(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2016-96858
(P2016-96858A)
(43)公開日　平成28年5月30日(2016.5.30)

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

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 142 頁）

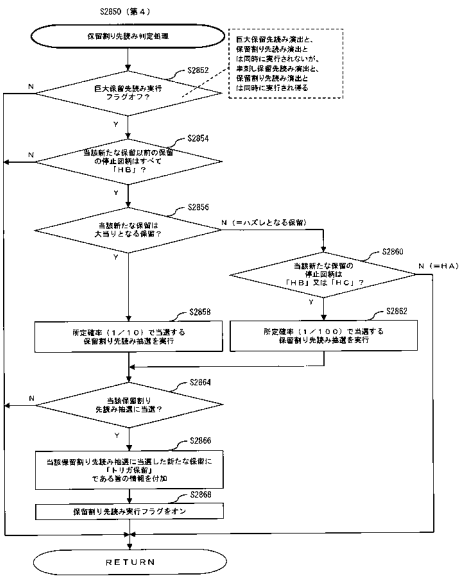
(21)出願番号　特願2014-233995 (P2014-233995)
(22)出願日　平成26年11月18日 (2014.11.18)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤　温
(72)発明者　内山　雅允
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　白石　竜也
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　小西　洋平
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】ぱちんこ遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】保留表示に係る演出に関する制御方法を改善することができるという効果を提供する。
【解決手段】実行予定の先読み演出の種類によって、保留変化タイミングと、先読み演出実行可否抽選の対象となる保留に係る停止図柄の条件と、当該実行予定となった時点での、先読み演出実行可否抽選の対象となる保留以前の保留に係る停止図柄の条件と、のいずれかが異なるよう構成された。
【選択図】図７１

(図71)(第4)



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
主遊技部側にて生起している保留に対応した保留画像を演出表示部にて表示する保留画像表示手段と
を備え、
保留画像に係る種類として複数種類の保留画像表示態様を有しており、ある保留に対応する保留画像が表示される場合においては、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様の種類に応じて、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際の特別遊技の実行期待度が相違するよう構成されており、
ある保留が生起した時点での保留の数が所定数である場合における、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様と比較して、ある保留が生起した時点での保留の数が前記所定数よりも多い特定数である場合における、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様の方が、特別遊技の実行期待度が低い種類のものが表示され易いよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
ぱちんこ遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、７セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「７」）となった場合、通

常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態｛通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技｝に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレー上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「７」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「７７７」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

【０００３】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、「特別図柄」の変動表示が開始できない状況にある場合、始動口に遊技球が入球したことを契機として、当該変動表示を保留する機能を備え、当該保留表示に係る演出を実行し得るよう構成することで遊技の興趣性を向上させる手法がその一つである。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１１－２１２３０５

【特許文献２】特開２０１４－１５８７５５

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、保留表示に係る演出は従来から多用されているため、興趣性向上を目指すべく、その制御方法については更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留

に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
主遊技部側にて生起している保留に対応した保留画像を演出表示部にて表示する保留画像表示手段（例えば、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２）と
を備え、
保留画像に係る種類として複数種類の保留画像表示態様を有しており、ある保留に対応する保留画像が表示される場合においては、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様の種類に応じて、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際の特別遊技の実行期待度が相違するよう構成されており、
ある保留が生起した時点での保留の数が所定数である場合における、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様と比較して、ある保留が生起した時点での保留の数が前記所定数よりも多い特定数である場合における、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様の方が、特別遊技の実行期待度が低い種類のものが表示され易いよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【発明の効果】
【０００７】
本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、保留表示に係る演出に関する制御方法を改善することができるという効果を奏する。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】図１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図２】図２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図３】図３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図４】図４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。
【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図６】図６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図７】図７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図８】図８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図９】図９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１０】図１０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１１】図１１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度Ａ変動態様決定処理のフローチャートである。
【図１２】図１２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度Ｂ変動態様決定処理のフローチャートである。
【図１３】図１３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１４】図１４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１５】図１５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１６】図１６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１７】図１７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１８】図１８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図１９】図１９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図２２】図２２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。
【図２３】図２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図２４】図２４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図２５】図２５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図２７】図２７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み保留内容決定処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図２９】図２９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図３１】図３１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度Ａ変動態様決定処理のフローチャートである。
【図３３】図３３は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図３４】図３４は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図３５】図３５は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図３６】図３６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図３７】図３７は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図３８】図３８は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図３９】図３９は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図４０】図４０は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図４２】図４２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図４３】図４３は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図４４】図４４は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み実行中演出内容決定処理のフローチャートである。
【図４５】図４５は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。
【図４７】図４７は、第２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、第２実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、第２実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出モード決定処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図５１】図５１は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度Ａ変動態様決定処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度種別決定処理のフローチャートである。
【図５３】図５３は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図５４】図５４は、第２実施形態からの変更例４に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図５５】図５５は、第２実施形態からの変更例４に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図５６】図５６は、第２実施形態からの変更例４に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図５７】図５７は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図５８】図５８は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変動付加時間制御処理のフローチャートである。
【図５９】図５９は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変

動固定時間決定処理のフローチャートである。
【図６０】図６０は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図６１】図６１は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での付加時間中演出内容決定処理のフローチャートである。
【図６２】図６２は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変動固定時間決定処理のフローチャートである。
【図６３】図６３は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図６４】図６４は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図６５】図６５は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図６６】図６６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留一斉変化管理処理のフローチャートである。
【図６７】図６７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図６８】図６８は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図６９】図６９は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での巨大保留先読み判定処理のフローチャートである。
【図７０】図７０は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での串刺し保留先読み判定処理のフローチャートである。
【図７１】図７１は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留割り先読み判定処理のフローチャートである。
【図７２】図７２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技先読み保留内容決定処理のフローチャートである。
【図７３】図７３は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図７４】図７４は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出内容決定処理のフローチャートである。
【図７５】図７５は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図７６】図７６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での一斉保留変化演出実行イメージ図である。
【図７７】図７７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行イメージ図である。
【実施するための形態】
【０００９】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱

数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「保留数に拘らず平均値が均一」とは、保留数に依存せずに変動時間が選択されることを意味しているが、その他の規定内容としては、例えば、（１）ハズレに係る停止図柄「ＨＡ」では保留数ａでの変動時間平均値と、保留数ａよりも大きい保留数である保留数ｂでの変動時間の平均値に第一の差分が出て、ハズレに係る停止図柄「ＨＢ」では保留数ａでの変動時間の平均値と保留数ｂでの変動時間の平均値に差分が生じない、又は、第一の差分よりも第二の差分が出て、第二の差分が第一の差分よりも小さいことである、（２）保留数ｃ（例えば、保留数４個）でのハズレに係る停止図柄「ＨＡ」時に、選択され得るすべての変動態様に割り当てられた乱数範囲における、最も選択され易い変動態様を対象として割り当てられた乱数範囲の占める割合を占有率αとし、保留数ｃ（例えば、保留数４個）でのハズレに係る停止図柄「ＨＢ」時に、選択され得るすべての変動態様に割り当てられた乱数範囲における、最も選択され易い変動態様を対象として割り当てられた乱数範囲の占める割合を占有率βとした場合に、占有率βよりも占有率αの方が高い（即ち、当該最も選択され易い変動態様が集中して選択され易い）値であることである。

【００１０】

以下の実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第１種第１種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第１種、第２種、第３種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

【００１１】

ここで本発明の詳細な説明に先立ち、本発明に係る簡潔な構成を説明する。

【００１２】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、第１主遊技に係るハズレ図柄を２種類設け、非時間短縮遊技状態において、一方のハズレ図柄が決定された場合には、当該ハズレ図柄に係る変動時の保留数によって変動態様が相違し得る、且つ、変動時間が相対的に短時間とな

るよう構成し、他方のハズレ図柄が決定された場合には、当該ハズレ図柄に係る変動時の保留数によって変動態様が相違せず、且つ、変動時間が相対的に長時間となるよう構成すると共に、保留の生起時に変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とをサブ側に送信する構成を（本実施形態）にて詳細に説明する。

【００１３】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、第１主遊技側と第２主遊技側との夫々にハズレ図柄を３種類ずつ設け、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態において、特別遊技終了後からの変動回数によって、参照する限定頻度テーブルを切り替える構成を（第２実施形態）にて詳細に説明する。

【００１４】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、大当りに係る先読み演出実行時には、当該先読み演出が次の滞在ステージに跨って実行される予定の場合にも、跨がずに実行される場合と同様に実行され、他方、ハズレに係る先読み演出実行時には、当該先読み演出が次の滞在ステージに跨って実行される予定の場合には、現在の滞在ステージにおける最終変動にて当該先読み演出が終了するような構成を（第２実施形態からの変更例１）にて詳細に説明する。

【００１５】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、或る滞在ステージに演出内容決定テーブルを複数設け、特別遊技中にどの演出内容テーブルを参照して演出態様を決定するかを遊技者が任意に選択し得るような構成を（第２実施形態からの変更例２）にて詳細に説明する。

【００１６】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、特別遊技後の時間短縮遊技状態である期間（変動回数）を大当り図柄によって異ならせると共に、時間短縮遊技状態である期間が短い場合と長い場合とで、同一の変動態様決定テーブルを参照し得る構成を（第２実施形態からの変更例３）にて詳細に説明する。

【００１７】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせる構成を（第２実施形態からの変更例４）にて詳細に説明する。

【００１８】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、主遊技図柄の変動態様を決定した後に変動付加時間を付加し得るよう構成し、且つ、所定の条件で時間値が相違し得る複数の変動固定時間を設け、当該変動付加時間及び変動固定時間専用の演出を設ける構成を（第３実施形態）にて詳細に説明する。

【００１９】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、特定の変動態様グループが決定された場合に、変動固定時間を特定時間とし得るような構成を（第３実施形態からの変更例１）にて詳細に説明する。

【００２０】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、所定変動回数保留数が０にならなかった場合に一斉保留変化演出（詳細は後述する）を実行し得るよう構成すると共に、実行条件や演出態様が異なった複数の先読み演出を設けた構成を（第４実施形態）にて詳細に説明する。

【００２１】

（本実施形態）

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【００２２】

まず、図１を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

【００２３】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠Ｄ１２、前枠Ｄ１４、透明板Ｄ１６、扉Ｄ１８、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２及び発射ハンドルＤ４４を含む。まず、外枠Ｄ１２は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠Ｄ１４は、外枠Ｄ１２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠Ｄ１２に開閉可能に取り付けられる。前枠Ｄ１４は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板Ｄ１６は、ガラス等により形成され、扉Ｄ１８により支持される。扉Ｄ１８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠Ｄ１４に開閉可能に取り付けられる。上球皿Ｄ２０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿Ｄ２２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿Ｄ２２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技機の上部左右等にはスピーカＤ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【００２４】

次に、遊技盤は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されている。そして、当該遊技領域Ｄ３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置ＳＧ、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センター飾りＤ３８及びアウト口Ｄ３６が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【００２５】

次に、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓは、第１主遊技始動口Ａ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１主遊技始動口入球情報を生成する。

【００２６】

次に、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄと、を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓは、第２主遊技始動口Ｂ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄは、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【００２７】

ここで、本実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重ねるように配置されており、且つ、第１主遊技始動口Ａ１０の存在により、第２主遊技始動口Ｂ１０の上部が塞がれている。また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導されるよう構成されている。

【００２８】

尚、本実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが、上下に重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを離隔して配置するよう構成してもよい。そのように構成した場

合、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの上部を塞ぐ部材を設けてもよい。また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され難く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され易いよう構成してもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ１００００球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【００２９】

次に、補助遊技始動口Ｈ１０は、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓは、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。

【００３０】

ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０は、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている｛但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易いよう構成してもよい（例えば、遊技領域Ｄ３０に左右に夫々、補助遊技始動口Ｈ１０を設けてもよい）｝。

【００３１】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが重なるように配置されており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【００３２】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄にて停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方、且つ、第２大入賞口Ｃ２０の下方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（及び第１大入賞口ソレノイドＣ１３）と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓは、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入球情報を生成する。第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄは、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる（第１大入賞口ソレノイドＣ１３を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【００３３】

次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方、且つ、第１大入賞口Ｃ１０の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ（及び第２大入賞口ソレノイドＣ２３）と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口

入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓよって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【００３４】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技（第２主遊技）に対応する第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第１主遊技（第２主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は、「０」～「９」の１０種類の数字及びハズレの「－」で表示される｛但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、７セグメントＬＥＤを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、４個のランプから構成されていることには限定されず、最大４個分の保留数を表示可能に構成（例えば、１個のランプから構成されており、保留数１：点灯、保留数２：低速点滅、保留数３：中速点滅、保留数４：高速点滅、するよう構成）されていればよい｝。

【００３５】

尚、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第１装飾図柄（第２装飾図柄）を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置ＳＧのような液晶ディスプレーに、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【００３６】

次に、演出表示装置ＳＧは、第１主遊技図柄・第２主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置ＳＧは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、を有している。尚、演出表示装置ＳＧは、本実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）は、４個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【００３７】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈは、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保

留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【００３８】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置ＳＧの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置ＳＧの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０又は遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【００３９】

次に、図２を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【００４０】

次に、図３のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓ（本例では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Ｓは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部とを備えている。尚、主制御基板Ｍ、賞球払出制御基板ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載されている。ここで、特に図示していないが、主制御基板Ｍが搭載するＲＯＭに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て０によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、ＲＡＭの領域を使用する際についても同様に、若い番地に詰めて領域を使用し、未使用のプログラム領域を設けないよう構成することが好適である。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。

【００４１】

まず、主制御基板Ｍは、入賞口センサＮｓ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ

、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口ソレノイドＣ１３、第２大入賞口ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、賞球払出制御基板ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板ＫＨに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Ｍは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータＨＣ等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータＨＣと配線接続することで、主制御基板Ｍから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【００４２】

また、本実施形態では、図３の矢印表記の通り、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Ｍとサブメイン制御部ＳＭとは、主制御基板Ｍからサブメイン制御部ＳＭへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【００４３】

次に、賞球払出制御基板ＫＨは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置ＫＥと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板ＫＨに伝達する遊技球貸出装置Ｒとに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板と発射装置（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置Ｒを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板ＫＨにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【００４４】

次に、副制御基板Ｓは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板Ｓ内にサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを有しており、サブメイン制御部ＳＭによりスピーカＤ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプＤ２６の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部ＳＳにより、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを、副制御基板Ｓにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部ＳＳにより音声制御を実行させる（ＶＤＰに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【００４５】

次に、図４のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Ｍは、遊技に係る遊技周辺機器（第１主遊技周辺機器Ａ、第２主遊技周辺機器Ｂ、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃ、補助遊技周辺機器Ｈ）、演出に係るサブメイン制御部ＳＭ（副遊技制御手段ＳＭ）、主制御基板Ｍからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板ＫＨと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部ＳＭ（副遊技制御手段ＳＭ）は、画像演出を実行するサブサブ制御部ＳＳ（演出表示手段ＳＳ）、各種遊技効果ランプＤ２６（例えばサ

イドランプ）やスピーカＤ２４等とも電気的に接続されている。更に、賞球払出制御基板ＫＨは、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置ＫＥと電気的に接続されている。尚、主制御基板Ｍ、サブメイン制御部ＳＭ（副遊技制御手段ＳＭ）、サブサブ制御部ＳＳ（演出表示手段ＳＳ）、賞球払出制御基板ＫＨ等は、ハードウエア的にはデータやプログラムを格納するＲＯＭやＲＡＭ、演算処理に用いるＣＰＵ等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Ｍに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Ｍに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【００４６】

まず、主制御基板Ｍは、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段ＭＪと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段ＭＮと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段ＭＰと、現在及び過去の遊技状態［例えば、主遊技に関する状態｛通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態｝、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）］等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段ＭＢと、遊技周辺機器側に各種遊技情報｛例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報｛例えば、１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り、４Ｒ大当り、ハズレ｝、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等｝を送信するための情報送信制御手段ＭＴ（及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファＭＴ１０）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板ＫＨを制御する賞球払出決定手段ＭＨと、を有している。

【００４７】

ここで、遊技用情報制御手段ＭＪは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段ＭＪ１０と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段ＭＪ２０と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段ＭＪ３０と、を有している。また、遊技進行手段ＭＰは、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段ＭＰ１０と、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開閉決定に直接関連する各種処理を行うための第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂと、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段ＭＰ３０と、第１主遊技及び第２主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）の移行を伴わずに第１大入賞口Ｃ１０を開放し得る小当り遊技の実行を司る小当り遊技制御手段ＭＰ４０と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段ＭＰ５０と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【００４８】

まず、入球判定手段ＭＪ１０は、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球したか否かを判定する第１主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ａと、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球したか否かを判定する第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｂと、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｈと、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入球したか否かを判定する、第１大入賞口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｃ１０と、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入球したか否かを判定する、第２大入賞口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｃ２０と、を有している。

【００４９】

次に、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０は、第１主遊技始動口Ａ１０への遊技球の入球に基づき第１主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第１当選乱数、第１変動態様決定乱数、第１主遊技図柄決定乱数等）を取得する第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａと、第２主遊技始動口Ｂ１０への遊技球

の入球に基づき第２主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第２当選乱数、第２変動態様決定乱数、第２主遊技図柄決定乱数等）を取得する第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂと、補助遊技側選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｈと、を有している。

【００５０】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「０」～「６５５３５」や「０」～「２５５」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウエア乱数やソフトウエア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。このような方法で乱数を取得することにより、遊技者に予想され難い、非周期的な乱数を発生させることが可能である。逆に、例えば、ある抽選に使用した乱数を使用して、次回の乱数を生成する方法の場合、当該次回の乱数を予想され易くなってしまう。そのため、乱数を発生させるに際し、前回の抽選で使用された乱数を用いることなく、新たな乱数を発生させることが好適である。

【００５１】

次に、保留制御手段ＭＪ３０は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段ＭＪ３１と、第１主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第１主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａに保留するための第１主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ａと、第２主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第２主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂに保留するための第２主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｂと、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈに保留するための補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈと、を有している。

【００５２】

ここで、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動を開始する条件を充足したか否かを判定する変動開始条件充足判定手段ＭＪ３１ｊを有している。

【００５３】

次に、第１主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ａ、第２主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｂ及び補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、最大４個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈを夫々有している。

【００５４】

次に、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技の当否及び第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放可否を抽選する当否抽選手段ＭＮ１０と、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段ＭＮ２０と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段ＭＮ４０と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段ＭＮ５０と、後述する限定頻度時における主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２と、を有している。ここで、当否抽選手段ＭＮ１０は、第１主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ａと、第２主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｂと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｈとを

、有している。ここで、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ａ、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｂ及び補助遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｈは、第１主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ａと、第２主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｂと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｈを夫々有している。また、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度時における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照されるテーブルであって、遊技状態や特別遊技終了後の主遊技図柄の変動回数等によって参照するテーブルが決定されるよう構成された複数のテーブルからなる限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａと、限定頻度Ａ時に、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａのうちのどのテーブルを参照するかを決定するために特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動回数をカウントする限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃと、限定頻度Ｂ時に、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａのうちのどのテーブルを参照するかを決定するために特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動回数をカウントする限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２と、限定頻度に係る情報（フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂと、を有している。尚、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２が限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａを参照する場合には、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）を参照する場合と、（１）共通のテーブルを参照して変動態様の選択率を異ならせる（即ち、選択対象となる変動態様自体は同一であるが、選択率が異なる）、（２）選択対象となる変動態様及び選択率は同一であるが、選択された変動態様に係る変動時間値に更なる固定値を加算する、（３）異なる変動態様｛第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）には存在しない変動態様｝が存在する、（４）選択され得るすべての変動態様が相違するよう構成してもよい。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【００５５】

ここで、限定頻度とは、特定の図柄が停止表示された後の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率とは異なる状態（限定頻度状態であり、即ち、特定の変動期間においてのみ特殊な変動パターンテーブルが選択される状態）のことである。尚、限定頻度状態となる契機としては、特定の図柄が停止する以外に、大入賞口の開放、大入賞口の開放契機となる図柄（大当り図柄、小当り図柄、等）の停止、あるタイミング（特定の図柄停止後、停止後の変動開始、等のタイミング）から所定の変動回数の経過等としてもよい。尚、特殊な変動パターンテーブルとは、各遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて参照される主遊技テーブル３（現在の遊技状態における限定期間内のみで参照されるのではなく、現在の遊技状態における次回大当り、小当り又は特定の図柄の停止時まで参照される変動態様決定用抽選テーブルである）以外の変動態様決定用抽選テーブルである。尚、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａを参照している状態を、以降、限定頻度時（特に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し易い状態であることを伴うものを限定頻度Ａ時、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し難い状態であることを伴うものを限定頻度Ｂ時）、限定頻度状態、限定頻度中、等と呼ぶことがある。

【００５６】

ここで、主遊技乱数に基づいて当否抽選を実行する際、当否抽選手段ＭＮ１０は、主遊技乱数値が、すべての当り乱数値のいずれかと同じ値であるか否かを判定する、又は、当り乱数値の一部又は全部が連続した数値である場合には、主遊技乱数値が当り乱数値の上限値以下であり下限値以上であるか否かを判定することにより、当否判定を実行する。このような当否判定を実行することで、正確な判定処理を実行できることとなる。逆に、当り乱数範囲の上限のみとの比較、又は下限のみとの比較によって当否判定を実行する場合

、乱数範囲の端の値（例えば、乱数値の範囲が０～１０２３である場合、０又は１０２３）を当り乱数値とする必要があるため、不正（例えば、主制御基板Ｍに電流を流す不正行為であり、記憶領域のビットがすべて０又は１になり易い）に対して脆弱になってしまう危険性がある。また、本例では、一つの乱数を用いて１回の抽選を実行するよう構成している｛１回の抽選に複数の乱数を用いる（いわゆる、２段階抽選を実行する）場合、二つの乱数が同期することを防ぐ必要があるため｝。

【００５７】

次に、図柄内容決定手段ＭＮ４０は、取得した遊技内容決定乱数（第１主遊技乱数）に基づき、第１主遊技図柄の停止図柄を決定する第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａと、取得した遊技内容決定乱数（第２主遊技乱数）に基づき、第２主遊技図柄の停止図柄を決定する第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈと、を有している。

【００５８】

ここで、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａは、第１主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａを有しており、当該第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第１主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第１主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第１主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂは、第２主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂを有しており、当該第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第２主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第２主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第２主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【００５９】

次に、変動態様決定手段ＭＮ５０は、取得した遊技内容決定乱数（第１主遊技乱数）に基づき、第１主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａと、取得した遊技内容決定乱数（第２主遊技乱数）に基づき、第２主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｈと、を有している。

【００６０】

ここで、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａは、第１主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａを有しており、当該第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第１主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第１主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第１主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂは、第２主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂを有しており、当該第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第２主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第２主遊技確率変動遊

技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第２主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｈは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｈは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【００６１】

次に、表示制御手段ＭＰ１０は、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ上及び第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０の第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ上で、所定時間第１主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃと、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０の補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈとを有している。

【００６２】

ここで、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、ゼロクリア可能な第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃ（デクリメントカウンタ）を有している。更に、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈを更に備えている。

【００６３】

次に、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１‐Ｂと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの駆動（開放）時間を計測する第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂとを有している。

【００６４】

次に、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段ＭＰ３１と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内にセットする特別遊技内容決定手段ＭＰ３２と、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０を所定条件で開状態にする特別遊技（大当り）を実行するための特別遊技実行手段ＭＰ３３と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段ＭＰ３４と、を有している。ここで、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄと第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄを開閉させる第１・第２大入賞口電動役物開閉制御手段ＭＰ３３‐Ｃと、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０への入賞球を計測する入賞球カウンタＭＰ３３ｃを有している。特別遊技時間管理手段ＭＰ３４は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマＭＰ３４ｔを更に有している。また、特別遊技内容決定手段ＭＰ３２は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブルＭＰ３２ｔａを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【００６５】

次に、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技における第１大入賞口Ｃ１０の開放時間を計測する小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔと、小当り遊技に係る情報を一時記憶する小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂと、を有している。

【００６６】

次に、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変遊技終了条件判定手段ＭＰ５１と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短遊技終了条件判定手段ＭＰ５２を有している。ここで、時短遊技終了条件判定手段ＭＰ５２は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタＭＰ５

２ｃ、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【００６７】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第１主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変遊技終了条件判定手段ＭＰ５１及び時短遊技終了条件判定手段ＭＰ５２は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【００６８】

次に、遊技状態一時記憶手段ＭＢは、第１主遊技（第１主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第２主遊技（第２主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂと、特定遊技における現在の遊技状態（例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂと、を有している。

【００６９】

ここで、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃは、現在変動中の第１又は第２主遊技図柄（変動開始条件が成立した第１又は第２主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを有している。

【００７０】

また、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈは、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｈを有している。

【００７１】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第１主遊技側の周辺機器である第１主遊技周辺機器Ａと、第２主遊技側の周辺機器である第２主遊技周辺機器Ｂと、第１主遊技側と第２主遊技側の共用周辺機器である第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Ｈと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭ、サブサブ制御部ＳＳ（及び演出表示装置ＳＧ）等、を有している。ここで、サブメイン制御部ＳＭにより制御される演出は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【００７２】

まず、第１主遊技周辺機器Ａは、特別遊技移行の契機となる第１主遊技始動口Ａ１０と、第１主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第１主遊技図柄表示装置Ａ２０と、を有している。

【００７３】

次に、第２主遊技周辺機器Ｂは、特別遊技移行の契機となる第２主遊技始動口Ｂ１０と

、第２主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０と、を有している。

【００７４】

次に、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当り）の際には所定条件下で開状態となる第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０を有している。

【００７５】

次に、補助遊技周辺機器Ｈは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放の契機となる補助遊技始動口Ｈ１０と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置Ｈ２０とを有している。

【００７６】

次に、演出表示制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、主制御基板Ｍ側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段ＳＭ１０と、演出表示に係る演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る演出表示制御手段ＳＭ２０と、サブサブ制御部ＳＳ側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段ＳＭ４０と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【００７７】

まず、表示情報受信手段ＳＭ１０は、主制御基板Ｍ側からの第１主遊技及び第２主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを有している。

【００７８】

次に、演出表示制御手段ＳＭ２０は、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２と、保留先読み演出を実行するための保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段ＳＭ２３と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段ＳＭ２４と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５と、を有している。

【００７９】

ここで、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎと、装飾図柄の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂと、装飾図柄の変動時間を計時するための装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと、を有している。ここで、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブルＳＭ２１ｔａを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【００８０】

次に、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装飾図柄に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを有している。

【００８１】

次に、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、保留先読み演出の実行可否を判定する保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋと、保留先読みに係る情報を一時記憶するための先読み関連情報一時記憶手段ＳＭ２６ｂと、を有している。

【００８２】

次に、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて、背景演出の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎと、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂと、滞在ステージ｛演出の系統のグループであり、滞在ステージが異なると、予告演出、背景演出、リーチ演出、サウンド態様、等が異なる（又は異なり得る）こととなる｝のうち、「覚醒ステージ

」に滞在している場合に、当該「覚醒ステージ」に滞在する変動回数を計測する覚醒ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃと、滞在ステージのうち、「悪魔ステージ」に滞在している場合に、当該「悪魔ステージ」に滞在する変動回数を計測する悪魔ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃ-２と、を有している。

【００８３】

次に、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて、予告演出の表示内容や表示タイミング等を決定する予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎと、予告演出表示に係る情報を一時記憶するための予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂと、を有している。

【００８４】

次に、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５は、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて、リーチ演出の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎと、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂと、を有している。

【００８５】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、サブメイン制御部ＳＭ側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段ＳＳ１０と、演出表示装置ＳＧ上の表示領域ＳＧ１０へ画像を表示する画像表示制御手段ＳＳ２０と、を有している。ここで、画像表示制御手段ＳＳ２０は、サブメイン制御部ＳＭ側から受信したコマンドや各種画像表示に係る情報を一時記憶するための画像表示関連情報一時記憶手段ＳＳ２１ｂを更に有している。

【００８６】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置ＳＧと電気的に接続されている。ここで、演出表示装置ＳＧは、画像を表示する表示領域ＳＧ１０を有している。

【００８７】

ここで、表示領域ＳＧ１０は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）と、を有している。

【００８８】

尚、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０が、主制御基板Ｍと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳが、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと情報伝達可能に接続されている。即ち、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、主制御基板Ｍにより制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Ｍと片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【００８９】

ここから、フローチャートを用いて、本実施形態に係る遊技機における一般的な処理の流れの一例について説明する。フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

【００９０】

はじめに、図５は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャ

ートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板Ｍは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容（例えば、遊技状態一時記憶手段ＭＢ内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、情報送信制御手段ＭＴは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００８で、主制御基板Ｍは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板Ｍは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板Ｍは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板Ｍは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行する。尚、ステップ１０１８後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Ｍは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【００９１】

尚、主制御基板Ｍが搭載する一時記憶領域（ＲＡＭ等）の初期値は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適である（プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため）。

【００９２】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Ｍは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１１００で、主制御基板Ｍは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板Ｍは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板Ｍは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板Ｍは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１７００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１８００で、主制御基板Ｍは、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１９９７で、主制御基板Ｍ（特に賞球払出決定手段ＭＨ）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置ＫＥの駆動制御等を賞球払出制御基板ＫＨに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ１９９８で、主制御基板Ｍは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホー

ルコンピュータＨＣ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板Ｍは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。尚、制御コマンド送信処理においては、サブメイン制御部ＳＭ側でコマンドを受信する順序が重要である（例えば、あるコマンドを受信した後に他のコマンドを受信することで正常に処理が実行される）場合があるため、主制御基板Ｍ側でコマンドを送信することを決定した順（コマンドをセットした順）に、コマンドを送信するよう構成されている。

【００９３】

次に、ＮＭＩ割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板Ｍは、リセットＩＣからの電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（ｃ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、ＮＭＩ割り込み時）において、ステップ１０２０で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭ領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ１０２２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭ領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

【００９４】

次に、図６は、図５におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、補助遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｈは、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０４で、補助遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｈは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈを参照し、保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、補助遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｈは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ１１０８で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈにセットする形で保留球を１加算し、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０２又はステップ１１０４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。

【００９５】

次に、図７は、図５におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈを参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｈに一時記憶する。次に、ステップ１２１８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には５秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には３０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段

ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【００９６】

次に、ステップ１２２４で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｈを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１‐Ｂは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂに電動役物の開放時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には６秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には０．５秒）をセットする。次に、ステップ１２３４で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放する。次に、ステップ１２３８で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２３８でＹｅｓの場合、ステップ１２４０及びステップ１２４２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００９７】

尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にはステップ１２３８に移行し、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０又はステップ１２３８でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００９８】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、５００ｍｓ程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。

【００９９】

次に、図８は、図５におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、第１主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ａは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０４で、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａは、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａを参照し、主遊技（特に第１主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１３０４で

Ｙｅｓの場合、ステップ１３０６で、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａは、第１主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、これら３つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ１３０８で、第１主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ａは、当該取得した第１主遊技内容決定乱数を第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａに一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、保留制御手段ＭＪ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア及び小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグ及び小当り実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合、ステップ１３１２で、保留制御手段ＭＪ３０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、保留制御手段ＭＪ３０は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ１３１６で、保留制御手段ＭＪ３０は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３１８に移行する。このように、本実施形態においては、事前判定した停止図柄に係る情報をサブ側に送信するよう構成されているため、事前判定結果が第１主遊技のハズレに係る停止図柄である「ＨＡ」の場合と「ＨＢ」の場合とでは異なる停止図柄に係るコマンドがサブ側に送信されることとなる（図１３に示すように、本実施形態においては、ハズレに係る停止図柄を複数種類有している）。

【０１００】

次に、ステップ１３１８で、保留制御手段ＭＪ３０は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定する（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図１４～図１７の主遊技テーブル３及び限定頻度テーブル参照）。尚、本実施形態においては、１つの変動態様グループには複数種類の変動態様（変動時間）が含まれ得るよう構成されている。次に、ステップ１３２０で、保留制御手段ＭＪ３０は、新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３２２に移行する。尚、本実施形態のように図柄情報をサブ側に送信するよう構成した場合、サブ側で実行する演出として大当りを示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該大当りとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当りとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。また、ステップ１３０２、ステップ１３０４、ステップ１３１０又はステップ１３１２でＮｏの場合も、ステップ１３２２に移行する。

【０１０１】

このように、本実施形態においては、主遊技内容決定乱数（第１主遊技内容決定乱数又は第２主遊技内容決定乱数）取得時（又は保留発生時）に変動態様乱数区切り情報、変動態様グループを判定するよう構成されている。

【０１０２】

尚、保留が生起したタイミングにて、サブ側へ主遊技内容決定乱数情報、当否乱数区切り情報、変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ情報を送信するよう構成してもよいが、更に、サブ側に送信する情報はこれには限定されず、主遊技図柄の停止図柄に係る情報、大当りとなる主遊技図柄の利益態様に係る情報（停止予定の主遊技図柄に係る特別

遊技のラウンド数、等）、保留入賞直後の保留数（第１主遊技側又は第２主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第１主遊技側と第２主遊技側との両方の保留数でもよい）に係る情報、等を送信し得るよう構成してもよい｛当否乱数区切り情報とは、第１主遊技側（第２主遊技側）における夫々の遊技状態と、乱数値（又は乱数値範囲）と、当否抽選結果と、を紐づけてグループ分けした乱数区切り情報の一つであり、例えば、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であってもハズレ、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であっても当り、確率変動遊技状態であれば当りであるが非確率変動遊技状態であればハズレ、等のグループ分けを挙げることができる｝。

【０１０３】

次に、ステップ１３２２で、第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｂは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３２２でＹｅｓの場合、ステップ１３２４で、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂは、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂを参照し、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１３２４でＹｅｓの場合、ステップ１３２６で、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第２主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３２８で、第２主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｂは、当該取得した第２主遊技内容決定乱数を第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂに一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３３０で、保留制御手段ＭＪ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア及び小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグ又は小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１３３０でＹｅｓの場合、ステップ１３３４で、保留制御手段ＭＪ３０は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ１３３６で、保留制御手段ＭＪ３０は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３３８に移行する。

【０１０４】

尚、ステップ１３３０でＮｏの場合、ステップ１３３２で、保留制御手段ＭＪ３０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１３３２でＹｅｓの場合には、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ１３３２でＮｏの場合、ステップ１３３４に移行する。

【０１０５】

次に、ステップ１３３８で、保留制御手段ＭＪ３０は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定する（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図１４～図１７の主遊技テーブル３及び限定頻度テーブルを参照）。次に、ステップ１３４０で、保留制御手段ＭＪ３０は、新たな保留発生に係るコマンド（第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。また、ステップ１３２２又はステップ１３２４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０１０６】
尚、ステップ１３０８及びステップ１３２８で、第１主遊技内容決定乱数の記憶及び第２主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のＲＡＭの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ１バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である）が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。尚、本実施形態においては、保留の情報に係るサブメイン制御部ＳＭへのコマンドは、非時間短縮遊技状態においては第１主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態においては第２主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成したが、いずれの遊技状態であっても第１主遊技に係る保留であるか第２主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよく、そのような場合には、サブメイン制御部ＳＭが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。また、サブメイン制御部ＳＭへ送信する当否結果情報に係るコマンドの具体例は、「Ｄ０００Ｈ：はずれ、Ｄ００１Ｈ：低確ならはずれ、高確なら当り、Ｄ００２Ｈ：低確、高確両方で当り、Ｄ００３Ｈ：小当り」であり、サブメイン制御部ＳＭへ送信する停止図柄情報に係るコマンドの具体例は、「Ｄ１００Ｈ：１６Ｒ確変当り、Ｄ１０１Ｈ：１６Ｒ非確変当り、Ｄ１０２Ｈ：２Ｒ確変当り」であり、サブメイン制御部ＳＭへ送信する変動態様乱数区切り情報に係るコマンドの具体例は、「Ｄ２００Ｈ：区切り１（時間短縮遊技状態ならグループ１、非時間短縮遊技状態ならグループ１、限定頻度状態ならグループ１）、Ｄ２０１Ｈ：区切り２（時間短縮遊技状態ならグループ１、非時間短縮遊技状態ならグループ２、限定頻度状態ならグループ１）、Ｄ２０２Ｈ：区切り３（時間短縮遊技状態ならグループ２、非時間短縮遊技状態ならグループ２、限定頻度状態ならグループ１）となっている。

【０１０７】
次に、図９は、図５におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂを参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１０８】
このように、本実施形態においては、第２主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第１主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第１主遊技図柄の保留の方が先でも）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【０１０９】
次に、図１０は、図９におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成

立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当り遊技中ではないことが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【０１１０】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４０８で、当否抽選手段ＭＮ１０は、各遊技状態に対応する第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｂ）を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【０１１１】

ここで、図１３（主遊技テーブル１）は、第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り（いわゆる小当り）については例示しているが、小当りが発生（小当りに当選）しないよう構成してもよい。また、本実施形態においては、第１主遊技側のハズレ図柄が複数（本例では、「ＨＡ」及び「ＨＢ」の２種類）存在する一方で、第２主遊技側のハズレ図柄が単数（本例では、「ＨＣ」）存在するよう構成されている。尚、第１主遊技（第２主遊技）側のハズレ図柄の個数に関してはあくまでも一例であり、これには何ら限定されない（例えば、第１主遊技側のハズレ図柄の個数を３つ以上としたり、第１主遊技側のハズレ図柄を単数とし且つ第２主遊技側のハズレ図柄を複数としたり、第１主遊技及び第２主遊技側の双方においてハズレ図柄を複数とする、等としてもよい）。また、本例においては、第１主遊技側のハズレ図柄において、「ＨＡ」の割合が「ＨＢ」の割合よりも多いよう構成されているが、これには限定されない（例えば、「ＨＢ」の割合が「ＨＡ」の割合よりも多いよう構成したり、これらを同等の割合としてもよい）。

【０１１２】

次に、ステップ１４１０で、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａ（第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂ）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃに一時記憶する。

【０１１３】

ここで、図１３（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「３Ａ・４Ａ・５Ａ・７Ａ・９Ａ」及び「３Ｂ・４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数及び大入賞口の開放時間は、３Ａ、３Ｂ及び４Ｂが２Ｒ短開放大当り（大入賞口の開放時間が長開放大当りと比較して短時間となっている大当り）、４Ａ、５Ａ、９Ａ及び５Ｂが４Ｒ長開放大当り（大入賞口の開放時

間が短開放大当りと比較して長時間となっている大当り）、７Ａ及び７Ｂが１６Ｒ長開放大当りとなっている（大入賞口の開放時間が短開放大当りと比較して長時間となっている大当り）。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、本実施形態においては、ハズレ図柄は第１主遊技側に２種類（「ＨＡ」及び「ＨＢ」の２種類）、第２主遊技側に１種類（「ＨＣ」の１種類）設けているが、これには限定されず、第１主遊技側と第２主遊技側とのいずれにも、ハズレ図柄は複数種類設けてもよいし、第１主遊技側と第２主遊技側とのいずれのハズレ図柄も１種類となるよう構成してもよい｝。

【０１１４】

次に、ステップ１４１２で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂ）は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリアを参照し、限定頻度Ａフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１２でＹｅｓの場合、ステップ１４５０で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂ）は、後述する、限定頻度Ａ変動態様決定処理を行い、ステップ１４１８に移行する。他方、ステップ１４１２でＮｏの場合、ステップ１４１４で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂ）は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリアを参照し、限定頻度Ｂフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１５００で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂ）は、後述する、限定頻度Ｂ変動態様決定処理を行い、ステップ１４１８に移行する。また、ステップ１４１４でＮｏの場合、ステップ１４１６で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂ）は、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃに一時記憶して、ステップ１４１８に移行する。

【０１１５】

ここで、図１４～図１７に示す主遊技テーブル３は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）の一例である（尚、本図においては、主遊技テーブル３のみならず、限定頻度テーブルを同時に示しているが、これに関しては後述する）。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第１主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい｛第２主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第１主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第２主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第１主遊技側の始動口と第２主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する｝。

