

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-2287

(P2016-2287A)

(43) 公開日 平成28年1月12日(2016.1.12)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 111 頁)

(21) 出願番号 特願2014-124572 (P2014-124572)
 (22) 出願日 平成26年6月17日 (2014.6.17)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100181250
 弁理士 田中 信介
 (72) 発明者 鈴木 康剛
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 (72) 発明者 榎本 修人
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 (72) 発明者 服部 広美
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 EB78

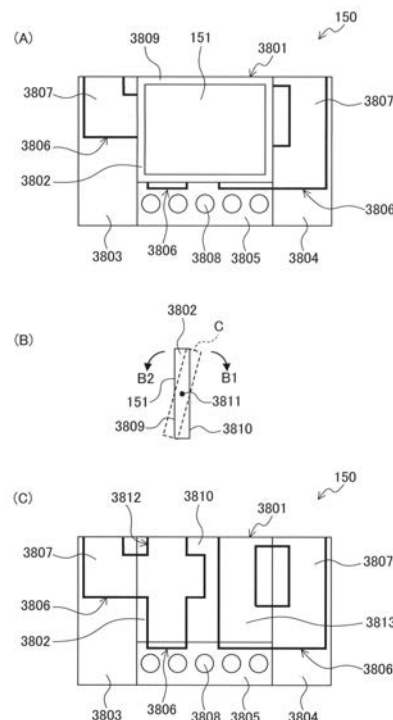
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材（上部センタ役物、上部可動役物、下部可動役物150）を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部を構成可能である。複数の装飾用部材には、2つ以上の装飾部の構成要素となる第1装飾構成部材（上部可動役物）及び第2装飾構成部材（下部可動役物150）が含まれている。第2装飾構成部材は、所定の範囲内で移動可能であり、少なくとも一部に装飾構成部（左側パネル部3803、右側パネル部3804、下側パネル部3805）を有する。装飾構成部は、第2装飾構成部材が第1位置にあるとき、装飾部を構成せず、第2装飾構成部材が第1位置とは異なる第2位置にあるとき、第1装飾構成部材と共に装飾部を構成する。

【選択図】図38



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部を構成可能な遊技機において、

前記複数の装飾用部材には、2つ以上の前記装飾部の構成要素となる第1装飾構成部材及び第2装飾構成部材が含まれ、

該第2装飾構成部材は、所定の範囲内で移動可能であり、少なくとも一部に装飾構成部を有し、

該装飾構成部は、前記第2装飾構成部材が第1位置にあるとき、前記装飾部を構成せず、前記第2装飾構成部材が前記第1位置とは異なる第2位置にあるとき、前記第1装飾構成部材と共に前記装飾部を構成す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、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技盤に配設された装飾用部材（例えば役物等）を備えた遊技機が知られている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】**【0003】**

【特許文献1】特開2012-65715号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、従来の遊技機では、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性として十分なものとは言えなかった。

本発明は、かかる背景に鑑みてなされたものであり、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる遊技機を提供しようとするものである。

30

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0006】

本発明は、遊技盤（102）に配設された複数の装飾用部材（150、160、170）を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部（3901、4201、4301、4401）を構成可能な遊技機（1）において、前記複数の装飾用部材（150、160、170）には、2つ以上の前記装飾部（3901、4201、4301、4401）の構成要素となる第1装飾構成部材（150、160）及び第2装飾構成部材（150、160）が含まれ、該第2装飾構成部材（150、160）は、所定の範囲内で移動可能であり、少なくとも一部に装飾構成部（3503～3505、3803～3805）を有し、該装飾構成部（3503～3505、3803～3805）は、前記第2装飾構成部材（150、160）が第1位置にあるとき、前記装飾部（3901、4201、4301、4401）を構成せず、前記第2装飾構成部材（150、160）が前記第1位置とは異なる第2位置にあるとき、前記第1装飾構成部材（150、160）と共に前記装飾部（4201、4401）を構成することを特徴とする遊技機（1）にある。

40

【発明の効果】**【0007】**

50

本発明によれば、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ遊技機1の概略正面図である。

【図2】図1における表示器104の拡大図である。

【図3】特定領域109の内部構造を示す概略斜視図である。

【図4】大当たりと遊技状態について説明するための説明図である。

【図5】通常遊技状態における大当たりの内訳と時短遊技状態における大当たりの内訳とについて説明するための説明図である。

10

【図6】大当たり遊技中の大入賞装置113又は特定入賞装置119の開放パターンの一例を示すタイムチャートである。

【図7】特別図柄判定に使用される各種テーブルについて説明するための説明図である。

【図8】特別図柄の変動パターンを決定する処理に使用される変動パターンテーブルについて説明するための説明図である。

【図9】短当たり遊技中の大入賞装置113の開放パターンと演出との一例について説明するための説明図である。

【図10】4R長当たり遊技中の大入賞装置113又は特定入賞装置119の開放パターンと演出との一例について説明するための説明図である。

【図11】8R長当たり遊技中の大入賞装置113又は特定入賞装置119の開放パターンと演出との一例について説明するための説明図である。

20

【図12】15R長当たり遊技中の大入賞装置113又は特定入賞装置119の開放パターンと演出との一例について説明するための説明図である。

【図13】第2特別図柄の変動中に行われる演出例を示す説明図である。

【図14】第2特別図柄からの大当たり遊技の内訳を示す説明図である。

【図15】パチンコ遊技機1が備える制御装置の構成例を示すブロック図である。

【図16】遊技制御基板1500において実行されるタイム割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】図16のステップS1602におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。

30

【図18】図17のステップS1701における第1始動装置スイッチ処理の詳細フローチャートである。

【図19】図17のステップS1702における第2始動装置スイッチ処理の詳細フローチャートである。

【図20】図17のステップS1703におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。

【図21】図16のステップS1603における特別図柄処理の詳細フローチャートである。

【図22】図21のステップS2107における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。

40

【図23】図21のステップS2108における変動パターン選択処理の詳細フローチャートである。

【図24】図21のステップS2116における停止中処理の詳細フローチャートである。

【図25】図16のステップS1604における普通図柄処理の詳細フローチャートである。

【図26】図16のステップS1605における電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。

【図27】図16のステップS1606における特定領域開放制御処理の詳細フローチャートである。

50

【図 28】図 16 のステップ S 1606 における特定領域開放制御処理の詳細フローチャートである。

【図 29】図 16 のステップ S 1607 における大入賞装置開放制御処理の詳細フローチャートである。

【図 30】図 29 のステップ S 2924 における遊技状態設定処理の詳細フローチャートである。

【図 31】演出制御基板 1530 において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】演出制御基板 1530 において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 33】上部センタ役物 170 及び上部可動役物 160 を示す図である。

【図 34】上部センタ役物 170 を示す図である。

【図 35】上部可動役物 160 を示す図である。

【図 36】(A) は上部可動役物 160 の回転体 3509 ~ 3511 を左右方向から見た図であり、(B) は回転体 3509 ~ 3511 の第 1 の回転動作を示す図であり、(C) は回転体 3509 ~ 3511 の第 2 の回転動作を示す図である。

【図 37】(A) は上部可動役物 160 の第 1 形成面 3701 を示す図であり、(B) は第 2 形成面 3702 を示す図であり、(C) は第 3 形成面 3703 を示す図である。

【図 38】(A) は下部可動役物 150 の第 1 の形態を示す図であり、(B) は下部可動役物 150 の回転パネル部 3802 を左右方向から見た図であり、(C) は下部可動役物 150 の第 2 の形態を示す図である。

20

【図 39】上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が原点位置にある状態を示す図である。

【図 40】上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が中間位置（動作位置）にある状態を示す図である。

【図 41】上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が中間位置（動作位置）にある状態を示す図である。

【図 42】上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が進出位置（合体位置）にある状態を示す図である。

【図 43】上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が中間位置（動作位置）にある状態を示す図である。

30

【図 44】上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が進出位置（合体位置）にある状態を示す図である。

【図 45】上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が原点位置にある状態を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1（適宜、単に遊技機 1 という）について説明する。

[パチンコ遊技機 1 の概略構成例]

40

まず、図 1 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、パチンコ遊技機 1 の概略正面図である。パチンコ遊技機 1 は、1 種 2 種混合タイプと呼ばれるパチンコ遊技機である。図 1 に示されるように、パチンコ遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 102 と、遊技盤 102 を囲む枠部材 103 とを備えている。枠部材 103 は、遊技盤 102 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持している。遊技盤 102 には、中央部に開口を形成した樹脂製の遊技板 180 が配設されている。遊技板 180 には、透明な部分と非透明な部分とがある。ガラス板と遊技盤 102（具体的には遊技板 180）とにより、遊技球が流下可能な遊技領域 110 が形成されている。

【0010】

50

遊技者がハンドル 120 を握ってレバー 121 を時計方向に回転させると、皿 128 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、ハンドル 120 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 110 へと発射される。この遊技領域 110 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 110 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 102 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 122 を操作することによって一時的に停止される。

【0011】

また、皿 128 と近接配置された取り出しボタン 123 を遊技者が操作すると、皿 128 の下面の一部が開口されて、皿 128 に溜まった遊技球が皿 128 の下方に配置された不図示の箱に落下する。なお、皿 128 は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜める上皿と、賞球を溜める下皿との 2 つの皿によって構成されてもよい。

【0012】

遊技者がハンドル 120 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 131 に例示されるように遊技領域 110 における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル 120 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 132 に例示されるように遊技領域 110 における右側領域を流下する。

【0013】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第 1 始動装置 111、第 2 始動装置 112、2 つの普通入賞装置 114、及び電動チューリップ 117 が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第 2 始動装置 112、大入賞装置 113、2 つの普通入賞装置 114、ゲート 116、上記電動チューリップ 117、特定入賞装置 119、及び羽根部材 190 が設けられている。

【0014】

遊技領域 110 に打ち出された遊技球は、遊技盤 102 に沿って流下する過程で、第 1 始動装置 111、第 2 始動装置 112、大入賞装置 113、及び普通入賞装置 114 のいずれかに入球して入賞する。これにより、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が皿 128 に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口 118 を介して遊技領域 110 から排出される。

【0015】

第 1 始動領域としての第 1 始動装置 111 は、常時開放されている始動装置であり、第 2 始動領域としての第 2 始動装置 112 は、普通電動役物としての電動チューリップ 117 が作動しているときだけ開放される始動装置である。パチンコ遊技機 1 では、遊技球が第 1 始動装置 111 を通過して入賞した場合、又は遊技球が第 2 始動装置 112 を通過して入賞した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定され、その判定結果が後述する表示器 104 に表示される。

【0016】

なお、以下の説明では、第 1 始動装置 111 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 1 特別図柄判定」と呼び、第 2 始動装置 112 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第 2 特別図柄判定」と呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶものとする。

【0017】

大入賞装置 113 は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この大入賞装置 113 の開口部には、大入賞装置 113 を開閉するプレートが設けられている。大入賞装置 113 は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器 104 に停止表示された場合、すなわち 1 種大当たりが発生した場合、上記プレートを作動

10

20

30

40

50

させて大入賞装置 1 1 3 を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べて多くの賞球を得ることができる。なお、第 2 特別図柄判定の結果が小当たりであることを示す所定の小当たり図柄が表示器 1 0 4 に停止表示されると、後述する羽根部材 1 9 0 を作動させて特別入賞領域としての特定入賞装置 1 1 9 を開放する小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中には、V 入賞装置 3 0 2 (所定の領域の一例：図 3 参照) が一時的に開放され、この間に V 入賞装置 3 0 2 に遊技球が入賞することで 2 種大当たりが発生する。大入賞装置 1 1 3 は、このように 2 種大当たりが発生した場合にも開放される。

【 0 0 1 8 】

電動チューリップ 1 1 7 は、第 2 始動装置 1 1 2 に近接配置されており、一对の羽根部材を有している。この電動チューリップ 1 1 7 は、一对の羽根部材が第 2 始動装置 1 1 2 を閉塞する閉姿勢 (図 1 参照) と、第 2 始動装置 1 1 2 を開放する開姿勢 (不図示) とに姿勢変化可能に構成されている。

【 0 0 1 9 】

第 2 始動装置 1 1 2 は、図 1 に示されるように、通常は電動チューリップ 1 1 7 によって閉塞されている。これに対して、遊技球がゲート 1 1 6 を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第 2 始動装置 1 1 2 を開放するか否かが判定される。ここで、第 2 始動装置 1 1 2 を開放すると判定された場合、電動チューリップ 1 1 7 の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第 2 始動装置 1 1 2 は、電動チューリップ 1 1 7 が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、電動チューリップ 1 1 7 が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。なお、以下の説明では、ゲート 1 1 6 への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

【 0 0 2 0 】

普通入賞装置 1 1 4 は、第 1 始動装置 1 1 1 と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞装置である。なお、第 1 始動装置 1 1 1 等とは異なり、普通入賞装置 1 1 4 に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【 0 0 2 1 】

後述する主液晶表示装置 1 0 5 の前面側には、特別図柄判定の結果に応じて一時的に開放される特定領域 1 0 9 が設けられている。この特定領域 1 0 9 については、図 3 に基づいて後に詳述する。

【 0 0 2 2 】

[表示器 1 0 4 の構成例]

図 2 は、図 1 における表示器 1 0 4 の拡大図である。表示器 1 0 4 は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図 2 に示されるように、第 1 特別図柄表示器 2 0 1、第 2 特別図柄表示器 2 0 2、第 1 特別図柄保留表示器 2 0 3、普通図柄表示器 2 0 4、普通図柄保留表示器 2 0 5、及び遊技状態表示器 2 0 6 を有して構成されている。

【 0 0 2 3 】

第 1 特別図柄表示器 2 0 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する。この第 1 特別図柄表示器 2 0 1 には、第 1 特別図柄判定の結果が「大当たり」(1 種大当たり) であることを示す大当たり図柄、又は第 1 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【 0 0 2 4 】

第 2 特別図柄表示器 2 0 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 2 特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第 2 特別図柄判定の判定結果を報知する。この第 2 特別図柄表示器 2 0 2 には、第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」(1 種大当たり) であることを示す大当たり図柄、第 2 特別図柄判定の結果が「小当たり」であることを示す小当たり図柄、又は第 2 特別図柄判定の結果が

ハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【 0 0 2 5 】

ところで、特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中、後述する小当たり遊技中に第 1 始動装置 1 1 1 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 1 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行することができない。そこで、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、第 1 始動装置 1 1 1 に遊技球が入賞しても即座に第 1 特別図柄判定を実行できない場合に、第 1 特別図柄判定の権利が保留されるように構成されている。第 1 特別図柄保留表示器 2 0 3 は、このようにして保留された第 1 特別図柄判定の保留数を表示する。

【 0 0 2 6 】

なお、パチンコ遊技機 1 では、第 2 始動装置 1 1 2 に遊技球が入賞しても第 2 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行できない場合、すなわち特別図柄判定に係る図柄の変動表示中や大当たり遊技中、小当たり遊技中に第 2 始動装置 1 1 2 に新たに遊技球が入賞した場合には、第 2 特別図柄判定は実行されず、また、第 2 特別図柄判定の権利が保留されることもない。このため、表示器 1 0 4 には、第 2 特別図柄判定の保留数を表示する表示器は設けられていない。

【 0 0 2 7 】

普通図柄表示器 2 0 4 は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。なお、例えば普通図柄表示器 2 0 4 における図柄の変動表示中など、遊技球がゲート 1 1 6 を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る図柄の変動表示を即座に実行できない場合には、普通図柄判定の権利が保留される。普通図柄保留表示器 2 0 5 は、このようにして保留された普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器 2 0 6 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態を表示する。パチンコ遊技機 1 の遊技状態については、図 5 に基づいて後に詳述する。

【 0 0 2 8 】

なお、以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器 2 0 4 に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

【 0 0 2 9 】

[特定領域 1 0 9 の構成例]

図 3 は、特定領域 1 0 9 の内部構造を示す模式図である。図 3 における鉛直方向 1 3 4 及び幅方向 1 3 5 は、図 1 における鉛直方向 1 3 4 及び幅方向 1 3 5 と対応している。特定領域 1 0 9 は、小当たりが発生することによって遊技球が進入可能に開放される領域であり、その入り口である特定入賞装置 1 1 9 には、特定入賞装置 1 1 9 を開閉する羽根部材 1 9 0 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に特別図柄判定の結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄が判定図柄として停止表示されると、1 種大当たりとなって大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技は、所定条件（例えば大入賞装置 1 1 3 への 9 個の遊技球の入賞、又は大入賞装置 1 1 3 が開放されてから 2 9 秒が経過）を満たすまで大入賞装置 1 1 3 を開放した状態を維持した後に大入賞装置 1 1 3 を閉塞する長開放ラウンド遊技を規定回数実行するものである。なお、大当たり遊技として、遊技球が入球困難に大入賞装置 1 1 3 を短開放する短開放ラウンド遊技が規定回数実行される場合もある。

【 0 0 3 1 】

一方、第 2 特別図柄判定が行われて「小当たり遊技」を実行すると判定されると、第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に第 2 特別図柄判定の結果が「小当たり」であることを示す小当たり図柄が判定図柄として停止表示される。この場合羽根部材 1 9 0 を作動させて特定領域 1 0 9 を開放する小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、特定領域 1 0 9 を

10

20

30

40

50

開放してから所定時間（例えば 3 . 2 秒）が経過するまで特定領域 1 0 9 を開放した状態を維持した後に特定領域 1 0 9 を閉塞する羽根部材 1 9 0 の動作が規定回数（例えば 1 回）実行される。このように、小当たりが発生することで、特定領域 1 0 9 への遊技球の進入が可能になる。

【 0 0 3 2 】

図 3 に例示されるように、特定領域 1 0 9 には、案内部材 3 0 1、V 入賞装置 3 0 2、ハズレ入賞装置 3 0 3、及びスライド部材 3 0 4 が設けられている。案内部材 3 0 1 は、特定入賞装置 1 1 9 から特定領域 1 0 9 に進入した遊技球を V 入賞装置 3 0 2 又はハズレ入賞装置 3 0 3 へと案内するものである。V 入賞装置 3 0 2 又はハズレ入賞装置 3 0 3 に遊技球が入賞した場合、所定数の賞球が払い出される。ハズレ入賞装置 3 0 3 が常時開放されているのに対して、V 入賞装置 3 0 2 は、通常はスライド部材 3 0 4 によって閉塞されており、特定入賞装置 1 1 9 が開放された後の所定期間だけ開放される。具体的には、本実施形態では、特定入賞装置 1 1 9 が開放されてから例えば 0 . 5 秒後にスライド部材 3 0 4 がスライドして V 入賞装置 3 0 2 が開放され、V 入賞装置 3 0 2 の開放から 0 . 2 秒が経過するとスライド部材 3 0 4 が図 3 に示される元の位置に戻って V 入賞装置 3 0 2 が閉塞される。そして、この V 入賞装置 3 0 2 の開放期間に V 入賞装置 3 0 2 に遊技球が入賞（V 入賞）することで 2 種大当たりが発生し、小当たり遊技に続いて大当たり遊技が実行される。なお、V 入賞装置 3 0 2 の開放期間中に遊技球が V 入賞装置 3 0 2 に入賞しなかった場合、小当たり遊技に続く大当たり遊技は行われない。

10

20

【 0 0 3 3 】

なお、本実施形態では、V 入賞装置 3 0 2 がスライド部材 3 0 4 によって開閉される場合について説明するが、パチンコ遊技機 1 の奥行方向を軸方向として回転する羽根部材によって V 入賞装置 3 0 2 を開閉するようにしてもよい。また、1 回の小当たり遊技中の羽根部材 1 9 0 の動作パターン（特定入賞装置 1 1 9 を開放する時間及び回数）等も適宜変更可能である。

【 0 0 3 4 】

〔特別図柄判定の判定結果と遊技状態の変化の説明〕

次に、図 4 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の遊技状態について説明する。図 4 は、大当たりと遊技状態について説明するための説明図である。図 4 に示されるように、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、「通常遊技状態」又は「時短遊技状態」にて遊技が制御される。

30

【 0 0 3 5 】

「通常遊技状態」は、いわゆる電チューサポート機能が付与されない通常の遊技状態である。「通常遊技状態」は、具体的には、第 2 始動装置 1 1 2 を開放すると普通図柄判定において判定される割合が相対的に低い割合（例えば 1 / 1 2）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば 2 5 秒）に設定され、且つ第 2 始動装置 1 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動装置 1 1 2 の開放時間が相対的に短い時間（例えば 0 . 1 秒 × 1 回）に設定される遊技状態である。

【 0 0 3 6 】

「時短遊技状態」は、電チューサポート機能が付与される遊技状態である。「時短遊技状態」は、具体的には、第 2 始動装置 1 1 2 を開放すると普通図柄判定において判定される割合が相対的に高い割合（例えば 1 2 / 1 2）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば 2 秒）に設定され、且つ第 2 始動装置 1 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動装置 1 1 2 の開放時間が相対的に長い時間（例えば 0 . 3 秒 × 5 回）に設定される遊技状態である。すなわち、「時短遊技状態」は、通常遊技状態に比べて、第 2 始動装置 1 1 2 が開放状態に制御され易い遊技状態である。

40

【 0 0 3 7 】

遊技盤 1 0 2 の盤面構成上、遊技領域 1 1 0 の左側領域に打ち出された遊技球は第 1 始動装置 1 1 1 に入賞可能であるのに対して、遊技領域 1 1 0 の右側領域に打ち出された遊技球が第 1 始動装置 1 1 1 に入賞することはない。また、「通常遊技状態」のときには第

50

2 始動装置 1 1 2 は開放状態になり難い。このため、「通常遊技状態」のときに右打ちを行うメリットはない。このように、「通常遊技状態」は、遊技球を遊技領域 1 1 0 の左側領域に打ち出した方が右側領域に打ち出すよりも「大当たり」を引き当て易い左側有利状態であるため、遊技者は、主液晶表示装置 1 0 5 等に表示されるメッセージやスピーカ 1 2 4 から出力される音声ガイダンスに従って左打ちを行うことになる。

【0038】

「通常遊技状態」のときに遊技者が左打ちを行って遊技領域 1 1 0 の左側領域に打ち出された遊技球が第 1 始動装置 1 1 1 に入賞すると、第 1 特別図柄判定が行われ、第 1 特別図柄表示器 2 0 1 に特別図柄が変動表示された後にその第 1 特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示される。

10

【0039】

本実施形態では、第 1 特別図柄判定において 1 種大当たりと判定された場合、そのうちの 50 % が「時短付き 1 種大当たり」となり、残りの 50 % が「時短無し 1 種大当たり」となる。時短無し 1 種大当たりとなった場合、大当たり遊技が行われた後に、通常遊技状態で遊技が制御されることになる。一方、時短付き 1 種大当たりとなった場合、大当たり遊技が行われた後に、時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

【0040】

遊技状態が「時短遊技状態」に移行すると、「通常遊技状態」のときに比べて第 2 始動装置 1 1 2 が開放状態になり易くなる。第 2 始動装置 1 1 2 に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄判定が行われて、第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に特別図柄が変動表示された後にその第 2 特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示されるが、上述したように、第 2 特別図柄判定の判定結果の大半は小当たりである。このように、時短遊技状態のときには第 2 始動装置 1 1 2 への遊技球の入賞が容易である上に、第 2 始動装置 1 1 2 に遊技球が入賞することを条件として実行される第 2 特別図柄判定の判定結果の大半が小当たりとなるために 2 種大当たりが発生し易い。すなわち、「時短遊技状態」は、遊技球を遊技領域 1 1 0 の右側領域に打ち出した方が左側領域に打ち出すよりも「大当たり」を引き当て易い右側有利状態である。このため、遊技者は、主液晶表示装置 1 0 5 等に表示されるメッセージやスピーカ 1 2 4 から出力される音声ガイダンスに従って右打ちを行うことになる。

20

【0041】

「時短遊技状態」のときに遊技者が右打ちを行って遊技領域 1 1 0 の右側領域に打ち出された遊技球がゲート 1 1 6 を通過すると、普通図柄判定が行われる。「時短遊技状態」のときに普通図柄判定が行われると、12 / 12 という高い割合で第 2 始動装置 1 1 2 を開放すると判定される。また、第 2 始動装置 1 1 2 を開放すると判定された場合、第 2 始動装置 1 1 2 の開放時間が「通常遊技状態」のときに比べて長いので、遊技領域 1 1 0 の右側領域に打ち出された遊技球は、第 2 始動装置 1 1 2 に容易に入賞する。

30

【0042】

「時短遊技状態」において、特別図柄が変動表示されておらず、且つ大当たり遊技中や小当たり遊技中ではないときに第 2 始動装置 1 1 2 に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄判定が行われ、第 2 特別図柄表示器 2 0 2 に特別図柄が変動表示された後にその第 2 特別図柄判定の結果を示す判定図柄が停止表示される。ここで、第 2 特別図柄判定によって小当たりと判定された場合には第 2 特別図柄表示器 2 0 2 にその旨を示す小当たり図柄が停止表示され、特定領域 1 0 9 及び V 入賞装置 3 0 2 を一時的に開放する小当たり遊技が実行され、この小当たり遊技中に遊技球が V 入賞装置 3 0 2 に入賞することで 2 種大当たりとなって、当該小当たり遊技に続いて大当たり遊技が実行される。

40

【0043】

本実施形態では、小当たり遊技中に遊技球が V 入賞装置 3 0 2 に入賞した場合、そのうちの 70 % が「時短付き 2 種大当たり」となり、残りの 30 % が「時短無し 2 種大当たり」となる。時短付き 2 種大当たりとなった場合、小当たり遊技に続く大当たり遊技が行われた後に、再び時短遊技状態で遊技が制御されることになる。一方、時短無し 2 種大当たりとなった場合、小当たり遊技に続く大当たり遊技が行われた後に、通常遊技状態で遊技

50

が制御されることになる。

【 0 0 4 4 】

なお、第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、小当たり遊技が行われることなく大当たり遊技が行われる。そして、この大当たり遊技が終了すると、小当たり遊技に続いて大当たり遊技が行われる場合と同様に、70%の割合で時短遊技状態に移行する一方で、残り30%の割合で通常遊技状態に戻される。

【 0 0 4 5 】

このように、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球が入賞して大当たり遊技が行われた場合、この小当たり遊技のときに第2特別図柄表示器202に停止表示されていた小当たり図柄の種類に応じて、大当たり遊技終了時に遊技状態が時短遊技状態又は通常遊技状態に設定される。また、第2特別図柄判定においていわゆる直撃当たりが発生した場合には、第2特別図柄表示器202に停止表示されていた大当たり図柄の種類に応じて、大当たり遊技終了時に遊技状態が時短遊技状態又は通常遊技状態に設定される。

【 0 0 4 6 】

なお、図4に例示されるように、時短遊技状態に移行してから100回の特別図柄判定が実行されても大当たりが発生しなかった場合も、遊技状態が通常遊技状態に戻されることになる。

【 0 0 4 7 】

[パチンコ遊技機1の演出手段の構成例]

図1に示されるように、遊技盤102又は枠部材103には、各種の演出を行うものとして、主液晶表示装置（主液晶表示画面）105、回転表示装置140、下部可動役物150、上部可動役物160、スピーカ124、及び枠ランプ125が設けられている。

【 0 0 4 8 】

主液晶表示装置105は、演出画像を表示する画像表示装置であり、遊技者によって視認され易い位置に設けられている。主液晶表示装置105には、例えば、特別図柄判定の結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、第1特別図柄判定が保留されていることを示す保留表示画像等の各種表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。なお、本実施形態では、画像表示装置が主液晶表示装置105によって構成されている場合について説明するが、例えばEL表示装置等の他の画像表示装置によって構成されてもよい。

【 0 0 4 9 】

回転表示装置140は、主液晶表示装置105の表示領域の両端前面に各1個（計2個）配置されており、複数のLED141を直線上に配列し、LEDの配列方向と同じ方向の回転軸を遊技盤102の盤面と略平行状態を保ちながら、回転軸を回転中心として回転させることにより移動させつつ、LED141を発光させて残像を発生させて、映像を表示するものである。

【 0 0 5 0 】

下部可動役物150は、遊技盤102の下部に配置された、主液晶表示装置105よりも小型の表示装置（後述する副液晶表示装置151）を備え、遊技盤102の下部から遊技盤102の中央近傍までの範囲を上下移動するとともに、表裏面が視認できるように回転するようになっている。下部可動役物150の詳細については後述する。

【 0 0 5 1 】

上部可動役物160は、遊技盤102の上部に配置された、全体を遊技盤102の上部から遊技盤102の中央近傍まで上下移動させることにより、下部可動役物150と遊技盤102の中央近傍で合体させるなどして、演出効果を高めることができるようになっている。上部可動役物160の詳細については後述する。

【 0 0 5 2 】

スピーカ124は、主液晶表示装置105で行われる表示演出と同期するように楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。枠ランプ125は、発光色や発光パターン、光の放射方向を変化させることによって光による演出を行う。

【 0 0 5 3 】

〔 パチンコ遊技機 1 の操作手段の構成例 〕

枠部材 1 0 3 には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン 1 2 6 及び演出キー 1 2 7 が設けられている。演出ボタン 1 2 6 は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。演出キー 1 2 7 は、上下左右のいずれかの方向を指示するためのいわゆる十字キーである。パチンコ遊技機 1 では、演出ボタン 1 2 6 又は演出キー 1 2 7 から入力された操作情報に応じた演出が行われる場合がある。

【 0 0 5 4 】

〔 大当たりの内訳及び大当たり遊技の種類 〕

次に、図 5 及び図 6 を参照しつつ、大当たりの内訳及び大当たり遊技の種類について説明する。ここで、図 5 は、通常遊技状態における大当たりの内訳と時短遊技状態における大当たりの内訳とについて説明するための説明図である。図 6 は、大当たり遊技中の大入賞装置 1 1 3 又は特定入賞装置 1 1 9 の開放パターンの一例を示すタイムチャートである。なお、図 5 において、網掛け部分の大当たりは時短付きの大当たりであることを示しており、それ以外の大当たりは時短無し大当たりである。

10

【 0 0 5 5 】

上述したように、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、第 2 始動装置 1 1 2 が開放され難く、左側有利状態である。このため、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、遊技者は、左打ちを行って第 1 始動装置 1 1 1 に遊技球を入賞させる遊技を行う。よって、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、基本的には第 2 特別図柄判定が行われることはなく、第 1 始動装置 1 1 1 に遊技球が入賞する毎に第 1 特別図柄判定が行われる。ただし、通常遊技状態にあっても右打ちを行うことでゲート 1 1 6 を遊技球が通過すると、第 2 始動装置 1 1 2 が開放される場合がある。このとき、第 2 始動装置 1 1 2 に遊技球が入賞すると、通常遊技状態であっても、第 2 特別図柄判定が行われる。

20

【 0 0 5 6 】

通常遊技状態のときに第 1 特別図柄判定が行われて大当たりであると判定された場合、図 5 の左上図に例示されるように、大当たりの種類として、10%の割合で「突然時短当たり」が選択され、40%の割合で「時短付き 4 R 長当たり」が選択され、残り 50%の割合で「時短無し 8 R 長当たり」が選択される。

【 0 0 5 7 】

「突然時短当たり」が選択されると、大入賞装置 1 1 3 を短開放する短開放ラウンド遊技を所定回数（本実施形態では 16 回）繰り返す短当たり遊技が行われ（図 6（A）参照）、この短当たり遊技が終了すると、遊技状態が通常遊技状態から時短遊技状態に移行する。

30

【 0 0 5 8 】

「時短付き 4 R 長当たり」が選択されると、大入賞装置 1 1 3 を開放してから所定条件を満たすまで大入賞装置 1 1 3 を開放した状態を維持する 4 回の長開放ラウンド遊技と 1 2 回の短開放ラウンド遊技とを含む実質 4 R の長当たり遊技が行われ（図 6（B）参照）、この長当たり遊技が終了すると、遊技状態が時短遊技状態に移行する。

【 0 0 5 9 】

「時短無し 8 R 長当たり」が選択されると、4 回の長開放ラウンド遊技と、8 回の短開放ラウンド遊技と、4 回の長開放ラウンド遊技とを含む実質 8 R の長当たり遊技が行われ（図 6（C）参照）、この長当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態で遊技が制御される。

40

【 0 0 6 0 】

このように、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、「突然時短当たり」又は「時短付き 4 R 長当たり」となった場合に、遊技者が容易に大当たり（2 種大当たり）を引き当てることが可能な時短遊技状態へと移行する。その一方で、「時短無し 8 R 長当たり」となった場合には、引き続き通常遊技状態で遊技が制御されるため、遊技者は、大当たり遊技終了後に再び左打ちを行って、「突然時短当たり」又は「時短付き 4 R 長当たり

50

」を目指すことになる。

【 0 0 6 1 】

通常遊技状態のときに第 2 特別図柄判定が行われて大当たりであると判定された場合、図 5 の右上図に例示されるように、大当たりの種類として、30%の割合で「時短無し 8 R 長当たり」が選択され、20%の割合で「時短無し 4 R 長当たり」が選択され、残り 50%の割合で「時短無し 1 5 R 長当たり」が選択される。

【 0 0 6 2 】

「時短無し 8 R 長当たり」が選択されると、4 回の長開放ラウンド遊技と、8 回の短開放ラウンド遊技と、4 回の長開放ラウンド遊技とを含む実質 8 R の長当たり遊技が行われ（図 6（C）参照）、この長当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態で遊技が制御される。

10

【 0 0 6 3 】

「時短無し 4 R 長当たり」が選択されると、図 6（B）に基づいて上述した 4 R の長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態で遊技が制御される。

【 0 0 6 4 】

「時短無し 1 5 R 長あたり」が選択されると、大入賞装置 1 1 3 を開放してから所定条件を満たすまで大入賞装置 1 1 3 を開放した状態を維持する 1 5 回の長開放ラウンド遊技を含む長当たり遊技が行われ（図 6（D）参照）、この長当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態で遊技が制御される。なお、「時短無し 1 5 R 長当たり」が選択された場合に、5 ラウンド目のラウンド遊技において、大入賞装置 1 1 3 が長開放されるのに先立って大入賞装置 1 1 3 の短開放動作が複数回繰り返される開放パターンが選択されることがある（図 6（E）参照）。

20

【 0 0 6 5 】

このように、通常遊技状態のときに第 2 特別図柄判定が行われて大当たりであると判定された場合、その後は、引き続き通常遊技状態で遊技が制御される。

遊技状態が時短遊技状態に移行すると、上述したように、第 2 始動装置 1 1 2 が開放され易くなる。このため、遊技者が右打ちを行って第 2 始動装置 1 1 2 に遊技球を入賞させることにより、第 2 特別図柄判定が行われる。

【 0 0 6 6 】

30

第 2 特別図柄判定において大当たりであると判定された場合、又は小当たりと判定されて実行された小当たり遊技中に遊技球が V 入賞した場合、図 5 の右下図に例示されるように、大当たりの種類として、30%の割合で「時短無し 8 R 長当たり」が選択され、20%の割合で「時短付き 4 R 長当たり」が選択され、残り 50%の割合で「時短付き 1 5 R 長当たり」が選択される。

【 0 0 6 7 】

「時短無し 8 R 長当たり」が選択されると、図 6（C）に基づいて上述した 8 R の長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態で遊技が制御される。

【 0 0 6 8 】

40

「時短付き 4 R 長当たり」が選択されると、図 6（B）に基づいて上述した 4 R の長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了すると、時短遊技状態に移行する。

「時短付き 1 5 R 長当たり」が選択されると、図 6（D）に基づいて上述した 1 5 R の長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了すると、時短遊技状態に移行する。なお、図 6（E）に基づいて上述した開放パターンが選択されることがある。

【 0 0 6 9 】

なお、これらの長当たり遊技が、小当たり遊技中に遊技球が V 入賞したことに応じて行われる場合、すなわち 2 種大当たりを契機とする長当たり遊技である場合、特定入賞装置 1 1 9 及び V 入賞装置 3 0 2 を開放する小当たり遊技中に遊技球が V 入賞してからこの小当たり遊技が終了した後に、1 ラウンド目の長開放ラウンド遊技が開始されることになる

50

(図6(B)~(E)参照)。

【0070】

このように、本実施形態では、時短遊技状態で遊技を制御しているときに第2始動装置112に遊技球が入賞して大当たりであると判定されたことを契機として、「15R長当たり」が選択された場合、15R長当たり遊技が実行された後に、通常遊技状態よりも高い割合で時短遊技状態で遊技が制御される。本実施形態では、15R長当たりが選択された場合には、長当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御されることはなく、100%の割合で、長当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

【0071】

また、時短遊技状態で遊技を制御しているときに第2始動装置112に遊技球が入賞して大当たりであると判定されたことを契機として、「8R長当たり」が選択された場合、8R長当たり遊技が実行された後に、時短遊技状態よりも高い割合で通常遊技状態で遊技が制御される。本実施形態では、8R長当たりが選択された場合には、長当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることはなく、100%の割合で、長当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御されることになる。

【0072】

このように、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、時短遊技状態が継続しない場合にも、通常遊技状態のときと同様に、8R長当たり遊技が行われるため、例えば4R長当たり遊技が終了した後に通常遊技状態に戻される場合に比べて、時短遊技状態が継続しなかったことによる遊技者の喪失感を軽減することができ、且つ遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0073】

また、時短遊技状態が継続する場合に、8R長当たり遊技よりも遊技者の利益が大きい15R長当たり遊技が行われるため、遊技者は、時短連チャン中に、時短遊技状態に移行したことによる恩恵を十分に得ることができる。

【0074】

ところで、例えば時短遊技状態に移行した直後に第1特別図柄判定の権利が保留されており、且つ第2始動装置112に遊技球が入賞していない状況では、時短遊技状態であるにも拘わらず、第1特別図柄判定が行われることがある。そして、このような状況下で第1特別図柄判定が行われた場合、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、以下のように大当たりの種類が選択されることになる。

【0075】

すなわち、時短遊技状態で遊技が制御されているときに第1特別図柄判定が行われて大当たりであると判定された場合、図5の左下図に例示されるように、10%の割合で「突然時短当たり」が選択され、20%の割合で「時短無し4R長当たり」が選択され、同じく20%の割合で「時短付き4R長当たり」が選択され、40%の割合で「時短付き8R長当たり」が選択され、残り10%の割合で「時短無し8R長当たり」が選択される。

【0076】

「突然時短当たり」が選択されると、図6(A)に基づいて上述した短当たり遊技が行われ、この短当たり遊技が終了すると、時短遊技状態に移行する。すなわち、突然時短当たり前の遊技状態も時短遊技状態であるため、時短遊技状態が継続することになる。

【0077】

なお、本実施形態では、通常遊技状態で遊技が制御されているときに行われた第1特別図柄判定の判定結果が大当たりとなって「突然時短当たり」が選択される割合と、時短遊技状態で遊技が制御されているときに行われた第1特別図柄判定の判定結果が大当たりとなって「突然時短当たり」が選択される割合とが、いずれも10%に設定されている。

【0078】

「時短無し4R長当たり」が選択されると、図6(B)に基づいて上述した4Rの長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態で遊技が制御される。すなわち、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

【 0 0 7 9 】

「時短付き 4 R 長当たり」が選択されると、図 6 (B) に基づいて上述した 4 R の長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了した後は、時短遊技状態に移行する。すなわち、時短遊技状態が継続する。

【 0 0 8 0 】

「時短付き 8 R 長当たり」が選択されると、図 6 (C) に基づいて上述した 8 R の長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了した後は、時短遊技状態に移行する。すなわち、時短遊技状態が継続する。

【 0 0 8 1 】

「時短無し 8 R 長当たり」が選択されると、図 6 (C) に基づいて上述した 8 R の長当たり遊技が行われ、この長当たり遊技が終了した後は、通常遊技状態で遊技が制御される。すなわち、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻される。

10

[乱数による判定方法の説明]

次に、後述する遊技制御基板 1 5 0 0 (図 1 5 参照) によって実行される乱数による判定方法について説明する。

【 0 0 8 2 】

図 7 は、特別図柄判定に使用される各種テーブルについて説明するための説明図であり、図 7 (A) は第 1 特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルの一例を示し、図 7 (B) は第 2 特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルの一例を示している。また、図 7 (C) は第 1 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合に 1 種大当たりの種類を決定するための図柄判定テーブルの一例を示し、図 7 (D) は第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合に 1 種大当たりの種類を決定するための図柄判定テーブルの一例を示している。また、図 7 (E) は第 2 特別図柄判定の判定結果が「小当たり」であって、且つ小当たり遊技中に遊技球が V 入賞する場合に 2 種大当たりの種類を決定するための図柄判定テーブルの一例を示している。

20

【 0 0 8 3 】

図 7 (A) に示される大当たり乱数は、遊技球が第 1 始動装置 1 1 1 に入賞したことを契機として実行される第 1 特別図柄判定に使用される乱数である。本実施形態では、大当たりの当選値として 1 個の当選値「0」が予め記憶されており、遊技球が第 1 始動装置 1 1 1 に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数がこの当選値と一致した場合に、大当たりである（大当たり遊技を実行する）と判定される。一方、遊技球が第 1 始動装置 1 1 1 に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数が「0」ではなく「1」～「2 3 9」のいずれかである場合、ハズレである（大当たり遊技を実行しない）と判定される。なお、本実施形態では、大当たり乱数の取り得る範囲が「0」～「2 3 9」であるのに対して大当たりの当選値が「0」のみであるため、第 1 始動装置入賞時の大当たり当選確率は 1 / 2 4 0 である。

30

【 0 0 8 4 】

図 7 (B) に示される大当たり乱数は、遊技球が第 2 始動装置 1 1 2 に入賞したことを契機として実行される第 2 特別図柄判定に使用される乱数である。本実施形態では、大当たりの当選値として 1 個の当選値「0」が予め記憶されており、遊技球が第 2 始動装置 1 1 2 に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数がこの当選値と一致した場合に、大当たりである（大当たり遊技を実行する）と判定される。また、本実施形態では、小当たりの当選値として「1」～「2 3 8」の 2 3 8 個の当選値が予め記憶されており、遊技球が第 2 始動装置 1 1 2 に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数がこれらの当選値のいずれかと一致した場合に、小当たりである（小当たり遊技を実行する）と判定される。また、遊技球が第 2 始動装置 1 1 2 に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数が「2 3 9」である場合、ハズレである（大当たり遊技と小当たり遊技とのいずれも実行しない）と判定される。

40

【 0 0 8 5 】

本実施形態では、大当たり乱数の取り得る範囲が「0」～「2 3 9」であるのに対して

50

、第2特別図柄判定に係る大当たり用の当選値、小当たり用の当選値、及びハズレ用の乱数値が上記のように設定されているので、第2始動装置入賞時の大当たり当選確率は1/240であり、第2始動装置入賞時の小当たり当選確率は238/240であり、第2始動装置入賞時のハズレ確率は1/240である。このため、第2特別図柄判定の判定結果の大半が小当たりとなる。

【0086】

このようにして第1始動装置111又は第2始動装置112に遊技球が入賞したタイミングで取得された大当たり乱数に基づいて大当たりであると判定された場合、この大当たり乱数と一緒に始動装置入賞時に取得された大当たり用図柄乱数に基づいて、大当たりの種類が決定される。

10

【0087】

パチンコ遊技機1には、図7(C)に例示されるように、通常遊技状態で遊技が制御されているときに第1特別図柄判定が行われて大当たりであると判定された場合にその大当たりの種類を決定するための図柄判定テーブルと、時短遊技状態で遊技が制御されているときに第1特別図柄判定が行われて大当たりであると判定された場合にその大当たりの種類を決定するための図柄判定テーブルとが予め記憶されている。これは、通常遊技状態における第1特別図柄判定に係る大当たりの内訳と、時短遊技状態における第1特別図柄判定に係る大当たりの内訳とが相異なるためである(図5の左上図及び左下図を参照)。

