

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4601093号  
(P4601093)

(45) 発行日 平成22年12月22日(2010.12.22)

(24) 登録日 平成22年10月8日(2010.10.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願平11-136670	(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
(22) 出願日	平成11年5月18日(1999.5.18)	(74) 代理人	100111095 弁理士 川口 光男
(65) 公開番号	特開2000-325583(P2000-325583A)	(72) 発明者	立松 彦則 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
(43) 公開日	平成12年11月28日(2000.11.28)	(72) 発明者	浅野 弘幸 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
審査請求日	平成18年5月18日(2006.5.18)	(72) 発明者	岡戸 文宏 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
審判番号	不服2010-2541(P2010-2541/J1)		
審判請求日	平成22年2月5日(2010.2.5)		
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の図柄を変動表示しうる表示装置と、作動口とを備え、前記作動口に遊技球が入球することに基づき、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるか否かを判定し、前記表示装置において、図柄を変動表示させその後停止表示させ、前記判定に際し特別遊技状態を発生させる旨が判定された場合には、前記図柄を、第1当たり図柄と第2当たり図柄とを含む複数種類の当たり図柄のうちいずれかの当たり図柄で最終停止表示させ、前記特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、

少なくとも前記図柄が当たり図柄にて最終停止表示される前段階において、前記表示装置にて所定のリーチ図柄を表示し、複数種類あるうちの所定のリーチ変動態様で図柄を変動表示するリーチ変動表示手段と、

前記第1当たり図柄が最終停止表示された場合に、遊技者に第1価値を付与する第1価値付与手段と、

前記第2当たり図柄が最終停止表示された場合に、遊技者に前記第1価値より高い第2価値を付与する第2価値付与手段と、

前記第1当たり図柄が一旦停止表示された場合に、再度の変動表示を行い、その後、前記第2当たり図柄で最終停止表示させる再度変動表示手段とを有し、

前記リーチ変動表示手段は、

第1リーチ変動態様で図柄を変動表示させる第1リーチ変動表示手段と、

第2リーチ変動態様で図柄を変動表示させる第2リーチ変動表示手段とを有し、

前記再度変動表示手段は、

前記第1リーチ変動表示手段により第1リーチ変動態様で図柄が変動表示された場合に、第1リーチ変動態様に対応する第1の図柄の変動方法で図柄の再度の変動表示を行う第1再度変動表示手段と、

前記第2リーチ変動表示手段により第2リーチ変動態様で図柄が変動表示された場合に、第2リーチ変動態様に対応する第2の図柄の変動方法で図柄の再度の変動表示を行う第2再度変動表示手段とを有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数の図柄を表示しうる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、変動表示するための変動表示装置を備えたパチンコ機が知られている。

【0003】

このパチンコ機では、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特別遊技状態（当たり状態）となる「当たりリーチ状態」、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」等が発生させられる。停止図柄には、当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄等がある。

20

【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）に基づいて、表示装置において、図柄の変動表示が開始される。また、上記当たり図柄、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る。そして、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。この場合、停止図柄が「7」「7」「7」等の如く予め定められた当たり図柄（例えばゾロ目の図柄）である場合に、上述した特別遊技状態が発生させられる。例えば、大入賞口等が所定時間開放され、その開放時において、当該大入賞口等に遊技球を入賞させることにより、遊技者に対し景品球が払い出される。

30

【0005】

ところで、上記当たり図柄、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。リーチ状態とは、例えば左・中・右と3つの図柄列がある場合において左・右図柄列の図柄がそれぞれ「7」、「7」で停止しており、かつ、中図柄列が未だ変動しているような状態をいう。この状態下で、もしも中図柄列の図柄が「7」で停止すると、上述した特別遊技状態が発生する。従って、このようなリーチ状態の間、遊技者は、図柄が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。

40

【0006】

近年、上記のようなリーチ状態を経るに際し、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ている。例えば、図柄がスクロール変動するタイプのパチンコ機にあって、「ノーマルリーチ」と称されるリーチパターンにおいては、スクロール変動中の図柄が何ら特段の変化を起こすことなくそのまま停止する。また、「スーパーりーチ」と称されるリーチパターンにおいては、表示される図柄がフラッシュしたり、コマ送り状態で変動したり、拡大されて変動したり、図柄が高速又は低速で変動したり、或いは種々のキャラクタが種々の動作を行う等、表示装置上において、「ノーマルリーチ」とは異なる何らかの演出が行われる。

50

## 【0007】

一般に、「ノーマルリーチ」よりも「スーパーリーチ」の方が当たり状態が発生させられる期待値が高く設定されている。このため、遊技者は、リーチ状態の中でも、「ノーマルリーチ」よりもむしろ「スーパーリーチ」が出現することを期待するとともに、もし「スーパーリーチ」が出現した場合には、当たり状態が発生することを期待感をもって切望する。

## 【0008】

また、最近では、確率変動モード（高確率モード）の設定されてなるパチンコ機が知られるようになってきている。当該確率変動モードというのは、一般に、当たり図柄が、例えば「3」「3」「3」「7」「7」「7」の如き特定の図柄（予め定められた確率変動図柄）であった場合に、その当たり状態の終了後、次回の当たり状態が例えば1回（又は2回）発生するまで、当たり状態の発生確率が高められるもの等である。10

## 【0009】

## 【0010】

さらに近年、表示装置における再変動を行う機種、すなわち、当たり図柄再変動機能を有する機種も知られている。当該機種においては、例えば、ゾロ目（上記のような当たり図柄）で揃った状態で一旦停止した図柄が、前記確率変動図柄以外の図柄（通常図柄）であった場合でも、その揃った状態で再度変動し、前記確率変動図柄にて最終的に停止されることが時として行われる。例えば、「2」「2」「2」の如き当たり図柄（通常図柄）で一旦当たり状態が発生したかのようにみえて、その後再変動によって、「7」「7」「7」の如き確率変動図柄にて最終的に停止するような制御が行われる。20

## 【0011】

## 【発明が解決しようとする課題】

ここで、再変動に関する一層の演出内容の充実、ひいては、さらなる興趣の向上が求められている。

## 【0012】

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、複数の図柄を表示しうる表示装置を備えた遊技機において、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。

## 【0013】

## 【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、

複数の図柄を変動表示しうる表示装置と、作動口とを備え、

前記作動口に遊技球が入球することに基づき、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるか否かを判定し、前記表示装置において、図柄を変動表示させその後停止表示させ、前記判定に際し特別遊技状態を発生させる旨が判定された場合には、前記図柄を、第1当たり図柄と第2当たり図柄とを含む複数種類の当たり図柄のうちいずれかの当たり図柄で最終停止表示させ、前記特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、

少なくとも前記図柄が当たり図柄にて最終停止表示される前段階において、前記表示装置にて所定のリーチ図柄を表示し、複数種類あるうちの所定のリーチ変動態様で図柄を変動表示させるリーチ変動表示手段と、40

前記第1当たり図柄が最終停止表示された場合に、遊技者に第1価値を付与する第1価値付与手段と、

前記第2当たり図柄が最終停止表示された場合に、遊技者に前記第1価値より高い第2価値を付与する第2価値付与手段と、

前記第1当たり図柄が一旦停止表示された場合に、再度の変動表示を行い、その後、前記第2当たり図柄で最終停止表示させる再度変動表示手段とを有し、

前記リーチ変動表示手段は、

第1リーチ変動態様で図柄を変動表示させる第1リーチ変動表示手段と、

第2リーチ変動態様で図柄を変動表示させる第2リーチ変動表示手段とを有し、50

前記再度変動表示手段は、

前記第1リーチ変動表示手段により第1リーチ変動態様で図柄が変動表示された場合に、第1リーチ変動態様に対応する第1の図柄の変動方法で図柄の再度の変動表示を行う第1再度変動表示手段と、

前記第2リーチ変動表示手段により第2リーチ変動態様で図柄が変動表示された場合に、第2リーチ変動態様に対応する第2の図柄の変動方法で図柄の再度の変動表示を行う第2再度変動表示手段とを有することを特徴とする。

また、前記遊技機はパチンコ機であることとしてもよい。

#### 【0014】

##### 【発明の実施の形態】

10

手段1. 複数の図柄を変動表示しうる表示装置と、前記表示装置における図柄が特定の停止態様となって確定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、前記図柄が一旦特定の停止態様となった後、再度の変動表示を行う機能を有してなる遊技機において、前記図柄の変動表示に際しては、通常時の変動態様又は通常時とは異なる特別変動態様のいずれかで変動表示が行われるよう構成するとともに、前記図柄の再度の変動表示に際しては、前記特別変動態様で変動表示が行われるようにしたことを特徴とする遊技機。

#### 【0015】

上記手段によれば、表示装置において複数の図柄が変動表示されうる。また、該表示装置における図柄が特定の停止態様となって確定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。さらに、当該遊技機では、図柄が一旦特定の停止態様となった後、再度の変動表示が行われうる。このため、遊技者にとっては、図柄が一旦特定の停止態様となることの喜びに加え、再度の変動表示によって、さらなる喜ばしい事態が発生するのではないかという期待感が発生しうる。特に、前記図柄の変動表示に際しては、通常時の変動態様又は通常時とは異なる特別変動態様のいずれかで変動表示が行われるとともに、前記図柄の再度の変動表示に際しては、前記特別変動態様で変動表示が行われる。従って、遊技者は、再度の変動表示に際し、特別変動態様による変動表示を堪能しつつ、期待感を抱くことが可能となる。

