

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2024-32454  
(P2024-32454A)

(43)公開日 令和6年3月12日(2024.3.12)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)  
2 C 3 3 3

| 審査請求     |                             | 未請求     | 請求項の数     | 1                                                                                                                                                                                                                            | O L | (全228頁) |
|----------|-----------------------------|---------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|
| (21)出願番号 | 特願2022-136119(P2022-136119) | (71)出願人 | 599104196 | 株式会社サンセイアールアンドディ<br>愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号<br>(74)代理人 110000291<br>弁理士法人コスモス国際特許商標事務所<br>(72)発明者 井上 雄貴<br>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<br>(72)発明者 西村 仁<br>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<br>(72)発明者 吉田 直彦 |     |         |
| (22)出願日  | 令和4年8月29日(2022.8.29)        |         |           |                                                                                                                                                                                                                              |     |         |
|          |                             |         |           |                                                                                                                                                                                                                              |     |         |
|          |                             |         |           |                                                                                                                                                                                                                              |     |         |
|          |                             |         |           |                                                                                                                                                                                                                              |     |         |
|          |                             |         |           |                                                                                                                                                                                                                              |     |         |
|          |                             | 最終頁に続く  |           |                                                                                                                                                                                                                              |     |         |

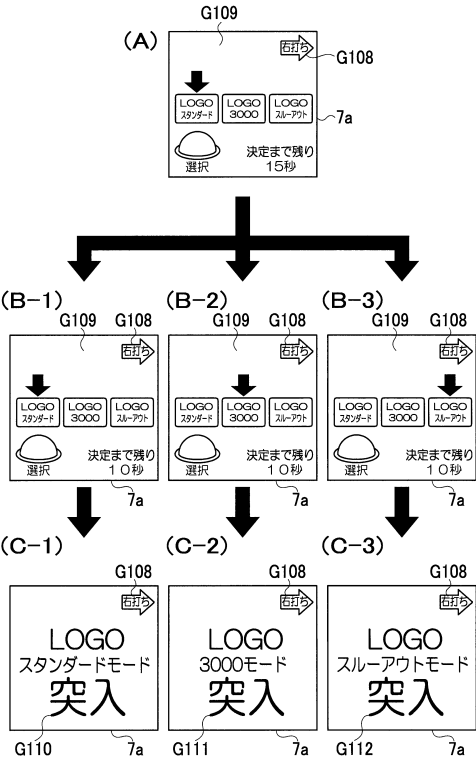
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技興趣を高めること。

【解決手段】パチンコ遊技機1は、所定条件が成立することに基づいて、大当たり遊技を実行可能な遊技制御用マイコン81と、大当たり遊技が実行されていることを示唆するボーナス演出を実行可能な演出制御用マイコン91とを備える。ボーナス演出には、LOGO3000ボーナス演出と、LOGOスタンダードボーナス演出とがある。演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードと、LOGOスタンダードモードとを含む複数の演出モードのうちから、一の演出モードを設定可能とする。

【選択図】図51



## 【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、特別遊技を実行可能な遊技制御手段と、

前記特別遊技が実行されていることを示唆する特別示唆演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記特別示唆演出には、第 1 特別示唆演出と、前記第 1 特別示唆演出と異なる第 2 特別示唆演出とがあり、

前記演出制御手段は、

第 1 の演出モードと、前記第 1 の演出モードと異なる第 2 の演出モードとを含む複数の演出モードのうちから、一の演出モードを設定可能であることを特徴とする遊技機。

10

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機の 1 つであるパチンコ遊技機では、例えば、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が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される（特許文献 1 参照）。

20

## 【0003】

そして特許文献 1 に係る遊技機では、大当たり遊技（特別遊技）の実行中であることを示唆する大当たり遊技演出（特別示唆演出）が実行されることがある。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献 1】特開 2008-119399 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

30

## 【0005】

しかしながら近年では、上記特許文献 1 に記載されているような特別遊技の実行中であることを示唆する特別示唆演出を実行可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立することに基づいて、特別遊技を実行可能な遊技制御手段と、

前記特別遊技が実行されていることを示唆する特別示唆演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、

40

前記特別示唆演出には、第 1 特別示唆演出と、前記第 1 特別示唆演出と異なる第 2 特別示唆演出とがあり、

前記演出制御手段は、

第 1 の演出モードと、前記第 1 の演出モードと異なる第 2 の演出モードとを含む複数の演出モードのうちから、一の演出モードを設定可能とすることを特徴とする遊技機である。

## 【発明の効果】

## 【0007】

本発明によれば、遊技興趣を高めることが可能である。

## 【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 0 8 】

【図 1】 本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 2】 同遊技機が備える第 2 大入賞装置等を示す概略正面図である。

【図 3】 図 1 に示す A 部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図 4】 同遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 5】 同遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 6】 遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 7】 (A) 第 1 実施形態の大当たり判定テーブルである。(B) 第 1 実施形態の大当たり図柄種別判定テーブルである。(C) 第 1 実施形態の小当たり図柄種別判定テーブルである。(D) 第 1 実施形態のリーチ判定テーブルである。

10

【図 8】 第 1 実施形態の大当たり図柄種別及び小当たり図柄種別の判定テーブルであり、大当たり及び小当たりの種類を説明する表である。

【図 9】 (A) 普通図柄当たり判定テーブルである。(B) 普通図柄変動パターン判定テーブルである。(C) 電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 10】 (A) 非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。(B) 時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

【図 11】 始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図 12】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 13】 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 14】 センサ検出処理のフローチャートである。

20

【図 15】 ゲート通過処理のフローチャートである。

【図 16】 普通動作処理のフローチャートである。

【図 17】 特別動作処理のフローチャートである。

【図 18】 特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 19】 第 1 実施形態の大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 20】 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 21】 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 22】 特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 23】 特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 24】 遊技状態管理処理のフローチャートである。

30

【図 25】 特別電動役物処理 1 (大当たり遊技) のフローチャートである。

【図 26】 遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 27】 特別電動役物処理 2 (小当たり遊技) のフローチャートである。

【図 28】 特別電動役物処理 2 (小当たり遊技) のフローチャートである。

【図 29】 振分部材制御処理のフローチャートである。

【図 30】 特定領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図 31】 サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 32】 1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 33】 1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 34】 第 1 実施形態の受信コマンド解析処理のフローチャートである。

40

【図 35】 第 1 実施形態のモードステータス設定処理のフローチャートである。

【図 36】 第 1 実施形態の変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 37】 第 1 実施形態のオープニング演出選択処理のフローチャートである。

【図 38】 第 1 実施形態のラウンド演出選択処理のフローチャートである。

【図 39】 第 1 実施形態のエンディング演出選択処理のフローチャートである。

【図 40】 (A) L O G O スタンダードモードでの変動演出パターン選択テーブルである。(B) L O G O 3 0 0 0 モードでの変動演出パターン選択テーブルである。(C) L O G O スルーアウトモードでの変動演出パターン選択テーブルである。

【図 41】 (A) L O G O スタンダードモードでの大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルである。(B) L O G O スタンダードモードでの小当たり遊技演出

50

パターン選択テーブルである。(C) LOGO3000モードでの大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルである。(D) LOGO3000モードでの小当たり遊技演出パターン選択テーブルである。(E) LOGOスルーアウトモードでの大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルである。(F) LOGOスルーアウトモードでの小当たり遊技演出パターン選択テーブルである。

【図42】(A) LOGOスタンダードモードでの大当たり遊技演出のラウンド演出パターン選択テーブルである。(B) LOGO3000モードでの大当たり遊技演出のラウンド演出パターン選択テーブルである。(C) LOGOスルーアウトモードでの大当たり遊技演出のラウンド演出パターン選択テーブルである。

【図43】(A) LOGOスタンダードモードでの大当たり遊技演出のエンディング演出パターン選択テーブルである。(B) LOGO3000モードでの大当たり遊技演出のエンディング演出パターン選択テーブルである。(C) LOGOスルーアウトモードでの大当たり遊技演出のエンディング演出パターン選択テーブルである。

【図44】第1実施形態のパチンコ遊技機1のスペックフローを説明するための図である。

【図45】第1実施形態のLOGOスタンダードモードでの遊技の流れを説明するための図である。

【図46】第1実施形態のLOGO3000モードでの遊技の流れを説明するための図である。

【図47】第1実施形態のLOGOスルーアウトモードでの遊技の流れを説明するための図である。

【図48】第1実施形態の非時短状態での変動演出の一例である。

【図49】第1実施形態の非時短状態での変動演出の一例である。

【図50】第1実施形態の非時短状態での変動演出の一例である。

【図51】第1実施形態のエンディング演出の一例である。

【図52】第1実施形態のLOGOスタンダードモードの設定中における変動演出とスタンダードボーナス演出の一例である。

【図53】第1実施形態のLOGOスタンダードモードの設定中における変動演出とスタンダードボーナス演出の一例である。

【図54】第1実施形態のLOGOスタンダードモードの設定中におけるLOGOスタンダード専用復活演出Aの一例である。

【図55】第1実施形態のLOGO3000モードの設定中における変動演出の一例である。

【図56】第1実施形態のLOGO3000モードの設定中におけるLOGO3000ボーナス演出の一例である。

【図57】第1実施形態のLOGO3000モードの設定中におけるLOGO3000ボーナス演出の一例である。

【図58】第1実施形態のLOGO3000モードの設定中におけるLOGO3000モード専用復活演出Bの一例である。

【図59】第1実施形態のLOGO3000モードの設定中におけるLOGO1500ボーナス演出の一例である。

【図60】第1実施形態のLOGOスルーアウトモードの設定中における変動演出とスルーアウトボーナス演出の一例である。

【図61】第1実施形態のLOGOスルーアウトモードの設定中におけるスルーアウトボーナス演出の一例である。

【図62】第1実施形態のLOGOスルーアウトモードの設定中におけるスルーアウトボーナス演出の一例である。

【図63】第1実施形態のLOGOスルーアウトモードの設定中におけるスルーアウトボーナス演出の一例である。

【図64】第1実施形態のLOGOスタンダードモードの設定中に、外部端子板による大

10

20

30

40

50

当たり信号の出力を説明するための図である。

【図 6 5】第 1 実施形態の LOGO3000 モードの設定中に、外部端子板による大当たり信号の出力を説明するための図である。

【図 6 6】第 1 実施形態の LOGOスルーアウトモードの設定中に、外部端子板による大当たり信号の出力を説明するための図である。

【図 6 7】第 1 実施形態の小当たり遊技における第 2 大入賞口の開放パターン及び 2 種大当たり遊技における第 1 大入賞口の開放パターンを示すタイミングチャートである。

【図 6 8】第 1 実施形態の 1 種大当たり遊技における第 1 大入賞口の開放パターンを示すタイミングチャートである。

【図 6 9】第 2 実施形態の客待ち演出の一例である。

10

【図 7 0】第 2 実施形態の振り分けカスタム演出の一例である。

【図 7 1】第 2 実施形態の振り分けカスタム演出の一例である。

【図 7 2】第 2 実施形態の振り分けカスタム演出の一例である。

【図 7 3】第 2 実施形態の受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 7 4】第 2 実施形態のカスタム設定処理のフローチャートである。

【図 7 5】第 2 実施形態のカスタム設定処理のフローチャートである。

【図 7 6】第 2 実施形態の LOGO3000 モードの設定中にて、LOGO3000 ボーナス演出の実行割合に応じた大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルを一部抜粋したものと、第 2 実施形態の LOGO3000 モードの設定中にて、LOGO3000 ボーナス演出の実行割合に応じた小当たり遊技演出パターン選択テーブルを一部抜粋したものである。

20

【図 7 7】第 2 実施形態の LOGO3000 モードの設定中にて、LOGO3000 ボーナス演出の実行割合に応じたラウンド演出パターン選択テーブルを一部抜粋したものである。

【図 7 8】第 2 実施形態の LOGO3000 モードの設定中にて、LOGO3000 ボーナス演出の実行割合に応じたエンディング演出パターン選択テーブルを一部抜粋したものである。

【図 7 9】(A) 第 3 実施形態の大当たり図柄種別判定テーブルである。(B) 第 3 実施形態の小当たり図柄種別判定テーブルである。

【図 8 0】第 3 実施形態の大当たり図柄種別及び小当たり図柄種別の判定テーブルであり、大当たり及び小当たりの種類を説明する表である。

30

【図 8 1】(A) 第 3 実施形態の非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

(B) 第 3 実施形態の時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

【図 8 2】第 3 実施形態の時短状態 A の終了条件と時短状態 B の終了条件とを説明するための図である。

【図 8 3】第 3 実施形態の大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 8 4】第 3 実施形態の遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 8 5】(A) 第 3 実施形態の非時短状態での LOGO3000 が設定されている場合における変動演出パターン選択テーブルである。(B) 第 3 実施形態の時短状態での LOGO3000 が設定されている場合における変動演出パターン選択テーブルである。

40

【図 8 6】第 4 実施形態の 1 種大当たり遊技における大入賞口入賞報知演出とストック演出との実行タイミングを説明するための図である。

【図 8 7】第 4 実施形態の小当たり遊技における大入賞口入賞報知演出とストック演出との実行タイミングを説明するための図である。

【図 8 8】第 4 実施形態の大当たり遊技における大入賞口入賞報知演出とアイコン変化示唆演出との実行タイミングを説明するための図である。

【図 8 9】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。

【図 9 0】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。

【図 9 1】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。

【図 9 2】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。

50

- 【図 9 3】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 9 4】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 9 5】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 9 6】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 9 7】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 9 8】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 9 9】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 1 0 0】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の一例である。
- 【図 1 0 1】第 4 実施形態の擬似保留玉アイコンの表示のシナリオパターンの種類を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】第 4 実施形態の受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 1 0 3】第 4 実施形態のバトルボーナス演出の小当たり遊技演出パターン選択テーブルである。
- 【図 1 0 4】第 4 実施形態のバトルボーナス演出のオープニング演出パターン選択テーブルである。
- 【図 1 0 5】第 4 実施形態のバトルボーナス演出のラウンド演出パターン選択テーブルである。
- 【図 1 0 6】第 4 実施形態のバトルボーナス演出のエンディング演出パターン選択テーブルである。
- 【図 1 0 7】第 5 実施形態に係る遊技機の正面図である。
- 【図 1 0 8】第 5 実施形態に係る遊技機の右側面図である。
- 【図 1 0 9】第 5 実施形態に係る遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 1 1 0】第 5 実施形態の上部装飾部ランプの発光色と遊技機の遊技状態との関係を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】第 5 実施形態の非時短状態での変動演出の一例である。
- 【図 1 1 2】第 5 実施形態の大当たり遊技演出の一例である。
- 【図 1 1 3】第 5 実施形態の LOGO スタンドモードの設定中における変動演出の一例である。
- 【図 1 1 4】第 5 実施形態の LOGO スタンドモードの設定中におけるスタンダードボーナス演出の一例である。
- 【図 1 1 5】第 5 実施形態の LOGO スタンドモードの設定中におけるスタンダードボーナス演出の一例である。
- 【図 1 1 6】第 5 実施形態の当たり確定演出の実行抽選テーブルである。
- 【図 1 1 7】第 5 実施形態の変形例における上部装飾部ランプの発光色と遊技機の遊技状態との関係を説明するための図である。
- 【図 1 1 8】第 5 実施形態の変形例の LOGO スタンドモードの設定中における変動演出の一例である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 9】

## 1. 遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。図 1 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 5 0 は、外枠 5 2 と内枠 5 3 と前面枠 5 1 とを備えている。外枠 5 2 は、パチンコ遊技機 1 の外郭部を形成する縦長形状の枠体である。内枠 5 3 は、外枠 5 2 の内側に配置されていて、遊技盤 2 を取付ける縦長形状の枠体である。前面枠 5 1 は、外枠 5 2 及び内枠 5 3 の前面側に配置されていて、遊技盤 2 を保護する縦長形状のものである。前面枠 5 1 は、遊技者に正対する部分であり、種々の飾り付けがなされている。遊技機枠 5 0 のうちの前面枠 5 1 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 6 0、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿） 6

10

20

30

40

50

1、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン63およびセレクトボタン64（図1中の一点鎖線内の平面図参照）が設けられている。また前面枠51には、装飾用の枠ランプ66およびスピーカ67が設けられている。

【0010】

遊技機枠50は、左端側にヒンジ部54を備えて構成されている。このヒンジ部54により、前面枠51は、外枠52及び内枠53に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠53は、外枠52及び前面枠51に対してそれぞれ回動自在になっている。

【0011】

遊技盤2には、ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。また遊技盤2には、装飾用の盤ランプ5（図5参照）が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎ（図示せず）が突設されている。

【0012】

また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置7（所定の表示手段）が設けられている。画像表示装置7の表示画面7a（表示部）には、後述の第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示（可変表示）に同期した演出図柄（装飾図柄）8L, 8C, 8Rの変動表示を行う演出図柄表示領域がある。なお、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が、「識別図柄」に相当する。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の3つの表示領域からなる。左の表示領域には左演出図柄8Lが表示され、中の表示領域には中演出図柄8Cが表示され、右の表示領域には右演出図柄8Rが表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置7は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、後述の第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41b（図3参照）にて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

【0013】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また例えば、小当たりに当選した場合には「246」などの予め定めたチャンス目で演出図柄を停止表示する。また、はずれ（通常ハズレ）であった場合には「263」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bにより把握するのではなく、画像表示装置7にて把握する。なお、演出図柄8L, 8C, 8Rの表示領域の位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能であり、小当たり当選時にバラケ目で演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0014】

画像表示装置7は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出（「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」とも言う）のほか、大当たり遊技（特別遊技）に並行して行われる大当たり遊技演出（以下、ボーナス演出とも称する）や、小当たり遊技に平行して行われる小当たり遊技演出（以下、ボーナス演出とも称する）や、客待ち用の客待ち演出などを表示画面7aに表示する。なお演出図柄変動演出（当否示唆演出）では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

【0015】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて演出保留9Aを表示する第1演出保留表示エリアがある。演出保留の表示により、後述の第1特図保留表示器43a（図3参照）にて表示される第1特図保留の記憶数を遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

10

20

30

40

50

## 【0016】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、センター装飾体10が配されている。センター装飾体10の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第1始動口20（所定の入球口）へと誘導可能なステージ部11が形成されている。またセンター装飾体10の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部11へ遊技球を流出させるワープ部12が設けられている。さらにセンター装飾体10の上部には、文字や図形等を表した装飾部材13が配されている。

## 【0017】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20を、第1始動入賞口や固定始動口、固定入球口、第1入球口ともいう。第1始動口20への遊技球の入賞は、第1特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

10

## 【0018】

また第1始動口20の右上方には、第2始動口21（所定の入球口）を備える普通可変入賞装置（いわゆる電チュー）22が設けられている。第2始動口21を第2始動入賞口や可変始動口、可変入球口、第2入球口ともいう。第2始動口21への遊技球の入賞は、第2特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。なお、第1始動口20または第2始動口21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、「所定条件」に相当する。

20

## 【0019】

電チュー22は、前後に進退可能な可動部材（入球口開閉部材）23を備え、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉するものである。可動部材23は、電チューソレノイド24（図4参照）により駆動される。第2始動口21は、可動部材23が開いているとき（つまり可動部材23が開状態をとっているとき）だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、可動部材23が閉じているとき（つまり可動部材23が閉状態をとっているとき）には遊技球が入球不可能となっている。なお、第2始動口21は、可動部材23が閉じているときには開いているときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉じているときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

30

## 【0020】

また、遊技領域3における第1始動口20の下方には、第1大入賞口30（入賞口）を備えた第1大入賞装置31が設けられている。第1大入賞装置31を、第1特別可変入賞装置や、他の特別入賞手段ともいい、第1大入賞口30を他の特別入賞口ともいう。第1大入賞装置31は、開状態と閉状態とをとる開閉部材（他の特別入賞口開閉部材）32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図4参照）により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開いているとき（つまり開状態のとき）だけ遊技球が入球可能となる。

## 【0021】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の右方には、第2大入賞口35（入賞口）を備えた第2大入賞装置36が設けられている。第2大入賞装置36を、第2特別可変入賞装置、特別入賞手段ともいい、第2大入賞口35を特別入賞口ともいう。第2大入賞装置36は、開状態と閉状態とをとる開閉部材（特別入賞口開閉部材）37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、前後に進退する進退式のものであり、第2大入賞口ソレノイド38（図4参照）により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開いているとき（つまり開状態のとき）だけ遊技球が入球可能となる。なお、第1大入賞口30と第2大入賞口35とが、「入賞口」に相当する。

40

## 【0022】

より詳細には、図2に示すように、第2大入賞装置36の内部には、第2大入賞口35

50

を通過した遊技球が通過可能な特定領域（V領域）39および非特定領域70が形成されている。なお、第2大入賞装置36において、特定領域39および非特定領域70の上流には、第2大入賞口35への遊技球の入賞を検知する第2大入賞口センサ35aが配されている。また、特定領域39には、特定領域39への遊技球の通過を検知する特定領域センサ39aが配されている。また、非特定領域70には、非特定領域70への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ70aが配されている。また、第2大入賞装置36は、第2大入賞口35を通過した遊技球を特定領域39または非特定領域70のいずれかに振り分ける振分部材71と、振分部材71を駆動する振分部材ソレノイド73とを備えている。なお、振分部材71は、振分部材ソレノイド73の通電時には、遊技球を特定領域39に振り分ける第1の状態（通過許容状態）をとり、振分部材ソレノイド73の非通電時には、遊技球を非特定領域70に振り分ける第2の状態（通過阻止状態）をとる。

10

#### 【0023】

振分部材71は、図2に二点鎖線で示すように、振分部材ソレノイド73の通電時には、特定領域39への遊技球の通過を許容する通過許容状態にある。振分部材71が通過許容状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと特定領域39を通過する。この遊技球のルートを第1のルートという。

#### 【0024】

また振分部材71は、図2に破線で示すように、振分部材ソレノイド73の非通電時には、特定領域39への遊技球の通過を妨げる通過阻止状態にある。振分部材71が通過阻止状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと振分部材71上を転動して非特定領域70を通過する。この遊技球のルートを第2のルートという。

20

#### 【0025】

なお本パチンコ遊技機1では、特定領域39への遊技球の通過は、後述の大当たり遊技の実行契機となっている。つまり本形態では、特定領域39への遊技球の通過の有無によっても大当たり抽選を行っている。上述の第1特別図柄の抽選又は第2特別図柄の抽選により当選する大当たりを1種大当たりといい、特定領域39への遊技球の通過によって当選する大当たりを2種大当たりという。また、1種大当たりに当選して実行される大当たり遊技を1種大当たり遊技といい、2種大当たりに当選して実行される大当たり遊技を2種大当たり遊技という。また、1種大当たりを直撃大当たりともいう。ここで、大当たり遊技は、条件装置の作動による役物連続作動装置の作動によって実行される。条件装置とは、役物連続作動装置が作動させるための装置であり、役物連続作動装置とは、特別電動役物を連続で作動させる装置である。本形態においては、小当たり遊技の実行中に遊技球が第2大入賞口35に入賞して、特定領域39を通過することで、条件装置が作動されて、役物連続作動装置が作動されることになる。本形態のパチンコ遊技機1では、条件装置および役物連続作動装置が作動されている状態が、大当たり遊技である。

30

#### 【0026】

また図1に示すように、遊技領域3における第2始動口21の上方には、遊技球が通過可能なゲート28が設けられている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを決める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。

40

#### 【0027】

さらに遊技領域3の左下部には、普通入賞口27が設けられている。また遊技領域3の最下部には、遊技領域3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3外へ排出するアウト口6が設けられている。

#### 【0028】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1遊技領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2遊技領域）3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本

50

形態のパチンコ遊技機 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R 2 という。

【0029】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 2 0 と、第 1 大入賞装置 3 1 と、アウト口 6 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 2 0 への入賞を狙う。

【0030】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 2 8 と、電チュー 2 2 と、第 2 大入賞装置 3 6 と、第 1 大入賞装置 3 1 と、アウト口 6 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 2 8 への通過、電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、又は第 2 大入賞口 3 5 への入賞を狙う。

【0031】

なお本形態では、ゲート 2 8 と、電チュー 2 2 と、第 2 大入賞装置 3 6 とはユニット化されており、1 つの構造体として遊技盤 2 に対して着脱可能となっている。また、固定入賞装置 1 9 と第 1 大入賞装置 3 1 とはユニット化されており、1 つの構造体として遊技盤 2 に対して着脱可能となっている。

【0032】

また図 1 および図 3 に示すように、遊技盤 2 の右下部には表示器類 4 0 が配置されている。表示器類 4 0 には、第 1 特別図柄（特図 1、識別図柄の一例）を可変表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄（特図 2、識別図柄の一例）を可変表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 4 2 が含まれている。また表示器類 4 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a が含まれている。第 1 特図保留を特図 1 保留ともいう。

【0033】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄（特図）ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示器 4 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a を総称して特図保留表示器 4 3 ということがある。

【0034】

特別図柄表示器 4 1 では、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種別（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる大当たり遊技が行われる。また、停止図柄が予め定めた小当たり停止態様の特別図柄（小当たり図柄）である場合には、停止表示された小当たり図柄の種別（つまり当選した小当たりの種類）に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 3 5 を開放させる小当たり遊技が行われる。なお、大当たり遊技及び小当たり遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【0035】

具体的には特別図柄表示器 4 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちのの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1，2，5，6 番目にあ

10

20

30

40

50

るＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。また、小当たり（後述の複数種類の小当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「●●●●○○●●」というように左から５，６番目にあるＬＥＤが点灯した小当たり図柄を表示する。また、ハズレ（後述の複数種類のハズレのうちの一つ）である場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。なお、ハズレ図柄の一つとして全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなど、適宜変更可能である。

10

#### 【００３６】

本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０への遊技球の入賞があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（判定情報）は、特図保留記憶部８５（図４参照）に一旦記憶される。詳細には、第１始動口２０への入賞であれば第１特図保留として第１特図保留記憶部８５ａ（図４参照）に記憶される。各々の特図保留記憶部８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値（上限記憶数、上限保留数）は第１特図保留記憶部８５ａが「４」となっている。

#### 【００３７】

特図保留記憶部８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することを行う。従って本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。つまり本形態のパチンコ遊技機１は、第１始動口２０（固定始動口）への入球に基づく大当たり判定処理（所定の判定処理）の実行を留保可能な保留手段を備えている。

20

#### 【００３８】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。具体的には第１特図保留表示器４３ａは４個のＬＥＤで構成されている。各特図保留表示器４３は、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

30

#### 【００３９】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器４２では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

40

#### 【００４０】

具体的には普通図柄表示器４２は、例えば２個のＬＥＤから構成されており（図３参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態

50

様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなど、適宜変更可能である。

#### 【 0 0 4 1 】

なお本パチンコ遊技機 1 は、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中にゲート 2 8 への通過があった場合には、その通過に基づく普通図柄乱数の取得を行わない構成である。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）を記憶しない構成である。なお、普図保留を R A M 8 4（図 4 参照）内の所定の記憶領域に所定の上限数（例えば「4」）まで記憶可能な構成としてもよい。この場合、R A M 8 4 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。またこの場合、普図保留の記憶数を表示する普図保留表示器を設けるとよい。

10

#### 【 0 0 4 2 】

### 2. 遊技機の電氣的構成

次に図 4 及び図 5 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。図 4 及び図 5 に示すようにパチンコ遊技機 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）8 0、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）9 0、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0、本パチンコ遊技機 1 の外部に後述する種々の信号を出力する外部端子板 1 1 9 等を備えている。主制御基板 8 0 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 9 0 は、後述する画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、および音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部 9 9 を構成する。なお、サブ制御部 9 9 は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備え、演出手段（画像表示装置 7 や盤ランプ 5、枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7、盤可動体 1 5 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

20

#### 【 0 0 4 3 】

またパチンコ遊技機 1 は、電源基板 1 5 0 を備えている。電源基板 1 5 0 は、主制御基板 8 0、サブ制御基板 9 0、及び払出制御基板 1 1 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 5 0 には、バックアップ電源回路 1 5 1 が設けられている。バックアップ電源回路 1 5 1 は、本パチンコ遊技機 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 5 0 には、電源スイッチ 1 5 5 が接続されている。電源スイッチ 1 5 5 の O N / O F F 操作により、電源の投入／遮断が切替えられる。なお、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 8 0 に設けたり、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 9 0 に設けたりしてもよい。

30

#### 【 0 0 4 4 】

また電源基板 1 5 0 には、後述する遊技制御用マイコン 8 1（遊技制御手段）の R A M 8 4 に記憶されている情報を C P U 8 2 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ（R A M クリア操作手段）1 5 2 が設けられている。なお、R A M クリアスイッチ 1 5 2 は、本パチンコ遊技機 1 の裏側に配置された電源基板 1 5 0 上に設けられている。そのため、遊技機枠 5 0 を開放可能な遊技場の従業員等でなければ、R A M クリアスイッチ 1 5 2 を操作することはできない。即ち、R A M クリアスイッチ 1 5 2 は、実質的に遊技者による操作が不可能な操作手段といえる。なお、R A M クリアスイッチ 1 5 2 は、タクトスイッチであり、R A M クリアスイッチ 1 5 2 が押下操作されると、R A M クリアスイッチ 1 5 2 が O N であることを示す検出信号が遊技制御用マイコン 8 1 に入力される。R A M クリアスイッチ 1 5 2 が押されている状態を R A M クリアスイッチ 1 5 2 の O N 状態といい、R A M クリアスイッチ 1 5 2 が押されていない状態を R A M クリアスイッチ 1 5 2 の O F

40

50

F 状態という。

【0045】

図4に示すように、主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM83、ワークメモリとして使用されるRAM84、ROM83に記憶されたプログラムを実行するCPU82、データや信号の入出力を行うためのI/Oポート部（入出力回路）87が含まれている。なお、ROM83は外付けであってもよい。RAM84には、上述した特図保留記憶部85（第1特図保留記憶部85a）が設けられている。

10

【0046】

また主制御基板80には、図4に示すように、中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板80には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板80から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、特定領域センサ39a、非特定領域センサ70a、および普通入賞口センサ27aが接続されている。

【0047】

第1始動口センサ20aは、第1始動口20内に設けられて第1始動口20に入賞した遊技球を検出するものである。第2始動口センサ21aは、第2始動口21内に設けられて第2始動口21に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ28aは、ゲート28内に設けられてゲート28を通過した遊技球を検出するものである。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30内に設けられて第1大入賞口30に入賞した遊技球を検出するものである。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35内に設けられて第2大入賞口35に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ39aは、第2大入賞口35内の特定領域39に設けられて特定領域39を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ70aは、第2大入賞口35内の非特定領域70に設けられて非特定領域70を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ27aは、普通入賞口27内にそれぞれ設けられて普通入賞口27に入賞した遊技球を検出するものである。

20

【0048】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33、第2大入賞口ソレノイド38、および振分部材ソレノイド73が接続されている。電チューソレノイド24は、電チュー22の可動部材23を駆動するものである。第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動するものである。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動するものである。振分部材ソレノイド73は、第2大入賞装置36の振分部材71を駆動するものである。

30

【0049】

さらに主制御基板80には、第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b、普通図柄表示器42、第1特図保留表示器43aが接続されている。すなわち、これらの表示器類40の表示制御は、遊技制御用マイコン81によりなされる。

40

【0050】

また主制御基板80は、払出制御基板110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110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球払出装置120およびカードユニット135（パチンコ遊技機1に隣接して設置され、挿入された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）が接続されているとともに、発射制御回路111を介して発射装置112が接続されている。発射装置112には、ハンドル60（図1参照）が含まれる。

【0051】

払出制御基板110は、遊技制御用マイコン81からの信号や、パチンコ遊技機1に接

50

続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、賞球払出装置 120 の賞球モータ 121 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球や貸球は、その計数のため賞球センサ 122 により検知される。なお遊技者による発射装置 112 のハンドル 60（図 1 参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 114 がハンドル 60 への接触を検知し、発射ボリューム 115 がハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 113 が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

#### 【0052】

また主制御基板 80 は、サブ制御基板 90 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との接続は、主制御基板 80 からサブ制御基板 90 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 80 とサブ制御基板 90 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。

#### 【0053】

外部端子板 119 は、主制御基板 80 に接続されており、遊技制御用マイコン 81 から受信した信号に基づいて、各種の信号をデータカウンタ 160 やホールコンピュータといった本パチンコ遊技機 1 の外部に配された外部装置に対して出力する。

#### 【0054】

外部端子板 119 には、外部出力用の複数のチャネル（CN）が設けられている。各チャネル（CN）に対応するコネクタと、データカウンタ 160 側のコネクタとはケーブルによって接続されている。そして、各コネクタからはそれぞれ一つの信号が外部に出力されるようになっている。

#### 【0055】

この外部端子板 119 では、図柄確定信号、大当たり信号、時短信号等の各信号をそれぞれ異なる CN から出力できる。図柄確定信号は、変動表示されていた特別図柄が停止表示されたことに応じて出力状態が異なるものとされる。具体的に、本形態の図柄確定信号は、特別図柄が停止表示されたときに、所定の期間だけ ON とされ、その他の期間は OFF とされる。大当たり信号は、大当たり遊技において、その他の遊技状態と出力状態が異なるものとされる。具体的に、本形態における大当たり信号の出力状態は、大当たり遊技中に ON とされ、大当たり遊技以外の遊技状態では OFF とされる。時短信号は、時短状態（高ベース状態）において、その他の遊技状態と出力状態が異なるものとされる。具体的に、本形態における時短信号の出力状態は、時短状態中に ON とされ、時短状態以外の遊技状態で OFF とされる。なお、各信号の出力状態は、ON、OFF が逆であってもよい。また、外部端子板 119 は、これらの信号の他にも、例えば遊技機枠 50 が開放されていることを示す枠開放信号や、所定数（例えば 10 球）の賞球がなされたことを示す賞球信号、電チュー 22 や大入賞装置の未作動時にこれらの装置に係る入賞口に入賞があったことを示すセキュリティ信号、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞があったことを示す始動口信号を、各チャネルから出力できるようになっている。

#### 【0056】

なお、外部端子板 119 に対して遊技制御用マイコン 81 が出力する信号（外端出力用信号）は、複数ビットの情報量をもつシリアルデータである。このシリアルデータが、図示しない S/P 変換回路（シリアル/パラレル変換回路）によってパラレルデータに変換されて、外部端子板 119 に入力される。このシリアルデータは、例えば 1 ビット目が大当たり信号に対応しており（1 ビット目が「1」であれば大当たり信号を出力し、「0」であれば大当たり信号を出力しない）、2 ビット目が時短信号に対応しているといったデータである。よって、このようなシリアルデータがパラレルデータに変換されて外部端子板 119 に入力されると、各 CN に対応して設けられているフォトリレー等の信号伝達素子は、それぞれの入力信号に応じて導通/非導通を切り変える。その結果、フォトリレーが導通状態となったチャネルからは、外部出力信号が出力されることとなる。

10

20

30

40

50

## 【0057】

データカウンタ160は、接続されている遊技機の動作状況に関する表示を行うものである。データカウンタ160は、図柄確定信号の非受信から受信への切り替わり（ONエッジ）に基づいて特別図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値をデータカウンタ160が備える表示画面のデータ表示装置162に表示する。また、データカウンタ160は、大当たり信号の非受信から受信への切り替わり（ONエッジ）に基づいて大当たり回数をカウントし、そのカウント値をデータカウンタ160が備える表示画面のデータ表示装置162に表示する。さらに、例えば、大当たり信号の受信中には、大当たり遊技中であることを示す表示を行うこともできる。加えて、大当たり信号、時短信号の受信に応じて、データ表示装置162に表示するカウント値のカウントをリセット（例えばゼロ）することも可能である。

10

## 【0058】

ホールコンピュータは、ホール内に設置された各パチンコ遊技機の動作状況等の情報を集計して、営業管理や遊技機管理を行うための装置であり、ホールの管理室等に設置されている。ホールコンピュータは、例えば、データカウンタ160を介してパチンコ遊技機1に接続されており、ホールコンピュータにも、上記した各種の外部出力信号が入力される。なお、ホールコンピュータは、データカウンタ160を介さずに外部端子板119に接続されていてもよい。

## 【0059】

図5に示すように、サブ制御基板90には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1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」）91が実装されている。演出制御用マイコン91（演出制御手段）には、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ROM93、ワークメモリとして使用されるRAM94、ROM93に記憶されたプログラムを実行するCPU92、データや信号の入出力を行うためのI/Oポート部（入出力回路）97が含まれている。なお、ROM93は外付けであってもよい。

20

## 【0060】

また図5に示すように、サブ制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107が接続されている。サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100のCPU102に画像表示装置7の表示制御を行わせる。画像制御基板100のRAM104は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板100のROM103には、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板100のCPU102は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROM103から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

30

## 【0061】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROM93に格納されている。なお、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPU102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100のROM103に音響データを格納してもよい。

40

## 【0062】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決

50

める発光データ（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、発光データに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。なお、発光データの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。

#### 【0063】

さらに演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された盤可動体15を動作させる。なお盤可動体15は、図1では図示を省略したが、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。詳細には演出制御用マイコン91は、盤可動体15の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体15の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や盤可動体15の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、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。

#### 【0064】

またサブ制御基板90には、演出ボタン検出スイッチ（SW）63a及びセレクトボタン検出スイッチ64aが接続されている。演出ボタン検出スイッチ63aは、演出ボタン63（図1参照）が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン63が押されると演出ボタン検出スイッチ63aからサブ制御基板90に対して検知信号が出力される。また、セレクトボタン検出スイッチ64aは、セレクトボタン64（図1参照）が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタン64が押されるとセレクトボタン検出スイッチ64aからサブ制御基板90に対して検知信号が出力される。

#### 【0065】

なお図4及び図5は、あくまで本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図4及び図5に示す基板だけが設けられているわけではない。主制御基板80を除いて、図4及び図5に示す何れか複数の基板を1つの基板として構成しても良く、図4及び図5に示す1つの基板を複数の基板として構成しても良い。

#### 【0066】

### 3. 遊技機における主な遊技

次に、パチンコ遊技機1により行われる主な遊技について説明する。パチンコ遊技機1は、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて、特図関係乱数を取得する。特図関係乱数には、図6（A）に示すように、大当たり乱数、図柄種別乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数がある。大当たり乱数は、大当たりの当否判定や小当たりの当否判定に用いられる。大当たり乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。図柄種別乱数は、大当たり図柄の種別判定や小当たり図柄の種別判定、ハズレ図柄の種別判定に用いられる。図柄種別乱数は、0～199までの範囲で値をとる。

#### 【0067】

また、リーチ乱数は、当否判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す変動演出においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。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大当たり当選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。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。リーチ乱数は、0～255までの範囲で値をとる。

#### 【0068】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～99までの範囲で値をとる。なお、乱数を判定情報とも言う。

#### 【0069】

また、パチンコ遊技機 1 は、ゲート 28 への遊技球の通過に基づいて、図 6 (B) に示す普通図柄乱数 (当たり乱数) を取得する。普通図柄乱数は、電チュー 22 を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選 (普通図柄抽選) のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。

【0070】

パチンコ遊技機 1 は、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞に基づいて取得した大当たり乱数を、図 7 (A) に示す大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たりか否か、及び、小当たりか否かを決定する。図 7 (A) に示すように、第 1 始動口 20 への入賞に基づく第 1 特別図柄 (特図 1) の抽選と、第 2 始動口 21 への入賞に基づく第 2 特別図柄 (特図 2) の抽選とでは、大当たりの当選確率は同じであるが、小当たりの当選確率は異なっている。特図 1 の抽選では小当たりの当選確率は零であり、特図 2 の抽選では小当たりの当選確率は約 1 / 1 である。つまり、特図 2 の抽選の方が、特図 1 の抽選よりも小当たりに当選し易いと言える。なお、特図 1 の抽選においても、小当たりに当選可能に構成してもよい。この場合、特図 1 の抽選における小当たり当選確率は、特図 2 の抽選における小当たり当選確率よりも低く設定することが望ましい。また、特図 2 の抽選における小当たり当選確率は、遊技に支障をきたさない程度に適宜変更可能であっても良い。

10

【0071】

パチンコ遊技機 1 は、大当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図 7 (B) に示す大当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、大当たり図柄の種別を決定する。特図 1 の抽選では、50 % の割合で、「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」に決定し、50 % の割合で、「特図 1 \_\_大当たり図柄 B」に決定する。一方、特図 2 の抽選では、80 % の割合で、「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」に決定し、1 % の割合で、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」に決定し、19 % の割合で、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」に決定する。当選した大当たり図柄の種別が異なると、1 種大当たり遊技における大入賞口の開放パターンや、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定が異なる (図 8 参照)。この点については後述する。

20

【0072】

またパチンコ遊技機 1 は、小当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図 7 (C) に示す小当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、小当たり図柄の種別を決定する。具体的には特図 2 の抽選では、80 % の割合で、「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」に決定し、1 % の割合で、「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」に決定し、19 % の割合で、「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」に決定する。当選した小当たり図柄の種別が異なると、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定、大当たり遊技に含まれる後述するエンディング時間が異なる (図 8 参照)。この点については後述する。また、小当たり図柄の種別が異なることで、小当たり遊技や 2 種大当たり遊技における大入賞口の開放パターンが異なる構成であっても良い。

30

【0073】

またパチンコ遊技機 1 は、ハズレと判定した場合、リーチ乱数を、図 7 (D) に示すリーチ判定テーブルに従って判定することにより、変動演出において演出図柄 8L, 8C, 8R をリーチにするか否かを決定する。リーチ有りとは判定される確率は、遊技状態が後述の時短状態 (有利遊技状態) であるか否かによって異なっている。時短状態でないときの方が、時短状態であるときよりも、リーチ有りとは判定される確率が高い。

40

【0074】

次に、大当たりの種類、小当たりの種類について、図 8 に基づいて詳細に説明する。上述したように、特別図柄抽選 (特図 1 の抽選や特図 2 の抽選) の結果には、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 41 に「大当たり図柄」が停止表示される。大当たり図柄には、「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」、「特図 1 \_\_大当たり図柄 B」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」がある。また、「小当たり」のときには、特別図柄表示器

50

4 1に「小当たり図柄」が停止表示される。小当たり図柄には、「特図2 \_\_小当たり図柄 a」、「特図2 \_\_小当たり図柄 b」、「特図2 \_\_小当たり図柄 c」がある。「はずれ」のときには、特別図柄表示器4 1に「ハズレ図柄」が停止表示される。

【0075】

特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第1大入賞口30を開放させる「大当たり遊技」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第2大入賞口35を開放させる「小当たり遊技」が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第2大入賞口35内の特定領域39に遊技球が進入すると、当選している小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第1大入賞口30を開放させる「大当たり遊技」が実行される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることに基づいて実行される大当たり遊技を1種大当たり遊技と称し、特定領域39への通過に基づいて実行される大当たり遊技を2種大当たり遊技と称する。

10

【0076】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OPとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（EDとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OP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EDの開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

20

【0077】

また小当たり遊技は、本形態では、第2大入賞口35を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング（開放前インターバル）と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング（閉鎖後インターバル）とを含んでいる。

【0078】

特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると（つまり1種大当たりに当選すると）、第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技（1種大当たり遊技）が実行される。本形態では図8に示すように、第1特別図柄（特図1）の抽選で当選可能な大当たり図柄（第1特別図柄表示器4 1 aに停止表示される大当たり図柄）の種別には2種類あり、第2特別図柄（特図2）の抽選で当選可能な大当たり図柄（第2特別図柄表示器4 1 bに停止表示される大当たり図柄）の種別には3種類ある。具体的には特図1の抽選では、「特図1 \_\_大当たり図柄 A」、「特図1 \_\_大当たり図柄 B」に当選する可能性がある。また特図2の抽選では、「特図2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図2 \_\_大当たり図柄 D」、「特図2 \_\_大当たり図柄 E」に当選する可能性がある。

30

【0079】

図8に示すように、「特図1 \_\_大当たり図柄 A」及び「特図1 \_\_大当たり図柄 B」は、10R（ラウンド）大当たりであり、1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒である。「大当たり図柄 A」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、後述する時短状態であって、時短回数が1回に設定される。これに対して、「大当たり図柄 B」に基づく大当たり遊技後の遊技状態は、後述する非時短状態である。時短回数とは、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数である。種々の時短回数は「特定回数」の一例である。なお、遊技状態の詳細については後述する。

40

【0080】

また、「特図2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図2 \_\_大当たり図柄 D」及び「特図2 \_\_大当たり図柄 E」は、10R（ラウンド）大当たりであり、各大当たり遊技におけるオープニング時間は5秒であり、1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒である（図68参照）。なお、「特図2 \_\_大当たり図柄 C」に基づく大当たり遊技のエンディング時間と、「特図2 \_\_大当たり図柄 E」に基づく大当たり遊技のエンディング時間とは5秒である（図68（B）参照）。一方で、「特図2 \_\_大

50

たり図柄 D」に基づく大当たり遊技のエンディング時間は、13 秒となっている（図 6 8（C）参照）。「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」に基づく大当たり遊技のエンディング時間が、「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」に基づく大当たり遊技のエンディング時間、または「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」に基づく大当たり遊技のエンディング時間のうち、いずれのエンディング時間よりも長くなっているのは、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」に基づく大当たり遊技のエンディング時間にて後述する復活演出を実行可能とするためである。「大当たり図柄 C」、「大当たり図柄 D」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、後述する時短状態であって、時短回数が 1 回に設定される。これに対して、「大当たり図柄 E」に基づく大当たり遊技後の遊技状態は、後述する非時短状態である。

#### 【0081】

また特別図柄抽選の結果、小当たりに当選すると、第 2 大入賞口 35 を 1 回開放させる小当たり遊技が実行される。小当たり遊技によって開放された第 2 大入賞口 35 へ遊技球が入賞し、その遊技球が第 2 大入賞装置 36 内の特定領域 39 を通過した場合には、大当たり当選となり、続けて第 1 大入賞口 30 を開放させる大当たり遊技（2 種大当たり遊技）が実行される。この大当たり遊技（特定領域 39 への通過を契機とする大当たり遊技）が実行された場合には、小当たり遊技としての第 2 大入賞口 35 の開放が 1 R 目に相当することになる。なお、小当たり遊技において特定領域 39 への遊技球の通過がなければ、大当たり遊技は実行されない。本明細書では、大当たり遊技や小当たり遊技を特別遊技と称することもある。なお、特別遊技においては 1 ラウンド中に複数回大入賞口を開放させるラウンドがあってもよい。

#### 【0082】

本形態では図 8 に示すように、特図 2 の抽選で当選可能な小当たり図柄（第 2 特別図柄表示器 41b に停止表示される小当たり図柄）の種別は 3 種類である。具体的には特図 2 の抽選では、「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」、及び「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」に当選する可能性がある。

#### 【0083】

「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」、及び「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」は、正しく遊技する限り、特定領域 39 への通過（V 通過ともいう）が必ず可能な小当たりである。つまり本形態では、特図 2 の抽選に基づく小当たり当選は、実質的には大当たり当選と同じ意味をもつ。

#### 【0084】

各種別の小当たり図柄に基づく小当たり遊技では、第 2 大入賞口 35 の開放と閉鎖とが複数回行われる（図 6 7（B）参照）。なお、1 回の小当たり遊技における複数回の第 2 大入賞口 35 の開放時間の合計は、1.6 秒となっている。また、各小当たり遊技におけるオープニングの時間は、0.008 秒である。また、特定領域 39 への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技（2 種大当たり遊技）では、「小当たり図柄 a」に基づく 2 種大当たり遊技でも、「小当たり図柄 b」に基づく 2 種大当たり遊技でも、「小当たり図柄 c」に基づく 2 種大当たり遊技でも、2 R 目から 10 R 目まで 1 R あたり 1 回、最大開放時間を 29.5 秒として第 1 大入賞口 30 を開放させる。つまり実質的に 10 R の 2 種大当たり遊技が実行される。なお、「小当たり図柄 a」に基づく大当たり遊技のオープニング時間と、「小当たり図柄 b」に基づく大当たり遊技のオープニング時間と、「小当たり図柄 c」に基づく大当たり遊技のオープニング時間とは 5 秒である（図 6 7（C）、図 6 7（D）参照）。また、「小当たり図柄 a」に基づく大当たり遊技のエンディング時間と、「小当たり図柄 c」に基づく大当たり遊技のエンディング時間とは 5 秒である（図 6 7（C）参照）。一方で、「小当たり図柄 b」に基づく大当たり遊技のエンディング時間とは 13 秒である（図 6 7（C）参照）。「小当たり図柄 b」に基づく大当たり遊技のエンディング時間が、「小当たり図柄 a」に基づく大当たり遊技のエンディング時間、または「小当たり図柄 c」に基づく大当たり遊技のエンディング時間のうち、いずれのエンディング時間よりも長くなっているのは、「小当たり図柄 b」に基づく大当たり遊技のエンディング時間にて後述する復活演出を実行可能とするためである。上記した 2 種大

10

20

30

40

50

たり遊技の実行後の遊技状態は、後述の時短状態に制御される。そして、「小当たり図柄 a」、「または「小当たり図柄 b」のうち、いずれの小当たり図柄に基づく大当たり遊技後の遊技状態は時短状態であって、時短回数が 1 回に設定される。一方で、「小当たり図柄 c」に基づく大当たり遊技後の遊技状態は非時短状態である。なお本形態では、特図 2 の抽選における大当たり当選確率と特図 2 の抽選における小当たり当選確率とを合算した確率が 1 / 1 であるため、時短回数 1 回の時短状態に制御された場合には、次の大当たり遊技の実行が実質的に確定する。

#### 【0085】

本形態の大当たり遊技には、「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 A とも称する）と、「特図 1 \_\_大当たり図柄 B」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 B とも称する）と、「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 C とも称する）と、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 D とも称する）と、「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 E とも称する）と、「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 F とも称する）と、「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 G とも称する）と、「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」に基づく大当たり遊技（以下、大当たり遊技 H とも称する）とがある（図 8 参照）。

#### 【0086】

ここで、本形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態について説明する。本形態では、遊技状態として、非時短状態と時短状態とがある。非時短状態を通常遊技状態とも称する。パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、非時短状態（通常遊技状態）である。時短状態は、非時短状態と比べて、電チュー 22 に遊技球が入賞し易い設定の遊技状態である。

#### 【0087】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、時短状態と非時短状態での普通図柄の変動パターンや電チュー 22 の開放パターン等、電チュー 22 への入賞し易さに関わる各種パラメータの設定が異なる。詳細には、本形態では図 9（A）に示すように、時短状態における普通図柄抽選の当選確率は、非時短状態における普通図柄の当選確率と同じである。具体的には本形態では、非時短状態、または時短状態のうち、いずれの遊技状態でも、普通図柄抽選で当たりと判定される確率は、65535 / 65536 に設定されている。つまり、いずれの遊技状態においても普通図柄抽選では、ほぼ当たりと判定される。なお、時短状態では普通図柄抽選の当選確率が非時短状態よりも高くなる構成（言い換えれば時短状態では普通図柄表示器 42 の確率変動機能が作動する構成）としてもよい。

#### 【0088】

また時短状態では、図 9（B）に示すように、普通図柄の変動時間が、非時短状態よりも短くなる。具体的には本形態では、普通図柄の変動時間は、非時短状態では 60 秒であるが、時短状態では 1 秒である。すなわち時短状態では、普通図柄表示器 42 の変動時間短縮機能が作動する。なお、普通図柄の停止時間は、いずれの遊技状態であっても 0.5 秒である。

#### 【0089】

また時短状態では、図 9（C）に示すように、補助遊技における電チュー 22 の開放時間が、非時短状態よりも長くなる。具体的には本形態では、電チュー 22 の開放時間は、非時短状態では 1 回あたり 0.05 秒であるが、時短状態では 2.5 秒である。すなわち時短状態では、電チュー 22 の開放時間延長機能が作動する。

#### 【0090】

また時短状態では、図 9（C）に示すように、補助遊技における電チュー 22 の開放回数が、非時短状態よりも多くなることがある。具体的には本形態では、電チュー 22 の開放回数は、非時短状態では 1 回であるが、時短状態では 2 回である。すなわち時短状態では、電チュー 22 の開放回数増加機能が作動する。

#### 【0091】

ここで非時短状態では、普通図柄抽選が実行されればほぼ当たりとなるものの、普通図柄の変動時間が60秒と長く、補助遊技における電チュー22の開放は0.05秒の開放が1回と極短時間である。よって非時短状態では、右打ち（遊技球がゲート28を通過し得る打ち方）にて遊技を行っても、電チュー22への入賞はほとんど見込めない。

【0092】

これに対して時短状態では、普通図柄抽選が実行されればほぼ当たりとなり、普通図柄の変動時間も1秒と短く、また、補助遊技における電チュー22の開放は2.5秒の開放が2回と十分に長い。よって時短状態では、右打ちにて遊技を行うことで、電チュー22への入賞が頻繁に生じ得る。すなわち時短状態は、非時短状態と比べて、電チュー22への入賞が容易な設定の遊技状態であると言える。

10

【0093】

このように非時短状態では、右打ちを行っても電チュー22への入賞が見込めないため、遊技者は左打ちにて遊技を進行させる。一方、時短状態では、右打ちを行うことで電チュー22への入賞が頻繁に生じるため、遊技者が右打ちにて遊技を進行する。なお本パチンコ遊技機1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【0094】

ちなみに、時短状態では、非時短状態と比べて、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。よって、時短状態を「高ベース状態」ともいい、非時短状態を「低ベース状態」ともいう。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー22により第2始動口21への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。そのため、高ベース状態を電サポ制御状態ともいう。また低ベース状態を非電サポ制御状態ともいう。

20

【0095】

なお、時短状態は、普通図柄表示器42の確率変動機能、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、及び、電チュー22の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー22に係る第2始動口21に遊技球が入賞し易くなっていればよく、これらの全ての機能が作動するものでなくてもよい。

【0096】

次に、特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）の決定について説明する。パチンコ遊技機1は、非時短状態と時短状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを決定する（図10参照）。時短状態における特図変動パターン判定テーブル（図10（B）参照）は、非時短状態における特図変動パターン判定テーブル（図10（A）参照）に比べて、変動時間が短い変動パターンが選択され易いテーブルである。

30

【0097】

ここで、非時短状態では主に特図1の抽選が行われるため、図10（A）の特図1の欄に示すテーブルが用いられる。非時短状態において特図1の抽選を主とした遊技がなされる。よってこのときには、図10（A）の特図1の欄に示すテーブルが用いられることとなる。一方で、時短状態では主に特図2の抽選が行われるため、図10（B）の特図2の欄に示すテーブルが用いられる。時短状態において特図2の抽選を主とした遊技がなされる。よってこのときには、図10（B）の特図2の欄に示すテーブルが用いられることとなる。

40

【0098】

#### 4. 始動入賞コマンドについて

本形態のパチンコ遊技機1は、所謂先読み演出を実行可能である。先読み演出とは、始動入賞によって取得された判定情報（大当たり乱数等の乱数値）に基づいて特定された始動入賞コマンドを利用して、その始動入賞に基づく特図変動（特別図柄の変動表示）の開始直前の当否判定よりも前にその始動入賞に対する当選期待度を示唆する演出である。

50

## 【 0 0 9 9 】

図 1 1 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たりであるか、小当たりであるか、ハズレであるかの抽選結果情報が含まれている。また、本形態の始動入賞コマンドには、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報が含まれている。なお、始動入賞コマンドには抽選結果情報が含まれていればよく、抽選結果情報の他に、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

## 【 0 1 0 0 】

## 5. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

〔主制御メイン処理〕次に図 1 2 ～図 3 0 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 8 4 に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 8 3 から図 1 2 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップ S 0 0 1）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、C P U 8 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「O F F」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお初期設定（S 0 0 1）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

## 【 0 1 0 1 】

初期設定（S 0 0 1）に次いで、割り込みを禁止し（S 0 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）では、図 6 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの周期初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

## 【 0 1 0 2 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）が終了すると、割り込みを許可する（S 0 0 4）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）は、例えば 4 m s e c 周期で C P U 8 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに C P U 8 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）はすぐには開始されず、割り込み許可（S 0 0 4）がされてから開始される。

## 【 0 1 0 3 】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕次に、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）について説明する。図 1 3 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）では、まず出力処理（S 1 0 1）を実行する。出力処理（S 1 0 1）では、以下に説明する各処理において主制御基板 8 0 の R A M 8 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 9 0 や払出制御基板 1 1 0 等に出力する。

## 【 0 1 0 4 】

出力処理（S 1 0 1）に次いで行われる入力処理（S 1 0 2）では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ（第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、普通入賞口センサ 2 7 a 等（図 4 参照））が検知した検出信号を読み込み、賞球情報として R A M 8 4 の出力バッファに記憶する。また、下皿 6 2 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下

皿満杯データとしてRAM 84の出力バッファに記憶する。なお、各入賞口への入賞に応じた賞球数は、例えば第2始動口21であれば2球など、所定の値に設定されているものとする。但し、各入賞口への入賞に応じた賞球数を何球に設定するかは適宜変更可能である。

#### 【0105】

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12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6に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

10

#### 【0106】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、振分部材制御処理(S107)、および特定領域センサ検出処理(S108)を実行する。その後、外部端子出力処理(S109)、およびその他の処理(S110)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。外部端子出力処理(S109)では、後述する各外部端子設定処理にて設定された出力信号を外部端子板119に出力する。その他の処理(S110)としては、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次にCPU 82に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理が繰り返し実行され(図12参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてRAM 84の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

20

#### 【0107】

〔センサ検出処理〕図14に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート28を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート28を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

30

#### 【0108】

ステップS203では、第2始動口21に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS209に進むが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2関係乱数取得処理(S206)を行う。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)、図柄種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-AS)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)を取得する(つまり図6(A)に示す乱数値群を取得する)。

40

#### 【0109】

続いて第2始動入賞コマンド特定処理(S207)を行う。第2始動入賞コマンド特定処理(S207)では、ステップS206で格納した乱数値群に基づき、図11に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第2始動入賞コマンド(入賞情報の一例)を特定する。具体的には、大当たり乱数が「65535」であり、図柄種別乱数が「199」であれば、図11の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第2始動口の箇所を参照して、第2始動入賞コマンドとして「E2H01H」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2バイトの情報(1バイトの上位コマンド(例えばE2H)と1バイトの下位コマンド(例えば01H))からなっている。

#### 【0110】

50

図 1 1 に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル（図 7（A）参照）における区分けと対応している。詳細には、大当たり乱数値が 6 5 3 3 1 ~ 6 5 5 3 5 であれば大当たりと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定情報が大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること）を示す第 2 始動入賞コマンド（下位コマンドの値が 0 1 H）が特定される。また、大当たり乱数値が 0 ~ 6 5 3 2 9 であれば小当たりと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であること）を示す第 2 始動入賞コマンド（下位コマンドの値が 0 2 H）が特定される。

#### 【 0 1 1 1 】

なお本形態の始動入賞コマンドでは、1 6 進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、コマンドの種類（始動入賞コマンドであること）を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、始動口の種類（第 1 始動口 2 0 への入賞か第 2 始動口 2 1 への入賞か）を指定する始動口情報である。また、1 6 進数で二桁の下位コマンドは、抽選結果情報である。なお、このような始動入賞コマンドの生成に関するルールは、一例であり、任意に変更可能である。

#### 【 0 1 1 2 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップ S 2 0 7 で特定した第 2 始動入賞コマンドを R A M 8 4 の出力バッファにセットする（S 2 0 8）。

#### 【 0 1 1 3 】

続いてセンサ検出処理（S 1 0 4）では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する（S 2 0 9）。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞していない場合（S 2 0 9 で N O）には処理を終えるが、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞した場合には（S 2 0 9 で Y E S）、特図 1 保留球数（第 1 特図保留の数、具体的には R A M 8 4 に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が「4」に達しているか否かを判定する（S 2 1 0）。そして、特図 1 保留球数が「4」に達している場合（S 2 1 0 で Y E S）には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が「4」未満である場合には（S 2 1 0 で N O）、特図 1 保留球数に「1」を加算する（S 2 1 1）。

#### 【 0 1 1 4 】

続いて特図 1 関係乱数取得処理（S 2 1 2）を行う。特図 1 関係乱数取得処理（S 2 1 2）では、特図 2 関係乱数取得処理（S 2 0 6）と同様に、大当たり乱数カウンタ値（ラベル—T R N D—A）、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル—T R N D—A S）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル—T R N D—R C）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—T R N D—T 1）を取得し（つまり図 6（A）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部 8 5 a（図 4）のうち現在の特図 1 保留球数に応じた第 1 特図保留記憶部 8 5 a の記憶領域に格納する。

#### 【 0 1 1 5 】

続いて第 1 始動入賞コマンド特定処理（S 2 1 3）を行う。第 1 始動入賞コマンド特定処理（S 2 1 3）では、ステップ S 2 1 2 で格納した乱数値群に基づき、図 1 1 に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第 1 始動入賞コマンド（入賞情報の一例）を特定する。具体的には、大当たり乱数が「6 5 5 3 5」であり、図柄種別乱数が「1 9 9」であれば、図 1 4 の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第 1 始動口の箇所を参照して、第 1 始動入賞コマンドとして「E 1 H 0 1 H」というコマンドを特定する。特定された第 1 始動入賞コマンドには、抽選結果情報が含まれている。

#### 【 0 1 1 6 】

上述の第 2 始動入賞コマンドの場合と同様、図 1 1 に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル（図 7（A）参照）における区分けと対応している。詳細には、大当たり乱数値が 6 5 3 3 1 ~ 6 5 5 3 5 であれば大当たりと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定情報が大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること）を示す第 1 始動入賞コマンド（下位コマンドの値が 0 1 H）が特定される。また、大当たり乱数値が 0 ~ 6 5 3 3 0 であり、図柄種別乱数値が 0 ~ 1 9 9 であれ

ばハズレと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定情報がハズレと判定される予定のハズレ情報であること）を示す第1始動入賞コマンド（下位コマンドの値が03H）が特定される。

#### 【0117】

続いて遊技制御用マイコン81は、ステップS213で特定した第1始動入賞コマンドをRAM84の出力バッファにセットして(S214)、その他の処理(S215)を行い、本処理を終了する。ここでその他の処理(S215)では、例えば、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口センサ30aによって遊技球が検出されたか否かを判定し、第1大入賞口センサ30aによって遊技球が検出されたと判定した場合には、第1大入賞口センサ用コマンドをRAM84の出力バッファにセットする。また、その他の処理(S215)では、例えば、遊技制御用マイコン81は、第2大入賞口センサ35aによって遊技球が検出されたか否かを判定し、第2大入賞口センサ35aによって遊技球が検出されたと判定した場合には、第2大入賞口センサ用コマンドをRAM84の出力バッファにセットする。

10

#### 【0118】

[ゲート通過処理]図15に示すようにゲート通過処理(S202)ではまず、普通図柄の変動待機中か否かを判定する(S221)。普通図柄の変動待機中とは、普通図柄の変動表示の実行中でも補助遊技の実行中でもない状態である。普通図柄の変動待機中でなければ(S221でNO)、直ちに本処理を終えるが、普通図柄の変動待機中であれば(S221でYES)、普通図柄乱数取得処理(S222)を行う。普通図柄乱数取得処理(S222)では、普通図柄乱数カウンタ値（ラベルTRND-Hの値、図6(B)）を取得し、その取得乱数値をRAM84の所定の記憶領域に格納する。

20

#### 【0119】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン81は、センサ検出処理(S104)に次いで、図16に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)ではまず、電チュー22の作動中か否かを判定する(S301)。電チューの作動中でなければ(S301でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中（普通図柄の停止時間の開始から終了まで）か否かを判定する(S302)。普通図柄の停止表示中でなければ(S302でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S303)。普通図柄の変動表示中でなければ(S303でNO)、続いて、上述のステップS222で取得した当たり判定前の普通図柄乱数の記憶があるか否かを判定する(S304)。普通図柄乱数の記憶がなければ(S304でNO)、本処理を終える。

30

#### 【0120】

ステップS304において普通図柄乱数の記憶があれば(S304でYES)、当たり判定処理(S305)を行う。当たり判定処理(S305)では、非時短状態であれば、非時短状態用の普通図柄当たり判定テーブル（図9(A)に示すテーブルの非時短状態の欄参照）に基づいて当たりか否か判定し、時短状態であれば、時短状態用の普通図柄当たり判定テーブル（図9(A)に示すテーブルの時短状態の欄参照）に基づいて当たりか否か判定する。そして、当たり判定処理の結果に応じた普図停止図柄データをRAM84の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S306)。つまり図柄決定処理(S306)では、「ハズレ」であれば「普通ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。なお、本形態では、非時短状態であっても時短状態であっても普通図柄抽選の当選確率は同じである。

40

#### 【0121】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動時間決定処理(S307)を行う。普通図柄変動時間決定処理(S307)では、図9(B)に示す普通図柄変動パターン判定テーブルを参照して、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が60秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。

#### 【0122】

その後、遊技制御用マイコン81は、ステップS307で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S310)。なおこれに伴い、サブ制御基板90に普通

50

図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0123】

上述のステップS303にて普通図柄の変動表示中であれば(S303でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S311)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S311でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S312)。そして、サブ制御基板90に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S313)、普通図柄の停止時間(本形態では500ms、図9(B)参照)をセットして(S314)本処理を終える。

【0124】

また、上述のステップS302にて普通図柄の停止表示中であれば(S302でYES)、続いて、ステップS314でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し(S315)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S315でYES)、普通当たり図柄の普通停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S316)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S316でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S316でYES))、電チュー22の開放パターンをセットする(S317)。詳細には、非時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして非時短状態用の開放パターン(図9(C)の電チュー開放TBL1参照)をセットする。これに対して、時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして時短状態用の開放パターン(図9(C)の電チュー開放TBL2参照)をセットする。そして、ステップS317でセットした開放パターンに従って、電チュー22を作動させる(S318)。

【0125】

また、上述のステップS301にて電チュー22の作動中であれば(S301でYES)、続いて、電チュー22の作動時間が経過したか否かを判定し(S319)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S319でYES)、電チュー22の作動を終了させる(S320)。

【0126】

〔特別動作処理〕遊技制御用マイコン81は、普通動作処理(S105)に次いで、図17に示す特別動作処理(S106)を行う。特別動作処理(S106)では、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス1, 2, 3, 4, 5」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S901でYES)、特別図柄待機処理(S902)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S901でNO、S903でYES)、特別図柄変動中処理(S904)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S901, S903で共にNO、S905でYES)、特別図柄確定処理(S906)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S901, S903, S905で共にNO、S907でYES)、大当たり遊技としての特別電動役物処理1(S908)を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には(S901, S903, S905, S907の全てがNO)、小当たり遊技としての特別電動役物処理2(S909)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0127】

〔特別図柄待機処理〕図18に示すように、特別図柄待機処理(S902)ではまず、第2始動口21に遊技球が入賞したか否かを判定する(S1001)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S1001でNO)、即ち、第2始動口21への入賞に起因して乱数カウンタ値群を取得していない場合には、第1始動口20の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1007)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1007でYES)、即ち、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置7の表示画面7aを待機画面(客待ち用のデモ画面)としたか否かを判定し(S1013)、そうであれば(S1013でYES)処理を終え、そ

10

20

30

40

50

うでなければ(S1013でNO)、待機画面設定処理(S1014)を行う。待機画面設定処理(S1014)では、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする。

#### 【0128】

ステップS1001において第2始動口21に遊技球が入賞した場合(S1001でYES)、即ち、第2始動口21への入賞に起因して乱数カウンタ値群を取得した場合には、後述の特図2大当たり判定処理(S1002)及び特図2変動パターン選択処理(S1003)を行う。その後、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理(S1006)を実行する。特図2変動開始処理(S1006)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理(S1006)でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S1002)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1003)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

#### 【0129】

また、第2始動口21に遊技球が入賞していないが特図1保留球数が「0」でない場合(S1001でNO且つS1007でNO)、即ち、第2始動口21への入賞に起因して乱数カウンタ値群を取得していないが、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図1大当たり判定処理(S1008)及び特図1変動パターン選択処理(S1009)を行う。その後、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数を1デクリメントする(S1010)。そして、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部85aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1011)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理(S1012)を実行する。特図1変動開始処理(S1012)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1012)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1008)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1009)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

#### 【0130】

上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入賞がない場合(S1001でNOの場合)に限って行われる。すなわち特図2の抽選は、特図1の抽選に優先して実行される。そして本形態では、特図2の抽選にて小当たり当選となると、その小当たり遊技では必ず特定領域39を通過することができるようになっている。この点については後に詳述する。

#### 【0131】

〔特図2大当たり判定処理(特図1大当たり判定処理)〕特図2大当たり判定処理(S1002)と特図1大当たり判定処理(S1008)とは、処理の流れが同じであるため図19に基づいてまとめて説明する。図19に示すように、特図2大当たり判定処理(S1002)又は特図1大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Aの値)を読み出す(S1101)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、取得した大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、RAM84の第1特図保留記憶部85a(詳しくは第1特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

#### 【0132】

次に、大当たり判定テーブル(図7(A))をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、

大当たり乱数カウンタ値（ラベル－TRND－A）が、大当たり判定値である「65331」～「65535」の何れかと一致するか否かを判定する（図7（A）参照）。大当たり判定（S1103）の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグをONするとともに（S1104）、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル－TRND－ASの値）を読み出して、図7（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別（大当たりの種類）を判定する（S1105）。大当たり図柄種別を判定（S1105）した後は、大当たり図柄種別に応じた特図停止図柄データ（図7（B）参照）をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして（S1106）処理を終える。

#### 【0133】

一方、大当たり判定（S1103）の結果が「大当たり」でなければ、小当たりか否かを判定する（S1107）。詳細には、特図2大当たり判定処理（S1002）では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」～「65329」の何れかと一致するか否かを判定する（図7（A）の特図2の欄参照）。また特図1大当たり判定処理（S1008）では、小当たりでないと判定する（図7（A）の特図1の欄参照）。なお小当たり当選確率は、特図1の抽選よりも特図2の抽選の方が高くなっている。より詳細には、特図1の抽選における小当たり当選確率が「零」であるのに対して、特図2の抽選における小当たり当選確率はおよそ約1／1である。

#### 【0134】

小当たり判定（S1107）の結果が「小当たり」であれば、小当たりフラグをONするとともに（S1108）、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル－TRND－ASの値）を読み出して、図7（C）に示す小当たり図柄種別判定テーブルに基づいて小当たり図柄種別（小当たりの種類）を判定する（S1109）。小当たり図柄種別を判定（S1109）した後は、小当たり図柄種別に応じた特図停止図柄データ（図7（C）参照）をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして（S1110）処理を終える。なお、小当たりか否かを決める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

#### 【0135】

また、大当たりでなく（S1103でNO）、小当たりでもなければ（S1107でNO）、「ハズレ」であるので、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル－TRND－ASの値）を読み出して、ハズレ図柄種別（ハズレの種類）を判定する（S1112）。ハズレ図柄種別を判定（S1112）した後は、ハズレ図柄種別に応じた特図停止図柄データをRAM84に設けた特図種別バッファにセットして（S1113）処理を終える。また特図2大当たり判定処理（S1002）では、ハズレであると判定することはない（図7（A）の特図2の欄参照）。すなわち、特図2大当たり判定処理（S1002）では、大当たり、または小当たりのうち、いずれの当たりとなるかを判定する。

#### 【0136】

〔特図2変動パターン選択処理（特図1変動パターン選択処理）〕特図2変動パターン選択処理（S1003）と特図1変動パターン選択処理（S1009）とは、処理の流れが同じであるため図20及び図21に基づいてまとめて説明する。図20に示すように、特図2変動パターン選択処理（S1003）又は特図1変動パターン選択処理（S1009）ではまず、遊技状態が非時短状態か否か（時短フラグがOFFか否か）を判定する（S1301）。

#### 【0137】

非時短状態であれば（S1301でYES）、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する（S1302）。ONであれば（S1302でYES）、非時短状態中大当たり用のテーブル（図10（A）に示すテーブルのうち大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－TRND－T1の値）に基づいて変動パターンを選択する（S1303）。図10（A）に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

#### 【0138】

なお、変動パターンには変動演出が関連付けられており、変動パターンが決定されると、その変動パターンに応じた変動演出が実行される。具体的には例えば、変動パターンP1に基づく変動演出ではSPリーチが実行され、変動パターンP2に基づく変動演出では

ノーマルリーチ（Nリーチ）が実行される（図10（A）に示すテーブルの備考欄参照）。ここでSPリーチ（スーパーリーチ）とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、当選期待度（大当たり当選に対する期待度）がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。

【0139】

またステップS1302において、大当たりフラグがONでなければ（S1302でNO）、小当たりフラグがONか否かを判定する（S1304）。ONであれば（S1304でYES）、非時短状態中小当たり用のテーブル（図10（A）に示すテーブルのうち小当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1305）。

10

【0140】

またステップS1304において、小当たりフラグがONでなければ（S1304でNO）、リーチ乱数カウンタ値（ラベルTRND-RCの値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する（S1306）。図7（D）に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「11」であり、非時短状態であれば「0」～「27」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも通常ハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されるようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合（S1306でYES）、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレ用のテーブル（図10（A）に示すテーブルのうちリーチ有りハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1307）。

20

【0141】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合（S1306でNO）、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレ用のテーブル（図10（A）に示すテーブルのうちリーチ無しハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1308）。

【0142】

なお、特図1変動パターン選択処理（S1009）におけるリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

30

【0143】

またステップS1301において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1301でYES）には、図21に示すように、参照する変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル（図10（B）に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は上記ステップS1302～S1308と同様の流れで処理（S1308～S1315）を行う。すなわち、大当たりフラグがONであれば（S1309でYES）、時短状態中大当たりテーブル（図10（B）に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ大当たりに該当する部分、図10（B）に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1310）。

40

【0144】

また小当たりフラグがONであれば（S1311でYES）、時短状態中小当たりテーブル（図10（B）に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ小当たりに該当する部分、図10（B）に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ小当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1312）。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値であれば（S1313でYES）、時短状態中リーチ有りハズレテーブル（図10（B）に示す変動パターン判定テーブルのうち

50

ち時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1314)。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でなければ(S1313でNO)、時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図10(B))に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1315)。

#### 【0145】

なお、時短状態中の変動パターン判定テーブル(図10(B))に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

#### 【0146】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図20に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1320)、本処理を終える。ステップS1320でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S902)におけるステップS1006又はS1012でセットされる変動開始コマンドに含まれる。

#### 【0147】

〔特別図柄変動中処理〕図22に示すように、特別図柄変動中処理(S904)ではまず、特別図柄の変動時間(ステップS1003又はS1009で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図10参照)が経過したか否かを判定する(S1501)。経過していなければ(S1501でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

#### 【0148】

一方、変動時間が経過していれば(S1501でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1502)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1503)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データ(図7(B)、図7(C)参照)に応じた図柄(大当たり図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄)で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1504)、この処理を終える。

#### 【0149】

〔特別図柄確定処理〕図23に示すように、特別図柄確定処理(S906)ではまず、特別図柄の停止時間(所定の確定時間)が経過したか否かを判定する(S1601)。経過していなければ(S1601でNO)、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過していれば(S1601でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1602)。

#### 【0150】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1603)。大当たりフラグがONであれば(S1603でYES)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S1604)。そして、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かを判定し(S1605)、ONでなければステップS1607に進むが、ONであれば時短フラグをOFFして(S1606)ステップS1607に進む。これにより、大当たり遊技の実行中は非時短状態に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

#### 【0151】

その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットして(S1607)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1608)。ステップS1608に続いて、遊技制御用マイコン81は、当選した大当たりの種類に応じた開放パターン(詳しくは図9を参照)をセットする(S1609-1)。このときに、特別遊技中の大入賞口の開放回数をカウントする大入賞口開放カウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じた値にセットする。なお、開放パターンのセット(開放パターンに応じたデータのセット)は、ラ

10

20

30

40

50

ウンド毎に行うようにしてもよい。

【0152】

その後、遊技制御用マイコン81は、大当たり開始時外部端子設定処理(S1609-2)において、大当たり信号の出力態様を選択し、設定する。具体的に、本形態では、大当たり遊技の開始時に応じて、大当たり信号の出力状態がONに選択される。

【0153】

一方、ステップS1603において大当たりフラグがONでなければ(S1603でNO)、続いて小当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1610)。小当たりフラグがONであれば(S1610でYES)、特別動作ステータスを「5」にセットする(S1611)。なお小当たりフラグがONである場合には、時短フラグがONであってもOFFにはしない。その後、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンドをセットして(S1612)、小当たり遊技のオープニングを開始する(S1613)。

10

【0154】

ステップS1613に続いて、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たりの種類に応じた開放パターン（詳しくは図8を参照）をセットする(S1614)。なおこのときに、大入賞口開放カウンタの値を、当選した小当たりの種類に応じた値にセットする。その後遊技制御用マイコン81は、振分部材作動フラグをONにして(S1615)、本処理を終える。振分部材作動フラグは、振分部材71を作動させる期間であることを示すフラグである。つまり本形態では、振分部材71の作動は小当たり遊技のオープニングとともに開始される。

20

【0155】

ステップS1610において小当たりフラグがONでなければ(S1610でNO)、大当たり遊技も小当たり遊技も開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1616)、本処理を終える。

【0156】

〔遊技状態管理処理〕図24に示すように、遊技状態管理処理(S1602)ではまず、時短フラグがONか否かを判定し(S1701)、ONであれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントするとともに(S1702)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S1703)。そして「0」であれば、時短フラグをOFFする(S1704)。なお、本パチンコ遊技機1では、時短状態への移行時には時短カウンタの値が「1」にセットされるようになっている。この点については後述する。その後、ステップS1705では、遊技制御用マイコン81は、今設定した遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、本処理を終える。

30

【0157】

〔特別電動役物処理1（大当たり遊技）〕特別電動役物処理1は、1種大当たり遊技や2種大当たり遊技といった大当たり遊技（第2特別遊技）の実行のための処理である。図25に示すように、特別電動役物処理1(S908)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たり終了フラグは、当選した大当たり遊技において第1大入賞装置31の開放が全て終了したことを示すフラグである。

40

【0158】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2001でNO)、第1大入賞口30の開放中か否か（すなわち第1大入賞装置31の開放中か否か）を判定する(S2002)。開放中でなければ(S2002でNO)、第1大入賞口30を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して第1大入賞口30の開放を開始する時間に至ったか、又は、開放間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2003)。

【0159】

ステップS2003の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2003の判定結果がYESであれば、セットされている開放パターンに従って第1大入賞口

50

30を開放させる(S2004)。

【0160】

ステップS2002において第1大入賞口30の開放中であれば(S2002でYES)、その単位開放遊技における第1大入賞口30への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では10個)に達しているか否かを判定する(S2005)。規定入賞個数に達していなければ(S2005でNO)、第1大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間(図9参照)が経過したか否か)を判定する(S2006)。そして、第1大入賞口30の開放時間が経過していなければ(S2006でNO)、本処理を終える。

【0161】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2005でYES)又は第1大入賞口30の開放時間が経過した場合(S2006でYES)、すなわち2つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第1大入賞口30を閉鎖(閉塞)する(S2007)。そして、大入賞口開放カウンタの値を1デクリメントし(S2008)、大入賞口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2009)。「0」でなければ(S2009でNO)、次の開放を開始するためにそのまま処理を終える。

【0162】

一方「0」であれば(S2009でYES)、大当たり遊技を終了させるべく、大当たりのエンディングコマンド(図8参照)をセットするとともに(S2010)、大当たりのエンディングを開始する(S2011)。なお、大当たりのエンディングの時間は、大当たり終了処理(S2010)において、遊技制御用マイコン81によって図8に示す特別図柄の種別と当選時の遊技状態とに基づいて設定される。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える(S2012)。例えば、大当たり終了処理(S2010)において、当選時の遊技状態が非時短状態にて、特別図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄A」、のうち「特図1\_\_大当たり図柄B」のうち、いずれの種別であっても大当たりのエンディングの時間を15000msに設定する。また、例えば、大当たり終了処理(S2010)において、当選時の遊技状態が時短状態にて、特別図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄C」である場合には大当たりのエンディングの時間を3000msに設定する。また、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、大当たり終了処理(S2010)において、当選時の遊技状態が時短状態にて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_大当たり図柄E」のうち、いずれの種別であっても大当たりのエンディング時間を5000msに設定する。また、第1実施形態のパチンコ遊技機1では、大当たり終了処理(S2010)において、当選時の遊技状態が時短状態にて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」である場合には、大当たりのエンディング時間を13000msに設定する。

【0163】

またステップS2001において大当たり終了フラグがONであれば(S2001でYES)、大当たり遊技における第1大入賞口30の開放が全て終了しているので、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2013)、エンディング時間が経過していなければ(S2013でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2013でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2014)、大当たりフラグをOFFする(S2015)。そして、特別動作ステータスを「1」にセットした後(S2016-1)、大当たり終了時外部端子設定処理(S2016-2)を行った後、後述の遊技状態設定処理(S2017)を行って、本処理を終える。大当たり終了時外部端子設定処理(S2016-2)では、大当たり信号の出力態様を選択し、設定する。具体的に、第1実施形態では、大当たり遊技の終了に応じて、大当たり信号の出力態様がOFFにて選択される。

【0164】

ここで図68に基づいて、特図2の抽選の結果が大当たり当選であった場合に、第1大入賞口30(開閉部材32)が開放される大当たり遊技について説明する。本形態では、例えば、特図2の抽選結果が大当たりであった場合には、図68(A)に示すように、特別図柄の停止時間(本形態では500ms)が経過すると、図68(B)に示すように、

10

20

30

40

50

第1大入賞口30が開放される大当たり遊技の実行が開始される。まず、大当たり遊技のオープニング時間が開始される。なお、大当たり遊技のオープニング時間は5000msである。なお、図68(A)は、大当たり遊技の開始のタイミングをわかりやすくするために、特別図柄の変動表示および停止表示のタイミングを示したものである。

【0165】

図68(B)に示す開放パターンは、特図2の抽選にて「10時短大当たりB」、または「10R通常大当たりB」のうち、いずれに当選した場合でも選択される開放パターンである(図8参照)。

【0166】

より詳細には、特図2の抽選にて「10時短大当たりB」、または「10R通常大当たりB」のうち、いずれに当選した場合でも選択される開放パターンは、5000msにわたって初回のラウンド遊技が開始される前のオープニングが行われた後に、1R目から10R目まで1Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技が行われ、最終回のラウンド遊技が終了した後の5000msのエンディングが行われる開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される大当たり遊技は、オープニング時間(5000ms)と、1R目から10R目まで1Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技と、エンディング時間(5000ms)とを含んでいる。

【0167】

図68(C)に示す開放パターンは、特図2の抽選にて「10時短大当たりC」に当選した場合でも選択される開放パターンである(図8参照)。

【0168】

より詳細には、特図2の抽選にて「10時短大当たりC」に当選した場合でも選択される開放パターンは、5000msにわたって初回のラウンド遊技が開始される前のオープニングが行われた後に、1R目から10R目まで1Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技が行われ、最終回のラウンド遊技が終了した後の13000msのエンディングが行われる開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される大当たり遊技は、オープニング時間(5000ms)と、1R目から10R目まで1Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技と、エンディング時間(13000ms)とを含んでいる。

【0169】

〔遊技状態設定処理〕図26に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回実行した大当たり遊技が時短当たり(すなわち「10R時短大当たりA」、「10R時短大当たりB」、「10R時短小当たりA」、または「10R時短小当たりB」、図8参照)への当選を契機として実行された大当たり遊技であるか否か判定する(S2101)。ステップS2101の判定結果がYESであれば、時短フラグをONするとともに(S2102)、時短カウンタに「1」をセットして(S2103)、今設定した遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットして(S2104)、本処理を終える。時短フラグをONとするとともに時短カウンタに「1」をセットすることで、今回の大当たり遊技後の遊技状態が時短状態且つ高ベース状態(有利遊技状態)になる。この有利遊技状態は、特別図柄の変動表示が1回行われること、又は次の大当たりで当選することのいずれかの条件の成立により終了する。しかしながら、本形態のパチンコ遊技機1では、特図2の抽選に基づく大当たり当選確率と特図2の抽選に基づく小当たり当選確率とを合算した確率が1/1となっているため、有利遊技状態が特別図柄の変動表示が1回行われることで終了することがない構成となっている。これに対して、今回実行した大当たり遊技が通常当たり(すなわち「10R通常大当たり」、または10R通常小当たり、図8参照)であると判定した場合、すなわちステップS2101の判定結果がNOであれば、ステップS2102及びS2103を行うことなく、ステップS2104に進み、本処理を終える。

