

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4631114号  
(P4631114)

(45) 発行日 平成23年2月16日(2011.2.16)

(24) 登録日 平成22年11月26日(2010.11.26)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 38 頁)

(21) 出願番号 特願平11-308966  
 (22) 出願日 平成11年10月29日(1999.10.29)  
 (65) 公開番号 特開2001-120775(P2001-120775A)  
 (43) 公開日 平成13年5月8日(2001.5.8)  
 審査請求日 平成18年10月25日(2006.10.25)

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100111095  
 弁理士 川口 光男  
 (72) 発明者 宮副 敏雄  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 (72) 発明者 藤沢 和博  
 石川県松任市福留町655番地 アイレム  
 ソフトウェアエンジニアリング 株式会社  
 内

審査官 石塚 良一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域に設けられた入球手段と、  
 前記入球手段への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、  
 前記入球検出手段による検出結果に基づき、複数の図柄を変動表示しうる可変表示装置と、

前記図柄が予め定められた特定の当たり図柄で、又は、特定の当たり図柄の組み合わせとなって最終的に停止表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機であって、

少なくとも前記図柄が予め定められた特定の当たり図柄で、又は、特定の当たり図柄の組み合わせとなって最終的に停止表示される前段階に、リーチ遊技状態を発生させる手段と、

該リーチ遊技状態発生中の所定時期に、最終的に停止表示される前段階の図柄として、前記当たり図柄を含み、かつ、全図柄の数よりも少ない3つ以上の図柄を同時期に前記可変表示装置の表示部に表示する処理を実行する手段と、

前記3つ以上の図柄が表示された前記可変表示装置の表示部に前記図柄とは別にキャラクタを表示させるとともに、当該キャラクタに動作表示を行わせ、当該動作表示に合わせて、表示される図柄の数を徐々に減らす処理を実行する手段と、

前記キャラクタの動作表示により、表示された図柄の中から最終的に停止表示される図柄を逐一的に表示する処理を実行する手段とを設けたことを特徴とする遊技機。

10

20

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、可変表示装置を備えたパチンコ機等の遊技機に関するものである。

**【0002】****【従来の技術】**

従来、遊技機の一種として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示するための可変表示装置を備えたパチンコ機が知られている。

**【0003】**

この種のパチンコ機では、表示装置での変動表示停止時の表示図柄（停止図柄）に応じて、リーチ状態を経た後に遊技者に有利な状態となる「特別遊技状態」、リーチ状態を経た後に特別遊技状態とはならない「外れリーチ状態」、又は、リーチ状態を経ず、かつ、特別遊技状態ともならない「外れ状態」が発生させられる。停止図柄には、特別遊技状態を発生させるための特別遊技図柄（大当たり図柄）、外れリーチを発生させるための外れリーチ図柄、及び、外れ状態を発生させるための外れ図柄がある。10

**【0004】**

前記のようなパチンコ機では、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況が、所定の条件を満たすこと（例えば、遊技球が作動口に入賞すること等）によって、可変表示装置において、図柄の変動表示が開始される。また、上記特別遊技図柄、外れリーチ図柄、及び、外れ図柄の中から、遊技状況に応じた停止図柄が選択され、その選択された停止図柄で前記変動表示が停止させられる。20

**【0005】**

ところで、上記大当たり図柄、又は外れリーチ図柄にて図柄が停止する場合には、リーチ状態を経ることとなる。このようなリーチ状態の間、遊技者は、図柄が大当たり図柄で停止することを願って、わくわくときどきしながら遊技を行うこととなる。

**【0006】**

近年、上記のようなリーチ状態における演出効果を高めるべく、多種多様なリーチパターンが採用されるようになってきている。

**【0007】****【発明が解決しようとする課題】**

ところが、従来ではリーチ状態をはじめとして各種の演出が行われるようになってはいるものの、さらなる興趣の向上が望まれていた。30

**【0008】**

本発明は、上記例示した問題等に鑑みてなされたものであって、その目的は、可変表示装置を備えたパチンコ機等の遊技機において、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

**【0009】****【課題を解決するための手段】**

上記の目的を達成するべく、本発明においては、遊技領域に設けられた入球手段と、前記入球手段への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、40

前記入球検出手段による検出結果に基づき、複数の図柄を変動表示しうる可変表示装置と、

前記図柄が予め定められた特定の当たり図柄で、又は、特定の当たり図柄の組み合わせとなって最終的に停止表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機であって、

少なくとも前記図柄が予め定められた特定の当たり図柄で、又は、特定の当たり図柄の組み合わせとなって最終的に停止表示される前段階に、リーチ遊技状態を発生させる手段と、

該リーチ遊技状態発生中の所定時期に、最終的に停止表示される前段階の図柄として、前記当たり図柄を含み、かつ、全図柄の数よりも少ない3つ以上の図柄を同時期に前記可50

変表示装置の表示部に表示する処理を実行する手段と、

前記3つ以上の図柄が表示された前記可変表示装置の表示部に前記図柄とは別にキャラクタを表示させるとともに、当該キャラクタに動作表示を行わせ、当該動作表示に合わせて、表示される図柄の数を徐々に減らす処理を実行する手段と、

前記キャラクタの動作表示により、表示された図柄の中から最終的に停止表示される図柄を逐一的に表示する処理を実行する手段とを設けたことを特徴とする。

#### 【0010】

##### 【発明の効果】

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

#### 【0011】

##### 【発明の実施の形態】

手段1．遊技者の操作に応じて変化する遊技状況を検出する遊技状況検出手段と、前記遊技状況検出手段による検出結果に基づき、複数の識別情報を変動表示しうる可変表示装置と、前記識別情報が予め定められた特定の識別情報で、又は、特定の識別情報の組み合わせとなって最終的に停止表示されることを必要条件に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機であって、少なくとも前記識別情報が予め定められた特定の識別情報で、又は、特定の識別情報の組み合わせとなって最終的に停止表示される前段階に、リーチ遊技状態を発生させるよう構成するとともに、該リーチ遊技状態発生中に、前記必要条件を満足させるための識別情報を含む複数の識別情報を表示せしめ、該表示された識別情報の中から最終的に停止表示される識別情報が逐一的に選択表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

#### 【0012】

上記手段によれば、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況が遊技状況検出手段によって検出され、その検出結果に基づき、複数の識別情報が変動表示されうる。そして、識別情報が予め定められた特定の識別情報で、又は、特定の識別情報の組み合わせとなって最終的に停止表示されることを必要条件に、特別遊技状態発生手段によって、遊技者に有利な特別遊技状態が発生させられる。また、少なくとも識別情報が予め定められた特定の識別情報で、又は、特定の識別情報の組み合わせとなって最終的に停止表示される前段階に、リーチ遊技状態が発生させられる。このため、かかるリーチ遊技状態が発生している間、遊技者は特別遊技状態の発生を願ってわくわくどきどきしながら未だ変動中の識別情報の挙動等を堪能する。さて、上記手段では、このようなリーチ遊技状態発生中に、前記必要条件を満足させるための識別情報を含む複数の識別情報が表示させられる。そして、該表示された識別情報の中から最終的に停止表示される識別情報が逐一的に選択表示される。従って、表示された識別情報が少なければ、遊技者にとっての期待度は高められることとなり、わくわく感が増幅させられる。

#### 【0013】

手段2．所定の契機に基づき、複数の識別情報を変動表示しうる可変表示装置と、前記識別情報が予め定められた特定の識別情報で、又は、特定の識別情報の組み合わせとなって最終的に停止表示されることを必要条件に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機であって、前記識別情報の変動表示中の少なくとも一時期に、前記必要条件を満足させるための識別情報を含む複数の識別情報を表示せしめ、該表示された識別情報の中から最終的に停止表示される識別情報が逐一的に選択表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示された識別情報の中から最終的に停止表示される識別情報が逐一的に選択表示される。従って、表示された識別情報が少なければ、遊技者にとっての期待度は高められることとなり、わくわく感が増幅させられる。

#### 【0014】

手段3．手段1又は2において、前記表示された複数の識別情報の表示態様に応じて、前記特別遊技状態発生の期待度を可変としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、表示された複数の識別情報の表示態様に注目するとともに、その態様によっ

10

20

30

40

50

て期待感が高められたりする。

**【0015】**

手段4. 手段3において、前記表示態様は、前記表示された複数の識別情報の数を含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、表示された識別情報の数に注目するとともに、その数によって期待感が高められたりする。

**【0016】**

手段5. 手段3又は4において、前記表示態様は、前記表示された複数の識別情報の中の前記必要条件を満足させるための識別情報の数を含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、表示された識別情報の中の前記必要条件を満足させるための識別情報の数に注目するとともに、その数によって期待感が高められたりする。

10

**【0017】**

手段6. 手段1～5のいずれかにおいて、前記択一的な選択表示に際し、所定の演出表示を行うとともに、該演出の態様に応じて前記特別遊技状態発生の期待度を可変としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、演出表示の態様に注目するとともに、その態様によって期待感が高められたりする。

**【0018】**

手段7. 手段6において、前記演出表示は複数回行われるものであり、該演出表示が行われる毎に、経時的に前記特別遊技状態発生の期待度を可変としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、演出表示が行われる毎に、期待度が変化する。

20

**【0019】**

手段8. 手段1～7のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示される識別情報は、全識別情報の数よりも少ないことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、択一的に選択表示される際には、全識別情報が表示される場合に比べて、特別遊技状態の発生に関し、期待感が高められることとなる。

**【0020】**

手段9. 手段1～8のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示される識別情報は、前記必要条件を満足させるための識別情報以外の識別情報を含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、必要条件を満足させるための識別情報以外の識別情報が択一的に選択表示されないよう期待しつつ、はらはらしながら選択表示を見守る。

30

**【0021】**

手段10. 手段1～9のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示される識別情報は、一斉に表示されることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、一斉に表示されることで、表示された識別情報の数等に応じてどの程度の期待感を持つことができるのか、ある程度予測することができる。

**【0022】**

手段11. 手段1～10のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示される識別情報は、一旦表示された後、少なくとも択一的な選択表示が完了するまでは、表示され続けるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、択一的に選択表示される際に表示される識別情報は、少なくとも択一的な選択表示が完了するまでは一旦表示されれば消去等されないため、表示されている間、各識別情報を確認したり、その間の演出を堪能したりすることができる。

40

**【0023】**

手段12. 手段1～11のいずれかにおいて、最終的に停止表示される識別情報が択一的に選択表示されることに基づき、それ以外の識別情報が消去又は目立たない部位に移動表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、選択結果、すなわち、最終的に停止表示される識別情報がより目立ったものとなり、遊技者にとっての把握が容易なものとなる。

**【0024】**

手段13. 手段1～12のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示さ

50

れる識別情報が、前記表示部のほぼ中央部に表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、択一的に選択表示される際に表示される識別情報が目立ちやすいものとなり、遊技に集中しやすくなる。

#### 【0025】

手段14. 手段1～13のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示される識別情報が、通常停止表示される位置からはずれた位置に表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、通常停止表示される位置からはずれた位置に表示された複数の識別情報を視認した遊技者は、普段はあまり見たことのない配置に関し、珍しさを感じる。

#### 【0026】

手段15. 手段1～14のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示される識別情報の中には、前記必要条件を満足させるための複数の識別情報が含まれていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、必要条件を満足させるための複数の識別情報が複数表示されるため、遊技者にとっては、特別遊技状態発生の期待度がその分だけ高められることとなる。

10

#### 【0027】

手段16. 手段1～15のいずれかにおいて、前記択一的に選択表示される際に表示される識別情報の中には、通常変動時に変動表示される識別情報以外の特殊な識別情報が含まれていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、普段見ることのできない特殊な識別情報を視認することで、面白味を覚える。

20

#### 【0028】

手段17. 手段16において、前記特殊な識別情報は、該識別情報が選択表示された場合、前記必要条件を満足することを示唆可能となっていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、前記特殊な識別情報が選択表示された場合でも特別遊技状態が発生することから、遊戯者は、新たな期待感を持つことができる。

#### 【0029】

手段18. 手段1～17のいずれかにおいて、最終的に停止表示される識別情報が択一的に選択表示される際の契機となりうる表示対象を表示可能としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示対象が表示された場合、その表示対象によって、最終的に停止表示される識別情報が択一的に選択表示される際の契機となる。このため、択一的な選択表示に一種の説得力が付与され、選択表示に違和感が生じにくい。

30

#### 【0030】

手段19. 手段18において、前記表示対象が、最終的に停止表示される識別情報を択一的に選択するかのような動作演出を行うようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、動作演出により、一層の説得力を持たせることができる。

#### 【0031】

手段20. 手段19において、前記動作演出は、前記表示対象が前記必要条件を満足させるための識別情報以外の識別情報に対し所定の動作を行うことを含んでいることを特徴とする遊技機。

#### 【0032】

手段21. 手段20において、前記表示対象が前記必要条件を満足させるための識別情報以外の識別情報に対し所定の動作を行うことに基づき所定の作業を達成した場合に、前記必要条件が満足させられるよう構成したことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、いわゆる外れとなる識別情報に対し所定の動作が行われ、所定の作業が達成されることを遊技者は切望する。

40

#### 【0033】

手段22. 手段19において、前記動作演出は、前記表示対象が前記必要条件を満足させるための識別情報に対し所定の動作を行うことを含んでいることを特徴とする遊技機。

#### 【0034】

手段23. 手段22において、前記表示対象が前記必要条件を満足させるための識別情

50

報に対し所定の動作を行うことに基づき所定の作業を達成した場合に、前記必要条件が満足させられるよう構成したことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、必要条件を満足させるための識別情報に対し所定の動作が行われ、所定の作業が達成されることを遊技者は切望する。

#### 【0035】

手段24. 手段19～23のいずれかにおいて、前記所定の動作に対応して、表示されている識別情報を移動表示可能としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定の動作に応じて、識別情報が移動表示されることで、所定の動作から逃れる演出等を行うことが可能となる。

#### 【0036】

手段25. 手段19～24のいずれかにおいて、前記所定の動作が複数回行われるようとしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定の動作が行われるたびに、わくわくはらはらどきどきしながら遊技を堪能することができる。

#### 【0037】

以下に、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を具体化した一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

#### 【0038】

なお、周知のように、パチンコ機1は、外枠と、該外枠の前部に設けられ外枠の一側部にて開閉可能に設けられた前面枠とを備えている。また、その前面枠の前面側にはガラス扉枠が開閉自在に設けられている。前面枠の後側（ガラス扉枠の奥、外枠の内側）には、遊技盤2が着脱可能に装着されている。この遊技盤2は内レール、外レール等を備え、これらのレールは、遊技球発射装置によって発射された遊技球5を、遊技盤2の上部に案内する。また、ガラス扉枠の下側において、前面枠には前飾枠が開閉可能に設けられ、前飾枠には、上受皿が設けられている。一方、前面枠の下部には、前記上受皿よりも下方位置にて下受皿が設けられているとともに、遊技球発射装置を構成するハンドルが設けられている。

#### 【0039】

図1に示すように、パチンコ機1の遊技盤2には、作動口3及び大入賞口4が設けられている。作動口3は、遊技球5の通路を備えており、その通路入口には羽根6が開閉可能に支持されている。大入賞口4の奥の右側にはVゾーンが、左側には入賞通路が設けられている（図示略。また、左右逆でもよい）。そして、大入賞口4に入賞した遊技球5は、Vゾーン又は入賞通路のいずれか一方を通って図示しない入賞球処理装置の方へと導かれる。また、大入賞口4の前には、シャッタ11が設けられている。このシャッタ11は、大入賞口4の側部に設けられた大入賞口用ソレノイド12により作動させられ、大入賞口4を開閉する。詳しくは、当該ソレノイド12が励磁状態となることにより、シャッタ11が略水平に傾き、これにより大入賞口4が開かれる。また、ソレノイド12が非励磁状態となることにより、シャッタ11が略垂直状態となり、これにより大入賞口4は閉鎖される。

#### 【0040】

遊技盤2の中央部分には、可変表示装置としての特別図柄表示装置（以下、単に「表示装置」という）13が組込まれている。表示装置13は、液晶ディスプレイ（LCD）よりなる表示部13aを備えており、ここに複数の図柄列が表示される。図2に示すように、本実施の形態では、これらの図柄列として上図柄列14、中図柄列15及び下図柄列16の3つの図柄列が表示されるが、それ以外の数の図柄列が表示されてもよい。なお、前記表示部13aには、背景画面等が適宜表示されるようになっている。