20

#### 【0016】

手段2. 手段1において、前記再度の変動表示を行うに際しては、前記図柄が必ず特定の停止態様となって確定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、図柄が一旦特定の停止態様となった時点での喜びが確定的なものとなる。

30

#### 【0017】

手段3. 手段1又は2において、前記特定の停止態様の種類に応じて、遊技者にとっての価値に相異が生じ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、上述した作用がより確実に奏される。

#### 【0018】

手段4. 手段3において、前記価値の相異は、前記特別遊技状態終了後次回の遊技における、前記図柄が特定の停止態様となって確定表示される確率の相異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、再度の変動表示に際し、前記確率が高いという価値を有する停止態様となるようわくわくどきどきしながら遊技を堪能しうる。

40

#### 【0019】

手段5. 手段3又は4において、前記価値の相異は、前記特別遊技状態終了後次回の遊技における、前記図柄の変動時間の相異、及び、前記図柄の変動契機の発生しやすさの相異の少なくとも一方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、再度の変動表示に際し、図柄の変動時間が短くなるという価値や、前記図柄の変動契機が発生しやすいという価値を有する停止態様となるようわくわくどきどきしながら遊技を堪能しうる。

#### 【0020】

手段6. 手段1～5のいずれかにおいて、前記特別変動態様は複数種類用意されたうち

50

の1つであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、複数種類ある特別変動態様をそれぞれ楽しむことができる。

【0021】

手段7. 手段1～6のいずれかにおいて、少なくとも前記表示装置における図柄が特定の停止態様となって確定表示される前段階に、前記表示装置においてリーチ遊技状態を演出表示制御するリーチ遊技状態演出表示制御手段を設けるとともに、前記特別変動態様は、リーチ遊技状態における変動態様であることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、リーチ遊技状態演出表示制御手段によって、少なくとも表示装置における図柄が特定の停止態様となって確定表示される前段階に、表示装置においてリーチ遊技状態が演出表示制御される。また、再度の変動表示に際しては、リーチ遊技状態における変動態様たる特別変動態様で図柄が変動表示される。従って、遊技者は、前記リーチ遊技状態における変動態様と同等の変動態様が継続されることに驚きを覚え、リーチ遊技状態における余韻を引き続き堪能しうる。

【0022】

手段8. 手段7において、前記リーチ遊技状態として、第1のリーチ遊技状態と、該第1のリーチ遊技状態よりも前記図柄が特定の図柄にて最終的に停止表示される期待度の高い第2のリーチ遊技状態とが備えられるとともに、前記特別変動態様は、第2のリーチ遊技状態における変動態様であることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、第2のリーチ遊技状態を経て図柄が一旦特定の停止態様となった後、再度の変動表示に際しても第2のリーチ遊技状態における変動態様でもって図柄が変動表示される。

10

【0023】

手段9. 手段7又は8において、前記表示装置は複数の図柄列を備え、かつ、前記リーチ遊技状態は最終停止図柄列の図柄のみが未だ変動中の状態を含んでおり、該リーチ遊技状態において少なくとも前記最終停止図柄列の図柄が特別変動態様で変動表示されるよう構成するとともに、前記図柄の再度の変動表示に際しては、少なくとも前記最終停止図柄列の図柄が前記リーチ遊技状態と同様の特別変動態様で変動表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0024】

手段10. 手段9において、前記図柄の再度の変動表示に際しては、前記最終停止図柄列の図柄のみが特別変動態様で変動表示され、それ以外の図柄列の図柄が通常時の変動態様で変動表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

20

【0025】

手段11. 手段10において、前記リーチ遊技状態において前記最終停止図柄列の図柄がそれまでとは異なる領域で変動表示されるように構成するとともに、前記図柄の再度の変動表示に際しては、前記最終停止図柄列の図柄が前記異なる領域で引き続き変動表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0026】

手段12. 手段9において、前記図柄の再度の変動表示に際しては、全図柄列の図柄が特別変動態様で変動表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0027】

手段13. 手段12において、前記図柄の再度の変動表示に際しては、全図柄列の図柄がそれまでとは異なる領域で変動表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。

30

【0028】

手段14. 手段7～13のいずれかにおいて、少なくとも前記リーチ遊技状態において特有の表示対象を表示制御するとともに、前記図柄の再度の変動表示に際しても、前記表示対象を表示制御するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0029】

手段15. 手段14において、前記表示対象は、背景及びキャラクタの少なくとも一方を含んでいることを特徴とする遊技機。

【0030】

40

50

手段16. 手段14又は15において、前記図柄の再度の変動表示に際しては、前記リーチ遊技状態において表示制御された特有の表示対象による演出を継続して行うようにしたことを特徴とする遊技機。

**【0031】**

手段17. 手段1~16のいずれかにおいて、前記図柄の再度の変動表示が行われていることを報知する報知手段を設けたことを特徴とする遊技機。

**【0032】**

手段18. 手段17において、前記報知手段は、音声により報知する手段及び光により報知する手段の少なくとも一方を含んでいることを特徴とする遊技機。

**【0033】**

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。

**【0034】**

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かれるとともに、遊技球発射装置を構成するハンドルが設けられている。

**【0035】**

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の奥には、シーソー7が設けられており、その右側にはVゾーン8が、左側には入賞通路9が設けられている（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、シーソー7上を転がって、Vゾーン8又は入賞通路9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。

**【0036】**

前記大入賞口4の一側部には、シーソー用ソレノイド10が設けられている。シーソー用ソレノイド10は通常、非励磁状態となっており、この状態においては、遊技球5がVゾーン8を通過するようにシーソー7を傾けている。また、シーソー用ソレノイド10が励磁状態となることにより、シーソー7は、遊技球5が入賞通路9を通過するように傾動させられる。本実施の形態では、シャッタ11が開状態において、遊技球5が1つでもVゾーン8を通過した場合には、シーソー用ソレノイド10が励磁される。そして、シャッタ11が閉じられることにより、シーソー用ソレノイド10が非励磁状態となる。

**【0037】**

遊技盤2の中央部分には、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左図柄列14、中図柄列15及び右図柄列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。前記表示部13aには、その下部において、大当たりラインを構成する表示領域が備えられている。

**【0038】**

10

20

30

40

50

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とを有している。

#### 【0039】

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でそ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を通過しても保留球としてカウントされず、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。10

#### 【0040】

さて、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(12種類)の図柄17A~17Lによって構成されている。各図柄17A~17Lは、基本的には皿に盛られた魚等の絵と、「一」~「十二」の数字との組合せによって構成されており、「一」~「十二」の数字は、昇順に配列されている。より詳しくは、「一」が「タイ」の絵と、「二」が「ウズラ」の絵と、「三」が「カッパ」の絵と、「四」がヒラメの絵と、「五」が「プリン」の絵と、「六」が「サザエ」の絵と、「七」が「女の子」の絵と、「八」が「タコ」の絵と、「九」が「キツネ」の絵と、「十」が「クジラ」の絵と、「十一」が「タケノコ」の絵と、「十二」が「カニ」の絵と組み合わされている。これらの図柄17A~17L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)。20

#### 【0041】

各々の図柄列14~16においては、あたかも回転寿司店における複数の(3つの)回転テーブル上に載置されたように表示される図柄17A~17Lが、テーブルとともに回転可能に表示される。なお、回転表示される都合上、各図柄列14~16には、大当たりラインに配置表示される図柄17A~17L以外にも、大当たりラインとは無関係の複数の図柄17A~17Lが表示されるようになっている(例えば次に大当たりラインに並びうる図柄17A~17Lや、既に大当たりラインに並んだ後の図柄17A~17L等)。しかし、このような表示態様に何ら限定されるものではなく、例えば各図柄列14~16に1つずつの図柄17A~17Lが表示される態様であってもよい。30

#### 【0042】

図4(a)に示すように、表示装置13の表示部13aでは、各図柄列14~16の図柄変動(回転変動)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、左図柄列14、右図柄列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もよい。40

#### 【0043】

図4(b)は、表示部13aにおける大当たり報知画面を示す図であって、大当たり状態が発生したときに、それを再度遊技者に報知させるものである。同図に示すように、大当たり図柄は、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~17L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~17Lが大当たりラインに沿って並んでいると50

きの同図柄 17A～17L の組合せ（例えば、同図に示すように、「一」、「一」、「一」の図柄 17A）となる場合がある。この組合せを構成する図柄が「大当たり図柄」である。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、より多くの賞球を獲得することが可能となる。

#### 【0044】

また、図 5 (a)～(d)、図 6 (a)～(d) 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、右図柄列 16 の図柄変動が、大当たりライン上において左図柄列 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。図に示す例では、大当たりラインが、表示部 13a の下部において水平方向へ延びるように位置しており、かつ、同ライン上で停止している左・右両図柄列 14, 16 の図柄 17A～17L が共に「一」の付された図柄 17A となっている。