【0170】

〔特別電動役物処理 2（小当たり遊技）〕 特別電動役物処理 2 は、特定領域 3 9 を備えた第 2 大入賞装置 3 6 を開放させる小当たり遊技（第 1 特別遊技）の実行のための処理である。図 2 7 及び図 2 8 に示すように、特別電動役物処理 2 (S909) ではまず、小当たり終了フラグが ON であるか否かを判定する (S2301)。小当たり終了フラグは、小当たり遊技において第 2 大入賞装置 3 6 の開放が終了したことを示すフラグである。

【0171】

小当たり終了フラグが ON でなければ (S2301 で NO)、第 2 大入賞口 3 5 の開放中か否か（すなわち第 2 大入賞装置 3 6 の開放中か否か）を判定する (S2302)。開放中でなければ (S2302 で NO)、第 2 大入賞口 3 5 を開放させる時間に至ったか否か、すなわち所定の開放前インターバル（小当たりのオープニング）の時間が経過して第 2 大入賞口 3 5 の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する (S2303)。

10

【0172】

ステップ S2303 の判定結果が NO であれば、そのまま処理を終える。一方、ステップ S2303 の判定結果が YES であれば、当選している小当たりの種類に応じた開放パターン（図 9 参照）に従って第 2 大入賞口 3 5 を開放させる (S2304)。

【0173】

ステップ S2302 において第 2 大入賞口 3 5 の開放中であれば (S2302 で YES)、第 2 大入賞口 3 5 への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では 10 個）に達しているか否かを判定する (S2305)。規定入賞個数に達していなければ (S2305 で NO)、第 2 大入賞口 3 5 を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち 1 回の小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計が所定時間（図 8 に示すように本形態では 1.6 秒）を経過したか否か）を判定する (S2306)。そして、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計が所定時間を経過していなければ (S2306 で NO)、本処理を終える。

20

【0174】

これに対して、規定入賞個数に達している場合 (S2305 で YES) 又は第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が経過した場合 (S2306 で YES)、すなわち 2 つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第 2 大入賞口 3 5 を閉鎖（閉塞）する (S2307)。そして、大入賞口開放カウンタの値を 1 ディクリメントするとともに (S2308)、小当たり終了フラグをセットして (S2309)、本処理を終える。

【0175】

30

またステップ S2301 において小当たり終了フラグが ON であれば (S2301 で YES)、図 3 4 に示すように、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後の所定時間（閉鎖後インターバルの時間）が経過したか否かを判定し (S2310)、閉鎖後インターバルの時間が経過していなければ (S2310 で NO) 処理を終える。なお、小当たり遊技の閉鎖後インターバルの時間については後述する。一方、閉鎖後インターバルの時間が経過していれば (S2310 で YES)、小当たり終了フラグを OFF するとともに (S2311)、小当たりフラグを OFF して (S2312)、ステップ S2313 に進む。

【0176】

ステップ S2313 では、V フラグが ON か否かを判定する。V フラグは、小当たり遊技の実行中に特定領域 3 9 への遊技球の通過があったことを示すフラグであり、後述するステップ S2603（図 3 0 参照）で ON されるフラグである。この V フラグが ON でなければ (S2313 で NO)、2 種大当たり遊技を実行しないため、大入賞口開放カウンタの値を「0」にクリアするとともに (S2314)、特別動作ステータスを「1」にセットして (S2315) 処理を終える。

40

【0177】

一方、V フラグが ON であれば (S2313 で YES)、2 種大当たり遊技を実行するため、遊技制御用マイコン 8 1 は、V フラグを OFF するとともに (S2317)、大当たりフラグを ON して (S2318)、特別動作ステータスを「4」にセットする (S2319)。続いて、時短フラグが ON であれば (S2320 で YES) 時短フラグを OFF する (S2321)。そして、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに (S2322)、大当たりのオープニン

50

グを開始する(S2323)。これにより、第2大入賞口35を短時間にわたって開放する小当たり遊技から2種大当たり遊技に移行する。ステップS2323の後に、大当たり開始時外部端子設定処理(S2324)を行う。大当たり開始時外部端子設定処理(S2324)では、大当たり信号の出力態様を選択し、設定する。具体的に、本形態では、大当たり遊技の開始に応じて、大当たり信号の出力態様がONにて選択される。

【0178】

〔振分部材制御処理〕遊技制御用マイコン81は、特別動作処理(S106)に次いで振分部材制御処理(S107)を行う(図13参照)。振分部材制御処理(S107)では図29に示すように、まず、振分部材作動フラグがONか否かを判定する(S2501)。振分部材作動フラグがONでなければ本処理を終える。一方、振分部材作動フラグがONであれば、小当たり遊技のオープニングが開始しているため(図23参照)、振分部材71を所定の作動パターンにて作動させるべく振分部材作動処理(S2502)を行うとともに、V有効期間設定処理(S2503)を行う。

【0179】

振分部材作動処理(S2502)では、振分部材71の作動時間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、振分部材71の開放タイミングになったら振分部材ソレノイド73をONし、振分部材71の閉鎖タイミングになったら振分部材ソレノイド73をOFFする。これにより、振分部材71は、小当たり遊技のオープニングの開始から一定の動作で動くこととなる。

【0180】

例えば、振分部材71をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から通過阻止状態(図2に破線で示す状態)に制御し、1回の小当たり遊技における第2大入賞口35の4回目の開放に特定領域センサ39aによって遊技球の通過を検知が可能となるように、通過許容状態(図2に二点鎖線で示す状態)に制御する。

【0181】

また、V有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材71の一定動作に対してV有効期間を設定する。V有効期間とは、特定領域センサ39aによる検知があった場合にその検知を有効なものとしてVフラグをONにする期間である。V有効期間は、特定領域39の開放開始(振分部材71を通過許容状態に制御した時点)から所定の時間が経過するまでである。所定の時間は、特定領域39の開放時間(振分部材71を通過許容状態に制御している時間)よりも長い時間に設定されている。これは、振分部材71の配置位置を通過した遊技球が特定領域39に至るまでのタイムラグを考慮してのことである。

【0182】

具体的にはV有効期間設定処理(S2503)では、V有効期間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、特定領域39を有効にするタイミングになったらV有効フラグをONし、特定領域39を無効にするタイミングになったらV有効フラグをOFFする。なお、後述する特定領域センサ検出処理(S108)のステップS2602では、このV有効フラグがONか否かを判断することにより、V有効期間中か否かを判定する。

【0183】

V有効期間設定処理(S2503)に続いて遊技制御用マイコン81は、振分部材71の動作が終了したか否かを判定する(S2504)。具体的には、ステップS2502でセットした振分部材71の作動時間を計測するためのタイマに基づいて、振分部材71が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間が経過したか否かを判定する。そして、振分部材71の動作が終了していなければそのまま本処理を終える。これに対して、振分部材71の動作が終了していれば、振分部材作動フラグをOFFしてから(S2505)本処理を終える。

【0184】

ここで図67に基づいて、第2大入賞口35(開閉部材37)が開放される小当たり遊技と第1大入賞口30(開閉部材32)が開放される2種大当たり遊技との関係について

説明する。本形態では、例えば、特図 2 の抽選結果が小当たりであった場合には、図 6 7 (A) に示すように、特別図柄の停止時間（本形態では 5 0 0 m s）が経過すると、図 6 7 (B) に示すように、第 2 大入賞口 3 5 が開放される小当たり遊技の実行が開始される。先ず、小当たり遊技のオープニングが開始される。なお、小当たり遊技のオープニング時間は 8 m s である。なお、図 6 7 (A) は、小当たり遊技の開始のタイミングをわかりやすくするために、特別図柄の変動表示および停止表示のタイミングを示したものである。

#### 【0185】

図 6 7 (B) に示す開放パターンは、特図 2 の抽選にて小当たりに当選した場合に選択される開放パターンである。つまり、「10 時短小当たり A」、「10 R 時短小当たり B」、または「10 R 通常小当たり」のうち、いずれに当選した場合でも選択される開放パターンである（図 8 参照）。この開放パターンは、特定領域 3 9 への通過が可能な通過開放パターン（第 1 通過開放パターン）である。

10

#### 【0186】

より詳細には、この第 1 通過開放パターンは、8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞した後に複数回（本形態では 6 回）の第 2 大入賞口 3 5 の開放と開閉とが行われ、6 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、8 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞されるオープニングと、複数回（本形態では 6 回）の第 2 大入賞口 3 5 の開放と開閉とが行われて、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計が 1 6 0 0 m s となる小当たり開放遊技と、6 0 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。なお、本形態では、小当たり遊技にて 6 回の第 2 大入賞口 3 5 の開放と開閉とが行われているが、遊技に支障がでなければ、6 回未満でも良いし、7 回以上であっても良い。ただし、この場合には小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計は、1.8 秒以内とする。

20

#### 【0187】

このような開放パターンで第 2 大入賞口 3 5 が開放された場合、小当たり開放遊技における 4 回目の第 2 大入賞口 3 5 の開放が行われたときに、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球が特定領域センサ 3 9 a によって検知されるように、振分部材 7 1 が通過許容状態をとっている（図 6 7 (D) 参照）。なお本形態では、右打ちにて遊技球を連続的に発射し続けていれば、1.6 秒にわたる開放期間中に必ず第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球が入賞するように、第 2 大入賞装置 3 6 等の各装置が配されている。また、第 2 大入賞口 3 5 を通過した遊技球が振分部材 7 1 の配置位置に至るまでの所要時間は 3 0 0 0 m s（第 2 大入賞口 3 5 が閉鎖したタイミングから振分部材 7 1 の開放が終了するタイミングまでの時間）よりも短い。

30

#### 【0188】

小当たり遊技にて第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球の特定領域 3 9 への通過が特定領域センサ 3 9 a によって検知された場合には（図 6 7 (D) 参照）、小当たり遊技の実行が終了した後に、図 6 7 (C) に示すように、第 1 大入賞口 3 0 が開放される 2 種大当たり遊技の実行が開始される。先ず、2 種大当たり遊技のオープニング時間が開始される。なお、小当たり遊技のオープニング時間は 1 3 0 0 m s である。

40

#### 【0189】

より詳細には、2 種大当たり遊技の開放パターンには 2 種類あり、特図 2 の抽選にて「10 R 時短小当たり A」、または「10 R 通常小当たり」のうち、いずれに当選した場合でも選択される大当たり開放パターンと、特図 2 の抽選にて「10 R 時短小当たり B」に当選した場合でも選択される大当たり開放パターンとがある（図 8 参照）。

#### 【0190】

特図 2 の抽選にて「10 R 時短小当たり A」、または「10 R 通常小当たり」のうち、いずれに当選した場合でも選択される大当たり開放パターンは、5 0 0 0 m s にわたって初回のラウンド遊技が開始される前のオープニングが行われた後に、2 R 目から 10 R 目

50

まで1 Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技が行われ、最終回のラウンド遊技が終了した後の5000msのエンディングが行われる開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される大当たり遊技は、オープニング時間(5000ms)と、2 R目から10 R目まで1 Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技と、エンディング時間(5000ms)とを含んでいる。

#### 【0191】

また、特図2の抽選にて「10 R時短小当たりB」に当選した場合でも選択される大当たり開放パターンは、5000msにわたって初回のラウンド遊技が開始される前のオープニングが行われた後に、2 R目から10 R目まで1 Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技が行われ、最終回のラウンド遊技が終了した後の13000msのエンディングが行われる開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される大当たり遊技は、オープニング時間(5000ms)と、2 R目から10 R目まで1 Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技と、エンディング時間(13000ms)とを含んでいる。

#### 【0192】

また本形態では、小当たり遊技中は、第2大入賞装置36内に入球した遊技球の数を第2大入賞口センサ35aによる検知に基づいてカウントしているとともに、第2大入賞装置36外へ排出された遊技球の数を特定領域センサ39a又は非特定領域センサ70aによる検知に基づいてカウントしている。つまり本形態では、特定領域センサ39a及び非特定領域センサ70aは、第2大入賞装置36外へ排出された遊技球の数をカウントする排出口センサとしても機能している。そして、振分部材71の一定動作の終了時点で、両カウント値が一致していないときにはエラー報知を行うようにしている。なお第2大入賞口35の閉鎖後、両カウント値が一致したときに振分部材71の作動を停止するようにしてもよい。このようにすれば、第2大入賞口35の閉鎖後に特別図柄の変動表示をスムーズに開始することが可能となる。

#### 【0193】

〔特定領域センサ検出処理〕遊技制御用マイコン81の動作の説明に戻る。遊技制御用マイコン81は、振分部材制御処理(S107)に次いで特定領域センサ検出処理(S108)を行う(図13参照)。特定領域センサ検出処理(S108)では図30に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S2601)。検知がなければ(S2601でNO)処理を終了するが、検知があれば(S2601でYES)V有効期間中か否かを判定する(S2602)。V有効期間は、前述の振分部材制御処理(図29)におけるV有効期間設定処理(S2503)にて設定される期間である。

#### 【0194】

ステップS2602でV有効期間中であると判定した場合には(S2602でYES)、VフラグをONにし(S2603)、V通過コマンドをセットして(S2604)処理を終える。一方、ステップS2602でV有効期間中でないと判定した場合には(S2602でNO)、ステップS2603、およびS2604の処理を行うことなく、特定領域センサ検出処理を終える。なお、V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過(特定領域39の通過)の報知を行わせるためのコマンドである。

#### 【0195】

### 6. 演出制御用マイコン91の動作

次に、図31～図39に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン91の動作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、RAM94に設けられている。なお、本形態のRAM94には、後述するLOGOスタンダードボーナス演出の実行回数と初当たり時(非時短状態にて大当たり遊技の終了後に時短状態に移行できる当たりに当選した時)の大当たり遊技演出の実行回数とを記憶するLOGOボーナス演出カウンタと、後述するLOGO1500ボーナス演出

の実行回数を記憶する LOGO1500 ボーナス演出カウンタと、後述する LOGO3000 ボーナス演出の実行回数をカウントする LOGO3000 ボーナス演出カウンタと、後述する LOGO スルーアウトボーナス演出の実行回数をカウントする LOGO スルーアウトボーナス演出カウンタとが設けられている。

【0196】

LOGO スタンダードボーナス演出（特別演出、第1特別演出）とは、3種類の後述する特定遊技状態演出モードのうち、LOGO スタンダードモード（第1演出モード）に対応する当たり遊技演出（小当たり遊技演出と大当たり遊技演出）であり、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって、大当たり遊技の実行が行われるごとに、その大当たり遊技の実行に伴って行われる当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）である。すなわち、LOGO スタンダードボーナス演出は、1回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行を遊技者に示唆する演出として機能する。なお、特定遊技状態（以下、LOGO ラッシュ状態とも称する）とは、非時短状態にて大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される当たり（小当たり、大当たり）に当選して、実行された大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されてから大当たり遊技の終了後に時短状態への制御が終了するまでに、特図2の抽選結果が時短当たり（時短大当たり、時短小当たり）となって大当たり遊技の実行されること、および大当たり遊技の終了後に時短状態へと移行されることが連続して行われやすい状態のことである。また、特定遊技状態演出モードとは、特定遊技状態であることを示す演出モードのことである。

【0197】

また、LOGO3000 ボーナス演出（特別演出、確定演出、第2特別演出）とは、3種類の特定遊技状態演出モードのうち、LOGO3000 モード（第2演出モード）が設定されている場合であって、LOGO3000 ボーナス演出が実行されていない場合に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって、実行され得る当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に伴って実行される当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）である。さらに、LOGO3000 ボーナス演出は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されること、および大当たり遊技の終了後に制御された時短状態での特図2の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）となって、次の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行が確定されていることを遊技者に示す演出として機能する。なお、本形態の LOGO3000 ボーナス演出は、LOGO3000 ボーナス演出の前半演出と、LOGO3000 ボーナス演出の後半演出とに分かれている。ここで LOGO3000 モードの設定中に、LOGO3000 ボーナス演出が実行されていない場合に、特図2の抽選結果が時短当たり（時短大当たり、時短小当たり）に当選して、実行される大当たり遊技に伴って LOGO3000 ボーナス演出の前半演出の実行が開始される。そして、LOGO3000 ボーナス演出の前半演出の実行が終了となって、次の特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって実行された大当たり遊技に伴って LOGO3000 ボーナス演出の後半演出の実行が開始される。本形態のパチンコ遊技機1では、LOGO3000 ボーナス演出の前半演出と、LOGO3000 ボーナス演出の後半演出とによって、2回分の大当たり遊技の実行が1回分の大当たり遊技が実行されているかのように遊技者に示唆するボーナス演出となっている。

【0198】

また、LOGO1500 ボーナス演出（特別演出、第1特別演出）とは、3種類の特定遊技状態演出モードのうち、LOGO3000 モード（第2演出モード）が設定されている場合であって、LOGO3000 ボーナス演出が実行されていない場合に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって、実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に伴って実行され得る当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）である。LOGO1500 ボーナス演出は、1回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行を遊技者に示唆する演出として機能する。

【0199】

次に、LOGOスルーアウトボーナス演出（示唆演出、第2特別演出）は、3種類の特定遊技状態演出モードのうち、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合に、特定遊技状態にて特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって実行された大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行が開始されてから特図2の抽選結果が「10R通常大当たりA」、または「通常小当たり」に当選して大当たり遊技の実行が終了して非時短状態に移行されるまでに行われる演出（変動演出と大当たり遊技演出）が一連の演出のように遊技者に見せることが可能なボーナス演出となっている。また、LOGOスルーアウトボーナス演出は、特定遊技状態にて特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって実行された大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行が開始されてから特図2の抽選結果が「10R通常大当たりA」、または「通常小当たり」に当選して大当たり遊技の実行が終了して非時短状態に移行されるまでに行われる1回、または複数回の当たり遊技が1回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行であるかのように遊技者に示唆する演出として機能する。

10

【0200】

〔サブ制御メイン処理〕演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1が電源投入されると、図31に示したサブ制御メイン処理のプログラムをROM93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、CPU92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。

20

【0201】

次に、割り込みを禁止し(S4002)、乱数更新処理を実行する(S4003)。乱数更新処理(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80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理においても同様である。

【0202】

乱数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(S4004)では、サブ制御基板90のRAM94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100に送信する。コマンドを受信した画像制御基板100は、受信したコマンドに従って、表示画面7a（表示部）に画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。なお、サブ制御基板90は、画像制御基板100によって行われる種々の演出とともに、音声制御基板106を介してスピーカ67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）、ランプ制御基板107を介して盤ランプ5や枠ランプ66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）、盤可動体15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。このようにして、各種の演出（変動演出、保留演出、可動体演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、小当たり遊技演出（小当たり遊技に伴うオープニング演出、開放遊技演出、エンディング演出）、大当たり遊技演出（大当たり遊技に伴うオープニング演出、開放遊技演出、エンディング演出）、客待ち演出、演出モードの制御など）が実現される。

30

40

【0203】

演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する(S4005)。以降、ステップS4002～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)、1msタイマ割り込み処理(S4011)、および10msタイマ割り込み処理(S4012)の実行が可能となる。

【0204】

受信割り込み処理(S4010)は、主制御基板80から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン91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91は主制御基板80の出力処理(S101)により送信されてきて受信した

50

各種のコマンドをRAM 94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, S4012)に優先して実行される。

#### 【0205】

〔1msタイマ割り込み処理〕1msタイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板90に1ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1msタイマ割り込み処理(S4011)では、図32に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動体制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次行う。

#### 【0206】

入力処理では、演出ボタン検出スイッチ63aやセレクトボタン検出スイッチ64aなどの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出し、検出結果に応じてコマンドをセットしたり演出用データを作成したりする。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出用データ作成処理等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66、および盤ランプ5などのランプを発光させるべく、発光データ(ランプデータ)をランプ制御基板107に出力する。つまり、演出制御用マイコン91は、発光データに従って枠ランプ66、および盤ランプ5などを所定の発光態様で発光させる。可動体制御処理では、入力処理や後述する演出用データ作成処理等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盤可動体15などの可動体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91は、駆動データに従って、盤可動体15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。

#### 【0207】

〔10msタイマ割り込み処理〕10msタイマ割り込み処理(S4012)は、サブ制御基板90に10ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10msタイマ割り込み処理(S4012)では、図33に示すように、後述する受信コマンド解析処理(S4201)、演出タイマ更新処理(S4202)、音声制御処理(S4203)、演出用データ作成処理(S4204)を順次行う。

#### 【0208】

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RAM 94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。例えば、演出タイマ更新処理では、演出ボタン63やセレクトボタン64といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や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67からの音声の出力を制御するデータ)の作成と音声制御基板106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。

#### 【0209】

〔受信コマンド解析処理〕次に、受信コマンド解析処理(S4201)について、図34に基づいて詳述する。受信コマンド解析処理(S4201)ではまず、図34に示すように、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から遊技状態指定コマンドを受信したか否か判定し(S4401)、受信していれば(S4401でYES)、後述するモードステータス設定処理(S4402)を行う。また、時短終了コマンドを受信していなければ(S4401でNO)、そのままステップS4403に進む。

#### 【0210】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から始動入賞コマンドを受信したか否か判定し(S4403)、受信していれば始動入賞時処理(S4404)を行う。始動入賞時処理(S4404)では、始動入賞コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、所謂保留変化予告や連続予告などの先読み演出の抽選を行い、その抽選結果に応じた先読み演出開始コマンドをRAM 94の出力バッファにセットする。

#### 【0211】

10

20

30

40

50

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば変動演出開始処理(S4406)を行う。変動演出開始処理(S4406)では、変動開始コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、変動演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択した変動演出パターンにて変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。変動演出の演出内容については、後に具体的に説明する。

#### 【0212】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していれば変動演出終了処理(S4408)を行う。変動演出終了処理(S4408)では、変動停止コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R を確定的に停止表示させるための変動演出終了コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。なお、非時短状態や時短状態 B において特図 2 の小当たり変動(小当たり当選に基づく変動)に係る変動停止コマンドを受信した場合には、右打ちによって第 2 大入賞口 3 5 へ入賞させるべき旨を報知する右打ち報知演出を実行するためのコマンドも、R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

#### 【0213】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(S4409)、受信していればオープニング演出選択処理(S4410)を行う。オープニング演出選択処理(S4410)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、特別遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

#### 【0214】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からラウンド遊技コマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していればラウンド演出選択処理(S4412)を行う。ラウンド演出選択処理(S4412)では、ラウンド遊技コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、特別遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

#### 【0215】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4413)、受信していればエンディング演出選択処理(S4414)を行う。エンディング演出選択処理(S4414)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

#### 【0216】

続いて、その他の処理(S4415)として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理を行って、受信コマンド解析処理を終える。例えば、その他の処理(S4415)にて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から V 通過コマンドを受信したか否か判定し、受信していれば V 通過報知演出を開始するための V 通過報知演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。V 通過報知演出とは、V 通過(特定領域 3 9 への通過)があったことを遊技者に報知するための演出である。本形態では、所定の V 通過報知画像(例えば「V」の文字を示す文字画像)を表示画面 7 a に表示する演出である。この V 通過報知演出としての「V」の文字画像の表示は、特定領域 3 9 への通過に基づいて 2 種大当たり遊技を実行する本パチンコ遊技機 1 では、大当たり当選の報知としての意味ももつ。なお、V 通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ 6 7 から出力するなど、他の態様であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【0217】

## 【2. モードステータス設定処理】

図35に示すモードステータス設定処理(S4403)は、遊技状態への変更に伴って、演出モードの設定を変更するための処理である。演出制御用マイコン91は、モードステータス設定処理(S4403)では、非時短状態に制御されているときに通常演出モードに設定する場合にモードステータスに「1」をセットする。また非時短状態での特図1の抽選結果が10R時短大当たりAに基づく大当たり遊技でのエンディング演出にてLOGOスタンダードモードが選択されて、時短状態に制御されているとき特定遊技状態演出モードとしてLOGOスタンダードモードに設定する場合には、モードステータスに「2」をセットする。また非時短状態での特図1の抽選結果が10R時短大当たりAに基づく大当たり遊技でのエンディング演出にてLOGO3000モードが選択されて、時短状態に制御されているときの特定遊技状態演出モードとしてLOGO3000モードに設定する場合には、モードステータスに「3」をセットする。また非時短状態での特図1の抽選結果が10R時短大当たりAに基づく大当たり遊技でのエンディング演出にてLOGOスルーアウトモードが選択されて、時短状態に制御されているとき特定遊技状態演出モードとしてLOGOスルーアウトモードに設定する場合には、モードステータスに「4」をセットする。なおモードステータスは、初期設定では「1」である。

10

## 【0218】

ここで演出モードとは、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1は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、特定遊技状態演出モードを設定することが可能である。

20

## 【0219】

客待ち演出モードは、「非時短状態」、または「時短状態」において変動演出が行われていないときに設定可能であり、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、画像表示装置7の表示画面7aにおいてパチンコ遊技機1を紹介する客待ちデモ動画が表示される。また、客待ちデモ動画が表示されているときに演出ボタン63が操作されると、パチンコ遊技機1の演出に関する設定を行うための設定画面が表示される。演出に関する設定には、スピーカ67から出力される音の音量設定、画像表示装置7の表示画面7aの輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

30

## 【0220】

通常演出モードは、「非時短状態」において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48(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7a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）が表示される通常演出モードがあり、大当たりに当選することなく1回または複数回の変動演出が行われることで、「非時短状態」において変動演出が行われているときに設定可能な他の通常演出モードに切り替え可能となっている。通常演出モードには、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、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、昼間通常用背景画像G102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。

40

## 【0221】

特定遊技状態演出モードは、「時短状態」において変動演出が行われているとき及び「大当たり遊技（小当たり遊技、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、通常確率状態且つ時短状態であること、または大当たり遊技（小当たり遊技、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。特定遊技状態演出モードには、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、およびLOGOスルーアウトモードがある。例えば、特定遊技状態演出モードに応じて、変動演出の実行中に画像表示装置7の表示画面7aに専用の背景画像（LOGOスタンダード用背景画像G120、LOGO3000用背景画像G129、LOGO3000用敵キャラクタ背景画像TK、L

50

LOGOスルーアウト用背景画像G130、スルーアウトボーナス演出画像G132)が表示される。また、例えば、特定遊技状態演出モードに応じて、当たり遊技演出(小当たり遊技演出、大当たり遊技演出)の実行中に画像表示装置7の表示画面7aに専用の背景画像(スタンダードモードに対応した背景画像、LOGO3000モードに対応した背景画像、LOGOスルーアウトモードに対応した背景画像)が表示される。さらに、各特定遊技状態演出モードには、変動演出において、リーチが成立する前の特定遊技状態前段演出モードと、リーチが成立した後の特定遊技状態後段演出モードと、があっても良い。例えば、特定遊技状態前段演出モードでは、画像表示装置7の表示画面7a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ても良い。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。

10

#### 【0222】

図35に示すように、演出制御用マイコン91は、モードステータス設定処理(S4402)ではまず、現在設定されているモードステータスを参照する(S4501)。続いて、受信した遊技状態指定コマンドを解析する(S4502)。次に、受信したコマンドに含まれている情報(時短カウンタの値の情報、時短フラグのONまたはOFF)に基づいて、各種演出カウンタの値の情報を更新する(S4503)。具体的には、時短カウンタの値の情報に基づいて、RAM94に設けられている時短演出カウンタの値を更新する。

#### 【0223】

続いて、遊技状態指定コマンドに基づいて、モードステータスを変更するか否かを判定する(S4504)。即ち、解析した遊技状態指定コマンドに含まれている遊技状態の情報(時短カウンタの値の情報、時短フラグのONまたはOFF)が、S4501で参照したモードステータスに基づく遊技状態の情報と異なるか否かを判定する。モードステータスを変更すると判定した場合には(S4504でYES)、S4505に進む。一方、変更しないと判定した場合には(S4504でNO)、本処理を終える。

20

#### 【0224】

S4505では、S4502で解析した遊技状態指定コマンドに含まれている遊技状態の情報が、非時短状態の情報であるか否かを判定する。非時短状態の情報であれば(S4505でYES)、モードステータスに「1」をセットし(S4506)、左打ち表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S4507-1)。これにより、左打ち表示コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aの左上部に左打ち画像(図示省略)を所定時間だけ表示する。この左打ち画像の表示により、非時短状態に移行したときに、遊技者に左打ちを促すことが可能である。

30

#### 【0225】

続いて、演出制御用マイコン91は、リザルト表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S4507-2)。これにより、リザルト表示コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aの中央にリザルト表示画像RH(スタンダード用リザルト表示画像RH1、LOGO3000用リザルト表示画像RH2、スルーアウト用リザルト表示画像RH3)を所定時間(例えば、30秒間)だけ表示する。このリザルト表示画像RHの表示により、3種類の特定遊技状態演出モードのうちから設定されていた特定遊技状態演出モードに対応したボーナス演出の実行回数と、遊技者が特別遊技状態にて獲得した賞球数とを遊技者に示すことで、ボーナス演出の実行回数と特別遊技状態にて獲得した賞球数とを把握させることが可能となっている。

40

#### 【0226】

続いて、演出制御用マイコン91は、RAM94に設けられているLOGOボーナス演出カウンタの値、LOGO3000ボーナス演出カウンタの値、LOGO1500ボーナス演出カウンタの値、およびLOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値をリセットして、「0」にする(S4507-3)。

50

## 【0227】

S4507-3を経て、S4516に進むと、通常演出モードの設定に基づく背景演出コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。これにより、その背景演出コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、例えば、通常演出モードが設定されている場合であれば図16（B-1）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて昼間通常用背景画像G102を表示する。こうして遊技者には、昼間通常用背景画像G102の表示により、演出モードが通常演出モードに設定されているのを把握させることが可能となる。

## 【0228】

またS4505でNOと判定された場合には、非時短状態での特図1の抽選結果が10R時短大当たりAに基づく大当たり遊技でのエンディング演出にて選択された演出モードがLOGOスタンダードモードの情報であるか否かを判定する(S4508)。LOGOスタンダードモードが選択された情報であれば(S4508でYES)、モードステータスに「2」をセットして(S4509)、右打ち表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットし(S4510-1)、LOGOボーナス演出カウンタの値を1加算し(S4510-2)、ステップS4516に進む。これにより、右打ち表示コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aの右上部に右打ち画像G108を表示する。この右打ち画像G108の表示により、遊技者に右打ちを促すことが可能である。

## 【0229】

S4510-2を経て、S4516に進むと、LOGOスタンダードモードの設定に基づく背景演出コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。これにより、その背景演出コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aにLOGOスタンダード用背景画像G120を表示する。こうして遊技者には、LOGOスタンダード用背景画像G120の表示により、演出モードがLOGOスタンダードモード（時短状態）に設定されているのを把握させることが可能である。

## 【0230】

またS4508でNOと判定された場合には、非時短状態での特図1の抽選結果が10R時短大当たりAに基づく大当たり遊技でのエンディング演出にて選択された演出モードがLOGO3000モードの情報であるか否かを判定する(S4511)。LOGO3000モードが選択された情報であれば(S4511でYES)、モードステータスに「3」をセットして(S4512)、右打ち表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットし(S4513)、ステップS4516に進む。これにより、右打ち表示コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aの右上部に右打ち画像G108を表示する。この右打ち画像G108の表示により、遊技者に右打ちを促すことが可能である。なお、ステップS4513の後に、演出制御用マイコン91は、LOGO1500ボーナス演出カウンタの値を1加算して、ステップS4516に進むようにしても良い。

## 【0231】

S4513を経て、S4516に進むと、LOGO3000モードの設定に基づく背景演出コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。これにより、その背景演出コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aにLOGO3000用背景画像G129を表示する。こうして遊技者には、LOGO3000用背景画像G129の表示により、演出モードがLOGO3000モード（時短状態）に設定されているのを把握させることが可能である。

## 【0232】

またS4511でNOと判定された場合、すなわち非時短状態での特図1の抽選結果が10R時短大当たりAに基づく大当たり遊技でのエンディング演出にて選択された演出モードがLOGOスルーアウトモードの情報であると判定した場合には、モードステータスに「4

10

20

30

40

50

」をセットして(S4514)、右打ち表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットし(S4515)、ステップS4516に進む。これにより、右打ち表示コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aの右上部に右打ち画像G108を表示する。この右打ち画像G108の表示により、遊技者に右打ちを促すことが可能である。なお、ステップS4515の後に、演出制御用マイコン91は、LOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値を1加算して、ステップS4516に進むようにしても良い。この場合、ステップS4710でLOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値を1加算しない構成であっても良い。

#### 【0233】

S4515を経て、S4516に進むと、LOGOスルーアウトモードの設定に基づく背景演出コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。これにより、その背景演出コマンドが画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aにLOGOスルーアウト用背景画像G130を表示する。こうして遊技者には、LOGOスルーアウト用背景画像G130の表示により、演出モードがLOGOスルーアウトモード(時短状態)に設定されているのを把握させることが可能である。

#### 【0234】

[変動演出開始処理] 図36に示すように、変動演出開始処理(S4406)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドを解析する(S4601)。変動開始コマンドには、特図2変動パターン選択処理(S1003)又は特図1変動パターン選択処理(S1009)で20  
セットされた変動パターンの情報が含まれている。変動パターンの情報には、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、特図1又は特図2の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報等が含まれている(図8参照)。なお、ここで演出制御用マイコン91が取得した遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能である。

#### 【0235】

次に演出制御用マイコン91は、変動パターンに応じて設けられている複数の変動演出パターンテーブルの中から、ステップS4601で解析した変動開始コマンドが示す変動パターンに対応する変動演出パターンテーブルを選択してセットする(S4602)。そして、このテーブルに基づいて変動演出パターンを選択する(S4603)。変動演出パターンが決30  
まれば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン63の操作を促す演出(ボタン操作促進演出)の有無、演出ボタン63の操作を促す演出(ボタン操作促進演出)の内容、演出展開構成、演出図柄の背景の種類等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

#### 【0236】

具体的には、ステップS4602において、演出制御用マイコン91は、ステップS4601で解析した変動開始コマンドに含まれる情報が、遊技状態情報が時短状態である情報であって、特図2変動パターン選択処理(S1003)でセットされた変動パターンの情報である場合には、設定している特定遊技状態演出モードに応じて図40に示す変動演出パターン3  
40  
テーブルを選択する(S4602)。そして、図40に示す変動演出パターンテーブルに基づいて、変動演出パターンを選択する(S4603)。

#### 【0237】

また、ステップS4602において、演出制御用マイコン91は、ステップS4601で解析した変動開始コマンドに含まれる情報が、特図1変動パターン選択処理(S1009)でセッ4  
トされた変動パターンの情報である場合には、他の変動演出パターンを選択することになる。

#### 【0238】

このとき演出決定用乱数の取得および判定も行う。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などの予告演出の内容や、停止表示する演出図柄8L, 8C, 8Rの組み合わせなどを含めて、変動演出としてどのような演出を行うかが決定5  
50

される。そして、選択した変動演出パターンにて変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S4604)。ここで変動演出開始コマンドのうち、特図1の変動表示の開始に対応して変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを特図1変動演出開始コマンドと呼び、特図2の変動表示の開始に対応して変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを特図2変動演出開始コマンドと呼ぶことにする。

#### 【0239】

ステップS4604でセットされた変動演出開始コマンド（特図1変動開始コマンド、特図2変動開始コマンド）がコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて変動演出を行う。

10

#### 【0240】

特定遊技状態演出モードとして、LOGOスタンダードモードが設定されている場合に、図40(A)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンQ1、または変動演出パターンQ2のうち、いずれかの変動演出パターンに基づく変動演出を開始するための特図2変動開始コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて、通常変動が行われる変動演出にて、大当たり当選、または小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する演出図柄8L、8C、8Rが確定的に停止表示されるとともに大当たり当選、または小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1、KZ2、KZ3も確定的に停止表示される（例えば、図52(B)参照）。

20

#### 【0241】

具体的には、図40(A)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGOスタンダードモードの設定中に、特図2変動パターン「P31」である場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンQ1が選択され、変動演出パターンQ1に基づく変動演出の実行が行われて（図52(A)、図53(A)参照）、その後大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する演出図柄8L、8C、8Rが確定的に停止表示されるとともに大当たり当選、または小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1、KZ2、KZ3も確定的に停止表示される（図52(B)、図53(B)参照）。一方で、図40(A)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGOスタンダードモードの設定中に、特図2変動パターン「P32」である場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンQ2が選択され、変動演出パターンQ2に基づく変動演出の実行が行われて（図52(A)、図53(A)参照）、その後大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する演出図柄8L、8C、8Rが確定的に停止表示されるとともに大当たり当選、または小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1、KZ2、KZ3も確定的に停止表示される（図52(B)、図53(B)参照）。

30

#### 【0242】

特定遊技状態演出モードとして、LOGO3000モードが設定されている場合に、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルと、特別図柄の種別（図8参照）と、LOGO3000ボーナス演出を実行中であるか否かとに基づいて、変動演出パターンR1、変動演出パターンR2、または変動演出パターンR3のうち、いずれかの変動演出パターンに基づく変動演出を開始するための特図2変動開始コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて、通常変動が行われる変動演出にて、大当たり当選、または小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する演出図柄8L、8C、8Rが確定的に停止表示されることになる。

40

#### 【0243】

50

具体的には、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P31」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であるときに、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR2が選択され、変動演出パターンR2に基づく変動演出の実行が行われて（図56(D)参照）、その後大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図56(E)参照）。また、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P31」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であるときに、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行しない場合、すなわち、LOGO3000ボーナス演出の前半演出を実行する場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行する場合には、87.5%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR1を選択し、変動演出パターンR1に基づく変動演出の実行が行われて（図55(A)、図55(B-1)、図55(C-1)参照）、その後大当たり当選、または小当たり当選を示唆する停止態様（「LOGO3000」を示す図柄態様）を構成する演出図柄8L, 8C, 8Rが確定的に停止表示されるとともに大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(D)参照）。また、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P31」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であるときに、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行しない場合、すなわち、LOGO3000ボーナス演出の前半演出を実行する場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行する場合には、12.5%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR3を選択し、変動演出パターンR3に基づく変動演出の実行が行われて（図55(A)、図55(B-2)参照）、その後大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する演出図柄8L, 8C, 8Rが確定的に停止表示されるとともに大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(C-2)参照）。

10

20

#### 【0244】

30

また、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P31」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_大当たり図柄E」のうち、いずれの場合であっても、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR2が選択され、変動演出パターンR2に基づく変動演出の実行が行われて（図55(D)参照）、その後大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(E)参照）。図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P31」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_大当たり図柄E」であるときに、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行しない場合、すなわち、LOGO3000ボーナス演出の前半演出を実行する場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行する場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR3を選択し、変動演出パターンR3に基づく変動演出の実行が行われて（図55(A)、図55(B-2)参照）、その後大当たり当選、または小当たり当選を示唆する「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2が確定的に停止表示されるとともに、大当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(C-2)参照）。

40

#### 【0245】

50

また、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P32」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」であるときに、次の小当たり遊技と大当たり遊技でLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR2が選択され、変動演出パターンR2に基づく変動演出の実行が行われて（図56(D)参照）、その後小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図56(E)参照）。また、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P32」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」であるときに、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行しない場合、すなわち、LOGO3000ボーナス演出の前半演出を実行する場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行する場合には、87.5%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR1を選択し、変動演出パターンR1に基づく変動演出の実行が行われて（図55(A)、図55(B-1)、図55(C-1)参照）、その後小当たり当選を示唆する停止態様（「LOGO3000」を示す図柄態様）を構成する演出図柄8L, 8C, 8Rが確定的に停止表示されるとともに小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(D)参照）。また、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P32」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」であるときに、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行しない場合、すなわち、LOGO3000ボーナス演出の前半演出を実行する場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行する場合には、12.5%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR3を選択し、変動演出パターンR3に基づく変動演出の実行が行われて（図55(A)、図55(B-2)参照）、その小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する演出図柄8L, 8C, 8Rが確定的に停止表示されるとともに小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(C-2)参照）。

10

20

#### 【0246】

また、図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P32」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれの場合であっても、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR2が選択され、変動演出パターンR2に基づく変動演出の実行が行われて（図55(D)参照）、その後小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(E)参照）。図40(B)に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、特図2変動パターン「P32」であって、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」であるときに、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行しない場合、すなわち、LOGO3000ボーナス演出の前半演出を実行する場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行する場合には、100%の選択率（選択割合）で変動演出パターンR3を選択し、変動演出パターンR3に基づく変動演出の実行が行われて（図55(A)、図55(B-2)参照）、その後小当たり当選を示唆する「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2が確定的に停止表示されるとともに、小当たり当選を示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する小図柄KZ1, KZ2, KZ3も確定的に停止表示される（図55(C-2)参照）。

30

40

#### 【0247】

特定遊技状態演出モードとして、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合に

50

、図 40 (C) に示す変動演出パターン選択テーブルと、LOGOスルーアウトボーナス演出を実行中であるか否かとに基づいて、変動演出パターン S1、または変動演出パターン S2 のうち、いずれかの変動演出パターンに基づく変動演出を開始するための特図 2 変動開始コマンドがコマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御基板 100 の CPU102 は、所定の演出画像を ROM103 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7a にて、通常変動が行われる変動演出にて、大当たり当選、または小当たり当選を示唆する停止態様 (ゾロ目) を構成する演出図柄 8L, 8C, 8R が確定的に停止表示されることになる。

#### 【0248】

具体的には、図 40 (C) に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン 91 は、LOGOスルーアウトモードの設定中に、特図 2 変動パターン「P31」であって、スルーアウトボーナス演出を実行している場合には、100%の選択率 (選択割合) で変動演出パターン S2 が選択され、変動演出パターン S2 に基づく変動演出の実行が行われて (図 60 (F) 参照)、その後大当たり当選を示唆する停止態様 (ゾロ目) を構成する小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 も確定的に停止表示される (図 60 (G) 参照)。また、図 40 (C) に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン 91 は、LOGOスルーアウトモードの設定中に、特図 2 変動パターン「P31」であって、スルーアウトボーナス演出を実行していない場合には、100%の選択率 (選択割合) で変動演出パターン S1 が選択され、変動演出パターン S1 に基づく変動演出の実行が行われて (図 60 (A) 参照)、その後大当たり当選を示唆する停止態様 (ゾロ目) を構成する演出図柄 8L, 8C, 8R が確定的に停止表示されるとともに大当たり当選を示唆する停止態様 (ゾロ目) を構成する小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 も確定的に停止表示される (図 60 (B) 参照)。

#### 【0249】

また、図 40 (C) に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン 91 は、LOGOスルーアウトモードの設定中に、特図 2 変動パターン「P32」であって、スルーアウトボーナス演出を実行している場合には、100%の選択率 (選択割合) で変動演出パターン S2 が選択され、変動演出パターン S2 に基づく変動演出の実行が行われて (図 60 (F) 参照)、その後小当たり当選を示唆する停止態様 (ゾロ目) を構成する小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 が確定的に停止表示される (図 60 (G) 参照)。また、図 40 (C) に示す変動演出パターン選択テーブルに基づいて、演出制御用マイコン 91 は、LOGOスルーアウトモードの設定中に、特図 2 変動パターン「P32」であって、スルーアウトボーナス演出を実行していない場合には、100%の選択率 (選択割合) で変動演出パターン S1 が選択され、変動演出パターン S1 に基づく変動演出の実行が行われて (図 60 (A) 参照)、その後小当たり当選を示唆する停止態様 (ゾロ目) を構成する演出図柄 8L, 8C, 8R が確定的に停止表示されるとともに小当たり当選を示唆する停止態様 (ゾロ目) を構成する小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 も確定的に停止表示される (図 60 (B) 参照)。

#### 【0250】

ステップ S4604 に続いて、演出制御用マイコン 91 は、特図 2 変動演出開始コマンドが RAM94 の出力バッファにセットされたか否かを判定する (S4605)。特図 2 変動演出開始コマンドがセットされていれば (S4605 で YES)、特図 2 の変動表示の開始に対応して変動演出を開始することになるため、特図 2 変動演出中フラグを ON にして (S4606)、本処理を終える。一方、特図 2 変動演出開始コマンドがセットされていなければ (S4605 で NO)、特図 1 の変動表示の開始に対応して変動演出を開始することになるため、特図 2 変動演出中フラグを ON することなく、本処理を終える。

#### 【0251】

〔オープニング演出選択処理〕図 37 に示すオープニング演出選択処理 (S4410) は、大当たり遊技時に実行するオープニング演出パターン (内容)、小当たり遊技時に実行する小当たり遊技演出のパターン (内容) を選択する処理である。また、本形態のオープニ

ング演出選択処理(S4411)は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、ボーナス演出(スタンダードボーナス演出、LOGO3000ボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出(第1特別演出)、LOGOスルーアウトボーナス演出)の実行回数、すなわち各特定遊技状態演出モードに対応する大当たり遊技演出の実行回数をカウントする処理である。なお、カウントしたボーナス演出の実行回数が大当たり遊技の終了後に移行した非時短状態にて所定期間(例えば、30秒)にて表示画面50aに表示されることになる。ここで選択される大当たり遊技演出には、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中および開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出が含まれている。また、ここで選択される小当たり遊技演出には、小当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中および開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出が含まれている。

10

#### 【0252】

図37に示すように、オープニング演出選択処理(S4410)ではまず、オープニングコマンドを解析する(S4701)。なお本形態では、オープニングコマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データ(図8参照)に関する情報が含まれている。

#### 【0253】

続いて、演出制御用マイコン91は、ステップS4702にて、LOGOスタンダードモードを設定中であるか否かを判定する(S4702)。LOGOスタンダードモードを設定中であると判定した場合には(S4702でYES)、LOGOボーナス演出カウンタの値を1加算し(S4703)、ステップS4711に進む。

20

#### 【0254】

また、演出制御用マイコン91は、ステップS4702にて、LOGOスタンダードモードを設定していないと判定した場合には(S4702でNO)、LOGO3000モードを設定中であるか否かを判定する(S4704)。LOGO3000モードを設定していると判定した場合には(S4704でYES)、LOGO3000ボーナス演出での初回の大当たり遊技であるか否か、すなわち、LOGO3000ボーナス演出での1回目の当たり遊技演出(LOGO3000ボーナス演出の前半演出)を実行するか否かを判定する(S4705)。

#### 【0255】

演出制御用マイコン91は、LOGO3000ボーナス演出での初回大当たり遊技であると判定した場合には(S4705でYES)、LOGO3000ボーナス演出カウンタの値を1加算し(S4706)、ステップS4711に進む。また、演出制御用マイコン91は、LOGO3000ボーナス演出での初回大当たり遊技ではないと判定した場合には(S4705でNO)、LOGO1500ボーナス演出の実行を開始するか否かを判定する(S4707)。LOGO1500ボーナス演出の実行を開始する場合には(S4707でYES)、LOGO1500ボーナス演出カウンタの値を1加算し(S4708)、ステップS4711に進む。また、ステップS4707にてLOGO1500ボーナス演出の実行を開始しない場合、すなわちLOGO3000ボーナス演出での2回目の大当たり遊技の実行が開始される場合(LOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合)には(S4707でNO)、そのままS4711に進む。

30

40

#### 【0256】

また、ステップS4704にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定していないと判定した場合には(S4704でNO)、LOGOスルーアウトモードを設定中であるか否かを判定する(S4709-1)。LOGOスルーアウトモードを設定中であると判定した場合には(S4709-1でYES)、LOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が「1」であるか否かを判定する(S4709-2)。LOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が「1」である場合には(S4709-2でNO)、LOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値を1加算し(S4710)、ステップS4711に進む。また、演出制御用マイコン91は、LOGOスルーアウトモードを設定していないと判定した場合には(S4709-1でNO)、またはLOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が「1」である場合に

50

は(S4709-2でYES)、そのままステップS4711に進む。

【0257】

続いて演出制御用マイコン91は、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別に基づいて、小当たり遊技演出の演出パターン、または大当たり遊技演出の演出パターンを選択して(S4711)、ステップS4712に進む。ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した演出パターンにてオープニング演出(大当たり遊技演出)を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンにて小当たり遊技演出を開始するための小当たり遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。

10

【0258】

具体的には、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_大当たり図柄E」のうち、いずれかであった場合には、図41(A)に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、100%の選択率(選択割合)でオープニング演出パターンQ1を選択し、オープニング演出パターンQ1に基づくオープニング演出が実行される(図52(C)、図53(C)参照)。

【0259】

一方で、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄a」、「特図2\_\_小当たり図柄b」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれかであった場合でも、図41(B)に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、100%の選択率で小当たり遊技演出パターンQ1を選択し、小当たり遊技演出パターンQ1に基づくオープニング演出が実行される(図52(C)、図53(C)参照)。

20

【0260】

また、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄C」であって、図41(C)に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR1を選択していた場合には、100%の選択率でオープニング演出パターンR1を選択し、オープニング演出パターンR1に基づくオープニング演出が実行される(図56(A)参照)。一方で、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄C」であって、図41(C)に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR2を選択していた場合には、100%の選択率でオープニング演出パターンR2を選択し、オープニング演出パターンR2に基づくオープニング演出が実行される(図56(F)参照)。演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄C」であって、図41(C)に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR3を選択していた場合には、100%の選択率でオープニング演出パターンR3を選択し、オープニング演出パターンR3に基づくオープニング演出が実行される(図59(A)参照)。

30

40

【0261】

また、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄D」であって、図41(C)に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR2を選択してい

50

た場合には、100%の選択率でオープニング演出パターンR2を選択し、オープニング演出パターンR2に基づくオープニング演出が実行される（図56（F）参照）。一方で、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄D」であって、図41（C）に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR3を選択していた場合には、100%の選択率でオープニング演出パターンR3を選択し、オープニング演出パターンR3に基づくオープニング演出が実行される（図59（A）参照）。

#### 【0262】

また、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄E」であって、図41（C）に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR2を選択していた場合には、100%の選択率でオープニング演出パターンR2を選択し、オープニング演出パターンR2に基づくオープニング演出が実行される（図56（F）参照）。一方で、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄E」であって、図41（C）に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR3を選択していた場合には、100%の選択率でオープニング演出パターンR3を選択し、オープニング演出パターンR3に基づくオープニング演出が実行される（図59（A）参照）。

#### 【0263】

また、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄a」であって、図41（D）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR1を選択していた場合には、100%の選択率で小当たり遊技演出パターンR1を選択し、小当たり遊技演出パターンR1に基づく小当たり遊技演出が実行される（図56（A）参照）。一方で、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄a」であって、図41（D）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR2を選択していた場合には、100%の選択率で小当たり遊技演出パターンR2を選択し、小当たり遊技演出パターンR2に基づく小当たり遊技演出が実行される（図56（F）参照）。演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄a」であって、図41（D）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR3を選択していた場合には、100%の選択率で小当たり遊技演出パターンR3を選択し、小当たり遊技演出パターンR3に基づく小当たり遊技演出が実行される（図59（A）参照）。

#### 【0264】

また、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄b」であって、図41（D）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR2を選択していた場合には、100%の選択率で小当たり遊技演出パターンR2を選択し、小当たり遊技演出パターンR2に基づく小当たり遊技演出が実行される（図56（F）参照）。一方で、演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄b」であって、図41（D）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターンR3を選択していた場合には、100%の選択率で小当たり遊技

演出パターン R 3 を選択し、小当たり遊技演出パターン R 3 に基づく小当たり遊技演出が実行される（図 5 9（A）参照）。

【0265】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、オープニング演出パターン選択処理 (S4711) にて、LOGO3000 モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」であって、図 4 1（D）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターン R 2 を選択していた場合には、100% の選択率で小当たり遊技演出パターン R 2 を選択し、小当たり遊技演出パターン R 2 に基づく小当たり遊技演出が実行される（図 5 6（F）参照）。一方で、演出制御用マイコン 9 1 は、オープニング演出パターン選択処理 (S4711) にて、LOGO3000 モードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」であって、図 4 1（D）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、変動演出パターン R 3 を選択していた場合には、100% の選択率で小当たり遊技演出パターン R 3 を選択し、小当たり遊技演出パターン R 3 に基づく小当たり遊技演出が実行される（図 5 9（A）参照）。

10

【0266】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、オープニング演出パターン選択処理 (S4711) にて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、または「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」のうち、いずれであっても、図 4 1（E）に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、LOGOスルーアウトボーナス演出を実行している場合にはオープニング演出パターン S 2 を選択し、オープニング演出パターン S 2 に基づくオープニング演出が実行される（図 6 1（A）参照）。一方で、演出制御用マイコン 9 1 は、オープニング演出パターン選択処理 (S4711) にて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、または「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」のうち、いずれであっても、LOGOスルーアウトボーナス演出を実行していない場合には、図 4 1（E）に示す大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、オープニング演出パターン S 1 を選択し、オープニング演出パターン S 1 に基づくオープニング演出が実行される（図 6 0（C）参照）。

20

30

【0267】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、オープニング演出パターン選択処理 (S4711) にて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」のうち、いずれであっても、LOGOスルーアウトボーナス演出を実行している場合には、図 4 1（F）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、小当たり遊技演出パターン S 2 を選択し、小当たり遊技演出パターン S 2 に基づく小当たり遊技演出が実行される（図 6 1（A）参照）。一方で、演出制御用マイコン 9 1 は、オープニング演出パターン選択処理 (S4711) にて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」のうち、いずれであっても、LOGOスルーアウトボーナス演出を実行していない場合には、図 4 1（F）に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、小当たり遊技演出パターン S 1 を選択し、小当たり遊技演出パターン S 1 に基づく小当たり遊技演出が実行される（図 6 0（C）参照）。

40

【0268】

ステップ S4712 でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御基板 100 の CPU102 は、所定のオープニング演出画像、または所定の小当たり遊技演出画像を ROM103 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する。

50

## 【0269】

〔ラウンド演出選択処理〕図38に示すラウンド演出選択処理(S4412)は、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(内容)を選択する処理である。図38に示すように、ラウンド演出選択処理(S4412)ではまず、ラウンド遊技コマンドを解析する(S4751)。なお本形態では、ラウンド遊技コマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データ(図8参照)に関する情報が含まれている。

## 【0270】

次に演出制御用マイコン91は、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果に基づいて、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(内容)を選択する(S4752)。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットして(S4753)、本処理を終える。ステップS4753でセットされたラウンド演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のラウンド演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示する。

## 【0271】

具体的には、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合であっても、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンQ1を選択し(図42(A)参照)、ラウンド演出パターンQ1に基づくラウンド演出が実行される(図52(D)から図52(F)参照)。また、演出制御用マイコン91は、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合であっても、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンQ2を選択し(図42(A)参照)、ラウンド演出パターンQ2に基づくラウンド演出が実行される(図53(D)から図53(F)参照)。また、演出制御用マイコン91は、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄E」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれの場合であっても、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンQ2を選択し(図42(A)参照)、ラウンド演出パターンQ2に基づくラウンド演出が実行される(図53(D)から図53(F)参照)。

## 【0272】

また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合でも、今回のボーナス演出にてオープニング演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR1を選択していた場合には(図41(C)、図41(D)参照)、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンR1を選択し(図42(B)参照)、ラウンド演出パターンR1に基づくラウンド演出が実行される(図56(B)参照)。また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合でも、今回のボーナス演出にてオープニング演出パターンR2、または小当たり遊技演出パターンR2を選択していた場合には(図41(C)、図41(D)参照)、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンR2を選択し(図42(B)参照)、ラウンド演出パターンR2に基づくラウンド演出が実行される(図57(A)から図57(C)参照)。また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、また

は「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」のうち、いずれの場合でも、今回のボーナス演出にてオープニング演出パターン R 3、または小当たり遊技演出パターン R 3 を選択していた場合には（図 4 1（C）、図 4 1（D）参照）、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターン R 3 を選択し（図 4 2（B）参照）、ラウンド演出パターン R 3 に基づくラウンド演出が実行される（図 5 9（B）から図 5 9（D）参照）。

【0273】

また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン 9 1 は、L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」のうち、いずれの場合でも、今回のボーナス演出にてオープニング演出パターン R 2、または小当たり遊技演出パターン R 2 を選択していた場合には（図 4 1（C）、図 4 1（D）参照）、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターン R 4 を選択し（図 4 2（B）参照）、ラウンド演出パターン R 4 に基づくラウンド演出が実行される（図 5 7（A）から図 5 7（B）、図 5 7（E）参照）。また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン 9 1 は、L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」のうち、いずれの場合でも、今回のボーナス演出にてオープニング演出パターン R 3、または小当たり遊技演出パターン R 3 を選択していた場合には（図 4 1（C）、図 4 1（D）参照）、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターン R 5 を選択し（図 4 2（B）参照）、ラウンド演出パターン R 5 に基づくラウンド演出が実行される（図 5 9（B）から図 5 9（C）、図 5 7（F）参照）。

【0274】

また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン 9 1 は、L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」のうち、いずれの場合でも、今回のボーナス演出にてオープニング演出パターン R 2、または小当たり遊技演出パターン R 2 を選択していた場合には（図 4 1（C）、図 4 1（D）参照）、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターン R 4 を選択し（図 4 2（B）参照）、ラウンド演出パターン R 4 に基づくラウンド演出が実行される（図 5 7（A）から図 5 7（B）、図 5 7（E）参照）。また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン 9 1 は、L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」のうち、いずれの場合でも、今回のボーナス演出にてオープニング演出パターン R 3、または小当たり遊技演出パターン R 3 を選択していた場合には（図 4 1（C）、図 4 1（D）参照）、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターン R 5 を選択し（図 4 2（B）参照）、ラウンド演出パターン R 5 に基づくラウンド演出が実行される（図 5 9（B）から図 5 9（C）、図 5 7（F）参照）。

【0275】

また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン 9 1 は、L O G O スルーアウトモードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」のうち、いずれの場合でも、ラウンド演出パターンとして、80%の選択率でラウンド演出パターン S 1 を選択し（図 4 2（C）参照）、ラウンド演出パターン S 1 に基づくラウンド演出が実行される（図 6 0（D）、図 6 1（A）参照）。一方で、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン 9 1 は、L O G O スルーアウトモードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」のうち、いずれの場合でも、ラウンド演出パターンとして、20%の選択率でラウンド演出パターン S 2 を選択し（図 4 2（C）参照）、ラウンド演出パターン S 2 に基づくラウンド演出が実行される（図 6 1（B）、図 6 2、図 6 3（B-1）参照）。

【0276】

また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合でも、ラウンド演出パターンとして、80%の選択率でラウンド演出パターンS1を選択し(図42(C)参照)、ラウンド演出パターンS1に基づくラウンド演出が実行される(図60(D)、図61(A)参照)。一方で、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合でも、ラウンド演出パターンとして、20%の選択率でラウンド演出パターンS2を選択し(図42(C)参照)、ラウンド演出パターンS2に基づくラウンド演出が実行される(図61(B)、図62、図63(B-1)参照)。

10

【0277】

また、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄E」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれの場合でも、ラウンド演出パターンとして、100%の選択率でラウンド演出パターンS3を選択し(図42(C)参照)、ラウンド演出パターンS3に基づくラウンド演出が実行される(図61(B)、図62、図63(B-2)参照)。

【0278】

〔エンディング演出選択処理〕図39に示すエンディング演出選択処理(S4414)は、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する処理である。図38に示すように、エンディング演出選択処理(S4413)ではまず、エンディングコマンドを解析する(S4801)。なお本形態では、エンディングコマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データ(図8参照)に関する情報が含まれている。

20

【0279】

次に演出制御用マイコン91は、解析したエンディングコマンドの解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する(S4802)。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットして(S4803)、本処理を終える。ステップS4803でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示する。

30

【0280】

具体的には、演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合であっても、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンQ1を選択し(図43(A)参照)、エンディング演出パターンQ1に基づくエンディング演出が実行される(図52(G)参照)。また、演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合であっても、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンQ2を選択し(図43(A)参照)、エンディング演出パターンQ2に基づくエンディング演出が実行される(図54参照)。また、演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGOスタンダードモードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄E」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれの場合であっても、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンQ3を選択し(図43(A)参照)、エンディング演出パターンQ3に

40

50

基づくエンディング演出（特定遊技状態の制御が終了したことを示すエンディング演出）が実行される。

【0281】

また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合であっても、実行中のボーナス演出に対してラウンド演出パターンR1を選択していた場合には、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンR1を選択し（図43（B）参照）、エンディング演出パターンR1に基づくエンディング演出が実行される（図56（C）参照）。また、演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合であっても、実行中のボーナス演出に対してラウンド演出パターンR2を選択していた場合には、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンR2を選択し（図43（B）参照）、エンディング演出パターンR2に基づくエンディング演出が実行される（図57（D）参照）。また、演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合であっても、実行中のボーナス演出に対してラウンド演出パターンR3を選択していた場合には、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンR3を選択し（図43（B）参照）、エンディング演出パターンR3に基づくエンディング演出が実行される（図59（E）参照）。

10

20

【0282】

また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合であっても、実行中のボーナス演出に対してラウンド演出パターンR4を選択していた場合には、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンR6を選択し（図43（B）参照）、エンディング演出パターンR6に基づくエンディング演出が実行される（図58参照）。また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合であっても、実行中のボーナス演出に対してラウンド演出パターンR5を選択していた場合には、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンR7を選択し（図43（B）参照）、エンディング演出パターンR7に基づくエンディング演出が実行される（図58参照）。

30

【0283】

また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄E」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれの場合であっても、実行中のボーナス演出に対してラウンド演出パターンR4を選択していた場合には、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンR4を選択し（図43（B）参照）、エンディング演出パターンR4に基づくエンディング演出が実行される（特定遊技状態の制御が終了したことを示すエンディング演出）。また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGO3000モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合であっても、実行中のボーナス演出に対してラウンド演出パターンR5を選択していた場合には、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンR5を選択し（図43（B）参照）、エンディング演出パターンR5に基づくエンディング演出（特定遊技状態の制御が終了したことを示すエンディング演出）

40

50

が実行される。

【0284】

また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの場合であっても、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンS1を選択し、エンディング演出パターンS1に基づくエンディング演出が実行される(図60(E)、図63(C-1)参照)。また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの場合であっても、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンS2を選択し、エンディング演出パターンS2に基づくエンディング演出が実行される(図60(E)、図63(C-1)参照)。また演出制御用マイコン91は、エンディング演出選択処理(S4415)にて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄E」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれの場合であっても、エンディング演出パターンとして、エンディング演出パターンS3を選択し、エンディング演出パターンS3に基づくエンディング演出(特定遊技状態の制御が終了したことを示すエンディング演出)が実行される。

10

【0285】

7. 本形態のパチンコ遊技機1の遊技の流れについて

20

次に図44を用いて、本形態のパチンコ遊技機1の遊技の流れについて説明する。図44に示すように、まず、非時短状態(通常遊技状態)においては左打ちにて遊技を進行し、特図1の抽選に基づく大当たり当選を狙う。

【0286】

特図1の抽選にて大当たりに当選した場合、大当たり図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄A」であれば、10Rの大当たり遊技Aの終了後、時短回数が1回の時短状態に移行する(図8参照)。また、大当たり図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄B」であれば、10R通常大当たり遊技の終了後、継続して非時短状態に制御されることになる(図8参照)。なお、図44に示すように、特図1の抽選にて大当たりに当選した場合に、「特図1\_\_大当たり図柄A」が決定される割合は50%であり、「特図1\_\_大当たり図柄B」が決定される割合は50%である。

30

【0287】

時短状態では右打ちにて遊技を進行し、特図2の抽選に基づく大当たり当選(主には、小当たり当選からの特定領域39の通過に基づく大当たり)を狙う。時短回数が1回に設定された場合には、本形態では特図2保留が設けられていないため、時短状態にて1回の特図2の抽選を受けることが可能となる。なお、本形態のパチンコ遊技機1では、特図2の抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選となる。

【0288】

本形態では、特図2の抽選における大当たり当選確率は約 $1/319$ であり、特図2の抽選における小当たり当選確率は約 $1/1$ である。特図2の抽選における大当たり当選確率と特図2の抽選における小当たり当選確率とを合算した確率は、 $1/1$ となっている。また、上述したように本形態のパチンコ遊技機1は、特図2の抽選に基づいて小当たりに当選した場合には、必ず特定領域39に遊技球を通過させることが可能となっているため、正しく遊技している限り必ず大当たり遊技が実行されるよう構成されている。よって、特図2の抽選における実質的な大当たり当選確率は、 $1/1$ であると言える。

40

【0289】

特図2の抽選において、大当たり当選、すなわち1種大当たりに当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であれば、10Rの大当たり遊技Cの終了後、時短回数が1回の時短状態に移行する(図8参照)。特図2の抽選において、大当たりに当選した場合、80%の割合で大当たり図柄Cに振り分けられている(図8参照)。

50

また、特図 2 の抽選において、大当たり当選、すなわち 1 種大当たりに当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」であれば、10R の大当たり遊技 D の終了後、時短回数が 1 回の時短状態に移行する（図 8 参照）。特図 2 の抽選において、大当たりに当選した場合、1 % の割合で大当たり図柄 D に振り分けられている（図 8 参照）。一方で、特図 2 の抽選において、大当たり当選、すなわち 1 種大当たりに当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」であれば、10R の大当たり遊技 E の終了後、非時短状態に移行することになる（図 8 参照）。特図 2 の抽選において、大当たりに当選した場合、19 % の割合で大当たり図柄 E に振り分けられている（図 8 参照）。これにより、本形態のパチンコ遊技機 1 では、特図 2 の抽選結果が大当たり当選である場合には、81 % の割合で大当たり遊技の終了後に時短状態に移行される、一方で 19 % の割合で大当たり遊技の終了後に非時短状態に移行されることになる。

10

#### 【0290】

特図 2 の抽選において、小当たり当選を経て 2 種大当たりに当選した場合、小当たり図柄の種別が「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」であれば、実質 10R の大当たり遊技 F の後、時短回数が 1 回の時短状態に移行する（図 8 参照）。特図 2 の抽選において小当たりに当選した場合、80 % の割合で小当たり図柄 a に振り分けられている（図 8 参照）。また、特図 2 の抽選において、小当たり当選を経て 2 種大当たりに当選した場合、小当たり図柄の種別が「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」であれば、実質 10R の大当たり遊技 G の後、時短回数が 1 回の時短状態に移行する（図 8 参照）。特図 2 の抽選において小当たりに当選した場合、1 % の割合で小当たり図柄 b に振り分けられている（図 8 参照）。その他、特図 2 の抽選において、小当たり当選を経て 2 種大当たりに当選した場合、小当たり図柄の種別が「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」であれば、実質 10R の大当たり遊技 H の後、非時短状態に移行する（図 8 参照）。特図 2 の抽選において小当たりに当選した場合、19 % の割合で小当たり図柄 c に振り分けられている（図 8 参照）。これにより、本形態のパチンコ遊技機 1 では、特図 2 の抽選結果が小当たり当選である場合には、81 % の割合で小当たり遊技を経た大当たり遊技の終了後に時短状態に移行される、一方で 19 % の割合で小当たり遊技を経た大当たり遊技の終了後に非時短状態に移行されることになる。

20

#### 【0291】

上記したように、時短回数が 1 回の時短状態は、実質的に次回の大当たりが確定している状態である。これにより、本形態のパチンコ遊技機 1 において、一度大当たり遊技の終了後に時短状態へと移行された場合には、時短状態にて特図 2 の抽選にて大当たり当選（1 種大当たり、2 種大当たり）に当選して、19 % の割合で大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されるまで、時短状態の制御が継続されることになる。すなわち、本形態のパチンコ遊技機 1 では、非時短状態にて特図 1 の抽選にて 10R 時短大当たり A に当選して、実行された大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されると、特図 2 の抽選結果が時短当たり（時短大当たり、時短小当たり）となって大当たり遊技が実行されて、その大当たり遊技の終了後に時短状態へと移行される一連の流れが連続して行われ易い特定遊技状態が継続可能である。従って、本形態のパチンコ遊技機 1 は、非時短状態での一度時短図柄（大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることとなる図柄）に基づいて大当たり遊技が実行されると、81 % の割合で大当たり遊技の終了後に時短状態に制御され続け、特定遊技状態（特別遊技状態）が継続し続けるパチンコ遊技機となっている。言い換えれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態が時短状態に制御され続けることで実質的に次の特図 2 の抽選結果が大当たり当選（1 種大当たり、2 種大当たり）となって、大当たり遊技の実行が見込めるループタイプの遊技機となっている。なお、特定遊技状態の制御が開始されてから大当たり遊技の実行が開始されてから特定遊技状態の制御が終了するまでの期間が、「有利期間」に相当する。

30

40

#### 【0292】

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 における特定遊技状態演出モードについて、図 45 から図 47 に基づいて説明する。特定遊技状態演出モードとは、画像表示装置 7、スピーカ 67、盤ランプ 5、及び枠ランプ 66 等を用いた演出の態様であり、演出モードが異なる

50

と、例えば画像表示装置 7 に表示されるキャラクタやアイテム、背景画像等が異なり、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いた変動演出も特定遊技状態演出モードに応じた態様で実行される。図 4 5 から図 4 6 に示す 1 0 R 時短大当たり遊技は、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、大当たり遊技 F、および大当たり遊技 G のことである。また、図 4 5 から図 4 6 に示す 1 0 R 通常大当たり遊技は、大当たり遊技 E、および大当たり遊技 H のことである。また、図 4 7 に示す 1 0 R 大当たり遊技は、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、大当たり遊技 E、大当たり遊技 F、大当たり遊技 G、および大当たり遊技 H のことである。

#### 【0293】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」であった場合に、実行された大当たり遊技のエンディングにて、特定遊技状態演出モードである 3 種類の演出モードのうちから、遊技者による演出ボタン 6 3 の押下操作によって一の演出モードが選択されて、その一の演出モードが設定される。3 種類の特定遊技状態演出モードには、LOGO スタンダードモードと、LOGO 3 0 0 0 モードと、LOGO スルーアウトモードとがある。ここで LOGO スタンダードモードと、LOGO 3 0 0 0 モードと、LOGO スルーアウトモードとの 3 種類の特定遊技状態演出モードは、通常確率状態且つ時短状態であること、大当たり遊技が行われていること、または小当たり遊技のうち、いずれかの状況であることを示す演出モードとして機能する。本形態のパチンコ遊技機 1 では、設定される 3 種類の特定遊技状態演出モードに応じて、一部共通する演出の内容がある場合もあれば、時短状態での変動演出の内容が異なる場合と、ボーナス演出の内容も異なる場合がある。なお、3 種類の特定遊技状態演出モードに応じて、時短状態での変動演出とボーナス演出とが全く異なっても良い。

#### 【0294】

先ず、図 4 5 を用いて、3 種類の特定遊技状態演出モードのうち、LOGO スタンダードモードについて説明する。LOGO スタンダードモードは、LOGO スタンダードモードの設定中に 1 回の特図の抽選結果に応じて、その特図の抽選結果を示唆する変動演出を実行するとともに、1 回の当たり遊技（小当たり遊技、1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の実行に伴ってその当たり遊技の実行中であることを示唆するスタンダードボーナス演出が実行される演出モードである。なお、スタンダードボーナス演出では、敵キャラクタと主人公キャラクタとが戦闘を行うバトル演出となっている。また、スタンダードボーナス演出は、LOGO スタンダードモード専用の当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）となっている。

#### 【0295】

図 4 5 に示すように、まず、非時短状態（通常遊技状態）である場合には、左打ちにて遊技を進行し、特図 1 の抽選に基づく大当たり当選を狙う。なお、非時短状態である場合には通常演出モードが設定されている。通常演出モード（例えば、図 4 8 (A) 参照）は、非時短状態（通常遊技状態）である場合に設定される演出モードである。

#### 【0296】

通常演出モードの設定中に、特図 1 の抽選にて大当たりに当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」であれば、1 0 R の大当たり遊技 A の終了後、時短回数が 1 回の時短状態に移行する（図 8 参照）。また、大当たり図柄の種別が「特図 1 \_\_大当たり図柄 B」であれば、1 0 R 大当たり遊技 B の終了後、継続して非時短状態に制御されることになる（図 8 参照）。なお、図 4 5 に示すように、特図 1 の抽選にて大当たりに当選した場合に、「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」が決定される割合は 5 0 % であり、「特図 1 \_\_大当たり図柄 B」が決定される割合は 5 0 % である（図 8 参照）。

#### 【0297】

そして、1 0 R 大当たり遊技 A のエンディング時間にて実行されるエンディング演出で、遊技者による演出ボタン 6 3 の押下操作によって、3 種類の特定遊技状態演出モードのうちから選択された LOGO スタンダードモードが設定されたこととする。

#### 【0298】

図 4 5 に示すように、大当たり遊技の終了後に移行された時短状態にて、LOGO スタ

ンダードモードが設定されている場合に右打ちにて遊技が進行する。

#### 【0299】

時短状態にて特図2の抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であれば、大当たり遊技Cの終了後、時短回数が1回の時短状態に再度移行されて（図8参照）、LOGOスタンダードモードの設定が継続することになる。また、時短状態にて特図2の抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」であれば、大当たり遊技Dの終了後、時短回数が1回の時短状態に再度移行され（図8参照）、LOGOスタンダードモードの設定が継続することになる。時短状態にて特図2の抽選にて小当たり当選した場合に、小当たり図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄a」であれば、小当たり遊技を経由して実行された大当たり遊技Fの終了後、時短回数が1回の時短状態に再度移行され（図8参照）、LOGOスタンダードモードの設定が継続することになる。また、時短状態にて特図2の抽選にて小当たり当選した場合に、小当たり図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄b」であれば、小当たり遊技を経由して実行された大当たり遊技Gの終了後、時短回数が1回の時短状態に再度移行され（図8参照）、LOGOスタンダードモードの設定が継続することになる。なお、本形態のパチンコ遊技機1にて、LOGOスタンダードモードが設定されている場合に、時短状態にて特図2の抽選結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）に基づく大当たり遊技の終了後に再度時短状態に制御される割合は81%となっている。

10

#### 【0300】

図45に示すように、大当たり遊技の終了後に移行された時短状態での特図2の抽選で大当たり当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄E」であれば、大当たり遊技Eの終了後に非時短状態に移行されてしまい、LOGOスタンダードモードから通常演出モードに変更されてしまう。また、大当たり遊技の終了後に移行された時短状態での特図2の抽選で小当たり当選した場合に、小当たり図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄c」であれば、大当たり遊技Hの終了後に非時短状態に移行されてしまい、LOGOスタンダードモードから通常演出モードに変更されてしまう。本形態のパチンコ遊技機1にて、LOGOスタンダードモードが設定されている場合に、時短状態にて特図2の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）に基づく大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御される割合は19%となっている。

20

#### 【0301】

本形態のパチンコ遊技機1にて、LOGOスタンダードモードが設定されている場合には、時短状態にて1回の特図の抽選結果に基づく変動演出を遊技者に楽しませた後に、その特図の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）に基づく大当たり遊技の実行中に行われるスタンダードボーナス演出を1回ずつ遊技者に楽しませることが可能となっている。すなわち、LOGOスタンダードモードが設定されている場合には、1回1回の大当たりごとに行われる変動演出と大当たり遊技演出とを区切ることで、遊技者を楽しませることが可能となっている。

30

#### 【0302】

続いて、図46を用いて、3種類の特定遊技状態演出モードのうち、LOGO3000モードについて説明する。LOGO3000モードは、LOGO3000モードの設定中に2種類のボーナス演出のうちから、一のボーナス演出が実行される。予め定められた2回の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行がまるで1回の大当たり遊技の実行であるかのように遊技者に示唆する当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）であるLOGO3000ボーナス演出と、1回の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行が1回の大当たり遊技の実行であることを示唆する当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）であるLOGO1500ボーナス演出とがある。なお、LOGO3000ボーナス演出は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出と、LOGO3000ボーナス演出の後半演出とに分けられている。LOGO3000ボーナス演出の前半演出は、予め定められた2回の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）のうち、1回目の大当たり遊技が実行されていることを示

40

50

唆する演出である。また、LOGO3000ボーナス演出の前半演出は、予め定められた2回の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）のうち、2回目の大当たり遊技が実行されていることを示唆するボーナス演出である。

#### 【0303】

図46に示すように、まず、非時短状態（通常遊技状態）である場合には、左打ちにて遊技を進行し、特図1の抽選に基づく大当たり当選を狙う。なお、非時短状態である場合には通常演出モードが設定されている。通常演出モード（例えば、図48（A）参照）は、非時短状態（通常遊技状態）である場合に設定される演出モードである。

#### 【0304】

通常演出モードの設定中に、特図1の抽選にて大当たりに当選した場合には、大当たり図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄A」であれば、10Rの大当たり遊技Aの終了後、時短回数が1回の時短状態に移行する（図8参照）。また、大当たり図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄B」であれば、10R大当たり遊技Bの終了後、継続して非時短状態に制御されることになる（図8参照）。なお、図46に示すように、特図1の抽選にて大当たりに当選した場合に、「特図1\_\_大当たり図柄A」が決定される割合は50%であり、「特図1\_\_大当たり図柄B」が決定される割合は50%である（図8参照）。

#### 【0305】

そして、10R大当たり遊技Aのエンディング時間で実行されたエンディング演出にて、遊技者による演出ボタン63の押下操作によって、3種類の特定遊技状態演出モードのうちから選択されたLOGO3000モードが設定されたこととする。

#### 【0306】

図46に示すように、大当たり遊技の終了後に移行された時短状態にて、LOGO3000モードが設定されている場合に右打ちにて遊技が進行する。時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、80%の割合で停止図柄が「特図2\_\_大当たり図柄C」で決定され、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されることになる。ここで、LOGO3000モードが設定されている場合には、LOGO3000ボーナス演出の後半演出が実行される場合でなければ、演出制御用マイコン91によって、87.5%の割合で変動演出パターンR1が選択されて（図40（B）参照）、その後オープニング演出パターンR1と、ラウンド演出パターンR1とエンディング演出パターンR1が選択されて（図41（C）、図42（B）、図43（B）参照）、大当たり遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行される。

#### 【0307】

また時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、80%の割合で停止図柄が「特図2\_\_小当たり図柄a」で決定され、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されることになる。ここで、LOGO3000モードが設定されている場合に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出が実行される場合でなければ、演出制御用マイコン91によって、87.5%の割合で変動演出パターンR2が選択されて（図40（B）参照）、その後小当たり遊技演出パターンR1とラウンド演出パターンR1とエンディング演出パターンR1が選択されて（図41（D）、図42（B）、図43（B）参照）、大当たり遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行される。

#### 【0308】

図46に示すLOGO3000ボーナス演出の実行割合70%とは、時短状態での特図2の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）であった場合に、LOGO3000ボーナス演出の実行が開始される割合、すなわちLOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行割合が70%であることを示している。

#### 【0309】

また、LOGO3000モードが設定されている場合に、LOGO3000ボーナス演出の前半演出が行われて、時短状態にて特図2の抽選結果が大当たり当選（1種大当たり当選、2種大当たり当選）であった場合には、停止図柄が時短図柄（「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図1\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、「特図2\_\_小当

10

20

30

40

50

たり図柄b」)、または通常図柄(「特図2\_\_大当たり図柄E」、「特図2\_\_小当たり図柄c」)のうち、いずれで停止図柄でも、LOGO3000ボーナス演出の後半演出が行われることになる。なお、LOGO3000ボーナス演出の後半演出における勝率は、81%となっている。

#### 【0310】

図46に示すLOGO3000ボーナス演出の後半演出における勝率81%とは、LOGO3000ボーナス演出の後半演出にて主人公キャラクターが敵キャラクターに勝率する割合が81%であることを示している。具体的には、LOGO3000ボーナス演出の後半演出、すなわち、停止図柄が時短図柄、または通常図柄のうち、時短図柄となり、予め定められた2回分の大当たり遊技のうちの2回目の大当たり遊技の終了後に時短状態に移行される割合(81%)を示すものである(図8参照)。

10

#### 【0311】

続いて、図46に示すLOGO1500ボーナス演出について説明する。時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、80%の割合で停止図柄が「特図2\_\_大当たり図柄C」で決定され、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されることになる。この場合に、LOGO3000モードが設定されている場合に、前回の大当たり遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていなければ、演出制御用マイコン91によって、12.5%の割合で変動演出パターンR3が選択されて(図40(B)参照)、その後オープニング演出パターンR3とラウンド演出パターンR3とエンディング演出パターンR3とが選択されて(図41(C)、図42(B)、図43(B)参照)、大当たり遊技の実行中にLOGO1500ボーナス演出が実行される。

20

#### 【0312】

また時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、1%の割合で停止図柄が「特図2\_\_大当たり図柄D」で決定され、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されることになる。この場合に、LOGO3000モードが設定されている場合に、前回の大当たり遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていなければ、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で変動演出パターンR3が選択されて(図40(B)参照)、その後オープニング演出パターンR3とラウンド演出パターンR5とエンディング演出パターンR7が選択されて(図41(C)、図42(B)、図43(B)参照)、大当たり遊技の実行中にLOGO1500ボーナス演出が実行される。

30

#### 【0313】

また時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、19%の割合で停止図柄が「特図2\_\_大当たり図柄E」で決定され、大当たり遊技の終了後に非時短状態に移行されることになる。この場合に、LOGO3000モードが設定されている場合に、前回の大当たり遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていなければ、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で変動演出パターンR3が選択されて(図40(B)参照)、その後オープニング演出パターンR3とラウンド演出パターンR5とエンディング演出パターンR5が選択されて(図41(C)、図42(B)、図43(B)参照)、大当たり遊技の実行中にLOGO1500ボーナス演出が実行される。

40

#### 【0314】

また時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、80%の割合で停止図柄が「特図2\_\_小当たり図柄a」で決定され、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されることになる。この場合に、LOGO3000モードが設定されている場合に、前回の大当たり遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていなければ、演出制御用マイコン91によって、12.5%の割合で変動演出パターンR3が選択されて(図40(B)参照)、その後小当たり遊技演出パターンR3とラウンド演出パターンR3とエンディング演出パターンR3とが選択されて(図41(D)、図42(B)、図43(B)参照)、大当たり遊技の実行中にLOGO1500ボーナス演

50

出が実行される。

【0315】

また時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、1%の割合で停止図柄が「特図2\_\_小当たり図柄b」で決定され、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されることになる。この場合に、LOGO3000モードが設定されている場合に、前回の当り遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていなければ、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で変動演出パターンR3が選択されて（図40（B）参照）、その後小当たり遊技演出パターンR3とラウンド演出パターンR5とエンディング演出パターンR7が選択されて（図41（D）、図42（B）、図43（B）参照）、大当たり遊技の実行中にLOGO1500ボーナス演出が実行される。

10

【0316】

また時短状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、19%の割合で停止図柄が「特図2\_\_小当たり図柄c」で決定され、大当たり遊技の終了後に非時短状態に移行されることになる。この場合に、LOGO3000モードが設定されている場合に、前回の当り遊技の実行中にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていなければ、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で変動演出パターンR3が選択されて（図40（B）参照）、その後小当たり遊技演出パターンR3とラウンド演出パターンR5とエンディング演出パターンR5が選択されて（図41（D）、図42（B）、図43（B）参照）、大当たり遊技の実行中にLOGO1500ボーナス演出が実行される。

20

【0317】

図46に示すLOGO1500ボーナス演出の実行割合30%というのは、時短状態での特図2の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）であった場合に、LOGO3000ボーナス演出の前半演出、またはLOGO1500ボーナス演出のうち、LOGO1500ボーナス演出が実行される割合が30%であることを示している。

【0318】

また、図46に示すLOGO1500ボーナス演出における勝率37%とは、LOGO1500ボーナス演出にて主人公キャラクタが敵キャラクタに勝率する割合が37%であることを示している。ここで勝率37%は、本形態における停止図柄が予め定めた当り停止態様（小当たり停止態様、大当たり停止態様）の第2特別図柄の振り分けにおける時短図柄（「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、「特図2\_\_小当たり図柄b」）の選択率（81）のうちの11を、その11と通常図柄（「特図2\_\_大当たり図柄E」、「特図2\_\_小当たり図柄c」）の選択率（19）とを合算した値（30）で除算して求めた値に対して、100を積算することで求めることができる。

