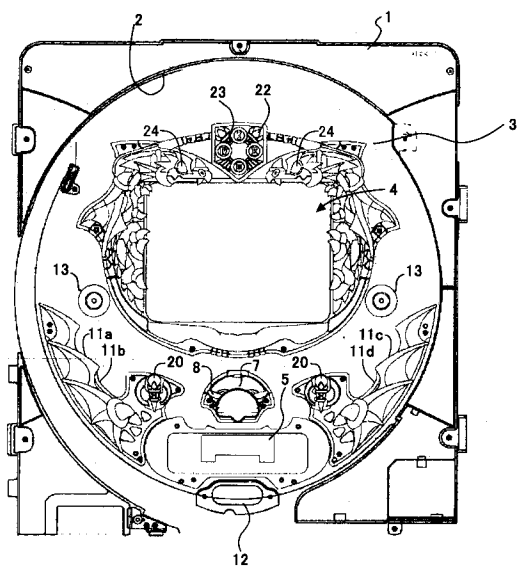
5 変動入賞装置

7 始動口

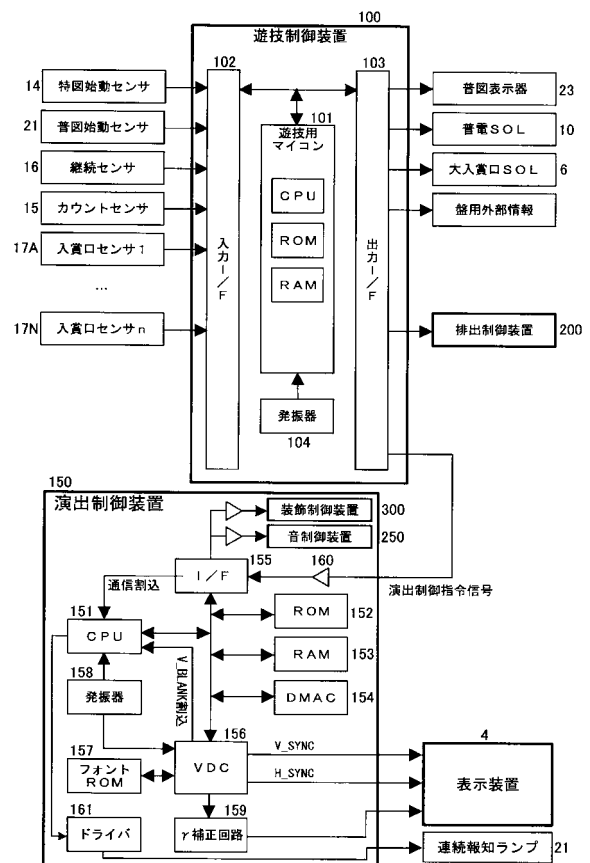
50

- 1 8 特別図柄始動記憶表示器
- 2 4 連続報知ランプ
- 1 0 0 遊技制御装置
- 1 5 0 表示制御装置

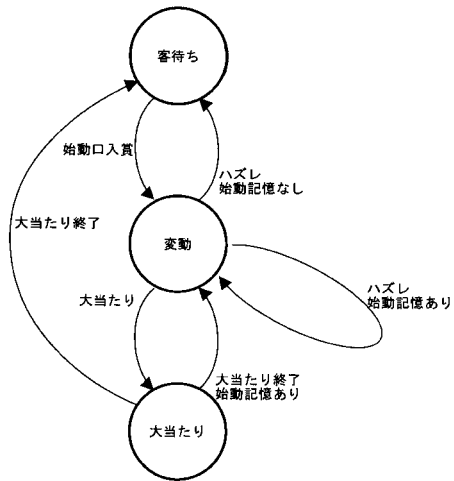
【 図 1 】



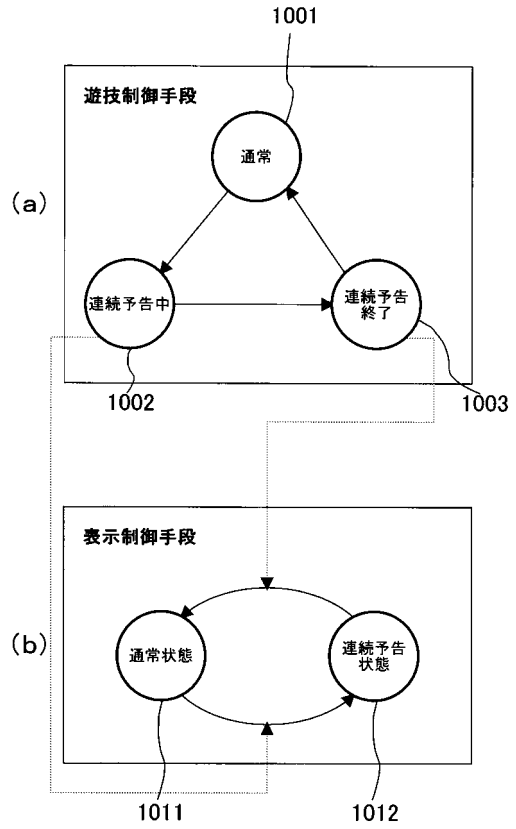
【 図 2 】



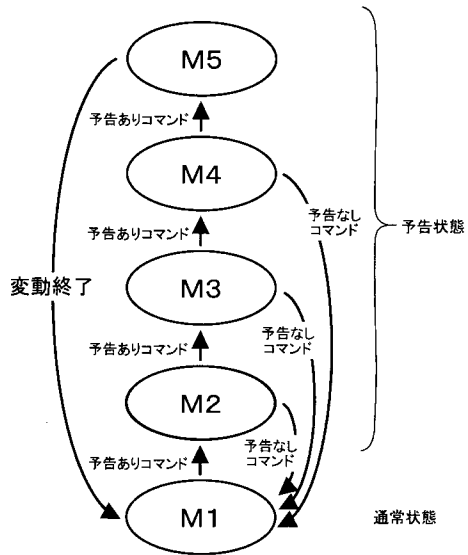
【 図 3 】



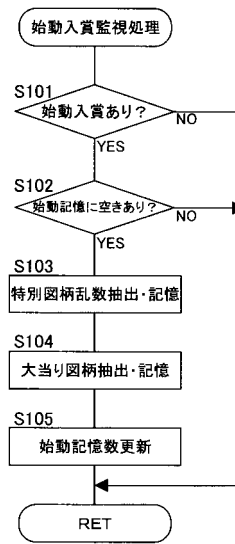
【 図 4 】



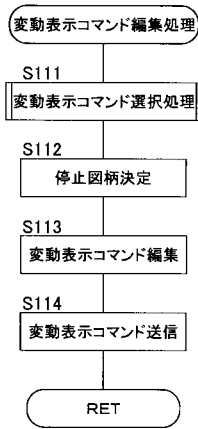
【 図 5 】



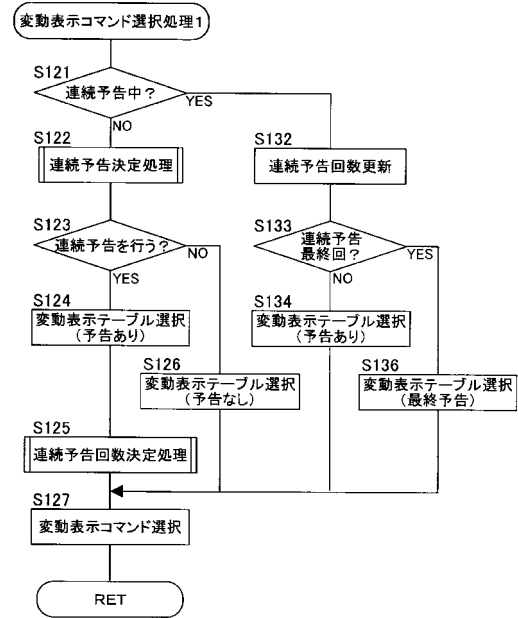
【 図 6 】



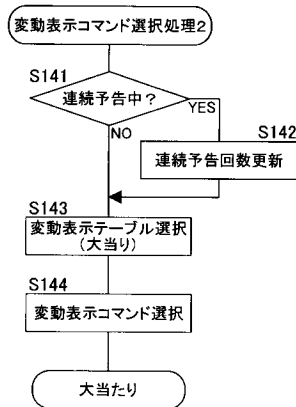
【 図 7 】



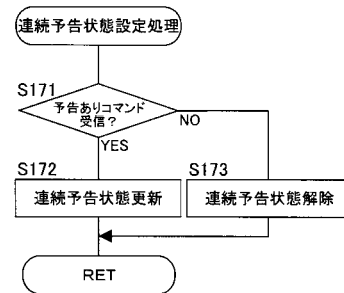
【 図 8 】



【 図 9 】



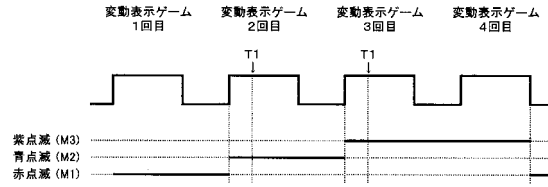
【 図 10 】



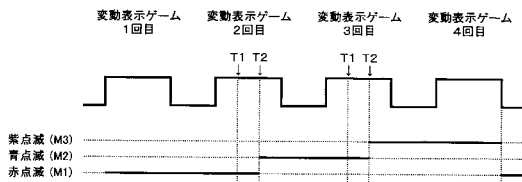
【 図 1 1 】

変動 パターン	予告	大当り	ハズレ					
