(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5975529号
(P5975529)
(45)発行日　平成28年8月23日(2016.8.23)　(24)登録日　平成28年7月29日(2016.7.29)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315A
A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 172 頁)

(21)出願番号　特願2013-273005(P2013-273005)
(22)出願日　平成25年12月27日(2013.12.27)
(65)公開番号　特開2015-126792(P2015-126792A)
(43)公開日　平成27年7月9日(2015.7.9)
審査請求日　平成27年10月1日(2015.10.1)

早期審査対象出願

(73)特許権者　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　田中　祐平
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

審査官　廣瀬　貴理

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と
を備え、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段と、
第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、
第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、
第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、
第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、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する特別遊技制御手段と、
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するよう制御し得る抽選状態制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と
を備え、第二保留が存在する場合には、第一当否判定許可条件が充足されない一方、第一保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定許可条件が充足され得るよう構成されており、
第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値よりも相対的に多くなるよう構成されており、
特定グループの中の第一特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、
特定グループの中の第二特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、
第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、
第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、
第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合と第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合とでは、特別遊技の実行内容が互いに異なるよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球容易性の方が、第二特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球容易性よりも高くなるよう構成されており、
第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が停止表示される場合の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が停止表示される場合よりも、第一特定グループに属する特定停止識別情報が相対的に停止表示され易くなるよう構成されており、
演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードとして、第一演

出モードと第一演出モードとは演出表示内容が異なる第二演出モードとを有し、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技において特定領域へ入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一演出モードとするよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技において特定領域へ入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第二演出モードとするよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となるよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定されるよう構成されており、
特別遊技の実行中において特定領域への入球を促す発射指示演出を実行可能であり、低確率抽選状態且つ通常遊技状態にて発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、高確率抽選状態且つ特定遊技状態にて発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、が異なり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。

【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】
近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】
【特許文献１】特開２００８－７３１８１号公報
【特許文献２】特許第４２６００７５号
【特許文献３】特開２０１１－９２３３７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】
しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性が実現されるような機種の開発が望まれ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】

【０００５】
本態様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と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と
を備え、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段と、
第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、
第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、
第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、
第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、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する特別遊技制御手段と、
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するよう制御し得る抽選状態制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と
を備え、第二保留が存在する場合には、第一当否判定許可条件が充足されない一方、第一保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定許可条件が充足され得るよう構成されており、
第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値よりも相対的に多くなるよう構成されており、
特定グループの中の第一特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、
特定グループの中の第二特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、
第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、
第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合と第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合とでは、特別遊技の実行内容が互いに異なるよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球容易性の方が、第二特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球容易性よりも高くなるよう構成されており、
第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が停止表示される場合の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が停止表示される場合よりも、第一特定グループに属する特定停止識別情報が相対的に停止表示され易くなるよう構成されており、
演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードとして、第一演出モードと第一演出モードとは演出表示内容が異なる第二演出モードとを有し、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技において特定領域へ入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一演出モードとするよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技において特定領域へ入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第二演出モードとするよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となるよう構成されており、
第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定されるよう構成されており、
特別遊技の実行中において特定領域への入球を促す発射指示演出を実行可能であり、低確率抽選状態且つ通常遊技状態にて発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、高確率抽選状態且つ特定遊技状態にて発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、が異なり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。
＜付記＞
尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。
本別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、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）と、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）と、
特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の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、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行す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、
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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該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する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）の数は一つであり、
特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させることなく第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させるよう構成されており、
識別情報の変動表示期間の平均値が所定の期間となる所定変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該所定の期間とは異なる特定の期間となる特定変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において所定変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において特定変動期間状態とす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。
【発明の効果】
【０００６】
本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【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、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【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、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理にて用いられる限定頻度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、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図１６】図１６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【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１８】図１８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１９】図１９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２０】図２０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２１】図２１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演出実行判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、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演出内容決定処理の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演出内容決定テーブル構成図である。
【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装飾図柄表示制御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特別遊技関連表示制御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、作用図である。
【図２８】図２８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。
【図２９】図２９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。
【図３０】図３０は、本実施形態の変更例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先読み演出実行判定処理のフローチャートである。
【図３１】図３１は、本実施形態の変更例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内容決定テーブルである。
【図３２】図３２は、本実施形態の変更例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３３】図３３は、本実施形態の変更例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３４】図３４は、本実施形態の変更例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３５】図３５は、本実施形態の変更例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３６】図３６は、本実施形態の変更例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変動態様決定処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本実施形態の変更例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にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。
【図３８】図３８は、本実施形態の変更例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３９】図３９は、本実施形態の変更例３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内容決定テーブルである。
【図４０】図４０は、本実施形態の変更例４に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図４１】図４１は、本実施形態の変更例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４２】図４２は、本実施形態の変更例４に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図４３】図４３は、本実施形態の変更例４に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。
【図４４】図４４は、本実施形態の変更例４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である。
【図４５】図４５は、本実施形態の変更例５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変動態様決定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、本実施形態の変更例５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主遊技テーブル構成図である。
【図４７】図４７は、本実施形態の変更例５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内容決定テーブルである。
【図４８】図４８は、本実施形態の変更例６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変動態様決定処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、本実施形態の変更例６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５０】図５０は、本実施形態の変更例７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５１】図５１は、本実施形態の変更例７に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、本実施形態の変更例７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５３】図５３は、本実施形態の変更例７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終了デモ延長演出実行処理のフローチャートである。
【図５４】図５４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のフローチャートである。
【図５５】図５５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主遊技テーブル構成図である。
【図５６】図５６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制御処理のフローチャートである。
【図５７】図５７は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振

分遊技実行処理のフローチャートである。
【図５８】図５８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５９】図５９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演出内容決定テーブルである。
【図６０】図６０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、正面図である。
【図６１】図６１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、始動口への遊技球の振り分け動作イメージ図である。
【図６２】図６２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、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６３】図６３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、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６４】図６４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、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６５】図６５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、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。
【図６６】図６６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、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。
【図６７】図６７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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。
【図６８】図６８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保留情報管理処理のフローチャートである。
【図６９】図６９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通常時バトル保留抽選処理のフローチャートである。
【図７０】図７０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保留表示態様決定処理のフローチャートである。
【図７１】図７１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演出内容決定テーブル構成図である。
【図７２】図７２は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図７３】図７３は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図７４】図７４は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのラウンド実行初期処理のフローチャートである。
【図７５】図７５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７６】図７６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メインフローチャートである。
【図７７】図７７は、第３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７８】図７８は、第３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７９】図７９は、第３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８０】図８０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、主制御基板側でのラウンド実行初期処理のフローチャートである。
【図８１】図８１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、作用図である。
【実施するための形態】
【０００８】
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。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であれば

どのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「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。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、５分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、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の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総

和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない）。「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、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい（或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする）という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」＜「第二変動期間状態」＜「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態→中速な遊技進行状態→低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる｛勿論、この逆となる状態遷移（遊技進行状態）を構築してもよく、その場合、次回の大当りまで継続する確率変動遊技状態＋電チュー開放容易状態と併用する際において好適となる（次回の大当り発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当りが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる）場合がある｝。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、当りやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い）、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当り時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い｛即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当りを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない（又は選択され難い）が、リーチ変動（長変動当り）の変動表示期間のみ選択される（又は選択され易い）｝、といった特徴を有することを例示することができる。「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」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい（即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び／又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る）。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技（いわゆる大当り遊技）が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「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」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容（当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等）を

判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯（液晶表示装置上の画像であってもよい）の表示態様を変化させる（その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等）、当該保留生起時において保留発生音やＢＧＭ等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ（枠ランプ等）の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。

【０００９】

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。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値｛例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等｝は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第１主遊技側と第２主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第１主遊技側と第２主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第１主遊技側＝第２主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第１主遊技側＜第２主遊技側とする、或いは、第１主遊技側＞第２主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当りが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「６５５３５」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当りが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

【００１０】

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。

【００１１】

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。

【００１２】
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、上球皿Ｄ２０と下球皿Ｄ２２の間にはスピーカ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。

【００１３】
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。

【００１４】
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。

【００１５】
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。

【００１６】
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とが離隔して設けられており、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に誘導され難いよう構成されている。他方、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、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されている。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。

【００１７】
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とが離隔して配置されているが、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とを重ねるように配置してもよく、その場合には、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よう構成してもよい。
【００１８】
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。
【００１９】
ここで、本実施形態においては、遊技領域Ｄ３０の右側及び左側（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に誘導され得る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の右側（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に誘導され易い一方、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され難いよう構成してもよい｝。
【００２０】
次に、アウト口Ｄ３６の上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の右側又は左側（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。
【００２１】
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）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）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。
【００２２】
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に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）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）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。

【００２３】

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｝。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。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。

【００３０】

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大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３、第２大入賞口電動役物ソレノイド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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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、遊技状態等に係る情報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。

【００３６】

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、後述する第１主遊技側乱数・第２主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき、当該遊技に係る内容を決定する遊技内容決定手段ＭＮと、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、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、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、を有している。以下、各手段について詳述する。

【００３７】

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入球口入球判定手段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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

次に、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技の当否及び第２主遊技電動役物Ｂ１１ｄの開放可否を抽選する当否抽選手段ＭＮ１０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とを、有している。ここで、当否抽選手段ＭＮ１０は、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、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ＭＮ４１ｔａ－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ＭＮ４１ｔａ－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。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【００４４】

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主遊技内容決定手段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主遊技内容決定手段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内容決定手段ＭＮ４１－Ｈと、を有している。

【００４５】

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、補助遊技変動態様決定手段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）。

【００４６】

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、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。

【００４７】

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図柄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）。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、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａ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ＭＮ５２ｃ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、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）といった方法（或いは、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といった方法）を採用するよう構成してもよい。

【００４８】

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）のことである。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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Ｂ１０の電動役物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Ｂ１０の電動役物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。

【００５２】

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）。

【００５３】

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、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、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタＭＰ５１ｃ、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタＭＰ５２ｃ、を夫々有している。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。

【００５４】

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Ｂ１０の電動役物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。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）。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】
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。
【００６２】
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。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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、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、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、を有している。
【００６６】
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）。
【００６７】
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。
【００６８】
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、演出ステージを切り替えるために特別遊技の終了から特定遊技状態において主遊技図柄が何回変動したかをカウントする滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃと、継続している特定遊技中に連続して大当りに当選した回数をカウントする連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２と、を有している。
【００６９】
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。
【００７０】
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、リーチ演出等の演出内容を決定するためのテーブルである演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａと、を有している。
【００７１】
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（例えば、保留内に大当りとなる予定の保留が存在するか否か、等）を判定する保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋと、保留先読み演出を主遊技図柄の複数変動に亘って実行する場合における当該保留先読み演出の進行状況を管理するための先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃと、を更に有している。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
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。
【００７５】
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。
【００７６】
次に、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。

【００７７】

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１５５０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１６００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１９１０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１９２０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Ｈ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９３０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。

【００７８】

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。

【００７９】

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Ｍ

Ｊ３２ｂ－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及びステップ１１０４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。

【００８０】

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条件判定手段ＭＰ２１－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、第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１－Ｂ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、第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１－Ｂ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。

【００８１】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「Ｄ０、Ｄ１、Ｄ２」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「Ｄ１、Ｄ２」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→５．０秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【００８２】

次に、ステップ１２１８で、補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－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１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０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。

【００８３】
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」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）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主遊技電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒開放、０．８秒閉鎖、５秒開放となる開放態様、）を決定し、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（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、第２主遊技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主遊技電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技電動役物Ｂ１１ｄを開放する。次に、ステップ１２３８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈ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フであるか否かを判定する。ステップ１２３８でＹｅｓの場合、ステップ１２３９で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、補助遊技停止図柄を参照し、当該停止図柄が、所定の当り図柄（本例では、Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３９でＹｅｓの場合、ステップ１２４０で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が開始される旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放開始コマンドをセットし、ステップ１２４２に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【００８４】
次に、ステップ１２４２で、第２主遊技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１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、第２主遊技電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技電動役物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する。次に、ステップ１２４８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が終了した旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放終了コマンドをセットし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００８５】
尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にはステップ１２４２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、ステップ１２３８、ステップ１２３９及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００８６】
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）。

【００８７】

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。なお、本実施例では、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、第１主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）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１９３０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。

【００８８】

次に、ステップ１３１２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１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４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１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６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１３１８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１３２０で、保留制御手段ＭＪ３０は、第２主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）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１９３０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。尚、ステップ１３０２及びステップ１３０４でＮｏの場合にはステップ１３１２に移行し、ステップ１３１２及びステップ１３１４でＮｏの場合には次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【００８９】

尚、本実施形態では、ステップ１３１０、ステップ１３２０にてサブメイン制御部ＳＭへ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

【００９０】

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１４００（１）、（２）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１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。

【００９１】

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）。

【００９２】

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。

【００９３】

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１４１０－１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。

【００９４】

ここで、図１１（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。

【００９５】

次に、ステップ１４１０－２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。

【００９６】

ここで、図１１（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、「４Ａ・５Ａ・７Ａ」及び「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は、４Ａ、４Ｂ、５Ａ、５Ｂが８Ｒ、７Ａ、７Ｂが１６Ｒとなっている。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、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい｝。

【００９７】

次に、ステップ１４１１で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃ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１４１１でＹｅｓの場合、換言すれば、通常遊技状態（非確率変動・非時間短縮遊技状態）である場合、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、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１４１４に移行する。

【００９８】

ここで、図１１（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。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、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いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、主遊技テーブル３においては、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するように構成してもよいことはいうまでもない。更には、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｝。

【００９９】

他方、ステップ１４１１でＮｏの場合、換言すると、確率変動遊技状態である場合、ステップ１４５０で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行する。次に、ステップ１４１３で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）し、ステップ１４１４に移行する。また、ステップ１４１３の処理は、ステップ１４２０でＹｅｓとなった直後（変動時間が終了したタイミング）にて実行するよう構成してもよい。

【０１００】

次に、ステップ１４１４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に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）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１９３０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１４１５で、第１・第２主遊技図柄変動時間管理手段１２０２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１４１６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１４１７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１４２０に移行する。

【０１０１】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９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１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０１０２】

次に、ステップ１４２０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１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２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１９３０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１４２３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、変動中フラグをオフにする。

【０１０３】

次に、ステップ１４３０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１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、遊技内容決定手段ＭＮは、限定頻度カウンタに所定回数（本例では、８０回）をセットする。尚、本例においては、全ての大当り図柄に係る特別遊技終了後に特定遊技状態（回数制限付き確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の処理）に移行するよう構成されている。次に、ステップ１４４０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１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【０１０４】

次に、ステップ１５００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１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０１０５】

次に、図１２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１４５２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃ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第１抽選テーブルＭＮ５２ｔａ－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、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０１０６】

ここで、図１３（限定頻度テーブル１）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ

５２ｔａ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、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲内の値（８０≧Ｇ＞５０）である場合に限定頻度テーブル１が参照される。尚、第１主遊技側と第２主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容である。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３と比較すると、限定頻度テーブル１が最も平均の変動時間が短くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル１及び限定頻度テーブル３においては保留球数に拘らず同様のテーブルを参照するよう構成されている。

【０１０７】

尚、限定頻度テーブルの比較方法としては、第２主遊技側の保留個数が所定数（本例では２個）以上のハズレ変動であるときに選択される変動時間値として、所定時間以下の変動パターンが選択されるか否かで比較、所定時間以上の変動が選択された場合の大当りとなる割合の高低で比較、ハズレ時に選択される変動態様（又は、ハズレ時に選択される所定時間以上となる変動態様）の平均値の長短で比較する方法等があり、変動態様決定時に参照される限定頻度テーブルによって当該比較を行った際に変動時間が相違し得るよう構成してもよい。

【０１０８】

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、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃ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１４５６でＹｅｓの場合、ステップ１４５８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第２抽選テーブルＭＮ５２ｔａ－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、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０１０９】

ここで、図１３（限定頻度テーブル２）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、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲内（５０≧Ｇ＞１０）の値である場合に限定頻度テーブル２が参照される。尚、第１主遊技側と第２主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３と比較すると、限定頻度テーブル２が最も平均の変動時間が長くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル２においては保留球が０個または１個存在する場合に比べて２個又は３個存在する場合の方が平均の変動時間が短くなるよう構成されている。

【０１１０】

尚、本例においては変動時間の長さの比較を、変動態様の選択確率に基づく平均変動時間で比較しているが、これには限定されず、各限定頻度テーブルにおいて選択され得る変動時間の最小時間値で比較してもよい。例えば、時間短縮遊技状態中におけるハズレの変動態様決定テーブルに関し、ある限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブルα）については、保留数に拘わらず変動態様の最小時間値を５秒とする一方、他の限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブルβ）については保留０個の場合の最小時間値が５秒、保留１個の場合の最小時間値が３秒、保留数２又は３個の場合の最小時間値が１秒となるようにしてもよい。このように構成することにより、限定頻度テーブルβの方が限定頻度テーブルαよりも参照時の変動効率が高められることとなると共に、限定頻度テーブルβにおいては保留数によって３つの最小時間値を有することとなる。また、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には次回大当りまで確率変動遊技状態が継続するよう構成した遊技機にて、特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動態様を決定する際には限定頻度テーブルαを参照し、当該特別遊技終了後から所定回数（例えば、５０回）の主遊技図柄の変動終了後に、参照する限定頻度テーブルが限定頻度テーブルβに切り替わるよう構成した場合、当該特別遊技終了後から次回大当りに当選するまでに前記所定回数（例えば、５０回）よりも多い主遊技図柄の変動回数（例えば、１００回）を要した場合、前記所定

回数（例えば、５０回）以降の変動態様を決定する際に限定頻度テーブルβを参照することで、限定頻度テーブルα参照時よりも相対的に変動時間が短くなり、特別遊技終了後から大当りとなるまでの時間を短縮することができ、遊技者は次回の大当りが保障されている状況で飽きることなく遊技を継続することができることとなる。また、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には特定回数（例えば、８０回）の変動終了にて通常遊技状態に移行するよう構成した遊技機（いわゆる、ＳＴタイプの遊技機）にて、特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動態様を決定する際には限定頻度テーブルβを参照し、当該特別遊技終了後から所定回数（例えば、７５回）の主遊技図柄の変動終了後に、参照する限定頻度テーブルが限定頻度テーブルαに切り替わるよう構成した場合、所定回数（例えば、７５回）より後の変動においては、変動時間が一定時間（例えば、５秒）以上となり、限定頻度テーブルαを参照して変動態様を決定する変動において、確率変動遊技状態が終了するか否かを遊技者に対して煽る演出を実行する時間を確実に担保することができることとなる。尚、このように構成する場合の最小時間値、最小時間値の種類、所定回数、特定回数、一定時間等は変更しても何ら問題ない。

【０１１１】

他方、ステップ１４５６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１４６０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第３抽選テーブルＭＮ５２ｔａ－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、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０１１２】

ここで、図１３（限定頻度テーブル３）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、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲（１０≧Ｇ）である場合に限定頻度テーブル３が参照される。尚、第１主遊技側と第２主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、限定頻度テーブル３にて選択され得る変動時間は１種類のみとなっており、当否抽選結果、保留球数に拘らず一定となっている。

【０１１３】

尚、限定頻度テーブルの内容はこれには限定されず、所定の段階（例えば、第１段階）においてのみ、第１主遊技側と第２主遊技側とで、参照する限定頻度テーブルの内容が同一となるよう構成してもよい。また、所定の段階（例えば、第３段階）においては、（第１主遊技側、第２主遊技側の双方において）保留数に拘らず変動態様が決定されるように構成してもよい。そのように構成しない場合には、第１主遊技側では保留数に拘らず同一のテーブルから変動態様を選択し、第２主遊技側では、保留数が所定個数以上の場合には、保留数が所定個数以下の場合より相対的に短い変動時間となるよう構成することが望ましい。

【０１１４】

尚、本実施形態においては、限定頻度テーブルは３種類とし、限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル３の順に３段階に切り替えるよう構成（いわゆる３段階ＳＴ）したがこれには限定されず、限定頻度テーブルの種類を何種類としても、参照するテーブルの順序を変更しても何ら問題ない。更には、限定頻度テーブル１と限定頻度テーブル２との２つのテーブルを有し、参照するテーブルを、限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル１の順に切り替えて３段階ＳＴの態様としてもよい。

【０１１５】

次に、図１４は、図１０におけるステップ１５００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１５０２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１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４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。ステップ１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６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１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８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１５１０に移行する。尚、ステップ１５０２又はステップ１５０６でＮｏの場合にも、ステップ１５１０に移行する。

【０１１６】

次に、ステップ１５１０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より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２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１５１４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であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６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、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８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、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０１１７】

次に、図１５は、図５におけるステップ１５５０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１５５２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１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４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１５５６で、特定遊技制御手段ＭＢ３０ｂは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５５８で、特定遊技制御手段ＭＢ３０ｂは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０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１５６２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１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１１８】

次に、図１６は、図５におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２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１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６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１６０７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１６０８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１９３０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１６１２に移行する。

【０１１９】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、特別遊技実行手段ＭＰ３

３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１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０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１９１０の処理）に移行する。

【０１２０】

次に、ステップ１６１２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１６１２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１６１４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にセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ１６１６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１６１８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１６２０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３０秒）をセットしてスタートし、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ１６１４～１６２０の処理を行うことなく、ステップ１６２２に移行する。

【０１２１】

次に、ステップ１６２２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１９３０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１６２４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１６２４でＹｅｓの場合には、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６２４でＮｏの場合、ステップ１６２６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、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２８に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０１２２】

次に、ステップ１６２８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１６３０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１６３２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１６３３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１６３４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１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６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１６３８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１９３０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１６５０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１９１０の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０１２３】

次に、図１７は、図１６におけるステップ１６５０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１６５２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。次に、ステップ１６５４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する。次に、ステップ１６５６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、８０回）をセットする。次に、ステップ１６５８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、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６５８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、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０１２４】

次に、図１８～図２６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１９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）。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（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ２０５０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２２００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制御処理を実行する。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、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９００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。

【０１２５】

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（Ｓ２０５０～Ｓ２９００）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）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（ｅ）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。

【０１２６】

次に、図１９は、図１８におけるステップ２０５０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２０５２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、メイン側で特定遊技が開始（本例では、確率変動・時間短縮遊技状態に移行）したか否かを判定する。ステップ２０５２でＹｅｓの場合、ステップ２０５４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２０５６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２０６６に移行する。

【０１２７】

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。

【０１２８】

他方、ステップ２０５２でＮｏの場合、ステップ２０５８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、特定遊技が終了し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２０５８でＹｅｓの場合、ステップ２０６０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２０６２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する。次に、ステップ２０６４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２（特定遊技中の大当りが連続した回数を計数するカウンタであり、後述のステップ２４１０の処理にて値が加算される）の値をリセット（ゼロクリア）し、ステップ２０６６に移行する。尚、ステップ２０５８でＮｏの場合にも、ステップ２０６６に移行する。

【０１２９】

次に、ステップ２０６６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２０６６でＹｅｓの場合、ステップ２０６８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２０６８でＹｅｓの場合、ステップ２０７０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２０７２に移行する。他方、ステップ２０６８でＮｏの場合、ステップ２０７０の処理を実行せずに、ステップ２０７２に移行する。

【０１３０】

次に、ステップ２０７２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２０７２でＹｅｓの場合、ステップ２０７４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２１００の処理）に移行する。

【０１３１】

他方、ステップ２０７２でＮｏの場合、ステップ２０７６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２０７６でＹｅｓの場合、ステップ２０７８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２１００の処理）に移行する。

【０１３２】

他方、ステップ２０７６でＮｏの場合、ステップ２０８０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２０８０でＹｅｓの場合、ステップ２０８２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２１００の処理）に移行する。尚、ステップ２０６６、ステップ２０８０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２１００の処理）に移行する。

【０１３３】

尚、本実施形態では、３段階目（固定演出ステージ）は当否抽選結果に係わらず、態様が１種類（本例では、５秒）のみ、演出内容も１種類（本例では、先読み時と非先読み時で表示内容が異なるが、系統としては固定時間演出のみ）であるが、複数の変動態様、演出内容を設けてもよい。そのように構成した場合、３段階目の演出内容の種類は２段階目（長演出ステージ）と比べて少ないことが望ましい。傾向としては、変動パターン・演出内容共に、その種類数が「第２段階＞第１段階＞第３段階」であることが望ましい。

【０１３４】

このように構成することで、特定遊技中の図柄変動回数を計数する滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値に基づき、演出内容を決定するための滞在ステージを切り替えることが可能となる。

【０１３５】

次に、図２０は、図１８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側から新たな電動役物最長開放開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、換言すれば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が開始された場合、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のフラグエリア内にある、電動役物最長開放中フラグをオンにし、ステップ２１１０に移行する。他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１０６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側から新たな電動役物最長開放終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１０６でＹｅｓの場合、換言すれば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が終了した場合、ステップ２１０８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、電動役物最長開放中フラグをオフにし、ステップ２１１０に移行する。他方、ステップ２１０６でＮｏの場合にも、ステップ２１１０に移行する。

【０１３６】

ここで、電動役物最長開放中フラグとは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが、１度に開放し続ける時間が最長となる開放態様にて開放（最長開放）されている期間中にオンとなるフラグであり、当該電動役物最長開放中フラグがオンである際に発生した保留は、当該最長開放中の遊技球の入球に基づく保留であると判断するために使用しているフラグである。尚、本実施形態においては、当該電動役物最長開放中フラグがオンとなるのは非時間短縮遊技時のみである。

【０１３７】

次に、ステップ２１１０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２１１０でＹｅｓの場合、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（インクリメント）する。次に、ステップ２１１４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、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。

【０１３８】

次に、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のフラグエリアを参照し、電動役物最長開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２１１６でＹｅｓの場合、ステップ２１１８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該新たに一時記憶した保留が第２主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ２１１８でＹｅｓの場合、ステップ２１２０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該新たに一時記憶した保留情報に、電動役物最長開放時に発生した保留である旨の情報を付加し、ステップ２１２２に移行する。他方、ステップ２１１６又はステップ２１１８でＮｏの場合、ステップ２１２０の処理を実行せずにステップ２１２２に移行する。

【０１３９】

次に、ステップ２１２２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に一時記憶された保留情報（特に、当否抽選乱数）に基づき、各保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ２１２４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留以前に消化される保留の内、当選（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２１２４でＹｅｓの場合、ステップ２１５０で、後述する先読み演出実行判定処理を実行し、ステップ２１４２に移行する。他方、ステップ２１２４でＮｏの場合、ステップ２１５０の処理を実行せずに、ステップ２１４２に移行する。次に、ステップ２１４２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、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【０１４０】

他方、ステップ２１１０でＮｏの場合、ステップ２１３０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２１３０でＹｅｓの場合、ステップ２１３２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（デクリメント）する。次に、ステップ２１３４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。

【０１４１】

次に、ステップ２１３６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該消化した保留が、電動役物最長開放時に発生した保留であるか否かを判定する。ステップ２１３６でＹｅｓの場合、ステップ２１３８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、最長開放時保留用演出許可フラグをオンにし、ステップ２１４０に移行する。他方、ステップ２１３６でＮｏの場合、ステップ２１３８の処理を実行せずに、ステップ２１４０に移行する。尚、最長開放時保留用演出とは、電動役物最長開放時において第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄへ入球した場合の、当該入球に係る図柄変動時においてのみ発生する（又は発生し易い）演出であり、例えば、保留表示態様の変化、選択される演出内容の変化（背景や予告内容の変化）が挙

げられる。

【０１４２】

次に、ステップ２１４０で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭ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２１４２に移行する。尚、ステップ２１３０でＮｏの場合には、ステップ２１３２～ステップ２１４０の処理を実行せずに、ステップ２１４２に移行し、保留表示処理を実行してから、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【０１４３】

次に、図２１は、図２０におけるステップ２１５０のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。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、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃ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、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たに発生した保留が第２主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ２１５４でＹｅｓの場合、ステップ２１５６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（一時記憶）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。

【０１４４】

ステップ２１５６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に一時記憶されている保留情報（特に、変動態様決定乱数等）に基づき、当該新たな保留の変動時間を事前判定する。次に、ステップ２１６０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留の変動時間が所定時間（例えば、１０秒）以上となることが確定しているか否かを判定する。ここで、変動時間を事前判定するに際して、例えば、当該新たな保留の変動態様乱数値が９００～１０２３である場合、当該新たな保留消化時の保留数に関係なく、変動時間は１０秒以上となることが判定できる（図１３参照）。

【０１４５】

ステップ２１６０でＹｅｓの場合、ステップ２１６２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。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、所定確率（例えば、１／３）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６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、所定確率（例えば、１／５であるが、ステップ２１６４での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６に移行する。

【０１４６】

他方、ステップ２１５６でＮｏ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、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂを参照し、現在セット（一時記憶）されている滞在ステージが「固定演出ステージ」であるか否かを判定する。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、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ２１７０でＹｅｓの場合、ステップ２１７２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／４）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６に移行する。他方、ステップ２１７０でＮｏの場合、ステップ２１７４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、１／６であるが、ステップ２１７２での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６に移行する。

【０１４７】

次に、ステップ２１７６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該先読み演出抽選（ステップ２１６４、ステップ２１６６、ステップ２１７２、ステップ２１７

４いずれかの抽選）に当選したか否かを判定する。ステップ２１７６でＹｅｓの場合、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２１８０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。

【０１４８】

ここで、変動停止回数Ｈｂは、現時点で変動表示中の図柄の変動停止回数をも含む。また、先読み演出の実行可否は、後述するように、変動開始時に決定するため、図柄変動中である場合には、当該変動中の図柄が停止した次の変動から、先読み演出が実行され得るのである。

【０１４９】

次に、ステップ２１８２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２１８２でＹｅｓの場合、ステップ２１８４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２１８４でＹｅｓの場合、ステップ２１８６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２１４２の処理）に移行する。尚、ステップ２１５２、ステップ２１５４、ステップ２１６０、ステップ２１６８、ステップ２１７６、ステップ２１８２、ステップ２１８４のいずれかでＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１４２の処理）に移行する。

【０１５０】

このように、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージ中に終了しない場合には先読み演出を実行しないよう構成することで（特に、ステップ２１８４）、テーブルの切り替わりと先読み演出とが同時に実行されないこととなり、遊技者を混乱させてしまう事態を回避することが可能となるのである。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｛即ち、滞在ステージを跨ぐことが予定されている場合には、そもそも先読み演出抽選自体を実行しない構成や、現在の滞在ステージにて消化される予定の保留に対してのみ先読み抽選が実行される構成（換言すれば、次の滞在ステージにて消化予定である保留以降の保留をトリガとしては先読みしない構成）をも含むとの意）。

【０１５１】

尚、本例における先読み演出はトリガ保留に係る変動でも発生する演出、つまり、複数変動に亘る先読み演出における当該複数変動には当該トリガ保留に係る変動を含んでもよい。例えば、同一の態様の演出もしくは同系統の演出が、トリガ保留に係る変動より以前の変動から当該トリガ保留に係る変動まで発生する演出でもよい。

【０１５２】

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、複数変動に亘る先読み演出の終了が現在の滞在ステージ終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とし、複数変動に亘る先読み演出が滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨いだ場合には、当該先読み演出に係るいずれかの変動において大当りとなる期待度が、滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨がない先読み演出を実行している場合よりも相対的に高いよう構成してもよい。そのように構成した場合には、滞在ステージ（及び演出）の終了（又は切り替わり）を跨いで先読み演出が発生するか否か、という点に遊技者の注目を集めることが可能となり、遊技の興趣性を高めることができることとなる。

【０１５３】
また、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージの終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とした場合、当該先読み演出は、現在の滞在ステージが終了する最終変動までで終了（中断）するよう構成してもよい。また、先読み演出を中断した場合、当該中断した先読み演出とは異なる先読み演出（例えば、切り替わった後の滞在ステージでの演出に即した先読み演出又はその他の演出）を代わりに実行し得るよう構成してもよい。
【０１５４】
また、或る滞在ステージにおいて、以後の変動において高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択される旨を報知する先読み演出が発生し、且つ当該或る滞在ステージで当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されなかった場合には、次の滞在ステージにて当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、次の滞在ステージにおける先読み演出は当該次の滞在ステージに即した演出にすると共に、現在の主遊技保留球をすべて消化した際に、確実に次の滞在ステージに到達する場合にのみ当該先読み演出を実行するよう構成することが望ましい。
【０１５５】
次に、図２２は、図１８におけるステップ２２００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２２０２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２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４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２２０６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。
【０１５６】
次に、ステップ２２５０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、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ２２０８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２３００の処理）に移行する。尚、ステップ２２０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。
【０１５７】
次に、図２３は、図２２におけるステップ２２５０のサブルーチンに係る、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２２５２で、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５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フ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、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５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、最長開放時保留用演出許可フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２５４でＹｅｓの場合、ステップ２２５６で、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５は、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａ｛特に、通常時用テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオフ｝｝を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。
【０１５８】

他方、ステップ２２５４でＮｏの場合、ステップ２２５８で、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５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、最長開放時保留用演出許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２６０で、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５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、最長開放時保留用演出実行フラグをオンにする。次に、ステップ２２６２で、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５は、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａ｛特に、通常時用テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオン｝｝を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。

【０１５９】

ここで、図２４は、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａの一例である。特に、通常時演出内容決定テーブルは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、主遊技図柄の変動態様に基づき、複数の演出内容候補の中から一の演出内容が決定されるよう構成されている。また、最長開放時保留用演出許可フラグがオンである場合には、「長演出ステージ」滞在中における演出と同様の演出が決定されるよう構成されている（最長開放時保留用演出許可フラグが「オフ」である場合は、「長演出ステージ」滞在中における演出が非時間短縮遊技中に発生することはないため、最長開放時に発生した保留に係る変動である旨を遊技者が容易に認識できる）。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。

【０１６０】

フローチャートの説明に戻ると、他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、即ち、現在の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、ステップ２２６４で、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５は、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きい（先読み演出を実行する状況）か否かを判定する。ステップ２２６４でＹｅｓの場合、ステップ２２６６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の値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ２２６８で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６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が「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ２２６８でＹｅｓの場合、ステップ２２７０で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６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、ステップ２２７４に移行する。

【０１６１】

他方、ステップ２２６８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２２７２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、ステップ２２７４に移行する。尚、ステップ２２６４でＮｏの場合にも、ステップ２２７４に移行する。

【０１６２】

次に、ステップ２２７４で、リーチ演出表示制御手段ＳＭ２５は、主遊技図柄の変動態様及び現在セットされている滞在ステージに基づき、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａ（特に、特定遊技時用のテーブル）を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。

【０１６３】

ここで、図２４の特定遊技時演出内容決定テーブルは、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（本例では、８０回のＳＴ）時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、セットされている滞在ステージ（ＳＴ中の変動回数）によっ

て演出内容が切り替わるよう構成されている（主遊技図柄の変動態様・変動時間が切り替わることに対応して、演出内容も切り替わるよう構成されている）。演出内容の一例を挙げて説明すると、「固定演出ステージ」に選択される演出である固定時間演出は、同図下段のイメージ図に図示されるように、まず、装飾図柄の変動が開始し、図柄変動に係る画像が１秒間表示された時点で、当否煽り段階における演出を１秒間表示する。ここで、当否煽り段階における演出は、先読み演出非実行時であれば、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像であり、当該演出表示後、サブ入力ボタンＳＢの操作があるか、又は更に１秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。他方、先読み演出実行時であれば、当否煽り段階における演出は、ステップ２２６８の処理にて決定した、背景画像の表示色が変化する演出（即ち、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出は発生しない）であり、当該演出表示後、更に１秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。次に、当否報知段階では、遊技者に対して、当該変動が当りであるか、ハズレであるかを報知する演出を実行する。尚、先読み演出が継続する場合には、先読み演出の実行状態（本例では、背景表示色）を先読み演出の終了まで引き継ぐよう構成してもよい。定時間が経過した）ことを契機として、当該変動の当否結果を報知する画像を表示する。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。また、本例では特に図示していないが、第１主遊技側の保留消化時にも、特定遊技中のいずれかの滞在ステージにおける専用演出（例えば、スーパーバトルリーチ・スペシャルバトルリーチ等）が実行され得るよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出は、その演出実行尺が担保困難となる状況下（例えば、本例における「短演出ステージ」滞在時）においては、実行しないよう構成しておくことが好適である。

【０１６４】

次に、図２５は、図１８におけるステップ２３００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２３０２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２３０２でＹｅｓの場合、ステップ２３０４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２３０６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２３０９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２３１０に移行する。尚、ステップ２３０２でＮｏの場合にも、ステップ２３１０に移行する。

【０１６５】

次に、ステップ２３１０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２３１０でＹｅｓの場合、ステップ２３１１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２３１２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２３１２でＹｅｓの場合、ステップ２３１４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２９００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２３３０に移行する。

【０１６６】

他方、ステップ２３１２でＮｏの場合、ステップ２３１６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ＳＭ２１

ｂ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２３１６でＹｅｓの場合、ステップ２３１８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２９００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２３３０に移行する。

【０１６７】

他方、ステップ２３１６でＮｏの場合、ステップ２３２０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２３２０でＹｅｓの場合、ステップ２３２２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２９００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２３３０に移行する。尚、ステップ２３２０でＮｏの場合にも、ステップ２３３０に移行する。

【０１６８】

次に、ステップ２３３０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２３３０でＹｅｓの場合、ステップ２３３１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２９００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２３３２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２３３４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２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２３１０又はステップ２３３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０１６９】

次に、図２６は、図１８におけるステップ２４００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２４０２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２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４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２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０６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、当該大当りが初当り（非確率変動・非時間短縮遊技状態中における大当り）でないか否かを判定する。ステップ２４０６でＹｅｓの場合、ステップ２４１０に移行する。他方、ステップ２４０６でＮｏの場合（初当りである場合）、ステップ２４０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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、最長開放時保留用演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２４０８でＹｅｓの場合、ステップ２４０９で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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、最長開放時保留用演出実行フラグをオフにし、ステップ２４１０に移行する。

【０１７０】

次に、ステップ２４１０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２の値に１加算（インクリメント）し、ステップ２４１２に移行する。尚、ステップ２４０８でＮｏの場合にも、ステップ２４１２に移行する。

【０１７１】

次に、ステップ２４１２及びステップ２４１４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２４１６に移行する。尚、ステップ２４０２でＮｏの場合にも、ステップ２４１６に移行する。

【０１７２】

次に、ステップ２４１６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）。次に、ステップ２４１８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２を参照し、当該カウンタ値が所定値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する。ステップ２４１８でＹｅｓの場合、ステップ２４２０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂを参照し、当該実行中の大当りが最大ラウンド大当り（例えば、１６Ｒ大当りであり、７Ａ・７Ｂ図柄に係る大当り）であるか否かを判定する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、ステップ２４２２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、エンディング演出｛所定条件（例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件）を満たした場合にのみ表示される特別遊技中又は特定遊技中の演出｝の表示に係るコマンドをセットし、ステップ２４２６に移行する。他方、ステップ２４１８、ステップ２４２０のいずれかでＮｏの場合、ステップ２４２４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、大当り進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ２４２６に移行する。

【０１７３】

このように構成することで、大当りの連荘回数（初当りはカウントしない）に基づいて、大当り実行中に表示する演出を特殊な演出にすることが可能であると共に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放中における入球によって発生した保留で大当りとなった場合には、当該大当りが初当りであっても、連荘回数としてカウントするため、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放中に発生した保留に係る変動時に、遊技者の興味を惹きつけることができるのである。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、エンディング演出の発生条件として複数の条件が存在する場合、当該複数の条件の内少なくとも一の条件（例えば、特定演出で大当り、等）を満たしたものとみなすよう構成してもよい。

【０１７４】

次に、ステップ２４２６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２４２６でＹｅｓの場合、ステップ２４２８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２４３０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２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２４０４又はステップ２４２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０１７５】

（作用）

次に、図２７を参照しながら、本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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

次に、図２８を参照しながら、本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、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様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長演出ステージが終了した場合を例示している。

【０１８２】

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、図中１のタイミングにおいて、特定遊技における１変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。同図下段に示されるようにハズレ時においては第１主遊技側の限定頻度テーブル１と第２主遊技側の限定頻度テーブル１とは同一のテーブル内容となっており、保留数にも依存しない。この場合（限定頻度テーブル１において点線で囲まれたテーブル内容）をＸとする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、当該変動によって第１主遊技側の保留球は２個から１個になる。

【０１８３】

次に、図中２のタイミングにおいて、特定遊技における２変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、

当該変動によって第１主遊技側の保留球は１個から０個になる。本タイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は１個であり、図中１のタイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は１個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容はＸとなっている。

【０１８４】

次に、図中３のタイミングにおいて、特定遊技における３変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は１個から０個になる。次に、図中４のタイミングにおいて、特定遊技における５変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は３個から２個になる。本タイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は３個であり、図中３のタイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は１個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容はＸとなっている。

【０１８５】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第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に拘らず、また、保留数にも拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっている。

【０１８６】

次に、図中５のタイミングにおいて、特定遊技における３０変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中６のタイミングにおいて、特定遊技における３１変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＺである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。次に、図中７のタイミングにおいて、特定遊技における３２変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＹである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は１個から０個になる。本タイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は１個であり、図中６のタイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は２個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（ＹとＺ）。

