

(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2009-11631

(P2009-11631A)

(43) 公開日 平成21年1月22日(2009.1.22)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 320

テーマコード(参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2007-178311 (P2007-178311)
(22) 出願日 平成19年7月6日(2007.7.6)

(71) 出願人 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 100068755
弁理士 恩田 博宣
(74) 代理人 100105957
弁理士 恩田 誠
(72) 発明者 上村 和久
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 原 憲文
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

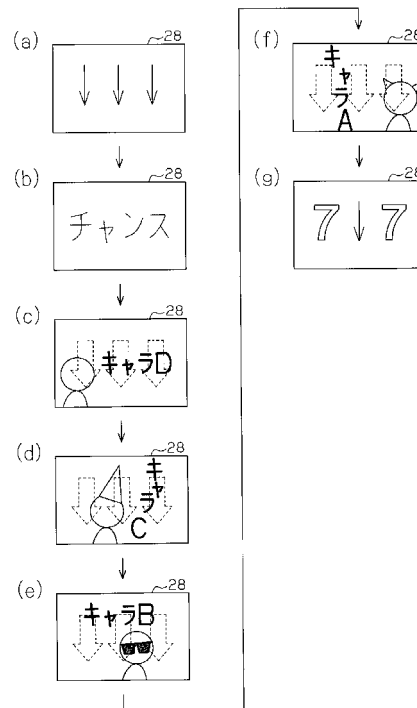
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出用操作手段を用いた演出において遊技者に考慮する期間を与えることで遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】 第1の選択演出を伴う変動パターンに基づく図柄変動ゲームにおいて、該第1の選択演出の前に該選択演出で選択対象となるスーパーリーチの種類を紹介する紹介画像を演出表示装置28に表示させる紹介演出を行うようにした。そして、紹介演出では、第1の選択演出の実行に先立って、紹介画像により該紹介画像に対応するスーパーリーチが第1の選択演出で選択対象となる旨を遊技者に報知する(図14(c)~(d))。このように構成することにより、選択対象となるスーパーリーチの種類を把握させる時間と、選択対象から選択させる時間とを分割して遊技者に付与することで、選択対象とされる種類を遊技者に把握させるとともに、いずれを選択すべきかを熟考する期間を遊技者に与えることができる。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に伴い複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームを表示する表示手段と、前記始動条件の成立を契機として前記図柄変動ゲームで大当りを認識できる結果を導出するか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果に基づき前記図柄変動ゲームの大当りの可能性を示唆する大当り期待度が異なる表示演出が少なくとも1つ対応付けられている演出パターンを複数種類の中から1つ選択する演出パターン決定手段とを有した遊技機において、

前記図柄変動ゲーム中に遊技者が操作可能な演出用操作手段と、

前記演出パターン決定手段により特定の演出パターンが選択されたとき、前記演出用操作手段の操作が許容される有効期間を設定するとともにその有効期間内に前記演出用操作手段が操作されたか否かを判定する操作設定手段と、

前記演出パターン決定手段により特定の演出パターンが選択されたとき、前記有効期間中に前記大当り期待度の異なる複数種類の表示演出が前記演出用操作手段の操作に基づく選択対象となっている旨を、該選択対象となっている表示演出の内容を示唆する表示演出毎の示唆画像を前記表示手段に表示させて報知し、前記演出用操作手段の操作に応じて前記選択対象となっている示唆画像の中から1の示唆画像を選択する選択演出を実行する選択演出実行手段と、

前記選択演出実行手段により前記示唆画像が表示された後、前記選択演出で選択された示唆画像に対応する表示演出を実行する表示演出実行手段と、

前記操作設定手段で前記有効期間が設定される前に、前記選択演出で選択対象とされる示唆画像に対応した複数種類の表示演出を紹介するための紹介画像を前記表示手段に表示させる演出紹介手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出紹介手段は、前記選択演出で選択対象とされる表示演出の中で、前記大当り期待度が低い表示演出を紹介する前記紹介画像から前記大当り期待度が高い表示演出を紹介する前記紹介画像の順に、前記表示手段に表示させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出紹介手段は、前記選択演出で選択対象とされる表示演出を紹介する紹介画像を表示する場合に、前記図柄変動ゲームで変動している図柄と重なるように該画像を前記表示手段に表示させ、

前記表示手段は、前記演出紹介手段により前記紹介画像を表示する場合に、該紹介画像、又は前記図柄変動ゲームで変動している図柄を透過させることで、前記紹介画像と前記図柄変動ゲームで変動している図柄とを同時に視認可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記表示演出は、リーチ演出であって、

前記紹介画像は、前記リーチ演出の内容を示唆するキャラクタ、名称若しくは背景を示す画像又はこれらの結合で構成される画像であることを特徴する請求項 1 ~ 請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記演出紹介手段が前記紹介画像を表示させる時間は、前記操作設定手段が前記有効期間を設定する時間よりも長い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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件の成立に伴い複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームを実行する遊技機に関するものである。

10

20

30

40

50

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機は、例えば、液晶ディスプレイ型の表示装置を備え、当該表示装置において複数種類の図柄を変動させて図柄組み合わせを導出する図柄変動ゲームが行われている。そして、遊技者は、図柄変動ゲームで導出され、最終的に停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。近年では、遊技者の遊技への参加意識を高めるために、遊技者が操作可能な演出スイッチを設け、図柄変動ゲーム中などに演出スイッチを操作させて演出を行うパチンコ遊技機が提案されている（例えば、特許文献1）。特許文献1では、図柄変動ゲームが当該ゲームの序盤部分となる序部と、当該序部の終了後の部分となる主部とに分割されている。そして、特許文献1では、図柄変動ゲームの序部の終了後、主部として選択され得る演出内容の選択肢を表示する「選択画面」を表示し、遊技者が演出スイッチを操作することにより乱数抽選が行われ、その乱数抽選の結果に基づき該選択画面の中から主部の演出内容を選択するようになっている。また、図柄変動ゲームの主部には複数種類のパターンが用意されており、それぞれに演出内容（大当りへの期待度）が異なるようになっている。前記選択画面を表示することで、図柄変動ゲームの主部として選択され得る演出内容の種類を報知する一方で、演出スイッチの操作を有効とする有効期間であることを報知するようになっている。そして、前記選択画面の表示中に遊技者により演出スイッチが操作され図柄変動ゲームの主部が選択される場合には、該選択に応じた内容の図柄変動ゲームが実行されるようになっている。すなわち、遊技者の意思で複数の選択肢の中から1つの図柄変動ゲームの主部の演出内容が選ばれる構成となっている。

10

20

【特許文献1】特開2004-202120号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ところで、遊技者は、図柄変動ゲームで前記選択画面が表示される場合には、その選択画面の表示中に選択され得る主部の演出内容の種類を把握するとともに、いずれかの主部の演出内容を選択しなければいけなかった。すなわち、前記選択画面の表示中は、主部の演出内容をいずれにするか考慮する時間であるとともに、演出用スイッチを操作するための時間であった。このため、前記選択画面が表示されている限られた間において、主部として選択し得る演出内容を遊技者に把握させるとともに、いずれかの演出内容を遊技者に選択させていた。その結果、遊技者に対して焦りを募らせてしまい、いずれの演出内容を選択するか遊技者自身に考慮させて、遊技者自身が選択したい演出内容を選択させるといった過程を十分に楽しませているとは言えなかった。

30

【0004】

この発明は、このような従来の実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、演出用操作手段を用いた演出において遊技者に考慮する期間を与えることで遊技の興趣を向上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】

【0005】

上記目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、始動条件の成立に伴い複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームを表示する表示手段と、前記始動条件の成立を契機として前記図柄変動ゲームで大当りを認識できる結果を導出するか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果に基づき前記図柄変動ゲームの大当りの可能性を示唆する大当り期待度が異なる表示演出が少なくとも1つ対応付けられている演出パターンを複数種類の中から1つ選択する演出パターン決定手段とを有した遊技機において、前記図柄変動ゲーム中に遊技者が操作可能な演出用操作手段と、前記演出パターン決定手段により特定の演出パターンが選択されたとき、前記演出用操作手段の操作が許容される有効期間を設定するとともにその有効期間内に前記演出用操作手段が操作されたか否かを判定する操作設定手段と、前記演出パターン決定手段により特定の演出パターンが選択さ

40

50

れたとき、前記有効期間中に前記大当り期待度の異なる複数種類の表示演出が前記演出用操作手段の操作に基づく選択対象となっている旨を、該選択対象となっている表示演出の内容を示唆する表示演出毎の示唆画像を前記表示手段に表示させて報知し、前記演出用操作手段の操作に応じて前記選択対象となっている示唆画像の中から1の示唆画像を選択する選択演出を実行する選択演出実行手段と、前記選択演出実行手段により前記示唆画像が表示された後、前記選択演出で選択された表示演出を実行する表示演出実行手段と、前記操作設定手段で前記有効期間が設定される前に、前記選択演出で選択対象とされる示唆画像に対応した複数種類の表示演出を紹介するための紹介画像を前記表示手段に表示させる演出紹介手段と、を備えたことを要旨とする。

【0006】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記演出紹介手段は、前記選択演出で選択対象とされる表示演出の中で、前記大当り期待度が低い表示演出を紹介する前記紹介画像から前記大当り期待度が高い表示演出を紹介する前記紹介画像の順に、前記表示手段に表示させることを要旨とする。

【0007】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記演出紹介手段は、前記選択演出で選択対象とされる表示演出を紹介する紹介画像を表示する場合に、前記図柄変動ゲームで変動している図柄と重なるように該画像を前記表示手段に表示させ、前記表示手段は、前記演出紹介手段により前記紹介画像を表示する場合に、該紹介画像、又は前記図柄変動ゲームで変動している図柄を透過させることで、前記紹介画像と前記図柄変動ゲームで変動している図柄とを同時に視認可能に構成されていることを要旨とする。

【0008】

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遊技機において、前記表示演出は、リーチ演出であって、前記紹介画像は、前記リーチ演出の内容を示唆するキャラクタ、名称若しくは背景を示す画像又はこれらの結合で構成される画像であることを要旨とする。

【0009】

請求項5に記載の発明は、請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記演出紹介手段が前記紹介画像を表示させる時間は、前記操作設定手段が前記有効期間を設定する時間よりも長いことを要旨とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、演出用操作手段を用いた演出において遊技者に考慮する期間を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

(第1の実施形態)

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機に具体化した第1の実施形態を図1～図16にしたがって説明する。

【0012】

図1には、パチンコ遊技機10と該パチンコ遊技機10が遊技場の遊技機設置設備(遊技島)に設置された際に並設される遊技媒体貸出用ユニットとしてのカードユニット装置11が略示されている。カードユニット装置11には、遊技者に貸し出される貸出用遊技媒体としての遊技球(貸し球)と交換可能な交換媒体としてのプリペイドカードを投入するための投入口11aが設けられている。カードユニット装置11は、投入されたプリペイドカードの価値を読み書き可能な構成となっている。具体的に言えば、カードユニット装置11は、投入時にプリペイドカードの残金(価値)を読み込むとともに、貸し球の払出しに伴ってプリペイドカードの残金(価値)を書き替える。

【0013】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 10 の機体の外郭をなす外枠 12 の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠 13 が開放及び着脱自在に組み付けられているとともに、中枠 13 の前面側には前枠 14 が開閉及び着脱自在に組み付けられている。前枠 14 は、図 1 に示すようにパチンコ遊技機 10 を機正面側から見た場合において、中枠 13 に重なるように組み付けられている。このため、中枠 13 は、前枠 14 の後側に配置されており、機正面側からは視認し得ないようになっている。前枠 14 は、中央部に窓口 15 を有するとともに、該窓口 15 の下方にパチンコ遊技機 10 の遊技媒体となる遊技球を貯留可能な第 1 貯留皿としての上皿（貯留皿）16 を一体成形した構成とされている。前枠 14 の裏面側には、機内部に配置された遊技盤 Y B を保護し、かつ窓口 15 を覆う大きさのガラスを支持する図示しないガラス支持枠が着脱及び傾動開放可能に組み付けられている。遊技盤 Y B は、中枠 13 に装着される。また、前枠 14 には、窓口 15 のほぼ全周を囲むように、図示しない発光体（ランプ、LED など）の発光（点灯や点滅）により発光演出を行う電飾表示部を構成する上側枠用ランプ部 17 と、左側枠用ランプ部 18 と、右側枠用ランプ部 19 とが配置されている。各枠用ランプ部 17, 18, 19 は、前枠 14 の前面に装着される複数の発光体を、該各発光体の発する光を透過可能に成形したランプレンズ 17 a, 18 a, 19 a で覆って構成されている。

10

【0014】

前枠 14 には、窓口 15 の左右上部に、各種音声を出力して音声演出を行う左スピーカ 20 と、右スピーカ 21 とが配置されている。左スピーカ 20 と右スピーカ 21 は、前枠 14 の裏面に装着されており、該前枠 14 の前面であって左スピーカ 20 及び右スピーカ 21 の装着部位に対応する部位には図示しない放音孔が複数形成されている。

20

【0015】

中枠 13 の前面側であって前枠 14 の下部には、上皿 16 から溢れ出た遊技球を貯留する第 2 貯留皿としての下皿（貯留皿）23 が装着されている。また、中枠 13 の前面側であって下皿 23 の右方には、遊技球を遊技盤 Y B に発射させる際に遊技者によって回動操作される遊技球発射用の発射ハンドル 24 が装着されている。また、前枠 14 には、下皿 23 の左方に、各種音声を出力して音声演出を行う下スピーカ 25 が配置されている。下スピーカ 25 は、中枠 13 に装着されている。

【0016】

上皿 16 には、その左方側に機内部から払出される遊技球の払出口 16 a が設けられているとともに、遊技者の保有する遊技球を貯留する凹状の貯留通路 16 b が連設されており、さらに右方側に貯留通路 16 b 内の遊技球を機内部に取り込む図示しない上皿取込口が設けられている。上皿 16 に貯留された遊技球は、貯留通路 16 b により前記上皿取込口へ案内されるとともに該上皿取込口を介して 1 球ずつ機内に取り込まれ、遊技盤 Y B に向けて発射される。遊技盤 Y B に向けて発射される遊技球は、発射ハンドル 24 の回動量に応じて発射の強弱が設定される。また、下皿 23 には、上皿 16 から溢れ出て流下した遊技球の出口 23 a が設けられているとともに、遊技球を貯留する凹状の貯留部 23 b が遊技球の出口 23 a に連設されている。

30

【0017】

遊技盤 Y B の遊技領域 H 1 のほぼ中央（センター）には、各種の表示器や各種の飾りを施した表示枠体（センター役物）27 が装着されている。表示枠体 27 の略中央には、正面視横長矩形に開口するセット口 27 a が形成されており、当該セット口 27 a に整合して表示枠体 27 には液晶ディスプレイ型の画像表示部 G H を有する表示装置及び表示手段としての演出表示装置 28 が装着されている。演出表示装置 28 には、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出（遊技演出）が画像表示されるようになっている。本実施形態において演出表示装置 28 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 28 の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄）を用いて行われる。また、表示枠体 27 には、発光により発光演出を行う盤用ランプ部 27 b が装着されている。

40

50

【 0 0 1 8 】

また、表示枠体 27 の左下方には、表示手段としての特別図柄表示装置 30 が設けられている。特別図柄表示装置 30 は、例えば 7 セグメント LED 型の発光装置から構成されている。特別図柄は、大当りか否かの内部抽選（大当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。そして、本実施形態では、特別図柄として、100 種類の大当り図柄と、1 種類のはずれ図柄が用意されている。

【 0 0 1 9 】

演出表示装置 28 と特別図柄表示装置 30 では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄（特別図柄と飾り図柄）の変動が開始される。具体的には、図柄変動ゲームの開始に伴って、特別図柄表示装置 30 では特別図柄の変動が開始する一方で、演出表示装置 28 では各列の飾り図柄の変動が開始する。そして、演出表示装置 28 と特別図柄表示装置 30 には、大当り抽選の抽選結果に基づき、図柄変動ゲームの終了によって同時に大当り図柄（大当り表示結果）又ははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定的に停止表示される。このとき、特別図柄表示装置 30 と演出表示装置 28 では、大当り抽選の抽選結果が大当りである場合には何れの表示装置にも大当り図柄が確定的に停止表示（確定停止表示）され、大当り抽選の抽選結果がはずれである場合には何れの表示装置にもはずれ図柄が確定停止表示される。大当り図柄は、大当り抽選の抽選結果が大当りである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものであり、はずれ図柄は、大当り抽選の抽選結果がはずれである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものである。

【 0 0 2 0 】

本実施形態において演出表示装置 28 の図柄変動ゲームで導出される大当り図柄とはずれ図柄は、各列に導出された飾り図柄の組み合わせによって構成されるとともに、例えば、大当り図柄は全列が同一の飾り図柄からなる組み合わせで構成される一方で、はずれ図柄は全列が同一の飾り図柄にならない組み合わせで構成される。本実施形態において演出表示装置 28 には、各列毎に、「1」～「8」までの数字が飾り図柄として表示されるようになっている。

【 0 0 2 1 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、演出表示装置 28 の表示領域（画像表示面）を特別図柄表示装置 30 の表示領域よりも大きく形成し、演出表示装置 28 を遊技者の正面に目立つように配置している。このため、遊技者は、特別図柄表示装置 30 よりも自身の目の前で多彩な画像によって表示演出（例えば、リーチ演出）が行われる演出表示装置 28 の表示内容に注目し、該演出表示装置 28 の図柄変動ゲームで導出されて確定停止表示される図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識することになる。

