

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-164616

(P2021-164616A)

(43) 公開日 令和3年10月14日(2021.10.14)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 127 頁)

(21) 出願番号 特願2020-69926 (P2020-69926)
 (22) 出願日 令和2年4月8日(2020.4.8)

(71) 出願人 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
 (74) 代理人 110000291
 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
 (72) 発明者 土屋 良孝
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
 (72) 発明者 川添 智久
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣を高めること。

【解決手段】パチンコ遊技機 P Y 1 は、第 1 始動口 1 1、又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に基づいて、大当たりとなるか否かの判定処理を行う遊技制御用マイコン 1 0 1 と、演出図柄 E Z を変動表示させ、演出図柄 E Z を停止表示させる特図変動演出を実行可能な演出制御用マイコン 1 2 1 とを備える。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な低確率時短状態に制御可能である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常遊技状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも同じ共闘リーチを実行可能である。

【選択図】図 4 5

(A) 第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル

特図変動パターン	第1LOGO図柄演出の振分率(%)			第2演出図柄の第1LOGO図柄演出			第3演出図柄の第1LOGO図柄演出		
	第1演出図柄の第1LOGO図柄演出	実行	非実行	第1演出図柄の第1LOGO図柄演出	実行	非実行	第1演出図柄の第1LOGO図柄演出	実行	非実行
P13	10	10	60					30	
P14	85	5						0	
P81	60	30						10	
P82	100	0						0	

(B) 第2LOGO図柄演出の実行選択テーブル

特図変動パターン	第2LOGO図柄演出の振分率(%)			第2演出図柄の第2LOGO図柄演出		
	第1演出図柄の第2LOGO図柄演出	実行	非実行	第1演出図柄の第2LOGO図柄演出	実行	非実行
P101	0		100			
P103	80	40				
P105	0	100				
P107	10	90				

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定条件が成立することに基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段と、

前記判定の結果に基づいて、演出図柄を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が大当たりである場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行し、

前記大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特典遊技状態に制御可能とし、

前記演出制御手段は、

前記通常遊技状態、又は前記特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも、前記変動演出にて同様の演出態様からなる所定のリーチ演出を実行可能とする、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来のパチンコ遊技機には、例えば下記特許文献1に記載されているように、始動口への入球に基づいて大当たりであるか否かの判定が行われ、その判定の結果に基づいて、大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常モード（通常遊技状態）よりも遊技者にとって有利な時短モード（特典遊技状態）に制御される場合がある。

【0003】

また、下記特許文献1に記載されている遊技機では、大当たりであるか否かの判定の結果に基づいて、実行される変動演出にてリーチ状態となると、リーチ（所定のリーチ演出）を実行可能である。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2004-267490号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、下記特許文献1に記載の遊技機のように、通常遊技状態、又は特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも同様の演出態様からなるリーチが実行される場合があるため、面白みに欠ける場合あり、この点に改良の余地がある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、

所定条件が成立することに基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段と、

前記判定の結果に基づいて、演出図柄を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が大当たりである場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行し、

前記大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特典遊技状

10

20

30

40

50

態に制御可能とし、

前記演出制御手段は、

前記通常遊技状態、又は前記特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも、前記変動演出にて同様の演出態様からなる所定のリーチ演出を実行可能とする、

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技興趣を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

10

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

【図5】図4に示す遊技盤の縦断面図である。

【図6】図5に示す透過液晶画像表示装置と後方画像表示装置とを示す斜視図である。

【図7】図6に示す透過液晶画像表示装置の分解斜視図である。

【図8】(A)は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B)は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

20

【図9】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図10】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図11】(A)は普図関係乱数を示す表であり、(B)は特図関係乱数を示す表である。

。

【図12】(A)は当たり判定テーブルであり、(B)は普図変動パターン判定テーブルであり、(C)は補助遊技制御テーブルである。

【図13】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり図柄種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルである。

【図14】特図1変動パターン判定テーブルである。

【図15】特図2変動パターン判定テーブルである。

30

【図16】先読み判定テーブルである。

【図17】大当たり遊技制御テーブルである。

【図18】遊技状態の説明図である。

【図19】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図20】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図21】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。

【図22】特図変動演出のSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図23】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図24】(A)は透過液晶画像表示装置に演出画像が表示されていない状態で後方画像表示装置に昼間通常用背景画像が表示されている図であり、(B)は透過液晶画像表示装置に暗転画像が表示されている状態で後方画像表示装置に昼間通常用背景画像が表示されている図である。

40

【図25】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図26】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図27】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図28】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図29】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図30】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図31】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る大当たり図柄種別判定テーブルである。

【図32】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

50

【図 3 3】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、低確率非時短状態における特図 1 の変動パターン判定テーブルである。

【図 3 4】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、低確率時短状態における特図 1 の変動パターン判定テーブルである。

【図 3 5】(A) 低確率非時短状態且つ大当たりの場合に選択される特図 1 変動パターンの振分率を示すテーブル、(B) 低確率非時短状態且つリーチ有りハズレの場合に選択される特図 1 変動パターンの振分率を示すテーブル、(C) 低確率時短状態且つ大当たりの場合に選択される特図 2 変動パターンの振分率を示すテーブル、(B) 低確率時短状態且つリーチ有りハズレの場合に選択される特図 2 変動パターンの振分率を示すテーブルである。

10

【図 3 6】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る低確率非時短状態での演出の流れを説明するための図である。

【図 3 7】(A) L O G O リーチの実行タイミングと、第 1 可動体発展演出、第 2 可動体発展演出、第 3 可動体発展演出が実行されない場合を説明するための図、(B) L O G O リーチと第 1 可動体発展演出とが実行され、第 2 可動体発展演出と第 3 可動体発展演出とが実行されない場合を説明するための図である。

【図 3 8】(A) L O G O リーチと第 1 可動体発展演出と第 2 可動体発展演出とが実行され、第 3 可動体発展演出が実行されない場合を説明するための図、(B) L O G O リーチと第 1 可動体発展演出と第 2 可動体発展演出と第 3 可動体発展演出とが実行される場合を説明するための図である。

20

【図 3 9】L O G O リーチの具体例を示す図である。

【図 4 0】L O G O リーチの具体例を示す図である。

【図 4 1】L O G O リーチの具体例を示す図である。

【図 4 2】L O G O リーチの具体例を示す図である。

【図 4 3】L O G O リーチの具体例を示す図である。

【図 4 4】(A) パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る吹き出し背景演出の実行選択テーブル、(B) パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る L O G O フラッシュ演出の実行選択テーブルである。

【図 4 5】(A) パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る第 1 L O G O 図柄演出の実行選択テーブル、(B) パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る第 2 L O G O 図柄演出の実行選択テーブルである。

30

【図 4 6】(A) 共闘リーチと吹き出し背景演出と L O G O フラッシュ演出とが実行されない場合を説明するための図、(B) 共闘リーチと吹き出し背景演出とが実行され、L O G O フラッシュ演出が実行されない場合を説明するための図である。

【図 4 7】(A) 共闘リーチと L O G O フラッシュ演出とが実行され、吹き出し背景演出が実行されない場合を説明するための図、(B) 共闘リーチと吹き出し背景演出と L O G O フラッシュ演出とが実行される場合を説明するための図である。

【図 4 8】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 4 9】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 0】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

40

【図 5 1】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 2】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 3】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 4】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 5】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 6】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 7】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【図 5 8】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

50

以下、本発明の遊技機の第1実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

【0010】

1. 遊技機の構造

本発明の遊技機の第1実施形態であるパチンコ遊技機PY1について説明する。最初に、パチンコ遊技機PY1の構造について図1～図8を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機PY1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機PY1に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機PY1から当該パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機PY1に近づく方向とする。

【0011】

図1に示すように、パチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、外枠22と、その外枠22に対して開閉可能な前扉23とを備えている。さらに、前扉23は、後述する遊技盤ユニットYUが取り付けられる遊技盤取付枠2Aと、遊技盤取付枠2Aにヒンジ2Bを介して回転自在に支持される前枠23mと、を備える。前枠23mは遊技盤取付枠2Aに対して開閉が可能である。前枠23mには、透明板23tが取り付けられている。前枠23mが閉じられているとき、遊技盤取付枠2Aに取り付けられた遊技盤1と透明板23tとは対面する。よって、パチンコ遊技機PY1が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機PY1の前方にいる遊技者は、透明板23tを通して、遊技盤1に形成された遊技領域6を視認することができる。透明板23tは、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機PY1の前方から遊技領域6を視認可能であればよい。

【0012】

前枠23mの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル72kが設けられている。ハンドル72kが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置72が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル72kの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠23mの前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体36が設けられている。下部装飾体36の上面には、ハンドル72kに供給される遊技球を貯留するための上皿34が形成されている。また、下部装飾体36の正面の下部中央には、上皿34に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿35が設けられている。

【0013】

下部装飾体36の上面の上皿34より前方側には、操作可能な第1入力装置（以下「通常ボタン」）40が設けられている。通常ボタン40は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。また、前枠23mの表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体32において、操作可能な第2入力装置（以下「特殊ボタン」）41が設けられている。特殊ボタン41は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。さらに、下部装飾体36の上面には、通常ボタン40の横の箇所に、セレクトボタン42（操作手段）が設けられている。セレクトボタン42は、例えば、4方向（上下左右）の選択を可能とする十字キーである。

【0014】

また、前枠23mの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体31の底面に、音を出力可能なスピーカ52が設けられている。スピーカ52は、左側に配置され

10

20

30

40

50

た左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【 0 0 1 5 】

なお、遊技機枠 2 に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 1 6 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 2 ～ 図 8 を用いて説明する。遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面側に取り付けられた演出用ユニット 1 U と、を有する。最初に、遊技盤 1 について説明する。遊技盤 1 は透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。開口部 1 A に沿って、遊技球が流下可能な遊技領域 6 を区画するための略リング状の内側壁部 1 B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1 B の外側にも、遊技領域 6 を区画するための略リング状の外側壁部 1 C が前方に突出して形成されている。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1 B、外側壁部 1 C などによって囲まれた遊技領域 6 が形成されている。すなわち、遊技盤 1 の前面が、内側壁部 1 B および外側壁部 1 C によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに仕切られている。

【 0 0 1 8 】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1（入球口）、第 2 始動口 1 2（可変入球口）、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路を構成している。

【 0 0 1 9 】

遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 始動口 1 1 が形成された第 1 始動入賞装置 1 1 D と、第 2 始動口 1 2 への入球を可能または不可能にさせる第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D と、が設けられている。

【 0 0 2 0 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 1 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開放位置に移動することを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が閉鎖位置にあることを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。また、第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D が「開状態」になることを「電チュー 1 2 D が開放する」ともいい、電チュー 1 2 D が「閉状態」になることを「電チュー 1 2 D が閉鎖する」ともいう。第 1 始動口 1 1、又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当する。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 2 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口 1 0 が設けられている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。遊技球のゲート 1 3 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー 1 2 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 1 2 D の開放を伴う遊技である。

【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成された第 1 大入賞装置 1 4 D（以下、「通常 A T 1 4 D」ともいう）が設けられている。

【 0 0 2 6 】

第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備える。通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動により第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 1 4 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 7 】

また、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。なお、誘導ステージ 1 2 g の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 1 2 の方へ向かって流下可能である。

【 0 0 2 8 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D（以下、「V A T 1 5 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでおり、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球することは不可能もしくは極めて困難である。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であると遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が容易となる。一方、V A T 開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 9 】

ここで、図 3 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 1 5 a が設けられている。

【 0 0 3 0 】

第 2 大入賞口センサ 1 5 a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した遊技球は、振分装置 1 6 D によって、特定領域 1 6 か非特定領域 1 7 かに振り分けられる。振分装置 1

10

20

30

40

50

6 Dは、略矩形状の平板からなる振分部材 1 6 k と、振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s とを備えている。振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【 0 0 3 1 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 3（A）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能もしくは極めて困難であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

10

【 0 0 3 2 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過（進入）を許容する第 2 状態（通過許容状態：図 3（B）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態）にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

20

【 0 0 3 3 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば 1 0 R）においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

【 0 0 3 4 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

【 0 0 3 5 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

30

【 0 0 3 6 】

また、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

40

【 0 0 3 8 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 1 1、または、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下する

50

ように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、または、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 3 9 】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。なお、第 1 始動口 1 1、又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当する。

【 0 0 4 0 】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

【 0 0 4 1 】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われると実行される。また、特図 2 の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機に特図 2 抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図 1 および特図 2 を総称して特図といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 8 1 a および特図 2 表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

【 0 0 4 2 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 及び第 2 大入賞口 1 5）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。

【 0 0 4 3 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「

」というように一番右にある LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

【 0 0 4 4 】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の可変表示がなされる。特図の可変表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 LED が点灯する態様である。なお、特図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

【 0 0 4 5 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の

10

20

30

40

50

一例)が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 105 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 11 への遊技球の入賞(入球)により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 12 への遊技球の入賞(入球)により取得された各種乱数のことを「特図 2 関係乱数」という。ここで、特図 1 関係乱数は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 105 の中の特図 1 保留記憶部 105 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 105 の中の特図 2 保留記憶部 105 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 105 a に記憶可能な特図 1 保留の数(特図 1 保留数)および特図 2 保留記憶部 105 b に記憶可能な特図 2 保留の数(特図 2 保留数)には上限(例えば 4 個)を設定することが可能である。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

10

【0046】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示(あるいは、特図抽選の権利)を留保することができる。特図保留記憶部 105 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

20

【0047】



そして、特図保留数は、特図保留表示器 83 に表示される。特図 1 保留表示器 83 a と特図 2 保留表示器 83 b のそれぞれは、例えば 4 個の LED で構成されており、特図保留数の分だけ LED を点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【0048】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図(停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図)は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図(所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄)である場合には、第 2 始動口 12 (電チュー 12 D)を開放させる補助遊技が行われる。

30

【0049】

普図表示器 82 は、例えば 2 個の LED から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 82 は、「」(点灯、消灯)というように両 LED の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「」というように右の LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

【0050】

また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の可変表示が行われる。普図の可変表示の態様は、例えば両 LED が交互に点灯するという態様である。なお、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 LED が停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

40

【0051】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数(数値情報や判定情報の一例)が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部 106 に記憶される。普図保留記憶部 106 に記憶可能な普図保留の数(普図保留数)には上限(例えば 4 個)を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート 1

50

3を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

【0052】

次に、図5～図8を用いて遊技盤1の背面に取り付けられた演出用ユニット1Uについて説明する。演出用ユニット1Uは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット1Uには、後方画像表示装置50（表示手段）、透過液晶画像表示装置7、第1盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56が搭載されている。

【0053】

演出用ユニット1Uには、透過液晶画像表示装置7と後方画像表示装置50とが前後方向に離れて配置されている（図5参照）。後方画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイ、ドット表示器、7セグ表示器等で構成され、図柄等を表示可能な表示部50aを具備する。

【0054】

ここで図5は、遊技盤1の縦断面図である。図5に示すように、本パチンコ遊技機PY1では、透過液晶画像表示装置7が、後方画像表示装置50よりも前方にて、鉛直方向に起立している。即ち、図5に示すように、透過液晶画像表示装置7と後方画像表示装置50とは、前後方向に離れていて、平行に配置されている。

【0055】

後方画像表示装置50では、従来のパチンコ遊技機の液晶表示装置と同様に、演出図柄EZの変動表示及び停止表示を伴う変動演出が実行されたり、客待ち演出が実行されるようになっている。これに対して、透過液晶画像表示装置7では、基本的には何も表示されておらず、当該透過液晶画像表示装置よりも後方を視認可能にしている。従って遊技者には、透過液晶画像表示装置7の存在をできるだけ意識させないようにして、透過液晶画像表示装置7よりも後方にある後方画像表示装置50での演出に意識を向かわせるようにしている。但し、後方画像表示装置50で実行される演出（演出画像等）に応じて、透過液晶画像表示装置7の表示部7aでも演出画像が適宜表示される。これにより遊技者には、後方画像表示装置50での演出を見せつつ、その演出よりも前方で演出画像を新たに見せることで、従来にはない斬新な演出画像の見せ方を提供することが可能である。

【0056】

また図5に示すように、前後方向において、透過液晶画像表示装置7と後方画像表示装置50との間に、後述する盤上可動装置55と後述する盤下可動装置56が配置されている。

【0057】

盤上可動装置55は、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤上可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体56kを具備する。

【0058】

図6に示すように、透過液晶画像表示装置7は、後方画像表示装置50よりも大きいものである。具体的に、透過液晶画像表示装置7の表示部7aは19インチであるのに対して、後方画像表示装置50の表示部50aは17インチである。そして、遊技者側から見た場合（透過液晶画像表示装置7に正対して透過液晶画像表示装置7を見た場合）、透過液晶画像表示装置7の表示部7aの枠縁（上縁、下縁、左縁、右縁）及び四隅は、後方画像表示装置50の表示部50aの枠縁（上縁、下縁、左縁、右縁）及び四隅よりも、外側に配置されている（図24（A）（B）参照）。即ち、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには、後方画像表示装置50の表示部50aよりも外側にある外側表示領域7xがある。

【0059】

よって例えば、遊技者が後方画像表示装置50の表示部50aに意識が向いているときに、透過液晶画像表示装置7の表示部7aのうち外側表示領域7xも含めて演出画像を表示する（図24（B）参照）。これにより、遊技者にとっては、後方画像表示装置50の

10

20

30

40

50

表示部 50a よりも外側に演出画像がはみ出て見える。よって遊技者には、想定外の位置で演出画像を見せて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0060】

次に、図7に基づいて、透過液晶画像表示装置7の構造について説明する。透過液晶画像表示装置7は、表示部7a よりも後方を視認できる状態と、表示部7a よりも後方を視認できない又は視認し難い状態とを切替え可能な表示装置である。図7に示すように、透過液晶画像表示装置7は、主に、フレーム枠700と、上側構造部710と、下側構造部720と、左側構造部730と、右側構造部740と、導光板750と、液晶パネル760と、透過フィルム770と、保護パネル780と、を備えている。

【0061】

フレーム枠700は、透過液晶画像表示装置7の外郭を構成するものであり、上側に上面部701を有し、下側に下面部702を有し、左側に左面部703を有し、右側に右面部704を有し、前側に前面部705を有している。上面部701と下面部702とは、上下対称の形状になっていて、それぞれ長方形状になっている。左面部703と右面部704とは、左右対称の形状になっていて、それぞれ長方形状になっている。前面部705は矩形の枠状になっていて、中央の開口部にて液晶パネル760を前方に臨ませるようにになっている。

【0062】

上側構造部710は、フレーム枠700の上面部701の内側（下面側）に組付けられるものである。この上側構造部710は、図7に示すように、上側制御基板711と、上側ヒートシンク712と、上側組付カバー713とを備えている。上側制御基板711の上方に上側ヒートシンク712を載置して、これら上側制御基板711及び上側ヒートシンク712に対して下方から上側組付カバー713を組付けることで、上側制御基板711と上側ヒートシンク712と上側組付カバー713とが一体化されている。

【0063】

上側制御基板711は、液晶パネル760での画像制御を行うものであると共に、各LEDの発光を制御するものである。上側制御基板711は、前端側の縁部に、左右方向に沿って多数の上側表示用LED714を実装している。各上側表示用LED714は、導光板750の周面のうちの上面に向かって、表示用の光を下方へ照射するものである。よって上側制御基板711は、上側表示用LED714の点灯及び消灯を制御することで、上側表示用LED714による表示用の光が導光板750の上面に供給される状態と、供給されない状態とを切替えることが可能である。

【0064】

また上側制御基板711は、上側表示用LED714よりも後方に、左右方向に沿って多数の上側役物用ライト715を実装している。上側役物用ライト715は、下方に向かって照明用の光を照射するものである。よって上側制御基板711は、上側役物用ライト715の点灯及び消灯を制御することで、盤上可動体55kや盤下可動体56k等を上側役物用ライト715による照明用の光で照らす状態と、照らさない状態とを切替えることが可能である。

【0065】

上側ヒートシンク712は、上側表示用LED714又は上側役物用ライト715の点灯によって生じる熱を逃がすためのものであり、アルミニウム又はアルミニウム合金で構成されている。上側表示用LED714又は上側役物用ライト715の点灯によって生じる熱は、上側ヒートシンク712及びフレーム枠700の上面部701に伝達して、上面部701の上方にある空気によって冷却されることになる。

【0066】

下側構造部720は、フレーム枠700の下面部702の内側（上面側）に組付けられるものである。この下側構造部720は、図9に示すように、下側制御基板721と、下側ヒートシンク722と、下側組付カバー723とを備えている。下側制御基板721には、左右方向に沿って多数の下側表示用LED724と、多数の下側役物用ライト725

10

20

30

40

50

が実装されている。下側構造部 720 と上側構造部 710 の構造とは、上下対称で同様であるため、詳細な説明を省略する。

【0067】

左側構造部 730 は、フレーム枠 700 の左面部 703 の内側（右面側）に組付けられるものである。この左側構造部 730 は、図 7 に示すように、左側制御基板 731 と、左側ヒートシンク 732 と、左側組付カバー 733 とを備えている。左側制御基板 731 の左方に左側ヒートシンク 732 を載置して、これら左側制御基板 731 及び左側ヒートシンク 732 に対して右方から左側組付カバー 733 を組付けることで、左側制御基板 731 と左側ヒートシンク 732 と左側組付カバー 733 とが一体化されている。

【0068】

左側制御基板 731 は、前端側の縁部に、上下方向に沿って多数の左側表示用 LED 734 を実装している。各左側表示用 LED 734 は、導光板 750 の周面のうちの左面に向かって、表示用の光を右方へ照射するものである。よって左側制御基板 731 は、左側表示用 LED 734 の点灯及び消灯を制御することで、左側表示用 LED 734 による表示用の光が導光板 750 の左面に供給される状態と、供給されない状態とを切替えることが可能である。

【0069】

また左側制御基板 731 は、左側表示用 LED 734 よりも後方に、上下方向に沿って多数の左側役物用ライト 735 を実装している。左側役物用ライト 735 は、右方に向かって照明用の光を照射するものである。よって左側制御基板 731 は、左側役物用ライト 735 の点灯及び消灯を制御することで、盤上可動装置 55 や盤下可動装置 56 等を左側役物用ライト 735 による照明用の光で照らす状態と、照らさない状態とを切替えることが可能である。

【0070】

左側ヒートシンク 732 は、左側表示用 LED 734 又は左側役物用ライト 735 の点灯によって生じる熱を逃がすためのものであり、アルミニウム又はアルミニウム合金で構成されている。左側ヒートシンク 732 には、冷却性能を向上させるために、左方に延びる複数のフィン（図示省略）が形成されている。左側表示用 LED 734 又は左側役物用ライト 735 の点灯によって生じる熱は、左側ヒートシンク 732 及びフレーム枠 700 の左面部 703 に伝達して、左面部 703 の左方にある空気によって冷却されることになる。

【0071】

右側構造部 740 は、フレーム枠 700 の右面部 704 の内側（左面側）に組付けられるものである。この右側構造部 740 は、図 7 に示すように、右側制御基板 741 と、右側ヒートシンク 742 と、右側組付カバー 743 とを備えている。右側制御基板 741 には、上下方向に沿って多数の右側表示用 LED 744 と、多数の右側役物用ライト 745 が実装されている。右側構造部 740 と左側構造部 730 の構造とは、左右対称で同様であるため、詳細な説明を省略する。

【0072】

導光板 750 は、光を透過可能な透過性を有する透明な合成樹脂板で構成されていて、長形状である。この導光板 750 は、図示しない表示用 LED からの表示用の光を周面（上面、下面、左面、右面）を通して入射する。そして、入射した表示用の光を内部で反射させて、前面 751 から出射させるようになっている。なお導光板 750 の後面には、表示用の光を前方に向かって反射させるための凹凸状の粗面（図示省略）が形成されている。

【0073】

図 7 に示すように、導光板 750 の前方には透過フィルム 770 が配されていて、透過フィルム 770 の前方には液晶パネル 760 が配されている。従って、表示用 LED が点灯すると、表示用の光が導光板 750 の前面 751 から面発光として出射される。そして導光板 750 の前面 751 から面発光された表示用の光を、透過フィルム 770 を介して

10

20

30

40

50

液晶パネル 760 に供給可能となっている。なお、表示用 LED と導光板 750 とをまとめて、「バックライト」とも呼ぶことにする。

【0074】

液晶パネル 760 は、マトリックス状に配されている多数の画素を有し、各画素で透過率を制御する。これにより液晶パネル 760 は、バックライトからの表示用の光を前方に透過させて、前面（表示部 7a）にて画像を表示することが可能である。即ち、液晶パネル 760 の各画素に、バックライトからの表示用の光が供給されると、表示部 7a に表示される画像を前方から視認できるようになっている。液晶パネル 760 は、長方形の薄板状になっていて、フレーム枠 700 の前面部 705 の後側に配されている。なお液晶パネル 760 の前面が、上述した透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a である。

10

【0075】

透過フィルム（透過性切替手段）770 は、後方を視認可能な透過状態と、後方を視認不可能な非透過状態とに切替可能なものであり、図 7 に示すように、長方形の薄板状になっている。この透過フィルム 770 は、液晶パネル 760 と導光板 750 との間に介装されていて、2 つのフレキシブルプリント基板（FPC）775 を介して上側制御基板 711 に接続されている。そのため上側制御基板 711 は、フレキシブルプリント基板 775 を介して透過フィルム 770 に電圧を作用させることで、透過フィルム 770 の透過状態と非透過状態とを切替えることが可能である。

【0076】

こうして、透過フィルム 770 が非透過状態であれば、表示部 7a（透過フィルム 770）よりも後方（後方画像表示装置 50）を視認することができなくて、主に透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a に表示される演出画像に注目させることになる。これに対して、透過フィルム 770 が透過状態であれば、表示部 7a よりも後方を視認することができ、主に後方画像表示装置 50 の表示部 50a に表示される演出画像や、盤上可動体 55k 等に注目させることになる。なお非透過状態を、透過フィルム 770 よりも後方を完全に視認できない状態としたが、後方を僅かに視認できる状態としても良い。

20

【0077】

保護パネル 780 は、図 7 に示すように、透過フィルム 770 の後側に配されていて、透過液晶画像表示装置 7 の後方からの外力に対して透過フィルム 770、導光板 750、及び液晶パネル 760 を保護するものである。この保護パネル 780 は、光を透過可能な透過性を有する透明な合成樹脂板で構成されていて、長方形状になっている。

30

【0078】

次に図 8 を用いて盤上可動体 55k、盤下可動体 56k の作動について説明する。図 8（A）は、盤上可動体 55k および盤下可動体 56k が作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置 55 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 55k は下向きに移動（下降）し、盤下可動装置 56 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 56k は上向きに移動（上昇）する。このとき、図 8（B）に示すように、後方画像表示装置 50 は下降した盤上可動体 55k または上昇した盤下可動体 56k に覆われ、後方画像表示装置 50 は視認困難となる。

【0079】

なお、遊技盤ユニット YU に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【0080】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 9～図 10 に基づいて、パチンコ遊技機 PY1 における電氣的な構成を説明する。図 9～図 10 に示すように、パチンコ遊技機 PY1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板 100 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出（特図変動演出）、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン 40（操作手段）や特殊ボタン

50

4 1 の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板、以下「サブ制御基板」）1 2 0、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 1 7 0 等を、遊技盤 1 の後方画像表示装置 5 0 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 1 0 0 を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板 1 2 0 を、後述する画像制御基板 1 4 0、ランプ制御回路 1 5 1、および音声制御回路 1 6 1 とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（後方画像表示装置 5 0、透過液晶画像表示装置 7、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、および、可動装置 5 5、5 6 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

10

【0081】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N 操作または O F F 操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。なお、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 1 0 0 に設けたり、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

20

【0082】

図 9 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1（遊技制御手段）には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M（Read Only Memory）1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M（Random Access Memory）1 0 4、および遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U（Central Processing Unit）1 0 2 が含まれている。

30

【0083】

遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。

40

【0084】

また、主制御基板 1 0 0 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O（Input / Output）ポート部 1 1 8、および遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている情報を遊技用 C P U 1 0 2 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ 1 1 9 が実装されている。

【0085】

主制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類 M S や各種アクチュエータ類 M A が接続されている。そのため、主制御基板 1 0 0 には、各種センサ類 M S が出力した信号が入力する。また、主制御基板 1 0 0 は、各種アクチュエータ類 M

50

Aに信号を出力する。

【0086】

主制御基板100に接続されている各種センサ類MSには、第1始動口11に入賞した遊技球を検知する第1始動口センサ、第2始動口12に入賞した遊技球を検知する第2始動口センサ、一般入賞口10に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート13を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第1大入賞口14に入賞した遊技球を検知する第1大入賞口センサ、第2大入賞口15に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口センサ15a、特定領域16を通過（特定領域16に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ16a、および、非特定領域17を通過（非特定領域17に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ17aが含まれている。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板100に出力する。なお、主制御基板100に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

【0087】

また、主制御基板100に接続されている各種アクチュエータ類MAには、電チュー12Dの電チュー開閉部材12kを駆動する電チューソレノイド、第1大入賞装置14Dの通常AT開閉部材14kを駆動する第1大入賞口ソレノイド、第2大入賞装置15DのVAT開閉部材15kを駆動する第2大入賞口ソレノイド、および、振分装置16Dの振分部材16kを駆動する振分ソレノイド16sが含まれている。なお、主制御基板100に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

20

【0088】

さらに主制御基板100には、表示器類8（特図表示器81、普図表示器82、および、特図保留表示器83）が接続されている。これらの表示器類8の表示制御は、遊技制御用マイコン101によりなされる。

【0089】

また主制御基板100は、払出制御基板170に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板170から信号を受信する。払出制御基板170には、カードユニットCU（パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置73が接続されているとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。なお、発射装置72には、ハンドル72k（図1参照）が含まれる。

30

【0090】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、賞球払出装置73や貸球払出装置74を用いて、賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球の数は、払出制御基板170に出力される。

【0091】

また、発射装置72には、遊技者などの人のハンドル72k（図1参照）への接触を検知可能なタッチスイッチが設けられている。遊技者によるハンドル72kの操作があった場合には、タッチスイッチが遊技者のハンドル72kへの接触を検知し、検知信号を払出制御基板170に出力する。また、発射装置72には、ハンドル72kの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置72は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル72kの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイドを駆動させる。なお、パチンコ遊技機PY1においては、ハンドル72kへの回転操作が維持されている状態では、約0.6秒毎に1球の遊技球が発射されるようになっている。

40

【0092】

また主制御基板100は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板120に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板120は、主制御基板100から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板100による遊技の進行状況（遊技の制

50

御内容)を把握することができる。なお、主制御基板100とサブ制御基板120との接続は、主制御基板100からサブ制御基板120への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板100とサブ制御基板120の間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路(例えばダイオードを用いた回路)が介在している。

【0093】

図10に示すように、サブ制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン(以下「演出制御用マイコン」)121が実装されている。演出制御用マイコン121(演出制御手段)には、主制御基板100による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、および演出用CPU122が含まれている。

10

【0094】

また、演出用ROM123には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0095】

また、サブ制御基板120には、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート部138、およびRTC(Real Time Clock)139が実装されている。RTC139は、現時点の日時(日付及び時刻)を計測する。RTC139は、パチンコ遊技機PY1に、所定の島電源供給装置(図示なし)から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板190が備えるバックアップ電源回路192から供給される電力によって動作する。このため、RTC139は、パチンコ遊技機PY1の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC139に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板120に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池(ボタン電池等)を含む回路を採用することができる。

20

【0096】

サブ制御基板120には、画像制御基板140が接続されている。サブ制御基板120の演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、画像制御基板140の画像用CPU141に後方画像表示装置50や透過液晶画像表示装置7の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板120と画像制御基板140との接続は、サブ制御基板120から画像制御基板140への信号の送信と、画像制御基板140からサブ制御基板120への信号の送金の双方が可能な双方向通信接続となっている。

30

【0097】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、後方画像表示装置50や透過液晶画像表示装置7に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP(Video Display Processor)144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM145には、例えば、後方画像表示装置50や透過液晶画像表示装置7に表示される画像を表示するための画像データ(静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等(演出図柄を含む)や背景画像等の画像データ)が格納されている。

40

【0098】

VDP144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用CPU141によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM145から画像データを読み

50

出してVRAM146内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してVRAM146内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をRGB信号として後方画像表示装置50、透過液晶画像表示装置7に出力する。これにより、種々の演出画像が後方画像表示装置50の表示部50aや、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに表示される。

【0099】

なお、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されている。ディスプレイリストには、描画する画像の種類、画像を描画する位置、表示の優先順位、表示倍率、画像の透過率等の種々のパラメータの情報が含まれている。

10

【0100】

演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声、楽曲、効果音等を出力する。

【0101】

スピーカ52から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御回路161を、基板にしてCPUを実装してもよい。この場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にROMを実装し、そのROMに音声データを格納してもよい。また、スピーカ52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用CPU141に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板140の画像用ROM142に音声データを格納してもよい。

20

【0102】

また、サブ制御基板120には、所定の中継基板(図示なし)を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類SA、各種ランプ類SLが接続されている。サブ制御基板120には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板120は、各種アクチュエータ類SAに信号を出力する。また、サブ制御基板120は、主制御基板100から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路151を介して各種ランプ類SLの点灯制御を行う。

【0103】

サブ制御基板120に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ40aおよび特殊ボタン検出スイッチ41aが含まれている。通常ボタン検出スイッチ40aは、通常ボタン40が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ41aは、特殊ボタン41が押下操作されたことを検出する。セレクトボタン検出スイッチ42aは、セレクトボタン42が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ40a, 41a, 42aは、検出内容に応じた信号をサブ制御基板120に出力する。なお、サブ制御基板120に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【0104】

サブ制御基板120に接続された各種アクチュエータ類SAには、盤上可動装置55, 盤下可動装置56, 枠可動装置58等を駆動するモータが含まれ、モータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン121は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路151を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板120に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【0105】

サブ制御基板120に接続された各種ランプ類SLには、枠ランプ53, 盤ランプ54等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ(点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう)を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお

50

、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【0106】

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 120 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0107】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 11 ~ 図 18 を用いて説明する。

【0108】

3-1. 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、発射された遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 82 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 13 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【0109】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 11（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【0110】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 12（A）に示すような 1 または複数の当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【0111】

3-1-2. 普図変動

普図変動パターン判定は、図 12（B）に示すような 1 または複数の普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 1 1 2 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 1 3 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に1つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

【 0 1 1 4 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。

【 0 1 1 5 】

補助遊技は、補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態に基づいて、図 1 2 (C) に示すような1または複数の補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 1 6 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第1の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば0.08秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第1の開放時間よりも長い第2の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが容易な時間（例えば3.00秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

【 0 1 1 7 】

3 - 2 . 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第1始動口 1 1 に入賞すると、特図 1 抽選を行う。特図 1 抽選が行われると、特図 1 表示器 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大

当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【0118】

同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、特図 2 抽選を行う。特図 2 抽選が行われると、特図 2 表示器 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 2 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

10

【0119】

なお、以下において、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞することを「第 1 始動条件の成立」といい、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞することを「第 2 始動条件の成立」という。また、「第 1 始動条件の成立」と「第 2 始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【0120】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 1 1（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

20

【0121】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 3（A）に示すような 1 または複数の大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

30

【0122】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 3（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

40

【0123】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 3（B）に示すような 1 または複数的大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たり

50

の内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【 0 1 2 4 】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルとして、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 1 大当たり図柄種別判定テーブル）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）と、を区別することが可能である。

10

【 0 1 2 5 】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

20

【 0 1 2 6 】

例えば、図 1 3（B）に示すように、特図 1 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 X が 5 0 %、大当たり図柄 Y が 5 0 % にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 Z が 1 0 0 % にすることが可能である。このように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選と、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して行われる特図 2 抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

【 0 1 2 7 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 3（C）に示すような 1 または複数のリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

30

【 0 1 2 8 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 2 9 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図 1 3（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

40

【 0 1 3 0 】

3 - 2 - 4 . 特図変動

50

特図変動パターン判定は、図１４～図１５に示すような１または複数の特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

10

【０１３１】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルとして、特図１の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図１変動パターン判定テーブル：図１４）と、特図２の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図２変動パターン判定テーブル：図１５）と、を区別することが可能である。