10

#### 【0045】

前述したように、上記のリーチ状態には、中図柄列 15 の図柄変動が、最終的に左・右両図柄列 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、同一種類の図柄 17A～17L が大当たりラインに沿って並んだ状態で、再度全図柄列が変動し、その後全図柄列 14～16 の図柄 17A～17L が同時に停止するような場合（再変動（全回転）リーチとも称される）も含まれる。

20

#### 【0046】

さらに、前述した各図柄列 14～16 での図柄変動に加え、図 2 (a), (b) に示すように、図柄 17A～17L とは別の、複数種類（本実施の形態では 2 種類）のキャラクタが表示部 13a に表示される。本実施の形態におけるキャラクタとしては、寿司屋の源さん G C 及びカンナちゃん K C が設定されている。本実施の形態では、遊技中において所定の条件が満たされる毎に、源さん G C 及びカンナちゃん K C 間でのキャラクタの入れ替えが行われるようになっている。

30

#### 【0047】

上記リーチ状態においては、各キャラクタに対応した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、図 5 に示すように、キャラクタが源さん G C の場合においては「ノーマルリーチ（図 5 (a) 参照）」、「握りリーチ（図 5 (b) 参照）」、「仕入れリーチ（図 5 (c) 参照）」、「出前リーチ（図 5 (d) 参照）」が設定されている。また、図 6 に示すように、キャラクタがカンナちゃん K C の場合においては「ノーマルリーチ（図 6 (a) 参照）」、「玉突きリーチ（図 6 (b) 参照）」、「ハンマーリーチ（図 6 (c) 参照）」、「いけすリーチ（図 6 (d) 参照）」が設定されている。これらリーチパターンのうち、「ノーマルリーチ」以外のリーチパターンは、いわゆる「スーパーリーチ」と称されるものである。「スーパーリーチ」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、「スーパーリーチ」においても、各リーチパターンによって大当たり期待値が異なったものとなっている（例えば、「握りリーチ」よりも「玉突きリーチ」の方が大当たり期待値は高い）。これらのリーチパターンは、図 7 に示すリーチ種別決定カウンタ C V に基づいて決定される。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。

40

#### 【0048】

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、通過ゲート 54 を通過した場合と同様、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

50

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。

#### 【0049】

図1に示すように、特別図柄表示装置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。当該保留ランプ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。

#### 【0050】

なお、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他の各種ランプや電飾部材が取付けられている。これらの電飾部材等は、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。

10

#### 【0051】

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への入賞を検出する。また、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8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。

20

#### 【0052】

本実施の形態では、各スイッチ20~23の検出結果に基づきソレノイド10, 12、特別図柄表示装置13、各保留ランプ18a~18d、普通図柄表示装置51(7セグ表示部53及び保留ランプ52)、羽根6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8に示す図柄乱数バッファ31~36、図9に示す図柄乱数エリア41(i)~45(i)、図10に示す停止図柄エリア46~48等に一時的に記憶する。

30

#### 【0053】

図8に示すように、図柄乱数バッファは、左・中・右の3つの外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33と、左・中・右の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9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つの左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つの右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10に示すように、停止図柄エリアは、左・中・右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。

40

#### 【0054】

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、モード切換制御がある。本実施の形態では、遊技モード(遊技状態)として通常モード及び確率変動モード(=高確率モード。以下、「確変モード」と称する)が用意されている。すなわち、例えば300分の1程度の比較的低確率で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程度の高確率で当たり遊技状態を発生させる確変モードとがある。

#### 【0055】

50

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~17L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、これら(1)~(5)のうち、(5)のみ、すなわち、大当たり確率が単に高められることのみが実行される。

#### 【0056】

本実施の形態では、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、確変モード又は通常モードのいずれかが選択される。そして、大当たり状態終了後において、当該選択されたモードが実行される。より詳しくは、本実施の形態では、大当たり遊技状態となったときの図柄17A~17L(大当たり図柄)が奇数(「一」、「三」、「五」、「七」、「九」、「十一」)の場合には、大当たり状態終了後の遊技モードが確変モードに設定され、大当たり遊技状態となったときの図柄17A~17H(大当たり図柄)が偶数(「二」、「四」、「六」、「八」、「十」、「十二」)の場合に、大当たり状態終了後の遊技モードが通常モードに設定される。従って、最終的に確定表示された図柄17A~17Lの有する価値が、図柄17A~17Lの種類に応じて異なっているといえる。

#### 【0057】

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18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、左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDR、リーチ種別決定カウンタCV等よりなっている。

#### 【0058】

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。

#### 【0059】

図11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つた場合に、初期値に戻すようになっている。

#### 【0060】

左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDRは、停止図柄等を決定するためのものである。左図柄乱数カウンタCDL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、左図柄乱数カウンタCDL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。右図柄乱数カウンタCDRは、中図柄乱数カウンタCDC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。

#### 【0061】

10

20

30

40

50

また、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、上述したキャラクタに応じて、例えば左図柄乱数カウンタ C D L 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。

#### 【 0 0 6 2 】

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「 1 」に設定される。

#### 【 0 0 6 3 】

加えて、本実施の形態では、図示しない全回転再変動実行カウンタが用意されている。  
10 本カウンタは、大当たり状態が発生するに際し、各リーチパターンに対応して、各図柄列 1 4 ~ 1 6 における再変動表示（図柄の再抽選表示）を行つか否かを決定するためのものである。全回転再変動表示が行われるか否かは、図示しない決定テーブルが参照されることによって決定される。

#### 【 0 0 6 4 】

さて、図 1 2 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 L , C D  
L , C D C , C D R , C V 等の更新後に、図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R 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 ms）毎に実行される。このルーチンが開始され  
20 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  
）。

#### 【 0 0 6 5 】

また、ステップ S 2 において、左図柄乱数カウンタ C D L に「 1 」を加算する。中・右  
図柄乱数カウンタ C D C , C D R に関しては、それぞれ左・中図柄乱数カウンタ C D L ,  
C D C の値に応じて更新処理を行う。詳しくは、左図柄乱数カウンタ C D L 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右図柄乱数カウンタ C D R 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 R 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 を更新する。  
30

#### 【 0 0 6 6 】

次に、ステップ S 4 において、図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R 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 L , C D C , C D R 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、具体的には左図柄乱数カウンタ C D L に関しては左  
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、右図柄乱数カウンタ C D R に関しては右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、  
40 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。

#### 【 0 0 6 7 】

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 L , C D C , C D R 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 L , C D C , C D R 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 6 8 】

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  
50

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 L , C D C , C D R 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。

#### 【0069】

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 L , C D C , C D R 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 31～33 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 34～35 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 31～36 にも格納されない。

#### 【0070】

次に、図 13 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 L , C D C , C D R の値を図柄乱数エリア 41(i)～45(i) に格納することである。

#### 【0071】

当該「格納処理ルーチン」が開始されると、制御装置 24 は、ステップ S 10 において、作動口用スイッチ 21 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 11 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。

#### 【0072】

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 12 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 13 において、制御装置 24 は対応する保留ランプ（18a から 18d のうちの 1 つ）を点灯させ、ステップ S 14 へ移行する。一方、前記ステップ S 11 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 12 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保留は記憶されない。

#### 【0073】

ステップ S 14 において、制御装置 24 は、内部乱数カウンタ C I の値を内部乱数エリア 41(i) に格納する。また、次のステップ S 15 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 42(i) に格納する。さらに、ステップ S 16 において、制御装置 24 は、左・中・右の各外れ図柄乱数バッファ 31～33 の値 (C D L , C D C , C D R ) を、対応する左・中・右の各外れ図柄乱数エリア 43(i)～45(i) に格納し、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0074】

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 L , C D C , C D R の値が各図柄乱数エリア 41(i)～45(i) に格納される。なお、ステップ S 14～ステップ S 16 では、例えばステップ S 12 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 41(i=3) 、外れリーチ乱数エリア 42(i=3) 、左外れ図柄乱数エリア 43(i=3) 、中外れ図柄乱数エリア 44(i=3) 、右外れ図柄乱数エリア 45(i=3) が、今回制御周期での格納場所となる。

#### 【0075】

次に、図 14、図 15 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。

#### 【0076】

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 24 はまずステップ S 20 において、保留カウンタ C H の値が「0」でないか否かを判定する。そして、否定判定

10

20

30

40

50

された場合、つまり、保留カウンタ C H 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 (C H = 1, 2, 3, 4) 場合には、ステップ S 30において、「i」を「0」に設定し、次のステップ S 40において保留カウンタ C H が「i」と同一でないか否かを判定する。

#### 【0077】

そして、この判定条件が満たされている場合 (C H = i) には、ステップ S 50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 S 60において、制御装置 24 は、「i」に「1」を加算し、ステップ S 40へ戻る。

10

#### 【0078】

一方、ステップ S 40 の判定条件が満たされない場合 (C H = i) には、ステップ S 70 へ移行し、保留ランプ 18a ~ 18d のうち前記保留カウンタ C H に対応するものを消灯させる。また、次のステップ S 80 において保留カウンタ C H から「1」を減算する。

