(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2016-135289
(P2016-135289A)
(43)公開日　平成28年7月28日(2016.7.28)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 79 頁）

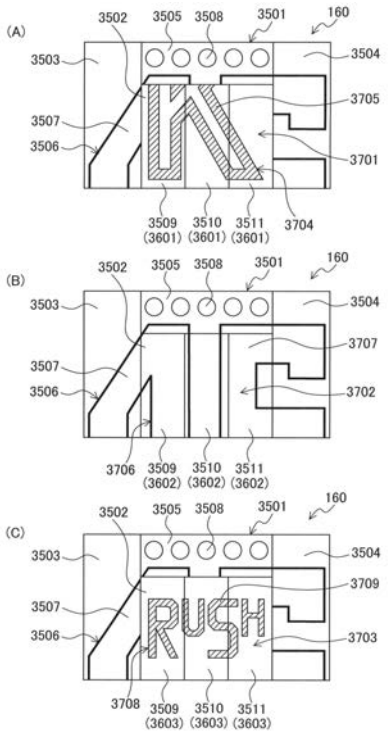
(21)出願番号　特願2016-56321 (P2016-56321)
(22)出願日　平成28年3月18日 (2016.3.18)
(62)分割の表示　特願2014-124576 (P2014-124576)の分割
原出願日　平成26年6月17日 (2014.6.17)

(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 AA36　EA10　EB78
2C333 AA05　AA15　GA01

(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１６０、下部可動役物）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。複数の装飾用部材には、２つ以上の演出を行う複数の装飾演出部材（上部可動役物１６０、下部可動役物）が含まれている。各装飾演出部材は、演出を行う複数の演出表示面（第１形成面３７０１、第２形成面３７０２、第３形成面３７０３）を有する。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装飾演出部材の演出表示面と共に演出を行う。
【選択図】図３７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技演出を行う複数の演出部を備えた遊技機であって、
前記複数の演出部のうち一部が視認可能と視認困難とに変更可能に構成された第１演出部と、
稼動可能な第２演出部と、
を有し、
前記第１演出部は、視認可能な場合、前記第２演出部の演出面と共に演出を実行可能に構成されていること
を特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、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】
【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。
【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、遊技演出を行う複数の演出部（１５０，１５１，１７０）を備えた遊技機（１）であって、前記複数の演出部のうち一部が視認可能と視認困難とに変更可能に構成された第１演出部（１５１）と、稼動可能な第２演出部（１５０，１７０）と、を有し、前記第１演出部は、視認可能な場合、前記第２演出部の演出面（３７０１、３７０２、３７０３、３８０９、３８１０）と共に演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機（１）である。
【発明の効果】
【０００７】
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。
【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。
【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マ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。
【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。
【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。
【図２８】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。
【図２９】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。
【図３０】図２９のステップＳ２９２４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。
【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。
【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。
【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］
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】
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させて大入賞装置１１３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より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１０４に停止表示されると、後述する羽根部材１９０を作動させて特別入賞領域としての特定入賞装置１１９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３０２（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３０２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１１３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。

【００１８】

電動チューリップ１１７は、第２始動装置１１２に近接配置されており、一対の羽根部材を有している。この電動チューリップ１１７は、一対の羽根部材が第２始動装置１１２を閉塞する閉姿勢（図１参照）と、第２始動装置１１２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。

【００１９】

第２始動装置１１２は、図１に示されるように、通常は電動チューリップ１１７によって閉塞されている。これに対して、遊技球がゲート１１６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１１２を開放するか否かが判定される。ここで、第２始動装置１１２を開放すると判定された場合、電動チューリップ１１７の一対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１１２は、電動チューリップ１１７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１１７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１１６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。

【００２０】

普通入賞装置１１４は、第１始動装置１１１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１１１等とは異なり、普通入賞装置１１４に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【００２１】

後述する主液晶表示装置１０５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１０９が設けられている。この特定領域１０９については、図３に基づいて後に詳述する。

【００２２】

［表示器１０４の構成例］

図２は、図１における表示器１０４の拡大図である。表示器１０４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２０１、第２特別図柄表示器２０２、第１特別図柄保留表示器２０３、普通図柄表示器２０４、普通図柄保留表示器２０５、及び遊技状態表示器２０６を有して構成されている。

【００２３】

第１特別図柄表示器２０１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２０１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。

【００２４】

第２特別図柄表示器２０２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２０２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。

【００２５】

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１１１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１１１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２０３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。

【００２６】

なお、パチンコ遊技機１では、第２始動装置１１２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１１２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１０４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。

【００２７】

普通図柄表示器２０４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２０４における図柄の変動表示中など、遊技球がゲート１１６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２０５は、このよう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２０６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。

【００２８】

なお、以下の説明では、第１特別図柄表示器２０１又は第２特別図柄表示器２０２に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器２０４に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

【００２９】

［特定領域１０９の構成例］

図３は、特定領域１０９の内部構造を示す模式図である。図３における鉛直方向１３４及び幅方向１３５は、図１における鉛直方向１３４及び幅方向１３５と対応している。特定領域１０９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１１９には、特定入賞装置１１９を開閉する羽根部材１９０が設けられている。

【００３０】

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２０１又は第２特別図柄表示器２０２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１１３への９個の遊技球の入賞、又は大入賞装置１１３が開放されてから２９秒が経過）を満たすまで大入賞装置１１３を開放した状態を維持した後に大入賞装置１１３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１１３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。

【００３１】

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２０２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１９０を作動させて特定領域１０９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１０９を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１０９を開放した状態を維持した後に特定領域１０９を閉塞する羽根部材１９０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１０９への遊技球の進入が可能になる。

【００３２】

図３に例示されるように、特定領域１０９には、案内部材３０１、Ｖ入賞装置３０２、ハズレ入賞装置３０３、及びスライド部材３０４が設けられている。案内部材３０１は、

特定入賞装置１１９から特定領域１０９に進入した遊技球をＶ入賞装置３０２又はハズレ入賞装置３０３へと案内するものである。Ｖ入賞装置３０２又はハズレ入賞装置３０３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３０３が常時開放されているのに対して、Ｖ入賞装置３０２は、通常はスライド部材３０４によって閉塞されており、特定入賞装置１１９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１１９が開放されてから例えば０．５秒後にスライド部材３０４がスライドしてＶ入賞装置３０２が開放され、Ｖ入賞装置３０２の開放から０．２秒が経過するとスライド部材３０４が図３に示される元の位置に戻ってＶ入賞装置３０２が閉塞される。そして、このＶ入賞装置３０２の開放期間にＶ入賞装置３０２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３０２の開放期間中に遊技球がＶ入賞装置３０２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。

【００３３】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞装置３０２がスライド部材３０４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動する羽根部材によってＶ入賞装置３０２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１９０の動作パターン（特定入賞装置１１９を開放する時間及び回数）等も適宜変更可能である。

【００３４】

［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。

【００３５】

「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１１２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１／１２）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２５秒）に設定され、且つ第２始動装置１１２を開放すると判定された場合の第２始動装置１１２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。

【００３６】

「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１１２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１２／１２）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１１２を開放すると判定された場合の第２始動装置１１２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１１２が開放状態に制御され易い遊技状態である。

【００３７】

遊技盤１０２の盤面構成上、遊技領域１１０の左側領域に打ち出された遊技球は第１始動装置１１１に入賞可能であるのに対して、遊技領域１１０の右側領域に打ち出された遊技球が第１始動装置１１１に入賞することはない。また、「通常遊技状態」のときには第２始動装置１１２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１１０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１０５等に表示されるメッセージやスピーカ１２４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１１０の左側領域に打ち出

された遊技球が第１始動装置１１１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２０１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。

【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１１２が開放状態になり易くなる。第２始動装置１１２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２０２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１１２への遊技球の入賞が容易である上に、第２始動装置１１２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１１０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１０５等に表示されるメッセージやスピーカ１２４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。

【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１１０の右側領域に打ち出された遊技球がゲート１１６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１１２を開放すると判定される。また、第２始動装置１１２を開放すると判定された場合、第２始動装置１１２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１１０の右側領域に打ち出された遊技球は、第２始動装置１１２に容易に入賞する。

【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１１２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２０２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２０２にその旨を示す小当たり図柄が停止表示され、特定領域１０９及びＶ入賞装置３０２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３０２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。

【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３０２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が制御されることになる。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

［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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

［パチンコ遊技機１の操作手段の構成例］

枠部材１０３には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン１２６及び演出キー１２７が設けられている。演出ボタン１２６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１２７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１２６又は演出キー１２７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。

【００５４】
［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。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。
【００５５】
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１１２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１１１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１１１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１１６を遊技球が通過すると、第２始動装置１１２が開放される場合がある。このとき、第２始動装置１１２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。
【００５６】
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４Ｒ長当たり」が選択され、残り５０％の割合で「時短無し８Ｒ長当たり」が選択される。
【００５７】
「突然時短当たり」が選択されると、大入賞装置１１３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。
【００５８】
「時短付き４Ｒ長当たり」が選択されると、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４回の長開放ラウンド遊技と１２回の短開放ラウンド遊技とを含む実質４Ｒ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。
【００５９】
「時短無し８Ｒ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８Ｒ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。
【００６０】
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４Ｒ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８Ｒ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４Ｒ長当たり」を目指すことになる。
【００６１】
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８Ｒ長当たり」が選択され、２０％の割合で「時短無し４Ｒ長当たり」が選択され、残り５０％の割合で「時短無し１５Ｒ長当たり」が選択される。
【００６２】

「時短無し８Ｒ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８Ｒ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。

【００６３】

「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。

【００６４】

「時短無し１５Ｒ長あたり」が選択されると、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１５Ｒ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１１３が長開放されるのに先立って大入賞装置１１３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）。

【００６５】

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１１２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１１２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。

【００６６】

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８Ｒ長当たり」が選択され、２０％の割合で「時短付き４Ｒ長当たり」が選択され、残り５０％の割合で「時短付き１５Ｒ長当たり」が選択される。

【００６７】

「時短無し８Ｒ長当たり」が選択されると、図６（Ｃ）に基づいて上述した８Ｒ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。

【００６８】

「時短付き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すると、時短遊技状態に移行する。

「時短付き１５Ｒ長当たり」が選択されると、図６（Ｄ）に基づいて上述した１５Ｒ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。

【００６９】

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１１９及びＶ入賞装置３０２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（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、１０

０％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。
【００７９】
「時短付き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、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。
【００８０】
「時短付き８Ｒ長当たり」が選択されると、図６（Ｃ）に基づいて上述した８Ｒ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。

【００８１】

「時短無し８Ｒ長当たり」が選択されると、図６（Ｃ）に基づいて上述した８Ｒ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。

［乱数による判定方法の説明］

次に、後述する遊技制御基板１５００（図１５参照）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。

【００８２】

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。

【００８３】

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１１１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１１１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１１１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」～「２３９」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」～「２３９」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１／２４０である。

【００８４】

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１１２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１１２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」～「２３８」の２３８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１１２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１１２に入賞したタイミングで取得された大当たり乱数が「２３９」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。

【００８５】

本実施形態では、大当たり乱数の取り得る範囲が「０」～「２３９」であるのに対して、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。

【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。

【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。

【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）。

【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１１１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１１１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。

【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）。

【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。

【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）。

【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ーブルでは、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１５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。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１５変動パターンが選択されることになる。
【０１３４】

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１３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１５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１３秒である第１０変動パターンが選択される。

【０１３５】

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１３秒であるか否か、言い換えれば、主液晶表示装置１０５に表示されている装飾図柄の変動時間が１３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。

【０１３６】

第２特別図柄表示器２０２において第２特別図柄が１３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、４Ｒの長当たり遊技、８Ｒの長当たり遊技、又は１５Ｒ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、８Ｒ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１３秒間変動表示されたことに続いて８Ｒ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８Ｒ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。

