(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7534764号
(P7534764)

(45)発行日　令和6年8月15日(2024.8.15)

(24)登録日　令和6年8月6日(2024.8.6)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全127頁）

(21)出願番号　特願2020-69917(P2020-69917)
(22)出願日　令和2年4月8日(2020.4.8)
(65)公開番号　特開2021-164614(P2021-164614A)
(43)公開日　令和3年10月14日(2021.10.14)
審査請求日　令和5年4月5日(2023.4.5)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　110000291
弁理士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二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　川添 智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定条件が成立することに基づいて、当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段と、
前記判定の結果を示唆する判定結果示唆演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、
前記演出制御手段は、
所定のリーチ演出を実行した後に、前記所定のリーチ演出と異なる特別演出に発展可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、前記特別演出に発展する可能性を示唆する発展示唆画像を表示可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、当たり期待度を示唆する期待度示唆画像を表示可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、所定数の前記発展示唆画像と、前記期待度示唆画像とを一緒に表示する場合があり、
前記所定のリーチ演出にて、前記所定数よりも多い特定数の前記発展示唆画像と、前記期待度示唆画像とを一緒に表示する場合があり、
前記特定数の前記発展示唆画像と、前記期待度示唆画像とを一緒に表示した場合から、前記期待度示唆画像を所定位置に停止表示せずに、前記特定数の前記発展示唆画像のうち、一の前記発展示唆画像を前記所定位置に停止表示した場合になると、前記特別演出に発展させることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】

【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来のパチンコ遊技機には、始動口に遊技球が入球することを条件に、大当たりか否かを判定する大当たり判定を行い、大当たり判定の結果に基づいて、ノーマルリーチ（所定のリーチ演出）を行い、そのノーマルリーチの終了後に、ノーマルリーチと異なるスーパーリーチ（特別演出）へと発展可能な遊技機が知られている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００４－１４１２９３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、所定のリーチ演出と異なる特別演出に発展する場合があるだけでは、遊技興趣を低下させてしまう可能性があり、この点に改善する余地がある。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明の遊技機は、
所定条件が成立することに基づいて、当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段と、
前記判定の結果を示唆する判定結果示唆演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、
前記演出制御手段は、
所定のリーチ演出を実行した後に、前記所定のリーチ演出と異なる特別演出に発展可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、前記特別演出に発展する可能性を示唆する発展示唆画像を表示可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、当たり期待度を示唆する期待度示唆画像を表示可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、所定数の前記発展示唆画像と、前記期待度示唆画像とを一緒に表示する場合があり、
前記所定のリーチ演出にて、前記所定数よりも多い特定数の前記発展示唆画像と、前記期待度示唆画像とを一緒に表示する場合があり、
前記特定数の前記発展示唆画像と、前記期待度示唆画像とを一緒に表示した場合から、前記期待度示唆画像を所定位置に停止表示せずに、前記特定数の前記発展示唆画像のうち、一の前記発展示唆画像を前記所定位置に停止表示した場合になると、前記特別演出に発展させることを特徴とする遊技機である。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技興趣を高めることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】遊技盤ユニットの正面図である。
【図３】第２大入賞装置等を詳細に示す正面図である。
【図４】表示器類の正面図である。
【図５】図４に示す遊技盤の縦断面図である。
【図６】図５に示す透過液晶画像表示装置と後方画像表示装置とを示す斜視図である。
【図７】図６に示す透過液晶画像表示装置の分解斜視図である。

【図８】（Ａ）は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、（Ｂ）は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。
【図９】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図１０】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図１１】（Ａ）は普図関係乱数を示す表であり、（Ｂ）は特図関係乱数を示す表である。
【図１２】（Ａ）は当たり判定テーブルであり、（Ｂ）は普図変動パターン判定テーブルであり、（Ｃ）は補助遊技制御テーブルである。
【図１３】（Ａ）は大当たり判定テーブルであり、（Ｂ）は大当たり図柄種別判定テーブルであり、（Ｃ）はリーチ判定テーブルである。
【図１４】特図１変動パターン判定テーブルである。
【図１５】特図２変動パターン判定テーブルである。
【図１６】先読み判定テーブルである。
【図１７】大当たり遊技制御テーブルである。
【図１８】遊技状態の説明図である。
【図１９】演出モードの具体例を示す説明図である。
【図２０】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。
【図２１】特図変動演出のＮリーチの具体例を示す説明図である。
【図２２】特図変動演出のＳＰリーチの具体例を示す説明図である。
【図２３】保留演出の具体例を示す説明図である。
【図２４】（Ａ）は透過液晶画像表示装置に演出画像が表示されていない状態で後方画像表示装置に昼間通常用背景画像が表示されている図であり、（Ｂ）は透過液晶画像表示装置に暗転画像が表示されている状態で後方画像表示装置に昼間通常用背景画像が表示されている図である。
【図２５】可動体演出の具体例を示す説明図である。
【図２６】操作演出の具体例を示す説明図である。
【図２７】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図２８】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２９】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図３０】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３１】パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る大当たり図柄種別判定テーブルである。
【図３２】パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。
【図３３】パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、低確率非時短状態における特図１の変動パターン判定テーブルである。
【図３４】パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、低確率時短状態における特図１の変動パターン判定テーブルである。
【図３５】（Ａ）低確率非時短状態且つ大当たりの場合に選択される特図１変動パターンの振分率を示すテーブル、（Ｂ）低確率非時短状態且つリーチ有りハズレの場合に選択される特図１変動パターンの振分率を示すテーブル、（Ｃ）低確率時短状態且つ大当たりの場合に選択される特図２変動パターンの振分率を示すテーブル、（Ｂ）低確率時短状態且つリーチ有りハズレの場合に選択される特図２変動パターンの振分率を示すテーブルである。
【図３６】パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る低確率非時短状態での演出の流れを説明するための図である。
【図３７】（Ａ）ＬＯＧＯリーチの実行タイミングと、第１可動体発展演出、第２可動体発展演出、第３可動体発展演出が実行されない場合を説明するための図、（Ｂ）ＬＯＧＯリーチと第１可動体発展演出とが実行され、第２可動体発展演出と第３可動体発展演出とが実行されない場合を説明するための図である。
【図３８】（Ａ）ＬＯＧＯリーチと第１可動体発展演出と第２可動体発展演出とが実行され、第３可動体発展演出が実行されない場合を説明するための図、（Ｂ）ＬＯＧＯリーチ

と第１可動体発展演出と第２可動体発展演出と第３可動体発展演出とが実行される場合を説明するための図である。
【図３９】ＬＯＧＯリーチの具体例を示す図である。
【図４０】ＬＯＧＯリーチの具体例を示す図である。
【図４１】ＬＯＧＯリーチの具体例を示す図である。
【図４２】ＬＯＧＯリーチの具体例を示す図である。
【図４３】ＬＯＧＯリーチの具体例を示す図である。
【図４４】（Ａ）パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る吹き出し背景演出の実行選択テーブル、（Ｂ）パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係るＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルである。
【図４５】（Ａ）パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る第１ＬＯＧＯ図柄演出の実行選択テーブル、（Ｂ）パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部に係る第２ＬＯＧＯ図柄演出の実行選択テーブルである。
【図４６】（Ａ）共闘リーチと吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが実行されない場合を説明するための図、（Ｂ）共闘リーチと吹き出し背景演出とが実行され、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されない場合を説明するための図である。
【図４７】（Ａ）共闘リーチとＬＯＧＯフラッシュ演出とが実行され、吹き出し背景演出が実行されない場合を説明するための図、（Ｂ）共闘リーチと吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが実行される場合を説明するための図である。
【図４８】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図４９】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５０】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５１】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５２】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５３】低確率非時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５４】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５５】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５６】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５７】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【図５８】低確率時短状態での共闘リーチの具体例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
以下、本発明の遊技機の第１実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。
【０００９】
１．遊技機の構造
本発明の遊技機の第１実施形態であるパチンコ遊技機ＰＹ１について説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ１の構造について図１～図８を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向とする。
【００１０】
図１に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技機枠２を備えている。遊技機枠２は

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

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

また、前枠２３ｍの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体３１の底面に、音を出力可能なスピーカ５２が設けられている。スピーカ５２は、左側に配置された左スピーカ５２Ｌと、右側に配置された右スピーカ５２Ｒと、からなる。また、前枠２３ｍの右縁部と、下部装飾体３６における正面の下皿３５の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ５３が設けられている。さらに、前枠２３ｍの左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置５８が取り付けられている。枠可動装置５８は、左側に配置された左枠可動装置５８Ｌと、右側に配置された右枠可動装置５８Ｒと、で構成される。

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

遊技領域６は、ハンドル７２ｋの操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機ＰＹ１で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域６には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域６に進入して遊技領域６を流下する遊技球を、後述する第１始動口１１（入球口）、第２始動口１２（可変入球口）、一般入賞口１０、ゲート１３、第１大入賞口１４、および、第２大入賞口１５などに適度に誘導する経路を構成している。

【００１８】

遊技領域６には、遊技球が入球可能な第１始動口１１が形成された第１始動入賞装置１１Ｄと、第２始動口１２への入球を可能または不可能にさせる第２始動入賞装置（所謂「電チュー」）１２Ｄと、が設けられている。

【００１９】

第１始動入賞装置１１Ｄは不動である。そのため、第１始動口１１は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第１始動口１１への入賞は、第１特別図柄（以下、「特図１」という）の抽選（後述の特図１関係乱数の取得と判定：以下、「特図１抽選」という）および特図１の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第１始動口１１へ入賞すると、所定個数（例えば４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２０】

電チュー１２Ｄは、作動可能な電チュー開閉部材１２ｋを備えている。電チュー開閉部材１２ｋは、通常は（通常状態では）、第２始動口１２への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第２始動口１２への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材１２ｋが開放位置に移動することを第２始動口１２または電チュー１２Ｄの「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第２始動口１２への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材１２ｋが閉鎖位置にあることを第２始動口１２または電チュー１２Ｄの「閉状態」ともいう。また、第２始動口１２または電チュー１２Ｄが「開状態」になることを「電チュー１２Ｄが開放する」ともいい、電チュー１２Ｄが「閉状態」になることを「電チュー１２Ｄが閉鎖する」ともいう。第１始動口１１、又は第２始動口１２への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当する。

【００２１】

遊技球の第２始動口１２への入賞は、第２特別図柄（以下、「特図２」という）の抽選（後述の特図２関係乱数の取得と判定：以下、「特図２抽選」という）および特図２の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第２始動口１２へ入賞すると、所定個数（例えば４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２２】

また、遊技領域６には、遊技球が入球可能な一般入賞口１０が設けられている。遊技球が一般入賞口１０へ入賞すると、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２３】

また、遊技領域６には、遊技球が通過可能なゲート１３が設けられている。遊技球のゲート１３の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー１２Ｄを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー１２Ｄの開放を伴う遊技である。

【００２４】

また、遊技領域６には、遊技球が入球可能な第１大入賞口１４が形成された第１大入賞装置１４Ｄ（以下、「通常ＡＴ１４Ｄ」ともいう）が設けられている。

【００２５】
第１大入賞装置１４Ｄは、開状態と閉状態とに作動可能な通常ＡＴ開閉部材１４ｋを備える。通常ＡＴ開閉部材１４ｋの作動により第１大入賞口１４が開閉する。通常ＡＴ開閉部材１４ｋは、通常では第１大入賞口１４を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第１大入賞口１４の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態に作動すると、遊技球が第１大入賞口１４の中に入球することが可能になる。このように、通常ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態であるときだけ遊技球の第１大入賞口１４への入球が可能となる。遊技球が第１大入賞口１４へ入賞すると、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２６】
また、遊技領域６には、遊技球を第２始動口１２へ誘導する誘導ステージ１２ｇが設けられている。なお、誘導ステージ１２ｇの上面を転動する遊技球は、第２始動口１２の方へ向かって流下可能である。
【００２７】
また、遊技領域６には、遊技球が入球可能な第２大入賞口１５が形成された第２大入賞装置１５Ｄ（以下、「ＶＡＴ１５Ｄ」ともいう）が設けられている。第２大入賞装置１５Ｄは、作動可能なＶＡＴ開閉部材１５ｋを備えている。ＶＡＴ開閉部材１５ｋは、通常では第２大入賞口１５を塞いでおり、遊技球が第２大入賞口１５に入球することは不可能もしくは極めて困難である。ＶＡＴ開閉部材１５ｋは開状態をとることができる。ＶＡＴ開閉部材１５ｋが開状態であると遊技球の第２大入賞口１５への入球が容易となる。一方、ＶＡＴ開閉部材１５ｋが第２大入賞口１５を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、ＶＡＴ開閉部材１５ｋの作動によって第２大入賞口１５が開閉する。遊技球が第２大入賞口１５へ入賞すると、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２８】
ここで、図３を用いて、第２大入賞装置１５Ｄについて詳細に説明する。第２大入賞装置１５Ｄの内部には、第２大入賞口１５に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第２大入賞口センサ１５ａが設けられている。
【００２９】
第２大入賞口センサ１５ａの下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域１６と非特定領域１７とが設けられている。第２大入賞口センサ１５ａを通過した遊技球は、振分装置１６Ｄによって、特定領域１６か非特定領域１７かに振り分けられる。振分装置１６Ｄは、略矩形状の平板からなる振分部材１６ｋと、振分部材１６ｋを駆動する振分ソレノイド１６ｓとを備えている。振分部材１６ｋは、振分ソレノイド１６ｓの駆動により、左右にスライド可能に構成されている。
【００３０】
振分ソレノイド１６ｓが通電されていないとき、振分部材１６ｋは特定領域１６への遊技球の通過を妨げる第１状態（通過阻止状態：図３（Ａ）の正面視で振分部材１６ｋの左端が特定領域１６の左端よりやや右側に位置し、振分部材１６ｋが特定領域１６をその直上で覆う状態）にある。振分部材１６ｋが第１状態にあるときは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ１５ａを通過した後、特定領域１６を通過することは不可能もしくは極めて困難であり、非特定領域１７を通過する。この第２大入賞口１５から非特定領域１７まで流下する遊技球のルートを第１のルートという。
【００３１】
一方、振分ソレノイド１６ｓが通電されているとき、振分部材１６ｋは遊技球の特定領域１６の通過（進入）を許容する第２状態（通過許容状態：図３（Ｂ）の正面視で振分部材１６ｋの左端が特定領域１６の右端よりやや左側に位置し、振分部材１６ｋが特定領域１６をその直上で覆わず、特定領域１６の直上が開放している状態）にある。振分部材１６ｋが第２状態にあるときは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ１５ａを通過したあと特定領域１６を通過容易である。この第２大入賞口１５から特定

領域１６まで流下する遊技球のルートを第２のルートという。
【００３２】
なお、基本的に、振分部材１６ｋは第１状態で保持されている。すなわち、第１状態が、振分部材１６ｋの通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば１０Ｒ）においてのみ、振分ソレノイド１６ｓが通電され、第２状態に変化することができる。
【００３３】
特定領域１６と非特定領域１７には、各領域１６、１７を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ１６ａ、非特定領域センサ１７ａが設けられている。
【００３４】
なお、第１大入賞装置１４Ｄおよび第２大入賞装置１５Ｄは、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。
【００３５】
また、遊技領域６の略最下部には、遊技領域６へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域６の外部へ排出する２つのアウト口１９が設けられている。また、遊技盤１には、発光可能な盤ランプ５４が設けられている。
【００３６】
ところで、遊技球が流下可能な遊技領域６は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第１遊技領域）と、右側の右遊技領域（第２遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機ＰＹ１において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第１流路Ｒ１といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第２流路Ｒ２という。第１流路Ｒ１および第２流路Ｒ２は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。
【００３７】
第１流路Ｒ１上には、第１始動口１１と、２つの一般入賞口１０と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第１流路Ｒ１を流下するように遊技球を発射させることで、第１始動口１１、または、一般入賞口１０への入賞を狙うことができる。一方、第２流路Ｒ２上には、第２始動口１２と、ゲート１３と、第１大入賞口１４と、第２大入賞口１５と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第２流路Ｒ２を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート１３の通過や、第２始動口１２、第１大入賞口１４、または、第２大入賞口１５への入賞を狙うことができる。
【００３８】
なお、何れの入賞口（第１始動口１１、第２始動口１２、一般入賞口１０、第１大入賞口１４、および第２大入賞口１５）にも入球しなかった遊技球は、アウト口１９へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。なお、第１始動口１１、又は第２始動口１２への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当する。
【００３９】
また、遊技盤１の前面に形成された遊技領域６の下方の左隣（遊技領域６以外の部分）には表示器類８が配置されている。図４に示すように、表示器類８には、特図１を可変表示する特図１表示器８１ａ、特図２を可変表示する特図２表示器８１ｂ、及び、普図を可変表示する普図表示器８２が含まれている。また、表示器類８には、後述する特図１保留数（Ｕ１：特図１表示器８１ａによる特図１の可変表示が保留されている数）を表示する特図１保留表示器８３ａ、および後述する特図２保留数（Ｕ２：特図２表示器８１ｂによる特図２の可変表示が保留されている数）を表示する特図２保留表示器８３ｂが含まれている。
【００４０】

特図１の可変表示は、第１始動口１１への遊技球の入賞を契機に特図１抽選が行われると実行される。また、特図２の可変表示は、第２始動口１２への遊技球の入賞を契機に特図２抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図１および特図２を総称して特図といい、特図１抽選および特図２抽選を総称して特図抽選という。また、特図１表示器８１ａおよび特図２表示器８１ｂを総称して特図表示器８１という。さらに、特図１保留表示器８３ａおよび特図２保留表示器８３ｂを総称して特図保留表示器８３という。

【００４１】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第１大入賞口１４及び第２大入賞口１５）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。

【００４２】

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、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器８１は、「□□■■□□■■」（□：点灯、■：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤの点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器８１「■■■■■■■□」というように一番右にあるＬＥＤのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させてもよい。

【００４３】

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

【００４４】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、第１始動口１１への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図１関係乱数」といい、第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図２関係乱数」という。ここで、特図１関係乱数は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａに記憶される。一方、特図２関係乱数は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１保留の数（特図１保留数）および特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２保留の数（特図２保留数）には上限（例えば４個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図１保留と特図２保留を総称して「特図保留」といい、特図１保留数と特図２保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【００４５】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部１０５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特

図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部１０６に記憶される。普図保留記憶部１０６に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば４個）を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート１３を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

よって例えば、遊技者が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに意識が向いているときに、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａのうち外側表示領域７ｘも含めて演出画像を表示する（図２４（Ｂ）参照）。これにより、遊技者にとっては、後方画像表示装置５０の表示部５０ａよりも外側に演出画像がはみ出て見える。よって遊技者には、想定外の位置で演出画像を見せて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

下側構造部７２０は、フレーム枠７００の下面部７０２の内側（上面側）に組付けられるものである。この下側構造部７２０は、図９に示すように、下側制御基板７２１と、下側ヒートシンク７２２と、下側組付カバー７２３とを備えている。下側制御基板７２１には、左右方向に沿って多数の下側表示用ＬＥＤ７２４と、多数の下側役物用ライト７２５が実装されている。下側構造部７２０と上側構造部７１０の構造とは、上下対称で同様であるため、詳細な説明を省略する。

【００６６】

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

【００６７】

左側制御基板７３１は、前端側の縁部に、上下方向に沿って多数の左側表示用ＬＥＤ７３４を実装している。各左側表示用ＬＥＤ７３４は、導光板７５０の周面のうちの左面に向かって、表示用の光を右方へ照射するものである。よって左側制御基板７３１は、左側表示用ＬＥＤ７３４の点灯及び消灯を制御することで、左側表示用ＬＥＤ７３４による表示用の光が導光板７５０の左面に供給される状態と、供給されない状態とを切替えることが可能である。

【００６８】

また左側制御基板７３１は、左側表示用ＬＥＤ７３４よりも後方に、上下方向に沿って

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

【００６９】

左側ヒートシンク７３２は、左側表示用ＬＥＤ７３４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ＬＥＤ７３４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。

【００７０】

右側構造部７４０は、フレーム枠７００の右面部７０４の内側（左面側）に組付けられるものである。この右側構造部７４０は、図７に示すように、右側制御基板７４１と、右側ヒートシンク７４２と、右側組付カバー７４３とを備えている。右側制御基板７４１には、上下方向に沿って多数の右側表示用ＬＥＤ７４４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。

【００７１】

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面（上面、下面、左面、右面）を通して入射する。そして、入射した表示用の光を内部で反射させて、前面７５１から出射させるようになっている。なお導光板７５０の後面には、表示用の光を前方に向かって反射させるための凹凸状の粗面（図示省略）が形成されている。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】
こうして、透過フィルム７７０が非透過状態であれば、表示部７ａ（透過フィルム７７０）よりも後方（後方画像表示装置５０）を視認することができなくて、主に透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示される演出画像に注目させることになる。これに対して、透過フィルム７７０が透過状態であれば、表示部７ａよりも後方を視認することができて、主に後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される演出画像や、盤上可動体５５ｋ等に注目させることになる。なお非透過状態を、透過フィルム７７０よりも後方を完全に視認できない状態としたが、後方を僅かに視認できる状態としても良い。
【００７６】
保護パネル７８０は、図７に示すように、透過フィルム７７０の後側に配されていて、透過液晶画像表示装置７の後方からの外力に対して透過フィルム７７０、導光板７５０、及び液晶パネル７６０を保護するものである。この保護パネル７８０は、光を透過可能な透過性を有する透明な合成樹脂板で構成されていて、長方形状になっている。
【００７７】
次に図８を用いて盤上可動体５５ｋ、盤下可動体５６ｋの作動について説明する。図８（Ａ）は、盤上可動体５５ｋおよび盤下可動体５６ｋが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置５５の駆動源が駆動すると、盤上可動体５５ｋは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置５６の駆動源が駆動すると、盤下可動体５６ｋは上向きに移動（上昇）する。このとき、図８（Ｂ）に示すように、後方画像表示装置５０は下降した盤上可動体５５ｋまたは上昇した盤下可動体５６ｋに覆われ、後方画像表示装置５０は視認困難となる。
【００７８】
なお、遊技盤ユニットＹＵに設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００７９】
２．遊技機の電気的構成
次に、図９～図１０に基づいて、パチンコ遊技機ＰＹ１における電気的な構成を説明する。図９～図１０に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）１００、主制御基板１００による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出（特図変動演出）、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン４０（操作手段）や特殊ボタン４１の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板、以下「サブ制御基板」）１２０、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板１７０等を、遊技盤１の後方画像表示装置５０よりさらに背面側に備えている。主制御基板１００を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板１２０を、後述する画像制御基板１４０、ランプ制御回路１５１、および音声制御回路１６１とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板１２０を備え、演出手段（後方画像表示装置５０、透過液晶画像表示装置７、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、および、可動装置５５，５６等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。
【００８０】
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、主制御基板１００、サブ制御基板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、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、後述する主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対して電力を供給する。従って、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板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操作またはＯＦＦ操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。なお、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に対するバックアップ電源回路を主制御基板１００に設けたり、サブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板１２０に設けたりしてもよい。

【００８１】

図９に示すように、主制御基板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１０１（遊技制御手段）には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０３、ワークメモリとして使用される遊技用ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０４、および遊技用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が含まれている。

【００８２】

遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ＲＯＭ１０３は外付けであってもよい。また、遊技用ＲＡＭ１０４には、前述した特図保留記憶部１０５や普図保留記憶部１０６などが設けられている。

【００８３】

また、主制御基板１００には、データや信号の入出力を行うための遊技用Ｉ／Ｏ（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ）ポート部１１８、および遊技用ＲＡＭ１０４に記憶されている情報を遊技用ＣＰＵ１０２にクリアさせるためのＲＡＭクリアスイッチ１１９が実装されている。

【００８４】

主制御基板１００には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類ＭＳや各種アクチュエータ類ＭＡが接続されている。そのため、主制御基板１００には、各種センサ類ＭＳが出力した信号が入力する。また、主制御基板１００は、各種アクチュエータ類ＭＡに信号を出力する。

【００８５】

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

【００８６】

また、主制御基板１００に接続されている各種アクチュエータ類ＭＡには、電チュー１２Ｄの電チュー開閉部材１２ｋを駆動する電チューソレノイド、第１大入賞装置１４Ｄの通常ＡＴ開閉部材１４ｋを駆動する第１大入賞口ソレノイド、第２大入賞装置１５ＤのＶＡＴ開閉部材１５ｋを駆動する第２大入賞口ソレノイド、および、振分装置１６Ｄの振分部材１６ｋを駆動する振分ソレノイド１６ｓが含まれている。なお、主制御基板１００に

接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

また、発射装置７２には、遊技者などの人のハンドル７２ｋ（図１参照）への接触を検知可能なタッチスイッチが設けられている。遊技者によるハンドル７２ｋの操作があった場合には、タッチスイッチが遊技者のハンドル７２ｋへの接触を検知し、検知信号を払出制御基板１７０に出力する。また、発射装置７２には、ハンドル７２ｋの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置７２は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル７２ｋの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイドを駆動させる。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１においては、ハンドル７２ｋへの回転操作が維持されている状態では、約０．６秒毎に１球の遊技球が発射されるようになっている。

【００９１】

また主制御基板１００は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板１２０に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板１２０は、主制御基板１００から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板１００による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、主制御基板１００とサブ制御基板１２０との接続は、主制御基板１００からサブ制御基板１２０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板１００とサブ制御基板１２０との間には、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。

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

また、サブ制御基板１２０には、データや信号の入出力を行うための演出用Ｉ／Ｏポー

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

ＶＤＰ１４４は、演出制御用マイコン１２１からの指令に基づき画像用ＣＰＵ１４１によって作成されるディスプレイリストに従って、ＣＧＲＯＭ１４５から画像データを読み出してＶＲＡＭ１４６内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してＶＲＡＭ１４６内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をＲＧＢ信号として後方画像表示装置５０、透過液晶画像表示装置７に出力する。これにより、種々の演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａや、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示される。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

御基板１４０に接続し、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板１４０の画像用ＲＯＭ１４２に音声データを格納してもよい。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

