(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6725858号
(P6725858)
(45)発行日　令和2年7月22日(2020.7.22)　(24)登録日　令和2年6月30日(2020.6.30)

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

請求項の数 1　(全 101 頁)

(21)出願番号　特願2019-27938(P2019-27938)
(22)出願日　平成31年2月20日(2019.2.20)
(62)分割の表示　特願2014-258114(P2014-258114)の分割
原出願日　平成26年12月19日(2014.12.19)
(65)公開番号　特開2019-88902(P2019-88902A)
(43)公開日　令和1年6月13日(2019.6.13)
審査請求日　平成31年2月21日(2019.2.21)

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(72)発明者　池田　拓也
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内
(72)発明者　稲原　正敏
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内

審査官　堀　圭史

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入球口である第一始動口と、
遊技球が入球可能な入球口である第二始動口と、
所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、
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
を備え、
第一始動口への入球に基づき、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で第一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、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後で第二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、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の

経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段と、
第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り得るよう制御する抽選状態制御手段と、
第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段と、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段と
を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、
第一識別情報の変動表示中であっても第二識別情報の変動表示を開始可能であり、第二識別情報の変動表示中であっても第一識別情報の変動表示を開始可能であり、
第二遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値よりも、第一遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値の方が長くなるよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、
第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、
可変入賞口として可変入賞口Ａと可変入賞口Ａとは異なる位置に設けられた可変入賞口Ｂとを有し、
第二始動口へ向けて発射された遊技球は可変入賞口Ａにも可変入賞口Ｂにも誘導されるよう構成されており、
第一特別遊技の実行中においては可変入賞口Ａを開状態とし得る一方で、第二特別遊技の実行中においては可変入賞口Ｂを開状態とし得るよう構成されており、
可変入賞口Ａへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、可変入賞口Ｂへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、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。

【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２００５－３１２６７４号公報
【特許文献２】特開２０１１－４５５１８号公報
【特許文献３】特開２００８－１６７８７５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入球口である第一始動口と、
遊技球が入球可能な入球口である第二始動口と、
所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、
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
を備え、
第一始動口への入球に基づき、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で第一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、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後で第二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、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段と、
第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り得るよう制御する抽選状態制御手段と、
第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、

第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段と、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段と

を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、

第一識別情報の変動表示中であっても第二識別情報の変動表示を開始可能であり、第二識別情報の変動表示中であっても第一識別情報の変動表示を開始可能であり、

第二遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値よりも、第一遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値の方が長くなるよう構成されており、

第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、

第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、

第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、

可変入賞口として可変入賞口Ａと可変入賞口Ａとは異なる位置に設けられた可変入賞口Ｂとを有し、

第二始動口へ向けて発射された遊技球は可変入賞口Ａにも可変入賞口Ｂにも誘導されるよう構成されており、

第一特別遊技の実行中においては可変入賞口Ａを開状態とし得る一方で、第二特別遊技の実行中においては可変入賞口Ｂを開状態とし得るよう構成されており、

可変入賞口Ａへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、可変入賞口Ｂへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、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。

＜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入球口である第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）と、

遊技球が入球可能な入球口である第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と
を備え、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて発射された遊技球は可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）にも誘導されるよう構成されており、
第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）への入球に基づき、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で第一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主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、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で第二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、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り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、
第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と、
可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて所定間隔にて遊技球を発射し

た場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、

第一遊技状態である場合における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向は、所定条件を充足するより前における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向と、当該所定条件を充足してから後における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向とが、相違し得るよう構成されており、

第二遊技状態である場合における第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向は、当該第二遊技状態である期間中においては、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が一律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。

【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）主遊技図柄表示制御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、主制御基板側での主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図１２】図１２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判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終了判定処理のフローチャートである。

【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別遊技作動条件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制御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終了後の遊技状態決定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、主制御基板側での小当

り遊技制御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保留情報管理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装飾図柄表示内容決定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装飾図柄表示制御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特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図２３】図２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での小当り遊技関連表示制御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、作用図である。
【図２５】図２５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。
【図２６】図２６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図２７】図２７は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図２９】図２９は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度終了判定処理のフローチャートである。
【図３１】図３１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３２】図３２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での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３３】図３３は、第２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図３４】図３４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３５】図３５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３６】図３６は、第２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機の作用図である。
【図３７】図３７は、第２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機の作用図である。
【図３８】図３８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３９】図３９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にて用いられるテーブル構成図である。
【図４０】図４０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４１】図４１は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図４２】図４２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４３】図４３は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機の作用図である。
【図４４】図４４は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機の作用図である。
【図４５】図４５は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図４６】図４６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機の第２大入賞口に係る作用図である。
【図４７】図４７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機の電動役物に係る作用図である。
【図４８】図４８は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図５１】図５１は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での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５３】図５３は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。
【図５４】図５４は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図５５】図５５は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。
【図５６】図５６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図５７】図５７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機の作用図である。
【図５８】図５８は、第４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）主遊技図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図５９】図５９は、第４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にて用いられるテーブル構成図である。
【図６０】図６０は、第４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移行判定処理のフローチャートである。
【図６１】図６１は、第４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６２】図６２は、第４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メインフローチャートである。
【図６３】図６３は、第４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６４】図６４は、第４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右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。
【図６５】図６５は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機の作用図である。

【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。「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。「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、主遊技部（いわゆるメイン基板）側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副遊技部（いわゆるサブ基板）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、色の違いや点灯・点滅態様も含む）、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（情報）」とは、副遊技部（いわゆるサブ基板）側にて出力制御される遊技の興趣性を高める出力内容全般を指し、例えば、装飾図柄の変動・停止や特別遊技の実行期待度を示唆・報知する予告、等を挙げることができ、その出力態様としては、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、音や演出用の可動体役物の動作態様、又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「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。「通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態」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（いわゆる小当り時を含む）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）。

【０００９】

以下の実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機と第１種ぱちんこ遊技機とを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及びそれらを混在させた遊技機）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。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、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。

【００１０】

ここで本発明の詳細な説明に先立ち、本発明に係る簡潔な構成を説明する。

【００１１】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、第２主遊技側の変動時間が短時間となる変動態様が選択され易い限定頻度状態に移行することで、第２主遊技側の変動効率を向上させる構成を（本実施形態）にて詳細に説明する。

【００１２】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（本実施形態）の構成から、特別遊技終了後に移行する遊技状態によって、遊技性（特に、賞球の獲得方法）が異なる２種類の遊技を実行可能にした構成を（第２実施形態）にて詳細に説明する。

【００１３】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第２実施形態）の構成から、並列抽選を実行可能にした構成を（第２実施形態からの変更例１）にて詳細に説明する。

【００１４】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（本実施形態）の構成から、大入賞口内に確率変動遊技状態の移行可否を決定する特定領域を設けるようにした構成を（第３実施形態）にて詳細に説明する。

【００１５】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、大入賞口内に特定領域を設け、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、且つ、並列抽選を実行可能であり、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態であるか否かによって第２主遊技図柄の変動効率が大きく相違することを特徴とした構成を（第４実施形態）にて詳細に説明する。

【００１６】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第４実施形態）の構成を、限定頻度状態となり得る構成を設け、且つ、次回の特別遊技当選までは少なくとも確率変動遊技状態が継続し得るよう変更し、且つ、大当り後の図柄変動が所定回数に到達すると限定頻度状態に移行するような構成を（第４実施形態からの変更例１）にて詳細に説明する。

【００１７】

（本実施形態）
ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。
【００１８】
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。
【００１９】
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。
【００２０】
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、大入賞口Ｃ１０、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。
【００２１】
次に、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０は、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、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。また、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。
【００２２】
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。
【００２３】
ここで、本実施形態においては、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、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されている｛但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球をも、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易いよう構成してもよい｝。
【００２４】
ここで、本実施形態においては、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下

する遊技球は第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易く、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され難くなっており、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２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され易く、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難くなっている。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。また、これには限定されず、主遊技始動口を１つのみ設けて、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球とのどちらもが主遊技始動口に誘導され易いよう構成してもよい。

【００２５】

ここで、本実施形態においては、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、補助遊技始動口Ｈ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０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及び第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され難いよう構成されている。即ち、補助遊技始動口Ｈ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０へ向けて発射された遊技球は、第１主遊技始動口Ａ１０へ誘導され難くなる一方で第２主遊技始動口Ｂ１０へ誘導され易くなり、第１主遊技始動口Ａ１０へ向けて発射された遊技球は、補助遊技始動口Ｈ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０へ誘導され難くなるよう構成されていることとなる。但し、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０へ向けて発射された遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０へ誘導され易くなるよう構成してもよい（主遊技始動口を１つのみ設ける場合において、当該１つの主遊技始動口へ誘導される遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０へも誘導されるよう構成してもよい）。

【００２６】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、大入賞口Ｃ１０が設けられており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、大入賞口Ｃ１０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。

【００２７】

また、大入賞口Ｃ１０は、後述するように、主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄や小当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（及び大入賞口ソレノイドＣ１３）と、を備える。ここで、大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓは、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大入賞口入球情報を生成する。大入賞口電動役物Ｃ１１ｄは、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大入賞口Ｃ１０を可変させる（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、大入賞口に設けられた方形板上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、スライド式アタッカーであり、遊技領域Ｄ３０から突出し遊技領域Ｄ３０を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、方形板上部材が進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、方形板上部材が退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、大入賞口Ｃ１０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。また、棒状部材の端部を支点として遊技者から見て左右に駆動することにより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（いわゆる、チューリップ型アタッカー）としてもよい（これら採り得る態様については、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄについても同様のことがいえる）。

【００２８】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０は、第1主遊技に対応する第１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は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈとを備える。また、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０は、第２主遊技に対応する第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２主遊技図柄表示装置Ｂ２０は、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇと、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈとを備える。ここで、主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ及び第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇは、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、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、主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、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｝。

【００２９】

尚、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、主遊技図柄表示装置Ａ２０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、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて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、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【００３０】

次に、演出表示装置ＳＧは、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、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、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。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は夫々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。

【００３１】

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。

【００３２】

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及び／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。

【００３３】

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、特に主遊技始動口へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制

御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【００３４】

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（電源スイッチ・ボタンＥａを当該ユニット上に設けてもよい）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。

【００３５】

まず、主制御基板Ｍは、各種入賞口センサ｛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、大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、特別遊技等の実行有無に拘わらず常時開口しており且つ賞球はあるが図柄抽選等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、大入賞口ソレノイドＣ１３、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である遊技周辺機器（図中の、第１主遊技周辺機器Ａ、第２主遊技周辺機器Ｂ、補助遊技周辺機器Ｈ、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃ）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。

【００３６】

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。

【００３７】

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、詳細は省略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板ＫＨ内に、発射装置の制御回路部（発射制御基板Ｄ４０）が併設されており、賞球払出制御基板ＫＨと発射装置Ｄ４２（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。

【００３８】

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（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物）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ＳＧ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ＳＧ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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

ここで、遊技用情報制御手段ＭＪは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段ＭＪ１０と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段ＭＪ２０と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段ＭＪ３０と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【００４２】

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

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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主遊技図柄の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第１主遊技図柄の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主遊技図柄の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第２主遊技図柄の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、補助遊技図柄の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補助遊技図柄の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。

【００４６】

ここで、保留消化制御手段ＭＪ３１は、図柄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。
【００４７】
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。
【００４８】
次に、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技への移行可否及び第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放可否を抽選する当否抽選手段ＭＮ１０と、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（いわゆる条件装置を作動させる）特別遊技移行決定手段ＭＮ２０と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段ＭＮ４０と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段ＭＮ５０とを、有している。ここで、当否抽選手段ＭＮ１０は、第１主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ａと、第２主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｂと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｈとを、有している。ここで、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ａ、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｂ及び補助遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｈは、第１主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ａと、第２主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｂと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｈを夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。
【００４９】
次に、図柄内容決定手段ＭＮ４０は、取得した遊技内容決定乱数（第１主遊技乱数）に基づき、第１主遊技図柄の停止図柄を決定する第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａと、取得した遊技内容決定乱数（第２主遊技乱数）に基づき、第２主遊技図柄の停止図柄を決定する第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈと、を有している。
【００５０】
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、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。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、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。更に、補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。
【００５１】
次に、変動態様決定手段ＭＮ５０は、取得した遊技内容決定乱数（第１主遊技乱数）に基づき、第１主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａと、取得した遊技内容決定乱数（第２主遊技乱数）に基づき、第２主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｈと、を有している。
【００５２】

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。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尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｈは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｈは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（例えば、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）。

【００５３】

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。

【００５４】

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（例えば、所定間隔毎に減算されるデクリメントカウンタであり、以下、タイマに類するものは同様のカウンタにて実装可能）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。

【００５５】

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

【００５６】

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、大入賞口Ｃ１０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、大入賞口Ｃ１０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、大入賞口電動役物Ｃ１１ｄを開閉させる大入賞口電動役物開閉制御手段ＭＰ３３‐Ｃと、大入賞口Ｃ１０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であるが、開状態となる大入賞口、最大ラウンド数、１ラウンドの実行内容等が定められたテーブルである）。

【００５７】

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と、主遊技図柄の変動に係る遊技状態（いわゆる、限定頻度であり、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態のことをいう）の変化を制御する限定頻度制御手段ＭＰ５３と、を有している。ここで、時短遊技終了条件判定手段ＭＰ５２は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタＭＰ５２ｃ、を有している。ここで、確率変動遊技状態とは、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の当否抽選時における当選確率が非確率変動遊技状態よりも高確率となる遊技状態を意味し、時間短縮遊技状態とは、第１主遊技図柄や第２主遊技図柄の変動時間の平均値が非時間短縮遊技状態よりも短時間となる、及び／又は、単位時間あたりにおける第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放容易性が向上する遊技状態を意味する。

【００５８】

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、補助遊技図柄が高確率で当り図柄となり且つ補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第１主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。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）。

【００５９】

また、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度の継続期間を計測するための限定頻度カウンタＭＰ５３ｃを有している。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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大入賞口Ｃ１０を有している。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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、を有している。

【００７１】

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）。

【００７２】

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（主制御基板Ｍ側から送信された情報と同一であるが、当該情報の詳細については後述する）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。

【００７３】
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（本例では、装飾図柄の背面にて表示され、保留に関する情報に基づき特別遊技の実行可能性を示唆・報知する演出）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、を有している。
【００７４】
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（本例では、装飾図柄の変動表示中において表示され、当該変動における特別遊技への移行期待度や、保留に関する情報に基づき特別遊技の実行可能性を示唆・報知する演出）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。
【００７５】
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（主に、装飾図柄の変動表示中において表示され、停止表示された装飾図柄の組み合わせによってリーチ状態となったことが報知された後に実行される演出であるが、リーチ状態とならなくとも装飾図柄の変動表示と連動して実行される演出をも含んでいる）の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎと、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂと、を有している。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
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。
【００７９】
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。
【００８０】
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。まず、遊技機の電源投入後においては、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（不図示であるが、レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う）、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。

【００８１】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Ｍは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１１００で、主制御基板Ｍは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板Ｍは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板Ｍは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板Ｍは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１７００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１８００で、主制御基板Ｍは、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１９９７で、主制御基板Ｍ（特に賞球払出決定手段ＭＨ）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置ＫＥの駆動制御等を賞球払出制御基板ＫＨに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する（例えば、本例では、第１主遊技始動口Ａ１０への１球の入球につき３球の賞球、第２主遊技始動口Ｂ１０への１球の入球につき１球の賞球、大入賞口Ｃ１０への１球の入球につき１３球の賞球、一般入賞口への１球の入球につき１０球の賞球、が夫々払い出されることとなる）。次に、ステップ１９９８で、主制御基板Ｍは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータＨＣ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板Ｍは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【００８２】

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。

【００８３】

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

【００８４】

次に、図７は、図５におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈ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制御手段ＭＰ２０‐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り図柄を選択）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。

【００８５】

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」である。当り図柄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（補助遊技フラグオフ時）においては、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、時間短縮遊技時（補助遊技フラグオン時）においては、開放態様は（１秒間開放→閉鎖）である。また、時間短縮遊技時（補助遊技フラグオン時）には停止図柄は当り図柄「Ｄ１又はＤ２」となり易いよう構成されている。

【００８６】

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‐Ｈ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３０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【００８７】

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‐Ｈ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制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り図柄」（本例では、Ｄ１）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、遊技状態に基づき、開放態様（例えば、時間短縮遊技時の場合には、１秒間開放→閉鎖となる開放態様）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主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。

【００８８】

次に、ステップ１２４２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂを参照して、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放時間に係る所定時間（例えば、１秒）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主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００８９】

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又はステップ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。

【００９０】

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）。

【００９１】

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、第１主遊技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、本実施形態では、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、これら３つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ１３０８で、第１主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ａは、当該取得した第１主遊技内容決定乱数を第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａに一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、保留制御手段ＭＪ３０は、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１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３１２に移行する。尚、ステップ１３０２又はステップ１３０４でＮｏの場合にも、ステップ１３１２に移行する。

【００９２】

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、第２主遊技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、本実施形態では、第２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１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１３１２又はステップ１３１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【００９３】

尚、本実施形態では、ステップ１３１０及びステップ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。

【００９４】

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、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４

００（２）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【００９５】

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）。

【００９６】

次に、図１０は、図９におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当り遊技中でないことが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【００９７】

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。

【００９８】

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。また、本実施形態においては、大入賞口を開放する遊技を１ラウンドだけ実行（以降、小当り遊技と呼ぶことがある）する契機となる、小当りに当選し得ると共に、第１主遊技よりも第２主遊技の方が、当該小当りに当選し易いよう構成されている（尚、非確率変動遊技状態時と確率変動遊技状態とでは、小当り確率は相違しない）。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、第１主遊技側と第２主遊技側との双方に小当りを設けたが、これには限定されず、第２主遊技側のみ小当りを設けてもよい。

【００９９】

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。

【０１００】

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及び７Ｂが１６Ｒとなっている。また、小当りに当選した場合、必ず１Ｒの小当り遊技が実行される。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、ハズレ図柄及び小当り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く、特定の図柄（例えば、特定の小当り図柄）が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態（以降、限定頻度状態と呼ぶことがある）へ移行するよう構成してもよい｝。

【０１０１】

また、大入賞口を、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。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、当該玉の画像の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数を演出表示装置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。

【０１０２】

次に、ステップ１４１０‐３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、各遊技状態及びセットされている限定頻度種別に対応する第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１４１２に移行する。

【０１０３】

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、主遊技時短フラグ状態及びセットされている限定頻度種別に基づき、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大当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。また、ハズレ時及び小当り時の変動態様に示されるように、第２限定頻度がセットされている場合（例えば、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技終了後）には、第０限定頻度、第１限定頻度がセットされている場合（例えば、大当り図柄「７Ｂ」以外の大当り図柄に係る特別遊技終了後）よりも、相対的に短時間の変動態様が選択

されるよう構成されている。特に、小当りとなる場合においては、第２限定頻度時と第１限定頻度時とでの変動時間の差分が大きく、当該差分は、ハズレとなる場合における、第２限定頻度時と第１限定頻度時とでの変動時間（平均値）の差分よりも相対的に大きい。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、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｝。また、第１主遊技側での小当りに係る変動態様は１種類のみと構成しているが、これには限定されず、複数種類の変動態様を設けてもよい（特に、遊技状態やセットされている限定頻度種別に基づいて異なる変動態様が選択され得るよう構成することが好適である）。

【０１０４】

次に、ステップ１４１２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１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１４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を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃにセットし、当該タイマをスタートさせる。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１４１８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１４２２に移行する。

【０１０５】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４２０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１４２０でＹｅｓの場合にはステップ１４２２に移行し、ステップ１４２０でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１０６】

次に、ステップ１４２２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１４２２でＹｅｓの場合、ステップ１４２４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１４２６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２８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。

【０１０７】
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１４３２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。
【０１０８】
他方、ステップ１４３０でＮｏの場合、ステップ１４３４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１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３６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、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１４３４でＮｏの場合にも、ステップ１５００に移行する。
【０１０９】
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する。次に、ステップ１５５０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の限定頻度終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１４２２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。
【０１１０】
次に、図１２は、図１０におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、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、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値を参照し、当該カウンタ値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６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１５０８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が０であるか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１０及びステップ１５１２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１５０２、ステップ１５０４又はステップ１５０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。
【０１１１】
次に、図１３は、図１０におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、限定頻度終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃ（限定頻度中の変動回数を管理するカウンタであり、図１６のステップ１７６０、ステップ１７６４又はステップ１７７０にて値がセットされる）の値を参照し、当該カウンタ値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５５６で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃの値を参照し、当該カウンタ値（残り限定頻度回数）が０であるか否かを判定する。
【０１１２】
ステップ１５５６でＹｅｓの場合、ステップ１５５８で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂを参照し、現在セットされている限定頻度種別が第２限定頻度であるか否かを判定する。ステップ１５５８でＹｅｓの場合、ステップ１５６０で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度種別として第１限定頻度をセット（特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂに一時記憶）する。次に、ステップ１５６２で

、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃの値として第１特定回数（例えば、６５５３５回であるが、次回の大当りまで当該第１限定頻度を継続させるという趣旨であり、これ以外の極端に大きな値や∞回等であってもよい）をセットし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。このように、第２限定頻度状態において所定の変動回数（後述するが、例えば、７０回）が経過した場合には、第１限定頻度状態に移行するよう構成されているのである。

【０１１３】

他方、ステップ１５５８でＮｏの場合、即ち、第０限定頻度状態（第１限定頻度状態が終了することは現実的でないため、除外している）において所定の変動回数（後述するが、例えば、５０回であり、時間短縮遊技状態の上限回数と同値である）が経過した場合、ステップ１５６４で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂを参照して、セットされている限定頻度種別をクリア（略同時に、時間短縮遊技状態も終了することとなる）し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２又はステップ１５５６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１１４】

次に、図１４は、図５におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、条件判定手段ＭＰ３１は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１６０６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１６０８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１６１０で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ１６０２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。

【０１１５】

次に、図１５は、図５におけるステップ１７００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４及びステップ１７０６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１７０７で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１７０８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１７１２に移行する。

【０１１６】

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

【０１１７】
次に、ステップ１７１２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１７１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１７１４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂに当該ラウンドにおける大入賞口Ｃ１０の開放パターン（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１７１６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１７１８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１７２０で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口電動役物Ｃ１１ｄを駆動して大入賞口Ｃ１０を開放（以降、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に基づいて開閉を実行）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１７２２に移行する。他方、ステップ１７１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口Ｃ１０が開放中である場合、ステップ１７１４～１７２０の処理を行うことなく、ステップ１７２２に移行する。

【０１１８】
次に、ステップ１７２２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１７２４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで大入賞口Ｃ１０に所定個数（例えば１０球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１７２４でＹｅｓの場合には、ステップ１７２８に移行する。他方、ステップ１７２４でＮｏの場合、ステップ１７２６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１７２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１７２８に移行する。尚、ステップ１７２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０１１９】
次に、ステップ１７２８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、大入賞口電動役物Ｃ１１ｄの駆動を停止して大入賞口Ｃ１０を閉鎖する。次に、ステップ１７３０で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１７３２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１７３３で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に１を加算する。

【０１２０】
次に、ステップ１７３４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ１７３４でＹｅｓの場合、ステップ１７３６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１７３８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。そして、ステップ１７５０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。尚、ス

テップ１７３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。
【０１２１】
次に、図１６は、図１５におけるステップ１７５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、現在の停止図柄が確変大当り図柄（例えば、５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにする。
【０１２２】
次に、ステップ１７５６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、現在の停止図柄が特定の大当り図柄（例えば、７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７５６でＹｅｓの場合、ステップ１７５８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度種別として第２限定頻度をセット（特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂに一時記憶）する。次に、ステップ１７６０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃの値として第２特定回数（例えば、７０回）をセットし、ステップ１７７２に移行する。尚、本例では、第２主遊技側の大当りに係る特別遊技の終了時にのみ、第２限定頻度状態（後述するが、遊技者に有利な状態）に移行するよう構成しているが、これには限定されない。しかしながら、第１主遊技側よりも第２主遊技側の方が、遊技者に有利な状態に移行し易いよう構成することで、確率変動遊技状態及び／又は時間短縮遊技状態による、遊技者に有利な状態と効果が重複し、遊技者の興奮を高めることが可能となるのである。
【０１２３】
他方、ステップ１７５６でＮｏの場合、ステップ１７６２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度種別として第１限定頻度をセット（特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂに一時記憶）する。次に、ステップ１７６４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃの値として第１特定回数（例えば、６５５３５回であるが、次回の大当りまで当該第１限定頻度を継続させるという趣旨であり、これ以外の極端に大きな値や∞回等であってもよい）をセットし、ステップ１７７２に移行する。
【０１２４】
他方、ステップ１７５２でＮｏの場合、即ち、非確変大当りに係る特別遊技の終了時である場合、ステップ１７６６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値として所定回数（例えば、５０回）をセットする。次に、ステップ１７６８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度種別として第０限定頻度をセット（特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂに一時記憶）する。次に、ステップ１７７０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃの値として第０特定回数（例えば、時短回数と同値である５０回）をセットし、ステップ１７７２に移行する。即ち、確率変動遊技状態に移行する場合は、第１限定頻度又は第２限定頻度をセットし、確率変動遊技状態に移行しない場合には、第０限定頻度をセットするよう構成されている。
【０１２５】
次に、ステップ１７７２及びステップ１７７４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。
【０１２６】
次に、図１７は、図５におけるステップ１８００のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１８０２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、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１８０２でＹｅｓの場合、ステップ１８０４及びステップ１８０６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と共に、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステッ

プ１８０８で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔに、大入賞口Ｃ１０の開放時間（例えば、１．７秒）をセットする。次に、ステップ１８１０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、大入賞口Ｃ１０を開放すると共に、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔをスタートさせる（タイマ値がカウントダウンされる）。次に、ステップ１８１２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技が開始された旨を示す小当り開始コマンド（サブ側へのコマンド）をセットし、ステップ１８１６に移行する。他方、ステップ１８０２でＮｏの場合、ステップ１８１４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、小当り実行フラグがオン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に移行する。

【０１２７】

次に、ステップ１８１６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、大入賞口Ｃ１０に所定個数（例えば、１０個）の入球があったか否かを判定する。ステップ１８１６でＹｅｓの場合、ステップ１８２０に移行する。他方、ステップ１８１６でＮｏの場合、ステップ１８１８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、大入賞口の開放に係る所定時間（本例では、１．７秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１８１８でＹｅｓの場合、ステップ１８２０に移行する。

【０１２８】

次に、ステップ１８２０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技が終了した旨を示す小当り終了コマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１８２２で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、大入賞口電動役物Ｃ１１ｄの駆動を停止して大入賞口Ｃ１０を閉鎖する。次に、ステップ１８２４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１８２６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フにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１８１４又はステップ１８１８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０１２９】

次に、図１８～図２３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１８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（ａ）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（ｂ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｂ）が実行された場合、同図（ｂ）の処理に示されるように、まず、ステップ２１００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ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２５００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する小当り遊技関連表示処理を実行する。次に、ステップ２６００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、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。

【０１３０】

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（Ｓ２１

００～Ｓ２６００）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｃ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｃ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、サブメイン制御部ＳＭは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、サブメイン制御部ＳＭは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ）に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【０１３１】