30

【0319】

本形態のパチンコ遊技機1にて、LOGO3000モードが設定されている場合に、LOGO3000ボーナス演出、またはLOGO1500ボーナス演出のうち、LOGO1500ボーナス演出よりも実行割合が高いLOGO3000ボーナス演出が実行された場合には、遊技者に今回の大当たり遊技の実行終了後に時短状態の制御が継続されるとともに、次回の大当たり遊技の実行も確定されて、2回の大当たり遊技で3000個の賞球数が獲得可能であることを遊技者に把握させることが可能となっている。一方で、LOGO3000モードが設定されている場合に、LOGO3000ボーナス演出、またはLOGO1500ボーナス演出のうち、LOGO3000ボーナス演出よりも実行割合が低いLOGO1500ボーナス演出が実行された場合には、遊技者に今回の大当たり遊技の実行終了後に時短状態の制御される可能性が低いが大当たり遊技にて1500個の賞球数が獲得可能であることを遊技者に把握させることが可能となっている。

40

【0320】

続いて、図47を用いて、3種類の特定遊技状態演出モードのうち、LOGOスルーア

50

ウトモードについて説明する。LOGOスルーアウトモードの設定中にLOGOスルーアウトボーナス演出が実行される。ここでスルーアウトボーナス演出とは、特定遊技状態である場合に行われる演出（変動演出と大当たり遊技演出）を1回の大当たり遊技演出であるかのように見せるボーナス演出となっている。これにより、本形態のスルーアウトボーナス演出によって、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の終了後に非時短状態に制御されるまでに、複数回の大当たり遊技の実行を1回の大当たり遊技の実行であるかのように示唆することで、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の終了後に非時短状態に制御されるまでに、複数回の大当たり遊技の実行を1回の大当たり遊技が実行されているかのように遊技者に感じさせることが可能となっている。

【0321】

10

図47に示すように、まず、非時短状態（通常遊技状態）である場合には、左打ちにて遊技を進行し、特図1の抽選に基づく大当たり当選を狙う。なお、非時短状態である場合には通常演出モードが設定されている。通常演出モード（例えば、図48（A）参照）は、非時短状態（通常遊技状態）である場合に設定される演出モードである。

【0322】

通常演出モードの設定中に、特図1の抽選にて大当たりに当選した場合に、大当たり図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄A」であれば、10Rの大当たり遊技Aの終了後、時短回数が1回の時短状態に移行する（図8参照）。また、大当たり図柄の種別が「特図1\_\_大当たり図柄B」であれば、10R大当たり遊技Bの終了後、継続して非時短状態に制御されることになる（図8参照）。なお、図45に示すように、特図1の抽選にて大当たりに当選した場合に、「特図1\_\_大当たり図柄A」が決定される割合は50%であり、「特図1\_\_大当たり図柄B」が決定される割合は50%である（図8参照）。

20

【0323】

そして、10R大当たり遊技Aのエンディング時間に実行されたエンディング演出にて、遊技者による演出ボタン63の押下操作によって、3種類の特定遊技状態演出モードのうちから選択されたLOGOスルーアウトモードが設定されたこととする。

【0324】

図47に示すように、大当たり遊技の終了後に移行された時短状態にて、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合に右打ちにて遊技が進行する。スルーアウトモードが設定されている場合に、特図2の抽選にて当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合には、スルーアウトボーナス演出が実行される。なお、スルーアウトボーナス演出の実行は、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技の実行が終了するまで継続することになる。

30

【0325】

例えば、スルーアウトボーナス演出の実行中に、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技の実行が終了になってしまう場合には、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技のエンディング時間にて、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されることを示す転落告知演出が実行されることになる。大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技のエンディング時間での転落告知演出の実行が終了して、大当たり遊技の実行が終了すると、図47に示すように、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態に移行されることになる。

40

【0326】

本形態のパチンコ遊技機1にて、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合には、スルーアウトボーナス演出にて1回の大当たり遊技が実行され続けているかのように遊技者に感じさせることが可能である。また、スルーアウトボーナス演出の実行中に、どのタイミングで非時短状態に移行されてしまうのかドキドキさせながら、大当たり遊技にて賞球を獲得させていくことが可能になる。

【0327】

本形態のパチンコ遊技機1のスペック自体は、大当たり遊技の終了後の遊技状態が時短状態に制御され続けることで大当たり遊技の実行が見込めるループタイプという1種類で

50

ある。しかしながら、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、およびLOGOスルーアウトモードといった3種類の特定遊技状態演出モードのうちから、遊技者自身の好みに合わせて、選択された特定遊技状態演出モードによって、様々なボーナス演出を提供することが可能となっている。これにより、そのパチンコ遊技機1のスペック自体は1種類のみだが、設定されている特定遊技状態演出モードに応じて実行されるボーナス演出によって、まるでパチンコ遊技機1のスペック自体が変化されているかのように感じさせて、遊技者に新たな快感を与えることが可能となっている。

【0328】

## 8. 第1実施形態における演出例

### 8-1. 変動演出

次に、変動演出について説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示が開始されると、特別図柄の変動表示に係る変動パターンおよび特別図柄抽選の結果（大当たり判定や小当たり判定の結果、図柄種別判定の結果、リーチ判定の結果、および、変動パターン判定の結果）などに基づいて、変動演出を実行する。変動演出では、表示画面7aにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動表示が行われる。演出図柄8L, 8C, 8Rの変動表示では、演出図柄8L, 8C, 8Rが変動した後に停止する。すなわち、特別図柄の変動時間にわたって、演出図柄8L, 8C, 8R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8L, 8C, 8Rの停止表示が行われる。そして、演出図柄8L, 8C, 8Rの停止表示によって特別図柄抽選の結果が報知される。

【0329】

#### 8-1-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置7の表示画面7aには、図48(A)に示すように、表示画面7a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が設けられている。左演出図柄領域50b1は、変動演出における演出図柄8L, 8C, 8Rの停止表示のときに、左演出図柄8L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8Cおよび右演出図柄8Rを表示する領域である。

【0330】

また、図48(A)に示すように、表示画面7aの上端部の左端の一区画（左上部）には、小図柄領域50cが設けられている。小図柄領域50cは、特別図柄の変動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。なお、演出図柄8L, 8C, 8Rは、変動演出中に非表示となることがあるのに対して、小図柄KZ1, KZ2, KZ3は非表示となることがない。この点において、小図柄KZ1, KZ2, KZ3は演出図柄8L, 8C, 8Rの役割を補う図柄として機能する。

【0331】

なお、図48(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。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

【0332】

#### 8-1-2. 通常変動

パチンコ遊技機1は、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、特別図柄の変動表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【0333】

特別図柄の変動表示が開始されると、例えば、図48(A)に示すように、表示画面7aにおいて、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが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が停止表示されており、特別図柄の変動表示が行われておらず、特別図柄の変動表示を待機している状態から、

10

20

30

40

50

図 4 8 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」(リーチ無しハズレの変動) の場合には、図 4 8 (C-1) に示すように、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが異なる停止態様で仮停止表示してから、図 4 8 (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 8 L, 8 C, 8 R が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「N ハズレ変動」(ノーマルリーチによってハズレが示されるリーチ有りハズレの変動) などのリーチ有りの変動パターンの場合には、図 4 8 (C-2) に示すように、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同じ停止態様で仮停止表示して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の変動表示は継続して行われ、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 8 L, 8 C, 8 R 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。なお、仮停止表示(以下、仮停止とも称する)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。これに対して、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。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。

10

20

【0334】

8-1-3. Nリーチ(ノーマルリーチ)

パチンコ遊技機 1 は、通常変動においてリーチが成立すると Nリーチを行うことが可能である。Nリーチは、特別図柄抽選の結果が「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。

【0335】

Nリーチでは、図 4 9 (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 4 9 (B) に示すように、中演出図柄 8 C の変動速度が徐々に減速していく。そして、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「N ハズレ変動」の場合には、図 4 9 (C-1) 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 8 L, 8 C, 8 R が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「N 大当たり変動」(ノーマルリーチによって大当たり当選が示される大当たり変動) の場合には、図 4 9 (C-2) に示すように、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目(所定の停止態様の一例))で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 8 C 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。

30

【0336】

また、ハズレを示唆する演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・3・1」や「5・8・6」等)、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・1・2」や「5・4・5」等)は、演出制御用マイコン 9 1 によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様(ゾロ目)を構成する各演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・2・2」や「7・7・7」等)は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 によって選択される。

40

【0337】

8-1-4. SPリーチ

50

パチンコ遊技機 1 は、N リーチの後に S P リーチを行うことが可能である。S P リーチは、特別図柄抽選の結果が「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。

#### 【0338】

S P リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 50 (A) に示すように、表示画面 7 a に S P リーチ専用の背景画像 (S P リーチ用背景画像 G 1 1 3) が表示され、表示画面 7 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像 (S P リーチ開始タイトル画像) G 1 が表示される。その後、図 50 (B) に示すように、S P リーチ専用演出 (例えば味方キャラクターと敵キャラクター A とがバトルを行うバトル演出) が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」(S P リーチによって大当たり当選が示される大当たり変動) の場合には、図 50 (C-1) に示すように、表示画面 7 a に、大当たりを示唆する成功演出 (例えば、味方キャラクターがバトルに勝利して仁王立ちしている表示、勝利演出) が行われるとともに、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たりを示唆する停止態様 (所謂ゾロ目) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」(S P リーチによってハズレが示されるリーチ有りハズレの変動) の場合には、図 50 (C-2) に示すように、ハズレを示唆する失敗演出 (例えば、敵キャラクター A がバトルに勝利して仁王立ちしている表示、敗北演出) が行われるとともに、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R がハズレを示唆する停止態様 (所謂バラケ目) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P 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。本形態では、特図 1 の抽選に基づく S P リーチとして、図 4 4 に示す演出が実行されるものとする。

#### 【0339】

##### 8-1-5. 特定遊技状態演出モードの選択

図 5 1 を用いて、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるエンディング中に、「LOGO スタANDARD モード」、「LOGO 3000 モード」、または「LOGO スルーアウトモード」のうち、一の演出モードを選択可能となっている。なお、本形態では、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるエンディング中である場合に限って、「LOGO スタANDARD モード」、「LOGO 3000 モード」、または「LOGO スルーアウトモード」のうち、一の演出モードを選択可能となっている。

#### 【0340】

図 5 1 を用いて、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるエンディング中に実行されるエンディング演出について説明する。なお、図 5 1 に示すエンディング演出は、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるエンディング中に実行されることを前提とする。

#### 【0341】

本形態の非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるエンディング中に実行されるエンディング演出中では、遊技者による演出ボタン 6 3 の押下操作によって、大当たり遊技 A の終了後に切り替えられる時短状態で設定される特定遊技状態演出モードを、「LOGO スタANDARD モード」、「LOGO 3000 モード」、または「LOGO スルーアウトモード」のうちから、選択可能となっている。なお、エンディング演出での「LOGO スタANDARD モード」、「LOGO 3000 モード」、または「LOGO スルーアウトモード」のうちから、選択可能な時間が経過すると、選択された特定遊技状態演出モードの設定が決定されることになる。

#### 【0342】

非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるエンディング中に、エンディング演出の実行が開始されると、図 5 1 (A) に示す演出例が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。図 5 1 (A) に示すように、画像表示

装置 7 の表示画面 7 a において、「LOGO スタANDARD」と示す項目画像と、「LOGO 3000」と示す項目画像と、「LOGO スルーアウト」と示す項目画像と、「LOGO スタANDARD」と示す項目画像、「LOGO 3000」と示す項目画像、または「LOGO スルーアウト」と示す項目画像のうち、いずれかの項目画像を指し示す黒色の下矢印を示す矢印画像と、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下方に「選択」の画像と、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下方に演出ボタン 63 を模したボタン画像と、「決定まで残り 15 秒」を示す残り時間文字画像とを含むエンディング演出画像 G109 が表示される。図 51 (A) に示す「LOGO スタANDARD」と示す項目画像は、「LOGO スタANDARD モード」を示す項目画像であり、図 51 (A) に示す「LOGO 3000」と示す項目画像は、「LOGO 3000 モード」を示す項目画像であり、図 51 (A) に示す「LOGO スルーアウト」と示す項目画像は、「LOGO スルーアウトモード」を示す項目画像である。また、図 51 (A) に示す矢印画像は、遊技者が現在選択している項目画像、すなわち遊技者が現在選択している特定遊技状態演出モードを示す画像となっている。また、図 51 (A) に示す「選択」の画像とボタン画像とは、遊技者による演出ボタン 63 の押下操作によって、3 種類の特定遊技状態演出モードから、一の特定遊技状態演出モードが選択可能であることを示す画像となっている。さらに、図 51 (A) に示す「決定まで残り 15 秒」を示す残り時間文字画像は、特定遊技状態演出モードの選択可能な時間 (15 秒) が経過すると、矢印画像が示す特定遊技状態演出モードの設定が決定されることを示す画像となっている。

10

#### 【0343】

20

図 51 (A) に示す演出例が表示された後、エンディング演出中に、残り時間文字画像が示す残り時間が 10 秒になったときに、遊技者による演出ボタン 63 の押下操作が行われていない場合には、図 51 (B-1) に示す演出例へと進む。図 51 (B-1) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている「LOGO スタANDARD」を示す項目画像の上方に、黒色の下矢印を示す矢印画像が表示されている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている「LOGO スタANDARD」を示す項目画像の上方に、黒色の下矢印を示す矢印画像が表示されていることで、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される場合に設定される特定遊技状態演出モードとして、LOGO スタANDARD モードが現時点で選択されていることを把握させることが可能となっている。

#### 【0344】

30

その後、エンディング演出中に、残り時間文字画像が示す残り時間が 0 秒になると、図 51 (C-1) に示す演出例へと進む。図 51 (C-1) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、特定遊技状態演出モードが「LOGO スタANDARD モード突入」と示す第 1 エンディング終了画像 G110 が表示される。図 51 (C-1) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される第 1 エンディング終了画像 G110 が表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後の時短状態では、「LOGO スタANDARD モード」が設定されることを把握させることが可能となる。図 51 (C-1) に示す演出例が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された後、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるエンディングが終了となることで、エンディング演出の実行が終了する。

40

#### 【0345】

また、図 51 (A) に示す演出例が表示された後、エンディング演出中に、残り時間文字画像が示す残り時間が 10 秒になったときに、遊技者による演出ボタン 63 の押下操作が 1 回行われていた場合には、図 51 (B-2) に示す演出例へと進む。図 51 (B-2) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている「LOGO 3000」を示す項目画像の上方に、黒色の下矢印を示す矢印画像が表示されている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている「LOGO 3000」を示す項目画像の上方に、黒色の下矢印を示す矢印画像が表示されていることで、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される場合に設定される特定遊技状態演出モードとして、LOGO 3000 モードが現時点で選択されていることを把握させることが可能となっている。

50

## 【0346】

その後、エンディング演出中に、残り時間文字画像が示す残り時間が0秒になると、図51(C-2)に示す演出例へと進む。図51(C-2)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、特定遊技状態演出モードが「LOGO3000モード突入」と示す第2エンディング終了画像G111が表示される。図51(C-2)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに表示される第2エンディング終了画像G111が表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後の時短状態では、「LOGO3000モード」が設定されることを把握させることが可能となる。図51(C-2)に示す演出例が画像表示装置7の表示画面7aに表示された後、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技Aにおけるエンディングが終了となることで、エンディング演出の実行が終了する。

10

## 【0347】

また、図51(A)に示す演出例が表示された後、エンディング演出中に、残り時間文字画像が示す残り時間が10秒になったときに、遊技者による演出ボタン63の押下操作が2回行われていた場合には、図51(B-3)に示す演出例へと進む。図51(B-3)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている「LOGOスルーアウト」を示す項目画像の上方に、黒色の下矢印を示す矢印画像が表示されている。画像表示装置7の表示画面7aに表示されている「LOGOスルーアウト」を示す項目画像の上方に、黒色の下矢印を示す矢印画像が表示されていることで、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される場合に設定される特定遊技状態演出モードとして、LOGOスルーアウトモードが現時点で選択されていることを把握させることが可能となっている。

20

## 【0348】

その後、エンディング演出中に、残り時間文字画像が示す残り時間が0秒になると、図51(C-3)に示す演出例へと進む。図51(C-3)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、特定遊技状態演出モードが「LOGOスルーアウトモード突入」と示す第3エンディング終了画像G112が表示される。図51(C-3)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに表示される第3エンディング終了画像G112が表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後の時短状態では、「LOGOスルーアウトモード」が設定されることを把握させることが可能となる。図51(C-3)に示す演出例が画像表示装置7の表示画面7aに表示された後、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技Aにおけるエンディングが終了となることで、エンディング演出の実行が終了する。

30

## 【0349】

本形態のパチンコ遊技機1では、画像表示装置7の表示画面7aにエンディング演出画像G109が表示されている場合に、矢印画像が「LOGOスルーアウト」を示す項目画像を指し示している状態で、残り時間文字画像が示す残り時間が0秒となっていない場合に、演出ボタン63の押下操作が1回行われると、矢印画像が「LOGOスタンダード」を示す項目画像の上方へと戻ることになる。

## 【0350】

## 8-1-6. ボーナス演出

次に、図52から図54を用いて、LOGOスタンダードモードが設定されている場合における変動演出とボーナス演出とについて説明する。図52に示す演出例から図54に示す演出例は、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技Aのエンディングにて、LOGOスタンダードモードが設定された場合に実行される演出である。

40

## 【0351】

先ず、LOGOスタンダードモードが設定されている場合の特図2の抽選結果が、「10R時短大当たりB」、または「10R時短小当たりA」のうち、いずれの場合でも、実行される変動演出とスタンダードボーナス演出とについて説明する。

## 【0352】

50

図 5 2 (A) に示すように、L O G O スタンダードモードが設定されている場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に空を表す背景画像 (L O G O スタンダード用背景画像 G 1 2 0) が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に L O G O スタンダード用背景画像 G 1 2 0 が表示されることで、遊技者に L O G O スタンダードモードが設定されていること、すなわち時短状態に制御されていることを把握させることが可能となっている。

【0353】

特図 2 の抽選結果が当たり当選 (小当たり当選、大当たり当選) であった場合に、特図変動パターン「P 3 1」、または「P 3 2」に基づく変動演出の実行が開始されると、図 5 2 (A) に示す演出例へと進む。図 5 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動表示が開始されるとともに、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の変動表示も開始されることになる。

10

【0354】

その後、変動演出の実行が終了すると、特図 2 の抽選結果が小当たり当選、または大当たり当選であった場合には、図 5 2 (B) に示すように、「6 6 6」のゾロ目で演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が停止表示するとともに、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も停止表示することになる。

【0355】

続いて、L O G O スタンダードモードの設定中に、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F が実行された場合には、スタンダードボーナス演出が実行される。スタンダードボーナス演出の実行が開始されると、図 5 2 (C) に示すように、大当たり遊技 C のオープニング、または大当たり遊技 F のオープニングにて、オープニング演出が実行される。スタンダードボーナス演出でのオープニング演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて「スタンダードボーナス」を示すスタンダードオープニング画像 G 1 2 1 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードオープニング画像 G 1 2 1 が表示されることで、L O G O スタンダードモードが設定されている場合にスタンダードボーナス演出の実行が開始されたことを遊技者に把握させることが可能となっている。

20

【0356】

その後、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F での 3 ラウンド目が開始されると、図 5 2 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードボーナス演出でのラウンド演出に対応したラウンド遊技画像 G 1 2 2 が表示されることになる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にラウンド遊技画像 G 1 2 2 が表示されることで、スタンダードボーナス演出でのラウンド演出が行われていることを把握させることが可能となっている。

30

【0357】

その後、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F での 8 ラウンド目が開始されると、図 5 2 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードボーナス演出での 8 ラウンド目のラウンド演出に対応したラウンド遊技画像 G 1 2 3 が表示されることになる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にラウンド遊技画像 G 1 2 3 が表示されることで、スタンダードボーナス演出でのラウンド演出にて、主人公キャラクタが敵キャラクタに対して必殺技を行うことを把握させることが可能となっている。

【0358】

その後、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F での 10 ラウンド目 (最終ラウンド目) にて、図 5 2 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードボーナス演出での最終ラウンドのラウンド演出に対応した成功ラウンド遊技画像 G 1 2 4 が表示されることになる。具体的には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される成功ラウンド遊技画像 G 1 2 4 は、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利したことを遊技者に示す演出画像となっている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に成功ラウンド遊技画像 G 1 2 4 が表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されることを示し、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを把握させることが可能となっている。

40

【0359】

50

大当たり遊技Cのエンディング、または大当たり遊技Fのエンディングにて、図52（G）に示すエンディング演出の実行が開始される。図52（G）に示すエンディング演出では、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆するLOGOスタンダードモード継続演出が実行され、画像表示装置7の表示画面7aに「スタンダードモードLOGOラッシュ継続」を示すスタンダード継続示唆画像G125が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに「スタンダードモードLOGOラッシュ継続」を示すスタンダード継続示唆画像G125が表示されることで、特定遊技状態への制御が継続されることを示唆し、特定遊技状態への制御が継続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。

【0360】

10

次に、特図2の抽選結果が、「10R時短大当たりC」、「10R通常大当たりB」、「10R時短小当たりB」、または「10R通常小当たり」のうち、いずれかの場合に実行される変動演出とボーナス演出とについて説明する。

【0361】

図53（A）に示すように、LOGOスタンダードモードが設定されている場合には、画像表示装置7の表示画面7aに空を表す背景画像（LOGOスタンダード用背景画像G120）が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにLOGOスタンダード用背景画像G120が表示されることで、遊技者にLOGOスタンダードモードが設定されていること、すなわち時短状態に制御されていることを把握させることが可能となっている。

【0362】

20

特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）であった場合に、特図変動パターン「P31」、または「P32」に基づく変動演出の実行が開始されると、図53（A）に示す演出例へと進む。図53（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて演出図柄8L，8C，8Rの変動表示が開始されるとともに、小図柄KZ1，KZ2，KZ3の変動表示も開始されることになる。

【0363】

その後、変動演出の実行が終了すると、特図2の抽選結果小当たり当選、または大当たり当選であった場合には、例えば、「666」のゾロ目で演出図柄8L，8C，8Rが停止表示するとともに、小図柄KZ1，KZ2，KZ3も停止表示することになる。

【0364】

30

続いて、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技が実行された場合でも、LOGOスタンダードモードが設定されている場合にはスタンダードボーナス演出が実行されることになる。スタンダードボーナス演出の実行が開始され、図53（C）に示すように、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技のオープニングでも、図53（C）に示すオープニング演出が実行される。スタンダードボーナス演出でのオープニング演出では、画像表示装置7の表示画面7aにて「スタンダードボーナス」を示すスタンダードオープニング画像G121が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにスタンダードオープニング画像G121が表示されることで、LOGOスタンダードモードが設定されている場合にスタンダードボーナス演出の実行が開始されたことを遊技者に把握させることが可能となっている。

40

【0365】

その後、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技での3ラウンド目が開始されると、図53（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにスタンダードボーナス演出でのラウンド演出に対応したラウンド遊技画像G122が表示されることになる。画像表示装置7の表示画面7aにラウンド遊技画像G122が表示されることで、スタンダードボーナス演出でのラウンド演出が行われていることを把握させることが可能となっている。

【0366】

50

その後、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hの

うち、いずれの大当たり遊技での8ラウンド目が開始されると、図53(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにスタンダードボーナス演出での8ラウンド目のラウンド演出に対応したラウンド遊技画像G126が表示されることになる。画像表示装置7の表示画面7aにラウンド遊技画像G126が表示されることで、スタンダードボーナス演出でのラウンド演出にて、敵キャラクタが主人公キャラクタに対して必殺技を行うことを把握させることが可能となっている。

【0367】

その後、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、その大当たり遊技の10ラウンド目（最終ラウンド目）にて、図53(F)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにスタンダードボーナス演出での最終ラウンドのラウンド演出に対応した失敗ラウンド遊技画像G127が表示されることになる。具体的には、画像表示装置7の表示画面7aに表示される失敗ラウンド遊技画像G127は、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北となったことを遊技者に示す演出画像となっている。画像表示装置7の表示画面7aに、失敗ラウンド遊技画像G127が表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されることを示唆し、遊技者に大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されてしまう可能性を把握させることが可能となっている。

【0368】

その後、例えば、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、スタンダードボーナス演出でのエンディング演出が終了するとスタンダードボーナス演出の実行が終了する。そして、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態へと戻り、図53(G)に示す演出例へと進む。

【0369】

本形態のパチンコ遊技機1では、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態へと戻ってから所定時間（例えば、30秒間）、画像表示装置7の表示画面7aにて、図53(G)に示すように、特定遊技状態での遊技者が獲得した賞球数を示す総賞球数画像KSと、特定遊技状態が終了するまでのボーナス演出の実行回数を示すボーナス実行回数画像SB1を含むスタンダード用リザルト表示画像RH1が表示されることになる。

【0370】

図53(G)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに「獲得数15000pt」と示す総賞球数画像KSが表示されることで、遊技者が特定遊技状態で獲得した賞球数が15000球であることを示すことで、特定遊技状態で獲得した賞球数が15000球であることを把握させることが可能となっている。また、図53(G)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに「ボーナス10回」と示すボーナス実行回数画像SB1が表示されることで、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行回数が10回であることを示し、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行回数が10回であることを把握させることが可能となっている。また、ボーナス実行回数画像SB1が示す「ボーナス10回」によって、特定遊技状態が終了するまでに、スタンダードボーナス演出の実行回数が9回と初当たり時のボーナス演出が1回を合計して10回であることを把握させることが可能となっている。また、例えば、スタンダード用リザルト表示画像RH1が表示された場合には、特定遊技状態が終了するまでのスタンダードボーナス演出の実行回数を示すスタンダードボーナス実行回数画像SB5と、初当たり時のボーナス演出の実行回数を示すボーナス実行回数画像SB6とが別々に表示される構成であっても良い。

【0371】

一方で、例えば、大当たり遊技D、または大当たり遊技Gのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、図53(F)に示す演出例から図54(A)に示すLOGOスタンダード専用復活演出Aへと進む。大当たり遊技D、または大当たり遊技Gのうち、いずれの大当たり遊技でのエンディングになると、図54に示すスタンダードボーナス演出でのエンディング演出の実行が開始されることがある。

## 【0372】

この場合、スタンダードボーナス演出でのエンディング演出にてLOGOスタンダード専用復活演出Aが実行される。LOGOスタンダード専用復活演出Aでは、図54(A)に示すように、主人公キャラクタと「まだまだー！」と示す文字画像とからなるLOGOスタンダードボーナス復活演出画像FG1が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにLOGOスタンダードボーナス復活演出画像FG1を表示することで、遊技者に特定遊技状態が継続することを示唆し、遊技者に特定遊技状態が継続されることを把握させることが可能となっている。

## 【0373】

図54(A)に示すLOGOスタンダードボーナス復活演出画像FG1の表示が終了した後に、図54(B)に示す演出例へと進む。図54(B)に示すように、LOGOスタンダードモード継続演出が実行されて、画像表示装置7の表示画面7aに「スタンダードモード LOGOラッシュ継続」を示すスタンダード継続示唆画像G125が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに「スタンダードモード LOGOラッシュ継続」を示すスタンダード継続示唆画像G125が表示されることで、特定遊技状態への制御が継続されることを示唆し、特定遊技状態が継続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。

## 【0374】

続いて、図55から図59を用いて、LOGO3000モードが設定されている場合における変動演出とボーナス演出とについて説明する。図55に示す演出例から図59に示す演出例は、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技Aのエンディングにて、LOGO3000モードが設定された場合に実行される演出である。

## 【0375】

まず、LOGO3000モードの設定中に、特図2の抽選結果が、「10R時短大当たりB」、「10R時短大当たりC」、「10R通常大当たりB」、「10R時短小当たりA」、「10R時短小当たりB」、または「10R通常小当たり」のうち、いずれの当たりであったとしても、図55(A)に示す変動演出が実行される。

## 【0376】

図55(A)に示すように、LOGO3000モードが設定されている場合の変動演出の実行が開始されると、画像表示装置7の表示画面7aの左上方にて小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示も開始されることになる。図55(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの右上方には、LOGO3000ボーナス演出の実行回数を遊技者に示唆するLOGO3000ボーナス演出実行回数画像KH1と、LOGO1500ボーナス演出の実行回数を遊技者に示唆するLOGO1500ボーナス演出実行回数画像KH2とが表示されている。なお、図55(A)では、画像表示装置7の表示画面7aでは、LOGO3000ボーナス演出実行回数画像KH1が示す回数は「0」であり、LOGO1500ボーナス演出実行回数画像KH2が示す回数は「0」である。これにより、LOGO3000モードが設定されてから現在の時点で、LOGO3000ボーナス演出、およびLOGO1500ボーナス演出が一度も実行されていない状況であることを把握させることが可能となっている。

## 【0377】

変動演出にて「LOGO3000ボーナス」と示す演出画像LB1と、「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2とが衝突する煽り演出が実行される。煽り演出では、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている「LOGO3000ボーナス」と示す演出画像LB1は、「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2を画像表示装置7の表示画面7aの下方外に移動させようと画像表示装置7の表示画面7aの下方へと移動していく。一方で、煽り演出では、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2は、「LOGO3000ボーナス」と示す演出画像LB1を画像表示装置7の表示画面7aの上方外に移動させようと画像表示

10

20

30

40

50

装置 7 の表示画面 7 a の上方へと移動していく。図 5 5 (A) に示すように、変動演出にて「LOGO3000 ボーナス」と示す演出画像 LB1 と、「LOGO1500 ボーナス」と示す演出画像 LB2 との衝突が行われることで、遊技者に LOGO3000 ボーナス演出、または LOGO1500 ボーナス演出のうち、いずれのボーナス演出が実行されるかを煽ることが可能となっている。

【0378】

図 5 5 (A) に示す変動演出での煽り演出の実行中に、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 BS が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にてボタン画像 BS が表示されることで、遊技者による演出ボタン 6 3 の押下操作を促すことが可能となっている。そして、変動演出での煽り演出の実行中に、演出ボタン 6 3 の押下操作が行われると、図 5 5 (A) に示す演出例から図 5 5 (B-1) に示す演出例、または図 5 5 (B-2) に示す演出例へと進むことになる。

10

【0379】

特図 2 の抽選結果が「10R 時短大当たり B」である場合には 87.5 % の割合で、図 5 5 (A) に示す演出例から図 5 5 (B-1) に示す演出例へと進むことになる (図 4 0 (B) 参照)。また、特図 2 の抽選結果が「10R 時短小当たり A」である場合には 87.5 % の割合で、図 5 5 (A) に示す演出例から図 5 5 (B-1) に示す演出例へと進むことになる (図 4 0 (B) 参照)。

【0380】

一方で、特図 2 の抽選結果が「10R 時短大当たり B」である場合には 12.5 % の割合で、図 5 5 (A) に示す演出例から図 5 5 (B-2) に示す演出例へと進むことになる (図 4 0 (B) 参照)。また、特図 2 の抽選結果が「10R 時短小当たり A」である場合には 12.5 % の割合で、図 5 5 (A) に示す演出例から図 5 5 (B-2) に示す演出例へと進むことになる (図 4 0 (B) 参照)。また、特図 2 の抽選結果が「10R 時短大当たり C」、「10R 通常大当たり B」、「10R 時短小当たり B」、または「10R 通常小当たり」のうち、いずれの場合でも、100 % の割合で、図 5 5 (A) に示す演出例から図 5 5 (B-2) に示す演出例へと進むことになる

20

【0381】

例えば、遊技者による演出ボタン 6 3 の押下操作によって、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた「LOGO1500 ボーナス」と示す演出画像 LB2 が、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下方外へと移動されると、図 5 5 (B-1) に示す演出例へと進む。図 5 5 (B-1) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に「LOGO3000 ボーナス」と示す演出画像 LB1 が表示されることになる。

30

【0382】

その後、図 5 5 (B-1) に示す演出例から図 5 5 (C-1) に示す演出例へと進む。図 5 5 (C-1) に示すように、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる左演出図柄 8 L と、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる中演出図柄 8 C と、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる右演出図柄 8 R とが仮停止表示される。

【0383】

その後、変動演出の実行が終了となると、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる左演出図柄 8 L と、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる中演出図柄 8 C と、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる右演出図柄 8 R とが確定的に停止表示されることになる。「LOGO3000」と示す図柄態様からなる左演出図柄 8 L と、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる中演出図柄 8 C と、「LOGO3000」と示す図柄態様からなる右演出図柄 8 R とが確定的に停止表示されることで、遊技者に LOGO3000 ボーナス演出が実行されることを示唆し、遊技者に LOGO3000 ボーナス演出が実行されることを把握させることが可能となっている。このとき、小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 も大当たりを示唆する停止態様 (図 5 5 (C-1) では「777」) で一斉に停止表示する。その後、図 5 6 (A) に示す演出例へと進む。

40

【0384】

50

例えば、遊技者による演出ボタン63の押下操作によって、画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた「LOGO3000ボーナス」と示す演出画像LB1が、画像表示装置7の表示画面7aの上方外へと移動されてしまった場合には、図55(B-2)に示す演出例へと進む。図55(B-2)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央に「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2が仮停止表示される。

【0385】

その後、図55(B-2)に示す演出例から図55(C-2)に示す演出例へと進む。図55(C-2)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央に「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2が確定的に停止表示される。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様(図55(C-2)では「222」)で一斉に停止表示する。その後、図59(A)に示す演出例へと進む。画像表示装置7の表示画面7aの中央に「LOGO1500ボーナス」と示す演出画像LB2が確定的に停止表示されることで、遊技者にLOGO1500ボーナス演出が実行されることを示唆し、遊技者にLOGO1500ボーナス演出が実行されることを把握させることが可能となっている。

【0386】

LOGO3000ボーナス演出の実行が開始されると、図56(A)に示すように、大当たり遊技Cのオープニング、または大当たり遊技Fのオープニングにてオープニング演出が実行されて、画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000ボーナス」と示す前半オープニング画像M1が表示されることになる。画像表示装置7の表示画面7aに前半オープニング画像M1が表示されることで、遊技者にLOGO3000ボーナス演出の実行が開始されたことを把握させることが可能となっている。

【0387】

その後、LOGO3000ボーナス演出でのラウンド演出の実行が開始されると、図56(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左上方と右上方と左下方と右下方とに「LOGO3000」を示すLOGO3000帯画像LOとが表示されることになる。画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000」を示すLOGO3000帯画像LOが表示されることで、遊技者にLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていることを把握させることが可能となっている。

【0388】

その後、LOGO3000ボーナス演出でのエンディング演出の実行が開始されると、図56(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央には主人公キャラクタを示すLOGO演出画像LGと、画像表示装置7の表示画面7aの下方に「バトルスタート」と示す文字画像BMとが表示される。

【0389】

LOGO3000モードが設定されている場合にLOGO3000ボーナス演出での1回目の大当たり遊技の実行が終了となり、時短状態にて次の特図2の抽選結果が当たり当選(小当たり当選、大当たり当選)に基づく変動演出の実行が開始されると、図56(D)に示す演出例へと進むことになる。なお、時短状態にて次の特図の抽選結果が「10R時短大当たりA」、「10R通常大当たりA」、「10R時短大当たりB」、「10R時短大当たりC」、「10R通常大当たりB」、「10R時短小当たりA」、「10R時短小当たりB」、または「10R通常小当たり」のうち、いずれの当たりにも当選した場合であっても、図56(D)に示す演出例へと進むことになる。

【0390】

図56(D)に示すように、変動演出の実行が開始されると、画像表示装置7の表示画面7aの中央に主人公キャラクタと対決する敵キャラクタを示すLOGO3000用敵キャラクタ背景画像TKが表示される。また、図56(D)に示すように、変動演出の実行が開始されると、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示が開始されることになる。

【0391】

そして、変動演出の実行が終了となると、図56(E)に示すように、小図柄KZ1,

10

20

30

40

50

K Z 2 , K Z 3 が大当たりを示唆する停止態様 (図 5 6 ( E ) では「 2 2 2 」) で一斉に停止表示することになる。その後、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、大当たり遊技 E、大当たり遊技 F、大当たり遊技 G、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技のオープニングでも、L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の後半演出が実行されて、図 5 6 ( F ) に示す 2 回目のオープニング演出の実行が開始されることになる。図 5 6 ( F ) に示すように、L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出での 2 回目のオープニング演出 (すなわち、L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の後半演出) では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「共闘ボーナス」の後半オープニング画像 K B が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて、「共闘ボーナス」の後半オープニング画像 K B が表示されることで、遊技者に L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出での 2 回目のオープニング演出の実行が開始されたことを把握させることが可能となっている。図 5 6 ( F ) に示す演出例から図 5 7 ( A ) に示す演出例へと進む。

10

#### 【 0 3 9 2 】

L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出での 2 回目のラウンド演出 (L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の後半演出でのラウンド演出) の実行が開始され、3 ラウンド目のラウンド演出では、共闘ボーナス演出が行われる。共闘ボーナス演出が行われると、図 5 7 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて主人公キャラクタと共闘する味方キャラクタとが登場する演出が実行される。

#### 【 0 3 9 3 】

図 5 7 ( B ) に示すように、共闘ボーナス演出にて主人公キャラクタと味方キャラクタと協力して敵キャラクタとのバトルに挑む演出が実行される。その後、共闘ボーナス演出にて、最終的に主人公キャラクタが勝利する勝利演出 (成功演出の一例)、又は、主人公キャラクタが敗北する敗北演出 (失敗演出の一例) に分岐することになる。

20

#### 【 0 3 9 4 】

例えば、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F の実行中に、共闘ボーナス演出にて主人公キャラクタと味方キャラクタとが協力して敵キャラクタとのバトルに勝利する場合には、図 5 7 ( C ) に示すように、勝利演出へと進むことになる。その後、L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出のラウンド演出の実行が終了となって、L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の後半演出でのエンディング演出が実行開始されると、図 5 7 ( C ) から図 5 7 ( D ) に進むことになる。

30

#### 【 0 3 9 5 】

L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の後半演出でのエンディング演出にて、図 5 7 ( D ) に示すように、L O G O 3 0 0 0 モード継続演出 (継続示唆演出) が実行されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「L O G O 3 0 0 0 モード L O G O ラッシュ継続」を示す 3 0 0 0 モード継続示唆画像 G 1 4 1 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「L O G O 3 0 0 0 モード L O G O ラッシュ継続」を示す 3 0 0 0 モード継続示唆画像 G 1 4 1 が表示されることで、特定遊技状態が継続されることを示唆することで、特定遊技状態が継続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。

#### 【 0 3 9 6 】

例えば、大当たり遊技 D、大当たり遊技 E、大当たり遊技 G、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技の実行中でも、共闘ボーナス演出にて主人公キャラクタと味方キャラクタとが協力して敵キャラクタとのバトルに敗北する場合には、図 5 7 ( E ) に示すように、L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の後半演出用敗北演出 (終了示唆演出) へと進むことになる。L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の後半演出用敗北演出が実行されることで、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されてしまうことで、特定遊技状態が終了となってしまふことを示唆し、遊技者に特定遊技状態が終了となってしまふ可能性があることを把握させることが可能となっている。

40

#### 【 0 3 9 7 】

その後、例えば、大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出でのエンディング演出が終

50

了すると、LOGO3000ボーナス演出の実行が終了する。そして、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態へと戻り、図57(F)に示す演出例へと進む。

【0398】

図57(F)に示すように、本形態のパチンコ遊技機1では、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態へと戻ってから所定時間(例えば、30秒間)にて、画像表示装置7の表示画面7aにて、特定遊技状態での遊技者が獲得した賞球数を示す総賞球数画像KSと、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでのLOGO3000ボーナス演出の実行回数を示すLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2と、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでのLOGO1500ボーナス演出の実行回数  
10  
を示すLOGO1500ボーナス実行回数画像SB3とを含むLOGO3000用リザルト表示画像RH2が表示されることになる。なお、図57(F)では、「LOGO3000ボーナス×1」と示すLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2と、「LOGO1500ボーナス×0」と示すLOGO1500ボーナス実行回数画像SB3とが遊技者に区別して視認可能となるように表示されている。これにより、LOGO3000ボーナス実行回数画像SB2によって、LOGO3000モードから通常演出モードに変更  
20  
されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでに、LOGO3000ボーナス演出が1回実行されたことを示し、LOGO1500ボーナス実行回数画像SB3によって、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでにLOGO1500ボーナス演出が実行されなかったことを示すことが可能となる。そのため、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでに、遊技者にLOGO3000ボーナス演出のみが1回実行されたことを把握させることが可能となっている。

【0399】

一方で、例えば、大当たり遊技D、または大当たり遊技Gのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、図57(E)に示す演出例から図58(A)に示すLOGO3000モード専用復活演出B(特定演出)へと進むことになる。大当たり遊技D、または大当たり遊技Gのうち、いずれの大当たり遊技でのエンディングになると、LOGO3000ボーナス演出での後半演出におけるエンディング演出にて、LOGO3000モード専用復活演出Bの実行が開始される。  
30

【0400】

この場合、LOGO3000ボーナス演出の後半演出におけるエンディング演出にてLOGO3000モード専用復活演出Bが実行される。LOGO3000モード専用復活演出Bでは、図58(A)に示すように、主人公キャラクタと「まだ戦える!」と示す文字画像とからなるLOGO3000モード復活演出画像FG2が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにLOGO3000モード復活演出画像FG2を表示することで、遊技者に特定遊技状態が継続することを示唆し、遊技者に特定遊技状態が継続されることを把握させることが可能となっている。

【0401】

図58(A)に示すLOGO3000モード復活演出画像FG2の表示が終了した後に、図58(B)に示す演出例へと進む。図58(B)に示すように、LOGO3000モード継続演出が実行されて、画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000モードLOGOラッシュ継続」を示す3000モード継続示唆画像G141が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000モードLOGOラッシュ継続」を示す3000モード継続示唆画像G141が表示されることで、特定遊技状態への制御が継続されることを示唆し、特定遊技状態が継続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。  
40

【0402】

次に、LOGO1500ボーナス演出について説明する。LOGO1500ボーナス演出の実行が開始されると、図59(A)に示すように、大当たり遊技Cのオープニング、  
50

大当たり遊技 D のオープニング、大当たり遊技 E のオープニング、大当たり遊技 F のオープニング、大当たり遊技 G のオープニング、または大当たり遊技 H のオープニングのうち、いずれの大当たり遊技のオープニングでもオープニング演出が実行されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「LOGO1500 ボーナス」と示す LOGO1500 オープニング画像 M 2 が表示されることがある。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に LOGO1500 オープニング画像 M 2 が表示されることで、遊技者に LOGO1500 ボーナス演出の実行が開始されたことを把握させることが可能となっている。

【0403】

LOGO1500 ボーナス演出のラウンド演出では、主人公キャラクタと敵キャラクタとのバトルに挑むバトル演出の実行が開始される。3 ラウンド目のラウンド演出では、図 59 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて主人公キャラクタと敵キャラクタとが登場する演出が実行される。

【0404】

図 59 (C) に示すように、バトル演出にて主人公キャラクタに焦点を当てた演出が実行される。その後、バトル演出にて、最終的に主人公キャラクタが勝利する勝利演出（成功演出の一例）、又は、主人公キャラクタが敗北する敗北演出（失敗演出の一例）に分岐することになる。

【0405】

例えば、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F の実行中に、バトル演出にて主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利する場合には、図 59 (D) に示すように、勝利演出へと進むことになる。勝利演出が実行されることで、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されるため、特定遊技状態が継続することを示唆し、遊技者に特定遊技状態が継続することを把握させることが可能となっている。その後、LOGO1500 ボーナス演出のラウンド演出の実行が終了となって、LOGO1500 ボーナス演出のエンディング演出の実行が開始されると、図 59 (D) から図 59 (E) に進むことになる。

【0406】

LOGO1500 ボーナス演出のエンディング演出にて、図 59 (E) に示すように、LOGO3000 モード継続演出が実行されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「LOGO3000 モード LOGO ラッシュ継続」を示す 3000 モード継続示唆画像 G141 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「LOGO3000 モード LOGO ラッシュ継続」を示す 3000 モード継続示唆画像 G141 が表示されることで、特定遊技状態への制御が継続されることを示唆し、特定遊技状態への制御が継続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。

【0407】

例えば、大当たり遊技 D、大当たり遊技 E、大当たり遊技 G、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技の実行中でも、バトル演出にて主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北する場合には、図 59 (F) に示すように、敗北演出へと進むことになる。敗北演出が実行されることで、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されてしまい、特定遊技状態が終了となってしまふことを示唆し、遊技者に特定遊技状態が終了となってしまふことを把握させることが可能となっている。

【0408】

その後、例えば、大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、LOGO1500 ボーナス演出でのエンディング演出が終了すると、LOGO1500 ボーナス演出の実行が終了する。そして、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態へと戻り、図 59 (G) に示す演出例へと進む。

【0409】

図 59 (G) に示すように、本形態のパチンコ遊技機 1 では、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態へと戻ってから所定時間（例えば、30 秒間）にて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて、特定遊技状態での遊技者が獲得した賞球数を示す総賞球数画像 K S と、LOGO3000 モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状

10

20

30

40

50

態が終了するまでのLOGO3000ボーナス演出の実行回数を示すLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2と、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでのLOGO1500ボーナス演出の実行回数を示すLOGO1500ボーナス実行回数画像SB3とを含むLOGO3000用リザルト表示画像RH2が表示されることになる。なお、図59(G)では、「LOGO3000ボーナス×0」と示すLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2と、「LOGO1500ボーナス×3」と示すLOGO1500ボーナス実行回数画像SB3とが遊技者に区別して視認可能となるように表示されている。これにより、LOGO3000ボーナス実行回数画像SB2によって、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでにLOGO3000ボーナス演出が実行されなかったことを示し、LOGO1500ボーナス実行回数画像SB3によって、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでにLOGO1500ボーナス演出が2回実行されたことを示すことが可能となる。そのため、LOGO3000モードから通常演出モードに変更されるまで、すなわち、特定遊技状態が終了するまでに、遊技者にLOGO1500ボーナス演出のみが2回実行されたことを把握させることが可能となっている。

10

#### 【0410】

一方で、例えば、大当たり遊技D、または大当たり遊技Gのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、図59(F)に示す演出例から図58(A)に示すLOGO3000モード専用復活演出Bへと進むことになる。大当たり遊技D、または大当たり遊技Gのうち、いずれの大当たり遊技でのエンディングになると、LOGO1500ボーナス演出でのエンディング演出の実行が開始される。

20

#### 【0411】

この場合、LOGO1500ボーナス演出でのエンディング演出にてLOGO3000モード専用復活演出Bが実行される。LOGO3000モード専用復活演出Bでは、図58(A)に示すように、主人公キャラクタと「まだ戦える!」と示す文字画像とからなるLOGO3000モード復活演出画像FG2が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにLOGO3000モード復活演出画像FG2を表示することで、遊技者に特定遊技状態が継続することを示唆することで、遊技者に特定遊技状態が継続されることを把握させることが可能となっている。

30

#### 【0412】

図58(A)に示すLOGO3000モード復活演出画像FG2の表示が終了した後に、図58(B)に示す演出例へと進む。図58(B)に示すように、LOGO3000モード継続演出が実行されて、画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000モードLOGOラッシュ継続」を示す3000モード継続示唆画像G141が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000モードLOGOラッシュ継続」を示す3000モード継続示唆画像G141が表示されることで、特定遊技状態への制御が継続されることを示唆することで、特定遊技状態が継続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。

40

#### 【0413】

次に、図60から図63を用いて、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合における変動演出とボーナス演出とについて説明する。図60に示す演出例から図63に示す演出例は、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技Aのエンディングにて、LOGOスルーアウトモードが設定された場合に実行される演出である。

#### 【0414】

まず、特図2の抽選結果が、「10R時短大当たりB」、「10R時短大当たりC」、「10R時短小当たりA」、または「10R時短小当たりB」のうち、いずれの場合でも、実行される変動演出とボーナス演出とについて説明する。

#### 【0415】

50

図60(A)に示すように、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合には、画像表示装置7の表示画面7aに森の景色を表す背景画像(LOGOスルーアウト用背景画像G130)が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにLOGOスルーアウト用背景画像G130が表示されることで、遊技者にLOGOスルーアウトモードが設定されていること、すなわち時短状態に制御されていることを把握させることが可能となっている。

#### 【0416】

特図2の抽選結果が当たり当選(小当たり当選、大当たり当選)であった場合に、特図変動パターン「P31」、または「P32」に基づく変動演出の実行が開始される(図10(B)参照)。図60(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて演出図柄8L, 8C, 8Rの変動表示が開始されるとともに、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示も開始されることになる。

#### 【0417】

その後、変動演出の実行が終了すると、特図2の抽選結果小当たり当選、または大当たり当選のうち、いずれかの当たり当選であった場合には、例えば、「666」のゾロ目で演出図柄8L, 8C, 8Rが停止表示するとともに、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も停止表示することになる。

#### 【0418】

続いて、大当たり遊技C、大当たり遊技D、大当たり遊技E、または大当たり遊技Fのうち、いずれの大当たり遊技が実行された場合でも、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合にはスルーアウトボーナス演出が実行されることになる。スタンダードボーナス演出の実行が開始され、図60(C)に示すように、大当たり遊技Cのオープニング、大当たり遊技Dのオープニング、大当たり遊技Eのオープニング、または大当たり遊技Fのオープニングのうち、いずれの大当たり遊技のオープニングでも、LOGOスルーアウトボーナス演出のオープニング演出が実行される。スルーアウトボーナス演出でのオープニング演出では、画像表示装置7の表示画面7aにて「LOGOスルーアウト」を示すスルーアウトオープニング画像G131が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにスルーアウトオープニング画像G131が表示されることで、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合にスルーアウトボーナス演出の実行が開始されたことを遊技者に把握させることが可能となっている。

#### 【0419】

その後、大当たり遊技C、大当たり遊技D、大当たり遊技E、または大当たり遊技Fのうち、いずれの大当たり遊技のラウンド遊技中であっても、図60(D)に示す演出例が表示されることになる。図60(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに主人公キャラクタが表示されるスルーアウトボーナス演出画像G132が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにスルーアウトボーナス演出画像G132が表示されることで、遊技者にスルーアウトボーナス演出の実行中であることを示唆し、遊技者はスルーアウトボーナス演出の実行中であると把握させることが可能となっている。また、図60(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの右下方に遊技者が獲得した賞球数を示す賞球数画像SKが表示される。画像表示装置7の表示画面7aに「2250pt」を示す賞球数画像SKが表示されることで、初当たりから遊技者に獲得した賞球数が2250個であることを把握させることが可能となっている。

#### 【0420】

その後、大当たり遊技C、大当たり遊技D、大当たり遊技E、または大当たり遊技Fのうち、いずれの大当たり遊技のラウンド遊技中であっても、図60(E)に示す演出例が表示されることになる。図60(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに主人公キャラクタが表示されるスルーアウトボーナス演出画像G132が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに「3000pt」を示す賞球数画像SKが表示されることで、初当たりから遊技者に獲得した賞球数が3000個であることを把握させることが可能となっている。

## 【0421】

大当たり遊技C、大当たり遊技D、大当たり遊技E、または大当たり遊技Fのうち、いずれの大当たり遊技の実行が終了して、時短状態での次の特図2の抽選結果が、「10R時短大当たりB」、「10R時短大当たりC」、「10R時短小当たりA」、または「10R時短小当たりB」のうち、いずれの場合でも、実行される変動演出の実行が開始されても、図60(F)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにてスルーアウトボーナス演出画像G132の表示が継続することになる。画像表示装置7の表示画面7aにてスルーアウトボーナス演出画像G132の表示が継続することで、遊技者にスルーアウトボーナス演出の実行中であるかのように把握させることが可能となっている。なお、図60(F)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左上方には、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示が行われている。

## 【0422】

その後、変動演出の実行が終了しても、図60(G)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにてスルーアウトボーナス演出画像G132の表示が継続することになる。なお、図60(G)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左上方には、小図柄KZ1, KZ2, KZ3が大当たりを示唆する態様(図60(G)では「222」)で停止表示されている。その後、大当たり遊技の実行が開始されて、図61(A)に示す演出例へと進むことになる。

## 【0423】

図61(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて画像表示装置7の表示画面7aにてスルーアウトボーナス演出画像G132の表示が継続することになる。その後、図61(B)に示すように、大当たり遊技C、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技F、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技でのラウンド遊技にて、実行されているスルーアウトボーナス演出では、画像表示装置7の表示画面7aの左方と右方に「スルーアウトジャッジ?」と示すスルーアウト帯画像G133が表示されるスルーアウト転落分岐演出が実行されるか否かを煽る転落煽り演出が実行されることがある。その後、図61(B)に示す演出例から図62(A)に示す演出例へと進む場合がある。また、図61(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの右下方には「3600pt」を示す賞球数画像SKが表示される。図61(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに賞球数画像SKが表示されることで、初当たりから獲得した遊技球が3600個であることを把握させることが可能となっている。

## 【0424】

また、大当たり遊技C、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技F、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、スルーアウトボーナス演出では、転落煽り演出が実行されずに、図61(A)に示す演出例からそのまま図62(A)に示す演出例へと進む場合がある。

## 【0425】

例えば、図61(A)に示す演出例、または図61(B)に示す演出例から、図62(A)に示す演出例へと進む場合には、スルーアウトボーナス演出にてスルーアウト転落分岐演出の実行が開始されることがある。なお、スルーアウト転落分岐演出は、スルーアウトボーナス演出の実行が終了となる転落演出に分岐するか、またはスルーアウトボーナス演出の実行が継続となる継続演出に分岐することになる。

## 【0426】

スルーアウトボーナス演出にてスルーアウトボーナス転落分岐演出が実行されると、図62(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて左扉画像G134Lと右扉画像G134Rと「スルーアウトジャッジ」と示す文字画像G135とが表示される。

## 【0427】

続いて、スルーアウト転落分岐演出にて、画像表示装置7の表示画面7aでの左扉画像G134Lと右扉画像G134Rと「スルーアウトジャッジ」と示す文字画像G135との表示が終了となり、図62(A)に示す演出例から図62(B)に示す演出例へと進む

ことになる。図 6 2 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「ボタンを押し続けて扉が開けば LOGO ラッシュ継続」と示す文字画像 G 1 3 6 が表示される。

【0 4 2 8】

続いて、スルーアウト転落分岐演出にて、図 6 2 (B) に示す演出例から図 6 3 (A) に示す演出例へと進むことになる。図 6 3 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている左扉画像 G 1 3 4 L と右扉画像 G 1 3 4 R とが少し開放されている状態となっている。また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下方には、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B S と「押し続けろ」と示す文字画像 M O とが表示されている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にボタン画像 B S と文字画像 M O とが表示されることで、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下操作を行い続けるように促すことが可能となっている。

10

【0 4 2 9】

そして、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、大当たり遊技 F、または大当たり遊技 G のうち、いずれの大当たり遊技のラウンド遊技でも、スルーアウトボーナス演出でのスルーアウト転落分岐演出では、スルーアウトボーナス演出の実行が継続となる継続演出（図 6 3 (B-1) 参照）に進むことになる。図 6 3 (B-1) に示すように、図 6 3 (A) に示した左扉画像 G 1 3 4 L と右扉画像 G 1 3 4 R とが開放された状態よりも開放された状態となる。また、図 6 3 (B-1) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に「突破」と示す継続画像 G 1 3 8 が表示される。また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上方には、主人公キャラクタを示す継続アイコン画像 G 1 3 7 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に継続アイコン画像 G 1 3 7 と継続画像 G 1 3 8 が表示されることで、遊技者に特定遊技状態が継続されることを把握させることが可能となっている。

20

【0 4 3 0】

その後、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D、大当たり遊技 F、または大当たり遊技 G のうち、いずれの大当たり遊技のエンディング時間であっても、図 6 3 (B-1) に示す演出例から図 6 3 (C-1) に示す演出例へと進む。図 6 3 (C-1) に示すように、LOGO スルーアウトボーナス演出のエンディング演出では、LOGO スルーアウトモード継続演出（継続示唆演出）が実行されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「スルーアウトモード LOGO ラッシュ継続」を示すスルーアウト継続示唆画像 G 1 4 2 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「スルーアウトモード LOGO ラッシュ継続」を示すスルーアウト継続示唆画像 G 1 4 2 が表示されることで、特定遊技状態への制御が継続されることを示唆することで、特定遊技状態への制御が継続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。

30

【0 4 3 1】

スルーアウトボーナス演出でのスルーアウト転落分岐演出の実行が終了となって、引き続きスルーアウトボーナス演出の実行が継続することになる。その後、時短状態での次の特図 2 の抽選結果が、「10R 時短大当たり B」、「10R 時短大当たり C」、「10R 時短小当たり A」、または「10R 時短小当たり B」のうち、いずれの場合でも、実行される変動演出の実行が開始されると、図 6 3 (C-1) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にてスルーアウトボーナス演出画像 G 1 3 2 の表示が継続することで、遊技者にスルーアウトボーナス演出の実行中であるかのように把握させることが可能となっている。

40

【0 4 3 2】

一方で、大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技のエンディング時間であっても、スルーアウトボーナス演出でのスルーアウト転落分岐演出にて、スルーアウトボーナス演出の実行が終了となる転落演出（図 6 3 (B-2) 参照）に進むことになる。図 6 3 (B-2) に示すように、左扉画像 G 1 3 4 L と右扉画像 G 1 3 4 R とが完全に閉鎖された状態となる。また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下方には、「スルーアウトジャッジ」と示す文字画像 G 1 3 5 とが表示される。

【0 4 3 3】

その後、大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技のエン

50

ディングにて、スルーアウト転落分岐演出の実行が終了して、スルーアウトボーナス演出の実行が終了する。パチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態へと戻り、図 6 3 (C-2) に示す演出例へと進む。

#### 【0434】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態へと戻ってから所定時間（例えば、30 秒間）にて、図 6 3 (C-2) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて、特定遊技状態での遊技者が獲得した賞球数を示す総賞球数画像 K S とスルーアウトボーナス演出の実行回数を示すスルーアウトボーナス実行回数画像 S B 4 とを含むスルーアウト用リザルト表示画像 R H 3 が表示されることになる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたスルーアウトボーナス実行回数画像 S B 4 によって、遊技者に特定遊技状態でのスルーアウトボーナス演出の実行回数が 1 回であることを示し、遊技者にスルーアウトボーナス演出の実行回数が 1 回であることを把握させることが可能となっている。また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された総賞球数画像 K S によって、有利遊技状態で遊技者が獲得した賞球数が 4 5 0 0 個であることを把握させることが可能となっている。

#### 【0435】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、LOGO スタンダードモード、または LOGO 3 0 0 0 モードのうち、いずれの演出モードが設定されている場合であっても、大当たり遊技 C のエンディング時間（5 0 0 0 m s）、または大当たり遊技 F のエンディング時間（5 0 0 0 m s）では、ボーナス演出のエンディング演出にて特定遊技状態の制御が継続されることを示唆した。一方で、LOGO スタンダードモード、または LOGO 3 0 0 0 モードのうち、いずれの演出モードが設定されている場合であっても、大当たり遊技 D のエンディング時間（1 3 0 0 0 m s）、または大当たり遊技 G のエンディング時間（1 3 0 0 0 m s）では、ボーナス演出のエンディング演出にて、特定遊技状態の制御が終了となることを示唆した後に、実は特定遊技状態の制御が継続されることを示唆する復活演出（LOGO スタンダードモード専用復活演出 A、LOGO 3 0 0 0 モード専用復活演出 B）が行われ、特定遊技状態の制御が継続されることを示唆した。

#### 【0436】

しかしながら、図 6 3 を用いた説明により、LOGO スルーアウトモードが設定されている場合には、大当たり遊技 C のエンディング時間（5 0 0 0 m s）、または大当たり遊技 F のエンディング時間（5 0 0 0 m s）では、ボーナス演出のエンディング演出では、特定遊技状態の制御が継続されることを示唆した。また、LOGO スルーアウトモードが設定されている場合に、大当たり遊技 D のエンディング時間（1 3 0 0 0 m s）、または大当たり遊技 G のエンディング時間（1 3 0 0 0 m s）では、ボーナス演出のエンディング演出にて、LOGO スタンダードモードが設定されている場合や LOGO 3 0 0 0 モードが設定されている場合とは異なり、一度特定遊技状態の制御が終了となることを示唆した後に、実は特定遊技状態の制御が継続されることを示唆する復活演出が実行されることはなく、特定遊技状態の制御が終了となることを示唆する演出、または特定遊技状態の制御が継続することを示唆する演出のうち、いずれかの演出のみしか実行されない構成となっている。これにより、大当たり遊技のエンディング時間が当たり図柄（小当たり図柄、大当たり図柄）に応じて異なる場合であっても（図 8 参照）、特定遊技状態演出モードに応じて、エンディング時間での復活演出の実行割合と継続演出の実行割合が変更可能になるという斬新なパチンコ遊技機を提供することが可能となっている。

#### 【0437】

### 9. 大当たり信号

次に、図 6 4 から図 6 6 を用いて、特定遊技状態演出モード（LOGO スタンダードモード、LOGO 3 0 0 0 モード、LOGO スルーアウトモード）の設定中に、特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）であった場合に、外部端子板 1 1 9 による大当たり信号の出力状態について説明する。

#### 【0438】

先ず、図 6 4 を用いて、L O G O スタンダードモードが設定されている場合に特図 2 の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）であった場合に、外部端子板 1 1 9 による大当たり信号の出力状態について説明する。

【 0 4 3 9 】

先ず、図 6 4 ( A ) に示すように、L O G O スタンダードモードが設定されている場合には、主制御基板 8 0 からオープニングコマンドを受信するたびに、オープニング演出選択処理 ( S 4 4 1 0 ) のステップ S 4 7 0 3 では、演出制御用マイコン 9 1 によって L O G O ボーナス演出カウンタの値が 1 加算されていく。

【 0 4 4 0 】

図 6 4 ( A ) に示すように、L O G O スタンダードモードの設定中に、特図 2 の抽選結果が大当たり当選であった場合には、図 6 4 ( B ) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が行われて、その後第 2 特別図柄が大当たり図柄（例えば、「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、図 8 参照）で停止表示されると同時に、図 6 4 ( C ) に示すように条件装置が作動されるとともに役物連続作動が作動されて、1 種大当たり遊技の実行が開始されるとともに、図 6 4 ( F ) に示すように、外部端子板 1 1 9 による大当たり信号の出力状態が O N の状態となる。なお、この 1 種大当たり遊技の実行が開始されると、図 6 4 ( A ) に示すように、L O G O スタンダードボーナス演出の実行も開始される。その後、1 種大当たり遊技の実行が終了すると同時に、役物連続作動装置と条件装置とが停止されて（図 6 4 ( C )、図 6 4 ( D ) 参照）、外部端子板 1 1 9 による大当たり信号の出力状態が O F F の状態となる（図 6 4 ( F ) 参照）。なお、この 1 種大当たり遊技の実行が終了されると、L O G O スタンダードボーナス演出の実行も終了される（図 6 4 ( A ) 参照）。

【 0 4 4 1 】

その後、L O G O スタンダードモードが設定されている場合に、特図 2 の抽選結果が小当たり当選であった場合には、第 2 特別図柄の変動表示が行われて、その後第 2 特別図柄が小当たり図柄である「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」で停止表示された場合には（図 6 4 ( B )、図 8 参照）、小当たり遊技が実行される。その小当たり遊技の実行と同時に、図 6 4 ( A ) に示すように、L O G O スタンダードボーナス演出の実行が開始される。その後、小当たり遊技で特定領域センサ 3 9 a によって特定領域 3 9 への遊技球の通過が検出されると（図 6 4 ( E ) 参照）、2 種大当たり遊技の実行が開始されると同時に、条件装置が作動されるとともに（図 6 4 ( C ) 参照）、役物連続作動装置が作動されて（図 6 4 ( D ) 参照）、外部端子板 1 1 9 による大当たり信号の出力状態が O N の状態となる（図 6 4 ( F ) 参照）。

【 0 4 4 2 】

そして、大当たり遊技の実行が終了となって、条件装置の作動と役物連続作動装置の作動が終了する（図 6 4 ( C )、図 6 4 ( D ) 参照）と同時に、外部端子板 1 1 9 による大当たり信号の出力状態が O F F の状態となる（図 6 4 ( F ) 参照）。なお、この 2 種大当たり遊技の実行が終了されると、L O G O スタンダードボーナス演出の実行も終了される（図 6 4 ( A ) 参照）。

【 0 4 4 3 】

さらに、L O G O スタンダードモードが設定されている場合に、特図 2 の抽選結果が大当たり当選であった場合には、第 2 特別図柄の変動表示が行われて（図 6 4 ( B ) 参照）、その後第 2 特別図柄が大当たり図柄（例えば、「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、図 8 参照）で停止表示される。そして、条件装置が作動されるとともに（図 6 4 ( C ) 参照）、役物連続作動装置が作動して（図 6 4 ( D ) 参照）、1 種大当たり遊技の実行が開始されるとともに外部端子板 1 1 9 による大当たり信号の出力状態が O N の状態となる（図 6 4 ( F ) 参照）。なお、この 1 種大当たり遊技の実行が開始されると、L O G O スタンダードボーナス演出の実行も開始される（図 6 4 ( A ) 参照）。その後、1 種大当たり遊技の実行が終了となって、条件装置の作動と役物連続作動装置の作動も終了すると（図 6 4 ( C )、図 6 4 ( D ) 参照）、外部端子板 1 1 9 による大当

り信号の出力状態がOFFの状態となる（図64（F）参照）。なお、この1種大当たり遊技の実行が終了されると、LOGOスタンダードモード専用のLOGOスタンダードボーナス演出の実行も終了される（図64（A）参照）。

#### 【0444】

図64を用いた説明により、本形態のパチンコ遊技機1にてLOGOスタンダードモードが設定されている場合でも、大当たり遊技の実行が開始されると同時に大当たり信号の出力状態がONの状態となるとともに、大当たり遊技の実行が行われてオープニングコマンドを受信すると演出制御用マイコン91によってLOGOボーナス演出カウンタの値が1加算されていくことになる。すなわち、LOGOスタンダードモードの設定中に、1回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技に見せるLOGOスタンダードボーナス演出が実行される場合でも、特図の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）となるごとに、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる。

10

#### 【0445】

続いて、図65を用いて、LOGO3000モードの設定中に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）であった場合に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態について説明する。

#### 【0446】

まず、LOGO3000モードが設定されている場合には、主制御基板80からオープニングコマンドを受信すると、オープニング演出選択処理(S4410)でのステップS4706にて、LOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行が開始される1回目の大当たり遊技のオープニングコマンドが受信された場合のみ、演出制御用マイコン91によってLOGO3000ボーナス演出カウンタの値が1加算される。LOGO3000モードが設定されている場合には、主制御基板80からオープニングコマンドを受信すると、オープニング演出選択処理(S4410)でのステップS4708にてLOGO1500ボーナス演出の実行が開始される場合には、演出制御用マイコン91によってLOGO1500ボーナス演出カウンタの値が1加算される。

20

#### 【0447】

図65（A）に示すように、LOGO3000モードが設定されている場合であっても、特図2の抽選結果が大当たり当選であった場合には、第2特別図柄の変動表示が行われて（図65（B）参照）、その後第2特別図柄が大当たり図柄（例えば、「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、図8参照）で停止表示される。第2特別図柄が大当たり図柄で停止表示されると同時に、条件装置が作動されるとともに（図65（C）参照）、役物連続作動装置が作動されて（図65（D）参照）、1種大当たり遊技の実行が開始される。1種大当たり遊技の実行と同時に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる（図65（F）参照）。なお、この1種大当たり遊技の実行が開始されると、LOGO3000モード専用のLOGO1500ボーナス演出の実行も開始される場合がある。その後、役物連続作動装置と条件装置とが停止、すなわち大当たり遊技の実行が終了となると同時に（図65（C）、図65（D）参照）、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がOFFの状態となる（図65（F）参照）。なお、この1種大当たり遊技の実行が終了されると、LOGO1500ボーナス演出が実行されている場合には、そのLOGO1500ボーナス演出の実行も終了となる。

30

40

#### 【0448】

その後、LOGO3000モードの設定中に（図65（A）参照）、特図2の抽選結果が小当たり当選であった場合には、第2特別図柄の変動表示が行われて（図65（B）参照）、その後第2特別図柄が小当たり図柄である「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」で停止表示される場合がある。その後、小当たり遊技にて特定領域センサ39aによって特定領域39への遊技球の通過が検出されることで（図65（E）参照）、2種大当たり遊技の実行が開始され、条件装置が作動されるとともに（図65（C）参照）、役物連続作動装置が作動されて（図65（D）参照）、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる（図65（F）参照）。なお、この

50

2種大当たり遊技の実行が開始されると、LOGO3000モード専用のLOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行が開始される場合がある（図65（A）参照）。

【0449】

その後、条件装置の作動と役物連続作動装置の作動とが停止されると同時に（図65（C）、図65（D）参照）、すなわち大当たり遊技の実行が終了となると同時に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がOFFの状態となる（図65（F）参照）。なお、この2種大当たり遊技の実行が終了されて、LOGO3000モード専用のLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されている場合には、そのLOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行が終了される（図65（A）参照）。

【0450】

LOGO3000モードが設定されているときに（図65（A）参照）、特図2の抽選結果が大当たり当選であった場合には、第2特別図柄の変動表示が行われて（図65（B）参照）、その後第2特別図柄が大当たり図柄（例えば、「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、図8参照）で停止表示される。第2特別図柄が大当たり図柄で停止表示された場合には、条件装置が作動されるとともに（図65（C）参照）、役物連続作動装置が作動されて（図65（D）参照）、1種大当たり遊技の実行が開始される。1種大当たり遊技の実行が開始されると同時に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる（図65（F）参照）。なお、この1種大当たり遊技の実行が開始されると、前回の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行されていた場合には、LOGO3000モード専用のLOGO3000ボーナス演出の後半演出の実行が開始される（図65（A）参照）。その後、役物連続作動装置と条件装置とが停止、すなわち大当たり遊技の実行が終了となると同時に（図65（C）、図65（D）参照）、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がOFFの状態となる（図65（F）参照）。なお、この1種大当たり遊技の実行が終了されると、LOGO3000ボーナス演出の後半演出の実行が終了となる（図65（F）参照）。

【0451】

図65を用いた説明により、本形態のパチンコ遊技機1にてLOGO3000モードが設定されている場合には、大当たり遊技の実行が開始されるごとに、大当たり信号の出力状態がONの状態となる。しかしながら、LOGO3000ボーナス演出の実行が開始される1回目の大当たり遊技のオープニングコマンドが受信された場合のみに、演出制御用マイコン91によってLOGO3000ボーナス演出カウンタの値が1加算される。一方で、LOGO1500ボーナス演出が実行される場合には、大当たり遊技のオープニングコマンドが受信された場合のみに、演出制御用マイコン91によってLOGO1500ボーナス演出カウンタの値が1加算される。すなわち、LOGO3000モードが設定されている場合には、2回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技のように見せるLOGO3000ボーナス演出、または1回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技に見せるLOGO1500ボーナス演出のうち、いずれのボーナス演出が実行される場合でも、特図の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）となるごとに、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる。

【0452】

続いて、図66を用いて、LOGOスルーアウトモードの設定中に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となった場合の外部端子板119による大当たり信号の出力状態について説明する。

【0453】

まず、LOGOスルーアウトモードが設定される場合には、時短状態にて特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となると、オープニング演出選択処理（S4410）のステップS4710にてLOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が1加算される。しかしながら、LOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が1加算された後に、特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となっても、LOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が2以上になることはない。

10

20

30

40

50

## 【0454】

先ず、LOGOスルーアウトモードの設定中に（図66（A）参照）、LOGOスルーアウトボーナス演出の実行が開始されていない状態において、特図2の抽選結果が大当たり当選であった場合には、第2特別図柄の変動表示が行われて（図66（B）参照）、その後第2特別図柄が大当たり図柄（例えば、「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、図8参照）で停止表示される。第2特別図柄が大当たり図柄で停止表示されると同時に、条件装置が作動されるとともに役物連続作動装置が作動されて（図66（C）、図66（D）参照）、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる（図66（F）参照）。なお、この1種大当たり遊技の実行が開始されると、LOGOスルーアウトボーナス演出の実行が開始される。その後、役物連続作動装置と条件装置とが停止（図66（C）、図66（D）参照）、すなわち大当たり遊技の実行が終了となると同時に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がOFFの状態となる（図66（F）参照）。なお、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合には、この1種大当たり遊技の実行が終了されても、スルーアウトボーナス演出の実行は継続されることになる（図66（A）参照）。

10

## 【0455】

その後、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合に（図66（A）参照）、特図2の抽選結果が小当たり当選であった場合には、第2特別図柄の変動表示が行われて、その後第2特別図柄が小当たり図柄（「特図2\_\_小当たり図柄a」、「特図2\_\_小当たり図柄b」、図8参照）で停止表示される（図66（B）参照）。その後、第2特別図柄が小当たり図柄である「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」で停止表示された場合に実行された小当たり遊技の実行中に、特定領域センサ39aによって特定領域39への遊技球の通過が検出されると（図66（E）参照）、条件装置が作動されるとともに（図66（C）参照）、役物連続作動装置が作動されて（図66（D）参照）、2種大当たり遊技の実行が開始されて、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる（図66（F）参照）。なお、図66（A）に示すように、スルーアウトボーナス演出の実行は継続されている。

20

## 【0456】

その後、条件装置の作動と役物連続作動装置の作動とが停止されると同時に（図66（C）、図66（D）参照）、すなわち大当たり遊技の実行が終了となると同時に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がOFFの状態となる（図66（F）参照）。なお、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合には、この2種大当たり遊技の実行が終了されても、スルーアウトボーナス演出の実行は継続されることになる（図66（A）参照）。

30

## 【0457】

LOGOスルーアウトモードの設定中に、特図2の抽選結果が大当たり当選であった場合には、第2特別図柄の変動表示が行われて（図66（B）参照）、その後第2特別図柄が大当たり図柄（例えば、「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、図8参照）で停止表示される。第2特別図柄が大当たり図柄で停止表示されると同時に、条件装置が作動されるとともに（図66（C）参照）、役物連続作動装置が作動されて（図66（D）参照）、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる（図66（F）参照）。その後、役物連続作動装置と条件装置とが停止（図66（C）、図66（D）参照）、すなわち大当たり遊技の実行が終了となると同時に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がOFFの状態となる（図66（F）参照）。なお、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合には、この1種大当たり遊技の実行が終了されても、スルーアウトボーナス演出の実行は継続されることになる（図66（A）参照）。

40

## 【0458】

図66を用いた説明により、本形態のパチンコ遊技機1にてLOGOスルーアウトモードが設定されている場合でも、大当たり遊技の実行が開始されるごとに、大当たり信号の

50

出力状態がONの状態となる。しかしながら、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合には、特別遊技状態にてLOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が1加算されると、その後LOGOスルーアウトボーナス演出カウンタの値が加算され、LOGOスルーアウトボーナス演出の1回の実行が継続されていく。すなわち、LOGOスタンダードモードが設定されている場合に、特図の抽選結果が大当たり（1種大当たり、2種大当たり）となるごとに、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がONの状態となる。一方で、LOGOスタンダードボーナス演出の実行が開始されると、その後、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されてしまうので、LOGOスルーアウトボーナス演出の実行は継続され続けることになる。

【0459】

10

図64から図66を用いた説明により、本形態のパチンコ遊技機1では、特定遊技状態演出モード（LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、LOGOスルーアウトモード）のうち、設定されている演出モードに応じて、演出制御用マイコン91によってボーナス演出の実行回数のカウンタの仕方が異なっている。しかしながら、特定遊技状態演出モード（LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、LOGOスルーアウトモード）のうち、いずれの演出モードが設定されている場合であっても、特図の抽選結果が当たり（小当たり、大当たり）である場合に、外部端子板119による大当たり信号の出力状態がON状態となる回数および外部端子板119による大当たり信号の出力状態がON状態となってからOFF状態に戻るまでの時間も同じである。

【0460】

20

#### 10. 第1実施形態の効果

以上詳細に説明したように第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、特定遊技状態に制御されていることを示唆するLOGOスルーアウトボーナス演出が大当たり遊技の終了後に終了されても、特定遊技状態の制御される場合には、LOGOスルーアウトボーナス演出も継続されることになる。これにより、LOGOスルーアウトボーナス演出の実行が継続されることで、特定遊技状態が長い間続いて欲しいという遊技者の気持ちを高めるといふ斬新な演出を遊技者に提供して、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0461】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうち、LOGOスルーアウトモードの設定中に、大当たり遊技が実行されている場合には、LOGOスルーアウトボーナス演出が実行されることがある。一方で、LOGO3000モードの設定中に、大当たり遊技が実行されている場合には、LOGO3000ボーナス演出、またはLOGO1500ボーナス演出が実行される。これにより、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合に、大当たり遊技にてLOGOスルーアウトボーナス演出を楽しませる、一方でLOGO3000モードが設定されている場合には、大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出、またはLOGO1500ボーナス演出を楽しませることが可能となる。

30

【0462】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合にはLOGOスルーアウトボーナス演出にて復活演出が実行されないが、LOGO3000モードが設定されている場合にはLOGO3000ボーナス演出、またはLOGO1500ボーナス演出のうち、いずれのボーナス演出であっても、LOGO3000専用復活演出Bが実行される場合がある。これにより、特定遊技状態演出モードのうち、設定されている演出モードに応じて、大当たり遊技演出にて復活演出が実行されない場合と復活演出が実行される場合があるという斬新なパチンコ遊技機の提供によって、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

【0463】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、第2特別図柄が「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの当たり図柄が停止表示された場合でも、大当たり遊

50

技の終了後に時短状態に制御される。また、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合には、第2特別図柄が「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの当たり図柄が停止表示された場合でも、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆する演出が実行される。一方で、LOGO3000モードが設定されている場合には、第2特別図柄が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの当たり図柄が停止表示された場合には、LOGO3000ボーナス演出の後半演出、またはLOGO1500ボーナス演出にてLOGO3000専用復活演出Bが実行される場合がある。また、LOGO3000モードが設定されている場合には、第2特別図柄が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの当たり図柄が停止表示された場合でも、LOGO3000ボーナス演出の後半演出、またはLOGO1500ボーナス演出にて大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆する演出が実行される場合がある。これにより、第2特別図柄が停止表示される当たり図柄ではなく、設定されている演出モードに応じて、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆する演出、または復活演出が実行されるのか、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆する演出のみが実行されるのかを変化されることが可能になるという斬新な遊技機を提供することで、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【0464】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGO3000モードが設定されている場合に、特定遊技状態の制御が終了となると、特定遊技状態が終了するまでのLOGO3000ボーナス演出の実行回数を示すLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2と、その特定遊技状態でのLOGO1500ボーナス演出の実行回数を示すLOGO1500ボーナス実行回数画像SB3とが区別して表示される(図59(G)参照)。これにより、特定遊技状態でのLOGO3000ボーナス演出の実行回数と、特定遊技状態でのLOGO1500ボーナス演出の実行回数とを遊技者に適切に確認させることが可能になるという斬新なパチンコ遊技機1を提供することが可能になる。

20

#### 【0465】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGOスタンダードボーナス演出やLOGO1500ボーナス演出は、1回の大当たり遊技の実行を示唆する大当たり遊技演出であり、LOGO3000ボーナス演出は、2回の大当たり遊技の実行を1回の大当たり遊技の実行であるかのように示唆する大当たり遊技演出である。これにより、実行されるLOGO1500ボーナス演出、またはLOGO3000ボーナス演出によって、設定されている演出モードが同じであるのに、遊技者に様々なボーナス演出を見せることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

#### 【0466】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGOスタンダードボーナス演出やLOGO1500ボーナス演出は、1回の大当たり遊技の実行を示唆する大当たり遊技演出であり、LOGOスルーアウトボーナス演出は、LOGOスルーアウトモードから通常演出モードに変更される、すなわち、特定遊技状態が開始されてから特定遊技状態が終了するまでに実行された変動演出および大当たり遊技演出が、1回の大当たり遊技の実行であるかのように示唆するボーナス演出である。これにより、実行されるLOGOスタンダードボーナス演出やLOGO1500ボーナス演出、またはLOGOスルーアウトボーナス演出によって、設定されている演出モードが同じであるのに、遊技者に様々なボーナス演出を見せることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【0467】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、1回の大当たり遊技の実行を1回のLOGO1500ボーナス演出の実行として演出制御用マイコン91によってカウントされ、2回の大当たり遊技の実行を1回のLOGO3000ボーナス演出の実行として演出制御用マイコン91によってカウントされる。これにより、特定遊技状態の制御が終了と

50

なって所定期間（例えば、30秒間）、画像表示装置7の表示画面7aに表示されたLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2とLOGO1500ボーナス実行回数画像SB3とによって、特定遊技状態でのLOGO3000ボーナス演出の実行回数とLOGO1500ボーナス演出の実行回数とを正確に把握させることが可能となっている。

#### 【0468】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGOスタンダードボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出、LOGO3000ボーナス演出、またはLOGOスルーアウトボーナス演出のうち、いずれのボーナス演出が実行される場合であっても、特図の抽選結果が当たり（小当たり、大当たり）であった場合には、必ず外部端子板119から大当たり信号の出力状態がONとなる（図64、図65、図66参照）。これにより、遊技者にLOGOスタンダードボーナス演出、LOGO3000ボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出、またはLOGOスルーアウトボーナス演出のうち、いずれのボーナス演出を提供する場合でも、特図の抽選結果が当たりであった回数は正確に伝えることが可能である。

10

#### 【0469】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGO3000モードが設定されている場合にLOGO3000ボーナス演出が実行される場合、またはLOGOスルーアウトモードが設定されている場合にLOGOスルーアウトボーナス演出が実行される場合のうち、いずれの場合でも、必ず外部端子板119から大当たり信号の出力状態がONとなる（図65、図66参照）。これにより、遊技者にLOGO3000ボーナス演出、またはLOGOスルーアウトボーナス演出のうち、いずれのボーナス演出を提供する場合でも、特図の抽選結果が当たりであった回数は正確に伝えることが可能である。

20

#### 【0470】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGO3000モードが設定されている場合に行われ得るLOGO3000ボーナス演出によって、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることと、大当たり遊技の終了後の時短状態における次回の特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって、大当たり遊技の実行が確定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。これにより、LOGO3000ボーナス演出によって、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることと、次回の大当たり遊技の実行が確定という強い印象を与えるという斬新なボーナス演出によって、遊技者をドキドキさせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

#### 【0471】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態にて特図2の抽選結果が大当たり当選である場合には、81%の割合で1種大当たり遊技の終了後に時短状態の制御が継続される（図8参照）。また、時短状態にて特図2の抽選結果が小当たり当選である場合には、81%の割合で2種大当たり遊技の終了後に時短状態の制御が継続される（図8参照）。LOGO3000モードが設定されている場合に、時短状態にて特図2の抽選結果が大当たり当選である場合のLOGO3000ボーナス演出の実行割合は70%であるが、LOGO3000モードが設定されている場合に、時短状態にて特図2の抽選結果が大当たり当選である場合のLOGO1500ボーナス演出の実行割合は11%である。これにより、大当たり遊技の終了後に時短状態の制御が継続され易さは同じであるが、LOGO3000モードが設定されている場合におけるLOGO3000ボーナス演出の実行され易さとLOGO1500ボーナス演出の実行され易さとが異なるという斬新さによって、遊技者を視覚的に楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【0472】

##### 1.1. 変更例

次に、上記実施形態のパチンコ遊技機1の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第1実施形態のパチンコ遊技機1と同様の構成については、同じ符号を付し

50

て説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、勿論、第1実施形態に係る構成同士、および変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記第1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。