サブ制御基板１２０に接続された各種ランプ類ＳＬには、枠ランプ５３，盤ランプ５４等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン１２１は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されているデータを用いる。

【０１０５】

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

【０１０６】

３．遊技機による主な遊技

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

【０１０７】

３－１．普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器８２において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停

止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート１３の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート１３の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート１３を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【０１０８】

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

【０１０９】

３－１－１．当たり判定

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

【０１１０】

３－１－２．普図変動

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

【０１１１】

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

【０１１２】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に１つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば３０秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば３０秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば５秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば５秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器８２で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当た

り判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器８２において普図の可変表示が行われる。

【０１１３】

３－１－３．補助遊技

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

【０１１４】

補助遊技は、補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー１２Ｄが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技状態に基づいて、図１２（Ｃ）に示すような１または複数の補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【０１１５】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー１２Ｄの開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第１の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが困難な時間（例えば０．０８秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第１の開放時間よりも長い第２の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが容易な時間（例えば３．００秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

【０１１６】

３－２．特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図１抽選を行う。特図１抽選が行われると、特図１表示器８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図１抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１１７】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると、特図２抽選を行う。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１１８】

なお、以下において、第１始動口１１に遊技球が入賞することを「第１始動条件の成立」といい、第２始動口１２に遊技球が入賞することを「第２始動条件の成立」という。また、「第１始動条件の成立」と「第２始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【０１１９】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当た

り遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図１１（Ｂ）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

【０１２０】

３－２－１．大当たり判定

大当たり判定は、図１３（Ａ）に示すような１または複数の大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【０１２１】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図１３（Ａ）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【０１２２】

３－２－２．大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図１３（Ｂ）に示すような１または複数の大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【０１２３】

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

【０１２４】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第１大当たり図柄種別判定テーブルおよび第２大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

【０１２５】
例えば、図１３（Ｂ）に示すように、特図１についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Ｘが５０％、大当たり図柄Ｙが５０％にし、特図２についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Ｚが１００％にすることが可能である。このように、第１始動口１１に遊技球が入賞して行われる特図１抽選と、第２始動口１２に遊技球が入賞して行われる特図２抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。
【０１２６】
３－２－３．リーチ判定
リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図１３（Ｃ）に示すような１または複数のリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。
【０１２７】
リーチ判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）と、を区別することが可能である。
【０１２８】
各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図１３（Ｃ）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。
【０１２９】
３－２－４．特図変動
特図変動パターン判定は、図１４～図１５に示すような１または複数の特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。
【０１３０】
特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルとして、特図１の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図１変動パターン判定テーブル：図１４）と、特図２の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図２変動パターン判定テーブル：図１５）と、を区別することが可能である。
【０１３１】
そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、特図１変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（非時短用特図１変動パターン判定テーブル）と、時短

状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（時短用特図１変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。一方、特図２変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（非時短用特図２変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（時短用特図２変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

また、各特図変動パターンには、図１４～図１５の表の右から２番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【０１３６】

なお、図１４～図１５の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＳＰリーチが行われる特図変動パターンのことを「ＳＰハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＬリーチが行われる特図変動パターンのことを「Ｌハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＮリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Ｎハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

【０１３７】

３－２－５．先読み判定

パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した特図関係乱数に基づいて、図１６に示すような１または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、第１始動口１１に入賞した場合の先

読み判定テーブル（第１先読み判定テーブル）と、第２始動口１２に入賞した場合の先読み判定テーブル（第２先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

３－３．大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第１大入賞口１４または第２大入賞口１５）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、ＯＰやＥＤを設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数目（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（１回目）のラウンド遊技のことを「１ラウンド（１Ｒ）」といい、１０回目のラウンド遊技のことを「１０ラウンド（１０Ｒ）」という。

【０１４１】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第１大入賞口１４または第２大入賞口１５）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図の停止表示後、図１７に示すような１または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、１種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

【０１４２】

例えば、図１７に示すように、１Ｒから９Ｒまでは、最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技、または、最大で０．１秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、１０Ｒ（最終ラウンド）では、最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技、または、最大で０．１秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば１０個）の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口１４，１５の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【０１４３】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

【０１４４】

ここで、特定領域１６について詳細に説明する。特定領域１６は、振分部材１６ｋによ

って、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材１６ｋの作動態様は、特定領域１６の開閉態様ということができる。以下において、振分部材１６ｋの作動態様のことを「特定領域１６の開閉態様」ともいう。このように、振分部材１６ｋが一定の作動態様（特定領域１６が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材１６ｋの一定の作動態様（特定領域１６の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第２大入賞口１５の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域１６に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域１６が開状態にあることを「Ｖ開放」ともいう。

【０１４５】

第２大入賞口の開放が開始してから１５秒間、振分ソレノイド１６ｓが通電され、振分部材１６ｋが第２状態（図３（Ｂ））に制御される。よって、最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振分部材１６ｋの第２状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域１６を通過する（遊技球を特定領域１６に進入させる）ことが容易である。一方、最大で０．１秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振分部材１６ｋの第２状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域１６を通過する（遊技球を特定領域１６に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域１６の通過（以下、「Ｖ通過」ともいう）が容易な第１開放パターン（Ｖロング開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域１６の通過が不可能又は困難な第２開放パターン（Ｖショート開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、Ｖロング開放パターンでＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技を「Ｖロング大当たり」という。一方、Ｖショート開放パターンでＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技を「Ｖショート大当たり」という。

【０１４６】

３－４．遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、図１８に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」、「低確率非時短状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」、「低確率時短状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」、「高確率非時短状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」、「高確率時短状態」と、それぞれ略称することができる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー１２Ｄの開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。なお、大当たり遊技状態、低確率高ベース遊技状態、高確率低ベース状態、高確率高ベース状態が、「特典遊技状態」に相当する。

【０１４７】

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

率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

【０１５２】

パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【０１５３】

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

【０１５４】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

【０１５５】

４．遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１により行われる主な演出について、図１９～図２６を用いて説明する。

【０１５６】

４－１．演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機ＰＹ１は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

【０１５７】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図１９（Ａ－１）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいてパチンコ遊技機ＰＹ１を紹介する客待ちデモ動画Ｇ１００が表示される。また、客待ちデモ動画Ｇ１００が表示されているときに通常ボタン４０が操作されると、図１９（Ａ－２）に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１の演出に関する設定を行うための設定画面Ｇ１０１が表示される。演出に関する設定には、スピーカ５２から出力される音の音量設定、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの輝度設定（「光量設定」）、実行される演出の頻度設定（「演出設定」）などがある。

【０１５８】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図１９（Ｂ－１）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像Ｇ１０２）が表示される第１通常演出モードと、図１９（Ｂ－２）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像Ｇ１０３）が表示される第２通常演出モードと、図１９（Ｂ－３）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像Ｇ１０４）が表示される第３通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく１回または複数回の特図変動演出が行われることを１つの条件として切り替えられる。さらに、第１～第３通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、昼間通常用背景画像Ｇ１０２、夕方通常用背景画像Ｇ１０３および夜間通常用背景画像Ｇ１０４の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【０１５９】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図１９（Ｂ－４）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて宇宙を表す背景画像（確変用背景画像Ｇ１０５）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、確変用背景画像Ｇ１０５が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【０１６０】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図１９（Ｂ－５）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて空を表す背景画像（時短用背景画像Ｇ１０６）が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、時短用背景画像Ｇ１０６が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【０１６１】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図１９（Ｃ－１）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像Ｇ１０７や「右打ち」を促す右打ち画像Ｇ１０８が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図１９（Ｃ－２）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像Ｇ１０９や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像Ｇ１１０が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図１９（Ｃ－３）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像Ｇ１１１や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像Ｇ１１２が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【０１６２】

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

【０１６３】

４－２．特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば１～９の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【０１６４】

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

【０１６５】

４－２－１．演出図柄表示領域

後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、図２０（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａを水平方向に３つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、および右演出図柄領域５０ｂ３を設けることが可能である。左演出図柄領域５０ｂ１は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄ＥＺ１を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域５０ｂ２および右演出図柄領域５０ｂ３は、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３

を表示する領域である。左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３が、「演出図柄」に相当する。

【０１６６】

また、図２０（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域５０ｃを設けることが可能である。小図柄領域５０ｃは、特図の可変表示が行われているときに小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３を変動表示する領域である。小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３は、例えば、１～９の数字図柄で構成される。

【０１６７】

なお、図２０（Ａ）において、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【０１６８】

４－２－２．通常変動

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【０１６９】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図２０（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が停止表示されていると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図２０（Ｂ）に示すように、その開始に伴って演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示が開始されると共に、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３の変動表示が開始される。なお、図１７中の「↓」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図２０（Ｃ－１）に示すように、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが異なる停止態様で仮停止してから、図２０（Ｄ）に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「１・１・２」や「２・４・６」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Ｎハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図２０（Ｃ－２）に示すように、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（所謂リーチ目）で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【０１７０】

４－２－３．Ｎリーチ

パチンコ遊技機ＰＹ１は、通常変動においてリーチが成立するとＮリーチを行うことが可能である。Ｎリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【０１７１】

Ｎリーチでは、図２１（Ａ）に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、１０秒）維持され、図２１（Ｂ）に示すように、中演出図柄ＥＺ２の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Ｎハズレ変動」の場合には、図２１（Ｃ－１）に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様（所謂リーチハズレ目）で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「７・６・７」や「５・３・５」など、左右の図柄が同

一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Ｎ大当たり変動」の場合には、図２１（Ｃ－２）に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「７・７・７」や「２・２・２」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Ｎリーチの演出内容は、中演出図柄ＥＺ２が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【０１７２】

４－２－４．ＳＰリーチ

パチンコ遊技機ＰＹ１は、Ｎリーチの後にＳＰリーチを行うことが可能である。ＳＰリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Ｎリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【０１７３】

ＳＰリーチでは、Ｎリーチの後に、例えば、図２２（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにＳＰリーチ専用の背景画像（ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１３）が表示され、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央にＳＰリーチが開始されたことを表す画像（ＳＰリーチ開始タイトル画像）Ｇ１が表示される。その後、図２２（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、ＳＰリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「ＳＰ大当たり変動」の場合には、図２２（Ｃ－１）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示）が行われるとともに、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「ＳＰハズレ変動」の場合には、図２２（Ｃ－２）に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示）が行われるとともに、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、ＳＰリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【０１７４】

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

【０１７５】

４－３．保留アイコン表示領域

後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、図２３（Ａ）に示すように、４つの表示領域からなる保留アイコン表示領域５０ｄを設けることが可能である。保留アイコン表示領

域５０ｄは、第１表示領域５０ｄ１、第２表示領域５０ｄ２、第３表示領域５０ｄ３および第４表示領域５０ｄ４で構成され、特図１保留数または特図２保留数に応じて、各表示領域５０ｄ１，５０ｄ２，５０ｄ３，５０ｄ４に、保留アイコンＨＡを表示することが可能である。例えば、特図１保留数が『１』の場合には、第１表示領域５０ｄ１に保留アイコンＨＡが表示され、特図１保留数が『２』の場合には、第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡが表示される。

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

４－３－１．保留演出

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

【０１７９】

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

【０１８０】

４－４．透過液晶画像表示装置７を用いた演出

次に、図２４（Ａ）（Ｂ）に基づいて、透過液晶画像表示装置７に演出画像が表示されない場合と、演出画像が表示される場合の違いについて説明する。図２４（Ａ）では、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａ（表示部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２４（Ａ）では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、昼の背景を示す昼間通常用背景画像Ｇ１０２が表示された状態で、変動演出が実行されている。このようにして遊技者には、基本的に、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで実行される演出画像に注目させるようにしている。

【０１８１】

続いて、図２４（Ｂ）では、透過液晶画像表示装置７の表示部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２４（Ａ）と同様、透過フィルム７７０が透過状態になっていて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、昼間通常用背景画像Ｇ１０２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、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されている昼間通常用背景画像Ｇ１０２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。

【０１８２】

以上により本形態では、図５に示すように、後方画像表示装置５０の前方に透過液晶画像表示装置７を配置しても、遊技者には、図２４（Ａ）に示すように後方画像表示装置５０で表示される演出画像を見せたり、図２４（Ｂ）に示すように透過液晶画像表示装置７で表示される演出画像を見せることが可能である。更に、図２４（Ｂ）に示すように、透過液晶画像表示装置７に表示される演出画像も見せつつ、後方画像表示装置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。

【０１８３】

４－５．予告演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、後方画像表示装置５０、透過液晶画像表示装置７、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、可動装置５５，５６，５８、入力装置４０，４１等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【０１８４】

４－５－１．可動体演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、予告演出として、可動装置５５，５６，５８を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置５５，５６，５８を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【０１８５】

可動体演出では、例えば、ＮリーチからＳＰリーチに発展する際に、図２５（Ａ）に示すように、盤上可動装置５５および盤下可動装置５６が作動し、盤上可動体５５ｋと盤下可動体５６ｋとが、遊技者から見て、後方画像表示装置５０の表示部５０ａ上に重なるように移動して、ＳＰリーチに発展することが示唆される。このとき、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの盤上可動体５５ｋおよび盤下可動体５６ｋと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図２５（Ｂ）に示すように、盤上可動体５５ｋと盤下可動体５６ｋとが、通常の待機状態（初期位置）に戻ってＳＰリーチに発展する。なお、可動体演出については、ＳＰリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【０１８６】

４－５－２．操作演出

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

【０１８７】

操作演出では、例えば、ＳＰリーチにおいて、特殊ボタン４１の押下操作が有効な期間（特殊ボタン操作有効期間）が発生し、この特殊ボタン操作有効期間の発生に伴って、図２６（Ａ）に示すように、特殊ボタン４１の操作を促す演出（特殊ボタン操作促進演出）が行われる。特殊ボタン操作促進演出において、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、ボタン操作促進画像Ｇ３が表示される。ボタン操作促進画像Ｇ３は、特殊ボタン４１を模した画像（特殊ボタン画像Ｇ３１）と、特殊ボタン４１の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像Ｇ３２）と、特殊ボタン操作有効期間の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像Ｇ３３）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像Ｇ３３は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、特殊ボタン操作有効期間において特殊ボタン４１が押下操作されることに応じて、または、特殊ボタン操作有効期間において特殊ボタン４１が操作されることなく特殊ボタン操作有効期間が経過した後

、図２６（Ｂ）に示すように、盤上可動装置５５が作動し、遊技者から見て、盤上可動体５５ｋが後方画像表示装置５０の表示部５０ａ上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置５５の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【０１８８】

４－５－３．先読み演出

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

【０１８９】

先読み演出では、例えば、特図１保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図２３（Ｃ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄに通常は「〇」で表示される保留アイコンＨＡを「☆」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコンＨＡを「☆」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図１保留および特図２保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコンＨＡの表示態様の変化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。例えば、特図変動演出における演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止態様を変化させることも可能である。

【０１９０】

５．遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御

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

【０１９１】

［１．主制御メイン処理］

主制御基板１００に備えられた遊技制御用マイコン１０１は、パチンコ遊技機ＰＹ１が電源投入されると、遊技用ＲＯＭ１０３から図２７に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理（Ｓ００１）を行う。電源投入時処理では、遊技用ＲＡＭ１０４へのアクセスの許可設定、遊技用ＣＰＵ１０２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）の設定等が行われる。

【０１９２】

電源投入時処理に次いで、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１１（Ａ）および図１１（Ｂ）に示した種々の乱数のカウンタ値を１加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタＩＣ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。

【０１９３】

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４ｍｓｅｃ周期で遊技用ＣＰＵ１０２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）は４ｍｓｅｃ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）による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用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。
【０１９４】
［２．メイン側タイマ割り込み処理］
次に、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）について説明する。図２８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主制御基板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、サブ制御基板１２０や払出制御基板１７０等に出力する。
【０１９５】
出力処理（Ｓ１０１）に次いで行われる入力処理（Ｓ１０２）では、遊技制御用マイコン１０１は、例えば、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を取り込み、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。
【０１９６】
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２７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１１（Ａ）および図１１（Ｂ）に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理（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。
【０１９７】
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ１０３）に次いで、遊技制御用マイコン１０１は、センサ検出処理（Ｓ１０４）を行い、続いて普通動作処理（Ｓ１０５）を行い、さらに特別動作処理（Ｓ１０６）を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。
【０１９８】
特別動作処理（Ｓ１０６）に次いで、振分装置１６Ｄを制御するための振分装置制御処理を行う（Ｓ１０７）。
【０１９９】
次に、遊技制御用マイコン１０１は、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、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理（Ｓ１０８）として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板１７０に送信する。つまり、払出制御基板１７０は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。
【０２００】
そして、遊技制御用マイコン１０１は、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の処理を繰り返し実行し（図２３参照）、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）を実行する。遊技制御用マイコン１０１は、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、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を出力する。
【０２０１】
［２－１．センサ検出処理］
センサ検出処理（Ｓ１０４）では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第２始動口センサ処理、第１始動口センサ処理、第１大入賞口センサ処理、第２大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。
【０２０２】

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

【０２０３】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた普図保留記憶部１０６に記憶する。なお、普図保留記憶部１０６に普通図柄乱数が所定数（例えば４個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【０２０４】

第２始動口センサ処理では、第２始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図２関係乱数を取得し、取得した特図２関係乱数を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図２保留記憶部１０５ｂに記憶する。特図２保留記憶部１０５ｂは、第１領域から第ｎ領域まで（ｎは２以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図２関係乱数は、第１領域から順に記憶される。なお、第ｎ領域まで特図２関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図２関係乱数は記憶されない。また、取得した特図２関係乱数と第２先読み判定テーブルとを用いて第２先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されている特図２関係乱数の数（特図２保留数）を表す特図２保留数コマンドおよび第２先読み判定の結果を表す第２始動入賞コマンドを含む第２始動口センサ用コマンドを生成する。

【０２０５】

第１始動口センサ処理では、第１始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図１関係乱数を取得し、取得した特図１関係乱数を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図１保留記憶部１０５ａに記憶する。特図１保留記憶部１０５ａは、第１領域から第ｎ領域まで（ｎは２以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図１関係乱数は、第１領域から順に記憶される。なお、第ｎ領域まで特図１関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図１関係乱数は記憶されない。また、取得した特図１関係乱数と第１先読み判定テーブルとを用いて第１先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されている特図１関係乱数の数（特図１保留数）を表す特図１保留数コマンドおよび第１先読み判定の結果を表す第１始動入賞コマンドを含む第１始動口センサ用コマンドを生成する。

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

［２－２．普通動作処理］

普通動作処理（Ｓ１０５）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、０．８秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【０２１３】

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

【０２１４】

［２－３．特別動作処理］

特別動作処理（Ｓ１０６）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２１５】

［２－３－１．特別図柄待機処理］

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されている特図２関係乱数に基づいて、特図２判定処理及び特図２変動パターン判定処理を行うとともに、特図２保留記憶部シフト処理を行う。また、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されている特図１関係乱数に基づいて、特図１判定処理及び特図１変動パターン判定処理を行うとともに、特図１保留記憶部シフト処理を行う。

【０２１６】

特図２判定処理では、特図２保留記憶部１０５ｂの第１領域に記憶されていた特図２関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図２関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図２大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

【０２１７】

特図２変動パターン判定処理は、特図２判定処理の後に行われる処理である。特図２変動パターン判定処理では、特図２保留記憶部１０５ｂの第１領域に記憶されていた特図２関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図２変動パターンテーブルと、を用いて、特図２変動パターンを判定する。なお、特図２変動パターンの判定は、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されている特図２関係乱数の数（特図２保留数）

にも関連付けられる。そして、判定された特図２変動パターンを表す特図２変動開始コマンドを生成する。特図２変動開始コマンドには、特図２であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図２変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図２変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図２表示器８１ｂに特図２の可変表示を開始させる。

【０２１８】

特図２保留記憶部シフト処理は、特図２判定処理及び特図２変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図２保留記憶部シフト処理では、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されていた特図２関係乱数を第１領域側に一つシフトするとともに、第１領域の特図２関係乱数を特図２保留記憶部１０５ｂからクリアする。このようにして、特図２関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図２保留数を表す特図２保留数コマンド生成をする。

【０２１９】

特図１判定処理では、特図１保留記憶部１０５ａの第１領域に記憶されていた特図１関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図１関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図１大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

【０２２０】

特図１変動パターン判定処理は、特図１判定処理の後に行われる処理である。特図１変動パターン判定処理では、特図１保留記憶部１０５ａの第１領域に記憶されていた特図１関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図１変動パターンテーブルと、を用いて、特図１変動パターンを判定する。なお、特図１変動パターンの判定は、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されている特図１関係乱数の数（特図１保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図１変動パターンを表す特図１変動開始コマンドを生成する。特図１変動開始コマンドには、特図１であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図１変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図１変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図１表示器８１ａに特図１の可変表示を開始させる。

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

［２－３－２．特別図柄変動処理］

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器８１に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が

大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【０２２４】

［２－３－３．特別図柄確定処理］

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図２保留数および特図１保留数が「０」の場合には、パチンコ遊技機ＰＹ１が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

【０２２５】

［２－３－４．大当たり遊技制御処理］

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

【０２２６】

［２－３－５．遊技状態設定処理］

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

【０２２７】

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

【０２２８】

６．演出制御用マイコン１２１による演出の制御

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

【０２２９】

［１．サブ制御メイン処理］

サブ制御基板１２０に備えられた演出制御用マイコン１２１は、パチンコ遊技機ＰＹ１が電源投入されると、図２９に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ＲＯＭ１２３から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電

源投入に応じた電源投入時処理を行う（Ｓ４００１）。電源投入時処理では、例えば、演出用ＣＰＵ１２２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

［２．サブ側タイマ割り込み処理］

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

【０２３５】

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

く、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン１２１は、駆動データに従って、可動装置５５，５６，５８などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【０２３６】

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

【０２３７】

７．パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】
　また、遊技制御用マイコン１０１は、特図２判定処理（第２始動口１２への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄Ｃ」、「大当たり図柄Ｄ」、又は「大当たり図柄Ｅ」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン１０１は、「大当たり図柄Ｃ」を４０％の割合で決定し、「大当たり図柄Ｄ」を２０％の割合で決定し、「大当たり図柄Ｅ」を４０％の割合で決定する。なお、図３１に示す大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。
【０２４３】
　そして、遊技制御用マイコン１０１は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄Ａ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ａ」、「大当たり図柄Ｂ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｂ」、「大当たり図柄Ｃ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｃ」、および「大当たり図柄Ｄ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｄ」では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから４Ｒまでは１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４を開放し、５Ｒから９Ｒまでは１回のラウンド遊技当たり最大で０．１秒にわたって第１大入賞口１４を開放し、１０Ｒは１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５を開放する。この大当たり遊技の５Ｒから９Ｒまでは、第１大入賞口１４の開放時間が極めて短く、現実的には第１大入賞口１４への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は１０回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は５回である。大当たり遊技Ｃ、大当たり遊技Ｄ、および大当たり遊技Ｅが、「複数種類の大当たり遊技」に相当する。大当たり遊技Ｄが、「所定の大当たり遊技」に相当する。
【０２４４】
　また、「大当たり図柄Ｅ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｅ」では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから９Ｒまでの全てにおいて、１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４を開放し、１０Ｒまでの全てにおいて、１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も１０回である。
【０２４５】
　次に、遊技制御用マイコン１０１が制御可能な遊技状態について説明する。本実施形態では、図３３に示すように、大当たり遊技Ａ、および大当たり遊技Ｃは、Ｖショート大当たりであり、大当たり遊技Ｂ、大当たり遊技Ｄ、および大当たり遊技Ｅは、Ｖロング大当たりである。遊技制御用マイコン１０１は、「大当たり遊技Ａ」、「大当たり遊技Ｂ」、「大当たり遊技Ｃ」、「大当たり遊技Ｄ」、および「大当たり遊技Ｅ」の何れの大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技の終了後の遊技状態を時短状態（高ベース状態）に設定する。
【０２４６】
　また、遊技制御用マイコン１０１は、Ｖショート大当たりである「大当たり遊技Ａ」、及び「大当たり遊技Ｃ」の何れの大当たり遊技が実行された場合、遊技球の特定領域１６の通過が不可能又困難であるため、特定領域１６への通過が行われず、大当たり遊技の終了後の遊技状態を、低確率状態に設定する一方、「大当たり遊技Ｂ」、「大当たり遊技Ｄ」、および「大当たり遊技Ｅ」の何れの大当たり遊技が実行された場合、遊技球の特定領域１６の通過が可能であるため、特定領域１６への通過が行われることで、大当たり遊技の終了後の遊技状態を、高確率状態に設定する。つまり、「大当たり遊技Ａ」又は「大当たり遊技Ｃ」の後は、低確率高ベース遊技状態（低確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技Ｂ」、「大当たり遊技Ｄ」、又は「大当たり遊技Ｅ」のうち、いずれの大当たり遊技の終了後は、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御する。
【０２４７】
　本形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継

続可能とする。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が１００回となるまで継続可能とする。

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

また、特図２判定処理（第２始動口１２への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄Ｃ」が決定され、その決定された大当たり図柄Ｃに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が５回となる割合は４０％である。また、特図２判定処理（第２始動口１２への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄Ｄ」が決定され、その決定された大当たり図柄Ｄに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が５回となる割合は２０％である。一方、特図２判定処理（第２始動口１２への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄Ｅ」が決定され、その決定された大当たり図柄Ｅに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が１０回となる割合は４０％である。

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

遊技制御用マイコン１０１は、低確率非時短状態に設定しているときの特図１変動パターン判定処理において、特図１判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図１変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン１０１は、図３３に示すように、大当たり判定において大当たり当選と判定したときには、「大当たり図柄Ａ」である場合も「大当たり図柄Ｂ」である場合も、特図１変動パターンとして、「Ｐ７１」～「Ｐ７８」の何れかを決定することが可能である。何れの特図１変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図３５（Ａ）に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「Ｐ７１」～「Ｐ７８」以外の特図変動パターンについても同様である。

