

(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2020-178756

(P2020-178756A)

(43) 公開日 令和2年11月5日(2020.11.5)

(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 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 66 頁)

(21) 出願番号 特願2019-81963 (P2019-81963)
 (22) 出願日 平成31年4月23日 (2019. 4. 23)

(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1
 3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1
 3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1
 3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

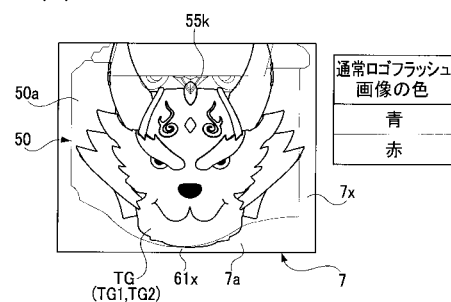
(57) 【要約】

【課題】 斬新な遊技興趣を提供すること。

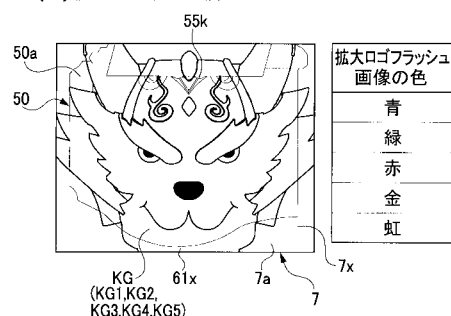
【解決手段】 パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出を制御可能な演出制御用マイコン 1 2 1 を備える。演出制御用マイコン 1 2 1 は、小さいメインキャラクタの顔を含む縮小ロゴフラッシュ画像 S G を視認可能にすることで、大当たりへの当選期待度を示唆する縮小ロゴフラッシュ演出を実行する場合と、大きいメインキャラクタの顔を含む拡大ロゴフラッシュ画像 K G を視認可能にすることで、大当たりへの当選期待度を示唆する拡大ロゴフラッシュ演出を実行する場合と、がある。

【選択図】 図 1 1

(A) 通常ロゴフラッシュ演出



(B) 拡大ロゴフラッシュ演出



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

演出を制御可能な演出制御手段を備え、
所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機において、

前記演出制御手段は、

特定のモチーフを含む第 1 表示像を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 1 予告演出を実行する場合と、

前記特定のモチーフを含んでいて前記第 1 表示像よりも遊技者に認識させ易い第 2 表示像を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 2 予告演出を実行する場合と、があることを特徴とする遊技機。

10

【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】

20

【0002】

従来より遊技機には、始動口（入球口）への遊技球の入球に基づいて大当たりであるかの判定処理を実行し、当該判定処理で大当たりと判定されたことを示す特別図柄が停止表示されると、遊技者に有利な大当たり遊技状態（特別遊技状態）に制御されるものがある。この種類の遊技機では、例えば下記特許文献 1 に記載されているように、特別図柄が停止表示される前に、当選期待度（特別遊技状態に制御される期待度）を示唆する予告演出が実行されることがある。この予告演出により、遊技者に当選期待度の高さを把握させて、高揚感を与え得るようにしている。

【先行技術文献】**【特許文献】**

30

【0003】

【特許文献 1】特開 2014 - 131700 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、上記特許文献 1 に記載の遊技機のように、予告演出では一般的に、表示手段の表示画面に特定のキャラクタ等のモチーフを含む演出画像（表示像）が表示される。しかしながら、予告演出において、遊技者に単に特定のモチーフを含む演出画像を視認させるだけではありきたりであり、予告演出での遊技興趣には改善の余地があった。

【0005】

40

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、斬新な遊技興趣を提供することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、

演出を制御可能な演出制御手段を備え、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御可能な遊技機において、

前記演出制御手段は、

特定のモチーフを含む第 1 表示像を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御

50

される期待度を示唆する第 1 予告演出を実行する場合と、

前記特定のモチーフを含んでいて前記第 1 表示像よりも遊技者に認識させ易い第 2 表示像を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 2 予告演出を実行する場合と、があることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明の遊技機によれば、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の実施形態に係る遊技機の斜視図である。

10

【図 2】同遊技機が備える遊技機枠の分解斜視図である。

【図 3】同遊技機の正面図である。

【図 4】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図 5】(A)は振分部材が第 1 状態であるときの遊技球の流れを示す図であり、(B)は振分部材が第 2 状態であるときの遊技球の流れを示す図である。

【図 6】図 4 に示す A 部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図 7】図 4 に示す遊技盤の縦断面図である。

【図 8】図 7 に示す透過液晶表示装置と後方液晶表示装置とを示す斜視図である。

【図 9】図 8 に示す透過液晶表示装置の分解斜視図である。

【図 10】(A)は透過液晶表示装置に演出画像が表示されていない状態で後方液晶表示装置に昼背景画像が表示されている図であり、(B)は透過液晶表示装置に暗転画像が表示されている状態で後方液晶表示装置に昼背景画像が表示されている図である。

20

【図 11】(A)は通常ロゴフラッシュ演出を示す図であり、(B)は拡大ロゴフラッシュ演出を示す図である。

【図 12】(A)は通常ロゴフラッシュ画像の期待度を示す表であり、(B)は拡大ロゴフラッシュ画像の期待度を示す表である。

【図 13】(A)は通常ロゴフラッシュ演出テーブルであり、(B)は拡大ロゴフラッシュ演出テーブルである。

【図 14】本形態の演出例を示す図である。

【図 15】同遊技機の遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

30

【図 16】同遊技機の演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 17】当たり種別判定テーブルである。

【図 18】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 19】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)はリーチ判定テーブルであり、(C)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 20】特図変動パターン判定テーブルである。

【図 21】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 22】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 23】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

40

【図 24】センサ検出処理のフローチャートである。

【図 25】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図 26】普通動作処理のフローチャートである。

【図 27】特別動作処理のフローチャートである。

【図 28】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 29】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 30】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 31】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 32】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 33】特別図柄確定処理のフローチャートである。

50

【図 3 4】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図 3 5】特別電動役物処理（大当たり遊技）のフローチャートである。
【図 3 6】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図 3 7】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図 3 8】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図 3 9】受信割り込み処理のフローチャートである。
【図 4 0】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図 4 1】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図 4 2】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図 4 3】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図 4 4】予告演出選択処理のフローチャートである。
【図 4 5】第 2 形態において縮小ロゴフラッシュ演出を示す図である。
【図 4 6】第 2 形態において（A）は縮小ロゴフラッシュ画像の期待度を示す表であり、（B）は拡大ロゴフラッシュ画像の期待度を示す表である。
【図 4 7】第 2 形態において縮小ロゴフラッシュ演出テーブルである。
【図 4 8】第 2 形態において予告演出選択処理のフローチャートである。
【発明を実施するための形態】

【0009】

1. 遊技機の構成

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れる方向として、説明する。

【0010】

図 1 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 と、遊技機枠 2 内に取り付けられた遊技盤 1（図 4 参照）とを備えている。遊技機枠 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の外郭を形成するものであり、外側に配されている外枠 2 2 と、外枠 2 2 の内側に組付けられる内枠 2 1 と、外枠 2 2 及び内枠 2 1 の前面側に配されている前扉 2 3（前枠）とを備えている。前扉 2 3 は、遊技盤 1 を保護する縦長形状のものであり、図 2 に示すように、外枠 2 2 及び内枠 2 1 に対して回動自在になっている。前扉 2 3 の中央部には、遊技者が後述する遊技領域 6 を視認できるように、透明のガラス板 2 3 t（窓部）が取付けられている。

【0011】

前扉 2 3 には、図 3 に示すように、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 7 2 k（遊技球打込手段）、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）3 4、及び打球供給皿 3 4 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）3 5 が設けられている。また前扉 2 3 には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン 4 0 k 及びセレクトボタン 4 2 k が設けられている。なおセレクトボタン（十字キー）4 2 k は、上方向ボタンと下方向ボタンと左方向ボタンと右方向ボタンとによって構成されている。また前扉 2 3 には、装飾用の枠ランプ 2 1 2 及び音を出力するスピーカ（図 1 において不図示）が設けられている。

【0012】

図 4 に示すように、遊技盤 1 には、ハンドル 7 2 k の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 6 が、レール部材 6 2 で囲まれて形成されている。また遊技盤 1 には、装飾用の盤ランプ 5 4 が多数設けられている。なお遊技盤 1 は、前側に配されている板状部材と、後側に配されている裏ユニット（後述する各種制御基板、透過液晶表示装置 7、後方液晶表示装置 5 0、ハーネス等を取付けるユニット）とが一体化されたものである。

【0013】

遊技領域 6 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。また遊技領域 6

10

20

30

40

50

の中央付近には、透過液晶表示装置 7 と後方液晶表示装置 5 0 (表示手段) とが前後方向に離れて配置されている (図 8 参照)。透過液晶表示装置 7 については、後に詳述する。後方液晶表示装置 5 0 は、画像を表示可能な液晶表示装置であるが、有機 E L 表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a (表示画面) には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示 (変動表示) に同期した演出図柄 (装飾図柄) E Z の可変表示 (変動表示) を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄 E Z を表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。

【0014】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄 E Z 1 が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 E Z 2 が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 E Z 3 が表示される。演出図柄 E Z はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。後方液晶表示装置 5 0 は、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 の組合せによって、後述の第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b (図 6 参照) にて表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果 (つまりは大当たり抽選の結果) を、わかりやすく表示する。

【0015】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄 E Z を停止表示する。また、はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄 E Z を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、大当たり抽選の結果を第 1 特図表示器 8 1 a (図 6 参照) や第 2 特図表示器 8 1 b により把握するのではなく、後方液晶表示装置 5 0 にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

【0016】

後方液晶表示装置 5 0 は、上記のような演出図柄 E Z を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出 (客待ち演出) などを表示画面 5 0 a に表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄 E Z のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄 E Z 以外の演出画像も表示される。

【0017】

また後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a には、後述する第 1 特図保留の記憶数に応じて第 1 保留アイコン H A (演出保留画像) を表示する第 1 保留アイコン表示領域がある。第 1 保留アイコン H A の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 8 3 a (図 6 参照) にて表示される第 1 特図保留の記憶数を遊技者にわかりやすく示すことができる。また、後述する第 2 特図保留の記憶数に応じて第 2 保留アイコン H B (演出保留画像) を表示する第 2 保留アイコン表示領域がある。第 2 保留アイコン H B の表示により、後述の第 2 特図保留表示器 8 3 b (図 6 参照) にて表示される第 2 特図保留の記憶数を遊技者にわかりやすく示すことができる。

【0018】

遊技領域 6 の中央付近であって後方液晶表示装置 5 0 の前方には、センター枠 6 1 (内側壁部) が配されている。センター枠 6 1 の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第 1 始動口 1 1 へと誘導可能なステージ部 6 1 s が形成されている。またセンター枠 6 1 の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 6 1 s へ遊技球を流出させるワープ部 6 1 w が設けられている。またセンター枠 6 1 の上部には、上下動可能な盤可動体 5 5 k が設けられている。盤可動体 5 5 k は、表示画面 5 0 a の上方の原点位置から表示画面 5 0 a の中央と前後方向に重なる演出位置に移動可能なものである。

【0019】

遊技領域 6 における後方液晶表示装置 5 0 の下方で、左右方向の中央には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 1 1 (入球口) を備える第 1 始動入賞装置 1 1 D が

10

20

30

40

50

設けられている。第 1 始動口 1 1 を、第 1 入球口や、固定入球口、第 1 始動入賞口、第 1 始動領域ともいう。また第 1 始動入賞装置 1 1 D を、第 1 入球手段や、固定入球手段、第 1 始動入賞装置ともいう。第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

【0020】

また、遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の右上方には、大入賞口 1 4（特別入賞口）を備えた大入賞装置 1 4 D が設けられている。大入賞装置 1 4 D を、アタッカー（A T）や、特別入賞手段、特別可変入賞装置ともいう。大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態をとる A T 開閉部材 1 4 k を備え、A T 開閉部材 1 4 k の作動により大入賞口 1 4 を開閉するものである。A T 開閉部材 1 4 k は、大入賞口ソレノイド 1 4 s（図 1 5 参照）により駆動される。大入賞口 1 4 は、A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。この大入賞口 1 4 は、後述する大当たり遊技の実行中に開放する。

10

【0021】

また、遊技領域 6 における大入賞装置 1 4 D の右上方には、遊技球の入球し易さが変化可能な第 2 始動口 1 2 を備える第 2 始動入賞装置（普通電動役物いわゆる電チュー）1 2 D が設けられている。第 2 始動口 1 2 を、可変入球口ともいう。また電チュー 1 2 D を、可変入球手段ともいう。第 2 始動口 1 2（入球口）への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。電チュー 1 2 D は、前後方向に移動（進退）可能であって開状態と閉状態をとる電チュー開閉部材 1 2 k（開閉部材）を備え、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 を開閉するものである。

20

【0022】

電チュー開閉部材 1 2 k（開閉部材）は、後述の電チューソレノイド 1 2 s により駆動される。電チュー開閉部材 1 2 k が開状態にあるときには、後方側に退避していて、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能になる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が閉状態にあるときには、前方側に進出していて、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能になる。こうして、第 2 始動口 1 2 は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チューは、電チュー開閉部材が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第 2 始動口への入球を不可能とするものでなくてもよい。また電チューは、前後方向に移動（進退）可能な開閉部材を有するものに限られず、回動可能な開閉部材や、左右方向に移動可能な開閉部材を有するものであっても良い。

30

【0023】

また、遊技領域 6 における電チュー 1 2 D の上方には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 を、通過口や通過領域ともいう。ゲート 1 3 への遊技球の通過は、電チュー 1 2 D を開放するか否かを定める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。さらに遊技領域 6 の下部には、複数の一般入賞口 1 0 が設けられている。また遊技領域 6 の最下部には、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 外へ排出するアウト口 1 9 が設けられている。

40

【0024】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 6 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 L（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 R（第 2 遊技領域）とがある。左遊技領域 6 L を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 6 R を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R 2 という。

【0025】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、一般入賞口 1 0 と、アウト口 1 9 が配されて

50

いる。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打込むことで、第 1 始動口 1 1 や一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R 1 上にゲート 1 3 は配されていない。よって、左打ちをしている場合に電チュー 1 2 D が開放されることはない。

【 0 0 2 6 】

一方、第 2 流路 R 2 (特定流路) 上には、ゲート 1 3 と、第 2 始動口 1 2 (電チュー 1 2 D) と、大入賞口 1 4 (大入賞装置 1 4 D) と、一般入賞口 1 0 と、アウト口 1 9 とが配されている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打込むことで、ゲート 1 3 への通過や、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 2 7 】

続いて、図 5 に基づいて、大入賞口 1 4 に入球した遊技球の流れについて説明する。図 5 (A) (B) に示すように、大入賞装置 1 4 D の内部には、大入賞口 1 4 を通過した遊技球が通過可能な特定領域 (V 領域) 1 6 および非特定領域 1 7 が形成されている。なお、大入賞装置 1 4 D において、特定領域 1 6 および非特定領域 1 7 の上流には、大入賞口 1 4 への遊技球の入賞を検知する大入賞口センサ 1 4 a が配置されている。また、特定領域 1 6 には、特定領域 1 6 への遊技球の通過を検知する特定領域センサ 1 6 a が配されている。また、非特定領域 1 7 には、非特定領域 1 7 への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ 1 7 a が配されている。大入賞装置 1 4 D は、大入賞口 1 4 を通過した遊技球を特定領域 1 6 または非特定領域 1 7 のいずれかに振り分ける振分部材 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 (図 5 (A) (B) では図示省略)) とを備えている。

【 0 0 2 8 】

図 5 (A) は、振分ソレノイド 1 6 s の通電時を示している。図 5 (A) に示すように、振分ソレノイド 1 6 s の通電時には、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を許容する第 1 状態 (通過許容状態) にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球は、大入賞口センサ 1 4 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過する。この遊技球のルートを実第 1 のルートという。

【 0 0 2 9 】

図 5 (B) は、振分ソレノイド 1 6 s の非通電時を示している。図 5 (B) に示すように、振分ソレノイド 1 6 s の通電時には、振分部材 1 6 k の特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 2 状態 (通過阻止状態) にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球は、大入賞口センサ 1 4 a を通過したあと非特定領域 1 7 を通過する。この遊技球のルートを実第 2 のルートという。

【 0 0 3 0 】

なお本パチンコ遊技機 P Y 1 では、特定領域 1 6 への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域 1 6 は、確変作動口となっている。これに対して非特定領域 1 7 は、確変作動口ではない。

【 0 0 3 1 】

図 4 に示す遊技盤 1 の説明に戻る。図 4 に示すように、遊技盤 1 の右下部には表示器類 8 が配置されている。表示器類 8 には、図 6 に示すように、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特図表示器 8 1 a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特図表示器 8 1 b、及び、普通図柄を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。第 1 特別図柄を、第 1 特図又は特図 1 ともいい、第 2 特別図柄を第 2 特図又は特図 2 ともいい、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とをまとめて「特別図柄 (識別図柄) 」ともいう。また、普通図柄を普図ともいう。

【 0 0 3 2 】

また表示器類 8 には、第 1 特図表示器 8 1 a の作動保留 (第 1 特図保留) の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 8 3 a、第 2 特図表示器 8 1 b の作動保留 (第 2 特図保留) の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 8 3 b、および普図表示器 8 2 の作動保留 (普図保留) の記憶数を表示する普図保留表示器 8 4 が含まれている。

【 0 0 3 3 】

10

20

30

40

50

第1特別図柄の可変表示は、第1始動口11への遊技球の入賞を契機として行われる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口12への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄（特図）ということがある。また、第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bを総称して特図表示器81ということがある。また、第1特図保留表示器83aおよび第2特図保留表示器83bを総称して特図保留表示器83ということがある。また第1特図保留および第2特図保留を総称して特図保留ということがある。

【0034】

特図表示器81では、特別図柄を可変表示（変動表示）したあとと停止表示することにより、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めたと大当たり図柄（特定の停止態様の特別図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口14を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。大当たり遊技における大入賞口14の開放パターンについては後述する。

【0035】

具体的には特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED（Light Emitting Diode）から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄（識別図柄）を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「
」（点灯、消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「
」というように一番右にあるLEDのみが点灯した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。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、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なんでもよい。

【0036】

本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報、判定用情報）は、後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。詳細には、第1始動口11への入賞であれば第1特図保留として、後述の第1特図保留記憶部105aに記憶され、第2始動口12への入賞であれば第2特図保留として、後述の第2特図保留記憶部105bに記憶される。各々の特図保留記憶部105に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ「4」となっている。

【0037】

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別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち、大当たり遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

【0038】

特図保留の数は、特図保留表示器83に表示される。具体的には特図保留表示器83はそれぞれ、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留の数だけLEDを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【 0 0 3 9 】

普通図柄の可変表示は、ゲート 1 3 への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器 8 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 1 2 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 1 2 の開放パターンについては後述する。

【 0 0 4 0 】

具体的には普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており（図 6 参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「 」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D 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 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

【 0 0 4 1 】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「 4 」となっている。

【 0 0 4 2 】

普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【 0 0 4 3 】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 8 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 8 4 は、例えば 4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D を点灯させることにより普図保留の数を表示する。

【 0 0 4 4 】

ここで図 7 は、遊技盤 1 の縦断面図である。図 7 に示すように、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、透過液晶表示装置 7 が、後方液晶表示装置 5 0 よりも前方にて、鉛直方向に起立している点に特徴がある。即ち、図 8 に示すように、透過液晶表示装置 7 と後方液晶表示装置 5 0 とは、前後方向に離れていて、平行に配置されている。

【 0 0 4 5 】

後方液晶表示装置 5 0 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 E Z 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、透過液晶表示装置 7 よりも後方にある後方液晶表示装置 5 0 での演出に意識を向かわせるようにしている。但し、後方液晶表示装置 5 0 で実行される演出（演出画像等）に応じて、透過液晶表示装置 7 の表

10

20

30

40

50

示画面 7 a でも演出画像が適宜表示される。これにより遊技者には、後方液晶表示装置 5 0 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。

【0046】

図 7 に示すように、前後方向において、透過液晶表示装置 7 と後方液晶表示装置 5 0 との間に、盤可動体 5 5 k が配置されている。従って、盤可動体 5 5 k が原点位置（図 4 参照）から表示画面 5 0 a の中央と前後方向に重なる演出位置（図示省略）に移動した状態で、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a に演出画像を表示すれば、表示画面 7 a に表示された演出画像を盤可動体 5 5 k の前方側に重ねることが可能である。その結果、盤可動体 5 5 k を演出画像で装飾することが可能であり、印象の異なる盤可動体 5 5 k を見せることが可能である。

10

【0047】

また図 7 に示すように、透過液晶表示装置 7 の下側であって、且つ透過液晶表示装置 7 の直ぐ後方に、下側装飾部材 6 1 x が配置されている。つまり、前後方向において、透過液晶表示装置 7 と後方液晶表示装置 5 0 との間に、下側装飾部材 6 1 x（図 4 参照）が配置されている。従って、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a に演出画像が表示される場合には、その演出画像が下側装飾部材 6 1 x の前方側に重なって見えることはない（図 10（A）参照）。これに対して、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a に演出画像が表示される場合には、その演出画像が下側装飾部材 6 1 x の前方側に重なって見えることがある（図 10（B）参照）。その結果、下側装飾部材 6 1 x に演出画像が重なることがない

20

【0048】

図 8 に示すように、透過液晶表示装置 7 は、後方液晶表示装置 5 0 よりも大きいものである。具体的に、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a は 19 インチであるのに対して、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a は 17 インチである。そして、遊技者側から見た場合（透過液晶表示装置 7 に正対して透過液晶表示装置 7 を見た場合）、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a の枠縁（上縁、下縁、左縁、右縁）及び四隅は、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a 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 10（A）（B）参照）。即ち、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a よりも外側にある外側表示領域 7 x がある。

30

【0049】

よって例えば、遊技者が後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a に意識が向いているときに、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a のうち外側表示領域 7 x も含めて演出画像を表示する（図 10（B）参照）。これにより、遊技者にとっては、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a 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。

【0050】

次に、図 9 に基づいて、透過液晶表示装置 7 の構造について説明する。透過液晶表示装置 7 は、表示画面 7 a よりも後方を視認できる状態と、表示画面 7 a 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 9 に示すように、透過液晶表示装置 7 は、主に、フレーム枠 7 0 0 と、上側構造部 7 1 0 と、下側構造部 7 2 0 と、左側構造部 7 3 0 と、右側構造部 7 4 0 と、導光板 7 5 0 と、液晶パネル 7 6 0 と、透過フィルム 7 7 0 と、保護パネル 7 8 0 と、を備えている。

40

【0051】

フレーム枠 7 0 0 は、透過液晶表示装置 7 の外郭を構成するものであり、上側に上面部 7 0 1 を有し、下側に下面部 7 0 2 を有し、左側に左面部 7 0 3 を有し、右側に右面部 7 0 4 を有し、前側に前面部 7 0 5 を有している。上面部 7 0 1 と下面部 7 0 2 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 7 0 3 と右面部 7 0 4 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 7 0 5 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 7 6 0 を前方に臨ませるようになっ

