

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5785140号
(P5785140)

(45) 発行日 平成27年9月24日 (2015. 9. 24)

(24) 登録日 平成27年7月31日 (2015. 7. 31)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2012-170119 (P2012-170119)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年7月31日 (2012. 7. 31)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-28042 (P2014-28042A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年2月13日 (2014. 2. 13)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年7月30日 (2014. 7. 30)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	山下 裕太
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	星野 研
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

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】

複数種類の図柄を変動表示させる図柄変動ゲームを表示する表示装置を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当たり結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が付与される遊技機において、

図柄変動ゲームにおいて、複数種類の段階演出を予め決められた順番で実行させて遊技者が有利な状態となる可能性を段階的に報知する第1ステップアップ予告演出及び第2ステップアップ予告演出を実行させる予告演出実行手段と、

第1ステップアップ予告演出及び第2ステップアップ予告演出のうち、図柄変動ゲームに実行させるステップアップ予告演出の種類を決定し、決定したステップアップ予告演出において実行させる段階演出数を決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出実行手段が実行させたステップアップ予告演出の種類、及びその段階演出数を記憶する予告演出記憶手段と、を備え、

前記予告演出決定手段は、

ステップアップ予告演出が以前に実行されていた場合、前記予告演出記憶手段が記憶した前回のステップアップ予告演出の種類と、その段階演出数を読み出し、

読み出した前回のステップアップ予告演出の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出の種類を決定すると共に、読み出した段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出における段階演出数を決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

20

前記図柄変動ゲームにおける大当たり結果を表示させるか否かを判定する大当たり判定を行う大当たり判定手段をさらに備え、

前記予告演出決定手段は、

読み出した前回のステップアップ予告演出の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出の種類を決定すると共に、読み出した段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出において決定可能な段階演出数の範囲を決定し、

前記大当たり判定手段の判定結果に基づき、決定された範囲内で今回実行させるステップアップ予告演出における段階演出数を決定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】

10

始動入賞手段への遊技球の入賞検知を契機に、実行させる図柄変動ゲームを保留する保留記憶手段と、

図柄変動ゲームを実行させる前に、保留中の図柄変動ゲームにより予め決められた有利な状態が付与されるか否かを事前に判定する事前判定手段と、を備え、

前記ステップアップ予告演出における段階演出数として決定可能な範囲は、前回のステップアップ予告演出における段階演出数が多ければ多いほど、より広く設定され、

前記予告演出決定手段は、

前記事前判定手段が、保留中の図柄変動ゲームのうち、いずれかの図柄変動ゲームにより予め決められた有利な状態が付与されると判定した場合、当該事前判定の対象となった図柄変動ゲームよりも前の図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告演出の段階演出数として、当該ステップアップ予告演出において決定可能な範囲内で最大限の数を設定して、当該事前判定の対象となった図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告演出における段階演出数として決定可能な範囲を最大限広く決定することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

第 1 ステップアップ予告演出における段階演出数と、第 2 ステップアップ予告演出における段階演出数が同じであっても、遊技者が有利な状態となる可能性の大きさは、異なることを特徴とする請求項 1 ～ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

30

【0001】

本発明は、遊技者が有利な状態となる可能性を段階的に報知する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、複数種類の図柄を変動表示させる図柄変動ゲームを実行させ、当該図柄変動ゲームにて所定の大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利な大当たり遊技を付与している。そして、図柄変動ゲームが実行される際には、遊技の興趣を向上させるため様々な演出を実行させている。

【0003】

40

例えば、特許文献 1 に記載されているように、パチンコ遊技機の中には、1 回の図柄変動ゲーム中に、予め決められた順番で予告演出を複数回変化させることで大当たりとなる可能性を段階的に報知するステップアップ予告演出が実行されるものがある。特許文献 1 に記載されている発明によれば、1 回の図柄変動ゲーム中に、第 1 ステップアップ予告演出と、第 2 ステップアップ予告演出が同時期に実行可能とされている。2 種類のステップアップ予告演出が実行されることで、第 1 ステップアップ予告が終了しても、第 2 ステップアップ予告演出が継続するかも知れないと思わせたり、異なるタイミングで予告演出を変化させたりしている。これにより、ステップアップ予告演出の展開が予想しにくくなり、演出のバリエーションが増加し、遊技者の興趣が向上することとなる。

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-201599号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1のステップアップ予告演出は、いずれも1回の図柄変動ゲームにおいて終了していた。このため、複数の図柄変動ゲームに亘って注目させることができなかった。

【0006】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、ステップアップ予告演出について、複数の図柄変動ゲームに亘って注目させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数種類の図柄を変動表示させる図柄変動ゲームを表示する表示装置を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当たり結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が付与される遊技機において、図柄変動ゲームにおいて、複数種類の段階演出を予め決められた順番で実行させて遊技者が有利な状態となる可能性を段階的に報知する第1ステップアップ予告演出及び第2ステップアップ予告演出を実行させる予告演出実行手段と、第1ステップアップ予告演出及び第2ステップアップ予告演出のうち、図柄変動ゲームに実行させるステップアップ予告演出の種類を決定し、決定したステップアップ予告演出において実行させる段階演出数を決定する予告演出決定手段と、前記予告演出実行手段が実行させたステップアップ予告演出の種類、及びその段階演出数を記憶する予告演出記憶手段と、を備え、前記予告演出決定手段は、ステップアップ予告演出が以前に実行されていた場合、前記予告演出記憶手段が記憶した前回のステップアップ予告演出の種類と、その段階演出数を読み出し、読み出した前回のステップアップ予告演出の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出の種類を決定すると共に、読み出した段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出における段階演出数を決定することを要旨とする。

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記図柄変動ゲームにおける大当たり結果を表示させるか否かを判定する大当たり判定を行う大当たり判定手段をさらに備え、前記予告演出決定手段は、読み出した前回のステップアップ予告演出の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出の種類を決定すると共に、読み出した段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出において決定可能な段階演出数の範囲を決定し、前記大当たり判定手段の判定結果に基づき、決定された範囲内で今回実行させるステップアップ予告演出における段階演出数を決定することを要旨とする。

【0009】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の発明において、始動入賞手段への遊技球の入賞検知を契機に、実行させる図柄変動ゲームを保留する保留記憶手段と、図柄変動ゲームを実行させる前に、保留中の図柄変動ゲームにより予め決められた有利な状態が付与されるか否かを事前に判定する事前判定手段と、を備え、前記ステップアップ予告演出における段階演出数として決定可能な範囲は、前回のステップアップ予告演出における段階演出数が多ければ多いほど、より広く設定され、前記予告演出決定手段は、前記事前判定手段が、保留中の図柄変動ゲームのうち、いずれかの図柄変動ゲームにより予め決められた有利な状態が付与されると判定した場合、当該事前判定の対象となった図柄変動ゲームよりも前の図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告演出の段階演出数として、当該ステップアップ予告演出において決定可能な範囲内で最大限の数を設定して、当該事前判定の対象となった図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告演出にお

10

20

30

40

50

ける段階演出数として決定可能な範囲を最大限広く決定することを要旨とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 ～ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の発明において、第 1 ステップアップ予告演出における段階演出数と、第 2 ステップアップ予告演出における段階演出数が同じであっても、遊技者が有利な状態となる可能性の大きさは、異なることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、ステップアップ予告演出について、複数回の図柄変動ゲームに亘って注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 3】先読み処理を示すフローチャート。

【図 4】ステップアップ設定処理を示すフローチャート。

【図 5】設定可能段階数と段階数の関係を示す関係図。

【図 6】(a) ～ (f) は、増加段階数決定テーブルを示す模式図。

【図 7】(a) ～ (g) は、ステップアップ予告ゾーンにおける画像表示部の模式図。

【図 8】(a) ～ (f) は、増加段階数決定テーブルを示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図 1 ～ 図 7 にしたがって説明する。

図 1 に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤 10 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する表示装置としての演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 では、複数列（本実施形態では、3 列）の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では、3 列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 11 で実行される図柄変動ゲームでは、表示演出を多様化するための飾り図柄を用いて行われる。

【 0 0 1 4 】

また、演出表示装置 11 の左下には、8 セグメント型の特別図柄表示装置 12 が配設されている。特別図柄表示装置 12 では、複数種類の特別図柄（特図）を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否か（大当たり抽選）などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

【 0 0 1 5 】

本実施形態において特別図柄表示装置 12 には、複数種類（本実施形態では、201 種類）の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する 1 つの特図が選択され、その選択された特図が確定停止表示される。201 種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる 200 種類の大当たり図柄と、はずれを認識し得る図柄となる 1 種類のはずれ図柄と、に分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。

【 0 0 1 6 】

また、本実施形態において演出表示装置 11 には、各列に [1] ～ [8] の 8 種類の数字が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、演出表示装置 11 には、特別図柄表示装置 12 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的には、特別図柄表示装置 12 に大当たり図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置 11 にも大当たり図柄（大当たりの図柄組み合わせ）が確定停止表示されるようになっている。本実施形態の大当たりの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が同一の図柄組み合わせ（ [2 2 2] [

10

20

30

40

50

７７７］など)である。また、特別図柄表示装置１２にはずれ図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置１１にもはずれ図柄(はずれの図柄組み合わせ)が確定停止表示されるようになっている。本実施形態のはずれの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が異なる図柄組み合わせ(〔１２３〕など)、又は１列の飾り図柄が他の２列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせ(〔１２２〕〔７６７〕など)である。

【００１７】

また、本実施形態において、演出表示装置１１における各列の飾り図柄は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向(縦スクロール方向)に沿って変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると(各列の飾り図柄が変動を開始すると)、演出表示装置１１において遊技者側から見て左列(左図柄) 右列(右図柄) 中列(中図柄)の順に、変動表示された飾り図柄が一旦停止表示されるようになっている。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ(〔１ １〕など、「 」は変動中を示す)からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列(本実施形態では、左列と右列)の飾り図柄が同一となって一旦停止表示され、かつ前記特定列以外の列(本実施形態では、中列)の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。