【０２５９】

また、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には、特図１変動パターンとして、「Ｐ７９」～「Ｐ８７」の何れかを決定することが可能である。何れの特図１変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図３５（Ｂ）に示す通りである。

【０２６０】

また、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図１変動パターンとして、「Ｐ８８」、「Ｐ８９」の２種類の何れかを決定することが可能である。この２種類の特図１変動パターンのうち何れに決定するかは、特図１保留数によって割り振られている。特図１保留数が０～２個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図１保留数が３～４個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

【０２６１】

ここで、特図１変動パターン「Ｐ７１」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ→ＳＰＳＰリーチ（ＳＰリーチよりも大当たりとなる可能性が高いリーチ）が

行われるＳＰＳＰリーチ大当たり変動であり、特図１変動パターン「Ｐ７９」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ→ＳＰＳＰリーチ（ＳＰリーチよりも大当たりとなる可能性が高いリーチ）が行われるＳＰＳＰリーチハズレ変動である。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で、遊技者に有利な遊技状態になること（例えば大当たり遊技状態になること）を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「７↓７」の状態）のことである。

【０２６２】

ここで、特図１変動パターン「Ｐ７２」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ストーリリーチ（ＳＰリーチの一種）が行われるストーリリーチ大当たり変動１であり、特図１変動パターン「Ｐ８０」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ストーリリーチ（ＳＰリーチの一種）が行われるストーリリーチハズレ変動１である。

【０２６３】

ここで、特図１変動パターン「Ｐ７３」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ（ＳＰリーチの一種）→ＬＯＧＯチャンス演出が行われるＬＯＧＯチャンス演出大当たり変動１であり、特図１変動パターン「Ｐ８１」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ（ＳＰリーチの一種）→ＬＯＧＯチャンス演出が行われるＬＯＧＯチャンス演出ハズレ変動１である。

【０２６４】

ここで、特図１変動パターン「Ｐ７４」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ（ＳＰリーチの一種）が行われる共闘リーチ大当たり変動であり、特図１変動パターン「Ｐ８２」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ（ＳＰリーチの一種）が行われる共闘リーチハズレ変動である。

【０２６５】

特図１変動パターン「Ｐ７５」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ＬＯＧＯリーチ（Ｌリーチの一種）→第１可動体発展演出→第２可動体発展演出→第３可動体発展演出→ストーリリーチが行われるストーリリーチ大当たり変動２であり、特図１変動パターン「Ｐ８３」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ＬＯＧＯリーチ（Ｌリーチの一種）→第１可動体発展演出→第２可動体発展演出→第３可動体発展演出→ストーリリーチが行われるストーリリーチハズレ変動２である。

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

ーチ→Ｎリーチというように、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになるもののＳＰＳＰリーチ、ＳＰリーチ（共闘リーチ、ストーリリーチ）、Ｌリーチ（ＬＯＧＯリーチ）、可動体発展演出（第１可動体発展演出、第２可動体発展演出、第３可動体発展演出）、およびＬＯＧＯチャンス演出は行われないＮハズレ変動である。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

共闘リーチは、主人公キャラクタが味方キャラクタと協力して敵キャラクタとバトルを行うＳＰリーチの一種のリーチ演出である。共闘リーチでは、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利することで、遊技者に大当たり当選していることを把握させることを示唆する演出として機能する。また、共闘リーチでは、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北することで、遊技者に大当たりに当選していないことを示唆する演出として機能する。なお、本実施形態の共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出、又はＳＰＳＰリーチへと発展可能となっている。また、本実施形態の共闘リーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、Ｌリーチ（ＬＯＧＯリーチ）や、Ｎリーチや、通常変動よりも高いことを示唆するリーチ演出である。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

次に、可動体発展演出（第１可動体発展演出、第２可動体発展演出、第３可動体発展演出）について説明する。本実施形態のＬＯＧＯリーチの実行中に、第１可動体発展演出が

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】
　また、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図１変動パターンとして、「Ｐ１０９」、「Ｐ１１０」の２種類の何れかを決定することが可能である。この２種類の特図１変動パターンのうち何れに決定するかは、特図１保留数によって割り振られている。特図１保留数が０～２個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図１保留数が３～４個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。
【０２８２】
　ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０１」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→ＳＰＳＰリーチが行われるＳＰＳＰリーチ大当たり変動であり、特図２変動パターン「Ｐ１０５」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→ＳＰＳＰリーチが行われるＳＰＳＰリーチハズレ変動である。
【０２８３】
　ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０２」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ストーリリーチが行われるストーリリーチ大当たり変動１であり、特図１変動パターン「Ｐ１０６」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ストーリリーチが行われるストーリリーチハズレ変動１である。
【０２８４】
　ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０３」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチが行われる共闘リーチ大当たり変動であり、特図２変動パターン「Ｐ１０７」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチが行われる共闘リーチハズレ変動である。
【０２８５】
　ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０４」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチというように、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになるもののＳＰＳＰリーチや、ＳＰリーチ（共闘リーチ、ストーリリーチ）が行われないＮ大当たり変動であり、特図２変動パターン「Ｐ１０８」は、通常変動→リーチ→Ｎリーチというように、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになるもののＳＰＳＰリーチや、ＳＰリーチ（共闘リーチ、ストーリリーチ）が行われないＮハズレ変動である。
【０２８６】
　ここで、特図２変動パターン「Ｐ１０９」は、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになることなく変動演出が６秒、又は５秒で終了する通常ハズレ変動である。また、特図１変動パターン「Ｐ１１０」は演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになることなく変動演出が３秒、又は２秒で終了する通常ハズレ変動である。
【０２８７】
　本実施形態では、図３３および図３４に示すように、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも、ＳＰＳＰリーチや、ストーリリーチや、共闘リーチといった同じリーチ演出が演出制御用マイコン１２１により実行される場合がある（図３３および図３４中の「特図変動演出の演出フロー」の欄参照）。
【０２８８】
　次に、図３５を用いて低確率非時短状態での特図１変動パターンの振分率と、低確率時短状態での特図２変動パターンの振分率について説明する。図３５（Ａ）に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１で「低確率非時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図１変動パターンの振分率は、特図１変動パターン「Ｐ７８」の振分率（２％）⇒特図１変動パターン「Ｐ７７」の振分率（３％）⇒特図１変動パターン「Ｐ７４」の振分率（５％）⇒特図１変動パターン「Ｐ７６」の振分率（１３％）⇒特図１変動パターン「Ｐ７３」の振分率（１５％）⇒特図１変動パターン「Ｐ７２」の振分率（１９％）⇒特図１変動パターン「Ｐ７５」の振分率（２０％）⇒特図１変動パターン「Ｐ７１」の振分率（２５％）の順に高くなっている。

【０２８９】
一方、図３５（Ｂ）に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１で「低確率非時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図１変動パターンの振分率は、特図１変動パターン「Ｐ７９」の振分率（３％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８３」の振分率（５％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８０」の振分率（７％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８１」の振分率（１０％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８４」の振分率（１１％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８２」の振分率（１２％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８５」の振分率（１４％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８６」の振分率（１６％）⇒特図１変動パターン「Ｐ８７」の振分率（２３％）の順に高くなっている。
【０２９０】
図３５（Ａ）および図３５（Ｂ）を用いた説明により、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の低確率非時短状態では、通常変動→リーチ→Ｎリーチの場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ＬＯＧＯリーチの場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチの場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ＬＯＧＯリーチ→第１可動体発展演出→第２可動体発展演出→ＬＯＧＯチャンス演出の場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ→ＬＯＧＯチャンス演出の場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ストーリリーチの場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ＬＯＧＯリーチ→第１可動体発展演出→第２可動体発展演出→第３可動体発展演出→ストーリリーチの場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→ＳＰＳＰリーチの場合の順に、特図１判定処理にてハズレと判定された場合に実行され難く、一方で特図１判定処理にて大当たりとなった場合に実行され易くなっている（図３５（Ａ）、図３５（Ｂ）参照）。
【０２９１】
次に、図３５（Ｃ）に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１で「低確率時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図２変動パターンの振分率は、特図２変動パターン「Ｐ１０４」の振分率（５％）⇒特図１変動パターン「Ｐ１０３」の振分率（１５％）⇒特図１変動パターン「Ｐ１０２」の振分率（３０％）⇒特図１変動パターン「Ｐ１０１」の振分率（５０％）の順に高くなっている。
【０２９２】
一方、図３５（Ｄ）に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１で「低確率時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図２変動パターンの振分率は、特図２変動パターン「Ｐ１０５」の振分率（５％）⇒特図２変動パターン「Ｐ１０６」の振分率（１５％）⇒特図１変動パターン「Ｐ１０７」の振分率（３０％）⇒特図１変動パターン「Ｐ１０８」の振分率（５０％）の順に高くなっている。
【０２９３】
図３５（Ｃ）および図３５（Ｄ）を用いて説明により、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の低確率時短状態では、通常変動→リーチ→Ｎリーチの場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチの場合⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→ストーリリーチ⇒通常変動→リーチ→Ｎリーチ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→ＳＰＳＰリーチの場合の順に、特図２判定処理にてハズレと判定された場合に実行され難く、一方で特図２判定処理にて大当たりとなった場合に実行され易くなっている（図３５（Ｃ）、図３５（Ｄ）参照）。
【０２９４】
次に、低確率非時短状態での特図変動演出の流れについて、図３６を用いて説明する。なお、図３６では、特図変動演出の流れについて説明するため、ＬＯＧＯリーチ、ストーリリーチ、ＬＯＧＯチャンス演出、共闘リーチ、およびＳＰＳＰリーチでの判定結果については省略して記載する。
【０２９５】
図３６に示すように、特図変動演出が開始され、通常変動においてリーチが成立するか否かによって、分岐することになる。例えば、通常変動においてリーチが成立しなければ

、ハズレを示唆する停止態様で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が確定的に停止表示する（例えば「３２９」、所謂、ドハズレ）。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

一方で、演出制御用マイコン１２１により、仮にＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出、第２可動体発展演出、および第３可動体発展演出が実行された後、ＬＯＧＯリーチ、およびＬＯＧＯチャンス演出よりも大当たりとなる可能性が高いＳＰリーチの一種であるストーリリーチへと発展する場合がある。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

次に、低確率非時短状態での特図変動演出の実行に関する演出制御用マイコン１２１の処理について説明する。なお、演出制御用マイコン１２１は、受信コマンド解析処理（Ｓ４２０１）において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン（サブ変動パターン）を選択する。なお、変動演出の演出パターンの情報は、演出用ＲＡＭ１２４の所定の記憶領域に格納されるとともに、変動演出開始コマンドに含められて画像制御基板１４０に送信される。変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０は、指定された特図変動演出の画像を後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示する。また、演出制御用マイコン１２１

は、演出用ＲＡＭ１２４に格納した特図変動演出の情報に基づいて、その特図変動演出に係る演出手段（スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、可動装置（盤上可動装置５５、盤下可動装置５６）、入力装置など）を適宜制御する。なお、演出制御用マイコン１２１は、演出用ＲＡＭ１２４に格納した特図変動演出の情報に基づいて、盤上可動装置５５、盤下可動装置５６を適宜制御されることで、共闘リーチにて適切なタイミングで可動体発展演出（第１可動体発展演出、第２可動体発展演出、第３可動体発展演出）が実行されることになる（図３７、図３８参照）。

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

次に、図３７（Ｂ）を用いて、低確率非時短状態にて実行されたＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出のみが実行された場合について説明する。なお、遊技制御用マイコン１０１により、特図１変動パターンとして、「Ｐ８５」の変動パターンが選択される。その選択された特図１変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０により、指定された特図変動演出の画像を後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されとともに、盤上可動装置５５が制御されて盤上可動体５５ｋを用いた第１可動体発展演出が実行されることとする。

【０３０７】

図３７（Ｂ）に示すように、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出の実行中に、ＬＯＧＯリーチが実行される。ＬＯＧＯリーチの実行中は、左演出図柄ＥＺ１、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１↓１」）で仮停止表示した状態となっている。その後、中演出図柄ＥＺ２がハズレ目（例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様「２」）で仮停止表示した状態となってから、演出制御用マイコン１２１により、所定時間（例えば、約２秒）が経過すると盤上可動体５５ｋを用いた第１可動体発展演出が実行される。第１可動体発展演出の実行が終了した後に、ＬＯＧＯリーチの実行が終了となる。なお、上記した所定時間は適宜変更可能である。

【０３０８】

次に、図３８（Ａ）を用いて、低確率非時短状態にて実行されたＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出と第２可動体発展演出とが実行された場合について説明する。なお、遊技制御用マイコン１０１により、特図１変動パターンとして、「Ｐ７６」、又は「Ｐ８４

」のうち、何れかの変動パターンが選択される。選択された特図１変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０により、指定された特図変動演出の画像を表示部５０ａに表示されるとともに、盤上可動装置５５が制御されて盤上可動体５５ｋを用いた第１可動体発展演出と、盤上可動装置５５が制御されて盤上可動体５５ｋを用いた第２可動体発展演出とが実行されることとする。

【０３０９】

図３８（Ａ）に示すように、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出の実行中に、ＬＯＧＯリーチが実行される。ＬＯＧＯリーチの実行中は、左演出図柄ＥＺ１、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１↓１」）で仮停止表示した状態となる。その後、図３７（Ｂ）を用いて説明した場合と同様に、中演出図柄ＥＺ２がハズレ目（例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様「２」）で仮停止表示した状態となってから、演出制御用マイコン１２１により、所定時間（本実施形態では約２秒）が経過すると盤上可動体５５ｋを用いた第１可動体発展演出が実行される。なお、上記した所定時間は適宜変更可能である。

【０３１０】

第１可動体発展演出の実行が終了すると、演出制御用マイコン１２１により、直ぐに盤上可動体５５ｋを用いた第２可動体発展演出が実行される。第１可動体発展演出の実行が終了してから、演出制御用マイコン１２１により、例えば約１秒後に第２可動体発展演出が実行されても良い。その後、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ（第１の図柄態様）の中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると同時に、第２可動体発展演出の実行が終了となる。第２可動体発展演出の実行が終了した後に、演出制御用マイコン１２１によるＬＯＧＯリーチの実行が終了となり、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展することになる。

【０３１１】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における低確率非時短状態の中演出図柄ＥＺ２は、数字を示す図柄態様と、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈの８種類の中演出図柄ＥＺ２がある。以下、数字の「１」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ａ、数字の「２」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｂ、数字の「３」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｃ、数字の「４」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｄ、数字の「５」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｅ、数字の「６」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｆ、数字の「７」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｇ、「ＬＯＧＯ」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｈと呼ぶ。

【０３１２】

本実施形態における第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈは、低確率時短状態で共闘リーチ、又はＬＯＧＯリーチの終了後に、発展する演出の名前（ＬＯＧＯチャンス演出）の一部（ＬＯＧＯ）を示す図柄態様である。このように、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈを、発展先の演出の名前（ＬＯＧＯチャンス演出）の一部（ＬＯＧＯ）にすることで、仮停止表示されたときにＬＯＧＯチャンス演出へ発展することを遊技者に把握させ易くなる。また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における中演出図柄ＥＺ２の第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈは、低確率非時短状態における後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されることになる図柄態様であり、低確率非時短状態以外の遊技状態では後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されることがない図柄態様である。

【０３１３】

次に、図３８（Ｂ）を用いて、低確率非時短状態にて実行されたＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出と第２可動体発展演出と第３可動体発展演出とが実行された場合について説明する。なお、遊技制御用マイコン１０１により、特図１変動パターンとして、「Ｐ８３」の変動パターンが選択される。選択された特図１変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０により、指定された特図変動演出の画像を表示部５０ａに表示されるとともに、盤上可動装置５５が制御されて盤上可動体５５ｋを用いた第１可動体発展演出と、盤上可動装置５５が制御されて盤上可動体５５ｋを用いた

第２可動体発展演出と、盤下可動装置５６が制御されて盤下可動体５６ｋを用いた第３可動体発展演出が実行されることとする。

【０３１４】

図３８（Ｂ）に示すように、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出の実行中に、ＬＯＧＯリーチが実行される。ＬＯＧＯリーチの実行中は、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１↓１」）で仮停止表示した状態となる。その後、図３７（Ｂ）および図３８（Ａ）を用いて説明した場合と同様に、中演出図柄ＥＺ２がハズレ目（例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様「２」）で仮停止表示した状態となってから、演出制御用マイコン１２１により、所定時間（本実施形態では約２秒）が経過すると盤上可動体５５ｋを用いた第１可動体発展演出が実行される。図３８（Ａ）を用いて説明した場合と同様に、第１可動体発展演出の実行が終了すると同時に、演出制御用マイコン１２１により、盤上可動体５５ｋを用いた第２可動体発展演出が実行される。その後、第２可動体発展演出の実行中に、盤下可動体５６ｋを用いた第３可動体発展演出が実行されると同時に、ＬＯＧＯリーチの実行が終了となる。図３８（Ｂ）では示していないが、ＬＯＧＯリーチの実行が終了となると、ストーリリーチへと発展することになる。ストーリリーチへと発展して、ストーリリーチの実行中に、演出制御用マイコン１２１による第２可動体発展演出と第３可動体発展演出の実行が終了することになる。

【０３１５】

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

【０３１６】

図３９（Ａ）に示すように、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ８６」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出が開始され、その後発展演出を経てＬＯＧＯリーチへと進む。ＬＯＧＯリーチでは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図３９（Ａ）では、「５↓５」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われ、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われる。また、ＬＯＧＯリーチが開始されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、ＬＯＧＯリーチであることを示唆するとともに、主人公キャラクタを表す背景画像（ＬＯＧＯリーチ背景画像Ｇ１１４）が表示される。

【０３１７】

図３９（Ｂ）に示すように、ＬＯＧＯリーチの実行中に、中演出図柄ＥＺ２が左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様（図３９（Ｂ）では、「６」）で仮停止表示され、ＬＯＧＯリーチの実行が終了となる。

【０３１８】

ＬＯＧＯリーチの実行が終了となると、図３９（Ｂ）に示すＬＯＧＯリーチ背景画像Ｇ１１４から図３９（Ｃ）に示す昼間通常用背景画像Ｇ１０２に切り替わる。実行されている変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３がハズレ態様（「５６５」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３もハズレ態様（「５６５」）で確定的に停止表示される。

【０３１９】

次に、図４０を用いて、低確率非時短状態で実行されたＬＯＧＯリーチにて第１可動体

発展演出が実行されなかった場合の様子について説明する。

【０３２０】

図４０（Ａ）に示すように、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ８５」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経てＬＯＧＯリーチへと進む。ＬＯＧＯリーチでは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われ（「５↓５」）、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われる。また、ＬＯＧＯリーチが開始されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、ＬＯＧＯリーチであることを示唆するとともに、主人公キャラクタを表す背景画像（ＬＯＧＯリーチ背景画像Ｇ１１４）が表示される。

【０３２１】

図４０（Ｂ）に示すように、ＬＯＧＯリーチの実行中に、中演出図柄ＥＺ２が左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様（図４０（Ｂ）では、「６」）で仮停止表示され、約１秒が経過すると、演出制御用マイコン１２１により、図４０（Ｃ）に示すように第１可動体発展演出が実行される。なお、演出制御用マイコン１２１により実行される第１可動体発展演出では、盤上可動装置５５の駆動源が駆動して、盤上可動体５５ｋが下向きに移動（下降）していき、その後盤上可動体５５ｋが上向きに移動(上昇)し、初期位置に戻る前に下向きに移動（下降）することを３回行い、遊技者に左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３を盤上可動体５５ｋが押し潰しているかのような演出を行う。なお、これに限定されることはなく、第１可動体発展演出では、盤上可動体５５ｋが左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、又は右演出図柄ＥＺ３のうち、何れかの演出図柄ＥＺを押し潰すような演出を行うようにしても良い。

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

図４１（Ａ）に示すように、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ７６」、又は「Ｐ８４」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経てＬＯＧＯリーチへと進む。ＬＯＧＯリーチでは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われ（「５↓５」）、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われる。また、ＬＯＧＯリーチが開始されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、ＬＯＧＯリーチであることを示唆するとともに、主人公キャラクタを表す背景画像（ＬＯＧＯリーチ背景画像Ｇ１１４）が表示される。

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

演出制御用マイコン１２１による第１可動体発展演出の実行が終了すると同時に、図４２（Ａ）に示す演出例へと進む。図４２（Ａ）に示すように、演出制御用マイコン１２１により第２可動体発展演出が実行される。なお、第２可動体発展演出とは、盤上可動装置５５の駆動源が駆動して、盤上可動体５５ｋは下向きに移動（下降）する演出である。図４２（Ａ）に示すように、第２可動体発展演出が実行されると、中演出図柄ＥＺ２の再度の変動表示が行われる。本実施形態では、演出制御用マイコン１２１により第２可動体発展演出が実行されることで、遊技者にＬＯＧＯリーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出、又はストーリリーチに発展することを示唆させることが可能となる。これにより、遊技者としてはＬＯＧＯリーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出、又はストーリリーチに発展することを把握するとともに、どちらの演出に発展するかについて興味を持たせることが可能となる。

【０３３０】

その後、図４２（Ｂ）に示すように、演出制御用マイコン１２１によって、第２可動体発展演出の実行中に、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの上方から中央へと第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈの中演出図柄ＥＺ２を移動させていき、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央で仮停止表示させる。後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央にて第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈの中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると同時に、盤上可動体５５ｋは上向きに移動（上昇）していき、第２可動体発展演出の実行が終了となる。

【０３３１】

その後、図４２（Ｃ）に示すように、演出制御用マイコン１２１によるＬＯＧＯリーチの実行中に、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（「５」）で仮停止表示され、中演出図柄ＥＺ２が第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈで停止表示されてから約３秒が経過すると、ＬＯＧＯリーチの実行が終了となる。本実施形態では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈが仮停止表示されることで、遊技者にＬＯＧＯリーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する

ことを把握させることが可能となる。

【０３３２】

ＬＯＧＯリーチの実行が終了となると、図４２（Ｃ）に示すＬＯＧＯリーチ背景画像Ｇ１１４から図４２（Ｄ）に示す昼間通常用背景画像Ｇ１０２に切り替わる。その後、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展することになる。

【０３３３】

次に、図４３を用いて、低確率非時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行されたＬＯＧＯリーチにて第１可動体発展演出と第２可動体発展演出が実行され、第２可動体発展演出の実行中に第３可動体発展演出が実行されて、ストーリリーチへと発展する場合の様子について説明する。

【０３３４】

図４３（Ａ）に示すように、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ７５」、又は「Ｐ８３」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により実行される特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経てＬＯＧＯリーチへと進む。ＬＯＧＯリーチでは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われる（「５↓５」）。また、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われる。また、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、ＬＯＧＯリーチであることを示唆するとともに、ＬＯＧＯリーチ背景画像Ｇ１１４が表示される。

【０３３５】

図４３（Ｂ）に示すように、ＬＯＧＯリーチの実行中に、中演出図柄ＥＺ２が左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様（「６」）で仮停止表示され、約１秒が経過すると、演出制御用マイコン１２１によって、図４３（Ｃ）に示すように第１可動体発展演出が実行される。なお、第１可動体発展演出では、盤上可動装置５５の駆動源が駆動して、盤上可動体５５ｋが下向きに移動（下降）していき、その後盤上可動体５５ｋが上向きに移動(上昇)し、初期位置に戻る前に下向きに移動（下降）することを３回行い、遊技者に左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３を盤上可動体５５ｋが押し潰しているかのような演出を行う。

【０３３６】

その後、演出制御用マイコン１２１による第１可動体発展演出の実行が終了すると、盤上可動体５５ｋは上向きに移動（上昇）し、図４３（Ｄ）に示すように、ＬＯＧＯリーチの実行中に、中演出図柄ＥＺ２が左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様（図４３（Ｄ）では、「６」）で仮停止表示された状態となる。第１可動体発展演出の実行が終了すると同時に、演出制御用マイコン１２１により、図４３（Ｅ）に示すように、第２可動体発展演出が実行される。

【０３３７】

その後、第２可動体発展演出の実行中に、演出制御用マイコン１２１により、図４２（Ｆ）に示すように、第３可動体発展演出が実行されることになる。なお、第３可動体発展演出では、演出制御用マイコン１２１によって盤下可動装置５６の駆動源が駆動して、盤下可動体５６ｋは上向きに移動（上昇）する演出が行われる。図４２（Ｆ）に示すように、演出制御用マイコン１２１による第２可動体発展演出の実行中に、第３可動体発展演出が実行されると、ＬＯＧＯリーチの実行が終了となり、ストーリリーチの実行が開始されることになる。そのため、表示部５０ａに表示されていたＬＯＧＯリーチ背景画像Ｇ１１４からストーリリーチの実行中であることを表す背景画像（ストーリリーチ背景画像Ｇ１１５）が表示される。本実施形態では、演出制御用マイコン１２１により、第２可動体発展演出の実行中に、第３可動体発展演出が実行されることで、遊技者にＬＯＧＯリーチの終了後に、ストーリリーチに発展することを示唆することが可能となる。これにより、第３可動体発展演出が実行されることで、遊技者にはＬＯＧＯリーチの終了後に、ＬＯＧＯチャンス演出ではなくストーリリーチに発展することを把握させることが可能となる。