【0088】

図7(C)に例示されるように、通常遊技状態のときに遊技球が第1始動装置111に入賞して行われた第1特別図柄判定の判定結果が大当たり(1種大当たり)となる場合については、大当たりの種類として、「突然時短当たり」(時短付き短当たり)と、「時短付き4R長当たり」と、「時短無し8R長当たり」との3種類が用意されている。

20

【0089】

本実施形態では、図7(C)に例示されるように、通常遊技状態における「突然時短当たり」に関して「0」～「9」の10個の当選値が予め記憶されており、通常遊技状態における「時短付き4R長当たり」に関して「10」～「49」の40個の当選値が予め記憶されており、通常遊技状態における「時短無し8R長当たり」に関して「50」～「99」の50個の当選値が予め記憶されている。

【0090】

これに対して、通常遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第1始動装置111に入賞して大当たりと判定された場合に、この第1始動装置入賞時に大当たり乱数と一緒に取得された大当たり用図柄乱数がどの当選値と一致するかに基づいて、大当たりの種類が決定される。

30

【0091】

図7(C)に例示されるように、大当たり用図柄乱数の取り得る範囲は、本実施形態では、遊技状態に関わらず「0」～「99」である。これに対して、上述したように大当たり用図柄乱数の当選値が割り当てられているので、通常遊技状態のときに行われた第1特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合に、10/100(=10%)の割合で「突然時短当たり」となり、40/100(=40%)の割合で「時短付き4R長当たり」となり、50/100(=50%)の割合で「時短無し8R長当たり」となる(図7(C)及び図5の左上図を参照)。

40

【0092】

また、図7(C)に例示されるように、時短遊技状態のときに第1特別図柄判定が行われて大当たり(1種大当たり)と判定された場合の大当たりの種類として、「突然時短当たり」と、「時短無し4R長当たり」と、「時短付き4R長当たり」と、「時短付き8R長当たり」と、「時短無し8R長当たり」との5種類が用意されている。

【0093】

本実施形態では、図7(C)に例示されるように、時短遊技状態における「突然時短当たり」に関して「0」～「9」の10個の当選値が予め記憶されており、時短遊技状態に

50

おける「時短無し４Ｒ長当たり」に関して「１０」～「２９」の２０個の当選値が予め記憶されており、時短遊技状態における「時短付き４Ｒ長当たり」に関して「３０」～「４９」の２０個の当選値が予め記憶されており、時短遊技状態における「時短付き８Ｒ長当たり」に関して「５０」～「８９」の４０個の当選値が予め記憶されており、時短遊技状態における「時短無し８Ｒ長当たり」に関して「９０」～「９９」の１０個の当選値が予め記憶されている。

【００９４】

これに対して、時短遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第１始動装置１１に入賞して大当たりと判定された場合、又は通常遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第１始動装置１１に入賞して保留された第１特別図柄判定が時短遊技状態に移行してから消化されてその判定結果が大当たりとなった場合、この第１始動装置入賞時に大当たり乱数と一緒に取得された大当たり用図柄乱数がどの当選値と一致するかに基づいて、大当たりの種類が決定される。

10

【００９５】

本実施形態では、大当たり用図柄乱数が「０」～「９９」の値を取り得るのに対して、上記５種類の１種大当たりのそれぞれに対して上述したように大当たり用図柄乱数の当選値が割り当てられているので、時短遊技状態のときに行われた第１特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合に、１０／１００（＝１０％）の割合で「突然時短当たり」となり、２０／１００（＝２０％）の割合で「時短無し４Ｒ長当たり」となり、同じく２０／１００（＝２０％）の割合で「時短付き４Ｒ長当たり」となり、４０／１００（＝４０％）の割合で「時短付き８Ｒ長当たり」となり、１０／１００（＝１０％）の割合で「時短無し８Ｒ長当たり」となる（図７（Ｃ）及び図５の左下図を参照）。

20

【００９６】

通常遊技状態のときに第２始動装置１１２に遊技球が入賞して第２特別図柄判定が行われ、その判定結果が大当たり（１種大当たり）となる場合については、図７（Ｄ）に例示されるように、大当たりの種類として、「時短無し８Ｒ長当たり」と、「時短無し４Ｒ長当たり」と、「時短無し１５Ｒ長当たり」との３種類が用意されている。

【００９７】

本実施形態では、図７（Ｄ）に例示されるように、通常遊技状態における「時短無し８Ｒ長当たり」に関して「０」～「２９」の３０個の当選値が予め記憶されており、通常遊技状態における「時短無し４Ｒ長当たり」に関して「３０」～「４９」の２０個の当選値が予め記憶されており、通常遊技状態における「時短無し１５Ｒ長当たり」に関して「５０」～「９９」の５０個の当選値が予め記憶されている。

30

【００９８】

これに対して、通常遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第２始動装置１１２に入賞して大当たりと判定された場合に、この第２始動装置入賞時に大当たり乱数と一緒に取得された大当たり用図柄乱数がどの当選値と一致するかに基づいて、大当たりの種類が決定される。

【００９９】

上述したように、大当たり用図柄乱数の取り得る範囲は、遊技状態に関わらず「０」～「９９」である。これに対して、上述したように大当たり用図柄乱数の当選値が割り当てられているので、通常遊技状態のときに行われた第２特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合に、３０／１００（＝３０％）の割合で「時短無し８Ｒ長当たり」となり、２０／１００（＝２０％）の割合で「時短無し４Ｒ長当たり」となり、５０／１００（＝５０％）の割合で「時短無し１５Ｒ長当たり」となる（図７（Ｄ）及び図５の右上図を参照）。

40

【０１００】

一方、時短遊技状態のときに第２始動装置１１２に遊技球が入賞して第２特別図柄判定が行われ、その判定結果が大当たり（１種大当たり）となる場合については、図７（Ｄ）に例示されるように、大当たりの種類として、「時短無し８Ｒ長当たり」と、「時短付き

50

４Ｒ長当たり」と、「時短付き１５Ｒ長当たり」との３種類が用意されている。

【０１０１】

本実施形態では、図７（Ｄ）に例示されるように、時短遊技状態における「時短無し８Ｒ長当たり」に関して「０」～「２９」の３０個の当選値が予め記憶されており、時短遊技状態における「時短付き４Ｒ長当たり」に関して「３０」～「４９」の２０個の当選値が予め記憶されており、時短遊技状態における「時短付き１５Ｒ長当たり」に関して「５０」～「９９」の５０個の当選値が予め記憶されている。

【０１０２】

これに対して、時短遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第２始動装置１１２に入賞して大当たりと判定された場合に、この第２始動装置入賞時に大当たり乱数と一緒に取得された大当たり用図柄乱数がどの当選値と一致するかに基づいて、大当たりの種類が決定される。

【０１０３】

上述したように、大当たり用図柄乱数の取り得る範囲は、遊技状態に関わらず「０」～「９９」である。これに対して、上述したように大当たり用図柄乱数の当選値が割り当てられているので、時短遊技状態のときに行われた第２特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合に、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で「時短無し８Ｒ長当たり」となり、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で「時短付き４Ｒ長当たり」となり、 $50/100 (= 50\%)$ の割合で「時短付き１５Ｒ長当たり」となる（図７（Ｄ）及び図５の右下図を参照）。

【０１０４】

通常遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第２始動装置１１２に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数に基づいて小当たりであると判定された場合、この大当たり乱数及び大当たり用図柄乱数と一緒に取得された小当たり用図柄乱数に基づいて、小当たり遊技中にＶ入賞装置３０２に遊技球がＶ入賞することで発生する２種大当たりの種類が決定される。

【０１０５】

小当たり遊技中にＶ入賞装置３０２に遊技球がＶ入賞して２種大当たりが発生する場合の２種大当たりの種類として、図７（Ｅ）に例示されるように、「時短無し８Ｒ長当たり」と、「時短無し４Ｒ長当たり」と、「時短無し１５Ｒ長当たり」との３種類が用意されている。

【０１０６】

図７（Ｅ）に例示されるように、「時短無し８Ｒ長当たり」に関して「０」～「２９」の３０個の当選値が予め記憶されており、「時短無し４Ｒ長当たり」に関して「３０」～「４９」の２０個の当選値が予め記憶されており、「時短無し１５Ｒ長当たり」に関して「５０」～「９９」の５０個の当選値が予め記憶されている。

【０１０７】

これに対して、通常遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第２始動装置１１２に入賞して小当たりと判定された場合に、この第２始動装置入賞時に大当たり乱数、及び大当たり用図柄乱数と一緒に取得された小当たり用図柄乱数がどの当選値と一致するかに基づいて、小当たり遊技中のＶ入賞により発生する２種大当たりの種類が決定される。

【０１０８】

図７（Ｅ）に例示されるように、小当たり用図柄乱数の取り得る範囲は、本実施形態では「０」～「９９」である。これに対して、上述したように小当たり用図柄乱数の当選値が割り当てられているので、小当たり遊技中のＶ入賞により２種大当たりが発生した場合、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で「時短無し８Ｒ長当たり」となり、 $20/100 (= 20\%)$ の割合で「時短無し４Ｒ長当たり」となり、 $50/100 (= 50\%)$ の割合で「時短無し１５Ｒ長当たり」となる（図７（Ｅ）及び図５の右上図を参照）。

【０１０９】

一方、時短遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第２始動装置１１２に入賞

10

20

30

40

50

したタイミングで取得された大当たり乱数に基づいて小当たりであると判定された場合、この大当たり乱数及び大当たり用図柄乱数と一緒に取得された小当たり用図柄乱数に基づいて、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりの種類が決定される。

【0110】

小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞して2種大当たりが発生する場合の2種大当たりの種類として、図7(E)に例示されるように、「時短無し8R長当たり」と、「時短付き4R長当たり」と、「時短付き15R長当たり」との3種類が用意されている。

【0111】

図7(E)に例示されるように、「時短無し8R長当たり」に関して「0」～「29」の30個の当選値が予め記憶されており、「時短付き4R長当たり」に関して「30」～「49」の20個の当選値が予め記憶されており、「時短付き15R長当たり」に関して「50」～「99」の50個の当選値が予め記憶されている。

【0112】

これに対して、時短遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第2始動装置112に入賞して小当たりと判定された場合に、この第2始動装置入賞時に大当たり乱数、及び大当たり用図柄乱数と一緒に取得された小当たり用図柄乱数がどの当選値と一致するかに基づいて、小当たり遊技中のV入賞により発生する2種大当たりの種類が決定される。

【0113】

図7(E)に例示されるように、小当たり用図柄乱数の取り得る範囲は、本実施形態では「0」～「99」である。これに対して、上述したように小当たり用図柄乱数の当選値が割り当てられているので、小当たり遊技中のV入賞により2種大当たりが発生した場合、30/100(=30%)の割合で「時短無し8R長当たり」となり、20/100(=20%)の割合で「時短付き4R長当たり」となり、50/100(=50%)の割合で「時短付き15R長当たり」となる(図7(E)及び図5の右下図を参照)。

【0114】

以上の説明から明らかなように、本実施形態では、図7に例示した各種テーブルを用いた判定処理を行うことによって、図5に基づいて上述した大当たりの内訳を実現している。

【0115】

[特別図柄の変動パターンの説明]

次に、図8を参照しつつ、特別図柄の変動パターンについて説明する。ここで、図8は、特別図柄の変動パターンを決定する処理に使用される変動パターンテーブルについて説明するための説明図である。

【0116】

第1始動装置111又は第2始動装置112に遊技球が入賞すると、大当たり乱数や図柄乱数と共に、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択処理に使用される変動パターン乱数が取得される。大当たり乱数に基づいて特別図柄判定が行われると、この大当たり乱数と一緒に始動装置入賞時に取得された変動パターン乱数に基づいて、第1特別図柄表示器201(又は第2特別図柄表示器202)において変動表示される特別図柄の変動パターンが選択される。その際、通常遊技状態のときに行われた特別図柄判定の判定結果が大当たりである場合には、図8(A)に例示される通常遊技状態における大当たり用の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の変動パターンが選択される。なお、通常遊技状態においては、基本的に第2始動装置112に遊技球が入賞することがないため、第2特別図柄表示器202において第2特別図柄が変動表示されることはない。このため、図8(A)に例示される変動パターンテーブルは、通常遊技状態における第1特別図柄の変動パターンを決定するために使用される。

【0117】

図8(A)に例示されるように、通常遊技状態における大当たり用の変動パターンテ

10

20

30

40

50

ブルでは、変動パターン乱数と特別図柄（第1特別図柄）の変動パターンとが対応付けられている。変動パターン乱数の取り得る範囲は、本実施形態では「0」～「99」である。通常遊技状態のときに大当たりと判定されることになる大当たり乱数と一緒に第1始動装置入賞時に取得された変動パターン乱数が「0」～「9」のいずれかである場合には変動時間が60秒である第1変動パターンが選択され、「10」～「29」のいずれかである場合には変動時間が80秒である第2変動パターンが選択され、「30」～「59」のいずれかである場合には変動時間が120秒である第3変動パターンが選択され、「60」～「99」のいずれかである場合には変動時間が160秒である第4変動パターンが選択される。

【0118】

一方、時短遊技状態のときには、基本的には第2特別図柄判定が行われるが、通常遊技状態のときに保留された第1特別図柄判定が時短遊技状態に移行してから消化される場合がある。これら2つの場合で特別図柄判定の判定結果が大当たり（1種大当たり）となった場合、いずれの場合についても、図8（B）に例示される時短遊技状態における大当たり用の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の変動パターンが決定される。

【0119】

この時短遊技状態における大当たり用の変動パターンテーブルでは、図8（B）に例示されるように、変動パターン乱数の取り得る範囲と、第5変動パターンに対して割り当てられている乱数値とが一致している。このため、時短遊技状態のときに大当たりと判定されることになる大当たり乱数と一緒に第1始動装置入賞時或いは第2始動装置入賞時に取得された変動パターン乱数が「0」～「99」のいずれであったとしても、変動時間が13秒である第5変動パターンが選択されることになる。

【0120】

一方、始動装置入賞時に取得された大当たり乱数に基づいて大当たりではないと判定された場合、すなわちハズレの場合、この大当たり乱数と一緒に始動装置入賞時に取得されたリーチ乱数に基づいて、遊技者に対して大当たりを期待させるリーチ演出を行うか否かが判定される。ここで、リーチ演出を行うと判定された場合には、リーチ用変動パターンテーブル（図8（C）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが選択される。

【0121】

本実施形態では、リーチ用変動パターンテーブルとして、通常遊技状態で遊技が制御されているときに使用されるリーチ用変動パターンテーブルと、時短遊技状態で遊技が制御されているときに使用されるリーチ用変動パターンテーブルとが設けられている。

【0122】

通常遊技状態で遊技が制御されているときにリーチ演出を行うと判定された場合、図8（C）に例示されるように、この判定に使用されたリーチ乱数と始動装置入賞時（通常遊技状態であるため第1始動装置入賞時）に取得された変動パターン乱数が「0」～「39」のいずれかである場合には変動時間が60秒である第6変動パターンが選択され、「40」～「69」のいずれかである場合には変動時間が80秒である第7変動パターンが選択され、「70」～「89」のいずれかである場合には変動時間が120秒である第8変動パターンが選択され、「90」～「99」のいずれかである場合には変動時間が160秒である第9変動パターンが選択される。

【0123】

また、時短遊技状態で遊技が制御されているときにリーチ演出を行うと判定された場合、図8（C）に例示されるように、この判定に使用されたリーチ乱数と始動装置入賞時（時短遊技状態であるため第2始動装置入賞時又は第1始動装置入賞時）に取得された変動パターン乱数が「0」～「99」のいずれであったとしても、変動時間が13秒である第10変動パターンが選択される。

【0124】

この第10変動パターンは、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、又は通常遊技状態のときに保留された第1特別図柄判定が時短遊技状態に移行してから消化

10

20

30

40

50

された際にハズレと判定された場合の一部について選択される。

【0125】

なお、図7(A)及び(B)に基づいて上述したように、第1特別図柄判定の判定結果がハズレとなる割合が239/240と相対的に高いのに対して、第2特別図柄判定の判定結果がハズレとなる割合は、1/240と相対的に低い。このため、本実施形態では、時短遊技状態のときに第2特別図柄判定が行われてその判定結果がハズレとなる場合には、必ず第10変動パターンが選択されてリーチ演出が行われるように、遊技球が第2始動装置112に入賞した際に取得されるリーチ乱数の当選値が予め設定されている。

【0126】

図8(D)は、通常遊技状態におけるハズレ用の変動パターンを選択するために使用される変動パターンテーブルを示している。この変動パターンテーブルは、通常遊技状態のときに第1始動装置111に遊技球が入賞して第1特別図柄判定が実行され、その判定結果がハズレであって、且つリーチ演出が行われない場合に、第1特別図柄の変動パターンを選択するために使用される。

【0127】

通常遊技状態におけるハズレ用変動パターンテーブルでは、図8(D)に例示されるように、第1特別図柄判定の保留数と、変動時間が相異なる変動パターンとが対応付けられている。通常遊技状態のときに第1特別図柄判定が消化されて、その判定結果がハズレであってリーチ演出も行われない場合、その第1特別図柄判定が消化される直前の第1特別図柄判定の保留数に基づいて、いずれかの変動パターンが選択される。

【0128】

具体的には、通常遊技状態のときに第1特別図柄判定が消化される直前の第1特別図柄判定の保留数が最大の「4」である場合には、変動時間が3秒である第13変動パターンが選択され、第1特別図柄判定の保留数が「3」である場合には、変動時間が8秒である第12変動パターンが選択され、第1特別図柄判定の保留数が「0」～「2」のいずれかである場合には、変動時間が13秒である第11変動パターンが選択される。

【0129】

ところで、時短遊技状態で遊技が制御されているときには、第2特別図柄判定の判定結果が小当たりとなったことを条件として実行される小当たり遊技中に遊技球をV入賞させて2種大当たりを発生させるといった遊技が主に行われる。このため、通常遊技状態のときに保留された第1特別図柄判定が時短遊技状態に移行してから消化され、当該第1特別図柄判定の消化に必要以上に時間を要するのは好ましくない。

【0130】

そこで、本実施形態では、時短遊技状態のときに第1特別図柄判定が行われてその判定結果がハズレとなり、且つリーチ演出が行われない場合には、図8(E)に例示される時短遊技状態における第1始動装置入賞によるハズレ用変動パターンテーブルを参照して、第1特別図柄の変動パターンが決定される。

【0131】

図8(E)に例示されるように、時短遊技状態における第1始動装置入賞によるハズレ用変動パターンテーブルでは、変動時間が2秒である第14変動パターンに対して、変動パターン乱数の当選値として、「0」～「99」が割り当てられている。このため、時短遊技状態のときに第1特別図柄判定の判定結果がハズレとなり、且つリーチ演出が行われない場合には、図8(E)に例示される変動パターンテーブルが参照されて、必ず第14変動パターンが選択されることになる。

【0132】

時短遊技状態のときに第1特別図柄判定に関してこのような変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択することにより、時短遊技状態のときに第1特別図柄判定の消化に必要以上に時間を要してしまうのを抑制することができる。

【0133】

図8(F)は、第2特別図柄判定の判定結果が小当たりとなった場合に、第2特別図柄

の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルである。

この小当たり用の変動パターンテーブルでは、図 8 (F) に例示されるように、変動時間が 3 秒である第 1 5 変動パターンに対して、変動パターン乱数の当選値として、「 0 」～「 9 9 」が割り当てられている。時短遊技状態のときに第 2 特別図柄判定が行われたその判定結果が小当たりとなった場合、図 8 (F) に例示される変動パターンテーブルが参照されて、必ず第 1 5 変動パターンが選択されることになる。

【 0 1 3 4 】

ここで、時短遊技状態のときに 1 種大当たりが発生した場合の遊技の流れについて説明する。上述したように、時短遊技状態のときに第 2 特別図柄判定が行われてその判定結果が大当たり（いわゆる直撃当たり）となった場合、又は時短遊技状態のときに第 1 特別図柄判定が行われてその判定結果が大当たりとなった場合には、いずれも変動時間が 1 3 秒の第 5 変動パターンが選択される。その一方で、時短遊技状態における第 2 特別図柄判定の判定結果が小当たりとなった場合には変動時間が 3 秒である第 1 5 変動パターンが選択され、また、時短遊技状態における第 2 特別図柄判定の判定結果がハズレとなった場合、及び時短遊技状態における第 1 特別図柄判定の判定結果がハズレとなった場合の一部については、変動時間が 1 3 秒である第 1 0 変動パターンが選択される。

【 0 1 3 5 】

このため、時短遊技状態で遊技が制御されているときには、遊技者は、特別図柄の変動時間が 1 3 秒であるか否か、言い換えれば、主液晶表示装置 1 0 5 に表示されている装飾図柄の変動時間が 1 3 秒であるか否かに基づいて、図柄変動終了後に、第 2 特別図柄判定に係る直撃当たり（1 種当たり）、又は第 1 特別図柄判定に係る大当たり（1 種当たり）が確定する可能性の有無を容易に把握することができる。

【 0 1 3 6 】

第 2 特別図柄表示器 2 0 2 において第 2 特別図柄が 1 3 秒間変動表示されてから大当たり図柄が停止表示された場合、上記直撃当たりが確定して、大当たり遊技として、4 R の長当たり遊技、8 R の長当たり遊技、又は 1 5 R の長当たり遊技が行われることになる（図 5 の右下図を参照）。これに対して、8 R の長当たり遊技が行われる場合には、この長当たり遊技が終了した後に遊技状態が必ず通常遊技状態に戻されることになる（図 5 の右下図、及び図 7 (D) を参照）。このため、遊技者は、第 2 特別図柄が 1 3 秒間変動表示されたことに続いて 8 R の長当たり遊技が行われることを認識した時点で、時短遊技状態が継続しないことを認識できてしまうことになる。このため、例えば大当たり遊技のオープニング演出において 8 R の長当たり遊技が行われることが予告された時点で、遊技者が遊技意欲を大幅に低下させてしまうおそれがある。

【 0 1 3 7 】

一方、時短遊技状態のときに第 1 特別図柄表示器 2 0 1 において第 1 特別図柄が 1 3 秒間変動表示されてから大当たり図柄が停止表示された場合、1 種大当たりが確定して、大当たり遊技として、短当たり遊技、4 R の長当たり遊技、又は 8 R の長当たり遊技が行われることになる（図 5 の左下図を参照）。これに対して、8 R の長当たり遊技が行われる場合には、通常遊技状態のときの 8 R 長当たりとは異なり、長当たり遊技終了後の遊技状態が再び時短遊技状態に設定される場合がある（図 5 の左下図、及び図 7 (C) を参照）。本実施形態では、時短遊技状態における第 1 特別図柄判定の判定結果が大当たりであった場合、全体の 4 0 % の割合で時短付き 8 R 長当たりが選択され、全体の 1 0 % の割合で時短無し 8 R 長当たりが選択される。このため、時短遊技状態における第 1 特別図柄判定に関して、8 R の長当たり遊技が終了した後に再び時短遊技状態に突入する確率は、8 0 % (= 4 0 / (4 0 + 1 0) × 1 0 0) である。

【 0 1 3 8 】

このように、時短遊技状態で遊技が制御されているときに第 1 特別図柄判定に係る 1 種大当たりが発生した場合には、8 R 長当たり遊技が行われたとしても時短が継続する場合がある。このため、主液晶表示装置 1 0 5 に装飾図柄が 1 3 秒間変動表示された後に 1 種大当たりが発生して、その 1 種大当たりに応じて 8 R の長当たり遊技が行われることとな

った場合でも、少なくとも遊技状態が明確に報知されるまでは、遊技者が時短継続に対する期待感や遊技意欲を低下させることなく遊技を楽しむことができる。

【 0 1 3 9 】

〔大当たり遊技中の特別入賞領域の開放パターンと演出との説明〕

次に、図 9 ～ 図 1 2 を参照しつつ、大当たり遊技中の特別入賞領域の開放パターンと演出とについて説明する。

【 0 1 4 0 】

図 9 は、短当たり遊技中の大入賞装置 1 1 3 の開放パターンと演出との一例について説明するための説明図である。

大当たりの種類として突然時短当たりが選択された場合、大当たり遊技として、図 9 に例示されるように、例えば、大入賞装置 1 1 3 を 0 . 1 秒間短開放する短開放ラウンド遊技を 1 6 回繰り返す短当たり遊技が行われる。なお、図 9 における「 O P 」は、短当たり遊技におけるオープニングを意味し、「 E D 」は、短当たり遊技におけるエンディングを意味している。

【 0 1 4 1 】

これに対して、通常遊技状態のときに突然時短当たりとなった場合には、短当たり遊技中に、時短遊技状態に移行することを示唆する R U S H 突入予告演出が行われる。この R U S H 突入予告演出は、具体的には、例えば主液晶表示装置 1 0 5、回転表示装置 1 4 0、副液晶表示装置 1 5 1 のうち少なくとも 1 つ（以下、「主液晶表示装置 1 0 5 など」と呼ぶ）に時短遊技状態への移行を示唆する演出表示を行った後に「 R U S H 突入」といったメッセージを表示する演出である。

【 0 1 4 2 】

また、時短遊技状態のときに突然時短当たりとなった場合には、短当たり遊技中に、時短遊技状態が継続することを示唆する R U S H 継続予告演出が行われる。この R U S H 継続演出は、具体的には、例えば主液晶表示装置 1 0 5 などに時短遊技状態への移行を示唆する演出表示を行った後に「 R U S H 継続」といったメッセージを表示する演出である。

【 0 1 4 3 】

本実施形態では、通常遊技状態における突然時短当たり、及び時短遊技状態における突然時短当たりのいずれの突然時短当たりとなった場合にも遊技状態が必ず時短遊技状態に移行するので、短当たり遊技のオープニング開始からエンディング終了に亘って、一連の R U S H 突入（或いは継続）予告演出が行われる。

【 0 1 4 4 】

図 1 0 は、4 R 長当たり遊技中の大入賞装置 1 1 3 又は特定入賞装置 1 1 9 の開放パターンと演出との一例について説明するための説明図である。

大当たりの種類として 4 R 長当たりが選択された場合、大当たり遊技として、図 1 0 に例示されるように、例えば、大入賞装置 1 1 3 を開放してから所定条件を満たすまで大入賞装置 1 1 3 を開放した状態を維持する 4 回の長開放ラウンド遊技を行った後に、大入賞装置 1 1 3 を 0 . 1 秒間短開放する短開放ラウンド遊技を 1 2 回繰り返す実質 4 R の長当たり遊技が行われる。

【 0 1 4 5 】

これに対して、通常遊技状態のときに時短付き 4 R 長当たりに当選した場合、すなわち通常遊技状態のときに 4 R 長当たりとなって 4 R の長当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合、例えば、4 R の長当たり遊技のオープニング（ O P ）中には、所定のオープニング演出が行われ、4 回の長開放ラウンド遊技が行われている間は、現在のラウンド数や払出賞球数等を主液晶表示装置 1 0 5 などに表示する所定のラウンド中演出が行われる。次に、大入賞装置 1 1 3 の短開放ラウンド遊技が繰り返されている間は、時短遊技状態に移行することを分かり易く報知するために、例えば、敵キャラクタとのバトルを行って最終的に勝利する様子を表すチャレンジゲームの映像が主液晶表示装置 1 0 5 などを用いて表示される。そして、エンディング（ E D ）では、R U S H 突入演出として、「 R U S H 突入」といったメッセージが主液晶表示装置 1 0 5 などに表示される。

【 0 1 4 6 】

また、時短遊技状態のときに時短付き 4 R 長当たりに当選した場合、すなわち時短遊技状態のときに 4 R 長当たりとなって 4 R の長当たり遊技の終了後に再び時短遊技状態で遊技が制御される場合、4 回の長開放ラウンド遊技中とそれに続く短開放ラウンド遊技中には、上述した所定のラウンド中演出とチャレンジゲーム（成功）とが行われ、エンディング（E D）では、R U S H 継続演出として、「R U S H 継続」といったメッセージが主液晶表示装置 1 0 5 などに表示される。

【 0 1 4 7 】

また、時短遊技状態のときに時短無し 4 R 長当たりに当選した場合、すなわち時短遊技状態のときに 4 R 長当たりとなって 4 R の長当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御されることになる場合、短開放ラウンド遊技が繰り返されている間は、時短遊技状態が継続しないことを分かり易く報知するために、例えば、敵キャラクタとのバトルを行って最終的に敗北する様子を表すチャレンジゲームの映像が主液晶表示装置 1 0 5 に表示される。そして、エンディング（E D）では、R U S H 非突入演出として、「チャレンジ失敗」といったメッセージが主液晶表示装置 1 0 5 などに表示される。

【 0 1 4 8 】

この図 1 0 に基づく説明から明らかなように、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、通常遊技状態のときに第 1 特別図柄判定の判定結果が大当たりとなって 4 R 長当たりが選択され、4 R 長当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御される場合（図 1 0 における上段のケース）、4 R 長当たり遊技が実行されているときに、時短遊技状態のときに第 1 特別図柄判定の判定結果が大当たりとなって 4 R 長当たりが選択され、且つ 4 R 長当たり遊技終了後に通常遊技状態で遊技が制御される場合の 4 R 長当たり遊技中の遊技演出（図 1 0 の下段の演出）とは異なる遊技演出が行われる。

【 0 1 4 9 】

このため、大当たり遊技の種類が同じ 4 R 長当たりであったとしても 4 R 長当たり遊技中に相異なる遊技演出が行われるので、遊技者は、4 R 長当たり遊技終了後の遊技状態を、4 R 長当たり遊技が終了する前に容易に認識することができる。

【 0 1 5 0 】

図 1 1 は、8 R 長当たり遊技中の大入賞装置 1 1 3 又は特定入賞装置 1 1 9 の開放パターンと演出とについて説明するための説明図である。

大当たりの種類として 8 R 長当たりが選択された場合、大当たり遊技として、図 1 1 に例示されるように、例えば、大入賞装置 1 1 3 を開放してから所定条件を満たすまで大入賞装置 1 1 3 を開放した状態を維持する 4 回の長開放ラウンド遊技を行い、大入賞装置 1 1 3 を 0 . 1 秒間短開放する短開放ラウンド遊技を 8 回繰り返し、その後、再び 4 回の長開放ラウンド遊技を行う実質 8 R の長当たり遊技が行われる。

【 0 1 5 1 】

これに対して、通常遊技状態のときに時短無し 8 R 長当たりに当選した場合、すなわち通常遊技状態のときに 8 R 長当たりとなって 8 R の長当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御される場合、最初の 4 回の長開放ラウンド遊技が行われているときには所定のラウンド中演出が行われ、大入賞装置 1 1 3 の 8 回の短開放ラウンド遊技が繰り返されている間は、時短遊技状態に移行しないことを分かり易く報知するために、例えば、敵キャラクタとのバトルを行って最終的に敗北する様子を表すチャレンジゲームの映像が主液晶表示装置 1 0 5 などを用いて表示される。そして、後半の 4 回の長開放ラウンド遊技中には所定のラウンド中演出が行われ、エンディング（E D）では、R U S H 非突入演出として、「チャレンジ失敗」といったメッセージが主液晶表示装置 1 0 5 などに表示される。

【 0 1 5 2 】

また、時短遊技状態のときに時短無し 8 R 長当たりに当選した場合、すなわち時短遊技状態のときに 8 R 長当たりとなって 8 R の長当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御される場合、4 回の長開放ラウンド遊技中、8 回の短開放ラウンド遊技中、及び後半

の4回の長開放ラウンド遊技中は、上述したのと同様に所定のラウンド中演出、チャレンジゲーム（失敗）、及び所定のラウンド中演出が行われる。そして、エンディング（ED）では、RUSH終了演出として、「チャレンジ失敗」といったメッセージが主液晶表示装置105などに表示される。

【0153】

また、時短遊技状態のときに時短付き8R長当たりには当選した場合、すなわち時短遊技状態のときに8R長当たりとなって8Rの長当たり遊技の終了後に再び時短遊技状態で遊技が制御されることになる場合、上述した例と同様に、時短遊技状態が継続することを分かり易く報知するために、大入賞装置113の8回の短開放ラウンド遊技中は、敵キャラクタとのバトルを行って最終的に敗北する様子を表すチャレンジゲームの映像が主液晶表示装置105に表示される。そして、エンディング（ED）では、RUSH継続演出として、「RUSH継続」といったメッセージが主液晶表示装置105などに表示される。

10

【0154】

なお、他の実施形態としては、8回の短開放ラウンド遊技中に、敵キャラクタとのバトルを行って最終的に勝利する様子を表すチャレンジゲームの映像を表示することによって、時短付き4R長当たり遊技（図10の中段の演出を参照）が行われているように見せ掛けた後に、後半の4回の長開放ラウンド遊技中は、ボーナスラウンドを獲得したように見せ掛ける演出を行うようにしてもよい。

【0155】

この図11に基づく説明から明らかなように、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、通常遊技状態のときに第1特別図柄判定の判定結果が大当たりとなって8R長当たりが選択され、8R長当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御される場合（図11における上段のケース）、8R長当たり遊技が実行されているときに、時短遊技状態のときに第1特別図柄判定の判定結果が大当たりとなって8R長当たりが選択され、且つ8R長当たり遊技終了後に時短遊技状態で遊技が制御される場合の8R長当たり遊技中の遊技演出（図11の下段の演出）とは異なる遊技演出が行われる。

20

【0156】

このため、大当たり遊技の種類が同じ8R長当たりであったとしても8R長当たり遊技中に相異なる遊技演出が行われるので、遊技者は、8R長当たり遊技終了後の遊技状態を、8R長当たり遊技が終了する前に容易に認識することができる。

30

【0157】

図12は、15R長当たり遊技中の大入賞装置113又は特定入賞領域19の開放パターンと演出との一例について説明するための説明図である。

本実施形態では、15R長当たりは、時短遊技状態のときに行われた第2特別図柄判定で直撃大当たりとなった場合、又は時短遊技状態の小当たり遊技中に遊技球がV入賞装置302にV入賞した場合に選択される。

【0158】

本実施形態では、15R長当たり遊技用の大入賞装置113の開放パターンが2種類用意されている。1つ目は、15R未満の長当たり遊技であると思わせるように見せ掛けておいて15Rの長当たり遊技に昇格したように見せるいわゆる昇格演出を行うための開放パターンである（図12（B）参照）。2つ目は、この昇格演出を行わない場合の開放パターンである（図12（A）参照）。

40

【0159】

大当たりの種類として15R長当たりが選択され、且つ昇格演出を行わない場合、図12（A）に例示されるように、例えば、大入賞装置113を開放してから所定条件を満たすまで大入賞装置113を開放した状態を維持する15回の長開放ラウンド遊技が行われる。

【0160】

これに対して、時短遊技状態のときに15R長当たりには当選した場合、例えば、15Rの長当たり遊技のオープニング（OP）中には、15Rの大当たりであることを報知する

50

所定のオープニング演出が行われ、15回の長開放ラウンド遊技が行われている間は、現在のラウンド数や払出賞球数等を主液晶表示装置105などに表示する所定のラウンド中演出が行われる。そして、15R長当たり遊技が行われた場合には必ず時短遊技状態に移行するため、エンディング(ED)では、RUSH継続演出として、「RUSH継続」といったメッセージが主液晶表示装置105などに表示される。

【0161】

一方、15Rの長当たり遊技中に昇格演出を行う場合、図12(B)に例示されるように、オープニング(OP)に続いて、4回の長開放ラウンド遊技が行われ、次に、大入賞装置113の複数の短開放動作と1回の長開放動作とから構成される5ラウンド目のラウンド遊技が行われる。そして、5ラウンド目のラウンド遊技に続いて、長開放ラウンド遊技が10回繰り返される。

10

【0162】

これに対して、まず、オープニング(OP)において、15ラウンドの長当たり遊技であるとは認識できない態様で、所定のオープニング演出が行われる。そして、5ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、まず、4ラウンドで終了すると思われていた長開放ラウンド遊技が15ラウンド目まで継続することを報知する昇格演出が行われ、これに続いて、5ラウンド目のラウンド遊技における長開放ラウンド遊技中には、所定のラウンド中演出が行われる。

【0163】

なお、オープニング演出と5ラウンド目のラウンド遊技中に行われる昇格演出以外の演出は、図12(A)に基づいて上述したものと同一である。

20

[時短遊技状態における第2特別図柄変動時の演出の説明]

本実施形態では、第2特別図柄の変動中に、大当たり遊技に近い状態にあることを示す演出を行うようにした。具体的には、図13(A)に例示されるように、味方キャラクターが「V」の文字が書かれた風船をキャッチしようとして追いかけるような演出が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

【0164】

時短遊技状態のときに行われた第2特別図柄判定で直撃大当たりとなった場合の1種大当たりでは、上述した例では、図13(B)に示すように、味方キャラクターが「V」の文字が書かれた風船をキャッチする演出が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

30

【0165】

同様に、第2特別図柄の停止後、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞した場合には、同様に、味方キャラクターが「V」の文字が書かれた風船をキャッチする演出が主液晶表示装置105などを用いて表示される(図13(B)参照)。

【0166】

一方、第2特別図柄判定で「ハズレ」となった場合、又は、第2特別図柄の停止後、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞しなかった場合には、味方キャラクターが「V」の文字が書かれた風船を取り逃がす演出が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

【0167】

これにより、大当たりに近づいている様子が遊技者にとって目の当たりにできることになり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

ところで、上述したように、時短遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第2始動装置112に入賞して大当たりと判定された場合に、この第2始動装置入賞時に大当たり乱数と一緒に取得された大当たり用図柄乱数がどの当選値と一致するかに基づいて、大当たりの種類が決定される。

【0168】

一方、時短遊技状態で遊技が制御されているときに遊技球が第2始動装置112に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数に基づいて小当たりであると判定された場合、この大当たり乱数及び大当たり用図柄乱数と一緒に取得された小当たり用図柄乱数に基づ

50

いて、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりの種類が決定される。

【0169】

図14は、第2始動装置入賞からの大当たり遊技の内訳を示す。これは、1種大当たり及び2種大当たりを含むものである。

(1)時短付き15R大当たりは、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりである。図12(A)に例示されるように、大入賞装置113を開放してから所定条件を満たすまで大入賞装置113を開放した状態を維持する15回の長開放ラウンド遊技が行われる。

【0170】

(2)時短付き15R大当たり(昇格演出あり)は、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりである。図12(B)に例示されるように、オープニング(OP)に続いて、4回の長開放ラウンド遊技が行われ、次に、大入賞装置113の複数の短開放動作と1回の長開放動作とから構成される5ラウンド目のラウンド遊技が行われる。そして、5ラウンド目のラウンド遊技に続いて、長開放ラウンド遊技が10回繰り返される。なお、大入賞装置113の複数の短開放動作中における昇格演出は、チャレンジゲームの映像としてもよく、この意味では、チャレンジゲーム有りの大当たり遊技である。

【0171】

(3)時短付き4R長当たりは、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりである。図10の中段に例示されるように、オープニング(OP)に続いて、4回の長開放ラウンド遊技が行われ、その後、12回の短開放ラウンド遊技が繰り返される。短開放ラウンド遊技では、チャレンジゲームの映像が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

【0172】

(4)時短付き15R長当たり(直撃)は、遊技球が第2始動装置112に入賞して大当たりと判定される1種大当たりである。図12(A)に例示されるように、大入賞装置113を開放してから所定条件を満たすまで大入賞装置113を開放した状態を維持する15回の長開放ラウンド遊技が行われる。

【0173】

(5)時短付き4R長当たり(直撃)は、遊技球が第2始動装置112に入賞して大当たりと判定される1種大当たりである。図10の中段に例示されるように、オープニング(OP)に続いて、4回の長開放ラウンド遊技が行われ、その後、12回の短開放ラウンド遊技が繰り返される。短開放ラウンド遊技では、チャレンジゲームの映像が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

【0174】

なお、(1)~(5)に示した大当たり遊技では、その後、必ず時短遊技状態に移行する。

(6)時短無し8R長当たりは、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりである。図11の中段に例示されるように、オープニング(OP)に続いて、4回の長開放ラウンド遊技が行われ、次に8回の短開放ラウンド遊技が繰り返された後、4回の長開放ラウンド遊技が行われる。短開放ラウンド遊技では、チャレンジゲームの映像が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

【0175】

(7)時短無し8R長当たり(直撃)は、遊技球が第2始動装置112に入賞して大当たりと判定される1種大当たりである。図11の中段に例示されるように、オープニング(OP)に続いて、4回の長開放ラウンド遊技が行われ、次に8回の短開放ラウンド遊技が繰り返された後、4回の長開放ラウンド遊技が行われる。短開放ラウンド遊技では、チャレンジゲームの映像が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

【0176】

10

20

30

40

50

なお、(6)、(7)に示した大当たり遊技では、その後、必ず通常遊技状態に戻る。

これら(1)~(7)の大当たり遊技の振り分けは、上述したように、大当たり用図柄乱数及び小当たり用図柄乱数に基づいて行われる。大当たり用図柄乱数及び小当たり用図柄乱数は、第2始動装置入賞時に取得される。したがって、時短遊技状態のときに行われた第2特別図柄判定で直撃大当たりとなった場合の1種大当たりはもちろん、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりの種類も、第2特別図柄の変動停止の前に、すなわち小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞するか否かにかかわらず取得可能である。

【0177】

そこで、本実施形態では、第2特別図柄判定で直撃大当たり(図14中の(4)、(5))となった場合の1種大当たり際に、第2特別図柄の変動時に、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行うことを可能にした。つまり、第2特別図柄判定で直撃大当たりとなった場合の1種大当たりでは、大当たり遊技終了後の遊技状態を示唆する演出が可能となっているのである。「可能」とあるのは、所定の割合(確率)で行うことを意味する。もちろん、必ず示唆演出を行うようにしてもよい。

10

【0178】

具体的には、図13(C)に例示されるように、「V」の文字に代えて、「RUSH継続」のメッセージが書かれた風船を追いかける演出が主液晶表示装置105などを用いて表示される。もちろん、「V」の文字に加えて「RUSH継続」のメッセージが書かれた風船であってもよい。あるいは、特別のキャラクタや特別のマークが書かれた風船であってもよい。

20

【0179】

これにより、大当たりとなったことが報知される前の段階で、すなわち第2特別図柄の停止前に、遊技者は、図13(C)に例示される風船を捕まえることで大当たり遊技が行われた場合には、大当たり遊技終了後に時短遊技状態に移行することを容易に認識することができ、遊技の興趣を向上させることができる。つまり、本実施形態によれば、大当たり遊技に関連する示唆演出を、大当たり遊技の開始に先立って行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0180】

また、本実施形態では、第2特別図柄判定で「ハズレ」となった場合にも、第2特別図柄の変動時に、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行うことを可能にした。この場合、味方キャラクタが「RUSH継続」の文字が書かれた風船を取り逃がす演出が主液晶表示装置105などを用いて表示される。遊技者は、図13(C)に例示される風船を取り逃がすまでは、時短遊技状態への移行を期待することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0181】

なお、ここでは時短付き15R長当たり(直撃)、時短付き4R長当たり(直撃)について、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行うこととしたが、例えば8R長当たり(直撃)について、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行うようにしてもよい。また、時短付き、時短無しにかかわらず、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行ったり、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行ったりしてもよい。ただし、時短無しの8R長当たり(直撃)であるにもかかわらず「RUSH継続」のメッセージの書かれた風船を登場させると時短遊技状態へ移行しないことで遊技の興趣を低下させる虞がある。したがって、「RUSH継続?」というように未確定であることを示す「?」をメッセージに含めてもよい。

40

【0182】

本実施形態では、第2特別図柄判定で直撃大当たりとなった場合の1種大当たり、又は、第2特別図柄判定で「ハズレ」となった場合に際し、大当たり終了後の遊技状態を示唆

50

する演出を行うようにした。言い換えれば、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球がV入賞することで発生する2種大当たりに際しては、大当たり終了後の遊技状態を示唆する演出を行わない。これにより、例えば大当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を待って、小当たり時の止め打ちを誘発することがなく、適正に遊技が制御される。