【 0 0 2 2 】

リーチ演出は、演出表示装置 28 で行われる図柄変動ゲームにおいて予め定めた特定列（本実施形態では、左列と右列）の飾り図柄が同一種類の図柄で、かつ特定列以外の列（本実施形態では、中列）が変動する組み合わせで構成されるリーチ図柄が停止表示されることによって行われる演出である。リーチ図柄は、本実施形態のパチンコ遊技機 10 のように 3 列の飾り図柄を表示させる場合であって図柄停止順序が左列 右列 中列の場合、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同一種類となる組み合わせで構成される。リーチ演出は、1 回の図柄変動ゲームにおいて該ゲームにおける大当りか否かの可能性（すなわち、大当り期待度（期待値））を示唆する予告演出である。これら予告演出（リーチ演出）は、内部抽選で大当りが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されて大当りとなる。その一方で、予告演出（リーチ演出）は、内部抽選ではずれが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されずにはずれとなる。すなわち、リーチ演出は、演出表示装置 28 で変動している図柄の停止態様によって大当り期待度を示唆する演出である。

【 0 0 2 3 】

また、表示枠体 27 の下方の遊技領域 H1 には、遊技球の入球口 33a を有する上始動入賞口 33 と遊技球の入球口 34a を有する下始動入賞口 34 が上下方向に並ぶように配

10

20

30

40

50

置されている。上始動入賞口 3 3 は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 3 3 a を常時開放させた構成とされている。一方で、下始動入賞口 3 4 は普通電動役物とされ、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開閉羽根 3 5 を備えており、開閉羽根 3 5 が開動作することにより遊技球の入球を許容し得るように入球口 3 4 a を開放させる構成とされている。換言すれば、下始動入賞口 3 4 は、開閉羽根 3 5 が開動作して入球口 3 4 a が開放されない限り、遊技球の入球を不能とする構成とされている。

【 0 0 2 4 】

上始動入賞口 3 3 の奥方には、入球した遊技球を検知する上始動口スイッチ S W 1（図 2 に示す）が配設されているとともに、下始動入賞口 3 4 の奥方には、入球した遊技球を検知する下始動口スイッチ S W 2（図 2 に示す）が配設されている。上始動入賞口 3 3 と下始動入賞口 3 4 は、入球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の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。下始動入賞口 3 4 は開閉羽根 3 5 が開動作すると、入口が拡大されて遊技球が入球し易い状態とされる一方で、開閉羽根 3 5 が閉動作すると、入口が拡大されずに遊技球の入球が不能となる状態とされる。

10

【 0 0 2 5 】

また、下始動入賞口 3 4 の下方の遊技領域 H 1 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 3 6 を備えた大入賞口 3 7 が配設されている。大入賞口 3 7 の奥方には、入球した遊技球を検知するセンサ（図示しない）が配設されている。大入賞口 3 7 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

20

【 0 0 2 6 】

そして、大当り遊技が付与されると、大入賞口扉 3 6 が開動作して大入賞口 3 7 が開放され、その開放により遊技球の入球が許容される。このため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当り遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りが決定し、図柄変動ゲームにて大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示されることを契機に付与される。

【 0 0 2 7 】

大当り遊技は、内部抽選で大当りを決定し、図柄変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口扉 3 6 の開動作により大入賞口 3 7 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（ラウンド遊技の上限回数）を上限として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、ラウンド遊技が開始してから予め定めたラウンド遊技時間が経過する、又は予め定めた入球上限個数の遊技球が入球するの何れか一方の条件を満たすことにより終了する。そして、大当り遊技は、規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後に大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われて終了する。

30

【 0 0 2 8 】

また、遊技盤 Y B の遊技領域 H 1 の最下方（大入賞口 4 1 よりも下方）には、遊技領域 H 1 に発射された後、何れの入賞口にも入球しなかった遊技球をアウト球として機外に排出するためのアウト球口 3 8 が形成されている。アウト球口 3 8 を通過した遊技球は、パチンコ遊技機 1 0 の設置設備（遊技島）に配設されたアウト球タンク（図示しない）に排出される。

40

【 0 0 2 9 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 には、その機前面側に遊技者及び遊技場の従業員が操作可能な演出用操作手段としての演出用ボタン 3 9 が配置されている。本実施形態において演出用ボタン 3 9 は、押しボタン式とされており、上皿 1 6 に配置されている。本実施形態において演出用ボタン 3 9 は、図柄変動ゲーム中に前記演出用ボタン 3 9 の操

50

作が有効となる操作有効期間（有効期間）が設定されることにより、当該期間の間の操作が有効とされる。

【 0 0 3 0 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 の電氣的構成について図 2 にしたがって説明する。

パチンコ遊技機 1 0 の機裏側には、パチンコ遊技機 1 0 全体を制御する主制御装置としての主制御基板 4 0 が装着されている。主制御基板 4 0 は、パチンコ遊技機 1 0 全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御指令としての制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、サブ統括制御基板 4 1 と、演出表示制御基板 4 2 と、音声・ランプ制御基板 4 3 が装着されている。サブ統括制御基板 4 1 は、主制御基板 4 0 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示制御基板 4 2、及び音声・ランプ制御基板 4 3 を統括的に制御する。演出表示制御基板 4 2 は、主制御基板 4 0 とサブ統括制御基板 4 1 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 2 8 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。また、音声・ランプ制御基板 4 3 は、主制御基板 4 0 とサブ統括制御基板 4 1 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、各種ランプ部 1 7 ~ 1 9、2 7 b の発光態様（点灯（点滅）/ 消灯のタイミングなど）及びスピーカ 2 0、2 1、2 5 の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

【 0 0 3 1 】

以下、主制御基板 4 0、サブ統括制御基板 4 1 及び演出表示制御基板 4 2 について、その具体的な構成を説明する。

主制御基板 4 0 には、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用 CPU 4 0 a と、主制御用 CPU 4 0 a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 4 0 b 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 4 0 c が設けられている。主制御用 CPU 4 0 a には、主制御用 ROM 4 0 b と主制御用 RAM 4 0 c が接続されている。また、主制御用 CPU 4 0 a には、上始動入賞口 3 3 に入球した遊技球を検知する上始動口スイッチ SW 1 と、下始動入賞口 3 4 に入球した遊技球を検知する下始動口スイッチ SW 2 が接続されている。また、主制御用 CPU 4 0 a には、特別図柄表示装置 3 0 が接続されている。主制御用 CPU 4 0 a は、大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数や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し、更新後の値を主制御用 RAM 4 0 c の設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たりとするか否かの大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。大当たり図柄用乱数は、大当たりとする場合に特別図柄表示装置 3 0 に確定停止表示させる特別図柄としての大当たり図柄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、図柄変動ゲームの変動時間と演出内容（大当たり演出、はずれ演出など）を決定する際に用いる乱数である。また、本実施形態の主制御用 CPU 4 0 a はタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。

【 0 0 3 2 】

主制御用 ROM 4 0 b には、前記制御プログラムに加え、複数種類の変動パターン（演出パターン）と各種判定値（大当たり判定値など）が記憶されている。変動パターンは、演出表示装置 2 8 及び特別図柄表示装置 3 0 において図柄の変動開始による図柄変動ゲームが開始してから、演出表示装置 2 8 及び特別図柄表示装置 3 0 において図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間と演出内容を特定するためのパターンである。この変動パターンに基づき特別図柄表示装置 3 0 では、特別図柄の変動が開始してから、変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当たり図柄又ははずれ図柄が確定停止表示される図柄変動ゲームが実行される。一方、変動パターンに基づき演出表示装置 2 8 では、飾り図柄の変動が開始してから、変動パターンで特定される演出内容で各種遊技演出が行われるとともに変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当たり図柄又ははずれ図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームが実行される。そして、変動パターンは、大当たり演出用、はずれリーチ演出用及びはずれ演出用からなる演

出内容毎に分類されている。

【0033】

大当り演出では、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て最終的に大当り図柄(飾り図柄)を確定停止表示させるように展開されるとともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームが大当り図柄(特別図柄)を確定停止表示させるように展開される。はずれリーチ演出は、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て最終的にはずれ図柄(飾り図柄)を確定停止表示させるように展開されるとともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームがはずれ図柄(特別図柄)を確定停止表示させるように展開される。はずれ演出は、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経ることなく最終的にはずれ図柄(飾り図柄)を確定停止表示させるように展開されるとともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームがはずれ図柄(特別図柄)を確定停止表示させるように展開される。なお、特別図柄表示装置30では、図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで図柄の変動が継続される。

10

【0034】

大当り判定値は、大当り判定で用いる判定値であり、大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。例えば、大当り判定用乱数の取り得る数値を「0(零)」~「599」までの全600通りの整数に設定し、その値の中から大当り判定値として2つの値を設定した場合、大当り判定が肯定判定される割合、すなわち大当りの当選確率は600分の2(300分の1)となる。

20

【0035】

図3は、主制御用ROM40bに記憶される変動パターン振分テーブルDT1を模式的に示した図である。なお、図3は、大当り演出用、はずれリーチ演出用及びはずれ演出用の変動パターン振分テーブルをまとめた変動パターン振分テーブルDT1を示す。そして、図3には、大当り演出用の変動パターンとして設けられる複数種類の変動パターンのうち、一部の変動パターンP1~P11のみを示している。また、はずれリーチ演出用の変動パターンとして設けられる複数種類の変動パターンのうち、一部の変動パターンP12~P21のみを示している。また、はずれ演出用の変動パターンとして設けられる複数種類の変動パターンのうち、変動パターンP22のみを示している。

30

【0036】

そして、リーチ演出を伴う変動パターンP1~P21は、図柄変動ゲームの演出内容(変動時間や演出態様など)をそれぞれに定めており、これらの変動パターンP1~P21には、図3に示すように変動パターン毎に図柄変動ゲームのリーチ演出の種類(表示演出内容)を特定し得る単数又は複数のリーチ演出の種類が予め定められている。本実施形態では、変動パターンP1~P21は、リーチ変動を特定し、演出表示装置28で実行させる表示演出としてリーチ演出を実行する内容を特定する。これら変動パターンP1~P21で特定されるリーチ演出では、その内容毎に、例えば、登場するキャラクタが相違したり、登場するキャラクタは同じであっても、登場キャラクタの動作が相違したりするように構成されている。すなわち、本実施形態では、変動パターンP1~P21毎に、これらの演出を視認する遊技者が相違を明らかに認識し得るように演出内容が構成されている。

40

【0037】

そして、リーチ演出には、ノーマルリーチとスーパーリーチが用意されており、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して行われるリーチ演出であって、リーチ演出が発展する演出内容となっている。本実施形態では、スーパーリーチの一種として、キャラクタを登場させるキャラ系演出と、キャラクタを登場させてそのキャラクタに因んだストーリー(物語)が展開されるストーリー系演出とが行われるようになっている。そして、キャラ系演出のスーパーリーチとして、キャラクタAを登場させるキャラ系リーチAと、キャラクタBを登場させるキャラ系リーチBと、キャラクタCを登場させるキャラ系リーチCと、キャラクタDを登場させるキャラ系リーチDとが用意されている。また、本実施形態では、ストーリー系演出のスーパーリーチとして、キャラクタEに因んだストーリーが展開

50

される内容と、キャラクタFに因んだストーリーが展開される内容と、キャラクタGに因んだストーリーが展開される内容のいずれかの内容の演出が選択されるストーリー系リーチSPが用意されている。なお、ストーリー系リーチSPの内容は、主制御用CPU40aが図柄変動ゲームの開始時に選択した変動パターンの種類と、演出用ボタン39の操作に応じて、サブ統括制御基板41（統括制御用CPU41a）が決定する。また、本実施形態では、キャラ系演出と、ストーリー系演出のいずれも行わない場合には、キャラクタなどを登場させることなく図柄変動ゲームを行うノーマルリーチが行われるようになっている。

【0038】

また、本実施形態では、図柄変動ゲーム中に有効期間を設定し、該期間中に演出用ボタン39を用いて、該ゲームで実行される可能性がある複数種類（本実施形態では、4種類、又は3種類）のスーパーリーチを選択肢とする選択対象を演出表示装置28に表示させ、該演出用ボタン39の操作に応じて該選択対象の中から1つのスーパーリーチを選択する選択演出が行われるようになっている。なお、選択演出は、図柄変動ゲームにおいて、リーチ図柄の表示後であって、スーパーリーチに発展する前に実行される。

10

【0039】

本実施形態においては、該選択演出の結果として選択されるスーパーリーチを予め定め、該スーパーリーチを含んで構成される複数種類（本実施形態では、4種類）の選択対象から該スーパーリーチを選択する態様で実行される第1の選択演出を備えている。また、第1の選択演出の実行後、該第1の選択演出の選択対象からスーパーリーチを選択することなく該第1の選択演出を経由して、該第1の選択演出で選択対象となるスーパーリーチとは異なる種類のスーパーリーチから構成される選択対象から遊技者自身にスーパーリーチを自由に選択させる態様で実行される第2の選択演出を備えている。そして、各選択演出を伴う図柄変動ゲームでは、演出用ボタン39の操作を許容する有効期間（本実施形態では、5000ms）が設定されるようになっており、該有効期間中に各選択演出が行われるようになっている。すなわち、各選択演出中には、演出用ボタン39の操作が許容され、該演出用ボタン39を用いた選択演出により遊技者参加型の演出が行われる。本実施形態では、第1の選択演出が行われる有効期間が第1の有効期間であって、第2の選択演出が行われる有効期間が第2の有効期間である。そして、第1の選択演出を伴う図柄変動ゲームでは、1回の図柄変動ゲームにおいて、第1の有効期間の1回の演出用ボタン39の操作を許容する有効期間が設定される。一方、第2の選択演出を伴う図柄変動ゲームでは、第1の選択演出を経由して行われるため、1回の図柄変動ゲームにおいて、第1の有効期間と、第2の有効期間との2回の演出用ボタン39の操作を許容する有効期間が設定される。

20

30

【0040】

そして、第1の選択演出では、キャラ系リーチA、B、C、Dに登場するキャラクタを示唆するキャラクタの名称である「A」、「B」、「C」、「D」を示すそれぞれの4種類の示唆画像を演出表示装置28に同時に表示させて（図15（b）～（e）参照）、これら示唆画像から示唆されるスーパーリーチ（キャラ系演出）が演出用ボタン39の操作に基づく選択対象となっている旨を遊技者に報知し、演出用ボタン39の操作、又は第1の有効期間の終了時に該選択対象の中から1の示唆画像が選択される。そして、第1の選択演出で示唆画像の選択後、該第1の選択演出で選択された示唆画像に対応するスーパーリーチが実行される。第1の選択演出では、選択対象の中から選択される示唆画像が予め定められているため、遊技者の演出用ボタン39の操作の有無や、操作のタイミングに拘らず、予め定められている示唆画像が選択されるようになっている。すなわち、第1の選択演出は、変動パターンに予め定められている示唆画像（スーパーリーチ）を遊技者に選択したかのように見せる擬似的な選択演出であって、内部的に予め決定している内容を遊技者の演出用ボタン39の操作に応じて遊技者に報知する役割を担っている。

40

【0041】

また、第2の選択演出では、ストーリー系リーチE、F、Gのストーリー内容を示唆す

50

るキャラクタE、キャラクタF、キャラクタGを示すそれぞれの3種類の示唆画像を演出表示装置28に同時に表示させて(図16(b)~(d)参照)、これら示唆画像から示唆されるスーパーリーチ(ストーリー系演出)が選択対象となっている旨を遊技者に報知し、演出用ボタン39の操作に応じて選択対象の中から1の示唆画像を選択させる。第2の選択演出では、選択対象の中から示唆画像を遊技者自身に選択させ、第2の有効期間(第2の選択演出)の終了時に遊技者自身が選択している示唆画像の選択が確定されるようになっていく。そして、第2の選択演出で示唆画像の確定後、該第2の選択演出で決定された示唆画像に対応するスーパーリーチが実行される。すなわち、第2の選択演出は、スーパーリーチを遊技者自身に選択させる遊技者の意思を反映する選択演出であって、スーパーリーチを予め定めることなく遊技者の意思に基づくスーパーリーチを決定する役割を担っている。

10

【0042】

本実施形態において、示唆画像とは、その画像から遊技者がスーパーリーチの種類を連想することができる画像であって、例えば、「A」という画像からキャラクタAを連想し、リーチ演出としてキャラクタAが登場するキャラ系リーチAを連想することができるものである。また、キャラクタEの示唆画像から、該キャラクタEに因んだストーリー(例えば、キャラクタEが装備している「剣」に因んだストーリー)を連想し、リーチ演出としてキャラクタEに因んだストーリー系リーチEを連想することができるものである。すなわち、示唆画像とは、リーチ演出(表示演出)の内容に関する要素(キャラクタ、キャラクタ名称、リーチ演出名称若しくはリーチ演出の背景又はこれらの結合で構成される画像)によって構成されるものであり、該示唆画像を遊技者が視認することを以てリーチ演出(表示演出)の種類を連想することができるものである。

20

【0043】

そして、本実施形態においてキャラ系演出(キャラ系リーチA~D)には、第1の選択演出を伴い該選択演出でキャラ系演出を示唆する示唆画像が選択されることで行われるスーパーリーチと、第1の選択演出を伴うことなく行われるスーパーリーチとがある。また、ストーリー系演出(ストーリー系リーチE~G)には、第2の選択演出を伴い該選択演出でストーリー系演出を示唆する示唆画像が選択されることで行われるスーパーリーチと、第2の選択演出を伴うことなく行われるスーパーリーチとがある。