【０３３８】
次に、共闘リーチについて説明する。本実施形態では、低確率非時短状態、又は低確率時短状態でも、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経て共闘リーチに進む場合がある。なお、低確率非時短状態で実行された特図変動演出では、共闘リーチに発展し、共闘リーチの実行終了後に、ＬＯＧＯチャンス演出、又はＳＰＳＰリーチに発展する場合がある。一方で、低確率時短状態では演出制御用マイコン１２１により特図変動演出の実行が開始され、その後発展演出を経て共闘リーチに発展し、共闘リーチでの発展演出を経て、共闘リーチの終了後に、ＳＰＳＰリーチに発展する場合がある。
【０３３９】
また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行された共闘リーチにて、予告演出が実行される場合があるようになっている。具体的には、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行された共闘リーチでは、予告演出の一種である吹き出し背景演出や、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されることがある。また、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行された共闘リーチでは、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される。
【０３４０】
次に、上記した予告演出の一種である吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）について説明していく。
【０３４１】
先ず、吹き出し背景演出について説明する。低確率非時短状態で実行され得る吹き出し背景演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されるチャンスアップ演出である。低確率非時短状態で実行される吹き出し背景演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出（ＬＯＧＯチャンス演出、ＳＰＳＰリーチ）に発展するか否かを示唆する演出として機能する。
【０３４２】
また、低確率時短状態で実行され得る吹き出し背景演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されるチャンスアップ演出である。低確率非時短状態で実行される吹き出し背景演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆し、共闘リーチが終了した後に、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高いＳＰＳＰリーチに発展するか否かを示唆する演出として機能する。
【０３４３】
次に、ＬＯＧＯフラッシュ演出について説明する。低確率非時短状態で実行され得るＬＯＧＯフラッシュ演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示されるチャンスアップ演出である。低確率非時短状態で実行され得るＬＯＧＯフラッシュ演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高いＬＯＧＯチャンス演出に発展するか否かを示唆する演出として機能する。
【０３４４】
低確率時短状態で実行され得るＬＯＧＯフラッシュ演出は、共闘リーチにて行われることがある演出であり、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示されるチャンスアップ演出である。低確率時短状態で実行され得るＬＯＧＯフラッシュ演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆する演出として機能する。
【０３４５】
次に、ＬＯＧＯ図柄演出について説明する。ＬＯＧＯ図柄演出は、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で実行された共闘リーチの終盤で行われることがある演出であって、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される演出である。なお、低確率非時短状態

で実行されるＬＯＧＯ図柄演出を第１ＬＯＧＯ図柄演出とし、低確率時短状態で実行されるＬＯＧＯ図柄演出を第２ＬＯＧＯ図柄演出とする。

【０３４６】

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

【０３４７】

第２ＬＯＧＯ図柄演出は、大当たり遊技が実行される期待度（大当たり期待度）を示唆するとともに、実行される大当たり遊技の種類を示唆し得る演出として機能する。なお、第２ＬＯＧＯ図柄演出は、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて、仮停止表示され得る中演出図柄ＥＺ２の複数種類の図柄態様（「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉ（第２の図柄態様））、大当たりを示す図柄態様（例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」を示す図柄態様）、ハズレを示す図柄態様（例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」以外の数字を示す図柄態様））を表示して、複数種類の図柄態様のうち、何れかのうちの一つの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆する演出となっている。

【０３４８】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における低確率時短状態の中演出図柄ＥＺ２は、数字を示す図柄態様と、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉの８種類の中演出図柄ＥＺ２がある。なお、低確率時短状態における数字を示す中演出図柄ＥＺ２の図柄態様は、低確率非時短状態における数字を示す中演出図柄ＥＺ２と同じである。そのため、低確率非時短状態と同様に、数字の「１」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ａ、数字の「２」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｂ、数字の「３」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｃ、数字の「４」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｄ、数字の「５」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｅ、数字の「６」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｆ、数字の「７」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｇと呼ぶ。なお、低確率時短状態における中演出図柄ＥＺ２は、「勝利」を示す中演出図柄ＥＺ２をＥＺ２ｉと呼ぶ。

【０３４９】

本実施形態における第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、確定的に停止表示された後に、大当たり遊技Ｄ（図３１、図３２参照）が実行されることを遊技者に把握させることが可能な図柄態様となっている。このように、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉを「勝利」とすることで、確定的に停止表示された後に、大当たりとなったことと、大当たり遊技Ｄが実行されることを遊技者に把握させることが可能となっている。また、本実施形態における第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、低確率時短状態でのみ表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様である。

【０３５０】

次に、吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出、ＬＯＧＯ図柄演出の実行に関する演出制御用マイコン１２１の処理について説明する。なお、演出制御用マイコン１２１は、受信コマンド解析処理（Ｓ４１０３）において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行い、続いて、予告演出選択処理を行う。変動

演出パターン選択処理では、特図変動開始コマンドに含まれる特図変動パターンの情報と、特図変動開始コマンドに含まれる大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果の情報とに基づいて、変動演出の演出パターン（サブ変動パターン）を選択する。そして予告演出選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンと、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果の情報と、演出用ＲＡＭ１２４に記憶されている現在設定されている演出モードの情報（通常演出モード、確変演出モード、時短演出モード）とに基づいて、変動演出に伴って行う予告演出（吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出、ＬＯＧＯ図柄演出）を選択する。なお、現在設定されている演出モードの情報は、演出用ＲＡＭ１２４の所定の記憶領域に格納されていることとする。また、予告演出選択処理において選択された予告演出の情報は、演出用ＲＡＭ１２４の所定の記憶領域に格納されるとともに、予告演出開始コマンドに含められて画像制御基板１４０に送信される。予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０は、指定された予告演出の画像を後方画像表示装置５０の表示部５０ａ、又は透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示する。また、演出制御用マイコン１２１は、演出用ＲＡＭ１２４に格納した予告演出の情報に基づいて、その予告演出に係る演出手段（スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、可動装置、入力装置など）を適宜制御する。

【０３５１】

次に図４４を用いて、非時短状で選択された特図１変動パターンに基づく特図変動演出、又は時短状態で選択された特図２変動パターンに基づく特図変動演出にて実行される予告演出（吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出）の実行選択テーブルについて説明する。先ず、図４４（Ａ）を用いて、吹き出し背景演出の実行選択テーブルについて説明する。

【０３５２】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＳＰＳＰリーチ大当たり変動（「Ｐ７１」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「７０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＳＰＳＰリーチ大当たり変動（「Ｐ７１」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「３０％」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、低確率非時短状態で特図１判定処理にて大当たりと判定され、ＳＰＳＰリーチに発展する場合には、吹き出し背景演出が実行され易いと言える。なお、各特図変動パターンが選択された場合における吹き出し背景演出の振分率（実行確率）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「Ｐ７３」、「Ｐ７４」、「Ｐ７９」、「Ｐ８１」、「Ｐ８２」、「Ｐ１０１」、「Ｐ１０３」、「Ｐ１０５」、「Ｐ１０７」の特図変動パターンについても同様である。

【０３５３】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＳＰＳＰリーチハズレ変動（「Ｐ７９」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「４０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＳＰＳＰリーチハズレ変動（「Ｐ７９」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「６０％」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、低確率非時短状態で特図１判定処理にてハズレと判定され、ＳＰＳＰリーチに発展する場合には、吹き出し背景演出が実行され難いと言える。

【０３５４】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＬＯＧＯチ

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

【０３５５】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＬＯＧＯチャンス演出ハズレ１変動（「Ｐ８１」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「４０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＬＯＧＯチャンス演出ハズレ１変動（「Ｐ８１」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「６０％」である。つまり、本実施形態では特図１判定処理にてハズレと判定され、ＬＯＧＯチャンス演出に発展する場合にはた場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され難いと言える。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択されたＳＰＳＰ大当たり変動（「Ｐ１０１」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「７０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示

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

【０３５９】

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

【０３６０】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動（「Ｐ１０３」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「６０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動（「Ｐ１０３」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「４０％」である。つまり、本実施形態では、低確率時短状態で特図２判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチに進む場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され易いと言える。

【０３６１】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動（「Ｐ１０７」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行される確率は、「２０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動（「Ｐ１０７」、図３３参照）の情報と、吹き出し背景演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行う吹き出し背景演出が実行されない確率は、「８０％」である。つまり、本実施形態では、低確率時短状態で特図２判定処理にてハズレと判定され、共闘リーチに進む場合には、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行され難いと言える。

【０３６２】

図４４（Ａ）を用いた説明により、低確率非時短状態における吹き出し背景演出は、特図１判定処理にて大当たりと判定された場合の方が、ハズレと判定された場合よりも実行され易い予告演出であって、ＬＯＧＯチャンス演出、又はＳＰＳＰリーチへ発展する場合に実行され易い予告演出であると言える。また、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行されて共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出、又はＳＰＳＰリーチに発展する場合の方が、大当たり期待度が高いと言える。これにより、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行されるか否かと、共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出、又はＳＰＳＰリーチに発展するか否かに注目させることが可能となる。

【０３６３】

また、図４４（Ａ）を用いた説明により、低確率時短状態での吹き出し背景演出は、特

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

【０３６４】

次に、図４４（Ｂ）を用いて、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルについて説明する。受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＳＰＳＰリーチ大当たり変動（「Ｐ７１」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される確率は、「０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＳＰＳＰリーチ大当たり変動（「Ｐ７１」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されない確率は、「１００％」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、低確率非時短状態で特図１判定処理にて大当たりと判定され、ＳＰＳＰリーチに発展する場合には、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されることがない。なお、各特図変動パターンが選択された場合におけるＬＯＧＯフラッシュ演出の振分率（実行確率）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「Ｐ７３」、「Ｐ７４」、「Ｐ７９」、「Ｐ８１」、「Ｐ８２」、「Ｐ１０１」、「Ｐ１０３」、「Ｐ１０５」、「Ｐ１０７」の特図変動パターンについても同様である。

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図１変動パターンとして選択されたＬＯＧＯチャンス演出ハズレ変動１（「Ｐ８１」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択されたＳＰＳＰ大当たり変動（「Ｐ１０１」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される確率は、「０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択されたＳＰＳＰ大当たり変動（「Ｐ１０１」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されない確率は、「１００％」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、低確率時短状態で特図２判定処理にて大当たりと判定され、ＳＰＳＰリーチに発展する場合には、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されることがない。

【０３７１】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択されたＳＰＳＰハズレ変動（「Ｐ１０５」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される確率は、「０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択されたＳＰＳＰハズレ変動（「Ｐ１０５」

、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されない確率は、「１００％」である。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、低確率時短状態で特図２判定処理にてハズレと判定され、ＳＰＳＰリーチに発展する場合には、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されることがない。

【０３７２】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動（「Ｐ１０３」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される確率は、「６０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチ大当たり変動（「Ｐ１０３」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されない確率は、「４０％」である。つまり、本実施形態では低確率時短状態で、特図２判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチに進む場合の方が共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行され易いと言える。

【０３７３】

受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動（「Ｐ１０７」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される確率は、「２０％」である。また、受信した特図変動開始コマンドが示す特図２変動パターンとして選択された共闘リーチハズレ変動（「Ｐ１０７」、図３３参照）の情報と、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブルとに基づいて、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出に伴って行うＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されない確率は、「８０％」である。つまり、本実施形態では低確率時短状態で、特図２判定処理にてハズレと判定され、共闘リーチに進む場合の方が共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行され難いと言える。

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

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

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

【０３７７】

次に、図４５を用いて、ＬＯＧＯ図柄演出の実行選択テーブルについて説明する。先ず、図４５（Ａ）を用いて、低確率非時短状態での第１ＬＯＧＯ図柄演出の実行選択テーブルについて説明する。なお、本実施形態では、第１演出態様（１つの第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と同じ停止態様、すなわち大当たりを示す図柄態様が１つ、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様、すなわちハズレを示す図柄態様が１つ、図４８（Ｃ）、図５０（Ｃ）参照）からなる第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２演出態様（３つの第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と同じ停止態様、すなわち大当たりを示す図柄態様が１つ、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３と異なる停止態様、すなわちハズレを示す図柄態様が１つ、図５１（Ｄ）、図５２（Ｄ）参照）からなる第１ＬＯＧＯ図柄演出、又は第３演出態様（５つの第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、図５３（Ｄ）参照）からなる第１ＬＯＧＯ図柄演出のうち、いずれかの演出態様からなる第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行される場合がある。

【０３７８】

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

【０３７９】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、低確率非時短状態でＬＯＧＯチャン

ス演出大当たり変動１（「Ｐ７３」、図３３参照）に基づいて、特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、第１演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出→第３演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出→第２演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出の順に実行される確率が高いと言える。

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

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

【０３８５】

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

【０３８６】

本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、図４４を用いて説明したように、ＬＯＧＯチャンス演出大当たり変動１（「Ｐ７３」、図３３参照）に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、吹き出し背景演出、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される確率は「７０％」である。また、ＬＯＧＯチャンス演出大当たり変動１（「Ｐ７３」、図３３参照）に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは第１演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出よりも、第２演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出、又は第３演出態様のＬＯＧＯ図柄演出が実行される確率が高い（図４５（Ａ）参照）。従って、特図１判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチにて吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行された場合の方が、特図１判定処理にて大当たりと判定され、共闘リーチにて吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されなかった場合よりも、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈの数が「３」となる第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行され易いと言える。これにより、共闘リーチにて吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行された場合に、共闘リーチの終盤で第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈの数が多い第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されるか否かに注目させて共闘リーチを楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

従って、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、ＳＰＳＰ大当たり変動（「Ｐ１０１

」、図３４参照）に基づいて、実行される特図変動演出にて行われる共闘リーチでは、必ず第１演出態様の第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されることはない。

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

次に、共闘リーチでの予告演出（吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）の実行タイミングについて、図４６および図４７を用いて説明する。なお、低確率非時短状態では遊技制御用マイコン１０１により、特図変動パターンとして、「Ｐ７３」、「Ｐ７４」、「Ｐ８１」、又は

「Ｐ８２」のうち、何れかの変動パターンが選択された場合に、演出制御用マイコン１２１により、吹き出し背景演出の実行選択テーブル（図４４（Ａ）参照）、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行選択テーブル（図４４（Ｂ）参照）、および第１ＬＯＧＯ図柄演出の実行選択テーブル（図４５（Ａ）参照）などに基づいて、予告演出（吹き出し背景演出、ＬＯＧＯフラッシュ演出、第１ＬＯＧＯ図柄演出）が選択され、特図変動演出にて選択された予告演出が実行されるものとする。

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】
図４６（Ｂ）に示すように、特図変動演出の実行中に、共闘リーチの実行が開始されると、共闘リーチの序盤で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて１回目の吹き出し背景演出が実行され、１回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの中盤ぐらいに、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて２回目の吹き出し背景演出が実行され、２回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの終盤で、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて３回目の吹き出し背景演出が実行される。３回目の吹き出し背景演出の実行が開始された後に、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される。その後、３回目の吹き出し背景演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）の実行が終了して、ＬＯＧＯ図柄演出の実行が終了となる。
【０４０５】
図４６（Ｂ）に示すように、ＬＯＧＯ図柄演出の実行が終了したときに、ＬＯＧＯ図柄演（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）出にて後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されていた複数種類の中演出図柄ＥＺの図柄態様のうちから、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される状態となる。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されて、その後共闘リーチの実行が終了となる。
【０４０６】
図４６（Ｂ）を用いた説明により、第１ＬＯＧＯ図柄演出の実行よりも前に吹き出し背景演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率非時短状態で第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されることで、吹き出し背景演出が実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展するか否か中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となる。
【０４０７】
また、第２ＬＯＧＯ図柄演出の実行よりも前に吹き出し背景演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率時短状態で第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されることで、吹き出し背景演出が実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後に中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、大当たり遊技Ｄが実行されるのか、大当たりとなるのか、又はハズレとなるのかを注目させることが可能となる。
【０４０８】
次に、図４７（Ａ）を用いて、演出制御用マイコン１２１により、共闘リーチで吹き出し背景演出が実行されず、ＬＯＧＯフラッシュ演出とＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される場合について説明する。なお、共闘リーチの実行中、左演出図柄ＥＺ１、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１↓１」）で仮停止表示した状態となっている。図４７（Ａ）に示すように、演出制御用マイコン１２１による特図変動演出の実行中に、共闘リーチの実行が開始されると、共闘リーチの序盤に、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されて、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの終盤になると、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される。
【０４０９】
図４７（Ａ）に示すように、ＬＯＧＯ図柄演出の実行が終了したときに、ＬＯＧＯ図柄演出にて後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されていた複数種類の中演出図柄ＥＺの図柄態様のうちから、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される状態となる。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。
【０４１０】
図４７（Ａ）に示すように、演出制御用マイコン１２１により第１ＬＯＧＯ図柄演出の実行よりも前にＬＯＧＯフラッシュ演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率非時短状態で第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行される。これにより、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行

されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展するか否かを中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

【０４１１】

また、演出制御用マイコン１２１により第２ＬＯＧＯ図柄演出の実行よりも前にＬＯＧＯフラッシュ演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率時短状態で第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行される。これにより、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後に中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、大当たり遊技Ｄが実行されるのか、大当たりとなるのか、又はハズレとなるのかを注目させることが可能となる。

【０４１２】

次に、図４７（Ｂ）を用いて、演出制御用マイコン１２１により、共闘リーチで吹き出し背景演出と、ＬＯＧＯフラッシュ演出と、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）とが実行される場合について説明する。なお、共闘リーチの実行中、左演出図柄ＥＺ１、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（例えば、「１↓１」）で仮停止表示した状態となっている。図４７（Ｂ）に示すように、特図変動演出の実行中に、共闘リーチの実行が開始されると、共闘リーチの序盤に後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて１回目の吹き出し背景演出が実行され、１回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。１回目の吹き出し背景演出の実行が終了した後に、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されて、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの中盤ぐらいで２回目の吹き出し背景演出が実行され、２回目の吹き出し背景演出の実行が終了となる。その後、共闘リーチの終盤で、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて３回目の吹き出し背景演出が実行される。３回目の吹き出し背景演出の実行が開始された後に、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）が実行される。その後、３回目の吹き出し背景演出の実行が終了して、ＬＯＧＯ図柄演出（第１ＬＯＧＯ図柄演出、第２ＬＯＧＯ図柄演出）の実行が終了となる。

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

また、第２ＬＯＧＯ図柄演出の実行よりも前に吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出が実行され、共闘リーチの終盤で、低確率時短状態で第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行さ

れることで、吹き出し背景演出だけでなくＬＯＧＯフラッシュ演出も実行されたことを踏まえつつ、共闘リーチの終了後に中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、大当たり遊技Ｄが実行されるのか、大当たりとなるのか、又はハズレとなるのかを注目させることが可能となる。

【０４１７】

次に、図４８～図５３を用いて、低確率非時短状態で実行された共闘リーチについて説明する。先ず、図４８を用いて、演出制御用マイコン１２１が、低確率非時短状態で実行した共闘リーチにて吹き出し背景演出、およびＬＯＧＯフラッシュ演出を行わず、第１演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出を行う場合の様子について説明する。なおこの演出例において、以降で説明する。図４８（Ａ）から図４８（Ｃ）、図４９（Ａ－１）、図４９（Ａ－２）、図４９（Ａ－３）、図４９（Ｂ－１）、図４９（Ｂ－２）、図４９（Ｂ－３）、図５０（Ａ）から図５０（Ｃ）、図５１（Ａ）、図５１（Ｃ）、図５１（Ｄ）、図５２（Ａ）、図５２（Ｃ）、図５２（Ｄ）に示す何れの状態においても、透過液晶画像表示装置７の透過フィルム７７０は、透過状態に制御されている。

【０４１８】

先ず、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ７３」、「Ｐ７４」、「Ｐ８１」、又は「Ｐ８２」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行され、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図４８（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。図４８（Ａ）に示すように、表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図４８（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。また、表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。また、図４８（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４１９】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図４８（Ｂ）に示す演出画像が表示される。図４８（Ｂ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４２０】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン１２１により第１演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図４８（Ｃ）に示す演出画像が表示される。図４８（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２と、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２と、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２とが表示される。これにより、遊技者に「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、図４８（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「まだまだ！」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４２１】

例えば、特図１変動パターンとして、演出制御用マイコン１２１により「Ｐ７４」に基

づく特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図４８（Ｃ）に示す演出画像から図４９（Ａ－１）に示す演出画像へと切り替わる。図４９（Ａ－１）に示すように、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４２２】

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

【０４２３】

例えば、演出制御用マイコン１２１により、特図１変動パターンとして、「Ｐ８２」に基づく特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図４８（Ｃ）に示す演出画像から図４９（Ａ－２）に示す演出画像へと切り替わる。図４９（Ａ－２）に示すように、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４２４】

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

【０４２５】

例えば、特図１変動パターンとして、「Ｐ７３」、又は「Ｐ８１」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図４８（Ｃ）に示す演出画像から図４９（Ａ－３）に示す演出画像へと切り替える。図４９（Ａ－３）に示すように、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４２６】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図４９（Ｂ－３）に示す演出画像が表示されることになる。図４９（Ａ－３）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図４９（Ｂ－３）に示す昼間通常用背

景画像Ｇ１０２に切り替わる。後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて左演出図柄ＥＺ１、および右演出図柄ＥＺ３で同じ停止態様で仮停止表示され、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２で仮停止表示される。これにより、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。この後、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４２７】

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

【０４２８】

先ず、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ７３」、「Ｐ７４」、「Ｐ８１」、又は「Ｐ８２」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が行われ、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図５０（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。図５０（Ａ）に示すように、表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図５０（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。また、表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。

【０４２９】

演出制御用マイコン１２１により、図５０（Ａ）に示すように、共闘リーチの序盤では、１回目の吹き出し背景演出が実行される。演出制御用マイコン１２１により、１回目の吹き出し背景演出が実行されると、図５０（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することで、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４３０】

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

【０４３１】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン１２１により、第１演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５０（Ｃ）に示す演出画像が表示される。図５０（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２と、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２と、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２とが表示される。これにより、遊技者に「ＬＯＧＯ

」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図４９（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。図４９（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図４９（Ｂ－２）に示す昼間通常用背景画像Ｇ１０２に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３がハズレ態様（「４５

４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３もハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４３７】

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

【０４３８】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図４９（Ｂ－３）に示す演出画像が表示されることになる。図４９（Ａ－３）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図４９（Ｂ－３）に示す昼間通常用背景画像Ｇ１０２に切り替わる。後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて左演出図柄ＥＺ１、および右演出図柄ＥＺ３で同じ停止態様で仮停止表示され、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２で仮停止表示される。これにより、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。この後、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４３９】

次に、図４９および図５１を用いて、低確率非時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出が行われず、ＬＯＧＯフラッシュ演出と第２演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が行われた場合の様子について説明する。

【０４４０】

先ず、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ７３」、「Ｐ７４」、「Ｐ８１」、又は「Ｐ８２」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行され、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図５１（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。図５１（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図５１（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。また、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。また、図５１（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４４１】

ここで共闘リーチにて、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａで図５１（Ａ）に示す演出画像の表示が終了すると、図５１（Ｂ）に示すように、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａで、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される。このＬＯＧＯフラッシュ演出は、後方画像表示装置５０の表示部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１．０秒だけ実行される。これにより、約１．０秒だけ透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示されることで、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで行われている共闘リーチの演出画像の視認が困難となる。本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示されることで、遊技者には、大当たり期待

度を把握させるとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを把握させることが可能である。

【０４４２】

図５１（Ｂ）に示すＬＯＧＯフラッシュ演出が終了すると、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されなくなるが、後方画像表示装置５０の表示部５０ａでは、図５１（Ｃ）に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。従って、透過液晶画像表示装置７の表示部７にて実行されていたＬＯＧＯフラッシュ演出から、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで実行される共闘リーチに、遊技者の意識を再び向かわせることが可能となる。図５１（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４４３】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン１２１により第２演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５１（Ｃ）に示す演出画像が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。図５１（Ｃ）に示すように、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が３つと、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２と、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２とが表示される。これにより、遊技者に「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、第２演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、３つの「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が表示される場合の方が、第１演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに１つの「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が表示される場合よりも、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性が高いことを遊技者に把握させることが可能となる。

【０４４４】

また、図５１（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「まだまだ！」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４４５】

例えば、特図１変動パターンとして、「Ｐ７４」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行された場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５１（Ｄ）に示す演出画像から図４９（Ａ－１）に示す演出画像が切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。図４９（Ａ－１）に示すように、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４４６】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図４９（Ｂ－１）に示す演出画像が表示されることになる。図４９（Ａ－１）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図４９（Ｂ－１）に示す昼間通常用背

景画像Ｇ１０２に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４４７】

例えば、特図１変動パターンとして、「Ｐ８２」に基づいて演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行された場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５１（Ｄ）に示す演出画像から図４９（Ａ－２）に示す演出画像が切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。図４９（Ａ－２）に示すように、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

先ず、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ７３」、「Ｐ７４」、「Ｐ８１」、又は「Ｐ８２」のうち、何れかの変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行され、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図５２（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。図５２（Ａ）に示すように、表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図５２（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。また、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。また、共闘リーチの序盤では、演出制御用マイコン１２１により１回目の吹き出し背景演出が実行される。１回目の吹き出し背景演出が実行されると、図５２（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。本実施形態の吹き出し背景演出とは、赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂのことである。低確率非時短状態で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となり、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４５３】

ここで共闘リーチにて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで図５２（Ａ）に示す演出画像の表示が終了すると、演出制御用マイコン１２１によって、図５２（Ｂ）に示すように、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａで、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される。即ち、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで共闘リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、ＬＯＧＯフラッシュ演出が割り込んで実行される。このときＬＯＧＯフラッシュ演出では、主人公キャラクタの顔が赤色になっている赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示される。従って、遊技者には、大当たり期待度を把握させるとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを把握させることが可能である。

【０４５４】

図５２（Ｂ）に示すＬＯＧＯフラッシュ演出が終了すると、演出制御用マイコン１２１により、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されなくなるが、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで、図５２（Ｃ）に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。従って、透過液晶画像表示装置７の表示部７にて実行されていたＬＯＧＯフラッシュ演出から、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで実行される共闘リーチに、遊技者の意識を再び向かわせることが可能となる。

【０４５５】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン１２１により２回目の吹き出し背景演出が実行され、図５２（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「ダブルアタック」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となる。これにより、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４５６】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン１２１により第２演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５２（Ｄ）に示す

演出画像が表示される。演出制御用マイコン１２１により、図５２（Ｄ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が３つと、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２と、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２とが表示される。これにより、遊技者に「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、第２演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、３つの「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が表示される場合の方が、第１演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに１つの「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が表示される場合よりも、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性が高いことを遊技者に把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４５７】

また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン１２１により３回目の吹き出し背景演出が実行される。演出制御用マイコン１２１により、図５２（Ｄ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「まだまだ！」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆が可能となり、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

例えば、特図１変動パターンとして、「Ｐ８２」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５２（Ｄ）に示す演出画像から図４９（Ａ－２）に示す演出画像に切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。図４９（Ａ－２）に示すように、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈから

