

(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2013-56102
(P2013-56102A)

(43) 公開日 平成25年3月28日(2013.3.28)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2011-197292 (P2011-197292)
 (22) 出願日 平成23年9月9日(2011.9.9)

(71) 出願人 000204262
 タイヨーエレック株式会社
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 (72) 発明者 後藤 孝
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 タイヨーエレック株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA42

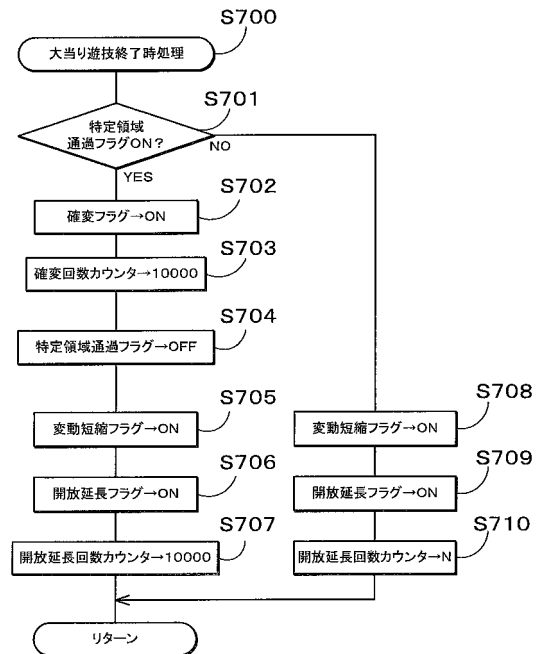
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することで高確率状態を発生させるタイプの遊技機において、更なる興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】第1図柄(第1始動口に対応)での当り時は、大入賞口内に設けられる特定領域を遊技球が通過する可能性が低い第1実行パターンに従って当り遊技が実行され、第2図柄(第2始動口に対応)での当り時は、大入賞口内に設けられる特定領域を遊技球が通過する可能性が高い第2実行パターンに従って当り遊技が実行される。そして、当り遊技中に遊技球が特定領域を通過した場合には、高確率状態を発生させ、特定領域を通過しなかった場合には、第2始動口への遊技球入球頻度が高まる開放頻度向上状態を発生させる。これにより、大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することで高確率状態を発生させるタイプの遊技機において、興趣向上を図ることができる。

【選択図】図22



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な固定式の第 1 始動口と、

遊技球が入球可能な第 1 状態と、前記第 1 状態よりも遊技球の入球可能性が低い第 2 状態とに変化可能な可変式の第 2 始動口と、

遊技球が入球不能な閉鎖状態と、遊技球が入球可能な開放状態とに変化可能であって、内部に特定領域が設けられる大入賞口と、

前記第 1 始動口に遊技球が入球すると、第 1 図柄表示装置にて第 1 図柄を変動表示させ、該変動表示する第 1 図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示させる第 1 図柄表示手段と、

前記第 2 始動口に遊技球が入球すると、第 2 図柄表示装置にて第 2 図柄を変動表示させ、該変動表示する第 2 図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示させる第 2 図柄表示手段と、

前記第 1 図柄が前記当り図柄で停止表示すると、前記大入賞口を開放状態とする当り遊技の実行パターンとして、該当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第 1 実行パターンを設定する第 1 実行パターン設定手段と、

前記第 2 図柄が前記当り図柄で停止表示すると、前記実行パターンとして、該当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第 2 実行パターンを設定する第 2 実行パターン設定手段と、

前記第 1 実行パターンまたは前記第 2 実行パターンに従って前記当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

前記当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過したか否かを判定する通過判定手段と、

前記通過判定手段によって前記特定領域を通過したと判定された場合に、前記当り遊技の終了後に、前記第 1 図柄および前記第 2 図柄が前記当り図柄で停止表示される確率を通常よりも高める高確率状態を発生させる高確率状態発生手段と、

前記通過判定手段によって前記特定領域を通過していないと判定された場合に、前記当り遊技の終了後に、前記第 2 始動口が前記第 1 状態とされる頻度を通常よりも高める開放頻度向上状態を発生させる開放頻度向上状態発生手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記開放頻度向上状態発生手段は、

前記第 1 実行パターンに従って実行される前記当り遊技中に前記特定領域を通過していないと判定された場合と、前記第 2 実行パターンに従って実行される前記当り遊技中に前記特定領域を通過していないと判定された場合とで、前記当り遊技の終了後に発生させる前記開放頻度向上状態の発生期間を異ならせることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記大入賞口の内部には、前記特定領域と非特定領域とが設けられ、

前記当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過した個数を計数する特定領域通過個数計数手段と、

前記当り遊技中に遊技球が前記非特定領域を通過した個数を計数する非特定領域通過個数計数手段と、を備え、

前記開放頻度向上状態発生手段は、

前記当り遊技中に前記通過判定手段によって前記特定領域を通過したと判定された場合には、前記特定領域通過個数計数手段によって計数された個数に応じて、前記当り遊技の終了後に発生する前記開放頻度向上状態の発生期間を異ならせ、

前記当り遊技中に前記通過判定手段によって前記特定領域を通過していないと判定された場合には、前記非特定領域通過個数計数手段によって計数された個数に応じて、前記当り遊技の終了後に発生する前記開放頻度向上状態の発生期間を異ならせることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、いわゆるセブン機、羽根物、権利物またはアレンジボール等の弾球式の遊技機に対して適用することができる。

【背景技術】

【0002】

一般的な遊技機として、始動口への遊技球入球を契機として当否判定を行うとともに図柄を変動表示させ、当否判定の結果が当りの場合に、変動表示している図柄を当り図柄で停止表示させて、大入賞口を開放状態とする当り遊技を実行する遊技機が知られている。また、この種の遊技機において、開放状態となった大入賞口に入球した遊技球が、大入賞口内に設けられる特定領域を通過することで、当り遊技の終了後に、当否判定の結果が当りとなる確率を高める高確率状態（確率変動機能が作動する状態）を発生させるタイプの遊技機も知られている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2006-174874公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

しかしながら、特許文献1の遊技機は、当り遊技中に遊技球が特定領域を通過しなかった場合には、当り遊技の終了後に通常の状態となってしまう、この場合、遊技上の興趣を十分に得ることができなくなった。

【0005】

そこで、本発明は上記点に鑑み、大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することで高確率状態を発生させるタイプの遊技機にて、従来に比して興趣向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

30

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

遊技球が入球可能な固定式の第1始動口と、

遊技球が入球可能な第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が低い第2状態とに変化可能な可変式の第2始動口と、

遊技球が入球不能な閉鎖状態と、遊技球が入球可能な開放状態とに変化可能であって、内部に特定領域が設けられる大入賞口と、

前記第1始動口に入球すると、第1図柄表示装置にて第1図柄を変動表示させ、該変動表示する第1図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示させる第1図柄表示手段と、

前記第2始動口に入球すると、第2図柄表示装置にて第2図柄を変動表示させ、該変動表示する第2図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示させる第2図柄表示手段と、

40

前記第1図柄が前記当り図柄で停止表示すると、前記大入賞口を開放状態とする当り遊技の実行パターンとして、該当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第1実行パターンを設定する第1実行パターン設定手段と、

前記第2図柄が前記当り図柄で停止表示すると、前記実行パターンとして、該当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第2実行パターンを設定する第2実行パターン設定手段と、

前記第1実行パターンまたは前記第2実行パターンに従って前記当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

50

前記当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過したか否かを判定する通過判定手段と、
前記通過判定手段によって前記特定領域を通過したと判定された場合に、前記当り遊技
の終了後に、前記第1図柄および前記第2図柄が前記当り図柄で停止表示される確率を通
常よりも高める高確率状態を発生させる高確率状態発生手段と、

前記通過判定手段によって前記特定領域を通過していないと判定された場合に、前記当
り遊技の終了後に、前記第2始動口が前記第1状態とされる頻度を通常よりも高める開放
頻度向上状態を発生させる開放頻度向上状態発生手段と、

を備えることを特徴としている。

【0007】

このような構成によれば、通常の状態（開放頻度向上状態が発生していない状態）では
第1図柄が主体となって遊技が進行し、第1図柄が当り図柄で停止表示された場合には、
大入賞口内に設けられる特定領域を遊技球が通過する可能性が低い「第1実行パターン」
に従って当り遊技が実行される。また、開放頻度向上状態では第2図柄が主体となって遊
技が進行し、第2図柄が当り図柄で停止表示された場合には、大入賞口内に設けられる特
定領域を遊技球が通過する可能性が高い「第2実行パターン」に従って当り遊技が実行さ
れる。また、第1実行パターンまたは第2実行パターンに従って実行される当り遊技中に
、遊技球が特定領域を通過した場合には、当り遊技後に高確率状態（いわゆる、当り図柄
が停止表示され易い確変状態）を発生させ、遊技球が特定領域を通過しなかった場合には
、当り遊技後に開放頻度向上状態を発生させる。そして、開放頻度向上状態では、第2始
動口への入球頻度が向上し、高確率状態でないものの、第2図柄が主体となって遊技が進
行される。

【0008】

これにより、第1図柄での当り図柄停止表示を契機として当り遊技が実行される場合よ
りも、第2図柄での当り図柄停止表示を契機として当り遊技が実行される場合の方が、遊
技球が特定領域を通過する可能性が高くなり、高確率状態の発生可能性を高くすること
ができる。このため、「第1図柄と第2図柄のいずれによって当り遊技が実行されたかに応
じて、高確率状態の発生可能性が変化する」といった新規な遊技性を実現できる。また、
当り遊技中に遊技球が特定領域を通過しなかった場合であっても、当り遊技後に第2図柄
が主体となって遊技が進行される「開放頻度向上状態」を発生させることで、遊技球が特
定領域を通過せずに終了した当り遊技後に「通常の状態よりも高確率状態の発生可能性
が高い期間」を設けることができる。これにより、特定領域を通過せずに当り遊技が終了
した場合であっても、高確率状態発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。この
結果、大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することで高確率状態を発生させる
タイプの遊技機において、従来に比して興趣向上を図ることができる。

【0009】

なお、当り遊技の「実行パターン（第1実行パターン、第2実行パターン）」としては
、大入賞口内に設けられる特定領域を遊技球が通過する可能性が第1実行パターンよりも
第2実行パターンの方が高くなるように構成されるものであればよい。例えば、「大入賞
口を開放状態とする開放時間が、第1実行パターンよりも第2実行パターンの方が長く設
定される構成」や、「大入賞口を開放状態とする開放回数が、第1実行パターンよりも第
2実行パターンの方が多く設定される構成」等により、第1実行パターンよりも第2実行
パターンの方が大入賞口に遊技球を入球し易くすることが例示できる。また、大入賞口内
に設けられた特定領域と非特定領域とのいずれかに遊技球を振り分ける振分部材が設けら
れる場合には、「特定領域に遊技球を振り分ける頻度が、第1実行パターンよりも第2実
行パターンの方が高くなるように振分部材を駆動制御する構成」等が例示できる。

【0010】

また、「開放頻度向上状態」としては、第2始動口が第1状態とされる頻度が通常より
も高められる状態であればよい。例えば、「第2始動口を第1状態とする遊技条件の成立
可能性が高まる状態（所謂、普通図柄の高確率状態や変動時間短縮状態）」や、「第2始
動口を第1状態とする時間が長い状態、或いは、第2始動口を第1状態とする回数が多い

状態（所謂、開放延長状態）」等が例示できる。

【0011】

また、上述した遊技機において、

前記開放頻度向上状態発生手段は、

前記第1実行パターンに従って実行される前記当り遊技中に前記特定領域を通過していないと判定された場合と、前記第2実行パターンに従って実行される前記当り遊技中に前記特定領域を通過していないと判定された場合とで、前記当り遊技の終了後に発生させる前記開放頻度向上状態の発生期間を異ならせることとしてもよい。

【0012】

これにより、第1図柄での当り図柄停止表示を契機として当り遊技が実行された場合と、第2図柄での当り図柄停止表示を契機として当り遊技が実行された場合とで、遊技球が特定領域を通過しなかった場合に発生する開放頻度向上状態の発生バリエーションを多彩にできる。この結果、大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することで高確率状態を発生させるタイプの遊技機において、更なる興趣向上を図ることができる。なお、「開放頻度向上状態の発生期間を異ならせる」とは、開放頻度向上状態の発生期間の長短の関係が満たされるものであればよく、この場合には「第1実行パターンに従って実行される当り遊技中に特定領域を通過していないと判定された場合」と、「第2実行パターンに従って実行される当り遊技中に特定領域を通過していないと判定された場合」のうちの一方が他方に比して「長い期間」或いは「短い期間」となるように構成されるものであればよい。

10

20

【0013】

また、上述した遊技機において、

前記大入賞口の内部には、前記特定領域と非特定領域とが設けられ、

前記当り遊技中に遊技球が前記特定領域を通過した個数を計数する特定領域通過個数計数手段と、

前記当り遊技中に遊技球が前記非特定領域を通過した個数を計数する非特定領域通過個数計数手段と、を備え、

前記開放頻度向上状態発生手段は、

前記当り遊技中に前記通過判定手段によって前記特定領域を通過したと判定された場合には、前記特定領域通過個数計数手段によって計数された個数に応じて、前記当り遊技の終了後に発生する前記開放頻度向上状態の発生期間を異ならせ、

30

前記当り遊技中に前記通過判定手段によって前記特定領域を通過していないと判定された場合には、前記非特定領域通過個数計数手段によって計数された個数に応じて、前記当り遊技の終了後に発生する前記開放頻度向上状態の発生期間を異ならせることとしてもよい。

【0014】

これにより、当り遊技中に遊技球が特定領域を通過した場合、或いは、当り遊技中に遊技球が特定領域を通過しなかった場合の双方において、単に特定領域の通過有無だけでなく、特定領域の通過個数や非特定領域の通過個数（大入賞口への入球数）等に応じて、その後発生する開放頻度向上状態の発生バリエーションを多彩にできる。この結果、大入賞口内に入球した全ての遊技球の行方に対して遊技者を注目させることができ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することで高確率状態を発生させるタイプの遊技機において、更なる興趣向上を図ることができる。

40

【発明の効果】

【0015】

以上の本発明の構成によれば、大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することで高確率状態を発生させるタイプの遊技機にて、従来に比して興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

50

- 【図 1】本発明の各実施例に係る遊技機の斜視図である。
 【図 2】本発明の各実施例に係る遊技機の正面図である。
 【図 3】遊技盤の正面図である。
 【図 4】演出表示装置の表示画面を示す概略的な正面図である。
 【図 5】下部装置ユニットを正面側から見た状態を示す斜視図である。
 【図 6】中大入賞装置の内部構造を示す説明図である。
 【図 7】中大入賞装置内の振分機構を説明する説明図である。
 【図 8】中大入賞装置内の振分機構を説明する説明図である。
 【図 9】左下表示装置の正面図である。
 【図 10】右下表示装置の正面図である。
 【図 11】特別図柄の変動表示に関する説明図である。
 【図 12】遊技機の裏面図である。
 【図 13】電子制御装置を示すブロック図である。
 【図 14】第 1 当り図柄決定用テーブルを説明する説明図である。
 【図 15】第 2 当り図柄決定用テーブルを説明する説明図である。
 【図 16】メインジョブの流れを示すフローチャートである。
 【図 17】特別図柄遊技処理の前半部分を示すフローチャートである。
 【図 18】特別図柄遊技処理の後半部分を示すフローチャートである。
 【図 19】始動口入賞処理を示すフローチャートである。
 【図 20】特別図柄変動関連処理を示すフローチャートである。
 【図 21】大当り遊技処理を示すフローチャートである。
 【図 22】大当り遊技終了時処理を示すフローチャートである。
 【図 23】変形例の第 1 当り図柄決定用テーブルを説明する説明図である。
 【図 24】変形例の大当り遊技終了処理を示すフローチャートである。

10

20

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、発明を実施するための最良の形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。以下に示す各実施例では、各請求項に係る発明を、「セブン機」と称する遊技機（パチンコ機）1 に適用した各具体例について説明する。

【0018】

先ず、この遊技機 1 の全体構造について、図 1、図 2 を参照して説明する。この遊技機 1 は、図 1 および図 2 に示すように、外枠 2 と、この外枠 2 に装着された遊技機本体 H と、を備えている。また、外枠 2 は、パチンコホールの島設備に設けられた設置部位に固定されると共に遊技機本体 H を支持するためのものである。この外枠 2 は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体 2 1 と、外枠本体 2 1 の前面下部を覆う前板部 2 2 とを備えている。

30

【0019】

遊技機本体 H は、外枠 2 の左端側上下のヒンジ H 1、H 2 を用いて、外枠 2 の左端側に回動自在に組み付けてられている。この遊技機本体 H は、遊技機 1 のうちで外枠 2 を除く部分であって、図 1 に示すように、本体枠 3 と、前面枠 4 と、上皿部材 5 と、下皿部材 6 と、遊技盤 1 0 と、裏機構盤 1 0 2 等を主要部としている。また、本体枠 3 は、外枠 2 に嵌めこまれ、外枠 2 に対して開閉可能に軸支されている。尚、本体枠 3 の右端側には、施錠装置 7 が装着されている。

40

【0020】

前面枠 4 は、本体枠 3 の前面側に配置され、本体枠 3 の左端に開閉可能に支持されている。この前面枠 4 はその中央部に視認窓 4 1 a を備えている。この視認窓 4 1 a は前面枠 4 の前後に貫通する状態に設けられ、遊技盤 1 0 の盤面に形成された遊技領域 1 1 の外周形状に対応して略円周状に開設され、前面枠 4 を閉じたときにその背後に配置される遊技領域 1 1 が、この視認窓 4 1 a によって前方から視認可能とされる。

【0021】

50

前面枠 4 は、枠本体 4 1 と、この枠本体 4 1 に装着されるガラス板 4 3 と、ガラス板 4 3 を枠本体 4 1 に保持させるための保持具（図示を省略）とを備える。また、前面枠 4 の上端部側の左右には、各々スピーカ S P 1、S P 2 が内蔵されている。また、本遊技機 1 においては、前板部 2 2 の左右両端にも、スピーカ S P 3、S P 4 が内蔵されている。そして、本遊技機 1 においては、これらのスピーカ S P 1 ~ S P 4 を用いて、遊技状態に応じた効果音その他の音（音声）を発生させる。

【 0 0 2 2 】

遊技機本体 H の前面部のうちで前面枠 4 の下方の部位には、上皿部材 5 と下皿部材 6 とが設けられている。すなわち、上皿部材 5 は前面枠 4 の下方に配置され、その略容器形状とされる内部に遊技機 1 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 5 b を備えている。尚、上皿部材 5 の裏側には、球貸表示基板 4 1 0 および演出ボタン基板 2 2 8 が設けられ、上皿部材 5 の上面部には「演出ボタン S W」が配置されている。

10

【 0 0 2 3 】

図 1 および図 2 に示すように、下皿部材 6 は上皿部材 5 の下方に配置されている。この下皿部材 6 の略中央には、その略容器形状とされる内部に上皿部材 5 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 6 a を備えている。また、下皿部材 6 の左端には灰皿 6 b が設けられ、下皿部材 6 の右端には発射ハンドル 9 が設けられている。

【 0 0 2 4 】

発射ハンドル 9 は、その後方の発射装置ユニット（図示を省略）に接続されている。ここで、発射装置ユニットは、球送り装置（図示を省略）から送り出される遊技球を、遊技領域 1 1 に発射するためのものである。また、発射ハンドル 9 には、遊技者が触れていることを検出するタッチスイッチ（タッチセンサ）9 a が装着されており、その近傍には、遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ 9 b が装着されている。

