

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7628720号
(P7628720)

(45)発行日 令和7年2月12日(2025.2.12)

(24)登録日 令和7年2月3日(2025.2.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全68頁)

(21)出願番号	特願2023-17494(P2023-17494)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	令和5年2月8日(2023.2.8)		株式会社ニューギン
(62)分割の表示	特願2020-143366(P2020-143366) の分割		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5 6 番地
原出願日	令和2年8月27日(2020.8.27)	(74)代理人	100105957
(65)公開番号	特開2023-54835(P2023-54835A)		弁理士 恩田 誠
(43)公開日	令和5年4月14日(2023.4.14)	(74)代理人	100068755
審査請求日	令和5年2月8日(2023.2.8)		弁理士 恩田 博宣
前置審査		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	島 伸嘉
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4 号 ニューギン東京ビル内
		審査官	佐藤 嘉純

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄変動ゲームで予め定めた当り表示結果が表示された後に当り遊技が付与され、演出モードに応じた演出を実行可能な遊技機において、

遊技球が入球可能な第1始動入球口と、

遊技球が入球可能な第2始動入球口と、

前記第1始動入球口への遊技球の入球又は前記第2始動入球口への遊技球の入球に応じて当り抽選を行う当り抽選手段と、

所定の決定条件に基づいて変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段によって制御される遊技状態には、非有利状態と、有利状態とがあり、

前記有利状態は、前記非有利状態よりも前記第2始動入球口への遊技球の入球により有利な遊技を実行可能な遊技状態であり、少なくとも第1条件の成立に基づいて制御される場合と第2条件の成立に基づいて制御される場合とがある遊技状態であり、

前記第1条件は、所定当り遊技の終了後に成立可能な条件であり、

前記第2条件は、前記第1条件とは異なる条件であり、

前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態は、前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態と前記当り抽選に当選する確率が同じであり、

前記第1条件の成立に基づいて前記有利状態に制御された後に前記非有利状態に制御さ

れるときと、前記第2条件の成立に基づいて前記有利状態に制御された後に前記非有利状態に制御されるときとで、前記有利状態に制御されてから前記非有利状態に制御されるまでに実行可能な図柄変動ゲームの回数が異なり、

前記第1条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるときには、第1特定演出モードに制御され、

前記第2条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるときには、第2特定演出モードに制御され、

前記変動パターンには、前記当り抽選に当選しないときに決定可能であってリーチ演出を伴う第1変動パターンと、前記当り抽選に当選しないときに決定可能であってリーチ演出を伴わない第2変動パターンと、前記当り抽選に当選したときに決定可能な第3変動パターンと、があり、

10

前記第1変動パターンは、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率と前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率が異なる変動パターンであり、

前記第2変動パターンは、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率と前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率が異なる変動パターンであり、

前記第3変動パターンには、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定可能であって、前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定不能な変動パターンと、リーチ演出を伴わない変動パターンであって、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態、及び、前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態の両方で決定可能な変動パターンと、があり、

20

前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態では、実行が保留されている前記図柄変動ゲームの数が異なっても、同じ前記第2変動パターンを決定可能である遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

30

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、第1始動入球口又は第2始動入球口への遊技球の入球に応じて大当り抽選が行われ、大当り抽選の結果に基づいて図柄変動ゲームが実行される。図柄変動ゲームで大当り表示結果が表示されたことを契機として、特別入球口が開状態となる大当り遊技が付与される。普通始動口への遊技球の入球に応じて普通図柄変動ゲームが実行された結果、普通図柄変動ゲームで普通当り表示結果が表示されたことを契機として、第2始動口が開状態となる普通当り遊技が付与される。

【0003】

このようなパチンコ遊技機の中には、例えば、特許文献1のように、各種の遊技状態に制御されるものが一般的である。遊技状態としては、例えば、非入球率向上状態と、非入球率向上状態よりも第2始動入球口へ遊技球が入球し易い入球率向上状態とがあり、非入球率向上状態よりも入球率向上状態のほうが遊技者にとって有利な遊技状態となる。

40

【0004】

そして、このようなパチンコ遊技機では、大当り遊技の終了後に入球率向上状態に制御させることができるように構成されており、大当り遊技が付与されたことに加えて、大当り遊技の終了後に入球率向上状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができる。また、大当り遊技の終了後に入球率向上状態に制御された場合、大当り遊技の終了後に実行される図柄変動ゲームの実行回数が予め定めた回数となったことを契機として非入球率向上状態に制御される場合もある。

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2018-033827号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、このような遊技機において、遊技状態の制御について改良させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることが望まれている。

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技に対する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、図柄変動ゲームで予め定めた当り表示結果が表示された後に当り遊技が付与され、演出モードに応じた演出を実行可能な遊技機において、遊技球が入球可能な第1始動入球口と、遊技球が入球可能な第2始動入球口と、前記第1始動入球口への遊技球の入球又は前記第2始動入球口への遊技球の入球に応じて当り抽選を行う当り抽選手段と、所定の決定条件に基づいて変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記遊技状態制御手段によって制御される遊技状態には、非有利状態と、有利状態とがあり、前記有利状態は、前記非有利状態よりも前記第2始動入球口への遊技球の入球により有利な遊技を実行可能な遊技状態であり、少なくとも第1条件の成立に基づいて制御される場合と第2条件の成立に基づいて制御される場合とがある遊技状態であり、前記第1条件は、所定当り遊技の終了後に成立可能な条件であり、前記第2条件は、前記第1条件とは異なる条件であり、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態は、前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態と前記当り抽選に当選する確率が同じであり、前記第1条件の成立に基づいて前記有利状態に制御された後に前記非有利状態に制御されるときと、前記第2条件の成立に基づいて前記有利状態に制御された後に前記非有利状態に制御されるときとで、前記有利状態に制御されてから前記非有利状態に制御されるまでに実行可能な図柄変動ゲームの回数が異なり、前記第1条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるときには、第1特定演出モードに制御され、前記第2条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるときには、第2特定演出モードに制御され、前記変動パターンには、前記当り抽選に当選しないときに決定可能であってリーチ演出を伴う第1変動パターンと、前記当り抽選に当選しないときに決定可能であってリーチ演出を伴わない第2変動パターンと、前記当り抽選に当選したときに決定可能な第3変動パターンと、があり、前記第1変動パターンは、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率と前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率が異なる変動パターンであり、前記第2変動パターンは、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率と前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定される確率が異なる変動パターンであり、前記第3変動パターンには、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定可能であって、前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態において決定不能な変動パターンと、リーチ演出を伴わない変動パターンであって、前記第1条件の成立に基づいて制御された前記有利状態、及び、前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態の両方で決定可能な変動パターンと、があり、前記第2条件の成立に基づいて制御された前記有利状態では、実行が保留されている前記図柄変動ゲームの数が異なっても、同じ前記第2変動パターンを決定可能であることを要旨とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】パチンコ遊技機を模式的に示す図。

【図2】大当りの種類を示す図。

【図3】振分部材の制御内容を示す図。

【図4】ベース状態の制御内容を示す図。

【図5】普通当りの種類を示す図。

【図6】パチンコ遊技機の電氣的構成を示す図。

【図7】変動パターンを示す図。

【図8】演出モードを示す図。

【図9】演出モードの移行遷移を示す図。

【図10】(a)及び(b)は、変動パターンの決定条件及び演出モードを示す図。

【図11】大当りの種類を示す図。

【図12】振分部材の制御内容を示す図。

【図13】演出モードの移行遷移を示す図。

【図14】(a)及び(b)は、変動パターンの決定条件及び演出モードを示す図。

【図15】大当りの種類を示す図。

【図16】演出モードの移行遷移を示す図。

【図17】(a)及び(b)は、変動パターンの決定条件及び演出モードを示す図。

【発明を実施するための形態】

【0010】

〔第1実施形態〕

以下、パチンコ遊技機の一実施形態について説明する。

本明細書における上、下、左、右、前(表)、及び後(裏)は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

【0011】

図1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機10は、枠体11を備えている。枠体11は、遊技盤20などの各種の部品を搭載するための部材である。

パチンコ遊技機10は、発射ハンドル16を備えている。例えば、発射ハンドル16は、枠体11の前面側に設けられている。パチンコ遊技機10では、発射ハンドル16の操作量(回動量)に応じた強度にて、遊技球(遊技媒体)が遊技盤20の遊技領域21に向けて発射される。すなわち、パチンコ遊技機10は、発射ハンドル16を操作することにより、遊技球の発射強度を調整可能に構成されている。

【0012】

パチンコ遊技機10は、装飾ランプ17を備えている。例えば、装飾ランプ17は、枠体11の前面側に設けられている。装飾ランプ17は、図示しない発光体を内蔵しており、該発光体によって発光、点滅、及び消灯が可能に構成されている。装飾ランプ17は、演出の1つとして、発光、点滅、及び消灯する演出(以下、発光演出と示す)を実行する。

【0013】

パチンコ遊技機10は、スピーカ18を備えている。例えば、スピーカ18は、枠体11の前面側に設けられている。スピーカ18は、演出の1つとして、人や動物の声、効果音、及び楽曲などの音声を出力する演出(以下、音声演出と示す)を実行する。

【0014】

パチンコ遊技機10は、枠体11の前面側であって、遊技者により操作可能な位置に、操作ボタン19を備えている。操作ボタン19は、例えば、演出の際に用いる。なお、操作ボタン19は、例えば、音量設定や光量設定などの各種設定の際に用いてもよい。

【0015】

パチンコ遊技機10は、情報表示装置22を備えている。例えば、情報表示装置22は、遊技盤20において、遊技者から視認可能な位置に設けられている。情報表示装置22では、パチンコ遊技機10の制御状態を示す各種の情報が報知される。

【0016】

情報表示装置 22 は、ゲーム実行手段としての第 1 特別図柄表示部 22 a を備えている。第 1 特別図柄表示部 22 a は、1 種類又は複数種類の第 1 特別図柄を表示可能に構成されている。第 1 特別図柄表示部 22 a は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 1 特別図柄を確定停止表示させる第 1 特別図柄変動ゲーム（第 1 図柄変動ゲーム）を特別図柄変動ゲームとして実行する。以下の説明では、「第 1 特別図柄変動ゲーム」を略して「第 1 特別ゲーム」と示す場合がある。

【0017】

情報表示装置 22 は、ゲーム実行手段としての第 2 特別図柄表示部 22 b を備えている。第 2 特別図柄表示部 22 b は、1 種類又は複数種類の第 2 特別図柄を表示可能に構成されている。第 2 特別図柄表示部 22 b は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 2 特別図柄を確定停止表示させる第 2 特別図柄変動ゲーム（第 2 図柄変動ゲーム）を特別図柄変動ゲームとして実行する。以下の説明では、「第 2 特別図柄変動ゲーム」を略して「第 2 特別ゲーム」と示す場合がある。

【0018】

また、以下の説明では、第 1 特別図柄変動ゲームと第 2 特別図柄変動ゲームとを区別しない場合、これらを纏めて「特別図柄変動ゲーム（図柄変動ゲーム）」と示し、特別図柄変動ゲームを「特別ゲーム」と示す場合がある。つまり、特別ゲームには、第 1 特別ゲームと、第 2 特別ゲームとがある。第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄は、パチンコ遊技機 10 において内部的に実行される抽選（後述する大当たり抽選）の結果を報知するための図柄である。

【0019】

本明細書において「変動表示」とは、表示されている図柄の種類が時間の経過とともに変化している状態を意味している。本明細書において「確定停止表示」とは、図柄が確定的に停止表示されており、表示されている図柄の種類が変化しない状態を意味している。本明細書においては、図柄について「確定停止表示」と「導出」とは同じ意味である。第 1 特別図柄表示部 22 a、第 2 特別図柄表示部 22 b において導出可能な特別図柄には、それぞれ大当たり表示結果としての大当たり図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄とがある。特別ゲームにおいて、大当たり図柄が導出された場合、遊技者により大当たりとなることが認識可能である。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が導出された場合、遊技者によりはずれとなることが認識可能である。

【0020】

本実施形態において、第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームは、同時に実行されない。本実施形態において、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームに優先して実行される。本実施形態では、大当たり抽選に当選した場合、特別ゲームにおいて大当たり図柄が導出され、該特別ゲームの終了後、大当たり遊技が付与される。つまり、大当たり遊技は、大当たり抽選に当選した特別ゲームの終了後に付与される。詳しくは後述するが、大当たり遊技は、多数の賞球が獲得できる遊技であるため、遊技者にとって有利な遊技（状態）である。

【0021】

本実施形態において、特別図柄が確定停止表示されて特別ゲームが終了した後、次の特別ゲームの開始が許容されるまでの時間として、変動インターバル時間（本実施形態では「0.5 s」）が規定されている。つまり、変動インターバル時間は、今回の特別ゲームが終了してから次の特別ゲームの開始が許容されるまでの時間である。また、言い換えると、変動インターバル時間は、次の特別ゲームの開始が許容されるまでの時間であり、大当たり遊技の開始や待機状態の開始が許容されるまでの時間であるともいえる。待機状態とは、変動ゲーム及び大当たり遊技が行われていない状態である。

【0022】

情報表示装置 22 は、第 1 特別保留表示部 22 c を備えている。第 1 特別保留表示部 22 c は、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている第 1 特別ゲームの回数を認識可能な情報を表示する。以下の説明では、保留中の第 1 特別ゲームの回数を「第 1 特別保留数」と示す。

【0023】

情報表示装置22は、第2特別保留表示部22dを備えている。第2特別保留表示部22dは、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている第2特別ゲームの回数を認識可能な情報を表示する。以下の説明では、保留中の第2特別ゲームの回数を「第2特別保留数」と示す。

【0024】

例えば、第1特別保留数及び第2特別保留数の最大値は、それぞれ「4」である。このように、所定保留数（保留上限数）を上限として特別ゲームの実行が保留可能である。

情報表示装置22は、普通図柄表示部22eを備えている。普通図柄表示部22eは、1種類又は複数種類の普通図柄を表示可能に構成されている。普通図柄表示部22eは、所定の図柄を変動表示させ、最終的に普通図柄を確定停止表示させる普通図柄変動ゲームを実行可能である。以下の説明では、普通図柄変動ゲームを略して「普通ゲーム」と示す。普通図柄表示部22eに導出可能な普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄とがある。普通ゲームにおいて普通当り図柄が導出された場合、遊技者により普通当りとなることが認識可能となる。普通ゲームにおいて、普通はずれ図柄が導出された場合、遊技者により普通はずれとなることが認識可能となる。本実施形態では、普通図柄の当り抽選に当選すると、普通ゲームにおいて普通当り図柄が導出され、該普通ゲームの終了後、普通当り遊技が付与される。詳しくは後述するが、普通当り遊技は、第2特別ゲームの保留条件を成立させ易くなることから、遊技者にとって有利な状態である。

【0025】

情報表示装置22は、普通保留表示部22fを備えている。普通保留表示部22fは、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている普通ゲームの回数を認識可能な情報を表示する。例えば、普通保留数の最大値は、「4」である。

【0026】

次に、遊技盤20について説明する。

遊技盤20は、その遊技盤20の表面側（前面側）をレールによって略円形に区画することによって、遊技領域21が形成されている。また、パチンコ遊技機10は、遊技領域21の略中央に、各種の装飾が施されたセンター枠26を備えている。センター枠26は、開口部26aを備えている。なお、センター枠26は、センター役物と表現してもよい。

【0027】

パチンコ遊技機10は、演出実行手段としての演出表示装置27を備えている。演出表示装置27は、画像が表示される表示領域27rを備えている。演出表示装置27は、センター枠26の開口部26aを介して、遊技者により表示領域27rを視認可能となるように、遊技盤20に組み付けられている。演出表示装置27は、演出の1つとして、所定のキャラクタや文字を模した画像（絵柄）を表示する演出（以下、表示演出と示す）を実行する。また、演出表示装置27は、所定の報知演出を実行する。

【0028】

本実施形態において、演出表示装置27が実行可能な表示演出には、演出図柄を複数列で変動表示させるとともに、最終的に演出図柄の組み合わせを導出させる演出図柄変動ゲームがある。以下の説明では、演出図柄変動ゲームを略して「演出ゲーム」と示す。演出図柄は、キャラクタや模様等の装飾が施された図柄（飾り図柄）であって、表示演出を多様化させるためのものである。本実施形態において、演出ゲームは、第1列、第2列、及び第3列の図柄列をそれぞれ所定の方向に変動表示（スクロール表示）させて行われる。

【0029】

演出ゲームは、特別ゲームの開始に伴って開始され、特別ゲームの終了に伴って終了される。そして、演出ゲームでは、特別ゲームにて導出された特別図柄に応じた演出図柄の組み合わせが導出される。特別ゲームにおいて、大当り図柄が導出される場合には、演出ゲームにおいて、演出図柄による大当りの図柄組み合わせが導出される。例えば、演出図柄による大当りの図柄組み合わせは、「333」や「777」などのように、全列の演出

図柄が同一となる図柄組み合わせである。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が導出される場合には、演出ゲームにおいて、演出図柄によるはずれの図柄組み合わせが導出される。例えば、演出図柄によるはずれの図柄組み合わせは、「７８７」や「５５６」などのように、少なくとも一部列の演出図柄が他列の演出図柄とは異なる図柄組み合わせである。なお、演出ゲームにおいては、演出図柄が確定停止表示される前に一旦停止表示されてもよい。本明細書において「一旦停止表示」とは、演出図柄が確定停止表示される前の仮停止状態であり、例えば、演出図柄がゆれ変動表示されている状態である。

【００３０】

演出ゲームは、リーチを形成して行うリーチ演出を含む場合がある。リーチは、複数列のうち特定列（本実施形態では第１列と第３列）に同一の演出図柄が一旦停止表示されており、且つ特定列とは異なる列（本実施形態では第２列）の演出図柄が引き続き変動表示されている状態である。例えば、リーチ演出には、登場させるキャラクタや演出図柄の動作が異なる複数種類のリーチ演出があってもよい。

【００３１】

パチンコ遊技機１０は、センター枠２６の下方において、遊技領域２１に開口している第１始動口２８を備えている。第１始動口２８は、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。つまり、第１始動入球口としての第１始動口２８は、遊技球が入球可能である。パチンコ遊技機１０は、第１始動口２８に入球した遊技球を検知する第１始動センサＳＥ１を備えている。例えば、第１始動センサＳＥ１は、第１始動口２８に入球した遊技球が通過する通路に設けられている。本実施形態では、第１始動センサＳＥ１で遊技球が検知されると、第１特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。つまり、第１始動口２８への遊技球の入球に応じて第１特別ゲームが実行可能となる。

【００３２】

パチンコ遊技機１０は、センター枠２６の下方において、遊技領域２１に開口している第２始動口２９を備えている。つまり、第２始動入球口としての第２始動口２９は、遊技球が入球可能である。パチンコ遊技機１０は、第２始動口２９に入球した遊技球を検知する第２始動センサＳＥ２を備えている。例えば、第２始動センサＳＥ２は、第２始動口２９に入球した遊技球が通過する通路に設けられている。本実施形態では、第２始動センサＳＥ２で遊技球が検知されると、第２特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。つまり、第２始動口２９への遊技球の入球に応じて第２特別ゲームが実行可能となる。

【００３３】

パチンコ遊技機１０は、遊技領域２１において、許容状態（開状態）と、規制状態（閉状態）と、に動作が可能な普通可変部材３０を備えている。許容状態は、遊技球を第２始動口２９へ入球させることができる、又は入球させ易い状態である。規制状態は、遊技球を第２始動口２９へ入球させることができない、又は入球させ難い状態である。パチンコ遊技機１０は、普通可変部材３０を動作させる普通アクチュエータＡ１を備えている（図６に示す）。普通可変部材３０は、普通当り遊技において、許容状態に動作される。このように、開閉部材としての普通可変部材３０は、普通当り遊技において第２始動口２９が所定の開放態様で許容状態を取り得るように動作する。

【００３４】

パチンコ遊技機１０は、センター枠２６の右下方において、遊技領域２１に開口している大入賞口３１を備えている。つまり、特別入球口としての大入賞口３１は、遊技球が入球可能である。パチンコ遊技機１０は、大入賞口３１に入球した遊技球を検知する特別入賞センサＳＥ３を備えている。例えば、特別入賞センサＳＥ３は、大入賞口３１に入球した遊技球が通過する通路に設けられている。本実施形態では、特別入賞センサＳＥ３で遊技球が検知されると、賞球の払出条件が成立する。

【００３５】

パチンコ遊技機１０は、遊技領域２１において、許容状態（開状態）と、規制状態（閉

10

20

30

40

50

状態)と、に動作が可能な特別可変部材32を備えている。許容状態は、遊技球を大入賞口31へ入球させることができる、又は入球させ易い状態である。規制状態は、遊技球を大入賞口31へ入球させることができない、又は入球させ難い状態である。パチンコ遊技機10は、特別可変部材32を動作させる特別アクチュエータA2を備えている(図6に示す)。特別可変部材32は、大当り遊技において、許容状態に動作される。このように、特別開閉部材としての特別可変部材32は、大当り遊技において大入賞口31が許容状態と規制状態とを取り得るように動作可能である。

【0036】

パチンコ遊技機10は、大入賞口31の下流において、大入賞口31に入球した遊技球が通過可能な特別通過領域36と、通常通過領域37と、を備えている。大入賞口31に入球した遊技球が通過する通路は、第1通路と第2通路とに分岐する通路であり、第1通路に特別通過領域36が、第2通路に通常通過領域37がそれぞれ設けられている。つまり、特別通過領域36及び通常通過領域37は、大入賞口31に入球した遊技球が通過可能である。

【0037】

パチンコ遊技機10は、特別通過領域36を通過した遊技球を検知する特別通過センサSE6を備えている。本実施形態では、特別通過センサSE6で遊技球が検知されると、大当り遊技の終了後に、高確率状態が付与される。このように、特別通過センサSE6は、大入賞口31に入球した遊技球が特別通過領域36を通過したこと(特別通過領域36を通過した遊技球)を検知する。

【0038】

パチンコ遊技機10は、大入賞口31に入球した遊技球が通過する通路が分岐する箇所において、第1振分状態と第2振分状態とに動作が可能な振分部材38を備えている。第1振分状態は、大入賞口31に入球した遊技球を特別通過領域36に振り分けることができる状態である。第2振分状態は、大入賞口31に入球した遊技球を通常通過領域37に振り分けることができる状態である。パチンコ遊技機10は、振分部材38を動作させる振分アクチュエータA3を備えている(図6に示す)。振分部材38は、第1振分状態及び第2振分状態を取り得るように動作し、大当り遊技において、第2振分状態から第1振分状態に動作可能である。

【0039】

パチンコ遊技機10は、遊技領域21のうち、センター枠26の右方に、遊技球が通過(入球)可能なゲート33を備えている。つまり、普通始動入球口としてのゲート33は、遊技球が入球可能である。ゲート33は、ゲート33を通過する遊技球を検知するゲートセンサSE4を備えている(図6に示す)。本実施形態では、ゲートセンサSE4で遊技球が検知されると、普通ゲームの保留条件が成立し得る。そして、ゲート33への遊技球の入球に応じて普通当り抽選が行われ、普通当り抽選に当選して普通当り遊技が付与される。つまり、ゲート33への遊技球の入球に応じて普通当り遊技が付与される場合がある。

【0040】

パチンコ遊技機10は、センター枠26の右方において、遊技領域21に開口している一般入賞口34を備えている。パチンコ遊技機10は、一般入賞口34に入球した遊技球を検知する一般入賞センサSE5を備えている(図6に示す)。例えば、一般入賞センサSE5は、一般入賞口34に入球した遊技球が通過する図示しない通路に設けられている。本実施形態では、一般入賞センサSE5で遊技球が検知されると、賞球の払出条件が成立する。なお、パチンコ遊技機10は、複数の一般入賞口を備えていてもよい。

【0041】

本実施形態のパチンコ遊技機10は、入賞口として、第1始動口28、第2始動口29、大入賞口31、及び一般入賞口34を備えている。なお、パチンコ遊技機10は、上記入賞口とは異なる入賞口を備えていてもよい。「入賞」は、遊技球が入賞口に入球することである。また、パチンコ遊技機10は、釘や風車など、遊技領域21を流下する遊技球

