

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5971766号
(P5971766)

(45) 発行日 平成28年8月17日 (2016. 8. 17)

(24) 登録日 平成28年7月22日 (2016. 7. 22)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F	7/02
(2006.01)	3 1 5 A
	3 2 O

請求項の数 1 (全 174 頁)

(21) 出願番号	特願2013-273007 (P2013-273007)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成25年12月27日 (2013. 12. 27)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2015-126794 (P2015-126794A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成27年7月9日 (2015. 7. 9)		シャイン60
審査請求日	平成27年10月1日 (2015. 10. 1)	(74) 代理人	100105315
早期審査対象出願			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	内山 雅允
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	田中 祐平
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	廣瀬 貴理
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

10

20

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

10

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とするよう制御し得る抽選状態制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

20

第二識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルとを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態とのいずれかとするよう制御し得る変動状態制御手段と

を備え、第二保留が存在する場合には、第一当否判定許可条件が充足されない一方、第一保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定許可条件が充足され得るよう構成されており、

第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値よりも相対的に多くなるよう構成されており、

30

特定グループの中の第一特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

特定グループの中の第二特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

40

第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合と第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合とでは、特別遊技の実行内容が互いに異なるよう構成されており、

特別遊技の実行中においては、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定時間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を実行可能であり、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球容易性の方が、第二特定グループに属する特定停止識別情報に対応する

50

特別遊技での単位遊技における特定領域への入球容易性よりも高くなるよう構成されており、

第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が停止表示される場合の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が停止表示される場合よりも、第一特定グループに属する特定停止識別情報が相対的に停止表示され易くなるよう構成されており、

演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードとして、第一演出モードと第一演出モードとは演出表示内容が異なる第二演出モードとを有し、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一演出モードとするよう構成されており、

10

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第二演出モードとするよう構成されており、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第一変動状態とする一方、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第二変動状態とするよう構成されており、

20

第二識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルとも第二変動パターンテーブルとも第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルを更に有し、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が所定回数行われた後は、第三変動パターンテーブルを参照する第三変動状態とするよう構成されており、

第一変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数である場合と第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

30

第三変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の平均値として、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数に応じた前記所定時間分の平均値差分が生じないよう構成されており、

第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が前記第二の保留数である場合において、第一変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間よりも、第三変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

40

所定条件を充足する第二保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

第三変動状態となるよりも前に或る第二保留が生起したにもかかわらず、第三変動状態にて当該或る第二保留に係る前記一単位の実行が予定されている場合には、第三変動状態となるよりも前の第二識別情報の変動表示中において当該或る第二保留に対応する保留先読み演出を実行しないよう構成されており、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における

50

特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となる一方、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-73181号公報

【特許文献2】特許第4260075号

【特許文献3】特開2011-92337号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性が実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と
を備え、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別

10

20

30

40

50

情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

10

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とするよう制御し得る抽選状態制御手段と、

20

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

第二識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルとを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態とのいずれかとするよう制御し得る変動状態制御手段と

を備え、第二保留が存在する場合には、第一当否判定許可条件が充足されない一方、第一保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定許可条件が充足され得るよう構成されており、

30

第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値よりも相対的に多くなるよう構成されており、

特定グループの中の第一特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

特定グループの中の第二特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

40

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合と第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合とでは、特別遊技の実行内容が互いに異なるよう構成されており、

特別遊技の実行中においては、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定時間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を実行可能であり、

50

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球容易性の方が、第二特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球容易性よりも高くなるよう構成されており、

第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報の停止識別情報が停止表示される場合の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が停止表示される場合よりも、第一特定グループに属する特定停止識別情報が相対的に停止表示され易くなるよう構成されており、

演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードとして、第一演出モードと第一演出モードとは演出表示内容が異なる第二演出モードとを有し、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一演出モードとするよう構成されており、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第二演出モードとするよう構成されており、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第一変動状態とする一方、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域へ入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第二変動状態とするよう構成されており、

第二識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルとも第二変動パターンテーブルとも第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルを更に有し、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が所定回数行われた後は、第三変動パターンテーブルを参照する第三変動状態とするよう構成されており、

第一変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数である場合と第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

第三変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の平均値として、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数に応じた前記所定時間分の平均値差分が生じないように構成されており、

第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が前記第二の保留数である場合において、第一変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間よりも、第三変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

所定条件を充足する第二保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

第三変動状態となるよりも前に或る第二保留が生起したにもかかわらず、第三変動状態にて当該或る第二保留に係る前記一単位の実行が予定されている場合には、第三変動状態となるよりも前の第二識別情報の変動表示中において当該或る第二保留に対応する保留先

10

20

30

40

50

読み演出を実行しないよう構成されており、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となる一方、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口C30）と、

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

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

を備え、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

10

20

30

40

50

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間及び当該第二の期間とは異なる第三の期間となる第三変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態において第一変動期間状態とし得るよう制御し、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）とを備え、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）の数は一つであり、

10

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

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第三変動期間状態とするよう構成されており、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

識別情報の変動表示期間と対応した演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、且つ、複数種類の演出表示状態を有し、ある識別情報の変動表示期間と対応した演出表示内容は、演出表示状態の種類に応じて異なるよう構成されており、第一変動期間状態又は第二変動期間状態の少なくともいずれかにおける演出表示状態の種類を、遊技者の選択操作に基づき選択可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

30

【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氣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。

40

【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

50

(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図12】図12は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図15】図15は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

10

【図16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図17】図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図18】図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図19】図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図20】図20は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

20

【図21】図21は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。

【図22】図22は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図23】図23は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図24】図24は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブル構成図である。

【図25】図25は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

30

【図26】図26は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図27】図27は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図28】図28は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図29】図29は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図30】図30は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。

【図31】図31は、本実施形態の変更例2に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

40

【図32】図32は、本実施形態の変更例2に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図33】図33は、本実施形態の変更例2に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出モード決定処理のフローチャートである。

【図34】図34は、本実施形態の変更例3に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図35】図35は、本実施形態の変更例3に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度種別決定処理のフローチャートである。

【図36】図36は、本実施形態の変更例3に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

50

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態の変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、本実施形態の変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

10

【図 4 2】図 4 2 は、本実施形態の変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 4 3】図 4 3 は、本実施形態の変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、本実施形態の変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理である。

【図 4 5】図 4 5 は、本実施形態の変更例 5 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 は、本実施形態の変更例 5 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

20

【図 4 7】図 4 7 は、本実施形態の変更例 5 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

【図 4 8】図 4 8 は、本実施形態の変更例 6 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、本実施形態の変更例 6 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態の変更例 7 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、本実施形態の変更例 7 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。

30

【図 5 2】図 5 2 は、本実施形態の変更例 7 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、本実施形態の変更例 7 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での終了デモ延長演出実行処理のフローチャートである。

【図 5 4】図 5 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 5 6】図 5 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

40

【図 5 7】図 5 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 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 5 9】図 5 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

【図 6 0】図 6 0 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図 6 1】図 6 1 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、始動口への遊技球の振り分け動作イメージ図である。

50

【図 6 2】図 6 2 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 6 3】図 6 3 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 6 4】図 6 4 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 6 5】図 6 5 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 6 6】図 6 6 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。

10

【図 6 7】図 6 7 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 6 8】図 6 8 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 6 9】図 6 9 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での通常時バトル保留抽選処理のフローチャートである。

【図 7 0】図 7 0 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留表示態様決定処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブル構成図である。

20

【図 7 2】図 7 2 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 7 3】図 7 3 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 7 4】図 7 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのラウンド実行初期処理のフローチャートである。

【図 7 5】図 7 5 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 7 6】図 7 6 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 7 7】図 7 7 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

30

【図 7 8】図 7 8 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 7 9】図 7 9 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 8 0】図 8 0 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのラウンド実行初期処理のフローチャートである。

【図 8 1】図 8 1 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【実施するための形態】

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。

40

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーショ

50

ンや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な

10

20

30

40

50

手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない)。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい(或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする)という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」<「第二変動期間状態」<「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態→中速な遊技進行状態→低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる{勿論、この逆となる状態遷移(遊技進行状態)を構築してもよく、その場合、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態+電チュー開放容易状態と併用する際において好適となる(次回の大当たり発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当たりが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる)場合がある}。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い(即ち、当たりやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い)、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当たり時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い{即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当たりを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない(又は選択され難い)が、リーチ変動(長変動当たり)の変動表示期間のみ選択される(又は選択され易い)}、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい(即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び/又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る)。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技(いわゆる大当たり遊技)が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「当選乱数(当否抽選用乱数)」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容(当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等)を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出(装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等)の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯(液晶表示装置上の画像であってもよい)の表示態様を変化させる(その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等)、当該保留生起時において保留発生音やBGM等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ(枠ランプ等)の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出(装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等)の実行態様を変化させる、等を挙げることができ

10

20

30

40

50

る。

【0009】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値 {例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等} は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側<第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側>第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收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D 2 2への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D 2 2は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿D 2 0と下球皿D 2 2の間にはスピーカD 2 4が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【0013】

次に、遊技盤は、外レールD 3 2と内レールD 3 4とにより区画された遊技領域D 3 0が形成されている。そして、当該遊技領域D 3 0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その他、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0、補助遊技始動口H 1 0、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0、第1主遊技図柄表示装置A 2 0、第2主遊技図柄表示装置B 2 0、演出表示装置S G、補助遊技図柄表示装置H 2 0、センター飾りD 3 8及びアウト口D 3 6が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

10

【0014】

次に、第1主遊技始動口A 1 0は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口A 1 0は、第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 sを備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 sは、第1主遊技始動口A 1 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

【0015】

次に、第2主遊技始動口B 1 0は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口B 1 0は、第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 sと、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dと、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 sは、第2主遊技始動口B 1 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dは、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。

20

【0016】

ここで、本実施形態においては、第1主遊技始動口A 1 0と第2主遊技始動口B 1 0とが離隔して設けられており、遊技領域D 3 0の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A 1 0に誘導され易い一方、第2主遊技始動口B 1 0に誘導され難いよう構成されている。他方、遊技領域D 3 0の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第1主遊技始動口A 1 0に誘導され難い一方、第2主遊技始動口B 1 0に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ1 0 0 0 0球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

30

【0017】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B 1 0側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A 1 0側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A 1 0と第2主遊技始動口B 1 0とが離隔して配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A 1 0と第2主遊技始動口B 1 0とを重ねるように配置してもよく、その場合には、第1主遊技始動口A 1 0の存在により、第2主遊技始動口B 1 0の上部が塞がれているよう構成してもよい。

40

【0018】

次に、補助遊技始動口H 1 0は、補助遊技始動口入球検出装置H 1 1 sを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置H 1 1 sは、補助遊技始動口H 1 0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H 1 0への遊技球の入球は、第2主遊技始動口B 1 0の第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dを拡開させるための抽選の契機となる。

【0019】

ここで、本実施形態においては、遊技領域D 3 0の右側及び左側（遊技領域中央を基準

50

）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され得るよう構成されている。{但し、これには限定されず、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され易い一方、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口H10に誘導され難いよう構成してもよい}。

【0020】

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

10

【0021】

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

20

【0022】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口ソレノイドC23）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

30

40

【0023】

次に、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）は、第1主遊技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行

50

する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）は、第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）と、第1主遊技図柄保留表示部A21h（第2主遊技図柄保留表示部B21h）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A21h（第2主遊技図柄保留表示部B21h）は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技（第2主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は、「0」～「9」の10種類の数字及びハズレの「ー」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}。

10

【0024】

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

20

【0025】

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

30

【0026】

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

【0027】

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

40

【0028】

次に、図2を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口A10（第2主遊技始動口B10）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Mと、遊技内容に興味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

50

び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクK Tから供給される遊技球を上球皿D 2 0へ払い出す払出ユニットK E 1 0等を備える賞球払出装置（セット基盤）K Eと、払出ユニットK E 1 0による払出動作を制御する賞球払出制御基板K Hと、上球皿D 2 0の遊技球（貯留球）を遊技領域D 3 0へ1球ずつ発射する発射装置D 4 2と、発射装置D 4 2の発射動作を制御する発射制御基板D 4 0と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニットEと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチE a等が、前枠D 1 4裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【0029】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣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K H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S G上での各種演出、スピーカD 2 4からの音響、遊技効果ランプD 2 6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S Mとサブサブ制御部S Sとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置S G上での各種演出、スピーカD 2 4からの音響、遊技効果ランプD 2 6の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部S Mと、演出表示装置S G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S S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K H、サブメイン制御部S M及びサブサブ制御部S Sには、様々な演算処理を行うC P U、C P Uの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するR O M、C P Uが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやR O M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R A Mが搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

【0030】

まず、主制御基板Mは、入賞口センサN s {前述した第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 s、第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置H 1 1 s、第1大入賞口入賞検出装置C 1 1 s、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第1大入賞口電動役物ソレノイドC 1 3、第2大入賞口電動役物ソレノイドC 2 3等）、情報表示L E D（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、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K Hと、副制御基板S（サブメイン制御部S M・サブサブ制御部S S）とも電氣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K H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H C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H Cと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【0031】

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

【0032】

次に、賞球払出制御基板K Hは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置K Eと、遊技者

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

【0033】

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

【0034】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）やスピーカD24等とも電氣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と電氣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、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Mに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Mに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【0035】

まず、主制御基板Mは、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段MJと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段MNと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段MPと、遊技状態等に係る情報を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、遊技周辺機器側に各種遊技情報 {例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報 {例えば、16R大当り、8R大当り、4R大当り、ハズレ}、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等} を送信するための情報送信制御手段MT（及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。

【0036】

ここで、遊技用情報制御手段MJは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段MJ10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段MJ20と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段MJ30と、後述する第1主遊技側乱数・第2主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき、当該遊技に係る内容を決定する遊技内容決定手段MNと、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段MP10と、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開閉決定に直接関連する各種処理を行うための第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bと、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段MP30と、第1主遊技及び第2主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段MP50と、現在及び過去の遊技状態〔例えば、主遊技に関する状態〔通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態〕、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、を有している。以下、各手段について詳述する。

10

【0037】

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

20

【0038】

次に、乱数取得判定実行手段MJ20は、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aと、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等）を取得する第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bと、補助遊技側選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hと、を有している。

30

【0039】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェ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。

40

【0040】

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

50

得した当該第2主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに保留するための第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bと、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに保留するための補助遊技図柄保留手段MJ32-Hと、を有している。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

次に、遊技内容決定手段MNは、特別遊技の当否及び第2主遊技電動役物B11dの開放可否を抽選する当否抽選手段MN10と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段MN40と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段MN50とを、有している。ここで、当否抽選手段MN10は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段MN20と、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN11-Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN11-Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段MN11-Hとを、有している。ここで、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B及び補助遊技当否抽選手段MN11-Hは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブルMN41ta-Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブルMN41ta-Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta-Hを夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【0044】

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

【0045】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN41-Aは、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Aを有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技図柄決定手段MN41-Bは、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Bを有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時

10

20

30

40

50

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

【0046】

次に、変動態様決定手段MN50は、取得した遊技内容決定乱数(第1主遊技乱数)に基づき、第1主遊技図柄の変動態様(変動時間等)を決定する第1主遊技変動態様決定手段MN51-Aと、取得した遊技内容決定乱数(第2主遊技乱数)に基づき、第2主遊技図柄の変動態様(変動時間等)を決定する第2主遊技変動態様決定手段MN51-Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様(変動時間等)を決定する補助遊技変動態様決定手段MN51-Hと、限定頻度時における主遊技図柄の変動態様(変動時間等)を決定する限定頻度変動態様決定手段MN52と、を有している。

【0047】

ここで、第1主遊技変動態様決定手段MN51-Aは、第1主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51-ta-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MN51-ta-Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている(例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル)。また、第2主遊技変動態様決定手段MN51-Bは、第2主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51-ta-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MN51-ta-Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている(例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル)。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段MN51-Hは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN51-ta-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MN51-ta-Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている(通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル)。また、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度時における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照されるテーブルであって、遊技状態や特別遊技終了後の主遊技図柄の変動回数等によって参照するテーブルが決定されるよう構成された複数のテーブルからなる限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52-taと、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52-taのどのテーブルを参照するかを決定するために特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動回数をカウントする限定頻度カウンタMN52-cと、限定頻度に係る情報(フラグのオン・オフ等)を一時記憶するための限定頻度関連情報一時記憶手段MN52-bと、を有している。尚、限定頻度変動態様決定手段MN52が限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52-taを参照する場合には、共通のテーブルを参照して変動態様の選択率を異ならせる(即ち、選択対象となる変動態様自体は同一であるが、選択率が異なる)といった方法(或いは、選択対象となる変動態様及び選択率は同一であるが、選択された変動態様に係る変動時間値に更なる固定値を加算するといった方法)を採用するよう構成してもよい。

