(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 I	テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)	A63F 7/02 315A	2C088

審査請求 有　請求項の数 3　ＯＬ　（全 39 頁）

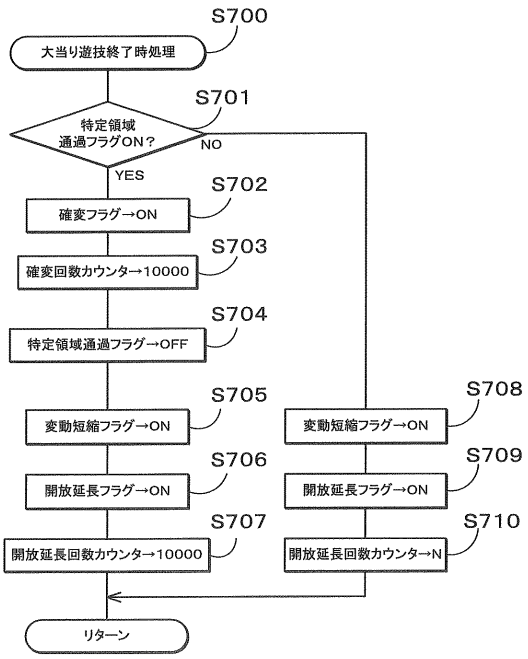
(21)出願番号　特願2011-197292 (P2011-197292)
(22)出願日　平成23年9月9日 (2011.9.9)

(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。

【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。
【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】
【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い、この場合、遊技上の興趣を十分に得ることができなかった。
【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】
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。

【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、

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。

【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】

【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。
【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２１と、外枠本体２１の前面下部を覆う前板部２２とを備えている。
【００１９】
遊技機本体Ｈは、外枠２の左端側上下のヒンジＨ１、Ｈ２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１０と、裏機構盤１０２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。
【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４１ａを備えている。この視認窓４１ａは前面枠４の前後に貫通する状態に設けられ、遊技盤１０の盤面に形成された遊技領域１１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１１が、この視認窓４１ａによって前方から視認可能とされる。
【００２１】

前面枠４は、枠本体４１と、この枠本体４１に装着されるガラス板４３と、ガラス板４３を枠本体４１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ＳＰ１、ＳＰ２が内蔵されている。また、本遊技機１においては、前板部２２の左右両端にも、スピーカＳＰ３、ＳＰ４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ＳＰ１～ＳＰ４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。

【００２２】

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５ｂを備えている。尚、上皿部材５の裏側には、球貸表示基板４１０および演出ボタン基板２２８が設けられ、上皿部材５の上面部には「演出ボタンＳＷ」が配置されている。

【００２３】

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６ａを備えている。また、下皿部材６の左端には灰皿６ｂ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。

【００２４】

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１１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）９ａ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９ｂが装着されている。

【００２５】

次に、遊技盤１０の構成について図３を用いて説明する。この遊技盤１０は正面視で略矩形状の合板を用いて構成される遊技盤本体１０Ａと、この遊技盤本体１０Ａに装着される各種の盤部品（外側レール１２、内側レール１３、メイン役物装置２０等）が装着されている。

【００２６】

遊技盤本体１０Ａは、正面視で略円形とされる領域形成部１０Ｂを備える。また、遊技盤本体１０Ａ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１２と、内側レール１３とが配設されている。そして、領域形成部１０Ｂの前面部は、この外側レール１２および内側レール１３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１１を構成している。

【００２７】

この領域形成部１０Ｂ（つまり、遊技盤１０において遊技球が転動可能な遊技領域１１内に位置する部位）には、メイン役物装置２０と、２個の普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）１６と、第１始動入賞装置１７Ａと、第２始動入賞装置１７Ｂと、下部装置ユニット３０Ｕと、左下表示装置５０と、２個の一般入賞装置４０、４１と、多数の障害釘（図示を省略）と、風車１９等が配設されている。

【００２８】

メイン役物装置２０は、演出表示装置２７と、ステージ部材２１ｐとを備えている。また、メイン役物装置２０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１１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２０内部のステージ部材２１ｐ上に遊技球が誘導される。

【００２９】

ステージ部材２１ｐ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２１ｐには、転動面上の遊技球をメイン役物装置２０の外部に排出するための排出通路が設けられている

。尚、排出通路の入口部２１ｕ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２１ｖは、この中央部よりも下方の位置で開口している。

【００３０】

本実施例では、遊技領域１１を流下し、メイン役物装置２０内部のステージ部材２１ｐ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２０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２０外に排出される。尚、出口部２１ｖの直下に、後述する第１始動入賞装置１７Ａが位置している。

【００３１】

演出表示装置２７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６０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６０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２７が演出図柄を表示するための表示装置を構成する。

【００３２】

演出表示装置２７の表示画面２７ａ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２７ｂ～２７ｄと、その他の部分で構成される背景画面表示部２７ｈとが出現することがある。この場合、この演出図柄表示部２７ｂ～２７ｄは、表示画面２７ａ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２７ｂ～２７ｄ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２７ａに演出図柄表示部２７ｂ～２７ｄが表示されるときには、この表示画面２７ａのその他の部位２７ｈに、背景を示す背景図柄等が表示される。

【００３３】

普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）１６は、遊技領域１１において、メイン役物装置２０の左側方に位置する部位と、メイン役物装置２０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。そして、普通図柄作動ゲート検出スイッチ１６ｓにより遊技球が検出されると、左下表示装置５０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１７Ｂ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。

【００３４】

第１始動入賞装置１７Ａは、ステージ部２１ｄ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２１ｖ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１７Ａに入球する確率が高くされている。

【００３５】

第２始動入賞装置１７Ｂは、メイン役物装置２０の右側方に位置する部位であって、普通図柄作動ゲート１６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対の翼片部が開閉するべく形成され、この一対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。一対の翼片部は、普通電動役物ソレノイド１７ｃ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

のため、第２始動口は、一対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、この一対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、一対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。

【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。

【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。

【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

５ｃを駆動（通電）すると、開閉板３５ｂ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３５ｃ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３１について説明する。中大入賞装置３１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３１ａと、中大入賞口３１ａを開放・閉鎖するための開閉板３１ｂと、この開閉板３１ｂを駆動するための中大入賞口ソレノイド３１ｃと、中大入賞口３１ａに入球した遊技球が通過可能な特定領域３００と、遊技球が特定領域３００を通過したこと検出する特定領域検出スイッチ３００ｓと、中大入賞口３１ａに入球した遊技球が通過可能な非特定領域３０１と、遊技球が非特定領域３０１を通過したこと検出する非特定領域検出スイッチ３０１ｓと、中大入賞口３１ａに入球した遊技球を特定領域３００と非特定領域３０１のいずれかに振り分ける振分部４００と、振分部４００を駆動させるための振分ソレノイド４０１（振分駆動部）と、を備える。また、開閉板３１ｂは、その下端部が「ベース基板３０Ｂにおける中大入賞口３１ａ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３１ｂは、正面形状が略矩形とされるとともに、右大入賞装置３５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３００ｓ、非特定領域検出スイッチ３０１ｓ）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２００Ａに検出信号を送信する。