20

【 0 0 2 5 】

次に、遊技盤 1 0 の構成について図 3 を用いて説明する。この遊技盤 1 0 は正面視で略矩形の合板を用いて構成される遊技盤本体 1 0 A と、この遊技盤本体 1 0 A に装着される各種の盤部品（外側レール 1 2、内側レール 1 3、メイン役物装置 2 0 等）が装着されている。

【 0 0 2 6 】

遊技盤本体 1 0 A は、正面視で略円形とされる領域形成部 1 0 B を備える。また、遊技盤本体 1 0 A の前面部には、ともに帯状の金属板を用いて構成される外側レール 1 2 と、内側レール 1 3 とが配設されている。そして、領域形成部 1 0 B の前面部は、この外側レール 1 2 および内側レール 1 3 が形成する略円形の周壁によって略包囲されつつ、遊技領域 1 1 を構成している。

30

【 0 0 2 7 】

この領域形成部 1 0 B（つまり、遊技盤 1 0 において遊技球が転動可能な遊技領域 1 1 内に位置する部位）には、メイン役物装置 2 0 と、2 個の普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）1 6 と、第 1 始動入賞装置 1 7 A と、第 2 始動入賞装置 1 7 B と、下部装置ユニット 3 0 U と、左下表示装置 5 0 と、2 個の一般入賞装置 4 0、4 1 と、多数の障害釘（図示を省略）と、風車 1 9 等が配設されている。

40

【 0 0 2 8 】

メイン役物装置 2 0 は、演出表示装置 2 7 と、ステージ部材 2 1 p とを備えている。また、メイン役物装置 2 0 左側部には、遊技球が進入可能な進入口（図示省略）が形成され、遊技領域 1 1 を流下する遊技球が進入口に入球すると、メイン役物装置 2 0 内部のステージ部材 2 1 p 上に遊技球が誘導される。

【 0 0 2 9 】

ステージ部材 2 1 p は、その上面部によって遊技球の転動面を構成するが、この転動面は左右の端部から中央部に向かって下る傾斜面とされている。但し、転動面の中央部では上方に向かって僅かに隆起する隆起部とされている。また、ステージ部材 2 1 p には、転動面上の遊技球をメイン役物装置 2 0 の外部に排出するための排出通路が設けられている

50

。尚、排出通路の入口部 2 1 u は、転動面の中央部の背後において、この中央部と連続する位置で開口し、排出通路の出口部 2 1 v は、この中央部よりも下方の位置で開口している。

【 0 0 3 0 】

本実施例では、遊技領域 1 1 を流下し、メイン役物装置 2 0 内部のステージ部材 2 1 p 上に進入した遊技球は転動面の左端部に到達し、転動面上を右方向に転動し、更に、左方向に転動する。そして、遊技球の勢いが衰えたところで、この遊技球は排出通路を通過してメイン役物装置 2 0 外に排出されるか、或いは、転動面の前縁部から、メイン役物装置 2 0 外に排出される。尚、出口部 2 1 v の直下に、後述する第 1 始動入賞装置 1 7 A が位置している。

10

【 0 0 3 1 】

演出表示装置 2 7 は、液晶表示装置によって構成されるものであり、後述する右下表示装置 6 0 における第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に連動する演出表示（演出図柄の変動表示および停止表示）を実行する。尚、本実施例では、右下表示装置 6 0 が、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄を表示するための表示装置を構成し、演出表示装置 2 7 が演出図柄を表示するための表示装置を構成する。

【 0 0 3 2 】

演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a は、その全体、若しくは、一部を用いて種々の演出図柄を表示可能である。図 4 に示すように、3 つの演出図柄表示部 2 7 b ~ 2 7 d と、その他の部分で構成される背景画面表示部 2 7 h とが出現することがある。この場合、この演出図柄表示部 2 7 b ~ 2 7 d は、表示画面 2 7 a において横方向に 3 つ並んで配置される。このように出現する各演出図柄表示部 2 7 b ~ 2 7 d では、「演出図柄」を用いた演出表示（変動表示および停止表示）がなされる。また、表示画面 2 7 a に演出図柄表示部 2 7 b ~ 2 7 d が表示されるときには、この表示画面 2 7 a のその他の部位 2 7 h に、背景を示す背景図柄等が表示される。

20

【 0 0 3 3 】

普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）1 6 は、遊技領域 1 1 において、メイン役物装置 2 0 の左側方に位置する部位と、メイン役物装置 2 0 の右側方に位置する部位とに配設されている。また、これらの普通図柄作動ゲート 1 6 内には普通図柄作動ゲート検出スイッチ 1 6 s が配設されている。そして、普通図柄作動ゲート検出スイッチ 1 6 s により遊技球が検出されると、左下表示装置 5 0 において、普通図柄の変動表示（具体的は、普通図柄用のランプ装置の点滅表示）を開始する。そして、普通図柄の変動開始後、所定の変動時間を経過すると、普通図柄の当り表示（普通図柄用のランプ装置の点灯）または外れ表示（普通図柄用のランプ装置の消灯）がなされる。そして、普通図柄の当り表示がなされると、第 2 始動入賞装置 1 7 B に設けられる普通電動役物が、所定時間（例えば、0 . 5 秒）開放駆動される。普通図柄の詳細については後述する。

30

【 0 0 3 4 】

第 1 始動入賞装置 1 7 A は、ステージ部 2 1 d の排出路の直下に位置する部位に配設され、上方に遊技球を受入可能な受入口（第 1 始動口）を有するポケット形状を備えている。第 1 始動口は、受入口の大きさが変化せず遊技球の入球可能性が一定とされる固定式の始動口として構成されており、遊技球の入球が常時可能となっている。第 1 始動口は、排出通路の出口部 2 1 v の直下に位置するため、排出通路を通過した遊技球は、この第 1 始動口を通じて、第 1 始動入賞装置 1 7 A に入球する確率が高くされている。

40

【 0 0 3 5 】

第 2 始動入賞装置 1 7 B は、メイン役物装置 2 0 の右側方に位置する部位であって、普通図柄作動ゲート 1 6 の下方に位置する部位に配設される。そして、入口側部分に普通電動役物を備えている。この普通電動役物は、いわゆるチューリップ式で左右に一对の翼片部が開閉するべく形成され、この一对の翼片部の上端間隙が遊技球受入口（第 2 始動口）となっている。一对の翼片部は、普通電動役物ソレノイド 1 7 c の作動によって開閉動作し、この開閉動作により第 2 始動口の大きさが変化し遊技球の入球可能性が変化する。こ

50

のため、第2始動口は、一对の翼片部の開閉動作によって遊技球の入球可能性が変化する可変式の始動口として構成されている。なお、この一对の翼片部が左右に開いた開放状態では、第2始動口が拡大され、第2始動口に対する遊技球の入球可能性が高い状態となり、一对の翼片部が立設して閉じた閉鎖状態では、第2始動口に対する遊技球の入球可能性が開放状態に比べて低い状態（入球可能性がゼロの状態としてもよい）となる。

【0036】

また、第1始動入賞装置17Aの内部には、第1始動口への遊技球の入球を検出する第1始動口検出スイッチ17Asが配設されている。また、第2始動入賞装置17Bの内部には、第2始動口への遊技球の入球を検出する第2始動口検出スイッチ17Bsが配設されている。つまり、第1始動口に入球した遊技球と、第2始動口に入球した遊技球とは、各々異なる検出スイッチにより検出される。

10

【0037】

下部装置ユニット30Uは、遊技領域11のうちで、第1始動入賞装置17Aの右側方から下方に至る部位に配設されている。この下部装置ユニット30Uは、中大入賞装置31と、右大入賞装置35と、右下表示装置60とを一体化した装置ユニットである。また、下部装置ユニット30Uは、遊技盤本体10Aの表裏を貫通する取付孔（図示せず）を用いて、遊技盤本体10Aに装着されている。なお、本実施例と異なり、中大入賞装置31と、右大入賞装置35と、右下表示装置60を別体の装置として構成することもできる。

【0038】

下部装置ユニット30Uは、図5に示すように、遊技盤10の前面（盤面）に装着されるベース基板30Bを備える。このベース基板30Bは、正面形状が略L字形状の板状体で構成され、遊技盤10における第1始動入賞装置17Aの右側方から下方に至る部位に配設される。つまり、ベース基板30Bは、ベース基板30Bの後方に突出する構成を遊技盤10に形成される取付孔（図示せず）に挿入し、ベース基板30Bの周縁部が遊技盤10の前面部にビス止めされることで、遊技盤10に固定されている。また、ベース基板30Bにおいて、第1始動入賞装置17Aの真下に位置する部位に、中大入賞装置31が配設され、第1始動入賞装置17Aの右側方に位置する部位に、右大入賞装置35が配設される。

20

【0039】

右大入賞装置35は、図5に示すように、遊技球が受け入れ可能に開口される右大入賞口35aと、右大入賞口35aを開放・閉鎖するための開閉板35bと、この開閉板35bを駆動するための右大入賞口ソレノイド35cと、右大入賞口35aへの遊技球の入球を検出するための右大入賞口検出スイッチ35sと、を備える。また、開閉板35bは、その下端部が、「ベース基板30Bにおける右大入賞口35aの下端側を構成する部位」に軸支されることで、前方に傾動可能に構成されている。また、開閉板35bは正面形状が略矩形とされるとともに、略リブ状の落下防止壁36、38を左右両端から後方に突出させている。これらの落下防止壁36、38は、開閉板35bが前傾姿勢となったときに、開閉板35bの後面部上に到達した遊技球が、この後面部の左右に落下することを防止する機能を有する。なお、右大入賞口検出スイッチ35sは「フォトセンサ」で構成され、遊技球の通過を検出すると、後述する主制御部200Aに検出信号を送信する。

30

40

【0040】

開閉板35bが起立姿勢となると、この開閉板35bが右大入賞口35aを閉鎖するため、右大入賞装置35への遊技球の入球が不可能となる。一方、図5に示すように、開閉板35bが、その下端部を支点に前方に傾動して前傾姿勢となると、右大入賞口35aが開放されると共に、開閉板35bの後面部（背面部）が、右大入賞口35a方向に下り傾斜となる誘導面を構成する。つまり、開閉板35bの後面部（背面部）が、「遊技領域11を流下して右大入賞装置35の周囲へ到達した遊技球」を右大入賞口35aに誘導する誘導面を構成する。なお、右大入賞装置35には、右大入賞口ソレノイド35cが配設されており、開閉板35bが起立姿勢（閉鎖状態）にあるときに、右大入賞口ソレノイド3

50

5 cを駆動（通電）すると、開閉板 3 5 bの姿勢が前傾姿勢（開放状態）に変更される。そして、右大入賞口ソレノイド 3 5 cの駆動を停止（通電を停止）すると、起立姿勢（閉鎖状態）に戻される。

【0041】

次に、中大入賞装置 3 1について説明する。中大入賞装置 3 1は、図 5～図 8に示すように、遊技球が受け入れ可能に開口される中大入賞口 3 1 aと、中大入賞口 3 1 aを開放・閉鎖するための開閉板 3 1 bと、この開閉板 3 1 bを駆動するための中大入賞口ソレノイド 3 1 cと、中大入賞口 3 1 aに入球した遊技球が通過可能な特定領域 3 0 0と、遊技球が特定領域 3 0 0を通過したこと検出する特定領域検出スイッチ 3 0 0 sと、中大入賞口 3 1 aに入球した遊技球が通過可能な非特定領域 3 0 1と、遊技球が非特定領域 3 0 1を通過したこと検出する非特定領域検出スイッチ 3 0 1 sと、中大入賞口 3 1 aに入球した遊技球を特定領域 3 0 0と非特定領域 3 0 1のいずれかに振り分ける振分部 4 0 0と、振分部 4 0 0を駆動させるための振分ソレノイド 4 0 1（振分駆動部）と、を備える。また、開閉板 3 1 bは、その下端部が「ベース基板 3 0 Bにおける中大入賞口 3 1 aの下端側を構成する部位」に軸支されることで、前方に傾動可能に構成されている。また、開閉板 3 1 bは、正面形状が略矩形とされるとともに、右大入賞装置 3 5と同様にリブ状の落下防止壁（図示を省略）を左右両端から後方に突出させている。なお、各種の検出スイッチ（特定領域検出スイッチ 3 0 0 s、非特定領域検出スイッチ 3 0 1 s）は、各々「フォトセンサ」で構成され、遊技球の通過を検出すると、後述する主制御部 2 0 0 Aに検出信号を送信する。

10

20

【0042】

開閉板 3 1 bが起立姿勢となると、この開閉板 3 1 bが中大入賞口 3 1 aを閉鎖するため、中大入賞装置 3 1への遊技球の入球が不可能となり、開閉板 3 1 bが、その下端部を支点に前方に傾動して前傾姿勢となると、中大入賞口 3 1 aが開放される。また、開閉板 3 1 bの後面部（背面部）が「遊技領域 1 1を流下し、中大入賞装置 3 1の周囲へ到達した遊技球」を中大入賞口 3 1 aに誘導する誘導面を構成する。なお、中大入賞装置 3 1には、中大入賞口ソレノイド 3 1 cが配設されており、開閉板 3 1 bが起立姿勢（閉鎖状態）にあるときに、中大入賞口ソレノイド 3 1 cを駆動（通電）すると、開閉板 3 1 bの姿勢が前傾姿勢（開放状態）に変更される。そして、中大入賞口ソレノイド 3 1 cの駆動を停止（通電を停止）すると、起立姿勢（閉鎖状態）に戻される。

30

【0043】

次に、中大入賞装置 3 1内における振分部 4 0 0の動作について説明する。図 6～8は、開閉板 3 1 bを排除した中大入賞装置 3 1の内部構造であり、開閉板 3 1 bの姿勢が前傾姿勢（開放状態）にあるときには、当該内部構造を前方から遊技者が視認可能とされている。振分部 4 0 0は、図 6～8に示すように、可動ガイド部材 4 0 0 aと、固定ガイド部材 4 0 0 bと、と、可動ガイド部材回動支点 4 0 0 cとから構成されている。そして、固定ガイド部材 4 0 0 bの上方には、遊技球が通過可能な特定領域 3 0 0が形成され、固定ガイド部材 4 0 0 bの下方には、非特定領域 3 0 1が形成されている。また、特定領域 3 0 0を通過した遊技球が転動する通路には、特定領域検出スイッチ 3 0 0 sが配設され、非特定領域 3 0 1を通過した遊技球が転動する通路には、非特定領域検出スイッチ 3 0 1 sが配設される（図示省略）。

40

【0044】

可動ガイド部材 4 0 0 aと固定ガイド部材 4 0 0 bは、中大入賞口 3 1 aから入球した遊技球を特定領域 3 0 0または非特定領域 3 0 1に誘導するためのものであり、各々板状体であって、左方から右方に向けて傾斜し、少なくとも遊技球 1個が通過可能な幅を有して構成されている。そして、固定ガイド部材 4 0 0 bは、図 6に示すように、平面視すると台形状を呈しており、上部を転動する遊技球を奥側の特定領域 3 0 0に誘導可能に若干手前側から奥側に傾斜して設けられている。また、可動ガイド部材 4 0 0 aは、平面視すると逆台形状を呈しており、左端部に設けられる可動ガイド部材回動支点 4 0 0 cを軸心として上下方向に向けて傾動可能（回動可能）に構成されている。また、中大入賞口 3 1

50

a から入球した遊技球は、固定ガイド部材 4 0 0 b の前方に設けられる透明の進入防止壁 4 0 0 d により、固定ガイド部材 4 0 0 b 上に直接誘導されることが阻止され、中大入賞口 3 1 a に入球した遊技球は全て可動ガイド部材 4 0 0 a 上を介して、特定領域 3 0 0 或いは非特定領域 3 0 1 に誘導されるように構成されている。なお、進入防止壁 4 0 0 d は、透過性を有する部材によって形成されているため、遊技球が固定ガイド部材 4 0 0 b 上に誘導されたか否か（遊技球の行方）は前方から遊技者が視認可能な構成となっている。

【 0 0 4 5 】

可動ガイド部材 4 0 0 a は、中大入賞装置 3 1 に配設される振分ソレノイド 4 0 1 を駆動（通電）すると、下方の駆動後位置に向けて傾動する。そして、この状態では、中大入賞口 3 1 a から入球した遊技球が、可動ガイド部材 4 0 0 a を介して固定ガイド部材 4 0 0 下方に位置する非特定領域 3 0 1 に誘導される状態（図 7 に示す状態）となる。また、振分ソレノイド 4 0 1 の駆動を停止（通電を停止）すると、可動ガイド部材 4 0 0 a は、固定ガイド部材 4 0 0 b と連なる一通路を構成する駆動前位置に復帰する。そして、この状態では、中大入賞口 3 1 a から入球した遊技球が固定ガイド部材 4 0 0 b を介して特定領域 3 0 0 に誘導される状態（図 8 に示す状態）となる。すなわち、中大入賞装置 3 1 内に進入した遊技球は、振分部 4 0 0 による振分により、特定領域 3 0 0 と非特定領域 3 0 1 のいずれか一方に誘導されることとなる。なお、本実施例では、振分ソレノイド 4 0 1 の通電と通電停止を、当該遊技機 1 の電源投入時から常時一定のタイミング（2 s 毎）で交互に行っている。このため、中大入賞装置 3 1 が閉鎖状態或いは開放状態とされている間にも、遊技球を特定領域 3 0 0 に誘導する経路と、遊技球を非特定領域 3 0 1 に誘導する経路とが 2 秒毎に切り替わることとなる。この結果、中大入賞口 3 1 a の開放タイミングおよび中大入賞口 3 1 a への入球タイミングによって、遊技球が特定領域 3 0 0 に誘導される場合と、非特定領域 3 0 1 に誘導される場合とが生ずることとなる。

【 0 0 4 6 】

なお、何れの大入賞装置（右大入賞装置 3 5、中大入賞装置 3 1）においても、対応する大入賞口（右大入賞口 3 5 a 若しくは中大入賞口 3 1 a）に入球した遊技球は、各種検出スイッチ（右大入賞口検出スイッチ 3 5 s、特定領域検出スイッチ 3 0 0 s、非特定領域検出スイッチ 3 0 1 s）に検出された後、図示しない所定の排出経路を通じて遊技機 1 の機外に排出される。

【 0 0 4 7 】

次に、右下表示装置 6 0 について説明する。右下表示装置 6 0 は、図 1 0 に示すように、第 1 特別図柄表示部 6 2 A と、第 2 特別図柄表示部 6 2 B と、大当り態様表示部 6 3 とを備える。図 1 0 に示すように、第 1 特別図柄表示部 6 2 A は、上段 3 個の LED 6 2 a ~ 6 2 c（第 1 特別図柄）を用いて構成され、第 2 特別図柄表示部 6 2 B は、下段 3 個の LED 6 2 d ~ 6 2 f（第 2 特別図柄）を用いて構成される。そして、第 1 特別図柄表示部 6 2 A と、第 2 特別図柄表示部 6 2 B とでは、「第 1 始動口検出スイッチ 1 7 A s での遊技球の入球検出（以下、「第 1 始動口への遊技球入球」という。）に伴う第 1 特別図柄当否判定の結果の表示」と、「第 2 始動口検出スイッチ 1 7 B s での遊技球の入球検出（以下、「第 2 始動口への遊技球入球」という。）に伴う第 2 特別図柄当否判定の結果の表示」とを、各々個別に実行する（本実施例では、対応する LED の点灯表示を実行）。例えば、図 1 1 に示すように、この「第 1 始動口への遊技球入球を起因とする第 1 特別図柄当否判定に関する結果の表示」を行う際には、該結果表示先行して「3 個の LED 6 2 a ~ 6 2 c」を順次点灯させる変動表示（第 1 特別図柄の変動表示）を実行する。そして、この変動表示を終了すると、「第 1 特別図柄の当否判定に関する結果の表示」として、第 1 特別図柄表示部 6 2 A において 3 個の LED 6 2 a ~ 6 2 c の全てを所定の態様で点灯表示させる停止表示（第 1 特別図柄の停止表示）が実行される。特別図柄の詳細については後述する。