#### 【0079】

次に、制御装置 24 は、ステップ S 90 において、図柄の変動開始処理を実行する。詳しくは、図 16 の「変動開始処理ルーチン」に示すように、ステップ S 901 において、キャラクタの取得を行う。すなわち、表示画面に表示するキャラクタとして源さん G C を表示させるのか、カンナちゃん K C を表示させるのかを決定する。ただし、所定の条件 (ここでは説明を省略) が満たされない限り、基本的にはそれまでと同じキャラクタが取得される。また、続くステップ S 902 においては、内部乱数カウンタ C I 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 C I の値が大当たり値の場合には、ステップ S 903 において、大当たり値に対応する大当たり図柄を大当たり図柄乱数カウンタ C B に基づいて決定するとともに、それを最終停止図柄としてメモリに記憶する。なお、このとき、上述した全回転再変動処理用の一旦停止図柄についてもメモリに記憶しておく。そして、ステップ S 906 へ移行する。

20

#### 【0080】

一方、ステップ S 902 における判定条件が満たされていないと、ステップ S 904 において、外れリーチ乱数カウンタ C O 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 C O の値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップ S 905 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し、ステップ S 906 へ移行する。

30

#### 【0081】

また、ステップ S 904 の判定条件が満たされていない場合には、ステップ S 907 において、ステップ S 16 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 S 908 へ移行する。

#### 【0082】

さて、ステップ S 903 又はステップ S 905 から移行して、ステップ S 906 においては、リーチパターンを取得する。すなわち、リーチ種別決定カウンタ C V に基づいて、現在取得されているキャラクタが源さん G C の場合においては、上述した「ノーマルリーチ」、「握りリーチ」、「出前リーチ」、「仕入れリーチ」のいずれかがリーチパターンとして取得される。また、キャラクタがカンナちゃん K C の場合においては、「ノーマルリーチ」、「玉突きリーチ」、「ハンマーリーチ」、「いけすリーチ」のいずれかがリーチパターンとして取得される。

40

#### 【0083】

さて、ステップ S 906 又はステップ S 907 から移行して、ステップ S 908 においては、前記表示装置 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。

#### 【0084】

上記のように、ステップ S 90 (「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 14 のステップ S 110 において、左右両図柄列 14, 16 における図

50

柄 17 A ~ 17 L を、前記ステップ S 903, S 905, S 907 のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。（但し、後述する全回転再変動処理が行われる場合は一旦停止図柄に差替える）。また、左右両図柄列 14, 16 での図柄変動を停止させ、差替え後の図柄 17 A ~ 17 L を左右両図柄列 14, 16 に表示する。

#### 【0085】

次に、ステップ S 120において、制御装置 24 は、リーチ動作処理を行う。詳しくは、図 17 の「リーチ動作処理ルーチン」に示すように、ステップ S 1201において、ステップ S 906 で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さん GC である場合の「ノーマルリーチ」（以下こののような場合「源さんノーマルリーチ」等という）でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「源さんノーマルリーチ」の場合）には、ステップ S 1202において、源さんノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、図 5 (a) に示すように、キャラクタである源さん GC がそれまでとは異なる動きをする（例えば源さん GC が図柄 17 A ~ 17 L とは無関係に踊る）等の処理が行われる。なお、このとき、中図柄列 15 の図柄 17 A ~ 17 L は、何ら変形することなく単に 1 コマ毎にスクロールする変動態様（通常時の変動態様）で変動表示される。

10

#### 【0086】

また、ステップ S 1201 で肯定判定された場合には、ステップ S 1203 に移行する。ステップ S 1203 においては、ステップ S 906 で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さん GC である場合の「握りリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「握りリーチ」の場合）には、ステップ S 1204 において、握りリーチ動作処理を行う。この場合においては、図 5 (b) に示すように、源さん GC 及び握りリーチを行う場合の背景を変化させる（違和感を与えない程度の背景を表示する）とともに、源さん GC が図柄 17 A ~ 17 L を握り（作り）、それを回転テーブル上に配列させる動作を行っているかの如く見せる等の処理が行われる。このとき、中図柄列 15 の図柄 17 A ~ 17 L は、上記握り動作に合わせて、1 コマ毎に移動する変動態様（特別変動態様の 1 種）で変動表示される。

20

#### 【0087】

また、ステップ S 1203 で肯定判定された場合には、ステップ S 1205 に移行する。ステップ S 1205 において、ステップ S 906 で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さん GC である場合の「出前リーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「出前リーチ」の場合）には、ステップ S 1206 において、出前リーチ動作処理を行う。この場合においては、図 5 (d) に示すように、源さん GC 及び「おかもち」が表示部 13 a に表示されるとともに、源さん GC が「おかもち」の蓋を開閉する動作が行われる。また、このとき、源さん GC が前記蓋を開ける動作に合わせて、図柄 17 A ~ 17 L が 1 つずつ登場し、それが前方へ移動する変動態様（特別変動態様の 1 種）で変動表示される。

30

#### 【0088】

さて、前記ステップ S 1205 で肯定判定された場合には、ステップ S 1207 に移行する。ステップ S 1207 においては、ステップ S 906 で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さん GC である場合の「仕入れリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「仕入れリーチ」の場合）には、ステップ S 1208 において、仕入れリーチ動作処理を行う。この場合には、図 5 (c) に示すように、まず中図柄列 15 の図柄 17 A ~ 17 L（中図柄）を、変形させつつその表示領域を上方へ移動させる。続いて、表示部 13 a 上に源さん GC、猫及び盆を表示するとともに、上方へ表示領域の移動した図柄 17 A ~ 17 L を盆の上に載置されているかの如く表示する。そして、猫及び源さん GC があたかも盆を引っ張りあうように左右方向に動作させる。このとき、図柄 17 A ~ 17 L を左右方向に交互にスライドさせつつ変形表示する。このとき、図柄 17 A ~ 17 L は、図 19（図では「五、プリン」の図柄 17 E について説明している）に示すように変形表示される。つまり、ある図柄 17 E が一旦縦方向に潰れ変形しつつ横方向にスライドし、盆の縁にほぼ当たった時点で潰れ度合いが最大となる。このとき、図柄 1

40

50

7 E は、当該潰れ変形により判別不能な状態となる。その後、図柄 17 E がそれまでとは反対方向へスライドしつつ、潰れ変形が徐々に緩和される。そして、図柄 17 E が盆の略中央部に位置したときに再度元の形状へと復帰する、その後、図柄 17 E は再度縦方向に潰れ変形しつつさらに横方向にスライドし、反対側の盆の縁にほぼ当たった時点で潰れ変形により再度判別不能な状態となる。そして、このときに「六、サザエ」の図柄 17 F へと切換えられる。ただし、この時点では、潰れ変形度合いが最大となっているため、遊技者は切換えられた図柄 17 F について未だ判別不能である。その後、切換えられた図柄 17 F はその潰れ変形が徐々に緩和されつつ盆の略中央部の方へとスライドする。このように、猫及び源さん G C があたかも盆を引っ張りあう動作に連動し、盆の上に載置表示された図柄 17 A ~ 17 L が左右方向に交互にスライドされつつ変形表示される（特別変動態様の 1 種）。そして、この動作が連続して繰りかえされる。

#### 【0089】

また、前記ステップ S 1207 で肯定判定された場合には、ステップ S 1209 に移行する。ステップ S 1209においては、ステップ S 906 で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃん K C である場合の「カンナノーマルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「カンナノーマルリーチ」の場合）には、ステップ S 1210 において、カンナノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、図 6 (a) に示すように、「源さんノーマルリーチ」と同様、キャラクタであるカンナちゃん K C がそれまでとは異なる動きをする等の処理が行われる。なお、このとき、中図柄列 15 の図柄 17 A ~ 17 L は、何ら変形することなく単に 1 コマ毎にスクロールする変動態様（通常時の変動態様）で変動表示される。

#### 【0090】

さらに、前記ステップ S 1209 で肯定判定された場合には、ステップ S 1211 に移行する。ステップ S 1211 においては、ステップ S 906 で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃん K C である場合の「玉突きリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「玉突きリーチ」の場合）には、ステップ S 1212 において、玉突きリーチ動作処理を行う。この場合においては、図 6 (b) に示すように、表示部 13 a にカンナちゃん K C 及び玉突きリーチを行う場合の背景を表示させるとともに、カンナちゃん K C が応援する動作を行う。また、このとき、中図柄列 15 の図柄 17 A ~ 17 L が、玉突き動作（次に控えている図柄 17 A ~ 17 L が、その前方に表示されている図柄 17 A ~ 17 L を押し出すように動作すること）を行う変動態様（特別変動態様の 1 種）で変動表示される。

