

(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2011-189031

(P2011-189031A)

(43) 公開日 平成23年9月29日(2011.9.29)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)F I  
A 6 3 F 7/02 3 2 0テーマコード (参考)  
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2010-58534 (P2010-58534)  
(22) 出願日 平成22年3月15日 (2010.3.15)(71) 出願人 000144153  
株式会社三共  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
(74) 代理人 100104916  
弁理士 古溝 聡  
(72) 発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
式会社三共内  
(72) 発明者 平田 征也  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
式会社三共内  
Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39 AA54

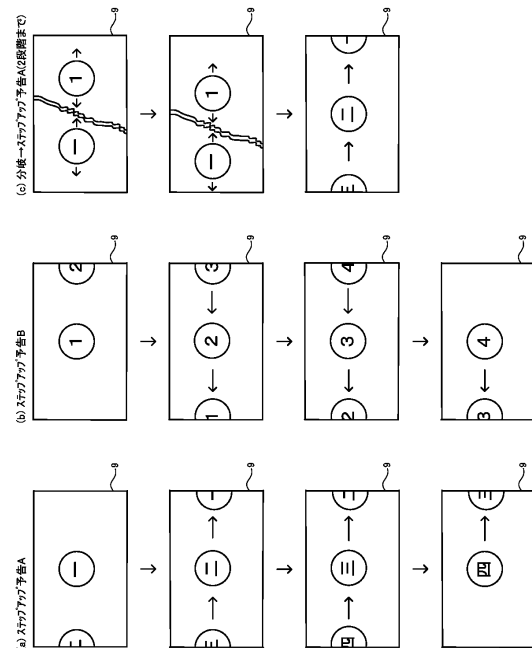
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】開始前演出を実行した後にステップアップ演出を実行する場合において、何れのステップアップ演出に移行されるかに対して遊技者に期待感を持たせ、遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】ステップアップ予告として、「一」→「二」→「三」→「四」の順に発展していくステップアップ予告Aと、「1」→「2」→「3」→「4」の順に発展していくステップアップ予告Bとがあり、それぞれで同じ段階まで演出が進んだときの大当たり期待度は、ステップアップ予告Bの方が高い。ステップアップ予告は、ステップアップ予告AまたはBを第1段階から開始させて実行させる場合の他に、ステップアップ予告AとBの何れに分岐して実行されるかを煽る分岐演出を実行してから、ステップアップ予告AとBの何れかを実行させる場合がある。

【選択図】図4



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定の始動条件の成立に応じて複数種類の識別情報を変動表示させ、表示結果を導出することで遊技の結果を確定する変動表示装置を備え、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記始動条件の成立に基づいて、前記変動表示における遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する特定決定手段と、

前記変動表示装置において識別情報を変動表示させ、前記特定決定手段の決定結果に応じて該変動表示の表示結果を導出させる変動表示演出を実行させる変動演出実行手段と、

前記変動表示演出が実行されている間に、予め定められた系統に従って１段階から複数段階まで演出態様が段階的に変化するステップアップ演出を、遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合に該特定遊技結果とならない場合よりも高い割合で予め定められた段階まで演出態様が変化するように実行するステップアップ演出実行手段とを備え、

前記ステップアップ演出実行手段は、

前記ステップアップ演出として、第１ステップアップ演出と、該第１ステップアップ演出とは演出態様が異なる第２ステップアップ演出とを含む複数種類のステップアップ演出を実行可能であるとともに、

遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記第２ステップアップ演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記第２ステップアップ演出を実行する割合の比が、遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記第１ステップアップ演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記第１ステップアップ演出を実行する割合の比よりも高くなるように実行し、

前記ステップアップ演出とは異なる所定の開始前演出を実行した後に前記ステップアップ演出を実行する手段とを含む移行ステップアップ演出実行手段を備え、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、前記開始前演出を実行した後に前記第１ステップアップ演出を実行する手段と、前記開始前演出を実行した後に前記第２ステップアップ演出を実行する手段とを含む

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

遊技者により操作される操作手段をさらに備え、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、

前記変動表示演出が実行されている間の予め定められた開始前演出期間において前記開始前演出を実行するとともに、

前記開始前演出期間における前記操作手段の操作に応じて、前記開始前演出を実行した後に前記第１ステップアップ演出と前記第２ステップアップ演出の何れかを実行する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記移行ステップアップ演出実行手段は、

前記開始前演出を実行した後に前記第１ステップアップ演出を実行するか、前記開始前演出を実行した後に前記第２ステップアップ演出の何れを実行するかを、前記開始前演出期間が終了するまでに決定する移行ステップアップ演出決定手段を含み、

前記移行ステップアップ演出決定手段により前記第２ステップアップ演出を実行する旨が決定されているときであっても、前記開始前演出期間における前記操作手段の操作が所定の条件を満たさなかったときには、前記開始前演出を実行した後に前記第１ステップアップ演出を実行する

ことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記移行ステップアップ演出実行手段は、前記開始前演出を実行した後に、前記第１ステップアップ演出または前記第２ステップアップ演出を、該第１ステップアップ演出または該第２ステップアップ演出の第 M 段階（ $M \neq 1$ ）の演出から実行する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記ステップアップ演出実行手段は、前記開始前演出を実行することなく前記第 1 ステップアップ演出を実行する手段と、前記開始前演出を実行することなく前記第 2 ステップアップ演出を実行する手段とを含む通常ステップアップ演出実行手段をさらに備え、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、前記通常ステップアップ演出実行手段により前記第 1 ステップアップ演出または前記第 2 ステップアップ演出を実行する場合に該第 1 ステップアップ演出または該第 2 ステップアップ演出の第 M - 1 段階の演出までを実行することとなる期間内において、前記開始前演出を実行する

ことを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

10

【請求項 6】

前記変動表示演出が実行されている間に、前記ステップアップ演出とは異なる特別演出を実行する手段であって、

遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記特別演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記特別演出を実行する割合の比が、遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記ステップアップ演出の第 N 段階 (  $N \neq 1$  ) の演出までを実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記ステップアップ演出の第 N 段階 (  $N \neq 1$  ) の演出までを実行する割合の比よりも高くなるように、前記特別演出を実行する特別演出実行手段をさらに備え、

前記変動表示装置は、複数の変動表示部で識別情報を変動表示させるものであって、該複数の変動表示部のうちの一部の変動表示部で識別情報の変動表示を停止させた後に他の一部の変動表示部で識別情報の変動表示を停止させることにより表示結果を導出し、

前記ステップアップ演出実行手段は、前記一部の変動表示部で識別情報の変動表示が停止される以前に、前記ステップアップ演出の実行を完了し、

前記特別演出実行手段は、前記ステップアップ演出実行手段によりステップアップ演出の第 N 段階以前の所定段階の演出まで実行されて該所定段階よりも後の段階の演出が実行されなかったときに、前記所定段階の演出の実行を終了したタイミングから前記一部の変動表示部で識別情報の変動表示が停止されるタイミングまでの間に、前記特別演出を実行する

20

ことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

30

【請求項 7】

前記ステップアップ演出実行手段は、前記複数種類のステップアップ演出のうちの一の種類のステップアップ演出と、該一の種類のステップアップ演出とは異なる他の種類のステップアップ演出とを並行して実行する並行ステップアップ演出実行手段を備え、

前記並行ステップアップ演出実行手段は、

前記他の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出を、前記一の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出を開始し得るタイミングよりも後となり該一の種類のステップアップ演出の第 X + 1 段階の演出を終了し得るタイミングよりも前となる期間において実行し、

前記一の種類のステップアップ演出の第 X + 1 段階の演出を、前記他の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出を開始し得るタイミングよりも後となり該他の種類のステップアップ演出の第 X + 1 段階の演出を終了し得るタイミングよりも前となる期間において実行する

40

ことを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記並行ステップアップ演出実行手段は、

前記他の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出までを実行した場合のうちで遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合は、前記一の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出までを実行した場合のうちで遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合よりも高く、

50

前記一の種類のステップアップ演出の第 X + 1 段階の演出までを実行した場合のうちに遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合は、前記他の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出までを実行した場合のうちに遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合よりも高くなるように、

前記一の種類のステップアップ演出と前記他の種類のステップアップ演出とを並行して実行する

ことを特徴とする請求項 7 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に予め定められた系統に従って 1 段階から複数段階まで演出態様が段階的に変化するステップアップ演出を実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機は、遊技領域に打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したことを契機として大当たり抽選を行っており、該抽選に当選することで大当たり遊技状態に制御される。また、大当たりの種類として通常大当たりと、これより有利な確率変動大当たりとがあり、確率変動大当たりとなったときには、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が、次の大当たり抽選確率が通常よりも高くなる確率変動状態に制御される。このような大当たり遊技状態や確率変動状態の発生は、特図ゲームと呼ばれる液晶表示器などの変動表示装置で図柄を変動表示させ、そこに所定の出目の図柄（一般的には、同一種類の図柄）を導出させることによって報知される。

20

【0003】

パチンコ遊技機における特図ゲームは、図柄を変動表示させ、これを停止させたときの出目の図柄で大当たり抽選の結果を報知するので、その開始から終了までには一定の時間を要するものとなっている。そこで、特図ゲームの開始から結果が表示されるまでの期間においては、大当たりに対する遊技者の期待感を高めさせる様々な演出が行われるものとなる。このような特図ゲームに対する遊技者の期待感を高めさせる演出としては、リーチの発生後に最終停止図柄の変動態様を通常の状態とは異なる状態とするリーチ表示演出や、図柄の変動表示とは別のキャラクタの表示などによる予告演出などが挙げられる。

30

【0004】

ところで、大当たりに対する遊技者の期待感を効果的に高めるためには、期待度の低い演出からより期待度の高い演出へと移行して実行されることが望まれる。そこで、大当たりに対する遊技者の期待感を高めさせる演出として、変動表示装置において図柄の可変表示を開始させてから当該可変表示の表示結果を導出表示させるまでの間に行う予告演出として、複数のキャラクタを所定タイミングで次々と切り替えていき、より多くの段階まで切り替えが行われるほど大当たりの期待度が高くなるステップアップ予告演出を実行するものがある。

【0005】

40

ステップアップ予告演出は、大当たりに対する期待度が徐々に高くなっていく演出であるため、大当たりに対する遊技者の期待感を高めるには非常に効果的である。もっとも、演出の内容が淡々と変わっていくだけで変化に乏しいと、演出の内容的には面白みが感じられなくなってしまう。そこで、ステップアップ予告演出の内容を所定のタイミングで分岐させるパチンコ遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】特開 2009 - 247572 号公報

【発明の概要】

50

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0007】

特許文献1のパチンコ遊技機では、ステップアップ予告演出の分岐により、演出がステップアップしていく場合の態様が豊富になって、演出の内容的な面白みを増すことができるものとなっている。しかしながら、大当たりに対する遊技者の期待感を効果的に高めるというステップアップ予告演出の趣旨が、演出がステップアップする際におけるステップアップ予告演出の分岐に活かされておらず、遊技の興趣の向上が十分に図れない面があった。

## 【0008】

本発明は、開始前演出を実行した後にステップアップ演出を実行する場合において、何れのステップアップ演出に移行されるかに対して遊技者に期待感を持たせ、遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0009】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

所定の始動条件の成立に応じて複数種類の識別情報を変動表示させ、表示結果を導出することで遊技の結果を確定する変動表示装置（可変表示装置9）を備え、遊技の結果が特定遊技結果（大当たり）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（第1大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記始動条件の成立に基づいて、前記変動表示における遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する特定決定手段（CPU56：大当たり抽選、大当たり種別抽選）と、

前記変動表示装置において識別情報を変動表示させ、前記特定決定手段の決定結果に応じて該変動表示の表示結果を導出させる変動表示演出（飾り図柄の変動表示）を実行させる変動演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）と、

前記変動表示演出が実行されている間に、予め定められた系統に従って1段階（第1段階）から複数段階（第4段階）まで演出態様が段階的に変化するステップアップ演出（ステップアップ予告）を、遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合に該特定遊技結果とならない場合よりも高い割合で予め定められた段階まで演出態様が変化するように実行するステップアップ演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）とを備え、

前記ステップアップ演出実行手段は、

前記ステップアップ演出として、第1ステップアップ演出（ステップアップ予告A（図4（a）））と、該第1ステップアップ演出とは演出態様が異なる第2ステップアップ演出（ステップアップ予告B（図4（b）））とを含む複数種類のステップアップ演出を実行可能であるとともに、

遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記第2ステップアップ演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記第2ステップアップ演出を実行する割合の比が、遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記第1ステップアップ演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記第1ステップアップ演出を実行する割合の比よりも高くなるように実行し（数式2）、

前記ステップアップ演出とは異なる所定の開始前演出（分岐演出（図4（c）））を実行した後に前記ステップアップ演出を実行する手段とを含む移行ステップアップ演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）を備え、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、前記開始前演出を実行した後に前記第1ステップアップ演出を実行する手段と、前記開始前演出を実行した後に前記第2ステップアップ演出を実行する手段とを含む（分岐演出→ステップアップ予告Aと分岐演出→ステップアップ予告Bの選択（図7））

ことを特徴とする。

## 【0010】

上記遊技機では、特定決定手段により遊技の結果を特定遊技結果とする旨が決定されると、これに基づいて遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態が制御されるものとな

10

20

30

40

50

っているが、変動表示装置において識別情報が変動表示され、特定決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出される変動表示演出が実行される。つまり、遊技者は、特定遊技状態に制御されるか否かが、変動表示装置に導出された表示結果によって分かるものとなる。

#### 【0011】

このように変動表示装置に変動表示の表示結果が導出されて特定遊技状態に制御されるか否かが分かるまでには一定の期間があるが、遊技者は、変動表示の開始から終了までの期間において、特定遊技結果となる表示結果が導出されることを期待している。上記遊技機では、予め定められた系統に従って演出態様が段階的に変化するステップアップ演出を実行し、この一定の期間に亘って遊技者の感じる期待感を効果的に高めさせるものとしている。

10

#### 【0012】

このステップアップ演出には、第1ステップアップ演出と、これとは演出態様が異なる第2ステップアップ演出とが含まれているが、遊技の結果が特定遊技結果とならない場合に第2ステップアップ演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に第2ステップアップ演出を実行する割合の比が、遊技の結果が特定遊技結果とならない場合に第1ステップアップ演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に第1ステップアップ演出を実行する割合の比よりも高くなるように、該第1ステップアップ演出と第2ステップアップ演出とを実行する。つまり、第1ステップアップ演出と第2ステップアップ演出を比較すると、後者の方が前者よりも遊技の結果が特定遊技結果となる期待度が高いものとなっている。

20

#### 【0013】

また、ステップアップ演出は、これとは異なる所定の開始前演出を実行した後に実行する場合があるが、この開始前演出を実行した後に第1ステップアップ演出を実行する場合と第2ステップアップ演出を実行する場合とがある。すなわち、開始前演出が実行されている時点では、第1ステップアップ演出と第2ステップアップ演出の何れかが実行されるかが未だ遊技者には分からないものとなる。ここで、開始前演出の実行後に第2ステップアップ演出が実行される場合には遊技の結果が特定遊技結果となる期待度が高いものとなるので、開始前演出が実行されている間に何れのステップアップ演出に移行されるかについての期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0014】

上記遊技機は、

遊技者により操作される操作手段（チャンスボタン16）をさらに備え、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、

前記変動表示演出が実行されている間の予め定められた開始前演出期間（ステップアップ予告A、Bの第1、第2段階の実行に相当する期間（図6））において前記開始前演出を実行するとともに、

前記開始前演出期間における前記操作手段の操作に応じて、前記開始前演出を実行した後に前記第1ステップアップ演出と前記第2ステップアップ演出の何れかを実行するものとすることができる（図10）。

40

#### 【0015】

このように開始前演出の実行が終了した後に何れのステップアップ演出に移行するかについて遊技者の操作を介入させることで、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0016】

ここで、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、

前記開始前演出を実行した後に前記第1ステップアップ演出を実行するか、前記開始前演出を実行した後に前記第2ステップアップ演出の何れを実行するかを、前記開始前演出期間が終了するまでに決定する移行ステップアップ演出決定手段（分岐演出→ステップアップ予告Aと分岐演出→ステップアップ予告Bの選択（図7））を含み、

50

前記移行ステップアップ演出決定手段により前記第 2 ステップアップ演出を実行する旨が決定されているときであっても、前記開始前演出期間における前記操作手段の操作が所定の条件を満たさなかったときには、前記開始前演出を実行した後に前記第 1 ステップアップ演出を実行するものとすることができる（図 10（e）～（g））。

【0017】

この場合、開始前演出を実行した後に第 2 ステップアップ演出を実行する旨が決定されていても、遊技者が開始前演出期間において操作手段に対して所定の条件を満たす操作をしない限り、開始前演出の実行後に遊技の結果が特定遊技結果となる期待度が高い第 2 ステップアップ演出が実行されることはなくなってしまう。これにより、遊技者に操作手段の操作を促すことができるものとなる。

10

【0018】

上記遊技機において、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、前記開始前演出を実行した後に、前記第 1 ステップアップ演出または前記第 2 ステップアップ演出を、該第 1 ステップアップ演出または該第 2 ステップアップ演出の第 M 段階（ $M \neq 1$ ）の演出から実行するものとすることができる（分岐演出後は、ステップアップ予告 A、B の第 2 段階または第 3 段階から実行（図 6））。