#### 【0041】

各図柄列14～16は、基本的には、図2、3に示すように、複数種類で複数個の図柄17A～17Iと、複数個の図柄17Kとによって構成されている（識別情報）。各図柄17A～17Iは、各種「海の生物」のキャラクタと、丸1～丸9の数字との組合せによって構成されている。より詳しくは、図柄17Aは丸1の数字及び「タコ」のキャラクタ

の組み合わせによって構成されている。また、図柄 17B は丸 2 の数字及び「ハリセンボン」のキャラクタ、図柄 17C は丸 3 の数字及び「カメ」のキャラクタ、図柄 17D は丸 4 の数字及び「サメ」のキャラクタ、図柄 17E は丸 5 の数字及び「エビ」のキャラクタ、図柄 17F は丸 6 の数字及び「クマノミ」のキャラクタ、図柄 17G は丸 7 の数字及び「セイウチ」のキャラクタ、図柄 17H は丸 8 の数字及び「望遠魚」のキャラクタ、図柄 17I は丸 9 の数字及び「カニ」のキャラクタの組み合わせによって、それぞれ構成されている。そして、丸 1 ~ 丸 9 の数字は、上図柄列 14 については降順に、中、下図柄列 15, 16 については昇順にそれぞれ配列されている。但し、中図柄列 15 に関しては、丸 9 の図柄 17I と丸 1 の図柄 17A との間に、さらに丸 4 の図柄 17D が重複して配列されている。これらの図柄 17A ~ 17I は、特別遊技図柄としての大当たり図柄、外れリーチ図柄及び外れ図柄のいずれかになりうる（これらについては後述する）。 10

#### 【0042】

また、図柄 17K は種々の「貝」のマークによって構成されており、前記図柄 17A ~ 17I 間に配置される。さらに、当該図柄 17K は、外れ図柄にのみなりうる。

#### 【0043】

図 2 (a) に示すように、通常変動時には、各々の図柄列 14 ~ 16 においては、あたかも海中を泳ぐように表示される複数の図柄 17A ~ 17I, 17K が横方向（左から右へ移動するよう）にスクロール表示される。

#### 【0044】

また、図 1 に示すように、特別図柄表示装置 13 の上部には普通図柄表示装置 51 が併設されている。普通図柄表示装置 51 は、発光ダイオード (LED) よりなる 4 つの保留ランプ 52 と、普通図柄表示部たる LED よりなる 7 セグ表示部 53 を有している。 20

#### 【0045】

さらに、前記特別図柄表示装置 13 の左右両側方には一対の通過ゲート 54 が配設されている。同通過ゲート 54 を遊技球 5 が通過すると前記普通図柄表示装置 51 が作動する。本実施の形態では、普通図柄表示装置 51 は、「0」から「9」までの数字を可変表示して 7 セグ表示部 53 にセグメント表示させ、その数字が所定値（本実施の形態では「7」）で停止した場合に、作動口 3 の羽根 6 を所定秒数開放させる。この開放により、作動口 3 への入賞が比較的容易なものとなる。普通図柄表示装置 51 は、遊技球 5 の通過ゲート 54 の通過回数を 4 回まで記憶することができ、保留ランプ 52 での保留数を表示する。従って、4 つの保留ランプ 52 が点灯している状態で遊技球 5 が通過ゲート 54 を通過してもカウントされず、保留ランプ 52 が点灯している限り、遊技球 5 が通過ゲート 54 を通過しなくとも保留数に応じた回数だけ普通図柄表示装置 51 は作動するようになっている。 30

#### 【0046】

表示装置 13 の表示部 13a では、各図柄列 14 ~ 16 の図柄変動（スクロール変動）が、遊技球 5 の作動口 3 への入賞に基づいて開始させられる。また、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄の中から 1 つが選択され、これが停止図柄として設定される。停止図柄とは、各図柄列 14 ~ 16 が図柄変動を停止したときに表示される図柄である。本実施の形態では、図柄変動は、上図柄列 14、下図柄列 16、中図柄列 15 の順に停止させられるが、これはあくまでも 1 例にすぎず、別の順序で停止させられるようにしてよい。 40

#### 【0047】

図 2 (b), (c) は、表示部 13a における大当たり時の画面を示す図である。同図に示すように、大当たり図柄は、リーチ遊技状態（リーチ状態）を経た後、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態を発生させるための図柄である。詳しくは、全ての図柄列 14 ~ 16 の変動が停止させられたとき、表示されている図柄 17A ~ 17I の組合せが、予め定められた大当たりの組合せ、すなわち、同一種類の図柄 17A ~ 17I が大当たりラインに沿って並んでいるときの同図柄 17A ~ 17I の組合せとなる場合がある（例えば丸 1、丸 1、丸 1 や丸 2、丸 2、丸 2 等）。当該組合せを構成する図柄が「大 50

当たり図柄」である。

#### 【0048】

本実施の形態では、中央の縦ライン（図2（c）参照）、左右の縦ライン、及び斜め（右上がり、右下がり）の2本のクロスライン（図2（b）参照）によって大当たりラインが構成されている（5ラインと称される）。大当たりの組合せが成立すると、特別電動役物が作動し（大入賞口4が開かれ）、遊技者にとって有利な大当たり状態の到来、すなわち、より多くの景品球を獲得することが可能となる。

#### 【0049】

また、図4（a）～（c）に示すように、リーチ状態とは、大当たり直前の状態をいう（もちろん大当たり状態に至らない場合もある）。リーチ状態には、下図柄列16の図柄変動が、大当たりライン上において上図柄列14の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。例えば図4（a）に示す例では、右下がりの斜めの大当たりライン上において、上図柄列14及び下図柄列16が同一の図柄17Gで停止しており、中図柄列15の図柄17A～17I, 17Kが未だ変動中の状態を示している。この場合において、中図柄列15の大当たりライン上における停止図柄が上下図柄列14, 16と同一の図柄（図では図柄17G）であることを必要条件に、大当たり状態が発生させられる。

10

#### 【0050】

上記のリーチ状態には、中図柄列15の図柄変動が、最終的に上・下両図柄列14, 16の停止図柄と同一種類の図柄（大当たり図柄）で停止して大当たり状態になるもの以外にも、異なる種類の図柄（これを「外れリーチ図柄」という）で停止して、大当たり状態とならないもの（以下、「外れリーチ状態」という）が含まれる。さらには、中図柄列15の図柄変動が一旦停止した後、再度全図柄列（或いは一部の図柄列）が差替えられ、その後全図柄列14～16の図柄17A～17I, 17Kが確定表示されるような場合（本実施の形態では「奥行き再変動リーチ」と称する）も含まれる。

20

#### 【0051】

上記リーチ状態においては、種々のリーチパターンが設定されている。リーチパターンとしては、中図柄列15の図柄17A～17I, 17Kが単にスクロールする「ノーマルリーチ（図4（a）参照）」の外に、キャラクタとして巨大サメが表示される「巨大サメリーチ（図24（a）～（c）参照）」及び「サメスペシャルリーチ（図4（b）、図27（a）～（c）及び図28（a）～（d）参照）」、キャラクタとして巨大イカが表示される「巨大イカリーチ（図4（c）参照）」及び「イカスペシャルリーチ（図29（a）～（c）参照）」、キャラクタとして巨大力ニが表示される「巨大力ニリーチ（図25（a）～（c）、図26（a）～（c）参照）」及び「カニスペシャルリーチ（図30（a）～（c）、図31（a）～（c）参照）」、並びに、上述した「奥行き再変動リーチ」等が設定されている。これらリーチパターンは、上記「ノーマルリーチ」を除いて、「スーパー」、「スペシャル」、「プレミアム」に分類することができる。本実施の形態では、「巨大サメリーチ」、「巨大イカリーチ」及び「巨大力ニリーチ」が「スーパー」を、「サメスペシャルリーチ」、「イカスペシャルリーチ」及び「カニスペシャルリーチ」が「スペシャル」を、また、「奥行き再変動リーチ」が「プレミアム」を構成している。

30

#### 【0052】

「スーパー」の動作が開始された場合には、「ノーマルリーチ」の場合に比べて、大当たり状態が発生する期待値（大当たり期待値）が高くなるようになっている。また、「スペシャル」は、前記「スーパー」の発展形として演出表示されるものであって、該リーチが演出された場合には、「スーパー」の場合に比べて、大当たり期待値がさらに高くなるようになっている。さらに、「プレミアム」は、滅多に見ることのできないリーチとして位置づけられているものであって、該リーチが演出表示された場合には、極めて高い確率で大当たり状態が発生しうるよう構成されている。

40

#### 【0053】

これらのリーチパターンは、図9に示すリーチ種別決定カウンタCVに基づいて決定さ

50

れる。本実施の形態では、「スーパーリーチ」の演出が行われた場合には、いずれのパターンが演出されても（「巨大サメリーチ」、「巨大イカリーチ」又は「巨大カニリーチ」のいずれが演出されたとしても）、大当たり状態発生の期待値は一律となっている。また、「スペシャルリーチ」の演出が行われた場合には、いずれのパターンが演出されても（「サメスペシャルリーチ」、「イカスペシャルリーチ」又は「カニスペシャルリーチ」のいずれが演出されたとしても）、大当たり状態発生の期待値は一律となっている。なお、上記各リーチパターンの動作状態等については後述することとする。

#### 【0054】

遊技球5の作動口3への入賞に基づいて各図柄列14～16の図柄変動が開始させられるることはすでに説明したが、この変動表示中にさらに遊技球5が作動口3に入賞した場合には、その分の変動表示は、現在行われている変動表示の終了後に行われる。つまり、変動表示が待機（保留）される。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められている。本実施の形態では保留最大回数が4回に設定されているが、これに限られるものではない。

10

#### 【0055】

図1に示すように、表示装置13において、表示部13aの上方には、発光ダイオード（LED）からなる保留ランプ18a, 18b, 18c, 18dが組み込まれている。保留ランプ18a～18dの数は、前述した保留最大回数と同じ（この場合4個）である。保留ランプ18a～18dは、変動表示の保留毎に点灯させられ、その保留に対応した変動表示の実行に伴い消灯させられる。このほかにも、パチンコ機1の複数箇所には、遊技効果を高めるための各種ランプが取付けられている。これらのランプは、遊技の進行に応じて点灯状態（消灯、点灯、点滅等）が変えられる。さらに、パチンコ機1には、遊技の進行に応じて効果音を発生する図示しないスピーカが設けられている。

20

#### 【0056】

遊技者の操作に応じて変化するパチンコ機1の遊技状態を検出するべく、本実施の形態では、遊技盤2には、スルースイッチ20、作動口用スイッチ21、Vゾーン用スイッチ22及びカウントスイッチ23等がそれぞれ取付けられている。スルースイッチ20は、遊技球5の通過ゲート54の通過を検出し、作動口用スイッチ21は、遊技球5の作動口3への入賞を検出し、Vゾーン用スイッチ22は遊技球5の大入賞口4のうちのVゾーンへの入賞を検出し、カウントスイッチ23は、遊技球5の大入賞口4への入賞を検出する。

30

#### 【0057】

本実施の形態では、各スイッチ20～23の検出結果に基づき大入賞口用ソレノイド12、表示装置13（表示部13a）、各保留ランプ18a～18d、スピーカ等をそれぞれ駆動制御するために制御装置24が設けられている。制御装置24は、読み出し専用メモリ（ROM）、中央処理装置（CPU）、ランダムアクセスメモリ（RAM）等を備えている。ROMは所定の制御プログラムや初期データを予め記憶しており、CPUはROMの制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。RAMは、CPUによる演算結果を、図5に示す図柄乱数バッファ31～36、図6に示す図柄乱数エリア41(i)～45(i)、図7に示す停止図柄エリア46～48等に一時的に記憶する。

40

#### 【0058】

図5に示すように、図柄乱数バッファは、上・中・下の3つの外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33と、上・中・下の3つの外れリーチ図柄乱数バッファ34, 35, 36によって構成されている。図6に示すように、図柄乱数エリアは、5つの内部乱数エリア41(i)と、5つの外れリーチ乱数エリア42(i)と、5つの上外れ図柄乱数エリア43(i)と、5つの中外れ図柄乱数エリア44(i)と、5つの下外れ図柄乱数エリア45(i)とによって構成されている。iは、5つずつ存在する各図柄乱数エリアを区別するためのものであり、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」の値をとる。iの各値は、保留されている変動表示の回数に対応している。また、図7に示すように、停止図柄エリアは、上・中・下の各停止図柄乱数エリア46, 47, 48によって構成されている

50

。

**【0059】**

また、本実施の形態においては、CPU（制御装置24）による制御の1つとして、遊技モード切替制御がある。本実施の形態においては、基本的には2つのモードが用意されている。すなわち、例えば300分の1程度の低確率で大当たり遊技状態を発生させる通常モードと、その約5倍である60分の1程度の高確率で大当たり遊技状態を発生させる高確率モード（以降、便宜上「確変モード」と称する）とがある。

**【0060】**

なお、一般的に、確変モードの概念としては、（1）7セグ表示部53に「7」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口3の羽根6を開放させる機会を増やすこと、（2）7セグ表示部53における数字の変動時間を短くすること、（3）羽根6の開放時間を長くすること（及び／又は入賞個数を多くすること）、（4）特別図柄表示装置13の表示部13aの図柄17A～17I, 17Kの変動時間を短くすること、（5）大当たり確率が通常モードに比べて高くなること等が挙げられるが、本実施の形態における確変モードにおいては、（5）に加えて、（1）～（4）の全ての事項が実行される。10

**【0061】**

パチンコ機1の電源投入時においては、通常モードに設定される。また、その後は、大当たり遊技状態となった際ににおいて、最終的に停止表示される図柄17A～17Iに関連して次回の遊技モードが示唆（報知）される。より詳しくは、大当たり図柄が偶数の図柄17B, 17D, 17F, 17Hのいずれかの場合には、次回の遊技において通常モードに設定されることとなる。また、大当たり図柄が奇数の図柄17A, 17C, 17E, 17G, 17Iのいずれかの場合には、次回の遊技において、特別モードたる確変モードに設定されることとなる。20

**【0062】**

次に、前記のように構成されたパチンコ機1の作用及び効果について説明する。図10～図21のフローチャートは、制御装置24によって実行される各種ルーチンを示している。これらのルーチンの処理は、カウンタ群及び入賞判定フラグFE等に基づいて実行される。カウンタ群は、ラウンドカウンタCR、保留カウンタCH、入賞カウンタCE、内部乱数カウンタCI、外れリーチ乱数カウンタCO、大当たり図柄乱数カウンタCB、上・中・下の各図柄乱数カウンタCDU, CDC, CDB、及びリーチ種別決定カウンタCV等よりなっている。30

**【0063】**

なお、ラウンドカウンタCRは、ラウンド回数をカウントするためのものであり、入賞カウンタCEは大入賞口4への遊技球5の入賞個数をカウントするためのものである。また、保留カウンタCHは変動表示の保留回数をカウントするためのものであり、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」の値を順にとる。これらの値は、前述した図柄乱数エリア41(i)～45(i)の「(i)」に対応している。従って、CH=0は、保留されていない状態を意味する。

**【0064】**

図8(a)に示すように、内部乱数カウンタCIは、表示装置13での大当たり状態を決定するためのものである。また、外れリーチ乱数カウンタCOは外れリーチ状態時の表示を行うか否かを決定するためのものであり、大当たり図柄乱数カウンタCBは大当たり図柄を決定するためのものである。これらのカウンタCI, CO, CBはそれぞれ所定時間（例えば「2ms」）毎に値を所定範囲内で更新する。各値は、所定の条件に従って乱数として読み出される。また、各カウンタCI, CO, CBは、各値がそれぞれ特定の値になった場合に、初期値に戻すようになっている。40

**【0065】**

上・中・下の各図柄乱数カウンタCDU, CDC, CDBは、停止図柄等を決定するためのものである。上図柄乱数カウンタCDUは、所定時間（例えば「2ms」）毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。中図柄乱数カウンタCDCは、上50

図柄乱数カウンタ C D U が一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。下図柄乱数カウンタ C D B は、中図柄乱数カウンタ C D C が一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。