【００１８】

なお、「変動表示」とは、演出表示装置１１と、特別図柄表示装置１２に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である。一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が再び変動表示される可能性があることを示す状態、例えば、ゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態(図柄変動ゲーム終了時に表示されている図柄で停止した状態)である。そして、特別図柄表示装置１２における図柄変動ゲームと、演出表示装置１１における図柄変動ゲームは、その図柄変動ゲームに係る表示演出が同時に開始されるとともに、同時に終了する(すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される)。

【００１９】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、発射装置としての発射ハンドルが装備されている(図示しない)。この発射ハンドルは、パチンコ遊技機において遊技者が操作可能な位置に配置されている。そして、遊技者が発射ハンドルを操作することにより、遊技球が、遊技領域１６に発射されるようになっている。

【００２０】

また、演出表示装置１１の下方には、遊技球の入賞口としての入賞口１８を有する始動入賞口１９が配設されている。そして、始動入賞口１９の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動入賞手段としての始動口スイッチＳＷ１が配設されている。本実施形態では、始動口スイッチＳＷ１(図２に示す)で、始動入賞口１９に入賞した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数(本実施形態では、３個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、遊技盤１０の左側より発射された遊技球が、符号Ｙ２に示すように遊技盤１０の右側(演出表示装置１１の右側)から転動するときには、符号Ｙ１に示すように遊技盤１０の左側(演出表示装置１１の左側)から転動するときよりも、始動入賞口１９に遊技球が入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。

【００２１】

また、始動入賞口１９の右方には、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う大入賞口扉２３を備えた特別入賞手段としての大入賞口２４が配設されている。大入賞口２４の奥方には、入賞した遊技球を検知するカウントスイッチＳＷ２(図２に示す)が配設されている。大入賞口２４は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数(例えば、１３個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口２４は、大当たり遊技中に大入賞口扉２３の開動作によって開放され

10

20

30

40

50

ることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。なお、本実施形態において、遊技盤 10 の左側より発射された遊技球が、符号 Y 2 に示すように遊技盤 10 の右側から転動するときには、符号 Y 1 に示すように遊技盤 10 の左側から転動するときよりも、大入賞口 24 に遊技球が入賞し易くなるように、障害釘等が配設されている。

【0022】

また、特別図柄表示装置 12 の下方には、複数個の特図保留発光部を備えた特図保留記憶表示装置 13 が配設されている。特図保留記憶表示装置 13 は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤 10 に配設した始動入賞口 19 に遊技球が入球（入賞）することで 1 加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により 1 減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口 19 へ遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では、4 個）まで累積される。そして、本実施形態における特図保留発光部は、保留記憶数に応じて点灯又は消灯する。

【0023】

本実施形態のパチンコ機に規定する大当たり遊技について、詳しく説明する。

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて大当たり図柄が停止表示されて該ゲームが終了した後、開始される。大当たり遊技が開始すると、オープニング時間が設定される。大当たり遊技の種類によっては、このオープニング時間において、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、オープニング時間が終了すると、大入賞口 24 が開放されるラウンド遊技が、予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では 16 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技中に大入賞口 24 は、入球上限個数（本実施形態では 8 個）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（大入賞口 24 の開放時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる場合がある。そして、すべてのラウンド遊技が終了すると、エンディング時間が設定される。大当たり遊技の種類によっては、このエンディング時間において、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。また、エンディング時間が終了すると、大当たり遊技は終了される。

【0024】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図 2 にしたがって説明する。

機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板 30 が装着されている。主制御基板 30 は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板 31 が装着されている。演出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置 11 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）や各種の演出装置を制御する。

【0025】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、始動口スイッチ SW1、カウントスイッチ SW2 等の各種スイッチが遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、特別図柄表示装置 12、特図保留記憶表示装置 13 が接続されている。

【0026】

また、主制御用 CPU 30a は、当り判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数（大当たり種別振分用乱数）は、大当たり抽選に当選した場合に、付与する大当たり遊技の種類を決定する際に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり

抽選で非当選の場合に、図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行するか否かを決定するためのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、主制御用ROM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【0027】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当たり判定値など）や、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了するまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出時間（変動時間）を特定し得る。

10

【0028】

変動パターンには、大当たりのときに決定される大当たり演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンがある。また、はずれ演出用の変動パターンには、リーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、リーチ演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンと、がある。

【0029】

また、リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが表示されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当たり、はずれの図柄組み合わせ）が導出されるまでの間に行われる演出である。なお、はずれ通常演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経ることなく最終的にははずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、はずれリーチ演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的にははずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、大当たり演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。

20

【0030】

主制御用ROM30bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

30

【0031】

次に、図2に示す演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

40

【0032】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。

【0033】

50

最初に、特別図柄入力処理について説明する。主制御用CPU30aは、始動入賞口19へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチSW1が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1加算（+1）し、保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU30aは、書き換え後の保留記憶数を指定する保留指定コマンドを出力する。また、保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、各種乱数の値を主制御用RAM30cから取得し、その値を保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU30aは、保留判定の判定結果が否定の場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各乱数の値も取得しない。

10

【0034】

次に、特別図柄開始処理について説明する。主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中、大当たり遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、つまり、図柄変動ゲームの実行中、大当たり遊技中である場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、且つ大当たり遊技ではない）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に特別図柄入力処理において取得された各種乱数の値が設定されているか否かを判定する。当該判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数等の各種乱数の値を読み出す。また、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1減算（-1）し、保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU30aは、書き換え後の保留記憶数を指定する保留指定コマンドを出力する。

20

【0035】

続いて、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かの当り判定をする。この大当たり判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当たりの場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定する。このとき主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値に基づいて、大当たり遊技の種類と共に、特別図柄を決定する。

30

【0036】

また、大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0037】

40

一方、上記大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当たりとなる値ではないことからはずれを認識する。そして、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、当該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ判定（リーチ抽選）を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選に当選したことから、リーチ演出が行われてはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づ

50

いて、複数種類のはずれリーチ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、リーチ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0038】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出が行われないはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類のはずれ通常演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0039】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力するとともに、特別図柄を変動表示させるように特別図柄表示装置12の表示内容を制御する。同時に、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（飾り図柄の確定停止表示）を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置12の表示内容を制御する。

20

【0040】

本実施形態では、主制御用CPU30aが、大当たり判定を行う大当たり判定手段となる。また、主制御用CPU30aが、図柄変動ゲームの演出内容を決定する遊技演出決定手段となる。また、主制御用CPU30aが、遊技者にとって有利な状態が付与されるか否かを判定する遊技判定手段となる。また、主制御用RAM30cが、実行させる図柄変動ゲームを保留する保留記憶手段となる。

30

【0041】

次に、大当たり抽選に当選した場合に主制御用CPU30aが実行する当り遊技処理を説明する。

まず、主制御用CPU30aは、オープニング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、オープニング時間が開始したことを指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング時間の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンド遊技毎に、大入賞口24の開放及び閉鎖を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、入球上限個数（本実施形態では8個）の遊技球が入賞するまでの間、又はラウンド遊技毎に予め決められた規定時間が経過するまでの間、大入賞口24を開放する。そして、主制御用CPU30aは、大入賞口24を閉鎖した場合には、ラウンド遊技毎に予め決められたインターバル時間を経過するまで、閉鎖を維持し、その後、ラウンド遊技を終了する。これらの一連の制御を、規定ラウンド数に達するまで実行する。規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、主制御用CPU30aは、エンディング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、エンディング時間が開始したことを指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。そして、エンディング時間を経過すると、主制御用CPU30aは、大当たり遊技を終了させ

40

50

る。

【 0 0 4 2 】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a が制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。以下、演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾り図柄の決定について説明する。

【 0 0 4 3 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り演出用の変動パターンが指定された場合、数字図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ（[1 1 1] ~ [8 8 8]）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせ（例えば、[3 2 3]）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせ（例えば、[4 2 6] や [2 1 1]）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。

10

【 0 0 4 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の飾り図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した飾り図柄の図柄組み合わせを演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる。

20

【 0 0 4 5 】

また、本実施形態では、保留記憶数に基づく図柄変動ゲーム（保留されている図柄変動ゲーム）において、所定の演出内容（大当り演出又ははずれリーチ演出）の図柄変動ゲームが含まれているか否かを先読み可能に構成されている。以下、保留記憶数に基づく図柄変動ゲームに基づく大当り遊技の有無に係わる先読み処理について説明する。先読み処理は、主制御用 C P U 3 0 a により実行される。また、先読み処理は、特別図柄入力処理が終了した後に、続けて実行される。

30

【 0 0 4 6 】

図 3 には、先読み処理のフローチャートを示す。主制御用 C P U 3 0 a は、先読み処理を実行すると、まず、特別図柄入力処理で取得した当り判定用乱数の値（保留記憶数に対応付けられて記憶される当り判定用乱数）と、大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する（ステップ S 5 1）。この判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、検知した始動保留球に基づく図柄変動ゲームが、大当りとなることを事前に認識することになる。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理で更新した保留記憶数と共に、大当りとなることを指定する先読みコマンドを出力し（ステップ S 5 2）、先読み処理を終了する。なお、先読みコマンドは、特別図柄入力処理で更新した保留記憶数及び、図柄変動ゲームの演出内容（大当り演出の有無や、リーチ演出の有無）を指定する情報である。

40

【 0 0 4 7 】

ステップ S 5 1 の判定結果が否定である場合（大当りでない場合）、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理で取得したリーチ判定用乱数の値（保留記憶数に対応付けられて記憶されるリーチ判定用乱数）と、リーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する（ステップ S 5 3）。この判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、検知した始動保留球に基づく図柄変動ゲームにて、リーチ演出が実行されることを事前に認識することになる。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理で更新した保留記憶数と共に、リーチ演出が実行されることを指定する先読みコマンドを出力し（ステップ

50

S 5 4)、先読み処理を終了する。

【 0 0 4 8 】

ステップ S 5 3 の判定結果が否定である場合（リーチでない場合）、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ演出が行われないはずれの図柄変動ゲームであると確認する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、検知した始動保留球に基づく図柄変動ゲームにて、はずれ通常演出が実行されることを事前に認識することになる。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理で更新した保留記憶数と共に、はずれ通常演出が実行されることを指定する先読みコマンドを出力し（ステップ S 5 5 ）、先読み処理を終了する。