【００４２】

開閉板３１ｂが起立姿勢となると、この開閉板３１ｂが中大入賞口３１ａを閉鎖するため、中大入賞装置３１への遊技球の入球が不可能となり、開閉板３１ｂ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３１ａが開放される。また、開閉板３１ｂの後面部（背面部）が「遊技領域１１を流下し、中大入賞装置３１の周囲へ到達した遊技球」を中大入賞口３１ａに誘導する誘導面を構成する。なお、中大入賞装置３１には、中大入賞口ソレノイド３１ｃが配設されており、開閉板３１ｂ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３１ｃを駆動（通電）すると、開閉板３１ｂ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３１ｃ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。

【００４３】

次に、中大入賞装置３１内における振分部４００の動作について説明する。図６～８は、開閉板３１ｂを排除した中大入賞装置３１の内部構造であり、開閉板３１ｂ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４００は、図６～８に示すように、可動ガイド部材４００ａと、固定ガイド部材４００ｂと、と、可動ガイド部材回動支点４００ｃとから構成されている。そして、固定ガイド部材４００ｂの上方には、遊技球が通過可能な特定領域３００が形成され、固定ガイド部材４００ｂの下方には、非特定領域３０１が形成されている。また、特定領域３００を通過した遊技球が転動する通路上には、特定領域検出スイッチ３００ｓが配設され、非特定領域３０１を通過した遊技球が転動する通路上には、非特定領域検出スイッチ３０１ｓが配設される（図示省略）。

【００４４】

可動ガイド部材４００ａと固定ガイド部材４００ｂは、中大入賞口３１ａから入球した遊技球を特定領域３００または非特定領域３０１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個が通過可能の幅を有して構成されている。そして、固定ガイド部材４００ｂ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３００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４００ａ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４００ｃ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３１

ａから入球した遊技球は、固定ガイド部材４００ｂの前方に設けられる透明の進入防止壁４００ｄにより、固定ガイド部材４００ｂ上に直接誘導されることが阻止され、中大入賞口３１ａに入球した遊技球は全て可動ガイド部材４００ａ上を介して、特定領域３００或いは非特定領域３０１に誘導されるように構成されている。なお、進入防止壁４００ｄ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４００ｂ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。

【００４５】

可動ガイド部材４００ａは、中大入賞装置３１に配設される振分ソレノイド４０１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３１ａから入球した遊技球が、可動ガイド部材４００ａを介して固定ガイド部材４００下方に位置する非特定領域３０１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４０１の駆動を停止（通電を停止）すると、可動ガイド部材４００ａは、固定ガイド部材４００ｂ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３１ａから入球した遊技球が固定ガイド部材４００ｂを介して特定領域３００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３１内に進入した遊技球は、振分部４００による振分により、特定領域３００と非特定領域３０１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（２ｓ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秒毎に切り替わることとなる。この結果、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、遊技球が特定領域３００に誘導される場合と、非特定領域３０１に誘導される場合とが生ずることとなる。

【００４６】

なお、何れの大入賞装置（右大入賞装置３５、中大入賞装置３１）においても、対応する大入賞口（右大入賞口３５ａ若しくは中大入賞口３１ａ）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３５ｓ、特定領域検出スイッチ３００ｓ、非特定領域検出スイッチ３０１ｓ）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。

【００４７】

次に、右下表示装置６０について説明する。右下表示装置６０は、図１０に示すように、第１特別図柄表示部６２Ａと、第２特別図柄表示部６２Ｂと、大当り態様表示部６３とを備える。図１０に示すように、第１特別図柄表示部６２Ａは、上段３個のＬＥＤ６２ａ～６２ｃ（第１特別図柄）を用いて構成され、第２特別図柄表示部６２Ｂは、下段３個のＬＥＤ６２ｄ～６２ｆ（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６２Ａと、第２特別図柄表示部６２Ｂとでは、「第１始動口検出スイッチ１７Ａｓ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１７Ｂｓ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１１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ＬＥＤ６２ａ～６２ｃ」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６２Ａにおいて３個のＬＥＤ６２ａ～６２ｃ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。

【００４８】

大当り態様表示部６３は、２個のＬＥＤ６３ａ、６３ｂ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。

【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、一対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、一対の翼片部は閉鎖状態のまま維持される。

【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。

【００５２】

なお、本実施例では、一対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対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。

【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

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。

【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。

【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。

【００５８】

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、一対のヒンジ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（ＰＩＯ）、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

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ＣＰＵ２０１、ＲＡＭ２０２、ＲＯＭ２０３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。

【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ＣＰＵ２０１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。

【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、にそれぞれ電気的に接続されている。サブ制御基板２２０は、ＣＰＵ２２０ａと、ＲＯＭ２２０ｂと、ＲＡＭ２２０ｃとを備えている。

【００６８】

サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａ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、ＲＯＭ２２０ｂ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、ＣＰＵ２２０ａ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、ＲＯＭ２２０ｂ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ＣＰＵ２２０ａは、このＣＰＵ２２０ａ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。

【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が電気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（払出装置）１０９を構成する払出モータ１０９ｍと、前側払出スイッチ１０９ａと、

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。

【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、動画像データなど）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。

【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（ＬＥＤ４ｂ～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。

【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ＬＥＤ６２ａ～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ＬＥＤ６２ｄ～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（ＬＥＤ６２ａ～６２ｃのいずれかが点灯）あるいは外れ特別図柄（ＬＥＤ６２ａ～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（ＬＥＤ６２ｄ～６２ｆのいずれかが点灯）あるいは外れ特別図柄（ＬＥＤ６２ｄ～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

または中大入賞装置３１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３５または中大入賞装置３１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１０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、その後に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。

【００７６】

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（１～３００の乱数値）および第１当り図柄決定用乱数（１～１００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（１～３００の乱数値）および第２当り図柄決定用乱数（１～１００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２００のＲＡＭ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。

【００７７】

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。

【００７８】

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６２Ａ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（１～１００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６２Ａ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。

【００７９】

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６２Ｂ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（１～１００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６２Ｂ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。

【００８０】

次に、図１４、図１５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１４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１４には、第１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。

【００８１】

第１当り図柄決定用乱数が「１～２０」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（ＬＥＤ６２ａ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、「１５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

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。

【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。先ず、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。

【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。

【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

。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。

【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。

【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。

【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

、「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。

【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。

【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。

【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が実現可能となる。

【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

、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。

【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。

【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。

【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。

【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

は、主制御基板２００に実装されたＣＰＵ２０１が、図示しないＲＯＭ（ＣＰＵ２０１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。

【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。

【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、一対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。

【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、一対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。