【 0 0 4 8 】

大当り態様表示部 6 3 は、2 個の LED 6 3 a、6 3 b を用いて構成され、主に、「第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が当りである場合、それに基づい

て発生する大当り遊技の種類（後述するラウンド数等）」を表示するために用いられる。つまり、第1特別図柄表示部62Aと第2特別図柄表示部62Bのいずれについても当り特別図柄が停止表示されない場合には、2個のLED63a、63bは消灯状態とされる。そして、第1特別図柄表示部62Aと第2特別図柄表示部62Bのいずれかにて当り特別図柄が停止表示された場合には、実行される大当り遊技の種類（後述するラウンド数等）に応じてLED63a、63bの何れかを点灯させる。

【0049】

次に、左下表示装置50について説明する。左下表示装置50は、中大入賞装置31の左側方に配置されている。この左下表示装置50は、図9に示すように、略円弧状に構成されると共に、遊技盤10の前面部に取り付けられる取付板51を備えている。そして、この取付板51には、普通図柄保留表示部52と、第1特別図柄保留表示部53と、第2特別図柄保留表示部54と、遊技状態表示部55と、普通図柄表示部56とが設けられている。

10

【0050】

普通図柄表示部56は、2個のLEDにより構成され、普通図柄作動ゲート16内の普通図柄作動ゲート検出スイッチ16sにより遊技球の通過が検出されることで、普通図柄の変動表示および停止表示が行われる。普通図柄は、普通図柄作動ゲート16内には普通図柄作動ゲート検出スイッチ16sが配設されている。普通図柄の変動表示は、2個のLEDを交互に点灯表示することで行われ、普通図柄の停止表示（確定表示）は、2個のLEDを同時に点灯または消灯することで行われる。そして、普通図柄が当り普通図柄（2個のLEDの点灯）で停止表示すると、第2始動入賞装置17Bに設けられる普通電動役物が開放駆動し、一对の翼片部が所定時間（例えば、0.5秒）開放状態に制御される。普通図柄が外れ普通図柄（2個のLEDの消灯）で停止表示すると、普通電動役物が開放駆動することはなく、一对の翼片部は閉鎖状態のまま維持される。

20

【0051】

ここで、普通図柄について説明する。本実施例では、普通図柄当否判定用乱数が用意されており、この普通図柄当否判定用乱数は、普通図柄作動ゲート検出スイッチ16sにより遊技球の通過が検出された際に取得される。そして、取得した普通図柄当否判定用乱数は、普通図柄当否判定に用いられる。普通図柄当否判定用乱数には、予め当り値が設定されており、取得した普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致する場合に当りと判定される。そして、普通図柄当否判定で当りと判定された場合には、普通図柄表示部56で停止表示される普通図柄は、当り普通図柄（当り表示）に決定される。一方、外れと判定された場合（取得された普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致しない場合）には、普通図柄表示部56で停止表示される普通図柄は外れ普通図柄（外れ表示）に決定される。

30

【0052】

なお、本実施例では、一对の翼片部の開放頻度を向上させる開放時間延長機能が設けられ、開放時間延長機能の作動時は、開放時間延長機能の非作動時（通常時）に比べ、普通図柄表示部56で当り普通図柄が停止表示される確率が高く、当り普通図柄が停止表示されたときに一对の翼片部が開放状態となる開放時間が開放時間延長機能の非作動時（通常時）に比べ長時間に設定されている。また、本実施例では、開放時間延長機能の作動時は、普通図柄が変動表示する時間（普図変動時間）が通常時に比べ短く設定されている（変動時間短縮機能）。これにより、本実施例では、開放時間延長機能の作動時は、開放時間延長機能と変動時間短縮機能の各作用が相俟って、第2始動口に遊技球が入球する可能性が通常時に比べて向上するものとなっている。

40

【0053】

普通図柄保留表示部52は、2個のLEDを用いて構成され、所謂「普通図柄に関する保留数」を、4個を上限として表示するものである。つまり、「普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）16を通過したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、4個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球が消化される毎に、「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。ここで、普通図

50

柄に関する「未消化の遊技球（つまり、保留球）」とは、普通図柄作動ゲート16を通過したが、普通図柄表示部56において、当該通過に伴う普通図柄当否判定の結果の表示と、これに先行する普通図柄の変動表示（本実施例では、2個のLEDを用いて点滅表示）とがなされていない遊技球を指す。なお、普通図柄の保留は、普通図柄作動ゲート16の通過により取得され、未だ判定がなされていない普通図柄当否判定用乱数を、主制御部200のRAMの所定領域に記憶することで実現される。

【0054】

第1特別図柄保留表示部53は、2個のLEDを用いて構成され、所謂「第1特別図柄に関する保留数」を、4個を上限として表示するものである。つまり、「第1始動口に入球したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、4個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球が消化される毎に、「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。ここで、第1特別図柄に関する「未消化の遊技球（つまり、保留球）」とは、なお、第1始動口検出スイッチ17Asで遊技球の入球が検出されたが（第1始動口に入球したが）、後述する第1特別図柄表示部62Aにおいて、当該検出に伴う第1特別図柄当否判定の結果表示と、これに先行する変動表示とがなされていない遊技球を指す。なお、第1特別図柄の保留は、第1始動口への入球により取得され、未だ判定がなされていない第1当否判定用乱数および第1当り図柄決定用乱数（後述する）を、主制御部200のRAMの所定領域に記憶することで実現される。

10

【0055】

第2特別図柄保留表示部54は、2個のLEDを用いて構成され、所謂「第2特別図柄に関する保留数」を、4個を上限として表示するものである。つまり、「第2始動入賞装置17Bに入球したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、4個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球が消化される毎に、「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。ここで、第2特別図柄に関する「未消化の遊技球（つまり、保留球）」とは、第2始動口検出スイッチ17Bsで遊技球の入球が検出されたが（第2始動口に入球したが）、後述する第2特別図柄表示部62Bにおいて、当該検出に伴う第2特別図柄当否判定の結果表示と、これに先行する変動表示とがなされていない遊技球を指す。なお、第2特別図柄の保留は、第2始動口への入球により取得され、未だ判定がなされていない第2当否判定用乱数および第2当り図柄決定用乱数（後述する）を、主制御部200のRAMの所定領域に記憶することで実現される。

20

30

【0056】

各保留表示部（普通図柄保留表示部52、第1特別図柄保留表示部53、第2特別図柄保留表示部54）においては、同様な態様で、保留数の表示を行う。つまり、（a）2個のLEDを消灯させて「保留数」が「ゼロ」であることを、（b）1個のLEDを点灯させ、1個のLEDを消灯させて「保留数」が「1」であることを、（c）2個のLEDを点灯させて「保留数」が「2」であることを、（d）1個のLEDを点滅させ、1個LEDを点灯させて「保留数」が「3」であることを、（e）2個のLEDを点滅させて「保留数」が「4」であることを各々示す。

【0057】

遊技状態表示部55は、1個のLEDにより構成され、遊技機1の電源投入時（遊技機1の起動時）の遊技状態を表示するために用いられる。具体的には、LEDを消灯させることで「遊技状態が低確率状態（後述する）である」旨が表示され、LEDを点灯させることで「遊技状態が高確率状態（後述する）である」旨が表示される。つまり、遊技状態表示部55のLEDは、電源投入時（起動時）に遊技状態が高確率状態となっている場合に限り、点灯するものである。この場合、特別図柄当否判定の結果として当りが得られると、以後、遊技状態表示部55のLEDは消灯する。そして、遊技機1の電源を切るまでの間（遊技機1が稼働している間）に遊技状態が高確率状態になったとしても、遊技状態表示部55のLEDが点灯することはない。

40

【0058】

50

2個の一般入賞装置40、41は、左下表示装置50を構成する取付板51に一体化されている。そして、各一般入賞装置40、41の内部には、遊技球の入球を検出するための検出スイッチ40s、41sが配設されている。

【0059】

図3に戻り、多数の障害釘(図示を省略)は、以上説明した各盤部品との位置バランスを考慮して、遊技領域11にパチンコ遊技に適するべく、配設され、遊技盤10の下方にはアウト口18が設けられている。更に、アウト口18の下部にはバック球防止部材(図示を省略)が設けられている。そして、遊技領域11に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止している。一方、ファール球防止部材15は、内レール13の先端部に取り付けられている。

【0060】

次に、本実施例の遊技機1の裏面構造について図12を参照して説明する。遊技機1の裏面構造は、大きな裏パック102の上に各種装置が搭載された構造となっており、裏パック102は、一对のヒンジ103によって中枠3に開閉可能に軸支されている。

【0061】

裏パック102には、遊技球が蓄えられる遊技球タンク105と、賞球または貸球としての遊技球の払い出しを行う遊技球払出装置109と、主制御部200Aを構成する主制御基板200が格納された主制御基板ケースと、発射装置ユニットを制御する発射制御基板260が格納された発射装置制御基板ケース130と、遊技球払出装置109を制御する払出制御基板240が格納された払出制御基板ケース118と、主制御基板200と各種スイッチ類とを中継する中継端子板などが搭載されている。また、遊技球タンク105には底部にタンクスイッチが設けられており、球切れを検出することができる。また、遊技球タンク105と遊技球払出装置109とは、タンクレール106によって接続されている。更に、図7において、タンクレール106の右側には球抜きレバーが設けられ、タンクレール106の下流側には補給球切れ検出スイッチが設けられている。

【0062】

次に、図13を用いて本実施例の遊技機1の制御回路の構成について説明する。本遊技機1の制御回路は、主制御部200Aと、複数の副制御部(220A、240A、260A)とを含んで構成されている。つまり、主制御基板200を用いて構成されると共に遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御部200Aと、複数の副制御部(220A、240A、260A)とを備えている。

【0063】

副制御部としては、(a)サブ制御基板220を用いて構成されると共に、「演出図柄表示、ランプの発光、効果音、可動物の動作等を用いた遊技の各種の演出の制御を司るサブ制御部220Aと、(b)演出表示制御基板222を用いて構成されると共に、「主に演出図柄の表示制御を司る演出制御部222Aと、(c)払出制御基板240を用いて構成されると共に貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御部240Aと、(d)発射制御基板260を用いて構成されると共に遊技球の発射に関する制御を司る発射制御部260Aを備える。尚、副制御部には、主制御部140に直に接続された第1次副制御部(220A、240A)と、この第1次副制御部を介して主制御部200Aに接続された第2次副制御部(260A)とが存在する。

【0064】

これらの制御部(200A、220A、240A、260A)を構成する制御基板(200、220、240、260)は、各種論理演算および算出演算を実行するCPUや、CPUで実行される各種プログラムやデータが記憶されているROM、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAM、周辺機器とのデータのやり取りを行うための周辺機器インターフェース(PIIO)、CPUが演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPUの暴走を監視するウォッチドッグタイマ、定期的に割り込み信号を発生させるCTC(カウンター・タイマ・サーキット)など、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。尚、図22および図23中の矢印の向きは、データあ

10

20

30

40

50

るいは信号を入出力する方向を表している。また、図 22 においては、主制御基板 200 に搭載された CPU 201、RAM 202、ROM 203 のみ図示されており、主制御基板 200 に搭載されている PIO、更には、他の制御基板に搭載されている CPU や、RAM、ROM などについては図示を省略している。

【0065】

主制御部 200A (主制御基板 200) は、普通図柄作動ゲート検出スイッチ 16s、第 1 始動口検出スイッチ 17As、第 2 始動口検出スイッチ 17Bs、一般検出スイッチ 40s、41s、中大入賞口検出スイッチ 31s、右大入賞口検出スイッチ 35s、特定領域検出スイッチ 300s、非特定領域検出スイッチ 301s 等から遊技球の検出信号を受け取って、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御部 200A (サブ制御基板 220) や、払出制御部 240A (払出制御基板 240)、発射制御部 260A (発射制御基板 260) 等に向かって、後述する各種の信号 (コマンド) を出力する。

10

【0066】

また、主制御部 200A (主制御基板 200) は、普通電動役物ソレノイド 17c や、中大入賞口ソレノイド 35c、右大入賞口ソレノイド 35c、振分ソレノイド 401、左下表示装置 50、右下表示装置 60 に各種駆動信号を出力することにより、これらの動作を直接制御している。また、主制御部 200A (主制御基板 200) を構成する CPU 201 により決定された所定の信号 (コマンド) は、サブ制御基板 220 や払出制御基板 240 に対してそれぞれ送信される。

20

【0067】

サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) は、主制御部 200A (主制御基板 200) からの各種信号 (コマンド) を受け取ると、信号 (コマンド) の内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。つまり、サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) は、主制御部 200A (主制御基板 200) からの制御信号に基づいて遊技の演出の制御を司るものである。このサブ制御部 220A (サブ制御基板 220) には、演出表示制御部 222A (演出表示制御基板 222) と、アンプ基板 224 と、装飾駆動基板 226 と、演出ボタン基板 228 と、にそれぞれ電氣的に接続されている。サブ制御基板 220 は、CPU 220a と、ROM 220b と、RAM 220c とを備えている。

【0068】

サブ制御基板 220 の CPU 220a は、主制御基板 200 からの制御信号を受けて演出表示制御基板 222、アンプ基板 224、装飾駆動基板 226 および演出ボタン基板 228 などの各基板を制御する。また、ROM 220b には、各基板の制御に必要なデータ (特に遊技の装飾に関する情報) が記憶されている。また、CPU 220a は、主制御部 200A (主制御基板 200) から送出された表示制御コマンドを受信すると共に、ROM 220b に記憶されたプログラムに従って解析する。そして、サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) を構成する CPU 220a は、この CPU 220a により決定された所定の表示制御コマンドや、主制御部 200A (主制御基板 200) から送信されたままの表示制御コマンドを演出表示制御部 222A (演出表示制御基板 222) に対して送信する。

30

40

【0069】

アンプ基板 224 には、所定の効果音を出力するスピーカ SP1 ~ SP4 が電氣的に接続されている。また、装飾駆動基板 226 には、前面枠 4 や遊技盤 10 等に設けられる装飾用の各種 LED (ランプ) を搭載した各種 LED 基板が接続されている。また、装飾駆動基板 226 は、サブ制御基板 220A からの信号を受けて遊技の装飾に関する制御を行うものである。

【0070】

払出制御部 240A には、中継端子板、発射制御部 260A、下皿満タンスイッチ 6s 等が接続されている。また、払出制御部 240A には中継端子板を介して、遊技球払出装置 (払出装) 109 を構成する払出モータ 109m と、前側払出スイッチ 109a と、

50

後側払出スイッチ 109b とが接続されている。また、払出制御部 240A には、主制御部 200A が双方向通信可能な状態に接続されている。

【0071】

この払出制御部 240A は、所謂、貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、遊技者が貸出ボタン 5c や返却ボタン 5q を操作すると、その操作信号は、球貸表示基板 410 から中継端子板を介して払出制御基板 240 に伝達され、その操作信号に基づいて払出モータ 109m を駆動させるための駆動信号が、遊技球払出装置（払出装置）109（払出モータ 109m）に伝達される。

【0072】

また、主制御部 200A が賞球の払出コマンドを出力すると、このコマンドを払出制御部 240A が受け取って、払出モータ 109m に駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。また、払い出される遊技球は、2つの払出スイッチ（前側払出スイッチ 109a、後側払出スイッチ 109b）によって検出されて、払出制御部 240A に入力される。更に、払い出された賞球数はカウントスイッチ 109c によっても検出されて、主制御部 200A でも計数されている。

10

【0073】

次に、サブ制御部 220A（サブ制御基板 220）に対する信号或いはコマンドの入出力関係について説明する。前述のように、サブ制御部 220A（サブ制御基板 220）には、演出表示制御基板 222 と、アンプ基板 224、装飾駆動基板 226、演出ボタン基板 228 などの各種基板が接続されている。また、サブ制御部 220A は、前述のように、主制御部 200A から各種の演出用のコマンド（表示制御コマンドなど）を受け取ると、コマンドの内容を解釈して、（a）演出表示装置 27 での具体的な表示内容や、（b）スピーカ SP1～4 で出力する効果音、更には、（c）各種 LED やランプ類 4b～4f の点灯若しくは点滅の具体的な態様を決定する。次いで、演出表示装置 27 の駆動信号（各種の図柄制御コマンド）を演出表示制御部 222A に出力して、演出図柄の変動表示および停止表示を行う。このとき、表示される演出図柄の表示データ（静止画像データ、動画データなど）については、演出表示装置 27、或いは、演出表示制御基板 222 に内蔵された表示用 ROM（図示を省略）に格納されているデータを使用する。

20

【0074】

演出図柄の変動表示および停止表示に合わせて、音声信号をアンプ基板 224 に出力することによって、スピーカ SP1～SP4 から効果音を出力する。加えて、装飾駆動基板 226 に信号を供給し、装飾駆動基板 226 から、各種 LED ランプ 4b～4h、4G の駆動信号を出力することによって、各種ランプ類（LED 4b～4h、4G 等）等の点灯・点滅動作等を制御する。また、上皿部材 5 の前面側に設けられた演出ボタン SW を遊技者が操作すると、この操作信号がサブ制御部 220A に供給される。そして、サブ制御部 220A は、供給された操作信号に基づいて、演出表示装置 27 を初めとする各種の演出内容に操作結果を反映させることが可能に構成されている。

30

【0075】

次に、特別図柄と大当り遊技の関係について説明する。前述したように、本実施例では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の 2 つの特別図柄が設けられており、それに伴い、第 1 特別図柄を表示する第 1 特別図柄表示部 62A（3 個の LED 62a～62c）と、第 2 特別図柄を表示する第 2 特別図柄表示部 62B（3 個の LED 62d～62f）とが設けられている。第 1 特別図柄表示部 62A では、第 1 始動口に遊技球が入球することにより第 1 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に第 1 特別図柄が当り特別図柄（LED 62a～62c のいずれかが点灯）あるいは外れ特別図柄（LED 62a～62c の全てが点灯）で停止表示される。同様に、第 2 特別図柄表示部 62B では、第 2 始動口に遊技球が入球することにより第 2 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に第 2 特別図柄が当り特別図柄（LED 62d～62f のいずれかが点灯）あるいは外れ特別図柄（LED 62d～62f の全てが点灯）で停止表示される。そして、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が停止して当り特別図柄が停止表示されると、右大入賞装置 35

40

50

または中大入賞装置 3 1 が開放状態となる大当り遊技を実行する。大当り遊技が実行されると、右大入賞装置 3 5 または中大入賞装置 3 1 が開放状態になって遊技球が入球可能となり、該入球に応じた賞球が払い出されるため（本実施例では 1 個の入球に対し 1 0 個の賞球払出し）、大当り遊技中は多くの賞球獲得が見込める期間となっている。なお、本実施例では、複数の当り特別図柄が設定されており、停止表示された当り特別図柄の種類に応じて、その後実行される大当り遊技の実行態様が異なるように制御される。

【 0 0 7 6 】

本実施例では、遊技球が第 1 始動口に入球した際に、第 1 当否判定用乱数（1 ~ 3 0 0 の乱数値）および第 1 当り図柄決定用乱数（1 ~ 1 0 0 の乱数値）が取得される。また、遊技球が第 2 始動口に入球した際に、第 2 当否判定用乱数（1 ~ 3 0 0 の乱数値）および第 2 当り図柄決定用乱数（1 ~ 1 0 0 の乱数値）が取得される。この取得された各種乱数は、主制御部 2 0 0 の R A M の所定領域（第 1 特別図柄保留記憶領域、第 2 特別図柄保留記憶領域）に前述した「第 1 特別図柄の保留」、「第 2 特別図柄の保留」として記憶される。

