

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6109676号  
(P6109676)

(45) 発行日 平成29年4月5日(2017.4.5)

(24) 登録日 平成29年3月17日(2017.3.17)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2013-163225 (P2013-163225)  
 (22) 出願日 平成25年8月6日 (2013.8.6)  
 (65) 公開番号 特開2015-29821 (P2015-29821A)  
 (43) 公開日 平成27年2月16日 (2015.2.16)  
 審査請求日 平成27年8月21日 (2015.8.21)

(73) 特許権者 000135210  
 株式会社ニューギン  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番  
 地  
 (74) 代理人 100105957  
 弁理士 恩田 誠  
 (74) 代理人 100068755  
 弁理士 恩田 博宣  
 (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  
 (72) 発明者 島 伸嘉  
 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】

図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、

図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、

画像を表示させる演出を実行する演出実行手段と、

前記演出実行手段での複数の表示領域において前記図柄変動ゲームの表示結果に関する演出を実行させる演出制御手段と、

1回の図柄変動ゲーム中に予め定めた順番に従って段階的に実行され、図柄変動ゲームが大当たりとなる大当たり期待度を段階数によって示唆する段階演出を前記演出実行手段に実行させるかを決定する段階演出決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、特定条件の成立により前記演出実行手段における一つの表示領域を前記複数の表示領域に分割して表示させる制御を行うとともに、前記段階演出決定手段によって前記段階演出を実行させると決定されたことを条件として、前記演出実行手段での前記複数の表示領域においてそれぞれで独立して前記段階演出を実行させる制御を行い、前記複数の表示領域のうち何れかにおいて前記段階演出の段階数が規定数となるときは、前記複数の表示領域の分割表示を解除する制御を行う遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一種であるパチンコ機では、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、大当たりに当選し、遊技者に有利な大当たり遊技が生起される。この大当たり遊技において大入賞口が開放可能となり、この大入賞口に遊技球が入賞すると、多くの遊技球が払い出される。また、このような図柄変動ゲームの実行に伴って、各種の演出が実行される。

【0003】

10

このような遊技機において、例えば、特許文献1に示すように、画像を表示することで演出を実行する画像表示装置の表示領域を複数の表示領域に分割して表示させることによって、複数の表示領域のそれぞれにおいて図柄変動ゲームの表示結果に関する各種演出が実行されるものが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-11683号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

しかしながら、このような遊技機において、複数の表示領域において各種演出が実行されるものの、複数の表示領域が有効に活用されているわけではなく、十分な演出効果が得られるとは言い難かった。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、複数の表示領域において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図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】

30

上記問題点を解決する遊技機は、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、画像を表示させる演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段での複数の表示領域において前記図柄変動ゲームの表示結果に関する演出を実行させる演出制御手段と、1回の図柄変動ゲーム中に予め定めた順番に従って段階的に実行され、図柄変動ゲームが大当たりとなる大当たり期待度を段階数によって示唆する段階演出を前記演出実行手段に実行させるかを決定する段階演出決定手段と、を備え、前記演出制御手段は、特定条件の成立により前記演出実行手段における一つの表示領域を前記複数の表示領域に分割して表示させる制御を行うとともに、前記段階演出決定手段によって前記段階演出を実行させると決定されたことを条件として、前記演出実行手段での前記複数の表示領域においてそれぞれで独立して前記段階演出を実行させる制御を行い、前記複数の表示領域のうち何れかにおいて前記段階演出の段階数が規定数となるときには、前記複数の表示領域の分割表示を解除する制御を行うことを要旨とする。

40

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、複数の表示領域において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

50

【図1】パチンコ遊技機の表側を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の大当たりの種類を示す模式図。

【図3】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図4】変動パターンを示す模式図。

【図5】(a)～(j)は、演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図6】(a)～(j)は、演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図7】パチンコ遊技機の段階演出パターンを示すタイミングチャート。

【図8】段階演出決定処理を示すフローチャート。

【図9】段階演出パターンを示す模式図。

## 【発明を実施するための形態】

10

## 【0013】

以下、遊技機の一実施形態を図1～図9にしたがって説明する。

## [第1実施形態]

図1に示すように、パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBには、パチンコ遊技機10に装備されている発射ハンドルHの回動操作によって、遊技球が発射される。

## 【0014】

遊技盤YBの略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有し、表示演出を行う演出実行手段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、複数の列(本実施形態では、3列)の装飾図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームに関連する各種の表示演出が実行される。各列には、[1]～[8]の8種類の数字の装飾図柄が表示される。そして、これら8種類の装飾図柄によって、各列の図柄列が構成されている。図柄変動ゲームは、遊技盤YBに配設されている始動手段としての第1始動入球装置14又は第2始動入球装置15へ遊技球が入球することを契機に、実行される。

20

## 【0015】

図柄変動ゲームでは、各列の装飾図柄として表示される装飾図柄の図柄組み合わせ(表示結果)が導出される。そして、大当たり抽選に当選する場合、演出表示装置11には、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、大当たり抽選に非当選する場合、演出表示装置11には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。因みに、本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が同一の図柄組み合わせ([777]等)である。また、本実施形態において、はずれの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ([426]等)、又は1列の装飾図柄が他の2列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ([323]等)である。

30

## 【0016】

第1始動入球装置14は、演出表示装置11の下方に配設されている。また、第1始動入球装置14は、当該第1始動入球装置14へ遊技球が入球したことを検知可能な第1始動スイッチSW1(図3に示す)を有している。第1始動入球装置14へ遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選が行われる。

## 【0017】

40

第2始動入球装置15は、第1始動入球装置14の下方に配設されている。第2始動入球装置15は、開閉部材を有している。また、第2始動入球装置15は、当該第2始動入球装置15へ遊技球が入球したことを検知可能な第2始動スイッチSW2(図3に示す)を有している。第2始動入球装置15へ遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選が行われる。第2始動入球装置15の開閉部材は、電動役物ソレノイドSOL1(図3に示す)の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、開閉部材が開状態となるとき第2始動入球装置15の入口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態となる。一方、開閉部材が閉状態となるとき第2始動入球装置15の入口は拡大されず遊技球が入球し難い閉鎖状態となる。

## 【0018】

50

また、第1始動入球装置14の右方には、大入賞扉17を有する大入賞装置18が配設されている。特別入賞手段としての大入賞装置18は、当該大入賞装置18へ遊技球が入球したことを検知可能なカウントスイッチSW3(図3に示す)を有している。また、大入賞装置18の大入賞扉17は、大入賞ソレノイドSOL2(図3に示す)の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、大入賞扉17が開状態となるとき大入賞装置18が開放状態となり、大入賞装置18への遊技球の入球が許容される。一方、大入賞扉17が閉状態となるとき大入賞装置18が閉鎖状態となり、大入賞装置18への遊技球の入球が許容されない。

#### 【0019】

パチンコ遊技機10では、大当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる図柄変動ゲームの終了後に、大入賞装置18が開放状態となる大当たり遊技が生起される。大当たり遊技が開始すると、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。オープニング演出の終了後には、大入賞装置18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として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞装置18の開閉が所定回数(本実施形態では1回)行われる迄であり、1回のラウンド遊技中に大入賞装置18に、規定個数(入賞上限個数)の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間(ラウンド遊技時間)が経過するまでの間、開放される。大入賞装置18へ遊技球が入球すると、予め決められた個数の遊技球が賞球として払い出される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

10

#### 【0020】

また、演出表示装置11の右方には、作動ゲート19が配設されている。作動ゲート19は、当該作動ゲート19へ遊技球が入球したことを検知可能なゲートスイッチSW4(図3に示す)を有している。作動ゲート19に遊技球が入球すると、普通当たりか否かを決めるための普通当たり抽選が行われる。普通当たり抽選に当選すると、所定時間の経過後、第2始動入球装置15が開放状態となる普通当たり遊技が生起される。

20

#### 【0021】

また、遊技盤YBには、LED等の発光部材が複数配置された発光部配置部材HSが配設されている。発光部配置部材HSには、特別図柄表示装置12、保留表示装置13及び普通図柄表示装置20が配設されている。各表示装置12, 13, 20は、複数の発光部材によって構成されている。

30

#### 【0022】

表示手段としての特別図柄表示装置12には、当該特別図柄表示装置12を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄が、図柄変動ゲームが終了するタイミングで停止して表示される。大当たり抽選に当選した場合、特別図柄表示装置12には、大当たり図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。一方、大当たり抽選に非当選した場合、特別図柄表示装置12には、はずれ図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。また、図柄変動ゲームの実行中、特別図柄表示装置12には、特別図柄が変動して表示される。

#### 【0023】

40

また、パチンコ遊技機10は、図柄変動ゲームの実行を保留可能に構成されている。そして、保留表示装置13では、当該保留表示装置13を構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数(以下、「保留記憶数」という)が示される。

#### 【0024】

また、普通図柄表示装置20には、当該普通図柄表示装置20を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる普通図柄が停止して表示される。普通当たり抽選に当選した場合、普通図柄表示装置20には、普通図柄が所定時間変動して表示された後、普通当たり図柄に分類される普通図柄が停止して表示される。一方、普通当たり抽選に非当選した場合、普通図柄表示装置20には、普通図柄が所定時間変動して表示された後、普通はずれ図