【０１３７】

一方、時短遊技状態のときに第１特別図柄表示器２０１において第１特別図柄が１３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、４Ｒの長当たり遊技、又は８Ｒ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、８Ｒ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８Ｒ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４０％の割合で時短付き８Ｒ長当たりが選択され、全体の１０％の割合で時短無し８Ｒ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、８Ｒ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、８０％（＝４０／（４０＋１０）×１００）である。

【０１３８】

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、８Ｒ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１０５に装飾図柄が１３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８Ｒ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。

【０１３９】

［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１２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。

【０１４０】

図９は、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。
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１１３を０．１秒間短開放する短開放ラウンド遊技を１６回繰り返す短当たり遊技が行われる。なお、図９における「ＯＰ」は、短当たり遊技におけるオープニングを意味し、「ＥＤ」は、短当たり遊技におけるエンディングを意味している。
【０１４１】
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ＲＵＳＨ突入予告演出が行われる。このＲＵＳＨ突入予告演出は、具体的には、例えば主液晶表示装置１０５、回転表示装置１４０、副液晶表示装置１５１のうち少なくとも１つ（以下、「主液晶表示装置１０５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「ＲＵＳＨ突入」といったメッセージを表示する演出である。
【０１４２】
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ＲＵＳＨ継続予告演出が行われる。このＲＵＳＨ継続演出は、具体的には、例えば主液晶表示装置１０５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「ＲＵＳＨ継続」といったメッセージを表示する演出である。
【０１４３】
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ＲＵＳＨ突入（或いは継続）予告演出が行われる。
【０１４４】
図１０は、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。
大当たりの種類として４Ｒ長当たりが選択された場合、大当たり遊技として、図１０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４回の長開放ラウンド遊技を行った後に、大入賞装置１１３を０．１秒間短開放する短開放ラウンド遊技を１２回繰り返す実質４Ｒの長当たり遊技が行われる。
【０１４５】
これに対して、通常遊技状態のときに時短付き４Ｒ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４Ｒ長当たりとなって４Ｒ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、４Ｒの長当たり遊技のオープニング（ＯＰ）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１０５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１１３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１０５などを用いて表示される。そして、エンディング（ＥＤ）では、ＲＵＳＨ突入演出として、「ＲＵＳＨ突入」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。
【０１４６】
また、時短遊技状態のときに時短付き４Ｒ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４Ｒ長当たりとなって４Ｒ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（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。

【０１４７】
また、時短遊技状態のときに時短無し４Ｒ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４Ｒ長当たりとなって４Ｒ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１０５に表示される。そして、エンディング（ＥＤ）では、ＲＵＳＨ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１０５などに表示される。
【０１４８】
この図１０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４Ｒ長当たりが選択され、４Ｒ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１０における上段のケース）、４Ｒ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４Ｒ長当たりが選択され、且つ４Ｒ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４Ｒ長当たり遊技中の遊技演出（図１０の下段の演出）とは異なる遊技演出が行われる。
【０１４９】
このため、大当たり遊技の種類が同じ４Ｒ長当たりであったとしても４Ｒ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、４Ｒ長当たり遊技終了後の遊技状態を、４Ｒ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。
【０１５０】
図１１は、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８Ｒ長当たりが選択された場合、大当たり遊技として、図１１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４回の長開放ラウンド遊技を行い、大入賞装置１１３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８Ｒの長当たり遊技が行われる。
【０１５１】
これに対して、通常遊技状態のときに時短無し８Ｒ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８Ｒ長当たりとなって８Ｒ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１１３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１０５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（ＥＤ）では、ＲＵＳＨ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１０５などに表示される。
【０１５２】
また、時短遊技状態のときに時短無し８Ｒ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８Ｒ長当たりとなって８Ｒ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。

【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。

【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。

【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）。

【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。

【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じである。

［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。

【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。

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】

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種大当たりに際し、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。

【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。

【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。

【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。

【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の一対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。

【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。

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」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」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。

【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。

［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】

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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１５１３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Ｓ１９０５～Ｓ１９０９）。
【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ＣＰＵ１５０１は、第２特別図柄判定に使用する各種乱数を、メインＲＡＭ１５０３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ＣＰＵ１５０１は、第１特別図柄判定に使用する各種乱数をメインＲＡＭ１５０３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。

【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］

図２０は、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２０に例示されるように、メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ１７０２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Ｓ２００１）。

【０２２４】

メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２００１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ１５０３に記憶されている普通図柄判定の保留数Ｔが、メインＲＯＭ１５０２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Ｓ２００２）。

【０２２５】

メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２００２：ＹＥＳ）、保留数Ｔを「１」加算した値に更新し（ステップＳ２００３）、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ＲＡＭ１５０３に格納する（ステップＳ２００４）。

【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２１に例示されるように、遊技制御基板１５００のメインＣＰＵ１５０１は、メインＲＡＭ１５０３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Ｓ２１０１）。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Ｓ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０２２７】

メインＣＰＵ１５０１は、特別遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ２１０１：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Ｓ２１０２）。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Ｓ２１０２：ＮＯ）、第２始動装置入賞に係る各種乱数がメインＲＡＭ１５０３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Ｓ２１０３）。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Ｓ２１０３：ＹＥＳ）、後述するステップＳ２１０７に処理が進められる。

【０２２８】

メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２１０３：ＮＯ）、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「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２１０４）。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Ｓ２１０４：ＹＥＳ）、保留数Ｕ１を「１」減算した値に更新する（ステップＳ２１０５）。そして、メインＲＡＭ１５０３の記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップＳ２１０６）。具体的には、メインＲＡＭ１５０３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ＣＰＵ１５０１は、ステップＳ２１０６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Ｓ２１０３：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Ｓ２１０７）。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ＲＡＭ１５０３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Ｓ２１０７の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１は、変動パターン選択処理を実行する（ステップＳ２１０８）。具体的には、メインＲＯＭ１５０２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Ｓ２１０７における大当たり判定の判定結果、メインＲＡＭ１５０３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Ｓ２１０７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Ｓ２１０８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Ｓ２１０８の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ２１０７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Ｓ２１０８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ＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ２１０９）。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Ｓ１６０９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、枠ランプ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。

【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。

【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の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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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】

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。

【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。

【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。

【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。

【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場合（ステップＳ２２１０：ＹＥＳ）、小当たり時の図柄判定テーブル（図７（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Ｓ２２１１）。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Ｓ２２１２）。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ＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ２２１３）。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小当たり図柄が第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。

【０２５２】

このようにして小当たり図柄が第２特別図柄表示器２０２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３０２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２０２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。

【０２５３】

［遊技制御基板１５００による変動パターン選択処理］

図２３は、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。メインＣＰＵ１５０１は、図２１のステップＳ２１０７における大当たり判定処理を実行した後、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、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Ｓ２３０１）。ここで、１種大当たりであると判定した場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ１５０３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Ｓ２３０２）。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Ｓ２３０２：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ＲＯＭ１５０２から読み出してメインＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ２３０３）。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Ｓ２３０２：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ＲＯＭ１５０２から読み出してメインＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ２３０４）。このようにしてステップＳ２３０３の処理、又はステップＳ２３０４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。

【０２５４】

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Ｓ２３０１：ＮＯ）、上記ステップＳ２２１０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Ｓ２３０５）。ここで、小当たりであると判定した場合（ステップＳ２３０５：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ＲＯＭ１５０２から読み出してメインＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ２３０６）。

【０２５５】

メインＣＰＵ１５０１は、小当たりではないと判定した場合（ステップＳ２３０５：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Ｓ２３０７）。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ＲＯＭ１５０２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ＲＯＭ１５０２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１０％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ＲＯＭ１５０２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。

【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）。

【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。

【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）。

【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］

図２５は、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２５に例示されるように、メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ１６０３の特別図柄処理に続いて、メインＲＡＭ１５０３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Ｓ２５０１）。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Ｓ２５０１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Ｓ２５０１：ＹＥＳ）、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。
【０２６９】
メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２５０１：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Ｓ２５０２）、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Ｓ２５０２：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Ｓ２５０３）。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Ｓ２５０３：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。
【０２７０】
メインＣＰＵ１５０１は、保留数Ｔが「１」以上であると判定した場合（ステップＳ２５０３：ＹＥＳ）、保留数Ｔを「１」減算した値に更新し（ステップＳ２５０４）、当たり乱数判定処理を実行する（ステップＳ２５０５）。具体的には、上記ステップＳ２００４（図２０参照）に処理によってメインＲＡＭ１５０３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ＲＯＭ１５０２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Ｓ２５０５の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ２５０５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Ｓ２５０６）、当たりであると判断した場合（ステップＳ２５０６：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ＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ２５０７）。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Ｓ２５０６：ＮＯ）、ハズレ図柄をメインＲＡＭ１５０３にセットする（ステップＳ２５０８）。
【０２７２】
ステップＳ２５０７又はステップＳ２５０８の処理に続いて、メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２４０９）。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Ｓ２４０９：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２５秒にセットする（ステップＳ２５１０）。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Ｓ２４０９：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Ｓ２５１１）。このようにしてステップＳ２５１０又はステップＳ２５１１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ＲＡＭ１５０３に一時的に記憶される。
【０２７３】
ステップＳ２５１０又はステップＳ２５１１の処理に続いて、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を開始させ（ステップＳ２５１２）、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Ｓ２５１３）。
【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Ｓ

２５１４：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Ｓ２６０７：ＹＥＳ）、補助遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ２６０８）。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Ｓ１６０６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。
【０２８０】
ステップＳ５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Ｓ２７０１）。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Ｓ２７０１：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。
【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Ｓ２７０１：ＹＥＳ）、例えば上記ステップＳ２４１１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Ｓ２７０２）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップＳ２７０２：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Ｓ２７０３）。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Ｓ２７０３：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。
【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Ｓ２７０３：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Ｓ２７０４）、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Ｓ２７０５）、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Ｓ２７０６）。このステップＳ２７０５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。
【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Ｓ２７０２：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Ｓ２７０７）。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Ｓ２７０７：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Ｓ２７０８）。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Ｓ２７０８：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Ｓ２７０９）。
【０２８４】
メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ２７０９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Ｓ２７０８：ＮＯ）、又はステップＳ２７０６の処理を実行した場合、ステップＳ２７０６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Ｓ２７１０）。ここで、設定時間と一致すると判定した場合（ステップＳ２７１０：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Ｓ２７１１）。これにより、上述した２種大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ＲＡ

Ｍ１５０３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。

【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）。

【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。

【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。

【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。

【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。
【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）。
【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。
【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の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。
【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Ｓ２９０５）、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、今回のラウンド遊技中における大入賞装置１１３の開放パターンを示す情報が含まれる。

【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。

【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。

【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（ステップＳ２９１６）。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Ｓ２９１６：ＮＯ）、ステップＳ１６０８の賞球処理に処理が進められる。

【０３０４】

一方、メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２９１６：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Ｓ２９１５：ＹＥＳ）、大入賞装置制御部１５１６に大入賞装置１１３の開放制御を終了させる（ステップＳ２９１７）。

【０３０５】
ステップＳ２９１７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当たり遊技の現在のラウンド数Ｒが、上記ステップＳ２９０４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Ｓ２９１８）。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Ｓ２９１８：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１１３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Ｓ２９１９）。このステップＳ２９１９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Ｓ２９１２の処理に使用される。

【０３０６】
一方、メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２９１８：ＹＥＳ）、エンディング時間の計測を開始し（ステップＳ２９２０）、メインＲＡＭ１５０３に記憶されているラウンド数Ｒをリセットし（ステップＳ２９２１）、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Ｓ２９２２）。このエンディングコマンドは、大入賞装置１１３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Ｓ１６０９の送信処理によって演出制御基板１５３０に送信される。

【０３０７】
メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ２９２２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Ｓ２９１０：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Ｓ２９２３）。具体的には、上記ステップＳ２９２０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Ｓ２９０４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Ｓ２９２３：ＮＯ）、ステップＳ１６０８の賞球処理に処理が進められる。

【０３０８】
メインＣＰＵ１５０１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Ｓ２９２３：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Ｓ２９２４）。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Ｓ２９２５）。