【０１３２】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、特図１変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（非時短用特図１変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（時短用特図１変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。一方、特図２変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（非時短用特図２変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（時短用特図２変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

20

【０１３３】

また、遊技状態に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果またはリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図１変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図２変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。同様に、時短用特図１変動パターン判定テーブルおよび時短用特図２変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。

30

【０１３４】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図１保留数（Ｕ１）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルと、特図１保留数（Ｕ１）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。また、各リーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図２保留数（Ｕ２）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルと、特図２保留数（Ｕ２）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。

40

【０１３５】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器８１で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

50

【 0 1 3 6 】

また、各特図変動パターンには、図 1 4 ~ 図 1 5 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【 0 1 3 7 】

なお、図 1 4 ~ 図 1 5 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

10

【 0 1 3 8 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 6 に示すような 1 または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

20

【 0 1 3 9 】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 4 0 】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、を区別することが可能である。なお、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

30

【 0 1 4 1 】

3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 ）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（O P と表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（E D と表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、O P や E D を設けないようにすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

40

【 0 1 4 2 】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 ）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次

50

回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 7 に示すような 1 または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1 種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

【0143】

例えば、図 1 7 に示すように、1 R から 9 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 0 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

10

【0144】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

20

【0145】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k によって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態をとるので、振分部材 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。このように、振分部材 1 6 k が一定の作動態様（特定領域 1 6 が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

30

【0146】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 の通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

40

【0147】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 8 に示すように、「

50

低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確率低ベース状態」、「低確率非時短状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確率高ベース状態」、「低確率時短状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確率低ベース状態」、「高確率非時短状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確率高ベース状態」、「高確率時短状態」と、それぞれ略称することができる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー１２Ｄの開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。なお、大当たり遊技状態、低確率高ベース遊技状態、高確率低ベース状態、高確率高ベース状態が、「特典遊技状態」に相当する。

10

【０１４８】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域１６を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

20

【０１４９】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー１２Ｄの開放時間（例えば０．０８秒）よりも長い開放時間（例えば３．００秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図１４～図１５参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

30

【０１５０】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０秒）よりも短い普図変動時間（５秒）が決定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

40

【０１５１】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば６６００／６５５３６）よりも高い確率（例えば５９９３６／６５５３６）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

【０１５２】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球

50

数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

【0153】

パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【0154】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について3つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

【0155】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われなため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

【0156】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図19～図26を用いて説明する。

【0157】

4-1. 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

【0158】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図19(A-1)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aにおいてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン40が操作されると、図19(A-2)に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ52から出力される音の音量設定、後方画像表示装置50の表示部50aの輝度設定（「光量設定」）、実行される演出の頻度設定（「演出設定」）などがある。

【0159】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図19(B-1)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aにおいて昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G 1 0 2）が表示される第1通常演出モードと、図19(B-2)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aにおいて夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G 1 0 3）が表示される第2通常演出モードと、図19(B-3)に示すよう

に、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G 104）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ～ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、昼間通常用背景画像 G 102、夕方通常用背景画像 G 103 および夜間通常用背景画像 G 104 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

10

【0160】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 19（B - 4）に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 105）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、確変用背景画像 G 105 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

20

【0161】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図 19（B - 5）に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において空を表す背景画像（時短用背景画像 G 106）が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、時短用背景画像 G 106 が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

30

【0162】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 19（C - 1）に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 107 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 108 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 19（C - 2）に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 109 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 110 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 19（C - 3）に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 111 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 112 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

40

【0163】

なお、演出モードの種類については、適宜に変更または追加することが可能である。

【0164】

4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよ

50

び特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば 1 ～ 9 の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【0165】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、後方画像表示装置 50、透過液晶画像表示装置 7、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置 55、56、58、通常ボタン 40、特殊ボタン 41 などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

【0166】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、図 20 (A) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、および右演出図柄領域 50 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 50 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 が、「演出図柄」に相当する。

【0167】

また、図 20 (A) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a の上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域 50 c を設けることが可能である。小図柄領域 50 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 を変動表示する領域である。小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 は、例えば、1 ～ 9 の数字図柄で構成される。

【0168】


なお、図 20 (A) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【0169】

4 - 2 - 2 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【0170】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 20 (A) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 20 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示が開始される。なお、図 17 中の「」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 20 (C - 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 20 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラ

ケ目)で演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が停止表示する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「1・1・2」や「2・4・6」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図20(C-2)に示すように、左演出図柄E Z 1と右演出図柄E Z 3とが同じ停止態様(所謂リーチ目)で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【0171】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機P Y 1は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0172】

Nリーチでは、図21(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間(例えば、10秒)維持され、図21(B)に示すように、中演出図柄E Z 2の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図21(C-1)に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様(所謂リーチハズレ目)で演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が停止表示する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「7・6・7」や「5・3・5」など、左右の図柄が同一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図21(C-2)に示すように、大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄E Z 2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0173】

4-2-4. S Pリーチ

パチンコ遊技機P Y 1は、Nリーチの後にS Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0174】

S Pリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図22(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aにS Pリーチ専用の背景画像(S Pリーチ用背景画像G 113)が表示され、後方画像表示装置50の表示部50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像(S Pリーチ開始タイトル画像)G 1が表示される。その後、図22(B)に示すように、S Pリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、S Pリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P大当たり変動」の場合には、図22(C-1)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S Pハズレ変動」の場合には、図22(C-2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3もハズレを示唆する停止態様で一

10

20

30

40

50

齊に停止表示する。なお、ＳＰリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【０１７５】

ここで、各リーチに対する演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Ｎリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には１０％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には１００％とした場合、ＳＰリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には４％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には１００％とすれば、ＳＰリーチの大当たり期待度を、Ｎリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、ＳＰリーチとしてＳＰリーチＡとＳＰリーチＢとを実行可能にし、ＳＰリーチＡの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には２％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には２０％とした場合、ＳＰリーチＢの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には２％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には３０％とすれば、ＳＰリーチＢの大当たり期待度を、ＳＰリーチＡの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【０１７６】

４－３．保留アイコン表示領域

後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、図２３（Ａ）に示すように、４つの表示領域からなる保留アイコン表示領域５０ｄを設けることが可能である。保留アイコン表示領域５０ｄは、第１表示領域５０ｄ１、第２表示領域５０ｄ２、第３表示領域５０ｄ３および第４表示領域５０ｄ４で構成され、特図１保留数または特図２保留数に応じて、各表示領域５０ｄ１，５０ｄ２，５０ｄ３，５０ｄ４に、保留アイコンＨＡを表示することが可能である。例えば、特図１保留数が『１』の場合には、第１表示領域５０ｄ１に保留アイコンＨＡが表示され、特図１保留数が『２』の場合には、第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡが表示される。

【０１７７】

また、保留アイコン表示領域５０ｄの近傍に、図２３（Ａ）に示すように、１つの表示領域からなる当該アイコン表示領域５０ｅを設けることが可能である。当該アイコン表示領域５０ｅは、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコンＨＡと同じまたは異なる当該アイコンＴＡを表示することが可能である。

【０１７８】

なお、保留アイコン表示領域５０ｄを構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域５０ｄを、特図１保留数および特図２保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

【０１７９】

４－３－１．保留演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、特図１保留または特図２保留の数を遊技者に報知することが可能である。

【０１８０】

保留演出では、特図１保留数が『０』のときに遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図２３（Ｂ）に示すように、当該アイコン表示領域５０ｅに当該アイコンＴＡが表示される。そして、特図変動演出中に更に２個の遊技球が第１始動口１１に入賞すると、図２３（Ｃ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄの第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡが表示され、特図１保留数が『２』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新た

な特図変動演出が開始されると、図 2 3 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『 1 』であることが遊技者に報知される。

【 0 1 8 1 】

4 - 4 . 透過液晶画像表示装置 7 を用いた演出

次に、図 2 4 (A) (B) に基づいて、透過液晶画像表示装置 7 に演出画像が表示されない場合と、演出画像が表示される場合の違いについて説明する。図 2 4 (A) では、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a (表示部 7 a の全表示領域) に演出画像が表示されていない状態が示されている。そしてこの状態では、透過フィルム 7 7 0 が透過状態になっているため、透過フィルム 7 7 0 よりも後方の領域が視認可能になっている。ここで図 2 4 (A) では、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a において、昼の背景を示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 が表示された状態で、変動演出が実行されている。このようにして遊技者には、基本的に、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で実行される演出画像に注目させるようにしている。

【 0 1 8 2 】

続いて、図 2 4 (B) では、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a に、黒色画像 B L が表示されている状態が示されていて、黒色画像 B L には一部分が円形状に切り欠かれている切り欠き部 B L a が設けられている。そしてこの状態では、図 2 4 (A) と同様、透過フィルム 7 7 0 が透過状態になっていて、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 が表示されている。そのため、黒色画像 B L の切り欠き部 B L a を通して、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示されている昼間通常用背景画像 G 1 0 2 の一部 (太陽が示されている部分) を視認することが可能である。

【 0 1 8 3 】

以上により本形態では、図 5 に示すように、後方画像表示装置 5 0 の前方に透過液晶画像表示装置 7 を配置しても、遊技者には、図 2 4 (A) に示すように後方画像表示装置 5 0 で表示される演出画像を見せたり、図 2 4 (B) に示すように透過液晶画像表示装置 7 で表示される演出画像を見せることが可能である。更に、図 2 4 (B) に示すように、透過液晶画像表示装置 7 に表示される演出画像も見せつつ、後方画像表示装置 5 0 に表示される演出画像の一部も見せることが可能である。

【 0 1 8 4 】

4 - 5 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、後方画像表示装置 5 0 、透過液晶画像表示装置 7 、スピーカ 5 2 、枠ランプ 5 3 、盤ランプ 5 4 、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 、入力装置 4 0 , 4 1 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【 0 1 8 5 】

4 - 5 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 8 6 】

可動体演出では、例えば、NリーチからSリーチに発展する際に、図 2 5 (A) に示すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、遊技者から見て、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、Sリーチに発展することが示唆される。このとき、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 5 (B) に示すように、盤上可動体 5 5

kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態（初期位置）に戻ってSPリーチに発展する。なお、可動体演出については、SPリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0187】

4-5-2. 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン40や特殊ボタン41を操作する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0188】



操作演出では、例えば、SPリーチにおいて、特殊ボタン41の押下操作が有効な期間（特殊ボタン操作有効期間）が発生し、この特殊ボタン操作有効期間の発生に伴って、図26（A）に示すように、特殊ボタン41の操作を促す演出（特殊ボタン操作促進演出）が行われる。特殊ボタン操作促進演出において、後方画像表示装置50の表示部50aに、ボタン操作促進画像G3が表示される。ボタン操作促進画像G3は、特殊ボタン41を模した画像（特殊ボタン画像G31）と、特殊ボタン41の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像G32）と、特殊ボタン操作有効期間の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像G33）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像G33は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、特殊ボタン操作有効期間において特殊ボタン41が押下操作されることに応じて、または、特殊ボタン操作有効期間において特殊ボタン41が操作されることなく特殊ボタン操作有効期間が経過した後、図26（B）に示すように、盤上可動装置55が作動し、遊技者から見て、盤上可動体55kが後方画像表示装置50の表示部50a上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置55の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0189】

4-5-3. 先読み演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、特図抽選が行われていない特図1保留または特図2保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図1保留または特図2保留に対する特図抽選の抽選結果を事前に示唆するための演出として機能する。

【0190】

先読み演出では、例えば、特図1保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図23（C）に示すように、保留アイコン表示領域50dに通常は「○」で表示される保留アイコンHAを「」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコンHAを「」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図1保留および特図2保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコンHAの表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。例えば、特図変動演出における演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の停止態様を変化させることも可能である。

【0191】

5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

次に図27～図28に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。

【0192】

[1. 主制御メイン処理]

主制御基板100に備えられた遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、遊技用ROM103から図27に示した主制御メイン処理のプログラ

10

20

30

40

50

ムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理（S 0 0 1）を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）の設定等が行われる。

【 0 1 9 3 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し（S 0 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）では、図 1 1（A）および図 1 1（B）に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

10

【 0 1 9 4 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）が終了すると、割り込みを許可する（S 0 0 4）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）はすぐには開始されず、割り込み許可（S 0 0 4）がされてから開始される。

20

【 0 1 9 5 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）について説明する。図 2 8 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）では、まず出力処理（S 1 0 1）を実行する。出力処理（S 1 0 1）では、以下に説明する各処理において主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

30

【 0 1 9 6 】

出力処理（S 1 0 1）に次いで行われる入力処理（S 1 0 2）では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 9 7 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）は、図 2 7 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）と同じである。即ち、図 1 1（A）および図 1 1（B）に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

40

【 0 1 9 8 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）に次いで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理（S 1 0 4）を行い、続いて普通動作処理（S 1 0 5）を行い、さらに特別動作処理（S 1 0 6）を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【 0 1 9 9 】

特別動作処理（S 1 0 6）に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う（S 1 0 7）。

50

【 0 2 0 0 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 0 8) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 0 8) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S 1 0 8) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。つまり、払出制御基板 1 7 0 は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

【 0 2 0 1 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し (図 2 3 参照)、割り込みパルスが入力されると (約 4 m s e c 後)、再びメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の出力処理 (S 1 0 1) において、前回のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を入力する。

【 0 2 0 2 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

センサ検出処理 (S 1 0 4) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 2 0 3 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 4 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数 (例えば 4 個) 記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 5 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで (n は 2 以上の整数) の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数 (特図 2 保留数) を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 6 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保

10

20

30

40

50

留記憶部 105a に記憶する。特図 1 保留記憶部 105a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

【0207】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 1 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0208】

第 2 大入賞口センサ処理では、第 2 大入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0209】

特定領域センサ処理では、特定領域センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【0210】

[2 - 2 . 普通動作処理]

普通動作処理（S105）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【0211】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 106 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 82 に開始させる。

【0212】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

【0213】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8 秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【0214】

補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

【0215】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S106）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【 0 2 1 6 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

【 0 2 1 7 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

10

【 0 2 1 8 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

20

【 0 2 1 9 】

特図 2 保留記憶部シフト処理は、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 2 保留記憶部シフト処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 2 関係乱数を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b からクリアする。このようにして、特図 2 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンド生成をする。

30

【 0 2 2 0 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

40

【 0 2 2 1 】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判

50

定は、特図 1 保留記憶部 105 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

【0222】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 105 a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 105 a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンドを生成する。

【0223】

なお、本実施形態では、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われないようになっている。

【0224】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 81 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【0225】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図 2 保留数および特図 1 保留数が「0」の場合には、パチンコ遊技機 P Y 1 が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

【0226】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技制御テーブルを用いて、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間または閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに応じて、エンディングを開始する。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

【0227】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に高確率状態を設定する。高確率状態の継続期間を制限する場合には、高確率状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく高確率状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、高確率状態の設定を示す高確率設定コマンドを生成する。また、非時短状態から時短状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に時短状態を設定する。時短状態の継続期間を制限する場合には、時短状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく時短状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、時短状態の設定を示す時短設定コマンドを生成する。

【0228】

なお、遊技制御用マイコン101が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

【0229】

6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図29および図30に基づいて演出制御用マイコン121による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン121による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。

【0230】

[1. サブ制御メイン処理]

サブ制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図29に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（S4001）。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【0231】

次に、割り込みを禁止し（S4002）、乱数シード更新処理を実行する（S4003）。乱数シード更新処理（S4003）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板100が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板100が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理においても同様である。

【0232】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4004）。コマンド送信処理では、サブ制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、後方画像表示装置50の表示部50aや、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。また、サブ制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置55、56、58を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。

【0233】

演出制御用マイコン121は続いて、割り込みを許可する（S4005）。以降、ステップS4002～ステップS4005をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4010）、および、サブ側タイマ割り込み処理（S4011）の実行が可能となる。

10

20

30

40

50

【0234】

受信割り込み処理（S4010）は、主制御基板100から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン121に入力される度に実行される。受信割り込み処理（S4010）では、演出制御用マイコン121は主制御基板100の出力処理（S101）により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用RAM124の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理（S4011）に優先して実行される。

【0235】

[2. サブ側タイマ割り込み処理]

サブ側タイマ割り込み処理（S4011）は、サブ制御基板120に所定の周期（例えば、1ms周期）の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理（S4011）では、図30に示すように、入力処理（S4101）、発光データ出力処理（S4102）、可動装置制御処理（S4103）、ウォッチドッグタイマ処理（S4104）、受信コマンド解析処理（S4105）、演出タイマ更新処理（S4106）、音声制御処理（S4107）、演出用データ作成処理（S4108）を順次行う。

10

【0236】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ40aや特殊ボタン検出スイッチ41aなどの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ53、および盤ランプ54などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路151に出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、発光データに従って枠ランプ53、および盤ランプ54などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置55、56、58などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、駆動データに従って、可動装置55、56、58などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

20

【0237】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理（S4010）によって演出用RAM124の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ52からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路161への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

30

【0238】

7. パチンコ遊技機PY1の特徴部

以下、パチンコ遊技機PY1の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機PY1の特徴の1つは、LOGOリーチ（Lリーチの一種）の終了後に、LOGOチャンス演出（特別演出）、又はストーリーリーチ（SPリーチの一種）に発展可能であることにある。また、パチンコ遊技機PY1では、LOGOリーチにて盤上可動体55kや盤下可動体56kを用いた可動体発展演出（第1可動体発展演出、第2可動体発展演出、第3可動体発展演出）が実行されることで、LOGOリーチが終了した後に、LOGOチャンス演出、又はストーリーリーチに発展可能である。

40

【0239】

また、パチンコ遊技機PY1の特徴の1つは、共闘リーチ（SPリーチの一種）の終了後に、LOGOチャンス演出、又はSPSPリーチに発展可能であることにある。本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、共闘リーチにて、共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出へと発展する可能性を示唆する演出（吹き出し背景演出（第1の示唆演出）、LOGOフラッシュ演出（第2の示唆演出）、第1LOGO図柄演出）が実行される場合が

50

ある。共闘リーチが、「所定のリーチ演出」に相当する。

【0240】

さらに、パチンコ遊技機PY1の特徴の1つは、共闘リーチの終盤にて、中演出図柄EZ2が、LOGOチャンス演出に発展する可能性を示唆する「LOGO」を示す図柄態様が仮停止表示される場合には、共闘リーチが終了した後に、LOGOチャンス演出へと発展することにある。また、パチンコ遊技機PY1では、共闘リーチの終盤で中演出図柄EZ2が仮停止表示される前に、後方画像表示装置50の表示部50aにて仮停止表示され得る中演出図柄EZ2の図柄態様を複数種類表示し、その複数種類のうち、いずれ図柄態様からなる中演出図柄EZ2が仮停止表示される可能性があることを示唆する第1LOGO図柄演出が実行される。

10

【0241】

最後に、パチンコ遊技機PY1の特徴の1つは、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態に制御されている場合でも、共闘リーチが実行される場合があることにある。なお、低確率非時短状態で実行された共闘リーチでは、「LOGO」を示す図柄態様からなる中演出図柄EZ2が仮停止表示される場合がある、一方で、低確率時短状態で実行された共闘リーチでは、所定の当たり遊技が実行されることを示唆する「勝利」を示す図柄態様からなる中演出図柄EZ2が仮停止表示される場合がある。

【0242】

最初に、遊技制御用マイコン101が実行可能な当たり遊技について、図31および図32を用いて説明する。遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理(第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理)における当たり図柄種別判定では、「当たり図柄A」又は「当たり図柄B」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、「当たり図柄A」を50%の割合で決定し、「当たり図柄B」を50%の割合で決定する。

20

【0243】

また、遊技制御用マイコン101は、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)における当たり図柄種別判定では、「当たり図柄C」、「当たり図柄D」、又は「当たり図柄E」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、「当たり図柄C」を40%の割合で決定し、「当たり図柄D」を20%の割合で決定し、「当たり図柄E」を40%の割合で決定する。なお、図31

30

【0244】

そして、遊技制御用マイコン101は、決定した当たり図柄の種別に応じた当たり遊技を実行する。具体的には、「当たり図柄A」が決定された場合に実行される「当たり遊技A」、「当たり図柄B」が決定された場合に実行される「当たり遊技B」、「当たり図柄C」が決定された場合に実行される「当たり遊技C」、および「当たり図柄D」が決定された場合に実行される「当たり遊技D」では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから4Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放し、5Rから9Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14を開放し、10Rは1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15を開放する。この当たり遊技の5Rから9Rまでは、第1大入賞口14の開放時間が極めて短く、現実的には第1大入賞口14への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は10回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は5回である。当たり遊技C、当たり遊技D、および当たり遊技Eが、「複数種類の当たり遊技」に相当する。当たり遊技Dが、「所定の当たり遊技」に相当する。

40

【0245】

また、「当たり図柄E」が決定された場合に実行される「当たり遊技E」では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから9Rまでの全てにおいて、1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放し、10Rまでの全て

50

において、1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も10回である。

【0246】

次に、遊技制御用マイコン101が制御可能な遊技状態について説明する。本実施形態では、図33に示すように、大当たり遊技A、および大当たり遊技Cは、Vショート大当たりであり、大当たり遊技B、大当たり遊技D、および大当たり遊技Eは、Vロング大当たりである。遊技制御用マイコン101は、「大当たり遊技A」、「大当たり遊技B」、「大当たり遊技C」、「大当たり遊技D」、および「大当たり遊技E」の何れの大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技の終了後の遊技状態を時短状態（高ベース状態）に設定する。

10

【0247】

また、遊技制御用マイコン101は、Vショート大当たりである「大当たり遊技A」、及び「大当たり遊技C」の何れの大当たり遊技が実行された場合、遊技球の特定領域16の通過が不可能又困難であるため、特定領域16への通過が行われず、大当たり遊技の終了後の遊技状態を、低確率状態に設定する一方、「大当たり遊技B」、「大当たり遊技D」、および「大当たり遊技E」の何れの大当たり遊技が実行された場合、遊技球の特定領域16の通過が可能であるため、特定領域16への通過が行われることで、大当たり遊技の終了後の遊技状態を、高確率状態に設定する。つまり、「大当たり遊技A」又は「大当たり遊技C」の後は、低確率高ベース遊技状態（低確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技B」、「大当たり遊技D」、又は「大当たり遊技E」のうち、いずれの大当たり遊技の終了後は、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御する。

20

【0248】

本形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続可能とする。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が100回となるまで継続可能とする。

【0249】

従って、その後に高確率状態が設定される「大当たり遊技B」、「大当たり遊技D」、または「大当たり遊技E」のうち、いずれの大当たり遊技も、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技A」又は「大当たり遊技C」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言える。また、「大当たり遊技B」、「大当たり遊技D」、又は「大当たり遊技E」のうち、いずれの大当たり遊技状態も、「大当たり遊技A」、又は「大当たり遊技C」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

30

【0250】

なお、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の種類を問わず、通常遊技状態よりも有利な遊技状態と言える。また、高確率状態の1つである「高確率高ベース遊技状態」は、通常確率状態の1つである「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【0251】

また、特図1判定処理（第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄A」又は「大当たり図柄B」の何れかを決定された場合でも、実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数は、5回である。

40

【0252】

また、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄C」が決定され、その決定された大当たり図柄Cに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が5回となる割合は40%である。また、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄D」が決定され、その決定された大当たり図柄Dに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が5回となる割合は20%である。一方、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判

50

定処理)における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄E」が決定され、その決定された大当たり図柄Eに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が10回となる割合は40%である。

【0253】

従って、本実施形態では特図1判定処理(第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合よりも、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合の方がラウンド遊技の回数が多い、すなわち遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行され易いと言える(図31、図32参照)。

【0254】

また、本実施形態では、特図1判定処理(第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄B」が決定され、その決定された大当たり図柄Bに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に、高確率高ベース状態に制御される割合は50%である。よって、特図1判定処理(第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定され、その決定された大当たり図柄に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に高確率高ベース状態に制御される割合は50%である。

【0255】

一方、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄D」が決定され、その決定された大当たり図柄Dに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に、高確率高ベース状態に制御される割合は20%である。また、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄E」が決定され、その決定された大当たり図柄Eに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に、高確率高ベース状態に制御される割合は40%である。よって、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定され、その決定された大当たり図柄に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に高確率高ベース状態に制御される割合は60%である。

【0256】

従って、本実施形態では特図1判定処理(第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合よりも、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合の方が、実行された大当たり遊技の終了後に高確率高ベース状態に制御され易い、すなわち遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行され易いと言える(図31、図32参照)。

【0257】

以上の説明により、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、特図1判定処理(第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理)にて大当たりと判定されて、大当たり遊技が実行された場合よりも、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)にて大当たりと判定されて、大当たり遊技が実行された場合の方が、遊技者にとって有利になり易いと言える(図31、図32参照)。

【0258】

先ず、低確率非時短状態における特図1の変動パターン判定について説明する。遊技制御用マイコン101は、低確率非時短状態では、図33に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いて特図1変動パターンを判定する。

【0259】

遊技制御用マイコン101は、低確率非時短状態に設定しているときの特図1変動パターン判定処理において、特図1判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図1変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、図33に示すように、大当たり判定において大当たり

10

20

30

40

50

当選と判定したときには、「大当たり図柄 A」である場合も「大当たり図柄 B」である場合も、特図 1 変動パターンとして、「P 7 1」～「P 7 8」の何れかを決定することが可能である。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図 3 5 (A) に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「P 7 1」～「P 7 8」以外の特図変動パターンについても同様である。

【0 2 6 0】

また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には、特図 1 変動パターンとして、「P 7 9」～「P 8 7」の何れかを決定することが可能である。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図 3 5 (B) に示す通りである。

【0 2 6 1】

また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図 1 変動パターンとして、「P 8 8」、「P 8 9」の 2 種類の何れかを決定することが可能である。この 2 種類の特図 1 変動パターンのうち何れに決定するかは、特図 1 保留数によって割り振られている。特図 1 保留数が 0 ～ 2 個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図 1 保留数が 3 ～ 4 個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

【0 2 6 2】

ここで、特図 1 変動パターン「P 7 1」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 共闘リーチ S P S Pリーチ (S Pリーチよりも大当たりとなる可能性が高いリーチ) が行われる S P S Pリーチ大当たり変動であり、特図 1 変動パターン「P 7 9」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 共闘リーチ S P S Pリーチ (S Pリーチよりも大当たりとなる可能性が高いリーチ) が行われる S P S Pリーチハズレ変動である。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で、遊技者に有利な遊技状態になること (例えば大当たり遊技状態になること) を示す演出図柄の組み合わせとなる状態 (例えば「7 7」の状態) のことである。

【0 2 6 3】

ここで、特図 1 変動パターン「P 7 2」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 ストーリーリーチ (S Pリーチの一種) が行われるストーリーリーチ大当たり変動 1 であり、特図 1 変動パターン「P 8 0」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 ストーリーリーチ (S Pリーチの一種) が行われるストーリーリーチハズレ変動 1 である。

【0 2 6 4】

ここで、特図 1 変動パターン「P 7 3」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 共闘リーチ (S Pリーチの一種) L O G Oチャンス演出が行われる L O G Oチャンス演出大当たり変動 1 であり、特図 1 変動パターン「P 8 1」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 共闘リーチ (S Pリーチの一種) L O G Oチャンス演出が行われる L O G Oチャンス演出ハズレ変動 1 である。

【0 2 6 5】

ここで、特図 1 変動パターン「P 7 4」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 共闘リーチ (S Pリーチの一種) が行われる共闘リーチ大当たり変動であり、特図 1 変動パターン「P 8 2」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 共闘リーチ (S Pリーチの一種) が行われる共闘リーチハズレ変動である。

【0 2 6 6】

特図 1 変動パターン「P 7 5」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 L O G Oリーチ (Lリーチの一種) 第 1 可動体発展演出 第 2 可動体発展演出 第 3 可動体発展

10

20

30

40

50

演出 ストーリーリーチが行われるストーリーリーチ大当たり変動2であり、特図1変動パターン「P83」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 LOGOリーチ (Lリーチの一種) 第1可動体発展演出 第2可動体発展演出 第3可動体発展演出 ストーリーリーチが行われるストーリーリーチハズレ変動2である。

【0267】

ここで、特図1変動パターン「P76」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 LOGOリーチ (Lリーチの一種) 第1可動体発展演出 第2可動体発展演出 LOGOチャンス演出が行われるLOGOチャンス演出大当たり変動2であり、特図1変動パターン「P84」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 LOGOリーチ (Lリーチの一種) 第1可動体発展演出 第2可動体発展演出 LOGOチャンス演出が行われるLOGOチャンス演出ハズレ変動2である。

10

【0268】

ここで、特図1変動パターン「P77」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 LOGOリーチ (Lリーチの一種) が行われるLOGOリーチ大当たり変動であり、特図1変動パターン「P85」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 LOGOリーチ (Lリーチの一種) 第1可動体発展演出が行われるLOGOリーチハズレ変動1であり、特図1変動パターン「P86」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 LOGOリーチ (Lリーチの一種) が行われるLOGOリーチハズレ変動2である。

【0269】

ここで、特図1変動パターン「P78」は、通常変動 リーチ Nリーチというように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるもののSPSPリーチ、SPリーチ (共闘リーチ、ストーリーリーチ)、Lリーチ (LOGOリーチ)、可動体発展演出 (第1可動体発展演出、第2可動体発展演出、第3可動体発展演出)、およびLOGOチャンス演出は行われないN大当たり変動であり、特図1変動パターン「P87」は、通常変動 リーチ Nリーチというように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるもののSPSPリーチ、SPリーチ (共闘リーチ、ストーリーリーチ)、Lリーチ (LOGOリーチ)、可動体発展演出 (第1可動体発展演出、第2可動体発展演出、第3可動体発展演出)、およびLOGOチャンス演出は行われないNハズレ変動である。

20

【0270】

ここで、特図1変動パターン「P88」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が13秒、又は12秒で終了する通常ハズレ変動である。また、特図1変動パターン「P89」は演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が4秒、又は3秒で終了する通常ハズレ変動である。

30

【0271】

SPSPリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、SPリーチ (共闘リーチ、ストーリーリーチ) や、Lリーチ (LOGOリーチ) や、Nリーチや、LOGOチャンス演出や、通常変動よりも高いことを示唆するリーチ演出である。

【0272】

ストーリーリーチは、主人公キャラクタにまつわるストーリーを表示し、最終的には、グッドエンディングに至る成功演出、又は、グッドエンディングに至らない失敗演出に分岐するSPリーチの一種のリーチ演出である。本実施形態のストーリーリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、共闘リーチや、Lリーチ (LOGOリーチ) や、Nリーチや、LOGOチャンス演出や、通常変動よりも高いことを示唆するリーチ演出である。

40

【0273】

共闘リーチは、主人公キャラクタが味方キャラクタと協力して敵キャラクタとバトルを行うSPリーチの一種のリーチ演出である。共闘リーチでは、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利することで、遊技者に大当たり当選していることを把握させることを示唆する演出として機能する。また、共闘リーチでは、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北することで、遊技者に大当たり当選していないことを示唆する演出として機能する。な

50

お、本実施形態の共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出、又はＳＰＳＰリーチへと発展可能となっている。また、本実施形態の共闘リーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、Ｌリーチ（ＬＯＧＯリーチ）や、Ｎリーチや、通常変動よりも高いことを示唆するリーチ演出である。

【０２７４】

ＬＯＧＯリーチは、主人公キャラクタが表示されるリーチ演出であり、Ｌリーチの一種である。本実施形態のＬＯＧＯリーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出、又はストーリーリーチへと発展可能となっている。なお、本実施形態のＬＯＧＯリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、Ｎリーチや、通常変動よりも高いことを示唆するリーチ演出である。

10

【０２７５】

ＬＯＧＯチャンス演出は、主人公キャラクタを表示し、通常ボタン４０や特殊ボタン４１を用いた操作演出であって、リーチ演出ではない。ＬＯＧＯチャンス演出では、通常ボタン４０、又は特殊ボタン４１の押下操作を長押ししていき、最終的には、通常ボタン４０、又は特殊ボタン４１の長押しが成功となる成功演出、又は、通常ボタン４０、又は特殊ボタン４１の長押しが失敗となる失敗演出に分岐する演出である。成功演出となることで、遊技者に大当たり当選していることを把握させることを示唆する演出として機能する。また、失敗演出となることで、遊技者にハズレとなったことを把握させることが示唆する演出として機能する。なお、本実施形態のＬＯＧＯチャンス演出は、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、共闘リーチや、Ｎリーチや、通常変動よりも高いことを示唆する操作演出である。

20

【０２７６】

次に、可動体発展演出（第１可動体発展演出、第２可動体発展演出、第３可動体発展演出）について説明する。本実施形態のＬＯＧＯリーチの実行中に、第１可動体発展演出が実行される場合があるようになっている（図３３中の「特図変動演出の演出フロー」の欄参照）。ここで第１可動体発展演出とは、ＬＯＧＯリーチの実行中に、盤上可動体５５ｋが下向きに移動（下降）したり、盤上可動体５５ｋが上向きに移動（上昇）したりを所定回数（例えば、３回）行う演出である。また、第１可動体発展演出は、ＬＯＧＯリーチにて行われることがある演出であり、盤上可動体５５ｋが表示部５０ａ上に出現するチャンスアップ演出である。チャンスアップ演出はリーチ中に大当たり期待度を示唆する演出である。第１可動体発展演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）示唆し、ＬＯＧＯリーチが終了した後に、ＬＯＧＯリーチよりも大当たりとなる可能性を高い演出（ストーリーリーチ、ＬＯＧＯチャンス演出）に発展するか否か示唆する演出として機能する。

30

【０２７７】

また、本実施形態のＬＯＧＯリーチの実行中には、盤上可動体５５ｋが下向きに移動（下降）した状態となる第２可動体発展演出が実行される場合があるようになっている（図３３中の「特図変動演出の演出フロー」の欄参照）。ここで第２可動体発展演出とは、ＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出が行われた後に行われることがある演出であり、盤上可動体５５ｋが表示部５０ａ上に出現するチャンスアップ演出である。第２可動体発展演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）示唆し、ＬＯＧＯリーチが終了した後に、ストーリーリーチ、又はＬＯＧＯチャンス演出への発展を示唆する演出として機能する。

40

【０２７８】

さらに、本実施形態のＬＯＧＯリーチにて第２可動体発展演出の実行中に、盤下可動体５６ｋが上向きに移動（上昇）した状態となる第３可動体発展演出が実行される場合があるようになっている（図３３中の「特図変動演出の演出フロー」の欄参照）。ここで、第３可動体発展演出は、ＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出が行われた後であって、第２可動体発展演出の実行中に行われることがある演出であり、盤下可動体５６ｋが表示部５０ａ上に出現するチャンスアップ演出である。第３可動体発展演出は、大当たり遊技が

50

実行される期待度（大当たり期待度）示唆し、ＬＯＧＯリーチの終了後にストーリーリーチへと発展することを示唆する演出として機能する。

【０２７９】

次に、低確率時短状態における特図２の変動パターン判定について説明する。遊技制御用マイコン１０１は、低確率時短状態では、図３４に示す特図２変動パターン判定テーブルを用いて特図２変動パターンを判定する。

【０２８０】

遊技制御用マイコン１０１は、低確率時短状態に設定しているときの特図２変動パターン判定処理において、特図２判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図２変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン１０１は、図３４に示すように、大当たり判定において大当たり当選と判定したときには、「大当たり図柄Ｃ」である場合も「大当たり図柄Ｄ」である場合も「大当たり図柄Ｅ」である場合も、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０１」～「Ｐ１０４」の何れかを決定することが可能である。何れの特図１変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図３５（Ｃ）に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「Ｐ１０１」～「Ｐ１０４」以外の特図変動パターンについても同様である。

【０２８１】

また、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０５」～「Ｐ１０８」の何れかを決定することが可能である。何れの特図２変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図３５（Ｄ）に示す通りである。

【０２８２】

また、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図１変動パターンとして、「Ｐ１０９」、「Ｐ１１０」の２種類の何れかを決定することが可能である。この２種類の特図１変動パターンのうち何れに決定するかは、特図１保留数によって割り振られている。特図１保留数が０～２個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図１保留数が３～４個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

【０２８３】

ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０１」は、通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 共闘リーチ 発展演出 ＳＰＳＰリーチが行われるＳＰＳＰリーチ大当たり変動であり、特図２変動パターン「Ｐ１０５」は、通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 共闘リーチ 発展演出 ＳＰＳＰリーチが行われるＳＰＳＰリーチハズレ変動である。