【 0 0 4 9 】

なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドを入力すると、先読みコマンドにより指定された保留記憶数に対応付けて先読みコマンドを演出制御用 R A M 3 1 c に記憶する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームが実行される毎に、先読みコマンドに対応付けられた保留記憶数を更新する（1減算する）。これにより、保留されている図柄変動ゲームの演出内容を判定することができ、また、大当たり又はリーチ演出が実行される場合には、そのタイミングを特定することができる。以上のことから、本実施形態の主制御用 C P U 3 0 a が、図柄変動ゲームを実行させる前に、保留中の図柄変動ゲームにより予め決められた有利な状態が付与されるか否かを事前に判定する事前判定手段となる。

【 0 0 5 0 】

そして、本実施形態では、複数種類の演出画像を段階的に表示させ、その段階数により大当たりとなる可能性を示唆するステップアップ予告（ステップアップ予告演出）が実行可能に構成されている。ステップアップ予告には、第1ステップアップ予告と、第2ステップアップ予告が存在し、いずれも1回のステップアップ予告で増加する段階数の上限は、5段階となっており、下限は0段階（すなわち、実行しない）となっている。ステップアップ予告は、予め決められた演出期間（ステップアップ予告ゾーンと示す）において、複数の図柄変動ゲームに亘って実行可能となっている。このステップアップ予告ゾーンでは、第1ステップアップ予告と、第2ステップアップ予告が交互に実行されるようになっている。

【 0 0 5 1 】

また、ステップアップ予告ゾーンでは、画像表示部 G H の下部領域に、図 7 に示すような優勢メータ Y M 1 , Y M 2 が表示されるようになっている。この優勢メータ Y M 1 , Y M 2 は、ステップアップ予告の種類毎に設けられ、それぞれ対応付けられている。つまり、第1ステップアップ予告用の優勢メータ Y M 1 と、第2ステップアップ予告用の優勢メータ Y M 2 が設けられている。本実施形態では、図 7 において、画像表示部 G H の左側の優勢メータ Y M 1 を第1ステップアップ予告用の優勢メータ Y M 1（図 7 では西軍メータと示す）としており、右側の優勢メータ Y M 2 を第2ステップアップ予告用の優勢メータ Y M 2（図 7 では東軍メータと示す）としている。

【 0 0 5 2 】

これらの優勢メータ Y M 1 , Y M 2 は、それぞれ予め決められた方向（図 7 では、左右方向）に伸びるように表示されると共に、複数の目盛りが設けられており、値を設定することができるようになっている。本実施形態では、2つの優勢メータ Y M 1 , Y M 2 が同じ表示領域に表示されるようになっており、互いの増加方向が対向するように表示されている。そして、図 7 において左側の優勢メータ Y M 1 の値は、右側の優勢メータ Y M 2 の値と所定の関係性を有し、一方の値が定められることにより、他方の値が定められるようになっている。具体的には、右側の優勢メータ Y M 2 の値は、右側の優勢メータ Y M 2 の上限「10」から左側の優勢メータ Y M 1 の値を減算して算出した値となっている。同様に、左側の優勢メータ Y M 1 の値は、左側の優勢メータ Y M 1 の上限「10」から右側の優勢メータ Y M 2 の値を減算して算出した値となっている。従って、左側の優勢メータ Y M 1 の値が増加すれば、その分だけ右側の優勢メータ Y M 2 の値が減少する。同様に、左側の優勢メータ Y M 1 の値が減少すれば、その分だけ右側の優勢メータ Y M 2 の値が増加

10

20

30

40

50

する。なお、優勢メータ Y M 1 , Y M 2 は、種類により色分けされており、表示色からいずれの優勢メータ Y M 1 , Y M 2 の値がいくつであるか認識できる。

【 0 0 5 3 】

そして、左側の優勢メータ Y M 1 の値は、第 1 ステップアップ予告の現状段階数を示し、右側の優勢メータ Y M 2 の値は、第 2 ステップアップ予告の現状段階数を示している。このため、優勢メータ Y M 1 , Y M 2 の値は、実行された第 1 ステップアップ予告又は第 2 ステップアップ予告に応じて、増減するように構成されている。具体的には、第 1 ステップアップ予告が実行されたときには、左側の優勢メータ Y M 1 が、左端を基準「 0 」として、値が増加する方向（右側）に値が増加するようになっている。その際、右側の優勢メータ Y M 2 の値は、右端を基準「 0 」として、左側の優勢メータ Y M 1 の値が増えた分、値が減少する方向（右側）に減少することとなる。

10

【 0 0 5 4 】

一方、第 2 ステップアップ予告が実行されたときには、右側の優勢メータ Y M 2 が、右端を基準「 0 」として、値が増加する方向（左側）に増えるようになっている。その際、左側の優勢メータ Y M 1 の値は、左端を基準「 0 」として、右側の優勢メータ Y M 2 の値が増えた分、値が減少する方向（左側）に減少することとなる。なお、ステップアップ予告において実行された段階毎に、優勢メータの値が 1 増加するようになっている。例えば、4 段階増加する第 1 ステップアップ予告が実行された場合には、左側の優勢メータ Y M 1 の値が、4 つ増加し、右側の優勢メータ Y M 2 の値が、4 つ減少することとなる。なお、各優勢メータ Y M 1 , Y M 2 の上限は、「 1 0 」となっており、それぞれ「 1 0 」以上

20

【 0 0 5 5 】

なお、第 1 ステップアップ予告が実行される際、左側の優勢メータ Y M 1 の値により示される（対応する）現状段階数から第 1 ステップアップ予告が開始し、設定された増加段階数分、第 1 ステップアップ予告が増加する。例えば、左側の優勢メータ Y M 1 の値が「 4 」（現状段階数「 4 」を示す値）である場合（図 7（ a ）の場合）であって、第 1 ステップアップ予告の増加段階数として「 3 」が設定されていた場合について説明する。この場合、第 1 ステップアップ予告において、5 段階目～ 7 段階目の演出画像が段階的、且つ順番に表示され、3 段階増加したことを示す。それと共に、図 7（ b ）に示すように、左側の優勢メータ Y M 1 の値が「 7 」となるようになっている。

30

【 0 0 5 6 】

次に、ステップアップ予告を実行させるための処理と、ステップアップ予告に伴う、優勢メータ Y M 1 , Y M 2 の値の増減に係わる処理について説明する。まず、ステップアップ予告を実行させる際に行われるステップアップ設定処理について説明する。ステップアップ設定処理は、変動パターン指定コマンドを入力する毎に実行される。

【 0 0 5 7 】

図 4 にステップアップ設定処理のフローチャートを図示する。演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、ステップアップ予告ゾーン中であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 1 ）。このステップアップ予告ゾーンは、はずれ演出用の変動パターンが指定された際、所定の確率で設定されるようになっている。また、ステップアップ予告ゾーンは、大当たり演出又ははずれリーチ演出の変動パターンが指定された際、終了するようになっている。この判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップアップ設定処理を終了する。

40

【 0 0 5 8 】

一方、この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている予告フラグの値を読み出し、前回、第 2 ステップアップ予告を実行したか否かを判定する（ステップ S 1 0 2 ）。予告フラグは、実行されたステップアップ予告の種類が記憶されている。なお、第 1 ステップアップ予告が実行された場合には、予告フラグに「 1 」が記憶されるようになっており、第 2 ステップアップ予告が実行された場合には、予告フラグに「 2 」が記憶されるようになっている。

50

【 0 0 5 9 】

ステップ S 1 0 2 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 ステップアップ予告を実行すること決定し、その旨を示す値「 1 」を予告フラグに設定する（ステップ S 1 0 3）。ステップ S 1 0 2 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 ステップアップ予告を実行すること決定し、その旨を示す値「 2 」を予告フラグに設定する（ステップ S 1 0 4）。なお、ステップアップ予告ゾーンにおいて、最初のステップアップ予告を実行する場合には、予め決められた種類のステップアップ予告（本実施形態では第 1 ステップアップ予告）を実行することを決定する。

【 0 0 6 0 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、前回実行されたステップアップ予告の段階数に基づき、今回実行させるステップアップ予告の現状段階数を特定する（ステップ S 1 0 5）。詳しくは、演出制御用 C P U 3 1 a は、今回実行させるステップアップ予告の段階数の上限「 1 0 」から、前回実行されたステップアップ予告の現状段階数を減算した段階数を、今回実行させるステップアップ予告の現状段階数として特定する。例えば、前回実行された第 2 ステップアップ予告の現状段階数が「 6 」である場合には、今回実行させる第 1 ステップアップ予告の現状段階数として「 4 」を特定する。言い換えると、第 1 ステップアップ予告を実行させる場合には、左側の優勢メータ Y M 1 の値を特定する。第 2 ステップアップ予告を実行させる場合には、右側の優勢メータ Y M 2 の値を特定する。なお、ステップアップ予告ゾーンを設定して最初のステップアップ予告である場合には、ステップアップ予告の現状段階数として初期値（本実施形態では「 5 」）を特定する。また、優勢メータ Y M 1 , Y M 2 の値（各ステップアップ予告の現状段階数）は、それぞれ演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている。

【 0 0 6 1 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定した今回実行させるステップアップ予告の現状段階数に基づき、今回実行させるステップアップ予告における設定可能段階数（設定可能範囲）を決定する（ステップ S 1 0 6）。詳しく説明すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、設定可能段階数の下限として、ステップアップ予告の現状段階数を設定する（増加段階数が「 0 」ということ）。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、設定可能段階数の上限として、1 回のステップアップ予告における増加段階数の上限「 5 」を現状段階数に加算した段階数及びステップアップ予告の現状段階数の上限「 1 0 」のうちいずれか低い方を設定する。例えば、現状段階数が「 4 」である場合、設定可能段階数の上限として、増加段階数の上限「 5 」を加算して「 9 」を設定する。また、現状段階数が「 7 」である場合、設定可能段階数の上限として、現状段階数の上限「 1 0 」を設定する。具体的には、図 5 の対応テーブルに示すように、今回実行させるステップアップ予告の現状段階数に応じて設定可能段階数を特定することができるようになっている。