【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１１３が開放されてからの大入賞装置１１３への遊技球の入賞数とは無関係に大入賞装置１１３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１１３の開放時間が長開放ラウンド遊技における大入賞装置１１３の開放時間よりも短い点などを除いて、図２９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１５００による遊技状態設定処理］
図３０は、図２９のステップＳ２９２４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ＣＰＵ１５０１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Ｓ２９２３：ＹＥＳ）、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Ｓ３００１）。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Ｓ２８１１（図２８参照）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Ｓ２４０２（図２４参照）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。
【０３１１】
メインＣＰＵ１５０１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Ｓ３００１：ＮＯ）、大当たり遊技開始時に第１特別図柄表示器２０１又は第２特別図柄表示器２０２に停止表示された大当たり図柄（メインＲＡＭ１５０３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Ｓ３００２）。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Ｓ３００１：ＹＥＳ）、小当たり遊技開始時に第２特別図柄表示器２０２に停止表示された小当たり図柄（メインＲＡＭ１５０３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Ｓ３００３）。
【０３１２】
メインＣＰＵ１５０１は、ステップＳ３００２の処理を実行した場合、又はステップＳ３００３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Ｓ３００４）。ここで、時短ありと判定した場合（ステップＳ３００４：ＹＥＳ）、時短遊技フラグを「ＯＮ」に設定し（ステップＳ３００５）、時短遊技残余回数Ｗを「１００」に設定する（ステップＳ３００６）。これにより、大当たり遊技が終了してから１００回の特別図柄判定が実行されるまでの間、第２始動装置１１２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Ｓ３００４：ＮＯ）、ステップＳ３００５及びステップＳ３００６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１１２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。
【０３１３】
［演出制御基板１５３０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１５３０のサブＣＰＵ１５３１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ＣＰＵ１５３１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ＣＰＵ１５３１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。
【０３１４】
以下、図３１及び図３２を参照しつつ、演出制御基板１５３０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３１及び図３２は、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。サブＣＰＵ１５３１は、遊技制御基板１５００で行われるタイマ割込み処理と同様に、図３１及び図３２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３１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１５３０で行われる処理は、サブＲＯＭ１５３２に記憶されているプログラムに基づいてサブＣＰＵ１５３１が発行する命令に従って行われる。
【０３１５】
図３１に例示されるように、サブＣＰＵ１５３１は、まず、遊技制御基板１５００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Ｓ３１０１）。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Ｓ３１０１：ＹＥＳ）、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」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。

【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。

【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。

【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】

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種大当たりに際し、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。
【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）。

【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。

【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）。

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）。

【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遊技状態が継続することを通知するＲＵＳＨ継続予告演出が開始される。

サブＣＰＵ１５３１は、ステップＳ３２０３の処理を実行した場合、ステップＳ３２０４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Ｓ３２０１：ＮＯ）、遊技制御基板１５００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Ｓ３２０５）。

【０３３８】

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１１３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１１３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１０及び図１１参照）、大入賞装置１１３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１２（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。

【０３３９】

サブＣＰＵ１５３１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Ｓ３２０５：ＹＥＳ）、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１１３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１１３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Ｓ３２０６）。

【０３４０】

サブＣＰＵ１５３１は、今回のラウンド遊技が大入賞装置１１３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Ｓ３２０６：ＹＥＳ）、画像音響制御基板１５４０及びランプ制御基板１５５０に通常のラウンド中演出を実行させる（ステップＳ３２０７）。

【０３４１】

サブＣＰＵ１５３１は、今回のラウンド遊技が大入賞装置１１３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Ｓ３２０６：ＮＯ）、今回のラウンド遊技が大入賞装置１１３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Ｓ３２０８）。

【０３４２】

サブＣＰＵ１５３１は、今回のラウンド遊技が大入賞装置１１３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Ｓ３２０８：ＹＥＳ）、画像音響制御基板１５４０及びランプ制御基板１５５０に昇格演出を実行させる（ステップＳ３２０９、図１２（Ｂ）参照）。

【０３４３】

サブＣＰＵ１５３１は、今回のラウンド遊技が大入賞装置１１３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Ｓ３２０８：ＮＯ）、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Ｓ３２０２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Ｓ３２１０）。

【０３４４】

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１１３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１６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ＲＵＳＨ突入予告演出又はＲＵＳＨ継続予告演出が行われる。

【０３４５】

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ＣＰＵ１５３１によって判定された場合（ステップＳ３２１０：ＹＥＳ）、後述するステップＳ３２１３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。

【０３４６】

一方、サブＣＰＵ１５３１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合（ステップＳ３２１０：ＮＯ）、今回の大当たりが４Ｒ長当たり又は８Ｒ長当たりであるので、チャレンジゲーム演出（図１０及び図１１参照）の実行に関する以下の処理を行う。

【０３４７】

すなわち、サブＣＰＵ１５３１は、突然時短当たりではないと判定した場合（ステップＳ３２１０：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Ｓ３２１１）。ここで、最初の短開放ラウンド遊技ではないとサブＣＰＵ１５３１によって判定された場合（ステップＳ３２１１：ＮＯ）、後述するステップＳ３２１３に処理が進められる。

【０３４８】

サブＣＰＵ１５３１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Ｓ３２１１：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１５４０及びランプ制御基板１５５０に開始させる（ステップＳ３２１２）。

【０３４９】

サブＣＰＵ１５３１は、ステップＳ３２０７の処理を実行した場合、ステップＳ３２０９の処理を実行した場合、ステップＳ３２１２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Ｓ３２０５：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Ｓ３２１０：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Ｓ３２１１：ＮＯ）、遊技制御基板１５００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Ｓ３２１３）。

【０３５０】

サブＣＰＵ１５３１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Ｓ３２１３：ＹＥＳ）、今回の大当たりの種類を示す情報と、遊技制御基板１５００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Ｓ３２１４）。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Ｓ３２１４：ＹＥＳ）、エンディング演出として、ＲＵＳＨ非突入演出（図１０及び図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Ｓ３２１５）。

【０３５１】

サブＣＰＵ１５３１は、通常遊技状態が継続しないと判定した場合（ステップＳ３２１４：ＮＯ）、時短遊技状態に移行するか否かを判定する（ステップＳ３２１６）。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Ｓ３２１６：ＹＥＳ）、エンディング演出として、ＲＵＳＨ突入演出（図１０参照）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Ｓ３２１７）。

【０３５２】

サブＣＰＵ１５３１は、時短遊技状態に移行しないと判定した場合（ステップＳ３２１６：ＮＯ）、時短遊技状態が継続するか否かを判定する（ステップＳ３２１８）。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Ｓ３２１８：ＹＥＳ）、エンディング演出として、ＲＵＳＨ継続演出（図１０～図１２参照）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Ｓ３２１９）。

【０３５３】

サブＣＰＵ１５３１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）。

【０３５４】

［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。
【０３５５】
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。
【０３５６】
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。
【０３５７】
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。
【０３５８】
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。
【０３５９】
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。
【０３６０】
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。
【０３６１】
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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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３８０２の面の数は、２つに限定されるものではなく、３つ以上であってもよい。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もよい。また、回転パネル部３８０２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もよい。

【０３８５】

図３８（Ｃ）に示すように、回転パネル部３８０２の第２主面（裏面）３８１０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（中央下部）

を表す文字装飾３８１２が施されている。文字装飾３８１２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３８１３が設けられている。発光部３８１３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３８０２の第２主面３８１０は、左側パネル部３８０３、右側パネル部３８０４及び下側パネル部３８０５と組み合わせることにより、第２の装飾部４２０１である「４６」の文字の下側半分を構成する。

【０３８６】

図３８（Ａ）～（Ｃ）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３８０２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３８０２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３８０２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３８０２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３９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、通常遊技状態において、上部可動役物１６０は、原点位置にあるとき、回転パネル部３５０２が上部センタ役物１７０の装飾パネル３４０１の切欠部３４０２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１７０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１７０は、上部可動役物１６０と共に第１の装飾部３９０１（「ＢＫＢ」）を構成する。具体的に、上部センタ役物１７０の装飾パネル３４０１と上部可動役物１６０の回転パネル部３５０２の第１形成面３７０１とを組み合わせることにより、第１の装飾部３９０１である「ＢＫＢ」の文字が構成される。

【０３８９】

一方、下部可動役物１５０は、原点位置にあるとき、左側パネル部３８０３の下側部分、右側パネル部３８０４の下側部分、下側パネル部３８０５が遊技板１８０の非透明部３９０２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３８０３の上側部分、右側パネル部３８０４の上側部分、回転パネル部３８０２の第１主面３８０９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３８０３及び右側パネル部３８０４は、発光部３８０７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３８０２は、副液晶表示装置１５１が視認容易となるように、第１主面３８０９が前方斜め上方に向いた状態となっている（図３８（Ｂ）の点線Ｃの位置）。また、第２主面３８１０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４０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。なお、図４０以降は、上部センタ役物１７０の文字装飾３４０３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１６０は、原点位置（図３９に示す状態）から中間位置に下降する。一方、下部可動役物１５０は、原点位置（図３９に示す状態）から中間位置に上昇する。

【０３９２】

そして、上部可動役物１６０と下部可動役物１５０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１６０の上側パネル部３５０５及び下部可動役物１５０の下側パネル部３８０５が視認可能な状態となっているため、発光部３５０８、３８０８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１６０は、中間位置にあるとき、回転パネル部３５０２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３５０９、第２回転体３５１０、第３回転体３５１１）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３７０１、第２形成面３７０２、第３形成面３７０３）を自由に形成することができる。一方、下部可動役物１５０は、中間位置にあるとき、回転パネル部３８０２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１６０は、中間位置において、回転パネル部３５０２の第１回転体３５０９及び第３回転体３５１１をＡ１方向に高速で回転駆動させ、第２回転体３５１０をＡ２方向に高速で回転駆動させる（図３６（Ｂ）参照）。一方、下部可動役物１５０は、中間位置において、回転パネル部３８０２をＢ１方向に高速で回転駆動させる（図３８（Ｂ）参照）。
【０３９５】
なお、本実施形態では、上部可動役物１６０及び下部可動役物１５０の両方を中間位置に移動させたが、例えば、上部可動役物１６０のみ、下部可動役物１５０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１６０の回転パネル部３５０２の回転体３５０９～３５１１や下部可動役物１５０の回転パネル部３８０２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１６０及び下部可動役物１５０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１６０及び下部可動役物１５０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行ってもよい。例えば、上部可動役物１６０及び下部可動役物１５０が主液晶表示装置１０５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４１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、大当たり演出の際、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２形成面３７０２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２主面３８１０を正面に向けて表示する。
【０３９７】
図４２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、大当たり演出の際、上部可動役物１６０は、中間位置（図４１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４１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１６０及び下部可動役物１５０は、第２の装飾部４２０１（「４６」）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２の装飾部４２０１である「４６」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（「４６」）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。
【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、ＲＵＳＨ突入予告演出について説明したが、例えばＲＵＳＨ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（ＲＵＳＨ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（「ＲＵＳＨ」）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。

【０４０６】

一方、例えば、ＲＵＳＨ突入予告演出を行った後にＲＵＳＨ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】

◆［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。

【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。

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。

【０４１２】

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２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１）の構成要素となる装飾構成部材（下部可動役物１５０）が含まれている。装飾構成部材（下部可動役物１５０）は、各装飾部（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である。

【０４１３】

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、前記各装飾部の一部を構成する部分構成要素であることを特徴とする。

【０４１４】

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１５０）が様々な装飾部の部分を構成することがでる。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。

【０４１５】

また、装飾構成部材（下部可動役物１５０）は、画像を表示する画像表示部（副液晶表示装置１５１）を有している。画像表示部（副液晶表示装置１５１）は、１つ以上の装飾部（第４の装飾部４４０１）の一部を構成する。

【０４１６】

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１５０）は、画像表示部（副液晶表示装置１５１）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。