【０２８４】

ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０２」は、通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 ストーリーリーチが行われるストーリーリーチ大当たり変動１であり、特図１変動パターン「Ｐ１０６」は、通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 ストーリーリーチが行われるストーリーリーチハズレ変動１である。

【０２８５】

ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０３」は、通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 共闘リーチが行われる共闘リーチ大当たり変動であり、特図２変動パターン「Ｐ１０７」は、通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 共闘リーチが行われる共闘リーチハズレ変動である。

【０２８６】

ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０４」は、通常変動 リーチ Ｎリーチというように、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになるもののＳＰＳＰリーチや、ＳＰリー

10

20

30

40

50

チ（共闘リーチ、ストーリーリーチ）が行われないN大当たり変動であり、特図2変動パターン「P108」は、通常変動リーチNリーチというように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるもののSPSPリーチや、SPリーチ（共闘リーチ、ストーリーリーチ）が行われないNハズレ変動である。

【0287】

ここで、特図2変動パターン「P109」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が6秒、又は5秒で終了する通常ハズレ変動である。また、特図1変動パターン「P110」は演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が3秒、又は2秒で終了する通常ハズレ変動である。

【0288】

本実施形態では、図33および図34に示すように、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも、SPSPリーチや、ストーリーリーチや、共闘リーチといった同じリーチ演出が演出制御用マイコン121により実行される場合がある（図33および図34中の「特図変動演出の演出フロー」の欄参照）。

【0289】

次に、図35を用いて低確率非時短状態での特図1変動パターンの振分率と、低確率時短状態での特図2変動パターンの振分率について説明する。図35(A)に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機PY1で「低確率非時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率は、特図1変動パターン「P78」の振分率（2%） 特図1変動パターン「P77」の振分率（3%） 特図1変動パターン「P74」の振分率（5%） 特図1変動パターン「P76」の振分率（13%） 特図1変動パターン「P73」の振分率（15%） 特図1変動パターン「P72」の振分率（19%） 特図1変動パターン「P75」の振分率（20%） 特図1変動パターン「P71」の振分率（25%）の順に高くなっている。

【0290】

一方、図35(B)に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機PY1で「低確率非時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率は、特図1変動パターン「P79」の振分率（3%） 特図1変動パターン「P83」の振分率（5%） 特図1変動パターン「P80」の振分率（7%） 特図1変動パターン「P81」の振分率（10%） 特図1変動パターン「P84」の振分率（11%） 特図1変動パターン「P82」の振分率（12%） 特図1変動パターン「P85」の振分率（14%） 特図1変動パターン「P86」の振分率（16%） 特図1変動パターン「P87」の振分率（23%）の順に高くなっている。

【0291】

図35(A)および図35(B)を用いた説明により、本実施形態のパチンコ遊技機PY1の低確率非時短状態では、通常変動リーチNリーチの場合 通常変動リーチNリーチ 発展演出 LOGOリーチの場合 通常変動リーチNリーチ 発展演出 共闘リーチの場合 通常変動リーチNリーチ 発展演出 LOGOリーチ 第1可動体発展演出 第2可動体発展演出 LOGOチャンス演出の場合 通常変動リーチNリーチ 発展演出 共闘リーチ LOGOチャンス演出の場合 通常変動リーチNリーチ 発展演出 ストーリーリーチの場合 通常変動リーチNリーチ 発展演出 LOGOリーチ 第1可動体発展演出 第2可動体発展演出 第3可動体発展演出 ストーリーリーチの場合 通常変動リーチNリーチ 発展演出 共闘リーチ 発展演出 SPSPリーチの場合の順に、特図1判定処理にてハズレと判定された場合に実行され難く、一方で特図1判定処理にて大当たりとなった場合に実行され易くなっている（図35(A)、図35(B)参照）。

【0292】

次に、図35(C)に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機PY1で「低確率時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図2変動パターンの振分率は、特図2変動パターン「P104」の振分率（5%） 特図1変動パターン「P103」の振分率（1

10

20

30

40

50

５％） 特図１変動パターン「P１０２」の振分率（３０％） 特図１変動パターン「P１０１」の振分率（５０％）の順に高くなっている。

【０２９３】

一方、図３５（Ｄ）に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１で「低確率時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図２変動パターンの振分率は、特図２変動パターン「P１０５」の振分率（５％） 特図２変動パターン「P１０６」の振分率（１５％） 特図１変動パターン「P１０７」の振分率（３０％） 特図１変動パターン「P１０８」の振分率（５０％）の順に高くなっている。

【０２９４】

図３５（Ｃ）および図３５（Ｄ）を用いて説明により、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の低確率時短状態では、通常変動 リーチ Ｎリーチの場合 通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 共闘リーチの場合 通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 ストーリーリーチ 通常変動 リーチ Ｎリーチ 発展演出 共闘リーチ 発展演出 ＳＰＳＰリーチの場合の順に、特図２判定処理にてハズレと判定された場合に実行され難く、一方で特図２判定処理にて大当たりとなった場合に実行され易くなっている（図３５（Ｃ）、図３５（Ｄ）参照）。

【０２９５】

次に、低確率非時短状態での特図変動演出の流れについて、図３６を用いて説明する。なお、図３６では、特図変動演出の流れについて説明するため、ＬＯＧＯリーチ、ストーリーリーチ、ＬＯＧＯチャンス演出、共闘リーチ、およびＳＰＳＰリーチでの判定結果については省略して記載する。

【０２９６】

図３６に示すように、特図変動演出が開始され、通常変動においてリーチが成立するかどうかによって、分岐することになる。例えば、通常変動においてリーチが成立しなければ、ハズレを示唆する停止態様で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が確定的に停止表示する（例えば「３２９」、所謂、ドハズレ）。

【０２９７】

なお、確定停止表示（確定的な停止表示）や最終停止表示（最終的な停止表示）と言った場合には、演出図柄が完全に停止している状態を言う。これに対して、仮停止表示とは、演出図柄の変動速度は「０」であるが、演出図柄が表示されている位置で揺れたり拡大や縮小を繰り返したりといった変化をしており、完全に停止していない状態を言う。単に「停止表示」という場合は、仮停止表示を指すこともあるし、確定停止表示を指すこともある。

【０２９８】

一方で、通常変動において左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１」「１」）で仮停止表示して、リーチが成立して、Ｎリーチとなる。その後、発展演出が実行されてＮリーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出へと発展するか、又は中演出図柄ＥＺ２が、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とは異なる態様（例えば、「１２１」）で仮停止表示され、ハズレを示唆する停止態様で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が停止表示することになる（所謂、リーチハズレ）。

【０２９９】

本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、演出制御用マイコン１２１により発展演出が実行されてＮリーチの終了後に、３つのルート（ＬＯＧＯリーチ、ストーリーリーチ、共闘リーチ）に分岐する。一つはＮリーチの終了後に、Ｎリーチよりも大当たりとなる可能性が高いＬリーチの一種であるＬＯＧＯリーチへと発展するルートである。仮にＬＯＧＯリーチに発展するルートに進んだ場合、演出制御用マイコン１２１によりＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出、および第２可動体発展演出が実行された後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する場合がある。

【０３００】

一方で、演出制御用マイコン１２１により、仮にＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演

10

20

30

40

50

出、第2可動体発展演出、および第3可動体発展演出が実行された後、LOGOリーチ、およびLOGOチャンス演出よりも大当たりとなる可能性が高いSPリーチの一種であるストーリーリーチへと発展する場合がある。

【0301】

また、発展演出が実行されてNリーチの終了後にLOGOリーチではなく、ストーリーリーチへと発展するルートに進む場合もある。その他、発展演出が実行されてNリーチの終了後にLOGOリーチよりも大当たりとなる可能性が高いSPリーチの一種である共闘リーチに発展するルートに進む場合もある。

【0302】

例えば、共闘リーチに発展するルートに進んだ場合、共闘リーチが終了した後に、LOGOチャンス演出へと発展する場合と、共闘リーチが終了した後に、LOGOリーチ、共闘リーチ、およびストーリーリーチの何れよりも大当たりとなる可能性が高いSPSPリーチに発展する場合がある。

【0303】

次に、低確率非時短状態での特図変動演出の実行に関する演出制御用マイコン121の処理について説明する。なお、演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理(S4201)において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン(サブ変動パターン)を選択する。なお、変動演出の演出パターンの情報は、演出用RAM124の所定の記憶領域に格納されるとともに、変動演出開始コマンドに含められて画像制御基板140に送信される。変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板140は、指定された特図変動演出の画像を後方画像表示装置50の表示部50aに表示する。また、演出制御用マイコン121は、演出用RAM124に格納した特図変動演出の情報に基づいて、その特図変動演出に係る演出手段(スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置(盤上可動装置55、盤下可動装置56)、入力装置など)を適宜制御する。なお、演出制御用マイコン121は、演出用RAM124に格納した特図変動演出の情報に基づいて、盤上可動装置55、盤下可動装置56を適宜制御されることで、共闘リーチにて適切なタイミングで可動体発展演出(第1可動体発展演出、第2可動体発展演出、第3可動体発展演出)が実行されることになる(図37、図38参照)。

【0304】

次に低確率非時短状態にて実行されたLOGOリーチでの可動体発展演出(第1可動体発展演出、第2可動体発展演出、第3可動体発展演出)の実行タイミングについて、図37および図38を用いて説明する。

【0305】

先ず、図37(A)を用いて、LOGOリーチにて、演出制御用マイコン121により可動体発展演出(第1可動体発展演出、第2可動体発展演出、第3可動体発展演出)が実行されない場合について説明する。なお、遊技制御用マイコン101により、特図1変動パターンとして、「P77」、又は「P86」のうち、何れかの変動パターンが選択される。その選択された特図1変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板140により、指定された特図変動演出の画像を後方画像表示装置50の表示部50aに表示されることとする。

【0306】

図37(A)に示すように、演出制御用マイコン121は、特図変動演出の実行中に、LOGOリーチが実行されても、可動体発展演出(第1可動体発展演出、第2可動体発展演出、第3可動体発展演出)を実行することはない。なお、LOGOリーチの実行中は、左演出図柄EZ1、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様(例えば、「1 1」)で仮停止表示した状態となっている。その後、中演出図柄EZ2が大当たり目(左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と同じ停止態様である「1」)、又はハズレ目(

例えば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様「2」) で仮停止表示した状態となる。中演出図柄 E Z 2 が大当たり目、又はハズレ目で仮停止表示すると同時に、L O G O リーチの実行が終了となる。

【0307】

次に、図 3 7 (B) を用いて、低確率非時短状態にて実行された L O G O リーチにて第 1 可動体発展演出のみが実行された場合について説明する。なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 により、特図 1 変動パターンとして、「P 8 5」の変動パターンが選択される。その選択された特図 1 変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 により、指定された特図変動演出の画像を後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示されとともに、盤上可動装置 5 5 が制御されて盤上可動体 5 5 k を用いた第 1 可動体発展演出が実行されることとする。

10

【0308】

図 3 7 (B) に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出の実行中に、L O G O リーチが実行される。L O G O リーチの実行中は、左演出図柄 E Z 1、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (例えば、「1 1」) で仮停止表示した状態となっている。その後、中演出図柄 E Z 2 がハズレ目 (例えば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様「2」) で仮停止表示した状態となってから、演出制御用マイコン 1 2 1 により、所定時間 (例えば、約 2 秒) が経過すると盤上可動体 5 5 k を用いた第 1 可動体発展演出が実行される。第 1 可動体発展演出の実行が終了した後に、L O G O リーチの実行が終了となる。なお、上記した所定時間は適宜変更可能である。

20

【0309】

次に、図 3 8 (A) を用いて、低確率非時短状態にて実行された L O G O リーチにて第 1 可動体発展演出と第 2 可動体発展演出とが実行された場合について説明する。なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 により、特図 1 変動パターンとして、「P 7 6」、又は「P 8 4」のうち、何れかの変動パターンが選択される。選択された特図 1 変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 により、指定された特図変動演出の画像を表示部 5 0 a に表示されとともに、盤上可動装置 5 5 が制御されて盤上可動体 5 5 k を用いた第 1 可動体発展演出と、盤上可動装置 5 5 が制御されて盤上可動体 5 5 k を用いた第 2 可動体発展演出とが実行されることとする。

30

【0310】

図 3 8 (A) に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出の実行中に、L O G O リーチが実行される。L O G O リーチの実行中は、左演出図柄 E Z 1、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (例えば、「1 1」) で仮停止表示した状態となる。その後、図 3 7 (B) を用いて説明した場合と同様に、中演出図柄 E Z 2 がハズレ目 (例えば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様「2」) で仮停止表示した状態となってから、演出制御用マイコン 1 2 1 により、所定時間 (本実施形態では約 2 秒) が経過すると盤上可動体 5 5 k を用いた第 1 可動体発展演出が実行される。なお、上記した所定時間は適宜変更可能である。

【0311】

第 1 可動体発展演出の実行が終了すると、演出制御用マイコン 1 2 1 により、直ぐに盤上可動体 5 5 k を用いた第 2 可動体発展演出が実行される。第 1 可動体発展演出の実行が終了してから、演出制御用マイコン 1 2 1 により、例えば約 1 秒後に第 2 可動体発展演出が実行されても良い。その後、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて「L O G O」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h (第 1 の図柄態様) の中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると同時に、第 2 可動体発展演出の実行が終了となる。第 2 可動体発展演出の実行が終了した後に、演出制御用マイコン 1 2 1 による L O G O リーチの実行が終了となり、L O G O チャンス演出へと発展することになる。

40

【0312】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における低確率非時短状態の中演出図柄 E

50

Z 2 は、数字を示す図柄態様と、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h の 8 種類の中演出図柄 E Z 2 がある。以下、数字の「1」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 a、数字の「2」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 b、数字の「3」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 c、数字の「4」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 d、数字の「5」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 e、数字の「6」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 f、数字の「7」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 g、「LOGO」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 h と呼ぶ。

【0313】

本実施形態における第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h は、低確率時短状態で共闘リーチ、又は LOGO リーチの終了後に、発展する演出の名前（LOGO チャンス演出）の一部（LOGO）を示す図柄態様である。このように、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h を、発展先の演出の名前（LOGO チャンス演出）の一部（LOGO）にすることで、仮停止表示されたときに LOGO チャンス演出へ発展することを遊技者に把握させ易くなる。また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における中演出図柄 E Z 2 の第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h は、低確率非時短状態における後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に表示されることになる図柄態様であり、低確率非時短状態以外の遊技状態では後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に表示されることがない図柄態様である。

【0314】

次に、図 38（B）を用いて、低確率非時短状態にて実行された LOGO リーチにて第 1 可動体発展演出と第 2 可動体発展演出と第 3 可動体発展演出とが実行された場合について説明する。なお、遊技制御用マイコン 101 により、特図 1 変動パターンとして、「P 83」の変動パターンが選択される。選択された特図 1 変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板 140 により、指定された特図変動演出の画像を表示部 50 a に表示されるとともに、盤上可動装置 55 が制御されて盤上可動体 55 k を用いた第 1 可動体発展演出と、盤上可動装置 55 が制御されて盤上可動体 55 k を用いた第 2 可動体発展演出と、盤下可動装置 56 が制御されて盤下可動体 56 k を用いた第 3 可動体発展演出が実行されることとする。

【0315】

図 38（B）に示すように、演出制御用マイコン 121 により、特図変動演出の実行中に、LOGO リーチが実行される。LOGO リーチの実行中は、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様（例えば、「1 1」）で仮停止表示した状態となる。その後、図 37（B）および図 38（A）を用いて説明した場合と同様に、中演出図柄 E Z 2 がハズレ目（例えば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様「2」）で仮停止表示した状態となってから、演出制御用マイコン 121 により、所定時間（本実施形態では約 2 秒）が経過すると盤上可動体 55 k を用いた第 1 可動体発展演出が実行される。図 38（A）を用いて説明した場合と同様に、第 1 可動体発展演出の実行が終了すると同時に、演出制御用マイコン 121 により、盤上可動体 55 k を用いた第 2 可動体発展演出が実行される。その後、第 2 可動体発展演出の実行中に、盤下可動体 56 k を用いた第 3 可動体発展演出が実行されると同時に、LOGO リーチの実行が終了となる。図 38（B）では示していないが、LOGO リーチの実行が終了となると、ストーリーリーチへと発展することになる。ストーリーリーチへと発展して、ストーリーリーチの実行中に、演出制御用マイコン 121 による第 2 可動体発展演出と第 3 可動体発展演出の実行が終了することになる。

【0316】

次に、図 39～図 42 を用いて、低確率非時短状態で実行された LOGO リーチについて説明する。まず、図 39 を用いて、低確率非時短状態で実行された LOGO リーチにて、演出制御用マイコン 121 により、可動体発展演出（第 1 可動体発展演出、第 2 可動体発展演出、第 3 可動体発展演出）が実行されなかった場合の様子について説明する。なお、以降で説明する図 39 から図 43 に示す何れの状態においても、透過液晶画像表示装置 7 の透過フィルム 770 は、透過状態に制御されている。これにより、図 39 から図 43

に示す何れの状態においても、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されない。

【0317】

図 39 (A) に示すように、低確率非時短状態において、特図 1 変動パターンとして、「P86」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、特図変動演出が開始され、その後発展演出を経て LOGO リーチへと進む。LOGO リーチでは、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (図 39 (A) では、「5 5」) で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われ、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われる。また、LOGO リーチが開始されると、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、LOGO リーチであることを示唆するとともに、主人公キャラクタを表す背景画像 (LOGO リーチ背景画像 G 114) が表示される。

10

【0318】

図 39 (B) に示すように、LOGO リーチの実行中に、中演出図柄 E Z 2 が左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様 (図 39 (B) では、「6」) で仮停止表示され、LOGO リーチの実行が終了となる。

【0319】

LOGO リーチの実行が終了となると、図 39 (B) に示す LOGO リーチ背景画像 G 114 から図 39 (C) に示す昼間通常用背景画像 G 102 に切り替わる。実行されている変動演出が終了すると、表示部 50 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 がハズレ態様 (「565」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 もハズレ態様 (「565」) で確定的に停止表示される。

20

【0320】

次に、図 40 を用いて、低確率非時短状態で実行された LOGO リーチにて第 1 可動体発展演出が実行されなかった場合の様子について説明する。

【0321】

図 40 (A) に示すように、低確率非時短状態において、特図 1 変動パターンとして、「P85」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経て LOGO リーチへと進む。LOGO リーチでは、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われ (「5 5」)、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われる。また、LOGO リーチが開始されると、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、LOGO リーチであることを示唆するとともに、主人公キャラクタを表す背景画像 (LOGO リーチ背景画像 G 114) が表示される。

30

【0322】

図 40 (B) に示すように、LOGO リーチの実行中に、中演出図柄 E Z 2 が左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様 (図 40 (B) では、「6」) で仮停止表示され、約 1 秒が経過すると、演出制御用マイコン 121 により、図 40 (C) に示すように第 1 可動体発展演出が実行される。なお、演出制御用マイコン 121 により実行される第 1 可動体発展演出では、盤上可動装置 55 の駆動源が駆動して、盤上可動体 55 k が下向きに移動 (下降) していき、その後盤上可動体 55 k が上向きに移動 (上昇) し、初期位置に戻る前に下向きに移動 (下降) することを 3 回行い、遊技者に左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 を盤上可動体 55 k が押し潰しているかのような演出を行う。なお、これに限定されることはなく、第 1 可動体発展演出では、盤上可動体 55 k が左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、又は右演出図柄 E Z 3 のうち、何れかの演出図柄 E Z を押し潰すような演出を行うようにしても良い。

40

【0323】

本実施形態では、第 1 可動体発展演出を実行することで、遊技者に LOGO リーチの終

50

了後にLOGOリーチより大当たり期待度が高い演出（LOGOチャンス演出、ストーリーリーチ）に発展するか、又は当該大当たり期待度が高い演出に発展しないかを示唆することが可能となる。これにより、第1可動体発展演出によって、LOGOリーチの終了後にLOGOリーチより大当たり期待度が高い演出（LOGOチャンス演出、ストーリーリーチ）に発展するか否かに注目させて、LOGOリーチよりも大当たり期待度が高い演出（LOGOチャンス演出、ストーリーリーチ）に発展して欲しいという気持ちを高めることが可能となる。

【0324】

その後、演出制御用マイコン121による第1可動体発展演出の実行が終了すると、盤上可動体55kは上向きに移動（上昇）し、図40（D）に示すように、LOGOリーチの実行中に、中演出図柄EZ2が左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と異なる停止態様（図40（D）では「6」）で仮停止表示された状態となる。その後約2秒が経過すると、LOGOリーチの実行が終了となる。

【0325】

LOGOリーチの実行が終了となると、図40（D）に示すLOGOリーチ背景画像G114から図40（E）に示す昼間通常用背景画像G102に切り替わる。演出制御用マイコン121により実行されている特図変動演出が終了すると、後方画像表示装置50の表示部50aでは左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3がハズレ態様（「565」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3もハズレ態様（「565」）で確定的に停止表示される。

【0326】

次に、図41および図42を用いて、低確率非時短状態で実行されたLOGOリーチにて第1可動体発展演出と第2可動体発展演出が実行され、LOGOチャンス演出へと発展する場合の様子について説明する。

【0327】

図41（A）に示すように、低確率非時短状態において、特図1変動パターンとして、「P76」、又は「P84」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経てLOGOリーチへと進む。LOGOリーチでは、後方画像表示装置50の表示部50aにて、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様で仮停止表示し、中演出図柄EZ2は変動表示が行われ（「55」）、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が行われる。また、LOGOリーチが開始されると、後方画像表示装置50の表示部50aには、LOGOリーチであることを示唆するとともに、主人公キャラクタを表す背景画像（LOGOリーチ背景画像G114）が表示される。

【0328】

図41（B）に示すように、演出制御用マイコン121によるLOGOリーチの実行中に、中演出図柄EZ2が左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と異なる停止態様（図41（B）では、「6」）で仮停止表示され、約1秒が経過すると、演出制御用マイコン121により、図41（C）に示すように第1可動体発展演出が実行される。なお、演出制御用マイコン121により実行される第1可動体発展演出では、盤上可動装置55の駆動源が駆動して、盤上可動体55kが下向きに移動（下降）していき、その後盤上可動体55kが上向きに移動（上昇）し、初期位置に戻る前に下向きに移動（下降）することを3回行い、遊技者に左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、右演出図柄EZ3を盤上可動体55kが押し潰しているかのような演出を行う。

【0329】

その後、演出制御用マイコン121による第1可動体発展演出の実行が終了すると、盤上可動体55kは上向きに移動（上昇）し、図41（D）に示すように、LOGOリーチの実行中に、中演出図柄EZ2が左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と異なる停止態様（図41（D）では、「6」）で仮停止表示された状態となる。

【0330】

演出制御用マイコン 1 2 1 による第 1 可動体発展演出の実行が終了すると同時に、図 4 2 (A) に示す演出例へと進む。図 4 2 (A) に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 により第 2 可動体発展演出が実行される。なお、第 2 可動体発展演出とは、盤上可動装置 5 5 の駆動源が駆動して、盤上可動体 5 5 k は下向きに移動（下降）する演出である。図 4 2 (A) に示すように、第 2 可動体発展演出が実行されると、中演出図柄 E Z 2 の再度の変動表示が行われる。本実施形態では、演出制御用マイコン 1 2 1 により第 2 可動体発展演出が実行されることで、遊技者に L O G O リーチの終了後に L O G O チャンス演出、又はストーリーリーチに発展することを示唆させることが可能となる。これにより、遊技者としては L O G O リーチの終了後に L O G O チャンス演出、又はストーリーリーチに発展することを把握するとともに、どちらの演出に発展するかについて興味を持たせることが可能となる。

10

【 0 3 3 1 】

その後、図 4 2 (B) に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、第 2 可動体発展演出の実行中に、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の上方から中央へと第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h の中演出図柄 E Z 2 を移動させていき、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の中央で仮停止表示させる。後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の中央にて第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h の中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると同時に、盤上可動体 5 5 k は上向きに移動（上昇）していき、第 2 可動体発展演出の実行が終了となる。

【 0 3 3 2 】

その後、図 4 2 (C) に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 による L O G O リーチの実行中に、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様（「 5 」）で仮停止表示され、中演出図柄 E Z 2 が第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h で停止表示されてから約 3 秒が経過すると、L O G O リーチの実行が終了となる。本実施形態では、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて、「 L O G O 」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h が仮停止表示されることで、遊技者に L O G O リーチが終了した後に、L O G O チャンス演出へと発展することを把握させることが可能となる。

20

【 0 3 3 3 】

L O G O リーチの実行が終了となると、図 4 2 (C) に示す L O G O リーチ背景画像 G 1 1 4 から図 4 2 (D) に示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に切り替わる。その後、L O G O チャンス演出へと発展することになる。

30

【 0 3 3 4 】

次に、図 4 3 を用いて、低確率非時短状態で演出制御用マイコン 1 2 1 により実行された L O G O リーチにて第 1 可動体発展演出と第 2 可動体発展演出が実行され、第 2 可動体発展演出の実行中に第 3 可動体発展演出が実行されて、ストーリーリーチへと発展する場合の様子について説明する。

【 0 3 3 5 】

図 4 3 (A) に示すように、低確率非時短状態において、特図 1 変動パターンとして、「 P 7 5 」、又は「 P 8 3 」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により実行される特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経て L O G O リーチへと進む。L O G O リーチでは、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われる（「 5 5 」）。また、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われる。また、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、L O G O リーチであることを示唆するとともに、L O G O リーチ背景画像 G 1 1 4 が表示される。

40

【 0 3 3 6 】

図 4 3 (B) に示すように、L O G O リーチの実行中に、中演出図柄 E Z 2 が左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様（「 6 」）で仮停止表示され、約 1 秒が経過すると、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、図 4 3 (C) に示すように第 1 可動体発展演出が実行される。なお、第 1 可動体発展演出では、盤上可動装置 5 5 の駆動源が駆動

50

して、盤上可動体 5 5 k が下向きに移動（下降）していき、その後盤上可動体 5 5 k が上向きに移動（上昇）し、初期位置に戻る前に下向きに移動（下降）することを 3 回行い、遊技者に左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 を盤上可動体 5 5 k が押し潰しているかのような演出を行う。

【 0 3 3 7 】

その後、演出制御用マイコン 1 2 1 による第 1 可動体発展演出の実行が終了すると、盤上可動体 5 5 k は上向きに移動（上昇）し、図 4 3（D）に示すように、L O G O リーチの実行中に、中演出図柄 E Z 2 が左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 と異なる停止態様（図 4 3（D）では、「6」）で仮停止表示された状態となる。第 1 可動体発展演出の実行が終了すると同時に、演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 4 3（E）に示すように、第 2 可動体発展演出が実行される。

10

【 0 3 3 8 】

その後、第 2 可動体発展演出の実行中に、演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 4 2（F）に示すように、第 3 可動体発展演出が実行されることになる。なお、第 3 可動体発展演出では、演出制御用マイコン 1 2 1 によって盤下可動装置 5 6 の駆動源が駆動して、盤下可動体 5 6 k は上向きに移動（上昇）する演出が行われる。図 4 2（F）に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 による第 2 可動体発展演出の実行中に、第 3 可動体発展演出が実行されると、L O G O リーチの実行が終了となり、ストーリーリーチの実行が開始されることになる。そのため、表示部 5 0 a に表示されていた L O G O リーチ背景画像 G 1 1 4 からストーリーリーチの実行中であることを表す背景画像（ストーリーリーチ背景画像 G 1 1 5）が表示される。本実施形態では、演出制御用マイコン 1 2 1 により、第 2 可動体発展演出の実行中に、第 3 可動体発展演出が実行されることで、遊技者に L O G O リーチの終了後に、ストーリーリーチに発展することを示唆することが可能となる。これにより、第 3 可動体発展演出が実行されることで、遊技者には L O G O リーチの終了後に、L O G O チャンス演出ではなくストーリーリーチに発展することを把握させることが可能となる。

20

【 0 3 3 9 】

次に、共闘リーチについて説明する。本実施形態では、低確率非時短状態、又は低確率時短状態でも、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経て共闘リーチに進む場合がある。なお、低確率非時短状態で実行された特図変動演出では、共闘リーチに発展し、共闘リーチの実行終了後に、L O G O チャンス演出、又は S P S P リーチに発展する場合がある。一方で、低確率時短状態では演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経て共闘リーチに発展し、共闘リーチでの発展演出を経て、共闘リーチの終了後に、S P S P リーチに発展する場合がある。

30

【 0 3 4 0 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で演出制御用マイコン 1 2 1 により実行された共闘リーチにて、予告演出が実行される場合があるようになっている。具体的には、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で演出制御用マイコン 1 2 1 により実行された共闘リーチでは、予告演出の一種である吹き出し背景演出や、L O G O フラッシュ演出が実行されることがある。また、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で演出制御用マイコン 1 2 1 により実行された共闘リーチでは、L O G O 図柄演出（第 1 L O G O 図柄演出、第 2 L O G O 図柄演出）が実行される。

40

【 0 3 4 1 】

次に、上記した予告演出の一種である吹き出し背景演出、L O G O フラッシュ演出、L O G O 図柄演出（第 1 L O G O 図柄演出、第 2 L O G O 図柄演出）について説明していく。

【 0 3 4 2 】

先ず、吹き出し背景演出について説明する。低確率非時短状態で実行され得る吹き出し背景演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示されるチャンスアップ演出である。低確率非時短状態で実行される吹き

50

出し背景演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出（LOGOチャンス演出、SPSPリーチ）に発展するか否かを示唆する演出として機能する。

【0343】

また、低確率時短状態で実行され得る吹き出し背景演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、後方画像表示装置50の表示部50aに表示されるチャンスアップ演出である。低確率非時短状態で実行される吹き出し背景演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆し、共闘リーチが終了した後に、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高いSPSPリーチに発展するか否かを示唆する演出として機能する。

10

【0344】

次に、LOGOフラッシュ演出について説明する。低確率非時短状態で実行され得るLOGOフラッシュ演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに表示されるチャンスアップ演出である。低確率非時短状態で実行され得るLOGOフラッシュ演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高いLOGOチャンス演出に発展するか否かを示唆する演出として機能する。

【0345】

低確率時短状態で実行され得るLOGOフラッシュ演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに表示されるチャンスアップ演出である。低確率時短状態で実行され得るLOGOフラッシュ演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆する演出として機能する。

20

【0346】

次に、LOGO図柄演出について説明する。LOGO図柄演出は、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で実行された共闘リーチの終盤で行われることがある演出であって、後方画像表示装置50の表示部50aに表示される演出である。なお、低確率非時短状態で実行されるLOGO図柄演出を第1LOGO図柄演出とし、低確率時短状態で実行されるLOGO図柄演出を第2LOGO図柄演出とする。

【0347】

第1LOGO図柄演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆するとともに、共闘リーチの実行終了後に、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高いLOGOチャンス演出に発展するか否かを示唆する演出として機能する。なお、第1LOGO図柄演出は、後方画像表示装置50の表示部50aにて、仮停止表示され得る中演出図柄EZ2の複数種類の図柄態様（「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2h、大当たりを示す図柄態様（例えば、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが「1」で仮停止表示された状態であれば、「1」を示す図柄態様）、ハズレを示す図柄態様（例えば左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが「1」で仮停止表示された状態であれば、「1」以外の数字を示す図柄態様））を表示して、複数種類の図柄態様のうち、何れかのうちの一つの図柄態様からなる中演出図柄EZ2が仮停止表示されることを示唆する演出となっている。

30

40

【0348】

第2LOGO図柄演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆するとともに、実行される大当たり遊技の種類を示唆し得る演出として機能する。なお、第2LOGO図柄演出は、後方画像表示装置50の表示部50aにて、仮停止表示され得る中演出図柄EZ2の複数種類の図柄態様（「勝利」を示す第2特殊図柄態様EZ2i（第2の図柄態様））、大当たりを示す図柄態様（例えば、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが「1」で仮停止表示された状態であれば、「1」を示す図柄態様）、ハズレを示す図柄態様（例えば、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが「1」で仮停止表示された状態であれば、「1」以外の数字を示す図柄態様））を表示して、複数種類の図柄態

50

様のうち、何れかのうちの一つの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されることを示唆する演出となっている。

【0349】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における低確率時短状態の中演出図柄 E Z 2 は、数字を示す図柄態様と、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i の 8 種類の中演出図柄 E Z 2 がある。なお、低確率時短状態における数字を示す中演出図柄 E Z 2 の図柄態様は、低確率非時短状態における数字を示す中演出図柄 E Z 2 と同じである。そのため、低確率非時短状態と同様に、数字の「1」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 a、数字の「2」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 b、数字の「3」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 c、数字の「4」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 d、数字の「5」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 e、数字の「6」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 f、数字の「7」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 g と呼ぶ。なお、低確率時短状態における中演出図柄 E Z 2 は、「勝利」を示す中演出図柄 E Z 2 を E Z 2 i と呼ぶ。

10

【0350】

本実施形態における第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i は、確定的に停止表示された後に、大当たり遊技 D (図 3 1、図 3 2 参照) が実行されることを遊技者に把握させることが可能な図柄態様となっている。このように、第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i を「勝利」とすることで、確定的に停止表示された後に、大当たりとなったことと、大当たり遊技 D が実行されることを遊技者に把握させることが可能となっている。また、本実施形態における第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i は、低確率時短状態でのみ表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様である。

20

【0351】

次に、吹き出し背景演出、LOGO フラッシュ演出、LOGO 図柄演出の実行に関する演出制御用マイコン 1 2 1 の処理について説明する。なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理 (S 4 1 0 3) において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行い、続いて、予告演出選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、特図変動開始コマンドに含まれる特図変動パターンの情報と、特図変動開始コマンドに含まれる大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果の情報とに基づいて、変動演出の演出パターン (サブ変動パターン) を選択する。そして予告演出選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンと、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果の情報と、演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている現在設定されている演出モードの情報 (通常演出モード、確変演出モード、時短演出モード) とに基づいて、変動演出に伴って行う予告演出 (吹き出し背景演出、LOGO フラッシュ演出、LOGO 図柄演出) を選択する。なお、現在設定されている演出モードの情報は、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域に格納されていることとする。また、予告演出選択処理において選択された予告演出の情報は、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域に格納されるとともに、予告演出開始コマンドに含められて画像制御基板 1 4 0 に送信される。予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、指定された予告演出の画像を後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a、又は透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a に表示する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出用 R A M 1 2 4 に格納した予告演出の情報に基づいて、その予告演出に係る演出手段 (スピーカ 5 2、粹ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置、入力装置など) を適宜制御する。

30

40

【0352】

次に図 4 4 を用いて、非時短状態で選択された特図 1 変動パターンに基づく特図変動演出、又は時短状態で選択された特図 2 変動パターンに基づく特図変動演出にて実行される予告演出 (吹き出し背景演出、LOGO フラッシュ演出) の実行選択テーブルについて説明する。まず、図 4 4 (A) を用いて、吹き出し背景演出の実行選択テーブルについて説明する。

【0353】

50

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された S P S P リーチ大当たり変動(「P 7 1」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「7 0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された S P S P リーチ大当たり変動(「P 7 1」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「3 0 %」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、低確率非時短状態で特図 1 判定処理にて大当たりと判定され、S P S P リーチに発展する場合には、吹き出し背景演出が実行され易いと言える。なお、各特図変動パターンが選択された場合における吹き出し背景演出の振分率(実行確率)については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「P 7 3」、「P 7 4」、「P 7 9」、「P 8 1」、「P 8 2」、「P 1 0 1」、「P 1 0 3」、「P 1 0 5」、「P 1 0 7」の特図変動パターンについても同様である。

10

【0 3 5 4】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された S P S P リーチハズレ変動(「P 7 9」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「4 0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された S P S P リーチハズレ変動(「P 7 9」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「6 0 %」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、低確率非時短状態で特図 1 判定処理にてハズレと判定され、S P S P リーチに発展する場合には、吹き出し背景演出が実行され難いと言える。

20

【0 3 5 5】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された L O G O チャンス演出大当たり 1 変動(「P 7 3」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「7 0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された L O G O チャンス演出大当たり 1 変動(「P 7 3」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「3 0 %」である。つまり、本実施形態では特図 1 判定処理にて大当たりと判定され、L O G O チャンス演出に発展する場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され易いと言える。