10

20

30

40

50

の挙動に変化を与えるための部材を備えている。

【0042】

次に、パチンコ遊技機10の遊技状態について説明する。

パチンコ遊技機10は、大当たり確率が異なる遊技状態として、低確率状態と高確率状態とを備えている。大当たり確率は、大当たり抽選において大当たりに当選する確率である。高確率状態は、低確率状態に比して、大当たり確率が高い遊技状態である。つまり、高確率状態は、低確率状態よりも大当たり抽選に当選し易い遊技状態である。高確率状態では、大当たり抽選に当選する可能性が低確率状態に比して高まることから、遊技者にとって有利な遊技状態となる。高確率状態は、所謂「確率変動状態(確変状態)」である。このように、遊技状態には、低確率状態と、低確率状態よりも大当たり抽選に当選し易い高確率状態とがある。

10

【0043】

パチンコ遊技機10は、遊技球の発射数に対する賞球数の割合が異なる遊技状態として、低ベース状態と高ベース状態とを備えている。高ベース状態は、低ベース状態に比して、第2始動口29に遊技球が入球する確率が高い遊技状態である。高ベース状態は、所謂「電サポ状態」であり、低ベース状態は、所謂「非電サポ状態」である。高ベース状態では、第2始動口29に遊技球が入球する確率が高まり、第2始動口29への遊技球の入球が容易になることから、遊技者にとって有利な遊技状態(入球容易状態、入球率向上状態)となる。このように、遊技状態には、低ベース状態(非入球率向上状態)と、低ベース状態よりも第2始動口29に遊技球が入球する入球率が高確率である(入球し易い)高ベース状態(入球率向上状態)とがある。

20

【0044】

例えば、高ベース状態は、次に説明する3つの制御のうち任意に選択された1の制御を行うことにより、又は複数の制御を組み合わせるにより実現できる。第1の制御は、普通ゲームの変動時間を、低ベース状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通図柄の当り抽選に当選する確率(普通当り確率)を、低ベース状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。第3の制御は、1回の普通当り遊技における普通可変部材30の合計開放時間を、低ベース状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御としては、1回の普通当り遊技における普通可変部材30の開放回数を、低ベース状態のときよりも多くする制御、及び普通当り遊技における普通可変部材30の1回の開放時間を、低ベース状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方の制御を行うとよい。なお、本実施形態において、高ベース状態では、第1の制御及び第2の制御が行われずに、第3の制御が行われることにより、低ベース状態よりも第2始動口29に遊技球が入球し易くなるが、これに限らず、例えば、任意に選択された少なくとも1の制御が行われればよい。

30

【0045】

本実施形態では、低ベース状態における普通当り確率は0を超えている。このため、普通可変部材30は、低ベース状態において、許容状態に動作され得る。なお、低ベース状態における普通当り確率は0であってもよい。この場合、普通可変部材30は、低ベース状態において、許容状態に動作されない。つまり、低ベース状態は、高ベース状態と比べて第2始動口29に遊技球が入球し難い又は第2始動口29に遊技球が入球しない状態であるといえる。

40

【0046】

また、高ベース状態は、次に説明する第4の制御を組み合わせるにより実現してもよい。第4の制御は、特別ゲームの変動時間(例えば平均の変動時間)を、低ベース状態のときよりも短くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を行う場合、高ベース状態は、特別図柄についての、所謂「変動時間短縮状態」となる。これに対し、低ベース状態は、特別図柄についての、所謂「非変動時間短縮状態」となる。

【0047】

また、本実施形態において、高ベース状態には、制御される条件が異なる第1高ベース

50

状態と第2高ベース状態とがある。第1入球率向上状態としての第1高ベース状態は、高ベース状態に制御される条件のうち第1条件の成立に基づいて制御される遊技状態である。本実施形態における第1条件は、大当たり遊技の終了後に成立する条件である。第2入球率向上状態としての第2高ベース状態は、高ベース状態に制御される条件のうち、第1条件とは異なる第2条件の成立に基づいて制御される遊技状態である。本実施形態における第2条件は、低確率状態に制御された後に大当たりとなることなく特別回数（本実施形態では598回）の特別ゲームが実行されることを契機として成立する条件である。つまり、高ベース状態は、第1条件の成立に基づいて制御される場合と、第2条件の成立に基づいて制御される場合とがある遊技状態であり、少なくとも第1条件及び第2条件の成立に基づいて制御される遊技状態である。

10

【0048】

また、本実施形態において、第1高ベース状態と第2高ベース状態とでは、普通当たり遊技において普通可変部材30の開放態様が異なり、第2始動口29への遊技球の入球度合いが異なるが、これに限らず、例えば、普通可変部材30の開放態様が同じとなってもよい。以降、第1高ベース状態と第2高ベース状態とを合わせて高ベース状態と示す場合がある。

【0049】

次に、パチンコ遊技機10における大当たりについて説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別図柄の大当たり図柄として、複数種類の大当たり図柄を備えている。複数種類の大当たり図柄には、それぞれ大当たりの種類が定められている。複数種類の大当たり図柄（大当たりの種類）には、それぞれ大当たり遊技の種類が定められている。

20

【0050】

大当たり遊技では、最初に、予め定めたオープニング時間にわたって、所定の演出が行われる。本実施形態においては、所定の演出として、大当たり遊技の開始を報知するオープニング演出が行われる。大当たり遊技では、オープニング時間の経過後に、大入賞口31を開放する複数回のラウンド遊技が行われる。ラウンド遊技は、予め定めた回数を上限として行われる。

【0051】

1回のラウンド遊技は、予め定めた上限数（本実施形態では「10」）の遊技球が大入賞口31に入球する第1終了条件、又は予め定めた上限時間が経過する第2終了条件が成立することによって終了される。つまり、複数回のラウンド遊技のそれぞれが終了する終了条件には、大入賞口31に入球した遊技球の入球数が上限数となる第1終了条件と、大入賞口31に入球した遊技球の入球数が上限数とならずに予め定めた上限時間が経過する第2終了条件とがある。ラウンド遊技において、大入賞口31は、所定の開放態様で開放され、詳しくは、ラウンド遊技の開始を契機として開状態を取り、ラウンド遊技の終了を契機として閉状態を取る。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。このように、特別可変部材32は、複数回のラウンド遊技のそれぞれにおいて大入賞口31が開状態を取り得るように動作することとなり、各ラウンド遊技が開始する開始条件が成立すると大入賞口31が開状態を取り、各ラウンド遊技が終了する終了条件が成立すると大入賞口31が閉状態を取るることとなる。そして、大当たり遊技では、最終回のラウンド遊技が終了すると、予め定めたエンディング時間にわたって、所定の演出が行われる。本実施形態においては、所定の演出として、大当たり遊技の終了を報知するエンディング演出が行われる。大当たり遊技は、エンディング時間の経過に伴って終了される。

30

40

【0052】

次に、パチンコ遊技機10における具体的な大当たりについて説明する。

図2に示すように、本実施形態において、第1特別ゲームのゲーム結果として第1特別図柄表示部22aに表示される100種類の大当たり図柄のうち、100種類の大当たり図柄が図柄ZAに分類されている。また、第2特別ゲームのゲーム結果として第2特別図柄表示部22bに表示される100種類の大当たり図柄のうち、25種類の大当たり図柄が図柄Z

50

aに、30種類の大当たり図柄が図柄Zbに、45種類の大当たり図柄が図柄Zcに、それぞれ分類されている。このように、本実施形態において、第1特別ゲームの大当たりの種類としては1種類の大当たりがあり、第2特別ゲームの大当たりの種類としては3種類の大当たりがあるが、これに限らない。以下、大当たりの種類としては、大当たり図柄の種類を用いて、図柄ZA, Za~Zcに基づく大当たりと表現する。また、大当たりの種類に基づいて付与される大当たり遊技の種類としても、大当たり図柄の種類を用いて、図柄ZA, Za~Zcに基づく大当たり遊技と表現する。

【0053】

図柄ZAに基づく大当たり遊技としては、ラウンド遊技の上限回数として5回が定められている。図柄Zaに基づく大当たり遊技としては、ラウンド遊技の上限回数として10回が定められている。図柄Zbに基づく大当たり遊技としては、ラウンド遊技の上限回数として10回よりも少ない7回が定められている。図柄Zcに基づく大当たり遊技としては、ラウンド遊技の上限回数として7回よりも少ない4回が定められている。本実施形態において、各大当たり遊技としては、ラウンド遊技の上限時間としては25sが規定されている。

【0054】

本実施形態において、複数回のラウンド遊技のそれぞれには、ラウンド遊技の終了後にラウンド間インターバル時間（本実施形態では1.5s）が設定（規定）されており、ラウンド間インターバル時間が経過すると、次のラウンド遊技が開始される、又は、エンディング時間が開始されることとなる。

【0055】

また、本実施形態において、全ての種類の大当たり遊技として同じオープニング時間（本実施形態では14s）が定められているが、これに限らず、例えば、大当たり遊技の種類により異なるオープニング時間が定められていてもよい。また、本実施形態において、エンディング時間として11sが定められているが、これに限らず、例えば、大当たり遊技の種類により異なるエンディング時間が定められていてもよい。

【0056】

図3に示すように、各大当たり遊技としては、振分部材38の制御内容を示す振分制御情報が定められている。本実施形態において、複数回のラウンド遊技には、振分部材38を第2振分状態から第1振分状態に動作させた後に第1振分状態から第2振分状態に動作させる作動ラウンド遊技があり、作動ラウンド遊技としては、1回目のラウンド遊技が定められている。このため、作動ラウンド遊技が開始されると、大当たりの種類に定められた振分制御情報に基づいて、振分部材38が第2振分状態から第1振分状態に動作された後に第1振分状態から第2振分状態に動作される。作動ラウンド遊技ではない非作動ラウンド遊技では、振分部材38が第2振分状態から第1振分状態に動作されずに第2振分状態を維持する。このように、複数回のラウンド遊技には、振分部材38を第1振分状態に動作させ得る作動ラウンド遊技と、振分部材38を第1振分状態に動作させない非作動ラウンド遊技とがある。

【0057】

振分部材38の制御内容（振分制御）には、振分部材38が第1振分状態となる時間が短い短振分制御と、振分部材38が第1振分状態となる時間が長い長振分制御とがある。つまり、振分部材38の制御内容には、第1振分状態を取る時間が異なるように振分部材38を動作させる複数種類の振分制御がある。

【0058】

また、振分制御情報としては、各大当たりの種類に対応するように各振分制御の開始条件が定められている。具体的に、各振分制御の開始条件は、作動ラウンド遊技において特別入賞センサSE3で検知された遊技球の入球数が規定数となったことを契機として成立する。詳しくは、短振分制御の開始条件としては、全ての種類の大当たり遊技で同じように、作動ラウンド遊技において特別入賞センサSE3で検知された遊技球の入球数が「1」となったことを契機として成立する。長振分制御の開始条件としては、図柄Za~Zcに基づく大当たり遊技では、作動ラウンド遊技において特別入賞センサSE3で検知された遊技

球の入球数が「2」となったことを契機として成立する。一方、長振分制御の開始条件としては、図柄Z Aに基づく大当り遊技では、作動ラウンド遊技において成立しない。

【0059】

また、振分制御情報としては、各振分制御の終了条件が定められている。短振分制御の終了条件としては、開始条件が成立してから0.028sが経過した場合、又は、開始条件が成立してから0.028sが経過するまでに作動ラウンド遊技が終了する場合に成立する。つまり、短振分制御は、振分部材38が第1振分状態を取った後に予め定めた時間が経過するまでにラウンド遊技の終了条件が成立しなかったときには、その時間が経過したことを契機として振分部材38が第2振分状態を取るよう動作する振分制御である。また、短振分制御は、振分部材38が第1振分状態を取った後に予め定めた時間が経過する前までにラウンド遊技の終了条件が成立したときには、ラウンド遊技の終了条件の成立を契機として振分部材38が第2振分状態を取るよう動作する振分制御である。

10

【0060】

長振分制御の終了条件としては、開始条件が成立してから経過する時間に関係なく、作動ラウンド遊技が終了してから予め定めた時間（所定時間、本実施形態では1.4s）が経過した場合に成立する。なお、本実施形態において、所定時間としては、大入賞口31に入球した遊技球が大入賞口31に入球してから（特別入賞センサSE3により検知されてから）振分部材38に達するまでに十分な時間が定められている。また、本実施形態において、ラウンド間インターバル時間としては1.5sが、長振分制御の終了条件としては1.4sがそれぞれ規定されており、ラウンド間インターバル時間より短い時間が長振分制御の終了条件として規定されていることとなる。つまり、長振分制御は、振分部材38が第1振分状態を取っていた場合においてラウンド遊技の終了条件が成立してから所定時間が経過したことを契機として、振分部材38が第2振分状態を取るよう動作する振分制御である。

20

【0061】

本実施形態において、短振分制御の終了条件としては、特別入賞センサSE3で遊技球が検知されてからその遊技球が振分部材38に到達するまでの時間よりも短い時間が定められている。また、短振分制御の終了条件として定められた時間と、振分部材38を第1振分状態から第2振分状態を取るよう動作させるまでの時間との合算時間は、特別入賞センサSE3で遊技球が検知されてからその遊技球が振分部材38に到達するまでの時間よりも短い。このように、特別入賞センサSE3で遊技球が検知されて、短振分制御の開始条件が成立した場合、振分部材38が第2振分状態から第1振分状態に動作するが、その遊技球が振分部材38に到達するまでに短振分制御の終了条件が成立し、振分部材38が第1振分状態から第2振分状態に動作することとなる。つまり、短振分制御は、各作動ラウンド遊技において大入賞口31に入球した遊技球の入球数が「1」となったことを契機として振分部材38が第1振分状態を取るよう動作し、その遊技球が振分部材38に到達するまでに振分部材38が第2振分状態を取るよう動作する振分制御である。このため、短振分制御は、特別通過領域36への遊技球の振分を困難とする振分制御であるといえる。

30

【0062】

また、本実施形態において、特別入賞センサSE3で遊技球が検知されてから振分部材38を第2振分状態から第1振分状態を取るよう動作させるまでの時間は、特別入賞センサSE3で遊技球が検知されてからその遊技球が振分部材38に到達するまでの時間よりも短い。このように、特別入賞センサSE3で遊技球が検知されて、長振分制御の開始条件が成立した場合、その遊技球が振分部材38に到達するまでに、振分部材38が第2振分状態から第1振分状態に動作することとなる。

40

【0063】

また、図柄Z a～Z cに基づく大当り遊技において、1回目のラウンド遊技では、短振分制御と長振分制御とが行われる。図柄Z Aに基づく大当り遊技において、1回目のラウンド遊技では、短振分制御が行われるが、長振分制御が行われない。このため、図柄Z a

50

～Z cに基づく大当たり遊技において、特別通過領域36への遊技球の通過を可能とする作動ラウンド遊技が少なくとも行われることとなる一方で、図柄Z Aに基づく大当たり遊技において、特別通過領域36への遊技球の通過を可能とする作動ラウンド遊技が行われないこととなる。

【0064】

このように、作動ラウンド遊技には、短振分制御に基づいて第1振分状態を取るように振分部材38を動作させ得るが長振分制御に基づいて第1振分状態を取るように振分部材38を動作させない第1作動ラウンド遊技がある。また、作動ラウンド遊技には、短振分制御に基づいて第1振分状態を取るように振分部材38を動作させ得るとともに長振分制御に基づいて第1振分状態を取るように振分部材38を動作させ得る第2作動ラウンド遊技がある。第1作動ラウンド遊技は、第2作動ラウンド遊技と比べて、大入賞口31に入球した遊技球が特別通過領域36を通過し難いラウンド遊技であるといえる。つまり、Z Aに基づく大当りは、Z a～Z cに基づく大当たりよりも、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御され難い大当たりであるといえる。

【0065】

図2に示すように、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過した場合、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として、規定回数（本実施形態では100回）の特別ゲームが終了される迄の間、高確率状態が付与される。また、この規定回数は、決定された大当たりの種類が何れであっても同じ回数である。一方、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過しなかった場合、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として、高確率状態が付与されずに低確率状態が付与される。

【0066】

図4に示すように、第1高ベース状態は、大当たり遊技の終了後を契機として制御される遊技状態である。その一方で、第2高ベース状態は、低確率状態の制御後に大当たりとなることなく特別回数の特別ゲームが実行されることを契機として制御される遊技状態である。このように、低ベース状態よりも第2始動口29に遊技球が入球し易い高ベース状態であっても、制御される契機（条件）が異なる。また、低確率状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数である特別回数は、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御可能な規定回数よりも大きい回数であり、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御されてから第1高ベース状態に制御可能な第1上限回数（100回又は597回）よりも大きい回数である。

【0067】

また、本実施形態において、第1高ベース状態は、大当たりとなることなく第1上限回数（本実施形態では、100、597及び697回の何れか）の特別ゲームが実行されるまで継続して制御される遊技状態である。この第1上限回数には、複数種類の上限回数があり、第1上限回数は、大当たりの種類、大当たり抽選に当選したときの遊技状態及び大当たり遊技の終了後に制御される遊技状態に対応する回数である。その一方で、第2高ベース状態は、大当たりとなることなく予め定めた第2上限回数（本実施形態では759回）の特別ゲームが実行されるまで継続して制御される遊技状態である。また、本実施形態において、この第2上限回数には、1種類の上限回数があり、第2上限回数は、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御された場合と高確率状態に制御された場合とで同じ回数である。第2上限回数は、第1上限回数よりも大きい回数であり、特別回数よりも大きい回数である。また、第2上限回数は、低確率状態における大当たり抽選の当選確率の逆数（約320）よりも大きい回数であり、低確率状態であっても大当たり抽選に当選する可能性が相対的に高いといえる。

【0068】

具体的に、図2に示すように、大当たり抽選に当選した場合、かつ、図柄Z aに基づく大当たりが決定された場合を除き、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるときと低確率状態に制御されるときとの両方で、第1上限回数が100回となる。このように、大当たり抽選に当選した場合、かつ、図柄Z aに基づく大当たりが決定された場合を除き、高確率

10

20

30

40

50

状態に制御される規定回数と同じ回数が第1上限回数となる。また、低ベース状態において大当り抽選に当選し、かつ、図柄Z aに基づく大当りが決定された場合、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御されるときに、第1上限回数が100回となる。

【0069】

その一方で、高ベース状態において大当り抽選に当選し、かつ、図柄Z aに基づく大当りが決定された場合、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御されるときに、第1上限回数が、100回より大きい597回となる。また、高ベース状態において大当り抽選に当選し、かつ、図柄Z aに基づく大当りが決定された場合、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御されるときに、第1上限回数が、100回より大きい697回となる。なお、この597回及び697回は、低確率状態における大当り抽選の当選確率の逆数（約320）よりも大きい回数であり、低確率状態であっても大当り抽選に当選する可能性が相対的に高いといえる。

10

【0070】

高ベース状態は、大当り遊技の終了後、又は、低確率状態の制御後に特別回数の特別ゲームが実行されることを契機として制御されることから、連続して大当りとなる場合（所謂、「連荘時」）、又は、ある程度の期間に亘って低確率状態に制御されている場合（所謂、「ハマリ時」）に制御される可能性が高い。また、図柄Z Aに基づく大当り遊技においては、特別通過領域36を遊技球が通過し難いことから、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御される可能性が高い。その一方で、図柄Z a～Z cに基づく大当り遊技においては、特別通過領域36を遊技球が通過し易いことから、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御される可能性が高い。特に、図柄Z a～Z cに基づく大当り遊技のうち、図柄Z aに基づく大当り遊技においては、1回の大当り遊技での特別可変部材32の合計開放時間が長く、最も有利な大当り遊技であるといえる。このようなことから、高ベース状態において大当り抽選に当選し、図柄Z aに基づく大当りが決定された場合は、それ以外の場合よりも大きい回数が第1上限回数となる。このようなことから、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当りが決定された場合は、それ以外の場合よりも大きい回数が第1上限回数となる。

20

【0071】

このように、第1高ベース状態は、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当りとなったときとそれ以外のときとで、大当り遊技の終了後に制御可能な特別ゲームの上限回数が異なる遊技状態である。また、第1高ベース状態は、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御される場合と高確率状態に制御される場合とで、大当り遊技の終了後に制御可能な特別ゲームの上限回数が異なる遊技状態である。

30

【0072】

特に、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、高確率状態及び第1高ベース状態に制御されるときには、1～697回目の特別ゲームでは第1高ベース状態に制御され、698回目の特別ゲームでは低ベース状態に制御され、699～1458回目の特別ゲームでは第2高ベース状態に制御される。高ベース状態において図柄Z aに基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、低確率状態及び第1高ベース状態に制御されるときには、1～597回目の特別ゲームでは第1高ベース状態に制御され、598回目の特別ゲームでは低ベース状態に制御され、599～1358回目の特別ゲームでは第2高ベース状態に制御される。このように、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、第1高ベース状態に制御されるときには、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は1回となる。その一方で、それ以外の場合には、498回又は598回となる。

40

【0073】

つまり、大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御されるときに、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでに

50

実行される特別ゲームの実行回数は、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなったときのほうが、それ以外のときよりも小さい。特に、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第 1 高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御されるときに、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数が第 1 上限回数よりも小さく、特に各特別ゲームの保留上限数よりも小さい。

【0074】

本実施形態において、1 回の大当たり遊技での特別可変部材 3 2 の合計開放時間、大当たり遊技の終了後において高確率状態に制御される可能性、大当たり遊技の終了後において高ベース状態に制御される特別ゲームの実行回数を総合的に比較すると、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームよりも遊技者にとって有利な特別ゲームであるといえる。

【0075】

本実施形態において、第 1 特別ゲームの大当たりとしては、特別通過領域 3 6 を遊技球が通過し易い大当たりがなく、第 2 特別ゲームの大当たりとしては、特別通過領域 3 6 を遊技球が通過し易い大当たりがある。このようなことから、本実施形態において、低ベース状態で第 1 特別ゲームにおいて図柄 Z A に基づく大当たり当選させ、大当たり遊技の終了後、第 1 高ベース状態に制御されている 100 回の特別ゲームの間に、第 2 特別ゲームを実行させて図柄 Z a ~ Z c に基づく大当たり当選させることが遊技者にとって有利な遊技進行となる。特に、本実施形態において、第 2 特別ゲームを実行させて図柄 Z a に基づく大当たり当選したときには、大当たり遊技の終了後、1 回の特別ゲームを跨ぐものの、第 1 高ベース状態及び第 2 高ベース状態に制御可能であり、遊技者にとって有利な遊技進行となる。

【0076】

本実施形態において、図柄 Z A に基づく大当たりが第 1 大当たり相当し、図柄 Z a に基づく大当たりが特定大当たり及び第 2 大当たり相当する。

本実施形態において、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなったときに、図柄 Z a に基づく大当たり遊技の終了後に成立する第 1 条件が第 1 特別条件に相当し、低ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなったときに、図柄 Z a に基づく大当たり遊技の終了後に成立する第 1 条件が第 2 特別条件に相当する。本実施形態において、第 2 条件が第 3 特別条件に相当する。

【0077】

本実施形態において、図柄 Z A に基づく大当たりとなったときに、図柄 Z A に基づく大当たり遊技の終了後に成立する第 1 条件が第 1 特定条件に相当し、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなったときに、図柄 Z a に基づく大当たり遊技の終了後に成立する第 1 条件が第 2 特定条件に相当する。本実施形態において、第 2 条件が第 3 特定条件にそれぞれ相当する。

【0078】

本実施形態において、第 1 上限回数としての 597 回と 100 回との組み合わせが第 1 回数と第 2 回数との組み合わせにそれぞれ相当する。本実施形態において、第 2 上限回数としての 759 回が所定回数に相当する。本実施形態において、高ベース状態に制御される上限回数である 100 回が規定回数に相当する。本実施形態において、低確率状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるときまでに実行される特別ゲームの実行回数である 599 回が特別回数に相当する。

【0079】

図 5 に示すように、本実施形態において、普通当り抽選の当選確率（普通当り確率）としては、全てのベース状態において同じ確率（ $65535/65536$ ）が定められている。このように、本実施形態において、普通当り抽選は、低ベース状態と第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態とで同じ確率で当選する抽選であるが、これに限らず、例えば、低ベース状態と第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態との少なくとも何れかで異なる確率で当選する抽選であってもよい。

【0080】

普通ゲームの変動時間は、低ベース状態と第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ時間（200ms）であるが、これに限らず、例えば、低ベース状態と第1高ベース状態と第2高ベース状態との少なくとも何れかで異なってもよく、同じ時間であるが決定確率が異なってもよい。また、普通ゲームの変動インターバル時間も、低ベース状態と第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ時間（500ms）である。

【0081】

普通ゲームのゲーム結果として普通図柄表示部22eに表示される普通当り図柄には、3種類の図柄FZA～FZCがあり、3種類の図柄FZA～FZCのそれぞれは、同じ確率（1/3）で決定されるが、これに限らず、例えば、少なくとも何れかの図柄が異なる確率で決定されてもよく、1種類、2種類及び4種類以上の何れかの図柄があってもよい。