50

ている。

【 0 0 5 2 】

上側構造部 7 1 0 は、フレーム枠 7 0 0 の上面部 7 0 1 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 7 1 0 は、図 9 に示すように、上側制御基板 7 1 1 と、上側ヒートシンク 7 1 2 と、上側組付カバー 7 1 3 とを備えている。上側制御基板 7 1 1 の上方に上側ヒートシンク 7 1 2 を載置して、これら上側制御基板 7 1 1 及び上側ヒートシンク 7 1 2 に対して下方から上側組付カバー 7 1 3 を組付けることで、上側制御基板 7 1 1 と上側ヒートシンク 7 1 2 と上側組付カバー 7 1 3 とが一体化されている。

【 0 0 5 3 】

上側制御基板 7 1 1 は、液晶パネル 7 6 0 での画像制御を行うものであると共に、各 L E D の発光を制御するものである。上側制御基板 7 1 1 は、前端側の縁部に、左右方向に沿って多数の上側表示用 L E D 7 1 4 を実装している。各上側表示用 L E D 7 1 4 は、導光板 7 5 0 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 7 1 1 は、上側表示用 L E D 7 1 4 の点灯及び消灯を制御することで、上側表示用 L E D 7 1 4 による表示用の光が導光板 7 5 0 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。

【 0 0 5 4 】

また上側制御基板 7 1 1 は、上側表示用 L E D 7 1 4 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 7 1 5 を実装している。上側役物用ライト 7 1 5 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 7 1 1 は、上側役物用ライト 7 1 5 の点灯及び消灯を制御することで、盤可動体 5 5 k 等を上側役物用ライト 7 1 5 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。

【 0 0 5 5 】

上側ヒートシンク 7 1 2 は、上側表示用 L E D 7 1 4 又は上側役物用ライト 7 1 5 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 L E D 7 1 4 又は上側役物用ライト 7 1 5 の点灯によって生じる熱は、上側ヒートシンク 7 1 2 及びフレーム枠 7 0 0 の上面部 7 0 1 に伝達して、上面部 7 0 1 の上方にある空気によって冷却されることになる。

【 0 0 5 6 】

下側構造部 7 2 0 は、フレーム枠 7 0 0 の下面部 7 0 2 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 7 2 0 は、図 9 に示すように、下側制御基板 7 2 1 と、下側ヒートシンク 7 2 2 と、下側組付カバー 7 2 3 とを備えている。下側制御基板 7 2 1 には、左右方向に沿って多数の下側表示用 L E D 7 2 4 と、多数の下側役物用ライト 7 2 5 が実装されている。下側構造部 7 2 0 と上側構造部 7 1 0 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。

【 0 0 5 7 】

左側構造部 7 3 0 は、フレーム枠 7 0 0 の左面部 7 0 3 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 7 3 0 は、図 9 に示すように、左側制御基板 7 3 1 と、左側ヒートシンク 7 3 2 と、左側組付カバー 7 3 3 とを備えている。左側制御基板 7 3 1 の左方に左側ヒートシンク 7 3 2 を載置して、これら左側制御基板 7 3 1 及び左側ヒートシンク 7 3 2 に対して右方から左側組付カバー 7 3 3 を組付けることで、左側制御基板 7 3 1 と左側ヒートシンク 7 3 2 と左側組付カバー 7 3 3 とが一体化されている。

【 0 0 5 8 】

左側制御基板 7 3 1 は、前端側の縁部に、上下方向に沿って多数の左側表示用 L E D 7 3 4 を実装している。各左側表示用 L E D 7 3 4 は、導光板 7 5 0 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 7 3 1 は、左側表示用 L E D 7 3 4 の点灯及び消灯を制御することで、左側表示用 L E D 7 3 4 による表示用の光が導光板 7 5 0 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。

【 0 0 5 9 】

10

20

30

40

50

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、盤可動体 55k 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。

【0060】

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。

【0061】

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 9 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。

【0062】

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、長方形状である。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囲（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。

【0063】

図 9 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。

【0064】

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（表示画面 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、表示画面 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、上述した透過液晶表示装置 7 の表示画面 7a である。

【0065】

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 9 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。

【 0 0 6 6 】

こうして、透過フィルム 770 が非透過状態であれば、表示画面 7a (透過フィルム 770) よりも後方 (後方液晶表示装置 50) を視認することができなくて、主に透過液晶表示装置 7 の表示画面 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、表示画面 7a よりも後方を視認することができて、主に後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a に表示される演出画像や、盤可動体 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。

【 0 0 6 7 】

保護パネル 780 は、図 9 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。

【 0 0 6 8 】

次に、図 10 (A) (B) に基づいて、透過液晶表示装置 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 10 (A) では、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7a (表示画面 7a 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 770 が透過状態になっているため、透過フィルム 770 よりも後方の領域が視認可能になっている。ここで図 10 (A) では、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a において、昼の背景を示す昼背景画像 H1 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、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a で実行される演出画像に注目させるようにしている。

【 0 0 6 9 】

続いて、図 10 (B) では、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7a に、黒色画像 BL が表示されている状態が示されていて、黒色画像 BL には一部分が円形状に切り欠かれている切り欠き部 BLa が設けられている。そしてこの状態では、図 10 (A) と同様、透過フィルム 770 が透過状態になっていて、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a において、昼背景画像 H1 が表示されている。そのため、黒色画像 BL の切り欠き部 BLa を通して、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a に表示されている昼背景画像 H1 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 0 7 0 】

以上により本形態では、図 8 に示すように、後方液晶表示装置 50 の前方に透過液晶表示装置 7 を配置しても、遊技者には、図 10 (A) に示すように後方液晶表示装置 50 で表示される演出画像を見せたり、図 10 (B) に示すように透過液晶表示装置 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 10 (B) に示すように、透過液晶表示装置 7 に表示される演出画像も見せつつ、後方液晶表示装置 50 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 0 7 1 】

また本形態では、図 8 に示すように、前方に配置されている透過液晶表示装置 7 の表示画面 7a は、後方に配置されている後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a よりも大きい。そして上述したように、基本的には、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7a には演出画像が何も表示されなくて (図 10 (A) 参照)、遊技者には、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a に表示される演出画像に注目させている。その上で、いきなり透過液晶表示装置 7 の表示画面 7a に演出画像を表示することで、後方液晶表示装置 50 の表示画面 7a の方に意識が向いている遊技者に対して、演出画像が拡大且つ接近してくるかのように見せることが可能である。

【 0 0 7 2 】

また本パチンコ遊技機 PY1 を初めて遊技する遊技者や、透過液晶表示装置 7 の存在を把握していない遊技者の場合、一般的には、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50a より

10

20

30

40

50

も外側で演出画像が表示されることはないと思っている。そこで、例えば図10(B)に示すように、透過液晶表示装置7の表示画面7aで黒色画像BLを表示する。つまり、透過液晶表示装置7の表示画面7aの表示領域のうち、後方液晶表示装置50の表示画面50aの表示領域と前後方向に重ならない外側表示領域7xで、演出画像を表示する。これにより、遊技者にとっては後方液晶表示装置50の表示画面50aよりも外側で演出画像が表示されたかのように見える。その結果、遊技者にとって想定外の位置で演出画像を見ることができて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0073】

2. 通常ロゴフラッシュ演出及び拡大ロゴフラッシュ演出

次に本形態の特徴である演出について説明する。本形態では、変動演出の実行中で大当たりか否かが示される前に（特別図柄が停止表示する前に）、大当たりへの当選期待度を示唆する予告演出が実行されることがある。この予告演出の一つとして、通常ロゴフラッシュ演出（第1前方予告演出）と拡大ロゴフラッシュ演出（第2前方予告演出）とがある。

【0074】

まず、通常ロゴフラッシュ演出について説明する。通常ロゴフラッシュ演出は、図11(A)に示すように、透過液晶表示装置7の表示画面7aに、本パチンコ遊技機PY1のメインキャラクタの顔（特定のモチーフ）を示す通常ロゴフラッシュ画像TG（第1表示像）を表示する演出である。この通常ロゴフラッシュ演出は、後方液晶表示装置50の表示画面50aで変動演出が実行されている途中で割り込むように、約0.5秒だけ実行される。つまり、後方液晶表示装置50の表示画面50aでの変動演出が途中で中断し、約0.5秒だけ透過液晶表示装置7の表示画面7aに通常ロゴフラッシュ画像TGが表示されて、その後に後方液晶表示装置50の表示画面50aで中断していた変動演出が再開することになる。こうして、後方液晶表示装置50の表示画面50aに注目している遊技者に、いきなり透過液晶表示装置7の表示画面7aで実行される通常ロゴフラッシュ演出を見せることで、演出的な驚きを与えると共に、大当たりへの当選期待度が高くなることによる高揚感を与えることが可能である。なお通常ロゴフラッシュ演出の実行中、及び通常ロゴフラッシュ演出が実行される前後においても、透過フィルム770は透過状態に制御されたままになっている。

【0075】

また図11(A)に示すように、通常ロゴフラッシュ演出で表示される通常ロゴフラッシュ画像TGの一部は、透過液晶表示装置7の外側表示領域7xに表示される。従って、後方液晶表示装置50の表示画面50aに注目していた遊技者に対して、その表示画面50aよりも外側という想定外の位置で通常ロゴフラッシュ画像TGをいきなり見せることになる。よって、透過液晶表示装置7の表示画面7aで表示される通常ロゴフラッシュ画像TGを、より大きく際立たせて見せることが可能である。更に、通常ロゴフラッシュ画像TGの一部は、下側装飾部材61xの一部や、盤可動体55kの一部に重なって表示される。よって、演出画像が装飾部材や可動体に重なることを想定していない遊技者に対して、通常ロゴフラッシュ画像TGが下側装飾部材61xや盤可動体55kに重なるほど、前方に表示されることによる驚きを与えることが可能である。

【0076】

ここで、通常ロゴフラッシュ画像TGには、大当たりへの当選期待度を異ならせて示唆する2つの表示態様（期待度態様）がある。具体的には、図11(A)に示すように、通常ロゴフラッシュ画像TGで示されるメインキャラクタの顔が青色になっている表示態様と、通常ロゴフラッシュ画像TGで示されるメインキャラクタの顔が赤色になっている表示態様とがある。以下では、メインキャラクタの顔が青色になっている表示態様の通常ロゴフラッシュ画像TGを、青通常ロゴフラッシュ画像TG1と呼び、メインキャラクタの顔が赤色になっている表示態様の通常ロゴフラッシュ画像TGを、赤通常ロゴフラッシュ画像TG2と呼ぶことにする。

【0077】

本形態では、図 1 2 (A) に示すように、通常ロゴフラッシュ演出として、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が 5 % であることを遊技者に示唆するように設定している。また赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が 3 0 % であることを遊技者に示唆するように設定している。こうして、通常ロゴフラッシュ演出が実行された場合、遊技者には、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 又は赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 のどちらが表示されたのかを注目させて、大当たりへの当選期待度の高さを詳細に把握させることが可能である。

【 0 0 7 8 】

次に、拡大ロゴフラッシュ演出について説明する。拡大ロゴフラッシュ演出は、図 1 1 (B) に示すように、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a に、拡大ロゴフラッシュ画像 K G (第 2 表示像) を表示する演出である。ここで、図 1 1 (B) と図 1 1 (A) との比較から分かるように、拡大ロゴフラッシュ画像 K G は、通常ロゴフラッシュ画像 T G よりも、本パチンコ遊技機 P Y 1 のメインキャラクタの顔 (特定のモチーフ) が大きく示されているものである。言い換えると、拡大ロゴフラッシュ画像 K G は、通常ロゴフラッシュ画像 T G が拡大した印象を与え得るものになっている。そして拡大ロゴフラッシュ演出は、通常ロゴフラッシュ演出と同様、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 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 0 . 5 秒だけ実行される。こうして、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a に注目している遊技者に、いきなり透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a で実行される拡大ロゴフラッシュ演出を見せることで、演出的な驚きを与えると共に、大当たりへの当選期待度が高くなることによる高揚感を与えることが可能である。なお拡大ロゴフラッシュ演出の実行中、及び拡大ロゴフラッシュ演出が実行される前後においても、透過フィルム 7 7 0 は透過状態に制御されたままになっている。

【 0 0 7 9 】

ここで、図 1 1 (A) に示すように、通常ロゴフラッシュ演出が実行された場合には、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a に通常ロゴフラッシュ画像 T G が表示されるため、メインキャラクタの顔が前方に向かって接近するように見える。その一方、図 1 1 (B) に示すように、拡大ロゴフラッシュ演出が実行された場合には、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a に拡大ロゴフラッシュ画像 K G が表示されるため、メインキャラクタの顔が遠近法により通常ロゴフラッシュ画像 T G よりも更に前方に向かって接近するように見える。こうして、拡大ロゴフラッシュ演出が実行される場合には、通常ロゴフラッシュ演出が実行される場合よりも、メインキャラクタの顔によるインパクトを増大させることが可能であり、より迫力のある演出を提供することが可能である。また、通常ロゴフラッシュ画像 T G 又は拡大ロゴフラッシュ画像 K G の何れかが表示されるかによって、メインキャラクタの顔の接近度合いが変化して見えることになる。従って、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a の前方で視認可能な予告演出として、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 0 8 0 】

ところで、拡大ロゴフラッシュ画像 K G には、大当たりへの当選期待度を異ならせて示唆する 5 つの表示態様 (期待度態様) がある。具体的には、図 1 1 (B) に示すように、拡大ロゴフラッシュ画像 K G で示されるメインキャラクタの顔が青色になっている表示態様と、拡大ロゴフラッシュ画像 K G で示されるメインキャラクタの顔が緑色になっている表示態様と、拡大ロゴフラッシュ画像 K G で示されるメインキャラクタの顔が赤色になっている表示態様と、拡大ロゴフラッシュ画像 K G で示されるメインキャラクタの顔が金色になっている表示態様と、拡大ロゴフラッシュ画像 K G で示されるメインキャラクタの顔が虹色になっている表示態様と、がある。以下では、メインキャラクタの顔が青色になっている表示態様の拡大ロゴフラッシュ画像 K G を、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1 と呼び、メインキャラクタの顔が緑色になっている表示態様の拡大ロゴフラッシュ画像 K G を、緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2 と呼び、メインキャラクタの顔が赤色になっている表示態様の拡大ロゴフラッシュ画像 K G を、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 と呼び、メインキャラクタの顔が金色になっている表示態様の拡大ロゴフラッシュ画像 K G を、金拡大

ロゴフラッシュ画像 K G 4 と呼び、メインキャラクタの顔が虹色になっている表示態様の拡大ロゴフラッシュ画像 K G を、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 と呼ぶことにする。

【 0 0 8 1 】

本形態では、図 1 2 (B) に示すように、拡大ロゴフラッシュ演出として、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1 が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が 1 0 % であることを遊技者に示唆するように設定している。また緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2 が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が 2 0 % であることを遊技者に示唆するように設定している。また赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が 4 0 % であることを遊技者に示唆するように設定している。また金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4 が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が 6 0 % であることを遊技者に示唆するように設定している。また虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が 1 0 0 % であることを遊技者に示唆するように設定している。

10

【 0 0 8 2 】

こうして、拡大ロゴフラッシュ演出が実行された場合、遊技者には、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 の何れが表示されたのかに注目させることになる。特に、拡大ロゴフラッシュ画像 K G には、大当たりへの当選期待度の高さに応じて 5 種類の拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1 ~ K G 5 があるのに対して、上述したように通常ロゴフラッシュ画像 T G には、大当たりへの当選期待度の高さに応じて 2 種類の通常ロゴフラッシュ画像 T G だけになっている。従って、拡大ロゴフラッシュ演出の方が、通常ロゴフラッシュ演出よりも、大当たりへの当選期待度の高さをより詳細に（より細かく）把握させることが可能である。

20

【 0 0 8 3 】

また図 1 2 (A) と図 1 2 (B) との比較から分かるように、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 が表示される場合の当選期待度は 5 % であるのに対して、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1 が表示される場合の当選期待度は 1 0 % である。また赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 が表示される場合の当選期待度の高さは 3 0 % であるのに対して、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 が表示される場合の当選期待度の高さは 4 0 % である。従って、通常ロゴフラッシュ演出と拡大ロゴフラッシュ演出とにおいて、メインキャラクタの顔が同じ色として示される場合、拡大ロゴフラッシュ画像 K G の方が、通常ロゴフラッシュ画像 T G よりも、当選期待度が高いことを示唆している。よって遊技者には、通常ロゴフラッシュ演出よりも、拡大ロゴフラッシュ演出が実行されるのを期待させることが可能である。即ち、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a で示されるメインキャラクタの顔が大きい方が（より接近して見える方が）、遊技者に当選期待度が高いことによる高揚感を与えることが可能である。

30

【 0 0 8 4 】

また拡大ロゴフラッシュ演出において、図 1 2 (B) に示すように、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5（当たり示唆態様）が表示される場合には、当選期待度が 1 0 0 % であるため、大当たりへの当選が確定していることになる。即ち、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 の表示は、大当たりへの当選報知を意味していて、ハズレになることはない。これに対して、通常ロゴフラッシュ演出において、図 1 2 (A) に示すように、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 又は赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 の何れが表示されても、当選期待度が 1 0 0 % 未満であるため、大当たりへの当選が確定しているわけではない。以上、通常ロゴフラッシュ演出が実行される場合には、通常ロゴフラッシュ画像 T G の表示により当選報知になることはない一方、拡大ロゴフラッシュ演出が実行される場合には、拡大ロゴフラッシュ画像 K G の表示により当選報知になることがあり得る。よって、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a で示されるメインキャラクタの顔が大きいと（より接近して見ると）、当選報知かもしれないという大きな期待感を遊技者に抱かせることが可能である。なお拡大ロゴフラッシュ演出におけるその他の作用効果は、上述した通常ロゴフラッシュ

40

50

ユ演出における作用効果と実質的に同一であるため、その説明を省略する。

【 0 0 8 5 】

上述した通常ロゴフラッシュ演出は、後述する予告演出選択処理(S4505)の通常ロゴフラッシュ演出実行抽選処理(S4601)において、所定の通常ロゴフラッシュ実行抽選テーブル(図示省略)を用いて、実行するか否かが決定される。通常ロゴフラッシュ演出を実行すると決定された場合、後述する予告演出選択処理(S4505)の通常ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4603)において、図 1 3 (A) に示す通常ロゴフラッシュ演出テーブルを用いて、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 又は赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 の何れを表示するのかが決定される。

【 0 0 8 6 】

また上述した拡大ロゴフラッシュ演出は、後述する予告演出選択処理(S4505)の拡大ロゴフラッシュ演出実行抽選処理(S4604)において、所定の拡大ロゴフラッシュ実行抽選テーブル(図示省略)を用いて、実行するか否かが決定される。拡大ロゴフラッシュ演出を実行すると決定された場合、後述する予告演出選択処理(S4505)の拡大ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4606)において、図 1 3 (B) に示す拡大ロゴフラッシュ演出テーブルを用いて、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 の何れを表示するのかが決定される。

【 0 0 8 7 】

次に、図 1 4 に基づいて、本形態の演出例を説明する。先ず図 1 4 (A) に示すように、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a では、昼背景画像 H 1 が表示されていて、演出図柄 E Z が変動表示している。このとき、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には演出画像が何も表示されておらず、透過フィルム 7 7 0 は透過状態に制御されている。そのため、遊技者は透過フィルム 7 7 0 (透過液晶表示装置 7)を通して、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a に表示されている演出画像(昼背景画像 H 1、演出図柄 E Z)を視認することが可能である。こうして基本的には、遊技者に後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a で実行されている変動演出を注目させて、透過液晶表示装置 7 を意識させないようにしている。なおこの演出例において、以降で説明する図 1 4 (B)、図 1 4 (C)、図 1 4 (D)、図 1 4 (E)、図 1 4 (F)、図 1 4 (G)、図 1 4 (H) に示す何れの状態においても、透過液晶表示装置 7 の透過フィルム 7 7 0 は、透過状態に制御されている。

【 0 0 8 8 】

次に、演出図柄 E Z が「 4 4 」で停止表示してリーチになり、図 1 4 (B) に示すように、S P リーチへ発展することを示唆する S P リーチ発展示唆演出が実行される。具体的には、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a に、主人公キャラが鎧を召喚していることを示す鎧召喚画像 Y S 1 が表示される。なおこのときにも、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【 0 0 8 9 】

続いて、図 1 4 (C) に示すように、S P リーチに発展したことを示唆する S P リーチ発展演出が実行される。具体的には、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a に、主人公キャラが本パチンコ遊技機 P Y 1 のメインキャラクタに変身したことを示す主人公キャラ登場画像 S K 1 が表示される。なおこのときにも、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には演出画像が何も表示されていない。その後、S P リーチが開始されて、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a では、S P リーチに応じた演出画像が適宜表示されていく。

【 0 0 9 0 】

ここで S P リーチの実行途中で、図 1 4 (D) に示すように、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a で、通常ロゴフラッシュ演出が実行される。即ち、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a で S P リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、通常ロゴフラッシュ演出が約 0 . 5 秒だけ割り込んで実行される。このとき通常ロゴフラッシュ演出では、メインキャラクタの顔が赤色になっている赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 が表示される。従って遊技者には、当選期待度が 3 0 %であることを把握させて、当選期待度が高いこ

10

20

30

40

50

とによる高揚感を与えることが可能である。更に、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a に注目していた遊技者に対して、赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 が前方にある表示画面 7 a にて大きく表示されるため、赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 が差し迫ってきたかのような驚きを与えることが可能である。

【0091】

図 14 (D) に示す通常ロゴフラッシュ演出が終了すると、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には演出画像が何も表示されなくなる一方、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a で S P リーチに応じた演出画像が表示される。従って、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a で実行される S P リーチに、遊技者の意識を再び向かわせる。そして、図 14 (E) に示すように、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a で S P リーチにおけるバトル演出が開始される。具体的には、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a に、「敵キャラを撃破せよ！」の文字を示すバトル開始画像 B K 1 が表示される。なおこのときにも、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0092】

続いて、図 14 (F) に示すように、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a には、戦う準備をしているメインキャラクタを大きく示すキャラアップ画像 K U 1 が表示される。こうして、バトル演出において、大当たり又はハズレの当落分岐時点 (図 14 (H) 参照) に至るまでの過程を煽るような演出画像が適宜表示されていく。なおこのときにも、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には演出画像が何も表示されていない。

【0093】

ここでバトル演出の実行途中で、図 14 (G) に示すように、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a で、拡大ロゴフラッシュ演出が実行される。即ち、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a でバトル演出に応じた演出画像が表示されている途中で、拡大ロゴフラッシュ演出が約 0.5 秒だけ割り込んで実行される。このとき拡大ロゴフラッシュ演出では、メインキャラクタの顔が赤色になっている赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 が表示される。従って遊技者には、当選期待度が 40 % であることを把握させて、当選期待度がより高くなったことによる高揚感を与えることが可能である。更に、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a に注目していた遊技者に対して、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 が前方にある表示画面 7 a にて非常に大きく表示されるため、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 が差し迫ってきたかのような驚きを与えることが可能である。

【0094】

特に、図 14 (G) に示す赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 は、図 14 (D) に示す赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 よりも、メインキャラクタの顔を大きく示すと共に、当選期待度がより高いことを示唆するものである。従って、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 を把握した遊技者には、赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 よりも、メインキャラクタの顔がより前方に差し迫ってくる印象を与えつつ、当選期待度がより高いことを認識させて、驚きと高揚感とが入り交ざった遊技興趣を与えることが可能である。