#### 【0091】

一方、前記ステップ S 1211 で肯定判定された場合には、ステップ S 1213 に移行する。ステップ S 1213 においては、ステップ S 906 で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃん K C である場合の「ハンマーリーチ」でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合（「ハンマーリーチ」の場合）には、ステップ S 1214 において、ハンマーリーチ動作処理を行う。この場合においては、まず表示部 13 a の背景が変更され、ハンマーを持ったカンナちゃん K C が配置表示される。そして、図 6 (c) に示すように、カンナちゃん K C があたかもハンマーを振り下ろして中図柄（図柄 17 A ~ 17 L）を叩くようにして動作させる。このとき、中図柄列 15 の図柄 17 A ~ 17 L は、同図及び図 20 に示すような態様で、変形表示される（特別変動態様の一種）。つまり、ある図柄 17 A ~ 17 L（ここでは「五、プリン」の図柄 17 E）が、カンナちゃん K C の振り下ろし動作に連動して、横方向に徐々に潰れ変形するとともに、当該図柄 17 E の上部に 1 つの大きな星が表示され、その後多数の星が環状に配置され、それが拡径する。そして、その拡径とともに図柄 17 E の潰れ度合いが大きくなり、当該潰れ変形により図柄 17 E は判別不能な状態となる。その後、星が消滅するのと同時に、「六、サザエ」の図柄 17 F へと切換えられる。ただし、この時点では、さらに潰れ変形の度合いが大きく、このため、遊技者は切換えられた図柄 17 F について未だ判別不能である。そして、切換えられた図柄 17 F はその潰れ変形が徐々に緩和されて元の形状に戻され

10

20

30

40

50

る。その後、一旦横方向に幾分潰れ変形し、再度元の形状に復元される。そして、この動作による変動態様が連續して繰り替えされるのである。

#### 【0092】

さて、前記ステップS1213で肯定判定された場合には、ステップS1215に移行する。ステップS1215においては、ステップS906で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃんKCである場合の「いけすリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「いけすリーチ」の場合）には、ステップS1216において、いけすリーチ動作処理を行う。この場合においては、図6(d)及び図23(a), (b)に示すように、まず表示部13aに「いけす」と、「たも網」を持ったカンナちゃんKCとが表示させられる。また、このとき「いけす」の中に左右の図柄列14, 16における停止状態にある図柄17A～17Lが固定状態で表示されるとともに、中央に軸体としての「渦巻」が表示する。そして、「渦巻」の周りに、中図柄列15（左右の図柄列14, 16以外、略中央部）における図柄17A～17Lが2つ表示する。本実施の形態では、これらの図柄17A～17Lは、「渦巻」を中心とした対象位置に配置表示される。さらに、当該中図柄列15における図柄17A～17Lが「渦巻」の周りを回転するよう表示する（図23(a), (b)及び図24参照）とともに、当該図柄17A～17Lが所定のタイミングで切換変動させられる。また、カンナちゃんKCについて所定の動作表示が行われる。図では、「二、ウズラ」の図柄17Bと、「三、カッパ」の図柄17Cが表示されている例を示すが、同図に示すように、数字の若い方の図柄（図では「二、ウズラ」の図柄17B）が反時計方向に回転し、「渦巻」の後方に隠れるような表示がなされる。一方、これとともに、数字の大きい方の図柄（図では「三、カッパ」の図柄17C）も反時計方向に回転し、「渦巻」の前方に現れるような表示がなされる。10

#### 【0093】

さらに、数字の若い方の図柄17A～17Lが「渦巻」の後方に隠れた時点で次の図柄（「渦巻」の前に現れた図柄17A～17Lの次の数字の図柄17A～17L）に切換えられる。そして、図25に示すように、上記のような回転、変動切換表示が繰り返されるのである（特別変動態様の1種）。

#### 【0094】

また、このとき、図柄17A～17Lの回転、変動切換表示に際し、カンナちゃんKCが首を動かすような表示が行われる。これにより、遊技者にとっては、あたかもカンナちゃんKCがいけすの中の図柄17A～17Lに対し狙いを定めているかの如く視認される。その後、所定のタイミングが到来したならば、カンナちゃんKCが「たも網」を「いけす」中に入れ、その後上げる動作が表示される。さらに、本実施の形態では、カンナちゃんKCが「たも網」を動かす動作に連動して、図柄17A～17Lの回転、切換変動表示が行われる。30

#### 【0095】

また、前記ステップS1215で肯定判定された場合には、いずれのリーチ動作処理を行ふことなく、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。また、ステップS1202, 1204, 1206, 1208, 1210, 1212, 1214, 1216の各リーチ処動作処理を実行した後においても、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。40

#### 【0096】

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14参照）において、中図柄列15での図柄変動を停止させる（後述する全回転再変動処理を行う場合には一旦停止させる）。

#### 【0097】

そして、引き続き、制御装置24は、ステップS135において、全回転再変動処理を実行する。詳しくは、図18の「再変動処理ルーチン」に示すように、制御装置24は、今回、全回転再変動処理を実行する条件が成立しているか否かを判定する。当該条件としては、一旦停止表示された図柄がゾロ目であること、すなわち、大当たり時であることの50

ほか、一旦停止した図柄が、通常モードの付与される偶数図柄 17B, 17D, 17F, 17H, 17J, 17Lであること等が挙げられる。そして、再変動処理を実行する条件が成立していない場合には、何らの処理をも実行することなく、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0098】

これに対し、全回転再変動処理を実行する条件が成立している場合には、ステップ S 1352において、今回行われたリーチ状態のリーチパターンがノーマルリーチ（源さんノーマルリーチ又はカンナちゃんノーマルリーチ）であったか否かを判定する。そして、肯定判定された場合には、ステップ S 1353において、ノーマルリーチと同様の変動態様で、全図柄列 14～16 の図柄 17A～17L を、図柄 17A～17L が揃った状態で再変動させる。但し、このとき、表示部 13a に表示される背景としては、ノーマルリーチ時と同じ背景が用いられる。10

#### 【0099】

また、ステップ S 1352 で否定判定された場合（リーチパターンがスーパーりーチの場合）には、ステップ S 1354において、今回行われたリーチ状態のリーチパターンがハンマーリーチであったか否かを判定する。そして、肯定判定された場合には、ステップ S 1355において、ハンマーリーチと同様の変動態様で、全図柄列 14～16 の図柄 17A～17L を、図柄 17A～17L が揃った状態で再変動させる。但し、このとき、表示部 13a に表示される背景には、図 21, 22 に示すように、ハンマーリーチ時よりも大きなビッグハンマーを持ったカンナちゃんKC が表示される。また、カンナちゃんKC が叩く対象は、中図柄列 15 の図柄 17A～17L であるが、それ以外の図柄列 14, 16 の図柄 17A～17L についても、同様の変動態様での変動表示、つまり、潰れ変形表示が行われる。20

#### 【0100】

さらに、ステップ S 1354 で否定判定された場合には、ステップ S 1356において、今回行われたリーチ状態のリーチパターンが仕入れりーチであったか否かを判定する。そして、肯定判定された場合には、ステップ S 1357において、仕入れりーチと同様の変動態様で、全図柄列 14～16 の図柄 17A～17L を、図柄 17A～17L が揃った状態で再変動させる。但し、このとき、表示部 13a に表示される背景には、仕入れりーチ時と同じキャラクタ等が表示されるとともに、中図柄列 15 の図柄 17A～17L の表示領域は、依然として上方に移動したままで再変動が行われる。また、源さんGC 等が行う動作は、中図柄列 15 の図柄 17A～17L を動かす動作であるが、それ以外の図柄列 14, 16 の図柄 17A～17L についても、中図柄列 15 の変動タイミングに合わせて変動表示が行われる。30

#### 【0101】

一方、ステップ S 1356 で否定判定された場合（リーチパターンが、握りりーチ、出前りーチ、玉突きりーチ、又は、いけすりーチの場合）には、ステップ S 1358において、各リーチパターンと同様の変動態様で、全図柄列 14～16 の図柄 17A～17L を、図柄 17A～17L が揃った状態で再変動させる。例えば、リーチパターンがいけすりーチの場合には、表示部 13a の背景には、当該いけすりーチ時と同じいけす及びたも綱を持ったカンナちゃんKC が表示された状態で、中図柄列 15 の図柄 17A～17L の回転変動による再変動が行われる。また、渦巻によって行われる動作は、中図柄列 15 の図柄 17A～17L を回転せしめる契機となるものであるが、それ以外の図柄列 14, 16 の図柄 17A～17L についても、中図柄列 15 の変動タイミングに合わせて変動表示が行われる。そして、上述した各種の再変動を行った後、制御装置 24 はその後の処理を一旦終了する。40

#### 【0102】

さて、上記のような再変動処理を行った後、制御装置 24 は、次に、ステップ S 140において、図柄 17A～17L 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、50

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～17Lの組合せが大当たりの組合せである場合（実際に再変動が行われた場合も、この場合に該当する）には、ステップS150において、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によって図4(b)に示すような大当たり報知表示がなされる。

#### 【0103】

次に、制御装置24は、ステップS160（図16参照）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S170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。

#### 【0104】

さらに、ステップS180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8及び入賞通路9への入賞が可能となる。

#### 【0105】

次に、ステップS190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CEmax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S200において、大入賞口4の閉鎖予定時期がまだか否かを判定する。大入賞口4の閉鎖予定時期がまだの場合には、処理をステップS190へ戻す。その結果、大入賞口4の開放開始後に所定値CEmax個以上の遊技球5が入賞するか、閉鎖予定時期が到来するかしない限りは、大入賞口4が開放され続ける。これに対し、ステップS190又はステップS200のいずれか一方が満たされていないと、ステップS210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。