50

柄に分類される普通図柄が停止して表示される。

【0025】

また、パチンコ遊技機10は、大当たり抽選の当選確率が通常よりも高確率となる高確率抽選状態（以下、「確変状態」と示す）を生起可能に構成されている。確変状態は、確変状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態における確変状態の終了条件は、大当たり遊技が生起されること又は大当たり抽選に当選することなく予め定められた確変上限回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。

【0026】

また、パチンコ遊技機10は、第2始動入球装置15へ遊技球が通常よりも入球し易くなる入球率向上状態を生起可能に構成されている。入球率向上状態の生起中、入球率向上状態が生起されていないときと比較して、単位時間あたりに第2始動入球装置15が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、第2始動入球装置15へ遊技球が入球する確率を高めている。入球率向上状態は、入球率向上状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態における入球率向上状態の終了条件は、大当たり遊技が生起されること又は大当たり抽選に当選することなく予め定められた作動回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。

【0027】

また、パチンコ遊技機10では、大当たり抽選に当選した場合、大当たり図柄の種類に対応する大当たりの種類が所定の確率で決定され、大当たりの種類に基づく大当たり遊技が生起される。

【0028】

図2に示すように、本実施形態において、大当たりの種類としては、規定ラウンド数が12回に設定された12R大当たり遊技が付与される12R大当たり（図柄ZA）と、規定ラウンド数が2回に設定された2R大当たり遊技が付与される2R大当たり（図柄ZB）とが含まれている。また、大当たりの種類に拘わらず、大当たりに当選した場合には、大当たり遊技の終了後に、確変状態と入球率向上状態（図中では変短状態と示す）との両方が生起される。本実施形態では、大当たり遊技の終了後に、予め定められた確変上限回数の図柄変動ゲームを上限として確変状態が生起され、予め定められた作動回数の図柄変動ゲームを上限として入球率向上状態が生起される。なお、12R大当たりは、2R大当たりと比較して、大入賞装置18の合計の開放時間が長くなる有利な12R大当たり遊技が付与されるので、遊技者にとって有利な大当たりといえる。

【0029】

次に、図3を参照してパチンコ遊技機10の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機10の裏側には、パチンコ遊技機10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10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信号を出力する。また、パチンコ遊技機10の裏側には、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に基づき、演出表示装置11の表示態様を制御する。

【0030】

図3に示すように、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CPU30a、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b及び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RAM30cが設けられている。

【0031】

主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW4が接続されている。各種スイッチSW1～SW4は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用CPU30aが入力できるように、主制御用CPU30aに接続されている。また、主制御用CPU30aには、特別図柄表示装置12、保留表示装置13及び普通図柄表示装置20が接続されている。また、主制御用CPU30aには、電動役物ソレノイドSOL1及び大入賞ソレノイドSOL2が接続されている。

10

20

30

40

50

## 【0032】

主制御用ROM30bには、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当該図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、変動パターンは、演出表示装置11にて行われる演出の演出内容を特定し得る。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、は必ずしも決定される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、は必ずしも決定されるリーチ演出を演出内容に含まないはずれ演出用の変動パターンとがある。本実施形態の大当たり演出用の変動パターンには、リーチ演出が演出内容に含まれている。

## 【0033】

また、主制御用ROM30bには、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当たり抽選で用いられる大当たり判定値が記憶されている。確変状態が生起されているときの大当たり判定値の個数は、確変状態が生起されていないときの大当たり判定値の個数よりも多くなっている。また、主制御用ROM30bには、普通当たり抽選で用いられる普通当たり判定値が記憶されている。また、主制御用ROM30bには、リーチ演出を実行するか否かを決定するリーチ演出抽選で用いられるリーチ判定値が記憶されている。

## 【0034】

主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機10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、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用RAM30cには、確変状態の生起中であるか否かを示す主高確フラグが記憶される。また、主制御用RAM30cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す主作動フラグが記憶される。

20

## 【0035】

また、主制御基板30内では、大当たり判定用乱数や、特別図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、大当たり判定用乱数は、大当たり抽選に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、リーチ演出抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、大当たりの種類を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数の取り得る値は、は必ずしも決定される大当たり演出用の変動パターン、は必ずしも決定されるリーチ演出用の変動パターン及び大当たり演出用の変動パターンで各別に、変動パターン毎に振り分けられている。

30

## 【0036】

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。

## 【0037】

演出制御手段としての演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。演出制御用ROM31bには、各種画像表示データ（装飾図柄、背景画像、文字等の画像データ）が記憶されている。演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10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、フラグ等）が記憶される。例えば、演出制御用RAM31cには、確変状態の生起中であるか否かを示す副高確フラグが記憶される。また、演出制御用RAM31cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す副作動フラグが記憶される。

40

## 【0038】

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、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。

## 【0039】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

50

主制御用 C P U 3 0 a は、各始動スイッチ S W 1 , S W 2 が出力する検知信号を入力すると、主制御用 R A M 3 0 c 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 C P U 3 0 a は、保留記憶数を 1 加算し、保留記憶数を書き換える。更に、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の保留記憶数を表すように保留表示装置 1 3 の表示内容を制御する。

#### 【 0 0 4 0 】

また、保留判定を肯定判定した主制御用 C P U 3 0 a は、主制御基板 3 0 内で生成されている各種乱数（大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を取得し、その値を保留記憶数に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の記憶領域に記憶（格納）する。このように、保留記憶数に対応付けて各種乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c に記憶することにより、図柄変動ゲームの実行が保留される。

#### 【 0 0 4 1 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、図柄変動ゲームの実行中又は大当たり遊技の生起中か否かの実行条件判定を実行する。実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a 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の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を読み出し、当該保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かの保留数判定を実行する。保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【 0 0 4 2 】

一方、保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数から 1 減算し、主制御用 R A M 3 0 c の保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を読み出す。更に、主制御用 C P U 3 0 a は、1 減算後の保留記憶数を表すように保留表示装置 1 3 の表示内容を変更させる。

#### 【 0 0 4 3 】

また、各種乱数の値を読み出した主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した大当たり判定用乱数の値が、大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態の生起中であるか否かに応じた大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行う。本実施形態において、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する主制御用 C P U 3 0 a が、大当たり判定手段として機能する。

#### 【 0 0 4 4 】

そして、大当たり抽選に当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a 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 C P U 3 0 a は、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づいて、大当たりの種類を決定する。本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり図柄を決定することにより、特別図柄表示装置 1 2 に停止して表示させる大当たり図柄と大当たりの種類を決定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、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 C P U 3 0 a 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。

#### 【 0 0 4 5 】

一方、大当たり抽選に非当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出したリーチ判定用乱数の値が、リーチ判定値と一致するか否かを判定してリーチ演出判定（リーチ演出抽選）を行う。リーチ演出抽選に当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ演出を実行した後に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リーチ変動処理を実行する。はずれリーチ変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置 1 2 にはずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれリーチ演出用の変動パ

10

20

30

40

50

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。

【0046】

また、リーチ演出抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出を実行することなく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通常変動処理を実行する。はずれ通常変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12にははずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、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き、複数種類のはずれ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、はずれ通常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。本実施形態において、図柄変動ゲームの変動パターンを決定する主制御用CPU30aが、変動内容決定手段として機能する。

【0047】

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用CPU31aに出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定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出力するとともに、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停止して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。

【0048】

また、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選した場合、当該大当たり抽選の当選対象となる図柄変動ゲームの終了後、大入賞装置18の開放状態及び閉鎖状態を制御し、大当たり遊技を生起させる。

【0049】

また、主制御用CPU30aは、主高確フラグや主作動フラグ等の各種情報の管理によって、遊技状態を制御する。具体的に、確変状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、確変状態の生起中であることを示す情報を主高確フラグに設定するとともに、確変状態が継続可能な図柄変動ゲームの確変上限回数を計数するための情報を確変カウンタに設定する。主制御用CPU30aは、確変状態が生起されているとき、図柄変動ゲームの実行に伴って確変カウンタを更新するとともに、確変カウンタの値を示す確変回数指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。主制御用CPU30aは、確変カウンタの値に基づいて、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したか否かを判定する。主制御用CPU30aは、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したと判定した場合、確変状態の生起中でないことを示す情報を主高確フラグに設定する。

【0050】

入球率向上状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、入球率向上状態の生起中であることを示す情報を主作動フラグに設定するとともに、入球率向上状態が継続可能な図柄変動ゲームの上限回数となる作動回数を示す情報を作動カウンタに設定する。主制御用CPU30aは、入球率向上状態が生起されているとき、図柄変動ゲームの実行に伴って作動カウンタを更新するとともに、作動カウンタの値を示す作動回数指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。主制御用CPU30aは、作動カウンタの値に基づいて、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したか否かを判定する。主制御用CPU30aは、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したと判定した場合、入球率向上状態の生起中でないことを示す情報を主作動フラグに設定する。

【0051】

10

20

30

40

50

このように、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の終了後に確変状態や入球率向上状態が生起されると、大当たり抽選に当選することなく、所定回数の図柄変動ゲームの実行が終了したときには、確変状態や入球率向上状態が生起されない状態に制御する。

#### 【0052】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31a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31の演出制御用CPU31aは、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11に確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。具体的に、演出制御用CPU31aは、大当たり図柄が指定された場合、大当たりの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定された場合、はずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

10

#### 【0053】

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の装飾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11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31a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装飾図柄の図柄組み合わせを確定停止表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

#### 【0054】

また、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技が生起されると、当該大当たり遊技が終了するまでの間、所定の大当たり演出を実行するように、演出表示装置11の表示態様を制御する。