10

【0082】

1回の普通当り遊技における普通可変部材30の開放態様として、低ベース状態では、全ての普通当り遊技において32msを上限として開状態に制御される一方で、第2高ベース状態では、全ての普通当り遊技において5400msを上限として開状態に制御される。また、1回の普通当り遊技における普通可変部材30の開放態様として、第1高ベース状態では、図柄FZAに基づく普通当り遊技において、終了条件が成立するまでは、3000ms開状態に制御され、1000ms閉状態に制御され、2000ms開状態に制御される。図柄FZBに基づく普通当り遊技において、終了条件が成立するまでは、2000ms開状態に制御され、1000ms閉状態に制御され、3000ms開状態に制御される。図柄FZCに基づく普通当り遊技において、終了条件が成立するまでは、2500ms開状態に制御され、1000ms閉状態に制御され、2500ms開状態に制御される。

20

【0083】

このように、普通可変部材30の開放態様は、第1高ベース状態及び第2高ベース状態では、低ベース状態よりも、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が長い。また、普通可変部材30の開放態様としては、第1高ベース状態では、複数種類の開放態様がある一方で、第2高ベース状態では、1種類の開放態様がある。そして、第1高ベース状態における複数種類の開放態様は、第2高ベース状態における1種類の開放態様とは異なり、1回の普通当り遊技において普通可変部材30が開状態を取ることができる開放上限回数及び1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が異なる。本実施形態において、普通可変部材30の開放態様として、第1高ベース状態における複数種類の開放態様のうち何れかが第1開放態様と第2開放態様とに相当する。

30

【0084】

また、第1高ベース状態と第2高ベース状態とでは、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が異なり、第2高ベース状態では、第1高ベース状態よりも、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が長い。また、第1高ベース状態において付与される普通当り遊技と、第2高ベース状態において付与される普通当り遊技とでは、1回の普通当り遊技において普通可変部材30が開状態を取ることができる開放上限回数が異なる。

40

【0085】

第1高ベース状態における複数種類の開放態様は、1回の普通当り遊技において普通可変部材30が開状態を取ることができる開放上限回数が複数回である。また、第1高ベース状態における複数種類の開放態様は、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間、1回の普通当り遊技において普通可変部材30が開状態を取ることができる開放上限回数及び1回の普通当り遊技において普通可変部材30が閉状態を取ることができる閉鎖時間が同じである。その一方で、第1高ベース状態における複数種類の開放態様は、第2始動口29が1回開状態を取ることができる上限開放時間が異なる。

【0086】

50

また、普通当り遊技の上限制御時間としては、第1高ベース状態では、全ての普通当り遊技の種類として同じ時間（6000ms）である一方で、第2高ベース状態では、全ての普通当り遊技の種類として同じ時間（5400ms）である。つまり、普通当り遊技の上限制御時間は、第2高ベース状態では、第1高ベース状態よりも短い。これにより、第2高ベース状態では、第1高ベース状態よりも、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が短いものの、普通当り遊技の消化が早くなる。また、第1高ベース状態では、第2高ベース状態よりも、普通可変部材30の開放態様が複数種類あり、第2始動口29に遊技球を入球させ易くするように遊技球の発射タイミングの調整を難しくすることができ、遊技者に対する技術介入性を向上させることができる。

10

【0087】

なお、本実施形態において、大当り確率としては、低確率状態では205/65536（約1/320）が、高確率状態では995/65536（約1/66）がそれぞれ定められている。賞球数としては、第1始動センサSE1で遊技球が検知されたときには「2」が、第2始動センサSE2で遊技球が検知されたときには「1」が、特別入賞センサSE3で遊技球が検知されたときには「15」が、一般入賞センサSE5で遊技球が検知されたときには「4」がそれぞれ定められている。

【0088】

次に、パチンコ遊技機10の電氣的構成について説明する。

図6に示すように、パチンコ遊技機10は、遊技盤20の裏側（後方）に主制御基板40を備えている。主制御基板40は、各種の処理を行い、該処理の結果に応じて制御信号（制御コマンド）を出力する。

20

【0089】

また、パチンコ遊技機10は、遊技盤20の裏側（後方）に副制御基板41を備えている。副制御基板41は、主制御基板40から入力した制御信号に基づいて所定の処理を実行する。例えば、副制御基板41は、装飾ランプ17による発光演出、スピーカ18による音声演出、及び演出表示装置27による表示演出を実行させるための処理を行う。

【0090】

また、パチンコ遊技機10は、遊技盤20の裏側（後方）に電源ユニット60を備えている。電源ユニット60は、電源スイッチ60aがオン状態に切り替える操作が行われることによって、主制御基板40と副制御基板41とに電力供給を行うユニットである。

30

【0091】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機10は、バックアップ機能を搭載している。バックアップ機能は、外部電源からの電力供給が停止した場合でも遊技制御に関する各種情報を内部的に保持（バックアップ）しておき、電力供給が開始されたときに、保持している各種情報に基づいて遊技制御を復帰する機能である。ここで、バックアップの対象となる各種情報には、遊技の進行に関する遊技情報が含まれている。例えば、遊技情報には、特別ゲームに関する情報、大当り遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、及び賞球の払出しに関する情報が含まれている。また、本実施形態において、主制御基板40と副制御基板41とがバックアップ機能を搭載しているが、副制御基板41は、バックアップ機能を搭載していなくてもよい。

40

【0092】

まず、主制御基板40について説明する。

主制御基板40は、主制御CPU40aと、主制御ROM40bと、主制御RAM40cと、RWMクリアスイッチ40dと、を備えている。主制御CPU40aは、主制御プログラムを実行することにより、各種の処理を行う。

【0093】

主制御ROM40bは、主制御プログラムや、所定の抽選に用いられるテーブルや判定値などを記憶している。また、主制御ROM40bは、複数種類の変動パターンを記憶している。変動パターンは、特別ゲームが開始されてから、特別ゲームが終了される迄の変

50

動時間を特定可能な情報である。また、本実施形態において、変動パターンは、特別ゲームが開始されてから、特別ゲームが終了される迄の間に行われる演出ゲームの演出内容を特定可能な情報である。なお、変動パターンは、特別ゲームが開始されてから、特別ゲームが終了される迄の間に行われる演出ゲームの演出内容を特定可能な情報でなくてもよい。

【0094】

変動パターンには、大当り変動パターンと、はずれリーチ変動パターンと、はずれ変動パターンとがある。本実施形態において、大当り変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経て最終的に大当りの図柄組み合わせを導出させる演出内容と、リーチ演出を経ずに大当りの図柄組み合わせを導出させる演出内容とが定められている。つまり、本実施形態において、大当り変動パターンは、大当り抽選に当選したときに決定可能であり、リーチ演出を伴う変動パターンとリーチ演出を伴わない変動パターンとの何れかであるが、リーチ演出を伴わない変動パターンがなくてもよい。はずれリーチ変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経て最終的にはずれの図柄組み合わせを導出させる演出内容が定められている。つまり、はずれリーチ変動パターンは、大当り抽選に当選しないときに決定可能であり、リーチ演出を伴う変動パターンである。はずれ変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経ないで最終的にはずれの図柄組み合わせを導出させる演出内容が定められている。つまり、はずれ変動パターンは、大当り抽選に当選しないときに決定可能であり、リーチ演出を伴わない変動パターンである。

【0095】

主制御RAM40cは、パチンコ遊技機10の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。主制御RAM40cが記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、及びタイマなどである。また、主制御基板40は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、ハードウェア乱数として生成してもよく、ソフトウェア乱数として生成してもよい。

【0096】

RWMクリアスイッチ40dは、バックアップされている各種情報の初期化を指示する操作を可能に構成されている。本実施形態では、RWMクリアスイッチ40dがオン状態である（操作されている）ときに電源投入されることにより、バックアップされている各種情報が初期化される。

【0097】

主制御CPU40aと、センサSE1～SE6とは、接続されている。主制御CPU40aは、センサSE1～SE6が遊技球を検知した際に出力する検知信号を入力可能に構成されている。

【0098】

主制御CPU40aと、アクチュエータA1～A3とは、接続されている。主制御CPU40aは、アクチュエータA1～A3の動作を制御可能に構成されている。主制御CPU40aと、情報表示装置22とは、接続されている。主制御CPU40aは、情報表示装置22の表示内容を制御可能に構成されている。

【0099】

次に、副制御基板41について説明する。

副制御基板41と、主制御基板40とは、接続されている。パチンコ遊技機10では、主制御基板40から副制御基板41への一方向に制御信号を出力可能に構成されている。

【0100】

副制御基板41は、副制御CPU41aと、副制御ROM41bと、副制御RAM41cと、を備えている。副制御CPU41aは、副制御プログラムを実行することにより、各種の処理（例えば、演出に関する処理）を行う。副制御ROM41bは、副制御プログラムや、抽選に用いられるテーブルや判定値などを記憶している。副制御ROM41bは、演出表示装置27における表示演出に関する表示演出データを記憶している。副制御ROM41bは、装飾ランプ17における発光演出に関する発光演出データを記憶している

。副制御ROM 41bは、スピーカ18における音声演出に関する音声演出データを記憶している。

【0101】

副制御RAM 41cは、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。副制御RAM 41cが記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、及びタイマなどである。また、副制御基板41は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、ハードウェア乱数として生成してもよく、ソフトウェア乱数として生成してもよい。

【0102】

副制御CPU 41aと、演出表示装置27とは、接続されている。副制御CPU 41aは、演出表示装置27の表示態様を制御可能に構成されている。副制御CPU 41aと、装飾ランプ17とは、接続されている。副制御CPU 41aは、装飾ランプ17の発光態様を制御可能に構成されている。副制御CPU 41aと、スピーカ18とは、接続されている。副制御CPU 41aは、スピーカ18の出力態様を制御可能に構成されている。副制御CPU 41aと、操作ボタン19とは、接続されている。副制御CPU 41aは、操作ボタン19が操作されたことを示す操作信号を入力可能に構成されている。

【0103】

次に、パチンコ遊技機10において行われる各種の処理について説明する。

最初に、主制御CPU 40aが行う特別図柄入力処理について説明する。特別図柄入力処理は、割り込み処理として行われる。

【0104】

特別図柄入力処理において、主制御CPU 40aは、第1始動センサSE1から検知信号を入力したか否かに基づいて、第1始動口28に遊技球が入球したか否かを判定する。

第1始動口28に遊技球が入球した場合、主制御CPU 40aは、主制御RAM 40cに記憶されている第1特別保留数が上限数（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判定する。第1特別保留数が上限数未満である場合、主制御CPU 40aは、主制御RAM 40cに記憶されている第1特別保留数を「1」加算して更新する。これにより、第1特別ゲームの保留条件（第1保留条件）が成立する。つまり、第1始動口28への遊技球の入球を契機として第1特別ゲームの実行を保留可能である。本実施形態において、第1始動口28への遊技球の入球に応じて、予め定めた上限数（保留上限数）を上限として、第1特別ゲーム（特別ゲーム）の実行を保留する主制御CPU 40aが保留手段に相当する。この処理において、主制御CPU 40aは、更新後の第1特別保留数を表示するように、情報表示装置22を制御する。また、主制御CPU 40aは、更新後の第1特別保留数を特定可能な情報（以下、第1保留数コマンドと示す）を出力バッファに設定する。出力バッファに設定された情報（制御コマンド）は、次回以降の割り込み処理において副制御基板41へと出力される。

【0105】

次に、主制御CPU 40aは、主制御基板40内で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主制御RAM 40cに記憶させる。例えば、乱数は、大当たり抽選に用いる乱数、大当たり図柄の決定に用いる乱数及び変動パターンの決定に用いる乱数などである。この処理において、主制御CPU 40aは、第1特別ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序が特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。本実施形態では、第1特別ゲーム用の乱数情報を主制御RAM 40cに記憶させておくことで、該第1特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。このように、第1始動口28への遊技球の入球を契機として第1特別ゲーム（特別ゲーム）の実行を保留可能である。なお、乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。

【0106】

第1始動口28に遊技球が入球していない場合、第1特別保留数が上限数未満ではない場合、及び第1特別ゲーム用の乱数情報を主制御RAM 40cに記憶させた場合、主制御

10

20

30

40

50

CPU40aは、第2始動センサSE2から検知信号を入力したか否かに基づいて、第2始動口29に遊技球が入球したか否かを判定する。第2始動口29に遊技球が入球していない場合、主制御CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0107】

第2始動口29に遊技球が入球した場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている第2特別保留数が上限数（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判定する。第2特別保留数が上限数未満でない場合、主制御CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。第2特別保留数が上限数未満である場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている第2特別保留数を「1」加算して更新する。これにより、第2特別ゲームの保留条件（第2保留条件）が成立する。つまり、第2始動口29への遊技球の入球を契機として第2特別ゲームの実行を保留可能である。本実施形態において、第2始動口29への遊技球の入球に応じて、予め定めた上限数（保留上限数）を上限として、第2特別ゲーム（特別ゲーム）の実行を保留する主制御CPU40aが保留手段に相当する。この処理において、主制御CPU40aは、更新後の第2特別保留数を表示するように、情報表示装置22を制御する。また、主制御CPU40aは、更新後の第2特別保留数を特定可能な情報（以下、第2保留数コマンドと示す）を出力バッファに設定する。

【0108】

次に、主制御CPU40aは、主制御基板40内で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主制御RAM40cに記憶させる。この処理において、主制御CPU40aは、第2特別ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序が特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。本実施形態では、第2特別ゲーム用の乱数情報を主制御RAM40cに記憶させておくことで、該第2特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。このように、第2始動口29への遊技球の入球を契機として第2特別ゲーム（特別ゲーム）の実行が保留可能である。

【0109】

次に、主制御CPU40aが行う特別図柄開始処理について説明する。特別図柄開始処理は、割り込み処理として行われる。

特別図柄開始処理において、主制御CPU40aは、特別ゲームの実行条件が成立しているか否かを判定する。主制御CPU40aは、大当たり遊技中ではなく、且つ特別ゲーム中ではない場合に肯定判定する一方で、大当たり遊技中、又は特別ゲーム中である場合に否定判定する。特別ゲームの実行条件が成立していない場合、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0110】

その一方で、特別ゲームの実行条件が成立している場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている第2特別保留数が「1」以上であるか否かを判定する。第2特別保留数が「1」以上である場合、主制御CPU40aは、第2特別ゲームの実行条件が成立し、第2特別ゲームを開始させるように所定の処理を行う。一方、第2特別保留数が「1」以上でない場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている第1特別保留数が「1」以上であるか否かを判定する。第1特別保留数が「1」以上である場合、主制御CPU40aは、第1特別ゲームの実行条件が成立し、第1特別ゲームを開始させるように所定の処理を行う。このように、主制御CPU40aは、第1特別ゲームよりも第2特別ゲームを優先して実行させる。一方、第1特別保留数が「1」以上でない場合、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。また、主制御CPU40aは、特別ゲーム中又は大当たり遊技中ではなく、各特別保留数が「0」であるときには、特別ゲーム及び大当たり遊技が実行されていない待機状態に制御することとなる。

【0111】

第1特別ゲームを開始させる場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている第1特別保留数を「1」減算して更新する。この処理において、主制御CPU40aは、更新後の第1特別保留数が表示されるように、情報表示装置22を制御する。

次に、主制御CPU40aは、第1特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主制御RAM40cから読み出す。なお、主制御CPU40aは、最先に記憶された乱数情報を読み出すと、該乱数情報を主制御RAM40cから消去する。

【0112】

次に、主制御CPU40aは、読み出した乱数情報と、主制御ROM40bに記憶されている大当たり判定値とに基づいて、大当りに当選するか否かを判定する。大当りに当選するか否かの判定は、例えば、乱数情報から特定される乱数の値と、現在の確率状態に対応する大当たり判定値とが一致するか否かにより判定される。なお、大当りに当選するか否かの判定は、乱数情報から特定される乱数の値と大当たり判定値とを加算した値が、所定値を超えているか否かにより判定してもよい。このように、主制御CPU40aは、第1始動口28への遊技球の入球に応じて大当たり抽選を行い、大当たりとなるかを判定する。本実施形態において、このような処理を実行する主制御CPU40aが大当たり抽選手段（大当たり判定手段）に相当する。

10

【0113】

大当りに当選する場合、主制御CPU40aは、第1特別ゲームで導出される大当たり図柄と、第1特別ゲームの変動パターンとを決定する。例えば、主制御CPU40aは、読み出した第1特別ゲーム用の乱数情報を用いた抽選により、第1特別ゲームで導出される大当たり図柄と、第1特別ゲームの変動パターンとを決定する。本実施形態において、このような処理を実行する主制御CPU40aが大当たり種類決定手段に相当する。また、本実施形態において、所定の決定条件に基づいて変動パターンを決定する主制御CPU40aが変動パターン決定手段に相当する。第1特別ゲームで導出される大当たり図柄を決定すると、主制御CPU40aは、決定した大当たり図柄を特定可能な情報（以下、図柄コマンドと示す）を出力バッファに設定する。第1特別ゲームの変動パターンを決定すると、主制御CPU40aは、決定した変動パターンを特定可能であって、該変動パターンに基づく演出ゲームの開始を指示する情報（以下、ゲーム開始コマンドと示す）を出力バッファに設定する。図柄コマンド及び第1ゲーム開始コマンドを出力バッファに設定した後、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0114】

一方、大当りに当選しないはずれの場合、主制御CPU40aは、第1特別ゲームで導出されるはずれ図柄と、第1特別ゲームの変動パターンとを決定する。例えば、主制御CPU40aは、読み出した第1特別ゲーム用の乱数情報を用いた抽選により、第1特別ゲームで導出されるはずれ図柄と、第1特別ゲームの変動パターンとを決定する。本実施形態において、所定の決定条件に基づいて変動パターンを決定する主制御CPU40aが変動パターン決定手段に相当する。第1特別ゲームで導出されるはずれ図柄を決定すると、主制御CPU40aは、決定したはずれ図柄を特定可能な情報（以下、図柄コマンドと示す）を出力バッファに設定する。第1特別ゲームの変動パターンを決定すると、主制御CPU40aは、決定した変動パターンを特定可能であって、該変動パターンに基づくゲーム開始コマンドを出力バッファに設定する。図柄コマンド及び第1ゲーム開始コマンドを出力バッファに設定した後、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0115】

第2特別ゲームを開始させる場合、主制御CPU40aは、前述した第1特別ゲームを開始させる場合の制御と同様の制御を行う。つまり、主制御CPU40aは、第2特別保留数の減算、大当たり抽選（大当たり判定）、大当たり抽選の結果に基づく大当たり図柄又ははずれ図柄の決定、大当たり抽選の結果に基づく変動パターンの決定、及び図柄コマンドとゲーム開始コマンドとの設定を行う。このように、本実施形態において、主制御CPU40aは、第2始動口29への遊技球の入球に応じて大当たり抽選を行い、大当たりとなるかを判定する。本実施形態において、このような処理を実行する主制御CPU40aが大当たり抽選手段（大当たり判定手段）に相当する。また、本実施形態において、大当たり抽選には、第1始動口28への遊技球の入球に応じて行われる第1特別ゲームの大当たり抽選と、第2始動口29への遊技球の入球に応じて行われる第2特別ゲームの大当たり抽選とがあるといえる

40

50

。その後、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0116】

そして、特別図柄開始処理を終了すると、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理とは別の処理を行うことによって、特別ゲームを実行させる。具体的に、主制御CPU40aは、特別ゲームが開始されるように、情報表示装置22を制御する。主制御CPU40aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに定められた変動時間を計測する。そして、主制御CPU40aは、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄が導出されるように、情報表示装置22を制御する。このように、大当たり抽選の結果に基づいて、情報表示装置22の第1特別図柄表示部22aは、第1始動口28への遊技球の入球に応じて第1特別ゲームを特別ゲームとして実行可能であり、情報表示装置22の第2特別図柄表示部22bは、第2始動口29への遊技球の入球に応じて第2特別ゲームを特別ゲームとして実行可能である。また、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに定められた変動時間が経過すると、演出図柄の変動停止を指示し、演出図柄による図柄組み合わせを導出させるための情報（以下、ゲーム終了コマンドと示す）を出力バッファに設定する。

10

【0117】

このような特別図柄開始処理を実行することにより、特別ゲームに係わる乱数値が記憶されているとき、主制御CPU40aは、第1特別ゲームに係わる乱数値であるか第2特別ゲームに係わる乱数値であるかに拘わらず、総合取得順序の早い順序で特別ゲームが大当たりとなるか否かを判定し、特別ゲームを実行させることとなる。つまり、第1始動口28及び第2始動口29へ遊技球が入球した順序で特別ゲームが実行される。

20

【0118】

次に、主制御CPU40aが行う大当たり処理について説明する。

大当たり処理において、主制御CPU40aは、特別図柄開始処理で決定した大当たり図柄（大当たりの種類）に基づく大当たり遊技を付与する制御を行う。即ち、主制御CPU40aは、大当たり処理を実行することにより、大当たり遊技を付与する。

【0119】

主制御CPU40aは、大当たりの特別ゲームが終了すると、最初にオープニング時間の開始を特定可能な情報（以下、オープニングコマンドと示す）を出力バッファに設定する。主制御CPU40aは、オープニング時間が経過すると、ラウンド遊技を実行させるための処理を行う。具体的に、主制御CPU40aは、大当たり図柄（大当たりの種類）により決定される開放パターンに基づいて大入賞口31が開放されるように、特別アクチュエータA2を制御し、ラウンド遊技を開始させる。主制御CPU40aは、ラウンド遊技を開始させた後、第1終了条件又は第2終了条件が成立すると、大入賞口31が閉鎖されるように特別アクチュエータA2を制御し、ラウンド遊技を終了させる。主制御CPU40aは、このようなラウンド遊技を実行させるための処理を、規定回数のラウンド遊技が終了するまで繰り返し行う。

30

【0120】

また、主制御CPU40aは、ラウンド遊技を開始するごとに、ラウンド遊技の開始を特定可能な情報（以下、ラウンドコマンドと示す）を出力バッファに設定する。また、主制御CPU40aは、ラウンド遊技を終了するごとに、ラウンド遊技の終了を特定可能な情報（以下、ラウンド終了コマンドと示す）を出力バッファに設定する。

40

【0121】

特に、主制御CPU40aは、複数回のラウンド遊技のうち、振分部材38を第2振分状態から第1振分状態に動作させる作動ラウンド遊技において、大当たり図柄（大当たりの種類）に定められた振分制御情報に基づいて、振分アクチュエータA3を制御し、振分部材38の動作を制御する。

【0122】

具体的に、主制御CPU40aは、特別入賞センサSE3からの検知信号に基づいて、作動ラウンド遊技において大入賞口31に入球した遊技球の入球数を計数する。なお、本

50

実施形態において、主制御CPU40aは、特別入賞センサSE3からの検知信号に基づいて、作動ラウンド遊技だけではなく非作動ラウンド遊技においても大入賞口31に入球した遊技球の入球数を計数している。

【0123】

主制御CPU40aは、大当り図柄（大当りの種類）に定められた振分制御情報を参照して、大入賞口31に入球した遊技球の入球数が、短振分制御の開始条件が成立する入球数であると判定した場合、短振分制御の開始条件が成立し、短振分制御を開始する。そして、主制御CPU40aは、短振分制御の終了条件が成立するまで短振分制御を行い、短振分制御の終了条件が成立すると、振分部材38を第1振分状態から第2振分状態に動作させて短振分制御を終了する。

10

【0124】

詳しくは、全ての大当りの種類の何れかが決定された場合、各作動ラウンド遊技において大入賞口31に入球した遊技球の入球数が「1」となったことを契機として、短振分制御の開始条件が成立し、主制御CPU40aは、短振分制御に基づいて第1振分状態を取るよう振分部材38を動作させる。そして、主制御CPU40aは、短振分制御の開始条件が成立してから経過時間を計数する。予め定めた時間（本実施形態では0.028s）が経過した場合、又は、各作動ラウンド遊技の終了条件が成立した場合に、短振分制御の終了条件が成立し、主制御CPU40aは、第2振分状態を取るよう振分部材38を動作させることとなる。

【0125】

主制御CPU40aは、大当り図柄（大当りの種類）に定められた振分制御情報を参照して、大入賞口31に入球した遊技球の入球数が、長振分制御の開始条件が成立する入球数であると判定した場合、長振分制御の開始条件が成立し、長振分制御を開始する。そして、主制御CPU40aは、長振分制御の終了条件が成立するまで長振分制御を行い、長振分制御の終了条件が成立すると、振分部材38を第1振分状態から第2振分状態に動作させて長振分制御を終了する。