【 0 0 6 2 】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a は、記憶されている先読みコマンドに基づき、先読みした演出内容に基づきステップアップ予告を実行させるための先読み条件が成立しているか否かについて判定する（ステップ S 1 0 7）。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、記憶されている先読みコマンドの中に、大当り演出又ははずれリーチ演出を指定する先読みコマンドが存在するか否かについて判定する。この判定結果が否定の場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み条件が成立していないとして、ステップ S 1 0 7 を否定判定する。

【 0 0 6 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り演出又ははずれリーチ演出を指定する先読みコマンドが存在する場合、当該先読みコマンドの対象となる図柄変動ゲームが実行されるまでの残りゲーム回数を先読回数として設定し、ステップ S 1 0 7 を肯定判定する。なお、大当り演出又ははずれリーチ演出を指定する先読みコマンドが複数存在する場合には、最も早く実行される図柄変動ゲームを対象とする先読みコマンドに基づき、残りゲーム回数を特定し、先読回数として設定する。また、今回実行される図柄変動ゲームを対象とす

る先読みコマンドは対象外とする。

【 0 0 6 4 】

ステップ S 1 0 7 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、設定可能段階数に応じて増加段階数決定テーブルを特定し、特定した増加段階数決定テーブルを参照して、指定された変動パターンにより特定される演出内容に基づき、増加段階数を決定する（ステップ S 1 0 8 ）。また、ステップ S 1 0 7 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、設定可能段階数に応じて増加段階数決定テーブルを特定し、特定した増加段階数決定テーブルを参照して、指定された先読回数に基づき、増加段階数を決定する（ステップ S 1 0 9 ）。

【 0 0 6 5 】

図 5 に示すように、増加段階数決定テーブルは、設定可能段階数に応じて特定されるようになっている。具体的には、設定可能段階数が「 1 ～ 6 」「 2 ～ 7 」「 3 ～ 8 」「 4 ～ 9 」である場合には、増加段階数決定テーブル T B 1 を特定する。設定可能段階数が「 5 ～ 1 0 」である場合には、増加段階数決定テーブル T B 2 を特定する。設定可能段階数が「 6 ～ 1 0 」である場合には、増加段階数決定テーブル T B 3 を特定する。設定可能段階数が「 7 ～ 1 0 」である場合には、増加段階数決定テーブル T B 4 を特定する。設定可能段階数が「 8 ～ 1 0 」である場合には、増加段階数決定テーブル T B 5 を特定する。設定可能段階数が「 9 ～ 1 0 」である場合には、増加段階数決定テーブル T B 6 を特定する。

【 0 0 6 6 】

図 6 (a) ～ 図 6 (f) に、増加段階数決定テーブル T B 1 ～ T B 6 をそれぞれ示す。増加段階数決定テーブル T B 1 ～ T B 6 は、それぞれ決定可能な増加段階数を異ならせると共に、変動パターンにより指定される演出内容又は先読回数に応じて、増加段階数の振分け（増加段階数の決定確率）を異ならせている。例えば、増加段階数決定テーブル T B 1 を参照する場合であって、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、増加段階数として「 5 」を 3 0 % の確率で決定し、増加段階数として「 4 」を 2 5 % の確率で決定する。同様に、増加段階数決定テーブル T B 1 を参照する場合であって、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、増加段階数として「 3 」を 2 0 % の確率で決定し、増加段階数として「 2 」を 1 5 % の確率で決定し、増加段階数として「 1 」を 1 0 % の確率で決定する。

【 0 0 6 7 】

また、増加段階数決定テーブル T B 1 を参照する場合であって、先読回数が 3 回である場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、増加段階数として「 1 」を 5 0 % の確率で決定し、増加段階数として「 0 」を 5 0 % の確率で決定する。また、増加段階数決定テーブル T B 1 を参照する場合であって、先読回数が 2 回である場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、増加段階数として「 3 」を 1 0 0 % の確率で決定する。また、増加段階数決定テーブル T B 1 を参照する場合であって、先読回数が 1 回である場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、増加段階数として「 1 」を 5 0 % の確率で決定し、増加段階数として「 0 」を 5 0 % の確率で決定する。

【 0 0 6 8 】

以上のように、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、はずれリーチ演出又ははずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合と比較して、増加段階数が高確率で多くなるように決定する。また、大当り演出用の変動パターン又ははずれリーチ演出が指定された場合には、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合と異なり、増加段階数として「 5 」が選択可能となっている。また、大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合には、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合と異なり、増加段階数として「 4 」が選択可能となっている。このため、増加段階数が「 4 」以上である場合には、大当り又ははずれリーチ演出が実行されることを認識できる。また、大当り演出が実行される場合には、はずれリーチ演出が実行される場合と比較して、増加段階数が多く決定されやすくなっている。

【 0 0 6 9 】

また、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、ステップアップ予告の段階数の上限「10」に達するまで、増加段階数を決定可能となっている。つまり、増加段階数決定テーブルTB2～TB6において、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、それぞれ増加段階数として「5」～「1」が設定可能となっている一方、はずれリーチ演出用又ははずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合には、それぞれ増加段階数として「5」～「1」が設定できないようになっている。例えば、増加段階数決定テーブルTB4では、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、増加段階数として「3」が設定可能である一方、はずれリーチ演出用又ははずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合には、増加段階数として「3」が設定できないようになっている。また、増加段階数決定テーブルTB5では、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、増加段階数として「2」が設定可能である一方、はずれリーチ演出用又ははずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合には、増加段階数として「2」が設定できないようになっている。このため、大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、はずれリーチ演出用又ははずれ通常演出用の変動パターンが設定される場合と異なり、ステップアップ予告の段階数の上限が設定可能となっており、ステップアップ予告の段階数の上限「10」に達した場合には、大当り演出が実行されることを認識することができる。

【0070】

また、保留されている図柄変動ゲームの中に大当り演出又ははずれリーチ演出が実行される図柄変動ゲームが存在すると先読みした場合、対象となる図柄変動ゲームにおいて、ステップアップ予告の段階数の上限に達しやすくなり易いように、先読回数に応じて、設定可能な増加段階数の決定確率を異ならせている。具体的には、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告における増加方向と同じ方向に増加するステップアップ予告を実行させる場合には、反対方向に増加する（減少方向に増加する）ステップアップ予告を実行させる場合と比較して、増加段階数として多い数が選択されやすくなっている。

【0071】

より詳しく説明すると、先読回数が3回又は1回である場合（3回後又は1回後の図柄変動ゲームが先読み対象の図柄変動ゲームである場合）、ステップアップ予告の段階数の上限とならない数のうち、増加段階数として少ない数が選択されやすくなっている。例えば、増加段階数決定テーブルTB1～TB3では、先読回数が3回又は1回の場合、増加段階数として「0」が50%の確率で選択され、「1」が50%の確率で選択される。

【0072】

一方、先読回数が2回である場合（2回後の図柄変動ゲームが先読み対象の図柄変動ゲームである場合）、ステップアップ予告の段階数の上限とならない値であって、リーチ演出以上の実行が確定する段階数「4」以上とならない数のうち、増加段階数として多い数が選択されやすくなっている。例えば、増加段階数決定テーブルTB1～TB3では、先読回数が2回の場合、増加段階数として「3」が100%の確率で選択される。

【0073】

そして、ステップアップ設定処理において決定した増加段階数に従って、ステップアップ予告を実行させる。すなわち、現状段階数から増加段階数分増加した段階数までステップアップ予告を実行させる。例えば、第1ステップアップ予告を実行させる場合であって、第1ステップアップ予告の現状段階数が「4」で増加段階数が「3」である場合、5段階目の第1ステップアップ予告における演出画像、6段階目の第1ステップアップ予告における演出画像、及び7段階目の第1ステップアップ予告における演出画像を段階的、且つ順番に表示させる。

【0074】

以上のことから、本実施形態の演出制御用CPU31aが、ステップアップ予告演出を実行させる予告演出実行手段となる。また、演出制御用CPU31aが、ステップアップ予告演出において実行させる段階演出数を決定する予告演出決定手段となる。また、演出制御用RAM31cが、ステップアップ予告演出の種類、及びその段階演出数を記憶する

予告演出記憶手段となる。

【 0 0 7 5 】

次に、ステップアップ予告の演出態様についてその作用と共に説明する。

図 7 には、ステップアップ予告の演出態様について示す。図 7 (a) において、優勢メータ Y M 1 の値として「 4 」 (優勢メータ Y M 2 の値として「 6 」) が設定されているものとして説明する。また、図 7 (a) において、前回のステップアップ予告として、第 2 ステップアップ予告が実行されているものとし、今回のステップアップ予告において増加段階数として「 3 」が設定されるものとする。また、はずれ通常演出の図柄変動ゲームが実行されるものとして説明する。

【 0 0 7 6 】

10

図 7 (a) 及び図 7 (b) に示すように、図柄変動ゲームにおいて第 1 ステップアップ予告が実行されると、第 5 段階目の演出画像から第 7 段階目の演出画像 C A 7 が順番に表示される。それと共に、左側の優勢メータ Y M 1 (西軍メータ) の値が「 4 」から「 7 」に変化する。これにより、右側の優勢メータ Y M 2 (東軍メータ) の値が「 6 」から「 3 」に変化する。遊技者は、第 1 ステップアップ予告における増加段階数が「 3 」であったため、大当り演出又はリーチ演出が実行されることをあまり期待できない。なお、図 7 では、各ステップアップ予告における最後の段階の演出画像のみを図示し、途中の演出画像を省略している。

【 0 0 7 7 】

ここで、次の図柄変動ゲームで実行されるステップアップ予告において増加段階数として「 5 」が設定されるものとする。また、大当り演出の図柄変動ゲームが実行されるものとして説明する。

20

【 0 0 7 8 】

図 7 (b) 及び図 7 (c) に示すように、次の図柄変動ゲームが開始され、第 2 ステップアップ予告が実行されると、第 4 段階目の演出画像から第 8 段階目の演出画像 C B 8 が順番に表示される。それと共に、右側の優勢メータ Y M 2 (東軍メータ) の値が「 3 」から「 8 」に変化する。遊技者は、第 2 ステップアップ予告における増加段階数が「 5 」であったため、大当り演出又はリーチ演出が実行されることを期待して、図柄変動ゲームを見ることとなる。