なる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４６１】

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

【０４６２】

例えば、特図１変動パターンとして、「Ｐ７３」、又は「Ｐ８１」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５２（Ｄ）に示す演出画像から図４９（Ａ－３）に示す演出画像に切り替える。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。図４９（Ａ－３）に示すように、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となり、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展することになる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４６３】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図４９（Ｂ－３）に示す演出画像が表示されることになる。図４９（Ａ－３）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図４９（Ｂ－３）に示す昼間通常用背景画像Ｇ１０２に切り替わる。後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて左演出図柄ＥＺ１、および右演出図柄ＥＺ３で同じ停止態様で仮停止表示され、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２で仮停止表示される。これにより、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展することを把握させることが可能となる。この後、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４６４】

次に、図５３を用いて、演出制御用マイコン１２１により低確率非時短状態で実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出と、ＬＯＧＯフラッシュ演出と、第３演出態様の第１ＬＯＧＯ図柄演出とが行われた場合の様子について説明する。

【０４６５】

先ず、低確率非時短状態において、特図１変動パターンとして、「Ｐ７３」、又は「Ｐ８１」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行され、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図５３（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。図５３（Ａ）に示すように、表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図５３（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。また、表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。また、共闘リーチの序盤では、演出制御用マイコン１２

１により１回目の吹き出し背景演出が実行される。１回目の吹き出し背景演出が実行されると、図５３（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。低確率非時短状態で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆するとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを示唆することが可能となり、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出に発展する可能性があることを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４６６】

ここで共闘リーチにて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで図５３（Ａ）に示す演出画像の表示が終了すると、演出制御用マイコン１２１により、図５３（Ｂ）に示すように、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａで、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される。即ち、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで共闘リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、ＬＯＧＯフラッシュ演出が割り込んで実行される。このときＬＯＧＯフラッシュ演出では、主人公キャラクタの顔が赤色になっている赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示される。従って、遊技者には、大当たり期待度を把握させるとともに、共闘リーチが終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する可能性があることを把握させることが可能である。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン１２１により３回目の吹き出し

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

【０４７１】

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

【０４７２】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて表示されていた図５３（Ｅ）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５３（Ｆ）に示す昼間通常用背景画像Ｇ１０２に切り替える。図５３（Ｆ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて左演出図柄ＥＺ１、および右演出図柄ＥＺ３で同じ停止態様で仮停止表示され、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２で仮停止表示される。この後、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

ＬＯＧＯフラッシュ演出によって、共闘リーチを楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０４７７】

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

【０４７８】

先ず、低確率時短状態において、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０３」、又は「Ｐ１０７」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行され、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図５４（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。図５４（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図５４（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。また、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。また、図５４（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。

【０４７９】

共闘リーチの中盤ぐらいになると、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５４（Ｂ）に示す演出画像が表示される。図５４（Ｂ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８０】

共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン１２１により第１演出態様の第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５４（Ｃ）に示す演出画像が表示される。演出制御用マイコン１２１により、図５４（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２と、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２と、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２とが表示される。これにより、遊技者に「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、図５４（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「まだまだ！」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８１】

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

ていた場合には、図５４（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ－１）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－１）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８２】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５４（Ｂ－１）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１が、図５５（Ａ－１）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－１）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替える。後方画像表示装置５０の表示部５０ａに時短用背景画像Ｇ１０６が表示されることで、遊技者に時短状態であることを把握させることが可能となる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８３】

例えば、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０７」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５４（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ―２）に示す演出画像へと進む。この場合、演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－２）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２を仮停止表示させる。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８４】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１が、図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－２）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替える。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３がハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３もハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８５】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄Ｄの情報（図３１、図３２参照）と、特図２変動パターンとして「Ｐ１０３」にと基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５４（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ－３）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－３）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２を仮停止表示させる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８６】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－２）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止される。後方画像表示装置５０の表示部５０ａに中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止されることで、遊技者に特図２判定処理にて大当たりと判定され、大当たり図柄Ｄが選択され、その選択された大当たり図柄Ｄに基づく大当たり遊技Ｄが実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技Ｄが実行されることを把握させることが可能となる。また、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４７４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０４８７】

図５５および図５６を用いて、低確率時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行された共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されず、吹き出し背景演出と第２演出態様の第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行された場合の様子について説明する。

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン１２１により第２演出態様の第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５６（Ｃ）に示す演出画像が表示される。演出制御用マイコン１２１によって、図５６（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２と、３つの「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演

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

【０４９１】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄Ｄ以外の大当たり図柄Ｃ又は大当たり図柄Ｅの情報（図３１、図３２参照）と、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０３」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５６（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ－１）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－１）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【０４９２】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５４（Ｂ－１）に示す演出画像が表示されることになる。図５５（Ａ－１）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－１）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示される。

【０４９３】

例えば、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０７」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５６（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ－２）に示す演出画像へと進む。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－２）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。

【０４９４】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－２）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３がハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３もハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示される。

【０４９５】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄Ｄの情報（図３

１、図３２参照）と、特図２変動パターンとして「Ｐ１０３」にと基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５６（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ－３）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－３）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。

【０４９６】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－２）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止される。また、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４７４」）で確定的に停止表示される。後方画像表示装置５０の表示部５０ａに中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止されることで、遊技者に特図２判定処理にて大当たりと判定されるとともに大当たり図柄Ｄが選択され、その選択された大当たり図柄Ｄに基づく大当たり遊技が実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技Ｄが実行されることを把握させることが可能となる。

【０４９７】

次に、図５５および図５７を用いて、低確率時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出が行われず、ＬＯＧＯフラッシュ演出と第２演出態様のＬＯＧＯ図柄演出とが行われた場合の様子について説明する。

【０４９８】

先ず、低確率時短状態において、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０３」、又は「Ｐ１０７」の変動パターンに基づいて演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行され、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、共闘リーチの序盤では図５７（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。図５７（Ａ）に示すように、表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図５７（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。また、表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。また、演出制御用マイコン１２１により、図５７（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。

【０４９９】

ここで共闘リーチにて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで図５７（Ａ）に示す演出画像の表示が終了すると、演出制御用マイコン１２１によって、図５７（Ｂ）に示すように、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａで、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される。即ち、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで共闘リーチに応じた演出画像が表示されている途中で、ＬＯＧＯフラッシュ演出が割り込んで実行される。このときＬＯＧＯフラッシュ演出では、主人公キャラクタの顔が赤色になっている赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示される。従って、遊技者には、大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能である。

【０５００】

図５７（Ｂ）に示すＬＯＧＯフラッシュ演出が終了すると、演出制御用マイコン１２１

により、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されなくなるが、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで、図５７（Ｃ）に示す共闘リーチに応じた演出画像が表示されることになる。従って、透過液晶画像表示装置７の表示部７にて実行されていたＬＯＧＯフラッシュ演出から、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで実行される共闘リーチに、遊技者の意識を再び向かわせることが可能となる。図５７（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「ダブルアタック」の文字画像と白色の吹き出し背景画像ＳＲａとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５０１】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン１２１により、第２演出態様の第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５７（Ｃ）に示す演出画像が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。演出制御用マイコン１２１によって、図５７（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２と、３つの「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２と、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２とが表示される。これにより、遊技者に「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が３つ、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、何れかの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、第２演出態様の第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されて、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、３つの「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が表示される場合の方が、１つの「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が表示される場合の方よりも、すなわち、大当たりを示す図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２の数が多いほど、大当たりとなる可能性が高くなっている。

【０５０２】

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

【０５０３】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄Ｄ以外の大当たり図柄Ｃ又は大当たり図柄Ｅの情報（図３１、図３２参照）と、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０３」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５７（Ｄ）に示す演出画像から図５５（Ａ－１）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－１）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５０４】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－１）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－１）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－１）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり

態様（「４４４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５０５】

例えば、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０７」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５７（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ－２）に示す演出画像へと進む。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－２）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５０６】

共闘リーチの実行が終了した後、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－２）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３がハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３もハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５０７】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄Ｄの情報（図３１、図３２参照）と、特図２変動パターンとして「Ｐ１０３」にと基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５７（Ｃ）に示す演出画像から図５５（Ａ－３）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－３）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５０８】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－３）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止される。後方画像表示装置５０の表示部５０ａに中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止されることで、遊技者に特図２判定処理にて大当たりと判定され、大当たり図柄Ｄが選択され、その選択された大当たり図柄Ｄに基づく大当たり遊技Ｄが実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技Ｄが実行されることを把握させることが可能となる。また、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４７４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５０９】

図５５および図５８を用いて、低確率時短状態で演出制御用マイコン１２１により実行された共闘リーチにて吹き出し背景演出と、ＬＯＧＯフラッシュ演出と、第２演出態様の

第２ＬＯＧＯ図柄演出とが行われた場合の様子について説明する。

【０５１０】

先ず、低確率時短状態において、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０３」、又は「Ｐ１０７」の変動パターンに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行され、Ｎリーチから発展演出を経て共闘リーチへと発展した場合、図５８（Ａ）に示す演出画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。図５８（Ａ）に示すように、表示部５０ａでは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様（図５８（Ａ）では、「４↓４」）で仮停止表示し、中演出図柄ＥＺ２は変動表示が行われているとともに、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。また、表示部５０ａには、共闘リーチであることを示唆する背景画像（共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）が表示される。また、共闘リーチの序盤では、演出制御用マイコン１２１により１回目の吹き出し背景演出が実行される。１回目の吹き出し背景演出が実行されると、演出制御用マイコン１２１により図５８（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「一緒に闘おう」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。低確率時短状態で後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となり、遊技者としては大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

共闘リーチの終盤になり、演出制御用マイコン１２１により第２演出態様の第２ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに図５８（Ｄ）に示す演出画像が表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。図５８（Ｄ）に示すように、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａの中央には、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２と、３つの「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２と、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２とが表示される。これにより、遊技者に「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が３つ、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、何れかの図柄態様からなる

中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されることを示唆することが可能となっている。また、共闘リーチの終盤になると、演出制御用マイコン１２１により３回目の吹き出し背景演出が実行される。図５８（Ｄ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、「まだまだ！」の文字画像と赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂとからなる吹き出し画像ＳＲが表示される。後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂが表示されることで、遊技者に大当たり期待度を示唆することが可能となり、遊技者が大当たりとなる可能性が高いことを把握させることが可能となる。

【０５１４】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄Ｄ以外の大当たり図柄Ｃ又は大当たり図柄Ｅの情報（図３１、図３２参照）と、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０３」とに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５８（Ｄ）に示す演出画像から図５５（Ａ－１）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－１）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５１５】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－１）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－１）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－１）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４４４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５１６】

例えば、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０７」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５８（Ｄ）に示す演出画像から図５５（Ａ－２）に示す演出画像へと進む。この場合、図５５（Ａ－２）に示すように、演出制御用マイコン１２１により、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されると、その後共闘リーチの実行が終了となる。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５１７】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－２）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３がハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３もハズレ態様（「４５４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５１８】

例えば、大当たり図柄種別判定テーブルによる判定結果が大当たり図柄Ｄの情報（図３１、図３２参照）と、特図２変動パターンとして、「Ｐ１０３」とに基づいて、演出制御用マイコン１２１により特図変動演出が実行されていた場合には、図５８（Ｄ）に示す演出画像から図５５（Ａ－３）に示す演出画像へと進む場合がある。この場合、演出制御用マイコン１２１によって、図５５（Ａ－３）に示すように、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄからなる中演出図柄ＥＺ２、又は「５」を示す図柄態様ＥＺ２ｅからなる中演出図柄ＥＺ２のうち、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５１９】

共闘リーチの実行が終了した後、演出制御用マイコン１２１により後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図５５（Ｂ－２）に示す演出画像が表示されることになる。演出制御用マイコン１２１により、図５５（Ａ－２）に示す共闘リーチ背景画像Ｇ１１６から図５５（Ｂ－３）に示す時短用背景画像Ｇ１０６に切り替わる。演出制御用マイコン１２１により実行されている特図変動演出が終了すると、表示部５０ａでは左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で確定的に停止表示され、中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止される。後方画像表示装置５０の表示部５０ａに中演出図柄ＥＺ２が「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止されることで、遊技者に特図２判定処理にて大当たりと判定され、大当たり図柄Ｄが選択され、その選択された大当たり図柄Ｄに基づく大当たり遊技Ｄが実行されることを遊技者に示唆し、遊技者に大当たりと判定されて、大当たり遊技Ｄが実行されることを把握させることが可能となる。また、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３も大当たり態様（「４７４」）で確定的に停止表示される。なおこのときにも、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａには演出画像が何も表示されていない。

【０５２０】

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

【０５２１】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも同じ共闘リーチが実行される場合があるが、仮停止表示され得る中演出図柄ＥＺ２の図柄態様（ＬＯＧＯチャンス演出への発展を示唆する第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉ）が異なるようになっている。また、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈと第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉとは、それぞれが停止表示された場合に遊技者に与える意味合いが異なるようになっている。さらに、低確率時短状態で仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉの方が、低確率非時短状態で仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈの方よりも大当たり期待度が高い。低確非時短状態、又は低確率時短状態で実行されるリーチが同じでも、停止表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、それぞれの遊技状態で実行される共闘リーチを楽しませることが可能となる。そのため、従来の単に低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、いずれの遊技状態でも同じリーチを実行するだけのパチンコ遊技機とは異なり、中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって斬新な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【０５２２】

８．実施形態の効果

本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、共闘リーチにて、共闘リーチの終了後に共闘リーチとは異なるＬＯＧＯチャンス演出に発展する可能性を示唆する吹き出し背景演出を後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて行う場合、又はＬＯＧＯフラッシュ演出を

透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて行う場合がある。また、共闘リーチにて、吹き出し背景演出を後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて行う場合と、ＬＯＧＯフラッシュ演出を透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて行う場合とがある。これにより、遊技者には吹き出し背景演出が後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて行われる、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて行われる場合か、又は吹き出し背景演出が後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて行われるとともに、ＬＯＧＯフラッシュ演出が透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて行われる場合かを共闘リーチ中に注目させることが可能となる。そのため、遊技者としては、共闘リーチにて吹き出し背景演出、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が行われるのか、又は吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われるかに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５２３】

また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、ＬＯＧＯチャンス演出を共闘リーチとは異なる演出であって、共闘リーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出とした。これにより、遊技者としては共闘リーチで終了することよりもＬＯＧＯチャンス演出に発展して欲しいと思うため、共闘リーチで吹き出し背景演出、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が行われる場合か、又は吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われる場合であるかをより注目させることが可能となる。そのため、共闘リーチで吹き出し背景演出、又はＬＯＧＯフラッシュ演出が行われる場合か、又は吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが行われる場合であるかに、より興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

部７ａに表示される演出画像のうち、いずれの演出画像を用いて実行されたのかに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５２７】

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

【０５２８】

また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉの方が、共闘リーチの終了後に、ＬＯＧＯチャンス演出に発展することを示唆する第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈよりも明らかに大当たりとなる可能性が高いことを示唆する図柄態様である。これにより、低確率時短状態で共闘リーチが実行された場合には、低確率非時短状態で共闘リーチが実行された場合よりも、仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、低確率非時短状態、又は低確率時短状態で同じ共闘リーチが実行される場合でも、仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって示唆する大当たりとなる可能性を異ならせることで、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５２９】

本実施形態における「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈは、低確率非時短状態で仮停止表示され得る中演出図柄ＥＺ２の図柄態様であり、「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、低確率時短状態で仮停止表示され、その後確定的に停止表示され得る中演出図柄ＥＺ２の図柄態様である。本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、低確率非時短状態で実行された共闘リーチでは、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される場合があり、低確率時短状態で実行された共闘リーチでは、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉからなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される場合がある。低確率非時短状態、又は低確率時短状態のうち、同じ共闘リーチが実行されても、それぞれの遊技状態に対応した図柄態様が仮停止表示されることで、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５３０】

また本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、低確率非時短状態にて実行された共闘リーチで仮停止表示され得る中演出図柄ＥＺ２の第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈは、共闘リーチの終了後に、ＬＯＧＯチャンス演出に発展することを示唆する図柄態様である。これにより、ＬＯＧＯチャンス演出に発展を示唆する第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈの中演出図柄ＥＺ２が停止表示される場合があるため、低確率非時短状態で共闘リーチが実行された場合には、仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、低確率非時短状態で仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、ＬＯＧＯチャンス演出に発展を把握させて、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５３１】
　また本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、特図２判定処理（第２始動口１２への入賞に基づく特図判定処理）にて大当たりと判定された場合には、大当たり遊技Ｃ、大当たり遊技Ｄ、又は大当たり遊技Ｅのうち、いずれかの大当たり遊技が実行されることになる。大当たり遊技Ｃ、大当たり遊技Ｄ、および大当たり遊技Ｅを比較すると、遊技者にとって有利さが異なっている（図３２参照）。低確率時短状態で実行される共闘リーチで仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、大当たり遊技Ｃ、大当たり遊技Ｄ、又は大当たり遊技Ｅのうち、大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する図柄態様である。これにより、低確率時短状態で実行される共闘リーチでは、中演出図柄ＥＺ２が第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで仮停止表示されることがあるため、低確率時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄ＥＺ２の図柄態様により注目させることが可能となる。そのため、低確率時短状態で仮停止表示される中演出図柄ＥＺ２の図柄態様によって、大当たり遊技Ｄが実行されることを把握させて、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。
【０５３２】
９．変更例
　次に、上記実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【０５３３】
　上記実施形態では、第１始動口１１、又は第２始動口１２への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、遊技球の入賞が第１特別図柄の抽選、又は第２特別図柄の抽選となる他の始動口を備えた場合に、第１始動口１１、第２始動口１２、又は他の始動口のうち、何れの始動口への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当するようにしても良い。
【０５３４】
　上記実施形態では、ＳＰリーチの一種である共闘リーチが、「所定のリーチ演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、Ｎリーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。また、ＬＯＧＯリーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。その他、ＬＯＧＯリーチ以外のＬリーチを備えた場合、そのＬリーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。その他、ストーリリーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。また、ストーリリーチ以外のＳＰリーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。その他、ＳＰＳＰリーチが「所定のリーチ演出」に相当しても良い。この場合、ＳＰＳＰリーチの終了後に、ＳＰＳＰリーチよりも大当たりとなる可能性が高い演出に発展可能であることとする。
【０５３５】
　上記実施形態では、共闘リーチが「所定のリーチ演出」に相当し、ＬＯＧＯチャンス演出が「特別演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチと異なれば、ＬＯＧＯチャンス演出以外の演出、例えばストーリリーチや、ＳＰＳＰリーチなどが、「特別演出」に相当しても良い。
【０５３６】
　上記実施形態では、ＬＯＧＯチャンス演出（特別演出）が共闘リーチ（所定のリーチ演出）よりも大当たりとなる可能性が高くなっていた（図３５（Ａ）、図３５（Ｂ）参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特別演出は、所定のリーチ演出と異なる演出であれば、所定のリーチ演出よりも大当たりとなる可能性が低くても良いし、所定のリーチ演出と大当たりとなる可能性が同じでも良いし、所定のリーチ演出よりも大当たりとなる可能性が高くても良い。
【０５３７】

上記実施形態では、共闘リーチでの演出が最後まで進行して（例えば、図４９（Ａ－３）参照）、共闘リーチの実行が終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出に発展することが可能となっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチでの演出が最後まで進行することなく、共闘リーチの実行が終了した後に、ＬＯＧＯチャンス演出に発展可能であっても良い。

【０５３８】

上記実施形態では、吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂ）とＬＯＧＯフラッシュ演出（赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ）とが「示唆演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、リーチにて実行される演出であれば、表示される特定のエフェクト画像、スピーカ５２から出力される特定の音声、枠ランプ５３や盤ランプ５４を特定の発光態様で発光させたりする演出や、保留アイコン予告、カットイン予告、ステップアップ予告、エフェクト画像を用いた予告等が、「示唆演出」に相当しても良い。

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】
上記実施形態では、特図変動演出にて実行された共闘リーチで３回の吹き出し背景演出が実行されたが、これに限定されることはない（図３７参照）。例えば、特図変動演出にて実行された共闘リーチで１回、又は２回の吹き出し背景演出が実行される場合があっても良い。また、特図変動演出にて実行された共闘リーチで４回以上の吹き出し背景演出が実行される場合があっても良い。
【０５４５】
上記実施形態では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて実行される吹き出し背景演出は、共闘リーチの序盤、中盤、終盤で実行される場合があったが（図４６（Ｂ）、図４７（Ｂ）参照）、これに限定されることはなく、吹き出し背景演出は共闘リーチで実行されるタイミングは適宜変更可能である。例えば、共闘リーチでの序盤、中盤、又は終盤のうち、何れかのタイミングでのみ実行されるようにしても良いし、共闘リーチでの序盤、中盤、又は終盤のうち、２種類のタイミングで実行されるようにしても良い。
【０５４６】
上記実施形態では、特図変動演出にて実行された共闘リーチで１回のＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されたが、これに限定されることはない（図３７参照）。例えば、特図変動演出にて実行された共闘リーチで２回以上のＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される場合があっても良い。
【０５４７】
上記実施形態では、共闘リーチの序盤でのみＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されたが（図４７参照）、これに限定されることはなく、適宜変更可能である。例えば、共闘リーチでの中盤、又は終盤で実行されるようにしても良いし、共闘リーチでの序盤、中盤、又は終盤のうち、２種類のタイミングで実行されるようにしても良い。
【０５４８】
上記実施形態では、特図変動演出にて実行された共闘リーチで吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが実行される場合、共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行された後に、ＬＯＧＯフラッシュ演出が実行された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図変動演出にて実行された共闘リーチでＬＯＧＯフラッシュ演出が実行された後に、吹き出し背景演出が実行されるようにしても良い。
【０５４９】
上記実施形態では、ＬＯＧＯチャンス演出が共闘リーチよりも大当たり期待度が高い演出となっていたが、これに限定されることはない。例えば、ＬＯＧＯチャンス演出は特図変動演出にて実行される演出であれば、共闘リーチよりも、大当たり期待度が高いリーチなどであっても良い。
【０５５０】
上記実施形態では、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行される割合は（図４４（Ａ）参照）、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される割合（図４４（Ｂ）参照）と同じとなっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにて吹き出し背景演出が実行される割合の方が、特図変動演出にて共闘リーチの終了後にＬＯＧＯチャンス演出に発展される場合に共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される割合よりも高くしても良いし、また低くしても良い。
【０５５１】
上記実施形態の共闘リーチにて吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出とが実行される場合、共闘リーチにて１回目の吹き出し背景演出が実行され、１回目の吹き出し背景演出から２回目の吹き出し背景演出が実行される前にＬＯＧＯフラッシュ演出が実行された。その後、ＬＯＧＯフラッシュ演出が終了した後に、２回目の吹き出し背景演出と、３回の吹き出し背景演出が実行された。しかしながら、これに限定されることはない。例え

ば、共闘リーチにて１回目の吹き出し背景演出→１回目のＬＯＧＯフラッシュ演出→２回目の吹き出し背景演出→２回目のＬＯＧＯフラッシュ演出の順に実行される場合があっても良い。これにより、吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出のそれぞれの演出が共闘リーチにて順に２回行われることで、吹き出し背景演出とＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されたことを遊技者に把握し易くすることが可能となる。

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

上記実施形態では、共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行された場合に、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで特図変動演出が実行されている途中で割り込むように、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示されることで、後方画像表示装置５０の表示部５０ａで行われている共闘リーチの演出画像の視認が困難となった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されると、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて約１

．０秒赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが表示されている間は、共闘リーチの実行が途中で中断し、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行が終了した後に後方画像表示装置５０の表示部５０ａで中断していた共闘リーチが再開しても良い。この場合、例えば、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａでの赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧが遊技者に見えやすくするために、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａでの赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧの表示中は、後方画像表示装置５０の表示部５０ａを白画像、又は黒画像で表示していても良い。

【０５５８】

上記実施形態では、第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、大当たりを示す図柄態様（例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」を示す図柄態様）、ハズレを示す図柄態様（例えば左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」以外の数字を示す図柄態様が表示された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第１ＬＯＧＯ図柄演出が実行されると、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示された第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈと、大当たりを示す図柄態様と、ハズレを示す図柄態様とが、列となって円を描いて回転するようにしても良い。これにより、遊技者に第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、大当たりを示す図柄態様、又はハズレを示す図柄態様のうち、何れの図柄態様からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示されるのかドキドキさせることが可能となる。

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

上記実施形態では、ＬＯＧＯチャンス演出への発展を示唆する中演出図柄ＥＺ２の第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈが「第１の図柄態様」に相当し、大当たり遊技Ｄ（図３１、図３２参照）が実行されることを示唆する第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉが「第２の図柄態様」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈと第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉとが異なる内容を示唆する図柄態様であれば、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈが示唆する内容と、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉが示唆する内容は適宜変更可能であっても良い。

【０５６２】

上記実施形態では、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈよりも、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉの方

が、大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様である。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈより大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様でも良いし、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈよりも大当たり期待度が低いことを示唆する図柄態様でも良いし、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈと第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉが同じ大当たり期待度を示唆する図柄態様でも良い。

【０５６３】

上記実施形態では、ＬＯＧＯチャンス演出への発展を示唆する中演出図柄ＥＺ２の第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈよりも、大当たり遊技Ｄ（図３１、図３２参照）が実行されることを示唆する第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉの方が、大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉが、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈより大当たり期待度が高いことを示唆する図柄態様であれば、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈが示唆する内容と、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉが示唆する内容は適宜変更可能であっても良い。

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

上記実施形態における第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、大当たり遊技Ｃ、大当たり遊技Ｄ、又は大当たり遊技Ｅのうち、大当たり遊技Ｄが実行されることを示唆する中演出図柄ＥＺ２の図柄態様であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、大当たり遊技Ｃが実行されることを示唆する中演出図柄ＷＺ２の図柄態様でも良いし、大当たり遊技Ｅが実行されることを示唆する中演出図柄ＥＺ２の図

柄態様でも良い。また、例えば、中演出図柄ＥＺ２の第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉは、所謂「ランクアップボーナス」となる大当たり遊技が実行されることを示唆する図柄態様としても良い。