【0019】

ここでは、開始前演出が実行された後に第 1 ステップアップ演出と第 2 ステップ演出の何れが実行されることになろうとも、第 M 段階からの実行が担保されるので、遊技者の期待感を高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0020】

この場合において、

前記ステップアップ演出実行手段が、前記開始前演出を実行することなく前記第 1 ステップアップ演出を実行する手段と、前記開始前演出を実行することなく前記第 2 ステップアップ演出を実行する手段とを含む通常ステップアップ演出実行手段をさらに備える場合には、

前記移行ステップアップ演出実行手段は、前記通常ステップアップ演出実行手段により前記第 1 ステップアップ演出または前記第 2 ステップアップ演出を実行する場合に該第 1 ステップアップ演出または該第 2 ステップアップ演出の第 M - 1 段階の演出までを実行することとなる期間内（ステップアップ予告 A、B の第 1、第 2 段階の実行に相当する期間（図 6））において、前記開始前演出を実行するものであることが好ましい。

30

【0021】

この場合、開始前演出を実行した後に第 1 ステップアップ演出または第 2 ステップアップ演出を実行する場合でも、開始前演出を実行せずに第 1 ステップアップ演出または第 2 ステップアップ演出を実行する場合と、ステップアップ演出の中で実行する段階の演出を合わせるよう時間調整を容易に行えることができるものとなる。

【0022】

上記遊技機は、

前記変動表示演出が実行されている間に、前記ステップアップ演出とは異なる特別演出（特別予告演出（図 5（b）））を実行する手段であって、

40

遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記特別演出を実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記特別演出を実行する割合の比が、遊技の結果が前記特定遊技結果とならない場合に前記ステップアップ演出の第 N 段階（ $N \neq 1$ ）の演出までを実行する割合に対する該特定遊技結果となる場合に前記ステップアップ演出の第 N 段階（ $N \neq 1$ ）の演出までを実行する割合の比よりも高くなるように（数式 2）、前記特別演出を実行する特別演出実行手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU）をさらに備えるものとしてもよい。ここで、

前記変動表示装置が、複数の変動表示部で識別情報を変動表示させるものであって、該複数の変動表示部のうちの一部の変動表示部で識別情報の変動表示を停止させた後に他の

50

一部の変動表示部で識別情報の変動表示を停止させることにより表示結果を導出するものである場合（飾り図柄は、左→右→中の順で停止）には、

前記ステップアップ演出実行手段は、前記一部の変動表示部で識別情報の変動表示が停止される以前に、前記ステップアップ演出の実行を完了し（ステップアップ予告 A、B、C は、何れも左図柄の停止前に第 4 段階まで完了）、

前記特別演出実行手段は、前記ステップアップ演出実行手段によりステップアップ演出の第 N 段階以前の所定段階の演出まで実行されて該所定段階よりも後の段階の演出が実行されなかったときに、前記所定段階の演出の実行を終了したタイミングから前記一部の変動表示部で識別情報の変動表示が停止されるタイミングまでの間に、前記特別演出を実行するものとして行うことができる（特別演出は、ステップアップ予告 A、B の第 3 段階を完了するタイミングやステップアップ予告 C の第 3 段階を完了するタイミングよりも後のタイミングで実行開始（図 6））。

10

#### 【0023】

ステップアップ演出は、第 N 段階以前の所定段階の演出までが実行されて該所定段階よりも後の段階の演出が実行されないと、該所定段階よりも後の段階の演出までが実行されたときよりも遊技の結果が特定遊技結果となる期待度が低くなってしまう。もっとも、ステップアップ演出の所定段階よりも後の演出が実行されなかったときでも、第 N 段階よりも後の段階の演出までが実行されたときよりも遊技の結果が特定遊技結果となる期待度が高い（当然のこととして、所定段階までが実行されたときよりも期待度が高い）特別演出が実行される場合があり得るので、遊技者の期待感を持続させることができるものとなる。

20

#### 【0024】

上記遊技機において、

前記ステップアップ演出実行手段は、前記複数種類のステップアップ演出のうちの一の種類のステップアップ演出（ステップアップ予告 B）と、該一の種類のステップアップ演出とは異なる他の種類のステップアップ演出（ステップアップ予告 C（図 5（a）））とを並行して実行する並行ステップアップ演出実行手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：ステップアップ予告 B とステップアップ予告 C は、相互に干渉せずに並行して実行することが可能（図 5（b）、図 6（a）））を備えるものとしてもよい。この場合において、

30

前記並行ステップアップ演出実行手段は、

前記他の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出を、前記一の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出を開始し得るタイミングよりも後となり該一の種類のステップアップ演出の第 X + 1 段階の演出を終了し得るタイミングよりも前となる期間において実行し（ステップアップ予告 C の第 n 段階は、ステップアップ予告 B の第 n 段階が開始した後から第 n + 1 段階が終了する前に実行（図 6））、

前記一の種類のステップアップ演出の第 X + 1 段階の演出を、前記他の種類のステップアップ演出の第 X 段階の演出を開始し得るタイミングよりも後となり該他の種類のステップアップ演出の第 X + 1 段階の演出を終了し得るタイミングよりも前となる期間において実行する（ステップアップ予告 B の第 n + 1 段階は、ステップアップ予告 C の第 n 段階が開始した後から第 n + 1 段階が終了する前に実行（図 6））ものとして行うことができる。

40

#### 【0025】

この場合、一の種類のステップアップ演出の段階の変化と他の種類のステップアップ演出の段階の変化とが、実行タイミングを変えながら並行して現れていくので、ステップアップ演出全体としての演出態様が豊富になるとともに、演出の内容に面白みが増すこととなる。

#### 【0026】

なお、前記一の種類のステップアップ演出と前記他の種類のステップアップ演出の何れも、前記第 1、第 2 ステップアップ演出とは異なるステップアップ演出としてもよい。或いは、前記一の種類のステップアップ演出及び前記他の種類のステップアップ演出を、そ

50

れぞれ前記第 1 ステップアップ演出及び前記第 2 ステップアップ演出（或いは、それぞれ前記第 2 ステップアップ演出及び前記第 1 ステップアップ演出）としてもよい。

【 0 0 2 7 】

また、前記一の種類のステップアップ演出は、前記第 1 ステップアップ演出または前記第 2 ステップアップ演出の何れか一方とするが、前記他の種類のステップアップ演出は、前記第 1 ステップアップ演出及び前記第 2 ステップアップ演出の何れとも異なるものとしてもよい。或いは、前記他の種類のステップアップ演出は、前記第 1 ステップアップ演出または前記第 2 ステップアップ演出の何れか一方とするが、前記一の種類のステップアップ演出は、前記第 1 ステップアップ演出及び前記第 2 ステップアップ演出の何れとも異なるものとしてもよい。

10

【 0 0 2 8 】

この場合において、

前記並行ステップアップ演出実行手段は、

前記他の種類のステップアップ演出の第  $X$  段階の演出までを実行した場合のうちに遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合は、前記一の種類のステップアップ演出の第  $X$  段階の演出までを実行した場合のうちに遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合よりも高く、

前記一の種類のステップアップ演出の第  $X + 1$  段階の演出までを実行した場合のうちに遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合は、前記他の種類のステップアップ演出の第  $X$  段階の演出までを実行した場合のうちに遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合の割合よりも高くなるように、

20

前記一の種類のステップアップ演出と前記他の種類のステップアップ演出とを実行することが好ましい（数式 3）。

【 0 0 2 9 】

この場合、一の種類のステップアップ演出の第 1 段階、他の種類のステップアップ演出の第 1 段階、一の種類のステップアップ演出の第 2 段階、他の種類のステップアップ演出の第 2 段階、... と、新たな段階が実行される毎に遊技の結果が特定遊技結果となる期待度が高くなっていく。これにより、遊技者の期待感をより効果的に高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、一の種類のステップアップ演出の第  $n$  段階は他の種類のステップアップ演出の第  $n$  段階の予告としての、他の種類のステップアップ演出の第  $n$  段階は一の種類のステップアップ演出の第  $n + 1$  段階の予告としての意味を有することとなるので、これら 2 つの系統の演出を並行して行うことにより演出効果がいっそう高まるものとなる。

30

【 0 0 3 0 】

ここでは、さらに、

前記並行ステップアップ演出実行手段は、前記一の種類のステップアップ演出の第  $Y$  段階の演出まで実行して第  $Y + 1$  段階の演出を実行しなかったときでも、前記他の種類のステップアップ演出実行手段により前記他の種類のステップアップ演出の第  $Z$  段階（ $Z > Y$ ）の演出を実行したときには、前記一の種類のステップアップ演出の第  $Z + 1$  段階の演出を実行し得るものとすることができる（図 11）。

40

【 0 0 3 1 】

また、さらに、

前記並行ステップアップ演出実行手段は、前記他の種類のステップアップ演出の第  $V$  段階の演出まで実行して第  $V + 1$  段階の演出を実行しなかったときでも、前記一の種類のステップアップ演出実行手段により前記一の種類のステップアップ演出の第  $W$  段階（ $W > V + 1$ ）の演出を実行したときには、前記他の種類のステップアップ演出の第  $W$  段階の演出を実行し得るものとすることができる（図 11 の変形例）。

【 0 0 3 2 】

この場合、例えば、一の種類のステップアップ演出の第  $Y$  段階の演出まで実行して第  $Y + 1$  段階の演出を実行しないと、一の種類のステップアップ演出だけで見れば遊技の結果

50

が特定遊技結果となる期待度はあまり高くない。もっとも、並行して実行されている他の種類のステップアップ演出が第 Z 段階まで進めば、実際には実行されなかった一の種類のステップアップ演出の第 Y + 1 段階が実行されたときよりも遊技の結果が特定遊技結果となる期待度が高くなる。このような場合において、一の種類のステップアップ演出の第 Y + 1 段階の演出が実行されないまま第 Z + 1 段階の演出を行うことで、遊技者に意外性を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0033】

【図1】本発明の実施の形態にかかるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図1のパチンコ遊技機の制御回路の構成を示すブロック図である。

10

【図3】(a)は、大当たり判定用テーブルを示す図であり、(b)、(c)は、大当たり種別判定用テーブルを示す図である。

【図4】ステップアップ予告A、Bと、分岐演出の実行態様を示す図である。

【図5】ステップアップ予告Cと、特別予告演出の実行態様を示す図である。

【図6】各種演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図7】飾り図柄の変動表示が行われている間に実行すべき演出を選択するためのテーブルである。

【図8】主基板の制御部により実行される2msタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図9】表示制御基板の表示制御CPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図10】分岐演出から移行してステップアップ予告Bの第4段階まで実行することが選択された場合におけるステップアップ予告の実行例を示す図である。

【図11】ステップアップ予告Bの第4段階までを実行することが選択されるとともに、ステップアップ予告Cの第4段階までを実行することも選択された場合におけるステップアップ予告の実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0034】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0035】

30

図1は、この実施の形態に適用されるパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤6を除く）と、を含む構造体である。

【0036】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の前面には、チャンスボタン16が設けられている。チャンスボタン16は、可変表示装置9などの演出手段において所定の種類の演出が実行されているときに、遊技者がこれ进行操作し、その操作が所定の操作条件を満たしたか否かにより、演出の結果を変化させることができるボタンである。

40

【0037】

打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4、回転操作することにより遊技領域7に遊技球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には打ち込まれた遊技球が流下

50

可能な遊技領域 7 が形成されている。

【0038】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置 (LCD) により構成される可変表示装置 9 とを備えている。可変表示装置 9 の周囲を取り巻く円形状の枠の中に、演出手段としての装飾ランプ 25a ~ 25c と、役物 26 とが設けられている。遊技領域 7 の可変表示装置 9 よりも下側には、2 つの始動入賞口 14a、14b が上下に並べて配置されている。下側にある始動入賞口 14b には、開放状態となることで遊技球の入賞を容易にする可変入賞装置 (アタッカー) 15 が設けられている。可変入賞装置 15 が閉鎖状態となっているときには、始動入賞口 14b への遊技球の入賞が困難になるが、完全に不可能となってしまう訳ではない。

10

【0039】

始動入賞口 14a、14b の下方には、大入賞口 21 が開放状態とされる特別可変入賞装置 20 が設けられている。特別可変入賞装置 20 が閉鎖状態となっているときには、大入賞口 21 に遊技球が全く入賞し得なくなる。特別可変入賞装置 20 が設けられている位置は、遊技者が可変表示装置 9 を見て遊技を進めている場合には、大入賞口 21 が開放状態となっているのかが遊技者にほとんど分からないような位置となっている。特別可変入賞装置 20 の両側には、7 セグメント LED により構成される特別図柄表示器 10a、10b とが設けられている。特別図柄表示器 10a、10b では、7 セグメント LED によって表示される特別図柄の変動表示を行なっている。

20

【0040】

特別図柄表示器 10a は、始動入賞口 14a への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の変動表示を行い、特別図柄表示器 10b は、始動入賞口 14b への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の変動表示を行う。特別図柄表示器 10a、10b の両方で同時に特別図柄の変動表示が行われることはなく、特別図柄表示器 10a または 10b で特別図柄の変動表示が終了した後に、特別図柄表示器 10a、10b の両方で変動表示を開始させるための条件が成立しているときには、いわゆる電チューサポートがされる方の特別図柄表示器 10b で優先的に特別図柄の変動表示が行われることとなる。

【0041】

特別図柄表示器 10a、10b に表示される表示結果のうち特定表示結果 (大当たり図柄) には、第 1 特定表示結果 (確率変動大当たり図柄) と、第 2 特定表示結果 (確変昇格大当たり図柄) と、第 3 特定表示結果 (突然確変大当たり図柄) と、第 4 特定表示結果 (時短大当たり図柄) とが含まれる。第 1 特定表示結果、第 2 特定表示結果、第 3 特定表示結果、第 4 特定表示結果以外の表示結果は、ハズレ図柄となる。

30

【0042】

特別図柄表示器 10a、10b の表示結果の態様は、7 つのセグメントの点灯 / 非点灯の組み合わせにより、 $2^7 - 1 = 127$  通りある ( ^ は、べき乗を表し、7 セグメントの全てを非点灯する態様が特別図柄表示器 10a、10b の表示結果として除かれるため、1 だけマイナスされている)。第 1 特定表示結果、第 2 特定表示結果、第 3 特定表示結果、第 4 特定表示結果には、「0」~「9」の数字などの遊技者にとって比較的分かり易い図柄を含んでいてよいが、意味のある文字とは認識できない 7 つのセグメントの点灯 / 非点灯の組み合わせも採用しており、特別図柄表示器 10a、10b の表示結果だけからは大当たりの種類を特定することが非常に困難なものとなっている。

40

【0043】

特別図柄表示器 10a、10b に第 1 特定表示結果 (確率変動大当たり図柄) を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、通常遊技状態 (或いは、確率変動状態とならない時短状態) よりも大当たり確率が高くなる確率変動状態に遊技状態が制御される。また、次の大当たり (種類を問わず) が発生するまでの間、時短状態 (特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態) に遊技状態が制御される (時短状態の制御は、第 1 大当たり遊技状態が開始された時点で開始される)。

50

## 【 0 0 4 4 】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。また、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御される（時短状態の制御は、第 1 大当たり遊技状態が開始された時点で開始される）。

## 【 0 0 4 5 】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 3 特定表示結果（突然確変大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 2 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 2 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御されるとともに、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。

## 【 0 0 4 6 】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり発生までの大当たり確率を通常とする（確率変動状態の大当たり確率よりも低くなる）通常遊技状態に制御される。時短状態には、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b において 1 0 0 回の変動表示が行われるまでの間だけ制御される（時短状態の制御は、第 1 大当たり遊技状態が開始された時点で開始される）。なお、通常遊技状態において何れかの種類の大当たりが発生することを、初当たりという。

## 【 0 0 4 7 】

また、可変表示装置 9 では、横方向に 3 つ並べられた飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c にて飾り図柄（例えば、「0」~「9」の 1 0 種類）を縦方向にスクロールさせる変動表示を行っている。可変表示装置 9 は、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b で行われる変動表示の内容を、飾り図柄の変動表示によって演出効果を高めて遊技者に表示するための変動表示装置である。特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b で特別図柄の変動表示が継続されている限り、飾り図柄の変動表示が一旦停止（仮停止）していても、大当たり抽選及び大当たり種別抽選に対する確定的な表示結果が示されたことにはならない。

## 【 0 0 4 8 】

また、可変表示装置 9 においては、飾り図柄を変動表示させ、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果に応じた飾り図柄を停止させる変動表示の他に、キャラクタの表示などによる演出（後述するステップアップ演出や特別予告演出などの各種演出）が行われる。さらに、可変表示装置 9 は、特別図柄の変動表示に合わせて飾り図柄の変動表示を行うため以外に、大当たりラウンド演出を行うためにも用いられる。

## 【 0 0 4 9 】

なお、第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）の表示によっても、第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）の表示によっても、第 1 大当たり状態から確率変動状態への制御（+時短）という遊技状態の制御には全く変わりがない。もっとも、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）が表示されたときには、この時点で可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を「1」または「7」で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知される。

## 【 0 0 5 0 】

これに対して、第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）が表示されたときには、この時点では可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）が表示されたときと同様に「1」または「7」以外の図柄で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知されない。第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）が表示されたときには、可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を「1」または「7」以外の図柄で揃える。確率変動状態に制御される旨は、大当たりラウンド演出において行われる確変昇格演出によって報知される。