20

【0126】

詳しくは、図柄Za～Zcに基づく大当りが決定された場合、第2作動ラウンド遊技としての1回目のラウンド遊技において大入賞口31に入球した遊技球の入球数が「2」となったことを契機として、長振分制御の開始条件が成立し、主制御CPU40aは、長振分制御に基づいて第1振分状態を取るよう振分部材38を動作させる。なお、主制御CPU40aは、図柄ZAに基づく大当りが決定された場合、1回目のラウンド遊技において長振分制御を行わない。

30

【0127】

主制御CPU40aは、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過した場合、特別通過領域36への遊技球の通過を示す情報を主制御RAM40cに記憶させる。また、主制御CPU40aは、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過した場合、特別通過領域36への遊技球の通過を特定可能な情報（以下、特別通過コマンドと示す）を出力バッファに設定する。

【0128】

主制御CPU40aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング時間の開始を特定可能な情報（以下、エンディングコマンドと示す）を出力バッファに設定する。主制御CPU40aは、エンディング時間が経過すると、大当り遊技を終了する。

40

【0129】

次に、主制御CPU40aが行う遊技状態処理について説明する。

主制御CPU40aは、エンディング時間の開始を契機として、全ての大当りの種類において、第1高ベース状態に制御することを特定可能な値を主ベース状態フラグに設定する。主ベース状態フラグは、主制御RAM40cに割り当てられたフラグであり、低ベース状態に制御するか、第1高ベース状態に制御するか、第2高ベース状態に制御するかを特定可能なフラグである。

50

【0130】

また、主制御CPU40aは、大当り抽選に当選したときの遊技状態と、大当りの種類と、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したか否かとを特定する。そして、主制御CPU40aは、特定結果に対応した上限回数を、第1高ベース状態に制御可能な第1上限回数として特定し、第1上限回数を特定可能な値を主高ベース回数カウンタに設定する。主高ベース回数カウンタは、主制御RAM40cに割り当てられており、高ベース状態（第1高ベース状態又は第2高ベース状態）に制御可能な特別ゲームの実行回数を計数するためのカウンタである。

【0131】

具体的に、主制御CPU40aは、大当り抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当りの種類が図柄Zaに基づく大当りであり、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数として「697」を特定する。主制御CPU40aは、大当り抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当りの種類が図柄Zaに基づく大当りであり、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数として「597」を特定する。主制御CPU40aは、それ以外の場合、第1上限回数として「100」を特定する。

【0132】

また、主制御CPU40aは、エンディングコマンドの入力を契機として、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、全ての大当りの種類において、高確率状態に制御することを特定可能な値を主確率状態フラグに設定する。主確率状態フラグは、主制御RAM40cに割り当てられており、低確率状態に制御するか高確率状態に制御するかを特定可能なフラグである。そして、主制御CPU40aは、高確率状態に制御可能な規定回数（本実施形態では「100」）を主高確率回数カウンタに設定する。主高確率回数カウンタは、主制御RAM40cに割り当てられており、高確率状態に制御可能な特別ゲームの実行回数を計数するためのカウンタである。

【0133】

また、主制御CPU40aは、エンディングコマンドの入力を契機として、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、全ての大当りの種類において、低確率状態に制御することを特定可能な値を主確率状態フラグに設定する。そして、主制御CPU40aは、特別回数を特定可能な値を主低確率回数カウンタに設定する。主低確率回数カウンタは、主制御RAM40cに割り当てられており、低確率状態に制御されてから実行される特別ゲームの実行回数を計数するためのカウンタである。

【0134】

そして、主制御CPU40aは、特別ゲームが実行される毎に、主制御RAM40cに割り当てられている主高ベース回数カウンタ、主高確率回数カウンタ及び主低確率回数カウンタのうち「0」が設定されていないカウンタを「1」減算する。本実施形態において、主制御CPU40aは、特別ゲームの終了を契機として、各種カウンタを「1」減算したが、これに限らず、例えば、特別ゲームの開始を契機として、各種カウンタを「1」減算してもよい。

【0135】

このように、本実施形態において、第1上限回数は、高ベース状態で大当り抽選に当選し、大当りの種類として図柄Zaに基づく大当りが決定された場合と、それ以外の場合とで異なる回数である。また、本実施形態において、第1上限回数は、高ベース状態で大当り抽選に当選し、大当りの種類として図柄Zaに基づく大当りが決定された場合、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御されるときと高確率状態に制御されるときとで異なる回数である。

【0136】

主制御CPU40aは、主高ベース回数カウンタが「1」から「0」に更新された場合、低ベース状態に制御することを特定可能な値を主ベース状態フラグに設定する。主制御CPU40aは、主高確率回数カウンタが「1」から「0」に更新された場合、低確率状

10

20

30

40

50

態に制御することを特定可能な値を主確率状態フラグに設定し、特別回数を特定可能な値を主低確率回数カウンタに設定する。このように、主制御CPU40aは、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御した場合において、規定回数の特別ゲームの実行を契機として所定の制御条件が成立したときに低確率状態に制御する。主制御CPU40aは、主低確率回数カウンタが「1」から「0」に更新された場合、第2高ベース状態に制御することを特定可能な値を主ベース状態フラグに設定し、第2上限回数を主高ベース回数カウンタに設定する。

【0137】

本実施形態において、主制御CPU40aは、オープニングコマンドの入力を契機として、主ベース状態フラグ、主確率状態フラグ、主高ベース回数カウンタ、主高確率回数カウンタ及び主低確率回数カウンタに「0」を設定し、各フラグ及び各カウンタを初期化する。

10

【0138】

このように、主制御CPU40aは、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御する場合と、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御する場合とがある。特に、主制御CPU40aは、大当り遊技において特別通過領域36へ遊技球が通過したときに、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御する一方で、大当り遊技において特別通過領域36へ遊技球が通過していないときに、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御する。そして、主制御CPU40aは、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御されたときに、大当り抽選に当選することなく規定回数の特別ゲームが実行されるまで高確率状態に制御可能であり、規定回数の特別ゲームが実行されて所定の制御条件が成立することを契機として低確率状態に制御する。

20

【0139】

また、主制御CPU40aは、第1高ベース状態に制御した場合に大当りとなることなく第1上限回数の特別ゲームが実行されるまで継続して第1高ベース状態に制御し、第1上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として低ベース状態に制御する。

【0140】

詳しくは、本実施形態において、主制御CPU40aは、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に、高確率状態及び第1高ベース状態に制御した場合、その後、大当り抽選に当選することなく、697回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。主制御CPU40aは、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に、低確率状態及び第1高ベース状態に制御した場合、その後、大当り抽選に当選することなく、597回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。一方、主制御CPU40aは、図柄ZA, Zb, Zcに基づく大当りとなる、又は、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなり、第1高ベース状態に制御した場合、その後、大当り抽選に当選することなく、100回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。

30

【0141】

その一方で、主制御CPU40aは、第2高ベース状態に制御した場合に大当りとなることなく第2上限回数の特別ゲームが実行されるまで継続して第2高ベース状態に制御し、第2上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として低ベース状態に制御する。つまり、主制御CPU40aは、第2高ベース状態に制御する場合、第1高ベース状態に制御された第1上限回数に関係なく、大当り抽選に当選することなく第2上限回数（本実施形態では759回）の特別ゲームが実行されるまで第2高ベース状態に制御する。

40

【0142】

また、主制御CPU40aは、第2高ベース状態において大当りとなることなく第2上限回数の特別ゲームが実行されることを契機として低ベース状態に制御した後は、低ベース状態において大当りとなることなく予め定めた回数の特別ゲームが実行されることを契機として高ベース状態に制御しない。

【0143】

50

また、主制御CPU40aは、大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御される場合、高確率状態及び低確率状態の何れかに制御する一方で、第2高ベース状態に制御される場合、高確率状態に制御せずに低確率状態に制御する。本実施形態において、遊技状態を制御する主制御CPU40aが遊技状態制御手段に相当する。

【0144】

主制御CPU40aは、低確率状態に制御することを特定可能な値を主確率状態フラグに設定すると、低確率状態であることを特定可能な情報（以下、低確率状態コマンドと示す）を出力バッファに設定する。その一方で、主制御CPU40aは、高確率状態に制御することを特定可能な値を主確率状態フラグに設定すると、高確率状態であることを特定可能な情報（以下、高確率状態コマンドと示す）を出力バッファに設定する。

10

【0145】

主制御CPU40aは、低ベース状態に制御することを特定可能な値を主ベース状態フラグに設定すると、低ベース状態であることを特定可能な情報（以下、低ベース状態コマンドと示す）を出力バッファに設定する。その一方で、主制御CPU40aは、第1高ベース状態に制御することを特定可能な値を主ベース状態フラグに設定すると、第1高ベース状態であることを特定可能な情報（以下、第1高ベース状態コマンドと示す）を出力バッファに設定する。また、主制御CPU40aは、第2高ベース状態に制御することを特定可能な値を主ベース状態フラグに設定すると、第2高ベース状態であることを特定可能な情報（以下、第2高ベース状態コマンドと示す）を出力バッファに設定する。

【0146】

20

次に、主制御CPU40aが行う普通図柄入力処理について説明する。普通図柄入力処理は、割り込み処理として行われる。

普通図柄入力処理において、主制御CPU40aは、ゲートセンサSE4から検知信号を入力したか否かに基づいて、ゲート33を遊技球が通過（入球）したか否かを判定する。ゲート33を遊技球が通過していない場合、主制御CPU40aは、普通図柄入力処理を終了する。その一方で、ゲート33を遊技球が通過した場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている普通保留数が上限数（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判定する。普通保留数が上限数未満ではない場合、主制御CPU40aは、普通図柄入力処理を終了する。普通保留数が上限数未満である場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている普通保留数を「1」加算して更新する。これにより、普通ゲームの保留条件が成立する。また、主制御CPU40aは、更新後の普通保留数を表示するように、情報表示装置22を制御する。

30

【0147】

次に、主制御CPU40aは、主制御基板40内で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主制御RAM40cに記憶させる。例えば、乱数は、普通図柄の当り抽選に用いる乱数、普通当り図柄の決定に用いる乱数及び普通ゲームの変動時間の決定に用いる乱数などである。この場合、主制御CPU40aは、普通ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序が特定可能となるように記憶させる。本実施形態では、普通ゲーム用の乱数情報を主制御RAM40cに記憶させておくことで、該普通ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。その後、主制御CPU40aは、普通図柄入力処理を終了する。

40

【0148】

次に、主制御CPU40aが行う普通図柄開始処理について説明する。普通図柄開始処理は、割り込み処理として行われる。

普通図柄開始処理において、主制御CPU40aは、普通ゲームの実行条件が成立しているか否かを判定する。主制御CPU40aは、普通当り遊技中ではなく、且つ普通ゲーム中ではない場合に肯定判定する一方で、普通当り遊技中、又は普通ゲーム中である場合に否定判定する。普通ゲームの実行条件が成立していない場合、主制御CPU40aは、普通図柄開始処理を終了する。

【0149】

50

その一方で、普通ゲームの実行条件が成立している場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている普通保留数が「1」以上であるか否かを判定する。普通保留数が「1」以上ではない場合（零（0）である場合）、主制御CPU40aは、普通図柄開始処理を終了する。普通保留数が「1」以上である場合、主制御CPU40aは、主制御RAM40cに記憶されている普通保留数を「1」減算して更新する。また、主制御CPU40aは、更新後の普通保留数が表示されるように、情報表示装置22を制御する。次に、主制御CPU40aは、普通ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主制御RAM40cから読み出す。なお、主制御CPU40aは、最先に記憶された乱数情報を読み出すと、該乱数情報を主制御RAM40cから消去する。

【0150】

次に、主制御CPU40aは、読み出した乱数情報と、現在の遊技状態と、主制御ROM40bに記憶されている普通当り判定値とに基づいて、普通当りに当選するか否かを判定する。

【0151】

また、本実施形態において、主制御CPU40aは、現在の遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで同じ確率で普通当りに当選し、普通当り抽選は、低ベース状態と第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ確率で当選する抽選であるといえるが、これに限らない。例えば、普通当り抽選は、低ベース状態である場合よりも高ベース状態（第1高ベース状態及び第2高ベース状態）である場合のほうが高い確率で当選する抽選であってもよい。また、例えば、普通当り抽選は、第1高ベース状態である場合よりも、第2高ベース状態である場合のほうが高い確率で当選する抽選であってもよく、第2高ベース状態である場合よりも、第1高ベース状態である場合のほうが高い確率で当選する抽選であってもよい。また、これらの組み合わせのうち任意の組み合わせが採用されてもよい。

【0152】

普通当りに当選する場合、主制御CPU40aは、普通ゲームで導出させる普通当り図柄と、普通ゲームの変動時間とを決定する。主制御CPU40aは、普通ゲームの変動時間を決定すると、該決定した変動時間を特定可能な情報（以下、普通開始コマンドと示す）を出力バッファに設定する。なお、普通開始コマンドは、普通図柄の当り抽選の結果を特定可能な情報であってもよい。その後、主制御CPU40aは、普通図柄開始処理を終了する。

【0153】

普通当りに当選しない場合、主制御CPU40aは、普通ゲームで導出させる普通はずれ図柄と、普通ゲームの変動時間とを決定する。主制御CPU40aは、普通ゲームの変動時間を決定すると、該決定した変動時間を特定可能な普通開始コマンドを出力バッファに設定する。その後、主制御CPU40aは、普通図柄開始処理を終了する。

【0154】

そして、主制御CPU40aは、普通図柄開始処理とは別の処理を行うことによって、普通ゲームを実行させる。具体的に、主制御CPU40aは、普通ゲームを開始させるとともに、普通図柄開始処理において決定した変動時間が経過したときに、普通図柄開始処理において決定した普通図柄が導出されるように、情報表示装置22を制御する。

【0155】

次に、主制御CPU40aが行う普通当り処理について説明する。

普通当りに当選した場合、主制御CPU40aは、現在の遊技状態に基づいて、第2始動口29の開放パターンを決定するとともに、該決定した開放パターンに基づいて第2始動口29が開放されるように、普通アクチュエータA1を制御する。特に、上述した開放時間延長制御を採用する場合、主制御CPU40aは、何れの普通当り図柄であっても、低ベース状態においては低ベース用の開放パターンを決定し、第2高ベース状態においては第2高ベース用の開放パターンを決定する。一方、主制御CPU40aは、第1高ベース状態においては、複数種類の第1高ベース用の開放パターンのうち、決定した普通当り

10

20

30

40

50

図柄に対応する第1高ベース用の開放パターンを決定する。

【0156】

次に、副制御CPU41aが行う各種の処理について説明する。

最初に、副制御CPU41aが行う演出ゲーム処理について説明する。

副制御CPU41aは、ゲーム開始コマンド及び図柄コマンドに基づいて、演出ゲームにおいて導出させる図柄組み合わせを決定する。副制御CPU41aは、図柄コマンドから特定可能な特別図柄が大当たり図柄である場合、演出図柄による大当たりの図柄組み合わせを決定する。副制御CPU41aは、図柄コマンドから特定可能な特別図柄がはずれ図柄である場合、演出図柄によるはずれの図柄組み合わせを決定する。

【0157】

また、副制御CPU41aは、リーチ演出の実行条件が成立しており、演出ゲームにおいてリーチ演出を実行する場合には、リーチを含むはずれの図柄組み合わせ（例えば、「787」）を決定する。本実施形態では、リーチ演出の実行条件として、リーチ演出ありのはずれ変動パターンが決定されたことが定められている。なお、リーチ演出の実行条件として、副制御CPU41aが所定のリーチ抽選を行い、該リーチ抽選に当選したことが定められていてもよい。

【0158】

また、副制御CPU41aは、ゲーム開始コマンドの入力を契機として、各列において演出図柄を変動表示させるように、演出表示装置27を制御する。即ち、副制御CPU41aは、演出ゲームを開始させる。副制御CPU41aは、演出ゲームを開始させてから、所定のタイミングが到来すると、決定した演出図柄による図柄組み合わせを一旦停止表示させるとともに、ゲーム終了コマンドの入力を契機に、決定した演出図柄による図柄組み合わせを導出させる。なお、副制御CPU41aは、ゲーム終了コマンドとは関係なく、変動パターンから特定可能な変動時間を計時し、該変動時間の経過を契機に図柄組み合わせを導出させてもよい。この場合、ゲーム終了コマンドは省略してもよい。

【0159】

次に、副制御CPU41aが行う大当たり演出処理について説明する。

副制御CPU41aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出が行われるように、演出表示装置27を制御する。副制御CPU41aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出が行われるように、演出表示装置27を制御する。また、副制御CPU41aは、ラウンド終了コマンドを入力すると、ラウンド演出を終了させる。副制御CPU41aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出が行われるように、演出表示装置27を制御する。このように、副制御CPU41aは、大当たり遊技中において、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を大当たり演出として実行させることとなる。

【0160】

なお、本実施形態において、副制御CPU41aは、各種演出が行われるように、演出表示装置27に加えて、装飾ランプ17及びスピーカ18のうち少なくとも一方を制御してもよい。

【0161】

次に、副制御CPU41aが行う遊技状態処理について説明する。

副制御CPU41aは、低確率状態コマンドを入力すると、低確率状態であることを特定可能な値を副確率状態フラグに設定し、特別回数を特定可能な値を副低確率回数カウンタに設定する。副確率状態フラグは、副制御RAM41cに割り当てられており、低確率状態に制御するか高確率状態に制御するかを特定可能なフラグである。副低確率回数カウンタは、副制御RAM41cに割り当てられており、低確率状態に制御されてから実行される特別ゲームの実行回数を計数するためのカウンタである。その一方で、副制御CPU41aは、高確率状態コマンドを入力すると、高確率状態であることを特定可能な値を副確率状態フラグ設定し、規定回数を特定可能な値を副高確率回数カウンタに設定する。副高確率回数カウンタは、副制御RAM41cに割り当てられており、高確率状態に制御可

10

20

30

40

50

能な特別ゲームの実行回数を計数するためのカウンタである。

【0162】

副制御CPU41aは、低ベース状態コマンドを入力すると、低ベース状態であることを特定可能な値を副ベース状態フラグに設定する。副ベース状態フラグは、副制御RAM41cに割り当てられており、低ベース状態に制御するか、第1高ベース状態に制御するか、第2高ベース状態に制御するかを特定可能なフラグである。副制御CPU41aは、第1高ベース状態コマンドを入力すると、第1高ベース状態であることを特定可能な値を副ベース状態フラグに設定し、第1上限回数を特定可能な値を副高ベース回数カウンタに設定する。副高ベース回数カウンタは、高ベース状態（第1高ベース状態又は第2高ベース状態）に制御可能な特別ゲームの実行回数を計数するためのカウンタである。具体的に、副制御CPU41aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態と、大当たりの種類とを特定し、特別通過コマンドの入力に基づいて、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したかを特定する。そして、副制御CPU41aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当たりの種類が図柄Zaに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数として「697」を特定する。副制御CPU41aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当たりの種類が図柄Zaに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数として「597」を特定する。副制御CPU41aは、それ以外の場合、第1上限回数として「100」を特定する。副制御CPU41aは、第2高ベース状態コマンドを入力すると、第2高ベース状態であることを特定可能な値を副ベース状態フラグに設定し、第2上限回数を特定可能な値を高ベース回数カウンタに設定する。

10

20

【0163】

ここで、図7を参照して変動パターンと、変動パターンを決定するための決定条件とについて詳しく説明する。

図7に示すように、本実施形態の変動パターンには、複数種類の変動パターンがあり、変動パターンは、大当たりとなるか否かによって選択される。具体的には、変動パターンHP21, HP22, HP51~HP54, HP71が大当たり変動パターンとして規定されている。変動パターンHP11, HP12, HP41, HP61がはずれリーチ変動パターンとして、変動パターンHP01~HP03, HP31~HP35, HP61がはずれ変動パターンとしてそれぞれ規定されている。

30

【0164】

詳しく後述するが、本実施形態において、変動パターンHP01~HP03, HP11, HP12, HP21, HP22は、低ベース状態において決定可能なはずれ変動パターンである。変動パターンHP31~HP35, HP41, HP51~HP54, HP61, HP71は、低ベース状態において決定可能なはずれ変動パターンである。

【0165】

変動パターンには、それぞれ変動時間に対応しており、変動パターンから変動時間が特定可能となる。具体的に、本実施形態において、変動パターンHP01~HP03は、低ベース状態において決定可能なはずれ変動パターンである。変動パターンHP02は、変動パターンHP01の変動時間を短縮させる変動パターンである。変動パターンHP03は、変動パターンHP01, HP02の変動時間を更に短縮させる変動パターンである。本実施形態において、変動パターンHP31~HP35は、高ベース状態において決定可能なはずれ変動パターンである。変動パターンHP33, HP34は、変動パターンHP31, HP32の変動時間を短縮させる変動パターンである。変動パターンHP35は、変動パターンHP31~HP34の変動時間を更に短縮させる変動パターンである。このように、はずれ変動パターンには、変動時間が異なる複数種類の変動パターンがある。

40

【0166】

変動パターンHP11, HP21は、演出ゲームで（特別ゲームの実行中に）リーチが形成されてノーマルリーチ（以降、「NR」と示す場合がある）演出が実行される変動パ

50

ターンである。また、変動パターンHP12, HP22は、演出ゲームで（特別ゲームの実行中に）リーチが形成されてNR演出が実行された後に、第1スーパーリーチ（以降、「SR1」と示す場合がある）演出が実行される変動パターンである。また、変動パターンHP41, HP51は、演出ゲームで（特別ゲームの実行中に）リーチが形成されてNR演出が実行された後に、第2スーパーリーチ（以降、「SR2」と示す場合がある）演出が実行される変動パターンである。また、変動パターンHP52～HP54は、演出ゲームで（特別ゲームの実行中に）リーチが形成されずに大当たりとなる（図中では「突当り」と示す）大当たり変動パターンである。特に、変動パターンHP11, HP21は、NR演出を実行し、SR1演出及びSR2演出に発展しない変動パターンであり、変動パターンHP12, HP22よりも変動時間が短い変動パターンである。

10

【0167】

変動パターンHP61, HP71は、演出ゲームで（特別ゲームの実行中に）リーチが形成されずに、第1高ベース状態に制御される最後の特別ゲームであることを特定可能な最終演出が実行される変動パターンである。

【0168】

本実施形態において、変動パターンを決定するための複数種類の変動パターン決定テーブルが主制御ROM40bに記憶されている。つまり、本実施形態において、複数種類の変動パターン決定テーブルがある。本実施形態において、変動パターン決定テーブルを参照して変動パターンを決定する条件が所定の決定条件に相当する。本実施形態において、この変動パターン決定テーブルは、変動パターンを決定するためのテーブルであるが、テーブルとしてのデータ構造ではなく、変動パターンを決定するためのデータ群であればよい。

20

【0169】

複数種類の変動パターン決定テーブルには、変動パターン決定テーブルT01, T11～T14がある。複数種類の変動パターン決定テーブルのうち何れか一つのテーブルが参照され、参照された変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンが決定される。本実施形態において、参照される変動パターン決定テーブルは、大当たり抽選に当選した遊技状態、大当たりの種類、大当たり遊技の終了後の遊技状態、特別ゲームの実行回数に基づいて決定される。本実施形態において、変動パターン決定テーブルT01は、低ベース状態において参照されるテーブルであり、変動パターン決定テーブルT11～T14は、高ベース状態において参照されるテーブルである。特に、変動パターン決定テーブルT11～T13は、第1高ベース状態において参照されるテーブルであり、変動パターン決定テーブルT14は、第1高ベース状態と第2高ベース状態とにおいて参照されるテーブルである。

30

【0170】

具体的に、変動パターン決定テーブルT01は、第1特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP01～HP03, HP11, HP12, HP21, HP22の何れかを決定可能なテーブルである。変動パターン決定テーブルT01は、第2特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP03, HP21の何れかを決定可能なテーブルである。詳しくは後述するが、変動パターン決定テーブルT01は、現状の遊技状態が低ベース状態であるときに参照されるテーブルである。つまり、変動パターン決定テーブルT01は、低ベース状態におけるテーブルである。特に、変動パターン決定テーブルT01は、低ベース状態及び高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第1高ベース状態に制御された後に低ベース状態に制御され、その後に第2高ベース状態に制御される場合に、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでにおけるテーブルである。

40

【0171】

変動パターン決定テーブルT11は、第1特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP35, HP52の何れかを決定可能なテーブルである。変動パターン決定テーブルT11は、第2特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP31, HP33, HP41, HP51の何れかを決定可能なテーブルである。詳しくは後述するが、変動パ

