

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-143203

(P2011-143203A)

(43) 公開日 平成23年7月28日(2011.7.28)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2010-8581 (P2010-8581)  
 (22) 出願日 平成22年1月18日 (2010.1.18)

(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 安田 幸永  
 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

最終頁に続く

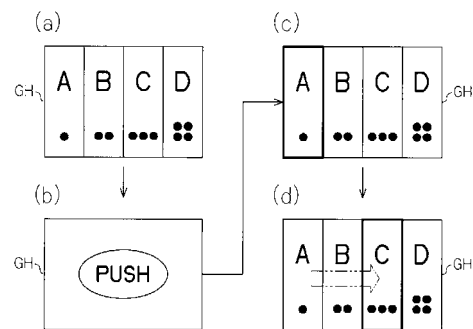
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が演出用操作手段を操作することによって当たりか否かの結果を導出するまでの過程に変化を生じさせることにより、興趣の向上を図ること。

【解決手段】複数のリーチ演出を選択肢として遊技者に提示するとともに、演出用ボタンが操作されることによりリーチ演出を選択する選択演出を行う場合に、その選択の態様に変化を加える。すなわち、選択演出において、演出用ボタンが操作されることにより、一旦、最終的に移行させるリーチ演出とは異なるリーチ演出を選択表示し、その後、最終的に移行させるリーチ演出を再選択表示する。この際、最初に選択表示されるリーチ演出と再選択表示されるリーチ演出は、その大当たり期待度が、再選択表示されるリーチ演出の方が高く設定されている。

【選択図】 図 1 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示装置と、前記表示装置に前記図柄変動ゲームを表示させるための制御を実行する制御手段と、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、を備え、前記制御手段は、前記図柄変動ゲームの演出として、複数のリーチ演出を選択肢として遊技者に提示するとともに、前記演出用操作手段が操作されることにより前記選択肢の中から一のリーチ演出を選択する選択演出を行う遊技機において、

前記制御手段は、前記選択演出を実行させる場合に、

前記図柄変動ゲームで実行させるリーチ演出を決定するリーチ演出決定処理と、

前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出を含む選択肢を提示する選択肢提示処理と、

前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出を、前記選択演出の最終選択結果として選択表示させる確定リーチ演出として決定する確定リーチ演出決定処理と、

前記選択肢提示処理によって提示される複数のリーチ演出のうち、前記確定リーチ演出を除く他のリーチ演出の中から、前記選択演出の仮選択結果として選択表示させる仮リーチ演出を決定する仮リーチ演出決定処理と、

前記演出用操作手段が操作されることにより前記仮リーチ演出を選択表示した後、前記確定リーチ演出を再選択表示することにより、前記選択演出の終了後に移行させるリーチ演出を遊技者に認識させる再選択表示処理と、を実行し、

各リーチ演出には大当たり期待度が設定されており、

前記仮リーチ演出決定処理において前記制御手段は、前記確定リーチ演出の大当たり期待度に対して同等又は低い大当たり期待度が設定されているリーチ演出を前記仮リーチ演出として決定する遊技機。

**【請求項 2】**

前記制御手段は、当りか否かの当り抽選に当選している場合、

前記選択演出において前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出を含まない特殊選択肢を提示する特殊選択肢提示処理と、

前記特殊選択肢の中から前記選択演出の最終選択結果として選択表示させる特殊確定リーチ演出を決定する特殊確定リーチ演出決定処理と、

前記演出用操作手段が操作されることにより前記特殊確定リーチ演出を選択表示し、前記選択演出の終了後に移行する前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出とは異なるリーチ演出を遊技者に認識させる特殊選択表示処理と、を実行可能に構成されている請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記制御手段は、

前記特殊選択表示処理によって提示される複数のリーチ演出のうち、前記特殊確定リーチ演出を除く他のリーチ演出の中から、前記選択演出における仮選択結果として選択表示させる特殊仮リーチ演出を決定する特殊仮リーチ演出決定処理と、

前記演出用操作手段が操作されることにより前記特殊仮リーチ演出を選択表示した後、前記特殊確定リーチ演出を再選択表示することにより、前記選択演出の終了後に移行する前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出とは異なるリーチ演出を遊技者に認識させる特殊再選択表示処理と、をさらに実行可能に構成され、

前記特殊仮リーチ演出決定処理において前記制御手段は、前記特殊確定リーチ演出の大当たり期待度に対して同等又は低い大当たり期待度が設定されているリーチ演出を前記特殊仮リーチ演出として決定する請求項 2 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、複数のリーチ演出を選択肢として遊技者に提示するとともに、遊技者によっ

10

20

30

40

50

て演出用操作手段が操作されることにより選択肢の中から一のリーチ演出を選択する選択演出を行う遊技機に関する。

【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表示する図柄変動ゲームが行われている。遊技者は、図柄変動ゲームで導出され、最終的に確定停止表示された図柄の組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。そして、近年では、遊技者の参加意識を向上させるために、発射装置（ハンドル）とは別に遊技者が操作可能な演出用ボタン等を備え、該演出用ボタンを遊技者に操作させ、その操作結果を表示装置で実行される演出内容に反映させる遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1の遊技機では、表示装置にリーチ演出の選択画面を表示させ、その選択画面の中から演出用ボタンの操作によって1つのリーチ演出を選択させる演出が行われている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-29759号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の遊技機では、演出用ボタンが操作された時点でカーソルが表示されているリーチ演出の画像を選択し、その選択結果を受けて該画像に対応するリーチ演出へ移行させている。すなわち、特許文献1の遊技機では、演出用ボタンの操作による選択結果と移行するリーチ演出が一致する演出となっている。このため、特許文献1の遊技機で実現される当りが否かの結果導出までの過程は、変動開始 選択画面表示 リーチ演出選択 選択したリーチ演出へ移行 結果導出ということになる。つまり、遊技者にとっては、事前に決定されている当りが否かの結果を導出するリーチ演出を単に選択しているだけに過ぎないので、結果導出までの過程に変化が乏しく、面白みに欠けていた。

20

【0005】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技者が演出用操作手段を操作することによって当りが否かの結果を導出するまでの過程に変化を生じさせることにより、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。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示装置と、前記表示装置に前記図柄変動ゲームを表示させるための制御を実行する制御手段と、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、を備え、前記制御手段は、前記図柄変動ゲームの演出として、複数のリーチ演出を選択肢として遊技者に提示するとともに、前記演出用操作手段が操作されることにより前記選択肢の中から一のリーチ演出を選択する選択演出を行う遊技機において、前記制御手段は、前記選択演出を実行させる場合に、前記図柄変動ゲームで実行させるリーチ演出を決定するリーチ演出決定処理と、前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出を含む選択肢を提示する選択肢提示処理と、前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出を、前記選択演出の最終選択結果として選択表示させる確定リーチ演出として決定する確定リーチ演出決定処理と、前記選択肢提示処理によって提示される複数のリーチ演出のうち、前記確定リーチ演出を除く他のリーチ演出の中から、前記選択演出の仮選択結果として選択表示させる仮リーチ演出を決定する仮リーチ演出決定処理と、前記演出用操作手段が操作されることにより前記仮リーチ演出を選択表示した後、前記確定リーチ演出を再選択表示することにより、前記選択演出の終了後に移行させるリーチ演出を遊技者に認識させる再選択表示処理と

40

50

、を実行し、各リーチ演出には大当り期待度が設定されており、前記仮リーチ演出決定処理において前記制御手段は、前記確定リーチ演出の大当り期待度に対して同等又は低い大当り期待度が設定されているリーチ演出を前記仮リーチ演出として決定することを要旨とする。

【0007】

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、前記制御手段は、当りか否かの当り抽選に当選している場合、前記選択演出において前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出を含まない特殊選択肢を提示する特殊選択肢提示処理と、前記特殊選択肢の中から前記選択演出の最終選択結果として選択表示させる特殊確定リーチ演出を決定する特殊確定リーチ演出決定処理と、前記演出用操作手段が操作されることにより前記特殊確定リーチ演出を選択表示し、前記選択演出の終了後に移行する前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出とは異なるリーチ演出を遊技者に認識させる特殊選択表示処理と、を実行可能に構成されていることを要旨とする。

10

【0008】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、前記制御手段は、前記特殊選択肢提示処理によって提示される複数のリーチ演出のうち、前記特殊確定リーチ演出を除く他のリーチ演出の中から、前記選択演出における仮選択結果として選択表示させる特殊仮リーチ演出を決定する特殊仮リーチ演出決定処理と、前記演出用操作手段が操作されることにより前記特殊仮リーチ演出を選択表示した後、前記特殊確定リーチ演出を再選択表示することにより、前記選択演出の終了後に移行する前記リーチ演出決定処理で決定したリーチ演出とは異なるリーチ演出を遊技者に認識させる特殊再選択表示処理と、をさらに実行可能に構成され、前記特殊仮リーチ演出決定処理において前記制御手段は、前記特殊確定リーチ演出の大当り期待度に対して同等又は低い大当り期待度が設定されているリーチ演出を前記特殊仮リーチ演出として決定することを要旨とする。

20

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技者が演出用操作手段を操作することによって当りか否かの結果を導出するまでの過程に変化を生じさせることにより、興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

30

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】遊技盤を示す拡大図。

【図3】(a)は選択演出の基本パターンを説明する模式図、(b)は選択演出の変形パターンを説明する模式図、(c)は選択演出の選択結果を再始動させる態様を説明する模式図。

【図4】選択演出を伴う図柄変動ゲームの流れを示すタイミングチャート。

【図5】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図6】選択画面パターンの振分表。

【図7】(a)は第1の実施形態の最終停止キャラクタの振分表、(b)は第2の実施形態の最終停止キャラクタの振分表。

40

【図8】(a)、(b)は演出パターンの振分表。

【図9】(a)、(b)は演出パターンの振分表。

【図10】(a)～(g)は図柄変動ゲームが一致態様で行われる場合と不一致態様で行われる場合の流れを示す模式図。

【図11】(a)～(d)は選択演出において再始動が行われる場合の流れを示す模式図。

。

【発明を実施するための形態】

【0011】

(第1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に具体化した第1の実施形態を図1～図

50

11にしたがって説明する。

【0012】

パチンコ遊技機10の機体の外郭をなす外枠11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12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12の前面側には前枠13が開放及び着脱自在に組み付けられている。前枠13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12に重なるように組み付けられている。前枠13は、中央部に窓口14を有するとともに、該窓口14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上皿15を一体成形した構成とされている。前枠13の裏面側には、機内部に配置された遊技盤YBを保護し、かつ窓口14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YBは、中枠12に装着される。また、前枠13には、窓口14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枠用ランプ部16が配置されている。また、前枠13には、各種音声を出力して音声演出を行うスピーカ17が配置されている。また、中枠12の前面側であって前枠13の下部には、上皿15から溢れ出た遊技球を貯留する下皿22が装着されている。また、中枠12の前面側であって下皿22の右方には、遊技球を遊技盤YB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23が装着されている。

10

【0013】

また、上皿15には、遊技者が操作可能な演出用ボタン(演出用操作手段)BTが設けられている。演出用ボタンBTは、所定のタイミング(例えば、図柄変動ゲーム中、大当たり遊技中など)で遊技者に操作させる操作期間が設定されるようになっている。この操作期間は、演出用ボタンBTの操作を有効として受付ける期間であって、操作期間が設定されていない時の演出用ボタンBTの操作は受けられない。つまり、操作期間が設定されていない時に演出用ボタンBTを操作しても、その操作に基づく演出制御は実行されず、操作したことに対して何ら反応を示さない。

20

【0014】

次に、遊技盤YBの構成について図2にしたがって詳しく説明する。

遊技盤YBの遊技領域H1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)24が装着されている。表示枠体24の略中央には、正面視横長矩形に開口するセット口24aが形成されている。そして、セット口24aに整合して表示枠体24には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する表示装置としての演出表示装置25が装着されている。演出表示装置25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25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25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。

30

【0015】

また、表示枠体24の左下方には、特別図柄表示装置26が設けられている。特別図柄表示装置26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、大当たりか否かの大当たり抽選(当たりか否かの当たり抽選)の結果を示す報知用の図柄である。本実施形態において特別図柄表示装置26には、複数種類(例えば、100種類)の特別図柄の中から1つの特別図柄が表示されるようになっている。本実施形態における複数種類の特別図柄は、大当たりを認識し得る大当たり図柄と、はずれを認識し得るはずれ図柄とに分類される。

40

【0016】

演出表示装置25と特別図柄表示装置26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26では特別図柄の変動が開始する一方で、演出表示装置25で

50

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 2 5 と特別図柄表示装置 2 6 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）が確定停止表示される。このとき、特別図柄表示装置 2 6 と演出表示装置 2 5 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停止表示される一方で、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。

【 0 0 1 7 】

本実施形態において演出表示装置 2 5 の図柄変動ゲームで導出される大当り図柄とははずれ図柄は、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 2 5 には、左列、中列及び右列からなる 3 列の図柄（例えば、[ 1 ] ~ [ 8 ] までの数字図柄）が表示されるようになっている。