20

#### 【0055】

また、演出制御用CPU31aは、副高確フラグや副作動フラグ等の各種情報の管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。具体的に、大当たり遊技の終了後に確変状態が生起されるとき、演出制御用CPU31aは、確変状態の生起中であることを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。演出制御用CPU31aは、確変回数指定コマンドが入力されると、確変回数指定コマンドにより指定される確変カウンタの値を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し、確変カウンタの値に基づいて、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したか否かを判定する。演出制御用CPU31aは、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したと判定した場合、確変状態の生起中でないことを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。

30

#### 【0056】

また、大当たり遊技の終了後に入球率向上状態が生起されるとき、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。演出制御用CPU31aは、作動回数指定コマンドが入力されると、作動回数指定コマンドにより指定される作動カウンタの値を演出制御用RAM31cの所定領域に設定し、作動カウンタの値に基づいて、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したか否かを判定する。演出制御用CPU31aは、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したと判定した場合、入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。

40

#### 【0057】

ここで、図4を参照して本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて説明する。

本実施形態では、図4に示すように、図柄変動ゲームの変動時間を指定し、図柄変動ゲームの変動内容を示す変動パターンが設定されている。これら変動パターン(変動内容)は、主に、大当たりとなるか否か、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターンP15, P16, P24が大当たり演出用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターンP13, P14, P23がは

50

ずれリーチ演出用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターン P 1 1 , P 1 2 , P 2 2 がはずれ演出用の変動パターンとして規定されている。

【 0 0 5 8 】

また、非入球率向上状態において選択可能な変動パターンとしては、変動パターン P 1 1 ~ P 1 6 が、入球率向上状態において選択可能な変動パターンとしては、変動パターン P 2 2 ~ P 2 4 がそれぞれ規定されている。

【 0 0 5 9 】

非入球率向上状態において選択可能な変動パターン P 1 2 は、変動パターン P 1 1 の変動時間を短縮させる変動パターンである。なお、変動パターン P 1 1 , P 1 2 は、保留記憶数に応じて何れかが決定される変動パターンであり、保留記憶数が大きくなるにつれて、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなる。また、入球率向上状態において選択可能な変動パターン P 2 2 は、非入球率向上状態において選択可能な変動パターン P 1 2 の変動時間を更に短縮させる変動パターンである。このため、入球率向上状態である場合には、非入球率向上状態である場合よりも、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなる。

10

【 0 0 6 0 】

変動パターン P 1 3 , P 1 5 は、リーチ演出 R 1 が実行される変動パターンである（図中では「 R 1 」と示す）。また、変動パターン P 1 4 , P 1 6 は、リーチ演出 R 2 が実行される変動パターンである（図中では「 R 2 」と示す）。なお、本実施形態において、リーチ演出 R 1 が実行される変動パターン P 1 3 , P 1 5 のうち大当たりとなる変動パターン P 1 5 が決定される確率よりも、リーチ演出 R 2 が実行される変動パターン P 1 4 , P 1 6 のうち大当たりとなる変動パターン P 1 6 が決定される確率のほうが高くなるように規定されている。このため、変動パターン P 1 4 , P 1 6 に基づいてリーチ演出 R 2 が実行される場合のほうが、変動パターン P 1 3 , P 1 5 に基づいてリーチ演出 R 1 が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなるように規定されている。

20

【 0 0 6 1 】

また、本実施形態では、段階演出（所謂、「ステップアップ演出」）が実行可能に制御される。この段階演出は、1回の図柄変動ゲーム中に予め定めた順番に従って段階的に実行され、大当たり期待度を最終の段階数によって示唆する演出である。特に、本実施形態では、演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H が複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 に分割（分割表示）され、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のそれぞれにおいて段階演出が独立して実行される。

30

【 0 0 6 2 】

ここで、図 5 及び図 6 を参照して演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H に表示される画像の具体的な一例について説明する。

まず、図 5 ( a ) に示すように、画像表示部 G H において、装飾図柄が確定停止表示されている。そして、第 1 始動入球装置 1 4 又は第 2 始動入球装置 1 5 に遊技球が入賞するなどの始動条件が成立した場合には、図 5 ( b ) に示すように、装飾図柄の変動表示が開始され、図 5 ( c ) に示すように、装飾図柄が確定停止表示される。

40

【 0 0 6 3 】

また、図 5 ( d ) に示すように、始動条件が成立した場合に、装飾図柄の変動表示が開始されることとなるが、この始動条件の成立に伴って、特定条件が成立した場合には、図 5 ( e ) に示すように、画像表示部 G H が複数の表示領域に分割して表示される分割表示が開始されることを示す分割演出が実行される。そして、図 5 ( f ) に示すように、画像表示部 G H が縦横 2 つずつに区分された 4 つの表示領域 H R 1 ~ H R 4 に分割される。なお、本実施形態では、入球率向上状態が付与されていた状態から付与されていない状態に移行したときに所定の確率で分割表示が開始され、それから所定回数の図柄変動ゲームにおいて分割表示が実行可能となる。

【 0 0 6 4 】

各表示領域 H R 1 ~ H R 4 では、それぞれ異なる種類の背景画像が表示されている。ま

50

た、各表示領域 H R 1 ~ H R 4 では、それぞれ装飾図柄が変動表示されている。以下、遊技者から視認して左上の表示領域 H R 1 を第 1 表示領域として、左下の表示領域 H R 2 を第 2 表示領域として、右下の表示領域 H R 3 を第 3 表示領域として、右上の表示領域 H R 4 を第 4 表示領域としてそれぞれ示す場合がある。

【 0 0 6 5 】

そして、図 5 ( g ) に示すように、第 1 表示領域 H R 1 において装飾図柄がはずれ図柄として一旦停止表示される。続いて、所定時間が経過した後に、図 5 ( h ) に示すように、第 2 表示領域 H R 2 において装飾図柄がはずれ図柄として一旦停止表示される。更に所定時間が経過した後に、図 5 ( i ) に示すように、第 3 表示領域 H R 3 において装飾図柄がはずれ図柄として一旦停止表示される。最後に、更に所定時間が経過した後に、図 5 ( j ) に示すように、第 4 表示領域 H R 4 において装飾図柄がはずれ図柄として一旦停止表示され、全ての装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される。このように、画像表示部 G H が複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 に分割表示されたときには、各表示領域 H R 1 ~ H R 4 において予め定めた順序で装飾図柄が一旦停止表示される。つまり、画像表示部 G H における全表示領域（一つの表示領域）が、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 に分割して表示され、それら複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において図柄変動ゲームの表示結果に関する演出が実行される。

【 0 0 6 6 】

そして、図 6 ( a ) に示すように、始動条件が成立したときに引き続き分割表示が継続されており、画像表示部 G H が各表示領域 H R 1 ~ H R 4 に分割された状態で、各表示領域 H R 1 ~ H R 4 では、前回の図柄変動ゲームと同じように、それぞれ異なる種類の背景画像が表示され、それぞれ装飾図柄の変動表示が開始される。

【 0 0 6 7 】

続いて、図 6 ( b ) に示すように、第 1 表示領域 H R 1 において、鼠のキャラクタが表示される 1 段階目の段階演出が実行される。なお、段階演出が実行されている場合には、装飾図柄の変動表示について図示を省略する。続いて、所定時間が経過した後に、図 6 ( c ) に示すように、第 3 表示領域 H R 3 において、パンダのキャラクタが表示される 1 段階目の段階演出が実行される。そして、所定時間が経過した後に、図 6 ( d ) に示すように、第 4 表示領域 H R 4 において、ライオンのキャラクタが表示される 1 段階目の段階演出が実行される。

【 0 0 6 8 】

なお、このような段階演出は、各表示領域 H R 1 ~ H R 4 においてそれぞれ独立して実行されるが、装飾図柄の一旦停止表示の順序と同じように、第 1 表示領域 H R 1 、第 2 表示領域 H R 2 、第 3 表示領域 H R 3 、第 4 表示領域 H R 4 という予め定められた順序で段階演出の実行が開始可能である。また、各表示領域 H R 1 ~ H R 4 において同じ段階数の段階演出が実行可能な期間を特定期間と称する。このように、今回の図柄変動ゲームにおいては、1 段階目の段階演出が実行可能な第 1 特定期間において、第 2 表示領域 H R 2 において 1 段階目の段階演出が実行されずに、第 2 表示領域 H R 2 における段階演出が実行されないことが確定する。

【 0 0 6 9 】

次に、図 6 ( e ) に示すように、所定時間が経過した後に、第 1 表示領域 H R 1 において、鼠のキャラクタが表示される 2 段階目の段階演出が実行される。続いて、所定時間が経過した後に、図 6 ( f ) に示すように、第 4 表示領域 H R 4 において、ライオンのキャラクタが表示される 2 段階目の段階演出が実行される。このように、今回の図柄変動ゲームにおいては、2 段階目の段階演出が実行可能な第 2 特定期間において、第 3 表示領域 H R 3 において 2 段階目の段階演出が実行されずに、第 3 表示領域 H R 3 において実行された段階演出の段階数が 1 段階であることが確定する。

【 0 0 7 0 】

次に、図 6 ( g ) に示すように、所定時間が経過した後に、第 4 表示領域 H R 4 において、ライオンのキャラクタが表示される 3 段階目の段階演出が実行される。このように、