【0095】

図 14 (G) に示す拡大ロゴフラッシュ演出が終了すると、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a には演出画像が何も表示されなくなる一方、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a で S P リーチに応じた演出画像が表示される。従って、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a で実行されるバトル演出に、遊技者の意識を再び向かわせる。そして、勝敗分岐時点になると、図 14 (H) に示すように、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a で、メインキャラクタが敵キャラを倒すことができるか否かを煽る勝敗分岐画像 S B 1 が表示される。これにより遊技者には、その後の演出の行方に大きく注目させることになる。

【0096】

そして、大当たりに当選している状況であれば、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a に、メインキャラクタが敵キャラに勝利したことを示すバトル勝利画像 (図示省略) が表示されて、大当たりに当選したことが示唆される。一方、ハズレである状況であれば、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a に、メインキャラクタが敵キャラに敗北したこと

を示すバトル敗北画像（図示省略）が表示されて、ハズレであることが示唆されることになる。

【0097】

3. 遊技機の電氣的構成

次に図15及び図16に基づいて、本パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明する。図15及び図16に示すようにパチンコ遊技機PY1は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板100（主制御基板）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板120（サブ制御基板）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板170等を備えている。なお、遊技制御基板100は、メイン制御部を構成し、演出制御基板120は、後述する画像制御基板140、音声制御基板161、及びサブドライブ基板162とともにサブ制御部を構成する。

10

【0098】

なお、サブ制御部は、少なくとも演出制御基板120を備え、演出手段（透過液晶表示装置7、後方液晶表示装置50、スピーカ610、盤ランプ54、盤可動体55k、枠ランプ212等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【0099】

またパチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、遊技制御基板100、演出制御基板120、及び払出制御基板170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190には、バックアップ電源回路192が設けられている。バックアップ電源回路192は、本パチンコ遊技機PY1に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板100の遊技用RAM（Random Access Memory）104や演出制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板100の遊技用RAM104や演出制御基板120の演出用RAM124に記憶されている情報は、パチンコ遊技機PY1の電断時であっても保持される。また電源基板190には、電源スイッチ191が接続されている。電源スイッチ191のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切替えられる。なお、遊技制御基板100の遊技用RAM104に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板100に設けたり、演出制御基板120の演出用RAM124に対するバックアップ電源回路を演出制御基板120に設けたりしてもよい。

20

30

【0100】

図15に示すように、遊技制御基板100には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1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」）101が実装されている。遊技制御用マイコン（遊技制御手段）101には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した遊技用ROM（Read Only Memory）103、ワークメモリとして使用される遊技用RAM104、遊技用ROM103に記憶されたプログラムを実行する遊技用CPU（Central Processing Unit）102、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118が含まれている。遊技用RAM104には、上述した特図保留記憶部105（第1特図保留記憶部105aおよび第2特図保留記憶部105b）と普図保留記憶部106が設けられている。なお、遊技用ROM103は外付けであってもよい。

40

【0101】

遊技制御基板100には、中継基板110を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、遊技制御基板100には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには遊技制御基板100から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、ゲートセンサ13a、大入賞口センサ14a、一般入賞口センサ10a、特定領域センサ16a、および非特定領域センサ17aが接続されている。

【0102】

第1始動口センサ11aは、第1始動口11内に設けられて、第1始動口11に入賞し

50

た遊技球を検出するものである。第2始動口センサ12aは、第2始動口12内に設けられて、第2始動口12に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ13aは、ゲート13内に設けられてゲート13を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ14aは、大入賞口14内に設けられて、大入賞口14に入賞した遊技球を検出するものである。一般入賞口センサ10aは、各一般入賞口10内に設けられて、一般入賞口10に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ16aは、特定領域16内に設けられて、特定領域16を通過する遊技球を検出するものである。非特定領域センサ17aは、非特定領域17内に設けられて、非特定領域17を通過する遊技球を検出するものである。

【0103】

10

またソレノイド類としては、電チューソレノイド12s、および大入賞口ソレノイド14sが接続されている。電チューソレノイド12sは、電チュー12Dの電チュー開閉部材12kを駆動するものである。大入賞口ソレノイド14sは、大入賞装置14DのAT開閉部材14kを駆動するものである。振分ソレノイド16sは、大入賞装置14Dの振分部材16kを駆動するものである。

【0104】

さらに遊技制御基板100には、特図表示器81（第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81b）、普図表示器82、特図保留表示器83（第1特図保留表示器83aおよび第2特図保留表示器83b）、および普図保留表示器84が接続されている。すなわち、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。

20

【0105】

また遊技制御基板100は、払出制御基板170に各種コマンドや信号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。発射装置72には、ハンドル72k（図1参照）が含まれる。

【0106】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、パチンコ遊技機PY1に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の賞球モータ73mを駆動し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。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ73aにより検知されて、賞球センサ73aによる検知信号が払出制御基板170に出力される。

30

【0107】

なお遊技者による発射装置72のハンドル72k（図1参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ72aがハンドル72kへの接触を検知し、発射ボリューム72bがハンドル72kの回転量を検知する。そして、発射ボリューム72bの検知信号の大きさ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72sが駆動されることとなる。本パチンコ遊技機PY1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

40

【0108】

また遊技制御基板100は、演出制御基板120に対し各種コマンドを送信する。遊技制御基板100と演出制御基板120との接続は、遊技制御基板100から演出制御基板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、遊技制御基板100と演出制御基板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。

【0109】

図16に示すように、演出制御基板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（演出制御手段）121には、遊技の進行に

50

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、演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート138が含まれている。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0110】

また図16に示すように、演出制御基板120には、画像制御基板140、音声制御基板161（音声制御回路）、およびサブドライブ基板162が接続されている。サブドライブ基板162には、枠ランプ212、盤ランプ54、盤可動体移動モータ55m（盤可動体55k）が接続されている。

【0111】

演出制御基板120の演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板140の画像用CPU141に後方液晶表示装置50及び透過液晶表示装置7の制御を行わせる。画像制御基板140は、画像表示等の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。なお、画像用ROM142には、後方液晶表示装置50及び透過液晶表示装置7に表示される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。

【0112】

また演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板161を介してスピーカ610から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ610から出力する音声等の音響データは、演出制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御基板161にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板161にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ610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に音響データを格納してもよい。

【0113】

また演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162を介して、枠ランプ212や盤ランプ54等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプ（LED）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（LED）の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

【0114】

さらに演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162を介して盤可動体移動モータ55m（盤可動体55k）の駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、盤可動体55kの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体55kを駆動させるための盤可動体移動モータ55mの駆動制御を行う。動作パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

【0115】

また演出制御基板120には、演出ボタン検知センサ40a及びセレクトボタン検知センサ42aが接続されている。演出ボタン検知センサ40aは、演出ボタン40k（図1参照）が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン40kが押下操作されると演出ボタン検知センサ40aから演出制御基板120に対して検知信号が出力される。

10

20

30

40

50

また、セレクトボタン検知センサ 4 2 a は、セレクトボタン 4 2 k (図 1 参照) が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタン 4 2 k が押下操作されるとセレクトボタン検知センサ 4 2 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。

【 0 1 1 6 】

なお図 1 5 及び図 1 6 は、あくまで本パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図 1 5 及び図 1 6 に示す基板だけが設けられているわけではない。遊技制御基板 1 0 0 を除いて、図 1 5 又は図 1 6 に示す何れか複数の基板を 1 つの基板として構成しても良く、図 1 5 又は図 1 6 に示す 1 つの基板を複数の基板として構成しても良い。

【 0 1 1 7 】

4 . 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり抽選 (特別図柄抽選) の結果として、「大当たり (大当たり当選) 」、「ハズレ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器 8 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」であるときには、特図表示器 8 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。

【 0 1 1 8 】

特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された大当たり図柄の種別 (大当たりの種別) に応じた開放パターンにて大入賞口 1 4 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技 (単位開放遊技) と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング (O P と表記する) と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング (E D と表記する) とを含んでいる。各ラウンド遊技は、O P 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 E D の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間 (インターバル時間) は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【 0 1 1 9 】

大当たり (大当たり図柄) には、図 1 7 に示すように複数の種類がある。本形態では、大きく分けて 2 つの種類がある。「確変大当たり」と「通常大当たり」である。「確変大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 1 6 への遊技球の通過が容易に可能な通過開放パターン (V ロング開放パターン) で A T 開閉部材 1 4 k を作動させる大当たりである。「通常大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 1 6 への遊技球の通過が不可能又は困難な非通過開放パターン (V ショート開放パターン) で A T 開閉部材 1 4 k を作動させる大当たりである。

【 0 1 2 0 】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり遊技中の特定領域 1 6 への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、上記の確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技の実行中に特定領域 1 6 へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、通常大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技の実行中に特定領域 1 6 へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常確率状態 (非高確率状態) となる。なお「確変大当たり」に当選した場合であっても、大当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域 1 6 を通過しなかった場合には、通常確率状態になる。

【 0 1 2 1 】

いずれの大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技後の遊技状態が後述する時短状態に制御される。なお、時短状態に制御されたときに時短回数が 1 6 0 回又は 1 0 0 回に設定される。時短回数とは、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。

【 0 1 2 2 】

ここで本パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態は、大きく分けて 3 つの遊技状態からなる。通常確率状態且つ非時短状態 (以下「低確非時短状態」とも呼ぶ) と、高確率状態且つ時

10

20

30

40

50

短状態（以下「高確時短状態」とも呼ぶ）と、通常確率状態且つ時短状態（以下「低確時短状態」とも呼ぶ）とがある。なお初期設定では、低確非時短状態（通常遊技状態）である。

【0123】

第1特別図柄（特図1）の抽選で当選可能な大当たり（第1特図表示器81aに停止表示される大当たり図柄）の種別には、2種類ある。具体的には、「確変大当たり（確変大当たり1、確変大当たり2）」、又は「通常大当たり」がある。

【0124】

図17に示すように、「確変大当たり1」は、10R（ラウンド）大当たりであり、1Rにつき大入賞口14を最大29.5秒にわたって開放する大当たりである。なお本形態では9R目に大入賞口14内の特定領域16への通過（V入賞）が容易にできるように振分部材16k（図5（A）参照）の作動が制御されている。なお9R目以外ではV入賞できないように、振分部材16k（図5（B）参照）の作動が制御されている。

10

【0125】

本形態では、「確変大当たり1」に当選して、V入賞の場合には、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態に制御される。このときは、時短回数が160回に設定される。またST回数が160回に設定される。ST回数とは、高確率状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。但しイレギュラーな場合として、非V入賞の場合には、大当たり遊技後の遊技状態が低確時短状態に制御される。なお「確変大当たり1」に当選した場合には、第1特図表示器81aに「特図1__確変図柄」が停止表示される。

20

【0126】

また図17に示すように、「通常大当たり」は、16R（ラウンド）大当たりであり、1Rにつき大入賞口14を最大29.5秒にわたって開放する大当たりである。通常大当たりにおける9R目では、大入賞口14の開放タイミングと振分部材16kの作動タイミング（第2状態（図5（B）参照）から第1状態（図5（A）参照）に制御されるタイミング）との関係から、特定領域16に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。但し、イレギュラーな場合として、V入賞の場合には、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態に制御される。なお「通常大当たり」に当選した場合には、第1特図表示器81aに「特図1__通常図柄」が停止表示される。

30

【0127】

続いて、第2特別図柄（特図2）の抽選で当選可能な大当たり（第2特図表示器81bに停止表示される大当たり図柄）の種別について説明する。特図2の抽選で当選可能な大当たりは、1種類だけである。具体的には、「確変大当たり2」だけである。つまり、特図2の抽選で当選した大当たりは、大当たり遊技中に特定領域16への遊技球の通過が容易な大当たりになる。

【0128】

図17に示すように、「確変大当たり2」は、10R大当たりであり、1Rにつき大入賞口14を最大29.5秒にわたって開放する大当たりである。上述したように9R目には、大入賞口14内の特定領域16への通過（V入賞）が容易にできるように振分部材16k（図5（A）参照）の作動が制御されている。本形態では「確変大当たり2」に当選して、V入賞の場合には、時短回数が160回に設定される。またST回数が160回に設定される。但しイレギュラーな場合として、非V入賞の場合には、大当たり遊技後の遊技状態が低確時短状態に制御される。なお「確変大当たり2」に当選した場合には、第2特図表示器81bに「特図2__確変図柄」が停止表示される。

40

【0129】

本形態では、大当たりで当選した場合の開放パターンは、図17に示す通りである。即ち、まず、4.0秒だけオープニングが実行される。その後、上述したようにAT開閉部材14kが開放するラウンド遊技が実行される。最後に、1.5秒だけエンディングが実行される。

【0130】

50

また図 17 に示すように、特図 1 の抽選における各大当たりの振分率では、確変大当たり 1 が 35 % である一方、通常大当たりが 65 % である。また特図 2 の抽選における大当たりでは、上述したように確変大当たり 2 が 100 % である。なお大当たり遊技の 1 ラウンド中に、複数回大入賞口 14 を開放させることがあってもよい。

【0131】

ここで本パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たりであるかの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 18 (A) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。図 18 (B) に示すように、当たり種別乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

10

【0132】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄 E Z のうち変動表示されている演出図柄 E Z 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 E Z がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄 E Z 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。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄 E Z は、表示画面 50 a 内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ~ 127 までの範囲で値をとる。

20

【0133】

また、変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。また、ゲート 13 への通過に基づいて取得される乱数には、図 18 (B) に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー 12D を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。

【0134】

5. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 の特図表示器 81 および普図表示器 82 には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特図表示器 81 の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図 19 (A) 参照）。つまり、特図表示器 81 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器 81 による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

30

【0135】

また、特図表示器 81 の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い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テーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 20 参照）。つまり、特図表示器 81 の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースを早くして、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）が発生し易くなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりへの当選を狙うことができる。

40

50

【 0 1 3 6 】

特図表示器 8 1 の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図 1 9（C）参照）。つまり、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないとき

10

【 0 1 3 7 】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では図 1 9（D）に示すように、普通図柄の変動時間は、普通図柄の抽選の結果が当たり又はハズレの何れであっても、非時短状態では 3 0 秒であるのに対して、時短状態では 1 秒である。なお普通図柄の停止時間は、時短状態である場合に 8 m s（図示省略）に設定され、非時短状態である場合に 5 0 0 m s（図示省略）に設定される。

【 0 1 3 8 】

更に時短状態では、補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、電チュー 1 2 D の開放時間延長機能が作動している。具体的には図 2 1 に示すように、非時短状態では、電チュー 1 2 D が 0 . 2 秒だけ開放するのに対して、時短状態では、電チュー 1 2 D が 2 . 0 秒だけ開放する。

20

【 0 1 3 9 】

加えて時短状態では、補助遊技における電チュー 1 2 D の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 2 1 参照）。すなわち、電チュー 1 2 D の開放回数増加機能が作動している。具体的には図 2 1 に示すように、非時短状態では、電チュー 1 2 D が 1 回しか開放しないのに対して、時短状態では、電チュー 1 2 D が 3 回開放する。時短状態において、電チュー 1 2 D が閉鎖してから次の開放までのインターバル時間は、1 . 0 秒に設定されている。

30

【 0 1 4 0 】

普図表示器 8 2 の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー 1 2 D の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー 1 2 D が頻繁に開放され、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が入球し易くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「入球容易状態」といい、作動していない状態を「非入球容易状態」という。なお、入球容易状態とは、いわゆる電サボ制御（電チュー 1 2 D により第 2 始動口 1 2 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、入球容易状態を電サボ制御状態や高ベース状態ともいう。これに対して、非入球容易状態を非電サボ制御状態や低ベース状態ともいう。

【 0 1 4 1 】

入球容易状態（高ベース状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能、普図表示器 8 2 の変動時間短縮機能、および電チュー 1 2 D の開放時間延長機能、および電チュー 1 2 D の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー 1 2 D が開放され易くなっていればよい。また、入球容易状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

40

【 0 1 4 2 】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり遊技後に高確率状態に制御されると、その高確率状態は、所定回数（本形態では 1 6 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。つまり

50

本形態では、高確率状態に移行すると、S T 回数が 1 6 0 回に設定される。

【 0 1 4 3 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することとする。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

【 0 1 4 4 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 6 R（図 4 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー 1 2 D が開放されやすくなっており、第 1 始動口 1 1 への入賞よりも第 2 始動口 1 2 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート 1 3 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 1 2 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【 0 1 4 5 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 6 L（図 4 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 1 2 D が開放されにくくなっており、第 2 始動口 1 2 への入賞よりも第 1 始動口 1 1 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 1 1 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【 0 1 4 6 】

6 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作

〔主制御メイン処理〕次に図 2 2 ~ 図 3 7 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。遊技制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源がオンされると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 2 に示した主制御メイン処理のプログラ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、まず初期設定を行う（ステップ S001）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、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）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお初期設定(S001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【 0 1 4 7 】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図 1 8 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数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。

【 0 1 4 8 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)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、例えば 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(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S003)による各種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CPU102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(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

【0149】

[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(S005)について説明する。図23に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板100の遊技用RAM104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、演出制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

10

【0150】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機PY1に取付けられている各種センサ(第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、ゲートセンサ13a、大入賞口センサ14a、一般入賞口センサ10a等(図15参照))が検出した検出信号を読み込み、賞球情報として遊技用RAM104の出力バッファに記憶(セット)する。また、下皿35の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして遊技用RAM104の出力バッファに記憶する。

【0151】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図22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(S003)と同じである。即ち、図18に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

20

【0152】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、特定領域センサ検出処理(S107)を実行する。その後、その他の処理(S108)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S108)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器83bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器83aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に遊技用CPU102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S002~S004の処理が繰り返し実行され(図22参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

30

【0153】

[センサ検出処理] 図24に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート13に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ13aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート13を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理を行う(S202)。一方、遊技球がゲート13を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

40

【0154】

ステップS203では、第2始動口12に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第2始動口12に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS207に進むが、第2始動口12に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記憶数)に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図2保留球数が「4」に達してい

50

る場合(S204でYES)には、ステップS207に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

【0155】

続いて特図2関係乱数取得処理を行う(S206)。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-AS)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)を取得し(つまり図18(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部105bのうち現在の特図2保留球数に応じた第2特図保留記憶部105bの記憶領域に格納する。

【0156】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第1始動口11に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S207)。第1始動口11に遊技球が入賞していない場合(S207でNO)には処理を終えるが、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には(S207でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記憶数)に達しているか否かを判定する(S208)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S208でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S208でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S209)。

【0157】

続いて特図1関係乱数取得処理(S210)を行って、本処理を終える。特図1関係乱数取得処理(S210)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-AS)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)を取得し(つまり図18(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部105aのうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部105aの記憶領域に格納する。

【0158】

[ゲート通過処理]図25に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値)が4以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が4以上であれば(S301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理を行う(S303)。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値、図18(B)参照)を取得し、その取得乱数値を遊技用RAM104の普図保留記憶部106のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0159】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン101は、センサ検出処理(S104)に次いで普通動作処理(S105)を行う(図23参照)。図26に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チュー12Dの作動中か否かを判定する(S401)。電チュー12Dの作動中でなければ(S401でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、本処理を終える。

【0160】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理を行う(S405)。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部106に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値)を読み出し、図19(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データを遊技用RAM104の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズ

10

20

30

40

50

レ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【 0 1 6 1 】

続いて遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄変動時間決定処理を行う(S407)。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図 1 9 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 3 0 秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【 0 1 6 2 】

次いで遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部 1 0 6 における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部 1 0 6 における保留 4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップS407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。なおこれに伴い、演出制御基板 1 2 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【 0 1 6 3 】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S411でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S412)。そして、演出制御基板 1 2 0 に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)本処理を終える。

【 0 1 6 4 】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S416でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S416でYES))、電チュー 1 2 D の開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー 1 2 D の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(図 2 1 の電チュー開放 T B L 2 参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー 1 2 D の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン(図 2 1 の電チュー開放 T B L 1 参照)をセットする。そして、ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー 1 2 D を作動させる(S418)。

【 0 1 6 5 】

また、上述のステップS401にて電チュー 1 2 D の作動中であれば(S401でYES)、続いて、電チュー 1 2 D の作動時間が経過したか否かを判定し(S419)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S419でYES)、電チュー 1 2 D の作動を終了させる(S420)。

【 0 1 6 6 】

[特別動作処理] 遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通動作処理(S105)に次いで特別動作処理(S106)を行う(図 2 3 参照)。図 2 7 に示すように特別動作処理(S106)では、特図表示器 8 1 および大入賞装置 1 4 D に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1 , 2 , 3 , 4 」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「特別動作ステータス」が「 1 」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「 2 」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「 3 」である場合には(S1301, S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作

10

20

30

40

50

ステータス」が「4」である場合には(S1301,S1303,S1305の全てがNO)、特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0167】

[特別図柄待機処理]図28に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第2始動口12の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1401)。特図2保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第1始動口11の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定する(S1415)。ONであれば(S1415でYES)本処理を終え、ONでなければ(S1415でNO)、客待ちコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットするとともに(S1416)、客待ちフラグをONにして(S1417)、本処理を終える。

10

【0168】

ステップS1401において特図2保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図2大当たり判定処理(S1402)及び特図2変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図2保留球数を1ディクリメントする(S1404)。そして、第2特図保留記憶部105bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第2特図保留記憶部105bにおける保留1個目に対応する記憶領域をクリアする(S1405)。続いて遊技制御用マイコン101は、特図2変動開始処理(S1406)を実行して、ステップS1413に進む。特図2変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

20

【0169】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図1大当たり判定処理(S1408)及び特図1変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1410)。そして、第1特図保留記憶部105aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部105aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン101は、特図1変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

30

40

【0170】

ステップS1413に進むと客待ちフラグがONか否かを判定し、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)、処理を終える。上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。

50

【 0 1 7 1 】

〔特図 2 大当たり判定処理（特図 1 大当たり判定処理）〕特図 2 大当たり判定処理(S1402)と特図 1 大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図 2 9 に基づいてまとめて説明する。図 2 9 に示すように、特図 2 大当たり判定処理(S1402)又は特図 1 大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A の値）を読み出す(S1501)。詳細には、特図 2 大当たり判定処理(S1402)では、遊技用 R A M 1 0 4 の第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b の第 1 記憶領域（即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図 1 大当たり判定処理(S1408)では、遊技用 R A M 1 0 4 の第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a の第 1 記憶領域（即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

10

【 0 1 7 2 】

次に、大当たり判定テーブル（図 1 9（A））をセットする(S1502)。次いで、確変フラグが ON であるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、すなわち通常確率状態（非高確率状態）であれば、大当たり判定テーブル（図 1 9（A））のうち非高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「204」）に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル（図 1 9（A））のうち高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「655」）に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

20

【 0 1 7 3 】

大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A S の値）を読み出して、図 1 7 に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する(S1506)。当たり種別を判定した後(S1506)、大当たりフラグを ON にするとともに(S1507)、当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図 1 7 参照）を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けた当たり種別バッファにセットして(S1508)処理を終える。一方、大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（0 1 H）をセットして(S1508)処理を終える。