50

ターン決定テーブルT11は、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームを除き、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

【0172】

変動パターン決定テーブルT12は、第1特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP32, HP53の何れかを決定可能なテーブルである。変動パターン決定テーブルT12は、第2特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP31, HP34, HP41, HP51, HP54の何れかを決定可能なテーブルである。詳しくは後述するが、変動パターン決定テーブルT12は、図柄Zb, Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームを除き、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT12は、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームを除き、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

【0173】

変動パターン決定テーブルT13は、特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP61, HP71の何れかを決定可能なテーブルである。詳しくは後述するが、変動パターン決定テーブルT13は、図柄Zb, Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームで現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT13は、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームで現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

【0174】

変動パターン決定テーブルT14は、第1特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP35, HP53の何れかを決定可能なテーブルである。変動パターン決定テーブルT14は、第2特別ゲームの変動パターンとして、変動パターンHP35, HP54の何れかを決定可能なテーブルである。詳しくは後述するが、変動パターン決定テーブルT14は、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT14は、現状の遊技状態が第2高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。このように、変動パターン決定テーブルT14は、第1高ベース状態に制御されているときと第2高ベース状態に制御されているときとの両方で参照されることがあるテーブルである。また、本実施形態において、第2高ベース状態における変動パターン決定テーブルとしては、変動パターン決定テーブルT01, T11~T13がないが、変動パターン決定テーブルT14がある。

【0175】

本実施形態において、変動パターンHP35は、変動パターン決定テーブルT11と変動パターン決定テーブルT14との両方で決定可能な変動パターンである。変動パターンHP53, HP54は、変動パターン決定テーブルT12と変動パターン決定テーブルT14との両方で決定可能な変動パターンである。

【0176】

また、本実施形態において、複数種類の変動パターン決定テーブルには、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率が定められている。詳しくは、変動パターン決定テーブルT01は、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率として、第1特別ゲームが実行される場合に23/241が定められたテーブルである。変動パターン決定テーブルT11は、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率として、第2特別ゲームが実行される場合に9/241が定められたテーブルである。変動パターン決定テーブルT12は、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率として、第2特別ゲームが実行される場合に6/241が定められたテーブルである。これら以外では、はずれリーチ変動パターンが決定されない。このように、変動パターン決定テーブルT01, T11, T12は、はずれリーチ変動パターンが決定される（決定可能な）テーブルである。一方、

変動パターン決定テーブルT13, T14は、はずれリーチ変動パターンが決定されない(決定不能な)テーブルである。変動パターン決定テーブルT01, T11, T12, T14は、大当たり抽選に当選しなかったときにリーチ演出を伴う変動パターンが決定される決定確率が異なるテーブルである。また、変動パターン決定テーブルT11, T12, T14は、変動パターン決定テーブルT01よりも、大当たり抽選に当選しなかったときにリーチ演出を伴う変動パターンが決定される決定確率が低いテーブルである。また、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT01, T11, T12よりも、はずれリーチ変動パターンが決定され難いテーブルであるともいえる。

【0177】

また、変動パターン決定テーブルT11は、大当たり抽選に当選しなかったときに、変動パターンHP31, HP33, HP35, HP41の何れかが決定されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT12は、大当たり抽選に当選しなかったときに、変動パターンHP31, HP34, HP41の何れかが決定されるテーブルである。そして、変動パターン決定テーブルT14は、大当たり抽選に当選しなかったときに、変動パターンHP35が決定されるテーブルである。つまり、変動パターン決定テーブルT14は、大当たり抽選に当選しなかったときに、変動パターン決定テーブルT11, T12よりも高い確率で変動パターンHP35が決定されるテーブルである。

【0178】

また、変動パターン決定テーブルT11は、大当たり抽選に当選したときに、変動パターンHP51, HP52の何れかが決定されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT12は、大当たり抽選に当選したときに、変動パターンHP51, HP53, HP54の何れかが決定されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT14は、大当たり抽選に当選したときに、変動パターンHP53, HP54の何れかが決定されるテーブルである。つまり、変動パターン決定テーブルT14は、大当たり抽選に当選したときに、変動パターン決定テーブルT11, T12よりも高い確率で、変動パターンHP53, HP54が決定されるテーブルである。

【0179】

本実施形態において、変動パターンHP31が第1はずれ変動パターンに、変動パターンHP31よりも変動時間が短い変動パターンHP35が第2はずれ変動パターンにそれぞれ相当する。本実施形態において、変動パターンHP51が第1大当たり変動パターンに、変動パターンHP51よりも変動時間が短い変動パターンHP53, HP54が第2大当たり変動パターンにそれぞれ相当する。

【0180】

本実施形態において、変動パターン決定テーブルT01を参照する変動パターンの決定条件が通常決定条件に相当する。本実施形態において、変動パターン決定テーブルT11を参照する変動パターンの決定条件が第1特定決定条件に相当する。本実施形態において、変動パターン決定テーブルT12を参照する変動パターンの決定条件が第2特別決定条件に相当する。本実施形態において、変動パターン決定テーブルT14を参照する変動パターンの決定条件が第1特別決定条件及び第2特定決定条件に相当する。

【0181】

本実施形態において、主制御CPU40aは、エンディング時間の開始を契機として、大当たり抽選に当選したときの遊技状態と、大当たりの種類と、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したか否かとを特定し、その特定事項を主制御RAM40cに記憶させる。そして、主制御CPU40aは、決定された第1上限回数を特定可能な情報を変動回数カウンタに設定する。変動回数カウンタは、主制御RAM40cに割り当てられており、ベース状態が変化してから実行される特別ゲームの実行回数を計数するためのカウンタである。具体的に、主制御CPU40aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態で、大当たりの種類が図柄Zaに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数としての「697」を変動回数カウンタに設定する。主制御CPU40aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状

10

20

30

40

50

態が高ベース状態で、大当りの種類が図柄 Z a に基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域 36 を遊技球が通過していないと特定したときには、第 1 上限回数としての「597」を変動回数カウンタに設定する。主制御 CPU 40 a は、それ以外の場合、第 1 上限回数としての「100」を変動回数カウンタに設定する。

【0182】

そして、主制御 CPU 40 a は、特別ゲームが実行される毎に、変動回数カウンタに「0」が設定されていないときに、変動回数カウンタを「1」減算する。本実施形態において、主制御 CPU 40 a は、特別ゲームの終了を契機として、各種カウンタを「1」減算したが、これに限らず、例えば、特別ゲームの開始を契機として、各種カウンタを「1」減算してもよい。

【0183】

また、主制御 CPU 40 a は、特別図柄開始処理において変動パターンを決定する場合、大当たり抽選に当選したときの遊技状態と、大当りの種類と、大当たり遊技中に特別通過領域 36 を遊技球が通過したか否かと、主ベース状態フラグに設定されている値と、変動回数カウンタに設定されている値とに基づいて、変動パターン決定テーブルを参照する。

【0184】

本実施形態では、各当たり遊技の終了後や特別ゲームの開始を条件として、演出モードが移行可能に制御される。演出モードは、演出表示装置 27 の背景画像及び文字画像の種類に対応し、その背景画像及び文字画像の少なくとも何れかから遊技者により特定可能であり、変動パターンの種類に関係なく表示される画像である。演出モードは、連続する複数回の特別ゲームに跨り実行可能である。

【0185】

図 8 に示すように、本実施形態には複数種類の演出モードがある。複数種類の演出モードには、大きく分けて、演出モード MA ~ MD の 4 種類が含まれている。

演出モード MA は、低ベース状態であるときの演出モードであり、演出モード MB ~ MD は、高ベース状態であるときの演出モードである。特に、本実施形態において、演出モード MB, MC は、第 1 高ベース状態であるときの演出モードであり、演出モード MD は、第 1 高ベース状態及び第 2 高ベース状態であるときの演出モードである。また、本実施形態において、演出モード MA は、低確率状態である場合に限り制御可能な演出モードであり、高確率状態である場合に制御されることがない。演出モード MB ~ MD は、高確率状態である場合と低確率状態である場合との両方において制御可能な演出モードであり、高確率状態である場合に制御される可能性がある演出モードである。

【0186】

図 9 に示すように、低ベース状態に制御されている場合には、演出モード MA に制御されている。一方、高ベース状態に制御されている場合には、演出モード MB ~ MD の何れかに制御される。特に、本実施形態において、第 1 高ベース状態に制御されている場合には、演出モード MB ~ MD の何れかに制御され、第 2 高ベース状態に制御されている場合には、演出モード MD に制御される。

【0187】

低ベース状態に制御されている場合と高ベース状態に制御されている場合との何れであっても、図柄 Z A に基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モード MB に移行する。低ベース状態に制御されている場合と高ベース状態に制御されている場合との何れであっても、図柄 Z b, Z c に基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モード MC に移行する。低ベース状態に制御されている場合において図柄 Z a に基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モード MC に移行する。高ベース状態に制御されている場合において図柄 Z a に基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モード MD に移行する。低確率状態に制御されてから特別回数の特別ゲームが実行されて、低ベース状態が終了し、第 2 高ベース状態に制御されるときには、演出モード MD に移行する。このように、演出モード MD は、高ベース状態に制御されている場合において図柄 Z a に基づく大当たりとなった場合と、低確率状態に制御されて

10

20

30

40

50

から特別回数の特別ゲームが実行された場合との両方で兼用される演出モードであるといえる。

【0188】

高ベース状態に制御されているときに、高ベース状態の終了条件が成立し、低ベース状態に制御されるときには、演出モードMAに移行する。本実施形態において、大当り遊技の終了後、第1高ベース状態に制御されるときには、演出モードMB～MDの何れかに制御されるが、大当り遊技の終了後、第1上限回数の特別ゲームにおいて、第1高ベース状態が終了し、低ベース状態に制御されるときには、演出モードMAに移行する。また、第2高ベース状態に制御されるときには、第2高ベース状態に制御されてから第2上限回数の特別ゲームが実行されて第2高ベース状態が終了し、低ベース状態に制御されるときには、演出モードMAに移行する。

10

【0189】

次に、副制御CPU41aによって実行される演出モードに関する制御について説明する。

副制御CPU41aは、電源が投入されて主制御CPU40aからの制御情報に基づいて低ベース状態であると特定したときには、演出モードフラグに演出モードMAを示す情報を設定する。演出モードフラグは、副制御RAM41cに割り当てられており、滞在する演出モードを示すフラグである。

【0190】

副制御CPU41aは、電源が投入されて主制御CPU40aからの制御情報に基づいて第1高ベース状態であると特定したときには、演出モードフラグに演出モードMBを示す情報を設定する。副制御CPU41aは、エンディングコマンドの入力を契機として、大当り抽選に当選したときの遊技状態と、大当りの種類と、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したか否かとを特定し、演出モードフラグに演出モードを示す情報を設定する。本実施形態において、副制御CPU41aは、図柄ZAに基づく大当りであると特定した場合、演出モードフラグに演出モードMBを示す情報を設定する。副制御CPU41aは、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当りであると特定した場合、演出モードフラグに演出モードMDを示す情報を設定する。副制御CPU41aは、それ以外であると特定した場合、演出モードフラグに演出モードMCを示す情報を設定する。副制御CPU41aは、電源が投入されて主制御CPU40aからの制御情報に基づいて第2高ベース状態であると特定したときには、演出モードフラグに演出モードMDを示す情報を設定する。また、副制御CPU41aは、高ベース状態において低ベース状態コマンドの入力を契機として、演出モードフラグに演出モードMAを示す情報を設定する。

20

30

【0191】

そして、副制御CPU41aは、演出モードフラグに設定された値に対応する種類の背景画像を演出表示装置27に表示させる。

このように、演出モードMAは、低ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。図柄ZAに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御され、更にその後に第2高ベース状態に制御される場合に、演出モードMAは、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでの少なくとも何れかにおいて制御される演出モードである。

40

【0192】

また、演出モードMBは、図柄ZAに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードである。また、演出モードMCは、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードであり、その後、第1高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

【0193】

50

演出モードMDは、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードであり、その後、第1高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

【0194】

演出モードMDは、低ベース状態から第2高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードであり、その後、第2高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

【0195】

本実施形態において、演出モードを制御する副制御CPU41aが演出モード制御手段に相当する。本実施形態において、演出モードMAが通常演出モードに、演出モードMBが第1特定演出モードに、演出モードMCが第2特別演出モードに、演出モードMDが第1特別演出モード及び第2特定演出モードにそれぞれ相当する。

【0196】

ここで、図10を参照して遊技状態、変動パターンの決定条件及び演出モードについて詳しく説明する。

図10(a)に示すように、大当たり遊技の終了後に高確率状態及び第1高ベース状態に制御されるときには、大当たり抽選に当選したときのベース状態及び大当たりの種類によって、特別ゲームの実行回数に対応して参照される変動パターン決定テーブルの種類及び制御される演出モードが異なる。

【0197】

具体的に、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に高確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合、大当たり遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、高確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、1～99回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT11が参照され、100回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT13が参照される。大当たり遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、演出モードMBに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から100回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。

【0198】

大当たり遊技の終了後、101～698回目の特別ゲームでは、低確率状態及び低ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、101～698回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT01が参照され、演出モードMAに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から698回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第2高ベース状態に制御される。

【0199】

大当たり遊技の終了後、699～1458回目の特別ゲームでは、低確率状態及び第2高ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、699～1458回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT14が参照され、演出モードMDに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から1458回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。

【0200】

大当たり遊技の終了後、1459回目以降の特別ゲームでは、低確率状態及び低ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、1459回目以降の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT01が参照され、演出モードMAに制御される。

【0201】

次に、図柄Zb、Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に高確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合、大当たり遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、高確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、1～99回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT12が参照され、100回目の特別ゲー

10

20

30

40

50

ムでは、変動パターン決定テーブルT13が参照される。大当り遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、演出モードMCに制御される。そして、大当り遊技の終了後から100回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。この場合、大当り遊技の終了後、101回目以降の特別ゲームでは、図柄ZAに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に高確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合と同じとなるため、説明を省略する。

【0202】

また、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に高確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合も、大当り遊技の終了後、全ての特別ゲームにおいて、図柄Zb, Zcに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に高確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合と同じとなるため、説明を省略する。

10

【0203】

次に、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に高確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合、大当り遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、高確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当り遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT14が参照され、演出モードMDに制御される。そして、大当り遊技の終了後から100回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。

【0204】

大当り遊技の終了後、101～697回目の特別ゲームでは、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当り遊技の終了後、101～697回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT14が参照され、演出モードMDに制御される。そして、大当り遊技の終了後から697回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。

20

【0205】

大当り遊技の終了後、698回目の特別ゲームでは、低確率状態及び低ベース状態に制御される。大当り遊技の終了後、698回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT01が参照され、演出モードMAに制御される。そして、大当り遊技の終了後から698回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第2高ベース状態に制御される。この場合、大当り遊技の終了後、699回目以降の特別ゲームでは、それ以外の場合と同じとなるため、説明を省略する。

30

【0206】

特に、本実施形態において、大当り遊技の終了後、697回目までの特別ゲームでは、第1高ベース状態に制御されていることから、第2特別ゲームの実行が保留される可能性が高い。また、変動パターン決定テーブルT01は、第2特別ゲームの変動パターンとして、第1特別ゲームの変動パターンよりも変動時間が短い変動パターンが決定されるテーブルである。このため、大当り遊技の終了後、698回目の特別ゲームでは、低ベース状態に制御されるものの、変動時間が短い第2特別ゲームが実行される可能性が高く、円滑に遊技を進行させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0207】

40

図10(b)に示すように、大当り遊技の終了後に低確率状態及び第1高ベース状態に制御されるときには、大当り抽選に当選したときのベース状態及び大当りの種類によって、特別ゲームの実行回数に対応して参照される変動パターン決定テーブルの種類及び制御される演出モードが異なる。

【0208】

具体的に、図柄ZAに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に低確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合、大当り遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当り遊技の終了後、1～99回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT11が参照され、100回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT13が参照される。大当り遊技の終了後、1～100

50

回目の特別ゲームでは、演出モードMBに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から100回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。

【0209】

大当たり遊技の終了後、101～598回目の特別ゲームでは、低確率状態及び低ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、101～598回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT01が参照され、演出モードMAに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から598回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第2高ベース状態に制御される。

【0210】

大当たり遊技の終了後、599～1358回目の特別ゲームでは、低確率状態及び第2高ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、599～1358回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT14が参照され、演出モードMDに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から1358回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。

10

【0211】

大当たり遊技の終了後、1359回目以降の特別ゲームでは、低確率状態及び低ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、1359回目以降の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT01が参照され、演出モードMAに制御される。

【0212】

次に、図柄Zb、Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に低確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合、大当たり遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、1～99回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT12が参照され、100回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT13が参照される。大当たり遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、演出モードMCに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から100回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。この場合、大当たり遊技の終了後、101回目以降の特別ゲームでは、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に低確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合と同じとなるため、説明を省略する。

20

【0213】

また、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に低確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合も、大当たり遊技の終了後、全ての特別ゲームにおいて、図柄Zb、Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に低確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合と同じとなるため、説明を省略する。

30

【0214】

次に、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に低確率状態及び第1高ベース状態に制御される場合、大当たり遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、1～100回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT14が参照され、演出モードMDに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から100回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。

40

【0215】

大当たり遊技の終了後、101～597回目の特別ゲームでは、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、101～597回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テーブルT14が参照され、演出モードMDに制御される。そして、大当たり遊技の終了後から597回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御される。

【0216】

大当たり遊技の終了後、598回目の特別ゲームでは、低確率状態及び低ベース状態に制御される。大当たり遊技の終了後、598回目の特別ゲームでは、変動パターン決定テ

50

ル T 0 1 が参照され、演出モード M A に制御される。そして、大当り遊技の終了後から 5 9 8 回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第 2 高ベース状態に制御される。この場合、大当り遊技の終了後、5 9 9 回目以降の特別ゲームでは、それ以外の場合と同じとなるため、説明を省略する。

【0 2 1 7】

本実施形態において、演出表示装置 2 7 において各種演出が実行可能である。各種演出には、突入演出と、最終演出とがある。

本実施形態において、突入演出は、高ベース状態に制御されるときに実行される演出である。突入演出は、導入演出と、モード報知演出と、第 1 右打ち報知演出とが順に実行される演出である。導入演出は、例えば、城門が閉じる演出であり、突入演出の実行が開始されることが特定可能な演出である。モード報知演出は、制御される演出モードが特定可能な演出であり、制御される演出モードに対応する文字画像及び背景画像が表示される演出である。第 1 右打ち報知演出は、突入演出の実行中において、遊技領域 2 1 の右側に遊技球を流下させることを特定可能な報知演出である。

【0 2 1 8】

また、本実施形態において、突入演出には、第 1 突入演出と第 2 突入演出とがある。第 1 突入演出は、第 1 高ベース状態に制御される場合に実行される演出であり、高ベース状態に制御されることが特定可能な演出である。一方、第 2 突入演出は、第 2 高ベース状態に制御される場合に実行される演出であり、高ベース状態に制御されることが特定可能な演出である。

【0 2 1 9】

本実施形態において、最終演出は、第 1 高ベース状態に制御される最後の特別ゲームの実行中に実行される演出であり、変動パターン H P 6 1 , H P 7 1 が決定されたときに実行される演出である。

【0 2 2 0】

副制御 C P U 4 1 a により実行される最終演出制御処理について説明する。最終演出制御処理は、所定周期毎に呼び出される処理である。

副制御 C P U 4 1 a は、ゲーム開始コマンドの入力を契機として、ゲーム開始コマンドにより指定された変動パターンが変動パターン H P 6 1 , H P 7 1 であるときに、最終演出を実行させるように演出表示装置 2 7 を制御し、最終演出制御処理を終了する。このように、演出表示装置 2 7 は、変動パターン H P 6 1 , H P 7 1 が決定された場合に、最終演出を実行する。つまり、最終演出は、図柄 Z a , Z b , Z c に基づく大当たりとなったとき、又は、低ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなったときに、大当り遊技の終了後、1 0 0 回目の特別ゲーム中に実行される演出であり、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなったときに、大当り遊技の終了後に実行されない演出である。

【0 2 2 1】

次に、副制御 C P U 4 1 a により実行される第 1 突入演出制御処理について説明する。第 1 突入演出制御処理は、所定周期毎に呼び出される処理である。

副制御 C P U 4 1 a は、エンディングコマンドの入力を契機として、第 1 突入演出を実行させる制御を行い、第 1 突入演出制御処理を終了する。これにより、演出表示装置 2 7 は、大当り遊技の終了後に第 1 高ベース状態に制御される場合に、大当り遊技中のタイミングから、高ベース状態に制御されることを特定可能な第 1 突入演出を実行する。

【0 2 2 2】

次に、副制御 C P U 4 1 a により実行される第 2 突入演出制御処理について説明する。第 2 突入演出制御処理は、所定周期毎に呼び出される処理である。

副制御 C P U 4 1 a は、第 2 高ベース状態コマンドを入力したかを判定する。そして、第 2 高ベース状態コマンドを入力したと判定した場合、副制御 C P U 4 1 a は、第 2 突入演出の実行を開始させる第 2 突入演出開始処理を実行し、第 2 突入演出制御処理を終了する。このように、本実施形態において、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなったときとそれ以外のときとの両方で、大当り遊技の終了後、第 2 高ベース状態に制御

されるときに第2突入演出が実行される。

【0223】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりも、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときの方が、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数が小さい。したがって、第2高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができるとともに、大当たりとなったときに高ベース状態に制御されているか低ベース状態に制御されているかに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0224】

(2) 高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第1高ベース状態に制御された後に、大当たり抽選に当選することなく597回又は697回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御される。低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第1高ベース状態に制御された後に、大当たり抽選に当選することなく100回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御される。597回又は697回は、100回よりも大きく、低確率状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数である特別回数は、597回よりも大きい。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第1高ベース状態に制御されるときには、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第1高ベース状態に制御されるときよりも大きい回数の特別ゲームで第1高ベース状態に制御可能である。したがって、第1高ベース状態に制御される特別ゲームの回数を特定すべく、大当たり抽選に当選したときに高ベース状態に制御されているか低ベース状態に制御されているかに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0225】

(3) また、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで、低ベース状態に制御されてから、第2高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数が異なる。したがって、第2高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができるとともに、大当たりの種類が図柄ZAに基づく大当たりであるか図柄Zaに基づく大当たりであるかに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0226】

(4) 特に、第2特別ゲームは、第1特別ゲームよりも遊技者にとって有利な特別ゲームである。図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりも、高ベース状態において図柄Zaとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときの方が、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数が小さい。したがって、第1特別ゲームよりも遊技者にとって有利な第2特別ゲームで大当たり抽選に当選したことに対する特典を付与することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0227】

(5) 図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御され、その後に、大当たり抽選に当選することなく100回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御される。その一方で、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御され、その後に、大当たり抽選に当選することなく597回又は697回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御される。597回は、100回よりも大きく、低確率状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでの599回は、597回よりも大きい。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制

50

御されるときには、図柄 Z A に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第 1 高ベース状態に制御されるときよりも大きい回数の特別ゲームで第 1 高ベース状態に制御可能である。したがって、第 1 高ベース状態に制御される特別ゲームの回数を特定すべく、大当たりの種類が図柄 Z A に基づく大当たりであるか図柄 Z a に基づく大当たりであるかに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0228】

(6) また、図柄 Z a に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第 1 高ベース状態に制御されたときには、例えば大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御された場合であっても、第 1 高ベース状態から低ベース状態に制御された後に第 2 高ベース状態に制御される。また、例えば大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御された後に低確率状態に制御される場合であっても同じように、第 1 高ベース状態から低ベース状態に制御された後に第 2 高ベース状態に制御される。このため、図柄 Z a に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第 1 高ベース状態に制御されたときには、高ベース状態から低ベース状態に制御された後であっても、第 2 高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0229】

(7) 大当たり遊技の終了後に 100 回の特別ゲームが実行されるまで高確率状態に制御可能であり、高確率状態に制御可能な 100 回は、第 1 高ベース状態に制御可能な 597 回及び 697 回よりも小さい。このため、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に高確率状態及び第 1 高ベース状態に制御されたときに、高確率状態から低確率状態に制御された後であっても、継続して第 1 高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0230】

(8) 第 2 高ベース状態に制御される場合、大当たり抽選に当選することなく 759 回の特別ゲームが実行されるまで第 2 高ベース状態に制御される。第 2 高ベース状態に制御される 759 回は、低確率状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別回数である 579 回及び 679 回よりも大きい。このため、第 2 高ベース状態に制御される特別ゲームの実行回数のほうが、低確率状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数よりも大きく、第 2 高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0231】