【0183】

以下、上述したような大当たりの内訳や大当たり遊技中の遊技演出等を実現するためのパチンコ遊技機1の内部構成やパチンコ遊技機1で行われる処理について、詳細に説明する。

【0184】

[パチンコ遊技機1の制御装置の構成]

遊技盤102の裏面側には、賞球として払い出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、パチンコ遊技機1の動作を制御する制御装置が設けられている。図15に例示されるように、パチンコ遊技機1の制御装置は、判定の実行や演出制御基板1530へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御基板1500、遊技制御基板1500から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板1530、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板1540、各種のランプによる演出を制御するランプ制御基板1550等から構成されている。本実施形態では、遊技制御基板1500が遊技の進行を制御する遊技制御部として機能し、演出制御基板1530、画像音響制御基板1540、及びランプ制御基板1550が演出を制御する演出制御部として機能する。

【0185】

[遊技制御基板1500の構成例]

遊技制御基板1500は、メインCPU1501、メインROM1502、及びメインRAM1503を備えている。メインCPU1501は、メインROM1502に記憶されたプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メインRAM1503は、メインCPU1501が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【0186】

遊技制御基板1500には、第1始動装置スイッチ1511、第2始動装置スイッチ1512、電動チューリップ開閉部1513、ゲートスイッチ1514、大入賞装置スイッチ1515、大入賞装置制御部1516、普通入賞装置スイッチ1517、特定入賞装置スイッチ1518、特定領域開閉部1519、V入賞装置スイッチ1520、ハズレ入賞装置スイッチ1521、V入賞装置開閉部1522、及び表示器104を構成する各表示器201~206が接続されている。

【0187】

第1始動装置スイッチ1511は、第1始動装置111に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。第2始動装置スイッチ1512は、第2始動装置112に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。電動チューリップ開閉部1513は、遊技制御基板1500からの制御信号に応じて、電動チューリップ117の一对の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第2始動装置112を開閉する。ゲートスイッチ1514は、遊技球がゲート116を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。大入賞装置スイッチ1515は、大入賞装置113に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。大入賞装置制御部1516は、遊技制御基板1500からの制御信号に応じて、大入賞装置113を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞装置113を開閉する。普通入賞装置スイッチ1517は、遊技球が普通入賞装置114に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。

【0188】

特定入賞装置スイッチ1518は、遊技球が特定入賞装置119に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。特定領域開閉部1519は、遊技制御基板1500からの制御信号に応じて、羽根部材190に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、特定入賞装置119を開閉する。V入賞装置スイッチ1520は、遊技球がV入賞装置302に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。ハズレ入賞装置スイッチ1521は、遊技球がハズレ入賞装置303に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板1500に出力する。V入賞装置開閉部1522は、スライド部材304に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、V入賞装置302を開閉する。

10

【0189】

遊技制御基板1500のメインCPU1501は、第1始動装置スイッチ1511、第2始動装置スイッチ1512、大入賞装置スイッチ1515、普通入賞装置スイッチ1517、V入賞装置スイッチ1520、又はハズレ入賞装置スイッチ1521からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板（不図示）に指示し、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

【0190】

この払出制御基板は、遊技盤102の裏面側に設けられている球タンクから皿128へ賞球を送り出す駆動モータ等を有して構成されている。

20

メインCPU1501は、第1始動装置スイッチ1511からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第1特別図柄判定を実行する。また、メインCPU1501は、第2始動装置スイッチ1512からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第2特別図柄判定を実行する。そして、「大当たり」とであると判定した場合には、大入賞装置制御部1516を介して大入賞装置113を開閉する。

【0191】

また、メインCPU1501は、第2特別図柄判定の結果が小当たりであると判定した場合には、特定領域開閉部1519を介して羽根部材190を作動させることで特定入賞装置119を開閉すると共に、V入賞装置開閉部1522を介してスライド部材304を作動させることでV入賞装置302を開閉する。そして、スライド部材304の作動中にV入賞装置302に遊技球が入賞した場合、「大当たり」とであると判定した場合と同様に、大入賞装置制御部1516を介して大入賞装置113を開閉する。

30

【0192】

また、メインCPU1501は、ゲートスイッチ1514からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、第2始動装置112を開放すると判定した場合、電動チューリップ開閉部1513を介して電動チューリップ117を作動させることによって、第2始動装置112を一時的に開放する。

【0193】

また、メインCPU1501は、表示器104を構成する各表示器201～206に対して、図2に基づいて上述した処理を実行させる。

40

[演出制御基板1530の構成例]

演出制御基板1530は、サブCPU1531、サブROM1532、サブRAM1533、及びRTC（リアルタイムクロック）1534を備えている。サブCPU1531は、サブROM1532に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブRAM1533は、サブCPU1531が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。RTC1534は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。

【0194】

50

サブCPU1531は、遊技制御基板1500から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、特別遊技等に関する遊技情報に基づいて、通常演出の演出内容を設定する。その際、演出ボタン126又は演出キー127からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。また、サブCPU1531は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に送信する。

【0195】

[画像音響制御基板1540の構成例]

画像音響制御基板1540は、図には示されていないが、統括CPU、制御用ROM、及び制御用RAMを備えている。統括CPUは、制御用ROMに記憶されたプログラムに基づいて、演出制御基板1530において演出内容が設定された演出を表現する画像を制御する際の演算処理を行う。図には示されていないが、画像音響制御基板1540は、主液晶表示装置105及び副液晶表示装置151に表示される演出画像を生成するVDP (Video Display Processor)、及びスピーカ124から出力される音響データを生成する音響DSP (Digital Signal Processor) を備えている。統括CPUは、演出制御基板1530からのコマンド及び制御用ROMに記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成してVDP及び音響DSPに出力することによって、VDP及び音響DSPの動作を制御する。

10

【0196】

音響DSPには、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ROMと、音響DSPによるデータ処理等の作業領域として使用されるSDRAMが接続されている。音響DSPは、統括CPUからの制御信号に対応する音響データを音響用ROMからSDRAMに読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データをスピーカ124へ出力する。

20

【0197】

VDPは、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、及び描画エンジンによって描画された演出画像を主液晶表示装置105及び副液晶表示装置151に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、統括CPUからの制御信号に基づいて、画像用ROMに記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングで主液晶表示装置105及び副液晶表示装置151に出力する。

30

【0198】

[ランプ制御基板1550の構成例]

ランプ制御基板1550は、図には示されていないが、CPU、ROM、及びRAMを備えている。ランプ制御基板1550のCPUは、ROMに記憶されたプログラムに基づいて、枠ランプ125、回転表示装置140、下部可動役物150、上部可動役物160、上部センタ役物170等の動作を制御する際の演算処理を行う。ランプ制御基板1550のRAMは、CPUが上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

40

【0199】

ランプ制御基板1550のROMには、発光パターンデータ及び動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ125、下部可動役物150、上部可動役物160、上部センタ役物170等が備える発光素子のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、回転表示装置140、下部可動役物150、上部可動役物160等の動作パターンを示すデータである。

【0200】

ランプ制御基板1550のCPUは、ROMに記憶された発光パターンデータの中から、演出制御基板1530から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをRAMに読み出して、枠ランプ125、回転表示装置140、下部可動役物150、上部可動役物

50

１６０、上部センタ役物１７０等の発光素子の発光を制御する。また、ランプ制御基板１５５０のＣＰＵは、ＲＯＭに記憶された動作パターンデータの中から、演出制御基板１５３０から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをＲＡＭに読み出して、回転表示装置１４０、下部可動役物１５０、上部可動役物１６０等を動作させるモータの駆動を制御する。

【０２０１】

[遊技制御基板１５００によるタイマ割込み処理]

次に、図１６を参照しつつ、遊技制御基板１５００において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図１６は、遊技制御基板１５００において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板１５００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図１６に例示されている一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図１６以降のフローチャートに基づいて説明する遊技制御基板１５００の処理は、メインＲＯＭ１５０２に記憶されているプログラムに基づいてメインＣＰＵ１５０１が発行する命令に従って行われる。

10

【０２０２】

まず、メインＣＰＵ１５０１は、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ１６０１）。

【０２０３】

ここで、大当たり乱数は、大当たり、小当たり、又はハズレを決定するための乱数である。大当たり用図柄乱数は、大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類を決定するための乱数である。小当たり用図柄乱数は、小当たり遊技中にＶ入賞装置３０２に遊技球が入賞した場合に発生する２種大当たりの種類を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレであると判定された場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の変動パターンを決定するための乱数である。普通図柄乱数は、第２始動装置１１２を開放するか否かを決定するための乱数である。大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数は、このステップＳ１６０１の処理が行われる毎に「１」ずつ加算される。なお、このステップＳ１６０１の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「０」に戻る。

20

30

【０２０４】

ステップＳ１６０１の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に、スイッチ処理を実行する（ステップＳ１６０２）。このスイッチ処理については、図１７～図２０に基づいて後に詳述する。

【０２０５】

ステップＳ１６０２の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１は、特別図柄判定を実行し、第１特別図柄表示器２０１又は第２特別図柄表示器２０２に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の結果を示す判定図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップＳ１６０３）。この特別図柄処理については、図２１に基づいて後に詳述する。

40

【０２０６】

ステップＳ１６０３の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器２０４に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップＳ１６０４）。この普通図柄処理については、図２５に基づいて後に詳述する。

【０２０７】

ステップＳ１６０４の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１は、普通図柄判定を行った結果、第２始動装置１１２を開放すると判定した場合に、電動チューリップ開閉部１５１

50

3を介して電動チューリップ117を作動させる電動チューリップ処理を実行する(ステップS1605)。この電動チューリップ処理については、図26に基づいて後に詳述する。

【0208】

ステップS1605の処理に続いて、メインCPU1501は、ステップS1603の特別図柄処理において小当たりであると判定した場合に、特定領域開閉部1519を介して羽根部材190を作動させると共に、V入賞装置開閉部1522を介してスライド部材304を作動させる特定領域開放制御処理を実行する(ステップS1606)。この特定領域開放制御処理については、図27及び図28に基づいて後に詳述する。

【0209】

ステップS1606の処理に続いて、メインCPU1501は、ステップS1603において大当たりであると判定した場合、又は小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球が入賞した場合に、大入賞装置制御部1516を制御して大入賞装置113を開放する大入賞装置開放制御処理を実行する(ステップS1607)。この大入賞装置開放制御処理については、図29に基づいて後に詳述する。

【0210】

ステップS1607の処理に続いて、メインCPU1501は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する(ステップS1608)。

ステップS1608の処理に続いて、メインCPU1501は、ステップS1608以前の処理ステップにおいてメインRAM1503にセット(格納)された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板1530に送信する送信処理を実行する(ステップS1609)。

【0211】

[遊技制御基板1500によるスイッチ処理]

図17は、図16のステップS1602におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップS1601の処理に続いて、メインCPU1501は、図17に例示されるように、第1始動装置スイッチ1511からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップS1601の処理によって適宜更新される各種乱数(大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)について、第1始動装置スイッチ1511からの検知信号が入力された時点の値を取得する第1始動装置スイッチ処理を実行する(ステップS1701)。この第1始動装置スイッチ処理については、図18に基づいて後に詳述する。

【0212】

次に、メインCPU1501は、第2始動装置スイッチ1512からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップS1601の処理によって適宜更新される各種乱数(大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)について、第2始動装置スイッチ1512からの検知信号が入力された時点の値を取得する第2始動装置スイッチ処理を実行する(ステップS1702)。この第2始動装置スイッチ処理については、図19に基づいて後に詳述する。

【0213】

そして、メインCPU1501は、ゲートスイッチ1514からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップS1601の処理によって適宜更新される普通図柄乱数について、ゲートスイッチ1514からの検知信号が入力された時点の値を取得するゲートスイッチ処理を実行する(ステップS1703)。このゲートスイッチ処理については、図20に基づいて後に詳述する。

【0214】

[遊技制御基板1500による第1始動装置スイッチ処理]

図18は、図17のステップS1701における第1始動装置スイッチ処理の詳細フローチャートである。図18に例示されるように、メインCPU1501は、ステップS1601の乱数更新処理に続いて、第1始動装置スイッチ1511からの検知信号(第1始

10

20

30

40

50

動装置スイッチ１５１１が「ＯＮ」になったことを示すＯＮ信号）が入力されたか否かに基づいて、第１始動装置スイッチ１５１１が「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ１８０１）。ここで、第１始動装置スイッチ１５１１が「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ１８０１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ１５０３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｕ１が、予めメインＲＯＭ１５０２に記憶されている第１特別図柄判定の最大保留数Ｕｍａｘ１（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ１８０２）。

【０２１５】

メインＣＰＵ１５０１は、保留数Ｕ１が最大保留数Ｕｍａｘ１未満であると判定した場合（ステップＳ１８０２：ＹＥＳ）、保留数Ｕ１の値を「１」加算した値に更新する（ステップＳ１８０３）。そして、第１特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインＲＡＭ１５０３に格納する（ステップＳ１８０４～Ｓ１８０７）。そして、第１特別図柄判定が保留されたことを通知する保留コマンドをメインＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ１８０８）。この保留コマンドは、ステップＳ１６０９の送信処理によって演出制御基板１５３０に送信される。

【０２１６】

なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機１は、第１特別図柄判定の結果が大当たり又はハズレのいずれかとなり、第１特別図柄判定においては、小当たり遊技を発生させる小当たりと判定されないように構成されている。このため、第１始動装置スイッチ処理には、２種大当たりの種類を決定するための小当たり用図柄乱数を取得するステップが含まれていない。

【０２１７】

[遊技制御基板１５００による第２始動装置スイッチ処理]

図１９は、図１７のステップＳ１７０２における第２始動装置スイッチ処理の詳細フローチャートである。図１９に例示されるように、メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ１７０１の第１始動装置スイッチ処理に続いて、第２始動装置スイッチ１５１２からの検知信号（第２始動装置スイッチ１５１２が「ＯＮ」になったことを示すＯＮ信号）が入力されたか否かに基づいて、第２始動装置スイッチ１５１２が「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ１９０１）。

【０２１８】

メインＣＰＵ１５０１は、第２始動装置スイッチ１５１２が「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ１９０１：ＹＥＳ）、例えば、メインＲＡＭ１５０３に記憶されている大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、大入賞装置１１３を開放する大当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ１９０２）。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、大当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。

【０２１９】

メインＣＰＵ１５０１は、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ１９０２：ＮＯ）、例えば、メインＲＡＭ１５０３に記憶されている小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、特定入賞装置１１９を開放する小当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ１９０３）。この小当たり遊技フラグは、特定入賞装置１１９を開放する小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、小当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、小当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。

【０２２０】

メインＣＰＵ１５０１は、小当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ１９０３：ＮＯ）、第１特別図柄表示器２０１又は第２特別図柄表示器２０２における特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップＳ１９０４）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップＳ１９０４：ＮＯ）、第２特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、小当たり用図柄乱数、リーチ

10

20

30

40

50

乱数、及び変動パターン乱数を取得し、これらの乱数を対応付けてメインRAM 1503に格納する（ステップS 1905～S 1909）。

【0221】

このように、特別遊技中ではなく特別図柄の変動表示中でもないときに第2始動装置112に遊技球が入賞した場合には、メインCPU 1501は、第2特別図柄判定に使用する各種乱数を、メインRAM 1503の判定用記憶領域に直接格納する。この判定用記憶領域は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種乱数が記憶される記憶領域である。なお、第1始動装置111に遊技球が入賞した場合には、メインCPU 1501は、第1特別図柄判定に使用する各種乱数をメインRAM 1503の保留記憶領域に格納し、実際に第1特別図柄判定を行って特別図柄の変動表示を開始させるときに、保留記憶領域に記憶されている各種乱数を判定用記憶領域にシフトさせる。

10

【0222】

以上説明したように、本実施形態では、特別図柄の変動表示中や特別遊技中に第2始動装置112に遊技球が入賞したためにその入賞に対応する第2特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示を直ちに開始できない場合には、第2始動装置112への遊技球の入賞に基づく第2特別図柄判定は行われない。一方、第1始動装置111に遊技球が入賞したときにその入賞に対応する第1特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示を直ちに開始できない場合であっても、第1特別図柄判定の権利は、4つを上限として保留される。

【0223】

[遊技制御基板1500によるゲートスイッチ処理]

20

図20は、図17のステップS 1703におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図20に例示されるように、メインCPU 1501は、ステップS 1702の第2始動装置スイッチ処理に続いて、ゲートスイッチ1514からの検知信号（ゲートスイッチ1514が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲートスイッチ1514が「ON」になったか否かを判定する（ステップS 2001）。

【0224】

メインCPU 1501は、ゲートスイッチ1514が「ON」になったと判定した場合（ステップS 2001：YES）、メインRAM 1503に記憶されている普通図柄判定の保留数Tが、メインROM 1502に予め記憶されている普通図柄判定の最大保留数Tmax（例えば「4」）未満であるか否かを判定する（ステップS 2002）。

30

【0225】

メインCPU 1501は、保留数Tが最大保留数Tmax未満であると判定した場合（ステップS 2002：YES）、保留数Tを「1」加算した値に更新し（ステップS 2003）、この処理によって保留された普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得して、メインRAM 1503に格納する（ステップS 2004）。

【0226】

[遊技制御基板1500による特別図柄処理]

次に、図21を参照しつつ、遊技制御基板1500によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図21は、図16のステップS 1603における特別図柄処理の詳細フローチャートである。図21に例示されるように、遊技制御基板1500のメインCPU 1501は、メインRAM 1503に記憶されている大当たり遊技フラグ又は小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップS 2101）。ここで、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であると判定された場合（ステップS 2101：YES）、ステップS 1604の普通図柄処理に処理が進められる。

40

【0227】

メインCPU 1501は、特別遊技中ではないと判定した場合（ステップS 2101：NO）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップS 2102）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップS 2102：NO）、第2始

50

動装置入賞に係る各種乱数がメインRAM 1503の判定用記憶領域に記憶されているか否かを判定する(ステップS 2103)。具体的には、遊技球が第2始動装置112に入賞したことに応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域に直接記憶されると共に、第2始動装置入賞に係る各種乱数が記憶されたことを示すフラグが判定用記憶領域に記憶されるので、判定用記憶領域に各種乱数が記憶された際にこのフラグが記憶されているか否かに基づいて、判定用記憶領域に記憶された各種乱数が第2始動装置入賞に係るものであるか或いは第1始動装置入賞に係るものであるかを判定する。ここで、第2始動装置入賞に係る乱数が記憶されていると判定された場合(ステップS 2103: YES)、後述するステップS 2107に処理が進められる。

【0228】

メインCPU 1501は、第2始動装置入賞に係る乱数が判定用記憶領域に記憶されていないと判定した場合(ステップS 2103: NO)、メインRAM 1503に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が「1」以上であるか否かを判定する(ステップS 2104)。ここで、保留数U1が「1」以上であると判定した場合(ステップS 2104: YES)、保留数U1を「1」減算した値に更新する(ステップS 2105)。そして、メインRAM 1503の記憶領域に対するシフト処理を実行する(ステップS 2106)。具体的には、メインRAM 1503の保留記憶領域に記憶されている第1特別図柄判定に係る大当たり乱数、大当たり用図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数について、保留記憶領域に最初に格納されたもの(最も古いもの)を判定用記憶領域にシフトさせ、残りのものを判定用記憶領域側にシフトさせる。

【0229】

メインCPU 1501は、ステップS 2106の処理を実行した場合、又は第2始動装置入賞に係る乱数が判定用記憶領域に記憶されていると判定した場合(ステップS 2103: YES)、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する(ステップS 2107)。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たり、小当たり、及びハズレのいずれであるかが判定され、その判定結果を示す判定図柄の設定情報がメインRAM 1503にセットされる。そして、大当たり(1種大当たり)であると判定された場合には大当たりの種類が決定され、小当たりであると判定された場合には小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球が入賞したことを契機として発生する2種大当たりの種類が決定される。この大当たり判定処理については、図22に基づいて後に詳述する。

【0230】

ステップS 2107の処理に続いて、メインCPU 1501は、変動パターン選択処理を実行する(ステップS 2108)。具体的には、メインROM 1502に予め記憶されている変動パターンテーブルを参照して、ステップS 2107における大当たり判定の判定結果、メインRAM 1503にセットされた判定図柄の種類、現在の遊技状態、第1特別図柄判定の保留数U1、上記ステップS 2107の処理で使用した大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄の変動パターンを選択する。このステップS 2108の処理が行われることによって、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかも併せて決定される。この変動パターン選択処理については、図23に基づいて後に詳述する。

【0231】

ステップS 2108の処理に続いて、メインCPU 1501は、ステップS 2107の処理で設定した図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップS 2108の処理で設定した変動パターンの設定情報、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらの演出を行うかを示す情報、パチンコ遊技機1の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインRAM 1503にセットする(ステップS 2109)。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の開始を指示するコマンドであって、ステップS 1609の送信処理によって演出制御基板1530に送信される。

【0232】

これに対して、演出制御基板1530は、遊技制御基板1500から受信した変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判定し、特別図柄が変動表示される変動時間を取得し、パチンコ遊技機1の遊技状態を特定する。そして、第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202における特別図柄の変動表示に伴って、主液晶表示装置105及び副液晶表示装置151にどのようなパターンで装飾図画を変動表示させるか、スピーカ124からどのような音を出力するか、ランプ125をどのような発光パターンで発光させるか、回転表示装置140、下部可動役物150、上部可動役物160等を作動させるか否か等を決定し、決定した内容の演出を画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に実行させる。

10

【0233】

ステップS2109の処理に続いて、メインCPU1501は、ステップS2109の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する(ステップS2110)。なお、この特別図柄の変動表示は、判定用記憶領域に第1特別図柄判定に係る乱数が記憶されている状態でステップS2107～ステップS2109の処理が行われた場合には第1特別図柄表示器201を用いて行われ、第2特別図柄判定に係る乱数が記憶されている状態でステップS2107～ステップS2109の処理が行われた場合には第2特別図柄表示器202を用いて行われる。

20

【0234】

ステップS2110に続いて、メインCPU1501は、ステップS2110における変動表示を開始してから経過時間である変動時間の計測を開始する(ステップS2111)。

【0235】

メインCPU1501は、ステップS2111の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合(ステップS2102: YES)、ステップS2111における変動時間の計測開始から、ステップS2108の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS2112)。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合(ステップS2112: NO)、一連の特別図柄処理が終了してステップS1604の普通図柄処理に処理が進められる。

30

【0236】

メインCPU1501は、変動時間が経過したと判定した場合(ステップS2112: YES)、第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202に特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメインRAM1503にセットする(ステップS2113)。この図柄確定コマンドは、ステップS1609における送信処理によって演出制御基板1530に送信される。これにより、主液晶表示装置105に変動表示されていた装飾図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【0237】

ステップS2113の処理に続いて、メインCPU1501は、ステップS2110の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了する(ステップS2114)。その際、ステップS2107の処理で設定した判定図柄(大当たり図柄、小当たり図柄、又はハズレ図柄)を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。具体的には、第1特別図柄表示器201において特別図柄が変動表示されていた場合には第1特別図柄表示器201に大当たり図柄又はハズレ図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示器202において特別図柄が変動表示されていた場合には第2特別図柄表示器202に大当たり図柄、小当たり図柄、又はハズレ図柄を停止表示させる。

40

【0238】

ステップS2114の処理に続いて、メインCPU1501は、上記ステップS2111の処理で計測を開始した変動時間をリセットし(ステップS2115)、大当たりであ

50

る場合に大当たり遊技を開始させ、小当たりである場合に小当たり遊技を開始させる処理等を含む停止中処理を実行する（ステップS2116）。この停止中処理については、図24に基づいて後に詳述する。

【0239】

[遊技制御基板1500による大当たり判定処理]

図22は、図21のステップS2107における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メインCPU1501は、判定用記憶領域に第2特別図柄判定に係る乱数がフラグと共に記憶されていると判定した場合（ステップS2103：YES）、又はステップS2106の処理を実行した場合、図22に例示されるように、大当たり判定を実行する（ステップS2201）。ここで、第2始動装置入賞に係る大当たり判定を実行する場合にはメインROM1502に予め記憶されている第2始動装置入賞用大当たり判定テーブル（図7（B）参照）を参照し、第1始動装置入賞に係る大当たり判定を実行する場合にはメインROM1502に予め記憶されている第1始動装置入賞用大当たり判定テーブル（図7（A）参照）を参照する。

10

【0240】

第2始動装置入賞用大当たり判定テーブルには、判定結果と乱数値とが対応付けられて記憶されている。具体的には、大当たりに対する乱数値と、小当たりに対する乱数値と、ハズレに対する乱数値とが記憶されている。メインCPU1501は、第2始動装置入賞に係る大当たり判定を実行する場合、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第2始動装置入賞用大当たり判定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり（1種大当たり）であるか、小当たりであるか、又はハズレであるかを判定する。

20

【0241】

第1始動装置入賞用大当たり判定テーブルには、判定結果と乱数値とが対応付けられて記憶されている。具体的には、大当たりに対する乱数値とハズレに対する乱数値とが記憶されている。メインCPU1501は、第1始動装置入賞に係る大当たり判定を実行する場合、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第1始動装置入賞用大当たり判定テーブルに規定されているどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たり（1種大当たり）であるか、又はハズレであるかを判定する。

【0242】

このように、メインCPU1501は、第1特別図柄判定又は第2特別図柄判定に係る各種乱数が判定用記憶領域に記憶されるといった始動条件が成立すると、判定用記憶領域に記憶されている各種乱数に基づいて、大当たり遊技を行うか否かを判定する。

30

【0243】

メインCPU1501は、ステップS2201の判定結果に基づいて、1種大当たりであるか否かを判定する（ステップS2202）。ここで、1種大当たりであると判定した場合（ステップS2202：YES）、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する（ステップS2203）。具体的には、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを示す時短遊技フラグがメインRAM1503に記憶されており、この時短遊技フラグが「OFF」に設定されているか否かに基づいて、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。

40

【0244】

メインCPU1501は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合（ステップS2203：YES）、通常遊技状態用の図柄判定テーブルをメインROM1502から読み出してメインRAM1503にセットする（ステップS2204）。このステップS2204の処理でセットされる図柄判定テーブルは、図7（C）に例示されている図柄判定テーブルのうちの、通常遊技状態に対応するテーブルである。この図柄判定テーブルを参照して大当たりの種類を決定することにより、図5の左上図に基づいて上述したような大当たりの内訳を実現することが可能である。

【0245】

50

メインCPU1501は、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合（ステップS2203：NO）、すなわち時短遊技状態である場合、時短遊技状態用の図柄判定テーブルをメインROM1502から読み出してメインRAM1503にセットする（ステップS2205）。本実施形態では、時短遊技状態において第1特別図柄判定が行われる場合と第2特別図柄判定が行われる場合とがあり、これら2つの場合において、大当たりの内訳を異ならせることとしている（図5の左下図及び右下図を参照）。このため、今回の大当たり判定が第1始動装置入賞に係るものである場合には図7（C）に例示された図柄判定テーブルのうちの時短遊技状態に対応するテーブルがメインRAM1503にセットされ、今回の大当たり判定が第2始動装置入賞に係るものである場合には図7（D）に例示された図柄判定テーブルがメインRAM1503にセットされる。これらの図柄判定テーブルを参照して大当たりの種類を決定することにより、図5の左下図及び右下図に基づいて上述したような大当たりの内訳を実現することが可能である。

10

【0246】

メインCPU1501は、ステップS2204の処理を実行した場合、又はステップS2205の処理を実行した場合、メインRAM1503にセットされている図柄判定テーブルを参照して、大当たりの種類を決定する（ステップS2206）。なお、この大当たりの種類を決定する処理は、図7（C）及び（D）に基づいて上述した通りであるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0247】

メインCPU1501は、ステップS2206の処理で決定した大当たりの種類に応じた大当たり図柄を設定情報としてメインRAM1503にセットする（ステップS2207）。これにより、上記ステップS2114の処理の際にここでセットされた大当たり図柄が第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202に判定図柄として停止表示されて、大当たり遊技が実行されることになる。

20

【0248】

一方、メインCPU1501は、大当たり判定の結果が1種大当たりではないと判定した場合（ステップS2202：NO）、判定用記憶領域に第2特別図柄判定に係るフラグが記憶されているか否かに基づいて、この大当たり判定が第1始動装置入賞に係る第1特別図柄判定であるか否かを判断する（ステップS2208）。ここで、第1特別図柄判定であると判断した場合（ステップS2208：YES）、第1特別図柄判定の判定結果が大当たりでない場合にはハズレであるので、ハズレ図柄を設定情報としてメインRAM1503にセットする（ステップS2209）。これにより、上記ステップS2114の処理の際にここでセットされたハズレ図柄が第1特別図柄表示器201に判定図柄として停止表示されることになる。

30

【0249】

第2始動装置入賞に係る大当たり判定の判定結果が大当たりではない場合、その判定結果は、小当たり又はハズレとなる。これに対して、メインCPU1501は、第1特別図柄判定ではないと判断した場合（ステップS2208：NO）、すなわち今回の大当たり判定が第2特別図柄判定である場合、ステップS2201における大当たり判定の判定結果が小当たりであるか否かを判定する（ステップS2210）。具体的には、判定用記憶領域に記憶されている大当たり乱数が、第2始動装置入賞用大当たり判定テーブル（図7（B）参照）に規定されている小当たりに対応する乱数値と一致するか否かに基づいて、第2特別図柄判定の判定結果が小当たりであるかハズレであるかを判定する。

40

【0250】

メインCPU1501は、第2特別図柄判定の判定結果が小当たりではないと判定した場合（ステップS2210：NO）、上記ステップS2209の処理を実行する。この場合、上記ステップS2114の処理の際にここでセットされたハズレ図柄が第2特別図柄表示器202に判定図柄として停止表示されることになる。

【0251】

一方、メインCPU1501は、第2特別図柄判定の結果が小当たりであると判定した

50

場合（ステップS 2 2 1 0：YES）、小当たり時の図柄判定テーブル（図7（E）参照）をメインROM 1 5 0 2から読み出してメインRAM 1 5 0 3にセットする（ステップS 2 2 1 1）。そして、セットした小当たり時の図柄決定テーブルを参照して、小当たりの種類を決定する（ステップS 2 2 1 2）。この小当たりの種類を決定する処理は、図7（E）に基づいて上述した通りである。そして、決定した小当たり図柄を設定情報としてメインRAM 1 5 0 3にセットする（ステップS 2 2 1 3）。これにより、上記ステップS 2 1 1 4の処理の際にここでセットされた小当たり図柄が第2特別図柄表示器2 0 2に判定図柄として停止表示されることになる。

【0 2 5 2】

このようにして小当たり図柄が第2特別図柄表示器2 0 2に停止表示されると、上述した小当たり遊技が開始される。そして、小当たり遊技中にV入賞装置3 0 2に遊技球が入賞すると2種大当たりとなり、小当たり遊技に続いて大当たり遊技が行われることになる。なお、2種大当たりの種類は、第2特別図柄表示器2 0 2に停止表示された小当たり図柄に基づいて決定される。このため、小当たりの種類を決定する処理は、2種大当たりの種類を決定する処理と捉えることができる。

【0 2 5 3】

〔遊技制御基板1 5 0 0による変動パターン選択処理〕

図2 3は、図2 1のステップS 2 1 0 8における変動パターン選択処理の詳細フローチャートである。メインCPU 1 5 0 1は、図2 1のステップS 2 1 0 7における大当たり判定処理を実行した後、ステップS 2 2 0 1の判定結果に基づいて、上記ステップS 2 2 0 2の処理と同様に、大当たり判定の判定結果が1種大当たりであるか否かを判定する（ステップS 2 3 0 1）。ここで、1種大当たりであると判定した場合（ステップS 2 3 0 1：YES）、メインRAM 1 5 0 3に記憶されている時短遊技フラグが「OFF」に設定されているか否かに基づいて、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する（ステップS 2 3 0 2）。ここで、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合（ステップS 2 3 0 2：YES）、通常遊技状態における大当たり用の変動パターンテーブル（図8（A）参照）をメインROM 1 5 0 2から読み出してメインRAM 1 5 0 3にセットする（ステップS 2 3 0 3）。逆に、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合（ステップS 2 3 0 2：NO）、すなわち現在の遊技状態が時短遊技状態である場合、時短遊技状態における大当たり用の変動パターンテーブル（図8（B）参照）をメインROM 1 5 0 2から読み出してメインRAM 1 5 0 3にセットする（ステップS 2 3 0 4）。このようにしてステップS 2 3 0 3の処理、又はステップS 2 3 0 4の処理が行われた場合、後述するステップS 2 3 1 3に処理が進められる。

【0 2 5 4】

メインCPU 1 5 0 1は、1種大当たりではないと判定した場合（ステップS 2 3 0 1：NO）、上記ステップS 2 2 1 0の処理と同様に、小当たりであるか否かを判定する（ステップS 2 3 0 5）。ここで、小当たりであると判定した場合（ステップS 2 3 0 5：YES）、小当たり用の変動パターンテーブル（図8（F）参照）をメインROM 1 5 0 2から読み出してメインRAM 1 5 0 3にセットする（ステップS 2 3 0 6）。

【0 2 5 5】

メインCPU 1 5 0 1は、小当たりではないと判定した場合（ステップS 2 3 0 5：NO）、すなわちハズレである場合、遊技者に対して大当たりを期待させるためのリーチ演出を行うか否かを判定する（ステップS 2 3 0 7）。具体的には、判定用記憶領域に記憶されているリーチ乱数が、メインROM 1 5 0 2に記憶されているリーチ乱数と一致するか否かに基づいて、リーチ演出を行うか否かを判定する。なお、メインROM 1 5 0 2には、リーチ演出を行うか否かの判定を通常遊技状態のときに行う場合と、時短遊技状態のときに行う場合とのそれぞれについて、個別にリーチ乱数が記憶されている。具体的には、通常遊技状態のときには例えば1 0 %程度の割合でリーチ演出が行われるように、通常遊技状態における第1特別図柄判定に係るリーチ乱数がメインROM 1 5 0 2に記憶されている。また、時短遊技状態のときに第2特別図柄判定の判定結果がハズレとなる確率が

10

20

30

40

50

小当たりとなる確率に比べて相対的に低いので、第2特別図柄判定の判定結果がハズレの場合には必ず(100%の割合で)リーチ演出が行われるように、時短遊技状態における第2特別図柄判定に係るリーチ乱数がメインROM1502に記憶されている。また、第1特別図柄判定に関して、時短遊技状態のときには例えば3%程度の割合でリーチ演出が行われるように、時短遊技状態における第1特別図柄判定に係るリーチ乱数がメインROM1502に記憶されている。

【0256】

メインCPU1501は、リーチ演出を行うと判定した場合(ステップS2307: YES)、上記ステップS2203の処理と同様に、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する(ステップS2308)。ここで、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合(ステップS2308: YES)、通常遊技状態におけるリーチ用の変動パターンテーブル(図8(C)の上段を参照)をメインROM1502から読み出してメインRAM1503にセットする(ステップS2309)。逆に、通常遊技状態ではないと判定した場合(ステップS2308: NO)、時短遊技状態におけるリーチ用の変動パターンテーブル(図8(C)の下段を参照)をメインROM1502から読み出してメインRAM1503にセットする(ステップS2310)。このようにしてステップS2309の処理、又はステップS2310の処理が行われた場合、後述するステップS2313に処理が進められる。

10

【0257】

メインCPU1501は、リーチ演出を行わないと判定した場合(ステップS2307: NO)、上記ステップS2203の処理と同様に、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する(ステップS2311)。ここで、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合(ステップS2311: NO)、時短遊技状態における第1始動装置入賞によるハズレ用の変動パターンテーブル(図8(E)参照)をメインROM1502から読み出してメインRAM1503にセットする(ステップS2312)。

20

【0258】

次に、メインCPU1501は、ステップS2303、ステップS2304、ステップS2306、ステップS2309、ステップS2310、又はステップS2312の処理でセットされた変動パターンテーブルを用いて変動パターン乱数の判定を行う(ステップS2313)。具体的には、メインRAM1503にセットされた変動パターンテーブルを参照して、判定用記憶領域に記憶されている変動パターン乱数に対応する変動パターンを選択する。このステップS2313の処理が行われることにより、特別図柄の変動パターン(変動時間)が決定されることとなる。

30

【0259】

一方、メインCPU1501は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合(ステップS2311: YES)、通常遊技状態におけるハズレ用の変動パターンテーブル(図8(D)参照)をメインROM1502から読み出してメインRAM1503にセットする(ステップS2314)。そして、現在の第1特別図柄判定の保留数に対応する変動パターンを通常遊技状態におけるハズレ用の変動パターンテーブルから読み出すことによって、変動パターンを選択する(ステップS2315)。

40

【0260】

メインCPU1501は、ステップS2313の処理又はステップS2315の処理によって変動パターンを選択すると、選択した変動パターンを設定情報としてメインRAM1503にセットする(ステップS2316)。この変動パターンの設定情報は、大当たり判定処理によって設定された図柄と共に、上記ステップS2109の処理でセットされる変動開始コマンドに含まれ、ステップS1609の送信処理によって演出制御基板1530に送信される。

【0261】

[遊技制御基板1500による停止中処理]

図24は、図21のステップS2116における停止中処理の詳細フローチャートであ

50

る。メインCPU1501は、上記ステップS2115の処理によって変動時間をリセットした後、図24に例示されるように、上記ステップS2201の判定結果に基づいて、上記ステップS2202の処理と同様に、1種大当たりであるか否かを判定する(ステップS2401)。ここで、1種大当たりであると判定した場合(ステップS2401: YES)、大当たり遊技フラグを「ON」に設定する(ステップS2402)。

【0262】

次に、メインCPU1501は、メインRAM1503に記憶されている時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS2403)。この時短遊技フラグは、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを示すフラグであり、通常遊技状態から時短遊技状態に移行する際に「ON」に設定され、時短遊技状態から通常遊技状態に戻される際に「OFF」に設定される。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS2403: YES)、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS2404)。

【0263】

一方、メインCPU1501は、1種大当たりではないと判定した場合(ステップS2401: NO)、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS2405)。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS2405: YES)、メインRAM1503に記憶されている時短遊技残余回数Wを「1」減算した値に更新する(ステップS2406)。この時短遊技残余回数Wは、時短遊技状態で第2特別図柄判定(又は第1特別図柄判定)が実行される残り回数を示すものであり、時短遊技残余回数Wが「0」になると、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

【0264】

ステップS2406の処理に続いて、メインCPU1501は、時短遊技残余回数Wが「0」であるか否かを判定する(ステップS2407)。ここで、時短遊技残余回数Wが「0」であると判定した場合(ステップS2407: YES)、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS2408)。これにより、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

【0265】

メインCPU1501は、ステップS2408の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合(ステップS2405: NO)、又は時短遊技残余回数Wが「0」ではないと判定した場合(ステップS2407: NO)、上記ステップS2207の処理と同様に、小当たりであるか否かを判定する(ステップS2409)。そして、小当たりであると判定した場合(ステップS2409: YES)、小当たり遊技フラグを「ON」に設定する(ステップS2410)。

【0266】

メインCPU1501は、ステップS2404の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS2403: NO)、又はステップS2410の処理を実行した場合、メインRAM1503にオープニングコマンドをセットする(ステップS2411)。ここで、オープニングとは、大当たり遊技が開始されてから最初に大入賞装置113が開放され始めるまでの期間、又は小当たり遊技が開始されてから最初に特定入賞装置119が開放され始めるまでの期間のことをいう。これに対して、オープニングコマンドは、これらのオープニングが開始されることを通知するためのコマンドであり、ステップS1609の送信処理によって演出制御基板1530に送信される。ステップS2411の処理がステップS2410に続いて実行される場合には小当たり遊技に係るオープニングコマンドがセットされ、その他の場合には大当たり遊技に係るオープニングコマンドがセットされる。なお、大当たり遊技が開始される場合には、大当たりの種類を示す情報を含むオープニングコマンドが送信される。

【0267】

[遊技制御基板1500による普通図柄処理]

10

20

30

40

50

図 25 は、図 16 のステップ S 1604 における普通図柄処理の詳細フローチャートである。図 25 に例示されるように、メイン CPU 1501 は、ステップ S 1603 の特別図柄処理に続いて、メイン RAM 1503 に記憶されている補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 2501）。この補助遊技フラグは、電動チューリップ 117 が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作を規定回数行う補助遊技中であるか否かを示すフラグであり、補助遊技中は「ON」に設定され、補助遊技中でないときは「OFF」に設定される。

【0268】

ステップ S 2501 において、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定された場合（ステップ S 2501：YES）、ステップ S 1605 の電動チューリップ処理に処理が進められる。

10

【0269】

メイン CPU 1501 は、補助遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップ S 2501：NO）、普通図柄表示器 204 における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し（ステップ S 2502）、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップ S 2502：NO）、普通図柄判定の保留数 T が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 2503）。ここで、保留数 T が「1」以上ではないと判定された場合（ステップ S 2503：NO）、ステップ S 1605 の電動チューリップ処理に処理が進められる。

【0270】

20

メイン CPU 1501 は、保留数 T が「1」以上であると判定した場合（ステップ S 2503：YES）、保留数 T を「1」減算した値に更新し（ステップ S 2504）、当たり乱数判定処理を実行する（ステップ S 2505）。具体的には、上記ステップ S 2004（図 20 参照）に処理によってメイン RAM 1503 に記憶された普通図柄乱数の中で最も古い普通図柄乱数が、予めメイン ROM 1502 に記憶されている普通図柄判定に係る当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する。

【0271】

ステップ S 2505 の処理に続いて、メイン CPU 1501 は、ステップ S 2505 の判定結果に基づいて、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判断し（ステップ S 2506）、当たりであると判断した場合（ステップ S 2506：YES）、普通図柄表示器 204 に判定図柄として停止表示させる当たり図柄をメイン RAM 1503 にセットする（ステップ S 2507）。逆に、普通図柄判定の判定結果が当たりではないと判断した場合（ステップ S 2506：NO）、ハズレ図柄をメイン RAM 1503 にセットする（ステップ S 2508）。

30

【0272】

ステップ S 2507 又はステップ S 2508 の処理に続いて、メイン CPU 1501 は、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、パチンコ遊技機 1 の現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する（ステップ S 2409）。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合（ステップ S 2409：YES）、普通図柄表示器 204 に普通図柄を変動表示させる普通図柄変動時間を例えば 2.5 秒にセットする（ステップ S 2510）。一方、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合（ステップ S 2409：NO）、普通図柄変動時間を例えば 2 秒にセットする（ステップ S 2511）。このようにしてステップ S 2510 又はステップ S 2511 の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、メイン RAM 1503 に一時的に記憶される。

40

【0273】

ステップ S 2510 又はステップ S 2511 の処理に続いて、メイン CPU 1501 は、普通図柄表示器 204 による普通図柄の変動表示を開始させ（ステップ S 2512）、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する（ステップ S 2513）。

50

【0274】

一方、メインCPU1501は、普通図柄表示器204による普通図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップS2502：YES）、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する（ステップS2514）。具体的には、ステップS2513の処理によって計測を開始した経過時間が、ステップS2510又はステップS2511でセットした普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する。ここで、普通図柄の変動表示を終了させないと判定された場合（ステップS2514：NO）、ステップS1605の電動チューリップ処理に処理が進められる。

【0275】

メインCPU1501は、普通図柄の変動表示を終了させると判定した場合（ステップS2514：YES）、普通図柄表示器204における普通図柄の変動表示を終了させて、ステップS2507の処理でメインRAM1503にセットされた当たり図柄又はステップS2508の処理でメインRAM1503にセットされたハズレ図柄を停止表示させる（ステップS2515）。そして、ステップS2513の処理で計測を開始した経過時間をリセットする（ステップS2516）。そして、上記ステップS2506の処理と同様に、普通図柄判定の判定結果が当たりであるか否かを判定する（ステップS2517）。ここで、普通図柄判定の判定結果が当たりであると判定した場合（ステップS2517：YES）、補助遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS2518）。このようにして補助遊技フラグが「ON」に設定されることにより、電動チューリップ117を作動させる補助遊技が開始されることになる。