#### 【 0 0 6 6 】

また、図 9 及び図 8 ( b ) に示すリーチ種別決定カウンタ C V は、上述した複数種類のリーチパターンのうちの 1 つを選択するために用いられるものであり、所定時間毎（例えば上図柄乱数カウンタ C D U が一巡する毎）に値（乱数値）を更新し、特定の値になると初期値に戻す。ただし、各リーチパターンには重み付けがなされており、各リーチパターンの選択される確率は個々に異なったものとなっている。また、本実施の形態においては、大当たりとなる場合（大当たり時）と、外れとなる場合（外れリーチ時）とで各リーチパターンの選択される確率は個々に異なったものとなっている。ただし、図 9 中の数値はあくまでも一例であって、各リーチパターンの選択される確率は任意である。10

#### 【 0 0 6 7 】

併せて、入賞判定フラグ F E は、V ゾーンへの入賞の有無を判定するために用いられるものである。同フラグ F E は、入賞なしの場合に「 0 」に設定され、入賞ありの場合に自動的に「 1 」に設定される。

#### 【 0 0 6 8 】

さて、図 10 のフローチャートは、上述した各カウンタ C I , C O , C B , C D U , C D C , C D B , C V の更新後に、図柄乱数カウンタ C D U , C D C , C D B の値（乱数）の組合せを分別し（振分け）、その振分けられた値を、対応する図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 6 に格納するための「乱数振分けルーチン」を示している。このルーチンは、パチンコ機 1 の電源投入後、所定時間（ 2 m s ）毎に実行される。このルーチンが開始されると、制御装置 2 4 はまずステップ S 1 において、内部乱数カウンタ C I 、外れリーチ乱数カウンタ C O 、大当たり図柄乱数カウンタ C B にそれぞれ「 1 」を加算する（更新する）。20

#### 【 0 0 6 9 】

また、ステップ S 2 において、上図柄乱数カウンタ C D U に「 1 」を加算する。中・下図柄乱数カウンタ C D C , C D B に関しては、それぞれ上・中図柄乱数カウンタ C D U , C D C の値に応じて更新処理を行う。詳しくは、上図柄乱数カウンタ C D U が初期値に戻されるタイミングであれば中図柄乱数カウンタ C D C に「 1 」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタ C D C の値を維持する。また、中図柄乱数カウンタ C D C が初期値に戻されるタイミングであれば下図柄乱数カウンタ C D B に「 1 」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタ C D B の値を維持する。さらに、ステップ S 3 において、制御装置 2 4 は、リーチ種別決定カウンタ C V を適宜更新する。30

#### 【 0 0 7 0 】

次に、ステップ S 4 において、図柄乱数カウンタ C D U , C D C , C D B の値の組合せが、予め定められた「外れ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップ S 5 において各図柄乱数カウンタ C D U , C D C , C D B の値を、対応する外れ図柄乱数バッファ 3 1 , 3 2 , 3 3 に格納する。ここで、対応する外れ図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 3 とは、具体的には上図柄乱数カウンタ C D U に関しては上外れ図柄乱数バッファ 3 1 を指し、中図柄乱数カウンタ C D C に関しては中外れ図柄乱数バッファ 3 2 を指し、下図柄乱数カウンタ C D B に関しては下外れ図柄乱数バッファ 3 3 を指すものとする（後述するステップ S 7 に関しても同様）。そして、制御装置 2 4 は、ステップ S 5 の処理を実行した後、その後の処理を一旦終了する。40

#### 【 0 0 7 1 】

一方、前記ステップ S 4 の条件が満たされていない場合には、ステップ S 6 において、図柄乱数カウンタ C D U , C D C , C D B の値の組合せが、予め定められた「外れリーチ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップ S 7 において各図柄乱数カウンタ C D U , C D C , C D B の値を、対応する外れリーチ図柄乱数バッファ 3 4 , 3 5 , 3 6 に格納し、その後の処理を一旦終了する。

#### 【 0 0 7 2 】

10

20

30

40

50

なお、ステップ S 6 の条件が満たされていない場合には、前記ステップ S 5 , 7 のいずれの処理をも行うことなく、「乱数振分けルーチン」を終了する。この場合とは、各図柄乱数カウンタ C D U , C D C , C D B の値の組合せが、外れ図柄、外れリーチ図柄のいずれの組合せでもない場合、すなわち、大当たり図柄の組合せの場合である。

#### 【 0 0 7 3 】

このように、「乱数振分けルーチン」では、所定時間毎に 3 つの図柄乱数カウンタ C D U , C D C , C D B の値の組合せがチェックされる。そして、外れ図柄の組合せの場合には、外れ図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 3 に乱数が格納され、外れリーチ図柄の場合には、外れリーチ図柄乱数バッファ 3 4 ~ 3 5 に乱数が格納される。また、大当たり図柄の組合せの場合には、乱数はどの図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 6 にも格納されない。

10

#### 【 0 0 7 4 】

次に、図 1 1 のフローチャートに示す「格納処理ルーチン」について説明する。このルーチンの主な機能は、遊技球 5 が作動口 3 に入賞する毎に、乱数カウンタ C I , C O , C D U , C D C , C D B の値を図柄乱数エリア 4 1 ( i ) ~ 4 5 ( i ) に格納することである。

#### 【 0 0 7 5 】

当該「格納処理ルーチン」が開始されると、制御装置 2 4 は、ステップ S 1 0 において、作動口用スイッチ 2 1 の検出結果に基づき、遊技球 5 が作動口 3 に入賞したか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされていない場合には、その後の処理を一旦終了し、満たされている場合には、ステップ S 1 1 において、保留カウンタ C H の値が最大保留回数（この場合「4」）よりも小さいか否かを判定する。

20

#### 【 0 0 7 6 】

保留カウンタ C H の値が最大保留回数よりも小さい場合には、ステップ S 1 2 において、保留カウンタ C H に「1」を加算する。また、続くステップ S 1 3 において、制御装置 2 4 は対応する保留ランプ（1 8 a から 1 8 d のうちの 1 つ）を点灯させ、ステップ S 1 4 へ移行する。一方、前記ステップ S 1 1 の判定条件が満たされていない場合には、前述したステップ S 1 2 以降の処理を行うことなくその後の処理を一旦終了する。従って、図柄変動表示は、4 回までしか保留されず、それ以上の入賞があっても図柄変動に関する保留は記憶されない。

#### 【 0 0 7 7 】

30

ステップ S 1 4 において、制御装置 2 4 は、内部乱数カウンタ C I の値を内部乱数エリア 4 1 ( i ) に格納する。また、次のステップ S 1 5 において、外れリーチ乱数カウンタ C O の値を、外れリーチ乱数エリア 4 2 ( i ) に格納する。さらに、ステップ S 1 6 において、制御装置 2 4 は、上・中・下の各外れ図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 3 の値 ( C D U , C D C , C D B ) を、対応する上・中・下の各外れ図柄乱数エリア 4 3 ( i ) ~ 4 5 ( i ) に格納し、その後の処理を一旦終了する。

#### 【 0 0 7 8 】

このように、「格納処理ルーチン」においては、乱数カウンタ C I , C O , C D U , C D C , C D B の値が各図柄乱数エリア 4 1 ( i ) ~ 4 5 ( i ) に格納される。なお、ステップ S 1 4 ~ ステップ S 1 6 では、例えばステップ S 1 2 での更新後の保留カウンタ C H の値が「3」であれば、内部乱数エリア 4 1 ( i = 3 ) 、外れリーチ乱数エリア 4 2 ( i = 3 ) 、左外れ図柄乱数エリア 4 3 ( i = 3 ) 、中外れ図柄乱数エリア 4 4 ( i = 3 ) 、右外れ図柄乱数エリア 4 5 ( i = 3 ) が、今回制御周期での格納場所となる。

40

#### 【 0 0 7 9 】

次に、図 1 2 、図 1 3 のフローチャートに示す「特別電動役物制御ルーチン」について説明する。このルーチンは、前述した「乱数振分けルーチン」、「格納処理ルーチン」等の演算結果を用いて特別電動役物や表示装置 1 3 等を制御するためのものであり、パチンコ機 1 の電源投入後、所定時間毎に実行される。

#### 【 0 0 8 0 】

この「特別電動役物制御ルーチン」が開始されると、制御装置 2 4 はまずステップ S 2

50

0において、保留カウンタCHの値が「0」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合、つまり、保留カウンタCHの値が「0」の場合には、その後の処理を一旦終了する。これに対し、前記判定条件が満たされている( $CH = 1, 2, 3, 4$ )場合には、ステップS30において、「i」を「0」に設定し、次のステップS40において保留カウンタCHが「i」と同一でないか否かを判定する。

#### 【0081】

そして、この判定条件が満たされている場合( $CH = i$ )には、ステップS50において、内部乱数エリア41( $i + 1$ )、外れリーチ乱数エリア42( $i + 1$ )、外れ図柄乱数エリア43( $i + 1$ )～45( $i + 1$ )の各データを、1つ前のエリア41( $i$ )～45( $i$ )にそれぞれシフトする。次いで、ステップS60において、制御装置24は、「i」に「1」を加算し、ステップS40へ戻る。  
10

#### 【0082】

一方、ステップS40の判定条件が満たされない場合( $CH = i$ )には、ステップS70へ移行し、保留ランプ18a～18dのうち前記保留カウンタCHに対応するものを消灯させる。また、次のステップS80において保留カウンタCHから「1」を減算する。

#### 【0083】

次に、制御装置24は、ステップS90において、図柄の変動開始処理を実行する。詳しくは、図14の「変動開始処理ルーチン」に示すように、まずステップS901において、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値であるか否かを判定する。そして、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値の場合には、ステップS902において、大当たり値に対応する大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。また、これとともに、「奥行き再変動リーチ」、「奥行き再抽選処理」を経る場合に備えて、仮停止図柄をも記憶し、ステップS905へ移行する。  
20

#### 【0084】

一方、ステップS901における判定条件が満たされていないと、ステップS903において、外れリーチ乱数カウンタCOの値が予め定められた外れリーチ値と同じであるか否かを判定する。そして、外れリーチ乱数カウンタCOの値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップS904において、外れリーチ値に対応する図柄(外れリーチ図柄)を停止図柄としてメモリに記憶する。また、これとともに、上述した「奥行き再変動リーチ」、「奥行き再抽選処理」を経る場合に備えて、仮停止図柄をも記憶し、ステップS905へ移行する。  
30

#### 【0085】

さらに、ステップS903の判定条件が満たされていない場合には、ステップS906において、ステップS16での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップS907へ移行する。

#### 【0086】

さて、ステップS902又はステップS904から移行して、ステップS905においては、前記リーチ種別決定カウンタCVに基づいてリーチパターンを取得する。すなわち、上述した「ノーマルリーチ」、「巨大サメリーチ」、「巨大イカリーチ」、「巨大カニリーチ」、「サメスペシャルリーチ」、「イカスペシャルリーチ」、「カニスペシャルリーチ」、「奥行き再変動リーチ」のいずれかをリーチ種別決定カウンタCVに基づいて決定する。  
40

#### 【0087】

そして、ステップS905又はステップS906から移行して、ステップS907においては、特別図柄表示装置13の図柄変動を開始させ、「変動開始処理ルーチン」を終了する。

#### 【0088】

上記のように、ステップS90(「変動開始処理ルーチン」)の処理を実行した後、制御装置24は、図12のステップS110において、上下両図柄列14, 16における図柄17A～17I, 17Kを、前記ステップS902, S904, S906のいずれかの  
50

処理で記憶した停止図柄に差替える（「奥行き再変動リーチ」、「奥行き再抽選処理」を経る場合には、仮停止図柄に差替える）。また、差替え後の図柄 17A～17I, 17K が上下両図柄列 14, 16 にて表示されるよう図柄変動を停止させる。

#### 【0089】

次に、制御装置 24 は、ステップ S115において、リーチ図柄移動処理を実行する。すなわち、図 15 の「リーチ図柄移動処理ルーチン」に示すように、制御装置 24 はまずステップ S1151において、現在リーチ状態が発生している（上下両図柄列 14, 16 に停止表示された図柄 17A～17I が少なくとも 1 つの大当たりライン上において同種である）か否かを判定する。そして、否定判定された場合には、今回はリーチ演出（奥行き再変動リーチ以外のリーチ演出）を行わないものとしてその後の処理を一旦終了する。これに対し、ステップ S1151 で肯定判定された場合には、各種リーチ演出を行うものとしてステップ S1152 へ移行する。10

#### 【0090】

ステップ S1152 において、制御装置 24 は、今回クロスラインでのダブルリーチが発生しているか否かを判定する。そして、肯定判定された場合には、ステップ S1153 において、上下両図柄列 14, 16 のリーチ状態を構成している図柄（リーチ図柄）以外の図柄 17K を消去する。また、これとともに、中図柄列 15 において変動中の図柄 17A～17I, 17K を拡大表示する。そして、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0091】

一方、ステップ S1152 で否定判定された場合には、ステップ S1154 において、（1）上下両図柄列 14, 16 のリーチ状態を構成している図柄（リーチ図柄）以外の図柄 17A～17I, 17K を消去する。例えば図 22(a)～(c) では、中央の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生しているため、上下両図柄列 14, 16 においてはそれ以外の左右の外れ図柄 17K が消去される。また、例えば図 23(a)～(c) では、左の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生しているため、上図柄列 14 においては、中央の外れ図柄 17K 及び右の図柄 17I が消去され、下図柄列 16 においては中央の外れ図柄 17K 及び右の図柄 17B が消去される。なお、上記消去は、徐々に行われる（図 22(b), 図 23(b) 参照）。

20

#### 【0092】

（2）また、これとともに、中図柄列 15 において変動中の図柄 17A～17I, 17K を拡大表示する（図 22(c), 図 23(c) 参照）。

30

#### 【0093】

（3）さらに、前記リーチ図柄を表示部 13a の対角線上のコーナー部へと移動表示する。例えば、図 22(a)～(c) では、中央の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生しており、これを右下がりの斜めの大当たりライン上に移動させるため、上図柄列 14 においては左側へとリーチ図柄 17A が移動表示される。また、下図柄列 16 においては右側へとリーチ図柄 17A が移動表示される。これにより、遊技者は、あたかも右下がりのラインでリーチ状態が発生しているかの如き感覚を覚えるとともに、中図柄列 15 においては中央の停止図柄が意味を持つこととなる。すなわち、中央で停止した図柄がタコの図柄 17A であれば大当たり状態が発生することとなり、遊技者は、当該図柄 17A が中央で停止表示されることを切望する。40

#### 【0094】

また、例えば、図 23(a)～(c) では、左の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生しており、これを右下がりの斜めの大当たりライン上に移動させるため、上図柄列 14 においてはリーチ図柄 17A が移動させられることなく、そのままの位置に表示される。また、下図柄列 16 においては右側へとリーチ図柄 17A が移動表示される。これにより、遊技者は、あたかも右下がりのラインでリーチ状態が発生しているかの如き感覚を覚えるとともに、中央の停止図柄が意味を持つこととなる。すなわち、本来であれば、左の大当たりラインでリーチ状態が発生しているため、中図柄列 15 も左に停止表示される図柄 17A～17I, 17K が意味を持つこととなるのであるが、かかる移動表示が行50

われることで、中央の停止図柄が意味を持つこととなる。従って、この場合には、中央で停止した図柄がタコの図柄 17 A であれば大当たり状態が発生することとなり、遊技者は、当該図柄 17 A が中央で停止表示されることを切望する。

#### 【0095】

なお、上記(1)～(3)の動作は一斉に同期して行われる。そして、制御装置 24 は、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0096】

上記「リーチ図柄移動処理ルーチン」を経た後、制御装置 24 は、ステップ S120 において、リーチ動作処理を行う。詳しくは、図 16 の「リーチ動作処理ルーチン」に示すように、ステップ S1201 において、ステップ S905 で取得したリーチパターンが「ノーマルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「ノーマルリーチ」の場合）には、ステップ S1202 において、制御装置 24 は、当該ノーマルリーチ動作処理を実行する。より詳しくは、各種ランプを点滅させるとともに、中図柄列 15 の図柄 17 A～17 I, 17 K をそれまでよりもゆっくりと変動表示させる。

10

#### 【0097】

また、ステップ S1201 で肯定判定された場合には、ステップ S1203 に移行する。ステップ S1203 においては、ステップ S905 で取得したリーチパターンが、「巨大サメリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「巨大サメリーチ」の場合）には、当該巨大サメリーチ動作処理を行う。