【０１８７】

次に、図中８のタイミングにおいて、特定遊技における３３変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＺである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。次に、図中９のタイミングにおいて、特定遊技における３４変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＹである。また、当該変動によって第１主遊技側の保留球は１個から０個になる。本タイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は１個であり、図中８のタイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は２個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（ＹとＺ）。

【０１８８】

このように、本例においては、長演出ステージ時には第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に拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっているが、保留数が相違する場合には変動態様決定時に参照するテーブルの内容が異なり得るよう構成されている。

【０１８９】

尚、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様決定の際のテーブル内容はこれには限定されない、図２９を参照しながらその一例の作用を示す。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様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長演出ステージが終了した場合を例示している。

【０１９０】
はじめに、図中１のタイミングにおいて、特定遊技における２変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。また、同図下段に示されるように、第２主遊技図柄の変動態様はハズレ時においては第１主遊技側の保留の有無によって異なるテーブル内容となっている。第１主遊技側の保留が存在する場合をＸ’とする。第１主遊技側の保留が存在しない場合をＹ’とする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第１主遊技側の保留が存在するためＸ’である。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。次に、図中２のタイミングにおいて、特定遊技における４変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。当該変動によって第１主遊技側の保留球は１個から０個になる。次に、図中３のタイミングにおいて、特定遊技における５変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第１主遊技側の保留が存在しないためＹ’である。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。

【０１９１】
このように、本例においては、短演出ステージ時には第２主遊技側の変動態様決定時に参照するテーブルの内容は第１主遊技側の保留の有無によって異なるよう構成されている。

【０１９２】
次に、図中４のタイミングにおいて、特定遊技における３０変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中５のタイミングにおいて、特定遊技における３２変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始され、また、図中６のタイミングにおいて、特定遊技における３５変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。図中５のタイミングでの第２主遊技図柄の変動開始時においては、第１主遊技側の保留が１個であるのに対し、図中６のタイミングでの第２主遊技図柄の変動開始時においては、第１主遊技側の保留が０個であるが、第２主遊技図柄の変動態様の決定の際に参照するテーブル内容は同一となっており、変動時間は共に１０秒となっている。

【０１９３】
以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）よう構成されている。また、変動態様の切り替わりに応じて、演出内容も切り替えることにより、特定遊技｛回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）｝中の遊技の進行に合わせて演出の態様を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【０１９４】
（本実施形態からの変更例１）
尚、本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、そのような構成を本実施形態からの変更例１とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０１９５】
まず、図３０は、本実施形態からの変更例１における、図２０のステップ２１５０のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ２１９０（変１）及びステップ２１９２（変１）～ステップ２１９６（変１）であり、その目的は、大当りに係る先読み演出とハズレに係る先読み演出とで異なる処理を実行することである。即ち、ステップ２１９０（変１）で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、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。ステップ２１９０（変１）でＹｅｓの場合、ステップ２１８６に移行する。他方、ステップ２１

９０（変１）でＮｏの場合、ステップ２１９２（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、先読み演出が現在の演出ステージ中にて終了するか否かを判定する。ステップ２１９２（変１）でＹｅｓの場合、ステップ２１９４（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２１４４の処理）に移行する。他方、ステップ２１９２（変１）でＮｏの場合、ステップ２１９６（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２１４４の処理）に移行する。

【０１９６】

以上のように変更することにより、本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演出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演出ステージに跨って実行される予定の場合には、現在の演出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。

【０１９７】

また、本実施形態からの変更例１においては、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演出ステージに跨って実行される予定となった場合には、現在の演出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したが、これには限定されず、ハズレに係る先読み演出実行時においても、当該先読み演出が次の演出ステージに跨って実行され得るよう構成してもよい。

【０１９８】

また、本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演出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演出ステージに跨って実行される予定となった場合には、現在の演出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、演出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、演出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。

【０１９９】

尚、本実施形態からの変更例１においては、先読み演出が次の演出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、次の演出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、次の演出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、先読み演出が次の演出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。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演出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。

【０２００】

（本実施形態からの変更例２）

尚、本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

のような構成を本実施形態からの変更例２とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２０１】

はじめに、図３１は、本実施形態からの変更例２における、演出内容決定テーブルである。本実施形態からの変更点は、長演出ステージにおいて２つの演出内容決定テーブル（バトルモード選択時参照テーブル、逃走モード選択時参照テーブル）を設けたことである。同図に示されるように、バトルモードと逃走モードとでは、主遊技図柄の変動態様に対応した演出内容が相違するよう構成されている。尚、本例においては、長演出ステージにのみ２つの演出内容決定テーブルを設けたが、これには限定されず、演出内容決定テーブルは３つ以上としてもよいし、他の演出ステージにおいても同様に複数の演出内容決定テーブルを設けるように構成してもよい。

【０２０２】

次に、図３２は、本実施形態からの変更例２における、図１８のステップ２４００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。本実施形態からの変更点は、ステップ２４２５（変２）及びステップ２５００（変２）についてであり、その目的は、演出モード決定処理を実行することである。即ち、ステップ２４２５（変２）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、実行中の大当りが初当り（通常遊技時に当選した大当り）であるか否かを判定する。ステップ２４２５（変２）でＹｅｓの場合、ステップ２５００（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実行し、ステップ１４２６に移行する。尚、ステップ２４２５（変２）でＮｏの場合にも、ステップ２４２６に移行する。

【０２０３】

尚、本例においては、初当りの場合にのみステップ２５００（変２）の演出モード決定処理を実行するよう構成したが、これには限定されず、全ての大当りにおいて実行するよう構成してもよい。

【０２０４】

次に、図３３は、本実施形態からの変更例２における、図３２のステップ２５００（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２５０２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３Ｒ）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、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２９００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２５０６（変２）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２５０６でＹｅｓの場合、ステップ２５０８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２５１０に移行する。尚、ステップ２５０２又はステップ２５０６でＮｏの場合にも、ステップ２５１０に移行する。

【０２０５】

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。

【０２０６】

次に、ステップ２５１０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４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ２５１０でＹｅｓの場合、ステップ２５１２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２９００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２４２６の

処理）に移行する。尚、ステップ２５１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４２６の処理）に移行する。

【０２０７】

以上のように変更することにより、本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。

【０２０８】

（本実施形態からの変更例３）

尚、本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、そのような構成を本実施形態からの変更例３とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２０９】

はじめに、図３４は、本実施形態からの変更例３における、図９のステップ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。本実施形態からの変更点は、ステップ１４１１－１（変３）、ステップ１４５０（変３）及びステップ１７００（変３）についてであり、その目的は、大当り図柄によって当該大当り終了後の特定遊技における主遊技図柄の変動態様を相違させることである。即ち、ステップ１４１１で限定頻度カウンタ値が０である場合、ステップ１４１１－１（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（高利益特定遊技フラグ、低利益類似特定遊技フラグ、低利益特定遊技フラグ）をオフにし、ステップ１４１２に移行する。他方、ステップ１４１１で、限定頻度カウンタ値が０でない場合、ステップ１４５０（変３）で限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ１４１３に移行する。

【０２１０】

また、ステップ１４３０で、停止図柄が大当り図柄であった場合、ステップ１７００（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１４４０に移行する。

ととなる。

【０２１１】

次に、図３５は、本実施形態からの変更例３における、図３４のステップ１７００（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１７０２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１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃに所定回数Ａ（例えば、８０回）をセットする。次に、ステップ１７０６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１４４０の処理）に移行する。

【０２１２】

他方、ステップ１７０２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１７０８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・４Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７０８でＹｅｓの場合ステップ１７０４に移行する。

【０２１３】

他方、ステップ１７０８でＮｏの場合には、ステップ１７１０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１７１０でＹｅｓの場合、ステップ１７１２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃに所定回数Ａ（例えば、８０回）をセットする。次に、ステップ１７１４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１４４０の処理）に移行する。他方、ステップ１７１０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、４Ａ）である場合、ステップ１７１６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃ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１７１８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１４４０の処理）に移行する。

【０２１４】

尚、本例において、長特定遊技図柄及び類似短特定遊技図柄は、当該図柄に係る特別遊技の実行後の時間短縮遊技状態となる変動回数が相対的に多い図柄であり、特に、長特定遊技図柄は、当該図柄に係る特定遊技開始時に遊技者が時間短縮遊技状態となる変動回数が多いことを認識し得る図柄であり、類似短特定遊技図柄は、当該図柄に係る特定遊技開始時に遊技者が時間短縮遊技状態となる変動回数が多いことを認識し難い（時間短縮遊技状態となる変動回数が少ない場合と同様の演出である）図柄である。また、短特定遊技図柄は、当該図柄に係る特別遊技の実行後の時間短縮遊技状態となる変動回数が相対的に少ない図柄である。

【０２１５】

次に、図３６は、本実施形態からの変更例３における、図３４のステップ１４５０（変３）のサブルーチンに係る、限定頻度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１４５２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、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階範囲内（８０≧Ｇ＞５０）の値であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓ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テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブル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１４１３の処理）に移行する。

【０２１６】

他方、ステップ１４５４でＮｏの場合、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ＭＮ５２ｃ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１４５８でＹｅｓの場合、ステップ１４６０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テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブル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１４１３の処理）に移行する。他方、ステップ１４５８でＮｏの場合、ステップ１４６２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブル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１４１３の処理）に移行する。尚、当該ステップ１４５２～ステップ１４６２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。

【０２１７】

他方、ステップ１４５２でＮｏの場合、ステップ１４６４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テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブル４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１４１３の処理）に移行する。尚、当該ステップ１４６４及びステップ１４６６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。

【０２１８】

また、ステップ１４６４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１４６８で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階範囲内（８０≧Ｇ＞５０）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テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブル４（短特定遊技時と同様のテーブル）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１４１３の処理）に移行する。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、短特定遊技（時間短縮遊技となる変動回数が確率変動遊技状態となる変動回数未満である場合の時間短縮遊技状態）時において、時間短縮遊技となる変動回数の上限回数を複数パターン（例えば、本例では３０回であるが、２０回・３０回・４０回・５０回、等）設けると共に、類似短特定遊技において所定回数（例えば、短特定遊技時において時間短縮遊技となる最大回数である５０回、等）の変動期間中は、短特定遊技時と同一又は略同一の変動パターン（及び演出）が選択されるよう構成することで、何変動の間、時間短縮遊技が継続するかが遊技者からは判別しにくい期間を創出することが可能である。

【０２１９】

他方、ステップ１４６８でＮｏの場合、ステップ１４７２で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃ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１４７２でＹｅｓの場合、ステップ１４７４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テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブル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１４１３の処理）に移行する。他方、ステップ１４７２でＮｏの場合、ステップ１４７６で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度変動態様決定用テーブルＭＮ５２ｔａ内の限定頻度テーブル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１４１３の処理）に移行する。尚、当該ステップ１４６８～ステップ１４７６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。

【０２２０】

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、参照する限定頻度テーブルは、限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル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、参照する限定頻度テーブルは、限定頻度テーブル４→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル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、参照する限定頻度テーブルは、限定頻度テーブル４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。尚、本例はあくまで一例であり、本例では、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一であるよう構成したが、これには限定されず、例えば、参照するテーブルが異なるテーブルであっても、選択される変動パターン（変動時間）の候補及び選択率が略

同一であり、演出態様も略同一であれば、本例と略同一の効果を奏するよう構成することが可能である。

【０２２１】

次に、図３７は、本実施形態からの変更例３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限定頻度テーブル構成図である。本実施形態からの変更点は限定頻度テーブル４を設けた点であり、その目的は、短特定遊技中及び、類似短特定遊技の所定期間（本例では、１～３０変動目）において当該限定頻度テーブル４を参照することにより、遊技者にとって短特定遊技と類似短特定遊技とのいずれの特定遊技状態であるかを判別し難く構成することで、遊技の興趣性を高めることである。

【０２２２】

次に、図３８は、本実施形態からの変更例３における、図１６のステップ１６５０（変３）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。本実施形態からの変更点はステップ１６５５（変３）及びステップ１６５７（変３）であり、その目的は、特別遊技の契機となる主遊技図柄によって時短回数を異ならせることである。即ち、ステップ１６５４で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ１６５５（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１６５５（変３）でＹｅｓの場合、ステップ１６５６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Ａ（本例では、８０回）をセットする。他方、Ｎｏの場合（短特定遊技である場合）には、ステップ１６５７（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Ｂ（本例では、３０回）をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【０２２３】

次に、図３９は、本実施形態からの変更例３における、演出内容決定テーブルの一例である。本実施形態からの変更点は、メイン側の構成変更に伴い、同図右側下段の「短特定遊技・類似短特定遊技時演出内容決定テーブル」を追加した点である。即ち、本実施形態からの変更例３に係る遊技機において、短特定遊技又は類似短特定遊技となる大当り図柄で大当りした場合、「短演出ステージ」（ＳＴの１～３０変動目）の演出を決定する際には、長特定遊技時には参照されない、当該「短特定遊技・類似短特定遊技時演出内容決定テーブル」を参照することとなる。その後、短特定遊技の場合、時間短縮遊技は３０変動で終了し、以降は通常時演出内容決定テーブルを参照して演出内容を決定することとなる。他方、類似短特定遊技の場合には、時間短縮遊技は大当り後８０変動まで継続するため、大当り後３１変動目からは長特定遊技と同様のテーブルを参照することとなる。

【０２２４】

このように、短特定遊技と類似短特定遊技とで共通の演出を実行するよう構成することで、時間短縮遊技が３０変動で終了するか否か、という点で遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、短特定遊技の場合、時間短縮遊技が終了した（確率変動・非時間短縮遊技状態となった）後、通常時とも時間短縮遊技時とも異なる演出内容決定テーブルを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい。また、すべての大当り終了直後に共通の演出内容決定テーブル（例えば、同図における短特定遊技・類似短特定遊技時演出内容決定テーブル）を参照するよう構成することによっても、遊技者の期待感を煽ることが可能である。

【０２２５】

以上のように変更することで、本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。

【０２２６】

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）。

【０２２７】

（本実施形態からの変更例４）

尚、本実施形態においては、特別遊技は全て出玉有りの特別遊技で構成されているが、これには限定されず、大入賞口が極短時間開放される特別遊技を実行し得るよう構成することで、遊技の興趣性を高める新たな演出を実行可能となる。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例４とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２２８】

はじめに、本実施形態からの変更例４においては、遊技進行手段ＭＰは、大入賞口を所定期間又は所定数の入球がなされるまでの期間、遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を１ラウンドだけ実行する小当りに関する制御を司る小当り遊技制御手段ＭＰ４０を有している。また、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技中の時間を管理する小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔを更に有している。

【０２２９】

次に、図４０は、本実施形態からの変更例４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。本実施形態からの変更点は、ステップ１７５０（変４）であり、その目的は小当りの実行に係る処理を行うことである。即ち、ステップ１６００で、特別遊技制御処理を実行した後、ステップ１７５０（変４）で、主制御基板Ｍは、後述する小当り遊技制御処理を実行し、ステップ１９１０に移行する。

【０２３０】

次に、図４１は、本実施形態からの変更例４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。本実施形態からの変更点は、ステップ１４４１（変４）及びステップ１４４２（変４）であり、その目的は小当り図柄に係る処理を実行することである。即ちステップ１４３０で停止図柄が大当り図柄でなかった場合に、ステップ１４４１（変４）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１４４１（変４）でＹｅｓの場合、ステップ１４４２（変４）で、遊技内容決定手段ＭＮは、遊技状態一時記憶手段ＭＢ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１５００に移行する。他方、ステップ１４４１（変４）でＮｏの場合にもステップ１５００に移行する。

【０２３１】

次に、図４２は、本実施形態からの変更例４における、主遊技に係るテーブル構成図である。本実施形態からの変更点は、小当りを設けたことと、２Ｒの大当りを設けたことである。本実施形態からの変更例４においては、小当りに係る大入賞口の開放態様と２Ｒの大当りに係る大入賞口の開放態様は略同一となっており、遊技者は大入賞口の開放態様を視認することによって小当りと２Ｒの大当りとの判別ができないよう構成されている（本例では、特に図示していないが、小当りと２Ｒの大当りとでは同様の演出が実行されることが好適である）。

【０２３２】

次に、図４３は、本実施形態からの変更例４における、図４０のステップ１７５０（変４）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１７５２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、遊技状態一時記憶手段ＭＢ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１７５２でＹｅｓの

場合、ステップ１７５４で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、遊技状態一時記憶手段ＭＢのフラグエリアを参照し、小当り実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７５４でＹｅｓの場合、ステップ１７６２に移行する。他方、ステップ１７５４でＮｏの場合、ステップ１７５６で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔに、開放パターン（０．２秒開放→１．０秒閉鎖→０．２秒開放→閉鎖）に基づいた、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）の開放時間をセットする。次に、ステップ１７５８で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、大入賞口を開放し、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔをスタートする。次に、ステップ１７６０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、遊技状態一時記憶手段ＭＢ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１７６１で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り開始表示指示コマンドを、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１９３０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１７６２に移行する。

【０２３３】

次に、ステップ１７６２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、遊技状態一時記憶手段ＭＢを参照し、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１７６２でＹｅｓの場合、ステップ１７６６に移行する。他方、ステップ１７６２でＮｏの場合、ステップ１７６４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が経過したか否かを判定する。ステップ１７６４でＹｅｓの場合は、ステップ１７６６に移行する。他方、ステップ１７６４でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０２３４】

次に、ステップ１７６６で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、第１大入賞口Ｃ１０の第１電動役物Ｃ１１ｄ又は第２大入賞口Ｃ２０の第２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１７６８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１７７０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、遊技状態一時記憶手段ＭＢのフラグエリア内にある小当り実行中フラグをオフにする。次に、ステップ」１７７２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、遊技状態一時記憶手段ＭＢ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１７７４で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り終了表示指示コマンドを、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１９３０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１９１０の処理）に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０２３５】

次に、図４４は、本実施形態からの変更例４における、図１８のステップ２４００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。本実施形態からの変更点は、ステップ２４４０（変４）～ステップ２４７６（変４）であり、その目的は、確変再セット失敗演出と確変再セット成功演出とを実行することである。即ち、ステップ２４４０（変４）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フであるか否かを参照する。ステップ２４４０（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４０４に移行する。他方、ステップ２４４０（変４）でＮｏの場合、ステップ２４４２（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、停止している主遊技図柄が短開放大当り図柄（本例では、３Ａ・３Ｂ）でないか否かを判定する。ステップ２４４２（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４４４（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、停止している主遊技図柄が小当り図柄でないか否かを判定する。ステップ２４４４（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４０４に移行する。他方、ステップ２４４４（変４）でＮｏの場合、ステップ２４４６（変４）に移行する。

【０２３６】

次に、ステップ２４４６（変４）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、確変再セット失敗演出実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４４６（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４４８（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側から小当り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２４４８（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４５０（変４）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、確変再セット失敗演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ２４５２（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、確変再セット失敗演出（確変回数が現状のままである旨を報知する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ２９００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２４５４（変４）に移行する。尚、ステップ２４４６（変４）でＮｏの場合にも、ステップ２４５４（変４）に移行する。

【０２３７】

次に、ステップ２４５４（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側から小当り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２４５４（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４５６（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、小当り終了表示に係るコマンドをセット（ステップ２９００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２４５８（変４）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、確変再セット失敗演出実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２４４８（変４）又はステップ２４５４（変４）でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０２３８】

このように、ステップ２４４６（変４）～ステップ２４５８（変４）の処理は小当り図柄停止時における確変再セット失敗演出実行時の処理となっており、本実施形態からの変更例４においては、特定遊技時に小当りに当選した場合には確変再セット失敗演出が実行されるよう構成されている。

【０２３９】

また、ステップ２４４２（変４）でＮｏの場合、ステップ２４６０（変４）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、確変再セット成功演出実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４６０（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４６２（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、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２４６２（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４６４（変４）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、確変再セット成功演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ２４６６（変４）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を参照し、現在の演出ステージが短演出ステージであるか否かを判定する。ステップ２４６６（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４６８（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、確変再セット成功演出Ａ（残り確変回数が再セットされる旨を報知するのみの演出）を表示するコマンドをセット（ステップ２９００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２４７２（変４）に移行する。他方、ステップ２４６６（変４）でＮｏの場合、換言すると、現在の演出ステージが長演出ステージ又は固定演出ステージである場合、ステップ２４７０（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、確変再セット成功演出Ｂ（残り確変回数が再セットされることを祝福する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ２９００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２４７２（変４）に移行する。尚、ステップ２４６０（変４）でＮｏの場合にも、ステップ２４７２（変４）に移行する。

【０２４０】

尚、本実施形態からの変更例４においては、短演出ステージにおいては、残り確変回数

（主遊技図柄が確率変動遊技状態にて変動することが保障されている変動回数）が多く残っており、確変回数が再セットされたとしても遊技者の利益にあまりならない（例えば、残り確変回数が７５→８０回となり５回しか増加しない）ため残り確変回数が再セットされる旨を報知するのみの演出が実行されることとなる。また、長演出ステージ及び固定演出ステージにおいては、残り確変回数（主遊技図柄が確率変動遊技状態にて変動することが保障されている変動回数）残り回数が少なくなっており、確変回数が再セットされた場合に遊技者にとって高利益となる（例えば、残り確変回数が５→８０回となり７５回も増加する）ため残り確変回数が再セットされることを祝福する演出が実行されることとなる。

【０２４１】

次に、ステップ２４７２（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、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２４７２（変４）でＹｅｓの場合、ステップ２４７４（変４）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、大当り終了表示に係るコマンドをセット（ステップ２９００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２４７６（変４）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、確変再セット成功演出実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２４６２（変４）又はステップ２４７２（変４）でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０２４２】

このように、ステップ２４６０（変４）～ステップ２４７６（変４）の処理は短開放大当り図柄停止時における確変再セット成功演出実行時の処理となっており、本実施形態からの変更例４においては、短演出ステージに短開放大当りに当選した場合には確変再セット成功演出Ａが実行され、長演出ステージ又は固定演出ステージに短開放大当りに当選した場合には確変再セット成功演出Ｂが実行されるよう構成されている。

【０２４３】

ここで、同図上段は確変再セット演出イメージ図である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例４においては、特定遊技時に小当りに当選した場合には確変再セット失敗演出が実行され、短演出ステージに短開放大当りに当選した場合には確変再セット成功演出Ａが実行され、長演出ステージ又は固定演出ステージに短開放大当りに当選した場合には確変再セット成功演出Ｂが実行されるよう構成されており。遊技者の利益態様に応じた演出が実行されるよう構成されている。

【０２４４】

以上のように変更することにより、本実施形態からの変更例４においては、主遊技及び／又は補助遊技の当選確率に係る遊技状態を切り替えない小当りと、主遊技及び／又は補助遊技の当選確率に係る遊技状態を切り替え得る短開放大当り（本例では、２Ｒ大当り）を設け、大入賞口の開放態様を略同一（演出内容も略同一）とすることによって、遊技者は大入賞口の開放パターンから小当りと短開放大当りとを判別することができないため、遊技状態が切り替わったか否か（小当りであったか大当りであったか）を示唆する効果的な演出を実行し得ることとなり、遊技者の興味を惹きつけ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２４５】

（本実施形態からの変更例５）

また、本実施形態においては、ある滞在ステージ（例えば、「短演出ステージ」）が終了すると、次の滞在ステージ（例えば、「長演出ステージ」）に移行するよう構成されているが、このような演出を実行する遊技機を初めて遊技する遊技者にとっては、突然、演出態様が変わるため、遊技状態の変化や先読み演出と誤認されてしまう可能性がある。そこで、そのような課題を解決するための構成を、本実施形態からの変更例５とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２４６】

はじめに、図４５は、本実施形態からの変更例５における、図１０のステップ１４５０のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ１４５３（変５）、ステップ１４５５（変５）、ステップ１４５７（変５）及びステップ１４５９（変５）についてであり、その目的は、演出ステージの最終変動（第１段階及び第２段階の最終変動）にて、専用の限定頻度テーブルを参照することである。即ち、限定頻度カウンタ値Ｇが第１段階範囲内（８０≧Ｇ＞５０）であった場合、ステップ１４５３（変５）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階最終変動の値（Ｇ＝５１）でないか否かを判定する。ステップ１４５３（変５）でＹｅｓの場合、ステップ１４５４に移行する。他方、ステップ１４５３（変５）でＮｏの場合、ステップ１４５５（変５）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手段ＭＮ５２は、ステージ切替テーブル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、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０２４７】

また、限定頻度カウンタ値Ｇが第２段階範囲内（８０≧Ｇ＞５０）であった場合、ステップ１４５７（変５）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第２段階最終変動の値（Ｇ＝１１）でないか否かを判定する。ステップ１４５７（変５）でＹｅｓの場合、ステップ１４５８に移行する。他方、ステップ１４５７（変５）でＮｏの場合、ステップ１４５９（変５）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手段ＭＮ５２は、ステージ切替テーブル２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、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０２４８】

次に、図４６は、本実施形態からの変更例５における、限定頻度に係るテーブル構成図である。本実施形態からの変更点は、ステージ切替テーブル１とステージ切替テーブル２とを設けたことである。このように構成することで、演出ステージ１の最終変動と演出ステージ２の最終変動とにおいてステージ切替テーブルが参照されることで、ハズレ時においては専用の変動態様が選択されるようになっている。また、当り時には限定頻度テーブルと同一のテーブルの内容となっている。

【０２４９】

次に、図４７は、本実施形態からの変更例５における、演出内容決定テーブルである。本実施形態からの変更点は、ステージ切替テーブルが参照されるハズレに係る変動において、ステージ移行演出を実行するよう構成したことである。尚、当り時においては、ステージ切替テーブルが参照される変動と参照されない変動とで同一の演出内容となっている。

【０２５０】

以上のように変更することにより、本実施形態からの変更例５においては、滞在している演出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、当該滞在している演出ステージの最終変動において、演出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）を実行し得ると共に、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であり、即ち、１変動間のみの変動態様を決定するために参照される限定頻度テーブル）を参照することによって、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されている。また、演出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。その結果、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、演出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。尚、本例はあくまで一例であり、例えば、演出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、演出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。

【０２５１】

（本実施形態からの変更例６）

また、本実施形態においては、特別遊技の終了後には必ず確率変動・時間短縮遊技状態に移行するよう構成したが、これには限定されず、確率変動遊技状態へと移行しない大当りを設けてもよい。また、そのように構成した場合、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態へと移行したか否かを秘匿することで、遊技の興趣性を向上させる演出を実行可能である。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例６とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２５２】

はじめに、図４８は、本実施形態からの変更例６における、図１０のステップ１４５０のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ１４８０（変６）、ステップ１４８２（変６）及びステップ１４８４（変６）であり、その目的は、閾値に基づいて参照する限定頻度テーブルを変更するよう構成することである。即ち、ステップ１４８０（変６）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、実行された大当り図柄に基づいてセットされた閾値Ｓ（例えば、７Ａ・７Ｂ：閾値Ｓ＝５０、４Ａ・４Ｂ・５Ａ・５Ｂ：閾値Ｓ＝６０）を確認する。ここで、閾値Ｓとは、特定遊技が第１段階から第２段階に切り替わる変動回数を表す値である。

【０２５３】

次に、ステップ１４８２（変６）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値は第１段階範囲内（８０≧Ｇ＞閾値Ｓ）であるか否かを判定する。ステップ１４８２（変６）でＹｅｓの場合、ステップ１４５４に移行する。他方、ステップ１４８２（変６）でＮｏの場合、ステップ１４８４（変６）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値は第２段階範囲内（閾値Ｓ≧Ｇ＞１０）であるか否かを判定する。ステップ１４８４（変６）でＹｅｓの場合には、ステップ１４５８に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ１４６０に移行する。

【０２５４】

ここで、同図上のイメージ図は変動態様決定イメージ図である。同図に示されるように、限定頻度カウンタの初期値が８０であるため、閾値Ｓが５０の場合には第１段階は３０変動、閾値Ｓが６０の場合には第１段階は２０変動で終了するよう構成されている。

【０２５５】

次に、図４９は、本実施形態からの変更例６における、図１６のステップ１６５０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。本実施形態からの変更点は、ステップ１６７０（変６）～ステップ１６７６（変６）であり、その目的は、実行された特別遊技の停止図柄によって異なる閾値をセットすることである。即ち、ステップ１６７０（変６）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を参照し、実行された特別遊技の停止図柄は確変報知大当り図柄（７Ａ・７Ｂ）であったか否かを判定する。ステップ１６７０（変６）でＹｅｓの場合、ステップ１６７２（変６）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、段階切り替え閾値として確変報知値（段階の切り替わりタイミングによって確率変動遊技状態であることが認識されるタイミングを設定するための値であり、例えば、５０）をセットし、ステップ１６５２に移行する。他方、ステップ１６７０（変６）でＮｏの場合、ステップ１６７４（変６）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、段階切り替え閾値として確変煽り値（段階の切り替わりタイミングによっては確率変動遊技状態であるか否かが判別困難なタイミングを設定するための値であり、例えば、６０）をセットする。次に、ステップ１６７６（変６）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を参照し、実行された特別遊技の停止図柄は非確変大当り図柄（４Ａ・４Ｂ）であったか否かを判定する。ステップ１６７６（変６）でＹｅｓの場合、ステップ１６５６に移行する。他方、ステップ１６７６（変６）でＮｏの場合、換言すると、実行された特別遊技の停止図柄が確変非

報知大当り図柄（５Ａ・５Ｂ）であった場合、ステップ１６５２に移行する。

【０２５６】

以上のように変更することにより、本実施形態からの変更例６においては、大当り図柄によって、特別遊技終了後に確率変動遊技状態（本例では、変動回数制限付きのいわゆる、ＳＴ）に移行するか否かが決定されると共に、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで「短演出ステージ」の継続する期間が異なる（確変の場合、期間が長い態様が選択され得る）よう構成し、当該「短演出ステージ」が継続する期間によって、確率変動遊技状態である期待度が高いよう構成されている。その結果、非確率変動遊技状態である場合、「短演出ステージ」に滞在している期間が２０変動で終了するため、「短演出ステージ」が継続することに対して遊技者に期待感を持たせ、遊技の興趣性を向上させることが可能である。また、本実施形態からの変更例５の構成（ステージ切り替え演出）と組み合わせて、「短演出ステージ」の２０変動目には、専用の煽り演出を実行し得るよう構成してもよい。また、本例においては、確率変動遊技状態であっても、「短演出ステージ」が２０変動で終了する大当り（特別遊技のラウンド数・演出が非確変大当りと同じであり、判別困難）をも備えており、「短演出ステージ」が２０変動で終了した場合であっても、特定遊技の終了まで期待感を持って遊技することができるのである。

【０２５７】

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、変更例３の構成（大当り図柄によって時短回数が異なる）と組み合わせて、非確率変動遊技状態又は確率変動遊技状態・時短回数・特別遊技ラウンド数等の組み合わせによって、多数の遊技者の利益期待度のバリエーションをもった遊技機を提供することも可能である。そのように構成した場合、特定遊技の内容や期間が複数存在するため、当該内容や期間を示唆する演出が、より効果的に遊技の興趣性を向上させることとなる（例えば、時短回数を異ならせることで、ＳＴの回数が複数存在するかのような演出も可能である）。

【０２５８】

また、本実施形態からの変更例６においては、２つの限定頻度テーブルの参照パターンを設け、一方が確率変動遊技状態時にのみ選択され、他方が確率変動遊技状態時と非確率変動遊技状態時との両方で選択されるよう構成したが、これには限定されず、３つ以上の限定頻度テーブルの参照パターンを設けてもよい。また、確率変動遊技状態時と非確率変動遊技状態時との両方で選択される限定頻度テーブルの参照パターンを複数設け、確率変動遊技状態である割合（確率変動遊技状態に移行する大当り図柄が占める選択率）を相違させるよう構成してもよい。

【０２５９】

（本実施形態からの変更例７）

また、本例では特に図示していないが、特別遊技の終了時に、大当りとなる保留（特に、第２主遊技側の保留）が存在する場合、特殊な演出を実行することによって、当該大当り保留に係る大当りを、斬新な方法で演出することが可能である。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例７とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２６０】

はじめに、図５０は、本実施形態からの変更例７における、図５のステップ１６００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。本実施形態からの変更点は、ステップ１６３６（変７）～ステップ１８００（変７）であり、その目的は、終了デモを実行することである。即ち、特別遊技の最終ラウンドが終了した場合、ステップ１６３６（変７）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、終了デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ１６３８（変７）に移行する。次に、ステップ１６３８（変７）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のフラグエリアを参照し、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６３８（変７）でＹｅｓの場合、ステップ１８００（変７）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、後述する終了デモ時間制御処理を

実行し、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。尚、ステップ１６３８（変７）でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０２６１】

次に、図５１は、本実施形態からの変更例７における、図５０のステップ１８００（変７）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１８０２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のフラグエリアを参照し、終了デモ実行中フラグがオフ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、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のフラグエリアを参照し、停止図柄は長デモ時間大当り図柄（７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１８０４でＹｅｓの場合、ステップ１８０６で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、終了デモ時間タイマに長時間（例えば１０秒）をセットしてスタートし、ステップ１８１０に移行する。他方、ステップ１８０４でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が短デモ時間大当り図柄（３Ａ・３Ｂ・５Ａ・５Ｂ）である場合、ステップ１８０８で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、終了デモ時間タイマに短時間（例えば３秒）をセットしてスタートし、ステップ１８１０に移行する。次に、ステップ１８１０で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、サブ側への特別遊技終了表示指示コマンド及び決定した終了デモ時間情報に係るコマンドをセット（ステップ１９３０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１８１２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、終了デモ実行中フラグをオンにし、ステップ１８１４に移行する。尚、ステップ１８０２でＮｏの場合にも、ステップ１８１４に移行する。

【０２６２】

次に、ステップ１８１４で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、終了デモ時間タイマを参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１８１４でＹｅｓの場合、ステップ１８１６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、終了デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ１８１８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、終了デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ１８２０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、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６５０で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、前述した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１９１０の処理）に移行する。

【０２６３】

次に、図５２は、本実施形態からの変更例７における、図１８のステップ２４００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。本実施形態からの変更点は、ステップ２４８０（変７）～ステップ２６００（変７）であり、その目的は、終了デモ演出及び終了デモ延長演出を実行することである。即ち、特別遊技中をオフにした後、ステップ２４８０（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、終了デモ時間が長時間（１０秒）であるか否かを判定する。ステップ２４８０（変７）でＹｅｓの場合、ステップ２４８２（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、デモ時間表示タイマに長時間（１０秒）をセットしてスタートし、ステップ２４８６（変７）に移行する。他方、ステップ２４８０（変７）でＮｏの場合、ステップ２４８４（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、デモ時間表示タイマに短時間（３秒）をセットしてスタートし、ステップ２４８６（変７）に移行する。

【０２６４】

次に、ステップ２４８６（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、終了デモ画像（例えば、遊技球の獲得数、連荘回数等を報知する画像）を表示するコマンドをセット（ステップ２９００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２４８８（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３

ｎは、終了デモ表示中フラグをオンにし、ステップ２４９０（変７）に移行する。尚、ステップ２４０４又はステップ２４１４でＮｏの場合にも、ステップ２４９０（変７）に移行する。

【０２６５】

次に、ステップ２４９０（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、終了デモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２４９０（変７）でＹｅｓの場合、ステップ２４９２（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、デモ時間表示タイマを参照し、デモ時間表示タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ２４９２（変７）でＹｅｓの場合、ステップ２６００（変７）で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、後述する終了デモ延長演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２４９０（変７）又はステップ２４９２（変７）でＮｏの場合にも次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０２６６】

次に、図５３は、本実施形態からの変更例７における、図５２のステップ２６００（変７）のサブルーチンに係る、終了デモ延長演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２６０２で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、終了デモ延長中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、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、保留情報（当否抽選乱数・変動態様決定乱数）に基づき、各保留の当否結果及び変動時間を事前判定する。次に、ステップ２６０６で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、主遊技保留内に大当りとなる保留が存在するか否かを判定する。

【０２６７】

ステップ２６０６でＹｅｓの場合、ステップ２６０８で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、事前判定した保留の内最先の大当りとなる保留までの保留に係る変動時間の合計値Ｔａ（最先の大当りとなる保留の変動時間と、当該最先の大当りとなる保留より前に消化される保留の変動時間との合計値）をデモ時間延長表示タイマにセットする。次に、ステップ２６１０で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、デモ時間延長表示タイマ値Ｔａから、大当り告知画像の表示時間（１秒）を減算してデモ時間延長表示タイマをスタートする（デモ時間延長演出の最後に大当り告知画像を表示する時間を設けるために減算している）。次に、ステップ２６１２で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、大当り告知フラグをオンにし、ステップ２６１８に移行する。

【０２６８】

他方、ステップ２６０６でＮｏの場合、ステップ２６１４で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、事前判定した保留に係る変動時間の合計値Ｔｂをデモ時間延長表示タイマにセットする。次に、ステップ２６１６で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、デモ時間延長表示タイマをスタートし、ステップ２６１８に移行する。

【０２６９】

次に、ステップ２６１８で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、終了デモ画像と同様の画像を前面レイヤーに表示するコマンドをセット（ステップ２９００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。本処理により、遊技者は終了デモが継続して表示されているかのように思料することとなる。

【０２７０】

ここで、同図右のイメージ図は表示制御イメージ図である。同図に示されるように、後面レイヤーにて図柄変動等その他の演出が実行され、当該後面レイヤーの手前側（遊技者から見て）に重なるように前面レイヤーが設けられている。当該前面レイヤーにて終了デモ画像は表示されるため、図柄変動等その他の演出は表示されないこととなる。尚、本例では特に図示していないが、音声についても、前面レイヤーに表示されている画像（動画

像）に準ずるよう構成することが望ましい。

【０２７１】

次に、ステップ２６２０で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、終了デモ延長中フラグをオンにし、ステップ２６２２に移行する。尚、ステップ２６０２でＮｏの場合にも、ステップ２６２２に移行する。

【０２７２】

次に、ステップ２６２２で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、デモ時間延長表示タイマを参照し、デモ時間延長タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ２６２２でＹｅｓの場合、ステップ２６２４で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、大当り告知フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２６２４でＹｅｓの場合、ステップ２６２６で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎは、大当り告知画像を前面レイヤーに所定時間（ステップ２６１０でタイマ値から減算した大当り告知画像の表示時間）表示するコマンドをセット（ステップ２９００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２６２８に移行する。他方、ステップ２６２４でＮｏの場合にも、ステップ２６２８に移行する。

【０２７３】

次に、ステップ２６２８で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、大当り告知フラグをオフにする。次に、ステップ２６３０で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、終了デモ延長中フラグをオフにする。次に、ステップ２６３２で、背景演出表示内容決定手段ＳＭ２３ｎ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、終了デモ表示中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２６２２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０２７４】

以上のように変更することにより、本実施形態からの変更例７においては、特別遊技終了時に、特別遊技の結果等を報知する終了デモ演出を実行可能に構成すると共に、当該デモ演出の終了後（特別遊技終了後）、主遊技図柄の変動（特定遊技）開始後の所定期間（大当り保留が存在する場合、当該大当り変動終了直前まで、大当り保留が存在しない場合、現時点で存在する保留に係る変動終了まで）、当該デモ演出と略同一の演出を表示（例えば、主遊技図柄変動中にも、特別遊技の結果などを報知する画像を継続して表示）することで、特別遊技終了時の保留内に大当りとなる保留が存在する場合には、当該大当り保留に係る図柄停止（＝大当り）直前まで当該デモ演出と略同一の画像が表示されるよう構成されているため、遊技者にとっては、特別遊技の終了後、特定遊技中の変動を経ずに突然、次の大当りとなり、特別遊技が再度開始されたように認識するといった、斬新な演出となり、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、大当りに当選した主遊技図柄によって終了デモ演出の実行時間を相違させることにより、遊技者には終了デモ演出と当該終了デモ演出と同様の演出を実行する主遊技図柄の変動中の演出とで区別がつかず、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２７５】

（第２実施形態）

尚、本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、本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実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０２７６】

はじめに、第２実施形態に係る遊技機は、第２大入賞口Ｃ２０の内部に、遊技球が入球可能な特定領域Ｃ２２を有している。また、遊技進行手段ＭＰは、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０を開放する振分遊技を実行するための、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６を、更に有している。

【０２７７】

まず、図５４は、第２実施形態における、図９のステップ１４００（１）｛ステップ１４００（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。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ１４０８（第２）及びステップ１４１２－２（第２）であり、その目的は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合の変動態様を本実施形態にて示したものと異ならせることである。即ち、ステップ１４１０－２で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ１４０８（第２）で、遊技内容決定手段ＭＮ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フであるか否かを判定する。ステップ１４０８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１４１２に移行し、変動態様決定手段ＭＮ５０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３－１を参照し、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ１４０８（第２）でＮｏの場合、ステップ１４１１に移行し、遊技内容決定手段ＭＮは、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃ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１４１１でＹｅｓの場合、即ち、非確率変動・時間短縮遊技状態である場合、ステップ１４１２－２（第２）で、変動態様決定手段ＭＮ５０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）内の限定頻度テーブルＡを参照し、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ１４１１でＮｏの場合、ステップ１４５０及び１４１３の処理にて、本実施形態と同様の処理を実行する。

【０２７８】

ここで、図５５は、第２実施形態における、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主遊技テーブル構成図である。本実施形態との相違点は、大当りとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照するテーブルを設けた点である。尚、大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「７Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「２Ａ・４Ａ」となっている。