10

20

30

40

50

今回の図柄変動ゲームにおいては、3段階目の段階演出が実行可能な第3特定期間において、第1表示領域H R 1において3段階目の段階演出が実行されずに、第1表示領域H R 1において2段階の段階演出が実行されたことが確定する。なお、本実施形態において、各表示領域H R 1～H R 4のうち1つの表示領域に限り3段階目の段階演出が実行可能のように規定されており、2つ以上の表示領域で3段階目の段階演出が実行されることはない。

#### 【0071】

そして、図6(h)に示すように、所定時間が経過した後に、第4表示領域H R 4において表示されていた3段階目の段階演出が画像表示部G Hの全表示領域に拡大されて、分割表示が解除される。そして、画像表示部G Hの全表示領域において、ライオンのキャラクタが表示される4段階目の段階演出が実行される。このように、今回の図柄変動ゲームにおいては、4段階目の段階演出が実行可能な第4特定期間において、第4表示領域H R 4において実行されていた3段階目の段階演出が発展して、画像表示部G Hの全表示領域において、4段階目の段階演出が実行される場合がある。なお、本実施形態において、各表示領域H R 1～H R 4のうち3段階目の段階演出が実行された1つの表示領域に限り4段階目の段階演出が実行可能のように規定されている。

10

#### 【0072】

このように、分割して表示された複数の表示領域H R 1～H R 4のうち何れかにおいて段階演出の段階数が4段階となるときには、複数の表示領域H R 1～H R 4の分割表示が解除され、複数種類の表示領域H R 1～H R 4が、画像表示部G Hにおける一つの表示領域(全表示領域)に変化するように表示される。

20

#### 【0073】

そして、図6(i)に示すように、画像表示部G Hにおいて、装飾図柄が変動表示された後に、リーチを形成し、図6(j)に示すように、大当たり図柄として確定停止表示される場合があり、1回の図柄変動ゲームが終了する。

30

#### 【0074】

このように、1回の図柄変動ゲーム中に画像表示部G Hの各表示領域H R 1～H R 4において図柄変動ゲームの表示結果に関する演出として段階演出が実行され、特に、各表示領域H R 1～H R 4においてそれぞれ独立して1～3段階目の段階演出が実行される。このため、複数の表示領域H R 1～H R 4のうち何れの表示領域で段階演出の実行が開始され、何れの表示領域で何れの段階まで段階演出が実行されるかなど、段階演出に対する期待感を高揚させることができる。

#### 【0075】

次に、図7を参照して段階演出の実行タイミングについて説明する。

図7に示すように、複数の表示領域H R 1～H R 4毎に段階演出が実行可能に制御される。なお、本実施形態では、演出制御用ROM31bには、1回の図柄変動ゲーム中に複数の表示領域H R 1～H R 4のそれぞれにおいて実行される段階演出の実行開始タイミングが記憶されている。つまり、各表示領域H R 1～H R 4における段階演出の実行開始タイミングは、予め定められた順序で規定されている。

40

#### 【0076】

このように制御される段階演出の実行タイミングの一例について以下に説明する。例えば、第1表示領域H R 1で3段階の段階演出が、第2表示領域H R 2と第4表示領域H R 4とで2段階の段階演出が、第3表示領域H R 3で1段階の段階演出が、それぞれ実行されると決定されたと仮定する。

#### 【0077】

この場合、図7に示すように、符号T 0に示すタイミングで、図柄変動ゲームの実行が開始されると、所定時間が経過すると、符号T 1に示すタイミングで、所定時間に亘って分割演出が実行される場合がある。この分割演出は、前回の図柄変動ゲームにおいて分割表示が行われていないが、今回の図柄変動ゲームで分割表示が開始されるときに実行される。また、この分割演出は、前回の図柄変動ゲームにおいて画像表示部G Hの全表示領域

50

で段階演出やリーチ演出が実行された場合など、分割表示が一旦解除されたが、今回の図柄変動ゲームで分割表示が再度開始されるときにも実行される。一方、この分割演出は、前回の図柄変動ゲームで分割表示が行われ、今回の図柄変動ゲームでも継続して分割表示が行われる場合や、今回の図柄変動ゲームで分割表示が行われない場合には実行されない。

#### 【0078】

そして、所定時間が経過すると、符号T11に示すタイミングから1段階目の段階演出が実行可能な第1特定期間が開始される。この第1特定期間において、複数の表示領域H R 1 ~ H R 4における1段階目の段階演出の実行が開始可能な実行開始タイミングとして、符号T11~T14に示すタイミングがそれぞれ規定されている。符号T11に示すタイミングでは、第1表示領域H R 1における1段階目の段階演出の実行が開始される。また、所定時間が経過すると、符号T12に示すタイミングでは、第2表示領域H R 2における1段階目の段階演出の実行が開始される。同じように、符号T13に示すタイミングでは、第3表示領域H R 3における1段階目の段階演出の実行が開始され、符号T14に示すタイミングでは、第4表示領域H R 4における1段階目の段階演出の実行が開始される。このように、第1特定期間において、予め定められた順序に従って各表示領域H R 1 ~ H R 4における1段階目の段階演出の実行が開始可能となる。

#### 【0079】

次に、所定時間が経過すると、符号T21に示すタイミングで第1特定期間が終了し、符号T21に示すタイミングから2段階目の段階演出が実行可能な第2特定期間が開始される。この第2特定期間において、複数の表示領域H R 1 ~ H R 4における2段階目の段階演出の実行が開始可能な実行開始タイミングとして、符号T21~T24に示すタイミングがそれぞれ規定されている。符号T21に示すタイミングでは、第1表示領域H R 1における2段階目の段階演出の実行が開始される。また、所定時間が経過すると、符号T22に示すタイミングでは、第2表示領域H R 2における2段階目の段階演出の実行が開始される。また、符号T23に示すタイミングでは、第3表示領域H R 3における2段階目の段階演出の実行が開始されずに、1段階目の段階演出の実行が継続される。また、符号T24に示すタイミングでは、第4表示領域H R 4における2段階目の段階演出の実行が開始される。このように、第2特定期間において、予め定められた順序に従って各表示領域H R 1 ~ H R 4における2段階目の段階演出の実行が開始可能であるが、その順序に従って段階演出の段階数が増加しない表示領域では、それ以降で段階演出の段階数が増加することなく、段階演出の段階数が確定する。

#### 【0080】

次に、所定時間が経過すると、符号T31に示すタイミングで第2特定期間が終了し、符号T31に示すタイミングから3段階目の段階演出が実行可能な第3特定期間が開始される。この第3特定期間において、複数の表示領域H R 1 ~ H R 4における3段階目の段階演出の実行が開始可能な実行開始タイミングとして、符号T31~T34に示すタイミングがそれぞれ規定されている。符号T31に示すタイミングでは、第1表示領域H R 1における3段階目の段階演出の実行が開始される。また、所定時間が経過すると、符号T32に示すタイミングでは、第2表示領域H R 2における3段階目の段階演出の実行が開始されずに、2段階目の段階演出の実行が継続される。また、符号T33に示すタイミングでは、第3表示領域H R 3における2段階目、3段階目の段階演出の実行が開始されずに、1段階目の段階演出の実行が継続される。また、同じように、符号T34に示すタイミングでは、第4表示領域H R 4における3段階目の段階演出の実行が開始されずに、2段階目の段階演出の実行が継続される。このように、第3特定期間において、複数の表示領域H R 1 ~ H R 4のうち何れか一つの表示領域で3段階目の段階演出の実行が開始可能であり、それ以外の表示領域では3段階目の段階演出が実行されない。

#### 【0081】

最後に、所定時間が経過すると、符号T41に示すタイミングで第3特定期間が終了し、符号T41に示すタイミングから4段階目の段階演出が実行可能な第4特定期間が開始

10

20

30

40

50

される。この第4特定期間において、画像表示部GHの全表示領域における4段階目の段階演出の実行が開始可能な実行開始タイミングとして、符号T41に示すタイミングが規定されている。符号T41に示すタイミングでは、第1表示領域HR1における3段階目の段階演出が発展し、画像表示部GHの全表示領域において4段階目の段階演出の実行が開始される。このように、第4特定期間において、複数の表示領域HR1～HR4のうち何れか一つの表示領域で3段階目の段階演出が実行された場合には、その表示領域における段階演出だけが4段階目の段階演出として発展可能となる。なお、本実施形態において、4段階目の段階演出の実行が終了した後に、左列の装飾図柄が一旦停止表示され、右列と左列との装飾図柄によりリーチが形成可能となる。

**【0082】**

10

このように、1回の図柄変動ゲーム中に規定された各特定期間において、複数の表示領域HR1～HR4毎に予め規定された順序で段階数が進む段階演出が実行可能となっている。

**【0083】**

一方、各特定期間において、複数の表示領域HR1～HR4毎に段階演出の段階数が進まない場合には、その段階数で段階演出が確定する。言い換えると、各特定期間において、複数の表示領域HR1～HR4毎に実行可能な段階演出の段階数が上限数となっている場合には、その上限数となっている表示領域で段階数が進む段階演出が実行されない。

**【0084】**

20

また、段階数が進む段階演出の実行タイミングは、複数の表示領域HR1～HR4毎に異なるタイミングとして規定されている。このため、複数の表示領域HR1～HR4のうち特定の表示領域において段階数が進む段階演出を実行させた後に、別の表示領域（非特定の表示領域）において段階数が進む段階演出が実行され、その後に、その特定の表示領域において更に段階数が進む段階演出が実行可能である。