【０１１６】

また、本図（特に、図１５）に示すように、本例においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄（保留消化時において停止予定の図柄）が「ＨＡ」である場合、短時間（本例では、変動時間が１５秒以下）である変動態様が選択され易い（即ち、大当り期待度が相対的に低い演出が選択され易い）ように構成されている。他方、本例においては、第１主遊技側の変動態様に関して

、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が３０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、本実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。尚、第２主遊技側のハズレに係る停止図柄を複数種類有するよう構成してもよく、そのような場合には、前述の構成（「ＨＡ」と「ＨＢ」に係る構成）を第２主遊技側のハズレに係る停止図柄に適用してもよい。

【０１１７】

次に、ステップ１４１８で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃにセットする。次に、ステップ１４２２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４２４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２８に移行する。

【０１１８】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４２６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４２６でＹｅｓの場合にはステップ１４２８に移行し、ステップ１４２６でＮｏの場合には次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１１９】

次に、ステップ１４２８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２８でＹｅｓの場合、ステップ１４３０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４３２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４３４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【０１２０】

次に、ステップ１４３６で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３８で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５５０に移行する。他方、ステップ１４３６でＮｏの場

合には、ステップ１４４０で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４４０でＹｅｓの場合、ステップ１４４２で、遊技内容決定手段ＭＮは、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにし、ステップ１５５０に移行する。尚、ステップ１４４０でＮｏの場合にも、ステップ１５５０に移行する。

【０１２１】

次に、ステップ１５５０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１４２８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１２２】

次に、図１１は、図１０におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、限定頻度Ａ変動態様決定処理のフローチャートである（本実施形態においては、限定頻度Ａは、前述したように、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し易い状態であることを伴う限定頻度となっている）。まず、ステップ１４５２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が継続可否値（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し易い状態＝時間短縮遊技の最終変動となり得る変動に係る値であり、本例では、４１及び１）であるか否かを判定する。ステップ１４５２でＹｅｓの場合、ステップ１４５４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（限定頻度テーブルＡ-１）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、ステップ１４５８に移行する。ここで、継続可否値とは時間短縮遊技状態が終了し得る限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値であり、本実施形態においては、特別遊技の終了後に付与され得る時短回数は２０回又は６０回となっており、当該特別遊技終了から、２０回及び６０回目の変動開始前に、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値は継続可否値となる。

【０１２３】

ここで、図１４～図１７に示すテーブルは、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（特に、限定頻度テーブルＡ‐１）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度カウンタＡフラグがオンであり、且つ、限定頻度カウンタ値が継続可否値（本例では、４１又は１）である場合に限定頻度テーブルＡ‐１が参照される。

【０１２４】

他方、ステップ１４５２でＮｏの場合、ステップ１４５６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（限定頻度テーブルＡ-２）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ１４５８に移行する。

【０１２５】

ここで、図１４～図１７に示すテーブルは、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（特に、限定頻度テーブルＡ‐２）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度カウンタＡフラグがオンであり、且つ、限定頻度カウンタ値が継続可否値（本例では、４１又は１）以外である場合に限定頻度テーブルＡ‐２が参照される。

【０１２６】

次に、ステップ１４５８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１４６０で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４６０でＹｅｓの場合、ステップ１４６２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある、限定頻度Ａフラグをオフにし、次の処理（ステップ１４１８

の処理）に移行する。尚、ステップ１４６０でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。

【０１２７】

次に、図１２は、図１０におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、限定頻度Ｂ変動態様決定処理のフローチャートである（限定頻度Ｂとは、前述したように、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し難い状態であることを伴う限定頻度である）。まず、ステップ１５０２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（限定頻度テーブルＢ）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定する。次に、ステップ１５０４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２のカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５０６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２を参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある、限定頻度Ｂフラグをオフにし、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。尚、ステップ１５０６でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。

【０１２８】

ここで、図１４～図１７に示す限定頻度テーブルＢは、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａの一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度Ｂフラグがオンである場合に限定頻度テーブルＢが参照される。

【０１２９】

ここで、図１４～図１７を参照し、本実施形態に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様決定用抽選テーブルに関して詳述する。同図に示されるように、本実施形態においては、ある乱数値（又は乱数値範囲）に対して、変動態様乱数区切り情報が決定されるよう構成されている。当該変動態様乱数区切り情報は、第１主遊技側の当り時（ハズレ時）、第２主遊技側の当り時（ハズレ時）の夫々のテーブルに設けられている。より詳細には、第２主遊技側のハズレ時において区切り１～区切り２の２つの区切りに区切られており（主遊技図柄の変動時間が最も短時間となり得る変動態様は区切り１に、主遊技図柄の変動時間が最も長時間となり得る変動態様は区切り２となる）、第１主遊技側の当り時及び第２主遊技側の当り時において３つの区切りに区切られており（主遊技図柄の変動時間が最も短時間となり得る変動態様は区切り１に、主遊技図柄の変動時間が最も長時間となり得る変動態様は区切り３となる）、第１主遊技側のハズレ時において区切り１～区切り４までの４つの区切りに区切られている（主遊技図柄の変動時間が最も短時間となり得る変動態様は区切り１に、主遊技図柄の変動時間が最も長時間となり得る変動態様は区切り４となる）。

【０１３０】

また、主遊技時短フラグのオン・オフ、及び、参照するテーブルが通常の（非限定頻度での）変動態様決定用テーブルであるか限定頻度テーブルであるか｛限定頻度フラグ（限定頻度Ａフラグ又は限定頻度Ｂフラグ）のオン・オフ（更には、限定頻度Ａフラグに関しては、限定頻度カウンタＡのカウンタ値が所定の値であるか否か）｝、によって、変動時間及び変動態様グループの乱数値範囲が相違（例えば、同じグループ１であっても乱数値の範囲が相違）し得るよう構成されており、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することによって、これらの遊技状態に応じた変動態様グループがサブ側にて導出可能となるよう構成されている。即ち、保留の生起時と保留の消化時とで遊技状態が遷移した場合に、保留の生起時に予定されていた変動態様グループと保留の消化時に実行される変動態様グループとが相違し得ることとなる（例えば、保留の生起時には非時間短縮遊技状態であるため変動態様グループがグループ１となる予定であったが、保留の消化時には時間短縮遊技状態となったため実際の変動態様グループがグループ２となり得る）のであるが、すべての遊技状態に亘って共通の変動態様グループが割り当てられている変動態様乱数区切

り情報に関しては、当該変動態様乱数区切り情報をサブ側で受信した時点で（その後の遊技状態遷移を考慮することなく）、いわゆる保留先読み演出を正常に実行することが可能となる。尚、本実施形態の、図１４～図１７における「共通」とは、テーブル内容の変動時間及び変動態様、等が共通であること意味しているが、（１）変動態様は異なり変動時間値が同一である、（２）実行される演出態様が同一である、（３）遊技状態に拘らず（例えば、確率変動遊技状態や非確率変動遊技状態といった遊技状態に拘わらず）同一の演出態様を実現するためのテーブルであり、主制御基板Ｍにおける処理（変動パターン番号の割り当て等）は異なるが、演出態様は実質的に同一であることを「共通」としてもよい。また、停止図柄（決定図柄）によって、選択され得る変動態様の候補及び／又は候補数が異なるよう構成してもよい。また、図１４～図１７の変動態様乱数区切り情報は、第１主遊技側の変動であるか第２主遊技側の変動であるか及び当否抽選結果が当りであるかハズレであるかによって、異なる変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技側の変動であるか第２主遊技側の変動であるか及び当否抽選結果が当りであるかハズレであるかも含めた１つの変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成してもよい。

【０１３１】

また、本図に示すように、本例においては、保留数に応じて変動時間が相違し得るよう構成している。例えば、非時間短縮遊技状態時における第１主遊技図柄変動に関し、当否抽選結果がハズレ且つハズレ図柄が「ＨＡ」の場合、第１主遊技側の保留数に応じて参照する変動態様決定テーブル内容を切り替える（保留数が０～１個の場合と、保留数が２～３個の場合と、で参照する変動態様決定テーブル内容を変更する）よう構成している。即ち、当否抽選結果がハズレ時である場合の決定図柄が「ＨＡ」の場合、変動時間（及び演出態様）が変動開始時の保留数によって相違し得る｛保留消化時まで変動時間（及び演出態様）が不確定となり得る｝よう構成されている一方、当否抽選結果がハズレ時である場合の決定図柄が「ＨＢ」である場合、保留消化時の保留数によらずに変動時間（及び演出態様）が確定され得るよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、変動態様決定テーブル内容を切り替える基準とする保留数は適宜変更可能である（例えば、０個・１～２個・３個の３つの区切りとしたり、０個・１個・２個・３個の４つの区切りとする、等としてもよい）。また、当否抽選結果がハズレである場合における、決定図柄が「ＨＡ」である場合と、「ＨＢ」である場合とのどちらもが、変動開始時の保留数によって変動時間が相違し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合の構成例としては、（１）保留数が０～１個の場合の変動時間の平均値と保留数が２～３個の場合の変動時間の平均値との差分が、決定図柄が「ＨＡ」である場合よりも「ＨＢ」である場合の方が小さくなる構成（２）決定図柄が「ＨＡ」である場合よりも「ＨＢ」である場合の方が保留数に依存せずに変動態様（変動時間）が決定される確率が高い（乱数範囲が広い）構成としてもよい。

【０１３２】

ここで、本例においては、非時間短縮遊技状態時における第１主遊技側の図柄変動に関して、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「ＨＡ」である場合、保留数が０～１個の場合、乱数値が「０～７９９」の場合にはグループ１となり、乱数値が「８００～１０２３」の場合にはグループ２となる一方で、保留数が２～３個の場合、乱数値が「０～８９９」の場合にはグループ１となり、乱数値が「９００～１０２３」の場合にはグループ２となる。従って、乱数値が「０～７９９」の場合には、変動態様グループがグループ１に、乱数値が「９００～１０２３」の場合には、変動態様グループがグループ２に確定されるが、乱数値が「８００～８９９」の場合には、保留の消化時まで変動態様グループがグループ１となるかグループ２となるかが不明となっている。換言すれば、当否抽選結果がハズレ時である場合の決定図柄が「ＨＡ」である場合、変動態様グループが一義的に決定され得る乱数値（又は乱数値範囲）（本例では、「０～７９９」又は「９００～１０２３」の乱数値）と、変動態様グループが一義的に決定され難い乱数値（又は乱数値範囲）（本例では、「８００～８９９」の乱数値）と、が存在するため、当否抽選結果がハズ

レ時である場合の決定図柄が「ＨＡ」となる保留を対象とする先読み演出を行う場合、保留消化時において当該変動が実際にはどの変動態様グループに属しているかを判断するための、保留数の判定が必要となり得ることとなる。また、新たに生起した保留の変動態様グループが一義的に決定され得る乱数値（又は乱数値範囲）である場合に、先読み抽選を実行し得るよう構成することが望ましく、そのように構成することで適切な先読み抽選を実行することが可能となる（例えば、ある保留に係る乱数値が「９００～１０２３」の場合には、当該ある保留の消化時において残存している保留数がいずれの場合であっても「グループ２」となるため、仮に、この「グループ２」の変動態様グループにおいてリーチ演出を実行するよう構成していた場合、当該ある保留が生起した際において、当該ある保留に関する決定図柄が「ＨＡ」となる予定であっても、保留先読み演出の実行が可能となる＝最終的にリーチ演出が発生することが判明しているため、当該リーチ演出に向けての保留先読み演出を実行しても齟齬が起きない）。

【０１３３】

尚、本例では、各グループに含まれる変動時間が同じ範囲の変動時間となる（例えば、ハズレ時において、時間短縮遊技状態であるか否かに拘わらず、グループ１には変動時間１５秒以下の変動が含まれる）よう構成しているが、これには限定されず、選択され得る変動時間が全く異なる（例えば、非時間短縮遊技状態では、１０～１２０秒の変動時間が選択され、時間短縮遊技状態では、１～５秒、及び１０秒の変動時間が選択される）ような場合には、遊技状態に依らない絶対的な変動時間によって変動態様グループを切り分けるのではなく、ある遊技状態中における相対的な変動時間によって変動態様グループを切り分ける（例えば、非時間短縮遊技状態では、変動時間が１０～１５秒の変動をグループ１、時間短縮遊技状態では、変動時間が１～１．５秒の変動をグループ１、と切り分ける）よう構成してもよい。また、変動時間によってグループを切り分けることにも限定されず、例えば、演出の実行内容に基づいて切り分けたグループ情報（例えば、キャラクタＡが登場する複数のリーチ演出の内のいずれかのリーチ演出を実行する変動をグループＡ、キャラクタＢが登場する複数のリーチ演出の内のいずれかのリーチ演出を実行する変動をグループＢとして切り分けた範囲情報であり、即ち、当該リーチ演出が実行された際の大当り期待度とリンクさせた情報）をサブ側に送信し得るよう構成してもよい。

【０１３４】

本例の構成によれば、先読み演出対象となるある保留において、当該ある保留の生起したタイミングと、当該ある保留が消化されるタイミングとで、遊技状態が相違し得る場合（例えば、当該ある保留より前に消化される保留が大当りである場合等）等の遊技状態が移行する場合も考慮した、適切な先読み演出を実行することが可能となる。より具体的には、確率変動遊技状態時に生起したある保留に関して、当該ある保留の消化タイミングにおいては非確率変動遊技状態となる場合、当該ある保留に関する変動態様乱数区切り情報に含まれる変動態様グループが、すべて期待値の高いグループに属している（遊技状態が変化しても、対象とする保留の期待度を維持出来る）、又は、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで同一の変動態様グループとなる場合には、当該ある保留に関する先読み演出を実行可能とし、当該ある保留に関する変動態様乱数区切り情報に含まれる変動態様グループとして、非確率変動遊技状態を参照した場合に期待値の低いグループを含む（遊技状態が変化することで対象とする保留の期待度が下がる可能性がある）、又は、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで異なる変動態様グループとなる場合、当該ある保留に関する先読み演出を実行不可能とする、等とすることが出来る。

【０１３５】

また、このように遊技状態が遷移して、予定されていた変動態様グループと実際に実行される変動態様グループとが相違し得る例としては、（１）主遊技保留内に保留が複数存在している状況において、主遊技保留内のある保留が消化されて大当り（又は小当り）となり、当該ある保留に係る特別遊技終了後（又は小当りに係る特典遊技終了後）に遊技状態が遷移（例えば、非確率変動遊技状態から確率変動遊技状態へと遷移）し、当該ある保留の消化時に残存している主遊技保留内の保留の変動態様グループが相違し得る例、（２

）特別遊技終了後（又は小当り終了後）から主遊技図柄が所定回数変動終了したことを契機として遊技状態が遷移（例えば、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となり、特別遊技終了後から主遊技図柄が５０回変動したタイミングで非時間短縮遊技状態に遷移、等）し得るよう構成し、特別遊技終了後（又は小当り終了後）から所定回数の主遊技図柄の変動が終了する以前に生起した保留が、特別遊技終了後から所定回数の主遊技図柄の変動が終了した以降に消化される場合に変動態様グループが相違し得る例、（３）遊技状態が確率変動遊技状態である場合に主遊技図柄の変動毎に非確率変動遊技状態へと移行する抽選（いわゆる転落抽選）を実行するよう構成し、確率変動遊技状態にてトリガ保留が生起し、トリガ保留の消化以前に転落抽選に当選したことにより変動態様グループが相違し得る例、等が挙げられる。

【０１３６】

また、本実施形態においては、例えば、主遊技時短フラグのオン・オフによって、同一の変動態様グループ（例えば、主遊技時短フラグがオンの場合のグループ１と主遊技時短フラグがオフの場合のグループ１）であっても、当該同一の変動態様グループが有する乱数の範囲が相違し得るよう構成されており、当該相違している乱数の範囲のみからなる変動態様乱数区切り情報（例えば、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルの当り時の区切り１）が複数存在している。また、同一の変動態様グループが有する乱数の範囲の内の主遊技時短フラグのオンとオフのどちらの場合にも含まれている乱数の範囲のみからなる変動態様乱数区切り情報（例えば、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルの当り時の区切り３）も存在している。尚、各テーブルにおける変動態様乱数区切り情報の種類の数（例えば、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルのハズレ時における、区切り１～区切り４の４つ）は、変動態様グループの種類の数（例えば、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルのハズレ時における、グループ１～グループ３の３つ）よりも多くなるよう構成されている。

【０１３７】

また、本実施形態においては、変動態様グループの内のグループ３（グループＣ）は、所定時間以上の変動時間（本例では、６０秒以上）となる予定の場合のみ変動態様グループとして選択され得るよう構成されている。そのため、変動態様グループの内のグループ３（グループＣ）が選択された場合に相対的に変動時間が長時間となる｛換言すれば、大当りとなる期待度が高くなる（選択され得る変動態様の内大当りの占める割合が高くなる）｝こととなる。また、図１５に示されるように、グループ３は時間短縮遊技状態時よりも非時間短縮遊技状態時の場合に選択され易い（乱数の範囲が広い）よう構成されている場合もある｛時間短縮遊技状態中（特に、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中）は、変動時間が短時間となる変動が選択され易いよう構成することで、次回の大当りまでに要する時間を短縮し、遊技のストレスを軽減できる。また、時間短縮遊技状態では、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放され易く、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が容易であり、保留が存在しない状況が発生し難いため｝。尚、これには限定されず、グループ３が非時間短縮遊技状態時よりも時間短縮遊技状態時の場合に選択され易く構成してもよい｛時間短縮遊技中（特に、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中）は、非時間短縮遊技状態中よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるため、期待度の高い演出を多用して遊技者の期待感を煽ることが有効である｝。また、変動態様グループのグループ化に関する方針は適宜変更してもよく、グループの数、各グループに属する変動態様（変動時間）の数や種類については、以上のような例示に限定されるものではない。例えば、本例では、グループ３（グループＣ）に属するものは「所定時間以上の変動時間となる予定のもの」であるが、それ以外にも、「選択され得る最も長時間である変動時間となる予定のもの」としてもよいし「当該グループに属する変動態様（変動時間）の平均値が所定時間以上」としてもよいし、「大当りが確定するもの」としてもよい。また、サブメイン制御部ＳＭにて実行される演出態様（例えば、ハズレ演出、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出１、スーパーリーチ演出２、大当り確定スーパーリーチ演出、等）との対応付けにて、変動態様グループを切り分けるように構成してもよい（ハズレ演出対応変動態様グル

ープ、ノーマルリーチ演出対応変動態様グループ、・・・、大当り確定スーパーリーチ演出対応変動態様グループ）。

【０１３８】

また、本実施形態においては、主遊技時短フラグのオン・オフ、及び、参照するテーブルが通常の変動態様決定用テーブルであるか限定頻度テーブルであるかによって、変動時間及び変動態様グループが有する乱数の範囲が相違し得るよう構成されているが、遊技状態が非確率変動遊技状態であるか確率変動遊技状態であるか、等によって変動時間及び／又は変動態様グループが有する乱数の範囲が相違し得るよう構成してもよい。

【０１３９】

また、本例においては、第２主遊技変動態様決定用テーブルにおいて、非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態にて、第２主遊技図柄が大当り図柄の場合のみに選択され得る特定の変動態様（本例では、変動時間が４０秒である変動態様）を有するように構成されている。このような構成とすることにより、特定の演出が選択された場合、第２主遊技図柄が大当り図柄であることが遊技者にも認識され得るため、当該特定の演出が実行されるか否かの演出を行う等、演出に多様性を持たせ、遊技の興趣性を向上させることができる。尚、本例はあくまでも一例であり、例えば、非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態にて、第２主遊技図柄が大当り図柄の場合のみにリーチ演出が選択され得る一方で、第２主遊技図柄がハズレ図柄の場合には、非リーチ演出のみが実行され得るように構成してもよい。尚、別の遊技状態（確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態や、限定頻度状態）において、同様に、第２主遊技図柄が大当り図柄の場合のみに特定のリーチ演出（又は、リーチ演出）が選択され得るよう構成してもよい。

【０１４０】

また、本例においては、図１５に示されるように、第１主遊技側の変動態様において、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＡ」である場合、非時間短縮遊技状態時において参照される第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルと、限定頻度Ｂフラグがオンの場合（本例では、例えば、小当りに当選した場合等）に参照される限定頻度テーブルＢと、のテーブルの内容（例えば、乱数値に対応した変動時間及び変動態様グループ）が同一となっている。即ち、本実施形態においては、第１主遊技側においては、変動パターンテーブルが変更された場合でも、非時間短縮遊技状態である場合、ハズレ図柄（本例では、「ＨＡ」であるが、「ＨＢ」についても同様のテーブル構成としてもよい）に係るテーブルの内容（乱数値に対応する変動時間、変動態様グループ、変動態様が保留数に依存するか否か、等）が同一となり得るように構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、確率変動遊技状態であるか否かによって、ハズレ図柄に係るテーブルの内容を変更し得る（又は同一とし得る）構成としてもよいし、第２主遊技側の変動態様において同様の構成を設けてもよい。

【０１４１】

また、本例においては、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が同一（「ＨＡ」又は「ＨＢ」）であったとしても、遊技状態に応じて異なる変動態様が選択され得るように構成されている。例えば、第１主遊技側の変動態様決定用テーブルにおいて、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「ＨＢ」である場合に関して、非時間短縮遊技状態である場合には、変動時間が３０秒以上となる演出のみが選択されるよう構成されている一方で、時間短縮遊技状態である場合には、変動時間が５秒である演出が選択され得る（具体的には、非時間短縮遊技状態である場合、時間短縮遊技状態である場合と比較して、変動時間が短い演出が選択され易い）ように構成されている。更には、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「ＨＡ」である第１主遊技側の変動態様決定用テーブルにおいて、時間短縮遊技状態である場合には、非時間短縮遊技状態である場合と比較して、変動時間が短い（本例では、５秒）変動である変動態様が相対的に選択され易いように構成されている。尚、本例は一例であり、遊技状態が異なる場合でも、決定図柄が同一である場合には、同一の変動態様（より具体的には、例えば、変動時間）が選択されるように構成してもよい。また、本実施形態においては、決定図柄が「ＨＡ」の場合には、非時間短縮遊技

状態である場合には、保留数によって変動態様（変動時間）が相違し得る｛変動態様（変動時間）が保留数に依存し得る｝一方、時間短縮遊技状態である場合には、保留数によって変動態様（変動時間）が相違しないよう構成されている。また、決定図柄が「ＨＢ」の場合には、遊技状態に拘らず、保留数によって変動態様（変動時間）が相違しないよう構成されている。

【０１４２】

尚、本例はあくまでも一例であり、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「ＨＢ」である場合、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合とで、変動時間が長時間（本例では、変動時間が６０秒以上）となる変動態様の選択割合を異なるものとしてもよい｛より具体的には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には、相対的に変動時間が長時間（本例では、変動時間が６０秒以上）となる変動態様の選択割合を高める又は低めるように構成してもよい｝。同様に、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「ＨＡ」である場合、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合とで、変動時間が短時間（本例では、変動時間が２０秒以上）となる変動態様の選択割合を異なるものとしてもよい｛より具体的には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には、相対的に変動時間が短時間（本例では、変動時間が２０秒以上）となる変動態様の選択割合を高める又は低めるように構成してもよい｝。

【０１４３】

また、上述の通り、本実施形態においては、当否抽選結果がハズレであり、決定図柄が「ＨＡ」であり且つ非時間短縮遊技状態である場合、第１主遊技側の変動態様において、変動時間が変動開始時の保留数によって相違し得るグループを有するよう構成している。他方、同様に決定図柄が「ＨＡ」であっても、時間短縮遊技状態である場合の第１主遊技側の変動態様においては、保留消化時の保留数によらずに変動時間（及び演出態様）が確定され得るよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、例えば、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「ＨＡ」（「ＨＢ」）である場合には、遊技状態（確率変動状態であるか否か及び／又は時間短縮遊技状態であるか否か）に拘わらず、変動時間（及び演出態様）が変動開始時の保留数によって相違し得る｛又は、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の決定図柄が「ＨＢ」である場合、保留消化時の保留数によらずに一の変動時間（及び演出態様）に確定され得る｝ように構成してもよい。

【０１４４】

また、本実施形態においては、停止図柄が「ＨＡ」となる予定である保留の場合には、当該「ＨＡ」に係る保留の消化時における保留数によって、変動態様の選択傾向が相違し得るよう構成されており、変動態様乱数区切り情報によって、当該「ＨＡ」に係る保留の消化時の保留数によって変動態様グループが相違する場合と相違しない場合とがあるよう構成されている。また、停止図柄が「ＨＢ」となる予定である保留の場合には、当該「ＨＢ」に係る保留の消化時における保留数によって、変動態様の選択傾向が相違しないよう構成されていることを改めて補足しておく。

【０１４５】

次に、図１８は、図１０におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５７０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１５７０でＹｅｓの場合、ステップ１５７２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５７４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が０であるか否かを判定する。ステップ１５７４でＹｅｓの場合、ステップ１５７６及びステップ１５

７８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２、ステップ１５７０又はステップ１５７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１４６】

次に、図１９は、図５におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、条件判定手段ＭＰ３１は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１６０６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をゼロクリアする。次に、ステップ１６０８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値及び限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ‐２のカウンタ値をクリアする。次に、ステップ１６１０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある、限定頻度Ａフラグ及び限定頻度Ｂフラグをオフにする。次に、ステップ１６１２で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１６１４で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ１６０２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。

【０１４７】

次に、図２０は、図５におけるステップ１７００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４及びステップ１７０６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１７０７で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１７０８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１７１２に移行する。

【０１４８】

他方、ステップ１７０２でＮｏの場合、ステップ１７１０で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１７１０でＹｅｓの場合には、ステップ１７１２に移行する。尚、ステップ１７１０でＮｏの場合には、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０１４９】

次に、ステップ１７１２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１７１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１７１４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂに開放パターン（例えば、主遊技図柄の停止図柄が３Ａ、３Ｂ又は４Ｂの場合、「０．２秒間開放→１．０秒間閉鎖→

０．２秒間開放→閉鎖」という開放パターン、主遊技図柄の停止図柄が４Ａ、５Ａ、７Ａ、９Ａ、５Ｂ又は７Ｂの場合、「２９．０秒間開放→閉鎖」という開放パターン）をセットする。次に、ステップ１７１６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１７１８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１７２０で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）を駆動して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を開放し、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば２９秒）をセットしてスタートし、ステップ１７２２に移行する。他方、ステップ１７１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ１７１４～１７２０の処理を行うことなく、ステップ１７２２に移行する。

【０１５０】

次に、ステップ１７２２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１７２４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に所定個数（例えば１０球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１７２４でＹｅｓの場合には、ステップ１７２８に移行する。他方、ステップ１７２４でＮｏの場合、ステップ１７２６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、２９秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１７２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１７２８に移行する。尚、ステップ１７２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０１５１】

次に、ステップ１７２８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を閉鎖する。次に、ステップ１７３０で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１７３２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１７３３で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ１７３４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ１７３４でＹｅｓの場合、ステップ１７３６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１７３８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。そして、ステップ１７５０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。尚、ステップ１７３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０１５２】

次に、図２１は、図２０におけるステップ１７５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、特定遊技

制御手段ＭＰ５０は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、停止図柄が確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、３Ａ・５Ａ・７Ａ・９Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ１７５６に移行する。他方、ステップ１７５２でＮｏの場合、即ち、停止図柄が非確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄であり、本例では、４Ａ・４Ｂ）の場合も、ステップ１７５６に移行する。

【０１５３】

次に、ステップ１７５６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、停止図柄が確変・時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、５Ａ・７Ａ・９Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７５６でＹｅｓの場合、ステップ１７５８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、停止図柄が覚醒ステージ確変・時短大当り図柄（本例では、５Ａ・３Ｂ）であるか否かを判定する。尚、覚醒ステージ確変・時短大当り図柄とは、大当り終了後に、覚醒ステージ（滞在ステージであり、当該ステージ終了時に、遊技者に対して、確率変動遊技状態であるか否かを報知し得るステージ）に移行する大当り図柄である。ステップ１７５８でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２に所定回数（本例では、６０回）をセットする。次に、ステップ１７６２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある、限定頻度Ａフラグをオンにする。次に、ステップ１７６４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、覚醒ステージ移行コマンド（覚醒ステージに移行する旨の情報に係るコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１７７８に移行する。尚、ステップ１７５８でＮｏの場合にも、ステップ１７７８に移行する。

【０１５４】

他方、ステップ１７５６でＮｏの場合（即ち、本例では、停止図柄が３Ａ・４Ａ・４Ｂのいずれかである場合）、ステップ１７６６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、停止図柄が非確変・時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、４Ａ・４Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７６６でＹｅｓの場合、ステップ１７６８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に、大当り図柄に基づいた時短回数をセットする（大当り図柄の種類によって時短回数が異なり得るよう構成されており、例えば、停止図柄４Ａが更に４Ａ‐１と４Ｂ‐１とに細分化されていた場合において、４Ａ‐１又は４Ｂ‐１の場合は２０回、４Ａ‐２又は４Ｂ‐２の場合は６０回、の時短回数とする等）。このように、本例では、４Ａ図柄（４Ｂ図柄）に属する大当り図柄の中に、時短回数が２０回である４Ａ‐１（４Ｂ‐１）と、時短回数が６０回である４Ａ‐２（４Ｂ‐２）と、が含まれるよう構成しているが、大当り図柄の種類及び時短回数の種類はこれには限定されず、その他の時短回数（例えば、時短回数が４０回）である４Ａ‐３（４Ｂ‐３）を更に設ける等してもよく、また、例示した各大当り図柄における時短回数や４Ａ図柄（４Ｂ図柄）内の、４Ａ‐１及び４Ａ‐２（４Ｂ‐１及び４Ｂ‐２）の割合等も適宜変更可能である。次に、ステップ１７７０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値に、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値にセットされた時短回数と同じ値（２０回又は６０回）をセットする。次に、ステップ１７７２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある、限定頻度Ａフラグをオンにする。次に、ステップ１７７４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、覚醒ステージ移

行コマンド及び限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値に係るコマンドを、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１７７８に移行する。他方、ステップ１７６６でＮｏの場合｛即ち、停止図柄が、潜伏確変大当り図柄（本例では、３Ａ）の場合｝、ステップ１７７６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、大当り当選時において、主遊技確変フラグ又は主遊技時短フラグの少なくとも一方がオンであったか否かを判定する。ステップ１７７６でＹｅｓの場合、ステップ１７７８に移行する。

【０１５５】

次に、ステップ１７７８及びステップ１７８０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０１５６】

他方、ステップ１７７６でＮｏの場合｛即ち、主遊技確変フラグ及び主遊技時短フラグがオフ（通常遊技状態）である場合｝、ステップ１７８２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、悪魔ステージ移行コマンド（悪魔ステージに移行する旨の情報に係るコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。尚、通常遊技状態において当選した「３Ａ」図柄に係る特別遊技終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行すると共に、通常遊技状態において当選した小当り遊技終了後には通常遊技状態のままとなり、いずれの場合も略同一の演出を実行するよう構成されている。その結果、「３Ａ」図柄か小当り図柄かいずれの当り図柄に係る特別遊技（小当り遊技）が実行されたかが遊技者は判別困難となり（いわゆる、潜伏状態を創出し）、遊技の興趣性を向上させることとなるのである。

【０１５７】

次に、図２２は、図５におけるステップ１８００のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１８０２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリアを参照し、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１８０２でＹｅｓの場合、ステップ１８０４で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリア内にある、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ１８０６で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂに開放パターン（本例では、潜伏確変大当り図柄に係る特別遊技の実行時と同様の第１大入賞口Ｃ１０の開閉パターンであり、例えば、０．２秒間開放→１．０秒間閉鎖→０．２秒間開放→閉鎖）をセットする。次に、ステップ１８０８で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリア内にある、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ１８１０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、第１大入賞口Ｃ１０を開放すると共に、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔをスタートする（タイマ値がカウントダウンされる）。次に、ステップ１８１１で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、特別遊技開始表示指示コマンド（サブ側へのコマンドであり、本例では、小当り遊技中の演出態様は、潜伏確変大当り図柄に係る特別遊技中の演出態様と同一となっているため、潜伏確変大当り図柄の場合と同一のコマンドとなっている）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１８１２に移行する。尚、本実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（通常遊技状態）において小当り又は潜伏確変大当りに当選した場合に、小当り遊技中の第１大入賞口Ｃ１０の開放態様及び演出態様を、潜伏確変大当り図柄に係る特別遊技中と同一とすると共に、小当り遊技終了後と潜伏確変大当り図柄に係る特別遊技終了後に実行される滞在ステージも同一とすることで、小当り図柄と潜伏確変大当り図柄とのいずれの大当り図柄に係る特別

遊技（又は、小当り遊技）が実行されたかが遊技者は判別困難となり（いわゆる、潜伏状態を創出し）、遊技の興趣性を向上させることとなるのである。

【０１５８】

他方、ステップ１８０２でＮｏの場合、ステップ１８１１で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリアを参照し、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１８１１でＹｅｓの場合、ステップ１８１２に移行する。

【０１５９】

次に、ステップ１８１２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓを参照し、第１大入賞口Ｃ１０に入賞（入球）があったか否かを判定する。ステップ１８１２でＹｅｓの場合、ステップ１８１４で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂを参照して第１大入賞口Ｃ１０に所定個数（例えば、１０個）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１８１４でＹｅｓの場合には、ステップ１８１８に移行する。他方、ステップ１８１２又はステップ１８１４でＮｏの場合、ステップ１８１６で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔを参照して大入賞口開放に係る所定時間（本例では、例えば、０．２秒間開放→１．０秒間閉鎖→０．２秒間開放→閉鎖に係る１．４秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１８１６でＹｅｓの場合、ステップ１８１８に移行する。

【０１６０】

次に、ステップ１８１８で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄの駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０を閉鎖する。次に、ステップ１８２０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔを停止してリセットする。次に、ステップ１８２２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂのフラグエリア内にある小当り実行フラグをオフにする。次に、ステップ１８２３で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、特別遊技終了表示指示コマンド（サブ側へのコマンドであり、本例では、小当り遊技中の演出態様は、潜伏確変大当り図柄に係る特別遊技中の演出態様と同一となっているため、潜伏確変大当り図柄の場合と同一のコマンドとなっている）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１８２４に移行する。

【０１６１】

次に、ステップ１８２４で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグ及び主遊技時短フラグがオフ（通常遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ１８２４でＹｅｓの場合、ステップ１８２６で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある、限定頻度Ｂフラグをオンにする。次に、ステップ１８２８で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技関連情報一時記憶手段ＭＰ４０ｂを参照し、停止している主遊技図柄は短回数小当り図柄｛本例では、１Ｋであり、長回数小当り図柄（２Ｋ）よりも、小当り遊技終了後に限定頻度テーブルが参照される変動回数が少なくなっている｝であるか否かを判定する。ステップ１８２８でＹｅｓの場合、ステップ１８３０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２に短回数（１０回）をセットし、ステップ１８３４に移行する。他方、ステップ１８２８でＮｏの場合、ステップ１８３２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２に長回数（３０回）をセットし、ステップ１８３４に移行する。次に、ステップ１８３４で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、悪魔ステージ移行コマンド及び限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２のカウンタ値に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップの１９９７処理）に移行する。尚、ステップ１８１１、ステップ１８１６又はステップ１８２４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する

。尚、本実施形態においては、小当り遊技実行中において開放する大入賞口を第１大入賞口Ｃ１０としたが、これには限定されず、小当り遊技実行中において開放する大入賞口を第２大入賞口Ｃ２０としてもよい、そのように構成した場合には、潜伏確変大当り図柄（本例では、３Ａ）に係る特別遊技の実行中において開放する大入賞口も第２大入賞口Ｃ２０とすることが好適である。

【０１６２】

次に、図２３～図３１を参照して、サブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ｄ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部ＳＭ側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ２００２で、サブメイン制御部ＳＭは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→サブ側のＲＡＭを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のＲＡＭに再セット）。次に、ステップ２００３で、サブメイン制御部ＳＭは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶されている保留に係る情報から、トリガ保留（入賞時先読み抽選に当選した保留）である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、保留表示態様をすべて「白色」にて表示する（先読み演出に係る処理をリセットする）。尚、電断時の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、トリガ保留である旨の情報や保留表示態様に係る情報を削除せずに、先読み演出を継続し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中も情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。また、電断復帰時や変動開始時、変動停止時、保留発生時（当該新たに発生した保留以外の保留に関しても）にメイン側から保留の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい｛尚、本例では特に図示していないが、電断復帰時において、メイン側からは保留数に係る情報のみが送信される（保留の内容に係る情報が送信されない）よう構成されている。そのため、電断時に存在していた保留に係る情報は、電断復帰後には存在しないため、当該保留に対しては先読み演出を実行不能となるのである（尚、電断復帰時にメイン側から保留に係る情報を受信するよう構成し、当該保留に対して先読み演出を実行し得るよう構成してもよい）。尚、装飾図柄の変動中に電断が発生した場合には、当該電断時の情報を維持する機能を有していない場合、メイン側から当該変動の終了コマンドを受信するまでの間は暗転画面（例えば、「準備中」等と表示する画面）が表示されることとなる｝。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｂ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｂ）が実行された場合、同図（ｂ）の処理に示されるように、まず、ステップ２１００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２３００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ２４００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２５００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ２６００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ２９９９で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部ＳＳ側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【０１６３】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２１００～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｃ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続

されていた場合における処理フロー（ｃ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、サブメイン制御部ＳＭは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、サブメイン制御部ＳＭは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ）に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【０１６４】

次に、図２４は、図２３におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２１０６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。次に、ステップ２１０８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ２１０６又はステップ２１０８にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ２１１０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該新たな保留は第１主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ２１１０でＹｅｓの場合、ステップ２１５０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する第１主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ２１１２に移行する。他方、ステップ２１１０でＮｏの場合、ステップ２２００で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する第２主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ２１１２に移行する。

【０１６５】

次に、ステップ２１１２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留はトリガ保留である旨の情報を有しているか否かを判定する。ステップ２１１２でＹｅｓの場合、ステップ２２５０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ２１２２に移行する。他方、ステップ２１１２でＮｏの場合も、ステップ２１２２に移行する。

【０１６６】

他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１１４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１１４でＹｅｓの場合、ステップ２１１６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタから「１」を減算する。次に、ステップ２１１８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ２１２０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２１２２に移行する。尚、ステップ２１１４でＮｏの場合にもステップ２１２２に移行する。

【０１６７】

次に、ステップ２１２２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、演出表示手段ＳＳ

を駆使して決定した保留表示態様にて演出表示装置ＳＧ上（特に、第１保留表示部ＳＧ１２、第２保留表示部ＳＧ１３）に、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し（保留表示画像を表示し）、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０１６８】

次に、図２５は、図２４におけるステップ２１５０のサブルーチンに係る、第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ２１５２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内に第２主遊技保留（第１主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ２１５２でＹｅｓの場合、ステップ２１５４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２１５４でＹｅｓの場合、ステップ２１５８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選（第１主遊技入賞時先読み抽選、第２主遊技入賞時先読み抽選）に当選した保留である。ステップ２１５８でＹｅｓの場合、ステップ２１６０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２１６０でＹｅｓの場合、ステップ２１６２に移行する。

【０１６９】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ２１６２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２１６２でＹｅｓの場合、ステップ２１６４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／３）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２１７４に移行する。他方、ステップ２１６２でＮｏの場合、ステップ２１６６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留に係る停止図柄は「ＨＡ」であるか否かを判定する。ステップ２１６６でＹｅｓの場合、ステップ２１６８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループ３であるか否かを判定する。このように、本実施形態においては、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動態様グループを考慮して当該先読み抽選の実行可否を判定するよう構成している。尚、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動態様乱数区切り情報を考慮して当該先読み抽選の実行可否を判定するよう構成してもよい。ステップ２１６８でＹｅｓの場合、ステップ２１７０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／１０）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２１７４に移行する。他方、ステップ２１６６でＮｏの場合（即ち、当該新たな保留に係る停止図柄が「ＨＢ」である場合）、ステップ２１７２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／３）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２１７４に移行する。このように、本実施形態においては、第１主遊技に係る停止図柄が「ＨＡ」である場合よりも「ＨＢ」である場合のほうが先読み抽選に当選しやすいよう構成されている。