【０４１７】

また、装飾構成部材（上部可動役物１６０、下部可動役物１５０）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１６０は、原点位置において第１の装飾部３９０１を構成する。また、上部可動役物１６０は、中間位置及び進出位置において第３の装飾部４３０１を構成する。また、上部可動役物１６０及び下部可動役物１５０は、進出位置において第２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１を構成する。

【０４１８】

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１６０、下部可動役物１５０）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。

【０４１９】

◆［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、遊技演出に応じて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。

【０４２０】

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、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と共に第１の装飾部３９０１を構成する。また、下部可動役物１５０と共に第２の装飾部４２０１、第４の装飾部４４０１を構成する。

【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】

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。

【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】

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とが含まれている。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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】

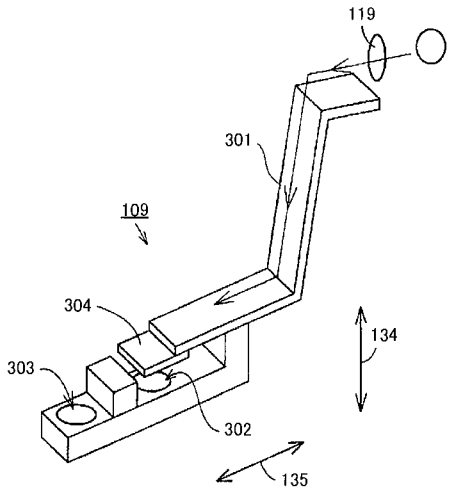
そのため、装飾構成部材（上部可動役物１６０、下部可動役物１５０）が回転等の動作をする部分と動作をしない部分とを有し、さらに動作する部分では動作装飾面を変化させることができる。これにより、メリハリの利いた動き、予測困難な動き等で様々な装飾部を構成することができ、多種多様な演出が可能となる。そして、装飾用部材の動作、表現

、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。
【０４４３】
例えば、上部可動役物１６０の回転パネル部３５０２は、各種の演出を行う複数の演出表示面（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演出部材、例えば下部可動役物１５０と共に、煽り演出や大当たり演出等を行う。

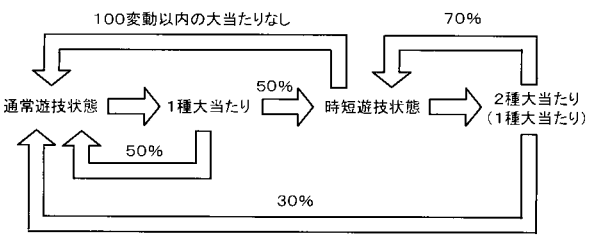
【０４４４】
　また、下部可動役物１５０の回転パネル部３８０２は、各種の演出を行う複数の演出表示面（第１主面３８０９、第２主面３８１０）を有する。第１主面３８０９、第２主面３８１０は、回転パネル部３８０２の回転駆動により視認可能な状態と視認困難な状態とに変更可能に構成され、かつ、視認可能な状態において他の装飾用部材、例えば上部可動役物１６０と共に、煽り演出や大当たり演出等を行う。
【０４４５】
　すなわち、本実施形態の遊技機は、遊技盤に配設された複数の装飾用部材を備え、異なる複数の装飾部を構成して複数の演出を行う遊技機において、前記複数の装飾用部材には、２つ以上の前記演出を行う複数の装飾演出部材が含まれ、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。
【０４４６】
　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。
【０４４７】
　［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。
【０４４８】
　（１）本実施形態の装飾部（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）は、「ＢＫＢ」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。
【０４４９】
　（２）本実施形態の装飾部（第４の装飾部４４０１）は、下部可動役物１５０の副液晶表示装置１５１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いてもよい。
【０４５０】
　（３）本実施形態では、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。
【０４５１】
　（４）本実施形態では、上部可動役物１６０及び下部可動役物１５０は、その一部（回転パネル部３５０２、３８０２）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。
【０４５２】
　（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
　１０２…遊技盤
　１５０…下部可動役物
　１６０…上部可動役物
　１７０…上部センタ役物