30

【0044】

そして、図3に示すように、本実施形態において、変動パターンP1と変動パターンP12では、キャラ系リーチAを特定するとともに、変動時間としてともに15000msが定められている。また、変動パターンP2と変動パターンP13では、キャラ系リーチBを特定するとともに、変動時間としてともに20000msが定められている。また、変動パターンP3と変動パターンP14では、キャラ系リーチCを特定するとともに、変動時間としてともに25000msが定められている。また、変動パターンP4と変動パターンP15では、キャラ系リーチDを特定するとともに、変動時間としてともに30000msが定められている。また、変動パターンP5と変動パターンP16では、ストーリー系リーチSPを特定するとともに、変動時間としてともに35000msが定められている。また、変動パターンP6と変動パターンP17では、第1の選択演出を伴うキャラ系リーチAを特定するとともに、変動時間としてともに25000msが定められている。また、変動パターンP7と変動パターンP18では、第1の選択演出を伴うキャラ系リーチBを特定するとともに、変動時間としてともに30000msが定められている。また、変動パターンP8と変動パターンP19では、第1の選択演出を伴うキャラ系リーチCを特定するとともに、変動時間としてともに35000msが定められている。また、変動パターンP9と変動パターンP20では、第1の選択演出を伴うキャラ系リーチDを特定するとともに、変動時間としてともに35000msが定められている。また、変動パターンP10では、第2の選択演出を伴い、該選択演出で決定されたストーリー系リーチE~Gのいずれかを特定するとともに、変動時間として45000msが定められている。また、変動パターンP11と変動パターンP21では、ノーマルリーチを特定する

40

50

とともに、変動時間としてともに10000msが定められている。

【0045】

そして、本実施形態において、リーチ演出を伴う変動パターンP1～P21では、大当り抽選ではずれの決定時に、第1の選択演出を伴わない変動パターンP12～P16のいずれも、第1の選択演出を伴う変動パターンP17～P20よりも選択され易く構成されている。一方、大当り抽選で大当りの決定時に、第1の選択演出を伴う変動パターンP6～P9のいずれも、第1の選択演出を伴わない変動パターンP1～P5よりも選択され易く構成されている。

【0046】

また、大当り抽選ではずれの決定時に、各選択演出を伴わないスーパーリーチ（各キャラ系演出、各ストーリー系演出）が対応付けられる変動パターンでは、変動パターンP16（ストーリー系リーチSP）＜変動パターンP12（キャラ系リーチA）＜変動パターンP13（キャラ系リーチB）＜変動パターンP14（キャラ系リーチC）＜変動パターンP15（キャラ系リーチD）の順で選択され易く構成されている。一方、大当り抽選で大当りの決定時に、スーパーリーチ（各キャラ系演出、各ストーリー系演出）が対応付けられる変動パターンでは、はずれの決定時とは逆に変動パターンP5（ストーリー系リーチSP）＞変動パターンP1（キャラ系リーチA）＞変動パターンP2（キャラ系リーチB）＞変動パターンP3（キャラ系リーチC）＞変動パターンP4（キャラ系リーチD）の順で選択され易く構成されている。

【0047】

また、大当り抽選ではずれの決定時に、第1の選択演出を伴う各キャラ系演出が対応付けられる変動パターンでは、変動パターンP17（キャラ系リーチA）＜変動パターンP18（キャラ系リーチB）＜変動パターンP19（キャラ系リーチC）＜変動パターンP20（キャラ系リーチD）の順で選択され易く構成されている。一方、大当り抽選で大当りの決定時に、各キャラ系演出が対応付けられる変動パターンでは、はずれの決定時とは逆に変動パターンP6（キャラ系リーチA）＞変動パターンP7（キャラ系リーチB）＞変動パターンP8（キャラ系リーチC）＞変動パターンP9（キャラ系リーチD）の順で選択され易く構成されている。

【0048】

このため、第1の選択演出を伴う場合の大当りへの期待度は、第1の選択演出を伴わない場合の大当りへの期待度よりも高い期待度となっている。また、第1の選択演出を伴う場合のスーパーリーチの中でキャラ系リーチAの大当りへの期待度は、最も高いとともに、キャラ系リーチDの大当りへの期待度は、各キャラ系演出の中で最も低い期待度となっている。そして、第1の選択演出を伴わない場合のリーチ演出の中でストーリー系演出の大当りへの期待度は、いずれのキャラ系演出よりも高い一方で、キャラ系演出の中でキャラ系リーチAの大当りへの期待度は、最も高いとともに、キャラ系リーチDの大当りへの期待度は、各キャラ系演出の中で最も低い期待度となっている。

【0049】

本実施形態のスーパーリーチは、キャラ系演出を構成するキャラ系リーチA、キャラ系リーチB、キャラ系リーチC及びキャラ系リーチDと、ストーリー系演出を構成するストーリー系リーチSPで選択され得るストーリー系リーチE、ストーリー系リーチF及びストーリー系リーチGにより構成される。そして、ストーリー系演出に比較して大当りへの期待度が低いキャラ系演出（キャラ系リーチA、キャラ系リーチB、キャラ系リーチC及びキャラ系リーチD）により低期待度演出群を構成し、キャラ系演出に比較して大当りへの期待度が高いストーリー系演出（ストーリー系リーチE、ストーリー系リーチF及びストーリー系リーチG）により高期待度演出群を構成している。すなわち、第1の選択演出で選択対象とされ得る示唆画像に対応するスーパーリーチ（リーチ演出）による集まりが低期待度演出群であって、低期待度群よりも大当り期待度が高く、かつ第2の選択演出で選択対象とされ得る示唆画像に対応するスーパーリーチ（リーチ演出）による集まりが高期待度演出群である。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 0 】

本実施形態において、第1の選択演出では、キャラ系演出が選択対象とされるため低期待度演出群を選択対象とすることとなる一方で、第2の選択演出では、ストーリー系演出が選択対象とされるため高期待度演出群を選択対象とすることとなる。したがって、第2の選択演出では、第1の選択演出とは異なる種類のリーチ演出が選択対象とされるとともに、第1の選択演出で選択対象とされる種類のリーチ演出よりも大当りへの期待度が高いリーチ演出が第2の選択演出の選択対象とされるようになっている。そして、本実施形態において第2の選択演出を実行する図柄変動ゲームでは、第1の選択演出を経由して第2の選択演出が行われるように構成されている。このため、第2の選択演出が実行される場合には、選択対象が低期待度演出群から高期待度演出群にその内容が置き換わる。したがって、第1の選択演出が出現する場合には、第1の選択演出から第2の選択演出に移行することに對して遊技者に期待を抱かせることができる。

10

【 0 0 5 1 】

また、第2の選択演出を伴う変動パターンP10は、大当り抽選で大当りの場合にのみに選択されるようになっており、第2の選択演出を伴う図柄変動ゲームの大当りへの期待度は最も高く（ほぼ100%）定められている。すなわち、ストーリー系演出は、第2の選択演出を伴わない場合にキャラ系演出に比較して大当り期待度が高く構成されている一方で、第2の選択演出を伴う場合にその大当り期待度が最も高く（ほぼ100%）なるようになっている。そして、第2の選択演出を伴う図柄変動ゲームでは、大当り図柄が導出されることとなる。

20

【 0 0 5 2 】

本実施形態では、選択演出を伴う変動パターンP6～P10、P17～P20が特定の演出パターンとなり、第1の選択演出を伴う変動パターンP6～P9、P17～P20が第1の特定演出パターンとなり、第2の選択演出を伴う変動パターンP10が第2の特定演出パターンとなる。

【 0 0 5 3 】

次に、サブ統括制御基板41について説明する。

サブ統括制御基板41には、制御動作を所定の手順で実行することができる統括制御用CPU41aと、統括制御用CPU41aの制御プログラムを格納する統括制御用ROM41bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用RAM41cが設けられている。統括制御用CPU41aには、統括制御用ROM41bと統括制御用RAM41cが接続されているとともに、演出用ボタン39が接続されている。そして、統括制御用CPU41aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御用RAM41cの設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、本実施形態の統括制御用CPU41aはタイマ機能（タイマT）を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。

30

【 0 0 5 4 】

統括制御用ROM41bには、前記制御プログラムに加え、選択演出管理フラグ設定テーブルDT2（図4に示す）と、演出実行指示コマンドテーブルDT3（図5に示す）と、演出中点灯フラグ設定テーブルDT4（図6に示す）と、選択時点灯フラグ設定テーブルDT5（図7に示す）とが記憶されている。

40

【 0 0 5 5 】

選択演出管理フラグ設定テーブルDT2は、統括制御用CPU41aが、主制御用CPU40aにより選択演出を伴う変動パターンP6～P10、P17～P20が決定されるときに、該選択演出中に選択対象から最終的に示唆画像（リーチ演出）を決定する際に参照するテーブルである。選択演出管理フラグは、選択演出で選択対象とされる示唆画像からいずれの示唆画像を選択するかを示すものである。

【 0 0 5 6 】

そして、選択演出管理フラグ設定テーブルDT2には、いずれの選択演出も伴わない変

50

動パターン P 1 ~ P 5 , P 1 1 , P 1 2 ~ P 1 6 , P 2 1 , P 2 2 が決定されている場合にいずれの選択演出も伴わないことを示す「 0 」が選択演出管理フラグに設定（セット）されることが対応付けされている。また、第 1 の選択演出を伴う変動パターン P 6 , P 1 7 が決定されている場合に該選択演出で選択対象からキャラ系リーチ A を示唆する示唆画像を選択することを示す「 1 」が選択演出管理フラグに設定（セット）されることが対応付けられている。また、第 1 の選択演出を伴う変動パターン P 7 , P 1 8 が決定されている場合に該選択演出で選択対象からキャラ系リーチ B を示唆する示唆画像を選択することを示す「 2 」が選択演出管理フラグに設定（セット）されることが対応付けられている。また、第 1 の選択演出を伴う変動パターン P 8 , P 1 9 が決定されている場合に該選択演出で選択対象からキャラ系リーチ C を示唆する示唆画像を選択することを示す「 3 」が選択演出管理フラグに設定（セット）されることが対応付けられている。また、第 1 の選択演出を伴う変動パターン P 9 , P 2 0 が決定されている場合に該選択演出で選択対象からキャラ系リーチ D を示唆する示唆画像を選択することを示す「 4 」が選択演出管理フラグに設定（セット）されることが対応付けられている。また、第 2 の選択演出を伴う変動パターン P 1 0 が決定されている場合に該選択演出で選択対象から遊技者の選択するストーリー系リーチを決定することを示す「 5 」が選択演出管理フラグに設定（セット）されることが対応付けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 7 】

演出実行指示コマンドテーブル D T 3 には、統括制御用 C P U 4 1 a が、主制御用 C P U 4 0 a により選択演出を伴う変動パターン P 6 ~ P 1 0 , P 1 7 ~ P 2 0 が決定されるときに、これら変動パターンに基づく図柄変動ゲーム中の演出を制御する際に出力する演出実行指示コマンドを示すテーブルである。

【 0 0 5 8 】

そして、演出実行指示コマンド B 0 H 0 1 H には、第 1 の選択演出の実行を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 2 H には、第 1 の選択演出で選択対象の中からキャラ系リーチ A に対応する示唆画像を選択する演出の実行を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 3 H には、第 1 の選択演出で選択対象の中からキャラ系リーチ B に対応する示唆画像を選択する演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 4 H には、第 1 の選択演出で選択対象の中からキャラ系リーチ C に対応する示唆画像を選択する演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 5 H には、第 1 の選択演出で選択対象の中からキャラ系リーチ D に対応する示唆画像を選択する演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 6 H には、第 2 の選択演出に第 1 の選択演出から移行することを示す報知演出の実行を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 7 H には、第 2 の選択演出の実行を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 8 H には、第 2 の選択演出で選択対象としてストーリー系リーチ E に対応する示唆画像の選択を確定させる演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 9 H には、第 2 の選択演出で選択対象としてストーリー系リーチ F に対応する示唆画像の選択を確定させる演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 A H には、第 2 の選択演出で選択対象としてストーリー系リーチ G に対応する示唆画像の選択を確定させる演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 B H には、演出表示装置 2 8 において、第 2 の選択演出でストーリー系リーチ E に対応する示唆画像を点灯表示させる演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 C H には、演出表示装置 2 8 において、第 2 の選択演出でストーリー系リーチ F に対応する示唆画像を点灯表示させる演出を指示することが定められている。また、演出実行指示コマンド B 0 H 0 D H には、演出表示装置 2 8 において、第 2 の選択演出でストーリー系リーチ G に対応する示唆画像を点灯表示させる演出を指示することが定められている。

【 0 0 5 9 】

演出中点灯フラグ設定テーブル D T 4 は、統括制御用 C P U 4 1 a が、主制御用 C P U

40 aにより第2の選択演出を伴う変動パターンP10が決定されるときに、その第2の選択演出中に演出実行指示コマンドB0H0BH~B0H0DHを点灯フラグに基づき選択する際に参照するテーブルである。点灯フラグは、第2の選択演出で選択対象となっている示唆画像を示すものである。

【0060】

そして、点灯フラグに「0」がセットされている場合には、演出実行指示コマンドB0H0BHを演出実行指示コマンドとして選択することが定められている。また、点灯フラグに「1」がセットされている場合には、演出実行指示コマンドB0H0CHを演出実行指示コマンドとして選択することが定められている。また、点灯フラグに「2」がセットされている場合には、演出実行指示コマンドB0H0DHを選択することが定められている。

10

【0061】

選択時点灯フラグ設定テーブルDT5は、統括制御用CPU41aが、主制御用CPU40aにより第2の選択演出を伴う変動パターンP10が決定されるときに、その第2の選択演出で演出実行指示コマンドB0H08H~B0H0AHを点灯フラグに基づき選択する際に参照するテーブルである。

【0062】

そして、点灯フラグに「0」がセットされている場合には、演出実行指示コマンドB0H08Hを演出実行指示コマンドとして選択することが定められている。また、点灯フラグに「1」がセットされている場合には、演出実行指示コマンドB0H09Hを演出実行指示コマンドとして選択することが定められている。また、点灯フラグに「2」がセットされている場合には、演出実行指示コマンドB0H0AHを選択することが定められている。

20

【0063】

本実施形態において、第1の選択演出では、選択対象となっている全ての示唆画像を演出表示装置28上に表示させ、キャラクタDを示唆する「D」、キャラクタCを示唆する「C」、キャラクタBを示唆する「B」、キャラクタAを示唆する「A」の予め定めた順に1つの示唆画像を所定時間毎(本実施形態では、500ms)に点灯表示させる演出が行われる。本実施形態において、予め定めた順としては、大当りへの期待度が低いスーパーリーチ(キャラ系リーチD)から大当りへの期待度が高いスーパーリーチ(キャラ系リーチA)の順としている。そして、選択対象とされている示唆画像をルーレット形式で点灯表示させ、最終的に、演出用ボタン39の操作、又は第1の選択演出の終了時に予め定めた示唆画像を点滅表示させことで、該点滅表示されている示唆画像が選択されたことを遊技者に報知するようになっている。本実施形態において、所定時間としては、いずれの示唆画像が点灯表示されているかを遊技者に認識し難くさせる時間であって、いずれの示唆画像が点灯表示されているかを正確には認識させない一方で、順に示唆画像が点灯表示されていることを認識させることができる時間である。

30

【0064】

一方、第2の選択演出では、選択対象となっている「キャラクタE」、「キャラクタF」及び「キャラクタG」の全ての示唆画像を演出表示装置28に表示させ、演出用ボタン39の操作によって選択されている示唆画像が切り替え表示されるようになっている。そして、これら3つの示唆画像は、該示唆画像が点灯表示されることで現在選択している示唆画像がいずれであるかを遊技者に報知している。具体的に言えば、第2の選択演出の開始時、「キャラクタE」の示唆画像が点灯表示された図16(b)の状態では演出用ボタン39が1回操作されると、「キャラクタF」の示唆画像が点灯表示され(図16(c))、さらに演出用ボタン39が1回操作されると、「キャラクタG」の示唆画像が点灯表示される(図16(d))。また、図16(d)の状態では演出用ボタン39が1回操作されると、「キャラクタE」の示唆画像が再び点灯表示され、3種類の示唆画像が1周したことになる。そして、本実施形態のパチンコ機10では、第2の選択演出の終了時(第2の有効期間に定めた時間の経過時)に、点灯表示されている示唆画像を該選択演出で選択し

40

50

たスーパーリーチと確定させる。例えば、図16(b)の状態第2の選択演出が終了した場合、該選択演出では、「キャラクタE」の選択が確定することになる。

【0065】

そして、統括制御用CPU41aは、第2の選択演出中、演出中点灯フラグ設定テーブルDT4に基づき、点灯表示させる示唆画像を演出実行指示コマンドで指示する。そして、統括制御用CPU41aは、第2の選択演出の終了時(第2の有効期間の終了時)、選択時点灯フラグ設定テーブルDT5に基づき、選択を確定させる示唆画像を演出実行指示コマンドで指示する。

【0066】

次に、演出表示制御基板42について説明する。

演出表示制御基板42には、制御動作を所定の手順で実行することができる表示制御用CPU42aと、表示制御用CPU42aの制御プログラムを格納する表示制御用ROM42bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用RAM42cが設けられている。表示制御用CPU42aには、表示制御用ROM42bと、表示制御用RAM42cが接続されているとともに、演出表示装置28が接続されている。また、本実施形態の表示制御用CPU42aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング(例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング)で時間を計測する。表示制御用ROM42bには、各種の画像データ(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。そして、画像データには、各キャラ系演出、及び各ストーリー系演出の演出内容とリーチ演出時間を定めたデータが記憶されている。また、画像データには、各選択演出で選択対象を報知するための各キャラ系演出、及び各ストーリー系演出に対応する示唆画像や、第1の選択演出の前に選択対象を紹介するための各キャラ系演出に対応する複数(本実施形態では、4種類)の紹介画像などが記憶されている。なお、表示制御用ROM42bには、変動パターン指定コマンドで指定される変動パターンの種類に応じて、紹介演出で表示させる紹介画像の種類、及び各選択演出で表示させる示唆画像の種類を特定したり、紹介演出で紹介画像を表示させる順序を特定したりするテーブルなどが記憶されている。そして、表示制御用CPU42aの制御プログラムでは、紹介演出において、表示制御用ROM42bに記憶されているテーブルなどを用いて、紹介演出で表示させる紹介画像の種類、紹介演出で紹介画像を表示させる順序を特定する。また、表示制御用CPU42aの制御プログラムでは、各選択演出において、表示制御用ROM42bに記憶されているテーブルなどを用いて、各選択演出で表示させる示唆画像の種類を特定する。