30

【0 3 5 6】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された L O G O チャンス演出ハズレ 1 変動(「P 8 1」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「4 0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された L O G O チャンス演出ハズレ 1 変動(「P 8 1」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「6 0 %」である。つまり、本実施形態では特図 1 判定処理にてハズレと判定され、L O G O チャンス演出に発展する場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され難いと言える。

40

【0 3 5 7】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P 7 4」、図 3 3 参照)の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブ

50

ルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「20%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動（「P74」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「80%」である。つまり、共闘リーチ大当たり変動（「P74」、図 33 参照）に基づく特図変動演出では、共闘リーチの終了後に、LOGO チャンス演出に発展しない場合でも、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行される場合があることになる。これにより、共闘リーチで吹き出し背景演出が実行されて、遊技者に共闘リーチの終了後に、LOGO チャンス演出に発展しないことに違和感を感じさせて、大当たりであることを示唆して驚きを与えることが可能となる。

10

【0358】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動（「P82」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「0%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動（「P82」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「100%」である。つまり、共闘リーチハズレ変動（「P82」、図 33 参照）に基づく特図変動演出では、共闘リーチの終了後に、LOGO チャンス演出に発展しない場合には、共闘リーチにて LOGO フラッシュ演出が実行される場合がないことになる。

20

【0359】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された SPS P 大当たり変動（「P101」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「70%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された SPS P 大当たり変動（「P101」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「30%」である。つまり、本実施形態では低確率時短状態で特図 2 判定処理にて大当たりと判定され、SPS P リーチに発展する場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され易いと言える。

30

【0360】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された SPS P ハズレ変動（「P105」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「40%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された SPS P ハズレ変動（「P105」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「60%」である。つまり、本実施形態では低確率時短状態で特図 2 判定処理にてハズレと判定され、SPS P リーチに発展する場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され難いと言える。

40

【0361】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動（「P103」、図 33 参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 121 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「60%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動（「P103」、図 3

50

3 参照) の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「40 %」である。つまり、本実施形態では、低確率時短状態で特図 2 判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチに進む場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され易いと言える。

【0362】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P107」、図 3 3 参照) の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「20 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P107」、図 3 3 参照) の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「80 %」である。つまり、本実施形態では、低確率時短状態で特図 2 判定処理にてハズレと判定され、共闘リーチに進む場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され難いと言える。

【0363】

図 4 4 (A) を用いた説明により、低確率非時短状態における吹き出し背景演出は、特図 1 判定処理にて大当たりと判定された場合の方が、ハズレと判定された場合よりも実行され易い予告演出であって、LOGO チャンス演出、又は S P S P リーチへ発展する場合に実行され易い予告演出であると言える。また、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行されて共闘リーチの終了後に LOGO チャンス演出、又は S P S P リーチに発展する場合の方が、大当たり期待度が高いと言える。これにより、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行されるか否かと、共闘リーチの終了後に LOGO チャンス演出、又は S P S P リーチに発展するか否かに注目させることが可能となる。

【0364】

また、図 4 4 (A) を用いた説明により、低確率時短状態での吹き出し背景演出は、特図 2 判定処理にて大当たりと判定された場合の方が、ハズレと判定された場合よりも、共闘リーチで実行され易い予告演出であると言える。これにより、低確率時短状態では、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行されるか否かに注目させることが可能となる。また、共闘リーチの終了後に S P S P リーチに発展する場合でも、低確率時短状態での吹き出し背景演出は、特図 2 判定処理にて大当たりと判定された場合の方が、ハズレと判定された場合よりも実行され易いと言える。つまり、低確率時短状態での共闘リーチで吹き出し背景演出が実行されることで、遊技者に共闘リーチの終了後に共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高い S P S P リーチに発展する可能性を期待させることが可能となる。

【0365】

次に、図 4 4 (B) を用いて、LOGO フラッシュ演出の実行選択テーブルについて説明する。受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された S P S P リーチ大当たり変動(「P71」、図 3 3 参照) の情報と、LOGO フラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGO フラッシュ演出が実行される確率は、「0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された S P S P リーチ大当たり変動(「P71」、図 3 3 参照) の情報と、LOGO フラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、変動演出に伴って行う LOGO フラッシュ演出が実行されない確率は、「100 %」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、低確率非時短状態で特図 1 判定処理にて大当たりと判定され、S P S P リーチに発展する場合には、LOGO フラッシュ演出が実行されることがない。なお、各特図変動パターンが選択された場合における LOGO フラッシュ演出の振分率(実行確率)については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「P73」、「P74」、「P79」、「P81」、「P82」、「P101」

、「P103」、「P105」、「P107」の特図変動パターンについても同様である。

【0366】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたSPSPリーチハズレ変動(「P79」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「0%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたSPSPリーチハズレ変動(「P79」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行されない確率は、「100%」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、低確率非時短状態で特図1判定処理にてハズレと判定され、SPSPリーチに発展する場合には、LOGOフラッシュ演出が実行されることがない。

10

【0367】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出大当たり変動1(「P73」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「70%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出大当たり変動1(「P81」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「30%」である。つまり、本実施形態では特図1判定処理にて大当たりと判定され、LOGOチャンス演出に発展する場合には、共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行され易いと言える。

20

【0368】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出ハズレ変動1(「P81」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「30%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出ハズレ変動1(「P81」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「70%」である。つまり、本実施形態では特図1判定処理にてハズレと判定され、LOGOチャンス演出に発展する場合には、共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行され難いと言える。

30

【0369】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P74」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「20%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P74」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「80%」である。つまり、共闘リーチ大当たり変動(「P74」、図33参照)に基づく特図変動演出では、共闘リーチの終了後に、LOGOチャンス演出に発展しない場合でも、共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行される場合があることになる。これにより、共闘リーチでLOGOフラッシュ演出が実行されて、遊技者に共闘リーチの終了後に、LOGOチャンス演出に発展しないことに違和感を感じさせ、大当たりであることを示唆して驚きを与えることが可能となる。

40

【0370】

50

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P 8 2」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 1 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P 8 2」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行されない確率は、「1 0 0 %」である。つまり、共闘リーチハズレ変動(「P 8 2」、図 3 3 参照)に基づく特図変動演出では、共闘リーチの終了後に、LOGOチャンス演出に発展しない場合には、共闘リーチにて LOGOフラッシュ演出が実行される場合がないことになる。

10

【0 3 7 1】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された S P S P 大当たり変動(「P 1 0 1」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された S P S P 大当たり変動(「P 1 0 1」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行されない確率は、「1 0 0 %」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、低確率時短状態で特図 2 判定処理にて大当たりと判定され、S P S P リーチに発展する場合には、LOGOフラッシュ演出が実行されることがない。

20

【0 3 7 2】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された S P S P ハズレ変動(「P 1 0 5」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された S P S P ハズレ変動(「P 1 0 5」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行されない確率は、「1 0 0 %」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、低確率時短状態で特図 2 判定処理にてハズレと判定され、S P S P リーチに発展する場合には、LOGOフラッシュ演出が実行されることがない。

30

【0 3 7 3】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P 1 0 3」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「6 0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P 1 0 3」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行されない確率は、「4 0 %」である。つまり、本実施形態では低確率時短状態で、特図 2 判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチに進む場合の方が共闘リーチにて LOGOフラッシュ演出が実行され易いと言える。

40

【0 3 7 4】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P 1 0 7」、図 3 3 参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図変動演出に伴って行う LOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「2 0 %」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図 2 変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P 1

50

07」、図33参照)の情報と、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って行うLOGOフラッシュ演出が実行されない確率は、「80%」である。つまり、本実施形態では低確率時短状態で、特図2判定処理にてハズレと判定され、共闘リーチに進む場合の方が共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行され難いと言える。

【0375】

図44(B)を用いた説明により、低確率非時短状態におけるLOGOフラッシュ演出は、LOGOチャンス演出へ発展する場合に実行され易い予告演出であると言え、共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行されて共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展する場合の方が、大当たり期待度が高いと言える。これにより、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行されるか否かと、共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展するか否かに注目させることが可能となる。

【0376】

また、図44(B)を用いた説明により、低確率時短状態でのLOGOフラッシュ演出は、特図2判定処理にて大当たりと判定された場合に、共闘リーチで透過液晶画像表示装置7の表示部7aにて実行され易い予告演出であると言える。これにより、低確率時短状態では、共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行されるか否かに注目させることが可能となる。

【0377】

以上の説明により、本実施形態のパチンコ遊技機PY1における低確率非時短状態では、特図変動演出にて実行された共闘リーチにて、吹き出し背景演出、又はLOGOフラッシュ演出が実行されて、共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出へと発展する場合の方が、大当たりとなる可能性が高いと言える(図44参照)。ただし、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、低確率非時短状態で特図1判定処理にてハズレと判定されても、特図変動演出にて実行された共闘リーチで、吹き出し背景演出、又はLOGOフラッシュ演出が実行される確率は、「40%」であるため、特図1判定処理にてハズレと判定され、特図1変動パターン(「P82」、図33参照)に基づく特図変動演出にて実行された共闘リーチで吹き出し背景演出、又はLOGOフラッシュ演出が実行されて、共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展する場合もある(図44参照)。しかしながら、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、低確率非時短状態で特図1判定処理にて大当たりと判定され、特図1変動パターン(「P73」、図33参照)に基づく特図変動演出にて実行された共闘リーチで吹き出し背景演出が実行される確率とLOGOフラッシュ演出が実行される確率が高いため、共闘リーチにて吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出が実行される可能性が高くなる(図44参照)。一方で、特図1変動パターン(「P82」、図33参照)に基づく特図変動演出にて実行された共闘リーチで吹き出し背景演出が実行される確率とLOGOフラッシュ演出が実行される確率が低いため、共闘リーチにて吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出とが実行される可能性が低くなる(図44参照)。これにより、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、共闘リーチにて吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出とが実行され、共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展される場合の方が、共闘リーチにて吹き出し背景演出、又はLOGOフラッシュ演出が実行される場合よりも、大当たりとなる可能性が高いと言える(図44参照)。つまり、低確率非時短状態での共闘リーチにて吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出とが実行される場合の方が、低確率非時短状態での共闘リーチにて吹き出し背景演出、又はLOGOフラッシュ演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高いと言える。

【0378】

次に、図45を用いて、LOGO図柄演出の実行選択テーブルについて説明する。まず、図45(A)を用いて、低確率非時短状態での第1LOGO図柄演出の実行選択テーブルについて説明する。なお、本実施形態では、第1演出態様(1つの第1特殊図柄態様EZ2h、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と同じ停止態様、すなわち大当たりを示す

10

20

30

40

50

図柄態様が1つ、左演出図柄E Z 1と右演出図柄E Z 3と異なる停止態様、すなわちハズレを示す図柄態様が1つ、図48(C)、図50(C)参照)からなる第1 LOGO図柄演出、第2演出態様(3つの第1特殊図柄態様E Z 2 h、左演出図柄E Z 1と右演出図柄E Z 3と同じ停止態様、すなわち大当たりを示す図柄態様が1つ、左演出図柄E Z 1と右演出図柄E Z 3と異なる停止態様、すなわちハズレを示す図柄態様が1つ、図51(D)、図52(D)参照)からなる第1 LOGO図柄演出、又は第3演出態様(5つの第1特殊図柄態様E Z 2 h、図53(D)参照)からなる第1 LOGO図柄演出のうち、いずれかの演出態様からなる第1 LOGO図柄演出が実行される場合がある。

【0379】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出大当たり変動1(「P73」、図33参照)の情報と、第1 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、変動演出に伴って第1演出態様の第1 LOGO図柄演出が実行される確率は、「10%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出大当たり変動1(「P73」、図33参照)の情報と、第1 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第2演出態様の第1 LOGO図柄演出が実行される確率は、「60%」である。その他、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出大当たり変動1(「P73」、図33参照)の情報と、第1 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第3演出態様の第1 LOGO図柄演出が実行される確率は、「30%」である。なお、各特図変動パターンが選択された場合における第1演出態様の第1 LOGO図柄演出、第2演出態様の第1 LOGO図柄演出、および第3演出態様の第1 LOGO図柄演出の振分率(実行確率)については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「P74」、「P79」、「P81」、「P82」の特図変動パターンについても同様である。

【0380】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、低確率非時短状態でLOGOチャンス演出大当たり変動1(「P73」、図33参照)に基づいて、特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、第1演出態様の第1 LOGO図柄演出 第3演出態様の第1 LOGO図柄演出 第2演出態様の第1 LOGO図柄演出の順に実行される確率が高いと言える。

【0381】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P74」、図33参照)の情報と、第1 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第1演出態様の第1 LOGO図柄演出が実行される確率は、「95%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択される共闘リーチ大当たり変動1(「P74」、図33参照)の情報と、第1 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第2演出態様の第1 LOGO図柄演出が実行される確率は、「5%」である。その他、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P74」、図33参照)の情報と、第1 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、変動演出に伴って第3演出態様の第1 LOGO図柄演出が実行される確率は、「0%」である。

【0382】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、低確率非時短状態で共闘リーチ変動(「P74」、図33参照)に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、第2演出態様の第1 LOGO図柄演出 第1演出態様の第1 LOGO図柄演出の

順に実行される確率が高いと言える。

【0383】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出ハズレ変動1(「P81」、図33参照)の情報と、第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第1演出態様の第1LOGO図柄演出が実行される確率は、「60%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出ハズレ変動1(「P81」、図33参照)の情報と、第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第2演出態様の第1LOGO図柄演出が実行される確率は、「30%」である。その他、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択されたLOGOチャンス演出ハズレ変動1(「P81」、図33参照)の情報と、第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第3演出態様の第1LOGO図柄演出が実行される確率は、「10%」である。

10

【0384】

従って、本実施形態の演出制御用マイコン121が、LOGOチャンス演出ハズレ変動1(「P81」、図33参照)に基づいて、実行した特図変動演出にて行う共闘リーチでは、第3演出態様の第1LOGO図柄演出 第2演出態様の第1LOGO図柄演出 第1演出態様の第1LOGO図柄演出の順に実行する確率が高いと言える。

20

【0385】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P82」、図33参照)の情報と、第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第1演出態様のLOGO図柄演出が実行される確率は、「100%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択される共闘リーチハズレ変動1(「P82」、図33参照)の情報と、第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第2演出態様のLOGO図柄演出が実行される確率は、「0%」である。その他、受信した特図変動開始コマンドが示す特図1変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P82」、図33参照)の情報と、第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第3演出態様のLOGO図柄演出が実行される確率は、「0%」である。

30

【0386】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、共闘リーチハズレ変動(「P82」、図33参照)に基づいて、実行される特図変動演出における共闘リーチでは、必ず第1演出態様の第1LOGO図柄演出が実行される。

【0387】

本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、図44を用いて説明したように、LOGOチャンス演出大当たり変動1(「P73」、図33参照)に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、吹き出し背景演出、又はLOGOフラッシュ演出が実行される確率は「70%」である。また、LOGOチャンス演出大当たり変動1(「P73」、図33参照)に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは第1演出態様の第1LOGO図柄演出よりも、第2演出態様の第1LOGO図柄演出、又は第3演出態様のLOGO図柄演出が実行される確率が高い(図45(A)参照)。従って、特図1判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチにて吹き出し背景演出、LOGOフラッシュ演出が実行された場合の方が、特図1判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチにて吹き出し背景演出、LOGOフラッシュ演出が実行されなかった場合よりも、「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hの数が「3」となる第1LOGO図柄演出

40

50

が実行され易いと言える。これにより、共闘リーチにて吹き出し背景演出、LOGOフラッシュ演出が実行された場合に、共闘リーチの終盤で第1特殊図柄態様EZ2hの数が多い第1LOGO図柄演出が実行されるか否かに注目させて共闘リーチを楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0388】

次に、図45(B)を用いて、低確率時短状態での第2LOGO図柄演出の実行選択テーブルについて説明する。なお、本実施形態では、第1演出態様(1つの第2特殊図柄態様EZ2i、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と同じ停止態様、すなわち1つの大当たりを示す図柄態様、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と異なる停止態様、すなわち1つのハズレを示す図柄態様、図54(C)参照)からなる第2LOGO図柄演出、又は第2演出態様(1つの第2特殊図柄態様EZ2i、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と同じ停止態様、すなわち大当たりを示す図柄態様が3つ、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3と異なる停止態様、すなわちハズレを示す図柄態様が1つ、図56(C)、図57(D)、図58(D)参照)からなる第2LOGO図柄演出が実行される場合がある。

【0389】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択されたSPSP大当たり変動(「P101」、図34参照)の情報と、第2LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第1演出態様の第2LOGO図柄演出が実行される確率は、「0%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択されたSPSP大当たり変動(「P101」、図33参照)の情報と、第2LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第1演出態様の第2LOGO図柄演出が実行されない確率は、「100%」である。なお、各特図変動パターンが選択された場合における第1演出態様の第2LOGO図柄演出、および第2演出態様の第2LOGO図柄演出の振分率(実行確率)については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「P103」、「P105」、「P107」の特図変動パターンについても同様である。

【0390】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、SPSP大当たり変動(「P101」、図34参照)に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、必ず第1演出態様の第2LOGO図柄演出が実行されることはない。

【0391】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択されたSPSPハズレ変動(「P105」、図34参照)の情報と、第2LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第1演出態様の第2LOGO図柄演出が実行される確率は、「100%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択されたSPSPハズレ変動(「P105」、図34参照)の情報と、第2LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、特図変動演出に伴って第2演出態様の第2LOGO図柄演出が実行される確率は、「0%」である。

【0392】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、SPSPハズレ変動(「P105」、図34参照)に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、必ず第1演出態様の第2LOGO図柄演出が実行される。

【0393】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P103」、図34参照)の情報と、第2LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、変動演

出に伴って第1演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行される確率は、「40%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動(「P103」、図34参照)の情報と、第2 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、変動演出に伴って第2演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行される確率は、「60%」である。

【0394】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、共闘リーチ大当たり変動(「P103」、図34参照)に基づいて、実行される特図変動演出における共闘リーチでは、第1演出態様の第2 LOGO図柄演出よりも、第2演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行され易いと言える。

10

【0395】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P107」、図34参照)の情報と、第2 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、変動演出に伴って第1演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行される確率は、「90%」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図2変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動(「P107」、図34参照)の情報と、第2 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)とに基づいて、演出制御用マイコン121により、変動演出に伴って第2演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行される確率は、「20%」である。

20

【0396】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、共闘リーチハズレ変動(「P107」、図34参照)に基づいて、実行される特図変動演出における共闘リーチでは、第1演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行され易いと言える。

【0397】

次に、共闘リーチでの予告演出(吹き出し背景演出、LOGOフラッシュ演出、LOGO図柄演出(第1 LOGO図柄演出、第2 LOGO図柄演出)の実行タイミングについて、図46および図47を用いて説明する。なお、低確率非時短状態では遊技制御用マイコン101により、特図変動パターンとして、「P73」、「P74」、「P81」、又は「P82」のうち、何れかの変動パターンが選択された場合に、演出制御用マイコン121により、吹き出し背景演出の実行選択テーブル(図44(A)参照)、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブル(図44(B)参照)、および第1 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(A)参照)などに基づいて、予告演出(吹き出し背景演出、LOGOフラッシュ演出、第1 LOGO図柄演出)が選択され、特図変動演出にて選択された予告演出が実行されるものとする。

30

【0398】

また、低確率時短状態では遊技制御用マイコン101により、特図変動パターンとして、「P101」、「P103」、「P105」、又は「P107」のうち、何れかの変動パターンが選択された場合に、演出制御用マイコン121により、吹き出し背景演出の実行選択テーブル(図44(A)参照)、LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブル(図44(B)参照)、および第2 LOGO図柄演出の実行選択テーブル(図45(B)参照)に基づいて、予告演出(吹き出し背景演出、LOGOフラッシュ演出、第2 LOGO図柄演出)が選択され、特図変動演出にて選択された予告演出が実行されるものとする。なお、第2 LOGO図柄演出の選択について、特図変動パターンの情報と、特図変動開始コマンドに含まれる大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果の情報と、第2 LOGO図柄演出の実行選択テーブルなどに基づいて、演出制御用マイコン121により第2 LOGO図柄演出の選択が行われる。

40

【0399】

先ず、図46(A)を用いて、共闘リーチで吹き出し背景演出、およびLOGOフラッ

50

シュ演出が実行されず、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される場合について説明する。なお、共闘リーチの実行中、左演出図柄ＥＺ１、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１ １」）で仮停止表示した状態となっている。

【０４００】

演出制御用マイコン１２１によって、図４６（Ａ）に示すように、特図変動演出の実行中に、共闘リーチの実行が開始されても、共闘リーチの実行が終了するまで吹き出し背景演出、およびＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されない。しかしながら、演出制御用マイコン１２１により、共闘リーチの終盤にて、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される。

10

【０４０１】

図４６（Ａ）に示すように、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）の実行が終了したときに、ＬＯＧＯ図柄演出にて後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されていた複数種類の中演出図柄ＥＺの図柄態様のうちから、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される状態となる。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることで、共闘リーチの実行が終了となる。

【０４０２】

図４６（Ａ）を用いた説明により、共闘リーチの終盤で、低確率非時短状態で第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されることで、共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展するか否か中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

20

【０４０３】

また、共闘リーチの終盤で、低確率時短状態で第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されることで、共闘リーチの終了後に中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、大当たり遊技Ｄが実行されるのか、大当たりとなるのか、又はハズレとなるのかを注目させることが可能となる。

【０４０４】

次に、図４６（Ｂ）を用いて、演出制御用マイコン１２１によって、共闘リーチでＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されず、吹き出し背景演出とＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）とが実行される場合について説明する。なお、共闘リーチの実行中は、左演出図柄ＥＺ１、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１ １」）で仮停止表示した状態となっている。

30

【０４０５】

図４６（Ｂ）に示すように、特図変動演出の実行中に、共闘リーチの実行が開始されると、共闘リーチの序盤で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて１回目の吹き出し背景演出が実行され、１回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの中盤ぐらいに、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて２回目の吹き出し背景演出が実行され、２回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの終盤で、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて３回目の吹き出し背景演出が実行される。３回目の吹き出し背景演出の実行が開始された後に、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される。その後、３回目の吹き出し背景演出（第１Ｌ

40

【０４０６】

図４６（Ｂ）に示すように、ＬＯＧＯ図柄演出の実行が終了したときに、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）出にて後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されていた複数種類の中演出図柄ＥＺの図柄態様のうちから、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される状態となる。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されて、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【０４０７】

図４６（Ｂ）を用いた説明により、第１ＬＯＧＯ図柄演出の実行よりも前に吹き出し背

50

景演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率非時短状態で第1 LOGO図柄演出が実行されることで、吹き出し背景演出が実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後に LOGOチャンス演出に発展するか否か中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

【0408】

また、第2 LOGO図柄演出の実行よりも前に吹き出し背景演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率時短状態で第2 LOGO図柄演出が実行されることで、吹き出し背景演出が実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後に中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、大当たり遊技 D が実行されるのか、大当たりとなるのか、又はハズレとなるのかを注目させることが可能となる。

10

【0409】

次に、図47(A)を用いて、演出制御用マイコン121により、共闘リーチで吹き出し背景演出が実行されず、LOGOフラッシュ演出とLOGO図柄演出(第1 LOGO図柄演出、第2 LOGO図柄演出)が実行される場合について説明する。なお、共闘リーチの実行中、左演出図柄 E Z 1、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様(例えば、「1 1」)で仮停止表示した状態となっている。図47(A)に示すように、演出制御用マイコン121による特図変動演出の実行中に、共闘リーチの実行が開始されると、共闘リーチの序盤に、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにてLOGOフラッシュ演出が実行されて、LOGOフラッシュ演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの終盤になると、LOGO図柄演出(第1 LOGO図柄演出、第2 LOGO図柄演出)が

20

【0410】

図47(A)に示すように、LOGO図柄演出の実行が終了したときに、LOGO図柄演出にて後方画像表示装置50の表示部50aに表示されていた複数種類の中演出図柄 E Z の図柄態様のうちから、何れかの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される状態となる。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【0411】

図47(A)に示すように、演出制御用マイコン121により第1 LOGO図柄演出の実行よりも前にLOGOフラッシュ演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率非時短状態で第1 LOGO図柄演出が実行される。これにより、LOGOフラッシュ演出が実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後に LOGOチャンス演出に発展するか否かを中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

30

【0412】

また、演出制御用マイコン121により第2 LOGO図柄演出の実行よりも前にLOGOフラッシュ演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率時短状態で第2 LOGO図柄演出が実行される。これにより、LOGOフラッシュ演出が実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後に中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、大当たり遊技 D が実行されるのか、大当たりとなるのか、又はハズレとなるのかを注目させることが可能となる。

【0413】

次に、図47(B)を用いて、演出制御用マイコン121により、共闘リーチで吹き出し背景演出と、LOGOフラッシュ演出と、LOGO図柄演出(第1 LOGO図柄演出、第2 LOGO図柄演出)とが実行される場合について説明する。なお、共闘リーチの実行中、左演出図柄 E Z 1、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様(例えば、「1 1」)で仮停止表示した状態となっている。図47(B)に示すように、特図変動演出の実行中に、共闘リーチの実行が開始されると、共闘リーチの序盤に後方画像表示装置50の表示部50aにて1回目の吹き出し背景演出が実行され、1回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。1回目の吹き出し背景演出の実行が終了した後に、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにてLOGOフラッシュ演出が実行されて、LOGOフラッシュ演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの中盤ぐらいで2回目の吹き出し背景

40

50

演出が実行され、2回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの終盤で、後方画像表示装置50の表示部50aにて3回目の吹き出し背景演出が実行される。3回目の吹き出し背景演出の実行が開始された後に、LOGO図柄演出(第1LOGO図柄演出、第2LOGO図柄演出)が実行される。その後、3回目の吹き出し背景演出の実行が終了して、LOGO図柄演出(第1LOGO図柄演出、第2LOGO図柄演出)の実行が終了となる。

【0414】

上記実施形態では、後方画像表示装置50の表示部50aにて吹き出し背景演出が行われる場合の方が、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにてLOGOフラッシュ演出が行われる場合の方よりも、表示される演出画像が小さいことから遊技者に与える印象が弱い
10
ため、後方画像表示装置50の表示部50aにて吹き出し背景演出が実行される回数の方が、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにてLOGOフラッシュ演出が実行される回数よりも多くなっている(図47(B)参照)。これにより、遊技者には吹き出し背景演出が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【0415】

図47(B)に示すように、LOGO図柄演出(第1LOGO図柄演出、第2LOGO図柄演出)の実行が終了したときに、LOGO図柄演出(第1LOGO図柄演出、第2LOGO図柄演出)にて後方画像表示装置50の表示部50aに表示されていた複数種類の中演出図柄EZの図柄態様のうちから、何れかの図柄態様からなる中演出図柄EZ2が仮
20
停止表示される状態となる。中演出図柄EZ2が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【0416】

図47(B)に示すように、演出制御用マイコン121により第1LOGO図柄演出の実行よりも前に吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率非時短状態で第1LOGO図柄演出が実行される。これにより、吹き出し背景演出だけでなくLOGOフラッシュ演出も実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展するか否か中演出図柄EZ2の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

【0417】

また、第2LOGO図柄演出の実行よりも前に吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率時短状態で第2LOGO図柄演出が実行されることで、吹き出し背景演出だけでなくLOGOフラッシュ演出も実行されたことを踏
30
まえつつ、共闘リーチの終了後に中演出図柄EZ2の図柄態様によって、大当たり遊技Dが実行されるのか、大当たりとなるのか、又はハズレとなるのかを注目させることが可能となる。

【0418】

次に、図48～図53を用いて、低確率非時短状態で実行された共闘リーチについて説明する。まず、図48を用いて、演出制御用マイコン121が、低確率非時短状態で実行した共闘リーチにて吹き出し背景演出、およびLOGOフラッシュ演出を行わず、第1演出態様の第1LOGO図柄演出を行う場合の様子について説明する。なおこの演出例において、以降で説明する。図48(A)から図48(C)、図49(A1)、図49(A2)、図49(A-3)、図49(B1)、図49(B2)、図49(B-3)、図50(A)から図50(C)、図51(A)、図51(C)、図51(D)、図52(A)、図52(C)、図52(D)に示す何れの状態においても、透過液晶画像表示装置7の透過フィルム770は、透過状態に制御されている。
40

【0419】

まず、低確率非時短状態において、特図1変動パターンとして、「P73」、「P74」、「P81」、又は「P82」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行され、Nリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図48(A)に示す演出画像が後方画像表示装
50

置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される。図 4 8 (A) に示すように、表示部 5 0 a では、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (図 4 8 (A) では、「 4 4 」) で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われているとともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われている。また、表示部 5 0 a には、共闘リーチであることを示唆する背景画像 (共闘リーチ背景画像 G 1 1 6) が表示される。また、図 4 8 (A) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 2 0 】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 4 8 (B) に示す演出画像が表示される。図 4 8 (B) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 2 1 】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン 1 2 1 により第 1 演出態様の第 1 L O G O 図柄演出が実行されると、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 4 8 (C) に示す演出画像が表示される。図 4 8 (C) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の中央には、「 L O G O 」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 と、「 4 」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 と、「 5 」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 とが表示される。これにより、遊技者に「 L O G O 」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「 4 」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「 5 」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、図 4 8 (C) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「まだまだ！」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 2 2 】

例えば、特図 1 変動パターンとして、演出制御用マイコン 1 2 1 により「 P 7 4 」に基づく特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 4 8 (C) に示す演出画像から図 4 9 (A - 1) に示す演出画像へと切り替わる。図 4 9 (A - 1) に示すように、「 L O G O 」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「 4 」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「 5 」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「 4 」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 2 3 】

共闘リーチの実行が終了した後、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 4 9 (B - 1) に示す演出画像が表示されることになる。図 4 9 (A - 1) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 4 9 (B - 1) に示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が大当たり態様 (「 4 4 4 」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様 (「 4 4 4 」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 2 4 】

例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 により、特図 1 変動パターンとして、「 P 8 2 」に

10

20

30

40

50

基づく特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に図 48 (C) に示す演出画像から図 49 (A - 2) に示す演出画像へと切り替わる。図 49 (A - 2) に示すように、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0425】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 121 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 49 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。図 49 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 116 から図 49 (B - 2) に示す昼間通常用背景画像 G 102 に切り替える。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 50 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 がハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 もハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0426】

例えば、特図 1 変動パターンとして、「P73」、又は「P81」に基づいて、演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に図 48 (C) に示す演出画像から図 49 (A - 3) に示す演出画像へと切り替える。図 49 (A - 3) に示すように、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0427】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 121 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 49 (B - 3) に示す演出画像が表示されることになる。図 49 (A - 3) に示す共闘リーチ背景画像 G 116 から図 49 (B - 3) に示す昼間通常用背景画像 G 102 に切り替わる。後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて左演出図柄 E Z 1、および右演出図柄 E Z 3 で同じ停止態様で仮停止表示され、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 で仮停止表示される。これにより、遊技者に LOGO チャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。この後、LOGO チャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0428】

図 49 および図 50 を用いて、演出制御用マイコン 121 が低確率非時短状態で実行した共闘リーチにて LOGO フラッシュ演出を実行せず、吹き出し背景演出と第 1 演出態様の第 1 LOGO 図柄演出を実行した場合の様子について説明する。

【0429】

先ず、低確率非時短状態において、特図 1 変動パターンとして、「P73」、「P74」、「P81」、又は「P82」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が行われ、N リーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図 50 (A) に示す演出画像が後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に表示される。図 50 (A) に示すように、表示部 50 a では、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (図 50 (A) では、「4 4」) で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われているとともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われている。また、表示部 50 a には、共闘リーチである

ことを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像 G 1 1 6）が表示される。

【0430】

演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 0（A）に示すように、共闘リーチの序盤では、1 回目の吹き出し背景演出が実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 により、1 回目の吹き出し背景演出が実行されると、図 5 0（A）に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、L O G O チャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することで、遊技者に L O G O チャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

10

【0431】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 5 0（B）に示す演出画像が表示され、2 回目の吹き出し背景演出が実行される。図 5 0（B）に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「ダブルアタック」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、L O G O チャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となる。これにより、遊技者には L O G O チャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

20

【0432】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン 1 2 1 により、第 1 演出態様の第 1 L O G O 図柄演出が実行されると、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 5 0（C）に示す演出画像が表示される。図 5 0（C）に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の中央には、「L O G O」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 と、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 と、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 とが表示される。これにより、遊技者に「L O G O」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

30

【0433】

また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン 1 2 1 により、3 回目の吹き出し背景演出が実行される。図 5 0（C）に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「まだまだ！」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、L O G O チャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となり、遊技者に L O G O チャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

40

【0434】

例えば、特図 1 変動パターンとして、「P 7 4」に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が行われていた場合には、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 5 0（C）に示す演出画像から図 4 9（A - 1）に示す演出画像へと切り替える。図 4

50

9 (A - 1) に示すように、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0435】

共闘リーチの実行が終了した後、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 4 9 (B - 1) に示す演出画像が表示されることになる。図 4 9 (A - 1) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 4 9 (B - 1) に示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が大当たり態様 (「444」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様 (「444」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0436】

例えば、特図 1 変動パターンとして、「P 8 2」に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が行われていた場合には、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 5 0 (C) に示す演出画像から図 4 9 (A - 2) に示す演出画像へと切り替える。図 4 9 (A - 2) に示すように、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0437】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 4 9 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。図 4 9 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 4 9 (B - 2) に示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 がハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 もハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0438】

例えば、特図 1 変動パターンとして、「P 7 3」、又は「P 8 1」に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が行われていた場合には、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 5 0 (C) に示す演出画像から図 4 9 (A - 3) に示す演出画像へと切り替わる。図 4 9 (A - 3) に示すように、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0439】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 4 9 (B - 3) に示す演出画像が表示されることになる。図 4 9 (A - 3) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 4 9 (B - 3) に示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に切り替わる。後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて左演出図柄 E Z 1、および右演出図柄 E Z 3 で同じ停止態様で仮停止表示され、第 1 特殊図柄態様 E Z 2

h からなる中演出図柄 E Z 2 で仮停止表示される。これにより、遊技者に L O G O チャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。この後、L O G O チャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 4 0 】

次に、図 4 9 および図 5 1 を用いて、低確率非時短状態で演出制御用マイコン 1 2 1 により実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出が行われず、L O G O フラッシュ演出と第 2 演出態様の第 1 L O G O 図柄演出が行われた場合の様子について説明する。

【 0 4 4 1 】

先ず、低確率非時短状態において、特図 1 変動パターンとして、「P 7 3」、「P 7 4」、「P 8 1」、又は「P 8 2」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行され、N リーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図 5 1 (A) に示す演出画像が後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される。図 5 1 (A) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a では、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (図 5 1 (A) では、「4 4」) で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われているとともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われている。また、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、共闘リーチであることを示唆する背景画像 (共闘リーチ背景画像 G 1 1 6) が表示される。また、図 5 1 (A) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 4 2 】

ここで共闘リーチにて、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で図 5 1 (A) に示す演出画像の表示が終了すると、図 5 1 (B) に示すように、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a で、L O G O フラッシュ演出が実行される。この L O G O フラッシュ演出は、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で変動演出が実行されている途中で割り込むように、約 1 . 0 秒だけ実行される。これにより、約 1 . 0 秒だけ透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a に赤 L O G O フラッシュ画像 T G が表示されることで、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で行われている共闘リーチの演出画像の視認が困難となる。本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a にて赤 L O G O フラッシュ画像 T G が表示されることで、遊技者には、大当たり期待度を把握させるとともに、共闘リーチが終了した後に、L O G O チャンス演出へと発展する可能性があることを把握させることが可能である。

【 0 4 4 3 】

図 5 1 (B) に示す L O G O フラッシュ演出が終了すると、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されなくなるが、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a では、図 5 1 (C) に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。従って、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 にて実行されていた L O G O フラッシュ演出から、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で実行される共闘リーチに、遊技者の意識を再び向かわせることが可能となる。図 5 1 (C) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 4 4 】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン 1 2 1 により第 2 演出態様の第 1 L O G O 図柄演出が実行されると、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 5 1 (C) に示す演出画像が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。図 5 1 (C) に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の中央には、「L O G O」を示す第 1 特殊