#### 【0106】

続いて、ステップS220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CRmax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CRmaxよりも小さい場合には、続くステップS230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S160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8に入賞することによる継続条件が、所定値CRmax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CEmax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CRmax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8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S220又はステップS230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、「特別電動役物制御ルーチン」を一旦終了する。

#### 【0107】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、左・中・右の図柄列14～16の図柄17A～17Lが一旦大当たり図柄で停止した後、再度の変動表示（大当たり図柄の再抽選）が行われる。このため、遊技者にとっては、大当たり図柄で停止し、その後大当たり状態が発生することの喜びに加え、再度の変動表示によって、さらなる喜ばしい事態（本実施の形態では確変モードが付与されること）が起こるのではないかという期待感が発生しうる。例えば、「二」「二」「二」の如き大当たり図柄（通常モードのみが付与される図柄）で一旦大当たり状態が発生したかのようにみえて、その後再変動によって、「七」「七」「七」の如き確率変動図柄にて最終的に停止することが起こりうるため、遊技者は、わくわくどきどきしながら再変動動作を見守ることとなる。

#### 【0108】

特に、図柄17A～17Lの再度の変動表示に際しては、各リーチ状態時に対応した変

10

20

30

40

50

動態様で変動表示が行われる。従って、スーパーリーチを経ることにより、一旦大当たり図柄が停止した場合、当該スーパーリーチと同じ特別変動態様での再変動表示を堪能しつつ、期待感を抱くことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

#### 【0109】

また、再変動表示が行われるに際しては、必ず大当たり状態が発生するため、図柄17A～17Lが一旦大当たり停止態様となった時点、再変動が行われているときの喜びが確定的なものとなる。その結果、ある程度の余裕をもって、再変動表示に際しての特別変動態様を堪能することができる。

#### 【0110】

さらに、再変動表示が行われる場合の特別変動態様は、各スーパーリーチパターンに応じた複数種類が用意されたうちの1つであるため、各スーパーリーチパターンに応じたそれぞれの特別変動態様を楽しむことができる。

#### 【0111】

併せて、再変動表示に際しては、リーチ状態における変動態様たる特別変動態様と同様の変動態様で図柄17A～17Lが変動表示される。従って、遊技者は、リーチ状態時ににおける変動態様と同等の変動態様が継続されることに驚きを覚えるとともに、リーチ状態における余韻を引き続き堪能しうる。

#### 【0112】

加えて、ハンマーリーチを経た場合に再変動表示が行われると、全図柄列14～16の図柄17A～17Lが全て潰れ変形表示される。また、仕入れリーチを経た場合に再変動表示が行われると、通常時とは異なる上方の領域で中図柄列15の図柄17A～17Lが引き続き変動表示される。さらに、いけすりーチ等のスーパーリーチを経た場合に再変動表示が行われると、最終停止図柄列たる中図柄列15の図柄17A～17Lのみがスーパーリーチ時の特別変動態様で変動表示され、それ以外の図柄列14, 16の図柄17A～17Lが通常の変動態様で変動表示される。これらのことから、遊技者は、当該変動態様に驚きを覚えたり、喜びを抱いたりして、結果的に興趣の向上に拍車がかけられる。

#### 【0113】

さらにまた、再度の変動表示に際して、スーパーリーチ時に演出表示されていたキャラクタ等をそのまま表示制御することとし、しかも、演出内容もスーパーリーチ時のものを踏襲することとした。その結果、大当たり状態発生を確信した後においてもスーパーリーチ時の演出を堪能することができ、一層の興趣の向上を図ることができる。

#### 【0114】

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。

#### 【0115】

(a) 上記実施の形態では、図柄17A～17Lを、魚等の絵と、「一」～「十二」の数字との組合せによって構成することとしたが、遊技者に認識されるものであればいかなる図柄であってもよい。例えば数字のみからなる図柄や、絵や記号のみからなる図柄であってもよい。

#### 【0116】

(b) 上記実施の形態では、確変モードの概念として、(1)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)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～17Lの変動時間を短くすること、(5)大当たり期待値が通常モードに比べて高くなることのうち、(5)のみ、すなわち、大当たり確率が単に高められることのみが実行されることとした。

#### 【0117】

これに対し、(5)を含む(1)～(4)のうちの少なくとも1つを満たすことを、確変モードとしてとらえてよい。すなわち、(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)、(1)と(2)と(3)と(4))と(5)を組み合わせたものを確変モードとしてとらえてもよい。

## 【0118】

(c)また、確変モードとして、次回の大当たり時まで継続されるもの以外にも、次々回の大当たり時まで継続されるものや、所定回数の図柄17A～17Lの変動停止が行われるまで継続されるもの等を採用することもできる。

## 【0119】

(d)さらに、確変モードに加えて、或いは代えて、時間短縮モード(上記(b)の(1)～(4)の任意の組み合わせからなるモード)を取りうる遊技機にも適用可能である。例えば、偶数図柄で大当たりになると通常モードが付与され、奇数図柄で大当たりになると時間短縮モードが付与されるようなパチンコ機にも適用することができる。10

## 【0120】

(e)上記実施の形態では、ノーマルリーチを経た後、再変動表示が行われる場合、ノーマルリーチの変動態様をそのまま継続することとしたが、特別変動態様にて変動表示することとしてもよい。かかる場合、再変動表示に際しては、常に特別変動態様で変動表示されることとなる。

## 【0121】

(f)上記実施の形態では特に説明しなかったが、再変動表示が行われている際に、そのことを遊技者に報知することとしてもよい。かかる構成によれば、報知と相まって、再変動表示に際しての演出効果が一層高められる。報知の態様としては、スピーカ等を用いて遊技者に対し聴覚的に報知するものや、遊技者に対し、表示装置13やランプ等を用いて視覚的に報知するもの等が挙げられる。20

## 【0122】

(g)再変動表示が行われること、又は、その可能性が高いことを、再変動表示の直前等において遊技者に予告することとしてもよい。

## 【0123】

(h)再変動表示に際し、今回実行されたスーパーリーチとは別のスーパーリーチの変動態様で変動表示することとしてもよい。30

## 【0124】

(i)上記実施の形態では、源さんGC及びカンナちゃんKCといった複数種類のキャラクタを用意し、それらを適宜切替表示することとしたが、このような切り替えを行わないこととしてもよい。また、キャラクタを省略しても何ら差し支えない。

## 【0125】

(j)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、CRT、ドットマトリックス、LED、エレクトロルミネセンス(EL)、蛍光表示管等を用いてもよい。

## 【0126】

(k)乱数に関するカウンタ(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、左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDR及びリーチ種別決定カウンタCV)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。40

## 【0127】

(l)上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも具体化できる。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、アレバチ、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50

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。

#### 【0128】

(m) 再変動表示が行われる場合に、再変動時特有の変動態様をさらに付加することとしてもよい。例えば、再変動時には、図柄17A～17Lに別の着色を施すこと、図柄17A～17Lを拡大して表示すること等が挙げられる。

#### 【0129】

(n) 奇数図柄17A, 17C, 17E, 17G, 17I, 17Kで一旦停止表示された場合には、再変動表示が行われた場合、必ず奇数図柄で最終的に停止表示されるようにしてもよい。かかる構成とすることで、折角確変モードが付与される図柄で大当たり状態が発生したと思ったにもかかわらず、一転がっかりさせられてしまうといった事態を回避することができる。

#### 【0130】

(o) 所定の条件が満たされた場合に、再変動表示を行わずに、そのまま大当たり図柄を確定表示するような構成としてもよい。

#### 【0131】

#### 【発明の効果】

本発明によれば、複数の図柄を表示しうる表示装置を備えた遊技機において、興趣の向上を図ることができるという優れた効果を奏する。

#### 【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), (b)ともに表示部の表示状態の例を示す模式図である。

【図3】表示部に表示されうる図柄の種類を説明する図である。

【図4】(a)は表示部における図柄列の変動状態を示す図であり、(b)は表示部における大当たり報知画面を示す図である。

【図5】(a)は表示部における源さんノーマルリーチ状態を、(b)は握りリーチ状態を、(c)は仕入れリーチ状態を、(d)は出前リーチ状態をそれぞれ示す図である。

【図6】(a)は表示部におけるカンナちゃんノーマルリーチ状態を、(b)は玉突きリーチ状態を、(c)はハンマーリーチ状態を、(d)はいけすリーチ状態をそれぞれ示す図である。

【図7】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8】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図9】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図10】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

【図11】乱数カウンタの概念を説明する図表である。

【図12】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。

【図13】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図14】「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15】「特別電動役物制御ルーチン」の一部であって、図14の続きを示すフローチャートである。

【図16】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図17】「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】「再変動処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図19】仕入れリーチ状態における図柄の変動態様例を示す図である。