【0067】

そして、図3に示すように、表示制御用ROM42bには、変動パターンP1, P6, P12, P17で特定されるスーパーリーチとして、10000msのリーチ演出時間を定めたキャラ系リーチAと、変動パターンP2, P7, P13, P18で特定されるスーパーリーチとして、15000msのリーチ演出時間を定めたキャラ系リーチBとが記憶されている。また、表示制御用ROM42bには、変動パターンP3, P8, P14, P19で特定されるスーパーリーチとして、20000msのリーチ演出時間を定めたキャラ系リーチCと、変動パターンP4, P9, P15, P20で特定されるスーパーリーチとして、25000msのリーチ演出時間を定めたキャラ系リーチDとが記憶されている。また、表示制御用ROM42bには、変動パターンP5, P10, P16で特定されるスーパーリーチとして、28000msのリーチ演出時間を定めたストーリー系リーチE, F, Gが記憶されている。なお、表示制御用ROM42bには、変動パターンP11, P21で特定される演出として、10000msの時間を定めたノーマルリーチが記憶されているとともに、変動パターンP22で特定される演出として、5000msの時間を定めるリーチ図柄を形成しないリーチなし演出が記憶されている。

【0068】

本実施形態では、ストーリー系リーチE~Gに同じリーチ演出時間を定めている一方で、キャラ系リーチA~Dに異なるリーチ演出時間を定めている。このように、ストーリー系リーチE~Gに同じリーチ演出時間を定めることで、変動パターンP10に基づく図柄

10

20

30

40

50

変動ゲームにおいていずれのリーチが選択されたとしても、スーパーリーチを確実に行うことができる。このため、第2の選択演出では、遊技者自身にスーパーリーチの種類を選択させることができるように構成されており、いずれのスーパーリーチが選択されても違和感なく演出が行われるようになっている。

【0069】

また、本実施形態において、表示制御用CPU42aは、第1の選択演出を伴う変動パターンP6～P9、P17～P20に基づく図柄変動ゲームにおいて、該第1の選択演出の前に該選択演出で選択対象となるスーパーリーチの種類を紹介する紹介画像を演出表示装置28に表示させる紹介演出を行うようになっている。紹介演出では、第1の選択演出で選択対象とされるスーパーリーチの種類を紹介する紹介画像を演出表示装置28に順次表示させ、第1の選択演出の実行に先立って、それら紹介画像により該紹介画像に対応するスーパーリーチが第1の選択演出で選択対象となる旨を遊技者に報知する。本実施形態において、紹介演出では、第1の選択演出で選択対象とされるキャラ系リーチA、B、C、Dに登場するキャラクタと該キャラクタの名称との結合から構成される紹介画像を表示させる(図14(c)～(d)参照)。紹介画像とは、その画像から遊技者にリーチ演出の内容を認識させることができる画像であって、例えば、「キャラクタA」と、該キャラクタの名称「A」という画像から、リーチ演出としてキャラクタAが登場するキャラ系リーチAを認識することができる。

10

【0070】

そして、紹介画像は、示唆画像を含んで構成されており、紹介画像の全部又は一部により示唆画像を構成している。このため、紹介画像では、示唆画像に比べてより明確に遊技者にスーパーリーチの種類を認識させるものである。本実施形態では、第1の選択演出を伴う図柄変動ゲームにおいて、該第1の選択演出の実行に先立って、紹介演出を実行することにより、紹介演出で一度、第1の選択演出の選択対象となるスーパーリーチの種類を報知することで、第1の選択演出で示唆画像の出現によって選択対象を初めて確認させているわけではない。

20

【0071】

また、紹介演出は、第1の有効期間が設定される最大期間よりも十分に長い5000msの2倍の10000msに亘って実行されるように構成されている。このため、選択対象となるスーパーリーチの種類を遊技者に十分把握させることができる。さらに、紹介演出は、第1の選択演出を伴う図柄変動ゲームの開始直後(ほぼ開始と同時)であって、該第1の選択演出の直前に実行されるように構成されている。このため、図柄変動ゲームが行われていない待機状態中や、デモ演出中に紹介演出を実行する場合に比べて、選択対象とされるスーパーリーチの種類をより確実に遊技者に把握させるようになっている。

30

【0072】

このように紹介演出を構成することにより、選択対象となるスーパーリーチの種類を把握させる時間と、選択対象から選択させる時間とを分割して遊技者に付与することで、選択対象とされる種類を遊技者に把握させるとともに、いずれを選択すべきかを熟考する期間を遊技者に与えることができる。その一方で、第2の選択演出では、第1の選択演出で選択対象とされる示唆画像(スーパーリーチ)に比較して選択対象を少なくすることで、選択対象とされる種類を遊技者に把握させるとともに、いずれを選択すべきかを熟考する期間を遊技者に与えることができる。したがって、第2の選択演出の実行に際しては、紹介演出を実行しないように構成されている。

40

【0073】

以下、主制御基板40、サブ統括制御基板41及び演出表示制御基板42が実行する制御内容を説明する。

最初に、主制御基板40について説明する。

【0074】

主制御基板40の主制御用CPU40aは、上始動入賞口33又は下始動入賞口34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、SW2が出力する検知信号

50

を入力すると、主制御用RAM40cに記憶されている特別図柄用の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（特別図柄用の保留記憶数<4）の場合、主制御用CPU40aは、特別図柄用の保留記憶数を1加算（+1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU40aは、保留判定を肯定判定している場合、大当り判定用乱数の値と大当り図柄用乱数の値を主制御用RAM40cから取得し、その取得した大当り判定用乱数の値と大当り図柄用乱数の値を特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM40cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU40aは、保留判定の判定結果が否定（保留記憶数=4）の場合、上限数を超える特別図柄用の保留記憶数の書き換えを行わないとともに、大当り判定用乱数の値と大当り図柄用乱数の値を取得しない。

10

【0075】

そして、主制御用CPU40aは、図柄変動ゲームの開始直前に、主制御用RAM40cの所定の記憶領域に格納した大当り判定用乱数の値を読み出し、その読み出した大当り判定用乱数の値と主制御用ROM40bに記憶されている大当り判定値とを比較し、大当りが否かの大当り判定を行う。大当り判定の判定結果が肯定（大当り判定用乱数の値と大当り判定値とが一致）の場合、主制御用CPU40aは、大当りを決定する。大当りを決定した主制御用CPU40aは、大当り図柄用乱数の値をもとに、特別図柄表示装置30で行われる図柄変動ゲームで確定停止表示させる大当り図柄（特別図柄）を決定する。そして、大当り図柄を決定した主制御用CPU40aは、決定した大当り図柄を主制御用RAM40cに記憶する。また、大当りを決定した主制御用CPU40aは、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM40cから取得し、該値に対応する変動パターンを大当り演出用の変動パターンの中から選択して決定する。

20

【0076】

一方、主制御用CPU40aは、大当り判定の判定結果が否定（大当り判定用乱数の値と大当り判定値とが不一致）の場合、はずれを決定する。そして、はずれを決定した主制御用CPU40aは、はずれリーチ演出を実行するか否かを乱数抽選で決定する。はずれリーチ演出の実行を決定した場合、主制御用CPU40aは、特別図柄表示装置30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とともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM40cから取得し、該値に対応する変動パターンをはずれリーチ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。一方、はずれリーチ演出の非実行を決定した場合、主制御用CPU40aは、前述同様にはずれ図柄を決定するとともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM40cから取得し、該値に対応する変動パターンをはずれ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。

30

【0077】

特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU40aは、所定の制御コマンドを所定のタイミングでサブ統括制御基板41（統括制御用CPU41a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU40a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最初に出力する。次に、主制御用CPU40aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU40a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（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを出力する。また、主制御用CPU40aは、図柄変動ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数を1減算（-1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。そして、主制御用CPU40aは、図柄変動ゲームの開始に伴って特別図柄表示装置30の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU40aは、図柄変動ゲームの開始により特別図柄の変動を開始させ、決定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決定した特別図柄（大当り図柄又ははずれ図柄）を確定停止表示させる。

40

【0078】

本実施形態では、主制御用CPU40aが、大当り判定手段として機能するとともに、演出パターン決定手段として機能する。

50

次に、サブ統括制御基板 4 1 について説明する。

【 0 0 7 9 】

以下、パチンコ遊技機 1 0 のサブ統括制御基板 4 1 の統括制御用 C P U 4 1 a の制御を図 8 ~ 図 1 3 に示すフローチャートを参照して説明する。図 8 は、サブ統括制御基板 4 1 の統括制御用 C P U 4 1 a におけるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【 0 0 8 0 】

タイマ割り込み処理は、所定の制御周期（例えば、2 m s）毎に繰り返し実行する処理であり、このタイマ割り込み処理にて各種図柄変動ゲームに係る処理を実行する。

タイマ割り込み処理において統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c にセット（記憶）されている制御コマンド（変動に関するコマンドなど）を各制御基板 4 2 , 4 3 に出力するコマンド出力処理を実行する（ステップ S 0 1）。続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、今回の制御周期で図柄変動ゲームに関するコマンドを入力したか否かを判定するコマンド入力処理（図 9 に示す）を実行する（ステップ S 0 2）。本実施形態における図柄変動ゲームに関するコマンドは、変動パターン指定コマンド、停止図柄指定コマンド、図柄停止コマンドであり、これらのコマンドは図柄変動ゲームに係る指示を行うコマンドである。続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲームに関する選択演出管理フラグを設定する演出制御処理（図 1 0 に示す）を実行する（ステップ S 0 3）。続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲームに関するタイマ T の設定、及びカウントを実行するタイマ開始処理（図 1 1 に示す）を実行する（ステップ S 0 4）。続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 1 の選択演出に関する各種設定、及び処理をする第 1 の選択演出制御処理（図 1 2 に示す）を実行する（ステップ S 0 5）。続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 2 の選択演出に関する各種設定、及び処理をする第 2 の選択演出制御処理（図 1 3 に示す）を実行する（ステップ S 0 6）。

【 0 0 8 1 】

そして、図 9 に示すステップ S 0 2 のコマンド入力処理にて統括制御用 C P U 4 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する（ステップ S 1 0）。この判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されている変動時間管理フラグに 1 をセット（設定）する（ステップ S 1 1）。変動時間管理フラグは、図柄変動ゲームを開始させてから終了するまでのタイマ T のカウントを実行するかどうかを示すものである。そして、変動時間管理フラグには、統括制御用 C P U 4 1 a によって図柄変動ゲームの実行中に「1」がセットされており、図柄変動ゲームの非実行時に「0」がセットされている。

【 0 0 8 2 】

続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 で入力した変動パターン指定コマンドを統括制御用 R A M 4 1 c にセット（記憶）する（ステップ S 1 2）。なお、ステップ S 1 2 で統括制御用 R A M 4 1 c にセットされた変動パターン指定コマンドは、次周期以降のコマンド出力処理により各制御基板 4 2 , 4 3 に出力される。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、コマンド入力処理を終了して以降の処理に移行する。

【 0 0 8 3 】

一方、ステップ S 1 0 の判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄停止コマンドを入力したか否かを判定する（ステップ S 1 3）。この判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲーム中であって該ゲームの終了が指示されていないのでコマンド入力処理を終了して以降の処理に移行する。一方、ステップ S 1 3 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄停止コマンドを入力して図柄変動ゲームの終了が指示され、該ゲームを終了させるため統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されている変動時間管理フラグに 0 をセットして内容をクリアするとともに、タイマ T に 0 をセットして内容をクリアする（ステップ S 1 4）。なお、ステップ S 1 4 において、統括制御用 C P U 4 1 a は、変動時間管理フラグ及びタイマ T の他に、図柄変動ゲームに関する各種フラグ（情報）をクリアする。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、コマンド入力処理を終了して以降の処理に移行する。

【 0 0 8 4 】

また、図 1 0 に示すステップ S 0 3 の演出制御処理にて統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に変動パターン指定コマンドが記憶されているか否かを判定する（ステップ S 2 0）。この判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲームの開始時でないため演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。一方、ステップ S 2 0 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲームの開始時であるためステップ S 1 0 で入力した変動パターン指定コマンドに指定される変動パターンの種類を特定し、その特定した変動パターンが選択演出を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 2 1）。ステップ S 2 1 において、統括制御用 C P U 4 1 a は、変動パターン指定コマンドに指定されている変動パターンが変動パターン P 6 ~ P 1 0 , P 1 7 ~ P 2 0 であるか否かを判定している。この判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、選択演出を伴う変動パターンが指定されているため、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されている選択演出管理フラグに変動パターンの種類に基づく値をセットする（ステップ S 2 2）。ステップ S 2 2 において、統括制御用 C P U 4 1 a は、図 4 の選択演出管理フラグ設定テーブル D T 2 を参照して該変動パターンの種類に基づく選択演出管理フラグを設定する。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。

10

【 0 0 8 5 】

一方、ステップ S 2 1 の判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、選択演出を伴わない変動パターンが指定されているため、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されている選択演出管理フラグに 0 をセットする（ステップ S 2 3）。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、ステップ S 2 1 で特定した変動パターンがストーリー系リーチ S P を特定する変動パターン P 5 , P 1 6 である場合に、いずれかのストーリー系リーチを乱数抽選により決定する。本実施形態では、いずれのストーリー系リーチも同じ選択率となるように乱数が振分けられており、いずれの大当りへの期待度も同じに構成されている。統括制御用 C P U 4 1 a は、乱数抽選により変動パターン P 5 , P 1 6 に基づく図柄変動ゲームで実行させるスーパーリーチを決定すると、決定したストーリー系リーチの種類を指示する演出コマンドを統括制御用 R A M 4 1 c にセットする。なお、統括制御用 R A M 4 1 c にセットされた演出コマンドは、セット後以降のコマンド出力処理により各制御基板 4 2 , 4 3 に出力される。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。

20

30

【 0 0 8 6 】

また、図 1 1 に示すステップ S 0 4 のタイマ開始処理にて統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されている変動時間管理フラグの値を読み出し、該値に 1 がセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 0）。この判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲーム中でないためタイマ T のカウント（更新）を実行しないで、タイマ開始処理を終了して以降の処理に移行する。

【 0 0 8 7 】

一方、ステップ S 3 0 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、タイマ T のカウント（更新）を実行するため、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されているタイマ T の値を読み出し、該値が最大変動時間であるか否かを判定する（ステップ S 3 1）。ステップ S 3 1 において、統括制御用 C P U 4 1 a は、現在の値が統括制御用 R A M 4 1 c でカウントすることができる最大変動時間に達しているか否かを判定している。タイマ T が最大変動時間に達している場合には、次のタイマ T のカウント（更新）により値が 0 に戻ってしまうこととなる。このように、タイマ T の値が 0 に戻ってしまう場合には、内部的に図柄変動ゲームの開始時の状態を示していることとなる。したがって、図柄変動ゲームに関わる処理において、図柄変動ゲームの開始時でないのに内部的に開始時と認識してしまうことによる不具合が生じる可能性がある。すなわち、統括制御用 C P U 4 1 a は、ステップ S 3 1 により、タイマ T のカウントを実行可能な状態であるか否かを判定している。

40

50

【 0 0 8 8 】

そして、ステップ S 3 1 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、図柄変動ゲーム中であるがタイマ T のカウントを実行できない状態であるため、タイマ開始処理を終了して以降の処理に移行する。一方、ステップ S 3 1 の判定結果が否定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、図柄変動ゲーム中であってタイマ T のカウントを実行可能な状態であるため、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されているタイマ T の値を 1 加算して更新する（ステップ S 3 2）。ステップ S 3 2 において、統括制御用 CPU 4 1 a は、タイマ T の値を 1 加算することで、制御周期分に相当する時間（本実施形態では、2 m s）だけタイマ T の値をカウント（更新）したことになる。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、タイマ開始処理を終了して以降の処理に移行する。

10

【 0 0 8 9 】

また、図 1 2 に示すステップ S 0 5 の第 1 の選択演出制御処理にて統括制御用 CPU 4 1 a は、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されている選択管理フラグの値を読み出し、該値が 0 よりも大きいかなんかを（選択演出を実行するか否か）を判定する（ステップ S 4 0）。この判定結果が否定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 1 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。

【 0 0 9 0 】

一方、ステップ S 4 0 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されているタッチ有効フラグ 1 の値を読み出し、該値が 1 であるかなんかを判定する（ステップ S 4 1）。タッチ有効フラグ 1 は、図柄変動ゲームにおいて、第 1 の有効期間が設定されているかなんかを示すものであって、第 1 の有効期間中に「1」が統括制御用 CPU 4 1 a によりセットされている一方、第 1 の有効期間中でない場合に「0」が統括制御用 CPU 4 1 a によりセットされている。

20

【 0 0 9 1 】

そして、ステップ S 4 1 の判定結果が否定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されているタイマ T の値を読み出し、該値が第 1 のカウント値 Y（本実施形態では、5 0 0 0（1 0 0 0 0 m s））であるかなんかを判定する（ステップ S 4 2）。本実施形態において、第 1 の有効期間は、図柄変動ゲームの開始から 1 0 0 0 0 m s の経過時に開始されるようになっており、第 1 の有効期間の開始に伴って第 1 の選択演出も開始されるようになっている。そして、ステップ S 4 2 において、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 1 の有効期間が設定されていない場合に、図柄変動ゲームを開始させてから 1 0 0 0 0 m s が経過したかなんかを判定している。すなわち、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 1 の有効期間の設定契機が到来したかなんかを判定している。