10

【 0 0 1 8 】

また、表示枠体 2 4 の右下方には、普通図柄表示装置 2 7 が設けられている。普通図柄表示装置 2 7 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。普通図柄表示装置 2 7 では、大当り抽選とは別に行う抽選（開閉羽根 3 0 の開動作により下始動入賞口 2 9 を開放するか否かの抽選）の抽選結果を表示する。そして、本実施形態の普通図柄表示装置 2 7 では、普通図柄の抽選で当りを決定している場合には普通図柄変動ゲームで当り図柄が確定停止表示される一方で、普通図柄の抽選ではずれを決定している場合には普通図柄変動ゲームではずれ図柄が確定停止表示される。

20

【 0 0 1 9 】

また、表示枠体 2 4 の右下方には、機内部で記憶した特別図柄用の保留記憶数を遊技者に報知する特別図柄保留記憶表示装置 2 6 a が配置されている。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、表示枠体 2 4 の下方に配置される始動入賞口（上始動入賞口 2 8 と下始動入賞口 2 9）へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球の個数を特別図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 4 0 の主制御用 R A M 4 0 c）で記憶するようになっている。特別図柄用の保留記憶数は、保留中（図柄変動ゲーム待機中）の図柄変動ゲームの回数を示している。特別図柄用の保留記憶数は、始動入賞口に遊技球が入球することで 1 加算され、図柄変動ゲームの開始により 1 減算されるようになっている。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入球すると、特別図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限度（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

30

【 0 0 2 0 】

また、表示枠体 2 4 の右下方であって、特別図柄保留記憶表示装置 2 6 a の右横には、機内部で記憶した普通図柄用の保留記憶数を遊技者に報知する普通図柄保留記憶表示装置 2 7 a が配置されている。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、表示枠体 2 4 の左方に配置される普通図柄作動ゲート 3 3 へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球の個数を普通図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 4 0 の主制御用 R A M 4 0 c）で記憶するようになっている。普通図柄用の保留記憶数は、保留中（普通図柄変動ゲーム待機中）の普通図柄変動ゲームの回数を示している。普通図柄用の保留記憶数は、普通図柄作動ゲート 3 3 に遊技球が入球することで 1 加算され、普通図柄変動ゲームの開始により 1 減算されるようになっている。したがって、普通図柄変動ゲーム中に普通図柄作動ゲート 3 3 へ遊技球が入球すると、普通図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限度（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

40

【 0 0 2 1 】

また、表示枠体 2 4 の下方の遊技領域 H 1 には、遊技球の入球口 2 8 a を有する上始動入賞口 2 8 と遊技球の入球口 2 9 a を有する下始動入賞口 2 9 が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口 2 8 は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 2 8 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 2 9 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

50

羽根 30 を備えている。そして、下始動入賞口 29 は、開閉羽根 30 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 29 a を開放させる構成とされている。

【 0022 】

上始動入賞口 28 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 SW1 ( 図 8 に示す ) が配設されているとともに、下始動入賞口 29 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 SW2 ( 図 8 に示す ) が配設されている。上始動入賞口 28 と下始動入賞口 29 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 29 は開閉羽根 30 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 30 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

【 0023 】

また、下始動入賞口 29 の下方の遊技領域 H1 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 31 を備えた大入賞口 ( 入賞手段 ) としての大入賞口 ( 特別電動役物 ) 32 が配設されている。大入賞口 32 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ ( 図示しない ) が配設されている。大入賞口 32 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。そして、大当り遊技が付与されると、大入賞口扉 31 が開動作して大入賞口 32 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、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

20

【 0024 】

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 31 の開動作により大入賞口 32 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

【 0025 】

また、表示枠体 24 の左方の遊技領域 H1 には、普通図柄作動ゲート 33 が配設されている。普通図柄作動ゲート 33 の奥方には、該普通図柄作動ゲート 33 へ入球し通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ SW3 ( 図 8 に示す ) が設けられている。普通図柄作動ゲート 33 は、遊技球の通過を契機に、普通図柄変動ゲームの始動条件のみを付与し得る。また、遊技盤 YB の遊技領域 H1 の最下方 ( 大入賞口 32 よりも下方 ) には、遊技領域 H1 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 34 が形成されている。アウト球口 34 を通過した遊技球は、パチンコ遊技機 10 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

【 0026 】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、図柄変動ゲームにおいて、リーチの形成後、移行先 ( 発展先 ) のリーチ演出を選択するための選択演出を実行可能に構成されている。リーチは、演出表示装置 25 ( 画像表示部 GH ) で変動表示される図柄 ( 飾り図柄 ) のうち、特定の複数列の変動停止によって導出される図柄が同一図柄になることで形成される。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、画像表示部 GH で変動表示される 3 列の図柄列が、左列 右列 中列の順に変動停止する。このため、リーチは、左右 2 列 ( リーチ形成列 ) の変動停止によって導出された図柄が同一図柄で、かつ最終停止列である中列が変動表示されている状態で形成される。そして、リーチ演出は、リーチ形成後、最終停止列の図柄 ( 本実施形態では中列 ) を導出するために行われる。つまり、リーチ演出にお

50

いて、最終停止列の変動停止によって導出された図柄がリーチ形成列の図柄と同一図柄の場合には、大当りを認識し得る大当りの図柄組み合わせが導出されることになる。一方、リーチ演出において、最終停止列の変動停止によって導出された図柄がリーチ形成列の図柄と異なる図柄の場合には、はずれを認識し得るはずれの図柄組み合わせが導出されることになる。

#### 【0027】

選択演出では、最初に、移行先（発展先）の対象となり得る複数のリーチ演出が選択肢として提示される。選択肢の提示は、画像表示部GHに、リーチ演出を特定可能な画像（情報）を画像表示することによって行われる。そして、選択演出では、図示しないカーソルが情報間を予め定めた順番に移動表示されるとともに、そのカーソルの停止位置に対応する情報から特定されるリーチ演出が、選択されたリーチ演出として特定される。本実施形態においてカーソルは、選択演出の開始に伴って設定される演出用ボタンBTの操作期間中に、当該演出用ボタンBTが操作されることを契機に停止するように制御される。カーソルは、選択された情報（リーチ演出）を指し示す情報特定手段（リーチ演出特定手段）となる。



10

#### 【0028】

図3(a)～(c)は、移行先の対象となり得る複数のリーチ演出を特定可能な情報が画像表示された画像表示部GHを示す。これらの各図に示す[A]、[B]、[C]、[D]が、リーチ演出を特定可能な情報に相当する。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、移行先の対象となり得るリーチ演出として4つのリーチ演出を特定可能な情報（図3(a)～(c)中の[A]、[B]、[C]、[D]）が画像表示されるとともに、その画像表示された4つの情報が選択演出におけるリーチ演出の選択肢となって遊技者に提示される。

20

#### 【0029】

また、本実施形態では、図3(a)～(c)に示すように、画像表示部GHを、遊技者側から見て左右方向に4分割して形成される4つの表示領域に対し、各1つの情報が画像表示される。そして、カーソルは、選択演出の開始（操作期間の開始）に伴って、最左方の表示領域から順番に最右方の表示領域に向かって移動表示されるとともに、最右方の表示領域に到達すると、再び最左方の表示領域から移動表示される。図3(a)に示す画像表示部GHを例にして具体的に説明すると、カーソルは、[A]から特定されるリーチ演出の情報を画像表示した表示領域を移動表示の開始位置とし、[A] [B] [C] [D]という順番で各表示領域を移動表示する。そして、カーソルは、[D]の表示領域に到達すると、再び[A]の表示領域に戻って、移動表示を繰り返す。なお、図3(a)～(c)に示す画像表示部GHにおいて、各表示領域に図示した「」（黒丸）」は、リーチ演出の大当り期待度を示すものであり、「」の数が多いリーチ演出ほど大当り期待度が高いリーチ演出として設定されている。

30

#### 【0030】

図3(a)は、本実施形態のパチンコ遊技機10の選択演出において提示される選択肢の基本パターンを示している。本実施形態の基本パターンは、[A]、[B]、[C]、及び[D]から特定されるとともに、演出内容が異なる4つのリーチ演出を選択肢とするものである。一方、図3(b)は、本実施形態のパチンコ遊技機10の選択演出において提示される選択肢の変形パターンの一例を示している。変形パターンは、基本パターンを構成する4つのリーチ演出で選択肢が構成されないパターンである。具体的に言えば、変形パターンでは、4つのリーチ演出から、1つ、2つ又は3つのリーチ演出を抽出し、その抽出したリーチ演出によって選択肢を構成するものである。つまり、変形パターンは、選択肢を4つとする前提のもとで、提示するリーチ演出の一部又は全部が重複するパターンとなっている。図3(b)に示す変形パターンでは、前述した4つのリーチ演出から、[A]、[C]及び[D]の3つのリーチ演出が抽出され、[C]のリーチ演出を重複させることによって選択肢を構成している。

40

#### 【0031】

50



また、本実施形態の選択演出では、演出用ボタン B T の操作によりカーソルの移動表示が停止することによって 1 つの情報（リーチ演出）が選択表示された後、他の情報（リーチ演出）を再選択表示する再始動を実行可能とされている。図 3（c）は、再始動の態様の一例を示す。図 3（c）に示す再始動の態様では、カーソルの停止によって [ B ] のリーチ演出を一旦、選択表示した後、カーソルを再び移動表示させて [ D ] のリーチ演出を再選択表示した状態を示している。選択表示は、所定の事項（本実施形態の場合はリーチ演出）を選択させるとともに、その選択した結果を遊技者が認識可能に表示させることである。また、再選択表示は、所定の事項を一旦、選択表示させた後、再び選択動作を行わせて所定の事項を選択（再選択）させるとともに、その選択した結果を遊技者が認識可能に表示させることである。本実施形態では、再選択表示する場合、先に選択した所定の事項とは異なる事項を選択（再選択）する。また、本実施形態では、選択した結果を遊技者に認識させる方法として、移動表示されるカーソルを停止させることにより、選択された事項を特定させて認識させるようになっている。なお、選択した結果を遊技者に認識させるためには、選択された事項と選択されていない事項を区別すれば良く、例えば、色分けによる区別や、表示の明暗による区別でも良い。

10

#### 【 0 0 3 2 】

図 4 は、選択演出を含む図柄変動ゲームが行われる場合の流れを示す。

図柄変動ゲームでは、当該ゲームの開始に伴って各列の図柄の変動が開始することによってリーチを形成するためのリーチ形成演出が行われる。本実施形態におけるリーチ形成演出は、左右 2 列の変動停止により、左右 2 列に同一図柄（飾り図柄）を停止表示させる演出となる。また、リーチ形成時点における左右 2 列の図柄は、一旦停止表示の状態（ゆれ変動状態）とされる。

20

#### 【 0 0 3 3 】

そして、リーチ形成後には、選択演出が開始されることを遊技者に認識させるための導入演出が画像表示部 G H で行われる。導入演出は、選択演出で生じ得る現象、すなわち移行先のリーチ演出を演出用ボタン B T の操作によって選択することを遊技者に認識させる内容で行われる。この内容が、遊技者に演出用ボタン B T の操作を促す指示となる。そして、導入演出の終了後には、選択演出が画像表示部 G H で行われる。この選択演出の開始に伴って、演出用ボタン B T を遊技者に操作させる操作期間（第 1 の操作期間）としてリーチ選択用の期間が設定される。本実施形態においてリーチ選択用の期間は、時間 T 2 を上限として設定される。なお、リーチ選択用の期間は、時間 T 2 の経過前に演出用ボタン B T が操作されると、その操作時点で設定が解除される。つまり、本実施形態では、リーチ選択用の期間中、演出用ボタン B T の 1 回の操作が受けられることになる。また、リーチ選択用の期間は、当該期間中に演出用ボタン B T が操作されなかった場合、時間 T 2 の経過によって設定が解除される。

30

#### 【 0 0 3 4 】

そして、選択演出によって移行先とするリーチ演出が確定した後、画像表示部 G H では、発展演出を経由してリーチ演出へ移行する。発展演出は、移行先のリーチ演出を紹介する内容で行われる。なお、図 3（c）に示す再始動は、選択演出から発展演出へ移行する前に行われる。

40

#### 【 0 0 3 5 】

また、本実施形態において、選択演出を含む図柄変動ゲームでは、前述したリーチ選択用の期間とは別に、当該期間とは異なる操作期間（第 2 の操作期間）として選択肢選択用の期間が設定される。選択肢選択用の期間は、図 4 に示すように、リーチ形成演出の終了後（リーチ形成後）、選択演出の開始前でもある導入演出の開始前に設定される。この選択肢選択用の期間は、図 3（a）に示す基本パターンと図 3（b）に示す変形パターンを含む複数種類の中から選択肢を内部抽選で決定させるために、遊技者に演出用ボタン B T を操作させる操作期間として設定される。そして、本実施形態では、選択肢選択用の期間中に演出用ボタン B T が操作されなかった場合、一義的に基本パターンを選択肢とする構成とされていることから、選択肢選択用の期間は変形パターンによる選択肢を導出させ

50

るための期間となり得る。本実施形態において選択肢選択用の期間については、リーチ選択用の期間とは異なり、遊技者に演出用ボタンＢＴの操作を促す指示がなされない期間として設定される。つまり、選択肢選択用の期間は、秘匿的要素を有する秘匿（隠し）期間として設定される。