【0048】

ここで、限定頻度とは、特定の図柄が停止表示された後の主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前の主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率とは異なる状態(限定頻度状態)のことである。

【0049】

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

【0050】

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

10

【0051】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口B10の電動役物B11dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bと、第2主遊技始動口B10の電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bとを有している。

【0052】

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

20

30

【0053】

次に、特定遊技制御手段MP50は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変遊技終了条件判定手段MP51と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短遊技終了条件判定手段MP52を有している。ここで、確変遊技終了条件判定手段MP51及び時短遊技終了条件判定手段MP52は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタMP51c、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52c、を夫々有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

40

【0054】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口B10の電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変遊技

50

終了条件判定手段MP51及び時短遊技終了条件判定手段MP52は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【0055】

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

10

【0056】

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

【0057】

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

20

【0058】

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

30

【0059】

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

【0060】

次に、第2主遊技周辺機器Bは、特別遊技移行の契機となる第2主遊技始動口B10と、第2主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2主遊技図柄表示装置B20と、を有している。

40

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

50

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

次に、背景演出表示制御手段SM23は、主制御基板M側からの情報に基づいて、背景演出の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段SM23nと、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段SM23bと、演出ステージを切り替えるために特別遊技の終了から特定遊技状態において主遊技図柄が何回変動したかをカウントする滞在ステージ管理カウンタSM23cと、継続している特定遊技中に連続して大当りに当選した回数をカウントする連荘回数カウンタSM23c2と、を有している。

【0069】

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

【0070】

次に、リーチ演出表示制御手段SM25は、主制御基板M側からの情報に基づいて、リーチ演出の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段SM25nと、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25bと、リーチ演出等の演出内容を決定するためのテーブルである演出内容決定テーブルSM25taと、を有している。

【0071】

次に、保留先読み演出実行制御手段SM26は、保留先読み演出の実行可否（例えば、

10

20

30

40

50

保留内に大当たりとなる予定の保留が存在するか否か、等）を判定する保留先読み演出実行可否判定手段SM26kと、保留先読み演出を主遊技図柄の複数変動に亘って実行する場合における当該保留先読み演出の進行状況を管理するための先読み演出実行カウンタSM26cと、を更に有している。

【0072】

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

10

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

20

【0076】

次に、図5は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ1002で、主制御基板Mは、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットEのリセットボタン（RAMクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板Mは、主制御基板M側のRAM内容（例えば、遊技状態一時記憶手段MB内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ1006で、情報送信制御手段MTは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ1010で、主制御基板Mは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミ

30

40

50

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毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

【0077】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1550で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1910で、主制御基板M(特に賞球払出決定手段MH)は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理(賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等)を実行する。次に、ステップ1920で、主制御基板Mは、外部信号の出力処理(外部端子板、ホールコンピュータH等への情報出力)を実行する。次に、ステップ1930で、主制御基板Mは、制御コマンド送信処理(前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する)を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【0078】

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

【0079】

次に、図6は、図5におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球(流入、ゲートの場合は通過)したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段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及びステップ1104でNoの場合も、次の処理(ステップ1200の処理)に移行する。

【0080】

次に、図7は、図5におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hに一時記憶する。

10

【0081】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→5.0秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→4.0秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう構成されている。

20

【0082】

次に、ステップ1218で、補助遊技変動態様決定手段MN51-Hは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒）をセットする。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

30

40

【0083】

次に、ステップ1224で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、第2主遊技

50

始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒開放、0.8秒閉鎖、5秒開放となる開放態様、）を決定し、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを開放する。次に、ステップ1238で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1239で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技停止図柄を参照し、当該停止図柄が、所定の当り図柄（本例では、D2）であるか否かを判定する。ステップ1239でYesの場合、ステップ1240で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が開始される旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放開始コマンドをセットし、ステップ1242に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

10

20

【0084】

次に、ステップ1242で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにする。次に、ステップ1248で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が終了した旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放終了コマンドをセットし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

30

【0085】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1242に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230、ステップ1238、ステップ1239及びステップ1242でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0086】

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

40

【0087】

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

50

Yesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、保留制御手段MJ30は、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

10

【0088】

次に、ステップ1312で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1318で、第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1320で、保留制御手段MJ30は、第2主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でNoの場合には次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

20

30

【0089】

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

【0090】

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

40

【0091】

このように、本実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先

50

でも）、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【0092】

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

10

【0093】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1410-1で、当否抽選手段MN10は、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-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。

20

【0094】

ここで、図11（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-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たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

30

【0095】

次に、ステップ1410-2で、第1主遊技図柄決定手段MN41-A（第2主遊技図柄決定手段MN41-B）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶する。

【0096】

ここで、図11（主遊技テーブル2）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-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、大当たり当選した場合、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たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが8R、7A、7Bが16Rとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい}。

40

【0097】

次に、ステップ1411で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタ

50

MN 5 2 c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1 4 1 1でY e sの場合、換言すれば、通常遊技状態（非確率変動・非時間短縮遊技状態）である場合、ステップ1 4 1 2で、第1主遊技変動態様決定手段MN 5 1 - A（第2主遊技変動態様決定手段MN 5 1 - 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MN 5 1 t a - A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN 5 1 t a - 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MB 1 1 b - Cに一時記憶して、ステップ1 4 1 4に移行する。

【0 0 9 8】

ここで、図1 1（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MN 5 1 t a - A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN 5 1 t a - B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、主遊技テーブル3においては、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう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}。

【0 0 9 9】

他方、ステップ1 4 1 1でN oの場合、換言すると、確率変動遊技状態である場合、ステップ1 4 5 0で、限定頻度変動態様決定手段MN 5 2は、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行する。次に、ステップ1 4 1 3で、限定頻度変動態様決定手段MN 5 2は、限定頻度カウンタMN 5 2 cのカウンタ値を1減算（デクリメント）し、ステップ1 4 1 4に移行する。また、ステップ1 4 1 3の処理は、ステップ1 4 2 0でY e sとなった直後（変動時間が終了したタイミング）にて実行するよう構成してもよい。

【0 1 0 0】

次に、ステップ1 4 1 4で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB 1 1 b - 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MT 1 0にセット（ステップ1 9 3 0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1 4 1 5で、第1・第2主遊技図柄変動時間管理手段1 2 0 2が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP 1 1 t - Cにセットする。次に、ステップ1 4 1 6で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - Cは、第1主遊技図柄表示装置A 2 0（第2主遊技図柄表示装置B 2 0）の第1主遊技図柄表示部A 2 1 g（第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）上で、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB 1 1 b - 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1 4 1 7で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB 1 0 - 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1 4 2 0に移行する。

【0 1 0 1】

他方、ステップ1 4 0 3でN oの場合、ステップ1 4 1 9で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB 1 0 - Cのフラグエリア

10

20

30

40

50

を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0102】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【0103】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、遊技内容決定手段MNは、限定頻度カウンタに所定回数（本例では、80回）をセットする。尚、本例においては、全ての大当たり図柄に係る特別遊技終了後に特定遊技状態（回数制限付き確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の処理）に移行するよう構成されている。次に、ステップ1440で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

【0104】

次に、ステップ1500で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0105】

次に、図12は、図10におけるステップ1450のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第1段階範囲内の値（ $80 \geq G > 50$ ）であるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用第1抽選テーブルMN52ta-1を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

【0106】

ここで、図13（限定頻度テーブル1）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲内の値（ $80 \geq G > 50$ ）である場合に限定頻度テーブル1が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容である。また、当たり時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3と比較すると、限定頻度テーブル1が最も平均の変動時間が短くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル1及び限定頻度テーブル3においては保留球数に拘らず同様のテーブルを参照するよう構成されている。

【0107】

尚、限定頻度テーブルの比較方法としては、第2主遊技側の保留個数が所定数（本例で

10

20

30

40

50

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

【0108】

他方、ステップ1452でNoの場合、ステップ1456で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第2段階範囲内($50 \geq G > 10$)の値であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1458で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用第2抽選テーブルMN52ta-2を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、第2主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に係る変動態様(変動時間)を決定し、次の処理(ステップ1413の処理)に移行する。

【0109】

ここで、図13(限定頻度テーブル2)は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲内($50 \geq G > 10$)の値である場合に限定頻度テーブル2が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、当たり時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3と比較すると、限定頻度テーブル2が最も平均の変動時間が長くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル2においては保留球が0個または1個存在する場合に比べて2個又は3個存在する場合の方が平均の変動時間が短くなるよう構成されている。

【0110】

尚、本例においては変動時間の長さの比較を、変動態様の選択確率に基づく平均変動時間で比較しているが、これには限定されず、各限定頻度テーブルにおいて選択され得る変動時間の最小時間値で比較してもよい。例えば、時間短縮遊技状態中におけるハズレの変動態様決定テーブルに関し、ある限定頻度テーブル(例えば、限定頻度テーブルα)については、保留数に拘わらず変動態様の最小時間値を5秒とする一方、他の限定頻度テーブル(例えば、限定頻度テーブルβ)については保留0個の場合の最小時間値が5秒、保留1個の場合の最小時間値が3秒、保留数2又は3個の場合の最小時間値が1秒となるようにしてもよい。このように構成することにより、限定頻度テーブルβの方が限定頻度テーブルαよりも参照時の変動効率が高められることとなると共に、限定頻度テーブルβにおいては保留数によって3つの最小時間値を有することとなる。また、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には次回大当たりまで確率変動遊技状態が継続するよう構成した遊技機にて、特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動態様を決定する際には限定頻度テーブルαを参照し、当該特別遊技終了後から所定回数(例えば、50回)の主遊技図柄の変動終了後に、参照する限定頻度テーブルが限定頻度テーブルβに切り替わるよう構成した場合、当該特別遊技終了後から次回大当たりで当選するまでに前記所定回数(例えば、50回)よりも多い主遊技図柄の変動回数(例えば、100回)を要した場合、前記所定回数(例えば、50回)以降の変動態様を決定する際に限定頻度テーブルβを参照することで、限定頻度テーブルα参照時よりも相対的に変動時間が短くなり、特別遊技終了後から大当たりとなるまでの時間を短縮することができ、遊技者は次回の大当たりが保障されている状況で飽きることなく遊技を継続することができることとなる。また、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には特定回数(例えば、80回)の変動終了にて通常遊技状態に移行するよう構成した遊技機(いわゆる、STタイプの遊技機)にて、特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動態様を決定する際には限定頻度テーブルβを参照し、当該特別遊技終了後から所定回数(例えば、75回)の主遊技図柄の変動終了後に、参照する限定頻度テーブルが限定頻度テーブルαに切り替わるよう構成した場合、所定回数(例

10

20

30

40

50

えば、75回)より後の変動においては、変動時間が一定時間(例えば、5秒)以上となり、限定頻度テーブルαを参照して変動態様を決定する変動において、確率変動遊技状態が終了するか否かを遊技者に対して煽る演出を実行する時間を確実に担保することができることとなる。尚、このように構成する場合の最小時間値、最小時間値の種類、所定回数、特定回数、一定時間等は変更しても何ら問題ない。

【0111】

他方、ステップ1456でNoの場合、換言すると、限定頻度カウンタ値Gが第3段階範囲内($10 \geq G$)の値である場合、ステップ1460で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用第3抽選テーブルMN52ta-3を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様(変動時間)を決定し、次の処理(ステップ1413の処理)に移行する。

10

【0112】

ここで、図13(限定頻度テーブル3)は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲($10 \geq G$)である場合に限定頻度テーブル3が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、限定頻度テーブル3にて選択され得る変動時間は1種類のみとなっており、当否抽選結果、保留球数に拘らず一定となっている。

【0113】

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

20

【0114】

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

30

【0115】

次に、図14は、図10におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値を1減算(デクリメント)する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0であるかな否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1510に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1506でNoの場合にも、ステップ1510に移行する。

40

【0116】

次に、ステップ1510で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP5

50

2 c のカウンタ値を 1 減算（デクリメント）する。次に、ステップ 1 5 1 4 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c 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 1 5 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 6 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b 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 1 5 1 8 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b 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 1 5 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 1 0 又はステップ 1 5 1 4 で N o の場合にも次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。

【0 1 1 7】

次に、図 1 5 は、図 5 におけるステップ 1 5 5 0 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 1 5 5 2 で、条件判定手段 M P 3 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 5 4 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b 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 1 5 5 6 で、特定遊技制御手段 M B 3 0 b は、確変回数カウンタ M P 5 1 c の値をクリアする。次に、ステップ 1 5 5 8 で、特定遊技制御手段 M B 3 0 b は、時短回数カウンタ M P 5 2 c の値をクリアする。次に、ステップ 1 5 6 0 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 5 6 2 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 5 2 で N o の場合も、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。

【0 1 1 8】

次に、図 1 6 は、図 5 におけるステップ 1 6 0 0 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 1 6 0 2 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 0 4 及びステップ 1 6 0 6 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 0 7 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 0 8 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 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 M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される）し、ステップ 1 6 1 2 に移行する。

【0 1 1 9】

他方、ステップ 1 6 0 2 で N o の場合、ステップ 1 6 1 0 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 1 0 で Y e s の場合には、ステップ 1 6 1 2 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 0 で N o の場合には、特別遊技実行手段 M P 3 3 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 1 9 1 0 の処理）に移行する。

【0 1 2 0】

次に、ステップ 1 6 1 2 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 1 2 で Y e s の場

合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

10

【0121】

次に、ステップ1622で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウント値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

20

【0122】

次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値に1を加算する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

30

40

【0123】

次に、図17は、図16におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終

50

了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cに所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ1654で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1656で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ1658で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1658で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

10

【0124】

次に、図18～図26を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ2050で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ2100で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2200で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2300で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

20

30

【0125】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン（S2050～S2900）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子（本例では、NMI端子）に接続されていた場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部SMのCPUにおいてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線がオンとなった場合）、ステップ2004で、サブメイン制御部SMは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ2006で、サブメイン制御部SMは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11b）に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

40

【0126】

次に、図19は、図18におけるステップ2050のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2052で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側で特定遊技が開始（本例では、確率変動・時間短縮遊技状態に移行）したか否かを判定する。ステップ2052でYesの場合、ステップ2054で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値に初期値（例えば、1）をセットする。次に、ステップ

50

2056で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特定遊技実行中フラグをオンにし、ステップ2066に移行する。

【0127】

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

【0128】

他方、ステップ2052でNoの場合、ステップ2058で、背景演出表示制御手段SM23は、特定遊技が終了したか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照して判定、又は滞在ステージ管理カウンタSM23cの値が上限値（例えば、STの上限回数である80）を超えたかを判定）。ステップ2058でYesの場合、ステップ2060で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2062で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特定遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ2064で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2（特定遊技中の大当りが連続した回数を計数するカウンタであり、後述のステップ2410の処理にて値が加算される）の値をリセット（ゼロクリア）し、ステップ2066に移行する。尚、ステップ2058でNoの場合にも、ステップ2066に移行する。

【0129】

次に、ステップ2066で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特定遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2066でYesの場合、ステップ2068で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、新たに主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ2068でYesの場合、ステップ2070で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値に1加算（インクリメント）し、ステップ2072に移行する。他方、ステップ2068でNoの場合、ステップ2070の処理を実行せずに、ステップ2072に移行する。

【0130】

次に、ステップ2072で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第1の範囲内の値（1～30）であるか否かを判定する。ステップ2072でYesの場合、ステップ2074で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「短演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに一時記憶）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。

【0131】

他方、ステップ2072でNoの場合、ステップ2076で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第2の範囲内の値（31～70）であるか否かを判定する。ステップ2076でYesの場合、ステップ2078で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「長演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに一時記憶）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。

【0132】

他方、ステップ2076でNoの場合、ステップ2080で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第3の範囲内の値（71～80）であるか否かを判定する。ステップ2080でYesの場合、ステップ2082で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「固定演出ステ

ージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに一時記憶）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。尚、ステップ2066、ステップ2080でNoの場合（例えば、特定遊技中でない場合）にも、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。

【0133】

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

10

【0134】

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

【0135】

次に、図20は、図18におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな電動役物最長開放開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、換言すれば、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が開始された場合、ステップ2104で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内にある、電動役物最長開放中フラグをオンにし、ステップ2110に移行する。他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2106で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな電動役物最長開放終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2106でYesの場合、換言すれば、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が終了した場合、ステップ2108で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内にある、電動役物最長開放中フラグをオフにし、ステップ2110に移行する。他方、ステップ2106でNoの場合にも、ステップ2110に移行する。