【 0 0 7 9 】

30

このように、前回実行されたステップアップ予告の段階数に応じて、設定可能段階数の範囲が異なる。そして、増加段階数と同じであっても、段階数の上限に達するか否かにより、示唆する演出内容が異なる場合がある。例えば、増加段階数が「 3 」であったとしても、段階数の上限に達するか否かにより、大当り演出が実行されるか否かが異なる。このため、遊技者は、前回実行されたステップアップ予告の段階数についてより注目することとなる。

【 0 0 8 0 】

次に、保留されている図柄変動ゲームの中に、大当りとなる図柄変動ゲームが存在し、先読回数として「 2 」が設定された場合について図 7 (d) ~ (f) に基づき説明する。なお、対象となる図柄変動ゲームから 2 回前の図柄変動ゲームでは、第 1 ステップアップ予告が実行されるものとして説明する。また、優勢メータ Y M 1 の値として「 3 」 (優勢メータ Y M 2 の値として「 7 」) が設定されているものとして説明する。また、対象となる図柄変動ゲームから 1 回前の図柄変動ゲームにおけるステップアップ予告の増加段階数として「 1 」が設定されるものとする。また、対象となる図柄変動ゲームにおけるステップアップ予告の増加段階数として「 5 」が設定されるものとする。

40

【 0 0 8 1 】

図 7 (d) 及び図 7 (e) に示すように、対象となる図柄変動ゲームから 2 回前の図柄変動ゲームにおいて、第 1 ステップアップ予告が実行されると、第 4 段階目の演出画像から第 6 段階目の演出画像 C A 6 が順番に表示される。それと共に、左側の優勢メータ Y M 1 (西軍メータ) の値が「 3 」から「 6 」に変化する。

50

【 0 0 8 2 】

図 7 (e) 及び図 7 (f) に示すように、対象となる図柄変動ゲームから 1 回前の図柄変動ゲームにおいて、第 2 ステップアップ予告が実行されると、前提より、第 4 段階目の演出画像から第 5 段階目の演出画像 C B 5 が順番に表示される。それと共に、右側の優勢メータ Y M 2 (東軍メータ) の値が「 4 」から「 5 」に変化する。

【 0 0 8 3 】

図 7 (f) 及び図 7 (g) に示すように、先読みの対象となった図柄変動ゲームが開始され、第 1 ステップアップ予告が実行されると、前提より、第 6 段階目の演出画像から第 1 0 段階目の演出画像 C A 1 0 が順番に表示される。それと共に、左側の優勢メータ Y M 1 (西軍メータ) の値が「 5 」から「 1 0 」に変化する。この場合、第 1 ステップアップ予告の段階数の上限に達したことから、遊技者は、大当たり演出が実行されることを認識することができる。このように、先読みの対象となった図柄変動ゲームが実行されるまでに、先読みの対象となった図柄変動ゲームで実行されるステップアップ予告の段階数を増加させるように、複数回前のステップアップ予告において、増加段階数が決定される。これにより、先読みの対象となった図柄変動ゲームにおいて、ステップアップ予告が段階数の上限に達する確率が高くなり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 0 8 4 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 前回実行されたステップアップ予告の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告の種類が決定される。また、前回実行されたステップアップ予告における段階数に基づき、今回実行させるステップアップ予告における段階数が決定される。このため、遊技者は、前回実行されたステップアップ予告の種類及び段階数を前提としなければ、実行されるステップアップ予告により報知される大当たりとなる可能性を認識できなくなる。つまり、同じ段階数であっても、前回実行されたステップアップ予告の種類及び段階数により、遊技者が有利な状態となる可能性 (大当たりとなる可能性) が異なっており、今回実行されるステップアップ予告における段階数のみからでは、遊技者が有利な状態となる可能性を認識できない。従って、遊技者は、実行されたステップアップ予告の種類及び段階数に基づき、次に実行されるステップアップ予告の種類及び段階数について注目することとなる。そして、1 回の図柄変動ゲームにおいて、ステップアップ予告は、何れか一方だけ実行されるため、複数ゲームに亘ってステップアップ予告について注目させることができる。

【 0 0 8 5 】

(2) 読み出した前回のステップアップ予告の段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告において決定可能な設定段階演出数の範囲を決定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターンにより特定される演出内容に基づき、決定された範囲内で今回実行させるステップアップ予告における段階演出数を決定する。このため、遊技者は、前回のステップアップ予告の段階数に基づき決定された範囲内で、今回実行させるステップアップ予告における段階演出数の多少について判断することができる。つまり、決定可能な範囲を認識できなければ、その段階演出数が多いのか少ないのかについて基準 (つまり、範囲) が無く、判断できないため、各ステップアップ予告の段階演出数についてより注目させることができる。

【 0 0 8 6 】

(3) 第 1 ステップアップ予告と、第 2 ステップアップ予告は、交互に実行される。そして、増加方向は、互いに対向する方向であるため、優勢メータ Y M 1 , Y M 2 の値が一方方向に単純に増加する場合とは異なり、値が増減するため、遊技の興趣を向上させやすい。また、ステップアップ予告のバリエーションを増やし、異なる演出を見せることができる。

【 0 0 8 7 】

(4) 左側の優勢メータ Y M 1 の値 (第 1 ステップアップ予告の現状段階数) は、右側の優勢メータ Y M 2 の値 (第 2 ステップアップ予告の現状段階数) と所定の関係性を有し

、一方の値が定められることにより、他方の値が定められるようになっている。このため、遊技者に、第1ステップアップ予告と、第2ステップアップ予告のいずれが実行されるかについて注目させることができる。また、それと共に、段階数がどれだけ増加したかについて注目させることができる。

【0088】

(5) 変動パターンにより特定される演出内容に基づき、増加段階数が決定される。このため、増加段階数がいくつになるかに注目させることができる。その際、前回実行されたステップアップ予告の段階数により、増加段階数として設定可能な範囲が異なるため、前回実行されたステップアップ予告の段階数についても注目させることができる。

【0089】

(6) 大当たり判定の判定結果が肯定の場合、設定可能な段階数の範囲内であれば、ステップアップ予告の段階数が上限まで増加させることができるように増加段階数を決定することができる。つまり、ステップアップ予告の段階数が上限に達した場合には、図柄変動ゲームが大当たりとなる。このため、遊技者は、ステップアップ予告において段階数の上限に達するか否かについて注目させることができる。その際、前回実行されたステップアップ予告の段階数により、増加段階数として設定可能な範囲が異なるため、前回実行されたステップアップ予告の段階数についても注目させることができる。

【0090】

(7) 先読回数に基づき、増加段階数が決定される。その際、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告の現状段階数が多くなるように、先読み条件が成立したときから先読み対象となる図柄変動ゲームまでの各ステップアップ予告における増加段階数が決定される。すなわち、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告と段階数が増加する方向が同じである場合(先読回数が「2」である場合)、前回のステップアップ予告の段階数に基づき決定された範囲内で、大当たり演出又ははずれリーチ演出が行われないことを示す段階数のうち一番多い段階数を増加段階数として設定する。一方、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告と段階数が増加する方向が反対である場合(先読回数が「1」又は「3」である場合)、前回のステップアップ予告の段階数に基づき決定された範囲内で、少ない段階数「0」又は「1」を高確率で増加段階数として設定する。これにより、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告の現状段階数が多くなる可能性が高くなり、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告において、段階数の上限を設定することができる可能性が高くなる。つまり、遊技者の興趣を向上することができる。

【0091】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・上記実施形態では、保留されている図柄変動ゲームにおいて大当たりとなる図柄変動ゲームが存在するかについて先読み判定したが、先読み判定しなくてもよい。

【0092】

・上記実施形態では、第1ステップアップ予告と、第2ステップアップ予告を交互に実行させたが、交互に実行させなくても良い。なお、この場合、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行させるステップアップ予告の種類を予め決めておくことが望ましい。そして、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行させるステップアップ予告と同じ増加方向のステップアップ予告を実行させる際には、段階数をなるべく多く増加させ、反対方向である場合には、なるべく増加させないようにすることが望ましい。

【0093】

・上記実施形態では、左側の優勢メータYM1の値(第1ステップアップ予告の現状段階数)は、右側の優勢メータYM2の値(第2ステップアップ予告の現状段階数)と所定の関係性を有し、一方の値が定められることにより、他方の値が定められるようになっているが、この関係性を有していなくても良い。但し、前回のステップアップ予告の段階数に基づき、今回のステップアップ予告における段階数の範囲が決められることが望ましい

10

20

30

40

50

。また、前回のステップアップ予告の段階数が多ければ多いほど、今回のステップアップ予告における段階数の範囲が広がることが望ましい。

【 0 0 9 4 】

・上記実施形態では、ステップアップ予告を実行する際、前回実行されたステップアップ予告に基づき定められた現状段階数からステップアップ予告を開始させたが、1段階目から開始させても良い。

【 0 0 9 5 】

・上記実施形態では、ステップアップ予告において、段階数は、減少しなかったが、減少させても良い。この場合、ステップアップ予告を実行する際、1段階目から開始させる必要がある。

【 0 0 9 6 】

・上記実施形態では、ステップアップ予告において、演出内容に基づき、増加段階数及びステップアップ予告実行後の現状段階数を決定していたが、大当たり判定の判定結果に基づき、決定しても良い。また、大当たり判定の当選確率を通常よりも高確率とする確変状態を付与可能として、確変状態が付与されるか否かに基づき、増加段階数及びステップアップ予告実行後の現状段階数を決定しても良い。また、確変状態が付与されているか否かに基づき、増加段階数及びステップアップ予告実行後の現状段階数を決定しても良い。また、確変状態の付与回数の多少に基づき、増加段階数及びステップアップ予告実行後の現状段階数を決定しても良い。また、図柄変動ゲームの始動条件を付与する確率（例えば、始動入賞口19への入賞確率）を通常よりも高確率とする入球率向上状態を付与可能として、入球率向上状態が付与されるか否かに基づき、増加段階数及びステップアップ予告実行後の現状段階数を決定しても良い。また、入球率向上状態が付与される回数の多少に基づき、増加段階数及びステップアップ予告実行後の現状段階数を決定しても良い。