【０２７９】

次に、図５６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１６１１（第２）及びステップ１８５０（第２）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１６１１（第２）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１６１１（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１８５０（第２）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１６３４に移行する。他方、ステップ１６１１（第２）でＮｏの場合には、ステップ１６１２に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。

【０２８０】

次に、図５７は、第２実施形態における、図５６のステップ１８５０（第２）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１８５２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１８５２でＹｅｓの場合、ステップ１８６６に移行する。他方、ステップ１８５２でＮｏの場合、

ステップ１８５４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（３Ｂ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）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１８６０に移行する。ステップ１８５４でＮｏの場合には、ステップ１８５８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１８６０に移行する。

【０２８１】

次に、ステップ１８６０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１８６２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１８６４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１８６６に移行する。

【０２８２】

次に、ステップ１８６６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１８６６でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。他方、ステップ１８６６でＮｏの場合には、ステップ１８６８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１８６８でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。次に、ステップ１８７０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１８７２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１８７４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１８７４でＹｅｓの場合、ステップ１８７６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１８７８に移行する。ステップ１８７４でＮｏの場合も、ステップ１８７８に移行する。次に、ステップ１８７８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１６３４の処理）に移行する。尚、ステップ１８６８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。

【０２８３】

次に、図５８は、第２実施形態における、図５のステップ１６５０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。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ１６８０（第２）、ステップ１６８２（第２）、ステップ１６８４（第２）、ステップ１６８６（第２）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、本サブルーチンの実行時、ステップ１６８０（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１６８０（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１６８２（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移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ１６５２及びステップ１６５４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、主遊技確

変フラグをオンにする。次に、ステップ１６８４（第２）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）をセットする。次に、ステップ１６５６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Ａ（本例では、８０回）をセットしてステップ１６５８に移行し、以降、ステップ１６５８及びステップ１６６０にて、本実施形態と同様の処理を実行する。

【０２８４】

他方、ステップ１６８０（第２）でＮｏの場合、ステップ１６８６（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Ｂ（本例では、５０回であるが、これには限定されない。尚、所定回数Ａ以下の値が好適である。）をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【０２８５】

ここで、第２実施形態においては、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数Ａ（本例では８０回）となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がない場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数Ａとは異なる（少ない）回数である所定回数Ｂ（本例では５０回）となるように構成されている。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数Ａの時間短縮遊技状態時においては３段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル１、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３）が参照され、所定回数Ｂの時間短縮遊技状態時においては限定頻度テーブルＡが参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照する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、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当り時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなされなかった場合、大当り図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等）。

【０２８６】

次に、図５９は、第２実施形態における、演出内容決定テーブルの一例である。本実施形態との相違点は、同図右側下段に図示する、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照される演出内容決定テーブルを有している点である。第２実施形態では、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球しなかった場合、特別遊技後の遊技状態は確率変動遊技状態とならず、非確率変動・時間短縮遊技状態（５０変動）となる。そうなった場合、当該テーブルを参照し、演出内容を決定することとなる。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されない。

【０２８７】

以上のように、第２実施形態に係る、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）｝。

【０２８８】
また、第２実施形態においては、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。

【０２８９】
ここで、以上の実施形態においては、遊技の興趣性を向上させるために、特定遊技中の変動態様及び演出を所定回数ごとに切り換えるよう構成したが、このような構成を利用して、演出に齟齬が発生し得る状況を回避し遊技者に不信感を与えない効果を奏する場合がある。そこで、そのような構成の一例を第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。

【０２９０】
まず、図６０は、第２実施形態からの変更例１に係る遊技機の、正面図である。第２実施形態からの変更点は、通常遊技（非時間短縮・非確率変動遊技状態）時に、遊技球が入球可能な第２－２主遊技始動口Ｂ３０（及び第２－２主遊技始動口入球検出装置Ｃ３１ｓ）と、入球した遊技球を第１主遊技始動口Ａ１０と第２－２主遊技始動口Ｃ３０とに交互に振り分けるための振り分け始動口ユニットＣ５０と、共通保留表示部ＳＧ１４と、を有している点である。尚、第２大入賞口Ｃ２０の内部には、遊技球が入球可能な特定領域Ｃ２２が設けられており、特別遊技の実行中における特定領域Ｃ２２への入球によって、当該実行されている特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行することが確定的となる（第２実施形態においても同様）。

【０２９１】
第２実施形態からの変更例１においては、第１主遊技に対応する始動入賞口を一つ備え、第２主遊技に対応する始動入賞口を二つ備えるよう構成されている。ここで、第２主遊技に対応する始動入賞口は、後述するように、いずれに遊技球が入球したとしても、共通の当否抽選、図柄抽選等が実行されるよう構成されているため、実質的には、いずれに遊技球が入球したとしても遊技内容が異なるものではないことを補足しておく。尚、第２実施形態からの変更例１においては、第２主遊技に対応する始動入賞口を二つ備えるよう構成されているが、一つであってもよく、その場合には、第２－２主遊技始動口Ｂ３０へ遊技球を誘導するような位置にて第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを設けるよう構成してもよい。

【０２９２】
また、共通保留表示部ＳＧ１４は、第１主遊技側の保留と、第２主遊技側の保留との双方を表示するための表示部である。第２実施形態からの変更例１においては、通常時（非時間短縮・確率変動遊技状態時）は、後述する振り分け始動口ユニットＣ５０によって、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とが交互に発生するよう構成されている。そして、本例では夫々の保留最大数が４個であるため、通常時において、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とを、最大で合計８個まで表示し得るよう構成されている。

【０２９３】
尚、本例では、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とを同一の表示部（表示領域）に表示するよう構成しているが、あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、

第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とを離隔した位置に表示し得るよう構成してもよいし、遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や、確率変動遊技状態）によって、保留の表示態様が異なるよう構成してもよい。また、本例では特に図示していないが、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とを遊技者が区別し得るよう構成してもよい（例えば、保留表示色を赤色と青色とで区別、保留表示の位置・形状で区別、等）。また、所定の演出（例えば、後述するように、時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態へ移行した直後から所定期間に亘って実行される演出）を実行する際には、保留を表示しないよう構成してもよい。

【０２９４】

次に、図６１は、振り分け始動口ユニットＣ５０の全体図及び作用図である。まず、振り分け始動口ユニットＣ５０は、遊技領域Ｄ３０を流下する遊技球が入球可能な共通入球口Ｃ５１と、共通入球口Ｃ５１よりも下方に設けられ共通入球口Ｃ５１から流下した遊技球を左右方向へ規則的に振り分ける振分部材Ｃ５０ｙ（本例では、支軸を中心に左右方向へ傾倒する三本足の部材）と、振分部材Ｃ５０ｙよりも下方に設けられた第１主遊技始動口Ａ１０（及び第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ）と、振分部材Ｃ５０ｙよりも下方に設けられた第２－２主遊技始動口Ｂ３０（及び第２－２主遊技始動口入球検出装置Ｂ３１ｓ）と、振分部材Ｃ５０ｙよりも下方に設けられた振り分け始動口ユニットＣ５０内の遊技球を第１主遊技始動口Ａ１０及び第２－２主遊技始動口Ｂ３０に入球させることなく振り分け始動口ユニットＣ５０外へと排出可能な排出開口部と、を備える。このように構成された振り分け始動口ユニットＣ５０は、同図点線囲みにて示されるように、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球を、振分部材Ｃ５０ｙの左右方向への傾倒動作によって、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２－２主遊技始動口Ｂ３０のいずれか一方に誘導するよう構成されている。例えば、振分部材Ｃ５０ｙが左方向への傾倒動作を行っている場合を「第１位置」とし、振分部材Ｃ５０ｙが右方向への傾倒動作を行っている場合を「第２位置」とした場合、振分部材Ｃ５０ｙが「第２位置」である状況下、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球は、第１主遊技始動口Ａ１０側へと誘導されると共に、振分部材Ｃ５０ｙが「第１位置」へと変位する一方、振分部材Ｃ５０ｙが「第１位置」である状況下、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球は、第２－２主遊技始動口Ｂ３０側へと誘導されると共に、振分部材Ｃ５０ｙが「第２位置」へと変位することとなる。そして、本例では、振分部材Ｃ５０ｙの左右方向への傾倒動作は、遊技球の自重によって行われるよう構成されている結果、機構上は、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２－２主遊技始動口Ｂ３０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられる（いずれか一方へ向けて１個の遊技球を振り分けた後に、他方へ向けて１個の遊技球を振り分ける動作を繰り返す）ことを意図して設計されているのである。

【０２９５】

次に、図６２は、第２実施形態からの変更例１における、図５でのステップ１３００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。はじめに、第２実施形態からの変更点は、ステップ１３０７（第２変１）、ステップ１３０９（第２変１）、ステップ１３１３（第２変１）、ステップ１３１７（第２変１）、ステップ１３１９（第２変１）、についてであり、その目的は、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０（及び第２－２主遊技始動口Ｂ３０）への入球の際、当該入球によって発生する保留情報に入球順に係る情報を付加することである。即ち、ステップ１３０６で第１主遊技内容決定乱数を取得した後、ステップ１３０７（第２変１）で、図柄保留手段ＭＪ３２は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ内にある第１主遊技側及び第２主遊技側の保留情報を参照し、現在の全保留個数を取得すると共に、「全保留個数＋１」を新たな入賞の入賞順として導出する。次に、ステップ１３０９（第２変１）で、第１主遊技図柄保留手段ＭＪ３２－Ａは、前記取得した第１主遊技内容決定乱数、及び導出した入賞順を保留情報として第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ内に一時記憶し、ステップ１３１０の処理に移行する。

【０２９６】
また、ステップ１３１２でＮｏの場合（第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が検出されていない場合）、ステップ１３１３（第２変１）で、第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１－Ｂは、第２－２主遊技始動口入球検出装置Ｂ３１ｓからの情報に基づき、第２－２主遊技始動口Ｂ３０への入賞（入球）が新たになされたか否かを判定する。ステップ１３１３（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１３１４の処理に移行し、第２主遊技始動口Ｂ１０への入賞がなされた場合と略同様の処理を実行する。他方、ステップ１３１３（第２変１）でＮｏの場合、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０２９７】
また、ステップ１３１６で第２主遊技内容決定乱数を取得した後、ステップ１３１７（第２変１）で、図柄保留手段ＭＪ３２は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ内にある第１主遊技側及び第２主遊技側の保留情報を参照し、現在の全保留個数を取得すると共に、「全保留個数＋１」を新たな入賞の入賞順として導出する。次に、ステップ１３１９（第２変１）で、第２主遊技図柄保留手段ＭＪ３２－Ｂは、前記取得した第２主遊技内容決定乱数、及び導出した入賞順を保留情報として第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ内に一時記憶し、ステップ１３２０の処理に移行する。

【０２９８】
このように、第２実施形態からの変更例１においては、振り分け始動口ユニットＣ５０が設けられ、通常遊技（非時間短縮・非確率変動遊技状態）中、第１主遊技側の保留（最大４個）と第２主遊技側の保留（最大４個）が交互に発生し得るため、最大で８個の保留が溜まり得るよう構成されている。

【０２９９】
次に、図６３は、第２実施形態からの変更例１におけるステップ１４００に係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態からの変更点は、ステップ１４０２（第２変１）についてであり、その目的は、主遊技保留の入賞順消化を実現することである（第２実施形態及び上記の実施形態においては、第２主遊技保留優先消化）。即ち、当該サブルーチンの処理実行時、ステップ１４０２（第２変１）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及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ内にある第１主遊技側及び第２主遊技側の保留情報を参照し、最先の入賞順の保留が第１主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ１４０２（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で第１主遊技図柄の変動に係る処理を実行する。他方、ステップ１４０２（第２変１）でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で第２主遊技図柄の変動に係る処理を実行する。

【０３００】
このように、第２実施形態からの変更例１においては、入賞順序に従って保留消化を実行するよう構成されているが、これには限定されず、第２主遊技図柄（第１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（第２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（第２主遊技図柄）の保留の方が先でも｝、第２主遊技図柄（第１主遊技図柄）の保留消化を優先して実行するよう構成してもよいし、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。

【０３０１】
次に、図６４は、第２実施形態からの変更例１における、図６３でのステップ１４００（１）、（２）に係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のサブルーチンである。はじめに、第２実施形態からの変更点は、ステップ１４０４（第２変１）についてであり、その目的は、主遊技保留を消化する毎に、残りの保留の入賞順を適切に更新することである。即ち、ステップ１４０３でＹｅｓの場合（変動開始条件を満たした場合）、ステップ１４０４（第２変１）で、保留制御手段ＭＪ３０は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ内にある第１主遊技側（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ内にある第２主遊技側の保留情報）を読み出して保留情報から削除し、残りの保留情報

をシフトすると共に、夫々の保留の入賞順を１減算する（以降、主遊技変動に係る処理を実行する）。

【０３０２】

次に、図６５は、第２実施形態からの変更例１における、図６４でのステップ１４５０に係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態からの変更点は、ステップ１４９０（第２変１）、ステップ１４９１（第２変１）、ステップ１４９２（第２変１）、ステップ１４９３（第２変１）についてであり、その目的は、特定遊技中における変動態様の切換タイミングを、特定遊技移行直後に残留し得る保留情報の最大数（本例では、８）を消化し終わるタイミングに同期させることである。即ち、本サブルーチンの処理実行時、ステップ１４９０（第２変１）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階の範囲内（８０≧Ｇ＞７２）であるか否かを判定する。ステップ１４９０（第２変１）でＹｅｓの場合、即ち、特定遊技開始後１～８変動目に係る変動の場合、ステップ１４５４の処理に移行して、限定頻度テーブル１に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０３０３】

他方、ステップ１４９０（第２変１）でＮｏの場合、ステップ１４９１（第２変１）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが確変移行報知タイミング値（Ｇ＝７２）であるか否かを判定する。ステップ１４９１（第２変１）でＹｅｓの場合、即ち、特定遊技開始後９変動目に係る変動の場合、ステップ１４９２（第２変１）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、確変移行報知用テーブルを参照し、確変移行報知用の変動態様を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０３０４】

ここで、図６６は、第２実施形態からの変更例１における、限定頻度テーブルの一例である。はじめに、第２実施形態からの変更点は、限定頻度テーブル１を参照して変動態様を決定する場合において、初当り（非時間短縮・非確率変動遊技状態中の大当り）直後に移行する特定遊技では、初当り以降の大当り後に移行する特定遊技時とは異なる変動態様が選択される（例えば、選択され得る変動態様の候補の一部又は全部が異なる、選択され得る変動態様の候補は同じだが各変動態様候補の選択率が異なる、変動態様決定テーブルの切替タイミングが異なる、等）よう構成されている点（同図１段目の左囲み部が初当り時の場合、同図１段目の右側が初当り以降の場合）と、新たに確変移行報知用テーブルが設けられている点（同図２段目）、そして、特に初当り時における第１主遊技側で大当りとなる場合及び第２主遊技側で大当りとなる場合には、一律して「３０秒」の変動態様（この変動態様に基づき実行される演出の詳細は、図７１に係るサブ側処理の説明にて後述する）が選択されるよう構成されている点である。

【０３０５】

ここで、初当り時に参照するテーブル（特定遊技１～８変動目に参照するテーブル）については、第１主遊技側の大当り変動、第２主遊技側の大当り変動、第１主遊技側のハズレ変動、第２主遊技側のハズレ変動、夫々１パターンの変動態様のみが設けられており、ハズレ時には変動時間が短時間（本例では、第１主遊技側、第２主遊技側、共に１秒）となるよう構成されている。そのため、特定遊技開始時に残存している、遊技者にとって低利益な第１主遊技側の保留を高速で全て消化できることとなるのである。尚、本例では、初当り直後と、初当り以降の大当り後とでは、選択され得る変動態様が異なるように構成したが、あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、初当り直後と初当りより後の大当り後において、常に同様の変動態様決定テーブル（例えば、本例における初当り時用の限定頻度テーブル１）を参照して変動態様を決定し得るよう構成してもよいし、また、選択される変動態様は同様とし、サブ側での演出のみを異ならせるよう構成してもよいし、大当り時にも複数の変動態様候補が存在するよう構成してもよい。

【０３０６】

また、本例では、第２主遊技側のハズレ変動時に関して、初当り直後の特定遊技開始時に参照するテーブルにて選択され易い変動態様｛例えば、「Ｓ１－ｂ０（１秒）」｝は、長演出ステージ（限定頻度テーブル２）にて選択され易い変動態様｛例えば、「Ｓ２－ｂ２（１０秒）」、「Ｓ２－ｂ１（３秒）」｝よりも変動時間が短いと共に、第２主遊技側の大当り変動時に関しても、初当り直後の特定遊技開始時に参照するテーブルにて選択され易い変動態様｛例えば、「Ｓ１－Ｂ０（３０秒）」｝は、長演出ステージ（限定頻度テーブル２）にて選択され易い変動態様｛例えば、「Ｓ２－Ｂ２（６０秒）」｝よりも変動時間が短いよう構成したが、これには限定されず、例えば、初当り直後の特定遊技開始時に参照するテーブルで、ハズレ変動では、長演出ステージにて選択され易い変動態様よりも、変動時間が短い変動態様が選択され易く、大当りとなる変動では、長演出ステージにて選択され易い変動態様よりも、変動時間が長い変動態様が選択され易いよう構成してもよい（主に、第２主遊技側の変動においての補足である）。また、初当り時用限定頻度テーブル１にて最も選択され易い変動時間と、限定頻度テーブル２にて最も選択され易い変動時間とが同時間となるよう構成してもよく、そのように構成した場合、初当り時用の限定頻度テーブル１を参照して変動態様を決定している期間から（確率変動遊技状態に移行する旨の演出を挟んで）、限定頻度テーブル２を参照して変動態様を決定している期間に移行した際に、急に変動時間が切り替わることによって遊技者に違和感を与えることを防止することができることとなる。

【０３０７】

また、本例では、ハズレ変動において、初当り時用限定頻度テーブル１にて選択される変動時間の平均値（第１主遊技側及び第２主遊技側で選択される変動時間の平均値）は、限定頻度テーブル２にて選択される変動時間の平均値（第１主遊技側及び第２主遊技側で選択される変動時間の平均値）と異なる（例えば、初当り時用限定頻度テーブル１において選択される変動時間の平均値は、限定頻度テーブル２において選択される変動時間の平均値よりも短い）よう構成されている。また、大当り変動において、初当り時用限定頻度テーブル１にて選択される変動時間の平均値は、限定頻度テーブル２にて選択される変動時間の平均値と異なる（例えば、初当り時用限定頻度テーブル１において選択される変動時間の平均値は、限定頻度テーブル２において選択される変動時間の平均値よりも短い）よう構成されている。尚、これには限定されず、例えば、上記の構成について、選択される変動時間の平均値は同じであって、各変動態様（変動時間）の選択率が異なるよう構成してもよい。

【０３０８】

また、確変移行報知用テーブル（特定遊技９変動目に参照するテーブル）については、大当りとなる場合には、初当り時に参照するテーブルと同様の変動態様が選択されるが、ハズレである場合には、遊技者に対して確率変動遊技状態に移行する旨を報知するための変動態様（「ＳＫ－ａ０」又は「ＳＫ－ｂ０」）が選択されるよう構成されている。尚、当該変動態様は、遊技者に対して確率変動遊技状態に移行する旨を報知するための演出実行尺を確保する時間（本例では、１０秒であるが、１２０秒といった長期間に亘る時間値としてもよい）となるよう構成されている。このように構成することで、遊技者にとって相対的に不利となる第１主遊技側の保留（確率変動遊技状態が終了してしまう可能性が高い保留）が残存していないと推測される状況下において、確率変動遊技状態に移行する旨を報知することができることとなる。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、特定遊技９変動目（確変移行報知用テーブルを参照する変動）において大当りとなる場合、演出の第一段階では、ハズレ時の演出（本例では、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出）と同様の演出を実行し、当該演出の第二段階として、大当りである旨を報知する演出（即ち、逆転演出）を実行し得るよう構成してもよい（例えば、ハズレ時には「ＲＵＳＨモード開始！」と表示されるタイミングにて、「大当り！」と表示される演出を実行する、等）。

【０３０９】

また、各テーブルにおいて、第１主遊技側の保留で大当りとなる場合には、初当り直後

に参照するテーブルにて選択される変動態様と同様の変動態様（本例では、「ＳＸ－Ａ０」）が選択されるよう構成されている。特定遊技中は、遊技領域Ｄ３０の右側を遊技球が流下するように遊技球を発射（いわゆる、右打ち）するため、第１主遊技側の保留は発生し難いが、不測の事態（例えば、発射装置の不具合等）によって偶然、遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に入球してしまった場合、普段とは異なる演出が実行されることとなるため、遊技者は不測の事態が発生してしまったことを認識し易くなる結果、遊技者に注意を促すことが可能となる（右打ち中においては、遊技者にとって有利な状況であると思い込んでいる遊技者に対して、不利な事象が発生し得ることを認識させることが可能となる）のである。

【０３１０】

フローチャート（図６５）の説明に戻ると、他方、ステップ１４９１（第２変１）でＮｏの場合、ステップ１４９３（第２変１）で、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第２段階の範囲内（７２＞Ｇ＞１０）であるか否かを判定する。ステップ１４９３（第２変１）でＹｅｓの場合、即ち、特定遊技開始後１０～７０変動目に係る変動の場合、ステップ１４５８の処理に移行して、限定頻度テーブル２に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。他方、ステップ１４９３（第２変１）でＮｏの場合、即ち、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃのカウンタ値Ｇが１０以下（１０≧Ｇ）である場合、ステップ１４６０の処理に移行して、限定頻度テーブル３に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０３１１】

次に、図６７は、第２実施形態からの変更例１における、図１８でのステップ２０５０に係る滞在ステージ決定処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態からの変更点は、ステップ２０９０（第２変１）、ステップ２０９１（第２変１）、ステップ２０９２（第２変１）、ステップ２０９３（第２変１）、ステップ２０９４（第２変１）についてであり、その目的は、演出内容を切り替えるタイミングをメイン側にて限定頻度テーブルを切り替えるタイミングと揃えることである。即ち、特定遊技中において、ステップ２０９０（第２変１）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（例えば、１～８）であるか否かを判定する。ステップ２０９０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２０７４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２１００の処理）に移行する。

【０３１２】

他方、ステップ２０９０（第２変１）でＮｏの場合、ステップ２０９１（第２変１）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、当該カウンタ値が確変移行報知値（例えば、９）であるか否か（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数を消化し終えた直後の変動であるか否か）を判定する。ステップ２０９１（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２０９２（第２変１）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「確変移行報知ステージ」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２１００の処理）に移行する。

【０３１３】

他方、ステップ２０９１（第２変１）でＮｏの場合、ステップ２０９３（第２変１）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（例えば、１０～７０）であるか否かを判定する。ステップ２０７７（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２０７８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、ステップ２０９４（第２変１）に移行する。

【０３１４】

他方、ステップ２０９３（第２変１）でＮｏの場合、ステップ２０８０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２０８０でＹｅｓの場合、ステップ２０８２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、ステップ２０９４（第２変１）に移行する。ステップ２０８０でＮｏの場合（例えば、特定遊技中でない場合）、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。

【０３１５】

次に、ステップ２０９４（第２変１）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、残り確変回数（例えば、８０－滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃのカウンタ値であり、確率変動遊技状態における変動開始回数の残り回数）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。このように構成することにより、特定遊技開始時に残存していた保留（特に、遊技者にとって不利となる第１主遊技側の保留）の有無にかかわらず、当該残存している可能性のある保留を全て消化し得る変動の直後の変動から、確率変動遊技状態の残り変動回数を報知し得るよう構成することで、確率変動遊技状態に移行しているにも拘わらず遊技者に不利な状況であることを気づかれずに、当該遊技者に不利な状況を消化することが可能となるのである。尚、大当りや上限回数に到達することによって特定遊技状態が終了した場合、当該確率変動遊技状態の残り変動回数の表示は消去されることとなる。また、本例のように構成した場合、特定遊技開始後１０変動目から、確率変動遊技状態における残り変動開始回数（当該変動より後の、残り変動回数であり、最終変動においては「０回」との表示となる）を報知し得るよう構成されているが、これには限定されず、確率変動遊技状態における残り変動終了回数（当該変動を含む、残り変動回数であり、最終変動においては「１回」との表示となる）を報知し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合、特定遊技開始後１０変動目には、残り変動終了回数が「７１回」となるため、不自然な回数となってしまう。そのような事態を回避するため、確率変動遊技状態における変動回数の残り回数の報知方法に合わせて、確率変動遊技状態における変動の上限回数（ＳＴ回数）を設定することが望ましい（本例において、確率変動遊技状態における残り変動終了回数を報知する場合、ＳＴ回数を７９回や８９回とすることにより、確変残り回数の報知開始時において、「７０回」「８０回」等のキリの良い値を報知できることとなる）。また、本例では、残りＳＴ変動回数の報知を開始する際に、キリの良い値（例えば、「７０回」）から報知が開始されるよう構成したが、これには限定されず、当該変動が確率変動遊技状態における変動であるため、キリの良い値から当該変動の１変動分を減算した値（例えば、「７９回」）と報知し得るよう、ＳＴ上限回数を設定してもよい（本例において、確率変動遊技状態における残り変動開始回数を報知する場合、ＳＴ回数を７８回や８８回とすることにより、確変残り回数の報知開始時において、「６９回」「７９回」等のキリの良い値から１減算された値を報知できることとなる）。

【０３１６】

次に、図６８は、第２実施形態からの変更例１における、図１８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。ここで、第２実施形態からの変更例１においては、上記の実施形態で説明した、電動役物最長開放は実行されないよう構成している。はじめに、第２実施形態からの変更点は、ステップ２１２５（第２変１）、ステップ２７００（第２変１）、ステップ２７５０（第２変１）、ステップ２１４３（第２変１）についてであり、その目的は、通常遊技時（非時間短縮・非確率変動遊技状態）に、装図保留の表示態様を変更する処理を実行し得るよう構成することである。即ち、主遊技保留の発生時、当該新たな保留以前に消化される大当り保留が存在しない場合、ステップ２１２５（第２変１）で、保留先読み演出実行手段ＳＭ２６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２１２５（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２１５０に移行する。他方、ステップ２１２５（第２変１）でＮｏの場合、ステップ２７００（

第２変１）で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、後述する通常時バトル保留抽選処理を実行し、ステップ２７５０（第２変１）に移行する。

【０３１７】

次に、ステップ２７５０（第２変１）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する保留表示態様決定処理を実行し、ステップ２１４３（第２変１）に移行する。次に、ステップ２１４３（第２変１）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、各装図保留の表示態様に基づき、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯させ（装図保留表示を実行し）、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【０３１８】

次に、図６９は、第２実施形態からの変更例１における、図６８でのステップ２７００（第２変１）のサブルーチンに係る、通常時バトル保留抽選処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内に「前バトル保留」又は「後バトル保留」（詳細は後述するが、「前バトル保留」は、当該保留と消化順が１つ前の保留との保留表示態様を変更する契機となり得る保留であり、「後バトル保留」は、当該保留と消化順が１つ後の保留との保留表示態様を変更する契機となり得る保留である）が存在していないか否かを判定する（即ち、「前バトル保留」「後バトル保留」に係る演出が複数同時に発生しないよう構成されている）。ステップ２０７２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留の保留情報に基づいて、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。ステップ２７０４でＹｅｓの場合、ステップ２７０６で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／５）で当選する先読み演出抽選を実行し、ステップ２７１０に移行する。他方、ステップ２７０４でＮｏの場合、ステップ２７０８で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／２０であるが、ステップ２７０６での当選確率よりも低確率であればよい）で当選する先読み演出抽選を実行し、ステップ２７１０に移行する。

【０３１９】

次に、ステップ２７１０で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、ステップ２７０６又はステップ２７０８で実行した先読み演出抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２７１０でＹｅｓの場合、ステップ２７１２で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、１／２）で当選するバトル保留種別抽選（「前バトル保留」となるか「後バトル保留」となるかの抽選）を実行する。

【０３２０】

次に、ステップ２７１４で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該バトル保留種別抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２７１４でＹｅｓの場合、ステップ２７１６で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該新たな保留（＝トリガ保留）の保留情報に、「前バトル保留」である旨の情報を付加する。次に、ステップ２７１８で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にある、前バトル保留フラグをオンにし、次の処理（ステップ２７５０の処理）に移行する。

【０３２１】

他方、ステップ２７１４でＮｏの場合、ステップ２７２０で、保留先読み実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該新たな保留（＝トリガ保留）の保留情報に、「後バトル保留」である旨の情報を付加し、次の処理（ステップ２７５０の処理）に移行する。尚、ステップ２７０２又はステップ２７１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２７５０の処理）に移行する。

【０３２２】

このように構成することで、通常遊技時の保留発生時に先読み演出抽選を実行し、当該先読み演出抽選に当選した保留（＝トリガ保留）は「前バトル保留」又は「後バトル保留」となるのである。尚、本例では、保留内に「前バトル保留」又は「後バトル保留」が存

在している場合は、先読み演出抽選を実行しないよう構成しているが、これには限定されず、複数の「前バトル保留」「後バトル保留」が保留内に同時に存在し得るよう構成してもよい。また、バトル保留以外にも、チャンス目予告演出（例えば、ハズレ時において左・中・右列に同色の装飾図柄を停止表示することで、保留内に大当りとなる保留が存在する可能性が高い旨を示唆する演出）や激熱ゾーン予告演出（背景やＢＧＭ等の内容が通常時とは異なる内容となることで、保留内に大当りとなる保留が存在する可能性が高い旨を示唆する演出）等の先読み演出を実行し得る（又は、バトル保留演出の実行中には実行しない）よう構成してもよく、そのように構成した場合、（１）ある先読み演出の実行中は、当該ある先読み演出と同種の先読み演出は実行しない、（２）複数の種別の異なる先読み演出（例えば、バトル保留演出とチャンス目予告演出）を同時に実行し得る（その場合、複数種別の先読み演出が同時進行することとなる）、（３）各先読み演出の実行開始タイミングは、種別によって異なる場合がある、（４）各先読み演出は、保留内に大当りとなる保留が存在する期待度を示唆するが、ある先読み演出の実行中に、当該演出の実行態様（例えば、表示色等）を変化させることで、当該演出が示唆している大当り期待度が高まる（又は低下する）よう構成してもよく、その場合、当該演出の示唆する大当り期待度が高まる（又は低下する）タイミングや、大当り期待度の示唆態様（例えば、３段階の示唆と７段階の示唆、表示色で示唆とキャラクタ登場数で示唆、等）や、大当り期待度が高まる（又は低下する）度合い（例えば、１度に１段階しか期待度が高まらないか、３段階まで期待度が高まる可能性があるか）は、各先読み演出の種別によって異なるよう構成してもよいことを補足しておく。

【０３２３】

次に、図７０は、第２実施形態からの変更例１における、図６８でのステップ２７５０（第２変１）のサブルーチンに係る、保留表示態様決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制御手段ＳＭ２６は、当該新たな保留の表示態様を「通常表示態様」（例えば、白色）に決定する。

【０３２４】

次に、ステップ２７５４で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリアを参照し、前バトル保留フラグがオン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制御手段ＳＭ２６は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留個数が３個以上であるか否かを判定する。ステップ２７５６でＹｅｓの場合、ステップ２７５８で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、最後尾の保留（前バトル保留）及び消化順が１つ前の保留の表示態様を「前バトル」に変更し、ステップ２７６０に移行する。他方、ステップ２７５６でＮｏの場合にも、ステップ２７６０に移行する。次に、ステップ２７６０で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にある、前バトル保留フラグをオフにし、次の処理（ステップ２１４３の処理）に移行する。

【０３２５】

ここで、同図右のバトル保留表示イメージ図を参照して、「前バトル保留」に係る演出について説明する。本例では、遊技者にとって不利な第１主遊技側の保留を黒い顔のキャラクタ、遊技者にとって有利な第２主遊技側に保留を白い顔のキャラクタに変化させて表示している。まず、「前バトル保留」が発生した場合、当該「前バトル保留」及び消化順が１つ前の保留の保留表示がキャラクタに変化する。その後、当該キャラクタ同士がバトルを行う演出が表示される。そして、バトルの結果として、トリガ保留である保留（本例では、後ろ側にある「前バトル保留」）が変化したキャラクタ（本例では、白い顔のキャラクタ）が勝利する演出が表示されることとなる。尚、キャラクタに変化した保留が、バトルの結果表示よりも前に消化されてしまうことを防止するため、当該バトルは１変動以内に終了する（且つ、次変動でキャラクタ保留が消化されてしまう可能性がある場合には保留表示態様の変化を行わない）か、又は、消化後（変動中）の保留を表示し得るよう構成されていることが望ましい。

【０３２６】
他方、ステップ２７５４でＮｏの場合、ステップ２７６２で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、最後尾の１つ前の保留が「後バトル保留」であるか否かを判定する。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制御手段ＳＭ２６は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留個数が３個以上であるか否かを判定する。ステップ２７６４でＹｅｓの場合、ステップ２７６６で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、最後尾の保留及び消化順が１つ前の保留（後バトル保留）の表示態様を「後バトル」に変更し、次の処理（ステップ２１４３の処理）に移行する。尚、ステップ２７６２又はステップ２７６４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１４３の処理）に移行する。

【０３２７】
ここで、同図右のバトル保留表示イメージ図を参照して、「後バトル保留」に係る演出について説明する。まず、「後バトル保留」が発生した場合、その時点では保留表示は変化しない。「後バトル保留」の次の保留が発生した際に、当該新たな保留と、消化順が１つ前の保留である「後バトル保留」の保留表示がキャラクタに変化する。その後、当該キャラクタ同士がバトルを行う演出が表示される。そして、バトルの結果として、トリガ保留である保留（本例では、前側にある「後バトル保留」）が変化したキャラクタ（本例では、黒い顔のキャラクタ）が勝利する演出が表示されることとなる。

【０３２８】
このように構成することで、前バトルに係る演出と後バトルに係る演出とでは、外見上は略同様の演出（保留発生を契機として保留表示が変化）が表示されるため、遊技者は有利な保留（＝第２主遊技側の保留が変化した白い顔のキャラクタ）がトリガ保留であるか否かを、バトル結果が表示されるまでは認識できないため、期待感を煽ることができ、遊技の興趣性が向上するのである。このような構成は、第１主遊技側での大当りと、第２主遊技側での大当りとで、遊技者の得る利益期待度が異なる｛本例は、いわゆる玉確タイプの遊技機であり、第１主遊技側で大当りした場合と第２主遊技側で大当りした場合とで確率変動遊技状態への移行確率が異なる（第２主遊技側の方が確率変動遊技状態への移行確率が高い）ため、第２主遊技側での大当りの方が、利益期待度が特に高い｝遊技機において有効である。

【０３２９】
ここで、上記のような効果（遊技者の期待感を煽る効果）は、バトル保留に係る演出の実行開始時において、トリガ保留（バトル保留）が第１主遊技側の保留であるか第２主遊技側の保留であるかが遊技者に認識不能であることが前提であるが、本例においては、バトル保留に係る演出が実行される際、（１）第１主遊技保留が「前バトル保留」となる場合と（２）第２主遊技保留が「後バトル保留」となる場合とでは、同様の演出（表示態様が変化する２つの保留の内、前の保留が第２主遊技側の保留である白い顔のキャラクタ、後の保留が第１主遊技側の保留である黒い顔のキャラクタに変化する演出）が実行され、また、（３）第１主遊技保留が「後バトル保留」となる場合と（４）第２主遊技保留が「前バトル保留」となる場合とでは、同様の演出（表示態様が変化する２つの保留の内、前の保留が第１主遊技側の保留である黒い顔のキャラクタ、後の保留が第２主遊技側の保留である白い顔のキャラクタに変化する演出）が実行され得る且つ、演出の実行タイミングは常に、後の保留発生時であるよう構成されていることで、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とのいずれがトリガ保留（大当りとなる期待度が高い保留）であるかを、遊技者が認識できないことを補足しておく。

【０３３０】
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、保留表示が変化して表示されるキャラクタ（又はバトルの内容）を複数種類設け、保留が変化したキャラクタの種類（又はバトルの内容）によって、トリガ保留である期待度や大当りとなる期待度、特別遊技及び特定遊技の内容等を示唆し得るよう構成してもよい。また、本例では、トリガ

保留の発生を契機として、最後尾から２つの保留表示態様が変化するよう構成したが、自由なタイミングで保留表示態様の変化を実行してもよく、例えば、８個目の保留が発生したことを契機として、前から２個目と３個目の保留が変化するよう構成してもよい（その場合、前バトル保留なら３個目、後バトル保留なら２個目に存在しているときに、実行可否判定を行えばよい）。また、本例では、隣接して表示されている複数の保留の表示態様が変化するよう構成したが、これには限定されず、保留の表示態様が変化する保留と保留の表示態様が変化する他の保留との間に、保留の表示態様が変化しない保留が存在し得るよう構成してもよい。また、複数変動に亘りバトルが継続するよう構成してもよく、バトル保留より前の保留消化（変動開始）毎に、バトル保留に係る複数の保留のいずれの保留がトリガ保留であるかの期待度を示唆する演出（又は、当該期待度を示唆する演出の確度を高める演出）や、バトル保留の消化までの期間に、いずれの保留がトリガ保留であるかを示唆する一連の演出を実行し得るよう構成してもよい。例えば、１変動毎にキャラクタ同士がバトルして互いのヒットポイントを減らしてゆき、最終的にはトリガ保留のキャラクタが勝利するよう構成してもよい（その場合、バトル開始からバトル終了までの間に、主遊技変動開始等を契機として、キャラクタの見た目が変化したり、他のキャラクタが登場したり、武器等のアイテムを獲得したりし得るよう構成してもよい）。また、３個以上の保留表示態様が変化するよう構成してもよく、その場合、１対２のバトル等が発生し、キャラクタ数や登場キャラクタの種類等によって、有利な保留がトリガ保留である期待度や大当り期待度、特別遊技及び特定遊技の内容等を示唆し得るよう構成してもよい。また、保留消化時の変動まで期待感を継続させるため、バトルの結果が引き分け（いずれの保留がトリガ保留であるかを報知しない）となり得るよう構成してもよい。また、当該バトル演出の内容と、当該バトル演出に係るトリガ保留にかかる変動時の演出の内容とが、関連性を持つよう構成してもよい（即ち、バトル演出の内容が、トリガ保留に係る変動時の演出内容を示唆するよう構成してもよく、例えば、トリガ保留の表示態様がキャラクタＡに変化して敵キャラクタＢに勝利するバトル演出を実行し、当該トリガ保留の消化時に、キャラクタＡがてきキャラクタＢに勝利する演出が実行され得る、等）。

【０３３１】

また、本例では、「後バトル保留」が発生した後、次に発生した保留が大当りとなる保留である場合、（１）「後バトル保留」が大当りとなる保留である状況、（２）「後バトル保留」がハズレ保留である状況、が発生し得る。

【０３３２】

（１）の状況である場合、「後バトル保留」が勝利する演出が実行された後、当該「後バトル保留」に係る変動にて大当りとなり、当該「後バトル保留」に係る特別遊技を実行した直後の変動にて、当該「後バトル保留」の次の保留でも大当りすることとなる。尚、このような状況では、保留の表示態様が変化する複数（本例では２個）の保留のいずれもが大当りとなる保留であるため、保留が変化したキャラクタ同士がバトルを行う演出において、バトルの結果を引き分けとすることで、演出の違和感が生じないよう構成することも可能である。

【０３３３】

次に、（２）の状況である場合、「後バトル保留」が勝利する演出が実行されるが、当該「後バトル保留」はハズレとなり、当該「後バトル保留」の次の保留（バトル演出では敗北の演出が実行された保留）にて大当りとなるため、演出に齟齬が生じてしまう。そこで、（２）の状況となった場合、保留が変化したキャラクタ同士がバトルを行う演出の内容を変更｛例えば、演出内容を、「後バトル保留」の次の保留（大当りとなる保留）が勝利する演出（いわゆる、逆転演出）に変更｝し得るよう構成してもよい。

【０３３４】

また、本例では、大当りとなる保留は、ハズレとなる保留と比較してトリガ保留（「前バトル保留」又は「後バトル保留」）となり易いよう構成することで、当該トリガ保留が大当りとなる期待度が高くなるよう構成したが、これには限定されず、例えば、保留の変動時間が長い（大当りとなる期待度が高く、長時間の演出が実行される）ほど、トリガ保