次に、図１９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側から新たな保留発生コマンド（主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ（本例では、最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２１０６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された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、或いは、主制御基板Ｍ側にて当該乱数値に基づき事前判定した、主遊技図柄当否抽選結果等）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶し、ステップ２１１８に移行する。

【０１３２】

他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、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から「１」を減算する。次に、ステップ２１１４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。次に、ステップ２１１６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のフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２１１８に移行する。

【０１３３】

次に、ステップ２１１８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及び第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。尚、ステップ２１１０でＮｏの場合には、ステップ２１１８に移行する。

【０１３４】

次に、図２０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｛例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等｝を決定し装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶する。

【０１３５】

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。

【０１３６】

次に、図２１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。

【０１３７】

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のタイマ値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２６００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。

【０１３８】

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ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ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２６００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。

【０１３９】

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２６００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。

【０１４０】

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＝図柄確定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２６００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。

【０１４１】

次に、図２２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及びステップ２４０８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＝即ち、大入賞口が短期間のみ開閉するような大当りの発生を遊技者に察知されたくない場合には、大当り開始表示を行わない）、ステップ２４１２に移行する。尚、ステップ２４０２でＮｏの場合にも、ステップ２４１２に移行する。

【０１４２】

次に、ステップ２４１２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２４１４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２４１４でＹｅｓの場合、ステップ２４１６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２４１８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２５００の処理）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、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。

【０１４３】

次に、図２３は、図１８におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、小当り中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から小当り開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５０４でＹｅｓの場合、ステップ２５０６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、第２限定頻度に係る遊技中であるか否か（限定

頻度種別として第２限定頻度がセットされているか否か）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、特殊小当り開始表示（後述する通常小当り表示と比較して短時間の演出）に係るコマンドをセット（ステップ２６００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２５１２に移行する。他方、ステップ２５０６でＮｏの場合、ステップ２５１０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、通常小当り開始表示（中時間の演出であり、特殊小当り開始表示と比較して演出時間が長い）に係るコマンドをセットし、ステップ２５１２に移行する。尚、本実施形態においては、特殊小当り開始表示と通常小当り開始表示とを小当り遊技実行中にて実行するよう構成したが、これには限定されず、小当りデモ時間（小当りに係る図柄停止表示後から大入賞口Ｃ１０が開放するまでの待機時間、又は、大入賞口Ｃ１０の開放完了後から新たな図柄変動が開始されるまでの待機時間）を設けて、当該デモ時間にて特殊小当り開始表示と通常小当り開始表示とを実行するよう構成してもよい。そのように構成した場合、特殊小当り開始表示が実行される小当りの小当りデモ時間と通常小当り開始表示が実行される小当りの小当りデモ時間とで時間値が異なるように構成することが望ましい。更には、時間短縮遊技状態である状況下にて小当りが発生した場合と、時間短縮遊技状態でない状況下にて小当りが発生した場合とで、小当りデモ時間の時間値が異なるよう構成してもよい｛後述するように、本実施形態においては、小当りによって出玉を獲得することができるのであるが、小当りによって出玉を獲得することができず、遊技状態の移行を示唆する用途で小当りが設けられる場合がある（例えば、第１主遊技側にて小当りを設ける等）。この場合、時間短縮遊技状態でない状況下にて小当りが発生した際には、小当りデモ時間が相対的に長時間となり、その期間を利用して演出を実行する一方で、時間短縮遊技状態である状況下にて小当りが発生した際であって当該演出を実行する必要性が低い場合において、小当りデモ時間を相対的に短時間とし、スムーズな遊技進行を阻害しないよう構成しておくことを挙げることができる｝。

【０１４４】

次に、ステップ２５１２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、小当り中フラグをオンにし、ステップ２５１４に移行する。尚、ステップ２５０２でＮｏの場合にも、ステップ２５１４に移行する。次に、ステップ２５１４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、メイン側から小当り終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５１４でＹｅｓの場合、ステップ２５１６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２６００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２５１８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、小当り中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。尚、ステップ２５０４又はステップ２５１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０１４５】

次に、図２４は、本実施形態における、遊技球数の推移に係るイメージ図である。本例においては、説明の便宜上、平均的な変動間隔で規則的に小当りが発生（約１１変動に１回、小当りが発生）する例を挙げている。また、本実施形態に係る遊技球の発射間隔は１球あたり０．６秒（１分間に１００球）であり、小当り遊技に係る大入賞口Ｃ１０の１．７秒間の開放中に、約３球の遊技球が大入賞口Ｃ１０内に入球することとしている。

【０１４６】

まず、同図（ａ）の区間に示されるように、非確率変動・非時間短縮遊技状態においては、発射した遊技球数と第１主遊技始動口Ａ１０への入球による賞球との差分により、徐々に遊技者の持ち球が減っていくこととなる。

【０１４７】

次に、同図（ｂ）の区間に示されるように、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技中には、大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加する

こととなる。ここで、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動・時間短縮遊技状態となり、限定頻度種別として第１限定頻度がセットされる。

【０１４８】

次に、同図（ｃ）の区間に示されるように、確率変動・時間短縮遊技状態（第１限定頻度）においては、９７／１０２４（＝約１１変動に１回）の確率で小当りが発生し、当該小当りに係る大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加（前述の特別遊技時と比較すると緩やかに増加）することとなる。ここで、（ｃ）の区間においては、約６５秒間で３３回の図柄変動が実行される（３回の小当りにより、約１１７球の賞球を獲得する）こととなる。

【０１４９】

次に、同図（ｄ）の区間に示されるように、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技中には、大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。ここで、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動・時間短縮遊技状態となり、限定頻度種別として第２限定頻度がセットされる。

【０１５０】

次に、同図（ｅ）の区間に示されるように、確率変動・時間短縮遊技状態（第１限定頻度）においては、９７／１０２４（＝約１１変動に１回）の確率で小当りが発生し、当該小当りに係る大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加（前述の特別遊技時と比較すると緩やかに増加）することとなる。ここで、（ｅ）の区間においては、約２３秒間で３３回の図柄変動が実行される（３回の小当りにより、約１１７球の賞球を獲得する）こととなる。即ち、第１限定頻度時と比較して、同じ変動回数中における、小当りによる獲得賞球数（または、その期待値）は同数であるが、当該同じ変動回数の図柄変動を消化する時間が短いため、遊技者にとって高利益な状態であるかのように見せることができるのである。尚、詳細な説明を省略しているが、例えば、６５秒間に発射する遊技球は約１０８球、２３秒間に発射する遊技球は約３８球である。そのため、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球率が低いほど、同じ変動回数を消化する時間内に発射した遊技球が失われるため、第２限定頻度時は、第１限定頻度時よりも遊技者にとって実際に利益度が高くなることを補足しておく。

【０１５１】

次に、図２５は、本実施形態における、遊技状態の遷移に係るタイミングチャートである。まず、非確率変動・非時間短縮遊技状態において、図中１のタイミングで、第１主遊技図柄が大当り図柄「５Ａ」にて停止表示されたことを契機として、８Ｒの特別遊技が実行される。

【０１５２】

次に、図中２のタイミングで、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態となり、また、第１限定頻度がセットされる。尚、時間短縮遊技状態中は基本的に第２主遊技図柄の変動が実行されることとなる。

【０１５３】

次に、図中３のタイミングで、第２主遊技図柄が小当り図柄「ＢＫ」にて停止表示されたことを契機として、小当り遊技が実行される（小当り遊技時においては、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態の切り替えを行わない）。

【０１５４】

次に、図中４のタイミングで、第２主遊技図柄が大当り図柄「７Ｂ」にて停止表示されたことを契機として、１６Ｒの特別遊技が実行される。この時、特別遊技当選確率は非確変（非確率変動遊技状態）中、変動時間は非時短（非時間短縮遊技状態）中へと切り替えられる。

【０１５５】

次に、図中５のタイミングで、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態へと移行し、また、第２限定頻度がセ

ットされる。ここで、第２限定頻度がセットされている状態（第２限定頻度状態と呼ぶことがある）は、最大７０変動の間継続し、主遊技図柄の変動時間（ハズレ及び小当り時の変動時間）に関して、第１限定頻度がセットされている状態（第１限定頻度状態と呼ぶことがある）と比較してより短時間となり易い状態である。尚、本例では、図中５～６の期間内に、主遊技図柄が７０回停止表示された（特別遊技が実行されていない）ものとする。

【０１５６】

次に、図中６のタイミングで、第２限定頻度状態において主遊技図柄が７０回停止表示されたことを契機として、第２限定頻度状態が終了し、第１限定頻度状態へと移行する。

【０１５７】

次に、図中７のタイミングで、第２主遊技図柄が大当り図柄「４Ｂ」にて停止表示されたことを契機として、８Ｒの特別遊技が実行される。この時、特別遊技当選確率は非確変（非確率変動遊技状態）中、変動時間は非時短（非時間短縮遊技状態）中へと切り替えられる。

【０１５８】

次に、図中８のタイミングで、大当り図柄「４Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、非確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態へと移行し、また、第０限定頻度がセットされる（以降、本例においては最大５０変動の間、時間短縮遊技状態及び第０限定頻度状態が継続することとなる）。

【０１５９】

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、特定の大当り図柄（本例では、「７Ｂ」）に係る特別遊技の終了後、所定の期間、主遊技図柄の変動時間（本例では、ハズレ変動及び小当り変動の変動時間）が短時間となり易い状態（例えば、第２限定頻度状態）に移行することとなる。その結果、第２主遊技側の変動効率が高まることにより、小当り（及び小当り遊技）の発生間隔を短くすることができ、同じ確率変動・時間短縮遊技状態中であっても、遊技者に有利な状態（又は、遊技者に有利なように見える状態）が存在するという、新たな遊技性を創出可能となるのである。

【０１６０】

尚、本実施形態においては、第２限定頻度がセットされている状態は、７０変動で終了するよう構成したが、これには限定されず、次回の大当りに当選するまで継続するよう構成してもよい。

【０１６１】

尚、本例では特に図示していないが、セットされている限定頻度種別によって、演出モード（背景演出や予告演出等の演出系統の種類）を相違させてもよい。そのような構成として、例えば、第２限定頻度がセットされた場合（第２限定頻度へ移行することとなる特別遊技終了後）には演出モードは演出モードＡ（例えば、夜の背景画像を表示）となり、第１限定頻度又は第０限定頻度がセットされた場合（第１限定頻度又は第０限定頻度へ移行することとなる特別遊技終了後）には演出モードは演出モードＢ（例えば、夕方の背景画像を表示）となるよう構成することを挙げることができる。また、このように構成した場合、演出モードＡ滞在時における大当り予定となる図柄変動時の一部において、当該図柄変動中に演出モードＡから演出モードＢへ移行するような演出（夜の背景画像から夕方の背景画像へ変更する演出）を実行してもよい。更に、このような構成においては、演出モードＡ滞在時における大当り予定となる図柄変動時であって、当該大当りに係る特別遊技終了後には再度第２限定頻度へ移行する予定である場合には、演出モードＡの滞在を維持する可能性が高くなるよう構成してもよい。この構成は、換言すれば、演出モードＡから演出モードＢへ移行するような演出が実行された場合には、当該図柄変動に係る特別遊技終了後には、第１限定頻度又は第０限定頻度へ移行する可能性が高まることとなり、遊技者にとっては不利となり得る状況となるため、このような演出の実行有無により遊技の興趣性を高めることが可能となる。即ち、このような演出モード移行が、演出モードＢから演出モードＡへの移行については行われない場合、演出モードＢ滞在時｛（※モード移

行を伴わず、最初から（直近の特別遊技終了後から）演出モードＢに滞在している場合}にて大当りが発生した場合の方が、モード移行を伴ったうえでの演出モードＢにて大当りが発生した場合よりも、相対的に第２限定頻度へ移行する期待度が高まることとなる。尚、このように構成した場合、演出モードＡから演出モードＢへ移行するような演出として、演出モードＡ滞在時において演出モードＢへの移行を示唆するような演出を実行し、その後に特定のリーチ演出を実行してもよく、当該特定のリーチ演出と同様の演出を演出モードＢ滞在時にて発生させるよう構成してもよい。

【０１６２】

尚、本例では特に図示していないが、いずれの限定頻度種別がセットされている場合であっても、小当り遊技時における大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球合計数表示又は入球カウント表示を演出表示装置ＳＧ上にて表示するよう構成してもよい。また、第２限定頻度がセットされている期間（特に、第２限定頻度→特別遊技→第２限定頻度→・・・とループしている期間中）における合計の獲得賞球数（小当り、大当り、等の賞球数の合計）を、演出表示装置ＳＧ上に表示するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、第２限定頻度状態が終了した際（※又は、演出モードＡから演出モードＢに移行した際）に演出表示装置ＳＧ上に表示していた合計の獲得賞球数を一時記憶して、次回の第２限定頻度状態における前記演出モードが演出モードＡから演出モードＢに移行するタイミングで、当該タイミングにて表示されている合計の獲得賞球数と前記一時記憶した合計の獲得賞球数との和を演出表示装置ＳＧ上に表示するよう構成してもよい。また、第２限定頻度状態にて演出表示装置ＳＧ上に表示される合計の獲得賞球数には、小当りによる獲得賞球数が加算表示される一方で、第０限定頻度状態及び第１限定頻度状態においては、小当りによる獲得賞球数をも表示しないよう構成することが望ましい（第２限定頻度状態における小当りによる獲得賞球数によって、出玉スピードが向上しているよう見せかけるための差別化を図るという趣旨）。

【０１６３】

尚、本例では特に図示していないが、特別遊技の契機となった大当り時における遊技状態によって、同じ大当り図柄に係る特別遊技の終了後に移行する遊技状態（特に、時間短縮遊技状態・限定頻度状態）や、その継続期間が相違するよう構成してもよい。例えば、本例において、時間短縮遊技の終了後、残存した第２主遊技側の保留にて「７Ｂ」図柄に係る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第２限定頻度をセットしない（例えば、第１限定頻度をセットする）よう構成してもよい。

【０１６４】

また、本例では、遊技者に有利な状態（本例では、第２限定頻度状態）に移行する契機として１種類の大当り図柄に係る特別遊技の終了時のみとしているが、これには限定されず、例えば、特別遊技終了後に遊技者に有利な状態に移行する大当り図柄を複数設けてもよい。また、その場合、いずれの大当り図柄にて大当りしたかによって、遊技者に有利な状態となる期間が相違する（例えば、大当りＡ後には７０変動間、大当りＢ後には１５０変動間、遊技者に有利な状態となる）よう構成してもよい。また、小当り図柄やハズレ図柄を複数設け、特定の小当り図柄やハズレ図柄に当選した場合に、遊技者に有利な状態（本実施形態における第２限定頻度を意味する）に移行し得るよう構成してもよい。その場合、前述したように、小当り時の遊技状態によって、同じ小当り図柄に係る小当り遊技後に移行する遊技状態や、その継続期間が異なるよう構成してもよい。

【０１６５】

（第２実施形態）

尚、本実施形態においては、主に大当りに係る特別遊技中の大入賞口Ｃ１０への入球によって賞球を獲得するため、小当りによる賞球獲得は大当りと大当りとの間における、あくまでオマケ的な要素であった。そこで、小当りによって多くの賞球を獲得可能な構成を、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。

【０１６６】

はじめに、図２６は、第２実施形態における遊技機の正面図である。本実施形態との相

違点として、第１主遊技に係る始動口が２つ｛本例では、第１主遊技始動口（１）Ａ１０‐１及び第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２とする｝存在し、一方の第１主遊技始動口である第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２は、当該第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２への入球が容易となる開状態と入球が困難となる閉状態とに変位可能（補助遊技の結果に基づいて変位可能）な第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄと、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２への入球を検出するための第１主遊技始動口入球検出装置（２）Ａ１１‐２ｓとを有している。また、第２主遊技始動口Ｂ１０は、当該第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が容易な開状態と入球が困難な閉状態とに常時変位（例えば、不規則に変位）する第２主遊技始動口入球制御部材Ｂ１１ｆによって、遊技球の入球を制限されている。尚、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄの開閉制御については、本実施形態における第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開閉制御と略同一であるため、説明を割愛する。

【０１６７】

まず、図２７は、第２実施形態における、図５のステップ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。本実施形態との相違点は、ステップ１４０３（第２）であり、その目的は、第１主遊技側の保留を第２主遊技側の保留よりも優先して消化するよう構成することである。即ち、ステップ１４０３（第２）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１主遊技図柄の保留が存在しているか否かを確認する。ステップ１４０３（第２）でＹｅｓの場合にはステップ１４００（１）に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１４００（２）に移行する。

【０１６８】

次に、図２８は、第２実施形態に係る主遊技図柄抽選のテーブル構成図である。本実施形態との相違点は、第２主遊技における小当り確率、大当り図柄、及び小当り時の変動態様（変動時間）である。まず、第２主遊技における小当り確率は１００４／１０２４となっており、第２主遊技側での図柄変動は高確率で小当りとなるよう構成されている。

【０１６９】

次に、大当り図柄については、第１主遊技側では５Ａ・７Ａ、第２主遊技側では５Ｂから選択されることとなっており、いずれの大当り図柄による大当りであっても、特別遊技終了後には回数制限付きの確率変動遊技状態（いわゆる、ＳＴ）へと移行するよう構成されている。尚、５Ａ及び５Ｂに係る特別遊技では、２Ｒ大当り（特に図示していないが、大入賞口Ｃ１０を短開放させるため、遊技球の入球が困難）、７Ａに係る特別遊技では、８Ｒ大当り（特に図示していないが、大入賞口Ｃ１０を長開放させるため、遊技球の入球が容易）が実行されることとなる。

【０１７０】

また、本例では、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技の終了後にのみ、時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す）に移行し得るよう構成されている。即ち、第２主遊技側での大当りによっては、時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す）へ移行し得ないが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、第２主遊技側での大当りであっても、時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す）に移行し得るよう構成してもよい。しかしながら、そのように構成する場合であっても、第１主遊技側よりも第２主遊技側では時間短縮遊技に移行し難いよう構成することで、第１主遊技側での大当りによって賞球を獲得する遊技と、第２主遊技側での小当りによって賞球を獲得する遊技との間で、メリハリをつけた遊技性を担保できることとなる。

【０１７１】

また、第２主遊技側での変動時間は、主遊技時短フラグに依らず、セットされている限定頻度種別に基づいて決定されるよう構成されている。例えば、限定頻度なし時（及び非確率変動遊技状態時）には、第２主遊技側にて小当りとなる場合、Ｂｋｘ（７５秒）、Ｂｋｙ（８５秒）、Ｂｋｚ（９５秒）の内から変動態様が決定されることとなる。この場合、変動時間が相対的に長時間であり、且つ、３パターンの中からランダムに変動時間が決

定されるため、限定頻度なし時（非確率変動遊技状態時）には、遊技者は小当りによって賞球を得ようとしても効率が悪く、第１主遊技側での遊技を実行することとなる。他方、第２限定頻度時（特に、確率変動遊技状態時）には、第２主遊技側で小当りとなる場合、一律でＢｋ２（１秒）の変動態様が選択される（また、第２主遊技側では高確率で小当りに当選する）。このようなテーブル構成により、遊技者は、第２限定頻度時において、第２主遊技側の遊技を実行し、小当り遊技によって効率よく賞球を獲得することが可能となるのである。尚、ハズレ変動においても、限定頻度なし時（及び非確率変動遊技状態時）は、第２限定頻度時（特に、確率変動遊技状態時）よりも変動時間が相対的に長い変動態様が選択されるよう構成されている。

【０１７２】

次に、図２９は、第２実施形態における、図１０のステップ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１５２２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１５２２でＹｅｓの場合、ステップ１５２４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５２６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１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８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する。次に、ステップ１５３０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１５３１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１５２２又はステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０１７３】

次に、図３０は、第２実施形態における、図１０のステップ１５５０のサブルーチンに係る、限定頻度終了判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、図１３のステップ１５５８～ステップ１５６２の処理を実行しないよう構成したのみであるため、説明は割愛する。

【０１７４】

次に、図３１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、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１６０５（第２）についてであり、その目的は、新たに設けた確変回数カウンタＭＰ５１ｃの値をクリアすることである。即ち、ステップ１６０４で特定遊技フラグをオフにした後、ステップ１６０５（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値をクリアする。

【０１７５】

次に、図３２は、第２実施形態における、図１５のステップ１７５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１７５３（第２）、ステップ１７５７（第２）、ステップ１７６３（第２）、ステップ１７６５（第２）、ステップ１７７５（第２）及びステップ１７７７（第２）についてであり、その目的は、第２実施形態の大当り図柄の構成に合わせた処理を実行、及び特別遊技終了後にセットされている限定頻度を決定することである。即ち、ステップ１７５３（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、２００回）をセットし、ステップ１７５４に移行する。また、ステップ１７５４で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ１７５７（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、停止図柄は特定の大当り図柄（特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、７Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１７５７（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１７７２及びステップ１７７４で主遊技時短フラ

グ及び補助遊技時短フラグをオンにした後、ステップ１７７５（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にセット（一時記憶）されている限定頻度種別をクリアする。次に、ステップ１７７７（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃの値をクリアする。

【０１７６】

他方、Ｎｏの場合には、ステップ１７６３（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度種別として第２限定頻度をセットする（第２限定頻度がセットされることにより、第２主遊技柄の変動時間が極端に短くなる）。次に、ステップ１７６５（第２）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃに所定回数（本例では、２００回であり、確変回数カウンタＭＰ５１ｃと同値をセットすることが望ましい）をセットし、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０１７７】

以上のように構成することで、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、まず、第１主遊技側で遊技して大当りとなり、特別遊技終了後に回数制限付き確率変動遊技状態、且つ時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す）へ移行した場合には、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄの開放によって変動効率が高まることで遊技者にとって有利な状態となった第１主遊技側での遊技（第１主遊技側での大当りに係る特別遊技によって賞球を獲得する遊技）が主に実行される。他方、特別遊技終了後に回数制限付き確率変動遊技状態、且つ非時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオフである状態を指す）へ移行した場合には、第２限定頻度がセットされて変動効率が高まることで遊技者によって有利な状態となった第２主遊技側での遊技（第２主遊技側での小当りに係る小当り遊技によって賞球を獲得する遊技）が主に実行されることとなる。このように、特別遊技終了後に移行する遊技状態によって、遊技性（特に、賞球の獲得方法）が異なる２種類の遊技（本例では特に図示していないが、夫々異なる演出が実行されるよう構成してもよい）を実行可能な、斬新な遊技機を創出することが可能となるのである。また、このように構成した場合、前述したいずれの遊技状態へと移行したかに拘わらず、特別遊技の終了後は右打ち（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）することにより、遊技者にとって有利な遊技を実行可能であり、遊技方法の理解が簡単であるという効果も奏する。

【０１７８】

尚、本例では特に図示していないが、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（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す）へ移行した場合には、第１主遊技側で、一般的なＳＴタイプの遊技機と同様に、当該回数制限内の図柄変動で大当りとなるか否かを楽しむ遊技性であるため、ＳＴの残り回数を確定的に報知してもよい。他方、特別遊技終了後に回数制限付き確率変動遊技状態、且つ非時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオフである状態を指す）へ移行した場合には、第２主遊技側で、ほぼ毎変動発生する小当り遊技によって利益を獲得する遊技性であるため、第２主遊技側での大当りは、残りＳＴ回数を再セットする意味合いが強い（大入賞口が２Ｒ短開放となるため賞球を得ることが困難）。即ち、残りＳＴ回数の再セットにより高利益状態がいつまで続くかわからないという点が、第２主遊技側での遊技性であるため、残りＳＴ回数を不確定的に報知する（又は報知しない）よう構成することが好適である。また、残りＳＴ回数の表示のみでなく、遊技性の異なる２種類の遊技を実行する場合、夫々、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい。例えば、確率変動・時間短縮遊技状態での遊技（主に、第１主遊技側での遊技）を実行する場合は、ＳＴ回数内に大当りとなるか否かを煽る演出を実行することが好適である。他方、確率変動・非時間短縮遊技状態での遊技（主に、第２主遊技側での遊技）を実行する場合は、限定頻度状態である２００変動の間に、どれだけ小当りとなるかを煽る演出を実行することが好適である。

【０１７９】

（第２実施形態からの変更例１）

ここで、第２実施形態に係る遊技機は、特別遊技による賞球の獲得と、小当り遊技による賞球の獲得とのいずれをも楽しめる遊技性を持った遊技機であるが、さらに、小当りによる賞球の獲得に特化した構成とすることも可能である。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。

【０１８０】

はじめに、図３３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、第２主遊技始動口Ｂ１０の位置及び形状についてである。第２実施形態からの変更例１においては、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第１主遊技始動口Ａ１０の直下に設けられており、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とのいずれにも入球し得るよう構成されている。また、第２主遊技始動口Ｂ１０は横長形状を成しており、常時遊技球が入球可能、且つ、第１主遊技始動口Ａ１０と比較して遊技球が入球容易（本例では、遊技球が入球する開口部が大きいことにより遊技球が入球容易）に構成されている（尚、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球に係る賞球数は１球である）。

【０１８１】

次に、図３４は、第２実施形態からの変更例１における、図５のステップ１４００（第２変１）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する。次に、ステップ１４００（２）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。このように構成することによって、第１主遊技側の変動時にも第２主遊技側の変動が開始し得ることになり、また、第２主遊技側の変動時にも第１主遊技側の変動が開始し得ることとなる（いわゆる、並列抽選）。

【０１８２】

次に、図３５は、第２実施形態からの変更例１における、図３４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。第２実施形態からの変更点は、ステップ１４０４（第２変１）及びステップ１４３８（第２変１）～１４５４（第２変１）であり、その目的は、並列抽選を実行し得る遊技機とすることである。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。即ち、ステップ１４０４（第２変１）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、第１主遊技図柄変動中でない（第２主遊技図柄側の処理の場合には、第２主遊技図柄変動中でない）、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当り遊技中でないことが条件となる。

【０１８３】

また、ステップ１４１２で、決定した主遊技図柄に関する情報及び遊技状態情報に係るコマンドをセットした後、ステップ１４３８（第２変１）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１主遊技タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃ１（第２主遊技タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃ２）にセットし、当該タイマをスタートさせる。次に、ステップ１４４０（第２変１）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、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）の変動表示を開始する。次に、ステップ１４４２（第２変１）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、第１（第２）変動中フラグをオンにし、ステップ１４４４（第２変１）に移行する。

【０１８４】

次に、ステップ１４４４（第２変１）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、第１主遊技図柄（第２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１４４４（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４４６（第２変１）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。ステップ１４５２（第２変１）に移行する。他方、ステップ１４４４（第２変１）でＮｏの場合、ステップ１４４８（第２変１）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ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又は小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４４８（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４５０（第２変１）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、停止図柄をハズレ図柄にして停止し、当該ハズレ図柄を確定停止図柄として表示制御し、ステップ１４５２（第２変１）に移行する。

【０１８５】

次に、ステップ１４５２（第２変１）で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４５４（第２変１）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、第１（第２）変動中フラグをオフし、ステップ１４３０に移行する。尚、ステップ１４４８（第２変１）でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１８６】

次に、図３６は、第２実施形態からの変更例１における、遊技球数の推移に係るイメージ図である。まず、同図（ａ）の区間に示されるように、非確率変動・非時間短縮遊技状態においては、発射した遊技球数と第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０への入球による賞球との差分により、徐々に遊技者の持ち球が減っていくこととなる。

