

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
【部門区分】第 1 部門第 2 区分
【発行日】平成21年11月19日(2009.11.19)

【公開番号】特開2001-112959(P2001-112959A)
【公開日】平成13年4月24日(2001.4.24)
【出願番号】特願平11-297419
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
【提出日】平成21年10月1日(2009.10.1)
【手続補正 1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【書類名】明細書
【発明の名称】遊技機
【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者の操作に応じて変化する遊技状況を検出する検出手段と、
該検出手段の検出結果に基づいて当否抽選を行う抽選手段と、
複数の図柄を表示部において変動表示可能な可変表示装置とを有し、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記表示部において前記複数の図柄の変動表示を行
い、前記抽選結果が当りである場合には前記変動表示の結果として前記図柄を特定態様で
停止表示して、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる遊技機であって、
前記変動表示は複数の変動種別の中から前記抽選手段による抽選結果に基づいて選択決
定された変動種別により行われ、
該選択決定された変動種別により前記図柄が変動表示されている間の一時期に、所定の
表示対象を出現表示する手段を備え、
前記所定の表示対象の出現表示態様として複数の出現表示態様を有し、
同一の前記変動種別により前記図柄の変動表示を行う場合であっても、前記所定の表示対
象の出現表示態様を相違させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記所定の表示対象の出現表示態様の相違は当該所定の表示対象の色の相違であり、
出現表示される前記所定の表示対象の色に応じて、前記変動表示の結果として前記図柄
が特定態様で停止表示される期待度が相違することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、識別情報を表示部において変動表示しうる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、遊技機の一つとして、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。

【 0 0 0 4 】

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。そして、大当たり図柄で停止することを必要条件に、特別変動入賞装置が遊技者にとって有利な状態（大当たり状態）となるように切換えられる。より詳しくは、大入賞口が開放される等によって、遊技者は大量の景品球を獲得することが可能となる。

【 0 0 0 5 】

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、必ず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」の数字図柄で停止しており、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」の数字図柄で停止すると、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、図柄が大当たり図柄で停止することを願って、わくわくドキドキしながら遊技を行うこととなる。

【 0 0 0 6 】

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。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、「スーパーリーチ」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、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。

【 0 0 0 7 】

一般に、「ノーマルリーチ」よりも「スーパーリーチ」の方が大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、大当たり状態が発生することを期待感をもって切望する。

【 0 0 0 8 】

【 発明が解決しようとする課題 】

ところで、従来ではリーチ状態をはじめとして各種の演出表示が行われるに際し、その演出効果を高めるべく、図柄とは別にキャラクタが表示されることが多い。

【 0 0 0 9 】

しかしながら、従来では、1つのキャラクタに対して演出が行われるリーチパターンは一義的に定められていることが多いため、所定のキャラクタが表示された段階で、遊技者は、どのリーチパターンに基づく演出が行われるのかを把握できてしまう。

【 0 0 1 0 】

その結果、折角キャラクタを用いた演出を行ったとしても、キャラクタが表示された時点で、遊技者にとっての興味が阻害されてしまうおそれがあった。

【 0 0 1 1 】

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、パチンコ機等の遊技機において、興趣の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【 0 0 1 2 】

【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、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況を検出する検出手段と、

該検出手段の検出結果に基づいて当否抽選を行う抽選手段と、

複数の図柄を表示部において変動表示可能な可変表示装置とを有し、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記表示部において前記複数の図柄の変動表示を行い、前記抽選結果が当りである場合には前記変動表示の結果として前記図柄を特定態様で停止表示して、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる遊技機であって、

前記変動表示は複数の変動種別の中から前記抽選手段による抽選結果に基づいて選択決定された変動種別により行われ、

該選択決定された変動種別により前記図柄が変動表示されている間の一時期に、所定の表示対象を出現表示する手段を備え、

前記所定の表示対象の出現表示態様として複数の出現表示態様を有し、

同一の前記変動種別により前記図柄の変動表示を行う場合であっても、前記所定の表示対象の出現表示態様を相違させることを特徴とする。

また、前記所定の表示対象の出現表示態様の相違は当該所定の表示対象の色の相違であり、

出現表示される前記所定の表示対象の色に応じて、前記変動表示の結果として前記図柄が特定態様で停止表示される期待度が相違することとしてもよい。

【 0 0 1 3 】

【発明の実施の形態】

手段１．複数の識別情報を表示部において変動表示可能な可変表示装置を備えた遊技機であって、前記識別情報が変動表示されている間の少なくとも一時期に、所定の演出パターンに基づく演出を行うに際し、前記所定の演出パターンに対応した表示対象を表示するとともに、前記表示対象の出現態様を同一の演出パターン間で相違させたことを特徴とする遊技機。なお、前記表示対象は、キャラクタ及び背景の少なくとも一方を含む広い概念である。ここで、キャラクタとは、人、動物、マスコット等の主として動的な表示対象を指すものである。また、背景とは、識別情報の奥に全体的に表示されるいわゆる景色をはじめ、雲、建築物、飛行機等の部分的なものも含まれる主として静的な表示対象を指すものである。もちろん、キャラクタなのか背景なのか明確な区別が困難なものであっても上記手段の趣旨を逸脱するものではない（以下同様）。