#### 【 0 0 3 6 】

本実施形態において選択肢選択用の期間は、時間Ｔ１を上限として設定される。なお、選択肢選択用の期間は、時間Ｔ１の経過前に演出用ボタンＢＴが操作されると、その操作時点で設定が解除される。つまり、本実施形態では、選択肢選択用の期間中、演出用ボタンＢＴの１回の操作が受けられることになる。また、選択肢選択用の期間は、当該期間中に演出用ボタンＢＴが操作されなかった場合、時間Ｔ１の経過によって設定が解除される。

10

#### 【 0 0 3 7 】

次に、パチンコ遊技機１０の電氣的構成について図５にしたがって説明する。

パチンコ遊技機１０の機裏側には、パチンコ遊技機１０全体を制御する主制御装置としての主制御基板４０が装着されている。主制御基板４０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ことにより、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）を演算処理するとともに、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４１と、演出表示制御基板４２と、音声・ランプ制御基板４３が装着されている。本実施形態では、サブ統括制御基板４１と、演出表示制御基板４２と、音声・ランプ制御基板４３によって副制御装置が構成されている。

20

#### 【 0 0 3 8 】

サブ統括制御基板４１は、主制御基板４０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４２、及び音声・ランプ制御基板４３を統括的に制御する。演出表示制御基板４２は、主制御基板４０とサブ統括制御基板４１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２５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４３は、主制御基板４０とサブ統括制御基板４１が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、枠用ランプ部１６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１７の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

30

#### 【 0 0 3 9 】

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について、その具体的な構成を説明する。

主制御基板４０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ＣＰＵ４０ａと、主制御用ＣＰＵ４０ａの制御プログラムを格納する主制御用ＲＯＭ４０ｂ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ＲＡＭ４０ｃが設けられている。主制御用ＣＰＵ４０ａには、主制御用ＲＯＭ４０ｂと主制御用ＲＡＭ４０ｃが接続されている。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、上始動入賞口２８に入球した遊技球を検知する上始動口スイッチＳＷ１と、下始動入賞口２９に入球した遊技球を検知する下始動口スイッチＳＷ２が接続されている。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、大入賞口３２に入球した遊技球を検知するカウントスイッチと、普通図柄作動ゲート３３を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチＳＷ３が接続されている。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、図柄表示基板４４を介して、特別図柄表示装置２６、特別図柄保留記憶表示装置２６ａ、普通図柄表示装置２７、及び普通図柄保留記憶表示装置２７ａが接続されている。

40

#### 【 0 0 4 0 】

主制御用ＣＰＵ４０ａは、特別図柄用の当り判定用乱数、特図振分用乱数、普通図柄用の当り判定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ＲＡＭ４０ｃ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。特別図柄用の当り判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たりとなる

50

場合に特別図柄表示装置 26 に確定停止表示させる特別図柄としての大当り図柄を決定する際に用いる乱数である。普通図柄用の当り判定用乱数は、普通図柄の当りとするか否かの抽選（普通図柄当り判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、本実施形態の主制御用 CPU 40a 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）で時間を計測するタイマを更新する。主制御用 RAM 40c 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、フラグなど）が記憶（設定）されるようになっている。

#### 【0041】

主制御用 ROM 40b には、メイン制御プログラムに加え、複数種類の変動パターン（演出内容パターン）と各種判定値（大当り判定値、普通図柄当り判定値など）が記憶されている。変動パターンは、演出表示装置 25 及び特別図柄表示装置 26 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 25 及び特別図柄表示装置 26 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 26 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 25 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。また、変動パターンは、図柄変動ゲームの演出内容も特定可能であって、大当り演出用、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。

#### 【0042】

大当り演出では、演出表示装置 25 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 26 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 25 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 26 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 25 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 26 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 26 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。

#### 【0043】

大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、特別図柄用の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。また、普通図柄の当り判定値は、普通図柄の抽選で用いる判定値であり、普通図柄用の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。

#### 【0044】

ここで、本実施形態において実行されるリーチ演出について説明する。なお、以下に説明するリーチ演出は、大当り演出用の変動パターン及びはずれリーチ演出用の変動パターンの演出内容として設定されている。

#### 【0045】

本実施形態においてリーチ演出の演出内容は、4種類用意されている。そして、この4種類の演出内容は、当該演出内容に基づくリーチ演出において登場する演出用キャラクタの相違によって区別されている。本実施形態において4種類の演出内容では、演出用キャラクタとして異なる武将（武将 A、武将 B、武将 C、及び武将 D の 4 人）が登場すると

10

20

30

40

50

もに、その登場する武将がそれぞれに独自の動作によって最終停止列の図柄を導出させるようになっている。

#### 【0046】

そして、各武将が登場する演出内容を特定可能な変動パターンは、その演出内容毎に設定されているとともに、大当り演出用とはずれリーチ演出用にさらに区別して設定されている。さらに、本実施形態において、各武将が登場する演出内容を特定可能な変動パターンは、図3(a)~(c)で説明した選択演出を経由するパターンと、選択演出を経由しないパターンとに区別して設定されている。このため、演出内容が武将Aとなる変動パターンは、選択演出を経由する大当り演出用の変動パターンと、選択演出を経由するはずれリーチ演出用の変動パターンと、選択演出を経由しない大当り演出用の変動パターンと、選択演出を経由しないはずれリーチ演出用の変動パターンの4つとなる。同様に、演出内容が武将B、武将C、又は武将Dとなる変動パターンについても、武将毎に各4つの変動パターンが設定されている。

10

#### 【0047】

選択演出を経由しない変動パターンに基づく演出内容では、図柄変動ゲームの開始後、リーチ形成演出にてリーチを形成し、その後に発展演出を経てリーチ演出が行われる。すなわち、選択演出を経由する変動パターンと選択演出を経由しない変動パターンでは、リーチ演出の演出内容が同一内容とされている一方で、選択演出の有無によって変動パターンに設定される変動時間が相違する。なお、選択演出を経由する変動パターンと選択演出を経由しない変動パターンでは、リーチ形成演出の内容などを異ならせても良い。つまり、選択演出を経由する変動パターンでは、リーチ形成演出として専用演出を設定しても良い。

20

#### 【0048】

そして、本実施形態では、変動パターンに基づき実行される演出内容(リーチ演出の内容)に対して大当り期待度が設定されている。大当り期待度とは、大当りになる場合の出現率とはずれになる場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当りになる場合の出現率の割合を示すものである。このため、大当り期待度は、全体出現率に対して大当りになる場合の出現率の割合が高いほど高くなる。大当り期待度を設定するための出現率は、各変動パターンに対して振分けられる変動パターン振分用乱数の振分け態様(振分け個数)によって規定することができる。

30

#### 【0049】

本実施形態では、前述した4つのリーチ演出の大当り期待度として、武将A<武将B<武将C<武将Dの順に高くなる設定がなされている。換言すれば、本実施形態では、4つのリーチ演出の大当り期待度として、武将D>武将C>武将B>武将Aの順に低くなる設定がなされている。したがって、遊技者は、図柄変動ゲームにおいてリーチが形成されたならば、大当り期待度が最も高く設定されている武将Dのリーチ演出へ移行することを期待する。また、選択演出が行われる場合には、選択肢に含まれるリーチ演出の中で大当り期待度が最も高く設定されているリーチ演出への移行を期待するとともに、当該リーチ演出に狙いを定めて演出用ボタンBTを操作する。なお、同じ演出内容のリーチ演出を前提として、選択演出を経由する場合と選択演出を経由しない場合とで異なる大当り期待度を設定しても良い。例えば、同じ演出内容のリーチ演出が行われる場合において、選択演出を経由した場合の方が選択演出を経由しない場合に比して大当り期待度を高く設定しても良い。

40

#### 【0050】

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。そして、統括制御用CPU41aはタイマ機能を搭載しており

50

、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。また、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。

【0051】

また、サブ統括制御基板41には、演出用ボタンBTが接続されている。演出用ボタンBTは、操作期間（第1の操作期間と第2の操作期間）が設定されている場合に押下操作すると、統括制御用CPU41aに操作信号を出力する。そして、操作信号を入力した統括制御用CPU41aは、演出用ボタンBTの操作を有効とすることにより所定の遊技演出制御を実行する。なお、演出用ボタンBTの操作期間が設定されていない場合に演出用ボタンBTを押下操作したときには、その演出用ボタンBTの操作は無効となる。

10

【0052】

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の表示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、演出表示装置25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。また、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。

20

【0053】

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。本実施形態では、以下に説明する制御を実行する主制御基板40、サブ統括制御基板41、及び演出表示制御基板42が制御手段として機能する。

【0054】

最初に、主制御基板40について説明する。

主制御基板40の主制御用CPU40aは、所定の制御周期毎（例えば、4ms毎）に特別図柄入力処理を実行する。この特別図柄入力処理において主制御用CPU40aは、上始動入賞口28又は下始動入賞口29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）することにより、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、特別図柄用の当り判定用乱数の値、及び特図振分用乱数の値を主制御用RAM40cから取得するとともに、そ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、前述した各乱数の値も取得しない。

30

40

【0055】

また、主制御用CPU40aは、所定の制御周期毎（例えば、4ms毎）に特別図柄開始処理を実行する。この特別図柄開始処理において主制御用CPU40aは、まず、図柄（特別図柄及び飾り図柄）が変動中（図柄変動ゲームの実行中）であるか否か、及び大当たり遊技中であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0056】

一方、前記判定結果が否定の場合（変動中ではなく、かつ大当たり遊技中ではない）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに格納されている特別図柄用の保留記憶数を読み出し、その保留記憶数が「0（零）」よりも大きいかが否か（保留中の図柄変動ゲー

50

ムが存在するか否か)を判定する。この判定結果が否定の場合(保留記憶数が「0」である)、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、前記判定結果が肯定の場合(保留記憶数が「0」よりも大きい)、主制御用CPU40aは、特別図柄用の保留記憶数を1減算した後、主制御用RAM40cの所定の記憶領域に格納した特別図柄用の当り判定用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU40aは、読み出した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、大当りか否かの当り判定(大当り抽選)を行う。

【0057】

大当り判定の判定結果が肯定(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、特図振分用乱数の値をもとに、特別図柄表示装置26で行われる図柄変動ゲームで確定停止表示させる特別図柄として大当り図柄を決定する。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から取得することにより、その取得した値をもとに大当り演出用の変動パターンを選択し、決定する。

10

【0058】

一方、主制御用CPU40aは、大当り判定の判定結果が否定(特別図柄用の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(リーチ判定用乱数とリーチ判定値)で決定する。また、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26に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、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から取得するとともに、その取得した値をもとにはずれリーチ演出用の変動パターンを選択し、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。また、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から取得するとともに、その取得した値をもとにはずれ演出用の変動パターンを選択し、決定する。

20

【0059】

本実施形態では、大当り抽選を行う主制御用CPU40aが、大当り抽選手段(当り抽選手段)になる。本実施形態では、大当り抽選(当り抽選)の抽選結果に基づき変動パターンが選択されることにより図柄変動ゲームの演出内容が決定されることから、変動パターンを決定する主制御用CPU40aが、演出内容決定手段(変動パターン決定手段)になる。また、本実施形態では、変動パターンから選択演出の有無を特定し得る。したがって、本実施形態では、主制御用CPU40aが大当りを決定した場合に変動パターンを決定する処理が、リーチ演出決定処理になるとともに、主制御用CPU40aがはずれリーチ演出の実行を決定した場合に変動パターンを決定する処理が、リーチ演出決定処理になる。また、本実施形態では、変動パターンの決定によって選択演出の実行可否を決定することから、変動パターンを決定する処理が、選択演出の実行可否を決定する処理となる。

30

【0060】

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生成するとともに、その生成した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図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、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変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。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前記変動時間の経過に伴って出力する。

40

【0061】

また、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26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

50

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（当り図柄又ははずれ図柄）を確定停止表示させる。

【 0 0 6 2 】

次に、サブ統括制御基板 4 1 が実行する制御内容を説明する。

サブ統括制御基板 4 1 の統括制御用 CPU 4 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板 4 2、及び音声・ランプ制御基板 4 3 に出力する。また、統括制御用 CPU 4 1 a は、特別図柄用の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の停止図柄指定に応じて演出表示装置 2 5 に確定停止表示させる飾り図柄を決定するとともに、決定した飾り図柄を指示する飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板 4 2 に出力する。また、統括制御用 CPU 4 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板 4 2、及び音声・ランプ制御基板 4 3 に出力する。

10

【 0 0 6 3 】

また、統括制御用 CPU 4 1 a は、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）が、大当り図柄の場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして、大当りを認識し得る大当りの図柄組み合わせを決定する。また、統括制御用 CPU 4 1 a は、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）が、はずれ図柄の場合、はずれを認識し得るはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、統括制御用 CPU 4 1 a 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、リーチ形成図柄を含むはずれを認識し得る図柄組み合わせを決定する。一方、統括制御用 CPU 4 1 a は、はずれ演出用の変動パターンが指示されている場合、リーチ形成図柄を含まないはずれを認識し得るはずれの図柄組み合わせを決定する。