【０１８７】

次に、同図（ｂ）の区間に示されるように、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技においては、大入賞口Ｃ１０が短開放（遊技球の入球が困難な短時間の開放）されるため、賞球を獲得することが困難であり、遊技者の持ち球数に変化はない（又は少ない）。ここで、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動・時間短縮遊技状態となり、限定頻度種別として第２限定頻度がセットされる。

【０１８８】

次に、同図（ｃ）の区間に示されるように、確率変動・時間短縮遊技状態（第２限定頻度）においては、１００４／１０２４（＝ほぼ毎変動）の確率で小当りが発生し、当該小当りに係る大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。尚、当該（ｃ）の確率変動・時間短縮遊技状態（第２限定頻度）は、最大２００変動までのＳＴ（回数制限付き確率変動遊技状態）であり、遊技者にとって利益度の高い遊技状態である。

【０１８９】

次に、同図（ｄ）の区間に示されるように、大当り図柄「５Ｂ」に係る特別遊技においては、大入賞口Ｃ１０が短開放（遊技球の入球が困難な短時間の開放）されるため、賞球を獲得することが困難であり、遊技者の持ち球数に変化はない（又は少ない）。ここで、大当り図柄「５Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動・時間短縮遊技状態となり、限定頻度種別として第２限定頻度がセットされる。また、確率変動遊技状態の上限回数も再セットされるため、再び最大２００変動までの高利益状態が開始される

のである。
【０１９０】
次に、同図（ｅ）の区間は同図（ｅ）の遊技性と同様であるため、説明を割愛する。尚、第２主遊技側における大当り図柄は、確率変動遊技状態の上限回数を再セットする「５Ｂ」しか存在しないため、確率変動回数の上限回数（本例では、２００変動）に到達（又は、第１主遊技側で「７Ａ」図柄に当選）した場合に、当該確率変動・時間短縮遊技状態が終了することとなる。
【０１９１】
次に、図３７は、第２実施形態からの変更例１における、遊技状態の遷移に係るタイミングチャートである。同図上段では、非確率変動・非時間短縮遊技状態において、「５Ａ」図柄にて大当りした場合を例に挙げて説明する。尚、図中１以前の遊技では、第２主遊技側の変動時間が長時間となり易く、主に第１主遊技側での遊技が実行されることとなる。
【０１９２】
まず、図中１のタイミングで、第１主遊技図柄が大当り図柄「５Ａ」にて停止表示されたことを契機として、２Ｒの特別遊技が実行される。尚、本例では、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技において、大入賞口Ｃ１０は短開放となるため、大入賞口Ｃ１０への入球による賞球の獲得は困難である。
【０１９３】
次に、図中２のタイミングで、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、最大２００変動までの回数制限付き確率変動遊技状態（いわゆる、ＳＴ）へと移行し、また、第２限定頻度がセットされる。
【０１９４】
次に、図中３のタイミングで、第２主遊技図柄が小当り図柄「ＢＫ」にて停止表示されたことを契機として、小当り遊技が実行される（小当り遊技時においては、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態の切り替えを行わない）。尚、第２限定頻度中（図中３～４及び５～６）は第２主遊技図柄の変動時間が短時間となり易く、また、第２主遊技側では高確率で小当りとなるため、小当り遊技が連続して発生することとなるのである。
【０１９５】
次に、図中４のタイミングで、第２主遊技図柄が大当り図柄「５Ｂ」にて停止表示されたことを契機として、２Ｒの特別遊技が実行される。尚、本例では、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技において、大入賞口Ｃ１０は短開放となるため、大入賞口Ｃ１０への入球による賞球の獲得は困難である。この時、特別遊技当選確率は非確変（非確率変動遊技状態）中へと切り替えられる。
【０１９６】
次に、図中５のタイミングで、大当り図柄「５Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、再度、最大２００変動までの確率変動遊技状態（いわゆる、ＳＴ）へと移行し、また、第２限定頻度がセットされる。
【０１９７】
次に、図中６のタイミングで、図中５～６の期間内に主遊技図柄が２００回停止表示されたことを契機として、確率変動遊技状態及び第２限定頻度状態が終了することとなる。尚、図中６以降の遊技は、図中１以前の遊技と同様に、第２主遊技側の変動時間が長時間となり易く、主に第１主遊技側での遊技が実行されることとなる。
【０１９８】
次に、同図下段を参照しながら、非確率変動・非時間短縮遊技状態において、「７Ａ」図柄にて大当りした場合を例に挙げて説明する。まず、同図ａのタイミングで、第１主遊技図柄が大当り図柄「７Ａ」にて停止表示されたことを契機として、８Ｒの特別遊技が実行される。
【０１９９】
次に、図中ｂのタイミングで、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技が終了したことを契

機として、最大２００変動までの回数制限付き確率変動遊技状態（いわゆる、ＳＴ）へと移行する。しかしながら、第２限定頻度状態へは移行しないため、その後も第２主遊技側での変動は長時間となり易く、主に第１主遊技側での遊技が実行されることとなるのである。

【０２００】

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に係るぱちんこ遊技機は、常時入球可能な第１主遊技始動口Ａ１０と、常時入球可能（第１主遊技始動口Ａ１０よりも入球容易）な第２主遊技始動口Ｂ１０と、を有しており、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とを同時に変動可能である。また、第２限定頻度状態でない場合には、第２主遊技側での変動時間は長時間となり易く、主に第１主遊技側での遊技が実行される。さらに、第２主遊技においては、高確率（本例では、１００４／１０２４の確率）で小当りとなるよう構成されている。ここで、特定の大当り図柄（本例では、「５Ａ」及び「５Ｂ」）にて大当りとなった場合、当該大当りに係る特別遊技（本例では、大入賞口Ｃ１０を短開放する特別遊技であり、遊技球の入球が困難な特別遊技である）の終了後に、第２主遊技側での変動時間が短時間となり易い第２限定頻度状態（且つ、確率変動遊技状態）へと移行するよう構成することで、以降、第２限定頻度状態が終了（本例では、主遊技図柄が２００回連続して、大当り以外の図柄にて停止表示されるか、「７Ａ」図柄にて大当りすることで終了）するまで、小当りが連続して発生し、当該小当りによって開放された大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球により賞球を獲得するという、新たな遊技性を創出することができるのである。また、第２主遊技始動口Ｂ１０へは常時入球容易であるため、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球をサポートする第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ（いわゆる、電チュー）を設ける必要が無い。その結果、部材点数や開発コストを削減できるという効果をも奏する。

【０２０１】

尚、本例では、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とのいずれか一方にて大当り又は小当りとなった場合、他方の図柄をハズレ図柄にて強制停止するよう構成している。この時、確変回数カウンタＭＰ５１ｃの値及び限定頻度カウンタ５３ｃの値を減算するよう構成しているが、これには限定されず、例えば、他方の図柄の変動時間の計時を一時停止したり、図柄を強制停止した場合には、確変回数カウンタＭＰ５１ｃの値及び限定頻度カウンタ５３ｃの値を減算しないよう構成してもよい。

【０２０２】

また、第２実施形態からの変更例１では、第１主遊技側で「５Ａ」図柄にて大当りとなった後、第２限定頻度状態においては、限定頻度なし時（ハズレ変動が１０～６０秒、小当り変動が７５～９５秒）と比較して、第２主遊技側の変動時間が短くなる（ハズレ変動が０．５秒、小当り変動が１秒となる）ことで、小当りが頻発し、小当り遊技によって賞球を獲得するという擬似ボーナスを創出可能な一例を挙げて説明したが、同様の盤面構成によって実現可能な遊技機のスペックは他にも存在する。例えば、第１主遊技側で「５Ａ」図柄にて大当りとならなかった場合（例えば、「７Ａ」図柄にて大当りとなった場合）、第２限定頻度とは異なる限定頻度状態（例えば、ハズレ変動が３秒、小当り変動が１～１０秒）に移行するよう構成することで、高利益状態である第２限定頻度状態に移行するためのチャンスゾーン（前述の、第２限定頻度とは異なる限定頻度状態）を有する遊技機を創出できる。

【０２０３】

また、限定頻度Ａ、限定頻度Ｂ、限定頻度Ｃ、限定頻度Ｄ（第２主遊技側の変動効率：Ａ＞Ｂ＞Ｃ＞Ｄ）を設け、大当りや特定の小当り図柄に係る小当りを契機として、限定頻度種別が切り替わるよう構成してもよい。尚、そのように構成する場合、ＳＴ回数内に大当り（又は特定の小当り）し続けるにつれて、より第２主遊技側の変動効率の高い（＝遊技者の利益度の高い）限定頻度種別に切り替わる（すなわち、変動効率のランクダウンが起きない）ように構成することで、連荘する毎に遊技者の利益度が高まるという新たな遊技性を創出できることとなる（その場合、ＳＴ回数の上限に達することで、セットされた

限定頻度種別がリセットされることとなる）。

【０２０４】

また、本例においては、第２主遊技側の変動時間が短時間となる変動態様が選択され易い限定頻度状態に移行することで、第２主遊技側の変動効率を向上させるよう構成したが、これには限定されない。例えば、本例に係る遊技機は並列抽選タイプの遊技機であるため、第１主遊技側の変動時間が長時間となる変動態様が選択され易い限定頻度状態に移行するよう構成することで、第１主遊技・第２主遊技間における、第２主遊技側の相対的な変動効率（第１主遊技変動に対する第２主遊技変動の実行回数）を向上させるよう構成してもよい。

【０２０５】

（第３実施形態）

ここで、現在、市場では、大入賞口内に設けられた特定領域への遊技球の入球に起因して、特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行する遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）が存在する。このような玉確タイプの遊技機においては、第１主遊技側での特別遊技では特定領域への入球が困難な開放態様にて大入賞口を開放する場合があり、第２主遊技側での特別遊技ではすべて、特定領域への入球が容易な開放態様にて大入賞口を開放することで、突入率が低く継続率の高い高利益状態を創出している。しかしながら、玉確タイプの遊技機は類似した構成の遊技機が多く、玉確タイプの遊技性を活用した斬新な構成の遊技機が待望されている。ここで、上記の実施形態にて述べたような、限定頻度と小当りとを利用する遊技性と玉確タイプの遊技性を組み合わせることで、これまでにない斬新な遊技性をもった遊技機を創出可能である。そこで、そのような構成の一例を第３実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。尚、第３実施形態において、遊技進行手段ＭＰは、特定領域を有する大入賞口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を有している。

【０２０６】

はじめに、図３８は、第３実施形態に係る遊技機の正面図である。ここで、同図の説明は、第２実施形態の正面図である図２６の説明と重複する部分が多いため、第２実施形態との相違点について説明する。まず、第２実施形態との相違点は、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２及び補助遊技始動口Ｈ１０が設けられている位置、及び第２大入賞口を有している点、についてである。

【０２０７】

第３実施形態においては、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２及び補助遊技始動口Ｈ１０は遊技領域Ｄ３０の左側に設けられており、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球が入球し易く、遊技領域Ｄ３０の右側を流下する遊技球は入球し難い。即ち、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２と第２主遊技始動口Ｂ１０とを打ち分け可能に構成されているのである。また、第３実施形態に係る遊技機には、内部に特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０が設けられている。尚、第３実施形態に係る説明において、本実施形態、第２実施形態における大入賞口Ｃ１０を、第２大入賞口Ｃ２０と区別して第１大入賞口Ｃ１０と呼ぶことがある。

【０２０８】

次に、図３９は、第３実施形態に係る主遊技図柄抽選のテーブル構成図である。本実施形態との相違点は、第２主遊技における小当り確率（第２実施形態と略同一であるため、説明は割愛）、大当り図柄、及び小当り時の変動態様（第２実施形態と略同一であるため、説明は割愛）である。

【０２０９】

ここで、大当り図柄については、第１主遊技側では７Ａ、第２主遊技側では４Ｂ・７Ｂから選択されることとなっており、いずれの大当り図柄による大当りであっても、５Ｒの特別遊技が実行される。尚、後述するように、７Ａ及び７Ｂに係る特別遊技では、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０を長開放（特定領域Ｃ２２への遊技球の入球が容易、即ち、確率変動遊技状態への移行が予定されている）し、４Ｂに係る特別遊技では、特

定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０を短開放（特定領域Ｃ２２への遊技球の入球が困難、即ち、確率変動遊技状態への移行が予定されていない）するよう構成されている。尚、第１主遊技側での大当り図柄は「７Ａ」（確率変動遊技状態への移行が予定されている大当り図柄）のみであり、他方、第２主遊技側での大当り図柄は、「４Ｂ」（確率変動遊技状態への移行が予定されていない大当り図柄）となり易いよう構成されている。

【０２１０】

次に、図４０は、第３実施形態における、図５のステップ１７００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１７１１（第３）及びステップ１９００（第３）であり、その目的は、特別遊技中に振分遊技を実行することである。即ち、ステップ１７０８で、特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ１７１０で、特別遊技実行フラグがオンであった場合に、ステップ１７１１（第３）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、現在実行中のラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では、３Ｒ、５Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１７１１（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１９００（第３）で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、後述する、振分遊技実行処理を実行し、ステップ１７３４に移行する。他方、ステップ１７１１（第３）でＮｏの場合には、ステップ１７１２に移行する。

【０２１１】

次に、図４１は、第３実施形態における、図４０のステップ１９００（第３）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９１６に移行する。他方、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９０４で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂを参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄（７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１９０４でＹｅｓの場合、ステップ１９０６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、３０秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１９１０に移行する。ステップ１９０４でＮｏの場合には、ステップ１９０８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、０．１秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１９１０に移行する。

【０２１２】

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

【０２１３】

次に、ステップ１９１６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を確認し、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が所定個数（１０個）入賞したか否かを判定する。ステップ１９１６でＹｅｓの場合、ステップ１９２０に移行する。他方、ステップ１９１６でＮｏの場合には、ステップ１９１８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、第２大入賞口Ｃ２０の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ１９１８でＹｅｓの場合、ステップ１９２０に移行する。次に、ステップ１９２０で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、第２大入賞口Ｃ２０を閉鎖する。次に、ステップ１９２２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ１９２４で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、当該振分遊技の実行ラウンド

において特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１９２４でＹｅｓの場合、ステップ１９２６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ１９２８に移行する。ステップ１９２４でＮｏの場合も、ステップ１９２８に移行する。次に、ステップ１９２８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、ラウンド数カウンタに１を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ１７３４の処理）に移行する。尚、ステップ１９１８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７３４の処理）に移行する。

【０２１４】

次に、図４２は、第３実施形態における、図４０のステップ１７５０（第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。まず、ステップ１７８０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、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１７８０でＹｅｓの場合、ステップ１７８２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、２００回）をセットする。次に、ステップ１７８４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１７８６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１７８８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度種別として第２限定頻度（第２限定頻度がセットされている場合、第２主遊技側の変動時間が極端に短くなる）をセットする。次に、ステップ１７８９で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃに所定回数（本例では、２００回であり、確変回数カウンタＭＰ５１ｃにセットする値と同値であることが望ましい）をセットし、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０２１５】

尚、第３実施形態においては、確率変動遊技状態における第２主遊技側の大当りとなる確率はおよそ１／１００であり、確変回数カウンタＭＰ５１ｃにセットされる回数は２００回であり確率変動遊技状態における第２主遊技側の大当りとなる確率の分母より値が大きくなっている。このように構成することで、確率変動遊技状態に移行した時に大当りに当選せずに確率変動遊技状態が終了する事態を少なくすることができる。

【０２１６】

他方、ステップ１７８０でＮｏの場合、ステップ１７９０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、実行された特別遊技に係る大当り図柄が短開放図柄（本例では、４Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７９０でＹｅｓの場合、ステップ１７９１で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる潜伏確変）にて当選した特別遊技の終了後であるか否かを判定する。ステップ１７９１でＹｅｓの場合、ステップ１７９２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、５０回）をセットする。次に、ステップ１７９３で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度種別として第２限定頻度（第２限定頻度がセットされている場合、第２主遊技側の変動時間が極端に短くなる）をセットする。次に、ステップ１７９４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃに所定回数（本例では、４回であり、時間短縮遊技状態に移行する以前の第２主遊技側に残存した保留球を高速消化するという趣旨である）をセットする。次に、ステップ１７９６及びステップ１７９８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。尚、ステップ１７９０又はステップ１７９１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。このように構成することで、確率変動遊技状態中に第２主遊技側で大当り図柄「４Ｂ」に係る特別遊技の終了後にのみ、時間短縮遊技状態に移行し得ることとなる。

【０２１７】
次に、図４３は、第３実施形態における、遊技球数の推移に係るイメージ図である。まず、同図（ａ）の区間に示されるように、非確率変動・非時間短縮遊技状態においては、発射した遊技球数と第１主遊技始動口Ａ１０への入球による賞球との差分により、徐々に遊技者の持ち球が減っていくこととなる。
【０２１８】
次に、同図（ｂ）の区間に示されるように、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技中には、大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。ここで、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動・非時間短縮遊技状態となり、限定頻度種別として第２限定頻度がセットされる。
【０２１９】
次に、同図（ｃ）の区間に示されるように、確率変動・非時間短縮遊技状態（第２限定頻度）においては、１００４／１０２４（＝ほぼ毎変動）の確率で小当りが発生し、当該小当りに係る大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。尚、当該（ｃ）の確率変動・非時間短縮遊技状態（第２限定頻度）は、最大２００変動までのＳＴ（回数制限付き確率変動遊技状態）であり、遊技者にとって利益度の高い遊技状態である。
【０２２０】
次に、同図（ｄ）の区間に示されるように、大当り図柄「４Ｂ」に係る特別遊技中には、大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。ここで、大当り図柄「４Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、非確率変動・時間短縮遊技状態となる。
【０２２１】
次に、同図（ｅ）の区間に示されるように、非確率変動・時間短縮遊技状態においては、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄが開放され易くなるため、遊技者は左打ちして、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２に向けて遊技球を発射することとなり、主に第１主遊技側での遊技が実行される。尚、本例では、大当り図柄「４Ｂ」で大当りとなり、時間短縮遊技状態に移行した場合における、第２主遊技側の保留（残存保留）を短時間で消化させるため、時間短縮遊技状態における初回４変動のみは、第２限定頻度となるよう構成している（時間短縮遊技状態へと移行した際に、第２主遊技側の保留が残存している場合、第２主遊技側において７５～９５秒の長時間である図柄変動が選択され易いため、遊技の進行が実質的に一時停止となってしまうことを防止するためである。尚、当該課題を解決するため、第１主遊技側の図柄変動を優先して実行する第１主遊技優先消化タイプや、第１主遊技図柄変動と第２主遊技図柄変動とを同時に実行し得る並列抽選タイプとするよう構成してもよい）。
【０２２２】
次に、図４４は、第３実施形態における、遊技状態の遷移に係るタイミングチャートである。まず、図中１のタイミングで、第１主遊技図柄が大当り図柄「７Ａ」にて停止表示されたことを契機として、５Ｒの特別遊技が実行される。尚、本例では、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技において、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０を長開放（遊技球の入球が容易）する振分遊技を実行する。
【０２２３】
次に、図中２のタイミングで、大当り図柄「７Ａ」に係る特別遊技が終了し、当該特別遊技中の振分遊技において、特定領域Ｃ２２への入球が検出されたことに起因して、最大２００変動までの回数制限付き確率変動・非時間短縮遊技状態へと移行すると共に、第２限定頻度がセットされる。
【０２２４】
次に、図中３のタイミングで、第２主遊技図柄が小当り図柄「ＢＫ」にて停止表示されたことを契機として、小当り遊技が実行される（小当り遊技時においては、確率変動遊技

状態、時間短縮遊技状態の切り替えを行わない）。尚、第２限定頻度中（図中３～４）は第２主遊技図柄の変動時間が短時間となり易く、また、第２主遊技側では高確率で小当りとなるため、小当り遊技が連続して発生することとなるのである（図中５～６の期間も同様であるが、第２主遊技側の残存保留が存在しない場合には、第１主遊技側での遊技が実行されるため、小当り遊技は発生し難い）。

【０２２５】

次に、図中４のタイミングで、第２主遊技図柄が大当り図柄「４Ｂ」にて停止表示されたことを契機として、５Ｒの特別遊技が実行される。尚、本例では、大当り図柄「４Ｂ」に係る特別遊技において、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０を短開放（遊技球の入球が困難）する振分遊技を実行する。この時、特別遊技当選確率は非確変（非確率変動遊技状態）中且つ非時短（非時間短縮遊技状態）中へと切り替えられる。

【０２２６】

次に、図中５のタイミングで、大当り図柄「４Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、非確率変動・時間短縮遊技状態（最大５０変動までの時間短縮遊技状態）へと移行する。尚、時間短縮遊技状態における初回の４変動のみ、第２限定頻度となるよう構成されている。

【０２２７】

次に、図中６のタイミングで、時間短縮遊技状態における初回の４変動が終了したことを契機として第２限定頻度状態が終了する。尚、本例では特に図示していないが、第２主遊技側の残存保留が存在する状況ではない場合（例えば、第２限定頻度中でない場合の大当りに係る特別遊技終了後に、時間短縮遊技状態に移行する場合）、時間短縮遊技状態における初回の４変動についても、第２限定頻度とならないよう構成してもよい。

【０２２８】

以上のように構成することで、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、第１主遊技側での大当りに係る特別遊技の終了後（特に、特定領域Ｃ２２に遊技球が入球した場合）、回数制限付きの確率変動・非時間短縮遊技状態に移行し、第２限定頻度状態となる。当該第２限定頻度状態においては、第２主遊技図柄の変動時間が短時間となり易く、また、第２主遊技においては、高確率（本例では、１００４／１０２４の確率）で小当りとなるよう構成されている。そのため、当該第２限定頻度状態においては小当り遊技が連続して発生し、当該小当り遊技に係る大入賞口Ｃ１０への入球によって、賞球を獲得することが可能な、遊技者にとって高利益な期間を創出することができるのである。尚、当該高利益な期間は、前記回数制限による確率変動・非時間短縮遊技状態の終了か、もしくは特定領域Ｃ２２への入球がなされなかった特別遊技（例えば、第２大入賞口Ｃ２０を短開放する特別遊技）の終了を契機として終了する。ここで、回数制限による確率変動・非時間短縮遊技状態の終了ではなく、特定領域Ｃ２２への入球がなされなかった特別遊技（例えば、第２大入賞口Ｃ２０を短開放する特別遊技）の終了に起因して当該第２限定頻度状態が終了した場合には、最大５０変動までの時間短縮遊技状態（第１主遊技側の変動効率が高まる状態）に移行することとなる。また、第１主遊技側で大当りとなった場合には、限定頻度状態へと移行するよう構成してもよい。他方、第２主遊技側において、確率変動・非時間短縮遊技状態（限定頻度状態）中の大当り（特に、大当り図柄「４Ｂ」に係る大当り）である場合には、非確率変動・時間短縮遊技状態に移行する一方、（限定頻度状態）中でない場合における大当り（特に、大当り図柄「４Ｂ」に係る大当り）である場合には、非確率変動・時間短縮遊技状態にしないよう構成されている。即ち、通常時（非確率変動・非時間短縮遊技状態）において、第１主遊技側で大当りした場合には、特別遊技状態中における特定領域Ｃ２２への入球有無に拘わらず、限定頻度状態に移行するよう構成してもよく、また、通常時に第２主遊技側で大当りした場合には、特別遊技状態中における特定領域Ｃ２２への入球有無に拘わらず、時間短縮遊技状態に移行しないよう構成してもよい。

【０２２９】

尚、本例に係る遊技機では、通常時（非確率変動・非時間短縮遊技状態）においても、

遊技球が入球可能（又は容易）である第２主遊技始動口Ｂ１０への入球によって、高確率で小当りとなり、大入賞口Ｃ１０を開放する小当り遊技を実行してしまう。そのため、通常時においては、遊技者が右打ち（特に、第２主遊技が開始すると遊技球の発射を止める単発打ち）することによって小当りを狙い打つことで賞球を獲得することを防止することが望ましい。本例では、通常時における第２主遊技側の図柄変動時間が長時間、且つ複数パターン（本例では、７５秒、８５秒、９５秒）から選択されるよう構成することで、狙い撃ちを防止するよう構成したが、これには限定されず、小当り図柄の停止表示から、小当り遊技の開始までのデモ時間を複数パターン設けたり（及び、又は長時間としたり）、小当り遊技における大入賞口Ｃ１０の開放パターンを複数設けたり（例えば、１回開放するパターン、２回開放するパターンを設ける）、小当り図柄の停止表示のタイミングで発射した遊技球が、小当り遊技に係る大入賞口Ｃ１０の開放終了までに、大入賞口Ｃ１０に到達不能又は困難とするよう構成してもよい（例えば、遊技球の速度を減速させる盤面構成としたり、遊技球の発射位置から大入賞口Ｃ１０までの距離が長い盤面構成とすることによって実現可能である）。

【０２３０】

ここで、上記の実施形態の内、主に小当りによって賞球を獲得する遊技性を持つ実施形態｛第２実施形態、第２実施形態からの変更例１、第３実施形態であり、第２主遊技側の変動ではほぼ毎変動（１０２０／１０２４の確率で）、小当りが発生する｝において、遊技者が右打ちを継続することで利益を得るよう構成するためには、｛（大入賞口の賞球数）×（大入賞口入球数期待値）×（１分間あたりの小当り回数期待値）｝即ち、１分間あたりの獲得賞球数期待値＞（１分間あたりの遊技球の発射数）となるよう設計することが好適である。

【０２３１】

例えば、上記の実施形態と同様、大入賞口の賞球数は１３個、大入賞口の入球数期待値は３個、１分間あたりの遊技球の発射数は１００個、とした場合、１分あたりの小当り回数が「２．５６回」を超える（即ち、２３．４秒に１回を超える頻度で小当りが発生する）よう構成することで、遊技者が利益を得ることが可能な設計値となる。ここで、小当り遊技におけるデモ時間について、実施例に基づき、小当り変動が１秒である場合、先の実施例と同じく小当りに係る大入賞口の開放時間を１．７秒とすると、小当り開始デモ・終了デモの時間の合計値を２０．７秒未満とすることで、遊技者が利益を得ることが可能な設計値となる。但し、あくまで損益分岐点の話である為、１分あたり１００発前後のプラスを担保したいのであれば、１分あたりの小当り回数期待値が５回（※１２秒に１回・・・１３×３×５＝１９５発）となるよう構成することが好適である（その場合、小当り開始デモ・終了デモ時間の合計値を９．３秒とすればよい）。

【０２３２】

尚、前記の設計値である場合、小当り開始デモ・終了デモ時間を、小当り図柄に応じて異ならせることで、狙い打ち・止め打ちを防止することが好適である（大入賞口の開放に合わせて遊技球を打ち出すことで、１分間当りの遊技球の発射数を減らし、利益を増大することが可能であるため）。例えば、大入賞口の賞球数を減らすことによって、狙い打ち・止め打ちの効果を低減させてもよい｛利益を担保するためには、同時に１分間あたりの小当り回数期待値（又は大入賞口入球数期待値）を増やす（即ち、小当り開始デモ、終了デモの時間を短縮する）必要がある｝。このように構成した場合、通常時に右打ちして小当りによって賞球を得る変則打ちのメリットも低減させることができることとなる。ここで、大入賞口の賞球数を減らしつつ、前記の設計と同様に１分間あたり１９５球の賞球を遊技者に獲得させたい場合、賞球５個×入球数３個×１分間あたり１３回の小当り＝１９５球、という設計が想定できる。この場合、４．６１秒に１回の割合で小当りが当たればよいため、小当り開始デモ・終了デモ時間の合計値を１．９１秒と構成すればよい。その結果、狙い打ち・止め打ちを防止するために図柄に応じてデモ時間を可変させなくとも、狙い打ち・止め打ちの効果を低減することが可能となる（狙い打ち・止め打ちする暇もなく小当りが連発するため）。