【 0 0 1 4 】

上記手段によれば、複数の識別情報が可変表示装置の表示部において変動表示されうる。そして、識別情報が変動表示されている間の少なくとも一時期に、所定の演出パターンに基づく演出が行われる。そして、この演出に際しては、所定の演出パターンに対応した表示対象が表示される。従って、かかる演出が行われることにより、遊技者は、前記表示対象の挙動を伴った演出を堪能することができる。さらに、上記手段では、同一の演出パターンに基づく演出が行われる場合であっても、表示対象の出現態様がそのときどきによって相違する。このため、当該相違に気づいた遊技者は、そのことに面白味を覚えるとともに、何らかの期待感等を抱きうる。

【 0 0 1 5 】

手段２．複数の識別情報を表示部において変動表示可能な可変表示装置を備えた遊技機であって、前記識別情報が変動表示されている間の少なくとも一時期に、所定の演出パターンに基づく演出を行うに際し、前記所定の演出パターンに対応した表示対象を表示するとともに、同一の演出パターンについて、前記表示対象の出現態様を複数通り具備せしめたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、同一の演出パターンに基づく演出が行わ

れる場合であっても、表示対象の出現態様が複数通り存在するため、そのときどきの出現の仕方を堪能しうるとともに、出現態様の相違に気づいた遊技者は、そのことに面白味を覚えるとともに、何らかの期待感等を抱きうる。

【 0 0 1 6 】

手段 3 . 手段 1 又は 2 において、前記各出現態様間で、（遊技者にとっての）価値が相違す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、出現態様を視認する毎に、遊技者は一喜一憂する。

【 0 0 1 7 】

手段 4 . 手段 1 ～ 3 のいずれかにおいて、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況を検出し、その検出結果に基づく所定の契機の発生によって、前記識別情報を表示部において変動表示可能とし、前記識別情報が特定表示態様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ようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 8 】

手段 5 . 手段 4 において、前記出現態様に応じて前記特別遊技状態発生の期待値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、演出パターンに基づく演出のみならず、表示対象の出現態様にも遊技者の興味が注がれることとなり、実際の表示態様に応じて一喜一憂しうる。

【 0 0 1 9 】

手段 6 . 手段 4 又は 5 のいずれかにおいて、前記出現態様によって、以降の所定の遊技状態の発生を予告可能としたことを特徴とする遊技機。ここで、予告とあるのは、該出現態様によって、所定の遊技状態が発生しやすくなることを示唆可能であればよい、或いは、出現態様によって所定の態様の発生率に影響が生じるという趣旨であって、所定の遊技状態が発生しない場合があっても差し支えない。上記手段によれば、そのときどきの出現態様によって一喜一憂しうる。

【 0 0 2 0 】

手段 7 . 手段 6 において、前記出現態様のうち少なくとも 1 つは、前記特別遊技状態の発生を予告しうるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、当該予告しうる出現態様に気づいた遊技者の期待感は、非常に高められることとなる。

【 0 0 2 1 】

手段 8 . 手段 4 ～ 7 のいずれかにおいて、少なくとも前記識別情報が特定表示態様となって最終的に停止表示される前段階に、前記表示部においてリーチ遊技状態を演出するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 2 】

手段 9 . 手段 8 において、前記出現態様のうち少なくとも 1 つは、前記リーチ遊技状態の発生を予告しうるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、当該予告しうる出現態様に気づいた遊技者は、そのことに喜びを覚え、リーチ遊技状態の発生を心待ちにする。

【 0 0 2 3 】

手段 1 0 . 手段 9 において、前記出現態様のうち少なくとも 1 つは、前記リーチ遊技状態のうちのノーマルリーチ遊技状態よりも特別遊技状態発生の期待値の高いスーパーリーチ遊技状態又はそれよりもさらに期待値の高いスペシャルリーチ遊技状態の発生を予告しうるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、さらに、特別遊技状態の発生を大きく期待する。

【 0 0 2 4 】

手段 1 1 . 手段 8 において、演出パターンは、リーチ演出パターンであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、同一のリーチ演出パターンに基づく演出が行われる場合であっても、表示対象の出現態様がそのときどきによって相違するため、当該相違に気づいた遊技者は、そのことに面白味を覚えるとともに、何らかの期待感等を抱きうる。

【 0 0 2 5 】

手段１２．手段８～１１のいずれかにおいて、前記表示対象は、所定の演出パターンに基づく演出が行われている途中に出現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、所定の演出パターンに基づく演出が行われている最中に、いつ表示対象が出現するのかわくわくしながら待つこととなる。

【００２６】

手段１３．手段１又は２において、前記各出現態様間で、（遊技者にとっての）価値が等しいことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、出現態様が相違したとしても、価値に変わりはないため、安心して出現態様を堪能することができる。

【００２７】

手段１４．手段１３において、前記出現態様はランダムに決定されるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、出現態様の相違に規則性を見いだせず、遊技内容に一層の厚みが増す。

【００２８】

手段１５．手段１３において、前記出現態様は、予め定められた順序に従って決定されるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、ある程度、出現態様の相違に規則性を見いだすことができ、かかる場合、出現態様を予測することが可能となり面白味が増す。