【0473】

＜第2実施形態＞

上記第1実施形態のパチンコ遊技機1では、特定遊技状態演出モードであるLOGO3000モードの設定中に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となった場合に、LOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行される割合は70%に予め決められていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、下記の第2実施形態のように、特定遊技状態演出モードであるLOGO3000モードの設定中に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となった場合に、LOGO3000ボーナス演出の前半演出が実行される割合（以下、LOGO3000ボーナス演出の実行確率とも称する）を遊技者によって選択可能であっても良い。

10

【0474】

第2実施形態のパチンコ遊技機1では、特定遊技状態演出モードであるLOGO3000モードの設定中に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となった場合に、LOGO3000ボーナス演出の実行確率を客待ち演出にて遊技者による演出ボタン63とセレクトボタン64との押下操作によって選択可能となっている。先ず、図67を用いて客待ち演出について説明する

20

【0475】

パチンコ遊技機1は、客待ち演出モードが設定されているときに、客待ち演出を行うことが可能である。客待ち演出は、電源投入後の特図変動が開始される前や、特図変動後に所定時間、次の特図変動が開始されなかった場合等に行われることがある。客待ち演出は、例えば、特図変動後の次の特図変動が所定時間行われなかった場合、図67に示すように行われる。本形態では客待ち演出により表示される待機画像が基本的には、4段階にわたって変化するようにになっている。

【0476】

図69（A）には、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、変動演出における演出図柄8の停止表示が、昼間通常用背景画像G102にてなされた状態（図柄停止画像）を示している。なお、左上部の領域では小図柄KZも併せて停止表示されている。

30

【0477】

図69（B）には、選択待機画像G232が表示された状態を示している。選択待機画像G232は、セレクトボタン64の上方向ボタン又は下方向ボタンを押下操作すればLOGO3000ボーナス演出の実行割合のカスタマイズを行うための振り分けカスタム演出に移行することを示す待機画像である。また選択待機画像G232は、セレクトボタン64の左方向ボタン又は右方向ボタンを押下操作すれば設定音量を変更できることを示す待機画像でもある。なお、停止表示された演出図柄8及び小図柄KZも併せて示されている。

【0478】

40

図69（C）には、ホールコード対応画像G233が表示された状態を示している。ホールコード対応画像G233は、主人公キャラを示すと共に、ホールコード情報に対応した遊技場の名称を示す待機画像である。ホールコード情報は、各遊技場に対応した所定桁数の数字を入力されたことにより表示可能な情報である。

【0479】

図69（D）には、客待ちデモ画像G231が表示された状態を示している。本形態の客待ちデモ画像G231は、本パチンコ遊技機1における主人公キャラと敵キャラとの戦いを示す待機画像である。この客待ちデモ画像G231は、遊技場でどの遊技機で遊技しようかと迷っている遊技者に、本パチンコ遊技機1を適切にアピール可能なものとなっている。

50

## 【0480】

そして、第2実施形態では、図69に示すように、変動演出が終了し、演出図柄8の停止表示が所定時間（約30秒）継続した場合（図69（A）参照）、選択待機画像G232を表示する（図69（B）参照）。また、選択待機画像G232を所定時間（約30秒）表示した場合、次に、ホールコード対応画像G233を表示する（図69（C）参照）。さらに、ホールコード対応画像G233を所定時間（約30秒）表示した場合、次に、客待ちデモ画像G231を表示する（図69（D）参照）。そして、客待ちデモ画像G231を所定時間（約30秒）表示した場合、次に、選択待機画像G232を表示する（図69（B）参照）。

## 【0481】

すなわち、図69に示すように、本形態の客待ち演出は、特図変動が行われない期間において、選択待機画像G232を表示可能な選択待機デモ演出、ホールコード対応画像G233を表示可能なホールコード対応デモ演出、客待ちデモ画像G231を表示可能な特定デモ演出を、この順で繰り返して実行することが可能である。なお、客待ち演出中に特図変動が開始された場合には、客待ち演出を終了し、変動演出を実行可能である。

## 【0482】

＜第2実施形態のLOGO3000ボーナス演出＞

次に第2実施形態の振り分けカスタム演出について、図70から図72を用いて説明する。図69（B）に示す選択待機画像G232が表示された状態で、セレクトボタン64の上方向ボタン又は下方向ボタンが押下操作された場合には、客待ち演出にて振り分けカスタム演出が実行され、図70（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに振り分けカスタム画像G234が表示されることになる。

## 【0483】

図70（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには振り分けカスタム画像G234が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに表示された振り分けカスタム画像G234には、「振り分けカスタム」と示すタイトル画像と、「振り分けカスタム」を示す文字画像DK1と、「戻る」を示す項目画像DK2と、矢印画像YZと、セレクトボタン64を模した画像と「上下で選択」を示す文字画像からなるセレクトボタン操作画像SRと、演出ボタン63を模した画像と「決定」を示す文字画像からなる演出ボタン操作画像TBが含まれる。

## 【0484】

画像表示装置7の表示画面7aに表示された振り分けカスタム画像G234のセレクトボタン操作画像SRは、遊技者にセレクトボタン64の上方向ボタン、または下方向ボタンを押下操作することで、矢印画像YZが示す文字画像を「振り分けカスタム」を示す文字画像DK1、または「戻る」を示す項目画像DK2に変更可能であることを把握させることが可能となる。また、画像表示装置7の表示画面7aに表示された振り分けカスタム画像G234の演出ボタン操作画像TBは、遊技者に演出ボタン63を押下操作することで、矢印画像YZが示す文字画像を「振り分けカスタム」を示す文字画像DK1、または「戻る」を示す項目画像DK2の選択が決定されることを把握させることが可能となる。また、画像表示装置7の表示画面7aにて選択待機画像G232から振り分けカスタム画像G234の表示へと切り替わった場合には、図70（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている矢印画像YZは、「振り分けカスタム」を示す文字画像DK1を示す状態となる。

## 【0485】

また、画像表示装置7の表示画面7aに振り分けカスタム画像G234が表示されている場合に、セレクトボタン64の下方向ボタンを押下操作することで、矢印画像YZが「戻る」を示す項目画像DK2を示す状態となる（図70（B）参照）。

## 【0486】

その後、例えば、画像表示装置7の表示画面7aに振り分けカスタム画像G234が表示されている場合に、セレクトボタン64の上方向ボタンが押下操作されて、矢印画像Y

10

20

30

40

50

Zが「振り分けカスタム」を示す文字画像DK1を選択している場合に、遊技者によって演出ボタン63が押下操作されると、振り分けカスタムが決定され、図71(A)の演出例へと進むことになる。

【0487】

例えば、図71(A)の演出例へと進んだ場合には、画像表示装置7の表示画面7aに振り分けカスタム画像G234が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに表示された振り分けカスタム画像G234には、「振り分けカスタム」と示すタイトル文字画像と、「LOGO3000ボーナス演出」を示す文字画像と、LOGO3000ボーナス演出の実行割合を示す文字画像と、8つの信頼度数値画像を含む実行割合数値画像領域JSと、「戻る」を示す項目画像と、「初期化」を示す項目画像と、セレクトボタン64を模した画像と「上下で選択、左右で切り替え」を示す文字画像からなるセレクトボタン操作画像SRと、演出ボタン操作画像TBが含まれる。

10

【0488】

画像表示装置7の表示画面7aに表示された振り分けカスタム画像G234のセレクトボタン操作画像SRは、遊技者にセレクトボタン64の上方向ボタン、または下方向ボタンを押下操作することで、LOGO3000ボーナス演出の実行割合を示す文字画像、「戻る」の項目画像、または「初期化」の項目画像に変更可能であることを把握させることが可能となる。また、画像表示装置7の表示画面7aに表示された振り分けカスタム画像G234のセレクトボタン操作画像SRは、遊技者にセレクトボタン64の左方向ボタン、または右方向ボタンを押下操作することで、LOGO3000ボーナス演出の実行割合

20

【0489】

例えば、画像表示装置7の表示画面7aに振り分けカスタム画像G234が表示されている状態で、矢印画像YZがLOGO3000ボーナス演出を示す文字画像を選択している場合に、セレクトボタン64の右方向ボタンを1回押下操作するごとに、画像表示装置7の表示画面7aに表示された実行割合数値画像領域JSの1つの白色の実行割合数値画像が黒色の実行割合数値画像に変化させることが可能となっている。白色の実行割合数値画像が黒色の実行割合数値画像に1つ変化するごとに、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が10%増加されたことを遊技者に把握させることが可能である。

【0490】

30

また、画像表示装置7の表示画面7aに振り分けカスタム画像G234が表示されている状態で、矢印画像YZがLOGO3000ボーナス演出の実行割合を示す文字画像を選択している場合に、セレクトボタン64の左方向ボタンを1回押下操作するごとに、実行割合数値画像領域JSにある1つの黒色の実行割合数値画像が白色の実行割合数値画像に変化させることが可能となっている。黒色の実行割合数値画像が白色の実行割合数値画像に1つ変化するごとに、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が10%減少されたことを遊技者に把握させることが可能である。

【0491】

例えば、図71(A)に示す演出例が表示されている状態で、矢印画像YZがLOGO3000ボーナス演出についての実行割合を示す文字画像を選択している場合に、遊技者がセレクトボタン64の右方向ボタンの5回押下操作を行うと、図71(B)の演出例へと進むことになる。

40

【0492】

図71(B)に示すように、実行割合数値画像領域JSにおける10つの実行割合数値画像のうち、最も左方に位置する5つの白色の実行割合数値画像が黒色の実行割合数値画像に変化し、「0%」を示す文字画像から「50%」の実行割合の値を示す文字画像に変化している。図71(B)に示す振り分けカスタム画像G234が表示されることで、遊技者がセレクトボタン64の押下操作することで、LOGO3000ボーナス演出の実行割合を「50%」に選択したことが把握することが可能である。

【0493】

50

その後、図 7 2 (A) に示す演出例へと進む。例えば、矢印画像 Y Z が LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出についての実行割合を示す文字画像を選択している場合に、遊技者がさらにセレクトボタン 6 4 の右方向ボタンの 3 回押下操作を行うと、図 7 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された実行割合数値画像領域 J S の 8 つの実行割合数値画像のうち、全ての実行割合数値画像が黒色に変化することになる。これにより、図 7 2 (A) に示す振り分けカスタム画像 G 2 3 4 が表示されることで、遊技者がセレクトボタン 6 4 の押下操作することで、LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の実行割合を最大である「8 1 %」に選択したことが把握することが可能である。なお、第 2 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の実行割合は最大「8 1 %」まで選択可能となっている。ここで「8 1 %」という実行割合の数値は、特図 2 の抽選にて 1 種大当たり、または 2 種大当たりのうち、いずれの大当たりに当選して、実行された大当たり遊技の終了後に時短状態が継続して制御される割合 (8 1 %) と同じ数値である。

10

【0 4 9 4】

その後、遊技者が演出ボタン 6 3 を 1 回押下操作することで、遊技者が選択した LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の実行割合 (「8 1 %」) が選択されて決定されると、演出制御用マイコン 9 1 により LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の実行割合が「8 1 %」に設定されることになる。この場合、図 7 2 (A) から図 7 2 (B) へと進む。

【0 4 9 5】

図 7 2 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に設定内容画像 G 2 3 5 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された設定内容画像 G 2 3 5 では、遊技者が選択して決定した LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の実行割合が「8 1 %」であることを示す文字画像が含まれる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に図 7 2 (B) に示す設定内容画像 G 2 3 5 が表示されることで、遊技者自身が選択して決定した LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の実行割合が 8 1 %であることを把握させることが可能となる。

20

【0 4 9 6】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a に設定内容画像 G 2 3 5 が表示されてから、所定期間 (例えば、3 0 秒) が経過すると、振り分けカスタム演出が終了となり、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている設定内容画像 G 2 3 5 が選択待機画像 G 2 3 2 に変更されることになる (図 6 9 (B) 参照)。

【0 4 9 7】

〔第 2 実施形態の受信コマンド解析処理〕次に、図 7 3 を用いて、第 2 実施形態の受信コマンド解析処理 (S 4 2 0 1) について詳細に説明する。なお、図 7 3 に示す第 2 実施形態の受信コマンド解析処理 (S 4 2 0 1) は、第 1 実施形態の受信コマンド解析処理 (S 4 2 0 1) と同様の処理について説明は省略して説明する。

30

【0 4 9 8】

第 2 実施形態の受信コマンド解析処理 (S 4 2 0 1) において、演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S 4 4 1 4 にてエンディングコマンドを受信していない場合 (S 4 4 1 3 で NO)、またはエンディング演出選択処理 (S 4 4 1 4) を行った後、ステップ S 4 4 1 6 に進む。

【0 4 9 9】

演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S 4 4 1 6 にて客待ち待機コマンドを受信したか否かを判定する (S 4 4 1 6)。客待ち待機コマンドを受信した場合には (S 4 4 1 6 で YES)、客待ち演出処理 (S 4 4 1 7) を行い、続いて後述するカスタム設定処理 (S 4 4 1 8) を行い、ステップ S 4 4 1 5 に進む。

40

【0 5 0 0】

〔第 2 実施形態の客待ち演出処理〕客待ち演出処理 (S 4 4 1 7) にて、演出制御用マイコン 9 1 は、客待ちタイマに待機時間 (例えば、3 0 秒) をセットし、客待ちフラグの値を「1」にセットする。ここで客待ちタイマとは、客待ち演出として順次表示する各種の画像 (選択待機画像 G 2 3 2、ホールコード対応画像 G 2 3 3、客待ちデモ画像 G 2 3 1、図 6 9 参照) の表示タイミングを計るカウンタである。なお、サブ制御基板 9 0 が客待ちコマンドを受信してから次に変動開始コマンドを受信するまでの期間 (つまり主制御基板

50

80において客待ち待機フラグがONである期間)を客待ち状態中という。

#### 【0501】

また客待ちフラグとは、客待ち状態の段階を示すフラグである。詳細には、図73中の表に示すように、客待ちフラグが「0」であれば客待ち状態中でないこと(つまり非客待ち中)を示す。また、客待ちフラグが「1」であれば、演出図柄8が完全に止まった図柄停止画像を表示している段階(つまり客待ち状態が開始された段階)であることを示す。また、客待ちフラグが「2」であれば選択待機画像G232を表示している段階であることを示す。また、客待ちフラグが「3」であればホールコード対応画像G233を表示している段階であることを示す。また、客待ちフラグが「4」であれば客待ちデモ画像G231を表示している段階であることを示す。また、客待ちフラグが「5」であれば振り分けカスタム画像G234、振り分けカスタム画像G234、設定内容画像G235を表示している段階であることを示す。

10

#### 【0502】

客待ち演出処理(S4417)にて、演出制御用マイコン91は、図69(A)に示す図柄停止画像(演出図柄8が停止表示された状態)を表示して、客待ちタイマにセットした待機時間(例えば、30秒)が経過すると、新たに客待ちタイマに待機時間(例えば、30秒)をセットし、客待ちフラグの値を「2」にセットする。演出制御用マイコン91は、客待ちフラグの値を「2」にセットすると、図柄停止画像から選択待機画像G232への切替タイミングであるため、選択待機画像G232を表示させるための選択待機画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。ここでセットされた選択待機画像表示コマンドを受信した画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aに選択待機画像G232(図69(B)参照)を表示させる。これにより、本形態では客待ち演出が開始される。

20

#### 【0503】

また、客待ち演出処理(S4417)にて、演出制御用マイコン91は、図69(B)に示す選択待機画像G232を表示して、客待ちタイマにセットした待機時間(例えば、30秒)が経過すると、新たに客待ちタイマに待機時間(例えば、30秒)をセットし、客待ちフラグの値を「3」にセットする。演出制御用マイコン91は、選択待機画像G232からホールコード対応画像G233への切替タイミングであるため、ホールコード対応画像G233を表示させるためのホールコード対応画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。ここでセットされたホールコード対応画像表示コマンドを受信した画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aにホールコード対応画像G233(図69(C)参照)を表示させる。

30

#### 【0504】

さらに、客待ち演出処理(S4417)にて、演出制御用マイコン91は、図69(C)に示すホールコード対応画像G233を表示して、客待ちタイマにセットした待機時間(例えば、30秒)が経過すると、新たに客待ちタイマに待機時間(例えば、30秒)をセットし、客待ちフラグの値を「4」にセットする。演出制御用マイコン91は、ホールコード対応画像G233から客待ちデモ画像G231への切替タイミングであるため、客待ちデモ画像G231を表示させるための客待ちデモ画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。ここでセットされた客待ちデモ画像表示コマンドを受信した画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aに客待ちデモ画像G231(図69(D)参照)を表示させる。

40

#### 【0505】

また、第2実施形態の客待ち演出処理(S4417)にて、演出制御用マイコン91は、図69(B)に示す選択待機画像G232を表示している場合に、セレクトボタン検出スイッチ64aによる検出によりセレクトボタン64の上方向ボタン又は下方向ボタンが押下操作された場合には、客待ちタイマにセットした待機時間(例えば、30秒)が経過していても、当該客待ちタイマを「0」にして、客待ちフラグの値を「5」にセットする。演出制御用マイコン91は、選択待機画像G232から振り分けカスタム画像G234

50

への切替タイミングであるため、振り分けカスタム画像 G 2 3 4 を表示させるための振り分けカスタム画像表示コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。ここでセットされた振り分けカスタム画像表示コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に図 7 0 (A) に示す振り分けカスタム画像 G 2 3 4 を表示させる。これにより、振り分けカスタム画像 G 2 3 4 が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている状態で、遊技者にセレクトボタン 6 4 と演出ボタン 6 3 の押下操作を行わせて、「振り分けカスタム」の文字画像 D K 1、または「戻る」の項目画像 D K 2 のうち、いずれかの文字画像を選択させて、その選択を確定させることが可能となる。

【0506】

〔第2実施形態のカスタム設定処理〕次に、図 7 4 から図 7 5 を用いて、第2実施形態のカスタム設定処理(S4418)について詳細に説明する。図 7 4 に示すように、カスタム設定処理(S4418)ではまず、客待ちフラグの値が「5」であるか否かを判定する(S5101)。客待ちフラグの値が「5」ではない場合には(S5101でNO)、そのまま本処理を終えて、図 7 3 のステップS4415に進む。また、客待ちフラグの値が「5」であると判定した場合には(S5101でYES)、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に振り分けカスタム画像 G 2 3 4 を表示しているか否かを判定する(S5102)。画像表示装置 7 の表示画面 7 a で振り分けカスタム画像 G 2 3 4 を表示していると判定した場合には(S5102でYES)、ステップS5103に進む。また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a で振り分けカスタム画像 G 2 3 4 を表示していないと判定した場合には(S5101でNO)、ステップS5103に進む。

【0507】

ステップS5103にて、演出制御用マイコン 9 1 は、振り分けカスタム画像 G 2 3 4 に示された「振り分けカスタム」の項目画像の選択が決定されたか否か、すなわち、振り分けカスタム画像 G 2 3 4 に示された矢印画像 Y Z が「振り分けカスタム」の項目画像を示した状態で、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a が検出したか否かを判定する(S5103)。振り分けカスタム画像 G 2 3 4 に示された「振り分けカスタム」の文字画像 D K 1 の選択が決定された場合には(S5103でYES)、演出制御用マイコン 9 1 は、振り分けカスタム画像 G 2 3 4 を表示させるための振り分けカスタム画像表示コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。ここでセットされた振り分けカスタム画像表示コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に図 7 0 (A) に示す振り分けカスタム画像 G 2 3 4 を表示させる。また、振り分けカスタム画像 G 2 3 4 に示された「振り分けカスタム」の文字画像 D K 1 の選択が決定されなかった場合には(S5103でNO)、ステップS5105に進む。

【0508】

続いて、ステップS5105において、演出制御用マイコン 9 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に振り分けカスタム画像 G 2 3 4 が表示されているか否かを判定する(S5105)。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に振り分けカスタム画像 G 2 3 4 が表示されている場合には(S5105でYES)、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された振り分けカスタム画像 G 2 3 4 が示す「戻る」の項目画像 D K 2 または「初期化」の項目画像が決定されたか否か、すなわち、振り分けカスタム画像 G 2 3 4 に示された矢印画像 Y Z が「戻る」の項目画像 D K 2、または「初期化」の項目画像を示した状態で、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a が検出したか否かを判定する(S5106)。「戻る」の項目画像、および「初期化」の項目画像が決定されなかった場合には(S5106でNO)、ステップS5107に進む。また、「戻る」の項目画像 D K 2、または「初期化」の項目画像が決定された場合には(S5106でYES)、図 7 5 のステップS5111に進む。

【0509】

続いて、ステップS5107にて、演出制御用マイコン 9 1 は、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a が検出したか否か、すなわち演出ボタン 6 3 が押下操作(所定操作)されたか否かを判定する。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a が検出した場合には(S5107でYES)、遊技者がセレクトボタン 6 4 の押下操作によって選んだ L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の実行

割合の設定を確定し(S5108)、ステップS5109に進む。なお、ステップS5108にてLOGO3000ボーナス演出の実行割合の設定が確定されると、サブ制御基板90のRAM94に確定されたLOGO3000ボーナス演出の実行割合が記憶されるものとする。具体的には、遊技者がセレクトボタン64の押下操作によって選んだLOGO3000ボーナス演出の実行割合(「0%」から「81%」のうち、いずれか)に対応したオープニング演出パターン選択テーブル、または小当たり遊技演出パターン(図76参照)と、ラウンド演出パターン選択テーブル(図77)と、エンディング演出パターン選択テーブル(図78参照)とが選択されることになる。これにより、LOGO3000モードが設定されている場合に、LOGO3000ボーナス演出の実行割合を遊技者自身の好みに合わせて変更することが可能となる。

10

#### 【0510】

続いて、ステップS5109において、演出制御用マイコン91は、画像表示装置7の表示画面7aに設定内容画像G235を表示させるための設定内容画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファをセットし、ステップS5110に進む。ここでセットされた設定内容画像表示コマンドを受信した画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aに、例えば、図72(B)に示す設定内容画像G235を表示させる。画像表示装置7の表示画面7aに設定内容画像G235を表示させることで、LOGO3000モードが設定されている場合に、遊技者に自身が選択したLOGO3000ボーナス演出の実行割合を示すことが可能となる。

20

#### 【0511】

続いて、ステップS5106で、「戻る」の項目画像DK2、または「初期化」の項目画像が決定された場合(S5106でYES)、図75のステップS5111において、演出制御用マイコン91は、「初期化」の項目画像が決定されたか否か、すなわち、振り分けカスタム画像G234に示された矢印画像YZが「初期化」の項目画像を示した状態で、演出ボタン検出スイッチ63aが検出したか否かを判定する。

#### 【0512】

ステップS5111において、演出制御用マイコン91は、「初期化」の項目画像が決定されたと判定した場合には(S5111でYES)、LOGO3000ボーナス演出の実行割合を初期化して、LOGO3000ボーナス演出の実行割合を初期値(デフォルト値)に変更し(S5112)、そのまま本処理を終了する。なお、第2実施形態のパチンコ遊技機1におけるLOGO3000ボーナス演出の実行割合の初期値は、例えば70%である(図76(E)、図76(F)参照)。

30

#### 【0513】

また、ステップS5111において、演出制御用マイコン91は、「初期化」の項目画像が決定されていないと判定した場合、すなわち画像表示装置7の表示画面7aにて表示された「戻る」を示す項目画像DK2について決定されたと判定した場合には(S5111でNO)、ステップS5113に進む。S5113にて、演出制御用マイコン91は、選択待機画像G232を表示させるための選択待機画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットし、客待ちフラグの値を「2」にセットする(S5114)。ここでステップS5114にて、セットされた選択待機画像表示コマンドを受信した画像制御基板100のCPU102は、画像表示装置7の表示画面7aに選択待機画像G232(図69(A)参照)を表示させる。

40

#### 【0514】

次に、第2実施形態のオープニング演出選択処理(S4410)におけるオープニング演出パターン選択処理(S4711)について説明する。第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合には、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブルを選択し(図76参照)、選択したオープニング演出パターン選択テーブルと、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターンを選択する。

50

## 【0515】

図76を用いて、オープニング演出パターン選択処理(S4711)での演出制御用マイコン91によるオープニング演出パターンの選択について説明する。なお、図76に示すオープニング演出パターン選択テーブルは、LOGO3000ボーナス演出の実行開始に係わる部分を説明するため、オープニング演出パターン選択テーブルと小当たり遊技演出パターン選択テーブルとを一部抜粋している。そのため、図76では、LOGO3000ボーナスの実行割合が「20%」のオープニング演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「20%」の小当たり遊技演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「30%」のオープニング演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「30%」の小当たり遊技演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「40%」のオープニング演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「40%」の小当たり遊技演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「50%」のオープニング演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「50%」の小当たり遊技演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「60%」のオープニング演出パターン選択テーブルと、LOGO3000ボーナスの実行割合が「60%」の小当たり遊技演出パターン選択テーブルと、については省略している。

10

## 【0516】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「0%」であれば、「0%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブルを選択し(図76(A)参照)、選択したオープニング演出パターン選択テーブル(図76(A)参照)と、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_大当たり図柄D」のうち、いずれの大当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によってオープニング演出パターンR3が選択される。

20

## 【0517】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「0%」であれば、「0%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブルを選択し(図76(B)参照)、選択した小当たり遊技演出パターン選択テーブル(図76(B)参照)と、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの大当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって小当たり遊技演出パターンR3が選択される。

30

40

## 【0518】

ステップS4712にて演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR3にてオープニング演出(大当たり遊技演出)を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712にて演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4712でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO1500ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

50

## 【0519】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「10%」であれば、「10%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル(図76(C)参照)、または「10%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブル(図76(D)参照)を選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブル(図76(C)、図76(D)参照)と、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」である場合には、演出制御用マイコン91によって、12.5%の割合でオープニング演出パターンR1が選択され、87.5%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される(図76(C)参照)。

10

## 【0520】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」である場合には、演出制御用マイコン91によって、12.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR1を選択し、87.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR3を選択する(図76(D)参照)。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される(図76(D)参照)。

20

## 【0521】

ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1、またはオープニング演出パターンR3にてオープニング演出(大当たり遊技演出)を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4710でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出、またはLOGO1500ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

30

## 【0522】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「20%」であれば、「20%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル、または「20%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブルを選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブルと、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」である場合には、演出制御用マイコン91によって、25%の割合でオープニング演出パターンR1が選択され、75%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。

40

50

## 【0523】

第2実施形態の演出制御用マイコン91は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」である場合には、演出制御用マイコン91によって、25%の割合で小当たり遊技演出パターンR1を選択し、75%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で小当たり遊技演出パターンR3を選択する。

## 【0524】

ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1、またはオープニング演出パターンR3にてオープニング演出（大当たり遊技演出）を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4712でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出、またはLOGO1500ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

## 【0525】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「30%」であれば、「30%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル、または「30%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブルを選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブルと、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であれば、演出制御用マイコン91によって、37.5%の割合でオープニング演出パターンR1が選択され、62.5%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」であれば、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。

## 【0526】

第2実施形態の演出制御用マイコン91は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」であれば、演出制御用マイコン91によって、37.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR1が選択され、62.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR3を選択する。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」であれば、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される。

## 【0527】

ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1、またはオープニング演出パターンR3にてオープニング演出（大当たり遊技演出）を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4710でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出、またはLOGO1500

ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

【0528】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「40%」であれば、「40%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル、または「40%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブルを選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブルと、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」である場合には、演出制御用マイコン91によって、50%の割合でオープニング演出パターンR1が選択され、50%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3を選択する。

10

【0529】

演出制御用マイコン91は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」である場合には、演出制御用マイコン91によって、50%の割合で小当たり遊技演出パターンR1を選択し、50%の割合で小当たり遊技演出パターンR3を選択する。また、演出制御用マイコン91によって、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される。

20

【0530】

ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1、またはオープニング演出パターンR3にてオープニング演出（大当たり遊技演出）を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4710でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出、またはLOGO1500ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

30

【0531】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「50%」であれば、「50%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル、または「50%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブルを選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブルと、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であれば、演出制御用マイコン91によって、62.5%の割合でオープニング演出パターンR1が選択され、37.5%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」であれば、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。

40

50

## 【0532】

また、第2実施形態の演出制御用マイコン91によって、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」であれば、演出制御用マイコン91によって、62.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR1が選択され、37.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」であれば、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。

## 【0533】

ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1、またはオープニング演出パターンR3にてオープニング演出（大当たり遊技演出）を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4710でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出、またはLOGO1500ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

## 【0534】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「60%」であれば、「60%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル、または「60%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブルを選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブルと、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」であれば、演出制御用マイコン91によって、75%の割合でオープニング演出パターンR1が選択され、25%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」であれば、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される。

## 【0535】

また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」であれば、演出制御用マイコン91によって、75%の割合で小当たり遊技演出パターンR1が選択され、25%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」であれば、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される。

## 【0536】

ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1、またはオープニング演出パターンR3にてオープニング演出（大当たり遊技演出）を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4710でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU1

02は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出、またはLOGO1500ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

【0537】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「70%」であれば、「70%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル(図76(E)参照)、または「70%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブル(図76(F)参照)を選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブルと、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」である場合には、演出制御用マイコン91によって、87.5%の割合でオープニング演出パターンR1が選択され、12.5%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される(図76(E)参照)。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合でオープニング演出パターンR3が選択される(図76(E)参照)。

10

【0538】

また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄a」である場合には、演出制御用マイコン91によって、87.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR1が選択され、12.5%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される(図76(F)参照)。また、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_小当たり図柄b」である場合には、演出制御用マイコン91によって、100%の割合で小当たり遊技演出パターンR3が選択される(図76(F)参照)。

20

【0539】

ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1、またはオープニング演出パターンR3にてオープニング演出(大当たり遊技演出)を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1、または小当たり遊技演出パターンR3にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4710でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出、またはLOGO1500ボーナス演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

30

【0540】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「81%」であれば、「81%」の実行割合に対応するオープニング演出パターン選択テーブル(図76(G)参照)、または「81%」の実行割合に対応する小当たり遊技演出パターン選択テーブル(図76(H)参照)を選択し、選択したオープニング演出パターン選択テーブル(図76(G)、図76(H)参照)と、オープニングコマンドの解析結果とに基づいて、オープニング演出パターン、または小当たり遊技演出パターンを選択する。具体的には、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって

40

50

、100%の割合でオープニング演出パターンR1が選択される（図76（G）、図76（H）参照）。

【0541】

ステップS4710では演出制御用マイコン91は、選択したオープニング演出パターンR1にてオープニング演出（大当たり遊技演出）を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。また、ステップS4712では演出制御用マイコン91は、選択した小当たり遊技演出パターンR1にて小当たり遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4710でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のオープニング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

10

【0542】

次に、第2実施形態のラウンド演出選択処理(S4412)におけるラウンド演出パターン選択処理(S4752)について説明する。第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合には、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合に対応するラウンド演出パターン選択テーブルを選択し（図77参照）、選択したラウンド演出パターン選択テーブルと、ラウンド遊技コマンドの解析結果と、LOGO3000ボーナスの前半演出を実行している場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行している場合に基づいて、ラウンド演出パターンを選択する。

20

【0543】

図77を用いて、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)での演出制御用マイコン91によるラウンド演出パターンの選択について説明する。なお、図77に示すラウンド演出パターン選択テーブルは、LOGO3000ボーナス演出の実行開始に係わる部分を説明するため、ラウンド演出パターン選択テーブルを一部抜粋している。

【0544】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、ラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「0%」、「10%」、「20%」、「30%」、「40%」、「50%」、「60%」、または「70%」のうち、いずれであっても、ラウンド演出パターン選択テーブルを選択し（図77（A）参照）、選択したラウンド演出パターン選択テーブル（図77（A）参照）と、ラウンド遊技コマンドの解析結果とに基づいて、LOGO3000ボーナスの前半演出を実行している場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行している場合に基づいて、ラウンド演出パターンを選択する。

30

【0545】

具体的には、ラウンド遊技コマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって、LOGO3000ボーナスの前半演出が実行されている場合には、100%の割合でラウンド演出パターンR1が選択される。特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって、LOGO1500ボーナスが実行されている場合には、100%の割合でラウンド演出パターンR3が選択される。また、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって、LOGO1500ボーナスが実行されている場合には、100%の割合でラウンド演出パターンR5が選択される。

40

【0546】

ステップS4753では演出制御用マイコン91は、選択したラウンド演出パターンR1、

50

またはラウンド演出パターン R 3、またはラウンド演出パターン R 5 のうち、いずれかのラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを、RAM 9 4 の出力バッファにセットする。そして、ステップ S 4 7 5 3 でセットされたラウンド演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S 4 0 0 6) により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の前半演出のラウンド演出、ラウンド演出パターン R 3 に基づく LOGO 1 5 0 0 ボーナス演出のラウンド演出、またはラウンド演出パターン R 5 に基づく LOGO 1 5 0 0 ボーナス演出のラウンド演出のうち、いずれかのラウンド演出を ROM 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0547】

例えば、第 2 実施形態の演出制御用マイコン 9 1 は、LOGO 3 0 0 0 モードを設定している場合に、ラウンド演出パターン選択処理 (S 4 7 5 2) にて、サブ制御基板 9 0 の RAM 9 4 に記憶されている LOGO 3 0 0 0 ボーナスの実行割合が「81%」である場合には、実行割合「81%」に対応するラウンド演出パターン選択テーブルを選択し (図 7 7 (B) 参照)、選択したラウンド演出パターン選択テーブル (図 7 7 (B) 参照) と、ラウンド遊技コマンドの解析結果とに基づいて、LOGO 3 0 0 0 ボーナスの前半演出を実行している場合に基づいて、ラウンド演出パターンを選択する。

【0548】

具体的には、ラウンド遊技コマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン 9 1 によって、LOGO 3 0 0 0 ボーナスの前半演出が実行されている場合には、100% の割合でラウンド演出パターン R 1 が選択される。

【0549】

ステップ S 4 7 5 3 では演出制御用マイコン 9 1 は、選択したラウンド演出パターン R 1 にてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを、RAM 9 4 の出力バッファにセットする。そして、ステップ S 4 7 5 3 でセットされたラウンド演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S 4 0 0 6) により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の前半演出のラウンド演出を ROM 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0550】

続いて、第 2 実施形態のエンディング演出選択処理 (S 4 4 1 4) におけるエンディング選択処理 (S 4 8 0 2) について説明する。第 2 実施形態の演出制御用マイコン 9 1 は、LOGO 3 0 0 0 モードを設定している場合には、エンディング演出パターン選択処理 (S 4 8 0 2) にて、サブ制御基板 9 0 の RAM 9 4 に記憶されている LOGO 3 0 0 0 ボーナスの実行割合に対応するエンディング演出パターン選択テーブルを選択し (図 7 8 参照)、選択したエンディング演出パターン選択テーブルと、エンディングコマンドの解析結果と、LOGO 3 0 0 0 ボーナスの前半演出を実行している場合、または LOGO 1 5 0 0 ボーナス演出を実行している場合に基づいて、エンディング演出パターンを選択する。

【0551】

図 7 8 を用いて、エンディング演出パターン選択処理 (S 4 8 0 2) での演出制御用マイコン 9 1 によるオープニング演出パターンの選択について説明する。なお、図 7 8 に示すエンディング演出パターン選択テーブルは、LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出の実行開始に係わる部分を説明するため、エンディング演出パターン選択テーブルを一部抜粋している。

【0552】

例えば、第 2 実施形態の演出制御用マイコン 9 1 は、LOGO 3 0 0 0 モードを設定している場合に、エンディング演出パターン選択処理 (S 4 8 0 2) にて、サブ制御基板 9 0 の RAM 9 4 に記憶されている LOGO 3 0 0 0 ボーナスの実行割合が「0%」、「10%」、「20%」、「30%」、「40%」、「50%」、「60%」、または「70%」のうち、いずれであっても、エンディング演出パターン選択テーブルを選択し (図 7 8 (

10

20

30

40

50

A) 参照)、選択したエンディング演出パターン選択テーブル(図78(A)参照)と、エンディングコマンドの解析結果とに基づいて、LOGO3000ボーナスの前半演出を実行している場合、またはLOGO1500ボーナス演出を実行している場合に基づいて、エンディング演出パターンを選択する。

【0553】

具体的には、エンディングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって、LOGO3000ボーナスの前半演出が実行されている場合には、100%の割合でエンディング演出パターンR1が選択される。特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_小当たり図柄a」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって、LOGO1500ボーナスが実行されている場合には、100%の割合でエンディング演出パターンR3が選択される。また、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって、LOGO1500ボーナスが実行されている場合には、100%の割合でエンディング演出パターンR7が選択される。

【0554】

ステップS4803では演出制御用マイコン91は、選択したエンディング演出パターンR1、またはエンディング演出パターンR3、またはエンディング演出パターンR7のうち、いずれかのエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4803でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のエンディング演出、エンディング演出パターンR3に基づくLOGO1500ボーナス演出のエンディング演出、またはエンディング演出パターンR7に基づくLOGO1500ボーナス演出のエンディング演出のうち、いずれかのエンディング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

【0555】

例えば、第2実施形態の演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードを設定している場合に、エンディング演出パターン選択処理(S4802)にて、サブ制御基板90のRAM94に記憶されているLOGO3000ボーナスの実行割合が「81%」である場合には、実行割合「81%」に対応するエンディング演出パターン選択テーブルを選択し(図78(B)参照)、選択したエンディング演出パターン選択テーブル(図78(B)参照)と、エンディングコマンドの解析結果とに基づいて、LOGO3000ボーナスの前半演出を実行している場合に基づいて、エンディング演出パターンを選択する。

【0556】

具体的には、エンディングコマンドの解析結果に基づいて、特別図柄の種別が「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれの当たり図柄であっても、演出制御用マイコン91によって、LOGO3000ボーナスの前半演出が実行されている場合には、100%の割合でエンディング演出パターンR1が選択される。

【0557】

ステップS4803では演出制御用マイコン91は、選択したエンディング演出パターンR1にてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。そして、ステップS4803でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、LOGO3000ボーナス演出の前半演出のエンディング演出をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

## 【0558】

## ＜第2実施形態の効果＞

以上詳細に説明したように第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGO3000モードの設定中に、特図2の抽選結果が大当たり当選（1種大当たり、2種大当たり）となった場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示すLOGO3000ボーナス演出の実行割合が「10%」に設定されたLOGO3000ボーナス演出を遊技者に提供することが可能である。また、LOGO3000モードの設定中に、特図2の抽選結果が大当たり当選（1種大当たり、2種大当たり）となった場合には、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が「81%」に設定されたLOGO3000ボーナス演出を遊技者に提供することも可能である。これにより、LOGO3000ボーナス演出の実行割合を遊技者による好みに合わせて変更されたLOGO3000ボーナス演出を楽しむことが可能になるため、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【0559】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、振り分けカスタム演出にて演出ボタン63やセレクトボタン64の押下操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が「10%」に設定されたLOGO3000ボーナス演出、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が「81%」に設定されたLOGO3000ボーナス演出などを遊技者に提供することが可能になる。これにより、遊技者自身の好みに合わせて演出ボタン63やセレクトボタン64の押下操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が「10%」に設定されたLOGO3000ボーナス演出、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が「81%」に設定されたLOGO3000ボーナス演出を楽しませて、遊技興趣を向上させることが可能になる。

20

## 【0560】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、パチンコ遊技機1の遊技状態は時短状態が81%という割合で継続されていくところ、LOGO3000ボーナス演出の実行割合はその81%という同じ割合まで設定可能となっている。これにより、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が、時短状態が継続される割合（81%）と同じ割合まで設定可能という斬新さによって、遊技興趣を向上させることが可能になる。

## 【0561】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGO3000ボーナス演出は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることと時短状態での次回の特図2の抽選結果が大当たりとなることが確定となることを遊技者に示す演出である。これにより、様々なLOGO3000ボーナス演出の実行割合に応じて、LOGO3000ボーナス演出によって大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることと時短状態での次回の特図2の抽選結果が大当たりとなることが確定となることを遊技者の好みに合わせて知らせることが可能になるという斬新な遊技機を提供することが可能になる。

30

## 【0562】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうち、遊技者による演出ボタン63、セレクトボタン64の押下操作によって、LOGOスルーアウトボーナス演出が実行されるLOGOスルーアウトモード、またはLOGOスルーアウトボーナス演出が実行されずに、LOGO3000ボーナス演出、またはLOGO1500ボーナス演出が実行されるLOGO3000モードが設定可能である。これにより、遊技者自身の好みに合わせて、LOGOスルーアウトモード、LOGO3000モードを遊技者に選択可能になるという斬新なパチンコ遊技機の提供によって、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【0563】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、遊技者による演出ボタン63の押下操作によって、設定された演出モードがLOGOスタンダードモードに対応したLOGOスタンダードボーナス演出によって、大当たり遊技が実行されていることを確認させるこ

50

とが可能である。一方で、遊技者による演出ボタン63の押下操作によって、設定された演出モードがLOGO3000モードに対応したLOGO3000ボーナス演出によって、大当たり遊技が実行されていることを確認させることが可能である。これにより、遊技者の好みに合わせて設定された特定遊技状態演出モードに対応したボーナス演出によって大当たり遊技が実行されていることを把握させて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。

【0564】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、LOGOスタンダードボーナス演出によって、1回の大当たり遊技の実行であることを遊技者に見せることが可能となり、LOGO3000ボーナス演出によって、予め定められた2回の大当たり遊技の実行を1回

10

【0565】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、遊技者による演出ボタン63の押下操作によって、設定された演出モードがLOGOスルーアウトモードに対応したLOGOスルーアウトボーナス演出によって、大当たり遊技の終了後に時短状態ではなく、非時短状態に制御されるまでに複数回の大当たり遊技の実行が1回の大当たり遊技の実行であるかのように遊技者に見せることが可能となる。これにより、LOGOスルーアウトボーナス演出によって、どこまで1回の大当たり遊技の実行が続いていくのかドキドキさせて遊技を行わせることが可能になるため、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【0566】

また、第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、非時短状態にて特図1の抽選結果が10R時短大当たりAであった場合には、大当たり遊技Aのエンディング演出にて、演出ボタン63、セレクトボタン64の押下操作によって、LOGOスルーアウトモード、LOGOスタンダードモード、またはLOGO3000モードのうちから、一の演出モードを選択可能である。これにより、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり遊技Aのエンディング時間にて特定遊技状態演出モードを遊技者自身の好みに合わせて選択されるという面白さを与えることが可能になり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0567】

30

<第3実施形態>

上記第1実施形態のパチンコ遊技機1において、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行が終了した後に、時短状態にて特図2変動パターン「P31」、または特図2変動パターン「P32」に基づく5秒間の変動演出が行われた後に、大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出が実行された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行が終了して、次の大当たり遊技にてLOGO3000ボーナス演出の後半演出の実行までにかかる変動演出の時間を短縮させて、LOGO3000ボーナス演出の前半演出からLOGO3000ボーナス演出の後半演出がつなぎ目がないように遊技者に見せるような構成であっても良い。

40

【0568】

第3実施形態のパチンコ遊技機1における時短状態には、時短状態A（第2有利遊技状態）と、時短状態Aと異なる時短状態B（第1有利遊技状態）とがある。ここで時短状態Aおよび時短状態Bは、それぞれの時短状態の制御が終了となるための時短終了条件が異なる時短状態となっている。具体的には、時短状態Aに制御されている場合における時短状態Aの制御が終了となるための時短終了条件（以下、時短A終了条件とも称する）は、時短状態Aにて特図大当たり判定処理にて小当たりと判定されることである。一方で、時短状態Bに制御されている場合における時短状態Bの制御が終了となるための時短終了条件（以下、時短B終了条件とも称する）は、時短状態Bにて2種大当たり遊技の実行が開始されることである。

50

## 【0569】

次に図79（A）を用いて、第3実施形態の大当たり図柄種別判定テーブルについて説明する。第3実施形態のパチンコ遊技機1は、大当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図79（A）に示す大当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、大当たり図柄の種別を決定する。特図1の抽選では、50%の割合で、「特図1\_\_大当たり図柄A」に決定し、50%の割合で、「特図1\_\_大当たり図柄B」に決定する。一方、特図2の抽選では、70%の割合で、「特図2\_\_大当たり図柄F」に決定し、10%の割合で、「特図2\_\_大当たり図柄G」に決定し、1%の割合で、「特図2\_\_大当たり図柄H」に決定し、19%の割合で、「特図2\_\_大当たり図柄E」に決定する。第3実施形態のパチンコ遊技機1では、当選した大当たり図柄の種別が異なると、1種大当たり遊技における大入賞口の開放パターンや、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定が異なる（図80参照）。この点については後述する。

10

## 【0570】

また第3実施形態のパチンコ遊技機1は、小当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図79（B）に示す小当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、小当たり図柄の種別を決定する。具体的には特図2の抽選では、70%の割合で、「特図2\_\_小当たり図柄d」に決定し、10%の割合で、「特図2\_\_小当たり図柄e」に決定し、1%の割合で、「特図2\_\_小当たり図柄f」に決定し、19%の割合で、「特図2\_\_小当たり図柄c」に決定する。当選した小当たり図柄の種別が異なると、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定、大当たり遊技に含まれる後述するエンディング時間が異なる（図80参照）。この点については後述する。また、小当たり図柄の種別が異なることで、小当たり遊技や2種大当たり遊技における大入賞口の開放パターンが異なる構成であっても良い。

20

## 【0571】

次に、第3実施形態の大当たりの種類、小当たりの種類について、図80に基づいて詳細に説明する。上述したように、特別図柄抽選（特図1の抽選や特図2の抽選）の結果が「大当たり」のときには、特別図柄表示器41に「大当たり図柄」が停止表示される。第3実施形態の大当たり図柄には、「特図1\_\_大当たり図柄A」、「特図1\_\_大当たり図柄B」、「特図2\_\_大当たり図柄E」、「特図2\_\_大当たり図柄F」、「特図2\_\_大当たり図柄G」、「特図2\_\_大当たり図柄H」、がある。また、「小当たり」のときには、特別図柄表示器41に「小当たり図柄」が停止表示される。第3実施形態の小当たり図柄には、「特図2\_\_小当たり図柄c」、「特図2\_\_小当たり図柄d」、「特図2\_\_小当たり図柄e」、「特図2\_\_小当たり図柄f」がある。「はずれ」のときには、特別図柄表示器41に「ハズレ図柄」が停止表示される。

30

## 【0572】

第3実施形態の特図1の抽選では、「特図1\_\_大当たり図柄A」、「特図1\_\_大当たり図柄B」に当選する可能性がある。また第3実施形態の特図2の抽選では、「特図2\_\_大当たり図柄E」、「特図2\_\_大当たり図柄F」、「特図2\_\_大当たり図柄G」、「特図2\_\_大当たり図柄H」に当選する可能性がある。

## 【0573】

図8に示すように、「特図1\_\_大当たり図柄A」及び「特図1\_\_大当たり図柄B」は、10R（ラウンド）大当たりであり、1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒である。「大当たり図柄A」に当選した時の遊技状態が非時短状態、または時短状態のうち、いずれの遊技状態でも、大当たり遊技後の遊技状態は、時短状態Aであって、時短回数が1回に設定される。これに対して、「大当たり図柄B」に基づく大当たり遊技後の遊技状態は、非時短状態である。

40

## 【0574】

また、「特図2\_\_大当たり図柄E」、「特図2\_\_大当たり図柄F」、「特図2\_\_大当たり図柄G」及び「特図2\_\_大当たり図柄H」は、10R（ラウンド）大当たりであり、1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒で

50

ある。「大当たり図柄 F」に当選した時の遊技状態が非時短状態である場合、または時短状態である場合のうち、いずれの場合でも、大当たり遊技の終了後に時短状態 B に制御され、時短回数が 1 回に設定される。「大当たり図柄 G」に当選した時の遊技状態が非時短状態、または時短状態（時短状態 B）のうち、いずれであっても、大当たり遊技の終了後に時短状態 A に制御され、時短回数が 1 回に設定される。「大当たり図柄 H」に当選した時の遊技状態が非時短状態、または時短状態（時短状態 B）のうち、いずれであっても、大当たり遊技の終了後に時短状態 A に制御され、時短回数が 1 回に設定される。

【0575】

第 3 実施形態では図 80 に示すように、特図 2 の抽選で当選可能な小当たり図柄（第 2 特別図柄表示器 41b に停止表示される小当たり図柄）の種別は 4 種類である。具体的には特図 2 の抽選では、「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 d」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 e」、及び「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」に当選する可能性がある。

10

【0576】

「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 d」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 e」、及び「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」は、正しく遊技する限り、特定領域 39 への通過（V 通過ともいう）が必ず可能な小当たりである。

【0577】

第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、各種別の小当たり図柄に基づく小当たり遊技では、第 2 大入賞口 35 の開放と閉鎖とが複数回行われる。なお、1 回の小当たり遊技における複数回の第 2 大入賞口 35 の開放時間の合計は、1.6 秒となっている。また、各小当たり遊技におけるオープニングの時間は、0.008 秒である。また、特定領域 39 への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技（2 種大当たり遊技）では、「小当たり図柄 d」に基づく 2 種大当たり遊技でも、「小当たり図柄 e」に基づく 2 種大当たり遊技でも、「小当たり図柄 f」に基づく 2 種大当たり遊技、小当たり図柄 c」に基づく 2 種大当たり遊技でも、2 R 目から 10 R 目まで 1 R あたり 1 回、最大開放時間を 29.5 秒として第 1 大入賞口 30 を開放させる。つまり実質的に 10 R の 2 種大当たり遊技が実行される。

20

【0578】

この 2 種大当たり遊技の実行後の遊技状態について説明する。「小当たり図柄 d」に当選した時のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態である場合には、大当たり遊技後の遊技状態は時短状態 B であって、時短回数が 1 回に設定される。一方で、「小当たり図柄 d」に当選した時のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短状態（時短状態 B）である場合には、大当たり遊技後の遊技状態は時短状態 A であって、時短回数が 1 回に設定される。「小当たり図柄 e」に当選した時のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態、または時短状態（時短状態 B）のうち、いずれの場合であっても、大当たり遊技後の遊技状態は時短状態 A であって、時短回数が 1 回に設定される。また、「小当たり図柄 f」に当選した時のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態、または時短状態（時短状態 B）のうち、いずれの場合であっても、大当たり遊技後の遊技状態は時短状態 A であって、時短回数が 1 回に設定される。その他、「小当たり図柄 c」に当選した時のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態、または時短状態（時短状態 B）のうち、いずれの場合であっても、大

30

40

【0579】

次に、第 3 実施形態の特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）の決定について説明する。第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 は、非時短状態と時短状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを決定する（図 81 参照）。時短状態における特図変動パターン判定テーブル（図 81（B）参照）は、非時短状態における特図変動パターン判定テーブル（図 81（A）参照）に比べて、変動時間が短い変動パターンが選択され易いテーブルである。

【0580】

ここで、非時短状態では主に特図 1 の抽選が行われるため、図 81（A）の特図 1 の欄

50

に示すテーブルが用いられる。非時短状態において特図 1 の抽選を主とした遊技がなされる。よってこのときには、図 8 1 (A) の特図 1 の欄に示すテーブルが用いられることとなる。一方で、時短状態では主に特図 2 の抽選が行われるため、図 8 1 (B) の特図 2 の欄に示すテーブルが用いられる。時短状態において特図 2 の抽選を主とした遊技がなされる。よってこのときには、図 8 1 (B) の特図 2 の欄に示すテーブルが用いられることとなる。ただし、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、時短状態 A に制御されている場合に、特図 2 の抽選で小当たり当選となった場合には、図 8 1 (A) に示す特図 2 の欄に示すテーブルが用いられることになる。

#### 【0581】

次に、図 8 2 を用いて、時短状態 A と時短状態 B とについて説明する。先ず、図 8 2 (A) を用いて、時短状態 A について説明する。図 8 2 (A) に示すように、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短状態 A である場合に、特図 2 の抽選結果が小当たり当選となった場合には、第 2 特別図柄の変動表示の開始と同時に、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 における遊技状態が時短状態 A から非時短状態に移行される。これにより、遊技制御用マイコン 8 1 によって、非時短状態にて、第 2 特別図柄が小当たり図柄で停止表示される場合には、図 8 1 (A) に示す特図変動パターン判定テーブルに従って、特図 2 変動パターン「P 1 4」が決定され、変動時間が 5 0 0 0 m s に決定される。図 8 1 (A) に示すように、非時短状態にて 5 0 0 0 m s の変動時間に基づく第 2 特別図柄の変動表示が行われて、第 2 特別図柄が「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 d」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 e」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」のうち、いずれかの小当たり図柄で停止表示されることになる。第 2 特別図柄が小当たり図柄で停止表示されると、第 2 大入賞口 3 5 が開放される小当たり遊技の実行が開始される。そして、その小当たり遊技にて第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球が特定領域 3 9 を通過することで、2 種大当たり遊技が実行されることになる。なお、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、非時短状態での特図 2 の抽選結果が「1 0 R 時短小当たり C」であった場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態 B へと移行されることになる。一方で、なお、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、非時短状態での特図 2 の抽選結果が「1 0 R 時短小当たり D」、または「1 0 R 時短小当たり E」のうち、いずれかであった場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態 A へと移行される。また、なお、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、非時短状態での特図 2 の抽選結果が「1 0 R 通常小当たり」であった場合には、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御される。

#### 【0582】

続いて、図 8 2 (B) を用いて、時短状態 B について説明する。図 8 2 (B) に示すように、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短状態 B である場合には、遊技制御用マイコン 8 1 によって、特図 2 の抽選結果が小当たり当選となる場合には、時短状態にて、第 2 特別図柄が小当たり図柄で停止表示される場合には、図 8 1 (B) に示す特図変動パターン判定テーブルに従って、特図 2 変動パターン「P 3 4」が決定され、変動時間が 1 0 0 0 m s に決定される。これにより、図 8 1 (B) に示すように、時短状態にて 1 0 0 0 m s の変動時間に基づく第 2 特別図柄の変動表示が行われて、第 2 特別図柄が「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 d」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 e」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」のうち、いずれかの小当たり図柄で停止表示されることになる。第 2 特別図柄が小当たり図柄で停止表示されると、第 2 大入賞口 3 5 が開放される小当たり遊技の実行が開始される。そして、その小当たり遊技にて第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球が特定領域 3 9 を通過して、小当たり遊技の実行が終了して、2 種大当たり遊技の実行が開始されると同時に、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短状態 B から非時短状態に移行されることになる。なお、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、時短状態（時短状態 B）での特図 2 の抽選結果が「1 0 R 時短小当たり C」、「1 0 R 時短小当たり D」、または「1 0 R 時短小当たり E」のうち、いずれであっても、大当たり遊技の終了後に時短状態 A へと移行されることになる。また、なお、第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、時短状態（時短状態 B）での特図 2 の抽選結果が「1 0 R

通常小当たり」であった場合には、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御される。

【0583】

〔特図2大当たり判定処理（特図1大当たり判定処理）〕第3実施形態の特図2大当たり判定処理(S1002)と特図1大当たり判定処理(S1008)とは、処理の流れが同じであるため図83に基づいてまとめて説明する。図83に示すように、特図2大当たり判定処理(S1002)又は特図1大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - Aの値）を読み出す(S1101)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、取得した大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、R A M 8 4の第1特図保留記憶部85a（詳しくは第1特図保留の1個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

10

【0584】

次に、大当たり判定テーブル（図7（A））をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、大当たり乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A）が、大当たり判定値である「65331」～「65535」の何れかと一致するか否かを判定する（図7（A）参照）。大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグをONするとともに(S1104)、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A Sの値）を読み出して、図79（A）に示す大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別（大当たりの種類）を判定する(S1105)。大当たり図柄種別を判定(S1105)した後は、大当たり図柄種別に  
20 応じた特図停止図柄データ（図79（A）参照）をR A M 8 4に設けた特図種別バッファにセットして(S1106)処理を終える。

20

【0585】

一方、大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」でなければ、小当たりか否かを判定する(S1107)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」～「65329」の何れかと一致するか否かを判定する（図7（A）の特図2の欄参照）。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、小当たりでない  
30 と判定する（図7（A）の特図1の欄参照）。なお小当たり当選確率は、特図1の抽選よりも特図2の抽選の方が高くなっている。より詳細には、特図1の抽選における小当たり当選確率が「零」であるのに対して、特図2の抽選における小当たり当選確率はおよそ約1／1である。

30

【0586】

小当たり判定(S1107)の結果が「小当たり」であれば、後述する遊技状態管理処理(S1114)を行い、小当たりフラグをONするとともに(S1108)、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A Sの値）を読み出して、図79（B）に示す小当たり図柄種別判定テーブルに基づいて小当たり図柄種別（小当たりの種類）を判定する(S1109)。小当たり図柄種別を判定(S1109)した後は、小当たり図柄種別に  
40 応じた特図停止図柄データをR A M 8 4に設けた特図種別バッファにセットして(S1110)処理を終える。なお、小当たりか否かを決める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

40

【0587】

また、大当たりでなく(S1103でNO)、小当たりでもなければ(S1107でNO)、「ハズレ」であるので、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A Sの値）を読み出して、ハズレ図柄種別（ハズレの種類）を判定する(S1112)。ハズレ図柄種別を判定(S1112)した後は、ハズレ図柄種別に  
50 応じた特図停止図柄データをR A M 8 4に設けた特図種別バッファにセットして(S1113)処理を終える。また特図2大当たり判定処理(S1002)では、ハズレであると判定することはない（図7（A）の特図2の欄参照）。すなわち、特図2大当たり判定処理(S1002)では、大当たり、または小当たりのうち、いずれの当たりとなるかを判定する。

【0588】

50

〔遊技状態管理処理〕図 8 4 に示すように、第 3 実施形態の遊技状態管理処理(S1114)ではまず、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが ON か否かを判定し(S2701)、ON であれば、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短状態 A であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短状態 A であると判定した場合には(S2702で YES)、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を 1 ディクリメントするとともに(S2703)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2704)。そして「0」であれば、時短フラグを OFF する(S2705)。その後、ステップ S2706 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、今設定した遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドを RAM 8 4 の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【0589】

10

続いて、図 8 5 を用いて、第 3 実施形態の LOGO3000 ボーナス演出と LOGO1500 ボーナス演出について説明する。時短状態 A であった場合に、特図 2 の抽選結果が小当たり当選となると、時短状態 A から非時短状態に移行される。そして、その非時短状態にて第 2 特別図柄が「特図 2 \_\_小当たり図柄 d」で停止表示される場合には、遊技制御用マイコン 8 1 によって、特図 2 変動パターン「P14」が決定される(図 8 1 (A) 参照)。この場合、図 8 5 (A) に示すように、LOGO3000 モードが設定されている場合には、変動演出パターン選択テーブル(S4603)にて変動演出パターン R1 が選択される割合は 100%となっている。すなわち、変動演出パターン R1 に基づく変動演出では、図 5 5 (A) に示す演出例、図 5 5 (B-1) に示す演出例、図 5 5 (C-1) に示す演出例、および図 5 5 (D) に示す演出例とが行われることになる。図 5 5 (B-1) に示す演出例、図 5 5 (C-1) に示す演出例、および図 5 5 (D) に示す演出例が行われる変動演出に係る変動時間は、5000ms である。

20

【0590】

また、仮に、時短状態 A であった場合に、特図 2 の抽選結果が小当たり当選となると、時短状態 A から非時短状態に移行される。そして、その非時短状態にて第 2 特別図柄が「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 e」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 f」のうち、いずれの小当たり図柄で停止表示される場合でも、遊技制御用マイコン 8 1 によって、特図 2 変動パターン「P14」が決定される(図 8 1 (A) 参照)。この場合、図 8 5 (A) に示すように、LOGO3000 モードが設定されている場合には、変動演出パターン選択テーブル(S4603)にて変動演出パターン R3 が選択される割合は 100%となっている。すなわち、変動演出パターン R3 に基づく変動演出では、図 5 5 (A) に示す演出例、図 5 5 (B-2) に示す演出例、および図 5 5 (C-2) に示す演出例が行われることになる。

30

【0591】

一方で、時短状態 B、または時短状態 A のうち、いずれの場合であっても、特図 2 の抽選結果が大当たり当選となると、第 2 特別図柄が「特図 2 \_\_大当たり図柄 F」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 G」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 H」、または「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」のうち、いずれの大当たり図柄で停止表示される場合でも、遊技制御用マイコン 8 1 によって、特図 2 変動パターン「P33」が決定される(図 8 1 (B) 参照)。この場合、図 8 5 (B) に示すように、LOGO3000 モードが設定されている場合に、LOGO3000 ボーナス演出の後半演出が実行される場合には、変動演出パターン選択テーブル(S4603)にて変動演出パターン R2 が選択される割合は 100%となっている。すなわち、変動演出パターン R2 に基づく変動演出では、図 5 6 (D) に示す演出例、および図 5 6 (E) に示す演出例とが行われることになる。図 5 6 (D) に示す演出例、および図 5 6 (E) に示す演出例が行われる変動演出に係る変動時間は、1000ms である。

40

【0592】

また、時短状態 B、または時短状態 A のうち、いずれの場合であっても、特図 2 の抽選結果が大当たり当選となると、第 2 特別図柄が「特図 2 \_\_大当たり図柄 F」で停止表示される場合には、遊技制御用マイコン 8 1 によって、特図 2 変動パターン「P33」が決定される(図 8 1 (B) 参照)。この場合、図 8 5 (B) に示すように、LOGO3000

50

モードが設定されている場合に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出が実行される場合でなければ、変動演出パターン選択テーブル(S4603)にて変動演出パターンR1が選択される割合は100%となっている。すなわち、変動演出パターンR1に基づく変動演出では、図55(A)に示す演出例、図55(B-1)に示す演出例、図55(C-1)に示す演出例、および図55(D)に示す演出例が行われることになる。

#### 【0593】

また、時短状態B、または時短状態Aのうち、いずれの場合であっても、特図2の抽選結果が大当たり当選となると、第2特別図柄が「特図2\_\_大当たり図柄G」、「特図2\_\_大当たり図柄H」、または「特図2\_\_大当たり図柄E」のうち、いずれの大当たり図柄で停止表示される場合には、遊技制御用マイコン81によって、特図2変動パターン「P33」が決定される(図81(B)参照)。この場合、図85(B)に示すように、LOGO3000モードが設定されている場合に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出が実行される場合でなければ、変動演出パターン選択テーブル(S4603)にて変動演出パターンR3が選択される割合は100%となっている。すなわち、変動演出パターンR3に基づく変動演出では、図55(A)に示す演出例、図55(B-2)に示す演出例、および図55(C-2)に示す演出例が行われることになる。

#### 【0594】

また、仮に、時短状態Bであった場合に、特図2の抽選結果が小当たり当選となって、第2特別図柄が「特図2\_\_小当たり図柄c」、「特図2\_\_小当たり図柄d」、「特図2\_\_小当たり図柄e」、または「特図2\_\_小当たり図柄f」のうち、いずれの小当たり図柄で停止表示される場合でも、遊技制御用マイコン81によって、特図2変動パターン「P34」が決定される(図81(B)参照)。この場合、図85(B)に示すように、LOGO3000モードが設定されている場合には、変動演出パターン選択テーブル(S4603)にて変動演出パターンR3が選択される割合は100%となっている。すなわち、変動演出パターンR2に基づく変動演出では、図56(D)に示す演出例、および図56(E)に示す演出例とが行われることになる。図56(D)に示す演出例、および図56(E)に示す演出例が行われる変動演出に係る変動時間は、1000msである。

#### 【0595】

上記した図79から図85を用いた説明により、第3実施形態のパチンコ遊技機1では、LOGO3000モードが設定されている場合に、大当たり遊技の実行に伴うLOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行が終了すると、その大当たり遊技の終了後にのみ時短状態Bへと移行される。これにより、時短状態Bにて特図2の抽選結果が当たり当選(小当たり当選、大当たり当選)である場合には、非時短状態での特図2変動パターン「P13」に係る変動時間(5000ms)、および特図2変動パターン「P14」に係る変動時間(5000ms)よりも短い特図2変動パターン「P33」に係る変動時間(1000ms)および特図2変動パターン「P34」に係る変動時間(1000ms)が決定される(図81参照)。そのため、第3実施形態のパチンコ遊技機1では、LOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行終了後の変動演出に係る時間(1000ms)が短くなるため、LOGO3000ボーナス演出の前半演出の実行が終了してから、次のLOGO3000ボーナス演出の後半演出の実行が開始されるまでに係る時間を短縮することが可能となる。そのため、LOGO3000ボーナス演出の前半演出からLOGO3000ボーナス演出の後半演出がつなぎ目がないように遊技者に見せることが可能となり、第1実施形態のパチンコ遊技機1よりもLOGO3000ボーナス演出によって、2回の大当たり遊技の実行が1回の大当たり遊技の実行であるかのように遊技者に思わせることが可能となる。

#### 【0596】

##### <第3実施形態の効果>

以上詳細に説明したように第3実施形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態の終了条件が異なる時短状態Aと時短状態Bとによって、LOGO3000モードが設定されている場合におけるLOGO3000ボーナス演出が実行されるか否かに影響を与えること

が可能となる。これにより、LOGO3000ボーナス演出が実行されるか否かによって、遊技者に時短状態A、または時短状態Bのうち、いずれの時短状態に制御されているか否かに興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0597】

大当たり遊技の終了後に時短状態Bに移行された場合に、特図2の抽選結果が小当たり当選となって、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間(1000ms)のほうが、大当たり遊技の終了後に時短状態Aに移行された場合に、特図2の抽選結果が小当たり当選となって、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間(5000ms)よりも短い。これにより、時短状態Aよりも時短状態Bに移行された場合のほうが、第2特別図柄の変動時間が短縮されるため、LOGO3000ボーナス演出の前半演出の終了後からLOGO3000ボーナス演出の後半演出までのつなぎ目がないように見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。

【0598】

＜第4実施形態＞

上記第1実施形態のパチンコ遊技機1では、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出では、共闘ボーナス演出が実行された(図56(F)、図57(A)から図57(E)参照)。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGO3000モードの設定中のLOGO3000ボーナス演出の後半演出では、共闘ボーナス演出に替えて、図89から図100に示すバトルボーナス演出が実行されても良い。図86から図100を用いて、LOGO3000モードの設定中に行われるバトルボーナス演出について説明していく。

【0599】

第4実施形態のパチンコ遊技機1では、LOGO3000モードの設定中のLOGO3000ボーナス演出の後半演出にて、バトルボーナス演出が実行される。第4実施形態のバトルボーナス演出は、第1段階目の演出と、第2段階目の演出と、第3段階目の演出と、第4段階目の演出とを含むボーナス演出となっている。これにより、バトルボーナス演出は、段階に応じて行われる演出の内容が異なるボーナス演出となっている。

【0600】

具体的には、まず、2種大当たり遊技の1ラウンド目(小当たり遊技の実行中)、または1種大当たり遊技の1ラウンド目では、バトルボーナス演出の1段階目として、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への遊技球の入賞が行われると、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)に遊技球が入賞したことを示す大入賞口入賞報知演出(第1入賞演出)と、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆するストック演出とが実行される。バトルボーナス演出の1段階目に行われる大入賞口入賞報知演出では、画像表示装置7の表示画面7aに大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への遊技球の入賞が可能であることを示す入賞可能アイコン画像NI1が、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)に遊技球が入賞されるごとに、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への遊技球の入賞があったことを示す入賞アイコン画像NI2に変化されていくことになる。なお、2種大当たり遊技の1ラウンド目(小当たり遊技の実行中)、または大当たり遊技の1ラウンド目で実行されるバトルボーナス演出の1段階目にて表示される入賞アイコン画像NI2の最大表示個数は、2種大当たり遊技の1ラウンド目(小当たり遊技の実行中)、または1種大当たり遊技の1ラウンド目での大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では10個)と同じ10個(第1所定回数)である。また、2種大当たり遊技の1ラウンド目(小当たり遊技の実行中)、または1種大当たり遊技の1ラウンド目で、第1大入賞口30、または第2大入賞口35への1個目の遊技球の入賞が行われると、その入賞から所定時間(第4実施形態では、700ms)が経過すると、ストック演出が実行されて、画像表示装置7の表示画面7aに第1擬似保留玉アイコンGH1が表示される。ストック演出は、1種大当たり遊技の1ラウンド目で、第1大入賞口30、または第2大入賞口35への1個目の遊技球の入賞が行われて実行が開始されてから、最終バトル演

出にて画像表示装置7の表示画面7aでの全ての擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）の表示が終了することで実行が終了する。すなわち、第4実施形態のストック演出は、2種大当たり遊技の1ラウンド目（小当たり遊技の実行中）、または1種大当たり遊技の1ラウンド目での大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって、画像表示装置7の表示画面7aに表示され続ける擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）を用いて、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する演出として機能する。なお、この第1擬似保留玉アイコンGH1は、擬似保留玉アイコンGH（所定のストック画像）の初期態様（第1画像態様）であり、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する演出画像として機能する。また、2種大当たり遊技の1ラウンド目（小当たり遊技の実行中）、または1種大当たり遊技の1ラウンド目で実行されるバトルボーナス演出の1段階目にて表示される第1擬似保留玉アイコンGH1の最大表示個数は、2種大当たり遊技の1ラウンド目（小当たり遊技の実行中）、または1種大当たり遊技の1ラウンド目での大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では10個）よりも少ない8個（第2所定回数）である。また、第1擬似保留玉アイコンGH1が表示される演出が、「第2入賞演出」に相当する。

10

#### 【0601】

続いて、1種大当たり遊技の2ラウンド目、または2種大当たり遊技の2ラウンド目では、バトルボーナス演出の2段階目として、第1大入賞口30に遊技球が入賞したことを示す大入賞口報知演出と、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている第1擬似保留玉アイコンGH1を第1擬似保留玉アイコンGH1よりも大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する他の擬似保留玉アイコンGH（第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）に変化可能なアイコン変化示唆演出（変化演出）とが実行される場合がある。具体的に、大入賞口入賞報知演出では、1種大当たり遊技の2ラウンド目、または2種大当たり遊技の2ラウンド目で第1大入賞口30への遊技球の入賞が行われるごとに、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている入賞アイコン画像NI2が1個ずつ消去されていく。

20

#### 【0602】

また、アイコン変化示唆演出は、ストック演出の実行中に行われ、ストック演出の実行中に実行されるアイコン変化示唆演出では、1種大当たり遊技の2ラウンド目、または2種大当たり遊技の2ラウンド目で第1大入賞口30への遊技球の入賞が行われるごとに、画像表示装置7の表示画面7aに「変化」と示す変化示唆保留玉アイコンGKが表示されて、その表示された変化示唆保留玉アイコンGKが画像表示装置7の表示画面7aに表示されている第1擬似保留玉アイコンGH1に向かって移動されていく。そして、変化示唆保留玉アイコンGKが第1擬似保留玉アイコンGH1に衝突されると、他の擬似保留玉アイコンGH（第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）に変化される場合がある。ここで、擬似保留玉アイコンGHの画像態様には、初期態様である第1擬似保留玉アイコンGH1と、初期態様よりも大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する第1特定画像態様（第2画像態様）である第2擬似保留玉アイコンGH2と、第1特定画像態様である第2擬似保留玉アイコンGH2よりも大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する第2特定画像態様である第3擬似保留玉アイコンGH3とがある。第4実施形態のパチンコ遊技機1では、第1擬似保留玉アイコンGH1⇒第2擬似保留玉アイコンGH2⇒第3擬似保留玉アイコンGH3の順に、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する擬似保留玉アイコンとなっている。

30

40

#### 【0603】

続いて、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の3ラウンドから4ラウンドの終盤までは、バトルボーナス演出の3段階目として、第1大入賞口30への遊技

50

球の入賞に応じて、バトルボーナス演出の４段階目での最終バトル演出（特定演出）で戦闘を行う敵キャラクタの決定を行う敵キャラクタ決定演出が実行される。また、バトルボーナス演出の３段階目では、第１大入賞口３０への遊技球の入賞が行われると、アイコン変化示唆演出が実行される場合がある。

#### 【０６０４】

具体的には、バトルボーナス演出の３段階目で実行される敵キャラクタ決定演出では、第１大入賞口３０への遊技球の入賞が行われるごとに、擬似遊技球画像ＧＹが１個ずつ表示され、その擬似遊技球画像ＧＹが画像表示装置７の表示画面７ａに表示されている敵キャラクタに向かって移動されていく。そして、擬似遊技球画像ＧＹが敵キャラクタなどに衝突することで、画像表示装置７の表示画面７ａに表示されている敵キャラクタＡを示す第１敵キャラクタ画像ＴＲ１が、敵キャラクタＢを示す第２敵キャラクタ画像ＴＲ２に変化される場合がある。敵キャラクタ画像ＴＲ（特定表示）には、初期態様（第１表示態様）である第１敵キャラクタ画像ＴＲ１と、初期態様よりも大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する特殊表示態様（第２表示態様）である第２敵キャラクタ画像ＴＲ２とがある。ここで、第４実施形態のパチンコ遊技機１では、第１敵キャラクタ画像ＴＲ１⇒第２敵キャラクタ画像ＴＲ２の順に、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する敵キャラクタ画像となっている。

#### 【０６０５】

続いて、大当たり遊技（１種大当たり遊技、２種大当たり遊技）の４ラウンドの終盤から最終ラウンドの終了までは、バトルボーナス演出の４段階目として、バトルボーナス演出の３段階目で決定された敵キャラクタＡ、または敵キャラクタＢのうち、いずれかの敵キャラクタとの戦闘を行う最終バトル演出が実行される。なお、最終バトル演出は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されるか否かを遊技者に示唆する演出として機能する。この最終バトル演出では、ストック消化演出が実行される。ストック消化演出では、画像表示装置７の表示画面７ａに表示されている擬似保留玉アイコンＧＨ（第１擬似保留玉アイコンＧＨ１、第２擬似保留玉アイコンＧＨ２、第３擬似保留玉アイコンＧＨ３）を１個ずつ敵キャラクタの体力を示すメータ表示画像ＴＭに衝突させていき、敵キャラクタの体力が削られていくところを遊技者に見せる演出となっている。そして、バトルボーナス演出の４段階目で画像表示装置７の表示画面７ａに表示されているメータ表示画像ＴＭが示す値が「０」となった場合には、敵キャラクタを倒して勝利したことを示す勝利演出に進むことになる。なお、勝利演出が実行されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆し、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを把握させることが可能となっている。一方で、バトルボーナス演出の４段階目で画像表示装置７の表示画面７ａに表示されているメータ表示画像ＴＭが示す値が「０」とならなかった場合には、敵キャラクタを倒すことができずに敗北したことを示す敗北演出に進むことになる。なお、失敗演出が実行されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されないことを示唆し、遊技者に大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されることを把握させることが可能となっている。

#### 【０６０６】

次に、第４実施形態の１種大当たり遊技の１ラウンド目に実行されるバトルボーナス演出の１段階目である、第１大入賞口３０に遊技球を入賞させた場合に実行される大入賞口入賞報知演出とストック演出とについて、図８６を用いて説明する。なお、図８６では、１０回の入賞アイコン画像ＮＩ２が表示され、８回の第１擬似保留玉アイコンＧＨ１が表示されることとする。

#### 【０６０７】

図８６（Ａ）に示すように、第４実施形態のバトルボーナス演出の１段階目である、１種大当たり遊技の１ラウンド目が開始され、第１大入賞口センサ３０ａによって１個目の遊技球が検出されて、すなわち、第１大入賞口３０に１個目の遊技球が入賞される。そして、第１大入賞口３０への１個の遊技球の入賞から０．５秒（５００ｍｓ）が経過すると、図８６（Ｂ）に示すように、１種大当たり遊技の１ラウンド目における１回目の大入賞口

入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第1大入賞口30に1個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると(図86(A)参照)、図86(C)に示すように、ストック演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aでの1個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0608】

続いて、図86(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって2個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図86(B)に示すように、1種大当たり遊技の1ラウンド目における2回

10

目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第1大入賞口30に2個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図86(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの2個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0609】

続いて、図86(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって3個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図86(B)に示すように、1種大当たり遊技の1ラウンド目における3回

20

目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの2個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第1大入賞口30に3個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図86(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの3個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0610】

続いて、図86(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって4個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図86(B)に示すように、1種大当たり遊技の1ラウンド目における3回

30

目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの3個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第1大入賞口30に4個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図86(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの4個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0611】

第4実施形態のパチンコ遊技機1では、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって1個の遊技球が検出されてから0.7秒(700ms)が経過しても、画像表示装置7の表示画面7aでの第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されない場合がある。この場合、第1大入賞口センサ30aによって次の1個の遊技球が検出されてから0.7秒(700ms)が経過すると、画像表示装置7の表示画面7aに第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0612】

40

図86(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって8個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図86(B)に示すように、1種大当たり遊技の1ラウンド目における8回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの8個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第1大入賞口30に8個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図86(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの7個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0613】

続いて、図86(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大

50

入賞口センサ30aによって9個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図86(B)に示すように、1種大当たり遊技の1ラウンド目における9回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの9個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。しかしながら、第1大入賞口30に9個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過しても、図86(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて8個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されない。

【0614】

その後、図86(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって10個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図86(B)に示すように、1種大当たり遊技の1ラウンド目における10回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの10個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第1大入賞口30に10個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図86(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの8個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0615】

次に、第4実施形態の2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技のバトルボーナス演出の1段階目で実行される第2大入賞口35に遊技球を入賞させた場合に実行される大入賞口入賞報知演出とストック演出とについて、図87を用いて説明する。なお、図87では、10回の入賞アイコン画像NI2が表示され、8回の第1擬似保留玉アイコンGH1が表示されることとする。

【0616】

図87(A)に示すように、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技で実行されたバトルボーナス演出の1段階目で、第2大入賞口センサ35aによって1個目の遊技球が検出されて、すなわち、第2大入賞口35に1個目の遊技球が入賞される。第2大入賞口35への1個目の遊技球が入賞されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図87(B)に示すように、小当たり遊技における1回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの1個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第2大入賞口35に1個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図87(C)に示すように、ストック演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aでの1個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0617】

続いて、図87(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第2大入賞口センサ35aによって2個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図87(B)に示すように、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技における2回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの2個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第2大入賞口35に2個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図87(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの2個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0618】

続いて、図87(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第2大入賞口センサ35aによって3個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図87(B)に示すように、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技における3回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの3個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第2大入賞口35に3個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図87(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの3個目の第1擬似保留玉アイ

コンGH1の表示が開始されることになる。

【0619】

続いて、図87(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第2大入賞口センサ35aによって4個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図87(B)に示すように、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技における4回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの4個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第2大入賞口35に3個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図87(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの4個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

10

【0620】

第4実施形態のパチンコ遊技機1では、バトルボーナス演出の1段階目において、第2大入賞口センサ35aによって1個の遊技球が検出されてから0.7秒(700ms)が経過しても、画像表示装置7の表示画面7aでの第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されない場合がある。この場合、第1大入賞口センサ30aによって次の1個の遊技球が検出されてから0.7秒(700ms)が経過すると、画像表示装置7の表示画面7aに第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

【0621】

図87(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって8個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図87(B)に示すように、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技における8回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの8個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第2大入賞口35に8個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図87(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの7個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

20

【0622】

続いて、図87(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第1大入賞口センサ30aによって9個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図87(B)に示すように、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技における9回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの9個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。しかしながら、第2大入賞口35に9個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過しても、図86(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて8個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されない。

30

【0623】

図87(A)に示すように、バトルボーナス演出の1段階目において、第2大入賞口センサ35aによって10個目の遊技球が検出されてから0.5秒(500ms)が経過すると、図87(B)に示すように、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技における10回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aでの10個目の入賞アイコン画像NI2の表示が開始される。また、第2大入賞口35に10個目の遊技球が入賞されてから0.7秒(700ms)が経過すると、図87(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aでの8個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。

40

【0624】

図86および図87を用いた説明により、第4実施形態のパチンコ遊技機1では、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の1ラウンド目にて大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)に遊技球が入賞すると、その入賞が行われてから500msが経過すると大入賞口入賞報知演出が実行されて、その入賞が行われてから700msが経過すると第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されることになる。これによ

50

り、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されるが、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への入賞に結びついていると遊技者などに見られる危険性を回避することが可能となる。

#### 【0625】

次に、第4実施形態の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目のバトルボーナス演出の2段階目に行われる大入賞口入賞報知演出とアイコン変化示唆演出について、図88を用いて説明する。なお、図88では、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目にて、第1大入賞口30に遊技球が10個入賞されたこととする。

10

#### 【0626】

図88（A）に示すように、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目では、第1大入賞口センサ30aによって1個目の遊技球が検出されて、すなわち、第1大入賞口30に1個目の遊技球が入賞される。第1大入賞口30への1個目の遊技球が入賞されてから0.5秒（500ms）が経過すると、図88（B）に示すように、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、1回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている残り10個の入賞アイコン画像NI2のうち、いずれかの入賞アイコン画像NI2が1個消去される。また、第1大入賞口30に1個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（C）に示すように、1回目のアイコン変化示唆演出の実行が開始されることで、画像表示装置7の表示画面7aに1個の変化示唆保留玉アイコンGKの表示が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンGHに向かって移動されていく。その後、擬似保留玉アイコンGHに衝突された後に、変化示唆保留玉アイコンGKの表示は終了となる。

20

#### 【0627】

続いて、図88（A）に示すように、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目にて、第1大入賞口センサ30aによって2個目の遊技球が検出されてから0.5秒（500ms）が経過すると、図88（B）に示すように、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、2回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている残り9個の入賞アイコン画像NI2のうち、いずれかの入賞アイコン画像NI2が消去される。また、第1大入賞口30に2個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（C）に示すように、2回目のアイコン変化示唆演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに1個の変化示唆保留玉アイコンGKの表示が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンGHに向かって移動されることになる。その後、擬似保留玉アイコンGHに衝突された後に、変化示唆保留玉アイコンGKの表示は終了となる。

30

#### 【0628】

続いて、図88（A）に示すように、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目にて、第1大入賞口センサ30aによって3個目の遊技球が検出されてから0.5秒（500ms）が経過すると、図88（B）に示すように、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、3回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている残り8個の入賞アイコン画像NI2のうち、いずれかの入賞アイコン画像NI2が消去される。また、第1大入賞口30に3個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（C）に示すように、3回目のアイコン変化示唆演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに1個の変化示唆保留玉アイコンGKの表示が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンGHに向かって移動されることになる。その後、擬似保留玉アイコンGHに衝突された後に、変化示唆保留玉アイコンGKの表示は終了となる。

40

50

## 【0629】

続いて、図88（A）に示すように、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目にて、第1大入賞口センサ30aによって4個目の遊技球が検出されてから0.5秒（500ms）が経過すると、図88（B）に示すように、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、4回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている残り7個の入賞アイコン画像N I 2のうち、いずれかの入賞アイコン画像N I 2が消去される。また、第1大入賞口30に4個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（C）に示すように、4回目のアイコン変化示唆演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに1個の変化示唆保留玉アイコンG Kの表示が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンG Hに向かって移動されることになる。その後、擬似保留玉アイコンG Hに衝突された後に、変化示唆保留玉アイコンG Kの表示は終了となる。

10

## 【0630】

その後、図88（A）に示すように、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目にて、第1大入賞口センサ30aによって8個目の遊技球が検出されてから0.5秒（500ms）が経過すると、図88（B）に示すように、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、8回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている残り3個の入賞アイコン画像N I 2のうち、いずれかの入賞アイコン画像N I 2が消去される。また、第1大入賞口30に8個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（C）に示すように、8回目のアイコン変化示唆演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに1個の変化示唆保留玉アイコンG Kの表示が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンG Hに向かって移動されることになる。その後、擬似保留玉アイコンG Hに衝突された後に、変化示唆保留玉アイコンG Kの表示は終了となる。

20

## 【0631】

続いて、図88（A）に示すように、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目にて、第1大入賞口センサ30aによって9個目の遊技球が検出されてから0.5秒（500ms）が経過すると、図88（B）に示すように、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、9回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている残り2個の入賞アイコン画像N I 2のうち、いずれかの入賞アイコン画像N I 2が消去される。また、第1大入賞口30に9個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（C）に示すように、9回目のアイコン変化示唆演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに1個の変化示唆保留玉アイコンG Kの表示が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンG Hに向かって移動されることになる。その後、擬似保留玉アイコンG Hに衝突された後に、変化示唆保留玉アイコンG Kの表示は終了となる。