## 【 0 0 5 1 】

第3特定表示結果（突然確変大当たり図柄）が表示されたときには、可変表示装置9に表示される飾り図柄を特別図柄表示器10a、10bにハズレ図柄が表示されたときと同様の3つの飾り図柄が揃っていない状態にするものとなっている。なお、突然確率大当たりによって制御される第2大当たり遊技状態は、後述するように大入賞口21の開放が極短期間で終了し、大当たりラウンド演出も実行されずに次の変動表示の開始までハズレ図柄を表示したままとしておく。もっとも、第2大当たり遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたときには、確率変動状態に制御されていることとなる。

## 【 0 0 5 2 】

また、特別図柄表示器10aまたは10bにて特別図柄の変動表示が行われ、可変表示装置9にて飾り図柄の変動表示が行われているときに、装飾ランプ25a～25cの点灯や役物26の駆動などによる演出が実行されることがある。なお、パチンコ遊技機1において実行される演出には、大きく分けて予告と告知とがあるが、予告とは、それによって示される内容が生じる可能性があることの報知であり、それによって示される内容が生じることを確定的に示す報知である告知と区別される。但し、一連の演出の終了間際までは可能性を示すだけであるが、当該一連の演出の最終部分で確定的な報知がなされる場合は、最終部分が告知、それよりも前の部分が予告としての意味を持つ演出となる。

## 【 0 0 5 3 】

可変表示装置9の表示領域のうちの下部の表示領域に、始動入賞口14a、14bに遊技球が入り始動条件が成立したが未だ特別図柄表示器10a、10bの開始条件（例えば、前回の特別図柄の変動表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない始動条件の成立回数として後述する主基板31のRAM55（図2参照）に記憶された保留記憶数をそれぞれ表示する保留記憶数表示手段として特別図柄保留記憶表示部11a、11bが設定されている。

## 【 0 0 5 4 】

特別図柄保留記憶表示部11aは、4つのアイコンの表示部を備え、始動入賞口14aへの有効始動入賞（本実施形態では、保留記憶数が4未満のときの始動入賞）がある毎に、表示するアイコンをその時点で表示されているアイコンの右側に1つ追加し、特別図柄表示器10aにて特別図柄の変動表示が開始される毎に、最も左側に表示されていたアイコン（今回開始した変動表示に対応していたもの）を消去するとともに、他に表示されていたアイコンを1つずつ左にずらして表示する。すなわち、表示するアイコンの数を1つ減らす。特別図柄保留記憶表示部11bについても、同様に、始動入賞口14bへの有効始動入賞がある毎に、アイコンを1つ増やし、特別図柄表示器10bにて特別図柄の変動表示が開始される毎に、アイコンを1つ減らす。

## 【 0 0 5 5 】

RAM55（図2参照）には、特別図柄表示器10aにおける特別図柄の始動条件が成立（打球が始動入賞口14aへ入賞）したときに主基板31のCPU56（図2参照）により抽出された大当たり判定用乱数等の各種乱数の抽出順番を特定可能に記憶する4つの保留記憶バッファが設けられている。特別図柄保留記憶表示部11aは、保留記憶バッファのうちで各種乱数の記憶された保留記憶バッファの数（保留記憶数）を特定可能に表示する。保留記憶バッファには、抽出された各種乱数のうち未だ開始条件（例えば、前回の特別図柄の変動表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない数値データが予め定められた上限数として4個まで記憶される。特別図柄保留記憶表示部11bについても、同様の保留記憶バッファが設けられている。

## 【 0 0 5 6 】

上記した始動入賞口14a、14bに入った入賞球は、それぞれ遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ62a、62b（図2参照）によって検出される。可変入賞装置15は、ソレノイド71（図2参照）によって開放状態とされる。後述する普通図柄の変動表示の結果に応じてソレノイド71により可変入賞装置15が開放状態となることにより、遊技球が始動入賞口14bに入賞し易くなり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有

10

20

30

40

50

利な状態となる。

【0057】

また、特別可変入賞装置20は、ソレノイド72（図2参照）により可動して大入賞口21に遊技球が入賞可能な受入可能状態と、大入賞口21に遊技球が入賞不能な受入不能状態とに変化可能であり、受入可能状態において大入賞口21が開放状態とされるものとなる。また、特別可変入賞装置20から遊技盤6の背面に導かれた入賞球は、カウントスイッチ63（図2参照）で検出される。遊技盤6の背面には、大入賞口21内の経路を切り換えるためのソレノイド73（図2参照）も設けられている。

【0058】

特別可変入賞装置20は、第1大当たり遊技状態において、大入賞口21の開放から一定時間経過するまで、または所定個数（例えば、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口21を開放状態とする。大入賞口21が開閉されてから一定期間（例えば、第1大当たり遊技状態においては30秒、第2大当たり遊技状態においては0.5秒）経過するまで、または所定個数（例えば、10個）の打球が大入賞口21に入賞するまでが1ラウンドである。大当たり遊技状態は、このような大入賞口21の開放が所定回数（例えば、15回）に亘って繰り返して提供される遊技状態である。

【0059】

特別可変入賞装置20は、また、第2大当たり遊技状態において、大入賞口21を極めて短い時間（例えば、0.2～0.5秒程度）で2回だけ開放状態とする。突然確変大当たりしたときに確率変動状態に制御される前の遊技状態が、この第2大当たり遊技状態である。第2大当たり遊技状態は、大入賞口21の開放が極めて短い期間しか行われなため、打球が1つも大入賞口21に入賞しないまま終了して、確率変動状態に制御されることとなる場合も多く、第2大当たり遊技状態に制御されたこと自体が遊技者に気づかれない場合も多い。

【0060】

また、遊技領域7の左側には、「15」及び「2」と付された一対のLEDからなるラウンド数表示器19が設けられている。このラウンド数表示器19は、発生される大当たり遊技状態のラウンド数を表示するものである。一方、遊技領域7の右側には、「○」及び「×」と付された一対のLEDからなる普通図柄表示器12が設けられている。この普通図柄表示器12は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」及び「×」）を変動表示可能なものである。

【0061】

ゲート28a、28bを遊技球が通過したことがゲートスイッチ61（図2参照）で検出されると、普通図柄当たり判定用乱数が抽出されて主基板31（図2参照）に搭載されるRAM55（図2参照）の普通図柄バッファに格納される。この実施の形態では、RAM55（図2参照）の普通図柄バッファに記憶可能な普通図柄当たり判定用乱数の記憶数の上限は、4個となっている。普通図柄表示器12において普通図柄の表示状態が変化（「○」および「×」が交互に点灯）する変動表示を開始できる状態（前回の普通図柄表示器12における変動表示の終了）であれば、普通図柄表示器12において普通図柄の変動表示が開始される。

【0062】

普通図柄表示器12の上方には、普通図柄バッファに格納される普通図柄当たり判定用乱数の記憶数を表示する所定数（この実施の形態では4つ）のLEDを有する普通図柄保留記憶表示器13が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器13は、ゲート28a、28bを遊技球が通過したことがゲートスイッチ61で検出されて新たに普通図柄当たり判定用乱数が記憶されると、点灯するLEDを1つ増やす。普通図柄表示器12にて普通図柄（例えば、「○」及び「×」）の変動表示が開始される毎に点灯しているLEDを1減らす。

【0063】

普通図柄表示器12にて、○と×の付された左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能に

10

20

30

40

50

なる)が交互に点灯することによって普通図柄の変動表示が行われ、変動表示は所定時間(例えば、時短状態であれば2.9秒、時短状態でなければ29.2秒)継続する。そして、変動表示の終了時に○の付された左側のランプが点灯すれば当たりとなる。普通図柄表示器12における変動表示の表示結果が当たりである場合には、可変入賞装置15が所定時間(例えば、時短状態であれば2.9秒、時短状態でなければ1.4秒)だけ開放状態になる。

#### 【0064】

普通図柄の変動表示の結果を当たりとするか否かは、ゲート28a、28bを遊技球が通過し、ゲートスイッチ61で遊技球が検出されたときに抽出された普通図柄当たり判定用乱数の値が所定の普通図柄当たり判定値と合致したか否かによって決定される。この当たり確率は、時短状態では非常に高い(例えば、35/36)が、時短状態でなければ低い(例えば、1/36)となっている。時短状態は、このように可変入賞装置15が開放状態にある割合が非常に多いので、遊技者の手持ちの遊技球を減少させずに(或いは、減少したとしても減少量はごく僅かで)、遊技を進められる状態となっている。

#### 【0065】

ゲート28aの左方及び下方、並びにゲート28bの下方及び右方には、それぞれ入賞口29a~29dが設けられている。入賞口29a~29dに遊技球が入賞したことが入賞口スイッチ64a(図2参照)で検出されると、所定数の遊技球が払い出される。遊技球の払い出しは、始動入賞口14a、14b、大入賞口21への遊技球の入賞によっても行われるが、ゲート28a、28bを遊技球が通過しても行われない。

#### 【0066】

遊技盤6の遊技領域7の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口30が設けられている。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ランプ40、枠ランプ左41および枠ランプ右42が設けられている。

#### 【0067】

また、図1には示していないが、パチンコ遊技機1には打球操作ハンドル5を操作することにより駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置45(図2参照)が設けられている。打球発射装置45から発射された遊技球は、遊技盤6に遊技領域7を囲むように円形状に載設された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。始動入賞口14a、14b、大入賞口21、入賞口29a~29dのいずれにも入賞しなかった遊技球は、アウト口30から排出されるものとなっている。

#### 【0068】

図2は、本実施形態に係るパチンコ遊技機1の回路構成の概要を表したブロック図である。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する基本回路53が搭載されている。基本回路53は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って遊技の信号を制御するCPU56、及び表示制御基板80等に制御信号を送信するI/Oポート部57を含む。

#### 【0069】

この実施の形態では、ROM54、RAM55、CPU56及びI/Oポート部57を含む基本回路53は、1チップマイクロコンピュータとして構成されているが、この基本回路53を構成する1チップマイクロコンピュータには、パチンコ遊技機1の電源が遮断されている間にもバックアップバッテリーから電力が供給されている。すなわち、RAM55に記憶されているデータは、バックアップバッテリーから電力が供給される限りにおいて、パチンコ遊技機1の電源が遮断されている間も保持される。

#### 【0070】

なお、CPU56はROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するの

10

20

30

40

50

で、以下、CPU 56 が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されている CPU についても同様である。また、この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータとは、主基板 31 に搭載される CPU 56、ROM 54、RAM 55、I/O ポート部 57、等の周辺回路のことである。

#### 【0071】

また、ゲートスイッチ 61、始動口スイッチ 62a、62b、カウントスイッチ 63、入賞口スイッチ 64、余剰球受皿 4 がいっぱいになったときに検出する満タンスイッチ（図示しない）、カウントスイッチ短絡信号（図示しない）、からの信号を基本回路 53 に与えるスイッチ回路 32、可変入賞装置 15 を開閉するソレノイド 71、特別可変入賞装置 20 を開閉するソレノイド 72、大入賞口 21 内に設けられたシーソーを可動するソレノイド 73、等を基本回路 53 からの指令に従って駆動するソレノイド回路 33、電源投入時に基本回路 53 をリセットするためのシステムリセット回路（図示しない）、基本回路 53 から与えられるデータに従って、第 1、第 2 大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路 34、も主基板 31 に搭載されている。

10

#### 【0072】

また、電源起動時において内部状態（RAM 55）をリセットするリセットスイッチ 93、及び電源の ON/OFF 切り替えを行うメインスイッチ 94 も、主基板 31 に接続されており、これらのスイッチの検出信号を基本回路 53 へと送る。これらのスイッチ 93、94 は、パチンコ遊技機 1 の内部に設けられている。

20

#### 【0073】

また、主基板 31 に搭載された CPU 56 は、特別図柄表示器 10a、10b の表示制御、普通図柄表示器 12、およびラウンド数表示器 19 の表示制御を行う。さらに、普通図柄保留記憶表示器 13 の発光制御を行う。

#### 【0074】

主基板 31 に設けられた遊技制御用マイクロコンピュータ（CPU 56 及び ROM 54、RAM 55 等の周辺回路）は、プリペイドカード等が挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 50、遊技盤 6 に設けられた複数の入賞口にて遊技球の入賞を検出したことにより賞球払い出しを行う球払出装置 44、を制御する払出制御基板 36 に払出制御信号を送信する。また、遊技制御用マイクロコンピュータは、打球操作ハンドル 5 を操作することにより打球発射装置 45 を駆動制御して遊技球を遊技領域 7 に向けて発射制御する発射制御基板 37 に発射制御信号を送信する。

30

#### 【0075】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータは、表示制御基板 80 に演出制御コマンド（演出制御信号）を送信する。演出制御コマンドを受信することにより表示制御基板 80 に設けられた表示制御用マイクロコンピュータ（表示制御用 CPU（図示しない）、RAM（図示しない）、ROM（図示しない）、I/O ポート部（図示しない）、等の周辺回路）は、可変表示装置 9 の表示制御を行う。表示制御用マイクロコンピュータには、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されている間にバックアップバッテリーから電力が供給されず、その RAM に記憶されたデータは、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されると消去される。

40

#### 【0076】

表示制御用 CPU は、ROM に格納されたプログラムに従って動作し、主基板 31 から演出制御コマンドを受信すると、受信した演出制御コマンドに従って可変表示装置 9 の表示制御を行う。具体的には、画像表示を行う表示制御機能及び高速描画機能を有する VDP（図示しない）により可変表示装置 9 の表示制御を行う。表示制御用 CPU は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM（図示しない）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、可変表示装置 9 に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、怪物、文字、図形または記号等を予め格納しておくためのものである。

50

## 【 0 0 7 7 】

そして、表示制御用CPUは、キャラクタROMから読み出したデータをVDPに出力する。VDPは、表示制御用CPUからデータが入力されたことに基づいて動作する。この実施の形態では、可変表示装置9の表示制御を行うVDP（図示しない）が表示制御基板80に搭載されている。また、VDPは、表示制御用CPUとは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこにVRAM（図示しない）をマッピングしている。VDPは、キャラクタ画像データに従って可変表示装置9に表示するための画像データを生成し、VRAMに展開する。VRAMは、VDPによって生成された画像データを展開するためのフレームバッファメモリである。そして、可変表示装置9に出力する。なお、可変表示装置9の表示制御には、特別図柄の変動表示、大当たりラウンド演出、保留記憶のアイコン表示などが含まれる。

10

## 【 0 0 7 8 】

また、表示制御基板80には、スイッチ回路（図示しない）を介してチャンスボタン16が接続されており、チャンスボタン16の操作によって内容が変化される演出を可変表示装置9において実行しているときには、チャンスボタン16の操作を検出した検出信号に基づいて、可変表示装置9における画像の表示を制御するものとしている。

## 【 0 0 7 9 】

また、この実施の形態では、表示制御基板80に設けられた表示制御用マイクロコンピュータは、音声出力基板70にスピーカ27の駆動信号を出力することによりスピーカ27の音声出力制御を行うとともに、ランプドライバ基板35に役物、ランプ・LEDの駆動信号を出力することによりパチンコ遊技機1に設けられた役物、ランプ・LEDの発光制御を行う。すなわち、表示制御基板80に搭載される表示制御用マイクロコンピュータは、主基板31から送信される可変表示装置9の表示制御、ランプ・LEDの点灯制御、遊技音発生等の演出の制御に関する指令情報としての演出制御コマンド（制御信号）に基づいて可変表示装置9、スピーカ27、パチンコ遊技機1に設けられるランプ・LED等の発光体の制御を行う演出制御用マイクロコンピュータである。

20

## 【 0 0 8 0 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1における特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動表示、及び可変表示装置9における飾り図柄の変動表示について説明する。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否か（大当たり抽選）、大当たりとする場合にはいずれの種類の大当たりとするか（大当たり種別抽選）、さらには特別図柄の変動パターンをいずれとするか（変動パターンの決定）は、始動入賞時に抽出される各種乱数に基づいて、特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動表示の開始条件が成立したときに決定される。

30

## 【 0 0 8 1 】

まず、大当たりの決定について説明する。図3（a）は、ROM54に記憶されている大当たり判定用テーブルを示す図である。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否かは、図3（a）の大当たり判定用テーブルと、始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり判定用乱数（ランダムR：0～65535）の値とに基づいて決定される。通常時（非確率変動時）においては、大当たり判定用乱数の値が1000～1059、13320～13477であれば、大当たりとすることを決定し、それ以外の値であれば、ハズレとすることを決定する。一方、確率変動時においては、大当たり判定用乱数の値が1020～1519、13320～15004であれば、大当たりとすることを決定し、それ以外の値であれば、ハズレとすることを決定する。

40

## 【 0 0 8 2 】

次に、大当たり種別の決定について説明する。図3（b）及び図3（c）は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定用テーブルを示す図である。ここで、図3（b）は、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルであり、図3（c）は、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルであ

50

る。

【0083】

特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数(ランダムQ:0~9)の値が0、3、5または7であれば確率変動大当たりと決定し、1であれば確変昇格大当たりと決定し、9であれば突然確変大当たりと決定し、2、4、6または8であれば時短大当たりと決定する。

【0084】

一方、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数(ランダムQ:0~9)の値が3、5または7であれば確率変動大当たりと決定し、1であれば確変昇格大当たりと決定し、0または9であれば突然確変大当たりと決定し、2、4、6または8であれば時短大当たりと決定する。