10

【 0 0 7 7 】

第 1 当否判定用乱数と第 2 当否判定用乱数は、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定に用いられる。第 1 当否判定用乱数と第 2 当否判定用乱数には、予め当り値（例えば「1」）が設定されており、取得した当否判定用乱数（第 1 当否判定用乱数または第 2 当否判定用乱数）が当り値と一致する場合に当りと判定される。第 1 特別図柄当否判定は、第 1 特別図柄が変動表示を開始する際に行われ、第 2 特別図柄当否判定は、第 2 特別図柄が変動表示を開始する際に行われる。

20

【 0 0 7 8 】

第 1 当否判定用乱数が当り値と一致する場合には、第 1 特別図柄表示部 6 2 A で停止表示する第 1 特別図柄の当り特別図柄を複数種類の当り特別図柄のいずれかに決定する「第 1 当り図柄決定処理」が行われる。第 1 当り図柄決定処理では、取得した第 1 当り図柄決定用乱数（1 ~ 1 0 0 の乱数値）に対応付けられる一の当り特別図柄が決定される。なお、第 1 当否判定用乱数が当り値と一致しない場合には、外れと判定され、第 1 特別図柄表示部 6 2 A で停止表示される第 1 特別図柄として、予め定められた一の外れ特別図柄に決定される。

【 0 0 7 9 】

同様に、第 2 当否判定用乱数が当り値と一致する場合には、第 2 特別図柄表示部 6 2 B で停止表示する第 2 特別図柄の当り特別図柄を複数種類の当り特別図柄のいずれかに決定する「第 2 当り図柄決定処理」が行われる。第 2 当り図柄決定処理では、第 1 当り図柄決定処理と同様に、取得した第 2 当り図柄決定用乱数（1 ~ 1 0 0 の乱数値）に対応付けられる一の当り特別図柄が決定される。なお、第 2 当否判定用乱数が当り値と一致しない場合には、外れと判定され、第 2 特別図柄表示部 6 2 B で停止表示される第 2 特別図柄として、予め定められた一の外れ特別図柄に決定される。

30

【 0 0 8 0 】

次に、図 1 4、図 1 5 を用いて、本実施例で実行される各種の大当り遊技と当り特別図柄の対応関係を説明する。図 1 4 は、第 1 当り図柄決定処理（第 1 特別図柄の当り特別図柄を決定する処理）で用いられる第 1 当り図柄決定用テーブルを概念的に記したものである。図 1 4 には、第 1 当り図柄決定用乱数（1 ~ 1 0 0 の乱数値）に対応付けられる「当り特別図柄 A」、「当り特別図柄 B」、「当り特別図柄 C」が記載され、各当り特別図柄の停止表示態様と、各当り特別図柄の停止表示を契機に実行される大当り遊技の実行態様と、各大当り遊技後の遊技進行態様との対応関係が記されている。

40

【 0 0 8 1 】

第 1 当り図柄決定用乱数が「1 ~ 2 0」のいずれかに一致する場合は、第 1 当り図柄決定処理にて「当り特別図柄 A の停止表示（LED 6 2 a のみが点灯する停止表示態様）」が決定される。当り特別図柄 A の停止表示を契機に実行される大当り遊技には、「1 5 ラウンド大当り遊技 A（以下、ラウンドを「R」と記載する）」が対応付けられている。こ

50

の「15R大当り遊技A」は、右大入賞装置35の開放動作が、所定のインターバル（例えば、1秒の閉鎖）を挟みつつ14回（14ラウンド分）繰り返された後、通常よりも長いインターバル（例えば、4秒の閉鎖）を経て、中大入賞装置31の開放動作が、1回（1ラウンド分）行われるタイプの大当り遊技である。そして、各ラウンドで右大入賞装置35または中大入賞装置31が開放状態となる開放限度時間は各々「25秒」に設定されている。また、開放限度時間とは別に、各ラウンドには「入球限度数（本実施例では10個）」が規定されており、開放限度時間に達する前に入球限度数の遊技球入球が検出された場合には、右大入賞装置35または中大入賞装置31は閉鎖状態となり、1回のラウンドが終了する。なお、本実施例では、中大入賞装置31または右大入賞装置35が25秒の開放動作を行う場合には、遊技球発射を継続していれば入球限度数（10個）の遊技球入球が容易となるように遊技盤面上の釘配置等がなされている。

10

【0082】

また、15R大当り遊技Aの終了後は、前述した開放時間延長機能が作動する。開放時間延長機能の作動期間は、15R大当り遊技Aの実行中に確率変動機能の作動条件が成立するか否かによって、「100回（第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示回数）」または「10000回（第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示回数）」が設定される。

【0083】

ここで、本実施例における確率変動機能の作動条件について説明する。まず、本実施例の「確率変動機能」は、特別図柄当否判定（第1特別図柄当否判定、第2特別図柄当否判定）にて当否判定用乱数（第1当否判定用乱数、第2当否判定用乱数）が当り値と一致する確率を10倍に向上させる機能である。具体的には、当否判定用乱数（第1当否判定用乱数、第2当否判定用乱数）に対する当り値が設定された当否判定テーブルとして、所定の当り値（本実施例では「1」）が設定された低確率判定テーブルと、低確率判定テーブルの10倍の個数の当り値（本実施例では「1」～「10」）が設定されている高確率判定テーブルとが設けられ、確率変動機能が作動していない「低確率状態」では、低確率判定テーブルを用いて特別図柄当否判定（第1特別図柄当否判定、第2特別図柄当否判定）が行われる。一方、確率変動機能が作動している「高確率状態」では、高確率判定テーブルを用いて特別図柄当否判定（第1特別図柄当否判定、第2特別図柄当否判定）が行われることで、低確率状態よりも当りと判定される可能性が高くなる。このため、高確率状態では、低確率状態よりも大当り遊技の実行可能性が高まることとなる。

20

30

【0084】

そして、本実施例では、大当り遊技実行中に遊技球が特定領域300を通過することで（特定領域検出スイッチ300sに検出されることで）、大当り遊技終了後に確率変動機能が作動開始するように設定されている。つまり、本実施例では、内部に特定領域300を有する中大入賞装置31内に入球した遊技球のうち、少なくとも1個の遊技球が特定領域300を通過することで、確率変動機能の作動条件が成立することとされている。また、中大入賞装置31内に入球した遊技球の全てが特定領域300を通過しなかった場合（特定領域300を通過した遊技球が0個の場合）には、確率変動機能の作動条件が成立しない。なお、本実施例では、遊技球を特定領域300に誘導する経路と、遊技球を非特定領域301に誘導する経路とを切り換える振分ソレノイド401の通電と通電停止を、当該遊技機1の電源投入時から常時一定のタイミング（2秒毎）で交互に行っている。このため、中大入賞装置31が閉鎖状態或いは開放状態とされている間にも、遊技球を特定領域300に誘導する経路と、遊技球を非特定領域301に誘導する経路とが2秒毎に切り替わり、中大入賞口31aの開放タイミングおよび中大入賞口31aへの入球タイミングによって、確率変動機能が作動する場合と確率変動機能が作動しない場合とが生ずることとなる。

40

【0085】

また、確率変動機能は、大当り遊技終了後に行われる第1特別図柄当否判定および第2特別図柄当否判定が「10000回」行われるまで作動を継続するように設定されている

50

。本実施例では、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定で当りと判定される確率は、低確率状態（確率変動機能が作動していない状態）で「1/300」とされ、高確率状態（確率変動機能が作動している状態）で「1/30」とされている。このため、「10000回」の作動継続期間を有する確率変動機能は、実質的に、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定で当りと判定されるまで継続することとなる。なお、大当り遊技実行中に遊技球が特定領域300を通過することなく終了した場合は、大当り遊技終了後に確率変動機能が作動することはなく、大当り遊技終了後は低確率状態となる。

【0086】

図14に戻って、15R大当り遊技Aが実行される場合には、最終ラウンド（15R目）にて中大入賞装置31が開放状態となるため、確率変動機能が作動するか否かが15R目に決定されることとなる。15R大当り遊技Aでは、15R目に中大入賞装置31が25秒間に亘り開放状態となるため、中大入賞口31aへの入球限度数の遊技球の入球が容易であり、入球限度数の遊技球入球に伴い、遊技球が特定領域300を通過する確率は比較的高くなるように構成されている。そして、15R大当り遊技Aの実行中に遊技球が特定領域300を通過した場合は、15R大当り遊技Aの終了後に確率変動機能の作動とともに、開放時間延長機能（10000回）が作動することとなる。また、15R大当り遊技Aの実行中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合は、15R大当り遊技Aの終了後に確率変動機能は作動せず、低確率状態にて開放時間延長機能（100回）が作動することとなる。

10

【0087】

また、第1当り図柄決定用乱数が「21~40」のいずれかに一致する場合は、第1当り図柄決定処理にて「当り特別図柄Bの停止表示（LED62bのみが点灯する停止表示態様）」が決定される。当り特別図柄Bの停止表示を契機に実行される大当り遊技には、「15R大当り遊技B」が対応付けられている。この「15R大当り遊技B」は、15R大当り遊技Aと同様に、右大入賞装置35の開放動作が、1秒のインターバルを挟みつつ14回（14ラウンド分）繰り返された後、長時間（4秒）のインターバルを経て、中大入賞装置31の開放動作が1回（1ラウンド）行われるタイプの大当り遊技であり、入球限度数も15R大当り遊技Aと同数（10個）が規定されている。しかしながら、15R大当り遊技Bでは、1~14R目に右大入賞装置35が開放状態となる開放限度時間は「25秒」に設定されているものの、15R目に中大入賞装置31が開放状態となる開放限度時間は「5秒」に設定されている。このため、15R大当り遊技Bでは、15R目に中大入賞口31aへの入球限度数（10個）の遊技球入球が15R大当り遊技Aに比べて困難であり、その分、特定領域300を遊技球が通過する可能性が低くなる。このため、15R大当り遊技Bは、15R大当り遊技Aに比べて、大当り遊技終了後に確率変動機能が作動する可能性が低い大当り遊技であるといえる。

20

30

【0088】

また、15R大当り遊技Bの実行中に遊技球が特定領域300を通過した場合は、15R大当り遊技Aの終了後と同様に、15R大当り遊技Bの終了後に確率変動機能と開放時間延長機能が作動することとなる。また、15R大当り遊技Bの実行中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合は、15R大当り遊技Bの終了後に確率変動機能は作動せず、低確率状態にて開放時間延長機能（50回）が作動することとなる。このように、15R大当り遊技Bは、「確率変動機能の作動条件が成立する可能性（特定領域300を遊技球が通過する可能性）」および「確率変動機能の作動条件が成立しなかった場合の開放時間延長機能の作動期間」のいずれも15R大当り遊技Aに比べて不利に設定されており、15R大当り遊技Bは、15R大当り遊技Aに比べて不利な大当り遊技であるといえる。

40

【0089】

また、第1当り図柄決定用乱数が「41~100」のいずれかに一致する場合は、第1当り図柄決定処理にて「当り特別図柄Cの停止表示（LED62cのみが点灯する停止表示態様）」が決定される。当り特別図柄Cの停止表示を契機に実行される大当り遊技には

50

、「14R大当り遊技」が対応付けられている。この「14R大当り遊技」は、右大入賞装置35の開放動作が、1秒のインターバルを挟みつつ14回(14ラウンド)繰り返されるタイプの大当り遊技であり、1~14R目に右大入賞装置35が開放状態となる開放限度時間は「25秒」に設定されている。この14R大当り遊技は、中大入賞装置31が開放状態となる機会がないため、特定領域300を遊技球が通過する可能性がゼロである。このため、14R大当り遊技の終了後には、確率変動機能が作動することがない。また、14R大当り遊技の終了後には、低確率状態にて開放時間延長機能(30回)が作動する。このように、14R大当り遊技は、確率変動機能が作動することがなく、開放時間延長機能の作動期間が最も短期間に設定されるため、15R大当り遊技A、Bに比べて不利な大当り遊技であるといえる。

10

【0090】

次に、図15を用いて、第2当り図柄決定処理(第2特別図柄の当り特別図柄を決定する処理)で用いられる第2当り図柄決定用テーブルについて説明する。図15は、第2当り図柄決定用テーブルを概念的に記したものである。図15には、第2当り図柄決定用乱数(1~100の乱数値)に対応付けられる「当り特別図柄D」、「当り特別図柄E」が記載され、図14と同様に、各当り特別図柄の停止表示態様と、各当り特別図柄の停止表示を契機に実行される大当り遊技の実行態様と、各大当り遊技後の遊技進行態様との対応関係が記されている。

【0091】

第2当り図柄決定用乱数が「1~60」のいずれかに一致する場合は、第2当り図柄決定処理にて「当り特別図柄Dの停止表示(LED62dのみが点灯する停止表示態様)」が決定される。当り特別図柄Dの停止表示を契機に実行される大当り遊技には、前述の「15R大当り遊技A」が対応付けられている。15R大当り遊技Aの実行態様の詳細および15R大当り遊技Aの終了後の遊技進行態様は、前述した第1当り図柄決定用テーブルでの説明と同じであるため説明を省略する。

20

【0092】

第2当り図柄決定用乱数が「61~100」のいずれかに一致する場合は、第2当り図柄決定処理にて「当り特別図柄Eの停止表示(LED62eのみが点灯する停止表示態様)」が決定される。当り特別図柄Eの停止表示を契機に実行される大当り遊技には、前述の「15R大当り遊技B」が対応付けられている。15R大当り遊技Bの実行態様の詳細および15R大当り遊技Bの終了後の遊技進行態様は、前述した第1当り図柄決定用テーブルでの説明と同じであるため説明を省略する。

30

【0093】

なお、本実施例の第1当り図柄決定処理では、図14から明らかなように、確率変動機能の作動契機とならない14R大当り遊技に対応する「当り特別図柄C」に最も多くの第1当り図柄決定用乱数(41~100の60個)が対応付けられている。一方、第2当り図柄決定処理では、図15から明らかなように、当り特別図柄D、Eのみに第2当り図柄決定用乱数が対応付けられ、確率変動機能の作動契機とならない大当り遊技(14R大当り遊技)が設定されることがない。このため、開放時間延長機能が作動していない状態(第1特別図柄の変動表示が主の状態)では、確率変動機能の作動契機となる大当り遊技(15R大当り遊技A、B)の実行可能性は低く、開放時間延長機能が作動している状態(第2特別図柄の変動表示が主の状態)では、確率変動機能の作動契機となる大当り遊技(15R大当り遊技D、E)の実行可能性が高いゲーム性の実現可能となる。

40

【0094】

また、本実施例では、15R大当り遊技Aまたは15R大当り遊技Bの実行中に発生する「4秒のインターバル」中に特殊な予告演出を行うこととしている。すなわち、中大入賞装置31が開放状態となる最終回のラウンド(15R目)が発生する直前のインターバル中(4秒の閉鎖中)に、「これから確率変動機能の作動条件を成立させる機会が発生する旨」を、演出表示装置27での表示を用いて遊技者に予告として報知することとしている。これにより、中大入賞装置31が開放状態となる最終回のラウンド(15R目)中に

50

、遊技球が中大入賞口31aに入球するか否か、および中大入賞口31aに入球した遊技球の行方(特定領域を通過するか否か)を遊技者が見逃すことを抑止し、大当り遊技中の遊技興趣を向上させることができる。また、15R大当り遊技Aと15R大当り遊技Bとで、予告演出の種類を相違させることもでき、例えば、15R大当り遊技Aでは4秒のインターバル中に「確変大チャンス!!」の表示を行う予告演出を実行し、15R大当り遊技Bでは4秒のインターバル中に「確変チャンス!」の表示を行う予告演出を実行する。これにより、これから発生する最終回のラウンド(15R目)で確率変動機能の作動が決定される期待度を示すことができ、最終回のラウンドを迎える遊技者の興趣を一層盛り上げることができる。これら予告演出の実行制御は、主制御部200から送信されるラウンド関連コマンド(各ラウンドの開始、終了を示すコマンド)に基づいてサブ制御部220Aによって行われるように構成されている。 10

【0095】

次に、演出表示装置27で表示される演出図柄について説明する。演出表示装置27の表示領域には、3桁の演出図柄を表示する演出図柄表示部27b~27dが設けられている。演出図柄表示部27b~27dには、「1」~「9」からなる演出図柄をそれぞれ表示可能であり、これらの演出図柄が上下方向(縦方向)に変動表示するように設定されている。演出図柄は、第1特別図柄表示部62Aの第1特別図柄または第2特別図柄表示部62Bの第2特別図柄の変動表示および停止表示に連動して表示される。

【0096】

演出図柄は、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示開始により変動表示を開始し、第1特別図柄または第2特別図柄が何れかの停止図柄(当り特別図柄、外れ特別図柄)で停止表示すると、該停止図柄に応じた図柄で演出図柄は停止表示される。演出図柄では、「3桁同一の演出図柄の停止表示」が当りを示す演出図柄に対応し、「それ以外の演出図柄(つまり、3桁同一とならないバラケ目)の停止表示」が外れを示す演出図柄に対応している。なお、3桁同一の演出図柄(当りに対応する演出図柄)の停止表示については、当り特別図柄A~Eのいずれの場合にも停止表示可能であり、「3桁同一の演出図柄」を確認しただけでは、後に実行される大当り遊技の種別が判別できないように構成されている。 20

【0097】

尚、演出表示装置27において、何れの演出図柄を停止表示する場合も、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行う。また、演出表示装置27において、外れを示す演出図柄を表示する場合、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行わない場合と、リーチ表示を行う場合とがある。また、本実施例のリーチ表示は、演出表示装置27に表示される演出図柄のうち2桁の演出図柄を同一図柄で停止させ、他の1桁の演出図柄を変動中とすることを内容とする表示である。 30

【0098】

演出図柄の変動態様(演出パターン)および停止図柄の決定は、主制御部200から送信される変動パターン指定コマンドおよび停止情報指定コマンドに基づいてサブ制御部220Aによって行われるように構成されている。ここで、主制御部200からサブ制御部220Aに向けて送信される変動パターン指定コマンドは、第1、第2特別図柄の変動パターンを示すもので、具体的には、第1、第2特別図柄の変動表示時間や、リーチ演出の有無等の演出内容を示している。主制御部200は、第1、第2特別図柄当否判定の結果に応じて第1、第2特別図柄の変動パターンをランダムに(乱数抽選により)決定する。そして、主制御部200により決定された変動パターンに基づき、サブ制御部220Aが、演出図柄表示装置27で表示される演出図柄の演出パターンを決定する。また、主制御部200からサブ制御部220Aに向けて送信される停止情報指定コマンドは第1、第2特別図柄の停止図柄(当り特別図柄、外れ特別図柄)を示すコマンドである。 40

【0099】

次に、本実施例の遊技機1の作動をフローチャートに基づいて説明する。図16は、主制御部200の制御下で行われるメインジョブの一例である。図16に示すメインジョブ 50

は、主制御基板 200 に実装された CPU 201 が、図示しない ROM (CPU 201 の内蔵 ROM または主制御基板 200 に実装される ROM) に格納されたプログラムに従って実行するもので、電源投入処理 (S100) の後、遊技開始処理 (S200)、普通図柄遊技処理 (S300)、普通電動役物遊技処理 (S400)、特別図柄遊技処理 (S500)、大当り遊技処理 (S600) の各処理が、タイマリセットされる毎に繰り返し実行される。電源断発生処理 (S50) は、停電等によって電源断が発生した場合に、使用レジスタやスタックポインタの保存、払出モータの停止等が行われ、システムリセットが発生した場合に電源投入処理 (S100) に移るようになっている。