20

#### 【0098】

より詳しくは、図 17 の「巨大サメリーチ動作処理ルーチン」に示すように、制御装置 24 は、まずステップ S1204a において、上述した「ノーマルリーチ」と同様の処理動作を所定時間行う。

#### 【0099】

次に、ステップ S1204b においては、所定のコマ数で（一旦表示された大当たり図柄が過ぎて再度大当たり図柄が表示されるタイミングで）、砂の海底が映し出されるように背景を切り換えるとともに、表示対象を構成する巨大サメキャラクタを出現表示させる。ここで、切換表示される背景及び巨大サメキャラクタの出現態様（登場方法）は、4通り（4パターン）用意されており、その中の1つが選択された上で、出現演出が行われる。本実施の形態では、巨大サメキャラクタは、表示部 13a の周縁部の何処からか、或いは、背景の切換とともに表示部 13a のほぼ中央に出現表示制御される。また、4パターン用意されている出現態様は、順に選択されるようになっている

30

さらに、続くステップ S1204c において、制御装置 24 は、背景を巨大サメリーチ演出用の背景（砂の海底）に切り換える。

#### 【0100】

次に、ステップ S1204d において、制御装置 24 は、実質的な巨大サメリーチ演出を行う。この場合においては、図 24 (a)～(c) に示すように、表示部 13a のほぼ中央部に巨大サメキャラクタが正面を向くように表示する。また、これとともに、既に停止表示されてリーチ状態となっている図柄（リーチ図柄：図では図柄 17 B）の向きを、該図柄（図では「ハリセンボン」）が正面を向くように変更させる。さらには、これとともに、未だ変動中の中図柄列 15 の図柄 17 A～17 I についても、該図柄 17 A～17 H を構成する魚等の絵が正面を向くように、向きを変更させる。

40

#### 【0101】

そして、それまで左から右へと変動表示されていた図柄 17 A～17 I, 17 K を、表示部 13a の周縁上部から中央へと移動するよう 1 コマずつ変動表示する。すなわち、この時点から、図柄 17 A～17 I, 17 K の変動方向が変更させられることとなる。さらに、これとともに、中央に一旦停止表示された図柄 17 A～17 I, 17 K を、前記巨大サメキャラクタが噛みついで飲み込むかの如き動作表示を行う。そして、噛みつきの動作完了と同時に当該中央に表示されていた図柄 17 A～17 I, 17 K を消去し、次の図柄 17 A～17 I, 17 K を再度上部から中央へと移動表示させる。そして、上記の処理が

50

繰り返し行われる。

#### 【0102】

その後、ステップS1204eにおいて、巨大サメキャラクタが噛みつく動作をやめ、表示部13aから退出する動作を行わせる。そして、この時点で、中図柄列15の図柄変動が終了させられることとなり、制御装置24は、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0103】

さて、前記ステップS1203で肯定判定された場合には、ステップS1205に移行する。ステップS1205において、制御装置24はステップS905で取得したリーチパターンが、「巨大イカリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「巨大イカリーチ」の場合）には、ステップS1206において、巨大イカリーチ動作処理を行う。この場合においても、上述した「ノーマルリーチ」と同様の処理動作が所定時間行われた後、所定のコマ数で（一旦表示された大当たり図柄が過ぎて再度大当たり図柄が表示されるタイミングで）、巨大なイカのキャラクタが出現表示させられる。ここで、巨大イカキャラクタの出現態様（登場方法）も、上記巨大サメリーチの場合と同様、4通り（4パターン）用意されており、その中の1つが順に選択された上で、出現演出が行われる。

#### 【0104】

その後、図4(c)に示すように、表示部13aのほぼ中央に巨大なイカのキャラクタを表示するとともに、当該イカキャラクタが複数本の足を旋回させるかの如き動作表示を行う。また、これとともに、図柄17A～17I, 17Kが前記旋回動作に合わせて1つずつ速やかに移動するかの如く見せる等の処理が行われる。さらに、巨大イカキャラクタは、目で図柄17A～17I, 17Kを追うといった演出も併せて行われる。そして、この場合、巨大なイカのキャラクタが足を旋回させる動作をやめた時点で、中図柄列15の図柄変動が終了させられることとなる。

#### 【0105】

また、前記ステップS1205で肯定判定された場合には、ステップS1207に移行する。ステップS1207においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「巨大カニリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「巨大カニリーチ」の場合）には、ステップS1208において、当該巨大カニリーチ動作処理を行う。この場合においても、上述した「ノーマルリーチ」と同様の処理動作が所定時間行われた後、所定のコマ数で（一旦表示された大当たり図柄が過ぎてさらに5コマ過ぎたタイミングで）、巨大なカニのキャラクタが出現表示させられる。ここで、巨大カニキャラクタの出現態様（登場方法）も、上記巨大サメリーチ、巨大イカリーチの場合と同様、4通り（4パターン）用意されており、その中の1つが順に選択された上で、出現演出が行われる。

#### 【0106】

その後、図25(a)～(c)及び図26(a)～(c)に示すように、表示部13aのほぼ中央に巨大なカニのキャラクタを表示するとともに、当該カニキャラクタがバウンドジャンプするかの如き動作表示を行う。また、これとともに、図柄17A～17I, 17Kが前記バウンドに合わせて1つずつ移動するかの如く見せる等の処理が行われる。この場合、巨大なカニのキャラクタがバウンドジャンプする動作をやめた時点で、中図柄列15の図柄変動が終了させられることとなる。（なお、外れの場合には、当該キャラクタがひっくり返る等の演出が行われる）

一方、前記ステップS1207で肯定判定された場合には、ステップS1209に移行する。ステップS1209においては、ステップS905で取得したリーチパターンが「サメスペシャルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「サメスペシャルリーチ」の場合）には、ステップS1210において、当該サメスペシャルリーチ動作処理を行う。この場合においては、上述した「巨大サメリーチ」の発展形として演出が行われる。

#### 【0107】

10

20

30

40

50

より詳しくは、図18の「サメスペシャルリーチ動作処理ルーチン」に示すように、制御装置24はまずステップS1210aにおいて、上述した巨大サメリーチと同様の演出を所定期間行う。すなわち、一定時間ノーマルリーチと同様の処理動作を行った後、巨大サメキャラクタを出現表示する。その後、図柄を上部から中央へと移動させ、図柄17A～17I, 17Kを表示部13aの周縁上部から中央へと移動するよう1コマずつ変動表示する。さらに、これとともに、中央に一旦停止表示された図柄17A～17I, 17Kを、前記巨大サメキャラクタが噛みついて飲み込むかの如き動作表示を行う。そして、噛みつきの動作完了と同時に当該中央に表示されていた図柄17A～17I, 17Kを消去し、次の図柄17A～17I, 17Kを再度上部から中央へと移動表示させる。そして、上記の処理が繰り返し行われる。但し、上記動作が終了した時点においても巨大サメキャラクタは退出されることなくそのまま表示され続ける。10

#### 【0108】

その後、ステップS1210bにおいて、所定のタイミングが到来した時点で（所定コマ数で）、図27(a)に示すように、2つの図柄（大当たり図柄と外れ図柄17K）を一斉に表示部13aの中央部に左右並列に表示する。すなわち、これ以降、大当たり図柄（図では丸2の図柄17B）とその直前の外れ図柄17Kとの間で択一的な選択が行われることとなる。より詳しくは図27(b)に示すように、巨大サメキャラクタSCが2つ並んだ前記図柄のうちの一方に対し噛みつこうとする動作が行われ、かつ、図27(c)に示すように、当該動作に合わせて2つ並んだ図柄が逃げるかのように左右にずらされる動作が行われる。次に、図28(a)に示すように、巨大サメキャラクタSCが2つ並んだ前記図柄のうちの他方に対し噛みつこうとする動作が行われ、かつ、図28(b)に示すように、当該動作に合わせて2つ並んだ図柄が左右にずらされる動作行われる。そして、このような動作が数回繰り返し実行される。20

#### 【0109】

その後、ステップS1210dにおいて、図28(c)に示すように、少しの間を置いて前記巨大サメキャラクタSCがいずれか一方の図柄（図では外れ図柄17K）を飲み込む動作表示を行うとともに、当該飲み込まれた方の図柄を消去する。また、飲み込まれなかった方の図柄（図では大当たり図柄17B）を、最終的な確定停止図柄として中央に移動表示する。従って、このとき、外れ図柄17Kが飲み込まれる演出が行われた場合には、大当たり図柄で停止したこととなり、逆に、大当たり図柄が飲み込まれる演出が行われた場合には、外れ図柄17Kで最終的に停止したこととなる。その後、制御装置24は、巨大サメキャラクタSCが表示部13aの奥行き方向へ帰ってゆくかのような演出表示を実行し、その後の処理を一旦終了する。30

#### 【0110】

さらに、前記ステップS1209で肯定判定された場合には、ステップS1211に移行する。ステップS1211においては、ステップS905で取得したリーチパターンが「イカスペシャルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「イカスペシャルリーチ」の場合）には、ステップS1212において、当該イカスペシャルリーチ動作処理を行う。この場合においては、上述した「巨大イカリーチ」の発展形として演出が行われる。40

#### 【0111】

より詳しくは、前記巨大イカリーチと同様の演出が所定期間行われた後、図29(a)～(c)に示すように、所定のタイミングで前記イカのキャラクタが2本の足を交互に動かして表示部13aの右側から中央へ次々に移動表示されてくる図柄17A～17I, 17Kを叩き落とすような動作表示を行うとともに、叩き落とされた図柄17A～17I, 17Kは表示部13aの下部から圏外へと外れるかのような変動表示を行う。そして、大当たり図柄の1つ手前の外れ図柄17Kが中央に表示された時点で、前記イカのキャラクタがためらいながら1本の足を動かして当該外れ図柄17Kを叩き落とそうとする動作が演出表示される。このとき、外れ図柄17Kがそれまでの図柄17A～17Hと同じく表示部13aの下部から圏外へと外れる演出が行われた場合には、大当たり図柄で停止する50

こととなり、逆に、一旦叩かれた外れ図柄 17K が途中で浮力によって浮上してくるような演出が行われた場合には、外れ図柄 17K で最終的に停止することとなる。

#### 【0112】

さて、前記ステップ S1211 で肯定判定された場合には、ステップ S1213 に移行する。ステップ S1213 においては、ステップ S905 で取得したリーチパターンが「カニスペシャルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「カニスペシャルリーチ」の場合）には、ステップ S1214 において、当該カニスペシャルリーチ動作処理を行う。この場合においては、上述した「巨大カニリーチ」の発展形として演出が行われる。すなわち、上記巨大カニリーチと同様の演出が所定期間行われた後、図 30 (a) ~ (c), 図 31 (a) ~ (c) に示すように、所定のタイミングで前記カニのキャラクタが 2 本のハサミを交互に動かして表示部 13a の右側から中央へ次々に移動表示されてくる図柄 17A ~ 17I, 17K をつかんで、さらに中央から左方向へと動かすような動作表示を行うとともに、その動作に合わせて図柄 17A ~ 17I, 17K が左方向へ移動するといった変動表示を行う。そして、大当たり図柄の次の外れ図柄 17K が中央に表示された時点で、前記カニのキャラクタが、図柄 17A ~ 17I, 17K をそれまでとは反対方向へつかんで送る動作が 2 コマ分演出表示される。そして、この 2 コマずつの往復動作が繰り返し行われる。このとき、大当たり図柄 17A ~ 17I の前後の外れ図柄 17K が中央に停止表示された時点で、カニのキャラクタが前記動作を停止させた場合には、当該外れ図柄で停止したこととなり、大当たり図柄 17A ~ 17I が中央に停止表示された時点で、カニのキャラクタが前記動作を停止させた場合には、当該大当たり図柄で停止したこととなる。10

#### 【0113】

これに対し、ステップ S1213 で肯定判定された場合には、少なくとも中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17I, 17K が一旦停止するまでは、リーチ動作処理を行わない（この場合行われるのは奥行き再変動リーチのみであって、大部分はそのまま外れ状態となる）ものとして、その後の処理を一旦終了する。また、ステップ S1202, 1204, 1206, 1208, 1210, 1212, 1214 の各リーチ処理動作処理を実行した後にあいても、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。20

#### 【0114】

上記のように、ステップ S120（「リーチ動作処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置 24 は、ステップ S130（図 12 参照）において、中図柄列 15 での図柄変動の停止及び復帰処理を実行する。より詳しくは、図 19 の「中図柄変動停止・復帰処理ルーチン」に示すように、ステップ S1301 において、中図柄列 15 での変動を停止させる。30

#### 【0115】

また、次のステップ S1302 においては、今回の図柄変動に際し、上述した各種リーチ演出（奥行き再変動リーチを除く）を経た否かを判定する。そして、リーチ演出を経ていない場合には、その後の処理を一旦終了する。従って、この場合には、単に中図柄列 15 の図柄停止のみが実行されることとなる。40

#### 【0116】

これに対し、ステップ S1302 において肯定判定された場合には、ステップ S1303 において、今回クロスラインでのダブルリーチの演出が行われた否かを判定する。そして、肯定判定された場合には、リーチ図柄の移動は行われなかつたものとして、ステップ S1304 へ移行する。かかるステップ S1304 において、制御装置 24 は、それまで消去されていたリーチ図柄以外の図柄 17K を復帰表示する。また、これとともに、それまで拡大表示されていた中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17I, 17K を縮小表示して元の大きさに復帰させる。なお、本実施の形態では、リーチ図柄以外の図柄 17K の復帰表示は、中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17I, 17K の復帰表示に同期して行われる。そして、制御装置 24 は、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0117】

50

20

30

40

50

一方、ステップ S 1303 で否定判定された場合には、移動されていたリーチ図柄等を元の位置に復帰させる必要があるものとしてステップ S 1305 へ移行する。制御装置 24 は、ステップ S 1305において、(1) それまで消去されていたリーチ図柄以外の図柄 17K を復帰表示する。(2) また、これとともに、それまで拡大表示されていた中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17I, 17K を縮小表示して元の大きさに復帰させる。(3) さらに、前記リーチ図柄を表示部 13a の対角線上のコーナー部から、元の位置へと移動表示する。もちろん、このとき、対応する中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17I, 17K も対応する位置へと移動表示される。例えば、図 32(a) ~ (c) に示すように、当初、中央の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生していた場合には、右下がりの斜めの大当たりライン上に移動させられていたリーチ図柄等が元の位置に戻される。つまり、10 上図柄列 14においては左から中央へとリーチ図柄 17A が移動表示される。また、下図柄列 16においては右から中央へとリーチ図柄 17A が移動表示される。さらに、中図柄列 15においては、停止図柄が移動させられることなくそのままの位置に表示される。このため、遊技者は、一旦は右下がりのラインでリーチ状態が発生しているかの如き感覚を覚えていたが、上記復帰移動等に伴い、中央の縦のラインでリーチ状態が発生していたのだということを再度認識することとなる。

#### 【0118】

また、例えば、図 33(a) ~ (c) に示すように、当初、左の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生した場合には、右下がりの斜めの大当たりライン上に移動させられていたリーチ図柄等が元の位置に戻される。つまり、上図柄列 14においてはリーチ図柄 17A が移動させられることなく、そのままの位置に表示される。また、下図柄列 16においては右側から左側へとリーチ図柄 17A が移動表示される。さらに、中図柄列 15においては、中央から左側へと停止図柄が移動表示される(1コマ分)。このため、遊技者は、一旦は右下がりのラインでリーチ状態が発生しているかの如き感覚を覚えていたが、上記復帰移動等に伴い、左の縦のラインでリーチ状態が発生していたのだということを再度認識することとなる。このように、左の縦の大当たりラインでリーチ状態が発生していた場合には、リーチ図柄等が左端に戻されるのに伴って、それまで中央に停止表示されていた中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17I, 17K も 1コマ分ずれて左端に表示される。20 従って、それまで停止表示されていた左端の図柄は、表示部 13a の左側から圏外へ外れることとなる。30

#### 【0119】

なお、本実施の形態では、これら(1) ~ (3)の動作は一斉に同期して行われる。また、本実施の形態では、拡大表示されていた中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17I, 17K が縮小表示して元の大きさに復帰させる時間と、リーチ図柄等が元の位置へと移動表示させられる時間とはほぼ等しくなるように設定されている。そして、制御装置 24 は、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0120】