【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。

【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

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。

【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）。

【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）。

【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。

【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

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。

【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。

【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。

【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

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）。

【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）。

【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。

【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。

【０１２２】

次に、上記Ｓ５１５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（Ｓ５１５：ＮＯ）、開放延長フラグがＯＮであるか否かを判定する（Ｓ５２５）。この結果、開放延長フラグがＯＮでないと判定された場合は（Ｓ５２５：ＮＯ）、特別図柄遊技処理を終了し、開放延長フラグがＯＮであると判定された場合は（Ｓ５２５：ＹＥＳ）、開放延長回数カウンタを１減算し（Ｓ５２６）、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（Ｓ５２８）。

【０１２３】

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（Ｓ５２８：ＮＯ）、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（Ｓ５２８：ＹＥＳ）、変動短縮フラグをＯＦＦにセットし（Ｓ５２９）、開放延長フラグをＯＦＦにセットする（Ｓ５３０）。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。

【０１２４】

次に、大当り遊技処理（Ｓ６００）について図２１のフローチャートに基づいて説明する。大当り遊技処理（Ｓ６００）では、Ｓ５１９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３５ａと中大入賞口３１ａ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ＯＮであるか否か）を判定する（Ｓ６０１）。この結果、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（Ｓ６０１：ＮＯ）、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ＯＮである）と判定された場合には（Ｓ６０１：ＹＥＳ）、右大入賞口３５ａまたは中大入賞口３１ａが開放中であるか否かを判定する（Ｓ６０２）。この結果、右大入賞口３５ａまたは中大入賞口３１ａが開放中でないと判定された場合には（Ｓ６０２：ＮＯ）、右大入賞口３５ａまたは中大入賞口３１ａの開放タイミングであるか否かを判定し（Ｓ６０９）、開放タイミングである場合には（Ｓ６０９：ＹＥＳ）、右大入賞口３５ａまたは中大入賞口３１ａを開放し（Ｓ６１０）、開放タイミングでない場合には（Ｓ６０９：ＮＯ）、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き」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き」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３５ａまたは中大入賞口３１ａが開放状態とされる。

【０１２５】

Ｓ６０２で右大入賞口３５ａまたは中大入賞口３１ａが開放中であると判定された場合には（Ｓ６０２：ＹＥＳ）、現在のラウンドが「１５ラウンド目」であるか否かを判定する（Ｓ６０３）。この結果、現在のラウンドが「１５ラウンド目」であると判定された場合には（Ｓ６０３：ＹＥＳ）、遊技球が特定領域３００を通過したか否かを判定する（Ｓ６０４）。遊技球が特定領域３００を通過したか否かは、特定領域３００に設けられる特定領域検出スイッチ３００ｓからの検出信号の有無で判定される。Ｓ６０４で遊技球が特定領域３００を通過したと判定された場合には（Ｓ６０４：ＹＥＳ）、遊技球が特定領域３００を通過したか否かを示す特定領域通過フラグをＯＮにセットしてＳ６０６の処理に移行する。また、遊技球が特定領域３００を通過していないと判定された場合には（Ｓ６０４：ＮＯ）、特定領域通過フラグをＯＮにセットせず（ＯＦＦのまま）、Ｓ６０６の処理に移行する。なお、本実施例では、１５ラウンド中に複数個の遊技球が特定領域３００を通過した場合に、遊技球が最初に特定領域３００を通過した際に特定領域通過フラグがＯＮにセットされるため、特定領域通過フラグがＯＮにセットされている状態で遊技球が特定領域３００を通過した際にはＳ６０４の判定を行わないこととしている。また、本実施例では、１５ラウンド中以外は、特定領域通過フラグをＯＮにセットする処理が行われることはなく、１５ラウンド中以外に特定領域３００を遊技球が通過しても、この特定領域３００の通過は無効とされる。これにより、特定領域３００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「１４Ｒ大当り遊技」では、ラウンド数が最大で

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。

【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。

【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。

【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

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。

【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。

【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」が高くになるにつれて、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、その後に「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。

【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

賞口装置３１における１５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３１ａへの入球率を相違させる構成として、１５Ｒ大当り遊技Ａでは、１５ラウンド目の中大入賞口装置３１を２５秒間開放し続ける開放パターンとし、１５Ｒ大当り遊技Ｂでは、１５ラウンド目の中大入賞口装置３１を２５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、１５Ｒ大当り遊技Ｂの方が１５Ｒ大当り遊技Ａよりも１５ラウンド目における中大入賞口３１ａ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。

【０１３５】

また、上述した実施例では、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４０１の駆動制御はこれに限定されず、中大入賞装置３１が開放状態とされている間だけ、振分ソレノイド４０１を通電させる（中大入賞装置３１が閉鎖状態とされている間には振分ソレノイド４０１を常時通電停止させる）ようにしてもよい。

【０１３６】

例えば、１５Ｒ大当り遊技Ａ中の１５ラウンド目に中大入賞装置３１が２５秒間に亘って開放状態になる場合には、１５ラウンド目の開始（中大入賞装置３１の開放）と共に振分ソレノイド４０１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、１５Ｒ大当り遊技Ｂの１５ラウンド目に中大入賞装置３１が２５秒間に亘って開放状態になる場合には、１５ラウンド目の開始（中大入賞装置３１の開放）と共に振分ソレノイド４０１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、１５Ｒ大当り遊技Ａと１５Ｒ大当り遊技Ｂとで１５ラウンド目に中大入賞装置３１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切換パターンが、１５Ｒ大当り遊技Ｂよりも１５Ｒ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、１５Ｒ大当り遊技Ｂの方が１５Ｒ大当り遊技Ａよりも特定領域３００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。

【０１３７】

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３００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。

【０１３８】

図２３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２３の第１当り図柄決定用テーブルについて説明する。

【０１３９】

図２３には、第１当り図柄決定用乱数（１～１００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。

【０１４０】

第１当り図柄決定用乱数が「１～２０」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（ＬＥＤ６２ａ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

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

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。

【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。

【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。

【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

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。

【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。

【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。

【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バ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。

【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、電サポなし確変状態）が発生し得る。この電サポなし確変状態では、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