30

## 【0632】

最後に、図88（A）に示すように、第4実施形態のバトルボーナス演出の2段階目にて、第1大入賞口センサ30aによって10個目の遊技球が検出されてから0.5秒（500ms）が経過すると、図88（B）に示すように、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、10回目の大入賞口入賞報知演出の実行が開始され、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている最後の入賞アイコン画像N I 2が消去される。また、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、第1大入賞口30に10個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（C）に示すように、10回目のアイコン変化示唆演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに1個の変化示唆保留玉アイコンG Kの表示が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイ

40

50

コンGHに向かって移動されることになる。その後、擬似保留玉アイコンGHに衝突された後に、変化示唆保留玉アイコンGKの表示は終了となる。

【0633】

また、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の2ラウンド目において、第1大入賞口30に10個目の遊技球が入賞されてから0.7秒（700ms）が経過すると、図88（D）に示すように、バトルボーナス演出の4段階目の演出の分岐演出にて演出ボタン63、またはセレクトボタン64のうち、いずれの操作手段を遊技者に操作させる可能性を示唆するボタンアイコン示唆演出の実行が開始される。ボタンアイコン示唆演出の実行が開始されると、バトルボーナス演出の4段階目の演出の分岐演出にてセレクトボタン64の操作させる可能性を示唆する第1ボタン示唆アイコンSG1の表示が開始されて、第1大入賞口30の方から画像表示装置7の表示画面7aの右下方に向かって移動されることになる。

10

【0634】

続いて、図89から図100を用いて、第4実施形態のLOGO3000ボーナス演出の後半演出として行われるバトルボーナス演出について説明する。なお、図89から図100に示す演出は、2種大当たり遊技にてバトルボーナス演出が実行されている場合の演出例である。

【0635】

2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技にてバトルボーナス演出が実行されている場合について、図89を用いて説明する。図89（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの上方には、第1大入賞口30、または第2大入賞口35への遊技球の入賞が可能であることを示す入賞可能アイコン画像NI1が10個表示されている。画像表示装置7の表示画面7aに10個の入賞可能アイコン画像NI1（白色の六角形）が表示されることで、遊技者に小当たり遊技で開放される第2大入賞口35への規定の最大入賞個数は10個であることを把握させることが可能となる。

20

【0636】

その後、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に遊技球が1個入賞された場合には、図89（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの上方に表示されている10個の入賞可能アイコン画像NI1のうち、1個の入賞可能アイコン画像NI1（白色の六角形）が入賞アイコン画像NI2（黒色の六角形）に変化される。すなわち、第4実施形態では、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に遊技球が1個入賞するごとに、画像表示装置7の表示画面7aの上方に表示されている入賞可能アイコン画像NI1のうち、最も左方に表示されている入賞可能アイコン画像NI1が、1個ずつ入賞アイコン画像NI2へと変化されている。

30

【0637】

また、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に遊技球が1個入賞された場合には、1個の入賞可能アイコン画像NI1（白色の六角形）が入賞アイコン画像NI2（黒色の六角形）への変化が開始された後に、ストック演出の実行が開始される（図87参照）。ストック演出が実行されると、1個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始され、第2大入賞口35の方から図89（B）に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に向かって移動されているかのように遊技者に見せる。そして、図89（B）に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に一時的に第1擬似保留玉アイコンGH1が停止表示され、その後、図89（B）の矢印が示す画像表示装置7の表示画面7aの左下方に向かって第1擬似保留玉アイコンGH1が移動されることになる。

40

【0638】

その後、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に5個目の遊技球が入賞された場合には、画像表示装置7の表示画面7aの上方に表示されている6個の入賞可能アイコン画像NI1のうち、図89（C）に示すように、最も左方に位置する1個の入賞可能アイコン画像NI1（白色の六角形）が入賞アイコン画像NI2（黒色の六角形）に変化される。また、図89（B）の矢印が示す画像表示装置7の表示画面7aの左下方に向かって

50

移動された第1擬似保留玉アイコンGH1は、図89(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方に表示され続けている。

【0639】

また、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に2個目の遊技球が入賞されて、2個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されると、第2大入賞口35の方から図89(C)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に向かって移動されているかのように見せている。そして、図89(C)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に一時的に第1擬似保留玉アイコンGH1が停止表示され、その後、図89(C)の矢印が示す画像表示装置7の表示画面7aの左下方に向かって第1擬似保留玉アイコンGH1が移動されることになる。

10

【0640】

さらに、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に3個目の遊技球が入賞されて、3個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されると、第2大入賞口35の方から図89(C)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に向かって移動されているかのように見せている。そして、図89(C)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に一時的に第1擬似保留玉アイコンGH1が停止表示され、その後、図89(C)の矢印が示す画像表示装置7の表示画面7aの左下方に向かって第1擬似保留玉アイコンGH1が移動されることになる。

【0641】

その後、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に6個目の遊技球が入賞された場合には、画像表示装置7の表示画面7aの上方に表示されている5個の入賞可能アイコン画像NI1のうち、図89(D)に示すように、最も左方に表示されている1個の入賞可能アイコン画像NI1(白色の六角形)が入賞アイコン画像NI2(黒色の六角形)に変化される。また、図89(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方には、第1擬似保留玉アイコンGH1が1段目に2個と2段目に2個とに分かれて4個表示されている。

20

【0642】

さらに、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に5個目の遊技球が入賞されて、5個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されると、第2大入賞口35の方から図89(D)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に向かって移動されるかのように見せている。そして、図89(D)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に一時的に第1擬似保留玉アイコンGH1が停止表示され、その後、図89(D)の矢印が示す画像表示装置7の表示画面7aの左下方に向かって第1擬似保留玉アイコンGH1が移動されることになる。

30

【0643】

その後、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に10個目の遊技球が入賞された場合には、画像表示装置7の表示画面7aの上方に表示されている1個の入賞可能アイコン画像NI1が入賞アイコン画像NI2(黒色の六角形)に変化される(図89(E)参照)。また、図89(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方には、第1擬似保留玉アイコンGH1が1段目に4個と2段目に3個とに分かれて表示されている。

40

【0644】

さらに、小当たり遊技で開放される第2大入賞口35に10個目の遊技球が入賞されて、10個目の第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されると、第2大入賞口35の方から図89(E)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に向かって移動されるかのように見せている。そして、図89(E)に示す画像表示装置7の表示画面7aの下方に一時的に第1擬似保留玉アイコンGH1が停止表示され、その後、図89(E)の矢印が示す画像表示装置7の表示画面7aの左下方に向かって第1擬似保留玉アイコンGH1が移動されることになる。

【0645】

50

図 8 9 (E) に示す演出例から図 8 9 (F) に示す演出例へと進むと、図 8 9 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上方には、10 個の入賞アイコン画像 N I 2 (黒色の六角形) が表示されている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に 10 個の入賞アイコン画像 N I 2 (黒色の六角形) が表示されていることで、遊技者に小当たり遊技の実行中に第 2 大入賞口 3 5 へと遊技球を 10 個入賞させたことを示し、遊技者に小当たり遊技の実行中に第 2 大入賞口 3 5 へと遊技球を 10 個入賞させたことを把握させることが可能となる。また、図 8 9 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方には、8 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示されている。小当たり遊技が終了した場合 (図 8 9 (F) に示す演出例)、または 1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目が終了した場合のうち、いずれの場合であっても、図 9 0 (A) に示す演出例へと進むことになる。

10

【0646】

図 8 9 を用いて、2 種大当たり遊技の 1 ラウンド目に相当する小当たり遊技の実行中に行われるバトルボーナス演出の 1 段階目の演出について説明した。1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目でも図 8 9 に示すようなバトルボーナス演出の 1 段階目の演出が実行される。なお、2 種大当たり遊技の 1 ラウンド目に相当する小当たり遊技の実行中に行われるバトルボーナス演出の 1 段階目の演出と 1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目で行われるバトルボーナス演出の 1 段階目の演出との違いが 2 点ある。具体的には、1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目で行われるバトルボーナス演出の 1 段階目の演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上方には、1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目であることを示す「ラウンド 1」と示す演出画像が表示されることになる。また、1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目で行われるバトルボーナス演出の 1 段階目の演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上方には、1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目で開放される第 1 大入賞口 3 0 に遊技球が入賞されると、第 1 大入賞口 3 0 の方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下方に向かって第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が移動されているかのように見せる演出が行われる。

20

【0647】

次に、図 9 0 を用いて、大当たり遊技 (1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技) の 2 ラウンド目で実行されるバトルボーナス演出の 2 段階目の演出について説明する。まず、大当たり遊技 (1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技) の 2 ラウンド目が開始されると、図 9 0 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上方には、10 個の入賞アイコン画像 N I 2 (黒色の六角形) が表示されている。また、ストック演出が実行され続けているため、図 9 0 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方には、1 段階目に 4 個と 2 段階目に 4 個とに分かれて表示されている。

30

【0648】

続いて、大当たり遊技 (1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技) の 2 ラウンド目で開放された第 1 大入賞口 3 0 に遊技球が 1 個入賞された場合には、大入賞口入賞報知演出が実行され、その大入賞口入賞報知演出の実行開始後に、アイコン変化示唆演出が実行されることになる。具体的には、大入賞口入賞報知演出が実行されると、図 9 0 (B) に示すように、10 個の入賞アイコン画像 N I 2 のうち、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の最も右上方に表示されていた 1 個の入賞アイコン画像 N I 2 が消去される。また、アイコン変化示唆演出が実行されると、「変化」の文字画像を含む変化示唆保留玉アイコン G K が、第 1 大入賞口 3 0 の方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方に表示されている 1 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 に向かって移動されていく。第 4 実施形態のアイコン変化示唆演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 に変化示唆保留玉アイコン G K が衝突されることで、その第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が他の擬似保留玉アイコン G H (第 2 擬似保留玉アイコン G H 2、第 3 擬似保留玉アイコン G H 3) に変化されるか、または他の擬似保留玉アイコン G H (第 2 擬似保留玉アイコン G H 2、第 3 擬似保留玉アイコン G H 3) に変化されずに第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 のままとなり、アイコン変化示唆演出の実行が終了となる。

40

【0649】

その後、大当たり遊技 (1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技) の 2 ラウンド目で開放

50

された第1大入賞口30に5個目の遊技球が入賞された場合には、図90(C)に示す演出例へと進む。5回目の大入賞口入賞報知演出が実行されると、6個の入賞アイコン画像NI2のうち、図90(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの最も右上方に表示されていた1個の入賞アイコン画像NI2が消去される。また、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目で開放された第1大入賞口30に4個目の遊技球が入賞された場合に実行された4回目のアイコン変化示唆演出では、図90(C)に示すように、変化示唆保留玉アイコンGKが、第1大入賞口30の方から画像表示装置7の表示画面7aの左下方に表示されている1個の第1擬似保留玉アイコンGH1に向かって移動されている。また、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目で開放された第1大入賞口30に5個目の遊技球が入賞された場合に実行された5回目のアイコン変化示唆演出では、図90(C)に示すように、変化示唆保留玉アイコンGKが、第1大入賞口30の方から画像表示装置7の表示画面7aの下方に向かって移動されている。

10

#### 【0650】

その後、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目で開放された第1大入賞口30に8個目の遊技球が入賞された場合には、図90(D)に示す演出例へと進む。図90(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方に表示されている8個の擬似保留玉アイコンGHのうち、最も右上方に位置されている擬似保留玉アイコンGHが第3擬似保留玉アイコンGH3となっている。これにより、アイコン変化示唆演出が実行されて、変化示唆保留玉アイコンGKが第1擬似保留玉アイコンGH1に衝突されて、第1擬似保留玉アイコンGH1から第3擬似保留玉アイコンGH3に変化されたことを示して、遊技者に第1擬似保留玉アイコンGH1から第3擬似保留玉アイコンGH3に変化されたことを把握させることが可能となっている。

20

#### 【0651】

また、大入賞口入賞報知演出が実行されると、3個の入賞アイコン画像NI2のうち、図90(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの最も右上方に表示されていた1個の入賞アイコン画像NI2が消去される。また、2大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目で開放された第1大入賞口30に7個目の遊技球が入賞された場合に実行されたアイコン変化示唆演出では、図90(D)に示すように、変化示唆保留玉アイコンGKが、第1大入賞口30の方から画像表示装置7の表示画面7aの左下方に表示されている1個の第1擬似保留玉アイコンGH1に向かって移動されている。また、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目で開放された第1大入賞口30に8個目の遊技球が入賞された場合に実行されたアイコン変化示唆演出では、図90(D)に示すように、変化示唆保留玉アイコンGKが、第1大入賞口30の方から画像表示装置7の表示画面7aの下方に向かって移動されている。

30

#### 【0652】

その後、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目で開放された第1大入賞口30に10個目の遊技球が入賞された場合には、図90(E)に示す演出例へと進む。図90(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方には、1段目の最も左方から第1擬似保留玉アイコンGH1、第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第1擬似保留玉アイコンGH1の順に表示され、2段目の最も左方から第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第1擬似保留玉アイコンGH1、第3擬似保留玉アイコンGH3の順に表示されている。

40

#### 【0653】

また、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目で開放された第1大入賞口30に10個目の遊技球が入賞された場合にはアイコン変化示唆演出だけでなく、ボタンアイコン示唆演出が実行される。ボタンアイコン示唆演出が実行されると、第1ボタン示唆アイコンSG1が第1大入賞口30の方から画像表示装置7の表示画面7aの右下方に向かって移動されているかのような演出が行われる。

#### 【0654】

50

図 90 (E) に示す演出例から図 90 (F) に示す演出例へと進むと、図 90 (F) に示すように、第 1 ボタン示唆アイコン SG 1 が第 1 大入賞口 30 の方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に表示されている。

【0655】

次に、図 91 を用いて、大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 3 ラウンド目から実行されるバトルボーナス演出の 3 段階目の演出について説明する。大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 3 ラウンド目から実行されるバトルボーナス演出の 3 段階目では、第 1 大入賞口 30、または第 2 大入賞口 35 への遊技球の入賞に応じて、バトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタの決定を行う敵キャラクタ決定演出が実行される。

【0656】

バトルボーナス演出の 3 段階目として、図 91 (A) に示すように、敵キャラクタ決定演出が実行されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に、バトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ A である可能性を示唆する第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 と、「危険度★★★」と示す第 1 危険度画像 KD 1 とが表示される。

【0657】

第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、バトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ A である可能性を示唆する第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 と、バトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ B である可能性を示唆する第 2 敵キャラクタ画像 TR 2 とがある。第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 よりも第 2 敵キャラクタ画像 TR 2 のほうが、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する敵キャラクタ画像となっている。また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、「危険度★★★」と示す第 1 危険度画像 KD 1 と、第 1 危険度画像 KD 1 が示す黒星が一つ砕けた状態を示す第 2 危険度画像 KD 2 と、「危険度★★」と示す第 3 危険度画像 KD 3 とがあり、「危険度★★」と示す第 3 危険度画像 KD 3 のほうが、「危険度★★★」と示す第 1 危険度画像 KD 1 よりも、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する危険度画像 KD となっている。

【0658】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 3 ラウンド目から実行されるバトルボーナス演出の 3 段階目の演出にて、敵キャラクタ決定演出が実行されている場合に、第 1 大入賞口 30 に遊技球が入賞されると、第 1 大入賞口 30 の方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 に向かって、擬似遊技球画像 GY が移動されることになる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 に向かって移動された擬似遊技球画像 GY が、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 と第 1 危険度画像 KD 1 に衝突されても、第 1 危険度画像 KD 1 とに変化がなければ、図 91 (B) に示す演出例へと進む。

【0659】

続いて、大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 3 ラウンド目から実行されるバトルボーナス演出の 3 段階目の演出にて、敵キャラクタ決定演出が実行されている場合に、第 1 大入賞口 30 に遊技球が入賞されて、第 1 大入賞口 30 の方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 と第 1 危険度画像 KD 1 に向かって、擬似遊技球画像 GY が移動されることになる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 と第 1 危険度画像 KD 1 に向かって移動された擬似遊技球画像 GY が、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 TR 1 と第 1 危険度画像 KD 1 に衝突されても、第 1 危険度画像 KD 1 が変化されることなく、バトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ A に決定された場合には、図 91 (C) に示す演出例へと

10

20

30

40

50

進む。一方で、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 と第 1 危険度画像 K D 1 に向かって移動された擬似遊技球画像 G Y が、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 と第 1 危険度画像 K D 1 に衝突されて、第 1 危険度画像 K D 1 が変化される場合には、図 9 6 (A) に示す演出例へと進む。

#### 【0660】

敵キャラクタ決定演出にて、バトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ A に決定された場合には、図 9 1 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 の周囲にエフェクト画像 C Y が表示される。図 9 1 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 の周囲にエフェクト画像 C Y が表示されることで、遊技者にバトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ A に決定されたことを示し、遊技者にバトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ A に決定されたことを把握させることが可能となっている。その後、図 9 1 (C) に示す演出例から図 9 2 (A) に示す演出例へと進むことになる。

#### 【0661】

次に、図 9 2 から図 9 5 を用いて、大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 4 ラウンド目の終盤から実行されるバトルボーナス演出の 4 段階目で実行される最終バトル演出について説明する。なお、図 9 2 から図 9 5 に示す最終バトル演出は、敵キャラクタ決定演出にて敵キャラクタ A が決定されていることとする。

#### 【0662】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 4 ラウンド目の終盤から実行されるバトルボーナス演出の 4 段階目において、最終バトル演出が実行されると、図 9 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に「A T T A C K」と示す文字画像が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に「A T T A C K」と示す文字画像が表示されることで、最終バトル演出の実行の開始を遊技者に示唆し、最終バトル演出の実行が開始されたことを把握させることが可能となっている。

#### 【0663】

また、最終バトル演出が実行されている場合でも、図 9 2 (A) に示すように、ストック演出の実行が継続されているため、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方には、5 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 と、2 個の第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 と、1 個の第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 とが表示されている。また、最終バトル演出が実行されている場合でも、図 9 2 (A) に示すように、ボタンアイコン示唆演出の実行が継続されているため、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方には、第 1 ボタン示唆アイコン S G 1 が表示されている。

#### 【0664】

そして、最終バトル演出が進行されると、図 9 2 (B) に示すように、「L O G O v s 敵 A」と示す文字画像が表示される。「L O G O v s 敵 A」と示す文字画像が表示されることで、遊技者に最終バトル演出では敵キャラクタ A と対決することを示し、遊技者に最終バトル演出では敵キャラクタ A と対決することを把握させることが可能となっている。また、図 9 2 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に、敵キャラクタ A の体力を示す第 1 メータ表示画像 T M 1 が表示されている。

#### 【0665】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 4 ラウンド目の終盤にて最終バトル演出が実行されている場合に、第 1 大入賞口 3 0 に遊技球が入賞されると、ボタンアイコン変化示唆演出が実行される。ボタンアイコン変化示唆演出が実行されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に表示されている第 1 ボタン示唆アイコン S G 1 の周囲を強調させる強調演出画像 H O が表示される。第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に強調演出画像 H O が表示されると、第 1 ボタン

示唆アイコン S G 1 が第 2 ボタン示唆アイコン S G 2 に変化される場合がある。

【0666】

その後、最終バトル演出にて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方に表示されている擬似保留玉アイコン G H (第 1 擬似保留玉アイコン G H 1、第 2 擬似保留玉アイコン G H 2、第 3 擬似保留玉アイコン G H 3) のうち、最も古い擬似保留玉アイコン G H から先に 1 個ずつ第 1 メータ表示画像 T M 1 に向かって衝突されていく。第 4 実施形態では、実行中の大当たり遊技 (1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技) の 1 ラウンド目での大入賞口 (第 1 大入賞口 30、第 2 大入賞口 35) への遊技球の入賞によって、表示開始が早い擬似保留玉アイコン G H から古いものとして扱っている。

【0667】

具体的には、図 9 2 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の最も左下方に表示されている第 1 擬似保留玉アイコン G H 1、すなわち 8 個の擬似保留玉アイコン G H のうち、実行中の大当たり遊技 (1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技) の 1 ラウンド目に最も早く表示が開始された擬似保留玉アイコン G H が第 1 メータ表示画像 T M 1 に向かって衝突される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a の最も左下方に表示されている第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が第 1 メータ表示画像 T M 1 に向かって衝突されることで、その第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示が終了となる。

【0668】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の最も左下方に表示されている第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が第 1 メータ表示画像 T M 1 に向かって移動して衝突されると、図 9 2 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に衝突された第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 に対応する青色エフェクトで囲まれた第 1 シェイク画像 H C 1 が表示される。図 9 2 (D) に示すように、「ラウンド 5」を示す文字画像と、主人公キャラクターが敵キャラクター A に攻撃している状態を示す演出画像と、第 1 メータ表示画像 T M 1 と、4 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 と 2 個の第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 と 1 個の第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 と、第 1 ボタン示唆アイコン S G 1 と、強調演出画像 H O とを含む第 1 シェイク画像 H C 1 が傾いた状態となっている。

【0669】

図 9 2 (D) に示す第 1 シェイク画像 H C 1 では、第 1 メータ表示画像 T M 1 が示す敵キャラクター A の体力が、第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 による衝突分の値が減少されたことを示している。

【0670】

その後、図 9 3 (A) に示す演出例へと進む。図 9 3 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方には、1 段目には第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 と、第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 と第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 が表示され、2 段目には第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 と第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示されている。図 9 3 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の最も左下方に表示されている第 2 擬似保留玉アイコン G H 2、すなわち図 9 3 (A) に示す擬似保留玉アイコン G H のうち、実行中の大当たり遊技 (1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技) の 1 ラウンド目に最も早く表示が開始された擬似保留玉アイコン G H である第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 が第 1 メータ表示画像 T M 1 に向かって移動して衝突され、その第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 の表示が終了となる。

【0671】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の最も左下方に表示されている第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 が第 1 メータ表示画像 T M 1 に向かって移動されて衝突されると、図 9 3 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に衝突された第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 に対応する緑色エフェクトで囲まれた第 2 シェイク画像 H C 2 が表示される。図 9 3 (B) に示すように、「ラウンド 5」を示す文字画像と、主人公キャラクターが敵キャラクター A に攻撃している状態を示す演出画像と、第 1 メータ表示画像 T M 1 と、2 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 と 1 個の第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 と 1 個の第 3 擬似保留玉アイ

10

20

30

40

50

コンGH3と、第1ボタン示唆アイコンSG1と、強調演出画像HOとを含む第2シェイク画像HC2が傾いた状態となっている。

【0672】

図93(B)に示す第2シェイク画像HC2では、第1メータ表示画像TM1が示す敵キャラクタAの体力が、第2擬似保留玉アイコンGH2による衝突分の値が減少されたことを示している。なお、第1擬似保留玉アイコンGH1の衝突よりも、第2擬似保留玉アイコンGH2の衝突のほうが、第1メータ表示画像TM1が示す敵キャラクタAの体力が減少された値が大きい。

【0673】

その後、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の6ラウンド目にて最終バトル演出が実行されている場合には、図93(C)に示す演出例へと進む。図93(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方には、1個の第3擬似保留玉アイコンGH3が表示されている。すなわち、この第3擬似保留玉アイコンGH3が、実行中の大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の1ラウンド目での大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への遊技球の入賞によって、最後に表示が開始された擬似保留玉アイコンGHである。図93(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方に表示されている第3擬似保留玉アイコンGH3が第1メータ表示画像TM1に向かって移動して衝突され、その第3擬似保留玉アイコンGH3の表示が終了となる。第3擬似保留玉アイコンGH3の表示が終了となることで、画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた全ての擬似保留玉アイコンGHの表示が終了となるため、

ストック演出の実行が終了となる。

【0674】

画像表示装置7の表示画面7aの左下方に表示されている第3擬似保留玉アイコンGH3が第1メータ表示画像TM1に向かって移動して衝突されると、図93(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに衝突された第3擬似保留玉アイコンGH3に対応する赤色エフェクトで囲まれた第3シェイク画像HC3が表示される。図93(D)に示すように、「ラウンド6」を示す文字画像と、主人公キャラクタが敵キャラクタAに攻撃している状態を示す演出画像と、第1メータ表示画像TM1と、強調演出画像HOとを含む第3シェイク画像HC3が傾いた状態となっている。

【0675】

その後、図94(A)に示す演出例へと進む。図94(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央には敵キャラクタAを示す演出画像が表示されている。また、敵キャラクタAを示す演出画像の下方には、敵キャラクタAの体力が残り僅かであることを示す第1メータ表示画像TM1が表示されている。また、図94(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの右下方には、第1ボタン示唆アイコンSG1と、強調演出画像HOとが表示されている。

【0676】

大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の7ラウンド目にて最終バトル演出が実行されている場合には、図94(B)に示す演出例へと進む。画像表示装置7の表示画面7aの右下方に表示されている第1ボタン示唆アイコンSG1が、図94(B)に示す矢印に沿うように、第1メータ表示画像TM1の上方に向けて移動されると、図95(A)に示す演出例へと進むことになる。

【0677】

図95(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央には主人公キャラクタを示す演出画像と、第1メータ表示画像TM1とが表示されている。

【0678】

大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の8ラウンド目にて最終バトル演出が実行されている場合には、最終バトル演出にて、最終的に主人公キャラクタが勝利する勝利演出(成功演出の一例)、または敵キャラクタAが勝利して主人公キャラクタが敗北する敗北演出(失敗演出の一例)のうち、何れかを示す演出分岐時点に到達される。

図 9 5 ( B ) に示す演出分岐時点では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央には、セレクトボタン 6 4 の操作を促すセレクトボタン操作画像 D S 1 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にセレクトボタン操作画像 D S 1 が表示されることで、遊技者にセレクトボタン 6 4 の操作が有効であることを把握させることが可能となっている。

【 0 6 7 9 】

図 9 5 ( B ) に示す演出分岐時点で、セレクトボタン 6 4 の操作が行われて、勝利演出へと分岐する場合には、図 9 5 ( C ) に示す演出例へと進む。一方で、図 9 5 ( B ) に示す演出分岐時点で、セレクトボタン 6 4 の操作が行われて、敗北演出へと分岐する場合には、図 9 5 ( E ) に示す演出例へと進む。なお、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、図 9 5 ( B ) に示す演出分岐時点で、セレクトボタン 6 4 が操作されずに、操作有効期間が経過した場合には、図 9 5 ( C ) に示す演出例、または図 9 5 ( E ) に示す演出例のうち、いずれかの演出例へと進むことになる。

【 0 6 8 0 】

大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F のうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、図 9 5 ( C ) に示す演出例へと進む。図 9 5 ( C ) に示す演出例へと進んだ場合、すなわち、主人公キャラクタが最終バトル演出で敵キャラクタ A に勝利する場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に主人公キャラクタを示す背景画像 S L と、敵キャラクタ A の体力が「 0 」であることを示す第 1 メータ表示画像 T M 1 とが表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に主人公キャラクタを示す背景画像 S L と、敵キャラクタ A の体力が「 0 」であることを示す第 1 メータ表示画像 T M 1 とが表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆し、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを把握させることが可能となっている。

【 0 6 8 1 】

大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F のうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、図 9 5 ( C ) に示す演出例へと進んだ後に、大当たり遊技のエンディングへと進んだ場合には、最終バトル演出の実行が終了となると、 L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出のエンディング演出にて、図 9 5 ( D ) に示すように、 L O G O 3 0 0 0 モード継続演出が実行されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「 L O G O 3 0 0 0 モード L O G O ラッシュ継続」を示す 3 0 0 0 モード継続示唆画像 G 1 4 1 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「 L O G O 3 0 0 0 モード L O G O ラッシュ継続」を示す 3 0 0 0 モード継続示唆画像 G 1 4 1 が表示されることで、特定遊技状態が継続されることを示唆することで、特定遊技状態が継続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。

【 0 6 8 2 】

一方、例えば、大当たり遊技 D、大当たり遊技 E、大当たり遊技 G、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、図 9 5 ( E ) に示す演出例へと進み、主人公キャラクタが最終バトル演出で敵キャラクタ A に敗北する場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に主人公キャラクタを示す背景画像 S L と、敵キャラクタ A の体力が僅かに残っていることを示す第 1 メータ表示画像 T M 1 とが表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に主人公キャラクタを示す背景画像 S L と、敵キャラクタ A の体力が「 0 」とはならなかったことを示す第 1 メータ表示画像 T M 1 とが表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されないことを示唆し、遊技者に大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されることを把握させることが可能となっている。

【 0 6 8 3 】

図 9 5 ( F ) に示す演出例へと進んだ後に、大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技の終了後には、非時短状態に戻ってから所定時間（例えば、 3 0 秒間）にて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて、特定遊技状態での遊技者が獲得した賞球数を示す総賞球数画像 K S と、 L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に L O G O 3 0 0 0 ボーナス演出の実行回数を示す L O G O 3 0 0 0 ボーナス実行回数画像 S B 2 と、 L O

G O 3 0 0 0 モードの設定中に L O G O 1 5 0 0 ボーナス演出の実行回数を示す L O G O 1 5 0 0 ボーナス実行回数画像 S B 3 とを含む L O G O 3 0 0 0 用リザルト表示画像 R H 2 が表示されることになる。なお、図 9 5 ( F ) では、「L O G O 3 0 0 0 ボーナス×1」と示す L O G O 3 0 0 0 ボーナス実行回数画像 S B 2 と、「L O G O 1 5 0 0 ボーナス×0」と示す L O G O 1 5 0 0 ボーナス実行回数画像 S B 3 とが遊技者に区別して視認可能となるように表示されている。また、図 9 5 ( F ) では、「4 5 0 0 p t」と示す総賞球数画像 K S が表示され、遊技者に特定遊技状態で遊技者が獲得した賞球数が 4 5 0 0 個であることを示す、遊技者に特定遊技状態で獲得した賞球数が 4 5 0 0 個であることを把握させることが可能となっている。

【0 6 8 4】

また、図 9 5 ( F ) に示す演出例へと進んだ後に、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 G のうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、図 5 8 ( A ) に示す演出例へと進むことになる。

【0 6 8 5】

バトルボーナス演出の 3 段階目にて実行された敵キャラクタ決定演出にて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 に向かって移動された擬似遊技球画像 G Y が、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 と第 1 危険度画像 K D 1 に衝突されて、第 1 危険度画像 K D 1 が変化された場合について、図 9 6 を用いて説明する。

【0 6 8 6】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に表示されていた第 1 危険度画像 K D 1 が、3 つの黒星のうち、1 つの星が砕けた状態を示す第 2 危険度画像 K D 2 が表示されている（図 9 6 ( A ) 参照）。また、大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 3 ラウンド目から実行されるバトルボーナス演出の 3 段階目の演出にて敵キャラクタ決定演出が実行されている場合に、第 1 大入賞口 3 0 に遊技球が入賞されて、第 1 大入賞口 3 0 の方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 と第 2 危険度画像 K D 2 に向かって、擬似遊技球画像 G Y が移動されることになる。

【0 6 8 7】

その後、図 9 6 ( A ) に示す演出例から図 9 6 ( B ) に示す演出例へと進む。図 9 6 ( B ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた第 1 敵キャラクタ画像 T R 1 から第 2 敵キャラクタ画像 T R 2 に変化される。また、図 9 6 ( B ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた第 2 危険度画像 K D 2 が第 3 危険度画像 S D 3 に変化される。

【0 6 8 8】

また、大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 3 ラウンド目から実行されるバトルボーナス演出の 3 段階目の演出にて敵キャラクタ決定演出が実行されている場合に、第 1 大入賞口 3 0 に遊技球が入賞されると、図 9 6 ( B ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に変化示唆保留玉アイコン G K の表示が開始されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 に向かって移動される。

【0 6 8 9】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 4 ラウンド目から実行されるバトルボーナス演出の 3 段階目の演出にて敵キャラクタ決定演出が実行されている場合に、第 1 大入賞口 3 0 に遊技球が入賞されて、第 1 大入賞口 3 0 の方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 2 敵キャラクタ画像 T R 2 と第 3 危険度画像 K D 3 に向かって、擬似遊技球画像 G Y が移動されることになる。

【0 6 9 0】

バトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ B に決定された場合には、図 9 6 ( D ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に表示されている第 2 敵キャラクタ画像 T R 2 の周囲にエフェクト画像 C Y が

10

20

30

40

50

表示される。図 9 6 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 2 敵キャラクタ画像 T R 2 の周囲にエフェクト画像 C Y が表示されることで、遊技者にバトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ B に決定されたことを示唆し、遊技者にバトルボーナス演出の 4 段階目での最終バトル演出で戦闘を行う敵キャラクタが敵キャラクタ B に決定されたことを把握させることが可能となっている。その後、図 9 6 (D) に示す演出例から図 9 7 (A) に示す演出例へと進むことになる。

【0691】

次に、図 9 7 から図 1 0 0 を用いて、大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 4 ラウンド目の終盤から実行されるバトルボーナス演出の 4 段階目の演出で実行される最終バトル演出について説明する。なお、図 9 7 から図 1 0 0 に示す最終バトル演出は、敵キャラクタ決定演出にて敵キャラクタ B が決定されていることとする。

【0692】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 4 ラウンド目の終盤から実行されるバトルボーナス演出の 4 段階目において、最終バトル演出が実行されると、図 9 7 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に「A T T A C K」と示す文字画像が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に「A T T A C K」と示す文字画像が表示されることで、最終バトル演出の実行の開始を遊技者に示し、最終バトル演出の実行が開始されたことを把握させることが可能となっている。

【0693】

また、最終バトル演出が実行されている場合でも、図 9 7 (A) に示すように、ストック演出の実行が継続されているため、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方には、5 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 と、2 個の第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 と、1 個の第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 とが表示されている。また、最終バトル演出が実行されている場合でも、図 9 2 (A) に示すように、ボタンアイコン示唆演出の実行が継続されているため、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方には、第 1 ボタン示唆アイコン S G 1 が表示されている。

【0694】

そして、最終バトル演出が進行されると、図 9 7 (B) に示すように、「L O G O v s 敵 B」と示す文字画像が表示される。「L O G O v s 敵 B」と示す文字画像が表示されることで、遊技者に最終バトル演出では敵キャラクタ A と対決することを示し、遊技者に最終バトル演出では敵キャラクタ B と対決することを把握させることが可能となっている。また、図 9 7 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に、敵キャラクタ B の体力を示す第 2 メータ表示画像 T M 2 が表示されている。

【0695】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 5 ラウンド目にて最終バトル演出が実行されている場合に、第 1 大入賞口 3 0 に遊技球が入賞されると、ボタンアイコン変化示唆演出が実行される。ボタンアイコン変化示唆演出が実行されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に表示されている第 1 ボタン示唆アイコン S G 1 の周囲を強調させる強調演出画像 H O が表示される。第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に強調演出画像 H O が表示されると、第 1 ボタン示唆アイコン S G 1 が第 2 ボタン示唆アイコン S G 2 に変化される場合がある。

【0696】

その後、最終バトル演出にて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方に表示されている擬似保留玉アイコン G H（第 1 擬似保留玉アイコン G H 1、第 2 擬似保留玉アイコン G H 2、第 3 擬似保留玉アイコン G H 3）のうち、最も古い擬似保留玉アイコン G H から先に 1 個ずつ第 2 メータ表示画像 T M 2 に向かって衝突されていく。第 4 実施形態では、実行中の大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 1 ラウンド目での大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞によって、表示開始が早い擬似保留玉アイコン G H から古いものとして扱っている。

10

20

30

40

50

## 【0697】

具体的には、図97（C）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの最も左下方に表示されている第1擬似保留玉アイコンGH1、すなわち8個の擬似保留玉アイコンGHのうち、実行中の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の1ラウンド目に最も早く表示が開始された擬似保留玉アイコンGHが第2メータ表示画像TM2に向かって衝突される。画像表示装置7の表示画面7aの最も左下方に表示されている第1擬似保留玉アイコンGH1が第2メータ表示画像TM2に向かって衝突されることで、その第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が終了となる。

## 【0698】

画像表示装置7の表示画面7aの最も左下方に表示されている第1擬似保留玉アイコンGH1が第2メータ表示画像TM2に向かって移動して衝突されると、図97（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに衝突された第1擬似保留玉アイコンGH1に対応する青色エフェクトで囲まれた第4シェイク画像HC4が表示される。図97（D）に示すように、「ラウンド5」を示す文字画像と、主人公キャラクターが敵キャラクターAに攻撃している状態を示す演出画像と、第2メータ表示画像TM2と、4個の第1擬似保留玉アイコンGH1と2個の第2擬似保留玉アイコンGH2と1個の第3擬似保留玉アイコンGH3と、第1ボタン示唆アイコンSG1と、強調演出画像HOとを含む第4シェイク画像HC4が傾いた状態となっている。

## 【0699】

図97（D）に示す第4シェイク画像HC4では、第2メータ表示画像TM2が示す敵キャラクターBの体力が、第1擬似保留玉アイコンGH1による衝突分の値が減少されたことを示している。

## 【0700】

その後、図98（A）に示す演出例へと進む。図98（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左下方には、1段目には第2擬似保留玉アイコンGH2と、第1擬似保留玉アイコンGH1と第3擬似保留玉アイコンGH3が表示され、2段目には第2擬似保留玉アイコンGH2と第1擬似保留玉アイコンGH1が表示されている。図98（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの最も左下方に表示されている第2擬似保留玉アイコンGH2、すなわち図98（A）に示す擬似保留玉アイコンGHのうち、実行中の大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の1ラウンド目に最も早く表示が開始された擬似保留玉アイコンGHである第2擬似保留玉アイコンGH2が第2メータ表示画像TM2に向かって移動して衝突され、その第2擬似保留玉アイコンGH2の表示が終了となる。

## 【0701】

また、第4実施形態のパチンコ遊技機1では、画像表示装置7の表示画面7aの右下方に強調演出画像HOが表示されて、第1ボタン示唆アイコンSG1が第2ボタン示唆アイコンSG2に変化された場合には、図98（A）に示すように、バトルボーナス演出の4段階目の演出の分岐演出にて演出ボタン63の押下操作を行わせることを示唆する第2ボタン示唆アイコンSG2が表示される。

## 【0702】

画像表示装置7の表示画面7aの最も左下方に表示されている第2擬似保留玉アイコンGH2が第1メータ表示画像TM1に向かって移動されて衝突されると、図98（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに衝突された第2擬似保留玉アイコンGH2に対応する緑色エフェクトで囲まれた第5シェイク画像HC5が表示される。図98（B）に示すように、「ラウンド5」を示す文字画像と、主人公キャラクターが敵キャラクターAに攻撃している状態を示す演出画像と、第1メータ表示画像TM1と、2個の第1擬似保留玉アイコンGH1と1個の第2擬似保留玉アイコンGH2と1個の第3擬似保留玉アイコンGH3と、第2ボタン示唆アイコンSG2と、強調演出画像HOとを含む第5シェイク画像HC5が傾いた状態となっている。

## 【0703】

図 9 8 ( B ) に示す第 5 シェイク画像 H C 5 では、第 2 メータ表示画像 T M 2 が示す敵キャラクタ A の体力が、第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 による衝突分の値が減少されたことを示している。なお、第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の衝突よりも、第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 の衝突のほうが、第 1 メータ表示画像 T M 1 が示す敵キャラクタ B の体力が減少された値が大きくなっている。

【 0 7 0 4 】

その後、大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 6 ラウンド目にて最終バトル演出が実行されている場合には、図 9 8 ( C ) に示す演出例へと進む。図 9 8 ( C ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方には、1 個の第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 が表示されている。すなわち、この第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 が、実行中の大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 1 ラウンド目での大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞によって、最後に表示が開始された擬似保留玉アイコン G H である。図 9 8 ( C ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方に表示されている第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 が第 2 メータ表示画像 T M 2 に向かって移動して衝突され、その第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 の表示が終了となる。第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 の表示が終了となることで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた全ての擬似保留玉アイコン G H の表示が終了となるため、ストック演出の実行が終了となる。

【 0 7 0 5 】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下方に表示されている第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 が第 2 メータ表示画像 T M 2 に向かって移動して衝突されると、図 9 8 ( D ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に衝突された第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 に対応する赤色エフェクトで囲まれた第 6 シェイク画像 H C 6 が表示される。図 9 8 ( D ) に示すように、「ラウンド 6」を示す文字画像と、主人公キャラクタが敵キャラクタ B に攻撃している状態を示す演出画像と、第 2 メータ表示画像 T M 2 と、強調演出画像 H O とを含む第 6 シェイク画像 H C 6 が傾いた状態となっている。

【 0 7 0 6 】

その後、図 9 9 ( A ) に示す演出例へと進む。図 9 9 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央には敵キャラクタ B を示す演出画像が表示されている。また、敵キャラクタ B を示す演出画像の下方には、敵キャラクタ B の体力が残り僅かであることを示す第 2 メータ表示画像 T M 2 が表示されている。また、図 9 9 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方には、第 2 ボタン示唆アイコン S G 2 と、強調演出画像 H O とが表示されている。

【 0 7 0 7 】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 7 ラウンド目にて最終バトル演出が実行されている場合には、図 9 9 ( B ) に示す演出例へと進む。画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に表示されている第 2 ボタン示唆アイコン S G 2 が、図 9 9 ( B ) に示す矢印に沿うように、第 2 メータ表示画像 T M 2 の上方に向けて移動されると、図 1 0 0 ( A ) に示す演出例へと進むことになる。

【 0 7 0 8 】

図 1 0 0 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央には主人公キャラクタを示す演出画像と、第 2 メータ表示画像 T M 2 とが表示されている。

【 0 7 0 9 】

大当たり遊技（1 種大当たり遊技、2 種大当たり遊技）の 8 ラウンド目にて最終バトル演出が実行されている場合には、最終バトル演出にて、最終的に主人公キャラクタが勝利する勝利演出（成功演出の一例）、または敵キャラクタ A が勝利して主人公キャラクタが敗北する敗北演出（失敗演出の一例）のうち、何れかを示す演出分岐時点に到達される。図 1 0 0 ( B ) に示す演出分岐時点では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央には、演出ボタン 6 3 の操作を促す演出ボタン操作画像 D S 2 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に演出ボタン操作画像 D S 2 が表示されることで、遊技者に演出ボタン 6 3 の

操作が有効であることを把握させることが可能となっている。

【0710】

図100(B)に示す演出分岐時点で、演出ボタン63の操作が行われて、勝利演出へと分岐する場合には、図100(C)に示す演出例へと進む。一方で、図100(B)に示す演出分岐時点で、演出ボタン63の操作が行われて、敗北演出へと分岐する場合には、図100(E)に示す演出例へと進む。なお、第4実施形態のパチンコ遊技機1では、図100(B)に示す演出分岐時点で、セレクトボタン64が操作されずに、操作有効期間が経過した場合には、図100(C)に示す演出例、または図100(E)に示す演出例のうち、いずれかの演出例へと進むことになる。

【0711】

大当たり遊技C、または大当たり遊技Fのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、図100(C)に示す演出例へと進む。図100(C)に示す演出例へと進んだ場合には、主人公キャラクタが最終バトル演出で敵キャラクタBに勝利する場合には、画像表示装置7の表示画面7aに主人公キャラクタを示す背景画像SLと、敵キャラクタBの体力が「0」であることを示す第2メータ表示画像TM2とが表示される。画像表示装置7の表示画面7aに主人公キャラクタを示す背景画像SLと、敵キャラクタBの体力が「0」であることを示す第2メータ表示画像TM2とが表示されることで、遊技者到大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを示唆し、遊技者到大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを把握させることが可能となっている。

【0712】

大当たり遊技C、または大当たり遊技Fのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、図100(C)に示す演出例へと進んだ後に、大当たり遊技のエンディングへと進んだ場合には、最終バトル演出の実行が終了となると、LOGO3000ボーナス演出のエンディング演出にて、LOGO3000モード継続演出が実行されて、図100(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000モード LOGOラッシュ継続」を示す3000モード継続示唆画像G141が表示される。画像表示装置7の表示画面7aに「LOGO3000モード LOGOラッシュ継続」を示す3000モード継続示唆画像G141が表示されることで、特定遊技状態が継続されることを示唆することで、特定遊技状態が継続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。

【0713】

一方、例えば、大当たり遊技D、大当たり遊技E、大当たり遊技G、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、図100(E)に示す演出例へと進み、主人公キャラクタが最終バトル演出で敵キャラクタBに敗北する場合には、画像表示装置7の表示画面7aに主人公キャラクタを示す背景画像SLと、敵キャラクタBの体力が僅かに残っていることを示す第2メータ表示画像TM2とが表示される。画像表示装置7の表示画面7aに主人公キャラクタを示す背景画像SLと、敵キャラクタBの体力が「0」とはならなかったことを示す第2メータ表示画像TM2とが表示されることで、遊技者到大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されないことを示唆し、遊技者到大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されることを把握させることが可能となっている。

【0714】

図100(F)に示す演出例へと進んだ後に、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうちいずれの大当たり遊技の終了後でも、非時短状態に戻ってから所定時間(例えば、30秒間)にて、画像表示装置7の表示画面7aにて、特定遊技状態での遊技者が獲得した賞球数を示す総賞球数画像KSと、LOGO3000モードの設定中にLOGO3000ボーナス演出の実行回数を示すLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2と、LOGO3000モードの設定中にLOGO1500ボーナス演出の実行回数を示すLOGO1500ボーナス実行回数画像SB3を含むLOGO3000用リザルト表示画像RH2が表示されることになる。なお、図100(F)では、「LOGO 3000ボーナス

10

20

30

40

50

× 1」と示す L O G O 3 0 0 0 ボーナス実行回数画像 S B 2 と、「 L O G O 1 5 0 0 ボーナス× 0」と示す L O G O 1 5 0 0 ボーナス実行回数画像 S B 3 とが遊技者に区別して視認可能となるように表示されている。また、図 1 0 0 ( F ) では、「 4 5 0 0 p t」と示す総賞球数画像 K S が表示され、遊技者に特定遊技状態で遊技者が獲得した賞球数が 4 5 0 0 個であることを示す、遊技者に特定遊技状態で獲得した賞球数が 4 5 0 0 個であることを把握させることが可能となっている。

【 0 7 1 5 】

また、図 1 0 0 ( F ) に示す演出例へと進んだ後に、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 G のうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、図 5 8 ( A ) に示す演出例へと進むことになる。

【 0 7 1 6 】

ここで図 1 0 1 を用いて、擬似保留玉アイコン G H の表示のシナリオパターンについて説明する。図 1 0 1 に示すように、シナリオパターン 1 は、大当たり遊技（ 1 種大当たり遊技、 2 種大当たり遊技）の 1 ラウンド目のうち、いずれの場合でも、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への規定の最大個数 1 0 個に到達された場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への 2 個目の入賞と 4 個目の入賞と 6 個目の入賞によって表示されるそれぞれの第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が、大当たり遊技のラウンド遊技での大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）の入賞によって、それぞれの第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 に変化され、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への 1 個目の入賞と 3 個目の入賞と 5 個目の入賞と 7 個目から 1 0 個目までの入賞によって表示される第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 はストック演出の実行が終了するまで表示態様が変化することなく第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示され続けるシナリオである。なお、シナリオパターン 1 は、例えば、8 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示中に、大当たり遊技のラウンド遊技で大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への入賞がなければ、擬似保留玉アイコンの初期態様として第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示され続けるシナリオである。

【 0 7 1 7 】

図 1 0 1 に示すように、シナリオパターン 2 は、大当たり遊技（ 1 種大当たり遊技、 2 種大当たり遊技）の 1 ラウンド目のうち、いずれの場合でも、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への規定の最大個数 1 0 個に到達された場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への 5 個目の入賞によって表示される第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が、大当たり遊技のラウンド遊技で大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への入賞によって第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 に変化され、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への 2 個目の入賞と 4 個目の入賞によって表示されるそれぞれの第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が、大当たり遊技のラウンド遊技で大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への入賞によって、それぞれが第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 に変化され、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への 1 個目の入賞と 3 個目の入賞と 6 個目から 1 0 個目までの入賞によって表示される第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 がストック演出の実行が終了するまで表示態様が変化することなく第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示され続けるシナリオである。なお、シナリオパターン 2 は、例えば、8 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示中に、大当たり遊技のラウンド遊技で大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への入賞がなければ、擬似保留玉アイコンの初期態様として第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示され続けるシナリオである。

【 0 7 1 8 】

〔第 4 実施形態の受信コマンド解析処理〕次に、図 1 0 2 を用いて第 4 実施形態の受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 ) について詳細に説明する。なお、図 1 0 2 に示す第 4 実施形態の受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 ) は、第 1 実施形態の受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 ) と同様の処理について説明は省略して説明する。

【 0 7 1 9 】

第4実施形態の受信コマンド解析処理(S4201)において、演出制御用マイコン91は、ステップS4413にてエンディングコマンドを受信していない場合(S4413でNO)、またはエンディング演出選択処理(S4414)を行った後、ステップS4420に進む。

【0720】

ステップS4419にて、演出制御用マイコン91は、第1大入賞口センサ用コマンドを受信したか否かを判定する。第1大入賞口センサ用コマンドを受信したと判定した場合には(S4419でYES)、演出制御用マイコン91は、第1大入賞口演出処理(S4420)を行い、ステップS4421に進む。また、第1大入賞口センサ用コマンドを受信していないと判定した場合には(S4419でNO)、演出制御用マイコン91は、そのままステップS4421に進む。

10

【0721】

ここで第4実施形態の第1大入賞口演出処理(S4420)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の実行中に、1種大当たり遊技の1ラウンド目にて第1大入賞口センサ用コマンドを受信した場合には、大入賞口入賞報知演出として入賞可能アイコン画像NI1を入賞アイコン画像NI2に変更させるために、入賞アイコン表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(図86参照)。また、第4実施形態の第1大入賞口演出処理(S4420)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の実行中に、1種大当たり遊技の1ラウンド目にて第2大入賞口センサ用コマンドを受信した場合には、第1擬似保留玉アイコンGH1を表示させるために、擬似保留玉アイコン表示開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。

20

【0722】

また、第4実施形態の第1大入賞口演出処理(S4420)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の実行中に、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目のうち、いずれ場合でも、第1大入賞口センサ用コマンドを受信した場合には、大入賞口入賞報知演出として入賞アイコン画像NI2の表示を消去させるために、入賞アイコン終了表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(図88参照)。また、第4実施形態の第1大入賞口演出処理(S4420)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の実行中に、大当たり遊技(1種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の2ラウンド目のうち、いずれ場合でも、第1大入賞口センサ用コマンドを受信した場合には、変化示唆保留玉アイコンGKを表示させるために、変化示唆保留玉表示開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(図88参照)。

30

【0723】

また、第4実施形態の第1大入賞口演出処理(S4420)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の3段階目である場合には、第1大入賞口センサ用コマンドを受信した場合に、擬似遊技球画像GYを表示させるために、擬似遊技球画像表示開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。

【0724】

40

また、第4実施形態の第1大入賞口演出処理(S4420)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の4段階目である場合には、第1大入賞口センサ用コマンドを受信した場合に、強調演出画像HOを表示させるために、強調画像表示開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。また、第4実施形態の第1大入賞口演出処理(S4420)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の4段階目である場合には、第1大入賞口センサ用コマンドを受信した場合に、所定の確率で、第1ボタン示唆アイコンSG1を第2ボタン示唆アイコンSG2に変化させるために、ボタン示唆アイコン変化コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。

【0725】

50

ステップS4421にて、演出制御用マイコン91は、第2大入賞口センサ用コマンドを受信したか否かを判定する。第2大入賞口センサ用コマンドを受信したと判定した場合には(S4421でYES)、演出制御用マイコン91は、第2大入賞口演出処理(S4422)を行い、ステップS4415に進む。また、第2大入賞口センサ用コマンドを受信していないと判定した場合には(S4421でNO)、演出制御用マイコン91は、そのままステップS4415に進む。

#### 【0726】

ここで第4実施形態の第2大入賞口演出処理(S4422)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の実行中に、小当たり遊技にて第2大入賞口センサ用コマンドを受信した場合には、大入賞口入賞報知演出として入賞可能アイコン画像NI1を入賞アイコン画像NI2に変更させるために、入賞アイコン表示コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(図87参照)。また、第4実施形態の第2大入賞口演出処理(S4422)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定している場合におけるバトルボーナス演出の実行中に、小当たり遊技にて第2大入賞口センサ用コマンドを受信した場合には、第1擬似保留玉アイコンGH1を表示させるために、擬似保留玉アイコン表示開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(図87参照)。

#### 【0727】

〔第4実施形態のオープニング演出選択処理〕第4実施形態の演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄a」、または「特図2\_\_小当たり図柄b」のうち、いずれかであれば、図103に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、30%の割合で小当たり遊技演出パターンT1を選択するとともにシナリオパターン1(図101参照)を選択し、70%の割合で小当たり遊技演出パターンT1を選択するとともにシナリオパターン2(図101参照)を選択する。一方で、第4実施形態の演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄c」であれば、図103に示す小当たり遊技演出パターン選択テーブルに基づいて、70%の割合で小当たり遊技演出パターンT1を選択するとともにシナリオパターン1(図101参照)を選択し、30%の割合で小当たり遊技演出パターンT1を選択するとともに、シナリオパターン2を選択する。なお、小当たり遊技演出パターンT1が選択された場合には、小当たり遊技演出パターンT1に基づくバトルボーナス演出の小当たり遊技演出が行われる(図89参照)。また、小当たり遊技演出パターンT2が選択された場合には、小当たり遊技演出パターンT1に基づくバトルボーナス演出の小当たり遊技演出が行われる(図89参照)。

#### 【0728】

また、第4実施形態の演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_大当たり図柄D」であれば、図104に示すバトルボーナス演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、オープニング演出パターンT1とシナリオパターン1を30%の割合で選択し、オープニング演出パターンT1とシナリオパターン2を70%の割合で選択する。このオープニング演出パターンT1が選択された場合には、オープニング演出パターンT1に基づく大当たり遊技のオープニング演出が実行される。一方で、第4実施形態の演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_大当たり図柄C」、または「特図2\_\_大当

たり図柄D」であれば、図104に示すバトルボーナス演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、オープニング演出パターンT1とシナリオパターン1を70%の割合で選択し、オープニング演出パターンT1とシナリオパターン2を30%の割合で選択する。このオープニング演出パターンT1が選択された場合には、オープニング演出パターンT1に基づく大当たり遊技のオープニング演出が実行される（図89参照）。

【0729】

第4実施形態の演出制御用マイコン91は、オープニング演出パターン選択処理(S4711)にて、LOGO3000モードの設定中に、LOGO3000ボーナス演出の後半演出を実行する場合には、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別の情報が「特図2\_\_小当たり図柄a」、「特図2\_\_小当たり図柄b」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれかであれば、図104に示すバトルボーナス演出のオープニング演出パターン選択テーブルに基づいて、オープニング演出パターンT2を選択する。このオープニング演出パターンT2が選択された場合には、オープニング演出パターンT2に基づくオープニング演出が実行される（図89参照）。

【0730】

〔第4実施形態のラウンド演出選択処理〕第4実施形態のラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄C」である場合には、図105に示すバトルボーナス演出のラウンド演出パターン選択テーブルに基づいて、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンT1を10%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT2を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT3を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT4を50%の割合で選択する。また、第4実施形態のラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_大当たり図柄D」、または「特図2\_\_大当たり図柄E」のうち、いずれの大当たり図柄でも、図105に示すバトルボーナス演出のラウンド演出パターン選択テーブルに基づいて、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンT1を50%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT2を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT3を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT4を10%の割合で選択する。

【0731】

第4実施形態のラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_小当たり図柄a」である場合には、図105に示すバトルボーナス演出のラウンド演出パターン選択テーブルに基づいて、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンT9を10%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT10を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT11を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT12を50%の割合で選択する。また、第4実施形態のラウンド演出パターン選択処理(S4752)にて、演出制御用マイコン91は、LOGO3000モードの設定中に、解析したラウンド遊技コマンドの解析結果が「特図2\_\_小当たり図柄b」、または「特図2\_\_小当たり図柄c」のうち、いずれかの小当たり図柄である場合には、図105に示すバトルボーナス演出のラウンド演出パターン選択テーブルに基づいて、ラウンド演出パターンとして、ラウンド演出パターンT9を50%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT10を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT11を20%の割合で選択し、ラウンド演出パターンT12を10%の割合で選択する。

【0732】

ここで、ラウンド演出パターンT1に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、1ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とストック演出が行われ（図89参照）、2ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン1、またはシナリオパターン2のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出（図101参照）が行われ、3ラウンド目が

ら4ラウンド目の終盤での第1大入賞口30の入賞によって、敵キャラクターAが決定される敵キャラクター決定演出が行われ（図91参照）、4ラウンド目の終盤から10ラウンド目では、演出分岐時点でセレクトボタン64を操作させる最終バトル演出が行われる（図92から図95参照）。また、ラウンド演出パターンT2に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、1ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とストック演出が行われ（図89参照）、2ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン1、またはシナリオパターン2のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出（図101参照）が行われ、3ラウンド目から4ラウンド目の終盤での第1大入賞口30の入賞によって、敵キャラクターBが決定される敵キャラクター決定演出が行われ、4ラウンド目の終盤から10ラウンド目では、演出分岐時点でセレクトボタン64を操作させる最終バトル演出が行われる。その他、ラウンド演出パターンT3に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、1ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とストック演出が行われ（図89参照）、2ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン1、またはシナリオパターン2のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出が行われ（図101参照）、3ラウンド目から4ラウンド目の終盤での第1大入賞口30の入賞によって、敵キャラクターAが決定される敵キャラクター決定演出が行われ、4ラウンド目の終盤から10ラウンド目では、演出分岐時点で演出ボタン63を操作させる最終バトル演出が行われる。また、ラウンド演出パターンT4に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、1ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とストック演出が行われ（図89参照）、2ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン1、またはシナリオパターン2のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出が行われ（図101参照）、3ラウンド目から4ラウンド目の終盤での第1大入賞口30の入賞によって、敵キャラクターBが決定される敵キャラクター決定演出が行われ（図91（A）、図91（B）、図96参照）、4ラウンド目の終盤から10ラウンド目では、演出分岐時点で演出ボタン63を操作させる最終バトル演出が行われる（図97から図100参照）。

10

20

30

40

50

#### 【0733】

ここで、ラウンド演出パターンT5に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、2種大当たり遊技の2ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン1、またはシナリオパターン2のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出が行われて（図101参照）、2種大当たり遊技の3ラウンド目から4ラウンド目の終盤での第1大入賞口30の入賞によって、敵キャラクターAが決定される敵キャラクター決定演出が行われ、4ラウンド目の終盤から10ラウンド目では、演出分岐時点でセレクトボタン64を操作させる最終バトル演出が行われる。また、ラウンド演出パターンT6に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、2種大当たり遊技の2ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン1、またはシナリオパターン2のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出が行われて（図101参照）、2種大当たり遊技の3ラウンド目から4ラウンド目の終盤での第1大入賞口30の入賞によって、敵キャラクターAが決定される敵キャラクター決定演出が行われ、4ラウンド目の終盤から10ラウンド目では、演出分岐時点で演出ボタン63を操作させる最終バトル演出が行われる。また、ラウンド演出パターンT7に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、2種大当たり遊技の2ラウンド目での第1大入賞口30への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン1、またはシナリオパターン2のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出が行われて（図101参照）、2種大当たり遊技の3ラウンド目から4ラウンド目の終盤での第1大入賞口30の入賞によって、敵キャラクターBが決定される敵キャラクター決定演出が行われ、4ラウンド目の終盤から10ラウンド目では、演出分岐時点でセレクトボタン64を操作させる最終バトル演出が行われる。また、ラウンド演出パター

ン T 8 に基づくバトルボーナス演出のラウンド演出では、2 種大当たり遊技の 2 ラウンド目での第 1 大入賞口 3 0 への入賞によって大入賞口入賞報知演出とシナリオパターン 1、またはシナリオパターン 2 のうち、いずれのシナリオパターンに基づくアイコン変化示唆演出が行われて（図 1 0 1 参照）、2 種大当たり遊技の 3 ラウンド目から 4 ラウンド目の終盤での第 1 大入賞口 3 0 の入賞によって、敵キャラクタ B が決定される敵キャラクタ決定演出が行われ、4 ラウンド目の終盤から 1 0 ラウンド目では、演出分岐時点で演出ボタン 6 3 を操作させる最終バトル演出が行われる。

【 0 7 3 4 】

〔第 4 実施形態のエンディング演出選択処理〕第 4 実施形態の演出制御用マイコン 9 1 は、エンディング演出選択処理 (S 4 4 1 4) にて、L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」のうち、いずれの場合であっても、図 1 0 6 に示すバトルボーナス演出のエンディング演出パターン選択テーブルに基づいて、エンディング演出パターン T 1 を選択し、エンディング演出パターン T 1 に基づくエンディング演出が実行される（図 9 5 (D)、図 1 0 0 (D) 参照）。また、第 4 実施形態の演出制御用マイコン 9 1 は、エンディング演出選択処理 (S 4 4 1 4) にて、L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 D」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」のうち、いずれの場合であっても、図 1 0 6 に示すバトルボーナス演出のエンディング演出パターン選択テーブルに基づいて、エンディング演出パターン T 2 を選択し、エンディング演出パターン T 1 に基づくエンディング演出が実行される。その他、第 4 実施形態の演出制御用マイコン 9 1 は、エンディング演出選択処理 (S 4 4 1 4) にて、L O G O 3 0 0 0 モードの設定中に、解析したエンディングコマンドの解析結果が「特図 2 \_\_大当たり図柄 E」、または「特図 2 \_\_小当たり図柄 c」のうち、いずれの場合であっても、図 1 0 6 に示すバトルボーナス演出のエンディング演出パターン選択テーブルに基づいて、エンディング演出パターン T 3 を選択し、エンディング演出パターン T 1 に基づくエンディング演出が実行される（図 5 8 参照）。

【 0 7 3 5 】

＜第 4 実施形態の効果＞

以上詳細に説明したように第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われると、入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始よりも後に、第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示が開始されることが可能となっている（図 8 6、図 8 7 参照）。これにより、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われて、入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始を先に確認させてから、第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示開始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っている。

【 0 7 3 6 】

また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われると、入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始よりも後に、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示が開始させることが可能となっている（図 8 6、図 8 7 参照）。これにより、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われて、入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始を先に確認させたうえで、第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示される演出によって大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されることを把握さ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っている。

【 0 7 3 7 】

また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）に遊技球が入賞されてから第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示開始までの時間（7 0 0 m s）が、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）に遊技球が入賞されてから入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始までの時間（5 0 0 m s）よりも長い（図 8 6、図 8 7 参照）。これにより、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5

）に遊技球が入賞されてから、確実に入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始よりも第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示開始を遅らせることが可能となる。そのため、遊技者としては、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞によって、入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始を確認した後に、第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示を確認することが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 8 】

また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、小当たり遊技、または 1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目にて、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われることで、連続して最大で 1 0 個の入賞アイコン画像 N I 2 が表示されることになる。一方で、小当たり遊技、または 1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目にて、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われることで、連続して最大で 8 個の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が表示される。これにより、小当たり遊技、または 1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目にて、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われると、入賞アイコン画像 N I 2 と第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 とが表示される場合でも、入賞アイコン画像 N I 2 の表示開始後に第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示を遊技者に確認させることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 9 】

また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、小当たり遊技、または 1 種大当たり遊技の 1 ラウンド目にて、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われて第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示開始までの時間（ 7 0 0 m s ）は、大当たり図柄、または小当り図柄で停止表示された特別図柄の停止時間（ 5 0 0 m s ）よりも長くなっている（図 8、図 8 6、図 8 7 参照）。これにより、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）に入賞されてから第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 の表示開始までの時間が、特殊な時間であることを遊技者に認識させることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 4 0 】

また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 によって、遊技者に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆するストック演出に注目させることが可能となる。これにより、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）に遊技球が入賞させていながら、ストック演出によって大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されるか否かにドキドキさせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 4 1 】

また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われると、表示中の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 が第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 よりも大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する第 2 擬似保留玉アイコン G H 2 や第 3 擬似保留玉アイコン G H 3 に変化される場合がある。これにより、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）への遊技球の入賞が行われると、実行されるアイコン変化示唆演出によって、表示中の第 1 擬似保留玉アイコン G H 1 により注目させることが可能となり、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されるか否かによりドキドキさせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 4 2 】

また、第 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 によれば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている擬似保留玉アイコン G H （第 1 擬似保留玉アイコン G H 1、第 2 擬似保留玉アイコン G H 2、第 3 擬似保留玉アイコン G H 3）をメータ表示画像 T M に衝突させて、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されるか否かを示唆する最終バトル演出が実行される。これにより、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている擬似保留玉アイコン

G H（第1擬似保留玉アイコンG H 1、第2擬似保留玉アイコンG H 2、第3擬似保留玉アイコンG H 3）に注目させた状態で、最終バトル演出で示唆される大当たり遊技の終了後に時短状態に制御されるか否かにドキドキさ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。

【0743】

また、第4実施形態のパチンコ遊技機1によれば、画像表示装置7の表示画面7aに擬似保留玉アイコンG H（第1擬似保留玉アイコンG H 1、第2擬似保留玉アイコンG H 2、第3擬似保留玉アイコンG H 3）が表示されている場合に、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞が行われると、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている第1敵キャラクタ画像T R 1が第2敵キャラクタ画像T R 2に変化される場合がある。これにより、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって、第1擬似保留玉アイコンG H 1の変化だけでなく、第1敵キャラクタ画像T R 1の変化にも影響を与えることになる。そのため、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって、様々な演出の変化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。

【0744】

また、第4実施形態のパチンコ遊技機1によれば、小当たり遊技、または1種大当たり遊技の1ラウンド目にて開放される大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞が行われて表示される第1擬似保留玉アイコンG H 1によって、ストック演出を楽しませることが可能となる。これにより、小当たり遊技、または1種大当たり遊技の1ラウンド目にて開放される大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞を楽しませて、ストック演出によって示唆される大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性にドキドキさ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。

【0745】

＜第5実施形態＞

次に、第5実施形態のパチンコ遊技機1について、図107から図116を用いて説明する。なお、以下の説明において、第5実施形態のパチンコ遊技機1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機1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、第5実施形態のパチンコ遊技機1から当該パチンコ遊技機1に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、第5実施形態のパチンコ遊技機1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機1に近づく方向とする。

【0746】

上記第5実施形態のパチンコ遊技機1は、演出全般に対応付けられた所定のモチーフについて基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機1と異なる。第5実施形態では、主人公キャラクタ「ロゴ」が中心に据えられ、主人公キャラクタ「ロゴ」が仲間と共に敵と対立してバトル（戦闘）するという物語がパチンコ遊技機1に係る演出全般に対応付けられたモチーフに設定されている。したがって、S PリーチやLリーチの演出内容（S Pリーチ用背景画像G 113やLリーチ用背景画像に係る動画の内容）は、主人公キャラクタ「ロゴ」に関連するストーリーに適宜に変更されているものとする。

【0747】

また、第5実施形態のパチンコ遊技機1は、外観について上記第1実施形態のパチンコ遊技機1と異なる。図107はパチンコ遊技機1の正面図である。図107に示すように、第5実施形態のパチンコ遊技機1の上皿34に、下方への押下操作が可能な演出ボタン63が配置されている。

【0748】

前面枠51は内枠53に対して開閉が可能である。遊技機枠50の前面の上部には、遊技機枠50（前面枠51）の上部を装飾するものとして上部装飾部68（特定の装飾部）が設けられている。また、上部装飾部68には、発光可能な上部装飾部ランプ69が設けられ、上部装飾部ランプ69（発光部）は、主人公キャラクタ「ロゴ」を文字で表すよう

に構成されている。また、上部装飾部ランプ 69 は、発光による種々の発光演出が実行可能となっている。ここで第 5 実施形態における発光とは、発光手段（例えば、ランプ）が点灯し続けること意味するだけでなく、発光手段（例えば、ランプ）が点灯と消灯を繰り返すこと、すなわち点滅を意味することにも含まれている。

#### 【0749】

また、パチンコ遊技機 1 の上皿 34 の右端部と、前面枠 51 の右側部の下端部との境界付近には略球体状の装飾球体部 56 が形成されている。装飾球体部 56 の外観の略左側半分は略半球に形成された透明の板状部材で構成されており、装飾球体部 56 は板状部材を介して内部を視認可能に構成されている。

#### 【0750】

図 107 に示すように、第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 には、下方への押下操作が可能な剣ボタン 65 を備える。剣ボタン 65 は全体的に縦長形状に形成されている。そして、剣ボタン 65 は、装飾球体部 56 の平面視で略右側半分の略中央に上から突き刺さっているように装飾球体部 56 に取り付けられている。剣ボタン 65 が操作を受けていない通常状態において、剣ボタン 65 の視認可能な部分は、剣の手元側略半分を模している。剣ボタン 65 が操作を受けていない通常状態において、剣ボタン 65 は、剣の先端側から半分くらいが装飾球体部 56 に突き刺さっているような状態となっている。剣ボタン 65 の上側端部の剣の柄を模した部分は通常状態、および操作状態の何れにおいても露出しており、基本的にはこの部分を掴んで剣ボタン 65 全体を下方に押し込むことによって剣ボタン 65 が全体的に下降する。この剣ボタン 65 への下方への押し込みが剣ボタン 65 に対する押下操作を構成する。

#### 【0751】

上部装飾部 68 は、図 107 および図 108 に示すように、遊技機枠 50（前面枠 51）から前上方に向かって延出されている。これにより、上部装飾部 68 が前方であって、且つ上方への延出も強調されていて、従来の遊技機枠に比べて大きなインパクトを与えることが可能である。そのため、上部装飾部 68 に設けられた上部装飾部ランプ 69 が発光されると、パチンコ遊技機 1 で遊技を行っている遊技者だけでなく、そのパチンコ遊技機 1 の周りにいる他の遊技者などにも、上部装飾部ランプ 69 が発光されていることを認識させることが可能となっている。

#### 【0752】

上部装飾部 68 は、図 108 に示すように、前面枠 51 に設けられている他のどの部分（例えば、ハンドル 60、剣ボタン 65 など）よりも、前方に突出している。具体的には、上部装飾部 68 の前端位置 P1 から外枠 52 の幕板 53a の前面位置 P4（幕板部の前端位置）までの距離 L3 は、約 416.5 mm になっている。これに対して、ハンドル 60 の前端位置 P3 から外枠 52 の幕板 53a の前面位置 P4 までの距離 L2 は、約 150 mm になっている。従って、上部装飾部 68 から外枠 52 までの距離 L1 がハンドル 60 から外枠 52 までの距離 L2 の 2 倍以上である。また、剣ボタン 65 は、上記した上部装飾部 68 と同様に、前方に大きく突出している。具体的には、剣ボタン 65 の前端位置 P2 から外枠 52 の幕板 53a の前面位置 P4 までの距離 L1 は、約 332.4 mm になっている。そのため、そのため、剣ボタン 65 から外枠 52 までの距離 L1 がハンドル 60 から外枠 52 までの距離 L2 の 2 倍以上である。これにより、剣ボタン 65 から外枠 52 までの距離 L2 の 2 倍以上である。これにより、上部装飾部 68 だけでなく、剣ボタン 65 による前方への突出も強調されていて、従来の遊技機枠に比べて大きなインパクトを与えることが可能である。

#### 【0753】

第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、図 107 に正面図が示され、図 108 に右側面図が示されている。ここで、図 107 及び図 108 に示すように、遊技場の島設備において鉛直方向に起立した垂直壁面 SH のうちパチンコ遊技機 1 の上方には、データカウンタ 160 が配されている。データカウンタ 160 は、垂直壁面 SH に固定されている固定部材 161 と、この固定部材 161 に対して前傾姿勢になるように傾動可能に取付けられて

いるデータ表示装置 162 とを備えている。

【0754】

データ表示装置 162 は、大当たり遊技の実行回数や時短状態の発生回数や小当たり遊技の実行回数等を表示する略直方体形状のものである。またデータ表示装置 162 は、遊技者がホールの従業員を呼ぶための呼び出しボタン等を有している。このデータカウンタ 160 では、垂直壁面 SH に対するデータ表示装置 162 の前傾角度  $\theta$  を 15 度から 25 度まで可変できるようになっている。なお、図 108 では、データ表示装置 162 の前傾角度  $\theta$  が最大の 25 度になっている状態が示されている。

【0755】

そこで本形態では、図 108 に示すように、遊技機枠 50 よりも上方であって且つデータカウンタ 160（データ表示装置 162）の下端位置 P5 よりも前方において、上部装飾部 68 の後壁部 68a を前方に向かって斜め上方に傾斜する傾斜面にしている。言い換えれば、前面枠 51 の上壁部 57 がデータカウンタ 160 の下端位置 P5 よりも前方に延びるように水平状であり、その上壁部 57 の前端位置から上部装飾部 68 の後壁部 68a が形成されている。その上で、上部装飾部 68 の後壁部 68a の傾斜角度  $\phi$  は、データ表示装置 162 の前傾角度  $\theta$  として最大である 25 度と同じになっている。こうして、上部装飾部 68 を、予め遊技機枠 50 の上縁 50U よりも上方に突出するようにしても、データカウンタ 160 との干渉を回避することが可能である。なお上部装飾部 68 の後壁部 68a とデータカウンタ 160 との干渉を回避するという観点により、上述した傾斜角度  $\phi$  は 25 度以上であっても勿論良い。

【0756】

〔第 5 実施形態の遊技機の電氣的構成〕図 109 に示すように、サブ制御基板 90 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用マイコン 91 が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、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 ROM 93、ワークメモリとして使用される RAM 94、ROM 93 に記憶されたプログラムを実行する CPU 92、データや信号の入出力を行うための I/O ポート部（入出力回路）97 が含まれている。なお、ROM 93 は外付けであってもよい。

【0757】

また図 109 に示すように、サブ制御基板 90 には、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 が接続されている。サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 100 の CPU 102 に画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の RAM 104 は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 100 の ROM 103 には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 100 の CPU 102 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM 103 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0758】

また演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されている。なお、音声制御基板 106 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 106 に ROM を実装してもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御基板 100 の CPU 102 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 100 の ROM 103 に音響データを格納してもよい。

【0759】

また演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ラ

ランプ制御基板 107 を介して上部装飾部ランプ 69 や盤ランプ 5 等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 91 は、上部装飾部ランプ 69 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光データ（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、発光データに従って上部装飾部ランプ 69 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。なお、発光データの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。

#### 【0760】

さらに演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に中継基板 108 を介して接続された盤可動体 15 を動作させる。なお盤可動体 15 は、図 1 では図示を省略したが、センター装飾体 10 に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。詳細には演出制御用マイコン 91 は、盤可動体 15 の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、動作パターンデータに従って盤可動体 15 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や盤可動体 15 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、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。

#### 【0761】

またサブ制御基板 90 には、演出ボタン検出スイッチ（SW）63a、セレクトボタン検出スイッチ 64a 及び剣ボタン検出スイッチ 65a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 63a は、演出ボタン 63（図 107 参照）が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン 63 が押されると演出ボタン検出スイッチ 63a からサブ制御基板 90 に対して検知信号が出力される。また、セレクトボタン検出スイッチ 64a は、セレクトボタン 64（図 1 参照）が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタン 64 が押されるとセレクトボタン検出スイッチ 64a からサブ制御基板 90 に対して検知信号が出力される。また、剣ボタン 65（図 107 参照）が押されると剣ボタン検出スイッチ 65a からサブ制御基板 90 に対して検知信号が出力される。

#### 【0762】

第 5 実施形態の上部装飾部ランプ 69 は、特図 1 の抽選結果、または特図 2 の抽選結果が、当たり（小当たり、大当たり）である場合には、変動演出の実行中に予告演出として当たり確定演出（当たり確定演出）が実行される場合がある。変動演出の実行中に予告演出として当たり確定演出が実行されると、上部装飾部ランプ 69 は虹色（特定の発光色）で点灯される。また、変動演出の実行中に大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目（所定の停止態様の一例））で確定的に停止表示されると、上部装飾部ランプ 69 は虹色で点灯される。なお、変動演出の実行中に、上部装飾部ランプ 69 が虹色で点灯されることで、遊技者に特図の抽選結果が当たりであることを示し、遊技者に特図の抽選結果が当たりであることを把握させることが可能となっている。

#### 【0763】

また、第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）、および特定遊技状態に、上部装飾部ランプ 69 が虹色で点灯される。当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）、および特定遊技状態にて、上部装飾部ランプ 69 が虹色で点灯されることで、遊技者に当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）、または特定遊技状態のうち、いずれの状態であることを遊技者に示唆し、遊技者に当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）、または特定遊技状態のうち、いずれの状態であることを把握させることが可能となっている。

#### 【0764】

第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、第 1 光量からその第 1 光量に比して光量が高い第 2 光量までの 2 段階のうちいずれかの光量が選択され、選択された光量に従って、上部装飾部ランプ 69 が虹色で発光されることになる。第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、当たり確定演出が実行される場合、または変動演出の実行中に大当たりを示唆する停

止態様（所謂ゾロ目（所定の停止態様の一例））で確定的に停止表示される場合のうち、いずれの場合であっても、第1光量で上部装飾部ランプ69が虹色で発光されることになる。また、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）、および特定遊技状態である場合には、第1光量に比して光量が多い第2光量で上部装飾部ランプ69が虹色で発光されることになる。

【0765】

次に、図110を用いて、上部装飾部ランプ69の発光色と遊技状態との関係を説明する。なお、図110では、特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の変動表示が行われているときに、予告演出として当たり確定演出が実行されることとする。

【0766】

図110に示すように、特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の変動表示が行われているときには、上部装飾部ランプ69が初期発光態様（デフォルトの発光態様）として、白色の発光色で点灯されている。その後、変動演出の実行中に、予告演出として当たり確定演出が実行されると同時に、上部装飾部ランプ69が白色での点灯が終了して、第1光量で上部装飾部ランプ69の虹色の点灯開始に変更される。その後、図110に示すように、大当たり遊技の実行が開始されるまでは、第1光量で上部装飾部ランプ69が虹色での点灯が継続されることになる。すなわち、第5実施形態の上部装飾部ランプ69は、特別図柄の停止時間が経過して当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行が開始されるまでは、第1光量で上部装飾部ランプ69が虹色での点灯が継続されることになる。

【0767】

図110に示すように、特別図柄が大当たり図柄で停止表示されて、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、上部装飾部ランプ69が虹色で点灯されているときの第1光量に比して光量が多い第2光量が選択されることになる。これにより、図110に示すように、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、上部装飾部ランプ69が発光しているときの虹色での光量が大きくなるように制御される。そのため、遊技者に特別図柄の変動表示中の上部装飾部ランプ69の虹色での発光が大当たり遊技の実行が開始されると同時に激しくなったと思わせることが可能となる。

【0768】

その後、大当たり遊技の実行が終了となって、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短状態に制御されたとしても、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。また、時短状態での特別図柄の変動表示が開始されたとしても、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0769】

その後、図110に示すように、特別図柄が大当たり図柄で停止表示されて、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態へと制御される。この場合でも、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0770】

図110に示すように、特別図柄が大当たり図柄で停止表示されて、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。その後、大当たり遊技の実行が終了となって、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短状態に制御されたとしても、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。また、時短状態での特別図柄の変動表示が開始されたとしても、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0771】

その後、図110に示すように、特別図柄の変動表示が開始され、小当たり図柄が停止されて、小当たり遊技の実行が終了する場合でも、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0772】

10

20

30

40

50

図 1 1 0 に示すように、2 種大当たり遊技の実行が行われても、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が継続することになる。その後、大当たり遊技の実行が終了と同時に、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態に制御される場合には、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が終了して、上部装飾部ランプ 6 9 が消灯される。

【0 7 7 3】

図 1 1 1 を用いて、第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 において、非時短状態の変動演出について説明する。なお、図 1 1 1 に示す演出例は、特図 1 変動パターン「P 2」に基づく変動演出にて、当たり判定の結果が当たりであることを示す当たり確定演出が実行される演出例である。

【0 7 7 4】

特図 1 変動パターン「P 2」に基づいて、第 1 特別図柄の変動表示が開始されると、例えば、図 1 1 1 (A) に示すように、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の変動表示が開始される。なお、図 1 1 1 (A) に示すように、上部装飾部ランプ 6 9 は白色の発光色で発光されている。

【0 7 7 5】

そして、この特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「N 大当たり変動」(ノーマルリーチによって大当たり当選が示される大当たり変動)の場合には(図 8 参照)、図 1 1 1 (B) 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 1 1 1 (B) に示すように、中演出図柄 8 C の変動速度が徐々に減速していく。また、図 1 1 1 (B) に示すように、変動演出の実行中に予告演出として当たり確定演出が実行されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方に当たり確定演出画像 O T が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に当たり確定演出画像 O T が表示されることで、遊技者に大当たりであることを示し、遊技者に大当たりであることを把握させることが可能となっている。なお、図 1 1 1 (B) に示すように、第 1 光量で上部装飾部ランプ 6 9 が虹色で発光されることになる。第 1 光量で上部装飾部ランプ 6 9 が虹色で発光されることで、遊技者に特図 1 の抽選結果が大当たりであることを示し、遊技者に特図 1 の抽選結果が大当たりであることを把握させることが可能となっている。

【0 7 7 6】

その後、図 1 1 1 (C) に示すように、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目(所定の停止態様の一例))で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様(「5 5 5」)で一斉に停止表示する。第 1 光量で上部装飾部ランプ 6 9 が虹色で発光されることで、遊技者に特図 1 の抽選結果が大当たりであることを示し、遊技者に特図 1 の抽選結果が大当たりであることを把握させることが可能となっている。

【0 7 7 7】

次に、図 1 1 2 を用いて、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A における大当たり遊技演出について説明する。

【0 7 7 8】

非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるオープニング中にオープニング演出が実行されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にオープニング画像 O E が表示される。大当たり遊技の実行が開始されると同時、すなわち大当たり遊技のオープニングが開始されると同時に、上部装飾部ランプ 6 9 が虹色で発光されている場合の光量が第 1 光量からその第 1 光量に比して光量大きい第 2 光量に変化される。

【0 7 7 9】

その後、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技 A におけるラウンド遊技にてラウンド演出が実行されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にラウンド画像 R E が表示される。また、大当たり遊技 A におけるラウンド遊技にて実行されたラウンド演出でも、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が継続する

10

20

30

40

50

ことになる。

【0780】

その後、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技Aにおけるエンディング中に、エンディング演出の実行が開始されると、図112(C)に示す演出例が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。図112(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにエンディング演出画像G109が表示される。また、図112(C)に示すように、大当たり遊技Aにおけるエンディングにて実行されたエンディング演出でも、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0781】

エンディング演出中に、残り時間文字画像が示す残り時間が0秒になると、図112(D)に示す演出例へと進む。図112(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、特定遊技状態演出モードが「LOGOスタンダードモード突入」と示す第1エンディング終了画像G110が表示される。図112(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに表示される第1エンディング終了画像G110が表示されることで、遊技者に大当たり遊技の終了後の時短状態では、「LOGOスタンダードモード」が設定されることを把握させることが可能となる。図112(D)に示す演出例が画像表示装置7の表示画面7aに表示された後、非時短状態にて特図1の抽選結果が大当たり当選であった場合の大当たり遊技Aにおけるエンディングが終了となることで、エンディング演出の実行が終了する。また、図112(D)に示すように、大当たり遊技Aにおけるエンディングにて実行されたエンディング演出でも、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0782】

次に、図113を用いて、LOGOスタンダードモードが設定されている場合の変動演出について説明する。図113(A)に示すように、LOGOスタンダードモードが設定されている場合には、画像表示装置7の表示画面7aにLOGOスタンダード用背景画像G120が表示される。画像表示装置7の表示画面7aにLOGOスタンダード用背景画像G120が表示されることで、遊技者にLOGOスタンダードモードが設定されていること、すなわち時短状態に制御されていることを把握させることが可能となっている。

【0783】

特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）であった場合に、特図変動パターン「P31」、または「P32」に基づく変動演出の実行が開始されると、図113(A)に示す演出例へと進む。図113(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始されるとともに、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の変動表示も開始されることになる。なお、図113(A)に示すように、LOGOスタンダードモードが設定されている場合の変動演出の実行でも、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0784】