(9) 高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第 1 高ベース状態に制御され、その後、低ベース状態に制御されるときに、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は、597 回よりも小さい。このため、低ベース状態から第 2 高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0232】

(10) 高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、第 1 高ベース状態に制御され、その後、低ベース状態に制御されるときに、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は、保留上限数よりも小さい。このため、第 1 高ベース状態から低ベース状態に制御されるまでに特別ゲームの保留数が保留上限数に達していれば、少なくともその保留上限数の特別ゲームの実行後までには、第 2 高ベース状態に制御されることとなる。したがって、低ベース状態から第 2 高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0233】

(11) 低確率状態及び第 1 高ベース状態に継続して制御可能な特別ゲームの実行回数 (597 回) は、低確率状態における大当たり抽選の当選確率の逆数よりも大きい。このため、大当たり遊技の終了後に大当たりとなることなく 597 回の特別ゲームが実行されるまで

50

継続して低確率状態及び高ベース状態に制御される場合であっても、大当たり抽選に当選する可能性を高くすることができ、大当たり抽選に当選することに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0234】

(12) 第2上限回数は、低確率状態における大当たり抽選の当選確率の逆数よりも大きい回数である。このため、第2上限回数の特別ゲームが実行されるまで継続して、第2高ベース状態及び低確率状態に制御される場合であっても、第2上限回数の特別ゲームが実行されるまでに大当たり抽選に当選する可能性を高くすることができ、大当たり抽選に当選することに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0235】

(13) 変動パターン決定テーブルT14は、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に制御される第1高ベース状態におけるテーブルである。変動パターン決定テーブルT12は、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に制御される第1高ベース状態におけるテーブルである。第2高ベース状態における変動パターン決定テーブルには、変動パターン決定テーブルT12がないが、変動パターン決定テーブルT14がある。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとで同じように、変動パターン決定テーブルT14に基づいて変動パターンを決定することができる。したがって、変動パターン決定テーブルを共通化することができるとともに、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0236】

(14) 高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときと、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで異なるように変動パターンを決定することができる。したがって、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0237】

(15) 大当たり抽選に当選しなかったときに、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT12よりも高い確率で、変動パターンHP31よりも変動時間が短い変動パターンHP35が決定されるテーブルである。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときの方が、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりも特別ゲームの変動時間が短くなり易い。したがって、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0238】

(16) 大当たり抽選に当選したときに、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT12よりも高い確率で、変動パターンHP51よりも変動時間が短い変動パターンHP53、HP54が決定されるテーブルである。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときの方が、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりも特別ゲームの変動時間が短くなり易い。したがって、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0239】

(17) 変動パターン決定テーブルT14は、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に制御される第1高ベース状態におけるテーブルである。変動パターン決定テーブルT11は、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の

50

終了後に制御される第1高ベース状態におけるテーブルである。第2高ベース状態における変動パターン決定テーブルには、変動パターン決定テーブルT11がないが、変動パターン決定テーブルT14がある。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときと、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで異なるように変動パターンを決定することができる。したがって、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0240】

(18) 大当たり抽選に当選しなかったときに、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT11よりも高い確率で、変動パターンHP31よりも変動時間が短い変動パターンHP35が決定されるテーブルである。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときの方が、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりも特別ゲームの変動時間が短くなり易い。したがって、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0241】

(19) 大当たり抽選に当選したときに、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT11よりも高い確率で、変動パターンHP51よりも変動時間が短い変動パターンHP53、HP54が決定されるテーブルである。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときの方が、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりも特別ゲームの変動時間が短くなり易い。したがって、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0242】

(20) 変動パターン決定テーブルT01は、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御された後に低ベース状態に制御されたときに、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでにおけるテーブルである。このため、変動パターン決定テーブルT01は、大当たり抽選に当選したときのベース状態に関係なく、図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御された後に低ベース状態に制御されたときにおけるテーブルである。そして、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなったときと低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなったときとで、低ベース状態において変動パターン決定テーブルT01に基づいて変動パターンを決定することができる。したがって、変動パターン決定テーブルを共通化することができるとともに、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0243】

(21) また、変動パターン決定テーブルT12と変動パターン決定テーブルT14とは、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率が異なる。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとで同じ決定確率で、大当たり抽選に当選しなかったときにははずれリーチ変動パターンを決定することができる。したがって、決定条件を共通化することができるとともに、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0244】

(22) また、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで異なる決定確率でははずれリーチ変動パターンを決定することができる。したがって、演出効果を高める

50

ことができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0245】

(23) 変動パターン決定テーブルT12は、はずれリーチ変動パターンが決定可能なテーブルであり、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT12よりも、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率が低く、はずれリーチ変動パターンが決定されない決定条件である。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときには、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりもはずれリーチ変動パターンが決定され難くなる。したがって、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に

10

【0246】

(24) 変動パターン決定テーブルT12, T14は、変動パターン決定テーブルT01よりも、はずれリーチ演出変動パターンが決定される決定確率が低い決定条件である。このため、高ベース状態に制御されたときには、低ベース状態に制御されるときよりも、はずれリーチ変動パターンが決定され難くなり、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0247】

(25) 変動パターン決定テーブルT11と変動パターン決定テーブルT14とでは、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率が異なる。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで異なる決定確率ではずれリーチ変動パターンを決定することができる。したがって、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0248】

(26) 変動パターン決定テーブルT11は、はずれリーチ変動パターンが決定可能なテーブルであり、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT11よりも、はずれリーチ変動パターンが決定される決定確率が低く、はずれリーチ変動パターンが決定されない決定条件である。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるとき及び第2高ベース状態に制御されるときには、図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりもはずれリーチ変動パターンが決定され難くなる。したがって、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0249】

(27) 変動パターン決定テーブルT11, T14は、変動パターン決定テーブルT01よりも、はずれリーチ演出変動パターンが決定される決定確率が低い決定条件である。このため、高ベース状態に制御されたときには、低ベース状態に制御されるときよりも、はずれリーチ変動パターンが決定され難くなり、特別ゲームの実行を円滑に進めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0250】

(28) 演出モードMDは、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとの両方で制御される演出モードである。演出モードMCは、低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときに制御される演出モードである。このため、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとで同じように、演出モードMDに制御することができる。したがって、演出モードを共通化することができるとともに、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

50

【0251】

(29) また、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、低ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで異なる演出モードに制御することができる。したがって、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0252】

(30) 演出モードMBは、図柄Z Aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときに制御される演出モードである。演出モードMDは、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとの両方で制御される演出モードである。高ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで異なる演出モードに制御することができる。したがって、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0253】

(31) 演出モードMDは、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとの両方で、高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。このため、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとで同じように、連続する複数回の特別ゲームで演出モードMDに制御することができる。したがって、演出モードを共通化することができるとともに、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0254】

(32) 演出モードMAは、図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御された後に低ベース状態に制御され、その後に第2高ベース状態に制御される場合に、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでにおいて制御される演出モードである。このため、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、低ベース状態において図柄Z aに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときとで同じように、低ベース状態において演出モードMAに制御することができる。したがって、演出モードを共通化することができるとともに、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0255】

(33) 普通可変部材30は、第1高ベース状態と第2高ベース状態とでは、普通当たり遊技における開放態様が異なる。このため、高ベース状態に制御する条件と高ベース状態の種類とに多様性を持たせることができるとともに、高ベース状態に制御する条件と高ベース状態の種類とに注意させることができ、更には、普通当たり遊技における開放態様にも注目させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0256】

(34) 第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様としての複数種類の開放態様は、第2高ベース状態における普通可変部材30の開放態様としての1種類の開放態様とは異なる。このため、第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様について、多様性を持たせることができるとともに、第2高ベース状態とは異なる開放態様とすることによって第1高ベース状態に制御されているか第2高ベース状態に制御されているかに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0257】

50

(35) 第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様としての複数種類の開放態様は、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が同じである。このため、第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様に多様性を持たせることができるとともに、複数種類の開放態様で同じ合計上限開放時間とすることにより第2始動口29への遊技球の入球についての公平性を維持することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0258】

(36) 普通当り抽選は、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ確率で当選する抽選であり、普通ゲームの変動時間は、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ時間である。このため、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで、普通当り抽選に当選する確率を同じとすることができるとともに、普通ゲームの変動時間を同じとすることができ、普通当り抽選及び普通ゲームの実行頻度についての公平性を維持することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0259】

(37) 第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様と第2高ベース状態における普通可変部材30の開放態様とでは、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が異なる。これによって、普通可変部材30の開放態様について有利度合いを異ならせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0260】

20

(38) 第2高ベース状態において付与される普通当り遊技は、第1高ベース状態において付与される普通当り遊技よりも、普通当り遊技の上限制御時間が短い。このため、第2高ベース状態のほうが、第1高ベース状態よりも普通当り遊技を早く消化する可能性を高くすることができるとともに、高ベース状態の種類と、普通当り遊技の上限制御時間とに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0261】

(39) 第2高ベース状態における普通可変部材30の開放態様は、第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様よりも、1回の普通当り遊技において第2始動口29が開状態を取ることができる合計上限開放時間が長い。このため、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで、合計上限開放時間についての有利度合いを異ならせることができるとともに、高ベース状態の種類と、合計上限開放時間とに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0262】

(40) 第1高ベース状態において付与される普通当り遊技と、第2高ベース状態において付与される普通当り遊技とでは、1回の普通当り遊技において普通可変部材30が開状態を取ることができる開放上限回数が異なり、高ベース状態の種類と、開放上限回数とに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0263】

(41) 第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様としての複数種類の開放態様は、1回の普通当り遊技において普通可変部材30が開状態を取ることができる開放上限回数が複数回である開放態様である。複数種類の開放態様は、1回の普通当り遊技において普通可変部材30が開状態を取ることができる開放上限回数及び1回の普通当り遊技において普通可変部材30が閉状態を取ることができる閉鎖時間が同じであり、第2始動口29が1回開状態を取ることができる上限開放時間が異なる。このため、第1高ベース状態における普通可変部材30の開放態様について、複数種類の開放態様では、開放上限回数及び閉鎖時間を同じとする一方で、上限開放時間を異ならせることにより、普通可変部材30の開放態様に多様性を持たせることができるとともに、上限開放時間に注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0264】

(42) 第2高ベース状態に制御される場合に、特別回数の特別ゲームの実行が終了し

50

た後から、高ベース状態（第2高ベース状態）に制御されることを特定可能な第2突入演出が実行される。このため、第2高ベース状態に制御される場合に第2突入演出が実行されることによって、高ベース状態に制御されることが特定可能となり、高ベース状態に制御されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0265】

（43）大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御される場合に、大当り遊技中のタイミングから、高ベース状態（第1高ベース状態）に制御されることを特定可能な第1突入演出が実行される。このため、大当り遊技の終了後における第1高ベース状態に制御される場合であっても、第1突入演出が実行されることによって、高ベース状態（第1高ベース状態）に制御されることを特定可能となり、高ベース状態（第1高ベース状態）に制御されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0266】

〔第2実施形態〕

次に、本発明を具体化した第2実施形態について説明する。

第1実施形態において、図柄Zaに基づく大当りは、特別通過領域36を遊技球が通過し易い特別ゲームの大当りであり、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなるか低ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなるかによって、第1上限回数を異ならせたが、これに限らない。第2実施形態において、特別通過領域36を遊技球が通過し難い特別ゲームの大当りがあり、高ベース状態においてその大当りとなるか低ベース状態においてその大当りとなるかによって、第1上限回数を異ならせてもよい。以下の説明では、既に説明した第1実施形態と同じような構成及び同じような制御内容について同一符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

20

【0267】

図11に示すように、第2実施形態において、第2特別ゲームのゲーム結果として第2特別図柄表示部22bに表示される100種類の大当り図柄のうち、25種類の大当り図柄が図柄Zaに、55種類の大当り図柄が図柄Zbに、20種類の大当り図柄が図柄Zcに、それぞれ分類されている。

【0268】

30

図12に示すように、各大当り遊技としては、振分部材38の制御内容を示す振分制御情報が定められている。長振分制御の開始条件としては、図柄Za、Zbに基づく大当り遊技では、作動ラウンド遊技において特別入賞センサSE3で検知された遊技球の入球数が「2」となったことを契機として成立する。一方、長振分制御の開始条件としては、図柄ZA、Zcに基づく大当り遊技では、作動ラウンド遊技において成立しない。

【0269】

また、図柄Za、Zbに基づく大当り遊技において、1回目のラウンド遊技では、短振分制御と長振分制御とが行われる。図柄ZA、Zcに基づく大当り遊技において、1回目のラウンド遊技では、短振分制御が行われるが、長振分制御が行われない。このため、図柄Za、Zbに基づく大当り遊技において、特別通過領域36への遊技球の通過を可能とする作動ラウンド遊技が少なくとも行われることとなる一方で、図柄ZA、Zcに基づく大当り遊技において、特別通過領域36への遊技球の通過を可能とする作動ラウンド遊技が行われないこととなる。つまり、ZA、Zcに基づく大当りは、Za、Zbに基づく大当りよりも、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御され難い大当りであるといえる。

40

【0270】

図11に示すように、大当り抽選に当選した場合、かつ、図柄Zcに基づく大当りが決定された場合を除き、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御されるときと低確率状態に制御されるときとの両方で、第1上限回数が100回となる。このように、大当り抽選に当選した場合、かつ、図柄Zcに基づく大当りが決定された場合を除き、高確率状態に制御される規定回数と同じ回数が第1上限回数となる。また、低ベース状態において大当り

50

抽選に当選し、かつ、図柄 Z c に基づく大当たりが決定された場合、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御されるときに、第 1 上限回数が 100 回となる。

【0271】

その一方で、高ベース状態において大当たり抽選に当選し、かつ、図柄 Z c に基づく大当たりが決定された場合、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御されるときに、第 1 上限回数が、100 回より大きい 597 回となる。また、高ベース状態において大当たり抽選に当選し、かつ、図柄 Z a に基づく大当たりが決定された場合、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるときに、第 1 上限回数が、100 回より大きい 697 回となる。

【0272】

図柄 Z A, Z c に基づく大当たり遊技においては、特別通過領域 36 を遊技球が通過し難いことから、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御される可能性が高い。その一方で、図柄 Z a, Z b に基づく大当たり遊技においては、特別通過領域 36 を遊技球が通過し易いことから、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御される可能性が高い。特に、図柄 Z a ~ Z c に基づく大当たり遊技のうち、図柄 Z c に基づく大当たり遊技においては、1 回の大当たり遊技での特別可変部材 32 の合計開放時間が短く、更には特別通過領域 36 を遊技球が通過し難い大当たり遊技であるといえる。このようなことから、高ベース状態において大当たり抽選に当選し、図柄 Z c に基づく大当たりが決定された場合は、それ以外の場合よりも大きい回数が第 1 上限回数となる。このようなことから、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりが決定された場合は、それ以外の場合よりも大きい回数が第 1 上限回数となる。

【0273】

このように、第 1 高ベース状態は、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなったときとそれ以外のときとで、大当たり遊技の終了後に制御可能な特別ゲームの上限回数が異なる遊技状態である。また、第 1 高ベース状態は、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなったときに、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御される場合と高確率状態に制御される場合とで、大当たり遊技の終了後に制御可能な特別ゲームの上限回数が異なる遊技状態である。

【0274】

特に、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなったときに、大当たり遊技の終了後、高確率状態及び第 1 高ベース状態に制御されるときには、1 ~ 697 回目の特別ゲームでは第 1 高ベース状態に制御され、698 回目の特別ゲームでは低ベース状態に制御され、699 ~ 1458 回目の特別ゲームでは第 2 高ベース状態に制御される。高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなったときに、大当たり遊技の終了後、低確率状態及び第 1 高ベース状態に制御されるときには、1 ~ 597 回目の特別ゲームでは第 1 高ベース状態に制御され、598 回目の特別ゲームでは低ベース状態に制御され、599 ~ 1358 回目の特別ゲームでは第 2 高ベース状態に制御される。このように、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなったときに、大当たり遊技の終了後、第 1 高ベース状態に制御されるときには、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は 1 回となる。その一方で、それ以外の場合には、498 回又は 598 回となる。

【0275】

つまり、大当たり遊技の終了後に第 1 高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御されるときに、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数は、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなったときのほうが、それ以外のときよりも小さい。特に、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第 1 高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御されるときに、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数が第 1 上限回数よりも小さく、特に各特別ゲームの保留上限数よりも小さい。

【0276】

本実施形態において、1回の当たり遊技での特別可変部材32の合計開放時間、当たり遊技の終了後において高確率状態に制御される可能性、当たり遊技の終了後において高ベース状態に制御される特別ゲームの実行回数を総合的に比較すると、第2特別ゲームは、第1特別ゲームよりも遊技者にとって有利な特別ゲームであるといえる。

【0277】

本実施形態において、高ベース状態において第2特別ゲームを実行させて図柄Zcに基づく大当りに当選したときには、ラウンド遊技の上限回数小さい当たり遊技であり、当たり遊技の終了後、低確率状態に制御される可能性が高く、その場合には遊技者にとって不利な遊技進行となる。その一方で、当たり遊技の終了後、1回の特別ゲームを跨ぐものの、第1高ベース状態及び第2高ベース状態に制御可能であり、遊技者にとっての有利度合いを向上させることができる。

10

【0278】

本実施形態において、図柄Zcに基づく大当りが特定大当り及び第2大当りに相当する。本実施形態において、高ベース状態において図柄Zcに基づく大当りとなったときに、図柄Zcに基づく当たり遊技の終了後に成立する第1条件が第1特別条件に相当し、低ベース状態において図柄Zcに基づく大当りとなったときに、図柄Zcに基づく当たり遊技の終了後に成立する第1条件が第2特別条件に相当する。本実施形態において、図柄ZAに基づく大当りとなったときに、図柄ZAに基づく当たり遊技の終了後に成立する第1条件が第1特定条件に相当し、高ベース状態において図柄Zcに基づく大当りとなったときに、図柄Zcに基づく当たり遊技の終了後に成立する第1条件が第2特定条件に相当する。

20

【0279】

当たり処理では、図柄Za、Zbに基づく大当りが決定された場合、第2作動ラウンド遊技としての1回目のラウンド遊技において大入賞口31に入球した遊技球の入球数が「2」となったことを契機として、長振分制御の開始条件が成立する。そして、主制御CPU40aは、長振分制御に基づいて第1振分状態を取るよう振分部材38を動作させる。なお、主制御CPU40aは、図柄ZA、Zcに基づく大当りが決定された場合、1回目のラウンド遊技において長振分制御を行わない。

【0280】

遊技状態処理では、主制御CPU40aは、当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、当たりの種類が図柄Zcに基づく大当りであり、当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数として「697」を特定する。主制御CPU40aは、当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、当たりの種類が図柄Zcに基づく大当りであり、当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数として「597」を特定する。主制御CPU40aは、それ以外の場合、第1上限回数として「100」を特定する。

30

【0281】

このように、本実施形態において、第1上限回数は、高ベース状態で当たり抽選に当選し、当たりの種類として図柄Zcに基づく大当りが決定された場合と、それ以外の場合とで異なる回数である。また、本実施形態において、第1上限回数は、高ベース状態で当たり抽選に当選し、当たりの種類として図柄Zcに基づく大当りが決定された場合、当たり遊技の終了後に低確率状態に制御されるときと高確率状態に制御されるときとで異なる回数である。

40

【0282】

詳しくは、本実施形態において、主制御CPU40aは、高ベース状態において図柄Zcに基づく大当りとなり、当たり遊技の終了後に、高確率状態及び第1高ベース状態に制御した場合、その後、当たり抽選に当選することなく、697回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。主制御CPU40aは、高ベース状態において図柄Zcに基づく大当りとなり、当たり遊技の終了後に、低確率状態及び第1高ベース状態に制御した場合、その後、当たり抽選に当選することなく、597回の特別ゲームが実行され

50

たときに低ベース状態に制御する。一方、主制御CPU40aは、図柄ZA, Za, Zbに基づく大当たりとなる、又は、低ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりとなり、第1高ベース状態に制御した場合、その後、大当たり抽選に当選することなく、100回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。

【0283】

副制御基板41の遊技状態処理では、副制御CPU41aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当たりの種類が図柄Zcに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数として「697」を特定する。副制御CPU41aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当たりの種類が図柄Zcに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数として「597」を特定する。副制御CPU41aは、それ以外の場合、第1上限回数として「100」を特定する。

10

【0284】

変動パターン決定テーブルT12は、図柄Za, Zbに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームを除き、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT12は、低ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームを除き、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

【0285】

変動パターン決定テーブルT13は、図柄Za, Zbに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームで現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT13は、低ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームで現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

20

【0286】

変動パターン決定テーブルT14は、高ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT14は、現状の遊技状態が第2高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

30

【0287】

第2実施形態において、主制御CPU40aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態で、大当たりの種類が図柄Zcに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数としての「697」を変動回数カウンタに設定する。主制御CPU40aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態で、大当たりの種類が図柄Zcに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数としての「597」を変動回数カウンタに設定する。主制御CPU40aは、それ以外の場合、第1上限回数としての「100」を変動回数カウンタに設定する。

【0288】

図13に示すように、低ベース状態に制御されている場合と高ベース状態に制御されている場合との何れであっても、図柄Za, Zbに基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モードMCに移行する。低ベース状態に制御されている場合において図柄Zcに基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モードMCに移行する。高ベース状態に制御されている場合において図柄Zcに基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モードMDに移行する。このように、演出モードMDは、高ベース状態に制御されている場合において図柄Zcに基づく大当たりとなった場合と、低確率状態に制御されてから特別回数の特別ゲームが実行された場合との両方で兼用される演出モードであるといえる。

40

【0289】

50

本実施形態において、副制御CPU41aは、高ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりであると特定した場合、演出モードフラグに演出モードMDを示す情報を設定する。副制御CPU41aは、図柄Za, Zbに基づく大当たり、又は、低ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりであると特定した場合、演出モードフラグに演出モードMCを示す情報を設定する。

【0290】

このように、演出モードMCは、低ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードである。言い換えると、演出モードMCは、低ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御された後、第1高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

10

【0291】

演出モードMDは、高ベース状態において図柄Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードであり、その後、第1高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

【0292】

図14(a)及び図14(b)に示すように、第2実施形態において、図柄Za, Zbに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御される場合、第1実施形態において、図柄Zb, Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御される場合と同じとなる。第2実施形態において、図柄Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御される場合、第1実施形態において、図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御される場合と同じとなる。

20

【0293】

〔第3実施形態〕

次に、本発明を具体化した第3実施形態について説明する。

第1実施形態において、図柄Zaに基づく大当たりは、第2特別ゲームの大当たりであり、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなるか低ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなるかによって、第1上限回数を異ならせたが、これに限らない。第3実施形態において、高ベース状態において第1特別ゲームの大当たりとなるか低ベース状態において第1特別ゲームの大当たりとなるかによって、第1上限回数を異ならせてもよい。以下の説明では、既に説明した第1実施形態と同じような構成及び同じような制御内容について同一符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

30

【0294】

図15に示すように、第3実施形態において、大当たり抽選に当選した場合、かつ、図柄ZAに基づく大当たりが決定された場合を除き、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるときと低確率状態に制御されるときとの両方で、第1上限回数が100回となる。このように、大当たり抽選に当選した場合、かつ、図柄ZAに基づく大当たりが決定された場合を除き、高確率状態に制御される規定回数と同じ回数が第1上限回数となる。また、低ベース状態において大当たり抽選に当選し、かつ、図柄ZAに基づく大当たりが決定された場合、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御されるときに、第1上限回数が100回となる。

40

【0295】

その一方で、高ベース状態において大当たり抽選に当選し、かつ、図柄ZAに基づく大当たりが決定された場合、大当たり遊技の終了後に低確率状態に制御されるときに、第1上限回数が、100回より大きい597回となる。また、高ベース状態において大当たり抽選に当選し、かつ、図柄ZAに基づく大当たりが決定された場合、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるときに、第1上限回数が、100回より大きい697回となる。

【0296】

50

また、図柄 Z A に基づく大当り遊技においては、特別通過領域 3 6 を遊技球が通過し難いことから、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御される可能性が高い。特に、図柄 Z A に基づく大当り遊技においては、図柄 Z a , Z b に基づく大当り遊技よりも、1 回の大当り遊技での特別可変部材 3 2 の合計開放時間が短く、更には特別通過領域 3 6 を遊技球が通過し難い大当り遊技であるといえる。このようなことから、高ベース状態において大当り抽選に当選し、図柄 Z A に基づく大当りが決定された場合は、それ以外の場合よりも大きい回数が第 1 上限回数となる。このようなことから、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りが決定された場合は、それ以外の場合よりも大きい回数が第 1 上限回数となる。