**【0085】**

次に、図8を参照して、演出制御用CPU31aによって実行される段階演出決定処理について説明する。この段階演出決定処理は、各表示領域HR1～HR4において実行される段階演出の演出内容を決定するための処理であり、変動パターン指定コマンドが入力されたことを契機として実行される処理である。

**【0086】**

30

最初に、図8に示すように、演出制御用CPU31aは、特定条件が成立したか否かを判定する（ステップS201）。この特定条件は、入球率向上状態が付与されていた状態から付与されていない状態に移行したときに所定の確率で成立する。また、この特定条件は、前回の図柄変動ゲームで分割表示が一旦解除された場合において、今回の図柄変動ゲームで分割表示が再度開始されるときにも成立する。

**【0087】**

具体的に、演出制御用CPU31aは、前回の図柄変動ゲームにおいて入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報が副作動フラグに設定されていたが、今回の図柄変動ゲームにおいて入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報が副作動フラグに設定されている場合に、特定条件が成立したと判定する。また、演出制御用CPU31aは、前回の図柄変動ゲームにおいて4段階以上の段階演出が実行された場合、又はリーチ演出が実行された場合において、今回の図柄変動ゲームでも分割表示が行われることを示す情報が演出制御用RAM31cに割り当てられた分割表示カウンタに設定されている場合に、特定条件が成立したと判定する。

40

**【0088】**

この判定結果が否定の場合（特定条件が成立していない）、演出制御用CPU31aは、ステップS202を実行することなく、ステップS203に移行する。一方、この判定結果が肯定の場合（特定条件が成立した）、演出制御用CPU31aは、分割表示開始設定処理を実行し（ステップS202）、ステップS203に移行する。この処理において、入球率向上状態が付与された状態から付与されない状態に移行した場合において特定条件

50

件が成立したときには、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた分割演出フラグに分割演出を実行させることを示す値を設定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた分割表示カウンタに分割表示を継続可能な図柄変動ゲームの実行回数を示す値を設定する。一方、前回の図柄変動ゲームで分割表示が一旦解除されたが今回の図柄変動ゲームで分割表示が再度開始される場合において特定条件が成立したときには、分割演出フラグに分割演出を実行させることを示す値を設定する。これによって、分割演出が実行されるとともに、画像表示部 G H が複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 に分割して表示される分割表示が行われる。

#### 【 0 0 8 9 】

ステップ S 2 0 3 において、分割表示条件が成立したか否かを判定する。この分割表示条件としては、分割表示カウンタが 0 ではなく、分割表示が行われる図柄変動ゲームにおいて成立する。なお、この分割表示カウンタは、入球率向上状態が付与された状態から付与されない状態に移行した場合において特定条件が成立したときに分割表示を継続可能な図柄変動ゲームの実行回数が設定され、図柄変動ゲームの実行に伴って 1 減算されるカウンタである。このため、入球率向上状態が付与された状態から付与されない状態に移行して分割表示の実行が開始されてから、分割表示を継続可能な図柄変動ゲームであるか否かが判定されることとなる。

#### 【 0 0 9 0 】

この判定結果が否定の場合（分割表示条件が成立していない）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 4 ~ S 2 0 6 を実行することなく、段階演出決定処理を終了する。これによって、分割表示の非実行が決定される。一方、この判定結果が肯定の場合（分割表示条件が成立した）、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、段階演出パターンを決定し（ステップ S 2 0 4 ）、その決定結果を示す情報を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に記憶し、ステップ S 2 0 5 に移行する。

#### 【 0 0 9 1 】

図 9 に示すように、本実施形態において、演出制御用 R O M 3 1 b には、複数種類の段階演出パターンが記憶されている。この段階演出パターンとしては、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において実行される段階演出の段階数が規定されている。複数種類の段階演出パターンには、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで最大段階数が 1 ~ 4 段階の段階演出パターンが含まれている。以下、各段階数を「 S U 」として、各段階数の段階演出の演出内容を「 S U 演出」としてそれぞれ示す場合がある。

#### 【 0 0 9 2 】

段階演出パターン D E P 1 0 1 ~ D E P 1 1 5 は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで最大段階数が S U 1 となるパターンであり、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において S U 1 演出が実行されるか段階演出自体が実行されないパターンである。

#### 【 0 0 9 3 】

段階演出パターン D E P 2 0 1 ~ D E P 2 6 5 は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで最大段階数が S U 2 となるパターンであり、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において S U 1 演出、 S U 2 演出が実行されるか段階演出自体が実行されないパターンである。

#### 【 0 0 9 4 】

段階演出パターン D E P 3 0 1 ~ D E P 3 2 7 は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで最大段階数が S U 3 となるパターンであり、第 1 表示領域 H R 1 において S U 3 演出が実行され、それ以外の表示領域 H R 2 ~ H R 4 において S U 1 演出又は S U 2 演出が実行されるか段階演出自体が実行されないパターンである。

#### 【 0 0 9 5 】

段階演出パターン D E P 4 0 1 ~ D E P 4 2 7 は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで最大段階数が S U 3 となるパターンであり、第 2 表示領域 H R 2 において S U 3 演出が実行され、それ以外の表示領域 H R 1 , H R 3 , H R 4 において S U 1 演出又は S U 2 演出が実行されるか段階演出自体が実行されないパターンである。

10

20

30

40

50

## 【0096】

段階演出パターン D E P 5 0 1 ~ D E P 5 2 7 は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで最大段階数が S U 3 となるパターンであり、第 3 表示領域 H R 3 において S U 3 演出が実行され、それ以外の表示領域 H R 1 , H R 2 , H R 4 において S U 1 演出又は S U 2 演出が実行されるか段階演出自体が実行されないパターンである。

## 【0097】

段階演出パターン D E P 6 0 1 ~ D E P 6 2 7 は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで最大段階数が S U 3 となるパターンであり、第 4 表示領域 H R 4 において S U 3 演出が実行され、それ以外の表示領域 H R 1 ~ H R 3 において S U 1 演出又は S U 2 演出が実行されるか段階演出自体が実行されないパターンである。

10

## 【0098】

段階演出パターン D E P 7 0 1 ~ D E P 7 0 4 は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のなかで S U 3 演出が実行された後に、その S U 3 演出に伴って最大段階数が S U 4 となるパターンである。これら段階演出パターン D E P 7 0 1 ~ D E P 7 0 4 では、一つの表示領域において S U 1 ~ S U 4 演出が実行され、それ以外の表示領域において S U 1 演出又は S U 2 演出が実行されるか段階演出自体が実行されない(図中では「\*」で示す)パターンである。

## 【0099】

なお、演出制御用 R O M 3 1 b に記憶されている段階演出パターンには、これら段階演出パターン以外に、全ての表示領域 H R 1 ~ H R 4 において段階演出が実行されない段階演出パターンが含まれている。このため、ステップ S 2 0 4 において段階演出パターンが決定された場合であっても、全ての表示領域 H R 1 ~ H R 4 において段階演出が実行されない場合もある。

20

## 【0100】

図 8 に示すステップ S 2 0 4 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり演出用の変動パターン P 1 5 , P 1 6 が指定されている場合には、はずれリーチ演出用の変動パターン及びはずれ演出用の変動パターン P 1 1 ~ P 1 4 が指定されている場合よりも高い確率で、段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 1 3 , P 1 4 が指定されている場合には、はずれ演出用の変動パターン P 1 1 , P 1 2 が指定されている場合よりも高い確率で、段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチ演出 R 2 を実行する変動パターン P 1 4 , P 1 6 が指定されている場合には、リーチ演出 R 1 を実行する変動パターン P 1 3 , P 1 5 が指定されている場合よりも高い確率で、段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。

30

## 【0101】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり演出用の変動パターン P 1 5 , P 1 6 が指定されている場合には、はずれリーチ演出用の変動パターン及びはずれ演出用の変動パターン P 1 1 ~ P 1 4 が指定されている場合よりも高い確率で、最大段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 1 3 , P 1 4 が指定されている場合には、はずれ演出用の変動パターン P 1 1 , P 1 2 が指定されている場合よりも高い確率で、最大段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチ演出 R 2 を実行する変動パターン P 1 4 , P 1 6 が指定されている場合には、リーチ演出 R 1 を実行する変動パターン P 1 3 , P 1 5 が指定されている場合よりも高い確率で、最大段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。

40

## 【0102】

特に、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり演出用の変動パターン P 1 5 , P 1 6 が指定されている場合には、はずれリーチ演出用の変動パターン及びはずれ演出用の変動パターン P 1 1 ~ P 1 4 が指定されている場合よりも高い確率で、最大段階数が同じであるがそれ以外の表示領域での段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する

50

。演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 1 3 , P 1 4 が指定されている場合には、はずれ演出用の変動パターン P 1 1 , P 1 2 が指定されている場合よりも高い確率で、最大段階数が同じであるがそれ以外の表示領域での段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチ演出 R 2 を実行する変動パターン P 1 4 , P 1 6 が指定されている場合には、リーチ演出 R 1 を実行する変動パターン P 1 3 , P 1 5 が指定されている場合よりも高い確率で、最大段階数が同じであっても、それ以外の表示領域での段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。