【 0 1 7 4 】

〔特図 2 変動パターン選択処理（特図 1 変動パターン選択処理）〕特図 2 変動パターン選択処理(S1403)と特図 1 変動パターン選択処理(S1409)とは、処理の流れが同じであるため図 3 0 及び図 3 1 に基づいてまとめて説明する。図 3 0 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理(S1403)又は特図 1 変動パターン選択処理(S1409)ではまず、遊技状態が時短状態か否か（時短フラグが ON か否か）を判定する(S1601)。

30

【 0 1 7 5 】

時短状態でなければ(S1601でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグが ON か否かを判定する(S1602)。ON であれば(S1602でYES)、非時短状態中大当たり通常テーブル（図 2 0 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たり該当部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1 の値）に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図 2 0 に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

40

【 0 1 7 6 】

本パチンコ遊技機 P Y 1 の変動演出では、ドハズレ、ノーマルリーチの他、S P（スーパーリーチ）が実行され得る。ドハズレとは、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の組み合わせが、バラケ目（例えば「4 5 8」）で停止表示される変動演出のことである。ノーマルリーチは、上述したリーチを形成した後に発展演出が実行されずに、変動表示し続けている残り一つの演出図柄が停止表示される変動演出のことである。S P リーチは、上述したリーチを形成した後に発展演出が実行されて、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長い変動演出のことである。こうして本形態では、ドハズレ、ノーマルリーチ、S P リーチが実行され得るように、変動パターンが選択される。

50

【 0 1 7 7 】

S P リーチでは、当選期待度（大当たり当選に対する期待度）がノーマルリーチよりも高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている（図 2 0 参照）。従って遊技者は、変動時間が長い S P リーチを見れば、ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを把握することができる。ここで S P リーチの中には、弱 S P リーチ A、弱 S P リーチ B、強 S P リーチという種類が設けられている。弱 S P リーチ A 弱 S P リーチ B 強 S P リーチの順番に、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている。よって遊技者は、強 S P リーチを見れば当選期待度が非常に高いことを把握することができ、弱 S P リーチ B を見れば当選期待度がある程度高いことを把握することができ、弱 S P リーチ A を見れば当選期待度があまり高くないことを把握することができる。

10

【 0 1 7 8 】

図 3 0 に示すステップ S1602 において、大当たりフラグが O N でなければ、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - R C の値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する（S1604）。なお、図 1 9 （ B ）に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「 0 」～「 1 3 」であり、時短状態であれば「 0 」～「 5 」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【 0 1 7 9 】

20

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合（S1604でYES）、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル（図 2 0 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1605）。

【 0 1 8 0 】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合（S1604でNO）、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル（図 2 0 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1606）。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「 3 」又は「 4 」であるときは、特別図柄の保留球数が「 0 」～「 2 」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている（図 2 0 参照）。

30

【 0 1 8 1 】

またステップ S1601 において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1601でYES）には、図 3 1 に示すように、参照する特図変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル（図 2 0 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は上記ステップ S1602 ～ S1606 と同様の流れで処理（S1607 ～ S1611）を行う。

【 0 1 8 2 】

すなわち大当たりであれば、図 2 0 の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1608）。またリーチ有りハズレであれば、図 2 0 の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1610）。またリーチ無しハズレであれば、図 2 0 の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1611）。

40

【 0 1 8 3 】

なお、時短状態中の特図変動パターン判定テーブル（図 2 0 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「 2 」～「 4 」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中

50

の方が非時短状態中よりも短くなっている。つまり、時短状態中の特図変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の特図変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

【 0 1 8 4 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 3 0 に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1612)、本処理を終える。ステップS1612でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1302)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)により演出制御基板 1 2 0 に送られる。

【 0 1 8 5 】

[特別図柄変動中処理] 図 3 2 に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間 (ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 2 0 参照) が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【 0 1 8 6 】

一方、変動時間が経過していれば(S1801でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1802)、特別動作ステータスを「 3 」にセットする(S1803)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄 (大当たり図柄又はハズレ図柄) で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1804)、この処理を終える。

【 0 1 8 7 】

[特別図柄確定処理] 図 3 3 に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、特別図柄の停止時間 (ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間、図 2 0 参照) が経過したか否かを判定する(S1901)。経過していなければ(S1901でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば(S1901でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1902)。

【 0 1 8 8 】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1903)。大当たりフラグがONであれば(S1903でYES)、当選した大当たりの種別に応じた開放パターン (詳しくは図 1 7 参照) をセットする(S1904)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技 (ラウンド遊技) の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。なお、開放パターンのセット (開放パターンに応じたデータのセット) は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【 0 1 8 9 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップS1904に続いて、遊技状態リセット処理を行う(S1905)。遊技状態リセット処理(S1905)ではまず、確変フラグがONであれば確変フラグをOFFにして、時短フラグがONであればOFFにする。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S1906)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1907)。そして特別動作ステータスを「 4 」にセットして(S1908)、本処理を終える。

【 0 1 9 0 】

また、ステップS1903において大当たりフラグがONでなければ(S1903でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「 1 」にセットして(S1909)、本処理を終える。

【 0 1 9 1 】

[遊技状態管理処理] 図 3 4 に示すように、遊技状態管理処理(S1902)ではまず、確変フラグがONか否かを判定する(S2001)。ONであれば(S2001でYES)、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を 1 ディクリメントして(S2002)、確変カウンタの値が「 0 」か否かを判定する(S2003)。「 0 」であれば (S2003でYES) 、確変フラグをOFFにして(S2004)、ステップS2005に進む。ステップS2001又はS2003の判

10

20

30

40

50

定結果がNOであれば、直ちにステップS2009に進む。

【0192】

ステップS2005では、時短フラグがONか否かを判定する。ONであれば(S2005でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントして(S2006)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2007)。「0」であれば(S2007でYES)、時短フラグをOFFにして(S2008)、ステップS2009に進む。ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2009に進む。ステップS2009では、現在の遊技状態の情報(確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報)、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、本処理を終える。

10

【0193】

[特別電動役物処理(大当たり遊技)]特別電動役物処理は、大当たり遊技の実行のための処理である。図35に示すように、特別電動役物処理(S1307)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2701)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞装置(大入賞装置14D)の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0194】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2701でNO)、大入賞口14の開放中か否か(すなわち大入賞装置14Dの開放中か否か)を判定する(S2702)。開放中でなければ(S2702でNO)、大入賞口14を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して大入賞口14の開放を開始する時間に至ったか、又は、開放間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2703)。

20

【0195】

ステップS2703の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2703の判定結果がYESであれば、現在実行中の大当たり遊技が確変大当たり(図17参照)に基づく大当たり遊技か否かを判定する(S2704)。確変大当たりでなければ(S2704でNO)、ステップS2707に進むが、確変大当たりであれば(S2704でYES)、特定領域16への通過が可能な9R目を開始するタイミングであるか否かを判定する(S2705)。9R目を開始するタイミングでなければ(S2705でNO)、そのままステップS2707に進む。これに対して、9R目を開始するタイミングであれば(S2705でYES)、V有効期間設定処理を行う(S2706)。

30

【0196】

V有効期間設定処理(S2706)では、確変大当たりの9R目における大入賞口14の開放中及び大入賞口14の閉塞後の数秒間を、特定領域センサ16aによる遊技球の検知を有効と判定するV有効期間に設定する。なお本形態ではこれ以外の期間(大当たり遊技を実行していないときも含む)を、特定領域センサ16aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。ここで、特定領域センサ16aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ16aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする(後述の特定領域センサ検出処理(図37参照))ということである。また、特定領域センサ16aによる遊技球の検知が無効と判定するというのは、特定領域センサ16aによる遊技球の検知があってもVフラグをONしないということである。なお、V有効期間に大入賞口14の閉塞後の数秒間を含めているのは、大入賞口14の閉塞直前に大入賞口14へ遊技球が入賞することがあるのを考慮したものである。

40

【0197】

すなわち本形態では、V有効期間中のV通過(特定領域16への遊技球の通過)の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外(V無効期間中)のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。なお、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、即ち大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される(後述の遊技状態設定処理(図36参照))。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち高確率状態に設定されることのないようにしている。

50

【 0 1 9 8 】

ステップS2707では、大当たりの種類に応じた開放パターン（図 1 7 参照）に従って大入賞口（大入賞口 1 4）を開放させる。なお、振分部材 1 6 k は、第 1 ラウンドのラウンド遊技の開始から常に一定の動作で動いている。確変大当たりの開放パターン（V ロング開放パターン）では、第 9 ラウンドにおいて、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球が余裕をもって特定領域 1 6 を通過できるように A T 開閉部材 1 4 k が開放される。これに対して、通常大当たりの開放パターン（V ショート開放パターン）では、第 9 ラウンドにおいて、遊技球が大入賞口 1 4 に入賞しても特定領域 1 6 を通過することができないように、振分部材 1 6 k の動作に対する A T 開閉部材 1 4 k の開放タイミングが設定されている。

【 0 1 9 9 】

続いてステップS2708では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行って、本処理を終える。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2708)では、ステップS2703での大入賞口 1 4 の開放が 1 回のラウンド遊技での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。なお本形態では、1 回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口 1 4 の開放がなされることはない。そのため、このステップS2708では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

【 0 2 0 0 】

特別電動役物処理(S1307)のステップS2702において、大入賞口 1 4 の開放中であれば、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2709)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口 1 4 への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では 1 R 当たり 8 個）に達したこと、又は、大入賞口 1 4 を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち大入賞口 1 4 を開放してから所定の開放時間（図 1 7 参照）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立していなければ(S2709でNO)、処理を終える。

【 0 2 0 1 】

これに対して、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立している場合(S2709でYES)には、大入賞口 1 4 を閉鎖（閉塞）する(S2710)。そして 1 回のラウンド遊技（ラウンドインターバル）が終了したかを判定する(S2711)。終了していなければ(S2711でNO)、処理を終える。一方、ラウンド遊技が終了する場合には(S2711でYES)、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし(S2712)、ラウンドカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する(S2713)。「 0 」でなければ(S2713でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

【 0 2 0 2 】

一方「 0 」であれば(S2713でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2714)、大当たりのエンディングを開始する(S2715)。そして、大当たり終了フラグをセットして(S2716)、処理を終える。

【 0 2 0 3 】

またステップS2701において大当たり終了フラグが O N であれば(S2701でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たり遊技のエンディング時間が経過したか否かを判定し(S2717)、エンディング時間が経過していなければ(S2717でNO)、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2717でYES)、大当たり終了フラグを O F F する(S2718)。そして、後述する遊技状態設定処理を行う(S2719)。続いて、大当たりフラグを O F F にする(S2720)。続いて、特別動作ステータスを「 1 」にセットして(S2721)、本処理を終える。

【 0 2 0 4 】

[遊技状態設定処理] 図 3 6 に示すように、遊技状態設定処理(S2719)ではまず、V フラグが O N であるか（V 有効期間中に V 入賞したか）を判定する(S2801)。O N であれば(S2801でYES)、確変フラグを O N にすると共に(S2802)、時短フラグを O N にする(S2803)。これにより、大当たり遊技後に高確時短状態に制御されることになる。続いて、確変力

10

20

30

40

50

ウンタに「160」をセットすると共に(S2804)、時短カウンタに「160」をセットして(S2805)、ステップS2808に進む。これにより、ST回数が160回であり且つ時短回数が160回である高確時短状態に制御されることになる。

【0205】

一方、ステップS2801において、VフラグがONでないと判定すれば(S2801でNO)、時短フラグをONにする(S2806)。即ち、このときには確変フラグをONにしない。これにより、大当たり遊技後に低確時短状態に制御されることになる。続いて、時短カウンタに「100」をセットして(S2807)、ステップS2808に進む。即ち、これにより、時短回数が100回である低確時短状態に制御されることになる。

【0206】

ステップS2808では、遊技制御用マイコン101は、今設定した遊技状態の情報(確変フラグのON又はOFF、時短フラグのON又はOFF、確変カウンタの値、時短カウンタの値の情報)を含む遊技状態指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。こうして遊技状態設定処理(S2719)を終える。

【0207】

[特定領域センサ検出処理]図37に示すように、特定領域センサ検出処理(S107)ではまず、特定領域センサ16aによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S3001)。なお本形態では、特定領域センサ16aによる遊技球の検知は、振分部材16kが図5(A)に示す第1状態に制御されているときのみなされる。ステップS3001にて検知がなければ(S3001でNO)、本処理を終えるが、検知があれば(S3001でYES)、V有効期間中か否かを判定する(S3002)。V有効期間中でなければ(S3002でNO)、本処理を終える。一方、V有効期間中であれば(S3002でYES)、VフラグをONする(S3003)。そして、V通過コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして(S3004)、本処理を終える。V通過コマンドは、演出制御基板120にV通過の報知を行わせるためのコマンドである。

【0208】

7. 演出制御用マイコン121の動作

[サブ制御メイン処理]次に図38~図44に基づいて演出制御用マイコン121の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン121の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。演出制御基板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の電源がオンされると、演出用ROM123から図38に示したサブ制御メイン処理のプログラムを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、まずCPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、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。

【0209】

続いて、電源断信号がONで且つ演出用RAM124の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、演出用RAM124の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、演出用RAM124の初期化をせずにステップS4004に進む。即ち電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであっても演出用RAM124内容が正常でない場合には(S4002でNO)、演出用RAM124を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったが演出用RAM124内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、演出用RAM124を初期化しない。なお、演出用RAM124を初期化すれば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001~S4003は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0210】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお演出決定用乱数には、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出バ

10

20

30

40

50

ターンを決定するための変動演出パターン抽選乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の遊技制御基板 1 0 0 が行う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、前述の遊技制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

【 0 2 1 1 】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理(S4006)では、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 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 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、コマンドに従い後方液晶表示装置 5 0 及び透過液晶表示装置 7 10
を用いて各種の演出(変動演出や、大当たり遊技に伴うオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出等)を実行する。なお、画像制御基板 1 4 0 による各種の演出の実行に伴って演出制御基板 1 2 0 は、音声制御基板 1 6 1 を介してスピーカ 6 1 0 から音声を出力したり、サブドライブ基板 1 6 2 を介して盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させたり、盤可動体 5 5 k を駆動させたりする。演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップ S4004 ~ S4007 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(S4008)、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)および 1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【 0 2 1 2 】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、遊技制御基板 1 0 0 から送られたストロープ信号(S T B 信号)が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されることに基づいて行われる。つまり、ストロープ信号が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されなければ、受信割り込み処理(S4008)は行われない。図 3 9 に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、遊技制御基板 1 0 0 から送信されてきた各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する(S4101)。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。 20

【 0 2 1 3 】

[1 m s タイマ割り込み処理]1 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 4 0 に示すように、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、演出ボタン検知センサ 4 0 a (図 1 6 参照)、セレクトボタン検知センサ 4 2 a からの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータおよびレベルデータ)を作成する。 30

【 0 2 1 4 】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)におけるその他の処理(S4305)で作成したランプデータをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を所定の発光態様で発光させる。 40

【 0 2 1 5 】

次いで、駆動制御処理を行う(S4203)。駆動制御処理(S4203)では、S P リーチや大当たり演出中等の演出に合うタイミングで盤可動体 5 5 k を駆動させるべく、駆動データ(盤可動体駆動データ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤可動体 5 5 k を所定の動作態様で駆動させる。

【 0 2 1 6 】

駆動制御処理(S4203)の後、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

【 0 2 1 7 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理]1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)は、演出制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 4 1 に示 50

すように、10ms タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。

【0218】

続いて、1ms タイマ割り込み処理(S4009)の入力処理(S4201)で作成したスイッチデータを10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして演出用RAM124に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。そして、スイッチ状態取得処理(S4302)にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面50aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

【0219】

続いて、音声制御処理(S4304)を行う。音声制御処理(S4304)では、音声データ(スピーカ610からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板161への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ610から出力される。そして、各種の演出用の乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4305)、本処理を終える。

【0220】

[受信コマンド解析処理] 図42に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、受信していればモードステータス設定処理を行う(S4402)。モードステータス設定処理(S4402)では、受信した遊技状態指定コマンドを解析して、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態の情報に基づいて、モードステータスの値を設定する。モードステータスの値は、通常遊技状態であれば「1」に設定され、高確時短状態であれば「2」に設定され、低確時短状態であれば「3」に設定される。こうして演出制御用マイコン121は、現時点での遊技状態を把握することが可能である。

【0221】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド又は特図2変動開始コマンド)を受信したか否かを判定し(S4403)、受信していれば後述する変動演出開始処理を行う(S4404)。

【0222】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から変動停止コマンド(特図1変動停止コマンド又は特図2変動停止コマンド)を受信したか否かを判定し(S4405)、受信していれば変動演出終了処理を行う(S4406)。変動演出終了処理(S4406)では、変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0223】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し(S4407)、受信していればオープニング演出選択処理を行う(S4408)。オープニング演出選択処理(S4408)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0224】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からラウンド指定コマンドを受信したか否かを判定し(S4409)、受信していればラウンド演出選択処理を行う(S4410)。ラウンド演出選択処理(S4410)では、ラウンド指定コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0225】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からエンディングコマンド

10

20

30

40

50

を受信したか否か判定し(S4411)、受信していればエンディング演出選択処理を行う(S4412)。エンディング演出選択処理(S4412)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0226】

続いて、演出制御用マイコン121は、その他の処理(S4413)として上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理(例えば客待ちコマンドの受信に基づいて変動演出が実行されていないことを示す客待ち演出を行うための処理、V通過コマンドの受信に基づいてV通過があったことを示すV通過報知演出を行うための処理、普通図柄変動開始コマンドの受信に基づいて普図変動演出を行うための処理)を行って、受信コマンド解析処理(S4301)を終える。

10

【0227】

[変動演出開始処理]図43に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン121は、変動開始コマンドを解析する(S4501)。変動開始コマンドには、特図1大当たり判定処理や特図2大当たり判定処理(図29参照)でセットされた特図停止図柄データの情報や、特図1変動パターン選択処理や特図2変動パターン選択処理(図30及び図31参照)でセットされた変動パターンの情報、現在の遊技状態を指定する情報等が含まれている。なお、ここで演出制御用マイコン121が取得した情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能なものとする。

20

【0228】

次に演出制御用マイコン121は、現時点で設定されているモードステータスの値を参照する(S4502)。続いて、変動演出において最終的に停止表示する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の選択を行う(S4503)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した演出図柄決定用乱数を判定することにより、演出図柄を選択する。これにより、最終的に停止表示される演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせ(例えば「777」等)が決定される。

30

【0229】

続いて演出制御用マイコン121は、変動演出パターン選択処理を実行する(S4504)。変動演出パターン選択処理(S4504)では、演出モードの種類(モードステータスの値)および変動パターンの種類に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン抽選乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する。こうして変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン演出(SW演出)の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成、演出図柄の背景の種類等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

40

【0230】

そして、後述する予告演出選択処理を実行する(S4505)。その後、選択した演出図柄と変動演出パターンと予告演出とに基づく変動演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットして(S4506)、本処理を終える。ステップS4606でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板140に送信されると、表示画面50aにて特別図柄の変動表示に同期した変動演出が開始される。

【0231】

[予告演出選択処理]図44に示すように、予告演出選択処理(S4505)ではまず、通常ロゴフラッシュ演出実行抽選処理(S4601)を実行する。通常ロゴフラッシュ演出実行抽選処理(S4601)では、所定の通常ロゴフラッシュ演出実行抽選テーブル(図示省略)の中から、

50

変動パターン（変動開始コマンドの解析に基づいて取得した変動パターンの情報）の種類に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、所定の予告演出決定用乱数を取得して、選択した一つのテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、通常ロゴフラッシュ演出を実行するか否かを決定する。

【 0 2 3 2 】

これにより、通常ロゴフラッシュ演出を実行すると決定すれば(S4602でYES)、通常ロゴフラッシュ画像抽選処理を実行して(S4603)、ステップS4604に進む。通常ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4603)では、図 1 3 (A) に示す通常ロゴフラッシュ演出テーブルの中から、大当たり又はハズレであるかを示す変動パターンの情報に基づいて、一つのテーブルを選択する。そして、所定の予告演出決定用乱数を取得して、選択した一つのテーブルを用いて、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 又は赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 の何れを表示するかを決定する。一方、ステップS4602で通常ロゴフラッシュ演出を実行しないと決定すれば(S4602でNO)、通常ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4603)をパスして、ステップS4604に進む。

10

【 0 2 3 3 】

なお予告演出決定用乱数を判定することによって、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 又は赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 が選択される選択率は、図 1 3 (A) に示す通りである。そして、各変動パターンに基づいて通常ロゴフラッシュ演出が実行される割合と、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 又は赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 が選択される選択率とに基づいて、図 1 2 (A) に示す当選期待度になるように設定されている。

20

【 0 2 3 4 】

ステップS4604では、拡大ロゴフラッシュ演出実行抽選処理を実行する。拡大ロゴフラッシュ演出実行抽選処理(S4604)では、所定の拡大ロゴフラッシュ実行抽選テーブル（図示省略）の中から、変動パターンの種類に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、所定の予告演出決定用乱数を取得して、選択した一つのテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、拡大ロゴフラッシュ演出を実行するか否かを決定する。

【 0 2 3 5 】

これにより、拡大ロゴフラッシュ演出を実行すると決定すれば(S4605でYES)、拡大ロゴフラッシュ画像抽選処理を実行して(S4606)、ステップS4607に進む。拡大ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4606)では、図 1 3 (B) に示す拡大ロゴフラッシュ演出テーブルの中から、大当たり又はハズレであるかを示す変動パターンの情報に基づいて、一つのテーブルを選択する。そして、所定の予告演出決定用乱数を取得して、選択した一つのテーブルを用いて、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 の何れを表示するかを決定する。一方、ステップS4605で拡大ロゴフラッシュ演出を実行しないと決定すれば(S4605でNO)、拡大ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4606)をパスして、ステップS4607に進む。

30

【 0 2 3 6 】

なお予告演出決定用乱数を判定することによって、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 が選択される選択率は、図 1 3 (B) に示す通りである。そして、各変動パターンに基づいて拡大ロゴフラッシュ演出が実行される割合と、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 が選択される選択率とに基づいて、図 1 2 (B) に示す当選期待度になるように設定されている。

40

【 0 2 3 7 】

ステップS4607では、その他の予告演出を選択して、本処理を終える。その他の予告演出を選択する場合(S4607)、予告演出決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無等に

50

応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、予告演出を選択する。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などの予告演出の内容が決定される。なお予告演出は、変動演出の実行中に必ず実行されるわけではなく、変動演出において実行されないこともあり得る。

【0238】

8．本形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常ロゴフラッシュ演出が実行される場合には、図 1 1 (A) に示すように、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a よりも前方にある透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a にて、通常ロゴフラッシュ画像 T G が視認可能になる。そのためこの場合には、通常ロゴフラッシュ画像 T G (メインキャラクタの顔) が迫ってくるような印象を遊技者に抱かせることが可能である。一方、拡大ロゴフラッシュ演出が実行される場合には、図 1 1 (B) に示すように、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a よりも前方にある透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a にて、拡大ロゴフラッシュ画像 K G が視認可能になる。そのためこの場合には、通常ロゴフラッシュ演出よりも、通常ロゴフラッシュ画像 T G (メインキャラクタの顔) が更に前方に迫ってくるような印象を遊技者に抱かせることが可能である。こうして後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a よりも前方にて、通常ロゴフラッシュ画像 T G (メインキャラクタの顔) の接近度合いが変化しているように見せることが可能であり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