【０２３３】
しかしながら、１分あたりの小当り回数を増やせば増やすほど、有利状態が継続する時間が短くなってしまう。「１分間あたりの小当り回数が多い＝主遊技図柄の変動回数が多い」であるため、第２主遊技図柄における不利大当り（有利状態が終了する大当りであり、例えば、第３実施形態における「４Ｂ」大当り）に当選する可能性も、単位時間あたりで見れば大きくなるし、ＳＴ２００変動を消化する時間も短くなる。そのため、実行したい演出に合わせて、大入賞口の賞球数・１分あたりの（単位時間あたりの）小当り回数期待値、大入賞口入球数期待値を調整すればよい。ここで、１分間あたり（単位時間あたり）の小当り回数期待値を調整する方法として、ＳＴ中の大当り確率（及びＳＴ回数）を調整してもよい｛有利状態が継続する時間を延長したい場合、ＳＴ中の大当り確率を低くすればよい（同時に、ＳＴ回数を増加させることで、有利状態の継続率を維持することも可能である）。
【０２３４】
（第４実施形態）
上記の実施形態にて述べたような構成は、小当りの発生間隔を短期間とすることで、打ち出しによる遊技球数の減少スピードよりも小当り遊技での獲得による遊技球数の増加スピードが上回るよう構成し、小当り遊技の連続発生により出玉を獲得できる遊技性としているわけであるが、このような思想を用いて、上述した遊技性とは異なる斬新な遊技性を更に創出可能である。そこで、そのような構成の一例を第４実施形態とし、以下、第３実施形態との相違点についてのみ、詳述する。更に、第４実施形態は、第３実施形態をベースとした変形例でもあるため、第３実施形態において示したいずれの構成についても、第４実施形態で適用可能であることも補足しておく。
【０２３５】
はじめに、図４５は、第４実施形態における、ぱちんこ遊技機の正面図である。まず、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）が小当り図柄（図柄の種類については後述する）にて停止した場合に開状態となる、アウト口Ｄ３６の右上方、且つ、第１大入賞口Ｃ１０の右上方に位置した、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Ｃ２４）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（第２大入賞口ソレノイドＣ２４を励磁して可変させる）。尚、第４実施形態では、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄと同様に平板状の部材ではあるが、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄの可変態様とは異なり、遊技盤（遊技領域Ｄ３０）に対して垂直方向に可変する態様を採る。即ち、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、遊技盤（遊技領域Ｄ３０）内に略完全に埋没する状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）と、遊技盤（遊技領域Ｄ３０）から透明板Ｄ１６と近接するまで、遊技者側に向かって突き出た状態（以下、進出状態）とを採る。そして、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、遊技盤（遊技領域Ｄ３０）から突出することで、遊技領域Ｄ３０を流下する遊技球を受入れ可能な箱状部材Ｃ２０‐１（この箱状部材に入球した遊技球が第２大入賞口Ｃ２０内へ進入する）の蓋となる役割を果たし、即ち、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄが退避状態を採る場合には、箱状部材Ｃ２０‐１（延いては第２大入賞口Ｃ２０内）へ遊技球が進入可能となる一方で、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄが進出状態を採る場合には、箱状部材Ｃ２０‐１（延いては第２大入賞口Ｃ２０内）へ遊技球が進入不能となる（この箱状部材が略密閉された状態となる）よう構成されている。
【０２３６】

尚、第１大入賞口Ｃ１０には、第３実施形態にて前述した、特定領域Ｃ２２が設けられており、特別遊技における振分遊技実行ラウンドには第１大入賞口Ｃ１０が開放することとなり、特別遊技における通常ラウンド（特別遊技における振分遊技実行ラウンド以外のラウンド）及び小当り遊技中には第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなる。

【０２３７】

遊技盤上で展開される遊技内容については、まず、遊技領域Ｄ３０へ向けて発射された遊技球は、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）に形成された流下ルート（以下、左打ちルートと呼ぶことがある）を流下するか、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）に形成された流下ルート（以下、右打ちルートと呼ぶことがある）を流下するか、に大きく２分される。ここで、左打ちルート上を流下した遊技球は、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１又は第１大入賞口Ｃ１０に入球する機会を得られる一方で、右打ちルートを流下した遊技球は、補助遊技始動口Ｈ１０、第２大入賞口Ｃ２０、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０に入球する機会を得られる。また、第４実施形態においては、右打ちルートを流下した遊技球は、左打ちルート上を流下した遊技球よりも第１大入賞口Ｃ１０に入球し易いよう構成されている（「入球し易い」及び「入球し難い」は、例えば、遊技球を右打ちルート及び左打ちルートにそれぞれ１０００００球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。）。

【０２３８】

また、左打ちルート上には（不図示ではあるが）、多数の遊技釘及び風車によって、第１主遊技始動口Ａ１０へ向かって遊技球が誘導されたり誘導されなかったり、といったように遊技球が様々な流下態様を採る一方で、右打ちルート上には（不図示ではあるが）、左打ちルートと比較して遊技釘及び風車の数が少なく、遊技球が略一様な流下態様を採る。

【０２３９】

右打ちルートに関してより具体的には、まず、遊技領域Ｄ３０の右側を狙って発射された遊技球（例えば、発射装置による遊技球の発射強度が最大である場合であり、右打ちとも呼ばれる）は、外レールＤ３２に沿って遊技領域Ｄ３０内を飛び、遊技領域Ｄ３０の右上端（遊技領域中央を基準）に設けられたストッパ部材（ゴム等で形成された部材）に衝突することで自重による落下を始める。次に、当該落下した遊技球は、その直下にある補助遊技始動口Ｈ１０へ高確率で入球した後、流路幅が遊技球１個分を超え且つ遊技球２個分未満となる整流通路Ｄ５０へ集球される（補助遊技始動口Ｈ１０へ入球したか否かに拘わらず集球される）。次に、整流通路Ｄ５０に沿って流下した遊技球は、整流通路Ｄ５０の出口から放出された後、水平方向に対してやや左傾斜であり且つ３段構えとなっている第１段通路Ｄ５１‐１、第２段通路Ｄ５１‐２、第３段通路Ｄ５１‐３、の各通路上を転動した後、アウト口Ｄ３６へ向かって放出される。

【０２４０】

ここで、第１段通路Ｄ５１‐１に関しては、進出状態にある第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄによって形成される一方で、第２段通路Ｄ５１‐２及び第３段通路Ｄ５１‐３に関しては、合成樹脂等によって形成された遊技球通路が遊技盤に対して予め固着されることで形成されている。即ち、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄが通常状態（進出状態）にあり、且つ、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄが通常状態（閉鎖状態）にある場合には、整流通路Ｄ５０の出口から放出された遊技球が、第１段通路Ｄ５１‐１上を転動する→第１段通路Ｄ５１‐１から放出された遊技球が、第２段通路Ｄ５１‐２上を転動する→第２段通路Ｄ５１‐２から放出された遊技球が、第３段通路Ｄ５１‐３上を転動する→第３段通路Ｄ５１‐３から放出された遊技球がアウト口Ｄ３６へ向かって放出される、との略一様な流下態様を採るよう構成されていることとなる。

【０２４１】

このように、右打ちルートを流下した遊技球が略一様な流下態様を採るため、右打ちルートへ向けて遊技球を連続発射（約０．６秒間隔で１個発射）した場合、補助遊技始動口Ｈ１０へ安定して入球し、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄが開放状態（退避状態）となっ

た場合には、箱状部材Ｃ２０‐１（延いては第２大入賞口Ｃ２０内）へ安定して入球し、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄが開放状態となった場合には、第１大入賞口Ｃ１０へ安定して入球するよう構成することができる。尚、第２段通路Ｄ５１‐２から放出された遊技球が、第３段通路Ｄ５１‐３に到達するまでの空間には、退避状態と進出状態とを採り得る第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄが設けられており、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄが進出状態となった場合には、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２へ向かって遊技球を誘導可能に構成されている。

【０２４２】

尚、このような構成とした場合、整流通路Ｄ５０の出口から放出された遊技球が、第１段通路Ｄ５１‐１、即ち、進出状態にある第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄと強く衝突してしまうと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄが破損してしまう恐れがある。そこで、少なくとも整流通路Ｄ５０の出口においては、整流通路Ｄ５０内を流下（略落下）してきた遊技球の勢いを削ぐための構成が肝要となる。第４実施形態においては、整流通路Ｄ５０の出口付近において図示するように、整流通路Ｄ５０の通路壁面が整流通路Ｄ５０内に向かって突起する形状となっており、この形状により整流通路Ｄ５０内を遊技球がジグザグに落下することで、遊技球の勢いを削ぐよう構成されているのである。尚、第４実施形態においては、同様の理屈で、第１段通路Ｄ５１‐１上を転動する遊技球の勢い（転動速度）を削ぐための構成をも備えているのであるが、この点については後述する。

【０２４３】

次に、図４６を参照しながら、第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊技球の勢い（転動速度）を削ぐための構成について説明する。まず、前述したように、第１段通路Ｄ５１－１は、水平方向に対してやや左傾斜であり、進出状態にある第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄによって形成されるものであり、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ自体は平板状の部材である。よって、第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊技球の勢い（転動速度）は、そのままでは加速傾向となってしまうため、遊技球の勢いを削ぐための何らかの工夫を施さなければ、進出状態にある第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄを退避状態に変位させたとしても｛特に、進出状態→退避状態→進出状態との一連の変位を瞬間的に（例えば、０．１秒程度で）行わせた際に｝、箱状部材Ｃ２０－１（延いては第２大入賞口Ｃ２０内）へ遊技球を上手く誘導できない恐れがある。そこで、第４実施形態においては、整流通路Ｄ５０の出口付近において施した流路形状のように、第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊技球がジグザグに進行するための工夫を施してある。

【０２４４】

より具体的には、遊技球が第１段通路Ｄ５１－１上を転動する範囲内において、遊技盤表面側に複数の突起部Ｄ５１－１－１を設けると共に、透明板Ｄ１６側にも複数の突起部Ｄ５１－１－２を設け、且つ、当該複数の突起部Ｄ５１－１－１と当該複数の突起部Ｄ５１－１－２とが、互い違いに配列されるよう構成されている。ここで、当該複数の突起部Ｄ５１－１－１に関しては、遊技盤表面に直接固着するよう構成すればよいが、当該複数の突起部Ｄ５１－１－２に関しては、透明板Ｄ１６裏面表面に直接固着してしまうと、仮に、遊技機のメンテナンス等の目的で透明板Ｄ１６を開放した場合において、当該複数の突起部Ｄ５１－１－２が外部に対して剥き出しの状態となってしまうため、メンテナンス者が当該複数の突起部Ｄ５１－１－２に接触してしまう（最悪、剥がれ落ちてしまう）恐れがある（また、透明板Ｄ１６を他の遊技機の部材として使いまわすことも困難となる）。よって、このような事態を回避するために、第４実施形態にておいは、箱状部材Ｃ２０－１の壁面のうち透明板Ｄ１６側の壁面を、進出状態にある第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄよりも上に向かって伸長させておき、当該伸長させた箱状部材Ｃ２０－１の壁面表面に対して当該複数の突起部Ｄ５１－１－２を固着するよう構成されているのである。

【０２４５】

このように、遊技球が第１段通路Ｄ５１－１上を転動する範囲内において、複数の突起部Ｄ５１－１－１及び複数の突起部Ｄ５１－１－２を設けることで、第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊技球がジグザグに進行するため、第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊

技球の勢い（転動速度）が減速傾向となる。ここで、右打ちルートへ向けて遊技球が連続発射（約０．６秒間隔で１個発射）された場合、整流通路Ｄ５０の出口から放出された遊技球の勢いが削がれた状態で第１段通路Ｄ５１－１に到達し、且つ、第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊技球の勢いが更に減速されるため、第１段通路Ｄ５１－１上で転動している期間が長期間となる結果、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ（即ち、第１段通路Ｄ５１－１）を瞬間的に退避状態に変位させたとしても、箱状部材Ｃ２０－１（延いては第２大入賞口Ｃ２０内）へ遊技球を上手く誘導することが可能となる。加えて、第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊技球の勢いが減速されるということは、右打ちルートへ向けて遊技球が連続発射された場合には、それら遊技球の位置間隔が狭まることを意味する（第１段通路Ｄ５１－１上を転動する遊技球の渋滞が起こる）。よって、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ（即ち、第１段通路Ｄ５１－１）上に複数個の遊技球が存在している状況をも創り出すことが可能となり、この場合、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ（即ち、第１段通路Ｄ５１－１）を瞬間的に退避状態に変位させたとしても、箱状部材Ｃ２０－１（延いては第２大入賞口Ｃ２０内）へ当該複数個の遊技球を纏めて誘導することも可能となるのである（同図下段にてイメージ図を図示する）。

【０２４６】

次に、図４７を参照しながら、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄの動作態様について説明する。まず、前述したように、第２段通路Ｄ５１－２から放出された遊技球が、第３段通路Ｄ５１－３に到達するまでの空間には、退避状態と進出状態とを採り得る第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄが設けられている（退避状態及び進出状態の意味については、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄと同様であるが、以下で説明するように、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄの場合には、進出状態を採る場合において右第１主遊技始動口Ａ１０‐２に遊技球が入球し易い開放状態となり、退避状態を採る場合において右第１主遊技始動口Ａ１０‐２に遊技球が入球し難い閉鎖状態となる）。ここで、第４実施形態においては、退避状態（閉鎖状態）にある第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄを瞬間的に進出状態（開放状態）へ変位させたとしても｛特に、退避状態→進出状態→退避状態との一連の変位を瞬間的に（例えば、０．１秒程度で）行わせた際に｝、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２には入球しないことを物理的に担保できるよう構成されている。

【０２４７】

尚、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１は、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１への遊技球の入球を検出する左第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ‐１を有しており、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２は、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２への遊技球の入球を検出する右第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ‐２を有している。また、第４実施形態においては、２つ設けている第１主遊技始動口が、右打ちと左打ちによって打ち分け可能であるため、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１と右第１主遊技始動口Ａ１０‐２としたが、前述した第１主遊技始動口（１）Ａ１０と第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２としてもよい（図３８参照）。

【０２４８】

また、第４実施形態においては、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）において、左打ちした場合には、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１へ入球可能（又は、入球容易）であり、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）において、右打ちした場合には、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球可能（又は、入球容易）となっている。

【０２４９】

また、第３段通路Ｄ５１‐３は、遊技者から見て左右方向に駆動可能になっており、遊技機の電源投入時から一定の動作にて、「左位置→右位置→左位置」と駆動し続けるよう構成されている。尚、第３段通路Ｄ５１‐３の滞在時間は、当該左位置の滞在時間の方が当該右位置の滞在時間よりも相対的に長時間となるよう構成されている。右打ちルートを流下してきた遊技球は、第３段通路Ｄ５１‐３が左位置の場合には、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し難く（又は、不可能）、第１大入賞口Ｃ１０へ誘導され易いよう構成されて

いる一方、第３段通路Ｄ５１‐３が右位置の場合には、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し易く、第１大入賞口Ｃ１０へ誘導され難いよう構成されている。このように構成することで、右打ちルートを流下し、第２主遊技始動口Ｂ１０の周辺まで流下してきた遊技球のほぼすべてが第２主遊技始動口Ｂ１０に入球してしまわないように入球効率を調整している。

【０２５０】

次に、図４８は、第４実施形態における、図５のステップ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。本図は、第２実施形態からの変更例１における図３４と同様の処理となっており、即ち、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する、いわゆる並列抽選を実行可能に構成されている。

【０２５１】

次に、図４９は、第４実施形態における、図４８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。本図は、第２実施形態からの変更例１に類似しているため、第２実施形態からの変更例１との相違点を挙げることとする。第２実施形態からの変更例１との相違点は、ステップ１４１０‐３（第４）であり、その目的は、後述するように、並列抽選の実行時における大当り当選確率及び小当り当選確率を調整することと、ある遊技状態に滞在している場合には、主遊技図柄の変動時間に係る選択傾向（換言すれば、変動時間を抽選する際に用いる抽選テーブル）を一律にする（ある遊技状態に滞在している場合には、当該抽選テーブルを変更しない）よう構成することである。即ち、ステップ１４１０‐２で、主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ１４１０‐３（第４）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）に基づいて第１（第２）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１４１２に移行する。

【０２５２】

次に、図５０は、第４実施形態における、主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。まず、主遊技テーブル１（当否抽選用テーブル）の特徴としては、第１主遊技側及び第２主遊技側のいずれにも、小当りが設けられており、且つ、当否抽選の結果大当りとなる確率が、非確率変動遊技時に５／１０２４、確率変動遊技時に７／１０２４となっている。また、第１主遊技側の当否抽選の結果小当りとなる確率が１７／１０２４、第２主遊技側の当否抽選の結果小当りとなる確率が１０１６／１０２４となっている。また、第１主遊技側の当否抽選の結果ハズレとなる確率が、非確率変動遊技時が１００２／１０２４、確率変動遊技時が１０００／１０２４となっており、第２主遊技側の当否抽選の結果ハズレとなる確率が、非確率変動遊技時が３／１０２４、確率変動遊技時が１／１０２４となっている。このように、第４実施形態においては、第２主遊技側の当否抽選結果はほぼ小当りとなるよう構成されている。第１主遊技側は、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とのいずれにおいても、当否抽選の結果、選択される割合は、「ハズレ≧小当り≧大当り」となっている。他方、第２主遊技側は、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とのいずれも、当否抽選の結果、選択される割合は、「小当り≧大当り≧ハズレ」となっている。尚、第１主遊技側においては、ハズレが最も選択され易くなっていればよく、「ハズレ≧大当り≧小当り」となるように乱数を振り分けてもよい（特に、小当りに関しては設けなくともよい）。また、第２主遊技側においては、小当りが最も選択され易くなっていればよく、「小当り≧ハズレ≧大当り」となるように乱数を振り分けてもよい。

【０２５３】

次に、主遊技テーブル２（図柄決定用テーブル）の特徴としては、第１主遊技側には第

２大入賞口Ｃ２０が短開放となる大当り図柄（本例では、４Ａ）が設けられている一方、第２主遊技側には第２大入賞口Ｃ２０が短開放となる大当り図柄は設けられていないよう構成されている。また、１回の大当りにおける合計賞球数が最も多い大当り図柄は、１６Ｒの特別遊技が実行される「７Ａ・７Ｂ」であり、最大で「２４００球」が払い出されるよう構成されている（詳細は後述する）。

【０２５４】

次に、主遊技テーブル３（変動態様決定用テーブル）の特徴としては、第２主遊技側においては、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）においては、当否結果に拘らず、最も短時間となる変動時間（本例では、１秒）のみが選択されるようになっている。このように構成することで、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）では、右打ちを実行すると、短時間の間隔にて小当りが連続的に当選し続けるよう構成されている（この構成によって創出される作用については後述する）。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）以外の遊技状態（特に、非確率変動遊技状態）においては、大当り時には、相対的に短時間の変動時間（本例では、５秒）のみが選択されるようになっており、ハズレ時又は小当り時には、相対的に長時間の変動時間（本例では、１００分以上）のみが選択されるようになっている。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）における第２主遊技図柄の大当り時の平均変動時間と、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）における第２主遊技図柄の大当り時以外の平均変動時間とは、「通常遊技状態における第２主遊技図柄の大当り時以外の平均変動時間＞通常遊技状態における第２主遊技図柄の大当り時の平均変動時間」の関係となっている。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）における第２主遊技図柄の大当り時以外の平均変動時間と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）における第２主遊技図柄の平均変動時間とは、「通常遊技状態における第２主遊技図柄の大当り時以外の平均変動時間＞確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の平均変動時間」の関係となっている。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）が終了したタイミング以降は、第２主遊技図柄の変動時間が極端に長時間となるのであるが、当該タイミングにおいては、第２主遊技保留が残存している可能性が高く、当該タイミング以降、左打ちにて遊技を進行する場合に遊技の進行を阻害することが懸念される。よって、当該残存保留をハズレにて強制停止させるために（当該残存保留をハズレとして消化させるために）、第１主遊技側の小当りを適切な頻度（本例では、１７／１０２４）で出現させるよう構成されている（尚、その場合の変動時間は３秒となっている）。具体的には、第２主遊技図柄の変動中（特に、小当り図柄に係る図柄変動中）にて、第１主遊技側の小当り図柄に係る図柄変動が終了し、第１主遊技側の小当り遊技が開始されることにより、当該第２主遊技図柄の変動がハズレ図柄にて強制停止することで、当該第２主遊技図柄の変動を終了させることができると共に、第２主遊技側の小当り遊技が実行されないようにすることができる。尚、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、第２主遊技側の小当り遊技の開始により、変動中の第１主遊技図柄の変動がハズレ図柄にて強制停止することとなるが、第４実施形態においては、第２主遊技側の大当り又は確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における所定回数（本例では、２００回）の主遊技図柄の変動により、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が終了し得るような遊技性であるため、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて第１主遊技側の変動に係る停止図柄がすべてハズレ図柄となるよう構成されている。

【０２５５】

また、第４実施形態においては、大当り図柄又は小当り図柄が停止したタイミングで、他方の主遊技側が図柄変動中であった場合に、当該他方の主遊技側の図柄変動をハズレ図柄にて強制停止するよう構成したが、これには限定されず、或る大当り図柄又は小当り図柄に係る変動中にて他方の主遊技図柄の変動が開始された場合には、当該変動開始タイミ

ングにて当該他方の主遊技図柄の当否抽選結果をハズレに強制変換し、或る大当り図柄又は小当り図柄に係る変動停止タイミングにて、当該他方の主遊技図柄の変動を停止させるよう構成してもよい。

【０２５６】

尚、第４実施形態における主遊技テーブル３（変動態様決定用テーブル）の構成は変更しても問題なく、例えば、（１）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合、第１主遊技側においては、所定条件の充足を契機として限定頻度状態に移行し得る、（２）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合、第１主遊技図柄側に係る変動態様の種類が多い（例えば、１００種類）、（３）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合、第１主遊技側に係る変動時間の平均値が中時間（第２主遊技側の前記長時間よりも短く、第２主遊技側の前記短時間よりも長い時間であり、例えば、３０秒）である、（４）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合、第２主遊技側においては、限定頻度状態に移行しない（第１主遊技側が限定頻度状態であっても移行しない）、（５）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合、第２主遊技図柄側に係る変動態様の種類が少ない（例えば、１種類）、（６）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合、第２主遊技図柄側に係る変動時間の平均値が長時間（例えば、１００分）である、（７）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、第１主遊技側においては、限定頻度状態に移行しない、（８）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、第１主遊技図柄側に係る変動態様の種類が少ない（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合の第２主遊技図柄側に係る変動態様の種類よりも多い数であり、例えば、５種類）、（９）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、第１主遊技図柄側に係る変動時間の平均値が短時間（例えば、３秒）である、（１０）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、第２主遊技側においては、限定頻度状態に移行しない、（１１）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、第２主遊技図柄側に係る変動態様の種類が少ない（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合の第２主遊技図柄側に係る変動態様の種類よりも多い数であり、例えば、５種類）、（１２）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、第２主遊技図柄側に係る変動時間の平均値が短時間（例えば、３秒）である、といったように構成してもよい｛（１）～（１２）のすべての構成を同時に満たしていてもよいし、適宜組み合わせてもよい｝。また、上記（１）～（１２）の構成は、すべてハズレ時のみに適用するよう構成してもよい。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、第１主遊技側においては、所定条件の充足を契機として限定頻度状態に移行し得るよう構成してもよく、そのように構成することで、並列抽選を実行可能、且つ、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて右打ちを実行した際に、第１主遊技始動口と第２主遊技始動口とのいずれの始動口にも入球し得るような構成である場合において、限定頻度状態に移行させた場合に第１主遊技図柄の変動時間を長くすることで、第１主遊技側にて大当りに当選するまでの平均の時間を長くすることができる、即ち、第２主遊技側における小当りが連続する時間を長くすることができることとなる。また、前述した限定頻度状態への移行条件となる所定条件は、例えば、大当り図柄、小当り図柄等の特定の図柄の停止、大当り又は小当り終了後からの図柄変動の累積回数が所定回数に到達、等が挙げられる。尚、当該所定条件に係る大当り図柄と小当り図柄とは、すべての大当り図柄及び／又はすべての小当り図柄としてもよいし、特定の大当り図柄及び／又は特定の小当り図柄としてもよい。

【０２５７】

次に、図５１は、第４実施形態における、図４０のステップ１９００（第３）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。第３実施形態との相違点は、ステップ１９０４（第４）であり、即ち、ステップ１９０２で振分遊技実行中フラグがオフであった場合（即ち、ラウンド開始時において）、ステップ１９０４（第４）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（第１大入賞口Ｃ１０が長開放となる大当り図柄であり、本例では、５Ａ・７Ａ・５Ｂ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１９０４（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１９０６に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ１９０８に移行する。また、第３実施形態においては、振分遊技実行ラウンドにて開放する大入賞口は第２大入賞口Ｃ２０としていたが、第４実施形態においては、振分遊技実行ラウンドにて開放する大入賞口は第１大入賞口Ｃ１０となっている。

【０２５８】

ここで、同図上段の図表は、第４実施形態における大当り毎の平均賞球数である。同図表に示されるように、第４実施形態においては、１回の大当りにおける合計賞球数が最も多い大当り図柄は、「７Ａ・７Ｂ」であり、「１５球×１０球×１６Ｒ」で最大で「２４００球」が払い出されるよう構成されている（この構成によって創出される作用については詳細は後述する）。尚、第４実施形態においては、振分遊技実行ラウンドは、すべての大当り図柄において「３Ｒ、５Ｒ」となっている。

【０２５９】

次に、図５２は、第４実施形態における、図４０のステップ１７５０（第４）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１７９９‐１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１７９９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１７９９‐２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値に所定回数（本例では、２００回）をセットする。次に、ステップ１７９９‐３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のフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１７９９‐４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ１７９９‐５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、終了した特別遊技に係る停止図柄は確変・時短大当り図柄（本例では、７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７９９‐５でＹｅｓの場合、ステップ１７９９‐６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数Ａ（本例では、２００回）をセットし、ステップ１７９９‐９に移行する。

【０２６０】

他方、ステップ１７９９‐１でＮｏの場合、ステップ１７９９‐７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、終了した特別遊技に係る停止図柄は時短大当り図柄（本例では、４Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１７９９‐７でＹｅｓの場合、ステップ１７９９‐８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数Ｂ（本例では、５０回）をセットし、ステップ１７９９‐９に移行する。

【０２６１】

次に、ステップ１７９９‐９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、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１８００の処理）に移行する。尚、ステップ１７９９‐５又はステップ１７９９‐７でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０２６２】

このように、第４実施形態においては、確率変動遊技状態に移行した場合には、当該移行に係る特別遊技終了後（特別遊技に係る大当り図柄の停止）からの主遊技図柄の所定回数の変動により確率変動遊技状態が終了（通常遊技状態に移行）する（いわゆる、ＳＴ）よう構成されている。また、第１大入賞口Ｃ１０内に設けられた特定領域Ｃ２２への遊技球の入球に起因して、特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行する遊技機（所謂、玉