#### 【 0 1 0 3 】

このように、段階演出が実行されることによって、大当たり期待度が高くなり、大当たり期待度の高いリーチ演出が実行される期待度も高くなる。特に、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のうち段階演出の最大段階数が大きいことにより、更にはそれ以外の表示領域における段階演出の段階数が大きいことにより、大当たり期待度が高くなり、大当たり期待度の高いリーチ演出が実行される期待度も高くなる。

#### 【 0 1 0 4 】

次に、ステップ S 2 0 5 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 4 において最大段階数が 4 段階である段階演出パターンが決定されたか否かを判定する。最大段階数が 4 段階である段階演出パターンとしては、段階演出パターン D E P 7 0 1 ~ D E P 7 0 4 ( 図 9 参照 ) が含まれている。

#### 【 0 1 0 5 】

この判定結果が否定の場合 ( 最大段階数が 4 段階である段階演出パターンが決定されていない ) 、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 6 を実行することなく、段階演出決定処理を終了する。これによって、最大段階数が 3 段階以下である段階演出パターンが決定されたこととなる。

#### 【 0 1 0 6 】

一方、この判定結果が肯定の場合 ( 最大段階数が 4 段階である段階演出パターンが決定された ) 、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、3 段階の段階演出パターンから何れかを選択する ( ステップ S 2 0 6 ) 。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、その選択結果を示す情報を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に記憶し、段階演出決定処理を終了する。

#### 【 0 1 0 7 】

この処理において、演出制御用 C P U 3 1 a は、最大段階数が 4 段階である段階演出パターンのうち何れの表示領域で S U 4 演出が実行されるか特定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、S U 4 演出が実行されると特定された表示領域において S U 3 演出が実行される 3 段階の段階演出パターンから何れかを決定し、その決定結果を示す情報を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に記憶する。

#### 【 0 1 0 8 】

具体的な一例としては、ステップ S 2 0 4 において段階演出パターン D E P 7 0 1 が決定された場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、段階演出パターン D E P 7 0 1 において第 1 表示領域 H R 1 で S U 3 演出が実行された後に S U 4 演出が実行されることを特定する。続いて、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 表示領域 H R 1 で S U 3 演出が実行される段階演出パターン D E P 3 0 1 ~ D E P 3 2 7 から何れかを決定する。これによって、S U 4 演出が実行される場合、S U 1 ~ S U 3 演出については段階演出パターン D E P 3 0 1 ~ D E P 3 2 7 のうち何れかが参照されることとなる。

#### 【 0 1 0 9 】

この場合も、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり演出用の変動パターン P 1 5 , P 1 6 が指定されている場合には、はずれリーチ演出用の変動パターン及びはずれ演出用の変動パターン P 1 1 ~ P 1 4 が指定されている場合よりも高い確率で、S U 3 演出以外の表示領域での段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 1 3 , P 1 4 が指定されている場

10

20

30

40

50

合には、はずれ演出用の変動パターン P 1 1 , P 1 2 が指定されている場合よりも高い確率で、 S U 3 演出以外の表示領域での段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチ演出 R 2 を実行する変動パターン P 1 4 , P 1 6 が指定されている場合には、リーチ演出 R 1 を実行する変動パターン P 1 3 , P 1 5 が指定されている場合よりも高い確率で、 S U 3 演出以外の表示領域での段階数が大きい段階演出を実行させる段階演出パターンを決定する。

#### 【 0 1 1 0 】

これによって、 S U 3 演出や S U 4 演出以外の表示領域における段階演出の段階数が大きいことにより、大当たり期待度が高くなり、大当たり期待度の高いリーチ演出が実行される期待度も高くなる。

10

#### 【 0 1 1 1 】

このように、演出制御用 C P U 3 1 a は、段階演出を実行させるか否かを決定するとともに、段階演出を実行させると決定したことを条件として、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 毎に、実行可能な段階演出における段階数の上限となる上限数を決定し、段階演出の演出内容を決定する。

#### 【 0 1 1 2 】

特に、演出制御用 C P U 3 1 a は、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において実行される段階演出の最大段階数が 3 段階以下であるときには、 3 段階以下の段階演出の演出内容を決定するための複数種類の段階演出パターンから何れかを選択する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、選択した段階演出パターンに基づいて複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 毎に実行可能な段階演出の演出内容を決定する。

20

#### 【 0 1 1 3 】

一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行される段階演出の最大段階数が 4 段階であるときには、 4 段階における段階演出の演出内容（特定の演出内容）を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、最大段階数が 4 段階となると決定された表示領域において、最大段階数が 3 段階となる段階演出パターンから何れかを選択する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、選択した段階演出パターンに基づいて、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 毎に実行可能な 1 ~ 3 段階目の段階演出の演出内容を決定する。なお、本実施形態において、段階演出を実行させるか否かを決定する演出制御用 C P U 3 1 a が段階演出決定手段として機能する。

30

#### 【 0 1 1 4 】

この段階演出決定処理の終了後、別の処理において、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 4 及びステップ S 2 0 6 において記憶された段階演出に関する情報に基づいて、段階演出を実行させるための画像を演出表示装置 1 1 に表示させる制御を行う。具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、段階演出を実行させる場合、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に記憶された段階演出パターンに基づいて、図柄変動ゲームの開始を基準として、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 毎に予め定められた各段階数の段階演出の実行開始タイミングとなったときに、各段階数における段階演出の実行を開始させる。

#### 【 0 1 1 5 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

40

( 1 ) 1 回の図柄変動ゲーム中に予め定めた順番に従って段階的に実行され、図柄変動ゲームが大当たりとなる大当たり期待度を最終の段階数によって示唆する段階演出を実行させると決定されたことを条件として、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 においてそれぞれ独立して段階演出を実行させる制御が行われる。このため、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 においてそれぞれ独立して段階演出が実行され、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 を有効に活用することができ、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

#### 【 0 1 1 6 】

( 2 ) 特定条件の成立により一つの画像表示部 G H の全表示領域を複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 に分割して表示させる制御が行われる。また、分割して表示された複数の表示

50

領域 H R 1 ~ H R 4 のうち何れかにおいて段階演出の段階数が規定数（4段階）となるときには、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 の分割表示を解除する制御が行われる。このため、演出を実行させる表示領域に多様性を持たせることができるとともに、段階演出における段階数に対する関心を持たせることができ、各種の表示領域において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

#### 【 0 1 1 7 】

( 3 ) 段階演出を実行させると決定されたことを条件として、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 毎に実行可能な段階演出の上限となる上限数が決定される。1回の図柄変動ゲーム中に規定された特定期間中に、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 毎に所定の順序で段階数が進む段階演出が実行可能に制御される。特定期間中に、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に実行可能な段階演出の段階数が上限数となっている場合、その上限数となっている表示領域で段階数が進む段階演出を実行させない制御が行われる。このため、特定期間中に、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に段階数が進む段階演出が実行されるか否かによって、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に最終の段階演出であることが特定可能となり、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。10

#### 【 0 1 1 8 】

( 4 ) 段階演出を実行させると決定した場合において、実行される段階演出の最大段階数が規定数（4段階）を超えないときには、規定数を超えない段階演出の演出内容を決定するための複数種類の段階演出パターンから何れかが選択される。そして、選択された段階演出パターンに基づいて複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に実行可能な段階演出の演出内容が決定される。一方、実行される段階演出の最大段階数が規定数以上であるときには、規定数以上の段階数における段階演出の演出内容が特定の演出内容として決定される。そして、複数種類の段階演出パターンのなかで、規定数に達する前までの段階演出の演出内容が特定の演出内容に対応する段階演出パターンが選択される。続いて、選択された段階演出パターンに基づいて、規定数に達する前までの段階演出の演出内容として、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に実行可能な段階演出の演出内容が決定される。このため、段階演出の最大段階数が規定数を超えないときと規定数以上であるときとで、段階数が規定数に達する前までの段階演出パターンが共有可能であり、更には分割して表示された複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 が一つの表示領域となる前後における演出内容を対応付けることができる。したがって、段階演出パターンの減少により記憶容量の増大を抑制することができるとともに、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。20

#### 【 0 1 1 9 】

( 5 ) また、図柄変動ゲームの変動パターンに基づいて、段階演出の演出内容が決定されるため、図柄変動ゲームの変動パターンを予測すべく、段階演出の演出パターンに関心を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

#### 【 0 1 2 0 】

( 6 ) 複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のうち特定の表示領域において段階数が進む段階演出を実行させた後に、それ以外の非特定の表示領域において段階数が進む段階演出を実行させ、その後、特定の表示領域において更に段階数が進む段階演出を実行可能である。つまり、特定の表示領域と非特定の表示領域とで、異なる時期に段階数が進む段階演出が実行可能である。このため、非特定の表示領域と同じ時期に特定の表示領域において段階数が進む段階演出が実行されなくても、非特定の表示領域において段階数が進む段階演出が実行された後に、再度、特定の表示領域において段階数が進む段階演出が実行可能である。したがって、段階演出の段階数が最終の段階数であるか否かが予測し難く、段階数が進む段階演出に対する期待感を継続させることができ、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。40

#### 【 0 1 2 1 】

50

(7) 一方、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に予め規定された実行順序で段階演出の実行が開始可能に制御される。このため、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に実行が開始可能な段階演出の順序が遊技者にとって特定し易く、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 において実行させる演出の演出効果を向上させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0122】