			予告なし		予告あり		最終予告	
			時短あり	時短なし	時短あり	時短なし	時短あり	時短なし
0			P (B1)	P (C1)			P (F1)	P (G1)
1	有		P (B2)	P (C2)	P (D1)	P (E1)	P (F2)	P (G2)
2			P (B3)	P (C3)			P (F3)	P (G3)
3	有		P (B4)	P (C4)	P (D2)	P (E2)	P (F4)	P (G4)
4			P (B5)	P (C5)			P (F5)	P (G5)
5	有		P (B6)	P (C6)	P (D3)	P (E3)	P (F6)	P (G6)
6			P (B7)	P (C7)				
7	有		P (B8)	P (C8)	P (D4)	P (E4)	P (F7)	P (G7)
8		P (A1)						
9	有	P (A2)						
10		P (A3)						
11	有	P (A4)						
12		P (A5)						
13	有	P (A6)						
14		P (A7)						
15	有	P (A8)						

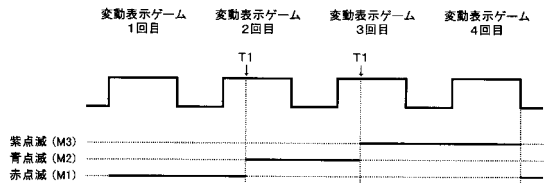
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平11-028277(JP,A)
特開2001-062096(JP,A)
特開2001-231989(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02