続いて、制御装置 24 は、ステップ S 131において、「奥行き再変動処理」を実行する。より詳しくは、図 20 の「奥行き再変動処理ルーチン」に示すように、制御装置 24 は、ステップ S 1311において、ステップ S 905 で取得したリーチパターンが、「奥行き再変動リーチ」であるか否かを判定する。そして、否定判定された場合には、何らの処理をも行うことなく、本ルーチンを一旦終了する。これに対し、肯定判定された場合には、以後「奥行き再変動リーチ」の処理を実行するべく、ステップ S 1312 へ移行する。40 ステップ S 1312においては、まず、図 34(a), (b) に示すように、表示部 13a に一旦停止表示された図柄 17A ~ 17I, 17K が奥行き方向(後ろ向き方向)に向いたかの如く表示を行う。このとき、図柄 17A ~ 17I のうち、キャラクタのみが奥行き方向(後ろ向き方向)に向いたかのような表示がなされ、図柄 17A ~ 17I の丸 1、丸 2 等の数字については、そのままの状態が維持される。

#### 【0121】

その後、ステップ S 1313において、制御装置 24 は、図 34(c) ~ (e) に示す50

ように、前記図柄 17A～17I, 17K が奥行き方向にあたかも泳いで（体を左右に振り降りつつ）移動しているかの如く表示を行う。また、これとともに、巨大なサメのキャラクタを登場させるとともに、当該サメのキャラクタに前記図柄 17A～17I, 17K を追いかけるが如く動作表示を行う。これにより、遊技者にとっては、図柄 17A～17I, 17K が、サメに追いかけられることに基づいて奥行き方向へ逃げたかの如く印象を抱きうる。

#### 【0122】

続いて、ステップ S1314において、制御装置 24 は、図 34(f) に示すように、所定時間 T1 (T1 = 1 秒以上 30 秒以下、好ましくは 1.5 秒以上 15 秒以下、より好ましくは 2 秒以上 7 秒以下、さらに一層望ましくは 4 秒以上 5 秒以下) かけて図柄 17A～17I, 17K が奥行き方向に移動しているかの表示を行い、図柄 17A～17I, 17K を識別困難な状態にする。また、これとともに、前記サメのキャラクタがあたかも追いかけるのをあきらめたかの如く表示部 13a から外部へ移動させる。

#### 【0123】

そして、ステップ S1315において、図柄 17A～17I, 17K の差替えを行う。つまり、ステップ S902 又はステップ S904 で記憶した最終停止図柄（後述する奥行き再抽選処理を行う場合には、仮停止大当たり図柄）に差替え表示を行う。ただし、この時点では、あまりにも図柄 17A～17I, 17K が小さすぎて差し替えが行われたことは遊技者には視認することができない。さらに、奥行き方向への移動に際しては、上中下図柄列 14～16 における 3 つずつ、合計 9 つの図柄 17A～17I, 17K が移動表示されることとしたが、当該差替え表示に際しては、右下がり又は右上がりの斜めの 3 つの図柄 17A～17I のみが表示される。また、このとき、図柄 17A～17I は、手前方向（正面方向）を向いた状態で差替え表示されるとともに、キャラクタのみが表示され、丸 1、丸 2 等の数字は表示されない。なお、このとき、当該差替えに際しての停止状態を一定時間（たとえば 2 秒程度）維持する。

#### 【0124】

その後、ステップ S1316において、図 35(a) に示すように、差替え後の図柄 17A～17I が手前方向に（泳いで）移動しているかの如く表示を行い、ステップ S1317 において、図 35(b), (c) に示すように、所定時間 T2 (T2 = 1 秒以上 30 秒以下、好ましくは 1.5 秒以上 15 秒以下、より好ましくは 2 秒以上 7 秒以下、さらに一層望ましくは 4 秒以上 5 秒以下) かけて図柄 17A～17I, 17K が手前方向に移動しているかの表示を行い、図柄 17A～17I, 17K を識別可能な状態にする。このとき、手前方向に移動している初期の段階では、遊技者は、いかなる図柄 17A～17I が移動しているのかを識別することができず、途中からやっと識別できるようになる。また、本実施の形態では、同系色の図柄 17A～17I が用意されているため、図柄 17A～17I が元の状態に戻る直前までは、遊技者が、図柄 17A～17I を特定できない場合が生じうる。

#### 【0125】

そして、続くステップ S1318において、図柄 17A～17I を停止表示する。このとき、あたかも手前側がガラス張りになっており、図柄 17A～17I（キャラクタ）が、当該ガラスにぶつかるかの如く、背景画像を揺らす等の制御も併せて行われる。

#### 【0126】

さらに、続くステップ S1319において、図柄 17A～17I の配置状態を復元し、その後の処理を一旦終了する。すなわち、図 35(d) に示すように、選択された大当たりラインに沿って図柄 17A～17I を配置表示するとともに、丸 7 等の数字を表示し、かつ、キャラクタの向きを元の変動方向（左向き）に切り換える。さらには、大当たりライン以外の図柄 17A～17I, 17K をも併せて表示する。

#### 【0127】

次に、制御装置 24 は、ステップ S135（図 12 参照）において、奥行き再抽選処理を実行する。詳しくは、図 21 の「奥行き再抽選処理ルーチン」に示すように、制御装置

10

20

30

40

50

24はまずステップS1351において、今回再抽選実行条件が成立しているか否かを判定する。ここで、再抽選実行条件としては、今回が大当たり時であること、一旦停止された大当たり図柄が通常モードの付与される図柄17B, 17D, 17F, 17Hであること、かつ、所定の確率で再抽選を実行することが決定されていること（別途のカウンタ等に基づいて決定される）等が挙げられる。そして、当該再抽選実行条件が成立していない場合には、何らの処理を行うことなくその後の処理を一旦終了する。

#### 【0128】

これに対し、再抽選実行条件が成立している場合には、ステップS1352において、「奥行き再変動リーチ」の処理の場合と同様、まず、図36(a), (b), (c)に示すように、表示部13aに一旦停止表示された大当たり図柄を含む図柄17A～17I, 17Kが奥行き方向（後ろ向き方向）に向いたかの如く表示を行う。このとき、図柄17A～17Iのうち、キャラクタのみが奥行き方向（後ろ向き方向）に向いたかのような表示がなされ、丸1、丸2等の数字については、そのままの状態が維持される。10

#### 【0129】

その後、ステップS1353において、制御装置24は、図36(d), (e)に示すように、前記図柄17A～17I, 17Kが奥行き方向にあたかも泳いで移動しているかの如く表示を行う。また、これとともに、巨大なサメのキャラクタを登場させるとともに、当該サメのキャラクタに前記図柄17A～17I, 17Kを追いかけるが如く動作表示を行う。20

#### 【0130】

続いて、ステップS1354において、制御装置24は、図36(f)に示すように、上記同様所定時間T1かけて図柄17A～17I, 17Kが奥行き方向に移動しているかの表示を行い、図柄17A～17I, 17Kを識別困難な状態にする。また、これとともに、前記サメのキャラクタがあたかも追いかけるのをあきらめたかの如く表示部13aから外部へ移動させる。20

#### 【0131】

そして、ステップS1355において、図柄17A～17I, 17Kの差替えを行う。つまり、ステップS902又はステップS904で記憶した最終停止図柄に差替え表示を行う。ただし、この時点では、あまりにも図柄17A～17I, 17Kが小さすぎて差し替えが行われたことは遊技者には視認することができない。さらに、上記同様、当該差替え表示に際しては、右下がり又は右上がりの斜めの3つの図柄17A～17Iのみが表示される。また、このとき、図柄17A～17Iは、手前方向（正面方向）を向いた状態で差替え表示されるとともに、キャラクタのみが表示され、丸1、丸2等の数字は表示されない。なお、このときにも、当該差替えに際しての停止状態を一定時間（たとえば2秒程度）維持する。30

#### 【0132】

その後、ステップS1356において、図35(a)に示すように、差替え後の図柄17A～17Iが手前方向に（泳いで）移動しているかの如く表示を行い、ステップS1357において、図35(b), (c)に示すように、所定時間T2かけて図柄17A～17I, 17Kが手前方向に移動しているかの表示を行い、図柄17A～17I, 17Kを識別可能な状態にする。このとき、手前方向に移動している初期の段階では、遊技者は、いかなる図柄17A～17Iが移動しているのかを識別することができず、途中からやっと識別できるようになる。また、上記同様、同系色の図柄17A～17Iが用意されているため、図柄17A～17Iが元の状態に戻る直前までは、遊技者が、図柄17A～17Iを特定できない場合が生じうる。40

#### 【0133】

そして、続くステップS1358において、図柄17A～17Iを停止表示する。このとき、あたかも手前側がガラス張りになっており、図柄17A～17I（キャラクタ）が、当該ガラスにぶつかるかの如く、背景画像を揺らす等の制御も併せて行われる。

#### 【0134】

さらに、続くステップ S 1359において、図柄 17A～17I の配置状態を復元し、その後の処理を一旦終了する。すなわち、図 35 (d) に示すように、選択された大当たりラインに沿って図柄 17A～17I を配置表示するとともに、丸 7 等の数字を表示し、かつ、キャラクタの向きを元の変動方向（左向き）に切り換える。さらには、大当たりライン以外の図柄 17A～17I, 17K をも併せて表示する。

#### 【0135】

さて、上記奥行き再変抽選処理を行った後、制御装置 24 は、次に、ステップ S 140 において、図柄 17A～17I の組合せが大当たりの組合せであるか否かを判定する。なお、この際には、停止図柄の差替えが正しく行われたか否かの確認も行われる。そして、この判定条件が満たされていない場合には、「特別電動役物制御ルーチン」を終了する。  
また、図柄 17A～17I の組合せが大当たりの組合せである場合（実際に奥行き再抽選が行われた場合も、この場合に該当する）には、ステップ S 150 へ移行する。  
10

#### 【0136】

ステップ S 150 において、制御装置 24 は、ラウンドカウンタ CR を「0」にクリヤする。なお、このとき、制御装置 24 によって大当たり報知表示がなされる。

#### 【0137】

次に、制御装置 24 は、ステップ S 160（図 13 参照）において、入賞カウンタ CE を「0」にクリヤするとともに、入賞判定フラグ FE を「0」に設定する。また、続くステップ S 170 においては、ラウンドカウンタ CR を「1」ずつインクリメントする。  
20

#### 【0138】

さらに、ステップ S 180 において、制御装置 24 は、大入賞口用ソレノイド 12 を励磁させる。すると、シャッタ 11 が倒れて略水平状態となり、大入賞口 4 が開放される。この開放により、遊技球 5 の V ゾーン及び入賞通路への入賞が可能となる。  
20

#### 【0139】

次に、ステップ S 190 において、制御装置 24 は、入賞カウンタ CE の値が予め定められた所定値 CE\_max よりも小さいか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされている場合には、ステップ S 200 において、未だ大入賞口 4 の閉鎖予定時期が到来していないか否かを判定する。この判定条件が満たされている場合（閉鎖予定時期が到来していない場合）には、処理をステップ S 190 へ戻す。その結果、大入賞口 4 の開放開始後に所定値 CE\_max 個よりも多くの遊技球 5 が入賞するか、閉鎖予定時期が到来するかもしれない限りは、大入賞口 4 が開放され続ける。これに対し、ステップ S 190 又はステップ S 200 のいずれか一方が満たされていないと、ステップ S 210 において、制御装置 24 は、大入賞口用ソレノイド 12 を消磁する。すると、シャッタ 11 が起こされて略垂直状態となり、大入賞口 4 が閉鎖される。  
30

#### 【0140】

続いて、ステップ S 220 において、制御装置 24 は、ラウンドカウンタ CR の値が予め定められた所定値 CR\_max よりも小さいか否かを判定する。そして、ラウンドカウンタ CR の値が所定値 CR\_max よりも小さい場合には、続くステップ S 230 において入賞判定フラグ FE が「1」であるか否かを判定する。入賞判定フラグ FE が「1」の場合には、処理をステップ S 160 へと戻す。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球 5 が V ゾーンに入賞することによる継続条件が、所定値 CR\_max 回数満たされるまでは、大入賞口 4 が開閉のサイクルを繰り返す。例えば所定値 CE\_max が「10」に設定され、大入賞口 4 の開放時間が「約 29.5 秒」に設定され、所定値 CR\_max が「16」に設定されている場合には、大入賞口 4 の開放後、(1) 遊技球 5 が大入賞口 4 へ 10 個入賞すること、(2) 約 29.5 秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口 4 が閉鎖される。この大入賞口 4 の開閉のサイクルが遊技球 5 の V ゾーンへの入賞を条件に最大で 16 回繰り返されることとなる。そして、ステップ S 220 又はステップ S 230 の判定条件のいずれか一方が満たされていない場合には、ステップ S 240 において、大当たり状態が終了したものとして、その旨を表示部 13a に表示する。また、これとともに、次回の遊技モードを報知する処理を実行する。より詳しくは  
40  
50

、今回の大当たり図柄が偶数の図柄 17B, 17D, 17F, 17H の場合には、表示部 13a に通常モードである旨の表示を行う。また、今回の大当たり図柄が奇数の図柄 17A, 17C, 17E, 17G, 17I の場合には、表示部 13a に確変モードである旨の表示を行う。その報知態様としては、例えば、表示部 13a における背景画面を変更したり、文字を表示したり、ランプを点灯させたり、音声で報知することなどがある。

#### 【0141】

そして、上記モード報知処理を実行した後、制御装置 24 は「特別電動役物制御ルーチン」を一旦終了する。

#### 【0142】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、所定のリーチ遊技状態（サメスペシャルリーチ）の発生中に、大当たり図柄を含む 2 つの図柄が表示させられる。そして、該表示された図柄の中から最終的に停止表示される図柄が択一的に選択表示される。従って、かかるリーチ状態が発生すると、表示されたうちのいずれかが最終的に停止表示されるため、それまでよりも大当たり図柄が最終的に停止表示されるという遊技者にとっての期待度は著しく高められることとなる。その結果、わくわく感が増幅させられ、もって興奮の飛躍的な向上を図ることができる。10

#### 【0143】

また、サメスペシャルリーチにおいて表示される図柄は、一斉に表示されるため、表示された図柄が 2 つであることを瞬時に把握することができ、また、どの程度の期待感を持つことができるのかを容易に予測することができる。20

#### 【0144】

さらに、本実施の形態においてサメスペシャルリーチにおいて表示される図柄は、一旦表示されると、巨大サメキャラクタ SC による演出（択一的な選択表示）が完了するまでは、継続的に表示され続ける。このため、表示図柄は、一旦表示されれば消去等されることがないため、表示されている間、各図柄がいかなる図柄であったのかを確認したりできるとともに、その間の巨大サメキャラクタ SC 等による演出を存分に堪能することができる。

#### 【0145】

併せて、本実施の形態では、巨大サメキャラクタ SC による最終停止図柄の択一的選択が行われた場合、他方の図柄（噛みつき飲み込まれた方の図柄）が消去される。このため、選択結果、すなわち、最終停止図柄がより目立ったものとなり、遊技者にとっての理解が容易なものとなる。30

#### 【0146】

加えて、択一的に選択表示される際に表示される図柄は、表示部 13a のほぼ中央部に表示される。従って、当該図柄が一層目立ちやすいものとなり、遊技者は遊技に集中しやすくなる。

#### 【0147】

また、当該図柄は、表示部 13a の中央ではあるものの、通常停止表示される位置からはずれた位置に表示される。そのため、当該 2 つの図柄を視認した遊技者は、普段はあまり見たことのない図柄配置に関し、珍しさを感じ、さらに面白味が増す。40

#### 【0148】

さらに、本実施の形態では、最終的に停止表示される図柄が択一的に選択表示される際の契機となりうる表示対象としての巨大サメキャラクタ SC を表示することとした。従って、当該巨大サメキャラクタ SC が図柄を飲み込む動作（動作演出）に基づいて択一的選択表示が行われることとなり、該択一的な選択表示に一種の説得力が付与され、選択表示に際しての違和感を払拭することができる。

#### 【0149】

併せて、本実施の形態では、巨大サメキャラクタ SC が外れ図柄 17K に対し、かみつき動作を行うことで、結果として大当たり図柄が最終的に停止表示されることとした。このため、遊技者は、大当たり図柄ではなく、外れ図柄 17K が最終的に飲み込まれること50

をわくわくしながら切望する。つまり、大当たり図柄に対し何らかの演出を行うのではなく、外れ図柄への演出を行うことに基づいて大当たり状態が発生することとなるため、遊技内容に一層の厚みを持たすことができる。