その後、変動演出の実行が終了すると、特図2の抽選結果小当たり当選、または大当たり当選のうち、いずれかの当たり当選であった場合には、図113(B)に示すように、「666」のゾロ目で演出図柄8L、8C、8Rが停止表示するとともに、小図柄KZ1、KZ2、KZ3も停止表示することになる。また、図113(B)に示すように、LOGOスタンダードモードが設定されている場合の変動演出の実行でも、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。

【0785】

次に、LOGOスタンダードモードが設定されている場合の大当たり遊技C、または大当たり遊技Fの実行中に行われるスタンダードボーナス演出について、図114を用いて説明する。スタンダードボーナス演出の実行が開始され、図114(A)に示すように、大当たり遊技Cのオープニング、または大当たり遊技Fのオープニングにて、オープニング演出が実行される。スタンダードボーナス演出でのオープニング演出では、画像表示装

置 7 の表示画面 7 a にて「スタンダードボーナス」を示すスタンダードオープニング画像 G 1 2 1 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードオープニング画像 G 1 2 1 が表示されることで、L O G O スタンダードモードが設定されている場合にスタンダードボーナス演出の実行が開始されたことを遊技者に把握させることが可能となっている。なお、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F におけるオープニングにて実行されたオープニング演出でも、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が継続することになる。

【 0 7 8 6 】

その後、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F での 3 ラウンド目が開始されると、図 1 1 4 ( B ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードボーナス演出でのラウンド演出に対応したラウンド遊技画像 G 1 2 2 が表示されることになる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にラウンド遊技画像 G 1 2 2 が表示されることで、スタンダードボーナス演出でのラウンド演出が行われていることを把握させることが可能となっている。大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F におけるラウンド遊技にて実行されたラウンド演出でも、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が継続することになる。

【 0 7 8 7 】

その後、大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F での 1 0 ラウンド目（最終ラウンド目）にて、図 1 1 4 ( C ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードボーナス演出での最終ラウンドのラウンド演出に対応した成功ラウンド遊技画像 G 1 2 4 が表示されることになる。具体的には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される成功ラウンド遊技画像 G 1 2 4 は、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利したことを遊技者に示す演出画像となっている。大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F におけるラウンド遊技にて実行されたラウンド演出でも、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が継続することになる。

【 0 7 8 8 】

大当たり遊技 C のエンディング、または大当たり遊技 F のエンディングにて、図 1 1 4 ( D ) に示すエンディング演出の実行が開始される。図 1 1 4 ( D ) に示すエンディング演出では、L O G O スタンダードモード継続演出が実行されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「スタンダードモード L O G O ラッシュ継続」を示すスタンダード継続示唆画像 G 1 2 5 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「スタンダードモード L O G O ラッシュ継続」を示すスタンダード継続示唆画像 G 1 2 5 が表示されることで、特定遊技状態への制御が継続されることを示唆することで、特定遊技状態への制御が継続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。大当たり遊技 C、または大当たり遊技 F におけるエンディングにて実行されたエンディング演出でも、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が継続することになる。

【 0 7 8 9 】

次に、L O G O スタンダードモードが設定されている場合の大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H の実行中に行われるスタンダードボーナス演出について、図 1 1 5 を用いて説明する。大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技が実行された場合でも、L O G O スタンダードモードが設定されている場合にはスタンダードボーナス演出が実行されることになる。スタンダードボーナス演出の実行が開始され、図 1 1 5 ( A ) に示すように、大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H のうち、いずれの大当たり遊技のオープニングでも、図 1 1 5 ( A ) に示すオープニング演出が実行される。スタンダードボーナス演出でのオープニング演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて「スタンダードボーナス」を示すスタンダードオープニング画像 G 1 2 1 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスタンダードオープニング画像 G 1 2 1 が表示されることで、L O G O スタンダードモードが設定されている場合にスタンダードボーナス演出の実行が開始されたことを遊技者に把握させることが可能となっている。なお、大当たり遊技 E、または大当たり遊技 H におけるオープニングにて実行されたオープニング演出でも、上部装飾部ランプ 6 9 での第 2 光量の虹色の発光が継続することになる。

## 【0790】

その後、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技での3ラウンド目が開始されると、図115(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにスタンダードボーナス演出でのラウンド演出に対応したラウンド遊技画像G122が表示されることになる。画像表示装置7の表示画面7aにラウンド遊技画像G122が表示されることで、スタンダードボーナス演出でのラウンド演出が行われていることを把握させることが可能となっている。

## 【0791】

その後、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合でも、その大当たり遊技の10ラウンド目（最終ラウンド目）にて、図115(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにスタンダードボーナス演出での最終ラウンドのラウンド演出に対応した失敗ラウンド遊技画像G127が表示されることになる。具体的には、画像表示装置7の表示画面7aに表示される失敗ラウンド遊技画像G127は、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北となったことを遊技者に示す演出画像となっている。

## 【0792】

その後、例えば、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hのうち、いずれの大当たり遊技が実行されている場合には、スタンダードボーナス演出でのエンディング演出が終了するとスタンダードボーナス演出の実行が終了する。この場合、大当たり遊技E、または大当たり遊技Hの実行が終了すると同時に、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の点灯が終了して、上部装飾部ランプ69が消灯となる。上部装飾部ランプ69が消灯となることで、特定遊技状態が終了となったことを遊技者に示唆し、遊技者に特定遊技状態が終了となったことを把握させることが可能となっている。

## 【0793】

本形態のパチンコ遊技機1では、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態へと戻ってから所定時間（例えば、30秒間）、画像表示装置7の表示画面7aにて、図115(D)に示すように、特定遊技状態での遊技者が獲得した賞球数を示す総賞球数画像KSとスタンダードボーナス演出の実行回数を示すボーナス実行回数画像SB1を含むスタンダード用リザルト表示画像RH1が表示されることになる。なお、図115(D)に示すように、上部装飾部ランプ69が消灯のままである。

## 【0794】

図115(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに「獲得数4500pt」と示す総賞球数画像KSが表示されることで、遊技者が特定遊技状態で獲得した賞球数が4500球であることを示すことで、特定遊技状態で獲得した賞球数が4500球であることを把握させることが可能となっている。また、図115(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに「ボーナス3回」と示すボーナス実行回数画像SB1が表示されることで、遊技者が特定遊技状態でボーナス演出の実行回数、すなわち大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行回数が3回であることを示すことで、遊技者が特定遊技状態でボーナス演出の実行回数、すなわち大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行回数が3回であることを把握させることが可能となっている。

## 【0795】

〔第5実施形態の変動演出開始処理〕図116に示す当たり確定演出実行抽選テーブルを用いて、第5実施形態の変動演出開始処理(S4406)について説明する。第5実施形態の変動演出開始処理(S4406)において、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドを受信していると判定した場合には、変動演出パターンテーブルをセットすると(S4602)、予告演出選択処理を行う。予告演出選択処理では、受信した変動開始コマンドの解析結果に基づいて、変動演出に伴って予告演出（例えば、当たり確定演出）の実行の有無を決定する。なお、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、RAM104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

10

20

30

40

50

板 1 0 0 に送信される。予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、指定された予告演出の画像を画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する。また、演出制御用マイコン 9 1 は、R A M 1 0 4 に格納した予告演出の情報に基づいて、その予告演出に係る演出手段（スピーカ 6 7、上部装飾部ランプ 6 9、盤ランプ 5、可動装置、入力装置など）を適宜制御する。

#### 【 0 7 9 6 】

具体的には、第 5 実施形態の変動演出開始処理において、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果と、図 1 1 6 に示す当たり確定演出実行抽選テーブルと、当たり確定演出決定用乱数とに基づいて、当たり確定演出の実行の有無を決定する。例えば、変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 1」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。また、変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 2」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 1 1」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 1 2」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 2 1」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 2 2」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 3 1」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。変動演出開始処理にて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドの解析結果から特図変動パターンとして、特図 1 変動パターン「P 3 2」である場合には、1 % の割合で当たり確定演出の実行を決定し、9 9 % の割合で当たり確定演出の非実行を決定する（図 1 1 6 参照）。

#### 【 0 7 9 7 】

図 1 1 6 を用いた説明から、第 5 実施形態のパチンコ遊技機 1 では、特図の抽選の結果が当たりである場合にのみ変動演出の実行中に当たり確定演出が実行されることになる。これにより、当たり確定演出は、遊技者に特図の抽選結果が当たりであることを示す演出として機能する。

#### 【 0 7 9 8 】

〔第 5 実施形態の発光データ出力処理〕第 5 実施形態の発光データ出力処理 (S 4 1 0 2) にて、演出制御用マイコン 9 1 は、特図の抽選結果が当たりである場合に、変動演出での所定のタイミング（例えば、ノーマルリーチが開始されると同時）当たり確定演出を実行する場合、または演出図柄 8 L，8 C，8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示させる場合に、上部装飾部ランプ 6 9 を第 1 光量で虹色で発光させるべく、発光データ（ランプデータ）をランプ制御基板 1 0 7 に出力する。また、第 5 実施形態の発光データ出力処理 (S 4 1 0 2) にて、演出制御用マイコン 9 1 は、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、すなわち、オープニング演出の実行開始と同時に、上部装飾部ランプ 6 9 を第 2 光量で虹色で発光させるべく、発光データ（ランプデータ）をランプ制御基板 1 0 7 に

出力する。また、第5実施形態の発光データ出力処理(S4102)にて、演出制御用マイコン91は、特定遊技状態演出モードを設定した場合には、上部装飾部ランプ69を第1光量に比して光量大きい第2光量で虹色で発光させるべく、発光データ(ランプデータ)をランプ制御基板107に出力する。

【0799】

＜第5実施形態の効果＞

以上詳細に説明したように第5実施形態のパチンコ遊技機1によれば、上部装飾部ランプ69の当たりを示す虹色によって、大当たり遊技の実行中と当たり確定演出の実行中を上部装飾部ランプ69の発光色によって、楽しませることが可能となる。これにより、大当たり遊技の実行中だけでなく、特図の抽選結果が当たり(小当たり、大当たり)である場合も、虹色によって、当たり確定演出の実行中や大当たり遊技の実行中でも遊技者の気持ちを盛り上げることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【0800】

また、第5実施形態のパチンコ遊技機1によれば、当たり確定演出の実行中では、上部装飾部ランプ69が虹色で第1光量で発光される、一方で大当たり遊技の実行中では、上部装飾部ランプ69が虹色で第1光量に比して光量大きい第2光量で発光される。上部装飾部ランプ69の光量によって、楽しませることが可能となる。これにより、虹色で発光されている上部装飾部ランプ69の光量によって、当たり確定演出の実行中と大当たり遊技の実行中とで差を生じさせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【0801】

また、第5実施形態のパチンコ遊技機1によれば、遊技機枠50の前面の上部に設けられている上部装飾部ランプ69があるため、当該パチンコ遊技機1の周囲、例えば、遊技店で当該パチンコ遊技機1を遠くから視認しても上部装飾部ランプ69が虹色で発光されていることを判別させることが可能となる。これにより、遊技店の従業員や遊技店の遊技客などにも特図の抽選結果が当たりであることや大当たり遊技の実行中であることを認識させることが可能となる。

【0802】

＜第5実施形態の変形例＞

第5実施形態のパチンコ遊技機1では、特定遊技状態である場合には、大当たり遊技の実行中だけでなく、時短状態に制御されている場合でも、上部装飾部ランプ69は、第2光量で虹色で発光されていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特定遊技状態である場合に、大当たり遊技では、上部装飾部ランプ69は、第2光量で虹色で発光され、時短状態に制御されている場合には、上部装飾部ランプ69は、時短状態に制御されていることを示唆する赤色で発光されても良い。図117と図118とを用いて、第5実施形態の変形例について説明する。

30

【0803】

第5実施形態の変更例において、上部装飾部ランプ69の発光色が虹色である場合は、1種大当たり遊技が実行される、または2種大当たり遊技が実行中であることを示している。一方、第5実施形態の変更例において、上部装飾部ランプ69の発光色が赤色である場合は、単に時短状態であることを示唆しているだけであることを遊技者に示唆している。そのため、上部装飾部ランプ69の発光色が赤色である場合には、特図の抽選結果が当たり(小当たり、大当たり)であることは示唆していない。これにより、第5実施形態の変更例のパチンコ遊技機1では、上部装飾部ランプ69の発光色が虹色である場合のほうが、上部装飾部ランプ69の発光色が赤色である場合よりも、特図の抽選結果が当たり(小当たり、大当たり)であること示唆しているため、遊技者にとって有利な発光色となっている。

40

【0804】

次に、図117を用いて、第5実施形態の変形例における上部装飾部ランプ69の発光色と遊技状態との関係を説明する。なお、図117では、特別図柄の変動表示が開始され

50

、その特別図柄の変動表示が行われているときに、予告演出として当たり確定演出が実行されることとする。

【0805】

図117に示すように、特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の変動表示が行われているときには、上部装飾部ランプ69が初期発光態様（デフォルトの発光態様）として、白色（第1発光色）の発光色で点灯されている。なお、第5実施形態の変更例では、非時短状態に制御されている場合には上部装飾部ランプ69は、初期発光態様（デフォルトの発光態様）である白色の発光色で発光される。これにより、上部装飾部ランプ69の初期発光態様である白色の発光色よりも、時短状態に制御されている場合の上部装飾部ランプ69の発光色である赤色（第2発光色）のほうが、遊技者にとって有利な発光色となっている。

10

【0806】

その後、変動演出の実行中に、予告演出として当たり確定演出が実行されると同時に、上部装飾部ランプ69が白色での点灯が終了して、第1光量で上部装飾部ランプ69が虹色での点灯の開始に変更される。その後、図110に示すように、特別図柄が大当たり図柄で停止表示されるまでは、第1光量で上部装飾部ランプ69が虹色での点灯が継続されることになる。

【0807】

図117に示すように、特別図柄が大当たり図柄で停止表示されて、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、上部装飾部ランプ69が虹色で点灯されているときの第1光量がその第1光量に比して光量大きい第2光量が選択されることになる。これにより、図117に示すように、特別図柄が大当たり図柄で停止表示されて、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、上部装飾部ランプ69が発光しているときの虹色での光量が大きくなるように制御される。そのため、遊技者に特別図柄の変動表示中の上部装飾部ランプ69の虹色での発光が大当たり遊技の実行が開始されると同時に激しくなったと思わせることが可能となる。

20

【0808】

その後、大当たり遊技の実行が終了して、時短状態へと移行される場合には、大当たり遊技の実行が終了すると同時に、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が終了して、上部装飾部ランプ69が赤色で発光される。

30

【0809】

その後、図117に示すように、時短状態にて特別図柄の変動表示が行われて、その後特別図柄が大当たり図柄で停止表示されて、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、上部装飾部ランプ69での赤色の発光が終了と同時に、上部装飾部ランプ69が第2光量で虹色で発光されることになる。

【0810】

その後、大当たり遊技の実行が終了となると同時に、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が終了して、上部装飾部ランプ69が赤色で発光される。大当たり遊技の実行が終了となると同時に、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短状態に制御される。

【0811】

その後、図117に示すように、時短状態にて特別図柄の変動表示が開始され、その後特別図柄が小当たり図柄で停止表示されて、小当たり遊技の実行が開始されると同時に、上部装飾部ランプ69での赤色の発光が終了と同時に、上部装飾部ランプ69が第2光量で虹色で発光されることになる。

40

【0812】

図117に示すように、2種大当たり遊技の実行が行われても、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が継続することになる。その後、大当たり遊技の実行が終了と同時に、パチンコ遊技機1の遊技状態が非時短状態に制御される場合には、上部装飾部ランプ69での第2光量の虹色の発光が終了して、上部装飾部ランプ69が消灯される。

【0813】

50

次に、図 118 を用いて、LOGO スタANDARD モードが設定されている場合の変動演出について説明する。図 118 (A) に示すように、LOGO スタANDARD モードが設定されている場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に LOGO スタANDARD 用背景画像 G120 が表示される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a に LOGO スタANDARD 用背景画像 G120 が表示されることで、遊技者に LOGO スタANDARD モードが設定されていること、すなわち時短状態に制御されていることを把握させることが可能となっている。

#### 【0814】

特図 2 の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）であった場合に、特図変動パターン「P31」、または「P32」に基づく変動演出の実行が開始されると、図 118 (A) に示す演出例へと進む。図 118 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動表示が開始されるとともに、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の変動表示も開始されることになる。なお、図 118 (A) に示すように、LOGO スタANDARD モードが設定されている場合の変動演出では、上部装飾部ランプ 6 9 が赤色で発光されている。上部装飾部ランプ 6 9 が赤色で発光されることで、遊技者に時短状態に制御されていることを示唆し、時短状態に制御されていることを遊技者に把握させることが可能となっている。

#### 【0815】

その後、変動演出の実行が終了すると、特図 2 の抽選結果が小当たり当選、または大当たり当選のうち、いずれかの当たり当選であった場合には、図 118 (B) に示すように、「666」のゾロ目で演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が停止表示するとともに、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も停止表示することになる。また、図 118 (B) に示すように、上部装飾部ランプ 6 9 での赤色の発光が終了して、上部装飾部ランプ 6 9 が第 2 光量の虹色で発光されることになる。上部装飾部ランプ 6 9 が第 2 光量の虹色で発光されることで、遊技者に特図 2 の抽選結果が小当たり当選、または大当たり当選のうち、いずれかの当たり当選であったことを示唆し、特図 2 の抽選結果が小当たり当選、または大当たり当選のうち、いずれかの当たり当選であったことを遊技者に把握させることが可能となっている。

#### 【0816】

〔第 5 実施形態の変更例の発光データ出力処理〕第 5 実施形態の変更例の発光データ出力処理 (S4102) にて、演出制御用マイコン 9 1 は、特図の抽選結果が当たりである場合に、変動演出での所定のタイミング（例えば、ノーマルリーチが開始されると同時）当たり確定演出を実行する場合、または非時短状態にて特図 1 の抽選結果が当たりであって、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示させる場合に、上部装飾部ランプ 6 9 を第 1 光量で虹色で発光させるべく、発光データ（ランプデータ）をランプ制御基板 107 に出力する。また、第 5 実施形態の変更例の発光データ出力処理 (S4102) にて、演出制御用マイコン 9 1 は、大当たり遊技の実行が開始されると同時に、すなわち、オープニング演出の実行開始と同時に、上部装飾部ランプ 6 9 を第 1 光量に比して光量大きい第 2 光量で虹色で発光させるべく、発光データ（ランプデータ）をランプ制御基板 107 に出力する。また、第 5 実施形態の変更例の発光データ出力処理 (S4102) にて、演出制御用マイコン 9 1 は、特定遊技状態演出モードを設定した場合には、上部装飾部ランプ 6 9 を赤色で発光させるべく、発光データ（ランプデータ）をランプ制御基板 107 に出力する。

#### 【0817】

##### < 第 5 実施形態の変更例の効果 >

以上詳細に説明したように第 5 実施形態の変更例のパチンコ遊技機 1 によれば、時短状態に制御されている場合の上部装飾部ランプ 6 9 の発光色である赤色が、大当たり遊技の実行中である場合や当たり確定演出の実行中などにおける上部装飾部ランプ 6 9 の発光色である虹色とは異なっている。これにより、遊技者に上部装飾部ランプ 6 9 の発光色によって、時短状態中なのか、大当たり遊技の実行中や当たり確定演出の実行中なのかを一目で把握させることが可能となっている。そのため、時短状態中、大当たり遊技の実行中、

10

20

30

40

50

または当たり確定演出の実行中のうち、いずれの場合であっても、上部装飾部ランプ 6 9 の発光色によって、遊技者を楽しませて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0818】

また、第5実施形態の変更例のパチンコ遊技機 1 によれば、上部装飾部ランプ 6 9 の発光色が虹色のほうが、赤色よりも遊技者にとって有利な状態、すなわち特図の抽選結果が当たり（小当たり、大当たり）であることを把握させることが可能となっている。これにより、上部装飾部ランプ 6 9 の発光色が赤色、または虹色であるかによって、遊技者自身の気持ちを盛り上げ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。

【0819】

## 12. その他の変更例

以下、パチンコ遊技機 1 の他の変更例について説明する。勿論、他の変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成しても良い。また、上記各実施形態および下記他の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。

【0820】

上記各実施形態では、第1始動口 2 0 または第2始動口 2 1 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、「所定条件」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、第1始動口 2 0、及び第2始動口 2 1 と異なる他の始動口を備えても良い。なお、他の始動口に遊技球が入賞することで、特図 1 抽選、又は特図 2 抽選が行われるようにしても良い。この場合、第1始動口 2 0、第2始動口 2 1、又は他の始動口のうち、いずれかの始動口への遊技球の入賞（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、「所定条件」に相当しても良い。

【0821】

上記各実施形態では、大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）が、「特別遊技」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、1種大当たり遊技、または2種大当たり遊技のうち、いずれかの大当たり遊技が、「特別遊技」に相当しても良い。また、例えば、小当たり遊技、または大当たり遊技のうち、いずれかの当たり遊技が、「特別遊技」に相当しても良い。また、例えば、また、小当たり遊技、および大当たり遊技が、「特別遊技」に相当しても良い。

【0822】

上記各実施形態における時短状態が、「有利遊技状態」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、パチンコ遊技機 1 を「ST機」や「確変ループ機」として構成する場合には、大当たり遊技の実行中以外の遊技状態として、低確率状態且つ非時短状態（低確非時短状態、通常遊技状態）、低確率状態且つ時短状態（低確時短状態）、高確率状態且つ時短状態（高確時短状態）、高確率状態且つ非時短状態（高確非時短状態）に制御可能であっても良い。この場合、低確時短状態、高確時短状態、または高確非時短状態のうち、一以上の遊技状態が、「有利遊技状態」に相当しても良い。

【0823】

上記各実施形態では、LOGO 3 0 0 0 ボーナス演出が、「特別演出」、「確定演出」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 3 0 0 0 モードが設定されている場合に、例えば、低確時短状態、高確時短状態、または高確非時短状態のうち、一以上の遊技状態に制御されることを示す演出であれば、例えば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される特定のエフェクト画像、スピーカ 6 7 から出力される特定の音声、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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、LOGO 3 0 0 0 モード以外の演出モードが設定されている場合に行われるボーナス演出等が、「特別演出」、「確定演出」に相当しても良い。また、例えば、表示器類 4 0 には、第2特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第2特図保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器 4 3 b が含まれても良い。この場合、大当たり遊技の実行中に、例えば、第2特図保

10

20

30

40

50

留の中に大当たり保留があることで、大当たり遊技の実行が確定される演出が、「特別演出」、「確定演出」に相当しても良い。

【0824】

上記第2実施形態では、LOGO3000ボーナス演出の実行割合（10%）が、「第1特定割合」に相当し、LOGO3000ボーナス演出の実行割合（81%）が、「第2特定割合」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特定割合と第2特定割合とが異なれば、例えば、LOGO3000ボーナス演出の実行割合（0%）が、「第1特定割合」に相当し、LOGO3000ボーナス演出の実行割合（70%）が、「第2特定割合」に相当しても良い。

【0825】

上記第2実施形態の演出ボタン63が、「操作手段」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、セレクトボタン64が「操作手段」に相当しても良い。また、例えば、演出ボタン63とセレクトボタン64とは異なる他の操作ボタンが、「操作手段」に相当しても良い。その他、例えば、RAMクリアスイッチ152が、「操作手段」に相当しても良い。

【0826】

上記第2実施形態では、遊技者によるセレクトボタン64の操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が選択され、演出ボタン63の押下操作によって、選択されたLOGO3000ボーナス演出の実行割合が設定された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、電源投入時に、遊技店の店員がセレクトボタン64、演出ボタン63などを操作することで、遊技店の店員によって選択されたLOGO3000ボーナス演出の実行割合が設定されても良い。この場合、遊技者によってLOGO3000ボーナス演出の実行割合が設定できないこととする。

【0827】

上記第2実施形態では、客待ち演出の実行中に、遊技者によるセレクトボタン64の操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が選択され、演出ボタン63の押下操作によって、選択されたLOGO3000ボーナス演出の実行割合が設定された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、客待ち演出以外の演出（変動演出、当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）など）の実行中に、遊技者によるセレクトボタン64の操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合が選択され、演出ボタン63の押下操作によって、選択されたLOGO3000ボーナス演出の実行割合が設定されて良い。

【0828】

上記第2実施形態では、演出ボタン63の押下操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合の設定が決定された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、セレクトボタン64の押下操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合の設定が決定されても良い。また、例えば、演出ボタン63、およびセレクトボタン64以外の操作手段の操作によって、LOGO3000ボーナス演出の実行割合の設定が決定されても良い。

【0829】

上記第2実施形態の特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に81%の割合で大当たり遊技の終了後に時短状態に移行され、この81%が、「所定の割合」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、特図1の抽選結果が大当たり当選である場合に大当たり遊技の終了後に時短状態に移行される割合である50%が、「所定の割合」に相当しても良い。また、例えば、特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に、実行された大当たり遊技の終了後に時短状態に移行される割合は、遊技に支障なければ、適宜変更可能であっても良い。

【0830】

上記第2実施形態のLOGO3000ボーナス演出の実行割合「81%」は、特図2の

10

20

30

40

50

抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に大当たり遊技の終了後に時短状態に移行される割合（８１％）と同じであった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、設定可能なＬＯＧＯ３０００ボーナス演出の実行割合は、遊技に支障がなければ、適宜変更可能であっても良い。例えば、特図１の抽選結果が大当たり当選である場合に大当たり遊技の終了後に時短状態に移行される割合（５０％）と同じ割合（５０％）までＬＯＧＯ３０００ボーナス演出の実行割合が設定可能であっても良い。

#### 【０８３１】

上記第２実施形態では、ＬＯＧＯ３０００ボーナス演出の実行割合が「０％」、「１０％」、「２０％」、「３０％」、「４０％」、「５０％」、「６０％」、「７０％」、または「８１％」のうちから、いずれかの実行割合に変更可能であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、ＬＯＧＯ３０００ボーナス演出の実行割合は、一桁の単位で変更可能であっても良い。また、例えば、変更可能なＬＯＧＯ３０００ボーナス演出の実行割合は、遊技に支障がなければ、２０％ごと、３０％ごとといったように適宜変更可能であっても良い。

#### 【０８３２】

上記第１実施形態及び第２実施形態における「１０Ｒ時短大当たりＢ」、および「１０Ｒ時短小当たりＡ」が、「特定当たり」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、パチンコ遊技機１を「ＳＴ機」や「確変ループ機」として構成する場合には、特図の抽選結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行可能であっても良い。この場合、その確変大当たりが「特定当たり」に相当しても良い。また、例えば、「１０Ｒ時短大当たりＡ」、「１０Ｒ時短大当たりＤ」、「１０Ｒ時短大当たりＥ」、「１０Ｒ時短大当たりＦ」、「１０Ｒ時短小当たりＢ」、「１０Ｒ時短小当たりＣ」、「１０Ｒ時短小当たりＤ」、または「１０Ｒ時短小当たりＥ」のうち、一以上の当たりが、「特定当たり」に相当しても良い。

#### 【０８３３】

上記各実施形態では、特図の抽選結果が時短当たり（「１０Ｒ時短大当たりＡ」、「１０Ｒ時短大当たりＢ」、「１０Ｒ時短大当たりＤ」、「１０Ｒ時短大当たりＥ」、「１０Ｒ時短大当たりＦ」、「１０Ｒ時短小当たりＡ」、「１０Ｒ時短小当たりＢ」、「１０Ｒ時短小当たりＣ」、「１０Ｒ時短小当たりＤ」、「１０Ｒ時短小当たりＥ」、図８と図８０参照）である場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されるとともに、その時短状態での特図２の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって、大当たり遊技の実行が確定された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、「確変ループ機」として構成しても良い。この場合、特図の抽選結果が確変大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行されるとともに、その高確率状態での特図の抽選結果が大当たりとなって、大当たり遊技の実行が確定されても良い。また、例えば、表示器類４０には、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する第２特図保留表示器４３ｂが含まれても良い。この場合、大当たり遊技の実行中に、例えば、第２特図保留の中に大当たり保留があることで、大当たり遊技の実行が確定されても良い。

#### 【０８３４】

上記各実施形態におけるＬＯＧＯ３０００ボーナス演出は、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行されるとともに、その時短状態での特図２の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって、大当たり遊技の実行が確定されることを遊技者に示すボーナス演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、パチンコ遊技機１が「確変ループ機」として構成する場合には、ＬＯＧＯ３０００ボーナス演出は、特図の抽選結果が確変大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行されるとともに、その高確率状態での特図の抽選結果が大当たりとなって、大当たり遊技の実行が確定されることを示す演出としても良い。また、例えば、表示器類４０には、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する第２特図保留表示器４３ｂが含まれても良い。この場合、大当たり遊技の実行中に、例えば、第２特図

保留の中に大当たり保留があることで、次回の大当たり遊技の実行が確定されることを示す演出が、LOGO3000ボーナス演出であっても良い。

#### 【0835】

上記各実施形態におけるLOGO1500ボーナス演出が、「移行示唆演出」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、大当たり遊技の終了後に例えば、低確時短状態、高確時短状態、または高確非時短状態のうち、一以上の遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピーカ67から出力される特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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、LOGO3000モード以外の演出モードが設定されている場合に行われるボーナス演出等が、「移行示唆演出」に相当しても良い。

10

#### 【0836】

上記第1実施形態と上記第3実施形態では、LOGO3000モードが設定されている場合においては、特図2の抽選結果が時短当たりである場合におけるLOGO3000ボーナス演出の実行割合の方が、LOGO1500ボーナス演出の実行割合よりも高く設定されていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGO3000モードが設定されている場合においては、特図2の抽選結果が時短当たりである場合におけるLOGO1500ボーナス演出の実行割合の方がLOGO3000ボーナス演出の実行割合よりも高く設定されていても良い。また、LOGO3000モードが設定されている場合においては、特図2の抽選結果が時短当たりである場合におけるLOGO1500ボーナス演出の実行割合と、LOGO3000ボーナス演出の実行割合とは同じであっても良い。

20

#### 【0837】

上記第3実施形態における時短状態Aが、「第2有利遊技状態」に相当し、時短状態Bが、「第1有利遊技状態」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、付与される時短回数が異なる時短状態として、第1時短状態と、第1時短状態と異なる第2時短状態とがあっても良い。この場合、第1時短状態は第1時短状態での1回の特別図柄の変動表示が終了すると、第1時短状態の制御が終了となり、第2時短状態は第2時短状態での10回の特別図柄の変動表示が終了すると、第2時短状態の制御が終了となっても良い。この場合、第1時短状態の終了条件は、第1時短状態での1回の特別図柄の変動表示が終了することである。また、第2時短状態の終了条件は、第2時短状態での10回の特別図柄の変動表示が終了することである。この場合、第1時短状態が、「第1遊技状態」に相当し、第2時短状態が、「第2遊技状態」に相当しても良い。また、例えば、時短状態と、高確率状態とがあって、時短状態は時短状態での1回の特別図柄の変動表示が終了すると、時短状態の制御が終了となり、高確率状態は高確率状態での10回の特別図柄の変動表示が終了すると、高確率状態の制御が終了となっても良い。この場合、時短状態の終了条件は、時短状態での1回の特別図柄の変動表示が終了することである。また、高確率状態の終了条件は、高確率状態での10回の特別図柄の変動表示が終了することである。この場合、時短状態が、「第1遊技状態」に相当し、高確率状態が、「第2遊技状態」に相当しても良い。

30

40

#### 【0838】

上記第3実施形態における時短状態Aの終了条件は、時短状態Aでの特図2の抽選結果が小当たりとなることであり、時短状態Bの終了条件は、2種大当たり遊技の実行が開始されることであった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、時短状態Aの終了条件と時短状態Bの終了条件とが異なっていれば、適宜変更可能である。例えば、時短状態Aの終了条件は、時短状態Aでの特図2の抽選結果が大当たりとなることであり、時短状態Bの終了条件は1種大当たり遊技の実行が開始されることであっても良い。

#### 【0839】

上記第3実施形態では、時短状態Bにて特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間が1

50

000msであり、時短状態Aにて特図の抽選結果が小当たり当選である場合に、時短状態Aから非時短状態に移行されて、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間が5000ms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、時短状態Bにて特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間が時短状態Aから非時短状態に移行されて、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間よりも短ければ、適宜変更可能である。

#### 【0840】

また、時短状態Bにて特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間が時短状態Aにて特図の抽選結果が小当たり当選である場合に、時短状態Aから非時短状態に移行されて、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間のみ短い構成であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、時短状態Bにて特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間以外の時間が時短状態Aにて特図の抽選結果が小当たり当選である場合に、時短状態Aから非時短状態に移行されて、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間以外の時間よりも短い構成であっても良い。例えば、変動時間以外の時間とは、小当たり遊技のオープニング時間、小当たり遊技のエンディング時間、大当たり遊技のオープニング時間、大当たり遊技のエンディング時間などであっても良い。この場合、例えば、時短状態Bにて特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間と大当たり遊技のオープニング時間とエンディング時間とが、時短状態Aにて特図の抽選結果が小当たり当選である場合に、時短状態Aから非時短状態に移行されて、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間と大当たり遊技のオープニング時間と大当たり遊技のエンディング時間とよりも短い構成としても良い。これにより、1回の大当たり遊技の実行から次の大当たり遊技の実行までの時間を短くすることで、シームレスにつなげることが可能となる。

#### 【0841】

上記第3実施形態では、時短状態Aである場合には、特図大当たり判定処理(S1002)にて、遊技制御用マイコン81は、小当たりと判定した後に、時短状態Aから非時短状態に移行させた後に、ステップS1003にて特図2変動パターンを選択した（図18、図83参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、時短状態Bにて特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合に、遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間が、時短状態Aに移行されて、特図の抽選結果が小当たり当選である場合に遊技制御用マイコン81によって決定される変動時間が短ければ、遊技制御用マイコン81によって、時短状態Aから非時短状態に移行させる遊技状態管理処理(S1114)を行うタイミングは適宜変更可能である。例えば、特図2大当たり判定処理(S1002)にて、小当たり図柄をセットした後に(S1110)に、遊技状態管理処理(S1114)を行って、時短状態Aから非時短状態に移行させても良い。また、例えば、特図2大当たり判定処理(S1002)にて、小当たりと判定する前に、遊技状態管理処理(S1114)を行って、時短状態Aから非時短状態に移行させても良い。

#### 【0842】

上記第1実施形態及び第2実施形態における「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、および「特図2\_\_小当たり図柄b」が、「特定の当たり態様」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、パチンコ遊技機1を「ST機」や「確変ループ機」として構成する場合には、特別図柄が大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行する大当たり図柄（以下、確変図柄）で停止表示可能であっても良い。この場合、確変図柄が、「特定の当たり態様」であっても良い。

#### 【0843】

上記第1実施形態及び第2実施形態における「特図2\_\_大当たり図柄D」、および「特

図 2 \_\_小当たり図柄 b」が、「第 1 特定の当たり態様」に相当し、「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、および「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」が、「第 2 特定の当たり態様」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、「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」が「第 1 特定の当たり態様」に相当しても良い。また、上記第 3 実施形態における「特図 2 \_\_大当たり図柄 H」、および「特図 2 \_\_小当たり図柄 f」が、「第 1 特定の当たり態様」に相当し、「特図 2 \_\_大当たり図柄 F」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 G」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 d」、および「特図 2 \_\_小当たり図柄 e」が、「第 2 特定の当たり態様」に相当しても良い。

#### 【0844】

上記各実施形態の非時短状態にて特図の抽選にて時短当たり（時短大当たり（10R 時短大当たり B、10R 時短大当たり C、図 8 参照）、時短小当たり（10R 時短小当たり A、10R 時短小当たり B、図 8 参照））に基づく大当たり遊技が実行されることが、「特定条件」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、特別図柄の抽選結果が時短状態の制御契機となる特殊ハズレである場合に、遊技制御用マイコン 81 によって、ハズレ図柄の停止表示後の遊技状態が時短状態に制御されても良い。この場合、特別図柄の抽選結果が時短状態の制御契機となる特殊ハズレであることが、「特定条件」に相当しても良い。また、非時短状態にて特別図柄の抽選結果がハズレとなった回数が所定回数（例えば、900 回）に到達されると、遊技制御用マイコン 81 によって、時短状態に制御されても良い。この場合、非時短状態にて特別図柄の抽選結果がハズレとなった回数が所定回数（例えば、900 回）に到達されることが、「特定条件」に相当しても良い。

#### 【0845】

上記各実施形態における非時短状態にて特図 1 の抽選にて 10R 時短大当たり A に当選して、実行された大当たり遊技の終了後に時短状態への制御が開始されてから時短状態への制御が終了するまで特図 2 の抽選結果が時短当たり（時短大当たり、時短小当たり）となって大当たり遊技が実行されて、その大当たり遊技の終了後に時短状態へと移行される一連の流れが連続して行われ易い特定遊技状態が、「特別遊技状態」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、パチンコ遊技機 1 を「確変ループ機」として構成する場合には、大当たり遊技が実行されて、その大当たり遊技の終了後に高確率状態へと移行される一連の流れが連続して行われ易い状態が、「特別遊技状態」に相当しても良い。

#### 【0846】

上記各実施形態における LOGO スルーアウトボーナス演出が、「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、特定遊技状態に制御されていることを示唆する演出であれば、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示される特定のエフェクト画像、スピーカ 67 から出力される特定の音声、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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、LOGO スルーアウトモード以外の演出モードが設定されている場合に行われるボーナス演出等が、「示唆演出」に相当しても良い。

#### 【0847】

上記各実施形態における LOGO スルーアウトモードが、「第 1 演出モード」に相当し、LOGO 3000 モードが、「第 2 演出モード」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 3000 モードが、「第 1 演出モード」に相当し、LOGO スタンダードモードが、「第 2 演出モード」に相当しても良い。

#### 【0848】

上記各実施形態では、LOGO スルーアウトモードでは特別図柄の変動表示中、および大当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行中でも、スルーアウトボーナス演出が実行されていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGO スルーアウトモードでは LOGO スルーアウトボーナス演出を特別図柄の変動表示中に実行されず、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行中のみ実行されても良い。

## 【0849】

上記各実施形態では、LOGO3000モードが設定されている場合におけるLOGO3000ボーナス演出の後半演出にて実行されるLOGO3000ボーナス演出の後半演出用敗北演出が、「終了示唆演出」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、時短状態の制御が終了となる可能性を示唆する演出であれば、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピーカ67から出力される特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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、「終了示唆演出」に相当しても良い。

## 【0850】

上記各実施形態におけるLOGO3000モード専用復活演出Bが、「特定演出」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、時短状態の制御が終了となる可能性を示唆する演出の実行後に、時短状態の制御が継続となる示唆する演出であれば、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピーカ67から出力される特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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、「特定演出」に相当しても良い。

## 【0851】

上記各実施形態のLOGO3000モードが設定されている場合にLOGO3000ボーナス演出の後半演出が実行される場合において、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）である場合には1%の割合で、LOGO3000ボーナス演出の後半演出にてLOGO3000モード専用復活演出Bが実行されたが、LOGOスルーアウトモードが設定されている場合にLOGOスルーアウトボーナス演出が実行されている場合に、特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となっても、スルーアウトボーナス演出にて復活演出が実行されることはない。しかしながら、これに限定されることはない。LOGO3000ボーナス演出の後半演出にて復活演出が実行される確率と、スルーアウトボーナス演出にて復活演出が実行される確率が異なれば、適宜変更可能である。

## 【0852】

上記各実施形態において、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、およびLOGOスルーアウトモードを含む特定遊技状態演出モードが設定されている場合には、エンディング演出にて各演出モードに対応した継続演出（LOGOスタンダードモード継続演出、LOGO3000モード継続演出、LOGOスルーアウトモード継続演出）が実行された。そして、各継続演出では、画像表示装置7の表示画面7aに継続示唆画像（スタンダード継続示唆画像G125、3000モード継続示唆画像G141、スルーアウト継続示唆画像G142）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、各演出モードに対応した継続演出（LOGOスタンダードモード継続演出、LOGO3000モード継続演出、LOGOスルーアウトモード継続演出）にて、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピーカ67から出力される特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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行われても良い。

## 【0853】

また、上記各実施形態において、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、およびLOGOスルーアウトモードを含む特定遊技状態演出モードが設定されている場合には、エンディング演出にて各演出モードに応じて実行される継続演出（LOGOスタンダードモード継続演出、LOGO3000モード継続演出、LOGOスルーアウトモード継続演出）が異なっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうち、2種類以上の演出モードで同じ継続演出が実行される構成であっても良い。

10

20

30

40

50

また、例えば、3種類の演出モードのうち、各演出モードで実行される継続演出は、各演出モードで実行される継続演出の少なくとも一部が異なれば、その他の演出の部分は同じ、または同様であっても良い。

【0854】

また、上記各実施形態におけるLOGOスルーアウトモード継続演出が、「示唆演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出」に相当し、LOGO3000モード継続演出が、「特別演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出」に相当し、LOGOスルーアウトモード継続演出とLOGO3000モード継続演出とは異なる演出となっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、「示唆演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出」と「特別演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出」とは同じ演出であっても良い。また、例えば、「示唆演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出」と「特別演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出」との一部が異なれば、その他の演出の部分は同じ、または同様であっても良い。

10

【0855】

上記各実施形態のLOGOスタンダードボーナス演出では、LOGOスタンダード専用復活演出Aが実行されずに実行されるLOGOスタンダードモード継続演出（図52（G）参照）と、LOGOスタンダード専用復活演出Aが実行されずに実行されるLOGOスタンダードモード継続演出（図54参照）とは同じ演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOスタンダード専用復活演出Aが実行されずに実行される継続演出とLOGOスタンダード専用復活演出Aが実行されずに実行される継続演出の演出内容が全く異なっても良いし、継続演出の少なくとも一部が異なれば、その他の演出の部分は同じ、または同様であっても良い。

20

【0856】

上記各実施形態のLOGO3000ボーナス演出では、LOGO3000専用復活演出Bが実行されずに実行されるLOGO3000モード継続演出（図57（G）参照）と、LOGO3000専用復活演出Bが実行されずに実行されるLOGO3000モード継続演出（図58参照）とは同じ演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGO3000専用復活演出Bが実行されずに実行される継続演出とLOGO3000専用復活演出Bが実行されずに実行される継続演出の演出内容が全く異なっても良いし、継続演出の少なくとも一部が異なれば、その他の演出の部分は同じ、または同様であっても良い。また、例えば、LOGO1500ボーナス演出では、LOGO1500専用復活演出が実行される場合があっても良い。

30

【0857】

上記各実施形態におけるLOGO3000ボーナス演出と、LOGO1500ボーナス演出と、LOGOスタンダードボーナス演出と、LOGOスルーアウトボーナス演出が、「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、LOGO3000ボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出、LOGOスタンダードボーナス演出、またはLOGOスルーアウトボーナス演出のうち、2種類のボーナス演出が、「特別演出」に相当しても良い。または、例えば、例えば、LOGO3000ボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出、LOGOスタンダードボーナス演出、またはLOGOスルーアウトボーナス演出のうち、3種類のボーナス演出が、「特別演出」に相当しても良い。

40

【0858】

上記各実施形態におけるLOGO3000ボーナス演出とLOGOスルーアウトボーナス演出が、「第2特別演出」に相当し、LOGO1500ボーナス演出とLOGOスタンダードボーナス演出が、「第1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スタンダードボーナス演出、またはLOGO1500ボーナス演出のうち、一方のボーナス演出が、「第1特別演出」に相当し、LOGO3000

50

ボーナス演出、またはLOGOスルーアウトボーナス演出のうち、一方のボーナス演出が、「第2特別演出」に相当しても良い。

【0859】

上記各実施形態における特定遊技状態の制御が開始されてから大当たり遊技の実行が開始されてから特定遊技状態の制御が終了するまでの期間における変動演出および当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）が、「有利期間での演出」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、特定遊技状態の制御が開始されてから大当たり遊技の実行が開始されてから特定遊技状態の制御が終了するまでの期間における当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）が、「有利期間での演出」に相当しても良い。また、例えば、特定遊技状態の制御が開始されてから大当たり遊技の実行が開始されてから特定遊技状態の制御が終了するまでの期間における変動演出が、「有利期間での演出」に相当しても良い。また、例えば、特定遊技状態の制御が開始されてから大当たり遊技の実行が開始されてから特定遊技状態の制御が終了するまでの期間における変動演出、当たり遊技演出（小当たり遊技演出、大当たり遊技演出）、および客待ち演出などが、「有利期間での演出」に相当しても良い。

10

【0860】

上記各実施形態におけるLOGO1500ボーナス演出とLOGOスタンダードボーナス演出とは、1回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行を遊技者に示唆するボーナス演出として機能した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGO1500ボーナス演出とLOGOスタンダードボーナス演出とは、1回の小当たり遊技、または1回の大当たり遊技の実行を遊技者に示唆する演出として機能しても良い。

20

【0861】

上記各実施形態におけるLOGO3000ボーナス演出は、2回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行を1回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）であるかのように遊技者に示唆するボーナス演出として機能した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、複数回（例えば、2回）の小当たり遊技、または複数回（例えば、2回）大当たり遊技の実行を1回の小当たり遊技、または1回の大当たり遊技であるかのように遊技者に示唆する演出として機能しても良い。

【0862】

上記各実施形態におけるLOGOスルーアウトボーナス演出は、特定遊技状態にて特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって実行された大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行が開始されてから特図2の抽選結果が「10R通常大当たりA」、または「通常小当たり」に当選して大当たり遊技の実行が終了して非時短状態に移行されるまでに行われる1回、または複数回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が1回の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行であるかのように遊技者に示唆する演出として機能した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOスルーアウトボーナス演出は、特定遊技状態にて特図2の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となって実行された大当たり遊技（1種大当たり遊技、2種大当たり遊技）の実行が開始されてから特図2の抽選結果が「10R通常大当たりA」、または「通常小当たり」に当選して大当たり遊技の実行が終了して非時短状態に移行されるまでに行われる1回、または複数回の小当たり遊技、または大当たり遊技が1回の小当たり遊技、または大当たり遊技の実行であるかのように遊技者に示唆する演出として機能しても良い。

30

40

【0863】

上記各実施形態における特定遊技状態の制御が開始されてから大当たり遊技の実行が開始されてから特定遊技状態の制御が終了するまでの期間が、「有利期間」に相当した。例えば、大当たり遊技が「有利期間」に相当しても良い。また、時短状態が、「有利期間」に相当しても良い。例えば、パチンコ遊技機1を「ST機」や「確変ループ機」として構成する場合に、大当たり遊技の終了後に移行される高確率状態が、「有利期間」に相当し

50

ても良い。また、例えば、特定遊技状態の制御が開始されてから特定遊技状態の制御が終了するまでの期間が、「有利期間」に相当しても良い。

【0864】

上記各実施形態におけるLOGO3000ボーナス実行回数画像SB2が、「第1回数表示」に相当し、LOGO1500ボーナス実行回数画像SB3が「第2回数表示」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、ボーナス実行回数画像SB1、またはスルーアウトボーナス実行回数画像SB4のうち、一方の回数画像が、「第1回数表示」に相当し、他方の回数画像が、「第2回数表示」に相当しても良い。

【0865】

上記各実施形態において、2回が「複数回」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、3回以上が、「複数回」に相当しても良い。

10

【0866】

上記各実施形態において、演出制御用マイコン91は、2回の大当たり遊技の実行を1回のLOGO3000ボーナス演出の実行としてカウントした。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、演出制御用マイコン91は、3回以上の大当たり遊技の実行を1回のLOGO3000ボーナス演出の実行としてカウントしても良い。

【0867】

上記各実施形態では、1種大当たり遊技の実行が開始される場合、および2種大当たり遊技の実行が開始される場合に、遊技制御用マイコン81によって外部端子板119に大当たり信号の出力状態がONの状態となった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、小当たり遊技の実行が開始される場合に、遊技制御用マイコン81によって外部端子板119に小当たり信号の出力状態がONの状態となっても良い。この場合、小当たり遊技の実行が終了される場合に、遊技制御用マイコン81によって外部端子板119に小当たり信号の出力状態がONの状態からOFFの状態となっても良い。

20

【0868】

上記各実施形態において、LOGOスルーアウトボーナス演出、LOGOスタンダードボーナス演出、およびLOGO3000ボーナス演出が、「特別示唆演出」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、LOGOスルーアウトボーナス演出、LOGOスタンダードボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出、およびLOGO3000ボーナス演出が、「特別示唆演出」に相当しても良い。

30

【0869】

上記各実施形態において、LOGOスタンダードボーナス演出が、「第1特別示唆演出」に相当し、LOGO3000ボーナス演出が、「第2特別示唆演出」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、LOGO1500ボーナス演出が、「第1特別示唆演出」に相当し、LOGO3000ボーナス演出が、「第2特別示唆演出」に相当しても良い。また、例えば、1回の当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行を示唆する演出であれば、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピーカ67から出力される特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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特別示唆演出」に相当しても良い。また、例えば、予め定められた複数回（例えば、2回）の当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行を1回の当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行であるかのように示唆する演出であれば、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピーカ67から出力される特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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特別示唆演出」に相当しても良い。

40

【0870】

上記各実施形態において、LOGOスルーアウトボーナス演出が、「第3特別示唆演出」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、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されるまでに、複数回の大当たり遊技の実行を1回の大当たり遊

50

技の実行であるかのように示唆する演出であれば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される特定のエフェクト画像、スピーカ 6 7 から出力される特定の音声、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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 3 特別示唆演出」に相当しても良い。

【0871】

上記各実施形態において、LOGOスタンダードモードが「第 1 の演出モード」に相当し、LOGO3000モードが「第 2 の演出モード」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、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードが、「第 1 の演出モード」に相当し、LOGOスタンダードモード、またはLOGOスルーアウトモードが、「第 2 の演出モード」に相当しても良い。

10

【0872】

上記各実施形態におけるLOGO3000ボーナス演出は、予め定められた 2 回の大当たり遊技の実行が 1 回の大当たり遊技の実行であるかのように示唆する演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGO3000ボーナス演出は、予め定められた 3 回以上大当たり遊技の実行が 1 回の大当たり遊技の実行であるかのように示唆する演出であっても良い。

【0873】

上記各実施形態における非時短状態が、「不利遊技状態」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、パチンコ遊技機 1 を「ST機」や「確変ループ機」として構成する場合には、低確時短状態が「不利遊技状態」に相当しても良いし、低確率非時短状態が「不利遊技状態」に相当しても良い。

20

【0874】

上記各実施形態において、LOGOスルーアウトモードが「第 3 の演出モード」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スタンダードモード、LOGO3000モード、およびLOGOスルーアウトモードとも異なる他の演出モードが「第 3 の演出モード」に相当しても良い。この場合、他の演出モードに対応したボーナス演出が実行されても良い。

【0875】

上記各実施形態におけるLOGOスルーアウトボーナス演出は、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されるまでに、複数回の大当たり遊技の実行を 1 回の大当たり遊技の実行であるかのように示唆するとともに変動演出の実行中でも、大当たり遊技の実行中であるかのように示唆するボーナス演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOスルーアウトボーナス演出は、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御されるまでに、複数回の大当たり遊技の実行を 1 回の大当たり遊技の実行であるかのように示唆するが、変動演出の実行中は、大当たり遊技の実行中であるかのように示唆しないボーナス演出であっても良い。

30

【0876】

上記各実施形態では、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選となって、実行された大当たり遊技 A のエンディング時間にて、LOGOスルーアウトモード、LOGO3000モード、またはLOGOスタンダードモードのうち、いずれかの演出モードが選択可能であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選となって、実行された大当たり遊技 A のエンディング時間以外でも、LOGOスルーアウトモード、LOGO3000モード、またはLOGOスタンダードモードのうち、いずれかの演出モードが選択可能であっても良い。例えば、非時短状態にて特図 1 の抽選結果が大当たり当選となって、実行された大当たり遊技 A のラウンド遊技中に、LOGOスルーアウトモード、LOGO3000モード、またはLOGOスタンダードモードのうち、いずれかの演出モードが選択可能であっても良い。また、客待ち演出にてLOGOスルーアウトモード、LOGO3000モード、またはLOGOスタンダードモードのうち、いずれかの演出モードが選択可能であっても良い。

40

50

## 【0877】

上記第4実施形態における第1大入賞口30と第2大入賞口35とが、「入賞口」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大入賞口30、または第2大入賞口35のうち、いずれかの入賞口が、「入賞口」に相当しても良い。また、例えば、第1始動口20、または第2始動口21のうち、いずれかの始動口が、「入賞口」に相当しても良い。また、例えば、第1始動口20と第2始動口21とが、「入賞口」に相当しても良い。また、例えば、普通入賞口27が、「入賞口」に相当しても良い。

## 【0878】

上記第4実施形態における入賞アイコン画像NI2が表示される大入賞口入賞報知演出が、「第1入賞演出」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、入賞アイコン画像NI2の表示が消える大入賞口入賞報知演出が、「第1入賞演出」に相当しても良い。また、例えば、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって、スピーカ67から大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に遊技球が入賞されたことを示す特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に遊技球が入賞されたことを示す特定の発光態様で発光させたりする演出などが、「第1入賞演出」に相当しても良い。

## 【0879】

上記第4実施形態における第1擬似保留玉アイコンGH1が表示される演出が、「第2入賞演出」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、第2擬似保留玉アイコンGH2、または第3擬似保留玉アイコンGH3のうち、少なくとも一方の擬似保留玉アイコンが表示される演出が、「第2入賞演出」に相当しても良い。また、例えば、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって、入賞アイコン画像NI2と異なる演出であれば、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピーカ67から出力される特定の音声、枠ランプ66や盤ランプ5を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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入賞演出」に相当しても良い。

## 【0880】

上記第4実施形態の擬似保留玉アイコンGHが表示される演出は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、擬似保留玉アイコンGHが表示される演出は、特図の抽選結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）となる可能性を示唆する演出であっても良い。

## 【0881】

上記第4実施形態では、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞してから所定時間（第4実施形態では、500ms）が経過すると同時に、入賞アイコン画像NI2の表示が開始されて、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞してから特定時間（第4実施形態では、700ms）が経過すると同時に、第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、入賞アイコン画像NI2の表示開始よりも後に、第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されれば、第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されるタイミングは適宜変更可能であっても良い。

## 【0882】

上記第4実施形態における擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する演出画像であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）は、当たり判定の結果が当たり（小当たり、大当たり）である可能性を示唆する演出画像であっても良い。

## 【0883】

上記第4実施形態における2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技と、1種大当たり遊技の1ラウンド目とが、「所定期間」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、2種大当たり遊技の1ラウンド目に相当する小当たり遊技、または1種大当たり遊技の1ラウンド目のうち、いずれ一方が、「所定期間」に相当しても良い。また、例えば、大当たり遊技の1ラウンド以外のラウンドが、「所定期間」に相当しても良い。また、例えば、大当たり遊技のオープニングが、「所定期間」に相当しても良い。また、例えば、大当たり遊技のエンディングが、「所定期間」に相当しても良い。その他、例えば、特別図柄の変動表示中が、「所定期間」に相当しても良い。また、例えば、通常遊技状態、時短状態、高確率状態などが、「所定期間」に相当しても良い。その他、例えば、小当たり遊技が、「所定期間」に相当しても良い。

10

#### 【0884】

上記第4実施形態では、1回の小当たり遊技、1種大当たり遊技の1ラウンド目で、画像表示装置7の表示画面7aにて入賞アイコン画像N I 2が連続して表示可能であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、小当たり遊技、大当たり遊技におけるオープニングで入賞アイコン画像N I 2が表示されて、その後エンディングで入賞アイコン画像N I 2が表示される場合があることが、「連続して第1入賞演出を実行可能」に相当しても良い。また、変動演出の実行中に、第1タイミングで入賞アイコン画像N I 2が表示され、その第1タイミングよりも後の第2タイミングで入賞アイコン画像N I 2が表示される場合があることが、「連続して第1入賞演出を実行可能」に相当しても良い。また、例えば、大当たり遊技における1ラウンド目で入賞アイコン画像N I 2が表示されて、2ラウンド目で入賞アイコン画像N I 2が表示される場合があることが、「連続して第1入賞演出を実行可能」に相当しても良い。

20

#### 【0885】

上記第4実施形態では、1回の小当たり遊技、1種大当たり遊技の1ラウンド目で、画像表示装置7の表示画面7aにて第1擬似保留玉アイコンG H 1が連続して表示可能であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、小当たり遊技、大当たり遊技におけるオープニングで第1擬似保留玉アイコンG H 1が表示されて、その後エンディングで第1擬似保留玉アイコンG H 1が表示される場合があることが、「連続して第2入賞演出を実行可能」に相当しても良い。また、変動演出の実行中に、第1タイミングで第1擬似保留玉アイコンG H 1が表示され、その第1タイミングよりも後の第2タイミングで第1擬似保留玉アイコンG H 1が表示される場合があることが、「連続して第2入賞演出を実行可能」に相当しても良い。また、例えば、大当たり遊技における1ラウンド目で第1擬似保留玉アイコンG H 1が表示されて、2ラウンド目で第1擬似保留玉アイコンG H 1が表示される場合があることが、「連続して第2入賞演出を実行可能」に相当しても良い。

30

#### 【0886】

上記第4実施形態における大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンG H 1の表示が開始されるまでの時間（700ms）は、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから入賞アイコン画像N I 2の表示が開始されるまでの時間（500ms）よりも長くなっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンG H 1の表示が開始されるまでの時間は、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから入賞アイコン画像N I 2の表示が開始されるまでの時間よりも長ければ、遊技に支障をきたさない程度に適宜変更可能である。

40

#### 【0887】

また、上記第4実施形態における大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンG H 1の表示が開始されるまでの時間は、700ms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、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンG H 1の

50

表示が開始されるまでの時間は、遊技に支障をきたさない程度に適宜変更可能である。

【0888】

上記第4実施形態では、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への入賞に応じて表示可能な入賞アイコン画像NI2の個数は、10個であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、10個未満であっても良いし、11個以上であっても良い。

【0889】

上記第4実施形態では、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への入賞に応じて表示可能な第1擬似保留玉アイコンGH1の個数は、8個であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、7個未満であっても良いし、9個以上であっても良い。

10

【0890】

上記第4実施形態における第1始動口20と第2始動口21が、「所定の入球口」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始動口20、または第2始動口21のうち、いずれか一方が、「所定の入球口」に相当しても良い。また、例えば、第1始動口20と第2始動口21とも異なる第3始動口が、「所定の入球口」に相当しても良い。

【0891】

上記第4実施形態における特別図柄が、「識別図柄」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、普通図柄が、「識別図柄」に相当しても良い。

20

【0892】

上記第4実施形態における大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されるまでの時間（700ms）は、第1特別図柄の停止時間（500ms）よりも長く、且つ第2特別図柄の停止時間（500ms）よりも長かった（図8、図86、図87参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されるまでの時間は、第1特別図柄の停止時間、または第2特別図柄の停止時間のうち、何れか一方の停止時間よりは長い構成であっても良い。

【0893】

上記第4実施形態における大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されるまでの時間（700ms）は、特別図柄が当たり図柄（小当たり図柄、大当たり図柄）で停止表示された場合の停止時間よりも長い構成であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に入賞されてから第1擬似保留玉アイコンGH1の表示が開始されるまでの時間は、特別図柄が当たり図柄（小当たり図柄、大当たり図柄）で停止表示された場合の停止時間よりも長い構成であっても良い。

30

【0894】

上記第4実施形態では、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞が行われて、表示される擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）が、「所定のストック画像」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、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞が行われて表示され続ける演出画像であれば、大当たり判定が行われ、その判定結果を示す特別図柄が現在変動表示中であって、その変動表示中の特別図柄に対応する当該アイコンTA、演出保留9A、カットイン予告で用いるカットイン画像、ステップアップ予告で用いる演出画像、エフェクト画像などが、「所定のストック画像」に相当しても良い。

40

【0895】

上記第4実施形態における擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）は、大当たり遊技（1

50

種大当たり遊技、2種大当たり遊技)の1ラウンド目から6ラウンド目まで画像表示装置7の表示画面7aに表示され続けた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、擬似保留玉アイコンGH(第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3)は、大当たり遊技の実行中に表示された場合には、大当たり遊技の終了後の時短状態での変動演出の実行中まで表示され続けても良い。また、擬似保留玉アイコンGH(第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3)は、大当たり遊技の実行中に表示された場合には、次回の大当たり遊技での所定のタイミング(例えば、オープニング時間、エンディング時間、ラウンド遊技中など)まで表示され続けても良い。

【0896】

10

また、上記第4実施形態では、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への遊技球の入賞が行われると、擬似保留玉アイコンGH(第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3)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、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)に遊技球が複数個入賞されたとしても、画像表示装置7の表示画面7aに表示される擬似保留玉アイコンGH(第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3)は1個のみであっても良い。

【0897】

また、上記第4実施形態では、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への遊技球の入賞が行われると、擬似保留玉アイコンGH(第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3)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1擬似保留玉アイコンGH1は、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)への遊技球の入賞に関係なく、画像表示装置7の表示画面7aに表示される場合があっても良い。この場合、例えば、変動演出の実行中、小当たり遊技演出の実行中、大当たり遊技演出の実行中などに、ストック演出の実行タイミングになると、ストック演出の実行が開始されて、画像表示装置7の表示画面7aに第1擬似保留玉アイコンGH1が1個、または複数個表示される構成としても良い。

20

【0898】

上記第4実施形態におけるストック演出は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、ストック演出は、当たり判定の結果が当たり(小当たり、大当たり)である可能性を示唆する演出であっても良い。

30

【0899】

上記第4実施形態では、第2擬似保留玉アイコンGH2と第3擬似保留玉アイコンGH3は、第1擬似保留玉アイコンGH1からの変化を経由することなく、画像表示装置7の表示画面7aに表示されることはなかった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第2擬似保留玉アイコンGH2と第3擬似保留玉アイコンGH3は、第1擬似保留玉アイコンGH1からの変化を経由することなく、大入賞口(第1大入賞口30、第2大入賞口35)に遊技球が入賞されると、画像表示装置7の表示画面7aに表示される場合があっても良い。

40

【0900】

上記第4実施形態では、擬似保留玉アイコンGHの初期態様が、「第1画像態様」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、擬似保留玉アイコンGHの第1特定画像態様が、「第1画像態様」に相当しても良い。

【0901】

また、上記第4実施形態では、擬似保留玉アイコンGHの第1特定画像態様が、「第2画像態様」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、擬似保留玉アイコンGHの第2特定画像態様が、「第2画像態様」に相当しても良い。

【0902】

上記第4実施形態における擬似保留玉アイコンGHの画像態様は、初期態様(「弱」)

50

と、第1特定画像態様（「中」）と、第2特定画像態様（「強」）との3種類であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、擬似保留玉アイコンGHの画像態様は、2種類以下であっても良い。また、例えば、擬似保留玉アイコンGHの画像態様は、4種類以上であっても良い。

【0903】

上記第4実施形態における擬似保留玉アイコンGHの初期態様⇒擬似保留玉アイコンGHの第1特定画像態様⇒擬似保留玉アイコンGHの第2特定画像態様の順に大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高い構成となっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、擬似保留玉アイコンGHの初期態様⇒擬似保留玉アイコンGHの第1特定画像態様⇒擬似保留玉アイコンGHの第2特定画像態様の順に当たり判定の結果が当たり（小当たり、大当たり）となる可能性が高い構成であっても良い。

10

【0904】

上記第4実施形態における第1擬似保留玉アイコンGH1と第2擬似保留玉アイコンGH2と第3擬似保留玉アイコンGH3とは、単に表示される文字が異なる構成であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第1擬似保留玉アイコンGH1が青色で、第2擬似保留玉アイコンGH2が緑色で、第3擬似保留玉アイコンGH3が赤色といったように、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを色によって示唆しても良い。

【0905】

上記第4実施形態におけるアイコン変化示唆演出が、「変化演出」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、演出保留9Aの表示態様を第1表示態様から、その第1表示態様よりも先読み判定の結果が当たりとなる可能性が高い第2表示態様に变化可能なアイコン変化演出が、「変化演出」に相当しても良い。また、例えば、大当たり判定が行われ、その判定結果を示す特別図柄が現在変動表示中であって、その変動表示中の特別図柄に対応する当該アイコンTAの表示態様を第1表示態様から、その第1表示態様よりも当たり判定の結果が当たりとなる可能性が高い第2表示態様に变化可能なアイコン変化演出が、「変化演出」に相当しても良い。

20

【0906】

上記第4実施形態におけるアイコン変化示唆演出は、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって実行される演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、アイコン変化示唆演出は、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞には関係がなく、アイコン変化示唆演出の実行抽選を行い、その抽選の結果が当選であった場合に、アイコン変化示唆演出が実行されても良い。

30

【0907】

上記第4実施形態におけるアイコン変化示唆演出は、大当たり遊技の実行中に実行される演出であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、アイコン変化示唆演出は、変動演出の実行中に実行されても良い。

【0908】

上記第4実施形態にて、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）がメータ表示画像TM（第1メータ表示画像TM1、第2メータ表示画像TM2）に衝突される最終バトル演出が、「特定演出」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、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）が敵キャラクタに衝突される最終バトル演出が、「特定演出」に相当しても良い。また、例えば、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）が初期位置から初期位置とは異なる表示位置に移動される最終バトル演出が、「特定演出」に相当しても良い。

40

50

## 【0909】

上記第4実施形態における敵キャラクタ画像TR（第1敵キャラクタ画像TR1、第2敵キャラクタ画像TR2）が、「特定表示」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、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する演出画像であれば、大当たり判定が行われ、その判定結果を示す特別図柄が現在変動表示中であって、その変動表示中の特別図柄に対応する当該アイコンTA、演出保留9A、カットイン予告で用いるカットイン画像、ステップアップ予告で用いる演出画像、エフェクト画像などが、「特定表示」に相当しても良い。

## 【0910】

上記第4実施形態における敵キャラクタ画像TR（第1敵キャラクタ画像TR1、第2敵キャラクタ画像TR2）は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性を示唆する演出画像であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、敵キャラクタ画像TR（第1敵キャラクタ画像TR1、第2敵キャラクタ画像TR2）は、当たり判定の結果が当たりとなる可能性を示唆する演出画像であっても良い。

10

## 【0911】

上記第4実施形態における敵キャラクタ画像TRには、敵キャラクタAを示す第1敵キャラクタ画像TR1と、敵キャラクタBを示す第2敵キャラクタ画像TR2とがあった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、敵キャラクタ画像TRには、3種類以上の敵キャラクタ画像TRがあっても良い。この場合、例えば、敵キャラクタAを示す第1敵キャラクタ画像TR1と、敵キャラクタBを示す第2敵キャラクタ画像TR2と、敵キャラクタCを示す第3敵キャラクタ画像TR3とがあっても良い。なお、第3敵キャラクタ画像TR3は、第1敵キャラクタ画像TR1と第2敵キャラクタ画像TR2とよりも大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が高いことを示唆する演出画像であっても良いし、第1敵キャラクタ画像TR1と第2敵キャラクタ画像TR2とよりも大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される可能性が低いことを示唆する演出画像であっても良い。また、第3敵キャラクタ画像TR3が決定されると、最終バトル演出にて、敵キャラクタCとの戦闘が行われても良い。

20

## 【0912】

上記第4実施形態では、画像表示装置7の表示画面7aに擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）が表示されている場合に敵キャラクタ画像TR（第1敵キャラクタ画像TR1、第2敵キャラクタ画像TR2）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、画像表示装置7の表示画面7aに擬似保留玉アイコンGH（第1擬似保留玉アイコンGH1、第2擬似保留玉アイコンGH2、第3擬似保留玉アイコンGH3）が表示されていない場合でも、敵キャラクタ画像TR（第1敵キャラクタ画像TR1、第2敵キャラクタ画像TR2）が表示される場合があっても良い。

30

## 【0913】

上記第4実施形態における敵キャラクタ画像TRの初期態様が、「第1表示態様」に相当し、敵キャラクタ画像TRの特殊表示態様が、「第2画像態様」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、敵キャラクタ画像TRの表示態様は、3種類以上であっても良い。この場合、例えば、初期態様と、初期態様よりも大当たり遊技の終了後に時短状態にされる可能性を示唆する第1特殊表示態様と、第1特殊表示態様よりも大当たり遊技の終了後に時短状態にされる可能性を示唆する第2特殊表示態様を含む3種類の表示態様のうち、第1特殊表示態様が、「第1表示態様」に相当し、第2特殊表示態様が、「第2表示態様」に相当しても良い。

40

## 【0914】

上記第4実施形態における敵キャラクタ決定演出では、第1敵キャラクタ画像TR1から第2敵キャラクタ画像TR2に変更可能であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、敵キャラクタ画像TRには、第1敵キャラクタ画像TR1と、第2敵キャラクタ画像TR2と、それ以外の敵キャラクタ画像TRとを含む構成であっても良い

50

。例えば、敵キャラクタ決定演出では、第1敵キャラクタ画像TR1から第2敵キャラクタ画像TR2に変更されて、さらに第2敵キャラクタ画像TR2から第2敵キャラクタ画像TR2よりも大当たり遊技の終了後に時短状態にされる可能性を示唆する第3敵キャラクタ画像TR3に変更される場合があっても良い。この場合、第3敵キャラクタ画像TR3が決定された場合には、バトルボーナス演出の4段階目では、第3敵キャラクタ画像TR3に対応する敵キャラクタとの戦闘が行われる構成であっても良い。

【0915】

上記第4実施形態における敵キャラクタ決定演出では、第1大入賞口30への遊技球の入賞によって、第1敵キャラクタ画像TR1から第2敵キャラクタ画像TR2に変更可能であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、敵キャラクタ決定演出では、所定時間が経過すること、所定のリーチ演出の実行が開始されること、遊技者による演出ボタン63の操作が行われることなどの条件が成立することで、第1敵キャラクタ画像TR1から第2敵キャラクタ画像TR2に変更されても良い。

10

【0916】

上記第4実施形態では、小当たり遊技、1種大当たり遊技の1ラウンド目で、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に遊技球が入賞すると、画像表示装置7の表示画面7aに擬似保留玉アイコンGH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、大当たり遊技の実行中に大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）に遊技球が入賞すると、大当たり遊技のオープニング、大当たり遊技のエンディングなどで擬似保留玉アイコンGHが表示されても良い。また、例えば、小当たり遊技の実行中に第2大入賞口35に遊技球が入賞すると、小当たり遊技のエンディングなどで擬似保留玉アイコンGHが表示されても良い。その他、例えば、大当たり遊技の実行中に普通入賞口27、第1始動口20、第2始動口21などに遊技球が入賞すると、擬似保留玉アイコンGHが表示されても良い。また、例えば、変動演出の実行中に、普通入賞口27、第1始動口20、第2始動口21などに遊技球が入賞すると、擬似保留玉アイコンGHが表示されても良い。

20

【0917】

上記第4実施形態では、大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への遊技球の入賞によって、擬似保留玉アイコンGH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1始動口20、第2始動口21、普通入賞口27などの入賞によって、擬似保留玉アイコンGHが表示されても良い。

30

【0918】

上記第5実施形態における上部装飾部ランプ69が、「発光部」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、枠ランプ66が、「発光部」に相当しても良い。また、盤ランプ5が、「発光部」に相当しても良い。また、例えば、盤可動体15に発光可能なランプを設けた場合には、その盤可動体15に設けたランプが、「発光部」に相当しても良い。

【0919】

上記第5実施形態における虹色が、「特定の発光色」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、特図の抽選結果が当たりであることを示す発光色であれば、白丸、青色、黄色、緑色、赤色、紫色などの発光色が、「特定の発光色」に相当しても良い。

40

【0920】

上記第5実施形態では、特図の抽選結果が当たりであることを示す発光色は虹色の1種類のみであった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図の抽選結果が当たりであることを示す発光色は2種類以上であっても良い。

【0921】

上記第5実施形態における変動演出が、「当否示唆演出」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、特図の抽選結果が当たりであることを示唆する演出であれば、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特定のエフェクト画像、スピー

50

カ 6 7 から出力される特定の音声、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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、「当否示唆演出」に相当しても良い。

【 0 9 2 2 】

上記第 5 実施形態における当たり確定演出画像 O T が表示される当たり確定演出が、「当たり確定演出」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、特図の抽選結果が当たりであることを示す演出であれば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される特定のエフェクト画像、スピーカ 6 7 から出力される特定の音声、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 を特定の発光態様で発光させたりする演出や、演出保留予告、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、「当たり確定演出」に相当しても良い。

10

【 0 9 2 3 】

上記第 5 実施形態では、当たり確定演出の実行中に、必ず上部装飾部ランプ 6 9 は第 1 光量で虹色で発光され続けた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、当たり確定演出の実行中に、上部装飾部ランプ 6 9 は第 1 光量で虹色で発光される場合と、上部装飾部ランプ 6 9 が虹色以外で発光される場合とがあっても良い。

【 0 9 2 4 】

上記第 5 実施形態では、当たり確定演出の実行中、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 光量で虹色で発光された、一方で特定遊技状態である場合には上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 光量に比して光量が多い第 2 光量で虹色で発光された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、当たり確定演出の実行中、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 輝度で虹色で発光され、一方で特定遊技状態である場合には上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 輝度に比して輝度が多い第 2 輝度で虹色で発光されても良い。また、例えば、当たり確定演出の実行中、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に上部装飾部ランプ 6 9 が虹色で点滅される、一方で特定遊技状態である場合には、当たり確定演出の実行中、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合よりも高速で上部装飾部ランプ 6 9 が虹色で点滅されても良い。

20

【 0 9 2 5 】

上記第 5 実施形態では、当たり確定演出の実行中、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 光量で虹色で発光された、一方で特定遊技状態である場合には上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 光量に比して光量が多い第 2 光量で虹色で発光された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、当たり確定演出の実行中、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に上部装飾部ランプ 6 9 が第 2 光量で虹色で発光される、一方で特定遊技状態である場合には上部装飾部ランプ 6 9 が第 2 光量に比して光量が少ない第 1 光量で虹色で発光されても良い。

30

【 0 9 2 6 】

上記第 5 実施形態では、当たり確定演出の実行中、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 光量で虹色で発光された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で仮停止表示された場合に、上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 光量で虹色で発光され、その後演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に、上部装飾部ランプ 6 9 が第 1 光量での虹色の発光から、第 2 光量での虹色の発光に変化されても良い。

40

【 0 9 2 7 】

上記第 5 実施形態における上部装飾部 6 8 が、「特定の装飾部」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、遊技機枠 5 0 に設けられた装飾部であれば、例えば、正面から見て遊技機枠 5 0 の前面枠 5 1 の左方向、右方向、上方向、または下

50

方向のうち、いずれかの方向に設けられた装飾部が、「特定の装飾部」に相当しても良い。また、例えば、正面から見て遊技機枠50の前面枠51の左方向、右方向、上方向、または下方向のうち、2以上の方向に設けられた装飾部が、「特定の装飾部」に相当しても良い。

#### 【0928】

上記第5実施形態における上部装飾部58は、前面枠51から前上方に向かって延出されていた(図108参照)。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、上部装飾部58は、前面枠51から上方に向かって延出されても良い。また、例えば、上部装飾部58は、前面枠51から前方に向かって延出されても良い。その他、例えば、上部装飾部58は、前面枠51から右方向、または左方向のうち、いずれか一方に向かって延出されても良い。また、例えば、前面枠51から前下方に向かって延出されても良い。

10

#### 【0929】

上記第5実施形態における上部装飾部68は、前面枠51の基礎部である上部に取り付け可能であっても良い。上部装飾部68を前面枠51の基礎部である上部に取り付けることで、図107および図108に示すように、上部装飾部68が前面枠51から前上方に延出された状態となっても良い。

#### 【0930】

上記第5実施形態の変更例の上部装飾部ランプ69の発光色である白色が、「第1発光色」であり、上部装飾部ランプ69の発光色である赤色が、「第2発光色」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1発光色よりも遊技者にとって有利な第2発光色であれば、第1発光色は、白色以外の発光色であっても良いし、第2発光色は、赤色以外の発光色であっても良い。

20

#### 【0931】

上記第5実施形態の変更例では、非時短状態である場合には上部装飾部ランプ69の発光色は白色であり、時短状態である場合には上部装飾部ランプ69の発光色は赤色であるため、赤色は白色よりも遊技者にとって有利な発光色であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、低確率状態である場合には上部装飾部ランプ69の発光色は白色であり、高確率状態である場合には上部装飾部ランプ69の発光色は赤色であるため、赤色は白色よりも遊技者にとって有利な発光色であっても良い。また、例えば、通常遊技状態である場合には上部装飾部ランプ69の発光色は白色であり、小当たり遊技の実行中、大当たり遊技の実行中である場合には上部装飾部ランプ69の発光色は赤色であるため、赤色は白色よりも遊技者にとって有利な発光色であっても良い。

30

#### 【0932】

上記第5実施形態の変更例では、大当たり遊技の実行中、小当たり遊技を経て大当たり遊技が実行され得る状態である場合には、上部装飾部ランプ69の発光色が虹色であるため、時短状態である場合の上部装飾部ランプ69の発光色である赤色よりも虹色のほうが遊技者にとって有利であることを示唆した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、10Rの大当たり遊技の実行中、小当たり遊技を経て10Rの大当たり遊技が実行され得る状態である場合には、上部装飾部ランプ69の発光色である虹色であるため、5Rの大当たり遊技の実行中である場合の上部装飾部ランプ69の発光色である赤色よりも虹色のほうが遊技者にとって有利であることを示唆しても良い。また、例えば、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される場合には上部装飾部ランプ69の発光色が虹色であるため、現在の遊技状態が時短状態である場合の上部装飾部ランプ69の発光色である赤色よりも虹色のほうが、遊技者にとって有利であることを示唆しても良い。

40

#### 【0933】

上記第5実施形態のパチンコ遊技機1では、時短状態で上部装飾部ランプ69が赤色で発光された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、低確率時短状態である場合には、上部装飾部ランプ69が緑色で発光され、高確率時短状態である場合には、上部装飾部ランプ69が赤色で発光されても良い。これにより、上部装飾部ランプ69の発光色が緑色であれば低確時短状態に制御されていることを把握させ、上部装飾部ランプ

50

69の発光色が赤色であれば高確率時短状態に制御されていることを把握させることが可能となる。

【0934】

上記第5実施形態と上記第5実施形態の変更例のパチンコ遊技機1では、遊技者、または遊技店の従業員などが操作手段を操作することで、上部装飾部ランプ69の虹色の点灯を止めることが可能であっても良い。

【0935】

上記各実施形態では、第2大入賞口35内の特定領域39への遊技球の通過に基づいて大当たり遊技を実行可能な所謂1種2種混合機として構成であって、特図2の抽選における大当たり当選確率と特図2の抽選における小当たり当選確率とを合算した確率が1/1であるため、時短回数1回の時短状態に制御された場合には、次の大当たり遊技の実行が実質的に確定した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、所謂「ST機」や「確変ループ機」など、1種2種混合機以外のタイプの遊技機としてもよい。ST機や確変ループ機とする場合、当選した特別図柄の種類に基づいて大当たり当選確率が高い高確率状態への移行が決定される所謂「図柄確変機」としてもよいし、Vアタッカー（特定領域を有する大入賞装置）内の特定領域への通過に基づいて高確率状態への移行が決定される所謂「V確変機」としてもよい。

【0936】

上記各実施形態では、初当たり時の大当たり遊技のエンディング時間にて実行されるエンディング演出にて、演出ボタン63の押下操作によって、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうち、いずれかの演出モードが選択され、所定時間（15秒）が経過すると、選択された特定遊技状態演出モードの設定が決定された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、エンディング演出にて、演出ボタン63の押下操作によって、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうち、いずれかの演出モードの設定が決定されても良い。また、例えば、エンディング演出にて、演出ボタン63の押下操作によって、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうち、いずれかの演出モードが選択され、演出ボタン63以外の操作ボタンが操作されると、選択された特定遊技状態演出モードの設定が決定されても良い。

【0937】

上記各実施形態では、初当たり時の大当たり遊技のエンディング時間にて実行されるエンディング演出にて、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうち、いずれかの演出モードが設定された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOスタンダードモード、LOGO3000モード、またはLOGOスルーアウトモードのうちから演出モードが設定可能な状況は、例えば、客待ち演出、変動演出の実行中、小当たり遊技演出、大当たり遊技演出などであっても良い。

【0938】

上記第5実施形態と上記第5実施形態の変更例では、非時短状態にて第1特別図柄が当たり図柄（例えば、大当たり図柄）で停止表示された場合、すなわち、演出図柄8L、8C、8Rが大当たりを示唆する態様で確定的に停止表示された場合に、上部装飾部ランプ69が虹色で発光された。なお、この場合の光量は第1光量であった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、演出図柄8L、8C、8Rが大当たりを示唆する態様で仮停止表示されてから上部装飾部ランプ69が第1光量で虹色で発光され、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行が開始されると同時に上部装飾部ランプ69が第2光量で虹色で発光されても良い。また、例えば、非時短状態にて第1特別図柄が当たり図柄（例えば、大当たり図柄）で停止表示され、第1特別図柄の停止時間が経過するまで、上部装飾部ランプ69が第1光量で虹色で発光されても良い。

【0939】

また上記各実施形態において、特図 1 の抽選結果に、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御する（すなわち非時短状態に制御する）大当たり図柄だけでも良い。

【0940】

また上記各実施形態では、所謂 1 種 2 種混合機として構成したが、実現したい遊技性によっては、1 種大当たりのない所謂ハネモノ（2 種機）としてもよい。すなわち、特図 1 の抽選でも特図 2 の抽選でも所謂「直撃大当たり」に当選し得ない構成としてもよい。

【0941】

また上記各実施形態では、特図 2 の抽選に基づいて所謂「直撃大当たり」に当選し得る構成としたが、特図 2 の抽選に基づいて「直撃大当たり」に当選し得ない構成、すなわち特図 2 の抽選に基づく大当たりは 2 種大当たりのみの構成としてもよい。

10

【0942】

また上記各実施形態では、特図 2 の抽選に基づく小当たり遊技では、必ず V 通過が発生するように第 2 大入賞口 35（開閉部材 37）の開放制御や振分部材 71 の作動制御が行われる構成とした。これに対して、特図 2 の抽選に基づく小当たり遊技では、V 通過することもあるが V 通過しないこともあるような第 2 大入賞口 35 の開放制御や振分部材 71 の作動制御が行われる構成（つまり振分部材 71 が通過許容状態をとっているタイミングと第 2 大入賞口 35 への入賞タイミングがうまく合えば特定領域 39 への通過が生じるが、合わなければ特定領域 39 への通過が生じない構成）としてもよい。

【0943】

また上記各実施形態では、特図 2 の抽選に基づく小当たり遊技の開放パターンを、第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球がその入賞タイミングにかかわらず特定領域 39 を通過する開放パターンとした。しかしながら、正しく遊技している限り（右打ちを継続している限り）小当たり遊技中に必ず特定領域 39 への通過を生じさせることができるのであれば、第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球の全てが特定領域 39 を通過することができる開放パターンでなくてもよい。具体的には例えば、0.1 秒開放を 12 回繰り返す開放パターンとし、1 回～9 回までの開放時に入賞した遊技球は特定領域 39 を通過するが、10 回～12 回までの開放時に入賞した遊技球は非特定領域 70 を通過するように構成してもよい。つまり通過用開放パターンは、第 2 大入賞口 35 への入賞が可能であって第 2 大入賞口 35 へ入賞した遊技球の少なくとも 1 球が特定領域 39 を通過する開放パターンであればよい。なお、この変更例のような開放パターンとする場合には、各開放時に第 2 大入賞口 35 に遊技球が入賞し易くなるように、第 2 大入賞装置の開閉部材を次のようなものにするるとよい。即ち、前後に進退可能であり、前方に出ているときには第 2 大入賞口を閉塞し、後方に退いているときには第 2 大入賞口を開放する進退式のものとするとよい。そして第 2 流路 R2 を流下する遊技球が開閉部材の上面を転動するように配置するとよい。その上で、開閉部材の上面の摩擦係数を高くして（例えばゴムのような弾性力の高い部材を利用した面として）、遊技球が開閉部材の上面をゆっくりと転動するようにしておくるとよい。若しくは、開閉部材の上面を床面とする遊技球の通路上に、遊技球の転動速度を遅くするための突起を設けておいてもよい。