【００２９】

手段１６．手段１～１５のいずれかにおいて、前記出現態様のうち少なくとも１つは、前記表示対象を前記表示部の周縁部を除く部位に表示せしめることであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示対象が表示部の周縁部を除く部位（例えば中央部等）に突然表示される。そして、その出現態様に驚かされる。

【００３０】

手段１７．手段１～１６のいずれかにおいて、前記出現態様のうち少なくとも１つは、前記表示対象を前記表示部の周縁部から現れるように表示せしめることであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示対象が表示部の周縁部から現れるように表示される。

【００３１】

手段１８．手段１７において、前記表示対象が現れる周縁部の部位を相違させたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、表示対象が周縁部のどこから現れるかをわくわくしながら見守る。

【００３２】

手段１９．手段１～１８のいずれかにおいて、前記表示対象の出現に際しての移動方向を相違させたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示対象の出現に際しての移動方向の相違に気づいた遊技者は、一種独特の面白味を覚える。

【００３３】

手段２０．手段１～１９のいずれかにおいて、前記表示対象の表示態様を相違させたことを特徴とする遊技機。

【００３４】

手段２１．手段２０において、前記態様は、数、色、大きさ、形状、及び、付随的な表示物のうち少なくとも１つを含んでいることを特徴とする遊技機。

【００３５】

手段２２．手段１～２１のいずれかにおいて、前記表示部の背景の表示態様を相違させたことを特徴とする遊技機。

【００３６】

手段２３．手段１～２２のいずれかにおいて、前記表示対象の出現に際しての音声による演出内容及びランプによる演出内容の少なくとも一方を相違させたことを特徴とする遊技機。

【００３７】

手段２４．手段１～２２のいずれかにおいて、前記表示対象の出現態様が相違していて

も、音声による演出内容及びランプによる演出内容を共に同じにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 8 】

手段 2 5 . 手段 1 ~ 2 4 において、前記表示対象の出現後、演出パターン本来の演出が行われる前段階に、前記表示対象による事前演出を行いうるよう構成するとともに、該事前演出の内容を前記出現態様に応じて相違させたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、出現態様の相違に応じて事前演出も相違させられることから、当該相違する事前演出を存分に堪能することができる。

【 0 0 3 9 】

手段 2 6 . 手段 1 ~ 2 5 のいずれかにおいて、前記演出パターンは複数通りあり、各演出パターン毎に表示対象が相違していることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、各演出パターン毎に表示対象の出現態様の相違を堪能することができる。

【 0 0 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

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。

【 0 0 4 2 】

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し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、シャッター 1 1 が設けられている。このシャッター 1 1 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 1 2 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 1 2 が励磁状態となることにより、シャッター 1 1 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 1 2 が非励磁状態となることにより、シャッター 1 1 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。

【 0 0 4 3 】

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）1 3 が組込まれている。表示装置 1 3 は、液晶ディスプレイ（LCD）よりなる表示部 1 3 a 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 1 4、中図柄列 1 5 及び下図柄列 1 6 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 1 3 a には、背景画面等が適宜表示されるようになっている。

【 0 0 4 4 】

各図柄列 1 4 ~ 1 6 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 1 7 A ~ 1 7 I と、複数個の図柄 1 7 K とによって構成されている。各図柄 1 7 A ~ 1 7 I 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 1 7 A 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 1 7 B 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）。

【0045】

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。

【0046】

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）にスクロール表示される。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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もよい。

【0050】

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「大当たり図柄」である。

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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、右下がりの斜めのリーチ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 17 G で停止しており、中図柄列 15 の図柄 17 A ～ 17 I , 17 K 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 17 G）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。

【 0 0 5 3 】

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 17 A ～ 17 I , 17 K 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。

【 0 0 5 4 】

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 17 A ～ 17 I , 17 K 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））」、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 27（a）～（c）参照）」、キャラクタとして巨大カニが表示される「巨大カニリーチ（図 25（a）～（c）、図 26（a）～（c）参照）」及び「カニスペシャルリーチ（図 28（a）～（c）、図 29（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、「スーパーリーチ」、「スペシャルリーチ」、「プレミアムリーチ」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「巨大カニリーチ」が「スーパーリーチ」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「スペシャルリーチ」を、また、「奥行き再変動リーチ」が「プレミアムリーチ」を構成している。

【 0 0 5 5 】

「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、「スペシャルリーチ」は、前記「スーパーリーチ」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、「スーパーリーチ」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、「プレミアムリーチ」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よう構成されている。

【 0 0 5 6 】

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 C V に基づいて決定される。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。

【0057】

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、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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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と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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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おいて、最終的に停止表示される図柄17A～17Iに関連して次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。

【0065】

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20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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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、上図柄乱数カウンタCDU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CDB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。

【0069】

また、図9及び図8(b)に示すリーチ種別決定カウンタCV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CDU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。

【0070】

併せて、入賞判定フラグFE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FE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。