#### 【0150】

加えて、本実施の形態では、巨大サメキャラクタSCによるかみつき動作に対応して、表示されている2つの図柄を左右に移動表示することとした。このため、かみつき動作から図柄が逃れる演出を行うことができ、ひいては興趣の向上に一層の拍車がかけられることがある。

#### 【0151】

また、上記かみつき動作が複数回行われるようとしたため、該かみつき動作が行われるたびに、わくわくはらはらどきどきしながら遊技を堪能することができる。つまり、瞬時ではなく比較的長い時間にわたって、わくわくする機会を持続せしめることができ、ひいては、一層の興趣の向上を図ることができる。10

#### 【0152】

尚、上記実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

#### 【0153】

(a) 上記実施の形態では、巨大サメキャラクタSCがいずれか一方の図柄を飲み込む動作表示を行うとともに、当該飲み込まれた方の図柄を消去することとした。これに対し、目立たない部位に移動表示したり、縮小表示したりすることとしてもよい。

#### 【0154】

(b) 上記実施の形態では、択一的な選択表示に際し、大当たり図柄を含む2つの図柄を表示することとした。これに対し、3つ以上の図柄を表示することとしてもよい。20

#### 【0155】

(c) また、表示の仕方としては、複数の図柄を一斉に表示するのではなく、次々に(段階的に)表示することとしてもよい。例えば、出現表示される図柄が1つずつ増えてゆくような構成としてもよい。この場合、「表示される複数の識別情報の数が経時に変化すること」が特徴点となる。なお、この場合、まず最初に大当たり図柄(必要条件を満足させるための識別情報)を表示することとすることが好ましい。この場合、遊技者がまず安心感を抱きうるとともに、他の外れ図柄が出現表示されない場合には、遊技者にとって望ましいこととなる。30

#### 【0156】

(d) さらに、大当たり図柄を複数表示することとしてもよい。かかる構成によれば、遊技者にとって、大当たり状態発生の期待度がその分だけ高められることとなる。

#### 【0157】

(e) 併せて、単なる大当たり図柄ではなく、通常変動時に変動表示される図柄以外の特殊な識別情報を含むこととしてもよい。当該特殊な識別情報としては、例えば、「オールマイティ図柄」、「大当たり」の文字からなる図柄、「もう1回再度の選択」を示唆する図柄、等が挙げられる。かかる構成によれば、遊技者は、普段見ることのできない特殊な識別情報を視認することで、一層の面白味を覚える。

#### 【0158】

(f) 上記実施の形態では、巨大サメキャラクタSCが外れ図柄17Kに対し、かみつき動作を行うことで、結果として大当たり図柄が最終的に停止表示されることとした。これに対し、表示対象が大当たり図柄に対し、何らかの処理動作を行い、所定の作業を達成した場合に、大当たり状態が発生するような構成としてもよい。例えば、キャラクタが大当たり図柄及び外れ図柄に対しそれぞれ化粧をする作業を行い、大当たり図柄に対し化粧が先に完了した場合に大当たり状態が発生するという構成としてもよい。40

#### 【0159】

(g) 上記実施の形態では、かみつき動作に対応して、2つの図柄を左右方向に移動表示することとしたが、かかる移動表示を省略することとしてもよい。

#### 【0160】

50

( h ) 上記実施の形態では、複数回繰り返しあみつき動作を行うようになっていたが、1回の動作のみに基づいて、最終停止図柄が選択決定されるような構成となっていてよい。

#### 【 0 1 6 1 】

( i ) かみつき動作が行われるたびに、図柄がぼろぼろになってゆき、大当たり図柄が最後まで生き残ったような場合に大当たり状態を発生させるような構成としてもよい。すなわち、「所定の動作演出に際し、識別情報の表示態様を可変とすること」としてもよい。

#### 【 0 1 6 2 】

( j ) 上記実施の形態では、サメスペシャルリーチを、巨大サメリーチの発展形として行うこととしたが、単なるスーパーリーチ等に際し、択一的な選択表示を行うこととしてもよい。

#### 【 0 1 6 3 】

( k ) 上記実施の形態では特に言及しなかったが、フェイント的な演出を行うこととしてもよい。すなわち、巨大サメキャラクタ S C が大当たり図柄を飲み込みかけた瞬間に、それを吐きだして外れ図柄を飲み込むといったような演出を行うこととしてもよい。また、必ずしも同じかみつき飲み込み動作を行わしめるのではなく、前記動作に準じた或いは全く別の動作をキャラクタに行わせるようにしてもよい(例えば図柄をなめる動作、図柄をなでる動作)。

#### 【 0 1 6 4 】

( l ) かみつき動作に対応させて、図柄を変形させたりしてもよい。

#### 【 0 1 6 5 】

( m ) 2つの図柄が移動する方向は左右のみならず、上下、前後方向に移動表示することとしてもよい。

#### 【 0 1 6 6 】

( n ) 上記実施の形態では、表示対象としてキャラクタを採用したが、キャラクタでなくとも、他の表示対象(例えば掃除機等の機械、乗り物等の動産、図柄が昆虫の絵を備えている場合の食虫植物等)を表示させてもよい。

#### 【 0 1 6 7 】

( o ) 上記実施の形態では、リーチ図柄の移動表示が行われる場合、常に右下がりの大当たりライン上に位置するようになっていた(識別情報の変動方向の変更に伴い、変動に支障を来しうる余分な表示物(識別情報、表示対象を含む)を消去又は移動表示するようにした)が、必ずしも右下がりでなくともよく、例えば右上がりの大当たりライン上に位置するようにしてもよい。また、リーチ図柄の移動を行わない構成としてもよい。

#### 【 0 1 6 8 】

( p ) 上記実施の形態では、特別モードとして、確変モードを採用し、その概念として、大当たり確率が高められることに加えて、(1) 7セグ表示部 5 3 に「7」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口 3 の羽根 6 を開放させる機会を増やすこと、(2) 7セグ表示部 5 3 における数字の変動時間を短くすること、(3) 羽根 6 の開放時間を長くすること(及び/又は入賞個数を多くすること)、(4) 特別図柄表示装置 1 3 の表示部 1 3 a の図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K の変動時間を短くすること、の全ての事項が実行されることとした。これに対し、大当たり確率が高められることに加えて、(1) ~ (4) のいずれか1つを満たすことを、確変モードとしてとらえてよい。また、特別モードとしては、確変モードではなく、時間短縮モード(時短モード)を採用してもよい。時短モードとしては、(1) ~ (4) の任意の組合せ(例えば(1)と(2)、(1)と(3)、(1)と(4)、(2)と(3)、(2)と(4)、(3)と(4)、(1)と(2)と(3)、(1)と(2)と(4)、(1)と(3)と(4)、(2)と(3)と(4))を採用できる。

#### 【 0 1 6 9 】

( q ) 時短モード、確変モードとしては、次回の大当たり時まで継続されるようにして

10

20

30

40

50

もよいし、図柄 17A～17I, 17K の予め定められた所定回転変動回数だけ継続され、その後通常モードに切り替えられるようにしてもよい。また、時短モード、確変モードが選択された場合には、大当たり状態が 2 回又はそれ以上発生するまで、当該特別モードが継続されるようにしてもよい。併せて、結果的に、大当たり図柄に応じて、確変モードや時短モードの継続回数（大当たり状態の継続発生回数）を可変とするようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 0 】

( r ) C P U ( 制御装置 24 ) による別の制御として、リミッタ制御を実行しうる遊技機に適用することもできる。このリミッタ制御は、遊技者にとっての射幸心を抑制するために実行されるものであって、予め定められた所定回数を超えて確変モード（特別モード）が継続しないように制御するものである。より詳しくは、C P U は、所定回数（例えば 4 回：該回数はあくまでも例示であって、149 回でもよい）続けて確変モードとなった場合には、所定回数プラス 1 回（例えば 5 回：該回数はあくまでも例示であって、150 回でもよい）目の大当たり時（リミッタ時）においては、確変モード以外のモード、つまり、通常モードとなるように制御する。

#### 【 0 1 7 1 】

( s ) 上記実施の形態では、大当たり状態の発生に際し、奥行き再抽選処理を行いうることとしたが、かかる処理を省略してもよい。また、奥行き再抽選処理を行う場合には奥行き再変動リーチを省略してもよい。さらに、奥行き再変動リーチのようなプレミアムリーチを省略してもよい。併せて、スペシャルリーチを省略してもよい。

#### 【 0 1 7 2 】

( t ) 表示装置 13 としては、上述した液晶ディスプレイ以外にも、C R T、ドットマトリックス、L E D、エレクトロルミネンス（E L）、蛍光表示管等を用いてよい。

#### 【 0 1 7 3 】

( u ) 亂数に関するカウンタ（内部乱数カウンタ C I、外れリーチ乱数カウンタ C O、大当たり図柄乱数カウンタ C B、キャラクタ乱数カウンタ C C、上・中・下の各図柄乱数カウンタ C D U, C D C, C D B、リーチ種別決定カウンタ C V）を適宜変更してもよい。例えば、1つの乱数カウンタを用い、その値に基づき大当たり状態、外れリーチ状態等を決定してもよい。

#### 【 0 1 7 4 】

( v ) 本発明は、上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも適用できる。例えば、大当たり図柄が表示された後に所定の領域に遊技球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン等の各種遊技機として実施することも可能である。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作等することで図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に確定図柄を表示する図柄表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して図柄変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間が経過することにより図柄変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロットマシン」となる。

#### 【 0 1 7 5 】

( w ) 上記実施の形態では、表示どおり、2 分の 1 の確率で確変モードが付与されることとしたが、その確率は任意であって、適宜変更可能である。また、表示上は 2 分の 1 であっても、それとは異なる確率（例えば 15 分の 7 ）で確変モードが付与されるようにしてもよい。また、確変モード等の存在しないタイプのパチンコ機にも具体化できる。

#### 【 0 1 7 6 】

( x ) 上記実施の形態では、リーチ状態中に択一的な選択表示が行われることとしたが

10

20

30

40

50

、最初の図柄、或いは2番目に停止される図柄に関し、上述した択一的な選択表示を行うこととしてもよい。

#### 【0177】

(y) 表示された複数の図柄の表示態様に応じて、大当たり状態発生の期待度を可変としてもよい。例えば、表示される図柄の数をそのときどきによって異ならせ、当該数に応じて大当たり状態の期待度を可変とすることとしてもよい。この場合、(1) 表示される複数の図柄の数を常に一定としておき、その中の大当たり図柄の数を適宜可変とすることとしてもよいし、(2) 表示される大当たり図柄の数(単数でも複数でもよい)を常に一定としておき、表示される複数の図柄の数を適宜可変とすることとしてもよいし、(3) 表示される複数の図柄の数及びその中の大当たり図柄の数を共に適宜可変とすることとしてもよい。

10

#### 【0178】

また、前記択一的な選択表示に際し、所定の演出表示を行うとともに、該演出の態様に応じて大当たり状態発生の期待度を可変としてもよい。例えば、噛みつき動作を複数回行わしめ、当該噛みつき演出が行われる毎に、図柄の数を1つずつ減らしていき(これにより、外れ図柄を噛みつく毎に徐々に大当たりの期待度が増す)、経時的に大当たり期待度を可変とすることとしてもよい。

#### 【0179】

(z1) 表示対象が、最終的に停止表示される図柄を択一的に選択するかのような動作演出は、一定(1回であっても複数回であってもよい)であってもよいし、可変としてもよい。

20

#### 【0180】

(z2) 上記実施の形態では複数の図柄17A～17I, 17Kが表示され、その中から1つの図柄17A～17I, 17Kが結果的に択一表示される構成となっていた。これに対し、通常表示される図柄17A～17I, 17K以外にも、当たり又は外れを明確にする表示物(識別標識)を表示(又は当該識別情報に置き換えて表示)することとしてもよい。例えば、当該識別標識としては、オールマイティ図柄(いかなる図柄にも該当する図柄)や、「外れ」と記された識別標識等が挙げられる。このような場合、「通常表示される識別情報とは異種で、かつ、前記必要条件を満足するか否かが把握可能な識別情報をも表示可能とすること」が特徴点となる。

30

#### 【0181】

(z3) 上記実施の形態では、表示対象及び表示部13aに表示された複数の図柄とともに移動表示されることとした。これに対し、一方を固定表示することとしてもよい。例えば、表示対象を固定的に表示して、図柄(識別情報)が移動することにより、結果的に択一的に選択されるようにしてもよい。また、図柄を固定的に表示して、表示対象を移動表示することにより、結果的に択一的に選択されるようにしてもよい。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】(a)は表示部の表示状態の例を示す図であり、(b), (c)は大当たり状態の表示態様の例を示す図である。

40

【図3】表示部に表示される図柄の種類を説明する図である。

【図4】(a)は表示部におけるノーマルリーチ状態を示す図であり、(b)はサメスペシャルリーチ状態を示す図であり、(c)は巨大イカリーチ状態を示す図である。

【図5】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図6】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図7】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

【図8】(a)は乱数カウンタの概念を説明する図表であり、(b)リーチ種別決定カウンタの概念を示す図表である。

【図9】リーチ種別決定カウンタの概念を説明する図表である。

【図10】制御装置により実行される「乱数振分けルーチン」を示すフローチャートである。

50

る。

【図11】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図12】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図13】「特別電動役物制御ルーチン」の一部であって、図12の続きを示すフローチャートである。

【図14】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図15】「リーチ図柄移動処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図16】「リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図17】「巨大サメリーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図18】「サメスペシャルリーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。 10

【図19】「中図柄変動停止・復帰処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図20】「奥行き再変動処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図21】「奥行き再抽選処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図22】(a)～(c)は、中央の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生した場合の表示部での図柄の移動態様を説明する図である。

【図23】(a)～(c)は、左の縦の大当たりラインにおいてリーチ状態が発生した場合の表示部での図柄の移動態様を説明する図である。

【図24】(a)～(c)は、巨大サメリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。

【図25】(a)～(c)は、巨大カニリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。 20

【図26】(a)～(c)は、巨大カニリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。

【図27】(a)～(c)は、サメスペシャルリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。

【図28】(a)～(d)は、サメスペシャルリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。

【図29】(a)～(c)は、イカスペシャルリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。

【図30】(a)～(c)は、カニスペシャルリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。 30

【図31】(a)～(c)は、カニスペシャルリーチに際しての表示部での演出を説明する図である。

【図32】(a)～(c)は、中図柄列の変動停止後の図柄の移動復帰態様の一例を説明する図である。

【図33】(a)～(c)は、中図柄列の変動停止後の図柄の移動復帰態様の一例を説明する図である。

【図34】(a)～(f)は、奥行き再変動リーチに際し表示部に表示される図柄等の状態を示す図である。

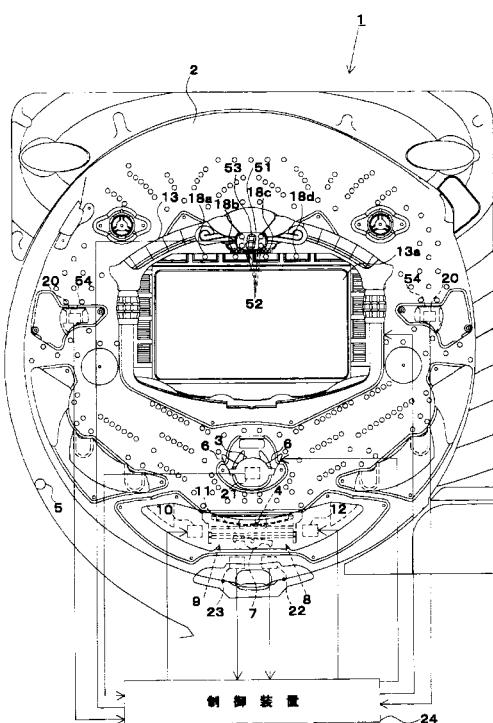
【図35】(a)～(d)は、奥行き再変動リーチ等に際し表示部に表示される図柄等の状態を示す図である。 40