【0085】

ところで、確率変動状態では、30分の1の確率で大当たりとなるが、新たな大当たりが発生するまで特別図柄の変動表示が実行される回数の制限なく、時短状態に制御される。時短状態では、可変入賞装置15が開放状態にある割合が非常に高く、特別図柄表示器10aよりも優先される特別図柄表示器10bにて特別図柄の変動表示を行わせるための始動入賞口14bの入賞による保留記憶が途切れることが少ない。また、第1大当たり遊技状態に制御されている間の時間は非常に長いので、ほとんど例外なく、第1大当たり遊技状態が終了するまでに始動入賞口14aの入賞による保留記憶も、始動入賞口14bの入賞による保留記憶を何れも一杯になる。

【0086】

特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は、大当たりとなった場合の $2/5 (= 4/10)$ であるのに対して、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は、大当たりとなった場合の $1/2 (= 5/10)$ もある。つまり、一旦確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりが発生すると、それに基づく第1大当たり遊技状態が終了してから、さらに遊技者が多くの遊技球を獲得することができる第1大当たり遊技状態を介して次も確率変動状態となる割合が高いものとなる。

【0087】

次に、特別図柄の変動パターンの決定について説明する。特別図柄の変動パターンは、開始条件が成立したとき(すなわち、特別図柄及び飾り図柄の変動表示が開始するとき)に、特別図柄の変動表示の結果(大当たりとするか否か、大当たりとする場合は大当たりの種別)に応じて決定されるものとなる。また、変動パターンを決定する場合、まず始動入賞時に抽出された乱数のうちの変動種別判定用乱数の値に基づいて変動パターンの種別を決定し、さらに始動入賞時に抽出された変動パターン判定用乱数の値に基づいて変動パターンを決定するものとなる。

【0088】

変動パターンの種別には、ハズレとすることが決定された場合には、非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレの3種類がある。確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとすることが決定された場合には、ノーマルリーチ当たり、スーパーリーチ当たりの2種類がある。突然確変大当たりとすることが決定された場合には、突然確変の1種類であるが、これは、飾り図柄の変動に関しては非リーチハズレと基本的に同じものになる。

【0089】

ここで、ノーマルリーチ(ノーマルリーチハズレまたはノーマルリーチ当たり)、スーパーリーチ(スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ当たり)は、何れも変動表示の

10

20

30

40

50

過程において1番目、2番目にそれぞれ停止される左と右の飾り図柄が同一の種類の図柄で揃うリーチ表示態様が出現するパターンであるが、ノーマルリーチは、中の飾り図柄の変動表示の態様がハズレの場合と異なる（最終的に停止される図柄は異なる）変動パターンであり、変動表示の開始から終了までに要する時間が非リーチハズレと比べて通常の場合には変わらない。

【0090】

一方、スーパーリーチは、リーチ表示態様が出現した後、最後に停止される中の飾り図柄の変動表示が通常とは異なる態様となる演出表示（ここで、後述するリーチ演出表示を行うものとしてもよい）が行われる変動パターンとなっており、変動表示に要する時間が非リーチハズレやノーマルリーチと比べると、かなり長くなっている。

10

【0091】

もっとも、保留記憶の数が3以上となったときには、選択された変動パターンの本来の変動表示時間よりも特別図柄及び飾り図柄の変動表示が実行される時間が短縮される（4となったときには、3となったときよりも一層短縮される）。非リーチハズレとノーマルリーチハズレでは、通常の場合に変動表示が実行される時間に変わらないものの、ノーマルリーチハズレでは一旦リーチ表示態様を出現させてから変動表示の結果を導出させるという過程を経ることになるため、短縮された変動時間については、このような過程を経ないでよい非リーチハズレよりもノーマルリーチハズレの方が長くなる。

【0092】

また、スーパーリーチハズレの変動パターンでは、リーチ表示態様が表示された後のリーチ演出が一部省略されて、飾り図柄の変動表示の結果が表示されることがある。もっとも、スーパーリーチハズレの変動パターンで短縮された変動時間は、ノーマルリーチハズレよりも短くなることはない。

20

【0093】

変動パターンの種別が決定されると、そこからより細かく変動パターンが決定される。ここで、変動パターンの種別が非リーチハズレ、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりでノーマルリーチの場合に選択される変動パターンは、それぞれ1種類だけである。ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレの場合に選択される変動パターンには、飾り図柄のすべりコマ数が異なる複数の変動パターン（1コマ前、1コマ後、2コマ後）がある。

30

【0094】

なお、可変表示装置9における飾り図柄の変動表示は、何れの変動パターンが選択された場合であっても、左→右→中の順で停止される。左と右の飾り図柄が停止され、未だ中の飾り図柄が停止されていない時点で、左と右の飾り図柄が同じ種類の図柄で揃っている表示態様が、リーチ表示態様である。もっとも、左、中、右の3つの飾り図柄が停止される順番は、変動パターンの種類に関わらずに同じとなっても、変動表示の開始から左、中、右の各々の飾り図柄が停止されるまでの時間は、変動パターンの種類によって異なっている。

【0095】

変動表示の開始から最終的な終了までの時間が同じ変動パターンであっても、変動表示の開始から左や右の各々の飾り図柄が停止されるまでの時間が異なる場合もある。例えば、左の飾り図柄が最初に停止されるまでの時間が一定の時間以上となる変動パターンが幾つかある（当たり、ハズレとも）。詳細を後述するステップアップ演出は、左の飾り図柄が最初に停止されるまでの時間が一定の時間以上となる変動パターンが選択されたときに実行されるものとなっている。

40

【0096】

ところで、特別図柄表示器10aにおける特別図柄の変動表示と、特別図柄表示器10bにおける特別図柄の変動表示では、変動パターンの種別、種類に違いがなく、その変動表示の結果が同じもの同士を比較すれば、変動パターン種別の選択確率にも違いはない。もっとも、特別図柄表示器10aにおいて特別図柄の変動表示を行う場合は、特別図柄表

50

示器 10b の場合よりも、確変昇格大当たりの確率が高く、突然確変大当たりの確率が低くなっている。これを加味すると、特別図柄表示器 10a、10b の何れにおいて特別図柄の変動表示を行うかによって、変動パターンの種別、種類の選択に違いが生じてくる。

【0097】

例えば、特別図柄表示器 10a、10b の何れで特別図柄の可変表示を行う場合でも、ハズレの比率は変わらないので、大当たり抽選の結果がハズレである場合にスーパーリーチハズレが選択される割合は変わらない。これに対して、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、特別図柄表示器 10a で特別図柄の可変表示を行う場合、特別図柄表示器 10b で特別図柄の可変表示を行う場合よりも、突然確変大当たりとなる確率が低いので、スーパーリーチ当たりが選択される確率が相対的に高い。従って、特別図柄表示器 10a で特別図柄の変動表示を行う方が、特別図柄表示器 10b で特別図柄の変動表示を行うときよりも、スーパーリーチで変動表示が実行されることが多くなりやすい。

10

【0098】

前述したとおり、特別図柄表示器 10a、10b において特別図柄が変動表示されるときにおいては、可変表示装置 9 において飾り図柄が変動表示される。特別図柄表示器 10a、10b における特別図柄の変動表示は、開始条件の成立によって直ちに開始されるものとなるが、可変表示装置 9 における飾り図柄の変動表示は、開始条件の成立によって直ちに開始されるのではなく、開始条件の成立から一定の遅延時間を経過してから開始されるものとなっている。なお、特別図柄の変動表示は、開始条件が成立してから選択された変動パターンに応じて定められた変動表示時間を経過するまで実行されることとなる。

20

【0099】

上記したように、特別図柄の変動パターンは、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果がハズレ、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たり、突確大当たりの何れであるかに応じて振り分けられる。もっとも、その結果が出現するまでに選択された変動パターンに応じて一定の時間を要するものとなる。また、ハズレのリーチあり、突確大当たり以外の大当たりの変動パターンでリーチが出現するまでも一定の時間を要するものとなる。これらの時間を経過するまで飾り図柄の変動表示だけでは、遊技者は、飾り図柄の変動表示の結果が大当たりとなるかを知ることにはできない。

【0100】

しかし、飾り図柄の変動表示が行われている間に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりになるかどうか分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。保留記憶により次以降に行われる変動で確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなるか分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。

30

【0101】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、飾り図柄の変動表示が行われている間において、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる可能性を示す各種演出が実行されるものとなっている。このような確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる可能性を示す演出として、飾り図柄の変動表示においてリーチ表示態様が出現する可能性があることを示すリーチ予告演出がある。

40

【0102】

リーチ予告演出は、リーチ表示態様が出現する可能性を示す予告ではあるが、リーチ表示態様が出現すれば確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることがあるのに対して、リーチ表示態様が出現しなければ確率変動大当たり、確変昇格大当たり及び時短大当たりとなることはない。従って、リーチ予告演出は、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる可能性を示す演出であるとも言える。もっとも、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 におけるリーチ予告演出は、本発明に特有のものではないので、詳細な説明は省略する。

【0103】

また、飾り図柄の変動表示が行われている間において確率変動大当たり、確変昇格大当

50

たりまたは時短大当たりとなる可能性を示す演出として、第１段階から第４段階までのうちの何れかの段階まで演出が段階的に変化するステップアップ予告が含まれる。ステップアップ予告には、演出の段階が変化する系統が互いに異なるステップアップ予告Ａ、ステップアップ予告Ｂ、ステップアップ予告Ｃの３種類があり、また、分岐演出を経てからステップアップ予告Ａまたはステップアップ予告Ｂの何れかに進むものがある。さらに、上記のリーチ予告演出ともステップアップ予告とも異なる演出として、特別予告演出がある。

#### 【０１０４】

まず、これらの各種演出の実行態様について説明する。図４は、ステップアップ予告Ａ、Ｂと、分岐演出の実行態様を示す図である。図５は、ステップアップ予告Ｃと、特別予告演出の実行態様を示す図である。これらの実行態様を示す画面は、変動表示される飾り図柄の背景の画像として可変表示装置９に表示される。ステップアップ予告Ａ、Ｂ、Ｃ、分岐演出、特別予告演出の何れも、何れの飾り図柄も停止されていないときにおいて実行されるため、図４、図５に示すような画面が遊技者に視認しづらくなるようなことはない。

10

#### 【０１０５】

ステップアップ予告Ａは、図４（ａ）に示すように、第１段階から第４段階まで「一」→「二」→「三」→「四」の順に演出の内容が発展していく演出である。例えば、第１段階は、「一」が可変表示装置９の中央に表示され、「二」の一部が可変表示装置９の左端に表示されている。第１段階から移行して第２段階の演出を実行する場合は、左端に一部が表示されていた「二」が可変表示装置９の中央まで右方向に移動してきて、そこで止まるものとなる。このとき、次の段階を示す「三」の一部が可変表示装置９の左端に表示される。第２段階から移行して第３段階の演出を実行する場合は、第３段階から移行して第４段階の演出を実行する場合も同様である。但し、第４段階を示す「四」が可変表示装置９の中央に表示された場合、次の段階を示すものが表示されることはない。

20

#### 【０１０６】

ステップアップ予告Ｂは、図４（ｂ）に示すように、第１段階から第４段階まで「１」→「２」→「３」→「４」の順に演出の内容が発展していく演出である。例えば、第１段階は、「１」が可変表示装置９の中央に表示され、「２」の一部が可変表示装置９の右端に表示されている。第１段階から移行して第２段階の演出を実行する場合は、右端に一部が表示されていた「２」が可変表示装置９の中央まで左方向に移動してきて、そこで止まるものとなる。このとき、次の段階を示す「３」の一部が可変表示装置９の右端に表示される。第２段階から移行して第３段階の演出を実行する場合は、第３段階から移行して第４段階の演出を実行する場合も同様である。但し、第４段階を示す「４」が可変表示装置９の中央に表示された場合、次の段階を示すものが表示されることはない。

30

#### 【０１０７】

分岐演出は、図４（ｃ）に示すように、ステップアップ予告Ａを示す「一」が可変表示装置９の左側に、ステップアップ予告Ｂを示す「１」が可変表示装置９の右側に表示され、両者が押し合いをするような画面となっている。分岐演出からステップアップ予告Ｂに移行させるには、遊技者は、分岐演出が行われている期間が終了するまでにチャンスボタン１６を所定回数以上操作しなければならない（但し、後述するように分岐演出→ステップアップ予告Ａの実行が選択されている場合は、チャンスボタン１６の操作に関わらずにステップアップ予告Ｂには移行しない）。図示はしないが、分岐演出が実行されている間には、チャンスボタン１６の操作を促すメッセージなどが可変表示装置９に表示される。

40

#### 【０１０８】

分岐演出が行われている期間において遊技者がチャンスボタン１６を操作する度に、ステップアップ予告Ｂを示す「１」が可変表示装置９の中央に寄ってきて、その分だけステップアップ予告Ａを示す「一」が左に移動して表示される。分岐演出の実行期間が終了したときに、例えば、後述するように分岐演出→ステップアップ予告Ａの実行が選択されているかチャンスボタン１６の操作が所定回数以上なかったときには、ステップアップ予告

50

Aの段階のうちで分岐演出に続けて実行される段階の文字(図では、「二」)が可変表示装置9の中央まで右方向に移動して表示されるものとなる。

【0109】

ステップアップ予告Cは、図5(a)に示すように、第1段階から第4段階まで可変表示装置9に表示されるキャラクタ及び該キャラクタが所持していた旗の形態が変化していくことで演出の内容が発展していく演出である。例えば、第1段階では、可変表示装置9の左端に表示されたボールの脇に旗を持ったキャラクタが表示される。第2段階では、キャラクタが持っている旗をボールのロープに結びつける。第3段階では、ロープに結びつけた旗をボールの半分まで揚げる。第4段階では、ロープに結びつけた旗をボールの一番上まで揚げる。

10

【0110】

特別予告演出は、図5(b)に示すように、可変表示装置9の右から左に流れ星が流れていくことで実行される演出である。特別予告演出を実行するのに要する時間は、ステップアップ予告A、B、Cの各々の1段階分の演出を実行するのに要する時間よりも短いものとなっている。

【0111】

なお、ステップアップ予告A、ステップアップ予告B及び分岐演出は、それぞれ上記のような態様で行われるために画面が相互に干渉してしまうものとなっており、これらが互いに並行して実行されることはない。一方、ステップアップ予告Cは、ステップアップ予告A、ステップアップ予告B及び分岐演出の画面とあまり干渉せずに画面を表示し得るものであるが、並行して実行可能なのは、ステップアップ予告Bのみとなっている。また、特別予告演出は、次に説明するように実行タイミングが重複しない分岐演出を除き、ステップアップ予告A、B、Cの何れとも並行して実行できるものとなっている。

20

【0112】

次に、各種演出の実行タイミングについて説明する。図6は、ステップアップ予告A、B、Cの各段階、分岐演出、及び特別予告演出の各々が実行されるタイミングを示すタイミングチャートである。ここでは、変動パターンとして、左の飾り図柄が停止されるまでの時間が一定の時間以上であって、且つ一定の時間以上であるものの中では最も短いものが選択されているものとして説明する。

【0113】

30

図6において、飾り図柄の変動表示は、タイミングt0で開始し、タイミングt12で左の飾り図柄が停止し、タイミングt13で右の飾り図柄が停止し、タイミングt14で中の飾り図柄も停止して変動表示が終了するものとする。ステップアップ予告Aの第1段階とステップアップ予告Bの第1段階は、飾り図柄の変動表示が開始したタイミングt0よりも少し後のタイミングt1からタイミングt3までの期間で実行され得る。

【0114】

ステップアップ予告Aの第2段階とステップアップ予告Bの第2段階は、第1段階を終了したタイミングt3からタイミングt5までの期間で実行され得る。ステップアップ予告Aの第3段階とステップアップ予告Bの第3段階は、第2段階を終了したタイミングt5からタイミングt7までの期間で実行され得る。ステップアップ予告Aの第4段階とステップアップ予告Bの第4段階は、第3段階を終了したタイミングt7からタイミングt10までの期間で実行され得る(タイミングt7~t10の時間間隔は、タイミングt1~t3、t3~t5、t5~t7の時間間隔と同じ)。

40

【0115】

分岐演出は、ステップアップ予告A、Bの第1段階と第2段階を実行し得る期間と同じタイミングt1からt5までの期間で実行され得る。分岐演出が実行された後は、ステップアップ予告Aまたはステップアップ予告Bに移行するが、タイミングt5からt7間の期間はαの演出が、タイミングt7からt10までの期間はβの演出が実行される。ここで、αの演出とβの演出の組み合わせは、ステップアップ予告Aの第2段階と第3段階、ステップアップ予告Aの第3段階と第4段階、ステップアップ予告Bの第2段階と第3

50

段階、ステップアップ予告 B の第 3 段階と第 4 段階の何れかである。タイミング t 1 から t 5 まで分岐演出が実行された後に、タイミング t 5 から t 7 までの期間、タイミング t 7 から t 10 までの期間で演出が行われれないということはない。

【0116】

また、ステップアップ予告 C の第 1 段階は、ステップアップ予告 A、B の第 1 段階が開始されるタイミング t 1 よりも後のタイミング t 2 から、ステップアップ予告 A、B の第 1 段階が終了したタイミング t 3 よりも後で該第 2 段階が終了するタイミング t 5 よりも前のタイミング t 4 までの期間で実行され得る。ステップアップ予告 C の第 2 段階は、第 1 段階を終了したタイミング t 4 から、ステップアップ予告 A、B の第 2 段階が終了したタイミング t 5 よりも後で該第 3 段階が終了するタイミング t 7 よりも前のタイミング t 6 までの期間で実行され得る。