【0276】

〔遊技制御基板1500による電動チューリップ処理〕

図26は、図16のステップS1605における電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。ステップS4の普通図柄処理に続いて、メインCPU1501は、図26に例示されるように、補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS2601）。ここで、補助遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS2601：NO）、ステップS1606の特定領域開放制御処理に処理が進められる。

【0277】

メインCPU1501は、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS2601：YES）、電動チューリップ117が動作中であるか否かを判定する（ステップS2602）。そして電動チューリップ117が動作中ではないと判定した場合（ステップS2602：NO）、ステップS2506の処理と同様に、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する（ステップS2603）。ここで、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合（ステップS2603：YES）、電動チューリップ117の動作パターンとして、第2始動装置112を0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンをメインRAM1503にセットする（ステップS2604）。逆に、現在の遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合（ステップS2603：NO）、すなわち時短遊技状態である場合、電動チューリップ117の動作パターンとして、第2始動装置112を0.3秒間開放する動作を5回行う動作パターンをメインRAM1503にセットする（ステップS2605）。

【0278】

メインCPU1501は、ステップS2604又はステップS2605で動作パターンをセットした後、セットした動作パターンでの電動チューリップ117の動作を電動チューリップ開閉部1513に開始させる（ステップS2606）。

【0279】

メインCPU1501は、ステップS2606の処理を実行した場合、又は電動チューリップ117の動作中であると判定した場合（ステップS2602：YES）、ステップS2606の処理で開始された電動チューリップ117の動作が完了したか否かを判定する（ステップS2607）。ここで、電動チューリップ117の動作が完了したと判定し

た場合（ステップS 2 6 0 7：YES）、補助遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS 2 6 0 8）。これにより、補助遊技が終了される。

〔遊技制御基板1500による特定領域開閉制御処理〕

第2特別図柄判定の結果が小当たりである場合、ステップS 1 6 0 6の特定領域開放制御処理によって小当たり遊技が実行される。以下、図27及び図28を参照しつつ、遊技制御基板1500において実行される特定領域開放制御処理について説明する。ここで、図27及び図28は、図16のステップS 1 6 0 6における特定領域開放制御処理の詳細フローチャートである。

【0280】

ステップS 5の電動チューリップ処理に続いて、メインCPU1501は、図27に例示されるように、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS 2 7 0 1）。ここで、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS 2 7 0 1：NO）、ステップS 1 6 0 7の大入賞装置開放制御処理に処理が進められる。

10

【0281】

メインCPU1501は、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS 2 7 0 1：YES）、例えば上記ステップS 2 4 1 1の処理において小当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が予め設定されたオープニング時間に達したか否かに基づいて、小当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップS 2 7 0 2）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップS 2 7 0 2：YES）、上記オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS 2 7 0 3）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップS 2 7 0 3：NO）、ステップS 1 6 0 7の大入賞装置開放制御処理に処理が進められる。

20

【0282】

メインCPU1501は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS 2 7 0 3：YES）、メインRAM1503に記憶されている特定入賞装置119への遊技球の入賞数Xをリセットし（ステップS 2 7 0 4）、特定領域開閉部1519による特定入賞装置119の開放制御を開始し（ステップS 2 7 0 5）、この開放制御が開始されてからの経過時間の計測を開始する（ステップS 2 7 0 6）。このステップS 2 7 0 5の処理が行われることによって、羽根部材190が特定入賞装置119を3.2秒間開放してから閉塞する動作が1回行われることになる。

30

【0283】

一方、メインCPU1501は、小当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップS 2 7 0 2：NO）、例えば特定領域開閉部1519の動作状況に基づいて、小当たり遊技のエンディング中であるか否かを判定する（ステップS 2 7 0 7）。ここで、小当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップS 2 7 0 7：NO）、特定入賞装置スイッチ1518からの検知信号の入力の有無に基づいて、特定入賞装置スイッチ1518が「ON」になったか否かを判定する（ステップS 2 7 0 8）。ここで、特定入賞装置スイッチ1518が「ON」になったと判定した場合（ステップS 2 7 0 8：YES）、特定入賞装置119に1個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Xを「1」加算した値に更新する（ステップS 2 7 0 9）。

40

【0284】

メインCPU1501は、ステップS 2 7 0 9の処理を実行した場合、特定入賞装置スイッチ1518が「ON」ではないと判定した場合（ステップS 2 7 0 8：NO）、又はステップS 2 7 0 6の処理を実行した場合、ステップS 2 7 0 6の処理で計測を開始した経過時間が予め設定された設定時間（例えば0.5秒）と一致するか否かを判定する（ステップS 2 7 1 0）。ここで、設定時間と一致すると判定した場合（ステップS 2 7 1 0：YES）、V入賞装置開閉部1522にスライド部材304を作動させてV入賞装置302を開放する処理を開始させる（ステップS 2 7 1 1）。これにより、上述した2種大

50

当たりが発生可能となる。

【0285】

メインCPU1501は、ステップS2711の処理を実行した場合、又は経過時間が設定時間と一致しないと判定した場合（ステップS2710：NO）、V入賞装置スイッチ1520からの検知信号の入力の有無に基づいて、V入賞装置スイッチ1520が「ON」になったか否かを判定する（ステップS2712）。ここで、V入賞装置スイッチ1520が「ON」になったと判定した場合（ステップS2712：YES）、メインRAM1503に記憶されているV入賞フラグを「ON」に設定する（ステップS2713）。このV入賞フラグは、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球が入賞して2種大当たりが発生したか否かを示すフラグであり、V入賞装置302に遊技球が入賞していない状態では「OFF」に設定されており、V入賞装置302に遊技球が入賞すると「ON」に設定される。

10

【0286】

メインCPU1501は、ステップS2713の処理を実行した場合、又はV入賞装置スイッチ1520が「ON」になっていないと判定した場合（ステップS2712：NO）、V入賞装置302の閉塞タイミングであるか否かを判定する（ステップS2714）。具体的には、V入賞装置302が開放されてから所定時間（本実施形態では0.2秒）が経過したか否かを判定する。ここで、閉塞タイミングであると判定した場合（ステップS2714：YES）、V入賞装置開閉部1522にV入賞装置302を閉塞させる（ステップS2715）。

20

【0287】

メインCPU1501は、ステップS2715の処理を実行した場合、又はV入賞装置302の閉塞タイミングではないと判定した場合（ステップS2714：NO）、図28に例示されるように、ステップS2706の処理によって計測を開始した経過時間に基づいて、羽根部材190の規定開放動作（本実施形態では、特定入賞装置119を3.2秒間開放する1回の動作）が終了したか否かを判定する（ステップS2801）。

【0288】

メインCPU1501は、規定開放動作が終了していないと判定した場合（ステップS2801：NO）、今回の小当たり遊技における特定入賞装置119への遊技球の入賞数Xが、予めメインROM1502に記憶されている特定入賞装置119の閉塞タイミングを規定する遊技球数Xmax（例えば「6」）と一致するか否かを判定する（ステップS2802）。ここで、入賞数Xが遊技球数Xmaxと一致しないと判定された場合（ステップS2802：NO）、ステップS1607の大入賞装置開放制御処理に処理が進められる。

30

【0289】

一方、メインCPU1501は、入賞数Xが遊技球数Xmaxと一致すると判定した場合（ステップS2802：YES）、又は規定開放動作が終了したと判定した場合（ステップS2801：YES）、ステップS2705の処理で開始した特定入賞装置119の開放制御を終了させ（ステップS2803）、ステップS2706の処理で計測を開始した経過時間をリセットし（ステップS2804）、エンディング時間の計測を開始する（ステップS2805）。ここで、エンディングは、特定入賞装置119の開放が終了してから小当たり遊技が終了するまでの期間をいう。

40

【0290】

メインCPU1501は、上記ステップS2707においてエンディング中であると判定した場合（ステップS2707：YES）、又はステップS2805の処理を実行した場合、ステップS2805の処理で計測を開始したエンディング時間が予め設定された小当たり遊技に係るエンディング時間に達したか否かに基づいて、エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップS2806）。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップS2806：NO）、ステップS1607の大入賞装置開放制御処理に処理が進められる。

50

【0291】

メインCPU1501は、予め設定されたエンディング時間が経過したと判定した場合（ステップS2806：YES）、小当たり遊技を終了させるために小当たり遊技フラグを「OFF」に設定し（ステップS2807）、小当たり遊技の終了を通知するエンディングコマンドをメインRAM1503にセットする（ステップS2808）。このエンディングコマンドは、ステップS1609の送信処理によって演出制御基板1530に送信される。なお、小当たり遊技中に遊技球がV入賞装置302にV入賞した場合には、その旨を通知する情報を含むエンディングコマンドが演出制御基板1530に送信される。

【0292】

メインCPU1501は、ステップS2808の処理に続いて、V入賞フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS2809）。ここで、V入賞フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS2809：NO）、小当たり遊技中にV入賞装置302に遊技球が入賞しなかったと判断されて、ステップS1607の大入賞装置開放制御処理に処理が進められる。この場合、特別遊技が小当たり遊技のみで終了することになる。

10

【0293】

一方、メインCPU1501は、V入賞フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS2809：YES）、V入賞フラグを「OFF」に設定し（ステップS2810）、小当たり遊技に続いて大当たり遊技を開始させるために大当たり遊技フラグを「ON」に設定し（ステップS2811）、時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS2811）。

20

【0294】

[遊技制御基板1500による大入賞装置開放制御処理]

以下、図29を参照しつつ、遊技制御基板1500によって実行される大入賞装置開放制御処理について説明する。ここで、図29は、図16のステップS1607における大入賞装置開放制御処理の詳細フローチャートである。メインCPU1501は、ステップS6の特定領域開放制御処理に続いて、図29に例示されるように、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS2901）。ここで、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS2901：NO）、ステップS1608の賞球処理に処理が進められる。

30

【0295】

メインCPU1501は、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS2901：YES）、例えばステップS2411の処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてから経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップS2902）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップS2902：YES）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS2903）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップS2903：NO）、ステップS1608の賞球処理に処理が進められる。

40

【0296】

メインCPU1501は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS2903：YES）、大当たり遊技のラウンド数Rmax、大入賞装置制御部1516の動作パターン等を決定して、これらの情報をメインRAM1503に格納する（ステップS2904）。このステップS2904の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【0297】

ステップS2904の処理に続いて、メインCPU1501は、メインRAM1503に記憶されている大入賞装置113への遊技球の入賞数Yをリセットし（ステップS29

50

05)、同じくメインRAM1503に記憶されている大当たり中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する(ステップS2906)。このラウンド数Rは、大当たり開始前は「0」に設定されており、ステップS2906の処理が行われる毎に「1」加算される。

【0298】

ステップS2906の処理に続いて、メインCPU1501は、大入賞装置制御部1516による大入賞装置113の開放制御を開始し(ステップS2907)、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する(ステップS2908)。そして、ラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインRAM1503にセットする(ステップS2909)。なお、このラウンド開始コマンドには、

10

【0299】

メインCPU1501は、大当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合(ステップS2902:NO)、例えばメインRAM1503に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する(ステップS2910)。ここで、エンディング中であると判定された場合(ステップS2910:YES)、後述するステップS2923に処理が進められる。

【0300】

メインCPU1501は、大当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合(ステップS2910:NO)、例えばメインRAM1503に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中(ラウンドと次のラウンドとの間)であるか否かを判定する(ステップS2911)。ここで、インターバル中であると判定した場合(ステップS2911:YES)、前回のラウンド終了時に大入賞装置113が閉塞してから、ステップS2904の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する(ステップS2912)。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合(ステップS2912:YES)、次のラウンドを開始するタイミングになっているため、上記ステップS2905に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過していないと判定された場合(ステップS2912:NO)、ステップS1608の賞球処理に処理が進められる。

20

30

【0301】

一方、メインCPU1501は、インターバル中ではないと判定した場合(ステップS2911:NO)、ラウンド中であると判断して、大入賞装置スイッチ1515からの検知信号の入力の有無に基づいて、大入賞装置スイッチ1515が「ON」になったか否かを判定する(ステップS2913)。ここで、大入賞装置スイッチ1515が「ON」になったと判定した場合(ステップS2913:YES)、大入賞装置113に1個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Yを「1」加算した値に更新する(ステップS2914)。

【0302】

メインCPU1501は、ステップS2914の処理を実行した場合、ステップS2909の処理を実行した場合、又は大入賞装置スイッチ1515が「ON」ではないと判定した場合(ステップS2913:NO)、大入賞装置113の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する(ステップS2915)。具体的には、上記ステップS2908の処理によって計測が開始された開放時間が、予めメインROM1502に記憶されている規定開放時間(本実施形態では29秒)に達したか否かを判定する。

40

【0303】

メインCPU1501は、規定開放時間が経過していないと判定した場合(ステップS2915:NO)、メインRAM1503に記憶されている今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Yが、予めメインROM1502に記憶されている大入賞装置113の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ymax(例えば「9」)と一致するか否かを判定する(ス

50

テップS 2 9 1 6)。ここで、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致しないと判定された場合(ステップS 2 9 1 6:NO)、ステップS 1 6 0 8の賞球処理に処理が進められる。

【0304】

一方、メインCPU 1 5 0 1は、入賞数Yが遊技球数Ymaxと一致すると判定した場合(ステップS 2 9 1 6:YES)、又は規定開放時間が経過したと判定した場合(ステップS 2 9 1 5:YES)、大入賞装置制御部 1 5 1 6に大入賞装置 1 1 3の開放制御を終了させる(ステップS 2 9 1 7)。

【0305】

ステップS 2 9 1 7の処理に続いて、メインCPU 1 5 0 1は、メインRAM 1 5 0 3に記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数Rが、上記ステップS 2 9 0 4の処理によって設定されたラウンド数Rmaxと一致するか否かを判定する(ステップS 2 9 1 8)。ここで、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致しないと判定した場合(ステップS 2 9 1 8:NO)、次のラウンドの開始タイミングを制御するために、大入賞装置 1 1 3が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する(ステップS 2 9 1 9)。このステップS 2 9 1 9の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップS 2 9 1 2の処理に使用される。

【0306】

一方、メインCPU 1 5 0 1は、ラウンド数Rがラウンド数Rmaxと一致すると判定した場合(ステップS 2 9 1 8:YES)、エンディング時間の計測を開始し(ステップS 2 9 2 0)、メインRAM 1 5 0 3に記憶されているラウンド数Rをリセットし(ステップS 2 9 2 1)、エンディングコマンドをメインRAM 1 5 0 3にセットする(ステップS 2 9 2 2)。このエンディングコマンドは、大入賞装置 1 1 3の最後の開放が終了したことを通知するコマンドであり、ステップS 1 6 0 9の送信処理によって演出制御基板 1 5 3 0に送信される。

【0307】

メインCPU 1 5 0 1は、ステップS 2 9 2 2の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合(ステップS 2 9 1 0:YES)、設定エンディング時間が経過したか否かを判定する(ステップS 2 9 2 3)。具体的には、上記ステップS 2 9 2 0の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップS 2 9 0 4の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合(ステップS 2 9 2 3:NO)、ステップS 1 6 0 8の賞球処理に処理が進められる。

【0308】

メインCPU 1 5 0 1は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合(ステップS 2 9 2 3:YES)、大当たり遊技終了後のパチンコ遊技機 1の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する(ステップS 2 9 2 4)。そして、大当たり遊技を終了させるために、大当たり遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS 2 9 2 5)。

【0309】

ここでは、長開放ラウンド遊技が規定回数実行される大当たり遊技を実現するための大入賞装置開放制御処理について説明したが、短開放ラウンド遊技が規定回数実行される大当たり遊技を実現するための大入賞装置開放制御処理については、例えば大入賞装置 1 1 3が開放されてからの大入賞装置 1 1 3への遊技球の入賞数とは無関係に大入賞装置 1 1 3が閉塞される点や、短開放ラウンド遊技における大入賞装置 1 1 3の開放時間が長開放ラウンド遊技における大入賞装置 1 1 3の開放時間よりも短い点などを除いて、図 2 9の処理と同様に行われる。このため、短当たり遊技から構成される大当たり遊技を実現するための大入賞装置開放制御処理についての詳細な説明は省略する。

【0310】

[遊技制御基板 1 5 0 0による遊技状態設定処理]

図 3 0は、図 2 9のステップS 2 9 2 4における遊技状態設定処理の詳細フローチャートである。メインCPU 1 5 0 1は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合(

10

20

30

40

50

ステップS 2 9 2 3 : Y E S)、今回の大当たり遊技が、小当たり遊技に続く大当たり遊技であるか否かを判定する(ステップS 3 0 0 1)。本実施形態では、小当たり遊技に続いて大当たり遊技が行われる場合には上記ステップS 2 8 1 1 (図2 8 参照)の処理で大当たり遊技フラグが「ON」に設定され、小当たり遊技に続く大当たり遊技ではない場合にはステップS 2 4 0 2 (図2 4 参照)の処理で大当たり遊技フラグが「ON」に設定される。このため、どちらの処理によって大当たりフラグが「ON」に設定されたかに基づいて、今回の大当たり遊技が小当たり遊技に続くものであるか否かを判定することができる。

【0 3 1 1】

メインCPU 1 5 0 1は、小当たり遊技に続く大当たり遊技ではないと判定した場合(ステップS 3 0 0 1 : N O)、大当たり遊技開始時に第1特別図柄表示器2 0 1又は第2特別図柄表示器2 0 2に停止表示された大当たり図柄(メインRAM 1 5 0 3に記憶されている大当たり図柄の設定情報)に基づいて、大当たり遊技終了後の時短の有無を判定する(ステップS 3 0 0 2)。逆に、小当たり遊技に続く大当たり遊技であると判定した場合(ステップS 3 0 0 1 : Y E S)、小当たり遊技開始時に第2特別図柄表示器2 0 2に停止表示された小当たり図柄(メインRAM 1 5 0 3に記憶されている小当たり図柄の設定情報)に基づいて、大当たり遊技終了後の時短の有無を判定する(ステップS 3 0 0 3)。

【0 3 1 2】

メインCPU 1 5 0 1は、ステップS 3 0 0 2の処理を実行した場合、又はステップS 3 0 0 3の処理を実行した場合、いずれか一方の判定結果に基づいて、大当たり遊技終了後の時短の有無を判断する(ステップS 3 0 0 4)。ここで、時短ありと判定した場合(ステップS 3 0 0 4 : Y E S)、時短遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS 3 0 0 5)、時短遊技残余回数Wを「1 0 0」に設定する(ステップS 3 0 0 6)。これにより、大当たり遊技が終了してから1 0 0回の特別図柄判定が実行されるまでの間、第2始動装置1 1 2が開放され易い時短遊技状態で遊技が制御されることになる。これに対して、時短なしと判定された場合(ステップS 3 0 0 4 : N O)、ステップS 3 0 0 5及びステップS 3 0 0 6の処理が行われないので、大当たり遊技が終了した後は、第2始動装置1 1 2が開放され難い通常遊技状態で遊技が制御されることになる。

【0 3 1 3】

[演出制御基板1 5 3 0による演出制御処理]

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、演出制御基板1 5 3 0のサブCPU 1 5 3 1は、後述する演出制御処理を行う周期であるCTC周期を設定する。そして、サブCPU 1 5 3 1は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数等を更新する乱数更新処理をCTC周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、サブCPU 1 5 3 1は、パチンコ遊技機1が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、CTC周期で演出制御処理(タイマ割込み処理)を繰り返す。

【0 3 1 4】

以下、図3 1及び図3 2を参照しつつ、演出制御基板1 5 3 0において実行される演出制御処理について説明する。ここで、図3 1及び図3 2は、演出制御基板1 5 3 0において実行される演出制御処理の一例を示すフローチャートである。サブCPU 1 5 3 1は、遊技制御基板1 5 0 0で行われるタイマ割込み処理と同様に、図3 1及び図3 2に例示されている一連の処理を一定時間(例えば4ミリ秒)毎に繰り返し実行する。なお、図3 1以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御基板1 5 3 0で行われる処理は、サブROM 1 5 3 2に記憶されているプログラムに基づいてサブCPU 1 5 3 1が発行する命令に従って行われる。

【0 3 1 5】

図3 1に例示されるように、サブCPU 1 5 3 1は、まず、遊技制御基板1 5 0 0から保留コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS 3 1 0 1)。ここで、保留コマンドを受信したと判定した場合(ステップS 3 1 0 1 : Y E S)、サブRAM 1 5 3 3に記

10

20

30

40

50

憶されている第1特別図柄判定の保留数を「1」加算した値に更新し(ステップS3102)、第1特別図柄判定が保留されていることを示す保留表示画像の更新を画像音響制御基板1540に指示する(ステップS3103)。

【0316】

サブCPU1531は、ステップS3103の処理を実行した場合、又は保留コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS3101:NO)、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であるか否かを判定する(ステップS3104)。具体的には、例えば、遊技制御基板1500から送信された変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンを示す情報に基づいて特別図柄の変動時間を特定し、その変動開始コマンドを受信してからその変動時間が経過したか否かに基づいて、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であるか否かを判定する。

10

【0317】

サブCPU1531は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中ではないと判定した場合(ステップS3104:NO)、遊技制御基板1500から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3105)。ここで、変動開始コマンドを受信したと判定した場合(ステップS3105:YES)、その変動開始コマンドを解析する(ステップS3106)。

【0318】

この変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定処理の判定結果を示す判定図柄の設定情報、この設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらの演出を行うかを示す設定情報、変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の種類と結果を特定し、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判断し、特別図柄が変動表示される変動時間を特定し、パチンコ遊技機1の遊技状態を特定することが可能である。

20

【0319】

変動開始コマンドを解析すると、サブCPU1531は、その解析結果に基づいて、変動演出パターン選択処理を実行する(ステップS3107)。

図には示されていないが、サブROM1532には、特別図柄の変動表示に伴う変動演出に関して、大当たり演出テーブル、ハズレリーチ有り演出テーブル、ハズレリーチ無し演出テーブル、及び小当たり演出テーブルの少なくとも4つの演出テーブルが記憶されている。これらの演出テーブルの各々には、遊技制御基板1500において決定される変動パターン(変動時間)に対応するテーブルが複数設けられている。例えば、ハズレリーチ無し演出テーブルには、3秒用、8秒用、13秒用のテーブルが設けられており、大当たり演出テーブルには、60秒、80秒、120秒、160秒のテーブルが設けられている。サブCPU1531は、これら複数のテーブルの中から、変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、1のテーブルを選択する。例えば、設定情報に「ハズレ」を示す情報、「リーチ無し演出」を行うことを示す情報、特別図柄の「変動時間」が3秒であることを示す変動パターンの情報が含まれている場合、サブCPU1531は、3秒用のハズレリーチ無し演出テーブルを選択する。その際、変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態であるか或いは時短遊技状態であるかを判断し、遊技状態に応じた演出テーブルを選択する。

30

40

【0320】

演出テーブルにおいては、演出乱数と演出パターンとが対応付けられている。サブCPU1531は、上述した乱数更新処理が行われる毎に更新される演出乱数について、変動開始コマンドを受信した時点の値を取得しておき、選択した演出テーブルに格納されている多数の演出パターンの中から、予め取得した演出乱数に対応する演出パターンを読み出すことによって、1つの演出パターンを選択する。

【0321】

50

この変動演出パターン選択処理が実行されることによって、装飾図柄の変動態様、リーチ演出の有無、演出ボタン演出の有無、背景画像の種類等の変動演出を構成する各演出の態様が決定される。

【0322】

特に本実施形態では、第2特別図柄判定の種類と結果に応じた演出に特徴を有している。すなわち、予め取得した演出乱数に対応する演出パターンを読み出すことによって1つの演出パターンが選択されるのであるが、この演出パターンによる演出の態様に特徴を有する。

【0323】

ステップS3107の処理に続いて、サブCPU1531は、ステップS3107の処理で選択した変動演出パターンの変動演出を開始させる(ステップS3108)。具体的には、ステップS3107の処理で選択した変動演出パターンの変動演出の開始を指示するコマンドを画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に送信する。これにより、演出制御基板1530において演出パターンが決定された変動演出が、画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550によって実現されることになる。

【0324】

特に時短遊技状態においては、図13(A)に例示されるように、味方キャラクタが「V」の文字が書かれた風船をキャッチしようとして追いかけるような演出が主液晶表示装置105などを用いて表示される。

【0325】

ここで特に、本実施形態では、第2特別図柄判定で直撃大当たり(図14中の(4)、(5))となった場合の1種大当たりの際し、所定の割合で、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行う。

【0326】

また、第2特別図柄判定で「ハズレ」となった場合にも、所定の割合で、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出を行う。この場合、味方キャラクタが「RUSH継続」の文字が書かれた風船を取り逃がす演出が主液晶表示装置105などに表示される。

【0327】

ステップS3108の処理に続いて、サブCPU1531は、サブRAM1533に記憶されている第1特別図柄判定の保留数を「1」減算した値に更新する(ステップS3109)。そして、例えば第1特別図柄判定に係る保留表示画像の中で最古のものを主液晶表示装置105などから消去すると共に、残りの保留表示画像の表示位置をシフトさせる処理を画像音響制御基板1540に実行させる保留表示更新処理を行う(ステップS3110)。なお、このステップS3109の処理及びステップS3110の処理は、今回の特別図柄の変動表示が第1特別図柄判定に係るものである場合に行われ、第2特別図柄判定に係るものである場合には行われない。

【0328】

一方、サブCPU1531は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の実行中であると判定した場合(ステップS3104: YES)、遊技制御基板1500から図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3111)。ここで、図柄確定コマンドを受信したと判定した場合(ステップS3111: YES)、例えば特別図柄の変動表示に伴う変動演出の終了を指示する変動演出終了コマンドを画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に送信して、ステップS3108の処理で開始させた変動演出を終了させる(ステップS3112)。

【0329】

本実施形態では、第2特別図柄判定で大当たり(直撃)である場合、味方キャラクタが「V」又は「RUSH継続」の文字が書かれた風船をキャッチする演出が主液晶表示装置105などに表示される。一方、第2特別図柄判定で「ハズレ」となった場合、味方キャラクタが風船を取り逃がす演出が主液晶表示装置105などに表示される。

10

20

30

40

50

【0330】

サブCPU1531は、ステップS3110の処理を実行した場合、又は変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS3105：NO）、遊技制御基板1500から小当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3113）。

【0331】

サブCPU1531は、小当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したと判定した場合（ステップS3113：YES）、遊技球がV入賞装置302に入賞することに対する遊技者の期待感を煽る小当たり遊技中演出を画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に開始させる（ステップS3114）。

10

【0332】

この小当たり遊技中演出として、味方キャラクタが「V」の文字が書かれた風船をキャッチしようとして追いかけるような演出が主液晶表示装置105などに表示される（図13（A）参照）。

【0333】

サブCPU1531は、ステップS3114の処理を実行した場合、又は小当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS3113：NO）、遊技制御基板1500から小当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3115）。

【0334】

サブCPU1531は、小当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したと判定した場合（ステップS3115：YES）、ステップS3114の処理によって画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に開始させた小当たり遊技中演出を終了させる（ステップS3116）。ここで、遊技制御基板1500から受信した小当たり遊技に係るエンディングコマンドに、遊技球がV入賞装置302にV入賞したことを通知する情報が含まれている場合には、このステップS3116において、V入賞を報知する報知演出の実行が画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に指示されて、V入賞が報知される。

20

【0335】

本実施形態では、味方キャラクタが「V」の文字が書かれた風船をキャッチする演出が主液晶表示装置105などに表示される（図13（B）参照）。

30

サブCPU1531は、ステップS3116の処理を実行した場合、又は小当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS3115：NO）、図32に例示されるように、遊技制御基板1500から大当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3201）。

【0336】

サブCPU1531は、大当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信したと判定した場合（ステップS3201：YES）、受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種類を示す情報に基づいて、今回の大当たりが突然時短当たりであるか否かを判定する（ステップS3202）。ここで、今回の大当たりが突然時短当たりではないと判定した場合（ステップS3202：NO）、画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に今回の大当たりに応じた所定のオープニング演出を開始させる（ステップS3203、図10～図12参照）。

40

【0337】

サブCPU1531は、今回の大当たりが突然時短当たりであると判定した場合（ステップS3202：YES）、図9に基づいて上述したRUSH突入予告演出（又はRUSH継続予告演出）を画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に開始させる（ステップS3204）。ここで、今回の突然時短当たりが通常遊技状態において発生したものである場合には時短遊技状態に移行することを通知するRUSH突入予告演出が開始され、今回の突然時短当たりが時短遊技状態において発生したものである場合には時短

50

遊技状態が継続することを通知する R U S H 継続予告演出が開始される

サブ C P U 1 5 3 1 は、ステップ S 3 2 0 3 の処理を実行した場合、ステップ S 3 2 0 4 の処理を実行した場合、又は大当たり遊技に係るオープニングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 3 2 0 1 : N O ）、遊技制御基板 1 5 0 0 からラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 3 2 0 5 ）。

【 0 3 3 8 】

ところで、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、大入賞装置 1 1 3 が長開放動作のみを行う長開放ラウンド遊技中にはラウンド数や払出賞球数等を報知する通常のラウンド中演出を行う一方で、大入賞装置 1 1 3 が短開放動作のみを行う短開放ラウンド遊技中にはチャレンジゲームを行い（図 1 0 及び図 1 1 参照）、大入賞装置 1 1 3 が短開放動作と長開放動作との両方を行うラウンド遊技中には昇格演出を行うこととしている（図 1 2 （ B ）参照）。このため、ラウンド遊技が開始されることを通知するラウンド開始コマンドを受信した場合には、以下のような処理が行われる。

10

【 0 3 3 9 】

サブ C P U 1 5 3 1 は、ラウンド開始コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 3 2 0 5 : Y E S ）、受信したラウンド開始コマンドに含まれている大入賞装置 1 1 3 の開放パターンを示す情報に基づいて、今回のラウンド遊技が、大入賞装置 1 1 3 の長開放動作のみを含むものであるか否かを判定する（ステップ S 3 2 0 6 ）。

【 0 3 4 0 】

サブ C P U 1 5 3 1 は、今回のラウンド遊技が大入賞装置 1 1 3 の長開放動作のみを含むものであると判定した場合（ステップ S 3 2 0 6 : Y E S ）、画像音響制御基板 1 5 4 0 及びランプ制御基板 1 5 5 0 に通常のラウンド中演出を実行させる（ステップ S 3 2 0 7 ）。

20

【 0 3 4 1 】

サブ C P U 1 5 3 1 は、今回のラウンド遊技が大入賞装置 1 1 3 の長開放動作のみを含むものではないと判定した場合（ステップ S 3 2 0 6 : N O ）、今回のラウンド遊技が大入賞装置 1 1 3 の短開放動作と長開放動作とを両方含むものであるか否かを判定する（ステップ S 3 2 0 8 ）。

【 0 3 4 2 】

サブ C P U 1 5 3 1 は、今回のラウンド遊技が大入賞装置 1 1 3 の短開放動作と長開放動作とを両方含むものであると判定した場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y E S ）、画像音響制御基板 1 5 4 0 及びランプ制御基板 1 5 5 0 に昇格演出を実行させる（ステップ S 3 2 0 9 、図 1 2 （ B ）参照）。

30

【 0 3 4 3 】

サブ C P U 1 5 3 1 は、今回のラウンド遊技が大入賞装置 1 1 3 の短開放動作と長開放動作とを両方とも含むものではないと判定した場合（ステップ S 3 2 0 8 : N O ）、すなわち短開放動作のみを含むものである場合、上述したステップ S 3 2 0 2 の処理と同様に、今回の大当たりが突然時短当たりであるか否かを判定する（ステップ S 3 2 1 0 ）。

【 0 3 4 4 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、突然時短当たりとなって大入賞装置 1 1 3 の短開放動作のみを含むラウンド遊技を所定回数（本実施形態では 1 6 回）繰り返す短当たり遊技が行われる場合には、オープニング開始からエンディングの終了までの間、一連の R U S H 突入予告演出又は R U S H 継続予告演出が行われる。

40

【 0 3 4 5 】

このため、今回の大当たりが突然時短当たりであるとサブ C P U 1 5 3 1 によって判定された場合（ステップ S 3 2 1 0 : Y E S ）、後述するステップ S 3 2 1 3 に処理が進められる。この場合、ラウンド開始コマンドを受信したタイミングで何らかの新たな演出が開始されることはない。

【 0 3 4 6 】

一方、サブ C P U 1 5 3 1 は、今回の大当たりが突然時短当たりではないと判定した場

50

合（ステップS 3 2 1 0：NO）、今回の大当たりが4 R長当たり又は8 R長当たりであるので、チャレンジゲーム演出（図1 0及び図1 1参照）の実行に関する以下の処理を行う。

【0 3 4 7】

すなわち、サブCPU 1 5 3 1は、突然時短当たりではないと判定した場合（ステップS 3 2 1 0：NO）、受信したラウンド開始コマンドが1回目の短開放ラウンド遊技の開始を通知するものであるか否かに基づいて、今回のラウンド遊技が最初の短開放ラウンド遊技であるか否かを判定する（ステップS 3 2 1 1）。ここで、最初の短開放ラウンド遊技ではないとサブCPU 1 5 3 1によって判定された場合（ステップS 3 2 1 1：NO）、後述するステップS 3 2 1 3に処理が進められる。

10

【0 3 4 8】

サブCPU 1 5 3 1は、最初の短開放ラウンド遊技であると判定した場合（ステップS 3 2 1 1：YES）、今回の大当たりの種類に応じたチャレンジゲーム演出を画像音響制御基板1 5 4 0及びランプ制御基板1 5 5 0に開始させる（ステップS 3 2 1 2）。

【0 3 4 9】

サブCPU 1 5 3 1は、ステップS 3 2 0 7の処理を実行した場合、ステップS 3 2 0 9の処理を実行した場合、ステップS 3 2 1 2の処理を実行した場合、ラウンド開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS 3 2 0 5：NO）、今回の大当たりが突然時短当たりであると判定した場合（ステップS 3 2 1 0：YES）、又は最初の短開放ラウンド遊技ではないと判定した場合（ステップS 3 2 1 1：NO）、遊技制御基板1 5 0 0から大当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 3 2 1 3）。

20

【0 3 5 0】

サブCPU 1 5 3 1は、大当たり遊技に係るエンディングコマンドを受信したと判定した場合（ステップS 3 2 1 3：YES）、今回の大当たりの種類を示す情報と、遊技制御基板1 5 0 0から取得した今回の大当たり遊技開始前の遊技状態を示す情報とに基づいて、通常遊技状態が継続するか否かを判定する（ステップS 3 2 1 4）。すなわち、今回の大当たり遊技開始前の遊技状態が通常遊技状態であって、且つ今回の大当たり遊技が終了した後に再び通常遊技状態で遊技が制御されることになるか否かを判定する。ここで、通常遊技状態が継続すると判定した場合（ステップS 3 2 1 4：YES）、エンディング演出として、RUSH非突入演出（図1 0及び図1 1参照）を画像音響制御基板1 5 4 0及びランプ制御基板1 5 5 0に実行させる（ステップS 3 2 1 5）。

30

【0 3 5 1】

サブCPU 1 5 3 1は、通常遊技状態が継続しないと判定した場合（ステップS 3 2 1 4：NO）、時短遊技状態に移行するか否かを判定する（ステップS 3 2 1 6）。すなわち、今回の大当たりの種類を示す情報と、今回の大当たり遊技開始前の遊技状態を示す情報とに基づいて、今回の大当たり遊技開始前の遊技状態が通常遊技状態であって、且つ今回の大当たり遊技が終了した後に時短遊技状態で遊技が制御されることになるか否かを判定する。ここで、時短遊技状態に移行すると判定した場合（ステップS 3 2 1 6：YES）、エンディング演出として、RUSH突入演出（図1 0参照）を画像音響制御基板1 5 4 0及びランプ制御基板1 5 5 0に実行させる（ステップS 3 2 1 7）。

40

【0 3 5 2】

サブCPU 1 5 3 1は、時短遊技状態に移行しないと判定した場合（ステップS 3 2 1 6：NO）、時短遊技状態が継続するか否かを判定する（ステップS 3 2 1 8）。すなわち、今回の大当たりの種類を示す情報と、今回の大当たり遊技開始前の遊技状態を示す情報とに基づいて、今回の大当たり遊技開始前の遊技状態が時短遊技状態であって、且つ今回の大当たり遊技が終了した後に時短遊技状態で遊技が制御されることになるか否かを判定する。ここで、時短遊技状態が継続すると判定した場合（ステップS 3 2 1 8：YES）、エンディング演出として、RUSH継続演出（図1 0～図1 2参照）を画像音響制御基板1 5 4 0及びランプ制御基板1 5 5 0に実行させる（ステップS 3 2 1 9）。

50

【 0 3 5 3 】

サブCPU 1531は、時短遊技状態が継続しないと判定した場合（ステップS3218：NO）、すなわち今回の大当たり遊技の開始前には時短遊技状態で遊技が制御されていて、且つ今回の大当たり遊技が終了した後に通常遊技状態に戻る場合、エンディング演出として、RUSH終了演出（図11参照）を画像音響制御基板1540及びランプ制御基板1550に実行させる（ステップS3220）。

【 0 3 5 4 】

〔上部センタ役物、上部可動役物及び下部可動役物の構成〕

図33～図38を用いて、上部センタ役物170、上部可動役物160及び下部可動役物150の詳細について説明する。なお、以下の説明における前後、上下、左右の方向は、遊技者が遊技機1にて遊技を行う場合の方向であり、遊技者が位置する側を遊技機1における前方として説明する。

【 0 3 5 5 】

図33は、上部センタ役物170及び上部可動役物160を示す図である。なお、上部可動役物160は、原点位置にある状態を示している。上部センタ役物170及び上部可動役物160は、遊技盤102の中央上部に配設されている。上部センタ役物170及び上部可動役物160は、遊技板180よりも後側であって主液晶表示装置（主液晶表示画面）105よりも前側に配設されている。

【 0 3 5 6 】

そして、上部センタ役物170及び上部可動役物160は、互いに組み合わさった状態で配設されている。このとき、前後方向において、上部可動役物160の一部は、上部センタ役物170の後側の位置、つまり上部センタ役物170によって隠れた位置に配置されている。

【 0 3 5 7 】

図34は、上部センタ役物170を示す図である。上部センタ役物170は、装飾パネル3401を備えている。装飾パネル3401は、その中央下部を切り欠いて形成された切欠部3402を有している。装飾パネル3401には、第1の装飾部3901（後述する図39参照）である「BKB」の文字の一部（大部分）を表す装飾が施されている。

【 0 3 5 8 】

具体的に、装飾パネル3401の表面には、第1の装飾部3901である「BKB」の文字の左側の「B」の部分、右側の「B」の部分、真ん中の「K」の上側部分を表す文字装飾3403が施されている。真ん中の「K」の下側部分は、切欠部3402によって切り欠いたようになっている。文字装飾3403には、図示しない発光素子（LED等）を有する発光部3404が設けられている。発光部3404は、様々な発光パターン、発光色等で発光する。

【 0 3 5 9 】

図35は、上部可動役物160を示す図である。上部可動役物160は、装飾パネル3501と、装飾パネル3501を駆動させるための図示しない上部可動役物用駆動装置とを備えている。上部可動役物用駆動装置は、図示しないモータ、複数のギア等により構成され、装飾パネル3501を所定の範囲内で移動させることができる。上部可動役物160は、原点位置から原点位置よりも下方にある進出位置までの間で上下方向に移動することができる。上部可動役物160は、主液晶表示装置（主液晶表示画面）105上を上下方向に移動することができる。

【 0 3 6 0 】

装飾パネル3501は、その中央下部に設けられた回転パネル部3502と、回転パネル部3502の左側に設けられた左側パネル部3503と、回転パネル部3502の右側に設けられた右側パネル部3504と、回転パネル部3502の上側に設けられた上側パネル部3505とを有している。

【 0 3 6 1 】

左側パネル部3503、右側パネル部3504及び上側パネル部3505には、それぞ

10

20

30

40

50

れ第2の装飾部4201(後述する図42参照)である「46」の文字の一部(左側上部、右側上部、中央上端部)を表す文字装飾3506が施されている。文字装飾3506の内側部分には、図示しない発光素子(LED等)を有する発光部3507が設けられている。また、上側パネル部3505には、図示しない発光素子(LED等)を有する5つの発光部3508が設けられている。発光部3507、3508は、様々な発光パターン、発光色等で発光する。

【0362】

回転パネル部3502は、左右方向に並んで配置された3つの回転体3509~3511(左から第1回転体3509、第2回転体3510、第3回転体3511)と、3つの回転体3509~3511を回転駆動させるための図示しない回転パネル部用駆動装置とを備えている。回転パネル部用駆動装置は、図示しないモータ、複数のギア等により構成されている。

【0363】

各回転体3509~3511は、三角柱状に形成されている。なお、回転パネル部3502の回転体の数は、3つに限定されるものではなく、1つでもよいし、2つでもよいし、4つ以上でもよい。また、回転体の形状は、三角柱状に限定されるものではなく、その他の多角柱状であってもよいし、円柱状であってもよいし、その他種々様々な形状を採用してもよい。

【0364】

図36(A)~(C)は、3つの回転体3509~3511を示す図である。図36(A)は、回転体3509~3511を左右方向から見た図である。図36(B)は、回転体3509~3511の第1の回転動作を示す図である。図36(C)は、回転体3509~3511の第2の回転動作を示す図である。

【0365】

図36(A)に示すように、各回転体3509~3511は、四角形状の3つの側面(第1側面3601、第2側面3602、第3側面3603)を有している。各回転体3509~3511は、回転パネル部用駆動装置により、回転軸(中心軸)3604を中心に回転駆動可能に構成されている。各回転体3509~3511は、3つの側面(第1側面3601、第2側面3602、第3側面3603)を回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成されている。

【0366】

例えば、回転体3509~3511の回転駆動を停止して1つの側面を正面に向けて視認可能な状態で表示し、その他の2つの側面を視認困難な状態(物理的に視認困難な状態)とすることができる。また、回転体3509~3511を高速で回転駆動させることにより、3つの側面を視認困難な状態(視覚的に把握困難な状態)とすることもできる。なお、視認困難な状態には、回転体3509~3511よりも他の部材を目立つように表示し、回転体3509~3511を目立たないようにした状態(相対的に視認困難な状態)等も含む。

【0367】

ここで、各回転体3509~3511には、それぞれ同軸上に配置された回転軸があり、その回転軸が左側パネル部3503及び右側パネル部3504において支持されているが、図36(A)では、説明の便宜上、これらの回転軸をまとめて回転軸3604として示してある。

【0368】

正面から見て左側の第1回転体3509と右側の第3回転体3511とは、互いに同期して同じ方向に回転駆動する。一方、正面から見て真ん中の第2回転体3510は、第1回転体3509及び第3回転体3511の回転駆動と同期して、第1回転体3509及び第3回転体3511とは反対方向に回転駆動する。

【0369】

具体的に、図36(B)に示すように、回転パネル部3502は、第1回転体3509

10

20

30

40

50

及び第3回転体3511が回転軸(中心軸)3604を中心とする周方向の一方側の方向(A1方向)に回転駆動するとき、第2回転体3510が回転軸(中心軸)3604を中心とする周方向の他方側の方向(A2方向)に回転駆動する。

【0370】

また、図36(C)に示すように、回転パネル部3502は、第1回転体3509及び第3回転体3511がA2方向に回転駆動するとき、第2回転体3510がA1方向に回転駆動する。

【0371】

図37(A)~(C)は、回転パネル部3502の3つの形成面3701~3703を示す図である。図37(A)は、第1形成面3701を示す図である。図37(B)は、第2形成面3702を示す図である。図37(C)は、第3形成面3703を示す図である。