【図36】(a)～(f)は、奥行き再抽選処理に際し表示部に表示される図柄等の状態を示す図である。

#### 【符号の説明】

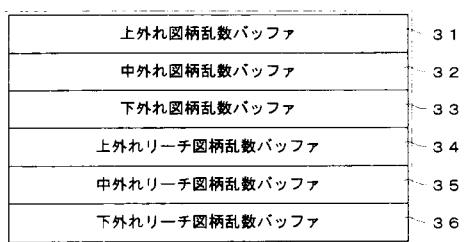
1 … パチンコ機、2 … 遊技盤、3 … 作動口、4 … 大入賞口、5 … 遊技球、13 … 表示装置、13a … 表示部、14 … 上図柄列、15 … 中図柄列、16 … 下図柄列、17A～17I、17K … 図柄、24 … 制御装置。

【図1】



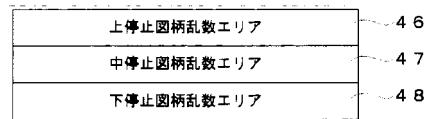
【図5】

図柄乱数バッファ

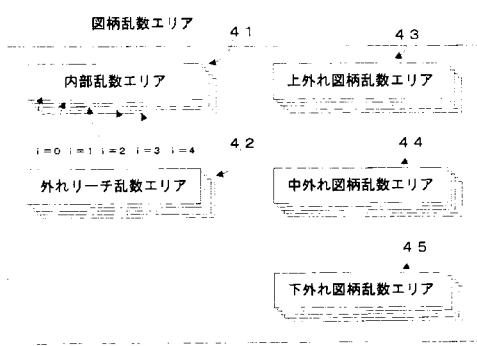


【図7】

停止図柄エリア



【図6】



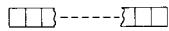
【図8】

(a) 亂数カウンタ



(b)

リーチ種別決定カウンタ CV

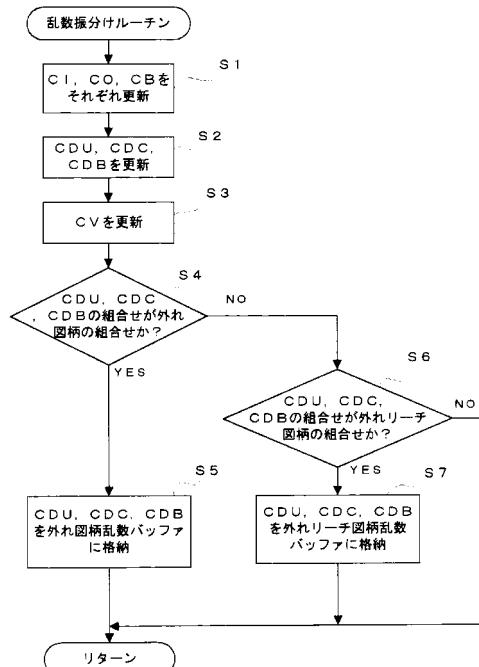


【図9】

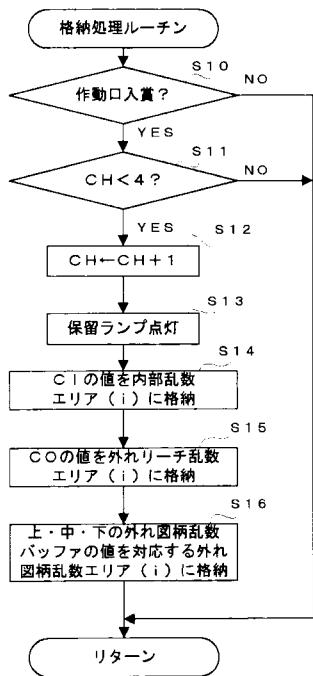
リーチ種別決定カウンタ CV

| 乱数値     | リーチパターンの種類 |              |
|---------|------------|--------------|
| 0~398   | ノーマルリーチ    | スーパー<br>リーチ  |
| 399~548 | 巨大サメリーチ    |              |
| 549~698 | 巨大イカリーチ    |              |
| 699~848 | 巨大カニリーチ    |              |
| 849~998 | サメスペシャルリーチ |              |
| 899~948 | イカスペシャルリーチ |              |
| 949~998 | カニスペシャルリーチ |              |
| 999     | 奥行き再変動リーチ  | プレミアム<br>リーチ |
| 0~224   | サメスペシャルリーチ | スペシャル<br>リーチ |
| 225~449 | イカスペシャルリーチ |              |
| 450~674 | カニスペシャルリーチ |              |
| 675~774 | 巨大サメリーチ    |              |
| 775~874 | 巨大イカリーチ    |              |
| 875~974 | 巨大カニリーチ    | スーパー<br>リーチ  |
| 975~984 | 奥行き再変動リーチ  | プレミアム<br>リーチ |
| 985~999 | ノーマルリーチ    |              |