20

30

【0136】

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

【0137】

次に、ステップ2110で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな保留発生コマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2114で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。

40

【0138】

50

次に、ステップ2116で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリアを参照し、電動役物最長開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2116でYesの場合、ステップ2118で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たに一時記憶した保留が第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2118でYesの場合、ステップ2120で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たに一時記憶した保留情報に、電動役物最長開放時に発生した保留である旨の情報を付加し、ステップ2122に移行する。他方、ステップ2116又はステップ2118でNoの場合、ステップ2120の処理を実行せずにステップ2122に移行する。

【0139】

10

次に、ステップ2122で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶された保留情報（特に、当否抽選乱数）に基づき、各保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ2124で、装図保留情報表示制御手段SM22は、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留以前に消化される保留の内、当選（大当たり）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2124でYesの場合、ステップ2150で、後述する先読み演出実行判定処理を実行し、ステップ2142に移行する。他方、ステップ2124でNoの場合、ステップ2150の処理を実行せずに、ステップ2142に移行する。次に、ステップ2142で、装図保留情報表示制御手段SM22は、演出表示手段SSを駆使して演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

20

【0140】

他方、ステップ2110でNoの場合、ステップ2130で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2130でYesの場合、ステップ2132で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタから「1」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ2134で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報を、装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。

30

【0141】

次に、ステップ2136で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該消化した保留が、電動役物最長開放時に発生した保留であるか否かを判定する。ステップ2136でYesの場合、ステップ2138で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、最長開放時保留用演出許可フラグをオンにし、ステップ2140に移行する。他方、ステップ2136でNoの場合、ステップ2138の処理を実行せずに、ステップ2140に移行する。尚、最長開放時保留用演出とは、電動役物最長開放時において第2主遊技始動口電動役物B11dへ入球した場合の、当該入球に係る図柄変動時においてのみ発生する（又は発生し易い）演出であり、例えば、保留表示態様の変化、選択される演出内容の変化（背景や予告内容の変化）が挙げられる。

40

【0142】

次に、ステップ2140で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2142に移行する。尚、ステップ2130でNoの場合には、ステップ2132～ステップ2140の処理を実行せずに、ステップ2142に移行し、保留表示処理を実行してから、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

【0143】

次に、図21は、図20におけるステップ2150のサブルーチンに係る、先読み演出

50

実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、先読み演出実行カウンタSM26cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合、ステップ2154で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たに発生した保留が第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2156で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bを参照し、現在セット（一時記憶）されている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。

【0144】

ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶されている保留情報（特に、変動態様決定乱数等）に基づき、当該新たな保留の変動時間を事前判定する。次に、ステップ2160で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留の変動時間が所定時間（例えば、10秒）以上となることが確定しているか否かを判定する。ここで、変動時間を事前判定するに際して、例えば、当該新たな保留の変動態様乱数値が900～1023である場合、当該新たな保留消化時の保留数に関係なく、変動時間は10秒以上となることが判定できる（図13参照）。

【0145】

ステップ2160でYesの場合、ステップ2162で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ2162でYesの場合、ステップ2164で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（例えば、1/3）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。他方、ステップ2162でNoの場合、ステップ2166で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（例えば、1/5であるが、ステップ2164での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。

【0146】

他方、ステップ2156でNoの場合、ステップ2168で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bを参照し、現在セット（一時記憶）されている滞在ステージが「固定演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ2168でYesの場合、ステップ2170で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ2170でYesの場合、ステップ2172で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（例えば、1/4）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。他方、ステップ2170でNoの場合、ステップ2174で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（例えば、1/6であるが、ステップ2172での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。

【0147】

次に、ステップ2176で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該先読み演出抽選（ステップ2164、ステップ2166、ステップ2172、ステップ2174いずれかの抽選）に当選したか否かを判定する。ステップ2176でYesの場合、ステップ2178で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶された保留数を参照し、前記抽選に当選した保留（トリガ保留）が消化されるまでの主遊技図柄の変動停止回数Ha（0～4回）を導出する。次に、ステップ2180で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値に基づき、現在の滞在ステージが終了するまでの主遊技図柄の変動停止回数Hbを導出する。

【0148】

ここで、変動停止回数Hbは、現時点で変動表示中の図柄の変動停止回数をも含む。ま

10

20

30

40

50

た、先読み演出の実行可否は、後述するように、変動開始時に決定するため、図柄変動中である場合には、当該変動中の図柄が停止した次の変動から、先読み演出が実行され得るのである。

【0149】

次に、ステップ2182で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、先読み演出を実行する回数（本例では、Ha）が、最低先読み演出回数（有効な先読み演出を実行するための最低回数であり、例えば、2回）以上であるか否かを判定する。ステップ2182でYesの場合、ステップ2184で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該導出したHa及びHbが、 $H_a \leq H_b$ の関係を充足している（先読み演出が現在の滞在ステージ中に終了する）か否かを判定する。ステップ2184でYesの場合、ステップ2186で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、先読み演出実行カウンタSM26cにHaをセットし、次の処理（ステップ2142の処理）に移行する。尚、ステップ2152、ステップ2154、ステップ2160、ステップ2168、ステップ2176、ステップ2182、ステップ2184のいずれかでNoの場合にも、次の処理（ステップ2142の処理）に移行する。

10

【0150】

このように、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージ中に終了しない場合には先読み演出を実行しないよう構成することで（特に、ステップ2184）、テーブルの切り替わりと先読み演出とが同時に実行されないこととなり、遊技者を混乱させてしまう事態を回避することが可能となるのである。尚、本実施形態においては、先読み演出抽選を実行した後、滞在ステージを跨ぐかの判断に応じて先読み演出の実行可否判断を行っているが、これには限定されず、先読み演出に係る処理の順序は適宜変更してもよく、例えば滞在ステージを跨ぐことが判定された後に先読み演出抽選を実行するよう構成してもよい〔即ち、滞在ステージを跨ぐことが予定されている場合には、そもそも先読み演出抽選自体を実行しない構成や、現在の滞在ステージにて消化される予定の保留に対してのみ先読み抽選が実行される構成（換言すれば、次の滞在ステージにて消化予定である保留以降の保留をトリガとしては先読みしない構成）をも含むとの意〕。

20

【0151】

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

30

【0152】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、複数変動に亘る先読み演出の終了が現在の滞在ステージ終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とし、複数変動に亘る先読み演出が滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨いだ場合には、当該先読み演出に係るいずれかの変動において大当たりとなる期待度が、滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨がない先読み演出を実行している場合よりも相対的に高いよう構成してもよい。そのように構成した場合には、滞在ステージ（及び演出）の終了（又は切り替わり）を跨いで先読み演出が発生するか否か、という点に遊技者の注目を集めることが可能となり、遊技の興趣性を高めることができることとなる。

40

【0153】

また、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージの終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とした場合、当該先読み演出は、現在の滞在ステージが終了する最終変動までで終了（中断）するよう構成してもよい。また、先読み演出を中断した場合、当該中断した先読み演出とは異なる先読み演出（例えば、切り替わった後の滞在ステージでの演出に即した先読み演出又はその他の演出）を代わりに実行し得るよう構成してもよい。

【0154】

また、或る滞在ステージにおいて、以後の変動において高期待度演出もしくは変動時間

50

が長い変動態様が選択される旨を報知する先読み演出が発生し、且つ当該或る滞在ステージで当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されなかった場合には、次の滞在ステージにて当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、次の滞在ステージにおける先読み演出は当該次の滞在ステージに即した演出にすると共に、現在の主遊技保留球をすべて消化した際に、確実に次の滞在ステージに到達する場合にのみ当該先読み演出を実行するよう構成することが望ましい。

【0155】

次に、図22は、図18におけるステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2206で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶する。

【0156】

次に、ステップ2250で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ2208で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ2202でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0157】

次に、図23は、図22におけるステップ2250のサブルーチンに係る、演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、リーチ演出表示制御手段SM25は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特定遊技実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、リーチ演出表示制御手段SM25は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、最長開放時保留用演出許可フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2254でYesの場合、ステップ2256で、リーチ演出表示制御手段SM25は、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルSM25ta（特に、通常時用テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオフ））を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ2208の処理）に移行する。

【0158】

他方、ステップ2254でNoの場合、ステップ2258で、リーチ演出表示制御手段SM25は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、最長開放時保留用演出許可フラグをオフにする。次に、ステップ2260で、リーチ演出表示制御手段SM25は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、最長開放時保留用演出実行フラグをオンにする。次に、ステップ2262で、リーチ演出表示制御手段SM25は、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルSM25ta（特に、通常時用テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオン））を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ2208の処理）に移行する。

【0159】

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

10

【0160】

フローチャートの説明に戻ると、他方、ステップ2252でNoの場合、即ち、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合、ステップ2264で、リーチ演出表示制御手段SM25は、先読み演出実行カウンタSM26cを参照し、当該カウンタ値が0より大きい（先読み演出を実行する状況）か否かを判定する。ステップ2264でYesの場合、ステップ2266で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、先読み演出実行カウンタSM26cの値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ2268で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bを参照し、現在セットされている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ2268でYesの場合、ステップ2270で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、「長演出ステージ」専用の先読み演出（例えば、変動開始時に「あと〇〇回で…!」と先読み演出実行カウンタSM26cの値をカウントダウンする演出）を表示するコマンドをセットし、ステップ2274に移行する。

20

【0161】

他方、ステップ2268でNoの場合、換言すれば、「固定演出ステージ」で先読み演出を実行する場合、ステップ2272で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、「固定演出ステージ」の変動時における当否煽り段階での演出内容を、当該ステージ専用の先読み演出（例えば、大当たり期待度に基づき、背景表示色が変化する演出、等）に決定し、ステップ2274に移行する。尚、ステップ2264でNoの場合にも、ステップ2274に移行する。

30

【0162】

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

【0163】

ここで、図24の特定遊技時演出内容決定テーブルは、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（本例では、80回のST）時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、セットされている滞在ステージ（ST中の変動回数）によって演出内容が切り替わるよう構成されている（主遊技図柄の変動態様・変動時間が切り替わることに対応して、演出内容も切り替わるよう構成されている）。演出内容の一例を挙げて説明すると、「固定演出ステージ」に選択される演出である固定時間演出は、同図下段のイメージ図に図示されるように、まず、装飾図柄の変動が開始し、図柄変動に係る画像が1秒間表示された時点で、当否煽り段階における演出を1秒間表示する。ここで、当否煽り段階における演出は、先読み演出非実行時であれば、サブ入力ボタンSBの操作を促す画像であり、当該演出表示後、サブ入力ボタンSBの操作があるか、又は更に1秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。他方、先読み演出実行時であれば、当否煽り段階における演出は、ステップ2268の処理にて決定した、背景画像

40

50

の表示色が変化する演出（即ち、サブ入力ボタン S B の操作を促す演出は発生しない）であり、当該演出表示後、更に 1 秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。次に、当否報知段階では、遊技者に対して、当該変動が当りであるか、ハズレであるかを報知する演出を実行する。尚、先読み演出が継続する場合には、先読み演出の実行状態（本例では、背景表示色）を先読み演出の終了まで引き継ぐよう構成してもよい。定時間が経過した）ことを契機として、当該変動の当否結果を報知する画像を表示する。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。また、本例では特に図示していないが、第 1 主遊技側の保留消化時にも、特定遊技中のいずれかの滞在ステージにおける専用演出（例えば、スーパーバトルリーチ・スペシャルバトルリーチ等）が実行され得るよう構成してもよい。また、サブ入力ボタン S B の操作を促す演出は、その演出実行尺が担保困難となる状況下（例えば、本例における「短演出ステージ」滞在時）においては、実行しないよう構成しておくことが好適である。

10

【0164】

次に、図 25 は、図 18 におけるステップ 2300 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2302 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 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 Y e s の場合、ステップ 2304 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 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 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 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 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t をスタートし、ステップ 2310 に移行する。尚、ステップ 2302 で N o の場合にも、ステップ 2310 に移行する。

20

【0165】

次に、ステップ 2310 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 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 Y e s の場合、ステップ 2311 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 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 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 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 Y e s の場合、ステップ 2314 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2900 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2330 に移行する。

30

【0166】

他方、ステップ 2312 で N o の場合、ステップ 2316 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2316 で Y e s の場合、ステップ 2318 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2900 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2330 に移行する。

40

【0167】

他方、ステップ 2316 で N o の場合、ステップ 2320 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4（及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5）は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M

50

25b) に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2320でYesの場合、ステップ2322で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2330に移行する。尚、ステップ2320でNoの場合にも、ステップ2330に移行する。

【0168】

次に、ステップ2330で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2330でYesの場合、ステップ2331で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2332で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2334で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2310又はステップ2330でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0169】

次に、図26は、図18におけるステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該大当たりが初当たり（非確率変動・非時間短縮遊技状態中における大当たり）でないか否かを判定する。ステップ2406でYesの場合、ステップ2410に移行する。他方、ステップ2406でNoの場合（初当たりである場合）、ステップ2408で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、最長開放時保留用演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2408でYesの場合、ステップ2409で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、最長開放時保留用演出実行フラグをオフにし、ステップ2410に移行する。

【0170】

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

【0171】

次に、ステップ2412及びステップ2414で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2416に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2416に移行する。

【0172】

次に、ステップ2416で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当た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

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

10

【0173】

このように構成することで、大当たりの連荘回数（初当りはカウントしない）に基づいて、大当たり実行中に表示する演出を特殊な演出にすることが可能であると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放中における入球によって発生した保留で大当たりとなった場合には、当該大当たりが初当たりであっても、連荘回数としてカウントするため、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放中に発生した保留に係る変動時に、遊技者の興味を惹きつけることができるのである。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エンディング演出の発生条件として複数の条件が存在する場合、当該複数の条件の内少なくとも一の条件（例えば、特定演出で大当たり、等）を満たしたものとみなすよう構成してもよい。

20

【0174】

次に、ステップ2426で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2426でYesの場合、ステップ2428で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、大当たり終了表示を行う（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ2430で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2426でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

30

【0175】

（作用）

次に、図27を参照しながら、本実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の先読み演出について示した作用図である。尚、本例においては大きりに当選せずに特定遊技が終了した場合を例示している。

【0176】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、第1主遊技側の保留球が消化され、第2主遊技側の保留球が4個になった後、図中1のタイミングにおいて、第2主遊技図柄の変動が開始することとなる。次に、図中2のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が30回変動したことを契機として、短演出ステージが終了し、長演出ステージに移行することとなる。

40

【0177】

次に、図中3のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Haが3回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Hbが40回であり（ $H_a \leq H_b$ ）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中4のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第2主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。

50

【0178】

次に、図中5のタイミングにおいて、トリガ保留の消化に係る第2主遊技図柄の変動が開始される。当該トリガ保留に係る変動はハズレであり、また、長演出ステージにおけるトリガ保留に係る変動は10秒以上の変動時間であるため、60秒の変動時間となっている。次に、図中6のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことを契機として、先読み演出が終了することとなる。

【0179】

次に、図中7のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Haが3回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Hbが1回であり（ $H_a > H_b$ ）であるため、先読み演出が実行されないこととなる。次に、図中8のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が70回変動したことを契機として、長演出ステージが終了し、固定演出ステージに移行することとなる。

【0180】

次に、図中9のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Haが2回であり、固定演出ステージが終了するまでの変動停止回数Hbが10回であり（ $H_a \leq H_b$ ）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中10のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第2主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。次に、図中11のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことに契機として、先読み演出が終了することとなる。尚、当該先読み演出は固定演出ステージにおける先読み演出であるため、トリガ保留に係る変動時間も5秒となっている。次に、図中12のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が80回変動したことを契機として、固定演出ステージが終了し、特定遊技も終了することとなる。

【0181】

次に、図28を参照しながら、本実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては大きりに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

次に、図中3のタイミングにおいて、特定遊技における3変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はXである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は1個から0個になる。次に、図中4のタイミングにおいて、特定遊技における5変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タ

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

【0185】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるかに拘らず、また、保留数にも拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっている。

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

このように、本例においては、長演出ステージ時には第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるかに拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっているが、保留数が相違する場合には変動態様決定時に参照するテーブルの内容が異なり得るよう構成されている。

【0189】

尚、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様決定の際のテーブル内容はこれには限定されない、図29を参照しながらその一例の作用を示す。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては大きりに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

【0190】

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

なる。次に、図中3のタイミングにおいて、特定遊技における5変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第1主遊技側の保留が存在しないためY'である。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