確タイプの遊技機）となっている。また、「５Ａ・５Ｂ」に係る特別遊技中に特定領域Ｃ２２に入球した場合の特別遊技終了後（及び、「４Ａ」に係る特別遊技中に特定領域Ｃ２２に入球した場合の特別遊技終了後であるが基本的に入球しない）には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）となるよう構成されている（ステップ１７９９‐５でＮｏの場合が、停止図柄が「５Ａ・５Ｂ」の場合、又は、停止図柄が「４Ａ」の場合の一部である）。尚、第４実施形態においては、時短大当り図柄（４Ａ）に係る特別遊技中に、特定領域Ｃ２２への入球があった場合（主遊技確変移行予約フラグがオンとなった場合）に、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するよう構成されているが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（時短回数カウンタＭＰ５２ｃには、ステップ１７９９‐８の所定回数Ｂをセットすることが望ましい）、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）に移行するよう構成してもよい。

【０２６３】

次に、図５３は、第４実施形態における、図５のステップ１８００のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。第３実施形態との相違点は、ステップ１８２８（第４）～ステップ１８３６（第４）であり、その目的は、第１主遊技側で発生した小当りの場合には、遊技者に対して略賞球を付与しない一方、第２主遊技側で発生した小当りの場合には、遊技者に対して賞球を付与するよう構成することである。即ち、ステップ１８０６で、小当り実行フラグをオンにした後、ステップ１８２８（第４）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、停止図柄が第１主遊技小当り図柄（本例では、ＡＫ）であるか否かを判定する。ステップ１８２８（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１８３０（第４）で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔに、第１開放時間（第１主遊技に係る小当り遊技実行時にセットされる時間であり、本例では、０．１秒）をセットし、ステップ１８１０に移行する。他方、ステップ１８２８（第４）でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が第２主遊技小当り図柄（本例では、ＢＫ）である場合、ステップ１８３２（第４）で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔに、第２開放時間（第２主遊技に係る小当り遊技実行時にセットされる時間であり、本例では、１．７秒）をセットする。次に、ステップ１８３４（第４）で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技が開始された旨を示す小当り開始コマンド（サブ側へのコマンド）をセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１８１０に移行する。このように、第４実施形態においては、小当り開始コマンドは、第２主遊技側の小当り図柄（本例では、ＢＫ）に係る小当り遊技実行時にのみセットするよう構成されており、第１主遊技側の小当り図柄（本例では、ＡＫ）に係る小当り遊技実行時にはセットされない。よって、第１主遊技側の小当り図柄（本例では、ＡＫ）停止時においては、遊技者が演出を視認しても小当り当選を察知し難く、当該小当りによって遊技球を獲得し難くなっている（右打ちを実行していないため）。尚、第１主遊技側の小当り図柄（本例では、ＡＫ）は、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）における第２主遊技図柄の長時間となる変動（１００秒以上の変動）をハズレ図柄にて強制停止させる役割｛例えば、主遊技図柄の累積変動回数を契機として、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）から通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）に移行した場合に、残存している第２主遊技側の保留に係る図柄変動を強制停止する役割｝を担っている。また、第１主遊技側の小当り図柄（本例では、ＡＫ）に係る小当り遊技実行時、及び、第２主遊技側の小当り図柄（本例では、ＢＫ）に係る小当り遊技実行時のいずれの場合にも、小当り開始コマンドをセットするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、第１主遊技側の小当り図柄（本例では、ＡＫ）に係る小当り遊技実行時にセットする小当り開始コマンドと、第２主遊技側の小当り図柄（本例では、ＢＫ）に係る小当り遊技実行時にセットする小当り開始コマンドとを異なるコマンドにすることが望ましく、例えば、第１主遊技側の小当り図柄（本例では、ＡＫ）に係る小当り遊技実行時には、演出表示装置ＳＧ上にて、遊技者に視認し難い

（例えば、表示面積が小さい）右打ち指示表示を表示し（音声なしとしてもよい）、第２主遊技側の小当り図柄（本例では、ＢＫ）に係る小当り遊技実行時には、演出表示装置ＳＧ上にて、遊技者に視認し易い（例えば、表示面積が大きい）右打ち指示表示を表示する（音声にて報知してもよい）よう構成してもよい。

【０２６４】

また、ステップ１８１６で第２大入賞口Ｃ２０に所定個数（本例では、１０個）入賞した、又は、ステップ１８１８で小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔが所定時間に到達した（開放時間が経過した）場合、ステップ１８３６（第４）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、停止図柄が第２主遊技小当り図柄（本例では、ＢＫ）であるか否かを判定する。ステップ１８３６（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１８２０で、小当り遊技制御手段ＭＰ４０は、小当り遊技が終了した旨を示す小当り終了コマンド（サブ側へのコマンド）をセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１８２２に移行する。尚、ステップ１８３６（第４）でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が第１主遊技小当り図柄（本例では、ＡＫ）であった場合にもステップ１８２２に移行する（前述した、小当り開始コマンドと同様に、小当り終了コマンドも第２主遊技小当り図柄に係る小当り遊技中にのみセットされる）。尚、第４実施形態においては、小当り遊技にて開放する大入賞口は第２大入賞口Ｃ２０となっている。

【０２６５】

ここで、同図上段の図表は、第４実施形態における小当り図柄毎の平均賞球数である。同図表に示されるように、第４実施形態においては、１回の小当りにおける平均合計賞球数（即ち、１回の小当りによって遊技者が獲得できる遊技球数の期待値）は、「ＡＫ」の場合には「１．５球」と相対的に少なくなっている一方、「ＢＫ」の場合には「１５球」と相対的に多くなっている、即ち、「ＡＫ」に係る小当りにおいては、多くの場合において第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が１球も入球しないよう構成されている一方、「ＢＫ」に係る小当りにおいては、多くの場合において第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が１球以上入球するよう構成されている。

【０２６６】

次に、図５４は、第４実施形態における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。第３実施形態との相違点は、ステップ２０５０（第４）及びステップ２５００（第４）であり、即ち、ステップ２０５０（第４）で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する右打ち指示表示制御処理を実行する。また、ステップ２４００で特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ２５００（第４）で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する小当り遊技関連表示制御処理を実行し、ステップ２６００に移行する。

【０２６７】

次に、図５５は、第４実施形態における、図５３のステップ２０５０（第４）のサブルーチンに係る、右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２０５２で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在小当り遊技実行中であるか否かを判定する。ステップ２０５２でＹｅｓの場合、ステップ２０５４で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在実行中の小当りに係る小当り図柄は「ＡＫ」（第１主遊技小当り図柄であり、小当り遊技実行時に第２大入賞口Ｃ２０が短時間の開放となり、遊技者に第２大入賞口Ｃ２０への入球を促さないことを意図した小当り図柄）ではないか否かを判定する。ここで、当該処理について補足しておくと、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「ＡＫ」である場合には、右打ち指示表示が表示されないため、遊技者にとっては、小当りが実行されているか否かが外観上認識困難となる一方で、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「ＢＫ」である場合には、右打ち指示表示が表示されるため、遊技者にとっては、小当りが実行されているか否かが外観上認識容易となる。また、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「ＡＫ」である場合にも、右打ち指示表示を表示するよう構成して

もよく、そのような場合には、「ＡＫ」に係る右打ち指示表示を、他の小当り図柄（本例では、「ＢＫ」）に係る右打ち指示表示よりも、遊技者にとって視認性が低い（目立たない）よう構成することが望ましい。また、同一の小当り図柄であっても、当該小当り図柄当選時の遊技状態によって、右打ち指示表示の表示態様を相違させてもよく、例えば、「ＡＫ」に係る小当り遊技中の右打ち指示表示は、非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態）にて「ＡＫ」に係る小当り遊技に当選した場合には、右打ち指示表示を実行せず、時間短縮遊技状態（いわゆる電サポ状態）にて「ＡＫ」に係る小当り遊技に当選した場合には、右打ち指示表示を実行してもよい。尚、視認性とは、透過性や表示領域ＳＧ１０の全体のうちどれくらいを占めるかといった表示領域占有率等のことであり、視認性だけに限らず、音声や演出発光態様を異ならせても良い（音声や演出発光の有無としてもよい）。ステップ２０５４でＹｅｓの場合、ステップ２０５６で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、第１右打ち指示表示及び第２右打ち指示表示を表示するコマンドをセット（ステップ２６００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２１００の処理）に移行する。

【０２６８】

他方、ステップ２０５２又はステップ２０５４でＮｏの場合、ステップ２０５８で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態（いわゆる電サポ状態）であるか否かを判定する。ステップ２０５８でＹｅｓの場合、ステップ２０６０で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、第１右打ち指示表示を表示するコマンドをセット（ステップ２６００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２１００の処理）に移行する。他方、ステップ２０５８でＮｏの場合、ステップ２０６２で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２０６２でＹｅｓの場合、ステップ２０６４で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、第２右打ち指示表示を表示するコマンドをセット（ステップ２６００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２１００の処理）に移行する。このように、第４実施形態においては、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）においても右打ち指示表示が表示され得るよう構成されているのだが、当該確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）における右打ち指示表示（第２右打ち指示表示）は、時間短縮遊技状態（いわゆる電サポ状態を伴う、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）における右打ち指示表示（第１右打ち指示表示）とは表示態様が異なるよう構成されている（潜伏確変状態時において右打ちさせるという特殊な遊技性であるため、当該特殊な遊技性を遊技者に対して伝達するという趣旨である）。尚、ステップ２０６４にて実行される右打ち指示表示は、他の右打ち指示表示とは異なる第３右打ち指示表示としてもよく、当該第３右打ち指示表示は、第１右打ち指示表示よりも遊技者に視認し難い（例えば、演出表示装置ＳＧ上にて表示面積が小さい）よう構成してもよい。

【０２６９】

ここで、同図右上段は、右打ち指示表示の表示イメージ図である。第１右打ち指示表示と第２右打ち指示表示とは演出表示装置ＳＧ上で重ならない位置に表示される。尚、本例においては、右打ち指示表示は２種類（第１右打ち指示表示、第２右打ち指示表示）としたがこれには限定されず、３種類以上設けてもよいし、同一の遊技状態にて複数種類の右打ち指示表示が表示され得るよう構成してもよい。

【０２７０】

他方、ステップ２０６２でＮｏの場合、ステップ２０６６で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在特別遊技実行中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、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、第１右打ち指示表示を表示するコマンドをセット（ステップ２

６００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２１００の処理）に移行する。他方、ステップ２０６６でＮｏの場合、ステップ２０７０で、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、第１右打ち指示表示及び第２右打ち指示表示を消去するコマンドをセット（ステップ２６００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２１００の処理）に移行する。

【０２７１】

次に、図５６は、第４実施形態における、図５４のステップ２５００（第４）のサブルーチンに係る、小当り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２５２０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、小当り中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５２０でＹｅｓの場合、ステップ２５２２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、メイン側から小当り開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５２２でＹｅｓの場合、ステップ２５２４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、小当り開始表示に係るコマンドをセット（ステップ２６００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２５２６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、小当り中フラグをオンにし、ステップ２５２８に移行する。尚、ステップ２５２０でＮｏの場合にも、ステップ２５２８に移行する。

【０２７２】

次に、ステップ２５２８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、メイン側から小当り終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５２８でＹｅｓの場合、ステップ２５３０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２６００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２５３２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、小当り中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。尚、ステップ２５２２又はステップ２５２８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。尚、前述したように、小当りが実行された旨を演出によって遊技者に伝達する趣旨は、小当り遊技によって出玉を獲得させ、更に小当り遊技の連続発生によって出玉を増加させていくことにあるため、小当りの実行中においては、小当りの発生回数や当該小当り遊技の連続発生によって獲得できた累積出玉数（払出数）を表示しておくことが好適となる。

【０２７３】

次に、図５７は、第４実施形態における、遊技球数の推移に係るイメージ図である。まず、同図（ａ）の区間に示されるように、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）においては、発射した遊技球数と左第１主遊技始動口Ａ１０‐１への入球等による賞球との差分により、徐々に遊技者の持ち球が減っていくこととなる。

【０２７４】

次に、同図（ｂ）の区間に示されるように、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技中には、右打ちにて遊技し、第１大入賞口Ｃ１０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。以降、大当り図柄「５Ａ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）となる。尚、仮に大当り図柄「５Ａ」の停止表示時において、第２主遊技図柄が変動表示中であった場合には（いわゆる並列抽選を採用しているため、このような事象が発生し得る）、当該第２主遊技図柄が小当り図柄や大当り図柄で停止表示される予定であったとしても、当該第２主遊技図柄がハズレ図柄にて強制停止されることとなる。

【０２７５】

次に、同図（ｃ）の区間に示されるように、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態

（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）での第２主遊技側の当否抽選においては、１０１６／１０２４（＝ほぼ毎変動）の確率で小当りに当選し、且つ、潜伏確変状態においては当該小当り当選に係る図柄変動が短時間（本例では、１秒）となるため、当該小当りに係る第２大入賞口Ｃ２０への入球による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。尚、当該（ｃ）の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）は、最大２００変動までのＳＴ（回数制限付き確率変動遊技状態）である。また、当該（ｃ）の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）は、大当りとなる確率が１変動あたり７／１０２４であることから平均１４６変動継続し、当該１４６回の図柄変動によって、小当りは平均１４５回当選するため、当該（ｃ）の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態滞在中における、第２主遊技に係る小当りによる合計の平均賞球数は２１７５球となっている。

【０２７６】

次に、同図（ｄ）の区間に示されるように、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技中には、第２大入賞口Ｃ２０への入球、等による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。ここで、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（いわゆる電サポ状態を伴う確変状態）となる。尚、前述したように当該「７Ｂ」は、第４実施形態において、最も遊技球を払い出し得る大当り図柄であり、当該「７Ｂ」に係る大当りにて「２４００球」の賞球が払い出されることとなる。

【０２７７】

ここで、前述した、（ｃ）から（ｄ）までの区間が確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）における「７Ｂ」図柄に係る大当りを含めた遊技球を獲得し得る一連の流れであるが、当該一連の流れのうち、（ｃ）の区間、即ち、小当りによる賞球を獲得する区間（又は、大当りを除いた賞球を獲得する区間）における合計の平均賞球数は「２１４５球」となっており、他方、（ｄ）の区間、即ち、最大の賞球数となる大当り（第１主遊技側の大当りと第２主遊技側の大当りとのすべての大当りのうち最大の賞球数となる大当り）による賞球を獲得する区間における合計の平均賞球数は「２４００球」となっており、「大当りによる合計賞球数＞小当りによる合計賞球数」の構成になっている。また、「大当りによる合計賞球数＞大当りを除いた合計賞球数」の構成にもなっている。

【０２７８】

次に、同図（ｅ）の区間に示されるように、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（いわゆる電サポ状態を伴う確変状態）においては、遊技者は右打ちにて遊技し、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２に向けて遊技球を発射することとなり、主に第１主遊技側での遊技が実行される。また、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２への遊技球の入球による賞球により、持ち球を維持しながら遊技を進行することができる。

【０２７９】

以上のように構成することで、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）の場合には、第２主遊技図柄に係る変動時間を相対的に短時間（本例では、１秒）とし、且つ、右打ちにて第２主遊技始動口Ｂ１０へ向けて遊技球を発射して遊技を進行するよう構成する一方、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（いわゆる電サポ状態を伴う確変状態）の場合には、第２主遊技図柄に係る変動時間を相対的に長時間（本例では、１００分以上の長時間）とし、且つ、右打ちにて右第１主遊技始動口Ａ１０‐２へ向けて遊技球を発射して遊技を進行するよう構成している。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）の場合には、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球に係る小当りに連続して当選することにより遊技球を増加させつつ大当りの当選に期待する遊技性となる一方、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（いわゆる電サポ状態を伴う確変状態）の場合には、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄの賞球等により持ち

球を維持しつつ大当りの当選に期待する遊技性となり、右打ちにて遊技を進行する場合にも、遊技状態によって異なる複数の遊技性を実現することができることとなる。

【０２８０】

（第４実施形態からの変更例１）

ここで、第４実施形態においては、遊技状態に応じて参照される変動態様決定テーブルが一律となるよう構成し、ある遊技状態｛確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）｝において参照される変動態様決定テーブルにおいては、小当りの発生間隔が短期間となることで出玉を増加させるよう構成されていたが、遊技状態が同一であっても所定の条件を充足した場合には、参照される変動態様決定テーブルを異ならせても良く、その場合には、更なる遊技性のバリエーションを創出することが可能となる。そこで、そのような構成の一例を第４実施形態からの変更例１とし、以下、第４実施形態との相違点についてのみ、詳述する。更に、第４実施形態からの変更例１は、第４実施形態をベースとした変形例でもあるため、第４実施形態において示したいずれの構成についても、第４実施形態からの変更例１で適用可能であることも補足しておく。

【０２８１】

はじめに、図５８は、第４実施形態からの変更例１における、図４８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。第４実施形態からの変更点は、ステップ１４５８（第４変１）～ステップ１４６２（第４変１）、ステップ１８５０（第４変１）、ステップ１４６４（第４変１）及びステップ１４６６（第４変１）であり、その目的は、遊技状態が同一であっても所定の条件を充足した場合には、参照される変動態様決定テーブルを異ならせるよう構成することである。即ち、ステップ１４５８（第４変１）で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃのフラグエリアを参照し、限定頻度フラグがオンであるか否かを判定する（この限定頻度フラグのオン・オフによって、参照される変動態様決定テーブルを異ならせるのであるが、当該フラグのオン・オフの切り換えは同一の遊技状態下で行われ得る）。ステップ１４５８（第４変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４６０（第４変１）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（特に、主遊技テーブル３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１４１２に移行する。他方、ステップ１４５８（第４変１）でＮｏの場合、ステップ１４６２（第４変１）で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）を参照し（特に、限定頻度テーブルを参照し）、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１４１２に移行する。

【０２８２】

また、ステップ１４５４（第２変１）で、第１（第２）変動中フラグをオフにした後、ステップ１８５０（第４変１）で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、後述する、限定頻度移行判定処理を実行し、ステップ１４３０に移行する。

【０２８３】

また、ステップ１４３２で、条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ１４６４（第４変１）で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１４６６（第４変１）で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃのフラグエリア内にある、限定頻度フラグをオフにし、ステップ１５００に移行する。

【０２８４】
このように、第４実施形態からの変更例１においては、大当りとなった場合に、限定頻度に係る情報（限定頻度カウンタＭＰ５３ｃのカウンタ値、限定頻度フラグ状況）をクリアするよう構成されているのであるが、後述するように、大当りとなって特別遊技が実行された後から起算して、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄の変動累積回数が所定回数に到達すると、当該所定回数の到達前後における遊技状態が同一であっても、参照される変動態様決定テーブルが異なることとなる（限定頻度カウンタＭＰ５３ｃのカウンタ値に応じて、限定頻度フラグのオン・オフが切り替わる）。
【０２８５】
次に図５９は、第４実施形態からの変更例１における、主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。第４実施形態からの変更点は、限定頻度テーブルを設けたことであり、当該テーブルの特徴構成は、第２主遊技側のハズレ時又は小当り時に選択される変動時間の平均値が、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）にて参照するテーブルにて選択される変動時間の平均値よりも長時間であるものの、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態（特に、通常遊技状態＝非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて参照するテーブルにて選択される変動時間の平均値よりも短時間となっている。このように構成されているため、限定頻度フラグがオンの場合には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）よりも長い間隔で小当りが発生するものの、定期的に小当りが発生するため、遊技者の持ち球が現状維持（又は微減）に近い形にまで当該小当りによる出玉で補填されていくこととなる。また、第２主遊技大当り図柄として、短開放大当り図柄（振分遊技実行ラウンドにて、第１大入賞口Ｃ１０が短開放となる大当り図柄であり、本例では、４Ｂ）が設けられているが、これは第４実施形態からの変更例１においては、確率変動遊技状態が次回の大当り発生まで継続するよう構成されているため、確率変動遊技状態から非確率変動遊技状態へと移行させる役割を果たすものである。
【０２８６】
尚、第４実施形態からの変更例１における、第２主遊技図柄の変動時間の平均値は、「確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）の平均値≦限定頻度時（限定頻度フラグがオンとなり、限定頻度テーブルが参照される状態）の平均値≦確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態以外の遊技状態時（特に、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）の平均値」となっている。また、ハズレ時のみに限定しても、上記構成は成り立っている。
【０２８７】
次に、図６０は、第４実施形態からの変更例１における、図５８のステップ１８５０（第４変１）のサブルーチンに係る、限定頻度移行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１８５２で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃ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１８５４で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、限定頻度カウンタＭＰ５３ｃを参照し、当該カウンタ値は所定値（本例では、５００）に到達したか否かを判定する。ステップ１８５４でＹｅｓの場合、ステップ１８５６で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂを参照し、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）ではないか否かを判定する。ステップ１８５６でＹｅｓの場合、ステップ１８５８で、限定頻度制御手段ＭＰ５３は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃのフラグエリア内にある、限定頻度フラグをオンにし、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。尚、ステップ１８５４又はステップ１８５６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。
【０２８８】
このように、第４実施形態からの変更例１においては、特別遊技終了後（特別遊技に係る大当り図柄の停止）からの図柄変動回数が所定回数（本例では、５００回）に到達すると、限定頻度状態（主遊技図柄の当選確率の高低や電サポ状態の有無には影響を与えず、

主遊技図柄の図柄変動時間に対してのみ影響を与える状態）に移行するよう構成されており、そのように構成することで、当該所定回数の期間に亘って大当りに当選できないことにより持ち球を減らした場合に、第２主遊技側の小当りに当選する時間の間隔を短くすることできる。その結果、発射した遊技球に対する特別遊技を除いた賞球数の合計の割合（いわゆるベース）を高くすることとなり、遊技球を減らす速度を抑えながら次の大当りの当選を待つことができるというユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、第４実施形態からの変更例１においては、ステップ１８５６の処理に示されるように、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）の場合には、限定頻度状態に移行しないよう構成しているが、当該構成は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）の第２主遊技側の変動時間の平均値が、限定頻度状態の変動時間の平均値よりも短時間である、即ち、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）の方が限定頻度状態よりもベースが高いため、遊技者にとって不利となる事態を生じさせないという趣旨である。尚、限定頻度状態におけるベースは、１を超えないよう構成することが好適であり、即ち、遊技球を減らす速度を抑えながら次の大当りの当選を待つという趣旨を逸脱しないよう構成することが望ましい（大当りに当選せずとも遊技球が増加していくような構成としないことが望ましい）。

【０２８９】

また、第４実施形態からの変更例１においては、特別遊技終了後（特別遊技に係る大当り図柄の停止）からの図柄変動回数が所定回数（本例では、５００回）に到達すると、限定頻度状態に移行するよう構成したが、限定頻度状態への移行態様及び限定頻度状態における第２主遊技側の変動態様決定テーブル内容はこれには限定されず、例えば、（１）第１主遊技側の大当り図柄全体に対して、第１大入賞口Ｃ１０（振分遊技に係る大入賞口）が長開放することとなる第１主遊技側の大当り図柄が占める割合を４０％とし、第２主遊技側の大当り図柄全体に対して、第１大入賞口Ｃ１０（振分遊技に係る大入賞口）が長開放することとなる第２主遊技側の大当り図柄が占める割合を７０％として、特別遊技終了後（特別遊技に係る大当り図柄の停止）からの図柄変動回数に基づいて、当該図柄変動回数が「１００～１９９」、「３００～３９９」、「５００～５９９」である状況にて限定頻度状態となるよう構成し、限定頻度状態にて変動効率が上昇することとなる（限定頻度ではない場合と比較して変動時間が短縮される）状況にて第２主遊技側にて大当りとなると、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する可能性が、第１主遊技側にて大当りとなった場合よりも高くなる、即ち、限定頻度状態で大当りとなると遊技者にとって有利となるよう構成することにより、特別遊技終了後（特別遊技に係る大当り図柄の停止）からの図柄変動回数にいわゆるチャンスゾーンを設ける、（２）前記チャンスゾーンの構成と、第４実施形態からの変更例１の構成とを組み合わせる、（３）第１主遊技側の小当り図柄が停止すると限定頻度状態に移行する、等の構成としてもよい。

【０２９０】

また、限定頻度状態であるか否かによって実行する演出態様を相違させてもよい。また、限定頻度状態においても、当該限定頻度状態における図柄変動回数に基づいて演出態様を相違させてもよく、例えば、限定頻度状態の滞在期間が１００回の図柄変動であった場合に前半の５０回と後半の５０回とで演出態様を相違させてもよい。また、限定頻度状態に移行した最初の図柄変動や限定頻度状態が終了する最後の図柄変動にて専用の演出（例えば、「ラストチャンス！！」等の遊技者を煽る演出）を実行するよう構成してもよい｛あわせて当該図柄変動１回分に関しては、特定の変動時間（例えば、１０秒程度）の選択割合が最も高くなるよう構成してもよい｝。

【０２９１】

また、限定頻度状態に移行する構成は、第１主遊技側のみ（第１主遊技側の変動態様決定テーブルのみ）としてもよい、即ち、第２主遊技側においては、遊技状態や図柄変動回数に拘らず限定頻度状態に移行しない一方、第１主遊技側においては限定頻度状態に移行し得るよう構成してもよく、具体的な構成としては、時間短縮遊技状態において、第１主

遊技側を限定頻度状態に移行し得る（変動態様決定時に参照するテーブルを、第１主遊技変動態様決定テーブルから限定頻度テーブルに切り替え得る）よう構成し、限定頻度状態は、主遊技図柄の変動回数の経過によって「限定頻度状態Ａ→限定頻度状態Ｂ」と遷移する（変動態様決定時に参照するテーブルを、限定頻度テーブルＡから限定頻度テーブルＢに切り替える）よう構成してもよい。また、限定頻度テーブルＡ及び限定頻度テーブルＢの変動時間の選択候補は、変動開始時の保留数に依存し得るよう構成してもよく、例えば、保留数が０～１個の場合に選択される変動時間の平均値は、限定頻度テーブルＡでは「１５秒」、限定頻度テーブルＢでは「６秒」である一方、保留数が２～３個の場合に選択される変動時間の平均値は、限定頻度テーブルＡでは「７秒」、限定頻度テーブルＢでは「５秒」としてもよい。即ち、限定頻度テーブルＡにおける、保留数が０～１個の場合に選択される変動時間の平均値と保留数が２～３個の場合に選択される変動時間の平均値の差分（８秒）より、限定頻度テーブルＢにおける、保留数が０～１個の場合に選択される変動時間の平均値と保留数が２～３個の場合に選択される変動時間の平均値の差分（１秒）の方が短くなるよう構成してもよい。また、限定頻度テーブルＢにおいては、遊技状態等に拘らず保留数に依存しない１種類のテーブル（選択候補）を参照して変動時間が決定される等、前記変動時間の平均値の差分が０秒となるよう構成してもよい。また、限定頻度テーブルＡにおいては、保留数に依存して変動時間の選択候補（参照するテーブル）が相違するよう構成することが望ましい。

【０２９２】

次に、図６１は、第４実施形態からの変更例１における、図１５のステップ１７５０（変４変１）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４実施形態からの変更点は、ステップ１７９９‐７（第４変１）及びステップ１７９９‐８（第４変１）であり、即ち、ステップ１７９９‐７（第４変１）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、停止図柄が時短大当り図柄（特別遊技終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる大当り図柄であり、本例では、４Ａ、４Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７９９‐７（第４変１）でＹｅｓの場合、ステップ１７９９‐８（第４変１）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数（本例では、１００回）をセットし、ステップ１７９９‐９に移行する。尚、ステップ１７９９‐７（第４変１）でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【０２９３】