【0100】

電源投入処理 (S100) は、電源投入時と電源断発生後の復電時に行われるものであり、電源投入時には RAM 初期化処理等が行われ、電源断復帰時には電源断時の遊技状態に復帰させるための復帰設定等が行われ。遊技開始処理 (S200) では、各種スイッチ状態の検出、各種乱数の更新、賞球払出制御等が行われる。

10

【0101】

普通図柄遊技処理 (S300) では、まず、普通図柄当否判定を行って、普通図柄表示部 56 にて普通図柄を当り普通図柄で停止表示させるか、外れ普通図柄で停止表示させるかを決定する。ここで、前述したように、本実施例における普通図柄当否判定は、第 2 始動口に遊技球が入球する可能性を高める開放時間延長機能の作動状態に応じて、当りとなる確率が異なっており、開放時間延長機能の作動時の方が、開放時間延長機能の非作動時に比べ当りとなる確率が高くなっている。

20

【0102】

普通図柄当否判定の結果が得られたら、普図変動時間を設定し、設定した普図変動時間に従って普通図柄の変動表示を開始する。そして、設定した普図変動時間が経過すると、予め決定しておいた停止図柄で普通図柄を停止表示させ、普通図柄が当り普通図柄で停止表示された場合には、普通電動役物 (普通電動役物ソレノイド 17c) の作動を開始させる (普通電動役物を開放駆動させる)。普通図柄遊技処理では、以上のようにして、普通図柄の変動表示および停止表示を行い、普通図柄が当り普通図柄の表示態様で停止表示された場合には、普通電動役物を開放駆動させる処理を行う。普通電動役物が開放駆動すると、一对の翼片部が開放状態となり、第 2 始動口に遊技球が入球し易くなる。

30

【0103】

普通電動役物遊技処理 (S400) では、普通電動役物が開放駆動する時間 (開放時間) が所定時間を経過したか否かを判定し、所定時間が経過していない場合には、第 2 始動口に規定数の入球があったか否かを判定する。第 2 始動口に規定数の入球があったと判定されるか、所定時間が経過していると判定された場合には、普通電動役物の開放駆動を停止し、一对の翼片部が閉鎖状態となって、第 2 始動口に遊技球が入球困難となる。なお、本実施例では、開放時間延長機能の作動状態に応じて、普通電動役物が開放駆動する時間 (開放時間) を異ならせている。具体的には、開放時間延長機能が作動していない状態では、所定時間として「0.5 秒」を設定し、開放時間延長機能が作動している状態では、所定時間として「3 秒」を設定することとしている。

40

【0104】

次に、特別図柄遊技処理 (S500) を図 17 ~ 図 19 のフローチャートに基づいて説明する。まず、図 17 に示すように始動口入賞処理を行う (S501)。ここで、始動口入賞処理 (S501) について図 19 のフローチャートに基づいて説明する。

40

【0105】

まず、第 1 始動口への遊技球入球が検出されたか否かを判定し (S501a)、第 1 始動口 28 への遊技球入球が検出されていないと判定された場合には (S501a: NO) S501d の処理に移行する。一方、第 1 始動口への遊技球入球が検出された場合と判定された場合には (S501a: YES)、第 1 特別図柄に係る保留数が 4 未満であるか否かを判定する (S501b)。この結果、第 1 特別図柄に係る保留数が 4 未満でない (4 以上である) と判定された場合には (S501b: NO)、S501d の処理に移行し、第

50

1 特別図柄保留数が4未満であると判定された場合には(S501b: YES)、第1特別図柄に関連する各種乱数(第1当否判定用乱数、第1当り図柄決定用乱数)を取得してRAMの所定領域に記憶する(S501c)。これにより、第1特別図柄に係る保留数が1増加する。

【0106】

次に、第2始動口への遊技球入球が検出されたか否かを判定し(S501d)、第2始動口への遊技球入球が検出されていないと判定された場合には(S501d: NO)。始動口入賞処理を終了する。一方、第2始動口への遊技球入球が検出されたたと判定された場合には(S501d: YES)、第2特別図柄に係る保留数が4未満であるか否かを判定する(S501e)。この結果、第2特別図柄に係る保留数が4未満でない(4以上である)と判定された場合には(S501e: NO)、始動口入賞処理を終了し、第2特別図柄に係る保留数が4未満であると判定された場合には(S501e: YES)、第2特別図柄に関連する各種乱数(第2当否判定用乱数、第2当り図柄決定用乱数)を取得して記憶する(S501f)。これにより、第2特別図柄に係る保留数が1増加する。

10

【0107】

次に、図17に戻り、大当り遊技中であるか否かを判定する(S502)。この判定は、後述する「大当り遊技フラグ」がONであるか否かによって判定される。この結果、大当り遊技中である(大当り遊技フラグがONである)と判定された場合には(S502: YES)、特別図柄遊技処理を終了し、大当り遊技中でない(大当り遊技フラグがOFFである)と判定された場合には(S502: NO)、特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)が変動中であるか否かを判定する(S503)。

20

【0108】

この結果、特別図柄が変動中であると判定された場合には(S503: YES)、後述のS510の処理に移行し、特別図柄が変動中でないと判定された場合には(S503: NO)、特別図柄の停止表示時間中であるか否かを判定する(S504)。ここで、特別図柄の停止表示時間とは、停止表示された特別図柄を確定させる時間のことであり、本実施例では、特別図柄の停止表示時間を「1秒」としている。そして、特別図柄の停止表示時間中であると判定された場合には(S504: YES)、後述のS514の処理に移行し、特別図柄の停止表示時間中でないと判定された場合には(S504: NO)、第2特別図柄に係る保留数がゼロであるか否かを判定する(S506)。この結果、第2特別図柄に係る保留数がゼロであると判定された場合には(S506: YES)、第1特別図柄に係る保留数がゼロであるか否かを判定する(S507)。

30

【0109】

そして、第1特別図柄に係る保留数がゼロであると判定された場合には(S507: YES)、特別図柄遊技処理を終了する。一方、第1特別図柄に係る保留数がゼロでないと判定された場合には(S507: NO)、第1特別図柄変動表示処理を行う(S508)。

【0110】

一方、S506の判定処理で第2特別図柄に係る保留数がゼロでないと判定された場合には(S506: NO)、第2特別図柄変動表示処理を行う(S509)。つまり、S506の判定処理で第2特別図柄に係る保留数がゼロでないと判定された場合には(S506: NO)、第1特別図柄に係る保留数がゼロでなくても(1以上であっても)第2特別図柄の変動表示処理が実行される。これにより、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄よりも優先して行われることとなり、S506の判定処理によって第2特別図柄の優先変動機能が実現される。

40

【0111】

ここで、第1特別図柄変動表示処理(S508)と第2特別図柄変動表示処理(S509)を図20のフローチャートに基づいて説明する。第1特別図柄変動表示処理と第2特別図柄変動表示処理は、「第1特別図柄」と「第2特別図柄」の部分が異なっている以外は同一内容の処理であり、図20における「特別図柄」が、第1特別図柄変動表示処理で

50

は「第1特別図柄」となり、第2特別図柄変動表示処理では「第2特別図柄」となる。ここでは、第1特別図柄変動表示処理（S508）について説明し、第2特別図柄変動表示処理（S509）の説明を省略する。

【0112】

まず、主制御部200のRAMの所定領域（第1保留記憶領域）に記憶されている第1当否判定用乱数を読み出し（S508a）、第1特別図柄当否判定を行う（S508b）。第1特別図柄当否判定では、当り値が設定された当否判定テーブルに第1当否判定用乱数を照合して、「当り（当り値と第1当否判定用乱数が一致）」と「外れ（当り値と第1当否判定用乱数が不一致）」のいずれかを判定する。本実施例では、当否判定テーブルとして、所定の当り値が設定された低確率判定テーブルと、低確率判定テーブルの10倍の個数の当り値が設定されている高確率判定テーブルとが設けられ、確率変動機能が作動していない状態（低確率状態）では、低確率判定テーブルを用いて第1特別図柄当否判定を行い、確率変動機能が作動している状態（高確率状態）では、高確率判定テーブルを用いて第1特別図柄当否判定を行う。

10

【0113】

次に、開放時間延長機能の作動中か否かを判定する（S508c）。この結果、開放時間延長機能の作動中であると判定された場合には（S508c：YES）、開放時間延長機能作動時の第1特別図柄の変動パターン設定処理を行う（S508d）。開放時間延長機能作動時の第1特別図柄の変動パターン設定処理では、第1特別図柄の変動表示時間として開放時間延長機能非作動時よりも短い変動表示時間（例えば2秒）が規定される「短変動パターン」が設定される。一方、開放時間延長機能の作動中でないと判定された場合には（S508c：YES）、開放時間延長機能非作動時の第1特別図柄の変動パターン設定処理を行う（S508e）。開放時間延長機能非作動時の第1特別図柄の変動パターン設定処理では、第1特別図柄の変動表示時間として開放時間延長機能作動時よりも長い変動表示時間（例えば10秒）が規定される「通常変動パターン」が設定される。

20

【0114】

以上のようにして特別図柄の変動パターン設定処理（S508d、S508e）を終えると、図20のS508fの処理に移行し、主制御部200のRAMの所定領域に記憶されている第1当り図柄決定用乱数を読み出す（S508f）。

【0115】

次に、特別図柄の停止図柄を決定する（S508i）。第1特別図柄が当り特別図柄で停止する場合（第1特別図柄当否判定の結果が当りの場合）は、第1当り図柄決定用テーブルと、S508fで読み出した第1当り図柄決定用乱数とを用いて、前述した第1当り図柄決定処理を行って第1特別図柄の当り特別図柄を決定する。また、第1特別図柄が外れ特別図柄で停止する場合（第1特別図柄当否判定の結果が外れの場合）は、S508fで読み出した第1当り図柄決定用乱数を用いることなく、一の外れ特別図柄（第1特別図柄表示部62AにおけるLED62a～62cの全点灯）を決定する。なお、第2特別図柄が当り特別図柄で停止する場合（第2特別図柄当否判定の結果が当りの場合）は、第1特別図柄のときと同様に、第2当り図柄決定用テーブルと、S509fで読み出した第2当り図柄決定用乱数とを用いて、前述した第2当り図柄決定処理を行って第2特別図柄の当り特別図柄を決定する。

30

40

【0116】

次に、S508d、S508eで設定された特別図柄の変動パターンおよびS508gで決定された特別図柄の停止図柄に従って、第1特別図柄表示部61で第1特別図柄の変動表示を開始し（S508h）、これに付随して、図柄変動開始時コマンドとしての第1特別図柄の変動パターン指定コマンドと停止情報指定コマンドをサブ制御部220Aに送信する（S508i）。変動パターン指定コマンドは、S508d、S508eで設定された第1特別図柄の変動パターンを指定するコマンドであり、第1特別図柄情報指定コマンドは、第1特別図柄の停止図柄を指定するコマンドである。この変動パターン指定コマンドと停止情報指定コマンドをサブ制御部220Aに送信すると、これらコマンド（図柄

50

変動開始時コマンド)を受信したサブ制御部220Aおよび演出表示制御部280の制御下で図柄変動演出(演出図柄の変動表示)が開始される。そして、第1特別図柄保留数を1減算する(S508j)。以上までが、第1特別図柄の変動表示を開始する際の処理である。

【0117】

次に、図20に戻り、上記S503で特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)が変動中であると判定された場合には(S503:YES)、変動中の特別図柄の変動表示時間が経過しているか否かを判定する(S510)。この結果、特別図柄の変動表示時間が経過していないと判定された場合には(S510:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の変動表示時間が経過していると判定された場合には(S510:YES)、特別図柄の変動表示を停止し(S511)、特別図柄の変動表示が停止したことを示す図柄停止コマンドをサブ制御部220Aに送信し(S512)、特別図柄の停止表示時間を設定する(S513)。

10

【0118】

次に、特別図柄の停止表示時間が経過したか否かを判定する(S514)。この結果、特別図柄の停止表示時間が経過していないと判定された場合には(S514:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の停止表示時間が経過していると判定された場合には(S514:YES)、特別図柄の停止図柄が当り特別図柄であるか否かを判定する(図6(b)のS515)。この結果、特別図柄の停止図柄が当り特別図柄であると判定された場合には(S515:YES)、大当り終了時参照バッファに今回の当り特別図柄に対応する大当り遊技の種類(14R大当り遊技、15R大当り遊技A、15R大当り遊技B)と現在の遊技状態を示すフラグ(確変フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグ)の状態をセットする(S516)。

20

【0119】

次に、大当り遊技が実行中であるか否かを示す「大当り遊技フラグ」をONにセットし(S518)、大当り遊技の実行パターンをセットする(S519)。大当り遊技の実行パターンとしては、今回の当り特別図柄に対応する大当り遊技の種類(14R大当り遊技、15R大当り遊技A、15R大当り遊技B)に基づく実行態様がセットされ、大当り遊技のラウンド数(14Rまたは15R)、各ラウンドの開放限度時間、各ラウンド間のインターバル時間等がセットされる。これにより、今回の当り特別図柄に対応する大当り遊技が実行可能となる。

30

【0120】

次に、確変フラグがONであるか否かを判定し(S520)、確変フラグがONであると判定された場合は(S520:YES)、確変フラグをOFFにセットし(S521)、S522の処理に移行する。一方、確変フラグがONでないと判定された場合には(S520:NO)、そのままS522の処理に移行する。なお、「確変フラグ」は、確率変動機能が作動しているか否か(高確率状態であるか否か)を示すフラグであり、ONにセットされることで確率変動機能が作動していることを示す。

【0121】

S522の処理では、変動短縮フラグがONであるか否かを判定し、変動短縮フラグがONでないと判定された場合には(S522:NO)、そのまま特別図柄遊技処理を終了する。一方、変動短縮フラグがONであると判定された場合には(S522:YES)、変動短縮フラグをOFFにセットし(S523)、さらに開放延長フラグをOFFにセットする(S524)。これにより、大当り遊技の開始に伴い、確率変動機能、変動時間短縮機能、開放時間延長機能のすべてが作動を停止する。なお、「変動短縮フラグ」は、変動時間短縮機能が作動しているか否かを示すフラグであり、ONにセットされることで変動時間短縮機能が作動していることを示す。また、「開放延長フラグ」は、開放時間延長機能が作動しているか否かを示すフラグであり、ONにセットされることで開放時間延長機能が作動していることを示す。

40

【0122】

50

次に、上記 S 5 1 5 の判定処理で、停止表示された特別図柄の停止図柄が当り特別図柄でない（換言すると、外れ特別図柄である）と判定された場合には（S 5 1 5 : N O）、開放延長フラグが O N であるか否かを判定する（S 5 2 5）。この結果、開放延長フラグが O N でないと判定された場合は（S 5 2 5 : N O）、特別図柄遊技処理を終了し、開放延長フラグが O N であると判定された場合は（S 5 2 5 : Y E S）、開放延長回数カウンタを 1 減算し（S 5 2 6）、開放延長回数カウンタがゼロになったか否かを判定する（S 5 2 8）。

【 0 1 2 3 】

そして、開放延長回数カウンタがゼロになっていないと判定された場合には（S 5 2 8 : N O）、特別図柄遊技処理を終了し、開放延長回数カウンタがゼロになったと判定された場合には（S 5 2 8 : Y E S）、変動短縮フラグを O F F にセットし（S 5 2 9）、開放延長フラグを O F F にセットする（S 5 3 0）。これにより、変動時間短縮機能と開放時間延長機能が作動停止する。

10

【 0 1 2 4 】

次に、大当り遊技処理（S 6 0 0）について図 2 1 のフローチャートに基づいて説明する。大当り遊技処理（S 6 0 0）では、S 5 1 9 で設定された大当り遊技の実行パターンに従って右大入賞口 3 5 a と中大入賞口 3 1 a の開閉動作が制御される。まず、大当り遊技中であるか否か（大当り遊技フラグが O N であるか否か）を判定する（S 6 0 1）。この結果、大当り遊技中でない（大当り遊技フラグが O F F である）と判定された場合には（S 6 0 1 : N O）、大当り遊技処理を終了し、大当り遊技中である（大当り遊技フラグが O N である）と判定された場合には（S 6 0 1 : Y E S）、右大入賞口 3 5 a または中大入賞口 3 1 a が開放中であるか否かを判定する（S 6 0 2）。この結果、右大入賞口 3 5 a または中大入賞口 3 1 a が開放中でないと判定された場合には（S 6 0 2 : N O）、右大入賞口 3 5 a または中大入賞口 3 1 a の開放タイミングであるか否かを判定し（S 6 0 9）、開放タイミングである場合には（S 6 0 9 : Y E S）、右大入賞口 3 5 a または中大入賞口 3 1 a を開放し（S 6 1 0）、開放タイミングでない場合には（S 6 0 9 : N O）、一旦大当り遊技処理を終了する。なお、本実施例における開始タイミングは、1 回のラウンドの開始タイミングと一致しており、「大当り遊技が開始される」と「前回のラウンド終了後に計時されるインターバル時間が規定時間に達した」とが開放タイミングに設定されており、これら開放タイミングのいずれかに従って右大入賞口 3 5 a または中大入賞口 3 1 a が開放状態とされる。

20

30

【 0 1 2 5 】

S 6 0 2 で右大入賞口 3 5 a または中大入賞口 3 1 a が開放中であると判定された場合には（S 6 0 2 : Y E S）、現在のラウンドが「1 5 ラウンド目」であるか否かを判定する（S 6 0 3）。この結果、現在のラウンドが「1 5 ラウンド目」であると判定された場合には（S 6 0 3 : Y E S）、遊技球が特定領域 3 0 0 を通過したか否かを判定する（S 6 0 4）。遊技球が特定領域 3 0 0 を通過したか否かは、特定領域 3 0 0 に設けられる特定領域検出スイッチ 3 0 0 s からの検出信号の有無で判定される。S 6 0 4 で遊技球が特定領域 3 0 0 を通過したと判定された場合には（S 6 0 4 : Y E S）、遊技球が特定領域 3 0 0 を通過したか否かを示す特定領域通過フラグを O N にセットして S 6 0 6 の処理に移行する。また、遊技球が特定領域 3 0 0 を通過していないと判定された場合には（S 6 0 4 : N O）、特定領域通過フラグを O N にセットせず（O F F のまま）、S 6 0 6 の処理に移行する。なお、本実施例では、1 5 ラウンド中に複数個の遊技球が特定領域 3 0 0 を通過した場合に、遊技球が最初に特定領域 3 0 0 を通過した際に特定領域通過フラグが O N にセットされるため、特定領域通過フラグが O N にセットされている状態で遊技球が特定領域 3 0 0 を通過した際には S 6 0 4 の判定を行わないこととしている。また、本実施例では、1 5 ラウンド中以外は、特定領域通過フラグを O N にセットする処理が行われることはなく、1 5 ラウンド中以外に特定領域 3 0 0 を遊技球が通過しても、この特定領域 3 0 0 の通過は無効とされる。これにより、特定領域 3 0 0 を不正に通過させる行為を防止することができる。また、前述した「1 4 R 大当り遊技」では、ラウンド数が最大で

40

50

14ラウンドであるため、S603の処理が行われることはなく、大当り遊技が終了する。

【0126】

S603の判定で現在のラウンドが「15ラウンド目」でないと判定された場合(S603:NO)、またはS604での判定処理が行われた場合には、右大入賞口35aまたは中大入賞口31aの閉鎖タイミングであるか否かを判定する(S606)。この結果、閉鎖タイミング(ラウンドの終了タイミング)である場合には(S606:YES)、右大入賞口35aまたは中大入賞口31aの開放を終了して閉鎖状態とし(S607)、閉鎖タイミングでない場合には(S606:NO)、右大入賞口35aまたは中大入賞口31aの開放を継続する。なお、本実施例における閉鎖タイミングは、1回のラウンドの終了タイミングと一致しており、「右大入賞口35aまたは中大入賞口31aの開放限度時間が経過したとき」と「右大入賞口35aまたは中大入賞口31aに入球限度数の遊技球が入球したとき」とが閉鎖タイミングに設定されており、これら閉鎖タイミングのうち先に達成されたタイミングで右大入賞口35aまたは中大入賞口31aが閉鎖状態とされる。