となる。

【０１５５】

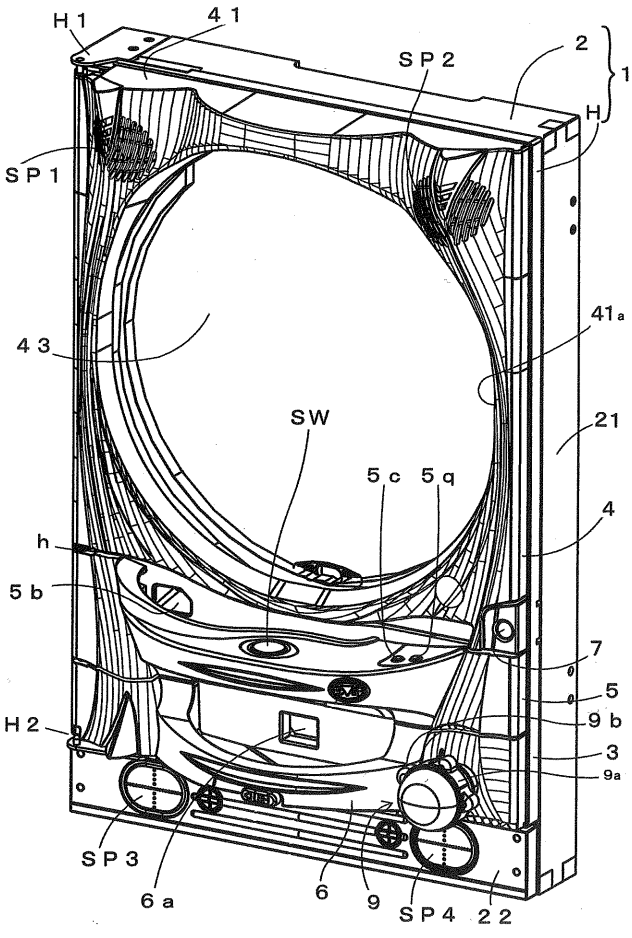
そこで、上述した実施例および変形例における他の実施形態として、電サポなし確変状態にて第１特別図柄の停止表示を契機に大当り遊技が実行される際には、通常の状態（開放延長機能および確率変動機能が作動していない状態）と異なる特殊な図柄決定テーブルを用いることとしてもよい。例えば、電サポなし確変状態にて第１特別図柄が当り特別図柄で停止表示される際には、図１５の第２当り図柄決定用テーブルに基づいて当り特別図柄を決定するようにしてもよい。これにより、電サポなし確変状態では通常の状態よりも、「１５Ｒ大当り遊技Ａ」、「１５Ｒ大当り遊技Ｂ」が実行され易くなり、確率変動機能および開放時間延長機能を高確率で作動継続さ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。