20

【0239】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常ロゴフラッシュ画像 T G の表示態様が 2 種類ある (図 1 1 (A) 参照) 。つまり、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1 と赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2 とがある。これに対して、拡大ロゴフラッシュ画像 K G の表示態様が 5 種類ある (図 1 1 (B) 参照) 。つまり、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1 と緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2 と赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 と金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4 と虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 とがある。よって、拡大ロゴフラッシュ演出が実行される場合の方が、通常ロゴフラッシュ演出が実行される場合よりも、遊技者に大当たりへの当選期待度の高さをより詳細に (細かく) 把握させることが可能である。よって遊技者には、通常ロゴフラッシュ演出よりも、通常ロゴフラッシュ画像 T G (メインキャラクタの顔) がより迫って見える拡大ロゴフラッシュ演出の方に、関心を抱かせることが可能である。

30

【0240】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、拡大ロゴフラッシュ演出が実行される場合には、大当たりへの当選が確定していることを示す虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 が表示されることがある。一方、通常ロゴフラッシュ演出が実行される場合には、大当たりへの当選が確定していることを示す演出画像が表示されることはない。よって遊技者には、通常ロゴフラッシュ演出よりも、メインキャラクタの顔がより迫って見える拡大ロゴフラッシュ演出が実行されたときに、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5 が表示されたか否かに大きな関心を抱かせることが可能である。

40

【0241】

9．変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態 (第 1 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。

【0242】

< 第 2 形態 >

上記形態 (第 1 形態) では、図 1 1 (A) に示す通常ロゴフラッシュ演出が実行される場合と、図 1 1 (B) に示す拡大ロゴフラッシュ演出が実行される場合とがあった。これに対して第 2 形態では、図 1 1 (A) に示す通常ロゴフラッシュ演出に替えて、図 4 5 に

50

示す縮小ロゴフラッシュ演出が実行されるようにしている。即ち第２形態では、図４５に示す縮小ロゴフラッシュ演出（第１予告演出）が実行される場合と、図１１（Ｂ）に示す拡大ロゴフラッシュ演出（第２予告演出）が実行される場合とがある。

【０２４３】

第２形態の縮小ロゴフラッシュ演出は、図４５に示すように、透過液晶表示装置７の表示画面７ａに、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧ（第１表示像）を表示する演出である。ここで、図４５と図１１（Ｂ）との比較から分かるように、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧは、拡大ロゴフラッシュ画像ＫＧよりも、本パチンコ遊技機ＰＹ１のメインキャラクタの顔（特定のモチーフ）が小さく示されているものである。なお図４５と図１１（Ａ）との比較から分かるように、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧは、通常ロゴフラッシュ画像ＴＧよりも、本パチンコ遊技機ＰＹ１のメインキャラクタの顔が小さく示されていて、透過液晶表示装置７の表示画面７ａのうち、後方液晶表示装置５０の表示画面５０ａと重なる表示領域にのみ表示されている。こうして、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧは、拡大ロゴフラッシュ画像ＫＧと比較すると、縮小した印象（小さい印象）を与え得るものであり、把握し難いものになっている。

【０２４４】

そして縮小ロゴフラッシュ演出は、拡大ロゴフラッシュ演出と同様、後方液晶表示装置５０の表示画面５０ａで変動演出が実行されている途中で割り込むように、約０．５秒だけ実行される。こうして、後方液晶表示装置５０の表示画面５０ａに注目している遊技者に、いきなり透過液晶表示装置７の表示画面７ａで実行される縮小ロゴフラッシュ演出を見せることになる。

【０２４５】

ここで、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧには、大当たりへの当選期待度を異ならせて示唆する２つの表示態様（期待度態様）がある。具体的には、図４５に示すように、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧで示されるメインキャラクタの顔が青色になっている表示態様と、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧで示されるメインキャラクタの顔が赤色になっている表示態様とがある。以下では、メインキャラクタの顔が青色になっている表示態様の縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧを、青縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧ１と呼び、メインキャラクタの顔が赤色になっている表示態様の縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧを、赤縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧ２と呼ぶことにする。

【０２４６】

第２形態では、図４６（Ａ）に示すように、縮小ロゴフラッシュ演出として、青縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧ１が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が３０％であることを遊技者に示唆するように設定している。また赤縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧ２が表示される場合には、大当たりへの当選期待度が６０％であることを遊技者に示唆するように設定している。こうして、縮小ロゴフラッシュ演出が実行された場合、遊技者には、青通常ロゴフラッシュ画像ＴＧ１又は赤通常ロゴフラッシュ画像ＴＧ２のどちらが表示されたのかを注目させて、大当たりへの当選期待度の高さを詳細に把握させることが可能である。なお拡大ロゴフラッシュ演出については、上述した第１形態と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【０２４７】

ところで図４６（Ａ）と図４６（Ｂ）との比較から分かるように、青縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧ１が表示される場合の当選期待度は３０％であるのに対して、青拡大ロゴフラッシュ画像ＫＧ１が表示される場合の当選期待度は１０％である。また赤縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧ２が表示される場合の当選期待度の高さは６０％であるのに対して、赤拡大ロゴフラッシュ画像ＫＧ３が表示される場合の当選期待度の高さは４０％である。従って、縮小ロゴフラッシュ演出と拡大ロゴフラッシュ演出とにおいて、主人公キャラの顔が同じ色として示される場合、縮小ロゴフラッシュ画像ＳＧの方が、拡大ロゴフラッシュ画像ＫＧよりも、当選期待度が高いことを示唆している。よって遊技者には、通常ロゴフラッシュ演出よりも、拡大ロゴフラッシュ演出が実行されるのを期待させることが可能である

。即ち、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a で示されるメインキャラクタの顔が小さい方が、遊技者に当選期待度が高いことによる高揚感を与えることが可能である。

【 0 2 4 8 】

特に縮小ロゴフラッシュ演出の場合、青縮小ロゴフラッシュ画像 S G 1 又は赤縮小ロゴフラッシュ画像 S G 2 の何れが表示された場合であっても、同じ色が付されている青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1 又は赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3 よりも、当選期待度が高いことを示唆している。よって、青色又は赤色の何れの色であっても同じ色であれば、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a にて、把握し難い（インパクトの小さい）縮小ロゴフラッシュ画像 S G（図 4 5 参照）の方が、把握し易い（インパクトの大きい）拡大ロゴフラッシュ画像 K G（図 1 1（B）参照）よりも、遊技者に大きな高揚感を与えるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【 0 2 4 9 】

第 2 形態において、縮小ロゴフラッシュ画像 S G と拡大ロゴフラッシュ画像 K G（第 2 表示像）とを比較すると、縮小ロゴフラッシュ画像 S G に対して当選期待度を示唆する色（期待度要素）が付される種類は、2 種類（青色、赤色）である（図 4 6（A）参照）。これに対して、拡大ロゴフラッシュ画像 K G に対して当選期待度を示唆する色が付される種類は、5 種類（青色、緑色、赤色、金色、虹色）である（図 4 6（B）参照）。従って、拡大ロゴフラッシュ画像 K G に対して付される色の種類の方が、縮小ロゴフラッシュ画像 S G に対して付される色の種類よりも、多くなるように設定されている。

20

【 0 2 5 0 】

また第 2 形態において、縮小ロゴフラッシュ画像 S G に対して大当たりに当選していることが確定していることを示唆する虹色（当たり要素）が付されることはない。これに対して、拡大ロゴフラッシュ画像 K G に対して大当たりに当選していることが確定していることを示唆する虹色が付されることがある。こうして、拡大ロゴフラッシュ演出では、大当たりへの当選の確定が示唆されることがある一方、縮小ロゴフラッシュ演出では、大当たりへの当選の確定が示唆されることがないように設定されている。

【 0 2 5 1 】

〔予告演出選択処理〕次に第 2 形態の予告演出選択処理(S4505)について、図 4 8 に基づいて説明する。但し、第 1 形態の予告演出選択処理(S4505、図 4 4 参照)と異なる点を説明する。第 2 形態の予告演出選択処理(S4505)では、第 1 形態の予告演出選択処理(S4505)のステップ S4601～S4603（図 4 4 参照）に替えて、ステップ S4608～S4610 が設けられている。

30

【 0 2 5 2 】

図 4 8 に示すように、予告演出選択処理(S4505)ではまず、縮小ロゴフラッシュ演出実行抽選処理(S4608)を実行する。縮小ロゴフラッシュ演出実行抽選処理(S4608)では、所定の縮小ロゴフラッシュ実行抽選テーブル（図示省略）の中から、変動パターンの種類に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、所定の予告演出決定用乱数を取得して、選択した一つのテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、縮小ロゴフラッシュ演出を実行するか否かを決定する。

【 0 2 5 3 】

40

これにより、縮小ロゴフラッシュ演出を実行すると決定すれば(S4609でYES)、縮小ロゴフラッシュ画像抽選処理を実行して(S4610)、ステップ S4604 に進む。縮小ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4604)では、図 4 7 に示す縮小ロゴフラッシュ演出テーブルの中から、大当たり又はハズレであるかを示す変動パターンの情報に基づいて、一つのテーブルを選択する。そして、所定の予告演出決定用乱数を取得して、選択した一つのテーブルを用いて、青縮小ロゴフラッシュ画像 S G 1 又は赤縮小ロゴフラッシュ画像 S G 2 の何れを表示するかを決定する。一方、ステップ S4609 で縮小ロゴフラッシュ演出を実行しないと決定すれば(S4609でNO)、縮小ロゴフラッシュ画像抽選処理(S4610)をパスして、ステップ S4604 に進む。

【 0 2 5 4 】

50

なお予告演出決定用乱数を判定することによって、青縮小ロゴフラッシュ画像SG1又は赤縮小ロゴフラッシュ画像SG2が選択される選択率は、図47に示す通りである。そして、各変動パターンに基づいて縮小ロゴフラッシュ演出が実行される割合と、青縮小ロゴフラッシュ画像SG1又は赤縮小ロゴフラッシュ画像SG2が選択される選択率とに基づいて、図46に示す当選期待度になるように設定されている。なおステップS4604以降の処理については、第1形態で説明しているため、説明を省略する。

【0255】

以上、第2形態のパチンコ遊技機PY1によれば、透過液晶表示装置7の表示画面7aには、メインキャラクタの顔(特定のモチーフ)を含む縮小ロゴフラッシュ画像SGを視認可能な縮小ロゴフラッシュ演出(図45参照)が実行される場合と、メインキャラクタの顔を含んでいて縮小ロゴフラッシュ画像SGよりも把握し易い拡大ロゴフラッシュ画像KGを視認可能な拡大ロゴフラッシュ演出(図11(B)参照)が実行される場合とがある。ここで、青色が付されている青縮小ロゴフラッシュ画像SG1と、青色が付されている青拡大ロゴフラッシュ画像KG1とを比較すると、小さくて把握し難い青縮小ロゴフラッシュ画像SG1の方が、大きくて把握し易い青拡大ロゴフラッシュ画像KG1よりも、当選期待度が高いことを示唆している(図46(A)(B)参照)。よって、青縮小ロゴフラッシュ画像SG1を見た遊技者には、当選期待度が高いことをよる高揚感に加えて、小さくて把握し難い方が当選期待度が高いという関係(特殊性)に気付いたときの特別感(特殊感)を与えることが可能であり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0256】

また第2形態のパチンコ遊技機PY1によれば、縮小ロゴフラッシュ画像SGに付される色と拡大ロゴフラッシュ画像KGに付される色とが同じである場合、縮小ロゴフラッシュ画像SGに付される色(青色又は赤色)が何れであっても、縮小ロゴフラッシュ演出の方が、拡大ロゴフラッシュ演出よりも当選期待度が高いことを示唆する(図46(A)(B)参照)。従って、同じ色が付されていれば、把握し難い縮小ロゴフラッシュ画像SGの方が、把握し易い拡大ロゴフラッシュ画像KGよりも遊技者にとって有利なであることを示唆している。従って、一般的に、大きくて把握し易い画像であるほど当選期待度が高いことを示唆していると思い込んでいる遊技者に対して、小さくて把握し難い縮小ロゴフラッシュ画像SGの方が当選期待度が高いという逆の印象を与えることが可能である。その結果、従来にはない斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0257】

また第2形態のパチンコ遊技機PY1によれば、把握し易い拡大ロゴフラッシュ画像KGに対して色が付される種類(5種類)は、把握し難い縮小ロゴフラッシュ画像SGに対して色が付される種類(2種類)よりも、多い(図46(A)(B)参照)。従って、拡大ロゴフラッシュ画像KGが表示される場合の方が、縮小ロゴフラッシュ画像SGが表示される場合よりも、当選期待度の高さがより詳細に把握し易い。よって遊技者には、把握し難い縮小ロゴフラッシュ画像SGが表示される場合には、当選期待度が高いことによる高揚感を与えて、把握し易い拡大ロゴフラッシュ画像KGが表示される場合には、当選期待度の高さを詳細に把握させることになり、縮小ロゴフラッシュ画像SG又は拡大ロゴフラッシュ画像KGの何れであっても楽しませることが可能である。

【0258】

また第2形態のパチンコ遊技機PY1によれば、把握し易い拡大ロゴフラッシュ画像KGに対して、大当たりへの当選の確定を示唆する虹色が付されていることがある一方、把握し難い縮小ロゴフラッシュ画像SGに対して、虹色が付されていることはない。よって遊技者には、把握し難い縮小ロゴフラッシュ画像SGが表示される場合には、当選期待度が高いことによる高揚感を与えて、把握し易い拡大ロゴフラッシュ画像KGが表示される場合には、虹色が付されていることへの期待感を与えることになり、縮小ロゴフラッシュ画像SG又は拡大ロゴフラッシュ画像KGの何れであっても楽しませることが可能である。

【0259】

また第2形態のパチンコ遊技機P Y 1によれば、図45に示す縮小ロゴフラッシュ画像S G（第1表示像）は、図11（B）に示す拡大ロゴフラッシュ画像K G（第2表示像）が縮小（収縮）した印象を与え得るものであるが、当選期待度が高いことを示唆している（図46（A）（B）参照）。従って遊技者には、大きい拡大ロゴフラッシュ画像K Gが見えたときよりも、小さい縮小ロゴフラッシュ画像S Gが見えたときに大きな高揚感を与えるため、従来とは逆の印象による遊技興趣を提供することが可能である。

【0260】

<その他の変形例>

上記各形態では、図8に示すように、後方液晶表示装置50の前方に、透過液晶表示装置7を配置した。しかしながら、後方液晶表示装置50に替えて、別の透過液晶表示装置を用いて、別の透過液晶表示装置の前方に、透過液晶表示装置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。

【0261】

上記各形態では、図8及び図10（A）（B）に示すように、後方液晶表示装置50の表示画面50aの全体が、前方に配置されている透過液晶表示装置7の表示画面7aと前後方向に重なるようになっていた。しかしながら、後方液晶表示装置50の表示画面50a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表示装置7の表示画面50aと前後方向に重なるようにしても良い。なお透過液晶表示装置7は後方液晶表示装置50の前方に配置されているものの、透過液晶表示装置7の表示画面7aと後方液晶表示装置50の表示画面50aとが前後方向に重なっていないようにしても良い。

【0262】

上記各形態では、通常ロゴフラッシュ画像T G（第1表示像、図11（A）参照）、拡大ロゴフラッシュ画像K G（第2表示像、図11（B）参照）、縮小ロゴフラッシュ画像S G（第1表示像、図45参照）において、メインキャラクタの顔（特定のモチーフ）が含まれていた。しかしながら、メインキャラクタの顔に替えて、その他のモチーフが含まれている画像にしても良く、適宜変更可能である。例えば、特定の数字、特定のアイテム、特定の模様、特定の文字、特定の図形、特定のキャラが含まれている画像にしても良い。

【0263】

上記各形態では、通常ロゴフラッシュ画像T G（第1表示像）、拡大ロゴフラッシュ画像K G（第2表示像）、縮小ロゴフラッシュ画像S G（第1表示像）には、当選期待度高さを示唆する色（期待度要素）が付されるようになっていた（図11（A）（B）、図45参照）。しかしながら、通常ロゴフラッシュ画像T G、拡大ロゴフラッシュ画像K G、縮小ロゴフラッシュ画像S Gには、色とは異なる当選期待度を示唆する期待度要素が付されるようにしても良い。例えば、星画像を付して、星画像の数の多さによって当選期待度の高さを示唆するようにしても良い。又は炎のエフェクト画像を付して、炎の大きさによって当選期待度の高さを示唆するようにしても良い。なおエフェクト画像の色によって当選期待度の高さを示唆するようにしても良い。また音声を付して、音声の大きさ、音声の長さ、音声の音高等によって、当選期待度の高さを示唆するようにしても良い。

【0264】

上記各形態では、拡大ロゴフラッシュ演出において、虹色のメインキャラクタの顔を示す虹拡大ロゴフラッシュ画像K G 5（当たり示唆態様）が表示されると、大当たりへの当選の確定を示唆するようにした。しかしながら、当たり示唆態様は、虹色が付されている虹拡大ロゴフラッシュ画像に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、拡大ロゴフラッシュ画像に特定の模様や、特定のエフェクト、特定の効果音の当たり要素が付されているものを当たり示唆態様としても良い。

【0265】

上記各形態では、通常ロゴフラッシュ演出（図 1 1（A）参照）、拡大ロゴフラッシュ演出（図 1 1（B）参照）、縮小ロゴフラッシュ演出（図 4 5 参照）は、後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 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 0.5 秒だけ実行された。つまり、通常ロゴフラッシュ演出、拡大ロゴフラッシュ演出、縮小ロゴフラッシュ演出は、所謂カットイン予告のように、短時間だけ実行されるようにした。しかしながら、通常ロゴフラッシュ演出（第 1 前方予告演出）、拡大ロゴフラッシュ演出（第 2 前方予告演出、第 2 予告演出）、縮小ロゴフラッシュ演出（第 1 予告演出）の実行時間は、約 0.5 秒のように短時間に限られず、適宜変更可能である。例えば、ステップアップ予告のように段階的に演出画像が表示されたり、ムービーのように或る程度長い時間実行される演出としても良い。なお通常ロゴフラッシュ演出、拡大ロゴフラッシュ演出、縮小ロゴフラッシュ演出を、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a で実行しないようにしても良い。

10

【0266】

上記第 1 形態では、通常ロゴフラッシュ演出（図 1 1（A）参照）と拡大ロゴフラッシュ演出（図 1 1（B）参照）とを実行可能に構成し、上記第 2 形態では、縮小ロゴフラッシュ演出（図 4 5 参照）と拡大ロゴフラッシュ演出とを実行可能にした。しかしながら、通常ロゴフラッシュ演出と拡大ロゴフラッシュ演出と縮小ロゴフラッシュ演出とを実行可能にしても良く、これら 3 つのロゴフラッシュ演出のうち何れか 1 つだけを実行可能にしても良い。

20

【0267】

上記第 1 形態では、通常ロゴフラッシュ演出（第 1 前方予告演出）で表示される通常ロゴフラッシュ画像 T G には、当選期待度を示唆する 2 種類の表示態様（期待度態様、青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1、赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2）があった。しかしながら、通常ロゴフラッシュ画像 T G において、当選期待度を示唆する表示態様の種類を 3 種類以上にしても良い。

【0268】

上記第 1 形態では、通常ロゴフラッシュ演出で表示される各通常ロゴフラッシュ画像 T G（青通常ロゴフラッシュ画像 T G 1、赤通常ロゴフラッシュ画像 T G 2）の当選期待度は、図 1 2（A）に示すように設定した。しかしながらこの当選期待度の値は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。そして、通常ロゴフラッシュ演出において、大当たりへの当選の確定を示唆する通常ロゴフラッシュ画像が表示されることがあるようにしても良い。更に、大当たりへの当選の確定を示唆すると共に、大当たり遊技後に高確率状態に移行し得ることを示唆する通常ロゴフラッシュ画像が表示されることがあるようにしても良い。

30

【0269】

上記各形態では、透過液晶表示装置 7 の表示画面 7 a に、通常ロゴフラッシュ画像 T G、又は通常ロゴフラッシュ画像 T G が拡大した印象を与え得る拡大ロゴフラッシュ画像 K G が表示され得るようにした。しかしながら、拡大ロゴフラッシュ画像 K G が更に拡大した印象を与え得る超拡大ロゴフラッシュ画像が表示され得るようにしても良い。この場合、超拡大ロゴフラッシュ画像が表示される場合には、拡大ロゴフラッシュ画像 K G が表示される場合よりも、当選期待度が高いことを示唆しているようにしても良い。

40

【0270】

上記第 1 形態では、拡大ロゴフラッシュ演出（第 2 前方予告演出）で表示される拡大ロゴフラッシュ画像 K G には、当選期待度を示唆する 5 種類の表示態様（期待度態様、青拡大ロゴフラッシュ画像 K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像 K G 2、赤拡大ロゴフラッシュ画像 K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5）があった。しかしながら、拡大ロゴフラッシュ画像 K G において、当選期待度を示唆する表示態様の種類を 4 種類以下、又は 6 種類以上にしても良い。

【0271】

上記第 1 形態では、拡大ロゴフラッシュ演出で表示される各拡大ロゴフラッシュ画像 K

50

G（青拡大ロゴフラッシュ画像K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像K G 2、赤拡大ロゴフラッシュ画像K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像K G 5）の当選期待度は、図12（B）に示すように設定した。しかしながらこの当選期待度の値は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。そして、通常ロゴフラッシュ演出において、大当たりへの当選の確定を示唆する通常ロゴフラッシュ画像が表示されることがあるようにする一方、拡大ロゴフラッシュ演出において、大当たりへの当選の確定を示唆する拡大ロゴフラッシュ画像（虹拡大ロゴフラッシュ画像K G 5）が表示されないようにしても良い。

【0272】

上記第1形態では、拡大ロゴフラッシュ画像K Gで当選期待度を示唆する表示態様の種類（5種類）を、通常ロゴフラッシュ画像T Gで当選期待度を示唆する表示態様の種類（2種類）よりも多いようにした。しかしながら、拡大ロゴフラッシュ画像K Gで当選期待度を示唆する表示態様の種類を、通常ロゴフラッシュ画像T Gで当選期待度を示唆する表示態様の種類と同じ、又は少ないようにしても良い。

【0273】

上記第1形態では、演出例において、通常ロゴフラッシュ演出（図14（D）参照）と、拡大ロゴフラッシュ演出（図14（G）参照）とが、SPリーチの実行途中に実行された。しかしながら、通常ロゴフラッシュ演出の実行タイミング、拡大ロゴフラッシュ演出の実行タイミングは、SPリーチ中に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、演出図柄EZの変動表示の開始時点、リーチになった時点であっても良い。また疑似連演出（特別図柄が変動表示を開始してから停止表示するまでの間に演出図柄EZの変動表示を伴うサイクルが複数回ある演出）、又は連続予告（複数回の特別図柄の変動表示に跨って実行される予告演出）が実行されるときに、通常ロゴフラッシュ演出又は拡大ロゴフラッシュ演出が実行され得るようにしても良い。