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

上記実施形態では、低確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄ＥＺ２の図柄態様と、低確率時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄ＥＺ２の図柄態様とが異なっていたが、これに限定されることはない。例えば、高確率時短状態で共闘リーチが実行される場合があり、低確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄ＥＺ２の図柄態様と、高確率時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄ＥＺ２の図柄態様とが異なり、それぞれ異なる内容を示唆するようにしても良い。また、高確率非時短状態で共闘リーチが実行される場合があり、低確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄ＥＺ２の図柄態様と、高確率非時短状態で実行される共闘リーチでの中演出図柄ＥＺ２の図柄態様とが異なり、それぞれ異なる内容を示唆するようにしても良い。

【０５７４】

上記実施形態では、中演出図柄ＥＺ２の図柄態様には第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈと、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉとがあったがこれに限定されることはない。例えば、左演出図柄ＥＺ１の図柄態様には、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈや、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉとがあっても良い。また、右演出図柄ＥＺ３の図柄態様には、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈや、第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉとがあっても良い。例えば、ＬＯＧＯチャンス演出へと発展する場合には、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、および右演出図柄ＥＺ３が第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈで仮停止表示されるようにしても良い。また、例えば、大当たり遊技Ｄが実行される場合には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、および右演出図柄ＥＺ３が第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉで仮停止表示され、確定的に停止表示されるようにしても良い。

【０５７５】

上記実施形態では、共闘リーチにて中演出図柄ＥＺ２が、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈや、第２特別図柄図柄態様ＥＺ２ｉで仮停止表示されたが、これに限定されることはない。例えば、共闘リーチにて中演出図柄ＥＺ２が、第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈや、第２特別図柄図柄態様ＥＺ２ｉで確定的に停止表示される場合があっても良い。

【０５７６】

上記実施形態では、図６に示すように、後方画像表示装置５０（表示手段）の前方に、透過液晶画像表示装置７を配置した。しかしながら、後方画像表示装置５０に代えて、別

の透過液晶画像表示装置を用いて、別の透過液晶画像表示装置の前方に、透過液晶画像表示装置７を配置するようにしても良い。即ち、複数（２つ以上）の透過液晶画像表示装置を前後方向に離して配置しても良い。この場合、透過液晶画像表示装置は、必ず鉛直方向（垂直方向）に起立している必要はなく、斜めに傾斜した状態で配置されていても良い。

【０５７７】

上記各形態では、図６及び図８（Ａ）（Ｂ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａの全体が、前方に配置されている透過液晶画像表示装置７の表示部７ａと前後方向に重なるようになっていた。しかしながら、後方画像表示装置５０の表示部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画像表示装置７の表示部７ａと前後方向に重なるようにしても良い。なお透過液晶画像表示装置７は後方画像表示装置５０の前方に配置されているものの、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａと後方画像表示装置５０の表示部５０ａとが前後方向に重なっていないようにしても良い。

【０５７８】

また上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第１始動口１１（固定始動口）と、遊技球の入球し易さが変化可能な第２始動口１２（可変始動口、電チュー１２Ｄに係る始動口）とを設けたが、いずれか一方のみを設けてもよい。

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】
１０．上記の実施形態に示されている発明
上記の実施形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。
【０５８５】
＜手段Ａ＞
手段Ａ１に係る発明は、
所定条件（第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞）が成立することに基づいて、当たりとなるか否かの判定処理（特図１判定処理、特図２判定処理）を行うことが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、
所定の演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、
前記演出制御手段は、
所定のリーチ演出（共闘リーチ、図３３参照）が終了したあとに前記所定のリーチ演出と異なる特別演出（ＬＯＧＯチャンス演出、図３３参照）に発展可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、前記特別演出に発展する可能性を示唆する示唆演出（吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂ、図５０、図５２（Ａ）、図５２（Ｃ）から図５２（Ｄ）、図５３（Ａ）、図５３（Ｃ）、図５３（Ｄ）参照）、ＬＯＧＯフラッシュ演出（赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ、図５２（Ｂ）、図５３（Ｂ）参照））を実行可能であり、
前記示唆演出には、第１の示唆演出（吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂ、図５０、図５２（Ａ）、図５２（Ｃ）から図５２（Ｄ）、図５３（Ａ）、図５３（Ｃ）、図５３（Ｄ）参照））と、前記第１の示唆演出と異なる第２の示唆演出（ＬＯＧＯフラッシュ演出（赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ、図５２（Ｂ）、図５３（Ｂ）参照））と、があり、
前記所定のリーチ演出にて前記第１の示唆演出、又は前記第２の示唆演出が実行された場合には、前記所定のリーチ演出が終了したあとに前記特別演出に発展される場合があり（図５０、図５１、図４９（Ａ－３）、図４９（Ｂ－３）、図３３参照）、前記所定のリーチ演出にて前記第１の示唆演出と、前記第２の示唆演出とが実行された場合にも、前記所定のリーチ演出が終了したあとに前記特別演出に発展される場合がある（図５２、図４９（Ａ－３）、図４９（Ｂ－３）、図５３参照）、
ことを特徴とする遊技機である。
【０５８６】
この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で、所定のリーチ演出と異なる特別演出に発展する可能性が示唆される第１の示唆演出、又は第２の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。また、所定のリーチ演出で第１の示唆演出と第２の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。これにより、遊技者に所定のリーチ演出で第１の示唆演出、又は第２の示唆演出が実行される場合、又は第１の示唆演出と第２の示唆演出が実行される場合であるかに注目させることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出で第１の示唆演出、又は第２の示唆演出が実行されるか否かだけでなく、第１の示唆演出と第２の示唆演出が実行されるか否かにも興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０５８７】
手段Ａ２に係る発明は、
手段Ａ１に記載の遊技機において、
前記特別演出は、前記所定のリーチ演出よりも当たりとなる可能性が高い（図３３、図３５（Ａ）、図３５（Ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技機である。

【０５８８】
この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で、所定のリーチ演出よりも当たりとなる可能性が高い特別演出に発展する可能性が示唆される第１の示唆演出、又は第２の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。また、所定のリーチ演出で第１の示唆演出と第２の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。これにより、遊技者としては当たりとなる可能性が高い特別演出に発展して欲しいと思うため、所定のリーチ演出で第１の示唆演出、又は第２の示唆演出が実行される場合、又は第１の示唆演出と第２の示唆演出が実行される場合であるかをより注目させることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出で第１の示唆演出、又は第２の示唆演出が実行されるか否かだけでなく、第１の示唆演出と第２の示唆演出が実行されるか否かにより興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０５８９】
手段Ａ３に係る発明は、
手段Ａ１又は手段Ａ２に記載の遊技機において、
前記所定のリーチ演出にて前記第１の示唆演出と、前記第２の示唆演出とが実行されて前記特別演出に発展される場合の方が、前記所定のリーチ演出にて前記第１の示唆演出、又は前記第２の示唆演出が実行されて前記特別演出に発展される場合よりも、当たりとなる可能性が高い（図３５（Ａ）、図３５（Ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技機である。
【０５９０】
この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で第１の示唆演出と第２の示唆演出とが実行されて特別演出に発展される場合の方が、所定のリーチ演出で第１の示唆演出、又は第２の示唆演出とが実行されて特別演出に発展される場合よりも、当たりとなる可能性が高いことが示唆されている。これにより、遊技者には所定のリーチ演出で第１の示唆演出と第２の示唆演出とが実行されて特別演出に発展して欲しいという思わせることが可能となる。そのため、遊技者に所定のリーチ演出で第１の示唆演出と第２の示唆演出とが実行されて特別演出に発展されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０５９１】
手段Ａ４に係る発明は、
手段Ａ１から手段Ａ３のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記所定のリーチ演出にて前記第１の示唆演出と、前記第２の示唆演出とを実行する場合には、前記第１の示唆演出を実行してから前記第２の示唆演出を実行する（１回目の吹き出し背景演出を実行してからＬＯＧＯフラッシュ演出を実行する、図４７（Ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技機である。
【０５９２】
この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出で第１の示唆演出と第２の示唆演出とが実行される場合、第１の示唆演出が実行されてから第２の示唆演出が実行される。これにより、遊技者には所定のリーチ演出で第１の示唆演出が実行されると、次に第２の示唆演出が実行されるか否かに注目させることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出で第１の示唆演出が実行されてからの演出の展開に興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０５９３】
手段Ａ５に係る発明は、
手段Ａ１から手段Ａ４のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出を表示可能な表示手段（後方画像表示装置５０）を備え、
前記演出制御手段は、
前記表示手段に表示する演出画像（後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示する

表示画像）を用いて前記第１の示唆演出を実行可能とし、
　前記表示手段に表示する演出と異なる位置で視認可能な表示像（後方画像表示装置５０の前方に配置された透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示する表示画像）を用いて前記第２の示唆演出を実行可能である、
　ことを特徴とする遊技機である。
【０５９４】
　この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出から特別演出に発展される可能性を所定のリーチ演出で表示手段に表示される演出画像を用いた第１の示唆演出、又は所定のリーチ演出で表示手段により表示される演出と異なる位置で視認可能な表示像を用いた第２の示唆演出が実行されて特別演出に発展される場合がある。また、所定のリーチ演出で第１の示唆演出と第２の示唆演出とが実行されて特別演出に発展される場合がある。これにより、所定のリーチ演出で実行され得る示唆演出に応じて、表示手段に表示される演出画像、又は表示像に注目させることが可能となる。そのため、遊技者には所定のリーチ演出で示唆演出が実行された場合に、表示手段で表示される演出画像、又は表示像のうち、いずれを用いて実行されたのかに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０５９５】
＜手段Ｂ＞
　手段Ｂ１に係る発明は、
　所定条件（第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞）が成立することに基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、
　前記判定の結果に基づいて、演出図柄（左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３）を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出（特図変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、
　前記遊技制御手段は、
　　前記判定の結果が大当たりである場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行し、
　　前記大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特典遊技状態（低確率時短状態）に制御可能とし、
　前記演出制御手段は、
　　前記通常遊技状態、又は前記特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも、前記変動演出にて同様の演出態様（図４８、図４９（Ａ－１）から図４９（Ａ－３）、図５０、図５１、図５２、図５３、図５４、図５５（Ａ－１）から図５５（Ａ－３）、図５６、図５７、図５８に示すように、同じ共闘リーチ背景画像Ｇ１１６）からなる所定のリーチ演出（共闘リーチ）を実行可能とし、
　前記通常遊技状態で実行された前記所定のリーチ演出では、第１の図柄態様（「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、図４９（Ａ－３）参照）からなる演出図柄（中演出図柄ＥＺ２）が停止表示される場合があり、前記特典遊技状態で実行された前記所定のリーチ演出では、前記第１の図柄態様とは異なる内容を示唆する第２の図柄態様（「勝利」を示す第２特殊図柄態様ＥＺ２ｉ、図５５（Ａ－３）参照）からなる演出図柄（中演出図柄ＥＺ２）が停止表示される場合がある、
　ことを特徴とする遊技機である。
【０５９６】
　この構成の遊技機によれば、通常遊技状態、又は特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行される。また、通常遊技状態で実行されたリーチ演出では、第１の図柄態様からなる演出図柄が停止表示される場合がある、一方で特典遊技状態にて実行されたリーチ演出では、第１の図柄態様とは異なる内容を示唆する第２の図柄態様からなる演出図柄が停止表示される場合がある。これにより、通

常遊技状態、又は特典遊技状態のうち、いずれの遊技状態で同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行されても、図柄態様に応じて示唆される内容が異なるため、停止表示される演出図柄の図柄態様に注目させることが可能となる。そのため、通常遊技状態、又は特典遊技状態で同様の演出態様からなる所定のリーチ演出が実行されても、停止表示される演出図柄の図柄態様によって、遊技者を楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０５９７】

手段Ｂ２に係る発明は、

手段Ｂ１に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機である。

【０５９８】

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

【０５９９】

手段Ｂ３に係る発明は、

手段Ｂ１又は手段Ｂ２に記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機である。

【０６００】

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

【０６０１】

手段Ｂ４に係る発明は、

手段Ｂ１から手段Ｂ３のいずれかに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機である。

【０６０２】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて同様の演出態様からなる所定のリーチ演出で停止表示される演出図柄の第１の図柄態様は、所定のリーチ演出と異なる特別演出へ

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

【０６０３】

手段Ｂ５に係る発明は、

手段Ｂ１から手段Ｂ４のいずれかに記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機である。

【０６０４】

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

【０６０５】

手段Ｂ６に係る発明は、

手段Ｂ１から手段Ｂ５のいずれかに記載の遊技機において、

入球口（第１始動口１１）と、

遊技球の入球のし易さが変化可能な可変入球口（第２始動口１２）と、を備え、

前記特典遊技状態は、前記通常遊技状態よりも前記可変入球口に入球し易い遊技状態（低確率時短状態）であり、

前記遊技制御手段は、

前記入球口、又は前記可変入球口への遊技球の入球に基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う、

ことを特徴とする遊技機である。

【０６０６】

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

【０６０７】

＜手段Ｃ＞

手段Ｃ１に係る発明は、

所定条件（第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞）が成立することに

基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、
前記判定の結果に基づいて、演出図柄（左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３）を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出（特図変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、
所定動作を行う第１可動部（盤上可動装置５５）と、
前記第１可動部と異なる第２可動部（盤下可動装置５６）と、備え、
前記演出制御手段は、
特定のリーチ演出（ＬＯＧＯリーチ）が終了すると、前記特定のリーチ演出と異なる第１の特別演出（ＬＯＧＯチャンス演出、図３３参照）に発展可能とし、
前記特定のリーチ演出が終了したあとに、前記第１の特別演出と異なる第２の特別演出（ストーリリーチ、図３３参照）に発展可能とし、
前記所定のリーチ演出にて、前記第１の特別演出、又は前記第２の特別演出に発展するか否かを前記第１可動部を用いて示唆する第１の可動体演出（第２可動体発展演出、図３８、図４２（Ａ）、図４３（Ｅ）参照）を実行可能とし、
前記第１の可動体演出の実行中に、前記第２可動部を用いた第２の可動体演出（第３可動体発展演出、図３８（Ｂ）、図４３（Ｆ）参照）を実行する場合には前記第２の特別演出に発展する（図４３参照）、一方で前記第１の可動体演出の実行中に、前記第２の可動体演出を実行しない場合には前記第２の特別演出に発展しない（図４２参照）、
ことを特徴とする遊技機である。

【０６０８】

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

【０６０９】

手段Ｃ２に係る発明は、
手段Ｃ１に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記第１の可動体演出の実行中に、特定の図柄態様（「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、図４２（Ｂ）参照）からなる前記演出図柄を表示することで、前記第１の特別演出に発展する（図４２参照）、
ことを特徴とする遊技機である。

【０６１０】

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

が可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０６１１】
手段Ｃ３に係る発明は、
手段Ｃ１又は手段Ｃ２に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定のリーチ演出にて、前記第１の可動体演出を実行する前に、前記特別演出に発展するか否かを前記第１可動部を用いて示唆する第３の可動体演出（第１可動体発展演出、図３７（Ｂ）、図３８、図４０（Ｃ）、図４１（Ｃ）、図４３（Ｃ）参照）を実行可能とする、
ことを特徴とする遊技機である。
【０６１２】
この構成の遊技機によれば、特定のリーチ演出にて第１の可動体演出が実行される前に、特別演出に発展されるか否かを第１可動部を用いて示唆する第３の可動体演出が実行される場合がある。これにより、第１の可動体演出や第２の可動体演出が実行される前に、第３の可動体演出によって、先ず特別演出に発展されるか否かに注目させることが可能となる。そのため、特別演出に発展されるか否かを示唆する第３の可動体演出によって、その後に実行され得る第１の可動体演出や第２の可動体演出を目立たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０６１３】
＜手段Ｄ＞
手段Ｄ１に係る発明は、
所定条件（第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞）が成立することに基づいて、大当たりとなるか否かの判定を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、
前記判定の結果に基づいて、演出図柄（左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３）を変動表示させ、前記演出図柄を停止表示させる変動演出（特図変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、
前記演出制御手段は、
所定のリーチ演出（共闘リーチ、図３３参照）から前記所定のリーチ演出と異なる特別演出（ＬＯＧＯチャンス演出、図３３参照）に発展可能とし、
前記演出図柄の図柄態様には、前記特別演出への発展を示唆する特定の図柄態様（「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ）を含む複数種類の図柄態様（「ＬＯＧＯ」を示す第１特殊図柄態様ＥＺ２ｈ、大当たりを示す図柄態様（左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」を示す図柄態様ＥＺ２ｄ）、ハズレを示す図柄態様（左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「１」で仮停止表示された状態であれば、「１」以外を示す図柄態様））があり、
前記所定のリーチ演出にて、前記複数種類の図柄態様のうち、前記特定の図柄態様が停止表示されることで、前記特別演出に発展され（図４９（Ａ－３）、図４９（Ｂ－３）参照）、
前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数が多い場合の方が、前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数が少ない場合よりも、前記特別演出に発展され易い（図４５（Ａ）参照）、
ことを特徴とする遊技機である。
【０６１４】
この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出にて複数種類の図柄態様のうち、特定の図柄態様が停止表示されることで、所定のリーチ演出と異なる特別演出に発展される場合がある。また、複数種類の図柄態様に特定の図柄態様の数の多い場合の方が、複数種類の図柄態様に特定の図柄態様の数が少ない場合よりも、特別演出に発展され易い。これにより、複数種類の図柄態様に特定の図柄態様の数が多いか少ないかに注目させることが可能

となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０６１５】
手段Ｄ２に係る発明は、
手段Ｄ１に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記所定のリーチ演出にて、前記特別演出に発展する可能性を示唆する示唆演出（吹き出し背景演出（赤色の吹き出し背景画像ＳＲｂ、図５０、図５２（Ａ）、図５２（Ｃ）から図５２（Ｄ）、図５３（Ａ）、図５３（Ｃ）、図５３（Ｄ）参照）、ＬＯＧＯフラッシュ演出（赤ＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ、図５２（Ｂ）、図５３（Ｂ）参照））を実行可能とし、
前記所定のリーチ演出にて前記示唆演出が実行された場合に、前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数は、前記所定のリーチ演出にて前記示唆演出が実行されかった場合に、前記複数種類の図柄態様に含まれる前記特定の図柄態様の数よりも多い場合がある（図５１（Ｄ）、図５２（Ｄ）、図５３（Ｄ）参照）、
ことを特徴とする遊技機である。
【０６１６】
この構成の遊技機によれば、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行された場合に複数種類の図柄態様に含まれる特定の図柄態様の数は、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行されなかった場合に複数種類の図柄態様に含まれる特定の図柄態様の数よりも多い場合がある。これにより、複数種類の図柄態様に含まれる特定の図柄態様の数が多い方が、特別演出に発展され易いため、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行されるか否かに興味を持たせることが可能となる。そのため、所定のリーチ演出にて示唆演出が実行されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０６１７】
手段Ｄ３に係る発明は、
手段Ｄ１又は手段Ｄ２に記載の遊技機において、
前記複数種類の図柄態様には、大当たりとなることを示唆する図柄態様（大当たりを示す図柄態様（左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「４」で仮停止表示された状態であれば、「４」を示す図柄態様ＥＺ２ｄ）、図５０（Ｃ）参照）と、ハズレとなることを示唆する図柄態様（ハズレを示す図柄態様（左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「４」で仮停止表示された状態であれば、「５」以外を示す図柄態様）、図５０（Ｃ）参照）と、が含まれる、
ことを特徴とする遊技機である。
【０６１８】
この構成の遊技機によれば、複数種類の図柄態様には、特別演出への発展を示唆する特定の図柄態様と、大当たりとなることを示唆する図柄態様と、ハズレとなることを示唆する図柄態様とが含まれる。これにより、複数種類の図柄態様に、特別演出への発展を示唆する特定の図柄態様と、大当たりとなることを示唆する図柄態様と、ハズレとなることを示唆する図柄態様とが含まれることで、複数種類の図柄態様に興味を持たせることが可能となる。そのため、複数種類の図柄態様のうち、何れかの図柄態様からなる演出図柄が停止表示されるかに注目させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。
【０６１９】
手段Ｄ４に係る発明は、
手段Ｄ１から手段Ｄ３のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定の図柄態様は、前記特別演出に関連があることを示す（共闘リーチの終了後に、発展する演出の名前（ＬＯＧＯチャンス演出）の一部（ＬＯＧＯ）を示す）図柄態様である、
ことを特徴とする遊技機である。
【０６２０】
この構成の遊技機によれば、特定の図柄態様は特別演出に関連があることを示す図柄態

様であることから、所定のリーチ演出にて特定の図柄態様からなる演出図柄が停止表示されることで、所定のリーチ演出にて特別演出に発展することを遊技者に適切に把握させることが可能となる。

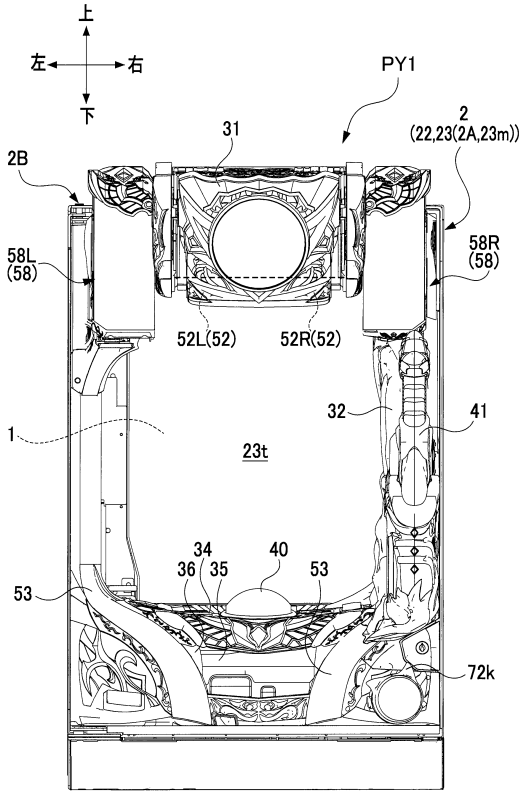
【符号の説明】

【０６２１】

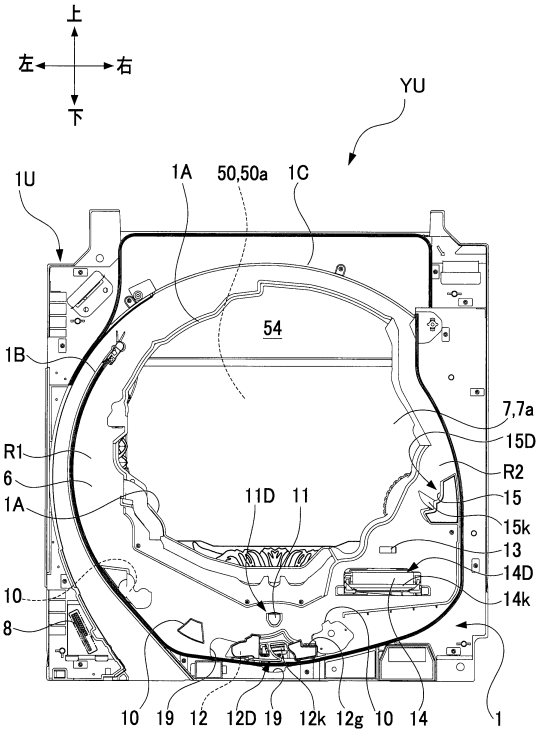
７…透過液晶画像表示装置
１１…第１始動口
１２…第２始動口
５０…後方画像表示装置
５５…盤上可動装置
５６…盤下可動装置
１０１…遊技制御用マイコン
１２１…演出制御用マイコン
１２４…演出用ＲＡＭ
ＥＺ１…左演出図柄
ＥＺ２…中演出図柄
ＥＺ３…右演出図柄
ＰＹ１…パチンコ遊技機

【図面】

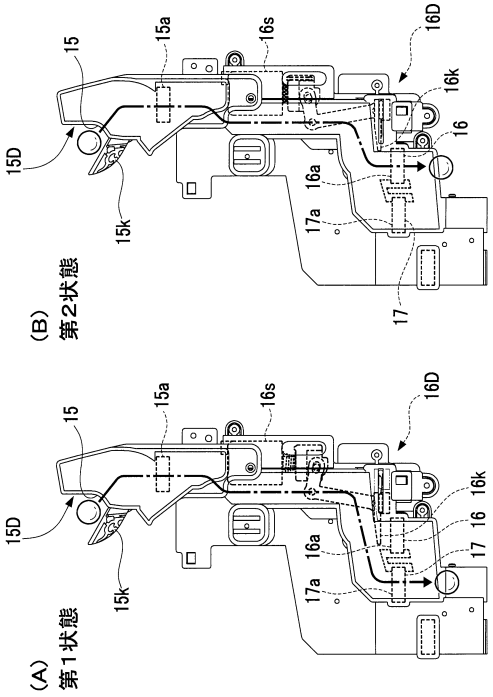
【図１】


上
左
右
下
PY1
2
(22,23(2A,23m))
31
2B
58L
(58)
58R
(58)
52L(52)
52R(52)
1
23t
32
41
34
36
35
40
53
53
72k

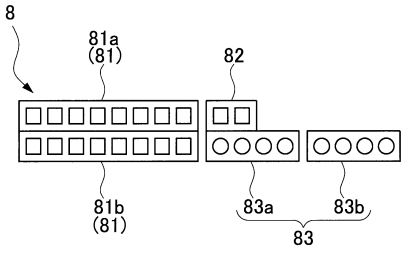
【図２】


上
左
右
下
YU
1U
1A
50,50a
1C
54
1B
7,7a
15D
R1
6
1A
11D
11
R2
15
15k
13
14D
14k
10
8
10
19
12
12D
19
12k
12g
10
14
1