【０１７０】

次に、ステップ２１７４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２１７４でＹｅｓの場合、ステップ２１７６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。

【０１７１】
他方、ステップ２１５２でＮｏの場合（保留内に第２主遊技保留が存在している場合）、ステップ２１７８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。尚、ステップ２１５４、ステップ２１５８、ステップ２１６０、又はステップ２１７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。尚、ステップ２１７８の処理は、第２主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本実施形態のような第２主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第２主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

【０１７２】
次に、図２６は、図２４におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ２２０２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合、ステップ２２０６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２２０６でＹｅｓの場合、ステップ２２０８に移行する。

【０１７３】
次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ２２０８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２２０８でＹｅｓの場合、ステップ２２１０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／３）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２２２０に移行する。他方、ステップ２２０８でＮｏの場合、ステップ２２１２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループＣであるか否かを判定する。ステップ２２１２でＹｅｓの場合、ステップ２２１６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／５）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２２２０に移行する。他方、ステップ２２１２でＮｏの場合、ステップ２２２０に移行する。

【０１７４】
次に、ステップ２２２０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２２２０でＹｅｓの場合、ステップ２２２２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。尚、ステップ２２０２、ステップ２２０４、ステップ２２０６又はステップ２２２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。

【０１７５】
次に、図２７は、図２４におけるステップ２２５０のサブルーチンに係る、先読み保留

内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２５２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、トリガ保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２２５２でＹｅｓの場合、ステップ２２５４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（大当り時）を参照して決定し、次の処理（ステップ２１２２の処理）に移行する。他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、ステップ２２５６で、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定し、次の処理（ステップ２１２２の処理）に移行する。

【０１７６】

ここで、同図下段の２つのテーブルは、保留表示態様決定テーブル（大当り時）と保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）である。本実施形態においては、保留変化演出実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブル（大当り時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、虹色、赤色、緑色、青色の４つであり、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の３つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留表示態様決定テーブル（大当り時）参照時においては赤色が最も選択され易く、他方、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）参照時においては青色が最も選択され易くなっており、保留変化演出が発生した際の保留の表示態様毎の大当り期待度は、虹色が大当り時のみで選択され、虹色を除く色としては、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。また、本例では、保留の表示色によって大当りとなる期待度を示唆し得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、大当りとなった場合における（又は、大当りとなる期待度と併せて）、特別遊技実行後の遊技状態を示唆し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、特に、確率変動遊技状態中において、保留の表示色によって、その保留にて大当りとなった場合の、特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行する期待度を示唆する（例えば、保留表示色が赤色であれば確変期待度大、青色であれば確変期待度小、等）よう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態が継続するか終了するかを煽る、効果的な演出を実行することが可能である。

【０１７７】

このように、本実施形態においては、保留変化演出の実行時には、複数種類の保留の表示態様から選択された表示態様によって大当り期待度が相違し得るよう構成されている。また、先読み演出の実行中（先読み抽選に当選したタイミングからトリガ保留に係る主遊技図柄の変動終了まで）に複数回の保留変化演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成し、例えば、先読み演出の実行中に保留変化演出が２回実行される場合において、１回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様が青色であった場合には、２回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様は緑色又は赤色となるようにする、即ち、保留変化演出が実行されるたびに大当り期待度の高い保留の表示態様へと変化（ランクアップ）していくよう構成することが望ましい（遊技者の期待感を損なわないため）。また、保留表示変化に係る演出はこれには限定されず、結果的に保留表示変化を伴わない演出態様を設けてよく、例えば、変動開始時（又は、保留消化時）に保留が震えるような演出が起こり、そのまま保留表示が変化しない演出態様（所謂、ガセパターン）と、その後保留表示変化が実行される演出態様とを設けてもよい。

【０１７８】

次に、図２８は、図２３におけるステップ２３００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２３０２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３０２でＹｅｓの場合、ステップ２３０４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に

、ステップ２３０６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照して、装飾図柄の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等のバラケ目｝及び変動態様｛例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等｝を決定し装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶する。次に、ステップ２３０８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２３０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０１７９】

次に、図２９は、図２３におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２４０６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２４０８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ２４１０に移行する。尚、ステップ２４０２でＮｏの場合にも、ステップ２４１０に移行する。

【０１８０】

次に、ステップ２４１０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２４１０でＹｅｓの場合、ステップ２４１２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次に、ステップ２４１４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２４１４でＹｅｓの場合、ステップ２４１６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２４２６に移行する。

【０１８１】

他方、ステップ２４１４でＮｏの場合、ステップ２４１８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ２４１８でＹｅｓの場合、ステップ２４２０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。

【０１８２】

他方、ステップ２４１８でＮｏの場合、ステップ２４２２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２４２２でＹｅｓの場合、ステップ２４２４で、

予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２４２６に移行する。尚、ステップ２４２２でＮｏの場合にも、ステップ２４２６に移行する。

【０１８３】

次に、ステップ２４２６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２４２６でＹｅｓの場合、ステップ２４２８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、覚醒ステージフラグ（後述する覚醒ステージ滞在中にオンとなるフラグであり、ステップ２６１４にてオンとなる）がオンであるか否かを判定する。ステップ２４２８でＹｅｓの場合、ステップ２４３０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、覚醒ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）し、ステップ２４３２に移行する。尚、ステップ２４２８でＮｏの場合にも、ステップ２４３２に移行する。次に、ステップ２４３２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、悪魔ステージフラグ（後述する悪魔ステージ滞在中にオンとなるフラグであり、ステップ２６３４にてオンとなる）がオンであるか否かを判定する。ステップ２４３２でＹｅｓの場合、ステップ２４３４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、悪魔ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃ-２のカウンタ値を１減算（デクリメント）し、ステップ２４３６に移行する。尚、ステップ２４３２でＮｏの場合にも、ステップ２４３６に移行する。

【０１８４】

次に、ステップ２４３６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２４３８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２４４０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。尚、ステップ２４１０又はステップ２４２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。

【０１８５】

次に、図３０は、図２３におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５０４でＹｅｓの場合、ステップ２５０６及びステップ２５０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２５１２に移行する。尚、ステップ２５０２でＮｏの場合にも、ステップ２５１２に移行する。

【０１８６】

次に、ステップ２５１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。

【０１８７】

次に、ステップ２５１４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、当該実行中の大当りの当選時の遊技状態と停止中の大当り図柄に基づき、実行中の特別遊技に係る演出を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部

ＳＳ側に送信される）する（例えば、潜伏確変大当り図柄に係る特別遊技や小当り遊技の場合には、特別遊技終了後の遊技状態を遊技者が認識できないような演出が実行され得る）。次に、ステップ２５１６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５１６でＹｅｓの場合、ステップ２５１８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２５２０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。尚、ステップ２５０４又はステップ２５１６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０１８８】

次に、図３１は、図２３におけるステップ２６００のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２６０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、覚醒ステージフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から覚醒ステージ移行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、ステップ２６０６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして、「覚醒ステージ」をセットする。次に、ステップ２６０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２６０８でＹｅｓの場合、ステップ２６１０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、当該受信した限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値を覚醒ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃにセットし、ステップ２６１４に移行する。他方、ステップ２６０８でＮｏの場合、ステップ２６１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、覚醒ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃに所定回数（本例では、６０回）をセットし、ステップ２６１４に移行する。尚、ステップ２６１２の処理を実行する場合には、メイン側の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となっていることを補足しておく。

【０１８９】

次に、ステップ２６１４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、覚醒ステージフラグをオンにし、ステップ２６１６に移行する。尚、ステップ２６０２でＮｏの場合にも、ステップ２６１６に移行する。次に、ステップ２６１６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、覚醒ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。尚、覚醒ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃのカウンタ値は１変動毎（主遊技図柄の停止毎）に１減算されていくよう構成されている。ステップ２６１６でＹｅｓの場合、ステップ２６１８に移行する。他方、ステップ２６１６でＮｏの場合、ステップ２６１９で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、特別遊技に当選したか否かを判定する。ステップ２６１９でＹｅｓの場合、ステップ２６２０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、覚醒ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ２６１８に移行する。次に、ステップ２６１８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、覚醒ステージフラグをオフにし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２６１９でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０１９０】

他方、ステップ２６０４でＮｏの場合、ステップ２６２１で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、悪魔ステージフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２６２１でＹｅｓの場合、ステップ２６２２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から悪魔ステージ移行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ

２６２２でＹｅｓの場合、ステップ２６２４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして、「悪魔ステージ」をセットする。次に、ステップ２６２６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２のカウンタ値に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２６２６でＹｅｓの場合、ステップ２６２８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、当該受信した限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２のカウンタ値を悪魔ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃ-２にセットし、ステップ２６３４に移行する。他方、ステップ２６２６でＮｏの場合、ステップ２６３０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、悪魔ステージ遊技状態報知値決定用テーブルを参照し、抽選により、悪魔ステージ遊技状態報知値を決定する。ここで、同図下段は、悪魔ステージ遊技状態報知値決定用テーブルの一例である。同図に示されるように、悪魔ステージ遊技状態報知値は１０と３０の２種類の値が選択され得るよう構成されており、１０よりも３０の方が選択され易くなっている（遊技状態が確率変動遊技状態である場合には、大きい値が選択され易くなっている）。次に、ステップ２６３２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、悪魔ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃ-２に当該決定した悪魔ステージ遊技状態報知値をセットし、ステップ２６３４に移行する。尚、ステップ２６３０の処理を実行する場合には、メイン側の遊技状態は確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となっていることを補足しておく。

【０１９１】

次に、ステップ２６３４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、悪魔ステージフラグをオンにし、ステップ２６３６に移行する。尚、ステップ２６２１でＮｏの場合にも、ステップ２６３６に移行する。次に、ステップ２６３６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、悪魔ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃ-２を参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。尚、悪魔ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃ-２のカウンタ値は１変動毎（主遊技図柄の停止毎）に１減算されていくよう構成されている。ステップ２６３６でＹｅｓの場合、ステップ２６３８に移行する。他方、ステップ２６３６でＮｏの場合、ステップ２６３９で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、特別遊技に当選したか否かを判定する。ステップ２６３９でＹｅｓの場合、ステップ２６４０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、悪魔ステージ滞在カウンタＳＭ２３ｃ-２のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ２６３８に移行する。次に、ステップ２６３８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、悪魔ステージフラグをオフにし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２６３９でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０１９２】

他方、ステップ２６２２でＮｏの場合、ステップ２６４１で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂのフラグエリアを参照し、現在の遊技状態は確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２６４１でＹｅｓの場合、ステップ２６４２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「確変ステージ」（確率変動遊技状態に滞在し得ることとなる滞在ステージ）をセットし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。他方、ステップ２６４１でＮｏの場合、ステップ２６４４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「非確変ステージ」（非確率変動遊技状態に滞在し得ることとなる滞在ステージ）をセットし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０１９３】

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機においては、第１主遊技に係るハズレ図柄を２種類設け、非時間短縮遊技状態において、一方のハズレ図柄（本例では、「ＨＡ」）が決定された場合には、当該ハズレ図柄に係る変動時の保留数によって変動態様が相違し得る、且つ、変動時間が相対的に短時間となるよう構成し、他方のハズレ図柄（本例では、「ＨＢ」）が決定された場合には、当該ハズレ図柄に係る変動時の保留数に

よって変動態様が相違せず、且つ、変動時間が相対的に長時間となるよう構成すると共に、保留の生起時に変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とをサブ側に送信するよう構成することで、決定されたハズレ図柄によって、変動態様の選択傾向を相違されることができると共に、変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とによって、先読み抽選の実行可否を判定することができることとなり、データ容量の削減ができることとなる。

【０１９４】

尚、本実施形態においては、先読み抽選（入賞時先読み抽選）の禁則条件として、保留内に第２主遊技保留が存在する、時間短縮遊技状態である、保留内に大当りとなる保留が存在する（新たに生起した保留を除く）、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在する、等の条件を例示したが、先読み抽選の禁則条件はこれには限定されず、例えば、確率変動遊技状態である、所定の背景演出を実行中である、主遊技保留数が所定数以下である、所定のリーチ演出を実行予定である、等を禁則条件としてもよい。

【０１９５】

また、本実施形態においては、先読み抽選の抽選タイミングを、主遊技始動口（第１主遊技始動口Ａ１０）への遊技球の入賞タイミングとしたが、これには限定されず、主遊技図柄の変動停止タイミング（装飾図柄の変動停止タイミング）、主遊技図柄の変動途中の所定のタイミング（装飾図柄の変動途中の所定のタイミング）、主遊技図柄の変動開始タイミング（装飾図柄の変動開始タイミング）、等としてもよい。

【０１９６】

また、本実施形態においては、所定の大当り（４Ａ、５Ａ、３Ｂ、４Ｂ）終了後には限定頻度に移行し得るよう構成されており、所定の大当り以外の大当り（３Ａ、７Ａ、９Ａ、５Ｂ、７Ｂ）終了後には限定頻度に移行しないよう構成されている。

【０１９７】

（第２実施形態）

ここで、本実施形態では、第１主遊技に係るハズレ図柄を２種類、第２主遊技に係るハズレ図柄を１種類としたが、ハズレ図柄の種類や決定したハズレ図柄に基づく変動態様の選択傾向はこれには限定されない。そこで、本実施形態とは異なるハズレ図柄の種類や決定したハズレ図柄に基づく変動態様の選択傾向となる構成の一例を第２実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。尚、第２実施形態に係る遊技機については、次回の大当りが発生するまで確率変動遊技状態が継続するタイプの遊技機ではなく、確率変動遊技状態が所定回転数分（例えば、８０回の図柄変動が行われる間）継続しても大当りが発生しない場合には、非確率変動遊技状態へ移行するタイプの遊技機である（所謂、ＳＴタイプの遊技機である）ことを補足しておく。また、この確率変動遊技状態が継続している期間中においては、ある限定頻度状態から他の限定頻度状態への遷移が発生する遊技性となっている。更に、第２実施形態は、本実施形態をベースとした変形例でもあるため、本実施形態において示したいずれの構成についても、第２実施形態で適用可能であることも補足しておく。

【０１９８】

はじめに、図３２は、第２実施形態における、図１０のステップ１４５０（第２）のサブルーチンに係る、限定頻度Ａ変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４６４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階範囲内の値（８０≧Ｇ＞５０）であるか否かを判定する。ステップ１４６４でＹｅｓの場合、ステップ１４６６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（限定頻度テーブルＡ-１）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、ステップ１４７４に移行する。

【０１９９】

他方、ステップ１４６４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第２段階範囲内（５０≧Ｇ＞１０）の値であるか否かを判定する。ステップ１４６８でＹｅｓの場合

、ステップ１４７０で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（限定頻度テーブルＡ-２）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、第２主遊技側の保留球数、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、ステップ１４７４に移行する。

【０２００】

他方、ステップ１４６８でＮｏの場合、換言すると、限定頻度カウンタ値Ｇが第３段階範囲内（１０≧Ｇ）の値である場合、ステップ１４７２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ（限定頻度テーブルＡ-３）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、ステップ１４７４に移行する。

【０２０１】

次に、ステップ１４７４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが０であるか否かを判定する。ステップ１４７４でＹｅｓの場合、ステップ１４７６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある、限定頻度Ａフラグをオフにし、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。尚、ステップ１４７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。

【０２０２】

次に、図３３は、第２実施形態における、図１０にて参照される当否抽選テーブル及び図柄決定用抽選テーブル（主遊技テーブル１、主遊技テーブル２）の一例である。同図に示されるように、第２実施形態においては、第１主遊技側のハズレ図柄が複数（本例では、「ＨＡ」、「ＨＢ」及び「ＨＣ」の３種類）存在し、更に、第２主遊技側のハズレ図柄も複数（本例では、「ＨＤ」、「ＨＥ」及び「ＨＦ」の３種類）存在するよう構成されている（更には、第１主遊技側のハズレ図柄の数と、第２主遊技側のハズレ図柄の数とを同数としている）。また、第２実施形態においては、第１主遊技（第２主遊技）側のハズレ図柄において、「ＨＡ」（「ＨＤ」）の割合が「ＨＢ」（「ＨＥ」）の割合よりも多く、「ＨＢ」（「ＨＥ」）の割合が「ＨＣ」（「ＨＦ」）の割合よりも多くなるよう構成されている。また、第２実施形態においては、ハズレ図柄によって、変動態様の選択傾向が相違し得るよう構成されている（詳細は後述する）。

【０２０３】

次に、図３４～図３７は、第２実施形態における、図１０にて参照される変動態様決定用抽選テーブル（主遊技テーブル３）の一例である。同図に示されるように、第２実施形態における限定頻度テーブル（限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ）は、本実施形態と異なり、限定頻度テーブルＡ‐１、限定頻度テーブルＡ‐２、限定頻度テーブルＡ‐３及び限定頻度テーブルＢから構成されており、特別遊技終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（有利状態Ａ）となった場合には、主遊技図柄の変動回数に基づいて、「限定頻度テーブルＡ‐１→限定頻度テーブルＡ‐２→限定頻度テーブルＡ‐３」の順に参照する限定頻度テーブルが切り替わっていくよう構成されている。より詳細には、限定頻度テーブルＡ‐１は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃの値（例えば、Ｇとする）が所定の範囲内の値（８０≧Ｇ＞５０）である場合に参照され得るテーブルであり、限定頻度テーブルＡ‐２は、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲内の値（５０≧Ｇ＞１０）である場合に参照され得るテーブルであり、限定頻度テーブルＡ‐３は、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲内の値（１０≧Ｇ）である場合に参照され得るテーブルである。尚、限定頻度テーブルＡ‐１と限定頻度テーブルＡ‐３とを参照する場合には、保留数に拘らず変動態様が決定され、他方、限定頻度テーブルＡ－２を参照する場合には、保留数によって変動態様が相違し得るよう構成されている。

【０２０４】

また、同図（特に、図３５）に示すように、本例においては、第１主遊技側の変動態様決定用テーブルにおいて、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＡ」である場合、短時間（本例では、変動時間が１５秒以下）である変動態様が選

択され易い（即ち、大当り期待度が比較的低い演出が選択され易い）ように構成されている。他方、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＣ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が６０秒以上）である変動態様が選択され易い（即ち、大当り期待度が比較的高い演出が選択され易い）ように構成されている。更に、当非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」である場合、特定の変動態様（本例では、変動時間が６０秒となる変動態様）以外の変動態様が選択され易いように構成されている。

【０２０５】

ここで、非時間短縮遊技状態時（時間短縮遊技状態時）における第１主遊技（第２主遊技）側の変動態様にて、当否抽選結果がハズレ且つハズレ図柄が「ＨＡ」（「ＨＤ」）である保留に関しては、保留消化時の保留数によって変動時間が相対的に相違し得るよう構成し、当否抽選結果がハズレ且つハズレ図柄が「ＨＢ」又は「ＨＣ」（「ＨＥ」又は「ＨＦ」）である保留に関しては、保留消化時の保留数によって変動時間が相対的に相違し難いよう構成している。例えば、非時間短縮遊技状態時（時間短縮遊技状態時）における第１主遊技図柄変動（第２主遊技図柄変動）に関し、当否抽選結果がハズレ且つハズレ図柄が「ＨＡ」（「ＨＤ」）の場合、第１主遊技側の保留数に応じて参照する変動態様決定テーブル内容を切り替える（保留数が０～１個の場合と、保留数が２～３個の場合と、で参照する変動態様決定テーブル内容を変更する）よう構成している。具体的には、決定図柄が「ＨＡ」（「ＨＤ」）の場合、変動時間（及び演出態様）が変動開始時の保留数によって相違し得る｛保留消化時まで変動時間（及び演出態様）が不確定となり得る｝よう構成されている｛決定図柄が「ＨＢ」又は「ＨＣ」（「ＨＥ」又は「ＨＦ」）である場合、保留消化時の保留数によらずに変動時間（及び演出態様）が確定され得るよう構成されている。 尚、これには限定されず、非時間短縮遊技状態時（時間短縮遊技状態時）における第１主遊技（第２主遊技）側の変動態様にて、当否抽選結果がハズレ且つハズレ図柄が「ＨＡ」又は「ＨＢ」（「ＨＤ」又は「ＨＥ」）である保留に関しては、保留消化時の保留数によって変動時間が相対的に相違し得るよう構成し、当否抽選結果がハズレ且つハズレ図柄が「ＨＣ」（「ＨＦ」）である保留に関しては、保留消化時の保留数によって変動時間が相対的に相違し難いよう構成してもよい。

【０２０６】

他方、非時間短縮遊技状態時における第１主遊技側の変動態様にて、ハズレ図柄が「ＨＢ」又は「ＨＣ」の場合に関して、通常時においては、変動時間が長変動（例えば、６０秒以上）となるリーチ演出が選択され易いのに対して、限定頻度時（限定頻度Ｂフラグがオンの場合）には、限定頻度テーブルＢに示されるように、変動時間が長変動（例えば、６０秒以上）となるリーチ演出が選択され難いように構成されている。

【０２０７】

更に、同図に示されるように、ハズレ時において、限定頻度テーブルＡ－３は限定頻度テーブルＡ－２よりも相対的に短時間の変動時間が選択され易くなっており、限定頻度テーブルＡ－１は、限定頻度テーブルＡ－３よりも更に短時間の変動時間が選択され易くなっている。このように構成することで、遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合には次回特別遊技当選まで当該遊技状態が継続することが確定しているため、所定の期間｛本例では、特別遊技終了時から３０回目の変動終了時まで（３１回目の変動開始時から７０回目の変動終了時まで）｝大当りに当選しなかった場合に、参照するテーブルを、限定頻度テーブルＡ－１から限定頻度テーブルＡ－２（限定頻度テーブルＡ－２から限定頻度テーブルＡ－３）に切り替えることで変動時間が相対的に変化するため、大当りに当選するまでの時間に変化が生じ、遊技者の倦怠感を軽減できることとなる。

【０２０８】

ここで、図３７に示されるように、第２主遊技図柄変動に関して、「ＨＦ」（及び「ＨＥ」）図柄決定時には、時間短縮遊技状態時においては変動時間が相対的に長変動となる変動態様が選択され易い一方で、非時間短縮遊技状態時においては変動時間が相対的に短変動となる変動態様が選択され易いよう構成されている。

【０２０９】
第２実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が３０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、本実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。
【０２１０】
また、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＣ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」及び「ＨＢ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が６０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、本実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＣ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」及び「ＨＢ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。
【０２１１】
また、第２実施形態においては、第２主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が３０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、本実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。
【０２１２】
また、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＣ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」及び「ＨＢ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が６０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、本実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＣ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」及び「ＨＢ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。ここで、第２実施形態においては、第２主遊技図柄変動に関する大当り図柄が複数種存在し、更に、異なる大当り図柄においては遊技者に対する有利度が異なる（本例においては、例えば、大当り図柄が３Ｂの場合には、２Ｒ短開放大当りとなり相対的に有利度が低く、大当り図柄が７Ｂの場合には、１６Ｒ長開放大当りとなり相対的に有利度が高い）よう構成している。このような状況下、更に、非時間短縮遊技状態時において、第２主遊技図柄変動で、特定の演出｛例えば、リーチ演出や変動時間が相対的に長変動となる変動）が発生した際に、当該特定の演出で有利度の高い大当りとならなかった場合には、相対的に有利度の低い大当りとなる（又は、相対的に有利度の低い大当りとなり易い）ように構成してもよい（その前提として、非時間短縮遊技状態時におけるハズレ時での第２主遊技図柄変動においては、当該ハズレ時に決定された図柄の種類に拘わらず、当該特定の演出が実行されない又は実行され難い構成がある）。
【０２１３】
第２実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合より

も相対的に長時間（本例では、変動時間が３０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、第２実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＢ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。

【０２１４】

また、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＣ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」及び「ＨＢ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が６０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、第２実施形態においては、第１主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＣ」の場合、決定図柄が「ＨＡ」及び「ＨＢ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。

【０２１５】

また、第２実施形態においては、第２主遊技側の変動態様に関して、時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＥ」の場合、決定図柄が「ＨＤ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が３０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、第２実施形態においては、第２主遊技側の変動態様に関して、時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＥ」の場合、決定図柄が「ＨＤ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。

【０２１６】

また、第２主遊技側の変動態様に関して、時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＦ」の場合、決定図柄が「ＨＤ」及び「ＨＥ」の場合よりも相対的に長時間（本例では、変動時間が６０秒以上）である変動態様が選択され易く（即ち、大当り期待度が相対的に高い演出が選択され易く）、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、第２実施形態においては、第２主遊技側の変動態様に関して、時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「ＨＦ」の場合、決定図柄が「ＨＤ」及び「ＨＥ」の場合よりも長時間となる所定の変動態様（例えば、１２０秒となる変動態様）が選択され易いように構成されている。

【０２１７】

また、本例では、主遊技図柄のハズレに係る変動、且つ保留球が２個又は３個の場合において、３段階ＳＴの第２段階で最も選択され易い変動時間（５秒）と第３段階で最も選択され易い変動時間（２０秒）では第３段階のほうが長い変動時間になっている。他方、主遊技図柄の大当りに係る変動、且つ保留球が２個又は３個の場合において、３段階ＳＴの第２段階で最も選択され易い変動時間（６０秒）と第３段階で最も選択され易い変動時間（２０秒）では第２段階のほうが長い変動時間になっている。

【０２１８】

次に、図３８は、第２実施形態における、図１０のステップ１５５０のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１５５４（第２）～ステップ１５６０（第２）及びステップ１５８０（第２）である。まず、ステップ１５５４（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５５４（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１５５６（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５５８（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５５８（第２）でＹｅｓ

の場合、ステップ１５６０（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ１５７０に移行する。尚、ステップ１５５４（第２）又はステップ１５５８（第２）でＮｏの場合にも、ステップ１５７０に移行する。他方、ステップ１５７８で補助遊技時短フラグをオフにした後、ステップ１５８０（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技終了コマンド（サブ側へのコマンドであり、特定遊技が終了し、通常遊技状態となった旨の情報に係るコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０２１９】

次に、図３９は、第２実施形態における、図５のステップ１６００のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１６０５（第２）及びステップ１６１５（第２）である。即ち、ステップ１６０４で特定遊技フラグをオフにした後、ステップ１６０５（第２）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ１６０６に移行する。他方、ステップ１６１４で条件装置作動フラグをオフにした後、ステップ１６１５（第２）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特定遊技終了コマンド（サブ側へのコマンドであり、特定遊技が終了し、通常遊技状態となった旨の情報に係るコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。

【０２２０】

次に、図４０は、第２実施形態における、図２０のステップ１７５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１７５５（第２）、ステップ１７６１（第２）、ステップ１７６３（第２）、ステップ１７７９（第２）、ステップ１７８３-１（第２）及びステップ１７８３-２（第２）である。即ち、ステップ１７５４で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ１７５５（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（８０回）をセットし、ステップ１７５６に移行する。他方、ステップ１７５６でＹｅｓ又はステップ１７７６でＹｅｓの場合、ステップ１７６１（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃに所定回数（８０回）をセットし、ステップ１７６２に移行する。

【０２２１】

他方、ステップ１７６２で限定頻度Ａフラグをオンにした後、ステップ１７６３（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技開始コマンド（サブ側へのコマンドであり、特定遊技が開始し、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となった旨の情報に係るコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１７７９（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（８０回）をセットし、ステップ１７７８に移行する。

【０２２２】

他方、ステップ１７７６でＮｏの場合、ステップ１７８３-１（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＢＭＮ５２ｃ-２に所定回数（３０回）をセットする。次に、ステップ１７８３-２（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある限定頻度Ｂフラグをオンにし、ステップ１７８４に移行する。このように、第２実施形態においては、ＳＴ中において、短開放大当り（３Ａ・３Ｂ）に当選した場合には確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、８０回）が再セットされ、限定頻度カウンタ値が０から増加していくこととなるが、一方、小当りに当選した場合には、限定頻度カウンタ値はクリアされず、当該小当

り当選前の限定頻度カウンタ値を引き継ぐこととなる。

【０２２３】

次に、図４１は、第２実施形態における、図２４のステップ２１５０のサブルーチンに係る、第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２１６１（第２）であり、その目的は、先読み抽選の対象となる保留以前の保留はすべて短時間の変動時間とすることである。即ち、ステップ２１６０で新たな保留以前の第１主遊技側の保留に大当りとなる保留が存在しなかった場合に、ステップ２１６１（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の第１主遊技側の保留の停止図柄が全て「ＨＡ」（相対的に最も短時間の変動時間が選択され易い第１主遊技側のハズレ図柄）であるか否かを判定する。ステップ２１６１（第２）でＹｅｓの場合にはステップ２１６２に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。尚、本例においては、当該新たな保留以前の第１主遊技側の保留が全てハズレＨＡについての保留である場合にのみ、保留先読み抽選を実行し得るよう構成されているが、これには限定されず、例えば、当該新たな保留以前の第１主遊技側の保留が全てハズレＨＡについての保留であり、且つ、グループ１の保留（区切り１又は２に該当する保留）である場合にのみ、保留先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。

【０２２４】

次に、図４２は、第２実施形態における、図２４のステップ２２００のサブルーチンに係る、第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２２０７-１（第２）、ステップ２２０７-２（第２）、ステップ２２２３（第２）～ステップ２２３０（第２）、ステップ２２３２（第２）～ステップ２２３８（第２）及びステップ２２４０（第２）であり、その目的は、特定遊技中（時間短縮遊技状態中）に、滞在ステージによって先読み抽選の実行態様を相違させることである。即ち、ステップ２２０６でＹｅｓの場合、ステップ２２０７-１（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の第２主遊技側の保留の停止図柄が全て「ＨＤ」（相対的に最も短時間の変動時間が選択され易い第２主遊技側のハズレ図柄）であるか否かを判定する。ステップ２２０７-１（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２２０７-２（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂを参照し、現在セットされている滞在ステージは「長演出ステージ」（限定頻度テーブルＡ-２を参照して変動態様を決定することとなる滞在ステージ）であるか否かを判定する。ステップ２２０７-２（第２）でＹｅｓの場合にはステップ２２０８に移行する。他方、ステップ２２０７-２（第２）でＮｏの場合、ステップ２２２３（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂを参照し、現在セットされている滞在ステージは「固定演出ステージ」（限定頻度テーブルＡ-３を参照して変動態様を決定することとなる滞在ステージ）であるか否かを判定する。ステップ２２２３（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２２２４（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２２２４（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２２２６（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（本例では、１／４）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２２２０に移行する。他方、ステップ２２２４（第２）でＮｏの場合（即ち、当該新たな保留がハズレとなる保留である場合）、ステップ２２３０（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（本例では、１／６）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２２２０に移行する。尚、ステップ２２２３（第２）でＮｏの場合｛即ち、現在セットされている滞在ステージが「短演出ステージ」（限定頻度テーブルＡ－１を参照しているステージ）である場合｝、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。尚、本例においては、当該新たな保留以前の第２主遊技側の保留が全てハズレＨＤについての保留である場合にのみ、保留先読み抽選を実行し得るよう構成されているが、これには限定されず、例え

ば、当該新たな保留以前の第２主遊技側の保留が全てハズレＨＤについての保留であり、且つ、グループＡの保留（区切り１又は２に該当する保留）である場合にのみ、保留先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。

【０２２５】

次に、ステップ２２２０でＹｅｓの場合、ステップ２２３２（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶された保留数を参照し、前記抽選に当選した保留（トリガ保留）が消化されるまでの主遊技図柄の変動停止回数Ｈａ（０～４回）を導出する。次に、ステップ２２３４（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃ‐３を参照し、当該カウンタ値に基づき、現在の滞在ステージが終了するまでの主遊技図柄の変動停止回数Ｈｂを導出する。次に、ステップ２２３６（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、先読み演出を実行する回数（本例では、Ｈａ）が、最低先読み演出回数（有効な先読み演出を実行するための最低回数であり、例えば、２回）以上であるか否かを判定する。ステップ２２３６（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２２３８（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該導出したＨａ及びＨｂが、Ｈａ≦Ｈｂの関係を充足している（先読み演出が現在の滞在ステージ中に終了する）か否かを判定する。ステップ２２３８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２２２２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶する。次に、ステップ２２４０（第２）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃにＨａをセットし、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。他方、ステップ２２０７-１（第２）、ステップ２２３６（第２）又はステップ２２３８（第２）でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。

【０２２６】

このように、第二実施形態においては、「短演出ステージ」に滞在している場合には、先読み抽選を実行しないよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、「固定演出ステージ」において先読み抽選を実行せず、「短演出ステージ」においては先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。

【０２２７】

このように、第二実施形態においては、ハズレに係る保留のうち、「ＨＡ」と「ＨＤ」とについては、先読み抽選の対象外となるよう構成されている（グループ３となることがないため）。尚、これには限定されず、「ＨＡ」と「ＨＤ」とも先読み抽選の対象としてもよい。そのように構成する場合には、その他のハズレ図柄よりも先読み抽選に当選し難いよう構成することが望ましい。また、第１主遊技に係る先読み抽選の場合は「ＨＢ」よりも「ＨＣ」のほうが、第２主遊技に係る先読み抽選の場合は、「ＨＥ」よりも「ＨＦ」のほうが、グループ３が選択される確率が高いため（乱数値が多いため）に先読み抽選に当選しやすいよう構成されている。また、トリガ保留以前に消化される保留の停止図柄は第１主遊技に係る先読み抽選の場合はすべて「ＨＡ」、第１主遊技に係る先読み抽選の場合はすべて「ＨＤ」となっている。また、第２主遊技側に係る先読み抽選は、当該先読み抽選の対象となる保留が消化される時に、滞在ステージが現在と相違する場合には、先読み抽選を実行しないよう構成されている。

【０２２８】

次に、図４３は、第２実施形態における、図２３のステップ２３００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２３５０（第２）である。即ち、ステップ２３０６で、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶した後、ステップ２３５０（第２）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述の先読み実行中演出内容決定処理を行う。

【０２２９】

次に、図４４は、第２実施形態における、図４３のステップ２３５０（第２）のサブルーチンに係る、先読み実行中演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２３５２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、特定遊技実行中フラグ（特定遊技実行中フラグは、ステップ２６５６でオンとなるフラグである。）がオフであるか否かを判定する。ステップ２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３６４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃのカウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ２３６４でＹｅｓの場合、ステップ２３６６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ２３６８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、現在セットされている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ２３６８でＹｅｓの場合、ステップ２３７０で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、「長演出ステージ」専用の先読み演出（例えば、変動開始時に「あと○○回で…！」と先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃの値をカウントダウンする演出）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。

【０２３０】

他方、ステップ２３６８でＮｏの場合、換言すれば、「固定演出ステージ」で先読み演出を実行する場合、ステップ２３７２で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、「固定演出ステージ」の変動時における当否煽り段階での演出内容を、当該ステージ専用の先読み演出（例えば、大当り期待度に基づき、背景表示色が変化する演出、等）に決定し、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。尚、ステップ２３５２又はステップ２３６４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。

【０２３１】

次に、図４５は、第２実施形態における、図２３のステップ２６００のサブルーチンに係る、滞在ステージ先読み実行中演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２６５２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特定遊技開始コマンドを受信したか否かを判定する｛本例では、メイン側で非確率変動・非時間短縮遊技状態から、確率変動・時間短縮遊技状態に移行したか否かを判定｝。ステップ２６５２でＹｅｓの場合、ステップ２６５４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値に初期値（例えば、１）をセットする。次に、ステップ２６５６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特定遊技実行中フラグをオンにし、ステップ２６６６に移行する。

【０２３２】

ここで、特定遊技実行中フラグとは、特定遊技（例えば、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、いわゆるＳＴ）状態であることを示すフラグであり、特定遊技の開始を契機としてオンとなり、大当り又は滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値が上限値（例えば、ＳＴの上限回数である８０）を超えたことを契機としてオフとなるよう構成されている。

【０２３３】

他方、ステップ２６５２でＮｏの場合、ステップ２６５８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側から特定遊技終了コマンドを受信した否かを判定する｛例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照して判定、又は滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値が上限値（例えば、ＳＴの上限回数である８０）を超えたかを判定｝。ステップ２６５８でＹｅｓの場合、ステップ２６６０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２６６２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特定遊技実行中フラグをオフにし、ステップ２６６６に移行する。尚、ステップ２６５８でＮｏの場合にも、ステップ２６６６に移行する。

【０２３４】
次に、ステップ２６６６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、特定遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２６６６でＹｅｓの場合、ステップ２６６８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、新たに主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ２６６８でＹｅｓの場合、ステップ２６７０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値に１加算（インクリメント）し、ステップ２６７２に移行する。他方、ステップ２６６８でＮｏの場合、ステップ２６７０の処理を実行せずに、ステップ２６７２に移行する。
【０２３５】
次に、ステップ２６７２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃを参照し、当該カウンタ値が第１の範囲内の値（１～３０）であるか否かを判定する。ステップ２６７２でＹｅｓの場合、ステップ２６７４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「短演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂに一時記憶）し、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。
【０２３６】
他方、ステップ２６７２でＮｏの場合、ステップ２６７６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃを参照し、当該カウンタ値が第２の範囲内の値（３１～７０）であるか否かを判定する。ステップ２６７６でＹｅｓの場合、ステップ２６７８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「長演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂに一時記憶）し、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。
【０２３７】
他方、ステップ２６７６でＮｏの場合、ステップ２６８０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃを参照し、当該カウンタ値が第３の範囲内の値（７１～８０）であるか否かを判定する。ステップ２６８０でＹｅｓの場合、ステップ２６８２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「固定演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂに一時記憶）し、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２６６６又はステップ２６８０でＮｏの場合（例えば、特定遊技中でない場合）にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。
【０２３８】
（作用）
次に、図４６を参照しながら、第２実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の先読み演出について示した作用図である。尚、本例においては大当りに当選せずに特定遊技が終了した場合を例示している。
【０２３９】
まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、第１主遊技側の保留球が消化され、第２主遊技側の保留球が４個になった後、図中１のタイミングにおいて、第２主遊技図柄の変動が開始することとなる。次に、図中２のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が３０回変動したことを契機として、短演出ステージが終了し、長演出ステージに移行することとなる。
【０２４０】
次に、図中３のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Ｈａが３回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Ｈｂが４０回であり（Ｈａ≦Ｈｂ）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中４のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第２主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。

【０２４１】
次に、図中５のタイミングにおいて、トリガ保留の消化に係る第２主遊技図柄の変動が開始される。当該トリガ保留に係る変動はハズレであり、また、長演出ステージにおけるトリガ保留に係る変動は１０秒以上の変動時間であるため、６０秒の変動時間となっている。次に、図中６のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことを契機として、先読み演出が終了することとなる。
【０２４２】
次に、図中７のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Ｈａが３回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Ｈｂが１回であり（Ｈａ＞Ｈｂ）であるため、先読み演出が実行されないこととなる。次に、図中８のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が７０回変動したことを契機として、長演出ステージが終了し、固定演出ステージに移行することとなる。
【０２４３】
次に、図中９のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Ｈａが２回であり、固定演出ステージが終了するまでの変動停止回数Ｈｂが１０回であり（Ｈａ≦Ｈｂ）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中１０のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第２主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。次に、図中１１のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことに契機として、先読み演出が終了することとなる。尚、当該先読み演出は固定演出ステージにおける先読み演出であるため、トリガ保留に係る変動時間も５秒となっている。次に、図中１２のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が８０回変動したことを契機として、固定演出ステージが終了し、特定遊技も終了することとなる。
【０２４４】
以上のように構成することで、第２実施形態に係る遊技機においては、第１主遊技側と第２主遊技側との夫々にハズレ図柄を３種類ずつ設け、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態において、特別遊技終了後からの変動回数によって、参照する限定頻度テーブル（変動態様決定用テーブル）を切り替えるよう構成することによって、参照する限定頻度テーブルによってハズレ図柄の性質が相違させることができると共に、変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とによって、先読み抽選の実行可否を判定することができることとなり、データ容量の削減ができることとなる。
【０２４５】
（第２実施形態からの変更例１）
尚、第２実施形態においては、先読み演出が滞在ステージの終了を跨ぐ場合には、当該先読み演出を実行しないよう構成したが、これには限定されず、先読み演出が適切に実行されるよう工夫することで、遊技の興趣性を更に高める演出とすることが可能である。そこで、そのような構成を第２実施形態からの変更例１とし、以下、第２実施形態からの変更点についてのみ詳述する。
【０２４６】
まず、図４７は、第２実施形態からの変更例１における、図２４におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２２４２（第２変１）、ステップ２２４４（第２変１）、ステップ２２４６（第２変１）及びステップ２２４８（第２変１）である。即ち、ステップ２２２２で、前記入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶した後、ステップ２２４２（第２変１）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する（尚、その他の構成として、当該新たな保留が、大当りとなる保留であるか否か、又は、ハズレとなる保留でありハズレ