【0071】

さて、図10のフローチャートは、上述した各カウンタCI, CO, CB, CDU, CDC, CDB, CVの更新後に、図柄乱数カウンタCDU, CDC, CDB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31~36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(2ms)毎に実行される。このルーチンが開始されると、制御装置24はまずステップS1において、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にそれぞれ「1」を加算する(更新する)。

【0072】

また、ステップS2において、上図柄乱数カウンタCDUに「1」を加算する。中・下図柄乱数カウンタCDC, CDBに関しては、それぞれ上・中図柄乱数カウンタCDU, CDC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CDU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CDC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CDCの値を維持する。また、中図柄乱数カウンタCDC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CDB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CDBの値を維持する。さらに、ステップS3において、制御装置24は、リーチ種別決定カウンタCVを適宜更新する。

【0073】

次に、ステップS4において、図柄乱数カウンタCDU, CDC, CDB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S5において各図柄乱数カウンタCDU, CDC, CDBの値を、対応する外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33に格納する。ここで、対応する外れ図柄乱数バッファ31~33とは、具体的には上図柄乱数カウンタCDUに関しては上外れ図柄乱数バッファ31を指し、中図柄乱数カウンタCDCに関しては中外れ図柄乱数バッファ32を指し、下図柄乱数カウンタCDBに関しては下外れ図柄乱数バッファ33を指すものとする(後述するステップS7に関しても同様)。そして、制御装置24は、ステップS5の処理を実行した後、その後の処理を一旦終了する。

【0074】

一方、前記ステップS4の条件が満たされていない場合には、ステップS6において、図柄乱数カウンタCDU, CDC, CDB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S7において各図柄乱数カウンタCDU, CDC, CDBの値を、対応する外れリーチ図柄乱数バッファ34, 35, 36に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【0075】

なお、ステップS6の条件が満たされていない場合には、前記ステップS5, 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CDU, CDC, CDB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。

【0076】

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CDU, CDC, CDB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。

【0077】

次に、図11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CI, CO, CDU, CDC, CDBの値を図柄乱数エリア41(i)~45(i)に格納することである。

【0078】

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S10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S11において、保留カウンタCH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。

【0079】

保留カウンタCHの値が最大保留回数よりも小さい場合には、ステップS12において、保留カウンタCHに「1」を加算する。また、続くステップS13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S14へ移行する。一方、前記ステップS11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S12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。

【0080】

ステップS14において、制御装置24は、内部乱数カウンタCI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S15において、外れリーチ乱数カウンタCO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S16において、制御装置24は、上・中・下の各外れ図柄乱数バッファ31~33の値(CDU, CDC, CDB)を、対応する上・中・下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。

【0081】

このように、「格納処理ルーチン」においては、乱数カウンタCI, CO, CDU, CDC, CDB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S14~ステップS16では、例えばステップS12での更新後の保留カウンタCH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。

【0082】

次に、図12、図13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13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。

【0083】

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S20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 S 3 0 において、「i」を「0」に設定し、次のステップ S 4 0 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。

【0084】

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 S 5 0 において、内部乱数エリア 4 1 ($i + 1$)、外れリーチ乱数エリア 4 2 ($i + 1$)、外れ図柄乱数エリア 4 3 ($i + 1$) ~ 4 5 ($i + 1$) の各データを、1つ前のエリア 4 1 (i) ~ 4 5 (i) にそれぞれシフトする。次いで、ステップ S 6 0 において、制御装置 2 4 は、「i」に「1」を加算し、ステップ S 4 0 へ戻る。

【0085】

一方、ステップ S 4 0 の判定条件が満たされない場合 ($CH = i$) には、ステップ S 7 0 へ移行し、保留ランプ 1 8 a ~ 1 8 d 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 S 8 0 において保留カウンタ CH から「1」を減算する。

【0086】

次に、制御装置 2 4 は、ステップ S 9 0 において、図柄の変動開始処理を実行する。詳しくは、図 1 4 の「変動開始処理ルーチン」に示すように、まずステップ S 9 0 1 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 S 9 0 2 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 S 9 0 5 へ移行する。

【0087】

一方、ステップ S 9 0 1 における判定条件が満たされていないと、ステップ S 9 0 3 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 S 9 0 4 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 S 9 0 5 へ移行する。

【0088】

さらに、ステップ S 9 0 3 の判定条件が満たされていない場合には、ステップ S 9 0 6 において、ステップ S 1 6 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 9 0 7 へ移行する。

【0089】

さて、ステップ S 9 0 2 又はステップ S 9 0 4 から移行して、ステップ S 9 0 5 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。

【0090】

そして、ステップ S 9 0 5 又はステップ S 9 0 6 から移行して、ステップ S 9 0 7 においては、特別図柄表示装置 1 3 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。

【0091】

上記のように、ステップ S 9 0 (「変動開始処理ルーチン」) の処理を実行した後、制御装置 2 4 は、図 1 2 のステップ S 1 1 0 において、上下両図柄列 1 4, 1 6 における図柄 1 7 A ~ 1 7 I, 1 7 K を、前記ステップ S 9 0 2, S 9 0 4, S 9 0 6 のいずれかの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 1 7 A ~ 1 7 I, 1 7 K