図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が 3 つと、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 と、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 とが表示される。これにより、遊技者に「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、第 2 演出態様の第 1 LOGO 図柄演出が実行されて、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に、3 つの「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が表示される場合の方が、第 1 演出態様の第 1 LOGO 図柄演出が実行されて、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に 1 つの「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が表示される場合よりも、LOGO チャンス演出へと発展する可能性が高いことを遊技者に把握させることが可能となる。

10

【0445】

また、図 5 1 (C) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、「まだまだ！」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0446】

例えば、特図 1 変動パターンとして、「P 7 4」に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行された場合には、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に図 5 1 (D) に示す演出画像から図 4 9 (A - 1) に示す演出画像が切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。図 4 9 (A - 1) に示すように、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

20

【0447】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 4 9 (B - 1) に示す演出画像が表示されることになる。図 4 9 (A - 1) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 4 9 (B - 1) に示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 50 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が大当たり態様(「444」)で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様(「444」)で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

30

【0448】

例えば、特図 1 変動パターンとして、「P 8 2」に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行された場合には、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に図 5 1 (D) に示す演出画像から図 4 9 (A - 2) に示す演出画像が切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。図 4 9 (A - 2) に示すように、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

40

【0449】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5

50

0の表示部50aにて図49(B-2)に示す演出画像が表示されることになる。図49(A-2)に示す共闘リーチ背景画像G116から図49(B-2)に示す昼間通常用背景画像G102に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部50aでは左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3がハズレ態様(「454」)で確定的に停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3もハズレ態様(「454」)で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0450】

例えば、特図1変動パターンとして、「P73」、又は「P81」に基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行された場合には、後方画像表示装置50の表示部50aに図51(D)に示す演出画像から図49(A-3)に示す演出画像が切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。図49(A-3)に示すように、「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2、「4」を示す図柄態様EZ2dからなる中演出図柄EZ2、又は「5」を示す図柄態様EZ2eからなる中演出図柄EZ2のうち、「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0451】

共闘リーチの実行が終了した後、後方画像表示装置50の表示部50aにて図49(B-3)に示す演出画像が表示されることになる。図49(A-3)に示す共闘リーチ背景画像G116から図49(B-3)に示す昼間通常用背景画像G102に切り替わる。後方画像表示装置50の表示部50aにて左演出図柄EZ1、および右演出図柄EZ3で同じ停止態様で仮停止表示され、第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2で仮停止表示される。これにより、遊技者にLOGOチャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。この後、LOGOチャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0452】

図49および図52を用いて、低確率非時短状態で実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出と、LOGOフラッシュ演出と、第2演出態様の第1LOGO図柄演出とが実行された場合の様子について説明する。

【0453】

先ず、低確率非時短状態において、特図1変動パターンとして、「P73」、「P74」、「P81」、又は「P82」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行され、Nリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図52(A)に示す演出画像が後方画像表示装置50の表示部50aに表示される。図52(A)に示すように、表示部50aでは、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様(図52(A)では、「44」)で仮停止表示し、中演出図柄EZ2は変動表示が行われているとともに、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が行われている。また、後方画像表示装置50の表示部50aには、共闘リーチであることを示唆する背景画像(共闘リーチ背景画像G116)が表示される。また、共闘リーチの序盤では、演出制御用マイコン121により1回目の吹き出し背景演出が実行される。1回目の吹き出し背景演出が実行されると、図52(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aには、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像SRbとからなる吹き出し画像SRが表示される。本実施形態の吹き出し背景演出とは、赤色の吹き出し背景画像SRbのことである。低確率非時短状態で後方画像表示装置50の表示部50aにて赤色の吹き出し背景画像SRbが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、LOGOチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となり、遊技者にLOGOチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なお

10

20

30

40

50

このときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0454】

ここで共闘リーチにて、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で図 5 2 (A) に示す演出画像の表示が終了すると、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、図 5 2 (B) に示すように、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a で、LOGO フラッシュ演出が実行される。即ち、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で共闘リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、LOGO フラッシュ演出が割り込んで実行される。このとき LOGO フラッシュ演出では、主人公キャラクタの顔が赤色になっている赤 LOGO フラッシュ画像 T G が表示される。従って、遊技者には、大当たり期待度を把握させるとともに、共闘リーチ

10

【0455】

図 5 2 (B) に示す LOGO フラッシュ演出が終了すると、演出制御用マイコン 1 2 1 により、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されなくなるが、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で、図 5 2 (C) に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。従って、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 にて実行されていた LOGO フラッシュ演出から、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で実行される共闘リーチに、遊技者の意識を再び向かわせることが可能となる。

【0456】

20

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン 1 2 1 により 2 回目の吹き出し背景演出が実行され、図 5 2 (C) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、「ダブルアタック」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、LOGO チャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となる。これにより、遊技者に LOGO チャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0457】

30

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン 1 2 1 により第 2 演出態様の第 1 LOGO 図柄演出が実行されると、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に図 5 2 (D) に示す演出画像が表示される。演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 2 (D) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a の中央には、「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が 3 つと、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 と、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 とが表示される。これにより、遊技者に「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、第 2 演出態様の第 1 LOGO 図柄演出が実行されて、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に、3 つの「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が表示される場合の方が、第 1 演出態様の第 1 LOGO 図柄演出が実行されて、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に 1 つの「LOGO」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が表示される場合よりも、LOGO チャンス演出へと発展する可能性が高いことを遊技者に把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

40

【0458】

また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン 1 2 1 により 3 回目の吹き出し背景演出が実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 2 (D) に示すように、

50

後方画像表示装置50の表示部50aには、「まだまだ！」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像SRbとからなる吹き出し画像SRが表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置50の表示部50aにて赤色の吹き出し背景画像SRbが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、LOGOチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆が可能となり、遊技者にLOGOチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0459】

例えば、特図1変動パターンとして、「P74」に基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置50の表示部50aに図52(D)に示す演出画像から図49(A-1)に示す演出画像が切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。図49(A-1)に示すように、「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2、「4」を示す図柄態様EZ2dからなる中演出図柄EZ2、又は「5」を示す図柄態様EZ2eからなる中演出図柄EZ2のうち、「4」を示す図柄態様EZ2dからなる中演出図柄EZ2が仮停止表示される。中演出図柄EZ2が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【0460】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン121により後方画像表示装置50の表示部50aにて図49(B-1)に示す演出画像が表示されることになる。図49(A-1)に示す共闘リーチ背景画像G116から図49(B-1)に示す昼間通常用背景画像G102に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部50aでは左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が大当たり態様(「444」)で確定的に停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3も大当たり態様(「444」)で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0461】

例えば、特図1変動パターンとして、「P82」に基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置50の表示部50aに図52(D)に示す演出画像から図49(A-2)に示す演出画像に切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。図49(A-2)に示すように、「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2、「4」を示す図柄態様EZ2dからなる中演出図柄EZ2、又は「5」を示す図柄態様EZ2eからなる中演出図柄EZ2のうち、「5」を示す図柄態様EZ2eからなる中演出図柄EZ2が仮停止表示される。中演出図柄EZ2が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0462】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン121により後方画像表示装置50の表示部50aにて図49(B-2)に示す演出画像が表示されることになる。図49(A-2)に示す共闘リーチ背景画像G116から図49(B-2)に示す昼間通常用背景画像G102に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部50aでは左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3がハズレ態様(「454」)で確定的に停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3もハズレ態様(「454」)で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0463】

例えば、特図1変動パターンとして、「P73」、又は「P81」に基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置50の表示部50aに図52(D)に示す演出画像から図49(A-3)に示す演出画像に

切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。図 4 9 (A - 3) に示すように、「 L O G O 」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2、「 4 」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「 5 」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「 L O G O 」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となり、 L O G O チャンス演出へと発展することになる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 6 4 】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 4 9 (B - 3) に示す演出画像が表示されることになる。図 4 9 (A - 3) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 4 9 (B - 3) に示す昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に切り替わる。後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて左演出図柄 E Z 1、および右演出図柄 E Z 3 で同じ停止態様で仮停止表示され、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 で仮停止表示される。これにより、遊技者に L O G O チャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。この後、 L O G O チャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 6 5 】

次に、図 5 3 を用いて、演出制御用マイコン 1 2 1 により低確率非時短状態で実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出と、 L O G O フラッシュ演出と、第 3 演出態様の第 1 L O G O 図柄演出とが行われた場合の様子について説明する。

【 0 4 6 6 】

先ず、低確率非時短状態において、特図 1 変動パターンとして、「 P 7 3」、又は「 P 8 1」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行され、 N リーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図 5 3 (A) に示す演出画像が後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される。図 5 3 (A) に示すように、表示部 5 0 a では、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (図 5 3 (A) では、「 4 4 」) で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われているとともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われている。また、表示部 5 0 a には、共闘リーチであることを示唆する背景画像 (共闘リーチ背景画像 G 1 1 6) が表示される。また、共闘リーチの序盤では、演出制御用マイコン 1 2 1 により 1 回目の吹き出し背景演出が実行される。1 回目の吹き出し背景演出が実行されると、図 5 3 (A) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、 L O G O チャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となり、遊技者に L O G O チャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 4 6 7 】

ここで共闘リーチにて、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で図 5 3 (A) に示す演出画像の表示が終了すると、演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 3 (B) に示すように、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a で、 L O G O フラッシュ演出が実行される。即ち、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で共闘リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、 L O G O フラッシュ演出が割り込んで実行される。このとき L O G O フラッシュ演出では、主人公キャラクタの顔が赤色になっている赤 L O G O フラッシュ画像 T G が表示される。従って、遊技者には、大当たり期待度を把握させるとともに、共闘リーチが終了した後に、 L O G O チャンス演出へと発展する可能性があることを把握させることが

可能である。

【0468】

図53(B)に示すLOGOフラッシュ演出が終了すると、演出制御用マイコン121により、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されなくなるが、後方画像表示装置50の表示部50aで、図53(C)に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。従って、透過液晶画像表示装置7の表示部7にて実行されていたLOGOフラッシュ演出から、後方画像表示装置50の表示部50aで実行される共闘リーチに、遊技者の意識を再び向かわせることが可能となる。

【0469】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン121により2回目の吹き出し背景演出が実行され、図53(C)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aには、「ダブルアタック」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像SRbとからなる吹き出し画像SRが表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置50の表示部50aにて赤色の吹き出し背景画像SRbが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、LOGOチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となり、遊技者にLOGOチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0470】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン121により第3演出態様の第1LOGO図柄演出が実行されると、後方画像表示装置50の表示部50aに図53(D)に示す演出画像が表示される。図53(D)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aの中央には、「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2が5つ表示されている。後方画像表示装置50の表示部50aに「4」を示す図柄態様EZ2dからなる中演出図柄EZ2や、「5」を示す図柄態様EZ2eからなる中演出図柄EZ2とが表示されていない。これにより、遊技者に「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2が必ず仮停止表示されることを把握させることが可能となる。すなわち、共闘リーチの終了後に、必ずLOGOチャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0471】

また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン121により3回目の吹き出し背景演出が実行される。図53(D)に示すように、演出制御用マイコン121により後方画像表示装置50の表示部50aには、「まだまだ!」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像SRbとからなる吹き出し画像SRが表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置50の表示部50aにて赤色の吹き出し背景画像SRbが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、LOGOチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となり、遊技者にLOGOチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0472】

その後、演出制御用マイコン121により後方画像表示装置50の表示部50aに図53(D)に示す演出画像から図53(E)に示す演出画像に切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。図53(E)に示すように、演出制御用マイコン121により「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2が仮停止表示される。中演出図柄EZ2が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0473】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン121により後方画像表示装置5

10

20

30

40

50

0の表示部50aにて表示されていた図53(E)に示す共闘リーチ背景画像G116から図53(F)に示す昼間通常用背景画像G102に切り替える。図53(F)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aにて左演出図柄EZ1、および右演出図柄EZ3で同じ停止態様で仮停止表示され、第1特殊図柄態様EZ2hからなる中演出図柄EZ2で仮停止表示される。この後、LOGOチャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

【0474】

従来のパチンコ遊技機では、例えば特図変動演出で実行されたリーチからリーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出へと発展することで、遊技者を高揚させることが可能であった。しかしながら、近年では、リーチからリーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出に発展可能なパチンコ遊技機が多数あり、単に大当たりとなる可能性が高い演出に発展する場合があるだけでは、遊技者を飽きさせてしまい、遊技興趣を低下させてしまう可能性がある。

10

【0475】

そこで、上記したパチンコ遊技機には、例えば、リーチ中にリーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出に発展することを示唆するチャンスアップ演出を行うことが可能なものがある。リーチ中にチャンスアップ演出を実行することで、リーチ中にチャンスアップ演出が実行されるか否かに興味を持たせることが可能となる。

【0476】

ところが、単にリーチ中にリーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出に発展することを示唆するチャンスアップ演出を実行するだけでは、遊技者を飽きさせてしまい、遊技興趣を低下させてしまう可能性がある。

20

【0477】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機PY1によれば、特図変動演出で行われる共闘リーチにて、共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展する可能性を示唆する吹き出し背景演出、又はLOGOチャンス演出に発展する可能性を示唆するLOGOフラッシュ演出とが実行されて、LOGOチャンス演出に発展する場合がある。また、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され、その後にLOGOフラッシュ演出が実行された後に、LOGOチャンス演出に発展する場合がある(図46、図47参照)。これにより、共闘リーチにて吹き出し背景演出、又はLOGOフラッシュ演出のいずれが実行されるか否かに注目するだけでなく、共闘リーチにて吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出の両方が実行されるか否かにも注目させることが可能となる。そのため、吹き出し背景演出やLOGOフラッシュ演出によって、共闘リーチを楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0478】

次に、図54～図58を用いて、低確率時短状態で実行された共闘リーチについて説明する。先ず、図54および図55を用いて、低確率時短状態で演出制御用マイコン121により実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出、およびLOGOフラッシュ演出が実行されず、第1演出態様の第2LOGO図柄演出が実行された場合の様子について説明する。なおこの演出例において、以降で説明する図54(A)から図54(C)、図55(A1)、図55(A2)、図55(A-3)、図55(B1)、図55(B2)、図55(B-3)、図56(A)から図56(C)、図57(A)、図57(C)、図57(D)、図58(A)、図58(C)、図58(D)に示す何れの状態においても、透過液晶画像表示装置7の透過フィルム770は、透過状態に制御されている。

40

【0479】

先ず、低確率時短状態において、特図2変動パターンとして、「P103」、又は「P107」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行され、Nリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図54(A)に示す演出画像が後方画像表示装置50の表示部50aに表示される。図54(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aでは、左演出図柄EZ1

50

と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (図 5 4 (A) では、「4 4」) で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われているとともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われている。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。また、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、共闘リーチであることを示唆する背景画像 (共闘リーチ背景画像 G 1 1 6) が表示される。また、図 5 4 (A) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。

【0480】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 5 4 (B) に示す演出画像が表示される。図 5 4 (B) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0481】

共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン 1 2 1 により第 1 演出態様の第 2 L O G O 図柄演出が実行されると、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に図 5 4 (C) に示す演出画像が表示される。演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 4 (C) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の中央には、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 と、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 と、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 とが表示される。これにより、遊技者に「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、図 5 4 (C) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「まだまだ！」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0482】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄 D 以外の大当たり図柄 C 又は大当たり図柄 E の情報 (図 3 1、図 3 2 参照) と、特図 2 変動パターンとして、「P 1 0 3」に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 5 4 (C) に示す演出画像から図 5 5 (A - 1) に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、図 5 5 (A - 1) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0483】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 5 4 (B - 1) に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 1 2 1 が、図 5 5 (A - 1) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 5 5 (B - 1) に示す時短用背景画像 G 1 0 6 に切り替える。後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に時短用背景画像 G 1 0 6 が表示されることで、遊技者に時短状態であることを把握させることが可能となる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が大当たり態様 (「4 4 4」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様 (「4 4 4」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも

10

20

30

40

50

、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0484】

例えば、特図 2 変動パターンとして、「P107」に基づいて、演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 54 (C) に示す演出画像から図 55 (A - 2) に示す演出画像へと進む。この場合、演出制御用マイコン 121 により、図 55 (A - 2) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 を仮停止表示させる。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

10

【0485】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 121 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 55 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 121 が、図 55 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 116 から図 55 (B - 2) に示す時短用背景画像 G 106 に切り替える。演出制御用マイコン 121 により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 50 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 がハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 もハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

20

【0486】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄 D の情報 (図 3 1、図 3 2 参照) と、特図 2 変動パターンとして「P103」にと基づいて、演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 54 (C) に示す演出画像から図 55 (A - 3) に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン 121 により、図 55 (A - 3) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 を仮停止表示させる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

30

【0487】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 121 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 55 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 121 により、図 55 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 116 から図 55 (B - 2) に示す時短用背景画像 G 106 に切り替わる。演出制御用マイコン 121 により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 50 a では左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止される。後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止されることで、遊技者に特図 2 判定処理にて大当たりと判定され、大当たり図柄 D が選択され、その選択された大当たり図柄 D に基づく大当たり遊技 D が実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技 D が実行されることを把握させることが可能となる。また、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様 (「474」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

40

【0488】

図 55 および図 56 を用いて、低確率時短状態で演出制御用マイコン 121 により実行された共闘リーチにて LOGO フラッシュ演出が実行されず、吹き出し背景演出と第 2 演

50

出態様の第2 LOGO図柄演出が実行された場合の様子について説明する。

【0489】

まず、低確率時短状態において、特図2変動パターンとして、「P103」、又は「P107」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行され、Nリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図56(A)に示す演出画像が後方画像表示装置50の表示部50aに表示される。図56(A)に示すように、表示部50aでは、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様(図56(A)では、「4」「4」)で仮停止表示し、中演出図柄EZ2は変動表示が行われているとともに、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が行われている。また、表示部50aには、共闘リーチであることを示唆する背景画像(共闘リーチ背景画像G116)が表示される。また、共闘リーチの序盤では、演出制御用マイコン121により1回目の吹き出し背景演出が実行される。1回目の吹き出し背景演出が実行されると、図56(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aには、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像SRbとからなる吹き出し画像SRが表示される。低確率時短状態で後方画像表示装置50の表示部50aにて赤色の吹き出し背景画像SRbが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となり、遊技者に大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7aには演出画像が何も表示されていない。

10

【0490】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン121により後方画像表示装置50の表示部50aに図56(B)に示す演出画像が表示される。共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン121により2回目の吹き出し背景演出が実行され、図56(B)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aには、「ダブルアタック」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像SRbとからなる吹き出し画像SRが表示される。後方画像表示装置50の表示部50aにて赤色の吹き出し背景画像SRbが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となり、遊技者に大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。

20

【0491】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン121により第2演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行されると、後方画像表示装置50の表示部50aに図56(C)に示す演出画像が表示される。演出制御用マイコン121によって、図56(C)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aの中央には、「勝利」を示す第2特殊図柄態様EZ2iからなる中演出図柄EZ2と、3つの「4」を示す図柄態様EZ2dからなる中演出図柄EZ2と、「5」を示す図柄態様EZ2eからなる中演出図柄EZ2とが表示される。これにより、遊技者に「勝利」を示す第2特殊図柄態様EZ2iからなる中演出図柄EZ2、「4」を示す図柄態様EZ2dからなる中演出図柄EZ2が3つ、又は「5」を示す図柄態様EZ2eからなる中演出図柄EZ2のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄EZ2が仮停止表示され、確定的に停止表示されるかを示唆することが可能となっている。また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン121により3回目の吹き出し背景演出が実行される。演出制御用マイコン121によって、図56(C)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aには、「まだまだ!」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像SRbとからなる吹き出し画像SRが表示される。低確率時短状態で後方画像表示装置50の表示部50aにて赤色の吹き出し背景画像SRbが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となり、遊技者に大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。

30

40

【0492】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄D以外の大当たり図柄C又は大当たり図柄Eの情報(図31、図32参照)と、特図2変動パターンとして、「P103」に基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行され

50

ていた場合には、図 5 6 (C) に示す演出画像から図 5 5 (A - 1) に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、図 5 5 (A - 1) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【 0 4 9 3 】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 5 4 (B - 1) に示す演出画像が表示されることになる。図 5 5 (A - 1) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 5 5 (B - 1) に示す時短用背景画像 G 1 0 6 に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が大当たり態様 (「 4 4 4 」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様 (「 4 4 4 」) で確定的に停止表示される。

【 0 4 9 4 】

例えば、特図 2 変動パターンとして、「 P 1 0 7 」に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 5 6 (C) に示す演出画像から図 5 5 (A - 2) に示す演出画像へと進む。この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、図 5 5 (A - 2) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【 0 4 9 5 】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 5 5 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。図 5 5 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 5 5 (B - 2) に示す時短用背景画像 G 1 0 6 に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 がハズレ態様 (「 4 5 4 」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 もハズレ態様 (「 4 5 4 」) で確定的に停止表示される。

【 0 4 9 6 】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄 D の情報 (図 3 1、図 3 2 参照) と、特図 2 変動パターンとして「 P 1 0 3 」にと基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 5 6 (C) に示す演出画像から図 5 5 (A - 3) に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、図 5 5 (A - 3) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。

【 0 4 9 7 】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 5 5 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 5 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 5 5 (B - 2) に示す時短用背景画像 G 1 0 6 に切り替わる。演出制御用マイコン 1 2 1 により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止される。また、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様 (「 4 7 4 」) で確定的に停止表示され

る。後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止されることで、遊技者に特図 2 判定処理にて大当たりと判定されるとともに大当たり図柄 D が選択され、その選択された大当たり図柄 D に基づく大当たり遊技が実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技 D が実行されることを把握させることが可能となる。

【0498】

次に、図 5 5 および図 5 7 を用いて、低確率時短状態で演出制御用マイコン 121 により実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出が行われず、LOGO フラッシュ演出と第 2 演出態様の LOGO 図柄演出とが行われた場合の様子について説明する。

【0499】

先ず、低確率時短状態において、特図 2 変動パターンとして、「P103」、又は「P107」の変動パターンに基づいて演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が実行され、Nリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図 5 7 (A) に示す演出画像が後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。図 5 7 (A) に示すように、表示部 50 a では、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (図 5 7 (A) では、「4 4」) で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われているとともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われている。また、表示部 50 a には、共闘リーチであることを示唆する背景画像 (共闘リーチ背景画像 G 116) が表示される。また、演出制御用マイコン 121 により、図 5 7 (A) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。

【0500】

ここで共闘リーチにて、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で図 5 7 (A) に示す演出画像の表示が終了すると、演出制御用マイコン 121 によって、図 5 7 (B) に示すように、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a で、LOGO フラッシュ演出が実行される。即ち、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で共闘リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、LOGO フラッシュ演出が割り込んで実行される。このとき LOGO フラッシュ演出では、主人公キャラクタの顔が赤色になっている赤 LOGO フラッシュ画像 T G が表示される。従って、遊技者には、大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能である。

【0501】

図 5 7 (B) に示す LOGO フラッシュ演出が終了すると、演出制御用マイコン 121 により、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されなくなるが、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で、図 5 7 (C) に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。従って、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 にて実行されていた LOGO フラッシュ演出から、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で実行される共闘リーチに、遊技者の意識を再び向かわせることが可能となる。図 5 7 (C) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像 S R a とからなる吹き出し画像 S R が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0502】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン 121 により、第 2 演出態様の第 2 LOGO 図柄演出が実行されると、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に図 5 7 (C) に示す演出画像が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。演出制御用マイコン 121 によって、図 5 7 (C) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a の中央には、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 と、3 つの「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 と、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 と

が表示される。これにより、遊技者に「勝利」を示す第2特殊図柄態様E Z 2 iからなる中演出図柄E Z 2、「4」を示す図柄態様E Z 2 dからなる中演出図柄E Z 2が3つ、又は「5」を示す図柄態様E Z 2 eからなる中演出図柄E Z 2のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄E Z 2が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、第2演出態様の第2 LOGO図柄演出が実行されて、後方画像表示装置50の表示部50 aに、3つの「4」を示す図柄態様E Z 2 dからなる中演出図柄E Z 2が表示される場合の方が、1つの「4」を示す図柄態様E Z 2 dからなる中演出図柄E Z 2が表示される場合の方よりも、すなわち、大当たりを示す図柄態様からなる中演出図柄E Z 2の数が多いほど、大当たりとなる可能性が高くなっている。

【0503】

10

また、演出制御用マイコン121によって、図57(D)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50 aには、「まだまだ!」の文字画像と白色の吹き出し背景画像S R aとからなる吹き出し画像S Rが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7 aには演出画像が何も表示されていない。

【0504】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄D以外の大当たり図柄C又は大当たり図柄Eの情報(図31、図32参照)と、特図2変動パターンとして、「P103」に基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行されていた場合には、図57(D)に示す演出画像から図55(A-1)に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン121によって、図55(A-1)に示すように、「勝利」を示す第2特殊図柄態様E Z 2 iからなる中演出図柄E Z 2、「4」を示す図柄態様E Z 2 dからなる中演出図柄E Z 2、又は「5」を示す図柄態様E Z 2 eからなる中演出図柄E Z 2のうち、「4」を示す図柄態様E Z 2 dからなる中演出図柄E Z 2が仮停止表示される。中演出図柄E Z 2が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7 aには演出画像が何も表示されていない。

20

【0505】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン121により、後方画像表示装置50の表示部50 aにて図55(B-1)に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン121により、図55(A-1)に示す共闘リーチ背景画像G116から図55(B-1)に示す時短用背景画像G106に切り替わる。演出制御用マイコン121により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部50 aでは左演出図柄E Z 1、中演出図柄E Z 2および右演出図柄E Z 3が大当たり態様(「444」)で確定的に停止表示されると共に、左小図柄K Z 1、中小図柄K Z 2および右小図柄K Z 3も大当たり態様(「444」)で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7 aには演出画像が何も表示されていない。

30

【0506】

例えば、特図2変動パターンとして、「P107」に基づいて、演出制御用マイコン121により特図変動演出が実行されていた場合には、図57(C)に示す演出画像から図55(A-2)に示す演出画像へと進む。この場合、演出制御用マイコン121によって、図55(A-2)に示すように、「勝利」を示す第2特殊図柄態様E Z 2 iからなる中演出図柄E Z 2、「4」を示す図柄態様E Z 2 dからなる中演出図柄E Z 2、又は「5」を示す図柄態様E Z 2 eからなる中演出図柄E Z 2のうち、「5」を示す図柄態様E Z 2 eからなる中演出図柄E Z 2が仮停止表示される。中演出図柄E Z 2が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置7の表示部7 aには演出画像が何も表示されていない。

40

【0507】

共闘リーチの実行が終了した後、後方画像表示装置50の表示部50 aにて図55(B-2)に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン121により、図55(A-2)に示す共闘リーチ背景画像G116から図55(B-2)に示す時短用背景

50

画像 G 1 0 6 に切り替わる。演出制御用マイコン 1 2 1 により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 がハズレ態様（「4 5 4」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 もハズレ態様（「4 5 4」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0508】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄 D の情報（図 3 1、図 3 2 参照）と、特図 2 変動パターンとして「P 1 0 3」に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 5 7（C）に示す演出画像から図 5 5（A - 3）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 5（A - 3）に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

10

【0509】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 1 2 1 により、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて図 5 5（B - 2）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 1 2 1 により、図 5 5（A - 2）に示す共闘リーチ背景画像 G 1 1 6 から図 5 5（B - 3）に示す時短用背景画像 G 1 0 6 に切り替わる。演出制御用マイコン 1 2 1 により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 5 0 a では左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止される。後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止されることで、遊技者に特図 2 判定処理にて大当たりと判定され、大当たり図柄 D が選択され、その選択された大当たり図柄 D に基づく大当たり遊技 D が実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技 D が実行されることを把握させることが可能となる。また、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様（「4 7 4」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

20

30

【0510】

図 5 5 および図 5 8 を用いて、低確率時短状態で演出制御用マイコン 1 2 1 により実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出と、LOGOフラッシュ演出と、第 2 演出態様の第 2 LOGO 図柄演出とが行われた場合の様子について説明する。

【0511】

先ず、低確率時短状態において、特図 2 変動パターンとして、「P 1 0 3」、又は「P 1 0 7」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 により特図変動演出が実行され、Nリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図 5 8（A）に示す演出画像が後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される。図 5 8（A）に示すように、表示部 5 0 a では、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様（図 5 8（A）では、「4 4」）で仮停止表示し、中演出図柄 E Z 2 は変動表示が行われているとともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が行われている。また、表示部 5 0 a には、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像 G 1 1 6）が表示される。また、共闘リーチの序盤では、演出制御用マイコン 1 2 1 により 1 回目の吹き出し背景演出が実行される。1 回目の吹き出し背景演出が実行されると、演出制御用マイコン 1 2 1 により図 5 8（A）に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。低確率時短状態で後方画像表示装置 5 0 の表

40

50

示部 50 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となり、遊技者としては大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0512】

ここで共闘リーチにて、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で図 58 (A) に示す演出画像の表示が終了すると、演出制御用マイコン 121 によって、図 58 (B) に示すように、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a で、LOGO フラッシュ演出が実行される。即ち、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で共闘リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、LOGO フラッシュ演出が割り込んで実行される。このとき LOGO フラッシュ演出では、主人公キャラクタの顔が赤色になっている赤 LOGO フラッシュ画像 T G が表示される。従って、遊技者には、大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0513】

図 58 (B) に示す LOGO フラッシュ演出が終了すると、演出制御用マイコン 121 により透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されなくなるが、演出制御用マイコン 121 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で、図 58 (C) に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン 121 により 2 回目の吹き出し背景演出が実行され、図 58 (C) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、「ダブルアタック」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。低確率時短状態で後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となっている。

【0514】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン 121 により第 2 演出態様の第 2 LOGO 図柄演出が実行されると、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に図 58 (D) に示す演出画像が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。図 58 (D) に示すように、演出制御用マイコン 121 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a の中央には、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 と、3 つの「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 と、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 とが表示される。これにより、遊技者に「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 が 3 つ、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン 121 により 3 回目の吹き出し背景演出が実行される。図 58 (D) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、「まだまだ！」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像 S R b とからなる吹き出し画像 S R が表示される。後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となり、遊技者が大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。

【0515】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄 D 以外の大当たり図柄 C 又は大当たり図柄 E の情報 (図 31、図 32 参照) と、特図 2 変動パターンとして、「P103」とに基づいて、演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 58 (D) に示す演出画像から図 55 (A-1) に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン 121 によって、図 55 (A-1) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2

e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0516】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 121 により、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 55 (B - 1) に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 121 により、図 55 (A - 1) に示す共闘リーチ背景画像 G 116 から図 55 (B - 1) に示す時短用背景画像 G 106 に切り替わる。演出制御用マイコン 121 により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 50 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が大当たり態様 (「444」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様 (「444」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0517】

例えば、特図 2 変動パターンとして、「P 107」に基づいて、演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 58 (D) に示す演出画像から図 55 (A - 2) に示す演出画像へと進む。この場合、図 55 (A - 2) に示すように、演出制御用マイコン 121 により、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0518】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 121 により、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 55 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 121 により、図 55 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 116 から図 55 (B - 2) に示す時短用背景画像 G 106 に切り替わる。演出制御用マイコン 121 により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 50 a では左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 がハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 もハズレ態様 (「454」) で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0519】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄 D の情報 (図 31、図 32 参照) と、特図 2 変動パターンとして、「P 103」とに基づいて、演出制御用マイコン 121 により特図変動演出が実行されていた場合には、図 58 (D) に示す演出画像から図 55 (A - 3) に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン 121 によって、図 55 (A - 3) に示すように、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d からなる中演出図柄 E Z 2、又は「5」を示す図柄態様 E Z 2 e からなる中演出図柄 E Z 2 のうち、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0520】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン 121 により後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて図 55 (B - 2) に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン 121 により、図 55 (A - 2) に示す共闘リーチ背景画像 G 116 から図 55 (B - 3) に示す時短用背景画像 G 106 に切り替わる。演出制御用マイコン 121

により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部 50a では左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止される。後方画像表示装置 50 の表示部 50a に中演出図柄 E Z 2 が「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止されることで、遊技者に特図 2 判定処理にて大当たりと判定され、大当たり図柄 D が選択され、その選択された大当たり図柄 D に基づく大当たり遊技 D が実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技 D が実行されることを把握させることが可能となる。また、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 も大当たり態様（「474」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a には演出画像が何も表示されていない。

10

【0521】

従来のパチンコ遊技機では、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態であっても、同じリーチが実行される遊技機がある。しかしながら、単に低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも同じリーチを実行するだけでは、遊技者を飽きさせてしまい、遊技興趣を低下させてしまう可能性がある。

【0522】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも同じ共闘リーチが実行される場合があるが、仮停止表示され得る中演出図柄 E Z 2 の図柄態様（LOGO チャンス演出への発展を示唆する第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h、大当たり遊技 D が実行されることを示唆する第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i）が異なるようになっている。また、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h と第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i とは、それぞれが停止表示された場合に遊技者に与える意味合いが異なるようになっている。さらに、低確率時短状態で仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i の方が、低確率非時短状態で仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h の方よりも大当たり期待度が高い。低確率非時短状態、又は低確率時短状態で実行されるリーチが同じでも、停止表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、それぞれの遊技状態で行われる共闘リーチを楽しませることが可能となる。そのため、従来の単に低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも同じリーチを実行するだけのパチンコ遊技機とは異なり、中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって斬新な演出を遊技者に提供することが可能となる。

20

30

【0523】

8. 実施形態の効果

本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、共闘リーチにて、共闘リーチの終了後に共闘リーチとは異なる LOGO チャンス演出に発展する可能性を示唆する吹き出し背景演出を後方画像表示装置 50 の表示部 50a にて行う場合、又は LOGO フラッシュ演出を透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a にて行う場合がある。また、共闘リーチにて、吹き出し背景演出を後方画像表示装置 50 の表示部 50a にて行う場合と、LOGO フラッシュ演出を透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a にて行う場合とがある。これにより、遊技者には吹き出し背景演出が後方画像表示装置 50 の表示部 50a にて行われる、又は LOGO フラッシュ演出が透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a にて行われる場合か、又は吹き出し背景演出が後方画像表示装置 50 の表示部 50a にて行われるとともに、LOGO フラッシュ演出が透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a にて行われる場合かを共闘リーチ中に注目させることが可能となる。そのため、遊技者としては、共闘リーチにて吹き出し背景演出、又は LOGO フラッシュ演出が行われるのか、又は吹き出し背景演出と LOGO フラッシュ演出とが行われるかに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

【0524】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、LOGO チャンス演出を共闘リーチとは異なる演出であって、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出とした。これにより、遊技者としては共闘リーチで終了することよりも LOGO チャンス演出に発

50

展して欲しいと思うため、共闘リーチで吹き出し背景演出、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が行われる場合か、又は吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われる場合であるかをより注目させることが可能となる。そのため、共闘リーチで吹き出し背景演出、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が行われる場合か、又は吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われる場合であるかに、より興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５２５】

また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、共闘リーチで吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われて、共闘リーチの終了後に、ＬＯＧＯチャンス演出に発展する場合の方が、共闘リーチで吹き出し背景演出、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が行われて、共闘リーチの終了後に、ＬＯＧＯチャンス演出に発展する場合よりも大当たりとなる可能性が高くなっている。これにより、特図変動演出にて共闘リーチが実行された場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われ、共闘リーチの終了後に、ＬＯＧＯチャンス演出に発展して欲しいと思わせることが可能となる。そのため、遊技者には共闘リーチにて吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われて、共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【０５２６】

また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、共闘リーチにて後方画像表示装置５０の表示部５０ａに１回目の吹き出し背景演出が行われた後に、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにＬＯＧＯフラッシュ演出が行われる場合がある（図４７（Ｂ）参照）。これにより、共闘リーチでは、１回目の吹き出し背景演出が行われた後に、ＬＯＧＯフラッシュ演出が行われるか否かに注目させることが可能となる。これにより、共闘リーチにて１回目の吹き出し背景演出が行われてからの特図変動演出の展開に興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【０５２７】

また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、共闘リーチで吹き出し背景演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂ（図５２（Ａ）参照）が表示され、共闘リーチでＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されると、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示される（例えば、図５２（Ｂ）参照）。実行される予告演出の種類に応じて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて表示される赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂ、又は透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて表示される赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧに注目させることが可能となる。そのため、遊技者には共闘リーチで予告演出が実行された場合に、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される演出画像、又は透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示される演出画像のうち、いずれの演出画像を用いて実行されたのかに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