20

【 0 0 6 4 】

次に、演出表示制御基板 4 2 について説明する。

演出表示制御基板 4 2 の表示制御用 CPU 4 2 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、これらのコマンドの指示内容にしたがって演出内容を選択するとともに、該演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように画像表示部 GH の表示内容を制御する。このとき、表示制御用 CPU 4 2 a は、選択した演出内容をもとに表示制御用 ROM 4 2 b の画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。そして、表示制御用 CPU 4 2 a は、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時することにより、その計時した時間と表示用データをもとに画像表示部 GH に映し出す画像を所定の制御周期毎に切り替える。そして、表示制御用 CPU 4 2 a は、図柄変動ゲームにおいて飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された飾り図柄を導出するとともに、図柄停止コマンドの入力によって飾り図柄による図柄組み合わせを確定停止表示させるように画像表示部 GH の表示内容を制御する。

30

【 0 0 6 5 】

以下、図柄変動ゲーム中に選択演出を実行させるための具体的な制御内容（処理内容）を図 4、及び図 6 ~ 図 9 にしたがって詳しく説明する。

統括制御用 CPU 4 1 a は、選択演出を経由する変動パターンを指示する変動パターン指定コマンドを入力すると、最初に、画像表示部 GH に画像表示させるリーチ演出の選択肢を構成する選択画面パターンを、図 6 に示す振分表にしたがって決定する（選択肢選択処理）。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、決定した選択画面パターンを指示する選択画面パターン指定コマンドを、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶保持する。この選択肢選択処理で決定される選択肢（選択画面パターン）は、図 4 に示すようにリーチ形成演出後に設定される選択肢選択用の期間（時間 T 1）中に、演出用ボタン BT が操作されることを条件として選択演出の開始とともに画像表示部 GH に画像表示される。なお、この段階において統括制御用 CPU 4 1 a は、選択肢選択用の期間中に、演出用ボタン BT が操作されるか否かが不明のため、決定した選択画面パターン指定コマンドを表示制御用 CPU 4 2 a に出力しない。

40

【 0 0 6 6 】

50

そして、変動パターン指定コマンドの入力に伴って図柄変動ゲームが開始すると、統括制御用CPU41aは、変動開始からの経過時間が所定時間（リーチ形成演出が終了するまでの時間）に達することを契機に、選択肢選択用の期間を設定する。この期間の設定により、演出用ボタンBTの操作は有効とされる。本実施形態では、選択肢選択用の期間を設定する統括制御用CPU41aが、期間設定手段となる。また、選択肢選択用の期間を設定した統括制御用CPU41aは、選択肢選択用の期間の開始時に、期間の開始を指示する期間開始コマンドを表示制御用CPU42aに出力するとともに、期間中は演出用ボタンBTからの操作信号を入力したか否かの入力判定を行う。なお、操作信号は、演出用ボタンBTの操作に伴って、当該演出用ボタンBTから出力される信号である。

【0067】

そして、統括制御用CPU41aは、選択肢選択用の期間中に演出用ボタンBTからの操作信号を入力した場合、統括制御用RAM41cに記憶保持した選択画面パターン指定コマンドを、表示制御用CPU42aに出力する。なお、統括制御用CPU41aは、選択画面パターン指定コマンドを出力した場合、当該コマンドを図柄変動ゲームの終了時まで記憶保持する。次に、統括制御用CPU41aは、演出用ボタンBTが操作されたことを示す操作コマンドと期間の終了を指示する期間終了コマンドを、表示制御用CPU42aに出力する。期間終了コマンドを出力した統括制御用CPU41aは、以降、演出用ボタンBTからの操作信号を受付けない（無効とする）。

【0068】

また、統括制御用CPU41aは、選択肢選択用の期間中に演出用ボタンBTからの操作信号を入力しなかった場合、統括制御用RAM41cに記憶保持した選択画面パターン指定コマンドをクリア（消去）するとともに、期間終了コマンドを表示制御用CPU42aに出力する。

【0069】

一方、選択画面パターン指定コマンド、期間開始コマンド、期間終了コマンド、及び操作コマンドの入力側となる表示制御用CPU42aは、これらのコマンドの入力によって次の制御を実行する。すなわち、表示制御用CPU42aは、期間開始コマンドを入力すると、期間が開始してからの経過時間を計時する。そして、表示制御用CPU42aは、期間終了コマンドを入力する前（すなわち、選択肢選択用の期間が終了する前）に、選択画面パターン指定コマンドと操作コマンドを入力した場合、その選択画面パターン指定コマンドで指示された選択画面パターンに対応する選択肢を、選択演出において提示する選択肢として認識する。一方、表示制御用CPU42aは、選択画面パターン指定コマンドを入力することなく、期間終了コマンドを入力した場合、図3(a)に示す基本パターンに対応する選択肢を、選択演出において提示する選択肢として認識する。そして、期間終了コマンドを入力した表示制御用CPU42aは、図4に示す導入演出を実行させるべく画像表示部GHの表示内容を制御する。

【0070】

次に、統括制御用CPU41aは、導入演出の終了後、選択演出の開始時に、当該選択演出中に演出用ボタンBTが操作された場合に最終的に選択表示する最終停止キャラクタを、図7(a)の振分表にしたがって決定する（最終停止決定処理）。最終停止キャラクタは、リーチ演出に登場する武将を示すものである。このため、本実施形態では、最終停止キャラクタを選択することはリーチ演出を選択していることになる。この最終停止決定処理において統括制御用CPU41aは、変動パターン指定コマンドで指示された変動パターンをもとに最終停止キャラクタを決定する。次に、統括制御用CPU41aは、最終停止キャラクタと選択画面パターンにしたがって、選択演出において再始動の有無を特定可能な演出パターンを、図8(a), (b)及び図9(a), (b)の振分表にしたがって決定する（再始動決定処理）。本実施形態において演出パターンからは、再始動がある場合において一旦、選択表示するリーチ演出と、再選択表示するリーチ演出（最終的に選択表示するリーチ演出）を特定できるとともに、再始動がない場合において最終的に選択表示するリーチ演出を特定できる。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 7 1 】

なお、図 8 ( a ) , ( b ) 及び図 9 ( a ) , ( b ) の振分表は、最終停止キャラクタ毎に個別設定されている。このため、再始動決定処理において統括制御用 CPU 4 1 a は、最終停止キャラクタに対応する振分表を図 8 ( a ) , ( b ) 及び図 9 ( a ) , ( b ) の振分表の中から選択するとともに、その選択した振分表にしたがって演出パターンを決定する。そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、決定した演出パターンを指示する演出パターン指定コマンドを、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶保持する。なお、この段階において統括制御用 CPU 4 1 a は、演出用ボタン B T が操作されるか否か不明のため、決定した演出パターン指定コマンドを出力しない。

## 【 0 0 7 2 】

また、統括制御用 CPU 4 1 a は、図 4 に示すように、導入演出の終了後、選択演出の開始を契機に、リーチ選択用の期間 ( 時間 T 2 ) を設定する。この期間の設定により、演出用ボタン B T の操作は再び有効とされる。本実施形態では、リーチ選択用の期間を設定する統括制御用 CPU 4 1 a が、期間設定手段となる。また、リーチ選択用の期間を設定した統括制御用 CPU 4 1 a は、リーチ選択用の期間の開始時に、期間の開始を指示する期間開始コマンドを表示制御用 CPU 4 2 a に出力するとともに、期間中は演出用ボタン B T からの操作信号を入力したか否かの入力判定を行う。

## 【 0 0 7 3 】

そして、統括制御用 CPU 4 1 a は、リーチ選択用の期間中に演出用ボタン B T からの操作信号を入力した場合、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶保持した演出パターン指定コマンドを、表示制御用 CPU 4 2 a に出力する。次に、統括制御用 CPU 4 1 a は、操作コマンドと期間終了コマンドを、表示制御用 CPU 4 2 a に出力する。期間終了コマンドを出力した統括制御用 CPU 4 1 a は、以降、演出用ボタン B T からの操作信号を受付けない ( 無効とする ) 。

## 【 0 0 7 4 】

また、統括制御用 CPU 4 1 a は、リーチ選択用の期間中に演出用ボタン B T からの操作信号を入力しなかった場合、統括制御用 RAM 4 1 c に記憶保持した演出パターンをクリア ( 消去 ) するとともに、期間終了コマンドを表示制御用 CPU 4 2 a に出力する。

## 【 0 0 7 5 】

一方、演出パターン指定コマンド、期間開始コマンド、期間終了コマンド、及び操作コマンドの入力側となる表示制御用 CPU 4 2 a は、これらのコマンドの入力によって次の制御を実行する。まず、表示制御用 CPU 4 2 a は、選択演出の開始に伴って、画像表示部 G H に、リーチ演出の選択肢を示す画像を画像表示させる。このとき画像表示される画像は、選択画面パターン指定コマンドを入力している場合には当該コマンドで指示された選択画面パターンに基づく選択画面とされる一方で、選択画面パターン指定コマンドを入力していない場合には基本パターンに基づく選択画面とされる。

## 【 0 0 7 6 】

次に、表示制御用 CPU 4 2 a は、期間開始コマンドを入力すると、期間が開始してからの経過時間を計時する。そして、表示制御用 CPU 4 2 a は、期間終了コマンドを入力する前 ( すなわち、リーチ選択用の期間が終了する前 ) に、演出パターン指定コマンドと操作コマンドを入力した場合、演出パターンにしたがって選択すべきリーチ演出を最終的に選択表示させる。

## 【 0 0 7 7 】

すなわち、表示制御用 CPU 4 2 a は、再始動ありの演出パターンを入力した場合、操作コマンドの入力 ( 演出用ボタン B T の操作 ) を契機に、演出パターンに対応するリーチ演出を一旦、選択表示させるべく画像表示部 G H の表示内容を制御する。そして、表示制御用 CPU 4 2 a は、リーチ演出を一旦、選択表示させてからの経過時間が所定時間に達すると、再始動によってリーチ演出を再選択表示させることにより、演出パターンに対応するリーチ演出を最終的に選択表示する。一方、表示制御用 CPU 4 2 a は、再始動なしの演出パターンを入力した場合、操作コマンドの入力 ( 演出用ボタン B T の操作 ) を契機

10

20

30

40

50

に、演出パターンに対応するリーチ演出を、最終的に選択表示する。

【0078】

次いで、表示制御用CPU42aは、選択演出においてリーチ演出を選択表示した後、図柄変動ゲームが開始してからの経過時間が所定時間に達すると、発展演出を実行させるべく画像表示部GHの表示内容を制御する。さらに表示制御用CPU42aは、導入演出後、変動パターン指定コマンドを指示された変動パターンにしたがってリーチ演出を画像表示させる。

【0079】

一方、表示制御用CPU42aは、演出パターン指定コマンドを入力することなく、期間終了コマンドを入力した場合、選択演出においてリーチ演出を選択表示させることなく、発展演出を実行させるべく画像表示部GHの表示内容を制御する。さらに表示制御用CPU42aは、導入演出後、変動パターン指定コマンドで指示された変動パターンにしたがってリーチ演出を画像表示させる。このような制御は、遊技者が演出用ボタンBTを操作しなかった場合に実行される。

10

【0080】

次に、図6、図7(a)、図8(a)、(b)、及び図9(a)、(b)に示す各振分表の構成を説明する。

図6は、選択演出で提示する選択肢を構成する選択画面パターンの振分表である。

【0081】

図6に示す8種類の変動パターンPa, Pb, Pc, Pd, PA, PB, PC, PDは、選択演出を経由して武将が登場するリーチ演出に移行する変動パターンである。また、図6において、各変動パターンの符号に併記した(A), (B), (C), (D)は、当該変動パターンにおいてリーチ演出に登場する武将を示す。このため、変動パターンPa, PAはリーチ演出に武将Aが登場するパターンを示すとともに、変動パターンPb, PBはリーチ演出に武将Bが登場するパターンを示す。また、変動パターンPc, PCはリーチ演出に武将Cが登場するパターンを示すとともに、変動パターンPd, PDはリーチ演出に武将Dが登場するパターンを示す。また、変動パターンPa, Pb, Pc, Pdははずれリーチ演出用の変動パターンであるとともに、変動パターンPA, PB, PC, PDは大当り演出用の変動パターンである。

20

【0082】

図6に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10には、16種類の選択画面パターンS1~S16が設定されている。各選択画面パターンS1~S16には、当該パターンによって提示される選択肢が対応付けられている。そして、各選択画面パターンS1~S16からは、選択肢に含まれるリーチ演出の種類と当該リーチ演出を示す情報(A、B、C、D)を画像表示部GHに画像表示する場合の表示配列が特定可能とされている。図6には、各選択画面パターンのパターン番号を示す符号S1~S16の下段欄に、各選択画面パターンに対応する選択肢を図示している。なお、図中の[A]は武将Aを、[B]は武将Bを、[C]は武将Cを、[D]は武将Dをそれぞれ示す。このため、[A]からは武将Aのリーチ演出を、[B]からは武将Bのリーチ演出を、[C]からは武将Cのリーチ演出を、[D]からは武将Dのリーチ演出を、それぞれ特定し得る。