30

【 0 0 9 2 】

そして、ステップ S 4 2 の判定結果が否定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、図柄変動ゲームを開始してから 1 0 0 0 0 m s に到達していない、又は第 1 の有効期間を既に設定した後であるため、タッチ有効フラグ 1 に 1 をセットすることなく第 1 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。一方、ステップ S 4 2 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、図柄変動ゲームを開始してから 1 0 0 0 0 m s に到達しているため、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されているタッチ有効フラグ 1 に 1 をセットする（ステップ S 4 3）。続いて、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 1 の選択演出を開始させるため、演出実行指示コマンドテーブル DT 3 を参照して、第 1 の選択演出の開始を指示する演出実行指示コマンド BOH 0 1 H を統括制御用 RAM 4 1 c にセットする（ステップ S 4 4）。なお、ステップ S 4 4 でセットされた演出実行指示コマンドは、次周期以降のコマンド出力処理により各制御基板 4 2, 4 3 に出力される。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 1 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。

40

【 0 0 9 3 】

一方、ステップ S 4 1 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されているタイマ T の値を読み出し、該値が第 2 のカウント値 Z（本実施形態では、7 5 0 0（1 5 0 0 0 m s））であるかなんかを判定する（ステップ S 4

50

5)。本実施形態において、第1の有効期間は、図柄変動ゲームの開始から10000msの経過時に開始されて、開始されてから最大で5000msの間継続的に設定され、演出用ボタン39の操作、又は開始されてから5000ms(図柄変動ゲームの開始から15000ms)の経過時に終了されるようになっている。そして、ステップS45において、統括制御用CPU41aは、第1の有効期間中に、図柄変動ゲームを開始させてから15000msが経過したか否かを判定している。すなわち、統括制御用CPU41aは、第1の有効期間を設定して(第1の選択演出を開始させて)から5000msの経過を契機とする第1の有効期間の終了契機が到来したか否かを判定している。

【0094】

そして、ステップS45の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU41aは、第1の有効期間の終了契機が到来し第1の有効期間を終了させるとともに、第1の選択演出の選択対象から1つの示唆画像を選択させるため、ステップS47に移行する。一方、ステップS45の判定結果が否定の場合、統括制御用CPU41aは、演出用ボタン39から操作信号を入力したか否かを判定する(ステップS46)。ステップS47において、統括制御用CPU41aは、第1の有効期間中に演出用ボタン39が操作される場合にその操作を有効とするため、操作信号の入力の有無により演出用ボタン39が操作されたか否かを判定している。この判定結果が否定の場合、統括制御用CPU41aは、第1の有効期間中に演出用ボタン39が操作されていないため、第1の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。一方、ステップS46の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU41aは、第1の有効期間中に演出用ボタン39が操作されたため、演出用ボタン39の操作を契機とする第1の有効期間の終了契機が到来し第1の有効期間を終了させるとともに、第1の選択演出の選択対象から1つの示唆画像を選択させるため、ステップS47に移行する。

【0095】

続いて、ステップS45、又はステップS46からステップS47に移行した統括制御用CPU41aは、統括制御用RAM41cに記憶されている選択演出管理フラグの値を読み出し、該値に応じた演出実行指示コマンドを統括制御用RAM41cにセット(設定)する(ステップS47)。ステップS47において、選択演出管理フラグには、ステップS40で0以外の値がセットされていることが判定されている。そして、統括制御用CPU41aは、選択演出管理フラグに「1」がセットされている場合に演出実行指示コマンドB0H02Hを選択し、「2」がセットされている場合に演出実行指示コマンドB0H03Hを選択する。また、統括制御用CPU41aは、「3」がセットされている場合に演出実行指示コマンドB0H04Hを選択し、「4」がセットされている場合に演出実行指示コマンドB0H05Hを選択し、「5」がセットされている場合に演出実行指示コマンドB0H06Hを選択する。なお、ステップS47でセットされた演出実行指示コマンドは、次周期以降のコマンド出力処理により各制御基板42,43に出力される。

【0096】

続いて、統括制御用CPU41aは、第1の有効期間(第1の選択演出)を終了させるため、統括制御用RAM41cに記憶されているタッチ有効フラグ1に0をセットして内容をクリアする(ステップS48)。そして、統括制御用CPU41aは、第1の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。本実施形態において、ステップS46を肯定判定することで第1の有効期間が終了される場合に演出表示装置28では、選択対象から1つの示唆画像が選択される、又は報知演出が行われ、第1の選択演出を開始させてから5000msが経過するまでの間、これらの表示内容を継続的に表示させる。すなわち、ステップS46で肯定判定される場合には、第1の選択演出で示唆画像が1つ選択されて第1の有効期間は終了されるものの、演出表示装置28の表示内容は移行しないで、第1の選択演出を開始させてから5000msの経過時、次の表示内容(スーパーリーチ、又は第2の選択演出)に移行する。

【0097】

また、図13に示すステップS05の第2の選択演出制御処理にて統括制御用CPU4

10

20

30

40

50

1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されている選択管理フラグの値を読み出し、該値が 5 であるか否か（第 2 の選択演出を実行するか否か）を判定する（ステップ S 5 0）。この判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 2 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。

【 0 0 9 8 】

一方、ステップ S 5 0 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されているタッチ有効フラグ 2 の値を読み出し、該値が 1 であるか否かを判定する（ステップ S 5 1）。タッチ有効フラグ 2 は、図柄変動ゲームにおいて、第 2 の有効期間が設定されているか否かを示すものであって、第 2 の有効期間中に「 1 」が統括制御用 C P U 4 1 a によりセットされている一方、第 2 の有効期間中でない場合に「 0 」が統括制御用 C P U 4 1 a によりセットされている。

10

【 0 0 9 9 】

そして、ステップ S 5 1 の判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されているタイマ T の値を読み出し、該値が第 3 のカウント値 M（本実施形態では、8 5 0 0（1 7 0 0 0 m s））であるか否かを判定する（ステップ S 5 2）。本実施形態において、第 2 の有効期間は、図柄変動ゲームの開始から 1 7 0 0 0 m s の経過時に開始されるようになっており、第 2 の有効期間の開始に伴って第 2 の選択演出も開始されるようになっている。そして、ステップ S 5 2 において、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 2 の有効期間が設定されていない場合に、図柄変動ゲームを開始させてから 1 7 0 0 0 m s が経過したか否かを判定している。すなわち、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 2 の有効期間の設定契機が到来したか否かを判定している。

20

【 0 1 0 0 】

そして、ステップ S 5 2 の判定結果が否定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲームを開始してから 1 7 0 0 0 m s に到達していない、又は第 2 の有効期間を既に設定した後であるため、タッチ有効フラグ 2 に 1 をセットすることなく第 2 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。一方、ステップ S 5 2 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲームを開始してから 1 7 0 0 0 m s に到達しているため、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されているタッチ有効フラグ 2 に 1 をセットする（ステップ S 5 3）。続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 2 の選択演出を開始させるため、演出実行指示コマンドテーブル D T 3 を参照して、第 2 の選択演出の開始を指示する演出実行指示コマンド B 0 H 0 7 H を統括制御用 R A M 4 1 c にセットする（ステップ S 5 4）。なお、ステップ S 5 4 でセットされた演出実行指示コマンドは、次周期以降のコマンド出力処理により各制御基板 4 2 , 4 3 に出力される。

30

【 0 1 0 1 】

続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されている点灯フラグに第 2 の選択演出の開始時に選択対象の中で最初に点灯表示させるキャラクタ E の示唆画像を示す 0 をセットする（ステップ S 5 5）。続いて、統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c にセットされている点灯フラグの値を読み出し、該値に基づき演出中点灯フラグ設定テーブル D T 4 を参照して演出実行指示コマンドを選択して統括制御用 R A M 4 1 c にセットする（ステップ S 5 6）。なお、ステップ S 5 6 でセットされた演出実行指示コマンドは、次周期以降のコマンド出力処理で各制御基板 4 2 , 4 3 に出力される。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 2 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。

40

【 0 1 0 2 】

一方、ステップ S 5 1 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、統括制御用 R A M 4 1 c に記憶されているタイマ T の値を読み出し、該値が第 4 のカウント値 N（本実施形態では、1 1 0 0 0（2 2 0 0 0 m s））であるか否かを判定する（ステップ S 5 7）。本実施形態において、第 2 の有効期間は、図柄変動ゲームの開始から 1 7 0 0 0 m s の経過時に開始されて、開始されてから 5 0 0 0 m s の間継続的に設定され、開始されてから 5 0 0 0 m s（図柄変動ゲームの開始から 2 2 0 0 0 m s）の経過時に終了され

50

るようになっている。そして、ステップ S 4 5 において、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の有効期間中に、図柄変動ゲームを開始させてから 2 2 0 0 0 m s が経過したか否かを判定している。すなわち、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の有効期間を設定して（第 2 の選択演出を開始させて）から 5 0 0 0 m s の経過を契機とする第 2 の有効期間の終了契機が到来したか否かを判定している。

【 0 1 0 3 】

そして、ステップ S 5 7 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の有効期間を終了させるとともに、第 2 の選択演出の選択対象から 1 つの示唆画像の選択を確定させる。このため、統括制御用 CPU 4 1 a は、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されている点灯フラグの値を読み出し、該値に基づき選択時点灯フラグ設定テーブル DT 5 を参照して演出実行指示コマンドを選択し統括制御用 RAM 4 1 c にセットする（ステップ S 5 8 ）。続いて、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の有効期間を終了させるため、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されているタッチ有効フラグ 2 に 0 をセットして内容をクリアする（ステップ S 5 9 ）。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。すなわち、ステップ S 5 7 で肯定判定される場合には、次の表示内容（スーパーリーチ）に移行する。

【 0 1 0 4 】

一方、ステップ S 5 7 の判定結果が否定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、演出用ボタン 3 9 から操作信号を入力したか否かを判定する（ステップ S 6 0 ）。ステップ S 3 9 において、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の有効期間中に演出用ボタン 3 9 が操作される場合にその操作を有効とするため、操作信号の入力の有無により演出用ボタン 3 9 が操作されたか否かを判定している。この判定結果が否定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の有効期間中に演出用ボタン 3 9 が操作されていないため、第 2 の選択演出制御処理を終了して以降の処理に移行する。

【 0 1 0 5 】

一方、ステップ S 6 0 の判定結果が肯定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、第 2 の有効期間中に演出用ボタン 3 9 が操作されたため、選択対象となっている示唆画像を切り替えるため、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶されている点灯フラグを読み出し、該値が 0、又は 1 であるか否かを判定する（ステップ S 6 1 ）。この判定結果が肯定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、ステップ S 6 1 で読み出した点灯フラグの値を 1 加算（+ 1）して更新する（ステップ S 6 2 ）。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、ステップ S 6 2 で更新した種類の示唆画像を点灯表示させるため、ステップ S 5 6 に移行して対応する演出実行指示コマンドを選択する。一方、ステップ S 6 1 の判定結果が否定の場合、統括制御用 CPU 4 1 a は、ステップ S 6 1 で読み出した点灯フラグに 2 がセットされているため、0 をセットして更新する（ステップ S 6 3 ）。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、ステップ S 6 3 で更新した種類の示唆画像を点灯表示させるため、ステップ S 5 6 に移行して対応する演出実行指示コマンドを選択する。なお、ステップ S 6 2、及びステップ S 6 3 において、点灯フラグは、演出表示装置 2 8 でキャラクタ E を示す示唆画像が点灯表示されている場合に、キャラクタ F を示す示唆画像が点灯表示されるように更新され、キャラクタ F を示す示唆画像が点灯表示されている場合に、キャラクタ G を示す示唆画像が点灯表示されるように更新される。また、点灯フラグは、演出表示装置 2 8 でキャラクタ G を示す示唆画像が点灯表示されている場合に、キャラクタ E を示す示唆画像が点灯表示されるように更新される。そして、第 2 の選択演出制御処理で、統括制御用 CPU 4 1 a は、ステップ S 6 1 を肯定判定する毎に演出表示装置 2 8 で点灯表示させる示唆画像を切り替える。

【 0 1 0 6 】

また、統括制御用 CPU 4 1 a は、停止図柄指定コマンドを入力すると該コマンドに対応する特別図柄に応じて演出表示装置 2 8 に停止表示させる図柄組み合わせを構成する飾り図柄（飾図）を決定する。

【 0 1 0 7 】

飾図の決定において統括制御用CPU41aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドに指定される特図が大当り図柄の場合には前記図柄組み合わせを構成する飾図として大当り図柄を決定する。一方、統括制御用CPU41aは、停止図柄指定コマンドに指定される特別図柄がはずれ図柄の場合には前記図柄組み合わせを構成する飾図としてははずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU41aは、変動パターン指定コマンドでははずれリーチ演出用の変動パターンが指示されている場合、飾図のはずれ図柄として左右列の図柄が同一種類となるリーチ図柄を含めて決定する。また、統括制御用CPU41aは、変動パターン指定コマンドでははずれ演出用の変動パターンが指示されている場合、飾図のはずれ図柄として前記リーチ図柄を含めずに決定する。そして、飾図を決定した統括制御用CPU41aは、飾図を指示する飾図用の停止図柄指定コマンドを統括制御用RAM41cにセットする。統括制御用RAM41cにセットされた停止図柄指定コマンドは、セット以降のコマンド出力処理により各制御基板42, 43に出力される。

10

【0108】

本実施形態では、統括制御用CPU41aが操作設定手段として機能する。

次に、演出表示制御基板42について説明する。

演出表示制御基板42の表示制御用CPU42aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容(変動内容)を選択し、該演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように演出表示装置28の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU42aは、演出コマンドを入力すると、該コマンドに指示されるストーリー系リーチの内容で演出表示装置28の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドを入力すると、該コマンドに対応する表示内容で演出表示装置28の表示内容を制御する。そして、表示制御用CPU42aは、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、飾図用の停止図柄指定コマンドで指示された飾り図柄を演出表示装置28に確定停止表示させるように表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。

20

【0109】

なお、音声・ランプ制御基板43は、各種コマンドを入力すると、枠用ランプ17~19、盤用ランプ部27bの発光態様及びスピーカ20, 21, 25の音声出力態様を制御する。すなわち、音声・ランプ制御基板43は、演出表示制御基板42と同様にこれらのコマンドで指示された演出内容に応じた演出を行わせるように制御を行う。

30

【0110】

本実施形態の図柄変動ゲームに関して、表示制御用CPU42aが図柄変動ゲームを実行する場合の処理内容と、演出表示装置28の態様について選択演出を伴う図柄変動ゲームを中心に図14~図16を用いて説明する。

【0111】

ここでは、変動パターンとして、第1の選択演出を伴う変動パターンP6が決定されている場合と、第2の選択演出を伴う変動パターンP10が決定されていることを前提としている。

【0112】

まず、変動パターンP6に基づく図柄変動ゲームについて説明する。

40

表示制御用CPU42aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、図柄変動ゲームを開始させる。演出表示装置28では、飾図の変動が開始する(図14(a))。そして、表示制御用CPU42aは、表示制御用ROM42bに記憶されている制御プログラムに基づき、入力した変動パターン指定コマンドで指定される変動パターンに関連付けられた紹介画像の表示(紹介演出)を、図柄変動ゲームの開始直後に開始させる。演出表示装置28では、変動している図柄を遮蔽するように(変動している図柄を遊技者が視認できないように)紹介演出が開始されたことを示す「チャンス」が画像表示され(図14(b))、図柄変動ゲームで変動している表示画像に重なるように紹介演出を開始させる。その後、演出表示装置28では、第1の選択対象となる紹介画像がキャラ系リーチDに対応する紹介画像(図14(c))、キャラ系リーチCに対応する紹介画像(図14(d))、

50

キャラ系リーチ B に対応する紹介画像（図 14（e））、キャラ系リーチ A に対応する紹介画像（図 14（f））の順に表示される。

【0113】

本実施形態において、各紹介画像は、演出表示装置 28 の全面に亘って画像表示される一方、紹介画像を透過して変動している図柄を遊技者に視認させることができるように画像表示される。すなわち、演出表示装置 28 では、変動している図柄を紹介画像を透過して視認できるように画像表示を行う演出データに基づく表示演出が行われる。このため、紹介画像を演出表示装置 28 で表示させる際、選択対象となるスーパーリーチの種類を遊技者に確認させながらも、現在の図柄変動ゲームの図柄の変動状態を遊技者に確認させることができる。なお、図 14（c）～（f）では、紹介画像から透過して視認される図柄の変動を破線の矢印で示している。

10

【0114】

そして、表示制御用 CPU 42 a は、紹介画像の全てを表示させた後、リーチ図柄を表示させ（図 14（g））、紹介演出の終了後、演出実行指示コマンド B0H01H を入力すると、第 1 の選択演出を開始させる。演出表示装置 28 では、第 1 の選択演出の開始を示すとともに、第 1 の有効期間が設定されることを示す「ボタンで選択」が画像表示され（図 15（a））、選択対象とされる示唆画像が同時に画像表示されるとともに、ルーレット形式で示唆画像が順次点灯表示される（図 15（b）～（e））。なお、演出表示装置 28 では、選択対象の表示中において演出用ボタン 39 の操作を遊技者に促す「PUSH」が画像表示される。また、各示唆画像には、それぞれに対応するスーパーリーチの当りへの期待度が「」の数によって示されるようになっている。キャラ系リーチ D に対応する示唆画像には 1 つの「」、キャラ系リーチ C に対応する示唆画像には 2 つの「」、キャラ系リーチ B に対応する示唆画像には 3 つの「」、キャラ系リーチ D に対応する示唆画像には 4 つの「」が画像表示される。そして、「」の数によって各スーパーリーチの当りへの期待度を遊技者に視覚的に認識させることができる。