３９０１…第１の装飾部
４２０１…第２の装飾部
４３０１…第３の装飾部
４４０１…第４の装飾部

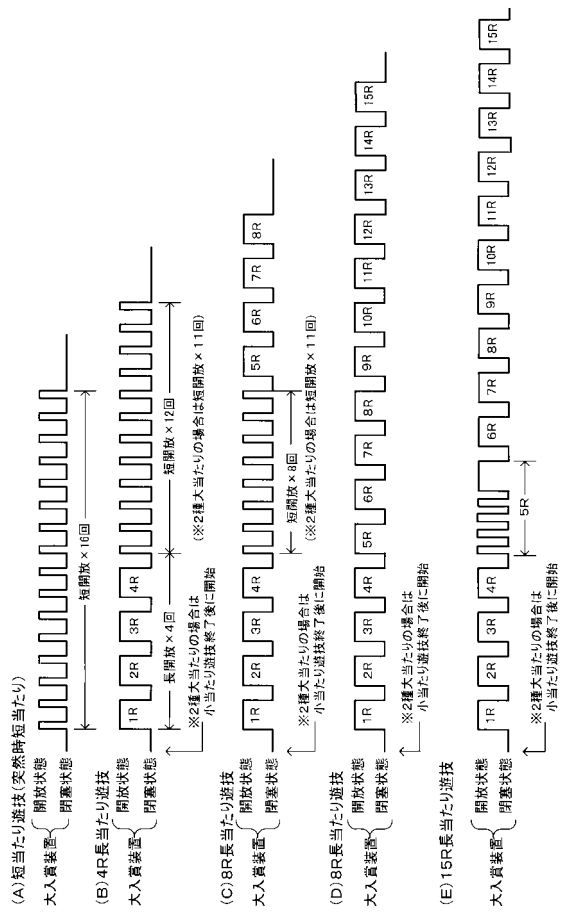
【図３】



【図４】



【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

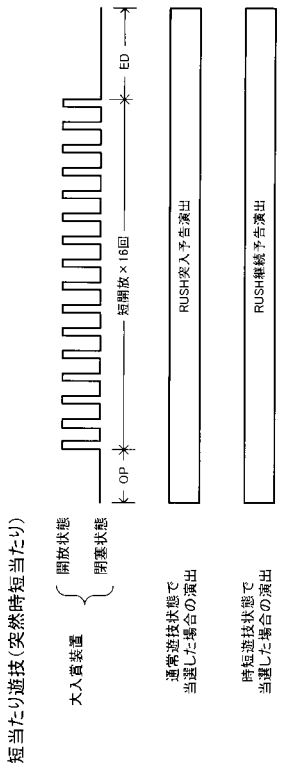
(E)時短遊技状態における第1始動装置入賞によるハズレ用変動パターンテーブル

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

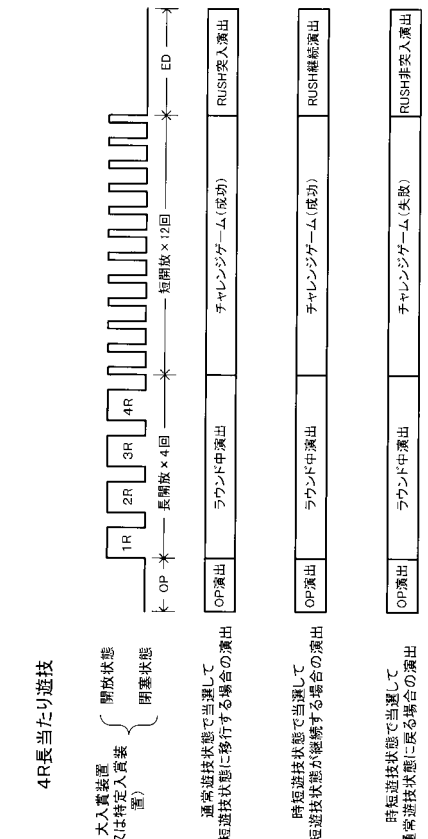
(F)小当たり用変動パターンテール

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

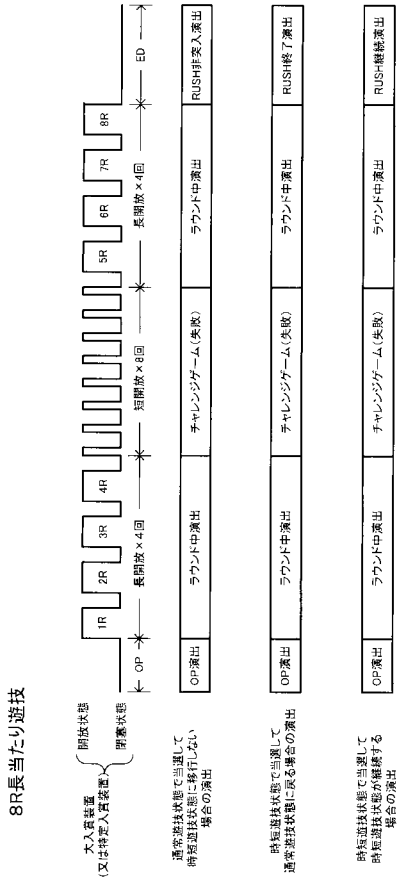
【図９】



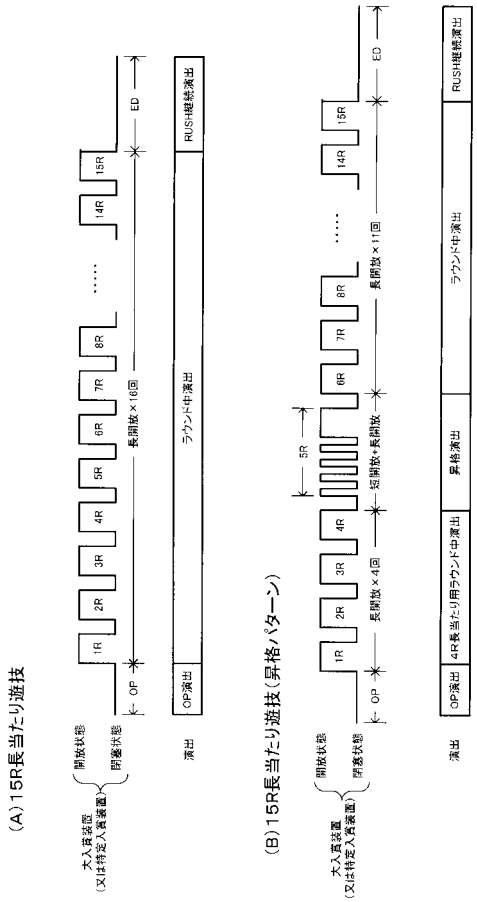
【図１０】



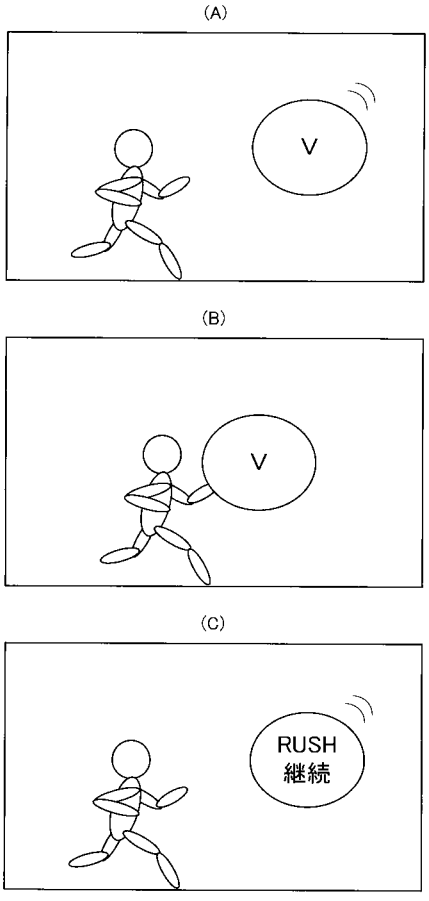
【図１１】



【図１２】



【図１３】

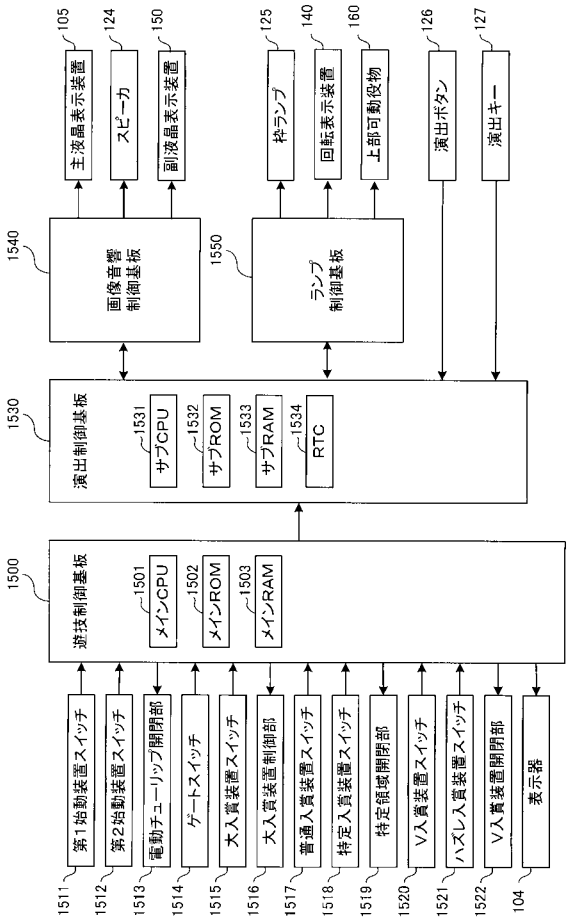