次に、図６２は、第４実施形態からの変更例１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４実施形態からの変更点は、ステップ２７００（第４変１）であり、即ち、ステップ２７００（第４変１）で、副制御基板Ｓは、後述する滞在ステージ決定処理を実行し、ステップ２０５０（第４）に移行する。

【０２９４】

次に、図６３は、第４実施形態からの変更例１における、図６２のステップ２７００（変４変１）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２７０２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、現在限定頻度状態中であるか否か（メイン側で限定頻度フラグがオンとなっているか否か）を判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「森ステージ」をセットし、次の処理｛ステップ２０５０（第４）の処理｝に移行する。他方、ステップ２７０２でＮｏの場合、ステップ２７０６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、現在時間短縮遊技状態中であるか否かを判定する。ステップ２７０６でＹｅｓの場合、ステップ２７０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、次の処理｛ステップ２０５０（第４）の処理｝に移行する。

【０２９５】

他方、ステップ２７０６でＮｏの場合、ステップ２７１０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、現在確率変動遊技状態中であるか否かを判定する。ステップ２７１０でＹｅｓの場合、ステップ２７１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「宇宙ステージ」をセットし、次の処理｛ステップ２０５０（第４）の処理｝に移行する。他方、ステップ２７１０でＮｏの場合、換言すると、現在の遊技状態が通常遊技状態の場合、ステップ２７１４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、滞在ステージとして「砂漠ステージ」をセットし、次の処理｛ステップ２０５０（第４）の処理｝に移行する。

【０２９６】

このように、第４実施形態からの変更例１においては、遊技状態、限定頻度の有無等によって、滞在ステージが相違し得るようになっており、滞在ステージが異なると、演出（予告演出）の傾向及び演出総数が異なることとなる（例えば、「森ステージ」では、予告演出Ａ、Ｂ、Ｃが発生し、演出総数は１００通り存在し、一方、「空ステージ」では、予告演出Ｂ、Ｃ、Ｄが発生し、演出総数は８０通り存在する）。

【０２９７】

次に、図６４は、第４実施形態からの変更例１における、図６２のステップ２０５０（変４）のサブルーチンに係る、右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。第４実施形態からの変更点は、ステップ２０７２（第４変１）であり、即ち、右打ち指示表示制御手段ＳＭ２６は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在限定頻度状態中ではないか否か（メイン側で限定頻度フラグがオフとなっているか否か）を判定する。ステップ２０７２（第４変１）でＹｅｓの場合、ステップ２０６６に移行し、Ｎｏの場合、即ち、限定頻度状態である場合には、ステップ２０６４で、第２右打ち指示表示が表示されることとなる。このように第４実施形態からの変更例１においては、限定頻度状態中においても、第１右打ち指示表示が表示されることとなるが、限定頻度状態中における右打ち指示表示の表示態様は、第２右打ち指示表示としても、第１右打ち指示表示及び第２右打ち指示表とは異なる表示態様としてもよい。尚、ステップ２０５８でＹｅｓの場合、即ち、時間短縮遊技状態であった場合も、限定頻度状態である場合には、第２右打ち指示表示を表示するよう構成してもよい。

【０２９８】

次に、図６５は、第４実施形態からの変更例１における、遊技球数の推移に係るイメージ図である。まず、同図（ａ）の区間に示されるように、通常遊技状態にて当選した特別遊技が実行され、右打ちにて遊技を進行する。また、大当り図柄「４Ａ」に係る特別遊技中には、第２大入賞口Ｃ２０への入球、等による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。尚、当該特別遊技に係る大当り図柄は「４Ａ」であるので、当該特別遊技終了後には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る。

【０２９９】

次に、同図（ｂ）の区間に示されるように、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、右打ちにて遊技を進行し、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球に基づく賞球によって、遊技者の持ち球がほぼ現状維持にて遊技を進行することができる。その後、時短回数（本例では、１００回）分の図柄変動が終了したことを契機として、通常遊技状態となる。

【０３００】

次に、同図（ｃ）の区間に示されるように、通常遊技状態において左打ちにて遊技を進行し、大当りに当選せずに限定頻度カウンタＭＰ５３ｃのカウンタ値が所定値（本例では、５００回）となった、即ち、前回の大当り（４Ａに係る大当り）終了後から５００回の図柄変動が実行されたことを契機として、限定頻度状態に移行することとなる（限定頻度フラグがオンとなる）。

【０３０１】

次に、同図（ｄ）の区間に示されるように、限定頻度状態に移行すると、右打ち指示表

示（本例では、第２右打ち指示表示）が表示され、以降右打ちにて遊技を進行することとなる。尚、限定頻度状態中は第２大入賞口Ｃ２０の変動時間が限定頻度中でない（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合を除く）場合に比べて短時間となっているため、短時間の間隔で小当りが連続して当選し、遊技球の減少速度が緩やかになり、持ち球を極力減らさずに遊技を進行することができる。尚、前述したように、限定頻度状態中においては、「大当りを除く総払出遊技球数（小当りによる賞球、入球口への入賞による賞球、等）＜総発射遊技球数（遊技者が発射した遊技球）」となっている。

【０３０２】

次に、同図（ｅ）の区間に示されるように、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技中には、右打ちにて遊技を進行し、第２大入賞口Ｃ２０への入球、等による賞球が払い出されることで、遊技者の持ち球が増加することとなる。ここで、大当り図柄「７Ｂ」に係る特別遊技が終了したことを契機として、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる。尚、前述したように当該「７Ｂ」は、第４実施形態からの変更例１において、最も遊技球を払い出し得る大当り図柄であり、当該「７Ｂ」に係る大当りにて「２４００球」の賞球が払い出されることとなる。

【０３０３】

次に、同図（ｆ）の区間に示されるように、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、右打ちにて遊技を進行し、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球に基づく賞球によって、遊技者の持ち球がほぼ現状維持にて遊技を進行することができる。尚、第４実施形態からの変更例１では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態は図柄変動の回数で終了することなく、次回大当りに当選するまで継続することとなる。

【０３０４】

以上のように構成することで、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機によれば、特別遊技終了後（特別遊技に係る大当り図柄の停止）からの図柄変動回数によって限定頻度状態に移行し得るよう構成することにより、大当り以外の要素によって参照する変動態様決定テーブルを変更することが可能となると共に、限定頻度状態において、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球効率を高めることによる連続した小当り当選によって持ち球の減少を抑えることができるよう構成することで、大当りに当選することができない遊技者を救済し得る斬新な遊技性を創出することができることとなる。

【０３０５】

尚、第４実施形態及び第４実施形態からの変更例１においては、特別遊技終了後（特別遊技に係る大当り図柄の停止）からの図柄変動回数によって限定頻度状態に移行し得るよう構成したが、これには限定されず、小当りや特定ハズレ図柄などの所定の図柄変動からの主遊技図柄の変動回数が所定数に到達した場合に、限定頻度状態に移行するよう構成してもよいし、当該所定数の計測は、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との合計数でもよいし、いずれか一方の変動回数としてもよい。

【０３０６】

尚、第４実施形態及び第４実施形態からの変更例１においては、第１大入賞口Ｃ１０に特定領域Ｃ２２を設けるよう構成した（第１大入賞口Ｃ１０を振分遊技実行ラウンドに係る大入賞口とした）が、第２大入賞口Ｃ２０に特定領域Ｃ２２を設けるよう構成してもよい。また、第４実施形態及び第４実施形態からの変更例１においては、補助遊技側の遊技状態として、補助遊技時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグがオンの遊技状態）と、補助遊技非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグがオフの遊技状態）と、を設けたが、補助遊技側の遊技状態は１種類のみとしてもよい（補助遊技時間短縮遊技状態を設けなくてもよい）。

【０３０７】

尚、第４実施形態及び第４実施形態からの変更例１の盤面構成は変更してもよく、例えば、補助遊技始動口Ｈ１０と右第１主遊技始動口Ａ１０－２とを、整流通路Ｄ５０の出口付近に縦に重なるように配置し（補助遊技始動口Ｈ１０が遊技者から見て上側に配置）、整流通路Ｄ５０を流下して補助遊技始動口Ｈ１０を通過した遊技球のほぼすべてが、右第

１主遊技始動口Ａ１０‐２に入球し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態にて、遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過してから右第１主遊技始動口Ａ１０‐２に入球するまでの期間に、「補助遊技図柄の変動開始→補助遊技図柄の変動終了→第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄの開放」となり得ることが望ましいため、「補助遊技図柄の変動時間を０．２秒、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄの開放態様を６秒開放→閉鎖」となるような構成とすることが好適である。尚、そのような構成にした場合には、時間短縮遊技状態において右打ちを実行した場合に、遊技球が右第１主遊技始動口Ａ１０‐２に大量に入球しないようにするため、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２の賞球数は１球とすることが望ましい。

【０３０８】

尚、第４実施形態及び第４実施形態からの変更例１では第１主遊技側の始動口に電動役物（本例では、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）を設けると共に、第１主遊技側の始動口を２つ設けるよう構成したが、これには限定されず、第２主遊技側の始動口に電動役物を設けると共に、第２主遊技側の始動口を２つ設けるよう構成してもよい。

【０３０９】

尚、第４実施形態及び第４実施形態からの変更例１は、以下の態様としてもよい、（１）第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とでカウント数（大入賞口が閉鎖して実行中のラウンドが終了することとなる入球数）を相違させてもよい。この場合、小当り遊技１回での遊技球の大量獲得を防止するため、第２大入賞口Ｃ２０のカウント数を第１大入賞口Ｃ１０のカウント数よりも少ないように構成してもよい（例えば、第１大入賞口Ｃ１０のカウント数：１０球、第２大入賞口Ｃ２０のカウント数：３球）、（２）第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とで賞球数を相違させてもよく、遊技状態を移行させる（確率変動遊技状態に移行させる）ことが遊技の進行上で重要な役割である第１大入賞口Ｃ１０は、遊技の構成によっては当該遊技状態を移行させる役割さえ果たせればよい場合もあるため、賞球数を（第２大入賞口Ｃ２０よりも）少なくしてもよい。そのように構成した場合、第１大入賞口Ｃ１０のカウント数も（第２大入賞口Ｃ２０よりも）少なくしてもよいが、長開放大当り図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいて確実に特定領域Ｃ２２に遊技球を入球させるために、第１大入賞口Ｃ１０のカウント数は（第２大入賞口Ｃ２０よりも）少なくしない方が好適である、（３）第１大入賞口Ｃ１０が開放する小当り図柄と、第２大入賞口Ｃ２０が開放する小当り図柄とを設けてもよく、遊技者に賞球を獲得させたい場合は第２大入賞口Ｃ２０が開放し、遊技者に賞球を獲得させたくない場合は第１大入賞口Ｃ１０が開放するように、小当り図柄を振り分けてもよい（例えば、第１主遊技側の小当りでは第１大入賞口Ｃ１０が開放し、第２主遊技側の小当りでは第２大入賞口Ｃ２０が開放する、等）。

【０３１０】

尚、第４実施形態からの変更例１においては、限定頻度状態に移行し得るよう構成したが、そのように構成した場合には、第２主遊技側にて選択され得る限定頻度テーブルの種類（又は、遷移し得る限定頻度状態のパターン）は１種類（例えば、「主遊技テーブル３→限定頻度テーブルＡ→主遊技テーブル３）、等）とし、第１主遊技側にて選択され得る限定頻度テーブルの種類（又は、遷移し得る限定頻度状態のパターン）は複数種類（例えば、「主遊技テーブル３→限定頻度テーブルＡ→限定頻度テーブルＢ→主遊技テーブル３）、等）とすることが好適である。

【０３１１】

＜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。

【０３１２】

本概念（１）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
遊技球が入球可能な第一主遊技用始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二主遊技用始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）と、
第二主遊技用始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二主遊技用始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二主遊技用始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）と、
第一主遊技用識別情報を表示可能な第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二主遊技用識別情報を表示可能な第二主遊技用識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一主遊技用始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一主遊技用識別情報を変動表示した後で第一主遊技用識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技用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、
第二主遊技用始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二主遊技用識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二主遊技用識別情報を変動表示した後で第二主遊技用識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一主遊技用識別情報又は第二主遊技用識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一主遊技用識別情報又は第二主遊技用識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
第二主遊技用識別情報の変動表示期間に係る平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第二主遊技用識別情報の変動表示期間に係る平均値が当該第一の期間よりも短い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、所定条件を充足した場合には第一変動期間状態及び第二変動期間状態のいずれかとする変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と
を備え、
補助遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）への入球に基づき、補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ）にて補助遊技用識別情報を変動表示した後で補助遊技用識別情報を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈ）と、
補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）を閉鎖状態から開放状態とし得る易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂ）と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有し、

特定条件を充足した場合には通常遊技状態及び特定遊技状態のいずれかとする易入球遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、
　第二主遊技用識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率よりも第二主遊技用識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなるよう構成されており、
　第一主遊技用識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二主遊技用識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一主遊技用識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二主遊技用識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
　通常遊技状態である際に第二特別遊技が実行された場合、当該第二特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、特定遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても特定遊技状態を維持するよう構成されており、
　特定遊技状態である場合においては、第一変動期間状態及び第二変動期間状態のいずれかとなり得るよう構成されており、特定遊技状態且つ第一変動期間状態である場合よりも、特定遊技状態且つ第二変動期間状態である場合の方が、第二特別遊技が実行されない期間中における単位時間あたりにおいて遊技者に付与される賞球数に係る期待値が大き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。
【０３１３】
　本概念（２）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口（１）Ａ１０、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉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、
　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、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて発射された遊技球は可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）にも誘導されるよう構成されており、
　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で第一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主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、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で第二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、
　第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が当該第一の期間よりも短い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、所定条件を充足した場合には第一変動期間状態及び第二変動期間状態のいずれかとする変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と
を備え、
第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなるよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一変動期間状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示後において所定条件を充足した場合には第二変動期間状態となるよう構成されており、且つ、第二変動期間状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二変動期間状態を維持するよう構成されており、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一変動期間状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二変動期間状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大き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。
【０３１４】
本概念（３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）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）へ向けて発射された遊技球は第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）及び可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）にも誘導されるよう構成されており、
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で第一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主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、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で第二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、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が当該第一の期間よりも短い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、所定条件を充足した場合には第一変動期間状態及び第二変動期間状態のいずれかとする変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と
を備え、第一識別情報が変動表示中であっても第二識別情報の変動表示を開始可能であり、第二識別情報が変動表示中であっても第一識別情報の変動表示を開始可能に構成されており、
第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなるよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一変動期間状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二変動期間状態となり得るよう構成されており、且つ、第二変動期間状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二変動期間状態を維持するよう構成されており、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一変動期間状態である場合よりも、第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二変動期間状態である場合の方が、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値が大き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。
【０３１５】
本概念（４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口（１）Ａ１０、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）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、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて発射された遊技球は可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）にも誘導されるよう構成されており、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口（１）Ａ１０、第１主遊技始動口（２）Ａ１０‐２）への入球に基づき、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で第一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主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、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で第二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、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所

定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ１０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第二識別情報の変動表示期間に係る平均値が当該第一の期間よりも短い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、所定条件を充足した場合には第一変動期間状態及び第二変動期間状態のいずれかとする変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と
を備え、
第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなるよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一変動期間状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二変動期間状態となり得るよう構成されており、且つ、第二変動期間状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二変動期間状態を維持するよう構成されており、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一変動期間状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二変動期間状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、
第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となり得るよう構成されており、且つ、高確率抽選状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても高確率抽選状態を維持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。
【０３１６】
本概念（５）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第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）と、
遊技球が入球可能な入球口である第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）と、
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１

ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と
を備え、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて発射された遊技球は可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）にも誘導されるよう構成されており、
第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）への入球に基づき、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で第一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主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、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で第二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、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り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、
第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と、
可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動

口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、

第二遊技状態となった後から当該第二遊技状態において第二識別情報が第二所定態様にて停止表示されるまでに第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値は、当該第二遊技状態において第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示されたことに基づき実行される第二特別遊技によって遊技者に付与される賞球数に係る最大値を超え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。

【０３１７】

本概念（６）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第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）と、

遊技球が入球可能な入球口である第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）と、

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

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

を備え、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて発射された遊技球は可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）にも誘導されるよう構成されており、

第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）への入球に基づき、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で第一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主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、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で第二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、

第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り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、

第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、

第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と、

可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と

を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、

第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、

第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、

第一遊技状態である場合における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向は、所定条件を充足するより前における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向と、当該所定条件を充足してから後における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向とが、相違し得るよう構成されており、

第二遊技状態である場合における第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向は、当該第二遊技状態である期間中においては、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が一律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。

【符号の説明】

【０３１８】

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　補助遊技始動口入球判定手段

ＭＪ１１‐Ｃ１０　第１大入賞口入球判定手段、ＭＪ１１‐Ｃ２０　第２大入賞口入球判定手段

ＭＪ２０　乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ａ　第１主遊技乱数取得判定実行手段

ＭＪ２１‐Ｂ　第２主遊技乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ｈ　補助遊技乱数取得判定実行手段

ＭＪ３０　保留制御手段、ＭＪ３１　保留消化制御手段

ＭＪ３１ｊ　変動開始条件充足判定手段、ＭＪ３２　図柄保留手段

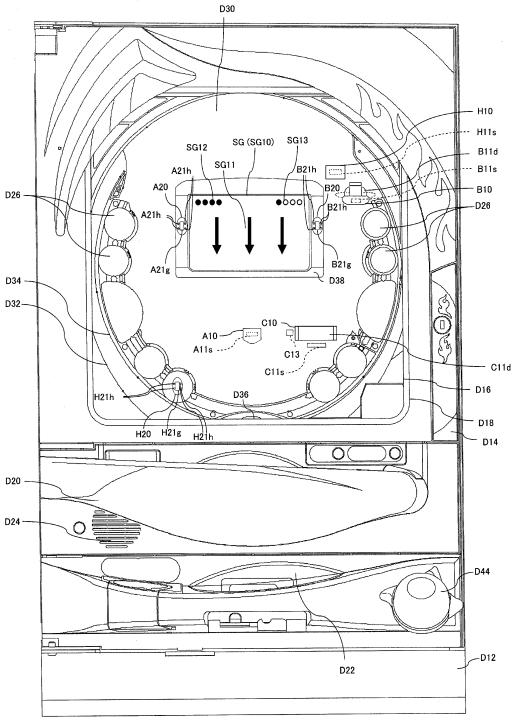
ＭＪ３２‐Ａ　第１主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ａ　第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段

ＭＪ３２‐Ｂ　第２主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｂ　第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＪ３２‐Ｈ　補助遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｈ　補助遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＮ　遊技内容決定手段、ＭＮ１０　当否抽選手段
ＭＮ１１‐Ａ　第１主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ａ　第１主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｂ　第２主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｈ　補助遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｈ　補助遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ２０　特別遊技移行決定手段、ＭＮ４０　図柄内容決定手段
ＭＮ４１‐Ａ　第１主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１‐Ｂ　第２主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１‐Ｈ　補助遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ５０　変動態様決定手段、ＭＮ５１‐Ａ　第１主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｈ　補助遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル
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　大入賞口電動役物開閉制御手段、ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ
ＭＰ３４　特別遊技時間管理手段、ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ
ＭＰ４０　小当り遊技制御手段、ＭＰ４１ｔ　小当り遊技用タイマ
ＭＰ５０　特定遊技制御手段、ＭＰ５１　確変終了条件判定手段
ＭＰ５２　時短終了条件判定手段、ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ
ＭＰ５３　限定頻度制御手段、ＭＰ５３ｃ　限定頻度カウンタ
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　大入賞口
Ｃ１１ｓ　大入賞口入賞検出装置、Ｃ１１ｄ　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
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
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置

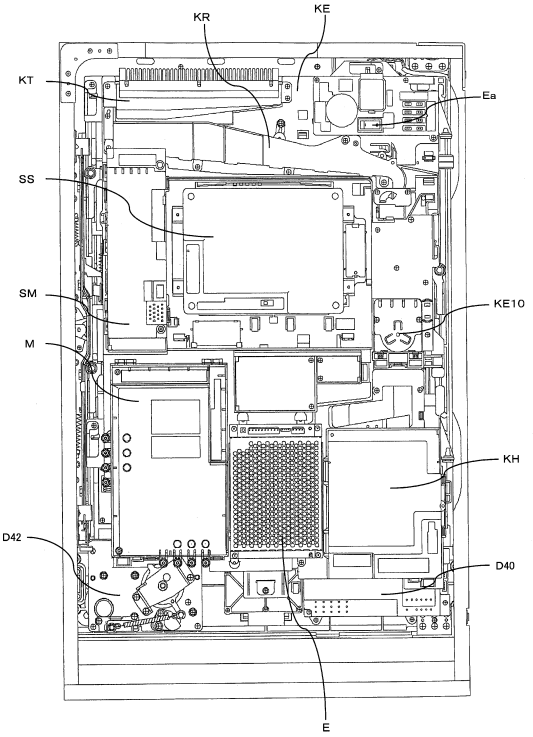
【図１】

(図１)



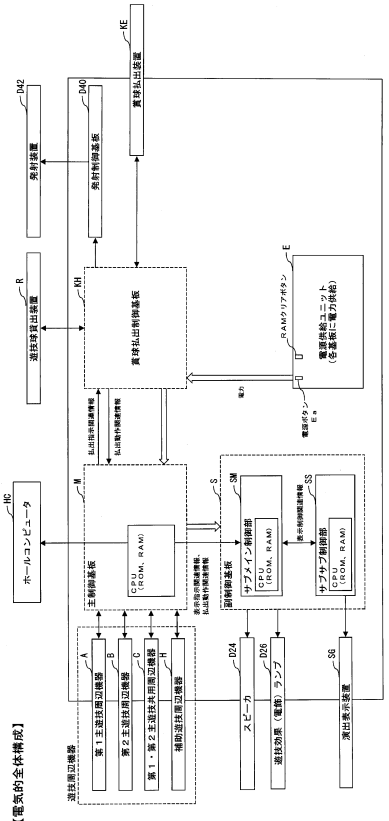
【図２】

(図２)



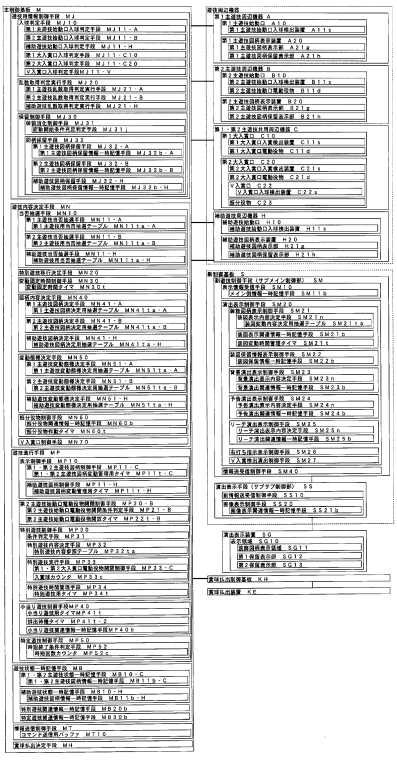
【図３】

(図３)

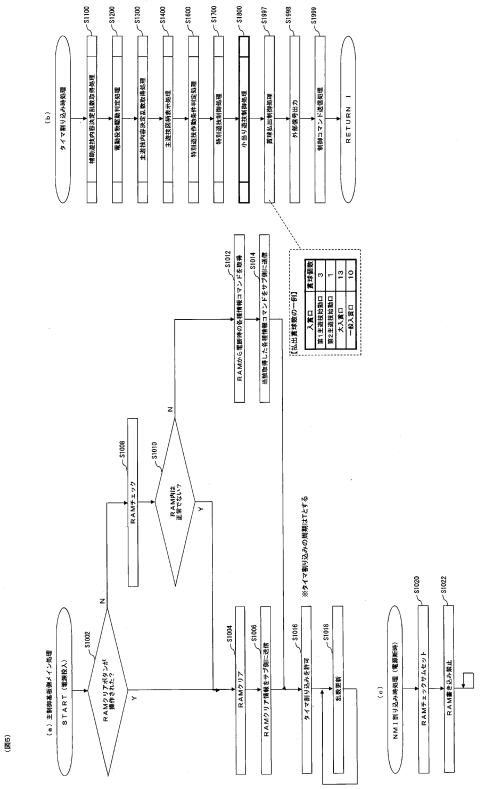


【図４】

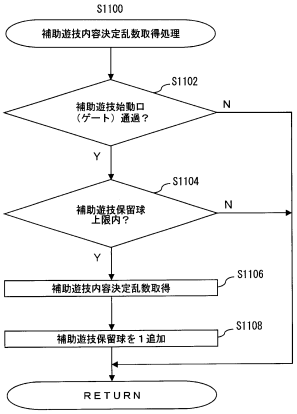
(図４)



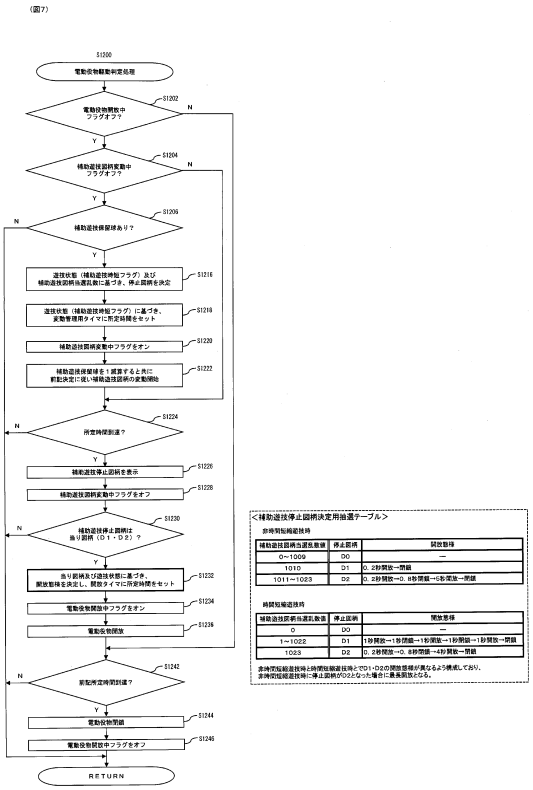
【図５】



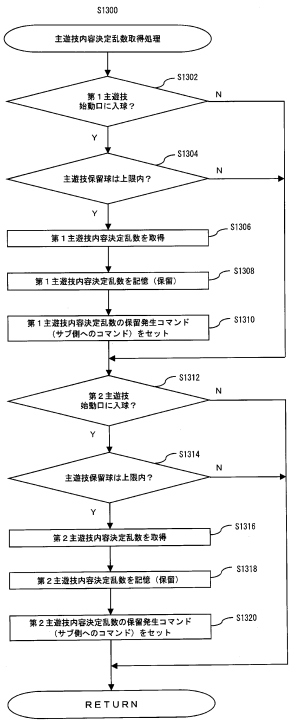
【図６】


(図6)
S1100
補助遊技内容決定乱数取得処理
S1102
補助遊技始動口（ゲート）通過？
N
Y
S1104
補助遊技保留球上限内？
N
Y
S1106
補助遊技内容決定乱数取得
S1108
補助遊技保留球を１追加
RETURN