留となり易いよう構成してもよい。また、大当り期待度が高い（又は、変動時間が長い）保留をトリガ保留となり易いよう構成しなくともよく、例えば、大当り期待度に左右されない所定の確率でトリガ保留となるか否かの抽選を実行し、当該抽選に当選したトリガ保留と、当該トリガ保留の次の保留（又は存在している主遊技保留の内のいずれかの保留）との間で、遊技者にとっての有利度合い（例えば、大当りとなる期待度、第１主遊技と第２主遊技との別、大当りとなった際の期待獲得出玉、大当りとなった後の特別遊技実行後における時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態への移行割合や平均滞在期間、等）を比較し、当該比較を行った各保留の表示態様をキャラクタに変化させ、当該表示態様を変化させた各保留のキャラクタ同士がバトルする演出を実行すると共に、このような比較の結果、遊技者にとっての有利度合いが高い保留のキャラクタが勝利する演出を実行し得るよう構成してもよい。また、遊技者にとって有利な保留｛大当り時の利益期待度が高い保留であり、例えば、第２主遊技側の保留や、第１主遊技側の保留であっても高利益な保留（例えば、１６Ｒ確変大当りとなる保留）｝は、遊技者にとって不利な保留よりもトリガ保留となり易いよう構成してもよい（有利な保留のみがトリガ保留となるよう構成してもよい）。また、トリガ保留となるか否かの抽選を実行せず、所定の変動態様が選択された場合や、直近の大当り終了後（又は特定遊技開始後）等からの変動回数が所定の回数に到達した場合や、サブメイン制御部ＳＭ側と接続された、遊技者が操作可能な部材を操作（例えば、サブ入力ボタンを押下）した場合等に、主遊技保留内に存在しているいずれかの保留をトリガ保留とし、前述のような演出（例えば、各保留に対応したキャラクタ同士がバトルを行う演出）を実行し得るよう構成してもよい。

【０３３５】

次に、図７１は、第２実施形態からの変更例１において、演出内容を決定する際に参照される演出内容決定テーブルの一例である。メイン側におけるテーブル構成の変更に伴い、演出内容の構成を変更している。まず、「短演出ステージ」滞在中（特定遊技１～８変動目において）、初当りに係る特定遊技の場合には、第２実施形態とは異なるテーブルを参照するよう構成されている。初当り直後の特定遊技時、第１主遊技側での大当りの場合、メイン側で選択される変動態様は「ＳＸ－Ａ０」であり、当該変動態様である場合には、当該変動に係る大当り図柄が短開放図柄（第２大入賞口Ｃ２０及び特定領域Ｃ２２を短時間開放し、確率変動遊技状態となり難い図柄）である場合には、危機演出を表示した後、敗北する演出を表示する演出内容が選択される。一方、長開放図柄（第２大入賞口Ｃ２０及び特定領域Ｃ２２を長時間開放し、確率変動遊技状態となり易い図柄）である場合には、危機演出を表示した後、危機回避演出を表示する演出内容が選択されるよう構成されている。即ち、前半部分は共通の演出（１系統の演出のみ）を実行した後、大当りの種別に応じた演出を実行するため、長開放大当りとなるか否か（本例においては、確率変動遊技状態へと移行するか否か）を煽る演出を実行することとなるため、遊技者の興味を惹きつけることができ、遊技の興趣性が向上するのである。また、第２主遊技側で大当りとなる場合、すべての大当りが長開放図柄となるため、危機演出→危機回避演出を表示する演出内容が選択されることとなる。

【０３３６】

また、「確変移行報知ステージ」滞在中（特定遊技９変動目において）、大当りとなる場合は前述したテーブルと同様の演出内容が選択される一方、ハズレとなる場合には、所定の変動態様（本例では、「ＳＫ－ａ０」又は「ＳＫ－ｂ０」であり、１０秒間の変動）が選択され、確率変動遊技状態へと移行する旨を報知する演出が実行されることとなる。尚、次変動「長演出ステージ」からは、特定遊技変動の残り回数が表示されることとなる。

【０３３７】

さらに、「短演出ステージ」（特に、初当りより後の大当りに係る特定遊技時）、「長演出ステージ」、「固定演出ステージ」において、第１主遊技側で大当りとなる場合には、前述の変動態様「ＳＸ－Ａ０」が選択され、当該変動態様に係る演出（危機演出）が実行されるよう構成されている。このように構成することで、特定遊技中に、不測の事態（

例えば、発射装置の不具合等）によって偶然、遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に入球してしまった場合、普段とは異なる演出が実行されるため、遊技者は不測の事態が発生していることを認識し易くなり、遊技者の不測の不利益を防止する（遊技者に注意を促す）ことが可能となるのである（ハズレ変動においても、第２主遊技側の変動とは異なる演出が実行され得るよう構成してもよい）。尚、本例では、初当りより後の大当りに係る特定遊技中の「短演出ステージ」滞在中には、前述の変動態様「ＳＸ－Ａ０」が選択されるよう構成されているが、これには限定されず、初当りより後の大当りに係る特定遊技中の「短演出ステージ」では、第１主遊技側の保留が残存していることは稀であるため、第１主遊技側で大当りとなる場合にも、前述の変動態様「ＳＸ－Ａ０」が選択されず、異なる演出が実行されるよう構成してもよい。

【０３３８】

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１に係る遊技機によれば、第２主遊技側での大当りが第１主遊技側での大当りよりも高利益（本例では、その最たる例として、いわゆる玉確タイプの構成を例としている）であり、且つ主遊技保留を入賞順に消化する（本例では、入賞順消化が基本構成となる、振り分け始動口ユニットを有する構成を例としている）遊技機において、初当り直後の特定遊技（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）開始時に残存している第１主遊技側の保留を高速で消化するために、残存する保留の最大数を消化するための８変動間は、ハズレ変動は短時間（本例では、１秒間）となるよう構成されている。そして、当該高速消化中に大当りとなる場合には、第１主遊技側・第２主遊技側いずれの変動であっても、少なくとも前半部分は略同一の演出が実行されるため、高利益な大当りとなるか否かを煽る演出を実行することができるのである。また、前記高速消化が終了（又は大当りとなることなく終了することが確定）した後に、確率変動遊技状態へと移行する旨を報知するよう構成されているため、前記高速消化の時点では、確率変動遊技状態である旨が報知されていないことによって、前記高速消化中に、確率変動遊技状態へと移行しない大当りとなった場合にも、遊技者が受けるショックを軽減できることとなる（特定遊技の残り変動回数も同様に、高速消化終了後に表示開始される）。

【０３３９】

また、本例に係る遊技機は振り分け始動口ユニットＣ５０を有しているため、第１主遊技保留と第２主遊技保留とが交互に発生することを利用して、保留表示態様を変化させるトリガ保留を抽選で発生させた場合、トリガ保留の前の保留又はトリガ保留の次に発生する保留後いずれかの保留の表示態様をも変化させることで、第１主遊技保留と第２主遊技保留とのいずれの保留がトリガ保留であるか（＝高利益な大当りとなり易い保留であるか否か）を煽る演出を実行し得ることとなり、遊技の興趣性を向上させる新たな演出を創出することが可能となる。

【０３４０】

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、初当り時の特定遊技開始後８変動間であっても、大当り時の変動態様を複数種類設けてもよい。その場合、少なくとも演出の前半を、高利益な大当りと低利益な大当りとで共通させることで、遊技者の期待感を煽る効果的な演出が実行可能である。また、特定遊技中に最高利益大当り（例えば、１６Ｒ長開放大当り）となる場合には、前述のような煽り演出を実行する代わりに、専用の演出が実行されるよう構成してもよい。

【０３４１】

また、本例においては、特定遊技（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）開始後、９変動目（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数の保留消化を終了した次変動）の演出にて、遊技者に対して、現在の遊技状態が確率変動遊技状態である旨を報知し得るよう構成されているが、これには限定されず、８（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数）変動目まですべてハズレ変動にて変動開始された時点で、遊技者に対して、現在の遊技状態が確率変動遊技状態である旨を報知し得るよう構成してもよい。また、本例では、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出を実行する変動においては、専用の

限定頻度テーブル（例えば、「確変移行報知用テーブル」）を参照して変動態様（変動時間）を決定するよう構成したが、これには限定されず、例えば、限定頻度テーブル１を参照して変動態様を決定する最終変動（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数の保留消化を終了する変動）又は限定頻度テーブル２を参照して変動態様を決定する最初の変動（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数の保留消化を終了した次変動）において、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出を実行し得るよう構成してもよい。

【０３４２】

また、本例では、電動役物最長開放が実行されないよう構成しているが、これには限定されず、電動役物最長開放が実行されるよう構成してもよい。そのように構成した場合、電動役物最長開放中に発生した保留に関しては、先読み演出抽選を実行しないよう構成してもよい。

【０３４３】

尚、本例では、「短演出ステージ」に滞在している場合（特定遊技開始後８変動間）、先読み演出を実行しないよう構成しているが、これには限定されず、「短演出ステージ」滞在中にも、先読み演出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、上記の実施例のように、先読み演出が当該「短演出ステージ」の終了を跨ぐ予定である場合には、当該先読み演出を実行しないよう構成することが好適である。

【０３４４】

また、本例では、振分部材Ｃ５０ｙは遊技球の重みによって変位し、振り分け始動口ユニットＣ５０に入球した遊技球を第１主遊技始動口Ａ１０と第２－２主遊技始動口Ｂ３０とに交互に振り分けるよう構成されているが、これには限定されず、振り分け部材Ｃ５０ｙを駆動する機構（例えば、電動で駆動させるソレノイド等）を設けてもよい。その場合、遊技者にとって有利な第２主遊技始動口Ｂ１０を狙い打ちされることを防止するため、振り分け部材Ｃ５０ｙが不規則に変位する（又は、狙い打ち不能な程度に、頻繁に変位させる）よう構成することが望ましい。また、第１主遊技始動口Ａ１０側に遊技球が振り分けられる期間と、第２－２主遊技始動口Ｂ３０側に遊技球が振り分けられる期間とが、１：１でないよう構成してもよい（例えば、第１主遊技側に振り分けられる期間が７０％、第２主遊技側に振り分けられる期間が３０％、等）。尚、振り分け部材Ｃ５０ｙを、入球を契機とせずに変位し得るよう構成した場合、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とが自由な順序で発生するため、遊技者を保留に係る演出に注目させることができ、遊技の興趣性を向上させることとなる。

【０３４５】

（第３実施形態）

尚、第２実施形態においては、複数の大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０）を用いて、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０を開放するラウンドと、特定領域Ｃ２２を有しない第１大入賞口Ｃ１０を開放するラウンドとを設定することで、所定のラウンドにおいてのみ、特定領域Ｃ２２に遊技球を入球させる（特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行権利を獲得する）振分遊技を実行するよう構成したが、これには限定されず、一の大入賞口のみを有する遊技機においても、所定のラウンドだけで振分遊技を実行するよう構成することが可能である。そこで、そのような構成の一例を第３実施形態とし、以下、第２実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【０３４６】

尚、第３実施形態に係る遊技機において、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、大入賞口Ｃ３０の開放が終了してから遊技球が排出されるまで待機するための時間である排出待機時間を計測するための排出待機タイマＭＰ３４ｔ２と、排出球をカウントするための排出球カウンタＭＰ３３ｃ２とを有している。

【０３４７】

はじめに、図７２は、第３実施形態におけるぱちんこ遊技機の正面図である。第３実施形態においては、大入賞口は大入賞口Ｃ３０の１つのみ設けられており、大入賞口Ｃ３０

の内部には、遊技球が入球可能な特定領域Ｃ２２を有している（特別遊技中の所定期間内に、当該特定領域Ｃ２２に遊技球が入球することで、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態へと移行することが決定される）。また、遊技球の特定領域Ｃ２２への入球の可否に係る部材であって、開状態の場合には遊技球が特定領域Ｃ２２に入球容易となり、閉状態の場合には遊技球が特定領域Ｃ２２に入球困難（又は、入球不能）となる遮蔽部材Ｃ２２ｃ（同図では不図示であるが、特定領域Ｃ２２が入球口の形態である場合、当該入球口を覆い隠す弁部材のような部材）を有している。同図に示されるように、大入賞口Ｃ３０には遊技領域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（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が誘導され難く構成されている（但し、これには限定されず、双方を流下する遊技球が誘導され易くなるよう構成してもよい）。

【０３４８】

次に、図７３は、第３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、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０１－１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、排出球異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１６０１－１でＹｅｓの場合、換言すると、排出球異常中でない場合、ステップ１６０１－２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、排出待機タイマＭＰ３４ｔ２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１６０１－２でＹｅｓの場合、ステップ１６０２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１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６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１６０７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１６０８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１９３０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１９５０（第３）に移行する。

【０３４９】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０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１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１９５０（第３）に移行する。尚、ステップ１６１０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１９１０の処理）に移行する。

【０３５０】

次に、ステップ１９５０（第３）で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、後述する、ラウンド実行初期処理を実行する。次に、ステップ１６１３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、当該ラウンドで大入賞口Ｃ３０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１６１３でＹｅｓの場合には、ステップ１６２７に移行する。他方、ステップ１６１３でＮｏの場合、ステップ１６２６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が経過（セットされた開放パターンによる大入賞口の開放が終了）したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２７に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０３５１】

次に、ステップ１６２７で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口Ｃ３０の大入賞口

電動役物Ｃ３１ｄの駆動を停止して大入賞口Ｃ３０を閉鎖する（大入賞口電動役物Ｃ３１ｄの開閉に係るソレノイドを励磁している期間のみ、大入賞口Ｃ３０が開放されるよう構成されている）。次に、ステップ１６３０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１６３２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１６４０－１で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、排出待機タイマＭＰ３４ｔ２に所定値（本例では、大入賞口Ｃ３０に入球した遊技球が、特定領域入球センサ又は排出球検出センサにて検出される充分な時間である２５４０ｍｓ）をセットしてスタートし、ステップ１６４０－２に移行する。尚、ステップ１６０１－２でＮｏの場合にもステップ１６４０－２に移行する。

【０３５２】

次に、ステップ１６４０－２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、排出待機タイマＭＰ３４ｔ２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１６４０－２でＹｅｓ場合、ステップ１６４０－３で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、現在実行中のラウンドが振分遊技実行ラウンド（特定領域Ｃ２２への遊技球の入球可否に係るラウンドであり、本例では、第２、第４ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ１６４０－３でＹｅｓの場合、ステップ１６４０－４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、当該実行中の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１６４０－４でＹｅｓの場合、ステップ１６４０－５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、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ１６４２に移行する。尚、ステップ１６０１－１、ステップ１６４０－３又はステップ１６４０－４でＮｏの場合にも、ステップ１６４２に移行する。尚、ステップ１６４０－２でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０３５３】

次に、ステップ１６４２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、現在実行中のラウンド数や遊技球の入賞個数に係る情報等）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１９３０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１６４４－１で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃ（大入賞口内への遊技球の入球数を計数する）と排出球カウンタＭＰ３３ｃ２｛大入賞口内から排出された遊技球数（例えば、排出球検出センサや特定領域入球センサに検出された遊技球数）を計数｝とを参照し、入賞数と排出数が一致しているか否かを判定する。ステップ１６４４－１でＹｅｓの場合、換言すると、排出球異常が発生していない場合、ステップ１６４４－２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、排出球異常フラグをオフにする。次に、ステップ１６４４－３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（インクリメント）する。次に、ステップ１６４４－４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、遮蔽部材Ｃ２２ｃを閉鎖して開放パターンを終了し、ステップ１６３４に移行する。

【０３５４】

他方、ステップ１６４４－１でＮｏの場合、換言すると、排出球異常が発生している場合、ステップ１６４４－５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、排出球異常フラグをオンにする。次に、ステップ１６４４－６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、排出球異常コマンド（排出球異常が発生している旨の情報に係るコマンド）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１９３０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１６３４に移行する。

【０３５５】

次に、ステップ１６３４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１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６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１６３８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１９３０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１６５０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１９１０の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９１０の処理）に移行する。

【０３５６】

ここで、ステップ１６５０の特別遊技終了後の遊技状態決定処理においては、主遊技確変移行予約フラグのオン／オフに応じて、当該特別遊技終了後の遊技状態を決定することとなる。本例においては、主遊技確変移行予約フラグがオンである場合、確率変動遊技状態（８０変動）、且つ、時間短縮遊技状態（８０変動）に移行し、変動態様を決定する際に参照するテーブルが、「限定頻度テーブル１（３０変動）」→「限定頻度テーブル２（４０変動）」→「限定頻度テーブル３（１０変動）」→「主遊技テーブル３」の順に切り替わることが決定される。他方、主遊技確変移行予約フラグがオフである場合、非確率変動遊技状態、且つ、時間短縮遊技状態（５０変動）に移行し、変動態様を決定する際に参照するテーブルが、「限定頻度テーブルＡ（５０変動）」→「主遊技テーブル３」の順に切り替わることが決定される。

【０３５７】

次に、図７４は、第３実施形態における、図７３のステップ１９５０のサブルーチンに係る、ラウンド実行初期処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２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１９５２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、ステップ１９５４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、実行中の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１９５４でＹｅｓの場合、ステップ１９５６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、現在停止中の主遊技図柄は長開放図柄（本例では、３Ｂ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）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、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口Ｃ３０の開放パターンとして振分長開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→２８８００ｍｓ開放→閉鎖）をセットし、ステップ１９６０に移行する。他方、ステップ１９５６でＮｏの場合、ステップ１９６２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口Ｃ３０の開放パターンとして振分短開放パターン（５２ｍｓ開放→閉鎖）をセットし、ステップ１９６０に移行する。

【０３５８】

次に、ステップ１９６０で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンとして開放パターンＡ（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→３１３４０ｍｓ開放→２０００ｍｓ閉鎖→５２ｍｓ開放→閉鎖）をセットし、ステップ１９７０に移行する。

【０３５９】

他方、ステップ１９５４でＮｏの場合、換言すると、振分遊技実行ラウンドではないラウンド（通常ラウンド）の場合、ステップ１９６６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口Ｃ３０の開放パターンとして通常開放パターン（２８８００ｍｓ開放→閉鎖）をセットする。次に、ステップ１９６８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンとして開放パターンＢ（常時閉鎖）をセットし、ステップ１９７０に移行する。

【０３６０】

このように、振分遊技実行ラウンドにおいて、大入賞口Ｃ３０を振分長開放パターンにて開放する場合（即ち、特定領域Ｃ２２への入球を想定しているラウンドにおいて）、大入賞口Ｃ３０が複数回開放され、当該振分遊技実行ラウンドにおける大入賞口Ｃ３０の総開放時間（本例では、５２ｍｓ＋２８８００ｍｓ＝２８８５２ｍｓ）は、通常ラウンドにおける大入賞口Ｃ３０の総開放時間（２８８００ｍｓ）よりも長時間となるよう構成されている。また、当該振分長開放パターンにて大入賞口Ｃ３０を開放する振分遊技実行ラウンドにおいて、大入賞口Ｃ３０の総開放時間（本例では、２８８５２ｍｓ）は、大入賞口Ｃ３０の総閉鎖時間（本例では、２６００ｍｓ）よりも長時間となるよう構成されている。更に、当該ラウンドにおける、大入賞口Ｃ３０の１回の開放時間の最大値（本例では、２８８００ｍｓ）は、大入賞口Ｃ３０の閉鎖時間の最大値（本例では、２６００ｍｓ）よりも長時間となるよう構成されている。このような構成により、振分遊技実行ラウンドにおいて、大入賞口Ｃ３０を振分長開放パターンにて開放する場合（即ち、特定領域Ｃ２２への入球を想定しているラウンドにおいて）、大入賞口Ｃ３０内に遊技球を入球させることがより容易となるのである。尚、本例はあくまで一例であり、大入賞口Ｃ３０の開放態様等、これには限定されず、例えば、ある振分遊技実行ラウンド中において、５２ｍｓの短開放動作を行った後、遊技球が入球容易な長開放（例えば、５０００ｍｓの開放）を複数回実行するよう構成してもよい。

【０３６１】

次に、ステップ１９７０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１９７２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１９７４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口Ｃ３０の大入賞口電動役物Ｃ３１ｄを駆動して大入賞口Ｃ３０を開放し、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をスタートさせ、次の処理（ステップ１６１３の処理）に移行する。

【０３６２】

次に、図７５は、第３実施形態における、図７３のステップ１６５０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１６８８（第３）及びステップ１６９０（第３）であり、その目的は、大当りとなった場合の遊技状態によって遊技者に付与する時短回数が相違し得るよう構成することである。即ち、ステップ１６８０で、主遊技確変移行予約フラグがオフである場合、ステップ１６８８（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、実行された特別遊技（終了直後の特別遊技）は、時間短縮遊技状態において成立した大当りに係る特別遊技であるか否かを判定する。ステップ１６８８（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１６９０（第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Ａ（８０回）をセットし、ステップ１６５８に移行する。他方、ステップ１６８８（第３）でＮｏの場合、ステップ１６８６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Ｂ（５０回）をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【０３６３】

このように、第３実施形態においては、特別遊技中に遊技球が特定領域Ｃ２２に入球せず、当該特別遊技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こととなった場合に、当該特別遊技の移行契機となった主遊技図柄の停止時（大当り時）の遊技状態が時間短縮遊技状態である場合には、当該特別遊技の移行契機となった主遊技図柄の停止時（大当り時）の遊技状態が非時間短縮遊技状態である場合と比べて、多い時短回数が付与されるよう構成されている。尚、本例では、時間短縮遊技状態中に大当りとなった場合、当該大当りに係る特別遊技の終了後に確率変動遊技状態とならなかった場合にも、大当りとなれば特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行することが想定されている遊技状態中における大当りに係る特別遊技の終了後に確率変動遊技状態へと移行しないことへの救済措置として、特別遊技終了後に確率変動遊技状態となる場合と同じ回数（本例では、８０回）の時間短縮遊技状態における変動上限回数を設定するよう構成したが、これ

には限定されず、非時間短縮・非確率変動遊技状態中における大当りに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行しない場合における時間短縮遊技状態での変動上限回数（本例では、５０回）よりも多く、確率変動遊技状態へと移行する場合における時間短縮遊技状態での変動上限回数（本例では、８０回）よりも少ない回数（例えば、７０回）を、救済措置として、時間短縮遊技状態における変動上限回数に設定し得るよう構成してもよい。

【０３６４】

次に、図７６は、第３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。第２実施形態との相違点は、ステップ２０５０（第３）についてであり、その目的は、エラー報知を実行することである。即ち、ステップ２０５０（第３）で、演出表示制御手段ＳＭ２０は、メイン側からの排出球異常コマンドを受信した場合に、エラー報知（例えば、音声、画面、電飾ランプ等による報知であり、エラー解消まで継続する）を実行し、ステップ２１００に移行する。

【０３６５】

次に、図７７は、第３実施形態における、特別遊技に係る作用図（特に、通常ラウンドでの大入賞口の開放に係るタイミングチャート）である。本例では、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技中の、第３ラウンド（通常ラウンド）の開始から第４ラウンド（振分ラウンド）の開始までの動作について説明する。

【０３６６】

まず、図中１のタイミングにおいて、特別遊技の第３ラウンドが開始されたことを契機として、大入賞口Ｃ３０が所定の開放パターン（２８８００ｍｓの開放→閉鎖）に従って開放されると共に、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間）が開始される（有効となる）。また、当該第３ラウンドは振分ラウンドではないため、遮蔽部材Ｃ２２ｃは開放されず、特定領域Ｃ２２も有効とならない。

【０３６７】

次に、図中２のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の開放が終了（例えば、所定の開放パターンの完了、又は大入賞口への所定球数１０球の入球によって終了）したことに起因して、大入賞口Ｃ３０が閉鎖される。尚、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び大入賞口が閉鎖しきるまでの期間である閉鎖中期間）後の所定期間は、大入賞口Ｃ３０内に残存する遊技球の検出（及び排出）を待つために、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間）が継続する。

【０３６８】

次に、図中３のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の入賞が検出される充分な期間（本例では、１７００ｍｓ）が経過したことを契機として、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間が終了する（無効となる）。

【０３６９】

次に、図中４のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の排出が検出される充分な期間（本例では、１７００＋７００ｍｓ）が経過したことを契機として、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定する。ここで、本例では、排出球異常非検出時を例に挙げているため、排出球検出期間が終了する。尚、排出球異常が検出された場合、排出球異常から回復（例えば、入賞球数＝排出球数となる、又は電源再投入）するまで、排出球検出期間が延長されることとなる。

【０３７０】

次に、図中５のタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第４ラウンド）開始のための準備中期間が経過したことを契機として、第４ラウンドが開始されることとなる。尚、次ラウンド開始のための準備中期間は、「排出球異常非検出時の準備中期間」≧「排出球異常検出時の準備中期間」｛例えば、異常非検出時：６０ｍｓ、異常検出時：４ｍｓ（１割り込み分の時間）｝となるよ

う構成されている（排出球異常検出時には、延長された排出球検出期間中に次ラウンドの準備に係る処理を実行できるため）。

【０３７１】

次に、図７８は、第３実施形態における、特別遊技に係る作用図（特に、振分ラウンドでの大入賞口の「長開放」に係るタイミングチャート）である。本例では、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技中の、第２ラウンド（振分ラウンド）の開始から第３ラウンド（通常ラウンド）の開始までの動作について説明する。

【０３７２】

まず、同図上段は、排出球異常非検出時のタイミングチャートである。図中１のタイミングにおいて、特別遊技の第２ラウンドが開始されたことを契機として、大入賞口Ｃ３０が所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→２８８００ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放されると共に、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間）が開始される（有効となる）。また、当該第２ラウンドは振分ラウンドであるため、遮蔽部材Ｃ２２ｃが所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→３１３４０ｍｓ開放→２０００ｍｓ閉鎖→５２ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放されると共に、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が開始される。

【０３７３】

次に、図中２～３のタイミングまでは、大入賞口Ｃ３０及び遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンに従い、大入賞口Ｃ３０及び遮蔽部材Ｃ２２ｃが一時閉鎖される。尚、当該一時閉鎖期間中、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間及び特定領域Ｃ２２への入球有効期間が継続する（有効となる）よう構成したが、あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、大入賞口Ｃ３０（及び遮蔽部材Ｃ２２ｃ）の一時閉鎖中｛又は、一時閉鎖の開始から所定期間（例えば、入賞を待機するための１７００ｍｓや排出を待機するための１７００＋７００ｍｓ等）の経過後｝は、大入賞口Ｃ３０への入賞や特定領域Ｃ２２への入球が無効（賞球や確率変動遊技状態への移行権利を付与しないという趣旨であり、入賞数、排出数としてはカウントする）となるよう構成してもよい。

【０３７４】

次に、図中４のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の開放が終了（例えば、所定の開放パターンの完了、又は大入賞口への所定球数１０球の入球によって終了）したことに起因して、大入賞口Ｃ３０が閉鎖される。尚、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び大入賞口が閉鎖しきるまでの期間である閉鎖中期間）後の所定期間は、大入賞口Ｃ３０内に残存する遊技球の検出（及び排出）を待つために、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間、特定領域Ｃ２２への入球有効期間）が継続する。

【０３７５】

次に、図中５のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の入賞が検出される充分な期間（本例では、１７００ｍｓ）が経過したことを契機として、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間が終了する（無効となる）。

【０３７６】

次に、図中６のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の排出（及び特定領域Ｃ２２への入球）が検出される充分な期間（本例では、１７００＋７００ｍｓ）が経過したことを契機として（又は、所定の開放パターンに従って）、遮蔽部材Ｃ２２ｃが閉鎖（及び、以降の開放パターンを中止）され、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、排出球異常非検出時であったため、排出球検出期間が終了する。

【０３７７】

次に、図中７のタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第３ラウンド）開始のための準備中期間が経過したことを契機として、第３ラウンドが開始されることとなる。

【０３７８】
次に、同図下段は、排出球異常検出時のタイミングチャートである。ここで、同図下段１～５までの動作については、同図上段の１～５までの動作と同様であるため、説明を省略する。
【０３７９】
次に、図中ａのタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の排出（及び特定領域Ｃ２２への入球）が検出される充分な期間（本例では、１７００＋７００ｍｓ）が経過したことを契機として（又は、所定の開放パターンに従って）、遮蔽部材Ｃ２２ｃが閉鎖され、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、ここで、排出球異常が検出されたため、排出球検出期間が延長される。
【０３８０】
次に、図中ｂ～ｃまでのタイミングにおいて、所定の開放パターンに従って、遮蔽部材Ｃ２２ｃが開放される。尚、当該遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放は、球詰まりの解消を目的としており、特定領域Ｃ２２への入球は無効となっていることを補足しておく。
【０３８１】
次に、本例では、図中ｄのタイミングにおいて排出球異常が回復した場合を例示しており、同タイミングにおいて、排出球異常が回復（排出球異常から復帰）したことを契機として、排出球検出期間が終了する。尚、図中ａ～ｄの排出球異常中は、排出球異常が回復し次第、遮蔽部材Ｃ２２ｃを閉鎖（所定の開放パターンを中止）すると共に排出球検出期間が終了され、準備中期間（例えば、４ｍｓ）が開始されることとなる。
【０３８２】
次に、図中ｅのタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第３ラウンド）開始のための準備中期間（本例では、排出球異常が検出されたため、４ｍｓ）が経過したことを契機として、第３ラウンドが開始されることとなる。
【０３８３】
次に、図７９は、第３実施形態における、特別遊技に係る作用図（特に、振分ラウンドでの大入賞口の「短開放」に係るタイミングチャート）である。本例では、大当り図柄「４Ａ」に係る特別遊技中の、第２ラウンド（振分ラウンド）の開始から第３ラウンド（通常ラウンド）の開始までの動作について説明する。
【０３８４】
まず、同図上段は、排出球異常非検出時のタイミングチャートである。図中１のタイミングにおいて、特別遊技の第２ラウンドが開始されたことを契機として、大入賞口Ｃ３０が所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放されると共に、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間）が開始される（有効となる）。また、当該第２ラウンドは振分ラウンドであるため、遮蔽部材Ｃ２２ｃが所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→３１３４０ｍｓ開放→２０００ｍｓ閉鎖→５２ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放されると共に、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が開始される。
【０３８５】
次に、図中２のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の開放が終了（例えば、所定の開放パターンの完了、又は大入賞口への所定球数１０球の入球によって終了）したことに起因して、大入賞口Ｃ３０が閉鎖される。尚、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び大入賞口が閉鎖しきるまでの期間である閉鎖中期間）後の所定期間は、大入賞口Ｃ３０内に残存する遊技球の検出（及び排出）を待つために、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間、特定領域Ｃ２２への入球有効期間）が継続する。
【０３８６】
次に、図中３のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の入賞が検出される充分な期間（本例では、１７００ｍｓ）が経過したことを契機として、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間が終了する（無効となる）

。
【０３８７】
次に、図中４のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の排出（及び特定領域Ｃ２２への入球）が検出される充分な期間（本例では、１７００＋７００ｍｓ）が経過したことを契機として、遮蔽部材Ｃ２２ｃが以降の開放パターンを中止され、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、排出球異常非検出時であったため、排出球検出期間が終了する。
【０３８８】
次に、図中５のタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第３ラウンド）開始のための準備中期間が経過したことを契機として、第３ラウンドが開始されることとなる。
【０３８９】
次に、同図下段は、排出球異常検出時のタイミングチャートである。ここで、同図下段１～３までの動作については、同図上段の１～３までの動作と同様であるため、説明を省略する。
【０３９０】
次に、図中ａのタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の排出（及び特定領域Ｃ２２への入球）が検出される充分な期間（本例では、１７００＋７００ｍｓ）が経過したことを契機として、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、ここで、排出球異常が検出されたため、排出球検出期間が延長され、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンに基づく開放も継続される。
【０３９１】
次に、図中ｂ～ｃまでのタイミングにおいて、所定の開放パターンに従って、遮蔽部材Ｃ２２ｃが開放される。尚、当該遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放は、球詰まりの解消を目的としており、特定領域Ｃ２２への入球は無効となっていることを補足しておく。
【０３９２】
次に、本例では、図中ｄのタイミングにおいて排出球異常が回復した場合を例示しており、同タイミングにおいて、排出球異常が回復（排出球異常から復帰）したことを契機として、排出球検出期間が終了する。尚、図中ａ～ｄの排出球異常中は、排出球異常が回復し次第、遮蔽部材Ｃ２２ｃを閉鎖（所定の開放パターンを中止）すると共に排出球検出期間が終了され、準備中期間（例えば、４ｍｓ）が開始されることとなる。
【０３９３】
次に、図中ｅのタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第３ラウンド）開始のための準備中期間（本例では、排出球異常が検出されたため、４ｍｓ）が経過したことを契機として、第３ラウンドが開始されることとなる。
【０３９４】
以上のように構成することで、第３実施形態に係る、大入賞口を１つしか設けない遊技機においても、大当り図柄（及び実行するラウンド）によって、大入賞口内に設けられた特定領域への入球を制限する遮蔽部材の駆動パターン（例えば、特定領域に遊技球が入球可能な駆動パターンと、入球不能に常時閉鎖）が異なるよう構成することで、大当り図柄毎に、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行可否を設定することが可能となる。また、大入賞口の数を減らすことによって部材点数が減少し、遊技機の生産コストが削減される効果も奏する。また、大当り図柄に拘わらず、所定のラウンド（本例では、第２ラウンド及び第４ラウンド）では、遮蔽部材を所定の開放パターンにて駆動するよう構成されているため、遊技の構成を担保できることとなる。
【０３９５】
尚、本例では、振分遊技実行ラウンドにおいて遮蔽部材Ｃ２２ｃは、大当り図柄に依ら

ず所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→２８８００ｍｓ開放→閉鎖）にて開放動作を行い、大入賞口の開放終了から所定時間の経過時点で当該所定の開放パターンの実行を中止して遮蔽部材Ｃ２２ｃを閉鎖することで、大入賞口の短開放時と長開放時とにおける、特定領域Ｃ２２への入球容易性を異ならせる（短開放時には入球困難、長開放時には入球容易となる）よう構成したが、これには限定されず、例えば、振分遊技実行ラウンドにおいて、大入賞口は一定の開放パターン（例えば、２８８００の開放→閉鎖）にて開放する一方、（１）大当り図柄に応じて、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンを「長開放：３１３４０ｍｓ開放→閉鎖」と「短開放：５２ｍｓ開放→閉鎖（大入賞口の開放開始と遮蔽部材の開放開始は同時であり、且つ、大入賞口に入球した遊技球が遮蔽部材まで到達するには５２ｍｓ以上を要するよう構成されているため、特定領域Ｃ２２への入球は困難）」とから決定したり、（２）大当り図柄に応じて、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンを「長開放：３１３４０ｍｓ開放→閉鎖」と「常時閉鎖」とから決定したり、（３）大当り図柄に応じて、特定領域Ｃ２２への入球有効、入球無効（確率変動遊技状態への移行権利を付与しないという趣旨であり、排出球数としてはカウントする）を決定したり、し得るよう構成してもよい。

【０３９６】

（第３実施形態からの変更例１）

尚、第３実施形態では、振分遊技非実行ラウンド（通常ラウンド）において、遮蔽部材を常時閉鎖することによって特定領域に遊技球が入球し得ないよう構成したが、これには限定されず、特定領域への入球が困難な開放パターンで遮蔽部材を駆動することによっても、第３実施形態と同様の効果を奏することが可能である。そこで、そのような構成の一例を、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。

【０３９７】

次に、図８０は、第３実施形態からの変更例１における、図７３のステップ１９５０のサブルーチンに係る、ラウンド実行初期処理のフローチャートである。第３実施形態からの変更点はステップ１９６６（第３変１）及びステップ１９６８（第３変１）についてであり、その目的は、振分遊技非実行ラウンド（通常ラウンド）において、遮蔽部材Ｃ２２ｃを、遊技球が特定領域Ｃ２２に入球困難な開放パターンにて駆動することである。即ち、ステップ１９５４でＮｏの場合、換言すれば、当該ラウンドが振分遊技非実行ラウンド（第２Ｒ、第４Ｒ以外のラウンド）である場合、ステップ１９６６（第３変１）で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口Ｃ３０の開放パターンとして通常開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→２８８００ｍｓ開放→閉鎖）をセットする。次に、ステップ１９６８（第３変１）で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンとして開放パターンＣ（５２ｍｓ開放→閉鎖）をセットし、ステップ１９７０に移行する。

【０３９８】

次に、図８１は、第３実施形態からの変更例１における、特別遊技に係る作用図（特に、通常ラウンドでの大入賞口の開放に係るタイミングチャート）である。本例では、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技中の、第３ラウンド（通常ラウンド）の開始から第４ラウンド（振分ラウンド）の開始までの動作について説明する。

【０３９９】

まず、図中１のタイミングにおいて、特別遊技の第３ラウンドが開始されたことを契機として、大入賞口Ｃ３０が所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→２８８００ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放されると共に、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間）が開始される（有効となる）。また、当該第３ラウンドは振分ラウンドではないが、遮蔽部材Ｃ２２ｃが所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放されると共に、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が開始される。

【０４００】

次に、図中２のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の開放パターンに従い、図中３の

タイミングまで大入賞口Ｃ３０が一時閉鎖される。また、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンに従い、遮蔽部材Ｃ２２ｃが閉鎖される。

【０４０１】

次に、図中４のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の開放が終了（例えば、所定の開放パターンの完了、又は大入賞口への所定球数１０球の入球によって終了）したことに起因して、大入賞口Ｃ３０が閉鎖される。尚、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び大入賞口が閉鎖しきるまでの期間である閉鎖中期間）後の所定期間は、大入賞口Ｃ３０内に残存する遊技球の検出（及び排出）を待つために、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間（及び排出球検出期間、特定領域Ｃ２２への入球有効期間）が継続する。

【０４０２】

次に、図中５のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の入賞が検出される充分な期間（本例では、１７００ｍｓ）が経過したことを契機として、大入賞口Ｃ３０への入賞有効期間が終了する（無効となる）。

【０４０３】

次に、図中６のタイミングにおいて、大入賞口Ｃ３０の閉鎖後に、大入賞口Ｃ３０内の遊技球の排出が検出される充分な期間（本例では、１７００＋７００ｍｓ）が経過したことを契機として、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定すると共に、特定領域Ｃ２２への入球有効期間が終了する。ここで、本例では、排出球異常非検出時を例に挙げているため、排出球検出期間が終了する。尚、排出球異常が検出された場合、排出球異常から回復（例えば、入賞球数＝排出球数となる、又は電源再投入）するまで、排出球検出期間が延長されることとなる。また、本例では、大入賞口Ｃ３０の開放終了（及び閉鎖中期間）後の所定期間が経過するまで、特定領域Ｃ２２への入球が有効となるよう構成したが、これには限定されず、例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放終了（及び閉鎖中期間）から所定期間（例えば、特定領域Ｃ２２への入球が検出されるのに充分な期間である１７００＋７００ｍｓ）が経過した時点で、当該ラウンドにおける以降の特定領域Ｃ２２への入球を無効とし得るよう構成してもよい。

【０４０４】

次に、図中７のタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第４ラウンド）開始のための準備中期間が経過したことを契機として、第４ラウンドが開始されることとなる。

【０４０５】

以上のように変更することで、第３実施形態からの変更例１に係る遊技機においては、大入賞口内に設けられた遮蔽部材の開放パターンとして、特定領域に遊技球が入球容易な長開放パターン（開放パターンＡ）と、特定領域に遊技球が入球困難な短開放パターン（開放パターンＣ）と、を有しており、大入賞口及び遮蔽部材の開放パターンの前半部分が、長開放パターンと短開放パターンとで同様の動作であるため、短開放パターンにて遮蔽部材を駆動する場合にも、長開放パターンにて大入賞口及び遮蔽部材が駆動される（遊技者にとって利益期待度が大きい）期待感を遊技者に与え、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。尚、本例では、大入賞口Ｃ３０を複数回開放する所定の開放パターン（５２ｍｓ開放→２６００ｍｓ閉鎖→２８８００ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放するよう構成したが、これには限定されず、例えば、大入賞口Ｃ３０を１回のみ開放する開放パターン（２８８００ｍｓ開放→閉鎖）に従って開放し得るよう構成してもよい。その場合、大入賞口Ｃ３０の当該開放では特定領域Ｃ２２への入球を想定しないため、当該開放期間中に遊技球が入球しても、当該遊技球が特定領域Ｃ２２に入球しないような遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放態様及び大入賞口内部の構成（例えば、大入賞口Ｃ３０に入球した遊技球が、特定領域Ｃ２２への入球を遮蔽する遮蔽部材Ｃ２２ｃに到達するまでに、５２ｍｓ以上を要するような流路を有する構成）とすることが好適である。

【０４０６】

尚、上記の実施形態及び変更例はあくまで一例であり、これには限定されず、大当り図

柄（又は第１主遊技側での大当りか第２主遊技側での大当りか）に基づいて、振分遊技を実行するラウンド（振分ラウンド）を決定するよう構成してもよい。例えば、第１主遊技側での大当りの場合は第６ラウンドに振分遊技を実行、第２主遊技側での大当りの場合は第４ラウンドに振分遊技を実行してもよく、その場合、第１主遊技側での大当りの場合、特別遊技における最小実行ラウンド数が６ラウンド、第２主遊技側での大当りの場合、特別遊技における最小実行ラウンド数が４ラウンドとなる（即ち、ラウンド数表示灯に表示される最小ラウンド数以下のラウンドにて、振分遊技を実行する）よう構成することで、いずれの大当りでも振分遊技を実行し得ることとなる。