【0274】

上記第2形態では、縮小ロゴフラッシュ画像S G（第1表示像）と拡大ロゴフラッシュ画像K G（第2表示像）は、透過液晶表示装置7の表示画面7aに表示され得るようにした。しかしながら、縮小ロゴフラッシュ画像S Gと拡大ロゴフラッシュ画像K Gは、透過液晶表示装置7以外の表示装置（例えば後方液晶表示装置50の表示画面50a）に表示されるようにしても良い。

【0275】

上記第2形態では、縮小ロゴフラッシュ画像S G（第1表示像、図45参照）は、拡大ロゴフラッシュ画像K G（第2表示像、図11（B）参照）が収縮した印象を与え得るものであった。しかしながら、特定のモチーフを含む第1表示像と第2表示像との関係は、把握し難い又は把握し易い関係であれば良く、適宜変更可能である。例えば、第1表示像は明度が低い演出画像である一方、第2表示像は明度が高い演出画像であるようにしても良い。また例えば第1表示像は、表示画面50aの端部分に表示される一方、第2表示像は、表示画面50aの中央部分に表示されるようにしても良い。

【0276】

上記第2形態では、縮小ロゴフラッシュ演出で表示される各縮小ロゴフラッシュ画像S G（青縮小ロゴフラッシュ画像S G 1、赤縮小ロゴフラッシュ画像S G 2）の当選期待度は、図46（A）に示すように設定した。しかしながらこの当選期待度の値は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。そして、縮小ロゴフラッシュ演出において、大当たりへの当選の確定を示唆する縮小ロゴフラッシュ画像が表示されることがあるようにしても良い。更に、大当たりへの当選の確定を示唆すると共に、大当たり遊技後に高確率状態に移行し得ることを示唆する縮小ロゴフラッシュ画像が表示されることがあるようにしても良い。

【0277】

上記第2形態では、拡大ロゴフラッシュ演出で表示される各拡大ロゴフラッシュ画像K G（青拡大ロゴフラッシュ画像K G 1、緑拡大ロゴフラッシュ画像K G 2、赤拡大ロゴフ

10

20

30

40

50

ラッシュ画像 K G 3、金拡大ロゴフラッシュ画像 K G 4、虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5) の当選期待度は、図 4 6 (B) に示すように設定した。しかしながらこの当選期待度の値は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。そして、縮小ロゴフラッシュ演出において、大当たりへの当選の確定を示唆する縮小ロゴフラッシュ画像が表示されることがあるようにして、拡大ロゴフラッシュ演出において、大当たりへの当選の確定を示唆する拡大ロゴフラッシュ画像 (虹拡大ロゴフラッシュ画像 K G 5) が表示されないようにしても良い。

【 0 2 7 8 】

上記第 2 形態では、拡大ロゴフラッシュ画像 K G で当選期待度を示唆する表示態様の種類 (5 種類) を、縮小ロゴフラッシュ画像 S G で当選期待度を示唆する表示態様の種類 (2 種類) よりも多いようにした。しかしながら、拡大ロゴフラッシュ画像 K G で当選期待度を示唆する表示態様の種類を、縮小ロゴフラッシュ画像 S G で当選期待度を示唆する表示態様の種類と同じ、又は少ないようにしても良い。

【 0 2 7 9 】

上記第 2 形態において、縮小ロゴフラッシュ演出 (図 4 5 参照) の実行タイミング、拡大ロゴフラッシュ演出 (図 1 1 (B) 参照) の実行タイミングは、何れであっても良い。例えば、演出図柄 E Z の変動表示の開始時点、リーチになった時点であっても良い。また擬似連演出 (特別図柄が変動表示を開始してから停止表示するまでの間に演出図柄 E Z の変動表示を伴うサイクルが複数回ある演出)、又は連続予告 (複数回の特別図柄の変動表示に跨って実行される予告演出) が実行されるときに、縮小ロゴフラッシュ演出又は拡大ロゴフラッシュ演出が実行され得るようにしても良い。

【 0 2 8 0 】

上記各形態では、大入賞口 1 4 が 1 つだけ設けられていた。しかしながら、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口という 2 つの大入賞口を設けるようにしても良い。この場合、大当たり遊技によって第 1 大入賞口を開放し、小当たり遊技によって第 2 大入賞口を開放するようにしても良い。或いは、大当たり遊技では、ラウンドによって第 1 大入賞口の開放と第 2 大入賞口の開放とを切替えるようにしても良い。また第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とを設ける場合、何れか一方に特定領域 1 6 を設けるようにすれば良い。

【 0 2 8 1 】

上記各形態では、大入賞口 1 4 内への特定領域 1 6 への通過に基づいて、高確率状態に制御する遊技機 (所謂 V 確機) として構成した。しかしながら、当選した大当たり (大当たり図柄) の種類でのみ高確率状態への移行が決定される遊技機として構成したり、当選した大当たりの種類と当選時の遊技状態と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構成しても良い。また、所謂 1 種 2 種混合機、2 種タイプの遊技機 (羽根物タイプの遊技機)、抽選によって高確率状態から通常確率状態に転落する転落機等、他の種類の遊技機として構成しても良い。てもよい。

【 0 2 8 2 】

上記各形態では、図 1 7 に示すように、大当たりの種類 (大当たり図柄の種類) を設けた。しかしながら、図 1 7 に示す大当たりの種類はあくまで一例であって、適宜変更可能である。

【 0 2 8 3 】

上記各形態では、特別図柄の抽選で小当たりに当選することがないように設定されていた。しかしながら、小当たりに当選することがあって、大入賞口 1 4 を開放可能な小当たり遊技が実行されることがあるようにしても良い。なお小当たり遊技では、少なくとも 1 球の入賞が可能な時間であれば、大入賞口 1 4 の開放時間は適宜変更可能である。但し意図しない量の賞球がなされないように、大入賞口 1 4 の総開放時間を 1 . 8 秒以下としておくことが望ましい。

【 0 2 8 4 】

上記各形態では、透過液晶表示装置 7 を用いて後方液晶表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a よりも前方にて、通常ロゴフラッシュ画像 T G、拡大ロゴフラッシュ画像 K G、縮小ロゴ

10

20

30

40

50

フラッシュ画像 S G を視認可能にした。しかしながら、透過液晶表示装置 7 以外の方法で、後方液晶表示装置 50 の表示画面 50 a よりも前方にて、通常ロゴフラッシュ画像 T G、拡大ロゴフラッシュ画像 K G、縮小ロゴフラッシュ画像 S G のような表示像を視認可能にしても良い。例えば、後方液晶表示装置 50 に替えて、3 次元的に（立体的に）画像を視認可能にする 3 D 液晶表示装置を用いて、通常ロゴフラッシュ画像 T G、拡大ロゴフラッシュ画像 K G、縮小ロゴフラッシュ画像 S G のような表示像を視認可能にしても良い。又は透過液晶表示装置 7 に替えて、イルミネーションパネル（LED パネル）を用いて、通常ロゴフラッシュ画像 T G、拡大ロゴフラッシュ画像 K G、縮小ロゴフラッシュ画像 S G のような表示像を視認可能にしても良い。

【0285】

10

上記各形態では、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 への入球に基づいて取得する乱数（判定情報）として、大当たり乱数等の 4 つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、大当たりの種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

【0286】

また上記各形態において、「所定の制御条件の成立」とは、第 1 特別図柄の抽選又は第 2 特別図柄の抽選において大当たりに当選し、その当選を示す大当たり図柄が停止表示されることである。

【0287】

20

また上記各形態において、パチンコ遊技機 P Y 1 として構成したが、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ遊技機）として構成しても良い。ここでスロットマシンの場合、どのようなタイプであってもよい。ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの入賞によって獲得メダルを増やす所謂ノーマル機（A タイプのスロットマシン）であれば、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナスを実行している状態が特別遊技状態に相当する。また、小役に頻繁に入賞可能な A R T（アシストリプレイタイム）や A T（アシストタイム）等の特別な遊技期間にて獲得メダルを増やす所謂 A R T 機や A T 機であれば、A R T や A T 中の状態が特別遊技状態に相当する。また、ノーマル機では特別遊技状態への制御条件は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選した上で、有効化された入賞ライン上に、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行契機となる図柄の組み合わせが各リールの表示結果として導出表示されることである。また、A R T 機や A T 機では特別遊技状態への制御条件は、例えば、A R T や A T の実行抽選に当選した上で、規定ゲーム数を消化するなどして A R T や A T の発動タイミングを迎えることである。

30

【0288】

10. 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、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。

【0289】

40

< 手段 A >

手段 A 1 に係る発明は、

所定の表示画面（50 a）を有する表示手段（後方液晶表示装置 50）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）において、

前記演出制御手段は、

前記表示画面よりも前方にて第 1 表示像（図 11（A）に示す通常ロゴフラッシュ画像 T G）を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御される期待度（大当たりへの当選期待度）を示唆する第 1 前方予告演出（通常ロゴフラッシュ演出）を実行する場合と

50

、
前記表示画面よりも前方にて前記第1表示像が拡大した印象を与え得る第2表示像（図11（B）に示す拡大ロゴフラッシュ画像KG）を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第2前方予告演出（拡大ロゴフラッシュ演出）を実行する場合と、があることを特徴とする遊技機である。

【0290】

この構成の遊技機によれば、第1前方予告演出が実行される場合には、表示画面よりも前方にて第1表示像が視認可能になる。そのためこの場合には、第1表示像が迫ってくるような印象を遊技者に抱かせることが可能である。一方、第2前方予告演出が実行される場合には、表示画面よりも前方にて、第1表示像が拡大した印象を与え得る第2表示像が視認可能になる。そのためこの場合には、第1前方予告演出よりも、第1表示像が更に前方に迫ってくるような印象を遊技者に抱かせることが可能である。こうして、表示画面よりも前方にて、第1表示像の接近度合いが変化しているように見せることが可能であり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0291】

手段A2に係る発明は、

手段A1に記載の遊技機において、

前記第1表示像には、前記特別遊技状態に制御される期待度を異ならせて示唆する複数の期待度態様（青通常ロゴフラッシュ画像TG1、赤通常ロゴフラッシュ画像TG2、図11（A）参照）があり、

前記第2表示像には、前記特別遊技状態に制御される期待度を異ならせて示唆する複数の期待度態様（青拡大ロゴフラッシュ画像KG1、緑拡大ロゴフラッシュ画像KG2、赤拡大ロゴフラッシュ画像KG3、金拡大ロゴフラッシュ画像KG4、虹拡大ロゴフラッシュ画像KG5、図11（B）参照）があり、

前記第2表示像での複数の期待度態様の種類（5種類）は、前記第1表示像での複数の期待度態様の種類（2種類）よりも多いことを特徴とする遊技機である。

【0292】

この構成の遊技機によれば、第2表示像での複数の期待度態様の種類は、第1表示像での複数の期待度態様の種類よりも多い。即ち、第2前方予告演出が実行される場合の方が、第1前方予告演出が実行される場合よりも、遊技者に期待度の高さをより詳細に把握させることが可能である。よって遊技者には、第1前方予告演出よりも、第1表示像がより迫って見える第2前方予告演出の方に、関心を抱かせることが可能である。

【0293】

手段A3に係る発明は、

手段A1に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記第1表示像には、前記特別遊技状態に制御される期待度を異ならせて示唆する複数の期待度態様（青通常ロゴフラッシュ画像TG1、赤通常ロゴフラッシュ画像TG2、図11（A）参照）があり、

前記第2表示像には、前記特別遊技状態に制御される期待度を異ならせて示唆する複数の期待度態様（青拡大ロゴフラッシュ画像KG1、緑拡大ロゴフラッシュ画像KG2、赤拡大ロゴフラッシュ画像KG3、金拡大ロゴフラッシュ画像KG4、虹拡大ロゴフラッシュ画像KG5、図11（B）参照）があり、

前記第2表示像での複数の期待度態様の中には、前記特別遊技状態に制御されることを示唆する当たり示唆態様（虹拡大ロゴフラッシュ画像KG5）がある一方、前記第1表示像での複数の期待度態様の中には、前記当たり示唆態様がないことを特徴とする遊技機である。

【0294】

この構成の遊技機によれば、第2表示像での複数の期待度態様の種類の中には、当たり示唆態様がある一方、第1表示像での複数の期待度態様の種類の中には、当たり示唆態様

がない。よって遊技者には、第 1 前方予告演出よりも、第 1 表示像がより迫って見える第 2 前方予告演出が実行されたときに、当たり示唆態様であるか否かに大きな関心を抱かせることが可能である。

【0295】

ところで、特開 2014-131700 号公報に記載の遊技機では、特別図柄が停止表示される前に、当選期待度（特別遊技状態に制御される期待度）を示唆する予告演出が実行されることがある。この予告演出により、遊技者に当選期待度の高さを把握させて、高揚感を与え得るようにしている。ここで特開 2014-131700 号公報に記載の遊技機のように、予告演出では一般的に、表示手段の表示画面に特定の演出画像（表示像）が表示される。しかしながら、単に表示画面に特定の演出画像を表示するという見せ方ではありきたりであり、予告演出での遊技興趣には改善の余地があった。そこで上記した手段 A1～A3 に係る発明は、特開 2014-131700 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、表示画面よりも前方にて第 1 表示像を視認可能にすることで、特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 1 前方予告演出を実行する場合と、表示画面よりも前方にて第 1 表示像が拡大した印象を与え得る第 2 表示像を視認可能にすることで、特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 2 前方予告演出を実行する場合と、がある点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供するという課題を解決（作用効果を奏する）することが可能である。

【0296】

< 手段 B >

手段 B1 に係る発明は、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 121）を備え、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 PY1）において、

前記演出制御手段は、

特定のモチーフ（本パチンコ遊技機 PY1 のメインキャラクタの顔）を含む第 1 表示像（図 45 に示す縮小ロゴフラッシュ画像 SG）を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御される期待度（大当たりへの当選期待度）を示唆する第 1 予告演出（縮小ロゴフラッシュ演出）を実行する場合と、

前記特定のモチーフを含んでいて前記第 1 表示像よりも遊技者に認識させ易い第 2 表示像（図 11（B）に示す拡大ロゴフラッシュ画像 KG）を視認可能にすることで、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 2 予告演出（拡大ロゴフラッシュ演出）を実行する場合と、があり、

前記第 1 表示像に前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する特定の期待度要素（例えば青色）が付されている場合（青縮小ロゴフラッシュ画像 SG1）と、前記第 2 表示像に前記特定の期待度要素（青色）が付されている場合（青拡大ロゴフラッシュ画像 KG1）とでは、前記第 1 予告演出の方が、前記第 2 予告演出よりも、前記特別遊技状態に制御される期待度が高い（図 46（A）（B）比較参照）ことを示唆していることを特徴とする遊技機である。

【0297】

この構成の遊技機によれば、特定のモチーフを含む第 1 表示像を視認可能な第 1 予告演出が実行される場合と、特定のモチーフを含んでいて第 1 表示像よりも認識し易い第 2 表示像を視認可能な第 2 予告演出が実行される場合とがある。ここで、第 1 表示像に特定の期待度要素が付されている場合と、第 2 表示像に特定の期待度要素が付されている場合とでは、第 1 予告演出の方が第 2 予告演出よりも、期待度が高いことを示唆している。よって、第 2 表示像（第 2 予告演出）を見た遊技者には、期待度が高いことによる高揚感に加えて、把握し難い方が期待度が高いという関係に気付いたときの特別感（特殊感）を与えることが可能であり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0298】

手段 B2 に係る発明は、

手段 B 1 に記載の遊技機において、

前記第 1 表示像（図 4 5 に示す縮小ロゴフラッシュ画像 S G）には、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する複数種類の期待度要素（青色、赤色）のうち何れかが付され、

前記第 2 表示像（図 1 1（B）に示す拡大ロゴフラッシュ画像 K G）には、前記複数種類の期待度要素を含む期待度要素（青色、緑色、赤色、金色、虹色）のうち何れかが付され、

前記第 1 表示像に付される期待度要素と前記第 2 表示像に付される期待度要素とが同じ（青色、赤色）である場合、当該第 1 表示像に付される期待度要素が前記複数の期待度要素のうち何れの期待度要素であっても、前記第 1 予告演出の方が、前記第 2 予告演出よりも、前記特別遊技状態に制御される期待度が高いことを示唆している（図 4 6（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

【0299】

この構成の遊技機によれば、第 1 表示像に付される期待度要素と第 2 表示像に付される期待度要素とが同じである場合、当該第 1 表示像に付される期待度要素が何れであっても、第 1 予告演出の方が第 2 予告演出よりも期待度が高いことを示唆する。従って、同じ期待度要素が付されていれば、把握し難い第 1 表示像の方が、把握し易い第 2 表示像よりも遊技者にとって有利であることを示唆するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0300】

20

手段 B 3 に係る発明は、

手段 B 2 に記載の遊技機において、

前記第 2 表示像（図 1 1（B）に示す拡大ロゴフラッシュ画像 K G）に対して前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する期待度要素が付される種類（5 種類）は、前記第 1 表示像（図 4 5 に示す縮小ロゴフラッシュ画像 S G）に対して前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する期待度要素が付される種類（2 種類）よりも、多い（図 4 6（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0301】

この構成の遊技機によれば、把握し易い第 2 表示像に対して期待度要素が付される種類は、把握し難い第 1 表示像に対して期待度要素が付される種類よりも多い。従って、第 2 表示像が表示される場合の方が、第 1 表示像が表示される場合よりも、期待度の高さがより詳細に把握し易い。よって遊技者には、把握し難い第 1 表示像が表示される場合には期待度が高いことによる高揚感を与えて、把握し易い第 2 表示像が表示される場合には期待度の高さを詳細に把握させることになり、第 1 表示像又は第 2 表示像の何れであっても楽しませることが可能である。

30

【0302】

手段 B 4 に係る発明は、

手段 B 2 又は手段 B 3 に記載の遊技機において、

前記第 2 表示像（図 1 1（B）に示す拡大ロゴフラッシュ画像 K G）に対して前記特別遊技状態に制御されることを示唆する当たり要素（虹色）が付されることがある一方、前記第 1 表示像（図 4 5 に示す縮小ロゴフラッシュ画像 S G）に対して前記当たり要素が付されることがないことを特徴とする遊技機である。

40

【0303】

この構成の遊技機によれば、把握し易い第 2 表示像に対して当たり要素が付されていることがある一方、把握し難い第 1 表示像に対して当たり要素が付されていることはない。よって遊技者には、把握し難い第 1 表示像が表示される場合には期待度が高いことによる高揚感を与えて、把握し易い第 2 表示像が表示される場合には当たり要素が付されていることへの期待感を与えることになり、第 1 表示像又は第 2 表示像の何れであっても楽しませることが可能である。

【0304】

50

手段 B 5 に係る発明は、

手段 B 2 乃至手段 B 4 の何れかに記載の遊技機において、

前記第 1 表示像（図 4 5 に示す縮小ロゴフラッシュ画像 S G）は、前記第 2 表示像（図 1 1（B）に示す拡大ロゴフラッシュ画像 K G）が縮小した印象を与え得るものであることを特徴とする遊技機である。

【0305】

この構成の遊技機によれば、小さい印象を与え得る第 1 表示像の方が、大きい印象を与え得る第 2 表示像よりも、期待度が高いことを示唆している。従って遊技者には、大きい第 2 表示像が見えたときよりも、小さい第 1 表示像が見えたときに大きな高揚感を与えるため、従来とは逆の印象による遊技興趣を提供することが可能である。

10

【0306】

ところで、特開 2 0 1 4 - 1 3 1 7 0 0 号公報に記載の遊技機では、特別図柄が停止表示される前に、当選期待度（特別遊技状態に制御される期待度）を示唆する予告演出が実行されることがある。この予告演出により、遊技者に当選期待度の高さを把握させて、高揚感を与え得るようにしている。ここで特開 2 0 1 4 - 1 3 1 7 0 0 号公報に記載の遊技機のように、予告演出では一般的に、表示手段の表示画面に特定のキャラクタ等のモチーフを含む演出画像（表示像）が表示される。しかしながら、予告演出において、遊技者に単に特定のモチーフを含む演出画像を視認させるだけではありきたりであり、予告演出での遊技興趣には改善の余地があった。そこで上記した手段 B 1 ~ B 5 に係る発明は、特開 2 0 1 4 - 1 3 1 7 0 0 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、特定のモチーフを含む第 1 表示像を視認可能にすることで、特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 1 予告演出を実行する場合と、特定のモチーフを含んでいて第 1 表示像よりも遊技者に認識させ易い第 2 表示像を視認可能にすることで、特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 2 予告演出を実行する場合と、があり、第 1 表示像に特別遊技状態に制御される期待度を示唆する特定の期待度要素が付されている場合と、第 2 表示像に特定の期待度要素が付されている場合とでは、第 1 予告演出の方が、第 2 予告演出よりも、特別遊技状態に制御される期待度が高いことを示唆している点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供するという課題を解決（作用効果を奏する）することが可能である。