30

40

【0083】

図6において、例えば、選択画面パターンS1には、選択肢として[ABCD]が対応付けられている。選択肢[ABCD]には、移行先の対象となり得る複数のリーチ演出として、武将Aのリーチ演出、武将Bのリーチ演出、武将Cのリーチ演出、及び武将Cのリーチ演出の4種類が含まれている。また、選択画面パターンS1では、対応する選択肢[ABCD]が、画像表示部GHの最左方の表示領域から[A]、[B]、[C]、[D]の順に画像表示される。図3(a)は、画像表示部GHに、選択画面パターンS1に対応する選択肢が画像表示されている様子を図示している。

【0084】

また、例えば、選択画面パターンS6は、選択肢として[ACCD]が対応付けられて

50

いる。この選択肢には、移行先の対象となり得る複数のリーチ演出として、武将 A のリーチ演出、武将 C のリーチ演出、及び武将 D のリーチ演出の 3 種類が含まれている。また、選択画面パターン S 6 では、選択肢 [ A C C D ] が、画像表示部 G H の最左方の表示領域から [ A ]、[ C ]、[ C ]、[ D ] の順に画像表示される。図 3 ( b ) は、画像表示部 G H に、選択画面パターン S 6 に対応する選択肢が画像表示されている様子を図示している。この選択画面パターン S 6 では、武将 C のリーチ演出が重複して選択肢に含まれている。このように特定のリーチ演出が重複して選択肢に含まれている場合、見た目上は、重複したリーチ演出が選択され易いように視認し得る。

#### 【 0 0 8 5 】

また、選択画面パターン S 2 ~ S 5 は、選択肢の中に単一のリーチ演出のみを含むパターンとされている。例えば、選択画面パターン S 2 には、選択肢として [ A A A A ] が対応付けられているから、当該選択肢には武将 A のリーチ演出のみが含まれている。そして、選択画面パターン S 2 に対応する選択肢の画像表示では、4 つの表示領域の全てに [ A ] が画像表示される。

10

#### 【 0 0 8 6 】

本実施形態において、16 種類の選択画面パターン S 1 ~ S 16 は、選択画面パターン S 1 が選択肢の基本パターンとされているとともに、その他の選択画面パターン S 2 ~ S 16 が変形パターンとされている。そして、図 6 に示す振分表では、変動パターン毎に選択可能とする選択画面パターンに対して画面選択用乱数の値 ( 0 ~ 250 までの全 251 通りの整数 ) が、所定個数ずつ振分けられている。

20

#### 【 0 0 8 7 】

画面選択用乱数の振分けにおいて、はずれリーチ演出用の変動パターン P a ~ P d と大当り演出用の変動パターン P A ~ P D では、同一のリーチ演出が行われる場合であっても、その振分け態様が相違している。具体的に言えば、はずれリーチ演出用の変動パターン P a ~ P d の場合には、選択肢の中に変動パターンに対応するリーチ演出を含む選択画面パターンを決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。例えば、変動パターン P a には、選択画面パターン S 1 , S 6 , S 7 , S 8 , S 9 に対して乱数の値が振分けられている。また、変動パターン P b , P c , P d についても、変動パターン P a と同様の振分け態様となっている。なお、変動パターン P a に対して選択画面パターン S 2 は、選択肢の中に変動パターン P a に対応するリーチ演出を含んでいるが、本実施形態において 4 つの選択肢を全て同一のリーチ演出とする選択画面パターン S 2 ~ S 5 は大当り確定の演出として位置付けていることから、はずれリーチ演出用の変動パターンには乱数の値を振分けしていない。

30

#### 【 0 0 8 8 】

一方で、大当り演出用の変動パターン P A ~ P D の場合には、全ての選択画面パターン S 1 ~ S 16 を決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。すなわち、大当り演出用の変動パターン P A ~ P D の場合には、選択肢の中に変動パターンに対応するリーチ演出を含むか否かに関係なく、選択画面パターンに対して乱数の値が振分けられている。例えば、変動パターン P A に対して選択画面パターン S 1 , S 2 , S 6 , S 7 , S 8 , S 9 は、選択肢の中に変動パターンに対応するリーチ演出 ( 武将 A ) を含んでいる。その一方で、変動パターン P A に対して選択画面パターン S 3 ~ S 5 , S 10 ~ S 16 は、選択肢の中に変動パターンに対応するリーチ演出 ( 武将 A ) を含んでいないが、決定の対象となるように乱数の値が振分けられている。また、変動パターン P B , P C , P D についても、変動パターン P A と同様の振分け態様となっている。なお、変動パターン P A ~ P D に対する選択画面 S 1 ~ S 16 の振分け態様では、選択肢の中に変動パターンに対応するリーチ演出を含む選択画面パターンの方が、選択肢の中に変動パターンに対応するリーチ演出を含まない選択画面パターン及び選択肢を全て同一のリーチ演出とする画面選択パターンに比して、振分けられている乱数の個数が多く、選択率が高くなっている。

40

#### 【 0 0 8 9 】

図 7 ( a ) は、選択演出において最終的に選択させる最終停止キャラクタの振分表であ

50

る。そして、図7(a)に示す振分表は、変動パターンを基準として最終停止キャラクタを決定する構成となっている。図中における最終停止キャラクタ[A]は武将Aに対応するとともに、最終停止キャラクタ[B]は武将Bに対応する。また、図中における最終停止キャラクタ[C]は武将Cに対応するとともに、最終停止キャラクタ[D]は武将Dに対応する。

【0090】

図7(a)の振分表では、変動パターン毎に選択可能とする最終停止キャラクタに対してキャラ選択用乱数の値(0~999までの全1000通りの整数)が、所定個数ずつ振分けられている。

【0091】

キャラ選択用乱数の振分けにおいて、各変動パターンには、当該変動パターンのリーチ演出に登場する武将を最終停止キャラクタとして決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。例えば、武将Aのリーチ演出を含むはずれリーチ演出用の変動パターンPa、及び大当たり演出用の変動パターンPAの場合には、最終停止キャラクタとしての武将Aに対して乱数の値が振分けられている。同様に、変動パターンPb, PBの場合には武将Bを、変動パターンPc, PCの場合には武将Cを、変動パターンPd, PDの場合には武将Dを、それぞれの決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。

【0092】

図8(a), (b)及び図9(a), (b)は、選択演出における演出パターンの振分表である。本実施形態のパチンコ遊技機10では、選択演出における演出パターンとして、大別して2種類の演出内容が設定されている。第1の演出内容は、演出用ボタンBTの操作によってリーチ演出を選択表示する再始動なしの演出内容とされている。第2の演出内容は、演出用ボタンBTの操作と再始動によってリーチ演出を選択表示する再始動ありの演出内容とされている。そして、図8(a), (b)及び図9(a), (b)に示す各振分表は、選択画面パターンを基準として演出パターンを決定する構成となっている。図中における[A]は武将Aを、[B]は武将Bを、[C]は武将Cを、[D]は武将Dを、それぞれ示す。

【0093】

各図に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10には、10種類の演出パターンZ1~Z10が設定されている。演出パターンZ1~Z10のうち、4種類の演出パターンZ1~Z4は、演出用ボタンBTの操作により、図中に示した各武将のリーチ演出を選択する演出内容とされており、第1の演出内容となる演出パターンである。例えば、演出パターンZ1は、武将Aのリーチ演出を選択する演出内容とされている。一方、演出パターンZ1~Z10のうち、6種類の演出パターンZ5~Z10は、演出用ボタンBTの操作と再始動により、図中に示した各武将のリーチ演出を選択する演出内容とされており、第2の演出内容となる演出パターンである。例えば、演出パターンZ5は、演出用ボタンBTの操作によって武将Aのリーチ演出を一旦、選択表示した後、再始動によって武将Bのリーチ演出を再選択表示する演出内容とされている。

【0094】

なお、本実施形態の再始動は、大当たり期待度の低いリーチ演出から当該リーチ演出よりも大当たり期待度の高いリーチ演出を再選択表示するように実行される。このため、再始動を実行する演出パターンZ5~Z10は、何れも大当たり期待度の低いリーチ演出から当該リーチ演出よりも大当たり期待度の高いリーチ演出を再選択表示するものとされている。そして、武将Aのリーチ演出は、他のリーチ演出(武将B、武将C、武将D)よりも大当たり期待度が低いリーチ演出(すなわち、最も大当たり期待度が低い)とされている。したがって、本実施形態では、再始動により武将Aのリーチ演出を再選択表示する演出パターンは、設定されていない。

【0095】

図8(a)は、図7(a)の振分表から最終停止キャラクタとして武将Aを決定した場合に、演出パターンを決定するための振分表である。

10

20

30

40

50

図 8 ( a ) に示す振分表では、選択画面パターン毎に選択可能とする演出パターンに対して演出選択用乱数の値 ( 0 ~ 250 までの全 251 通りの整数 ) が、所定個数ずつ振分けられている。図 8 ( a ) の振分表における演出選択用乱数の振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将 A を含む場合、武将 A のリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターン Z 1 を決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。具体的に言えば、選択画面パターン S 1 , S 2 , S 6 ~ S 9 では、演出パターン Z 1 を決定の対象としている。一方、前記振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将 A を含まない場合、その選択肢の中の武将のリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターンを決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。例えば、選択画面パターン S 3 では、その選択肢に武将 B のみを含むことから、武将 B のリーチ演出を選択表示する演出パターン Z 2 を決定の対象としている。

10

【 0096 】

図 8 ( b ) は、図 7 ( a ) の振分表から最終停止キャラクタとして武将 B を決定した場合に、演出パターンを決定するための振分表である。

図 8 ( b ) に示す振分表では、選択画面パターン毎に選択可能とする演出パターンに対して演出選択用乱数の値 ( 0 ~ 250 までの全 251 通りの整数 ) が、所定個数ずつ振分けられている。図 8 ( b ) の振分表における演出選択用乱数の振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将 B を含む場合、武将 B のリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターン Z 2 , Z 5 を選択画面パターンに応じて決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。具体的に言えば、選択画面パターン S 1 , S 7 では演出パターン Z 2 , Z 5 を決定の対象としており、選択画面パターン S 3 , S 7 , S 10 ~ S 13 では演出パターン Z 2 を決定の対象としている。

20

【 0097 】

一方、前記振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将 B を含まない場合、その選択肢の中の武将のリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターンを決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。例えば、選択画面パターン S 4 では、その選択肢に武将 C のみを含むことから、武将 C のリーチ演出を選択表示する演出パターン Z 3 を決定の対象としている。

【 0098 】

図 9 ( a ) は、図 7 ( a ) の振分表から最終停止キャラクタとして武将 C を決定した場合に、演出パターンを決定するための振分表である。

30

図 9 ( a ) に示す振分表では、選択画面パターン毎に選択可能とする演出パターンに対して演出選択用乱数の値 ( 0 ~ 250 までの全 251 通りの整数 ) が、所定個数ずつ振分けられている。図 9 ( a ) の振分表における演出選択用乱数の振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将 C を含む場合、武将 C のリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターン Z 3 , Z 6 , Z 8 を選択画面パターンに応じて決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。具体的に言えば、選択画面パターン S 1 では演出パターン Z 3 , Z 6 , Z 8 を決定の対象としており、選択画面パターン S 4 では演出パターン Z 3 を決定の対象としている。また、選択画面パターン S 6 , S 8 では演出パターン Z 3 , Z 6 を決定の対象としており、選択画面パターン S 10 ~ S 12 では演出パターン Z 3 , Z 8 を決定の対象としている。

40

【 0099 】

一方、前記振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将 C を含まない場合、その選択肢の中の武将のリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターンを決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。例えば、選択画面パターン S 5 では、その選択肢に武将 D のみを含むことから、武将 D のリーチ演出を選択表示する演出パターン Z 4 を決定の対象としている。

【 0100 】

図 9 ( b ) は、図 7 ( a ) の振分表から最終停止キャラクタとして武将 D を決定した場合に、演出パターンを決定するための振分表である。

50

図9(b)に示す振分表では、選択画面パターン毎に選択可能とする演出パターンに対して演出選択用乱数の値(0~250までの全251通りの整数)が、所定個数ずつ振分けられている。図9(b)の振分表における演出選択用乱数の振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将Dを含む場合、武将Dのリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターンZ4, Z7, Z9, Z10を選択画面パターンに応じて決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。具体的に言えば、選択画面パターンS1では演出パターンZ4, Z7, Z9, Z10を決定の対象としており、選択画面パターンS5では演出パターンZ4を決定の対象としている。また、選択画面パターンS6, S8では演出パターンZ4, Z7, Z10を決定の対象としており、選択画面パターンS7では演出パターンZ4, Z7, Z9を決定の対象としている。また、選択画面パターンS9では演出パターンZ4, Z7を決定の対象としており、選択画面パターンS10~S12では演出パターンZ4, Z9, Z10を決定の対象としている。また、選択画面パターンS13では演出パターンZ4, Z9を決定の対象としており、選択画面パターンS14~S15では演出パターンZ4, Z10を決定の対象としている。

10

#### 【0101】

一方、前記振分けは、選択画面パターンから特定される選択肢に武将Dを含まない場合、その選択肢の中の武将のリーチ演出を最終的に選択する演出パターンを決定の対象とするように乱数の値が振分けられている。例えば、選択画面パターンS2では、その選択肢に武将Aのみを含むことから、武将Aのリーチ演出を選択表示する演出パターンZ1を決定の対象としている。