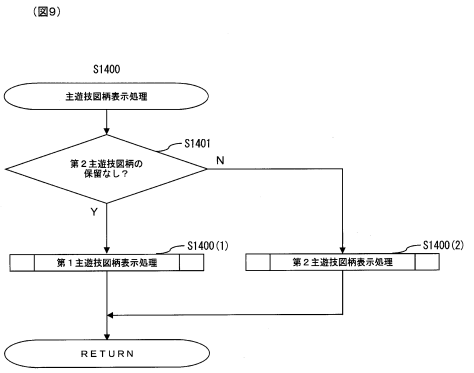
【図７】


(図7)
S1200
電動役物開閉制御処理
S1202
電動役物開閉中フラグオフ？
S1204
補助遊技図柄変動中フラグオフ？
S1206
補助遊技保留球あり？
S1216
遊技状態（補助遊技時短フラグ）及び補助遊技図柄当選乱数に基づき、停止図柄を決定
S1218
遊技状態（補助遊技時短フラグ）に基づき、変動管理用タイマに所定時間をセット
S1220
補助遊技図柄変動中フラグをオン
S1222
補助遊技保留球を１減算すると共に前記決定に従い補助遊技図柄の変動開始
S1224
所定時間到達？
S1226
補助遊技停止図柄を表示
S1228
補助遊技図柄変動中フラグをオフ
S1230
補助遊技停止図柄は当り図柄（D1・D2）？
S1232
当り図柄及び遊技状態に基づき、開放態様を決定し、開放タイマに所定時間をセット
S1234
電動役物開放中フラグをオン
S1236
電動役物開放
S1242
前記所定時間到達？
S1244
電動役物閉鎖
S1246
電動役物開放中フラグをオフ
RETURN
<補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
非時短短縮遊技時
補助遊技図柄当選乱数値 | 停止図柄 | 開放態様
0～1009 | D0 | —
1010 | D1 | 0．2秒開放一閉鎖
1011～1023 | D2 | 0．2秒開放→0．8秒閉鎖→0．8秒開放一閉鎖
時短短縮遊技時
補助遊技図柄当選乱数値 | 停止図柄 | 開放態様
0 | D0 | —
1～1022 | D1 | 1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→1秒開放一閉鎖
1023 | D2 | 0．2秒開放→0．8秒閉鎖→4秒開放一閉鎖
非時短短縮遊技時と時短短縮遊技時とでD1・D2の開放態様が異なるよう構成しており、非時短短縮遊技時に停止図柄がD2となった場合に長集開放となる。

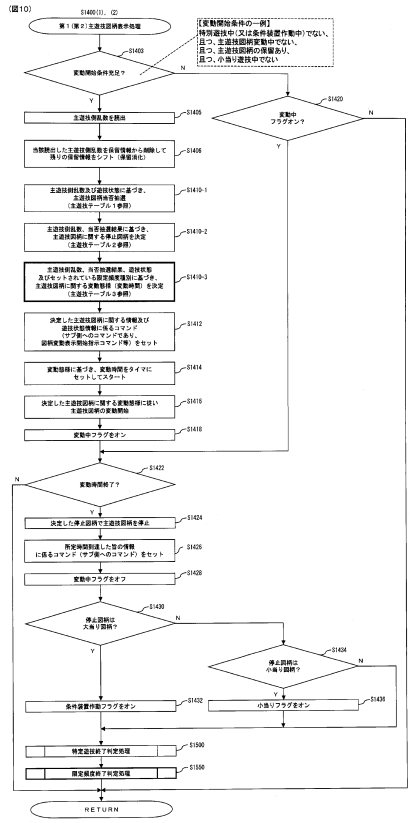
【図８】


(図8)
S1300
主遊技内容決定乱数取得処理
S1302
第１主遊技始動口に入球？
N
Y
S1304
主遊技保留球は上限内？
N
Y
S1306
第１主遊技内容決定乱数を取得
S1308
第１主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1310
第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1312
第２主遊技始動口に入球？
N
Y
S1314
主遊技保留球は上限内？
N
Y
S1316
第２主遊技内容決定乱数を取得
S1318
第２主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1320
第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド（サブ側へのコマンド）をセット
RETURN

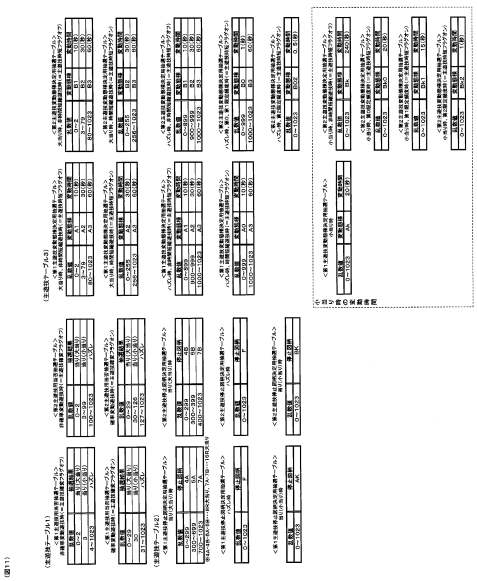
【図９】



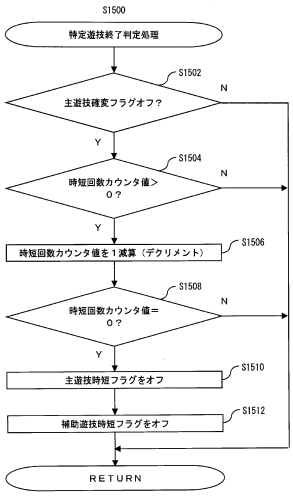
【図１０】



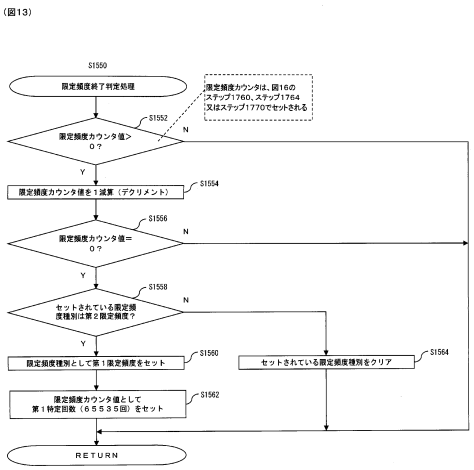
【図１１】



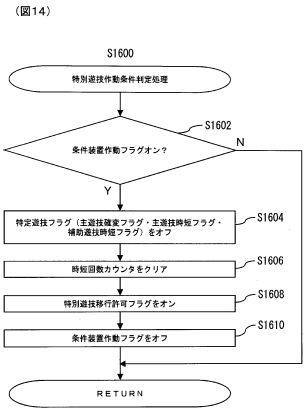
【図１２】



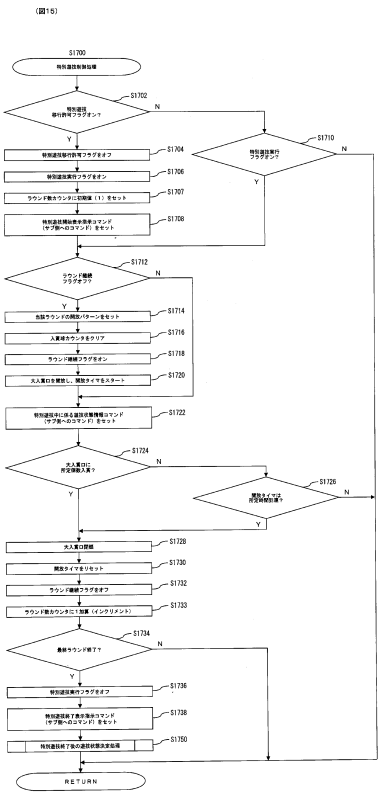
【図１３】



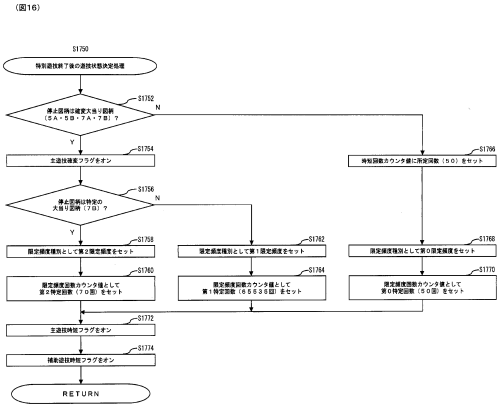
【図１４】



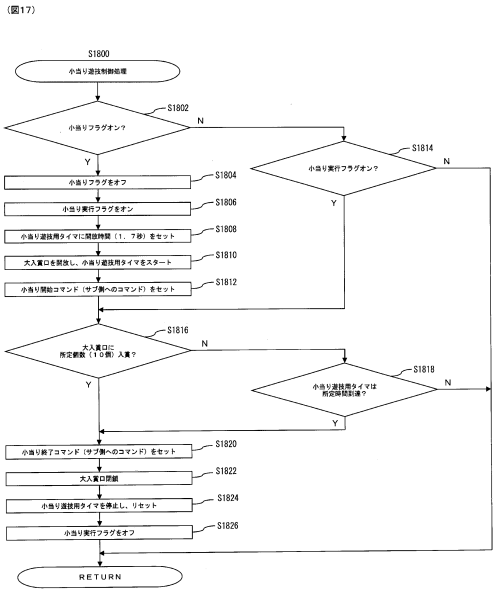
【図１５】



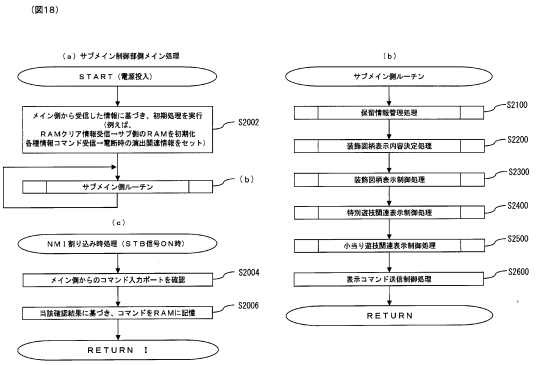
【図１６】



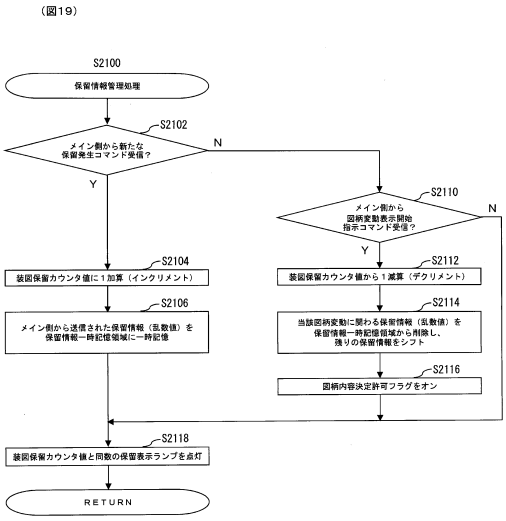
【図１７】



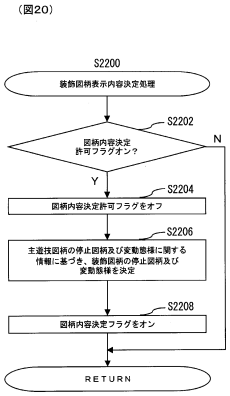
【図１８】



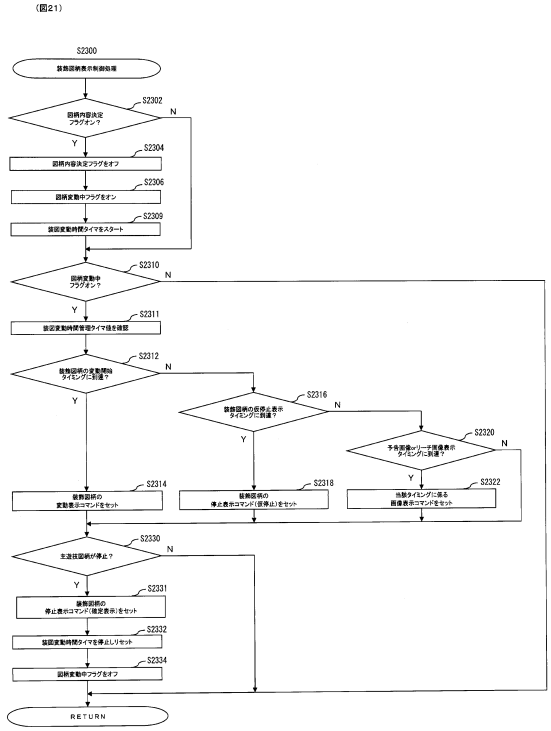
【図１９】



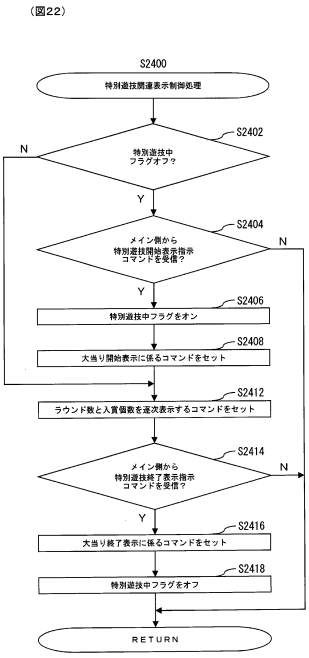
【図２０】



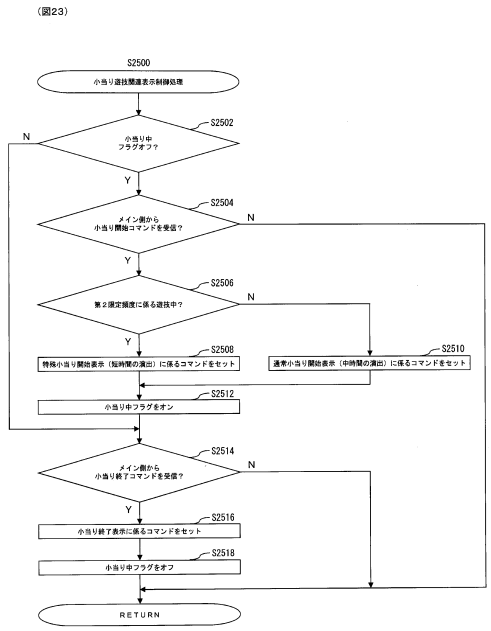
【図２１】



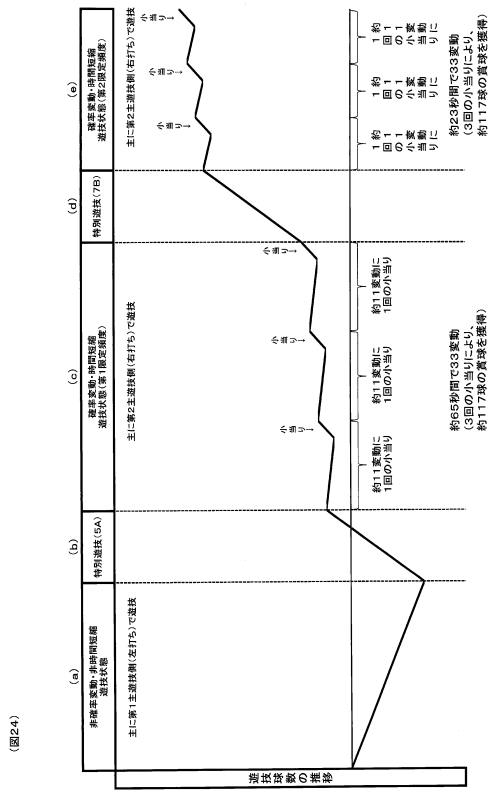
【図２２】



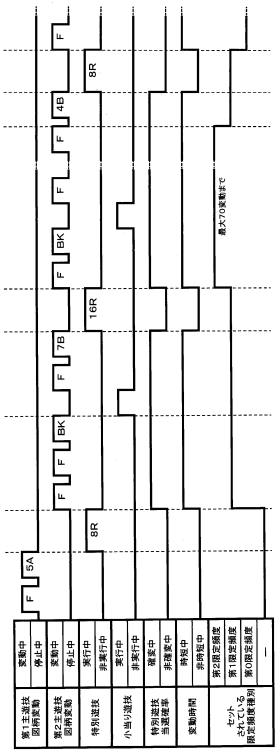
【図２３】



【図２４】



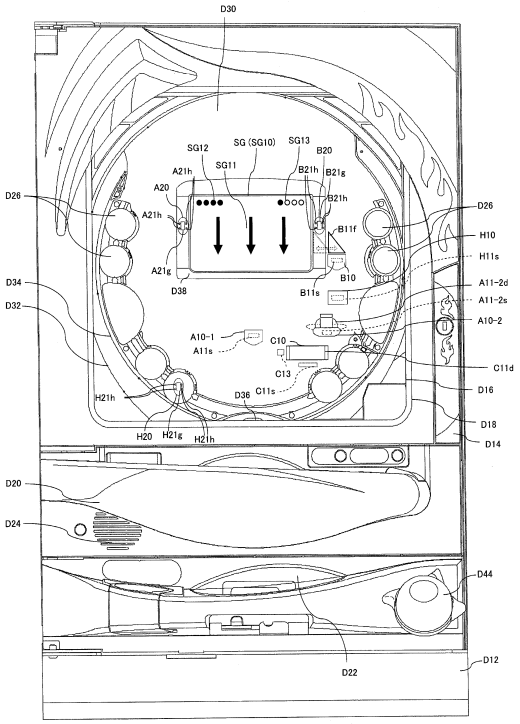
【図２５】



(図25)

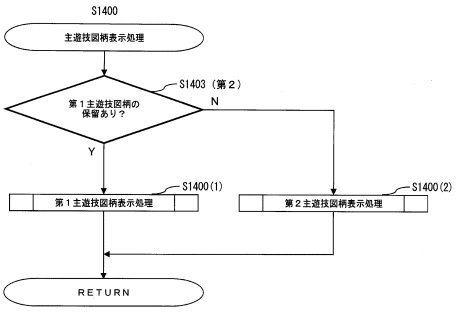
【図２６】

(図２６)(第２)

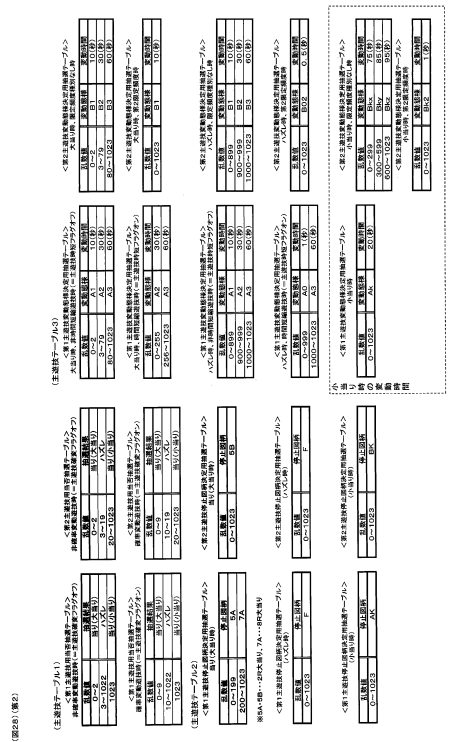


【図２７】

(図27)(第2)



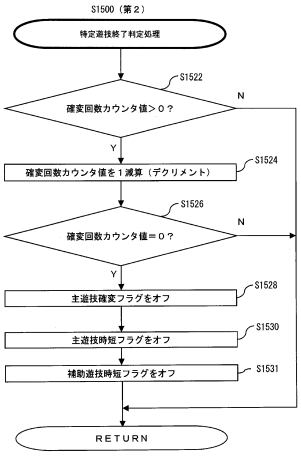
【図２８】



(図28)(第2)

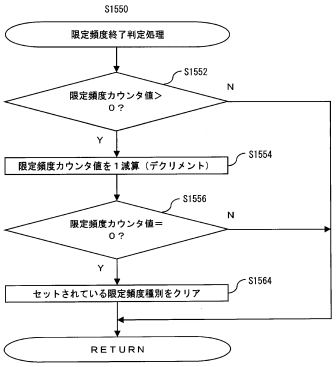
【図２９】

(図29)(第2)



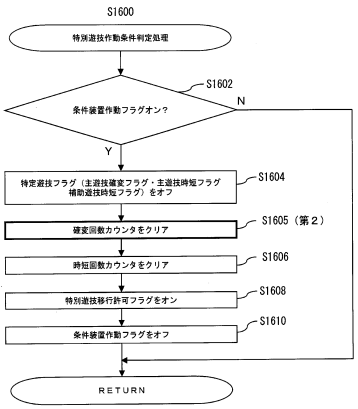
【図３０】

(図30)(第2)



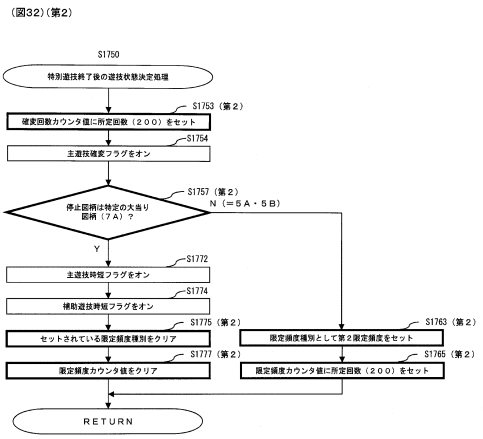
【図３１】

(図31)(第2)



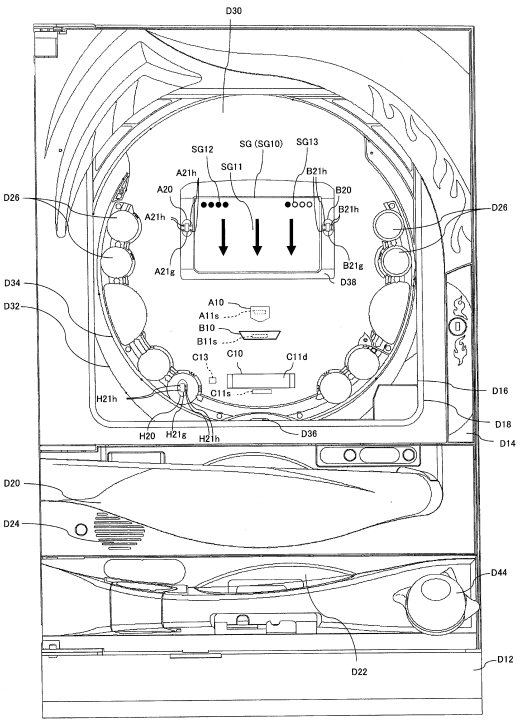
【図３２】

(図32)(第2)



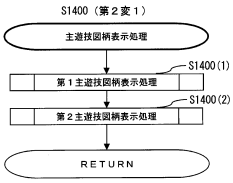
【図３３】

(図３３)(第２変１)



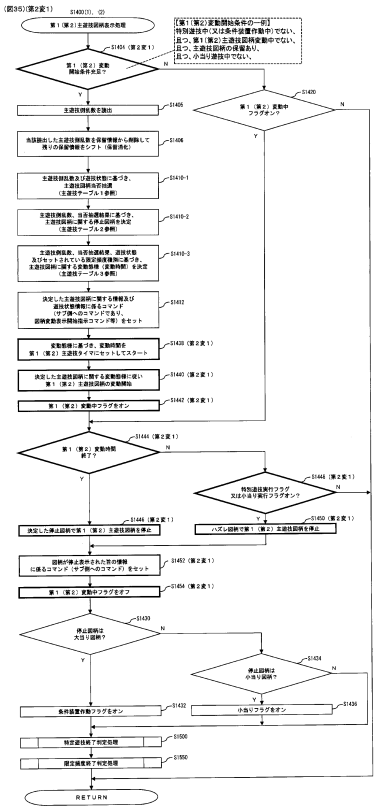
【図３４】

(図34)(第2変1)



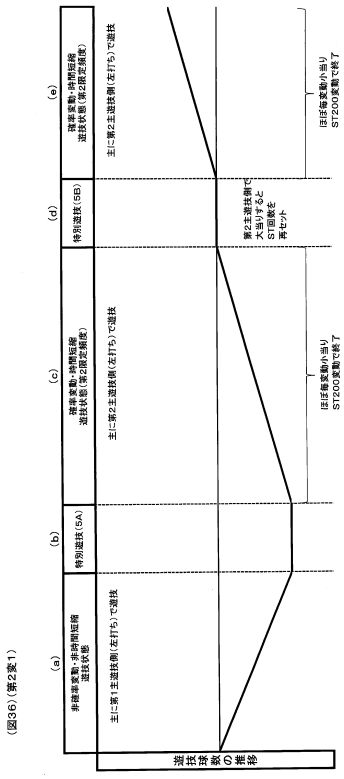
【図３５】

(図35)(第2変1)

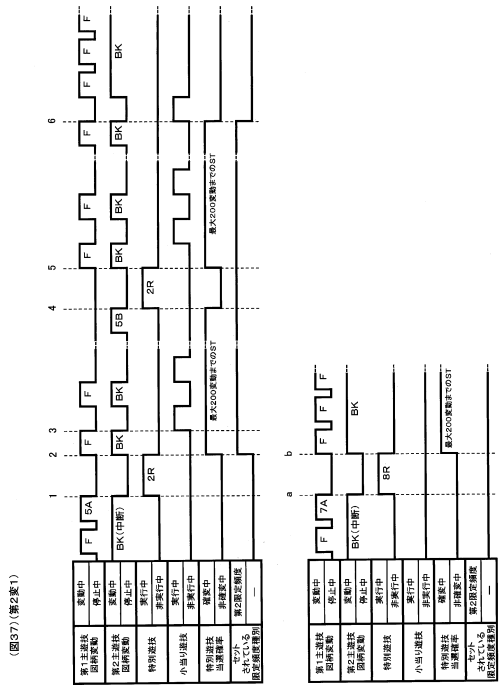


【図３６】

(図36)(第2変1)

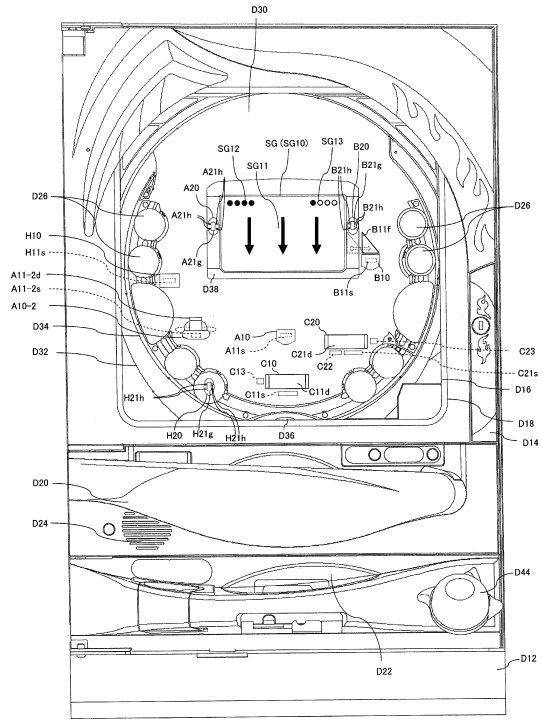


【図３７】



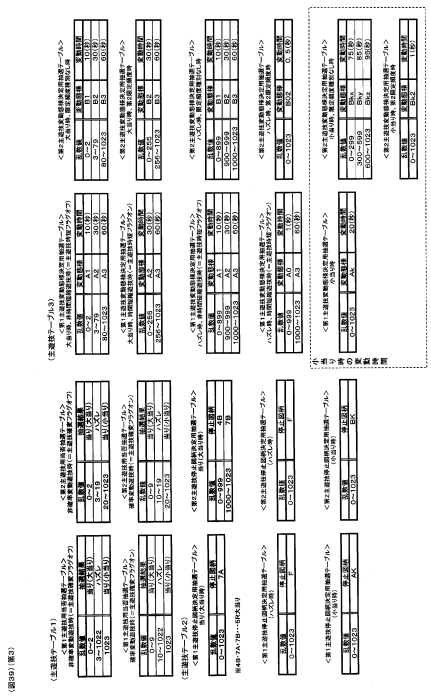
【図３８】

(図３８)(第３)