図柄が「ＨＦ」であるか否か、を判定してもよい）。ステップ２２４２（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２２４０（第２）に移行する。他方、ステップ２２４２（第２変１）でＮｏとなる場合（即ち、当該新たな保留がハズレとなる保留である場合）、ステップ２２４４（第２変１）で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、Ｈａ≦Ｈｂであるか否か、換言すると、先読み演出抽選に当選した保留が現在の滞在ステージ中に消化されるか否かを判定する。ステップ２２４４（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２２４６（第２変１）で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃにＨａをセットし、次の処理（ステップ２１２２の処理）に移行する。他方、ステップ２２４４（第２変１）でＮｏの場合、ステップ２２４８（第２変１）で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃにＨｂをセットし、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。

【０２４７】

以上のように変更することにより、第２実施形態からの変更例１においては、大当りに係る先読み演出実行時には、当該先読み演出が次の滞在ステージに跨って実行される予定の場合にも跨がずに実行される場合と同様に実行され、他方、ハズレに係る先読み演出（いわゆる、ガセ演出）実行時には、当該先読み演出が次の滞在ステージに跨って実行される予定の場合には、現在の滞在ステージにおける最終変動にて当該先読み演出が終了するよう構成されており、多様な先読み演出が実行され遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２４８】

また、第２実施形態からの変更例１においては、大当りに係る先読み演出実行時には、当該先読み演出が次の滞在ステージに跨って実行される予定となった場合にもそのまま実行され、他方、ハズレに係る先読み演出実行時には、当該先読み演出が次の滞在ステージに跨って実行される予定となった場合には、現在の滞在ステージにおける最終変動にて当該先読み演出が終了することにより、滞在ステージの最終変動にて先読み演出が実行されている場合、次の変動で先読み演出が継続して実行された場合に、当該先読み演出は大当りに係る先読み演出であることが確定的になる。よって、遊技者は、滞在ステージの切り替わりの変動に着目することになり遊技の興趣性が高まることとなる。尚、本実施形態においては、先読み演出抽選を実行した後、滞在ステージを跨ぐかの判断に応じて先読み演出の実行可否判断（及び、中断するか否かの判断）を行っているが、これには限定されず、先読み演出に係る処理の順序は適宜変更してもよく、例えば滞在ステージを跨ぐことが判定された後に先読み演出抽選を実行するよう構成してもよい。

【０２４９】

尚、第２実施形態からの変更例１においては、先読み演出が次の滞在ステージに跨って実行された場合に大当りとなることが確定的となり、次の滞在ステージに跨らずに終了した場合にはハズレとなることが確定的となるよう構成したが、これには限定されず、逆に、次の滞在ステージに跨らずに終了した場合には大当りとなることが確定的となるよう構成してもよいし、先読み演出が次の滞在ステージに跨ぐ場合にも跨がない場合にも、大当りとハズレの両方に当選し得るよう構成して、大当りとなる期待度を相違させてもよい（例えば、滞在ステージを跨いで先読み演出が実行された場合には、当該先読みに係る変動が大当りとなる可能性が、ハズレとなる可能性よりも高い）。また、大当りに係る先読み演出実行時に、当該先読み演出が現在の滞在ステージにおける最終変動にて終了することになった場合には、大当りとなる保留（トリガ保留）消化時に係る変動で大当りが確定的となる演出（例えば、大当り確定の告知音発生、大当り確定の役物落下、等）を実行するよう構成してもよい。

【０２５０】

（第２実施形態からの変更例２）

尚、第２実施形態においては、特定遊技中において、常に同じパターンで各滞在ステージが切り替わるよう構成したが、これには限定されず、特定遊技中の演出切り替わりパターンを複数設けることによって、遊技の興趣性を更に高めることが可能である。そこで、そのような構成を第２実施形態からの変更例２とし、以下、第２実施形態からの変更点に

ついてのみ詳述する。

【０２５１】

まず、図４８は、第２実施形態からの変更例２における、図２３におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２５２５（第２変２）及びステップ２６５０（第２変２）である。即ち、ステップ２５１４で、前記実行中の大当りの当選時の遊技状態と停止中の大当り図柄に基づき、実行中の特別遊技に係る演出を表示するコマンドをセットした後、ステップ２５２５（第２変２）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、当該大当りは初当り（非確率変動遊技状態及び非時間短縮遊技状態における大当り）であるか否かを判定する。ステップ２５２５（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２６５０（第２変２）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、後述する演出モード決定処理を行い、ステップ２５１６に移行する。他方、ステップ２５２５（第２変２）でＮｏの場合も、ステップ２５１６に移行する。

【０２５２】

次に、図４９は、第２実施形態からの変更例２における、図４８のステップ２６５０（第２変２）のサブルーチンに係る、演出モード決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２６５２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、実行中の特別遊技のラウンドが演出モード選択ラウンド（本例では、第１Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ２６５２でＹｅｓの場合、ステップ２６５４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、演出モード選択を促す画像表示に係るコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２６５６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、サブ入力ボタン入力検出装置ＳＢｓを参照して、新たにサブ入力ボタンＳＢが押下されたか否かを判定する。ステップ２６５６でＹｅｓの場合、ステップ２６５８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、セットされている演出モードを切り替え（例えば、バトルモード→逃走モード、逃走モード→バトルモード）、ステップ２６６０に移行する。尚、ステップ２６５２又はステップ２６５６でＮｏの場合にも、ステップ２６６０に移行する。

【０２５３】

ここで、本例においては、演出モード選択ラウンド開始時には「バトルモード」がセットされ、演出モード決定後に電断が発生した場合には、当該電断復帰後においてはデフォルトの演出モードである「バトルモード」が再セットされるよう構成されている。

【０２５４】

次に、ステップ２６６０で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、実行中の特別遊技のラウンドが演出モード決定ラウンド（本例では、第２Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ２６６０でＹｅｓの場合、ステップ２６６２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、演出モード選択ラウンド終了時にセットされていた演出モードを表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理（ステップ２５１６の処理）に移行する。尚、ステップ２６６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５１６の処理）に移行する。

【０２５５】

以上のように変更することにより、第２実施形態からの変更例２においては、或る滞在ステージに演出内容決定テーブルを複数設け、特別遊技中にどの演出内容テーブルを参照して演出態様を決定するかを遊技者が任意に選択し得るよう構成することで、特定遊技中の演出バリエーションが増えることとなると共に、遊技者の趣向に合わせた演出を実行することができるようになり、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２５６】

（第２実施形態からの変更例３）

尚、第２実施形態においては、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となる変動回数と確率変動遊技状態となる変動回数とが常に同一の変動回数となるよう構成したが、これには

限定されず、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となる変動回数と、確率変動遊技状態となる変動回数とを相違させることで、新たな遊技性を創出することが可能である。そこで、そのような構成を第２実施形態からの変更例３とし、以下、第２実施形態からの変更点についてのみ詳述する。尚、第２実施形態からの変更例３においては、限定頻度Ｂ時（限定頻度として、限定頻度Ｂ時となる態様）を有しないよう構成されており、第２実施形態とは、大当り図柄の内容（大当り終了後に移行する遊技状態）が異なるよう構成されている。

【０２５７】

まず、図５０は、第２実施形態からの変更例３における、図９におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ１４１３（第２変３）、ステップ１４１５（第２変３）、ステップ１４５０（第２変３）、ステップ１４１７（第２変３）及びステップ１８５０（第２変３）である。即ち、ステップ１４１０で、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ１４１３（第２変３）で、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａ（第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂ）は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４１３（第２変３）でＹｅｓの場合、ステップ１４１５（第２変３）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある特定遊技種別フラグ（長特定遊技フラグ、類似短特定遊技フラグ、短特定遊技フラグ）をオフにし、ステップ１４１６に移行する。他方、ステップ１４１３（第２変３）で、Ｎｏの場合、ステップ１４５０（第２変３）で限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、後述する限定頻度Ａ変動態様決定処理を実行する。次に、ステップ１４１７（第２変３）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）し、ステップ１４１８に移行する。

【０２５８】

また、ステップ１４３６で、停止図柄が大当り図柄であった場合、ステップ１８５０（第２変３）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、後述する限定頻度種別決定処理を実行し、ステップ１４３８に移行する。

【０２５９】

次に、図５１は、第２実施形態からの変更例３における、図５０のステップ１４５０（第２変３）のサブルーチンに係る、限定頻度Ａ変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４７８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリアを参照し、長特定遊技フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４７８でＹｅｓの場合、ステップ１４７９で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階範囲内（本例では、８０≧Ｇ＞５０）の値であるか否かを判定する。ステップ１４７９でＹｅｓの場合、ステップ１４８０で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブルＡ‐１を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理｛ステップ１４１７（第２変３）の処理｝に移行する。

【０２６０】

他方、ステップ１４７９でＮｏの場合、ステップ１４８２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第２段階範囲内（本例では、５０≧Ｇ＞１０）の値であるか否かを判定する。ステップ１４８２でＹｅｓの場合、ステップ１４８３で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブルＡ‐２を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、第２主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理｛ステップ１４１７（第２変３）の処理｝に移行する。他方、ステップ１４８２でＮｏの場合、ステップ１４８４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ

５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブルＡ‐３を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理｛ステップ１４１７（第２変３）の処理｝に移行する。尚、当該ステップ１４７８～ステップ１４８４の処理が、長特定遊技に係る変動態様を決定する処理である。

【０２６１】

他方、ステップ１４７８でＮｏの場合、ステップ１４８６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリアを参照し、短特定遊技フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４８６でＹｅｓの場合、ステップ１４８７で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）内の主遊技テーブル３を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理｛ステップ１４１７（第２変３）の処理｝に移行する。尚、当該ステップ１４８６及びステップ１４８７の処理が、短特定遊技に係る変動態様を決定する処理である。

【０２６２】

また、ステップ１４８６でＮｏの場合、換言すれば、類似短特定遊技フラグがオンの場合、ステップ１４８８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階範囲内（本例では、８０≧Ｇ＞５０）の値であるか否かを判定する。ステップ１４８８でＹｅｓの場合、ステップ１４８９で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）内の主遊技テーブル３を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理｛ステップ１４１７（第２変３）の処理｝に移行する。

【０２６３】

他方、ステップ１４８８でＮｏの場合、ステップ１４９０で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第２段階範囲内（本例では、５０≧Ｇ＞１０）の値であるか否かを判定する。ステップ１４９０でＹｅｓの場合、ステップ１４９２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブルＡ‐２を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、第２主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理｛ステップ１４１７（第２変３）の処理｝に移行する。他方、ステップ１４９０でＮｏの場合、ステップ１４９４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブルＡ‐３を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理｛ステップ１４１７（第２変３）の処理｝に移行する。尚、当該ステップ１４８８～ステップ１４９４の処理が、類似短特定遊技に係る変動態様を決定する処理である。

【０２６４】

ここで、同図下段の限定頻度テーブル参照表は、各特定遊技における限定頻度カウンタ値毎に、参照する限定頻度テーブルを纏めた表である。同図に示されるように、長特定遊技フラグがオンの場合には、参照するテーブルは、限定頻度テーブルＡ‐１→限定頻度テーブルＡ‐２→限定頻度テーブルＡ‐３の順に切り替わり、類似短特定遊技フラグがオンの場合には、参照するテーブルは、主遊技テーブル３→限定頻度テーブルＡ‐２→限定頻度テーブルＡ‐３の順に切り替わり、短特定遊技フラグがオンの場合には、参照するテーブルは、主遊技テーブルのみとなっている。また、類似短特定遊技フラグがオンの場合と短特定遊技フラグがオンの場合とで、初めに参照する限定頻度テーブルが同じであるため、遊技者にとってはいずれの特定遊技であるか（特定遊技がいつまで続くのか）を判別し難くなっている。

【０２６５】

このように、短特定遊技フラグがオンである場合（３Ａに係る大当り終了後である場合）には、限定頻度テーブルＡ－１は参照せずに、主遊技テーブル３を参照するよう構成されている、また、時間短縮遊技終了後（３０変動経過後）も、長特定遊技フラグがオンの場合には限定頻度テーブルＡ－２が参照されることに対し、短特定遊技フラグがオンである場合には主遊技テーブル３が参照されることとなる。また、３Ａにかかる大当り終了後であっても、当該大当り当選時の遊技状態が時間短縮遊技状態である場合には、当該大当り終了後には、限定頻度テーブルＡ‐１が参照されることとなる。

【０２６６】

次に、図５２は、第２実施形態からの変更例３における、図５０のステップ１８５０（第２変３）のサブルーチンに係る、限定頻度種別決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１８５２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、当該大当りが確率変動遊技状態中の大当りであったか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合、ステップ１８５６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃに所定回数Ａ（例えば、８０回）をセットする。次に、ステップ１８５８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある長特定遊技フラグをオンにし、次の処理（ステップ１４３８の処理）に移行する。

【０２６７】

他方、ステップ１８５２でＮｏの場合、換言すれば、当該大当り図柄が通常遊技状態中の大当り（初当り）であった場合、ステップ１８５４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、当該停止中の大当り図柄は長特定遊技図柄（本例では、７Ａ・７Ｂ・５Ｂ・３Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１８５４でＹｅｓの場合ステップ１８５６に移行する。

【０２６８】

他方、ステップ１８５４でＮｏの場合には、ステップ１８６０で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、停止中の大当り図柄が類似短特定遊技図柄（本例では、５Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１８６０でＹｅｓの場合、ステップ１８６２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃに所定回数Ａ（例えば、８０回）をセットする。次に、ステップ１８６４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある類似短特定遊技フラグをオンにし、次の処理（ステップ１４３８の処理）に移行する。他方、ステップ１８６０でＮｏの場合、換言すれば、停止中の大当り図柄が短特定図柄（本例では、３Ａ）である場合、ステップ１８６６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＡＭＮ５２ｃに所定回数Ｂ（例えば、３０回である場合を図示しているが、これには限定されない。尚、所定回数Ａよりも少ない回数であることが好適である）をセットする。次に、ステップ１８６８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度関連情報一時記憶手段ＭＮ５２ｂのフラグエリア内にある短特定遊技フラグをオンにし、次の処理（ステップ１４３８の処理）に移行する。

【０２６９】

次に、図５３は、第２実施形態からの変更例３における、図２０におけるステップ１７５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ１７５５（第２変３）、ステップ１７８４（第２変３）及びステップ１７８６（第２変３）である。即ち、ステップ１７５４で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ１７５５（第２変３）及びステップ１７６３（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットすると共に、特定遊技開始コマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１７８４（第２変３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、短特定遊技フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１７８４（第２変３）でＹｅｓの場合、ステップ１７７９（第２）に移行して、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットする。他方、ステップ１７８４（第２変３）でＮｏの場

合｛短特定遊技である（即ち、大当り図柄が３Ａである）場合）には、ステップ１７８６（第２変３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、３０回）をセットし、ステップ１７７８に移行する。

【０２７０】

このように、第２実施形態からの変更例３においては、短特定遊技フラグがオンの場合（３Ａに係る大当り終了後の場合）には、確変回数カウンタＭＰ５１ｃには８０回がセットされ、時短回数カウンタＭＰ５２ｃには３０回がセットされるため、確変回数と時短回数とが相違するよう構成されている。

【０２７１】

以上のように変更することで、第２実施形態からの変更例３によれば、特別遊技後の時間短縮遊技状態である期間（変動回数）を大当り図柄によって異ならせると共に、時間短縮遊技状態である期間が短い場合と長い場合とで、同一の変動態様決定テーブルを参照し得ることで、時間短縮遊技状態となる変動回数が異なる場合にも同一の変動態様（及び演出内容）にて変動（及び演出）が実行されるため、遊技者は実行されている時間短縮遊技状態がいつまで続くのかを認識し難くなり、遊技者の期待感を煽る演出を実行することで遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２７２】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、類似短特定遊技である場合、短特定遊技である場合には選択されない変動態様及び／又は、変動態様は同じであっても異なる演出内容を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合、当該類似短特定遊技においてのみ選択される変動態様にて図柄変動（又は演出）が実行された場合には、時間短縮遊技状態である期間が相対的に長いことを遊技者が認識できることとなる（逆に、短特定遊技においてのみ選択される変動態様・演出内容を有していてもよい）。

【０２７３】

（第２実施形態からの変更例４）

尚、第２実施形態においては、特別遊技終了後には必ず回数制限付きの確率変動遊技状態に移行すると共に、当該確率変動遊技状態である期間の演出を段階的に切り替えることによって、遊技の興趣性を向上するよう構成した。しかし、第２実施形態の構成では、大当り図柄によって確率変動遊技状態に移行するか否か、という点では遊技者の期待感を煽ることができない。そこで、そのような課題を解決するための構成を、第２実施形態からの変更例４とし、以下、第２実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２７４】

まず、図５４は、第２実施形態の変更例４における、図５のステップ１７００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ１７１１（第２変４）及びステップ１９００（第２変４）であり、その目的は、振分遊技（特定領域を有する第２大入賞口Ｃ２０を開放する単位遊技）を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ１７１１（第２変４）で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第２Ｒ、４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１７１１（第２変４）でＹｅｓの場合、ステップ１９００（第２変４）で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ１７３４に移行する。他方、ステップ１７１１（第２変４）でＮｏの場合には、ステップ１７１２に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。尚、本例では特に図示していないが、第２実施形態の変更例４に係る遊技機では、振分遊技を実行するラウンドが第２Ｒと第４Ｒであるため、いずれの図柄で大当りした場合であっても、そのいずれの振分遊技実行ラウンド（第２、第４Ｒ）をも実行し得るよう、特別遊技における最低ラウンド数を４ラウンドに設定する（実行されない振分遊技が存在してしまうようなラウンド数の特別遊技を設定しない）よう構成することが好適である。

【０２７５】

次に、図５５は、第２実施形態の変更例４における、図５４のステップ１９００（第２変４）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステッ

プ１９０２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９１６に移行する。他方、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９０４で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂを参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄（５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１９０４でＹｅｓの場合、ステップ１９０６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、１５秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１９１０に移行する。他方、ステップ１９０４でＮｏの場合（即ち、停止している主遊技図柄が３Ａ・３Ｂである場合）には、ステップ１９０８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、０．１秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１９１０に移行する。

【０２７６】

次に、ステップ１９１０で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ１９１２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ１９１４で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、セットされた開放パターンにて第２大入賞口Ｃ２０を開放し、ステップ１９１６に移行する。

【０２７７】

次に、ステップ１９１６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を確認し、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が所定個数（１０個）入賞したか否かを判定する。ステップ１９１６でＹｅｓの場合、ステップ１９２０に移行する。他方、ステップ１９１６でＮｏの場合には、ステップ１９１８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、第２大入賞口Ｃ２０の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ１９１８でＹｅｓの場合、ステップ１９２０に移行する。次に、ステップ１９２０で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、第２大入賞口Ｃ２０を閉鎖する。次に、ステップ１９２２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ１９２４で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１９２４でＹｅｓの場合、ステップ１９２６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ１９２８に移行する。ステップ１９２４でＮｏの場合も、ステップ１９２８に移行する。次に、ステップ１９２８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、ラウンド数カウンタに１を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ１７３４の処理）に移行する。尚、ステップ１９１８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７３４の処理）に移行する。

【０２７８】

次に、図５６は、第２実施形態の変更例４における、図２０のステップ１７５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第２実施形態との相違点は、ステップ１７８８（第２変４）、ステップ１７８９（第２変４）、ステップ１７９０（第２変４）及びステップ１７９２（第２変４）についてであり、その目的は、第２実施形態にて実行する振分遊技において、特定領域Ｃ２２への入球があったか否かによって、確率変動遊技状態への移行可否及び時間短縮遊技状態における変動回数の上限値を異ならせることである。即ち、ステップ１７８８（第２変４）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７８８（第２変４）

でＹｅｓの場合、ステップ１７８９（第２変４）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある主遊技確変移行予約フラグをオフにし、ステップ１７５４に移行する。他方、ステップ１７６３（第２）で、特定遊技開始コマンド（サブ側へのコマンド）をセットした後、ステップ１７９０（第２変４）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットし、ステップ１７７８に移行する。

【０２７９】

他方、ステップ１７８８（第２変４）でＮｏの場合、ステップ１７９２（第２変４）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、５０回であるが、これには限定されない）をセットし、ステップ１７７８に移行する。このように、第２実施形態からの変更例４においては、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２への遊技球の検出がなかった場合には、限定頻度Ａフラグがオンとならず、限定頻度状態に移行せず、且つ、確率変動遊技状態にも移行せず、且つ、特定領域Ｃ２２への遊技球の検出があった場合と時短回数が相違するよう構成されている。また、相違する時短回数（「８０－５０＝３０回」）は１段階目に滞在する変動回数（３０回）と同値となっている。

【０２８０】

以上のように、第２実施形態からの変更例４に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい｛実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置ＳＧや演出表示装置ＳＧの前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置ＳＧ上に「Ｖ」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）｝。

【０２８１】

また、第２実施形態からの変更例４においては、第２大入賞口が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、２種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球の１発射間隔未満又は以下）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域への入球を担保すべく、遊技球の１発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【０２８２】

また、第２実施形態～第２実施形態からの変更例４に係る遊技機においては、限定頻度Ａ時には３段階（「１段階目→２段階目→３段階目」とする）の限定頻度テーブルを参照

し得るよう構成されており、このような構成における先読み演出（又は、先読み抽選）の実行態様の変更例としては、（１）それぞれの段階で、専用の先読み演出が存在する、（２）複数の段階で共通の先読み演出が存在する、（３）いずれかの段階では先読み演出の発生頻度が他の段階と比較して減少する、（４）一又は複数の段階（例えば、２段階目）では先読み抽選が実行され得るが、その他の段階（例えば、１段階目や３段階目）では先読み抽選が実行されない、等の構成が挙げられる。また、先読み抽選の対象となる保留に係る停止図柄（決定した停止図柄）によって、先読み演出（又は、先読み抽選）の実行態様が相違し得るよう構成してもよく、このような構成における先読み演出（又は、先読み抽選）の実行態様としては、（Ａ）停止図柄が「ＨＦ」の場合にのみ前述の（１）～（３）の先読み演出（又は、先読み抽選）の実行態様となる、（Ｂ）当該停止図柄が「ＨＦ」の場合にのみ先読み抽選を実行し得る、（Ｃ）当該停止図柄が「ＨＦ」の場合、当該停止図柄が「ＨＤ」又は「ＨＥ」の場合よりも高確率で先読み抽選が実行される（又は、先読み抽選に当選し易い）、等の構成が挙げられる。

【０２８３】

また、いずれかの段階で発生する演出を限定頻度状態でない時にも発生するよう構成してもよい。

【０２８４】

また、第２実施形態～第２実施形態からの変更例４に係る遊技機においては、滞在している滞在ステージから次の演出ステージに切り替わる場合において、当該滞在している滞在ステージの最終変動において、滞在ステージの切り替わり時専用の演出（ステージが切り替わる旨を示唆する演出）を実行し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合には、当該演出を実行する変動時には専用のテーブル（ステージ切替テーブル）を参照し、当該演出を実行するための変動時間が担保されるよう構成することが望ましい。また、滞在ステージの最終変動においては、ハズレ時にのみ専用の変動態様が選択され、当り時においては当該滞在ステージにおける通常の当り演出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成することで、当該演出を初めて見る遊技者にとっては、演出の切り替わりを理解し易く、また、当該演出を熟知した遊技者にとっては、滞在ステージが切り替わる最終変動の演出によって当否結果が予測できるため、遊技の興趣性が高まることとなる。また、滞在ステージ最終変動では専用の変動パターンとなることを利用して、滞在ステージの最終変動において大当りとなる場合にも、ステージ切替演出と略同一の演出を実行しておき、当該演出後（又は途中）に大当りとなる演出を実行し得るよう構成してもよい。

【０２８５】

（第３実施形態）

尚、本実施形態においては、変動態様決定用抽選テーブルを参照して決定された主遊技図柄の変動時間中に演出を実行するよう構成したが、演出を実行可能な期間はこれには限定されない。そこで、変動態様決定用抽選テーブルを参照して決定された主遊技図柄の変動時間中以外にて演出を実行し得る構成を第３実施形態とし、以下、本実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【０２８６】

はじめに、図５７は、第３実施形態における、図９のステップ１４００（１）、（２）のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１９３０（第３）、ステップ１９５０（第３）及びステップ１４４３（第３）～ステップ１４４７（第３）であり、その目的は、いわゆる変動固定時間（主遊技図柄は確定的に停止表示しているものの、当該期間中においては新たな図柄変動が開始されない期間であり、当該確定的に停止表示された主遊技図柄の種類を認識し易くするための時間）を設けることである。尚、第３実施形態においては、主遊技図柄の変動開始条件として、「変動固定時間中でない」という条件が追加されている。

【０２８７】

まず、ステップ１４５０、ステップ１５００又はステップ１４１６の処理の実行後、ステップ１９３０（第３）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、後述する変

動付加情報制御処理を実行する。次に、ステップ１９５０（第３）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、後述する変動固定時間決定処理を実行し、ステップ１４１８に移行する。このように、本例においては、主遊技図柄の変動に係る変動開始条件充足時に当該変動に係る変動固定時間を決定するよう構成されている。他方、ステップ１４３４で変動中フラグがオフとなった後、ステップ１４４４（第３）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、ステップ１９５０（第３）にて決定された変動固定時間を変動固定時間タイマＭＰ１２ｔにセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ１４４５（第３）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃのフラグエリア内にある変動固定中フラグをオンにし、ステップ１４４６（第３）に移行する。

【０２８８】

他方、ステップ１４２６でＮｏの場合、ステップ１４４３（第３）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃのフラグエリアを参照し、変動固定中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４４３（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１４４６（第３）に移行し、Ｎｏの場合には、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０２８９】

次に、ステップ１４４６（第３）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、変動固定時間タイマＭＰ１２ｔを参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４４６（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１４４７（第３）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃのフラグエリア内にある変動固定中フラグをオフにし、ステップ１４３６に移行する。尚、ステップ１４４６（第３）でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０２９０】

次に、図５８は、第３実施形態における、図５７のステップ１９３０（第３）のサブルーチンに係る、変動付加時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１９３１で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１９３１でＹｅｓの場合、ステップ１９３２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、当該変動の停止図柄は付加大当り図柄（変動付加時間を付加し得る大当り図柄であり、本例では、３Ａ・４Ａ・５Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１９３２でＹｅｓの場合、ステップ１９３８に移行する。

【０２９１】

他方、ステップ１９３２でＮｏの場合、ステップ１９３３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、当該変動の停止図柄は小当り図柄（本例では、１Ｋ・２Ｋ）であるか否かを判定する。ステップ１９３３でＹｅｓの場合、ステップ１９３８に移行し、Ｎｏの場合には次の処理｛ステップ１９５０（第３）の処理｝に移行する。

【０２９２】

他方、ステップ１９３１でＮｏの場合、ステップ１９３４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオン且つ主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１９３４でＹｅｓの場合、ステップ１９３５で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、当該変動の停止図柄は潜伏確変大当り図柄（本例では、３Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１９３５でＹｅｓの場合、ステップ１９３８に移行する。他方、ステップ１９３５でＮｏの場合、ステップ１９３６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、当該変動の停止図柄は小当り図柄

（本例では、１Ｋ・２Ｋ）であるか否かを判定する。ステップ１９３６でＹｅｓの場合、ステップ１９３８に移行する。他方、ステップ１９３６でＮｏの場合には次の処理｛ステップ１９５０（第３）の処理｝に移行する（当該変動の停止図柄が４Ａ又は５Ａの場合にも変動付加時間は付加されない）。

【０２９３】

次に、ステップ１９３８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、ステップ１４５０又はステップ１４１６にて決定された当該変動の変動時間に、変動付加時間（所定条件を満たした場合に、決定された変動時間に付加される時間であり、本例では、２０秒）を付加する。次に、ステップ１９４０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、当該変動の停止図柄は所定の大当り図柄（覚醒ステージに移行し得る大当り図柄であり、本例では、４Ａ・５Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１９４０でＹｅｓの場合、ステップ１９４２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、覚醒ステージ移行報知演出実行コマンド（覚醒ステージに移行する旨を遊技者に報知する演出である覚醒ステージ移行報知演出を実行するためのコマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理｛ステップ１９５０（第３）の処理｝に移行する。他方、ステップ１９４０でＮｏの場合、即ち、当該変動の停止図柄が潜伏確変大当り図柄（本例では、３Ａ）又は小当り図柄（１Ｋ・２Ｋ）の場合、ステップ１９４４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、悪魔ステージ移行報知演出実行コマンド（悪魔ステージに移行する旨を遊技者に報知する演出である悪魔ステージ移行報知演出を実行するためのコマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理｛ステップ１９５０（第３）の処理｝に移行する。

【０２９４】

尚、本例では、ステップ１９４４にて、当該変動の停止図柄が「３Ａ」である場合に悪魔ステージ移行報知演出を実行するよう構成したが、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当該変動の停止図柄が「３Ａ」となった場合には、当該「３Ａ」に係る特別遊技終了後には、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するため、「確変ステージ」に移行する旨を報知する演出を実行するよう構成してもよい。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当該変動の停止図柄が「３Ａ」となった場合にも、当該「３Ａ」に係る特別遊技終了後には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するよう構成してもよい。また、「４Ａ」、「５Ａ」図柄に係る特別遊技終了後に非時間短縮遊技状態に移行するよう構成してもよい。

【０２９５】

次に、図５９は、第３実施形態における、図５７のステップ１９５０（第３）のサブルーチンに係る、変動固定時間決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、当該変動は第１主遊技側に係る変動であるか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、当該変動の停止図柄は「ＨＢ」であるか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該変動の変動固定時間を第１長時間（第１主遊技に係る変動のうち長時間となる変動固定時間であり、本例では、１．１秒）に決定し、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。他方、ステップ１９５６でＮｏの場合、ステップ１９６０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該変動の変動固定時間を第１短時間（第１主遊技に係る変動のうち短時間となる変動固定時間であり、本例では、０．８秒）に決定し、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。他方、ステップ１９５２でＮｏの場合、ステップ１９６２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該変動の変動固定時間を第２時間（第２主遊技に係る変動固定時間であり、本例では、０．５秒）に決定し、次の処理（ステ

ップ１４１８の処理）に移行する。
【０２９６】
ここで、同図下段は、変動固定時間演出実行イメージ図である。同図に示されるように本例においては、変動固定時間中に実行され得る演出は、変動固定時間を第１長時間（１．１秒）の時間値分担保できる場合のみ実行可能に構成されている（１．１秒間の演出が実行されるため）。よって、変動固定時間が第１長時間（１．１秒）の場合にのみ当該変動固定時間中の演出を実行し、変動固定時間が第１短時間（０．８秒）又は第２時間（０．５秒）である場合には、当該変動における装飾図柄の変動停止タイミング以降は演出が実行されない（変動固定時間中は演出が実行されない）よう構成されている。尚、これには限定されず、変動固定時間中に実行される実行時間の異なる演出を複数設け、決定される変動固定時間によって当該複数の演出の実行可否を判定するよう構成してもよい。
【０２９７】
尚、本例においては、第１主遊技側に係る変動固定時間が「１．１秒」と「０．８秒」との２種類設けられており、第２主遊技側に係る変動固定時間が「０．５秒」の１種類設けられており、第２主遊技側に係る変動固定時間が最も短時間となっている。また、本例では、決定され得る変動時間と変動固定時間を合計した、変動開始から次変動が開始されるまでの時間値は、第１主遊技側の時間値と第２主遊技側の時間値とでは同値となり得ないよう構成されている。また、不図示であるが、２つの変動において、変動固定時間が異なる場合には変動態様や演出態様は相違するように構成されている。また当該変動の停止図柄が「ＨＢ」となる場合のみ、第１主遊技側の変動固定時間が第１長時間（１．１秒）となるよう構成されており、その場合の変動時間は、長時間となり易い（主遊技時短フラグがオフの場合には３０秒以上の変動時間のみが選択される）よう構成されており（ＨＢの場合にのみ選択され得るため）、変動時間が長時間となった場合の背景演出は、「通常背景→リーチ背景→通常背景」となり、リーチ背景から通常背景へと移行するための演出が変動固定時間（１．１秒）にて実行されることとなる。また、変動固定時間が第１長時間（１．１秒）である場合には、第１短時間（０．８秒）である場合よりも通常背景にて装飾図柄が仮停止している時間が、相対的に短くなるよう構成してもよく、例えば、（１）変動固定時間が第１長時間（１．１秒）である場合には、リーチ背景時は装飾図柄が仮停止している時間であるが、その後の通常背景においては変動固定時間である一方、第１短時間（０．８秒）である場合には、通常背景時に装飾図柄が仮停止している時間が存在する、（２）変動固定時間が第１長時間（１．１秒）である場合には、リーチ背景後の通常背景における装飾図柄が仮停止している時間は０．１秒である一方、第１短時間（０．８秒）である場合には、通常背景時に装飾図柄が仮停止している時間は０．４秒である、（３）変動固定時間が第１長時間（１．１秒）である場合の、リーチ背景後の通常背景における装飾図柄が仮停止している時間と、変動固定時間が第１短時間（０．８秒）である場合の、リーチ背景後の通常背景における装飾図柄が仮停止している時間とが同一時間であるよう構成してもよい。
【０２９８】
次に、図６０は、第３実施形態における、図５のステップ２３００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２７００（第３）である。即ち、ステップ２３０６で装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定した後、ステップ２７００（第３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述する、付加時間中演出内容決定処理を実行し、ステップ２３０８に移行する。
【０２９９】
次に、図６１は、第３実施形態における、図６０のステップ２７００（第３）のサブルーチンに係る、付加時間中演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から覚醒ステージ移行報知演出実行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、付加時間中演出｛付加された変動付加時間（本例では、変動に係る時間の後半

２０秒間となる）中に実行される演出｝として、覚醒ステージ移行報知演出（覚醒ステージに移行する旨を報知する演出）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。他方、ステップ２７０２でＮｏの場合には、ステップ２７０６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から悪魔ステージ移行報知演出実行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２７０６でＹｅｓの場合、ステップ２７０８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、付加時間中演出｛付加された変動付加時間（本例では、変動に係る時間の後半２０秒間となる）中に実行される演出｝として、悪魔ステージ移行報知演出（悪魔ステージに移行する旨を報知する演出）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。尚、ステップ２７０６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。

【０３００】

ここで、同図下段は、移行ステージ報知演出イメージ図である。同図においては、変動時間が６０秒に決定された後、変動付加時間として２０秒が付加された変動について例示している。同図に示されるように、装飾図柄変動が開始し、６０秒後に中列に装飾図柄の停止図柄としてボタンチャレンジ図柄（「世」図柄）が停止する。その直後にサブ入力ボタンＳＢの押下を促す演出が表示され（本例では、連打演出）、大当り図柄（又は小当り図柄）に基づいて、覚醒ステージ移行報知演出と悪魔ステージ移行報知演出のいずれかを実行する。尚、覚醒ステージ移行報知演出実行後は覚醒ステージに移行し、悪魔ステージ移行報知演出実行後は悪魔ステージに移行し、当該滞在ステージ終了後には現在の遊技状態を報知するよう構成されている。また、覚醒ステージと悪魔ステージとに滞在している変動回数が多い程、確率変動遊技状態である可能性が高くなるよう（非確率変動遊技状態である可能性が低くなるよう）構成されている。また、変動付加時間を設けない構成において、覚醒ステージや悪魔ステージに移行するための演出を実行する場合の演出態様として、（１）変動中に、チャンス目（例えば、２４６などの偶数バラケ目等の特殊装飾図柄の停止図柄の組み合わせ）が停止する、（２）装飾図柄停止時の演出が画面割れ演出（背景演出や装飾図柄の表示等がガラスが割れるようなエフェクトと共に視認できなくなった後、覚醒ステージ又は悪魔ステージに移行する演出）になる、（３）ボタン連打演出を実行しない、等の演出態様が挙げられる。

【０３０１】

以上のように構成することで、第３実施形態に係る遊技機においては、主遊技図柄の変動態様を決定した後に変動付加時間を付加し得るよう構成し、且つ、所定の条件で時間値が相違し得る複数の変動固定時間を設け、当該変動付加時間及び変動固定時間専用の演出を設けることにより、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０３０２】

（第３実施形態からの変更例１）

尚、第３実施形態においては、第１主遊技側に係る変動であるか否かと、ハズレに係る停止図柄の種類によって、変動固定時間が相違し得るよう構成したが、変動固定時間を決定する条件はこれには限定されない。そこで、そのような構成を第３実施形態からの変更例１とし、以下、第３実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０３０３】

はじめに、図６２は、第３実施形態からの変更例１における、図５７のステップ１９５０（第３変１）のサブルーチンに係る、変動固定時間決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１９６４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１９６４でＹｅｓの場合、ステップ１９６６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、第２主遊技保留内に変動態様グループがグループＣとなる保留があるか否かを判定する。ステップ１９６６でＹｅｓの場合、ステップ１９６７で、第１・第２主遊技

図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、所定確率（例えば、１／１０）で当選する固定時間変更抽選を実行する。次に、ステップ１９６８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該抽選結果を参照し、当該抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１９６８でＹｅｓの場合、ステップ１９７０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該変動の変動固定時間を特定時間（本例では、３秒）に決定し、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。他方、ステップ１９６６又はステップ１９６８でＮｏの場合、ステップ１９７１で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該変動の変動固定時間を時短短時間（本例では、０．５秒）に決定し、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。

【０３０４】

他方、ステップ１９６４でＮｏの場合、ステップ１９７２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ-Ｃを参照し、第１主遊技保留内に変動態様グループがグループ３となる保留があるか否かを判定する。ステップ１９７２でＹｅｓの場合、ステップ１９７３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、所定確率（例えば、１／５）で当選する固定時間変更抽選を実行する（時間短縮遊技状態においては、非時間短縮遊技状態と比較して、相対的に変動時間が短時間となっているため変動固定時間が長時間となる当該抽選の当選率は時間短縮遊技状態よりも非時間短縮遊技状態の場合の方が高くなっている）。次に、ステップ１９７４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該抽選結果を参照し、当該抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１９７４でＹｅｓの場合、ステップ１９７６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該変動の変動固定時間を特定時間（本例では、３秒）に決定し、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。他方、ステップ１９７２又はステップ１９７４でＮｏの場合、ステップ１９７８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１-Ｃは、当該変動の変動固定時間を非時短短時間（本例では、０．８秒）に決定し、次の処理（ステップ１４１８の処理）に移行する。

【０３０５】

このように、本例では、遊技状態によって変動固定時間が異なるよう構成されており、特定の変動固定時間（特定時間であり、本例では、３秒）も遊技状態によって選択確率が相違するよう構成されている。また、固定時間変更抽選に当選した場合には、当該抽選の実行契機となった保留に係る変動以前の変動固定時間を、すべて特定時間（本例では、３秒）とする（又は、高確率で特定時間とする）よう構成してもよい。また、固定時間変更抽選に当選した場合には、当該抽選の実行契機となった保留に係る変動以前の変動固定時間を、すべて短時間（例えば、０．１秒）としてもよい（又は、高確率で短時間としてもよい）。そのように構成することにより、当該抽選の実行契機となった保留に係る変動開始までの時間を短くすることができる。