【０４０７】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、大入賞口（及び特定領域Ｃ２２）を、ごく短時間(例えば、５２ｍｓ)のみ開放する、特別遊技の実行ラウンドを設けてもよい（その場合、当該ラウンドでは特定領域Ｃ２２への入球を想定しないため、当該開放期間中に遊技球が入球しても、当該遊技球が特定領域Ｃ２２に入球しないような遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放態様及び大入賞口内部の構成とすることが好適である）。また、そのように構成した場合、当該ごく短時間の開放では、遊技者が出玉を獲得することが困難であるため、演出表示装置ＳＧ上にて、「実際の特別遊技のラウンド数から、当該ごく短時間の開放となるラウンドの数を減算した回数」の、出玉を獲得容易なラウンドが実行される旨を報知し得る｛例えば、当該特別遊技中に実行予定の、出玉を獲得容易なラウンド数分の玉の画像を表示し、出玉を獲得容易なラウンドが開始（又は終了）するたびに、表示態様が変化する（または表示が消える）ような演出を実行する｝よう構成してもよい。また、これには限定されず、特別遊技中に既に実行された、出玉を獲得容易なラウンドを演出表示装置ＳＧ上にて表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は実質的に出玉を獲得できるラウンドが何ラウンド実行されたかを視認することができることとなる。尚、特別遊技中における、実行予定の出玉を獲得容易なラウンドの報知や実行された出玉を獲得容易なラウンドの報知は、全ての特別遊技にて実行する必要はなく、例えば、初当り（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した大当り）時の特別遊技中のみ実行するよう構成してもよいし、第１主遊技側に係る特別遊技と第２主遊技側に係る特別遊技とで実行の有無を異ならせてもよい。

【０４０８】

また、第３実施形態及び第３実施形態からの変更例１では、大入賞口を１つしか設けない態様について説明したが、これには限定されず、複数の大入賞口を設け、いずれの（又は複数の）大入賞口にも特定領域（及び遮蔽部材）を設けるよう構成してもよい。そのように構成した場合、各大入賞口への入球容易性や賞球数等を異ならせて、特別遊技の実行態様のバリエーションを増やすことが可能となるのである。

【０４０９】

また、第３実施形態及び第３実施形態からの変更例１では、いわゆる玉確タイプの遊技機について説明したが、これらの実施例における、大入賞口及び遮蔽部材（及び特定領域）の開放態様に関する概念は、大入賞口内に設けられた特定領域への入球によって、何らかの特典｛特に、賞球以外の得点であり、例えば、特別遊技への移行権利や、以降のラウンド実行権利、時間短縮遊技状態及び／又は確率変動遊技状態への移行権利（又は時短／確変状態の継続上限変動回数）、その他の所定の遊技状態（例えば、主遊技図柄や補助遊技図柄の変動態様及び／又は演出が、通常時とは異なる遊技状態）への移行権利、等｝が付与されるタイプの遊技機（例えば、従来の２種タイプの遊技機や、１種１種小当り発展タイプの遊技機）に対しても適用可能であることを補足しておく。

【０４１０】

（１）≪本実施形態における特徴構成≫

（１－１）盤面構成

（１－１－１）遊技領域

本例では、第一の発射強度（例えば、盤面の左側に主に遊技球が流下する強度）で発射した場合も、第一の発射強度よりも強い第二の発射強度（例えば、盤面の右側に主に遊技

球が流下する強度）で発射した場合にも、遊技球は盤面中央下に流下し易く、いずれの大入賞口にも入球可能であるよう構成されている。

【０４１１】

（１－１－２）電動役物

本例では、第一の発射強度（例えば、盤面の左側に主に遊技球が流下する強度）と対比し、第一の発射強度よりも強い第二の発射強度（例えば、盤面の右側に主に遊技球が流下する強度）で発射した際に流下し得る経路上に、電動役物を有した主遊技始動口（第２主遊技始動口）を配置している。

【０４１２】

（１－１－３）主遊技始動口

本例では、第１主遊技始動口を遊技領域の略中央に配置し、第２主遊技始動口を遊技領域の右側に配置している。そして、（１）第一の発射強度（例えば、盤面の左側に主に遊技球が流下する強度）で発射した際には、第１主遊技始動口に入球し易い一方、第２主遊技始動口に入球し難く、（２）第一の発射強度よりも強い第二の発射強度（例えば、盤面の右側に主に遊技球が流下する強度）で発射した際には、第２主遊技始動口に入球し易い一方、第１主遊技始動口に入球し難いよう、第１主遊技始動口及び第２主遊技始動口は配置されている。

【０４１３】

（１－１－４）大入賞口

（１－１－４－１）位置

盤面の中央（鉛直方向）を基準として、略中央に２つの大入賞口を左右に並べて設けている。

【０４１４】

（１－１－５）表示装置

本例では、特に図示していないが、主遊技図柄表示装置上に表示される大当り図柄は、遊技者が視認しても当該大当り図柄に係る特別遊技における大入賞口の開放態様を認識困難となるよう構成されている。

【０４１５】

（１－２）制御

（１－２－１）メイン側制御

（１－２－１－１）発射装置

本例では、遊技者の操作によって遊技球の発射強度を調節可能な発射装置を有しており、当該発射装置の遊技球発射間隔（連続発射した際の、１個当りの発射速度）は６００ｍｓ（毎分１００発の遊技球を発射）である。尚、発射装置はメイン側制御でなく賞球払出側制御である。

【０４１６】

（１－２－１－２）電源断時・電源投入時

本例では、電断時にも、バックアップ電源によりＲＡＭに電力供給を継続することによって、電断時の情報を維持し得るよう構成されている。

【０４１７】

（１－２－１－３）特別遊技

本例では、特別遊技の開放パターンは、特別遊技の契機となった主遊技図柄に基づき決定している。

【０４１８】

（１－２－１－４）特定遊技

本例では、確率変動遊技状態は所定回数の主遊技図柄変動がなされた場合に終了するよう構成されている。

【０４１９】

本例では、特別遊技の終了後、所定回数の主遊技図柄変動がなされるまでの間、時間短縮遊技状態となる。その結果、補助遊技側の当選確率が向上し、主遊技図柄・補助遊技図

柄の変動時間が相対的に短くなり、更には、補助遊技の当選時における、主遊技始動口（第２主遊技始動口）に配置された電動役物の開放時間が通常遊技状態時と比較して相対的に長くなるよう構成されているが、電動役物の１回の開放時間が最も長くなる開放態様（本例では、開放態様Ｂ）は、通常遊技状態時にのみ、選択され得るよう構成されている。

【０４２０】

（１－２－１－５）限定頻度

本例では、確率変動遊技状態中においては主遊技図柄の変動態様を参照するテーブルは３段階（限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル３の順）に切り替わるよう構成されている（いわゆる３段階ＳＴ）。

【０４２１】

本例では、３段階ＳＴの内いずれかの段階（本例では、１段階目及び３段階目）においては保留数によって参照する変動態様決定用テーブルが変化し得るよう構成されており、また、その他の段階（本例では、２段階目）においては保留数によって参照する変動態様決定用テーブルが変化しないよう構成されている。また、すべての段階において、当否抽選結果及び保留球数が同一の場合、第１主遊技側と第２主遊技側とで参照するテーブルの内容が同一となっている。

【０４２２】

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（３秒）と第３段階で最も選択され易い変動時間（５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（１０秒）と第３段階で最も選択され易い変動時間（５秒）では第２段階のほうが長い変動時間になっている。

【０４２３】

（１－２－１－６）補助遊技

本例では、補助遊技停止図柄が当りとなり電動役物が開放する場合に、１回の開放で最も長時間開放となる開放態様（本例では、開放態様Ｂ）は、通常遊技状態中においてのみ選択され得る。

【０４２４】

（１－２－２）サブメイン側制御

【０４２５】

（１－２－２－１）先読み演出

本例では、特定遊技中の所定の期間（３１～８０変動目）にのみ、先読み演出を実行し得るよう構成されている。

【０４２６】

本例では、複数変動に亘る先読み演出が演出ステージを跨ぐ場合先読み演出を実行しないよう構成されている。

（１－２－２－２）その他の演出

【０４２７】

本例では、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）中に第２主遊技側の保留が発生した場合には、当該第２主遊技側の保留消化時に、特定遊技中（特に、３１～７０変動目）と同様の演出内容決定テーブルを用いて演出内容を決定するよう構成されている。

【０４２８】

本例では、特定遊技中の所定の期間（７１～８０変動目）における毎変動の演出は、当否結果に拘わらない共通の演出を実行した後、当否結果を報知する演出を実行するよう構成されている。

【０４２９】

本例では、大当りの連荘回数（初当りはカウントしない）に基づいて、大当り実行中に表示する演出を特殊な演出にしており、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放中

における入球によって発生した保留で大当りとなった場合には、当該大当りが初当りであっても、連荘回数としてカウントする。

【０４３０】

（２）≪本実施形態からの変更例１における特徴構成≫

【０４３１】

（２－１）先読み演出

本実施形態からの変更例１においては、複数変動に亘る先読み演出が、滞在ステージの終了（又は切り替え）を跨ぐ場合であっても、先読み演出を実行し得るよう構成されている。また、各期間｛例えば、「短演出ステージ」（１～３０変動目）、「長演出ステージ」（３１～７０変動目）、「固定演出ステージ」（７１～８０変動目）の３つの期間｝によって先読み演出の発生頻度が異なるよう構成されている。

【０４３２】

また、滞在ステージの終了（又は切り替え）を跨いで先読み演出が発生した場合には、当該先読み演出に係る大当り期待度が、所定期間の終了を跨がない場合よりも高期待度となるよう構成されている。

【０４３３】

また、複数変動に亘る先読み演出の実行中に、滞在ステージが終了した（又は切り替わった）場合には、当該先読み演出を中断し得るよう構成されている。

【０４３４】

（３）≪本実施形態からの変更例２における特徴構成≫

（３－１）限定頻度

本実施形態からの変更例２においては、或る演出モードに演出内容決定テーブルを複数設け、特別遊技時においてどの演出内容テーブルを参照して演出態様を決定するのかを遊技者がサブ入力ボタンを操作することによって任意に選択し得るよう構成している。

【０４３５】

（３－２）電断復帰時

本実施形態からの変更例２においては、電断復帰時においては、デフォルトの演出モードとして或るモードがセットされるよう構成されている。

【０４３６】

（３－３）サブ入力ボタン

本実施形態からの変更例２においては、遊技者が操作可能な部材であり、サブメイン制御部に対して操作入力情報を送信可能なサブ入力ボタンが設けられている。

【０４３７】

（４）≪本実施形態からの変更例３における特徴構成≫

【０４３８】

（４－１）制御

（４－１－１）メイン側制御

（４－１－１－１）特定遊技

本実施形態からの変更例３においては、通常遊技中に特別遊技に当選した場合、当該特別遊技の実行後において確率変動遊技状態となる主遊技図柄の変動回数を所定回数Ａ（本例では、８０回）とすると、当該特別遊技の実行後において時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数は所定回数Ａ（本例では、８０回）と所定回数Ｂ（本例では、３０回）が存在するよう構成している。

【０４３９】

（４－１－１－２）限定頻度

本実施形態からの変更例３においては、特別遊技の実行後において時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数が前記所定回数Ａ（本例では、８０回）である場合（特に、長特定遊技図柄に係る特定遊技）においては、３段階ＳＴとして限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル３の順にテーブルを参照するよう構成し、他方、特別遊技の実行後において時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数が前記所定回数Ｂ（本例では

、３０回）である場合（短特定遊技図柄に係る特定遊技）には、限定頻度テーブル１は参照せず限定頻度テーブル４を参照するよう構成されている。

【０４４０】

また、特別遊技の実行後において時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数が前記所定回数Ａ（本例では、８０回）である場合（特に、類似短特定遊技図柄に係る特定遊技）においては、３段階ＳＴとして限定頻度テーブル４→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル３の順にテーブルを参照するよう構成しており、第１段階において、特別遊技の実行後において時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数が前記所定回数Ｂ（本例では、３０回）である場合（短特定遊技図柄に係る特定遊技）と同一の限定頻度テーブル４を参照している。

【０４４１】

また、前記短特定遊技図柄に係る特定遊技時においては、長特定遊技図柄に係る特定遊技の第１段階で参照する限定頻度テーブル１とは異なる限定頻度テーブル４を参照した後、長特定遊技図柄に係る特定遊技の第２段階で参照する限定頻度テーブル２とは異なる主遊技テーブル３を参照するよう構成されている。

【０４４２】

本実施形態からの変更例３においては、通常遊技時に短特定遊技図柄に当選した場合には、特別遊技後の時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数は所定回数Ｂ（本例では、３０回）となり、参照する変動態様決定に係るテーブルは限定頻度テーブル４となる。他方、特定遊技中（確率変動遊技状態中もしくは時間短縮遊技状態中）に短特定遊技図柄に当選した場合には、特別遊技後の時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数は所定回数Ａ（本例では、８０回）となり、参照する変動態様決定に係るテーブルは限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル３の３段階ＳＴとなる。

【０４４３】

（５）≪本実施形態からの変更例４における特徴構成≫

【０４４４】

（５－１）特別遊技

本実施形態からの変更例４においては、特別遊技の開放パターンは、特別遊技の契機となった主遊技図柄に基づき決定している。また、所定回数の単位遊技（本例では、２Ｒ）からなる特別遊技の開放パターンと小当り遊技における開放パターンとが略同一の開放パターンとなるよう構成されている。このように構成することで、特別遊技と小当りのどちらに当選したかを遊技者が大入賞口の開放パターンを見ることで判別し難くすることができる。

【０４４５】

（５－２）特定遊技

本実施形態からの変更例４においては、特定遊技時に小当り図柄に当選した場合には確率変動の残り変動回数が維持される旨を報知する演出を実行している。また、特定遊技時に短開放大当り図柄に当選した場合には確率変動の残り変動回数が再セットされる旨を報知する演出を実行し、現在の確率変動の残り変動回数によって異なる演出態様となり得るよう構成されている。

【０４４６】

（５－３）限定頻度

本実施形態からの変更例４においては、短開放大当り（２Ｒの特別遊技となる４Ａ、４Ｂ）と小当りとが設けられており、開放態様は略同一となっている。また、３段階ＳＴ中に短開放大当りに当選した場合には、当該短開放大当り後は３段階ＳＴの第１段階のテーブル（本例では、限定頻度テーブル１）を参照し（限定頻度カウンタに所定回数をセットし直し）、他方、３段階ＳＴ中に小当りに当選した場合には、当該小当り当選時に参照していた限定頻度テーブルを継続して参照する（限定頻度カウンタ値を維持する）（但し、小当りに当選した変動が参照している限定頻度テーブルの最終変動であった場合には、小当り後は次の段階に該当する限定頻度テーブルを参照する）。

【０４４７】
（５－４）特定遊技中の演出
本実施形態からの変更例４においては、特定遊技中に小当りに当選した場合には、確変再セット失敗演出として、残り確変回数（確率変動遊技状態にて変動できることが保障されている回数）が現状のまま維持される旨を報知する演出を実行し、他方、特定遊技中に短開放大当りに当選した場合には、確変再セット成功演出として、残り確変回数が再セット（特別遊技後にセットされる値に更新）される旨を報知する演出を実行するよう構成されている。また、特定遊技中に短開放大当りに当選した場合に実行される確変再セット成功演出は、当該短開放大当りに当選した時の残り確変回数の大小によって異なる演出が実行されるよう構成されている。
【０４４８】
（６）≪本実施形態からの変更例５における特徴構成≫
【０４４９】
（６－１）限定頻度
本実施形態からの変更例５においては、ステージ移行演出を実行する時間を担保するため、各段階（本例では、第１段階と第２段階）における最終変動では、当該ステージ移行演出を実行し得る変動態様（変動時間）が選択される専用の変動態様決定用テーブルを参照するよう構成されている。
【０４５０】
（６－２）ステージ移行演出
本実施形態からの変更例５においては、演出ステージにおける最終変動がハズレとなる場合に、演出ステージの移行を示唆する演出（ステージ移行演出）を実行し得るよう構成されている。また、当り時には当該ステージ移行演出を実行しないため、演出ステージの最終変動にてステージ移行演出が発生しなかった場合には、当該最終変動は大当りに係る変動であることが確定的となる。
【０４５１】
（７）≪本実施形態からの変更例６における特徴構成≫
（７－１）大当り図柄
本実施形態からの変更例６においては、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄（５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）と、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄（４Ａ・４Ｂ）とが存在する。
【０４５２】
（７－２）限定頻度
本実施形態からの変更例６においては、大当り図柄によって、参照する変動態様決定テーブルが切り替わるタイミングが異なり得るよう構成されている。
【０４５３】
本実施形態からの変更例６においては、特定遊技状態において、確率変動遊技状態である場合にしか選択されない、参照する変動態様決定テーブルの切り替わりに係るパターンが存在する。
【０４５４】
（８）≪本実施形態からの変更例７における特徴構成≫
【０４５５】
（８－１）特別遊技終了デモ
本実施形態からの変更例７においては、特別遊技の最終ラウンド係る大入賞口の開放時間終了後、主遊技図柄の変動が可能となるまでの期間に、特別遊技終了デモを表示し得るよう構成されている。また、当該特別遊技終了デモの実行時間は、特別遊技に係る大当り図柄に基づいて決定されるよう構成されている。
【０４５６】
また、特別遊技の終了時、保留内（特に、第２主遊技側の保留内）に大当りとなる保留が存在している場合、当該大当り保留の略変動終了タイミングまでの期間、前記特別遊技

終了デモと同一（又は略同一）の画像を、表示領域の前面レイヤーに表示し得るよう構成されている。

【０４５７】

また、特別遊技の終了時、保留内（特に、第２主遊技側の保留内）に大当りとなる保留が存在しない場合、その時点で存在している保留が全て変動終了するまでの期間、前記特別遊技終了デモと同一（又は略同一）の画像を、表示領域の前面レイヤーに表示し得るよう構成されている。

【０４５８】

（９）≪第２実施形態における特徴構成≫

【０４５９】

（９－１）盤面構成

第２実施形態においては、第２大入賞口Ｃ２０の内部に、遊技球が入球可能な特定領域Ｃ２２を有している。

【０４６０】

（９－２）制御

（９－２－１）メイン側制御

（９－２－１－１）特別遊技・特定遊技

第２実施形態においては、特別遊技中｛又は、特定領域Ｃ２２を有する大入賞口が開放されている期間（当該大入賞口を１ラウンド中に複数回開閉する場合、当該ラウンド中の一時的な閉鎖期間であるインターバル期間や、あるラウンドにおける当該大入賞口の開放終了後の、遊技球の排出を検出する期間等も含む期間）｝に、特定領域Ｃ２２への遊技球の入球が検出された場合、当該特別遊技終了後に、確率変動遊技状態へと移行し得るよう構成されている。

【０４６１】

第２実施形態においては、特別遊技中において特定領域に遊技球の入球があった場合には、当該特別遊技後には所定回数Ａ（本例では、８０回）の確率変動遊技状態且つ所定回数Ａ（本例では、８０回）の時間短縮遊技となり、３段階ＳＴである限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル３が参照される。他方、特別遊技中において特定領域に遊技球の入球がなかった場合には、当該特別遊技後には非確率変動遊技状態且つ所定回数Ｂ（本例では、５０回）の時間短縮遊技となり、主遊技テーブル３が参照される。

【０４６２】

第２実施形態においては、特別遊技後に確率変動遊技状態となる場合に付与される時間短縮遊技の回数が所定回数Ｘ（本例では、８０回）、特別遊技後に非確率変動遊技状態となる場合に付与される時間短縮遊技の回数が所定回数Ｙ（本例では、５０回）となっており、Ｘ－Ｙ＝３０回が３段階ＳＴの第１段階の変動回数の３０回と一致している。

【０４６３】

（９．１）≪第２実施形態からの変更例１における特徴構成≫

【０４６４】

（９．１－１）盤面構成

第２実施形態からの変更例１においては、遊技球が入球可能な、第２－２主遊技始動口Ｂ３０を有している。

【０４６５】

第２実施形態からの変更例１においては、入球した遊技球を第１主遊技始動口Ａ１０と第２－２主遊技始動口Ｂ３０とに交互に振り分ける、振り分け始動口ユニットＣ５０を有している。

【０４６６】

（９．１－２）制御

（９．１－２－１）メイン側制御

第２実施形態からの変更例１においては、第２－２主遊技始動口Ｂ３０への遊技球の入

球を検出した場合、第２主遊技用乱数を取得し、第２主遊技側の保留を生起させ得るよう構成されている。

【０４６７】

第２実施形態からの変更例１においては、主遊技保留が発生した順に、主遊技保留を消化するよう構成されている（いわゆる、入賞順消化）。

【０４６８】

第２実施形態からの変更例１においては、特定遊技開始後、１～８（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数）変動目、９変動目、１０～７０変動目、７１～８０変動目では、夫々異なる変動態様決定テーブル（限定頻度テーブル）を参照して変動態様を決定するよう構成されている。また、１～８変動目においては、初当り直後の特定遊技であるか否かによって、参照する変動態様決定テーブルが異なるよう構成されている。また、９変動目において、ハズレ変動である場合には、一の変動態様のみが選択されるよう構成されている。尚、特定遊技開始後１～８変動目におけるハズレ変動は、相対的に短い変動時間（本例では、１秒間）となるよう構成されている。

【０４６９】

（９．１－２－２）サブ側制御

第２実施形態からの変更例１においては、特定遊技開始後、１～８（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数）変動目において大当りとなる場合、当該変動中に、共通の演出を実行したのち、大当りの内容に応じた演出を実行するよう構成されている。尚、当該一連の演出は、特定遊技中の第１主遊技側での大当りであれば、選択され得るよう構成されている。

【０４７０】

第２実施形態からの変更例１においては、特定遊技（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）開始後、８（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数）変動目まですべてハズレ変動にて変動開始された次変動（特定遊技開始後９変動目の変動）に係る演出で、遊技者に対して、現在の遊技状態が確率変動遊技状態である旨を報知し得るよう構成されている。

【０４７１】

第２実施形態からの変更例１においては、特定遊技（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）開始後、１０変動目以降（第１主遊技側と第２主遊技側との保留合計最大数を消化した後、確率変動遊技状態に移行する旨を報知した後）に、当該特定遊技の上限変動回数（残存回数）を遊技者に対して報知し得るよう構成されている。

【０４７２】

第２実施形態からの変更例１においては、保留表示態様を変化させるトリガ保留を抽選で発生させた場合、トリガ保留の前の保留又はトリガ保留の次に発生する保留後いずれかの保留の表示態様をも変化させ得るよう構成されている。

【０４７３】

（９．２）≪第３実施形態における特徴構成≫

【０４７４】

（９．２－１）盤面構成

第３実施形態においては、遊技球が入球可能な、大入賞口Ｃ３０を有しており、大入賞口の数は１つである。

【０４７５】

大入賞口Ｃ３０内部には、遊技球が入球可能な、特定領域Ｃ２２が設けられている。

【０４７６】

大入賞口Ｃ３０内部には、特定領域Ｃ２２への入球を制限する部材であって、特定領域Ｃ２２に遊技球が入球容易である開状態と、特定領域Ｃ２２に遊技球が入球困難（又は入球不能）である閉状態とをとりうる、遮蔽部材Ｃ２２ｃが設けられている。

【０４７７】

（９．２－２）制御

（９．２－２－１）メイン側制御
第３実施形態においては、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンは１つのみであり、各ラウンドにおける遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放態様は、当該開放パターンとなるか常時閉鎖しているかのどちらかとなっている。尚、当該開放パターンに係る遮蔽部材Ｃ２２ｃの駆動は、当該ラウンドにおける大入賞口の開放終了（大入賞口の所定の開放パターンの終了、又は大入賞口への所定球数の入球によって終了）してから所定期間経過を契機として中止され、遮蔽部材Ｃ２２ｃが閉鎖されるよう構成されている。
【０４７８】
第３実施形態においては、排出球異常が発生した場合、次ラウンドには移行せず（排出球検出期間が延長され）、排出球異常が回復し（排出球検出期間が終了し）、準備期間が経過してから次ラウンドに移行するよう構成されている。
【０４７９】
（９．２－３）限定頻度
第３実施形態においては、第２主遊技側に係る主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照し得るテーブルとして、主遊技テーブル３、限定頻度テーブル１、限定頻度テーブル２、限定頻度テーブル３、限定頻度テーブルＡの５つのテーブルが存在し、各変動態様決定用テーブル参照時の平均変動時間は、第２主遊技側における当り時が、主遊技テーブル３は５５．１秒、限定頻度テーブル１は２．０秒、限定頻度テーブル２は５５．１秒、限定頻度テーブル３は５．０秒、限定頻度テーブルＡは４５．８秒となっており、第２主遊技側におけるハズレ且つ保留球が０又は１個時が、主遊技テーブル３は８．７秒、限定頻度テーブル１は１．４秒、限定頻度テーブル２は１４．９秒、限定頻度テーブル３は５．０秒、限定頻度テーブルＡは４．３秒となっており、第２主遊技側におけるハズレ且つ保留球が２又は３個時が、主遊技テーブル３は８．７秒、限定頻度テーブル１は１．４秒、限定頻度テーブル２は８．７秒、限定頻度テーブル３は５．０秒、限定頻度テーブルＡは４．３秒となっている。
【０４８０】
（９．２－４）サブ側制御
第３実施形態においては、排出球異常が発生した場合、排出球異常が発生している旨を報知し得るよう構成されている。
【０４８１】
（９．３）≪第３実施形態からの変更例１における特徴構成≫
【０４８２】
（９．３－２）制御
（９．３－２－１）メイン側制御
第３実施形態からの変更例１においては、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放パターンを複数有しており、遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放態様は、停止している主遊技図柄には拘らず、実行中のラウンドが実行中の特別遊技における何回目のラウンドであるかによって決定されるよう構成されている。
（１０）≪変更態様≫
【０４８３】
尚、本実施形態の構成はあくまで一例であり、これには限定されない。以下、本実施形態からの変更態様として考えられるものを挙げる。
【０４８４】
（１０－１）盤面構成
（１０－１－１）遊技領域
変更態様の構成として、第一の発射強度（例えば、盤面の左側に主に遊技球が流下する強度）と対比し、第一の発射強度よりも強い第二の発射強度（例えば、盤面の右側に主に遊技球が流下する強度）で発射した際に遊技球が流下する経路（例えば、盤面の右側に配置）であって、遊技球１個分を超過し遊技球２個分未満の幅である区間、即ち、当該区間に後から侵入した遊技球が、当該区間に先に侵入している遊技球を追い抜かない区間を有

するよう構成する。そして、当該区間の出口下流に、振分入賞口と通常入賞口とを備える。このように構成することで、特別遊技の一ラウンドでの入球上限値を大幅に超えて入球する事態を回避できる。加えて、当該区間の出口下流に、電動役物も備えている。このように構成することで、電動役物が開放中に過剰な入球を回避できる。また、遊技領域内に、大当り図柄の停止後、遊技球が入球することによって特別遊技が開始されることとなる特定領域を、振分遊技に係る大入賞口とは別に有していてもよい。

【０４８５】

（１０－１－２）電動役物

本例では、電動役物を第２主遊技始動口のみに設けているが、第１主遊技始動口のみに設けていても、両方の主遊技始動口に設けても、いずれの主遊技始動口にも設けなくてもよい。

【０４８６】

（１０－１－３）主遊技始動口

本例では、第１主遊技始動口を遊技領域の略中央に配置し、第２主遊技始動口を遊技領域の右側に配置したが、これには限定されない。例えば、第１主遊技始動口の上又は下（例えば真下）に第２主遊技始動口を設ける態様（この場合、第１主遊技始動口の真下に第２主遊技始動口を設置し且つ第２主遊技始動口電動役物を付けたとき、電動役物が閉鎖状態の際には第２主遊技始動口には入賞しないように構成してもよい）、第１主遊技始動口を第２主遊技始動口の位置より右側に設ける態様、二つの始動口しか設けない態様（即ち、従来の第１種）、一方又は双方の始動口として複数設ける態様（例えば、第１主遊技始動口として、第１主遊技始動口Ａと第１主遊技始動口Ｂを設け、いずれに入賞しても、共通の乱数発生装置から乱数を取得する）、を挙げることができる。

【０４８７】

（１０－１－４）大入賞口

（１０－１－４－１）位置

（１０－１－４－１－１）上下方向

鉛直方向を基準として、２つの大入賞口が重なるように上下に配置してもよい。また、どちらの大入賞口が上であってもよい。また、鉛直方向を基準として上下に重なっていなくとも、流路に沿って、上流側に一方の大入賞口を配し、その下流に他方の大入賞口を配してもよい。

（１０－１－４－１－２）左右方向

第一の発射強度（例えば、盤面の左側に主に遊技球が流下する強度）よりも強い第二の発射強度（例えば、盤面の右側に主に遊技球が流下する強度）にて入球し易い位置に、大入賞口を配置してもよい。また、一方の大入賞口を、他方の大入賞口の位置を基準として左又は右に設けてもよい。例えば、盤面の中央（鉛直方向）を基準として、右側に一方の大入賞口を設け、更にその右側に他方の大入賞口を設ける態様、盤面の中央（鉛直方向）を基準として、略中央に一方の大入賞口を設け、更にその右側に他方の大入賞口を設ける態様、盤面の中央（鉛直方向）を基準として、左側に一方の大入賞口を設け、右側に他方の大入賞口を設ける態様、盤面の中央（鉛直方向）を基準として、左側に一方の大入賞口を設け、更にその左側に他方の大入賞口を設ける態様、盤面の中央（鉛直方向）を基準として、略中央に一方の大入賞口を設け、更にその左側に他方の大入賞口を設ける態様、を挙げることができる。

（１０－１－４－２）大きさや形状

本例では振分大入賞口及び通常大入賞口の大きさを略同一としたが、一方の大きさや形状を他方の大きさと異ならせてもよい。

（１０－１－４－３）種別

本例では第１大入賞口及び第２大入賞口は傾倒式大入賞口であるが、いずれか又は双方共、他の種別、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）とを採り得る大入賞口（いわゆる、ベロ型アタッカー）、片羽又は両羽式ア

タッカー（従来の第２種遊技機での、いわゆる「羽物式アタッカー」）であってもよい。
【０４８８】
（１０－１－５）その他
本例では、特に図示していないが、大当りで実行されるラウンド数を表示するためのラウンド数表示灯を設けてもよい。
【０４８９】
また、導光板及び発光素子から主に構成され、導光板の面発光により演出を行う光学装置である導光板表示装置を遊技者から見て演出表示装置の前面（手前側）且つセンター飾りの後面（奥側）に設けるよう構成してもよい。尚、導光板表示装置の取り付け箇所は、これには限定されず、遊技者から見て当該位置よりも前面、例えばセンター飾りの前面や透明板の前面又は後面に設けてもよく、更には透明板自体に表示パターンを設け、透明板を導光板とした導光板表示装置としてもよい。
【０４９０】
（１０－２）制御関連
（１０－２－１）メイン側制御
（１０－２－１－１）発射装置
遊技球の発射装置は、排出球異常の発生や不正検出時には、遊技球の発射を中止するよう構成されていてもよい。尚、発射装置はメイン側制御でなく賞球払出側制御とすることが好適であるが、メイン側制御であってもよい。
【０４９１】
（１０－２－１－２）電源断時・電源投入時
電断時の遊技関連情報をバックアップするための情報退避領域を設け、電断時には当該情報退避領域にバックアップ電源を供給するよう構成してもよい。この場合、電断復帰時には当該情報退避領域にバックアップされた遊技関連情報を取得及び復元し得る処理を実行する。
【０４９２】
（１０－２－１－３）特別遊技
【０４９３】
本例では、特に図示していないが、大当り時にはすべて同一ラウンドの特別遊技が実行されるようにしてもよい。その場合、大入賞口の開放態様を異ならせることで、大当り毎の遊技者利益を異ならせるよう構成してもよい。
【０４９４】
また、特別遊技における大入賞口の開放態様の種類を減らしても増やしてもよい。加えて、１ラウンドにて、所定条件充足（例えば、入賞個数が所定個数に達した場合、所定時間に到達した場合）まで、所定時間開放する動作を繰り返す「開閉態様」を設けてもよい。
【０４９５】
本例では、小当りを設けない場合と、第１主遊技側と第２主遊技側の両方に小当りを設ける場合とを例示したが、これには限定されず、第１主遊技側のみに設けても、第２主遊技側のみに設けてもよい。
【０４９６】
特別遊技の開放パターンを、参照テーブルを用いて決定してもよいし、予め定められた一定の開放パターンで特別遊技が実行されるよう構成してもよい。
【０４９７】
特別遊技の開放パターンは、当選図柄に基づき決定するのではなく、抽選で決定してもよい。例えば、大当り図柄の停止後、遊技球が入球することによって特別遊技が開始されることとなる特定領域を、第２大入賞口（又は第１大入賞口）とは別に有している態様に関しては、当該特定領域の通過を契機として乱数を取得し、当該取得した乱数に基づいて、当該開始される特別遊技の内容及び／又は特別遊技終了後に移行する遊技状態を決定し得るよう構成してもよい。

【０４９８】
（１０－２－１－４）特定遊技
特別遊技の実行中に特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の終了後において、次回大当りが発生するまで継続する確率変動遊技状態へ移行するよう構成してもよい。また、確率変動遊技状態への連続移行回数が所定回数に到達した場合、当該所定回数到達後の特別遊技終了後には強制的に非確率変動遊技状態へ移行させるよう構成してもよい。また、主遊技図柄の変動毎に実行される転落抽選に当選した場合、非確率変動遊技状態に移行し得るよう構成してもよい。
【０４９９】
また、本例では特に図示していないが、次回の大当りまで継続する確率変動遊技状態においても、上記の実施例で説明したような、変動態様を決定するために参照する変動態様決定テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の切り替わりに係る構成を適用可能であるが、変動回数制限付きの確率変動遊技状態（いわゆる、ＳＴ）とは異なり、特別遊技終了時点（保留内に大当り保留が存在する場合を除く）において、確率変動遊技状態の終了タイミングが予想できないため、最終的（例えば、３段階の切り替わりにおいて、３段階目）に参照する変動態様決定テーブルを参照する期間は、終期を定めない｛又は、実質的に終了しない極端に大きい回数（例えば、６５５３５回）を変動回数の上限値として設定する｝よう構成することが好適である。また、次回の大当りまで継続する確率変動遊技状態において、長時間、次回の大当りとならない（いわゆる、ハマり状態となった）場合、遊技者がストレスを感じてしまうことを防止するため、次回まで継続する確率変動遊技状態中に、所定回数の変動（例えば、３０変動）が経過しても大当りとなっていない場合には、それまでに参照していた変動態様決定テーブルよりも、選択される変動時間（特に、ハズレ時の変動時間）の平均値が短い、別の変動態様決定テーブルを参照して変動態様を決定するよう、参照する変動態様決定テーブルを切り替える構成とすることが好適である。
【０５００】
本例においては、特別遊技の実行中において、特定領域への入球がなかった場合には、非確率変動遊技状態・時間短縮遊技状態へ移行するよう構成したが、これには限定されず、特別遊技の実行中において、特定領域への入球がなかった場合（換言すれば、当該特別遊技の終了後において、確率変動遊技状態へ移行しない場合）には、時間短縮遊技状態へ移行しないよう構成してもよい。
【０５０１】
（１０－２－１－５）限定頻度
【０５０２】
本例では、図１０において、ステップ１４５０の処理の後に限定頻度カウンタ値を減算する処理（ステップ１４１３の処理）を実行しているが、これには限定されず、ステップ１４２０の処理の後（変動時間が終了した後）に実行するよう構成してもよい。
【０５０３】
本例では、図１０において、ステップ１４３０の処理の後（停止図柄が大当り図柄の場合）に限定頻度カウンタに所定回数をセットする処理（ステップ１４３１の処理）を実行しているが、これには限定されず、特別遊技の終了後（例えば、図１７のステップ１６５６の後）に当該限定頻度カウンタに所定回数をセットする処理を実行するよう構成してもよい。
【０５０４】
確率変動遊技状態において、第１主遊技側の保留球の数によって第２主遊技側の変動態様が相違し得るよう構成してもよく、例えば、３段階ＳＴの１段階目において、第１主遊技側の保留球が０個の場合に第２主遊技側が参照するテーブルを限定頻度テーブルＡとし、第１主遊技側の保留球が１～４個の場合に、第２主遊技側が参照するテーブルを限定頻度テーブルＢとし、限定頻度テーブルＡと限定頻度テーブルＢとでは変動時間の平均値が異なるよう構成してもよい（例えば、限定頻度テーブルＡの方が平均の変動時間が長くなるよう構成してもよい）。尚、本例や、図１３、図３７、図４６のように、保留数に応じ

て、参照するテーブルの構成内容が異なる態様である場合、例えば、保留数０～１の時に参照するテーブルと保留数２～３の時に参照するテーブルとが含まれている参照テーブルグループが、所定の図柄（例えば、大当り図柄）停止時からの変動回数によって切り替わり、ある参照テーブルグループが参照される場合、変動開始時に、保留数０～１の時に参照するテーブルと保留数２～３の時に参照するテーブルとの、いずれのテーブルを参照するかが決定されるよう構成されている。尚、これには限定されず、あるテーブル内で、保留数・変動態様決定乱数・特図種別（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）等の複数の情報をキーとして、変動態様を決定し得るよう、テーブルを構成してもよい。

【０５０５】

本例では、確率変動遊技状態時においては、３段階ＳＴとして３種類の限定頻度テーブルを順に参照するよう構成したが、参照する限定頻度テーブルの数はこれには限定されず何種類としてもよい。また、各段階においては参照するテーブルは常に一定となるよう構成したがこれには限定されず、１つの段階においても参照するテーブルを変更し得るよう構成してもよい。

【０５０６】

本実施形態では、３段階ＳＴにおける各段階に滞在する主遊技図柄の変動回数は固定されていた（第１段階３０回、第２段階４０回、第３段階１０回）が、これには限定されず、固定されていなくともよい。例えば、特別遊技の契機となった主遊技図柄の種類によって各段階に滞在する主遊技図柄の変動回数が相違し得るよう構成してもよいし、遊技者が選択可能（例えば、サブ入力ボタンの操作や、特定入球口への遊技球の入球に基づいて選択可能）に構成してもよい。

【０５０７】

第１主遊技側と第２主遊技側との並列同時抽選を実行可能に構成し、特別遊技の契機となった図柄や特別遊技当選時又は実行後の抽選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）を異ならせるよう構成してもよい。例えば、大当り図柄が特定大当り図柄である場合には特別遊技実行後に第１主遊技側の最初の１変動のみを長変動Ａ（例えば、３００秒）とし、特定大当り図柄でない場合には特別遊技実行後に第１主遊技側の最初の１変動のみを長変動Ｂ（例えば、５０秒）とし、第２主遊技側においては長変動Ａ及び長変動Ｂよりも平均の変動時間が短い（例えば、５秒）テーブルを参照するよう構成してもよい。尚、この場合、第１主遊技図柄よりも第２主遊技図柄を契機とした特別遊技の方が遊技者にとって有利となるよう構成することが望ましい。

【０５０８】

第１主遊技図柄に係る特別遊技よりも第２主遊技図柄に係る特別遊技の方が遊技者にとって有利であり、第１主遊技図柄に係る保留球よりも第２主遊技図柄に係る保留球を優先して先に消化するよう構成されている遊技機において、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において特別遊技に当選し、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行した場合には、主遊技図柄の最初の１変動のみ長時間の変動（例えば、１５秒の変動）となるように構成してもよい。このように構成することで、特定遊技状態に移行した直後の主遊技図柄の長時間の変動中に遊技者にとって有利な第２主遊技図柄の保留球を溜めることが容易となる。また、このように構成した場合、当該最初の１変動中の演出を特別遊技終了デモ演出と同様の演出とし、特別遊技の終了後には知らぬ間に第２主遊技図柄の保留球が溜まっていると遊技者が錯覚するような構成としてもよい。

【０５０９】

特別遊技終了後に回数制限付き確率変動遊技状態（いわゆるＳＴ）且つ時間短縮遊技状態である特定遊技状態Ａに所定の確率（例えば、７０％）で移行し、移行しなかった場合には非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である特定遊技状態Ｂに移行するよう構成し、特定遊技状態Ａと特定遊技状態Ｂとのいずれの開始時にも主遊技図柄の変動態様の決定には同一（略同一）又は類似の限定頻度テーブルを参照し、特定遊技状態Ａの場合には特定遊技状態Ｂの場合よりも当該限定頻度テーブルを参照して変動態様を決定する変動回

数の平均値が多くなるよう構成してもよい。このように構成した場合、特定遊技状態Ａと特定遊技状態Ｂとで演出態様を略同一とし、遊技者が演出を目視しただけではどちらの特定遊技状態であるかを判別し難く構成することが望ましい。このように構成することで、遊技者は所定の演出（当該限定頻度テーブルを参照して決定された変動態様に基づく演出）が実行される変動回数が長いことにより、遊技者にとって利益の高い特定遊技状態Ａに滞在している可能性が高いことを察知することができる。また同様に、限定頻度テーブルを参照している変動回数が多いほど、時間短縮遊技となる変動回数が多い（時短回数が多い）期待度が高くなるように構成してもよい。

【０５１０】

通常遊技状態に移行することなく確率変動遊技状態（又は／及び時間短縮遊技状態）中に特別遊技に連続して当選した回数（連荘回数）によって、参照する限定頻度テーブルを変更し得るよう構成してもよい（例えば、連荘回数が増えるほど、短い変動時間が選択され易くなる等）。また、複数段階ＳＴ（例えば、３段階ＳＴ）の場合、連荘回数によって各段階の滞在回数が相違し得るよう構成してもよい（例えば、３段階ＳＴの場合、２連荘目は１段階：３０回転、２段階：４０回転、３段階：１０回転となり、５連荘目は１段階：６０回転、２段階：２０回転、３段階：１０回転となる、等）。