20

#### 【0102】

前述した制御構成を採用した本実施形態のパチンコ遊技機10によれば、以下に説明する態様の演出が実現される。

まず、選択肢選択用の期間中に演出用ボタンBTを操作しなかった場合は、選択演出におけるリーチ演出の選択肢は、図3(a)に示す基本パターンとなる。すなわち、この場合は、図6に示す選択画面パターンは採用されない。また、基本パターンは、武将A、武将B、武将C及び武将Dの各リーチ演出を選択肢とするものである。

#### 【0103】

そして、図7(a)の振分表に基づく最終停止処理では、変動パターンで特定されるリーチ演出に登場する武将が、最終停止キャラクタとして決定される。また、図8(a), (b)及び図9(a), (b)の振分表に基づく再始動決定処理では、選択肢が基本パターン(選択画面パターンS1)であるから、最終停止処理で決定した最終停止キャラクタに対応するリーチ演出を最終的に選択表示する演出パターンが決定されることになる。このとき、演出パターンとしては、武将Aのリーチ演出の変動パターンが選択されている場合には再始動なしの演出パターンが決定される一方で、武将B, C, Dのリーチ演出の変動パターンが選択されている場合には再始動なしの演出パターン又は再始動ありの演出パターンが決定される。選択肢が基本パターンである場合は、再始動あり又は再始動なしの何れの演出パターンを決定しても、選択演出において選択表示(又は再選択表示)されたリーチ演出が、導入演出の後に実行されることになる。すなわち、図柄変動ゲームは、選択演出の選択結果と選択演出の終了後に移行させる移行先のリーチ演出が一致する一致態様で実行される。

30

40

#### 【0104】

一方、選択肢選択用の期間中に演出用ボタンBTが操作された場合は、選択演出におけるリーチ演出の選択肢は、図6に示す選択画面パターンの中から決定された選択肢となる。その結果、演出用ボタンBTを操作した場合の選択肢は、基本パターン又は変形パターンとなる。このとき、はずれリーチ演出用の変動パターンが選択されている場合は、選択肢の中に変動パターンで特定されるリーチ演出を必ず含むことになる。一方、大当り演出用の変動パターンが選択されている場合は、選択肢の中に変動パターンで特定されるリーチ演出を含む場合と含まない場合とがある。

#### 【0105】

50

まず、選択肢の中に変動パターンで特定されるリーチ演出を含む場合に実現される演出を説明する。この場合は、はずれリーチ演出用の変動パターン、又は大当り演出用の変動パターンの何れが選択されているときであっても、前述した基本パターンと同様に、選択演出において選択表示（又は再選択表示）されたリーチ演出が、導入演出の後に実行されることになる。すなわち、図柄変動ゲームは、選択演出の選択結果と選択演出の終了後に移行させる移行先のリーチ演出が一致する一致態様で実行される。

**【 0 1 0 6 】**

次に、選択肢の中に変動パターンで特定されるリーチ演出を含まない場合に実現される演出を説明する。この場合は、選択肢が基本パターンのとき、及び選択肢の中に変動パターンで特定されるリーチ演出を含むときは、異なる態様の演出が実行される。すなわち、選択肢の中に変動パターンで特定されるリーチ演出を含まない場合には、再始動決定処理において、選択肢選択処理で決定された選択肢の中から1つのリーチ演出を選択させる演出パターンを決定している。

10

**【 0 1 0 7 】**

具体的に例示すると、武将Bのリーチ演出を含む変動パターンPBが選択されている場合に、選択肢選択処理において選択画面パターンS6を決定すると、その選択肢は[ACCD]となって、武将Bのリーチ演出を含んでいない。この場合、最終決定処理では、図7(a)の振分表に示すように最終停止キャラクタとして武将Bを決定する。しかし、再始動決定処理では、図8(b)の振分表に示すように、選択画面パターンS6に対して武将Bのリーチ演出を選択させる演出パターンが振分けられていないことから、選択画面パターンS6に対して振分けられている武将A、C、Dのリーチ演出を選択させる演出パターンを決定する。

20

**【 0 1 0 8 】**

その結果、選択演出では武将Bを除く選択肢の中の武将のリーチ演出が選択表示（又は再選択表示）されることになるが、武将Bのリーチ演出を含む変動パターンが選択されていることにより、導入演出の後は選択演出で選択されていないリーチ演出、すなわち武将Bのリーチ演出が実行されることになる。すなわち、図柄変動ゲームは、選択演出の選択結果と選択演出の終了後に移行させる移行先のリーチ演出が一致しない不一致態様で実行される。そして、本実施形態では、大当り演出用の変動パターンが選択されている場合に變形パターンを選択可能な構成としている。また、図柄変動ゲームが不一致態様で実行される場合は、選択肢の中に変動パターンに対応するリーチ演出を含まないときとなっている。このため、選択肢として變形パターンが画像表示された場合には、大当りへの期待感を高めさせることができるとともに、選択演出の選択結果と選択演出の終了後に移行させる移行先のリーチ演出が一致しなかった時点で大当りを確定的に認識し得ることができる。したがって、變形パターンを生じさせるためには選択肢選択用の期間中に演出用ボタンBTを操作する必要があるから、その期間中に演出用ボタンBTを操作する契機が作り出される。

30

**【 0 1 0 9 】**

本実施形態のパチンコ遊技機10では、図6～図9の各振分表にしたがって実行する各種処理が、以下に説明する処理として機能する。

40

具体的に言えば、基本パターンを選択肢として提示する処理が、図柄変動ゲームで実行させるリーチ演出を含む選択肢を提示する選択肢提示処理となる。また、この選択肢提示処理には、選択肢選択用の期間中に演出用ボタンBTが操作されたことにより、図6の振分表から選択画面パターンを決定し、その選択画面パターンにしたがって選択肢を提示する処理の一部を含む。すなわち、選択画面パターンは、変動パターンにしたがって決定するから、当該決定時に変動パターンに対応するリーチ演出を含む選択肢（選択画面パターン）を決定し、その選択肢を提示する処理は選択肢提示処理となる。一方、図6の振分表から変動パターンに対応するリーチ演出を含まない選択肢（特殊選択肢）を決定し、その選択肢を提示する場合、当該処理は特殊選択肢提示処理となる。

**【 0 1 1 0 】**

50

また、図7(a)、図8、及び図9の振分表により、変動パターンに対応するリーチ演出を含む選択肢の中から、当該リーチ演出を選択演出の最終選択結果として選択表示させるリーチ演出(確定リーチ演出)として決定する処理が、確定リーチ演出決定処理となる。なお、上記した最終選択結果は、演出パターンによって再始動が実行される場合と実行されない場合とを含み、選択演出で最終的に選択表示されるリーチ演出を示す。確定リーチ演出決定処理は、例えば、選択肢が基本パターンとなる場合の処理となる。一方、図7(a)、図8、及び図9の振分表により、変動パターンに対応するリーチ演出を含まない選択肢の中から、選択演出の最終選択結果として選択表示させるリーチ演出(特殊確定リーチ演出)を決定する処理が、特殊確定リーチ演出決定処理となる。特殊確定リーチ演出決定処理は、例えば、武将Bのリーチ演出を含む変動パターン及び選択画面パターンS6が決定されている場合に、演出パターンZ1, Z3, Z4, Z6, Z7, Z10の何れかを決定する処理となる。

10

20

30

40

50

#### 【0111】

また、図8、及び図9の振分表により、再始動を含む演出パターンを決定する処理が、仮リーチ演出決定処理、及び特殊仮リーチ演出決定処理となる。再始動を含む演出パターンZ5~Z10は、再始動前に一旦、選択表示させるリーチ演出(選択演出の仮選択結果として選択表示させる仮リーチ演出又は特殊仮リーチ演出)を特定し得るように構成されている。そして、一旦、選択表示させるリーチ演出は、再始動後に再選択表示されるリーチ演出とは異なるリーチ演出であって、選択肢において再選択表示されるリーチ演出を除くリーチ演出の中から設定されている。本実施形態では、変動パターンに対応するリーチ演出を含む選択肢を決定している場合に再始動の演出パターンを決定する処理が仮リーチ演出決定処理になる。例えば、仮リーチ演出決定処理は、武将Bのリーチ演出を含む変動パターン及び基本パターンの選択肢が決定されている場合に、演出パターンZ5を決定する処理となる。また、本実施形態では、変動パターンに対応するリーチ演出を含まない選択肢を決定している場合に再始動の演出パターンを決定する処理が特殊仮リーチ演出決定処理になる。例えば、特殊仮リーチ演出決定処理は、武将Bのリーチ演出を含む変動パターン及び選択画面パターンS6が決定されている場合に、演出パターンZ6, Z7, Z10の何れかを決定する処理となる。

#### 【0112】

また、本実施形態では、変動パターンに対応するリーチ演出を含む選択肢を提示するとともに再始動を含まない演出パターンにより、選択演出の終了後に移行するリーチ演出を遊技者に認識させる処理(図柄変動ゲームを表示する処理)が、選択表示処理となる。また、本実施形態では、変動パターンに対応するリーチ演出を含む選択肢を提示するとともに再始動を含む演出パターンにより、選択演出の終了後に移行するリーチ演出を遊技者に認識させる処理(図柄変動ゲームを表示する処理)が、再選択表示処理となる。また、本実施形態では、変動パターンに対応するリーチ演出を含まない選択肢を提示するとともに再始動を含まない演出パターンにより、選択演出の終了後に移行するリーチ演出を遊技者に認識させる処理(図柄変動ゲームを表示する処理)が、特殊選択表示処理となる。また、本実施形態では、変動パターンに対応するリーチ演出を含まない選択肢を提示するとともに再始動を含む演出パターンにより、選択演出の終了後に移行するリーチ演出を遊技者に認識させる処理(図柄変動ゲームを表示する処理)が、特殊再選択表示処理となる。なお、特殊選択表示処理、及び特殊再選択表示処理では、選択演出の終了後に移行するリーチ演出として、変動パターンに対応するリーチ演出とは異なるリーチ演出を認識させる。

#### 【0113】

次に、選択演出が実行される態様を、図10にしたがって説明する。

なお、図10の態様は、武将Bのリーチ演出を含む大当り演出用の変動パターンPBが選択されていることを前提とする。

#### 【0114】

図柄変動ゲームが開始すると、所定時間の経過後、画像表示部GHには、リーチが形成される(図10(a))。また、リーチ形成後、機内部では、選択肢選択用の期間が設定



される。この期間については、遊技者に演出用ボタン B T の操作を促す指示がなされない。

【 0 1 1 5 】

そして、選択肢選択用の期間中に演出用ボタン B T が操作されなかった場合、画像表示部 G H には、基本パターンからなる選択肢が画像表示される ( 図 1 0 ( b ) )。また、画像表示部 G H には、遊技者に演出用ボタン B T の操作を促す指示として [ P U S H ] の画像が表示される ( 図 1 0 ( c ) )。そして、選択演出の開始によって設定されるリーチ選択用の期間中に演出用ボタン B T が操作されると、その操作によって選択肢の中から 1 つのリーチ演出が選択表示される ( 図 1 0 ( d ) )。図 1 0 ( d ) の場合には、武将 B のリーチ演出を含む変動パターン P B が選択されていることに伴って、武将 B のリーチ演出が選択表示される。

10

【 0 1 1 6 】

その後、選択演出が終了すると、選択演出で選択表示された武将 B のリーチ演出へ移行する。この段階において遊技者は、図柄変動ゲームが一致態様で実行されることから、大当たりか否かを判断することができない。そして、画像表示部 G H では、武将 B のリーチ演出が画像表示されるとともに、所定時間の経過後に大当たりの図柄組み合わせが導出され、大当たりが確定する。

【 0 1 1 7 】

一方、選択肢選択用の期間中に演出用ボタン B T が操作されるとともに、選択肢選択処理にて武将 B のリーチ演出を含まない選択画面パターンが決定されると、画像表示部 G H には、前記選択画面パターンに対応する選択肢が画像表示される ( 図 1 0 ( e ) )。図 1 0 ( e ) は、選択画面パターン S 6 が決定されたことにより、選択画面パターン S 6 に対応する選択肢が画像表示された様子を示している。また、画像表示部 G H には、遊技者に演出用ボタン B T の操作を促す指示として [ P U S H ] の画像が表示される ( 図 1 0 ( f ) )。そして、選択演出の開始によって設定されるリーチ選択用の期間中に演出用ボタン B T が操作されると、その操作によって選択肢の中から 1 つのリーチ演出が選択表示される ( 図 1 0 ( g ) )。図 1 0 ( d ) は、再始動決定処理において演出パターン Z 3 が決定されたことにより、武将 C のリーチ演出が選択表示された様子を示している。

20

【 0 1 1 8 】

その後、選択演出が終了すると、選択演出で選択表示された武将 C のリーチ演出とは異なるリーチ演出、すなわち変動パターン P B にしたがって武将 B のリーチ演出へ移行する。この段階において遊技者は、図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることから、大当たりを確定的に認識し得る。そして、画像表示部 G H では、武将 B のリーチ演出が画像表示されるとともに、所定時間の経過後に大当たりの図柄組み合わせが導出され、大当たりが確定する。