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。

【0092】

次に、制御装置 24 は、ステップ S 115 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 S 115 1 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 S 115 1 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 S 115 2 へ移行する。

【0093】

ステップ S 115 2 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 S 115 3 において、上下図柄列 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。

【0094】

一方、ステップ S 115 2 で否定判定された場合には、ステップ S 115 4 において、(1) 上下図柄列 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 21 (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 22 (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 21 (b), 図 22 (b) 参照）。

【0095】

(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 21 (c), 図 22 (c) 参照）。

【0096】

(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 21 (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。

【0097】

また、例えば、図 22 (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 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。

【0098】

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。

【0099】

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 S 120 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 S 120 1 において、ステップ S 905 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 S 120 2 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 17A～17I, 17K をそれまでよりもゆっくりと変動表示させる。

【0100】

また、ステップ S 120 1 で肯定判定された場合には、ステップ S 120 3 に移行する。ステップ S 120 3 においては、ステップ S 905 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。

【0101】

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 S 120 4 a 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。

【0102】

次に、ステップ S 120 4 b 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）、図 23 に示すように、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、巨大サメキャラクタ SC 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 SC の出現態様（登場方法）は、同図(a)～(d)に示すように、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 SC は、表示部 13 a の周縁部の何処かから、或いは、背景の切換とともに表示部 13 a 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。

さらに、続くステップ S 120 4 c 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。

【0103】

次に、ステップ S 120 4 d 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 13 a のほぼ中央部に巨大サメキャラクタ SC が正面を向くように表示する。また、表示部 13 a の周縁上部から中央へと図柄 17A～17I, 17K を順に移動表示させるとともに、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 SC が噛みついて飲み込むかの如き動作表示を行う。そして、噛み付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。

【0104】

その後、ステップ S 120 4 e において、巨大サメキャラクタ SC が噛みつく動作をやめ、表示部 13 a 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。

【0105】

さて、前記ステップ S 120 3 で肯定判定された場合には、ステップ S 120 5 に移行する。ステップ S 120 5 において、制御装置 24 はステップ S 905 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S 1 2 0 6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)は、図示はしないが、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。

【0106】

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。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。

【0107】

また、前記ステップS 1 2 0 5で肯定判定された場合には、ステップS 1 2 0 7に移行する。ステップS 1 2 0 7においては、ステップS 9 0 5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S 1 2 0 8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)は、図示はしないが、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。

【0108】

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(このとき、当該キャラクタがひっくり返る演出が行われる)で、中図柄列15の図柄変動が終了させられることとなる。

【0109】

一方、前記ステップS 1 2 0 7で肯定判定された場合には、ステップS 1 2 0 9に移行する。ステップS 1 2 0 9においては、ステップS 9 0 5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S 1 2 1 0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。すなわち、上記巨大サメリーチと同様の演出が所定期間行われた後、所定のタイミングで大当たり図柄とその直前の図柄17Kとの択一選択が行われる。より詳しくは図4(b)に示すように、大当たり図柄と、その直前の図柄17Kとが2つ並んだ状態で中央ほぼ両側に表示される。そして、巨大サメキャラクタ(SC)が2つ並んだ図柄のうちの一方を交互に噛みつかうとする動作、及び、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が数回繰り返し実行される。その後、少しの間を置いて前記キャラクタ(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。また、飲み込まれなかった方の図柄を、最終的な確定停止図柄として中央に表示する。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、巨大

なサメのキャラクタ（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が実行される。

【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。すなわち、上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27（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。

【0111】

また、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28（a）～（c），図29（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。

【0112】

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おいても、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。

【0113】

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18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 S 1 3 0 1 において、中図柄列 1 5 での変動を停止させる。

【 0 1 1 4 】

また、次のステップ S 1 3 0 2 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 1 5 の図柄停止のみが実行されることとなる。

【 0 1 1 5 】

これに対し、ステップ S 1 3 0 2 において肯定判定された場合には、ステップ S 1 3 0 3 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ったものとして、ステップ S 1 3 0 4 へ移行する。かかるステップ S 1 3 0 4 において、制御装置 2 4 は、それまで消去されていたリーチ図柄以外の図柄 1 7 K 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 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K 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 1 7 K の復帰表示は、中図柄列 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K の復帰表示に同期して行われる。そして、制御装置 2 4 は、その後の処理を一旦終了する。

【 0 1 1 6 】

一方、ステップ S 1 3 0 3 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 1 3 0 5 へ移行する。制御装置 2 4 は、ステップ S 1 3 0 5 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 1 7 K 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 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K 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 1 3 a 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 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K も対応する位置へと移動表示される。例えば、図 3 0 (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、上図柄列 1 4 においては左から中央へとリーチ図柄 1 7 A が移動表示される。また、下図柄列 1 6 においては右から中央へとリーチ図柄 1 7 A が移動表示される。さらに、中図柄列 1 5 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。

【 0 1 1 7 】

また、例えば、図 3 1 (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 1 4 においてはリーチ図柄 1 7 A 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 1 6 においては右側から左側へとリーチ図柄 1 7 A が移動表示される。さらに、中図柄列 1 5 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 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K も 1 コマ分ずれて左端に表示される。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 1 3 a の左側から圏外へ外れることとなる。