【０５１１】

（１０－２－２）サブメイン側制御

【０５１２】

（１０－２－２－１）先読み演出

本例では、特定遊技中の所定の期間（３１～８０変動目）にのみ、先読み演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、前記所定の期間外であっても、先読み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、各期間（例えば、１～３０変動目、３１～７０変動目、７１～８０変動目の３つの期間）によって先読み演出の発生頻度が異なるよう構成してもよい。

【０５１３】

また、前記各期間専用の先読み演出を有していてもよいし、２以上の期間で実行し得る共通の先読み演出を有していてもよい。

【０５１４】

また、特定遊技中の所定の期間（７１～８０変動目）において先読み演出を実行可能に構成した場合、先読み演出を実行する際には、当該所定の期間中の変動において、当否結果に拘わらない共通演出｛例えば、サブ入力ボタンの押下を促す演出（図２４イメージ図参照）｝を実行しない（例えば、共通演出の代わりに先読み演出を実行する）よう構成してもよい。

【０５１５】

複数変動に亘る先読み演出が所定期間の終了を跨ぐ場合にも、当該先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合、所定期間の終了を跨いで先読み演出が発生した場合には、当該先読み演出に係る大当り期待度が、所定期間の終了を跨がない場合よりも高期待度となるよう構成してもよい。また、当該終了した所定期間が延長されているかの様な演出（例えば、当該終了した所定期間に選択され得る演出）や現在滞在している滞在ステージにおいてハズレ時には選択されない演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成した場合、当該延長演出が実行された場合には保留内に大当りとなる保留が存在していることが確定的となるように構成してもよい。

【０５１６】

また、保留内に大当りとなる保留が存在していることが確定的となる先読み演出実行時の演出の一例として、すでに終了した演出ステージの演出を先読み演出として実行するよう構成してもよい（例えば、固定演出ステージにて長演出ステージの先読み演出を実行する等）。

【０５１７】

本例では、特に図示していないが、先読み演出を実行する契機となった保留（いわゆる

、トリガ保留）の消化時の保留数に応じて、演出内容を異ならせるよう構成してもよい。例えば、保留数が少ない（０又は１個）場合には、当該トリガ保留がハズレ保留であっても煽り演出を実行する一方、保留数が多い（２又は３個）場合には、当該トリガ保留がハズレ保留であれば煽り演出を実行しない（又は、期待度が相対的に低い演出を実行する）よう構成してもよい。そのように構成する場合、前記ハズレ保留の消化時に実行する煽り演出は、保留数が多い場合に実行し得る煽り演出と同様（略同様）の演出を実行するよう構成することが好適である（例えば、同一の変動時間）。

【０５１８】

（１０－２－２－２）保留内連荘

本例では、特に図示していないが、特別遊技終了デモ（特別遊技の終了から、次の主遊技図柄の変動が可能となるまでに表示する演出）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、特に、特別遊技終了時の保留内（第２主遊技図柄の優先消化である場合、第２主遊技図柄の保留内）に大当りとなる保留が存在している場合、当該大当り保留の消化又は変動停止まで、前記特別遊技終了デモと略同様の演出を継続させ、特別遊技の終了直後に突然、大当りが発生するかのように構成してもよい。また、そのように構成する場合、保留内に大当りとなる保留が存在していない場合にも前記特別遊技終了デモと略同様の演出を継続させることで、保留内連荘となる期待感を煽る演出を実行し得るよう構成してもよい。尚、前記特別遊技終了デモと略同様の演出を継続させる際、少なくとも１変動に係る時間以上の期間、当該演出を表示するよう構成することが好適である。

【０５１９】

本例では、特に図示していないが、特別遊技の開始から主遊技図柄の変動が可能となるまでの所定の期間（例えば、所定のラウンド、特別遊技終了デモ）において、保留内に大当りとなる保留が存在する場合には、その旨を報知する演出（保留内連荘予告演出）を実行し得るよう構成してもよい。また、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）から確率変動遊技状態に移行する場合には保留内連荘予告演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成する場合、当該大当りとなる保留の消化時には専用の演出（又は、残りＳＴ回数が少ない状況等の、所定の状況で実行される演出）が実行されるよう構成してもよい。また、当該専用の演出は、その他の大当り時演出の変動時間の平均値より、相対的に短い変動時間にて実行されるよう構成してもよい。また、特別遊技中に特定領域に遊技球が入球することにより当該特別遊技後に確率変動遊技状態へ移行することとなる遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）の場合には、当該特定領域に遊技球が入球することで前記保留内連荘予告演出を実行し得るよう構成してもよい（特定領域内への入球有無によって、保留内連荘するか否かが異なる場合があるため、入球を契機として保留内連荘を報知することが望ましいが、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当否抽選に当選することが予定されている場合には、当該入球を契機とすることなく保留内連荘を報知可能である）。報知方法としては、例えば、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、当該特定領域に遊技球が入球したタイミングで、当該特定領域への入球がなされた旨を報知する演出を実行可能に構成されている場合、前記保留内連荘予告演出を実行する演出装置と当該特定領域への入球がなされた旨を報知する演出を実行する演出装置とを同一のものとしてもよい（例えば、特定領域への入球がなされた旨を報知する演出として演出表示装置ＳＧ上に「Ｖ」と描かれた画像を表示する場合、当該「Ｖ」の文字色を異ならせることで、保留内連荘の発生有無を示唆或いは報知する、或いは、当該「Ｖ」と描かれた画像とは別の画像にて保留内連荘の発生有無を示唆或いは報知する）し、別のものとしてもよい（例えば、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、等により、特定領域への入球がなされた旨を報知する演出を実行する場合、演出表示装置ＳＧ上にて保留内連荘の発生有無を示唆或いは報知する画像を表示する、等）。

【０５２０】

また、特別遊技における振分遊技実行ラウンドにおいて、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、大入賞口に遊技球を発射（及び入球）させることを遊技者に促す演出（例えば、演出表示装置ＳＧに「Ｖを狙え」と表示する演出、即ち「発射指示演出」）を実行可能に構成してもよい。そのように構成した場合、「発射指示演出」は、初当り時のみ実行する、又は初当り時と連荘時とで報知態様や演出態様が相違するよう構成してもよい。また、特別遊技中における「発射指示演出」の実行前に、特定領域に入球容易なラウンドが実行される期待度を遊技者に対して示唆する演出（例えば、「ボタンを押してＶラウンドを獲得しろ！」と表示する演出）を実行するよう構成してもよい。また、当該期待度を遊技者に対して示唆する演出は、初当り時にのみ実行し得るよう構成してもよい。

【０５２１】

本例では、特に図示していないが、保留内に大当りとなる保留が存在する状況で大当りとなった場合（保留内連荘となる場合）、当該大当りに係る演出を、次回の大当りまで確率変動遊技状態が継続する期待度が高い大当りであるような演出として実行し得るよう構成してもよい（例えば、第２実施形態で示した玉確タイプの遊技機において、特定領域Ｃ２２への遊技球の入球がなされなかった場合にも、保留内連荘する場合には、特定領域Ｃ２２への遊技球の入球がなされて確率変動遊技状態へと移行したかのような演出を実行し得るよう構成してもよい）。

【０５２２】

（１０－２－２－３）その他の演出

本例では、特定遊技中の所定の期間専用の演出を有するよう構成されているが、当該専用の演出が通常遊技中にも（特に、第１主遊技図柄の変動であっても）発生し得るよう構成してもよい。その場合、第１主遊技側の変動と第２主遊技側の変動とでは、当該専用の演出が発生する頻度が異なる（例えば、第２主遊技側の変動では、第１主遊技側の変動である場合よりも、当該専用の演出が発生する頻度が高い）よう構成してもよい。

【０５２３】

本例では、特に図示していないが、特定遊技中の所定の期間が終了する（所定の期間が切り替わる）ことを示唆する演出を実行（例えば、所定の期間中の最後の変動にて実行）し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合、当該示唆演出を実行する変動の当否結果によって、当該示唆演出の内容の一部又は全部が相違するよう構成してもよい。また、大当りとなる変動では当該示唆演出を実行しないよう構成してもよい。

【０５２４】

本例では、特に図示していないが、特定遊技中の一部又は全部の演出態様を、特別遊技中又は特別遊技後の所定のタイミング（例えば、特別遊技終了デモ時間、特別遊技終了後の最初の変動時、参照する限定頻度テーブルが切り替わることとなる直前又は直後の変動時等）に遊技者が選択可能（例えば、サブ入力ボタンＳＢの操作によって選択可能）に構成してもよい。そのように構成する場合、前記遊技者の選択後に、電断が発生した際には、電断復帰後は遊技者の選択に依らない所定の演出態様（例えば、デフォルトとして設定されている演出態様）にて、前記特定遊技中の一部又は全部の演出を実行し得るよう構成してもよい。また、演出態様は初当り時にのみ選択可能に構成し、以降の特別遊技後の特定遊技では、初当り時に選択された演出態様（又は、順番や乱数等によって自動的に決定される演出態様）にて演出を実行し得るよう構成してもよい。また、演出態様の選択を促す演出は初当り時にしか表示せず、以降の特別遊技後の特定遊技に係る演出は、所定条件を充足することで選択可能となるよう構成してもよく、例えば、所定回数の連荘（大当り）によって選択可能としたり、大当り時（大当り図柄停止表示時）や大当り開始時（大当り開始デモ表示中）や大当り中（特定のラウンド中）に所定の操作（例えば、サブ入力ボタンの操作）を行うことによって選択又は切替可能に構成してもよい（操作を促す演出を表示しないが、所定の操作を行うことにより選択又は切替が可能な、いわゆる、隠しコマンドであってもよい）。例えば、特別遊技に係る大入賞口の開放終了後、主遊技図柄の変動開始が許可されるまでの期間に、「サブ入力ボタン押下」→「サブ入力ボタン押下」→「十字キー下を入力」→「十字キー下を入力」→「十字キー上を入力」→「十字キー上を

入力」と操作した場合にのみ、初当り時に選択した演出モードを再度選択（又は異なるモードを自動的選択）可能となるよう構成してもよい。また、例えば、特定遊技中（又は特別遊技中）の演出として、連荘回数等に応じて切り替わる演出モード（例えば、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当りとなる度に、敵キャラクタ１～１０を順番に倒していく演出を実行する演出モード等）を初当り時に選択可能である場合、当該演出モードを選択する際に、サブ入力ボタンを押しっぱなしにして選択操作を行うことで、前回の一連の大当り（非時間短縮・非確率変動遊技状態における主遊技図柄の変動を経ずに連続した大当りの纏まり）時に到達していた演出の切り替わり段階を引き継いで、以降の演出が実行される（例えば、当該演出モードが、キャラクタ５を倒す演出から開始される）よう構成してもよい。

【０５２５】

本例では、特に図示していないが、特別遊技（特に、通常遊技状態→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる特別遊技）後の１変動目は、特殊な演出（例えば、尺の長い演出）を実行し得るよう構成してもよい。また、特別遊技終了デモと略同様の演出を実行し得るよう構成してもよい。

【０５２６】

本例では、特に図示していないが、時間短縮遊技の制限回数を複数パターン（例えば、３０、５０、８０変動の３パターン）有していてもよく、時間短縮遊技の開始時には実際の制限回数を報知せず、時間短縮遊技が開始してから所定期間にて、時間短縮遊技の制限回数が増加したかのような演出（例えば、「時短＋５回！」と表示）を実行し、当該所定期間の終了までに実際の時間短縮遊技の制限回数を報知し得るよう構成してもよい。

【０５２７】

本例では、特に図示していないが、特定遊技中において、或る演出内容決定テーブルを参照する期間や順序を、遊技者が選択し得るよう構成してもよい（例えば、サブ入力ボタンＳＢを押下して演出内容テーブルを選択する）。

【０５２８】

本例においては、特定遊技状態における連荘回数をカウントし、当該連荘回数が所定回数に達した場合に、エンディング演出表示を実行するよう構成したが、これには限定されず、連荘回数に応じて様々な演出を実行し得るよう構成してもよく、例えば、連荘回数が増えるごとに特定遊技中の演出態様が変化していく（背景が変化、対戦相手が変化、等）よう構成してもよい。

【０５２９】

本例においては、固定時間演出における当否煽り段階においては、ボタン操作を促す演出と背景表示色が変化する演出とを実行するよう構成したが、これには限定されず、装飾図柄がテンパイするか（リーチとなるか）否かを煽る演出等様々な演出を実行してもよい。

【０５３０】

（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。

【０５３１】

本概念（１）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、
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。
【０５３２】
本概念（２）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、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
を備え、
第一変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一と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。
【０５３３】

本概念（３）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、
閉状態と開状態と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、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
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、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する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）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、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
を備え、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態としな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。

【０５３４】

本概念（４）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であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同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）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。
【０５３５】
本概念（５）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、
閉状態と開状態と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、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、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、
特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態としな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。
【０５３６】
本概念（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、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
閉状態と開状態と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、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、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、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

を備え、

特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態としないよう構成されており、

第一変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一と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。

【０５３７】

本概念（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、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

閉状態と開状態と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、

可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、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、
特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態としないよう構成されており、
第一変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同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）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。
【０５３８】
本概念（８）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、
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、前記所定条件を充足した保留に関する情報に基づき、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において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）にて非表示とするか、或いは、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において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）にて表示するかの選択確率が異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。
【０５３９】
本概念（９）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、

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、前記所定条件を充足した保留に関する情報に基づき、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において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）にて非表示とするか、或いは、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において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）にて表示するか、或いは、前記特定回数の到達以前においてのみ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）にて表示するかの選択確率が異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。

【０５４０】

本概念（１０）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、
第一変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値よりも短くなり、且つ、第一変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値よりも長く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、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。

【０５４１】
本概念（１１）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、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
を備え、
第一変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値よりも短くなり、且つ、第一変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値よりも長くなるよう構成されており、
第一変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは

、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の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一と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。

【０５４２】

本概念（１２）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、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
を備え、

特別遊技の実行内容として通常特別遊技と通常特別遊技よりも遊技者にとって不利な第一低利益特別遊技及び第二低利益特別遊技とを有しており、第二変動期間状態にある場合に第一低利益特別遊技が実行された場合、当該第一低利益特別遊技の実行終了後には、再度第一変動期間状態とし得る一方、第二変動期間状態にある場合に第二低利益特別遊技が実行された場合、当該第二低利益特別遊技の実行終了後には、第二変動期間状態を維持するよう構成されており、

第一変動期間状態である場合であって、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二の保留数で

ある場合とでは、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の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一と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。

【０５４３】

本概念（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、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（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となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（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となるよう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、

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、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、
可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、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規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂ）と
を備え、
高確率抽選状態且つ高頻度開放状態である際に特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ前記規定回数が前記所定回数となる高頻度開放状態及び第一変動期間状態とし得るよう構成されており、低確率抽選状態且つ低頻度開放状態である際に特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ前記規定回数が前記所定回数未満となる高頻度開放状態とし得る一方第一変動期間状態としないよう構成されており、
第一変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、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二の保留数である場合とでは、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の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一と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。
【０５４４】
本概念（１４）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、
始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（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となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（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となるよう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、
閉状態と開状態と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、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
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Ｂ２

１ｇ）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、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、
可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、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規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂ）と
を備え、
特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態としないよう構成されており、
特別遊技の実行時における特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が異なる高頻度開放状態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。
【０５４５】
本概念（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、
始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（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となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（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となるよう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、
閉状態と開状態と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、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
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、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、
可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、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規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂ）と
を備え、
特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態としないよう構成されており、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数となる高頻度開放状態とし、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数よりも少ない第二の回数となる高頻度開放状態とす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。
【０５４６】

本概念（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、
始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（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となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（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となるよう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、
閉状態と開状態と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、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
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、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、
可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、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規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第２主遊技始動口電動役

物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂ）と
を備え、
特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態としないよう構成されており、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数となる高頻度開放状態とし、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数よりも少ない第二の回数となる高頻度開放状態とし、第一の回数と第二の回数と差分が前記特定回数と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。
【０５４７】
本概念（１７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、
共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）と、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、
ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、
第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、
第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、
ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、
第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、
第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、
第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、
特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、
第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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において高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、
前記特定回数は、第一保留の上限数と第二保留の上限数との合計数未満とならな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。

【０５４８】

本概念（１８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、
共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）と、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、
ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、
第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、
第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、
ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、
第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、
第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、
第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示

された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と

を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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において高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示と対応した演出を実行可能であり、第一変動期間状態である場合においては、第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示されることが予定されている際の当該演出として、当該停止表示された後に予定されている特別遊技の実行内容が第一特別遊技である場合と第二特別遊技である場合とで当該演出における実行内容が共通する特定演出を実行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。

【０５４９】

本概念（１９）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、

共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、

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

可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、
ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、
第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、
第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、
ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、
第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、
第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、
第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、
特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識

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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、
第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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において高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該入球があった旨を報知し、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態においては高確率抽選状態であることを明示しない一方、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態から第二変動期間状態となったタイミングと略同タイミングにおいて高確率抽選状態であることを明示す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。
【０５５０】
本概念（２０）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、
共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）と、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、
ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、
第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、
第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）によ

る決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、
ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、
第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、
第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、
第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、
特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、
第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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において高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、
残存している第一保留の数と残存している第二保留の数との合計数と同数となる保留画像を、所定の保留表示部（例えば、共通保留表示部ＳＧ１４）上にて表示可能であり、当該残存している第一保留及び第二保留の何れかとなる第一特定保留と、第一特定保留よりも後に前記当否判定許可条件を充足する第二特定保留とが存在している場合、第一特定保留として一時記憶されている内容及び／又は第二特定保留として一時記憶されている内容

に基づき、第一特定保留と対応する保留画像の表示内容及び第二特定保留と対応する保留画像の表示内容を変化させ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。

【０５５１】

本概念（２１）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、

共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、

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

可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、

ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、

第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、

ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、

第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（

例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、
第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、
第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、
特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、
第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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において高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、
前記特定回数は、第一保留の上限数と第二保留の上限数との合計数未満とならないよう構成されており、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該入球があった旨を報知し、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態においては高確率抽選状態であることを明示しない一方、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態から第二変動期間状態となったタイミングと略同タイミングにおいて高確率抽選状態であることを明示す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。

【０５５２】
本概念（２２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、
共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口

Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、

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

可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、

ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、

第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、

ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、

第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、
特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、
第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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において高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、
第一識別情報又は第二識別情報の変動表示と対応した演出を実行可能であり、第一変動期間状態である場合においては、第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示されることが予定されている際の当該演出として、当該停止表示された後に予定されている特別遊技の実行内容が第一特別遊技である場合と第二特別遊技である場合とで当該演出における実行内容の一部又は全てが共通する特定演出を実行し得るよう構成されており、
高確率抽選状態である場合において第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示され特別遊技が実行された場合であって、当該特別遊技の実行終了後において再度高確率抽選状態となった場合には、第一変動期間状態としない及び／又は前記特定演出とは異なる演出を実行するよう構成されている、或いは、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合であっても第一保留が存在していない場合には、第一変動期間状態としない及び／又は前記特定演出とは異なる演出を実行す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。

【０５５３】

本概念（２３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、
共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）と、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、
ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、
第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、
第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、
ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、
第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、
第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、
第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技

にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、
特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、
第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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において高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、
残存している第一保留及び第二保留の何れかの保留であって、当該保留として一時記憶されている内容に基づく所定条件を充足する特定保留が存在している場合には、当該特定保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出を所定の演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて実行可能であり、第一変動期間状態にて残存している第一保留又は第二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、保留先読み演出を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて非実行とし得るよう構成されており、
第一変動期間状態又は第二変動期間状態のいずれか一方においては、他方における保留先読み演出の実行頻度よりも保留先読み演出の実行頻度が低くなるよう構成されている、或いは、第一変動期間状態又は第二変動期間状態のいずれか一方においては、他方における保留先読み演出の実行パターン総数よりも保留先読み演出の実行パターン総数が少な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。
【０５５４】
本概念（２４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）と、
共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）及び第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口Ｃ５１）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と第二始動口（例えば、第２－２主遊技始動口Ｂ３０）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材Ｃ５０ｙ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）と、
可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）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、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、

ある第一乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）と、

第一当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、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した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示す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２－２主遊技始動口Ｂ３０）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、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、

ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、

第二当否判定手段（例えば、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、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した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示す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、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第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する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段ＭＰ３３）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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該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する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と

を備え、第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合よりも、第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様にて停止表示された場合の方が、第二特別遊技にて特別遊技を実行する割合が高くなるよう構成されており、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二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、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二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、第一識別情報及び第二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に

おいて高確率抽選状態となった場合には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し得るよう構成されており、

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該入球があった旨を報知し、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態においては高確率抽選状態であることを明示しない一方、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態から第二変動期間状態となったタイミングと略同タイミングにおいて高確率抽選状態であることを明示するよう構成されており、

前記一単位の繰り返し回数が前記特定回数に到達することとなる第一識別情報又は第二識別情報の変動表示であって、当該変動表示の際には前記所定態様が停止表示されない予定である場合、当該変動表示の変動表示期間は所定期間のみを採り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。

【０５５５】

本概念（２５）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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）と、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）と、

特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、

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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の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、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行す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、

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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該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する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と

を備え、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）の数は一つであり、
特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させることなく第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させ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。
【０５５６】
本概念（２６）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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）と、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）と、
特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の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、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行す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、
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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該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す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いて第一変動期間状態とし得るよう制御し、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、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当該一単位の繰り返し回数が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

を備え、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）の数は一つであり、
特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させることなく第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させるよう構成されており、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とす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。
【０５５７】
本概念（２７）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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）と、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）と、
特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）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、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の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、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行す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、
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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該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する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）の数は一つであり、
特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に

予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させることなく第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させるよう構成されており、

識別情報の変動表示期間の平均値が所定の期間となる所定変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該所定の期間とは異なる特定の期間となる特定変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において所定変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において特定変動期間状態とす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。

【０５５８】

本概念（２８）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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）と、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）と、

特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）と

を備え、

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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の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、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）を遊技者に

とって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行す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、
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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該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す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、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間及び当該第二の期間とは異なる第三の期間となる第三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いて第一変動期間状態とし得るよう制御し、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、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当該一単位の繰り返し回数が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、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）の数は一つであり、
特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させることなく第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させるよう構成されており、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第三変動期間状態とす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、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の少なくとも一部の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。
【０５５９】
本概念（２９）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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）と、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）と、
特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）と
を備え、
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、
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主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の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、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行す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、
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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該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す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、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間及び当該第二の期間とは異なる第三の期間となる第三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いて第一変動期間状態とし得るよう制御し、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、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当該一単位の繰り返し回数が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
を備え、
前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）の数は一つであり、
特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させることなく

第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材Ｃ２２ｃ）を変位させるよう構成されており、
特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第三変動期間状態とするよう構成されており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
識別情報の変動表示期間と対応した演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示可能であり、且つ、複数種類の演出表示状態を有し、ある識別情報の変動表示期間と対応した演出表示内容は、演出表示状態の種類に応じて異なるよう構成されており、第一変動期間状態又は第二変動期間状態の少なくともいずれかにおける演出表示状態の種類を、遊技者の選択操作に基づき選択可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【０５６０】

尚、上記一例では、特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該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構成されているケースがあるが、これには限定されず、遊技者に対して特典が付与されるものであればよい。その場合には、例えば、特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、時間短縮遊技状態を付与する（或いは、時間短縮遊技状態の継続回数が優遇される）、特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には、特別遊技における更なる単位遊技の実行回数を付与する（いわゆる小当り発展大当りの機能を含む）、等を挙げることができる。

【符号の説明】

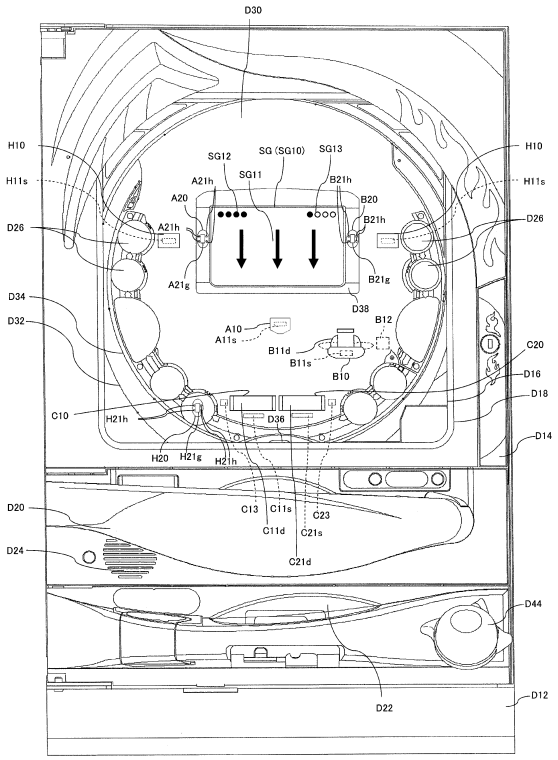
【０５６１】

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
ＭＪ１１－Ｃ２２　特定領域入球判定手段、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

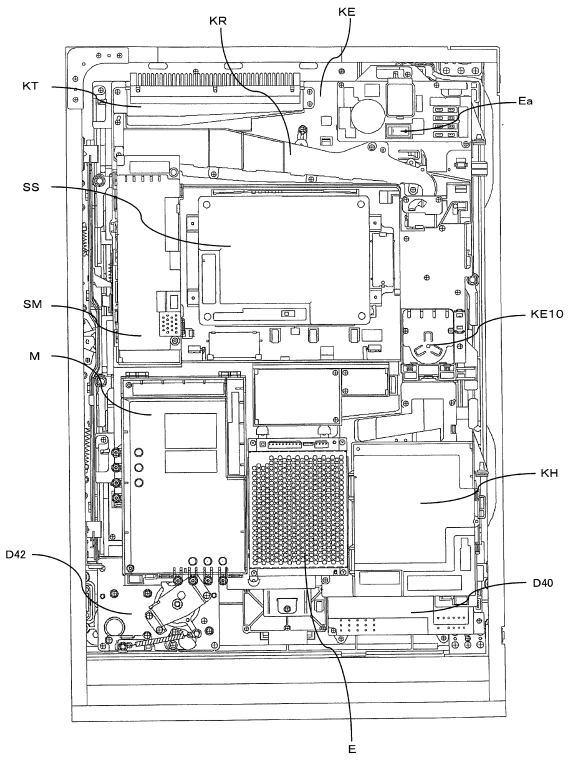
ＭＮ４１ｔａ－Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル、ＭＮ４１－Ｂ　第２主遊技図柄決定手段
ＭＮ４１ｔａ－Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選テーブル、ＭＮ４１－Ｈ　補助遊技図柄決定手段
ＭＮ４１ｔａ－Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル、ＭＮ５０　変動態様決定手段
ＭＮ５１－Ａ　第１主遊技変動態様決定手段、ＭＮ５１ｔａ－Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル
ＭＮ５１－Ｂ　第２主遊技変動態様決定手段、ＭＮ５１ｔａ－Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル
ＭＮ５１－Ｈ　補助遊技変動態様決定手段、ＭＮ５１ｔａ－Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル
ＭＮ５２　限定頻度変動態様決定手段、ＭＮ５２ｔａ　限定頻度変動態様決定用抽選テーブル
ＭＮ５２ｃ　限定頻度カウンタ、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
ＭＰ５０　特定遊技制御手段、ＭＰ５１　確変終了条件判定手段
ＭＰ５１ｃ　確変回数カウンタ、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
Ｂ２０ｂ　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
ＳＭ２６ｃ　先読み演出実行カウンタ、ＳＭ２３ｃ　滞在ステージ管理カウンタ
ＳＭ２３ｃ２　連荘回数カウンタ、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
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
ＳＭ２５ｔａ　演出内容決定テーブル、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
ＳＢ　サブ入力ボタン、ＳＢｓ　サブ入力ボタン入力検出装置
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置

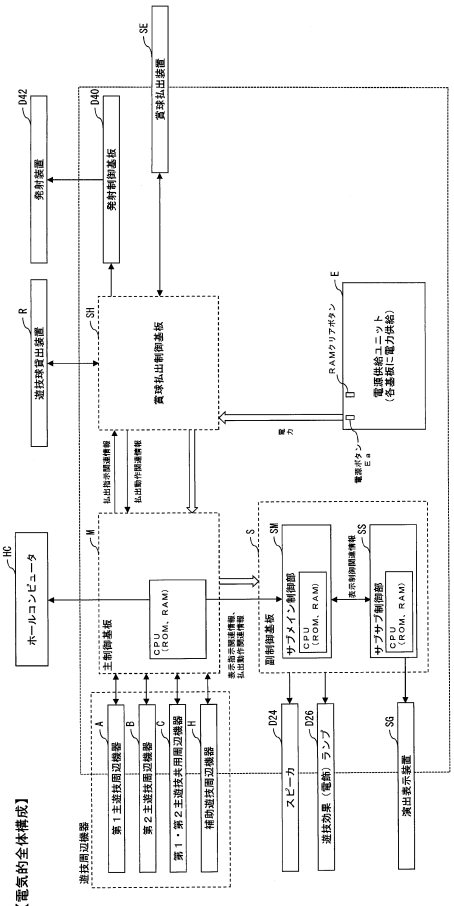
【図１】



【図２】



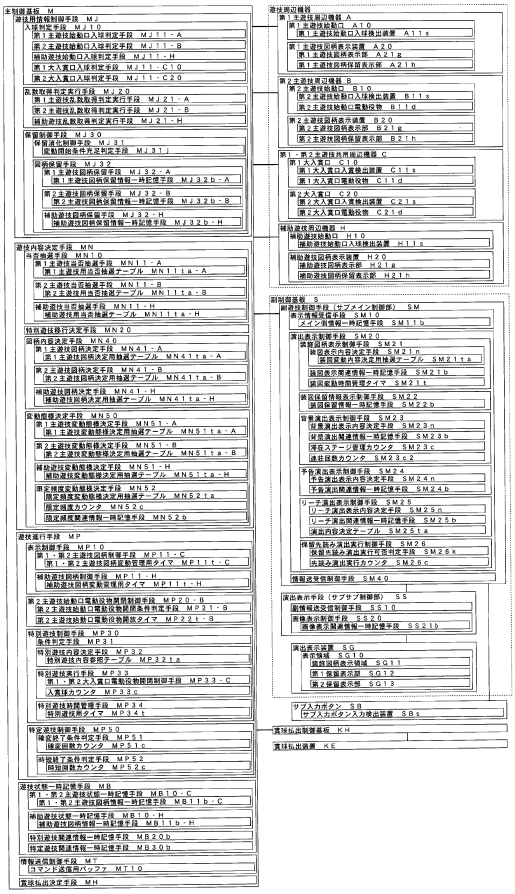
【図３】



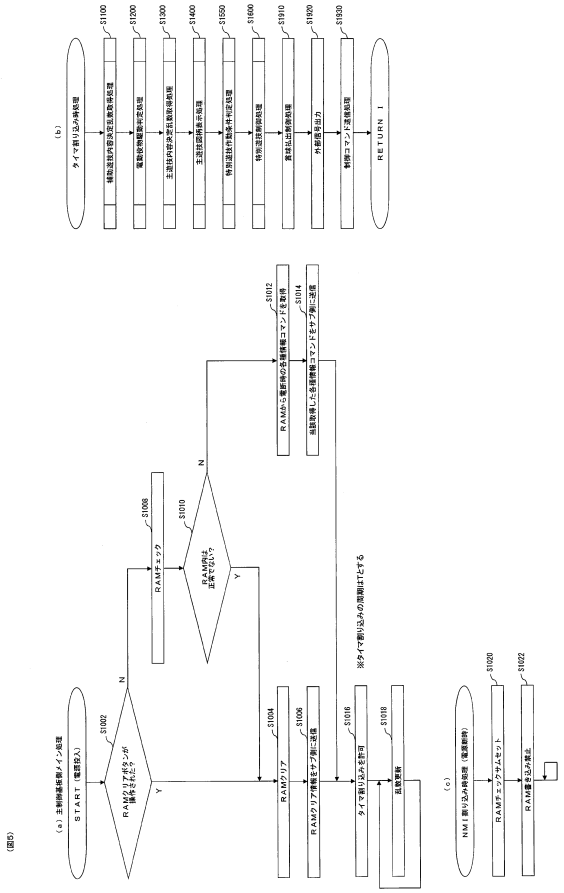
（図3）

【図４】

（図4）



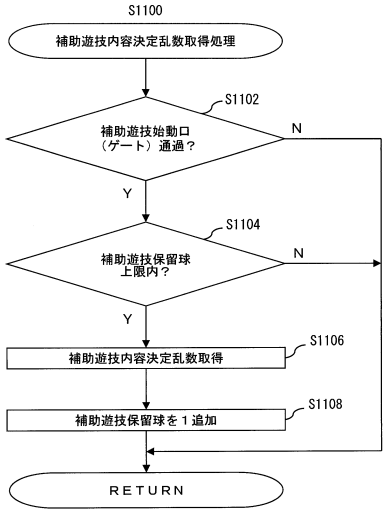
【図５】



（図5）

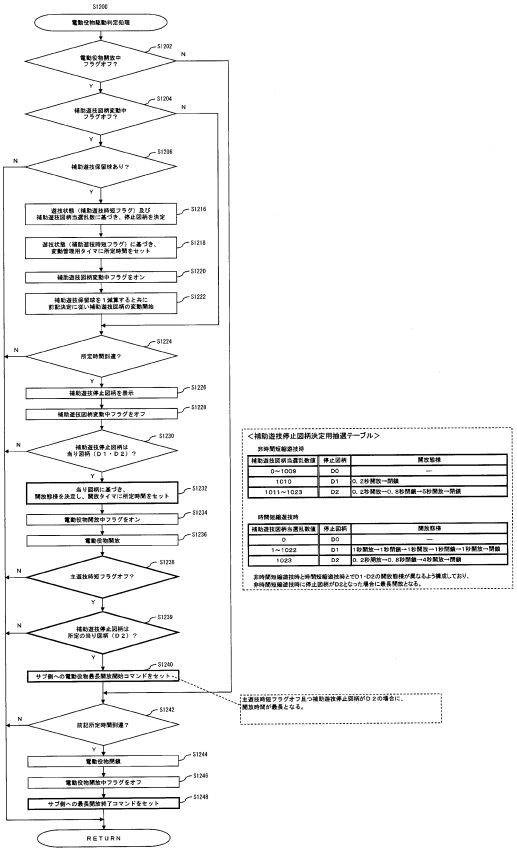
【図６】

（図6）



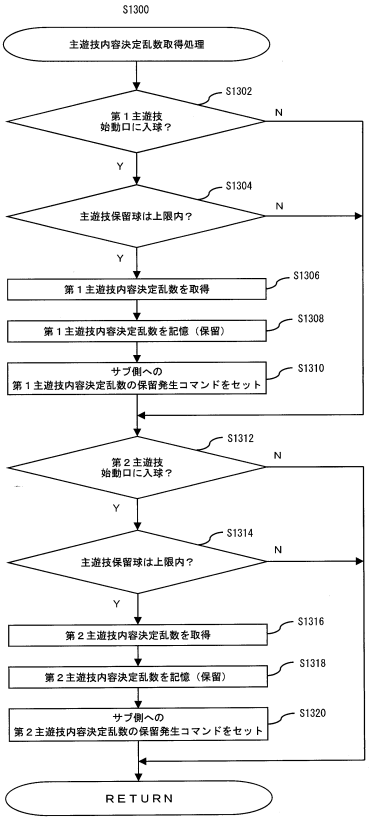
【図７】

(図7)



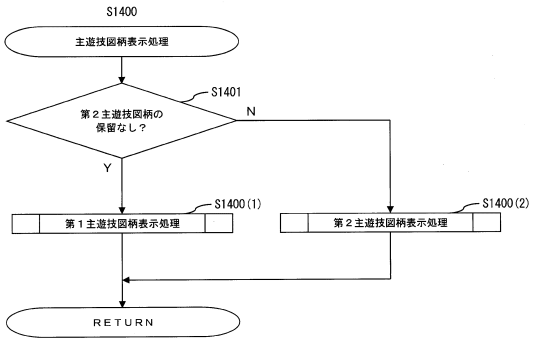
【図８】

(図8)



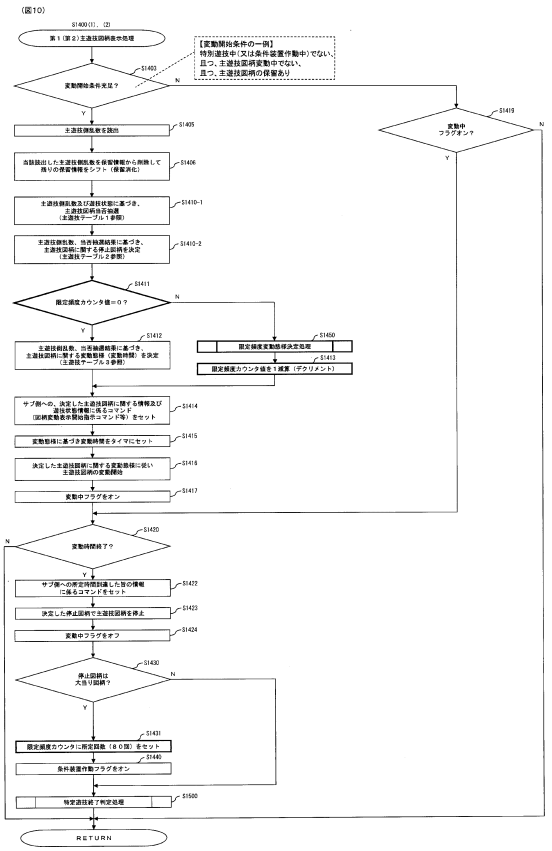
【図９】

(図9)

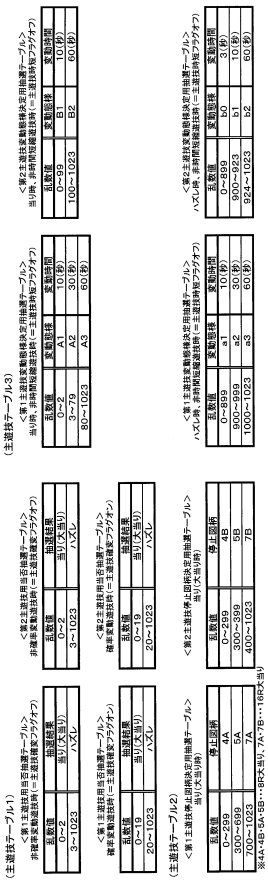


【図１０】

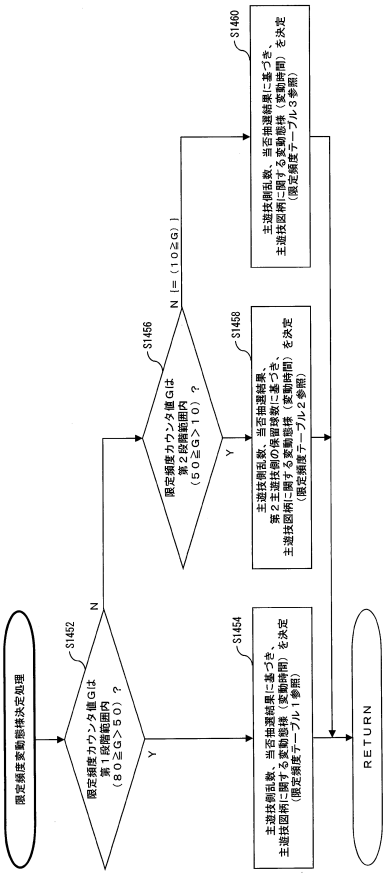
(図10)