20

【0115】

続いて、表示制御用 CPU 42 a は、演出実行指示コマンド B0H02H を入力すると（演出用ボタン 39 の操作、又は第 1 の有効期間に定める期間の経過時）、キャラ系リーチ A に対応する示唆画像を点滅表示させるように演出表示装置 28 の表示内容を制御する。演出表示装置 28 では、第 1 の選択演出の選択対象の中からキャラ系リーチ A に対応する示唆画像を選択していることを示す「決定」の画像表示とともに、対応する示唆画像を点滅表示させる（図 15（f））。

30

【0116】

続いて、表示制御用 CPU 42 a は、演出実行指示コマンド B0H01H の入力（第 1 の選択演出の開始）から第 1 の有効期間に定める 5000ms の経過時、キャラ系リーチ A を実行させるように演出表示装置 28 を制御する。演出表示装置 28 では、キャラ系リーチ A のスーパーリーチが実行される。

【0117】

次に、変動パターン P10 に基づく図柄変動ゲームについて説明する。

表示制御用 CPU 42 a は、変動パターン P6 と同様に、紹介画像の全てを表示させた後、リーチ図柄を表示させ（図 14（g））、紹介演出の終了後、演出実行指示コマンド B0H01H を入力すると、第 1 の選択演出を開始させる。演出表示装置 28 では、第 1 の選択演出の開始を示すとともに、第 1 の有効期間が設定されることを示す「ボタンで選択」が画像表示され（図 15（a））、選択対象とされる示唆画像が同時に画像表示され、ルーレット形式で示唆画像が順次点灯表示される（図 15（b）～（e））。

40

【0118】

続いて、表示制御用 CPU 42 a は、演出実行指示コマンド B0H06H を入力すると（演出用ボタン 39 の操作、又は第 1 の有効期間に定める期間の経過時）、第 2 の選択演出に移行することを示す報知演出を開始させる。演出表示装置 28 では、「チャンス」が画像表示される報知演出が実行される（図 16（a））。

50

【0119】

続いて、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドB0H07Hと、演出実行指示コマンドB0H0BHを入力すると、第2の選択演出を開始させるとともに、対応する示唆画像を点灯表示させるように演出表示装置28を制御する。演出表示装置28では、第2の選択演出の開始を示すとともに、第2の有効期間が設定されることを示す「もう一度ボタンで選択」が画像表示され(図16(b))、選択対象とされる示唆画像が同時に画像表示され、ストーリー系リーチEに対応する示唆画像が点灯表示される(図16(c))。なお、演出表示装置28では、選択対象の表示中において演出用ボタン39の操作を遊技者に促す「PUSH」が画像表示される。

【0120】

そして、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドB0H0CHを入力すると、対応する示唆画像を点灯表示させるように演出表示装置28の表示内容を制御する。演出表示装置28では、点灯表示される示唆画像がストーリー系リーチEに対応する示唆画像からストーリー系リーチFに対応する示唆画像に切り替えられる(図16(d))。また、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドB0H0DHを入力すると、対応する示唆画像を点灯表示させるように演出表示装置28の表示内容を制御する。演出表示装置28では、点灯表示される示唆画像がストーリー系リーチFに対応する示唆画像からストーリー系リーチGに対応する示唆画像に切り替えられる(図16(e))。さらに、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドB0H0BHを入力すると、対応する示唆画像を点灯表示させるように演出表示装置28の表示内容を制御する。演出表示装置28では、点灯表示される示唆画像がストーリー系リーチGに対応する示唆画像からストーリー系リーチEに対応する示唆画像に切り替えられる(図16(f))。

【0121】

続いて、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドB0H07Hの入力(第2の選択演出の開始)から第2の有効期間に定める5000msの経過時、点灯表示させている示唆画像の選択を確定させる演出実行指示コマンドB0H08Hを入力すると、該示唆画像の選択を確定させるとともに、ストーリー系リーチEを実行させようとして演出表示装置28を制御する。演出表示装置28では、第2の選択演出の選択対象の中からストーリー系リーチEに対応する示唆画像の選択を確定したことを示す「決定」の画像表示とともに、対応する示唆画像が画像表示される(図16(g))。そして、演出表示装置28では、ストーリー系リーチEのスーパーリーチが実行される。

【0122】

なお、第2の選択演出を伴う変動パターンP10は、大当たり演出用の変動パターンであるため、表示制御用CPU42aは、図柄停止コマンドを入力すると、大当たり図柄を確定停止させるように演出表示装置28の表示内容を制御する。演出表示装置28では、最終的に大当たり図柄(「777」)が画像表示される(図16(h))。

【0123】

本実施形態では、表示制御用CPU42aが選択演出実行手段として機能するとともに、表示演出実行手段として機能する。また、表示制御用CPU42aが演出紹介手段として機能する。

【0124】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1)第1の選択演出で選択対象とされる示唆画像の種類は、第1の有効期間の開始前に紹介画像により演出表示装置28で報知されるようにした。すなわち、第1の選択演出を行うにあたって、遊技者に選択対象とされる示唆画像の種類を把握するための時間と、示唆画像の中から選択するための時間とを分散させるようにした。このため、第1の選択演出を実行する際、今回の選択演出で選択対象とされている示唆画像の種類を遊技者に把握させるとともに、いずれの示唆画像を選択すべきかを熟考する期間を遊技者に与えることで、示唆画像の選択に際して焦りを募らせることがなくなる。したがって、演出用ボタン39を用いた演出において遊技者に考慮する期間を与えることで遊技の興趣を向上させ

10

20

30

40

50

ることができる。

【0125】

(2) 演出表示装置28では、第1の選択演出で選択対象とされる示唆画像を紹介する紹介画像の表示が進む毎に、大当り期待度の高いスーパーリーチが選択対象とされている旨を報知することとなる。したがって、前記紹介画像の表示に伴って、遊技者にスーパーリーチの出現に対する大当りへの期待感を向上させることができる。

【0126】

(3) 紹介画像を演出表示装置28で表示させる際、紹介画像によりスーパーリーチの種類を遊技者に確認させながらも、現在の図柄変動ゲームの図柄の変動状態を遊技者に確認させることができる。このため、遊技者は、選択対象となっているスーパーリーチの種類を把握しながらも、現在の図柄変動ゲームの状況を把握することができる。したがって、遊技者にこれからの図柄変動ゲームの展開を予測させつつ選択するスーパーリーチを考慮させることができる。

10

【0127】

(4) 選択対象としてスーパーリーチ(リーチ演出)の種類を選択するように構成することで、遊技者に各選択演出の実行によりスーパーリーチ(リーチ演出)が実行されることに対する期待とともに、その種類に期待を抱かせることができる。そして、スーパーリーチの種類を報知するキャラクタの名称、又はキャラクタと該キャラクタの名称の結合により構成される示唆画像で報知することで、遊技者に今回の図柄変動ゲームで特定され得るスーパーリーチの種類を容易に認識させることができる。

20

【0128】

(5) 表示制御用CPU42aが第1の選択演出で選択対象とされる種類を紹介する紹介演出の実行時間(紹介画像を表示させる時間)は、有効期間よりも長い時間とした。このため、第1の選択演出で選択対象とされるスーパーリーチの種類を把握させるとともに、いずれのスーパーリーチを選択するかを前記紹介画像の表示中に考慮させることで、第1の選択演出(第1の有効期間)中に遊技者に焦りを募らせることがなくなる。すなわち、第1の有効期間中に選択対象とされるスーパーリーチの種類を把握させるとともに、いずれのスーパーリーチを選択するかを考慮させる場合に比較して、演出用ボタン39を用いた演出において遊技者に考慮する期間を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0129】

(6) 第1の選択演出を経由して、高期待度演出郡を構成するスーパーリーチを選択対象とする第2の選択演出が実行される。そして、第2の選択演出が実行される場合には、選択対象が低期待度演出群から高期待度演出群にその内容が置き換わる。このため、第1の選択演出が出現する場合には、第1の選択演出から第2の選択演出に移行することに対して遊技者に期待を抱かせることができる。すなわち、第1の選択演出が頻繁に出現する場合であっても、第2の選択演出に対して遊技者に期待を抱かせることで、第1の選択演出の出現に対して遊技者に飽きを生じさせることを防止することができる。したがって、演出用ボタン39を備えた遊技機において遊技者の遊技への参加意識を向上させることができる。

40

【0130】

(7) 第2の選択演出に移行する場合には、第1の選択演出で選択対象から示唆画像を選択しないと同時に、選択対象となっているスーパーリーチを実行することなく移行するようにした。このため、遊技者に第2の選択演出への移行を容易に認識させることができ、第1の選択演出から第2の選択演出に移行する遊技性を容易に把握させることができる。

【0131】

(8) 第1の選択演出において、選択されるスーパーリーチの種類が予め定められている場合にあっては、遊技者による選択(演出用ボタン39)と演出表示装置28上での選択結果とが一致しない事態を生じさせ得る。このため、選択対象とされている示唆画像を

50

、いずれの示唆画像が点灯表示されているかを明確に認識し得ない所定時間毎に順にルーレット形式で表示させることで、遊技者の選択と演出表示装置 28 上での選択結果とが一致しないことを気付く難くさせることができる。したがって、遊技者による選択と演出表示装置 28 上での選択結果とが一致しない場合であっても、遊技者のストレスを軽減することができる。

【0132】

(9) 第2の選択演出では、遊技者自らが選択した示唆画像(スーパーリーチ)が選択されるように構成した。このため、遊技者は、示唆画像(スーパーリーチ)の選択に際し、安心して自らが選択したい選択対象を選択することができる。そして、第1の選択演出とは異なる方法により、第2の選択演出で示唆画像(スーパーリーチ)を選択させること

10

【0133】

(10) 第2の選択演出を伴う変動パターン P10 が選択されるとき、第1の選択演出では、報知演出により第2の選択演出に移行する旨を報知するようにした。このため、第1の選択演出では、第1の選択演出を伴う変動パターン P6 ~ P9, P17 ~ P20 が選択されるときに第1の選択演出で選択対象とされるいずれかの示唆画像(スーパーリーチ)が選択されるところ、報知演出が実行されることで、遊技者に意外性を与えることができ、これからの演出の展開に対して期待を抱かせることができる。

【0134】

20

(11) 第1の選択演出では、紹介画像により予め選択対象とされるスーパーリーチの種類を紹介するようにした。その一方で、第2の選択演出では、第1の選択演出で選択対象とされる示唆画像(スーパーリーチ)に比較して選択対象を少なくすることで、第2の選択演出で選択対象とされる示唆画像(スーパーリーチ)の種類を遊技者に把握させるとともに、いずれの示唆画像(スーパーリーチ)を選択すべきかを熟考する期間を遊技者に与えることができる。したがって、演出用ボタン 39 を用いた演出において遊技者に考慮する期間を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【0135】

(12) 第2の選択演出を伴う変動パターン P10 は、大当たり判定で大当たりの決定時のみ選択されるように構成した。このように構成することで、第1の選択演出において、

30

【0136】

(13) ストーリー系リーチの大当たり期待度は、同じとなるように構成した。一方、ストーリー系リーチ毎に大当たり期待度を異ならせて構成すると、遊技者は、選択したいスーパーリーチが存在しているにも拘らず、大当たり期待度が高いスーパーリーチを選択してしまう。このため、ストーリー系リーチの大当たり期待度を同じにすることで、第2の選択演出で特定のスーパーリーチばかり選択されることを防止することができ、大当たり期待度に左右させないで遊技者自身が本当に選択したいスーパーリーチを選択させることができる。

40

【0137】

(第2の実施形態)

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機(以下、「パチンコ機」という)に具体化した第2の実施形態を説明する。なお、以下に説明する実施形態では、既に説明した実施形態と同一構成(又は、同一制御内容)は、同一番号を付すなど、その重複する説明を省略、若しくは、簡略する。

【0138】

本実施形態において、キャラ系演出として、キャラクタ A が登場するキャラ系リーチ A、キャラクタ B が登場するキャラ系リーチ B、キャラクタ C が登場するキャラ系リーチ C、キャラクタ D が登場するキャラ系リーチ D、キャラクタ H が登場するキャラ系リーチ H

50

、キャラクタ I が登場するキャラ系リーチ I の 6 種類が用意されている。

【 0 1 3 9 】

そして、大当り演出用の変動パターンとして、キャラ系リーチ H を特定する変動パターン P 2 3 と、キャラ系リーチ I を特定する変動パターン P 2 4 とが記憶されている。また、大当り演出用の変動パターンとして、第 1 の選択演出を伴うキャラ系リーチ H を特定する変動パターン P 2 5 と、第 1 の選択演出を伴うキャラ系リーチ I を特定する変動パターン P 2 6 が記憶されている。

【 0 1 4 0 】

また、はずれリーチ演出用の変動パターンとして、キャラ系リーチ H を特定する変動パターン P 2 7 と、キャラ系リーチ I を特定する変動パターン P 2 8 とが記憶されている。また、はずれリーチ演出用の変動パターンとして、第 1 の選択演出を伴うキャラ系リーチ H を特定する変動パターン P 2 9 と、第 1 の選択演出を伴うキャラ系リーチ I を特定する変動パターン P 3 0 が記憶されている。

【 0 1 4 1 】

そして、これらキャラ系演出は、大当りの決定時、キャラ系リーチ A > キャラリーチ B > キャラ系リーチ C > キャラ系リーチ D > キャラ系リーチ H > キャラ系リーチ I の順に出現し易いように構成されている。一方、これらキャラ系演出は、はずれの決定時、キャラ系リーチ A < キャラリーチ B < キャラ系リーチ C < キャラ系リーチ D < キャラ系リーチ H < キャラ系リーチ I の順に出現し易いように構成されている。したがって、本実施形態では、キャラ系リーチ A > キャラリーチ B > キャラ系リーチ C > キャラ系リーチ D > キャラ系リーチ H > キャラ系リーチ I の順に大当り期待度が高く設定されている。

【 0 1 4 2 】

そして、本実施形態の統括制御用 CPU 4 1 a は、変動パターンとして第 1 の選択演出を伴う変動パターン P 6 ~ P 1 0 , P 1 7 ~ P 2 0 , P 2 5 , P 2 6 , P 2 9 , P 3 0 が決定されている場合に、各変動パターンに対応付けされるスーパーリーチと、それ以外の 3 種類のスーパーリーチとから構成される選択対象を特定する。また、統括制御用 CPU 4 1 a は、各変動パターンに基づき特定した選択対象に対応した紹介演出の演出内容を特定する。

【 0 1 4 3 】

具体的に変動パターン P 6 , P 1 7 には、選択対象としてキャラ系リーチ A とキャラ系リーチ B とキャラ系リーチ C とキャラ系リーチ D に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 1、キャラ系リーチ H とキャラ系リーチ I とキャラ系リーチ A とキャラ系リーチ B に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 2 が対応付けされている。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、変動パターン P 6 , P 1 7 が決定されている場合にこれら選択対象 S T 1 , S T 2 のいずれか 1 つを決定し、決定した内容を示す選択対象指示コマンドを各制御基板 4 2 , 4 3 に出力する。

【 0 1 4 4 】

また、変動パターン P 7 , P 1 8 には、選択対象としてキャラ系リーチ B とキャラ系リーチ C とキャラ系リーチ D とキャラ系リーチ H に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 3、キャラ系リーチ A とキャラ系リーチ B とキャラ系リーチ C とキャラ系リーチ D に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 4 が対応付けされている。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、変動パターン P 7 , P 1 8 が決定されている場合にこれら選択対象 S T 3 , S T 4 のいずれか 1 つを決定し、決定した内容を示す選択対象指示コマンドを各制御基板 4 2 , 4 3 に出力する。

【 0 1 4 5 】

また、変動パターン P 8 , P 1 9 には、選択対象としてキャラ系リーチ C とキャラ系リーチ D とキャラ系リーチ H とキャラ系リーチ I に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 5、キャラ系リーチ B とキャラ系リーチ C とキャラ系リーチ D とキャラ系リーチ H に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 6 が対応付けされている。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、変動パターン P 8 , P 1 9 が決定されている場合にこれら選択対象 S T 5 , S

T 6 のいずれか 1 つを決定し、決定した内容を示す選択対象指示コマンドを各制御基板 4 2 , 4 3 に出力する。

【 0 1 4 6 】

また、変動パターン P 9 , P 2 0 には、選択対象としてキャラ系リーチ D とキャラ系リーチ H とキャラ系リーチ I とキャラ系リーチ A に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 7、キャラ系リーチ C とキャラ系リーチ D とキャラ系リーチ H とキャラ系リーチ I に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 8 が対応付けされている。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、変動パターン P 9 , P 2 0 が決定されている場合にこれら選択対象 S T 7 , S T 8 のいずれか 1 つを決定し、決定した内容を示す選択対象指示コマンドを各制御基板 4 2 , 4 3 に出力する。

10

【 0 1 4 7 】

また、変動パターン P 2 5 , P 2 9 には、選択対象としてキャラ系リーチ H とキャラ系リーチ I とキャラ系リーチ A とキャラ系リーチ B に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 9、キャラ系リーチ D とキャラ系リーチ H とキャラ系リーチ I とキャラ系リーチ A に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 1 0 が対応付けされている。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、変動パターン P 2 5 , P 2 9 が決定されている場合にこれら選択対象 S T 9 , S T 1 0 のいずれか 1 つを決定し、決定した内容を示す選択対象指示コマンドを各制御基板 4 2 , 4 3 に出力する。