【 0 1 1 8 】

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 17 A ~ 17 I , 17 K 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。

【0119】

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 19 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 131 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、何らの処理も行わず、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。ステップ S 1312 においては、まず、図 32 (a) , (b) に示すように、表示部 13a に一旦停止表示された図柄 17 A ~ 17 I , 17 K 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 17 A ~ 17 I 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 17 A ~ 17 I 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。

【0120】

その後、ステップ S 1313 において、制御装置 24 は、図 32 (c) ~ (e) に示すように、前記図柄 17 A ~ 17 I , 17 K 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 17 A ~ 17 I , 17 K 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 17 A ~ 17 I , 17 K が、サメに追いかけ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。

【0121】

続いて、ステップ S 1314 において、制御装置 24 は、図 32 (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 17 A ~ 17 I , 17 K が奥行き方向に移動しているかの表示を行い、図柄 17 A ~ 17 I , 17 K 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。

【0122】

そして、ステップ S 1315 において、図柄 17 A ~ 17 I , 17 K の差替えを行う。つまり、ステップ S 902 又はステップ S 904 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 17 A ~ 17 I , 17 K 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 17 A ~ 17 I , 17 K 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 17 A ~ 17 I のみが表示される。また、このとき、図柄 17 A ~ 17 I は、手前方向（正面方向）に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。

【0123】

その後、ステップ S 1316 において、図 33 (a) に示すように、差替え後の図柄 17 A ~ 17 I 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 S 1317 において、図 33 (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 17 A ~ 17 I , 17 K が手前方向に移動しているかの表示を行い、図柄 17 A ~ 17 I , 17 K 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 17 A ~ 17 I 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 17 A ~ 17 I が用意されているため、図柄 17 A ~ 17 I が元の状態に戻る直前までは、遊技者が、図柄 17 A ~ 17 I を特定できない場合が生じうる。

【0124】

そして、続くステップ S 1318 において、図柄 17 A ~ 17 I 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 17 A ~ 17 I (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。

【0125】

さらに、続くステップ S 1319 において、図柄 17 A ~ 17 I 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 33 (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 17 A ~ 17 I 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 17 A ~ 17 I, 17 K をも併せて表示する。

【0126】

次に、制御装置 24 は、ステップ S 135 (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 20 の「奥行き再抽選処理ルーチン」に示すように、制御装置 24 はまずステップ S 1351 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 17 B, 17 D, 17 F, 17 H 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、何らの処理も行わずその後の処理を一旦終了する。

【0127】

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 S 1352 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 34 (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 17 A ~ 17 I, 17 K 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 17 A ~ 17 I 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。

【0128】

その後、ステップ S 1353 において、制御装置 24 は、図 34 (d), (e) に示すように、前記図柄 17 A ~ 17 I, 17 K 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 17 A ~ 17 I, 17 K を追いかけるが如く動作表示を行う。

【0129】

続いて、ステップ S 1354 において、制御装置 24 は、図 34 (f) に示すように、上記同様所定時間 T1 かけて図柄 17 A ~ 17 I, 17 K が奥行き方向に移動しているかの表示を行い、図柄 17 A ~ 17 I, 17 K 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。

【0130】

そして、ステップ S 1355 において、図柄 17 A ~ 17 I, 17 K の差替えを行う。つまり、ステップ S 902 又はステップ S 904 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 17 A ~ 17 I, 17 K 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 17 A ~ 17 I のみが表示される。また、このとき、図柄 17 A ~ 17 I 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。

【 0 1 3 1 】

その後、ステップ S 1 3 5 6 において、図 3 3 (a) に示すように、差替え後の図柄 1 7 A ~ 1 7 I 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 S 1 3 5 7 において、図 3 3 (b) , (c) に示すように、所定時間 T 2 かけて図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K が手前方向に移動しているかの表示を行い、図柄 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K 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 1 7 A ~ 1 7 I 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 1 7 A ~ 1 7 I が用意されているため、図柄 1 7 A ~ 1 7 I が元の状態に戻る直前までは、遊技者が、図柄 1 7 A ~ 1 7 I を特定できない場合が生じうる。

【 0 1 3 2 】

そして、続くステップ S 1 3 5 8 において、図柄 1 7 A ~ 1 7 I 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 1 7 A ~ 1 7 I （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。

【 0 1 3 3 】

さらに、続くステップ S 1 3 5 9 において、図柄 1 7 A ~ 1 7 I 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 3 3 (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 1 7 A ~ 1 7 I 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 1 7 A ~ 1 7 I , 1 7 K をも併せて表示する。

【 0 1 3 4 】

さて、上記奥行き再変抽選処理を行った後、制御装置 2 4 は、次に、ステップ S 1 4 0 において、図柄 1 7 A ~ 1 7 I 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 1 7 A ~ 1 7 H 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 1 5 0 へ移行する。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 5 0 において、制御装置 2 4 は、ラウンドカウンタ C R を「 0 」にクリアする。なお、このとき、制御装置 2 4 によって大当たり報知表示がなされる。