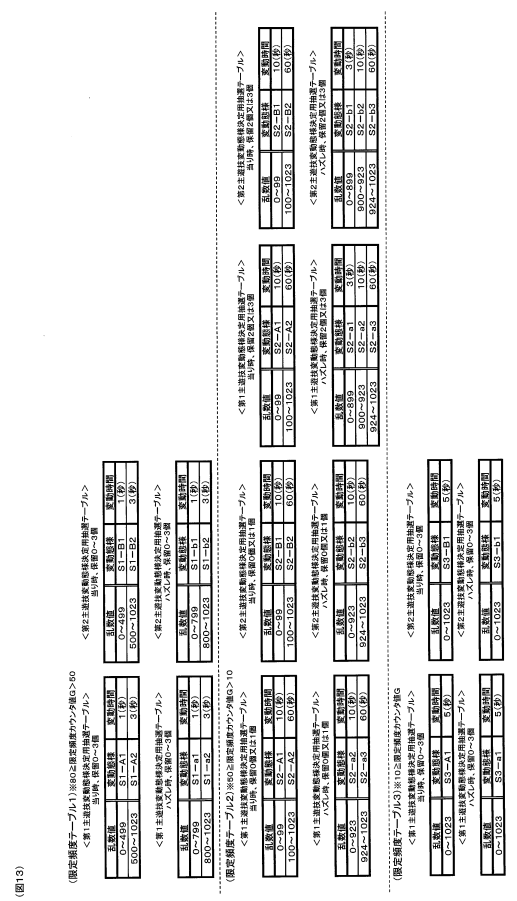
【図１１】



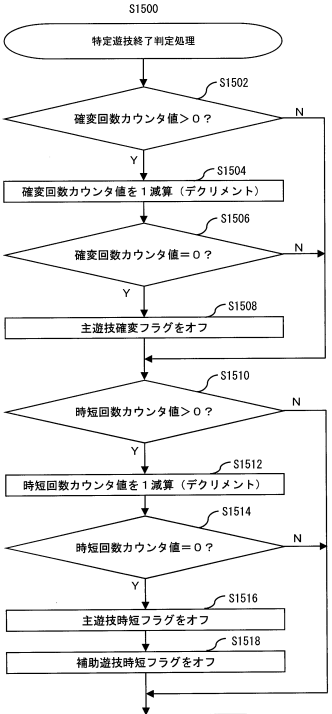
【図１２】



【図１３】

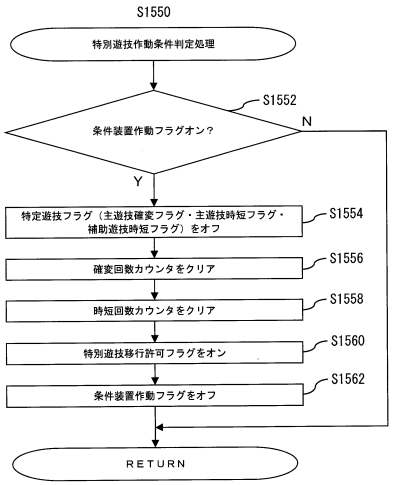


【図１４】



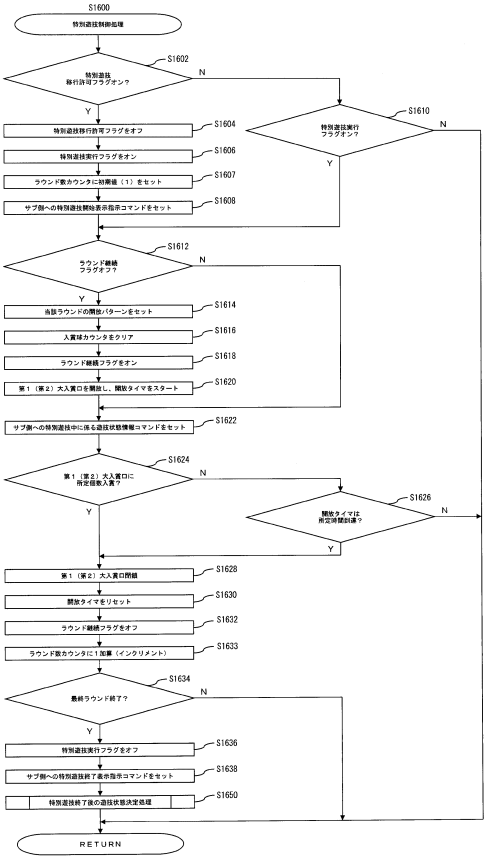
【図１５】

（図15）



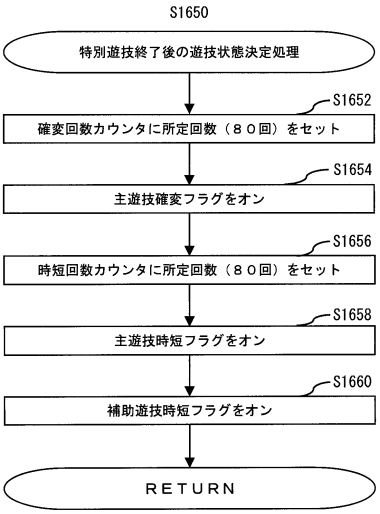
【図１６】

（図16）



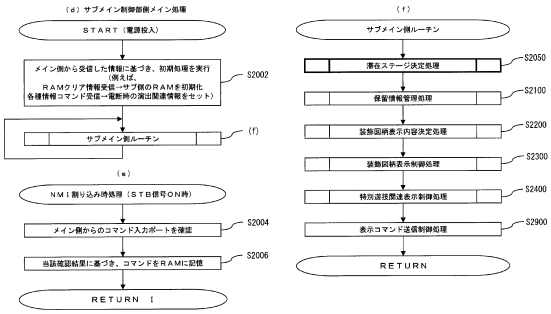
【図１７】

（図17）

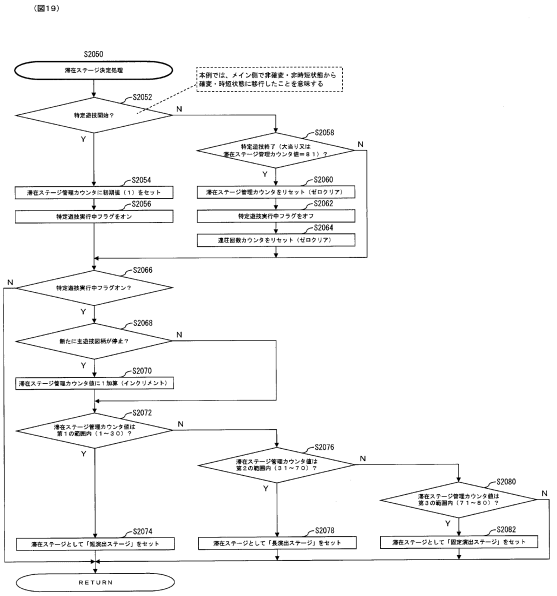


【図１８】

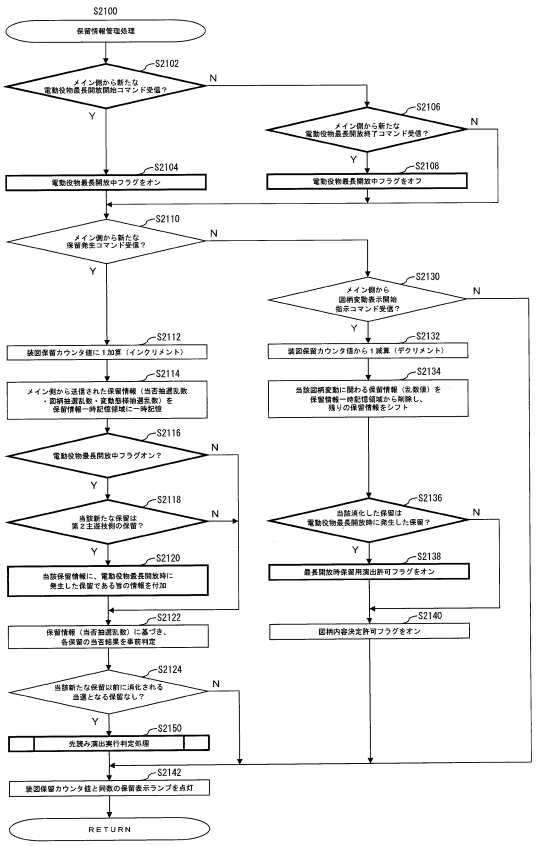
（図18）



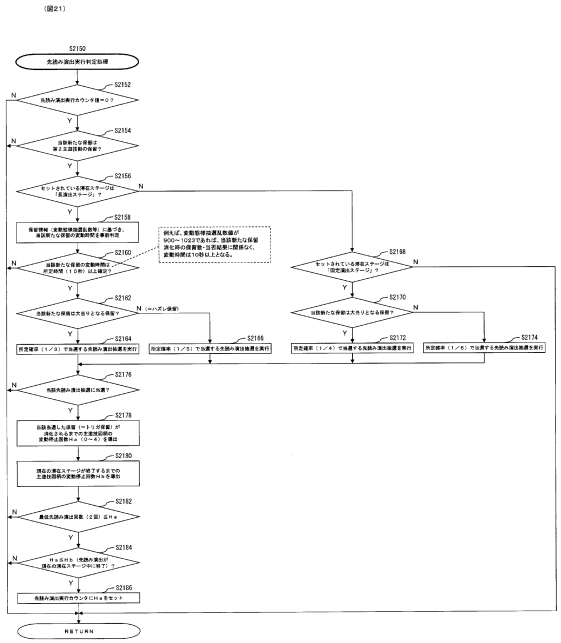
【図１９】



【図２０】

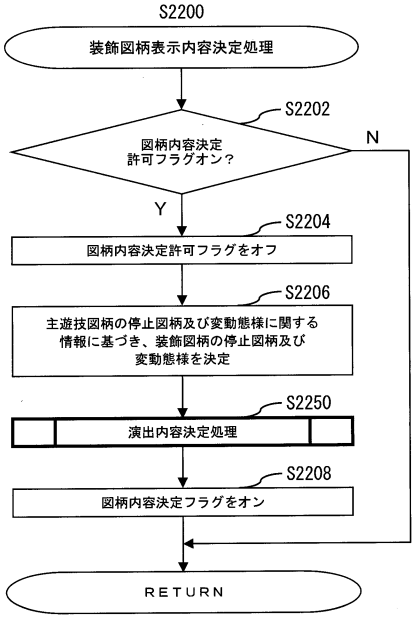


【図２１】

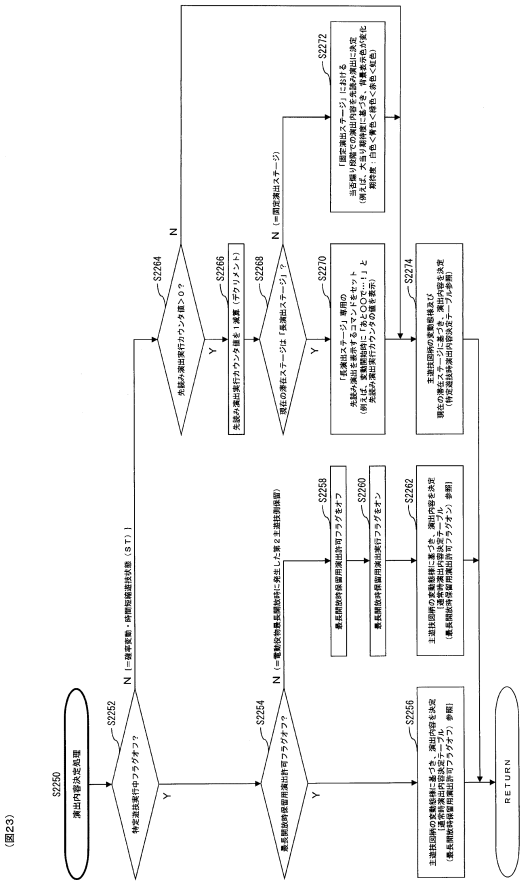


【図２２】

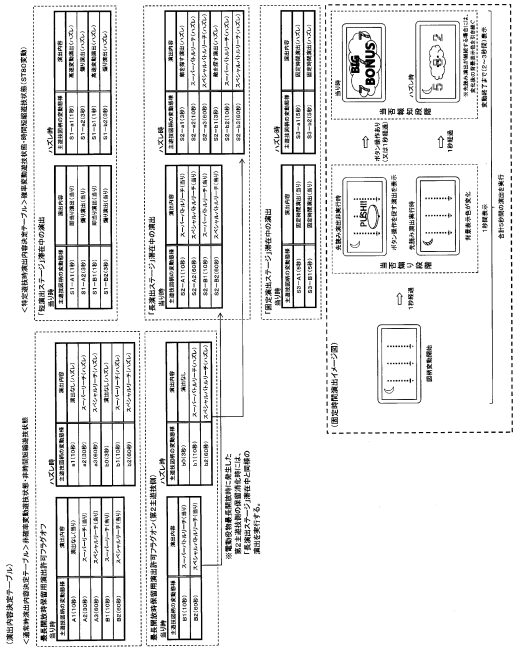
(図22)



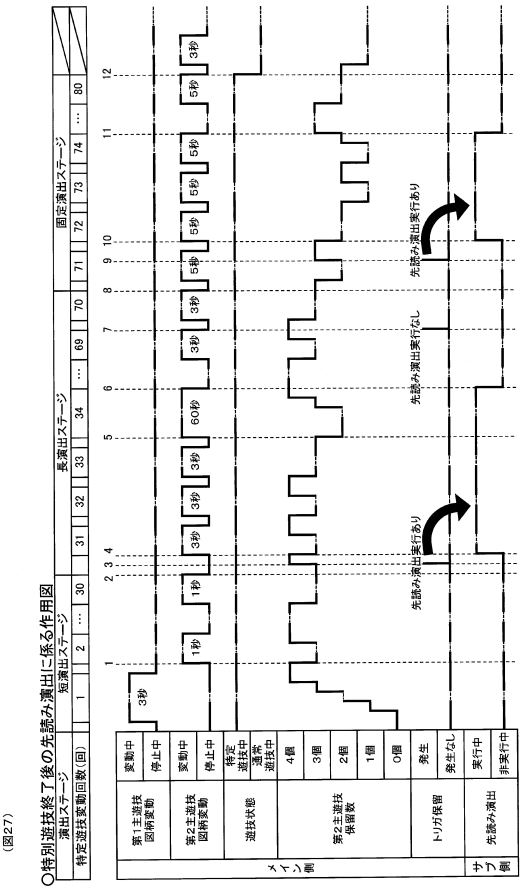
【図２３】



【図２４】


（図24）
（演出内容決定テーブル）
＜最長開放時保留用演出許可フラグオフ＞
＜最長開放時保留用演出許可フラグオン＞
＜特定遊技時演出内容決定テーブル＞
＜非特別遊技時演出状態＞
＜特定遊技時演出内容決定テーブル＞
＜特別遊技時演出状態（ＳＴ中の変動）＞
＜特別遊技時演出状態（非ＳＴ中の変動）＞
＜「長演出ステージ」専用の演出＞
＜「固定演出ステージ」専用の演出＞
ハズレ用
ハズレ用
ハズレ用

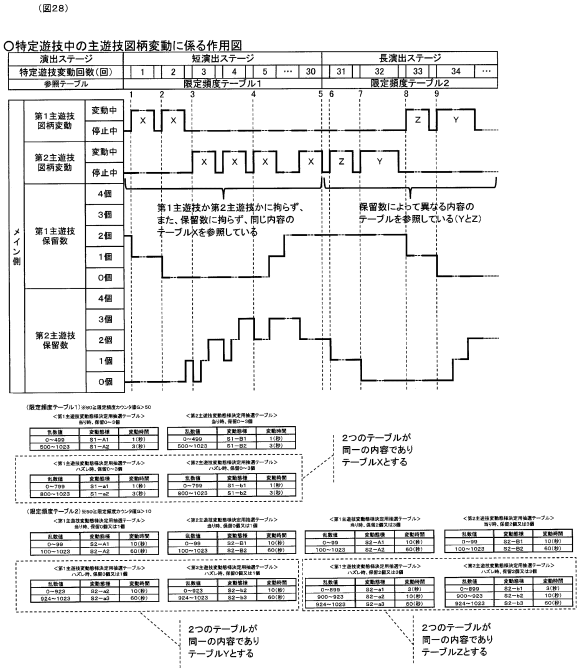
【図２７】



（図27）

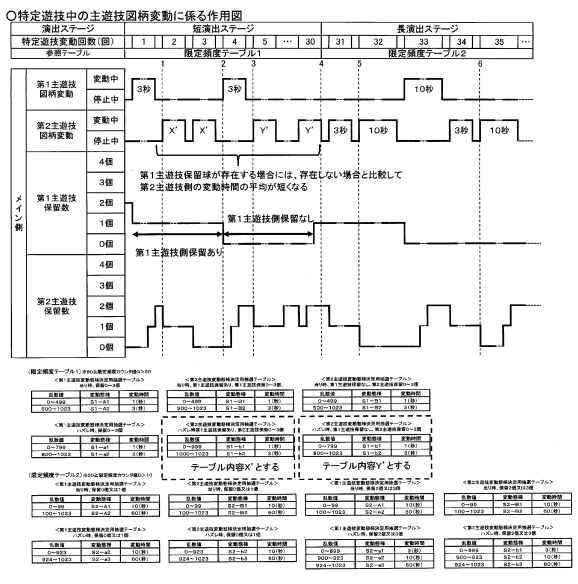
【図２８】

（図28）



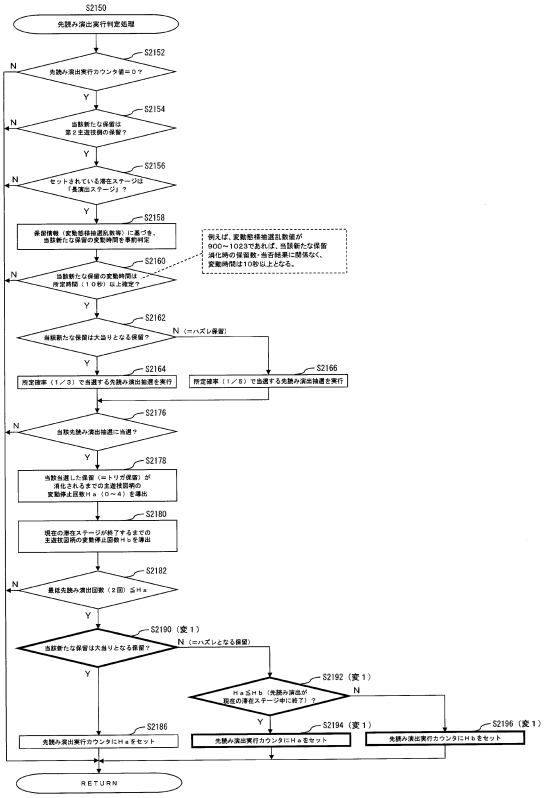
【図２９】

（図29）

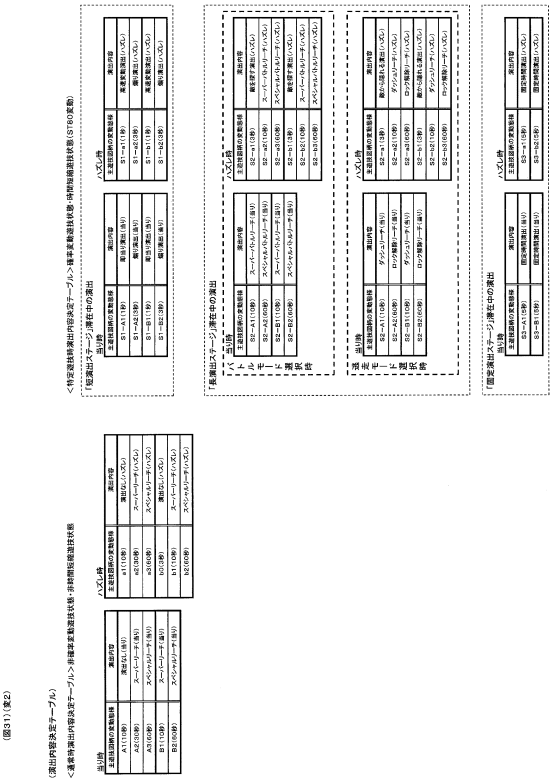


【図３０】

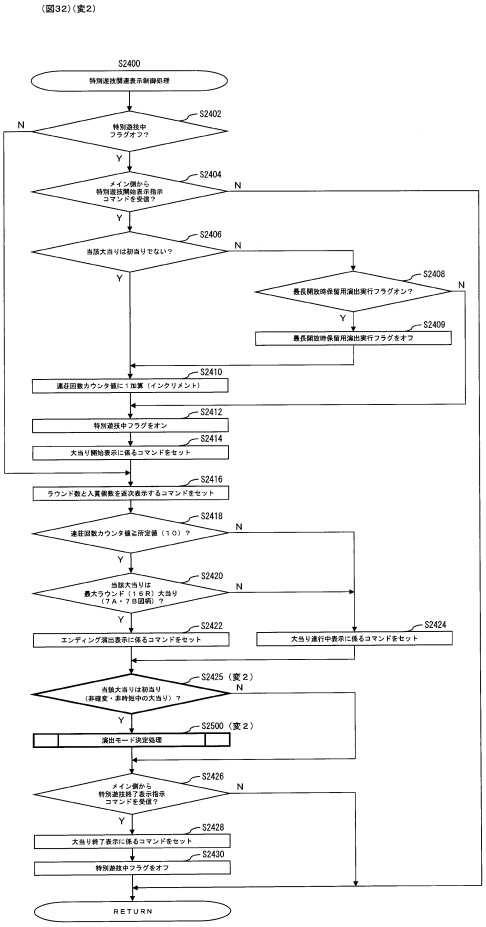
（図30）（変１）



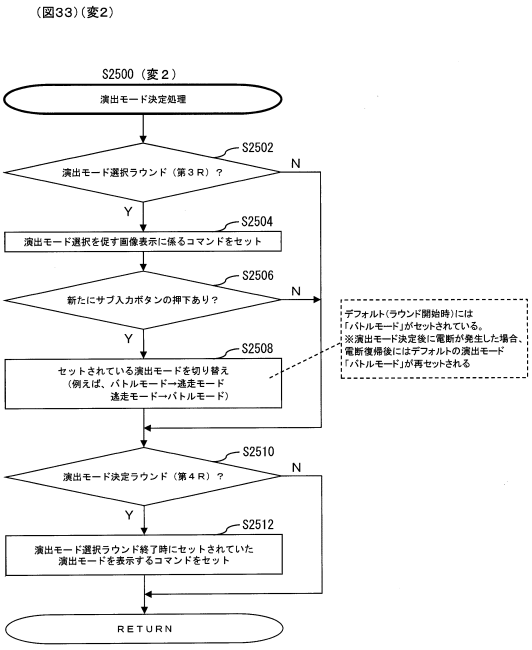
【図３１】



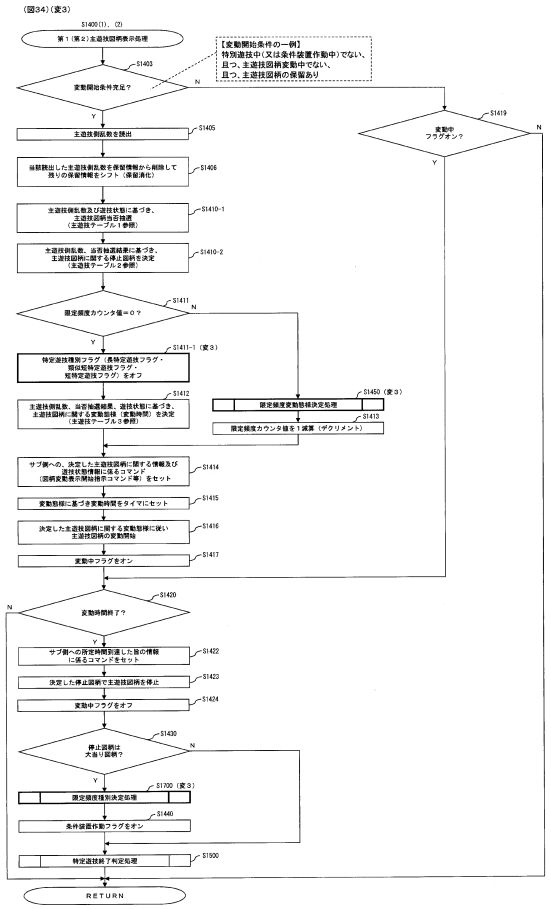
【図３２】



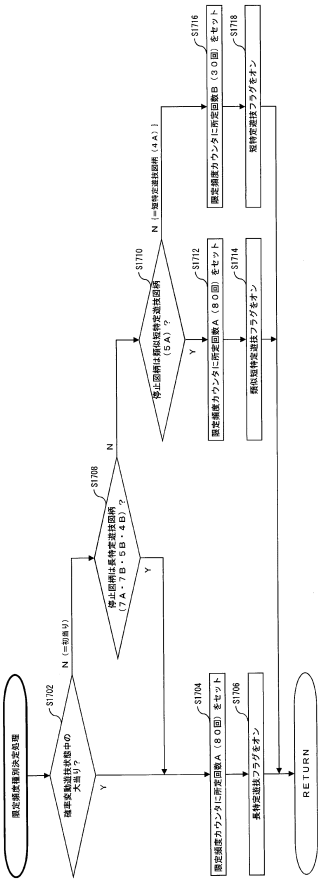
【図３３】



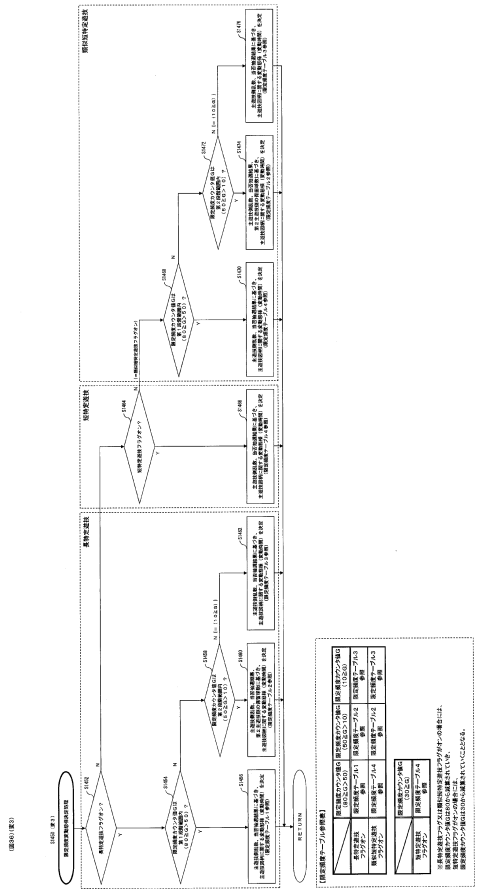
【図３４】



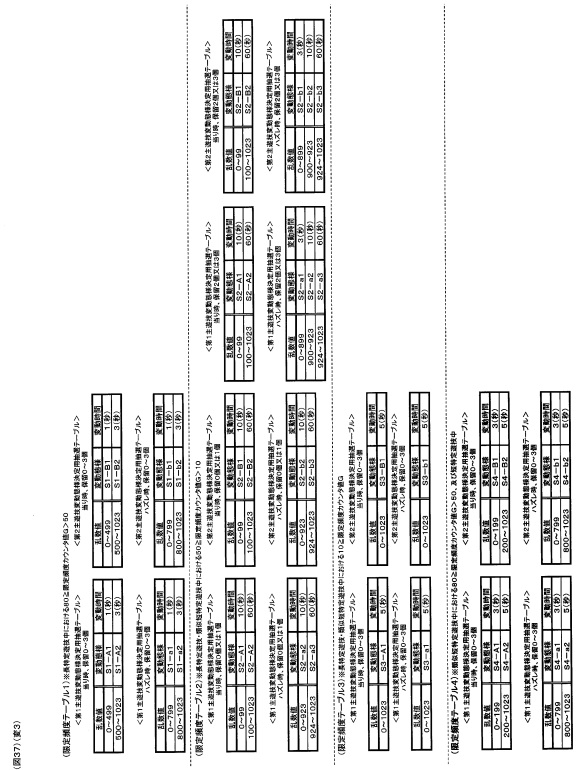
【図３５】



【図３６】

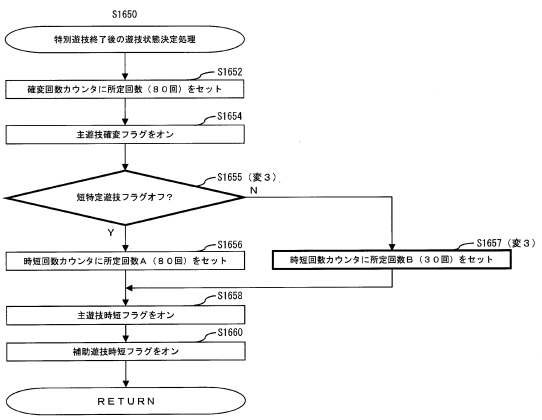


【図３７】

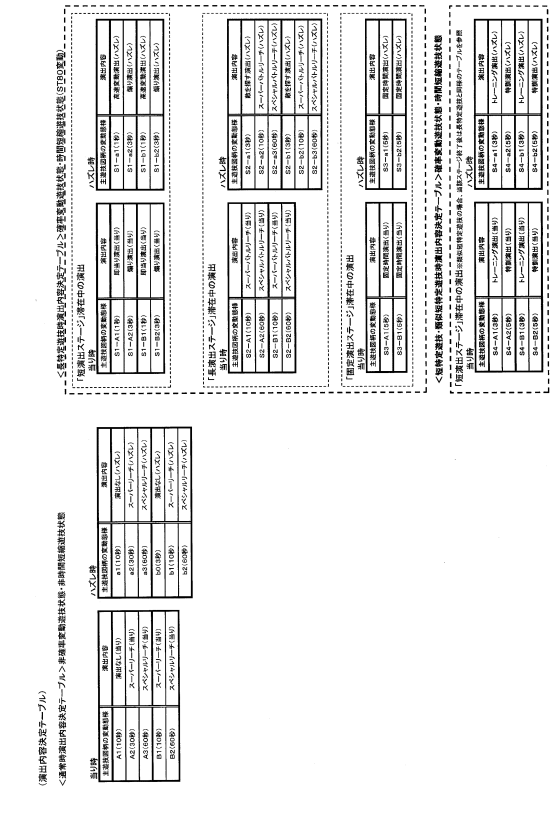


【図３８】

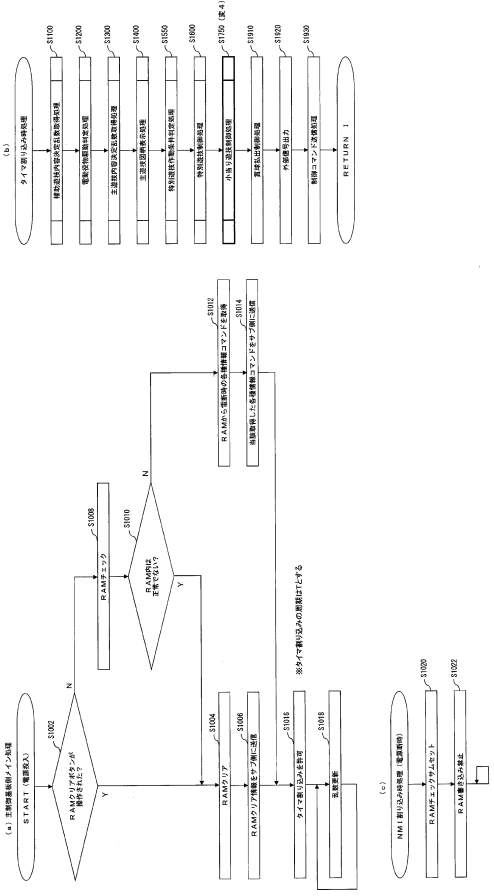
(図38)(変3)