【 0 1 4 8 】

また、変動パターン P 2 6 , P 3 0 には、選択対象としてキャラ系リーチ I とキャラ系リーチ A とキャラ系リーチ B とキャラ系リーチ C に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 1 1、キャラ系リーチ H とキャラ系リーチ I とキャラ系リーチ A とキャラ系リーチ B に対応する示唆画像からなる選択対象 S T 1 2 が対応付けされている。そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、変動パターン P 2 6 , P 3 0 が決定されている場合にこれら選択対象 S T 1 1 , S T 1 2 のいずれか 1 つを決定し、決定した内容を示す選択対象指示コマンドを各制御基板 4 2 , 4 3 に出力する。なお、統括制御用 C P U 4 1 a は、各変動パターンが決定されているとき、各選択対象 S T 1 ~ S T 1 2 を決定する場合に選択対象を乱数抽選により決定する。本実施形態では、いずれの選択対象も同じ選択率となるように乱数が振分けられている。また、統括制御用 C P U 4 1 a は、図柄変動ゲームの開始時、変動パターン指定コマンドなどの各制御コマンドに続けて、選択対象指示コマンドを出力する。

20

30

【 0 1 4 9 】

また、統括制御用 C P U 4 1 a は、演出制御処理のステップ S 2 2 において、変動パターン P 2 5 , P 2 9 が決定されている場合に、選択演出管理フラグに第 1 の選択演出でキャラ系リーチ H を選択することを示す 6 をセットする。また、統括制御用 C P U 4 1 a は、変動パターン P 2 6 , P 3 0 が決定されている場合に、選択演出管理フラグに第 1 の選択演出でキャラ系リーチ I を選択することを示す 7 をセットする。

【 0 1 5 0 】

そして、統括制御用 C P U 4 1 a は、第 1 の選択演出制御処理のステップ S 4 7 において、選択演出管理フラグに「 6 」がセットされている場合に、第 1 の選択演出で選択対象の中からキャラ系リーチ H に対応する示唆画像を選択する演出の実行を指示することを定めた演出実行指示コマンド B 0 H 0 E H を選択する。また、統括制御用 C P U 4 1 a は、選択演出管理フラグに「 7 」がセットされている場合に、第 1 の選択演出で選択対象の中からキャラ系リーチ I に対応する示唆画像を選択する演出の実行を指示することを定めた演出実行指示コマンド B 0 H 0 F H を選択する。

40

【 0 1 5 1 】

そして、表示制御用 R O M 4 2 b には、第 1 の選択演出で選択対象となり得るスーパーリーチ毎の複数（本実施形態では、6 種類）の示唆画像を各別に記憶している。また、表示制御用 R O M 4 2 b には、第 1 の選択演出で選択対象となり得るスーパーリーチ毎、及び示唆画像毎の複数（本実施形態では、6 種類）の紹介画像を各別に記憶している。また、表示制御用 R O M 4 2 b には、選択対象指示コマンドで指示される選択対象に応じて、

50

第1の選択演出で表示させる示唆画像の種類を特定したり、該示唆画像（選択対象）から紹介演出で表示させる紹介画像の種類、及びこれら紹介画像を紹介演出で表示させる順序を特定したりするテーブルなどが記憶されている。そして、表示制御用CPU42aの制御プログラムでは、選択対象指示コマンドの入力を契機として、表示制御用ROM42bに記憶されているテーブルなどを用いて、該コマンドで特定される選択対象から示唆画像を特定するとともに、該示唆画像（選択対象）から紹介画像を特定し、紹介画像を紹介演出で表示させる順序を特定する。

【0152】

そして、表示制御用CPU42aは、選択対象指示コマンドを入力すると、該コマンドに基づき選択対象を特定する。そして、表示制御用CPU42aは、特定した選択対象に基づき紹介演出を実行させる。なお、表示制御用CPU42aは、表示制御用ROM42bから選択対象指示コマンドで特定される紹介画像を各別に読み出し、これら紹介画像を組み合わせる紹介演出を実行させる。具体的に選択対象ST1を特定する場合に演出表示装置28では、大当り期待度の低いスーパーリーチから、キャラ系リーチDに対応する紹介画像、キャラ系リーチCに対応する紹介画像、キャラ系リーチBに対応する紹介画像、キャラ系リーチAに対応する紹介画像の順に各紹介画像が画像表示される。また、選択対象ST2を特定する場合に演出表示装置28では、大当り期待度の低いスーパーリーチから、キャラ系リーチIに対応する紹介画像、キャラ系リーチCに対応する紹介画像、キャラ系リーチBに対応する紹介画像、キャラ系リーチAに対応する紹介画像の順に各紹介画像が画像表示される。そして、表示制御用CPU42aは、選択対象指示コマンドで特定する選択対象に基づき第1の選択演出を実行させる。なお、表示制御用CPU42aは、表示制御用ROM42bから選択対象指示コマンドで特定される示唆画像を各別に読み出し、これら示唆画像を組み合わせる第1の選択演出を実行させる。

【0153】

そして、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドBOH0EHを入力すると、キャラ系リーチHに対応する示唆画像を点滅表示させるように演出表示装置28の表示内容を制御する。その後、表示制御用CPU42aは、キャラ系リーチHを実行させるように演出表示装置28を制御する。また、演出実行指示コマンドBOH0FHを入力すると、キャラ系リーチIに対応する示唆画像を点滅表示させるように演出表示装置28の表示内容を制御する。その後、表示制御用CPU42aは、キャラ系リーチIを実行させるように演出表示装置28を制御する。

【0154】

このように構成された本実施形態では、第1の選択演出で選択対象とされる示唆画像の種類が決定されている変動パターン毎に異なることとなる。また、同じ変動パターンが決定されている場合であっても、異なる選択対象が決定される場合には、第1の選択演出で選択対象とされる示唆画像の種類が異なることとなる。したがって、第1の選択演出の実行に先立って、紹介演出を実行させて事前に遊技者に選択対象とされる示唆画像の種類（スーパーリーチの種類）を報知することで、図柄変動ゲーム毎に選択対象となる示唆画像の種類が異なる場合であっても、第1の選択演出時に遊技者を焦らすことがなくなる。

【0155】

また、本実施形態では、選択対象ST1と選択対象ST4、選択対象ST3と選択対象ST6、選択対象ST5と選択対象ST8、選択対象ST7と選択対象ST10、選択対象ST9と選択対象ST12、選択対象ST11と選択対象ST2では、それぞれ同じ内容の選択対象となっている。しかしながら、これら同じ内容の選択対象同士は、異なる変動パターンの元でそれぞれ決定されるように構成されている。したがって、紹介演出で表示される紹介画像の種類から、第1の選択演出で最終的に選択される示唆画像がいずれであるかを遊技者に悟られ難く構成している。

【0156】

したがって、本実施形態によれば、第1の実施形態の効果(1)～(13)に加えて、以下の効果を得ることができる。

10

20

30

40

50

(14) 変動パターン毎に選択対象とされる示唆画像(スーパーリーチ)の種類が異なる場合に、第1の選択演出で初めて選択対象となる示唆画像(スーパーリーチ)の種類を報知するといった構成では、遊技者に選択対象とされている示唆画像(スーパーリーチ)の種類を十分に把握させることが困難である。したがって、紹介演出により事前に遊技者に示唆画像(スーパーリーチ)の種類を報知することにより、スーパーリーチの種類を十分に把握させることができる。

【0157】

(15) 紹介演出と、変動パターンの組み合わせにバリエーションを持たせてその組み合わせを複雑にすることで、紹介演出で表示される紹介画像の種類から、第1の選択演出で最終的に選択される示唆画像がいずれであるかを遊技者に悟られ難く構成している。このため、紹介演出は、第1の選択演出の選択対象を報知するだけの役割だけでなく、これからの図柄変動ゲームの展開に対して遊技者に期待を抱かせる役割も担っている。すなわち、紹介演出で表示される図柄から遊技者に大当りへの期待を抱かせることができ、図柄変動ゲームの開始から終了まで継続的に大当りへの期待を抱かせることができる。

10

【0158】

なお、各実施形態は以下のように変更してもよい。

- ・各実施形態において、図柄変動ゲーム中に演出表示装置28でチャンス目(例えば、「357」のような奇数のみで構成される図柄組み合わせ)の停止後、紹介演出を開始させて第1の選択演出が実行されるパターンを設けてもよい。チャンス目とは、当該図柄組み合わせが確定停止表示された後、前記同一種類の図柄組み合わせではないが大当りが付与される図柄組み合わせであり、大当りへと繋がる図柄組み合わせである。すなわち、チャンス目は、大当りを認識させ得る大当り図柄となる。このように構成することで、図柄変動ゲームの開始時に紹介演出が実行されない場合であっても、チャンス目の停止に対して遊技者に期待を抱かせるとともに、第1の選択演出の実行に対して遊技者に期待を抱かせることができる。

20

【0159】

- ・各実施形態において、紹介演出を実行する時間は、第1の有効期間の最大時間よりも少ない時間、又は同じ時間であってもよい。

- ・各実施形態は、第2の選択演出への移行を示す報知演出を実行しなくてもよい。

【0160】

- ・各実施形態は、第2の選択演出を伴う場合において、第1の選択演出で選択対象から最終的に1つの示唆画像を選択した上、該示唆画像に対応するスーパーリーチを実行させることなく第2の選択演出に移行するように構成することもできる。

30

【0161】

- ・各実施形態において、紹介画像、及び示唆画像は、同じ画像を採用することもできる。ただし、第1の実施形態における第1の選択演出では、複数の示唆画像が結合して演出表示装置28に同時に1画像として表示されるため、各示唆画像を各別に表示制御用ROM42bに格納しておかなければいけない。そして、表示制御用CPU42aは、表示制御用ROM42bから示唆画像を各別に読み出し、これら示唆画像を組み合わせ第1の選択演出を実行させる。また、紹介画像、及び示唆画像は、スーパーリーチの内容に合わせて該スーパーリーチの種類を示す背景画像(例えば、朝、昼、夕、夜)により構成されるものや、武器、武具などにより構成されるものであってもよく、それらからスーパーリーチの種類を連想させるようにしてもよい。

40

【0162】

- ・各実施形態において、選択演出により大当り予告演出を選択するように構成してもよい。大当り予告演出は、1回の図柄変動ゲームにおいて該ゲームにおける大当りか否かの可能性(すなわち、大当り期待度(期待値))を示唆する予告演出である。そして、リーチ演出は、演出表示装置28で変動している図柄の停止態様によって大当り期待度を示唆する特定の予告演出である。その一方で、大当り予告演出は、演出表示装置28で変動している図柄とは異なるキャラクタなどを出現させることによって大当り期待度を示唆する

50

予告演出である。

【0163】

・各実施形態は、紹介演出で各紹介画像を変動している図柄と重ならないように表示させてもよい。この場合には、変動している図柄を縮小して表示したり、変動している図柄が表示されていない位置に紹介画像を表示したりするように構成する。

【0164】

・各実施形態において、第1の有効期間の最大時間には、第2の有効期間と異なる時間を設定してもよい。そして、第1の選択演出での選択対象となる種類が第2の選択演出での選択対象となる種類よりも多い場合には、第1の有効期間の最大時間を、第2の有効期間の時間よりも長く設定するのが好ましい。その一方で、第2の選択演出での選択対象となる種類が第1の選択演出での選択対象となる種類よりも多い場合には、第2の有効期間の時間を、第1の有効期間の最大時間よりも長く設定するのが好ましい。

10

【0165】

・各実施形態は、紹介演出で変動している図柄を透過させるかたちで該図柄と紹介画像とを重ねて表示するようにしてもよい。

・各実施形態において、紹介演出で各紹介画像を表示する順序は、大当たり期待度に関わらず、ランダムに表示することもできる。

【0166】

・各実施形態は、図柄変動ゲームにおいて紹介演出を実行するものの第1の選択演出を実行しないような演出内容を特定する変動パターンを用意してもよい。このように構成することで、紹介演出の実行後、リーチ図柄が形成される場合とされない場合とを存在させることができ、ゲームのパリエーションを増加させることで、遊技の興趣の向上に寄与することができる。

20

【0167】

・各実施形態において、統括制御用CPU41aは、例えば、ストーリー系リーチGを、大当たり演出用の変動パターンである変動パターンP5が決定されている場合にのみ決定し、はずれリーチ演出用の変動パターンである変動パターンP16が決定されている場合に決定しないようにすることもできる。このような場合には、ストーリー系リーチGの大当たり期待度は最も高く（ほぼ100%）なる。そして、第2の選択演出では、大当たりであって統括制御用CPU41aにより選択されなければ出現することがないストーリー系リーチGを遊技者自身で選択することができる。

30

【0168】

・各実施形態においては、大当たり演出用の変動パターンであって、第1の選択演出を伴う変動パターンP6～P9が決定されている場合に、第1の選択演出で最終的に選択される示唆画像に対応するスーパーリーチと、実際に第1の選択演出後に実行されるスーパーリーチとを異なるように演出実行指示コマンドを出力するようにしてもよい。統括制御用CPU41aは、例えば、変動パターンP6が決定されている場合に、演出実行指示コマンドB0H02Hを出力しないでキャラ系リーチAに対応する示唆画像以外を選択したことを示す演出実行指示コマンドのいずれかを出力する。すなわち、表示制御用CPU42aは、演出実行指示コマンドにしたがい、キャラ系リーチA以外に対応する示唆画像を点滅表示させる一方で、変動パターンP6からキャラ系リーチAを特定しているため、スーパーリーチとしてキャラ系リーチAを演出表示装置28に実行させる。したがって、第1の選択演出で最終的に選択される示唆画像に対応するスーパーリーチと、演出表示装置28で実行されるスーパーリーチとが一致しないこととなる。そして、統括制御用CPU41aがこのような処理を行うことで、法則崩れ（本来、発生しない現象が発生すること）を経由して大当たりにつながる事となる。したがって、このような法則崩れから大当たりにつながる遊技性により、該法則崩れが発生するか否かに遊技者の関心を引き付けることができる。

40

【0169】

・各実施形態において、表示制御用CPU42aは、第2の選択演出（第2の有効期間

50

) の設定前にも第 2 の選択演出で選択対象される示唆画像の種類を報知する紹介演出を実行するようにしてもよい。

【0170】

・各実施形態において、統括制御用 CPU 41 a は、第 2 の選択演出で演出用ボタン 39 の操作に基づき点灯表示させる示唆画像を切り替える場合に、演出用ボタン 39 の操作毎に乱数抽選によりランダムに切り替えるようにしてもよい。この場合、統括制御用 CPU 41 a は、第 2 の選択演出制御処理のステップ S 60 で肯定判定される場合に、点灯フラグにセットする値を乱数抽選により決定する。そして、統括制御用 CPU 41 a は、点灯フラグのセット後、ステップ S 56 に移行する。

【0171】

・各実施形態は、紹介演出中にリーチ図柄を表示するようにしてもよい。このように構成する場合には、紹介画像の表示中に変動している図柄を視認可能に表示することが有効な手段となる。

【0172】

・各実施形態において、キャラ系リーチの種類は、複数種類用意されていればよく、種類を増加させたり減少させたりしてもよい。また、ストーリー系リーチの種類は、複数種類用意されていればよく、種類を増加させたり減少させたりしてもよい。また、これらの種類の変更に伴い、各選択演出で選択対象とされるスーパーリーチの種類を変更してもよい。また、各選択演出では、該選択演出で選択対象とされないスーパーリーチを設定するようにしてもよい。そして、このような構成の変更に伴い、各演出を行うために統括制御用 CPU 41 a が出力する演出実行指示コマンドの種類などの制御コマンドの数も増加させることとなる。

【0173】

・各実施形態は、第 1 の選択演出と、第 2 の選択演出とを同じ態様でスーパーリーチを選択させるように構成してもよい。また、第 1 の選択演出と第 2 の選択演出とは、それぞれの態様を入れ替えた態様で実現してもよい。

【0174】

・各実施形態において、紹介演出で紹介画像は、その全てを演出表示装置 28 に同時に表示させる態様で実行してもよい。また、各選択演出で選択対象は、紹介演出のように演出表示装置 28 に 1 つの示唆画像を順に表示させる態様で実行してもよい。

【0175】

・第 1 の実施形態において、表示制御用 ROM 42 b には、第 1 の選択演出で選択対象となり得るスーパーリーチ毎の複数 (4 種類) の示唆画像を各別に記憶し、第 1 の選択演出で選択対象となり得るスーパーリーチ毎、及び示唆画像毎の複数 (4 種類) の紹介画像を各別に記憶するようにしてもよい。そして、表示制御用 CPU 42 a は、紹介演出で表示制御用 ROM 42 b から紹介画像を各別に読み出し、これら紹介画像を組み合わせる紹介演出を実行させる。また、表示制御用 CPU 42 a は、表示制御用 ROM 42 b から示唆画像を各別に読み出し、これら示唆画像を組み合わせる第 1 の選択演出を実行させる。

【0176】

・第 2 の実施形態において、統括制御用 CPU 41 a は、第 1 の選択演出を実行させる際、実行させる毎に抽選により選択対象とするスーパーリーチの種類を決定するようにしてもよい。また、変動パターン毎に予め選択対象を定めるように構成してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0177】