【 0 0 9 7 】

・上記実施形態では、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告の現状段階数が多くなるように、先読み条件が成立したときから先読み対象となる図柄変動ゲームまでの各ステップアップ予告における増加段階数が決定されるようにしている。すなわち、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告と段階数が増加する方向が同じである場合（先読回数が「2」である場合）、前回のステップアップ予告の段階数に基づき決定された範囲内で、大当たり演出又ははずれリーチ演出が行われないことを示す段階数のうち一番多い段階数を増加段階数として設定している。一方、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告と段階数が増加する方向が反対である場合（先読回数が「1」又は「3」である場合）、前回のステップアップ予告の段階数に基づき決定された範囲内で、少ない段階数「0」又は「1」を高確率で増加段階数として設定している。

【 0 0 9 8 】

この別例として、先読み対象となる図柄変動ゲームで実行されるステップアップ予告において、設定可能な段階数の範囲が広がるように、先読み条件が成立したときから先読み対象となる図柄変動ゲームまでの各ステップアップ予告における増加段階数を決定してもよい。具体的には、図8(a)～図8(f)に示すような増加段階数決定テーブルTB1～TB6に基づき、増加段階数を決定しても良い。この増加段階数決定テーブルTB1～TB6に基づき、増加段階数を決定する場合について詳しく説明する。

【 0 0 9 9 】

先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告と段階数が増加する方向が同じである場合（先読回数が「2」である場合）、前回のステップアップ予告の段階数に基づき決定された範囲内で、少ない段階数「0」又は「1」を高確率で増加段階数として設定している。一方、先読み対象となる図柄変動ゲームにおいて実行されるステップアップ予告と段階数が増加する方向が反対である場合（先読回数が「1」又は「3」である場合）、前回のステップアップ予告の段階数に基づき決定された範囲内で、大当たり演出又ははずれリーチ演出が行われないことを示す段階数のうち一番多い段階数を増

10

20

30

40

50

加段階数として設定している。

【 0 1 0 0 】

このようにした場合、先読み対象となる図柄変動ゲームで実行されるステップアップ予告において、現状段階数が少なくなるため、設定可能な段階数の範囲が広くなりやすくなる。このため、先読み対象となる図柄変動ゲームで実行されるステップアップ予告において、増加段階数を多くし易くなり、また、形勢が逆転した感じを与え、遊技者の興味が向上する。また、複数回の図柄変動ゲームに亘って、設定可能な段階数の範囲を徐々に多くすることが可能となり、遊技者の興味が徐々に向上させることができる。

【 0 1 0 1 】

・上記実施形態では、ステップアップ予告の段階数が上限となった場合、ステップアップ予告の種類にかかわらず、同じ内容（大当り演出が実行されること）を示唆していた。この別例として、ステップアップ予告の段階数が上限となった場合、ステップアップ予告の種類により、異なる内容を示唆してもよい。すなわち、第1ステップアップ予告の段階数が上限となった場合に示唆する内容と、第2ステップアップ予告の段階数が上限となった場合に示唆する内容を異ならせてもよい。例えば、第1ステップアップ予告の段階数が上限となった場合には、大当り演出が実行されることを示唆し、第2ステップアップ予告の段階数が上限となった場合には、大当り演出又ははずれリーチ演出のいずれかが実行されることを示唆するようにしてもよい。この場合、第1ステップアップ予告を実行させる際に使用する増加段階数決定テーブルと、第2ステップアップ予告を実行させる際に使用する増加段階数決定テーブルを異ならせる必要がある。なお、示唆する内容は、大当りやリーチ演出の有無に限らず、確変状態を付与する確変大当りの有無などでもよい。このようにすれば、いずれのステップアップ予告が実行されているかについても注目させることができる。また、実行されるステップアップ予告の種類は、前回のステップアップ予告の種類に応じて決定されるため、複数の図柄変動ゲームに亘って、ステップアップ予告の種類について注目させることができる。

【 0 1 0 2 】

・上記実施形態では、ステップアップ予告の増加段階数に基づき、ステップアップ予告の種類にかかわらず、同じ内容（大当り演出又はリーチ演出が実行されること）を示唆していた。この別例として、ステップアップ予告の増加段階数と、ステップアップ予告の種類により、異なる内容を示唆してもよい。すなわち、第1ステップアップ予告の増加段階数が予め決められた数（例えば、「5」）となった場合に示唆する内容と、第2ステップアップ予告の増加段階数が予め決められた数となった場合に示唆する内容を異ならせてもよい。例えば、第1ステップアップ予告の増加段階数が「5」となった場合には、大当り演出が実行されることを示唆し、第2ステップアップ予告の増加段階数が「5」となった場合には、大当り演出又ははずれリーチ演出のいずれかが実行されることを示唆するようにしてもよい。この場合、第1ステップアップ予告を実行させる際に使用する増加段階数決定テーブルと、第2ステップアップ予告を実行させる際に使用する増加段階数決定テーブルを異ならせる必要がある。なお、示唆する内容は、大当りやリーチ演出の有無に限らず、確変状態を付与する確変大当りの有無などでもよい。これにより、増加段階数が同じであっても、ステップアップ予告の種類により示唆内容が異なる。このため、いずれのステップアップ予告が実行されているかについても注目させることができる。また、実行されるステップアップ予告の種類は、前回のステップアップ予告の種類に応じて決定されるため、複数の図柄変動ゲームに亘って、ステップアップ予告の種類について注目させることができる。

【 0 1 0 3 】

・上記実施形態において、変動パターンにより特定される演出内容を複数設け、各演出内容には、それぞれ大当りとなる可能性を示す大当り期待度をそれぞれ定めても良い。なお、大当り期待度は、大当り時における当該演出内容の出現率を、全体の出現率で割ったものである。そして、演出内容より定められる大当り期待度に応じて、増加段階数又はステップアップ予告の現状段階数を決定しても良い。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 4 】

・上記実施形態において、増加段階数の上限は、「5」としていたが、任意に変更しても良い。例えば、「4」以下でもよく、「6」以上でもよい。

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

【 0 1 0 5 】

(イ) 前記図柄変動ゲームにおける大当たり結果を表示させるか否かを判定する大当たり判定を行う大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果に基づき、複数種類の演出内容の中から、図柄変動ゲームの演出内容を決定する遊技演出決定手段を、さらに備え、図柄変動ゲームの演出内容には、図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示す大当たり期待度がそれぞれ定められており、前記予告演出決定手段は、読み出した前回のステップアップ予告演出の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出の種類を決定すると共に、読み出した段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出において決定可能な段階演出数の範囲を決定し、前記遊技演出決定手段により決定された演出内容に応じた大当たり期待度に基づき、決定された範囲内で今回実行させるステップアップ予告演出における段階演出数を決定することを特徴とする請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機。

10

【 0 1 0 6 】

(ロ) 前記予告演出決定手段は、読み出した前回のステップアップ予告演出の種類とは異なる種類のステップアップ予告演出を、今回実行させるステップアップ予告演出の種類として決定することを特徴とする請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機。

20

【 0 1 0 7 】

(ハ) 遊技者にとって有利な状態が付与されるか否かを判定する遊技判定手段をさらに備え、前記予告演出決定手段は、読み出した前回のステップアップ予告演出の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出の種類を決定すると共に、読み出した段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出において決定可能な段階演出数の範囲を決定し、前記遊技判定手段の判定結果に基づき、決定された範囲内で今回実行させるステップアップ予告演出における段階演出数を決定することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【 0 1 0 8 】

30

(ニ) 複数種類の図柄を変動表示させる図柄変動ゲームを表示する表示装置を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当たり結果が表示された場合には、特別入賞手段が開放する大当たり遊技が付与される遊技機において、図柄変動ゲームにおいて、複数種類の段階演出を予め決められた順番で実行させて確変状態が付与されている可能性を段階的に報知する第1ステップアップ予告演出及び第2ステップアップ予告演出を実行させる予告演出実行手段と、第1ステップアップ予告演出及び第2ステップアップ予告演出のうち、図柄変動ゲームに実行させるステップアップ予告演出の種類を決定し、決定したステップアップ予告演出において実行させる段階演出数を決定する予告演出決定手段と、前記予告演出実行手段が実行させたステップアップ予告演出の種類、及びその段階演出数を記憶する予告演出記憶手段と、を備え、前記予告演出決定手段は、ステップアップ予告演出が以前に実行されていた場合、前記予告演出記憶手段が記憶した前回のステップアップ予告演出の種類と、その段階演出数を読み出し、読み出した前回のステップアップ予告演出の種類に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出の種類を決定すると共に、読み出した段階演出数に基づき、今回実行させるステップアップ予告演出における段階演出数を決定することを特徴とする遊技機。