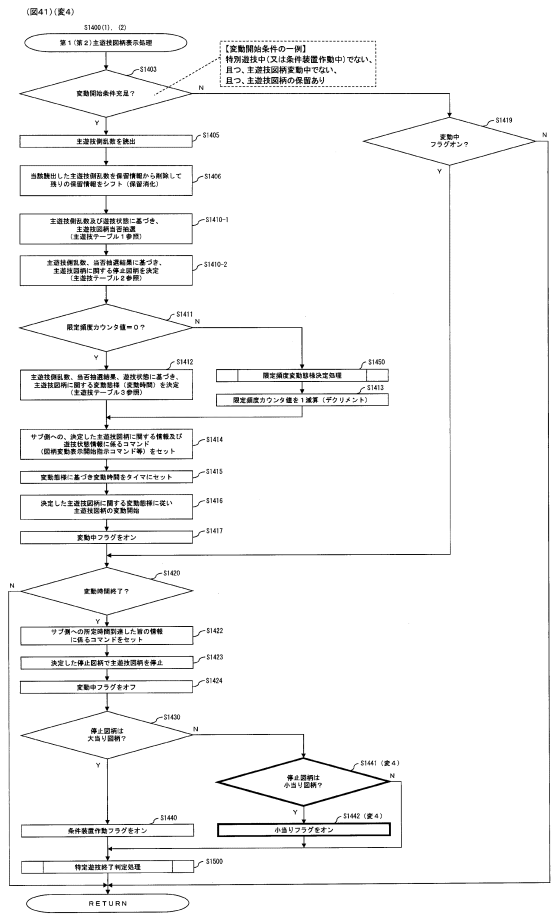
【図３９】



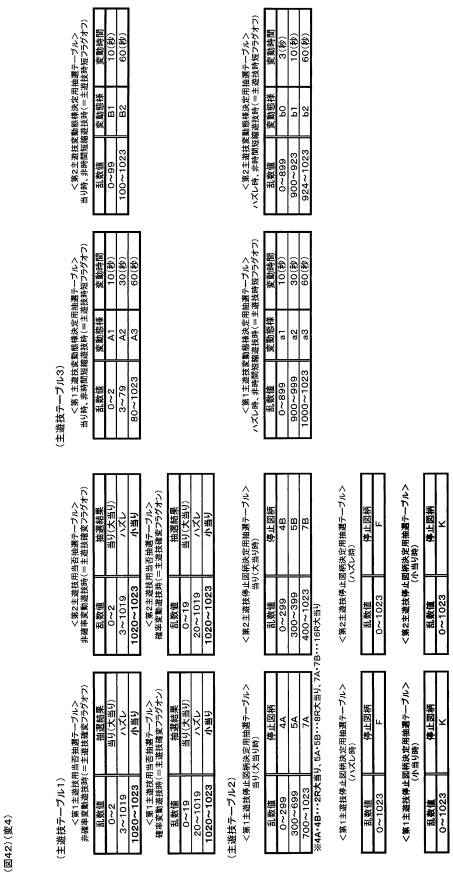
【図４０】



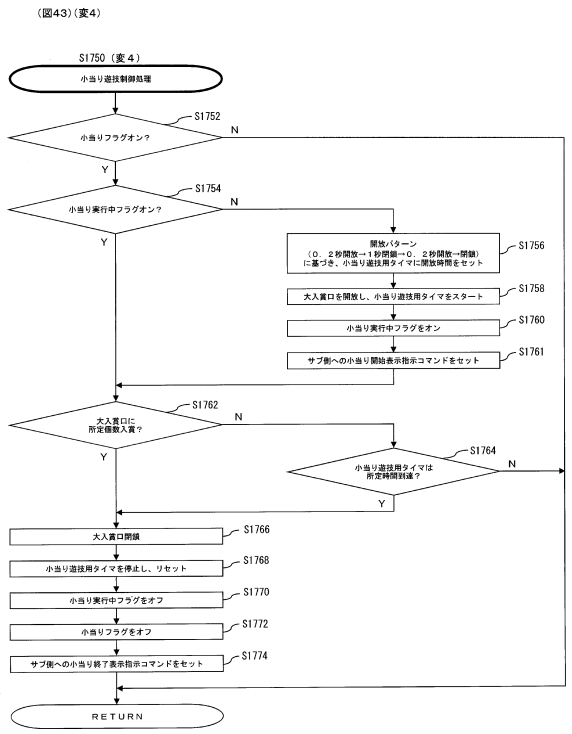
【図４１】



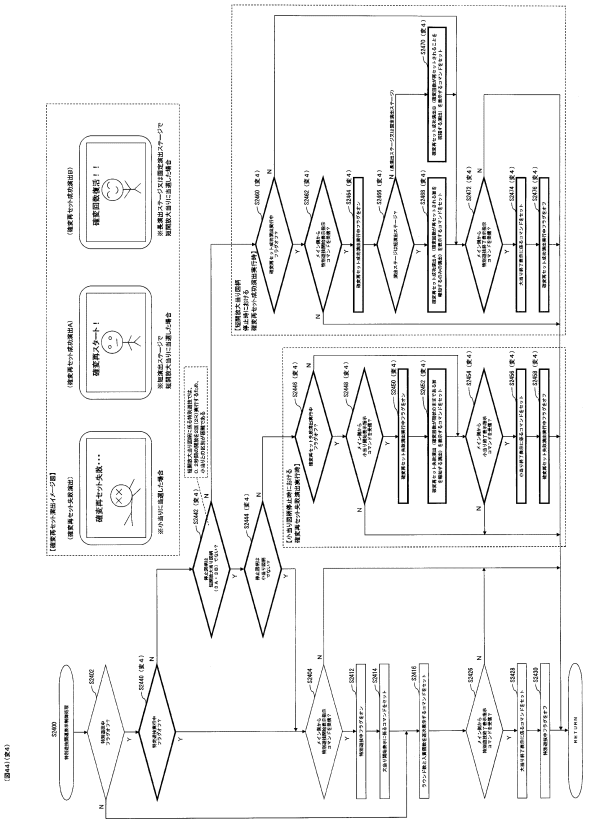
【図４２】



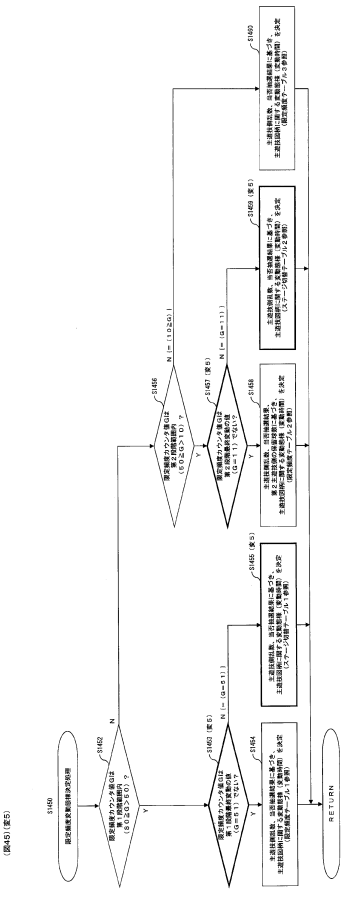
【図４３】



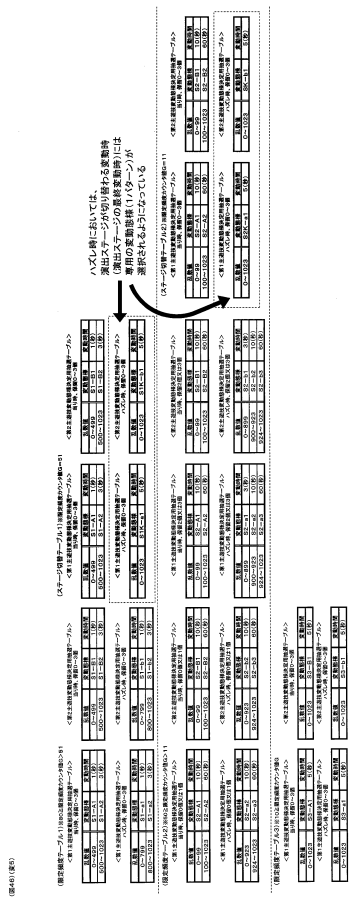
【図４４】



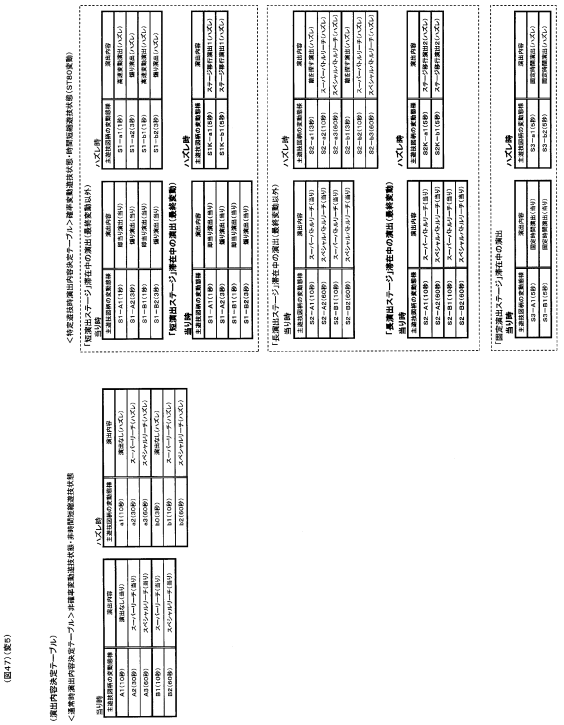
【図４５】



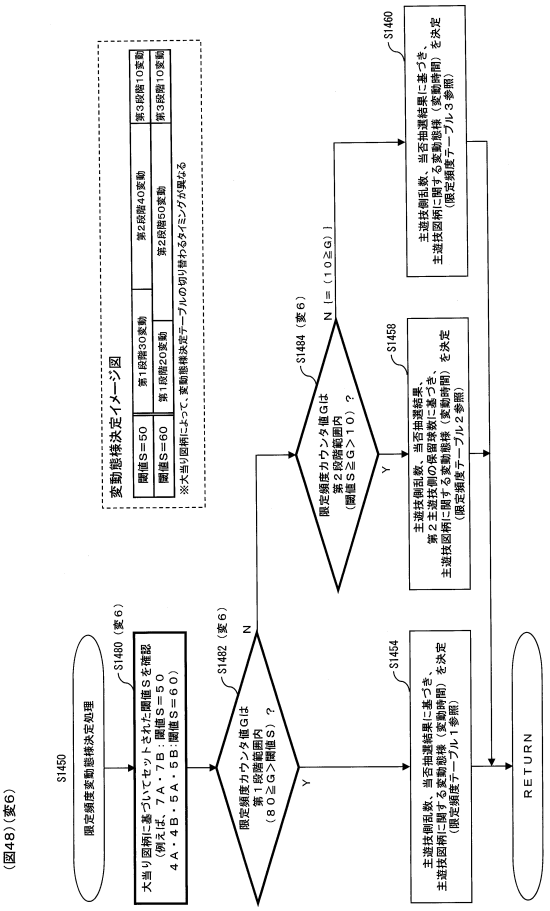
【図４６】



【図４７】



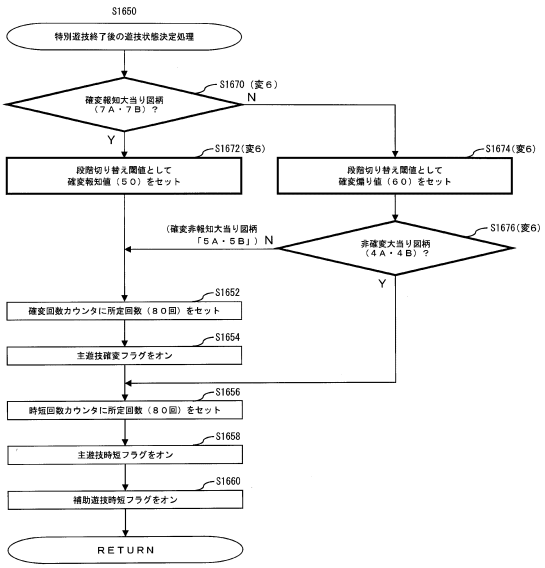
【図４８】



（図48）（変6）

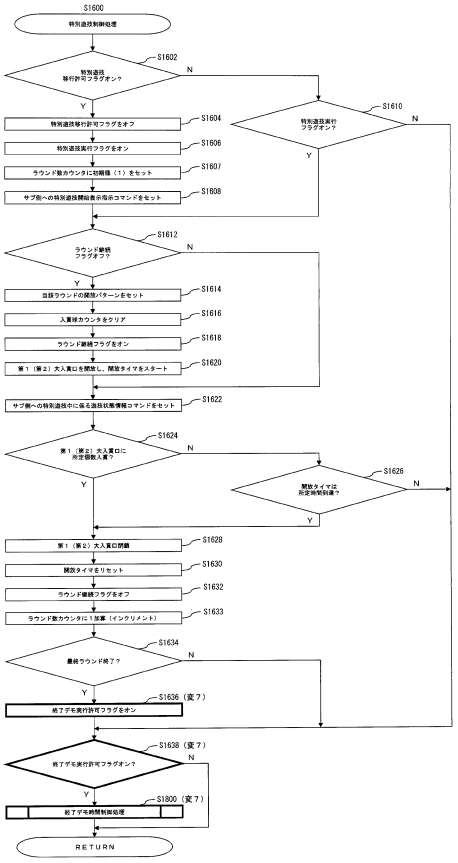
【図４９】

（図49）（変6）



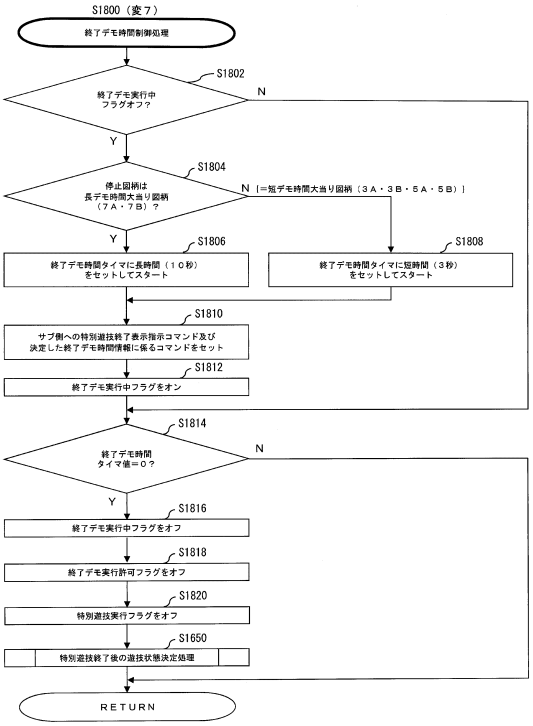
【図５０】

（図50）（変7）



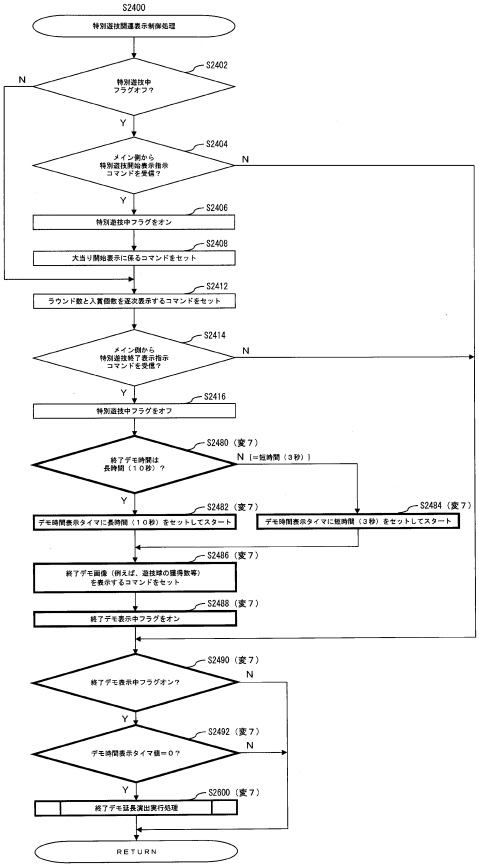
【図５１】

（図51）（変7）



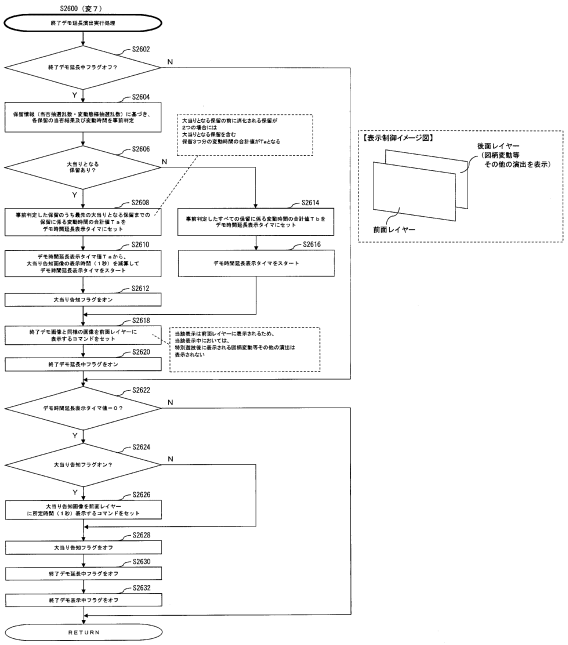
【図５２】

（図52）（変7）



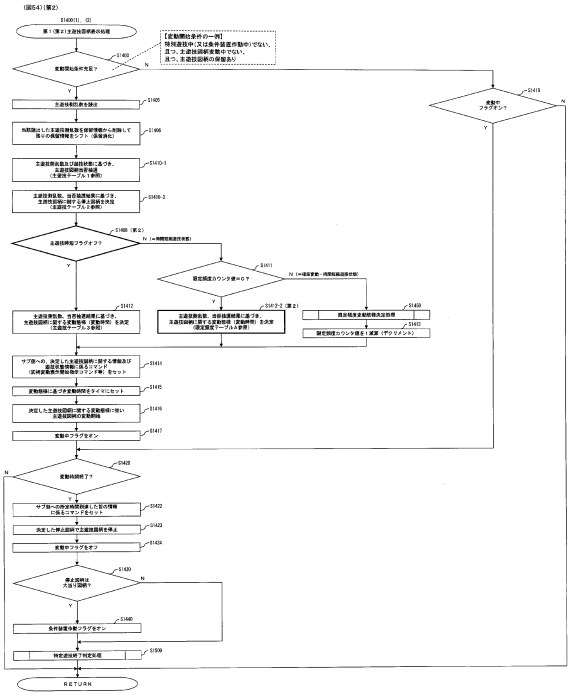
【図５３】

（図53）（変7）

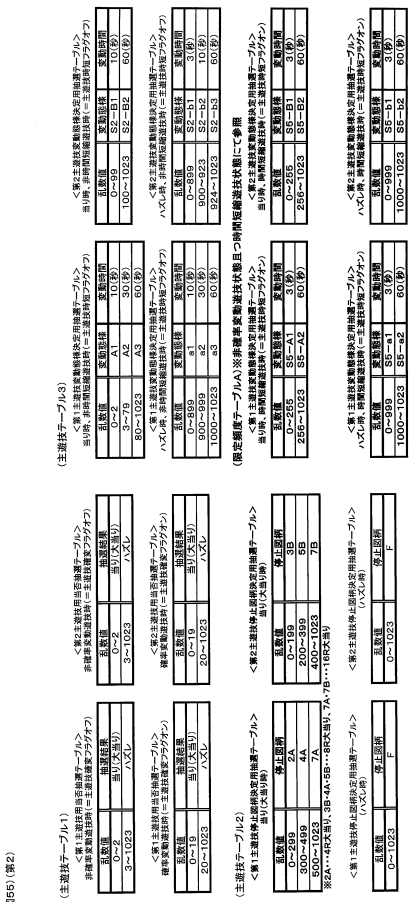


【図５４】

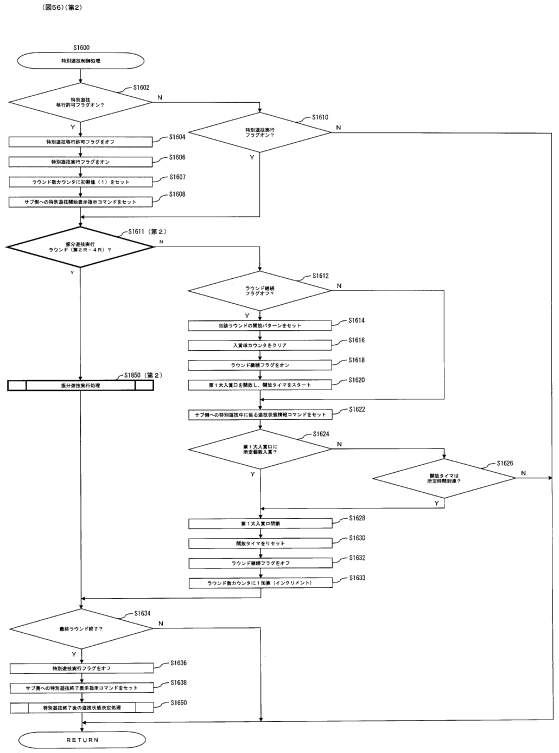
（図54）（第2）



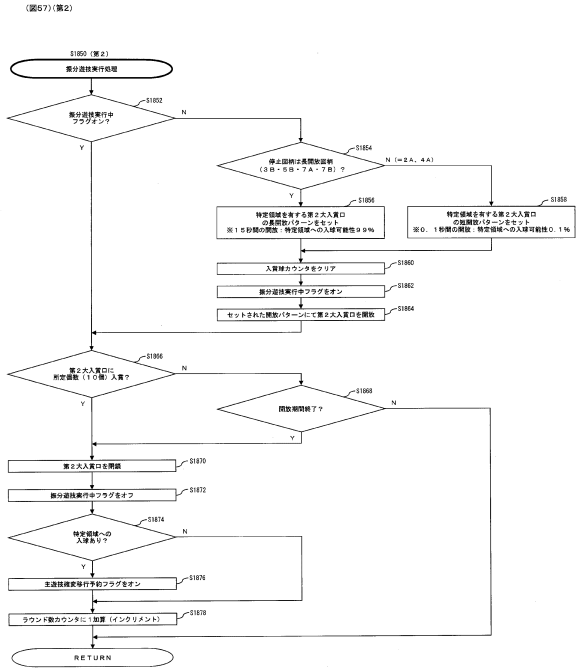
【図５５】



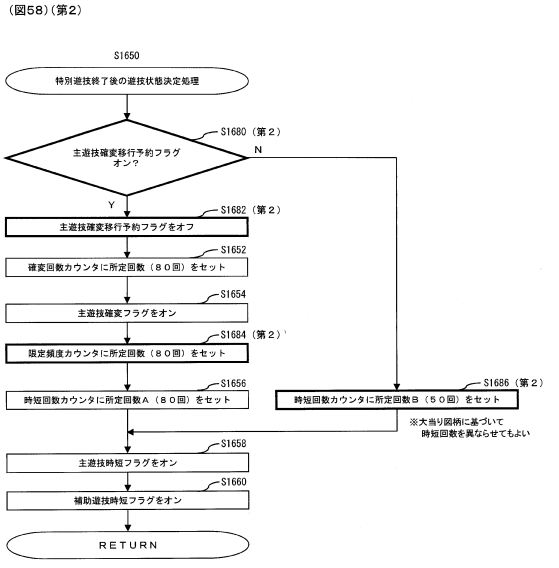
【図５６】



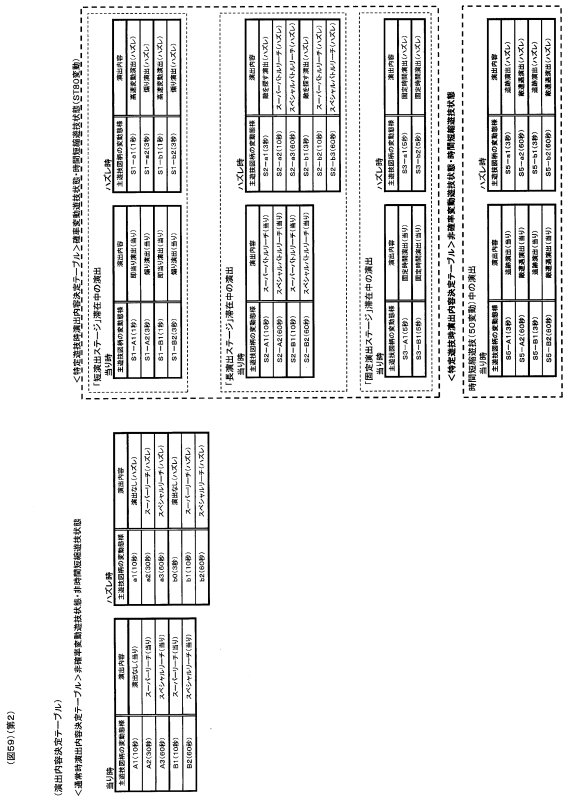
【図５７】



【図５８】

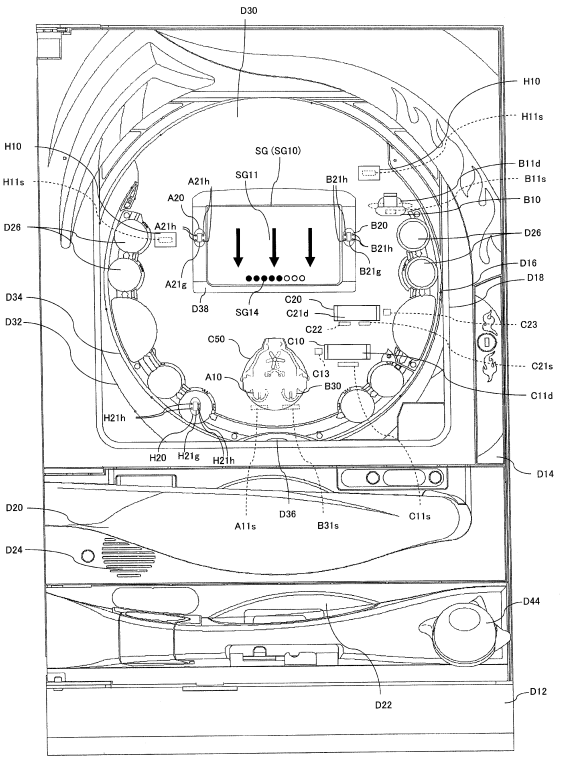


【図５９】



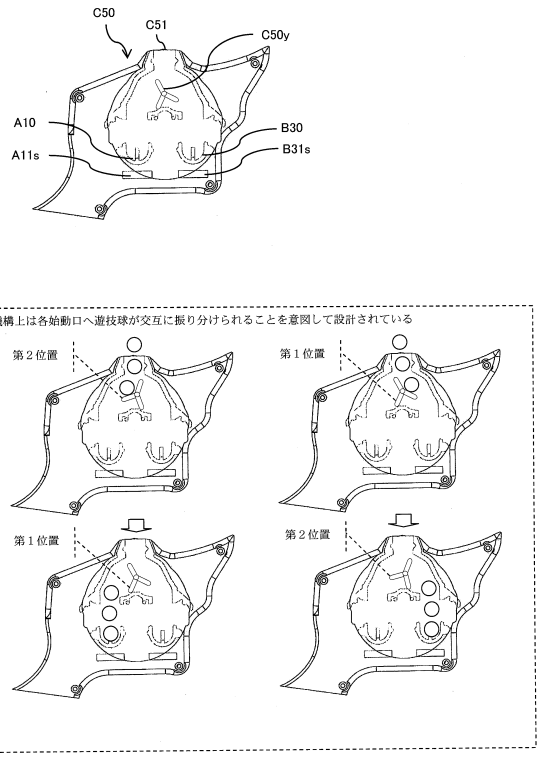
【図６０】

【図６０】(第２変１)



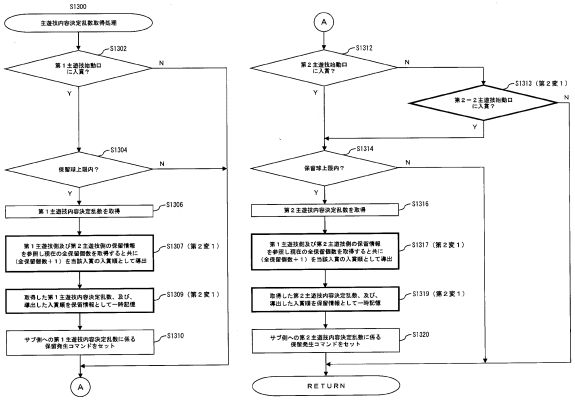
【図６１】

【図６１】(第２変１)



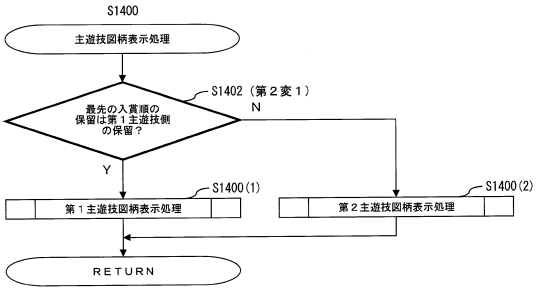
【図６２】

【図62】(第2変1)

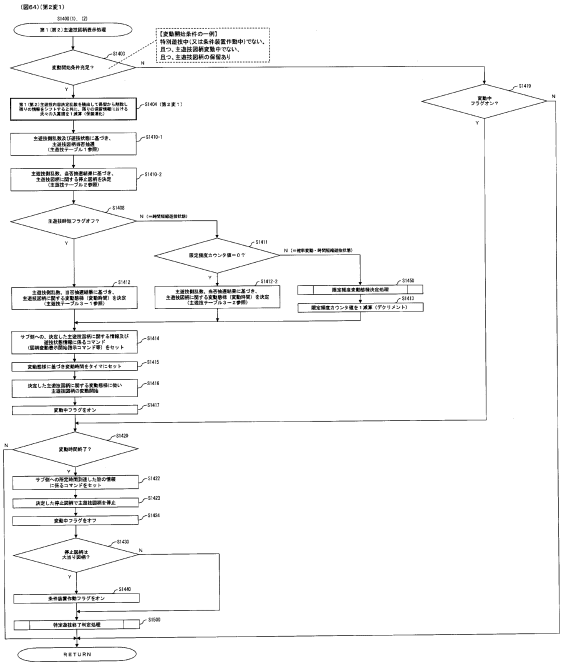


【図６３】

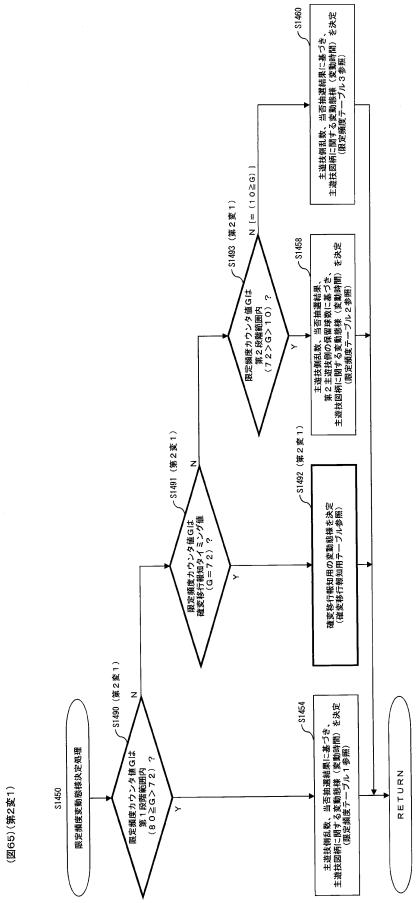
【図63】(第2変1)



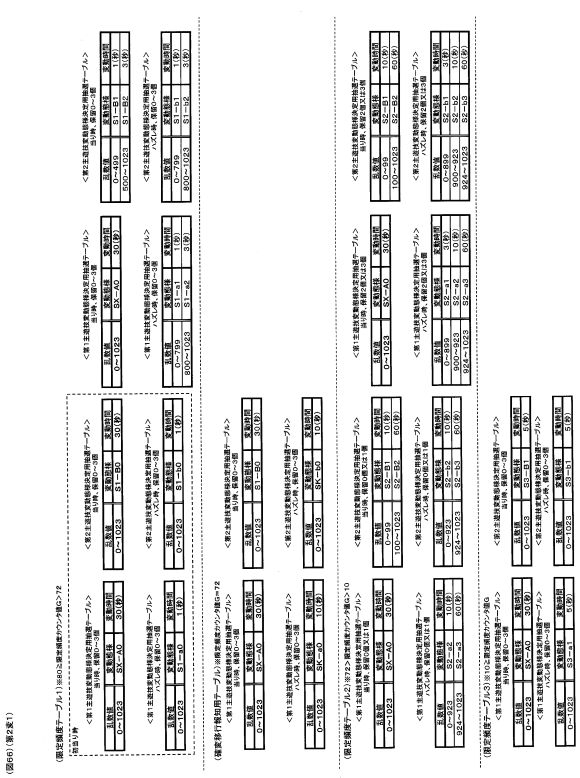
【図６４】



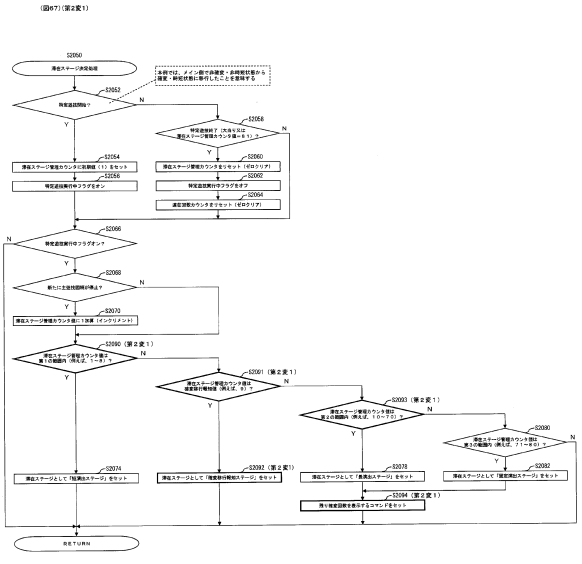
【図６５】



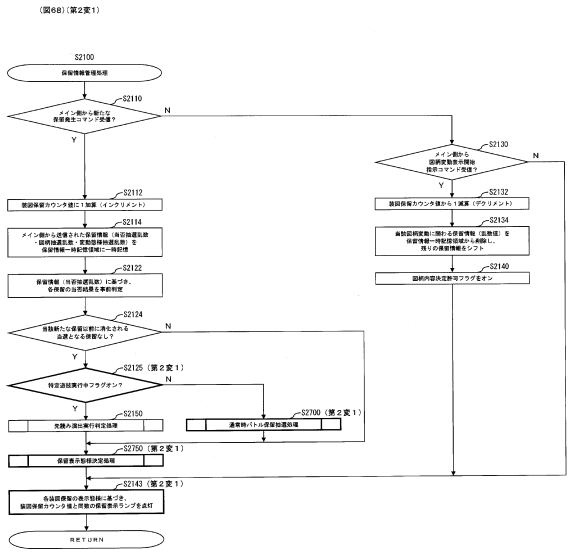
【図６６】



【図６７】

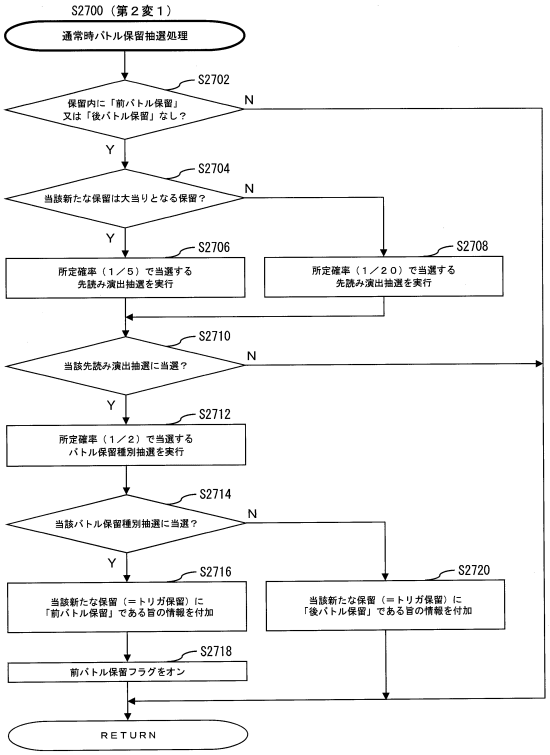


【図６８】

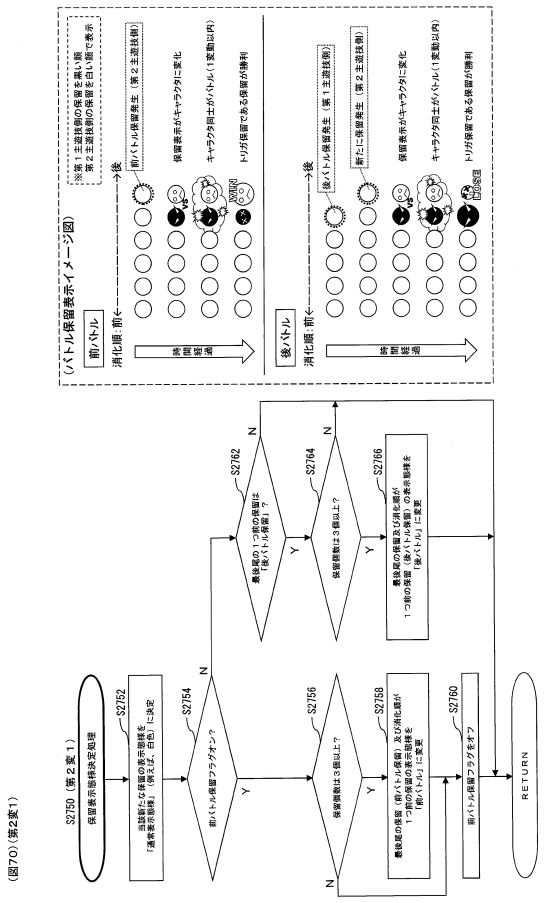


【図６９】

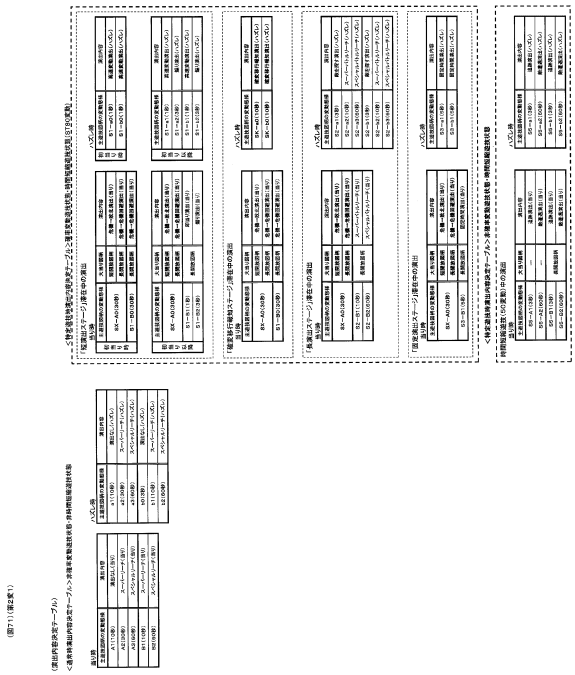
(図69)(第2変1)



【図７０】

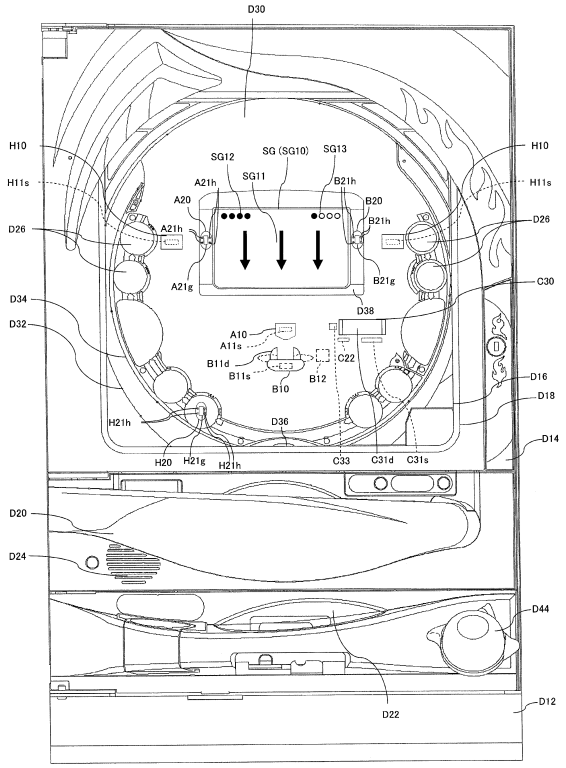


【図７１】



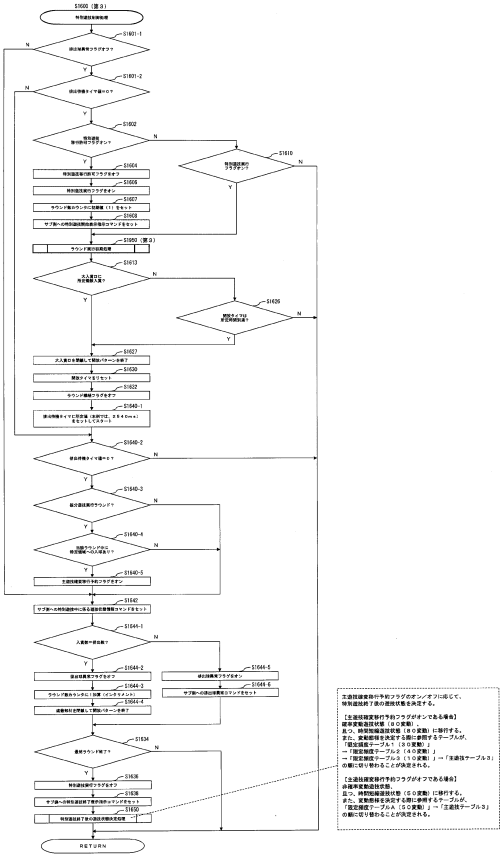
【図７２】

(図７２)(第３)



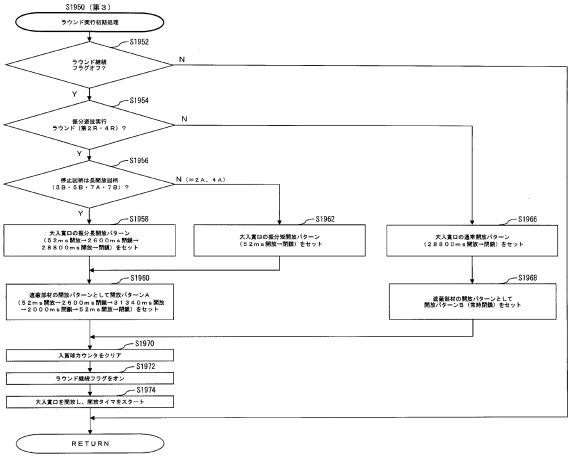
【図７３】

(図７３)(第３)



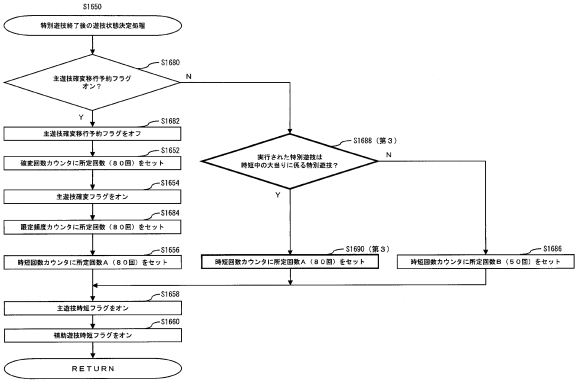
【図７４】

(図７４)(第３)



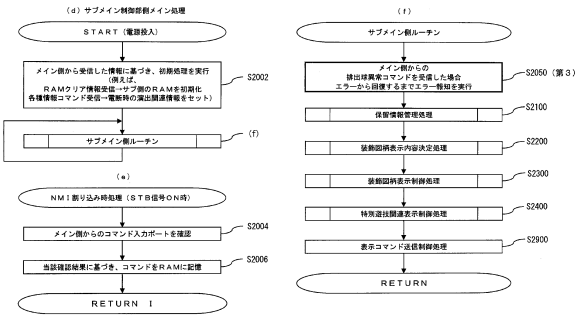
【図７５】

(図７５)(第３)



【図７６】

(図７６)(第３)



【図７７】

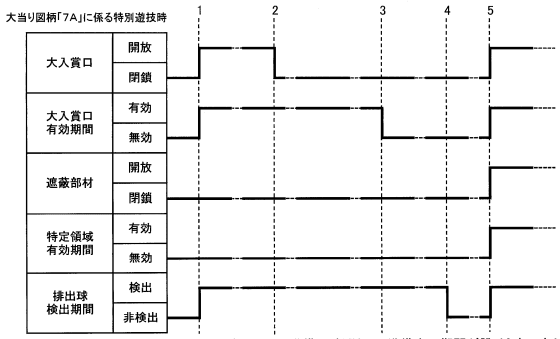
（図77）（第3）

○特別遊技（通常ラウンド）に係る作用図

（排出球異常非検出時）

ラウンド数	第3ラウンド					第4ラウンド
大入賞口状態	開放中	閉鎖中	排出待機中		準備中	開放中
時間（ms）	28800	140	1700	700	60	…

大当り図柄「7A」に係る特別遊技時



※実行中のラウンドから次ラウンドに移行するための準備の時間として準備中の期間が設けられており、当該準備中の期間は、排出球異常検出時には4ms、排出球異常非検出時には60msとなっている。

【図７８】

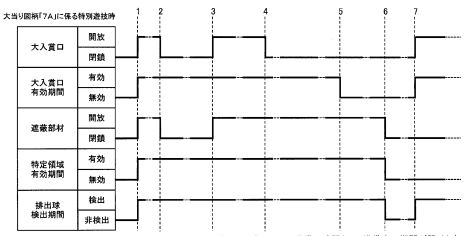
（図78）（第3）

○特別遊技（特に、振分ラウンド）に係る作用図

（大入賞口が長開放、且つ排出球異常非検出時）

ラウンド数	第2ラウンド						第3ラウンド
大入賞口状態	開放中		閉鎖中	排出待機中		準備中	開放中
時間（ms）	52	2600	28800	140	1700	700	60	…

大当り図柄「7A」に係る特別遊技時

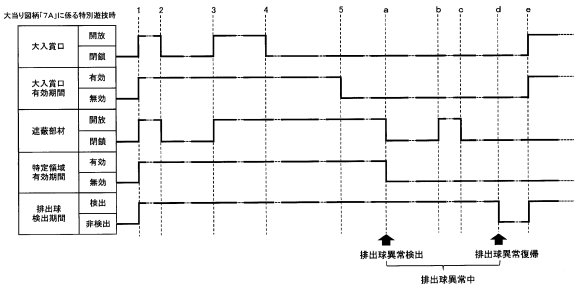


※実行中のラウンドから次ラウンドに移行するための準備の時間として準備中の期間が設けられており、当該準備中の期間は、排出球異常検出時には4ms、排出球異常非検出時には60msとなっている。

（大入賞口が長開放、且つ排出球異常検出時）

ラウンド数	第2ラウンド										第3ラウンド
大入賞口状態	開放中		閉鎖中	排出待機中		異常回復待ち			準備中	開放中
時間（ms）	52	2600	28800	140	1700	700	2000	52	∞	4	…

大当り図柄「7A」に係る特別遊技時



【図７９】

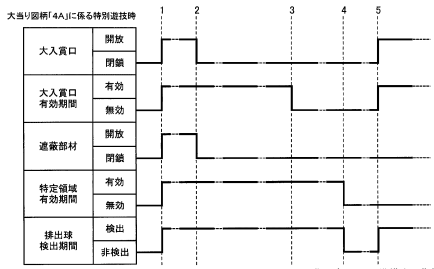
（図79）（第3）

○特別遊技（特に、振分ラウンド）に係る作用図

（大入賞口が短開放、且つ排出球異常非検出時）

ラウンド数	第2ラウンド					第3ラウンド
大入賞口状態	開放中	閉鎖中	排出待機中		準備中	開放中
時間（ms）	52	140	1700	700	60	…

大当り図柄「4A」に係る特別遊技時

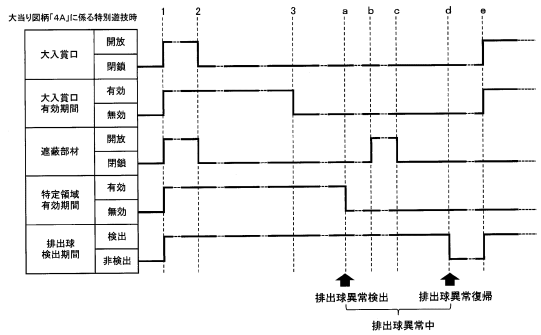


※実行中のラウンドから次ラウンドに移行するための準備の時間として準備中の期間が設けられており、当該準備中の期間は、排出球異常検出時には4ms、排出球異常非検出時には60msとなっている。

（大入賞口が短開放、且つ排出球異常検出時）

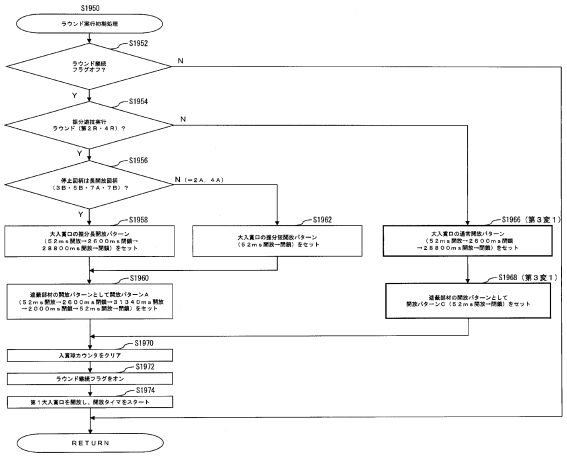
ラウンド数	第2ラウンド								第3ラウンド
大入賞口状態	開放中	閉鎖中	排出待機中		異常回復待ち			準備中	開放中
時間（ms）	52	140	1700	700	60	52	∞	4	…

大当り図柄「4A」に係る特別遊技時



【図８０】

（図80）（第3変1）



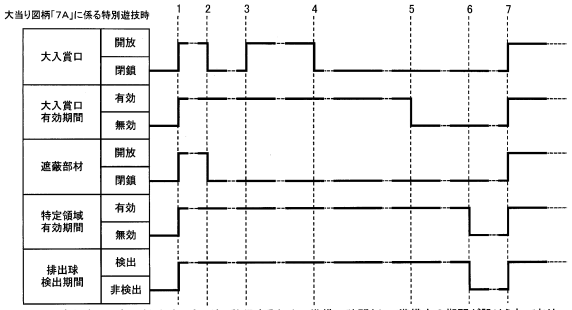
【図８１】

（図81）（第3変1）

○特別遊技（通常ラウンド）に係る作用図

（排出球異常非検出時）

ラウンド数	第3ラウンド							第4ラウンド
大入賞口状態	開放中			閉鎖中	排出待機中		準備中	開放中
時間（ms）	52	2600	28800	140	1700	700	60	…



※実行中のラウンドから次ラウンドに移行するための準備の時間として準備中の期間が設けられており、当該準備中の期間は、排出球異常検出時には4ms、排出球異常非検出時には60msとなっている。

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－０５６１０２（ＪＰ，Ａ）
特許第４８８３８２０（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１３－１４３９８４（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１９２０６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１２６４４４（ＪＰ，Ａ）
「フィーバー機動戦士ガンダム」，パチンコ攻略マガジン2013年5月11日号，日本，株式会社双葉社，２０１３年　5月１１日，第25巻、第10号，p.16-25
「ＣＲぱちんこクロユリ団地」，パチンコ必勝ガイド2013年7月6日号，日本，株式会社ガイドワークス，２０１３年　7月　6日，p.14-19
「ＣＲブラスレイター」，パチンコ攻略マガジン2013年3月28日号，日本，株式会社双葉社，２０１３年　3月２８日，p.28-31

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２