【 0 1 3 6 】

次に、制御装置 2 4 は、ステップ S 1 6 0 （図 1 3 参照）において、入賞カウンタ C E を「 0 」にクリアするとともに、入賞判定フラグ F E を「 0 」に設定する。また、続くステップ S 1 7 0 においては、ラウンドカウンタ C R を「 1 」ずつインクリメントする。

【 0 1 3 7 】

さらに、ステップ S 1 8 0 において、制御装置 2 4 は、大入賞口用ソレノイド 1 2 を励磁させる。すると、シャッタ 1 1 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。

【 0 1 3 8 】

次に、ステップ S 1 9 0 において、制御装置 2 4 は、入賞カウンタ C E の値が予め定められた所定値 C E m a x 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 2 0 0 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 1 9 0 へ戻す。その結果、大入賞口 4 の開放開始後に所定値 C E m a x 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 S 1 9 0 又はステップ S 2 0 0 のいずれか一方が満たされていないと、ステップ S 2 1 0 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。

【0139】

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、ステップS240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、次の遊技モードを報知する処理を実行する。より詳しくは、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。

【0140】

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。

【0141】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、リーチ状態発生中に各種の演出が行われる。中でも、各種キャラクタを用いたリーチ演出、すなわち、「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」及び「カニスペシャルリーチ」が行われうる。これらのリーチ演出が行われるに際しては、各種演出に対応した、巨大サメキャラクタSCをはじめ、巨大イカキャラクタ及び巨大カニキャラクタがそれぞれ表示される。さらに、これらのキャラクタを用いた演出が行われるに際しては、各種キャラクタが表示部13aに出現表示されるのであるが、本実施の形態では、各種キャラクタの出現態様が複数通りあり、そのときどきによって出現態様が相違する。このため、当該相違に気づいた遊技者は、そのことに面白味を覚えるとともに、何らかの期待感(例えば大当たり状態発生等)を抱きうる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0142】

特に、本実施の形態では、例えば巨大サメリーチという同一のリーチパターンに基づく演出が行われる場合であっても、巨大サメキャラクタSCの出現態様がそのときどきによって相違する。このため、巨大サメリーチという同じリーチ演出が行われたとしても、出現態様の相違によって大当たり状態発生の可能性が異なるのではないかと推測する。そのため、遊技内容に一層の厚みを持たせることができ、興趣の向上に拍車かけられる。

【0143】

また、本実施の形態では、上記巨大サメキャラクタSC等のキャラクタは、各種リーチ演出が行われている途中(ノーマルリーチパターンでの演出が所定時間行われた後)に出現表示される。従って、遊技者は、リーチ演出が行われている最中に、いつキャラクタがどのような出現態様で現れるのかをわくわくしながら待つこととなる。その結果、さらに面白味が増す。

【 0 1 4 4 】

さらに、本実施の形態では、各種キャラクタは、表示部 1 3 a の周縁部の何処かから、或いは、背景の切換とともに表示部 1 3 a のほぼ中央に出現表示制御され、各出現パターン毎に最初に出現する部位が異なっている。そのため、遊技者は、各種キャラクタがどの部位から登場するのかをわくわくしながら待つこととなる。

【 0 1 4 5 】

併せて、各種キャラクタの出現に際しての移動方向が相違しているため、遊技者は、どの方向へキャラクタが移動するのかについても興味を抱くこととなり、しかも移動方向の相違に気づいた遊技者は、一種独特の面白味を覚える。

【 0 1 4 6 】

加えて、本実施の形態では、各種キャラクタの出現に際し、表示部 1 3 a の背景の表示態様をも相違させた。このため、当該背景の相違に気づいた遊技者は、さらに面白味を覚えることとなり、興趣の向上に拍車かけられる。

【 0 1 4 7 】

さらにまた、本実施の形態では、各キャラクタの出現態様は、予め定められた順序に従って決定される。このため、遊技者は、ある程度、出現態様の相違に規則性を見いだすことができ、かかる場合、出現態様を予測することが可能となりさらに面白味が増す。

【 0 1 4 8 】

また、リーチパターンが複数通りあり、各リーチパターン毎に表示されるキャラクタが相違している。このため、巨大サメキャラクタ、巨大イカキャラクタ、巨大カニキャラクタといった具合に、各リーチパターン毎にキャラクタの出現態様の相違を堪能することができる。

【 0 1 4 9 】

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。

【 0 1 5 0 】

(a) 上記実施の形態では特に言及しなかったが、キャラクタの出現態様に応じて大当たり状態発生の期待値を可変としてもよい。例えば、巨大サメキャラクタが所定の態様で出現した場合には、大当たり発生の期待値が他の場合に比べて高められるような構成としてもよい。かかる構成により、リーチパターンに基づく演出のみならず、キャラクタの出現態様にも遊技者の興味が注がれることとなり、実際の表示態様に応じて一喜一憂しうる。

【 0 1 5 1 】

(b) また、複数通りあるキャラクタの出現態様のうち少なくとも1つは、大当たり状態の発生を予告しうるものであってもよい。さらに、出現態様のうち少なくとも1つは、リーチ状態の発生（例えばスーパーリーチやスペシャルリーチの発生）を予告しうるものであってもよい。このような構成とすることにより、所定の出現態様を視認した遊技者は、リーチ状態や大当たり状態の発生を大いに期待することとなり、さらに興趣の向上が高められる。