20

30

【0944】

また上記各実施形態では、小当たり遊技の開始時点を基準に、時間で管理された所定の作動パターンに従って、特定領域 39 が開放されるように構成した。これに対して、第 2 大入賞口 35 への入賞球数が予め定められた作動契機入賞球数（例えば 1 球）になったときに、特定領域 39 を開放させる（通過許容状態にする）構成としてもよい。この場合、特 2 V 通過小当たりでは、作動契機入賞球数を例えば「1」とするとよい。このようにすれば、特 2 V 通過小当たり時には、第 2 大入賞口 35 への入賞球を特定領域 39 に通過させることができる。なお、作動契機入賞球数に基づいて振分部材 71 が作動する構成であっても、特定領域 39 が予め定められたタイミングで通過の可否が切り替えられていることにはかわりはない。

40

【0945】

また上記各実施形態では、特図 2 保留の無い構成、すなわち、特図 2 保留の上限記憶数

50

が「0」である構成となっていたが、適宜変更可能である。例えば、遊技に支障をきたさなければ、特図2保留（第2特図保留）の上限記憶数が「1」以上であっても良い。特図2保留の上限記憶数は適宜変更可能である。

#### 【0946】

また上記各実施形態では、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数（時短回数）は、特図1の変動表示が実行されても特図2の変動表示が実行されてもカウントされる合算上限実行回数としたが、この合算上限実行回数とは別に、特図1の変動表示だけをカウント対象とした特図1上限実行回数や、特図2の変動表示だけをカウント対象とした特図2上限実行回数を設け、いずれかの回数が満たされると時短状態が終了するように構成してもよい。なお、特図1上限実行回数や特図2上限実行回数は、合算上限実行回数とは異なる値に設定することができる。また、合算上限実行回数を設けることなく、特図1上限実行回数と特図2上限実行回数とを設け、いずれかの回数が満たされると時短状態が終了するように構成したり、特図2上限実行回数だけを設け、この回数が満たされると時短状態が終了するように構成したりしてもよい。

#### 【0947】

また上記各実施形態では、特図1の抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合よりも、特図2の抽選に基づいて大当たり遊技（2種大当たり遊技を含む）が実行された場合の方が、遊技者が獲得可能な特典が大きい構成としたが、逆若しくは同じであってもよい。なお、遊技者が獲得可能な特典には、大当たり遊技において獲得可能な賞球の量や、大当たり遊技後の遊技状態に関する各種の設定（時短状態に制御されるか否かや、時短状態に制御された場合の時短回数など）が含まれる。

#### 【0948】

また上記各実施形態では、変動演出を行う表示部を、1つの表示装置の表示画面（画像表示装置7の表示画面7a）によって構成したが、2つ以上の表示装置の各表示画面によって構成してもよい。例えば、メイン表示装置としての画像表示装置7の他に、サブ表示装置を備えている構成では、メイン表示装置の表示画面にて演出図柄8L、8C、8Rの変動演出を行い、サブ表示装置の表示画面にて小図柄KZ1、KZ2、KZ3の変動演出を行うように構成してもよい。なお、タッチセンサと液晶表示装置からなるタッチパネルを遊技機枠50に搭載し、このタッチパネルにおける液晶表示装置をサブ表示装置としてもよい。

#### 【0949】

また上記各実施形態では、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて取得する乱数（判定情報）として、大当たり乱数等の4つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たり又は小当たりか否か、大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄の種別、リーチの有無、及び変動パターンを種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

#### 【0950】

13. 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、以下の発明（手段A1～A4に係る発明、手段B1～B4に係る発明、手段C1～C5に係る発明、手段D1～D4に係る発明、手段E1～E5に係る発明、手段F1～F5に係る発明、手段G1～G5に係る発明、手段H1～H5に係る発明）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。

#### 【0951】

<手段A>

手段A1に係る発明は、

所定条件（第1始動口20または第2始動口21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

10

20

30

40

50

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（遊技制御用マイコン 81）と、

所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 91）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が当たりである場合には、特別遊技（大当たり遊技）を実行可能とし

、  
前記特別遊技の実行終了後に、遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）に制御可能とし、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態に制御されることを示す特別演出（LOGO 3000 ボーナス演出）を実行可能とし、

前記判定の結果が当たりとなった場合に前記特別演出が実行される確率を示す第 1 特定割合（10%）を設定可能とし、

前記判定の結果が当たりとなった場合に前記特別演出が実行される確率として前記第 1 特定割合よりも大きい第 2 特定割合（81%）を設定可能とすることを特徴とする遊技機である。

【0952】

この構成の遊技機によれば、当たりとなるか否かの判定の結果が当たりとなった場合に遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御されることを示す特別演出が実行される確率を示す第 1 特定割合に設定された特別演出を遊技者に提供することが可能となる。また、判定の結果が当たりとなった場合に特別演出が実行される確率として第 1 特定割合よりも大きい第 2 特定割合に設定された特別演出を遊技者に提供することも可能となる。これにより、様々な遊技者の好みに合わせて、様々な割合に設定された特別演出を楽しませることが可能となるため、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0953】

手段 A2 に係る発明は、

手段 A1 に記載の遊技機において、

操作可能な操作手段（演出ボタン 63、セレクトボタン 64）を備え、

前記演出制御手段は、

前記操作手段の操作に基づいて、前記第 1 特定割合を設定可能とし、

前記操作手段の操作に基づいて、前記第 2 特定割合を設定可能とすることを特徴とする遊技機である。

【0954】

この構成の遊技機によれば、操作手段の操作に基づいて、第 1 特定割合に設定された特別演出や、第 2 特定割合に設定された特別演出を遊技者に提供することが可能となる。これにより、遊技者自身の好みに合わせて操作手段の操作を行って、第 1 特定割合に設定された特別演出や、第 2 特定割合に設定された特別演出を楽しませることが可能となるため、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0955】

手段 A3 に係る発明は、

手段 A2 に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が当たりである場合には、所定の割合（81%）で前記特別遊技の終了後に前記有利遊技状態に制御可能とし、

前記第 2 特定割合は、前記所定の割合と同じ割合（81%）であることを特徴とする遊技機である。

【0956】

この構成の遊技機によれば、所定の割合で特別遊技の終了後に有利な有利遊技状態に制御されるところ、当たりとなるか否かの判定の結果が当たりとなった場合に特別演出が実行される確率としてその所定の割合と同じ第 2 特定割合まで設定可能な特別演出を遊技者

10

20

30

40

50

に提供することが可能となる。これにより、特定割合を特別遊技の終了後に有利遊技状態に制御される所定の割合と同じ第2特定割合まで設定可能という斬新さによって、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0957】

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、

前記遊技制御手段により前記判定の結果が特定当たり（10R時短大当たりB、10R時短小当たりA、図8参照）である場合には、前記特別遊技の終了後に、前記有利遊技状態に移行されるとともに次の前記特別遊技の実行を確定され、

前記特別演出は、前記特別遊技の終了後に、前記有利遊技状態に制御されるとともに次の前記特別遊技の実行が確定されることを示す演出であることを特徴とする遊技機である。

【0958】

この構成の遊技機によれば、特別遊技の終了後に有利遊技状態に制御されるとともに次の特別遊技の実行が確定されることを示す特別演出を第1特定割合、第2特定割合に設定可能である。これにより、様々な遊技者の好みに合わせた特定割合に設定された特別演出によって、特別遊技の終了後に有利遊技状態に制御されるとともに次の特別遊技の実行が確定される喜びを与えて、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0959】

ところで遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開2018-88993号公報に記載されているように、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が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。特開2018-88993号公報に記載されているパチンコ遊技機では、開閉可能な可変始動口に非時短遊技状態よりも遊技球が入球し易い時短遊技状態（有利遊技状態）になることがある。しかしながら近年では、特開2018-88993号公報に記載されているような遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。上記した手段Aに係る発明は、特開2018-88993号公報に記載の遊技機に対して、「前記判定の結果が当たりとなった場合に前記特別演出が実行される確率を示す第1特定割合を設定可能とし、前記判定の結果が当たりとなった場合に前記特別演出が実行される確率として前記第1特定割合よりも大きい第2特定割合を設定可能とする」という点で相違している。これにより、手段Aに係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0960】

<手段B>

手段B1に係る発明は、

所定条件（第1始動口20または第2始動口21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）が成立することに基づいて、当たりか否かの抽選を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）と、

所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記抽選の結果が当たりである場合に、特別遊技（大当たり遊技）を実行し、

前記特別遊技の終了後に、遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）に移行可能とし、

前記遊技制御手段により前記抽選の結果が特定当たり（10R時短大当たりB、10R時短小当たりA、図8参照）である場合には、前記特別遊技の終了後に、前記有利遊技状態に移行されるとともに次の前記特別遊技の実行を確定され、

前記演出制御手段は、

前記抽選の結果が前記特定当たりである場合には、前記有利遊技状態に移行されるとともに次の前記特別遊技の実行を確定されることを示す確定演出（LOGO3000ボーナス演出）を実行可能とすることを特徴とする遊技機である。

【0961】

この構成の遊技機によれば、確定演出によって、有利遊技状態への移行と次の特別遊技の実行が確定されることを遊技者に把握させることが可能となる。これにより、確定演出によって、遊技者に強い印象を与えるという斬新さによって、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。

【0962】

手段B2に係る発明は、

手段B1に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記抽選の結果が前記特定当たりである場合には、前記特別遊技の終了後に、前記有利遊技状態に移行される可能性を示唆する移行示唆演出（LOGO1500ボーナス演出）を実行可能とし、

前記抽選の結果が前記特定当たりである場合に前記移行示唆演出が実行される可能性と、前記抽選の結果が前記特定当たりである場合に前記確定演出が実行される可能性とが異なる（図80、図85参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0963】

この構成の遊技機によれば、抽選の結果が特定当たりである場合には、特別遊技の終了後に、有利遊技状態に制御される可能性を示唆する移行示唆演出が実行される可能性と確定演出が実行される可能性が異なる。これにより、特別遊技の終了後に有利遊技状態に制御され易さは同じであるのに、移行示唆演出が実行される可能性と確定演出が実行される可能性が異なるという斬新さによって、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。

【0964】

手段B3に係る発明は、

手段B2に記載の遊技機において、

前記有利遊技状態には、前記有利遊技状態の終了条件が異なる複数の有利遊技状態（時短状態A、時短状態B）があり、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技の終了後に、前記複数の有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態（時短状態B）に移行される場合には、前記確定演出を実行し、

前記特別遊技の終了後に、前記複数の有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態（時短状態A）に移行される場合には、前記移行示唆演出を実行可能とすることを特徴とする遊技機である。

【0965】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態の終了条件が異なる有利遊技状態として、第1有利遊技状態と、第2有利遊技状態とがあり、第1有利遊技状態に移行される場合には、必ず確定演出が実行される。一方で第2有利遊技状態に移行される場合には、移行示唆演出が実行される場合がある。これにより、第1有利遊技状態、または第2有利遊技状態のうち、いずれの有利遊技状態に移行されているかによって、確定演出、または移行示唆演出のうち、いずれの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。

【0966】

手段B4に係る発明は、

手段B3に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記抽選の結果を示す特別図柄の変動時間を決定することを可能とし、

10

20

30

40

50

前記特別遊技の終了後に前記第1有利遊技状態に移行された場合に、前記抽選の結果が当たりである場合に決定される前記特別図柄の変動時間は、前記特別遊技の終了後に前記第2有利遊技状態に移行された場合に、前記抽選の結果が当たりである場合に決定される前記特別図柄の変動時間よりも短い（図81参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0967】

この構成の遊技機によれば、第1有利遊技状態に移行されて、抽選の結果が当たりである場合に決定される特別図柄の変動時間の方が、第2有利遊技状態に移行されて、抽選の結果が当たりである場合に決定される特別図柄の変動時間よりも短い。これにより、第2有利遊技状態に移行される場合よりも第1有利遊技状態に移行される場合のほうが、抽選の結果が当たりである場合に特別図柄の変動時間が短縮されることで、特別遊技の終了後から次の特別遊技の実行までをつなぎ目がない印象を遊技者に与えて、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0968】

ところで遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開2018-88993号公報に記載されているように、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が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。特開2018-88993号公報に記載されているパチンコ遊技機では、開閉可能な可変始動口に非時短遊技状態よりも遊技球が入球し易い時短遊技状態（有利遊技状態）になることがある。しかしながら近年では、特開2018-88993号公報に記載されているような遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。上記した手段Bに係る発明は、特開2018-88993号公報に記載の遊技機に対して、「前記抽選の結果が前記特定当たりである場合には、前記有利遊技状態に移行されるとともに次の前記特別遊技の実行を確定されることを示す確定演出を実行可能とする」という点で相違している。これにより、手段Aに係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0969】

<手段C>

手段C1に係る発明は、

所定条件（第1始動口20または第2始動口21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）が成立することに基づいて、当たりか否かの判定を行う遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）と、

所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が当たりである場合に、特別遊技（大当たり遊技）を制御可能とし、

特定条件（非時短状態にて特図の抽選にて時短当たり（時短大当たり（10R時短大当たりB、10R時短大当たりC、図8参照）、時短小当たり（10R時短小当たりA、10R時短小当たりB、図8参照））に基づく大当たり遊技が実行される）が成立することに基づいて、前記特別遊技および遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）が連続して制御され易い特別遊技状態（特定遊技状態）に制御可能とし、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技状態に制御されていることを示唆する示唆演出（LOGOスルーアウトボーナス演出）を実行可能とし、

前記示唆演出の実行中に、前記遊技制御手段により前記特別遊技の実行が終了されても、前記特別遊技状態の制御が継続される場合には、前記示唆演出の実行を継続すること

【0970】

この構成の遊技機によれば、特別遊技および遊技者にとって有利な有利遊技状態が連続して制御され易い特別遊技状態に制御されていることを示唆する示唆演出が特別遊技の実行が終了されても、特別遊技状態の制御が継続される場合には、示唆演出の実行も継続される。これにより、示唆演出によって特別遊技状態が長い時間継続して欲しいという遊技者の気持ちを高めるという斬新な演出を遊技者に提供して、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0971】

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、

10

前記遊技制御手段により前記特別遊技状態に制御される場合には、第1演出モード（LOGOスルーアウトモード）と、前記第1演出モードと異なる第2演出モード（LOGO3000モード）を含む複数の演出モードのうち、一の演出モードを設定可能とし、

前記第1演出モードの実行中に、前記特別遊技が実行されている場合には、前記示唆演出を実行し、

前記第2演出モードの設定中に、前記特別遊技が実行されている場合には、前記特別遊技が実行されていることを示す特別演出（LOGO3000ボーナス演出）を実行することを特徴とする遊技機である。

#### 【0972】

この構成の遊技機によれば、複数の演出モードのうち、第1演出モードの設定中に、特別遊技が実行されている場合には、示唆演出が実行される。一方で、複数の演出モードのうち、第2演出モードの設定中に、特別遊技が実行されている場合には、特別遊技が実行されていることを示す特別演出が実行される。これにより、第1演出モードの設定中に、特別遊技が実行されている場合には、示唆演出を楽しませ、一方で第2演出モードの設定中に、特別遊技が実行されている場合には、特別演出を楽しませることが可能になるという斬新な遊技機の提供によって、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

#### 【0973】

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

30

前記特別遊技が実行されている場合に、前記有利遊技状態の制御が終了となる可能性を示唆する終了示唆演出（図57（E）に示すLOGO3000ボーナス演出の後半演出用敗北演出）を実行した後に、前記有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する特定演出（LOGO3000モード専用復活演出B）を実行可能とし、

前記示唆演出にて前記特定演出が実行される確率と、前記特別演出にて前記特定演出が実行される確率とが異なることを特徴とする遊技機である。

#### 【0974】

この構成の遊技機によれば、第1演出モードの設定中に示唆演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する特定演出が実行される確率と、第2演出モードの設定中に特別演出にて特定演出が実行される確率とが異なる。これにより、設定中の演出モードに応じて、特定演出が実行される確率が異なるという斬新な遊技機の提供によって、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

#### 【0975】

手段C4に係る発明は、  
手段C3に記載の遊技機において、  
前記遊技制御手段は、

特別図柄が特定の当たり態様（「特図2\_\_大当たり図柄C」、「特図2\_\_大当たり図柄D」、「特図2\_\_小当たり図柄a」、「特図2\_\_小当たり図柄b」、図8参照）で停止表示すると、前記特別遊技の終了後に、前記有利遊技状態に制御し、

前記特定の当たり態様には、第1特定の当たり態様（「特図2\_\_大当たり図柄D」、

50

「特図 2 \_\_小当たり図柄 b」、図 8 参照）と、前記第 1 特定の当たり態様と異なる第 2 特定の当たり態様（「特図 2 \_\_大当たり図柄 C」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 a」、図 8 参照）とがあり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 演出モードの設定中に、前記特別図柄が前記第 1 特定の当たり態様、または前記第 2 特定の当たり態様のうち、いずれの特定の当たり態様で停止表示された場合でも、前記示唆演出にて前記有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出（LOGO スルーアウトモード継続演出、図 60（E）、図 63（C-1）参照）を実行し、

前記第 2 演出モードの設定中に、前記特別図柄が前記第 1 特定の当たり態様で停止表示された場合には、前記特別演出にて前記特定演出を実行する、一方で前記第 2 演出モードの設定中に、前記特別図柄が前記第 2 特定の当たり態様で停止表示された場合には、前記特別演出にて前記有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出（LOGO 3000 モード継続演出、図 57（D）参照）を実行することを特徴とする遊技機である。

10

【0976】

この構成の遊技機によれば、第 1 特定の当たり態様と第 2 特定の当たり態様とを含む特定の当たり態様で特別図柄が停止表示されると、特別遊技の終了後に有利遊技状態に制御される。また、第 1 演出モードの設定中に特別図柄で第 1 当たり態様、または第 2 当たり態様のうち、いずれの特定の当たり態様で停止表示された場合でも、示唆演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出が実行される。一方で、第 2 演出モードの設定中に特別図柄で第 1 当たり態様が停止表示された場合には特別演出にて特定演出が実行され、特別図柄で第 2 当たり態様が停止表示された場合には特別演出にて有利遊技状態の制御が継続となることを示唆する継続示唆演出が実行される。これにより、当たり態様ではなく、演出モードに応じて、継続示唆演出、または特定演出のうち、いずれの演出が実行される場合、または継続示唆演出のみが実行される場合に变化させることが可能となる斬新な遊技機の提供によって、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0977】

手段 C5 に係る発明は、

手段 C2 から手段 C4 のいずれかに記載の遊技機において、

30

前記演出制御手段は、

遊技者による所定操作（演出ボタン 63 の押下操作）に基づいて、前記複数の演出モードのうちから、前記第 1 演出モードを設定可能とし、

前記所定操作に基づいて、前記複数の演出モードのうちから、前記第 2 演出モードを設定可能とすることを特徴とする遊技機である。

【0978】

この構成の遊技機によれば、複数の演出モードのうち、遊技者による所定操作に基づいて、示唆演出が実行される第 1 演出モード、示唆演出が実行されず、特別演出が実行される第 2 演出モードを設定可能である。これにより、遊技者自身の好みに合わせて、示唆演出が実行される第 1 演出モード、特別演出が実行される第 2 演出モードを選ばせることが可能になるという斬新な遊技機の提供によって、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0979】

ところで遊技機の 1 つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開 2018-88993 号公報に記載されているように、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が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。特開 2018-88993 号公報に記載されているパチンコ遊技機では、開閉可能な可変始動口に非時短遊技状態よりも遊技球が入球し易い時短遊技状態（有利遊技状態）になることがある。しかしながら近年では、特開 2018-88993 号公報に記載されてい

50

るような遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。上記した手段Cに係る発明は、特開2018-88993号公報に記載の遊技機に対して、「前記特別遊技状態に制御されていることを示唆する示唆演出を実行可能とし、前記示唆演出の実行中に、前記遊技制御手段により前記特別遊技の実行が終了されても、前記特別遊技状態の制御が継続される場合には、前記示唆演出の実行を継続すること」という点で相違している。これにより、手段Aに係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0980】

<手段D>

手段D1に係る発明は、

所定条件（第1始動口20または第2始動口21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）が成立することに基づいて、特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）と、

前記特別遊技の実行中であることを示唆する特別演出（LOGOスタンダードボーナス演出、LOGO3000ボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出、LOGOスルーアウトボーナス演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備えた遊技機（パチンコ遊技機1）において、

前記遊技制御手段は、

前記特別遊技の終了後に、遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）に制御可能とし、

前記特別演出には、第1特別演出（LOGOスタンダードボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出）と、前記第1特別演出と異なる第2特別演出（LOGO3000ボーナス演出、LOGOスルーアウトボーナス演出）とがあり、

前記演出制御手段は、

遊技者にとって有利な有利期間（特定遊技状態）の終了に基づいて、当該有利期間での前記第1特別演出の実行回数を示す第1回数表示（ボーナス実行回数画像SB1、LOGO1500ボーナス実行回数画像SB3）を実行可能とし、

前記有利期間の終了に基づいて、当該有利期間での前記第2特別演出の実行回数を示す第2回数表示（LOGO3000ボーナス実行回数画像SB2、スルーアウトボーナス実行回数画像SB4）とを実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0981】

この構成の遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利期間の終了に基づいて、当該有利期間での第1特別演出の実行回数を示す第1回数表示と、当該有利期間での第2特別演出の実行回数を示す第2回数表示とが区別されて実行される。これにより、有利期間での第1特別演出の実行回数と、有利期間での第2特別演出の実行回数とを明確に把握させ易くするという斬新な遊技機を提供することが可能となる。

【0982】

手段D2に係る発明は、

手段D1に記載の遊技機において、

前記第1特別演出は、1回の前記特別遊技の実行を示唆する演出（LOGOスタンダードボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出）であり、

前記第2特別演出は、複数回の前記特別遊技の実行を1回の前記特別遊技の実行であるかのように示唆する演出（LOGO3000ボーナス演出）であることを特徴とする遊技機である。

【0983】

この構成の遊技機によれば、第1特別演出によって、1回の特別遊技の実行であると遊技者に見せることが可能となり、第2特別演出によって、複数回の特別遊技の実行を1回の特別遊技の実行であるかのように遊技者に見せることが可能となる。これにより、実行

10

20

30

40

50

される特別演出に応じて、遊技者に様々な見せ方によって、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。

【0984】

手段D3に係る発明は、

手段D1に記載の遊技機において、

前記第1特別演出は、1回の前記特別遊技の実行を示唆する演出（LOGOスタンダードボーナス演出、LOGO1500ボーナス演出）であり、

前記第2特別演出は、前記有利期間での演出を1回の前記特別遊技の実行であるかのように示唆する演出（LOGOスルーアウトボーナス演出）であることを特徴とする遊技機である。

10

【0985】

この構成の遊技機によれば、第1特別演出によって、1回の特別遊技の実行であると遊技者に見せることが可能となり、第2特別演出によって、有利期間での演出を1回の特別遊技の実行であるかのように遊技者に見せることが可能となる。これにより、実行される特別演出に応じて、遊技者に様々な見せ方によって、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。

【0986】

手段D3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、

前記遊技制御手段による1回の前記特別遊技の実行を1回の前記第1特別演出の実行としてカウントし（ステップS4703、図37参照）、

前記遊技制御手段による複数回の前記特別遊技の実行を1回の前記第2特別演出の実行としてカウントする（ステップS4706、図37参照）ことを特徴とする遊技機である。

20

【0987】

この構成の遊技機によれば、1回の特別遊技の実行を1回の第1特別演出の実行としてカウントされ、複数回の特別遊技の実行を1回の第2特別演出の実行としてカウントされる。これにより、区別して表示された第1回数表示と第2回数表示とが正確にそれぞれの特別演出の実行回数を把握させることが可能になるように制御することが可能となる。

【0988】

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、

前記遊技機の外部に信号を出力可能な外部端子部（外部端子板119）を備え、

前記遊技制御手段は、

所定の入球口（第2始動口21）への遊技球の入球に基づいて、当たりとなるか否かの判定を行い、

前記判定の結果が当たりである場合に、前記特別遊技を実行可能とし、

前記判定の結果が当たりとなるごとに、前記第1特別演出、または前記第2特別演出のいずれが実行される場合でも、前記外部端子部に当たり中信号を出力可能であることを特徴とする遊技機である。

30

40

【0989】

この構成の遊技機によれば、当たりとなるか否かの判定の結果が当たりとなるごとに、第1特別演出、または第2特別演出のいずれが実行される場合でも、遊技制御手段により遊技機の外部に信号を出力可能な外部端子部に当たり中信号が出力される。これにより、第1特別演出、または第2特別演出のいずれを遊技者に見せる場合でも、当たりとなるか否かの判定の結果が当たりとなった回数を外部に正しく伝えることが可能となる。

【0990】

ところで遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開2018-88993号公報に記載されているように、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が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果

50

を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。特開 2018-88993 号公報に記載されているパチンコ遊技機では、開閉可能な可変始動口に非時短遊技状態よりも遊技球が入球し易い時短遊技状態（有利遊技状態）になることがある。しかしながら近年では、特開 2018-88993 号公報に記載されているような遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御可能な遊技機に対して、斬新さが求められている。上記した手段 D に係る発明は、特開 2018-88993 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技者にとって有利な有利期間の終了に基づいて、当該有利期間での前記第 1 特別演出の実行回数を示す第 1 回数表示を実行可能とし、前記有利期間の終了に基づいて、当該有利期間での前記第 2 特別演出の実行回数を示す第 2 回数表示とを実行可能である」という点で相違している。これにより、手段 A に係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【0991】

<手段 E>

手段 E 1 に係る発明は、

所定条件（第 1 始動口 20 または第 2 始動口 21 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）が成立することに基づいて、特別遊技を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 81）と、

前記特別遊技が実行されていることを示唆する特別示唆演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 91）と、を備え、

20

前記特別示唆演出には、第 1 特別示唆演出（LOGO スタンダードボーナス演出）と、前記第 1 特別示唆演出と異なる第 2 特別示唆演出（LOGO 3000 ボーナス演出）とがあり、

前記演出制御手段は、

第 1 の演出モード（LOGO スタンダードモード）と、前記第 1 の演出モードと異なる第 2 の演出モード（LOGO 3000 モード）とを含む複数の演出モードのうちから、一の演出モードを設定可能とし、

前記第 1 の演出モードを設定している場合には、前記第 1 の演出モードに対応した前記第 1 特別示唆演出を実行可能とし、

30

前記第 2 の演出モードを設定している場合には、前記第 2 の演出モードに対応した前記第 2 特別示唆演出を実行可能とすることを特徴とする遊技機である。

【0992】

この構成の遊技機によれば、設定された第 1 の演出モードが設定されている場合ではその第 1 の演出モードに対応した第 1 特別示唆演出によって、特別遊技が実行されていることを把握させることが可能となる。一方で、設定された第 2 の演出モードが設定されている場合ではその第 2 の演出モードに対応した第 2 特別示唆演出によって、特別遊技が実行されていることを把握させることが可能となる。これにより、遊技者の好みに合わせて設定された演出モードに対応した特別示唆演出によって特別遊技が実行されていることを把握させて楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0993】

手段 E 2 に係る発明は、

手段 E 1 に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

所定の入球口（第 2 始動口 21）への遊技球の入球に基づいて、当たりとなるか否かの判定（特図 2 大当たり判定処理(S1002)）を行い、

前記判定の結果が当たりである場合には、前記特別遊技を実行し、

前記特別遊技の終了後に、遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）に制御可能とし、

前記第 1 特別示唆演出は、1 回の前記特別遊技の実行を示唆する演出であり、

50

前記第2特別示唆演出は、予め定められた複数回の前記特別遊技の実行が1回の前記特別遊技の実行であるかのように示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。

【0994】

この構成の遊技機によれば、第1特別示唆演出によって、1回の特別遊技の実行であると遊技者に見せることが可能となり、第2特別示唆演出によって、予め定められた複数回の特別遊技の実行を1回の特別遊技の実行であるかのように遊技者に見せることが可能となる。これにより、実行される特別示唆演出に応じて、遊技者に様々な見せ方によって、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。

【0995】

手段E3に係る発明は、

手段E2に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な不利遊技状態（非時短状態）に制御可能とし、

前記演出制御手段は、

前記複数の演出モードのうちから、前記第1の演出モードと前記第2の演出モードとも異なる第3の演出モード（LOGOスルーアウトモード）を設定可能とし、

前記第3の演出モードを設定している場合に、前記第3の演出モードに対応した第3特別示唆演出（LOGOスルーアウトボーナス演出）を実行可能とし、

前記第3特別示唆演出は、前記特別遊技の終了後に前記不利遊技状態に制御されるまでに1回、または複数回の前記特別遊技の実行を1回の前記特別遊技の実行であるかのように示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。

【0996】

この構成の遊技機によれば、設定された第3の演出モードが設定されている場合では第3特別示唆演出によって、特別遊技の終了後に有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な不利遊技状態に制御されるまでに1回、または複数回の特別遊技の実行が1回の特別遊技であるかのように遊技者に見せることが可能となる。これにより、第3特別示唆演出によって、どこまで1回の特別遊技の実行が継続されていくのだろうか、と遊技者をドキドキ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。

【0997】

手段E4に係る発明は、

手段E3に記載の遊技機において、

前記遊技機の外部に信号を出力可能な外部端子部（外部端子板119）を備え、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が当たりとなるごとに、前記第2特別示唆演出、または前記第3特別示唆演出のいずれが実行される場合でも、前記外部端子部に当たり中信号を出力可能であることを特徴とする遊技機である。

【0998】

この構成の遊技機によれば、当たりとなるか否かの判定の結果が当たりとなるごとに、複数回の特別遊技が1回の特別遊技の実行であるかのように示唆する第2特別示唆演出、または第3特別示唆演出のいずれが実行される場合でも、遊技制御手段により遊技機の外部に信号を出力可能な外部端子部に当たり中信号が出力される。これにより、第2特別示唆演出、または第3特別示唆演出のいずれを遊技者に見せる場合でも、当たりとなるか否かの判定の結果が当たりとなった回数を外部に正しく伝えることが可能となる。

【0999】

手段E5に係る発明は、

手段E2から手段E4のいずれかに記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が特定の当たり（10R時短大当たりA、図8）であった場合には、前記特別遊技の終了後に前記有利遊技状態に制御し、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、

前記特定の当たりに基づく前記特別遊技の実行中に、前記複数の演出モードのうちから、一の演出モードを設定可能とすることを特徴とする遊技機である。

【1000】

この構成の遊技機によれば、特定の当たりに基づく特別遊技の実行中に、第1の演出モードが設定される場合や、第2の演出モードが設定される場合がある。これにより、特定の当たりに基づく特別遊技の実行中に、遊技者の好みに合った演出モード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。

【1001】

ところで遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開2008-119399号公報に記載されているように、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が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。特開2008-119399号公報に記載されているパチンコ遊技機では、大当たり遊技（特別遊技）の実行中であることを示唆する大当たり遊技演出（特別示唆演出）が実行されることがある。しかしながら近年では、特開2008-119399号公報に記載されているような特別遊技の実行中であることを示唆する特別示唆演出を実行可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。上記した手段Eに係る発明は、特開2008-119399号公報に記載の遊技機に対して、「前記第1の演出モードを設定している場合には、前記第1の演出モードに対応した前記第1特別示唆演出を実行し、前記第2の演出モードを設定している場合には、前記第2の演出モードに対応した前記第2特別示唆演出を実行する」という点で相違している。これにより、手段Eに係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【1002】

<手段F>

手段F1に係る発明は、

遊技球が入賞可能な入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）と、

所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、前記入賞口への遊技球の入賞が行われたことを示す第1入賞演出（大入賞口入賞報知演出）を実行可能とし、

前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、前記第1入賞演出と異なる第2入賞演出（第1擬似保留玉アイコンGH1を表示する演出）を実行可能とし、

前記第1入賞演出の実行開始よりも後に、前記第2入賞演出の実行を開始可能である（図86、図87参照）ことを特徴とする遊技機である。

【1003】

この構成の遊技機によれば、入賞口への遊技球の入賞が行われると、第1入賞演出の実行開始よりも後に、第2入賞演出の実行を開始させることが可能となる。これにより、第1入賞演出の実行開始を楽しませた後に、第2入賞演出の実行開始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。

【1004】

手段F2に係る発明は、

手段F1に記載の遊技機において、

所定条件（第1始動口20または第2始動口21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）が成立することに基づいて、遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）を備え、

前記第2入賞演出は、前記有利遊技状態に制御される可能性を示唆する演出であること

を特徴とする遊技機である。

【1005】

この構成の遊技機によれば、入賞口への遊技球の入賞が行われると、第1入賞演出の実行開始よりも後に、有利遊技状態に制御される可能性を示唆する第2入賞演出の実行を開始させることが可能となる。これにより、第1入賞演出の実行開始を楽しませた後に、第2入賞演出によって、有利遊技状態に制御される可能性を把握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。

【1006】

手段F3に係る発明は、

手段F2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

所定期間（小当たり遊技、1種大当たり遊技の1ラウンド目）での前記入賞口への遊技球の入賞に応じて、連続して前記第1入賞演出を実行可能とし、

前記所定期間での前記入賞口への遊技球の入賞に応じて、連続して前記第2入賞演出を実行可能とし、

前記入賞口への遊技球の入賞が行われてから前記第2入賞演出の実行開始までの時間（700ms）は、前記入賞口への遊技球の入賞が行われてから前記第1入賞演出の実行開始までの時間（500ms）よりも長いことを特徴とする遊技機である。

【1007】

この構成の遊技機によれば、入賞口への遊技球の入賞が行われてから第2入賞演出の実行開始までの時間が第1入賞演出の実行開始までの時間よりも長いため、第1入賞演出の実行が開始されるよりも遅れて第2入賞演出の実行が開始されることになる。これにより、所定期間での入賞口への遊技球の入賞に応じて、連続して第1入賞演出と第2入賞演出とが実行される場合でも、必ず第1入賞演出の実行開始を認識させた後に、次に第2入賞演出の実行開始を遊技者に認識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。

【1008】

手段F4に係る発明は、

手段F3に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定期間での前記入賞口への遊技球の入賞に応じて、連続して前記第1入賞演出を第1所定回数（10回）まで実行するとともに、連続して前記第2入賞演出を前記第1所定回数と異なる第2所定回数（8回）まで実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【1009】

この構成の遊技機によれば、所定期間での入賞口への遊技球の入賞に応じて、連続して第1所定回数の第1入賞演出が実行されて、連続して第1所定回数と異なる第2所定回数の第2入賞演出が実行される場合でも、第1入賞演出の実行開始を認識させた後に、次に第2入賞演出の実行開始を遊技者に認識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。

【1010】

手段F5に係る発明は、

手段F3に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

所定の入球口（第1始動口20、第2始動口21）への遊技球の入賞に基づいて、当たりか否かの判定を行い、

前記判定の結果が当たりであることを示す識別図柄（特別図柄）の変動表示を経て停止表示し、停止表示から所定の確定時間（500ms）を経た場合に、前記入賞口を開放可能な特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行可能とし、

前記入賞口への遊技球の入賞が行われてから前記第2入賞演出の実行開始までの時間は

10

20

30

40

50

、前記所定の確定時間よりも長いことを特徴とする遊技機である。

【1011】

この構成の遊技機によれば、特別遊技にて開放可能な入賞口への遊技球の入賞が行われてから第2入賞演出の実行が開始されるまでの時間は、当たりであることを示す識別図柄の所定の確定時間よりも長くなっているため、第2入賞演出の実行が開始されるまでの時間が特殊な時間であることを遊技者に認識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。

【1012】

ところで遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開2012-213560号公報に記載されているように、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が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。大当たり遊技での大入賞口への入賞に応じて大入賞口に遊技球が入賞されたことを示す入賞演出が実行される。しかしながら近年では、特開2012-213560号公報に記載されているような入賞口への遊技球の入賞が行われたことを示す入賞演出を実行可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。上記した手段Fに係る発明は、特開2012-213560号公報に記載の遊技機に対して、「前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、前記第1入賞演出と異なる第2入賞演出を実行可能とし、前記第1入賞演出の実行開始よりも後に、前記第2入賞演出の実行を開始可能である」という点で相違している。これにより、手段Fに係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

20

【1013】

＜手段G＞

手段G1に係る発明は、

遊技球が入賞可能な入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）と、

所定条件（第1始動口20または第2始動口21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）が成立することに基づいて、遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）と、

30

所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、所定のストック画像（擬似保留玉アイコンGH）を表示可能とし、

前記ストック画像を用いて、前記有利遊技状態に制御される可能性を示唆する示唆演出（ストック演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【1014】

この構成の遊技機によれば、入賞口への遊技球の入賞が行われて、表示される所定のストック画像によって、遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を視覚的に楽しませることが可能となる。これにより、入賞口に遊技球を入賞させることを楽しませながら、示唆演出によって有利遊技状態に制御されるか否かにドキドキ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。

40

【1015】

手段G2に係る発明は、

手段G1に記載の遊技機において、

前記ストック画像の画像態様には、第1画像態様（初期態様）と、前記第1画像態様よりも前記有利遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆する第2画像態様（第1特定画像態様）とがあり、

前記演出制御手段は、

前記示唆演出では、前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、表示中の前記第1画

50

像態様の前記ストック画像を前記第2画像態様の前記ストック画像に変化させることが可能な変化演出（アイコン変化示唆演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【1016】

この構成の遊技機によれば、変化演出によって、表示中の第1画像態様の所定のストック画像が有利遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆する第2画像態様の所定のストック画像に変化される場合があるため、入賞口への遊技球の入賞をより楽しませることが可能となる。これにより、入賞口に遊技球が入賞されて実行される変化演出によって、視覚的に楽しませて、有利遊技状態に制御されるか否かにドキドキさせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【1017】

手段G3に係る発明は、

手段G2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記変化演出の実行後に、表示中の前記ストック画像の画像態様を用いて、前記有利遊技状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（最終バトル演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【1018】

この構成の遊技機によれば、所定のストック画像の第1画像態様、所定のストック画像の第2画像態様が用いられて、有利遊技状態に制御されるか否かを示唆する特定演出が実行される。これにより、変化演出の実行が終了した後に、所定のストック画像の画像態様が第1画像態様、第2画像態様であるかに注目させた状況で、特定演出によって有利遊技状態に制御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。

20

【1019】

手段G4に係る発明は、

手段G2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記ストック画像の表示中に、前記有利遊技状態に制御される可能性を示唆する特定表示（敵キャラクタ画像TR）を実行可能とし、

30

前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、実行中の第1表示態様（初期態様）の前記特定表示を前記第1表示態様よりも前記有利遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆する第2表示態様（特殊表示態様）の前記特定表示に変化可能であることを特徴とする遊技機である。

【1020】

この構成の遊技機によれば、所定のストック画像の表示中に実行される特定表示の第1表示態様が、入賞口への遊技球の入賞が行われると、有利遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆する第2表示態様に変化される。これにより、入賞口への入賞によって、所定のストック画像の画像態様だけでなく特定表示の表示態様も変化されるため、遊技者をより視覚的に楽しませることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【1021】

手段G5に係る発明は、

手段G1から手段G4のいずれかに記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

所定の入球口（第1始動口20、第2始動口21）への遊技球の入球に基づいて、当たりか否かの判定を行うことを可能とし、

前記判定の結果が当たりである場合には、前記入賞口を開放可能な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能とし、

前記特別遊技の終了後に、前記有利遊技状態に制御可能とし、

前記演出制御手段は、

50

前記特別遊技にて前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、前記ストック画像を表示可能とすることを特徴とする遊技機である。

【1022】

この構成の遊技機によれば、入賞口が開放可能な特別遊技にてその入賞口への遊技球の入賞が行われて表示される所定のストック画像によって、示唆演出を視覚的に楽しませることが可能となる。これにより、特別遊技にて入賞口に遊技球を入賞させることを楽しませながら、示唆演出によって有利遊技状態に制御されるか否かにドキドキ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。

【1023】

ところで遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開2004-033631号公報に記載されているように、特図ゲームの結果として導出表示された表示結果が、同じ種類の図柄が揃ったものであれば、大当たり遊技が実行される。特開2004-033631号公報に記載されている遊技機では、大当たり遊技の終了後に時短状態（有利遊技状態）に制御される場合がある。しかしながら近年では、特開2004-033631号公報に記載されているような時短状態に制御可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。上記した手段Gに係る発明は、特開2004-033631号公報に記載の遊技機に対して、「前記入賞口への遊技球の入賞が行われると、所定のストック画像を表示可能とし、前記ストック画像を用いて、前記有利遊技状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行可能である」という点で相違している。これにより、手段Gに係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【1024】

<手段H>

手段H1に係る発明は、

所定条件（第1始動口20または第2始動口21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（遊技制御用マイコン81）と、

発光可能な発光部（上部装飾部ランプ69）と、

前記発光部を発光させることが可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記判定の結果が当たりである場合に、特別遊技（大当たり遊技）を実行可能とし、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技の実行中に、前記発光部を前記判定の結果が当たりであることを示す特定の発光色（虹色）で発光させることを可能とし、

前記判定の結果を示唆する当否示唆演出（変動演出）を実行可能とし、

前記当否示唆演出にて、前記判定の結果が当たりであることを示す当たり確定演出（当たり確定演出）の実行中に、前記発光部を前記特定の発光色で発光させることを可能であることを特徴とする遊技機である。

【1025】

この構成の遊技機によれば、発光部の当たりを示す特定の発光色によって、特別遊技の実行中と当否示唆演出での当たり報知演出の実行中を視覚的に楽しませることが可能となる。これにより、特別遊技の実行中だけでなく、判定の結果が当たりである場合も、特定の発光色によって、当たり確定演出の実行中、特別遊技の実行中における遊技者の気持ちを盛り上げて、遊技興趣を高めることが可能となる。

【1026】

手段H2に係る発明は、

手段H1に記載の遊技機において、

前記特別遊技の実行中に発光される前記発光部の光量（第2光量）と、前記当たり確定

10

20

30

40

50

演出の実行中に発光される前記発光部の光量（第1光量）とが異なることを特徴とする遊技機である。

【1027】

この構成の遊技機によれば、当たり確定演出の実行中と特別遊技の実行中とで、特定の発光色で発光されているが発光部の光量が異なるため、より視覚的に楽しませることが可能となる。これにより、特定の発光色で発光されている発光部の光量によって、当たり確定演出の実行中と特別遊技の実行中での遊技者の気持ちに差が生じることになり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【1028】

手段H3に係る発明は、

手段H1に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

特定条件（非時短状態にて特図の抽選にて時短当たり（時短大当たり（10R時短大当たりB、10R時短大当たりC、図8参照）、時短小当たり（10R時短小当たりA、10R時短小当たりB、図8参照））に基づく大当たり遊技が実行される）が成立することに基づいて、遊技者にとって有利な有利遊技状態（時短状態）に制御可能とし、

前記発光部の発光色には、第1発光色（白色）と、前記第1発光色よりも遊技者にとって有利な第2発光色（赤色）とがあり、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態に制御されている場合には、前記発光部を前記第2発光色で発光させることを可能であることを特徴とする遊技機である。

【1029】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態に制御されている場合には、発光部が第1発光色よりも遊技者にとって有利な第2発光色で発光されるため、有利遊技状態に制御されていることを視覚的に楽しませることが可能となる。これにより、有利遊技状態に制御されている場合には第2発光色に遊技者を注目させて、有利遊技状態での遊技者の気持ちを盛り上げ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。

【1030】

手段H4に係る発明は、

手段H3に記載の遊技機において、

前記特定の発光色は、前記第2発光色よりも遊技者にとって有利であることを示唆する発光色であることを特徴とする遊技機である。

【1031】

この構成の遊技機によれば、特定の発光色が第2発光色よりも遊技者にとって有利であることを示唆する発光色であることを把握させることが可能となる。これにより、発光部が第1発光色、第2発光色で発光されるか否かよりも、発光部特定の発光色で発光されるか否かにドキドキさせて、遊技興趣を高めることが可能となる。

【1032】

手段H5に係る発明は、

手段H1から手段H4のいずれかに記載の遊技機において、

開閉可能な遊技機枠（遊技機枠50）を備え、

前記遊技機枠は、当該遊技機枠を装飾するとともに前記発光部を有する特定の装飾部（上部装飾部68）を設け、

前記特定の装飾部は、前記遊技機枠から所定方向（前上方、図108参照）に延出していることを特徴とする遊技機である。

【1033】

この構成の遊技機によれば、開閉可能な遊技機枠を装飾するとともに発光部を有する特定の装飾部が遊技機枠から所定方向に延出されている。これにより、遊技機枠から所定方向に延出されている特定の装飾部が有する発光部の特定の発光色を一目で判別させることが可能となる。そのため、発光部の発光色によって、遊技機の周囲にいる遊技客などに当

10

20

30

40

50

たり確定演出の実行中、特別遊技の実行中であることを認識させて、遊技店を盛り上げ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。

【1034】

ところで遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、例えば、特開2000-024230号公報に記載されているように、遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、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が行われる。大当たり判定が行われて、図柄表示器に大当り図柄の組み合わせとなることで、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。また、特開2000-024230号公報に記載されている図柄表示器に表示される図柄が大当り図柄の組合せとなる可能性があるときに、パチンコ遊技機の上部に設けられた枠ランプ（発光部）を点滅表示させる。しかしながら近年では、特開2000-024230号公報に記載されているような発光部を発光可能な遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。上記した手段Hに係る発明は、特開2000-024230号公報に記載の遊技機に対して、「前記特別遊技の実行中に、前記発光部を前記判定の結果が当たりであることを示す特定の発光色で発光させることを可能とし、前記判定の結果を示唆する当否示唆演出を実行可能とし、前記当否示唆演出にて、前記判定の結果が当たりであることを示す当たり確定演出の実行中に、前記発光部を前記特定の発光色で発光させる」という点で相違している。これにより、手段Hに係る発明は、「遊技興趣を高めることが可能となる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

20

【符号の説明】

【1035】

- 1 … パチンコ遊技機
- 20 … 第1始動口
- 21 … 第2始動口
- 30 … 第1大入賞口
- 35 … 第2大入賞口
- 39 … 特定領域
- 50 … 遊技機枠
- 68 … 上部装飾部
- 69 … 上部装飾部ランプ
- 81 … 遊技制御用マイコン
- 91 … 演出制御用マイコン
- 100 … 画像制御基板
- 119 … 外部端子板

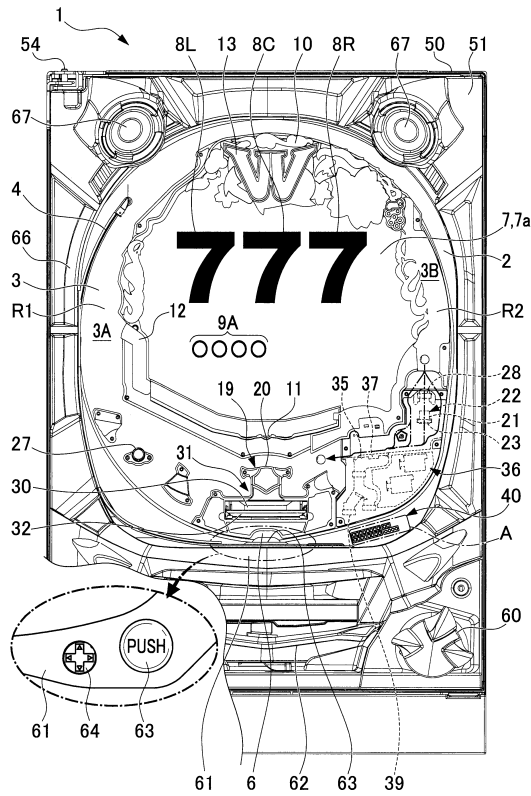
30

40

50

【図面】

【図 1】





【図 9】

(A)普通図柄当たり判定テーブル

| 状態    | 普通図柄<br>乱数値 | 判定結果 | 備考           |
|-------|-------------|------|--------------|
| 非時短状態 | 1〜65535     | 当たり  | 当たり確率は<br>共通 |
|       | 0           | ハズレ  |              |
| 時短状態  | 1〜65535     | 当たり  |              |
|       | 0           | ハズレ  |              |

(B)普通図柄変動パターン判定テーブル

| 状態    | 普通図柄の<br>変動時間(ms) | 普通図柄の<br>停止時間(ms) |
|-------|-------------------|-------------------|
| 非時短状態 | 60000             | 500               |
| 時短状態  | 1000              | 500               |

(C)電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

| 状態    | 普通図柄の種類 | 参照テーブル         | 開放回数<br>(回) | 開放時間<br>(秒)/回 | インターバル<br>時間(秒) |
|-------|---------|----------------|-------------|---------------|-----------------|
| 非時短状態 | 普通当たり図柄 | 電チュー開放<br>TBL1 | 1           | 0.05          | -               |
| 時短状態  |         | 電チュー開放<br>TBL2 | 2           | 2.5           | 1.0             |

【図 10】

(A)特図変動パターン判定テーブル(非時短状態)

| 特図  | 当たり判定結果 | リーチ判定結果 | 保留球数 | 振分率<br>(%) | 特図変動<br>パターン | 変動時間<br>(ms) | 停止時間<br>(ms) | 備考      |
|-----|---------|---------|------|------------|--------------|--------------|--------------|---------|
| 特図1 | 大当たり    | -       | -    | 90         | P1           | 70000        | 500          | SPリーチ   |
|     | ハズレ     | リーチ有り   | -    | 10         | P2           | 30000        | 500          | ノーマルリーチ |
|     |         | リーチ無し   | 0~2  | 10         | P4           | 60000        | 500          | SPリーチ   |
|     |         | リーチ無し   | 3~4  | 90         | P5           | 20000        | 500          | ノーマルリーチ |
|     |         | リーチ無し   | -    | 100        | P6           | 13000        | 500          | -       |
| 特図2 | 大当たり    | -       | -    | 100        | P7           | 8000         | 500          | -       |
|     | 小当たり    | -       | -    | 100        | P8           | 70000        | 500          | SPリーチ   |
|     |         |         |      | 100        | P11          | 60000        | 500          | SPリーチ   |
|     |         |         |      | 100        | P12          | 60000        | 500          | SPリーチ   |

(B)特図変動パターン判定テーブル(時短状態)

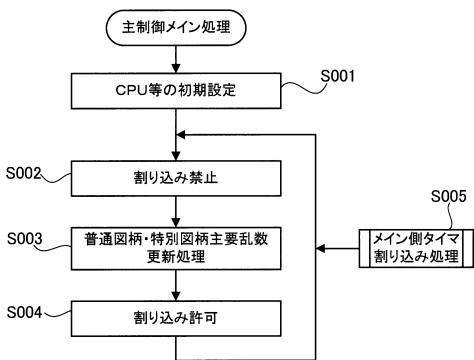
| 特図  | 当たり判定結果 | リーチ判定結果 | 保留球数 | 振分率<br>(%) | 特図変動<br>パターン | 変動時間<br>(ms) | 停止時間<br>(ms) | 備考      |
|-----|---------|---------|------|------------|--------------|--------------|--------------|---------|
| 特図1 | 大当たり    | -       | -    | 70         | P21          | 70000        | 500          | SPリーチ   |
|     | ハズレ     | リーチ有り   | -    | 30         | P22          | 30000        | 500          | ノーマルリーチ |
|     |         | リーチ無し   | 0~1  | 5          | P24          | 60000        | 500          | SPリーチ   |
|     |         | リーチ無し   | 2~4  | 95         | P25          | 20000        | 500          | ノーマルリーチ |
|     |         | リーチ無し   | -    | 100        | P26          | 13000        | 500          | -       |
| 特図2 | 大当たり    | -       | -    | 100        | P27          | 1000         | 500          | -       |
|     | 小当たり    | -       | -    | 100        | P28          | 13000        | 500          | -       |
|     |         |         |      | 100        | P31          | 5000         | 500          | -       |
|     |         |         |      | 100        | P32          | 5000         | 500          | -       |

【図 11】

始動入賞コマンド特選テーブル

| 始動口   | 大当たり乱数<br>(0~65535) | 図柄識別乱数<br>(0~199) | 始動入賞コマンド<br>上位コマンド 下位コマンド | コマンド解析内容   |
|-------|---------------------|-------------------|---------------------------|------------|
| 第1始動口 | 65331~65535         | 0~199             | E1H 01H                   | 大当たり       |
|       | 0~65535のうち上記以外の数値   | 0~199             | E1H 03H                   | ハズレ        |
| 第2始動口 | 65331~65535         | 0~199             | E2H 01H                   | 大当たり       |
|       | 0~65535             | 0~199             | E2H 02H                   | 小当たり(V通過可) |

【図 12】



10

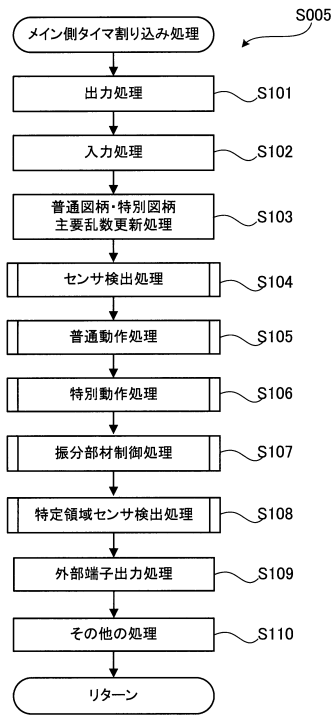
20

30

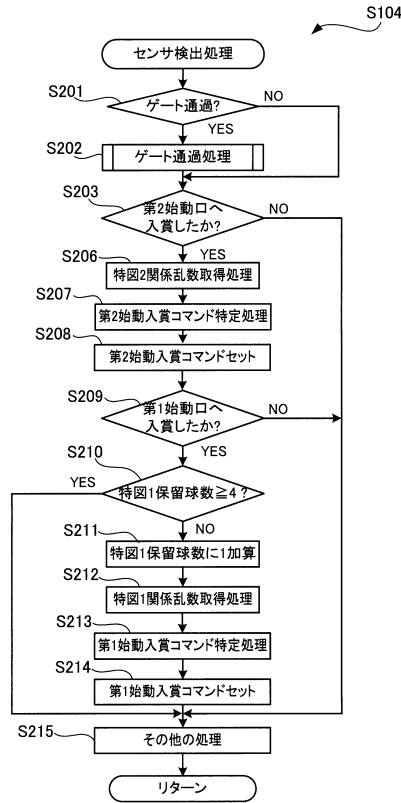
40

50

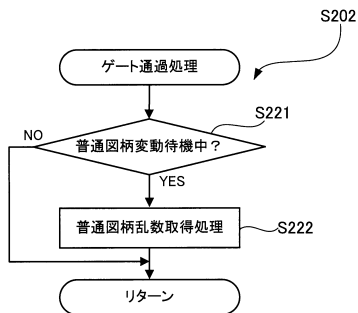
【図 1 3】



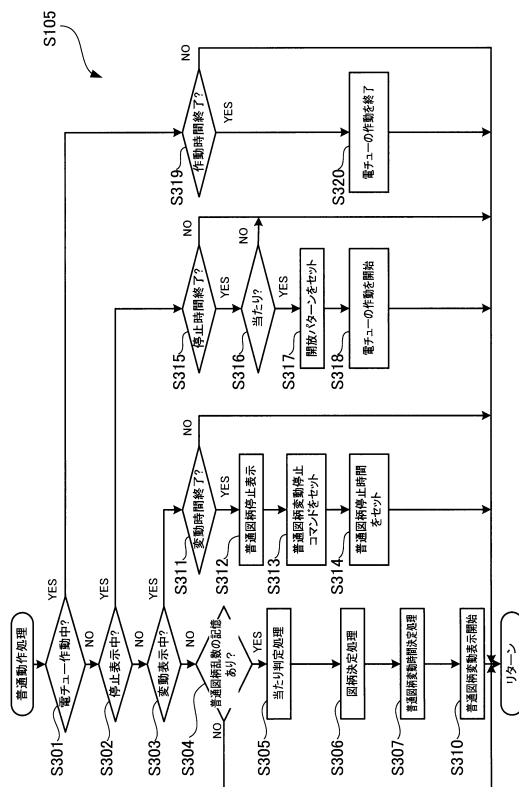
【図 1 4】



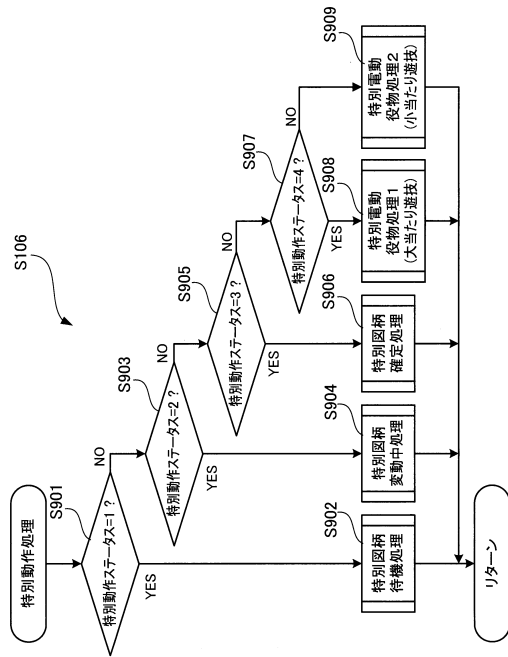
【図 1 5】



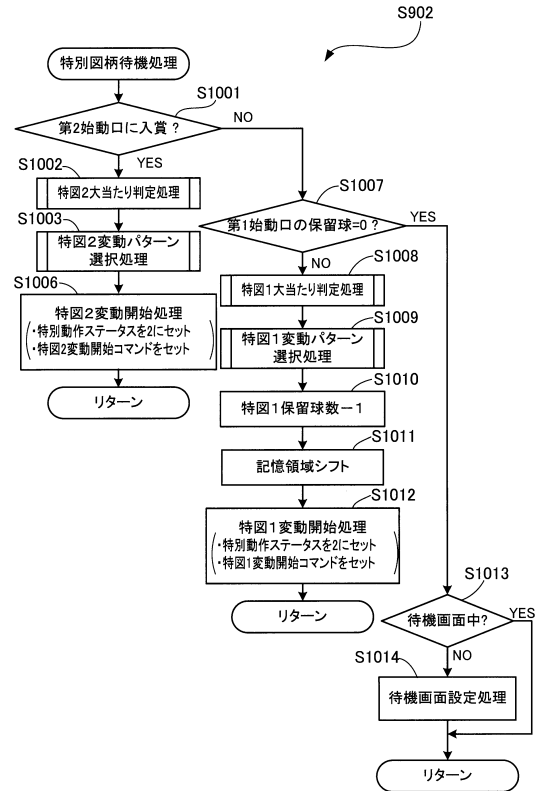
【図 1 6】



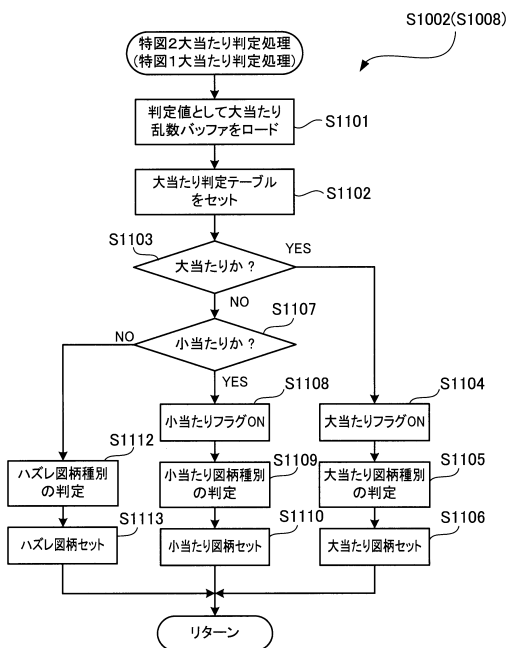
【図 17】



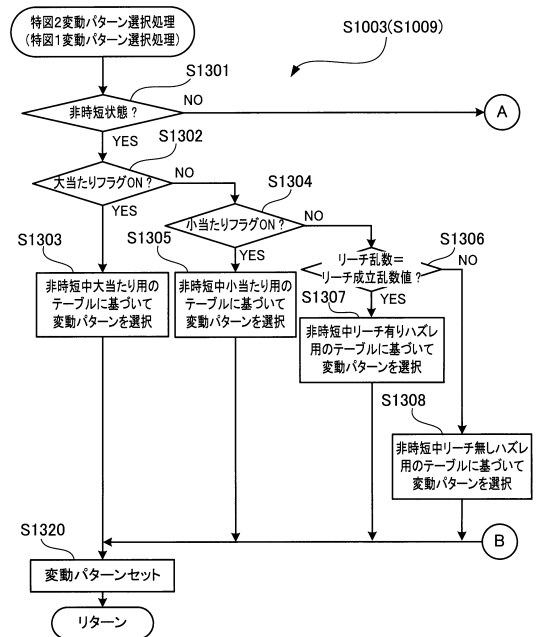
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

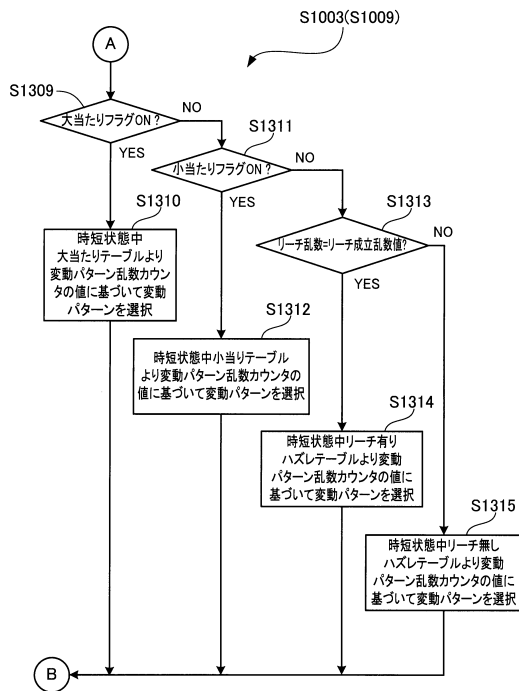
20

30

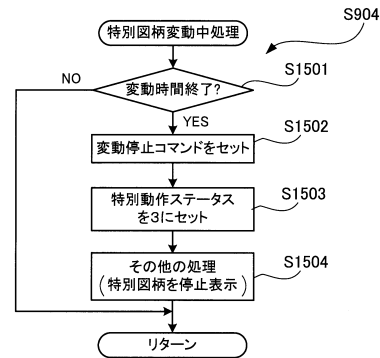
40

50

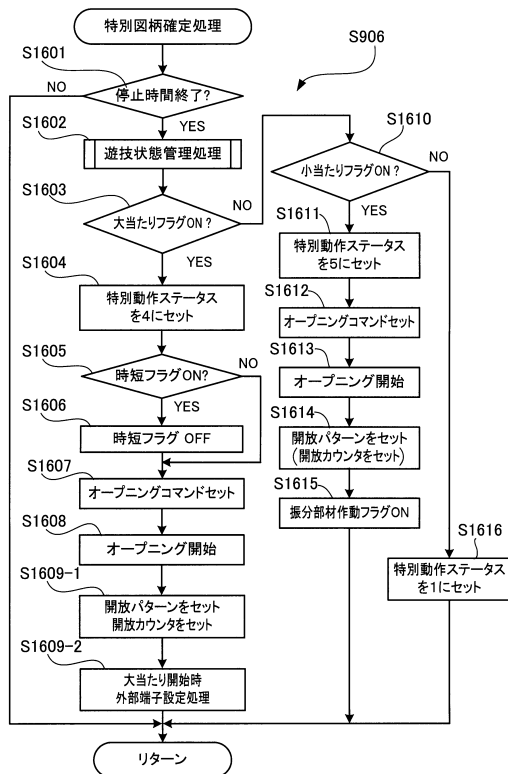
【図 2 1】



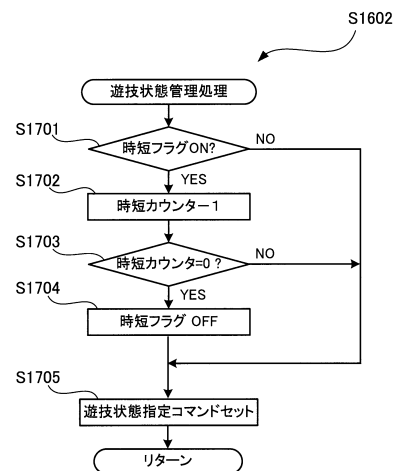
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

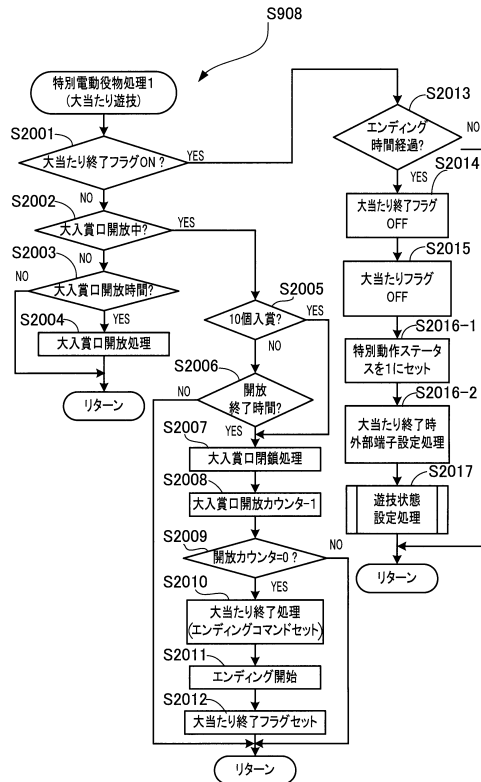
20

30

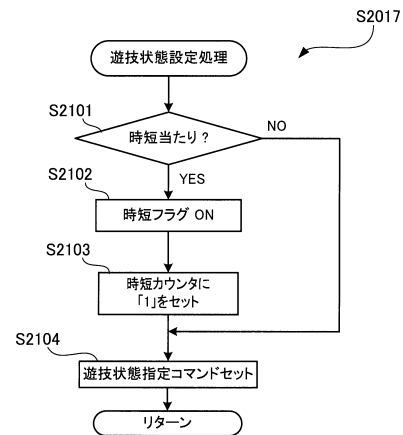
40

50

【図 25】



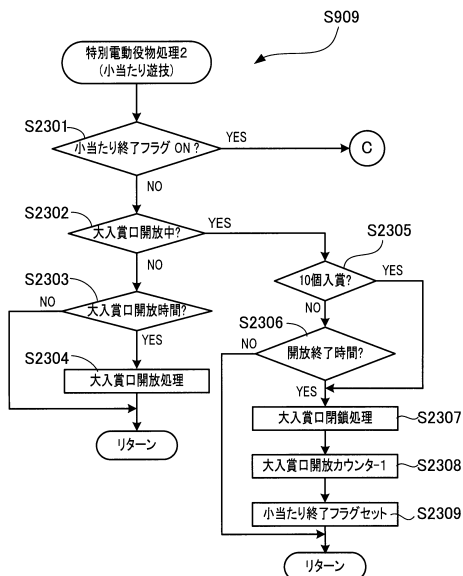
【図 26】



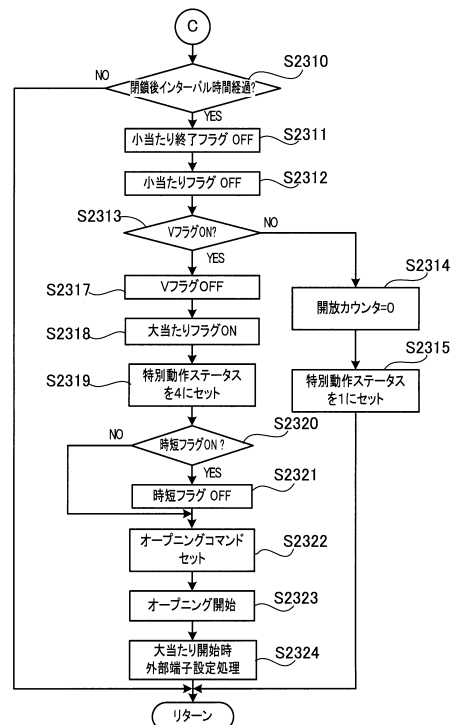
10

20

【図 27】



【図 28】

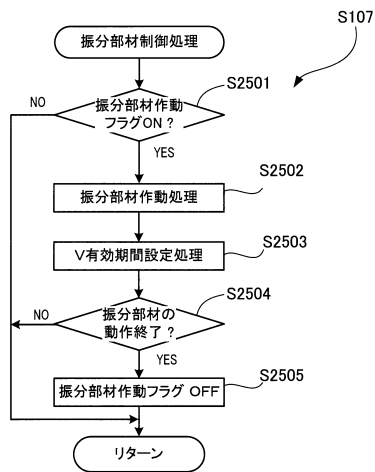


30

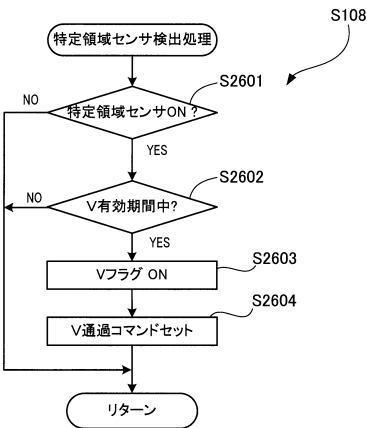
40

50

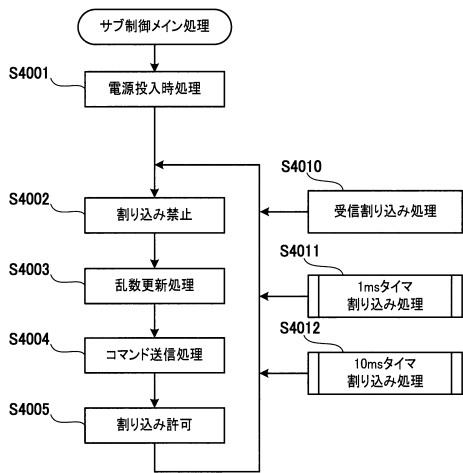
【図 2 9】



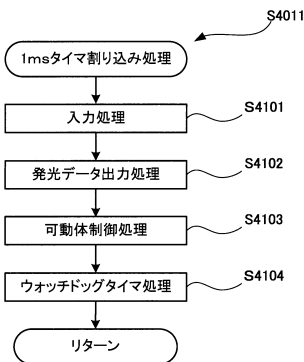
【図 3 0】



【図 3 1】



【図 3 2】



10

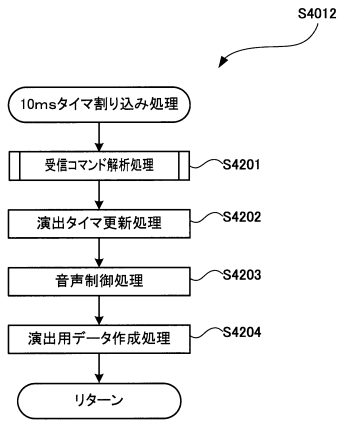
20

30

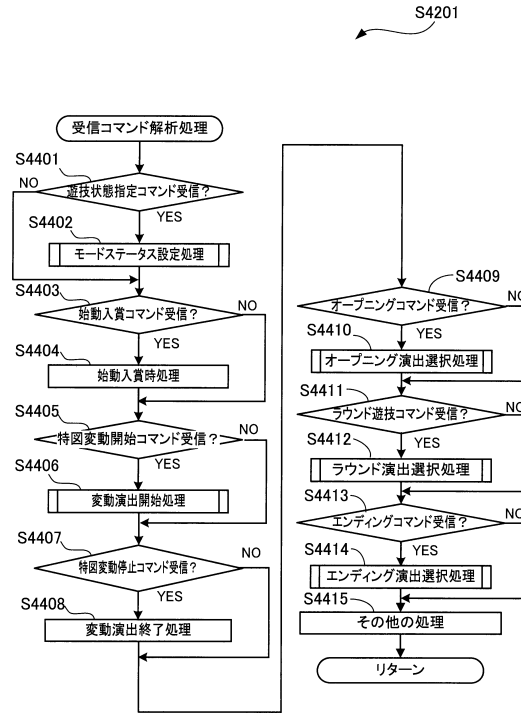
40

50

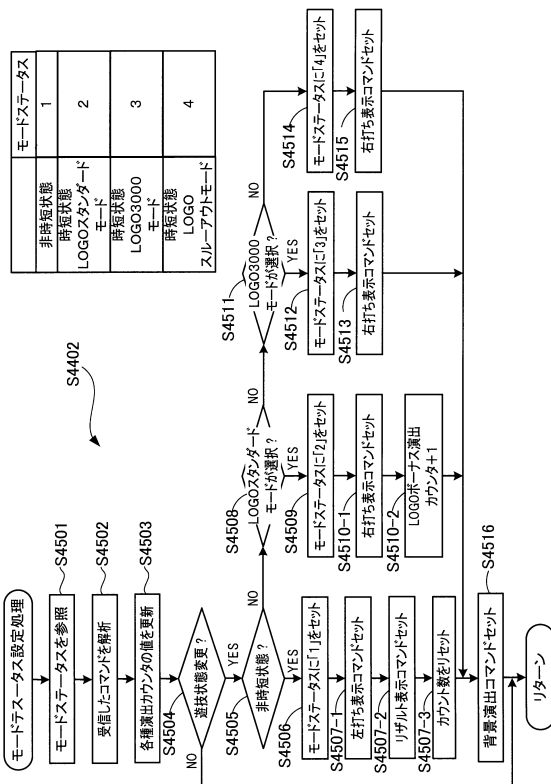
【図 3 3】



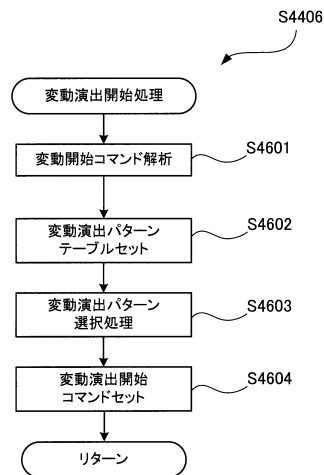
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

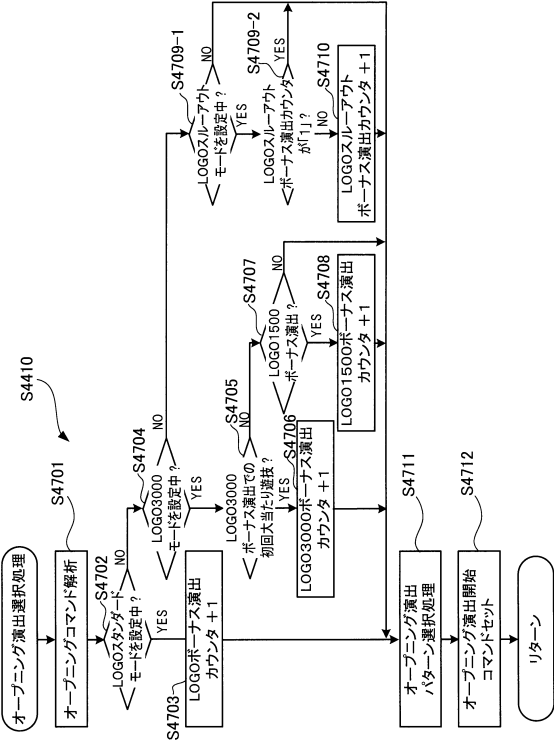
20

30

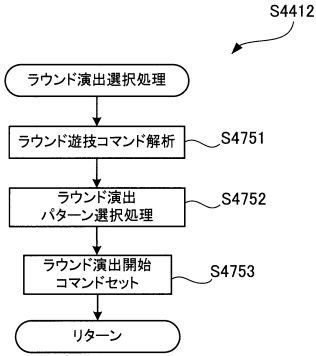
40

50

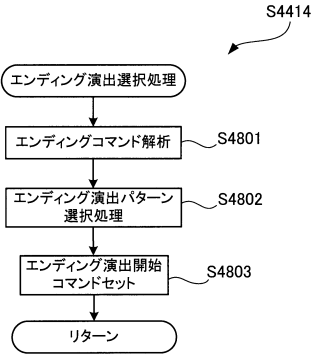
【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 0】

(A) LOGOスタンダードモードでの変動演出/ターン選択テーブル

| 特別変動/ターン | 変動演出/ターンG1 | 変動演出/ターンG2 |
|----------|------------|------------|
| P31      | 100        | 0          |
| P32      | 0          | 100        |

(B) LOGO3000モードでの変動演出/ターン選択テーブル

| 特別変動/ターン | 変動演出/ターンG1 | 変動演出/ターンG2 |
|----------|------------|------------|
| P31      | 100        | 0          |
| P32      | 0          | 100        |

(C) LOGOスルーアウトモードでの変動演出/ターン選択テーブル

| 特別変動/ターン | 変動演出/ターンG1 | 変動演出/ターンG2 |
|----------|------------|------------|
| P31      | 100        | 0          |
| P32      | 0          | 100        |

10

20

30

40

50

【図 4 1】

(A) LOGOスタンダードモードでの大当たり遊技演出のオープニング演出パターン選択テーブル

| 特許出願の種別                                             | オーピング量出(クラン)の原料率(%) |
|-----------------------------------------------------|---------------------|
| 特許2: 本発明に限定し、特許3: 本発明に限定し、特許4: 本発明に限定し、特許5: 本発明に限定し | 100                 |

| 特許出願の種別                                             | 全量に達量出(クラン)の原料率(%) |
|-----------------------------------------------------|--------------------|
| 特許2: 本発明に限定し、特許3: 本発明に限定し、特許4: 本発明に限定し、特許5: 本発明に限定し | 100                |

(B) LOGOスタンダードモードでの小当たり道は演出パターン選択テーブル

| 特別調査の種類                                                  | 小冊子調査費(出た)とこの調査費(%)        |
|----------------------------------------------------------|----------------------------|
| 特別2 小冊子調査費、<br>特別2 小冊子調査費、<br>特別2 小冊子調査費、<br>特別2 小冊子調査費、 | 小冊子調査費(出た)とこの調査費(%)<br>100 |

(C) LOGO3000モードでの大当たり遊技演出のオープニング演出のバリエーション

[illegible]

(D) LOGO3000モードでの小当り演技演出パターン選択テーブル

[illegible]

(E) LOGOスルーアウトモードでの大当たり遊技演出のオープニング演出ボタン選択テーブル

[illegible]

(F) LOGOスルーアウトモードでの小当たり遊技演出パターン選択テーブル

[illegible]

【圖 4 2】

(A) LOGOスタンダードモードでの大当たり演出のラウンド演出ボタン選択テーブル

| 特別取組の種別                      | ラワン産出（クロー）の累計率（％） |              |
|------------------------------|-------------------|--------------|
|                              | ラワン産出（クロー）Q1      | ラワン産出（クロー）Q2 |
| 特設2、大畑より国産林、<br>特設2、小畑より国産林、 | 100               | 0            |
| 特設2、大畑より国産林、<br>特設2、小畑より国産林、 | 0                 | 100          |
| 特設2、大畑より国産林、<br>特設2、小畑より国産林、 | 0                 | 100          |

(B) LOGO3000モードでの大当たり演出のラウンド演出ボタン選択テーブル

[illegible]

(C) 2003 All rights reserved. 本当なり演出の三ツバンド演出パターン選択ツール

| 特別設備の種類                       | ラワン郡(ターン)の設置率(%) |             |             |             |
|-------------------------------|------------------|-------------|-------------|-------------|
|                               | ラワン郡1(ターン1)      | ラワン郡2(ターン2) | ラワン郡3(ターン3) | ラワン郡4(ターン4) |
| 特別区 大田と小田の両側、<br>特別区 小田と大田の両側 | 80               | 20          | 0           | 0           |
| 特別区 大田と小田の両側、<br>特別区 小田と大田の両側 | 80               | 20          | 0           | 0           |
| 特別区 大田と小田の両側、<br>特別区 小田と大田の両側 | 0                | 0           | 0           | 100         |

【図 4 3】

(A) LOGOスタンダードモードでの大当たり演出のエンディング演出パターン選択テーブル

| 特定記録の事業                   | エンチャージ率(ウーエ)の推移率(%) |                 |                 |
|---------------------------|---------------------|-----------------|-----------------|
|                           | エンチャージ率出(ウーエQ1)     | エンチャージ率出(ウーエQ2) | エンチャージ率出(ウーエQ3) |
| 特選2、大正に改修中、<br>特選2、小正に改修中 | 100                 | 0               | 0               |
| 特選2、大正に改修中、<br>特選2、小正に改修中 | 0                   | 100             | 0               |
| 特選2、大正に改修中、<br>特選2、小正に改修中 | 0                   | 0               | 100             |

(B) LOGO3000モードでの大当たり演出のエンディング演出ボタン選択テーブル

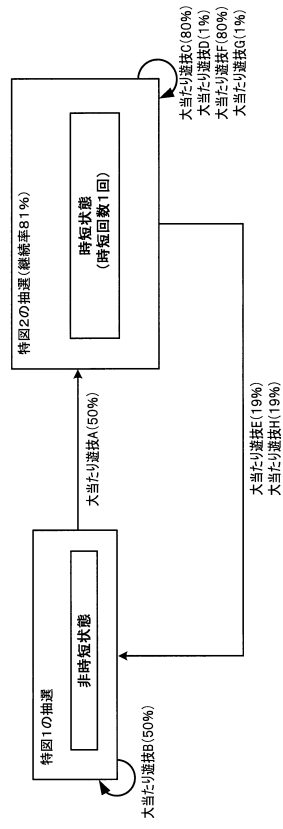
| 製造品・事業体                     | 製成品・事業体別パーセン | エミリア・ロマーニャ州の産業別 (%) |                 |                 |                 |                 |
|-----------------------------|--------------|---------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|                             |              | エミリア・ロマーニャ州パーセン     | エミリア・ロマーニャ州パーセン | エミリア・ロマーニャ州パーセン | エミリア・ロマーニャ州パーセン | エミリア・ロマーニャ州パーセン |
| 製造業、大企業・小企業、<br>建設業、大企業・小企業 | 100          | 0                   | 0               | 0               | 0               | 0               |
| 製造業、大企業・小企業                 | 0            | 100                 | 0               | 0               | 0               | 0               |
| 製造業、大企業・小企業                 | 0            | 0                   | 100             | 0               | 0               | 0               |
| 製造業、大企業・小企業                 | 0            | 0                   | 0               | 0               | 0               | 100             |
| 製造業、大企業・小企業                 | 0            | 0                   | 0               | 0               | 0               | 100             |
| 製造業、大企業・小企業                 | 0            | 0                   | 0               | 100             | 0               | 0               |
| 製造業、大企業・小企業                 | 0            | 0                   | 0               | 0               | 100             | 0               |

(C) LOGOスルーアウトモードでの大当たり演出のエンディング演出パターン選択テーブル

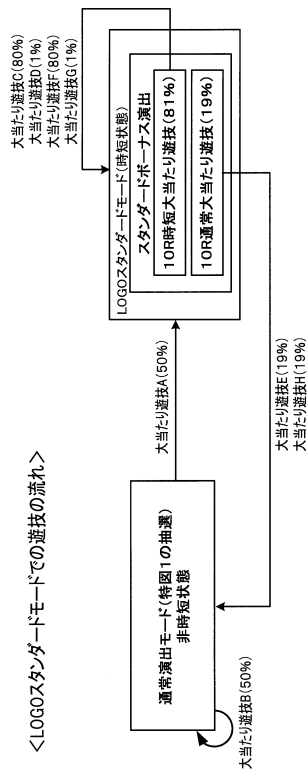
| 調査対象の項目                      | エンディング基金(ウーソ)の建設率(%) |                |                |
|------------------------------|----------------------|----------------|----------------|
|                              | エンディング基金(ウーソ)        | エンディング基金(ウーソ)B | エンディング基金(ウーソ)C |
| 特選2: 大まかに選別され、特選2: 小まかに選別され、 | 100                  | 0              | 0              |
| 特選2: 大まかに選別され、特選2: 小まかに選別され、 | 0                    | 100            | 0              |
| 特選2: 大まかに選別され、特選2: 小まかに選別され、 | 0                    | 0              | 100            |