【０３０６】

尚、不図示であるが、特定時間の変動固定時間中に実行される演出は、ムービー演出（動画像を表示する演出）、フリーズ演出（演出表示装置ＳＧ上に突然暗転した画像が表示される演出）等、遊技者が保留内に大当りとなる保留が存在することに期待感を持つような演出を実行することが望ましい。

【０３０７】

以上のように構成することで、第３実施形態に係る遊技機においては、特定の変動態様グループが決定された場合に、変動固定時間を特定時間とし得るよう構成することで、遊技者は変動固定時間が特定時間であることを認識することで、保留内に大当り期待度の高い保留が存在することに期待感を持つことができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０３０８】

また、本例においては、変動時間をリーチ変動となる以前の期間であるＡブロックと、リーチ変動となる以降の期間であるＢブロックとの２つのブロックに分割して決定し、当該変動時間に変動付加時間及び／又は変動固定時間を付加して１つの変動を形成するよう構成してもよい。

【０３０９】
また、本例においては、変動固定時間を長時間（リーチとなる変動時間と同程度の時間であって、例えば、３０秒）とし、当該変動固定時間中にリーチ演出を実行し得るよう構成してもよい。また、変動時間＜変動固定時間として、変動時間においてリーチ演出を実行し、変動固定時間において擬似リーチ演出を実行するよう構成してもよい。例えば、変動固定時間を９０秒とし、変動時間を６０秒として、変動時間に係る装飾図柄の停止図柄を、特殊停止組み合わせ（前述した、チャンス目）である「１２３」とし（「４○４」のような、左列と右列を同一の停止図柄とし、中列の停止図柄を特殊図柄としてもよい）、その後の変動固定時間で、当該変動が大当りであるかハズレであるかを煽るための煽り演出を実行し、その後装飾図柄停止図柄が「４４４」となるような演出が実行されることとなる。

【０３１０】
また、本例においては、保留数が多いほど変動固定時間として短時間の変動固定時間が選択され易いよう構成してもよい。

【０３１１】
また、本例においては、保留の生起時に、当該保留に係る、当否結果と停止図柄と変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とをサブ側に送信し得るよう構成されているため、保留の生起時と当該生起した保留の消化時とで遊技状態が相違する場合にも、当否結果や変動態様グループが同一であるか否か（相違しないか否か）を判別可能である。よって、当否結果や変動態様グループが同一である場合には保留の生起時と当該生起した保留の消化時とで遊技状態が相違する場合にも、先読み演出を遊技状態を跨いで実行してもよいし、実行する先読み演出の種類によって、遊技状態を跨いで先読み演出を実行する場合と、実行しない場合とが存在するよう構成してもよい。

【０３１２】
また、先読み演出を複数種類設け、トリガ保留の変動態様によって実行可否が相違する先読み演出と、トリガ保留の変動態様に拘らず実行可能な先読み演出を設けてもよい。また、複数の先読み演出は同時に発生し得るよう構成してもよく、先読み演出開始時に複数の先読み演出を同時に開始してもよいし、１つの先読み演出の実行途中で、他の先読み演出が開始されるよう構成してもよい。また、先読み演出のランクアップ（例えば、保留表示色が「青→赤」に変化するなど大当りの期待度が高まる）するタイミングも、同時に実行してもよいし、先読み演出毎に異なるタイミングでランクアップするよう構成してもよい。また、先読み演出の種類を複数設けてもよく、例えば、保留表示態様が変化する先読み演出、装飾図柄の停止出目（停止図柄の組み合わせ）にて大当り期待度を示唆するチャンス目先読み演出、背景変化先読み演出、カウントダウン予告先読み演出、等を設けてもよい。また、当該複数の先読み演出は、同時に発生し得る先読み演出の種類又は組み合わせ、いずれかが発生した際のランクアップ度合（１段階ＵＰ、２段階ＵＰ、ＵＰしない）、最初に出現する表示態様の大当り期待度、等が先読み抽選の契機となった保留に係る停止予定の図柄等によって相違し得るよう構成してもよく、例えば、「ＨＣ」に係る先読み演出実行時には、「ＨＢ」に係る先読み演出実行時よりも、同時に発生し得る先読み演出の種類又は組み合わせが多い、いずれかが発生した際のランクアップ度合が高い、大当り期待度が高い表示態様が最初に出現し易い、等としてもよい。

【０３１３】
尚、本例においては、保留内にトリガ保留が存在している場合には先読み抽選を実行しないよう構成したが、先読み抽選を実行しない条件はこれには限定されず、例えば、保留内にリーチ変動（リーチ演出を実行することとなる主遊技図柄の変動）となる保留が存在している場合に先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。

【０３１４】
尚、本例に係る遊技機の構成として、主遊技図柄の１回の変動中において、「左・中・右図柄の仮停止表示→再変動（いわゆる擬似変動）」を複数回繰り返した後に主遊技図柄を停止させることで、主遊技図柄の１回の変動中にあたかも主遊技図柄が複数回変動して

いるように遊技者に対して見せる演出手法である擬似連続変動を実行し得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、先読み演出の実行中においては、トリガ保留以前に消化される保留に係る変動中の演出としては擬似連続変動を実行せず、トリガ保留に係る変動中の演出として擬似連続変動を実行し得るよう構成してもよい。

【０３１５】

（第４実施形態）

尚、本実施形態においては、先読み演出として、保留の表示態様が変化する演出を１種類設けたが、これには限定されず、様々な先読み演出や保留に係る演出を実行してもよい。そこでそのような構成を第４実施形態として、以下、本実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【０３１６】

尚、第４実施形態においては、変動開始タイミングにおいて保留が存在していた場合にはカウンタ値に１加算され、変動が終了したタイミングにおいて保留が存在していない場合には当該カウンタ値がリセット（ゼロクリア）されるカウンタである保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃと、保留割り準備表示態様（先読み演出に係る保留表示態様であり、詳細は後述する）の大当りとなる期待度を表示する期待度表示シナリオを決定するためのテーブルである保留割りシナリオ決定テーブルＳＭ２２ｔａとを有している。尚、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値加算タイミングは、変動開始タイミングには限定されず、１回の変動におけるいずれかのタイミングにおいて保留が存在している場合に、カウンタ値に１を加算するよう構成されていればよく、即ち、当該カウンタ値が、変動停止状態時に保留が０であるような状況を回避し続けながら変動表示が継続している回数となるよう構成されていればよい。

【０３１７】

はじめに、図６３は、第４実施形態における、図１０にて参照される当否抽選テーブル及び図柄決定用抽選テーブル（主遊技テーブル１）の一例である。本実施形態からの相違点は、ハズレ図柄が、第１主遊技側は３種類、第２主遊技側は１種類としたことである。ハズレ図柄の選択率（乱数範囲）は、高いものから、「ＨＢ」＞「ＨＡ」＞「ＨＣ」の順となっている。

【０３１８】

次に、図６４は、第４実施形態における、図１０にて参照される変動態様決定用抽選テーブル（主遊技テーブル３）の一例である。本実施形態との相違点は、「ＨＣ」決定時のテーブルを設けたことと、「ＨＡ」決定時のテーブル内容が変更された点である。尚、非時間短縮遊技状態時における、「ＨＣ」決定時のテーブルは、本実施形態における「ＨＢ」決定時のテーブルと同一内容となっている。また、非時間短縮遊技状態にて、本実施形態においては、「ＨＡ」決定時に選択され得る変動時間の選択候補と「ＨＢ」決定時に選択され得る変動時間び選択候補とがすべて相違していたが、第４実施形態においては、「ＨＡ」決定時に選択され得る変動時間の選択候補と「ＨＣ」決定時に選択され得る変動時間び選択候補とで、同一の変動時間（３０秒の変動時間）が選択され得るよう構成されている。尚、不図示であるが、当該同一の変動時間の変動中の演出（装飾図柄の変動態様、予告演出、等）としては、６０秒以上の変動時間の変動中の演出で実行され得るスーパーリーチ演出（リーチ演出が実行されてバラケ目で仮停止した後に再度変動開始し、リーチ演出となる演出等のリーチ後に発展する高期待度演出）は実行されず、ノーマルリーチ演出（リーチ演出が１回のみ実行される演出）または非リーチ演出（リーチとならない演出）が実行されるよう構成されている（変動中におけるリーチ演出となる以前に擬似連続変動等の予告演出は実行してもよい）。また、時間短縮遊技状態時においては、決定されたハズレ図柄に拘らず、同一のテーブル内容となっている。

【０３１９】

また、非時間短縮遊技状態における、決定されたハズレ図柄毎の変動態様決定用抽選テーブルの特徴は、「ＨＡ」決定時においては、保留数に依存し、相対的に短時間であるが長時間の変動時間も決定され得るために先読み演出実行の抽選対象とならないよう構成さ

れており、「ＨＢ」決定時においては、保留数に依存し、相対的に短時間であり、且つ、短時間の変動時間のみ（１５秒以下の変動時間のみ）が決定されるため、先読み演出実行の抽選対象なり得るよう構成されており、「ＨＣ」決定時においては、相対的に長時間であり、且つ、長時間の変動時間のみ（３０秒以上の変動時間のみ）が決定されるため、先読み演出実行の抽選対象となり易いよう構成されている。尚、「ＨＢ」決定時においては、選択され得る変動時間を１種類のみとするよう構成してもよいし、「保留０～１個」、「保留２個」、「保留３個」の３種類の保留数に基づいた選択候補を設けるよう構成してもよい｛この場合には、識別情報の平均変動時間（特に、ハズレ時におけるもの）が、「保留０～１個」＞「保留２個」＞「保留３個」となるよう構成しておくことが望ましい｝。

【０３２０】

次に、図６５は、第４実施形態における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２００３‐１（第４）及びステップ２０５０（第４）であり、即ち、ステップ２００２でメイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行した後、ステップ２００３‐１（第４）で、サブメイン制御部ＳＭは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶されている保留に係る情報から、トリガ保留（入賞時先読み抽選に当選した保留）である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行しない）、保留表示態様（当該変動に係る保留の表示も含む）をすべて「白色」にて表示すると共に、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値をゼロクリアする（先読み演出に係る処理をリセットする）。

【０３２１】

その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｂ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｂ）が実行された場合、同図（ｂ）の処理に示されるように、まず、ステップ２０５０（第４）で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する保留一斉変化管理処理を実行し、ステップ２１００に移行する。

【０３２２】

次に、図６６は、第４実施形態における、図６５のステップ２０５０（第４）のサブルーチンに係る、保留一斉変化管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２０５２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２０５２でＹｅｓの場合、ステップ２０５４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内に保留表示態様が特殊表示態様（後述する、一斉保留変化演出にて表示されることとなる保留表示態様）がないか否かを判定する。ステップ２０５４でＹｅｓの場合、ステップ２０５６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、悪魔ステージフラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第４実施形態においては、悪魔ステージフラグがオンである、即ち、非時間短縮遊技状態、且つ、限定頻度状態である場合には、後述する一斉保留変化演出及び保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値の加算が実行されないよう構成されている（同一の遊技状態においても、一斉保留変化演出の実行可否は相違し得るよう構成されている）。尚、第４実施形態においては、保留表示態様が特殊保留表示態様である保留が存在している場合には、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値は増加しないよう構成されているが、これには限定されず、特殊保留表示態様である保留が存在している場合にも、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が増加し得るよう構成してもよい。

【０３２３】

ステップ２０５６でＹｅｓの場合、ステップ２０５８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主遊技図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２０５８でＹｅｓの場合、ステップ２０６０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ

値に１を加算（インクリメント）する。尚、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃは、主遊技図柄の変動停止時に第１主遊技側の保留数が０になると（保留が途切れると）ゼロクリアされるよう構成されている。次に、ステップ２０６２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃを参照し、当該カウンタ値が一斉保留変化演出実行値（一斉保留変化演出を実行することとなる、カウンタ値であり、本例では、２５）であるか否かを判定する。ここで、一斉変化演出とは、全保留の表示態様を特殊表示態様に変更する演出である（詳細は後述する）。

【０３２４】

次に、ステップ２０６６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、全保留の保留表示態様（主遊技側の保留と対応する保留画像表示の表示態様）及び当該変動示唆表示態様（当該段落にて後述するように、主遊技側の保留と対応する保留画像表示ではなく、主遊技側にて保留消化中である旨を報知するための画像表示に係る表示態様）を特殊表示態様に変更する。次に、ステップ２０６８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリア内にある一斉保留変化演出実行変動中フラグをオンにし、ステップ２０７０に移行する。尚、ステップ２０５８又は、ステップ２０６２でＮｏの場合にもステップ２０７０に移行する。次に、ステップ２０７０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値を演出表示装置ＳＧに表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２０７２に移行する。ここで、第４実施形態においては、保留が消化されて変動が実行されている場合に、当該保留に係る保留表示態様と同一又は類似した表示態様にて、演出表示装置ＳＧ上に当該変動示唆表示態様（当該変動示唆表示画像）が表示されるよう構成されている。

【０３２５】

他方、ステップ２０５２、ステップ２０５４又はステップ２０５６でＮｏの場合、ステップ２０７８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値を演出表示装置ＳＧ上で非表示にするコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２０７２に移行する。尚、第４実施形態においては、ステップ２０７８で、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値を非表示にした場合には、当該カウンタ値の加算はされない一方、保留数が０になった場合には当該カウンタ値はリセットされるよう構成されており、例えば、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）且つ悪魔ステージフラグがオフであり、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が所定値（例えば、１５）である状態から、悪魔ステージがオンになり（悪魔ステージに移行し）、再度通常遊技状態且つ悪魔ステージフラグがオフである状態に復帰した場合に、悪魔ステージフラグがオンである状態において保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が０とならなかった場合には、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値及びカウンタ値の表示は、悪魔ステージに移行した時のカウンタ値である所定値（例えば、１５）にて復帰することとなる。尚、悪魔ステージは、小当り遊技終了後又は潜伏確変大当り図柄（本例では、３Ａ）に係る特別遊技終了後に移行する滞在ステージである。また、当該カウンタ値の表示に係る構成は、悪魔ステージのみ限定されず、遊技状態が移行しない滞在ステージの移行（例えば、ステージ移行前もステージ移行後も通常遊技状態）においても適用してもよい。

【０３２６】

次に、ステップ２０７２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリアを参照し、一斉保留変化演出実行変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２０７２でＹｅｓの場合、ステップ２０７４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主遊技図柄の変動終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２０７４でＹｅｓの場合、ステップ２０７６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリア内にある一斉保留変化演出実行変動中フラグをオフにし

、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。尚、ステップ２０７２又はステップ２０７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。尚、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が０となる変動以前に生起した保留は、当該変動以前には保留表示態様は特殊表示態様には変化せず、当該変動開始時（ステップ２０６６）にて特殊表示態様に変化することとなる。

【０３２７】

尚、第４実施形態においては、先読み演出実行中においても保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が加算されるよう構成したが、これには限定されず、先読み演出実行中には当該カウンタ値を非表示にするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、本例の処理と同様に先読み演出の実行中においても、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値の加算は実行されるよう構成し、当該先読み演出の終了時に保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値を再度表示し得るよう構成することが望ましい（先読み演出実行中に加算されたカウンタ値を加味されることとなる）。このような構成は、滞在ステージが移行することにより大当り期待度が高い保留の存在を示唆するような先読み演出（いわゆる先読みゾーン演出）を実行する場合に、より好適である。

【０３２８】

次に、図６７は、第４実施形態における、図６５のステップ２１００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２１２４（第４）～ステップ２１３０（第４）及びステップ２９００（第４）である。即ち、ステップ２１１０で当該新たに生起した保留が第１主遊技側の保留であった場合、ステップ２１２４（第４）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリアを参照し、一斉保留変化演出実行変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２１２４（第４）でＹｅｓの場合、ステップ２１２６（第４）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃを参照し、当該カウンタ値は先読み禁止値（２１～２５）ではないか否かを判定する。ステップ２１２６（第４）でＹｅｓの場合、ステップ２１５０に移行する。尚、第４実施形態では、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が先読み禁止値（２１～２５）である場合、即ち、一斉保留変化演出の実行直前においては、一斉保留変化演出の実行と先読み演出の実行とが重複しないようにするために、先読み演出が実行されないよう構成されている。

【０３２９】

他方、ステップ２１１２で新たな保留がトリガ保留であった場合、ステップ２９００（第４）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する第１主遊技先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ２１２２に移行する。

【０３３０】

他方、ステップ２１２４（第４）でＮｏの場合、ステップ２１２８（第４）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該新たな保留（第１主遊技側の保留）の保留表示態様を特殊表示態様（一斉保留変化演出にて変化することになる保留表示態様と同一の表示態様）に決定し、ステップ２１２２に移行する。尚、ステップ２１２６（第４）でＮｏの場合にも、ステップ２１２２に移行する。このように、第４実施形態においては、一斉保留変化演出の実行に係る変動時に生起した保留も、特殊表示態様にて表示されるよう構成されている。

【０３３１】

他方、ステップ２１２０で、図柄決定許可フラグをオンにした後、ステップ２１３０（第４）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該削除した保留（ステップ２１１８で削除した保留）の削除前の保留表示態様と同一又は類似した表示態様にて当該変動示唆表示画像を表示し、ステップ２１２２に移行する。このように、第４実施形態においては、保留が消化され、当該消化された保留に係る変動が実行された場合に、当該変動に係る保留表示態様と同一又は類似した画像が演出表示装置ＳＧに表示されるよう構成されている。

【０３３２】
ここで、第４実施形態においては、第１主遊技側の保留が生起したタイミングにて、第２主遊技側の保留が存在している場合に、第１主遊技側の先読みに関する処理をリセット（第１主遊技先読み実行フラグのオフ、トリガ保留である旨の情報の消去、保留表示態様のリセット）するよう構成したが、当該リセットの処理は、第２主遊技側の保留が生起した（又は、第２主遊技側の変動が開始した）タイミングにて、第１主遊技側の保留が存在している場合に実行するよう構成してもよく、即ち、第１主遊技側に係る先読み演出の実行中においては、第２主遊技側の保留が存在していない状況となるよう構成してもよい（第４実施形態においては、第２主遊技側の保留が第１主遊技側の保留よりも優先して消化されるため、第２主遊技側の保留が生起すると、トリガ保留の消化される順序が変更されてしまうため）。また、第２主遊技側の保留が存在する場合にも、第１主遊技側に係る先読み演出を実行可能に構成してもよく、特に、第１主遊技側に係る先読み演出の実行途中で（例えば、保留３個分の消化に亘って一連の連続演出を実行途中で）、第２主遊技側の保留が割り込んできた場合には（例えば、保留１個目の消化時にて実行される連続演出途中で割り込んできた場合には）、当該実行途中の先読み演出を一時中断し（保留１個目の消化時にて実行される連続演出は実行完遂させた後に、保留２個目の消化時にて実行される連続演出の実行は一時中断しておき）、当該割り込んできた第２主遊技側の保留に係る図柄変動が終了した後にて再開するよう構成してもよい（例えば、一時中断していた保留２個目の消化時にて実行される連続演出及び保留３個目の消化時にて実行予定される連続演出を実行するよう構成してもよい）。
【０３３３】
次に、図６８は、第４実施形態における、図６７のステップ２１５０のサブルーチンに係る、第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２７５０（第４）、ステップ２８００（第４）、ステップ２８５０（第４）及びステップ２１８０（第４）～ステップ２１８４（第４）である。即ち、ステップ２１６０で新たな保留以前の保留に大当りとなる保留が存在しなかった場合に、ステップ２７５０（第４）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、後述する、巨大保留先読み判定処理を実行する。次に、ステップ２８００（第４）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、後述する、串刺し保留先読み判定処理を実行する。次に、ステップ２８５０（第４）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、後述する、保留割り先読み判定処理を実行し、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。
【０３３４】
他方、ステップ２１５２で保留内に第２主遊技保留が存在した場合には、ステップ２１８０（第４）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃをリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２１８２（第４）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリア内にある、第１主遊技先読み実行フラグ（巨大保留先読み実行フラグ、串刺し保留先読み実行フラグ、保留割り先読み実行フラグ）をオフにする。尚、巨大保留先読み実行フラグはステップ２７６６で、串刺し保留先読み実行フラグはステップ２８１８で、保留割り先読み実行フラグはステップ２８６８でオンになるフラグである。次に、ステップ２１８４（第４）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除、且つ、すべての保留表示態様を「白色」も変更し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない、且つ、すべての保留表示態様が「白色」である場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。尚、第４実施形態の盤面構成では、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）においては、左打ち（盤面左側に向かって遊技球を発射し続けること）にて遊技を進行し、且つ、第２主遊技保留が生起しない（又はし難い）よう構成されているため、ステップ２１５２にて、保留内に第２主遊技保留が存在した場合には、先読みに係る処理及び保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値をすべてクリアするよ

う構成したが、これには限定されず、ステップ２１８０（第４）の保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値をクリアする処理は実行しないよう構成してもよい。尚、第４の実施形態とは異なる盤面構成として、通常遊技状態においても第２主遊技保留が生起し得る構成（例えば、通常遊技状態において第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが長時間開放し得るような構成、振り分け始動口ユニットＣ５０を有し、通常遊技状態において第１主遊技保留と第２主遊技保留とが交互に発生し得るような構成、等）とした場合には、前記保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値をクリアしない構成がより好適となる。

【０３３５】

次に、図６９は、第４実施形態における、図６８のステップ２７５０（第４）のサブルーチンに係る、巨大保留先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７５２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留の停止図柄はすべて「ＨＢ」図柄であるか否かを判定する。ここで、第４実施形態においては、非時間短縮遊技状態において、「ＨＢ」図柄に係る変動時間はすべて短時間の変動時間（１５秒以下）となるため、先読み演出実行時のトリガ保留以前の保留の停止図柄はすべて「ＨＢ」図柄となるよう構成されている（その他の図柄の場合、トリガ保留の消化前にリーチ変動が実行されてしまう等、遊技者に疑義を生じさせる恐れがあるため）。

【０３３６】

ステップ２７５２でＹｅｓの場合、ステップ２７５４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２７５４でＹｅｓの場合、ステップ２７５６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／１０）で当選する巨大保留先読み抽選を実行し、ステップ２７６２に移行する。他方、ステップ２７５４でＮｏの場合、ステップ２７５８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留の停止図柄は「ＨＢ」又は「ＨＣ」であるか否かを判定する。ステップ２７５８でＹｅｓの場合、ステップ２７６０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／２０）で当選する巨大保留先読み抽選を実行し、ステップ２７６２に移行する。尚、ステップ２７５４でＹｅｓの場合、即ち、新たな保留が大当りとなる保留である場合に、巨大保留先読み抽選を実行するよう構成したが、巨大保留先読み抽選を実行する条件として、（１）大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当りである（２）実行されるラウンド数が多い（例えば、１６Ｒ）大当りである、等としてもよい｛その場合、ハズレ時においても巨大保留先読み抽選を実行し、大当りとなれば（１）や（２）となるよう構成してもよいし、ハズレ時においては巨大保留先読み抽選を実行せず、巨大保留表示がなされた時点で、（１）や（２）が確定的となるよう構成してもよい｝。

【０３３７】

次に、ステップ２７６２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該実行された先読み抽選結果を参照し、当該巨大保留先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２７６２でＹｅｓの場合、ステップ２７６４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該巨大保留先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加する。次に、ステップ２７６６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリア内にある、巨大保留先読み実行フラグをオンにし、次の処理｛ステップ２８００（第４）の処理｝に移行する。尚、ステップ２７５２、ステップ２７５８又はステップ２７６２でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ２８００（第４）の処理｝に移行する。

【０３３８】

次に、図７０は、第４実施形態における、図６８のステップ２８００（第４）のサブルーチンに係る、串刺し保留先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ２８０２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリアを参照し、巨大保留先読み実行フラグがオフであるか否かを判定す

る。ここで、第４実施形態においては、巨大保留先読み演出と串刺し保留先読み演出とは同時に実行されないよう構成されている。

【０３３９】

ステップ２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留の停止図柄はすべて「ＨＢ」図柄であるか否かを判定する。ステップ２８０４でＹｅｓの場合、ステップ２８０６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２８０６でＹｅｓの場合、ステップ２８０８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／１０）で当選する串刺し保留先読み抽選を実行し、ステップ２８１４に移行する。他方、ステップ２８０６でＮｏの場合、ステップ２８１０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留の停止図柄は「ＨＣ」であるか否かを判定する。ステップ２８１０でＹｅｓの場合、ステップ２８１２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／２０）で当選する串刺し保留先読み抽選を実行し、ステップ２８１４に移行する。

【０３４０】

次に、ステップ２８１４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該実行された先読み抽選結果を参照し、当該串刺し保留先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２８１４でＹｅｓの場合、ステップ２８１６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該串刺し保留先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加する。次に、ステップ２８１８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリア内にある、串刺し保留先読み実行フラグをオンにし、次の処理｛ステップ２８５０（第４）の処理｝に移行する。尚、ステップ２８０２、ステップ２８０４、ステップ２８１０又はステップ２８１４でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ２８５０（第４）の処理｝に移行する。

【０３４１】

次に、図７１は、第４実施形態における、図６８のステップ２８５０（第４）のサブルーチンに係る、保留割り先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ２８５２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリアを参照し、巨大保留先読み実行フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第４実施形態においては、巨大保留先読み演出と保留割り保留先読み演出とは同時に実行されないが、串刺し保留先読み演出と保留割り先読み演出とは同時に実行され得るよう構成されている。

【０３４２】

ステップ２８５２でＹｅｓの場合、ステップ２８５４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留の停止図柄はすべて「ＨＢ」図柄であるか否かを判定する。ステップ２８５４でＹｅｓの場合、ステップ２８５６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２８５６でＹｅｓの場合、ステップ２８５８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／１０）で当選する保留割り先読み抽選を実行し、ステップ２８６４に移行する。他方、ステップ２８５６でＮｏの場合、ステップ２８６０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該新たな保留の停止図柄は「ＨＢ」又は「ＨＣ」であるか否かを判定する。ステップ２８６０でＹｅｓの場合、ステップ２８６２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／１００）で当選する保留割り先読み抽選を実行し、ステップ２８６４に移行する。尚、第４実施形態においては、ステップ２８６０で、新たな保留の停止図柄が「ＨＢ」又は「ＨＣ」である場合に、保留割り先読み抽選を実行するよう構成したが、これには限定されず、新たな保留の停止図柄

の種類に拘らず（即ち、新たな保留の停止図柄が「ＨＡ」であっても）、保留割り先読み抽選を実行するよう構成してもよい。

【０３４３】

次に、ステップ２８６４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該実行された先読み抽選結果を参照し、当該保留割り先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２８６４でＹｅｓの場合、ステップ２８６６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該保留割り先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加する。次に、ステップ２８６８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリア内にある、保留割り先読み実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。尚、ステップ２８５２、ステップ２８５４、ステップ２８６０又はステップ２８６４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１２の処理）に移行する。

【０３４４】

このように、第４実施形態においては、３種類の先読み演出が存在し、先読み演出の演出態様だけでなく、トリガ保留となり得る保留の停止図柄の条件、同時に実行し得る先読み演出が相違するよう構成されている。また、すべての先読み演出において、トリガ保留以前の保留の停止図柄の条件は「ＨＢ」（１５秒以下の短変動となるハズレ図柄）のみとなっており、このように構成することで、トリガ保留に係る変動に期待感をもたせると共に、遊技者がトリガ以前の保留に対してトリガ保留であるかと勘違いしてしまう事態を防ぐことができる。尚、一斉保留変化演出は当該３種類の先読み演出がトリガ保留となるか否かの条件とは異なり、保留に係る停止図柄に拘らずにすべての保留の保留表示態様及び当該変動表示態様が変化することとなる。

【０３４５】

尚、第４実施形態における、停止予定の図柄種類と先読み抽選当選確率に係る構成を纏めると、（１）ハズレ図柄の選択傾向は、保留数依存傾向（保留数によって変動態様選択候補が相違し得る依存傾向）か保留数非依存傾向（保留数によって変動態様選択候補が相違しない依存傾向）となる。（２）「ＨＢ」である場合には選択傾向は保留数依存傾向であり、「ＨＣ」である場合には選択傾向は保留数非依存傾向となる。（３）ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「ＨＣ」である場合、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「ＨＢ」である場合よりも、当該ある保留が先読み抽選に当選する確率が高い（保留画像の表示態様が変化する確率が高い）。（４）ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が大当り図柄である場合、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「ＨＢ」である場合よりも、当該ある保留が先読み抽選に当選する確率が高い（保留画像の表示態様が変化する確率が高い）よう構成されている。尚、先読み抽選の当選率とは、巨大保留先読み抽選、串刺し保留先読み抽選、保留割り先読み抽選等のすべての先読み抽選を考慮した相対的な当選率としてもよいし、巨大保留先読み抽選のみ等の１種類の先読み抽選としてもよい。また、第４実施形態の構成として、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が大当り図柄である場合、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「ＨＣ」である場合よりも、先読み抽選に当選し、且つ、当該ある保留に対応する保留画像の表示態様を大当り確定となる（又は、大当り期待度が高い）表示態様とする選択確率が高いよう構成してもよい。

【０３４６】

次に、図７２は、第４実施形態における、図６７のステップ２９００（第４）のサブルーチンに係る、第１主遊技先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリアを参照し、巨大保留先読み実行フラグがオンであるか否かを参照する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、トリガ保留の保留表示態様を巨大準備保留表示態様に決定し、次の処理（ステップ２１２２の処理）に移行する。

【０３４７】

他方、ステップ２９０２でＮｏの場合、ステップ２９０６で、装図保留情報表示制御手

段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリアを参照し、串刺し保留先読み実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２９０６でＹｅｓの場合、ステップ２９０８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂのフラグエリアを参照し、保留割り先読み実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０８でＹｅｓの場合、ステップ２９１０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、トリガ保留の保留表示態様を通常表示態様（本例では、白色）に決定し、次の処理（ステップ２１２２の処理）に移行する。

【０３４８】

他方、ステップ２９０６又はステップ２９０８でＮｏの場合、換言すると、保留割り先読み実行フラグがオンである場合、ステップ２９１２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、トリガ保留の保留表示態様を保留割り準備表示態様に決定する。次に、ステップ２９１４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留割りシナリオ決定テーブルＳＭ２２ｔａを参照し、保留割り準備表示態様の期待度表示シナリオ（保留割り準備表示態様に表示される、保留割り表示態様に変化する期待度を表す数字のシナリオ）を決定し、次の処理（ステップ２１２２の処理）に移行する。

【０３４９】

ここで、同図下段は、第４実施形態に係る保留割りシナリオ決定テーブルの一例である。同図に示されるように、保留表示態様が保留割り準備表示態様となることが決定された場合には、トリガ保留となる保留の入賞時、及び、当該入賞時以降のトリガ保留に係る変動までの毎変動にて、当該変動示唆表示態様が保留割り表示態様となる期待度を表示する。尚、初期値（トリガ保留となる保留の入賞時に表示される期待度）が大きい程、トリガ保留が大当りとなる期待度が相対的に高くなり、トリガ保留となる保留の入賞時の保留数が多い程、初期値は少ない数字が選択され易くなるよう構成されている。尚、各保留割り準備表示態様の期待度表示シナリオは均等に選択されるよう構成されている。尚、トリガ保留の決定された停止図柄が「ＨＢ」以外である場合には、当該トリガ保留に係る変動時に、当該トリガ保留に係る当該変動示唆表示態様は、保留割り表示態様となり、トリガ保留の決定された停止図柄が「ＨＢ」である場合には、当該トリガ保留に係る当該変動示唆表示態様は、保留割り準備表示態様となる（詳細は後述する）。尚、期待度表示シナリオの内容は変更してもよく、数字（当該変動示唆表示態様が保留割り表示態様となる期待度を表す表示）の種類も変更して問題ないが、当該数字はトリガ保留に係る変動に近づくにつれて減少しないよう構成することが望ましい（数字が増加していく期待感を遊技者に抱かせるため）。

【０３５０】

次に、図７３は、第４実施形態における、図６５のステップ２３００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２３２０（第４）～ステップ２３３０（第４）及びステップ２９５０（第４）である。即ち、ステップ２３０６で装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定した後、ステップ２３２０（第４）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂを参照し、当該変動示唆表示態様（当該変動に係る消化された保留の表示態様と同一又は類似した表示態様を、当該変動において表示する際の表示オブジェクト及びその表示態様）は特殊表示態様であるか否かを判定する。ステップ２３２０（第４）でＹｅｓの場合、ステップ２３２２（第４）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、主遊技時柄の停止図柄に関する情報に基づき、特殊保留変動演出内容決定テーブルを参照し、特殊当該変動示唆表示態様（特殊表示態様の保留に係る変動における当該変動示唆表示態様であり、詳細は後述する）及び特殊予告演出内容（特殊保留表示態様に係る変動時に実行される予告演出）を決定し、ステップ２３０８に移行する。

【０３５１】

ここで、同図左下段は、第４実施形態に係る特殊保留変動演出内容決定テーブルの一例である。同図に示されるように、停止図柄によって特殊当該変動示唆表示態様及び特殊予告演出内容（特殊保留表示態様に係る変動時に実行される予告演出）が相違するよう構成

されている。また、第４実施形態においては、選択される特殊当該変動示唆表示態様に基づいて、予告演出の内容（種類）が相違するよう構成されている。尚、第４実施形態における、特殊表示態様の保留に係る変動においては、主遊技図柄の停止図柄によって予告演出が相違するよう構成したが、これには限定されず、抽選を実行し、当該抽選の結果によって予告演出が相違するよう構成してもよいし、変動時間等その他の要素によって予告演出が相違するよう構成してもよい。

【０３５２】

他方、ステップ２３２０（第４）でＮｏの場合、ステップ２３２４（第４）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が一斉変化煽り値（本例では、２１～２５であり、先読み禁止値と同一の範囲となっている）ではないか否かを判定する。ステップ２３２４（第４）でＹｅｓの場合、ステップ２３２６（第４）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂを参照し、いずれかの第１主遊技先読み実行フラグ（巨大保留先読み実行フラグ、串刺し保留先読み実行フラグ、保留割り先読み実行フラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ２３２６（第４）でＹｅｓの場合、ステップ２９５０（第４）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述する、先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ２３０８に移行する。

【０３５３】

他方、ステップ２３２４（第４）でＮｏの場合、ステップ２３２８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、一斉保留変化煽り演出の実行を決定し、ステップ２３３０（第４）に移行する。尚、ステップ２３２６（第４）でＮｏの場合にもステップ２３３０（第４）に移行する。

【０３５４】

ここで、同図右下段は、第４実施形態に係る一斉保留変化煽り演出の一例である。同図に示されるように、第４実施形態においては、一斉保留変化煽り演出の実行時には、演出表示装置ＳＧ上に、保留表示画像、当該変動示唆表示画像、一斉保留変化煽り演出、保留あり継続カウンタ値、変動中の装飾図柄が表示されており、一斉保留変化煽り演出はその他の予告演出とは重ならないよう表示されるよう構成されている。当該演出は保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が一斉保留変化演出実行値（本例では、２５）に近い値であることを遊技者に報知する演出である。尚、現在の保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値と第１主遊技側の保留数とを考慮して、当該カウンタ値が一斉保留変化演出実行値（本例では、２５）まで到達することが略確定的（当該到達以前に第２主遊技保留が生起しない且つ大当りとならない場合に確定的）となった場合には、当該略確定的である旨を遊技者に報知するよう構成してもよい。

【０３５５】

次に、ステップ２３３０（第４）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、主遊技時柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、予告演出内容を決定し、ステップ２３０８に移行する。

【０３５６】

次に、図７４は、第４実施形態における、図７３のステップ２９５０（第４）のサブルーチンに係る、先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２９５２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、巨大保留先読み実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２９５２でＹｅｓの場合、ステップ２９５４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ２９５４でＹｅｓの場合、ステップ２９５５で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、巨大保留先読み実行フラグをオフにする。次に、ステップ２９５６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該変動に係る主遊技図柄の停止図柄は「ＨＢ」ではないか否かを判定する。ステップ２９５６でＹ

ｅｓの場合、ステップ２９５８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、変動開始時に当該変動示唆表示態様を巨大保留表示態様にて表示し、且つ、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、予告演出内容を決定し、ステップ２９６４に移行する。

【０３５７】

他方、ステップ２９５６でＮｏの場合、ステップ２９６０で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、予告演出内容を決定し、ステップ２９６４に移行する。他方、ステップ２９５４でＮｏの場合、ステップ２９６２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、予告演出を巨大保留煽り演出（遊技者に対して、巨大準備保留表示態様である保留に係る変動までの期待感を煽る演出）に決定し、ステップ２９６４に移行する。尚、ステップ２９５２でＮｏの場合にも、ステップ２９６４に移行する。

【０３５８】

次に、ステップ２９６４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、串刺し保留先読み実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２９６４でＹｅｓの場合、ステップ２９６６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ２９６６でＹｅｓの場合、ステップ２９６７で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、串刺し保留先読み実行フラグをオフにする。次に、ステップ２９６８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、変動途中（例えば、変動開始から１０秒後のタイミング）に当該変動示唆表示態様を串刺し保留表示態様に変更し、且つ、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、予告演出内容を決定し、ステップ２９７２に移行する。

【０３５９】

他方、ステップ２９６６でＮｏの場合、ステップ２９７０で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、予告演出を保留変化煽り演出（遊技者に対して、串刺し準備保留表示態様である保留及び／又は保留割り先読み抽選に当選した保留に係る変動までの期待感を煽る演出）に決定し、ステップ２９７２に移行する。尚、ステップ２９６４でＮｏの場合にも、ステップ２９７２に移行する。

【０３６０】

次に、ステップ２９７２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、保留割り先読み実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２９７２でＹｅｓの場合、ステップ２９７４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ２９７４でＹｅｓの場合、ステップ２９７５で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、保留割り先読み実行フラグをオフにする。次に、ステップ２９７６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該変動に係る主遊技図柄の停止図柄は「ＨＢ」ではないか否かを判定する。ステップ２９７６でＹｅｓの場合、ステップ２９７８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、変動開始時に当該変動示唆表示態様を保留割り表示態様にて表示し、且つ、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、予告演出内容を決定し、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。

【０３６１】

他方、ステップ２９７６でＮｏの場合、ステップ２９８０で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、予告演出内容を決定し、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。他方、ステップ２９７４でＮｏの場合、ステップ２９８２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、予告演出を保留変化煽り演出（遊技者に対して、保留割り準備表示態様である保留に係る変動までの期待感を煽る演出）に決定し、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。尚、ステップ

２９７２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３０８の処理）に移行する。尚、第４実施形態においては、串刺し保留先読み演出と保留割り先読み演出とは同時に実行され得るよう構成されているため、ステップ２９６８の処理とステップ２９７８の処理とも同時に実行され得るよう構成されている。尚、ステップ２９５８、ステップ２９６０、ステップ２９６８、ステップ２９７８及びステップ２９８０の処理においては、トリガ保留に係る当該変動示唆表示内容を決定している。

【０３６２】

次に、図７５は、第４実施形態における、図６５のステップ２４００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２４４２（第４）及びステップ２４４４（第４）である。即ち、ステップ２４２６で主遊技図柄が停止した後、ステップ２４４２（第４）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１主遊技側の装図保留カウンタを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ２４４２（第４）でＹｅｓの場合、ステップ２４４４（第４）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃをリセット（ゼロクリア）し、ステップ２４２８に移行する。他方、ステップ２４４２（第４）でＮｏの場合には次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。

【０３６３】

次に、図７６は、第４実施形態における、一斉保留変化演出実行イメージ図である。まず、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が２２である状況下、当該カウンタ値が２２であることに起因して、一斉保留変化煽り演出が実行されている。その後、３回主遊技図柄が停止した後、次変動が開始し、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が２５となり当該カウンタ値の表示が非表示となると共に、一斉保留変化演出が実行され、すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様（卵の表示態様）に変化する。

【０３６４】

すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様に変化した後、当該変動の停止図柄が「ＨＡ」、「３Ａ」、「４Ａ」、「５Ａ」、「１Ｋ」又は「２Ｋ」の場合には、変動開始タイミング（一斉保留変化演出が実行された直後）にて特殊当該変動示唆表示態様として「人」が表示される。その後、同一変動にて、特殊当該変動示唆表示態様が「人」であることに起因して変動時間示唆演出（当該変動の変動時間の長短を示唆する演出）が実行される。また、特殊当該変動示唆表示態様が「人」である場合には、変動時間の長短以外にも、演出態様（リーチ種別等）を示唆するよう構成してもよい。