【図20】ハンマーリーチ状態における図柄等の変動態様例を示す図である。

【図21】ハンマーリーチ状態を経て再変動表示がなされた場合の表示部を示す図である

10

20

30

40

50

。

【図22】ハンマーリーチ状態を経て再変動表示がなされた場合の表示部を模式的に示す図である。

【図23】いけすリーチ状態における図柄等の変動態様例を示す図である。

【図24】いけすリーチ状態の図柄の変動態様を平面視的に説明するための図である。

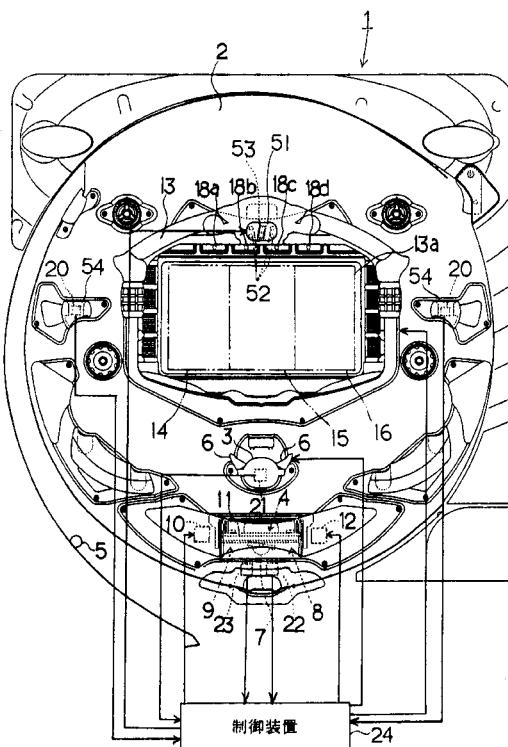
【図25】いけすリーチ状態における図柄の変動態様例を示す図である。

【符号の説明】

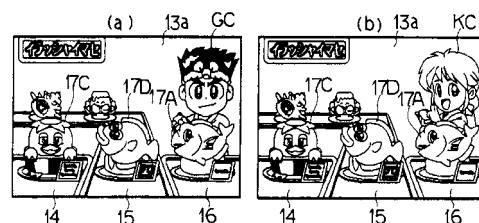
1 … パチンコ機、2 … 遊技盤、3 … 作動口、4 … 大入賞口、5 … 遊技球、13 … 表示装置、13a … 表示部、14 … 左図柄列、15 … 中図柄列、16 … 右図柄列、17A ~ 17L … 図柄、18a ~ 18d … 保留ランプ、24 … 制御装置。

10

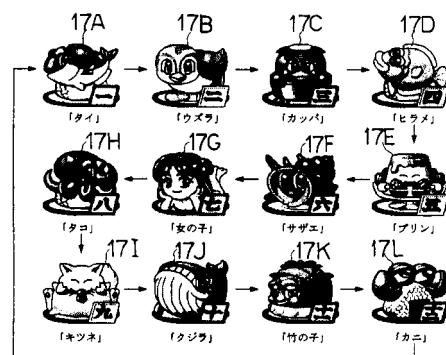
【図1】



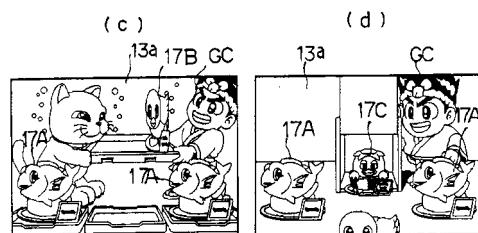
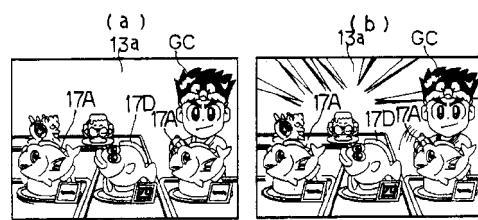
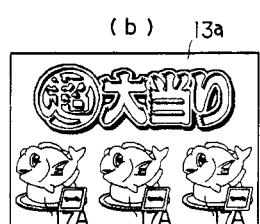
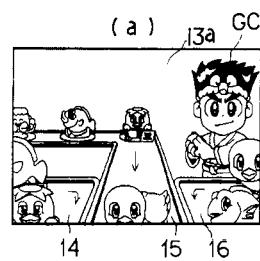
【図2】



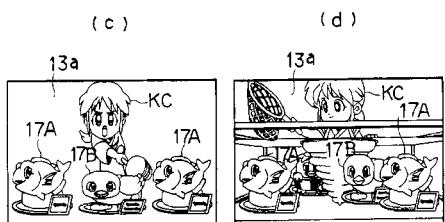
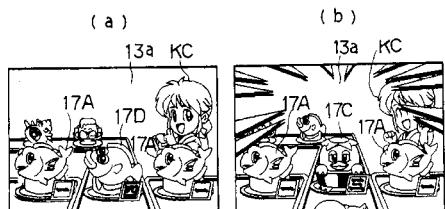
【図3】



【図4】



【図6】

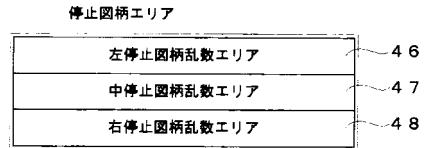
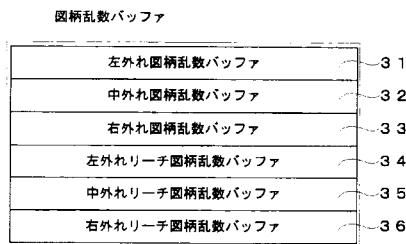


【図7】

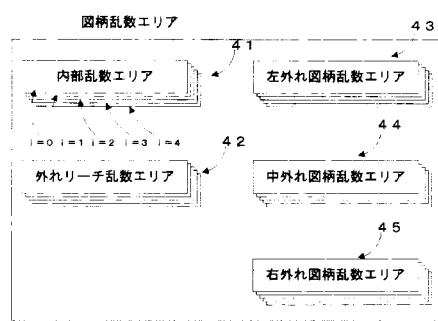
リーチ種別決定カウンタCV		
乱数値	リーチパターンの種類	
0~39	ノーマルリーチ	キャラクタが 瀬さん の場合
40~69	撲りリーチ	
70~89	仕入れリーチ	
90~99	出前リーチ	
0~64	ノーマルリーチ	キャラクタが カンナちゃん の場合
65~84	玉突きリーチ	
85~94	ハンマーリーチ	
95~99	いけすリーチ	
リーチ種別決定カウンタCV		
乱数値	リーチパターンの種類	
0~39	出前リーチ	キャラクタが 瀬さん の場合
40~69	仕入れリーチ	
70~94	撲りリーチ	
95~99	ノーマルリーチ	
0~49	いけすリーチ	キャラクタが カンナちゃん の場合
50~84	ハンマーリーチ	
85~94	玉突きリーチ	
95~99	ノーマルリーチ	

【図 8】

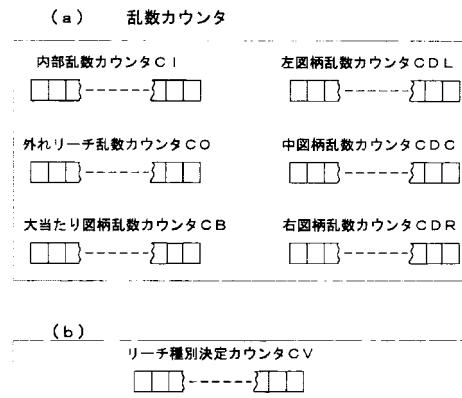
【図 10】



【図 9】

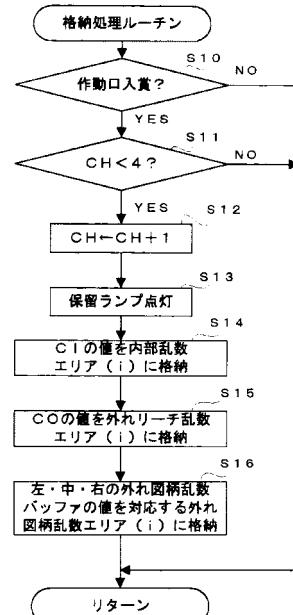
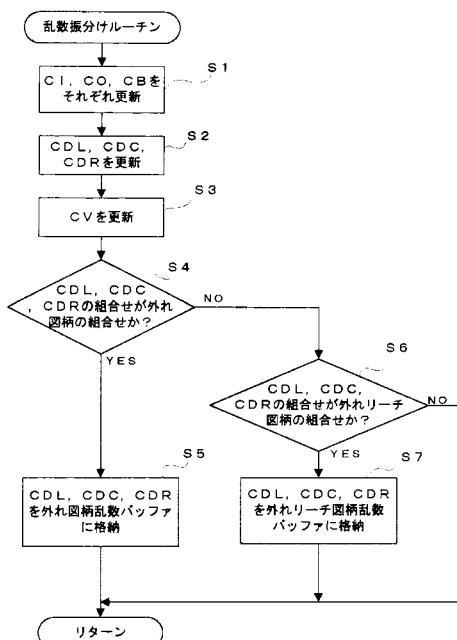