10

【0127】

右大入賞口35aまたは中大入賞口31aの開放が終了して閉鎖状態となると、今回の大当り遊技に設定されているラウンド数の残りがゼロであるか否かを判定する(S608)。本実施例では、S608の判定に先立って、右大入賞口35aまたは中大入賞口31aの開放が終了して閉鎖状態となると、ラウンド数を「1」減算する処理が行われる(図示省略)。そして、S608の判定では、減算後の残りのラウンド数がゼロであるか否かを判定し、残りのラウンド数がゼロでない場合には(S608:NO)、未だ大当り遊技が継続するものとして大当り遊技処理を一旦終了する。一方、残りのラウンド数がゼロである場合には(S608:YES)、大当り遊技フラグをOFFにセットして、後述の大当り遊技終了時処理(S700)に移行する。

20

【0128】

次に、大当り遊技終了時処理(S700)について図22のフローチャートに基づいて説明する。まず、特定領域通過フラグがONであるか否かを判定する(S701)。特定領域通過フラグがONである場合には(S701:YES)、確変フラグをONにセットする(S702)。これにより、大当り遊技終了後に確率変動機能が作動開始する。また、確率変動機能の作動期間として「10000回」の特別図柄の変動表示をセットする(S702)。これにより、大当り遊技終了後に行われる特別図柄当否判定(第1特別図柄当否判定、第2特別図柄当否判定)が10000回に達するまで(実質的には次回当り判定されるまで)、確率変動機能を作動継続させることができる。そして、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをONにセットし(S705、S706)、開放延長回数カウンタに変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間を定めるための値(10000回)をセットする(S707)。これにより、大当り遊技終了後に変動時間短縮機能と開放時間延長機能が作動開始する。なお、本実施例では、特定領域通過フラグがONにセットされている場合には、開放延長回数カウンタに「10000」がセットされる。これにより、大当り遊技終了後に行われる特別図柄当否判定(第1特別図柄当否判定、第2特別図柄当否判定)が10000回に達するまで(実質的には次回当り判定されるまで)、変動時間短縮機能と開放時間延長機能を作動継続させることができ、確率変動機能と変動時間短縮機能と開放時間延長機能とを同時期に作動開始し、同時期に作動終了させることができる。

30

40

【0129】

一方、S701で特定領域通過フラグがONでないと判定された場合には(S701:NO)、確変フラグをONにセットすることなく、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをONにセットし(S708、S709)、開放延長回数カウンタに変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間を定めるための値(N回)をセットする(S710)。これにより、大当り遊技終了後に、確率変動機能が作動することなく、低確率状態で変動

50

時間短縮機能と開放時間延長機能が作動開始する。なお、本実施例では、特定領域通過フラグがONでない場合には、直前に終了した大当り遊技の種類（14R大当り遊技、15R大当り遊技A、15R大当り遊技B）に対応させて、開放延長回数カウンタに「30」、「50」、「100」のいずれかがセットされる。これにより、特定領域300に遊技球が通過することなく終了した大当り遊技後には、確率変動機能は作動しないものの、終了した大当り遊技の種類に応じた期間に亘り変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動し、低確率状態でありながら、第2特別図柄の変動表示機会を通常時よりも増加させることができる。

【0130】

以上説明した本実施例では、第1特別図柄での当り特別図柄の停止表示を契機として大当り遊技が実行される場合よりも、第2特別図柄での当り特別図柄の停止表示を契機として大当り遊技が実行される場合の方が、特定領域300を遊技球が通過する可能性のある「15R大当り遊技A」および「15R大当り遊技B」の実行確率が高く設定されている。これにより、「第1特別図柄よりも第2特別図柄で大当り遊技が実行される場合の方が、特定領域300を遊技球が通過する可能性が高く、それに応じて確率変動機能の作動可能性が高まる」という新たな遊技性を実現することができ、第2特別図柄での当り特別図柄の停止表示を契機として大当り遊技が実行される場合に、確率変動機能の作動に期待する遊技者の興趣を従来に比して向上させることができる。

10

【0131】

また、第2特別図柄での当り特別図柄の停止表示を契機として大当り遊技が実行される場合には、特定領域300を遊技球が通過する可能性が最も高い15R大当り遊技Aの実行確率が、15R大当り遊技Bの実行確率よりも高く設定されている。このため、一旦、確率変動機能および開放時間延長機能が作動開始すると、第2特別図柄での図柄変動遊技の実行頻度が高まって、「特定領域を遊技球が通過する可能性が高い15R大当り遊技Bが連続して実行される確率が高まる状態」となり、確率変動機能および開放時間延長機能を高確率で作動継続させることが可能となる。これにより、第2特別図柄での当り特別図柄の停止表示を契機として大当り遊技が実行される場合に、確率変動機能の作動継続に期待する遊技者の興趣を従来に比して向上させることができる。

20

【0132】

また、本実施例では、各大当り遊技中に遊技球が特定領域300を通過せずに終了した場合であっても、各大当り遊技の終了後に予め対応付けられた期間に亘り、開放時間延長機能が作動する。具体的には、大当り遊技毎に設定される「遊技球が特定領域300を通過する可能性」が高くなるにつれて、開放時間延長機能の作動期間が長くなるように設定されている。このように、大当り遊技中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合であっても、その後「第2特別図柄で当り特別図柄が停止表示され得る機会」を適宜発生させることで、遊技球が特定領域300を通過しなかったことによる興趣低下を軽減できる。また、遊技球が特定領域300を通過せずに終了した大当り遊技後に開放時間延長機能が作動することで、確率変動機能の作動開始或いは作動復帰に対する遊技者の期待感を高め、大当り遊技終了後の遊技者の興趣を従来に比して向上させることができる。さらに、大当り遊技終了後の開放時間延長機能の作動バリエーションを多彩にすることで、大当り遊技終了後における期待感に高低を生じさせることができ、当該遊技機を一層面白みのあるものにすることができる。

30

40

【0133】

（他の実施形態）

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にもおよび、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0134】

例えば、上述した実施例では、15R大当り遊技Aと、15R大当り遊技Bとで中大入

50

賞口装置 3 1 における 1 5 ラウンド目の開放時間を異ならせていたが、高確率状態の発生可能性（確率変動機能の作動可能性）に差を生じさせるための構成としては、他の構成を採用することとしてもよい。例えば、中大入賞口 3 1 a への入球率を相違させる構成として、1 5 R 大当り遊技 A では、1 5 ラウンド目の中大入賞口装置 3 1 を 2 5 秒間開放し続ける開放パターンとし、1 5 R 大当り遊技 B では、1 5 ラウンド目の中大入賞口装置 3 1 を 2 5 秒間の間、開放と閉鎖をランダムで繰り返す開放パターンとする。このような構成でも、1 5 R 大当り遊技 B の方が 1 5 R 大当り遊技 A よりも 1 5 ラウンド目における中大入賞口 3 1 a への入球率が低下することとなり、上述した実施例と同等の効果を得ることができる。

【 0 1 3 5 】

また、上述した実施例では、遊技球を特定領域 3 0 0 に誘導する経路と、遊技球を非特定領域 3 0 1 に誘導する経路とを切り換える振分ソレノイド 4 0 1 の制御（通電と通電停止）を、当該遊技機 1 の電源投入時から常時一定のタイミング（2 秒毎）で交互に行うこととしていた。しかしながら、振分ソレノイド 4 0 1 の駆動制御はこれに限定されず、中大入賞装置 3 1 が開放状態とされている間だけ、振分ソレノイド 4 0 1 を通電させる（中大入賞装置 3 1 が閉鎖状態とされている間には振分ソレノイド 4 0 1 を常時通電停止させる）ようにしてもよい。

【 0 1 3 6 】

例えば、1 5 R 大当り遊技 A 中の 1 5 ラウンド目に中大入賞装置 3 1 が 2 5 秒間に亘って開放状態になる場合には、1 5 ラウンド目の開始（中大入賞装置 3 1 の開放）と共に振分ソレノイド 4 0 1 を通電させ、その後は「4 秒の通電」と「1 秒の通電停止」とを繰り返し交互に行う第 1 駆動制御パターンとする。また、1 5 R 大当り遊技 B の 1 5 ラウンド目に中大入賞装置 3 1 が 2 5 秒間に亘って開放状態になる場合には、1 5 ラウンド目の開始（中大入賞装置 3 1 の開放）と共に振分ソレノイド 4 0 1 を通電させ、その後は「1 秒の通電」と「4 秒の通電停止」とを繰り返し交互に行う第 2 駆動制御パターンとする。このような構成によると、1 5 R 大当り遊技 A と 1 5 R 大当り遊技 B とで 1 5 ラウンド目に中大入賞装置 3 1 を開放状態とする開放時間が同一でありながら、遊技球を特定領域 3 0 0 に誘導する経路と、遊技球を非特定領域 3 0 1 に誘導する経路とを切り換える切換パターンが、1 5 R 大当り遊技 B よりも 1 5 R 大当り遊技 A の方が遊技者に有利な構成になる。したがって、このような構成でも、1 5 R 大当り遊技 B の方が 1 5 R 大当り遊技 A よりも特定領域 3 0 0 を通過する可能性が低下することとなり、上述した実施例と同等の効果を得ることができる。

【 0 1 3 7 】

また、本実施例に関連する他の実施例（変形例）として次のような構成を採用してもよい。変形例の遊技機 1 は、第 1 当り図柄決定用テーブルが前述した実施例と異なり、遊技球が特定領域 3 0 0 を通過しなかった場合における開放時間延長機能の作動構成が異なるものである。なお、基本となる制御構成は、前述した実施例と同一であるため、以下では変更点のみ説明する。

【 0 1 3 8 】

図 2 3 は、変形例の第 1 当り図柄決定用テーブルを概念的に説明する説明図である。先ず、図 2 3 の第 1 当り図柄決定用テーブルについて説明する。

【 0 1 3 9 】

図 2 3 には、第 1 当り図柄決定用乱数（1 ~ 1 0 0 の乱数値）に対応付けられる変形例の「当り特別図柄 A」、「当り特別図柄 B」、「当り特別図柄 C」が記載され、各当り特別図柄の停止表示態様と、各当り特別図柄の停止表示を契機に実行される大当り遊技の実行態様と、各大当り遊技後の遊技進行態様との対応関係が記されている。

【 0 1 4 0 】

第 1 当り図柄決定用乱数が「1 ~ 2 0」のいずれかに一致する場合は、第 1 当り図柄決定処理にて「当り特別図柄 A の停止表示（LED 6 2 a のみが点灯する停止表示態様）」が決定される。当り特別図柄 A の停止表示を契機に実行される大当り遊技には、前述した

10

20

30

40

50

実施例の15R大当り遊技Aと同態様のラウンド数および中大入賞口31aの開放パターンが設定された「15R大当り遊技X」が対応付けられている。なお、変形例の15R大当り遊技Xの終了後は、前述した実施例と異なる態様で開放時間延長機能が作動する。つまり、開放時間延長機能の作動期間は、15R大当り遊技Xの実行中に「遊技球が特定領域300を通過するか否か」だけでなく、「特定領域300を通過した場合、何個の遊技球が特定領域を通過したか」の結果によって、「100回（第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示回数）」または「10000回（第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示回数）」が設定される。

【0141】

具体的には、15R大当り遊技Xでの15ラウンド中に1個以上の遊技球が特定領域300を通過した場合であって、今回の15ラウンド内で特定領域300を通過した遊技球の通過個数が「3個以上」の場合には、15R大当り遊技Xの終了後に確率変動機能の作動とともに、開放時間延長機能（10000回）が作動することとなる。また、15R大当り遊技Xでの15ラウンド中に1個以上の遊技球が特定領域300を通過した場合であって、今回の15ラウンド内で特定領域300を通過した遊技球の通過個数が「3個より少ない個数（2個以下）」の場合には、15R大当り遊技Xの終了後に確率変動機能の作動とともに、開放時間延長機能（100回）が作動することとなる。また、15R大当り遊技Xの実行中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合は、15R大当り遊技Xの終了後に確率変動機能は作動せず、低確率状態にて開放時間延長機能（100回）が作動することとなる。つまり、本変形例の15R大当り遊技Xでは、15ラウンド中に予め定められた予め定められた第1個数（3個以上）の遊技球が特定領域300を通過した場合には、15ラウンド中に第1個数の遊技球が特定領域300を通過しなかった場合に比べ、有利な態様で開放時間延長機能を作動させることとしている。

【0142】

また、第1当り図柄決定用乱数が「21～40」のいずれかに一致する場合は、第1当り図柄決定処理にて「当り特別図柄Bの停止表示（LED62bのみが点灯する停止表示態様）」が決定される。当り特別図柄Bの停止表示を契機に実行される大当り遊技には、前述した実施例の15R大当り遊技Bと同態様のラウンド数および中大入賞口31aの開放パターンが設定された「15R大当り遊技Y」が対応付けられている。なお、変形例の15R大当り遊技Yの終了後は、前述した実施例と異なる態様で開放時間延長機能が作動する。つまり、開放時間延長機能の作動期間は、15R大当り遊技Yの実行中に「遊技球が特定領域300を通過するか否か」だけでなく、「特定領域300を通過しなかった場合、何個の遊技球が非特定領域301を通過したか」の結果によって、「100回（第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示回数）」、「50回（第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示回数）」または「0回」が設定される。

【0143】

具体的には、15R大当り遊技Yでの15ラウンド中に遊技球が特定領域300を通過した場合には、15R大当り遊技Yの終了後に確率変動機能の作動とともに、開放時間延長機能（100回）が作動することとなる。また、15R大当り遊技Yでの15ラウンド中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合であって、今回の15ラウンド内で非特定領域301を通過した遊技球の通過個数が「1個以上」の場合には、15R大当り遊技Yの終了後に確率変動機能は作動しないものの、開放時間延長機能（10000回）が作動することとなる。また、15R大当り遊技Yでの15ラウンド中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合であって、今回の15ラウンド内で非特定領域301を通過した遊技球の通過個数が「1個未満（ゼロ）」の場合には、15R大当り遊技Yの終了後に確率変動機能および開放時間延長機能が作動しない。つまり、本変形例の大当り遊技Yでは、15ラウンド中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合において、当該15ラウンド中に遊技球が非特定領域301を通過した個数（言い換えれば、15ラウンド中に遊技球が特定領域300を通過しなかった場合において中大入賞装置31に入球した遊技球数）が、予め定められた第2個数（1個）に達している場合には、第2個数に達して

10

20

30

40

50

いない場合に比べ、有利な態様で開放時間延長機能を作動させることとしている。

【0144】

また、第1当り図柄決定用乱数が「41～100」のいずれかに一致する場合は、第1当り図柄決定処理にて「当り特別図柄Cの停止表示(LED62cのみが点灯する停止表示態様)」が決定される。当り特別図柄Cの停止表示を契機に実行される大当り遊技には、前述した実施例の14R大当り遊技と同態様のラウンド数および中大入賞口31aの開放パターンが設定された「14R大当り遊技Z」が対応付けられている。なお、変形例の14R大当り遊技Zの終了後は、開放時間延長機能が作動しないように設定されている。

【0145】

なお、変形例の第2当り図柄決定用テーブルは、前述した実施例と同一のもの(図15参照)を使用する。つまり、変形例において、第2特別図柄で当り特別図柄が停止表示される際には、前述した実施例と同一の当り特別図柄D、Eが停止表示され、各当り特別図柄に応じて「15R大当り遊技A」または「15R大当り遊技B」が実行される。そして、この場合には、「特定領域300を通過した場合、何個の遊技球が特定領域を通過したか」の結果や、「特定領域300を通過しなかった場合、何個の遊技球が非特定領域301を通過したか」の結果等が参照されずに、開放時間延長機能の作動態様が決定される。このため、変形例では、各図柄決定用テーブルに基づく開放時間延長機能の作動態様を比較すると、第2当り図柄決定用テーブルの方が第1当り図柄決定用テーブルよりも長期の開放時間延長機能の作動条件が成立し易く構成されていることから、第2当り図柄決定用テーブルの方が第1当り図柄決定用テーブルよりも遊技者にとって有利であると言える。

10

20

【0146】

次に、変形例における大当り遊技終了時処理について、図24のフローチャートに基づいて説明する。図24は、前述した実施例の大当り遊技終了時処理(図22参照)とS807、S810以外の箇所は一致するため、S807、S810のみについて説明する。

【0147】

S807は、S801で特定領域通過フラグがONであると判定された場合に、確率変動機能の設定を経て移行する処理である。この処理では、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをONにセットした後(S805、S806)、開放延長回数カウンタに変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間を定めるための値P(10000回または100回)をセットする(S707)。本変形例では、特定領域通過フラグがONである場合には、直前に終了した大当り遊技の種類(15R大当り遊技A、15R大当り遊技B、15R大当り遊技X、15R大当り遊技Y)と、特定領域300を遊技球が通過した通過個数(特定領域通過個数)に基づいて、開放延長回数カウンタに「10000」と「100」のいずれかをセットする。

30

【0148】

具体的には、本変形例では、15R大当り遊技Xと15R大当り遊技Yとにおける15ラウンド目に中大入賞装置31に入球した遊技球が、特定領域300と非特定領域301の何れを通過したかを監視するとともに、各領域を各々何個の遊技球が通過したかをカウント(計数)する「通過数カウント機能」が設けられている。そして、直前に終了した大当り遊技が「15R大当り遊技X」である場合には、通過数カウント機能によりカウントされた特定領域300の通過個数が「3以上」であるか否かを判定し、「3以上」である場合には、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Pとして、開放延長回数カウンタに「10000」をセットする。一方、通過数カウント機能によりカウントされた特定領域300の通過個数が「3以上」でない場合(2以下である場合)には、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Pとして、開放延長回数カウンタに「100」をセットする。なお、通過数カウント機能は、特定領域検出スイッチ300sと非特定領域検出スイッチ301sからの検出信号に基づいて主制御基板200のCPU201がカウントすることによって実現される。

40

【0149】

また、直前に終了した大当り遊技が「15R大当り遊技Y」である場合には、通過数カ

50

ウント機能によりカウントされた特定領域300の通過個数を参酌することなく、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Pとして、開放延長回数カウンタに「100」をセットする。また、直前に終了した大当り遊技が「15R大当り遊技A」、「15R大当り遊技B」である場合には、通過数カウント機能によりカウントされた特定領域300の通過個数を参酌することなく、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Pとして、開放延長回数カウンタに「10000」をセットする。

【0150】

また、S810は、S801で特定領域通過フラグがONでないと判定された場合に、確率変動機能の設定を行わずに移行する処理である。この処理では、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをONにセットした後(S808、S809)、開放延長回数カウンタに変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間を定めるための値Q(0回、50回、100回)をセットする(S810)。本変形例では、特定領域通過フラグがONでない場合には、直前に終了した大当り遊技の種類(15R大当り遊技A、15R大当り遊技B、15R大当り遊技X、15R大当り遊技Y、14R大当り遊技Z)と、非特定領域301を遊技球が通過した通過個数(非特定領域通過個数)に基づいて、開放延長回数カウンタに「0」と「50」と「100」のいずれかをセットする。

10

【0151】

具体的には、直前に終了した大当り遊技が「15R大当り遊技Y」である場合には、通過数カウント機能によりカウントされた非特定領域301の通過個数が「1以上」であるか否かを判定し、「1以上」である場合には、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Qとして、開放延長回数カウンタに「50」をセットする。一方、通過数カウント機能によりカウントされた非特定領域301の通過個数が「1以上」でない場合(ゼロである場合)には、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Qとして、開放延長回数カウンタに「0」をセットする。