30

【 0 1 1 9 】

次に、再始動が実行される態様を、図 1 1 にしたがって説明する。

なお、図 1 1 の態様は、武将 C のリーチ演出を含む変動パターン P c ( 又は P C ) が選択されているとともに、選択肢として基本パターンが決定され、さらに演出パターン Z 6 が決定されていることを前提とする。

40

【 0 1 2 0 】

図 1 1 の態様では、リーチ形成後、画像表示部 G H に、基本パターンからなる選択肢が画像表示される ( 図 1 1 ( a ) )。また、画像表示部 G H には、遊技者に演出用ボタン B T の操作を促す指示として [ P U S H ] の画像が表示される ( 図 1 1 ( b ) )。そして、選択演出の開始によって設定されるリーチ選択用の期間中に演出用ボタン B T が操作されると、その操作によって選択肢の中から 1 つのリーチ演出が選択表示される ( 図 1 1 ( c ) )。このとき、画像表示部 G H では、演出パターン Z 6 が決定されていることにより、演出用ボタン B T の操作に伴って武将 A のリーチ演出が選択表示される。この段階において遊技者は、武将 A のリーチ演出が選択されたことを認識する。

【 0 1 2 1 】

50

しかし、図 1 1 の態様では、図 1 1 ( c ) において武将 A のリーチ演出が選択表示された後、再始動が行われることにより、武将 C のリーチ演出が再選択表示される。この段階において遊技者は、移行先のリーチ演出が武将 A のリーチ演出から武将 C のリーチ演出へ変更されたことと、武将 C のリーチ演出へ移行することを認識する。そして、遊技者は、再始動の結果、大当り期待度の高いリーチ演出が選択表示されたことにより、大当りへの期待感を高めることになる。その後、選択演出が終了すると、選択演出で選択表示された武将 C のリーチ演出へ移行し、画像表示部 G H では、武将 C のリーチ演出が画像表示される。そして、画像表示部 G H には、所定時間の経過後に、はずれの図柄組み合わせ（変動パターン P c の場合）又は大当りの図柄組み合わせ（変動パターン P C の場合）が導出され、はずれ又は大当りが確定する。

10

**【 0 1 2 2 】**

したがって、第 1 の実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

( 1 ) 本実施形態では、リーチ演出を選択するために演出用ボタン B T を操作させる第 1 の操作期間（リーチ選択用の期間）に加えて、選択演出後の過程に変化を生じさせる目的のもと演出用ボタン B T を操作させる第 2 の操作期間（選択肢選択用の期間）を設定している。これにより、第 2 の操作期間に演出用ボタン B T を操作した場合には、選択演出の選択結果と選択演出の終了後に移行させる移行先のリーチ演出が一致しない不一致態様で図柄変動ゲームが実行される場合を生じさせることができる。すなわち、演出用ボタン B T の操作が、リーチ演出の選択に加えて、選択演出後の展開にも反映されることになる。したがって、大当りが否かの結果を導出するまでの過程に変化が生じ、興趣の向上を図ることができる。

20

**【 0 1 2 3 】**

( 2 ) 本実施形態では、第 2 の操作期間（選択肢選択用の期間）が設定されている場合、遊技者に演出用ボタン B T の操作を促す指示を行わない。このため、遊技者は、自身の経験などにより、第 2 の操作期間が設定されていることを探すことになる。したがって、選択演出後の展開の変化、すなわち図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることに対しての価値観を高めることができる。

**【 0 1 2 4 】**

( 3 ) 本実施形態では、第 2 の操作期間（選択肢選択用の期間）中に演出用ボタン B T が操作された場合に、選択肢の変形パターンが決定されるとともに、その結果として図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることになる。したがって、遊技者に、不一致態様で実行される図柄変動ゲームを視認したいという思いを抱かせ、第 2 の操作期間中における演出用ボタン B T の操作を遊技者に促すことができる。

30

**【 0 1 2 5 】**

( 4 ) 本実施形態では、図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることを大当り確定の演出として位置付けている。したがって、選択演出後の展開の変化、すなわち図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることに対しての価値観をさらに高めることができるとともに、第 2 の操作期間中における演出用ボタン B T の操作を遊技者に促すことができる。

**【 0 1 2 6 】**

( 5 ) 再選択表示（再始動）を行うことにより、リーチ演出の選択態様に変化が生じ得る。その結果、大当りが否かの結果を導出するまでの過程に変化が生じ、興趣の向上を図ることができる。しかも、再選択表示がなされる場合には、大当り期待度の高いリーチ演出へ変化する可能性があるから、演出用ボタン B T の操作によって選択表示されたリーチ演出が、大当り期待度の低いリーチ演出であったとしても、リーチ演出の変化に期待を待たせることができる。すなわち、演出用ボタン B T の操作後も大当りへの期待感を抱かせることができる。

40

**【 0 1 2 7 】**

( 6 ) 選択演出によって選択されるリーチ演出を意図的に変化させる演出（再選択表示（再始動））を行わせるとともに、変化する場合には大当り期待度の高いリーチ演出へ変化させるようにしている。このため、演出用ボタン B T の操作によってリーチ演出が選択

50

された後に行われる再選択表示により、演出用ボタンＢＴの操作タイミングと選択されるリーチ演出が異なることによる違和感を払拭させることができる。すなわち、遊技者の注目を再選択表示に向けさせることにより、操作タイミングと選択されるリーチ演出が異なることに対して意識を向けさせないようにすることができる。したがって、選択演出の不自然さを緩和し、興趣の低下を抑制することができる。

【０１２８】

(７) 図柄変動ゲームを不一致態様で実行させる演出と再選択表示(再始動)の演出を有することにより、大当たりか否かの結果を導出するまでの過程にさらに変化が生じ、その結果、興趣の向上を図ることができる。

【０１２９】

(８) 本実施形態のパチンコ遊技機１０では、主制御用ＣＰＵ４０が決定した変動パターンにしたがって図柄変動ゲームの演出内容を制御する。このため、大当たり演出用の変動パターンが事前に決定されている場合には、選択演出で演出用ボタンＢＴを操作なくても、事前に決定された変動パターンにしたがってリーチ演出へ移行し、大当たりが確定する。しかし、演出用ボタンＢＴを操作した場合には、選択肢の変化や、図柄変動ゲームが不一致態様で実行される現象が生じ得ることから、図柄変動ゲームの様々な変化を視認することができる。また、演出用ボタンＢＴを操作した場合には、大当たりを確定的に認識し得る演出を出現させることもできる。したがって、演出用ボタンＢＴを操作した場合と操作しなかった場合で、図柄変動ゲームの展開に変化が生じ得るので、演出用ボタンＢＴの操作に対して遊技者に興味を抱かせることができる。

【０１３０】

(９) 選択肢選択用の期間に演出用ボタンＢＴを操作した場合であっても、基本パターンと同一の選択画面パターンを決定し得るように振分けを設定した(図６)。したがって、選択肢が変形パターンに変化することに対する価値を高めることができる。

【０１３１】

(第２の実施形態)

次に、本発明の第２の実施形態を説明する。

なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容などは、同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。

【０１３２】

本実施形態では、最終停止決定処理で用いる振分表が、第１の実施形態の振分表(図７(a))と異なっている。

図７(b)は、本実施形態の最終停止決定処理で用いる振分表を示す。

【０１３３】

本実施形態の振分表は、はずれリーチ演出用の変動パターンの場合には当該変動パターンに対応するリーチ演出に登場する武将を最終停止キャラクタとして決定する振分けとされている。一方、本実施形態の振分表は、大当たり演出用の変動パターンの場合には当該変動パターンに対応するリーチ演出に登場する武将に加えて、他のリーチ演出に登場する武将も最終停止キャラクタとして決定する振分けとされている。例えば、武将Ａのリーチ演出を含む変動パターンＰＡの場合には、武将Ａ、武将Ｂ、武将Ｃ及び武将Ｄを最終停止キャラクタとして選択可能な振分けとされている。

【０１３４】

この振分表を用いると、はずれリーチ演出の変動パターンが選択されている場合には、第１の実施形態と同様の演出が実現される。一方で、大当たり演出の変動パターンが選択されている場合には、第１の実施形態で実現される演出に加えて他の演出が実現される。具体的に言えば、選択肢が基本パターンである場合でも、図柄変動ゲームが不一致態様で実行される可能性を作り出すことができる。例えば、武将Ａのリーチ演出を含む変動パターンＰＡが選択されている場合に、最終停止キャラクタとして武将Ｂを決定したとする。この場合、再始動決定処理では、図８(b)の振分表にしたがって演出パターンを決定することになる。このとき、基本パターン(選択画面パターンＳ１)の場合は、演出パターン

10

20

30

40

50

Z 2 又は演出パターン Z 5 が決定されることになる。そして、これらの演出パターン Z 2 , Z 5 は、何れも選択演出において武将 B を最終的に選択表示するパターンとされている。このため、実現される演出は、演出用ボタン B T が操作されることにより選択演出では武将 B が選択表示されるが、武将 A のリーチ演出を含む変動パターン P A が選択されることにより、選択演出の終了後に移行するリーチ演出は武将 A のリーチ演出となる。したがって、図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることになる。

【 0 1 3 5 】

また、図 7 ( b ) の振分表を用いた場合、選択肢選択用の期間で演出用ボタン B T が操作されることにより、変形パターンの選択肢 ( 選択画面パターン ) が選択された場合であっても、第 1 の実施形態と同様に、図柄変動ゲームを不一致態様で実行させることができる。なお、図 7 ( b ) の振分表を用いた場合は、選択肢選択用の期間で演出用ボタン B T が操作されると、選択肢選択用の期間で演出用ボタン B T が操作されなかったときに比して、高い割合で図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることになる。

10

【 0 1 3 6 】

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 ) ~ ( 8 ) に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

( 1 0 ) 本実施形態では、第 2 の操作期間 ( 選択肢選択用の期間 ) 中に演出用ボタン B T が操作された場合、演出用ボタン B T を操作しなかった場合に比して高い割合で図柄変動ゲームが不一致態様で実行されることになる。したがって、遊技者に、不一致態様で実行される図柄変動ゲームを視認したいという思いを抱かせ、第 2 の操作期間中における演出用ボタン B T の操作を遊技者に促すことができる。

20

【 0 1 3 7 】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

- ・ 実施形態において、はずれの場合に、図柄変動ゲームを不一致態様で実行させるようにしても良い。この構成は、図 6 の振分表において、はずれリーチ演出用の変動パターンが選択されている場合に、当該変動パターンのリーチ演出を選択肢に含まない変形パターンを選択可能に設定すれば良い。

【 0 1 3 8 】

- ・ 実施形態において、選択肢選択用の期間が設定されている場合にも、演出用ボタン B T の操作を促す指示を行うようにしても良い。この場合、選択肢が変形パターンになることへの価値観を高めるために、演出用ボタン B T が操作されたときに選択肢決定処理を実行するか否かの抽選を行うことが好ましい。

30

【 0 1 3 9 】

- ・ 実施形態において、選択肢選択用の期間中に複数回、演出用ボタン B T が操作されることを契機に選択肢決定処理を実行させるようにしても良い。

- ・ 実施形態において、各振分表の振分け態様や、選択用乱数の値などを変更しても良い。また、実施形態において、選択画面パターンの数を増減させても良い。

【 0 1 4 0 】

- ・ 実施形態において、選択肢を構成するリーチ演出の数を増減させても良い。例えば、2 種類や 3 種類としても良いし、5 種類以上としても良い。なお、選択肢が少な過ぎると、演出としての面白みに欠ける一方で、選択肢が多くなり過ぎると、演出用ボタン B T を操作する際に遊技者が狙いを定め難くなるとともに、如何なるリーチ演出が選択肢として提示されているのかを迅速に判断できない。また、選択肢の数は一義的に定めずに ( 本実施形態では 4 つに固定されている ) 、選択演出を実行する度に選択肢の数を決定する制御を行うことで、選択肢の数が異なる選択演出を実行させても良い。この場合、例えば、基本パターンは選択肢を 4 つとして定めるとともに、変形パターンとして実施形態で説明したパターンや選択肢の数が異なるパターンを定めることにより、何れのパターンが基本パターンで、何れのパターンが変形パターンであるかを理解し易い。

40

【 0 1 4 1 】

- ・ 実施形態において、演出用ボタン B T は、発光体 ( ランプや L E D など ) を内蔵し

50

たものであっても良い。そして、操作期間が設定されている場合には、発光体を点灯させても良い。なお、実施形態において、リーチ選択用の期間が設定されている場合には発光体を点灯させるとともに、選択肢選択用の期間が設定されているときには発光体を消灯させても良い。この場合の選択肢選択用の期間は、演出用ボタン B T の発光態様からも当該期間が設定されているか否かを認識できないことから、完全秘匿期間となる。その一方で、実施形態において、リーチ選択用の期間と選択肢選択用の期間の両期間で発光体を点灯させても良い。この場合の選択肢選択用の期間は、演出用ボタン B T の発光態様から操作期間の設定がなされていることを認識し得ることから、完全秘匿期間とはならない（半秘匿期間となる）。しかしながら、遊技中の遊技者は、画像表示部 G H を特に注目していることから、遊技者の目線下（実施形態では上皿 15 の上面）に配置される演出用ボタン B T が点灯しているか否かは非常に認識し難い。