（本実施形態からの変更例1）

尚、本実施形態においては、先読み演出が滞在ステージの終了を跨ぐ場合には、当該先読み演出を実行しないよう構成したが、これには限定されず、先読み演出が適切に実行されるよう工夫することで、遊技の興趣性を更に高める演出とすることが可能である。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0195】

まず、図30は、本実施形態からの変更例1における、図20のステップ2150のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ2190（変1）及びステップ2192（変1）～ステップ2196（変1）であり、その目的は、大当りに係る先読み演出とハズレに係る先読み演出とで異なる処理を実行することである。即ち、ステップ2190（変1）で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2190（変1）でYesの場合、ステップ2186に移行する。他方、ステップ2190（変1）でNoの場合、ステップ2192（変1）で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、 $H_a \leq H_b$ であるか否か、換言すると、先読み演出が現在の演出ステージ中にて終了するか否かを判定する。ステップ2192（変1）でYesの場合、ステップ2194（変1）で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、先読み演出実行カウンタSM26cに H_a をセットし、次の処理（ステップ2144の処理）に移行する。他方、ステップ2192（変1）でNoの場合、ステップ2196（変1）で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、先読み演出実行カウンタSM26cに H_b をセットし、次の処理（ステップ2144の処理）に移行する。

【0196】

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

【0197】

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

10

【0198】

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

20

【0199】

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

30

【0200】

（本実施形態からの変更例 2）

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

40

【0201】

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

50

ルは3つ以上としてもよいし、他の演出ステージにおいても同様に複数の演出内容決定テーブルを設けるように構成してもよい。

【0202】

次に、図32は、本実施形態からの変更例2における、図18のステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ2425（変2）及びステップ2500（変2）についてであり、その目的は、演出モード決定処理を実行することである。即ち、ステップ2425（変2）で、背景演出表示制御手段SM23は、実行中の大当たりが初当たり（通常遊技時に当選した大当たり）であるか否かを判定する。ステップ2425（変2）でYesの場合、ステップ2500（変2）で、背景演出表示制御手段SM23は、後述する演出モード決定処理を実行し、ステップ1426に移行する。尚、ステップ2425（変2）でNoの場合にも、ステップ2426に移行する。

10

【0203】

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

【0204】

次に、図33は、本実施形態からの変更例2における、図32のステップ2500（変2）のサブルーチンに係る、演出モード決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、予告演出表示制御手段SM24は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、実行中の特別遊技のラウンドが演出モード選択ラウンド（本例では、第3R）であるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、背景演出表示制御手段SM23は、演出モード選択を促す画像表示に係るコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2506（変2）で、背景演出表示制御手段SM23は、サブ入力ボタン入力検出装置SBsを参照して、新たにサブ入力ボタンSBが押下されたか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、背景演出表示制御手段SM23は、セットされている演出モードを切り替え（例えば、バトルモード→逃走モード、逃走モード→バトルモード）、ステップ2510に移行する。尚、ステップ2502又はステップ2506でNoの場合にも、ステップ2510に移行する。

20

30

【0205】

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

【0206】

次に、ステップ2510で、予告演出表示制御手段SM24は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、実行中の特別遊技のラウンドが演出モード決定ラウンド（本例では、第4R）であるか否かを判定する。ステップ2510でYesの場合、ステップ2512で、背景演出表示制御手段SM23は、演出モード選択ラウンド終了時にセットされていた演出モードを表示するコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、次の処理（ステップ2426の処理）に移行する。尚、ステップ2510でNoの場合にも、次の処理（ステップ2426の処理）に移行する。

40

【0207】

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

【0208】

50

(本実施形態からの変更例 3)

尚、本実施形態においては、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となる変動回数と確率変動遊技状態となる変動回数とが常に同一の変動回数となるよう構成したが、これには限定されず、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となる変動回数と、確率変動遊技状態となる変動回数とを相違させることで、新たな遊技性を創出することが可能である。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例 3 とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0209】

はじめに、図 34 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 9 のステップ 1400 (1) {ステップ 1400 (2)} のサブルーチンに係る、第 1 主遊技図柄表示処理 (第 2 主遊技図柄表示処理) のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 1411-1 (変 3)、ステップ 1450 (変 3) 及びステップ 1700 (変 3) についてであり、その目的は、大当り図柄によって当該大当り終了後の特定遊技における主遊技図柄の変動態様を相違させることである。即ち、ステップ 1411 で限定頻度カウンタ値が 0 である場合、ステップ 1411-1 (変 3) で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 MN52b のフラグエリア内にある特定遊技種別フラグ (高利益特定遊技フラグ、低利益類似特定遊技フラグ、低利益特定遊技フラグ) をオフにし、ステップ 1412 に移行する。他方、ステップ 1411 で、限定頻度カウンタ値が 0 でない場合、ステップ 1450 (変 3) で限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ 1413 に移行する。

【0210】

また、ステップ 1430 で、停止図柄が大当り図柄であった場合、ステップ 1700 (変 3) で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、後述する限定頻度種別決定処理を実行し、ステップ 1440 に移行する。

ととなる。

【0211】

次に、図 35 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 34 のステップ 1700 (変 3) のサブルーチンに係る、限定頻度種別決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1702 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、当該大当りが確率変動遊技状態中の大当りであったか否かを判定する。ステップ 1702 で Yes の場合、ステップ 1704 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、限定頻度カウンタ MN52c に所定回数 A (例えば、80 回) をセットする。次に、ステップ 1706 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 MN52b のフラグエリア内にある長特定遊技フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 1440 の処理) に移行する。

【0212】

他方、ステップ 1702 で No の場合、換言すれば、当該大当り図柄が通常遊技状態中の大当り (初当り) であった場合、ステップ 1708 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、当該停止中の大当り図柄は長特定遊技図柄 (本例では、7A・7B・5B・4B) であるか否かを判定する。ステップ 1708 で Yes の場合ステップ 1704 に移行する。

【0213】

他方、ステップ 1708 で No の場合には、ステップ 1710 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、停止中の大当り図柄が類似短特定遊技図柄 (本例では、5A) であるか否かを判定する。ステップ 1710 で Yes の場合、ステップ 1712 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、限定頻度カウンタ MN52c に所定回数 A (例えば、80 回) をセットする。次に、ステップ 1714 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 MN52b のフラグエリア内にある類似短特定遊技フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 1440 の処理) に移行する。他方、ステップ 1710 で No の場合、換言すれば、停止中の大当り図柄が短特定図柄 (本例では、4A) である場合、ステップ 1716 で、限定頻度変動態様決定手段 MN52 は、限定頻度カウンタ MN

52cに所定回数B（例えば、30回である場合を図示しているが、これには限定されない。尚、所定回数Aよりも少ない回数であることが好適である）をセットする。次に、ステップ1718で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある短特定遊技フラグをオンにし、次の処理（ステップ1440の処理）に移行する。

【0214】

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

【0215】

次に、図36は、本実施形態からの変更例3における、図34のステップ1450（変3）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリアを参照し、長特定遊技フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第1段階範囲内（ $80 \geq G > 50$ ）の値であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1456で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta内の限定頻度テーブル1を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

【0216】

他方、ステップ1454でNoの場合、ステップ1458で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第2段階範囲内（ $50 \geq G > 10$ ）の値であるか否かを判定する。ステップ1458でYesの場合、ステップ1460で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta内の限定頻度テーブル2を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、第2主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。他方、ステップ1458でNoの場合、ステップ1462で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta内の限定頻度テーブル3を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。尚、当該ステップ1452～ステップ1462の処理が、長特定遊技に係る変動態様を決定する処理である。

【0217】

他方、ステップ1452でNoの場合、ステップ1464で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリアを参照し、短特定遊技フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1464でYesの場合、ステップ1466で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta内の限定頻度テーブル4を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。尚、当該ステップ1464及びステップ1466の処理が、短特定遊技に係る変動態様を決定する処理である。

【0218】

また、ステップ1464でNoの場合、換言すれば、類似短特定遊技フラグがオンの場

10

20

30

40

50

合、ステップ1468で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第1段階範囲内（ $80 \geq G > 50$ ）の値であるか否かを判定する。ステップ1468でYesの場合、ステップ1470で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta内の限定頻度テーブル4（短特定遊技時と同様のテーブル）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、短特定遊技（時間短縮遊技となる変動回数が確率変動遊技状態となる変動回数未満である場合の時間短縮遊技状態）時において、時間短縮遊技となる変動回数の上限回数を複数パターン（例えば、本例では30回であるが、20回・30回・40回・50回、等）設けると共に、類似短特定遊技において所定回数（例えば、短特定遊技時において時間短縮遊技となる最大回数である50回、等）の変動期間中は、短特定遊技時と同一又は略同一の変動パターン（及び演出）が選択されるよう構成することで、何変動の間、時間短縮遊技が継続するかが遊技者からは判別しにくい期間を創出することが可能である。

10

【0219】

他方、ステップ1468でNoの場合、ステップ1472で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第2段階範囲内（ $50 \geq G > 10$ ）の値であるか否かを判定する。ステップ1472でYesの場合、ステップ1474で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta内の限定頻度テーブル2を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、第2主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。他方、ステップ1472でNoの場合、ステップ1476で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta内の限定頻度テーブル3を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定して次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。尚、当該ステップ1468～ステップ1476の処理が、類似短特定遊技に係る変動態様を決定する処理である。

20

【0220】

ここで、同図下段の限定頻度テーブル参照表は、各特定遊技における限定頻度カウンタ値毎に、参照する限定頻度テーブルを纏めた表である。同図に示されるように、長特定遊技フラグがオンの場合には、参照する限定頻度テーブルは、限定頻度テーブル1→限定頻度テーブル2→限定頻度テーブル3の順に切り替わり、類似短特定遊技フラグがオンの場合には、参照する限定頻度テーブルは、限定頻度テーブル4→限定頻度テーブル2→限定頻度テーブル3の順に切り替わり、短特定遊技フラグがオンの場合には、参照する限定頻度テーブルは、限定頻度テーブル4のみとなっている。また、類似短特定遊技フラグがオンの場合と短特定遊技フラグがオンの場合とで、初めに参照する限定頻度テーブルが同じであるため、遊技者にとってはいずれの特定遊技であるか（特定遊技がいつまで続くのか）を判別し難くなっている。尚、本例はあくまで一例であり、本例では、類似短特定遊技フラグがオンの場合と、短特定遊技フラグがオンの場合とで、初めに参照する限定頻度テーブルが同一であるよう構成したが、これには限定されず、例えば、参照するテーブルが異なるテーブルであっても、選択される変動パターン（変動時間）の候補及び選択率が略同一であり、演出態様も略同一であれば、本例と略同一の効果を奏するよう構成することが可能である。

30

40

【0221】

次に、図37は、本実施形態からの変更例3における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。本実施形態からの変更点は限定頻度テーブル4を設けた点であり、その目的は、短特定遊技中及び、類似短特定遊技の所定期間（本例では、1～30変動目）において当該限定頻度テーブル4を参照することにより、遊技者にとって短特定遊技と類似短特定遊技とのいずれの特定遊技状態であるかを判別し難く構成することで、遊技の興趣性を高めることである。

50

【0222】

次に、図38は、本実施形態からの変更例3における、図16のステップ1650（変3）のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点はステップ1655（変3）及びステップ1657（変3）であり、その目的は、特別遊技の契機となる主遊技図柄によって時短回数を異ならせることである。即ち、ステップ1654で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ1655（変3）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、短特定遊技フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1655（変3）でYesの場合、ステップ1656に移行して、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数A（本例では、80回）をセットする。他方、Noの場合（短特定遊技である場合）には、ステップ1657（変3）で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数B（本例では、30回）をセットし、ステップ1658に移行する。

10

【0223】

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

20

【0224】

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

30

【0225】

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

40

【0226】

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

【0227】

50

(本実施形態からの変更例 4)

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

【0228】

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

10

【0229】

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

【0230】

次に、図41は、本実施形態からの変更例 4 における、図9のステップ1400(1)、(2)のサブルーチンに係る、第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ1441(変4)及びステップ1442(変4)であり、その目的は小当り図柄に係る処理を実行することである。即ちステップ1430で停止図柄が大当り図柄でなかった場合に、ステップ1441(変4)で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1441(変4)でYesの場合、ステップ1442(変4)で、遊技内容決定手段MNは、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1441(変4)でNoの場合にもステップ1500に移行する。

20

【0231】

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

30

【0232】

次に、図43は、本実施形態からの変更例 4 における、図40のステップ1750(変4)のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリアを参照し、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリアを参照し、小当り実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1754でYesの場合、ステップ1762に移行する。他方、ステップ1754でNoの場合、ステップ1756で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技用タイマMP41tに、開放パターン(0.2秒開放→1.0秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖)に基づいた、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)の開放時間をセットする。次に、ステップ1758で、小当り遊技制御手段MP40は、大入賞口を開放し、小当り遊技用タイマMP41tをスタートする。次に、ステップ1760で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリア内にある、小当り実行フラグをオンにす

40

50

る。次に、ステップ1761で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り開始表示指示コマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1762に移行する。

【0233】

次に、ステップ1762で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBを参照し、所定個数（例えば、10個）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1762でYesの場合、ステップ1766に移行する。他方、ステップ1762でNoの場合、ステップ1764で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技用タイマMP41tを参照して大入賞口開放に係る所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1764でYesの場合は、ステップ1766に移行する。他方、ステップ1764でNoの場合には、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0234】

次に、ステップ1766で、小当り遊技制御手段MP40は、第1大入賞口C10の第1電動役物C11d又は第2大入賞口C20の第2電動役物C21dの駆動を停止して第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1768で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技用タイマMP41tを停止してリセットする。次に、ステップ1770で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリア内にある小当り実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1772で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリア内にある小当りフラグをオフにする。次に、ステップ1774で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り終了表示指示コマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0235】

次に、図44は、本実施形態からの変更例4における、図18のステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ2440（変4）～ステップ2476（変4）であり、その目的は、確変再セット失敗演出と確変再セット成功演出とを実行することである。即ち、ステップ2440（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特定遊技実行中フラグがオフであるか否かを参照する。ステップ2440（変4）でYesの場合、ステップ2404に移行する。他方、ステップ2440（変4）でNoの場合、ステップ2442（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、停止している主遊技図柄が短開放大当り図柄（本例では、3A・3B）でないか否かを判定する。ステップ2442（変4）でYesの場合、ステップ2444（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、停止している主遊技図柄が小当り図柄でないか否かを判定する。ステップ2444（変4）でYesの場合、ステップ2404に移行する。他方、ステップ2444（変4）でNoの場合、ステップ2446（変4）に移行する。

【0236】

次に、ステップ2446（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、確変再セット失敗演出実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2446（変4）でYesの場合、ステップ2448（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から小当り開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2448（変4）でYesの場合、ステップ2450（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、確変再セット失敗演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ2452（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、確変再セット失敗演出（確変回数が現状のままである旨を報知する演出）を表示するコマンドをセ

ット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2454（変4）に移行する。尚、ステップ2446（変4）でNoの場合にも、ステップ2454（変4）に移行する。

【0237】

次に、ステップ2454（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から小当り終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2454（変4）でYesの場合、ステップ2456（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、小当り終了表示に係るコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2458（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、確変再セット失敗演出実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2448（変4）又はステップ2454（変4）でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

10

【0238】

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

【0239】

また、ステップ2442（変4）でNoの場合、ステップ2460（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、確変再セット成功演出実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2460（変4）でYesの場合、ステップ2462（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2462（変4）でYesの場合、ステップ2464（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、確変再セット成功演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ2466（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bを参照し、現在の演出ステージが短演出ステージであるか否かを判定する。ステップ2466（変4）でYesの場合、ステップ2468（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、確変再セット成功演出A（残り確変回数が再セットされる旨を報知するのみの演出）を表示するコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2472（変4）に移行する。他方、ステップ2466（変4）でNoの場合、換言すると、現在の演出ステージが長演出ステージ又は固定演出ステージである場合、ステップ2470（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、確変再セット成功演出B（残り確変回数が再セットされることを祝福する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2472（変4）に移行する。尚、ステップ2460（変4）でNoの場合にも、ステップ2472（変4）に移行する。

20

30

【0240】

尚、本実施形態からの変更例4においては、短演出ステージにおいては、残り確変回数（主遊技図柄が確率変動遊技状態にて変動することが保障されている変動回数）が多く残っており、確変回数が再セットされたとしても遊技者の利益にあまりならない（例えば、残り確変回数が75→80回となり5回しか増加しない）ため残り確変回数が再セットされる旨を報知するのみの演出が実行されることとなる。また、長演出ステージ及び固定演出ステージにおいては、残り確変回数（主遊技図柄が確率変動遊技状態にて変動することが保障されている変動回数）残り回数が少なくなっており、確変回数が再セットされた場合に遊技者にとって高利益となる（例えば、残り確変回数が5→80回となり75回も増加する）ため残り確変回数が再セットされることを祝福する演出が実行されることとなる。