【 0 1 5 2 】

(c) キャラクタの出現態様を相違させるに際し、キャラクタの表示態様をも相違させてもよい。例えば、表示態様としては、数、色、大きさ、形状、及び、付随的な表示物のうち少なくとも1つが挙げられる。また、キャラクタの出現に際しての音声による演出内容及びランプによる演出内容の少なくとも一方を相違させることとしてもよい。さらに、上述した態様の相違に応じて、大当たり期待値を可変としてもよい。例えば、キャラクタの数が他の場合よりも多かったり、キャラクタの色が他の場合と異なっていたり、キャラクタが笑った表情をしていたり、キャラクタが特定の表示物（例えば冠、ハンドバッグ）を持っていたりする場合に、大当たり期待値が高められるような構成としてもよい。

【 0 1 5 3 】

(d) 上記実施の形態では、各キャラクタの出現態様は、予め定められた順序に従って決定されていたが、出現態様はランダムに決定されるものであってもよい。このような構

成によれば、遊技者は、出現態様の相違に規則性を見いだせず、遊技内容に一層の厚みが増す。

【 0 1 5 4 】

(e) キャラクタの出現後、リーチパターン本来の演出が行われる前段階に、前記キャラクタによる事前演出を行いうるようにしてもよい。例えば、巨大カニキャラクタがバウンド表示される前段階に屈伸体操をするかの如き演出を行ったり、巨大イカキャラクタがパンザイの動作をするかの如き演出を行ったりすることが考えられる。

【 0 1 5 5 】

また、前記事前演出の内容を、出現態様に応じて相違させてもよい。例えば、第 1 の出現態様であった場合には、キャラクタが屈伸体操 (第 1 の事前演出) をし、第 2 の出現態様であった場合には、前記屈伸体操とは異なる首回し体操 (第 2 の事前演出) をするようにしてもよい。

【 0 1 5 6 】

さらに、事前演出の内容に応じて、大当たり状態発生の期待値を可変としてもよい。

【 0 1 5 7 】

(f) 上記実施の形態では、各キャラクタ毎に出現態様を相違させることとしたが、所定のキャラクタに限って相違させることとしてもよい。

【 0 1 5 8 】

(g) 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 (例えば国旗、マーク、乗り物等の不動体、花等の植物等や背景) の出現態様を相違させることとしてもよい。

【 0 1 5 9 】

(h) 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 0 】

(i) 上記実施の形態では、所定時間ノーマルリーチと同等の演出処理を行った後、キャラクタを出現させることとしたが、前記演出処理を行うことなく、いきなりキャラクタを出現させるようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

(j) 上記実施の形態では、リーチ演出に際してキャラクタを出現させることとしたが、他の演出に際して表示対象を出現させることとしてもよい。他の演出としては、例えば、図柄の通常変動時における演出、リーチ予告時の演出、スーパーリーチ、スペシャルリーチ予告時の演出、大当たり予告時の演出、モード抽選時の演出等が挙げられる。

【 0 1 6 2 】

(k) 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もよい。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 3 】

(1) 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もよいし、図柄 17 A ~ 17 I , 17 K 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 6 4 】

(m) C P U (制御装置 2 4) 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 6 5 】

(n) 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 6 6 】

(o) 表示装置 1 3 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、エレクトロルミネセンス(E L)、蛍光表示管等を用いてもよい。

【 0 1 6 7 】

(p) 乱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 6 8 】

(q) 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 6 9 】

(r) 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 0 】

(s) 上記実施の形態では、キャラクタの出現態様を相違させるに際し、背景をも相違させることとしたが、背景を相違させなくてもよい。

【0171】

(t) 上記実施の形態では詳しく述べなかったが、キャラクタの出現に際しての音声による演出内容及びランプによる演出内容の少なくとも一方を、出現態様に応じて相違させてもよい。また、キャラクタの出現態様が相違していても、音声による演出内容及びランプによる演出内容を共に同じにしてもよい。

【0172】

(u) 上記実施の形態では、スーパーリーチの実質的な演出が行われる前にキャラクタが出現表示されるような構成となっていたが、図柄の変動中、リーチ発生前、リーチ発生時、リーチ状態中の所定のタイミング（例えばスーパーリーチ、スペシャルリーチに発展するとき等）にキャラクタが出現表示されるようにし、かつ、そのときどき毎に出現態様を相違させることとしてもよい。

【0173】

(v) 表示対象を出現させるタイミングについては、各出現態様間で同じとしてもよいし、相違させてもよい。

【0174】

【発明の効果】

本発明によれば、パチンコ機等の遊技機において、興趣の飛躍的な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)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。

【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】図柄乱数パツ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。

【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】「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19】「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20】「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21】(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22】(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 2 3】(a) ~ (d) は、巨大サメキャラクタの出現態様の相違を示す表示部の図である。

【図 2 4】(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 2 5】(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 2 6】(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 2 7】(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 2 8】(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 2 9】(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 3 0】(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 3 1】(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 3 2】(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 3 3】(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。

【図 3 4】(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。