【図１４】

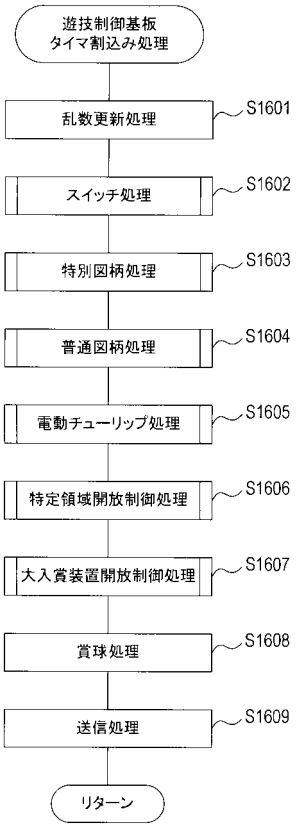
第2始動装置入賞からの大当たり遊技の内訳
（1種、2種大当たりを含む）

(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

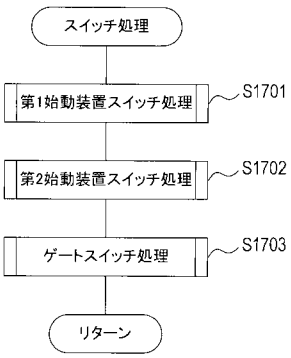
【図１５】



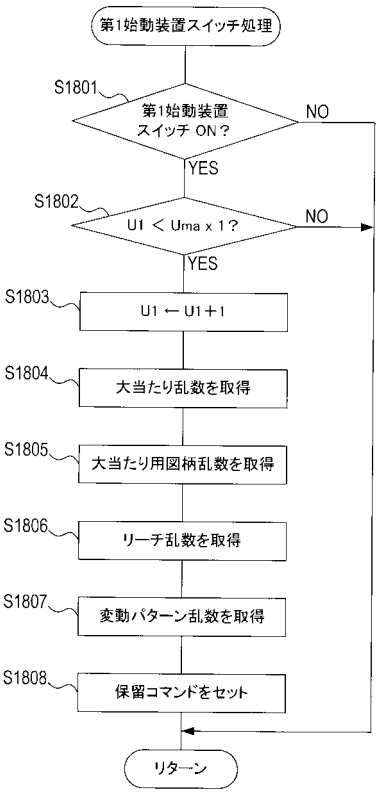
【図１６】



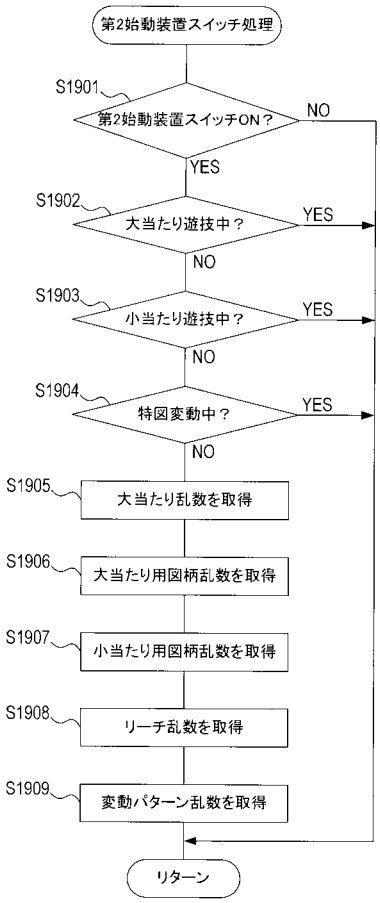
【図１７】



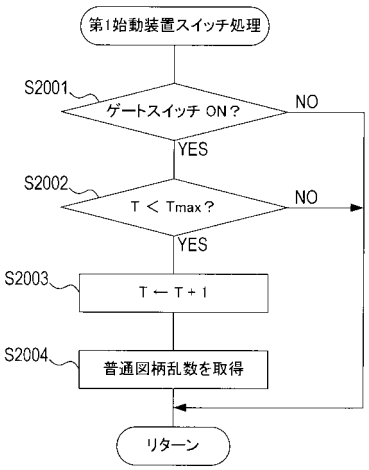
【図１８】



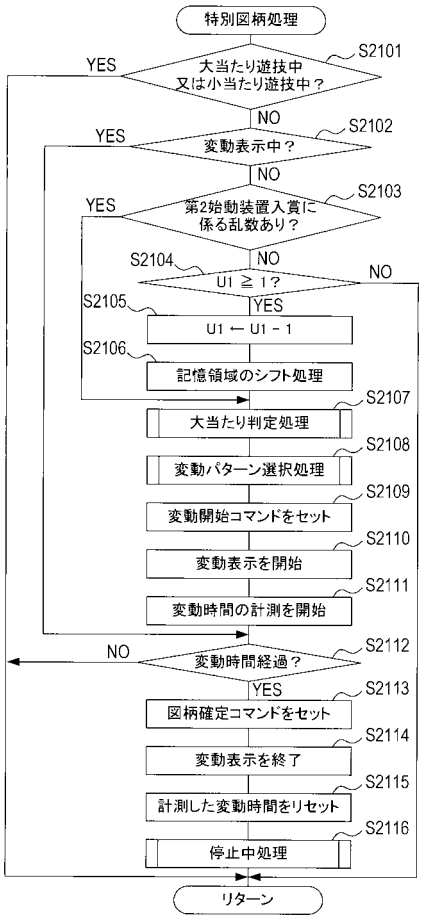
【図１９】



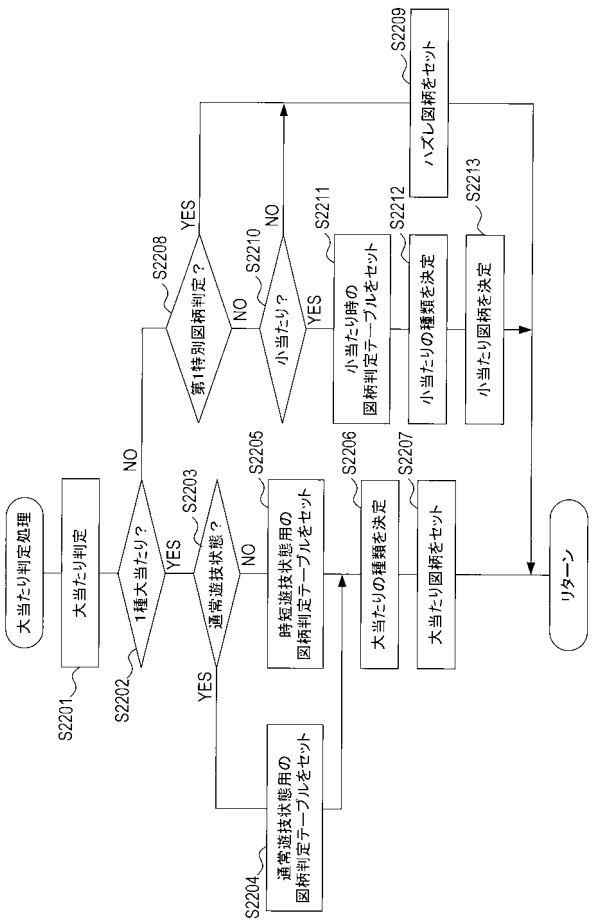
【図２０】



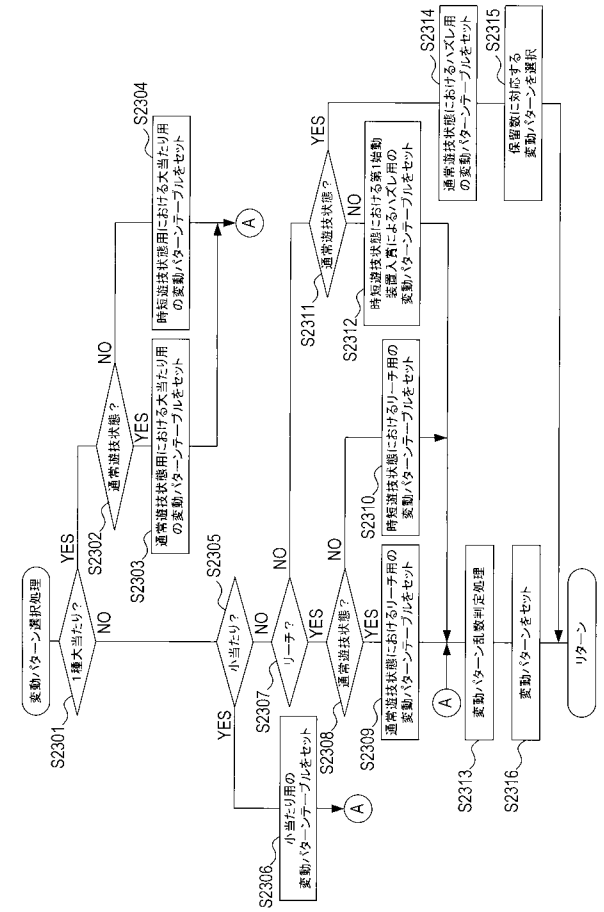
【図２１】



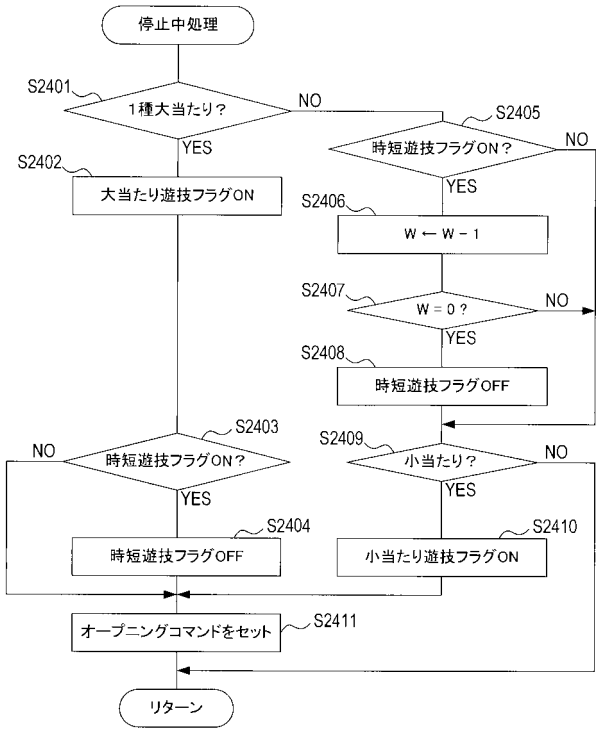
【図２２】



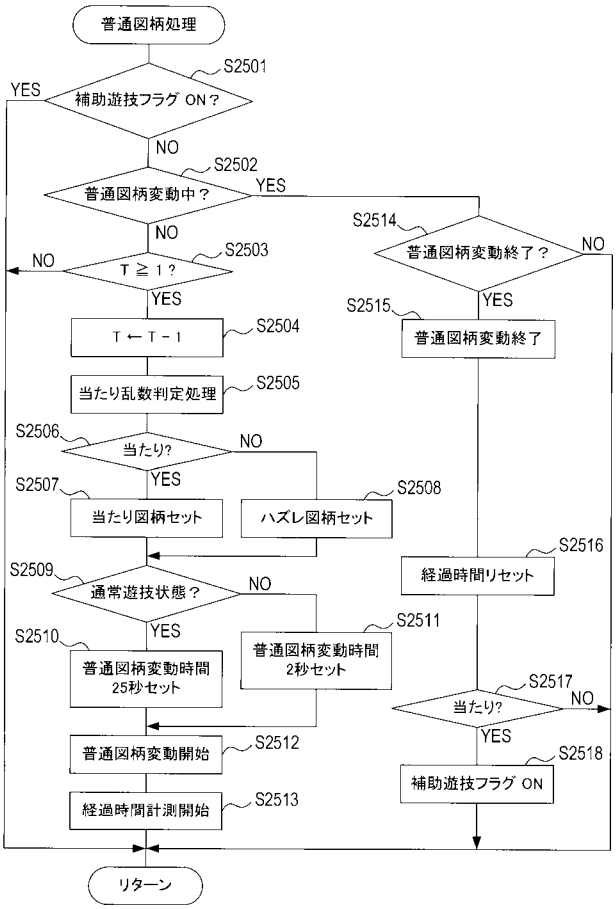
【図２３】



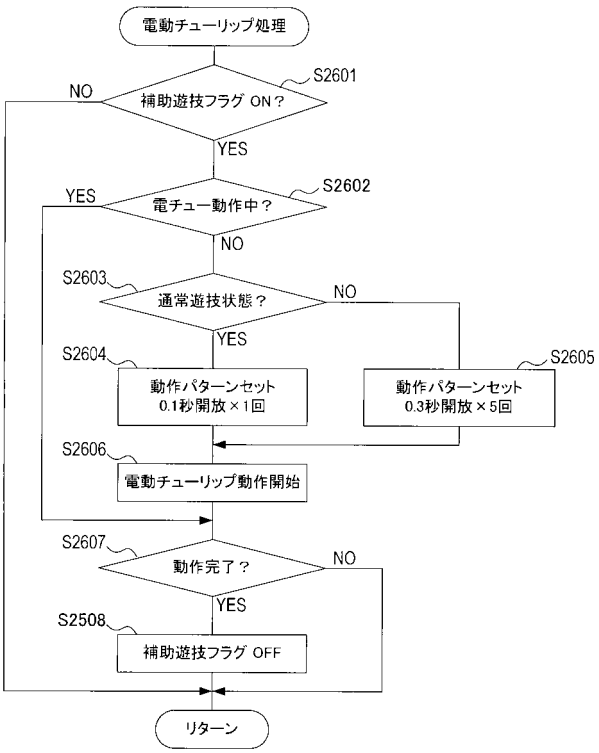