【０３６５】

他方、すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様に変化した後、当該変動の停止図柄が「ＨＢ」の場合には、変動開始タイミング（一斉保留変化演出が実行された直後）にて特殊当該変動示唆表示態様として「星」が表示される。その後、同一変動にて、特殊当該変動示唆表示態様が「星」であることに起因して遊技性説明演出（遊技機の遊技性の特徴部分を説明する演出）が実行される。また、特殊当該変動示唆表示態様が「星」である場合には、基本的には、遊技性説明演出が実行されることとなるが、当該演出の実行に係る変動が大当りとなる変動である場合にて「ゲキアツ」等といった大当り期待度を示唆する演出を実行し得るよう構成してもよい（ハズレとなる変動の一部で実行してもよい）。

【０３６６】

他方、すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様に変化した後、当該変動の停止図柄が「ＨＣ」、「７Ａ」又は「９Ａ」の場合には、変動開始タイミング（一斉保留変化演出が実行された直後）にて特殊当該変動示唆表示態様として「ひよこ」が表示される。その後、同一変動にて、特殊当該変動示唆表示態様が「ひよこ」であることに起因して当否結果示唆演出（当該変動の当否結果を示唆する演出）が実行される。

【０３６７】

このように、第４実施形態においては、或る変動における、特殊当該変動示唆表示態様

（又は、主遊技図柄の停止図柄）の種類によって、当該或る変動における予告演出の内容（種類）が相違するよう構成されている。尚、当該特殊表示態様の保留に係る予告演出は遊技者の操作（例えば、サブ入力ボタンＳＢの押下）によって実行されるよう構成してもよい。また、特殊当該変動示唆表示態様が「星」である場合には、遊技者の操作により予告演出が実行され、特殊当該変動示唆表示態様が「人」又は「ひよこ」である場合には、遊技者の操作を介さないで実行されるよう構成してもよい。

【０３６８】

尚、第４実施形態に係る遊技機は、遊技者へ遊技媒体に関連しない特典（非遊技媒体特典）を付与すると共に、非遊技媒体特典を活用した新たな興趣性を生み出すサービス（遊技機連動サービス）を遊技者へ提供するためのシステムを設けるよう構成してもよい。当該サービスの一例としては、コンテンツ段階配信サービス、遊技機演出カスタムサービス、等が挙げられ、コンテンツ段階配信サービスとは、遊技機での遊技結果に基づいて、ウェブ（Ｗｅｂ）サイトから移動体通信端末へ特定の画像データや音声データ等を段階的に配信するサービスであり、遊技機演出カスタムサービスとは、ウェブサイト上に登録されている遊技者のパーソナルデータに基づいて、遊技機上で発生する各種演出で用いられる画像データや音声データを遊技者が任意に変更できるサービスである。また、当該サービスを一斉保留変化演出に適用させてもよく、例えば、一斉保留変化演出にて変化した保留に係る特殊当該変動示唆表示態様の種類や特殊表示態様となった保留に係る変動時の演出の結果の種類を記憶して、実行された特殊当該変動示唆表示態様の種類及び／又は演出の結果（種類の数、実行され難い演出を発生させたか否か）により、前記サービスが付与され得るよう構成してもよい。また、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値に紐づいたポイント（例えば、リセットされる直前のカウンタ値が１０以上であった場合に当該カウンタ値がポイントとなる）を遊技者に付加するよう構成し、当該ポイントによって前記サービスが付与されるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値は所定値（本例では、２５）に到達してもリセットされないよう構成することが望ましい。

【０３６９】

また、前記付与されたサービスは待機デモ中演出（入賞口への遊技球の入球が所定時間検出されなかった場合や、所定時間遊技が進行していないと判断された場合、等に実行される演出）にて実行され得るよう構成してもよく、例えば、前記サービスとして、待機中演出における背景演出を遊技者が選択できる（又は、選択できる背景演出の種類が変化する）よう構成してもよい。

【０３７０】

次に、図７７は、第４実施形態における、先読み演出実行イメージ図である。はじめに、巨大保留先読み演出について例示する。まず、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が１０の状況下、装飾図柄が変動している。その後、同一変動中において、新たに保留が生起し、当該新たな保留が巨大保留先読み抽選に当選し、当該当選した保留が巨大準備保留表示態様にて表示される。その後、次変動が開始され、巨大保留煽り演出が演出表示装置ＳＧ上に表示される。その後、主遊技図柄が３回停止し、次変動が開始され、当該変動示唆表示態様として巨大保留表示態様が表示される。尚、本例においては、巨大保留先読み抽選に当選した場合には、当該変動示唆表示態様として巨大保留表示態様が必ず表示されるよう構成したが、これには限定されず、巨大準備保留表示態様に係る変動開始時に巨大保留表示態様が表示されないパターン（ガセパターン）を設けてもよく、そのように構成した場合には、巨大保留煽り演出にて、巨大保留表示態様が表示されるか否かの期待度を示唆する演出を実行してもよい（例えば、変動毎に数字が加算されていき、当該数値が１００に到達したら、巨大保留表示態様が表示されることが確定的になる、等）。

【０３７１】

次に、串刺し保留先読み演出について例示する。まず、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃのカウンタ値が１０の状況下、装飾図柄が変動している。その後、同一変動中において、新たに保留が生起し、当該新たな保留が串刺し保留先読み抽選に当選する（保留表示態

様は「白色」である）。その後、次変動が開始され、保留変化煽り演出が演出表示装置ＳＧ上に表示される。その後、主遊技図柄が３回停止し、次変動が開始されてから１０秒後のタイミングにおいて、当該変動示唆表示態様が通常表示態様（白色の表示態様）から串刺し保留表示態様に変化する。尚、本例においては、串刺し保留先読み抽選に当選した場合には、当該変動示唆表示態様として串刺し保留表示態様が必ず表示されるよう構成したが、これには限定されず、トリガ保留に係る変動途中で串刺し保留表示態様に変化しないパターン（白色のまま変化しないパターンであり、所謂、ガセパターン）を設けてもよく、そのように構成した場合には、串刺し保留煽り演出にて、串刺し保留表示態様に変化するか否かの期待度を示唆する演出を実行してもよい。また、トリガ保留に係る変動以前の変動において保留表示態様を変化（変化し得る保留表示態様は数種類設け、変化する毎に大当り期待度が高くなる）させていき、トリガ保留に係る変動時の当該変動示唆表示態様にて大当り期待度を示唆するよう構成してもよい。また、トリガ保留に係る変動以前の変動途中にて保留表示態様が串刺し保留表示態様となり得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、稲妻が保留に刺さって串刺し保留表示態様となるパターンと、稲妻が保留に刺さらず串刺し保留表示態様とならない（保留表示態様が変化しない）パターン（所謂、ガセパターン）とを設けてもよい。

【０３７２】

次に、保留割り先読み演出について例示する。尚、第４実施形態においては、変化保留煽り演出の実行態様は、串刺し保留先読み演出と同様の演出内容であるため、詳細は割愛する。尚、保留割り先読み演出に係る変化保留煽り演出と串刺し保留先読み演出に係る変化保留煽り演出とは相違するよう構成してもよい。保留割り先読み演出においては、保留変化煽り演出の実行後、主遊技図柄が３回停止し、次変動が開始され、当該変動示唆表示態様として保留割り表示態様が表示される。尚、保留割り先読み演出においても巨大保留先読み演出と同様に、トリガ保留に係る変動途中で保留割り表示態様に変化しないパターン（ガセパターン）を設けてもよい。

【０３７３】

次に、保留割り先読み演出と串刺し保留先読み演出とが同時に実行された場合について例示する。尚、変化保留煽り演出の実行までは、串刺し保留先読み演出と同様の演出内容であるため、詳細は割愛する。尚、保留割り準備表示態様には、当該変動示唆表示態様として保留割り表示態様が表示される期待度である「５０」が表示されている（「１００」の表示で、当該変化が確定的となる）。保留変化煽り演出の実行後、主遊技図柄が３回停止し、次変動が開始され、当該変動示唆表示態様として保留割り表示態様が表示される。その後、同一変動の変動途中（変動開始から１０秒後のタイミング）において、保留割り表示態様に串刺し保留表示態様が重なった当該変動示唆表示態様に変化する。また、当該先読み演出においても、トリガ保留に係る変動以前の変動途中にて保留表示態様が串刺し保留表示態様となり得るよう構成してもよく、前述のガセパターンを設けてもよい。また、保留割り先読み演出と串刺し保留先読み演出とが重複して実行される場合には、重複せずに保留割り先読み演出が単独で実行される場合と比較して相対的に稲妻が保留に刺さって串刺し保留表示態様となるパターンの割合が高くなる（ガセパターンの頻度が低くなる）よう構成してもよい。

【０３７４】

以上のように構成することで、第４実施形態に係る遊技機においては、所定変動回数（本例では、２５回）保留数が０にならなかった場合に一斉保留変化演出を実行し得るよう構成すると共に、実行条件や演出態様が異なった複数の先読み演出を設けるよう構成することにより、様々な保留に係る演出と所定変動回数毎に実行される特別な演出に、遊技者は飽きることなく遊技を進行することができることとなる。

【０３７５】

尚、第４実施形態においては、巨大準備保留表示態様及び保留割り準備表示態様の表示されるタイミングは、保留生起タイミング（入賞タイミング）となるよう構成したが、これには限定されず、当該タイミング以降からトリガ保留に係る変動開始以前のタイミング

（例えば、次変動開始、次変動途中、次々変動開始、次々変動途中タイミング、等）にて表示されるよう構成してもよい。

【０３７６】

尚、第４実施形態においては、巨大保留表示態様及び保留割り表示態様はトリガ保留に係る当該変動示唆表示態様としてのみ表示され得るよう構成したが、これには限定されず、当該タイミング以降からトリガ保留に係る変動開始以前の変動開始タイミング（例えば、次変動開始、次々変動開始タイミング、等）において保留表示態様として表示され得る（保留表示態様が変化され得る）よう構成してもよい。

【０３７７】

尚、第４実施形態においては、保留あり継続カウンタＳＭ２２ｃを加算カウンタとしたが、これには限定されず、減算カウンタとしてもよい。また、一斉保留変化演出は、保留数が０でない状態が所定変動回数（本例では、２５回）継続することにより実行し得るよう構成したが、これには限定されず、保留数に拘らず（途中で保留数が０になっても）、所定変動回数毎に実行し得るよう構成してもよい。

【０３７８】

尚、第４実施形態においては、一斉保留変化演出の実行時に、保留表示態様を１種類の特殊表示態様に変化させ、その後、複数種類の特殊当該変動示唆表示態様が表示され得るよう構成したが、一斉保留変化演出の実行時に複数の特殊表示態様に変化し得るよう構成してもよい。

【０３７９】

尚、第４実施形態においては、新たな保留の停止予定の図柄の種類（大当り図柄であるか、ハズレ図柄「ＨＢ」であるか、ハズレ図柄「ＨＣ」であるか）によって、先読み抽選を実行するか否かを判定するよう構成したが、これには限定されず、新たな保留の変動時間によって判定（例えば、変動時間が所定時間以上であるか否か）してもよいし、変動態様乱数区切り情報によって判定（例えば、変動態様乱数区切り情報が区切り３であるか否か）してもよい。尚、変動態様乱数区切り情報によって判定する場合には、当該変動態様乱数区切り情報によって、停止図柄が「ＨＡ」、「ＨＢ」、「ＨＣ」のいずれであるかを判断できるような変動態様グループ（又は、変動態様乱数区切り情報）となるよう構成してもよい。

【０３８０】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【０３８１】

本態様（１）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１

ｇ）と、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類数よりも多く、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３８２】
本態様（２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類数よりも多く、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に応じて、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が相違し得る一方、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となるよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【０３８３】

本態様（３）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、

第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は

、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類数よりも多く、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に応じて、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が相違し得る一方、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となるよう構成されており、
少なくとも第一識別情報の変動表示態様を決定する際に依存する遊技状態として、通常変動状態と、通常変動状態と比較して第一識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なる特定変動状態とを有しており、
通常変動状態において、ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に応じて、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が相違し得る一方で、通常変動状態において、ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となり、
特定変動状態において、ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となる一方で、特定変動状態において、ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となるよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３８４】
本態様（４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖

状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、

第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と

を備え、

第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類数よりも多く、

第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止

表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
　第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
　ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に応じて、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が相違し得る一方、
　ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となるよう構成されており、
　ある第一保留が生起した後から当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある第一保留の存在を遊技者に対して示す保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知可能であり、
　ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示態様に係るグループとして、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に応じて第一識別情報の変動表示態様が所定種類の内から選択されるか否かが変化し得る非当選時第一識別情報停止表示態様Ａ対応グループ１と、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示態様が特定種類の内から選択されることが確定的となる非当選時第一識別情報停止表示態様Ａ対応グループ２とを有しており、
　ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示態様においては、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示態様が規定種類の内から選択されることが確定的となり、
　ある第一保留が生起した後から当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に予定されている第一識別情報の停止表示態様を事前判定し、当該事前判定結果が、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａである場合と非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂである場合とでは、前記保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知するための条件が相違するよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３８５】
　本態様（５）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１

ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は複数であり、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類数も複数であり、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｃとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｃとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第二識別情報停止表示態様Ａと非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂと非当選時第二識別情報停止表示態様Ｃとを少なくとも有しており、

可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、

非開放容易状態である場合においては、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合、及び、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｃとなる場合のいずれとなるかに応じて、第一識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なり、

開放容易状態である場合においては、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ａとなる場合、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合、及び、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｃとなる場合のいずれとなるかに応じて、第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なり、

非開放容易状態である場合においては、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ａとなる場合、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合、及び、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｃとなる場合のいずれとなるかに拘わらず、第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が同一となるか、又は、当該いずれとなるかに応じた第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が、開放容易状態である場合と比較して相対的に相違せず、

前記第一識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なるよう構成するに際しては、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に応じて、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が相違し得る一方、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂ又は非当選時第一識別情報停止表示態様Ｃとなる場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第一保留の数に拘わらず、第一識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となり、

前記第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なるよう構成するに際しては、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第二保留の数に応じて、第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が相違し得る一方、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂ又は非当選時第二識別情報停止表示態様Ｃとなる場合には、当該ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している第二保留の数に拘わらず、第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となるよう構成されており、

第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｃとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、且つ、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第二識別情報の変動表示期間よりも、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｃとなる場合における第二識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、

第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様は、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａよりも非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなり難く、且つ、非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂよりも非当選時第一識別情報停止表示態様Ｃとなり難いよう構成されており、

第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様は、非当選時第二識別情報停止表示態様Ａよりも非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなり難く、且つ、非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂよりも非当選時第二識別情報停止表示態様Ｃとなり難いよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
尚、上記における選択傾向とは、変動パターンに由来するものと、保留数に由来するものとがある。変動パターンに由来する場合には、選択される変動パターンや種別などが異なる一方、保留数に由来する場合には、保留消化時における残存保留数に依存するか依存しないか、であり、これらのいずれかを採用すればよい。

【０３８６】

本態様（６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記乱数に基づく当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
前記乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時識別情報停止表示態様Ａと非当選時識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ａとなる場合における識別情報の変動表示期間よりも、識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留の存在を遊技者に対して示す保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知可能であり、
ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に予定されている識別情報の停止表示態様を事前判定し、当該事前判定結果が、非当選時識別情報停止表示態様Ｂである場合には、前記保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知し得る一方で、当該事前判定結果が、非当選時識別情報停止表示態様Ａである場合には、前記保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知しないか、或いは、当該事前判定結果が非当選時識別情報停止表示態様Ｂである場合と比較して、前記保留先読み情報を

遊技者に対して事前に示唆又は報知する頻度が相対的に低下するよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３８７】
本態様（７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記乱数に基づく当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
前記乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時識別情報停止表示態様Ａと非当選時識別情報停止表示態様Ｂと非当選時識別情報停止表示態様Ｃとを少なくとも有しており、
識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ａとなる場合における識別情報の変動表示期間よりも、識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ｃとなる場合における識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している保留の数に応じて、識別情報の変動表示期間に係る平均値が相違し得る一方、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ｂ又は非当選時識別情報停止表示態様Ｃとなる場合には、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している保留の数に拘わらず、識別情報の変動表示期間に係る平均値が均一となるよう構成されており、
ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留の存在を遊技者に対して示す保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知可能であり、
ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に予定されている識別情報の停止表示態様を事前判定し、当該事前判定結果が、非当選時識別情報停止表示態様Ｂ又は非当選時識別情報停止表示態様Ｃである場合には、前記保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知し得る一方で、当該事前判定結果が、非当選時識別

情報停止表示態様Ａである場合には、前記保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知しないか、或いは、当該事前判定結果が非当選時識別情報停止表示態様Ｂ又は非当選時識別情報停止表示態様Ｃである場合と比較して、前記保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知する頻度が相対的に低下するよう構成されており、且つ、当該事前判定結果が非当選時識別情報停止表示態様Ｂである場合と当該事前判定結果が非当選時識別情報停止表示態様Ｃである場合とでは、前記保留先読み情報を遊技者に対して事前に示唆又は報知する頻度が相違するよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【０３８８】

本態様（８）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と

を備え、

第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は複数であり、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合におけ

る第二識別情報の停止表示態様に係る種類数も複数であり、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第二識別情報停止表示態様Ａと非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第二識別情報の変動表示期間よりも、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第二識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、
開放容易状態である場合且つ第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第二識別情報の変動表示期間よりも、非開放容易状態である場合且つ第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第二識別情報の変動表示期間の方が、相対的に短期間となり易いよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３８９】
本態様（９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別

情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は複数であり、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類数も複数であり、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第二識別情報停止表示態様Ａと非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、
非開放容易状態である場合においては、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合、及び、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合のいずれとなるかに応じて、第一識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なり、
開放容易状態である場合においては、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ａとなる場合、及び、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合のいずれとなるかに応じて、第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なり、
少なくとも第二識別情報の変動表示態様を決定する際に依存する遊技状態として、第一変動状態と、第一変動状態と比較して第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なる第二変動状態とを有し、開放容易状態が維持されている期間中において、第一変動状態から

第二変動状態への遊技状態の遷移が発生し得るよう構成されており、
開放容易状態であり且つ第一変動状態である場合において第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示態様の選択傾向と、開放容易状態であり且つ第二変動状態である場合において第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示態様の選択傾向とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
尚、上記における選択傾向とは、変動パターンに由来するものと、保留数に由来するものとがある。変動パターンに由来する場合には、選択される変動パターンや種別などが異なる一方、保留数に由来する場合には、保留消化時における残存保留数に依存するか依存しないか、であり、これらのいずれかを採用すればよい。
【０３９０】
本態様（１０）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手

段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類数は複数であり、第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類数も複数であり、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
第二乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第二識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第二識別情報停止表示態様Ａと非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第二識別情報の変動表示期間よりも、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第二識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、
開放容易状態である場合且つ第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第二識別情報の変動表示期間よりも、非開放容易状態である場合且つ第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第二識別情報の変動表示期間の方が、相対的に短期間となり易いよう構成されており、
非開放容易状態である場合においては、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合、及び、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合のいずれとなるかに応じて、第一識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なり、
開放容易状態である場合においては、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ａとなる場合、及び、第二識別情報の停止表示態様が非当選時第二識別情報停止表示態様Ｂとなる場合のいずれとなるかに応じて、第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なり、
少なくとも第二識別情報の変動表示態様を決定する際に依存する遊技状態として、第一変動状態と、第一変動状態と比較して第二識別情報の変動表示態様の選択傾向が異なる第二変動状態とを有し、開放容易状態が維持されている期間中において、第一変動状態から第二変動状態への遊技状態の遷移が発生し得るよう構成されており、
開放容易状態であり且つ第一変動状態である場合において第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示態様

の選択傾向と、開放容易状態であり且つ第二変動状態である場合において第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示態様の選択傾向とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
尚、上記における選択傾向とは、変動パターンに由来するものと、保留数に由来するものとがある。変動パターンに由来する場合には、選択される変動パターンや種別などが異なる一方、保留数に由来する場合には、保留消化時における残存保留数に依存するか依存しないか、であり、これらのいずれかを採用すればよい。
【０３９１】
本態様（１１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該第一識別情報が停止表

示された状態を維持する期間であって、当該所定期間内においては第一識別情報の変動表示開始条件が新たに充足され得ない期間である第一識別情報表示固定期間と、第二識別情報が停止表示された時点から、当該所定期間とは異なる特定期間に亘って当該第二識別情報が停止表示された状態を維持する期間であって、当該特定期間内においては第二識別情報の変動表示開始条件が新たに充足され得ない期間である第二識別情報表示固定期間と、が設けられ得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示される演出表示内容を制御する演出表示制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と

を備え、

第一識別情報表示固定期間が設けられることとなる第一識別情報の変動表示中において表示される演出表示内容と、第二識別情報表示固定期間が設けられることとなる第二識別情報の変動表示中において表示される演出表示内容とが、同一の演出表示内容となり得るよう構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【０３９２】

本態様（１２）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と

を備え、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、

第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
第一識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該第一識別情報が停止表示された状態を維持する期間であって、当該所定期間内においては第一識別情報の変動表示開始条件が新たに充足され得ない期間である第一識別情報表示固定期間と、第二識別情報が停止表示された時点から、特定期間に亘って当該第二識別情報が停止表示された状態を維持する期間であって、当該特定期間内においては第二識別情報の変動表示開始条件が新たに充足され得ない期間である第二識別情報表示固定期間と、が設けられ得るよう構成されており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合において設けられる第一識別情報表示固定期間と、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合において設けられる第一識別情報表示固定期間とが、異なる期間となるよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３９３】
本態様（１３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
前記乱数に基づく当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能であって、識別情報の停止表示態様が所定種類の態様

である場合には、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を開状態とし得る単位遊技を複数回実行する第一特別遊技を実行し、識別情報の停止表示態様が当該所定種類の態様とは異なる特定種類の態様である場合には、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を開状態とし得る単位遊技を一回実行する第二特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

前記当否判定結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、第一特別遊技の実行前後においては、低確率抽選状態及び高確率抽選状態に係る遊技状態が変化し得るよう制御する一方で、第二特別遊技の実行前後においては、低確率抽選状態及び高確率抽選状態に係る遊技状態が変化しないよう制御する抽選状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と

を備え、

第一特別遊技の実行内容として、期待賞球数が所定数となる第一高利益特別遊技と、期待賞球数が当該所定数よりも少ない第一低利益特別遊技と、のいずれかを実行可能であり、

識別情報の停止表示態様が前記所定種類の態様の内の第一停止表示態様である場合には、第一高利益特別遊技が実行された後に高確率抽選状態となり、識別情報の停止表示態様が前記所定種類の態様の内の第二停止表示態様である場合には、第一低利益特別遊技が実行された後に低確率抽選状態となり、識別情報の停止表示態様が前記所定種類の態様の内の第三停止表示態様である場合には、第一低利益特別遊技が実行された後に高確率抽選状態となるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示される演出表示内容を制御する演出表示制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて特別遊技が実行された後において、所定の演出表示内容を表示可能であり、当該所定の演出表示内容が表示された場合には、識別情報が変動表示された後から停止表示されるまでを一単位とし、当該所定の演出表示内容が表示された後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまで、当該所定の演出表示内容を継続して表示させるよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて識別情報の停止表示態様が前記第一停止表示態様であることに起因して特別遊技が実行された場合、主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて識別情報の停止表示態様が前記第二停止表示態様であることに起因して特別遊技が実行された場合、主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて識別情報の停止表示態様が前記第三停止表示態様であることに起因して特別遊技が実行された場合、及び、主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて識別情報の停止表示態様が前記特定種類の態様であることに起因して特別遊技が実行された場合、のいずれにおいても共通する演出表示内容を、前記所定の演出表示内容として表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて特別遊技が実行された後における前記所定の演出表示内容が継続して表示される期間を示唆又は報知する数値であって、当該数値が大きくなるほど当該特別遊技が実行された後において高確率抽選状態となる期待度が高くな

るよう決定された数値を、前記所定回数として設定するよう構成されており、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて特別遊技が実行された後、前記所定の演出表示内容が表示開始されてから起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数に到達した以降は、主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側にて高確率抽選状態であるか否かを遊技者に対して確定的に報知するよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３９４】
本態様（１４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における第一識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時第一識別情報停止表示態様Ａと非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、

第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ａとなる場合における第一識別情報の変動表示期間よりも、第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報の変動表示期間の方が、相対的に長期間となり易いよう構成されており、
第一識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該第一識別情報が停止表示された状態を維持する期間であって、当該所定期間内においては第一識別情報の変動表示開始条件が新たに充足され得ない期間である第一識別情報表示固定期間と、第二識別情報が停止表示された時点から、当該所定期間とは異なる特定期間に亘って当該第二識別情報が停止表示された状態を維持する期間であって、当該特定期間内においては第二識別情報の変動表示開始条件が新たに充足され得ない期間である第二識別情報表示固定期間と、
が設けられており、
第一識別情報表示固定期間は、第一の期間及び当該第一の期間よりも長い第二の期間の少なくとも何れかを採り、且つ、第一識別情報表示固定期間は、第二識別情報表示固定期間よりも相対的に長期間となるよう構成されており、
第一識別情報の停止表示態様が非当選時第一識別情報停止表示態様Ｂとなる場合における第一識別情報表示固定期間として、少なくとも前記第二の期間を採り得るよう構成されており、
所定の遊技状態において、第一識別情報の変動表示期間と第二識別情報の変動表示期間とが同一となる場合であっても、第一識別情報表示固定期間と第二識別情報表示固定期間とが異なるよう構成されており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示される演出表示内容を制御する演出表示制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と
を備え、
第一識別情報表示固定期間が前記第一の期間を採る場合と、第一識別情報表示固定期間が前記第二の期間を採る場合とでは、第一識別情報表示固定期間内において表示される演出表示内容を異ならせ得るよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３９５】
本態様（１５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と
を備え、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃ）と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表

示制御手段（例えば、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃ）と
を備え、
識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該識別情報が停止表示された状態を維持する期間であって、当該所定期間内においては識別情報の変動表示開始条件が新たに充足され得ない期間である識別情報表示固定期間が設けられており、
ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に予定されている遊技内容を事前判定可能であり、当該事前判定の結果に基づき、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に設けられる識別情報表示固定期間を可変させるよう構成されている
ことを特徴とするパチンコ遊技機である。
【０３９６】
本態様（１６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段ＭＮ１０）と、
前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）と、
識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段ＭＰ１０）と、
前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と、
識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到

達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一変動期間状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値に所定期間の平均値差分が生じる一方、
第二変動期間状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値として、当否判定許可条件を充足した時点での保留数に応じた前記所定期間分の平均値差分が生じない（又は、第一変動期間状態である場合における平均値差分よりも小さい）よう構成されており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段ＳＭ１０）と、
遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段ＳＭ１０）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６）と
を備え、
第一変動期間状態にて生起した保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて非表示とし得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０３９７】
本態様（１７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ、第２

主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
　ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　主遊技部側にて生起している保留に対応した保留画像を演出表示部にて表示する保留画像表示手段（例えば、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２）と、
　前記保留画像を通常の表示態様とは異なる表示態様である特殊保留画像に変更して表示する保留画像変更手段（例えば、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２）と
を備え、
　ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留に関する所定の事前判定を実行し得るよう構成されており、
　前記事前判定の結果が所定の結果であることを所定条件として、前記所定条件を充足する場合は、保留画像を特殊保留画像にて表示可能である一方で、
　前記所定条件を充足しない場合であっても、前記所定条件とは異なる特定条件を充足している場合は、保留画像を特殊保留画像にて表示可能に構成されており、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該一単位が行われている何れかのタイミングにおいて保留が存在していた場合には当該一単位を一有効単位とし、所定の起算タイミングから当該一有効単位が所定回数連続して行われた後において前記特定条件が充足されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０３９８】
　本態様（１８）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と

を備え、

前記乱数に基づく当否判定結果が非当選である場合における識別情報の停止表示態様に係る種類として、非当選時識別情報停止表示態様Ａと非当選時識別情報停止表示態様Ｂとを少なくとも有しており、且つ、前記乱数に基づく当否判定結果が当選である場合における識別情報の停止表示態様に係る種類として、複数種類の当選時識別情報停止表示態様を有しており、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ａとなる場合には、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している保留の数に応じて、識別情報の変動時間に係る平均値が相違し得る一方、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ｂとなる場合には、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した時点で残存している保留の数に拘わらず、識別情報の変動時間に係る平均値が均一となるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、

主遊技部側にて生起している保留に対応した保留画像を演出表示部にて表示する保留画像表示手段（例えば、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２）と

を備え、

ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留に対応した保留画像を通常の表示態様とは異なる表示態様である特殊保留画像にて表示する第一保留先読み演出を実行可能であり、

第一保留先読み演出の実行確率は、ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ｂとなる予定である場合の方が、ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停

止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ａとなる予定である場合よりも高くなり、
　第一保留先読み演出の実行確率は、ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が当選時識別情報停止表示態様となる予定である場合の方が、ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ａとなる予定である場合よりも高くなるよう構成されており、
　ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留に対応した保留画像を通常の表示態様とは異なり且つ前記特殊保留画像とも異なる表示態様である特定保留画像にて表示する第二保留先読み演出を実行可能であり、
　第二保留先読み演出の実行確率は、ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が当選時識別情報停止表示態様となる予定である場合の方が、ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に識別情報の停止表示態様が非当選時識別情報停止表示態様Ｂとなる予定である場合よりも高くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０３９９】
　本態様（１９）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
　ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と

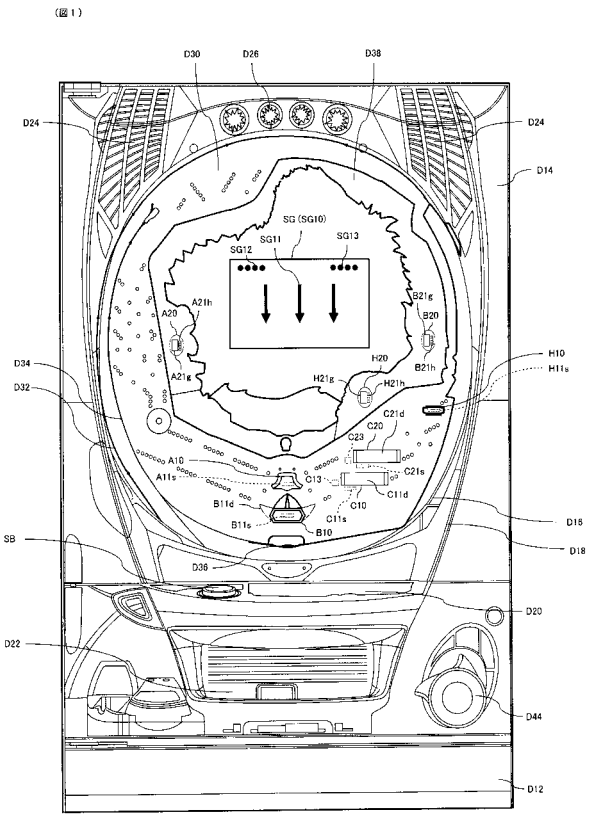
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
主遊技部側にて生起している保留に対応した保留画像を演出表示部にて表示する保留画像表示手段（例えば、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２）と
を備え、
保留画像に係る種類として複数種類の保留画像表示態様を有しており、ある保留に対応する保留画像が表示される場合においては、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様の種類に応じて、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際の特別遊技の実行期待度が相違するよう構成されており、
ある保留が生起した時点での保留の数が所定数である場合における、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様と比較して、ある保留が生起した時点での保留の数が前記所定数よりも多い特定数である場合における、当該ある保留に対応する保留画像が表示される際の保留画像表示態様の方が、特別遊技の実行期待度が低い種類のものが表示され易いよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】
【０４００】
Ｍ　主制御基板、ＭＪ　遊技用情報制御手段
ＭＪ１０　入球判定手段、
ＭＪ１１‐Ａ　第１主遊技始動口入球判定手段
ＭＪ１１‐Ｂ　第２主遊技始動口入球判定手段、ＭＪ１１‐Ｈ　補助遊技入球口入球判定手段
ＭＪ１１‐Ｃ１０　第１大入賞口入球判定手段、ＭＪ１１‐Ｃ２０　第２大入賞口入球判定手段
ＭＪ２０　乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ａ　第１主遊技乱数取得判定実行手段
ＭＪ２１‐Ｂ　第２主遊技乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ｈ　補助遊技乱数取得判定実行手段
ＭＪ３０　保留制御手段、ＭＪ３１　保留消化制御手段
ＭＪ３１ｊ　変動開始条件充足判定手段、ＭＪ３２　図柄保留手段
ＭＪ３２‐Ａ　第１主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ａ　第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＪ３２‐Ｂ　第２主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｂ　第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＪ３２‐Ｈ　補助遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｈ　補助遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＮ　遊技内容決定手段、ＭＮ１０　当否抽選手段
ＭＮ１１‐Ａ　第１主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ａ　第１主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｂ　第２主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｈ　補助遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｈ　補助遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ２０　特別遊技移行決定手段、ＭＮ４０　図柄内容決定手段
ＭＮ４１‐Ａ　第１主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１‐Ｂ　第２主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選

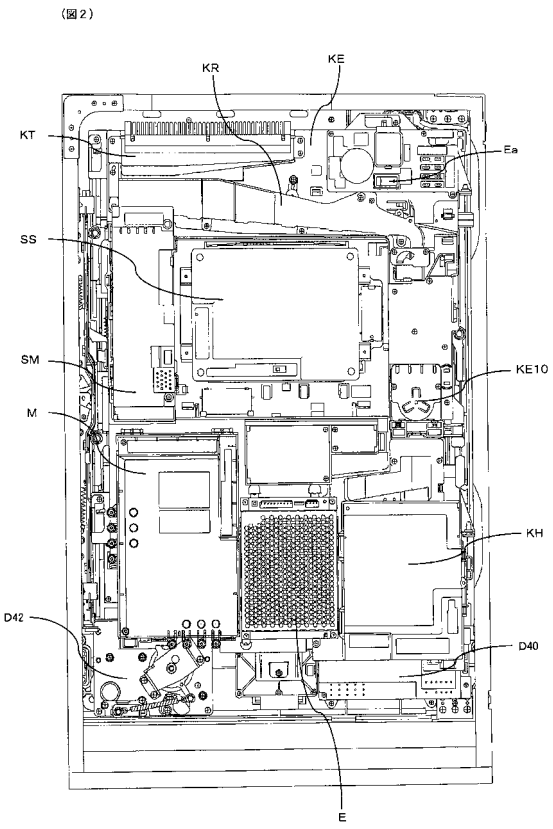
テーブル
ＭＮ４１‐Ｈ　補助遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ５０　変動態様決定手段、ＭＮ５１‐Ａ　第１主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｈ　補助遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５２　限定頻度変動態様決定手段
ＭＮ５２ｔａ　限定頻度変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５２ｃ　限定頻度カウンタＡ
ＭＮ５２ｃ-２　限定頻度カウンタＢ、ＭＮ５２ｂ　限定頻度関連情報一時記憶手段
ＭＰ　遊技進行手段、ＭＰ１０　表示制御手段
ＭＰ１１‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄制御手段、ＭＰ１１ｔ‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ
ＭＰ１１‐Ｈ　補助遊技図柄制御手段、ＭＰ１１ｔ‐Ｈ　補助遊技図柄変動管理用タイマ
ＭＰ２０‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段、ＭＰ２１‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段
ＭＰ２２ｔ‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開放タイマ、ＭＰ３０　特別遊技制御手段
ＭＰ３１　条件判定手段、ＭＰ３２　特別遊技内容決定手段
ＭＰ３２ｔａ　特別遊技内容参照テーブル、ＭＰ３３　特別遊技実行手段
ＭＰ３３‐Ｃ　第１・第２大入賞口電動役物開閉制御手段、ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ
ＭＰ３４　特別遊技時間管理手段、ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ
ＭＰ４０　小当り遊技制御手段、ＭＰ４１ｔ　小当り遊技用タイマ
ＭＰ４０ｂ　小当り遊技関連情報一時記憶手段、ＭＰ５０　特定遊技制御手段
ＭＰ５１　確変終了条件判定手段、ＭＰ５２　時短終了条件判定手段
ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ、ＭＢ　遊技状態一時記憶手段
ＭＢ１０‐Ｃ　第１・第２主遊技状態一時記憶手段、ＭＢ１１ｂ‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段
ＭＢ１０‐Ｈ　補助遊技状態一時記憶手段、ＭＢ１１ｂ－Ｈ　補助遊技図柄情報一時記憶手段
ＭＢ２０ｂ　特別遊技関連情報一時記憶手段、ＭＢ３０ｂ　特定遊技関連情報一時記憶手段
ＭＴ　情報送信制御手段
ＭＴ１０　コマンド送信用バッファ、ＭＨ　賞球払出決定手段
Ａ　第１主遊技周辺機器、Ａ１０　第１主遊技始動口
Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置、Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置
Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部、Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部
Ｂ　第２主遊技周辺機器、Ｂ１０　第２主遊技始動口
Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置、Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物
Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置、Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部
Ｂ２１ｈ　第２主遊技図柄保留表示部、Ｃ　第１・第２主遊技共用周辺機器
Ｃ１０　第１大入賞口、Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置
Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物、Ｃ２０　第２大入賞口
Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置、Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物
Ｈ　補助遊技周辺機器、Ｈ１０　補助遊技始動口
Ｈ１１ｓ　補助遊技始動口入球検出装置、Ｈ２０　補助遊技図柄表示装置
Ｈ２１ｇ　補助遊技図柄表示部、Ｈ２１ｈ　補助遊技図柄保留表示部
Ｓ　副制御基板、ＳＭ　演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
ＳＭ１０　表示情報受信手段、ＳＭ１１ｂ　メイン側情報一時記憶手段

ＳＭ２０　演出表示制御手段、ＳＭ２１　装飾図柄表示制御手段
ＳＭ２１ｎ　装図表示内容決定手段、ＳＭ２１ｔａ　装図変動内容決定用抽選テーブル
ＳＭ２１ｂ　装図関連情報一時記憶手段、ＳＭ２１ｔ　装図変動時間管理タイマ
ＳＭ２２　装図保留情報表示制御手段、ＳＭ２２ｂ　装図保留情報一時記憶手段
ＳＭ２６　保留先読み演出実行制御手段、ＳＭ２６ｋ　保留先読み演出実行可否判定手段
ＳＭ２６ｂ　先読み関連情報一時記憶手段、ＳＭ２３　背景演出表示制御手段
ＳＭ２３ｎ　背景演出表示内容決定手段、ＳＭ２３ｂ　背景演出関連情報一時記憶手段
ＳＭ２３ｃ　覚醒ステージ滞在カウンタ、ＳＭ２３ｃ-２　悪魔ステージ滞在カウンタ
ＳＭ２４　予告演出表示制御手段、ＳＭ２４ｎ　予告演出表示内容決定手段
ＳＭ２４ｂ　予告演出関連情報一時記憶手段、ＳＭ２５　リーチ演出表示制御手段
ＳＭ２５ｎ　リーチ演出表示内容決定手段、ＳＭ２５ｂ　リーチ演出関連情報一時記憶手段
ＳＭ４０　情報送受信制御手段
ＳＳ　演出表示手段（サブサブ制御部）、ＳＳ１０　副情報送受信制御手段
ＳＳ２０　画像表示制御手段、ＳＳ２１ｂ　画像表示関連情報一時記憶手段
ＳＧ　演出表示装置、ＳＧ１０　表示領域
ＳＧ１１　装飾図柄表示領域、ＳＧ１２　第１保留表示部
ＳＧ１３　第２保留表示部
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置