40

50

【0241】

次に、ステップ2472（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2472（変4）でYesの場合、ステップ2474（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、大当り終了表示に係るコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2476（変4）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、確変再セット成功演出実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2462（変4）又はステップ2472（変4）でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

10

【0242】

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

【0243】

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

20

【0244】

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

30

【0245】

（本実施形態からの変更例5）

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

40

【0246】

はじめに、図45は、本実施形態からの変更例5における、図10のステップ1450のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ1453（変5）、ステップ1455（変5）、ステップ1457（変5）及びステップ1459（変5）についてであり、その目的は、演出ステージの最終変動（第1段階及び第2段階の最終変動）にて、専用の限定頻度テーブルを参照することである。即ち、限定頻度カウンタ値Gが第1段階範囲内（ $80 \geq G > 50$ ）であった場合、ステップ1453（変5）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第1段階最終変動の値（ $G = 51$ ）でないか否かを判定する。ステップ1453（変5）でYesの場合、ステップ1454に

50

移行する。他方、ステップ1453（変5）でNoの場合、ステップ1455（変5）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定手段MN52は、ステージ切替テーブル1を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

【0247】

また、限定頻度カウンタ値Gが第2段階範囲内（ $80 \geq G > 50$ ）であった場合、ステップ1457（変5）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第2段階最終変動の値（ $G=11$ ）でないか否かを判定する。ステップ1457（変5）でYesの場合、ステップ1458に移行する。他方、ステップ1457（変5）でNoの場合、ステップ1459（変5）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定手段MN52は、ステージ切替テーブル2を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

10

【0248】

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

20

【0249】

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

【0250】

以上のように変更することにより、本実施形態からの変更例5においては、滞在している演出ステージから次の演出ステージに切り替わる場合において、当該滞在している演出ステージの最終変動において、演出ステージの切り替わり時専用の演出（ステージが切り替わる旨を示唆する演出）を実行し得ると共に、当該演出を実行する変動時には専用のテーブル（ステージ切替テーブルであり、即ち、1変動間のみの変動態様を決定するために参照される限定頻度テーブル）を参照することによって、当該演出を実行するための変動時間が担保されるよう構成されている。また、演出ステージの最終変動においては、ハズレ時にのみ専用の変動態様が選択され、当たり時には当該滞在ステージにおける通常の当たり演出が実行される。その結果、当該演出を初めて見る遊技者にとっては、演出の切り替わりを理解し易く、また、当該演出を熟知した遊技者にとっては、演出ステージが切り替わる最終変動の演出によって当否結果が予測できるため、遊技の興趣性が高まることとなる。尚、本例はあくまで一例であり、例えば、演出ステージ最終変動では専用の変動パターンとなることを利用して、演出ステージの最終変動において大当たりとなる場合にも、ステージ切替演出と略同一の演出を実行しておき、当該演出後（又は途中）に大当たりとなる演出を実行し得るよう構成してもよい。

30

40

【0251】

（本実施形態からの変更例6）

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

50

【0252】

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

【0253】

10

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

【0254】

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

20

【0255】

次に、図49は、本実施形態からの変更例6における、図16のステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ1670（変6）～ステップ1676（変6）であり、その目的は、実行された特別遊技の停止図柄によって異なる閾値をセットすることである。即ち、ステップ1670（変6）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、実行された特別遊技の停止図柄は確変報知大当り図柄（7A・7B）であったか否かを判定する。ステップ1670（変6）でYesの場合、ステップ1672（変6）で、特定遊技制御手段MP50は、段階切り替え閾値として確変報知値（段階の切り替わりタイミングによって確率変動遊技状態であることが認識されるタイミングを設定するための値であり、例えば、50）をセットし、ステップ1652に移行する。他方、ステップ1670（変6）でNoの場合、ステップ1674（変6）で、特定遊技制御手段MP50は、段階切り替え閾値として確変煽り値（段階の切り替わりタイミングによっては確率変動遊技状態であるか否かが判別困難なタイミングを設定するための値であり、例えば、60）をセットする。次に、ステップ1676（変6）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、実行された特別遊技の停止図柄は非確変大当り図柄（4A・4B）であったか否かを判定する。ステップ1676（変6）でYesの場合、ステップ1656に移行する。他方、ステップ1676（変6）でNoの場合、換言すると、実行された特別遊技の停止図柄が確変非報知大当り図柄（5A・5B）であった場合、ステップ1652に移行する。

30

40

【0256】

以上のように変更することにより、本実施形態からの変更例6においては、大当り図柄によって、特別遊技終了後に確率変動遊技状態（本例では、変動回数制限付きのいわゆる、ST）に移行するか否かが決定されると共に、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで「短演出ステージ」の継続する期間が異なる（確変の場合、期間が長い態様を選択され得る）よう構成し、当該「短演出ステージ」が継続する期間によって、確率変動遊技状態である期待度が高いよう構成されている。その結果、非確率変動遊技状態である場合、「短演出ステージ」に滞在している期間が20変動で終了するため、「短演出ステージ」

50

が継続することに対して遊技者に期待感を持たせ、遊技の興趣性を向上させることが可能である。また、本実施形態からの変更例5の構成（ステージ切り替え演出）と組み合わせで、「短演出ステージ」の20変動目には、専用の煽り演出を実行し得るよう構成してもよい。また、本例においては、確率変動遊技状態であっても、「短演出ステージ」が20変動で終了する大当たり（特別遊技のラウンド数・演出が非確変大当たりと同じであり、判別困難）をも備えており、「短演出ステージ」が20変動で終了した場合であっても、特定遊技の終了まで期待感を持って遊技することができるのである。

【0257】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、変更例3の構成（大当たり図柄によって時短回数が異なる）と組み合わせで、非確率変動遊技状態又は確率変動遊技状態・時短回数・特別遊技ラウンド数等の組み合わせによって、多数の遊技者の利益期待度のバリエーションをもった遊技機を提供することも可能である。そのように構成した場合、特定遊技の内容や期間が複数存在するため、当該内容や期間を示唆する演出が、より効果的に遊技の興趣性を向上させることとなる（例えば、時短回数を異ならせることで、STの回数が複数存在するような演出も可能である）。

【0258】

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

【0259】

（本実施形態からの変更例7）

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

【0260】

はじめに、図50は、本実施形態からの変更例7における、図5のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ1636（変7）～ステップ1800（変7）であり、その目的は、終了デモを実行することである。即ち、特別遊技の最終ラウンドが終了した場合、ステップ1636（変7）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、終了デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ1638（変7）に移行する。次に、ステップ1638（変7）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1638（変7）でYesの場合、ステップ1800（変7）で、特別遊技制御手段MP30は、後述する終了デモ時間制御処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1638（変7）でNoの場合にも次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0261】

次に、図51は、本実施形態からの変更例7における、図50のステップ1800（変7）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、終了デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、停止図柄は長デモ時間大

当り図柄（7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合、ステップ1806で、特別遊技制御手段MP30は、終了デモ時間タイマに長時間（例えば10秒）をセットしてスタートし、ステップ1810に移行する。他方、ステップ1804でNoの場合、換言すると、停止図柄が短デモ時間大当り図柄（3A・3B・5A・5B）である場合、ステップ1808で、特別遊技制御手段MP30は、終了デモ時間タイマに短時間（例えば3秒）をセットしてスタートし、ステップ1810に移行する。次に、ステップ1810で、特別遊技制御手段MP30は、サブ側への特別遊技終了表示指示コマンド及び決定した終了デモ時間情報に係るコマンドをセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1812で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、終了デモ実行中フラグをオンにし、ステップ1814に移行する。尚、ステップ1802でNoの場合にも、ステップ1814に移行する。

10

【0262】

次に、ステップ1814で、特別遊技制御手段MP30は、終了デモ時間タイマを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合、ステップ1816で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、終了デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1818で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、終了デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ1820で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1650で、特別遊技制御手段MP30は、前述した特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

20

【0263】

次に、図52は、本実施形態からの変更例7における、図18のステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ2480（変7）～ステップ2600（変7）であり、その目的は、終了デモ演出及び終了デモ延長演出を実行することである。即ち、特別遊技中をオフにした後、ステップ2480（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bのフラグエリアを参照し、終了デモ時間が長時間（10秒）であるか否かを判定する。ステップ2480（変7）でYesの場合、ステップ2482（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、デモ時間表示タイマに長時間（10秒）をセットしてスタートし、ステップ2486（変7）に移行する。他方、ステップ2480（変7）でNoの場合、ステップ2484（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、デモ時間表示タイマに短時間（3秒）をセットしてスタートし、ステップ2486（変7）に移行する。

30

【0264】

次に、ステップ2486（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、終了デモ画像（例えば、遊技球の獲得数、連荘回数等を報知する画像）を表示するコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2488（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、終了デモ表示中フラグをオンにし、ステップ2490（変7）に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2414でNoの場合にも、ステップ2490（変7）に移行する。

40

【0265】

次に、ステップ2490（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、終了デモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2490（変7）でYesの場合、ステップ2492（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、デモ時間表示タイマを参照し、デモ時間表示タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ2492（変7）でYes

50

の場合、ステップ2600（変7）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、後述する終了デモ延長演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2490（変7）又はステップ2492（変7）でNoの場合にも次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

【0266】

次に、図53は、本実施形態からの変更例7における、図52のステップ2600（変7）のサブルーチンに係る、終了デモ延長演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、終了デモ延長中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、保留情報（当否抽選乱数・変動態様決定乱数）に基づき、各保留の当否結果及び変動時間を事前判定する。次に、ステップ2606で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリアを参照し、主遊技保留内に大当たりとなる保留が存在するか否かを判定する。

10

【0267】

ステップ2606でYesの場合、ステップ2608で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、事前判定した保留の内最先の大当たりとなる保留までの保留に係る変動時間の合計値Ta（最先の大当たりとなる保留の変動時間と、当該最先の大当たりとなる保留より前に消化される保留の変動時間との合計値）をデモ時間延長表示タイマにセットする。次に、ステップ2610で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、デモ時間延長表示タイマ値Taから、大当たり告知画像の表示時間（1秒）を減算してデモ時間延長表示タイマをスタートする（デモ時間延長演出の最後に大当たり告知画像を表示する時間を設けるために減算している）。次に、ステップ2612で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、大当たり告知フラグをオンにし、ステップ2618に移行する。

20

【0268】

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

30

【0269】

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

【0270】

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

40

【0271】

次に、ステップ2620で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、終了デモ延長中フラグをオンにし、ステップ2622に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2622に移行する。

【0272】

次に、ステップ2622で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、デモ時間延長表示タイマを参照し、デモ時間延長タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ262

50

2でYesの場合、ステップ2624で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、大当たり告知フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2624でYesの場合、ステップ2626で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、大当たり告知画像を前面レイヤーに所定時間（ステップ2610でタイマ値から減算した大当たり告知画像の表示時間）表示するコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2628に移行する。他方、ステップ2624でNoの場合にも、ステップ2628に移行する。

【0273】

次に、ステップ2628で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、大当たり告知フラグをオフにする。次に、ステップ2630で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、終了デモ延長中フラグをオフにする。次に、ステップ2632で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、終了デモ表示中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2622でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

【0274】

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

【0275】

（第2実施形態）

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

【0276】

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

【0277】

まず、図54は、第2実施形態における、図9のステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1408（第2）及びステップ1412-2（第2）であり、その目的は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態で

ある場合の変動態様を本実施形態にて示したものと異ならせることである。即ち、ステップ1410-2で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ1408（第2）で、遊技内容決定手段MNは、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1408（第2）でYesの場合、ステップ1412に移行し、変動態様決定手段MN50は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a-B）内の主遊技テーブル3-1を参照し、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1408（第2）でNoの場合、ステップ1411に移行し、遊技内容決定手段MNは、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合、即ち、非確率変動・時間短縮遊技状態である場合、ステップ1412-2（第2）で、変動態様決定手段MN50は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a-B）内の限定頻度テーブルAを参照し、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1411でNoの場合、ステップ1450及び1413の処理にて、本実施形態と同様の処理を実行する。

10

【0278】

ここで、図55は、第2実施形態における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。本実施形態との相違点は、大当たりとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照するテーブルを設けた点である。尚、大当たりとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「7A・3B・5B・7B」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「2A・4A」となっている。

20

【0279】

次に、図56は、第2実施形態における、図5のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1611（第2）及びステップ1850（第2）であり、その目的は、振分遊技（特定領域を有する第2大入賞口C20を開放する単位遊技）を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ1611（第2）で、特別遊技実行手段MP33は、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第2R、4R）であるか否かを判定する。ステップ1611（第2）でYesの場合、ステップ1850（第2）で、振分遊技実行制御手段MP36は、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1611（第2）でNoの場合には、ステップ1612に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。

30

【0280】

次に、図57は、第2実施形態における、図56のステップ1850（第2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1866に移行する。他方、ステップ1852でNoの場合、ステップ1854で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄（3B・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、15秒間の開放であって、特定領域C22への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1860に移行する。ステップ1854でNoの場合には、ステップ1858で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22への非入球が確定的となるよ

40

50

う設計された開放パターン) をセットし、ステップ1860に移行する。

【0281】

次に、ステップ1860で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1862で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ1864で、振分遊技実行制御手段MP36は、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1866に移行する。

【0282】

次に、ステップ1866で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数(10個)入賞したか否かを判定する。ステップ1866でYesの場合、ステップ1870に移行する。他方、ステップ1866でNoの場合には、ステップ1868で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20の開放期間(セットされた開放パターン)が終了したか否かを判定する。ステップ1868でYesの場合、ステップ1870に移行する。次に、ステップ1870で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1872で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1874で、振分遊技実行制御手段MP36は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1874でYesの場合、ステップ1876で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1878に移行する。ステップ1874でNoの場合も、ステップ1878に移行する。次に、ステップ1878で、振分遊技実行制御手段MP36は、ラウンド数カウンタに1を加算し(振分遊技の実行ラウンドを終了し)、次の処理(ステップ1634の処理)に移行する。尚、ステップ1868でNoの場合にも、次の処理(ステップ1634の処理)に移行する。

【0283】

次に、図58は、第2実施形態における、図5のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1680(第2)、ステップ1682(第2)、ステップ1684(第2)、ステップ1686(第2)についてであり、その目的は、第2実施形態にて実行する振分遊技において、特定領域C22への入球があったか否かによって、確率変動遊技状態への移行可否及び時間短縮遊技状態における変動回数の上限値を異ならせることである。即ち、本サブルーチンの実行時、ステップ1680(第2)で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1680(第2)でYesの場合、ステップ1682(第2)で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1652及びステップ1654で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cに所定回数(本例では、80回)をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1684(第2)で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度カウンタMN52cに所定回数(本例では、80回)をセットする。次に、ステップ1656で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数A(本例では、80回)をセットしてステップ1658に移行し、以降、ステップ1658及びステップ1660にて、本実施形態と同様の処理を実行する。

【0284】

他方、ステップ1680(第2)でNoの場合、ステップ1686(第2)で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数B(本例では、50回であるが、これには限定されない。尚、所定回数A以下の値が好適である。)をセットし、

ステップ1658に移行する。

【0285】

ここで、第2実施形態においては、特別遊技中に特定領域C22への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数A（本例では80回）となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がない場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数Aとは異なる（少ない）回数である所定回数B（本例では50回）となるように構成されている。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数Aの時間短縮遊技状態時においては3段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル1、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3）が参照され、所定回数Bの時間短縮遊技状態時においては限定頻度テーブルAが参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当り時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に特定領域C22への入球がなされなかった場合、大当り図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等）。

10

【0286】

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

20

【0287】

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

30

40

【0288】

また、第2実施形態においては、第2大入賞口が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球の1発射間隔未満又は以下）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中にお

50

ける遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域への入球を担保すべく、遊技球の1発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【0289】

ここで、以上の実施形態においては、遊技の興趣性を向上させるために、特定遊技中の変動態様及び演出を所定回数ごとに切り換えるよう構成したが、このような構成を利用して、演出に齟齬が発生し得る状況を回避し遊技者に不信感を与えない効果を奏する場合がある。そこで、そのような構成の一例を第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