10

【0372】

図37(A)に示すように、各回転体3509~3511の第1側面3601には、第1の装飾部3901(後述する図39参照)である「BKB」の文字の一部を表す文字装飾3704が施されている。具体的に、第1側面3601には、第1の装飾部3901である「BKB」の文字の真ん中の「K」の下側部分を3分割したそれぞれの部分の文字装飾3704が施されている。文字装飾3704の内側部分には、図示しない発光素子(LED等)を有する発光部3705が設けられている。発光部3705は、様々な発光パターン、発光色等で発光する。

20

【0373】

回転パネル部3502において、第1回転体3509、第2回転体3510及び第3回転体3511の3つの第1側面3601が揃うことにより、第1形成面3701が形成される。第1形成面3701は、第1の装飾部3901である「BKB」の文字の一部を構成する。具体的に、第1形成面3701は、第1の装飾部3901のである「BKB」の文字の真ん中の「K」の下側部分を構成する。

【0374】

図37(B)に示すように、各回転体3509~3511の第2側面3602には、第2の装飾部4201(後述する図42参照)である「46」の文字の一部(中央上部)を表す文字装飾3706が施されている。具体的に、第2側面3602には、第2の装飾部4201である「46」の文字の中央上部を3分割したそれぞれの部分の文字装飾3706が施されている。文字装飾3706の内側部分には、図示しない発光素子(LED等)を有する発光部3707が設けられている。発光部3707は、様々な発光パターン、発光色等で発光する。

30

【0375】

回転パネル部3502において、第1回転体3509、第2回転体3510及び第3回転体3511の3つの第2側面3602が揃うことにより、第2形成面3702が形成される。第2形成面3702は、第2の装飾部4201である「46」の文字の一部(中央上部)を構成する。回転パネル部3502の第2形成面3702は、左側パネル部3503、右側パネル部3504及び上側パネル部3505と組み合わせることにより、第2の装飾部4201である「46」の文字の上側半分を構成する。

40

【0376】

図37(C)に示すように、各回転体3509~3511の第3側面3603には、第3の装飾部4301(後述する図43参照)であり、第4の装飾部4401(後述する図44参照)の一部である「RUSH」の文字を表す文字装飾3708が施されている。具体的に、第3側面3603には、第3の装飾部4301であり、第4の装飾部4401の一部である「RUSH」の文字を3分割したそれぞれの部分の文字装飾3708が施されている。文字装飾3708の内側部分には、図示しない発光素子(LED等)を有する発光部3709が設けられている。発光部3709は、様々な発光パターン、発光色等で発光する。

50

【0377】

回転パネル部3502において、第1回転体3509、第2回転体3510及び第3回転体3511の3つの第3側面3603が揃うことにより、第3形成面3703が形成される。第3形成面3703は、第3の装飾部4301である「RUSH」の文字を構成する。第3形成面3703は、第4の装飾部4401である「RUSH/GET」の文字の一部を構成する。

【0378】

図37(A)~(C)に示すように、回転パネル部3502は、3つの形成面(第1形成面3701、第2形成面3702、第3形成面3703)を回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成されている。例えば、回転パネル部3502の回転駆動を停止して1つの形成面を視認可能な状態で表示し、その他の2つの形成面を視認困難な状態(物理的に視認困難な状態)とすることができる。また、回転パネル部3502を高速で回転駆動させることにより、3つの形成面を視認困難な状態(視覚的に把握困難な状態)とすることもできる。なお、視認困難な状態には、回転パネル部3502において表示する形成面よりも他の部材を目立つように表示し、回転パネル部3502において表示する形成面を目立たないようにする状態(相対的に視認困難な状態)等も含む。

【0379】

図38(A)~(C)は、下部可動役物150を示す図である。図38(A)は、下部可動役物150の第1の形態を示す図である。図38(B)は、下部可動役物150の回転パネル部3802を左右方向から見た図である。図38(C)は、下部可動役物150の第2の形態を示す図である。

【0380】

図38(A)に示すように、下部可動役物150は、装飾パネル3801と、装飾パネル3801を駆動させる図示しない下部可動役物用駆動装置とを備えている。下部可動役物用駆動装置は、図示しないモータ、複数のギア等により構成され、装飾パネル3801を所定の範囲内で移動させることができる。下部可動役物150は、原点位置から原点位置よりも上方にある進出位置までの間で上下方向に移動することができる。下部可動役物150は、主液晶表示装置(主液晶表示画面)105上を上下方向に移動することができる。

【0381】

装飾パネル3801は、その中央上部に設けられた回転パネル部3802と、回転パネル部3802の左側に設けられた左側パネル部3803と、回転パネル部3802の右側に設けられた右側パネル部3804と、回転パネル部3802の下側に設けられた下側パネル部3805とを有している。

【0382】

左側パネル部3803、右側パネル部3804及び下側パネル部3805には、それぞれ第2の装飾部4201(後述する図42参照)である「46」の文字の一部(左側下部、右側下部、中央下端部)を表す文字装飾3806が施されている。文字装飾3806の内側部分には、図示しない発光素子(LED等)を有する発光部3807が設けられている。また、下側パネル部3805には、図示しない発光素子(LED等)を有する5つの発光部3808が設けられている。発光部3807、3808は、様々な発光パターン、発光色等で発光する。

【0383】

図38(A)、(B)に示すように、回転パネル部3802は、第1主面3809及び第2主面3810を有する四角形板状に形成されている。回転パネル部3802は、図示しない回転パネル部用駆動装置により、回転軸(中心軸)3811を中心にB1方向及びB2方向に回転駆動可能に構成されている。回転パネル部3802の第1主面(表面)3809には、副液晶表示装置(副液晶表示画面)151が設けられている。副液晶表示装置151には、種々様々な画像を表示することができる。

【0384】

なお、回転パネル部 3 8 0 2 の面の数は、2 つに限定されるものではなく、3 つ以上であってよい。また、面の形状は、四角形状の限定されるものではなく、円形状、他の多角形状等であってよい。また、回転パネル部 3 8 0 2 の形状は、板状に限定されるものではなく、例えば、円柱状、三角柱状等の多角形柱状等であってよい。

【0385】

図 3 8 (C) に示すように、回転パネル部 3 8 0 2 の第 2 主面 (裏面) 3 8 1 0 には、第 2 の装飾部 4 2 0 1 (後述する図 4 2 参照) である「4 6」の文字の一部 (中央下部) を表す文字装飾 3 8 1 2 が施されている。文字装飾 3 8 1 2 の内側部分には、図示しない発光素子 (L E D 等) を有する発光部 3 8 1 3 が設けられている。発光部 3 8 1 3 は、様々な発光パターン、発光色等で発光する。回転パネル部 3 8 0 2 の第 2 主面 3 8 1 0 は、左側パネル部 3 8 0 3、右側パネル部 3 8 0 4 及び下側パネル部 3 8 0 5 と組み合わせることにより、第 2 の装飾部 4 2 0 1 である「4 6」の文字の下側半分を構成する。

【0386】

図 3 8 (A) ~ (C) に示すように、回転パネル部 3 8 0 2 は、第 1 主面 3 8 0 9 及び第 2 主面 3 8 1 0 を回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成されている。例えば、回転パネル部 3 8 0 2 の回転駆動を停止して 1 つの主面を視認可能な状態で表示し、他の主面を視認困難な状態 (物理的に視認困難な状態) とすることができる。また、回転パネル部 3 8 0 2 を高速で回転駆動させることにより、2 つの主面を視認困難な状態 (視覚的に把握困難な状態) とすることもできる。なお、視認困難な状態には、回転パネル部 3 8 0 2 において表示する主面よりも他の部材を目立つように表示し、回転パネル部 3 8 0 2 において表示する主面を目立たないようにする状態 (相対的に視認困難な状態) 等も含む。

【0387】

[上部センタ役物、上部可動役物及び下部可動役物を用いた演出等]

図 3 9 は、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 が原点位置にある状態を示す図である。例えば、通常遊技状態において、上部可動役物 1 6 0 は、原点位置にあるとき、回転パネル部 3 5 0 2 が上部センタ役物 1 7 0 の装飾パネル 3 4 0 1 の切欠部 3 4 0 2 内に配置されて視認可能な状態となっており、それ以外の部分が上部センタ役物 1 7 0 の後側に隠れて視認困難な状態となっている。

【0388】

このとき、上部センタ役物 1 7 0 は、上部可動役物 1 6 0 と共に第 1 の装飾部 3 9 0 1 (「B K B」) を構成する。具体的に、上部センタ役物 1 7 0 の装飾パネル 3 4 0 1 と上部可動役物 1 6 0 の回転パネル部 3 5 0 2 の第 1 形成面 3 7 0 1 とを組み合わせることにより、第 1 の装飾部 3 9 0 1 である「B K B」の文字が構成される。

【0389】

一方、下部可動役物 1 5 0 は、原点位置にあるとき、左側パネル部 3 8 0 3 の下側部分、右側パネル部 3 8 0 4 の下側部分、下側パネル部 3 8 0 5 が遊技板 1 8 0 の非透明部 3 9 0 2 の後側に隠れて視認困難な状態となっている。また、左側パネル部 3 8 0 3 の上側部分、右側パネル部 3 8 0 4 の上側部分、回転パネル部 3 8 0 2 の第 1 主面 3 8 0 9 が視認可能な状態となっている。

【0390】

このとき、左側パネル部 3 8 0 3 及び右側パネル部 3 8 0 4 は、発光部 3 8 0 7 による発光部分としての態様で用いられる。また、回転パネル部 3 8 0 2 は、副液晶表示装置 1 5 1 が視認容易となるように、第 1 主面 3 8 0 9 が前方斜め上方に向いた状態となっている (図 3 8 (B) の点線 C の位置) 。また、第 2 主面 3 8 1 0 が後方斜め下方に向いた状態で視認困難となっている。

【0391】

図 4 0 は、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 が中間位置 (動作位置) にある状態を示す図である。なお、図 4 0 以降は、上部センタ役物 1 7 0 の文字装飾 3 4 0 3 の図示を省略している。例えば、大当たりを煽るための煽り演出等の際、上部可動役物 1 6

0 は、原点位置（図 3 9 に示す状態）から中間位置に下降する。一方、下部可動役物 1 5 0 は、原点位置（図 3 9 に示す状態）から中間位置に上昇する。

【0392】

そして、上部可動役物 1 6 0 と下部可動役物 1 5 0 とが互いに近傍の位置（原点位置よりもより近傍な位置）で例えば煽り演出等の演出を行う。このとき、上部可動役物 1 6 0 の上側パネル部 3 5 0 5 及び下部可動役物 1 5 0 の下側パネル部 3 8 0 5 が視認可能な状態となっているため、発光部 3 5 0 8、3 8 0 8 を発光部分として用いることができる。

【0393】

また、上部可動役物 1 6 0 は、中間位置にあるとき、回転パネル部 3 5 0 2 を回転駆動させることができる。すなわち、3 つの回転体（第 1 回転体 3 5 0 9、第 2 回転体 3 5 1 0、第 3 回転体 3 5 1 1）を回転駆動させることができる。そして、3 つの形成面（第 1 形成面 3 7 0 1、第 2 形成面 3 7 0 2、第 3 形成面 3 7 0 3）を自由に形成することができる。一方、下部可動役物 1 5 0 は、中間位置にあるとき、回転パネル部 3 8 0 2 を回転駆動させることができる。

【0394】

本実施形態では、上部可動役物 1 6 0 は、中間位置において、回転パネル部 3 5 0 2 の第 1 回転体 3 5 0 9 及び第 3 回転体 3 5 1 1 を A 1 方向に高速で回転駆動させ、第 2 回転体 3 5 1 0 を A 2 方向に高速で回転駆動させる（図 3 6（B）参照）。一方、下部可動役物 1 5 0 は、中間位置において、回転パネル部 3 8 0 2 を B 1 方向に高速で回転駆動させる（図 3 8（B）参照）。

【0395】

なお、本実施形態では、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 の両方を中間位置に移動させたが、例えば、上部可動役物 1 6 0 のみ、下部可動役物 1 5 0 のみを中間位置に移動させ、煽り演出等を行ってもよい。また、上部可動役物 1 6 0 の回転パネル部 3 5 0 2 の回転体 3 5 0 9 ~ 3 5 1 1 や下部可動役物 1 5 0 の回転パネル部 3 8 0 2 の回転方向や回転速度等は、種々様々な態様とすることができる。また、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 を中間位置に移動させて行う演出は、煽り演出の他、昇格演出、リーチ演出等の演出であってもよい。また、このような演出は、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 に加えて、主液晶表示装置（主液晶表示画面）1 0 5 に表示される種々様々な画像と共に行ってもよい。例えば、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 が主液晶表示装置 1 0 5 に表示される画像（例えば装飾図柄等）に影響を及ぼすような演出等がある。

【0396】

図 4 1 は、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 が中間位置（動作位置）にある状態を示す図である。例えば、大当たり演出の際、上部可動役物 1 6 0 は、回転パネル部 3 5 0 2 を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部 3 5 0 2 の第 2 形成面 3 7 0 2 を正面に向けて表示する。また、下部可動役物 1 5 0 は、回転パネル部 3 8 0 2 を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部 3 8 0 2 の第 2 主面 3 8 1 0 を正面に向けて表示する。

【0397】

図 4 2 は、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 が進出位置（合体位置）にある状態を示す図である。例えば、大当たり演出の際、上部可動役物 1 6 0 は、中間位置（図 4 1 に示す状態）からさらに下降し、進出位置まで移動する。一方、下部可動役物 1 5 0 は、中間位置（図 4 1 に示す状態）からさらに上昇し、進出位置まで移動する。

【0398】

このとき、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 は、第 2 の装飾部 4 2 0 1（「4 6」）を構成する。具体的に、上部可動役物 1 6 0 と下部可動役物 1 5 0 とを合体（一体化）させることにより、第 2 の装飾部 4 2 0 1 である「4 6」の文字が構成される。また、回転表示装置 1 4 0 には、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 を一体化させたものに表示させている内容（「4 6」）と関連させた内容（本実施形態では「B K B」

10

20

30

40

50

）が表示されている。回転表示装置 140 に表示される内容は、種々様々な内容を採用することができる。また、上部可動役物 160、下部可動役物 150 及び回転表示装置 140 に加えて、主液晶表示装置（主液晶表示画面）105 に表示される種々様々な画像と共に演出を行ってもよい。

【0399】

一方、例えば、煽り演出等を行った後に大当たりとならなかった場合には、図 40 の状態に戻る。すなわち、上部可動役物 160 は、回転パネル部 3502 を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部 3502 の第 1 形成面 3701 を正面に向けて表示する。また、下部可動役物 150 は、回転パネル部 3802 を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部 3802 の第 1 主面 3809 を正面に向けて表示する。そして、図 40 の状態から図 39 の状態に戻る。すなわち、上部可動役物 160 は、中間位置（図 40 に示す状態）から原点位置に上昇する。一方、下部可動役物 150 は、中間位置（図 40 に示す状態）から原点位置に下降する。

【0400】

図 43 は、上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が中間位置（動作位置）にある状態を示す図である。例えば、RUSH 突入予告演出の際、上部可動役物 160 は、原点位置（図 39 に示す状態）から中間位置（図 40 に示す状態）に下降する。一方、下部可動役物 150 は、原点位置（図 39 に示す状態）から中間位置（図 40 に示す状態）に上昇する。次いで、上部可動役物 160 の回転パネル部 3502 の回転体 3509 ~ 3511 を回転駆動させる。また、下部可動役物 150 の回転パネル部 3802 を回転駆動させる（図 40 参照）。

【0401】

そして、例えば、RUSH 突入予告演出の際に RUSH 突入となると、上部可動役物 160 は、回転パネル部 3502 を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部 3502 の第 3 形成面 3703 を正面に向けて表示する。このとき、上部可動役物 160 の第 3 形成面 3703 は、第 3 の装飾部 4301（「RUSH」）を構成する。具体的に、上部可動役物 160 の第 3 形成面 3703 それ自体により、第 3 の装飾部 4301 である「RUSH」の文字が構成される。

【0402】

また、下部可動役物 150 は、回転パネル部 3802 を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部 3802 の第 1 主面 3809 を正面に向けて表示する。このとき、下部可動役物 150 の第 1 主面 3809 の副液晶表示装置 151 には、「GET」の文字を表す画像が表示される。なお、副液晶表示装置 151 に表示する画像は、その他の文字、文字以外の図形、記号、模様、色彩等でもよい。

【0403】

図 44 は、上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 が進出位置（合体位置）にある状態を示す図である。例えば、RUSH 突入予告演出の際に RUSH 突入となると、上部可動役物 160 は、中間位置（図 43 に示す状態）からさらに下降し、進出位置まで移動する。一方、下部可動役物 150 は、中間位置（図 43 に示す状態）からさらに上昇し、進出位置まで移動する。

【0404】

このとき、上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 は、第 4 の装飾部 4401（「RUSH / GET」）を構成する。具体的に、上部可動役物 160 と下部可動役物 150 とを合体（一体化）させることにより、第 4 の装飾部 4401 である「RUSH / GET」の文字が構成される。また、回転表示装置 140 には、上部可動役物 160 及び下部可動役物 150 を一体化させたものに表示させている内容（「RUSH / GET」）と関連させた内容（本実施形態では「BKB」）が表示されている。回転表示装置 140 に表示される内容は、種々様々な内容を採用することができる。また、上部可動役物 160、下部可動役物 150 及び回転表示装置 140 に加えて、主液晶表示装置（主液晶表示画面）105 に表示される種々様々な画像と共に演出を行ってもよい。また、本実施形態では、

R U S H突入予告演出について説明したが、例えばR U S H継続予告演出等で同じような演出を行ってもよい。

【0405】

図45は、上部可動役物160及び下部可動役物150が原点位置にある状態を示す図である。例えば、時短遊技状態（R U S H突入）において、上部可動役物160は、進出位置（図44に示す状態）から中間位置を通過して原点位置まで上昇する。このとき、上部可動役物160は、第3形成面3703を正面に向けて表示した状態を維持し、第3形成面3703によって第3の装飾部4301（「R U S H」）を構成したままである。一方、下部可動役物150は、進出位置（図44に示す状態）から中間位置を通過して原点位置まで下降する。

10

【0406】

一方、例えば、R U S H突入予告演出を行った後にR U S H突入（時短遊技状態）とならなかった場合には、図40の状態に戻る。すなわち、上部可動役物160は、回転パネル部3502を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部3502の第1形成面3701を正面に向けて表示する。また、下部可動役物150は、回転パネル部3802を回転駆動させた後、その回転駆動を停止し、回転パネル部3802の第1主面3809を正面に向けて表示する。そして、図40の状態から図39の状態に戻る。すなわち、上部可動役物160は、中間位置（図40に示す状態）から原点位置に上昇する。一方、下部可動役物150は、中間位置（図40に示す状態）から原点位置に下降する。

【0407】

20

[本実施形態の作用効果(1)]

本実施形態の遊技機1は、遊技盤102に配設された複数の装飾用部材（上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150）を備え、異なる複数の装飾部（第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第3の装飾部4301、第4の装飾部4401）を構成可能である。

【0408】

複数の装飾用部材（上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150）には、2つ以上の装飾部（第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第3の装飾部4301、第4の装飾部4401）の構成要素となる装飾構成部材（上部可動役物160）が含まれている。上部可動役物160は、第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第4の装飾部4401の一部を構成する部分構成要素となり、かつ、第3の装飾部4301の全体を構成する全体構成要素となる。

30

【0409】

すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、異なる複数の装飾部を構成可能な遊技機において、前記複数の装飾用部材には、2つ以上の前記装飾部の構成要素となる装飾構成部材が含まれ、該装飾構成部材は、1つ以上の前記装飾部の一部を構成する部分構成要素となり、かつ、1つ以上の前記装飾部の全体を構成する全体構成要素となることを特徴とする。

【0410】

なお、ここでの「装飾部の構成要素となる」とは、「少なくとも装飾部を構成する部分を有する」ことをいう。

40

そのため、装飾構成部材（上部可動役物160）が様々な装飾部の部分や全体を構成することができる。これにより、予測困難な動き等で様々な装飾部を構成することができ、多種多様な演出が可能となる。よって、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

【0411】

また、本実施形態の遊技機1は、遊技盤102に配設された複数の装飾用部材（上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150）を備え、異なる複数の装飾部（第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第3の装飾部4301、第4の装飾部4401）を構成可能である。

50

【 0 4 1 2 】

複数の装飾用部材（上部センタ役物 1 7 0、上部可動役物 1 6 0、下部可動役物 1 5 0）には、2 つ以上の装飾部（第 2 の装飾部 4 2 0 1、第 4 の装飾部 4 4 0 1）の構成要素となる装飾構成部材（下部可動役物 1 5 0）が含まれている。装飾構成部材（下部可動役物 1 5 0）は、各装飾部（第 2 の装飾部 4 2 0 1、第 4 の装飾部 4 4 0 1）の一部を構成する部分構成要素である。

【 0 4 1 3 】

すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、異なる複数の装飾部を構成可能な遊技機において、前記複数の装飾用部材には、2 つ以上の前記装飾部の構成要素となる装飾構成部材が含まれ、該装飾構成部材は、前記各装飾部の一

10

【 0 4 1 4 】

なお、ここでの「装飾部の構成要素となる」とは、「少なくとも装飾部を構成する部分を有する」ことをいう。

そのため、装飾構成部材（下部可動役物 1 5 0）が様々な装飾部の部分を構成することができ、これにより、予測困難な動き等で様々な装飾部を構成することができ、多種多様な演出が可能となる。よって、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

【 0 4 1 5 】

また、装飾構成部材（下部可動役物 1 5 0）は、画像を表示する画像表示部（副液晶表示装置 1 5 1）を有している。画像表示部（副液晶表示装置 1 5 1）は、1 つ以上の装飾部（第 4 の装飾部 4 4 0 1）の一部を構成する。

20

【 0 4 1 6 】

すなわち、前記装飾構成部材は、画像を表示する画像表示部を有し、該画像表示部は、1 つ以上の前記装飾部の一部を構成する。

そのため、装飾構成部材（下部可動役物 1 5 0）は、画像表示部（副液晶表示装置 1 5 1）を用いて様々な装飾部を構成することができ、多種多様な演出が可能となる。これにより、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

【 0 4 1 7 】

30

また、装飾構成部材（上部可動役物 1 6 0、下部可動役物 1 5 0）は、所定の範囲内で移動可能であり、その位置（原点位置、進出位置）によって構成可能な装飾部が異なる。例えば、上部可動役物 1 6 0 は、原点位置において第 1 の装飾部 3 9 0 1 を構成する。また、上部可動役物 1 6 0 は、中間位置及び進出位置において第 3 の装飾部 4 3 0 1 を構成する。また、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 は、進出位置において第 2 の装飾部 4 2 0 1、第 4 の装飾部 4 4 0 1 を構成する。

【 0 4 1 8 】

すなわち、前記装飾構成部材は、所定の範囲内で移動可能であり、その位置によって構成可能な前記装飾部が異なる。

そのため、装飾構成部材（上部可動役物 1 6 0、下部可動役物 1 5 0）が様々な位置で様々な装飾部を構成することができ、多種多様な演出が可能となる。これにより、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

40

【 0 4 1 9 】

〔 本実施形態の作用効果（ 2 ） 〕

本実施形態の遊技機 1 は、遊技盤 1 0 2 に配設された複数の装飾用部材（上部センタ役物 1 7 0、上部可動役物 1 6 0、下部可動役物 1 5 0）を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部（第 1 の装飾部 3 9 0 1、第 2 の装飾部 4 2 0 1、第 3 の装飾部 4 3 0 1、第 4 の装飾部 4 4 0 1）を構成可能である。

【 0 4 2 0 】

複数の装飾用部材（上部センタ役物 1 7 0、上部可動役物 1 6 0、下部可動役物 1 5 0

50

）には、２つ以上の装飾部（第１の装飾部３９０１、第２の装飾部４２０１、第３の装飾部４３０１、第４の装飾部４４０１）の構成要素となる装飾構成部材（上部可動役物１６０、下部可動役物１５０）が含まれている。

【０４２１】

例えば、上部可動役物１６０の回転パネル部３５０２は、第１の装飾部３９０１、第２の装飾部４２０１、第３の装飾部４３０１、第４の装飾部４４０１の一部又は全体を構成する複数の装飾表示面（第１形成面３７０１、第２形成面３７０２、第３形成面３７０３）を有する。第１形成面３７０１、第２形成面３７０２、第３形成面３７０３は、回転体３５０９～３５１１の回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成され、かつ、視認可能な状態において他の装飾用部材、例えば上部センタ役物１７０と

10

【０４２２】

また、下部可動役物１５０の回転パネル部３８０２は、第２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１の一部を構成する複数の装飾表示面（第１主面３８０９、第２主面３８１０）を有する。第１主面３８０９、第２主面３８１０は、回転パネル部３８０２の回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成され、かつ、視認可能な状態において他の装飾用部材、例えば上部可動役物１６０と共に第２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１を構成する。

【０４２３】

20

すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部を構成可能な遊技機において、前記複数の装飾用部材には、２つ以上の前記装飾部の構成要素となる装飾構成部材が含まれ、該装飾構成部材は、前記各装飾部の少なくとも一部を構成する複数の装飾表示面を有し、該各装飾表示面は、視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成され、かつ、視認可能な状態において他の前記装飾用部材と共に前記装飾部を構成することを特徴とする。

【０４２４】

そのため、装飾構成部材（上部可動役物１６０、下部可動役物１５０）の装飾表示面を変化させることにより、様々な装飾部を構成することができる。これにより、メリハリの利いた動き、予測困難な動き等で様々な装飾部を構成することができ、多種多様な演出が可能となる。よって、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

30

【０４２５】

〔本実施形態の作用効果（３）〕

本実施形態の遊技機１において、複数の装飾部（第１の装飾部３９０１、第２の装飾部４２０１、第３の装飾部４３０１、第４の装飾部４４０１）には、２つ以上の装飾用部材（上部センタ役物１７０、上部可動役物１６０、下部可動役物１５０）によって構成される第１装飾部（第１の装飾部３９０１）及び第２装飾部（第２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１）が含まれている。

【０４２６】

40

複数の装飾用部材（上部センタ役物１７０、上部可動役物１６０、下部可動役物１５０）には、所定の範囲内で移動可能であり、第１装飾部（第１の装飾部３９０１）及び第２装飾部（第２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１）の構成要素となる第１装飾構成部材（上部可動役物１６０）と、第２装飾部（第２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１）の構成要素となる第２装飾構成部材（下部可動役物１５０）が含まれている。

【０４２７】

そして、上部可動役物１６０は、第１位置（原点位置）において上部センタ役物１７０と共に第１の装飾部３９０１を構成する。また、第２位置（進出位置）において下部可動役物１５０と共に第２の装飾部４２０１や第４の装飾部４４０１を構成する。また、下部可動役物１５０近傍の第３位置（中間位置）において下部可動役物１５０と共に演出（例

50

えば煽り演出等)を行う。

【0428】

すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部を構成可能な遊技機において、前記複数の装飾部には、2つ以上の前記装飾用部材によって構成される第1装飾部及び第2装飾部が含まれ、前記複数の装飾用部材には、所定の範囲内で移動可能であり、前記第1装飾部及び前記第2装飾部の構成要素となる第1装飾構成部材と、前記第2装飾部の構成要素となる第2装飾構成部材とが含まれ、前記第1装飾構成部材は、第1位置において前記第1装飾部を構成し、前記第1位置とは異なる第2位置において前記第2装飾構成部材と共に前記第2装飾部を構成し、前記第1位置と前記第2位置との間であって前記第2装飾構成部材近傍の第3位置において前記第2装飾構成部材と共に演出を行うことを特徴とする。

10

【0429】

なお、ここでの「第2装飾構成部材近傍」の「近傍」とは、第1位置に比べて第2装飾構成部材の近傍の位置(第1位置に比べて第2装飾構成部材により近づいた位置)であることも含む。

【0430】

そのため、複数の装飾用部材(上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150)により、また装飾用部材の位置により、予測困難な動き等で多種多様な装飾部を構成したり、多種多様な演出を行ったりすることができる。これにより、遊技の趣向性を向上させることができる。

20

【0431】

[本実施形態の作用効果(4)]

本実施形態の遊技機1において、複数の装飾用部材(上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150)には、2つ以上の装飾部(第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第3の装飾部4301、第4の装飾部4401)の構成要素となる第1装飾構成部材及び第2装飾構成部材(上部可動役物160、下部可動役物150)が含まれている。

【0432】

例えば、上部可動役物160は、第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第3の装飾部4301、第4の装飾部4401の一部又は全体を構成する複数の動作装飾面(第1形成面3701、第2形成面3702、第3形成面3703)を設け、その動作装飾面が視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に動作する動作部(回転パネル部3502)と、非動作部(左側パネル部3503、右側パネル部3504、上側パネル部3505)とを有する。左側パネル部3503、右側パネル部3504、上側パネル部3505は、下部可動役物150と共に第2の装飾部4201や第4の装飾部4401を構成する。

30

【0433】

また、下部可動役物150は、第2の装飾部4201、第4の装飾部4401の一部を構成する複数の動作装飾面(第1主面3809、第2主面3810)を設け、その動作装飾面が視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に動作する動作部(回転パネル部3802)と、非動作部(左側パネル部3803、右側パネル部3804、下側パネル部3805)とを有する。左側パネル部3803、右側パネル部3804及び下側パネル部3805は、上部可動役物160と共に第2の装飾部4201や第4の装飾部4401を構成する。

40

【0434】

すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部を構成可能な遊技機において、前記複数の装飾用部材には、2つ以上の前記装飾部の構成要素となる第1装飾構成部材及び第2装飾構成部材が含まれ、該第2装飾構成部材は、前記各装飾部の一部を構成する複数の動作装飾面を設け、該動作装飾面が視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に動作する動作部と、少な

50

くとも一部を視認可能な状態で維持する非動作部とを有し、該非動作部は、前記第1装飾構成部材と共に前記装飾部を構成することを特徴とする。

【0435】

そのため、装飾構成部材（上部可動役物160、下部可動役物150）が回転等の動作をする部分と動作をしない部分とを有し、さらに動作する部分では動作装飾面を変化させることができる。これにより、メリハリの利いた動き、予測困難な動き等で様々な装飾部を構成することができ、多種多様な演出が可能となる。そして、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

【0436】

[本実施形態の作用効果(5)]

本実施形態の遊技機1において、複数の装飾用部材（上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150）には、2つ以上の装飾部（第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第3の装飾部4301、第4の装飾部4401）の構成要素となる第1装飾構成部材（上部可動役物160）及び第2装飾構成部材（下部可動役物150）が含まれている。

【0437】

下部可動役物150は、所定の範囲内で移動可能であり、少なくとも一部に装飾構成部（左側パネル部3803、右側パネル部3804、下側パネル部3805）を有する。その装飾構成部は、下部可動役物150が第1位置（原点位置）にあるとき、装飾部を構成せず、下部可動役物150が第2位置（進出位置）にあるとき、上部可動役物160と共に第2の装飾部4201や第4の装飾部4401を構成する。

【0438】

すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、遊技演出に応じて異なる複数の装飾部を構成可能な遊技機において、前記複数の装飾用部材には、2つ以上の前記装飾部の構成要素となる第1装飾構成部材及び第2装飾構成部材が含まれ、該第2装飾構成部材は、所定の範囲内で移動可能であり、少なくとも一部に装飾構成部を有し、該装飾構成部は、前記第2装飾構成部材が第1位置にあるとき、前記装飾部を構成せず、前記第2装飾構成部材が前記第1位置とは異なる第2位置にあるとき、前記第1装飾構成部材と共に前記装飾部を構成することを特徴とする。

【0439】

そのため、第2装飾構成部材（下部可動役物150）において、装飾部を構成しないと考えていた部分が第1装飾構成部材（上部可動役物160）と共に装飾部を構成する等、予測困難な動き等によって多種多様な演出が可能である。これにより、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

【0440】

また、本実施形態では、下部可動役物150の左側パネル部3803及び右側パネル部3804は、下部可動役物150が原点位置にあるとき、装飾部を構成しないものの、発光部分として別の態様で用いられる。そのため、発光部分として用いられていた部分が上部可動役物160と共に装飾部を構成する等、予測困難な動き等によって多種多様な演出が可能となる。

【0441】

[本実施形態の作用効果(6)]

本実施形態の遊技機1は、遊技盤102に配設された複数の装飾用部材（上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150）を備え、異なる複数の装飾部（第1の装飾部3901、第2の装飾部4201、第3の装飾部4301、第4の装飾部4401）を構成して複数の演出を行う。

【0442】

複数の装飾用部材（上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150）には、2つ以上の演出を行う複数の装飾演出部材（上部センタ役物170、上部可動役物160、下部可動役物150）が含まれている。

【 0 4 4 3 】

例えば、上部可動役物 1 6 0 の回転パネル部 3 5 0 2 は、各種の演出を行う複数の演出表示面（第 1 形成面 3 7 0 1、第 2 形成面 3 7 0 2、第 3 形成面 3 7 0 3）を有する。第 1 形成面 3 7 0 1、第 2 形成面 3 7 0 2、第 3 形成面 3 7 0 3 は、回転体 3 5 0 9 ~ 3 5 1 1 の回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成され、かつ、視認可能な状態において他の装飾演出部材、例えば下部可動役物 1 5 0 と共に、煽り演出や大当たり演出等を行う。

【 0 4 4 4 】

また、下部可動役物 1 5 0 の回転パネル部 3 8 0 2 は、各種の演出を行う複数の演出表示面（第 1 主面 3 8 0 9、第 2 主面 3 8 1 0）を有する。第 1 主面 3 8 0 9、第 2 主面 3 8 1 0 は、回転パネル部 3 8 0 2 の回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成され、かつ、視認可能な状態において他の装飾用部材、例えば上部可動役物 1 6 0 と共に、煽り演出や大当たり演出等を行う。

【 0 4 4 5 】

すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、異なる複数の装飾部を構成して複数の演出を行う遊技機において、前記複数の装飾用部材には、2 つ以上の前記演出を行う複数の装飾演出部材が含まれ、該各装飾演出部材は、前記各演出を行う複数の演出表示面を有し、該各演出表示面は、視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成され、かつ、視認可能な状態において他の前記装飾演出部材の前記演出表示面と共に前記演出を行うことを特徴とする。

【 0 4 4 6 】

そのため、装飾構成部材（上部可動役物 1 6 0、下部可動役物 1 5 0）の演出表示面を変化させることにより、メリハリの利いた動き、予測困難な動き等で多種多様な演出が可能となる。これにより、装飾用部材の動作、表現、演出等の面での遊技の趣向性を向上させることができる。

【 0 4 4 7 】

〔 その他の実施形態 〕

本発明は、前述の実施形態等に何ら限定されるものではなく、本発明を逸脱しない範囲において種々の態様で実施しうることはいうまでもない。

【 0 4 4 8 】

（ 1 ）本実施形態の装飾部（第 1 の装飾部 3 9 0 1、第 2 の装飾部 4 2 0 1、第 3 の装飾部 4 3 0 1、第 4 の装飾部 4 4 0 1）は、「 B K B 」等の文字装飾であったが、これに限定されるものではない。装飾部としては、例えば、文字、図形、記号、模様、色彩、形状（意匠）、これらの組み合わせ等を含む。また、装飾部は、立体的であってもよいし、平面的であってもよいし、これらの組み合わせであってもよい。

【 0 4 4 9 】

（ 2 ）本実施形態の装飾部（第 4 の装飾部 4 4 0 1）は、下部可動役物 1 5 0 の副液晶表示装置 1 5 1 に表示された画像を一部に含んでいる。すなわち、装飾部は、液晶表示装置等に表示された画像等を一部に含んでもよい。

【 0 4 5 0 】

（ 3 ）本実施形態では、装飾用部材（上部センタ役物 1 7 0、上部可動役物 1 6 0、下部可動役物 1 5 0）を組み合わせたり、合体（一体化）させたりして装飾部を構成しているが、例えば、装飾用部材を重ね合わせて装飾部を構成してもよい。

【 0 4 5 1 】

（ 4 ）本実施形態では、上部可動役物 1 6 0 及び下部可動役物 1 5 0 は、その一部（回転パネル部 3 5 0 2、3 8 0 2）を回転させるという動作を可能に構成しているが、例えば、回転以外の動作であってもよい。

【 0 4 5 2 】

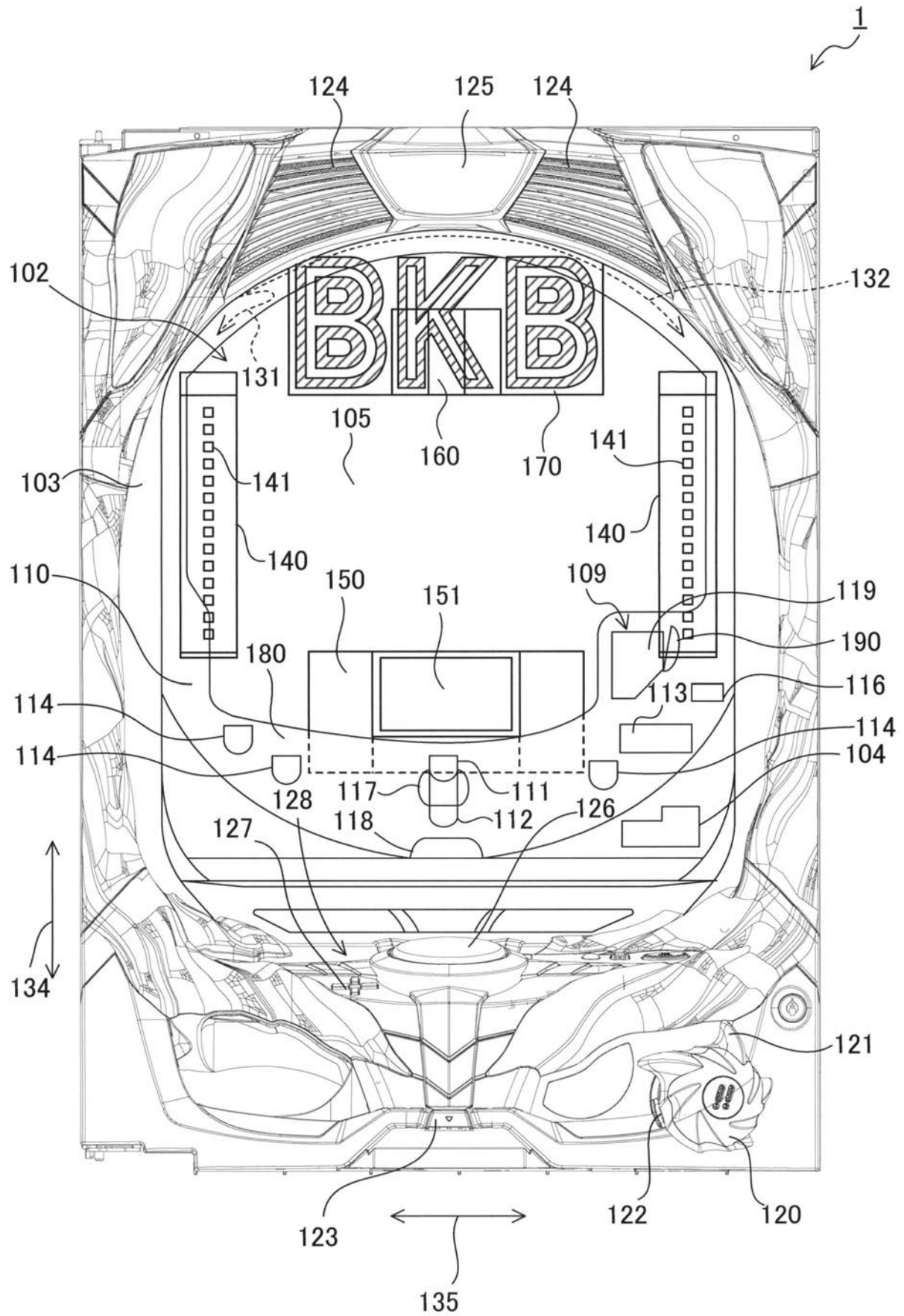
（ 5 ）本実施形態では、1 種 2 種混合タイプの遊技機を例に挙げて説明したが、本発明は、1 種タイプ等の他のタイプの遊技機にも適用することができる。

【符号の説明】

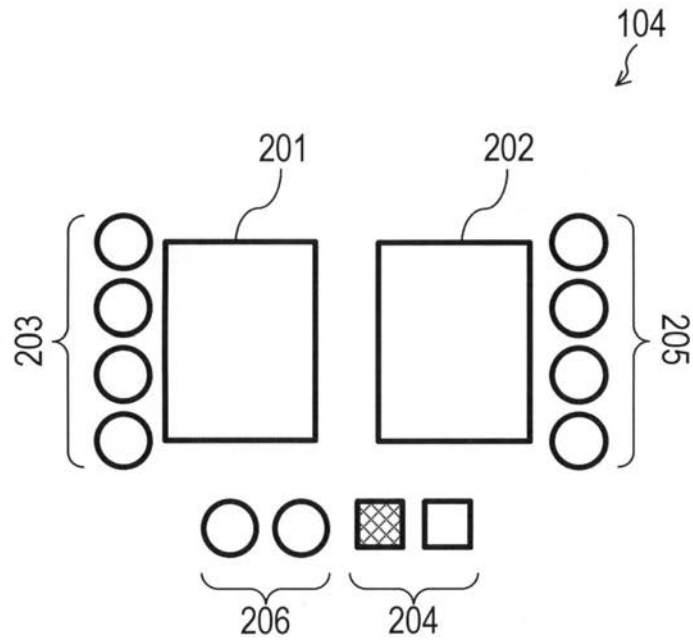
【0453】

- 1 ...遊技機
- 1 0 2 ...遊技盤
- 1 5 0 ...下部可動役物
- 1 6 0 ...上部可動役物
- 1 7 0 ...上部センタ役物
- 3 9 0 1 ...第1の装飾部
- 4 2 0 1 ...第2の装飾部
- 4 3 0 1 ...第3の装飾部
- 4 4 0 1 ...第4の装飾部