【０５２８】

本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも共闘リーチが実行される（図３３、図３４参照）。また低確率非時短状態で実行された共闘リーチでは、中演出図柄ＥＺ２が「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈで仮停止表示される場合がある（例えば、図４９（Ａ－３）参照）、一方で低確率時短状態で実行された共闘リーチでは、中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで仮停止表示される場合がある（例えば、図５５（Ａ－３）参照）。ここで、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈは、遊技者に共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出へ発展することを示唆する図柄態様である、一方で第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、遊技者に大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する図柄態様である。これにより、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態で共闘リーチが実行されても、中演出図柄ＥＺの図柄態様に応じて示唆する内容が異なるため、共闘リーチで停止表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様に注目させることが可能となる。そのため

40

50

、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で同じ共闘リーチが実行される場合でも、仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 5 2 9 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技 D が実行されることを示唆する第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i の方が、共闘リーチの終了後に、L O G O チャンス演出に発展することを示唆する第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h よりも明らかに大当たりとなる可能性が高いことを示唆する図柄態様である。これにより、低確率時短状態で共闘リーチが実行された場合には、低確率非時短状態で共闘リーチが実行された場合よりも、仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で同じ共闘リーチが実行される場合でも、仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって示唆する大当たりとなる可能性を異ならせることで、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【 0 5 3 0 】

本実施形態における「L O G O」を示す第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h は、低確率非時短状態で仮停止表示され得る中演出図柄 E Z 2 の図柄態様であり、「勝利」を示す第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i は、低確率時短状態で仮停止表示され、その後確定的に停止表示され得る中演出図柄 E Z 2 の図柄態様である。本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、低確率非時短状態で実行された共闘リーチでは、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される場合があり、低確率時短状態で実行された共闘リーチでは、第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示される場合がある。低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、同じ共闘リーチが実行されても、それぞれの遊技状態に対応した図柄態様が仮停止表示されることで、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【 0 5 3 1 】

また本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、低確率非時短状態にて実行された共闘リーチで仮停止表示され得る中演出図柄 E Z 2 の第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h は、共闘リーチの終了後に、L O G O チャンス演出に発展することを示唆する図柄態様である。これにより、L O G O チャンス演出に発展を示唆する第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h の中演出図柄 E Z 2 が停止表示される場合があるため、低確率非時短状態で共闘リーチが実行された場合には、仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、低確率非時短状態で仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、L O G O チャンス演出に発展を把握させて、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

【 0 5 3 2 】

また本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）にて大当たりと判定された場合には、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、又は大当たり遊技 E のうち、いずれかの遊技が実行されることになる。大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、および大当たり遊技 E を比較すると、遊技者にとって有利さが異なっている（図 3 2 参照）。低確率時短状態で実行される共闘リーチで仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i は、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、又は大当たり遊技 E のうち、大当たり遊技 D が実行されることを示唆する図柄態様である。これにより、低確率時短状態で実行される共闘リーチでは、中演出図柄 E Z 2 が第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で仮停止表示されることがあるため、低確率時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄 E Z 2 の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、低確率時短状態で仮停止表示される中演出図柄 E Z 2 の図柄態様によって、大当たり遊技 D が実行されることを把握させて、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

【 0 5 3 3 】

50

9. 変更例

次に、上記実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0534】

上記実施形態では、第 1 始動口 1 1、又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、遊技球の入賞が第 1 特別図柄の抽選、又は第 2 特別図柄の抽選となる他の始動口を備えた場合に、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、又は他の始動口のうち、何れの始動口への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当するようにしても良い。

10

【0535】

上記実施形態では、S P リーチの一種である共闘リーチが、「所定のリーチ演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、N リーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。また、L O G O リーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。その他、L O G O リーチ以外の L リーチを備えた場合、その L リーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。その他、ストーリーリーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。また、ストーリーリーチ以外の S P リーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。その他、S P S P リーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。この場合、S P S P リーチの終了後に、S P S P リーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出に発展可能であることとする。

20

【0536】

上記実施形態では、共闘リーチが「所定のリーチ演出」に相当し、L O G O チャンス演出が「特別演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチと異なれば、L O G O チャンス演出以外の演出、例えばストーリーリーチや、S P S P リーチなどが、「特別演出」に相当しても良い。

【0537】

上記実施形態では、L O G O チャンス演出（特別演出）が共闘リーチ（所定のリーチ演出）よりも大当たりとなる可能性が高くなっていた（図 3 5（A）、図 3 5（B）参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特別演出は、所定のリーチ演出と異なる演出であれば、所定のリーチ演出よりも大当たりとなる可能性が低くても良いし、所定のリーチ演出と大当たりとなる可能性が同じでも良いし、所定のリーチ演出よりも大当たりとなる可能性が高くても良い。

30

【0538】

上記実施形態では、共闘リーチでの演出が最後まで進行して（例えば、図 4 9（A - 3）参照）、共闘リーチの実行が終了した後に、L O G O チャンス演出に発展することが可能となっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチでの演出が最後まで進行することなく、共闘リーチの実行が終了した後に、L O G O チャンス演出に発展可能であっても良い。

40

【0539】

上記実施形態では、吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像 S R b）と L O G O フラッシュ演出（赤 L O G O フラッシュ画像 T G）とが「示唆演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、リーチにて実行される演出であれば、表示される特定のエフェクト画像、スピーカ 5 2 から出力される特定の音声、枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、保留アイコン予告、カットイン予告、ステップアップ予告、エフェクト画像を用いた予告等が、「示唆演出」に相当しても良い。

【0540】

上記実施形態では、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて表示される赤色の吹き出し背景画像 S R b（吹き出し背景演出）が、「第 1 の示唆演出」に相当した。しかしなが

50

ら、これに限定されることはない。例えば、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で表示される特定のエフェクト画像、スピーカ 52 から出力される特定の音声、枠ランプ 53 や盤ランプ 54 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、保留アイコン予告、カットイン予告、ステップアップ予告、エフェクト画像を用いた予告等が、「第 1 の示唆演出」に相当しても良い。その他には、共闘リーチにおけるキャラクタのセリフ予告のテロップが基本的には白色だが、共闘リーチにおけるキャラクタのセリフ予告のテロップが赤色となることが、「第 1 の示唆演出」に相当しても良い。

【0541】

上記実施形態では、低確率非時短状態で実行される吹き出し背景演出は、大当たり期待度を示唆するとともに、LOGO チャンス演出に発展する可能性を示唆する演出として機能としたが、これに限定されることはない。例えば、低確率非時短状態で実行される吹き出し背景演出は、大当たり期待度を示唆し、LOGO チャンス演出、又は S P S P リーチに発展する可能性を示唆する演出として機能しても良い。

10

【0542】

上記実施形態では、低確率非時短状態で実行される吹き出し背景演出は、大当たり期待度を示唆するとともに、LOGO チャンス演出、又は S P S P リーチに発展する可能性を示唆する演出として機能したが、これに限定されることはない。例えば、低確率非時短状態で実行される吹き出し背景演出は、大当たり期待度を示唆し、LOGO チャンス演出に発展する可能性を示唆する演出として機能しても良い。

20

【0543】

上記実施形態では、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a にて表示される赤 LOGO フラッシュ画像 T G (LOGO フラッシュ演出) が、「第 2 の示唆演出」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a で表示される特定のエフェクト画像、スピーカ 52 から出力される特定の音声、枠ランプ 53 や盤ランプ 54 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、保留アイコン予告、カットイン予告、ステップアップ予告、エフェクト画像を用いた予告等が、「第 2 の示唆演出」に相当しても良い。

【0544】

上記実施形態では、吹き出し背景演出が実行されると後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示され、LOGO フラッシュ演出が実行されると透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a にて赤 LOGO フラッシュ画像 T G が表示された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、吹き出し背景演出が実行されると、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a にて赤色の吹き出し背景画像 S R b が表示されても良い。また、LOGO フラッシュ演出が実行されると、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて赤 LOGO フラッシュ画像 T G が表示されても良い。

30

【0545】

上記実施形態では、特図変動演出にて実行された共闘リーチで 3 回の吹き出し背景演出が実行されたが、これに限定されることはない (図 37 参照)。例えば、特図変動演出にて実行された共闘リーチで 1 回、又は 2 回の吹き出し背景演出が実行される場合があっても良い。また、特図変動演出にて実行された共闘リーチで 4 回以上の吹き出し背景演出が実行される場合があっても良い。

40

【0546】

上記実施形態では、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a にて実行される吹き出し背景演出は、共闘リーチの序盤、中盤、終盤で実行される場合があったが (図 46 (B)、図 47 (B) 参照)、これに限定されることはなく、吹き出し背景演出は共闘リーチで実行されるタイミングは適宜変更可能である。例えば、共闘リーチでの序盤、中盤、又は終盤のうち、何れかのタイミングでのみ実行されるようにしても良いし、共闘リーチでの序盤、中盤、又は終盤のうち、2 種類のタイミングで実行されるようにしても良い。

【0547】

上記実施形態では、特図変動演出にて実行された共闘リーチで 1 回の LOGO フラッシュ

50

ユ演出が実行されたが、これに限定されることはない(図37参照)。例えば、特図変動演出にて実行された共闘リーチで2回以上のLOGOフラッシュ演出が実行される場合があっても良い。

【0548】

上記実施形態では、共闘リーチの序盤でのみLOGOフラッシュ演出が実行されたが(図47参照)、これに限定されることはなく、適宜変更可能である。例えば、共闘リーチでの中盤、又は終盤で実行されるようにしても良いし、共闘リーチでの序盤、中盤、又は終盤のうち、2種類のタイミングで実行されるようにしても良い。

【0549】

上記実施形態では、特図変動演出にて実行された共闘リーチで吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出とが実行される場合、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行された後に、LOGOフラッシュ演出が実行された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図変動演出にて実行された共闘リーチでLOGOフラッシュ演出が実行された後に、吹き出し背景演出が実行されるようにしても良い。

【0550】

上記実施形態では、LOGOチャンス演出が共闘リーチよりも大当たり期待度が高い演出となっていたが、これに限定されることはない。例えば、LOGOチャンス演出は特図変動演出にて実行される演出であれば、共闘リーチよりも、大当たり期待度が高いリーチなどであっても良い。

【0551】

上記実施形態では、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行される割合は(図44(A)参照)、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行される割合(図44(B)参照)と同じとなっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行される割合の方が、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行される割合よりも高くしても良いし、また低くしても良い。

【0552】

上記実施形態の共闘リーチにて吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出とが実行される場合、共闘リーチにて1回目の吹き出し背景演出が実行され、1回目の吹き出し背景演出から2回目の吹き出し背景演出が実行される前にLOGOフラッシュ演出が実行された。その後、LOGOフラッシュ演出が終了した後に、2回目の吹き出し背景演出と、3回の吹き出し背景演出が実行された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチにて1回目の吹き出し背景演出 1回目のLOGOフラッシュ演出 2回目の吹き出し背景演出 2回目のLOGOフラッシュ演出の順に実行される場合があっても良い。これにより、吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出のそれぞれの演出が共闘リーチにて順に2回行われることで、吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出が実行されたことを遊技者に把握し易くすることが可能となる。

【0553】

上記実施形態の共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行されるタイミングは、共闘リーチの序盤、中盤、および終盤となっていたが、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチの実行中であれば、吹き出し背景演出が実行されるタイミングは適宜変更可能である。

【0554】

上記実施形態の共闘リーチにてLOGOフラッシュ演出が実行されるタイミングは、共闘リーチの序盤となっていたが、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチの実行中であれば、吹き出し背景演出が実行されるタイミングは適宜変更可能である。ただし、共闘リーチで吹き出し背景演出とLOGOフラッシュ演出とが実行される場合において

10

20

30

40

50

は、吹き出し背景演出が実行された後に、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されることが好適である。

【０５５５】

上記実施形態では、後方画像表示装置５０が「表示手段」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、透過液晶画像表示装置７が「表示手段」に相当しても良い。この場合、透過液晶画像表示装置７よりも前方に遊技者が視認可能となる演出画像を表示可能な画像表示装置を備えても良い。また、後方画像表示装置５０と透過液晶画像表示装置７以外の他の画像表示装置を備え、他の画像表示装置が「表示手段」に相当しても良い。

【０５５６】

上記実施形態では、透過液晶画像表示装置７を用いて後方画像表示装置５０の表示部５０ａよりも前方にて、赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧを視認可能にした。しかしながら、透過液晶画像表示装置７以外の方法で、後方画像表示装置５０の表示部５０ａよりも前方にて、赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧのような画像を視認可能にしても良い。例えば、後方画像表示装置５０に替えて、３次元的に（立体的に）画像を視認可能にする３Ｄ液晶表示装置を用いて、赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧのような画像を視認可能にしても良い。又は透過液晶画像表示装置７に替えて、イルミネーションパネル（ＬＥＤパネル）を用いて、赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧのような画像を視認可能にしても良い。また、後方画像表示装置５０の表示部５０ａよりも前方に、サブ液晶表示装置を備え、サブ液晶表示装置を用いて、赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧのような画像を視認可能にしても良い。

【０５５７】

上記実施形態では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａよりも前方に視認可能となるように透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示される赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ（図５１（Ｂ）、図５２（Ｂ）、図５３（Ｂ）、図５７（Ｂ）、図５８（Ｂ）参照）が、「表示手段に表示する演出と異なる位置で視認可能な表示像」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、後方画像表示装置５０の表示部５０ａよりも上方、下方、左方、又は右方のうち、いずれかに視認可能となるように透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示される赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが、「表示手段に表示する演出と異なる位置で視認可能な表示像」に相当しても良い。

【０５５８】

上記実施形態では、共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行された場合に、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで特図変動演出が実行されている途中で割り込むように、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示されることで、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで行われている共闘リーチの演出画像の視認が困難となった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されると、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて約１．０秒赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示されている間は、共闘リーチの実行が途中で中断し、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行が終了した後に後方画像表示装置５０の表示部５０ａで中断していた共闘リーチが再開しても良い。この場合、例えば、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａでの赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが遊技者に見えやすくするために、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａでの赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧの表示中は、後方画像表示装置５０の表示部５０ａを白画像、又は黒画像で表示していても良い。

【０５５９】

上記実施形態では、第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、大当たりを示す図柄態様（例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」を示す図柄態様）、ハズレを示す図柄態様（例えば左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」以外の数字を示す図柄態様が表示された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示された第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈと、大当たりを示す図柄態様と、ハズレを示す図柄態様とが、列となって

円を描いて回転するようにしても良い。これにより、遊技者に第1特殊図柄態様E Z 2 h、大当たりを示す図柄態様、又はハズレを示す図柄態様のうち、何れの図柄態様からなる中演出図柄E Z 2 が仮停止表示されるのかドキドキさせることが可能となる。

【0560】

上記実施形態では、低確率時短状態が「特典遊技状態」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、低確率時短状態、高確率非時短状態、および高確率時短状態が「特典遊技状態」に相当しても良い。また、低確率時短状態、高確率非時短状態、または高確率時短状態のうち、2つの遊技状態が「特典遊技状態」に相当しても良い。その他、高確率非時短状態、又は高確率時短状態が「特典遊技状態」に相当しても良い。

【0561】

上記実施形態では、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも、特図変動演出にて図48、図49(A-1)から図49(A-3)、図50、図51、図52、図53、図54、図55(A-1)から図55(A-3)、図56、図57、図58に示すように、同じ共闘リーチ背景画像G116が表示される共闘リーチが、「同様の演出態様からなる所定のリーチ演出」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも、少なくとも後方画像表示装置50の表示部50aに表示される演出画像の一部が同じとなるリーチが「同様の演出態様からなる所定のリーチ演出」に相当しても良い。この場合、例えば、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態で実行されたリーチで、後方画像表示装置50の表示部50aに表示されるキャラクタ画像が同じであったり、後方画像表示装置50の表示部50aに表示されるセリフ予告の内容が同じであったり、リーチで後方画像表示装置50の表示部50aに表示される背景画像が同じであれば、「同様の演出態様」に相当しても良い。低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態で実行されたリーチでも遊技者に同じキャラクタ画像等が表示されることを把握させることが可能であれば良い。

【0562】

上記実施形態では、LOGOチャンス演出への発展を示唆する中演出図柄E Z 2 の第1特殊図柄態様E Z 2 hが「第1の図柄態様」に相当し、大当たり遊技D(図31、図32参照)が実行されることを示唆する第2特殊図柄態様E Z 2 iが「第2の図柄態様」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第1特殊図柄態様E Z 2 hと第2特殊図柄態様E Z 2 iとが異なる内容を示唆する図柄態様であれば、第1特殊図柄態様E Z 2 hが示唆する内容と、第2特殊図柄態様E Z 2 iが示唆する内容は適宜変更可能であっても良い。

【0563】

上記実施形態では、第1特殊図柄態様E Z 2 hよりも、第2特殊図柄態様E Z 2 iの方が、大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様である。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第2特殊図柄態様E Z 2 iは第1特殊図柄態様E Z 2 hより大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様でも良いし、第2特殊図柄態様E Z 2 iは第1特殊図柄態様E Z 2 hよりも大当たり期待度が低いことを示唆する図柄態様でも良いし、第1特殊図柄態様E Z 2 hと第2特殊図柄態様E Z 2 iが同じ大当たり期待度を示唆する図柄態様でも良い。

【0564】

上記実施形態では、LOGOチャンス演出への発展を示唆する中演出図柄E Z 2 の第1特殊図柄態様E Z 2 hよりも、大当たり遊技D(図31、図32参照)が実行されることを示唆する第2特殊図柄態様E Z 2 iの方が、大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第2特殊図柄態様E Z 2 iが、第1特殊図柄態様E Z 2 hより大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様であれば、第1特殊図柄態様E Z 2 hが示唆する内容と、第2特殊図柄態様E Z 2 iが示唆する内容は適宜変更可能であっても良い。

【0565】

10

20

30

40

50

上記実施形態では、低確率非時短状態でのみ共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出への発展を示唆する中演出図柄ＥＺ２の第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈが、「通常遊技状態に対応した図柄態様」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈが低確率非時短状態であることを示唆する図柄態様であれば、「通常遊技状態に対応した図柄態様」に相当しても良い。

【０５６６】

上記実施形態では、低確率時短状態で大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉが、「特典遊技状態に対応した図柄態様」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉが低確率時短状態であることを示唆する図柄態様であれば、「特典遊技状態に対応した図柄態様」であっても良い。

10

【０５６７】

上記実施形態では、共闘リーチが「所定のリーチ演出」に相当し、ＬＯＧＯチャンス演出が「特別演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチと異なれば、ＬＯＧＯチャンス演出以外の演出、例えばストーリーリーチや、ＳＰＳＰリーチなどが、「特別演出」に相当しても良い。

【０５６８】

また上記実施形態では、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈが「第１の図柄態様」に相当し、ＬＯＧＯチャンス演出が「特別演出」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、ＬＯＧＯチャンス演出以外の演出、例えばストーリーリーチや、ＳＰＳＰリーチなどが「特別演出」に相当する場合には、ＬＯＧＯチャンス演出以外の演出、例えばストーリーリーチや、ＳＰＳＰリーチなどへの発展を示唆する中演出図柄ＥＺ２の図柄態様が、「第１の図柄態様」に相当するようにしても良い。

20

【０５６９】

上記実施形態では、大当たり遊技Ｃ、大当たり遊技Ｄ、および大当たり遊技Ｅの３種類の大当たり遊技が、「複数種類の大当たり遊技」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない（図３２参照）。例えば、２種の大当たり遊技が「複数種類の大当たり遊技」に相当しても良いし、４種類以上の大当たり遊技が「複数種類の大当たり遊技」に相当しても良い。

【０５７０】

30

上記実施形態における第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、大当たり遊技Ｃ、大当たり遊技Ｄ、又は大当たり遊技Ｅのうち、大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する中演出図柄ＥＺ２の図柄態様であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、大当たり遊技Ｃが実行されることを示唆する中演出図柄ＷＺ２の図柄態様でも良いし、大当たり遊技Ｅが実行されることを示唆する中演出図柄ＥＺ２の図柄態様でも良い。また、例えば、中演出図柄ＥＺ２の第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、所謂「ランクアップボーナス」となる大当たり遊技が実行されることを示唆する図柄態様としても良い。

【０５７１】

上記実施形態では、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈは「ＬＯＧＯ」であったが（例えば、図４９（Ａ－３）、図４９（Ｂ－３）参照）、これに限定されることはない。例えば、ＬＯＧＯチャンス演出への発展を示唆する図柄態様であって、遊技者が第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからＬＯＧＯチャンス演出へと発展することを把握させることが可能であれば、中演出図柄ＥＺ２の第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈは適宜変更可能である。

40

【０５７２】

上記実施形態では、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは「勝利」であったが（例えば、図５５（Ａ－３）、図５５（Ｂ－３）参照）、これに限定されることはない。例えば、大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する図柄態様であって、遊技者が第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉから大当たり遊技Ｄが実行されることを把握することが可能であれば、中演出図柄ＥＺ２の第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは適宜変更可能である。

50

【 0 5 7 3 】

上記実施形態では、低確率非時短状態、又は低確率時短状態では共闘リーチが実行されたが、これに限定されることはない。例えば、低確率時短状態では共闘リーチが実行されず、低確率非時短状態、又は高確率時短状態で共闘リーチが実行されるようにしても良い。また、例えば、低確率時短状態では共闘リーチが実行されず、低確率非時短状態、又は高確率非時短状態で共闘リーチが実行されるようにしても良い。

【 0 5 7 4 】

上記実施形態では、低確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄 E Z 2 の図柄態様と、低確率時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄 E Z 2 の図柄態様とが異なっていたが、これに限定されることはない。例えば、高確率時短状態で共闘リーチが実行される場合があり、低確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄 E Z 2 の図柄態様と、高確率時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄 E Z 2 の図柄態様とが異なり、それぞれ異なる内容を示唆するようにしても良い。また、高確率非時短状態で共闘リーチが実行される場合があり、低確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄 E Z 2 の図柄態様と、高確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄 E Z 2 の図柄態様とが異なり、それぞれ異なる内容を示唆するようにしても良い。

【 0 5 7 5 】

上記実施形態では、中演出図柄 E Z 2 の図柄態様には第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h と、第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i とがあったがこれに限定されることはない。例えば、左演出図柄 E Z 1 の図柄態様には、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h や、第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i とがあっても良い。また、右演出図柄 E Z 3 の図柄態様には、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h や、第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i とがあっても良い。例えば、L O G O チャンス演出へと発展する場合には、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、および右演出図柄 E Z 3 が第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h で仮停止表示されるようにしても良い。また、例えば、大当たり遊技 D が実行される場合には、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、および右演出図柄 E Z 3 が第 2 特殊図柄態様 E Z 2 i で仮停止表示され、確定的に停止表示されるようにしても良い。

【 0 5 7 6 】

上記実施形態では、共闘リーチにて中演出図柄 E Z 2 が、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h や、第 2 特別図柄図柄態様 E Z 2 i で仮停止表示されたが、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチにて中演出図柄 E Z 2 が、第 1 特殊図柄態様 E Z 2 h や、第 2 特別図柄図柄態様 E Z 2 i で確定的に停止表示される場合があっても良い。

【 0 5 7 7 】

上記実施形態では、図 6 に示すように、後方画像表示装置 5 0（表示手段）の前方に、透過液晶画像表示装置 7 を配置した。しかしながら、後方画像表示装置 5 0 に代えて、別の透過液晶画像表示装置を用いて、別の透過液晶画像表示装置の前方に、透過液晶画像表示装置 7 を配置するようにしても良い。即ち、複数（2 つ以上）の透過液晶画像表示装置を前後方向に離して配置しても良い。この場合、透過液晶画像表示装置は、必ず鉛直方向（垂直方向）に起立している必要はなく、斜めに傾斜した状態で配置されていても良い。

【 0 5 7 8 】

上記各形態では、図 6 及び図 8（A）（B）に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の全体が、前方に配置されている透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a と前後方向に重なるようになっていた。しかしながら、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の一部（上側の表示領域、下側の表示領域、左側の表示領域、右側の表示領域）が、前方に配置されている透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a と前後方向に重なるようにしても良い。なお透過液晶画像表示装置 7 は後方画像表示装置 5 0 の前方に配置されているものの、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a と後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a とが前後方向に重なっていないようにしても良い。

【 0 5 7 9 】

また上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第 1 始動口 1 1（固定始動口）と

10

20

30

40

50

、遊技球の入球し易さが変化可能な第2始動口12（可変始動口、電チュー12Dに係る始動口）とを設けたが、いずれか一方のみを設けてもよい。

【0580】

また上記形態では、特図2判定処理が特図1判定処理よりも優先的に行われる（特図2の変動表示が特図1の変動表示よりも優先的に行われる）構成としたが、特図1判定処理が特図2判定処理よりも優先的に行われる（特図1の変動表示が特図2の変動表示よりも優先的に行われる）構成としてもよい。この場合、特図1抽選を特図2抽選よりも有利な大当たりに当選し易い抽選にするとよい。

【0581】

また上記形態では、V確機（第2大入賞口15内の特定領域16の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機で、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）としたが、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機としても良い。また、いわゆるST機（確変の回数切りの遊技機）として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

【0582】

また上記形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

【0583】

また上記形態では、特図可変表示に略同調して小図柄KZ1, KZ2, KZ3の可変表示が行われるが、小図柄KZ1, KZ2, KZ3のように3つの図柄で構成させるのではなく、2つなど3つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図1と特図2とで分けた2つの図柄を設けても良い。また、特図1と特図2とで共通の1つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、後方画像表示装置50の表示部50aで表示し、サブ制御基板120にその制御を行わせても良い。また、遊技盤1の遊技領域6以外の領域において、図柄を表示するLED装置を設けても良い。この場合、そのLED装置の制御を主制御基板100またはサブ制御基板120に行わせても良い。

【0584】

また上記形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を主制御基板100が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御をサブ制御基板120が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板140を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【0585】

10．上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【0586】

< 手段A >

手段A1に係る発明は、

所定条件（第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞）が成立することに基づいて、当たりとなるか否かの判定処理（特図1判定処理、特図2判定処理）を行うことが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

所定の演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

前記演出制御手段は、

10

20

30

40

50

所定のリーチ演出（共闘リーチ、図 3 3 参照）が終了したあとに前記所定のリーチ演出と異なる特別演出（LOGOチャンス演出、図 3 3 参照）に発展可能とし、

前記所定のリーチ演出にて、前記特別演出に発展する可能性を示唆する示唆演出（吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像SRb、図 5 0、図 5 2（A）、図 5 2（C）から図 5 2（D）、図 5 3（A）、図 5 3（C）、図 5 3（D）参照）、LOGOフラッシュ演出（赤LOGOフラッシュ画像TG、図 5 2（B）、図 5 3（B）参照））を実行可能であり、

前記示唆演出には、第 1 の示唆演出（吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像SRb、図 5 0、図 5 2（A）、図 5 2（C）から図 5 2（D）、図 5 3（A）、図 5 3（C）、図 5 3（D）参照））と、前記第 1 の示唆演出と異なる第 2 の示唆演出（LOGOフラッシュ演出（赤LOGOフラッシュ画像TG、図 5 2（B）、図 5 3（B）参照））と、があり、

前記所定のリーチ演出にて前記第 1 の示唆演出、又は前記第 2 の示唆演出が実行された場合には、前記所定のリーチ演出が終了したあとに前記特別演出に発展される場合があり（図 5 0、図 5 1、図 4 9（A - 3）、図 4 9（B - 3）、図 3 3 参照）、前記所定のリーチ演出にて前記第 1 の示唆演出と、前記第 2 の示唆演出とが実行された場合にも、前記所定のリーチ演出が終了したあとに前記特別演出に発展される場合がある（図 5 2、図 4 9（A - 3）、図 4 9（B - 3）、図 5 3 参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

【0587】

この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で、所定のリーチ演出と異なる特別演出に発展する可能性が示唆される第 1 の示唆演出、又は第 2 の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。また、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。これにより、遊技者に所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出、又は第 2 の示唆演出が実行される場合、又は第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出が実行される場合であるかに注目させることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出、又は第 2 の示唆演出が実行されるか否かだけでなく、第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出が実行されるか否かにも興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0588】

手段 A 2 に係る発明は、

手段 A 1 に記載の遊技機において、

前記特別演出は、前記所定のリーチ演出よりも当たりとなる可能性が高い（図 3 3、図 3 5（A）、図 3 5（B）参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

【0589】

この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で、所定のリーチ演出よりも当たりとなる可能性が高い特別演出に発展する可能性が示唆される第 1 の示唆演出、又は第 2 の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。また、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。これにより、遊技者としては当たりとなる可能性が高い特別演出に発展して欲しいと思うため、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出、又は第 2 の示唆演出が実行される場合、又は第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出が実行される場合であることをより注目させることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出、又は第 2 の示唆演出が実行されるか否かだけでなく、第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出が実行されるか否かにより興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0590】

手段 A 3 に係る発明は、

手段 A 1 又は手段 A 2 に記載の遊技機において、

前記所定のリーチ演出にて前記第 1 の示唆演出と、前記第 2 の示唆演出とが実行されて

前記特別演出に発展される場合の方が、前記所定のリーチ演出にて前記第 1 の示唆演出、又は前記第 2 の示唆演出が実行されて前記特別演出に発展される場合よりも、当たりとなる可能性が高い（図 3 5（A）、図 3 5（B）参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

【0591】

この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出とが実行されて特別演出に発展される場合の方が、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出、又は第 2 の示唆演出とが実行されて特別演出に発展される場合よりも、当たりとなる可能性が高いことが示唆されている。これにより、遊技者には所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出とが実行されて特別演出に発展して欲しいという思わせることが可能となる。そのため、遊技者に所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出とが実行されて特別演出に発展されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0592】

手段 A 4 に係る発明は、

手段 A 1 から手段 A 3 のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定のリーチ演出にて前記第 1 の示唆演出と、前記第 2 の示唆演出とを実行する場合には、前記第 1 の示唆演出を実行してから前記第 2 の示唆演出を実行する（1 回目の吹き出し背景演出を実行してから LOGO フラッシュ演出を実行する、図 4 7（B）参照）、

20

ことを特徴とする遊技機である。

【0593】

この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出とが実行される場合、第 1 の示唆演出が実行されてから第 2 の示唆演出が実行される。これにより、遊技者には所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出が実行されると、次に第 2 の示唆演出が実行されるか否かに注目させることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出が実行されてからの演出の展開に興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0594】

30

手段 A 5 に係る発明は、

手段 A 1 から手段 A 4 のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出を表示可能な表示手段（後方画像表示装置 5 0）を備え、

前記演出制御手段は、

前記表示手段に表示する演出画像（後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示する表示画像）を用いて前記第 1 の示唆演出を実行可能とし、

前記表示手段に表示する演出と異なる位置で視認可能な表示像（後方画像表示装置 5 0 の前方に配置された透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a に表示する表示画像）を用いて前記第 2 の示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機である。

40

【0595】

この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出から特別演出に発展される可能性を所定のリーチ演出で表示手段に表示される演出画像を用いた第 1 の示唆演出、又は所定のリーチ演出で表示手段により表示される演出と異なる位置で視認可能な表示像を用いた第 2 の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。また、所定のリーチ演出で第 1 の示唆演出と第 2 の示唆演出とが実行されて特別演出に発展される場合がある。これにより、所定のリーチ演出で実行され得る示唆演出に応じて、表示手段に表示される演出画像、又は表示像に注目させることが可能となる。そのため、遊技者には所定のリーチ演出で示唆演出が実行された場合に、表示手段で表示される演出画像、又は表示像のうち、いずれを用いて実行されたのかに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが

50

可能となる。

【0596】

<手段B>

手段B1に係る発明は、

所定条件（第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞）が成立することに基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

前記判定の結果に基づいて、演出図柄（左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、右演出図柄EZ3）を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出（特図変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

10

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が大当たりである場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行し、

前記大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特典遊技状態（低確率時短状態）に制御可能とし、

前記演出制御手段は、

前記通常遊技状態、又は前記特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも、前記変動演出にて同様の演出態様（図48、図49（A-1）から図49（A-3）、図50、図51、図52、図53、図54、図55（A-1）から図55（A-3）、図56、図57、図58に示すように、同じ共闘リーチ背景画像G116）からなる所定のリーチ演出（共闘リーチ）を実行可能とし、

20

前記通常遊技状態で実行された前記所定のリーチ演出では、第1の図柄態様（「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2h、図49（A-3）参照）からなる演出図柄（中演出図柄EZ2）が停止表示される場合があり、前記特典遊技状態で実行された前記所定のリーチ演出では、前記第1の図柄態様とは異なる内容を示唆する第2の図柄態様（「勝利」を示す第2特殊図柄態様EZ2i、図55（A-3）参照）からなる演出図柄（中演出図柄EZ2）が停止表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機である。

【0597】

30

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態、又は特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行される。また、通常遊技状態で実行されたリーチ演出では、第1の図柄態様からなる演出図柄が停止表示される場合がある、一方で特典遊技状態にて実行されたリーチ演出では、第1の図柄態様とは異なる内容を示唆する第2の図柄態様からなる演出図柄が停止表示される場合がある。これにより、通常遊技状態、又は特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行されても、図柄態様に応じて示唆される内容が異なるため、停止表示される演出図柄の図柄態様に注目させることが可能となる。そのため、通常遊技状態、又は特典遊技状態で同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行されても、停止表示される演出図柄の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0598】

手段B2に係る発明は、

手段B1に記載の遊技機において、

前記第2の図柄態様は、前記第1の図柄態様（第1特殊図柄態様EZ2h）よりも大当たりとなる可能性が高いことを示唆する図柄態様（大当たり遊技Dが実行されることを示唆する中演出図柄EZ2の図柄態様）である、

ことを特徴とする遊技機である。

【0599】

この構成の遊技機によれば、同様の演出態様からなる所定のリーチ演出で停止表示され

50

る演出図柄の第2の図柄態様は、第1の図柄態様よりも大当たりとなる可能性が高いことを示唆する図柄態様である。これにより、特典遊技状態で所定のリーチ演出が実行された場合には、通常遊技状態で所定のリーチ演出が実行された場合よりも、停止表示される演出図柄の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、通常遊技状態、又は特典遊技状態で実行された所定のリーチ演出でも、停止表示される演出図柄の図柄態様が示唆する大当たりとなる可能性を異ならせることで、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0600】

手段B3に係る発明は、

手段B1又は手段B2に記載の遊技機において、

10

前記第1の図柄態様は、前記通常遊技状態に対応した図柄態様（低確率非時短状態でのみ共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出への発展を示唆する中演出図柄EZ2の第1特殊図柄態様EZ2h、図49（A-3）参照）であり、

前記第2の図柄態様は、前記特典遊技状態に対応した図柄態様（低確率時短状態で大当たり遊技Dが実行されることを示唆する第2特殊図柄態様EZ2i、図55（A-3）参照）である、

ことを特徴とする遊技機である。

【0601】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態で実行される同様の演出態様からなる所定のリーチ演出では通常遊技状態に対応した第1の図柄態様が停止表示される場合があり、特典遊技状態で実行されるリーチ演出では特典遊技状態に対応した第2の図柄態様が停止表示される場合がある。これにより、通常遊技状態、又は特典遊技状態で実行された所定のリーチ演出でも、停止表示される図柄態様をそれぞれの遊技状態に対応した図柄態様とすることで、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0602】

手段B4に係る発明は、

手段B1から手段B3のいずれかに記載の遊技機において、

前記第1の図柄態様は、前記所定のリーチ演出が終了したのちに前記所定のリーチ演出と異なる特別演出（LOGOチャンス演出、図33参照）に発展することを示唆する図柄態様（共闘リーチの終了後にLOGOチャンス演出への発展を示唆する中演出図柄EZ2の図柄態様）である、

30

ことを特徴とする遊技機である。

【0603】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて同様の演出態様からなる所定のリーチ演出で停止表示される演出図柄の第1の図柄態様は、所定のリーチ演出と異なる特別演出への発展を示唆する図柄態様である。これにより、特別演出への発展を示唆する第1の図柄態様の演出図柄が停止表示される場合があるため、通常遊技状態で実行された所定のリーチ演出で停止表示される演出図柄の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、通常遊技状態で停止表示される演出図柄の図柄態様によって、特別演出への発展を把握させて、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0604】