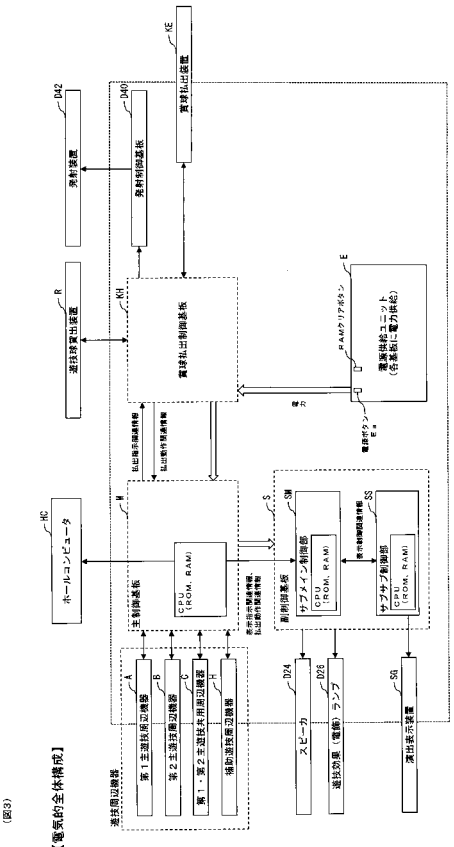
【図１】



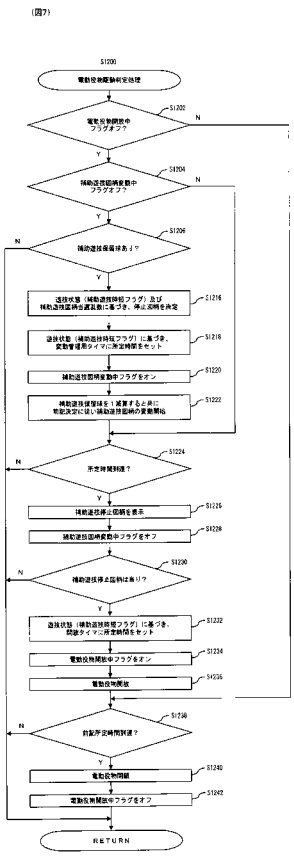
【図２】



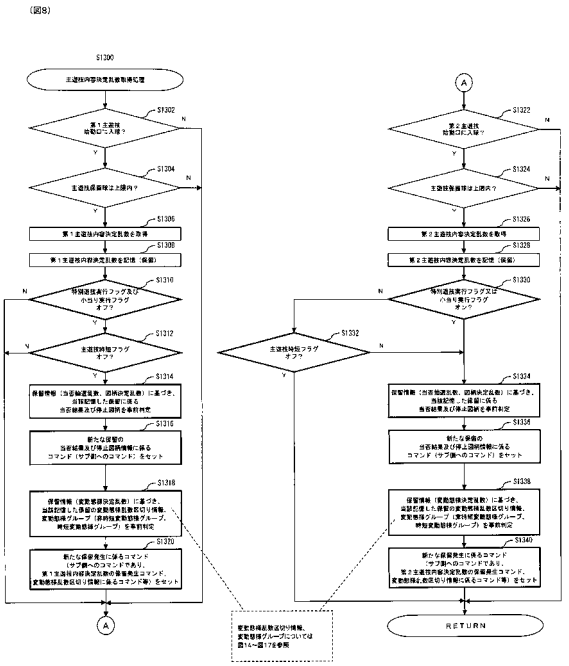
【図３】


【電気的全体構成】
遊技機
ホールコンピュータ
主制御基板
CPU
(ROM, RAM)
第１主遊技用図柄表示装置
第２主遊技用図柄表示装置
第１・第２主遊技共用図柄表示装置
補助遊技用図柄表示装置
副制御基板
サブメイン制御部
CPU
(ROM, RAM)
サブサブ制御部
(ROM, RAM)
スピーカ
遊技効果（電飾）ランプ
賞球払出装置
発射装置
発射制御基板
遊技球払出装置
賞球払出制御基板
RAMクリアボタン
電源ユニット
（交流電圧・電力供給）
RAMクリアスイッチ
賞球数表示器
発射操作ハンドル
遊技球検出スイッチ
満タンスイッチ
満タン検出スイッチ
発射停止スイッチ
発射許可装置
発射停止装置
発射モータ
発射ソレノイド
発射ボリューム
発射ハンドル
発射操作検出スイッチ
発射ハンドル接触検出スイッチ
発射ハンドル接触検出センサ
発射ハンドル静電容量検出センサ
発射ハンドル静電容量検出回路

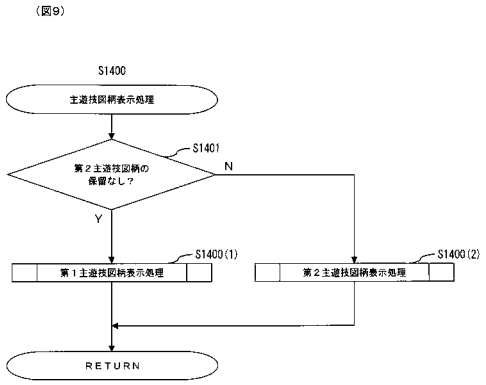
【図７】


(図7)
S1200
電動役物開始判定処理
S1202
電動役物開始中フラグオフ？
S1204
補助遊技図柄変動中フラグオフ？
S1206
補助遊技保留球あり？
S1216
遊技状態（補助遊技時間フラグ）及び補助遊技図柄当選抜数に基づき、停止図柄を決定
S1218
遊技状態（補助遊技時間フラグ）に基づき、変動管理用タイマに所定時間をセット
S1220
補助遊技図柄変動中フラグをオン
S1222
補助遊技保留球を１減算するとともに電動決定に従い補助遊技図柄の変動開始
S1224
所定時間到達？
S1226
補助遊技停止図柄を表示
S1228
補助遊技図柄変動中フラグをオフ
S1230
補助遊技停止図柄は当り？
S1232
遊技状態（補助遊技時間フラグ）に基づき、開放タイマに所定時間をセット
S1234
電動役物開放中フラグをオン
S1236
電動役物開放
S1238
前記所定時間到達？
S1240
電動役物開始
S1242
電動役物開放中フラグをオフ
RETURN

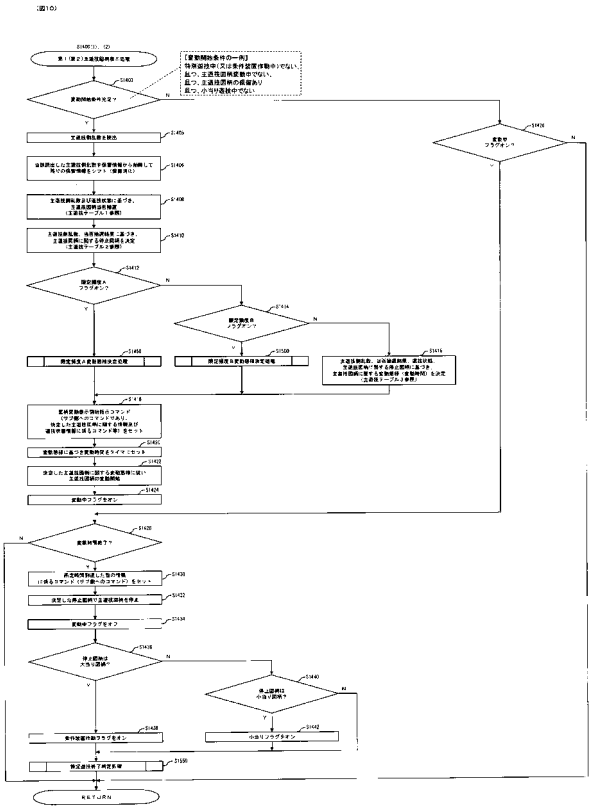
【図８】


(図8)
S1300
主遊技内容決定乱数取得処理
S1302
第１主遊技始動口に入球？
S1304
主遊技保留球は上限内？
S1306
第１主遊技内容決定乱数を取得
S1308
第１主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1310
特別遊技実行フラグ及び小当り実行フラグオフ？
S1312
主遊技時間フラグオフ？
S1314
保留情報（当否結果及び停止図柄情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1316
新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1318
保留情報（変動態様決定乱数）に基づき、当該記憶した保留の変動態様乱数切り情報、変動態様グループ（非時短変動態様グループ、時短変動態様グループ）を事前判定
S1320
新たな保留発生に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数切り情報に係るコマンド等）をセット
A
S1322
第２主遊技始動口に入球？
S1324
主遊技保留球は上限内？
S1326
第２主遊技内容決定乱数を取得
S1328
第２主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1330
特別遊技実行フラグ及び小当り実行フラグオン？
S1332
主遊技時間フラグオフ？
S1334
保留情報（当否結果及び停止図柄情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1336
新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1338
保留情報（変動態様決定乱数）に基づき、当該記憶した保留の変動態様乱数切り情報、変動態様グループ（非時短変動態様グループ、時短変動態様グループ）を事前判定
S1340
新たな保留発生に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数切り情報に係るコマンド等）をセット
A
変動態様乱数切り情報、変動態様グループについては図14～図17を参照
RETURN

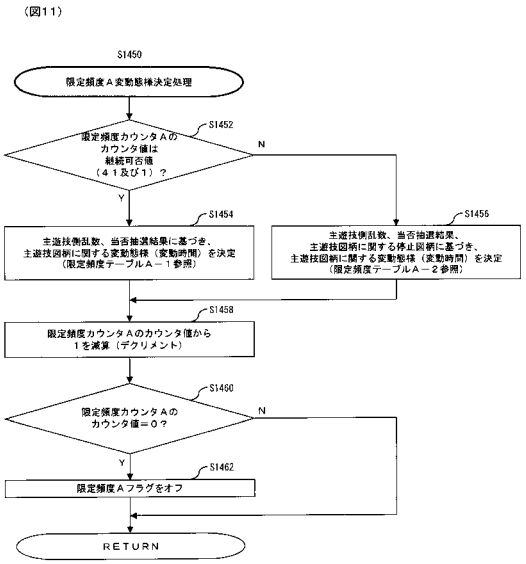
【図９】


(図9)
S1400
主遊技図柄表示処理
S1401
第２主遊技図柄の保留なし？
N
Y
S1400(1)
第１主遊技図柄表示処理
S1400(2)
第２主遊技図柄表示処理
RETURN

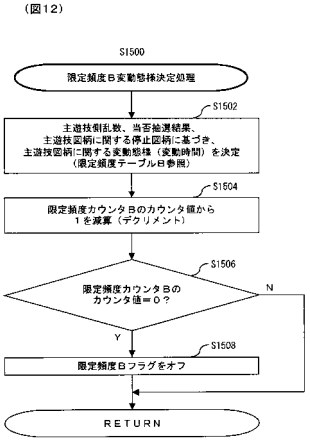
【図１０】


(図10)
S1400(1)、(2)
S1402
変動開始条件を充足？
S1404
変動中フラグオン？
S1406
S1408
S1410
S1412
S1414
S1416
S1418
S1420
S1422
S1424
S1426
S1428
S1430
S1432
S1434
S1436
S1440
S1442
S1450
RETURN