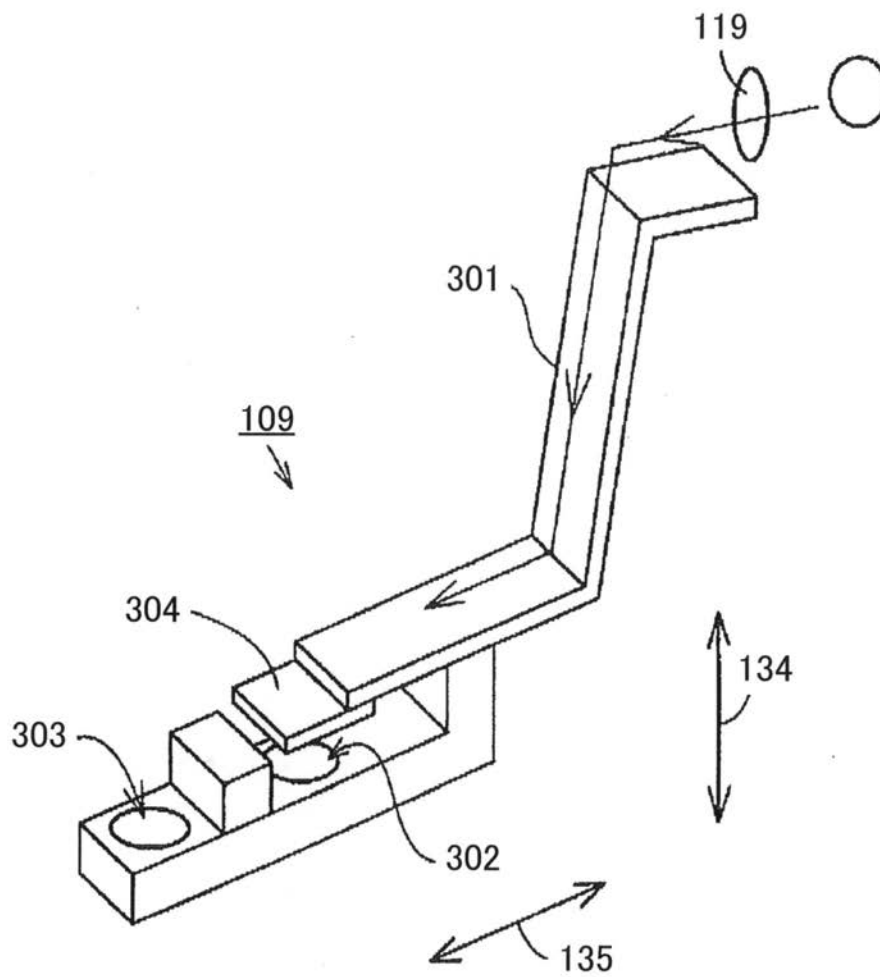
【図 1】



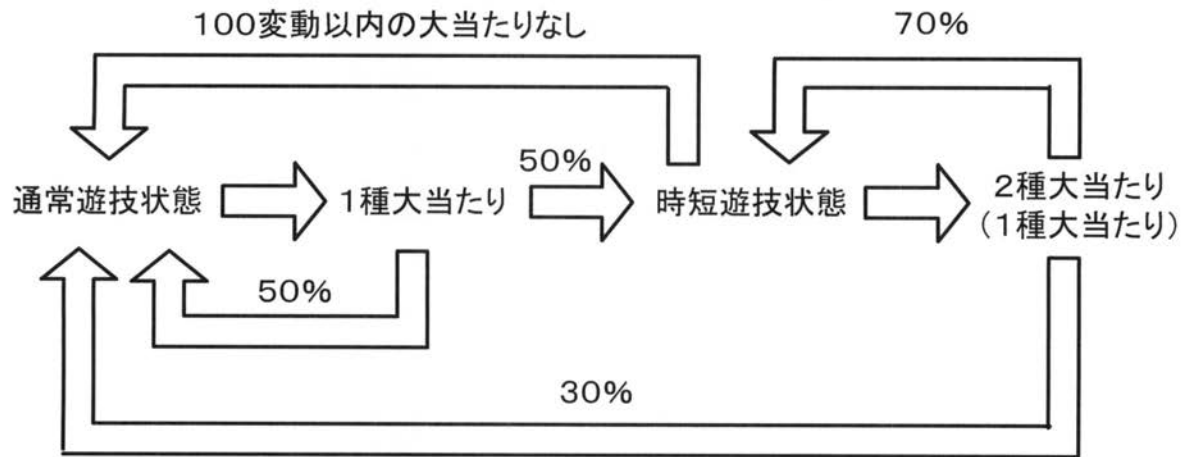
【 図 2 】



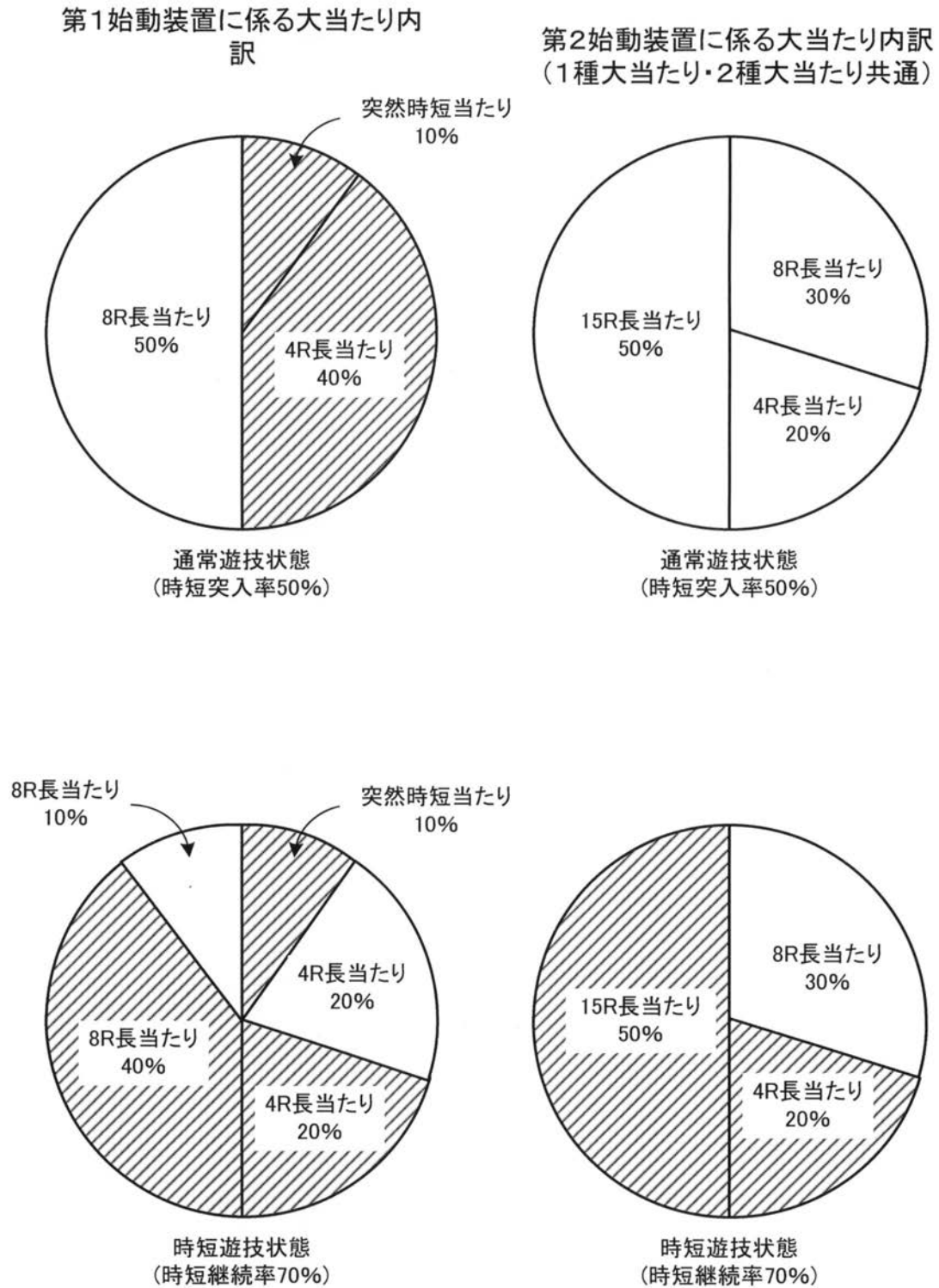
【 図 3 】



【図 4】

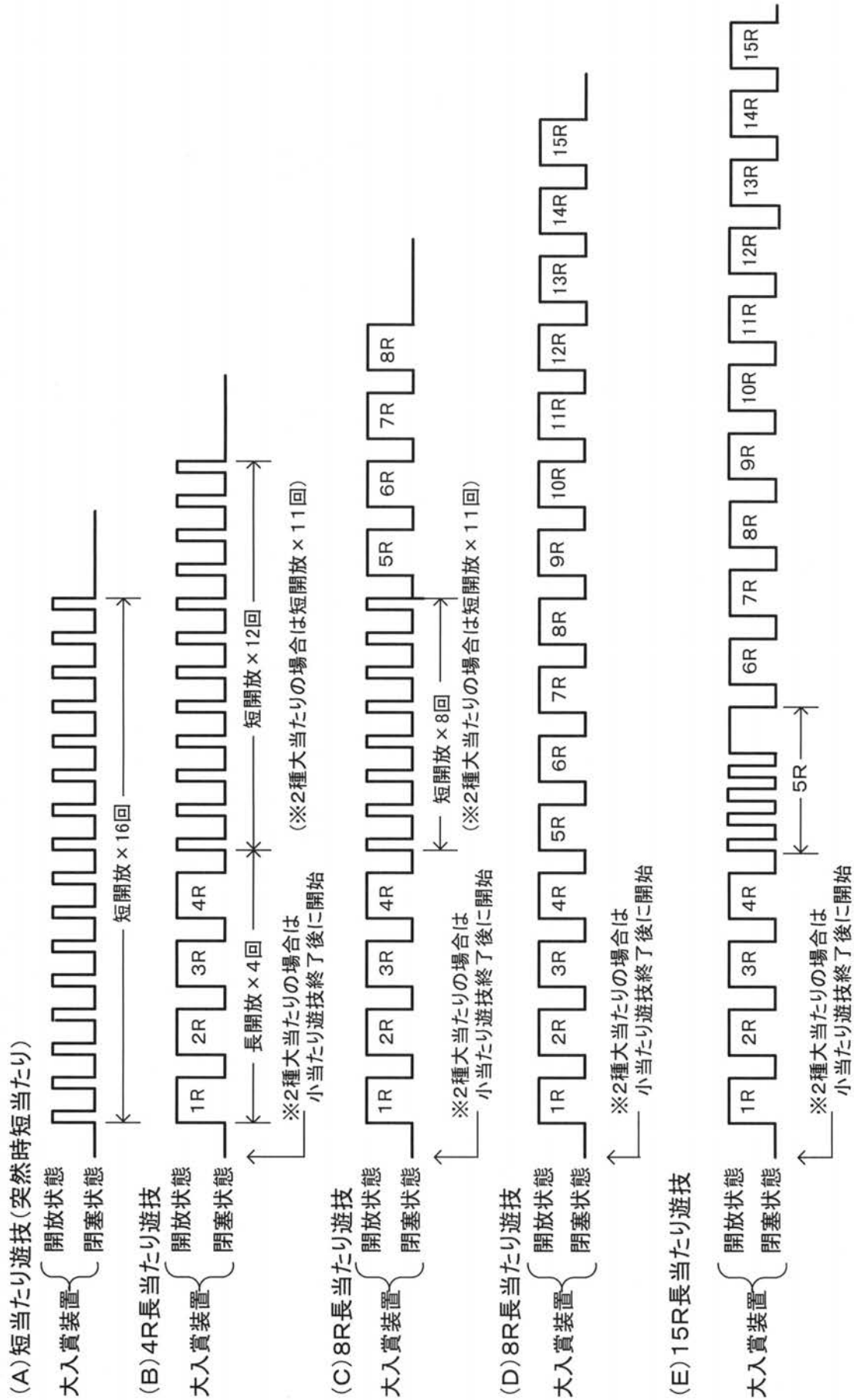


【図5】



※ハッチング部分は時短付きを示す

【図 6】



【図 7】

(A) 第1始動装置入賞時の大当たり判定テーブル

大当たり乱数(0~239)	判定結果	割合
0	大当たり	1/240
1~239	ハズレ	239/240

(B) 第2始動装置入賞時の大当たり判定テーブル

大当たり乱数(0~239)	判定結果	割合
0	大当たり	1/240
1~238	小当たり	238/240
239	ハズレ	1/240

(C) 第1始動装置入賞による大当たり時の図柄判定テーブル

遊技状態	大当たり用図柄乱数(0~99)	1種大当たりの種類	割合
通常遊技状態	0~9	突然時短当たり	10/100 (=10%)
	10~49	時短付き4R長当たり	40/100 (=40%)
	50~99	時短無し8R長当たり	50/100 (=50%)
時短遊技状態	0~9	突然時短当たり	10/100 (=10%)
	10~29	時短無し4R長当たり	20/100 (=20%)
	30~49	時短付き4R長当たり	20/100 (=20%)
	50~89	時短付き8R長当たり	40/100 (=40%)
	90~99	時短無し8R長当たり	10/100 (=10%)

(D) 第2始動装置入賞による大当たり時の図柄判定テーブル

遊技状態	大当たり用図柄乱数(0~99)	1種大当たりの種類	割合
通常遊技状態	0~29	時短無し8R長当たり	30/100 (=30%)
	30~49	時短無し4R長当たり	20/100 (=20%)
	50~99	時短無し15R長当たり	50/100 (=50%)
時短遊技状態	0~29	時短無し8R長当たり	30/100 (=30%)
	30~49	時短付き4R長当たり	20/100 (=20%)
	50~99	時短付き15R長当たり	50/100 (=50%)

(E) 小当たり時の図柄判定テーブル

遊技状態	小当たり用図柄乱数(0~99)	2種大当たりの種類	割合
通常遊技状態	0~29	時短無し8R長当たり	30/100 (=30%)
	30~49	時短無し4R長当たり	20/100 (=20%)
	50~99	時短無し15R長当たり	50/100 (=50%)
時短遊技状態	0~29	時短無し8R長当たり	30/100 (=30%)
	30~49	時短付き4R長当たり	20/100 (=20%)
	50~99	時短付き15R長当たり	50/100 (=50%)

【 図 8 】

(A)通常遊技状態における大当たり用の変動パターンテーブル

変動パターン	変動時間(秒)	範囲	乱数値	割合
第1変動パターン	60	0～99	0～9	10/100
第2変動パターン	80		10～29	20/100
第3変動パターン	120		30～59	30/100
第4変動パターン	160		60～99	40/100

(B)時短遊技状態における大当たり用の変動パターンテーブル

変動パターン	変動時間(秒)	範囲	乱数値	割合
第5変動パターン	13	0～99	0～99	100/100

(C)リーチ用変動パターンテーブル

遊技状態	変動パターン	変動時間(秒)	範囲	乱数値	割合
通常遊技状態	第6変動パターン	60	0～99	0～39	40/100
	第7変動パターン	80		40～69	30/100
	第8変動パターン	120		70～89	20/100
	第9変動パターン	160		90～99	10/100
時短遊技状態	第10変動パターン	13	0～99	0～99	100/100

(D)通常遊技状態におけるハズレ用変動パターンテーブル

保留数	変動パターン	変動時間(秒)
0～2	第11変動パターン	13
3	第12変動パターン	8
4	第13変動パターン	3

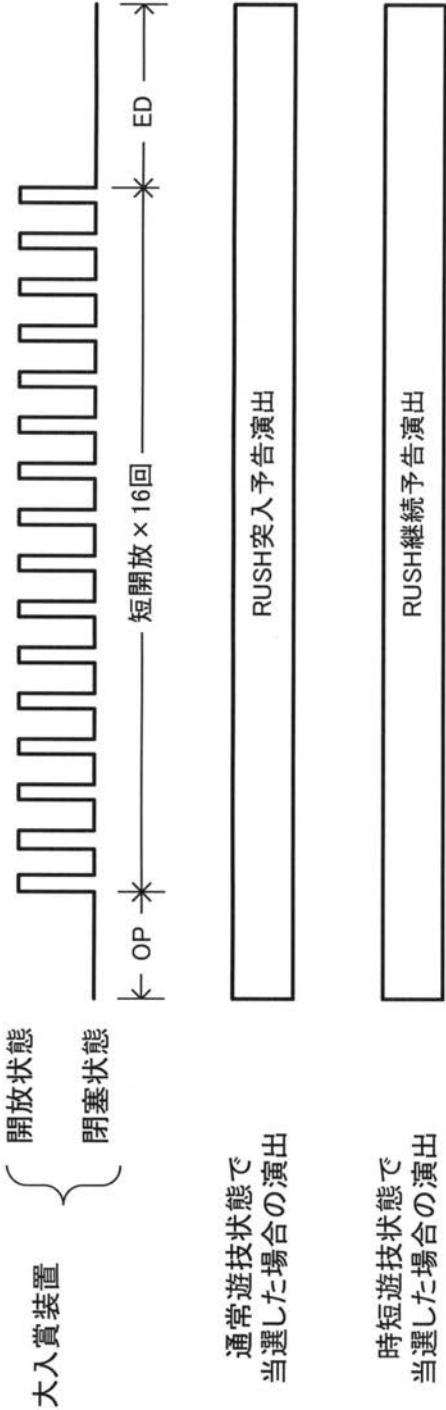
(E)時短遊技状態における第1始動装置入賞によるハズレ用変動パターンテーブル

変動パターン	変動時間(秒)	範囲	乱数値	割合
第14変動パターン	2	0～99	0～99	100/100

(F)小当たり用変動パターンテーブル

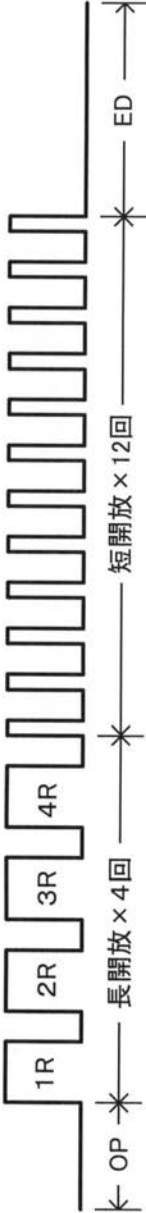
遊技状態	変動パターン	変動時間(秒)
時短遊技状態	第15変動パターン	3

短当たり遊技(突然時短当たり)



4R長当たり遊技

大入賞装置
(又は特定入賞装置)
開放状態
閉塞状態



通常遊技状態で当選して
時短遊技状態に移行する場合の演出

OP演出	ラウンド中演出	チャレンジゲーム(成功)	RUSH突入演出
------	---------	--------------	----------

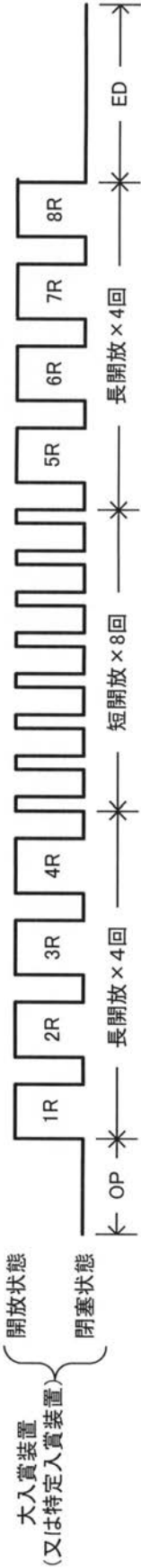
時短遊技状態で当選して
時短遊技状態が継続する場合の演出

OP演出	ラウンド中演出	チャレンジゲーム(成功)	RUSH継続演出
------	---------	--------------	----------

時短遊技状態で当選して
通常遊技状態に戻る場合の演出

OP演出	ラウンド中演出	チャレンジゲーム(失敗)	RUSH非突入演出
------	---------	--------------	-----------

8R長当たり遊技



通常遊技状態で当選して
時短遊技状態に移行しない
場合の演出

OP演出	ラウンド中演出	チャレンジゲーム(失敗)	ラウンド中演出	RUSH非突入演出
------	---------	--------------	---------	-----------

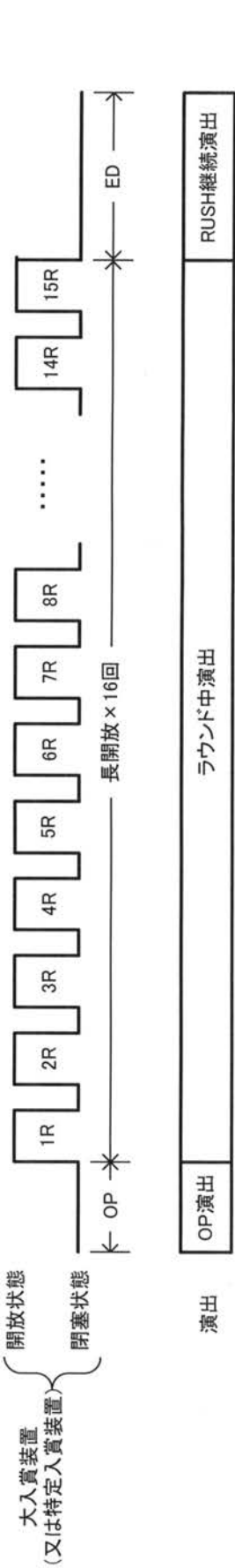
時短遊技状態で当選して
通常遊技状態に戻る場合の演出

OP演出	ラウンド中演出	チャレンジゲーム(失敗)	ラウンド中演出	RUSH終了演出
------	---------	--------------	---------	----------

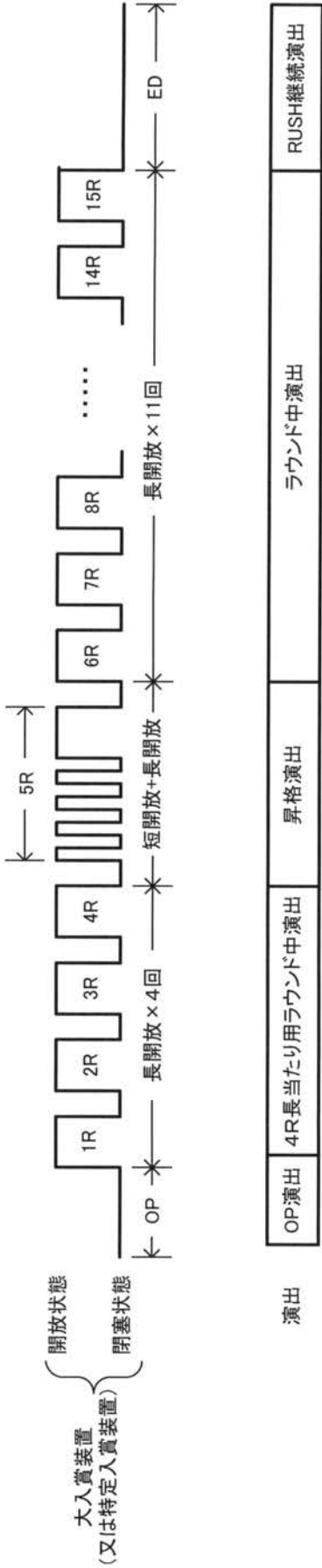
時短遊技状態で当選して
時短遊技状態が継続する
場合の演出

OP演出	ラウンド中演出	チャレンジゲーム(失敗)	ラウンド中演出	RUSH継続演出
------	---------	--------------	---------	----------

(A) 15R長当たり遊技

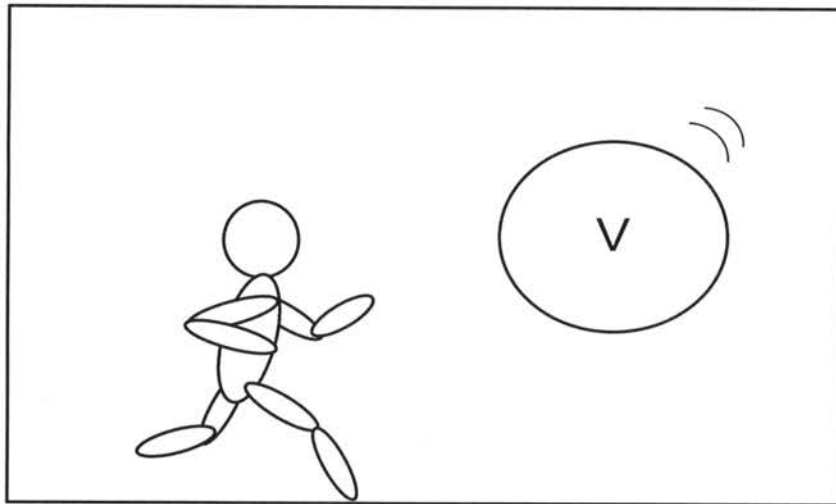


(B) 15R長当たり遊技(昇格パターン)

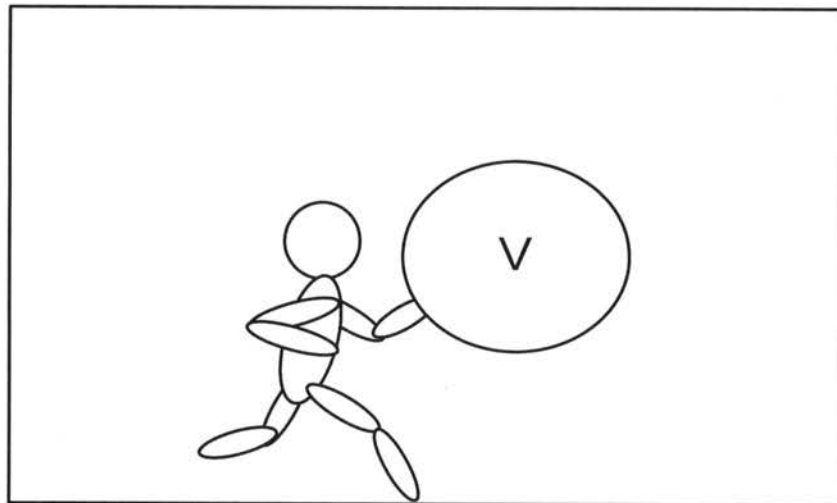


【図 13】

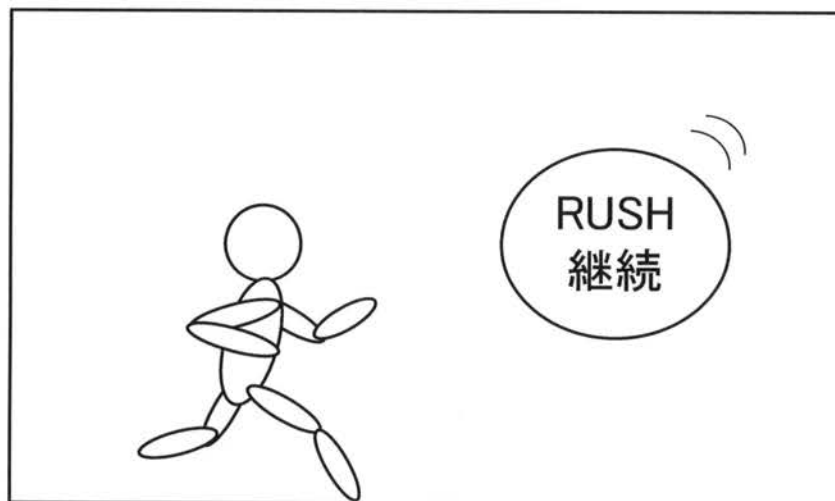
(A)



(B)



(C)

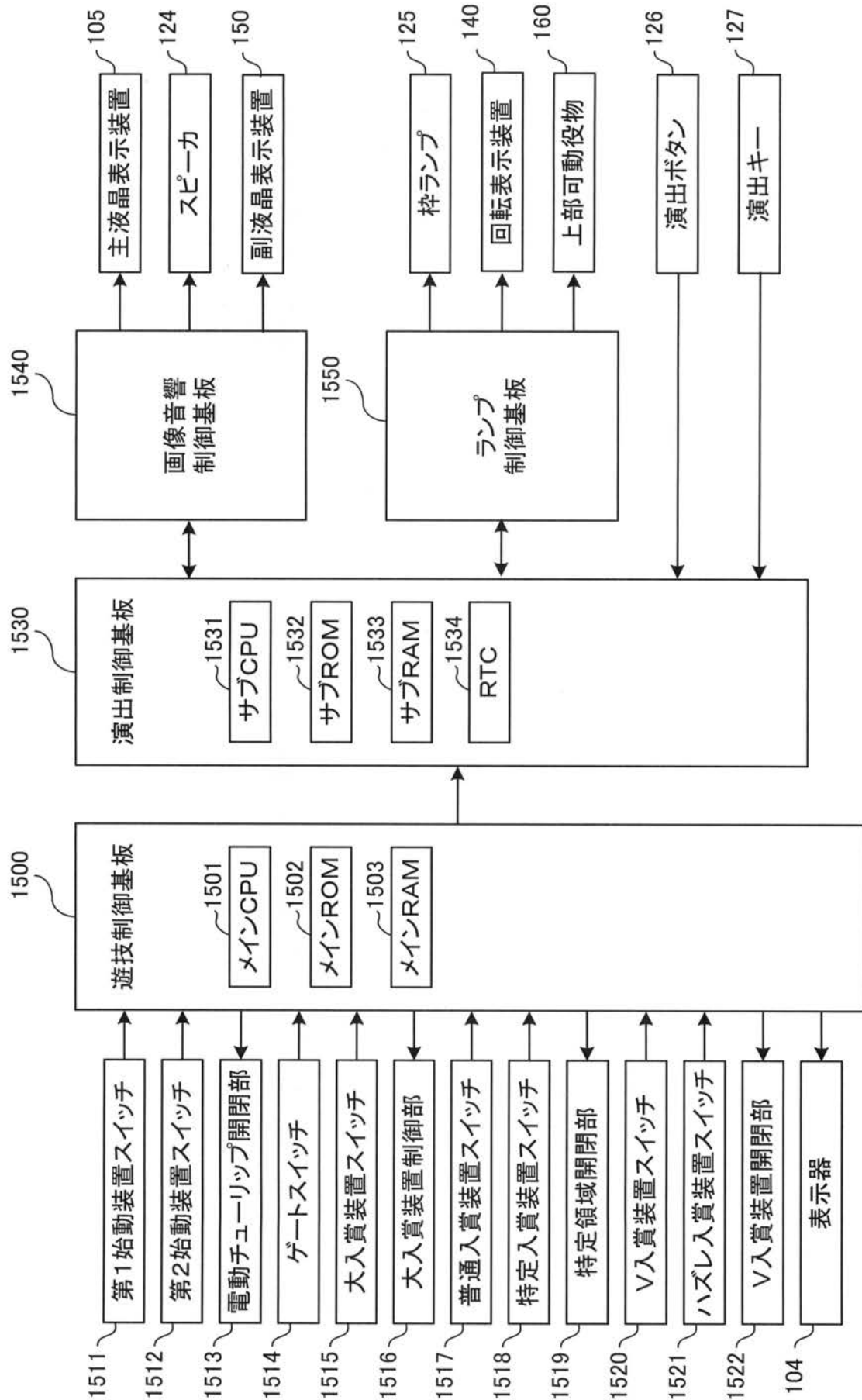


【図 14】

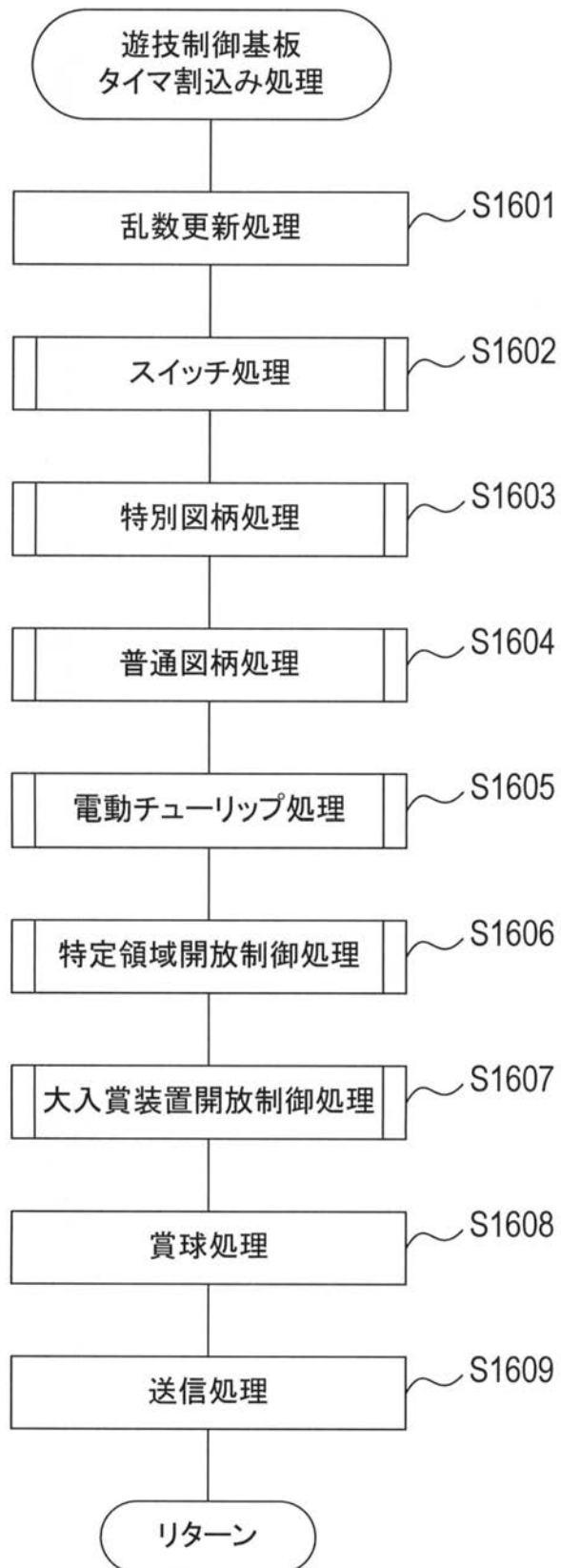
第2始動装置入賞からの大当たり遊技の内
訳
(1種、2種大当たりを含む)

(1)	時短付き15R長当たり	チャレンジゲーム無し
(2)	時短付き15R長当たり(昇格演出あり)	チャレンジゲーム有り
(3)	時短付き4R長当たり	チャレンジゲーム有り
(4)	時短付き15R長当たり(直撃)	チャレンジゲーム無し
(5)	時短付き4R長当たり(直撃)	チャレンジゲーム有り
(6)	時短無し8R長当たり	チャレンジゲーム有り
(7)	時短無し8R長当たり(直撃)	チャレンジゲーム有り