【0297】

このように、第 1 高ベース状態は、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りとなったときとそれ以外のときとで、大当り遊技の終了後に制御可能な特別ゲームの上限回数が異なる遊技状態である。また、第 1 高ベース状態は、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御される場合と高確率状態に制御される場合とで、大当り遊技の終了後に制御可能な特別ゲームの上限回数が異なる遊技状態である。

【0298】

特に、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、高確率状態及び第 1 高ベース状態に制御されるときには、1 ~ 6 9 7 回目の特別ゲームでは第 1 高ベース状態に制御され、6 9 8 回目の特別ゲームでは低ベース状態に制御され、6 9 9 ~ 1 4 5 8 回目の特別ゲームでは第 2 高ベース状態に制御される。高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、低確率状態及び第 1 高ベース状態に制御されるときには、1 ~ 5 9 7 回目の特別ゲームでは第 1 高ベース状態に制御され、5 9 8 回目の特別ゲームでは低ベース状態に制御され、5 9 9 ~ 1 3 5 8 回目の特別ゲームでは第 2 高ベース状態に制御される。このように、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、第 1 高ベース状態に制御されるときには、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は 1 回となる。その一方で、それ以外の場合には、4 9 8 回又は 5 9 8 回となる。

【0299】

つまり、大当り遊技の終了後に第 1 高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御されるときには、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数は、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りとなったときのほうが、それ以外のときよりも小さい。特に、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に第 1 高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御されるときには、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数が第 1 上限回数よりも小さく、特に各特別ゲームの保留上限数よりも小さい。

【0300】

本実施形態において、1 回の大当り遊技での特別可変部材 3 2 の合計開放時間、大当り遊技の終了後において高確率状態に制御される可能性、大当り遊技の終了後において高ベース状態に制御される特別ゲームの実行回数を総合的に比較すると、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームよりも遊技者にとって有利な特別ゲームであるといえる。

【0301】

本実施形態において、第 1 特別ゲームを実行させて図柄 Z A に基づく大当りに当選したときには、図柄 Z a , Z b に基づく大当りよりもラウンド遊技の上限回数小さい大当り遊技であり、大当り遊技の終了後、低確率状態に制御される可能性が高く、その場合には遊技者にとって不利な遊技進行となる。特に、高ベース状態に制御された場合であっても、第 2 特別ゲームの実行が保留されておらず、第 1 特別ゲームが実行されて図柄 Z A に基づく大当りに当選してしまうと、大当り遊技の終了後、低確率状態に制御される可能性が高

10

20

30

40

50

く、その場合には遊技者にとって不利な遊技進行となる。その一方で、高ベース状態において第1特別ゲームを実行させて図柄Z Aに基づく大当りに当選したときには、大当り遊技の終了後、1回の特別ゲームを跨ぐものの、第1高ベース状態及び第2高ベース状態に制御可能であり、遊技者にとっての有利度合いを向上させることができる。

【0302】

本実施形態において、図柄Z Aに基づく大当りが特定大当り及び第1大当りに相当し、図柄Z aに基づく大当りが第2大当りに相当する。本実施形態において、高ベース状態において図柄Z Aに基づく大当りとなったときに、図柄Z Aに基づく大当り遊技の終了後に成立する第1条件が第1特別条件に相当し、低ベース状態において図柄Z Aに基づく大当りとなったときに、図柄Z Aに基づく大当り遊技の終了後に成立する第1条件が第2特別条件に相当する。本実施形態において、図柄Z Aに基づく大当りとなったときに、図柄Z Aに基づく大当り遊技の終了後に成立する第1条件が第1特定条件に相当し、高ベース状態において図柄Z aに基づく大当りとなったときに、図柄Z aに基づく大当り遊技の終了後に成立する第1条件が第2特定条件に相当する。

10

【0303】

遊技状態処理では、主制御CPU40aは、大当り抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当りの種類が図柄Z Aに基づく大当りであり、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数として「697」を特定する。主制御CPU40aは、大当り抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当りの種類が図柄Z Aに基づく大当りであり、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数として「597」を特定する。主制御CPU40aは、それ以外の場合、第1上限回数として「100」を特定する。

20

【0304】

このように、本実施形態において、第1上限回数は、高ベース状態で大当り抽選に当選し、大当りの種類として図柄Z Aに基づく大当りが決定された場合と、それ以外の場合とで異なる回数である。また、本実施形態において、第1上限回数は、高ベース状態で大当り抽選に当選し、大当りの種類として図柄Z Aに基づく大当りが決定された場合、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御されるときと高確率状態に制御されるときとで異なる回数である。

30

【0305】

詳しくは、本実施形態において、主制御CPU40aは、高ベース状態において図柄Z Aに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に、高確率状態及び第1高ベース状態に制御した場合、その後、大当り抽選に当選することなく、697回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。主制御CPU40aは、高ベース状態において図柄Z Aに基づく大当りとなり、大当り遊技の終了後に、低確率状態及び第1高ベース状態に制御した場合、その後、大当り抽選に当選することなく、597回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。一方、主制御CPU40aは、図柄Z a～Z cに基づく大当りとなる、又は、低ベース状態において図柄Z Aに基づく大当りとなり、第1高ベース状態に制御した場合、その後、大当り抽選に当選することなく、100回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御する。

40

【0306】

副制御基板41の遊技状態処理では、副制御CPU41aは、大当り抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当りの種類が図柄Z Aに基づく大当りであり、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数として「697」を特定する。副制御CPU41aは、大当り抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態であり、大当りの種類が図柄Z Aに基づく大当りであり、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数として「597」を特定する。副制御CPU41aは、それ以外の場合、第1上限回数として「100」を特定する。

50

【0307】

変動パターン決定テーブルT11は、低ベース状態において図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームを除き、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

【0308】

変動パターン決定テーブルT12は、図柄Za～Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームを除き、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

【0309】

変動パターン決定テーブルT13は、図柄Za～Zcに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームで現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT13は、低ベース状態において図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、100回目の特別ゲームで現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

10

【0310】

変動パターン決定テーブルT14は、高ベース状態において図柄ZAに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、現状の遊技状態が第1高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブルT14は、現状の遊技状態が第2高ベース状態であるときに参照されるテーブルである。

【0311】

本実施形態において、変動パターン決定テーブルT12を参照する変動パターンの決定条件が第2特定決定条件に相当する。本実施形態において、変動パターン決定テーブルT11を参照する変動パターンの決定条件が第2特別決定条件に相当する。本実施形態において、変動パターン決定テーブルT14を参照する変動パターンの決定条件が第1特別決定条件及び第1特定決定条件に相当する。

20

【0312】

主制御CPU40aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態で、大当たりの種類が図柄ZAに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したと特定したときには、第1上限回数としての「697」を変動回数カウンタに設定する。主制御CPU40aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が高ベース状態で、大当たりの種類が図柄ZAに基づく大当たりであり、大当たり遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過していないと特定したときには、第1上限回数としての「597」を変動回数カウンタに設定する。主制御CPU40aは、それ以外の場合、第1上限回数としての「100」を変動回数カウンタに設定する。

30

【0313】

図16に示すように、低ベース状態に制御されている場合と高ベース状態に制御されている場合との何れであっても、図柄Za～Zcに基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モードMCに移行する。低ベース状態に制御されている場合において図柄ZAに基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モードMBに移行する。高ベース状態に制御されている場合において図柄ZAに基づく大当たりとなった場合には、大当たり遊技の終了後に演出モードMDに移行する。このように、演出モードMDは、高ベース状態に制御されている場合において図柄ZAに基づく大当たりとなった場合と、低確率状態に制御されてから特別回数の特別ゲームが実行された場合との両方で兼用される演出モードであるといえる。

40

【0314】

本実施形態において、副制御CPU41aは、高ベース状態において図柄ZAに基づく大当たりであると特定した場合、演出モードフラグに演出モードMDを示す情報を設定する。副制御CPU41aは、低ベース状態において図柄ZAに基づく大当たりであると特定した場合、演出モードフラグに演出モードMBを示す情報を設定する。副制御CPU41aは、図柄Za～Zcに基づく大当たりであると特定した場合、演出モードフラグに演出モー

50

ドＭＣを示す情報を設定する。

【０３１５】

このように、演出モードＭＢは、低ベース状態において図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードである。言い換えると、演出モードＭＢは、低ベース状態において図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御された後、第１高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

【０３１６】

演出モードＭＣは、図柄Ｚａ～Ｚｃに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードであり、その後、第１高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

10

【０３１７】

演出モードＭＤは、高ベース状態において図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御されるときに移行する（制御される）演出モードであり、その後、第１高ベース状態への制御が開始してから終了するまでの特別ゲームのうち、少なくとも連続する複数回の特別ゲームで継続して制御可能な演出モードである。

【０３１８】

本実施形態において、演出モードＭＡが通常演出モードに、演出モードＭＢが第２特別演出モードに、演出モードＭＣが第２特定演出モードに、演出モードＭＤが第１特別演出モード及び第１特定演出モードにそれぞれ相当する。

20

【０３１９】

ここで、図１７を参照して遊技状態、変動パターンの決定条件及び演出モードについて詳しく説明する。

図１７（ａ）及び図１７（ｂ）に示すように、第３実施形態において、図柄Ｚａ～Ｚｃに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御される場合、第１実施形態において、図柄Ｚｂ，Ｚｃに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御される場合と同じとなる。第３実施形態において、低ベース状態において図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御される場合、第１実施形態において、図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御される場合と同じとなる。第３実施形態において、高ベース状態において図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御される場合、第１実施形態において、高ベース状態において図柄Ｚａに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御される場合と同じとなる。

30

【０３２０】

以上詳述したように、第３実施形態は、以下の効果を有する。

（４２）第２特別ゲームは、第１特別ゲームよりも遊技者にとって有利な特別ゲームである。図柄Ｚａに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御されるときよりも、高ベース状態において図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御されるときの方が、低ベース状態に制御されてから第２高ベース状態に制御されるまでに実行される特別ゲームの実行回数が小さい。したがって、第２特別ゲームよりも遊技者にとって不利な第１特別ゲームで大当たり抽選に当選したことに対する特典を付与することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【０３２１】

（４３）高ベース状態において図柄ＺＡに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御され、その後に、５７９回又は６７９回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御される。その一方で、図柄Ｚａに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第１高ベース状態に制御され、その後に、１００回の特別ゲームが実行されたときに低ベース状態に制御される。このため、高ベース状態において図柄ＺＡに基

50

づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときには、図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときよりも大きい回数の特別ゲームで第1高ベース状態に制御可能である。したがって、第1高ベース状態に制御される特別ゲームの回数を特定すべく、大当たりの種類が図柄ZAに基づく大当たりであるか図柄Zaに基づく大当たりであるかに注意させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0322】

〔第4実施形態〕

次に、本発明を具体化した第4実施形態について説明する。

第1～第3実施形態において、597回又は697回を第1上限回数として第1高ベース状態に制御された後に、低ベース状態に制御されるときに、変動パターン決定テーブルT01が参照され、演出モードMAに制御されたが、これに限らない。第4実施形態において、597回又は697回を第1上限回数として第1高ベース状態に制御された後に、低ベース状態に制御されるときに、変動パターン決定テーブルT14が参照されてもよい。また、第4実施形態において、597回又は697回を第1上限回数として第1高ベース状態に制御された後に、低ベース状態に制御されるときに、演出モードMDに制御されてもよい。第4実施形態においては、前提構成として第1実施形態を採用するが、例えば、第2実施形態を採用してもよく、第3実施形態を採用してもよく、同じような効果を有する。

【0323】

第4実施形態では、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後、高確率状態及び第1高ベース状態に制御され、大当たり抽選に当選することなく100回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第1高ベース状態に制御される。また、大当たり遊技の終了後、大当たり抽選に当選することなく597回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び低ベース状態に制御され、大当たり遊技の終了後、大当たり抽選に当選することなく598回目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び第2高ベース状態に制御される。

【0324】

この場合、大当たり遊技の終了後、大当たり抽選に当選することなく598回目の特別ゲームにおいて、主制御CPU40aは、変動パターン決定テーブルT14を参照して変動パターンを決定する。また、大当たり遊技の終了後、大当たり抽選に当選することなく598回目の特別ゲームにおいて、副制御CPU41aは、演出モードMDに制御する。

【0325】

以上詳述したように、第4実施形態は、以下の効果を有する。

(44) 変動パターン決定テーブルT14は、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御される場合に、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでのテーブルである。このため、変動パターン決定テーブルT14は、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、その後に低ベース状態に制御されるときと、その後に第2高ベース状態に制御されるときとにおけるテーブルとなる。高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなった場合、大当たり遊技の終了後に、第1高ベース状態に制御されるときと、低ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとで、同じように変動パターン決定テーブルT14に基づいて変動パターンを決定することができる。したがって、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0326】

(45) 演出モードMDは、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとなり、大当たり遊技の終了後に第1高ベース状態に制御され、その後に低ベース状態に制御される場合に、低ベース状態に制御されてから第2高ベース状態に制御されるまでの演出モードである。このため、演出モードMDは、高ベース状態において図柄Zaに基づく大当たりとな

り、大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御されるときと、その後に低ベース状態に制御されるときと、その後に第2高ベース状態に制御されるときとにおける演出モードとなる。高ベース状態において図柄Zaに基づく大当りとなった場合、大当り遊技の終了後に、第1高ベース状態に制御されるときと、低ベース状態に制御されるときと、第2高ベース状態に制御されるときとで同じように演出モードMDに制御することができる。したがって、演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0327】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、例えば、高ベース状態において特定大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、低ベース状態から第2高ベース状態に制御されるときに、第2突入演出が実行されなくてもよい。ここでいう特定大当りとしては、第1実施形態では図柄Zaに基づく大当り、第2実施形態では図柄Zcに基づく大当り、第3実施形態では図柄ZAに基づく大当りが該当する。また、例えば、第1突入演出が実行されない場合があってもよい。

10

【0328】

・上記実施形態において、例えば、高ベース状態において特定大当りとなったときに、大当り遊技の終了後、597回目又は697回目の特別ゲームにおいて、変動パターン決定テーブルT13に基づいて変動パターンが決定されてもよく、最終演出が実行されてもよい。

【0329】

・上記実施形態において、例えば、大当り遊技の終了後、第1高ベース状態から低ベース状態に制御されるときに、低ベース状態において、第2高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数に関する報知演出（所謂、「カウントダウン演出」、「前兆演出」）が実行されてもよい。特に、例えば、高ベース状態において特定大当りとなったときには、大当り遊技の終了後、低ベース状態において報知演出が実行されないが、それ以外に、大当り遊技の終了後、低ベース状態において報知演出が実行されてもよい。

20

【0330】

・上記実施形態において、例えば、大当り遊技の終了後、高ベース状態（第1高ベース状態及び第2高ベース状態）において、遊技領域21の右側に遊技球を流下させることを特定可能な報知演出（所謂、「右打ち報知演出」）が実行されてもよい。また、例えば、高ベース状態において特定大当りとなり、大当り遊技の終了後に第1高ベース状態に制御され、その後、低ベース状態に制御される場合、低ベース状態において、遊技領域21の右側に遊技球を流下させることを特定可能な報知演出が実行されていてもよく、報知態様が異なることが好ましい。

30

【0331】

・上記実施形態において、例えば、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで実行される右打ち報知演出の演出内容（演出態様）の一部又は全部が異なってもよい。

・上記実施形態において、例えば、遊技領域21の左側に遊技球を流下させないことを特定可能な報知演出、遊技領域21の左側に遊技球を流下させることを特定可能な報知演出、及び、遊技領域21の右側に遊技球を流下させないことを特定可能な報知演出の何れかが実行されてもよい。

40

【0332】

・上記実施形態において、変動パターン決定テーブルT14は、はずれリーチ変動パターンが決定されないテーブルであったが、これに限らず、例えば、変動パターン決定テーブルT14は、はずれリーチ変動パターンが決定されるテーブルであってもよい。この場合、例えば、変動パターン決定テーブルT14は、変動パターン決定テーブルT01、T11、T12と異なる決定確率ではずれリーチ変動パターンが決定されるテーブルであれば好ましく、変動パターン決定テーブルT01、T11、T12よりも低い決定確率ではずれリーチ変動パターンが決定されるテーブルであってもよい。

【0333】

50

・上記実施形態において、例えば、はずれリーチ変動パターンを決定する抽選と、変動パターン自体を決定する抽選とが別々に実行されてもよい。また、例えば、変動パターンの分類を決定する1次抽選と、1次抽選により決定された変動パターンの分類から何れの変動パターンを決定する2次抽選とが別々に実行されてもよい。

【0334】

・上記実施形態において、変動パターンHP35は、変動パターン決定テーブルT14において決定されるとともに、変動パターン決定テーブルT11において第1特別ゲームの変動パターンとして決定されるが、これに限らない。例えば、変動パターンHP35は、変動パターン決定テーブルT11において第2特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。例えば、変動パターンHP35は、変動パターン決定テーブルT12において各特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。例えば、変動パターンHP35は、別の変動パターン決定テーブルにおいて決定されてもよく、変動パターン決定テーブルT14以外では決定されなくてもよい。

10

【0335】

・上記実施形態において、変動パターンHP53は、変動パターン決定テーブルT14において第1特別ゲームの変動パターンとして、変動パターン決定テーブルT12において第1特別ゲームの変動パターンとして決定されるが、これに限らない。例えば、変動パターンHP53は、変動パターン決定テーブルT12において第2特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。例えば、変動パターンHP53は、変動パターン決定テーブルT11において各特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。例えば、変動パターンHP53は、別の変動パターン決定テーブルにおいて決定されてもよく、変動パターン決定テーブルT14以外では決定されなくてもよい。例えば、変動パターンHP53は、変動パターン決定テーブルT14において第2特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよく、変動パターン決定テーブルT14において各特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。

20

【0336】

・上記実施形態において、変動パターンHP54は、変動パターン決定テーブルT14において第2特別ゲームの変動パターンとして、変動パターン決定テーブルT12において第2特別ゲームの変動パターンとして決定されるが、これに限らない。例えば、変動パターンHP54は、変動パターン決定テーブルT12において第1特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。例えば、変動パターンHP54は、変動パターン決定テーブルT11において各特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。例えば、変動パターンHP54は、別の変動パターン決定テーブルにおいて決定されてもよく、変動パターン決定テーブルT14以外では決定されなくてもよい。例えば、変動パターンHP54は、変動パターン決定テーブルT14において第1特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよく、変動パターン決定テーブルT14において各特別ゲームの変動パターンとして決定されてもよい。

30

【0337】

・上記実施形態において、変動パターン決定テーブルT11、T12は、変動パターン決定テーブルT01よりも高い決定確率ではずれリーチ変動パターンが決定されるテーブルであったが、これに限らない。例えば、変動パターン決定テーブルT11、T12は、変動パターン決定テーブルT01よりも高い決定確率ではずれリーチ変動パターンが決定されるテーブルであってもよく、同じ決定確率ではずれリーチ変動パターンが決定されるテーブルであってもよい。

40

【0338】

・上記実施形態において、例えば、第1高ベース状態において、変動パターン決定テーブルT11～T14とは別で、変動パターン決定テーブルが参照されて、変動パターンが決定されてもよく、例えば、変動パターン決定テーブルT11～T13の何れかがなくともよい。

【0339】

50

・上記実施形態において、例えば、第1高ベース状態に制御された最初の特別ゲームにおいて、第1高ベース状態における最初の特別ゲーム以外の少なくとも何れかの特別ゲームでは参照されない変動パターン決定テーブルが参照されてもよい。

【0340】

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態において、複数種類の変動パターン決定テーブルのうち何れかが参照されて、変動パターンが決定されてもよい。つまり、第2高ベース状態における変動パターン決定テーブルには、変動パターン決定テーブルT01，T11，T12がなく、少なくとも変動パターン決定テーブルT14があればよく、他の変動パターン決定テーブルがあってもよい。

【0341】

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態で複数種類のはずれ変動パターンから何れかが決定されてもよく、例えば、特別保留数及び特別ゲームの種類（第1特別ゲーム又は第2特別ゲーム）により決定条件が異なってもよい。

【0342】

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態に制御された最初の特別ゲームにおいて、第2高ベース状態における最初の特別ゲーム以外の少なくとも何れかの特別ゲームでは参照されない変動パターン決定テーブルが参照されて、変動パターンが決定されてもよい。

【0343】

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態に制御される最後の特別ゲームにおいて、第2高ベース状態における最後の特別ゲーム以外の少なくとも何れかの特別ゲームでは参照されない変動パターン決定テーブルが参照されて、変動パターンが決定されてもよい。

【0344】

・上記実施形態において、例えば、第1高ベース状態において、演出モードMB～MDとは別の演出モードに制御されてもよく、例えば、演出モードMB，MCの何れかがなくともよい。

【0345】

・上記実施形態において、例えば、第1高ベース状態に制御された最初の特別ゲームにおいて、第1高ベース状態における最初の特別ゲーム以外の少なくとも何れかの特別ゲームでは制御されない別の演出モードに制御されてもよい。

【0346】

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態において、複数種類の演出モードの何れかに制御されてもよい。つまり、第2高ベース状態における演出モードには、演出モードMB，MCがなく、少なくとも演出モードMDがあればよく、他の演出モードがあってもよい。

【0347】

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態に制御された最初の特別ゲームにおいて、第2高ベース状態における最初の特別ゲーム以外の少なくとも何れかの特別ゲームでは制御されない別の演出モードに制御されてもよい。

【0348】

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態に制御される最後の特別ゲームにおいて、第2高ベース状態における最後の特別ゲーム以外の少なくとも何れかの特別ゲームでは制御されない別の演出モードに制御されてもよい。

【0349】

・上記実施形態において、大当り遊技の終了及び遊技状態の変化に伴って演出モードMB～MDに制御された後、連続する複数回の特別ゲームに亘って継続して制御されたが、これに限らない。例えば、大当り遊技の終了及び遊技状態の変化に伴って演出モードMB～MDに制御された後、連続する複数回の特別ゲームに亘って継続して制御されず、1回の特別ゲームで制御され、その後、異なる演出モードに制御されてもよい。特に、大当り

10

20

30

40

50

遊技の終了及び遊技状態の変化に伴って演出モードMB～MDに制御された後、遊技状態の変化がなくても、別の演出モードに制御されてもよい。

【0350】

・上記実施形態において、普通ゲームの変動時間として、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ時間が決定されたが、これに限らない。例えば、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ確率で複数の時間から何れかが決定されてもよい。つまり、普通ゲームの変動時間としては、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで同じ態様で決定されてもよい。また、例えば、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで異なる時間が決定されてもよい。また、例えば、第1高ベース状態よりも第2高ベース状態のほうが短い時間が決定され易くても、第2高ベース状態よりも第1高ベース状態のほうが短い時間が決定され易くてもよい。

10

【0351】

・上記実施形態において、例えば、普通当り抽選の当選確率について、第1高ベース状態では、低ベース状態よりも、普通当り抽選が当選する確率を高くしてよい。また、例えば、第2高ベース状態では、低ベース状態よりも、普通当り抽選が当選する確率を高くしてもよい。また、例えば、第1高ベース状態では、第2高ベース状態よりも、普通当り抽選が当選する確率を高くしてもよく、第2高ベース状態では、第1高ベース状態よりも、普通当り抽選が当選する確率を高くしてもよい。

【0352】

・上記実施形態において、例えば、普通ゲームの変動時間、普通ゲームの変動時間の決定確率、普通当り遊技における開放態様（1回の上限開放時間、1回の閉鎖時間、合計上限開放時間、1回の開放上限回数、1回の普通当り遊技の上限制御時間）など、普通ゲーム及び普通当り遊技について同じ制御が行われてもよい。この場合、第1高ベース状態と第2高ベース状態とで、制御される契機が第1条件であるか第2条件であるかが異なることとなる。

20

【0353】

・上記実施形態において、例えば、第1高ベース状態での普通可変部材30の開放態様が、2種類及び4種類以上の何れかであってもよく、1種類であってもよい。

・上記実施形態において、例えば、第2高ベース状態での普通可変部材30の開放態様が、2種類以上の何れかであってもよい。

30

【0354】

・上記実施形態において、例えば、低ベース状態での普通可変部材30の開放態様が、2種類以上の何れかであってもよい。

・上記実施形態において、例えば、特別ゲームが実行されることを契機として高ベース移行抽選が行われてもよい。この高ベース移行抽選は、特別ゲームの実行が開始されるタイミングで実行されても、特別ゲームの実行が終了するタイミングで実行されてもよい。主制御CPU40aは、高ベース移行抽選に当選した場合、高ベース状態に制御する。このような高ベース状態を第3高ベース状態としてもよい。つまり、高ベース状態には、所定の抽選に当選すると条件が成立して制御される第3高ベース状態があってもよく、第2高ベース状態とは別に第3高ベース状態があっても、第2高ベース状態に替えて第3高ベース状態があってもよい。