10

## 【0142】

・実施形態において、選択演出を伴う図柄変動ゲームを、選択演出の選択結果と選択演出の終了後に移行させる移行先のリーチ演出が一致する一致態様のみによって実行させても良い。すなわち、実施形態は、選択演出における再始動の演出を備えるパチンコ遊技機として具体化しても良い。この場合、選択演出の選択肢として基本パターンのみを設定すれば良い。また、演出用ボタン B T の操作によって変形パターンを決定させる場合には、図 6 の振分けにおいて、変動パターンに対応するリーチ演出を選択肢に含む変形パターンを選択する振分け態様に変更すれば良い。そして、変形パターンについては、大当たり確定の演出として位置付けても良いし、大当たり及びはずれの何れの場合でも出現する演出として位置付けても良い。

20

## 【0143】

・実施形態において、再始動を大当たり確定の演出として位置付けても良い。この構成は、図 8 ( a ) , ( b ) 及び図 9 ( a ) , ( b ) の振分表において、基本パターン（選択画面パターン S 1 ）の場合は、再始動なしの演出パターンのみを振分ければ良い。

## 【0144】

・実施形態において、再始動によって再選択表示されるリーチ演出を、再始動前に一旦選択表示されるリーチ演出と同一の大当たり期待度を設定したリーチ演出としても良い。この場合、パチンコ遊技機 10 のリーチ演出として同一の大当たり期待度となるリーチ演出を複数設定し、同一の大当たり期待度に設定したリーチ演出を複数有するように選択肢を構築する。また、本実施形態のように選択肢の対象となり得るリーチ演出の大当たり期待度が全て異なる場合には、再始動の実行前後において同一のリーチ演出を選択表示するようにしても良い。具体的に言えば、例えば、武将 B のリーチ演出を一旦、選択表示した後、再始動を経て、武将 B のリーチ演出を再選択表示しても良い。

30

## 【0145】

・実施形態において、選択演出の実行可否を統括制御用 CPU 41 a 側（副制御装置側）で決定しても良い。この場合、主制御用 CPU 40 a が決定した変動パターンに対して、選択演出を含む演出内容と選択演出を含まない演出内容をサブ振分けし、何れかの演出内容を抽選で決定する。

## 【0146】

・実施形態において、選択肢選択用の期間中に演出用ボタン B T を操作した場合に、選択肢として変形パターンを必ず決定するように振分表を構築しても良い。具体的に言えば、図 6 の振分表を、選択画面パターン S 1 を除く選択画面パターン S 2 ~ S 16 で構築する。

40

## 【0147】

・実施形態において、統括制御用 CPU 41 a が実行する処理を、表示制御用 CPU 42 a に実行させても良い。この場合、サブ統括制御基板 41 を省略しても良いし、本実施形態の構成であっても良い。

## 【0148】

・実施形態では、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機 10 に具体化した

50

特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

・ 実施形態では、1つの特別図柄を用いるパチンコ遊技機10に具体化した。第1の特別図柄と第2の特別図柄からなる2つの特別図柄を用いた当りの態様を抽選するパチンコ遊技機に具体化しても良い。

【0149】

・ 本実施形態は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能や変動時間短縮（以下、「変短」と示す）機能を備えたパチンコ遊技機に具体化しても良い。確変機能は、大当り遊技終了後に大当り抽選の抽選確率状態（当選確率状態）を低確率状態から高確率状態に変動させる確変状態を付与する機能である。変短機能は、普通図柄変動ゲームの変動時間が短縮されるとともに、普通図柄作動ゲート33の通過に基づく普通図柄変動ゲームの抽選確率状態を低確率状態から高確率状態に変動させる変短状態を付与する機能である。

10

【0150】

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）前記制御手段は、当りか否かの当り抽選に当選している場合に、前記仮リーチ演出決定処理と前記再選択表示処理を実行し、前記当り抽選に当選していない場合には、前記演出用操作手段が操作されることにより前記確定リーチ演出を選択表示し、前記選択演出の終了後に移行させるリーチ演出を遊技者に認識させる選択表示処理を実行する請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機。これによれば、リーチ演出の再選択表示がなされた場合には、その時点において当りを確定的に認識し得ることから、演出用操作手段の操作を遊技者に促すことができる。また、演出用操作手段の操作によって選択表示されたリーチ演出が、大当り期待度の低いリーチ演出であったとしても、再選択表示がなされることによって状況が一変し、当りを確定的に認識し得ることから、演出用操作手段の操作後も大当りへの期待感を抱かせることができる。

20

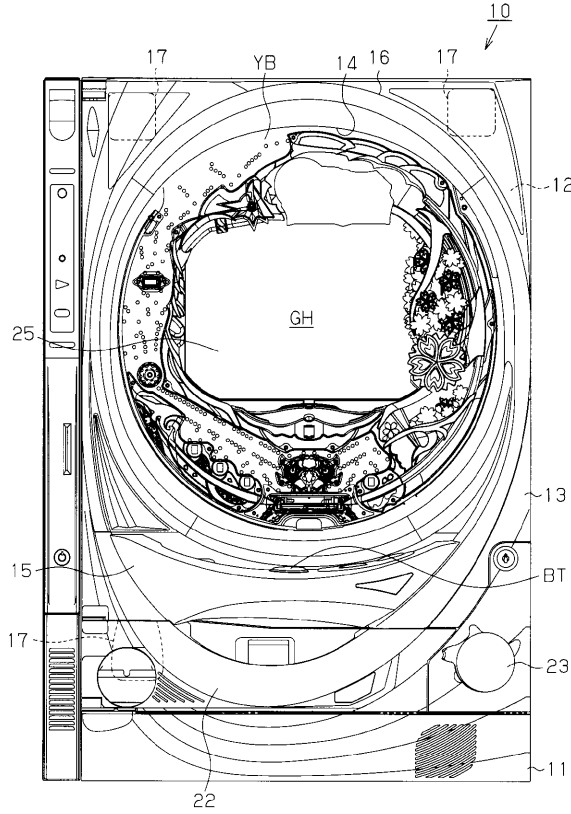
【符号の説明】

【0151】

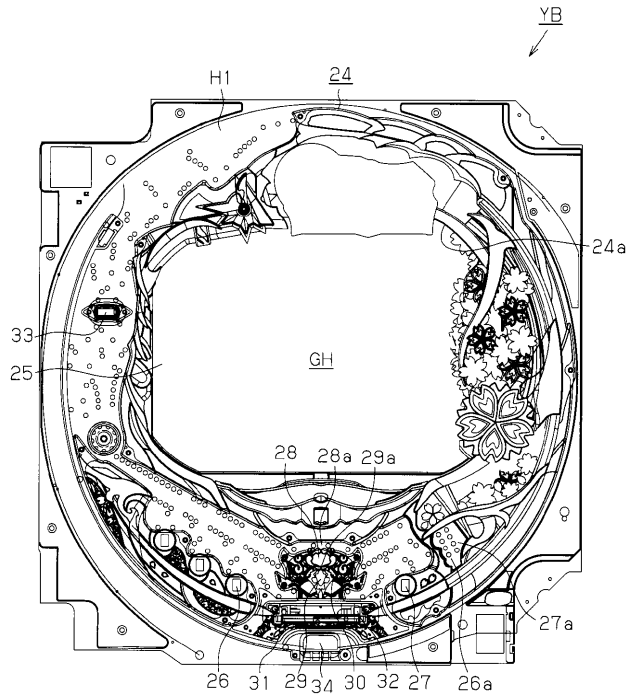
10 ... パチンコ遊技機、25 ... 演出表示装置、40 ... 主制御基板、40a ... 主制御用CPU、40b ... 主制御用ROM、40c ... 主制御用RAM、41 ... サブ統括制御基板、41a ... 統括制御用CPU、41b ... 統括制御用ROM、41c ... 統括制御用RAM、42 ... 演出表示制御基板、42a ... 表示制御用CPU、42b ... 表示制御用ROM、42c ... 表示制御用RAM、BT ... 演出用ボタン、GH ... 画像表示部。

30

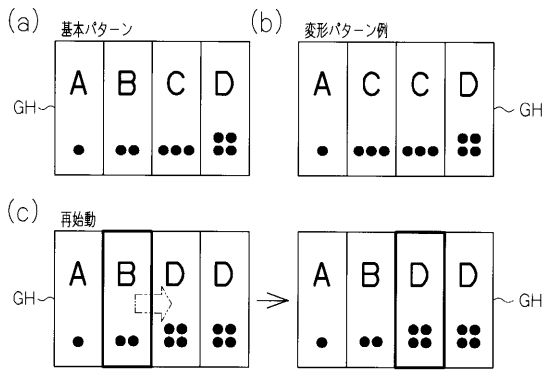
【図1】



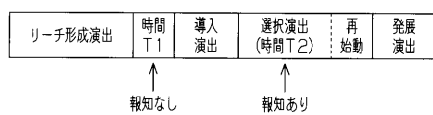
【図2】



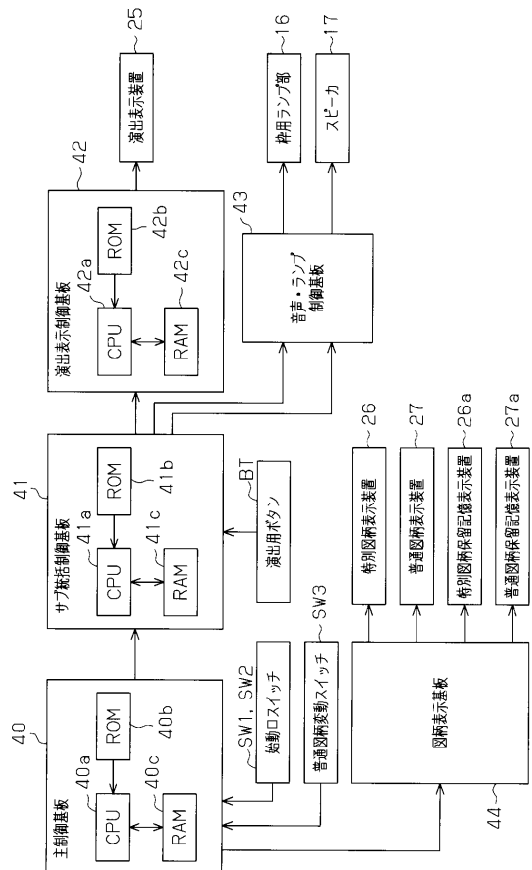
【図3】



【図4】



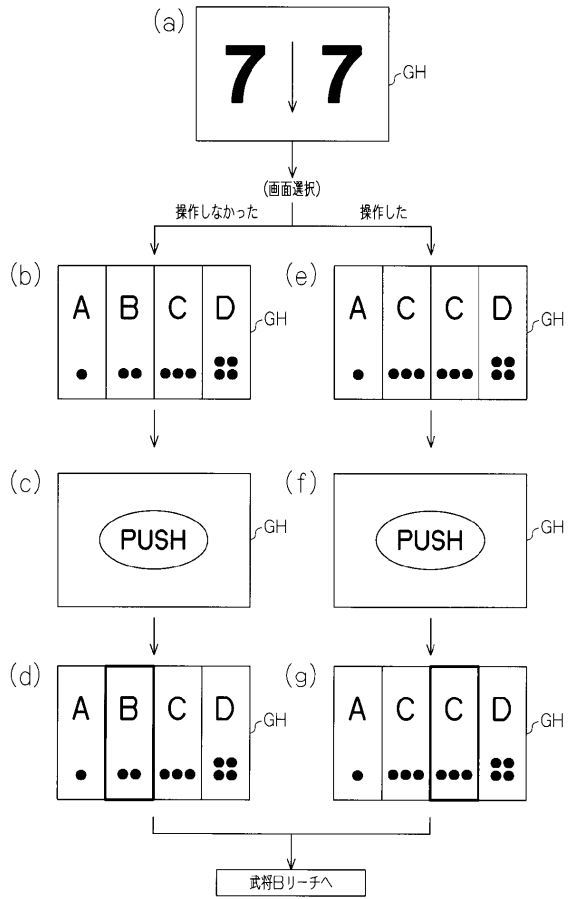
【図5】



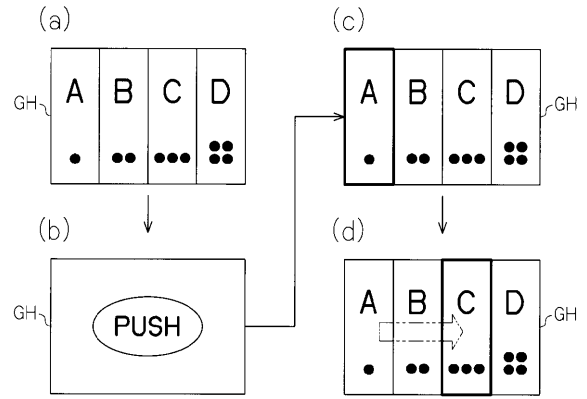




【図10】



【図11】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 中村 健  
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 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 山下 裕太  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 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 八木 岳史  
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 AA36 AA42 AA54 BC22 EA10 EB55