【図 11】

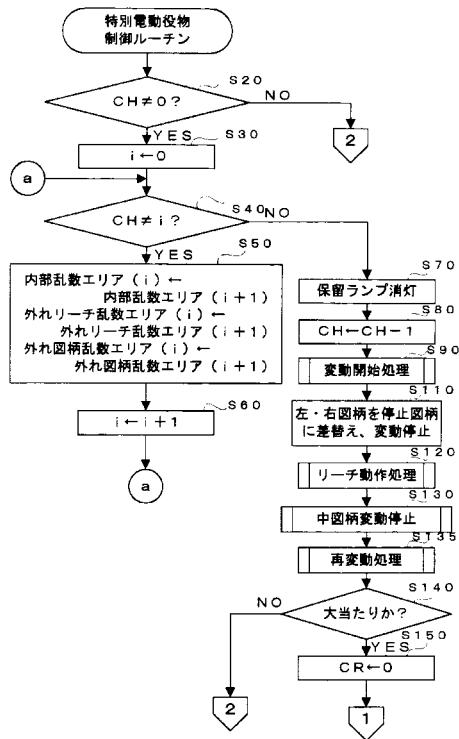


【図 12】

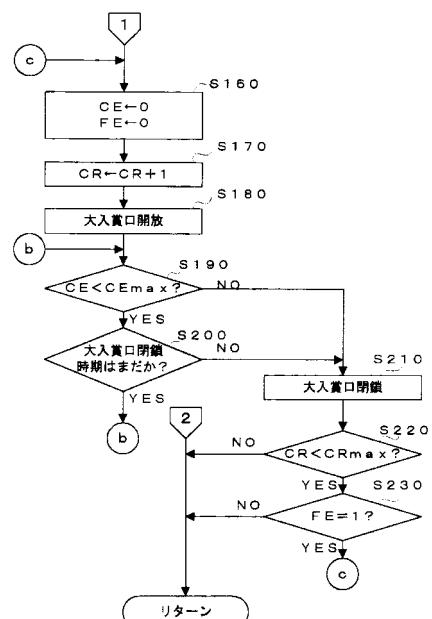
【図 13】



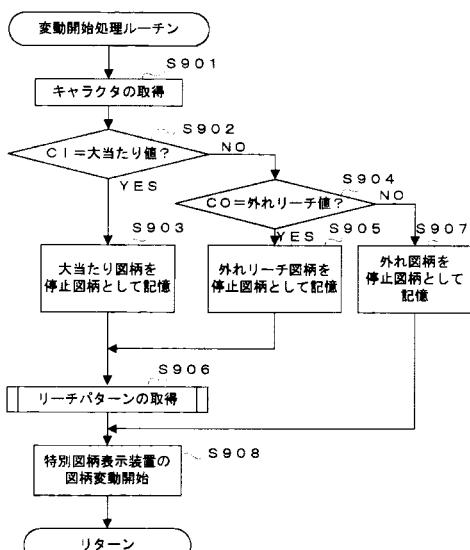
【図14】



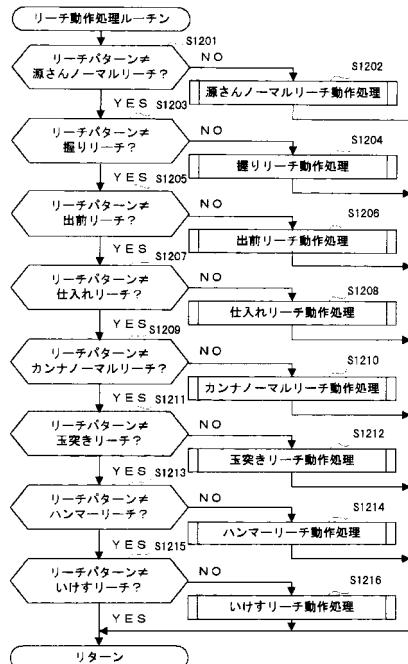
【図15】



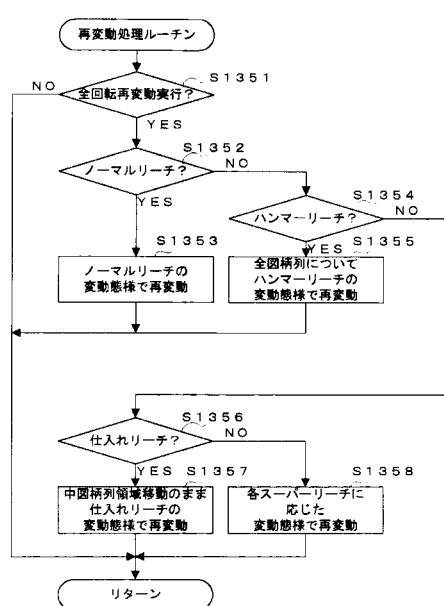
【図16】



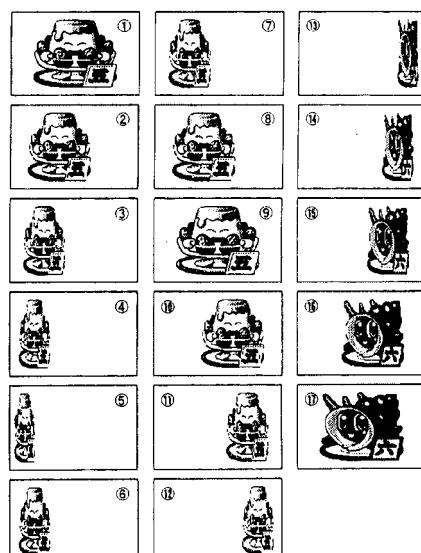
【図17】



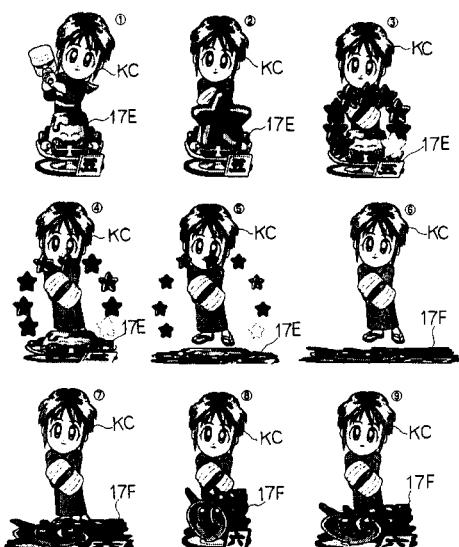
【図18】



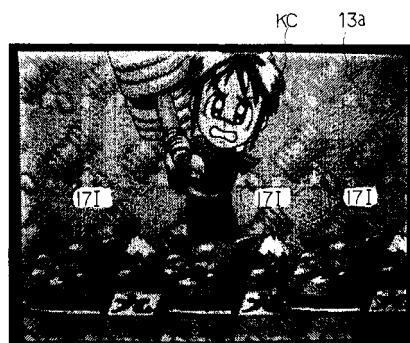
【図19】



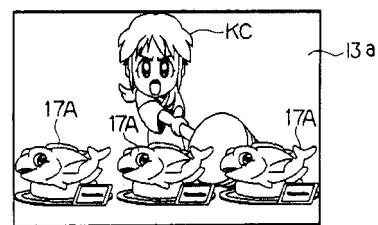
【図20】



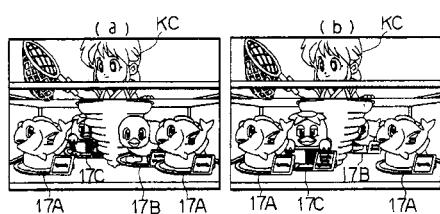
【図21】



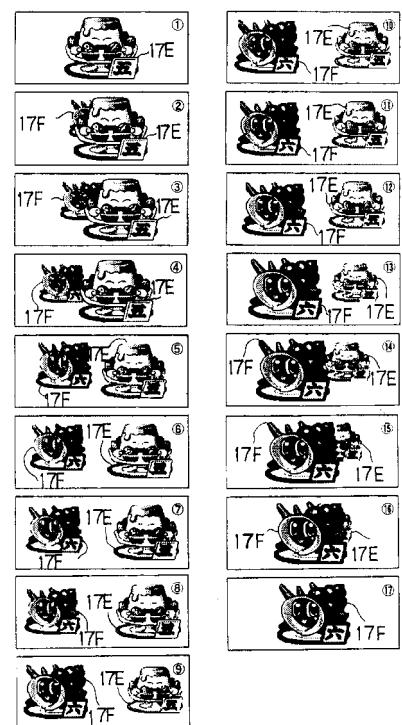
【図22】



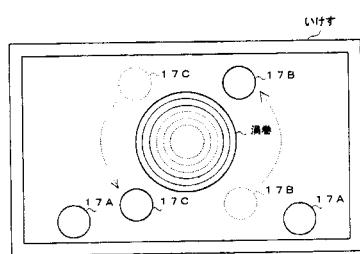
【図23】



【図25】



【図24】



---

フロントページの続き

合議体

審判長 立川 功

審判官 吉村 尚

審判官 澤田 真治

(56)参考文献 特開平10-155990(JP,A)  
特開平11-104315(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F7/02