40

【0355】

・上記実施形態において、例えば、第1上限回数として、大当りの種類、大当り抽選に当選したときの遊技状態、及び、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御されるかの少なくとも何れかにより異ならなくてもよい。

【0356】

・上記実施形態において、第1上限回数として、高確率状態に継続して制御される規定回数と比較して、同じ回数（100回）であったが、これに限らず、例えば、規定回数と比較して大きい回数（例えば、120回）としてもよく、規定回数と比較して小さい回数（例えば、80回）としてもよい。このように、第1上限回数が100回として決定され

50

る一部又は全部が、規定回数と比較して大きい回数及び規定回数と比較して小さい回数の少なくとも何れかに変更されてもよい。具体的な一例としては、図柄 Z b に基づく大当たりとなったときに第 1 上限回数が 1 2 0 回であってもよい。

【0357】

・上記実施形態において、第 2 上限回数として、高確率状態に継続して制御される規定回数と比較して、大きい回数であっても、小さい回数であっても、同じ回数であってもよい。また、例えば、第 2 上限回数として、低確率状態における大当たり抽選の当選確率の逆数よりも大きい回数であっても、小さい回数であっても、同じ回数であってもよい。

【0358】

・上記実施形態において、特別回数として、高確率状態に継続して制御される規定回数と比較して、大きい回数であっても、小さい回数であっても、同じ回数であってもよい。また、例えば、特別回数として、低確率状態における大当たり抽選の当選確率の逆数よりも大きい回数であっても、小さい回数であっても、同じ回数であってもよい。

【0359】

・上記実施形態において、高ベース状態において特定大当たりとなったときに、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるか低確率状態に制御されるかによって、第 1 上限回数を異ならせたが、これに限らず、例えば、第 1 上限回数を同じとしてもよい。具体的な一例としては、第 1 実施形態において、高ベース状態において図柄 Z a に基づく大当たりとなった場合、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるときと低確率状態に制御されるときとの両方で、第 1 上限回数が 6 9 7 回であってもよく、第 1 上限回数が 5 9 7 回であってもよい。第 2 実施形態において、高ベース状態において図柄 Z c に基づく大当たりとなった場合、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるときと低確率状態に制御されるときとの両方で、第 1 上限回数が 6 9 7 回であってもよく、第 1 上限回数が 5 9 7 回であってもよい。第 3 実施形態において、高ベース状態において図柄 Z A に基づく大当たりとなった場合、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されるときと低確率状態に制御されるときとの両方で、第 1 上限回数が 5 9 7 回であってもよく、第 1 上限回数が 6 9 7 回であってもよい。これらのような場合、大当たり遊技の終了後、第 1 上限回数の特別ゲームが実行されるまで、変動パターン決定テーブル T 1 4 が参照され、演出モード MD に制御されてもよい。

【0360】

・上記実施形態において、高ベース状態において特定大当たりとなったときに、大当たり遊技の終了後、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数が、第 1 保留上限数、第 2 保留上限数及び合計保留上限数より小さく、1 0 0 回よりも小さいが、これに限らない。例えば、このような特別ゲームの実行回数は、第 1 保留上限数及び第 2 保留上限数より大きくても同じであってもよく、合計保留上限数より大きくても同じであってもよく、1 0 0 回より大きくても同じであってもよい。

【0361】

・上記実施形態において、例えば、大当たり遊技の終了後、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は、高ベース状態において特定大当たりとなったときよりも、低ベース状態において特定大当たりとなったときのほうが小さくてもよい。例えば、大当たり遊技の終了後、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は、高ベース状態において第 1 特定大当たりとなったときのほうが、低ベース状態において第 1 特定大当たりとは異なる第 2 特定大当たりとなったときよりも小さくてもよい。例えば、大当たり遊技の終了後、低ベース状態に制御されてから第 2 高ベース状態に制御されるまでの特別ゲームの実行回数は、高ベース状態において第 1 特定大当たりとなったときよりも、低ベース状態において第 2 特定大当たりとなったときのほうが小さくてもよい。

【0362】

・上記実施形態において、例えば、次回の大当たり遊技が付与されるまで、高確率状態が付与されてもよい。また、例えば、転落抽選が行われてもよく、主制御 CPU 4 0 a は、

大当り遊技の終了後に高確率状態に制御した場合において、転落抽選に当選したことを契機として所定の制御条件が成立したときに低確率状態に制御してもよい。この場合、予め定めた規定回数の特別ゲームが実行される前に高確率状態から低確率状態に制御されているかが特定不能であり、予め定めた規定回数の特別ゲームが実行された後であっても、高確率状態に制御されている場合もある。

【0363】

・上記実施形態において、例えば、大当りの種類により、大入賞口31に入球した遊技球の入球数が異なる数となったときに、長振分制御に基づいて振分部材38を第1振分状態が取るように動作されてもよい。

【0364】

・上記実施形態において、例えば、短振分制御及び長振分制御の少なくとも何れかについて、大入賞口31に入球した遊技球の入球数が規定数となったことではなく、所定の時間となったことを契機として行われてもよい。

【0365】

・上記実施形態において、例えば、2回目以降のラウンド遊技の何れかであってもよく、1回のラウンド遊技であっても、複数回のラウンド遊技であってもよく、連続するラウンド遊技であっても、連続しないラウンド遊技であってもよい。

【0366】

・上記実施形態において、例えば、第1特別ゲームの大当りに、特別通過領域36を遊技球が通過し易い大当りがあってもよく、そのような大当りが特定大当りに相当してもよい。また、例えば、第1実施形態及び第3実施形態のように、第2特別ゲームの大当りに特別通過領域36を遊技球が通過し難い大当りがなくてもよく、第2実施形態のように、第2特別ゲームの大当りに特別通過領域36を遊技球が通過し難い大当りがあってもよい。

【0367】

・上記実施形態において、大当り遊技中に特別通過領域36を遊技球が通過したときに、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御されたが、これに限らず、例えば、大当りの種類に基づいて、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御されてもよい。この場合、特別通過領域36や振分部材38が設けられなくてもよい。また、上記実施形態において、特別通過領域36を遊技球が通過し易い大当りを、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御される大当り（所謂、「確変大当り」）に、特別通過領域36を遊技球が通過し難い大当りを、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御される大当り（所謂、「非確変大当り」）に置き換えることができる。つまり、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御される大当りと、大当り遊技の終了後に低確率状態に制御される（高確率状態に制御されない）大当りとがあってもよい。

【0368】

・上記実施形態において、例えば、大当り抽選とは別で小当り抽選が行われてもよい。

・上記実施形態において、例えば、大当り遊技の終了後、低ベース状態となる大当りの種類があってもよい。

【0369】

・上記実施形態において、第1特別ゲームよりも第2特別ゲームが優先的に実行されたが、これに限らず、例えば、第1始動口28及び第2始動口29に遊技球が入球した順序で特別ゲームが実行されてもよく、例えば、第1特別ゲームと第2特別ゲームとが同時に実行可能であってもよい。

【0370】

・上記実施形態において、主制御基板40と副制御基板41とが配設され、各種機能が搭載されたが、これに限らず、例えば、一方の基板における機能が他方の基板における機能として搭載されてもよい。また、演出表示装置27の制御を行う手段が別々に備えられてもよい。また、このような2種類の基板に限らず、例えば、一体的な基板として構成されてもよく、3種類以上の基板として構成されてもよい。具体的な一例としては、副制御基板41の機能を、演出に関する制御を統括的に行う統括制御基板と、画像の表示に関す

10

20

30

40

50

る制御を行う表示制御基板とに分けてもよい。

【0371】

・上記実施形態において、図柄コマンドにより、大当り（大当り遊技）の種類を指定していたが、ゲーム開始コマンドや、その他専用の制御コマンドにより、大当りの種類を指定するようにしてもよい。

【0372】

・上記実施形態において、特別ゲームに係わる各種の乱数情報は、特別保留数に応じて設けられた記憶領域に記憶するようにしてもよい。この場合、特別ゲームが実行される毎に、乱数情報がシフト処理され、特別保留数が「1」減算された記憶領域に記憶してもよい。

【0373】

・上記実施形態において、例えば、所定の抽選により特別可変部材32が開状態に動作し、大入賞口31に入球した遊技球が特定通過領域を通過したことにより大当り遊技が付与される遊技機（所謂、「2種の遊技機」）であってもよい。また、例えば、特別ゲームにおける大当り抽選に当選することにより特別可変部材32が開状態に動作する遊技機（所謂、「1種2種混合の遊技機」）であってもよい。また、所定の入球口への遊技球の入球を契機として大当り遊技が開始される遊技機（所謂、3種の遊技機）であってもよい。また、例えば、高確率状態が付与されなくてもよい。

【0374】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（1）大当りの種類を決定する大当り種類決定手段を備え、前記大当りの種類には、特定大当りがあり、前記第1特別条件は、前記入球率向上状態において前記大当り抽選に当選して前記大当り種類決定手段によって前記特定大当りが決定されたときに大当り遊技の終了後に成立する条件であり、前記第2特別条件は、前記非入球率向上状態において前記大当り抽選に当選して前記大当り種類決定手段によって前記特定大当りが決定されたときに大当り遊技の終了後に成立する条件であることを特徴とする。

【0375】

（2）前記第1大当りは、前記第2大当りよりも大当り遊技の終了後に前記高確率状態に制御され難い大当り、又は、大当り遊技の終了後に前記高確率状態に制御されない大当りであることを特徴とする。

【0376】

（3）前記遊技状態制御手段は、前記第3特別条件の成立に基づいて前記入球率向上状態に制御する場合、前記第1回数及び前記第2回数に関係なく、前記大当り抽選に当選することなく所定回数の図柄変動ゲームが実行されるまで前記入球率向上状態に制御することを特徴とする。

【0377】

（4）前記遊技状態制御手段は、前記第3特定条件の成立に基づいて前記入球率向上状態に制御する場合、前記第1回数及び前記第2回数に関係なく、前記大当り抽選に当選することなく所定回数の図柄変動ゲームが実行されるまで前記入球率向上状態に制御することを特徴とする。

【符号の説明】

【0378】

A1…普通アクチュエータ、A2…特別アクチュエータ、A3…振分アクチュエータ、SE1…第1始動センサ、SE2…第2始動センサ、SE3…特別入賞センサ、SE4…ゲートセンサ、SE5…一般入賞センサ、SE6…特別通過センサ、10…パチンコ遊技機、18…スピーカ、20…遊技盤、21…遊技領域、22a…第1特別図柄表示部（ゲーム実行手段）、22b…第2特別図柄表示部（ゲーム実行手段）、27…演出表示装置（演出実行手段、報知演出実行手段）、28…第1始動口（第1始動入球口）、29…第2始動口（第2始動入球口）、30…普通可変部材（開閉手段）、31…大入賞口、32…特別可変部材、33…ゲート、36…特別通過領域、37…通常通過領域、38…振分

10

20

30

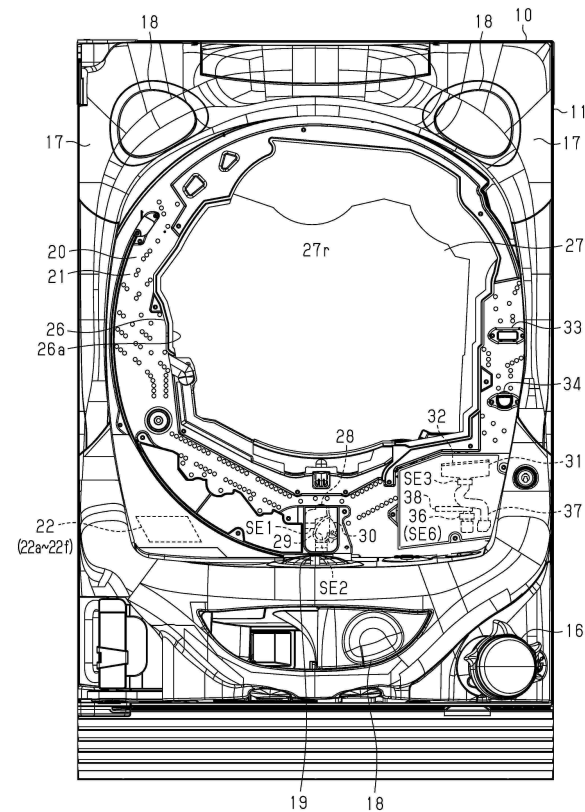
40

50

部材、40…主制御基板、40a…主制御CPU（大当り抽選手段、大当り種類決定手段、変動パターン決定手段、遊技状態制御手段）、40b…主制御ROM、40c…主制御RAM、40d…RWMクリアスイッチ、41…副制御基板、41a…副制御CPU（演出モード制御手段）、41b…副制御ROM、41c…副制御RAM、60…電源ユニット。

【図面】

【図1】



【図2】

図柄		R	開放時間	遊技状態		高ベース状態 上限回数
特図1	特図2			当選時 ベース状態	終了後 確率状態	
ZA (100)	-	5	25s	-	低確率状態 高確率状態	100回 100回
-	Za (25)	10	25s	低ベース状態 高ベース状態	低確率状態 高確率状態	100回 100回
					低確率状態 高確率状態	597回 697回
					低確率状態 高確率状態	100回 100回
					低確率状態 高確率状態	100回 100回
-	Zb (30)	7	25s	-	低確率状態 高確率状態	100回 100回
-	Zc (45)	4	25s	-	低確率状態 高確率状態	100回 100回

(*) ラウンド間インターバル時間 (Int) 1.5s。特別通過で高確率状態 (上限100回)。

【図3】

振分制御	条件	振分態様
短振分制御	1R: 1球目	0.028s
長振分制御	1R: 2球目 (ZAでは非成立)	ラウンド終了後から 1.4sまで

【図4】

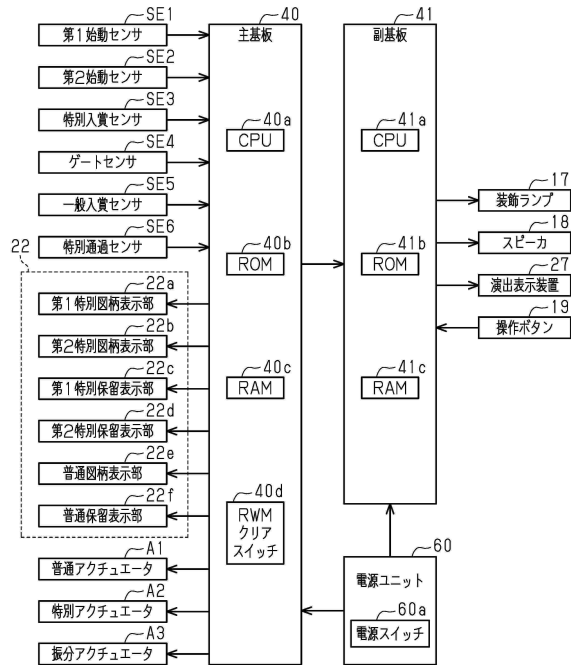
ベース状態	契機	上限回数
第1高ベース状態	大当り遊技の終了後	大当り種類、遊技状態に対応する 第1上限回数の特別ゲームの実行
第2高ベース状態	低確率状態の制御後 特別回数の特別ゲームの実行	予め定めた第2上限回数の 特別ゲームの実行

【図 5】

ベース状態	普通当り確率	変動時間	普通図柄	開放態様
低ベース状態	65535/65536	200	—	32
第1高ベース状態			FZA (10)	3000、2000
			FZB (10)	2000、3000
			FZC (10)	2500、2500
第2高ベース状態			—	5200

(*) 第1高ベース状態での閉鎖上限時間は一定時間(1000ms)。

【図 6】



【図 7】

変動パターン	変動内容	変動時間	T01		T11		T12		T13	T14	
			特1	特2	特1	特2	特1	特2		特1	特2
HP01	はずれ (通常)	13	○	—	—	—	—	—	—	—	—
HP02	はずれ (短縮)	8	○	—	—	—	—	—	—	—	—
HP03	はずれ (超短縮)	4	○	○	—	—	—	—	—	—	—
HP11	はずれ (NR)	26	○	—	—	—	—	—	—	—	—
HP12	はずれ (SR1)	128	○	—	—	—	—	—	—	—	—
HP21	大当り (NR)	28	○	○	—	—	—	—	—	—	—
HP22	大当り (SR1)	140	○	—	—	—	—	—	—	—	—
HP31	はずれ (通常)	10	—	—	—	○	—	○	—	—	—
HP32	はずれ (通常)	13	—	—	—	—	○	—	—	—	—
HP33	はずれ (超短縮)	2.5	—	—	—	○	—	—	—	—	—
HP34	はずれ (超短縮)	1.5	—	—	—	—	—	○	—	—	—
HP35	はずれ (極短縮)	0.5	—	—	○	—	—	—	—	○	○
HP41	はずれ (SR2)	58	—	—	—	○	—	○	—	—	—
HP51	大当り (SR2)	74	—	—	—	○	—	○	—	—	—
HP52	大当り (突当り)	4.5	—	—	○	—	—	—	—	—	—
HP53	大当り (突当り)	26	—	—	—	—	○	—	—	○	—
HP54	大当り (突当り)	16	—	—	—	—	—	○	—	—	○
HP61	はずれ (特殊)	8	—	—	—	—	—	—	○	—	—
HP71	大当り (特殊)	24	—	—	—	—	—	—	○	—	—
はずれリーチ確率 (2/41)			23	0	0	9	0	6	0	0	0

【図 8】

演出モード		高確率状態	ベース状態
低ベース演出モード	MA	なし	低ベース状態
第1高ベース演出モード	MB	可能性あり	高ベース状態
第2高ベース演出モード	MC		
第3高ベース演出モード	MD		

10

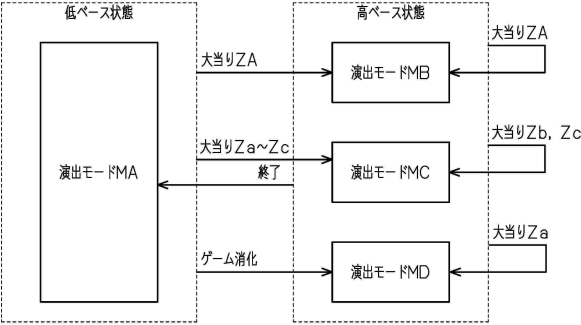
20

30

40

50

【図 9】



【図 10】

(a) 大当り遊技の終了後に高確率状態に制御

当選時 ベース状態	図柄	制御内容	ゲーム回数					
			1~99	100	101~ 697	698	699~ 1458	1459 ~
—	ZA	テーブル	T11	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MB	MB	MA	MA	MD	MA
低ベース状態	Za	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA
高ベース状態		テーブル	T14	T14	T14	T01	T14	T01
		演出モード	MD	MD	MD	MA	MD	MA
—	Zb	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
	Zc	演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA

10

(b) 大当り遊技の終了後に低確率状態に制御

当選時 ベース状態	図柄	制御内容	ゲーム回数					
			1~99	100	101~ 597	598	599~ 1358	1359 ~
—	ZA	テーブル 演出モード	T11 MB	T13 MB	T01 MA	T01 MA	T14 MD	T01 MA
低ベース状態	Za	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA
高ベース状態		テーブル	T14	T14	T14	T01	T14	T01
		演出モード	MD	MD	MD	MA	MD	MA
—	Zb	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
	Zc	演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA

20

【図 11】

図柄		R	開放時間	遊技状態		高ベース状態 上限回数
				当選時 ベース状態	終了後 確率状態	
特図1	特図2					
ZA (100)	—	5	25s	—	低確率状態	100回
					高確率状態	100回
—	Za (25)	10	25s	—	低確率状態	100回
					高確率状態	100回
—	Zb (55)	7	25s	—	低確率状態	100回
					高確率状態	100回
—	Zc (20)	4	25s	低ベース状態	低確率状態	100回
					高確率状態	100回
				高ベース状態	低確率状態	597回
					高確率状態	697回

(*) ラウンド間インターバル時間 (Int) 1. 5s。特別通過で高確率状態 (上限100回)。

【図 12】

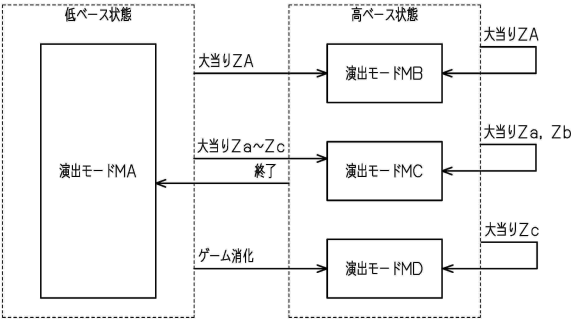
振分制御	条件	振分形態
短振分制御	1R: 1球目	0. 028s
長振分制御	1R: 2球目 (ZA, Zcでは非成立)	ラウンド終了後から 1. 4sまで

30

40

50

【図 1 3】



【図 1 4】

(a) 大当り遊技の終了後に高確率状態に制御

当選時 ベース状態	図柄	制御内容	ゲーム回数					
			1~99	100	101~ 697	698	699~ 1458	1459 ~
—	ZA	テーブル	T11	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MB	MB	MA	MA	MD	MA
低ベース状態	Zc	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA
高ベース状態		テーブル	T14	T14	T14	T01	T14	T01
		演出モード	MD	MD	MD	MA	MD	MA
—	Za	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
	Zb	演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA

10

(b) 大当り遊技の終了後に低確率状態に制御

当選時 ベース状態	図柄	制御内容	ゲーム回数					
			1~99	100	101~ 597	598	599~ 1358	1359 ~
－	ZA	テーブル	T11	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MB	MB	MA	MA	MD	MA
低ベース状態	Zc	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA
高ベース状態		テーブル	T14	T14	T14	T01	T14	T01
		演出モード	MD	MD	MD	MA	MD	MA
－	Za	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
	Zb	演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA

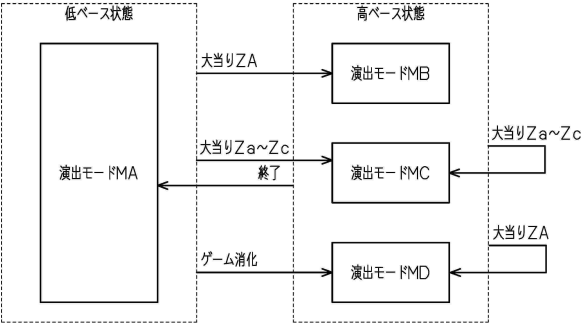
20

【図 1 5】

図柄		R	開放時間	遊技状態		高ベース 状態 上限回数
特図1	特図2			当選時 ベース状態	終了後 確率状態	
ZA (100)	—	5	25s	低ベース状態	低確率状態	100回
					高確率状態	100回
—	Za (25)	10	25s	高ベース状態	低確率状態	597回
					高確率状態	697回
—	Zb (30)	7	25s	—	低確率状態	100回
					高確率状態	100回
—	Zc (45)	4	25s	—	低確率状態	100回
					高確率状態	100回

(*) ラウンド間インターバル時間 (Int) 1. 5s。特別通過で高確率状態 (上限100回)。

【図 1 6】



30

40

50

【図 17】

(a) 大当り遊技の終了後に高確率状態に制御

当選時 ベース状態	図柄	制御内容	ゲーム回数					
			1~99	100	101~ 697	698	699~ 1458	1459~
低ベース 状態	ZA	テーブル	T11	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MB	MB	MA	MA	MD	MA
高ベース 状態		テーブル	T14	T14	T14	T01	T14	T01
		演出モード	MD	MD	MD	MA	MD	MA
－	ZA 以外	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA

10

(b) 大当り遊技の終了後に低確率状態に制御

当選時 ベース状態	図柄	制御内容	ゲーム回数					
			1～99	100	101～ 597	598	599～ 1358	1359 ～
低ベース 状態	ZA	テーブル	T11	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MB	MB	MA	MA	MD	MA
高ベース 状態		テーブル	T14	T14	T14	T01	T14	T01
		演出モード	MD	MD	MD	MA	MD	MA
－	ZA 以外	テーブル	T12	T13	T01	T01	T14	T01
		演出モード	MC	MC	MA	MA	MD	MA

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2020-108479 (JP, A)
特開 2022-028268 (JP, A)
「令和 2 年 1 月 6 日改正の技術上の規格解釈基準についての質疑応答（メモ）」，日本，
日本遊技機工業組合，2019 年 12 月 26 日
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB 名)
A 63 F 7 / 02