【符号の説明】

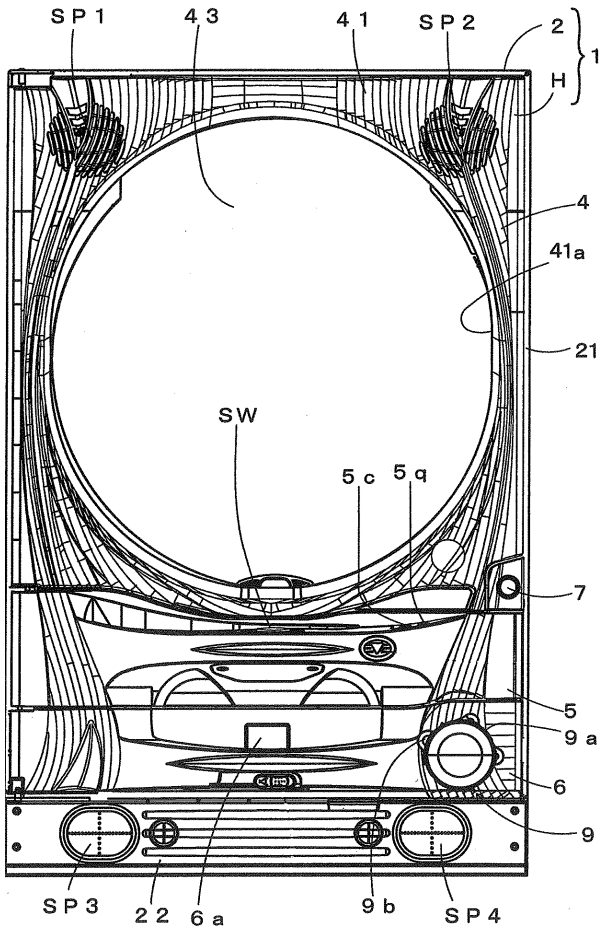
【０１５６】

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

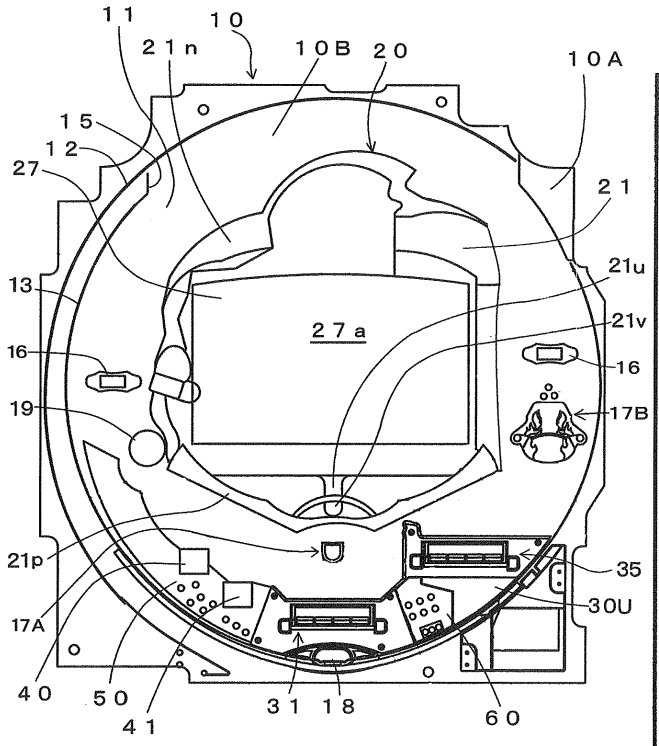
【図１】



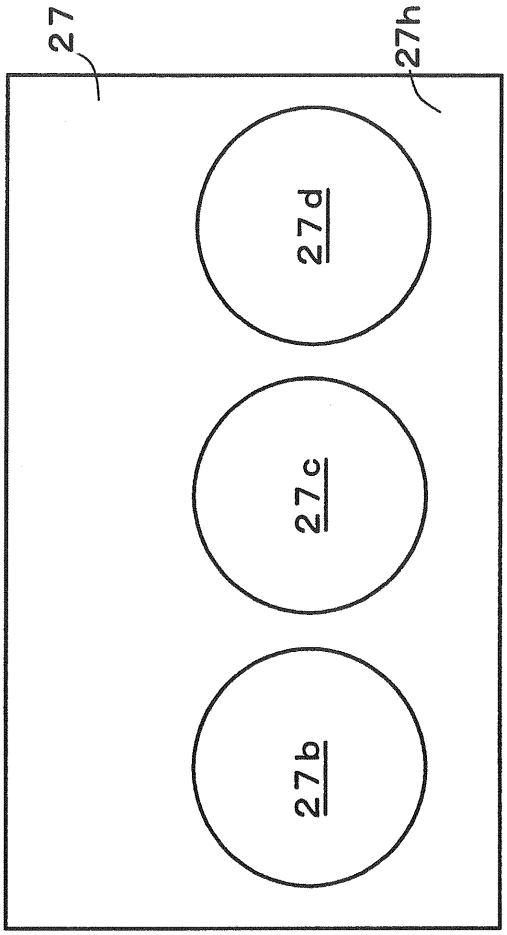
【図２】



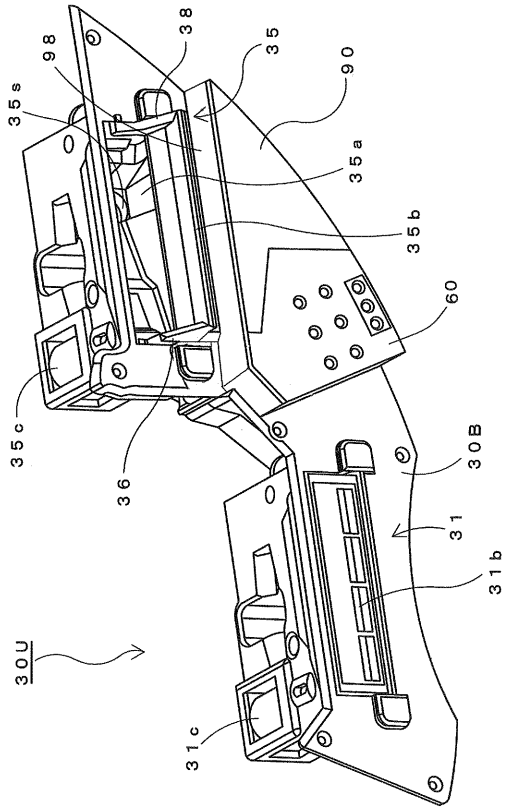
【図３】


11
10
21n
10B
20
10A
15
12
27
21
21u
13
27a
21v
16
16
19
17B
21p
35
30U
17A
40
50
41
31
18
60