尚、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。

・上記実施形態において、4段階目の段階演出が実行されることによって大当たり期待度が高いことが特定可能であるが、これに限らず、例えば、4段階目の段階演出として、画像表示部 G H の外枠画像が表示され、その外枠画像の表示色によって大当たり期待度を異ならせててもよい。

【0123】

・上記実施形態において、分割表示が開始又は再度開始される場合に分割演出が実行されたが、これに限らず、例えば、分割演出が実行されなくてもよい。

・上記実施形態において、段階演出が実行されるか否かと、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 で実行される段階演出のなかでの最大段階数と、それ以外の表示領域で実行される段階演出の段階数とによって大当たり期待度を示したが、これに限らない。例えば、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 で実行される段階演出のなかでの最大段階数によって少なくとも大当たり期待度を示せば、それ以外の表示領域で実行される段階演出の段階数によって大当たり期待度を示さなくてもよい。

【0124】

・上記実施形態において、例えば、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 のうち段階演出における段階数が最大段階数となる表示領域毎に、大当たり期待度が異なるように制御してもよい。具体的な一例としては、最大段階数が3段階である段階演出が第1表示領域 H R 1 で行われる場合と、最大段階数が3段階である段階演出が第4表示領域 H R 4 で行われる場合とで大当たり期待度が異なってもよい。これによって、何れの表示領域で段階演出の段階数が増加するかに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0125】

・上記実施形態において、予め定められた順序で段階演出の段階数が増加したが、これに限らず、例えば、段階演出の段階数が増加する順序を抽選によって決定してもよい。具体的な一例としては、1段階目の段階演出は、第1表示領域 H R 1 、第4表示領域 H R 4 、第3表示領域 H R 3 、第2表示領域 H R 2 の順に、2段階目の段階演出は、第4表示領域 H R 4 、第3表示領域 H R 3 、第2表示領域 H R 2 、第1表示領域 H R 1 の順にそれぞれ実行されてもよい。

【0126】

・上記実施形態において、1段階目から段階数の順序で段階演出を実行させたが、これに限らず、例えば、所定の段階数の段階演出を飛ばしてもよく、例えば、最初の段階演出を実行させなくてもよい。

【0127】

・上記実施形態において、所定の段階数の段階演出が実行可能な特定期間が規定されたが、これに限らず、例えば、一部の段階数の段階演出が実行可能な特定期間が規定され、それ以外の段階数の段階演出が実行可能な特定期間が規定されなくてもよい。また、例えば、1回の図柄変動ゲームにおいて一又は複数の特定期間が規定されているか否かも問わず、段階演出の段階数に拘わらず、段階数が小さい順番でなくても、段階演出が実行されてもよい。具体的な一例としては、時系列順に、第1表示領域 H R 1 で S U 1 演出、第1表示領域 H R 1 で S U 2 演出、第4表示領域 H R 4 で S U 1 演出、第3表示領域 H R 3 で S U 3 演出、第3表示領域 H R 3 で S U 4 演出というように実行されてもよい。

【0128】

・上記実施形態において、複数の表示領域 H R 1 ~ H R 4 每に、各段階数の段階演出の

10

20

30

40

50

実行開始タイミングを異ならせたが、これに限らず、例えば、各段階数の段階演出の実行開始タイミングを同じとしてもよい。また、例えば、これらの組み合わせであってもよく、所定の抽選により何れかを決定するように制御してもよい。

【0129】

・上記実施形態において、段階演出の段階数が増加しない場合でも、段階演出が継続して実行されたが、これに限らず、例えば、他の表示領域において段階演出の段階数が増加する前であっても、所定時間の経過後に段階演出が終了してもよい。

【0130】

・上記実施形態において、入球率向上状態が付与されていた状態から付与されていない状態に移行したときに、所定の確率で特定条件が成立し、分割表示が行われたが、これに限らない。例えば、入球率向上状態が付与されていた状態であったか否かに拘わらず、非入球率向上状態において、所定の確率で特定条件が成立し、分割表示が行われてもよい。また、入球率向上状態において、所定の確率で特定条件が成立し、分割表示が行われてもよい。また、例えば、遊技状態に拘わらず、所定の確率で特定条件が成立し、分割表示が行われてもよい。

10

【0131】

・上記実施形態において、所定回数の図柄変動ゲームで画像表示部G Hの分割表示が継続されたが、これに限らず、例えば、1回の図柄変動ゲーム毎に画像表示部G Hの分割表示が行われてもよく、例えば、全部の図柄変動ゲームで画像表示部G Hの分割表示が行われてもよい。

20

【0132】

・上記実施形態において、複数の表示領域H R 1 ~ H R 4において、S U 1 ~ S U 3の段階演出が独立して実行されたが、これに限らず、例えば、全段階の段階演出が独立して実行されてもよい。また、例えば、複数の表示領域H R 1 ~ H R 4のそれぞれにおける段階演出の段階数の組み合わせが指定された段階演出パターンが決定されたが、これに限らず、例えば、複数の表示領域H R 1 ~ H R 4における段階演出の段階数がそれぞれ独立して決定されてもよい。

【0133】

・上記実施形態において、S U 4の段階演出で分割表示が解除されたが、これに限らず、例えば、S U 3以下の段階演出で分割表示が解除されてもよい。つまり、規定数が最大段階数の上限であるか否かに拘わらず、段階数が規定数となると分割表示が解除されるように構成してもよく、段階数に拘わらず、分割表示が解除されなくてもよい。また、例えば、抽選によって分割表示が解除される段階数が決定されてもよい。また、各表示領域H R 1 ~ H R 4のうち1つの表示領域に限って3段階目の段階演出が実行可能であったが、これに限らず、例えば、複数の表示領域に3段階目の段階演出が実行可能であってもよく、これら複数の表示領域が、表示領域H R 1 ~ H R 4のうち全ての表示領域であるか一部の表示領域であるかも問わない。

30

【0134】

・上記実施形態において、例えば、段階数が進まない段階演出が実行されている表示領域のサイズを小さくし、段階数が進む段階演出が実行されている表示領域のサイズを大きくするように制御してもよい。

40

【0135】

・上記実施形態において、変動パターンに基づいて、大当たりとなるか否か、リーチ演出を伴うか否か、リーチ演出の種類によって、段階演出パターンが決定されたが、これに限らず、例えば、特別図柄指定コマンドにより指定された大当たりの種類によって、段階演出パターンが決定されてもよい。特に、特別図柄指定コマンドにより指定された大当たりの種類が、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与される確変大当たりであるか、確変状態が付与されない非確変大当たりであるかによって、段階演出パターンが決定されてもよい。また、例えば、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かによって、段階演出パターンが決定されてもよく、実行される段階演出によって確変状態が付与されているか否か

50

が示唆される。また、これらの組み合わせであってもよい。

【0136】

・上記実施形態において、画像表示部G Hを4つの表示領域H R 1～H R 4に分割表示したが、これに限らず、例えば、3つ以下、5つ以上の表示領域に分割表示してもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【0137】

・上記実施形態において、右列の装飾図柄の一旦停止表示までに、全ての段階数の段階演出が終了するが、これに限らず、例えば、右列の装飾図柄が一旦停止表示した後であっても、段階演出が実行される場合があるように制御してもよい。

【0138】

・上記実施形態において、各種の段階演出パターンが規定されたが、これに限らず、例えば、これら以外の段階演出パターンが含まれるように規定されていてもよく、更には、各種の段階演出パターンのうち何れかが規定されていなくてもよい。

10

【0139】

・上記実施形態において、例えば、大当たりの種類が異なってもよい。また、例えば、大当たりに当選した場合に、大当たり遊技の終了後に必ずしも確変状態や入球率向上状態が生起されなくてもよい。また、例えば、確変状態や入球率向上状態について図柄変動ゲームの上限回数が規定されなくてもよい。

【0140】

・上記実施形態において、1種類の図柄変動ゲームが実行されたが、これに限らず、例えば、2種類以上の図柄変動ゲームが実行されてもよい。

20

・上記実施形態において、演出表示装置11における画像を表示させて各種演出が実行されたが、これに限らず、例えば、音声の出力、ランプの点灯、可動体の変位、振動体の振動などにより段階演出を実行させてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【0141】

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。

(イ) 前記演出制御手段は、前記演出実行手段における前記複数の表示領域毎に、予め規定された実行順序で前記段階演出を実行可能に制御することを特徴とする。

【0142】

(ロ) 前記演出制御手段は、前記演出実行手段における前記複数の表示領域のうち特定の表示領域において段階数が進む段階演出を実行させた後に、前記複数の表示領域のうち前記特定の表示領域とは別の非特定の表示領域において段階数が進む段階演出を実行させ、該非特定の表示領域における段階演出の実行後に、前記特定の表示領域において更に段階数が進む段階演出を実行可能に制御することを特徴とする。