10

【0117】

ステップアップ予告 C の第 3 段階は、第 2 段階を終了したタイミング t 6 から、ステップアップ予告 A、B の第 3 段階が終了したタイミング t 7 よりも後で該第 4 段階が終了するタイミング t 10 よりも前のタイミング t 8 までの期間で実行され得る。ステップアップ予告 C の第 4 段階は、第 3 段階を終了したタイミング t 8 から、ステップアップ予告 A、B の第 4 段階が終了したタイミング t 10 よりも後で左の飾り図柄が停止するタイミング t 12 よりも前のタイミング t 11 までの期間で実行され得る。

【0118】

また、特別予告演出は、ステップアップ予告 C の第 4 段階が開始されるタイミング t 8 よりも後でステップアップ予告 A、B の第 4 段階が終了する前のタイミング t 10 よりも前のタイミング t 9 から、左の飾り図柄が停止するタイミング t 12 よりも前のステップアップ予告 C の第 4 段階が終了するタイミングと同じタイミング t 11 までの期間で実行され得る。

20

【0119】

なお、ステップアップ予告には、ステップアップ予告 A、B、C の何れについても、第 1 段階だけを実行して終了するものと、第 1 段階と第 2 段階を順に実行して終了するものと、第 1 段階から第 3 段階までを順次実行して終了するものと、第 1 段階から第 4 段階までを順次実行して終了するものとがある。ステップアップ予告は、その系統及び最終的に実行された演出の段階に応じて、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることの期待度が異なる演出となるが、これについての詳細は後述する。

30

【0120】

ステップアップ予告や特別予告演出を実行するか否かは、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が決定するものとなっている。また、飾り図柄の変動表示についても、具体的に表示される飾り図柄の種類は、主基板 31 の CPU 56 によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、及び変動パターンの決定に従うことを条件として、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が決定するものとなっている。

【0121】

これらの決定を表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が行えるようにするため、始動入賞口 14 a または 14 b に遊技球が入賞したときに、このときに抽出された大当たり判定用乱数により大当たりとなるか否か（さらに、大当たり種別乱数により決定される大当たりの種別を含んでいてもよい）、及び変動種別判定用乱数の値により選択される変動パターンの種別、並びに遊技球が入賞した始動入賞口の種別と該始動入賞後の保留記憶数と対応付けた始動入賞コマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。

40

【0122】

また、特別図柄表示器 10 a または 10 b にて特別図柄の変動表示を開始させるときに、これを開始させた始動入賞と、この変動表示において大当たりとするか否か及び大当たり種別と、決定された変動パターンとを示す開始時コマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。また、遊技

50

状態が変化したときに、変化した後の遊技状態を示す遊技状態コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 2 3 】

また、特別図柄表示器 1 0 a または 1 0 b に第 1 特定表示結果～第 6 特定表示結果が導出されて、大当たり遊技状態に制御されたときには、各ラウンドが開始される度に当該ラウンド数を示す大当たりラウンドコマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。各ラウンドが終了したときにも、ラウンドの終了を示すラウンド終了コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 2 4 】

さらに、パチンコ遊技機 1 の電源を立ち上げたときには、前回の電源遮断時のデータがクリアされずに R A M 5 5 に記憶されていれば該電源遮断時の状態（始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶がある場合もあり）から、R A M 5 5 がクリアされていれば初期状態（始動入賞口 1 4 a、1 4 b の何れの保留記憶の数も 0）から、遊技の進行を開始させることとなるが、このときに、始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶数と遊技状態とを特定可能な情報を含む起動時コマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 2 5 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機において、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U により実行される演出の制御について説明する。表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、開始時コマンドを受信すると、後に説明するように飾り図柄の種類を選択し、開始時コマンドが示す変動パターンで飾り図柄を可変表示装置 9 において変動表示させた後、選択した種類の飾り図柄を可変表示装置 9 に表示して、変動表示の結果を示すものとしている。

【 0 1 2 6 】

まず、ステップアップ予告や特別予告演出の説明に先立って、停止すべき飾り図柄の組み合わせ選択について説明する。前述したように、飾り図柄の変動表示において具体的に停止されることとなる飾り図柄の組み合わせは、主基板 3 1 の C P U 5 6 によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、変動パターンの決定に従うことを条件として、各回の変動表示が開始されるときに、すなわち開始時コマンドを受信したときに、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が決定するものとなっている。

【 0 1 2 7 】

例えば、確率変動大当たりが決定されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3 つとも「1」または「7」の同じ種類の図柄となり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりが決定されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3 つとも「1」または「7」以外の同じ種類の図柄となる。ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレが決定されているときには、左と右の飾り図柄が同じ種類の図柄となり、中の飾り図柄がこれとは異なる種類の図柄となる。非リーチハズレが決定されているときには、3 つの飾り図柄の何れもが互いに異なる種類の図柄となる。

【 0 1 2 8 】

次に、ステップアップ予告及び特別演出予告の実行について説明する。表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、各回の変動表示が開始されるときに、すなわち開始時コマンドを受信したときに、当該開始時コマンドが示す変動パターンが左の飾り図柄の停止までに一定の時間以上を要する変動パターンであるときに、当該変動表示において実行する演出を決定する。そして、この変動表示の開始時の決定に従って、当該変動表示においてステップアップ予告や特別予告演出を実行するものとしている。

【 0 1 2 9 】

図 7 は、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が各変動表示の開始時において、当該飾り図柄の変動表示が実行されている間に実行すべき演出を選択するためのテーブルである。飾り図柄の変動表示が実行されている間に実行すべき演出は、当該変動表示の結果が確

10

20

30

40

50

率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たり（以下、この図の説明において単に「大当たり」）となるか、或いはハズレとなるかに応じて選択される。

【0130】

なお、図7において示す確率は、変動パターンに関わらず大当たりとなる場合全体に対して各々の演出が選択される割合、変動パターンに関わらずハズレとなる場合全体に対して各々の演出が選択される割合を示している。表示制御基板80の表示制御用CPUの処理としての決定確率は、図7に示す各割合を、大当たりとなる場合全体に対して左の飾り図柄の停止までに一定の時間以上を要する変動パターンが選択される割合、或いはハズレとなる場合全体に対して左の飾り図柄の停止までに一定の時間以上を要する変動パターンが選択される割合で除した値となる。

10

【0131】

ここで、ステップアップ予告A、ステップアップ予告B、分岐演出→ステップアップ予告A、分岐演出→ステップアップ予告Bは、互いに並行して実行できない演出であるので、これらの何れを何段階まで実行するか、或いは何れも実行しないかの選択は、1回の乱数抽選で纏めて行われる。

【0132】

また、ステップアップ予告Cは、ステップアップ予告Bと並行して実行され得る演出であるので、これを何段階まで実行するか、或いは実行しないかの選択は、ステップアップ予告A、ステップアップ予告B、分岐演出→ステップアップ予告A、分岐演出→ステップアップ予告Bの実行の選択とは別の抽選で行われる。但し、ステップアップ予告Cを何段階まで実行するか、或いは実行しないかの選択が行われるのは、ステップアップ予告A、ステップアップ予告B、分岐演出→ステップアップ予告A、及び分岐演出→ステップアップ予告Bの何れもが実行すべき演出として選択されなかったときか、ステップアップ予告Bが実行すべき演出として選択された場合に限られる。

20

【0133】

また、特別予告演出は、何れのステップアップ予告とも並行して実行され得る演出であるので、これを実行するか否かの選択は、ステップアップ予告A、ステップアップ予告B、分岐演出→ステップアップ予告A、分岐演出→ステップアップ予告Bの実行の選択とも、ステップアップ予告Cの実行の選択とも別の抽選で行われる。特別予告演出を実行するか否かの選択には、ステップアップ予告A、ステップアップ予告B、分岐演出→ステップアップ予告A、分岐演出→ステップアップ予告Bの実行の選択や、ステップアップ予告Cの実行の選択による制限はない。

30

【0134】

図7に示すように、ステップアップ予告Aの第1段階だけを実行することは、大当たりの場合にはSAH1の割合でハズレの場合にはSAM1の割合で選択される。ステップアップ予告Aの第2段階までを実行することは、大当たりの場合にはSAH2の割合でハズレの場合にはSAM2の割合で選択される。ステップアップ予告Aの第3段階までを実行することは、大当たりの場合にはSAH3の割合でハズレの場合にはSAM3の割合で選択される。ステップアップ予告Aの第4段階までを実行することは、大当たりの場合にはSAH4の割合でハズレの場合にはSAM4の割合で選択される。

40

【0135】

また、ステップアップ予告Bの第1段階だけを実行することは、大当たりの場合にはSBH1の割合でハズレの場合にはSBM1の割合で選択される。ステップアップ予告Bの第2段階までを実行することは、大当たりの場合にはSBH2の割合でハズレの場合にはSBM2の割合で選択される。ステップアップ予告Bの第3段階までを実行することは、大当たりの場合にはSBH3の割合でハズレの場合にはSBM3の割合で選択される。ステップアップ予告Bの第4段階までを実行することは、大当たりの場合にはSBH4の割合でハズレの場合にはSBM4の割合で選択される。

【0136】

また、分岐演出を実行した後にステップアップ予告Aの第3段階までを実行する（ $\alpha$ 、

50

βの演出としてステップアップ予告Aの第2段階、第3段階を実行すること、大当たりの場合にはPAH3の割合でハズレの場合はPAM3の割合で選択される。分岐演出を実行した後にステップアップ予告Aの第4段階までを実行する(α、βの演出としてステップアップ予告Aの第3段階、第4段階を実行すること、大当たりの場合にはPAH4の割合でハズレの場合はPAM4の割合で選択される。

【0137】

また、分岐演出を実行した後にステップアップ予告Bの第3段階までを実行する(α、βの演出としてステップアップ予告Bの第2段階、第3段階を実行すること、大当たりの場合にはPBH3の割合でハズレの場合はPBM3の割合で選択される。分岐演出を実行した後にステップアップ予告Bの第4段階までを実行する(α、βの演出としてステップアップ予告Bの第3段階、第4段階を実行すること、大当たりの場合にはPBH4の割合でハズレの場合はPBM4の割合で選択される。なお、分岐演出を実行した後にステップアップ予告Bの第3段階または第4段階までを実行することが選択されていても、分岐演出が実行されている間にチャンスボタン16が所定回数以上操作されなければ、分岐演出が終了した後は、ステップアップ予告Aの第3段階または第4段階までが実行されることとなる。

10

【0138】

また、ステップアップ予告Cの第1段階だけを実行することは、大当たりの場合にはSCH1の割合でハズレの場合はSCM1の割合で選択される。ステップアップ予告Cの第2段階までを実行することは、大当たりの場合にはSCH2の割合でハズレの場合はSCM2の割合で選択される。ステップアップ予告Cの第3段階までを実行することは、大当たりの場合にはSCH3の割合でハズレの場合はSCM3の割合で選択される。ステップアップ予告Cの第4段階までを実行することは、大当たりの場合にはSCH4の割合でハズレの場合はSCM4の割合で選択される。

20

【0139】

さらに、特別予告演出を実行することは、大当たりの場合にはSPHの割合でハズレの場合にはSPMの割合で選択される。上記した選択割合のSAH1~SAH4、SAM1~SAM4、SBH1~SBH4、SBM1~SBM4、PAH3~PAH4、PAM3~PAM4、PBH3~PBH4、PBM3~PBM4、SCH1~SCH4、SCM1~SCM4、SPH、SPMには、以下の数式1~数式3に示す関係がある。

30

【0140】

【数1】

$$\frac{SAH3}{SAH3+SAM3} = \frac{PAH3}{PAH3+PAM3}, \quad \frac{SAH4}{SAH4+SAM4} = \frac{PAH4}{PAH4+PAM4},$$

$$\frac{SBH3}{SBH3+SBM3} = \frac{PBH3}{PBH3+PBM3}, \quad \frac{SBH4}{SBH4+PBM4} = \frac{PBH4}{PBH4+PBM4}$$

【0141】

【数2】

$$\frac{SAH1}{SAH1+SAM1} < \frac{SAH2}{SAH2+SAM2} \leq \frac{SBH1}{SBH1+SBM1} < \frac{SAH3}{SAH3+SAM3} \leq \frac{SBH2}{SBH2+SBM2}$$

$$< \frac{SAH4}{SAH4+SAM4} \leq \frac{SBH3}{SBH3+SBM3} < \frac{SBH4}{SBH4+SBM4} < \frac{SPH}{SPH+SPM}$$

40

【0142】

## 【数 3】

$$\frac{SBH1}{SBH1 + SBM1} < \frac{SCH1}{SCH1 + SCM1} < \frac{SBH2}{SBH2 + SBM2} < \frac{SCH2}{SCH2 + SCM2} < \frac{SBH3}{SBH3 + SBM3} \\ < \frac{SCH3}{SCH3 + SCM3} < \frac{SBH4}{SBH4 + SBM4} < \frac{SCH4}{SCH4 + SCM4} \leq \frac{SPH}{SPH + SPM}$$

## 【0143】

上記の数式 1 に示す関係により、最初からステップアップ予告 A を実行した場合でも分岐演出から移行してステップアップ予告 A を実行した場合（但し、チャンスボタン 16 の操作は要件を満たさずにステップアップ予告 B ではなくステップアップ予告 A が実行された場合を除く）でも、最終的に第何段階まで実行してステップアップ予告 A を完了したかが同じであれば、大当たりとなる期待度は同じであるということになる。最初からステップアップ予告 B を実行した場合と分岐演出から移行してステップアップ予告 B を実行した場合とについても、同様である。

10

## 【0144】

また、上記の数式 2 に示す関係により、ステップアップ予告 A とステップアップ予告 B の何れも、より多くの段階まで実行して完了した方が大当たりとなる期待度は高くなるが、ステップアップ予告 B を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階の各々まで実行して完了したときの大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 A を第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々まで実行して完了したときの大当たりとなる期待度以上となる。また、特別予告演出が実行された場合の大当たりとなる期待度は、完了までに実行された段階に関わらずにステップアップ予告 A とステップアップ予告 B だけが実行された場合の大当たりとなる期待度よりも高いということになる。

20

## 【0145】

さらに、上記の数式 3 に示す関係により、ステップアップ予告 C を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々まで実行して完了したときの大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 B を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々まで実行して完了したときの大当たりとなる期待度よりも高くなる。ステップアップ予告 B を第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々まで実行して完了したときの大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 C を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階の各々まで実行して完了したときの大当たりとなる期待度よりも高くなる。また、特別予告演出が実行された場合の大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 C を第 4 段階まで実行して完了した場合の大当たりとなる期待度以上ということになる。

30

## 【0146】

上記の数式 2、数式 3 では、ステップアップ予告 A、B、C の実行を完了した場合において最終的に実行された段階での大当たり期待度の関係を示すものであったが、例えば、ステップアップ予告 A の第 1 段階が実行されているときは、第 1 段階だけを実行して完了する場合、第 2 段階までを実行して完了する場合、第 3 段階までを実行して完了する場合、第 4 段階までを実行して完了する場合の何れも考えられる。

## 【0147】

もっとも、ステップアップ予告 B を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階の各々を実行しているとき（最終的にどの段階まで実行されるか分からない）の大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 A を第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々を実行しているとき（最終的にどの段階まで実行されるか分からない）の大当たりとなる期待度以上となることには変わらない。

40

## 【0148】

また、ステップアップ予告 C を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々を実行しているとき（最終的にどの段階まで実行されるか分からない）の大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 B を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々を実行しているとき（最終的にどの段階まで実行されるか分からない）の大当たりとなる期待度より

50

も高くなることには変わりがない。ステップアップ予告 B を第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階の各々を実行しているとき（最終的にどの段階まで実行されるか分からない）の大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 C を第 1 段階、第 2 段階、第 3 段階の各々を実行しているとき（最終的にどの段階まで実行されるか分からない）の大当たりとなる期待度よりも高くなることには変わりがない。

#### 【0149】

ところで、ステップアップ予告 C を何段階まで実行するか、或いは実行しないかの選択は、ステップアップ予告 A、ステップアップ予告 B、分岐演出→ステップアップ予告 A、分岐演出→ステップアップ予告 B の実行の選択とは別の抽選で行われるものとなっている。このため、例えば、ステップアップ予告 B を第 4 段階まで実行することが選択されると同時に、ステップアップ予告 C を第 4 段階まで実行することが選択されることもある（両者の段階の関係は、これに限るものではない）。

10

#### 【0150】

ステップアップ予告 B を第 4 段階まで実行することが選択されると同時にステップアップ予告 C を第 4 段階まで実行することが選択された場合、特別予告演出の実行を考えないものとする、1 番遅く実行されることとなるのは、ステップアップ予告 C の第 4 段階である。このような場合、1 番遅く実行される段階を含むステップアップ予告 C は、第 1 段階から第 4 段階まで順次全て実行するが、ステップアップ予告 B は、第 1 段階を実行した後に第 2、第 3 段階を実行しないで（或いは、第 1、第 2 段階を実行した後に第 3 段階を実行しないで）、次に第 4 段階を実行するものとして行うことができる。ステップアップ予告 B を第 3 段階まで実行することが選択されると同時にステップアップ予告 C を第 3、第 4 段階まで実行することが選択された場合も同様とすることができる。