10

【0290】

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

20

【0291】

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

30

【0292】

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

【0293】

尚、本例では、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とを同一の表示部（表示領域）に表示するよう構成しているが、あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とを離隔した位置に表示し得るよう構成してもよいし、遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や、確率変動遊技状態）によって、保留の表示態様が異なるよう構成してもよい。また、本例では特に図示していないが、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とを遊技者が区別し得るよう構成してもよい（例えば、保留表示色を赤色と青色とで区別、保留表示の位置・形状で区別、等）。また、所定の演出（例えば、後述するように、時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態へ移行した直後から所定期間に亘って実行される演出）を実行する際には、保留を表示しないよう構成してもよい。

40

【0294】

50

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

10

20

【0295】

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

30

40

【0296】

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

【0297】

50

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

【0298】

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

【0299】

次に、図63は、第2実施形態からの変更例1におけるステップ1400に係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態からの変更点は、ステップ1402（第2変1）についてであり、その目的は、主遊技保留の入賞順消化を実現することである（第2実施形態及び上記の実施形態においては、第2主遊技保留優先消化）。即ち、当該サブルーチンの処理実行時、ステップ1402（第2変1）で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A及び第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B内にある第1主遊技側及び第2主遊技側の保留情報を参照し、最先の入賞順の保留が第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ1402（第2変1）でYesの場合、ステップ1400（1）で第1主遊技図柄の変動に係る処理を実行する。他方、ステップ1402（第2変1）でNoの場合、ステップ1400（2）で第2主遊技図柄の変動に係る処理を実行する。

【0300】

このように、第2実施形態からの変更例1においては、入賞順序に従って保留消化を実行するよう構成されているが、これには限定されず、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄）の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の保留球の存在に係らず{たとえば入賞順序が第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の保留の方が先でも}、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄）の保留消化を優先して実行するよう構成してもよいし、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい。

【0301】

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

【0302】

次に、図65は、第2実施形態からの変更例1における、図64でのステップ1450に係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態からの変更点は、ステップ1490（第2変1）、ステップ1491（第2変1）、ステップ1492（第2変1）、ステップ1493（第2変1）についてであり、その目的は、特定遊技中における変動態様の切替タイミングを、特定遊技移行直後に残留し得る保留情報の最大数（本例では、8）を消化し終わるタイミングに同期させることである。即ち、

本サブルーチンの処理実行時、ステップ1490（第2変1）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第1段階の範囲内（ $80 \geq G > 72$ ）であるか否かを判定する。ステップ1490（第2変1）でYesの場合、即ち、特定遊技開始後1～8変動目に係る変動の場合、ステップ1454の処理に移行して、限定頻度テーブル1に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

また、本例では、第2主遊技側のハズレ変動時に関して、初当り直後の特定遊技開始時に参照するテーブルにて選択され易い変動態様 {例えば、「S1-b0（1秒）」} は、長演出ステージ（限定頻度テーブル2）にて選択され易い変動態様 {例えば、「S2-b2（10秒）」、「S2-b1（3秒）」} よりも変動時間が短いと共に、第2主遊技側の大当り変動時に関しても、初当り直後の特定遊技開始時に参照するテーブルにて選択され易い変動態様 {例えば、「S1-B0（30秒）」} は、長演出ステージ（限定頻度テーブル2）にて選択され易い変動態様 {例えば、「S2-B2（60秒）」} よりも変動時間が短いよう構成したが、これには限定されず、例えば、初当り直後の特定遊技開始時に参照するテーブルで、ハズレ変動では、長演出ステージにて選択され易い変動態様より

も、変動時間が短い変動態様が選択され易く、大当たりとなる変動では、長演出ステージにて選択され易い変動態様よりも、変動時間が長い変動態様が選択され易いよう構成してもよい（主に、第2主遊技側の変動においての補足である）。また、初当たり時用限定頻度テーブル1にて最も選択され易い変動時間と、限定頻度テーブル2にて最も選択され易い変動時間とが同時間となるよう構成してもよく、そのように構成した場合、初当たり時用の限定頻度テーブル1を参照して変動態様を決定している期間から（確率変動遊技状態に移行する旨の演出を挟んで）、限定頻度テーブル2を参照して変動態様を決定している期間に移行した際に、急に変動時間が切り替わることによって遊技者に違和感を与えることを防止することができることとなる。

【0307】

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

【0308】

また、確変移行報知用テーブル（特定遊技9変動目に参照するテーブル）については、大当たりとなる場合には、初当たり時に参照するテーブルと同様の変動態様が選択されるが、ハズレである場合には、遊技者に対して確率変動遊技状態に移行する旨を報知するための変動態様（「SK-a0」又は「SK-b0」）が選択されるよう構成されている。尚、当該変動態様は、遊技者に対して確率変動遊技状態に移行する旨を報知するための演出実行尺を確保する時間（本例では、10秒であるが、120秒といった長期間に亘る時間値としてもよい）となるよう構成されている。このように構成することで、遊技者にとって相対的に不利となる第1主遊技側の保留（確率変動遊技状態が終了してしまう可能性が高い保留）が残存していないと推測される状況下において、確率変動遊技状態に移行する旨を報知することができることとなる。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、特定遊技9変動目（確変移行報知用テーブルを参照する変動）において大当たりとなる場合、演出の第一段階では、ハズレ時の演出（本例では、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出）と同様の演出を実行し、当該演出の第二段階として、大当たりである旨を報知する演出（即ち、逆転演出）を実行し得るよう構成してもよい（例えば、ハズレ時には「RUSHモード開始!」と表示されるタイミングにて、「大当たり!」と表示される演出を実行する、等）。

【0309】

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

【0310】

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

10

【0311】

次に、図67は、第2実施形態からの変更例1における、図18でのステップ2050に係る滞在ステージ決定処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態からの変更点は、ステップ2090（第2変1）、ステップ2091（第2変1）、ステップ2092（第2変1）、ステップ2093（第2変1）、ステップ2094（第2変1）についてであり、その目的は、演出内容を切り替えるタイミングをメイン側にて限定頻度テーブルを切り替えるタイミングと揃えることである。即ち、特定遊技中において、ステップ2090（第2変1）で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第1の範囲内の値（例えば、1～8）であるか否かを判定する。ステップ2090（第2変1）でYesの場合、ステップ2074で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「短演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに一時記憶）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。

20

【0312】

他方、ステップ2090（第2変1）でNoの場合、ステップ2091（第2変1）で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が確変移行報知値（例えば、9）であるか否か（第1主遊技側と第2主遊技側との保留合計最大数を消化し終えた直後の変動であるか否か）を判定する。ステップ2091（第2変1）でYesの場合、ステップ2092（第2変1）で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「確変移行報知ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに一時記憶）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。

30

【0313】

他方、ステップ2091（第2変1）でNoの場合、ステップ2093（第2変1）で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第2の範囲内の値（例えば、10～70）であるか否かを判定する。ステップ2077（第2変1）でYesの場合、ステップ2078で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「長演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに一時記憶）し、ステップ2094（第2変1）に移行する。

40

【0314】

他方、ステップ2093（第2変1）でNoの場合、ステップ2080で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第3の範囲内の値（71～80）であるか否かを判定する。ステップ2080でYesの場合、ステップ2082で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「固定演出ステージ」をセット（背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに一時記憶）し、ステップ2094（第2変1）に移行する。ステップ2080でNoの場合（例えば、特定遊技中でない場合）、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。

【0315】

次に、ステップ2094（第2変1）で、背景演出表示制御手段SM23は、残り確変

50

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

【0316】

次に、図68は、第2実施形態からの変更例1における、図18のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。ここで、第2実施形態からの変更例1においては、上記の実施形態で説明した、電動役物最長開放は実行されないよう構成している。はじめに、第2実施形態からの変更点は、ステップ2125（第2変1）、ステップ2700（第2変1）、ステップ2750（第2変1）、ステップ2143（第2変1）についてであり、その目的は、通常遊技時（非時間短縮・非確率変動遊技状態）に、装図保留の表示態様を変更する処理を実行し得るよう構成することである。即ち、主遊技保留の発生時、当該新たな保留以前に消化される大当たり保留が存在しない場合、ステップ2125（第2変1）で、保留先読み演出実行手段SM26は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特定遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2125（第2変1）でYesの場合、ステップ2150に移行する。他方、ステップ2125（第2変1）でNoの場合、ステップ2700（第2変1）で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、後述する通常時バトル保留抽選処理を実行し、ステップ2750（第2変1）に移行する。

【0317】

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

【0318】

次に、図 6 9 は、第 2 実施形態からの変更例 1 における、図 6 8 でのステップ 2 7 0 0 (第 2 変 1) のサブルーチンに係る、通常時バトル保留抽選処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 0 2 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内に「前バトル保留」又は「後バトル保留」(詳細は後述するが、「前バトル保留」は、当該保留と消化順が 1 つ前の保留との保留表示態様を変更する契機となり得る保留であり、「後バトル保留」は、当該保留と消化順が 1 つ後の保留との保留表示態様を変更する契機となり得る保留である)が存在していないか否かを判定する(即ち、「前バトル保留」「後バトル保留」に係る演出が複数同時に発生しないよう構成されている)。ステップ 2 0 7 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 0 4 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留の保留情報に基づいて、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2 7 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 0 6 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率(例えば、1 / 5)で当選する先読み演出抽選を実行し、ステップ 2 7 1 0 に移行する。他方、ステップ 2 7 0 4 で N o の場合、ステップ 2 7 0 8 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率(例えば、1 / 2 0 であるが、ステップ 2 7 0 6 での当選確率よりも低確率であればよい)で当選する先読み演出抽選を実行し、ステップ 2 7 1 0 に移行する。

10

【0 3 1 9】

次に、ステップ 2 7 1 0 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、ステップ 2 7 0 6 又はステップ 2 7 0 8 で実行した先読み演出抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 7 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率(例えば、1 / 2)で当選するバトル保留種別抽選(「前バトル保留」となるか「後バトル保留」となるかの抽選)を実行する。

20

【0 3 2 0】

次に、ステップ 2 7 1 4 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該バトル保留種別抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 7 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 6 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内にある、当該新たな保留(=トリガ保留)の保留情報に、「前バトル保留」である旨の情報を付加する。次に、ステップ 2 7 1 8 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、前バトル保留フラグをオンにし、次の処理(ステップ 2 7 5 0 の処理)に移行する。

30

【0 3 2 1】

他方、ステップ 2 7 1 4 で N o の場合、ステップ 2 7 2 0 で、保留先読み実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内にある、当該新たな保留(=トリガ保留)の保留情報に、「後バトル保留」である旨の情報を付加し、次の処理(ステップ 2 7 5 0 の処理)に移行する。尚、ステップ 2 7 0 2 又はステップ 2 7 1 0 で N o の場合にも、次の処理(ステップ 2 7 5 0 の処理)に移行する。

【0 3 2 2】

このように構成することで、通常遊技時の保留発生時に先読み演出抽選を実行し、当該先読み演出抽選に当選した保留(=トリガ保留)は「前バトル保留」又は「後バトル保留」となるのである。尚、本例では、保留内に「前バトル保留」又は「後バトル保留」が存在している場合は、先読み演出抽選を実行しないよう構成しているが、これには限定されず、複数の「前バトル保留」「後バトル保留」が保留内に同時に存在し得るよう構成してもよい。また、バトル保留以外にも、チャンス目予告演出(例えば、ハズレ時において左・中・右列に同色の装飾図柄を停止表示することで、保留内に大当たりとなる保留が存在する可能性が高い旨を示唆する演出)や激熱ゾーン予告演出(背景や B G M 等の内容が通常時とは異なる内容となることで、保留内に大当たりとなる保留が存在する可能性が高い旨を示唆する演出)等の先読み演出を実行し得る(又は、バトル保留演出の実行中には実行しない)よう構成してもよく、そのように構成した場合、(1)ある先読み演出の実行中は、当該ある先読み演出と同種の先読み演出は実行しない、(2)複数の種別の異なる先読

40

50

み演出（例えば、バトル保留演出とチャンス目予告演出）を同時に実行し得る（その場合、複数種別の先読み演出が同時進行することとなる）、（３）各先読み演出の実行開始タイミングは、種別によって異なる場合がある、（４）各先読み演出は、保留内に大当たりとなる保留が存在する期待度を示唆するが、ある先読み演出の実行中に、当該演出の実行態様（例えば、表示色等）を変化させることで、当該演出が示唆している大当たり期待度が高まる（又は低下する）よう構成してもよく、その場合、当該演出の示唆する大当たり期待度が高まる（又は低下する）タイミングや、大当たり期待度の示唆態様（例えば、３段階の示唆と７段階の示唆、表示色で示唆とキャラクタ登場数で示唆、等）や、大当たり期待度が高まる（又は低下する）度合い（例えば、１度に１段階しか期待度が高まらないか、３段階まで期待度が高まる可能性があるか）は、各先読み演出の種別によって異なるよう構成してもよいことを補足しておく。

10

【０３２３】

次に、図７０は、第２実施形態からの変更例１における、図６８でのステップ２７５０（第２変１）のサブルーチンに係る、保留表示態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７５２で、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６は、当該新たな保留の表示態様を「通常表示態様」（例えば、白色）に決定する。

【０３２４】

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

20

【０３２５】

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

30

40

【０３２６】

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

50

る。尚、ステップ2762又はステップ2764でN oの場合にも、次の処理（ステップ2143の処理）に移行する。

【0327】

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

10

【0328】

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

20

【0329】

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

30

【0330】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、保留表示が変化して表示されるキャラクタ（又はバトルの内容）を複数種類設け、保留が変化したキャラクタの種類（又はバトルの内容）によって、トリガ保留である期待度や大当たりとなる期待度、特別遊技及び特定遊技の内容等を示唆し得るよう構成してもよい。また、本例では、トリガ保留の発生を契機として、最後尾から2つの保留表示態様が変化するよう構成したが、自由なタイミングで保留表示態様の変化を実行してもよく、例えば、8個目の保留が発生したことを契機として、前から2個目と3個目の保留が変化するよう構成してもよい（その場合、前バトル保留なら3個目、後バトル保留なら2個目に存在しているときに、実行可否判定を行えばよい）。また、本例では、隣接して表示されている複数の保留の表示態様が変化するよう構成したが、これには限定されず、保留の表示態様が変化する保留と保留の表示態様が変化する他の保留との間に、保留の表示態様が変化しない保留が存在し得るよう構成してもよい。また、複数変動に亘りバトルが継続するよう構成してもよく、バトル保留より前の保留消化（変動開始）毎に、バトル保留に係る複数の保留のいずれの保留

40

50

がトリガ保留であるかの期待度を示唆する演出（又は、当該期待度を示唆する演出の確度を高める演出）や、バトル保留の消化までの期間に、いずれの保留がトリガ保留であることを示唆する一連の演出を実行し得るよう構成してもよい。例えば、1変動毎にキャラクタ同士がバトルして互いのヒットポイントを減らしてゆき、最終的にはトリガ保留のキャラクタが勝利するよう構成してもよい（その場合、バトル開始からバトル終了までの間に、主遊技変動開始等を契機として、キャラクタの見た目が変化したり、他のキャラクタが登場したり、武器等のアイテムを獲得したりし得るよう構成してもよい）。また、3個以上の保留表示態様に変化するよう構成してもよく、その場合、1対2のバトル等が発生し、キャラクタ数や登場キャラクタの種類等によって、有利な保留がトリガ保留である期待度や大当たり期待度、特別遊技及び特定遊技の内容等を示唆し得るよう構成してもよい。また、保留消化時の変動まで期待感を継続させるため、バトルの結果が引き分け（いずれの保留がトリガ保留であることを報知しない）となり得るよう構成してもよい。また、当該バトル演出の内容と、当該バトル演出に係るトリガ保留にかかる変動時の演出の内容とが、関連性を持つよう構成してもよい（即ち、バトル演出の内容が、トリガ保留に係る変動時の演出内容を示唆するよう構成してもよく、例えば、トリガ保留の表示態様がキャラクタAに変化して敵キャラクタBに勝利するバトル演出を実行し、当該トリガ保留の消化時に、キャラクタAがてきキャラクタBに勝利する演出が実行され得る、等）。