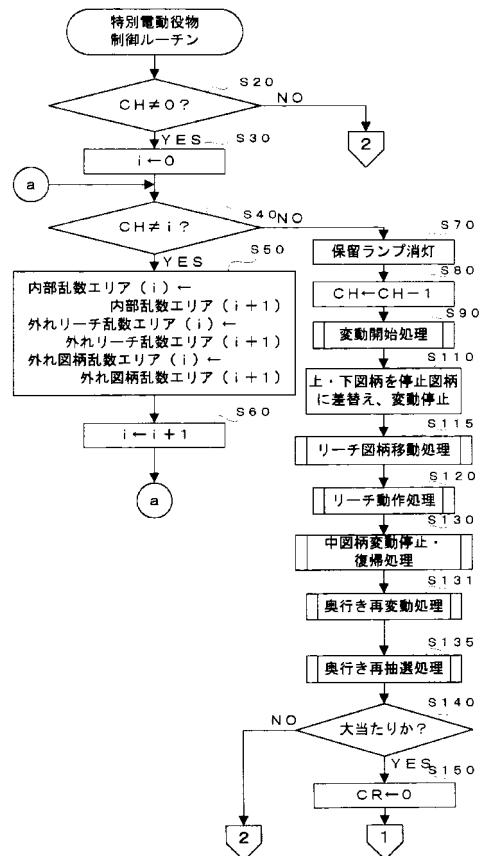
【図10】



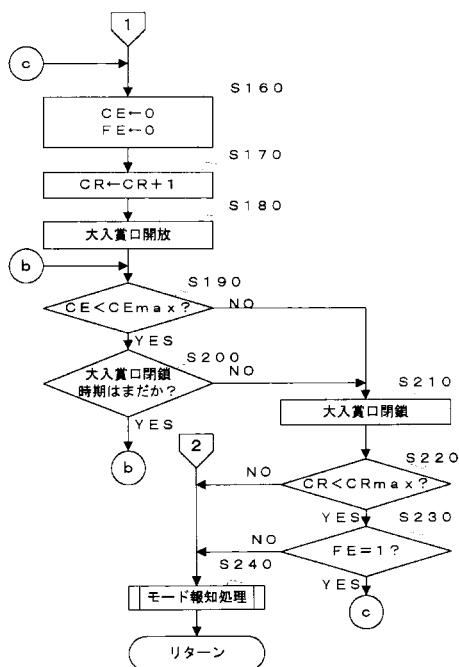
【図11】



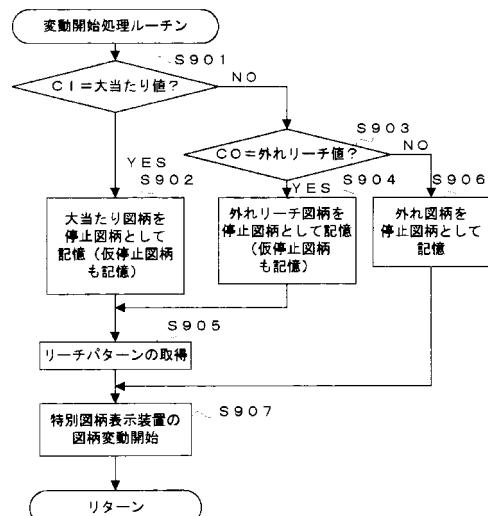
【図12】



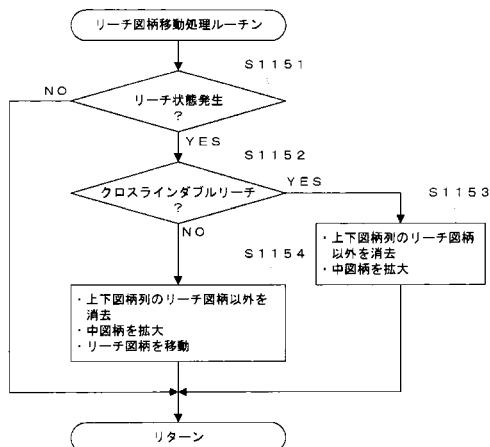
【図13】



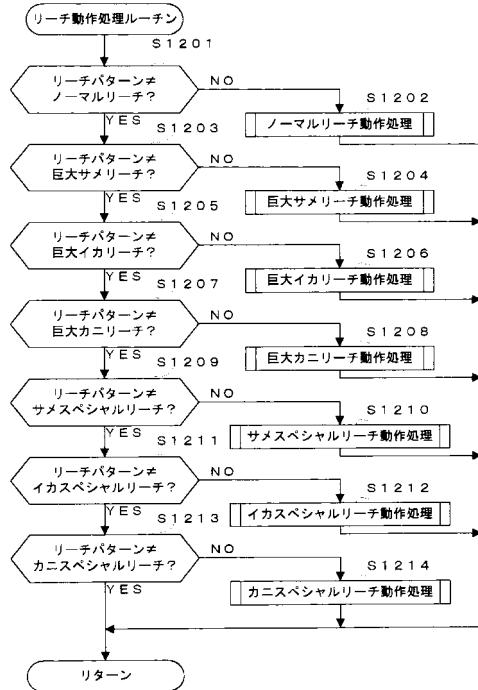
【図14】



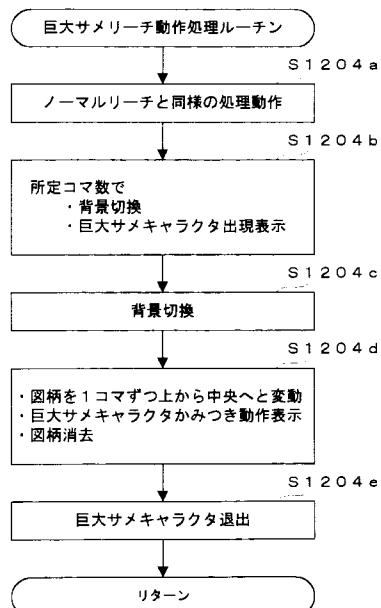
【図15】



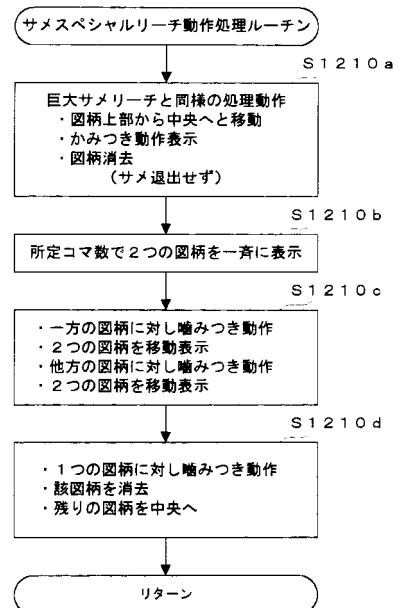
【図16】



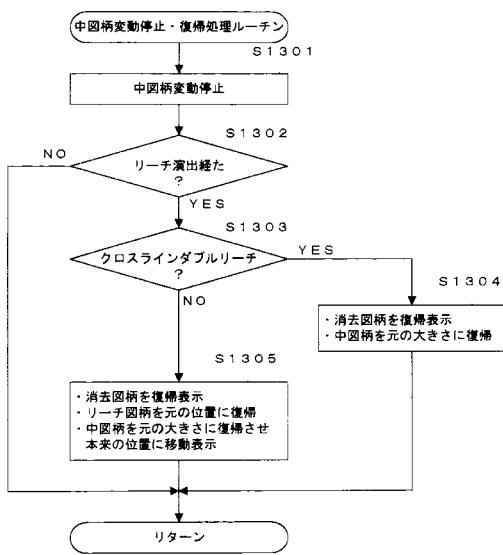
【図17】



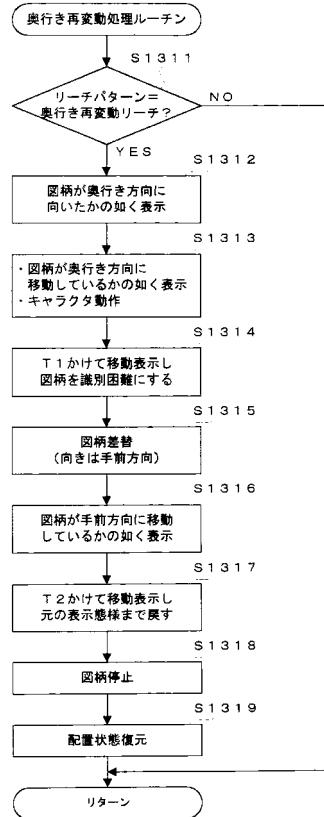
【図18】



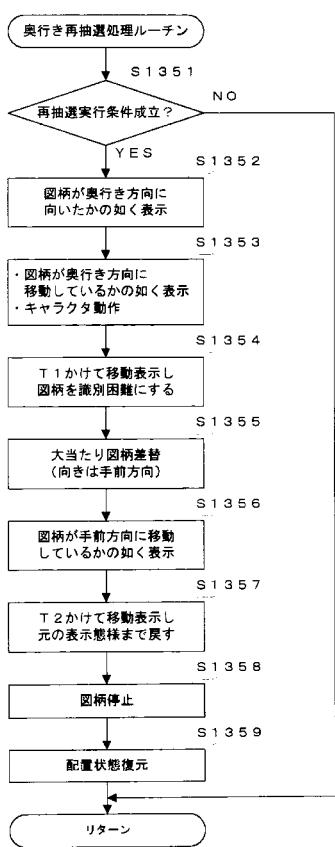
【図19】



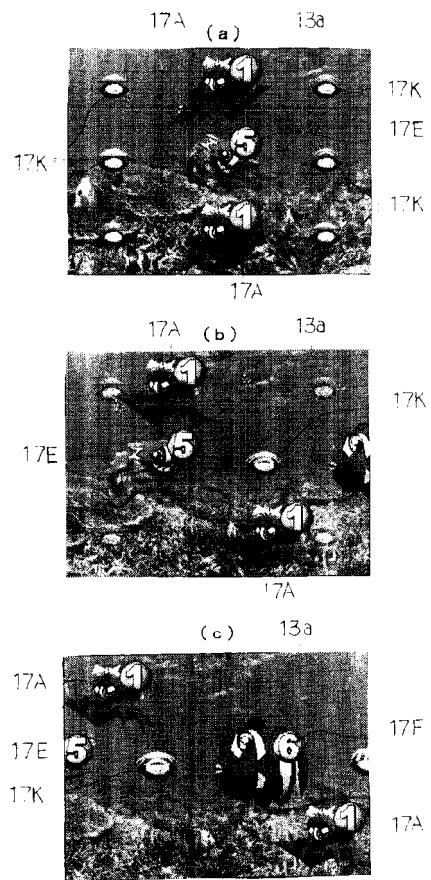
【図20】



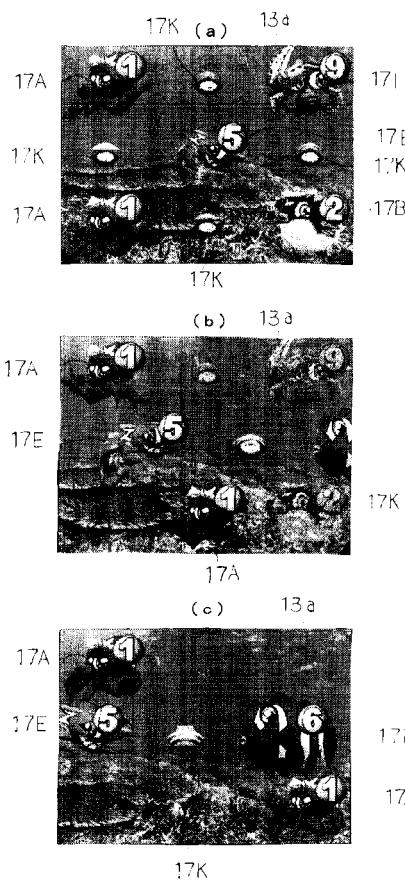
【図21】



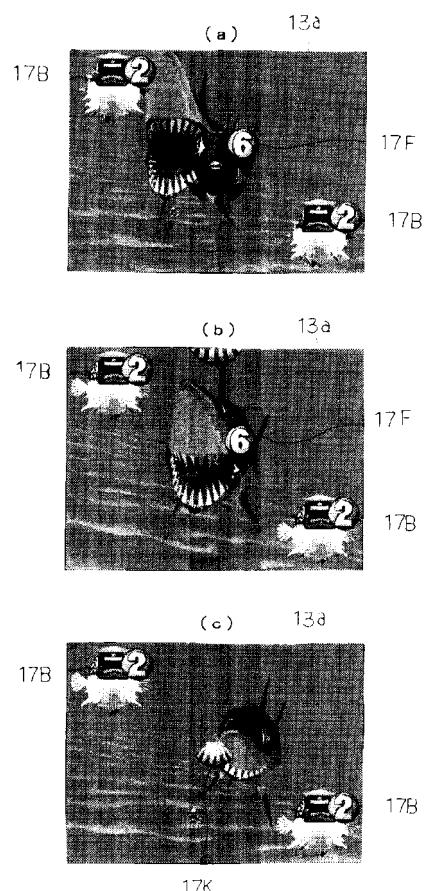
【図22】



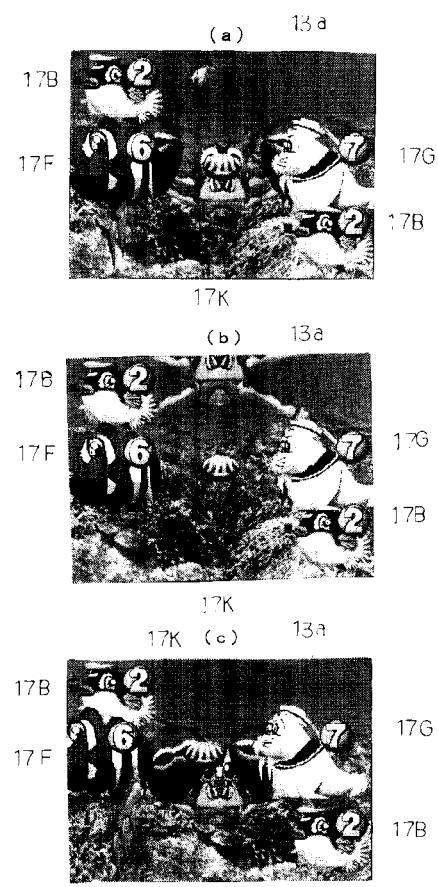
【図23】



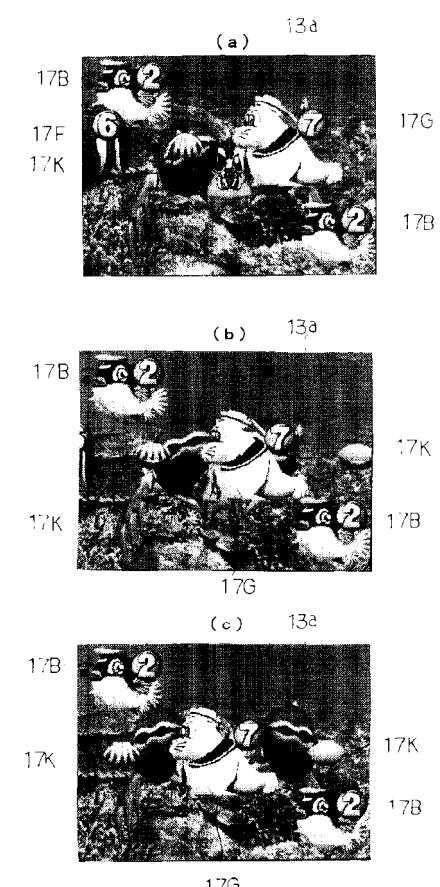
【図24】



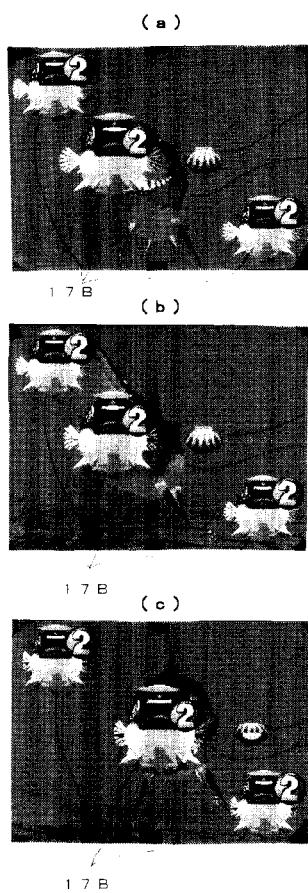
【図25】



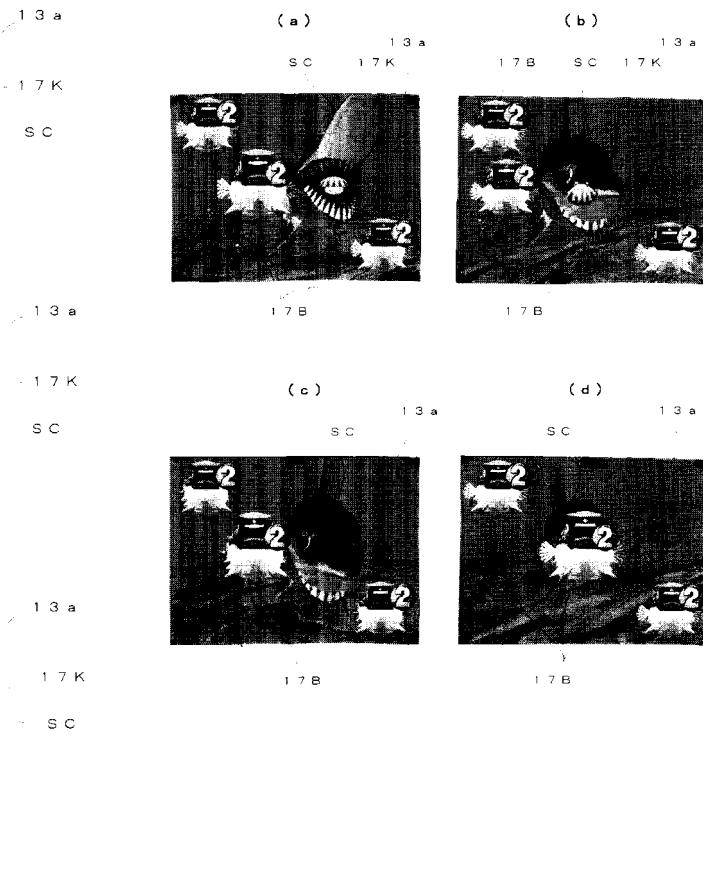
【図26】



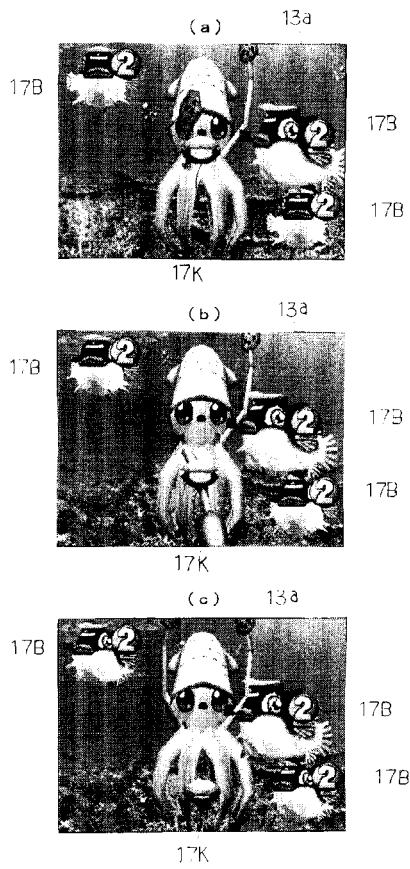
【図27】



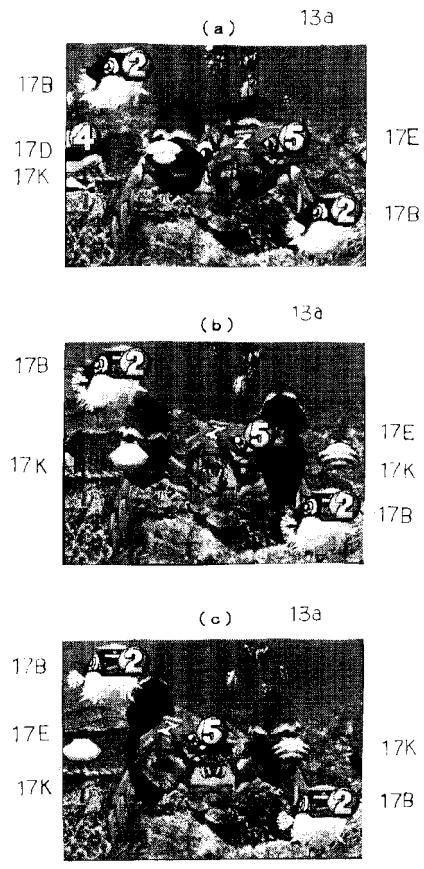
【図28】



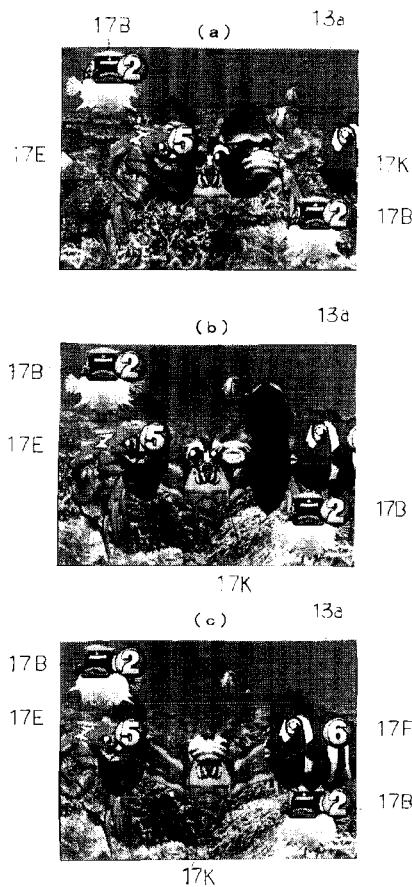
【図29】



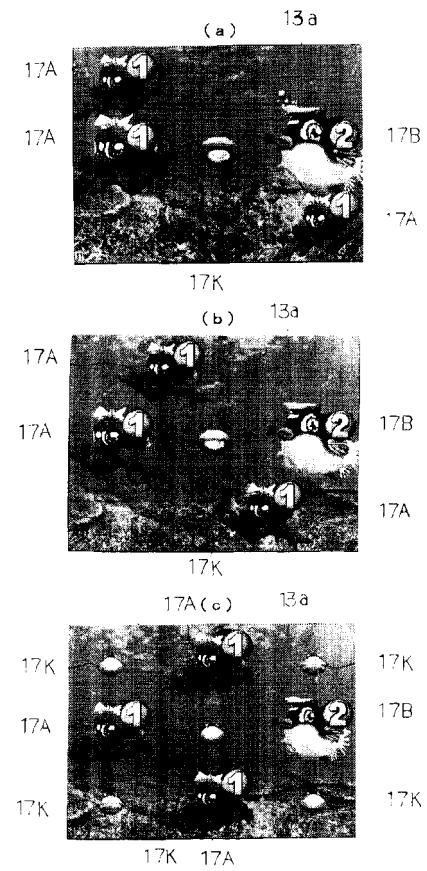
【図30】



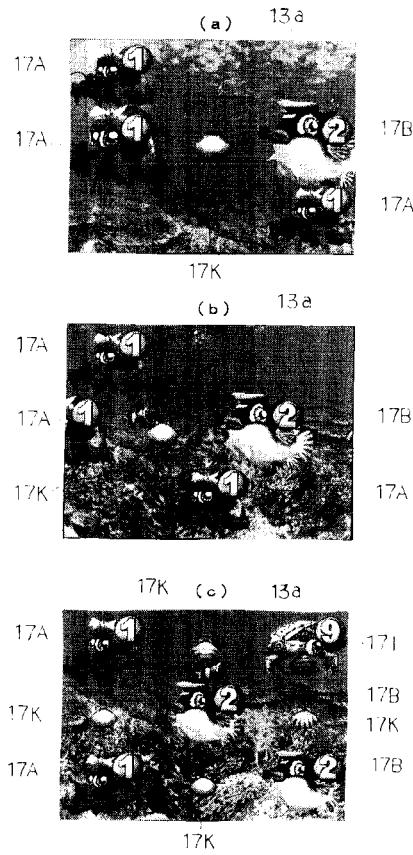
【図31】



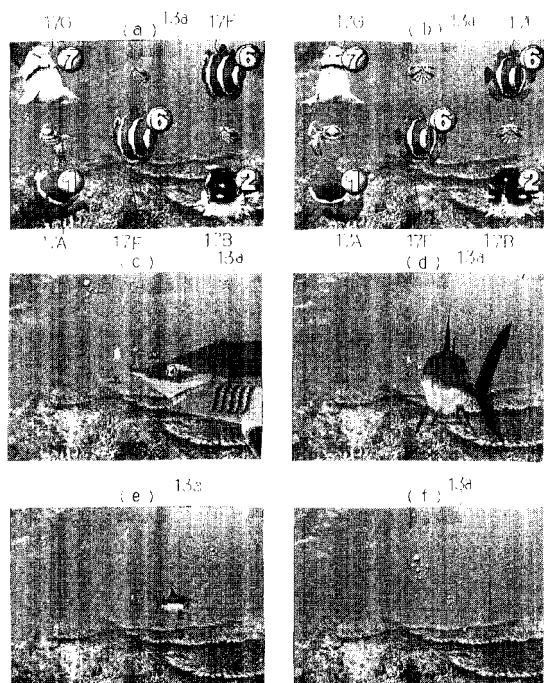
【図32】



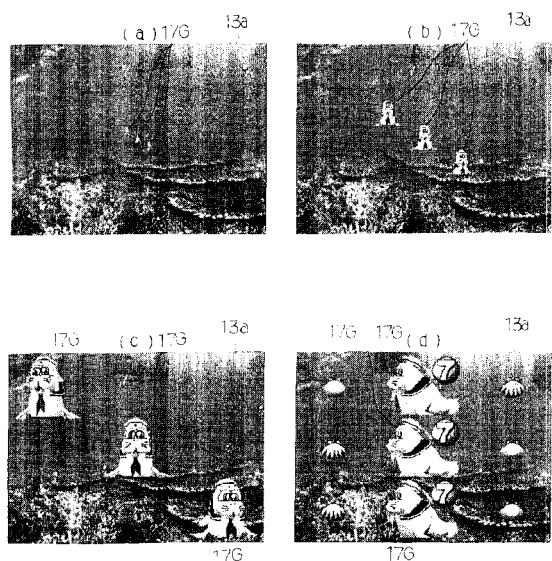
【図33】



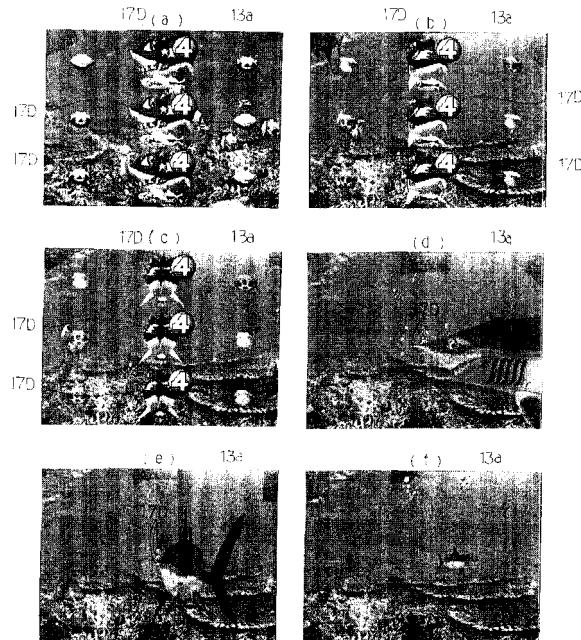
【図34】



【図35】



【図36】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-300755(JP,A)  
特開平08-117408(JP,A)  
特開平08-322998(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02