40

【 符号の説明 】

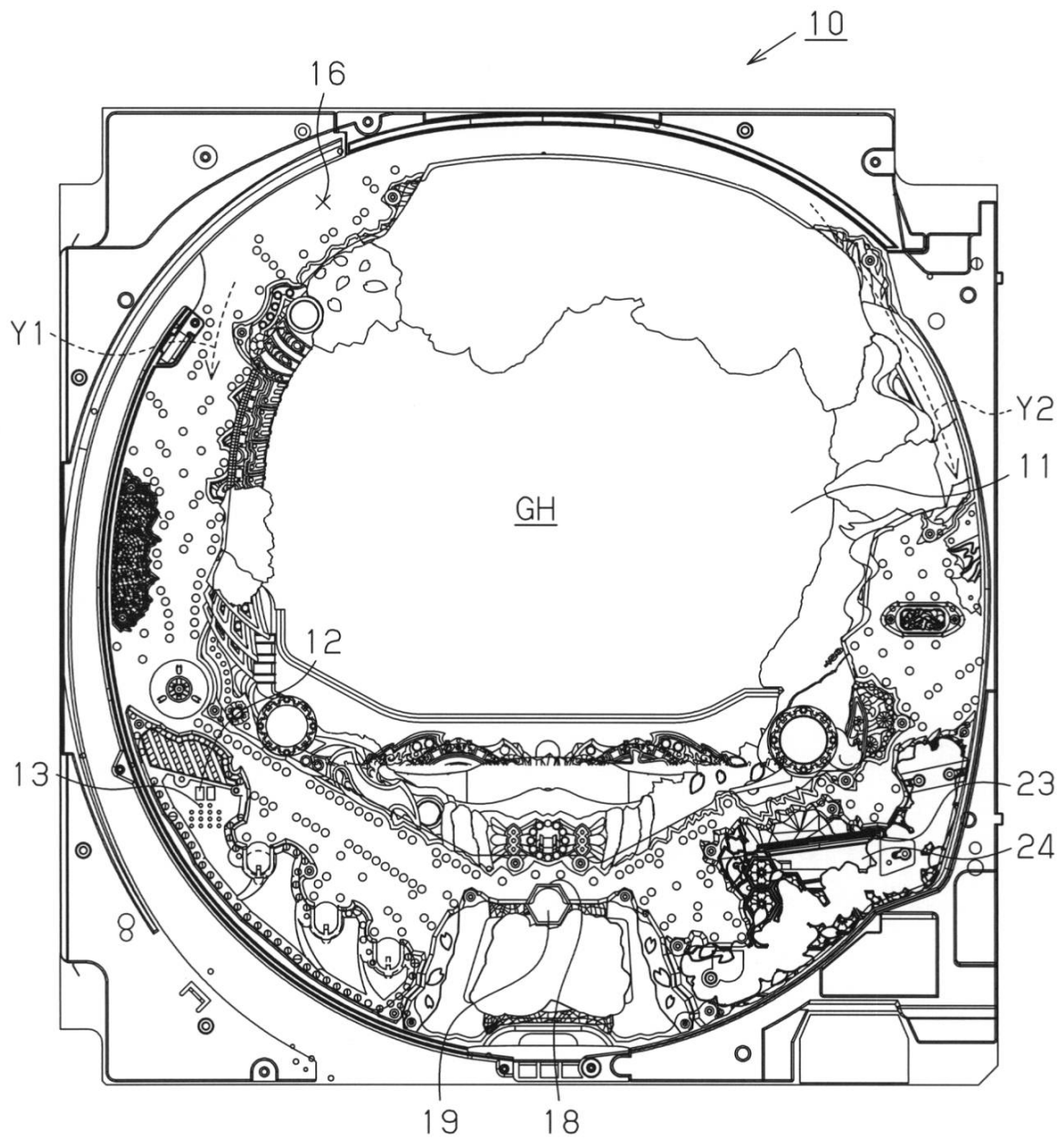
【 0 1 0 9 】

G H ... 画像表示部、1 1 ... 演出表示装置、1 2 ... 特別図柄表示装置、1 3 ... 特図保留記憶表示装置、1 9 ... 始動入賞口、2 4 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU、3 0 b ... 主制御用ROM、3 0 c ... 主制御用RAM、3 1 ... 演出制御基板、3 1