20

【0152】

また、直前に終了した大当り遊技が「15R大当り遊技X」、「15R大当り遊技A」、「15R大当り遊技B」である場合には、通過数カウント機能によりカウントされた非特定領域301の通過個数を参照することなく、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Qとして、開放延長回数カウンタに「100」をセットする。また、直前に終了した大当り遊技が「14R大当り遊技」である場合には、通過数カウント機能によりカウントされた特定領域300の通過個数を参照することなく、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間Qとして、開放延長回数カウンタに「0」をセットする。

30

【0153】

このように、変形例では、各大当り遊技の実行中に、遊技球が特定領域300を通過したか否かの結果だけでなく、「遊技球が特定領域300を通過した場合、或いは遊技球が特定領域300を通過しなかった場合における中大入賞装置31に対する詳細な入球態様」に基づいて、大当り遊技の終了後に作動する開放時間延長機能の作動態様を決定することとしている。これにより、各大当り遊技中において、遊技球が特定領域300を通過した個数や、遊技球が非特定領域301を通過した個数にも遊技者を注目させることができ、遊技者の興趣を従来に比して向上させることができる。また、大当り遊技中の特定領域300および非特定領域301の通過結果と、大当り遊技の終了後に作動する開放時間延長機能の作動態様とを関連させることで、大当り遊技終了後の開放時間延長機能の作動パリエーションを多彩にでき、これにより、当該遊技機を一層面白みのあるものにすることができる。

40

【0154】

また、上述した実施例および変形例では、開放延長機能と確率変動機能とが作動している状態において、開放時間延長機能の作動回数が限度回数に達して開放延長機能が終了し、確率変動機能だけが作動継続する状態(所謂、電サボなし確変状態)が発生し得る。この電サボなし確変状態では、開放時間延長機能が作動していない為、主に第1特別図柄での図柄変動遊技が進行し、第1特別図柄で当り特別図柄が停止表示する可能性が高いもの

50

となる。

【0155】

そこで、上述した実施例および変形例における他の実施形態として、電サボなし確変状態にて第1特別図柄の停止表示を契機に大当り遊技が実行される際には、通常の状態（開放延長機能および確率変動機能が作動していない状態）と異なる特殊な図柄決定テーブルを用いることとしてもよい。例えば、電サボなし確変状態にて第1特別図柄が当り特別図柄で停止表示される際には、図15の第2当り図柄決定用テーブルに基づいて当り特別図柄を決定するようにしてもよい。これにより、電サボなし確変状態では通常の状態よりも、「15R大当り遊技A」、「15R大当り遊技B」が実行され易くなり、確率変動機能および開放時間延長機能を高確率で作動継続させることが可能となる。これにより、第1特別図柄での当り特別図柄の停止表示を契機として大当り遊技が実行される場合であっても、そのときの遊技状態に応じて遊技者の興趣を向上させることができる。

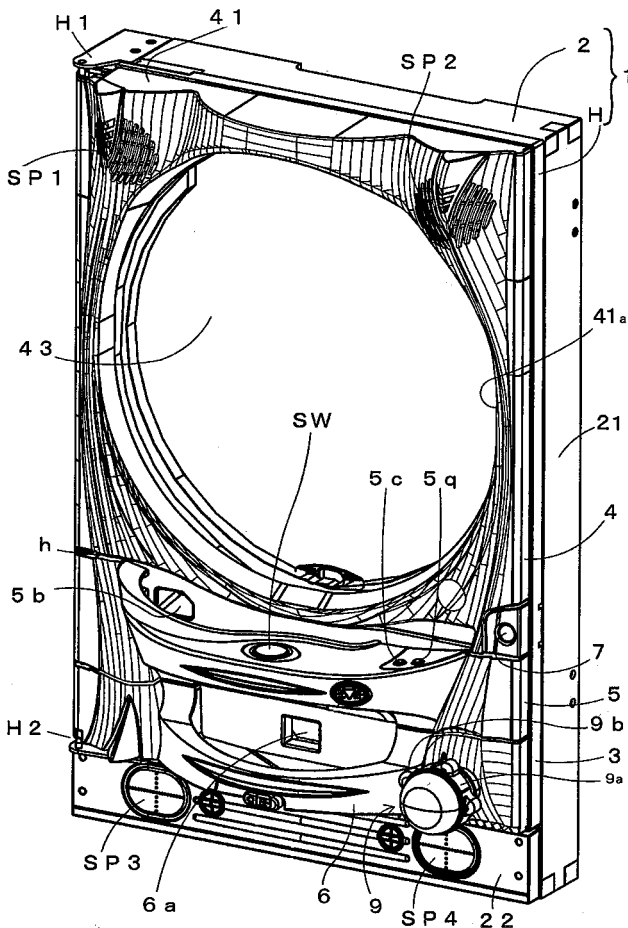
10

【符号の説明】

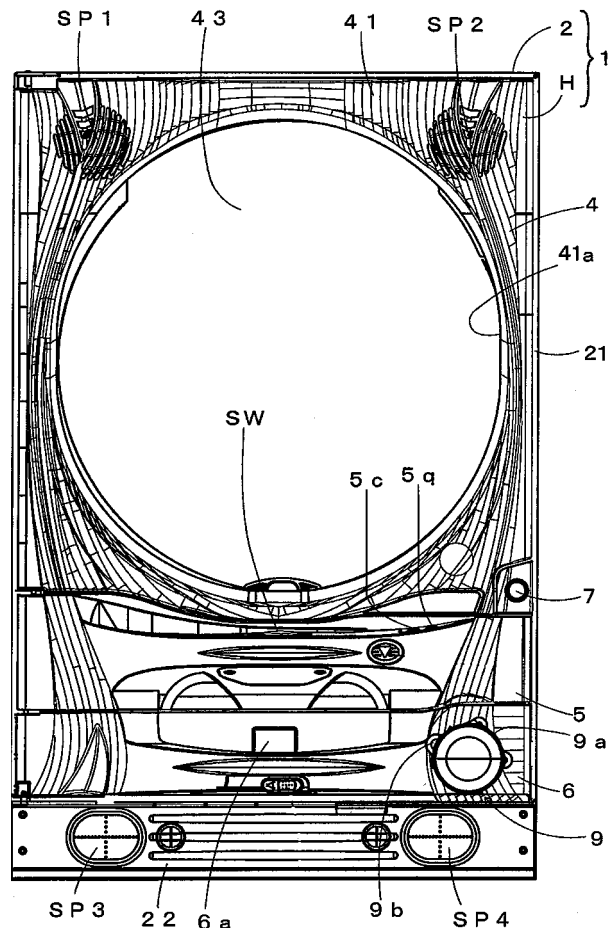
【0156】

1...遊技機、17A...第1始動入賞装置（第1始動口）、17B...第2始動入賞装置（第2始動口）、31...中大入賞装置（大入賞口）、35...右大入賞装置、62...特別図柄表示部（第1図柄表示装置、第2図柄表示装置）、200...主制御部（第1図柄表示手段、第2図柄表示手段、第1実行パターン設定手段、第2実行パターン設定手段、当り遊技実行手段、高確率状態発生手段、開放頻度向上状態発生手段）、220...サブ制御部