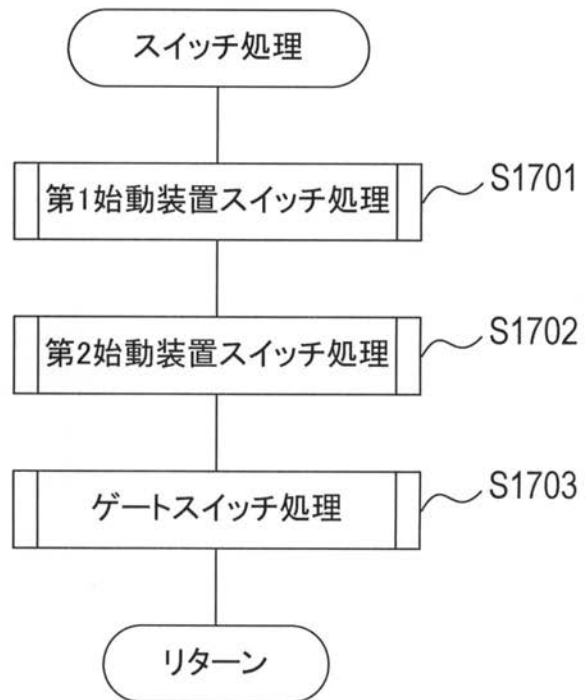
【図 15】



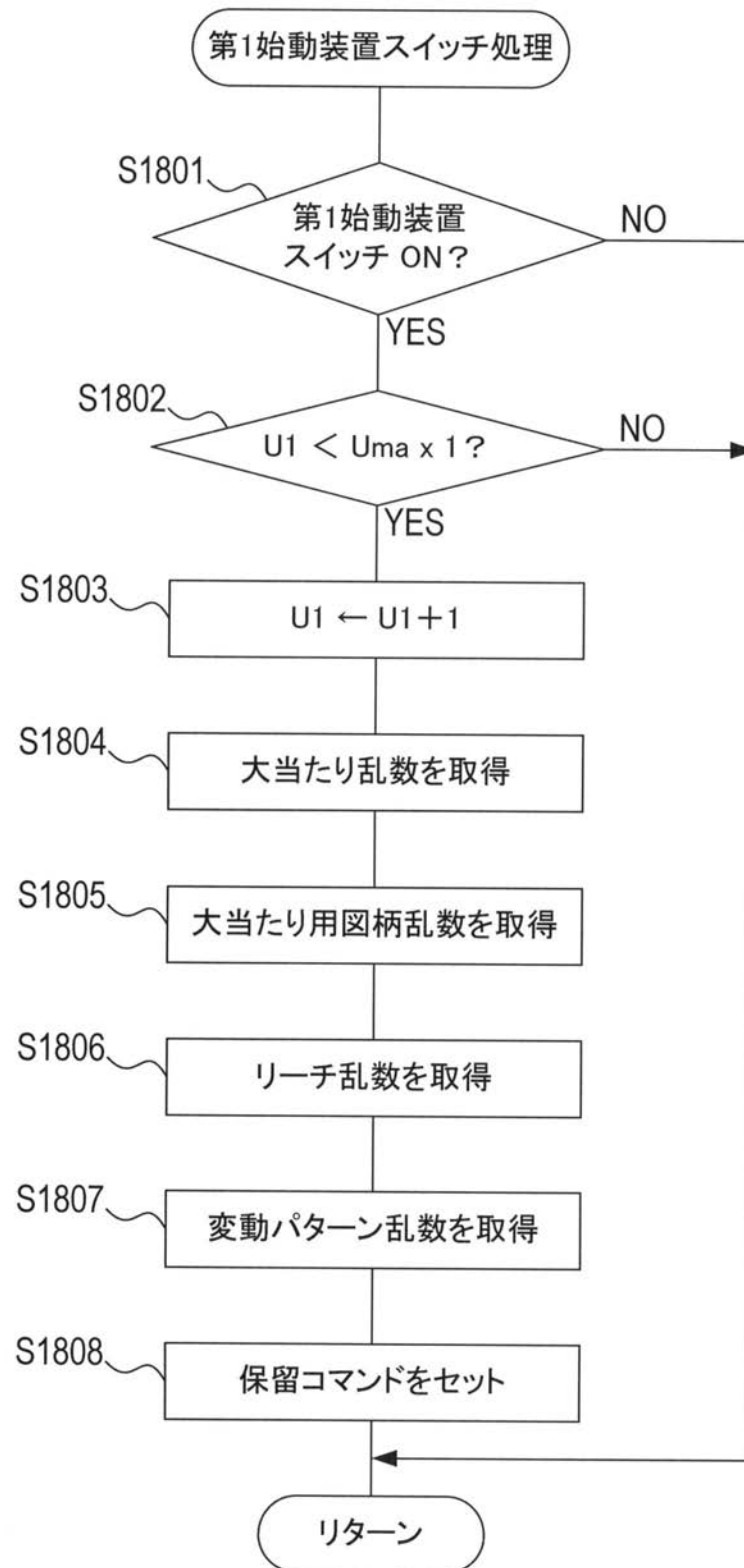
【図 16】



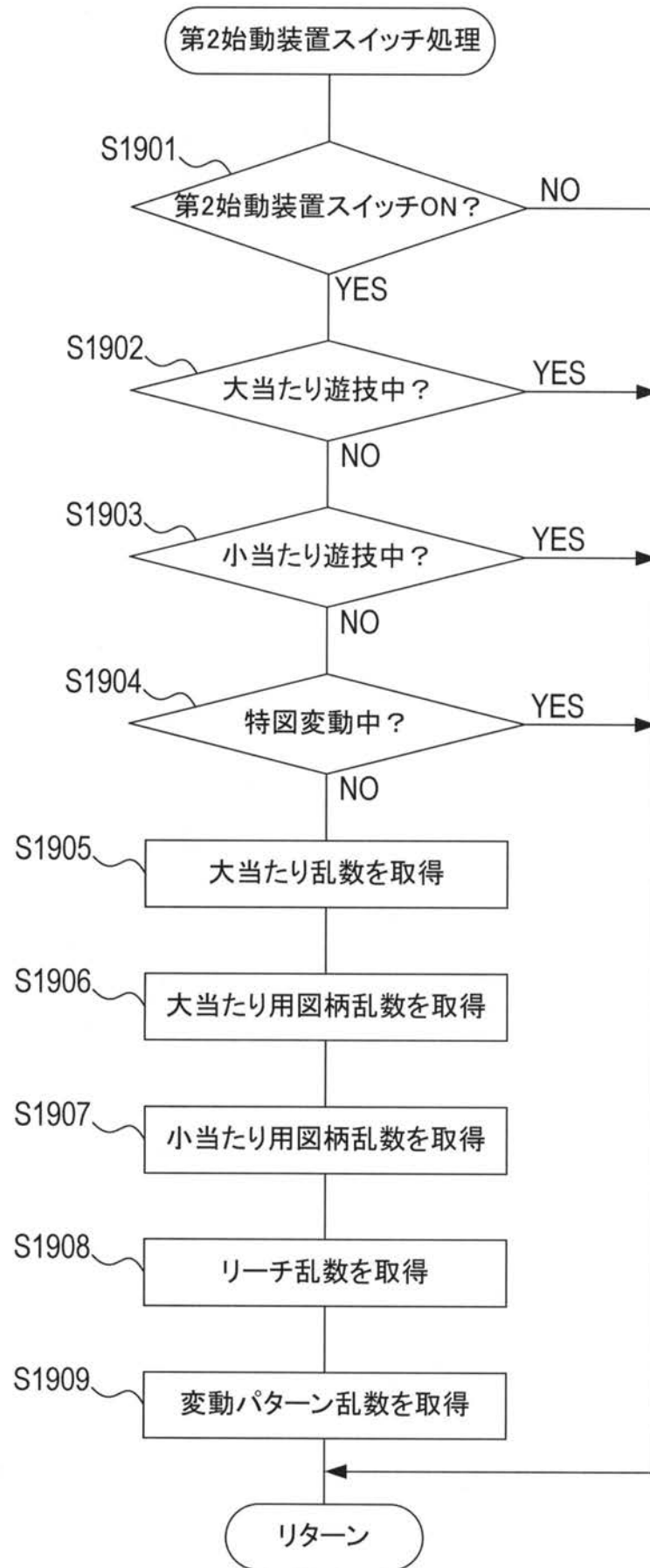
【図 17】



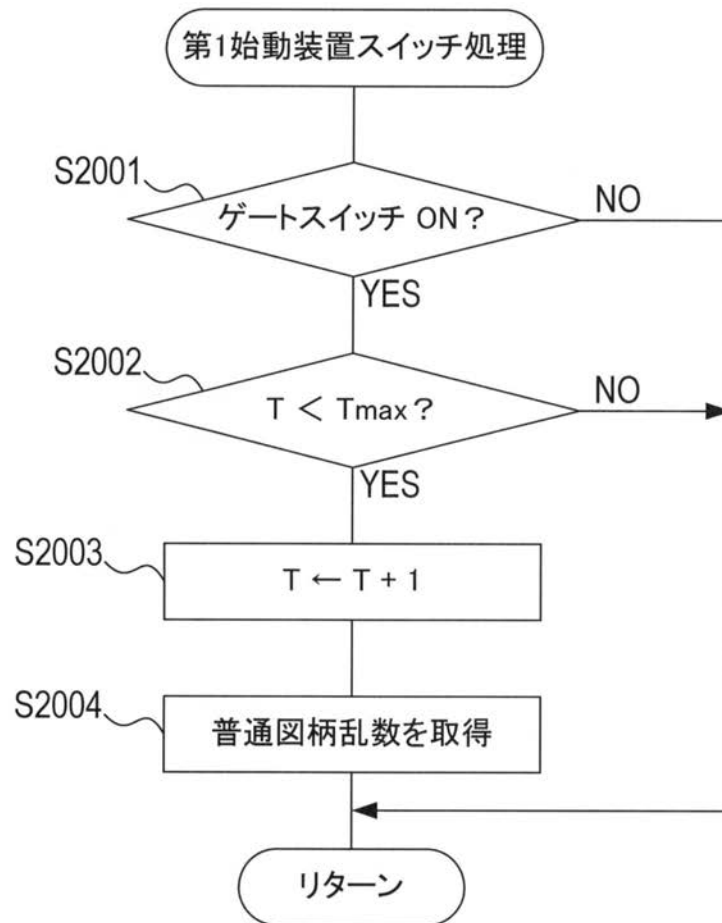
【図 18】



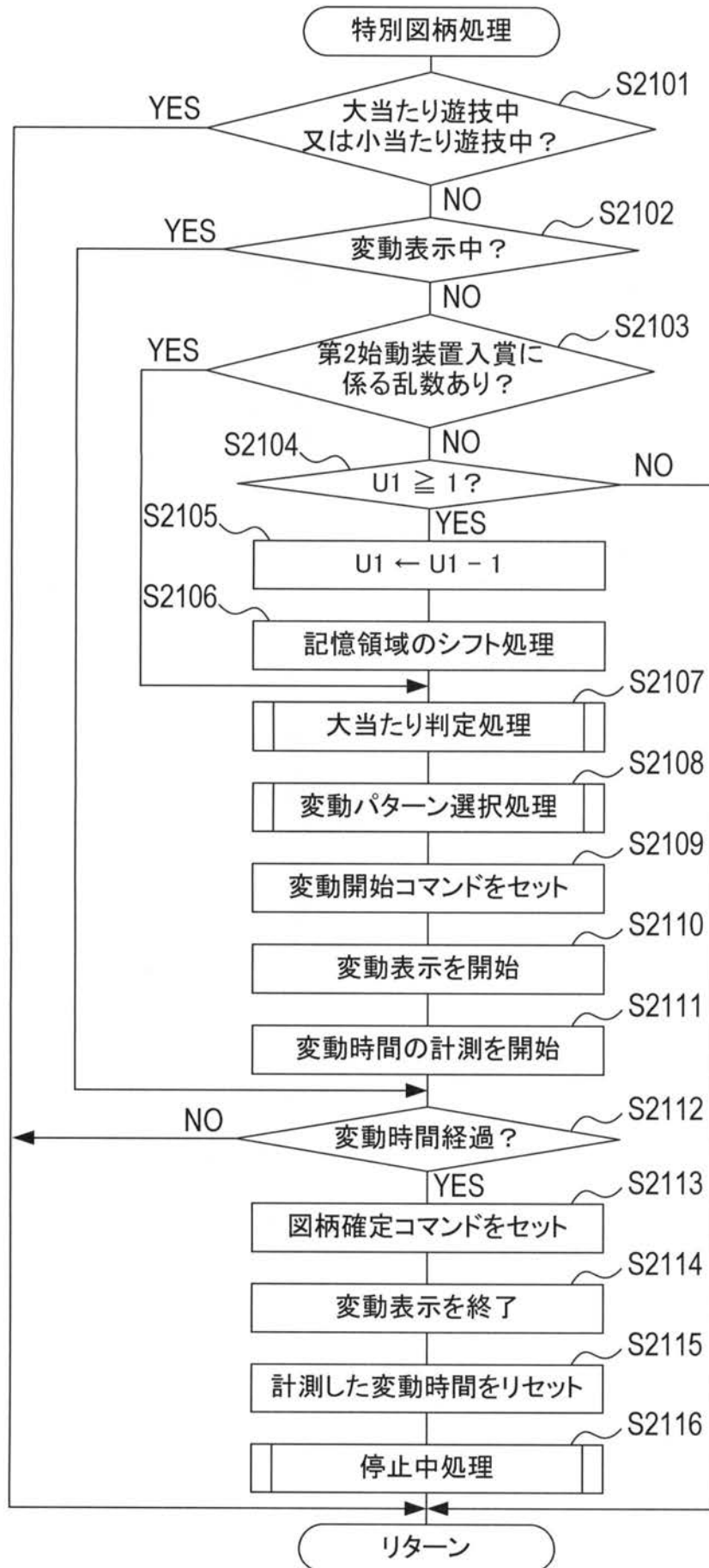
【図 19】



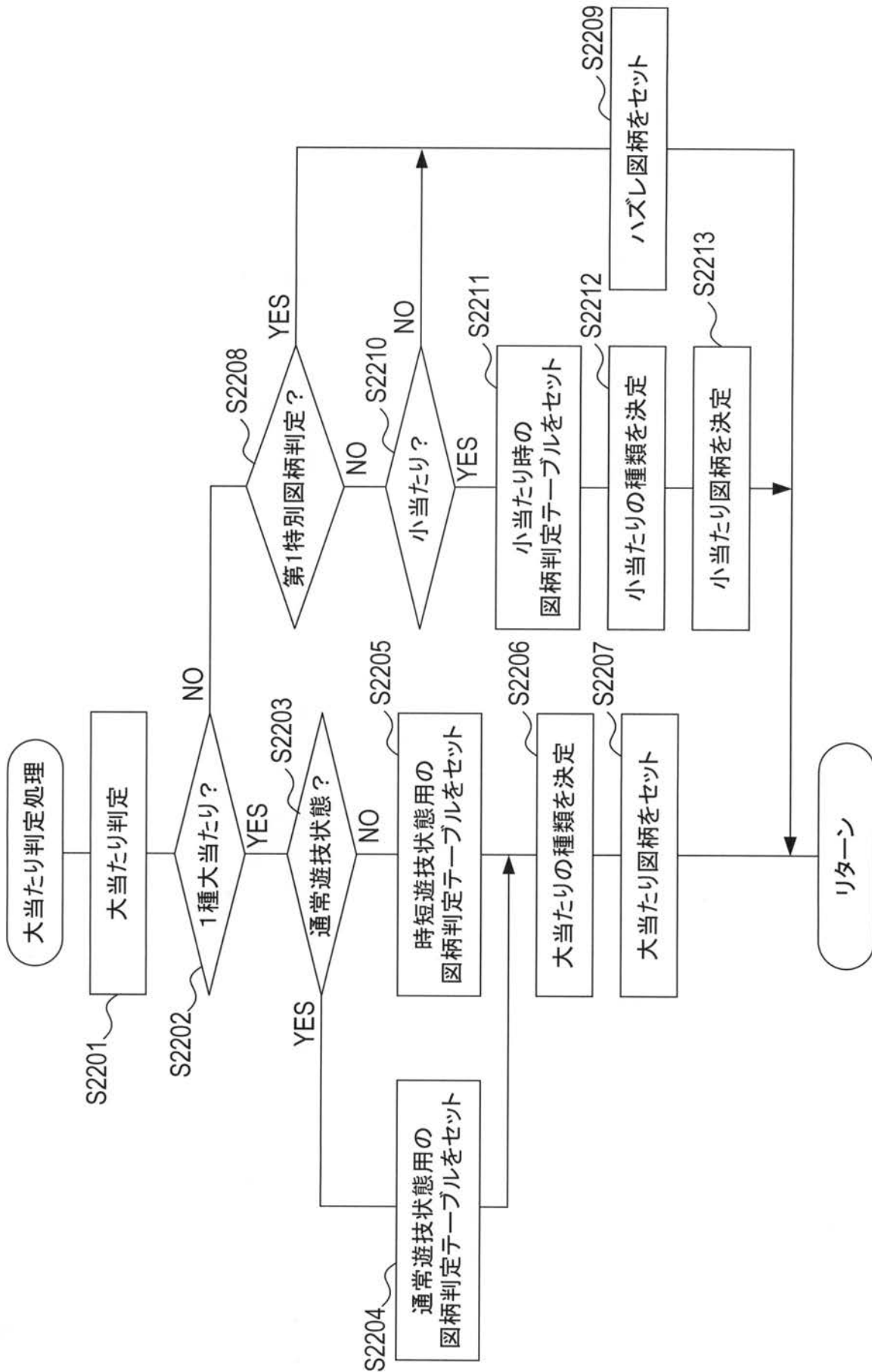
【図 20】



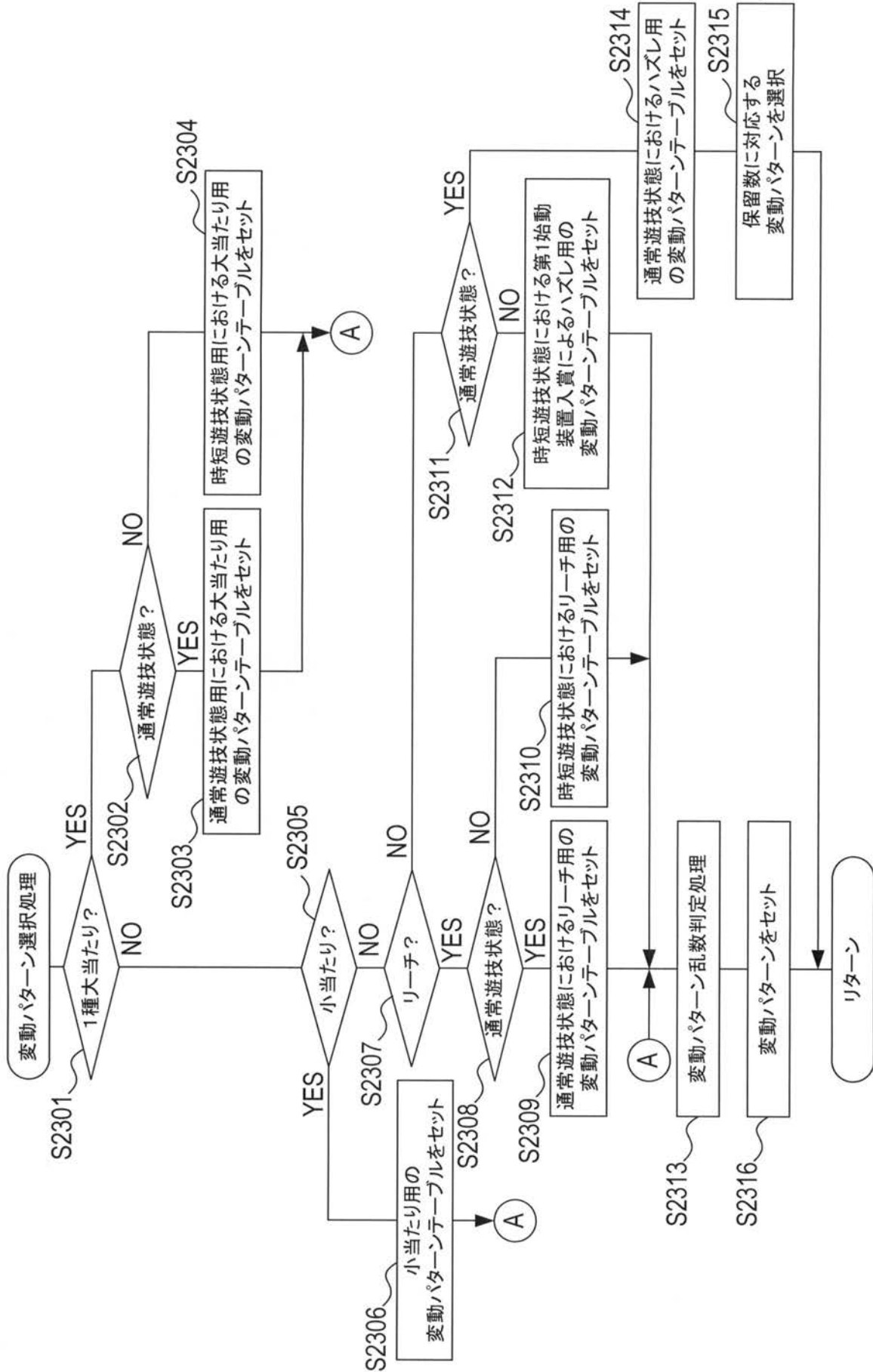
【図 2 1】



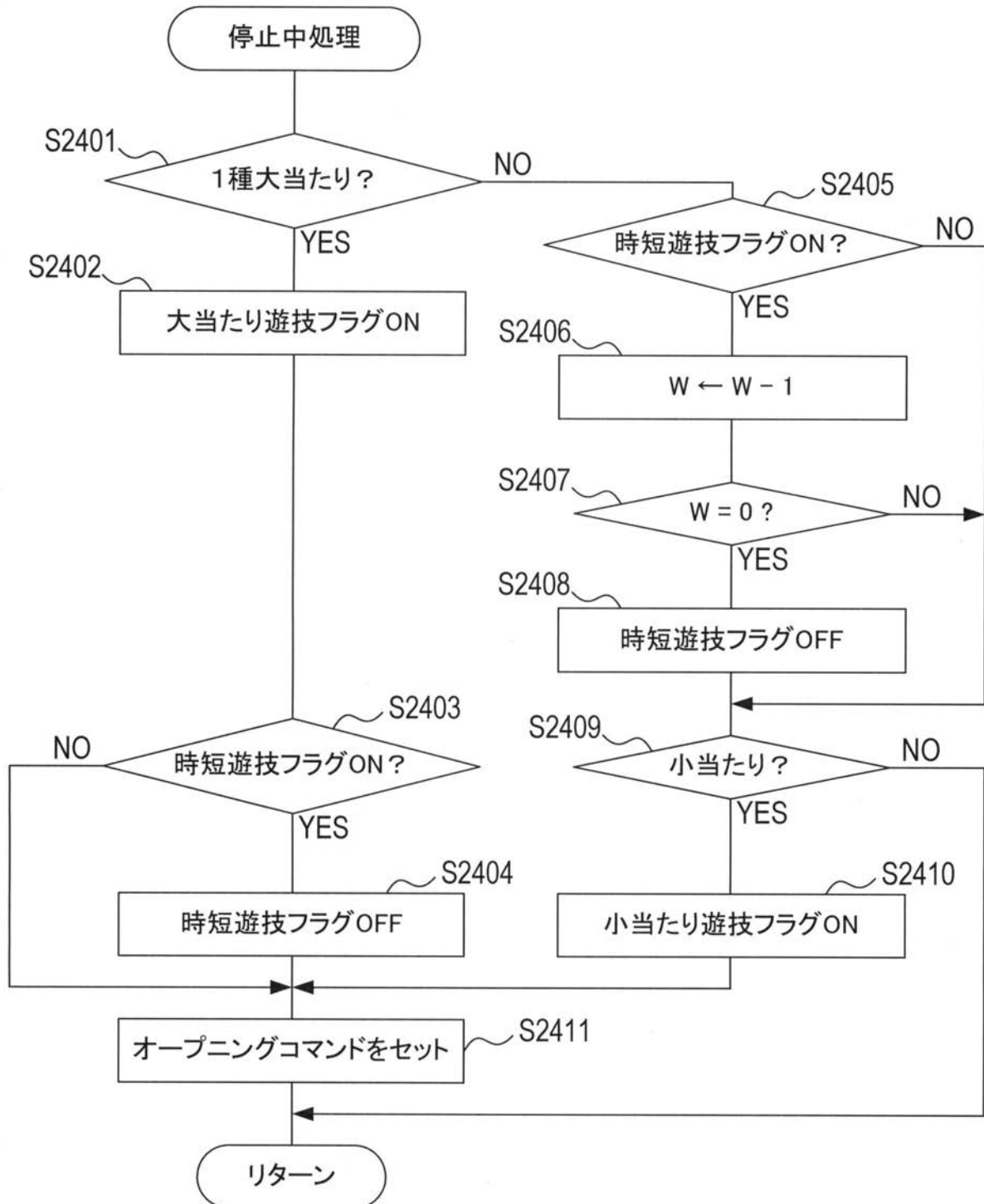
【図22】



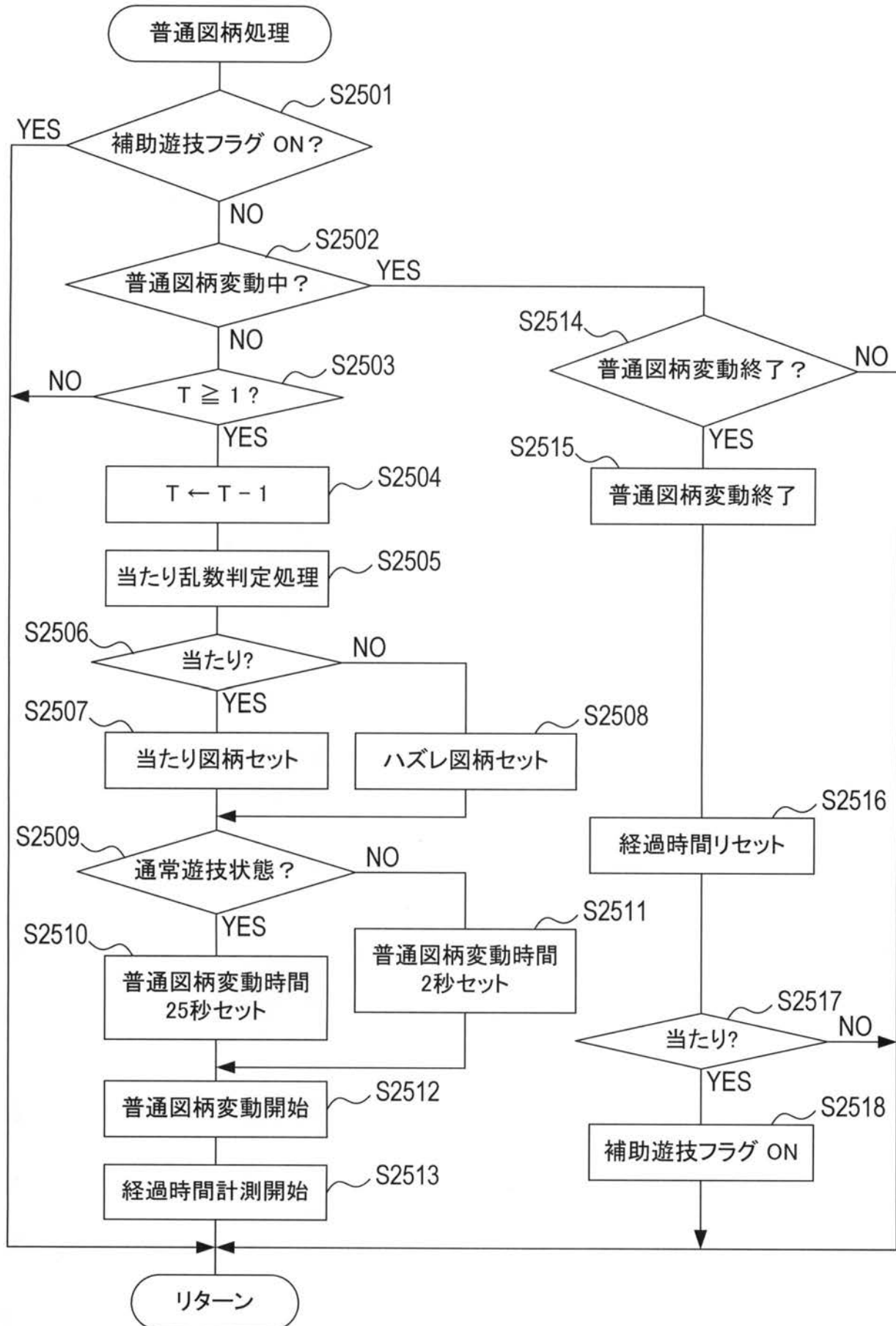
【図 23】



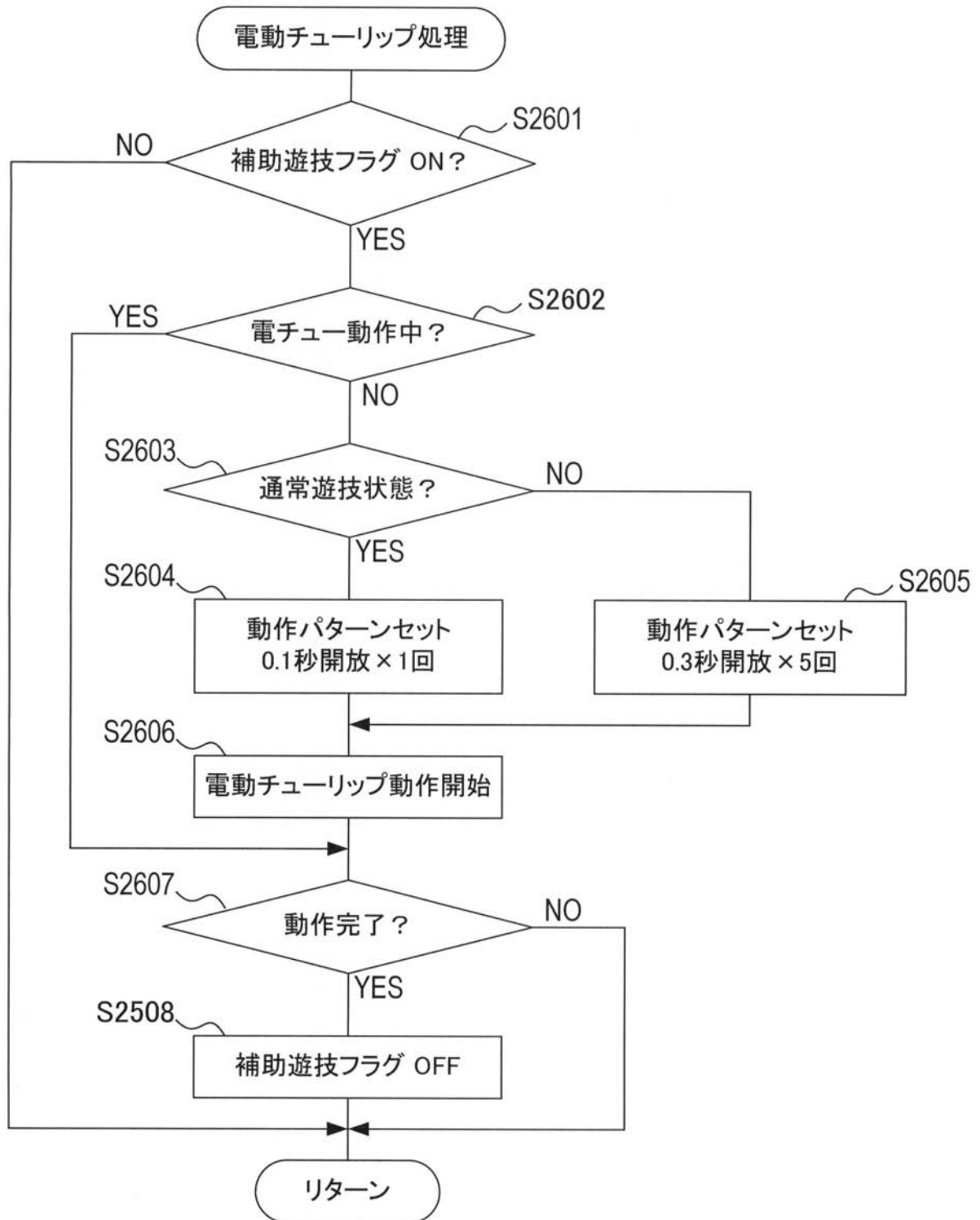
【図 2 4】



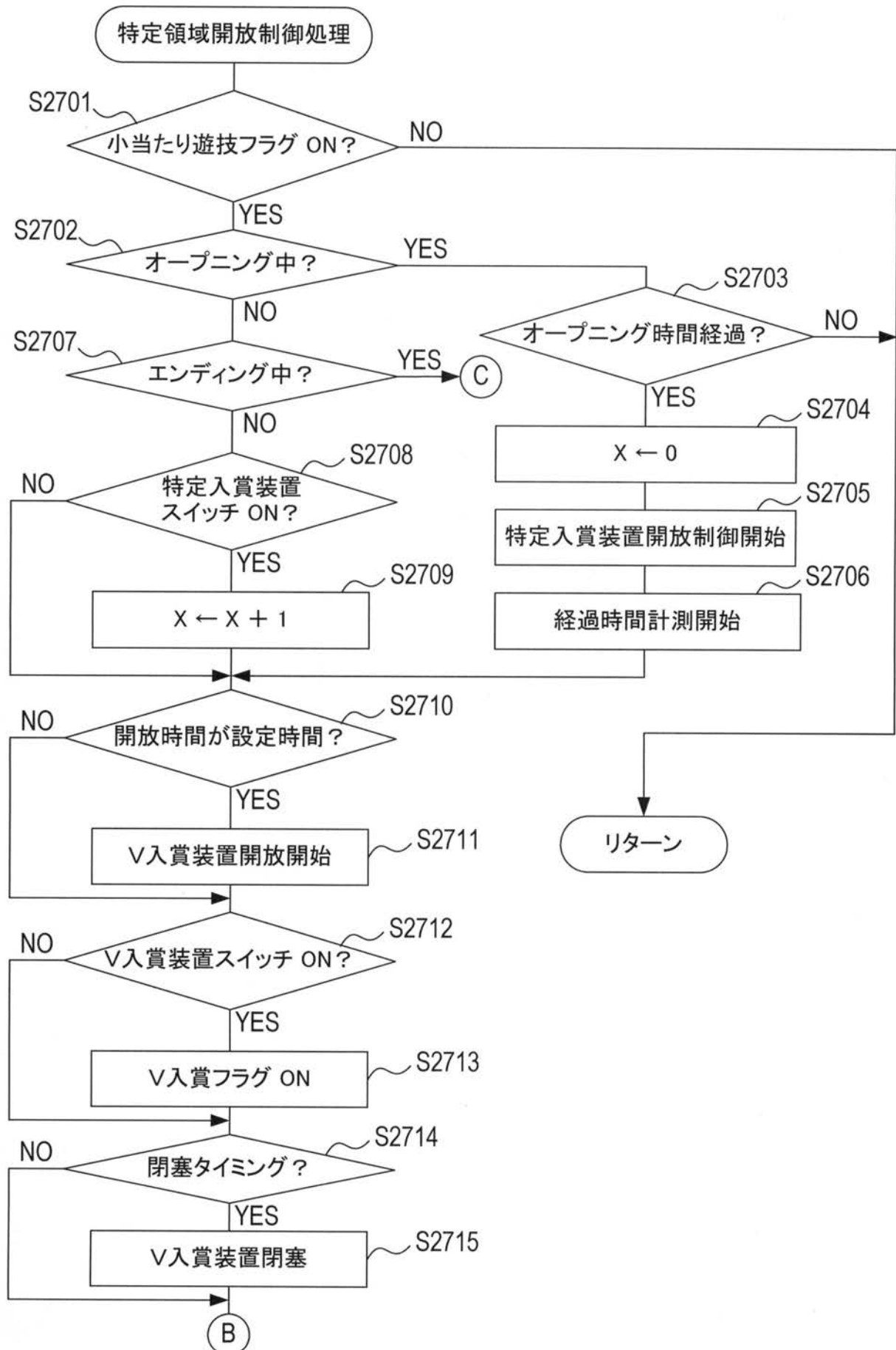
【図 25】



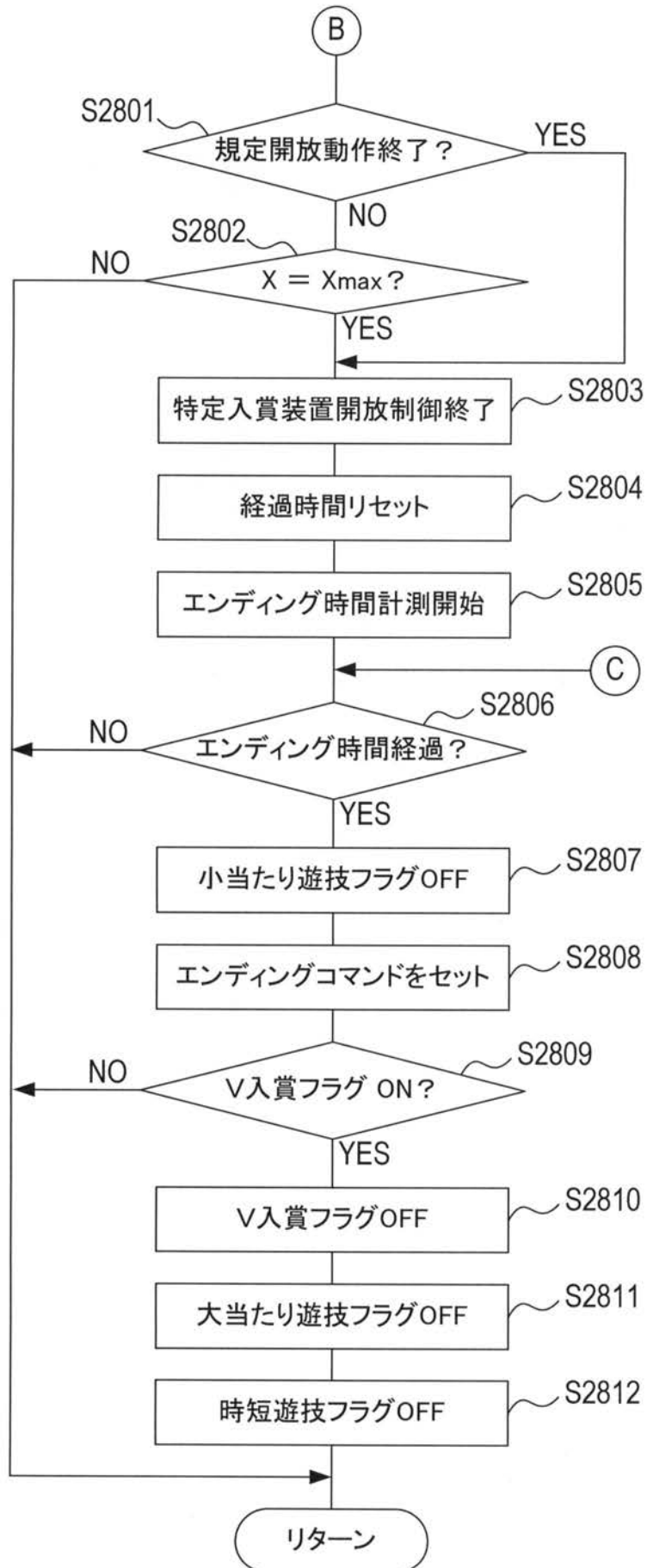
【図 26】



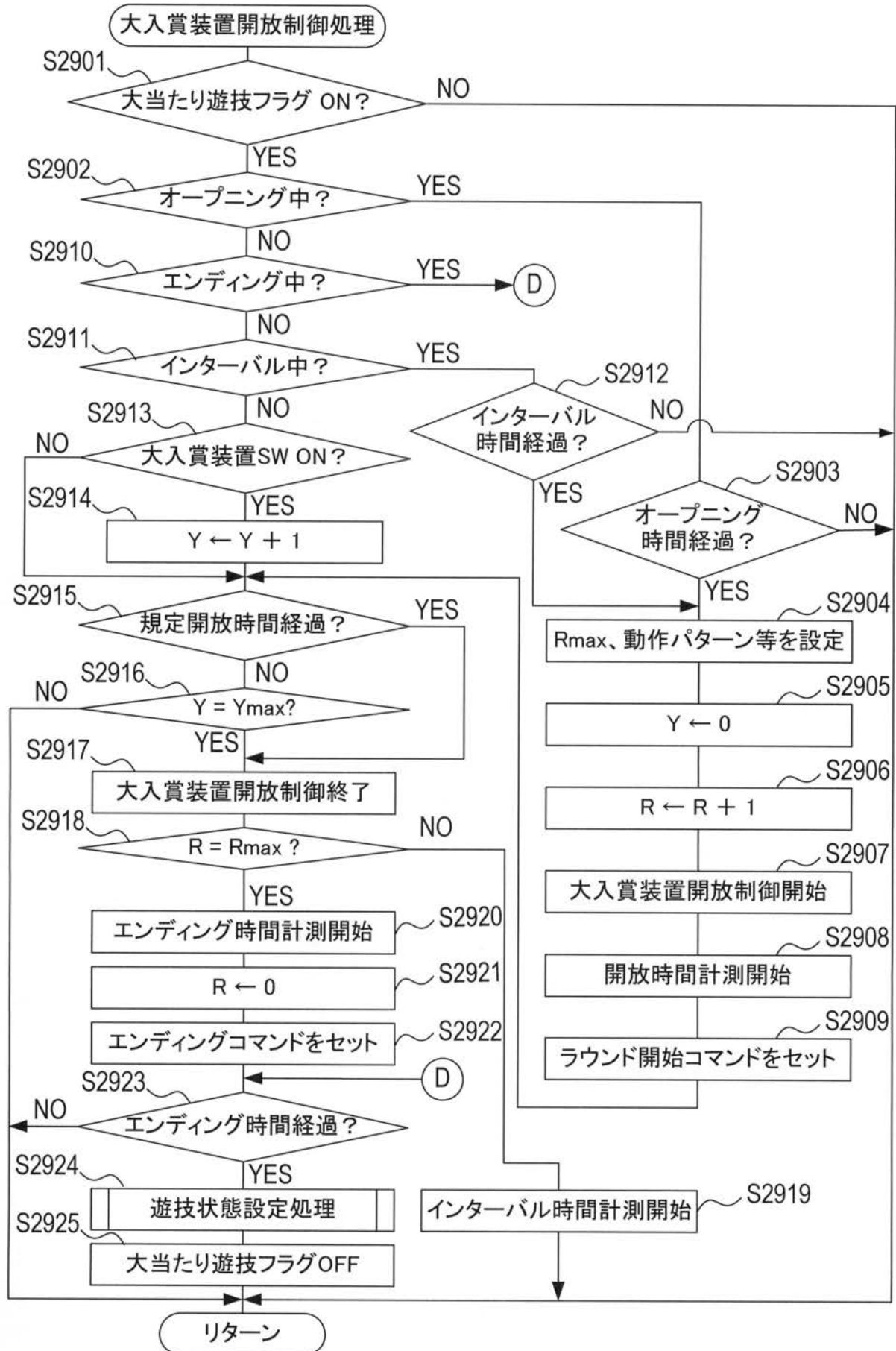
【図 27】



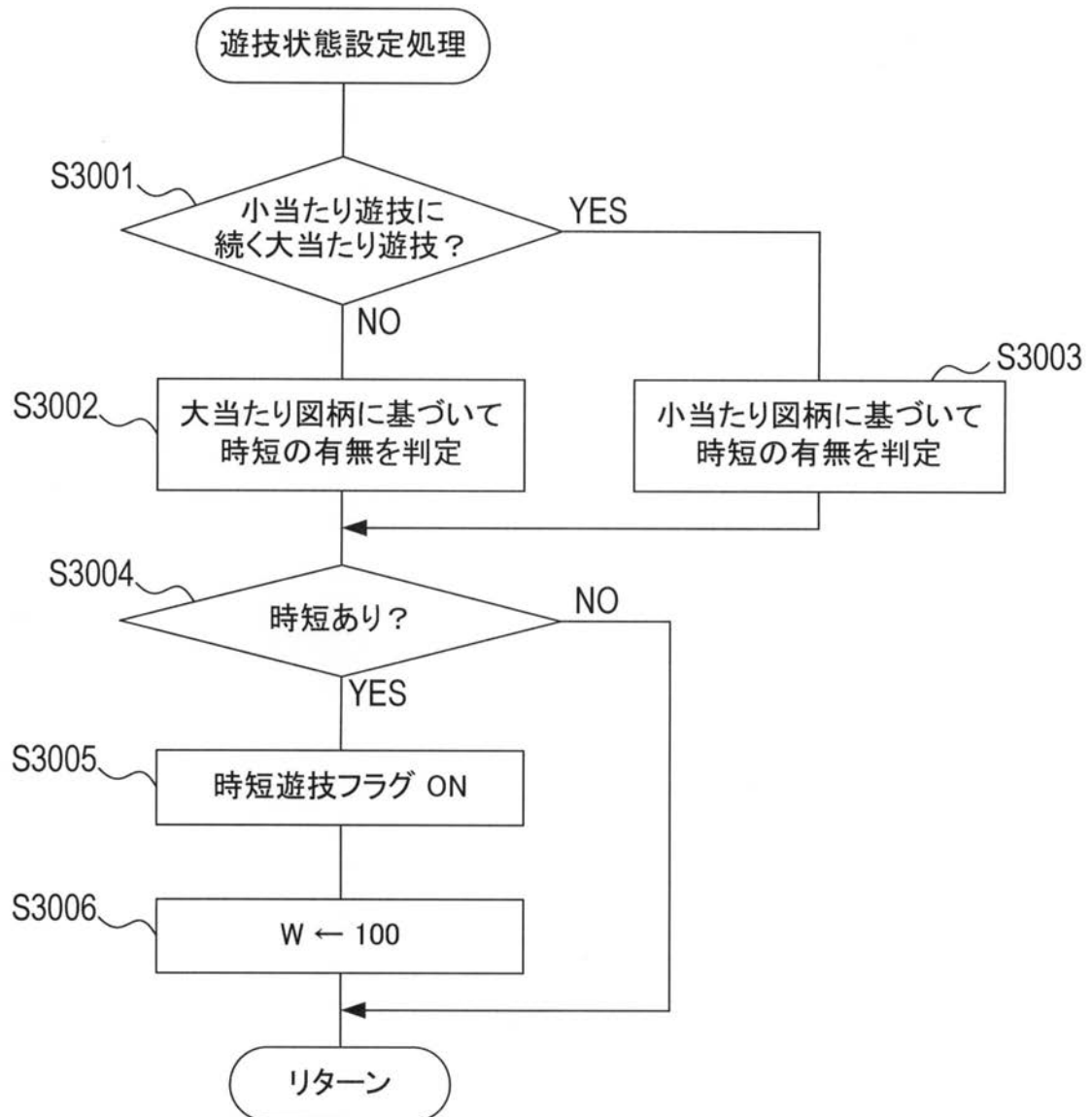
【図 28】



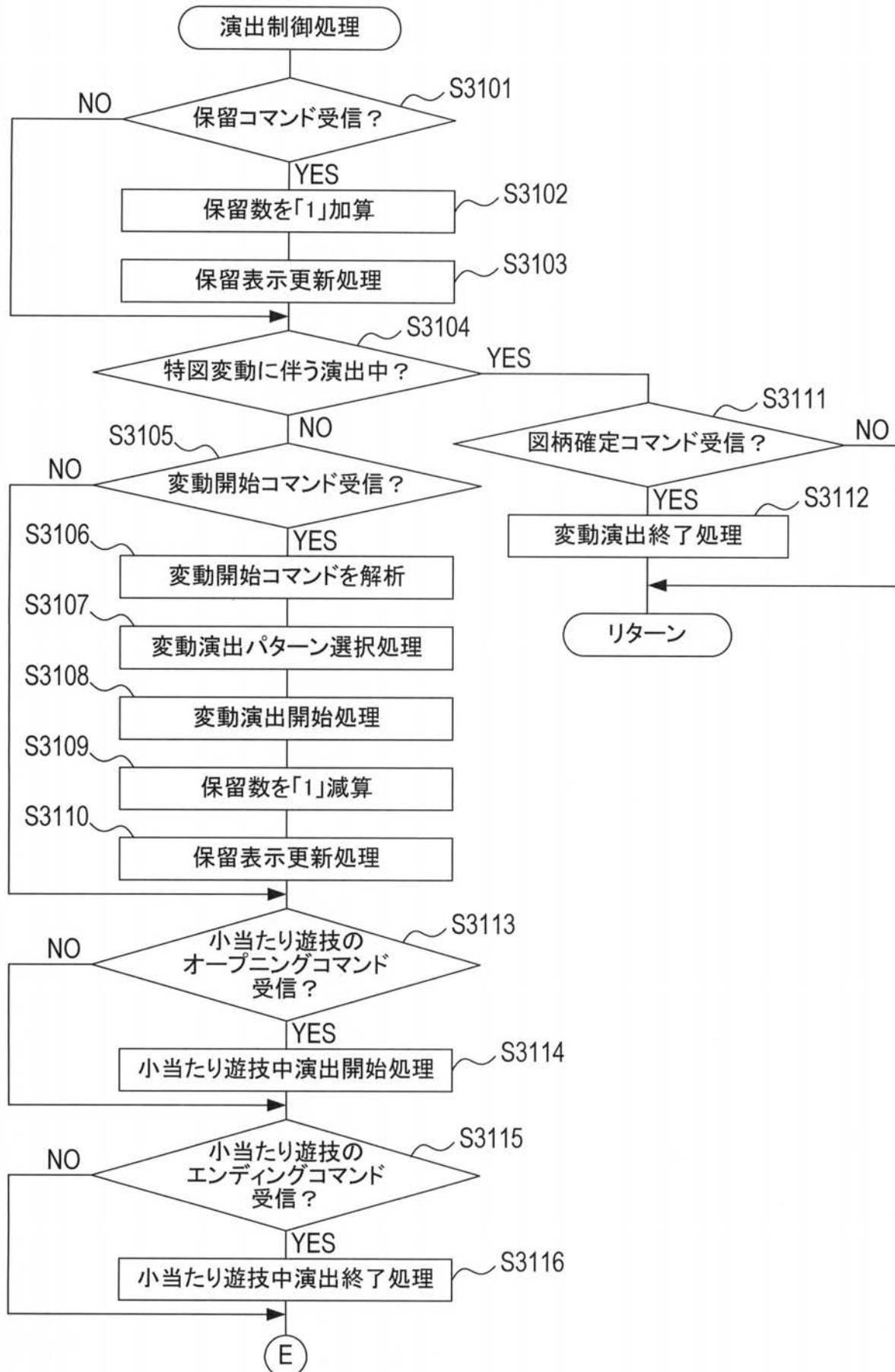