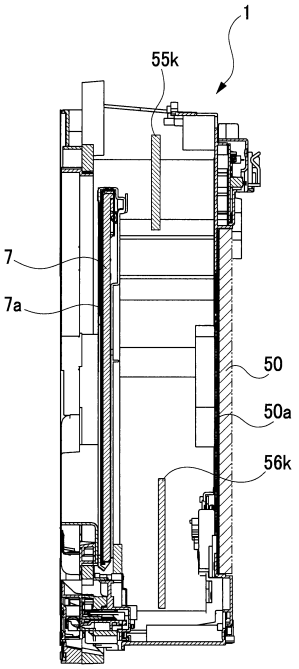
【図３】


15
15a
16s
16D
16k
16
15D
16a
17a
15k
17
(B) 第2状態
15
15a
16s
16D
16k
16
17
15D
16a
17a
15k
(A) 第1状態

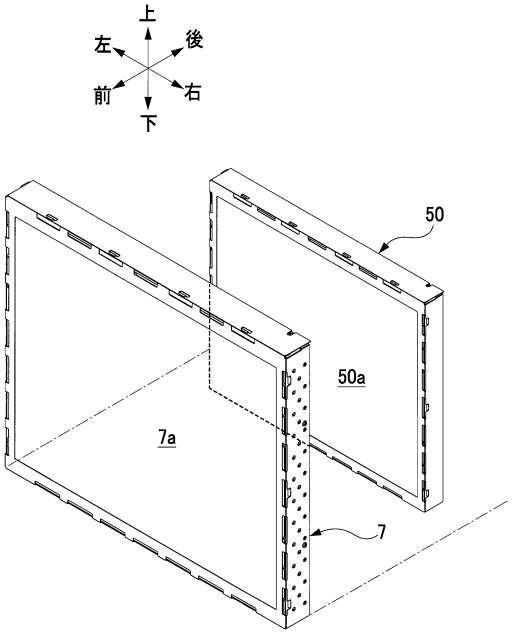
【図４】


8
81a
(81)
82
81b
(81)
83a
83b
83

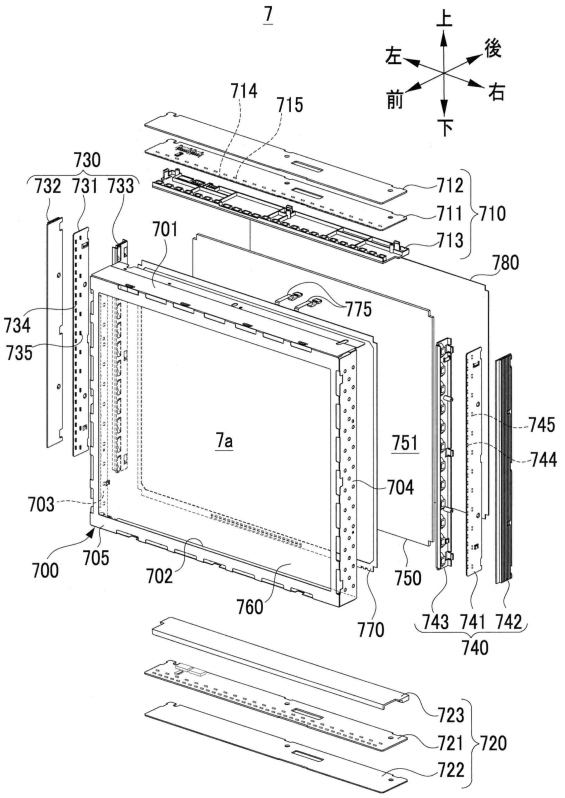
【図５】


1
55k
7
7a
50
50a
56k

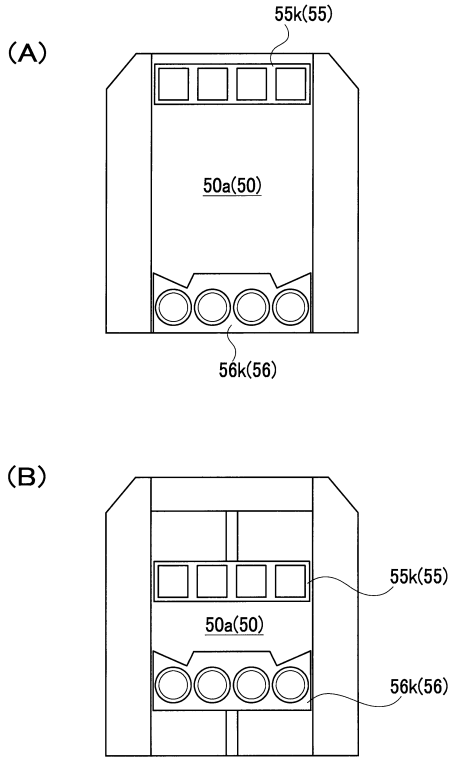
【図６】


上
左
後
前
右
下
50
50a
7a
7

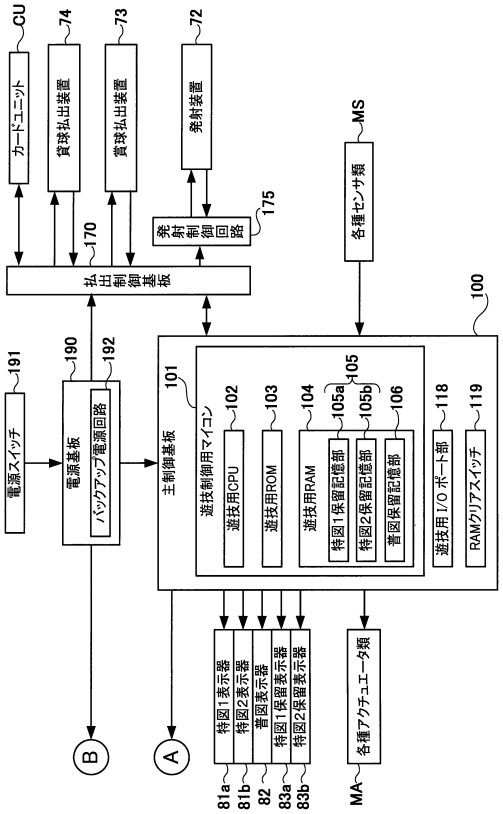
【図７】


7
上
左
後
前
右
下
714
715
730
732
731
733
712
711
710
713
701
780
775
734
735
7a
751
745
744
704
703
700
705
702
760
750
770
743
741
742
740
723
721
720
722

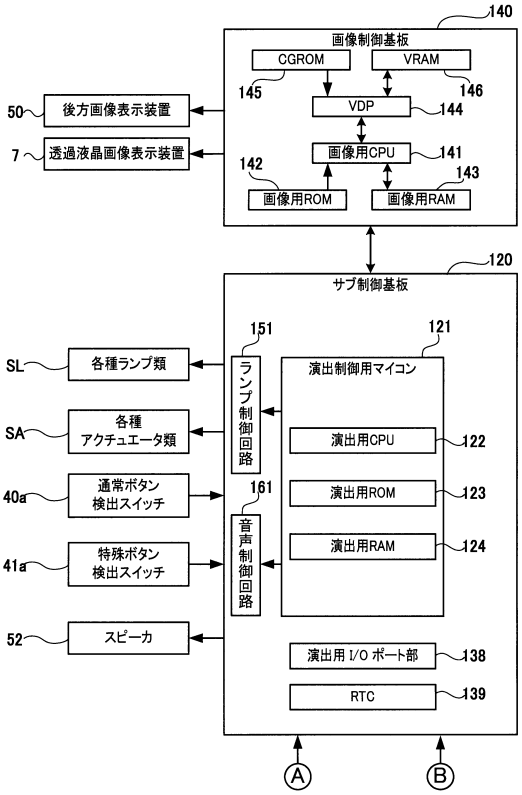
【図８】


(A)
55k(55)
50a(50)
56k(56)
(B)
55k(55)
50a(50)
56k(56)

【図９】



【図１０】



【図１１】

(A)普図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
特別図柄乱数	0～65535	大当たり判定用
大当たり図柄種別乱数	0～9	大当たり図柄種別判定用
リーチ乱数	0～99	リーチ判定用
特図変動パターン乱数	0～99	特図変動パターン判定用

【図１２】

(A)当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6600	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～59936	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間
非時短状態	ハズレ普図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普図	5秒
	当たり図柄	5秒

(C)補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.00秒

【図１３】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数値	判定結果
通常確率状態	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0～4	大当たり図柄X
	5～9	大当たり図柄Y
特図2	0～9	大当たり図柄Z

(C)リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～29	リーチ有り
	30～99	リーチ無し
時短状態	0～9	リーチ有り
	10～99	リーチ無し

【図１４】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P01	130000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	80000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P03	40000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P04	125000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P05	75000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P06	35000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ	Nハズレ変動
		リーチ無し	0～2	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			3～4	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P11	110000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P13	105000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
		リーチ無し	0～2	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			3～4	P15	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図１５】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P51	130000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P52	80000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P53	40000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P54	125000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P55	75000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P56	35000	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ	Nハズレ変動
		リーチ無し	0～2	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			3～4	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P61	110000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P63	105000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P64	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
		リーチ無し	0～2	P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
			3～4	P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図１６】

先読み判定テーブル

始動口	遊技状態	大当たり判定結果	特図変動パターン判定結果	始動入賞コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1始動口	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ
			L大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ
			Lハズレ変動	コマンド05	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
第2始動口	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ
			L大当たり変動	コマンド52	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ
			N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→SPリーチ
			Lハズレ変動	コマンド55	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ→発展演出→Lリーチ
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リーチ→NリーチorSPリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	短縮変動

【図１７】

大当たり遊技制御テーブル

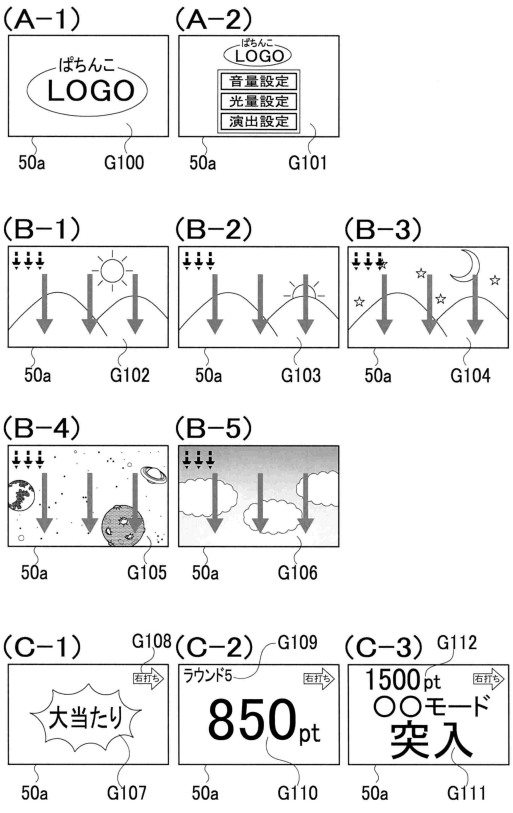
大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開閉パターン						OP時間	ED時間
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間			
大当たり遊技X（Vロング大当たり）	10R（実質5R）	1~4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		10.0秒	15.0秒
		5~9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒			
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒			
大当たり遊技Y（Vショート大当たり）	10R（実質5R）	1~4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		10.0秒	10.0秒
		5~9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒			
		10R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒			
大当たり遊技Z（Vロング大当たり）	10R（実質10R）	1~9R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		10.0秒	10.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒			

【図１８】

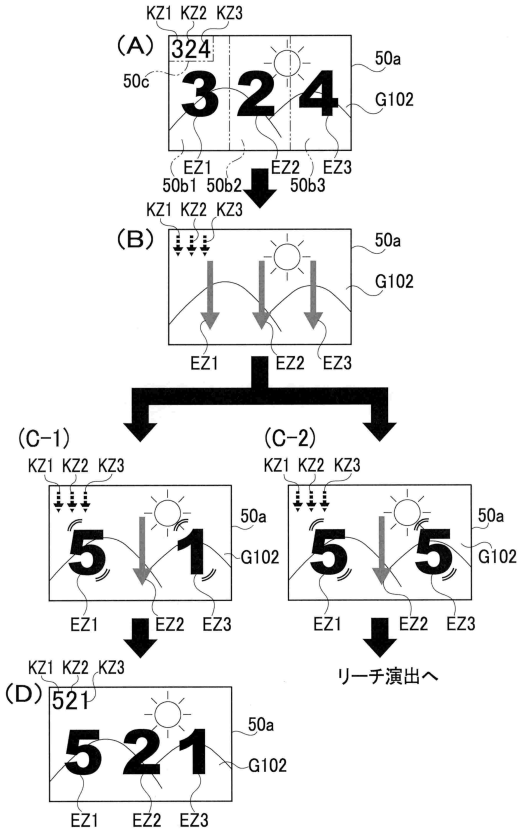
遊技状態

遊技状態	大当たり確率	電チュー作動
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	非時短状態

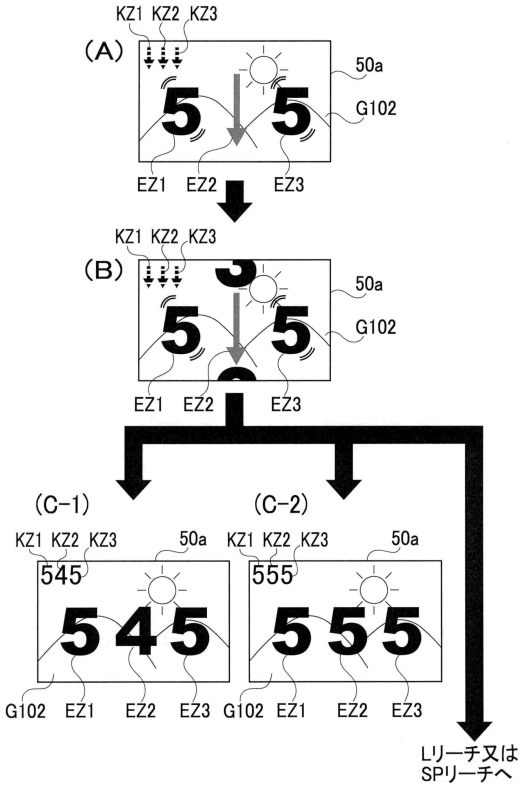
【図１９】



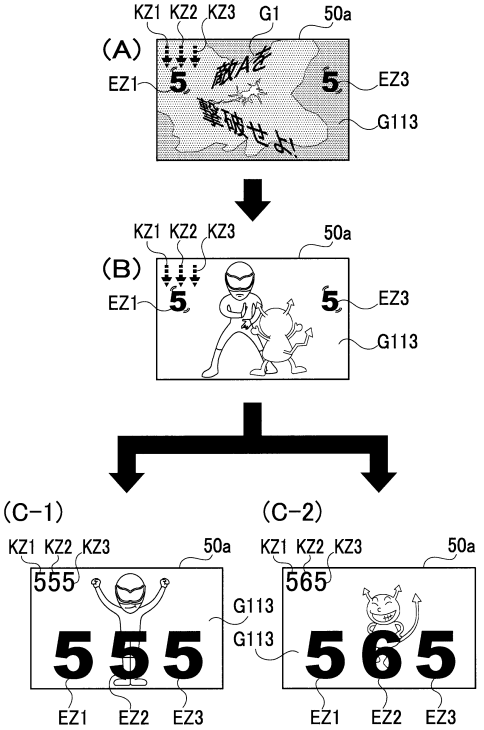
【図２０】



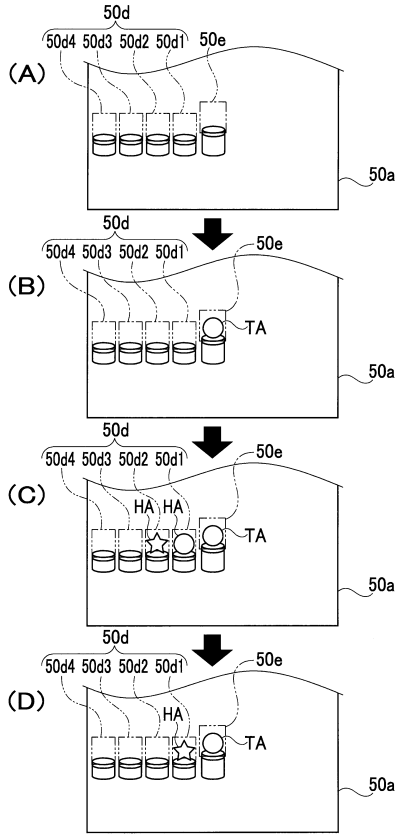
【図２１】



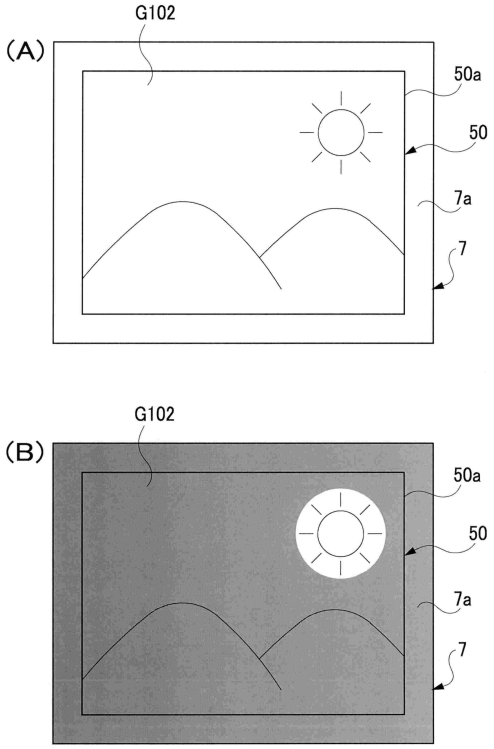
【図２２】



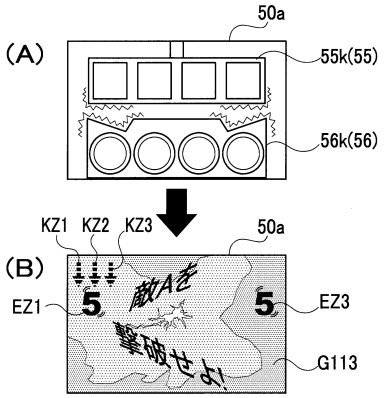
【図２３】



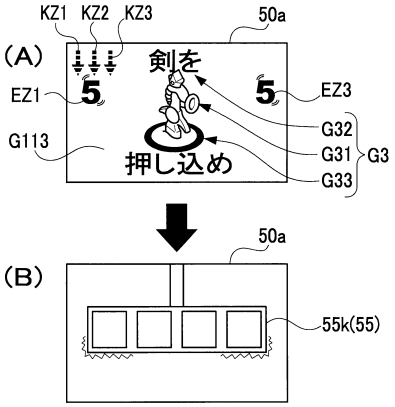
【図２４】



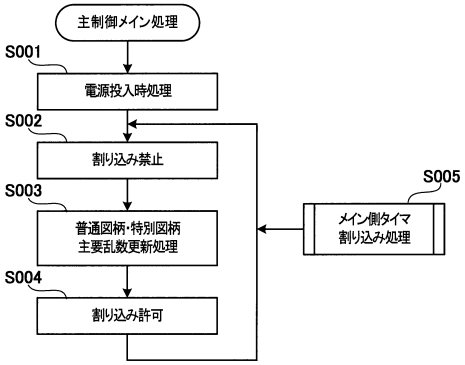
【図２５】



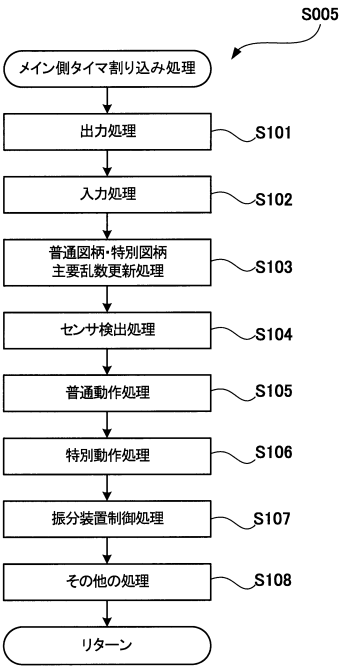
【図２６】



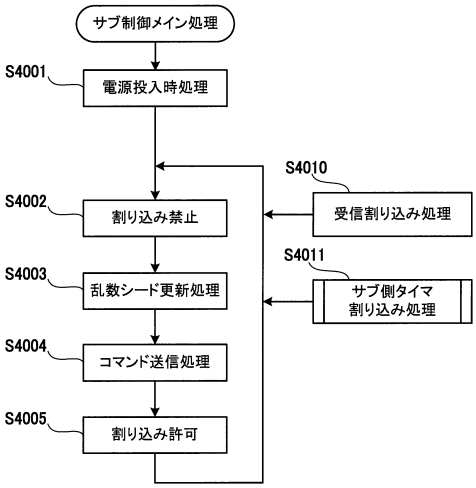
【図２７】



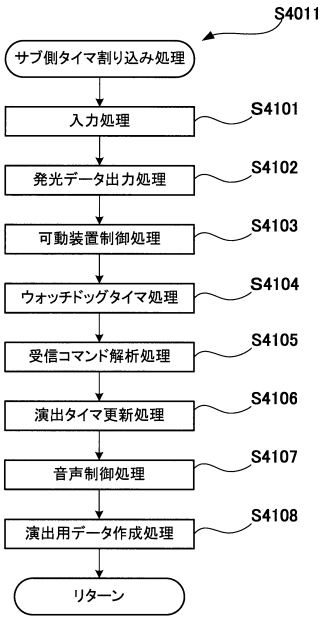
【図２８】



【図２９】



【図３０】



【図３１】

大当たり図柄種別判定テーブル

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

【図３２】

大当たり遊技制御テーブル

大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開閉パターン					ED時間
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間	OP時間
大当たり遊技A（Vショート大当たり）	10R（実質5R）	1～4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒		
大当たり遊技B（Vロング大当たり）	10R（実質5R）	1～4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技C（Vショート大当たり）	10R（実質5R）	1～4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒		
大当たり遊技D（Vロング大当たり）	10R（実質5R）	1～4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技E（Vロング大当たり）	10R（実質10R）	1～9R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		

【図３３】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
低確率非時短状態	大当たり	—	—	P71	130000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→SPSPリーチ	SPSPリーチ大当たり変動
				P72	105000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→ストーリリーチ	ストーリリーチ大当たり変動1
				P73	115000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ→LOGOチャンス演出	LOGOチャンス演出大当たり変動1
				P74	100000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ	共闘リーチ大当たり変動
				P75	120000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→LOGOリーチ→第1可動体発展演出→第2可動体発展演出→第3可動体発展演出→ストーリリーチ	ストーリリーチ大当たり変動2
				P76	115000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→LOGOリーチ→第1可動体発展演出→第2可動体発展演出→LOGOチャンス演出	LOGOチャンス演出大当たり変動2
				P77	80000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→LOGOリーチ	LOGOリーチ大当たり変動
				P78	40000	通常変動→リーチ→NU→チ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P79	120000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→SPSPリーチ	SPSPリーチハズレ変動
				P80	100000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→ストーリリーチ	ストーリリーチハズレ変動1
				P81	110000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ→LOGOチャンス演出	LOGOチャンス演出ハズレ変動1
				P82	85000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ	共闘リーチハズレ変動
				P83	110000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→LOGOリーチ→第1可動体発展演出→第2可動体発展演出→第3可動体発展演出→ストーリリーチ	ストーリリーチハズレ変動2
				P84	105000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→LOGOリーチ→第1可動体発展演出→第2可動体発展演出→LOGOチャンス演出	LOGOチャンス演出ハズレ変動2
				P85	80000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→LOGOリーチ→第1可動体発展演出	LOGOリーチハズレ変動1
				P86	75000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→LOGOリーチ	LOGOリーチハズレ変動2
				P87	35000	通常変動→リーチ→NU→チ	Nハズレ変動
		リーチ無し	0~2	P88	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P89	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			3~4	P88	12000	通常変動	通常ハズレ変動
				P89	3000	通常変動	通常ハズレ変動

【図３４】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
低確率時短状態	大当たり	—	—	P101	120000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→SPSPリーチ	SPSPリーチ大当たり変動
				P102	80000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→ストーリリーチ	ストーリリーチ大当たり変動1
				P103	85000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ	共闘リーチ大当たり変動
				P104	40000	通常変動→リーチ→NU→チ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P105	115000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ→発展演出→SPSPリーチ	SPSPリーチハズレ変動
				P106	75000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→ストーリリーチ	ストーリリーチハズレ変動1
				P107	80000	通常変動→リーチ→NU→チ→発展演出→共闘リーチ	共闘リーチハズレ変動
				P108	35000	通常変動→リーチ→NU→チ	Nハズレ変動
		リーチ無し	0~2	P109	6000	通常変動	通常ハズレ変動
				P110	3000	通常変動	通常ハズレ変動
			3~4	P109	5000	通常変動	通常ハズレ変動
				P110	2000	通常変動	通常ハズレ変動

【図３５】

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

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

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

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

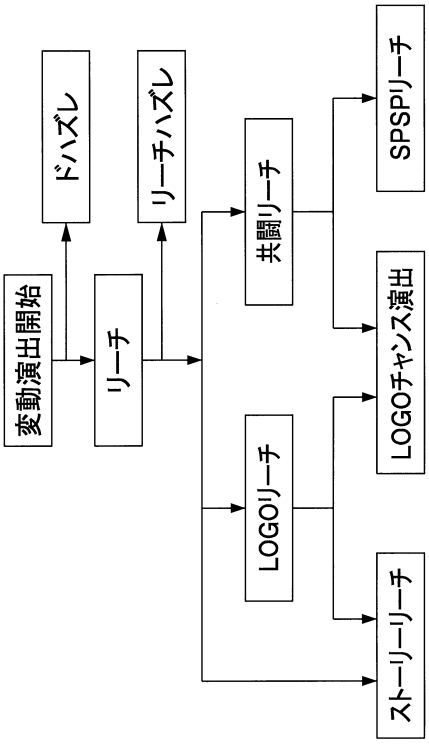
(C)「低確率時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図2変動パターンの振分率