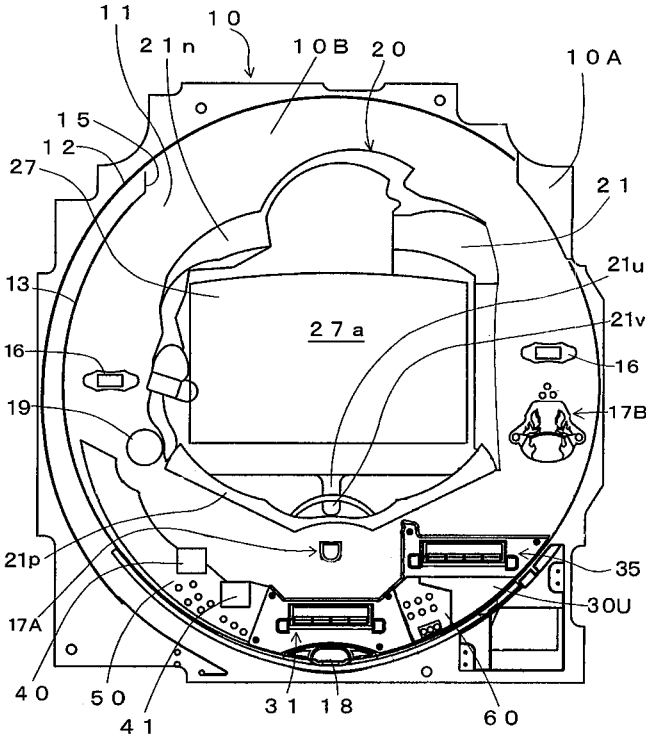
【図1】



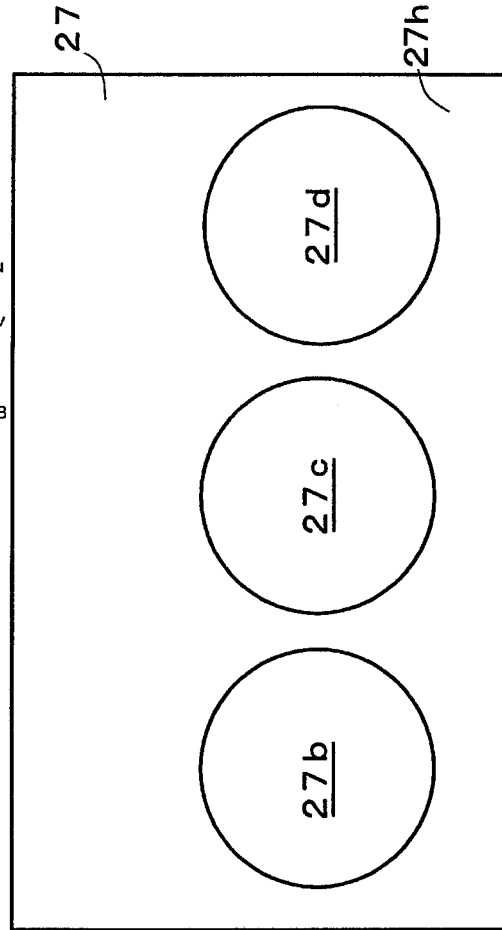
【図2】



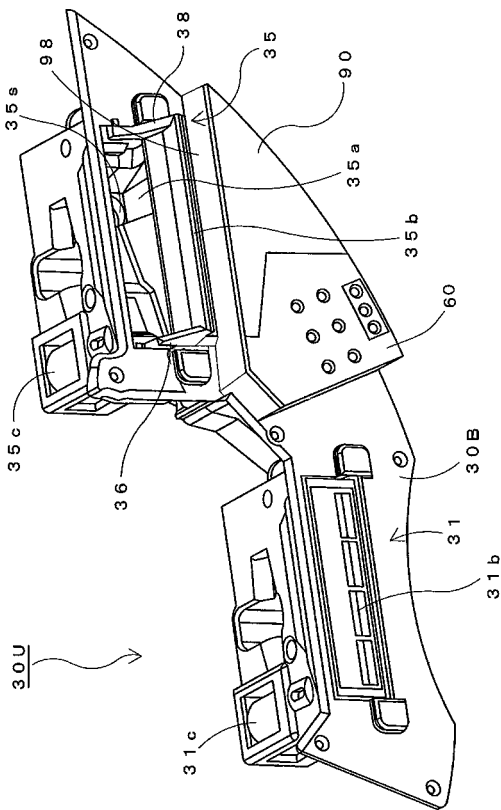
【図3】



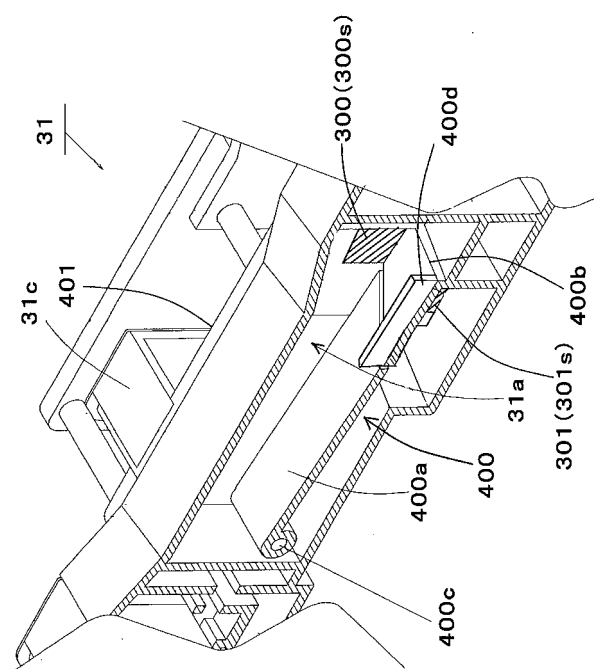
【図4】



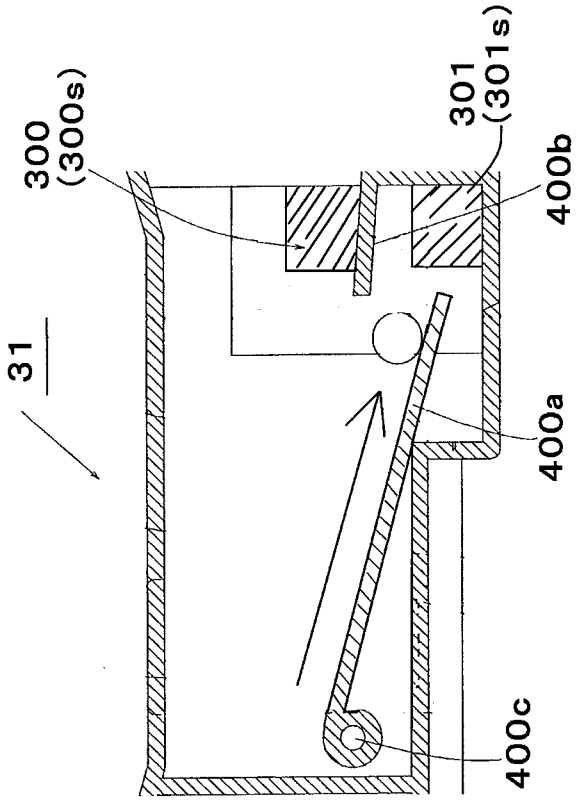
【図5】



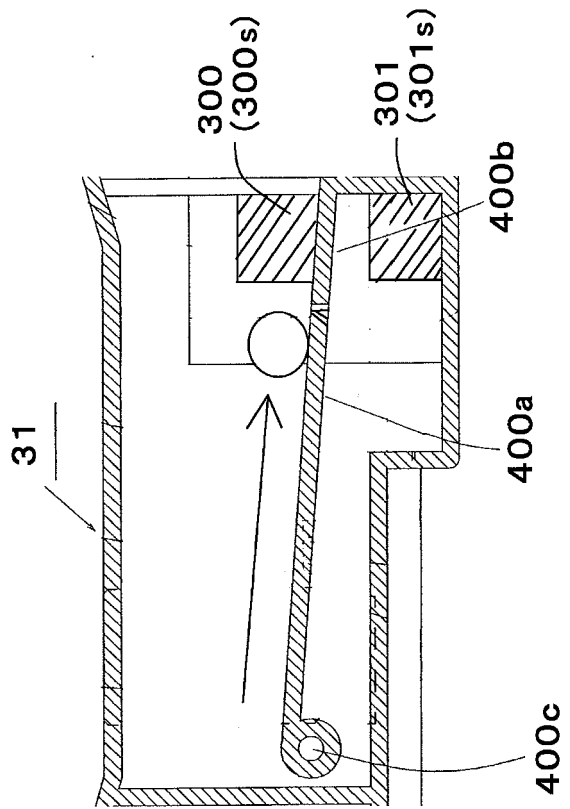
【図6】



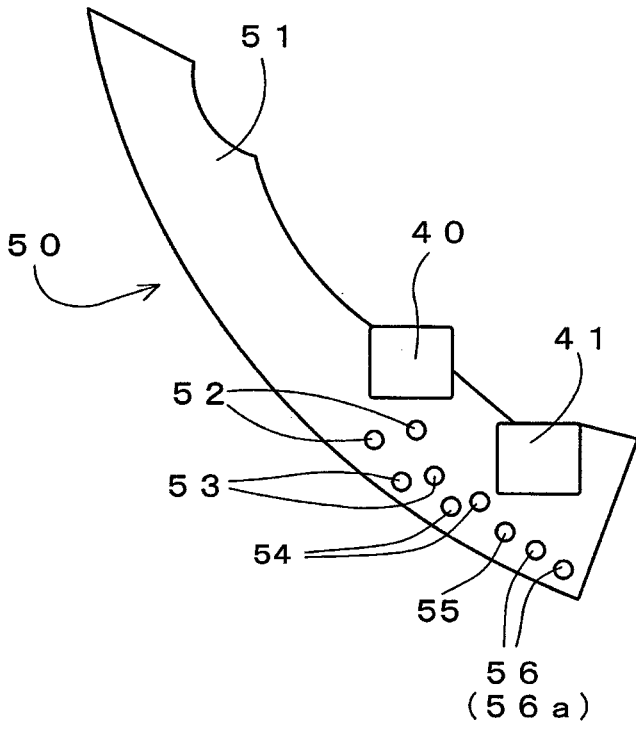
【図7】



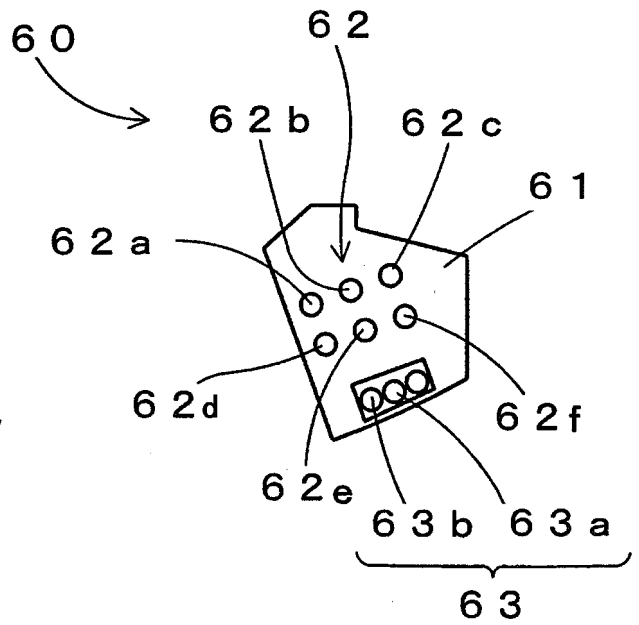
【図8】



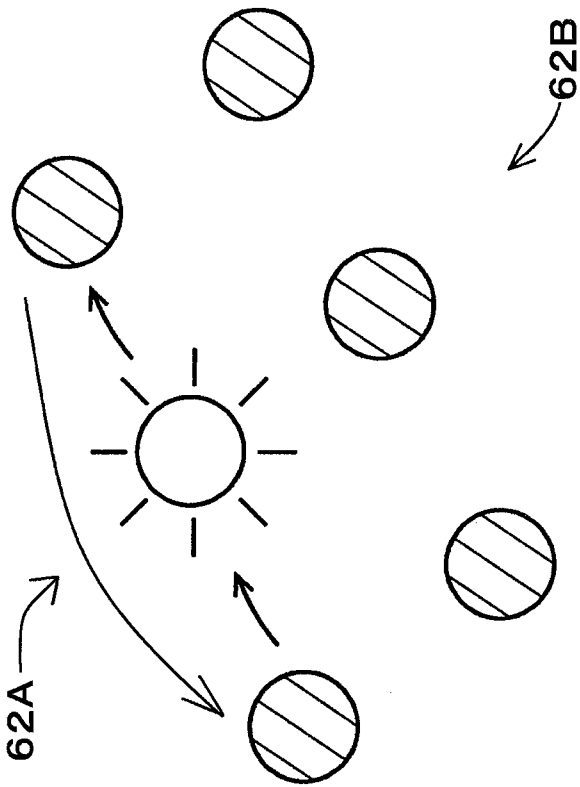
【図9】



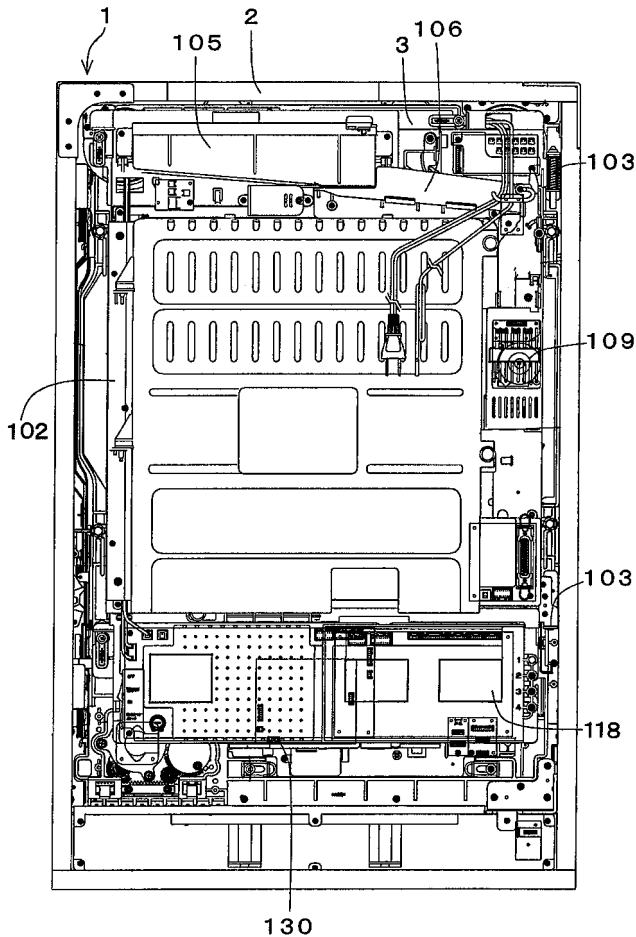
【図10】



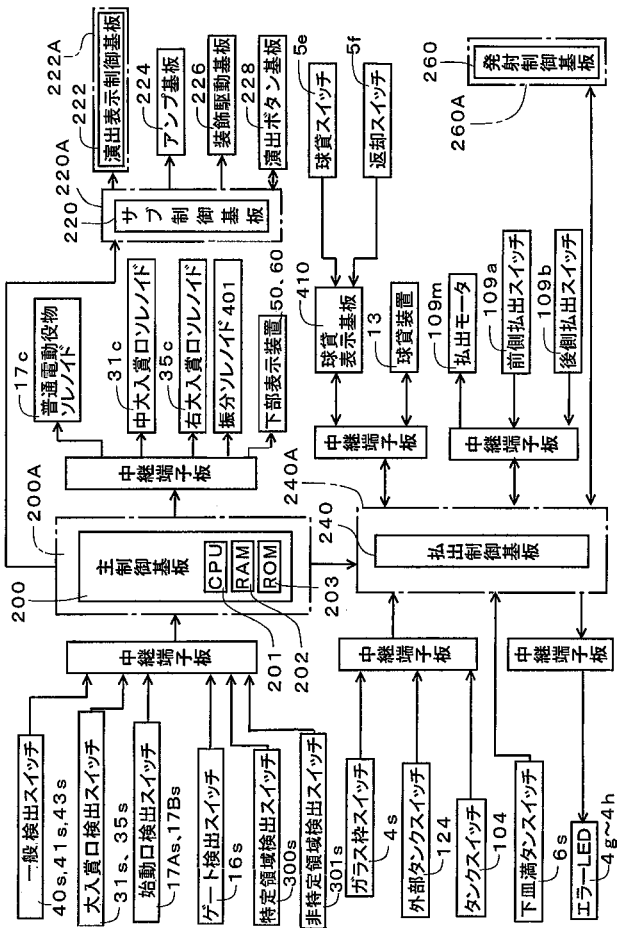
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



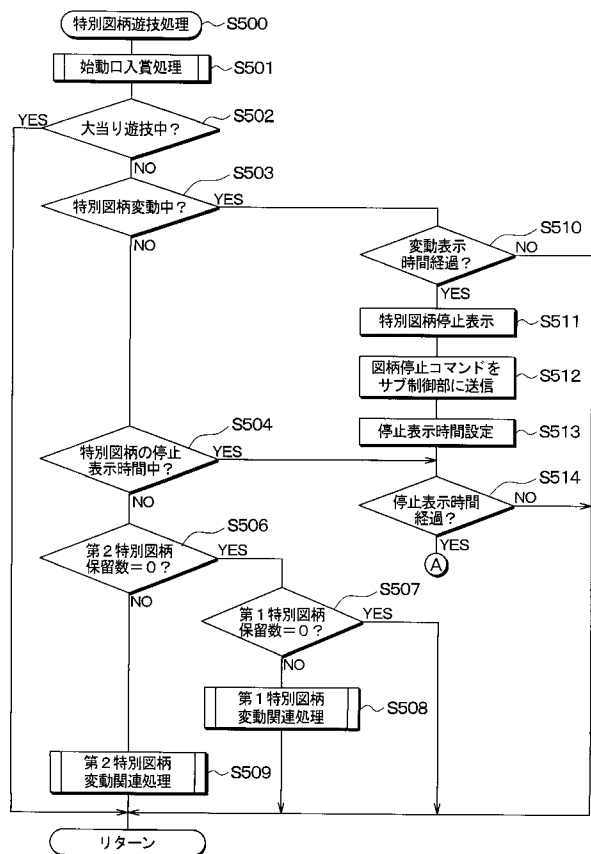
【図 1 4】

第1当り図柄 決定用図款	当り特別図柄の種類	停止図柄態様	当り遊技の実行態様	当り遊技後の 遊技進行態様
1 ~ 20	当り特別図柄A	☀ ☀ ☀	15R大当たり遊技A ・1~14R:右大入賞装置を25s開放 ・15R :右大入賞装置を25s開放	開放時間延長機能作動 (100回or10000回)
21 ~ 40	当り特別図柄B	☀ ☀ ☀	15R大当たり遊技B ・1~14R:右大入賞装置を25s開放 ・15R :中大入賞装置を5s開放	開放時間延長機能作動 (50回or10000回)
41 ~ 100	当り特別図柄C	☀ ☀ ☀	14R大当たり遊技 ・1~14R:右大入賞装置を25s開放	開放時間延長機能作動 (30回)

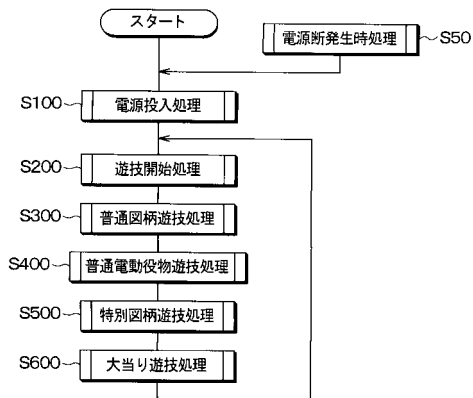
【 図 1 5 】

第2当り図柄決定用乱数	当り特別図柄の種類	停止図柄態様	当り遊技の実行態様	当り遊技後の遊技進行態様
1~60	当り特別図柄D		15R大当り遊技A ・1~14R:右大入賞装置を25s開放 ・15R : 中大入賞装置を25s開放	開放時間延長機能作動 (100回or10000回)
61~100	当り特別図柄E		15R大当り遊技B ・1~14R:右大入賞装置を25s開放 ・15R : 中大入賞装置を5s開放	開放時間延長機能作動 (50回or10000回)

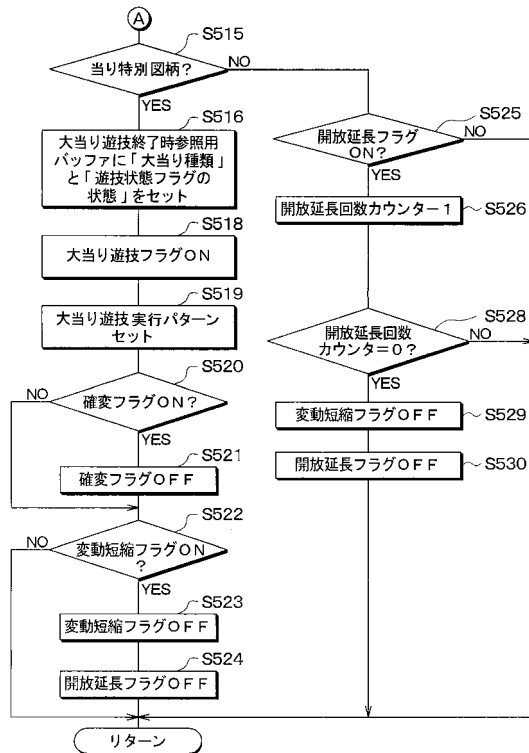
【 図 1 7 】



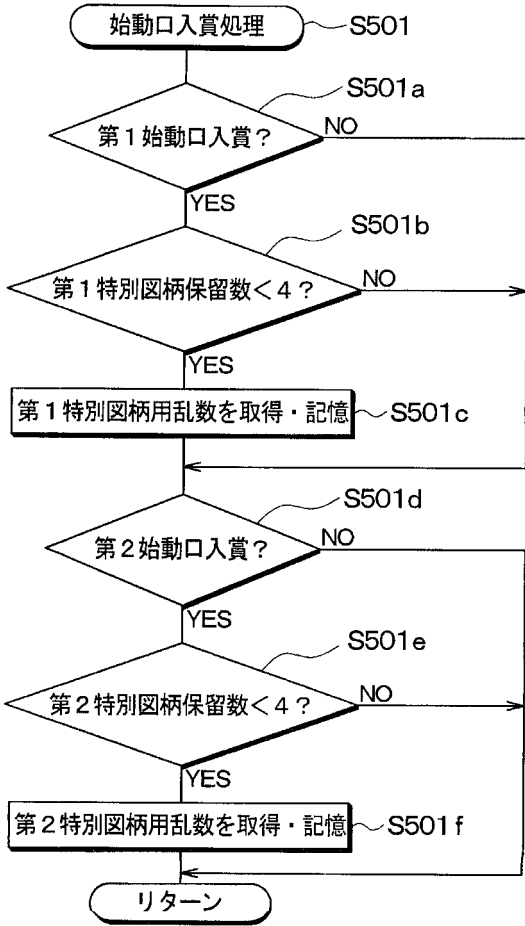
【 図 1 6 】



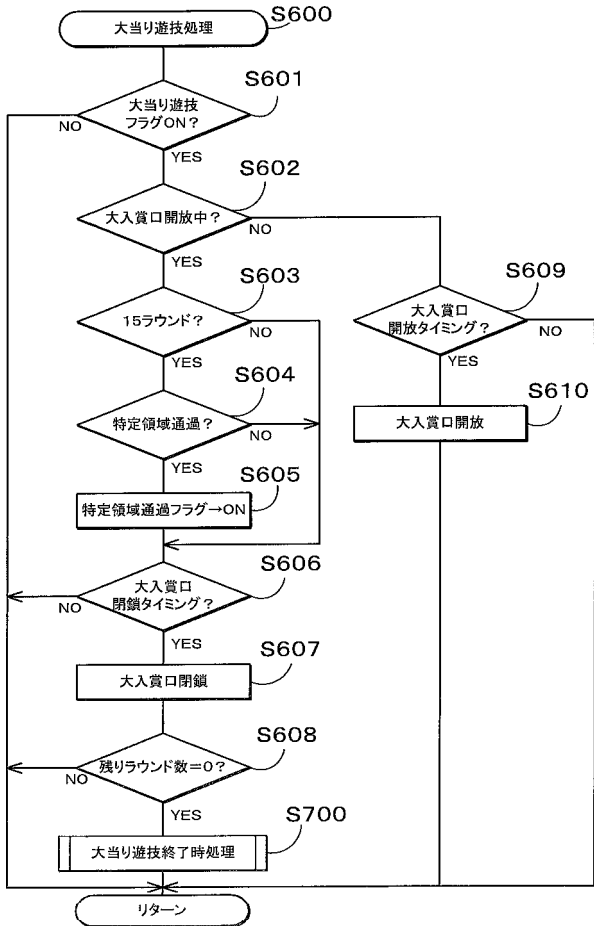
【 図 1 8 】



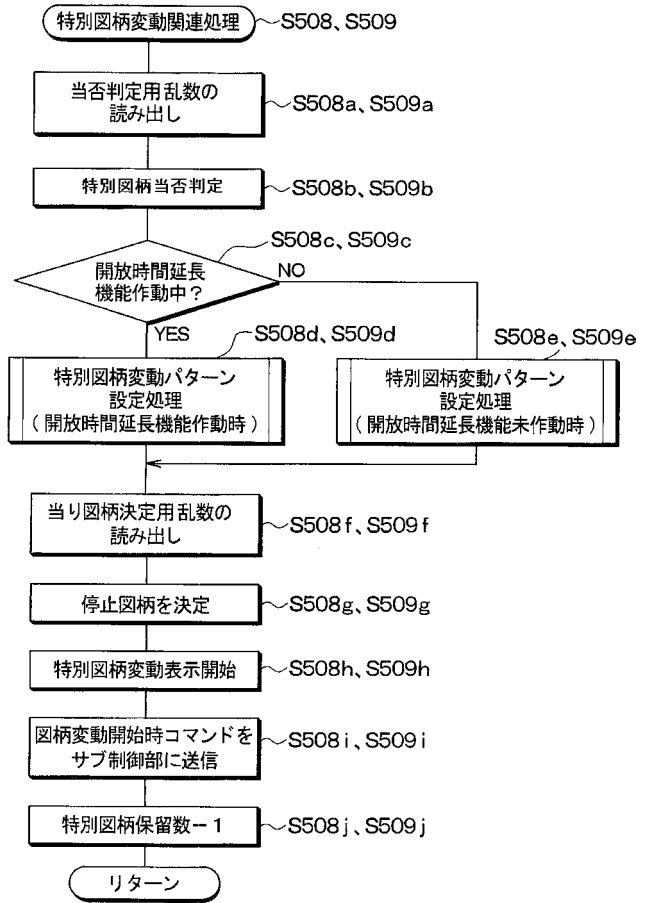
【図19】



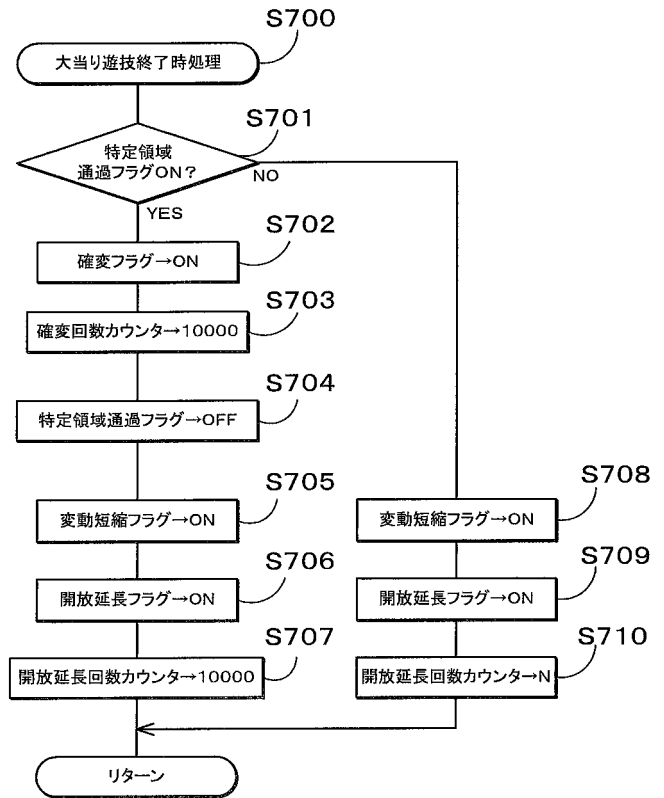
【図21】



【図20】



【図22】



【 図 2 3 】

第1当り図柄決定用乱数	当り特別図柄の種類	停止図柄態様	当り遊技の実行態様	当り遊技後の遊技実行態様																		
1~20	当り特別図柄A	☀ ☀ ☀	15R当り遊技X ・1~14R:右大入賞装置を25s開放 ・15R:中大入賞装置を25s開放	<table border="1"> <tr> <td>特定領域通過</td> <td>特定領域通過個数≥3</td> <td>開放時間延長機能作動 10000回</td> </tr> <tr> <td>特定領域非通過</td> <td>特定領域通過個数<3</td> <td>開放時間延長機能作動 100回</td> </tr> <tr> <td>特定領域非通過</td> <td>—</td> <td>開放時間延長機能作動 100回</td> </tr> <tr> <td>特定領域通過</td> <td>—</td> <td>開放時間延長機能作動 100回</td> </tr> <tr> <td>特定領域非通過</td> <td>非特定領域通過個数≥1</td> <td>開放時間延長機能作動 50回</td> </tr> <tr> <td>特定領域非通過</td> <td>非特定領域通過個数<1</td> <td>開放時間延長機能 非作動</td> </tr> </table>	特定領域通過	特定領域通過個数≥3	開放時間延長機能作動 10000回	特定領域非通過	特定領域通過個数<3	開放時間延長機能作動 100回	特定領域非通過	—	開放時間延長機能作動 100回	特定領域通過	—	開放時間延長機能作動 100回	特定領域非通過	非特定領域通過個数≥1	開放時間延長機能作動 50回	特定領域非通過	非特定領域通過個数<1	開放時間延長機能 非作動
特定領域通過	特定領域通過個数≥3	開放時間延長機能作動 10000回																				
特定領域非通過	特定領域通過個数<3	開放時間延長機能作動 100回																				
特定領域非通過	—	開放時間延長機能作動 100回																				
特定領域通過	—	開放時間延長機能作動 100回																				
特定領域非通過	非特定領域通過個数≥1	開放時間延長機能作動 50回																				
特定領域非通過	非特定領域通過個数<1	開放時間延長機能 非作動																				
21~40	当り特別図柄B	☀ ☀ ☀	15R当り遊技Y ・1~14R:右大入賞装置を25s開放 ・15R:中大入賞装置を25s開放	<table border="1"> <tr> <td>特定領域通過</td> <td>—</td> <td>開放時間延長機能作動 100回</td> </tr> <tr> <td>特定領域非通過</td> <td>—</td> <td>開放時間延長機能作動 50回</td> </tr> <tr> <td>特定領域非通過</td> <td>—</td> <td>開放時間延長機能 非作動</td> </tr> </table>	特定領域通過	—	開放時間延長機能作動 100回	特定領域非通過	—	開放時間延長機能作動 50回	特定領域非通過	—	開放時間延長機能 非作動									
特定領域通過	—	開放時間延長機能作動 100回																				
特定領域非通過	—	開放時間延長機能作動 50回																				
特定領域非通過	—	開放時間延長機能 非作動																				
41~100	当り特別図柄C	☀ ☀ ☀	14R当り遊技Z ・1~14R:右大入賞装置を25s開放	<table border="1"> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>開放時間延長機能 非作動</td> </tr> </table>	—	—	開放時間延長機能 非作動															
—	—	開放時間延長機能 非作動																				

【 図 2 4 】