20

#### 【0151】

或いは、ステップアップ予告 B を第 4 段階まで実行することが選択されると同時にステップアップ予告 C を第 3 段階まで実行することが選択された場合、特別予告演出の実行を考えないものとする、1 番遅く実行されることとなるのは、ステップアップ予告 B の第 4 段階である。このような場合、1 番遅く実行される段階を含むステップアップ予告 B は、第 1 段階から第 4 段階まで順次全て実行するが、ステップアップ予告 C は、第 1 段階を実行した後に第 2 段階を実行しないで、次に第 3 段階を実行するものとして行うことができる。

30

#### 【0152】

このようにステップアップ予告 B を第 4 段階まで実行することが選択されると同時にステップアップ予告 C を第 4 段階まで実行することが選択された場合、或いはステップアップ予告 B を第 4 段階まで実行することが選択されると同時にステップアップ予告 C を第 3 段階まで実行することが選択された場合などにおける間の段階の省略は、このようなステップアップ予告 B、C についての実行の選択があった場合に所定の割合で行うものとして行うことができる。

#### 【0153】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 において遊技の進行のために行われる処理について説明する。まず、電源起動時の処理について説明する。リセットスイッチ 9 3 を ON 状態とした状態でメインスイッチ 9 4 を ON 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動すると、RAM 55 の格納領域のうち使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する。そして、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。

40

#### 【0154】

一方、リセットスイッチ 9 3 を OFF 状態でメインスイッチ 9 4 を ON 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、RAM 55 のデータが壊れているかどうかを診断し、RAM 55 のデータが壊れていなかった場合、すなわち前回のパチンコ遊技機 1 の電源を OFF したときのデータが正常なままに残っている場合には、RAM 55 に記憶されているデータはそのままとして、前回にパチンコ遊技機 1 の電源を OFF したときの状態から、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。また、パチンコ遊技機 1 の起動

50

時には、R A M 5 5に残っていたデータのうちの遊技状態と始動入賞口 1 4 a、1 4 b についての保留記憶数を参照し、これに基づいて起動時コマンドを生成し、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信する。

【 0 1 5 5 】

パチンコ遊技機 1 において遊技を進行させるための処理は、2 m s 毎に実行されるタイマ割り込みに従って実行される。なお、打球操作ハンドル 5 の操作に基づく遊技領域 7 への遊技球の発射だけは、2 m s 毎のタイマ割り込み処理とは独立して行われるものとなっている。

【 0 1 5 6 】

図 8 は、C P U 5 6 が実行するメイン処理にて 2 m s 毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、レジスタの退避処理（ステップ S 2 1）を行った後、ステップ S 2 2 ~ S 3 6 の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、C P U 5 6 は、まず、スイッチ回路 3 2 を介して、ゲートスイッチ 6 1、始動口スイッチ 6 2 a、6 2 b、カウントスイッチ 6 3、クリアスイッチ 6 5、等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定するスイッチ処理を行う（ステップ S 2 2）。

【 0 1 5 7 】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数、大当たり種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（ステップ S 2 3）。C P U 5 6 は、更に、初期値用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理（ステップ S 2 4）及び表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（ステップ S 2 5）。

【 0 1 5 8 】

更に、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b、可変表示装置 9、特別可変入賞装置 2 0、等を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【 0 1 5 9 】

また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器 1 2 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。普通図柄プロセス処理を実行することにより普通図柄表示器 1 2 の表示制御および可変入賞装置 1 5 の開閉制御が実行される。

【 0 1 6 0 】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理で R A M 5 5 の送信コマンドキューの先頭に入れられた可変表示装置 9 等において各種演出を行うためのコマンドを先頭から 1 つ取り出し、これを表示制御基板 8 0 に送出する特別図柄コマンド制御処理を行う（ステップ S 2 8）。また、普通図柄プロセス処理で R A M 5 5 の所定の領域に設定された普通図柄に関するコマンドを送出する普通図柄コマンド制御処理を行う（ステップ S 2 9）。

【 0 1 6 1 】

更に、C P U 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップ S 3 0）。

【 0 1 6 2 】

また、C P U 5 6 は、始動口スイッチ 6 2 a、6 2 b、カウントスイッチ 6 3 等の検出信号に基づく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップ S 3 1）。具体的には、始動口スイッチ 6 2 a、6 2 b、カウントスイッチ 6 3 等の何れかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 6 に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板 3 6 に搭載されている払出制御用 C P U は、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 4 4 を駆動する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 3 】

そして、CPU 56 は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップ S 32）。記憶処理においては、始動口スイッチ 62 a、62 b の検出信号に基づいて大当たり判定用乱数等の各種乱数を抽出し、抽出した乱数の値を始動口スイッチ 62 a、62 b の別に保留記憶させる。

## 【 0 1 6 4 】

また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップ S 33）。更に、所定の条件が成立したときにソレノイド回路 33 に駆動指令を行う（ステップ S 34）。可変入賞装置 15、特別可変入賞装置 20、を開放状態または閉鎖状態としたり、大入賞口 21 内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路 33 は、駆動指令に応じてソレノイド 71 ~ 73 を駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 35）、割込許可状態に設定する（ステップ S 36）。

## 【 0 1 6 5 】

次に、ステップ S 26 の特別図柄プロセス処理について説明する。特別図柄プロセス処理では、CPU 56 は、まず、遊技盤 6 に設けられている始動入賞口 14 a、14 b に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ 62 a、62 b がオンしているかどうか、すなわち遊技球が始動入賞口 14 a、14 b に入賞する始動入賞が発生しているかどうかを判定し、始動入賞が発生していたら始動口スイッチ通過処理を行う。

## 【 0 1 6 6 】

始動口スイッチ通過処理では、オンとなった始動口スイッチ 62 a、62 b に対応する始動入賞口 14 a、14 b の保留記憶数を判定する。また、大当たり判定用乱数大当たり、種別判定用乱数、変動種別判定用乱数、及び変動パターン判定用乱数を抽出し、当該始動入賞に基づく変動表示で大当たりとなるか否か（さらに、大当たりの種別を判定してもよい）、及び当該始動入賞に基づく変動表示で選択される変動パターンの種別を判定する。

## 【 0 1 6 7 】

そして、始動入賞口 14 a の始動入賞であったか始動入賞口 14 b の始動入賞であったかに応じて始動入賞コマンドを生成して、RAM 55 のコマンド送信キューに順番に挿入する。なお、始動口スイッチ 62 a、62 b の両方がオンしていたときには、上記の処理を始動入賞口 14 a、14 b のそれぞれに対して順番に行い、それぞれの始動入賞コマンドが順にコマンド送信キューに挿入される。

## 【 0 1 6 8 】

その後、特別図柄プロセスフラグの状態に応じて、次に説明する特別図柄通常処理、変動パターン設定処理、演出設定処理、特別図柄変動処理、特別図柄停止処理、大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大当たり終了処理の何れかの処理を行う。

## 【 0 1 6 9 】

特別図柄通常処理：特別図柄の変動表示を開始できる状態になるのを待つ。CPU 56 は、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）を確認する。保留記憶カウンタのカウント値が 0 でなければ、特別図柄の変動表示の結果、大当たり判定用乱数の値に基づいて大当たりとするか否か（特定表示結果とするか否か）を決定し、大当たりとする場合には、大当たり種別判定用乱数の値に基づいて大当たりの種別も決定する。始動入賞口 14 a、14 b の何れについても保留記憶カウンタの値が 0 でないときには、始動入賞口 14 b の保留記憶から優先して大当たり等の決定が行われる。

## 【 0 1 7 0 】

変動パターン設定処理：特別図柄表示器 10 a、10 b における特別図柄の変動パターン種別を、始動入賞時に抽出した変動種別判定用乱数の値と保留記憶の数とに応じて選択する。そして、選択した変動パターンの種別と始動入賞発生時に抽出した変動パターン判定用乱数の値に応じて予め定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。決定さ

れた変動パターンに基づいて、特別図柄の変動時間を特別図柄プロセスタイマ（ダウタイマにより構成される）にセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。このとき、特別図柄表示器 10 a または 10 b に特別図柄の変動表示開始を指示する信号を出力するとともに、大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すとともに選択した変動パターンを示す開始時コマンドとを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に対して送信される状態に設定する。

【0171】

特別図柄変動処理：変動パターン設定処理で選択された変動パターンに応じて変動時間のセットされた特別図柄プロセスタイマの計時時間を監視し、当該変動時間が経過して特別図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、次に特別図柄停止処理に移行させるよう制御を行う。

10

【0172】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器 10 a、10 b にて変動表示する特別図柄の変動表示を停止するとともに、特別図柄の停止を示す信号を特別図柄表示器 10 a、10 b に出力される状態に設定するとともに、図柄の停止を示す図柄停止コマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する。

【0173】

大入賞口開放前処理：大当たり後に最初にこの処理が行われるときには大入賞口 2 1 のラウンド数を設定した後、大入賞口 2 1 を開放する制御を開始する。具体的には、ソレノイド 7 2 を駆動して大入賞口 2 1 を開放状態として特別可変入賞装置 2 0 を開放状態とする。また、大入賞口 2 1 の開放されたラウンド数をカウントすると共に、開放タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定する。

20

【0174】

大入賞口開放中処理：第 1 大当たり遊技状態中および第 2 大当たり遊技状態中のラウンド表示のためのコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する処理や、大入賞口 2 1 の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。

【0175】

大当たり終了処理：第 1 大当たり遊技状態または第 2 大当たり遊技状態が終了したことを示すコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する。

30

【0176】

一方、表示制御基板 8 0 などのサブ側の各種基板においては、主基板 3 1 の基本回路 5 3 から送信されたコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて可変表示装置 9 において飾り図柄を変動表示させたり、ステップアップ予告や特別予告演出などの各種演出を実行したり、第 1 大当たり遊技状態に制御されているときに大当たりラウンド演出を実行する処理を行う。図 9 は、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【0177】

このメイン処理では、まず、表示制御基板 8 0 に搭載された表示制御用マイクロコンピュータに含まれる RAM のうちに必要な領域を初期化する初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。次に、所定時間（例えば 3 3 m s（可変表示装置 9 の 1 フレーム期間））毎に実行されるタイマ割り込み処理によってセットされるタイマ割り込みフラグの状態が 1 となっているかどうかを判定し（ステップ S 7 0 2）、タイマ割り込みフラグの状態が 1 となるまでステップ S 7 0 2 の処理を繰り返して行う。

40

【0178】

タイマ割り込みフラグの状態が 1 となっている後、まず、このタイマ割り込みフラグを 0 にクリアし（ステップ S 7 0 3）、主基板 3 1 の基本回路 5 3 から送信されたコマンドを受信したかどうかをチェックし、コマンドを受信している場合には、その内容を解析す

50

るコマンド解析処理を実行する（ステップS704）。

【0179】

次に、コマンド解析処理におけるコマンドの解析結果に基づいて、可変表示装置9において飾り図柄を変動表示させたり、大当たりラウンド演出を実行させたりする演出制御プロセス処理を実行する（ステップS705）。また、コマンドの解析結果に基づいて、ステップアップ予告や特別予告演出などの演出を実行させる予告制御プロセス処理を実行する（ステップS706）。さらに、予告態様判定用乱数などの乱数を更新する乱数更新処理を実行して（ステップS707）、ステップS702の処理に戻る。

【0180】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1におけるステップアップ予告の実行を、具体的な例に基づいて説明する。図10では、分岐演出から移行してステップアップ予告Bの第4段階まで実行することが選択された場合を示して説明する。一方、図11では、ステップアップ予告Bの第4段階までを実行することが選択されるとともに、ステップアップ予告Cの第4段階までを実行することも選択された場合を示して説明する。

【0181】

分岐演出から移行してステップアップ予告Bの第4段階まで実行することが選択された場合、まず、図10(a)に示すように、ステップアップ予告Aを示す「一」とステップアップ予告Bを示す「1」とが押し合いをする画面が可変表示装置9に表示される。この分岐演出が実行されている間において、遊技者がチャンスボタン16を連打して、その操作回数が一定回数以上となると、図10(b)に示すように、ステップアップ予告Bを実行すべく画面が右から左へと移動して可変表示装置9に表示される。そして、図10(c)に示すように、「3」が可変表示装置9の中央に表示されてステップアップ予告Bの第3段階が実行された後、図10(d)に示すように、「4」が中央に表示されてステップアップ予告Bの第4段階が実行されるものとなる。

【0182】

一方、分岐演出が実行されている間において、遊技者がチャンスボタン16を全く操作しないか、操作しても分岐演出が終了するまでに一定回数以上操作されていないと、図10(e)に示すように、ステップアップ予告Aを実行すべく画面が左から右へと移動して可変表示装置9に表示される。そして、図10(f)に示すように、「三」が可変表示装置9の中央に表示されてステップアップ予告Aの第3段階が実行された後、図10(g)に示すように、「四」が中央に表示されてステップアップ予告Aの第4段階が実行されるものとなる。

【0183】

ステップアップ予告Bの第4段階までを実行することが選択されるとともに、ステップアップ予告Cの第4段階までを実行することも選択された場合、最も遅くに実行されるのはステップアップ予告Cの第4段階であるので、ステップアップ予告Cは、何れにしても全ての段階を実行するものと決定される。一方、ステップアップ予告Bは、第1段階、及びステップアップ予告Bの第4段階と一部重なる第4段階以外の第2段階および/または第3段階の実行を省略するか否かが決定される。ここでは、第3段階の実行を省略することが決定されたものとする。

【0184】

このような場合、まず、図11(a)に示すように、可変表示装置9の中央に「1」が表示されてステップアップ予告Bの第1段階が実行される。次に、ステップアップ予告Bの第1段階が実行されたままの状態、図11(b)に示すように、可変表示装置9の左端においてボールの脇に旗を持つキャラクタの画像が表示されて、ステップアップ予告Cの第1段階が実行される。次に、ステップアップ予告Cの第1段階が実行されたままの状態、図11(c)に示すように、可変表示装置9の中央に「2」が表示されてステップアップ予告Bの第2段階が実行される。さらに、ステップアップ予告Bの第2段階が実行されたままの状態、図11(d)に示すように、キャラクタが持っていた旗をボールのロープに結びつける画像が表示されて、ステップアップ予告Cの第2段階が実行される。

## 【 0 1 8 5 】

その後、図 1 1 ( e ) に示すように、ステップアップ予告 C の第 2 段階が実行されたままの状態、本来であればステップアップ予告 B の第 3 段階が実行されるタイミングとなるが、ここでは、第 3 段階の実行を省略することとなっているので、可変表示装置 9 からステップアップ予告 B の画像が表示消去され、ステップアップ予告 B は第 2 段階までの実行で完了されたものと見えるようにする。なお、図 1 1 ( e ) では、本来であればステップアップ予告 B の第 3 段階が実行されるタイミングであることを分かり易く示すため、「 3 」に × をつけて示しているが、このような画像が可変表示装置 9 に表示されるものではない。

## 【 0 1 8 6 】

次に、図 1 1 ( f ) に示すように、ステップアップ予告 B の何れの段階も実行されていないままの状態、キャラクタがロープに結びつけた旗をボールの半分まで掲げる画像が表示され、ステップアップ予告 C の第 3 段階が実行される。その後、図 1 1 ( g ) に示すように、ステップアップ予告 C の第 3 段階が実行されたままの状態、可変表示装置 9 の中央まで右から「 4 」が移動して表示され、第 3 段階の実行されていなかったステップアップ予告 B の第 4 段階が実行される。そして、図 1 1 ( h ) に示すように、ステップアップ予告 B の第 4 段階が実行されたままの状態、キャラクタがロープに結びつけた旗をボールの一番上まで掲げる画像が表示されて、ステップアップ予告 C の第 4 段階が実行されるものとなる。

## 【 0 1 8 7 】

以上説明したように、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、始動入賞口 1 4 a、1 4 b への始動入賞に基づいて特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b にて行われた特別図柄の変動表示の表示結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりで確定すると、第 1 大当たり遊技状態に制御される。また、大当たりの種類が確率変動大当たり、確変昇格大当たりであった場合には、第 1 大当たり遊技状態が終了した後に、次の大当たり決定確率が高くなる確率変動状態に遊技状態が制御される。突然確変大当たりであった場合には、第 2 大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態に制御される。

## 【 0 1 8 8 】

ここで、可変表示装置 9 では、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b の表示結果に関わらず飾り図柄の変動表示が実行され、その一連の変動表示を経て、可変表示装置 9 には、飾り図柄の変動表示の表示結果として特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に導出された表示結果に対応した飾り図柄が停止される。つまり、遊技者は、第 1 大当たり遊技状態に制御されるか否かが、可変表示装置 9 に導出された飾り図柄の変動表示の表示結果によって分かるものとなる。

## 【 0 1 8 9 】

このように可変表示装置 9 に飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されて第 1 大当たり遊技状態に制御されるか否かが遊技者に分かるようになるまでには、選択された変動パターンに応じて一定の期間が生じるものとなる。ここで、遊技者は、飾り図柄の変動表示の表示結果が可変表示装置 9 に導出されるまでの期間において、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることを示す図柄が停止されることを期待している。