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

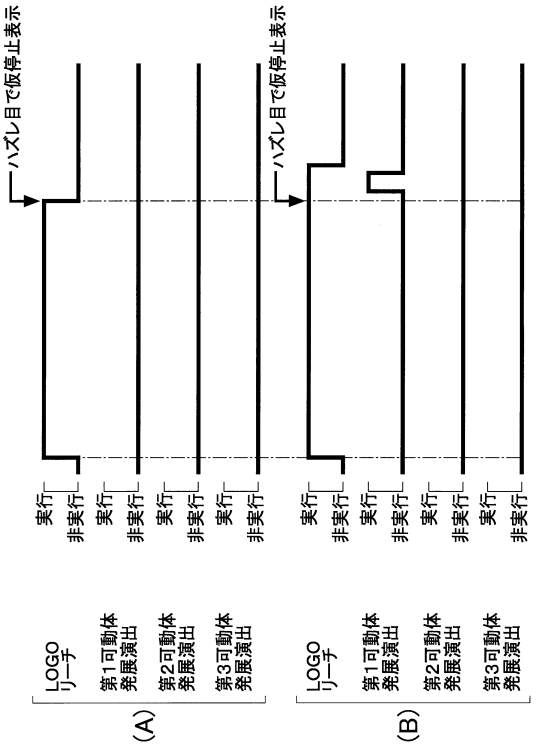
(D)「低確率時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図2変動パターンの振分率

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

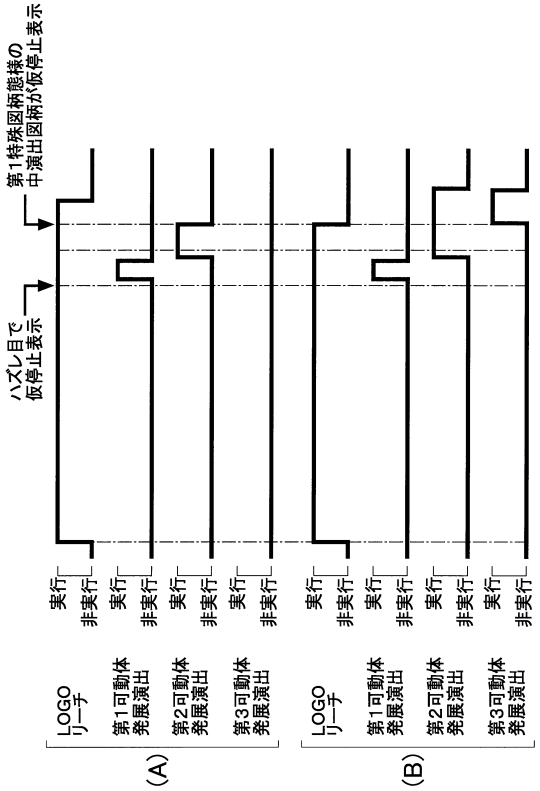
【図３６】



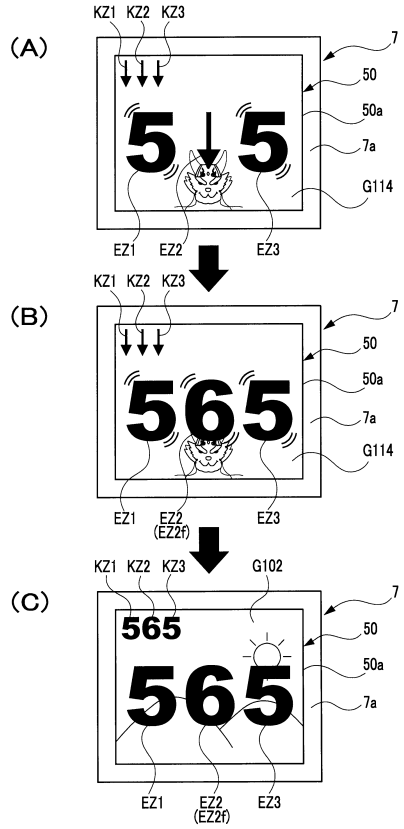
【図３７】



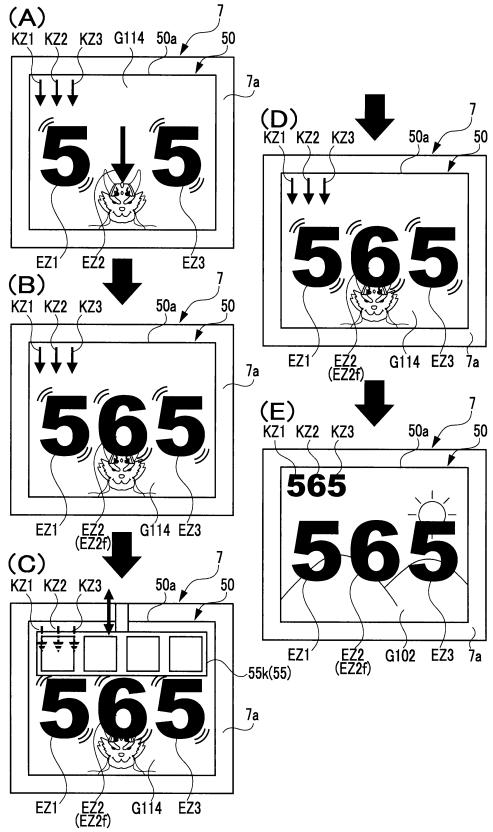
【図３８】



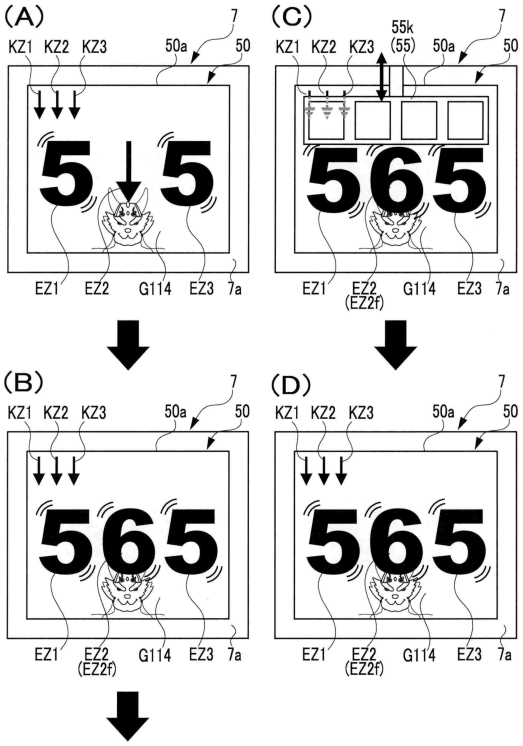
【図３９】



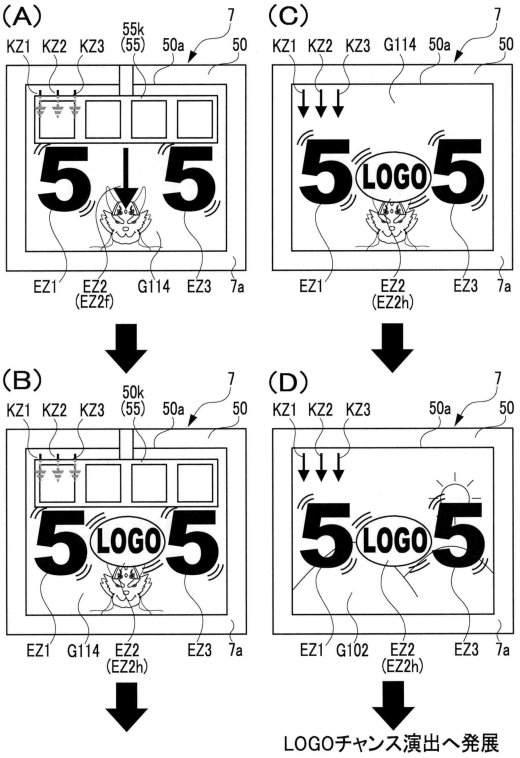
【図４０】



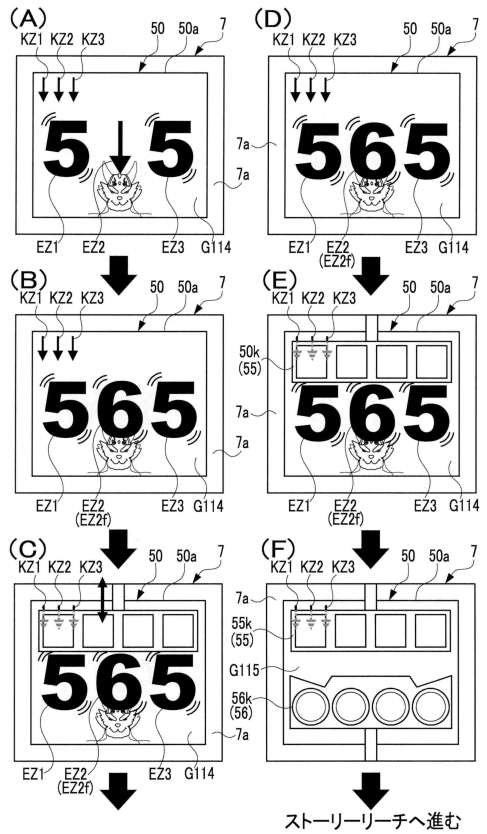
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

（A）吹き出し背景演出の実行選択テーブル

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

（B）LOGOフラッシュ演出の実行選択テーブル

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

【図４５】

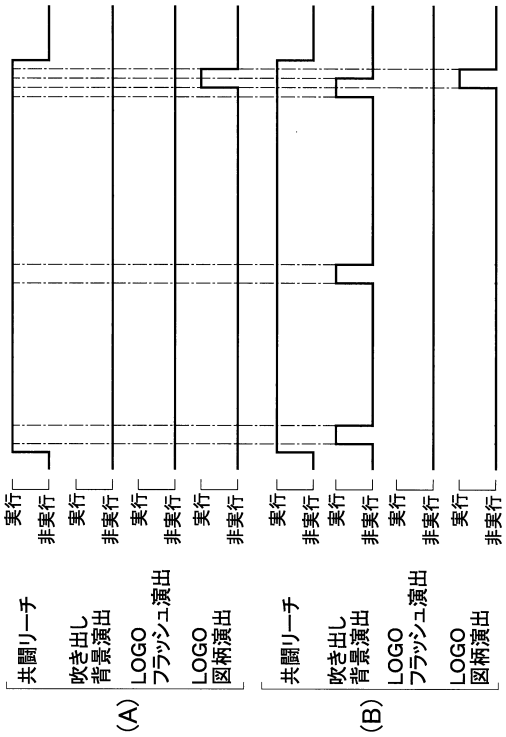
(A)第1LOGO図柄演出の実行選択テーブル

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

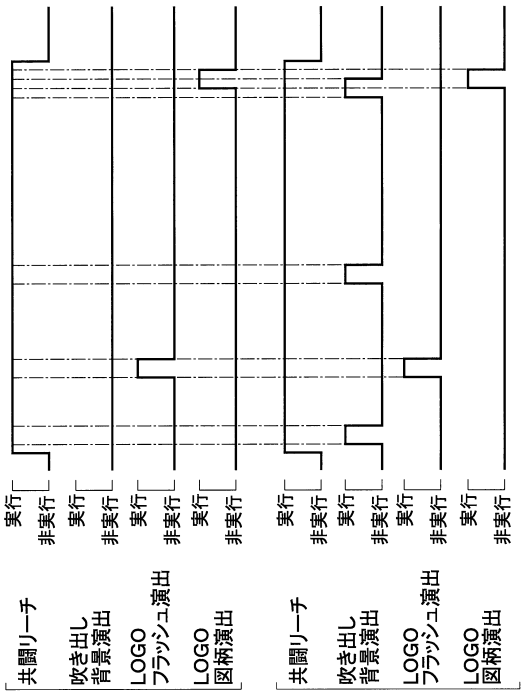
(B)第2LOGO図柄演出の実行選択テーブル

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

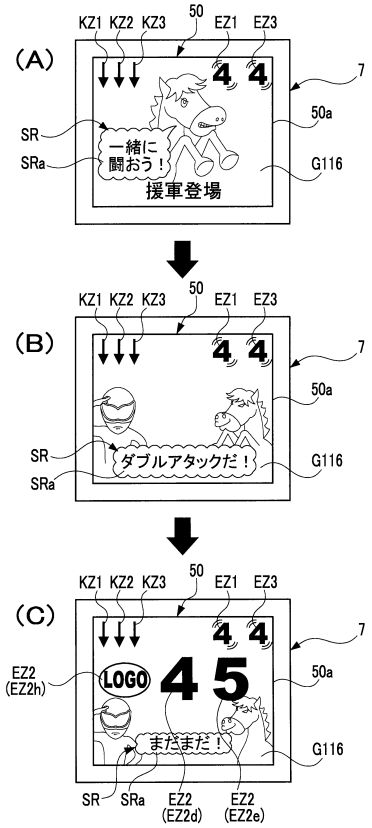
【図４６】



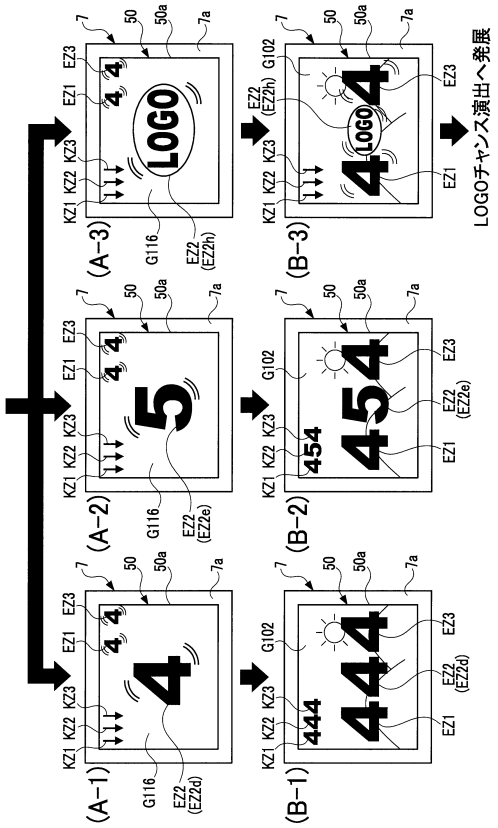
【図４７】



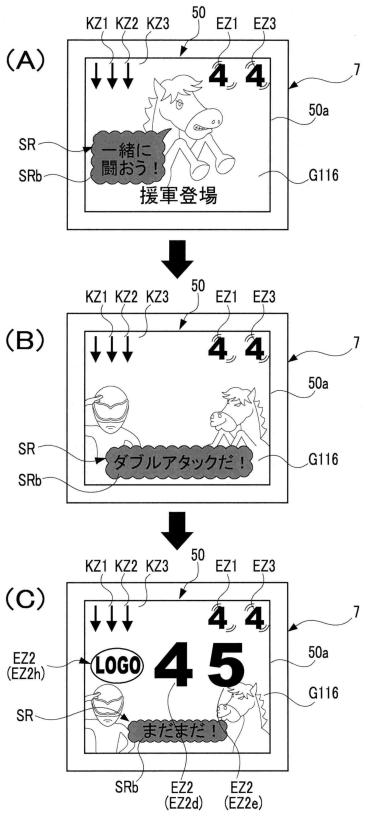
【図４８】



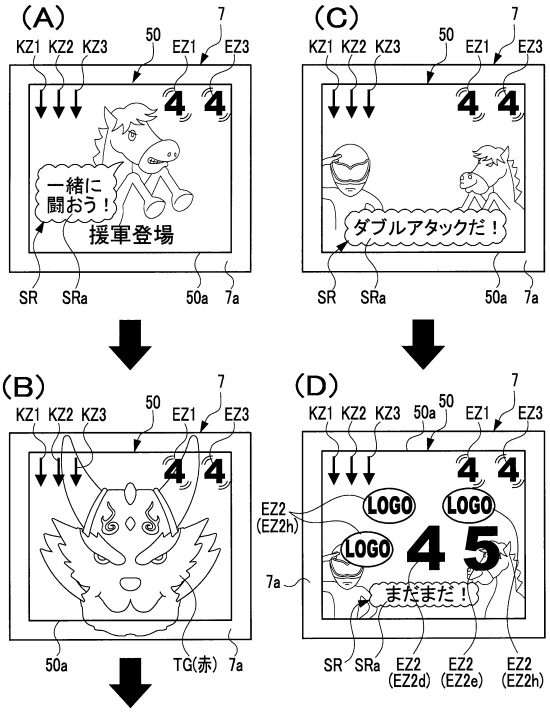
【図４９】



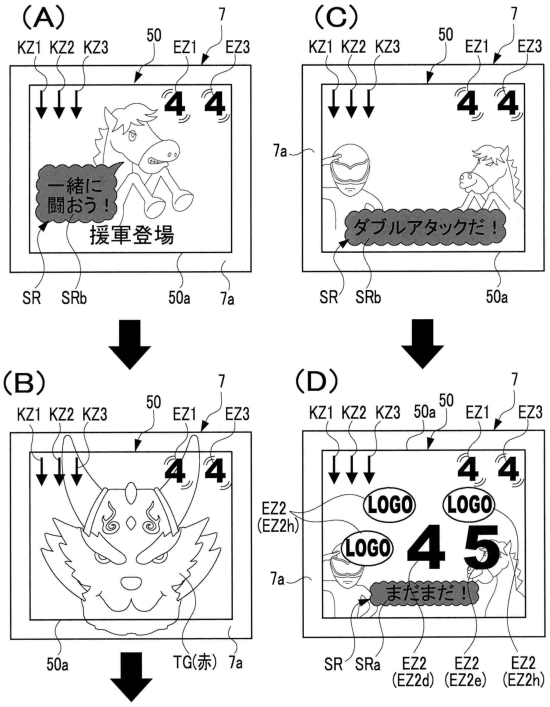
【図５０】



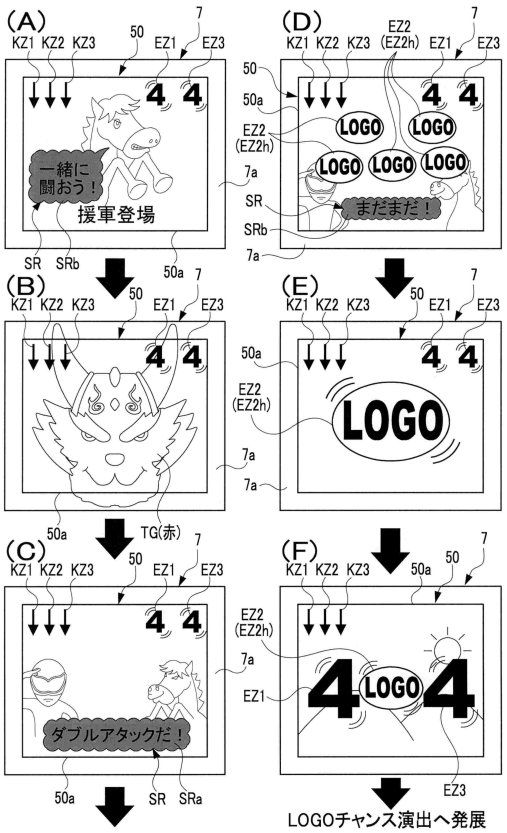
【図５１】



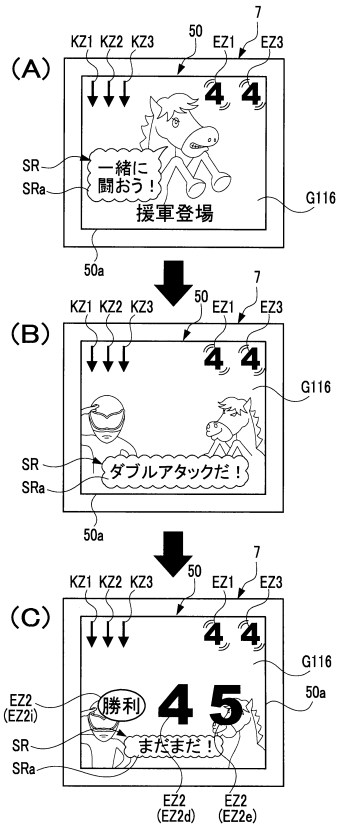
【図５２】



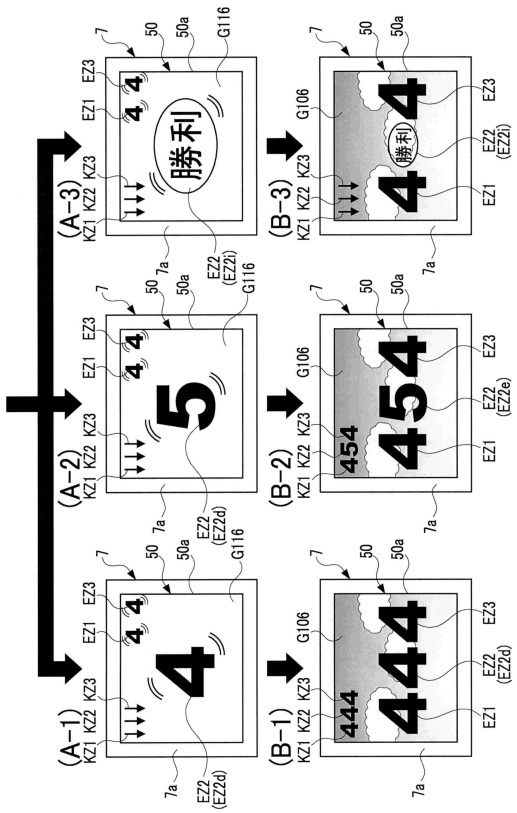
【図５３】



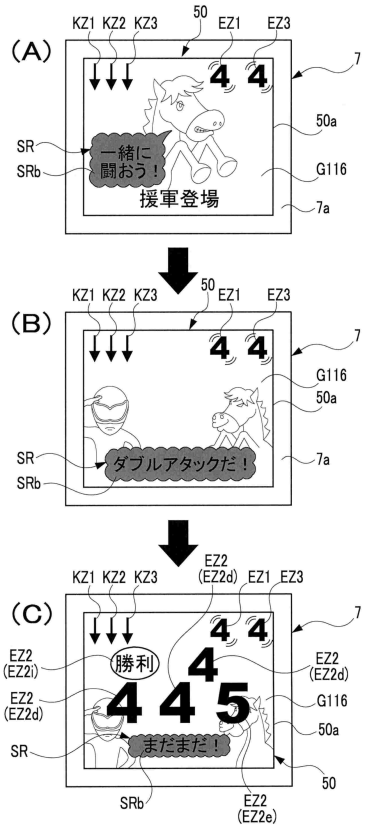
【図５４】



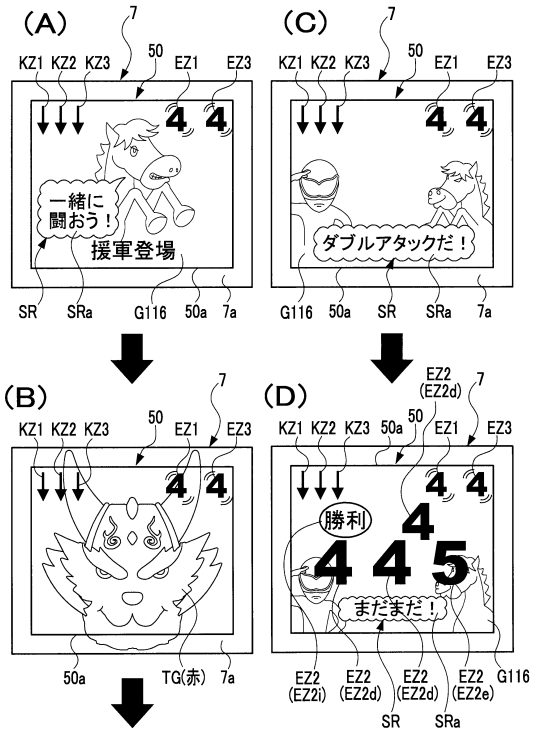
【図５５】



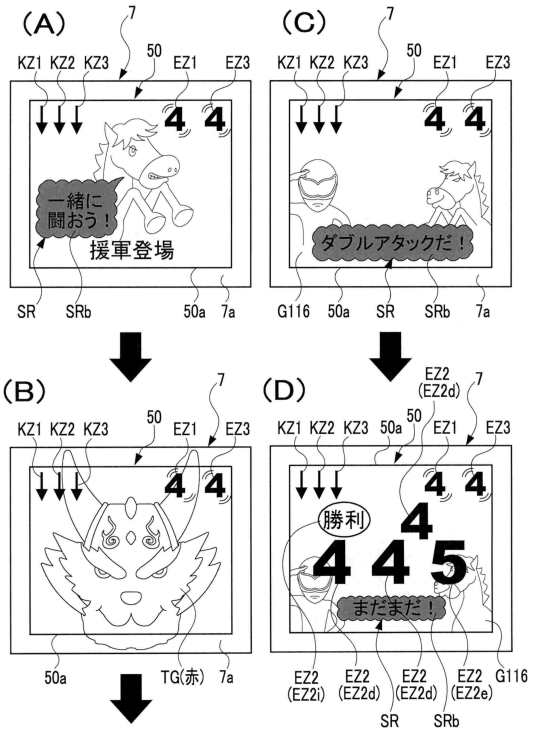
【図５６】



【図５７】


(A)
(C)
(B)
(D)
KZ1 KZ2 KZ3
50
EZ1
EZ3
7
4 4
一緒に
闘おう！
援軍登場
ダブルアタックだ！
勝利
4
4 4 5
まだまだ！
EZ2
(EZ2d)
SR
SRa
G116
50a
7a
TG(赤)
EZ2
(EZ2i)
EZ2
(EZ2d)
EZ2
(EZ2e)

【図５８】


(A)
(C)
(B)
(D)
KZ1 KZ2 KZ3
50
EZ1
EZ3
7
4 4
一緒に
闘おう！
援軍登場
ダブルアタックだ！
勝利
4
4 4 5
まだまだ！
EZ2
(EZ2d)
SR
SRb
G116
50a
7a
TG(赤)
EZ2
(EZ2i)
EZ2
(EZ2d)
EZ2
(EZ2e)

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 上野 雅博
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 小泉 早苗
(56)参考文献 特開２０１６－１７８９６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０３４４４７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１６４６１９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１８９９９３（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２