【図２４】



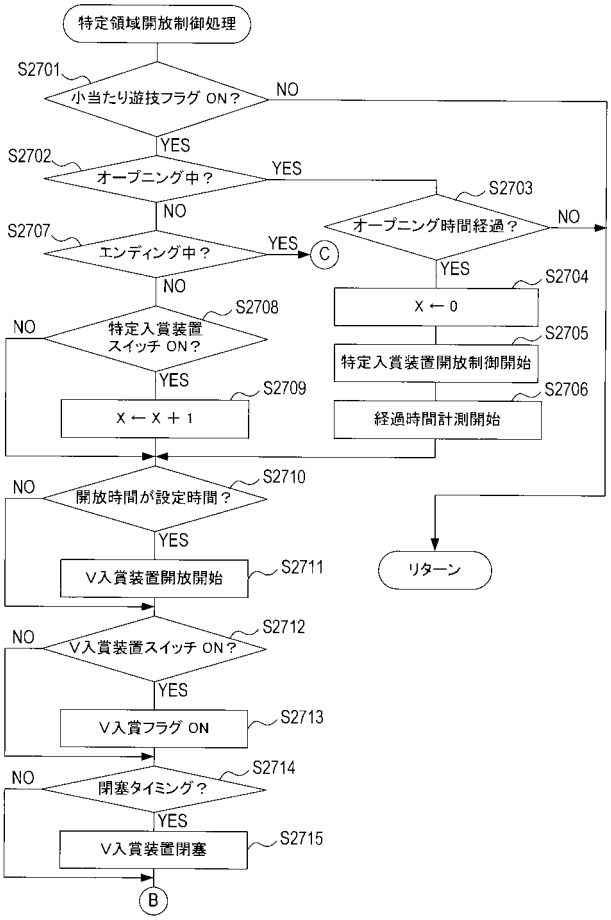
【図２５】



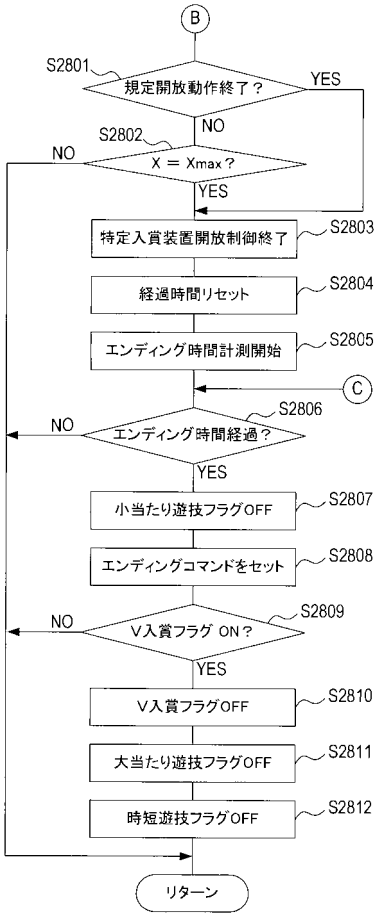
【図２６】



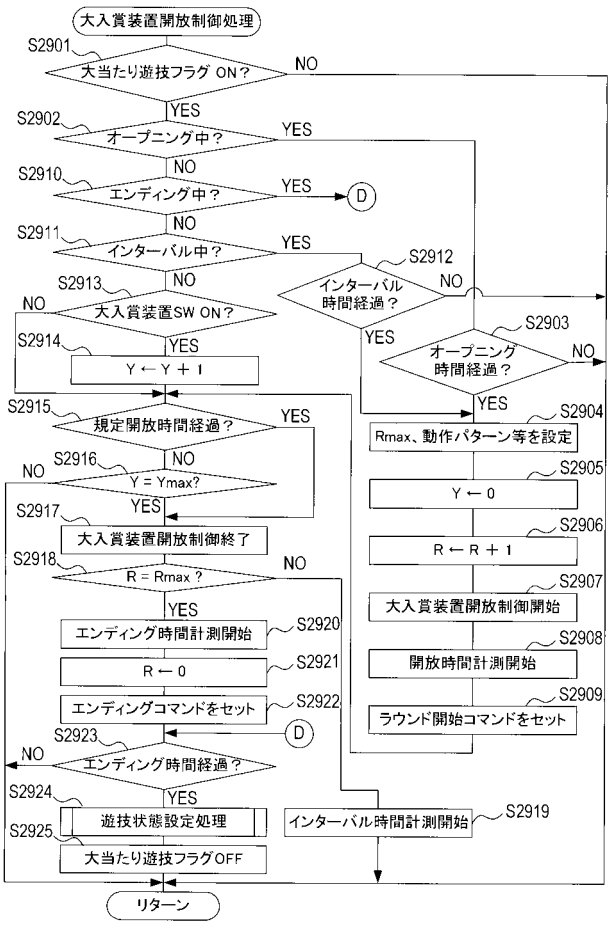
【図２７】



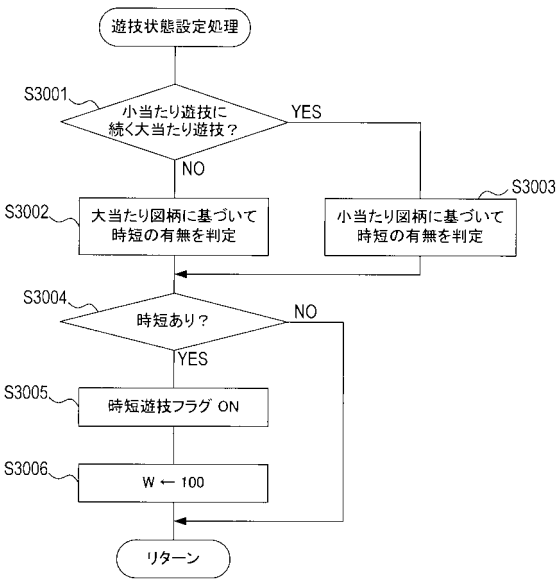
【図２８】



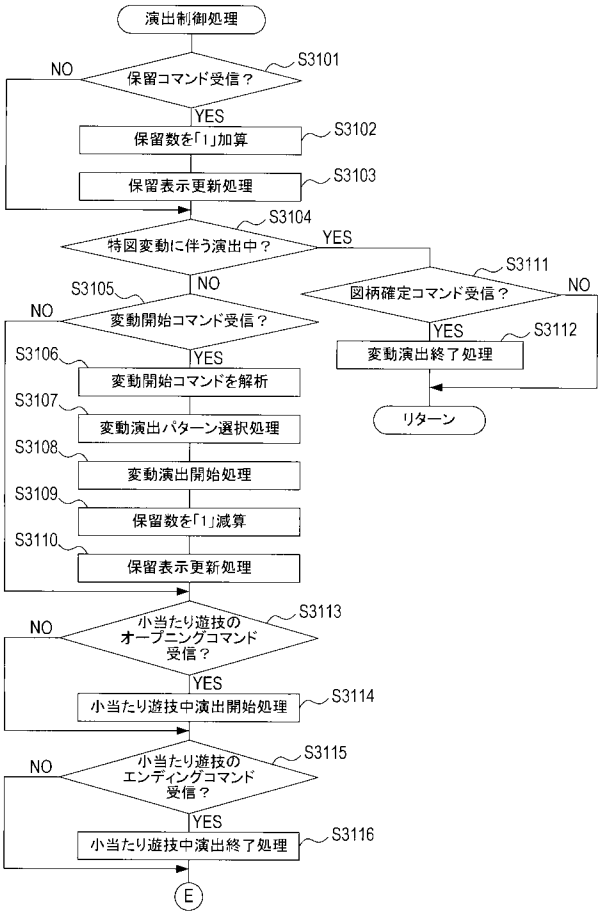
【図２９】



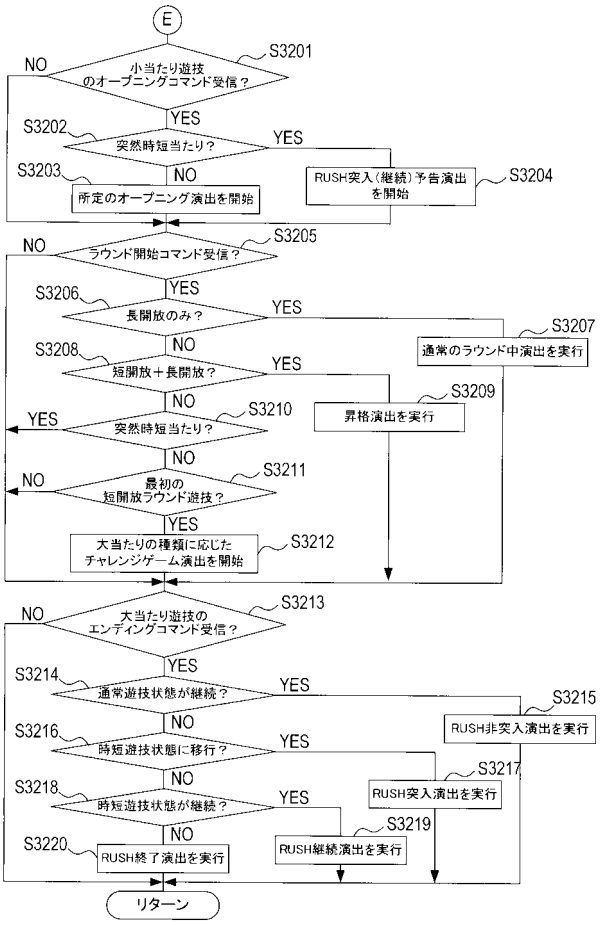
【図３０】



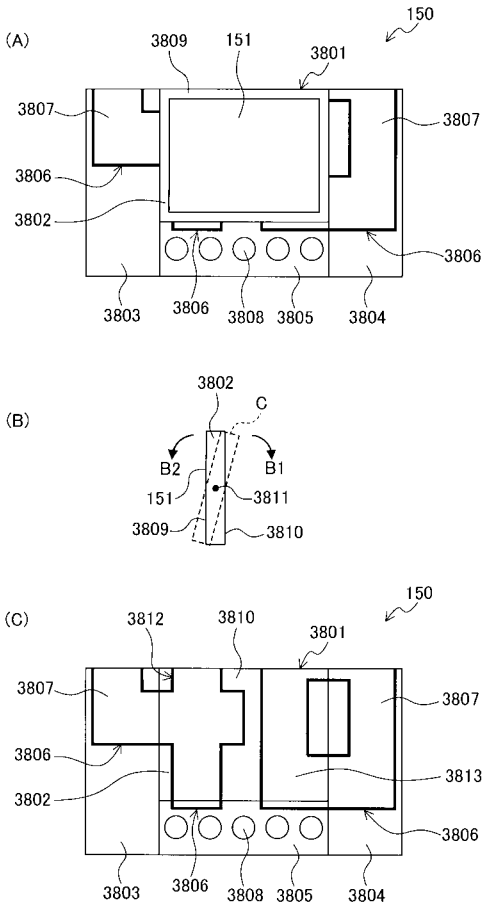
【図３１】



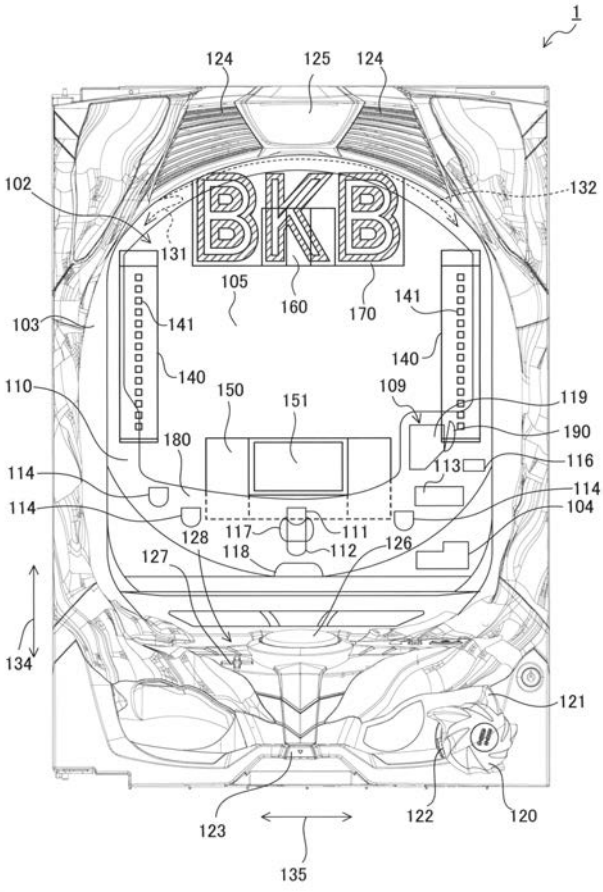
【図３２】



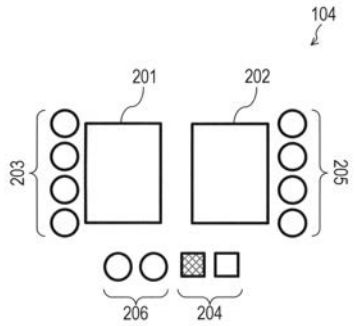
【図３８】



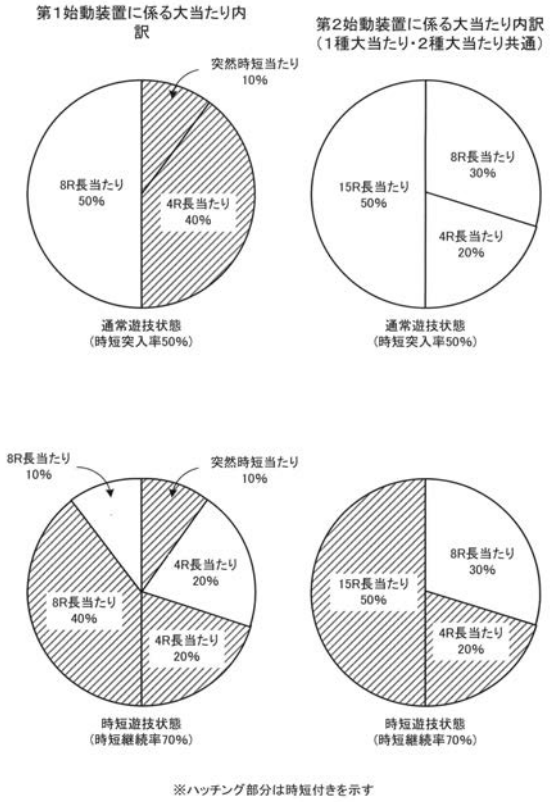
【図１】



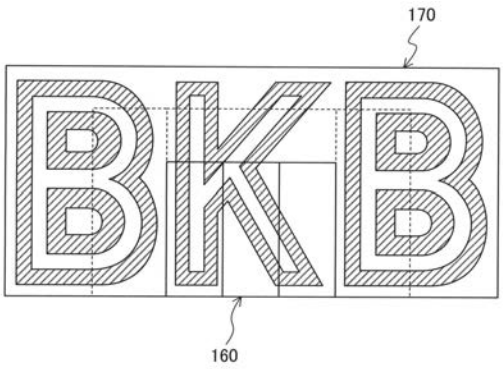
【図２】



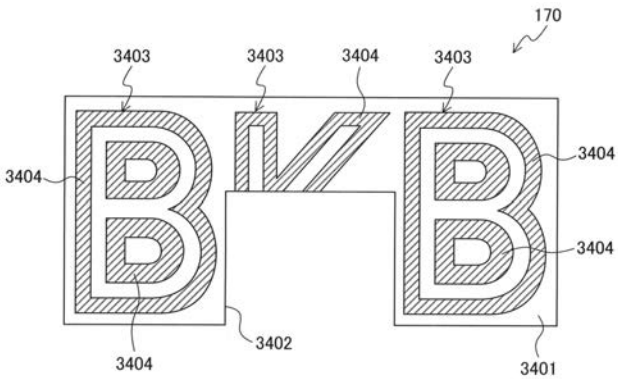
【図５】