【図 1】パチンコ遊技機の機前面側を示す正面図。

【図 2】制御構成を示すブロック図。

【図 3】変動パターン振分テーブルを示す表。

【図 4】選択演出管理フラグ設定テーブルを示す表。

【図 5】演出実行指示コマンドテーブルを示す表。

【図 6】演出中点灯フラグ設定テーブルを示す表。

10

20

30

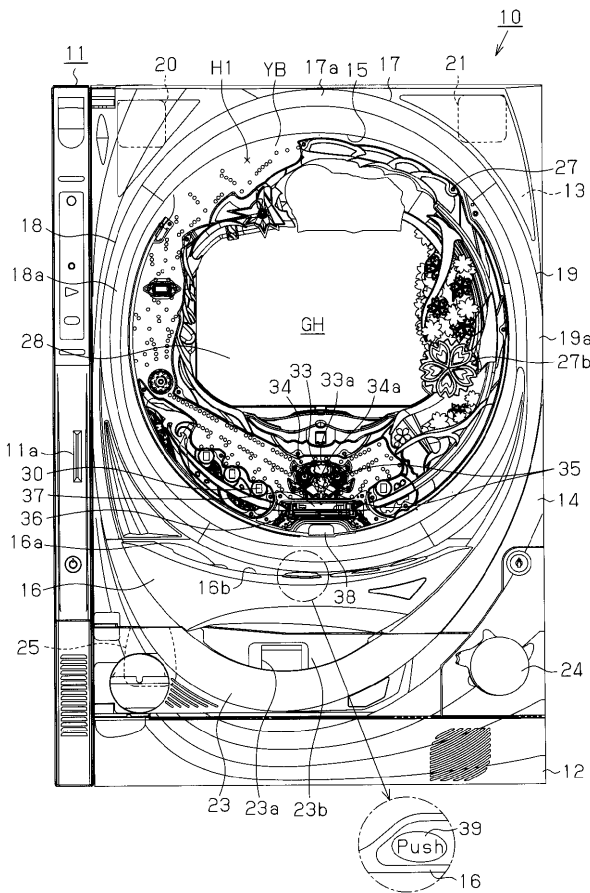
40

50

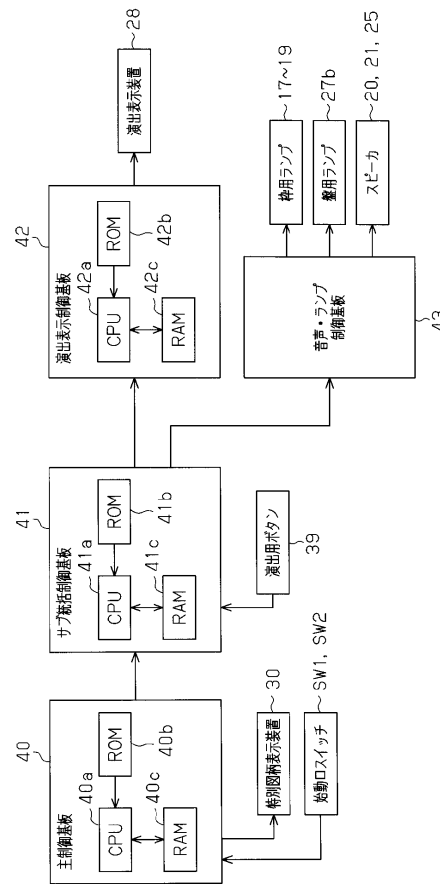
- 【図 7】 選択時点灯フラグ設定テーブルを示す表。
- 【図 8】 タイマ割り込み処理を示すフローチャート。
- 【図 9】 コマンド入力処理を示すフローチャート。
- 【図 10】 演出制御処理を示すフローチャート。
- 【図 11】 タイマ開始処理を示すフローチャート。
- 【図 12】 第 1 の選択演出制御処理を示すフローチャート。
- 【図 13】 第 2 の選択演出制御処理を示すフローチャート。
- 【図 14】 (a) ~ (g) は、演出表示装置の表示態様を説明する模式図。
- 【図 15】 (a) ~ (f) は、演出表示装置の表示態様を説明する模式図。
- 【図 16】 (a) ~ (h) は、演出表示装置の表示態様を説明する模式図。
- 【符号の説明】
- 【 0 1 7 8 】

SW 1 ... 上始動口スイッチ、SW 2 ... 下始動口スイッチ、10 ... パチンコ遊技機、28 ... 演出表示装置、30 ... 特別図柄表示装置、33 ... 上始動口装置、34 ... 下始動口装置、39 ... 演出用ボタン、40 ... 主制御基板、40 a ... 主制御用 CPU、40 b ... 主制御用 ROM、40 c ... 主制御用 RAM、41 ... サブ統括制御基板、41 a ... 統括制御用 CPU、41 b ... 統括制御用 ROM、41 c ... 統括制御用 RAM、42 ... 演出表示制御基板、42 a ... 表示制御用 CPU、42 b ... 表示制御用 ROM、42 c ... 表示制御用 RAM。

【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】

変動パターン振分テーブルDT1

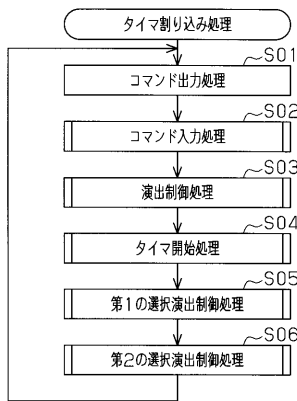
変動パターン	種類	表示演出内容	変動時間 (リーチ時間)
P1	大当り演出用	キャラシリーズA	15000ms (10000ms)
P2		キャラシリーズB	20000ms (15000ms)
P3		キャラシリーズC	25000ms (20000ms)
P4		キャラシリーズD	30000ms (25000ms)
P5		ストーリーシリーズSP	35000ms (28000ms)
P6		選択演出+キャラシリーズA	25000ms (10000ms)
P7		選択演出+キャラシリーズB	30000ms (15000ms)
P8		選択演出+キャラシリーズC	35000ms (20000ms)
P9		選択演出+キャラシリーズD	40000ms (25000ms)
P10		選択演出+ストーリーシリーズSP	45000ms (28000ms)
P11	はずれリーチ演出用	ノーマルリーチ	10000ms
P12		キャラシリーズA	15000ms (10000ms)
P13		キャラシリーズB	20000ms (15000ms)
P14		キャラシリーズC	25000ms (20000ms)
P15		キャラシリーズD	30000ms (25000ms)
P16		ストーリーシリーズSP	35000ms (28000ms)
P17		選択演出+キャラシリーズA	25000ms (10000ms)
P18		選択演出+キャラシリーズB	30000ms (15000ms)
P19		選択演出+キャラシリーズC	35000ms (20000ms)
P20		選択演出+キャラシリーズD	40000ms (25000ms)
P21		ノーマルリーチ	10000ms
P22		はずれ演出用	リーチなし

【 図 4 】

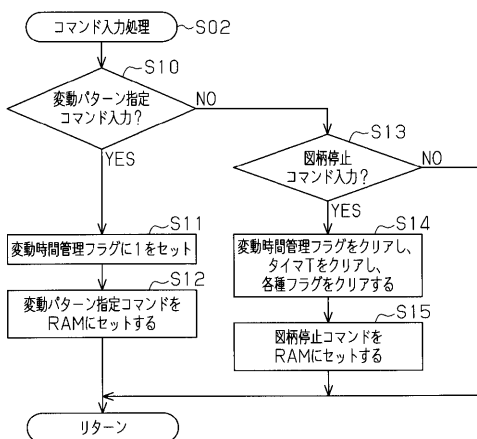
選択演出管理フラグ設定テーブルDT2

選択演出管理フラグ	選択対象リーチ名	変動パターン
1	キャラシリーズA	変動パターンP6, P17
2	キャラシリーズB	変動パターンP7, P18
3	キャラシリーズC	変動パターンP8, P19
4	キャラシリーズD	変動パターンP9, P20
5	ストーリーシリーズSP	変動パターンP10
0	選択演出なし	変動パターンP1~P5, P11~P16, P21, P22

【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 5 】

演出実行指示コマンドテーブルDT3

演出実行指示コマンド	演出内容
B0H01H	第1の選択演出を実行
B0H02H	キャラシリーズAを選択
B0H03H	キャラシリーズBを選択
B0H04H	キャラシリーズCを選択
B0H05H	キャラシリーズDを選択
B0H06H	報知演出を実行
B0H07H	第2の選択演出を実行
B0H08H	ストーリーシリーズEを選択
B0H09H	ストーリーシリーズFを選択
B0H0AH	ストーリーシリーズGを選択
B0H0BH	ストーリーシリーズEに対応する示唆画像を点灯表示
B0H0CH	ストーリーシリーズFに対応する示唆画像を点灯表示
B0H0DH	ストーリーシリーズGに対応する示唆画像を点灯表示

【 図 6 】

演出中点灯フラグ設定テーブルDT4

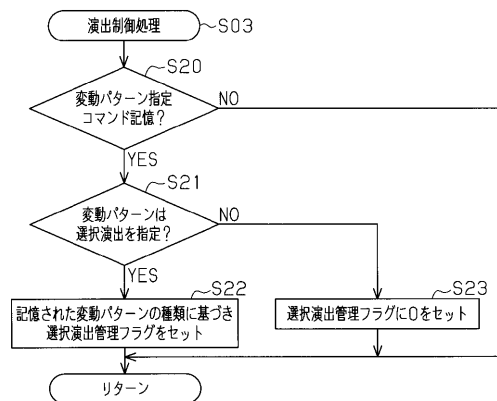
点灯フラグ	演出実行指示コマンド
0	B0H0BH
1	B0H0CH
2	B0H0DH

【 図 7 】

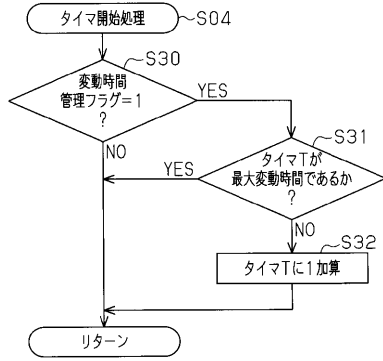
選択時点灯フラグ設定テーブルDT5

点灯フラグ	演出実行指示コマンド
0	B0H08H
1	B0H09H
2	B0H0AH

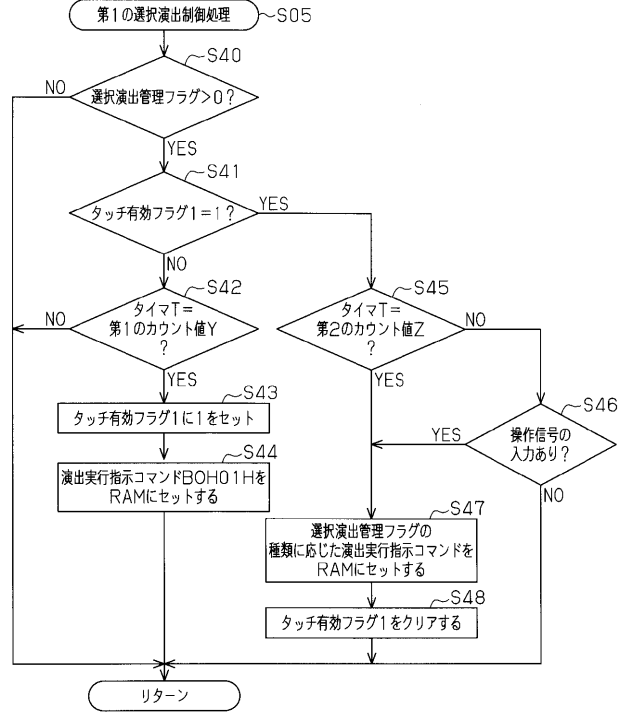
【 図 10 】



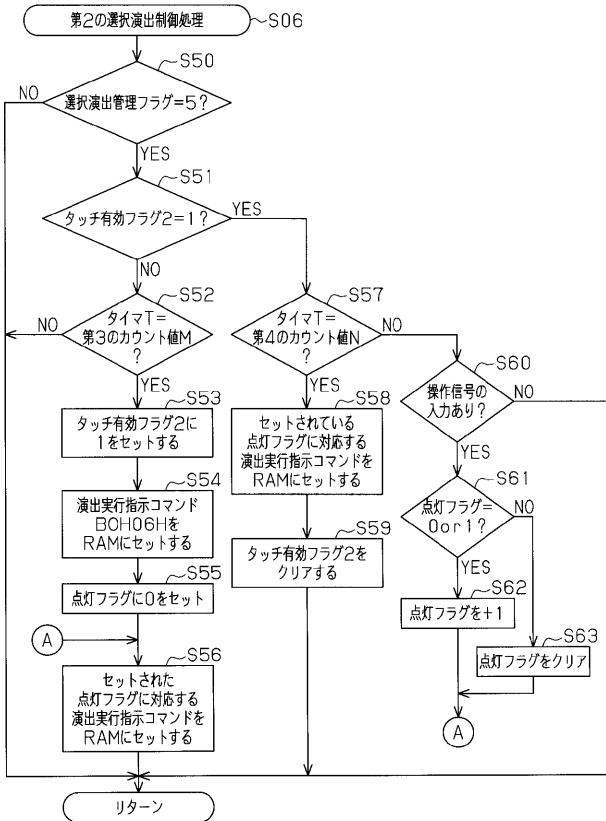
【 図 1 1 】



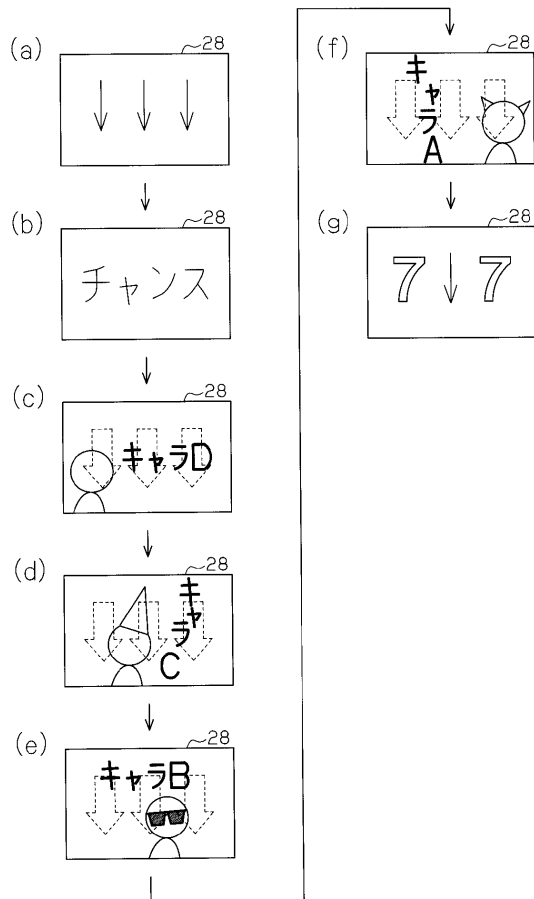
【 図 1 2 】



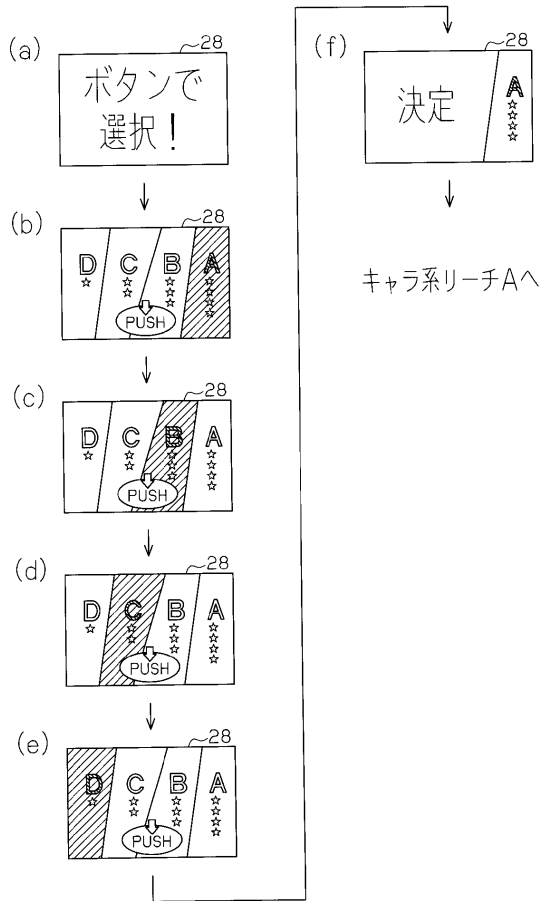
【 図 1 3 】



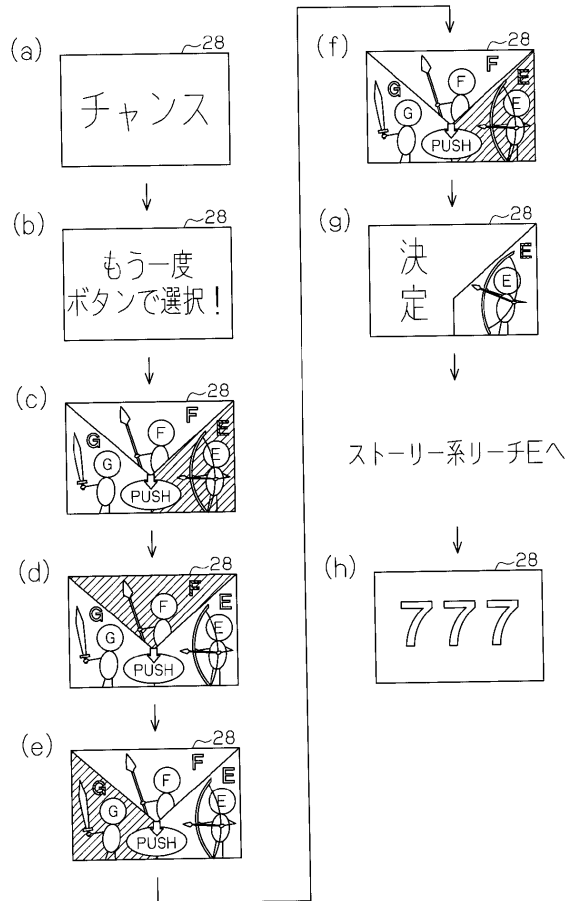
【 図 1 4 】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

- (72)発明者 竹澤 勝彦
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 長村 伸也
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
- (72)発明者 美和 良亮
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 小谷野 淳
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
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA54 BC21