20

【符号の説明】

【0307】

30

P Y 1 ... パチンコ遊技機

6 ... 遊技領域

7 ... 透過液晶表示装置

7 a ... 表示画面

5 0 ... 後方液晶表示装置

5 0 a ... 表示画面

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

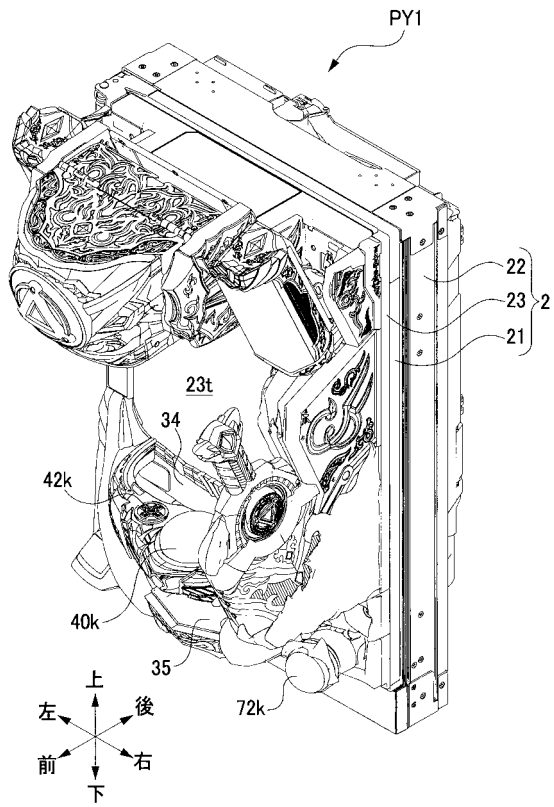
T G（T G 1 ~ T G 2）... 通常ロゴフラッシュ画像

K G（K G 1 ~ K G 5）... 拡大ロゴフラッシュ画像

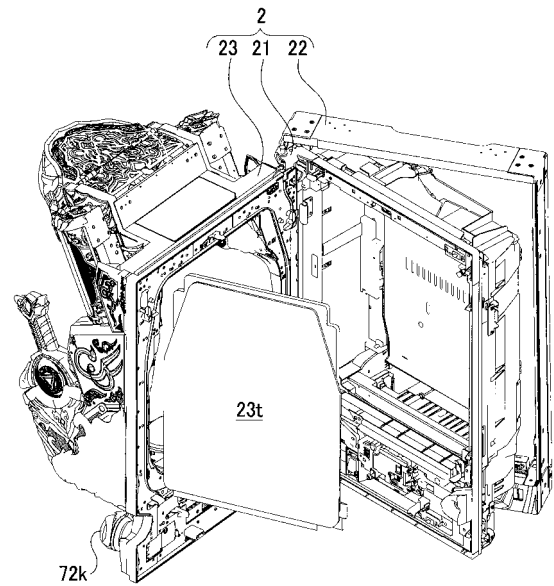
S G（S G 1 ~ S G 2）... 縮小ロゴフラッシュ画像

40

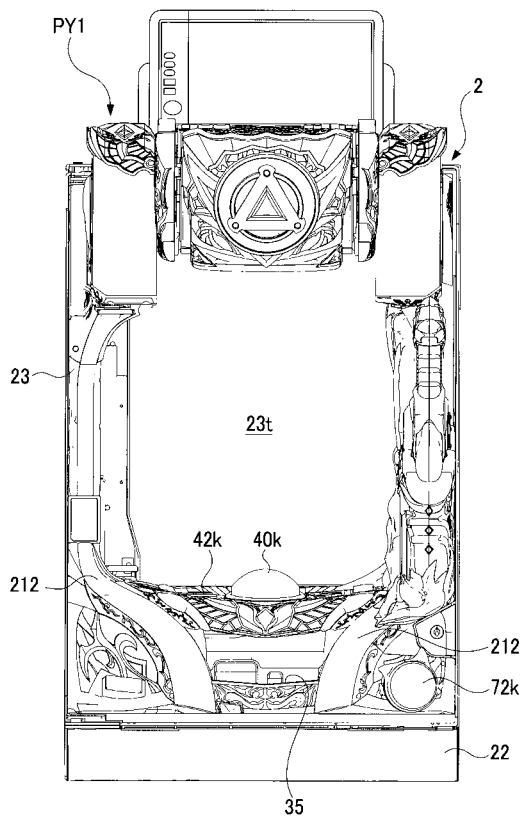
【図 1】



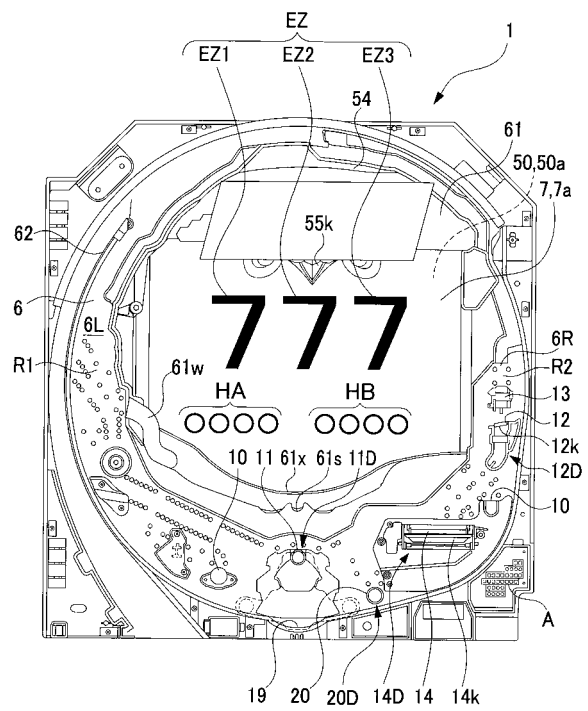
【図 2】



【図 3】

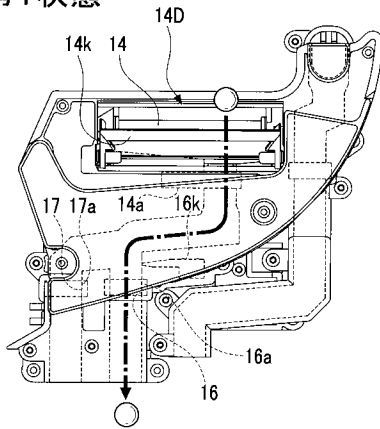


【図 4】

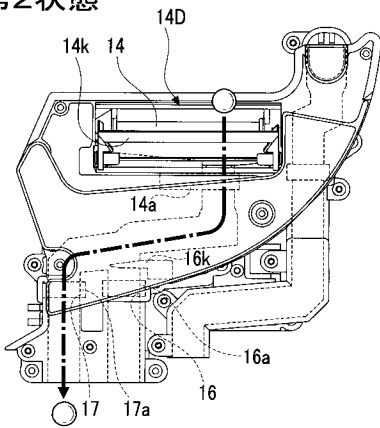


【図 5】

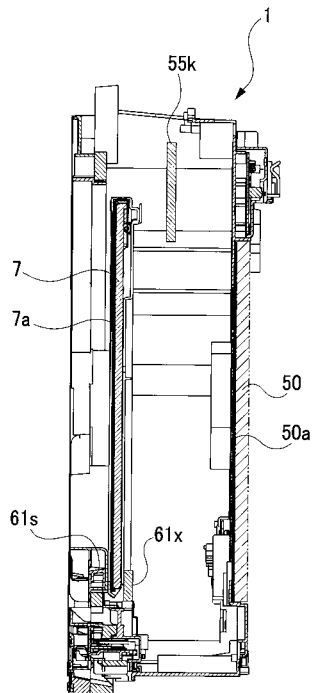
(A) 第1状態



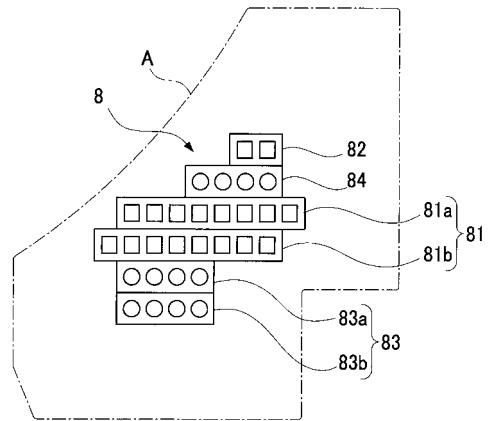
(B) 第2状態



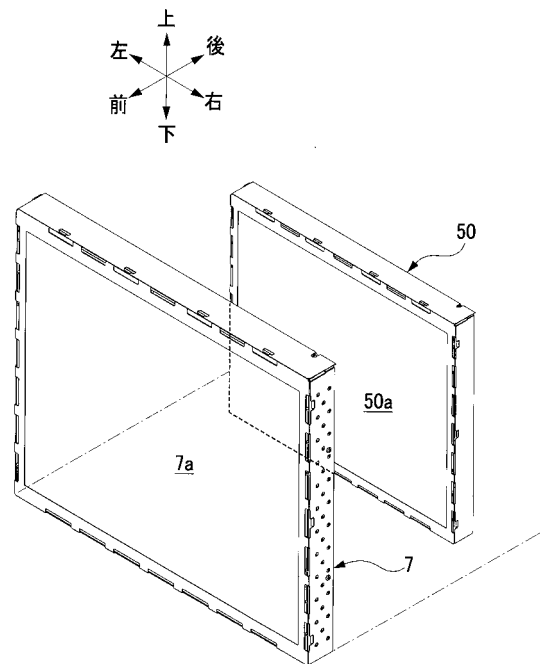
【図 7】



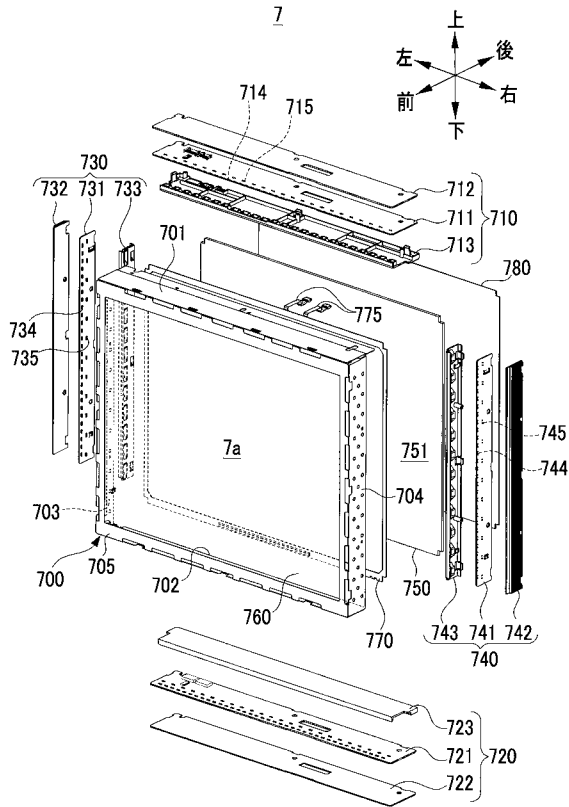
【図 6】



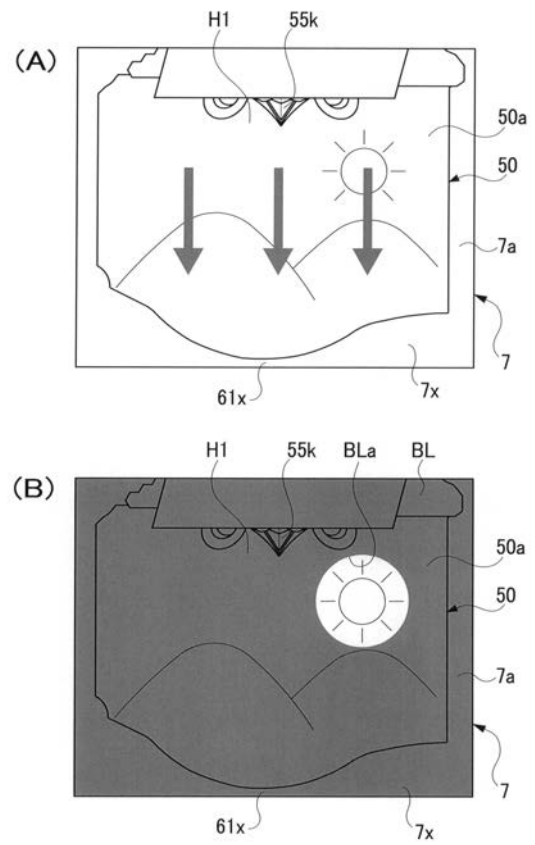
【図 8】



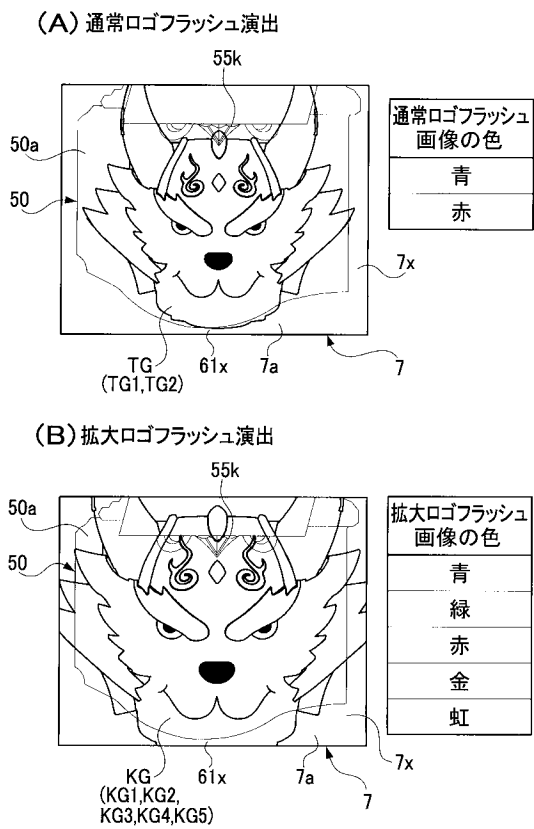
【 図 9 】



【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

(A)通常ロゴグラフィック画像の期待度	当選期待度
通常ロゴグラフィック画像	5%
青通常ロゴグラフィック画像	30%
赤通常ロゴグラフィック画像	

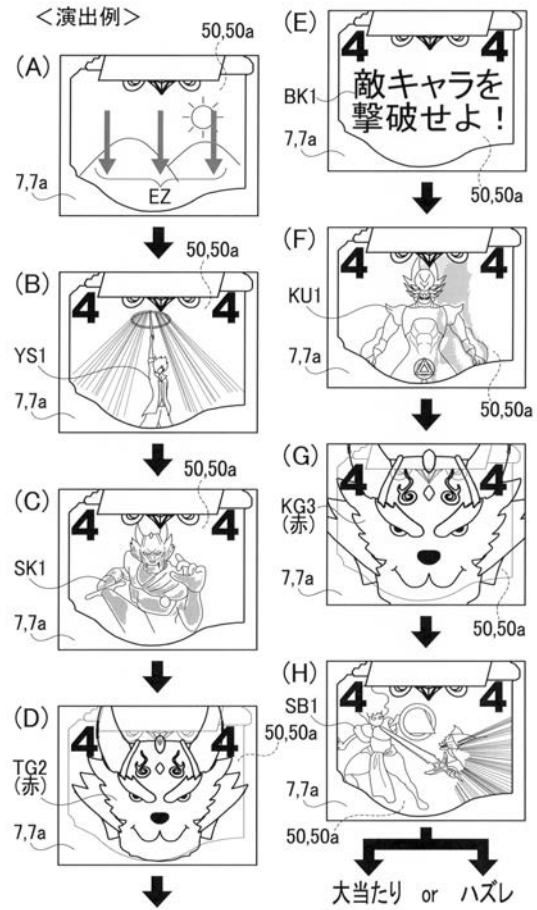
(B)拡大ロゴグラフィック画像の期待度	当選期待度
拡大ロゴグラフィック画像	10%
青拡大ロゴグラフィック画像	20%
緑拡大ロゴグラフィック画像	40%
赤拡大ロゴグラフィック画像	60%
金拡大ロゴグラフィック画像	100%
虹拡大ロゴグラフィック画像	

【図 13】

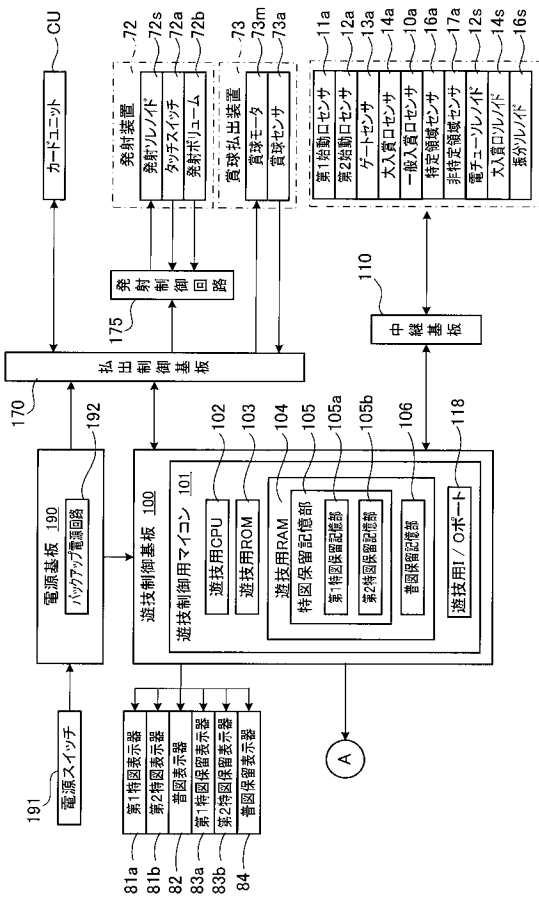
(A) 通常ロゴフラッシュ演出テーブル			
変動パターン	通常ロゴフラッシュ画像	選択率	
大当たり	青通常ロゴフラッシュ画像	35%	
	赤通常ロゴフラッシュ画像	65%	
	青通常ロゴフラッシュ画像	70%	
ハズレ	赤通常ロゴフラッシュ画像	30%	

(B) 拡大ロゴフラッシュ演出テーブル			
変動パターン	拡大ロゴフラッシュ画像	選択率	
大当たり	青拡大ロゴフラッシュ画像	40%	
	緑拡大ロゴフラッシュ画像	25%	
	赤拡大ロゴフラッシュ画像	20%	
	金拡大ロゴフラッシュ画像	10%	
	虹拡大ロゴフラッシュ画像	5%	
ハズレ	青拡大ロゴフラッシュ画像	60%	
	緑拡大ロゴフラッシュ画像	33%	
	赤拡大ロゴフラッシュ画像	5%	
	金拡大ロゴフラッシュ画像	2%	
	虹拡大ロゴフラッシュ画像	0%	

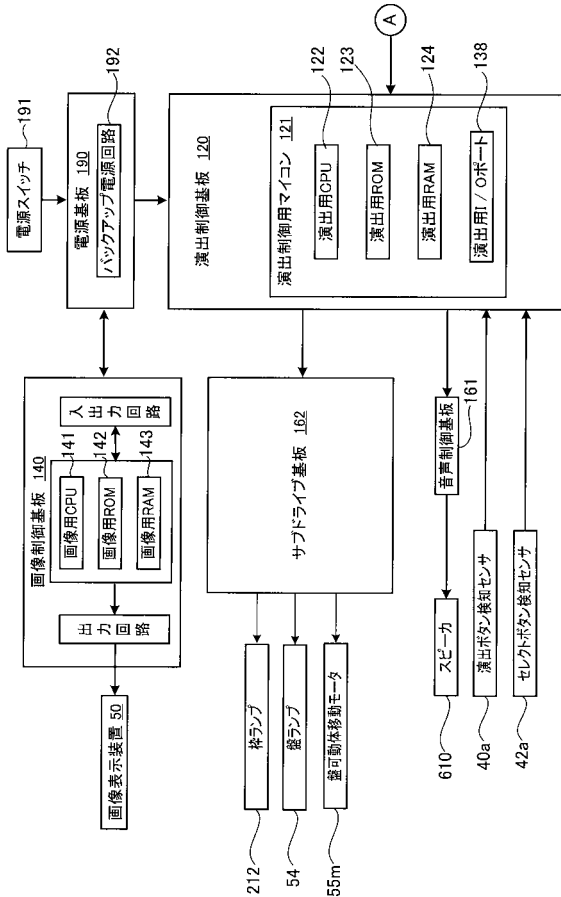
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

特図	当りの種類	特図開始の周回数	特図終了の周回数	当り率	大入賞口の確率が少〜				大入りの遊技者の滞在時間 (秒)※(1分=60秒)	特図継続回数	5回継続			
					0.5時間以内	10分以上	10分以上	10分以上						
特図1	特図1当り	特図1_大入賞	特図1_大入賞	11%	33%	40	10R	10	10R	20.5秒	15	高確率継続	10回	10回
	特図1当り	特図1_大入賞	特図1_大入賞	12%	66%	40	10R	10	10R	20.5秒	15	高確率継続	10回	継続
特図2	特図2当り	特図2_大入賞	特図2_大入賞	21%	100%	40	10R	10	10R	20.5秒	15	高確率継続	10回	10回

【図 19】

(A)大当たり判定テーブル		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態	0~204	大当たり
(非高確率状態)	0~85535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0~655	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
(B)リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0~2	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~254	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
(D)普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間(秒)	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

【図 18】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~99	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~99	変動パターン決定用
(B)			
乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数(当たり乱数)	0~255	普通図柄抽選の当否判定用

【図 20】

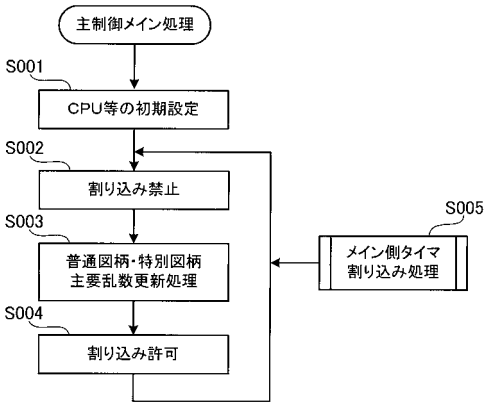
特図変動パターン判定テーブル	判定結果	保留球数	特図変動パターンの乱数値	振分率 (%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考
非時短状態	大当たり	-	0~44	45	P1	50000	600	強SPリーチ
			45~79	35	P2	30000		弱SPリーチB
			80~94	15	P3	30000		弱SPリーチA
	リーチ無しハズレ	-	95~99	5	P4	15000	600	ノーマルリーチ
			0~4	5	P11	50000		強SPリーチ
			5~14	10	P12	30000		弱SPリーチB
時短状態	大当たり	-	15~34	20	P13	30000	600	弱SPリーチA
			35~99	65	P14	15000		ノーマルリーチ
			0~99	100	P21	10000	600	-
	リーチ有りハズレ	-	0~39	40	P31	50000		強SPリーチ
			40~74	35	P32	30000		弱SPリーチB
			75~94	20	P33	30000		弱SPリーチA
時短状態	大当たり	-	95~99	5	P34	15000	600	ノーマルリーチ
			0~4	5	P41	50000		強SPリーチ
			5~14	10	P42	30000		弱SPリーチB
	リーチ有りハズレ	-	15~34	20	P43	30000	600	弱SPリーチA
			35~99	65	P44	15000		ノーマルリーチ
			0~99	100	P51	10000	600	-
時短状態	大当たり	-	0~99	100	P52	30000		-
			0~39	40	P31	50000	600	強SPリーチ
			40~74	35	P32	30000		弱SPリーチB
	リーチ有りハズレ	-	75~94	20	P33	30000		弱SPリーチA
			95~99	5	P34	15000	600	ノーマルリーチ
			0~4	5	P41	50000		強SPリーチ
時短状態	大当たり	-	5~14	10	P42	30000	600	弱SPリーチB
			15~34	20	P43	30000		弱SPリーチA
			35~99	65	P44	15000	600	ノーマルリーチ
	リーチ有りハズレ	-	0~99	100	P51	10000		-
			0~39	40	P31	50000		強SPリーチ
			40~74	35	P32	30000		弱SPリーチB

【図 2 1】

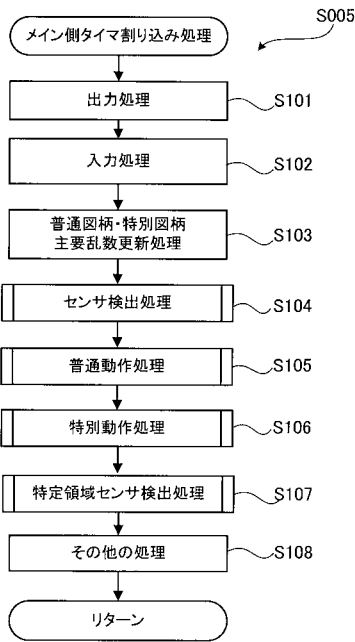
電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数(回)	開放時間(秒)/回	インターバル時間(秒)
非時短状態	普通図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	-
時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL2	3	2.0	1.0