手段B5に係る発明は、

手段B1から手段B4のいずれかに記載の遊技機において、

前記大当たり遊技には、遊技者にとって有利さが異なる複数種類の大当たり遊技（大当たり遊技C、大当たり遊技D、大当たり遊技E、図31、図32参照）があり、

前記第2の図柄態様は、前記複数種類の大当たり遊技のうち、所定の大当たり遊技（大当たり遊技D、図31、図32参照）が実行されることを示唆する図柄態様（大当たり遊技Dが実行されることを示唆する中演出図柄WZ2の図柄態様）であり、

ことを特徴とする遊技機である。

【0605】

50

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態にて同様の演出態様からなる所定のリーチ演出で停止表示される演出図柄の第2の図柄態様は、複数種類の大当たり遊技のうち、所定の大当たり遊技が実行されることを示唆する図柄態様である。これにより、所定の大当たり遊技が実行されることを示唆する第2の図柄態様の演出図柄が停止表示される場合があるため、特典遊技状態で実行された所定のリーチ演出で停止表示される演出図柄の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、特典遊技状態で停止表示される演出図柄の図柄態様によって、所定の大当たり遊技が実行されることを把握させて、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0606】

手段B6に係る発明は、
手段B1から手段B5のいずれかに記載の遊技機において、
入球口（第1始動口11）と、
遊技球の入球のし易さが変化可能な可変入球口（第2始動口12）と、を備え、
前記特典遊技状態は、前記通常遊技状態よりも前記可変入球口に入球し易い遊技状態（低確率時短状態）であり、
前記遊技制御手段は、
前記入球口、又は前記可変入球口への遊技球の入球に基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う、
ことを特徴とする遊技機である。

【0607】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態、又は可変入球口に入球し易い特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行されるが、通常遊技状態で実行されたリーチ演出では、第1の図柄態様からなる演出図柄が停止表示される場合がある。また、特典遊技状態で実行されたリーチ演出では、第1の図柄態様とは異なる内容を示唆する第2の図柄態様からなる演出図柄が停止表示される場合がある。これにより、通常遊技状態、又は特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行されても、図柄態様に応じて示唆される内容が異なるため、停止表示される演出図柄の図柄態様に注目させることが可能となる。そのため、通常遊技状態、又は特典遊技状態で実行されたリーチ演出で停止表示される演出図柄の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0608】

<手段C>
手段C1に係る発明は、
所定条件（第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞）が成立することに基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、
前記判定の結果に基づいて、演出図柄（左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、右演出図柄EZ3）を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出（特図変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、
所定動作を行う第1可動部（盤上可動装置55）と、
前記第1可動部と異なる第2可動部（盤下可動装置56）と、を備え、
前記演出制御手段は、
特定のリーチ演出（LOGOリーチ）が終了すると、前記特定のリーチ演出と異なる第1の特別演出（LOGOチャンス演出、図33参照）に発展可能とし、
前記特定のリーチ演出が終了したあとに、前記第1の特別演出と異なる第2の特別演出（ストーリーリーチ、図33参照）に発展可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、前記第1の特別演出、又は前記第2の特別演出に発展するか否かを前記第1可動部を用いて示唆する第1の可動体演出（第2可動体発展演出、図

38、図42(A)、図43(E)参照)を実行可能とし、

前記第1の可動体演出の実行中に、前記第2可動部を用いた第2の可動体演出(第3可動体発展演出、図38(B)、図43(F)参照)を実行する場合には前記第2の特別演出に発展する(図43参照)、一方で前記第1の可動体演出の実行中に、前記第2の可動体演出を実行しない場合には前記第2の特別演出に発展しない(図42参照)、

ことを特徴とする遊技機である。

【0609】

この構成の遊技機によれば、特定のリーチ演出にて第1の特別演出、又は第1の特別演出と異なる第2の特別演出に発展するか否かを第1の可動部を用いて示唆する第1の可動体演出を実行される。また、第1の可動体演出を実行中に、第2の可動部を用いた第2の可動体演出が実行される場合には第2の特別演出に発展され、第1の可動体演出を実行中に第2の可動体演出が実行されない場合には第2の特別演出に発展されない。これにより、特定のリーチ演出にて第1可動部を用いた第1の可動体演出が実行されるか否かによって、第1の特別演出、又は第2の特別演出に発展するか否かに注目しているときに、第1の可動体演出を実行中に第1可動部と異なる第2可動部を用いた第2の可動体演出によって、第2の特別演出に発展されるか否かを把握させることが容易となる。そのため、特定のリーチ演出で第1可動部を用いた第1の可動体演出が実行された場合に、第1可動部と異なる第2可動部を用いた第2の可動体演出が実行されるか否かに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0610】

20

手段C2に係る発明は、
手段C1に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記第1の可動体演出の実行中に、特定の図柄態様(「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2h、図42(B)参照)からなる前記演出図柄を表示することで、前記第1の特別演出に発展する(図42参照)、

ことを特徴とする遊技機である。

【0611】

この構成の遊技機によれば、特定のリーチ演出における第1の可動体演出の実行中に第2の可動体演出が実行されると、第2の特別演出に発展されるが、第1の可動体演出の実行中に特定の図柄態様からなる演出図柄が表示されると、第1の特別演出に発展される。これにより、第1の特別演出への発展は演出図柄を用いて把握させ、第1の特別演出よりも大当たりとなる可能性が高い第2の特別演出への発展は第2の可動部を用いて把握させることが可能となる。そのため、第1可動体発展演出の実行中に、第2の可動体演出が実行されるか、又は特定の図柄態様からなる演出図柄が表示されるかに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0612】

手段C3に係る発明は、
手段C1又は手段C2に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

40

前記特定のリーチ演出にて、前記第1の可動体演出を実行する前に、前記特別演出に発展するか否かを前記第1可動部を用いて示唆する第3の可動体演出(第1可動体発展演出、図37(B)、図38、図40(C)、図41(C)、図43(C)参照)を実行可能とする、

ことを特徴とする遊技機である。

【0613】

この構成の遊技機によれば、特定のリーチ演出にて第1の可動体演出が実行される前に、特別演出に発展されるか否かを第1可動部を用いて示唆する第3の可動体演出が実行される場合がある。これにより、第1の可動体演出や第2の可動体演出が実行される前に、第3の可動体演出によって、先ず特別演出に発展されるか否かに注目させることが可能と

50

なる。そのため、特別演出に発展されるか否かを示唆する第3の可動体演出によって、その後実行され得る第1の可動体演出や第2の可動体演出を目立たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0614】

< 手段D >

手段D1に係る発明は、

所定条件（第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞）が成立することに基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

前記判定の結果に基づいて、演出図柄（左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、右演出図柄EZ3）を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出（特図変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

前記演出制御手段は、

所定のリーチ演出（共闘リーチ、図33参照）から前記所定のリーチ演出と異なる特別演出（LOGOチャンス演出、図33参照）に発展可能とし、

前記演出図柄の図柄態様には、前記特別演出への発展を示唆する特定の図柄態様（「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2h）を含む複数種類の図柄態様（「LOGO」を示す第1特殊図柄態様EZ2h、大当たりを示す図柄態様（左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが「1」で仮停止表示された状態であれば、「1」を示す図柄態様EZ2d）、ハズレを示す図柄態様（左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが「1」で仮停止表示された状態であれば、「1」以外を示す図柄態様））があり、

前記所定のリーチ演出にて、前記複数種類の図柄態様のうち、前記特定の図柄態様が停止表示されることで、前記特別演出に発展され（図49（A-3）、図49（B-3）参照）、

前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数が多い場合の方が、前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数が少ない場合よりも、前記特別演出に発展され易い（図45（A）参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

【0615】

この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出にて複数種類の図柄態様のうち、特定の図柄態様が停止表示されることで、所定のリーチ演出と異なる特別演出に発展される場合がある。また、複数種類の図柄態様に特定の図柄態様の数の多い場合の方が、複数種類の図柄態様に特定の図柄態様の数が少ない場合よりも、特別演出に発展され易い。これにより、複数種類の図柄態様に特定の図柄態様の数が多いか少ないかに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0616】

手段D2に係る発明は、

手段D1に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定のリーチ演出にて、前記特別演出に発展する可能性を示唆する示唆演出（吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像SRb、図50、図52（A）、図52（C）から図52（D）、図53（A）、図53（C）、図53（D）参照）、LOGOフラッシュ演出（赤LOGOフラッシュ画像TG、図52（B）、図53（B）参照））を実行可能とし、

前記所定のリーチ演出にて前記示唆演出が実行された場合に、前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数は、前記所定のリーチ演出にて前記示唆演出が実行されなかった場合に、前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数よりも多い場合がある（図51（D）、図52（D）、図53（D）参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

【 0 6 1 7 】

この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行された場合に複数種類の図柄態様に含まれる特定の図柄態様の数は、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行されなかった場合に複数種類の図柄態様に含まれる特定の図柄態様の数よりも多い場合がある。これにより、複数種類の図柄態様に含まれる特定の図柄態様の数が多い方が、特別演出に発展され易いため、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行されるか否かに興味を持たせることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 6 1 8 】

手段 D 3 に係る発明は、

10

手段 D 1 又は手段 D 2 に記載の遊技機において、

前記複数種類の図柄態様には、大当たりとなることを示唆する図柄態様（大当たりを示す図柄態様（左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが「4」で仮停止表示された状態であれば、「4」を示す図柄態様 E Z 2 d ）、図 5 0（C）参照）と、ハズレとなることを示唆する図柄態様（ハズレを示す図柄態様（左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが「4」で仮停止表示された状態であれば、「5」以外を示す図柄態様）、図 5 0（C）参照）と、が含まれる、

ことを特徴とする遊技機である。

【 0 6 1 9 】

この構成の遊技機によれば、複数種類の図柄態様には、特別演出への発展を示唆する特定の図柄態様と、大当たりとなることを示唆する図柄態様と、ハズレとなることを示唆する図柄態様とが含まれる。これにより、複数種類の図柄態様に、特別演出への発展を示唆する特定の図柄態様と、大当たりとなることを示唆する図柄態様と、ハズレとなることを示唆する図柄態様とが含まれることで、複数種類の図柄態様に興味を持たせることが可能となる。そのため、複数種類の図柄態様のうち、何れかの図柄態様からなる演出図柄が停止表示されるかに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【 0 6 2 0 】

手段 D 4 に係る発明は、

手段 D 1 から手段 D 3 のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定の図柄態様は、前記特別演出に関連があることを示す（共闘リーチの終了後に、発展する演出の名前（LOGOチャンス演出）の一部（LOGO）を示す）図柄態様である、

30

ことを特徴とする遊技機である。

【 0 6 2 1 】

この構成の遊技機によれば、特定の図柄態様は特別演出に関連があることを示す図柄態様であることから、所定のリーチ演出にて特定の図柄態様からなる演出図柄が停止表示されることで、所定のリーチ演出にて特別演出に発展することを遊技者に適切に把握させることが可能となる。

【 符号の説明 】

【 0 6 2 2 】

40

7 ... 透過液晶画像表示装置

1 1 ... 第 1 始動口

1 2 ... 第 2 始動口

5 0 ... 後方画像表示装置

5 5 ... 盤上可動装置

5 6 ... 盤下可動装置

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

1 2 4 ... 演出用 R A M

E Z 1 ... 左演出図柄

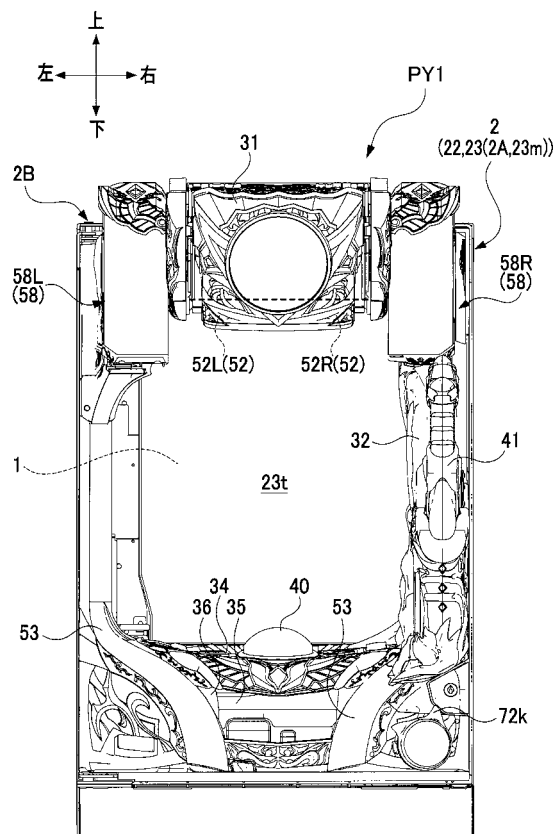
50

E Z 2 ... 中演出図柄

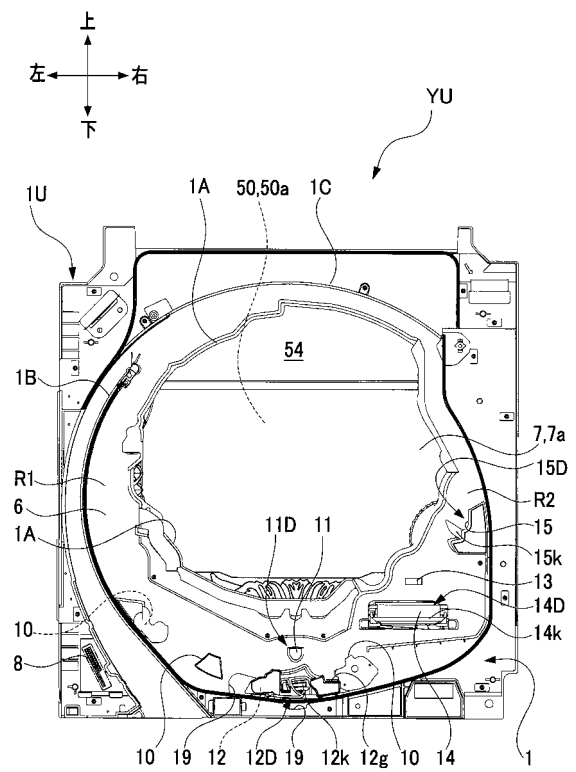
E Z 3 ... 右演出図柄

P Y 1 ... パチンコ遊技機

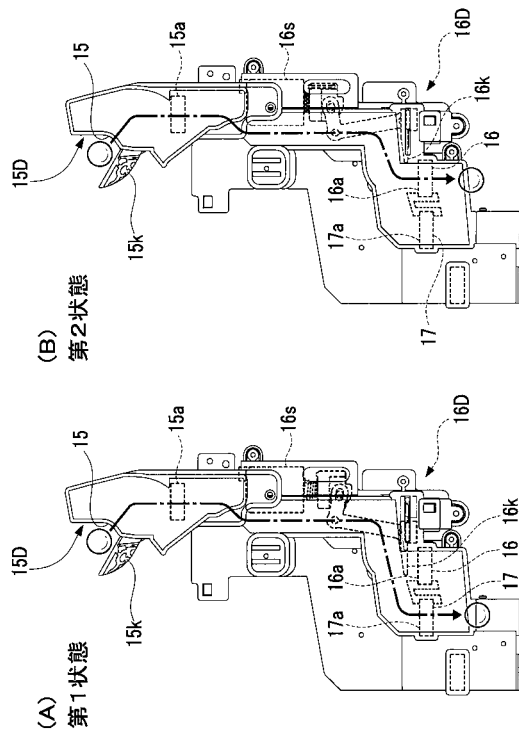
【 図 1 】



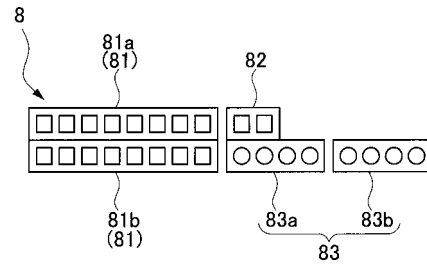
【 図 2 】



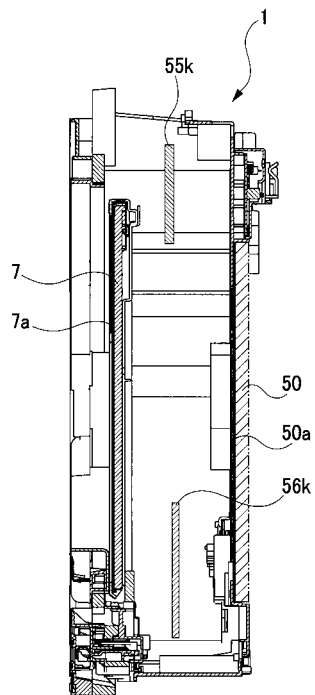
【図 3】



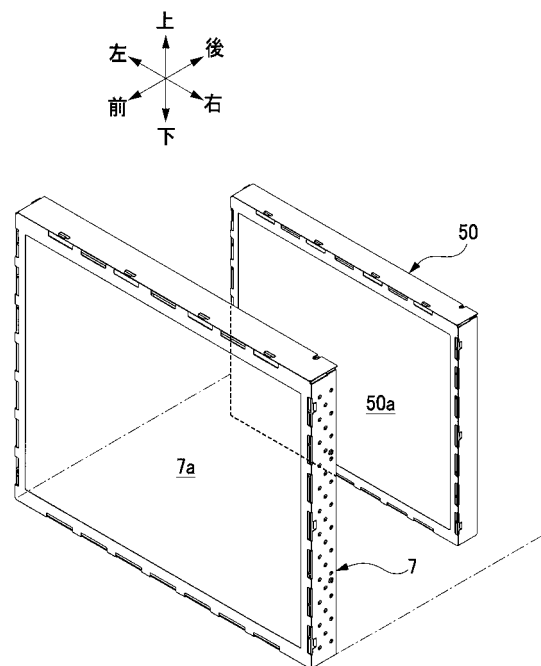
【図 4】



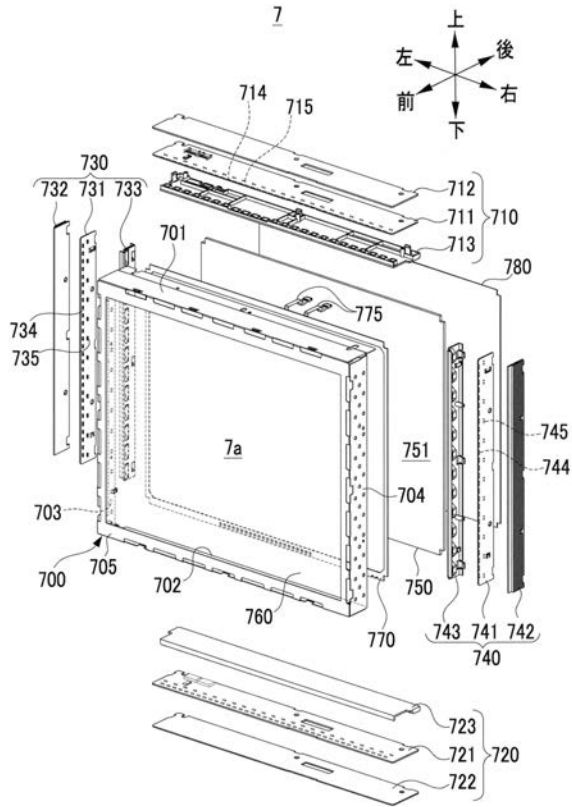
【図 5】



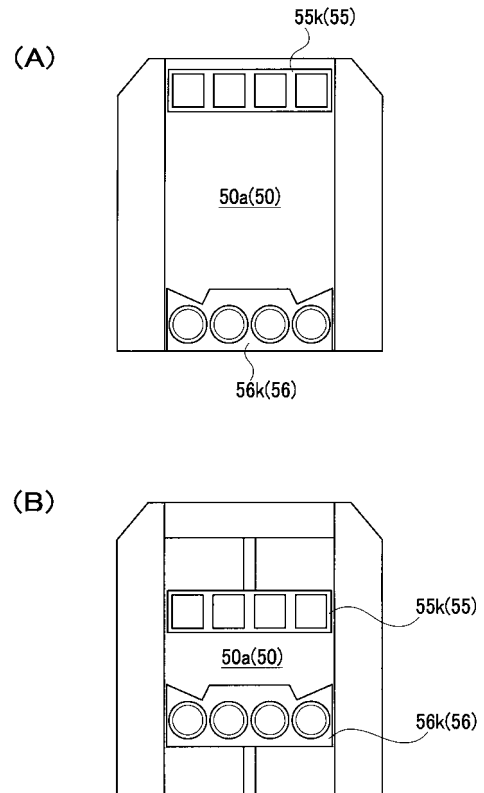
【図 6】



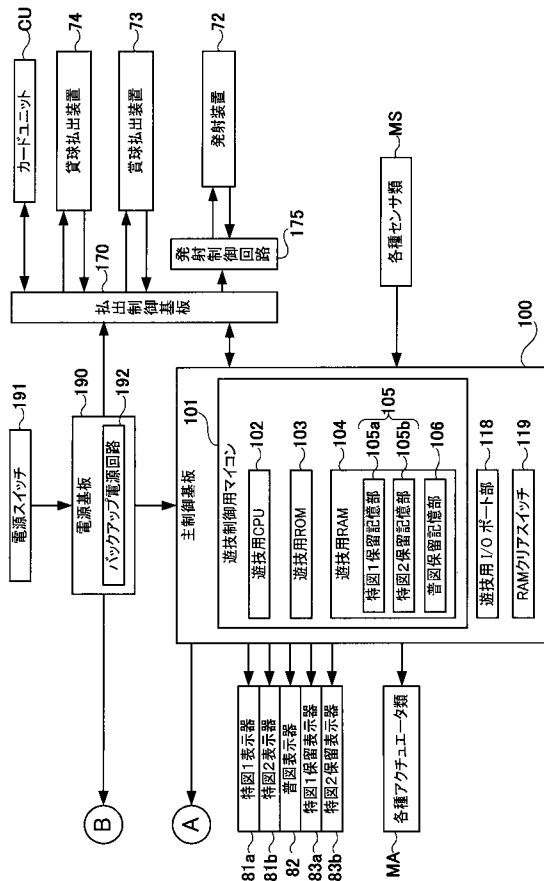
【図 7】



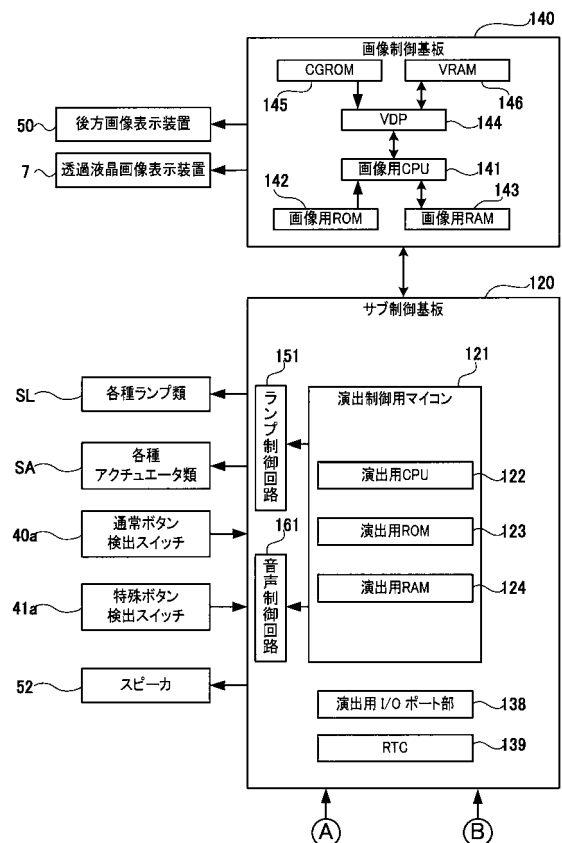
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 1 5】

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図2抽選結果(L/R)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	ハズレ	リーチ有り	0~2	P51	130000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P52	80000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P53	40000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	N大当たり変動
				P54	125000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P55	75000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
時短状態	ハズレ	リーチ無し	3~4	P56	35000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
				P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	ハズレ	リーチ有り	0~2	P61	110000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
				P63	050000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P64	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	ハズレ	リーチ無し	3~4	P66	3000	通常変動	通常ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	通常ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	通常ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	通常ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	通常ハズレ変動

【図 1 7】

大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の閉閉パターン				ED時間
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間
大当たり遊技X (ノンゾング大当たり)	10R (実質5R)	1~4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒
		5~9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒
大当たり遊技Y (ノンゾング大当たり)	10R (実質5R)	1~4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒
		5~9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒
大当たり遊技Z (ノンゾング大当たり)	10R (実質10R)	1~9R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒

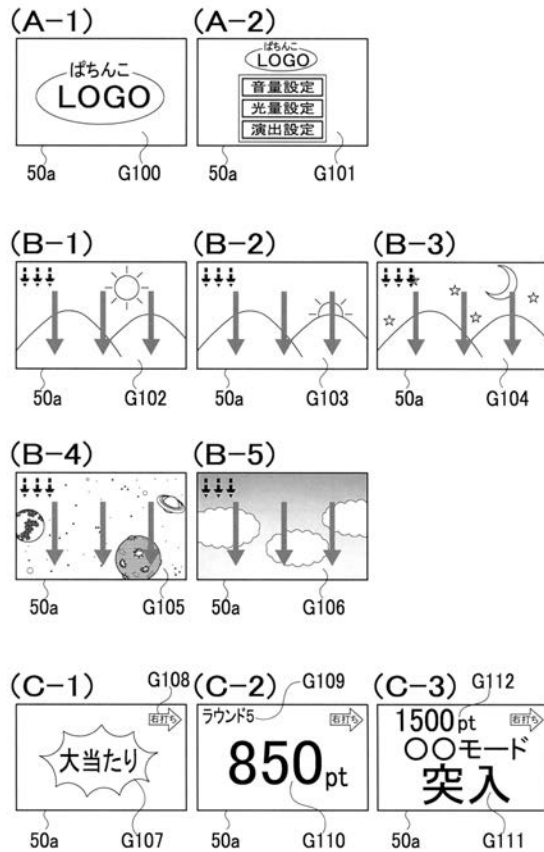
【図 1 6】

遊技状態	特図変動パターン	特図変動判定結果	大当たり判定結果	特図変動演出の演出フロー
非時短状態	第1抽選口	ハズレ	大当たり	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
時短状態	第1抽選口	ハズレ	大当たり	通常変動→リーチ→Nリーチ
				通常変動
				通常変動→リーチ→SPリーチ
				通常変動→リーチ
				通常変動→リーチ→SPリーチ
非時短状態	第2抽選口	ハズレ	大当たり	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
				通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
時短状態	第2抽選口	ハズレ	大当たり	通常変動→リーチ→Nリーチ
				通常変動
				通常変動→リーチ→SPリーチ
				通常変動→リーチ
				通常変動→リーチ→SPリーチ

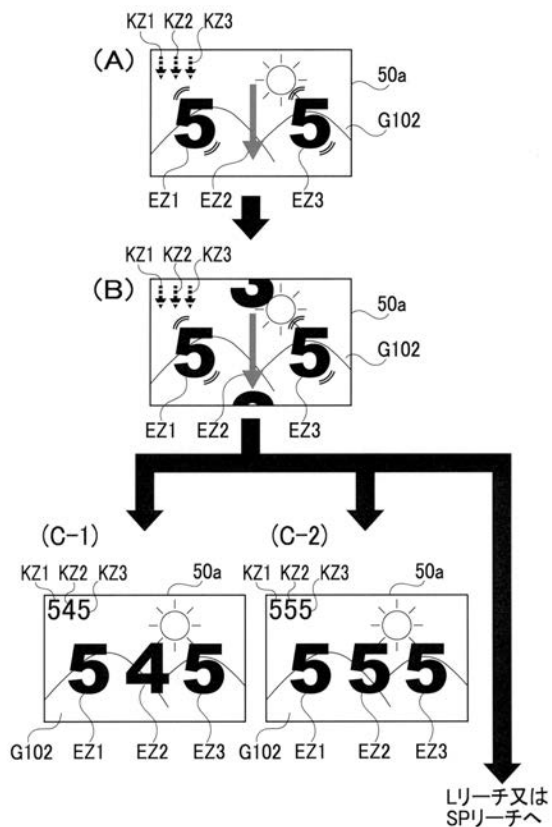
【図 1 8】

遊技状態	大当たり確率	電チュー作動
低確率低入賞遊技状態	通常確率状態	非時短状態
低確率高入賞遊技状態	通常確率状態	時短状態
高確率低入賞遊技状態	高確率状態	非時短状態
高確率高入賞遊技状態	高確率状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	非時短状態

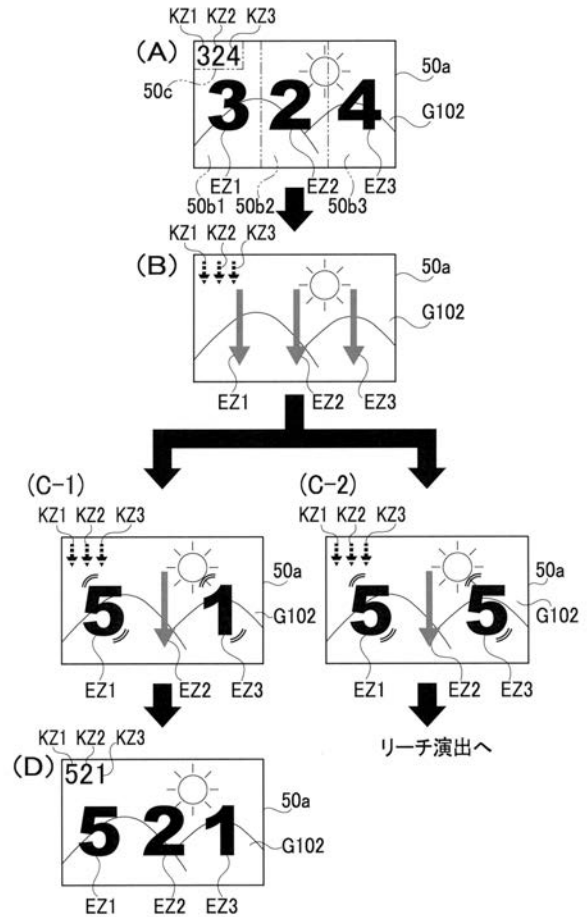
【図 19】



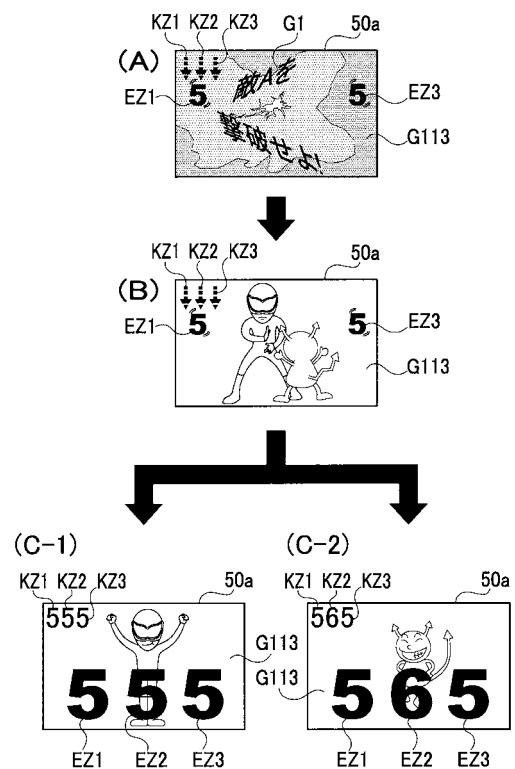
【図 21】



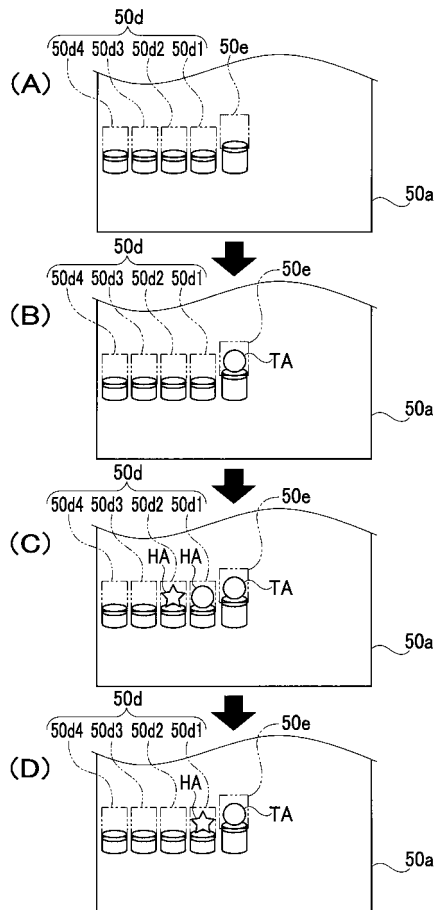
【図 20】



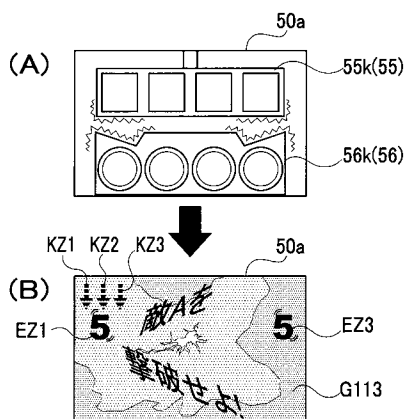
【図 22】



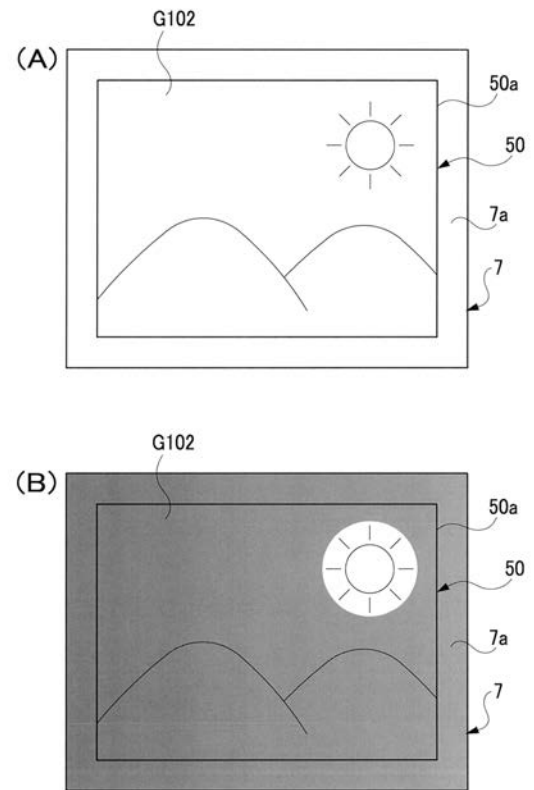
【図 23】



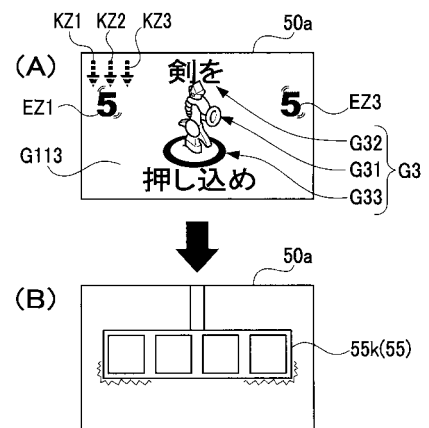
【図 25】



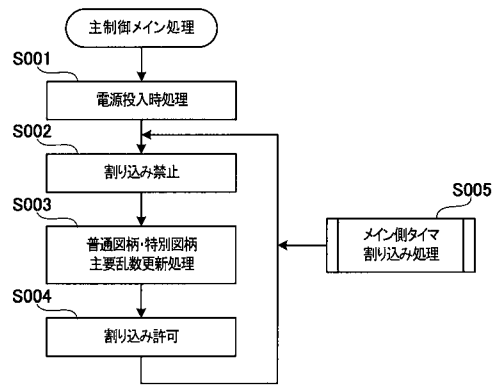
【図 24】



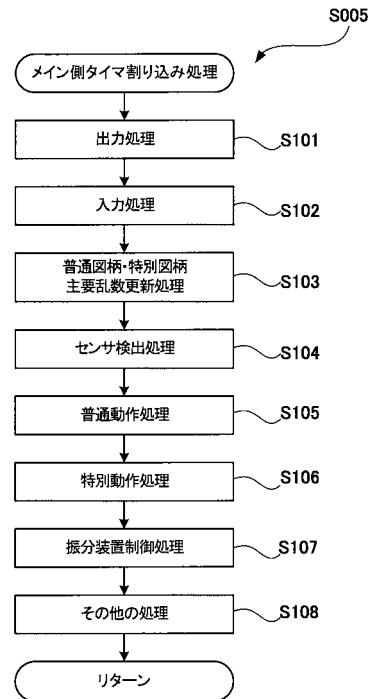
【図 26】



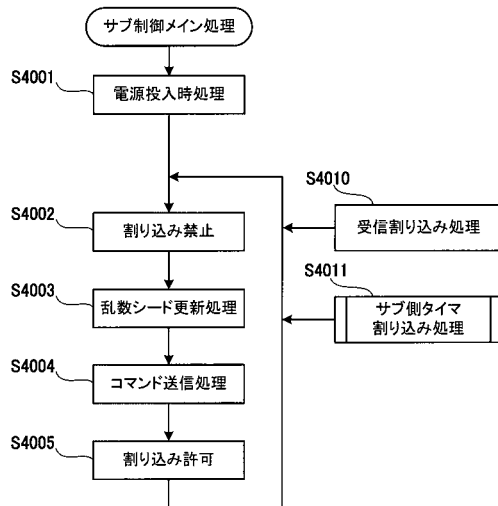
【図 27】



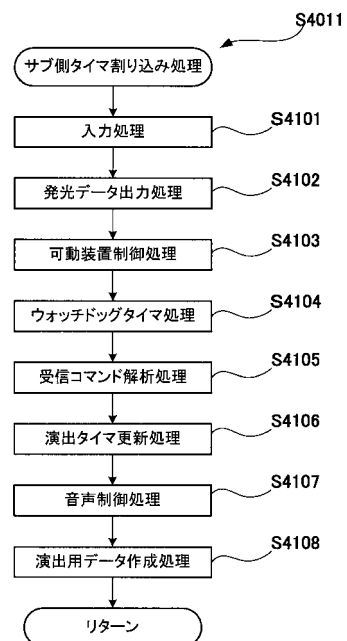
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 3 1】