30

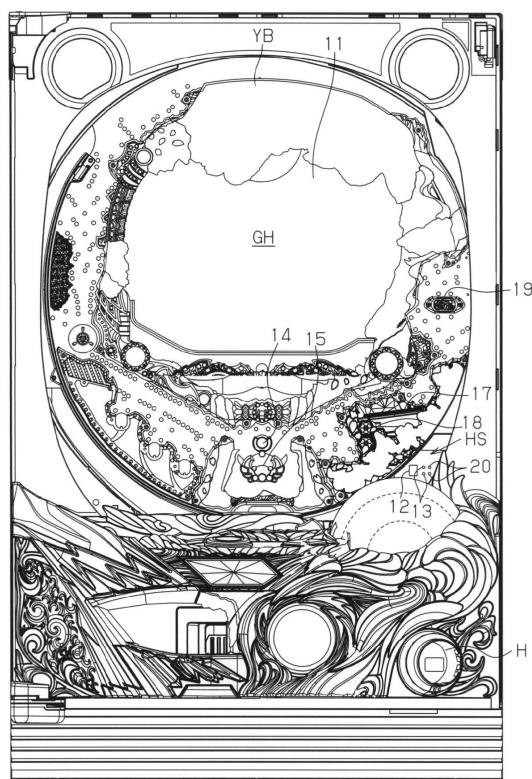
【符号の説明】

【0143】

G H…画像表示部、H R 1～H R 4…表示領域、1 0…パチンコ遊技機、1 1…演出表示装置(演出実行手段)、1 2…特別図柄表示装置(表示手段)、1 4…第1始動入球装置、1 5…第2始動入球装置、1 8…大入賞装置、3 0…主制御基板、3 0 a…主制御用CPU(大当たり判定手段、変動内容決定手段)、3 0 c…主制御用RAM、3 1…演出制御基板、3 1 a…演出制御用CPU(演出制御手段、段階演出決定手段)。

40

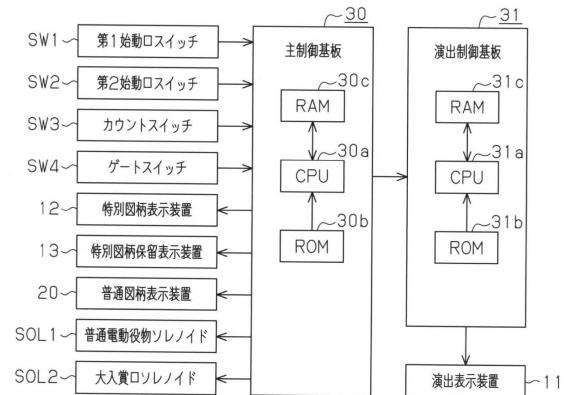
【図1】



【図2】

図柄	ラウンド数	当選時の 遊技状態	当選後の 確変状態	当選後の 変短状態	OP	ラウンド遊技	ED
ZA (70)	12	問わない	100回	100回	10秒	25秒 (閉2秒)	11秒
ZB (30)	2	問わない	100回	100回			

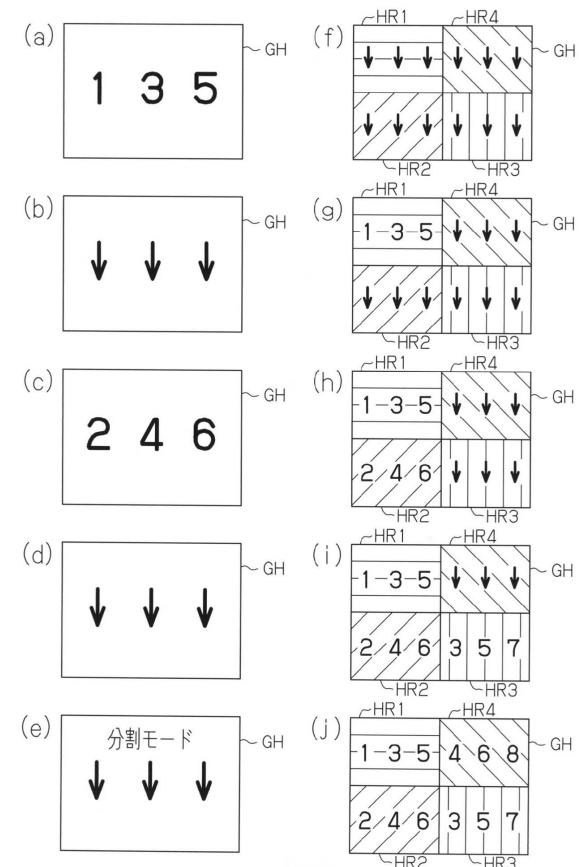
【図3】



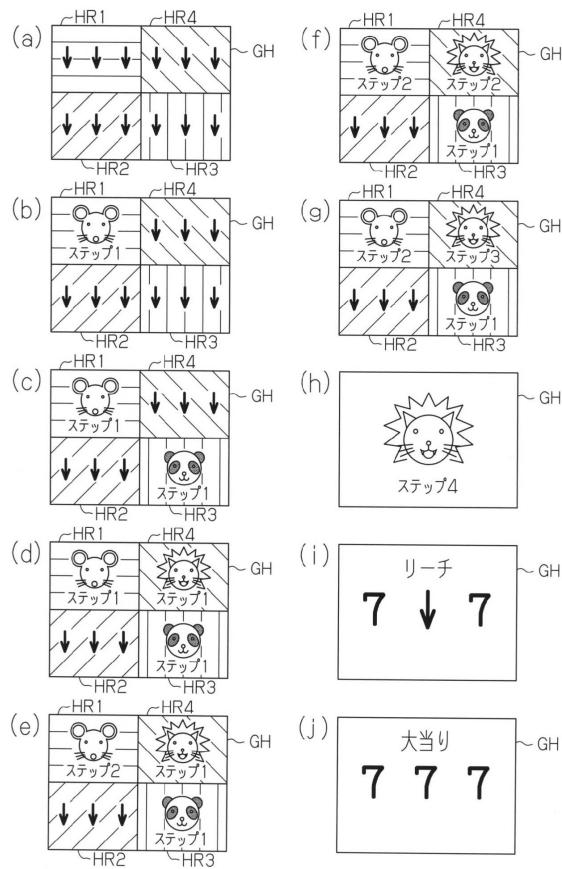
【図4】

変動パターン	遊技状態	演出内容
P11	非入球率向上状態	はずれ(通常)
P12		はずれ(短縮)
P13		はずれリーチ (R1:低)
P14		はずれリーチ (R2:高)
P15		大当たり (R1:低)
P16		大当たり (R2:高)
P22		はずれ(短縮)
P23	入球率向上状態	はずれリーチ
P24		大当たり

【図5】



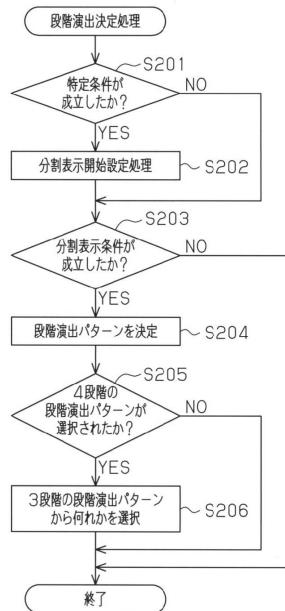
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

段階演出 パターン	最大 段階数	表示領域			
		HR1	HR2	HR3	HR4
DEP101	SU1	-	-	-	-
DEP102	SU1	SU1	-	-	-
DEP103	SU1	-	SU1	-	-
DEP104	SU1	-	-	SU1	-
DEP105	SU1	SU1	SU1	-	-
DEP106	SU1	SU1	-	SU1	-
DEP107	SU1	-	SU1	SU1	-
DEP108	SU1	SU1	SU1	SU1	-
DEP109	-	SU1	-	-	-
DEP110	-	SU1	SU1	-	-
DEP111	-	SU1	-	SU1	-
DEP112	-	SU1	SU1	SU1	-
DEP113	-	-	SU1	-	-
DEP114	-	-	SU1	SU1	-
DEP115	-	-	-	SU1	-
DEP201	-	-	-	-	-
DEP202	SU1	-	-	-	-
DEP203	SU2	-	-	-	-
DEP204	-	SU1	-	-	-
DEP205	-	SU2	-	-	-
DEP206	-	-	SU1	-	-
DEP207	-	-	SU2	-	-
DEP208	SU1	SU1	-	-	-
DEP209	SU2	SU1	-	-	-
DEP210	SU1	SU2	-	-	-
DEP211	SU2	SU2	-	-	-
DEP212	SU1	-	SU1	-	-
DEP213	SU2	-	SU1	-	-
DEP214	SU1	-	SU2	-	-
DEP215	SU2	-	SU2	-	-
DEP216	-	SU1	SU1	-	-
DEP217	-	SU2	SU1	-	-
DEP218	-	SU1	SU2	-	-
DEP219	-	SU2	SU2	-	-
DEP220	SU1	SU1	SU1	-	-
DEP221	SU2	SU1	SU1	-	-
DEP222	SU1	SU2	SU1	-	-
DEP223	SU1	SU1	SU2	-	-
DEP224	SU2	SU2	SU1	-	-
DEP225	SU2	SU1	SU2	-	-
DEP226	SU1	SU2	SU2	-	-
DEP227	SU2	SU2	SU2	-	-
DEP228	SU2	-	-	-	-
DEP229	...	...	...	...	...
DEP246	SU2	SU2	SU2	-	-
DEP247	SU2	-	-	-	-
DEP248	-	SU2	-	-	-
DEP249	...	...	...	...	...
DEP265	SU2	SU2	SU2	-	-

---

フロントページの続き

(72)発明者 松田 鉄平

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 佐野 賢直

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 阿部 知

(56)参考文献 特開2011-254886(JP, A)

特開2009-011759(JP, A)

特開2002-159684(JP, A)

特開2002-263286(JP, A)

特開2012-165777(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02