【図 29】



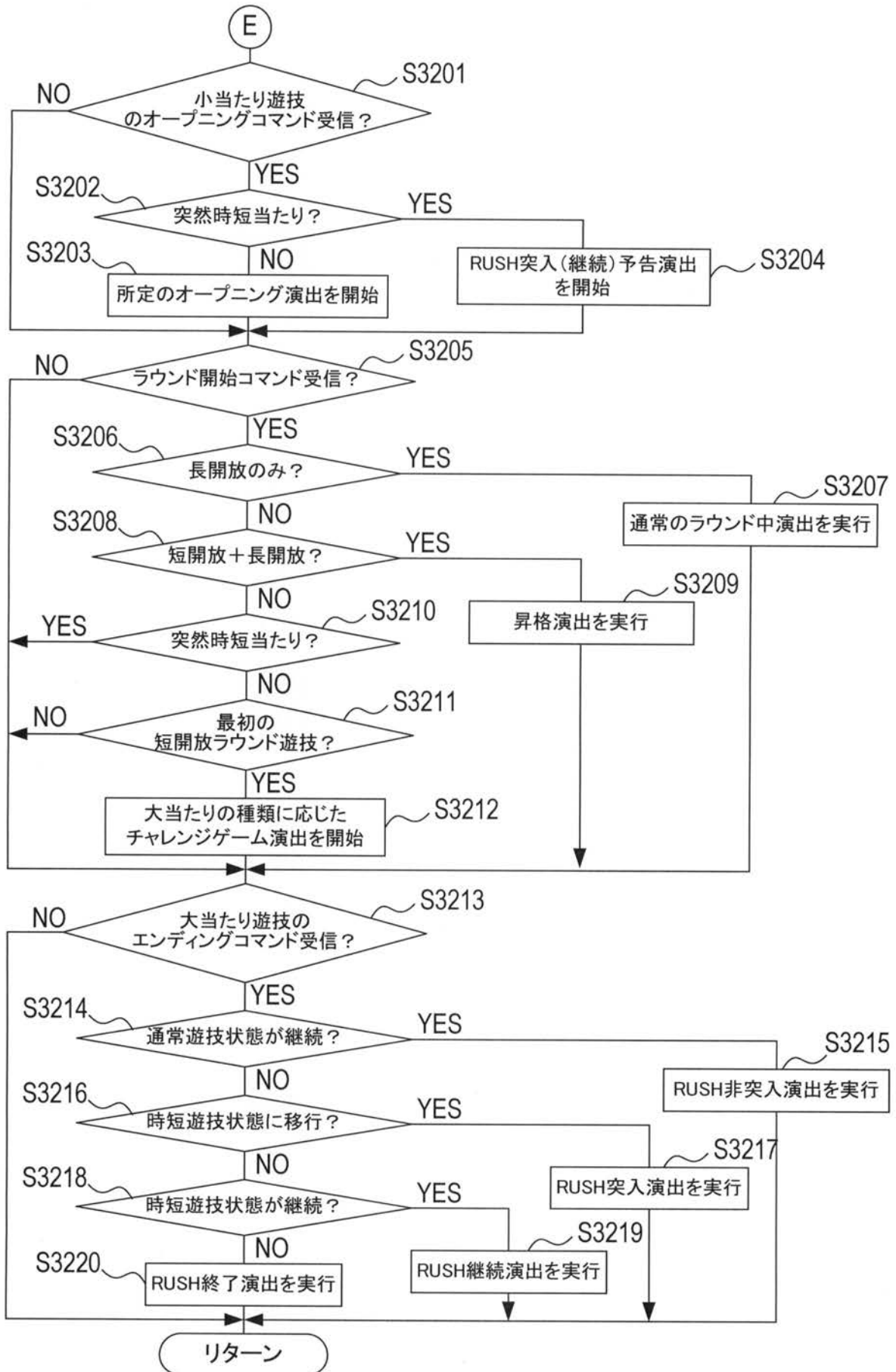
【図 30】



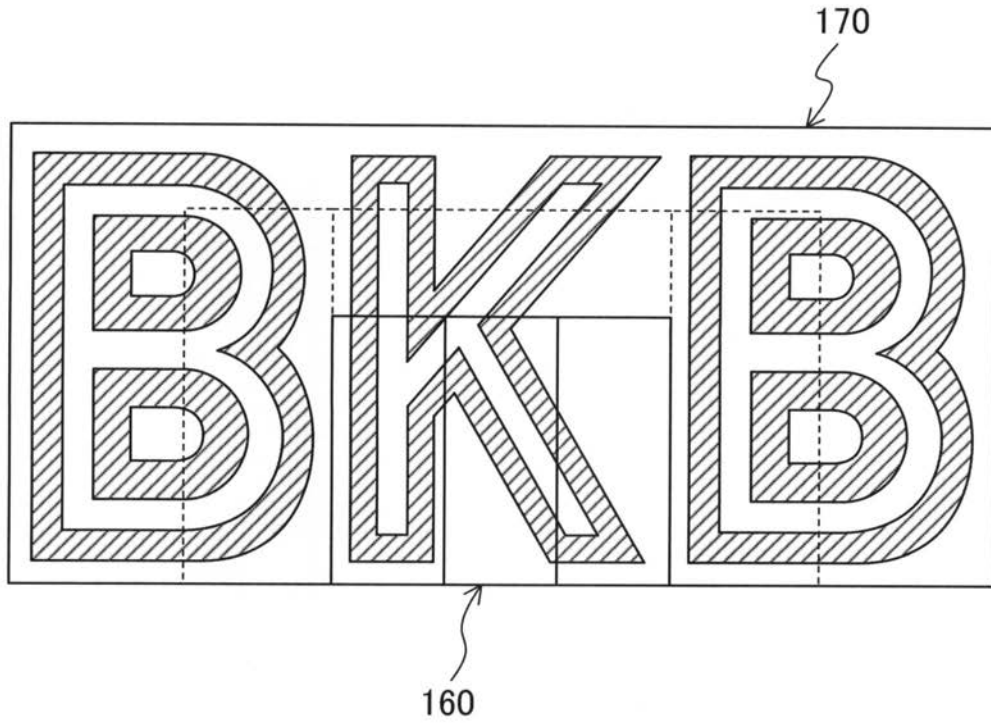
【図 3 1】



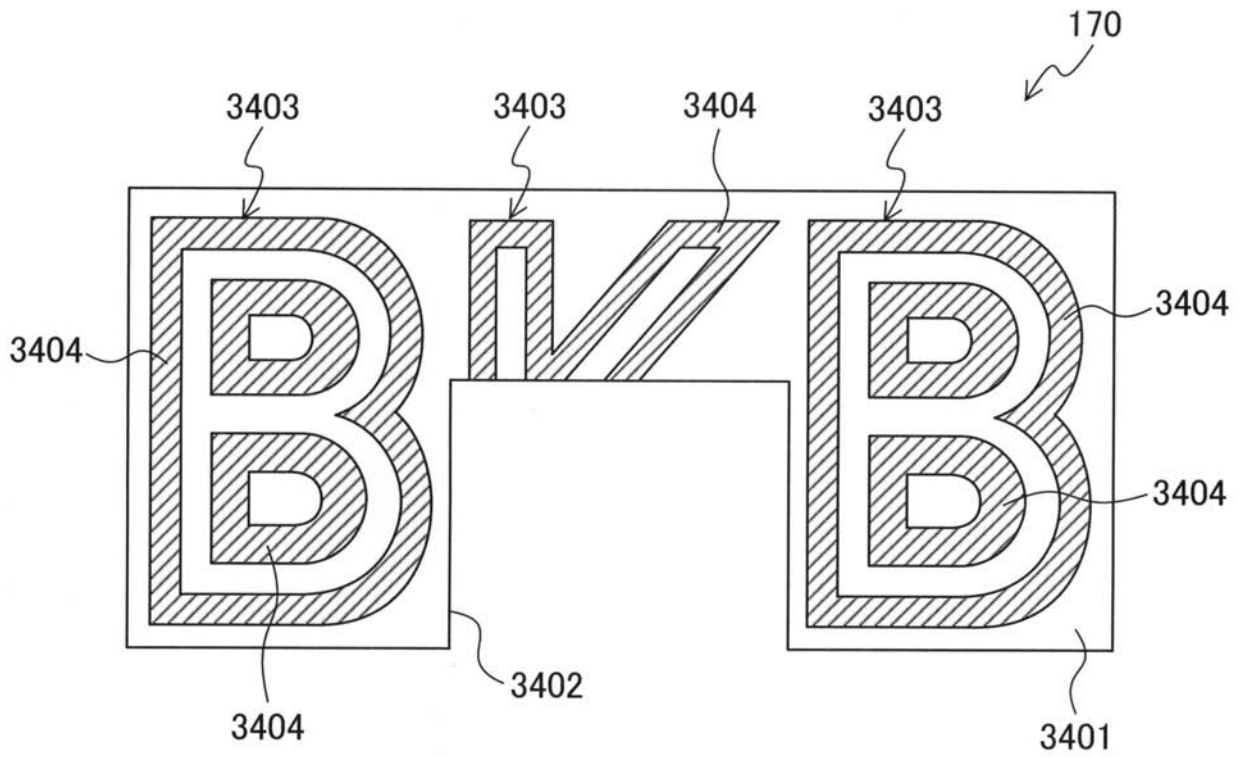
【図 3 2】



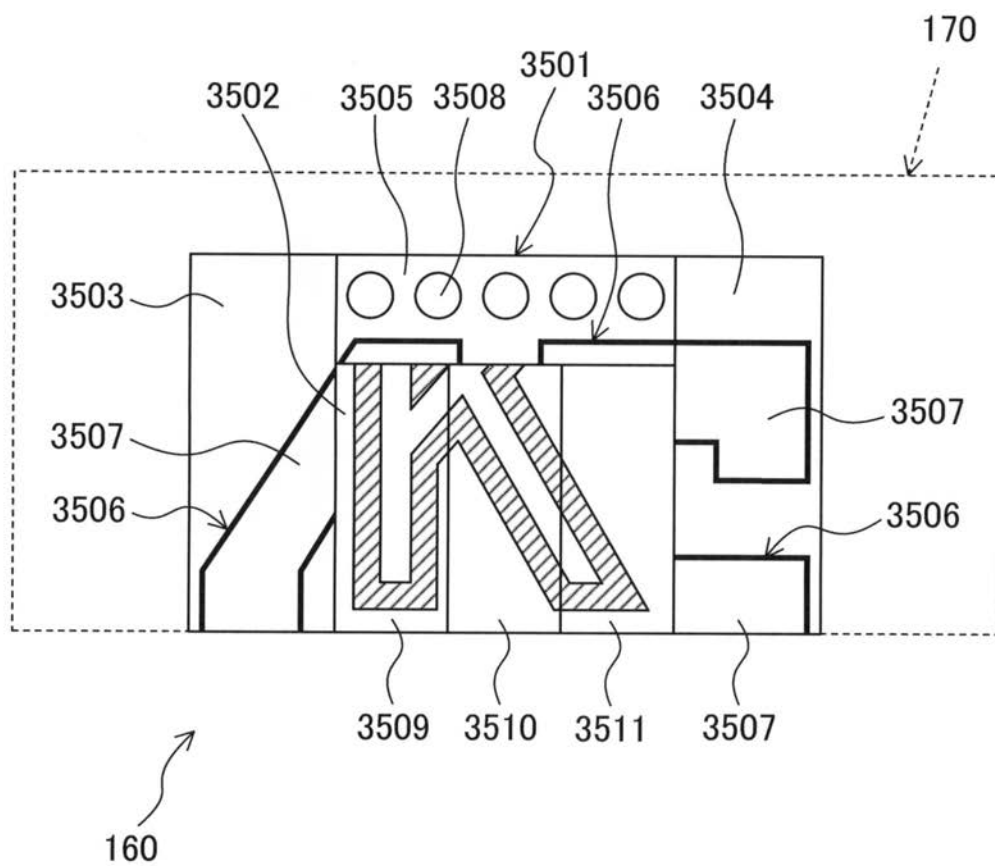
【図 3 3】



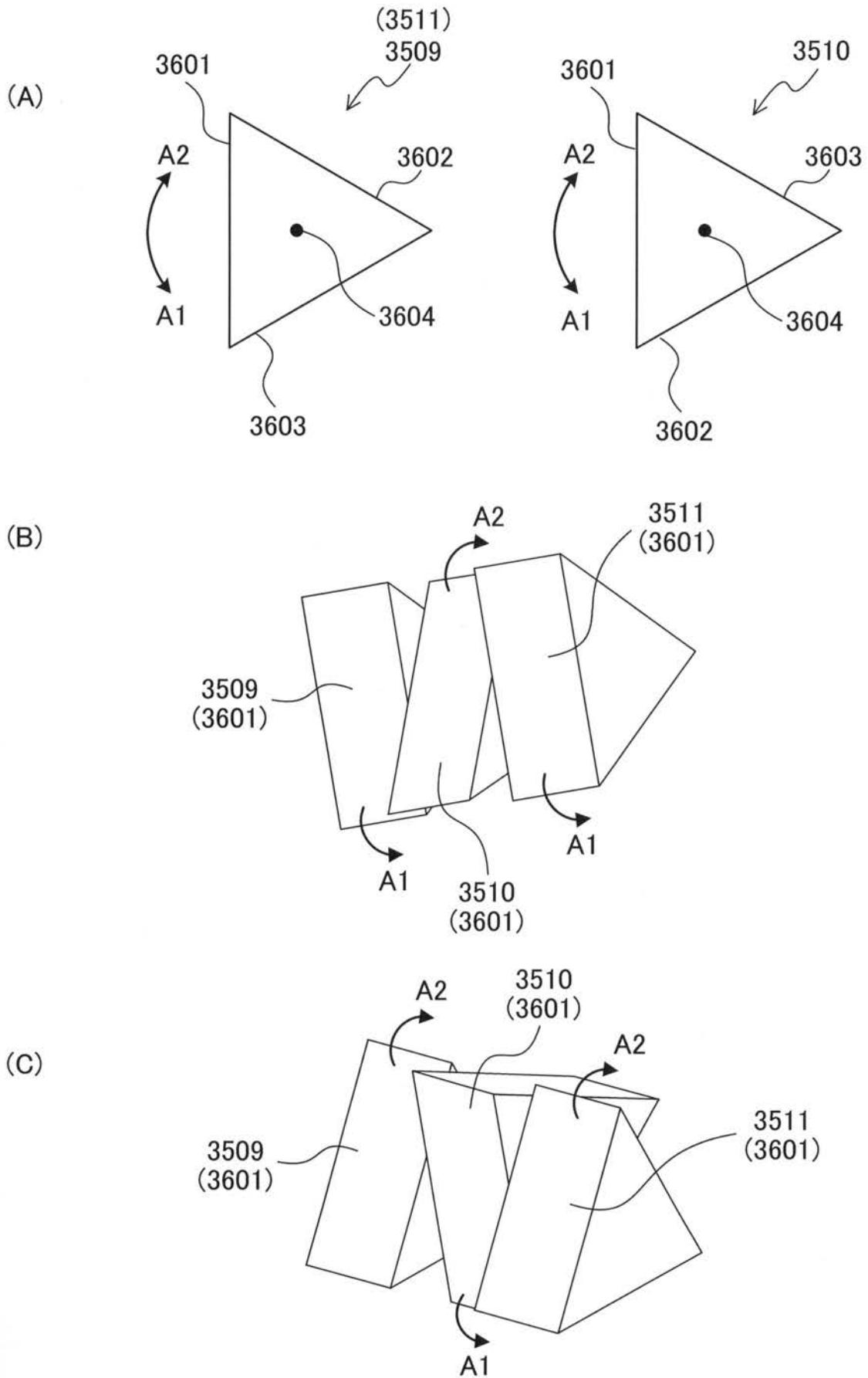
【図 3 4】



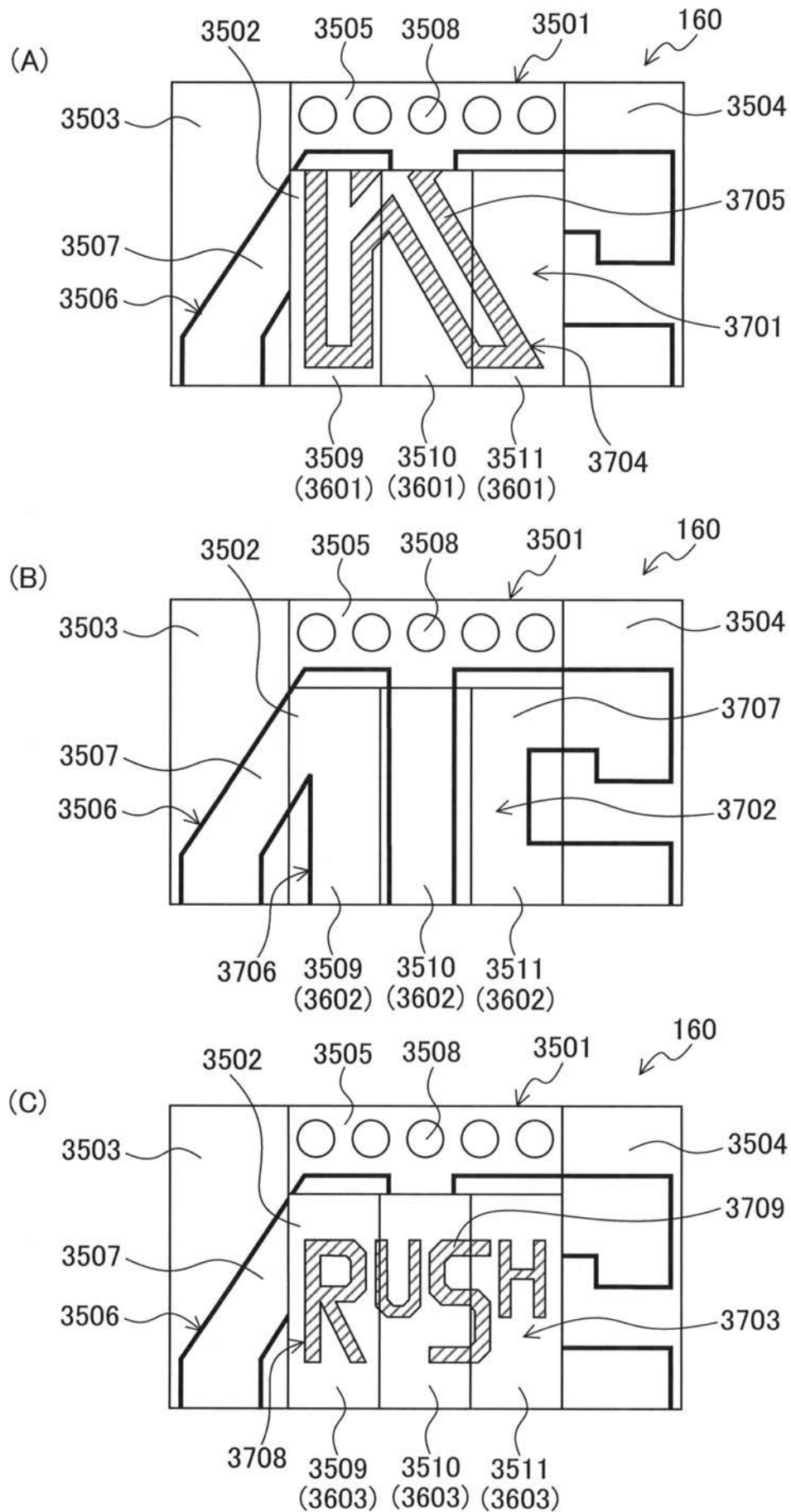
【図 35】



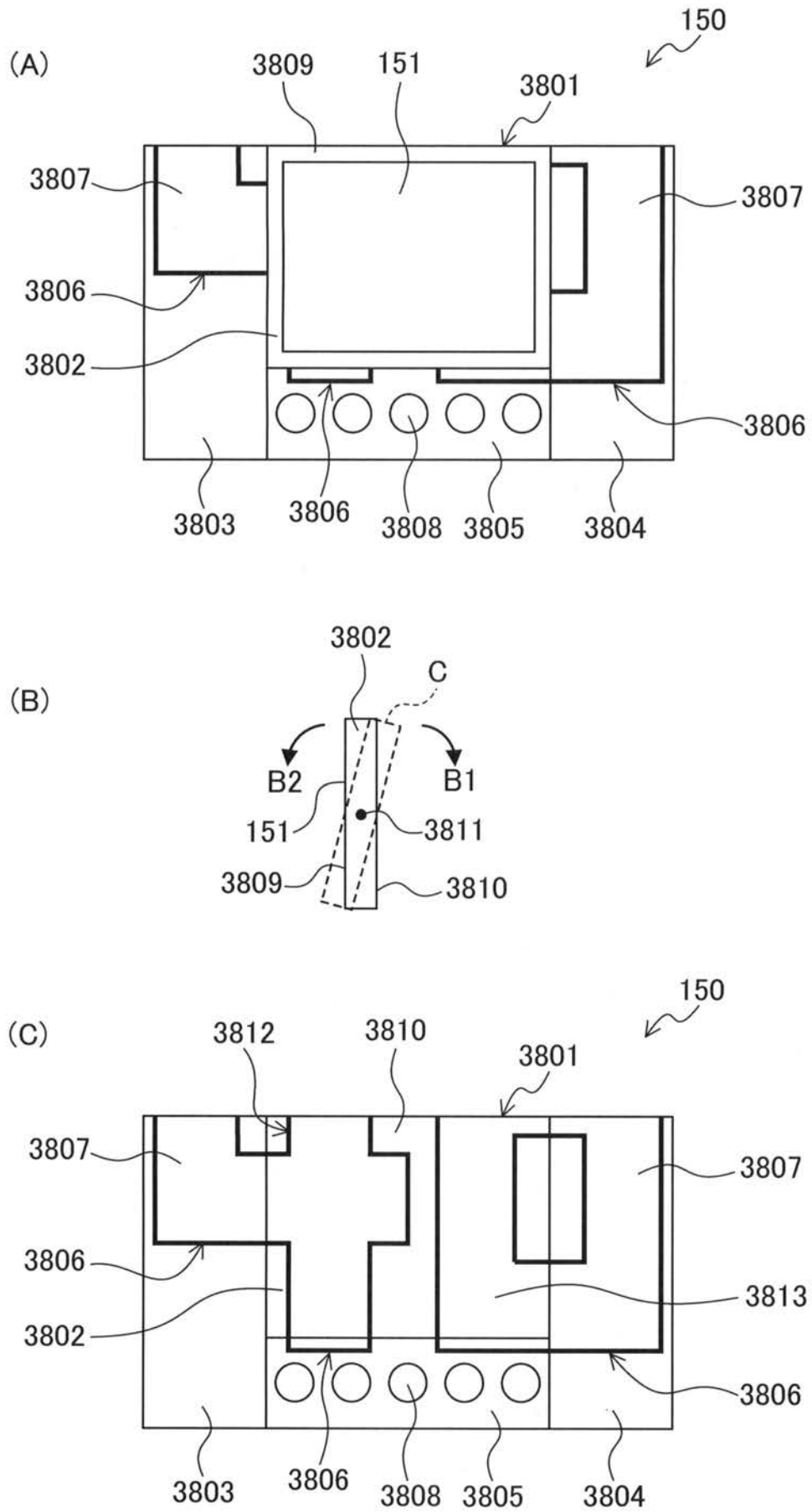
【図 36】



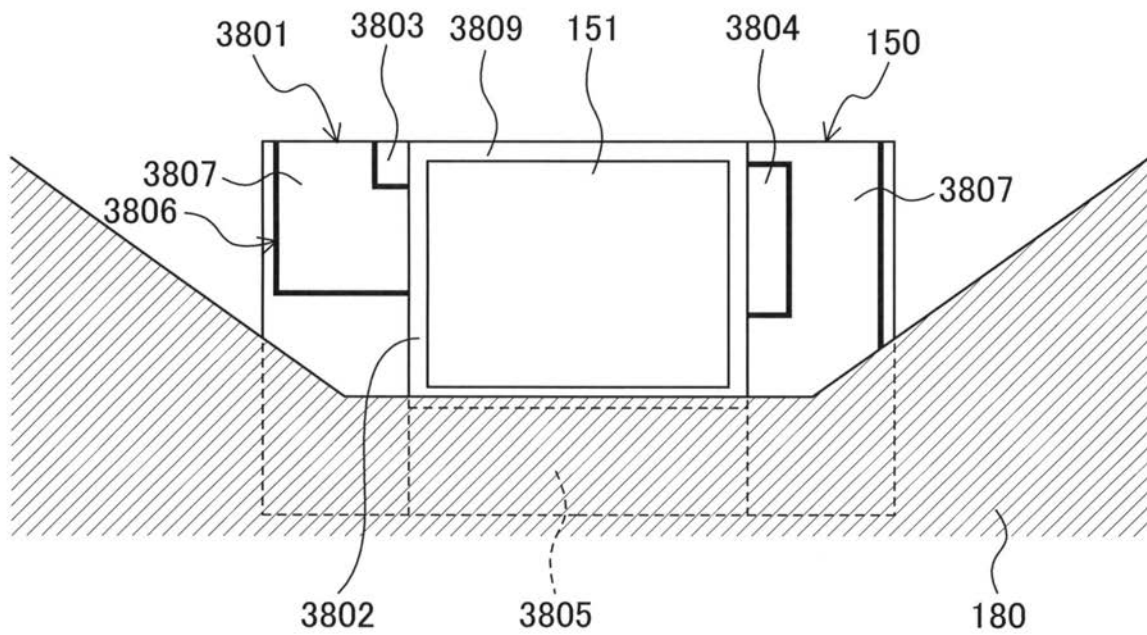
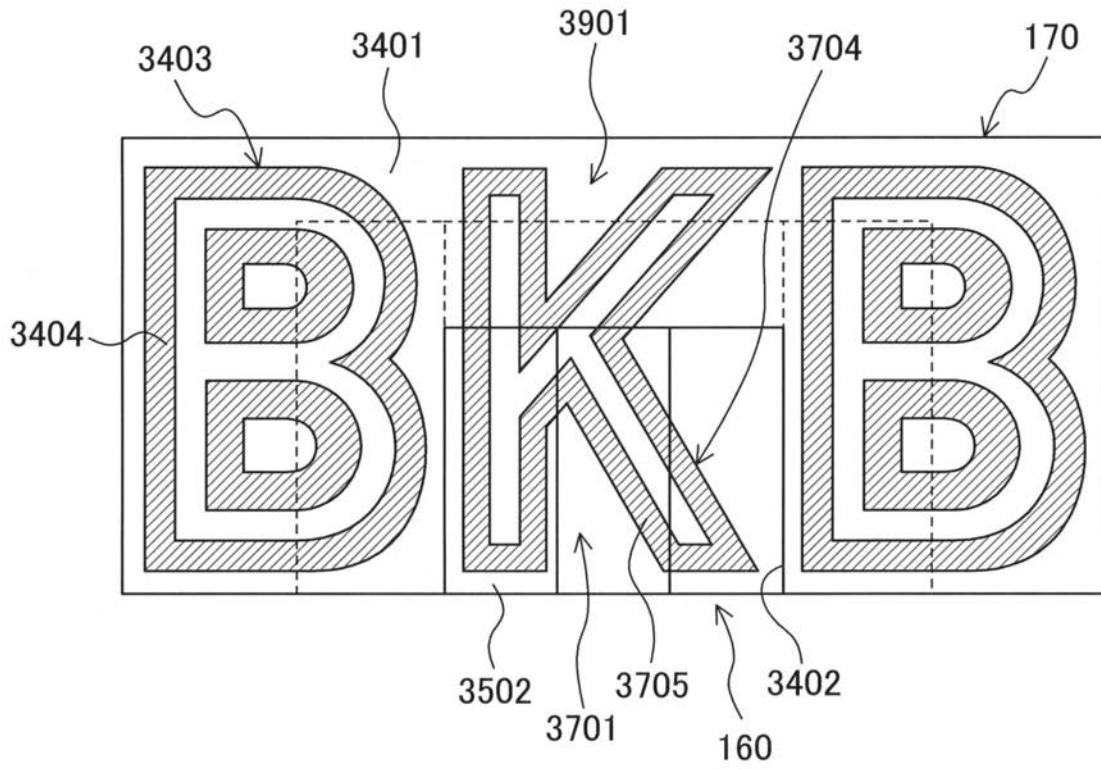
【図 37】



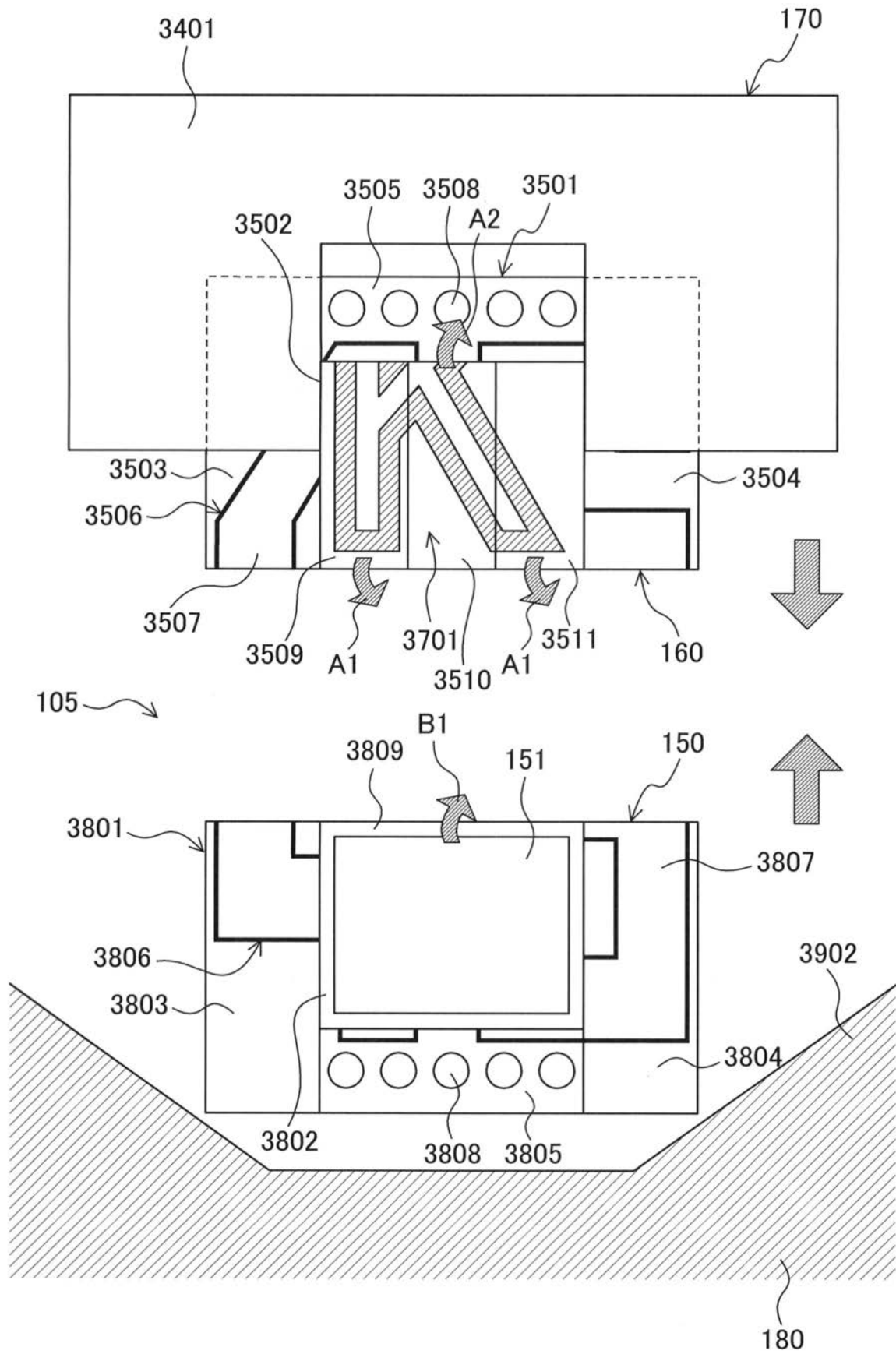
【図 38】



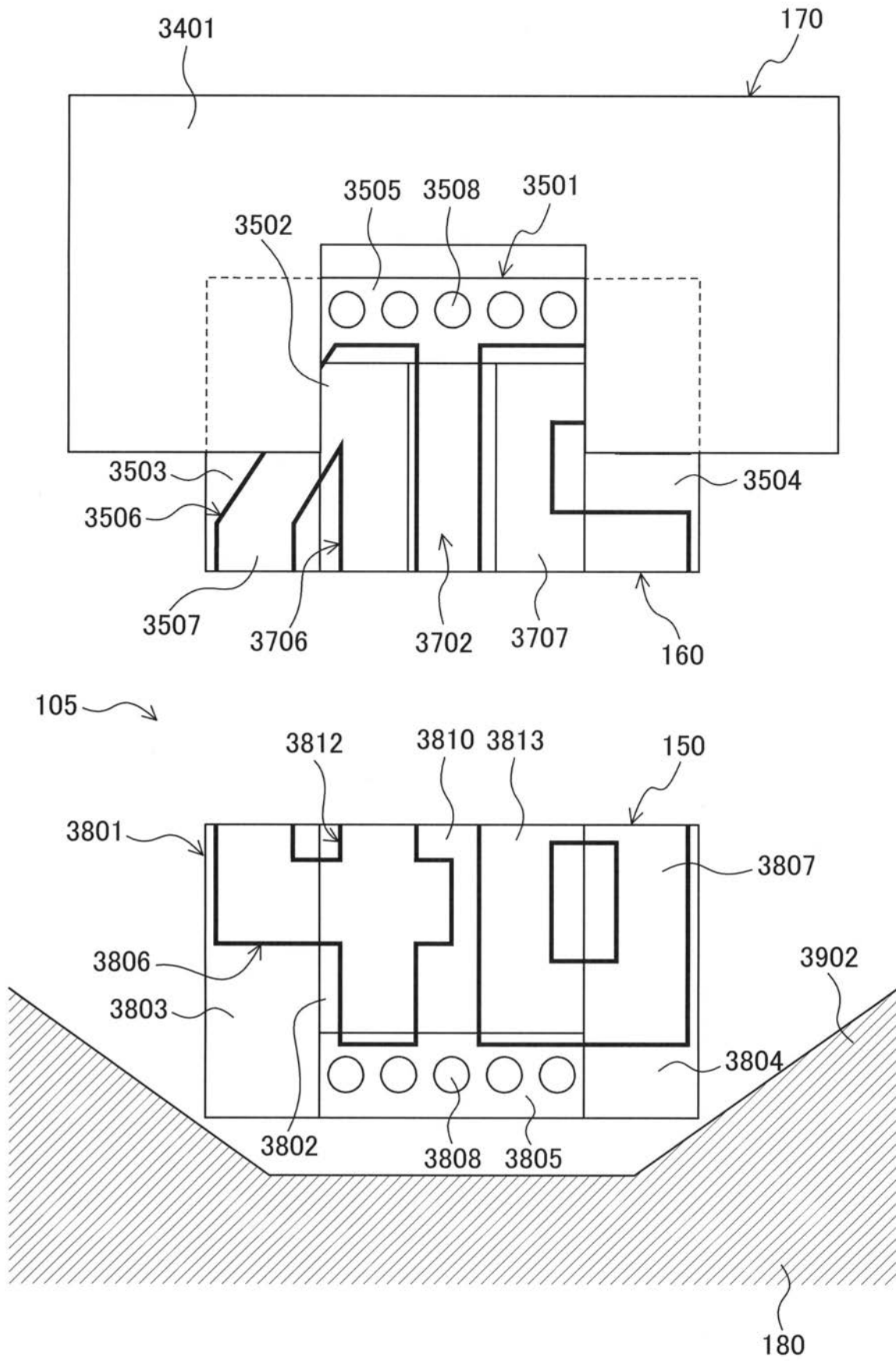
【図 39】



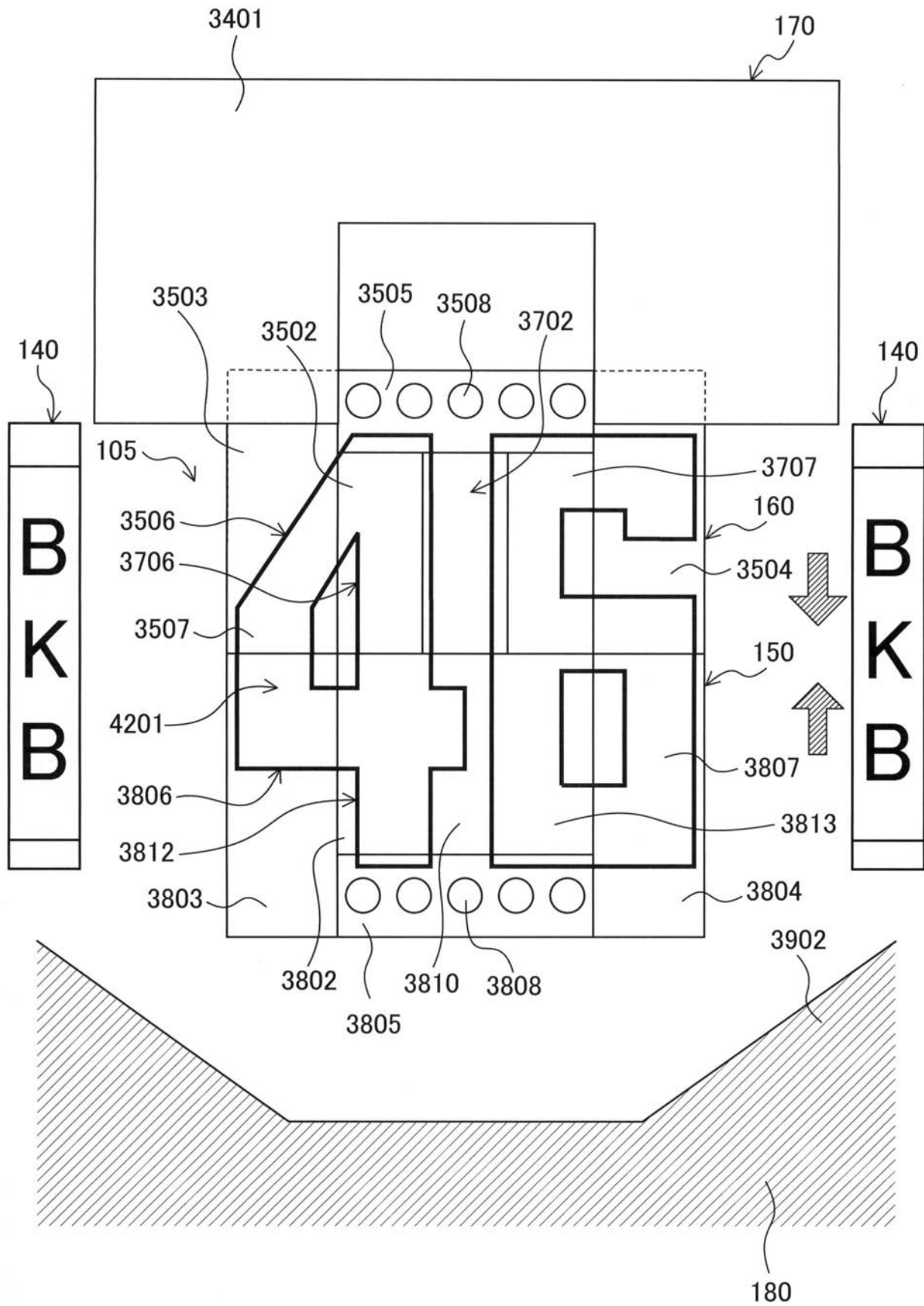
【図 40】



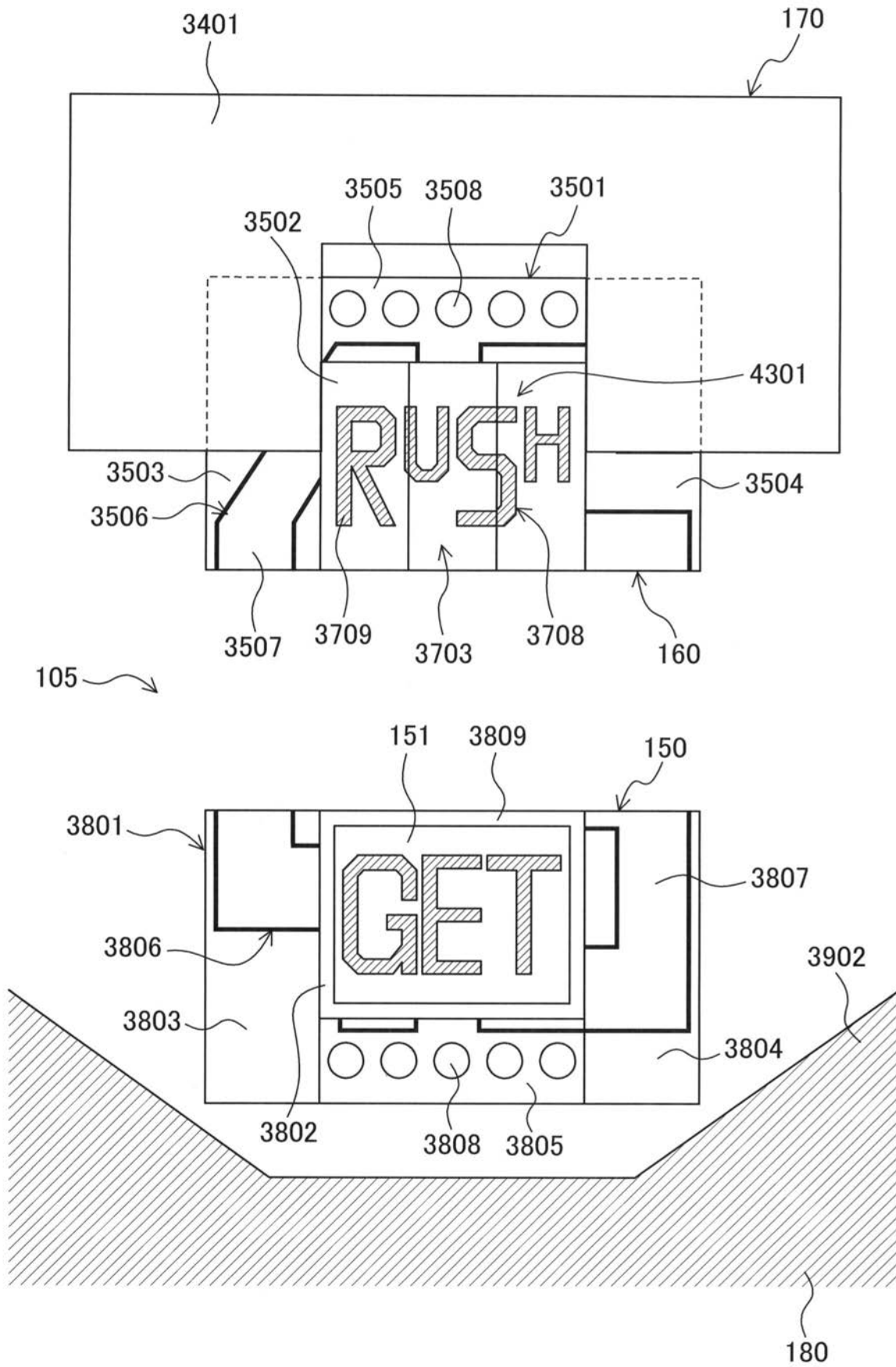
【図 4 1】



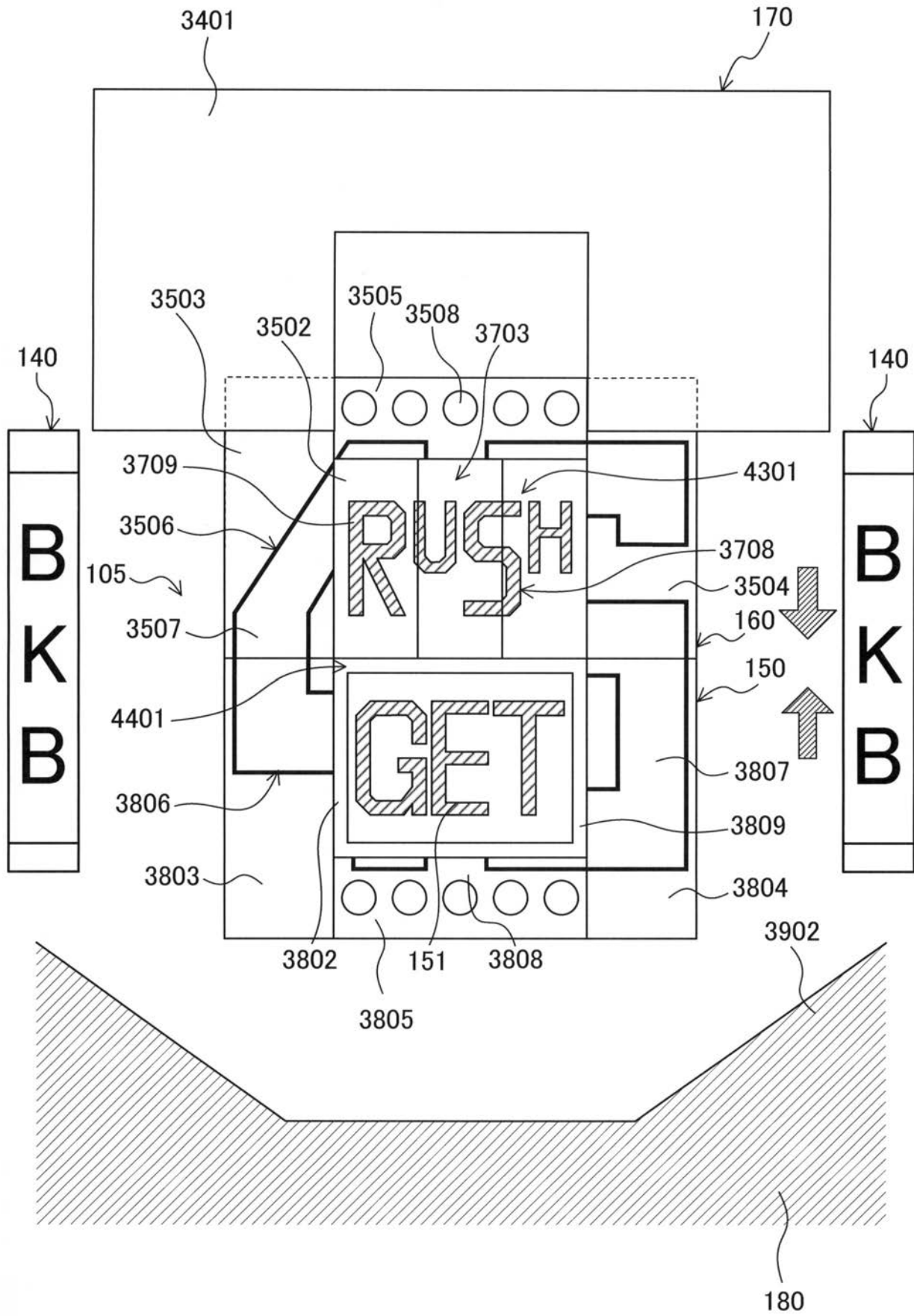
【図 4 2】



【 図 4 3 】



【図 4 4】



【図 45】