大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	振分率	判定結果
特図1	0～4	50	大当たり図柄A
	5～9	50	大当たり図柄B
特図2	0～3	40	大当たり図柄C
	4～5	20	大当たり図柄D
	6～9	40	大当たり図柄E

【図 3 2】

大当たり遊技制御テーブル

大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開閉パターン			
		ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	ED 時間
大当たり遊技A (Vシヨート大当たり)	10R (実質5R)	1～4R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	2.0秒
大当たり遊技B (Vロング大当たり)	10R (実質5R)	1～4R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	2.0秒
大当たり遊技C (Vシヨート大当たり)	10R (実質5R)	1～4R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	2.0秒
大当たり遊技D (Vロング大当たり)	10R (実質5R)	1～4R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	2.0秒
大当たり遊技E (Vロング大当たり)	10R (実質10R)	1～9R	1回	第1大入賞口	2.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	2.0秒

【図 3 3】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技 状態	特図1 状態 判定結果	特図変動 パターン	特別変動 時間(ms)	*備考	特別変動 パターンの名称
大当たり	—	P71	13000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→SPSPリリーチ	SPSPリリーチ大当たり変動
		P72	10900	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	ストーリーリリーチ大当たり変動1
		P73	11900	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	LOGOチャンス演出大当たり変動1
		P74	10000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	共闘リリーチ大当たり変動
		P75	12000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	ストーリーリリーチ大当たり変動2
		P76	11900	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	LOGOチャンス演出大当たり変動2
		P77	8000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	LOGOリリーチ大当たり変動
		P78	4000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	Nハズレ変動
		P79	12000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	SPSPリリーチ大当たり変動
		P80	10000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	ストーリーリリーチ大当たり変動1
ハズレ	リリーチ有り	P81	11000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	LOGOチャンス演出大当たり変動1
		P82	9000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	共闘リリーチ大当たり変動
		P83	11000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	ストーリーリリーチ大当たり変動2
		P84	10900	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	LOGOチャンス演出大当たり変動2
		P85	8000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	LOGOリリーチ大当たり変動1
		P86	7500	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	LOGOリリーチ大当たり変動2
		P87	3500	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	Nハズレ変動
		P88	1200	通常変動	通常ハズレ変動
		P89	400	通常変動	通常ハズレ変動
		P90	1200	通常変動	通常ハズレ変動
リリーチ無し	3～4	P98	3000	通常変動	通常ハズレ変動
		P99	3000	通常変動	通常ハズレ変動

【図 3 4】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技 状態	特図2 状態 判定結果	特図変動 パターン	特別変動 時間(ms)	*備考	特別変動 パターンの名称
大当たり	—	P101	12000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	SPSPリリーチ大当たり変動
		P102	8000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	ストーリーリリーチ大当たり変動
		P103	8500	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	共闘リリーチ大当たり変動
		P104	4000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	Nハズレ変動
		P105	11500	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	SPSPリリーチ大当たり変動
		P106	7500	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	ストーリーリリーチ大当たり変動1
		P107	8000	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	共闘リリーチ大当たり変動
		P108	3500	通常変動→リリーチ→発展演出→共通リリーチ→発展演出→共通リリーチ	Nハズレ変動
		P109	800	通常変動	通常ハズレ変動
		P110	300	通常変動	通常ハズレ変動
ハズレ	リリーチ無し	P110	2000	通常変動	通常ハズレ変動
		P111	2000	通常変動	通常ハズレ変動

【 図 3 5 】

(A)「低確率非時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図1変動パターン	振分率(%)	備考
P71	25	
P72	19	
P73	15	
P74	5	
P75	20	
P76	13	
P77	3	
P78	2	

(B)「低確率非時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図1変動パターン	振分率(%)	備考
P79	3	「P71」のハズレに対応
P80	7	「P72」のハズレに対応
P81	10	「P73」のハズレに対応
P82	12	「P74」のハズレに対応
P83	5	「P75」のハズレに対応
P84	11	「P76」のハズレに対応
P85	14	
P86	16	「P77」のハズレに対応
P87	23	「P78」のハズレに対応

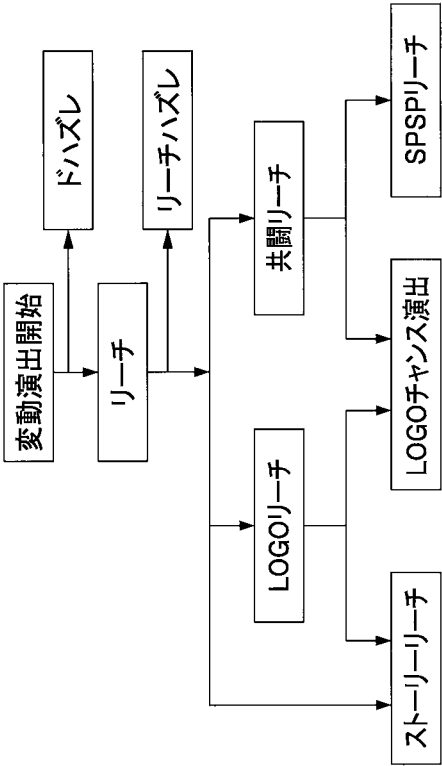
(C)「低確率時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図2変動パターンの振分率

特図2変動パターン	振分率(%)	備考
P101	50	
P102	30	
P103	15	
P104	5	

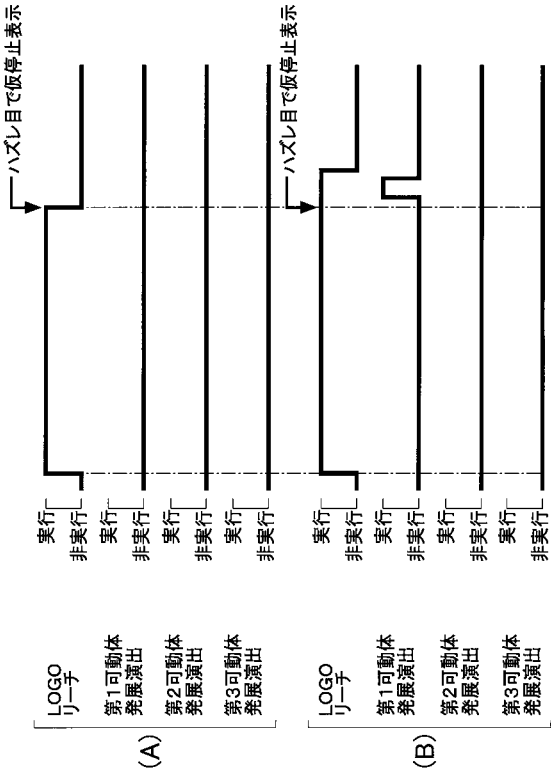
(D)「低確率時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図2変動パターンの振分率

特図2変動パターン	振分率(%)	備考
P105	5	「P101」の大当たりに対応
P106	15	「P102」の大当たりに対応
P107	30	「P103」の大当たりに対応
P108	50	「P104」の大当たりに対応

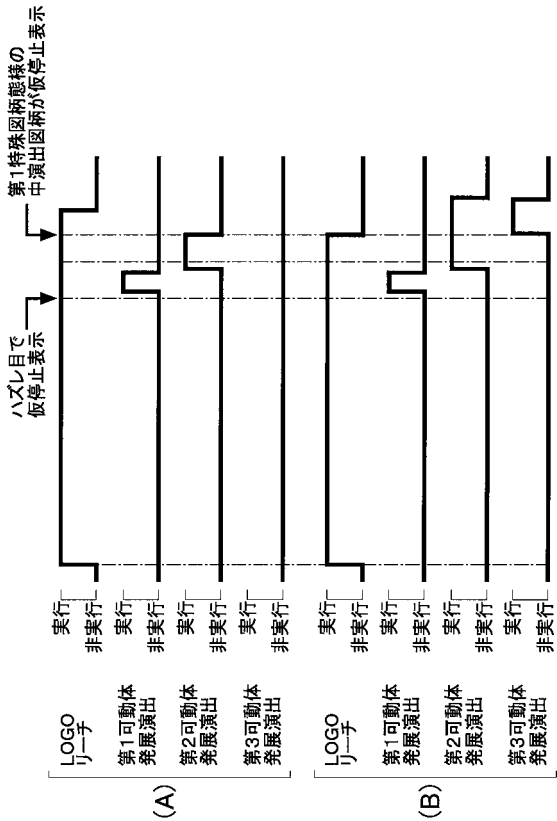
【 図 3 6 】



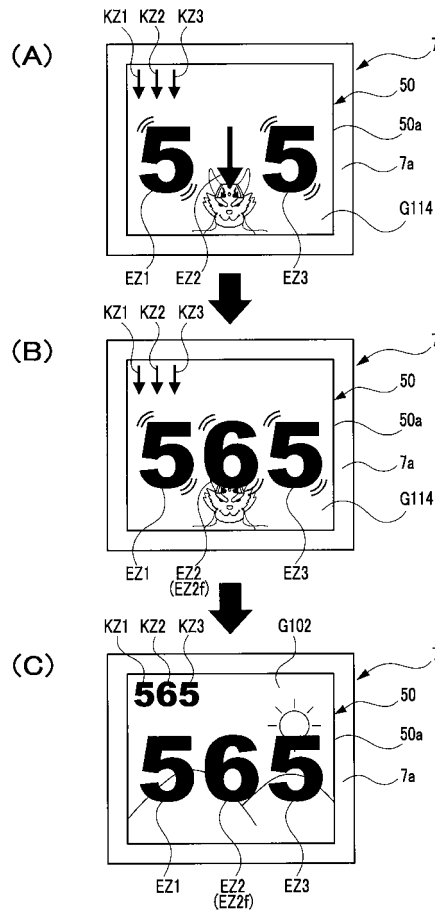
【 図 3 7 】



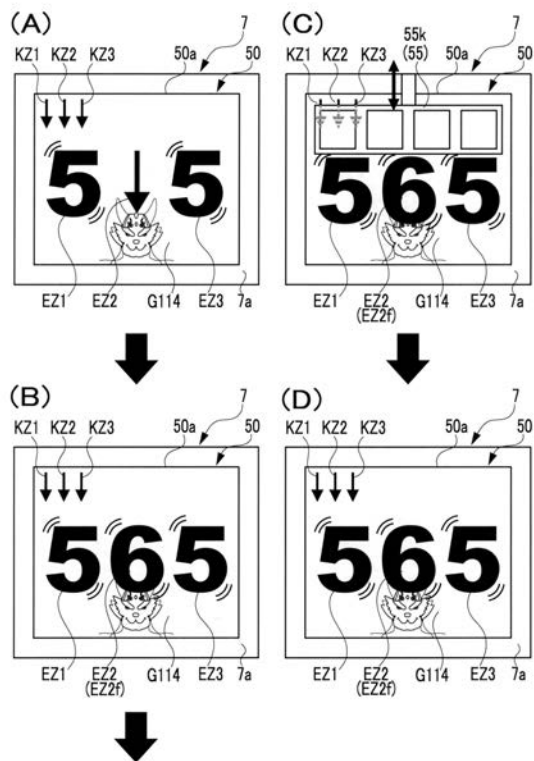
【 図 3 8 】



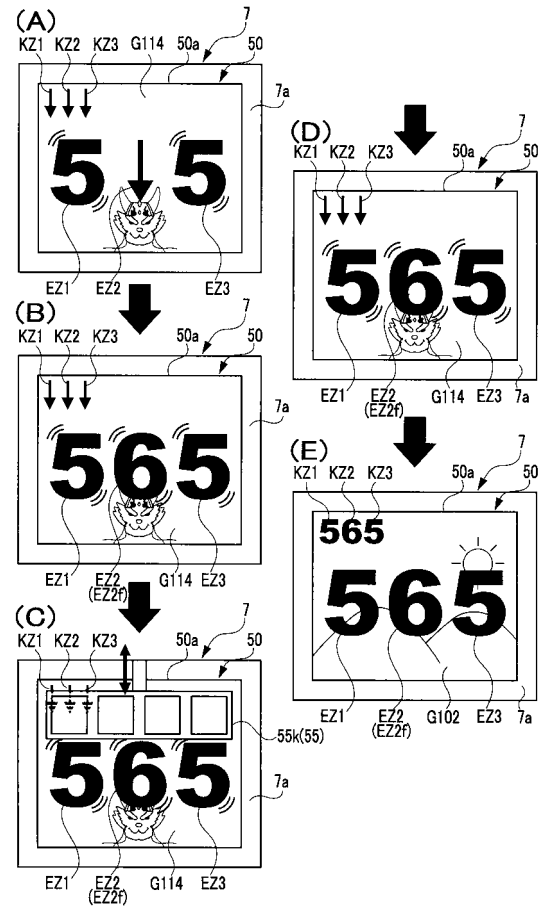
【図 39】



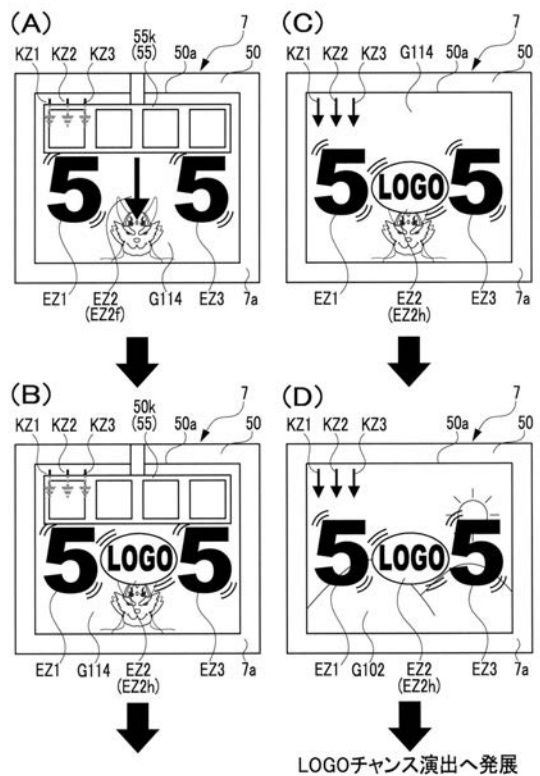
【図 41】



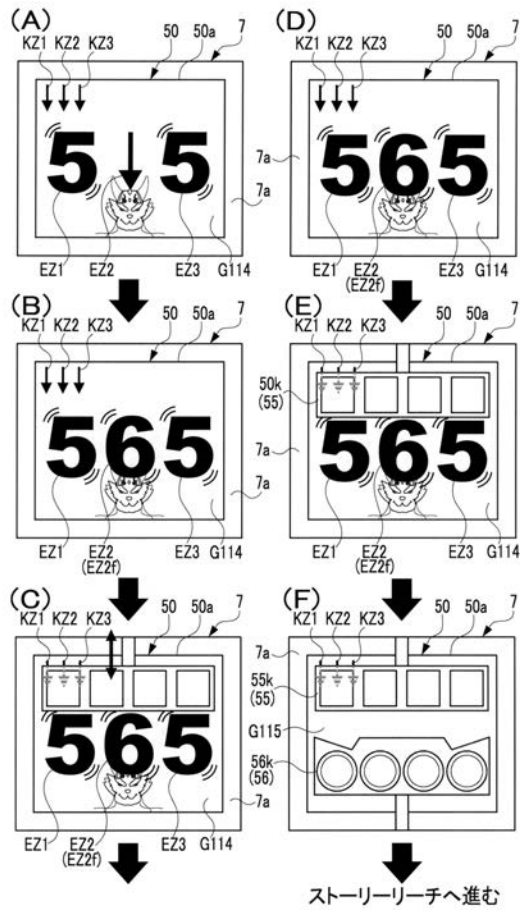
【図 40】



【図 42】



【図 4 3】



【図 4 5】

特図変動パターン	第1LOGO図柄演出の振分率(%)			
	第1演出態様の第1LOGO図柄演出	第2演出態様の第1LOGO図柄演出	第3演出態様の第1LOGO図柄演出	実行
P73	10	60	30	0
P74	95	5	0	10
P81	60	30	0	0
P82	100	0	0	0

特図変動パターン	第2LOGO図柄演出の振分率(%)			
	第1演出態様の第2LOGO図柄演出	第2演出態様の第2LOGO図柄演出	第3演出態様の第2LOGO図柄演出	実行
P101	0	100	100	0
P103	60	40	100	0
P105	0	100	100	0
P107	10	90	90	0

【図 4 4】

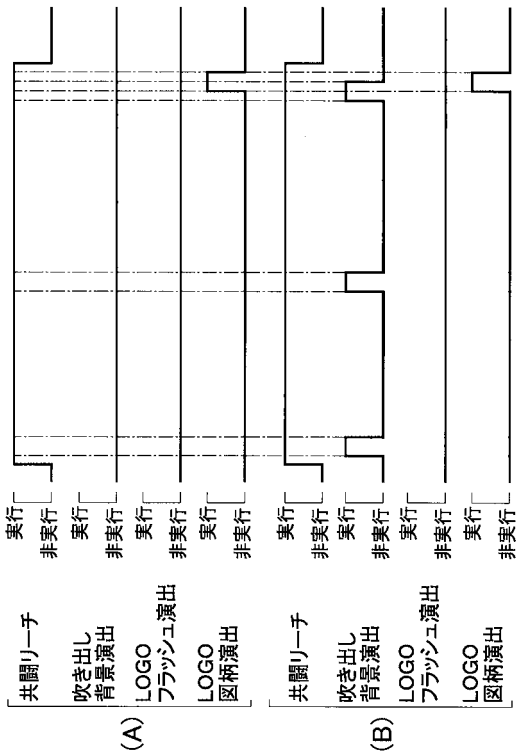
(A) 吹き出し背景演出の実行選択テーブル

特図変動パターン	「吹き出し背景演出」の振分率(%)	
	実行	非実行
P71	0	100
P73	70	30
P74	20	80
P79	0	100
P81	40	60
P82	0	100
P101	70	30
P103	60	40
P105	40	60
P107	20	80

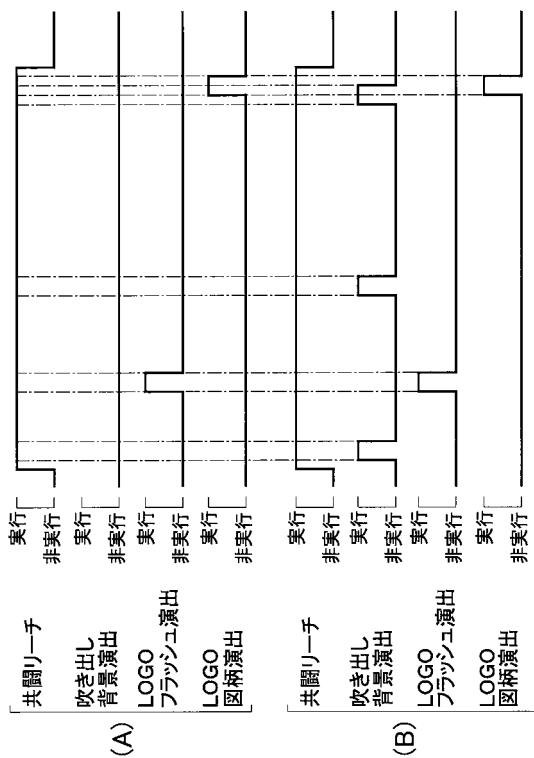
(B) LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブル

特図変動パターン	「LOGOフラッシュ演出」の振分率(%)	
	実行	非実行
P71	0	100
P73	70	30
P74	20	80
P79	0	100
P81	40	60
P82	0	100
P101	0	100
P103	60	40
P105	0	100
P107	20	80

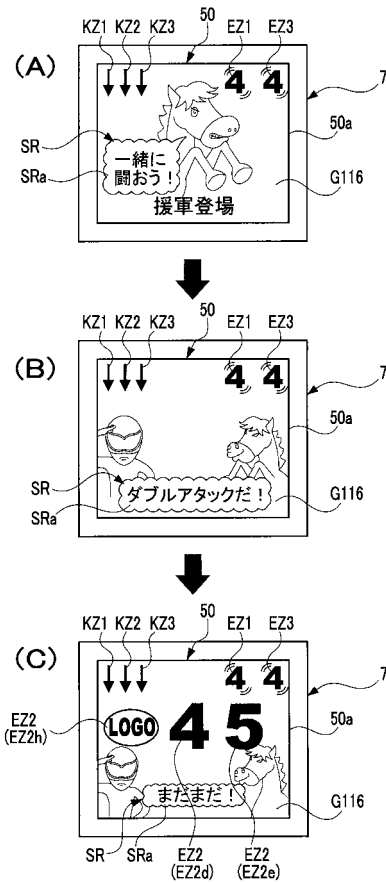
【図 4 6】



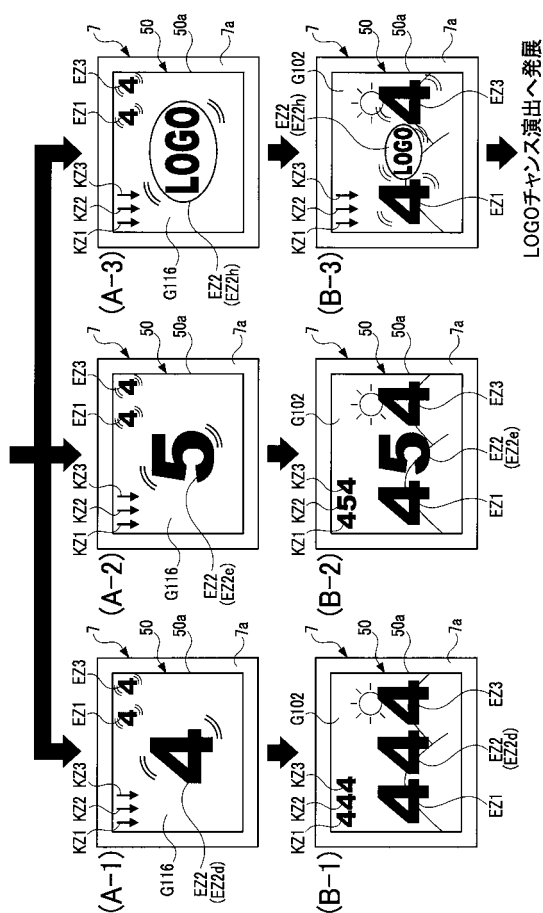
【図 47】



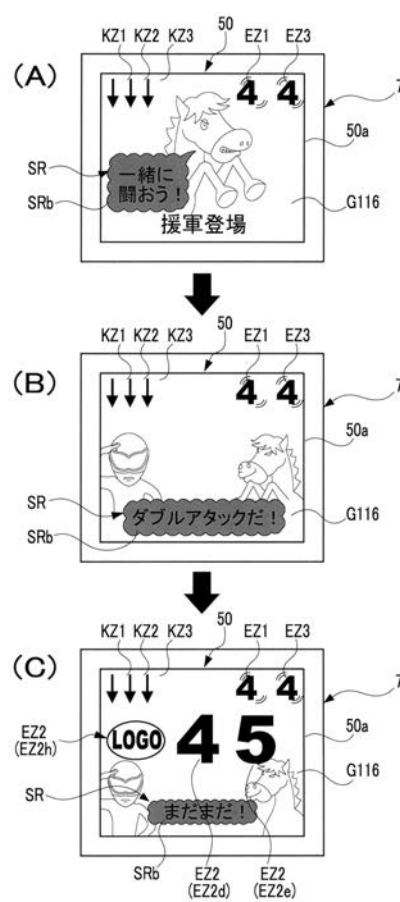
【図 48】



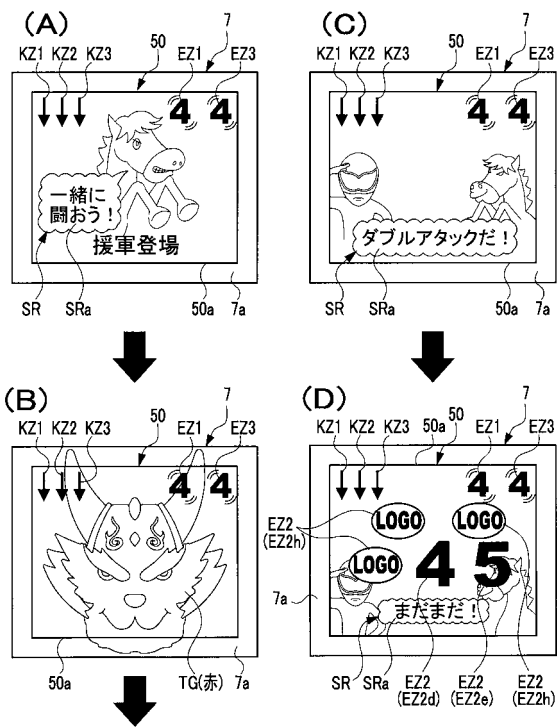
【図 49】



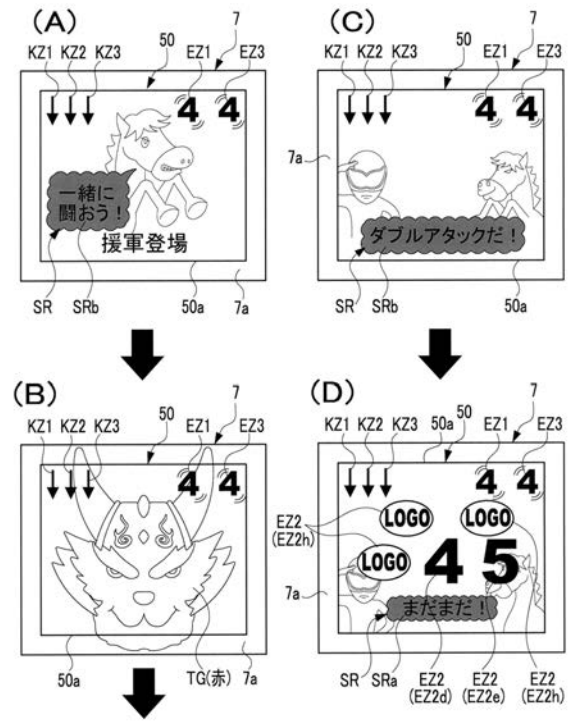
【図 50】



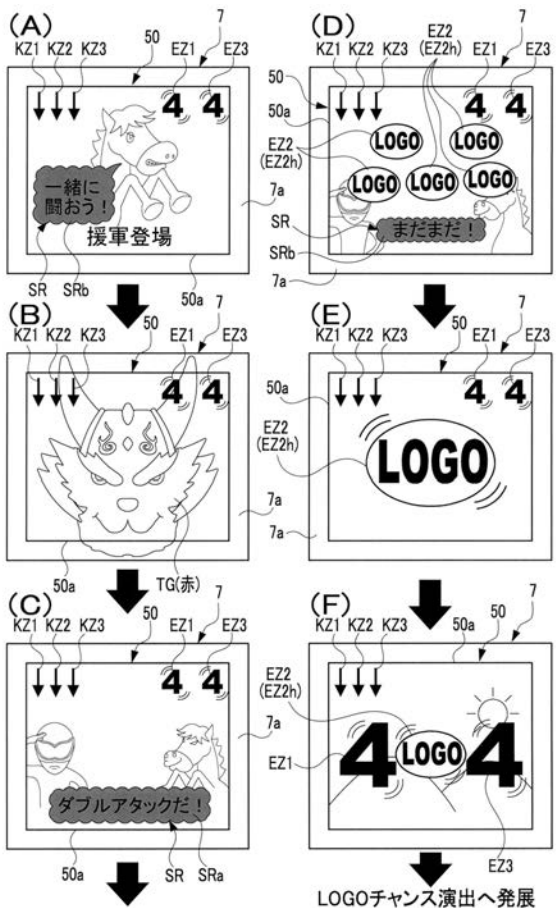
【図 5 1】



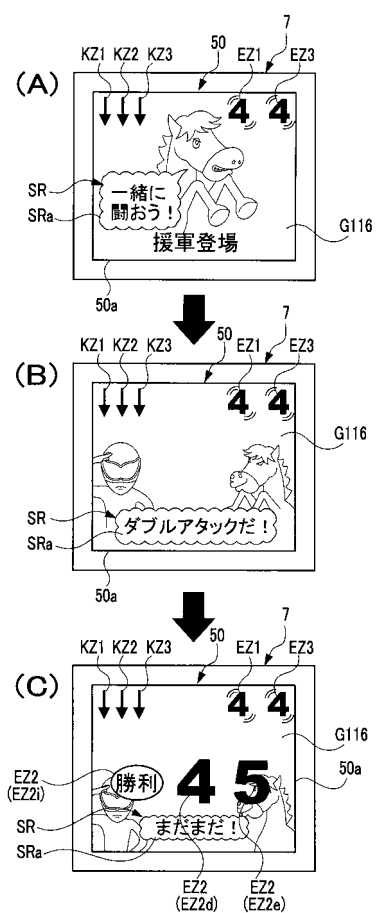
【図 5 2】



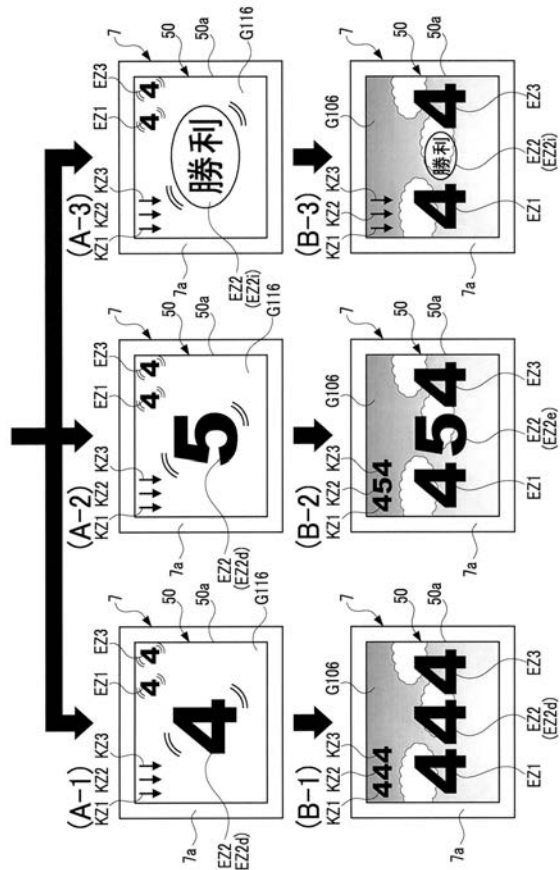
【図 5 3】



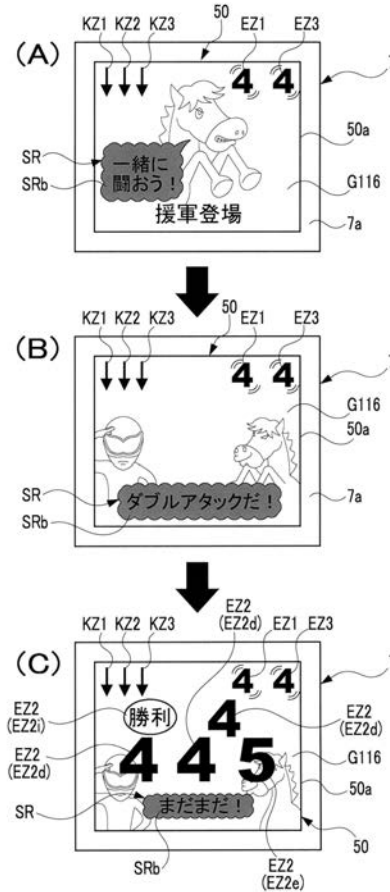
【図 5 4】



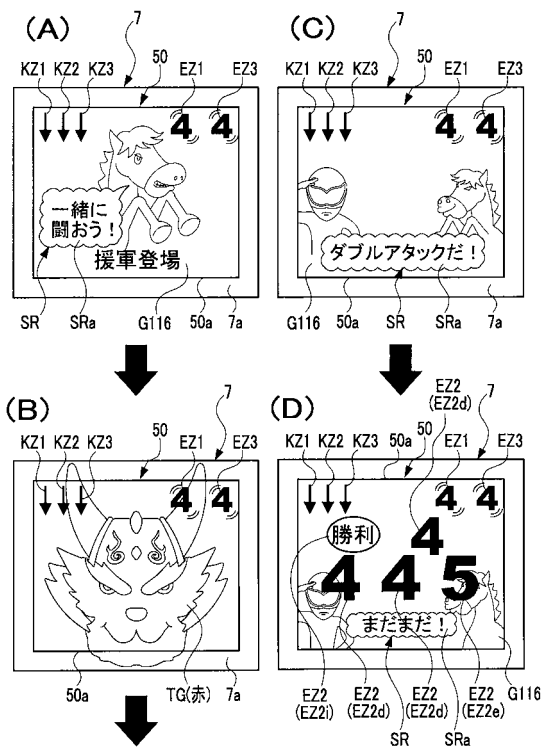
【図 5 5】



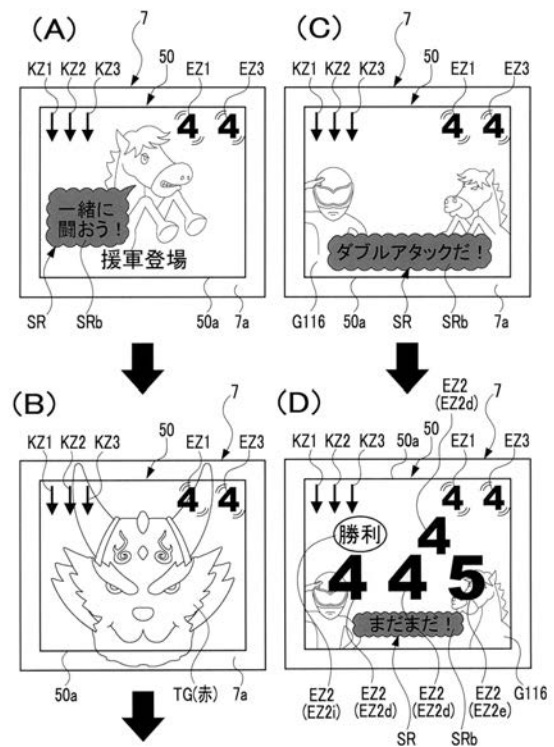
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 寛
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 上野 雅博
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム(参考) 2C088 CA19
2C333 AA06 AA11 CA02 CA08 CA29 CA44 CA47 CA51 CA52 CA77