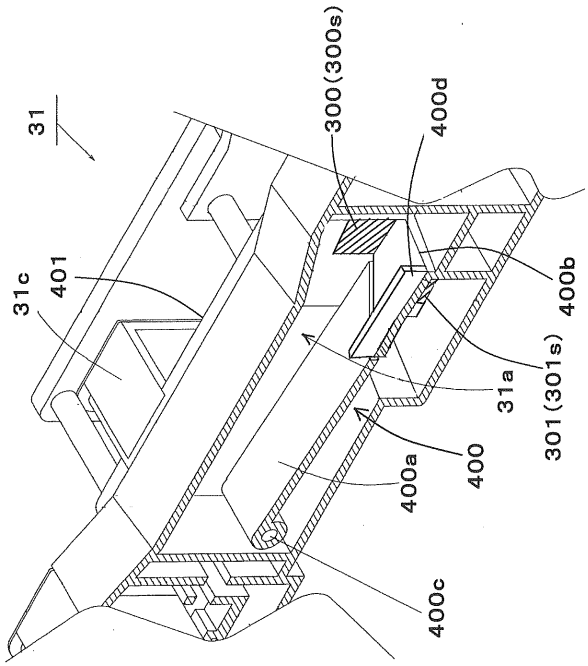
【図４】


27
27h
27d
27c
27b

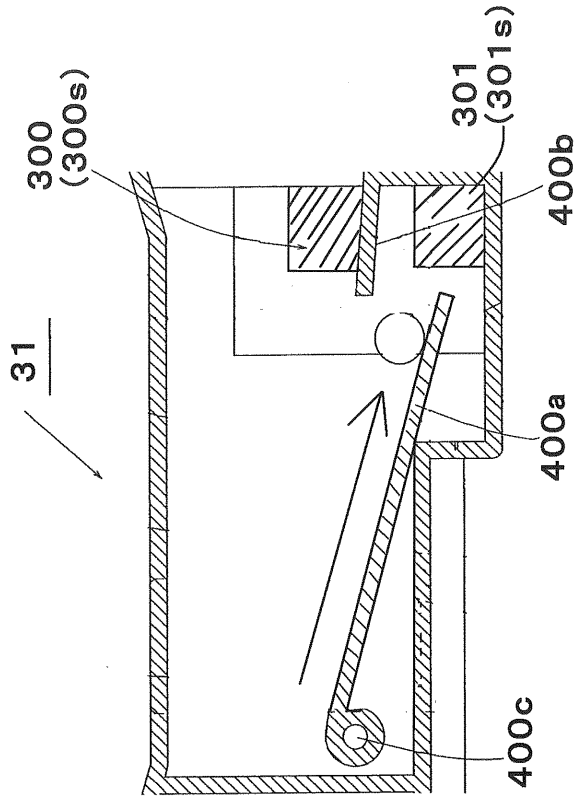
【図５】


38
98
35
35s
90
35a
35b
60
35c
36
30B
31
31b
30U
31c

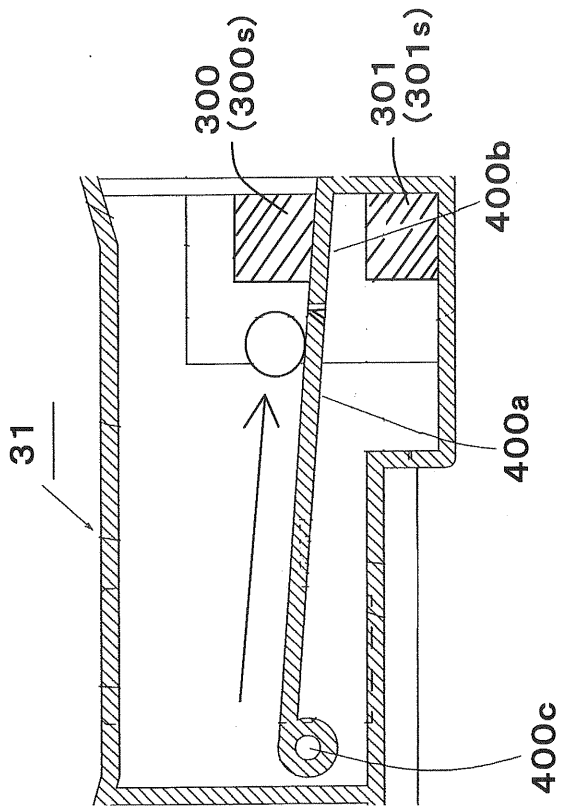
【図６】


31
300(300s)
400d
31c
401
400b
31a
301(301s)
400a
400
400c

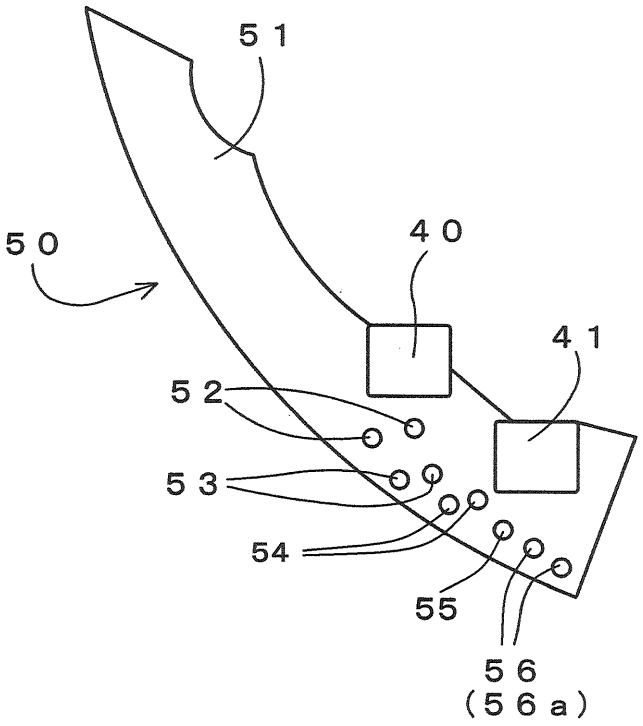
【図７】


300
(300s)
301
(301s)
400b
31
400a
400c

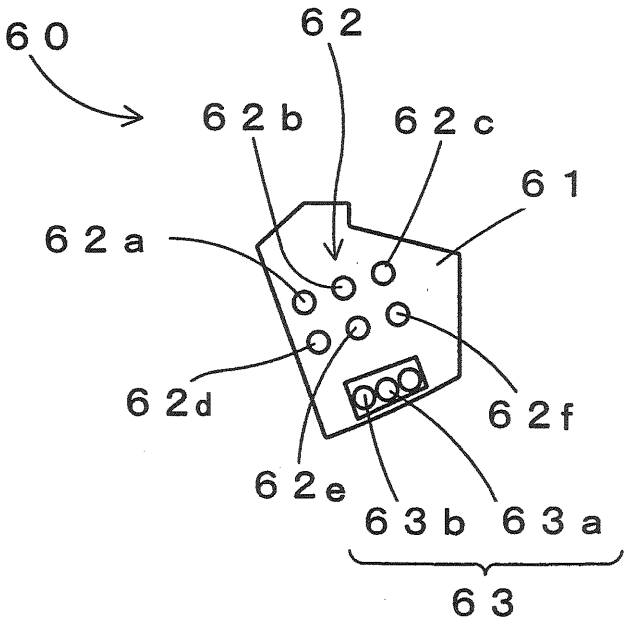
【図８】


300
(300s)
301
(301s)
400b
31
400a
400c

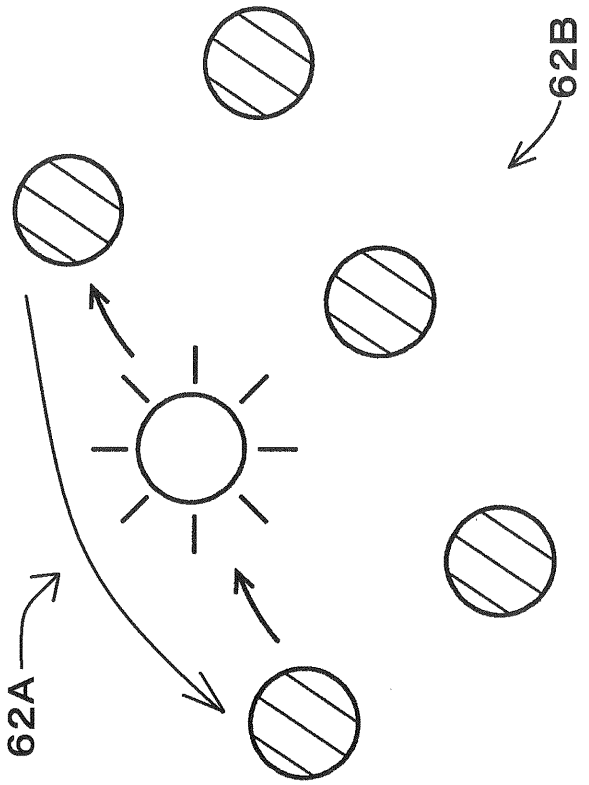
【図９】


51
50
40
41
52
53
54
55
56
(56a)