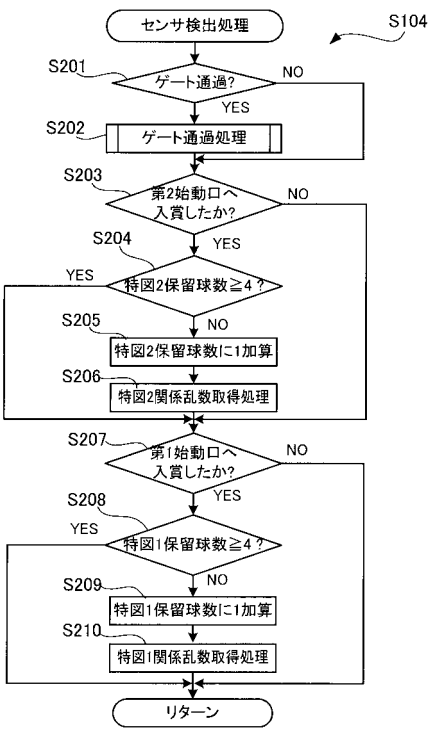
【図 2 2】



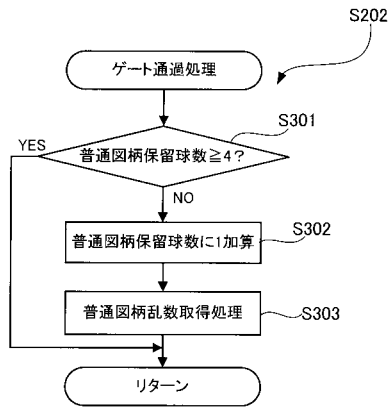
【図 2 3】



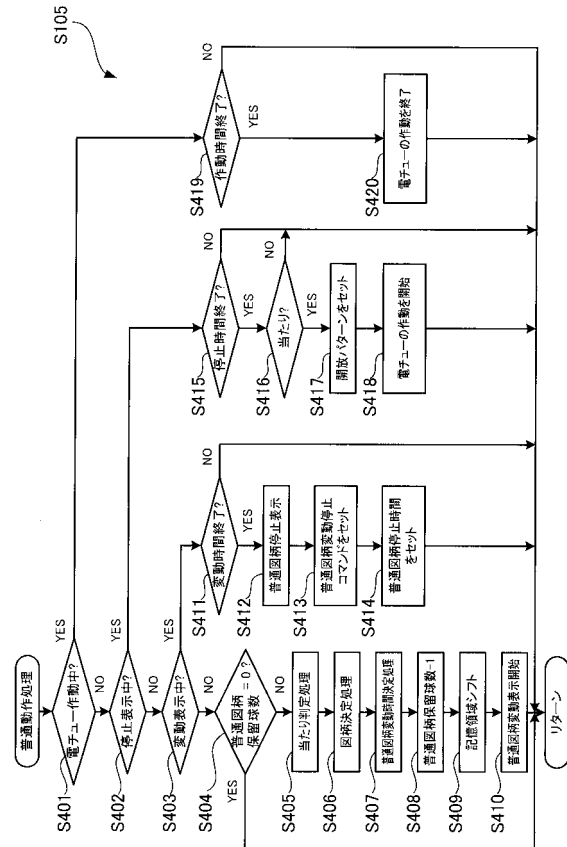
【図 2 4】



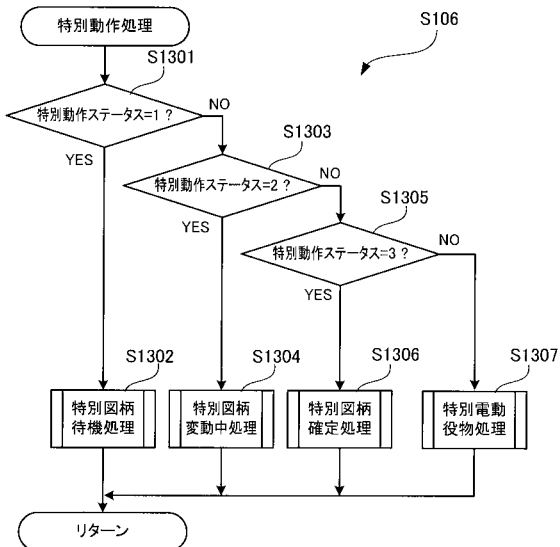
【図 25】



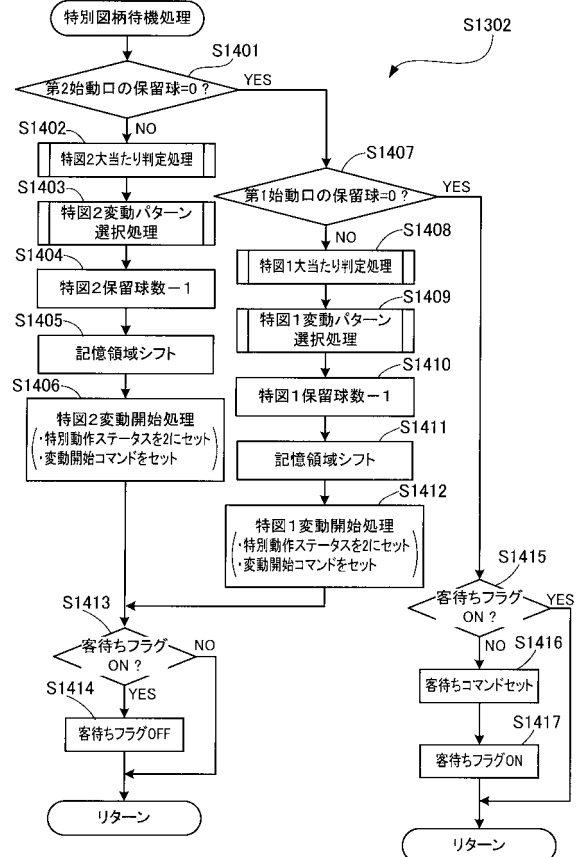
【図 26】



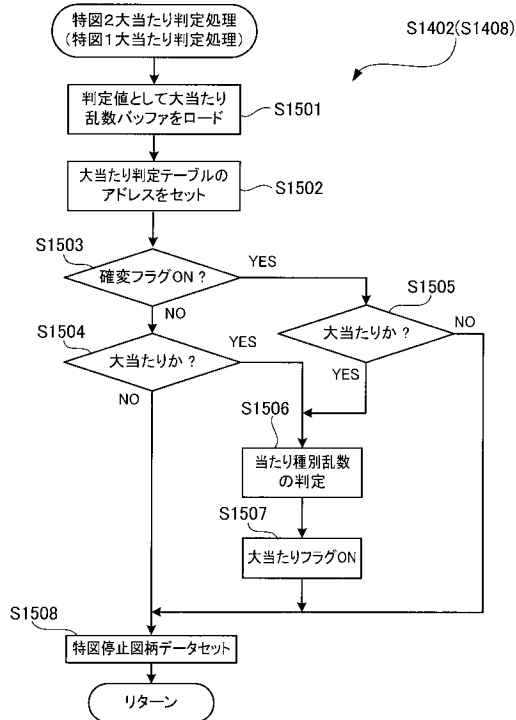
【図 27】



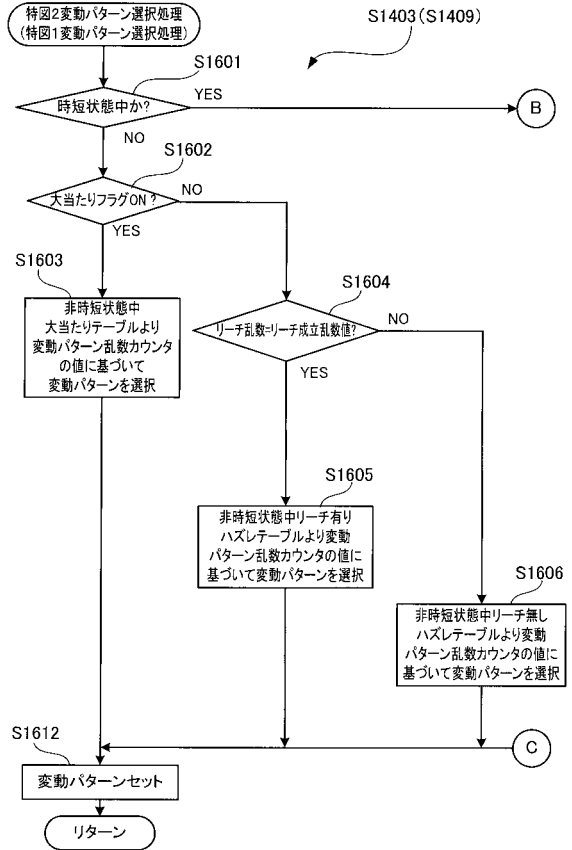
【図 28】



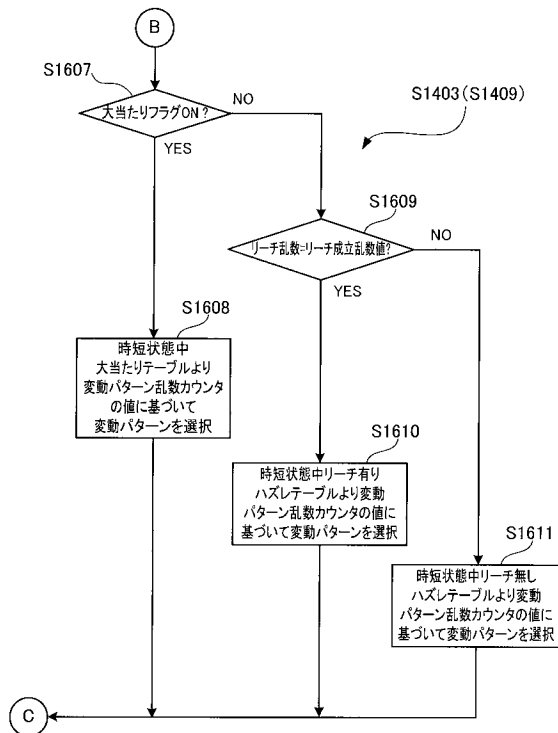
【図 29】



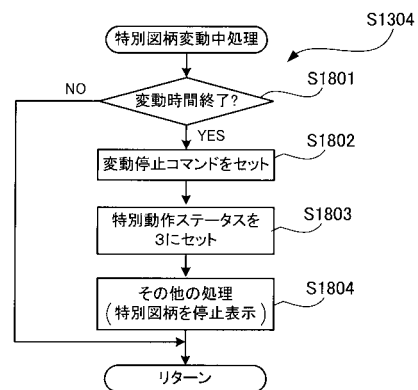
【図 30】



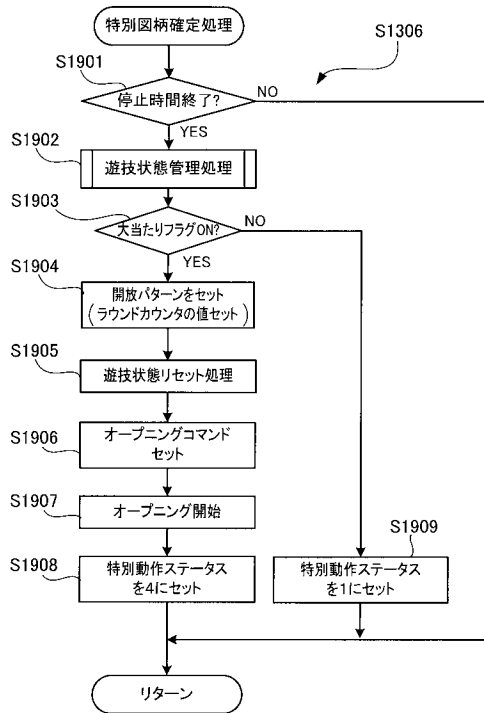
【図 31】



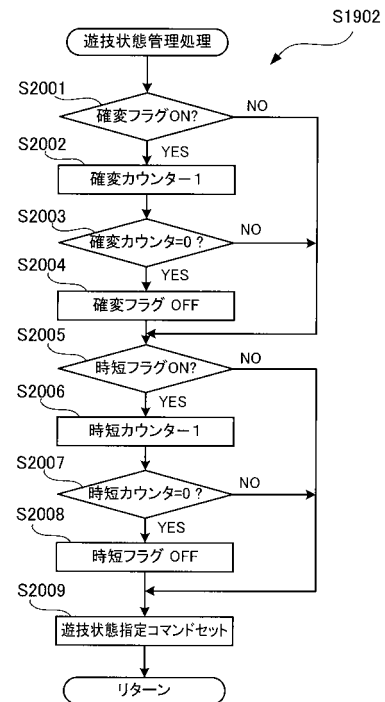
【図 32】



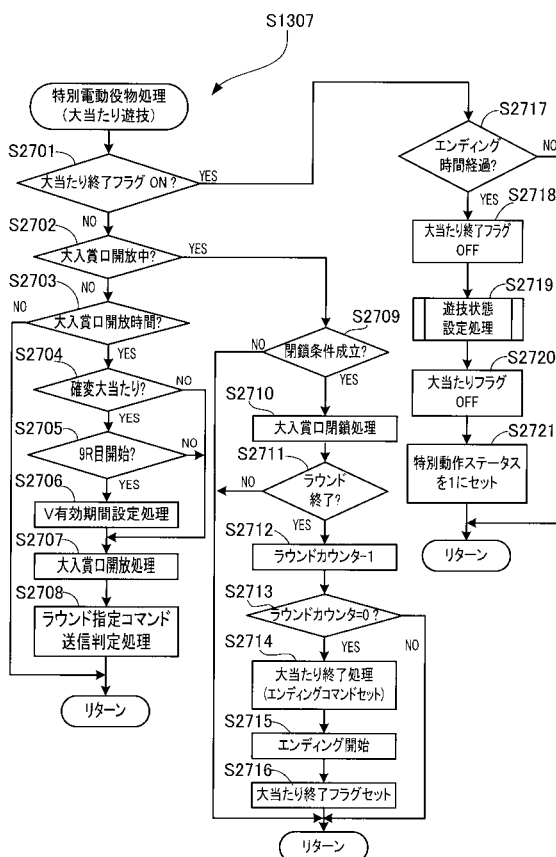
【図 3 3】



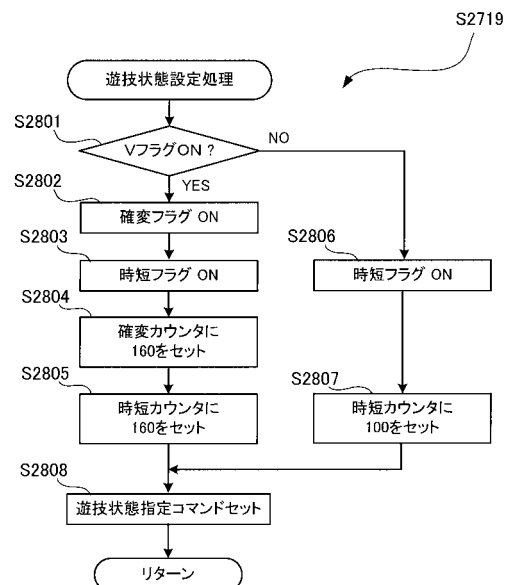
【図 3 4】



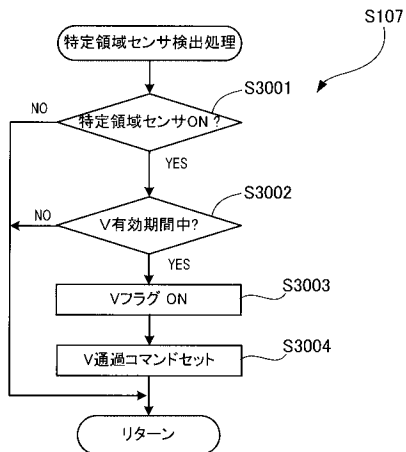
【図 3 5】



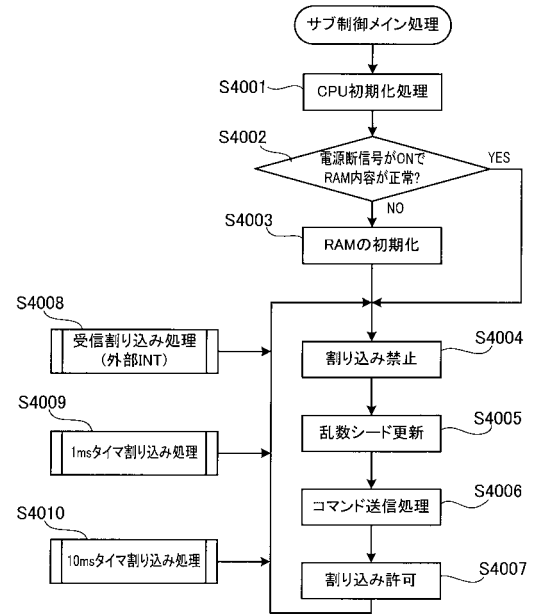
【図 3 6】



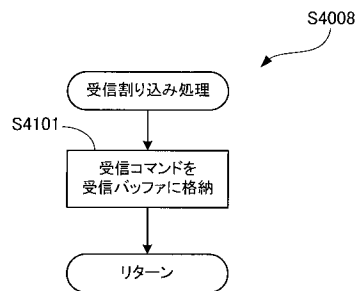
【図 37】



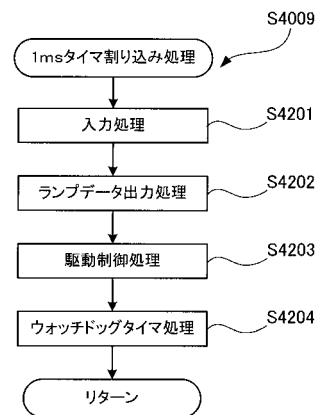
【図 38】



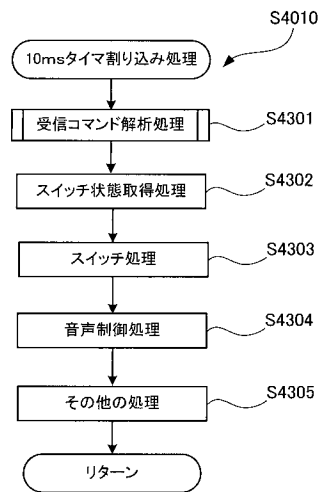
【図 39】



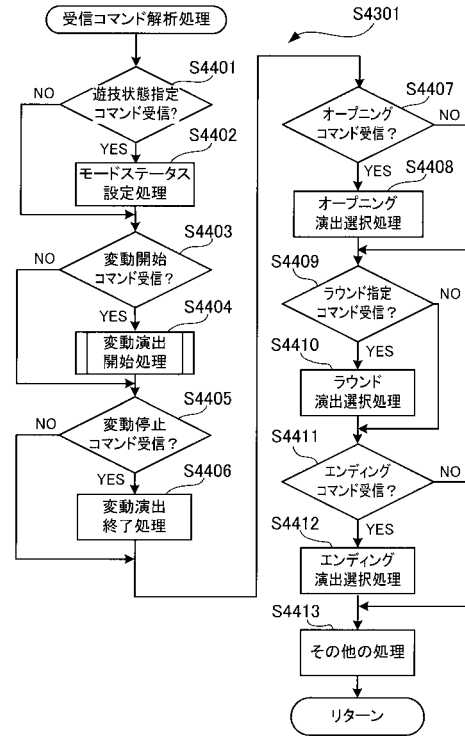
【図 40】



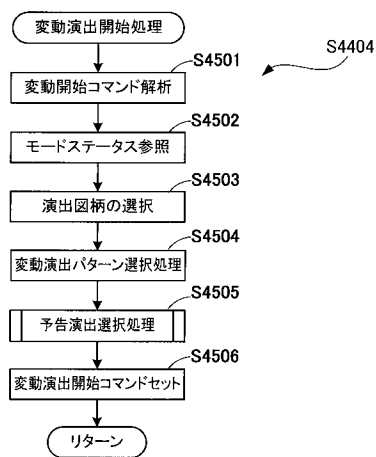
【図 4 1】



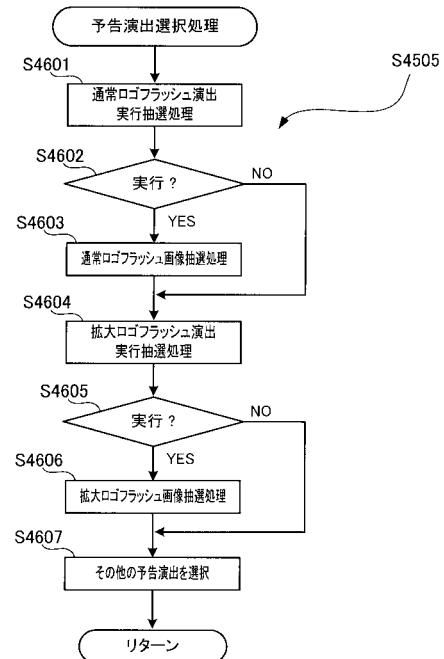
【図 4 2】



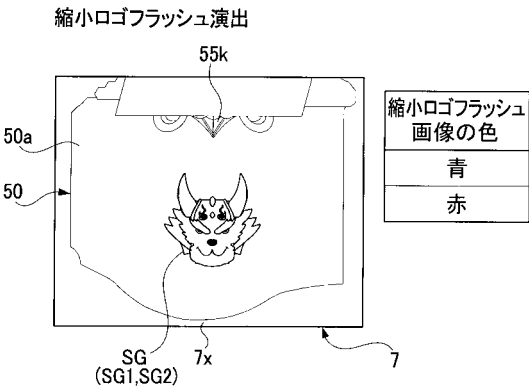
【図 4 3】



【図 4 4】



【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

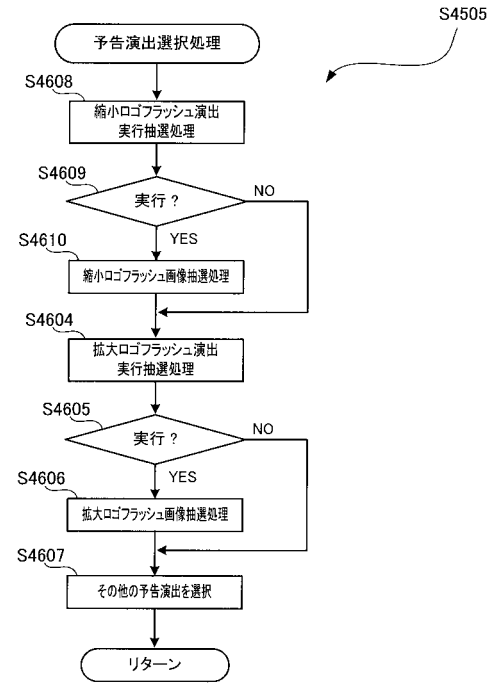
(A) 縮小ロゴフラッシュ画像の期待度	
縮小ロゴフラッシュ画像	当選期待度
青縮小ロゴフラッシュ画像	30%
赤縮小ロゴフラッシュ画像	60%

(B) 拡大ロゴフラッシュ画像の期待度	
拡大ロゴフラッシュ画像	当選期待度
青拡大ロゴフラッシュ画像	10%
緑拡大ロゴフラッシュ画像	20%
赤拡大ロゴフラッシュ画像	40%
金拡大ロゴフラッシュ画像	60%
紅拡大ロゴフラッシュ画像	100%

【 図 4 7 】

縮小ロゴフラッシュ演出テーブル	
変動パターン	縮小ロゴフラッシュ画像
大当たり	普通常ロゴフラッシュ画像
	赤通常ロゴフラッシュ画像
ハズレ	普通常ロゴフラッシュ画像
	赤通常ロゴフラッシュ画像
選択率	
25%	
75%	
80%	
20%	

【 図 4 8 】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
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
- F ターム(参考) 2C333 AA11 CA50 CA76