10

【0331】

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

20

【0332】

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

【0333】

30

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

【0334】

また、本例では、大当たりとなる保留は、ハズレとなる保留と比較してトリガ保留（「前バトル保留」又は「後バトル保留」）となり易いよう構成することで、当該トリガ保留が大当たりとなる期待度が高くなるよう構成したが、これには限定されず、例えば、保留の変動時間が長い（大当たりとなる期待度が高く、長時間の演出が実行される）ほど、トリガ保留となり易いよう構成してもよい。また、大当たり期待度が高い（又は、変動時間が長い）保留をトリガ保留となり易いよう構成しなくともよく、例えば、大当たり期待度に左右されない所定の確率でトリガ保留となるか否かの抽選を実行し、当該抽選に当選したトリガ保留と、当該トリガ保留の次の保留（又は存在している主遊技保留の内のいずれかの保留）との間で、遊技者にとっての有利度合い（例えば、大当たりとなる期待度、第1主遊技と第2主遊技との別、大当たりとなった際の期待獲得出玉、大当たりとなった後の特別遊技実行後における時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態への移行割合や平均滞在期間、等）を比較し、当該比較を行った各保留の表示態様をキャラクタに変化させ、当該表示態様を変化させた各保留のキャラクタ同士がバトルする演出を実行すると共に、このような比較の結果

40

50

、遊技者にとっての有利度合いが高い保留のキャラクタが勝利する演出を実行し得るよう構成してもよい。また、遊技者にとって有利な保留 {大当たり時の利益期待度が高い保留であり、例えば、第2主遊技側の保留や、第1主遊技側の保留であっても高利益な保留（例えば、16R確変大当たりとなる保留）} は、遊技者にとって不利な保留よりもトリガ保留となり易いよう構成してもよい（有利な保留のみがトリガ保留となるよう構成してもよい）。また、トリガ保留となるか否かの抽選を実行せず、所定の変動態様が選択された場合や、直近の大当たり終了後（又は特定遊技開始後）等からの変動回数が所定の回数に到達した場合や、サブメイン制御部SM側と接続された、遊技者が操作可能な部材を操作（例えば、サブ入力ボタンを押下）した場合等に、主遊技保留内に存在しているいずれかの保留をトリガ保留とし、前述のような演出（例えば、各保留に対応したキャラクタ同士がバトルを行う演出）を実行し得るよう構成してもよい。

10

【0335】

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

20

【0336】

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

30

【0337】

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

40

50

が実行されるよう構成してもよい。

【0338】

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

10

【0339】

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

20

【0340】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、初当たり時の特定遊技開始後8変動間であっても、大当たり時の変動態様を複数種類設けてもよい。その場合、少なくとも演出の前半を、高利益な大当たりと低利益な大当たりとで共通させることで、遊技者の期待感を煽る効果的な演出が実行可能である。また、特定遊技中に最高利益大当たり（例えば、16R長開放大当たり）となる場合には、前述のような煽り演出を実行する代わりに、専用の演出が実行されるよう構成してもよい。

30

【0341】

また、本例においては、特定遊技（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）開始後、9変動目（第1主遊技側と第2主遊技側との保留合計最大数の保留消化を終了した次変動）の演出にて、遊技者に対して、現在の遊技状態が確率変動遊技状態である旨を報知し得るよう構成されているが、これには限定されず、8（第1主遊技側と第2主遊技側との保留合計最大数）変動目まですべてハズレ変動にて変動開始された時点で、遊技者に対して、現在の遊技状態が確率変動遊技状態である旨を報知し得るよう構成してもよい。また、本例では、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出を実行する変動においては、専用の限定頻度テーブル（例えば、「確変移行報知用テーブル」）を参照して変動態様（変動時間）を決定するよう構成したが、これには限定されず、例えば、限定頻度テーブル1を参照して変動態様を決定する最終変動（第1主遊技側と第2主遊技側との保留合計最大数の保留消化を終了する変動）又は限定頻度テーブル2を参照して変動態様を決定する最初の変動（第1主遊技側と第2主遊技側との保留合計最大数の保留消化を終了した次変動）において、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出を実行し得るよう構成してもよい。

40

【0342】

また、本例では、電動役物最長開放が実行されないよう構成しているが、これには限定

50

されず、電動役物最長開放が実行されるよう構成してもよい。そのように構成した場合、電動役物最長開放中に発生した保留に関しては、先読み演出抽選を実行しないよう構成してもよい。

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

（第3実施形態）

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

【0346】

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

【0347】

はじめに、図72は、第3実施形態におけるぱちんこ遊技機の正面図である。第3実施形態においては、大入賞口は大入賞口C30の1つのみ設けられており、大入賞口C30の内部には、遊技球が入球可能な特定領域C22を有している（特別遊技中の所定期間内に、当該特定領域C22に遊技球が入球することで、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態へと移行することが決定される）。また、遊技球の特定領域C22への入球の可否に係る部材であって、開状態の場合には遊技球が特定領域C22に入球容易となり、閉状態の場合には遊技球が特定領域C22に入球困難（又は、入球不能）となる遮蔽部材C22c（同図では不図示であるが、特定領域C22が入球口の形態である場合、当該入球口を覆い隠す弁部材のような部材）を有している。同図に示されるように、大入賞口C30には遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が誘導され易く、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が誘導され難く構成されて

いる（但し、これには限定されず、双方を流下する遊技球が誘導され易くなるよう構成してもよい）。

【0348】

次に、図73は、第3実施形態における、図5のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1601-1で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、排出球異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1601-1でYesの場合、換言すると、排出球異常中でない場合、ステップ1601-2で、特別遊技実行手段MP33は、排出待機タイマMP34t2を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1601-2でYesの場合、ステップ1602で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に、特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、

10

20

【0349】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1950（第3）に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0350】

次に、ステップ1950（第3）で、特別遊技実行手段MP33は、後述する、ラウンド実行初期処理を実行する。次に、ステップ1613で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで大入賞口C30に所定個数（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1613でYesの場合には、ステップ1627に移行する。他方、ステップ1613でNoの場合、ステップ1626で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間が経過（セットされた開放パターンによる大入賞口の開放が終了）したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1627に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

30

【0351】

次に、ステップ1627で、特別遊技実行手段MP33は、大入賞口C30の大入賞口電動役物C31dの駆動を停止して大入賞口C30を閉鎖する（大入賞口電動役物C31dの開閉に係るソレノイドを励磁している期間のみ、大入賞口C30が開放されるよう構成されている）。次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1640-1で、特別遊技実行手段MP33は、排出待機タイマMP34t2に所定値（本例では、大入賞口C30に入球した遊技球が、特定領域入球センサ又は排出球検出センサにて検出される十分な時間である2540ms）をセットしてスタートし、ステップ1640-2に移行する。尚

40

50

、ステップ1601-2でNoの場合にもステップ1640-2に移行する。

【0352】

次に、ステップ1640-2で、特別遊技実行手段MP33は、排出待機タイマMP34t2を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1640-2でYes場合、ステップ1640-3で、特別遊技実行手段MP33は、現在実行中のラウンドが振分遊技実行ラウンド（特定領域C22への遊技球の入球可否に係るラウンドであり、本例では、第2、第4ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1640-3でYesの場合、ステップ1640-4で、特別遊技実行手段MP33は、当該実行中のラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1640-4でYesの場合、ステップ1640-5で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1642に移行する。尚、ステップ1601-1、ステップ1640-3又はステップ1640-4でNoの場合にも、ステップ1642に移行する。尚、ステップ1640-2でNoの場合には、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

10

【0353】

次に、ステップ1642で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在実行中のラウンド数や遊技球の入賞個数に係る情報等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1644-1で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33c（大入賞口内への遊技球の入球数を計数する）と排出球カウンタMP33c2（大入賞口内から排出された遊技球数（例えば、排出球検出センサや特定領域入球センサに検出された遊技球数）を計数）とを参照し、入賞数と排出数が一致しているか否かを判定する。ステップ1644-1でYesの場合、換言すると、排出球異常が発生していない場合、ステップ1644-2で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、排出球異常フラグをオフにする。次に、ステップ1644-3で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ1644-4で、特別遊技実行手段MP33は、遮蔽部材C22cを閉鎖して開放パターンを終了し、ステップ1634に移行する。

20

30

【0354】

他方、ステップ1644-1でNoの場合、換言すると、排出球異常が発生している場合、ステップ1644-5で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、排出球異常フラグをオンにする。次に、ステップ1644-6で、特別遊技実行手段MP33は、排出球異常コマンド（排出球異常が発生している旨の情報に係るコマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1634に移行する。

【0355】

40

次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後

50

の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0356】

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

10

【0357】

次に、図74は、第3実施形態における、図73のステップ1950のサブルーチンに係る、ラウンド実行初期処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、ステップ1954で、特別遊技実行手段MP33は、実行中のラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では、第2R・4R）であるか否かを判定する。ステップ1954でYesの場合、ステップ1956で、特別遊技実行手段MP33は、現在停止中の主遊技図柄は長開放図柄（本例では、3B・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、特別遊技実行手段MP33は、大入賞口C30の開放パターンとして振分長開放パターン（52ms開放→2600ms閉鎖→28800ms開放→閉鎖）をセットし、ステップ1960に移行する。他方、ステップ1956でNoの場合、ステップ1962で、特別遊技実行手段MP33は、大入賞口C30の開放パターンとして振分短開放パターン（52ms開放→閉鎖）をセットし、ステップ1960に移行する。

20

【0358】

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

30

【0359】

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

40

【0360】

このように、振分遊技実行ラウンドにおいて、大入賞口C30を振分長開放パターンにて開放する場合（即ち、特定領域C22への入球を想定しているラウンドにおいて）、大入賞口C30が複数回開放され、当該振分遊技実行ラウンドにおける大入賞口C30の総開放時間（本例では、52ms+28800ms=28852ms）は、通常ラウンドにおける大入賞口C30の総開放時間（28800ms）よりも長時間となるよう構成されている。また、当該振分長開放パターンにて大入賞口C30を開放する振分遊技実行ラウンドにおいて、大入賞口C30の総開放時間（本例では、28852ms）は、大入賞口C30の総閉鎖時間（本例では、2600ms）よりも長時間となるよう構成されている。更に、当該ラウンドにおける、大入賞口C30の1回の開放時間の最大値（本例では、

50

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

【0361】

次に、ステップ1970で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1972で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1974で、特別遊技実行手段MP33は、大入賞口C30の大入賞口電動役物C31dを駆動して大入賞口C30を開放し、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)をスタートさせ、次の処理(ステップ1613の処理)に移行する。

【0362】

次に、図75は、第3実施形態における、図73のステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ1688(第3)及びステップ1690(第3)であり、その目的は、大当たりとなった場合の遊技状態によって遊技者に付与する時短回数が相違し得るよう構成することである。即ち、ステップ1680で、主遊技確変移行予約フラグがオフである場合、ステップ1688(第3)で、特定遊技制御手段MP50は、実行された特別遊技(終了直後の特別遊技)は、時間短縮遊技状態において成立した大当たりに係る特別遊技であるか否かを判定する。ステップ1688(第3)でYesの場合、ステップ1690(第3)で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数A(80回)をセットし、ステップ1658に移行する。他方、ステップ1688(第3)でNoの場合、ステップ1686で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数B(50回)をセットし、ステップ1658に移行する。

【0363】

このように、第3実施形態においては、特別遊技中に遊技球が特定領域C22に入球せず、当該特別遊技後に非確率変動遊技状態、且つ、時間短縮遊技状態に移行することとなった場合に、当該特別遊技の移行契機となった主遊技図柄の停止時(大当たり時)の遊技状態が時間短縮遊技状態である場合には、当該特別遊技の移行契機となった主遊技図柄の停止時(大当たり時)の遊技状態が非時間短縮遊技状態である場合と比べて、多い時短回数が付与されるよう構成されている。尚、本例では、時間短縮遊技状態中に大当たりとなった場合、当該大当たりに係る特別遊技の終了後に確率変動遊技状態とならなかった場合にも、大当たりとなれば特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行することが想定されている遊技状態中における大当たりに係る特別遊技の終了後に確率変動遊技状態へと移行しないことへの救済措置として、特別遊技終了後に確率変動遊技状態となる場合と同じ回数(本例では、80回)の時間短縮遊技状態における変動上限回数を設定するよう構成したが、これには限定されず、非時間短縮・非確率変動遊技状態中における大当たりに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行しない場合における時間短縮遊技状態での変動上限回数(本例では、50回)よりも多く、確率変動遊技状態へと移行する場合における時間短縮遊技状態での変動上限回数(本例では、80回)よりも少ない回数(例えば、70回)を、救済措置として、時間短縮遊技状態における変動上限回数に設定し得るよう構成してもよい。

【0364】

次に、図76は、第3実施形態における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2050(

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

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

次に、図中3のタイミングにおいて、大入賞口C30の閉鎖(及び閉鎖中期間)後に、大入賞口C30内の遊技球の入賞が検出される十分な期間(本例では、1700ms)が経過したことを契機として、大入賞口C30への入賞有効期間が終了する(無効となる)。

【0369】

次に、図中4のタイミングにおいて、大入賞口C30の閉鎖(及び閉鎖中期間)後に、大入賞口C30内の遊技球の排出が検出される十分な期間(本例では、1700+700ms)が経過したことを契機として、排出球異常の有無(入賞球数と排出球数とが異なるか否か)を判定する。ここで、本例では、排出球異常非検出時を例に挙げているため、排出球検出期間が終了する。尚、排出球異常が検出された場合、排出球異常から回復(例えば、入賞球数=排出球数となる、又は電源再投入)するまで、排出球検出期間が延長されることとなる。

【0370】

次に、図中5のタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して(排出球異常非検出となって)から、次のラウンド(第4ラウンド)開始のための準備中期間が経過したことを契機として、第4ラウンドが開始されることとなる。尚、次ラウンド開始のための準備中期間は、「排出球異常非検出時の準備中期間」 $\geq$ 「排出球異常検出時の準備中期間」{例えば、異常非検出時:60ms、異常検出時:4ms(1割り込み分の時間)}となるよう構成されている(排出球異常検出時には、延長された排出球検出期間中に次ラウンドの準備に係る処理を実行できるため)。

【0371】

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

【0372】

まず、同図上段は、排出球異常非検出時のタイミングチャートである。図中1のタイミ

10

20

30

40

50

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

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

次に、図中5のタイミングにおいて、大入賞口C30の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口C30内の遊技球の入賞が検出される十分な期間（本例では、1700ms）が経過したことを契機として、大入賞口C30への入賞有効期間が終了する（無効となる）。

【0376】

次に、図中6のタイミングにおいて、大入賞口C30の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口C30内の遊技球の排出（及び特定領域C22への入球）が検出される十分な期間（本例では、1700+700ms）が経過したことを契機として（又は、所定の開放パターンに従って）、遮蔽部材C22cが閉鎖（及び、以降の開放パターンを中止）され、特定領域C22への入球有効期間が終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、排出球異常非検出時であったため、排出球検出期間が終了する。

【0377】

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

【0378】

次に、同図下段は、排出球異常検出時のタイミングチャートである。ここで、同図下段1～5までの動作については、同図上段の1～5までの動作と同様であるため、説明を省略する。

【0379】

次に、図中aのタイミングにおいて、大入賞口C30の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口C30内の遊技球の排出（及び特定領域C22への入球）が検出される十分な期間（本例では、1700+700ms）が経過したことを契機として（又は、所定の開放パターンに従って）、遮蔽部材C22cが閉鎖され、特定領域C22への入球有効期間が

10

20

30

40

50

終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、ここで、排出球異常が検出されたため、排出球検出期間が延長される。

【0380】

次に、図中b～cまでのタイミングにおいて、所定の開放パターンに従って、遮蔽部材C22cが開放される。尚、当該遮蔽部材C22cの開放は、球詰まりの解消を目的としており、特定領域C22への入球は無効となっていることを補足しておく。

【0381】

次に、本例では、図中dのタイミングにおいて排出球異常が回復した場合を例示しており、同タイミングにおいて、排出球異常が回復（排出球異常から復帰）したことを契機として、排出球検出期間が終了する。尚、図中a～dの排出球異常中は、排出球異常が回復し次第、遮蔽部材C22cを閉鎖（所定の開放パターンを中止）すると共に排出球検出期間が終了され、準備中期間（例えば、4ms）が開始されることとなる。

10

【0382】

次に、図中eのタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第3ラウンド）開始のための準備中期間（本例では、排出球異常が検出されたため、4ms）が経過したことを契機として、第3ラウンドが開始されることとなる。

【0383】

次に、図79は、第3実施形態における、特別遊技に係る作用図（特に、振分ラウンドでの大入賞口の「短開放」に係るタイミングチャート）である。本例では、大当たり図柄「4A」に係る特別遊技中の、第2ラウンド（振分ラウンド）の開始から第3ラウンド（通常ラウンド）の開始までの動作について説明する。