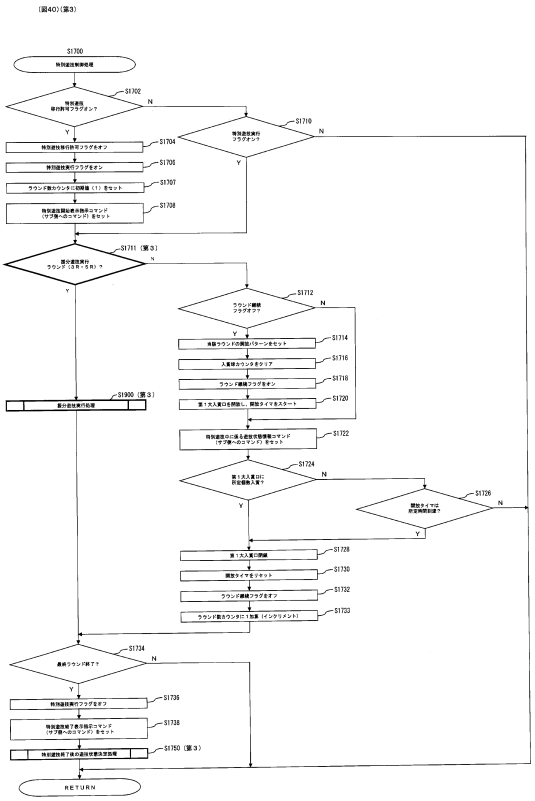
【図３９】

(図39)(第3)

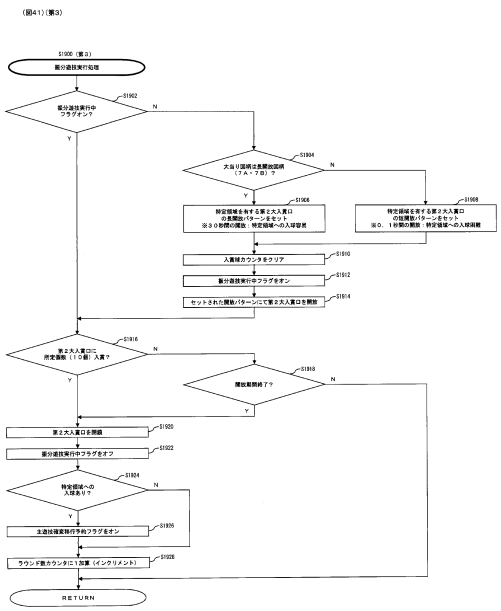


【図４０】

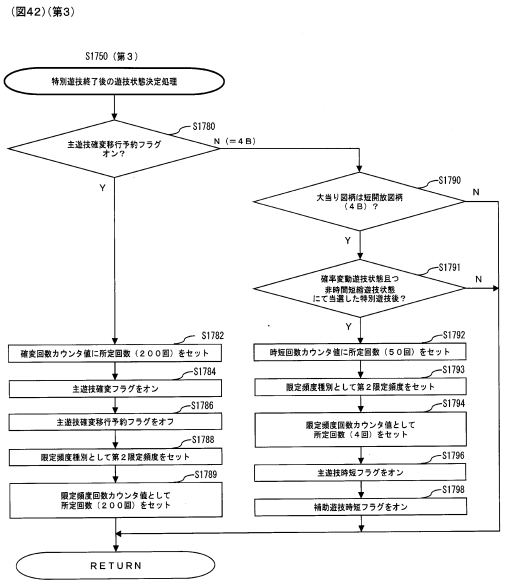
(図40)(第3)



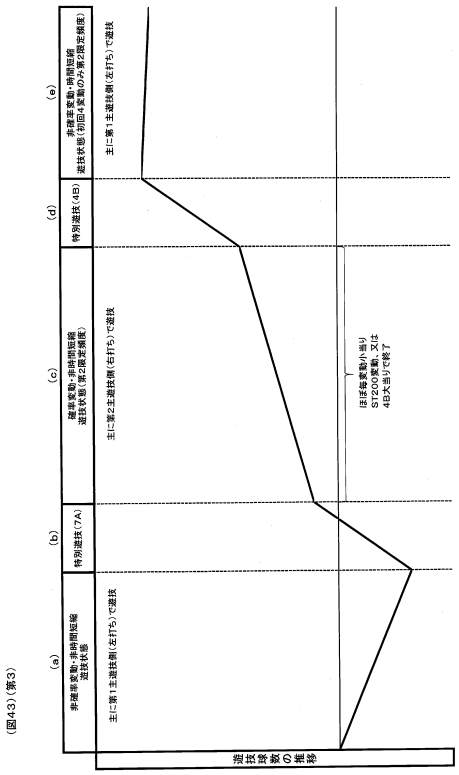
【図４１】



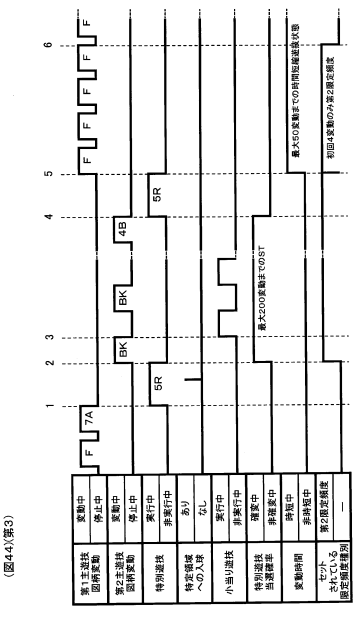
【図４２】



【図４３】

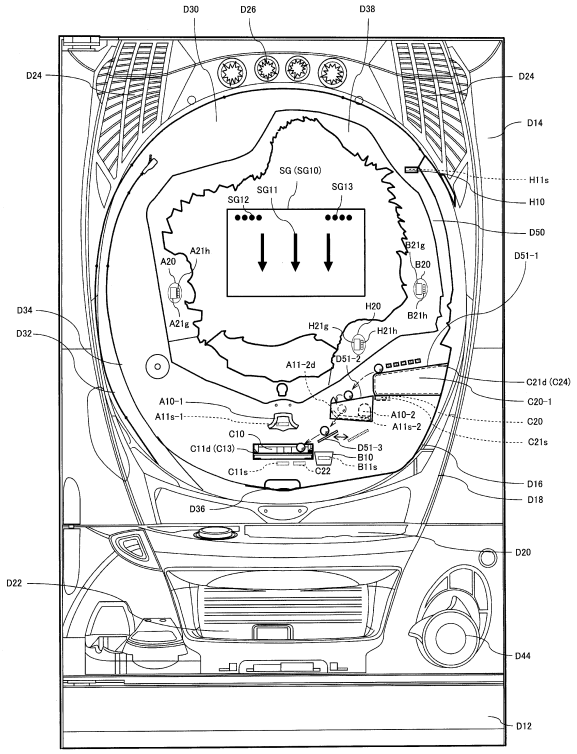


【図４４】



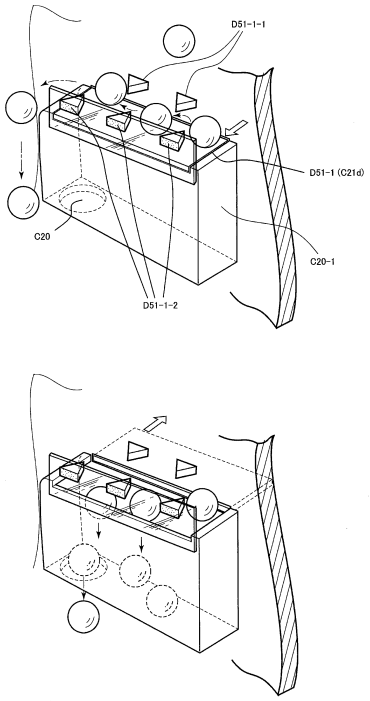
【図４５】

(図４５)(第４)



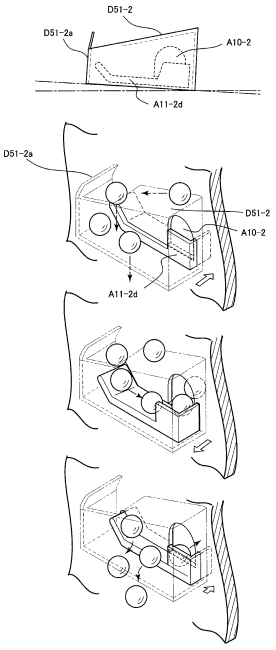
【図４６】

(図４６)



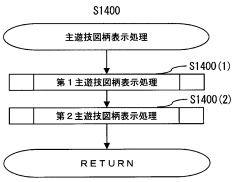
【図４７】

(図４７)

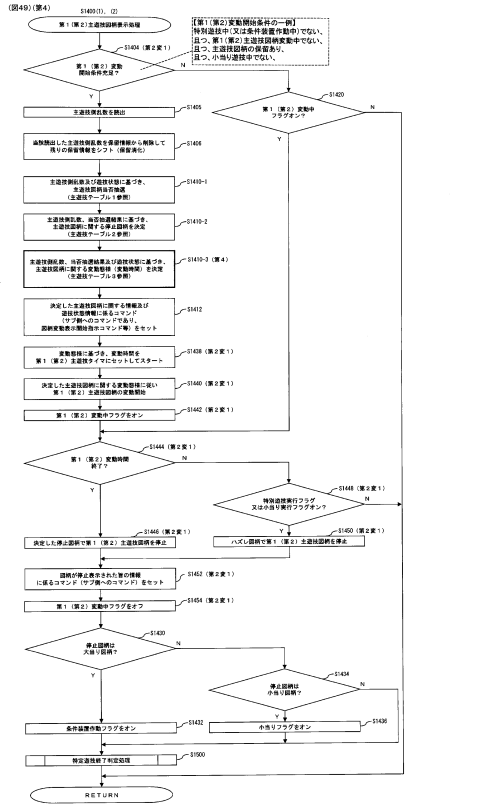


【図４８】

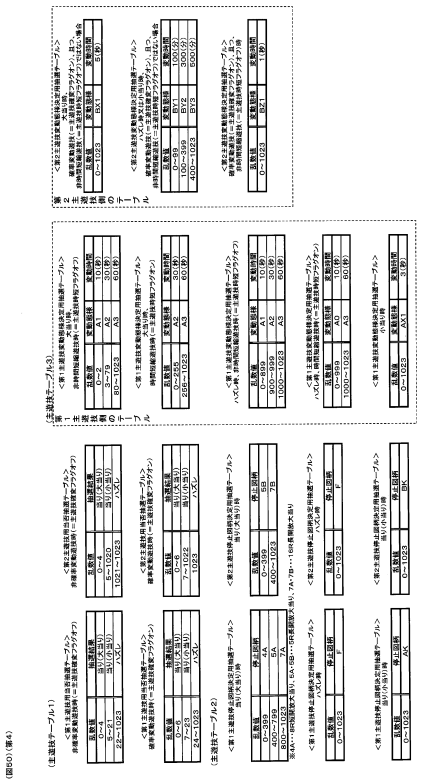
(図48)(第4)



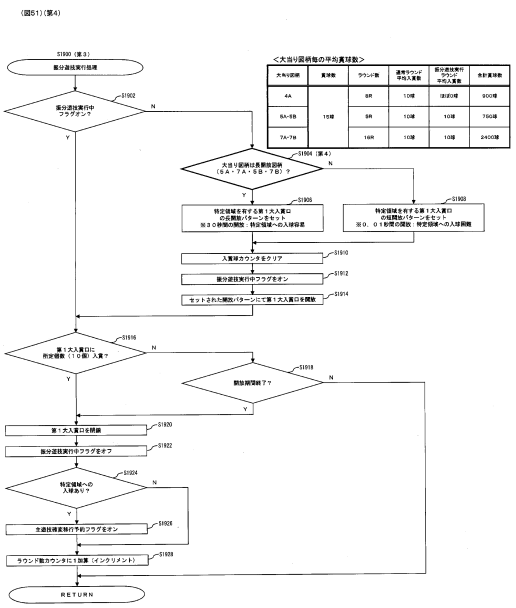
【図４９】



【図５０】

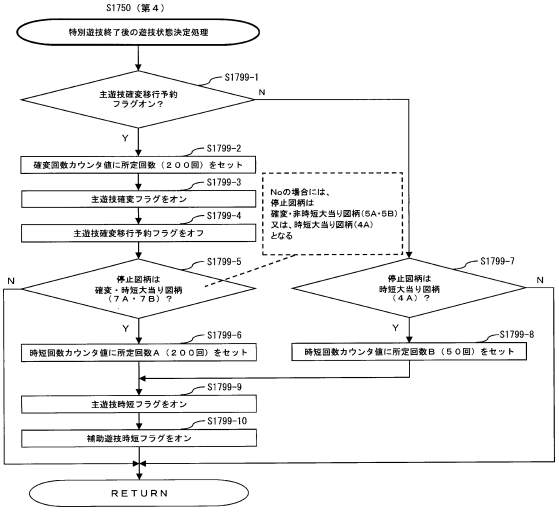


【図５１】

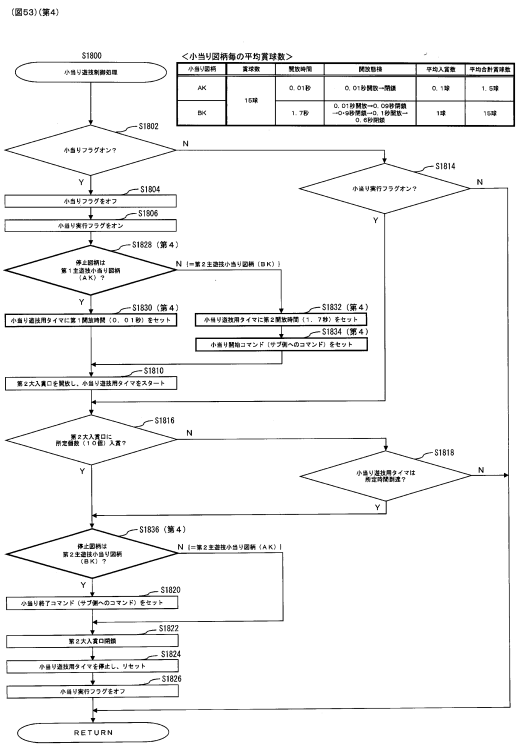


【図５２】

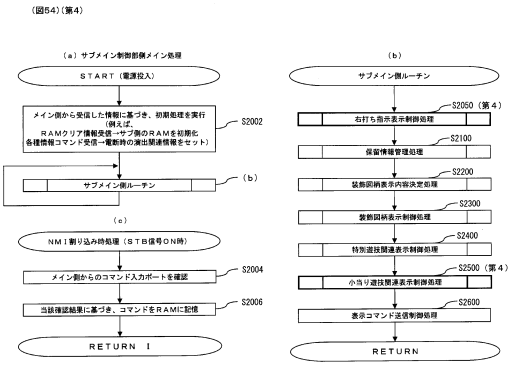
(図52)(第4)



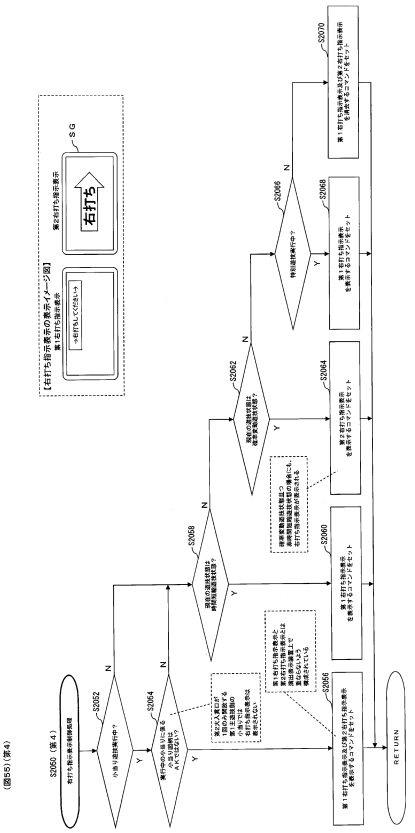
【図５３】



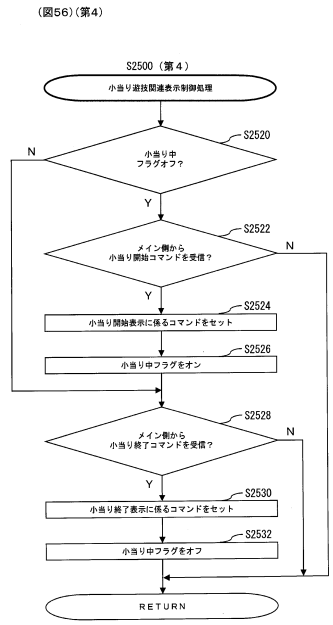
【図５４】



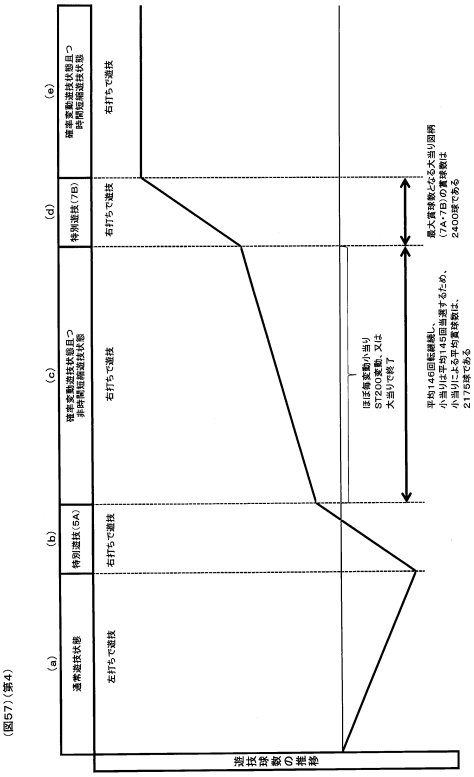
【図５５】



【図５６】

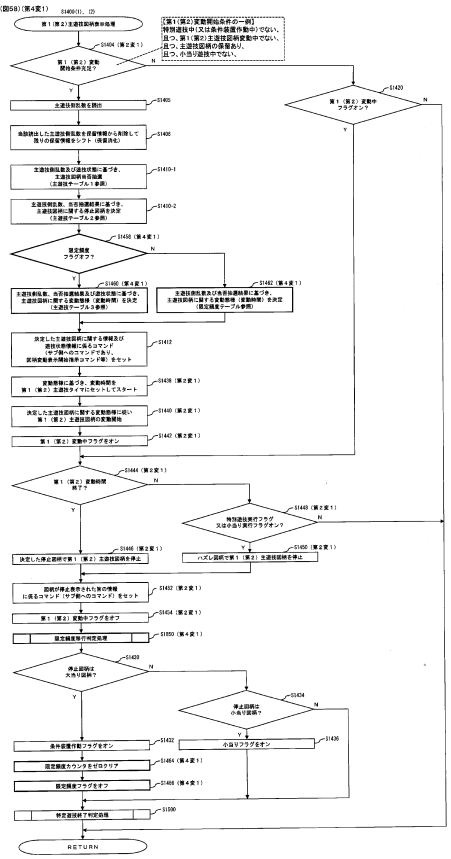


【図５７】

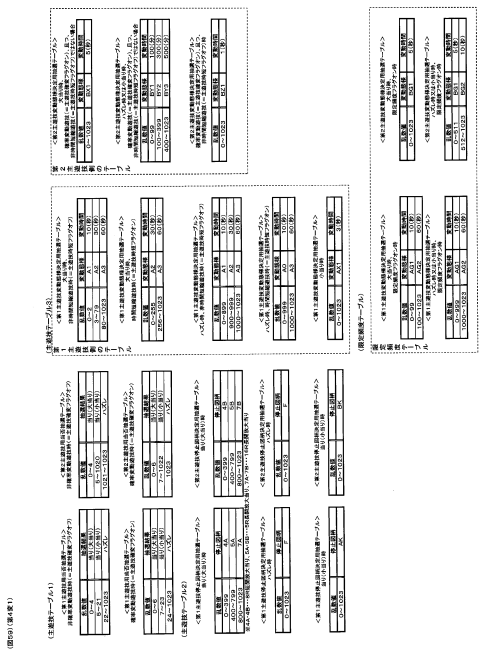


(図57)(第4)

【図５８】

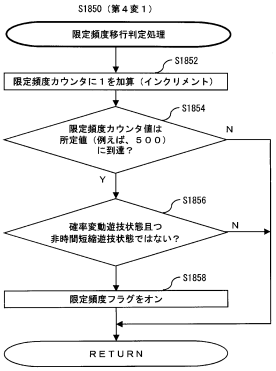


【図５９】

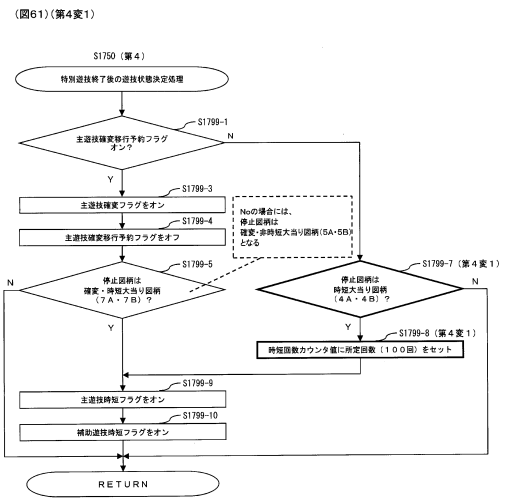


【図６０】

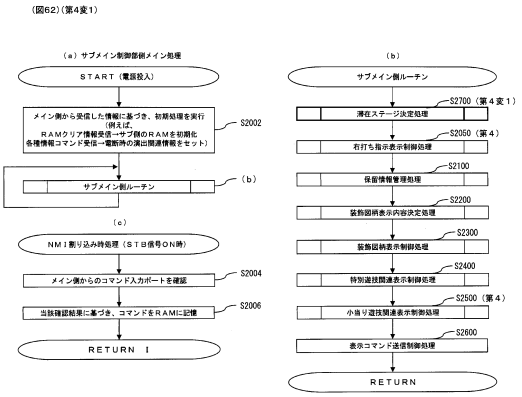
(図60)(第4変1)



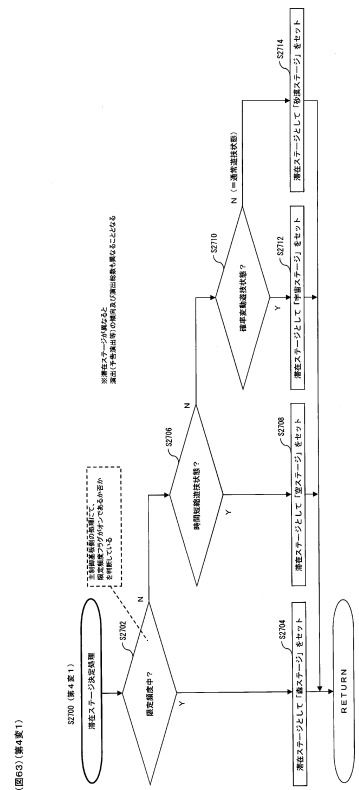
【図６１】



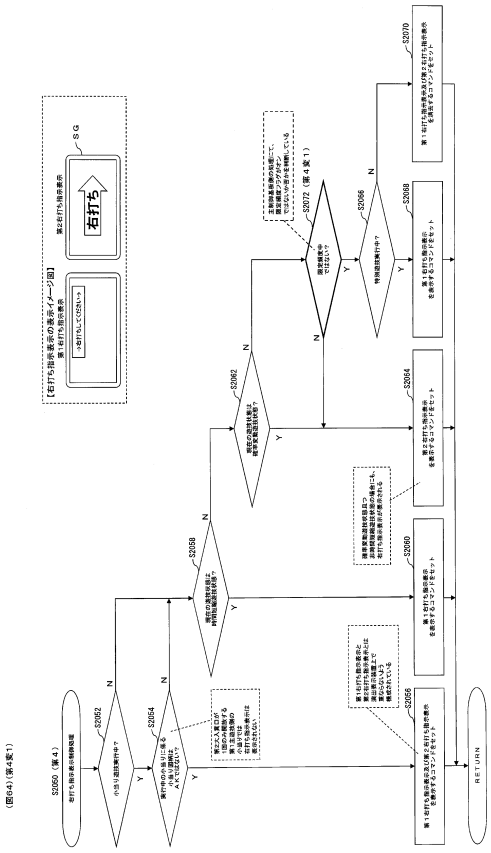
【図６２】



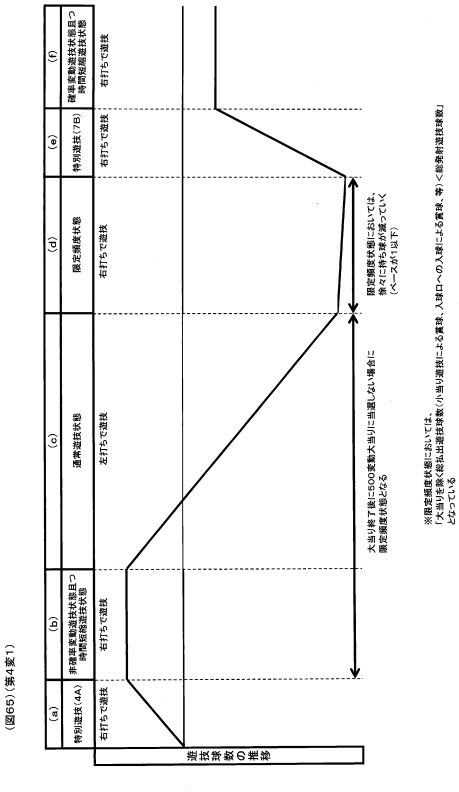
【図６３】



【図６４】



【図６５】


(図65)(第4変1)
(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
特別遊技(4A)
非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態
通常遊技状態
限定頻度状態
特別遊技(7B)
確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態
右打ちで遊技
右打ちで遊技
左打ちで遊技
右打ちで遊技
右打ちで遊技
右打ちで遊技
遊技球数の推移
大当り終了後に500変動大当りに当選しない場合に限定頻度状態となる
限定頻度状態においては、徐々に持ち球が減っていく(ベースが1以下)
※限定頻度状態においては、「大当りを除く総払出遊技球数(小当り遊技による賞球、入球口への入球による賞球、等)＜総発射遊技球数」となっている

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００９－２６８５２１（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－２６０２０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０９０８０９（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１９５３９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２４８２０３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２