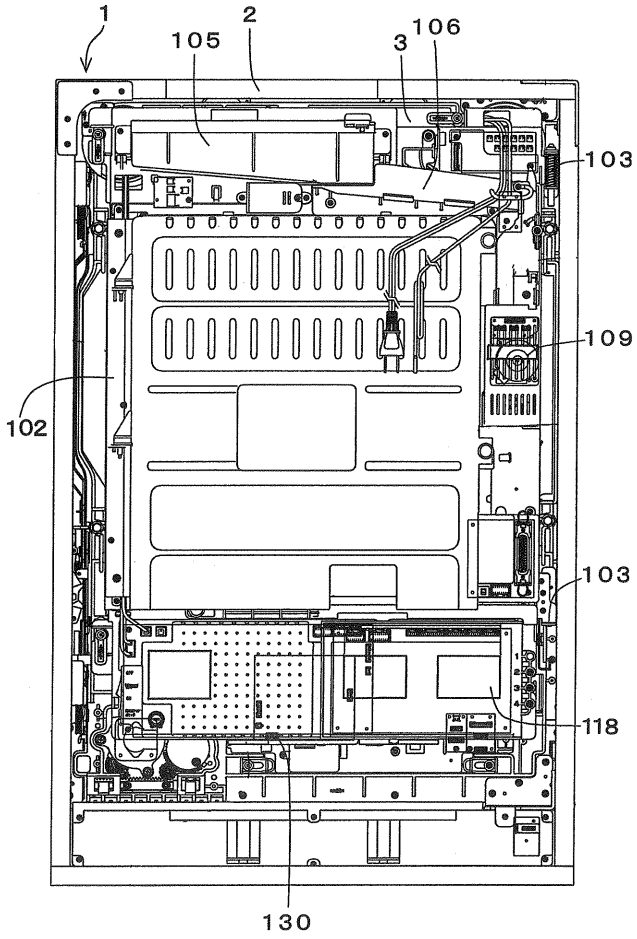
【図１０】


60
62
62b
62c
61
62a
62d
62f
62e
63b
63a
63

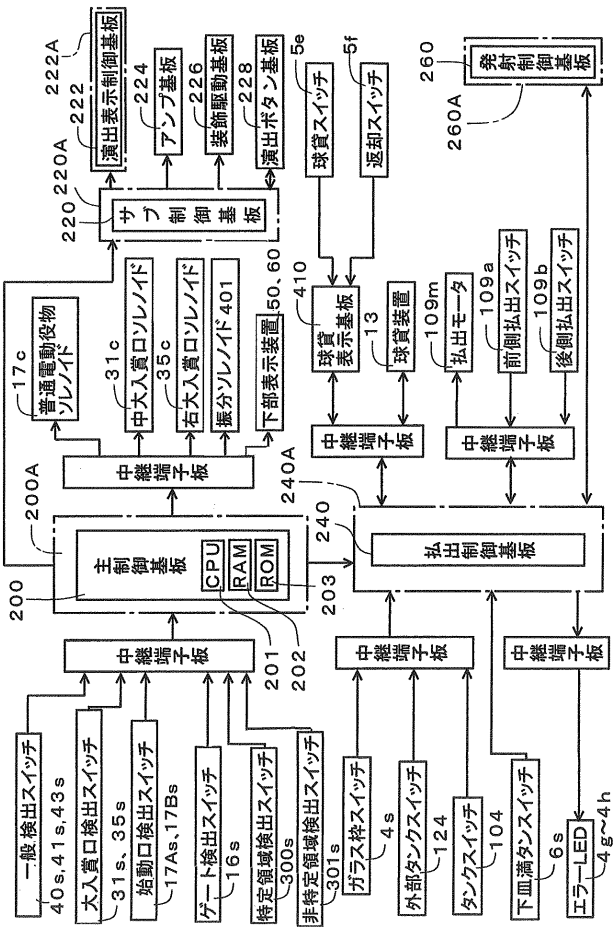
【図１１】



【図１２】



【図１３】



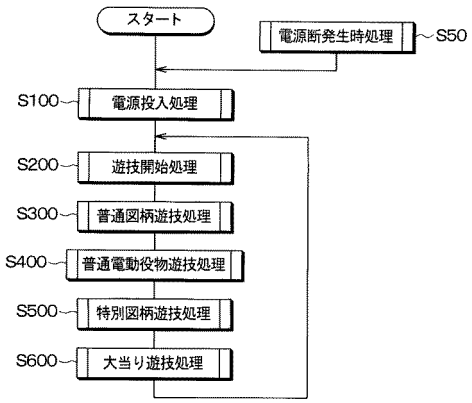
【図１４】

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　:中大入賞装置を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）