## 【 0 1 9 0 】

この飾り図柄の変動表示が行われている期間における遊技者の期待感を高めさせるため、特に左の飾り図柄が停止されるまでに一定の時間以上がある変動パターンが選択された場合には、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる可能性を示す演出として、第 1 段階から第 4 段階までのうちの何れかの段階まで演出が段階的に変化するステップアップ予告を実行し得るものとしている。

## 【 0 1 9 1 】

このステップアップ予告には、「一」→「二」→「三」→「四」の順に演出の内容が発展していくステップアップ予告 A と、「 1 」→「 2 」→「 3 」→「 4 」の順に演出の内容が発展していくステップアップ予告 A とは並行して実行し得ないステップアップ予告 B と

10

20

30

40

50

が含まれている。ここで、同じ段階まで実行されたとするならば、ステップアップ予告 Bの方がステップアップ予告 Aよりも確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることの期待度を高くするものとなっている。

【0192】

ステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bは、飾り図柄の変動表示が開始されてから直ぐに何れかが実行される場合もあるが、ステップアップ予告 Aまたはステップアップ予告 Bの実行に先立って、ステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bの何れが実行されるかの煽りを行う分岐演出が実行される場合がある。分岐演出が実行されている間は、ステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bの何れの段階も実行されることはなく、分岐演出の実行が終了した後に、ステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bの所定の段階の演出が選択に従って実行されるものとなっている。

10

【0193】

分岐演出の実行は、分岐演出からステップアップ予告 Aに移行すること、或いは分岐演出からステップアップ予告 Bに移行することを、最初からステップアップ予告 Aやステップアップ予告 Bを実行することと同じ抽選より選択することによって行われる。分岐演出からステップアップ予告 Aに移行すること、或いは分岐演出からステップアップ予告 Bに移行することの選択割合も、分岐演出からステップアップ予告 Bに移行する場合の方が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることの期待度を高くするように定められている。

【0194】

20

これにより、分岐演出を実行した後に移行するステップアップ予告にステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bという2つの系統があることで演出の態様が豊富になるだけでなく、分岐演出が実行されている間にステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bの何れに移行されるかについての期待感を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0195】

また、分岐演出が実行されている間には、チャンスボタン16の操作を促すメッセージが可変表示装置9に表示される。分岐演出からステップアップ予告 Aに移行することが選択された場合には、遊技者によるチャンスボタン16の操作に関わらずに分岐演出の終了後にステップアップ予告 Aが実行される。一方、分岐演出からステップアップ予告 Bに移行することが選択された場合であっても、分岐演出が実行されている間における遊技者によるチャンスボタン16の操作が所定回数に達しなければ、ステップアップ予告 Bに移行せず、ステップアップ予告 Aに移行して実行されるものとなる。

30

【0196】

このように分岐演出の終了後にステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bの何れに移行するかについて遊技者を介入させることで、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、分岐演出からステップアップ予告 Bに移行することが選択されている場合であっても、遊技者がチャンスボタン16を所定回数以上操作しなければ確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる期待度が高いステップアップ予告 Bには移行しないので、遊技者にチャンスボタン16の操作を促すことができるものとなる。

40

【0197】

また、分岐演出の実行が終了してステップアップ予告 Aまたはステップアップ予告 Bに移行する場合、ステップアップ予告 Aまたはステップアップ予告 Bの第1段階から改めて実行されることはなく、第2段階または第3段階から実行されるものとなる。このように分岐演出が実行された後に移行されるのがステップアップ予告 Aとステップアップ予告 Bの何れとなろうとも、第2段階からの実行が担保されるので、遊技者の期待感を高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。しかも、分岐演出が終了した後のステップアップ予告は、必ず2つの段階が実行されるので、第3段階または第4段階までの実行が担保され、さらに遊技者の期待感を高めさせることができる。

【0198】

50

また、分岐演出は、飾り図柄の変動表示が開始されてから直ぐにステップアップ予告 A とステップアップ予告 B の何れかが実行される場合において、その第 1 段階と第 2 段階とが実行される期間と同じ期間において実行されるものとなっている。これにより、分岐演出を経ずにステップアップ予告 A またはステップアップ予告 B が実行される場合と、分岐演出を経てステップアップ予告 A またはステップアップ予告 B が実行される場合とで、各段階の演出を実行する時間の制御が容易に行えるものとなる。

【 0 1 9 9 】

また、この実施の形態のパチンコ遊技機 1 におけるステップアップ予告には、ステップアップ予告 A、B の他に、ステップアップ予告 C が含まれている。ステップアップ予告 C の実行態様は、ステップアップ予告 A、B 及び分岐演出の実行態様とはほとんど干渉しないものであり、ステップアップ予告 B を実行することが選択された場合に、ステップアップ予告 C を実行することも併せて選択される場合があり得る。

10

【 0 2 0 0 】

このようにステップアップ予告 B を実行することとステップアップ予告 C を実行することとが併せて選択された場合に、ステップアップ予告 C の第 1 段階は、ステップアップ予告 B の第 1 段階が開始したよりも後に開始され、ステップアップ予告 B の第 2 段階が開始した後から終了する前に終了するものとなっている。ステップアップ予告 C の第 2 段階、第 3 段階、第 4 段階についても、同様である。このようにステップアップ予告 B の段階の変化とステップアップ予告 C の段階の変化とが、実行タイミングを変えながら並行して現れていくので、演出の態様が豊富になるとともに、演出の内容に面白みが増すこととなる。

20

【 0 2 0 1 】

しかも、ステップアップ予告 B の各段階とステップアップ予告 C の各段階には、ステップアップ予告 B の第 1 段階、ステップアップ予告 C の第 1 段階、ステップアップ予告 B の第 2 段階、ステップアップ予告 C の第 2 段階、... と、新たな段階が実行される度に、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる期待度が高くなっていくという関係がある。

【 0 2 0 2 】

これにより、遊技者の期待感をより効果的に高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、ステップアップ予告 B の第  $m$  段階 ( $m = 1, 2, 3, 4$ ) は、ステップアップ予告 C の第  $m$  段階の予告としての、ステップアップ予告 C の第  $n$  段階 ( $n = 1, 2, 3$ ) は、ステップアップ予告 B の第  $n + 1$  段階の予告としての意味を有することとなる。ステップアップ予告 B とステップアップ予告 C とを並行して行うことによる演出効果がいっそう高まるものとなる。

30

【 0 2 0 3 】

さらに、ステップアップ予告 B とステップアップ予告 C とを並行して実行することが選択された場合は、ステップアップ予告 C では第 1 段階から第 4 段階までの全て実行されるのに対して、ステップアップ予告 B では第 1 段階 (または第 2 段階) を終了した後に、第 2 段階及び第 3 段階 (または第 3 段階) を実行することなく第 4 段階が実行されることがある。或いは、ステップアップ予告 B では第 1 段階から第 4 段階までの全て実行されるのに対して、ステップアップ予告 C では第 1 段階を終了した後に、第 2 段階を実行することなく第 3 段階が実行されることがある。

40

【 0 2 0 4 】

この場合、例えば、ステップアップ予告 B の第 1 段階の演出まで実行して第 2 段階の演出を実行しないと、ステップアップ予告 B だけで見れば確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる期待度はあまり高くない。もっとも、並行して実行されているステップアップ予告 C が第 4 段階まで進めば、実際には実行されなかったステップアップ予告 B の第 2 段階 (及び第 3 段階) が実行されたときよりも確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる期待度が高くなる。このような場合において、ステップアップ予告 B の第 2 段階 (及び第 3 段階) の演出が実行されないまま第 4 段階

50

の演出を行うことで、遊技者に意外性を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0205】

ところで、ステップアップ予告 A、B、C の何れも、第 4 段階より前の所定の段階まで実行されて該所定の段階よりも後の段階が実行されないと、該所定の段階よりも後の段階が実行されなかったときよりも、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることの期待度が低くなってしまふ。もっとも、ステップアップ予告 A、B、またはステップアップ予告 C の実行の選択とは別に、特別予告演出を実行するか否かの選択が行われている。特別予告演出は、ステップアップ予告の中では最も確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることの期待度が高いステップアップ予告 C の第 4 段階が実行された場合以上に、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることの期待度が高いものとなっている。

10

【0206】

このようにステップアップ予告 A、B、及びステップアップ予告 C が第 4 段階より前の所定の段階まで実行されて該所定の段階よりも後の段階が実行されなくなってしまうときでも、なおも確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることの期待度が高い特別予告演出が実行される場合があり得るので、遊技者の期待感を持続させることができるものとなる。

【0207】

ところで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、始動入賞口 14 a の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示は特別図柄表示器 10 a で、始動入賞口 14 b の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示は特別図柄表示器 10 b で実行されるものとなっている。始動入賞口 14 a、14 b のそれぞれの入賞に対して RAM 55 に保留記憶バッファが別々に設けられ、特別図柄保留記憶表示部 11 a、11 b も別々に設けられている。可変入賞装置 15 が設けられ、いわゆる電チューサポートが行われるのは始動入賞口 14 b だけであるが、始動入賞口 14 a の始動入賞による保留記憶と、始動入賞口 14 b の始動入賞による保留記憶の双方があるときには、始動入賞口 14 b に対応した保留記憶が優先して特別図柄表示器 10 b で特別図柄の変動表示を行わせるものとなっている。

20

【0208】

ここで、いわゆる電チューサポートのない始動入賞口 14 a に遊技球が入賞しても、電チューサポートのある始動入賞口 14 b に遊技球が入賞しても、遊技状態とが同じであれば、大当たり確率に違いはない。電チューサポートのない始動入賞口 14 a への始動入賞に基づいて大当たりしたときには、第 1 大当たり遊技状態 (30 秒、15 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は 4 / 10、第 2 大当たり遊技状態 (0.2 ~ 0.5 秒、2 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される突確大当たりとなる確率は 2 / 10 である。

30

【0209】

これに対して、電チューサポートのある始動入賞口 14 b への始動入賞に基づいて大当たりしたときに第 1 大当たり遊技状態 (30 秒、15 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は 5 / 10 であり、第 2 大当たり遊技状態 (0.2 ~ 0.5 秒、2 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される突確大当たりとなる確率は 1 / 10 である。時短状態においては、電チューサポートにより始動入賞口 14 b に入賞しやすくなり、確率変動状態に制御されても第 1 大当たりに制御されずに遊技球が増えず、遊技者を落胆させてしまうという状態を低減させることができ、遊技者の利益を高めさせることができる。

40

【0210】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0211】

上記の実施の形態では、ステップアップ予告 A、B、C の何れも、第 1 段階から第 4 段

50

階まで演出の内容がステップアップしていくものとなっていたが、ステップアップ予告の種類毎に、ステップアップすることの可能な最大の段階数が異なってもよい。例えば、ステップアップ予告 A、B は、最大で第 4 段階までステップアップすることができるものとするが、ステップアップ予告 C は、最大でも第 3 段階までしかステップアップしないものとしてもよい。

【0212】

また、ステップアップ予告 A は、最大で第 5 段階までステップアップするが、ステップアップ予告 B は、最大でも第 4 段階までしかステップアップしないものとしてもよい。ここで、ステップアップ予告 A が第 5 段階まで実行されることは、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることが決定されている場合に限り選択され、その選択確率も極めて低いものとするものとしてもよい。この場合、稀にしか実行されないステップアップ予告 A の第 5 段階は、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの確定を示す演出となるが、ステップアップ予告 A の第 4 段階までとステップアップ予告 B の第 4 段階までとを比べると、同じ段階まで実行されたときの大当たり期待度は、ステップアップ予告 B の方が高いものとすることができる。

10

【0213】

上記の実施の形態では、ステップアップ予告 A、B、C の何れも、左の飾り図柄が最初に停止するタイミングまでに最終の第 4 段階までの実行を完了するものとなっていたが、左の飾り図柄の次に右の飾り図柄が最初に停止するタイミングまでに最終の段階までの実行を完了するものであってもよい。但し、上記した確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの確定を示すが稀にしか実行されないステップアップ予告 A の第 5 段階は、左の飾り図柄が最初に停止するまで、或いは左の飾り図柄が最初に停止するまでのタイミングでの実行の例外とすることができる。

20

【0214】

上記の実施の形態では、ステップアップ予告には、ステップアップ予告 A、B、C の 3 系統だけがあり、また、分岐演出から移行して実行できるステップアップ予告は、ステップアップ予告 A、B の 2 系統だけであった。もっとも、実行できるステップアップ予告の種類は、これだけに限られるものではなく、より多くの系統のステップアップ予告が用意されているものとしてもよい。

【0215】

また、ステップアップ予告 B は、ステップアップ予告 C とは並行して実行され得るが、ステップアップ予告 A は、ステップアップ予告 C とは並行して実行され得なかった。もっとも、ステップアップ予告 A もステップアップ予告 C と並行して実行され得るものとしても、ステップアップ予告 A と並行して実行可能な他のステップアップ予告（ここでは、ステップアップ予告 D とする）が用意されているものとしてもよい。ステップアップ予告 A の各段階とステップアップ予告 D の各段階の実行タイミング及び大当たりとなる期待度の関係は、ステップアップ予告 B の各段階とステップアップ予告 C の各段階の実行タイミング及び大当たりとなる期待度の関係と同様のものとすることができる。

30

【0216】

また、ステップアップ予告 A またはステップアップ予告 B と並行して実行可能なステップアップ予告 C またはステップアップ予告 D の各段階は、ステップアップ予告 A またはステップアップ予告 B の同一の段階よりも前に開始されるとともに同一の段階が終了するよりも前に終了されるものとしてもよい。この場合、ステップアップ予告 A またはステップアップ予告 B の各段階についての大当たり期待度は、ステップアップ予告 C またはステップアップ予告 D についての同じ段階についての大当たり期待度よりも高くなるものとすることができる。

40

【0217】

また、分岐演出から移行しても実行され得るステップアップ予告 B の各段階と、これと並行して実行されるステップアップ予告 C の各段階とが実行される期間は、前者の方が早くなるように設定されていたが、後者の方が早くなるように設定してもよい。この場合、

50

ステップアップ予告 B の各段階での大当たりとなる期待度と、ステップアップ予告 C の各段階での大当たりとなる期待度との関係を、上記の実施の形態の場合と逆にすることができる。

【 0 2 1 8 】

また、ステップアップ予告 B は、ステップアップ予告 C と並行して実行し得る演出であるとともに、分岐演出から移行して実行し得る演出であったが、分岐演出から移行して実行し得るステップアップ予告は、他の系統のステップアップ予告とは並行して実行し得ないものとしてもよい。例えば、ステップアップ予告 A、B、C（及び D）の何れとも系統の異なるステップアップ予告 E（但し、各段階の実行タイミング及び大当たりとなる期待度は、ステップアップ予告 A、B と同じ）を用意し、これとステップアップ予告 C とが並行して実行され得るものとしてもよい。

10

【 0 2 1 9 】

また、分岐演出を経ずに実行されることとなる場合には、ステップアップ予告 A とステップアップ予告 B が互いに並行して実行されることがあってもよい（例えば、可変表示装置 9 を上限に画面分割してステップアップ予告 A とステップアップ予告 B を並行して実行する等）。この場合、ステップアップ予告 B の各段階は、ステップアップ予告 A の同一の段階よりも後に開始されるとともにステップアップ予告 A の次の段階が終了するよりも前に終了されるものとすることができる。

【 0 2 2 0 】

さらに、ステップアップ演出の段階数は、上記のような 4 段階に限るものではなく、左の飾り図柄が最初に停止するタイミング（或いは、左の飾り図柄の次に右の飾り図柄が最初に停止するタイミング）までに最終段階まで実行を完了することができるものであれば、2 以上の任意の段階数を適用することができる。最大で実行可能な段階数が互いに異なる複数系統のステップアップ予告を用意することもできる。

20

【 0 2 2 1 】

上記の実施の形態では、分岐演出が終了してステップアップ予告 A またはステップアップ予告 B に移行する場合は、必ず第 2 段階または第 3 段階から開始して 2 段階分の演出を行うものとしていた。もっとも、分岐演出が終了してステップアップ予告 A またはステップアップ予告 B に移行する場合でも、第 1 段階から開始することがあってもよく、1 段階分の演出だけで実行を完了することがあってもよい。

30

【 0 2 2 2 】

上記の実施の形態では、分岐演出からステップアップ予告 B に移行して実行することが選択された場合において、分岐演出が行われている期間にチャンスボタン 16 が所定回数以上操作されたことを条件としてステップアップ予告 B に移行し、チャンスボタン 16 が所定回数以上操作されていなければステップアップ予告 A に移行するものとしていた。もっとも、ステップアップ予告 B に移行させるために必要な条件は、これに限るものではない。

【 0 2 2 3 】

例えば、分岐演出が実行されている期間においてチャンスボタン 16 が 1 回操作される度に抽選を行い、この抽選に当選したことを条件として、ステップアップ予告 B に移行させるものとすることができる。また、遊技者の操作手段は、チャンスボタン 16 のような形態のもの以外も適用することができ、例えば、ジョイスティックのような形態のものも適用することができる。ここで、ジョイスティックの操作で可変表示装置 9 に表示されている画面に照準を合わせるように構成している場合、ジョイスティックの操作に応じて画面の所定位置に照準が合わせられたことを条件として、ステップアップ予告 B に移行させるものとすることもできる。

40

【 0 2 2 4 】

また、分岐演出からステップアップ予告 A、B への移行は、何れもチャンスボタン 16 の操作を要件としないものとすることができる。すなわち、分岐演出からステップアップ予告 A に移行して実行することが選択されれば必ずステップアップ予告 A に移行し、分岐