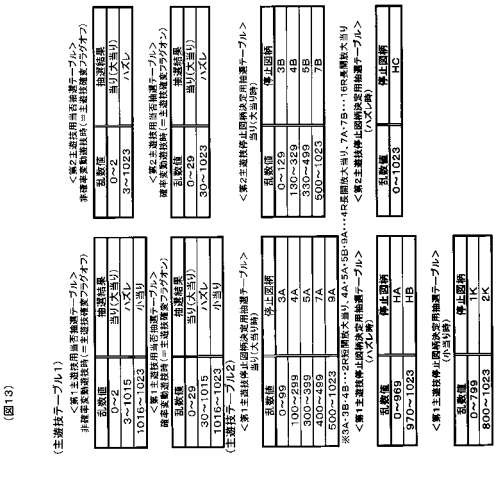
【図１１】



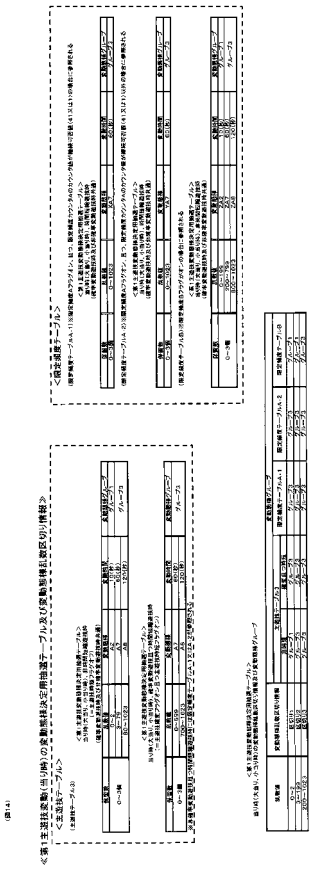
【図１２】



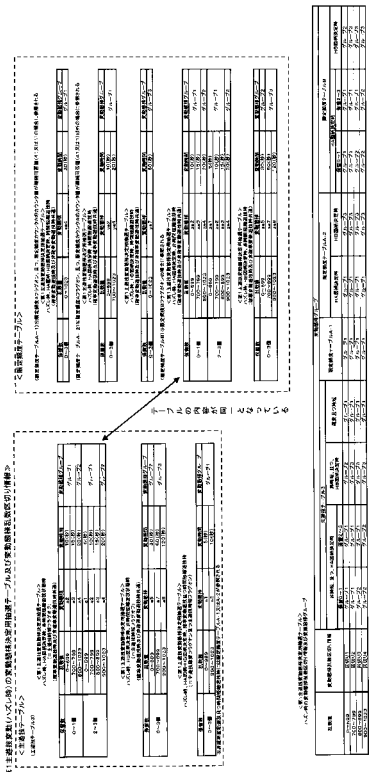
【図１３】



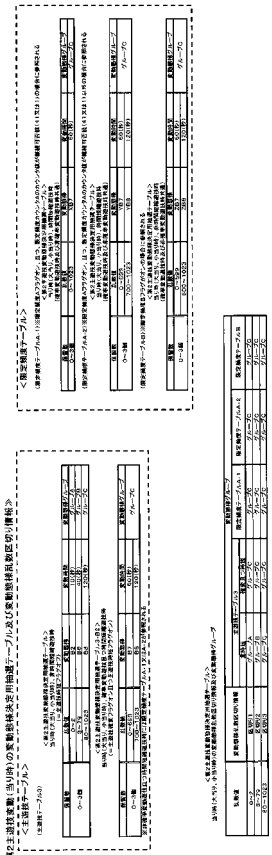
【図１４】



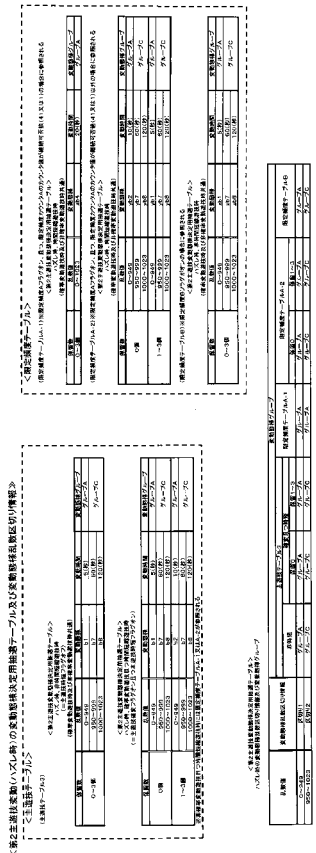
【図１５】



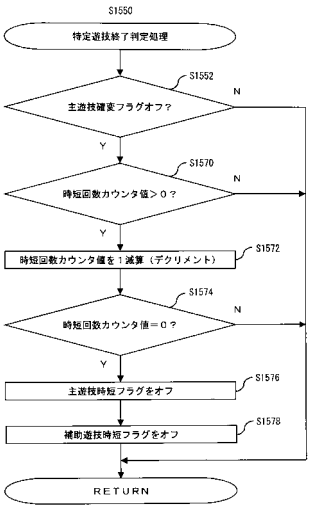
【図１６】



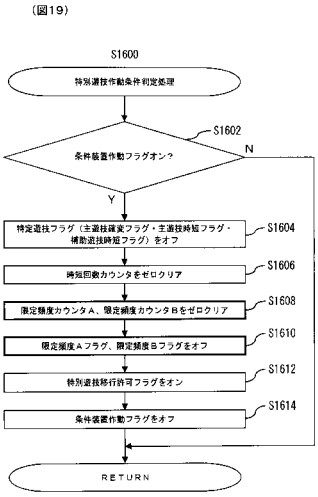
【図１７】



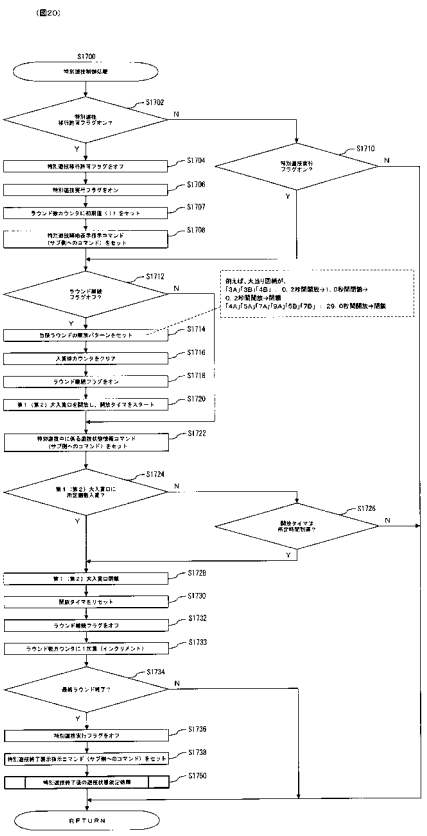
【図１８】



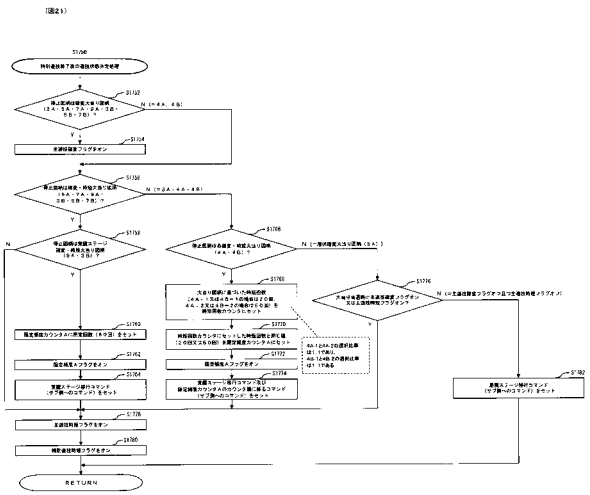
【図１９】



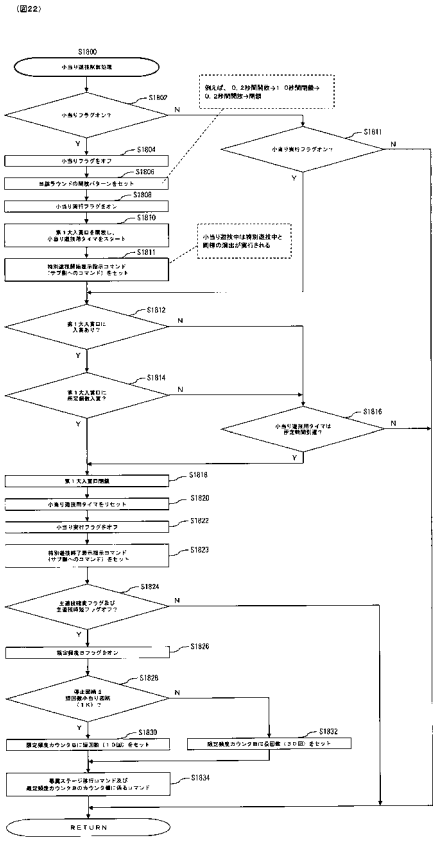
【図２０】



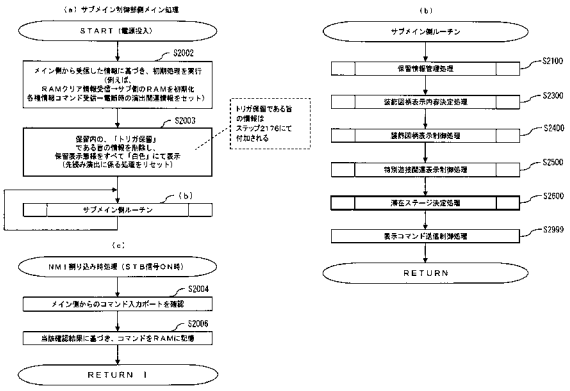
【図２１】



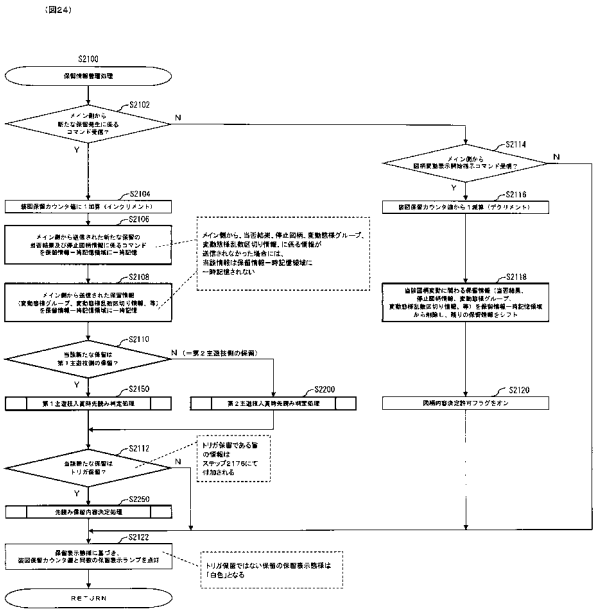
【図２２】



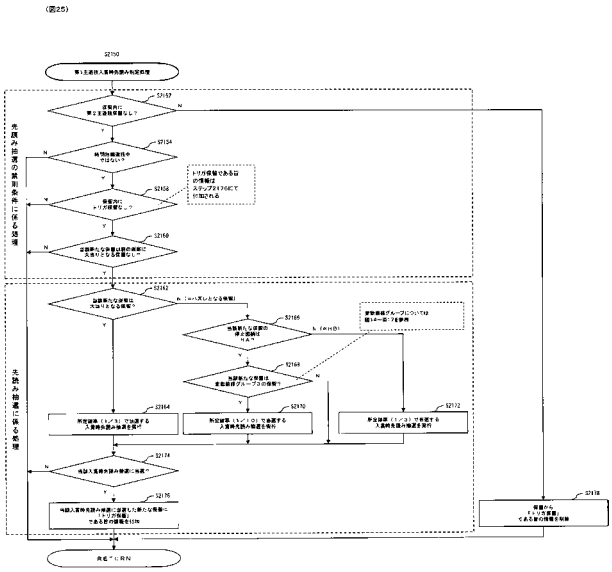
【図２３】



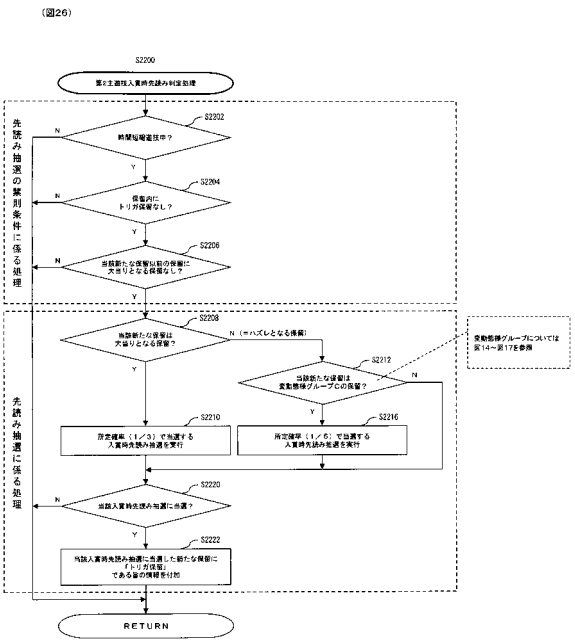
【図２４】



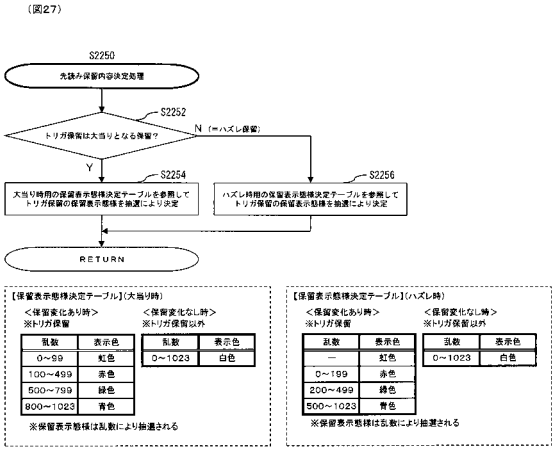
【図２５】



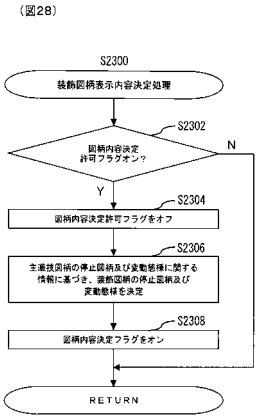
【図２６】



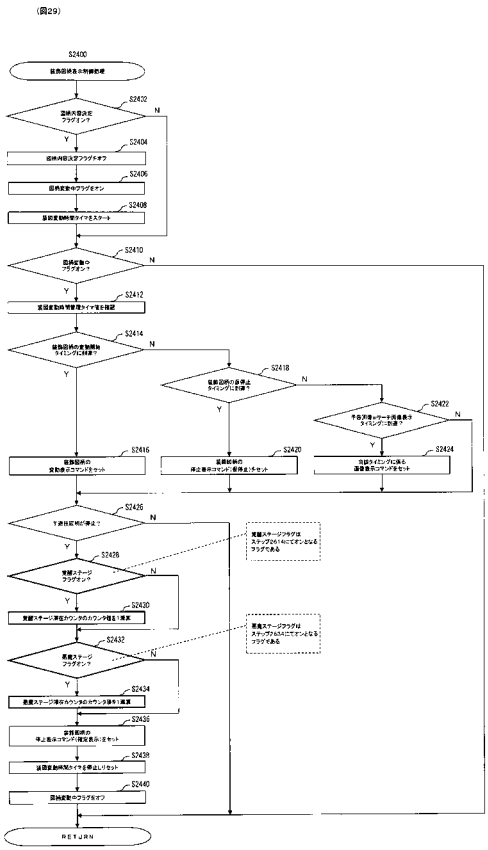
【図２７】



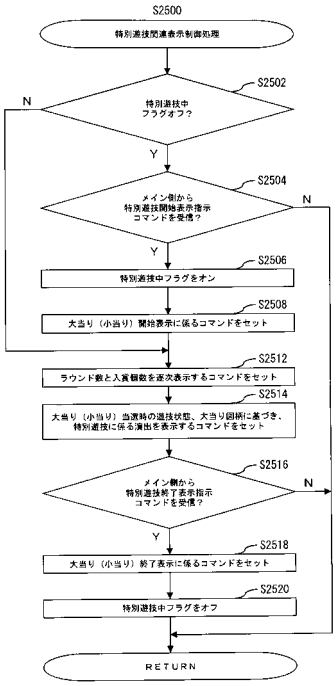
【図２８】



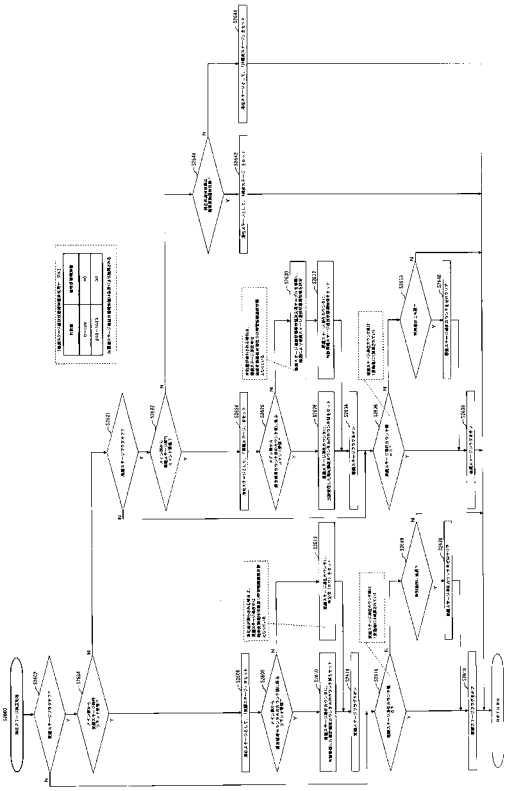
【図２９】



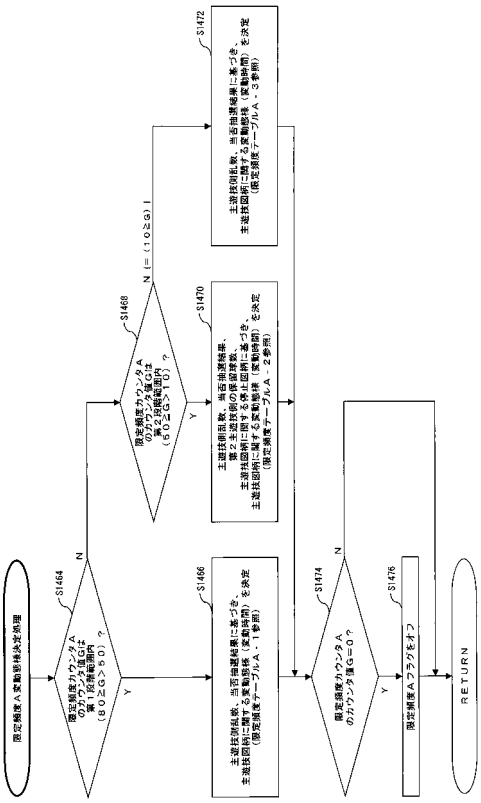
【図３０】



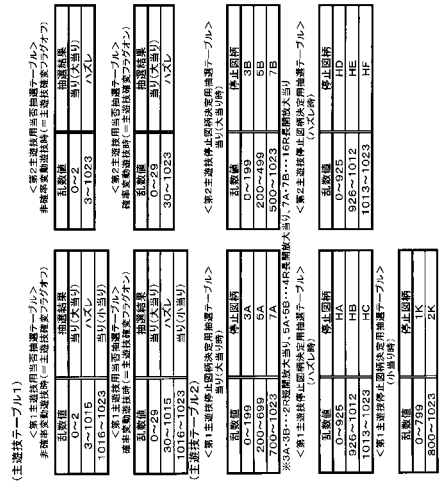
【図３１】



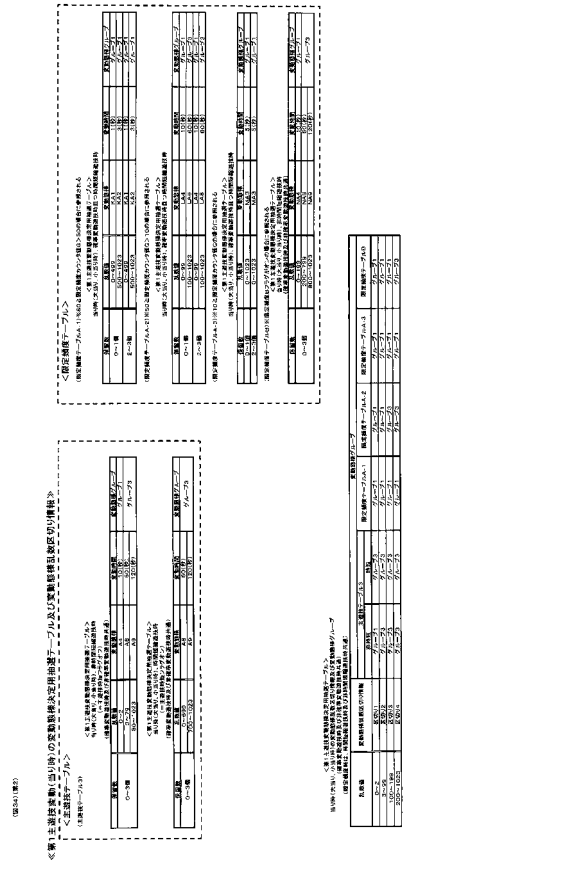
【図３２】



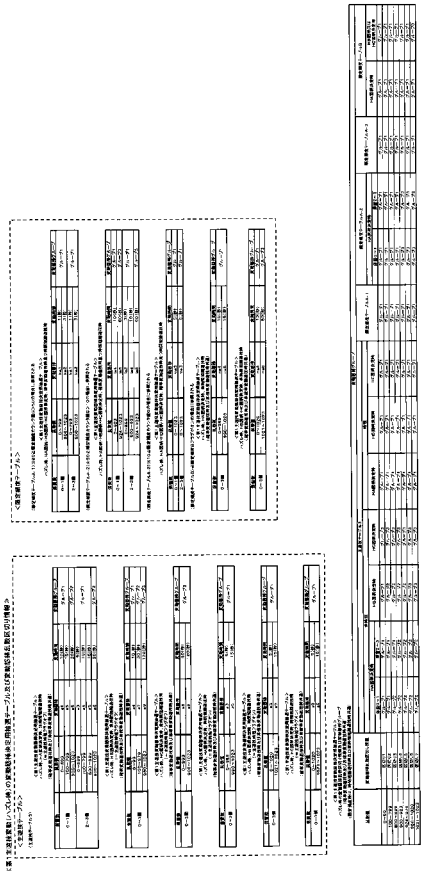
【図３３】



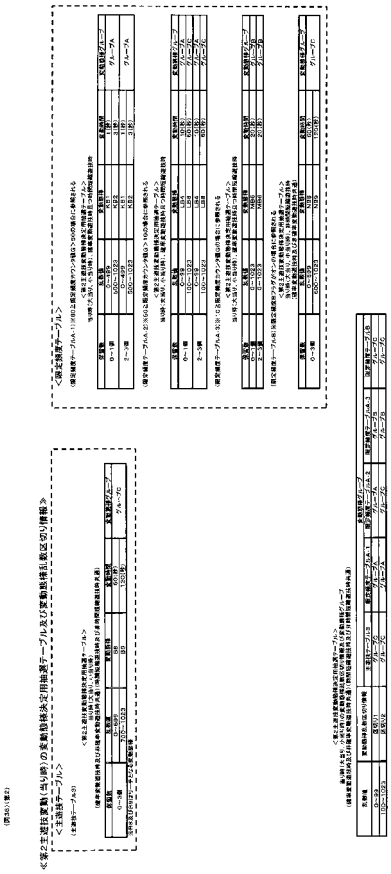
【図３４】



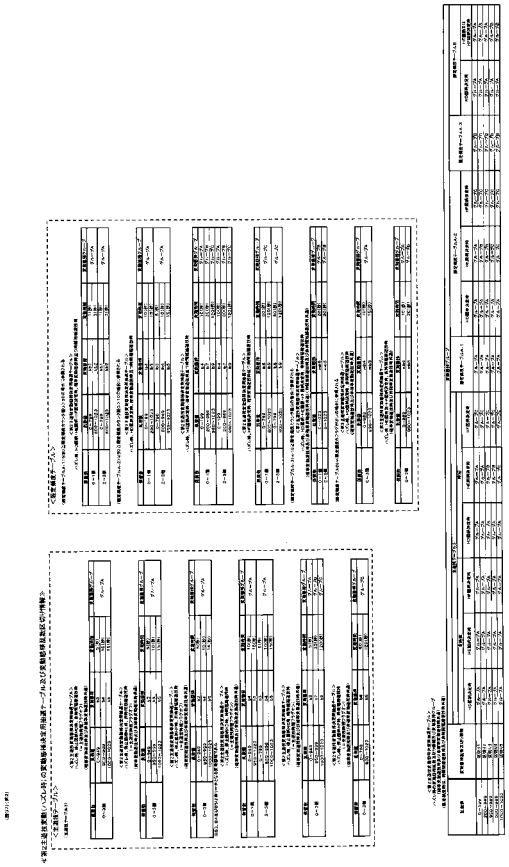
【図３５】



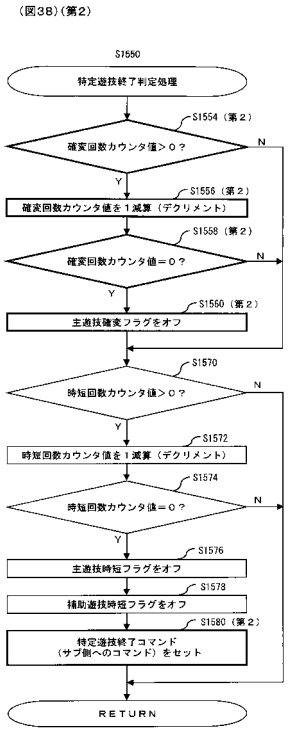
【図３６】



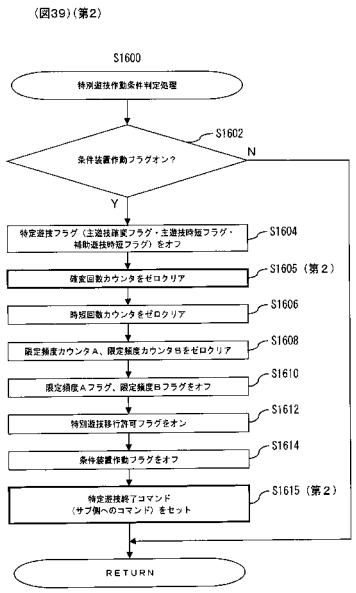
【図３７】



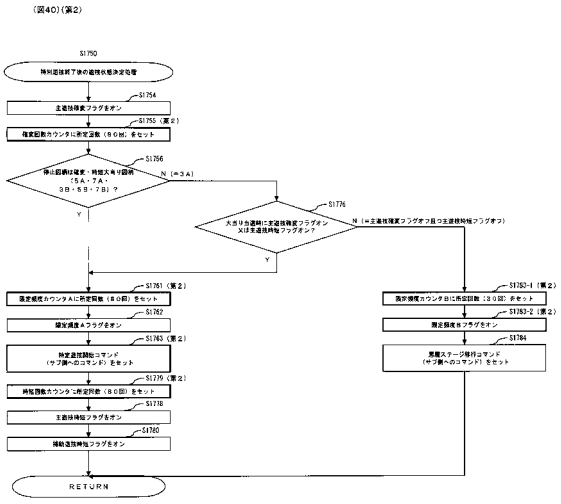
【図３８】



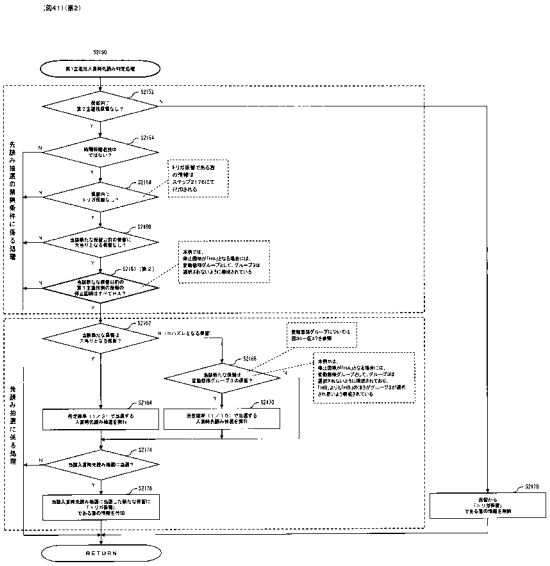
【図３９】



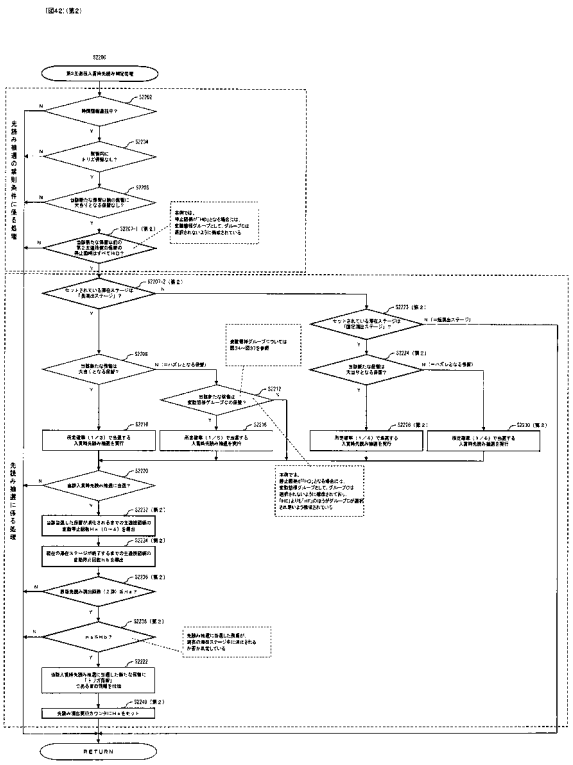
【図４０】



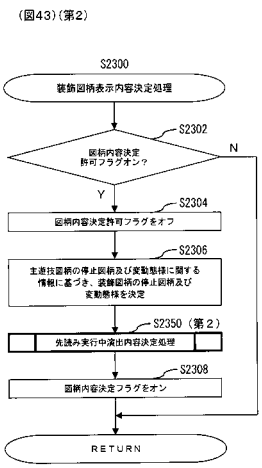
【図４１】



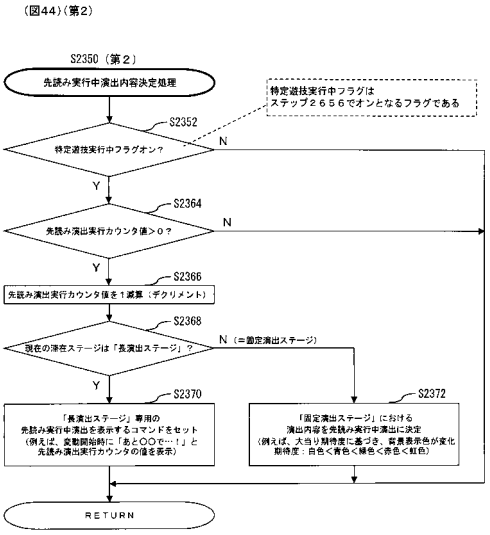
【図４２】



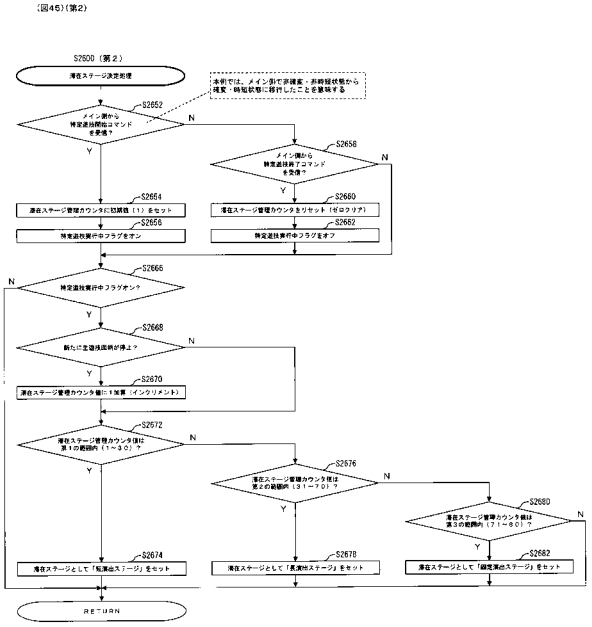
【図４３】



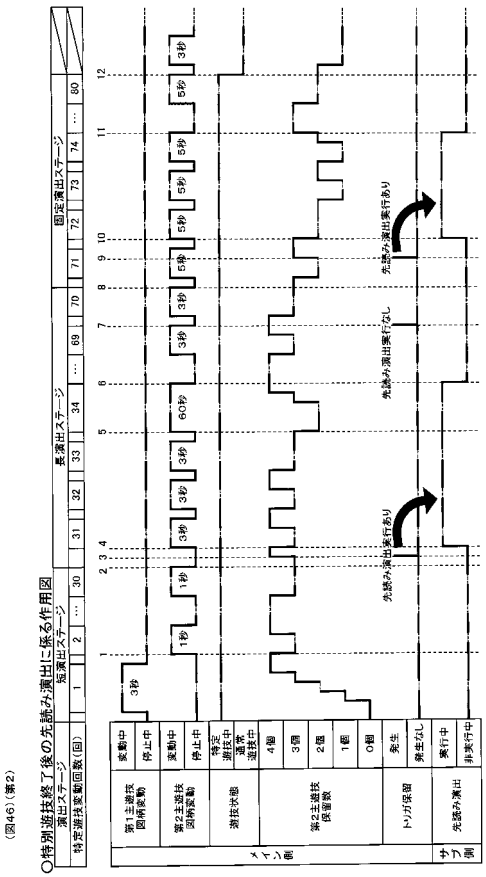
【図４４】



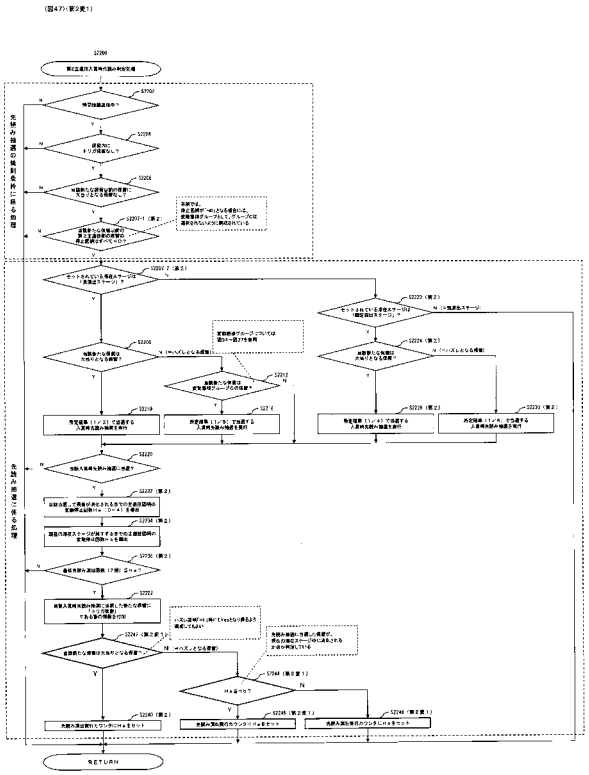
【図４５】



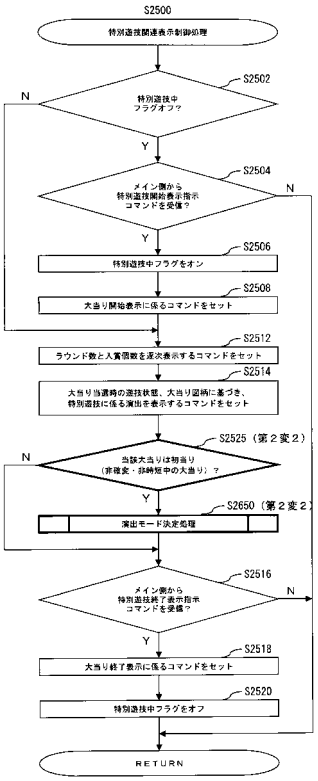
【図４６】



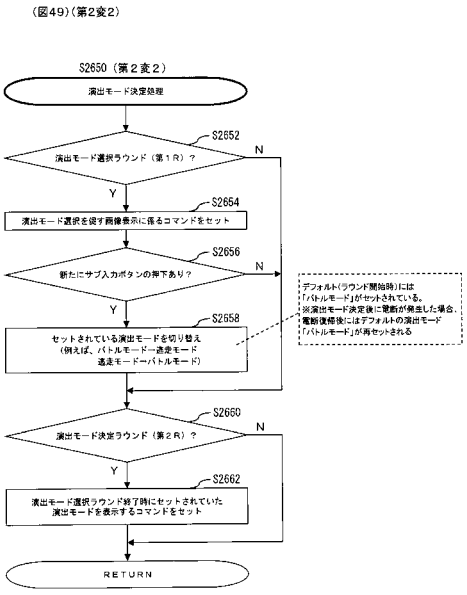
【図４７】



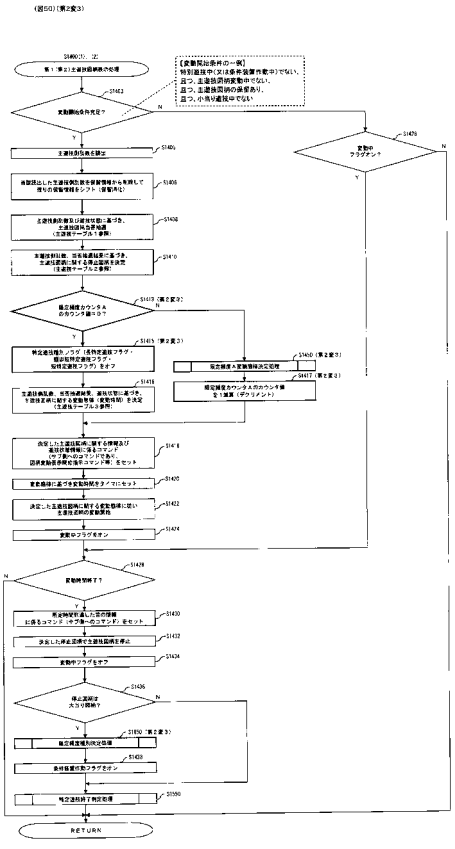
【図４８】



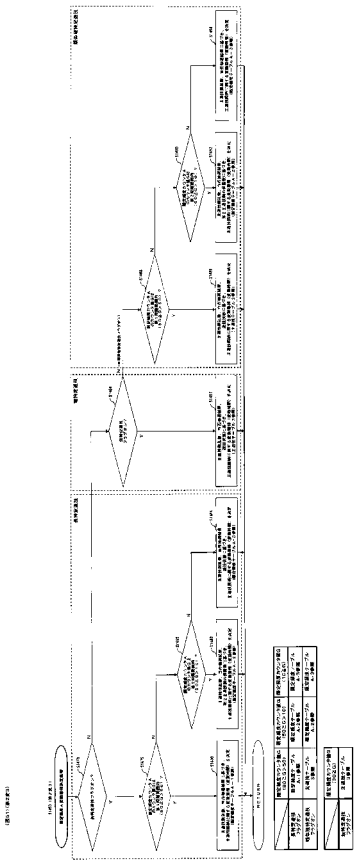
【図４９】



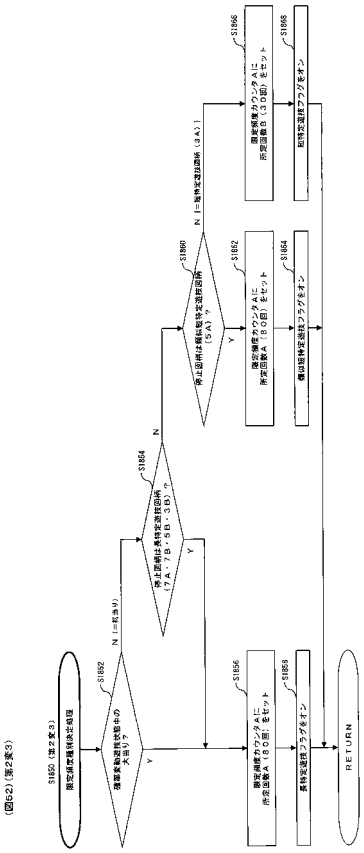
【図５０】



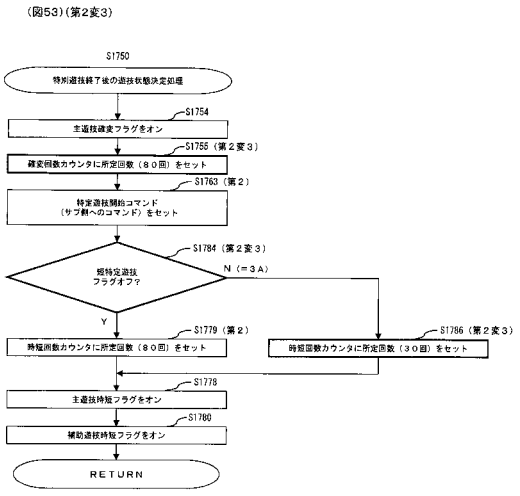
【図５１】



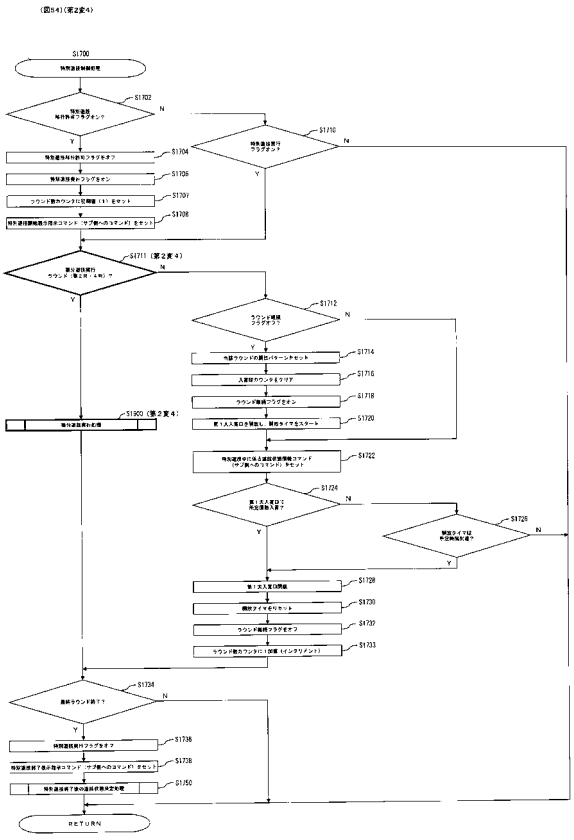
【図５２】



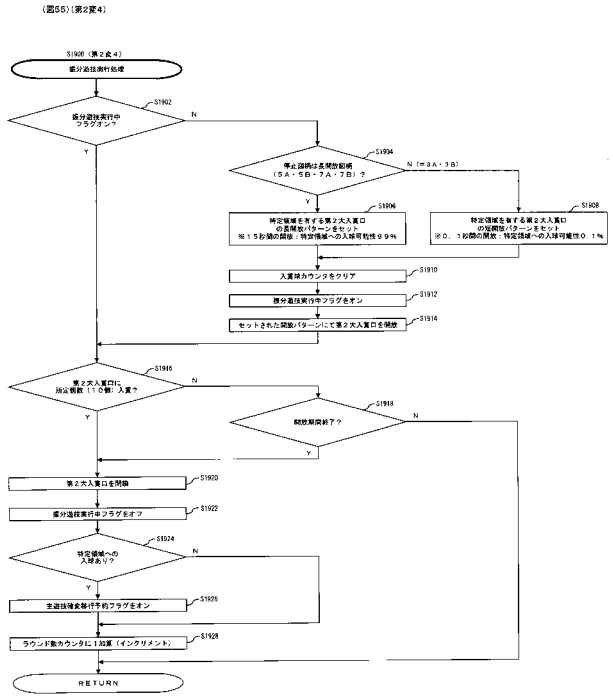
【図５３】



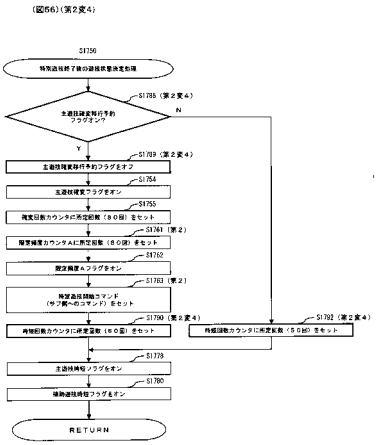
【図５４】



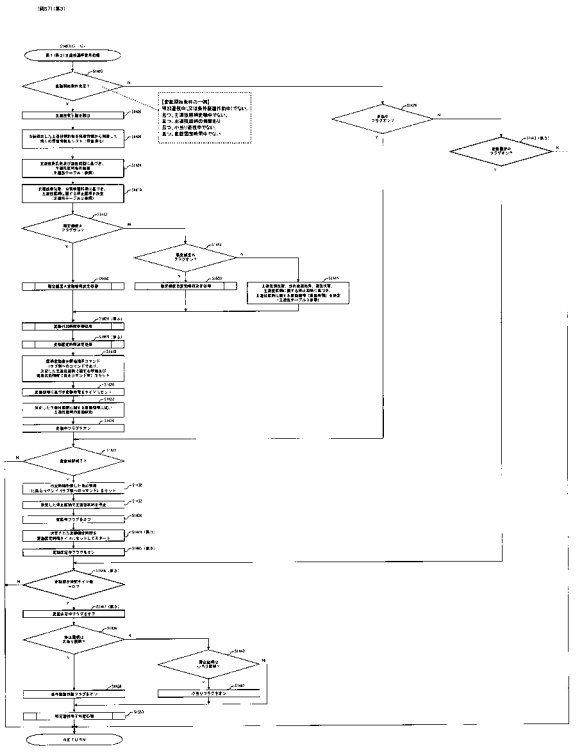
【図５５】



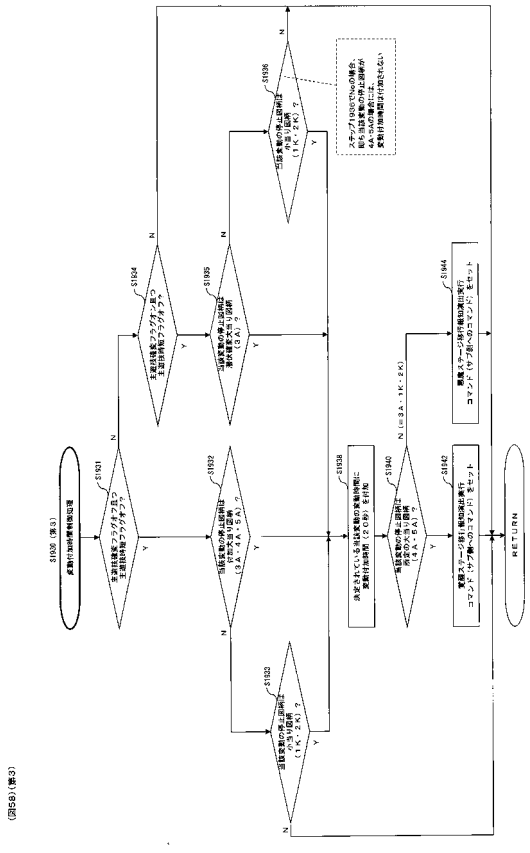
【図５６】



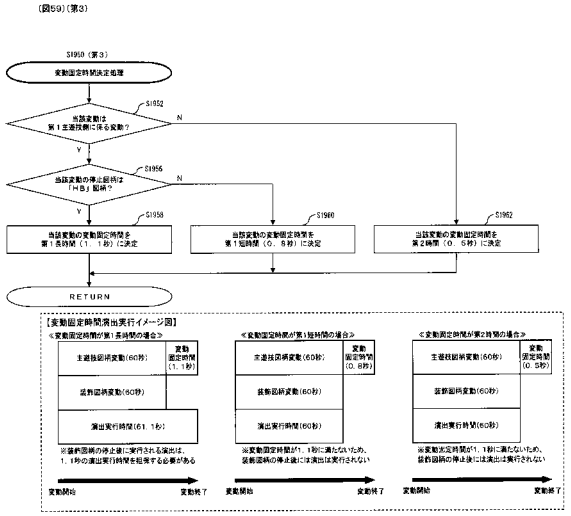
【図５７】



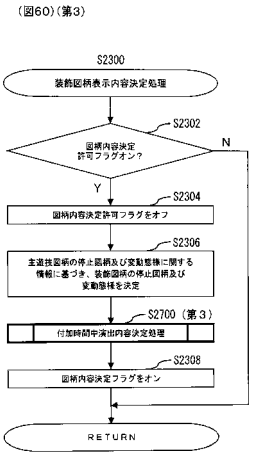
【図５８】



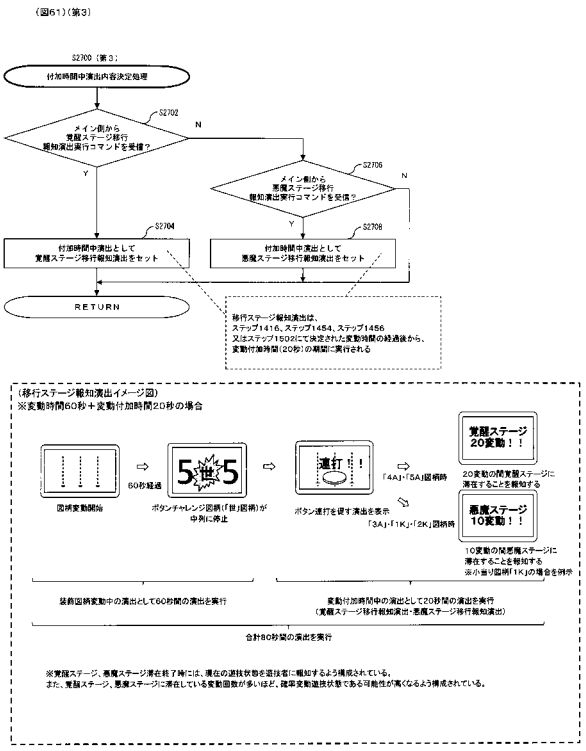
【図５９】



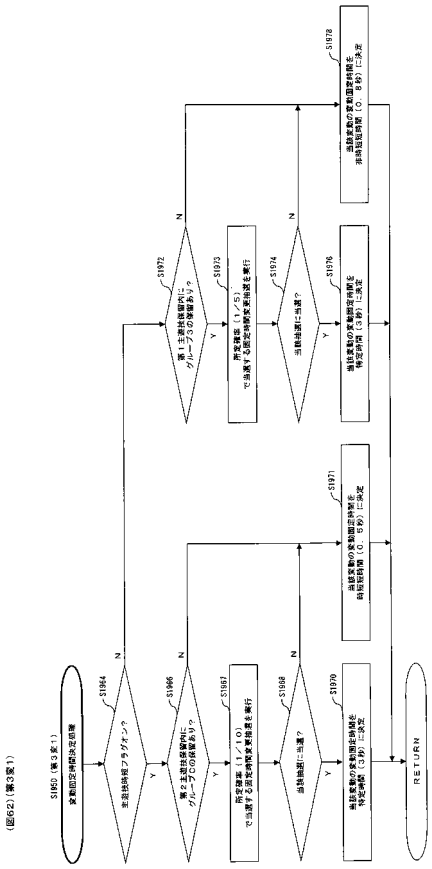
【図６０】



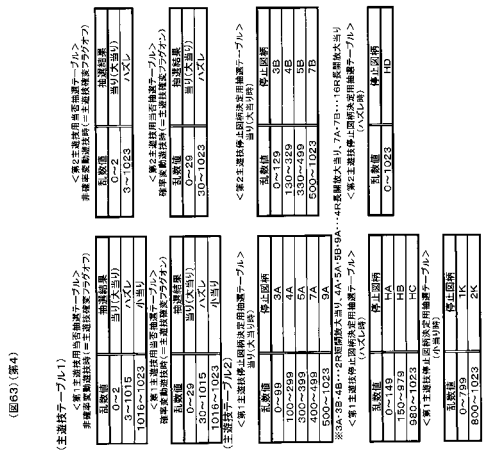
【図６１】



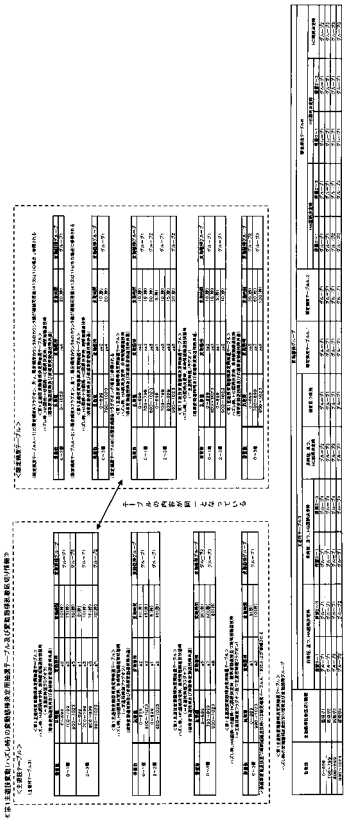
【図６２】



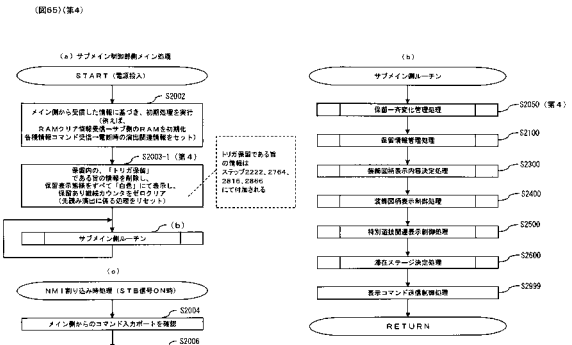
【図６３】



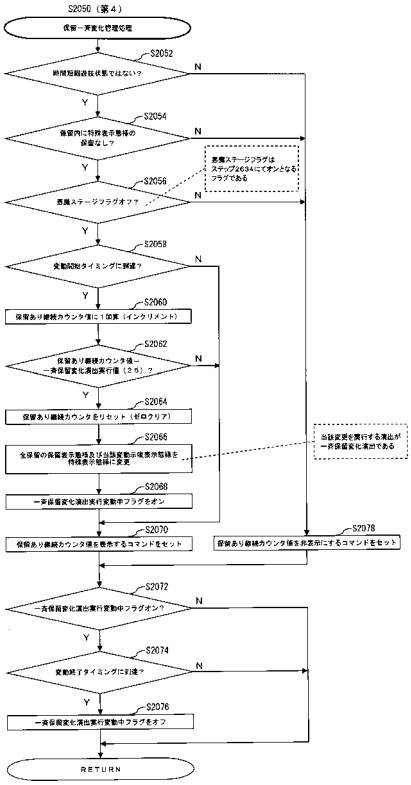
【図６４】



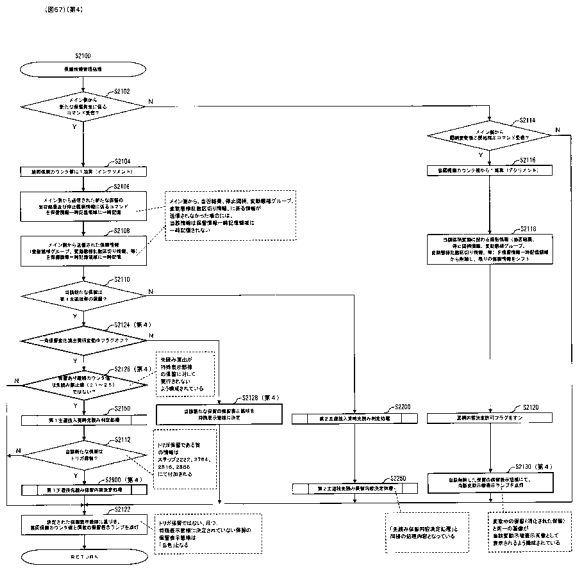
【図６５】



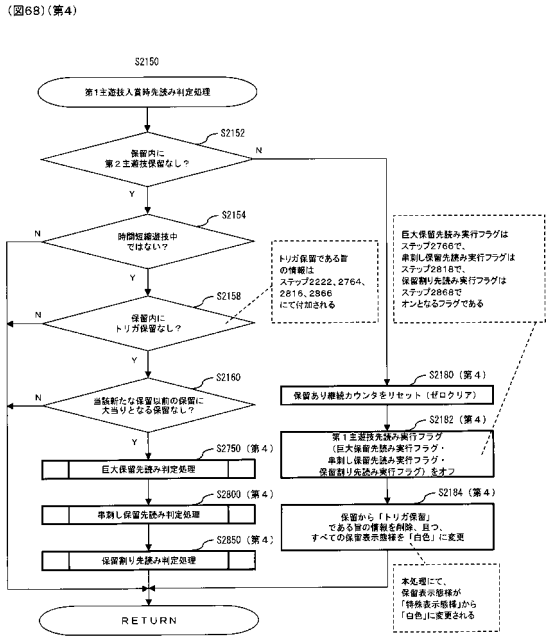
【図６６】



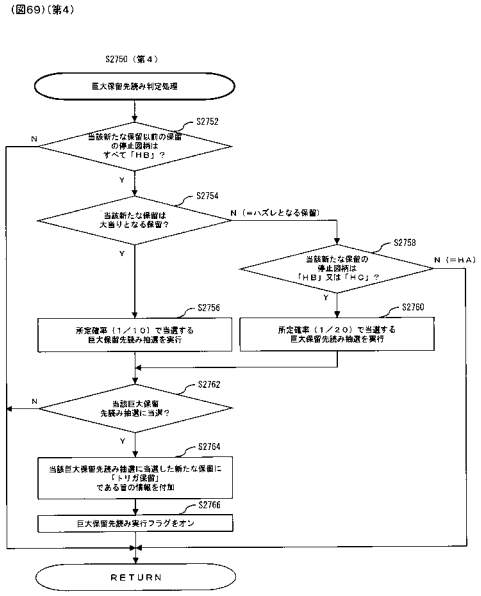
【図６７】



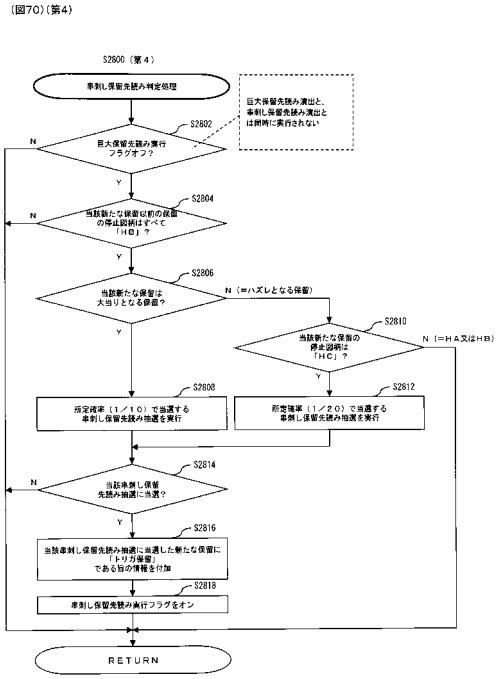
【図６８】



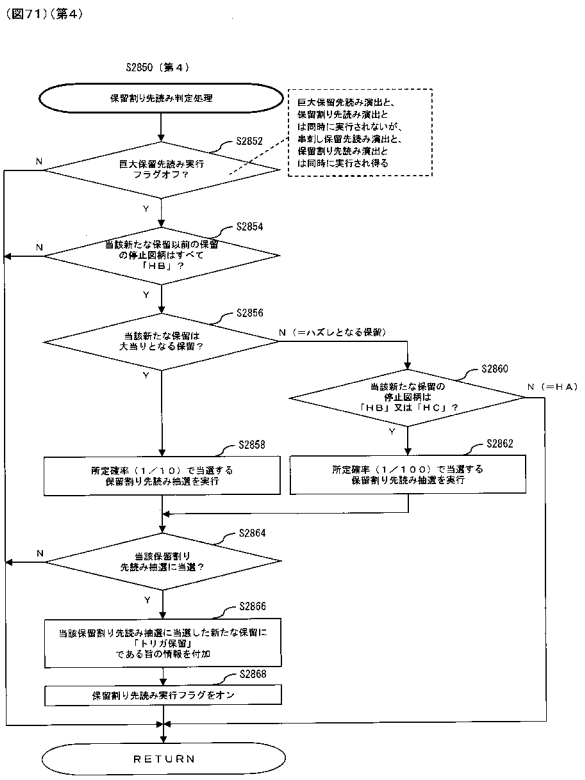
【図６９】



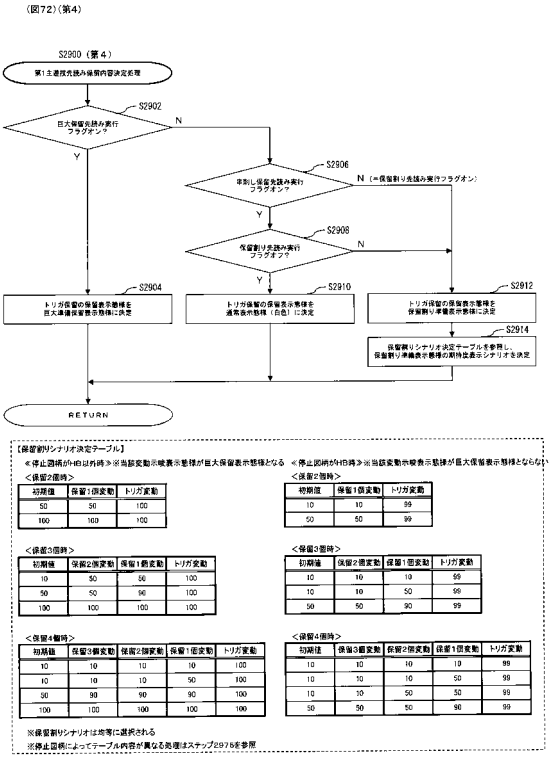
【図７０】



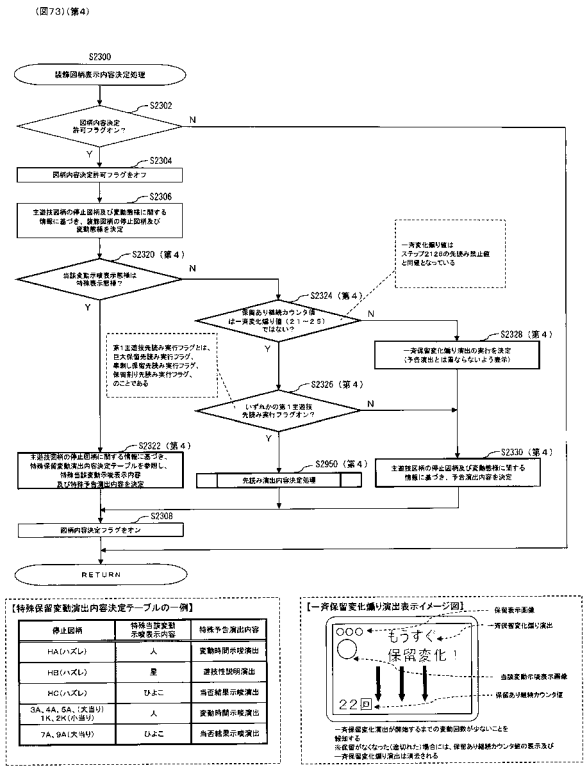
【図７１】



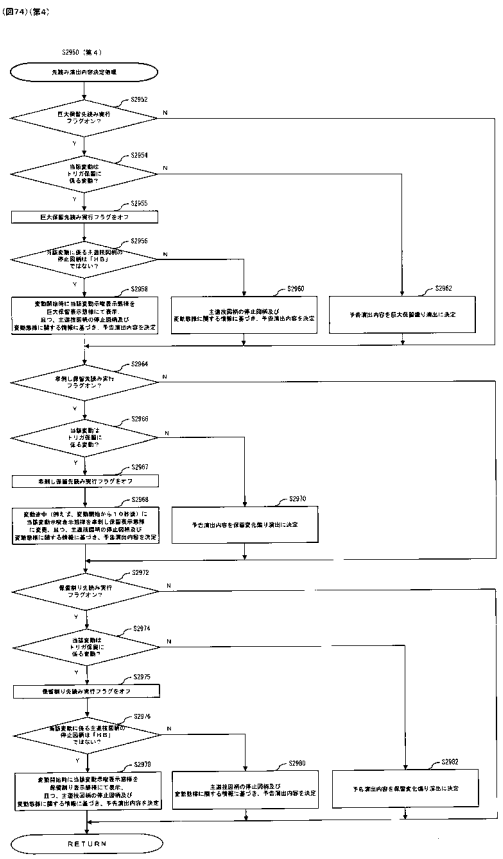
【図７２】



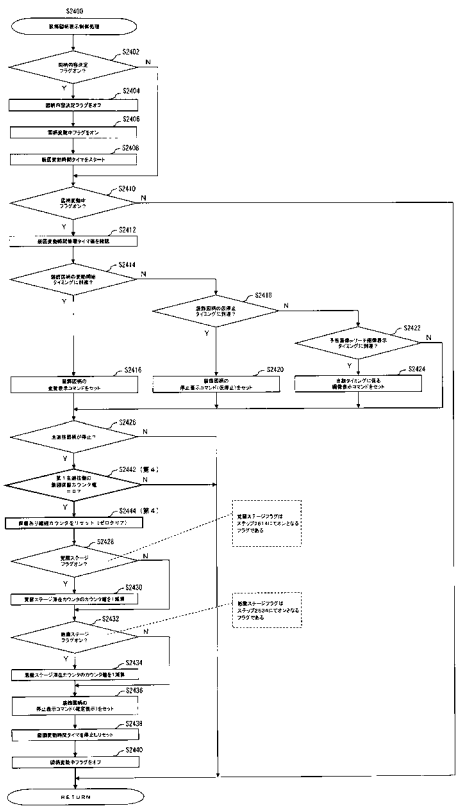
【図７３】



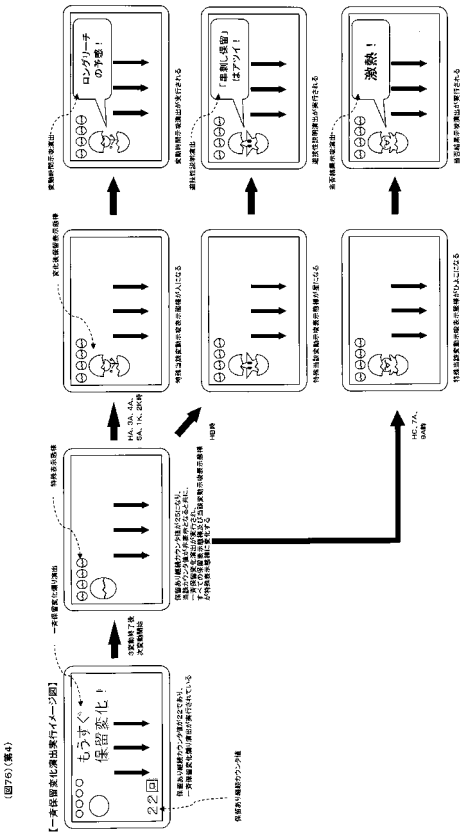
【図７４】



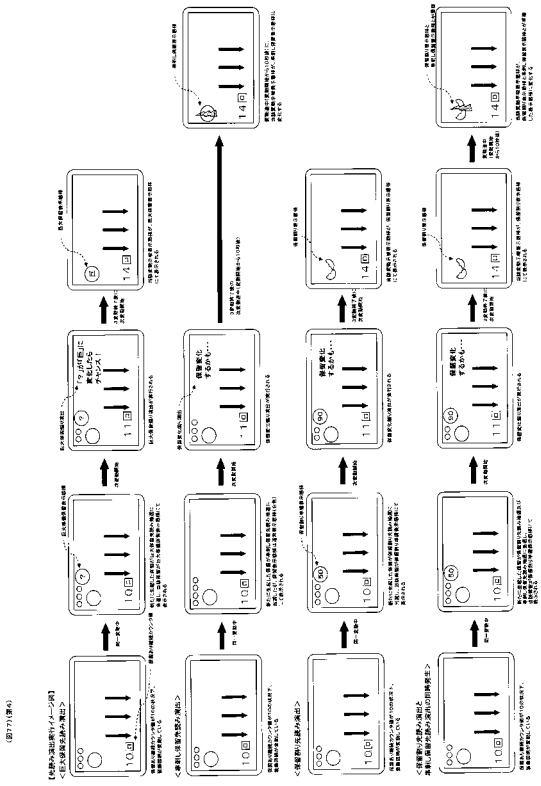
【図７５】



【図７６】



【図７７】



フロントページの続き

(72)発明者　村上　正人
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　山中　紗絵子
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA77　EA04　EA10