【図 4 4】

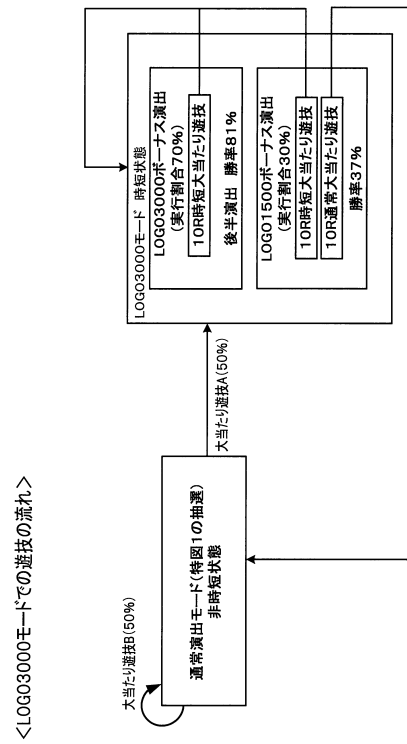
＜スペックフロー＞



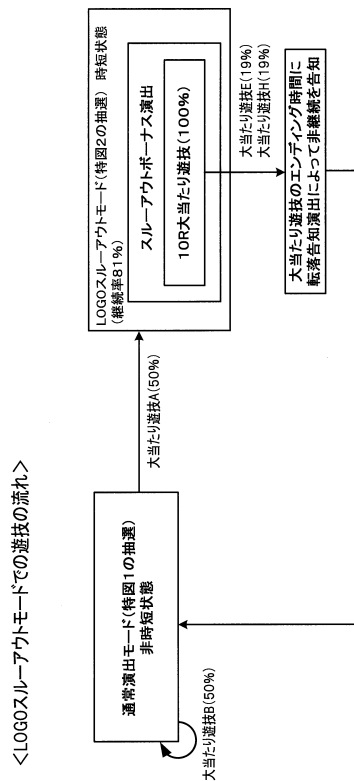
【図 4 5】



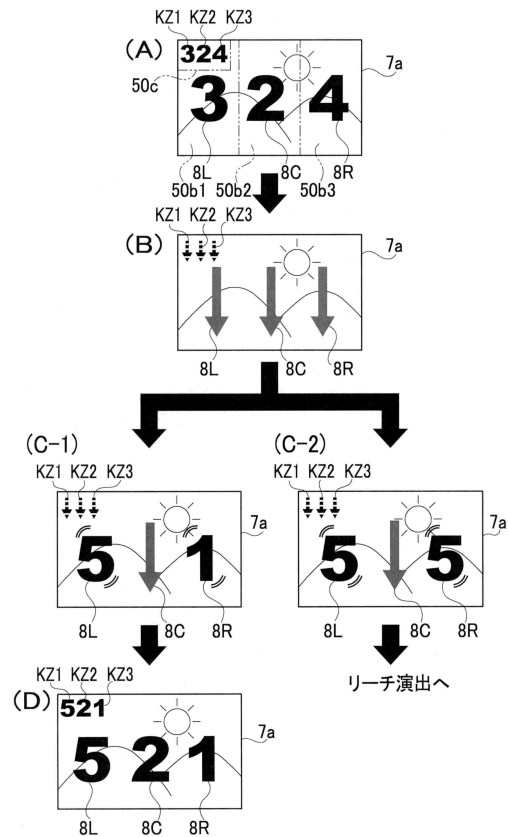
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

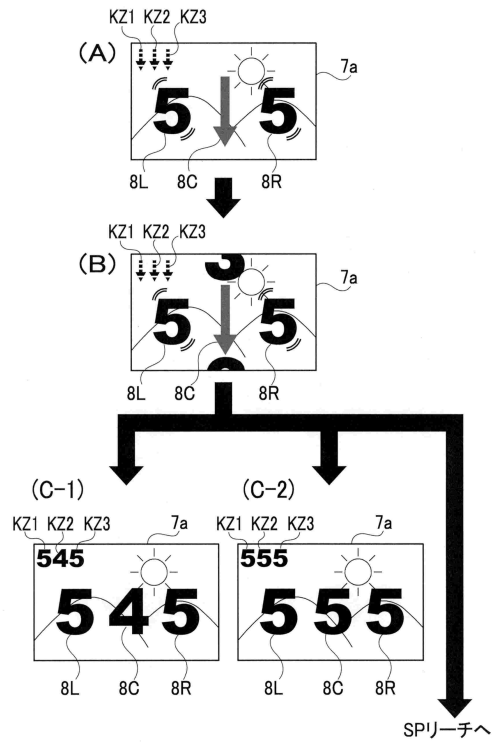
20

30

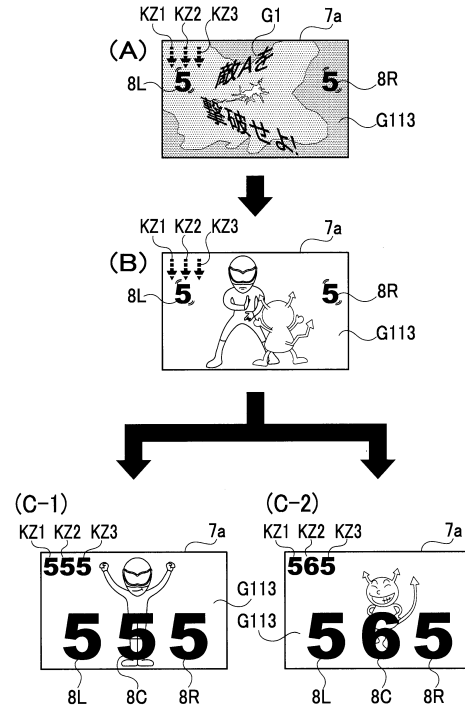
40

50

【図 49】



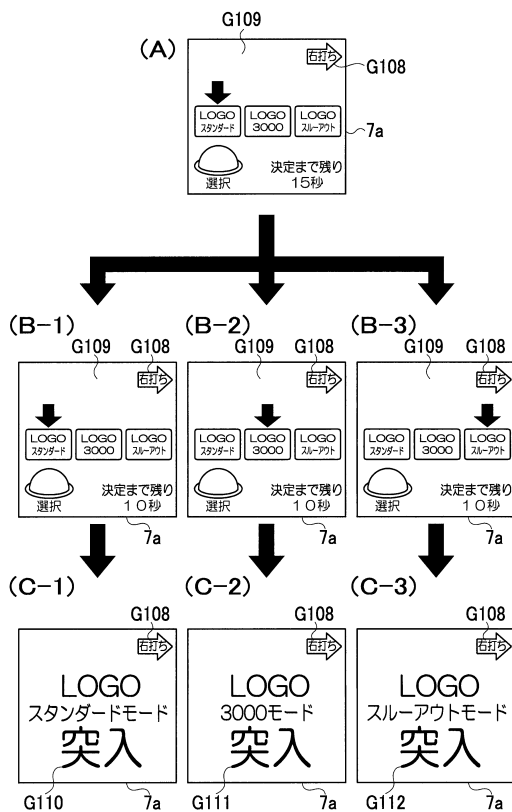
【図 50】



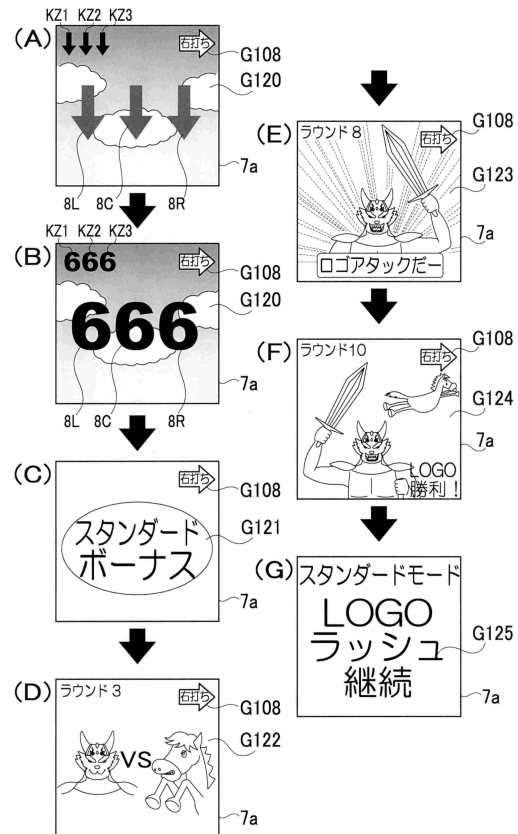
10

20

【図 51】



【図 52】

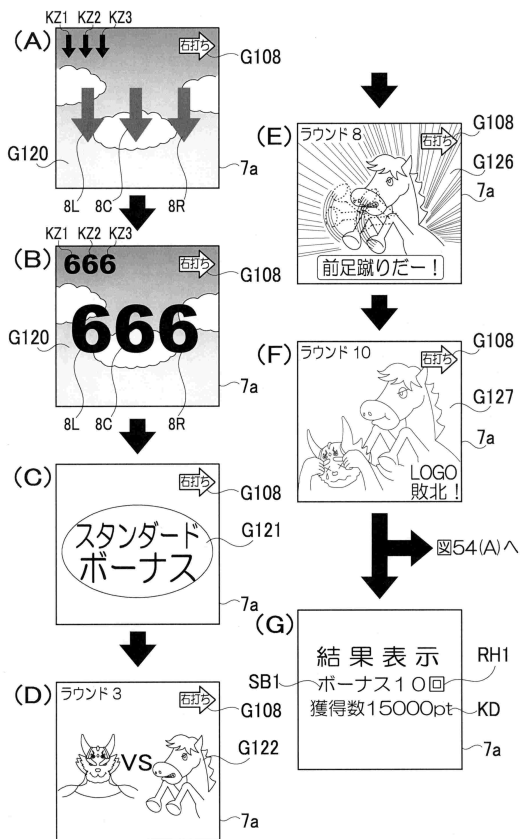


30

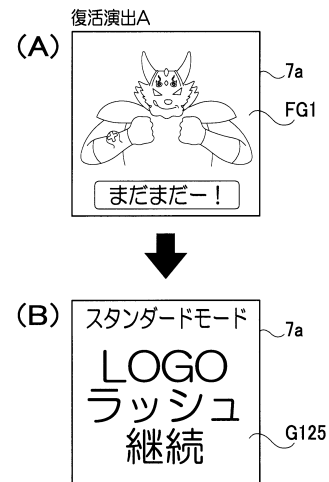
40

50

【図 5 3】



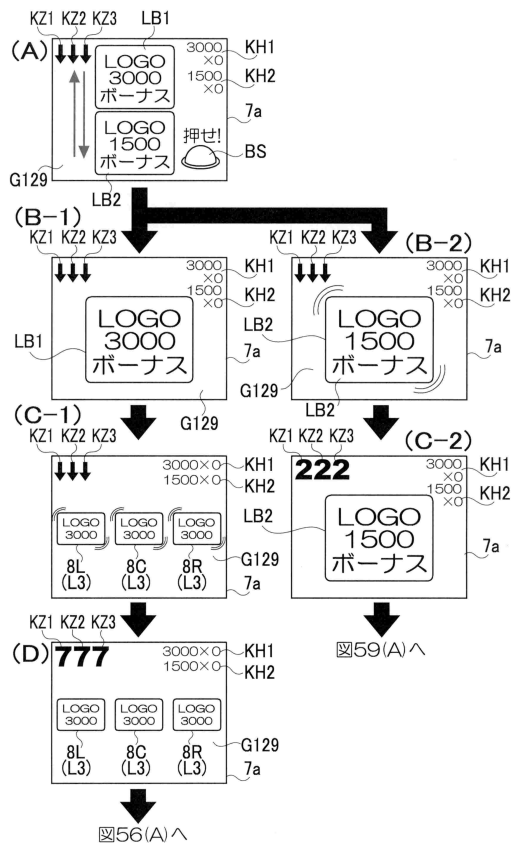
【図 5 4】



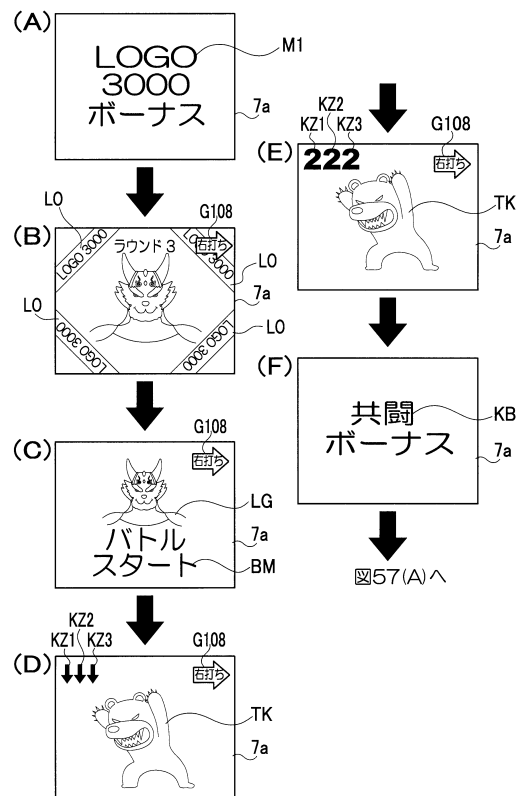
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

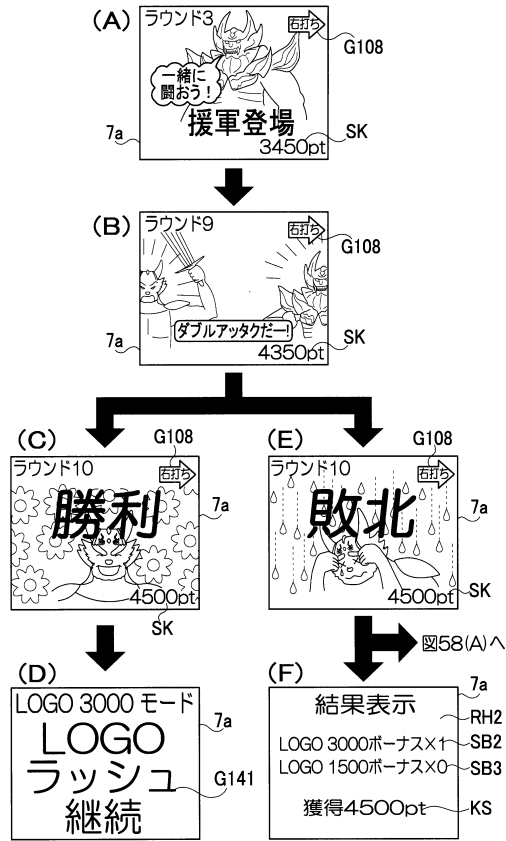


30

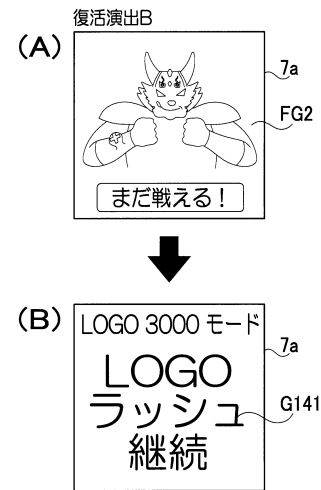
40

50

【図 57】



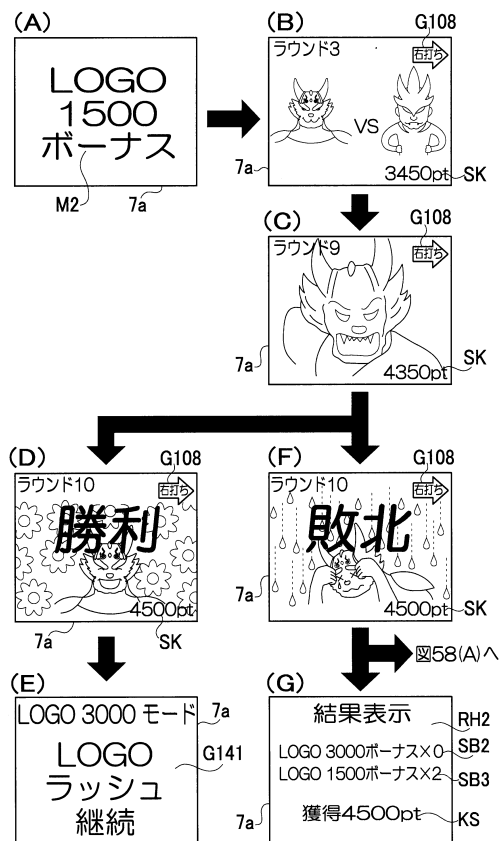
【図 58】



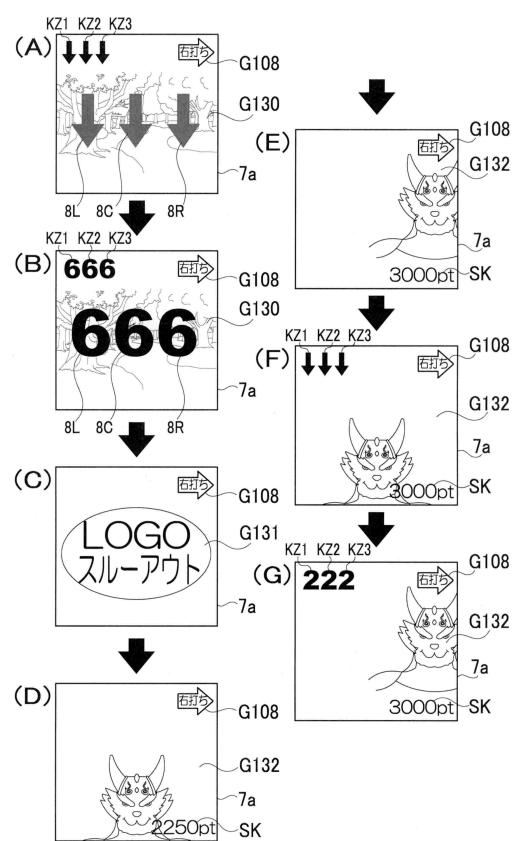
10

20

【図 59】



【図 60】

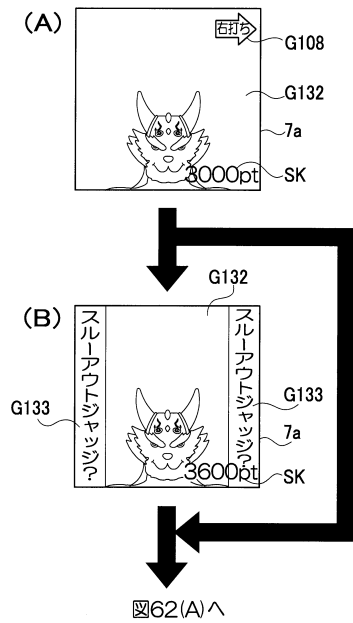


30

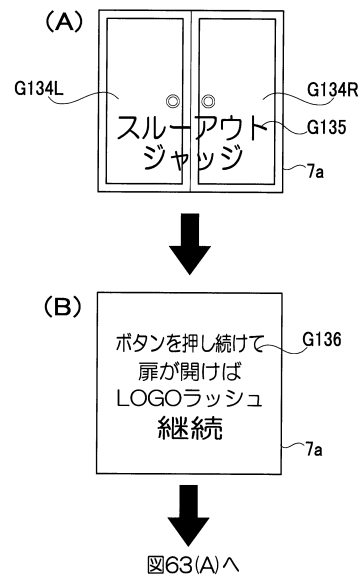
40

50

【図 6 1】



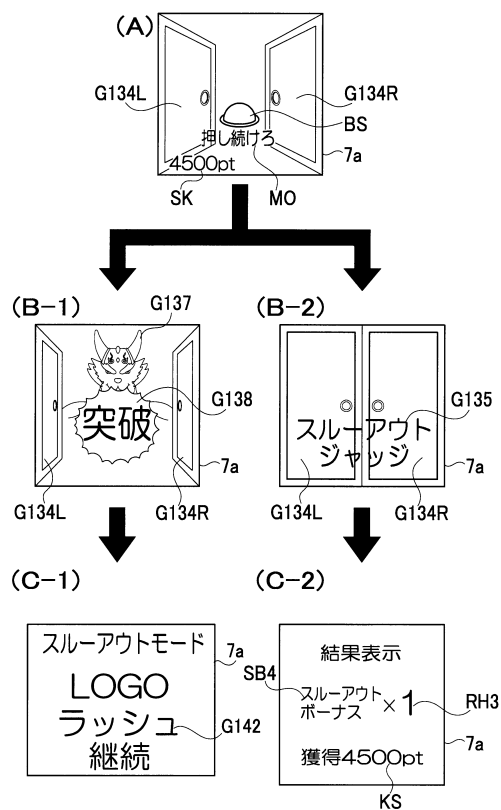
【図 6 2】



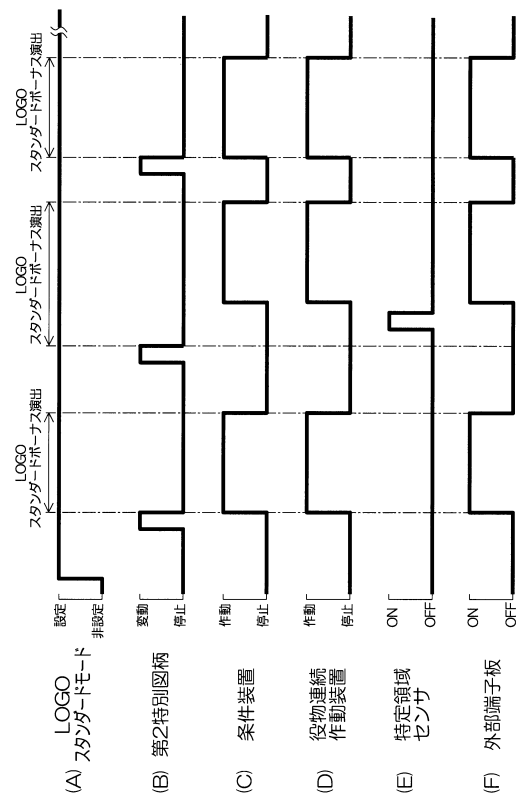
10

20

【図 6 3】



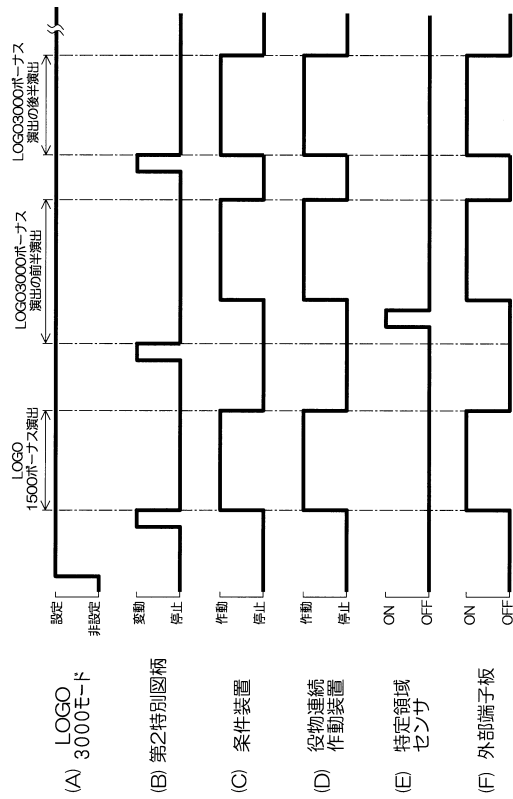
【圖 6 4】



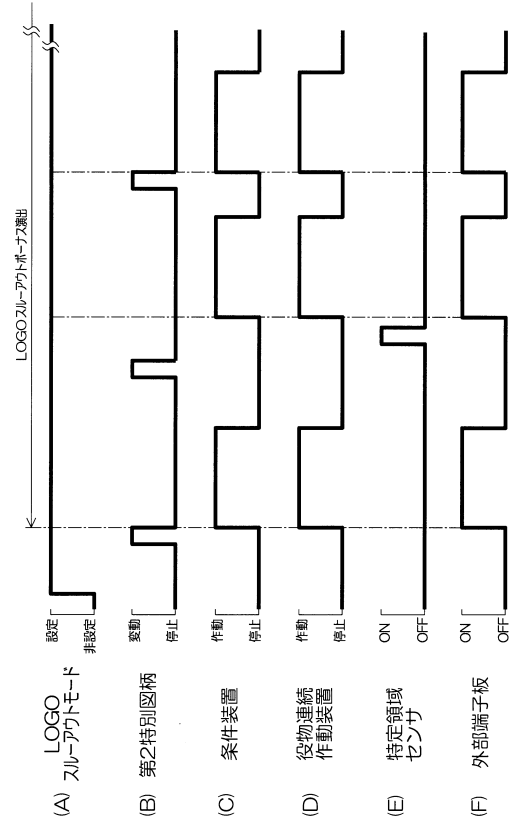
30

40

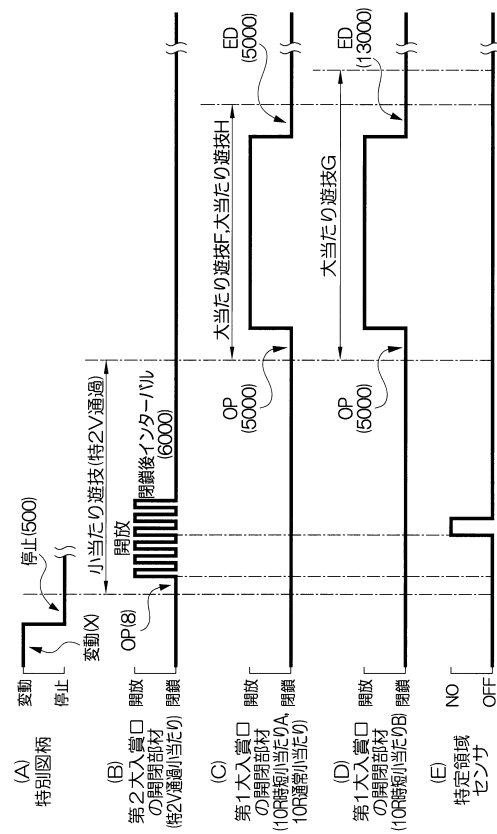
【図 6 5】



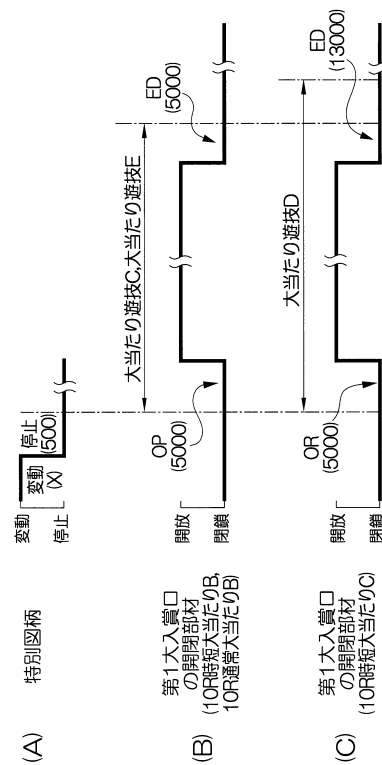
【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】



10

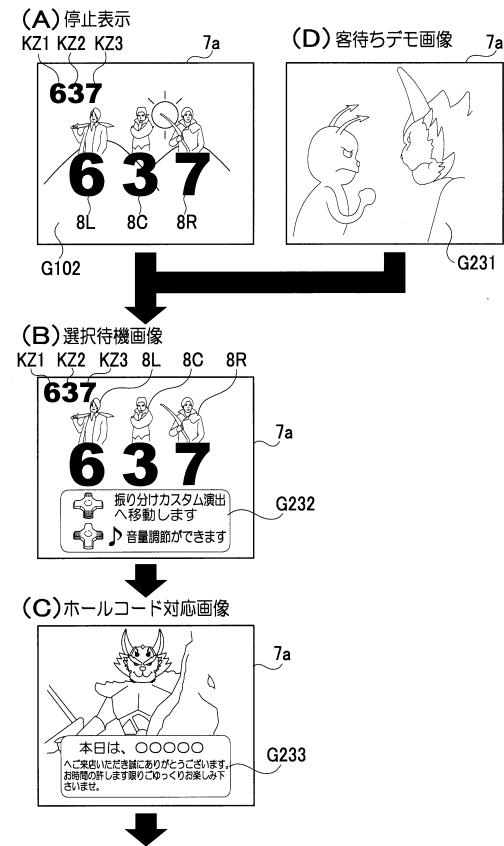
20

30

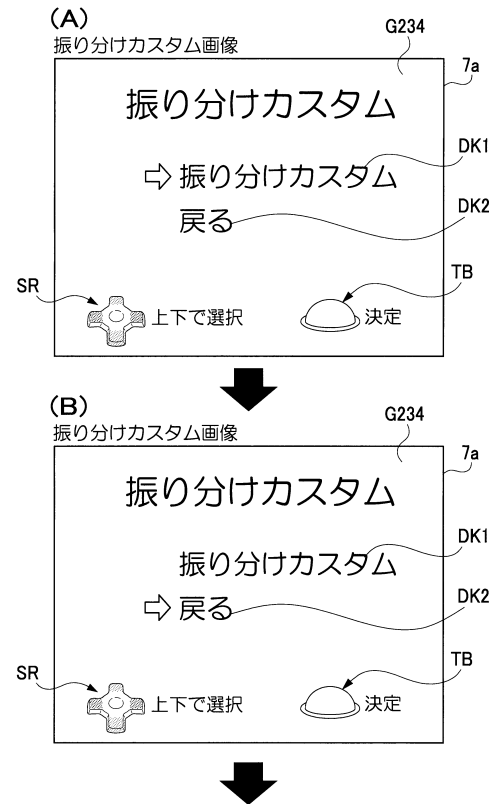
40

50

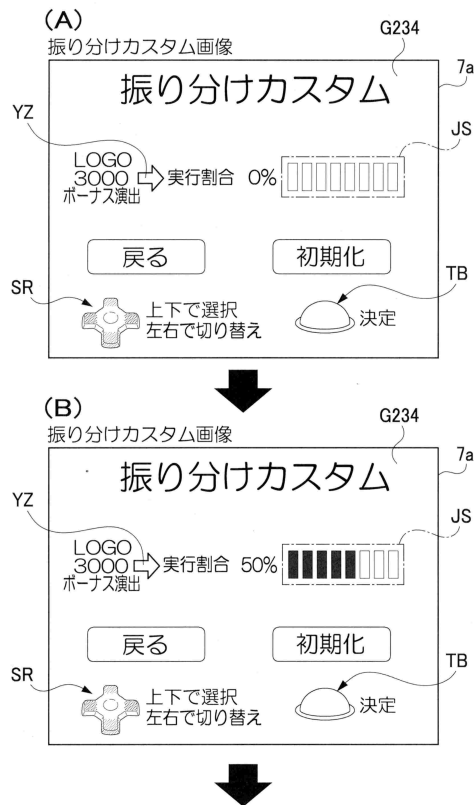
【図 6 9】



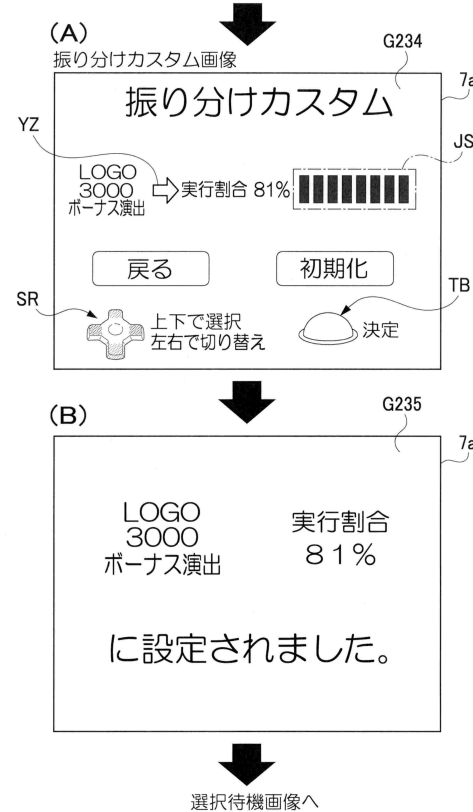
【図 7 0】



【図 7 1】



【図 7 2】



10

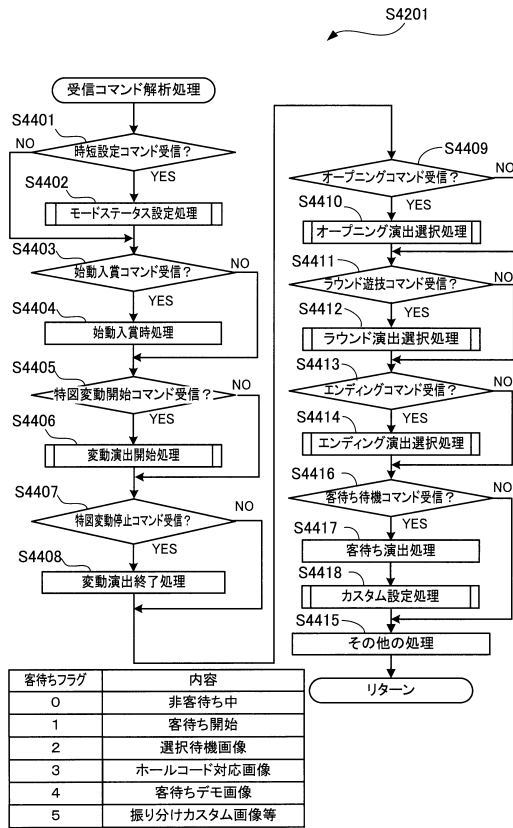
20

30

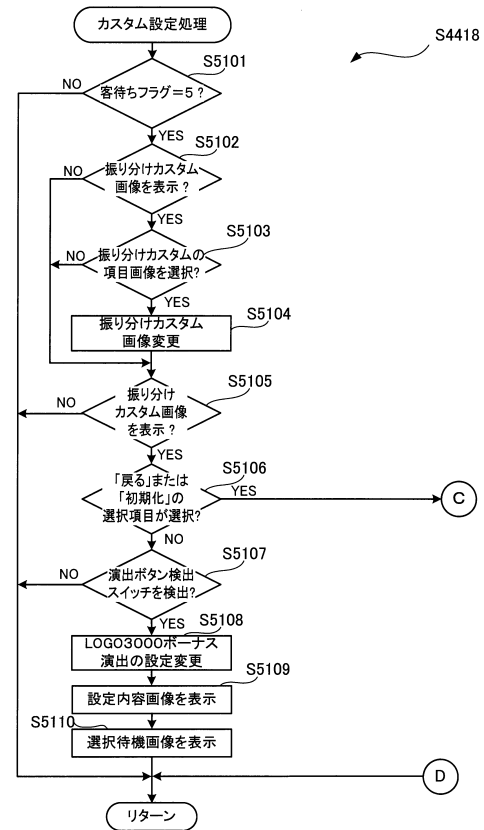
40

50

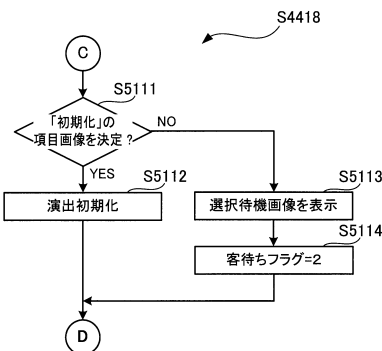
【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】

(A) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が10%に設定された場合のLOGO3000モードでの大当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | オープニング演出/ターン#1 | オープニング演出/ターン#2 | オープニング演出/ターン#3 |
|--------------|----------------|----------------|----------------|
| 特図1: 大当たり遊技中 | 0              | 0              | 100            |
| 特図2: 大当たり遊技中 | 0              | 0              | 100            |

(B) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が10%に設定された場合のLOGO3000モードでの小当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | オープニング演出/ターンの選択率(%) |
|--------------|---------------------|
| 特図1: 小当たり遊技中 | 0                   |
| 特図2: 小当たり遊技中 | 0                   |

(C) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が10%に設定された場合のLOGO3000モードでの大当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | LOGO3000ボーナス演出の実行割合 | オープニング演出/ターンの選択率(%) |
|--------------|---------------------|---------------------|
| 特図1: 大当たり遊技中 | ×                   | 12.5                |
| 特図2: 大当たり遊技中 | ×                   | 0                   |

(D) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が10%に設定された場合のLOGO3000モードでの小当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | LOGO3000ボーナス演出の実行割合 | オープニング演出/ターンの選択率(%) |
|--------------|---------------------|---------------------|
| 特図1: 小当たり遊技中 | ×                   | 12.5                |
| 特図2: 小当たり遊技中 | ×                   | 0                   |

(E) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が70%に設定された場合のLOGO3000モードでの大当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | LOGO3000ボーナス演出の実行割合 | オープニング演出/ターンの選択率(%) |
|--------------|---------------------|---------------------|
| 特図1: 大当たり遊技中 | ×                   | 87.5                |
| 特図2: 大当たり遊技中 | ×                   | 0                   |

(F) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が70%に設定された場合のLOGO3000モードでの小当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | LOGO3000ボーナス演出の実行割合 | オープニング演出/ターンの選択率(%) |
|--------------|---------------------|---------------------|
| 特図1: 小当たり遊技中 | ×                   | 87.5                |
| 特図2: 小当たり遊技中 | ×                   | 0                   |

(G) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が1%に設定された場合のLOGO3000モードでの大当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | LOGO3000ボーナス演出の実行割合 | オープニング演出/ターンの選択率(%) |
|--------------|---------------------|---------------------|
| 特図1: 大当たり遊技中 | ×                   | 100                 |
| 特図2: 大当たり遊技中 | ×                   | 0                   |

(H) LOGO3000ボーナス演出の実行割合が1%に設定された場合のLOGO3000モードでの小当たり遊技演出のオープニング演出/ターン選択テーブルを一部抜粋

| 特別図柄の種類      | LOGO3000ボーナス演出の実行割合 | オープニング演出/ターンの選択率(%) |
|--------------|---------------------|---------------------|
| 特図1: 小当たり遊技中 | ×                   | 100                 |
| 特図2: 小当たり遊技中 | ×                   | 0                   |

【圖 7 7】

[illegible]

【圖 7 8】

[illegible]

【圖 7 9】

(A)大当たり図柄種別判定テーブル

| 特別図柄 | 図柄種別乱数値<br>(範囲:0~199) | 特別図柄の<br>種別    | 特図停止<br>図柄データ |
|------|-----------------------|----------------|---------------|
| 特図1  | 0~99                  | 特図1<br>大当たり図柄A | 11H           |
|      | 100~199               | 特図1<br>大当たり図柄B | 12H           |
| 特図2  | 0~139                 | 特図2<br>大当たり図柄F | 31H           |
|      | 140~159               | 特図2<br>大当たり図柄G | 32H           |
|      | 160~161               | 特図2<br>大当たり図柄H | 33H           |
|      | 162~199               | 特図2<br>大当たり図柄E | 23H           |

(B)小当たり図柄種別判定テーブル

| 特別<br>図柄 | 図柄種別乱数値<br>(範囲:0~199) | 特別図柄の<br>種別    | 特図停止<br>図柄データ |
|----------|-----------------------|----------------|---------------|
| 特図2      | 0~139                 | 特図2<br>小当たり図柄d | 35H           |
|          | 140~159               | 特図2<br>小当たり図柄e | 36H           |
|          | 160~161               | 特図2<br>小当たり図柄f | 37H           |
|          | 162~199               | 特図2<br>小当たり図柄c | 26H           |

【圖 80】

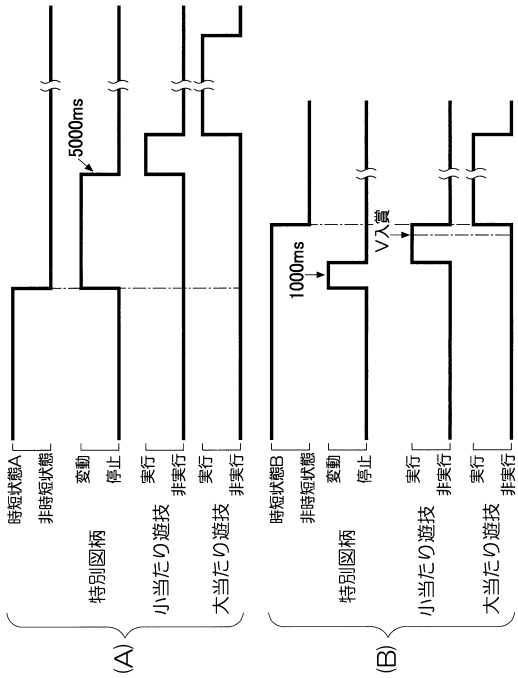
[illegible]

【図 8 1】

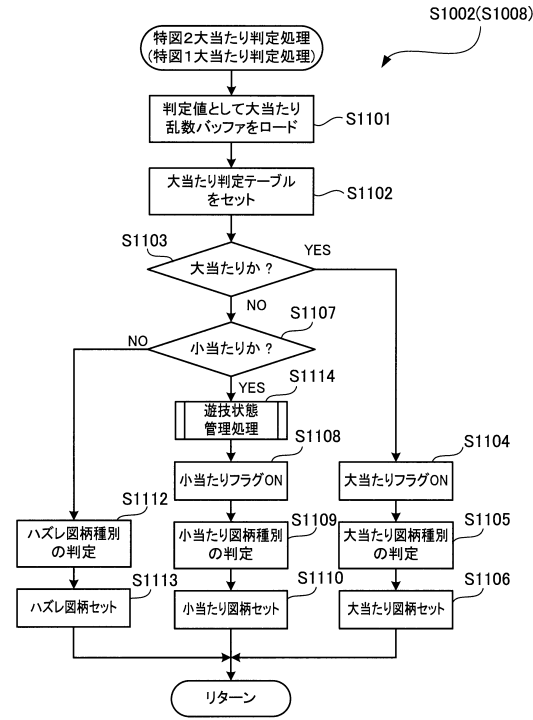
| (A) 特図変動パターン判定テーブル(非時短状態) |              |         |            |         |          |           |           |         |  |
|---------------------------|--------------|---------|------------|---------|----------|-----------|-----------|---------|--|
| 特図                        | 大当たり判定結果     | リーチ判定結果 | 保留球数       | 振分率 (%) | 特図変動パターン | 変動時間 (ms) | 停止時間 (ms) | 備考      |  |
| 特図1                       | ハズレ          | リーチ有り   | 0~2<br>3~4 | 90      | P1       | 7000      | 500       | SPリーチ   |  |
|                           |              |         |            | 10      | P2       | 3000      | 500       | ノーマルリーチ |  |
|                           |              |         |            | 10      | P4       | 6000      | 500       | SPリーチ   |  |
|                           |              |         |            | 90      | P5       | 2000      | 500       | ノーマルリーチ |  |
|                           |              |         |            | 100     | P6       | 13000     | 500       | -       |  |
| 特図2                       | 大当たり<br>小当たり | リーチ無し   | -          | 100     | P7       | 8000      | 500       | -       |  |
|                           |              |         |            | 100     | P8       | 7000      | 500       | SPリーチ   |  |
|                           |              |         |            | 100     | P13      | 5000      | 500       | -       |  |
|                           |              |         |            | 100     | P14      | 5000      | 500       | -       |  |
|                           |              |         |            | 100     | -        | -         | -         | -       |  |

| (B) 特図変動パターン判定テーブル(時短状態) |              |         |            |         |          |           |           |         |  |
|--------------------------|--------------|---------|------------|---------|----------|-----------|-----------|---------|--|
| 特図                       | 大当たり判定結果     | リーチ判定結果 | 保留球数       | 振分率 (%) | 特図変動パターン | 変動時間 (ms) | 停止時間 (ms) | 備考      |  |
| 特図1                      | ハズレ          | リーチ有り   | 0~1<br>2~4 | 70      | P21      | 7000      | 500       | SPリーチ   |  |
|                          |              |         |            | 30      | P22      | 2000      | 500       | ノーマルリーチ |  |
|                          |              |         |            | 5       | P24      | 6000      | 500       | SPリーチ   |  |
|                          |              |         |            | 95      | P25      | 2000      | 500       | ノーマルリーチ |  |
|                          |              |         |            | 100     | P26      | 13000     | 500       | -       |  |
| 特図2                      | 大当たり<br>小当たり | リーチ無し   | -          | 100     | P27      | 1000      | 500       | -       |  |
|                          |              |         |            | 100     | P28      | 13000     | 500       | -       |  |
|                          |              |         |            | 100     | P33      | 1000      | 500       | -       |  |
|                          |              |         |            | 100     | P34      | 1000      | 500       | -       |  |
|                          |              |         |            | 100     | -        | -         | -         | -       |  |

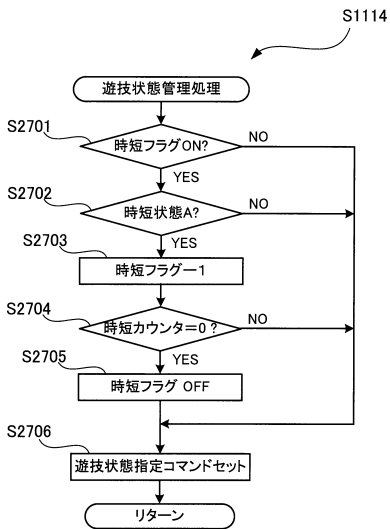
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

20

30

40

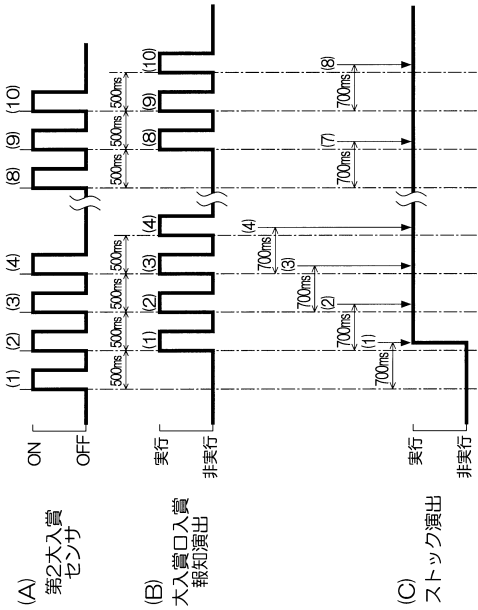
50

【図 8 5】

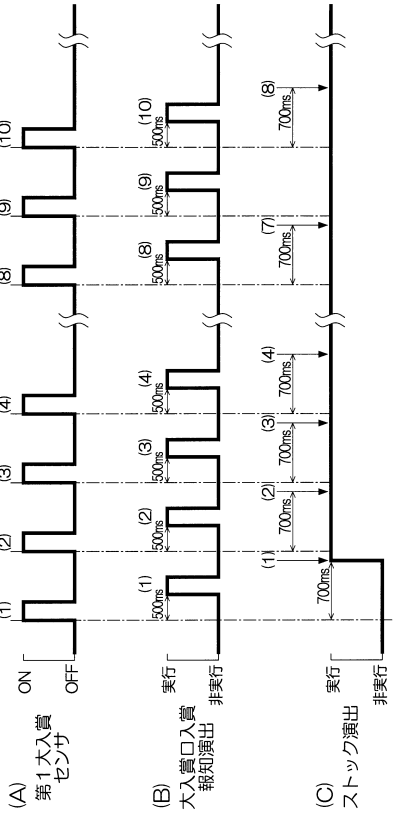
(A) 非待機状態でLOGO3000モードが設定されている場合の変動演出/ターン選択テーブル

| 特別変動/ターン                                      | 特別変動の種類    | 変動演出/ターンの選択率 (%)   |            |            |
|-----------------------------------------------|------------|--------------------|------------|------------|
|                                               |            | 変動演出/ターンR1         | 変動演出/ターンR2 | 変動演出/ターンR3 |
| P14                                           | 特別2_小当り図柄H | 100                | 0          | 0          |
|                                               | 特別2_小当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
|                                               | 特別2_小当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
|                                               | 特別2_小当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
| (B) 待機状態でLOGO3000モードが設定されている場合の変動演出/ターン選択テーブル |            |                    |            |            |
| 特別変動/ターン                                      | 特別変動の種類    | LOGO3000モード演出の発生確率 |            |            |
|                                               |            | 変動演出/ターンR1         | 変動演出/ターンR2 | 変動演出/ターンR3 |
| P23                                           | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
|                                               | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 100        | 0          |
|                                               | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
|                                               | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
| P24                                           | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
|                                               | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 100        | 0          |
|                                               | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |
|                                               | 特別2_大当り図柄H | 0                  | 0          | 100        |

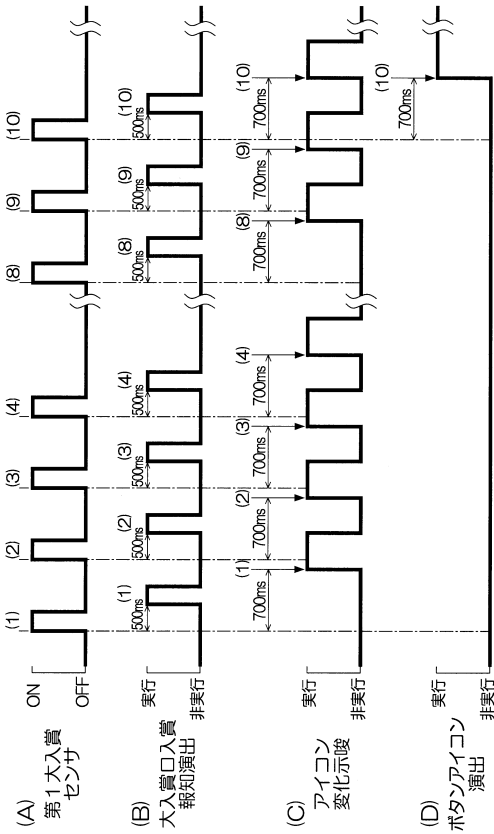
【図 8 7】



【図 8 6】



【図 8 8】



10

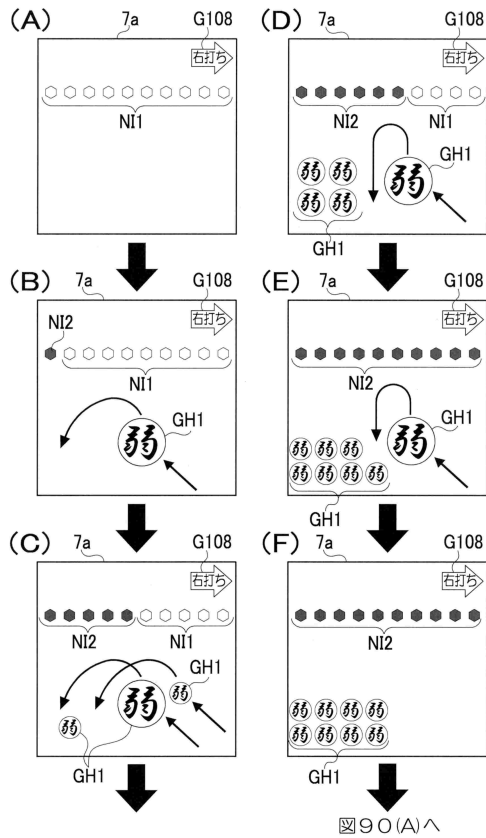
20

30

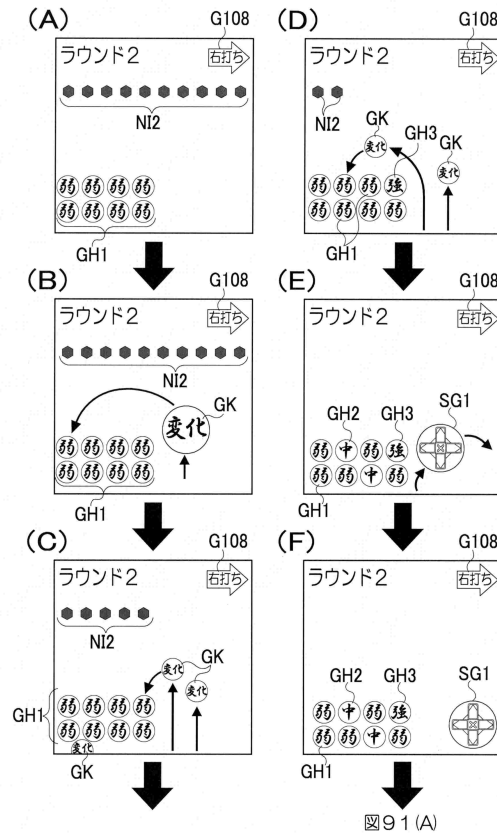
40

50

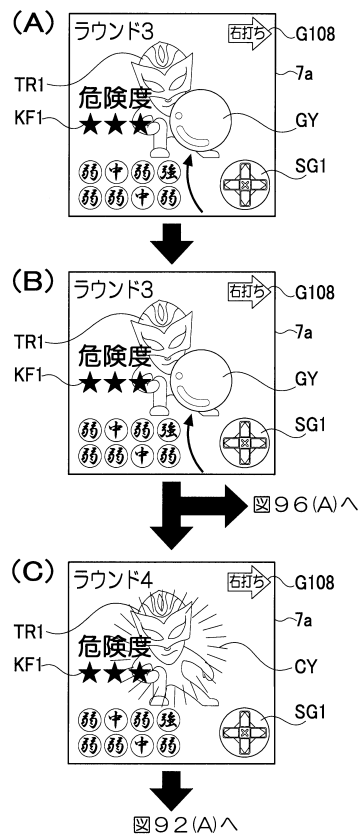
【図 89】



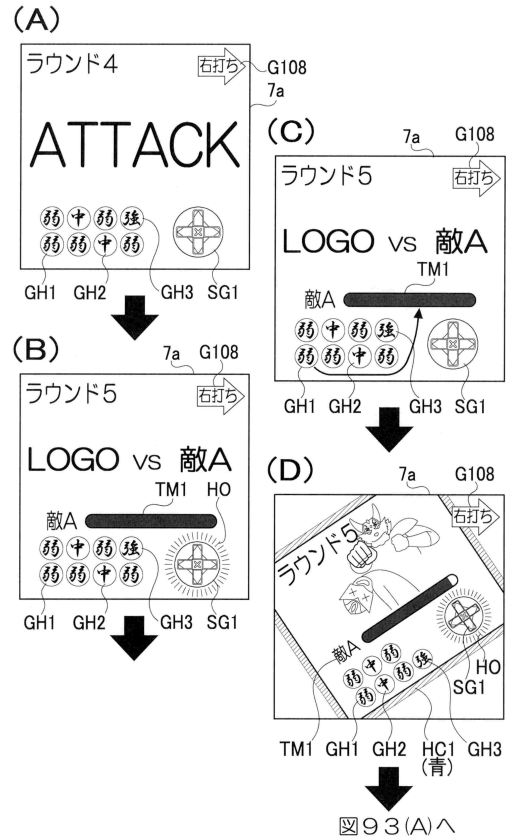
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

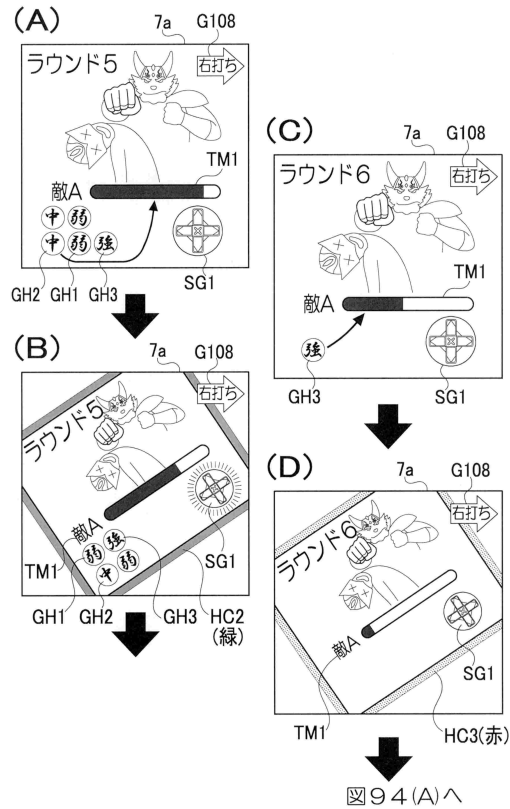
20

30

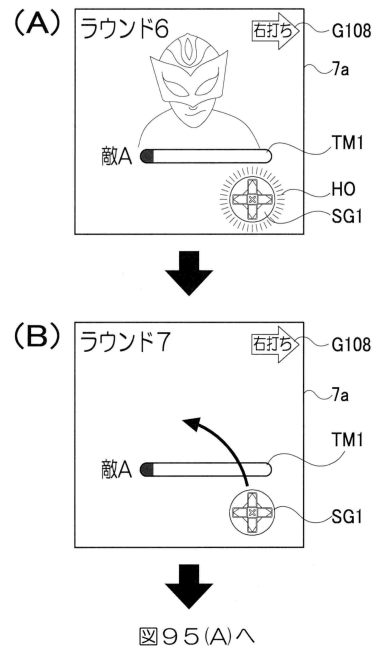
40

50

【図 9 3】



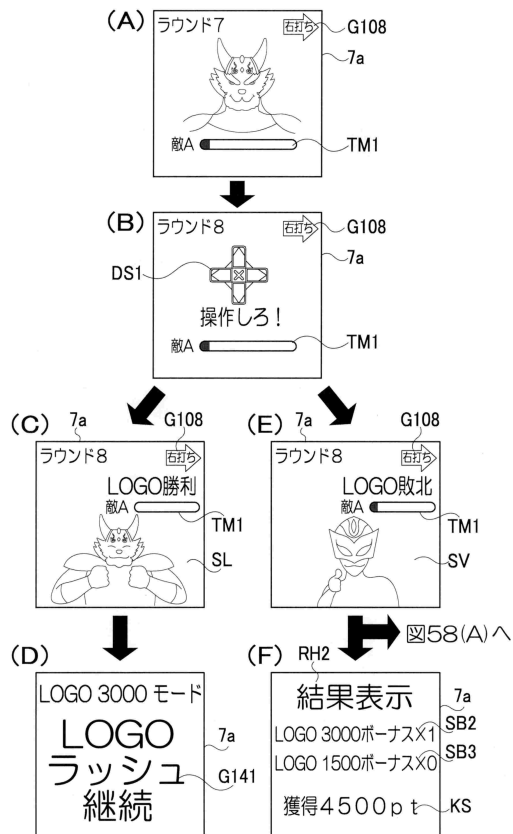
【図 9 4】



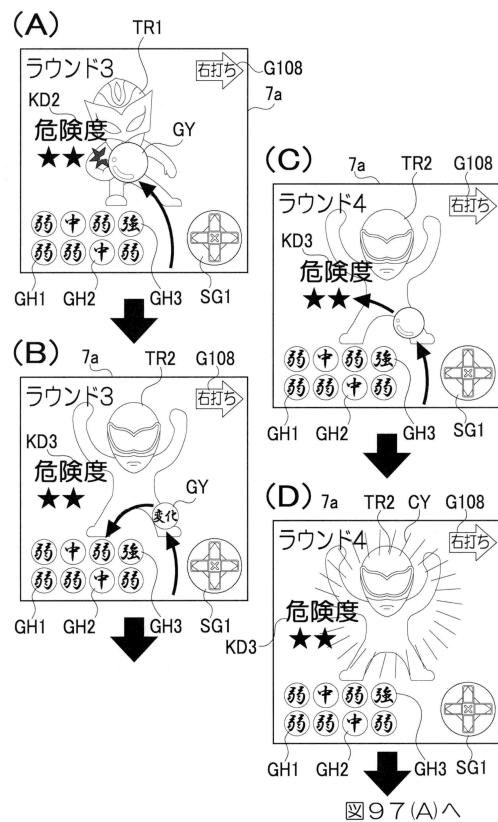
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

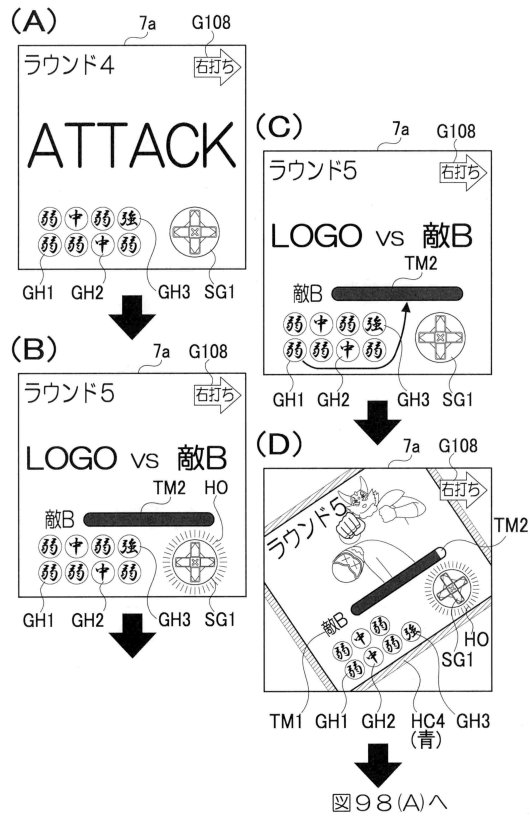


30

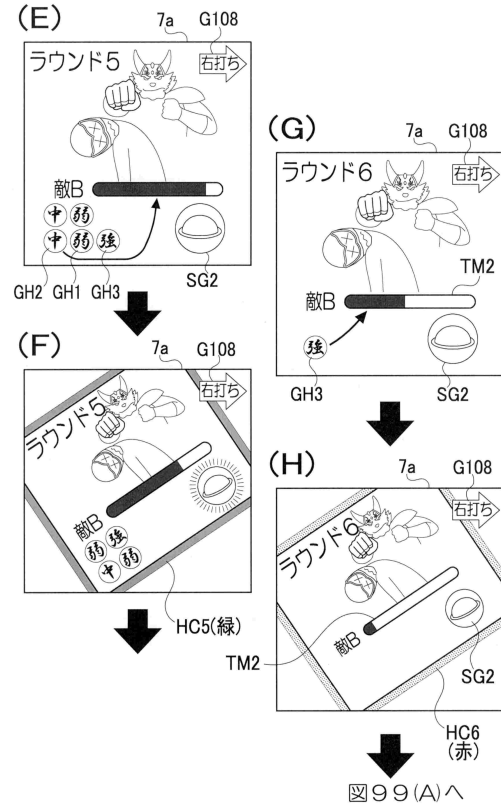
40

50

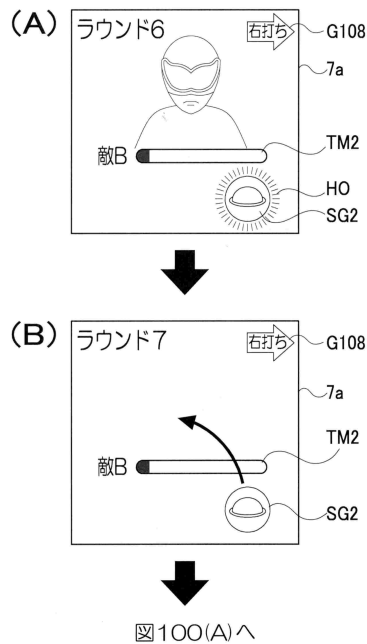
【図 97】



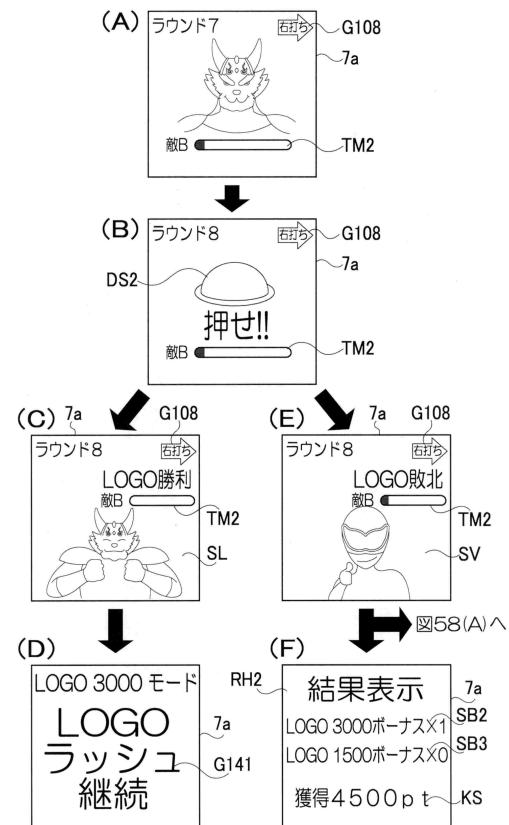
【図 98】



【図 99】



【図 100】



10

20

30

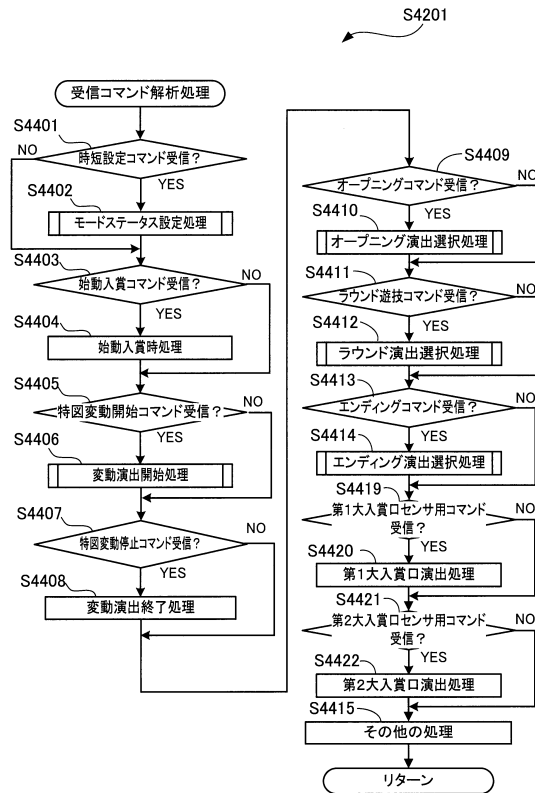
40

50

【図 1 0 1】

| 演出保留玉アイコンの表示のシナリオ・バターの種類 |           | シナリオ                                                                                                                                                               |
|--------------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 演出保留玉アイコンの表示のシナリオ・バターの種類 | シナリオ・バター1 | 大入賞口への入賞がある場合：2個目と4個目の入賞によって表示された第1演出保留玉アイコンが第2演出保留玉アイコンに変化するが、第3演出保留玉アイコンは表示されない。<br>大入賞口への入賞がない場合：第1演出保留玉アイコンの表示されない                                             |
|                          | シナリオ・バター2 | 大入賞口への入賞がある場合：4個目と6個目の入賞によって表示された第1演出保留玉アイコンが第2演出保留玉アイコンに変化し、10個目の入賞によって表示された第3演出保留玉アイコンが第4演出保留玉アイコンに変化するが、第5演出保留玉アイコンは表示されない。<br>大入賞口への入賞がない場合：第1演出保留玉アイコンの表示されない |

【図 1 0 2】



10

20

【図 1 0 3】

| 特別図柄の種類                      | 小当たり遊技演出バターの選択率 (%)       |                           |
|------------------------------|---------------------------|---------------------------|
|                              | 小当たり遊技演出バターT1 + シナリオ・バター1 | 小当たり遊技演出バターT2 + シナリオ・バター2 |
| 特図2_小当たり図柄a、<br>特図2_小当たり図柄b、 | 30                        | 70                        |
| 特図2_小当たり図柄c                  | 70                        | 30                        |

【図 1 0 4】

| 特別図柄の種類                                     | オープニング演出バターの選択率 (%)       |                           |               |
|---------------------------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------|
|                                             | オープニング演出バターT1 + シナリオ・バター1 | オープニング演出バターT1 + シナリオ・バター2 | オープニング演出バターT2 |
| 特図2_大当たり図柄c、<br>特図2_大当たり図柄d                 | 30                        | 70                        | 0             |
| 特図2_大当たり図柄e                                 | 70                        | 30                        | 0             |
| 特図2_小当たり図柄a、<br>特図2_小当たり図柄b、<br>特図2_小当たり図柄c | 0                         | 0                         | 100           |

30

40

50

【図 1 0 5】

| 特別図柄の種類      | ランダム演出パターンを選択する割合 (%) |             |             |             |             |             |             |             |             |              |
|--------------|-----------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|
|              | ランダム演出パターン1           | ランダム演出パターン2 | ランダム演出パターン3 | ランダム演出パターン4 | ランダム演出パターン5 | ランダム演出パターン6 | ランダム演出パターン7 | ランダム演出パターン8 | ランダム演出パターン9 | ランダム演出パターン10 |
| 特別図柄 大当たり図柄a | 10                    | 20          | 20          | 20          | 50          | 0           | 0           | 0           | 0           | 0            |
| 特別図柄 大当たり図柄b | 10                    | 20          | 20          | 20          | 10          | 0           | 0           | 0           | 0           | 0            |
| 特別図柄 大当たり図柄c | 0                     | 0           | 0           | 0           | 0           | 20          | 20          | 20          | 20          | 20           |
| 特別図柄 小当たり図柄a | 0                     | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 10           |

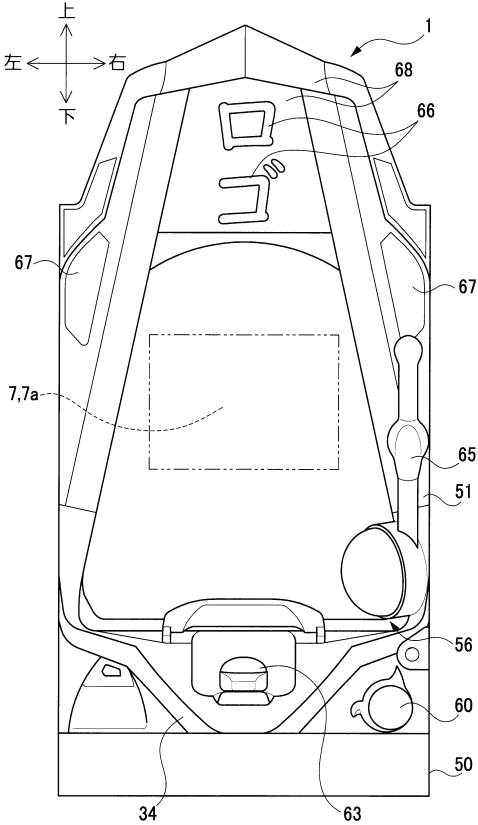
バトルボーナス演出のランダム演出パターン選択テーブル

【図 1 0 6】

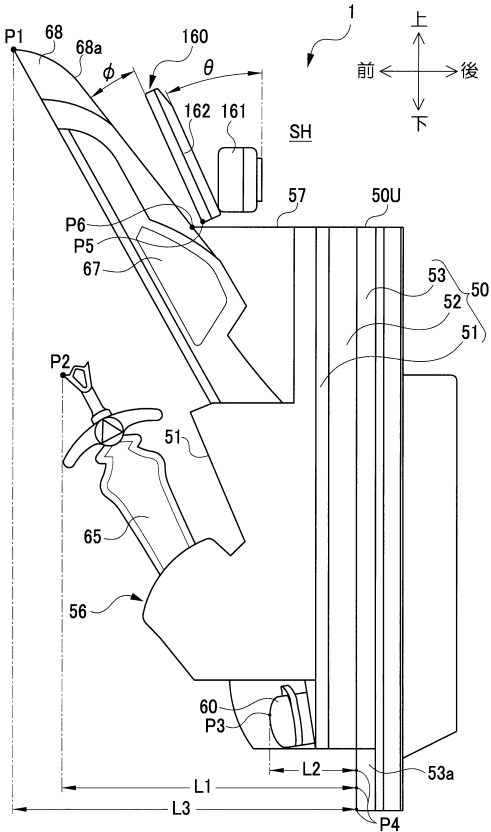
バトルボーナス演出のエンディング演出パターン選択テーブル

| 特別図柄の種類                       | エンディング演出パターンを選択する割合 (%) |               |               |
|-------------------------------|-------------------------|---------------|---------------|
|                               | エンディング演出パターン1           | エンディング演出パターン2 | エンディング演出パターン3 |
| 特別図柄 大当たり図柄c、<br>特別図柄 小当たり図柄a | 100                     | 0             | 0             |
| 特別図柄 大当たり図柄d、<br>特別図柄 小当たり図柄b | 0                       | 100           | 0             |
| 特別図柄 大当たり図柄e、<br>特別図柄 小当たり図柄c | 0                       | 0             | 100           |

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】



10

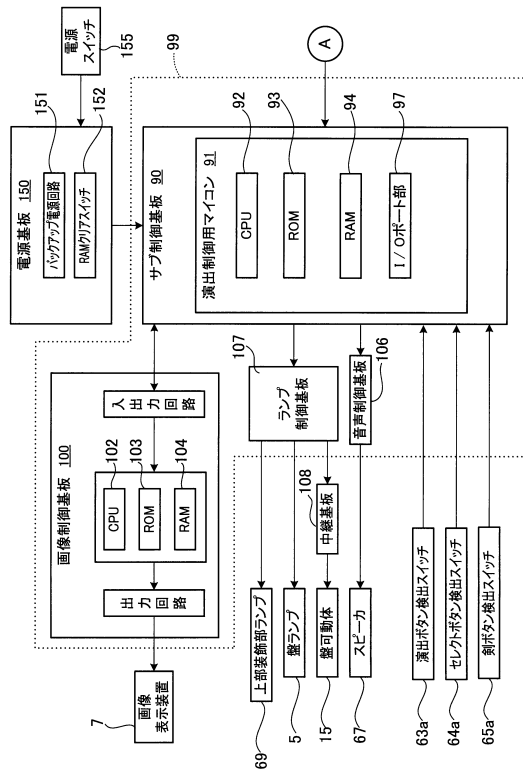
20

30

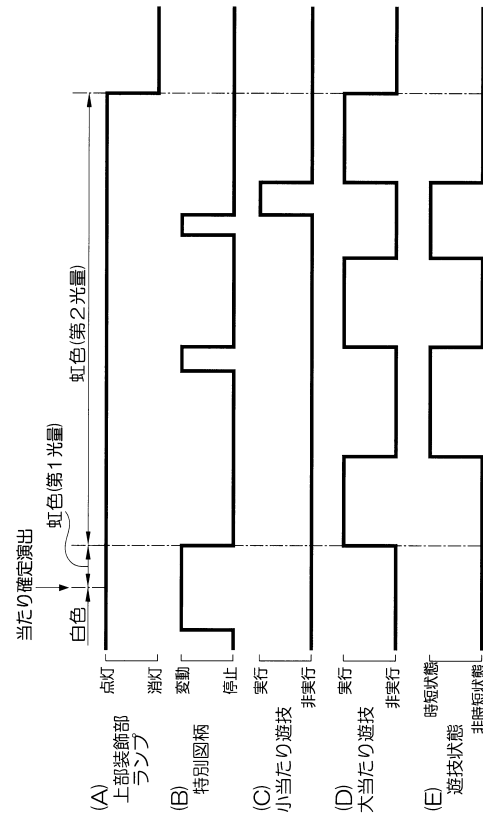
40

50

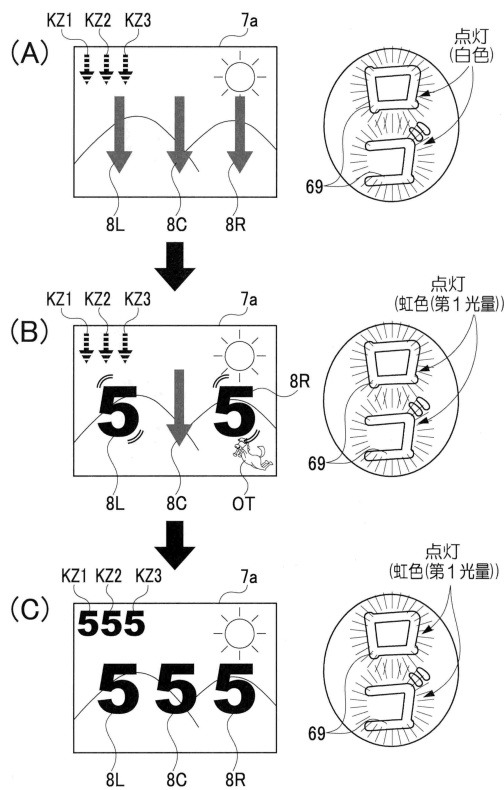
【図 1 0 9】



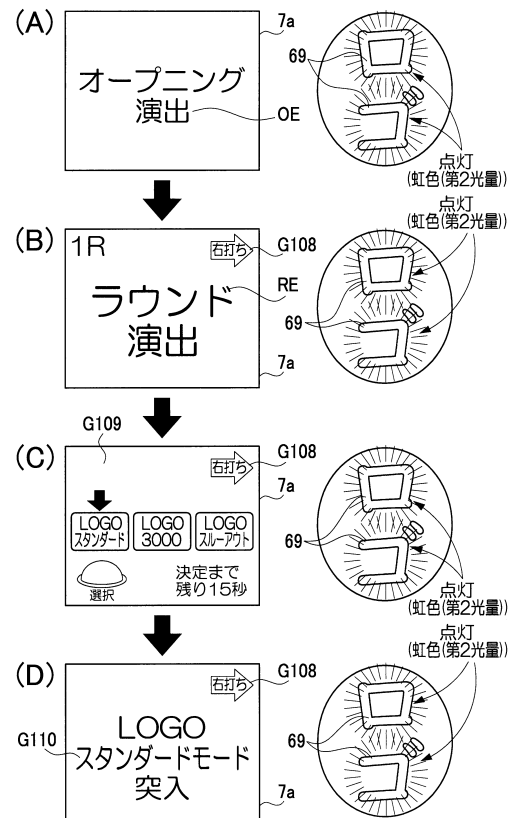
【図 1 1 0】



【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



10

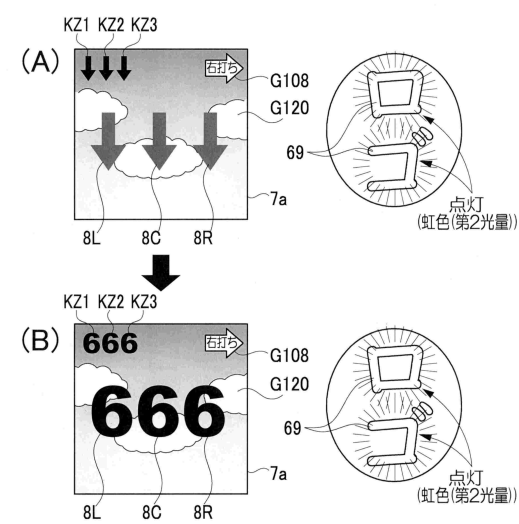
20

30

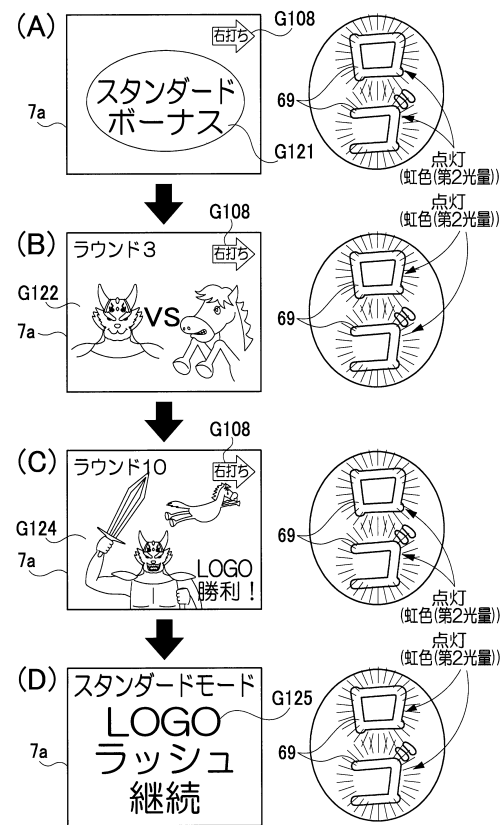
40

50

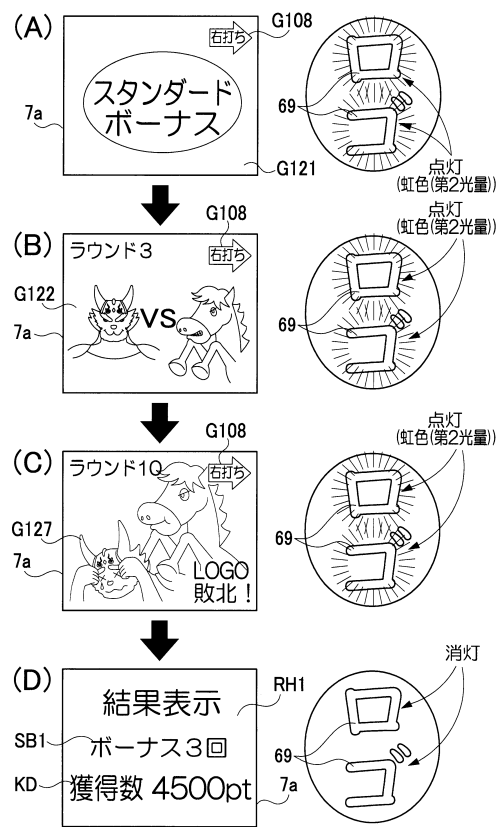
【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



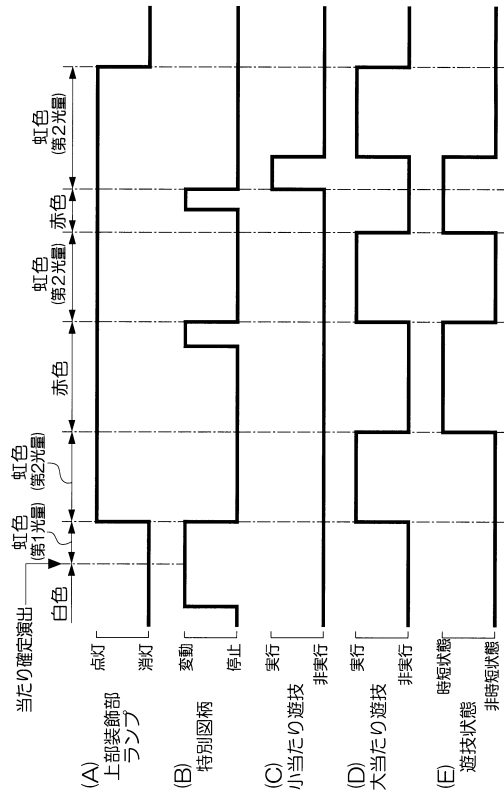
【図 1 1 5】



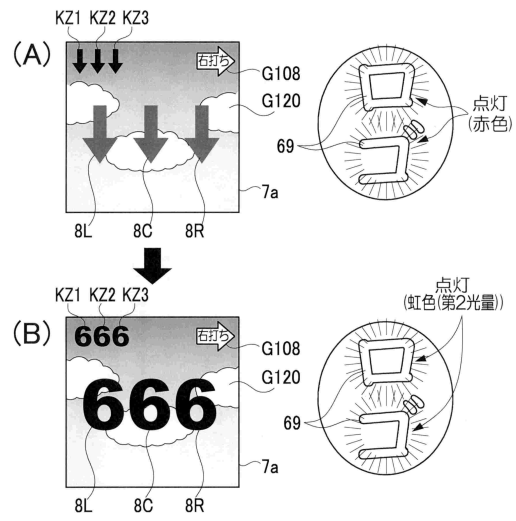
【図 1 1 6】

| 特図変動パターン | 当たり確率演出実行抽選 (%) |     |
|----------|-----------------|-----|
|          | 実行              | 非実行 |
| P1       | 1               | 99  |
| P2       | 1               | 99  |
| P11      | 1               | 99  |
| P12      | 1               | 99  |
| P21      | 1               | 99  |
| P22      | 1               | 99  |
| P31      | 1               | 99  |
| P32      | 1               | 99  |

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



10

20

30

40

50

## 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 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 野原 修平  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 大秋 善幸  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 加藤 哲平  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 吉川 真史  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 湯川 強  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA32 FA05 FA09 FA17