50

演出からステップアップ予告 B に移行して実行することが選択されれば必ずステップアップ予告 B に移行するものとして行うことができる。この場合は、分岐演出が実行されている間のチャンスボタン 16 の操作を促すメッセージの表示は必要ない。

【0225】

上記の実施の形態では、特別予告演出を実行するか否かの選択は、ステップアップ予告 A、ステップアップ予告 B、分岐演出→ステップアップ予告 A、分岐演出→ステップアップ予告 B の実行の選択とも、ステップアップ予告 C の実行の選択とも別の抽選で行われていた。すなわち、ステップアップ予告 A、B が何段階まで実行されたときでも、ステップアップ予告 C が何段階まで実行されたときでも、特別予告演出を実行し得るものとなっていた。また、ステップアップ予告 A、B、C が全く実行されないときでも、特別予告演出を実行し得るものとなっていた。

10

【0226】

もっとも、ステップアップ予告 A、B を第 3 段階以前の所定の段階（第 1 段階でもよい）まで実行することが選択されたこと、及びステップアップ予告 C を実行しないか第 3 段階以前の所定の段階（第 1 段階まで）まで実行することが選択されたことを条件として、特別予告演出を実行するか否かの選択を行うものとしてもよい。或いは、ステップアップ予告 A、B についての実行の選択は条件としないが、ステップアップ予告 C を第 3 段階以前の所定の段階（第 1 段階までよい）まで実行することが選択されたことを条件として、特別予告演出を実行するか否かの選択を行うものとしてもよい。

【0227】

20

上記の実施の形態では、例えば、ステップアップ予告 B を第 4 段階まで実行することが選択されると同時にステップアップ予告 C を第 4 段階まで実行することが選択された場合、1 番遅く実行される段階を含むステップアップ予告 C は、第 1 段階から第 4 段階まで順次全て実行するが、ステップアップ予告 B は、第 1 段階を実行した後に第 2、第 3 段階を実行しないで（或いは、第 1、第 2 段階を実行した後に第 3 段階を実行しないで）、次に第 4 段階を実行することができるものとなっていた。すなわち、選択されたステップアップ予告の途中の段階を省略することで、例えば、ステップアップ予告 B が第 1、第 2 段階を実行した後に第 3 段階を実行しなくても、ステップアップ予告 C が第 4 段階まで実行されるなら、ステップアップ予告 B の第 4 段階を実行し得るものとしていた。

【0228】

30

これに対して、ステップアップ予告 B を第 2 段階まで実行することが選択されると同時にステップアップ予告 C を第 4 段階まで実行することが選択された場合、ステップアップ予告 B はその選択に従って第 2 段階まで実行した後に第 3 段階は実行しないものとしてもよい。一方、ステップアップ予告 C は、第 4 段階まで実行されることとなっているので、ステップアップ予告 C の第 3 段階が行われた後にステップアップ予告 B の第 4 段階が行われ得るようにしてもよい。

【0229】

上記の実施の形態では、分岐演出は、ステップアップ予告 A を示す「ー」とステップアップ予告 B を示す「1」が押し合いをする画面が表示されて実行されるものとなっていた。しかしながら、分岐演出の実行態様は、このようななものに限られない。ステップアップ予告 A とステップアップ予告 B の何れかに必ず移行する前座の意味としての演出となるならば、分岐演出は、ステップアップ予告 A とステップアップ予告 B の画面の内容とは全く無関係な内容の画面を表示して実行することもできる。

40

【0230】

上記の実施の形態では、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果に関わらず、変動パターンとして疑似連を選択することはなかった。これに対して、変動パターンとして一定の割合で疑似連を選択できるようにしてもよい。ここで、疑似連とは、特別図柄の変動表示に応じて可変表示装置 9 で飾り図柄が変動表示されるが、1 回分の特別図柄の変動表示（すなわち、1 回の始動入賞）に対して、飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c の全てにおいて飾り図柄の変動表示を仮停止（図柄の更新を停止しているが確定はしていない状態であって

50

、揺り動かすなどの状態としていてもよい)させた後に、全ての飾り図柄を再度変動表示させる再変動表示を1回または複数回実行する飾り図柄の変動パターンを指す。

#### 【0231】

例えば、疑似連の変動パターンとして再変動表示の異なる疑似連1回、疑似連2回、疑似連3回、疑似連4回(大当たり確定)があるものとした場合において、疑似連2回が選択される場合全体のうちで確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たり(以下、この段落において単に「大当たり」)時に選択される割合は、疑似連1回が選択される場合全体のうちで大当たり時に選択される割合よりも高いものとなる。疑似連3回と疑似連2回、疑似連4回と疑似連3回にも同様の関係がある。つまり、疑似連の変動パターンは、再変動表示の回数が増えていくほど大当たりとなる期待度が高くなっていくものであり、演出の段階が進むほど大当たりとなる期待度が高くなっていくステップアップ予告と同じ性質を有している。

10

#### 【0232】

そこで、疑似連の変動パターンにおける飾り図柄の変動表示の開始(再開)から仮停止(最終停止)までの各回の変動表示(例えば、疑似連1回では、この意味での変動表示が2回となる)をステップアップ予告の各段階と見立てて、上記の実施の形態におけるステップアップ予告Bとステップアップ予告Cの関係のように、疑似連の変動パターンにおける各回の変動表示とステップアップ予告とがタイミングをずらしながら実行されていくものとすることができる。

#### 【0233】

20

例えば、ステップアップ予告の第1段階は、疑似連において最初に飾り図柄の変動表示が開始された後1回目の仮停止よりも前に開始され、1回目の仮停止から変動表示が開始された後2回目の仮停止よりも前に終了させられるものとする。ステップアップ予告の第2段階は、1回目の仮停止から変動表示が開始された後2回目の仮停止よりも前(但し、第1段階の終了以後)に開始され、2回目の仮停止から変動表示が開始された後3回目の仮停止よりも前に終了させられるものとする。ステップアップ予告の第3段階、第4段階についても同様とする。

#### 【0234】

また、ステップアップ予告の第1段階における大当たり期待度は、1回目の仮停止からの変動表示の再開が行われていない場合(疑似連の変動パターンでない場合あり)における大当たり期待度よりも高く、1回目の仮停止から変動表示が開始された後2回目の仮停止よりも前の変動表示が行われている場合における大当たり期待度よりも低いものとする。第2段階における大当たり期待度は、1回目の仮停止から変動表示が開始された後2回目の仮停止よりも前の変動表示が行われている場合における大当たり期待度よりも高く、2回目の仮停止から変動表示が開始された後3回目の仮停止よりも前の変動表示が行われている場合における大当たり期待度よりも低いものとする。第3段階、第4段階における大当たり期待度についても同様である。

30

#### 【0235】

ここで、疑似連4回の変動パターンが選択された場合においてステップアップ予告が実行される場合、例えば、ステップアップ予告の第1、第2段階を実行した後に第3段階を実行せず、3回目の仮停止から変動表示が開始された後にステップアップ予告の第4段階を実行するということも可能となる。この場合も、上記の実施の形態においてステップアップ予告Bの第2段階までを実行した後に第3段階を実行しないが、ステップアップ予告Cの第3段階が実行された後にステップアップ予告Bの第4段階の演出を行う場合と同様の効果を得ることができる。

40

#### 【符号の説明】

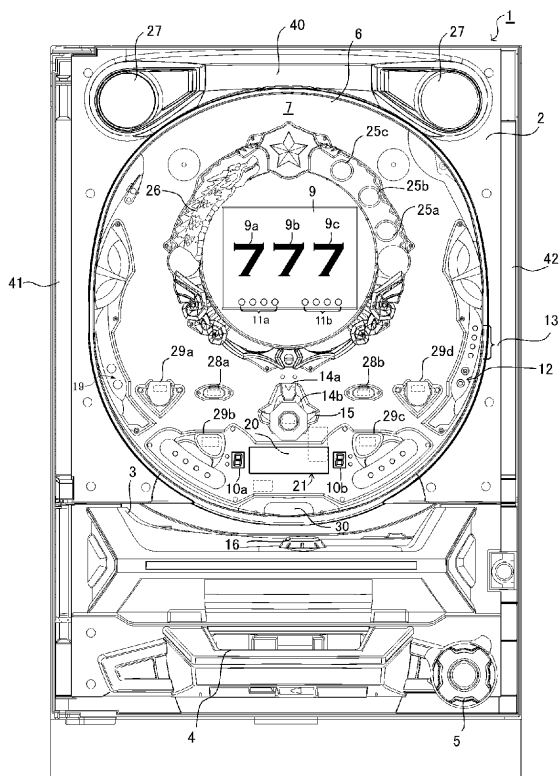
#### 【0236】

- 1 パチンコ遊技機
- 9 可変表示装置
- 10 a、10 b 特別図柄表示器

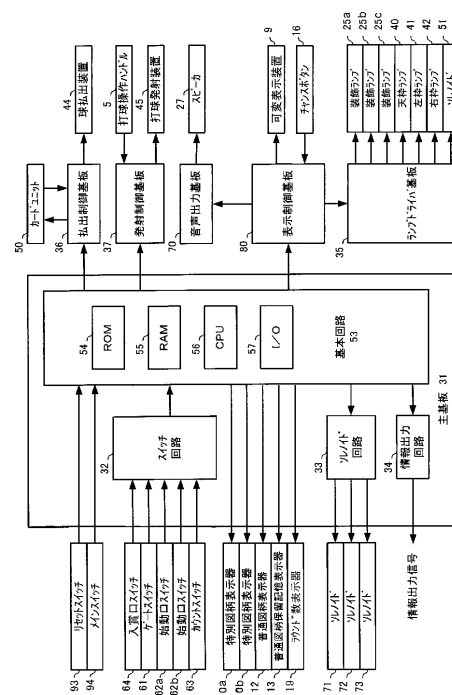
50

- 25 a ~ 25 c 装飾ランプ  
 26 役物  
 31 主基板  
 54 ROM  
 55 RAM  
 56 CPU  
 80 表示制御基板

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(a)

| 大当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)   |                                  |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 通常時 (非確変時)                        | 確変時                              |
| 1000~1059、13320~13477 (確率: 1/300) | 1020~1519、13320~15004 (確率: 1/30) |

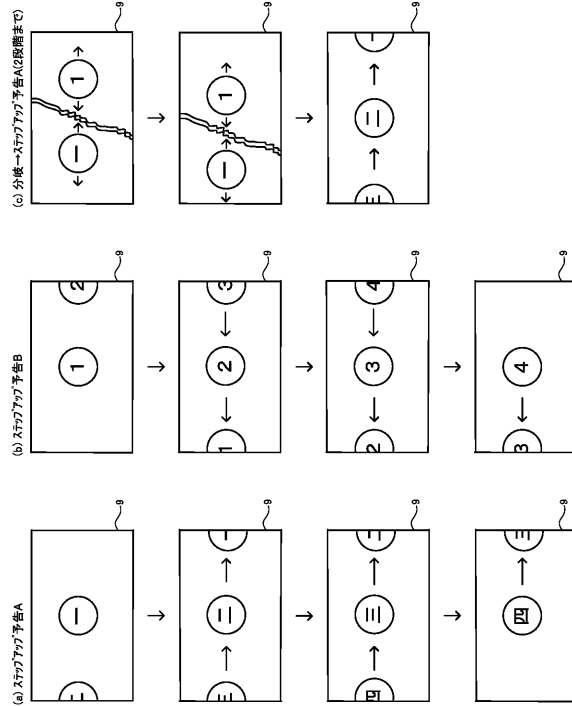
(b) 大当り種別判定用テーブル (特別図柄10b用)

| 大当り種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される) |         |         |         |
|-------------------------------|---------|---------|---------|
| 確変大当り                         | 確変昇格大当り | 突然確変大当り | 時短大当り   |
| 0、3、5、7                       | 1       | 9       | 2、4、6、8 |

(c) 大当り種別判定用テーブル (特別図柄10a用)

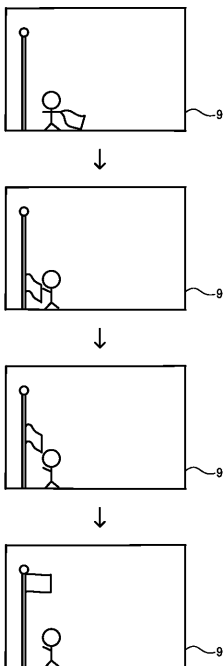
| 大当り種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される) |         |         |         |
|-------------------------------|---------|---------|---------|
| 確変大当り                         | 確変昇格大当り | 突然確変大当り | 時短大当り   |
| 3、5、7                         | 1       | 0、9     | 2、4、6、8 |

【図 4】

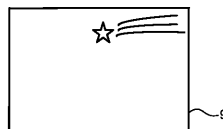


【図 5】

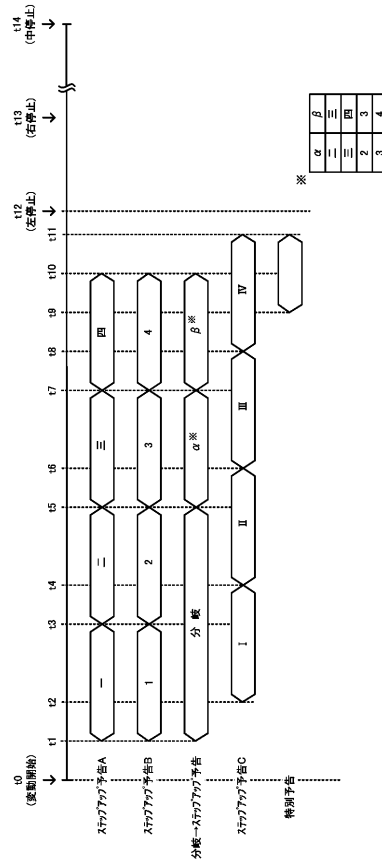
(a) ステップアップ予告C



(b) 特別予告



【図 6】

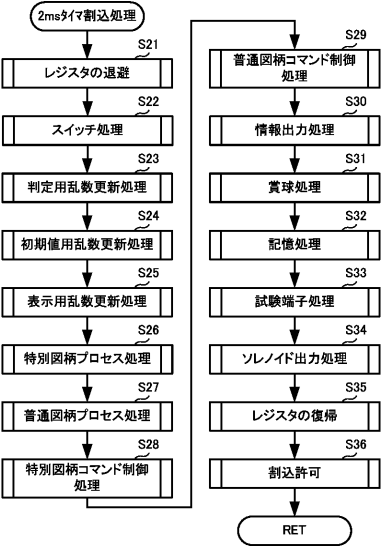


【 図 7 】

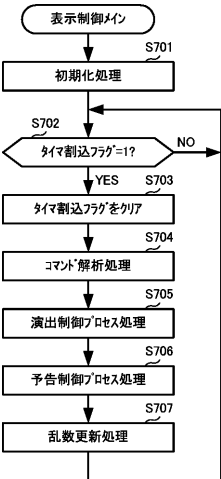
| 備考                                   |           |           |           |           |
|--------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|                                      | 第1段階まで    | 第2段階まで    | 第3段階まで    | 第4段階まで    |
| スラフアラフ予告A                            | SAH1/SAM1 | SAH2/SAM2 | SAH3/SAM3 | SAH4/SAM4 |
| スラフアラフ予告B                            | SBH1/SBM1 | SBH2/SBM2 | SBH3/SBM3 | SBH4/SBM4 |
| 分岐→スラフアラフ予告A                         | —         | —         | PAH3/PAM3 | PAH4/PAM4 |
| 分岐→スラフアラフ予告B                         | —         | —         | PBH3/PBM3 | PBH4/PBM4 |
| スラフアラフ予告C                            | SCH1/SCM1 | SCH2/SCM2 | SCH3/SCM3 | SCH4/SCM4 |
| 特別予告                                 | SPH/SPM   |           |           |           |
| スラフアラフ予告と併せて選択可能<br>スラフアラフ予告と併せて選択可能 |           |           |           |           |

大当たり時選択確率/ハズレ時選択確率

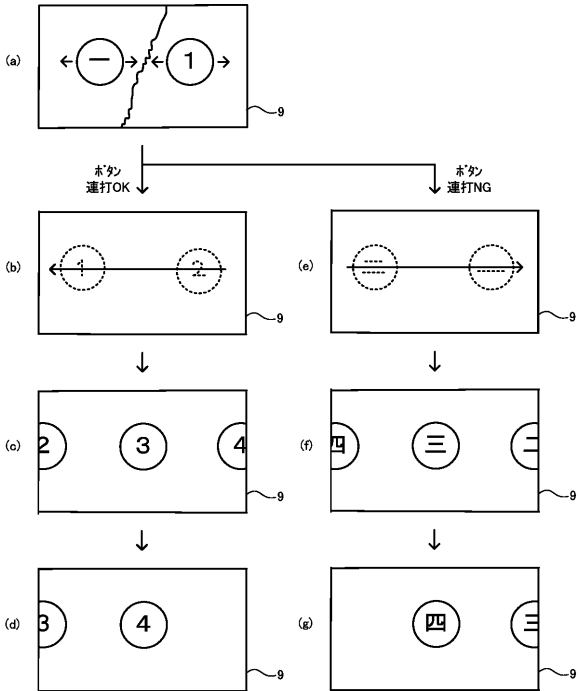
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】



【図 11】