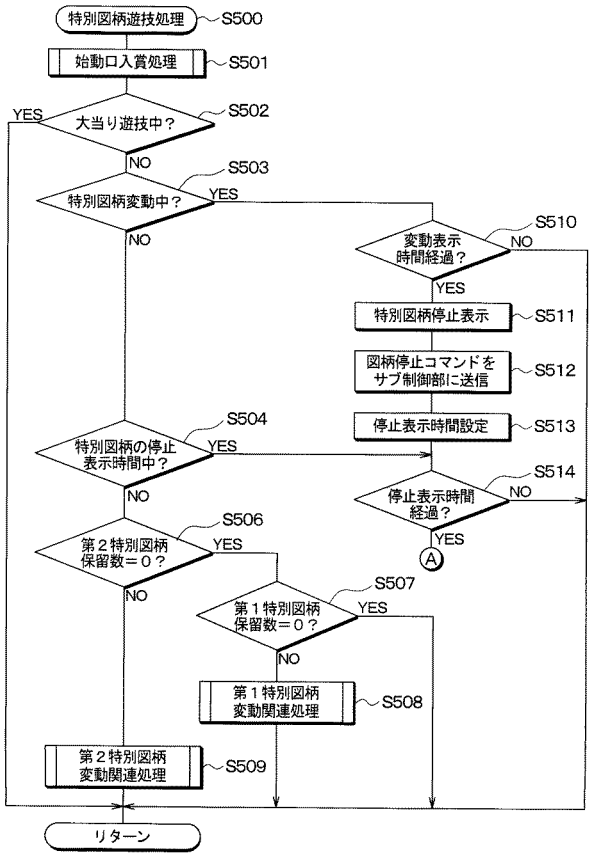
【図１５】

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）

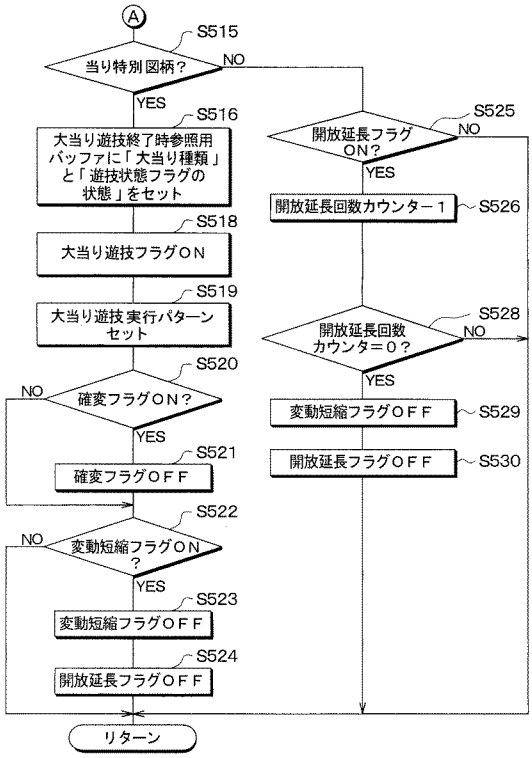
【図１６】



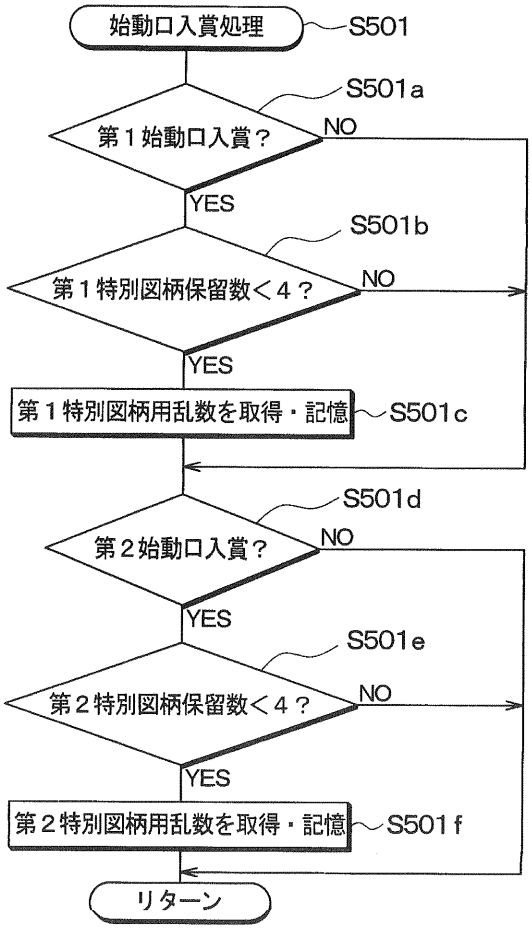
【図１７】



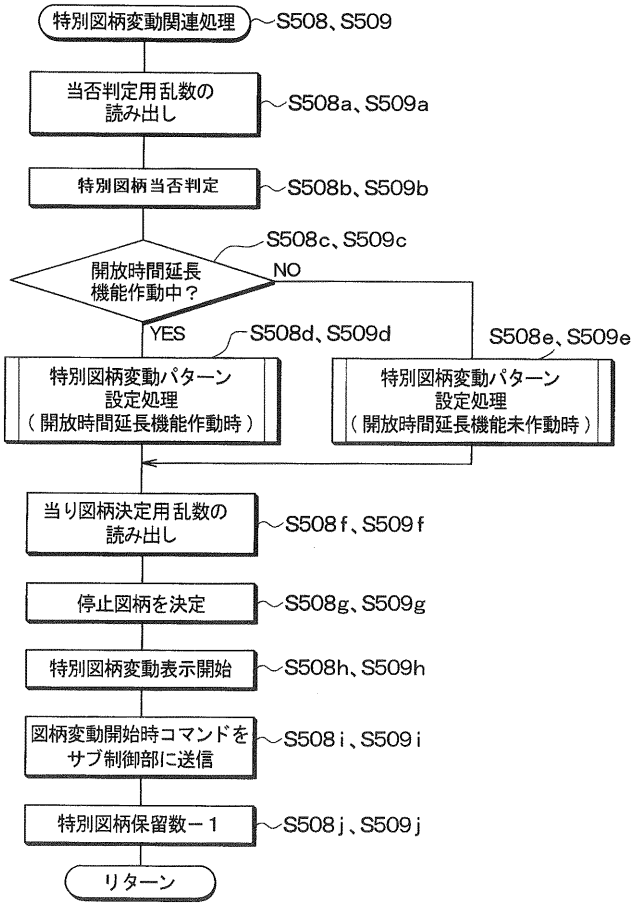
【図１８】



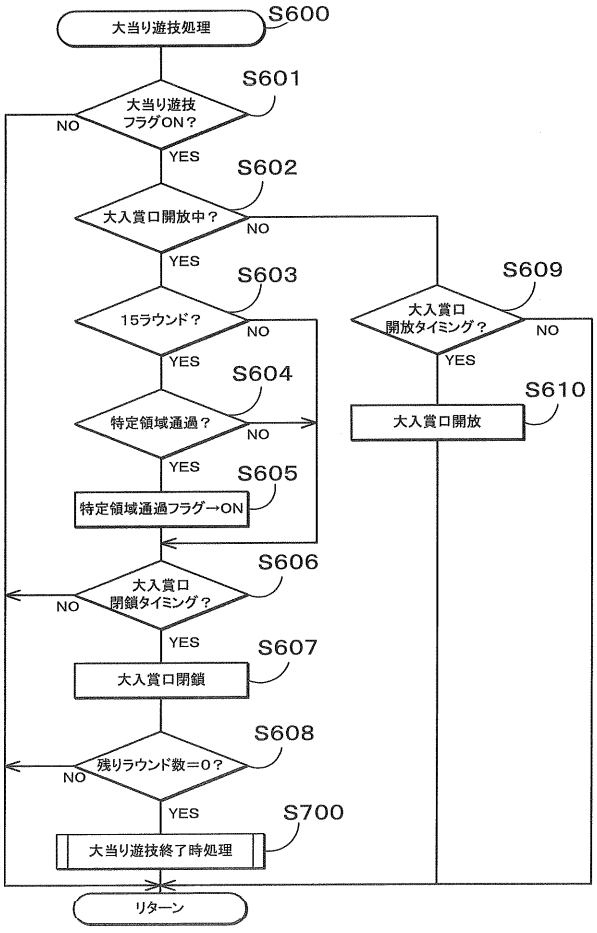
【図１９】



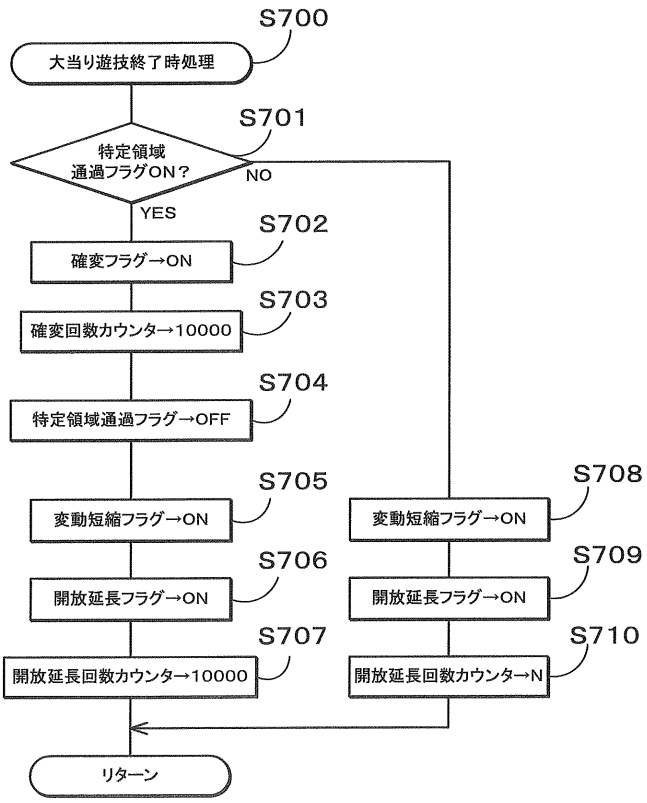
【図２０】



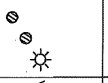
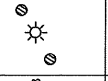
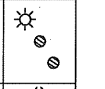
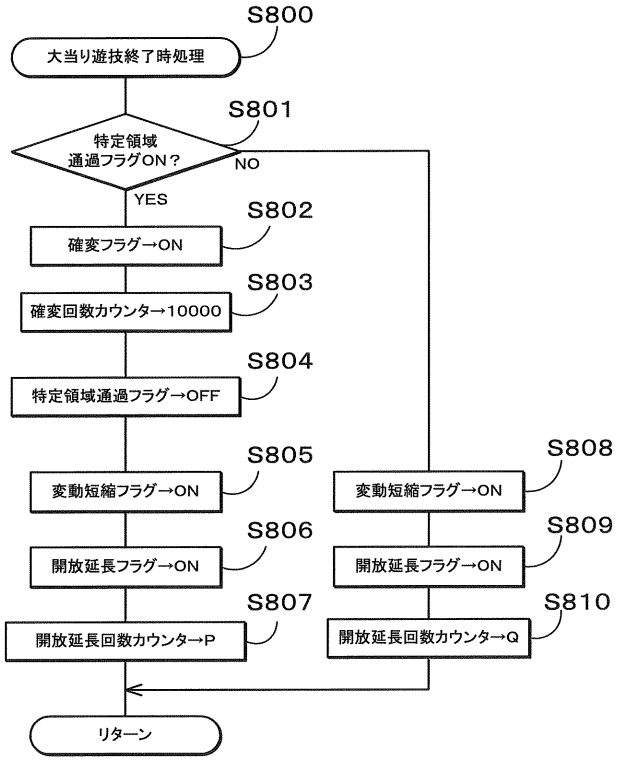
【図２１】



【図２２】



【図２３】

第1当り図柄及び乱用数	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		
1～20	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	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
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5s開放	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
					非特定領域通過個数＜1	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	—	—	開放時間延長機能 非作動

【図２４】