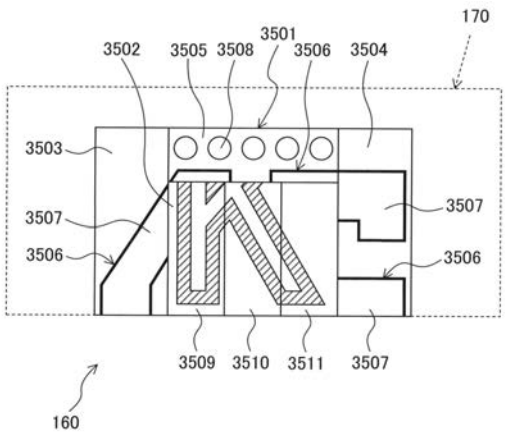
【図３３】



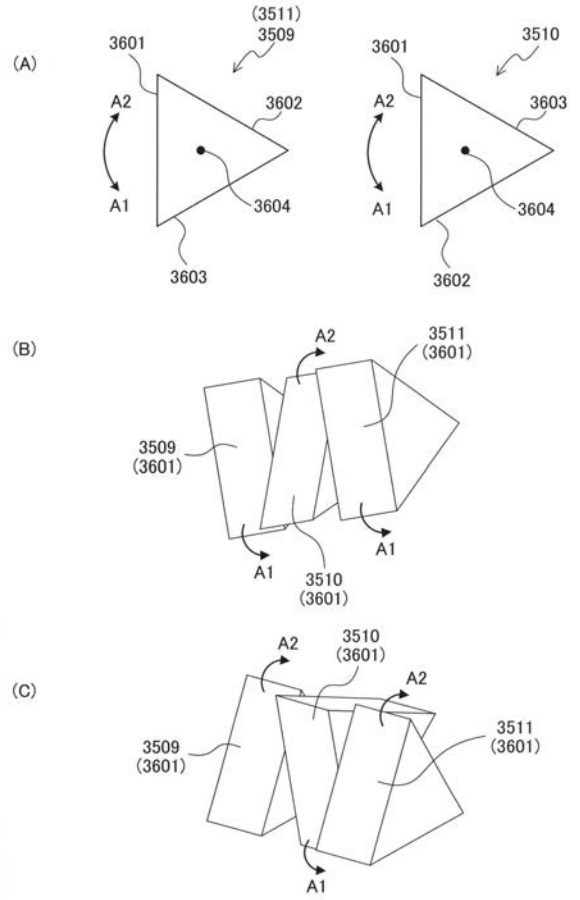
【図３４】



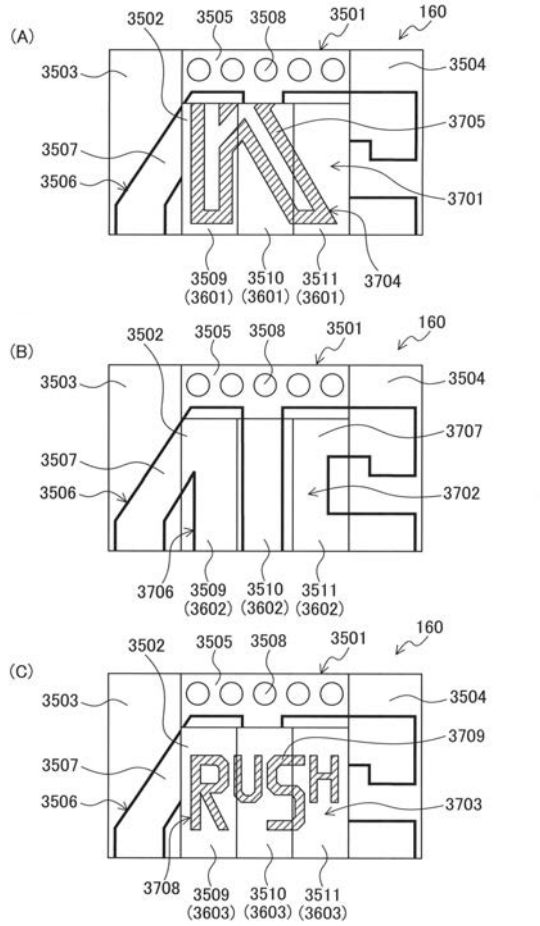
【図３５】



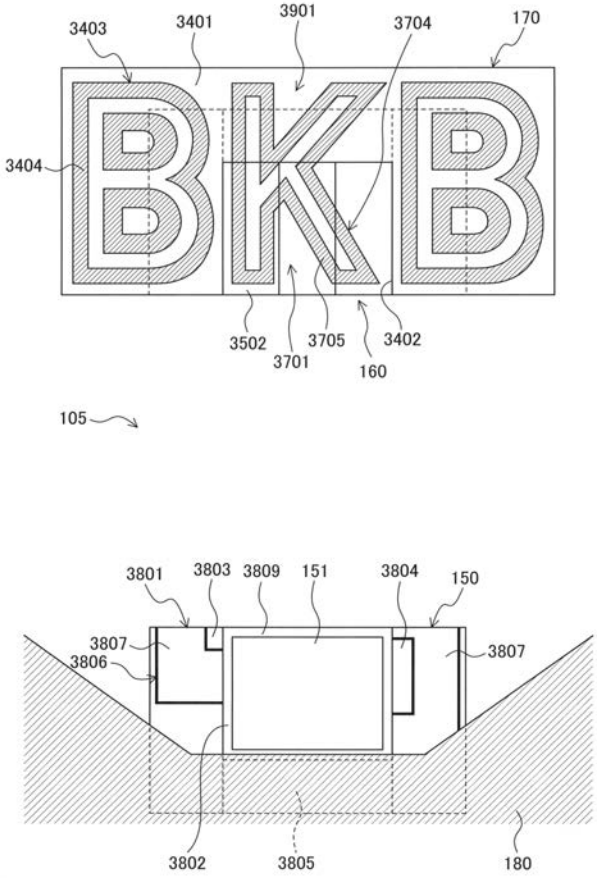
【図３６】



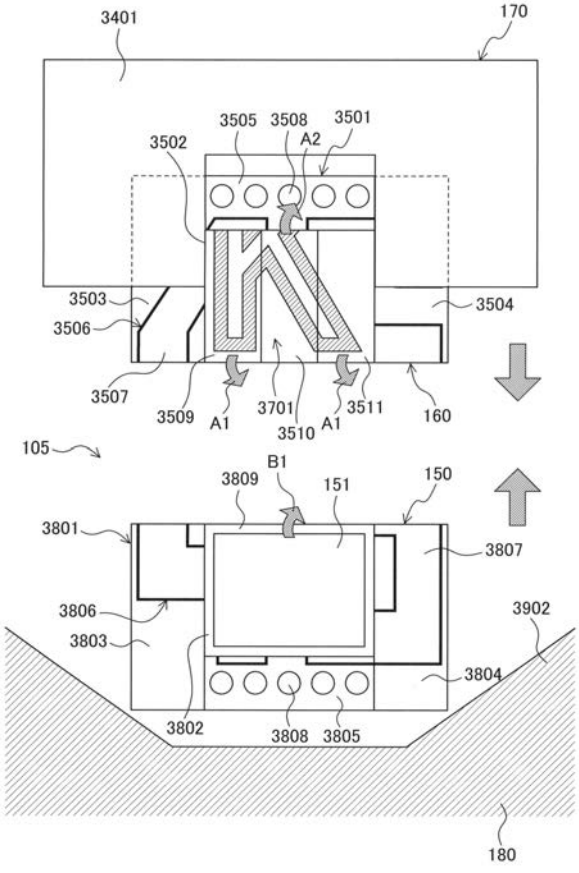
【図３７】



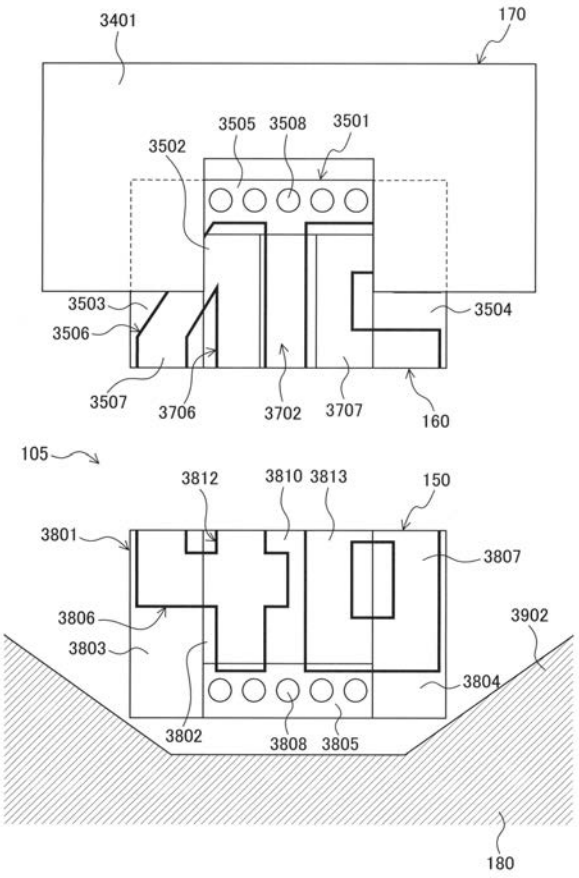
【図３９】



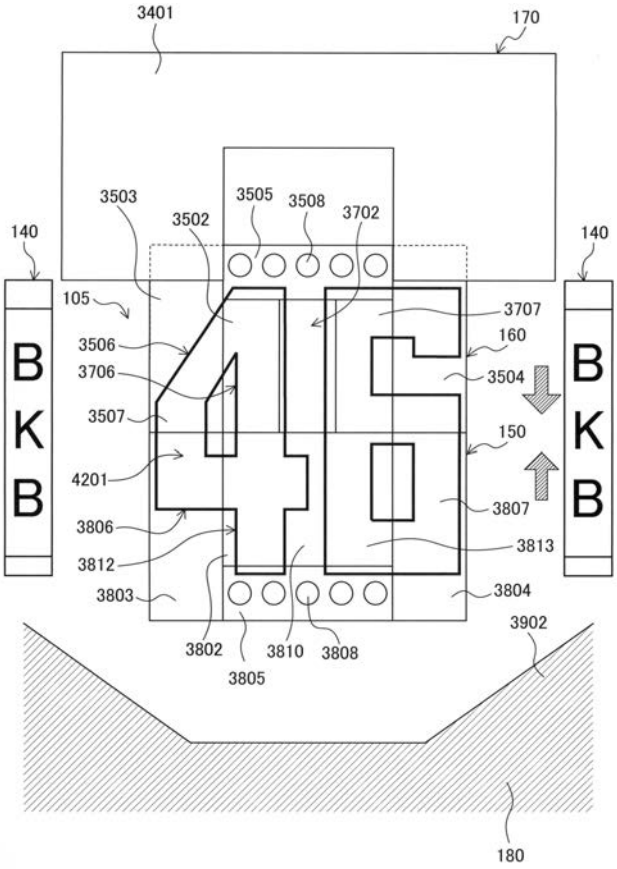
【図４０】



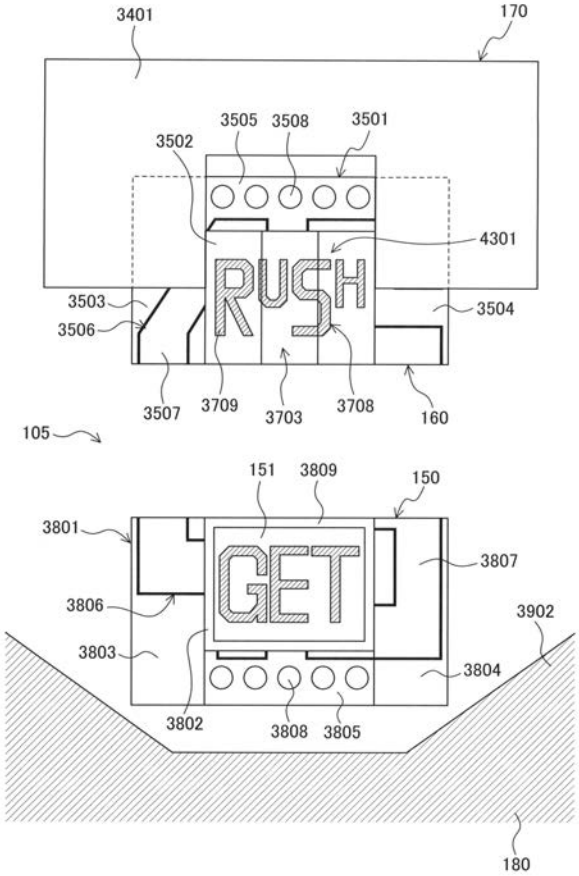
【図４１】



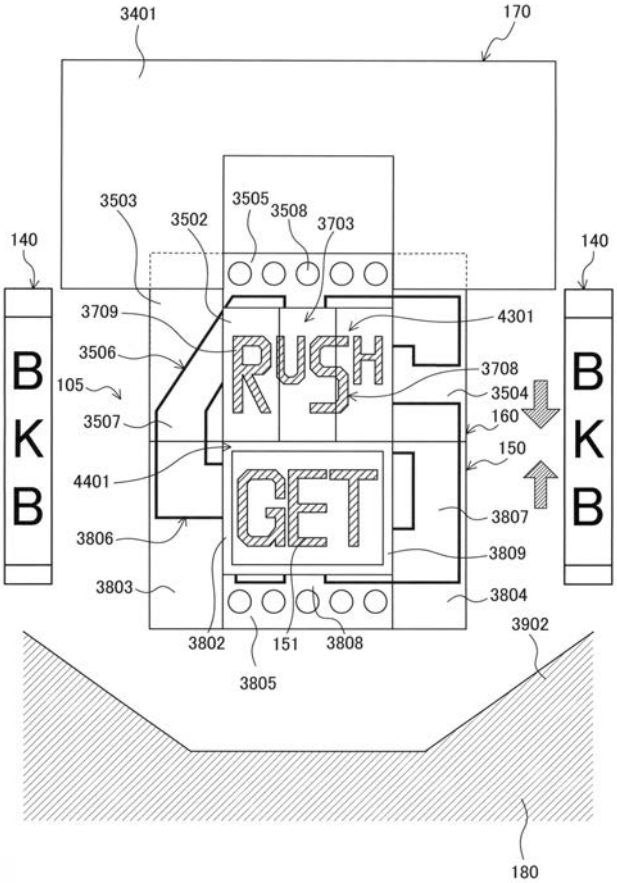
【図４２】



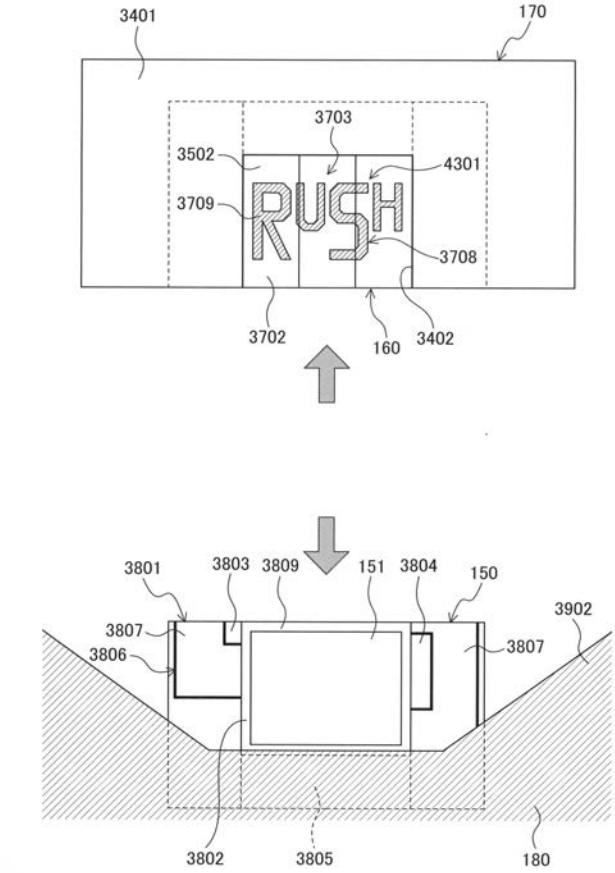
【図４３】



【図４４】



【図４５】


3401
170
3703
3502
4301
3709
RUSH
3708
3702
160
3402
3801
3803
3809
151
3804
150
3902
3807
3806
3807
3802
3805
180