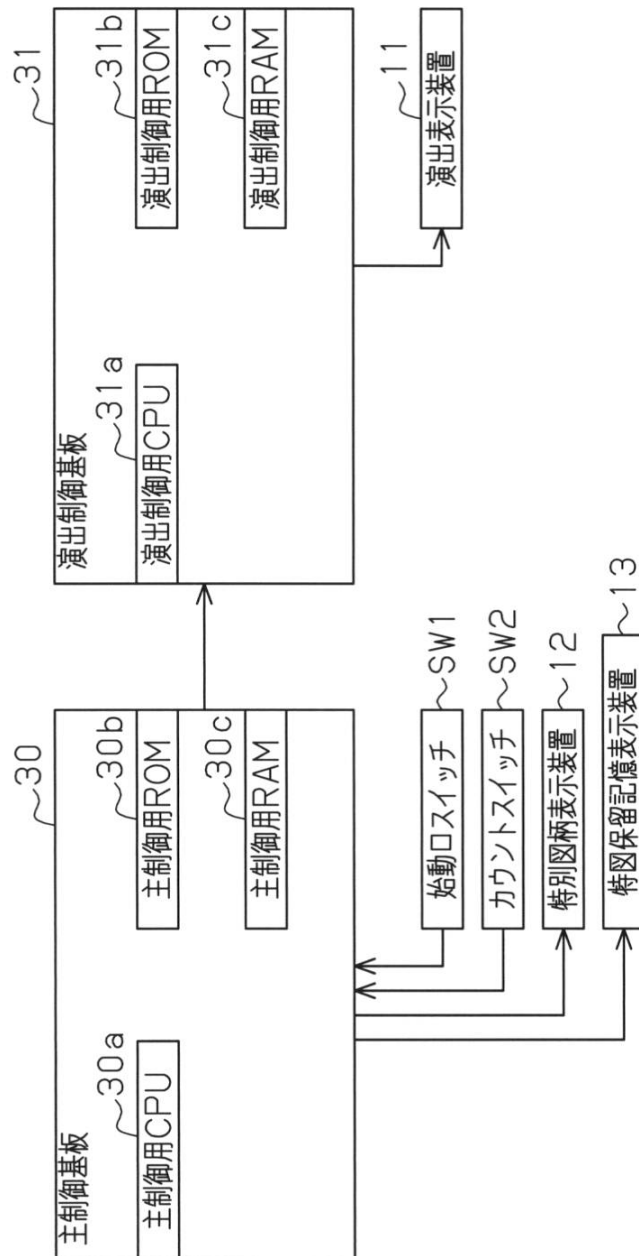
50

a ...演出制御用 C P U、 3 1 b ...演出制御用 R O M、 3 1 c ...演出制御用 R A M。

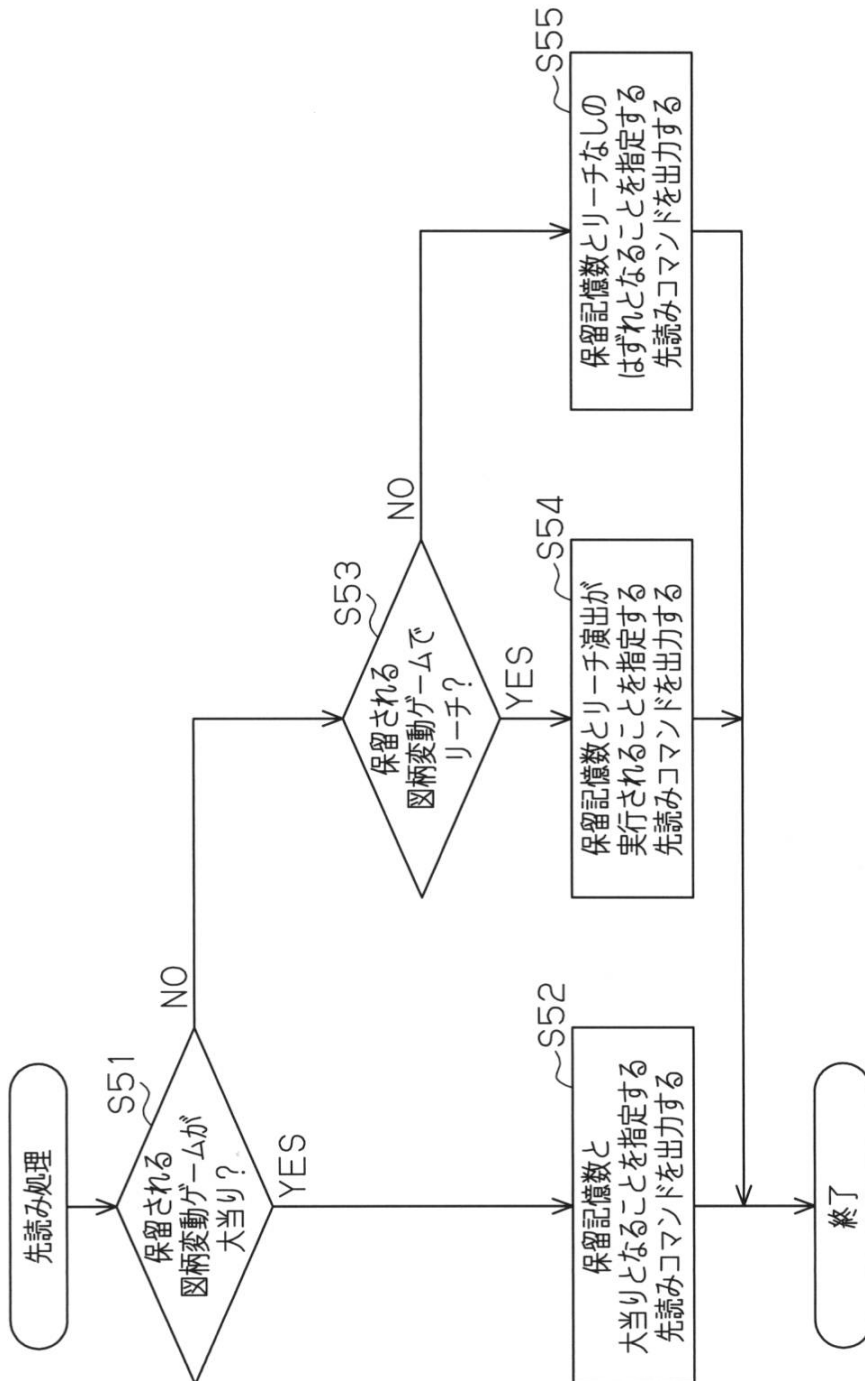
【図1】



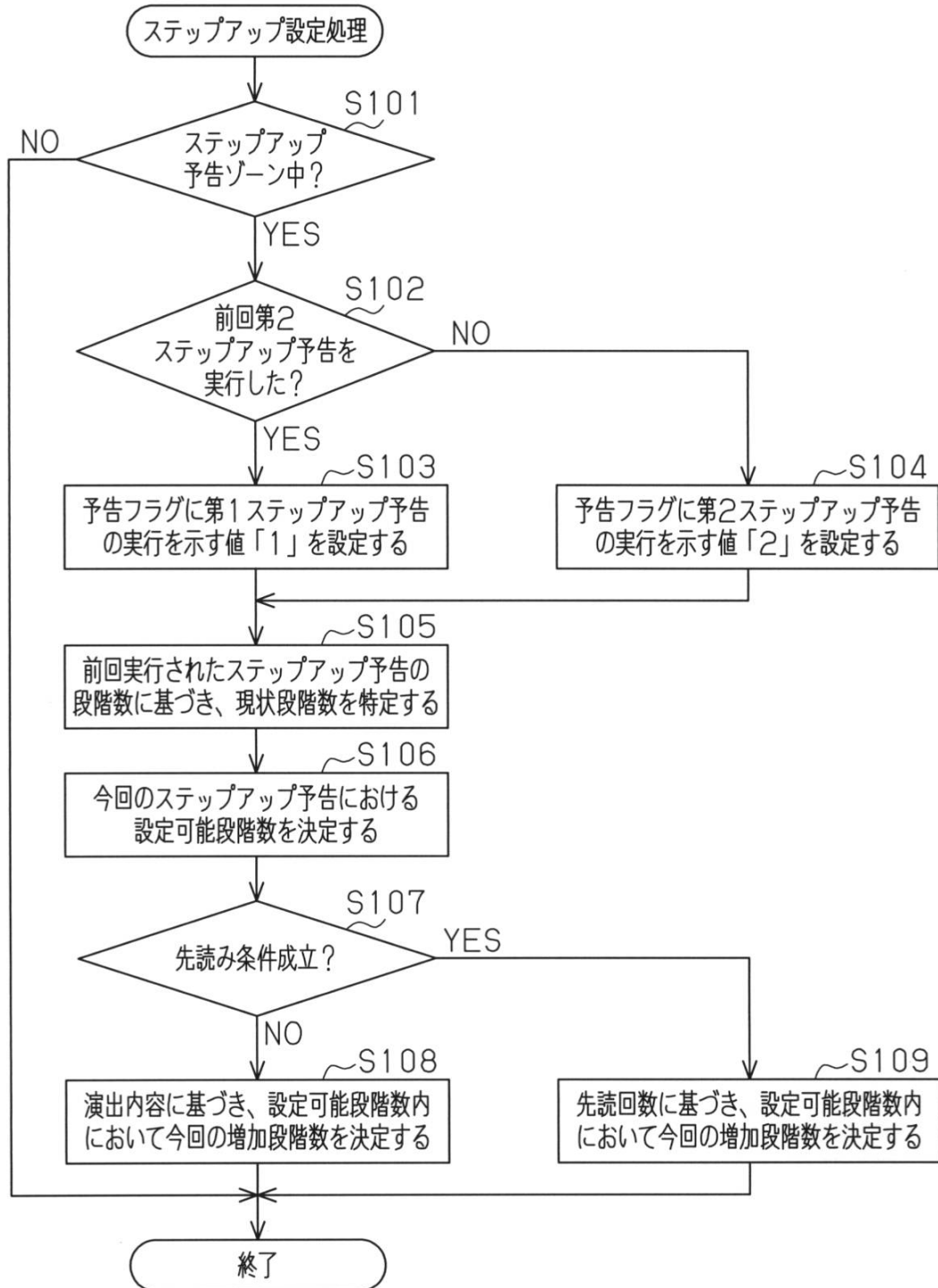
【図 2】



【図 3】



【図4】



【図 5】

前回実行された ステップアップ予告の 現状段階数	今回の現状段階数	設定可能範囲	増加段階数 決定テーブル
9	1	1~6	TB1
8	2	2~7	
7	3	3~8	
6	4	4~9	
5	5	5~10	TB2
4	6	6~10	TB3
3	7	7~10	TB4
2	8	8~10	TB5
1	9	9~10	TB6

【図6】

(a) TB1

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	50	0	50
1	10	10	30	50	0	50
2	15	20	30	0	0	0
3	20	30	10	0	100	0
4	25	20	0	0	0	0
5	30	20	0	0	0	0

(b) TB2

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	50	0	50
1	10	10	30	50	0	50
2	15	20	30	0	0	0
3	20	30	10	0	100	0
4	25	40	0	0	0	0
5	30	0	0	0	0	0

(c) TB3

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	50	0	50
1	10	10	30	50	0	50
2	15	20	30	0	0	0
3	20	70	10	0	100	0
4	55	0	0	0	0	0

(d) TB4

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	50	0	50
1	10	10	30	50	0	50
2	15	90	40	0	100	0
3	75	0	0	0	0	0

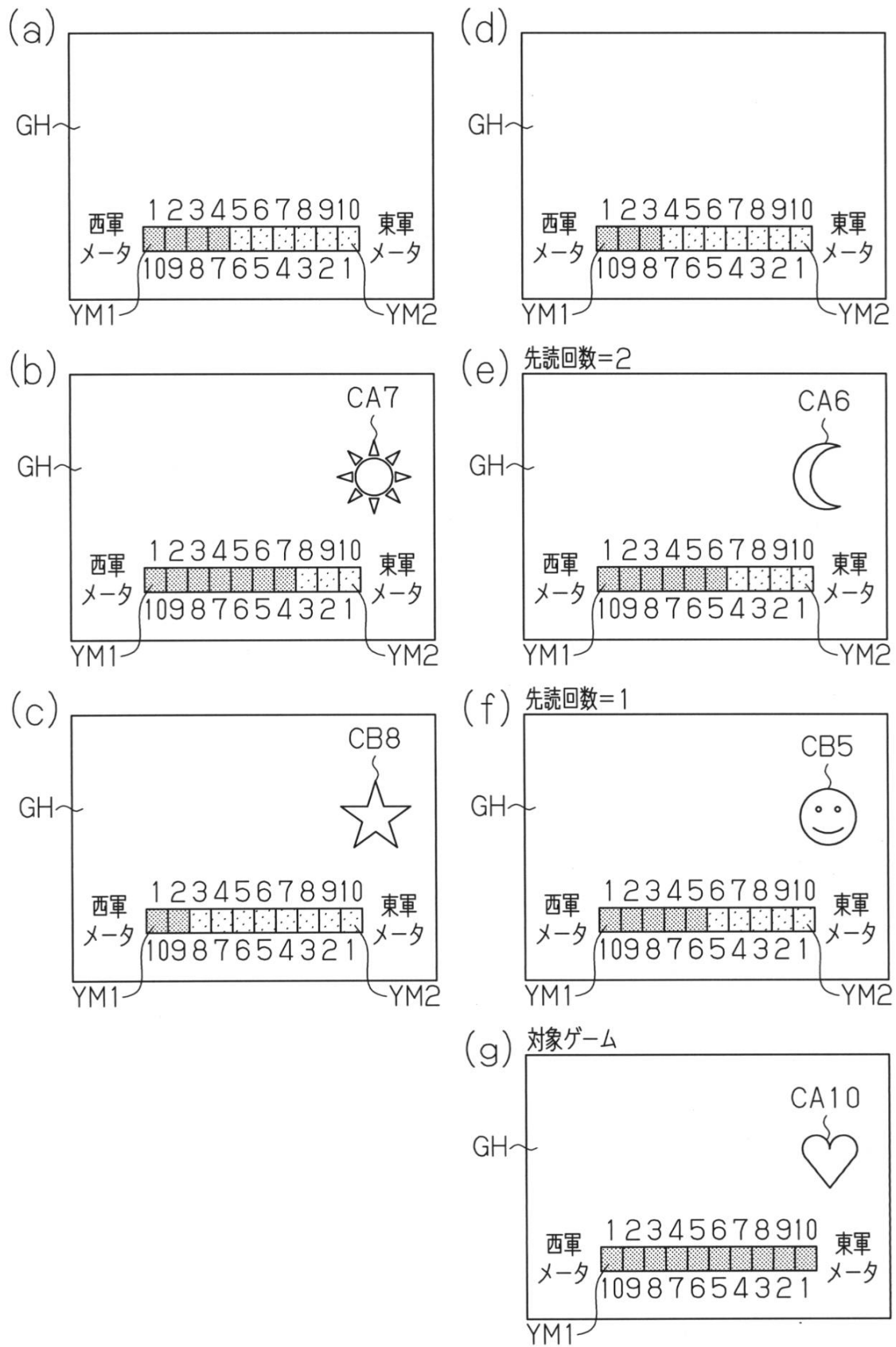
(e) TB5

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	50	0	100
1	10	100	70	50	100	0
2	90	0	0	0	0	0

(f) TB6

ステップ数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	100	100	100	100	100
1	100	0	0	0	0	0

【図7】



【図 8】

(a) TB1

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	0	50	0
1	10	10	30	0	50	0
2	15	20	30	0	0	0
3	20	30	10	100	0	100
4	25	20	0	0	0	0
5	30	20	0	0	0	0

(b) TB2

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	0	50	0
1	10	10	30	0	50	0
2	15	20	30	0	0	0
3	20	30	10	100	0	100
4	25	40	0	0	0	0
5	30	0	0	0	0	0

(c) TB3

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	0	50	0
1	10	10	30	0	50	0
2	15	20	30	0	0	0
3	20	70	10	100	0	100
4	55	0	0	0	0	0

(d) TB4

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	0	50	0
1	10	10	30	0	50	0
2	15	90	40	100	0	100
3	75	0	0	0	0	0

(e) TB5

増加段階数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	0	30	0	100	0
1	10	100	70	100	0	100
2	90	0	0	0	0	0

(f) TB6

ステップ数	大当り	はずれリーチ	はずれ	先読回数		
				3回	2回	1回
0	0	100	100	100	100	100
1	100	0	0	0	0	0

フロントページの続き

- (72)発明者 中村 遼太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 山本 恵輝
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 田畑 覚士

- (56)参考文献 特開2011-189031(JP,A)
特開2012-045307(JP,A)
特開2006-204639(JP,A)
特開2011-010843(JP,A)
特開2010-099203(JP,A)
特開2011-136053(JP,A)
特開2011-229780(JP,A)
特開2010-158356(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02