20

【0384】

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

30

【0385】

次に、図中2のタイミングにおいて、大入賞口C30の開放が終了（例えば、所定の開放パターンの完了、又は大入賞口への所定球数10球の入球によって終了）したことに起因して、大入賞口C30が閉鎖される。尚、大入賞口C30の閉鎖（及び大入賞口が閉鎖しきるまでの期間である閉鎖中期間）後の所定期間は、大入賞口C30内に残存する遊技球の検出（及び排出）を待つために、大入賞口C30への入賞有効期間（及び排出球検出期間、特定領域C22への入球有効期間）が継続する。

【0386】

次に、図中3のタイミングにおいて、大入賞口C30の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口C30内の遊技球の入賞が検出される十分な期間（本例では、1700ms）が経過したことを契機として、大入賞口C30への入賞有効期間が終了する（無効となる）。

40

【0387】

次に、図中4のタイミングにおいて、大入賞口C30の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口C30内の遊技球の排出（及び特定領域C22への入球）が検出される十分な期間（本例では、1700+700ms）が経過したことを契機として、遮蔽部材C22cが以降の開放パターンを中止され、特定領域C22への入球有効期間が終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、排出球異常非検出時であったため、排出球検出期間が終了する。

【0388】

50

次に、図中 5 のタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第 3 ラウンド）開始のための準備中期間が経過したことを契機として、第 3 ラウンドが開始されることとなる。

【0389】

次に、同図下段は、排出球異常検出時のタイミングチャートである。ここで、同図下段 1～3 までの動作については、同図上段の 1～3 までの動作と同様であるため、説明を省略する。

【0390】

次に、図中 a のタイミングにおいて、大入賞口 C 3 0 の閉鎖（及び閉鎖中期間）後に、大入賞口 C 3 0 内の遊技球の排出（及び特定領域 C 2 2 への入球）が検出される十分な期間（本例では、1700+700ms）が経過したことを契機として、特定領域 C 2 2 への入球有効期間が終了すると共に、排出球異常の有無（入賞球数と排出球数とが異なるか否か）を判定し、ここで、排出球異常が検出されたため、排出球検出期間が延長され、遮蔽部材 C 2 2 c の開放パターンに基づく開放も継続される。

10

【0391】

次に、図中 b～c までのタイミングにおいて、所定の開放パターンに従って、遮蔽部材 C 2 2 c が開放される。尚、当該遮蔽部材 C 2 2 c の開放は、球詰まりの解消を目的としており、特定領域 C 2 2 への入球は無効となっていることを補足しておく。

【0392】

次に、本例では、図中 d のタイミングにおいて排出球異常が回復した場合を例示しており、同タイミングにおいて、排出球異常が回復（排出球異常から復帰）したことを契機として、排出球検出期間が終了する。尚、図中 a～d の排出球異常中は、排出球異常が回復し次第、遮蔽部材 C 2 2 c を閉鎖（所定の開放パターンを中止）すると共に排出球検出期間が終了され、準備中期間（例えば、4ms）が開始されることとなる。

20

【0393】

次に、図中 e のタイミングにおいて、排出球検出期間が終了して（排出球異常非検出となって）から、次のラウンド（第 3 ラウンド）開始のための準備中期間（本例では、排出球異常が検出されたため、4ms）が経過したことを契機として、第 3 ラウンドが開始されることとなる。

【0394】

以上のように構成することで、第 3 実施形態に係る、大入賞口を 1 つしか設けない遊技機においても、大当たり図柄（及び実行するラウンド）によって、大入賞口内に設けられた特定領域への入球を制限する遮蔽部材の駆動パターン（例えば、特定領域に遊技球が入球可能な駆動パターンと、入球不能に常時閉鎖）が異なるよう構成することで、大当たり図柄毎に、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行可否を設定することが可能となる。また、大入賞口の数減らすことによって部材点数が減少し、遊技機の生産コストが削減される効果も奏する。また、大当たり図柄に拘わらず、所定のラウンド（本例では、第 2 ラウンド及び第 4 ラウンド）では、遮蔽部材を所定の開放パターンにて駆動するよう構成されているため、遊技の構成を担保できることとなる。

30

【0395】

尚、本例では、振分遊技実行ラウンドにおいて遮蔽部材 C 2 2 c は、大当たり図柄に依らず所定の開放パターン（52ms 開放→2600ms 閉鎖→28800ms 開放→閉鎖）にて開放動作を行い、大入賞口の開放終了から所定時間の経過時点で当該所定の開放パターンの実行を中止して遮蔽部材 C 2 2 c を閉鎖することで、大入賞口の短開放時と長開放時とにおける、特定領域 C 2 2 への入球容易性を異ならせる（短開放時には入球困難、長開放時には入球容易となる）よう構成したが、これには限定されず、例えば、振分遊技実行ラウンドにおいて、大入賞口は一定の開放パターン（例えば、28800 の開放→閉鎖）にて開放する一方、（1）大当たり図柄に応じて、遮蔽部材 C 2 2 c の開放パターンを「長開放：31340ms 開放→閉鎖」と「短開放：52ms 開放→閉鎖（大入賞口の開放開始と遮蔽部材の開放開始は同時であり、且つ、大入賞口に入球した遊技球が遮蔽部材ま

40

50

で到達するには52ms以上を要するよう構成されているため、特定領域C22への入球は困難)」とから決定したり、(2)大当り図柄に応じて、遮蔽部材C22cの開放パターンを「長開放:31340ms開放→閉鎖」と「常時閉鎖」とから決定したり、(3)大当り図柄に応じて、特定領域C22への入球有効、入球無効(確率変動遊技状態への移行権利を付与しないという趣旨であり、排出球数としてはカウントする)を決定したり、し得るよう構成してもよい。

【0396】

(第3実施形態からの変更例1)

尚、第3実施形態では、振分遊技非実行ラウンド(通常ラウンド)において、遮蔽部材を常時閉鎖することによって特定領域に遊技球が入球し得ないよう構成したが、これには限定されず、特定領域への入球が困難な開放パターンで遮蔽部材を駆動することによって、第3実施形態と同様の効果を奏することが可能である。そこで、そのような構成の一例を、第3実施形態からの変更例1とし、以下、第3実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

次に、図中2のタイミングにおいて、大入賞口C30の開放パターンに従い、図中3のタイミングまで大入賞口C30が一時閉鎖される。また、遮蔽部材C22cの開放パターンに従い、遮蔽部材C22cが閉鎖される。

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

尚、上記の実施形態及び変更例はあくまで一例であり、これには限定されず、大当たり図柄（又は第1主遊技側での大当たりか第2主遊技側での大当たりか）に基づいて、振分遊技を実行するラウンド（振分ラウンド）を決定するよう構成してもよい。例えば、第1主遊技側での大当たりの場合は第6ラウンドに振分遊技を実行、第2主遊技側での大当たりの場合は第4ラウンドに振分遊技を実行してもよく、その場合、第1主遊技側での大当たりの場合、特別遊技における最小実行ラウンド数が6ラウンド、第2主遊技側での大当たりの場合、特別遊技における最小実行ラウンド数が4ラウンドとなる（即ち、ラウンド数表示灯に表示される最小ラウンド数以下のラウンドにて、振分遊技を実行する）よう構成することで、いずれの大当たりでも振分遊技を実行し得ることとなる。

【0407】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、大入賞口（及び特定領域 C 2 2）を、ごく短時間（例えば、5 2 m s）のみ開放する、特別遊技の実行ラウンドを設けてもよい（その場合、当該ラウンドでは特定領域 C 2 2 への入球を想定しないため、当該開放期間中に遊技球が入球しても、当該遊技球が特定領域 C 2 2 に入球しないような遮蔽部材 C 2 2 c の開放態様及び大入賞口内部の構成とすることが好適である）。また、そのように構成した場合、当該ごく短時間の開放では、遊技者が出玉を獲得することが困難であるため、演出表示装置 S G 上にて、「実際の特別遊技のラウンド数から、当該ごく短時間の開放となるラウンドの数を減算した回数」の、出玉を獲得容易なラウンドが実行される旨を報知し得る（例えば、当該特別遊技中に実行予定の、出玉を獲得容易なラウンド数分の玉の画像を表示し、出玉を獲得容易なラウンドが開始（又は終了）するたびに、表示態様が変化する（または表示が消える）ような演出を実行する）よう構成してもよい。また、これには限定されず、特別遊技中に既に実行された、出玉を獲得容易なラウンドを演出表示装置 S G 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。

10

【0408】

20

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

【0409】

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

30

【0410】

（1）《本実施形態における特徴構成》

（1-1）盤面構成

（1-1-1）遊技領域

本例では、第一の発射強度（例えば、盤面の左側に主に遊技球が流下する強度）で発射した場合も、第一の発射強度よりも強い第二の発射強度（例えば、盤面の右側に主に遊技球が流下する強度）で発射した場合にも、遊技球は盤面中央下に流下し易く、いずれの大入賞口にも入球可能であるよう構成されている。

40

【0411】

（1-1-2）電動役物

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

【0412】

50

(1-1-3) 主遊技始動口

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

【0413】

(1-1-4) 大入賞口

10

(1-1-4-1) 位置

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

【0414】

(1-1-5) 表示装置

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

【0415】

(1-2) 制御

20

(1-2-1) メイン側制御

(1-2-1-1) 発射装置

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

【0416】

(1-2-1-2) 電源断時・電源投入時

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

30

【0417】

(1-2-1-3) 特別遊技

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

【0418】

(1-2-1-4) 特定遊技

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

【0419】

本例では、特別遊技の終了後、所定回数の主遊技図柄変動がなされるまでの間、時間短縮遊技状態となる。その結果、補助遊技側の当選確率が向上し、主遊技図柄・補助遊技図柄の変動時間が相対的に短くなり、更には、補助遊技の当選時における、主遊技始動口（第2主遊技始動口）に配置された電動役物の開放時間が通常遊技状態時と比較して相対的に長くなるよう構成されているが、電動役物の1回の開放時間が最も長くなる開放態様（本例では、開放態様B）は、通常遊技状態時にのみ、選択され得るよう構成されている。

40

【0420】

(1-2-1-5) 限定頻度

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

50

【0421】

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

【0422】

本例では、主遊技図柄のハズレに係る変動、且つ保留球が2個又は3個の場合において、3段階STの第2段階で最も選択され易い変動時間（3秒）と第3段階で最も選択され易い変動時間（5秒）では第3段階のほうが長い変動時間になっている。他方、主遊技図柄の大当りに係る変動、且つ保留球が2個又は3個の場合において、3段階STの第2段階で最も選択され易い変動時間（10秒）と第3段階で最も選択され易い変動時間（5秒）では第2段階のほうが長い変動時間になっている。

10

【0423】

（1-2-1-6）補助遊技

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

【0424】

（1-2-2）サブメイン側制御

【0425】

（1-2-2-1）先読み演出

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

【0426】

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

（1-2-2-2）その他の演出

【0427】

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

30

【0428】

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

【0429】

本例では、大当りの連荘回数（初当りはカウントしない）に基づいて、大当たり実行中に表示する演出を特殊な演出にしており、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放中における入球によって発生した保留で大当たりとなった場合には、当該大当たりが初当たりであっても、連荘回数としてカウントする。

40

【0430】

（2）《本実施形態からの変更例1における特徴構成》

【0431】

（2-1）先読み演出

本実施形態からの変更例1においては、複数変動に亘る先読み演出が、滞在ステージの終了（又は切り替え）を跨ぐ場合であっても、先読み演出を実行し得るよう構成されている。また、各期間〔例えば、「短演出ステージ」（1～30変動目）、「長演出ステージ

50

」(31～70変動目)、「固定演出ステージ」(71～80変動目)の3つの期間}によって先読み演出の発生頻度が異なるよう構成されている。

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

(3)《本実施形態からの変更例2における特徴構成》

(3-1) 限定頻度

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

【0435】

(3-2) 電断復帰時

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

【0436】

(3-3) サブ入力ボタン

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

【0437】

(4)《本実施形態からの変更例3における特徴構成》

【0438】

(4-1) 制御

(4-1-1) メイン側制御

(4-1-1-1) 特定遊技

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

【0439】

(4-1-1-2) 限定頻度

本実施形態からの変更例3においては、特別遊技の実行後において時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数が前記所定回数A(本例では、80回)である場合(特に、長特定遊技図柄に係る特定遊技)においては、3段階STとして限定頻度テーブル1→限定頻度テーブル2→限定頻度テーブル3の順にテーブルを参照するよう構成し、他方、特別遊技の実行後において時間短縮遊技となる主遊技図柄の変動回数が前記所定回数B(本例では、30回)である場合(短特定遊技図柄に係る特定遊技)には、限定頻度テーブル1は参照せず限定頻度テーブル4を参照するよう構成されている。

【0440】

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

10

20

30

40

50

いる。

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

（5）《本実施形態からの変更例4における特徴構成》

【0444】

（5-1）特別遊技

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

【0445】

（5-2）特定遊技

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

【0446】

（5-3）限定頻度

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

【0447】

（5-4）特定遊技中の演出

本実施形態からの変更例4においては、特定遊技中に小当たりで当選した場合には、確変再セット失敗演出として、残り確変回数（確率変動遊技状態にて変動できることが保障されている回数）が現状のまま維持される旨を報知する演出を実行し、他方、特定遊技中に短開放大当たりで当選した場合には、確変再セット成功演出として、残り確変回数が再セット（特別遊技後にセットされる値に更新）される旨を報知する演出を実行するよう構成されている。また、特定遊技中に短開放大当たりで当選した場合に実行される確変再セット成功演出は、当該短開放大当たりで当選した時の残り確変回数の大小によって異なる演出が実

行されるよう構成されている。

【0448】

(6)《本実施形態からの変更例5における特徴構成》

【0449】

(6-1) 限定頻度

本実施形態からの変更例5においては、ステージ移行演出を実行する時間を担保するため、各段階（本例では、第1段階と第2段階）における最終変動では、当該ステージ移行演出を実行し得る変動態様（変動時間）が選択される専用の変動態様決定用テーブルを参照するよう構成されている。

【0450】

10

(6-2) ステージ移行演出

本実施形態からの変更例5においては、演出ステージにおける最終変動がハズレとなる場合に、演出ステージの移行を示唆する演出（ステージ移行演出）を実行し得るよう構成されている。また、当り時には当該ステージ移行演出を実行しないため、演出ステージの最終変動にてステージ移行演出が発生しなかった場合には、当該最終変動は大当りに係る変動であることが確定的となる。

【0451】

(7)《本実施形態からの変更例6における特徴構成》

(7-1) 大当り図柄

本実施形態からの変更例6においては、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄（5A・5B・7A・7B）と、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄（4A・4B）とが存在する。

20

【0452】

(7-2) 限定頻度

本実施形態からの変更例6においては、大当り図柄によって、参照する変動態様決定テーブルが切り替わるタイミングが異なり得るよう構成されている。

【0453】

本実施形態からの変更例6においては、特定遊技状態において、確率変動遊技状態である場合にしか選択されない、参照する変動態様決定テーブルの切り替わりに係るパターンが存在する。

30

【0454】

(8)《本実施形態からの変更例7における特徴構成》

【0455】

(8-1) 特別遊技終了デモ

本実施形態からの変更例7においては、特別遊技の最終ラウンドに係る大入賞口の開放時間終了後、主遊技図柄の変動が可能となるまでの期間に、特別遊技終了デモを表示し得るよう構成されている。また、当該特別遊技終了デモの実行時間は、特別遊技に係る大当り図柄に基づいて決定されるよう構成されている。

【0456】

また、特別遊技の終了時、保留内（特に、第2主遊技側の保留内）に大当たりとなる保留が存在している場合、当該大当たり保留の略変動終了タイミングまでの期間、前記特別遊技終了デモと同一（又は略同一）の画像を、表示領域の前面レイヤーに表示し得るよう構成されている。

40

【0457】

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

【0458】

(9)《第2実施形態における特徴構成》

50

【0459】

(9-1) 盤面構成

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

【0460】

(9-2) 制御

(9-2-1) メイン側制御

(9-2-1-1) 特別遊技・特定遊技

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

10

【0461】

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

20

【0462】

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

【0463】

(9.1) ≪第2実施形態からの変更例1における特徴構成≫

【0464】

(9.1-1) 盤面構成

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

30

【0465】

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

【0466】

(9.1-2) 制御

(9.1-2-1) メイン側制御

第2実施形態からの変更例1においては、第2-2主遊技始動口B30への遊技球の入球を検出した場合、第2主遊技用乱数を取得し、第2主遊技側の保留を生起させ得るよう構成されている。

40

【0467】

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

【0468】

第2実施形態からの変更例1においては、特定遊技開始後、1～8（第1主遊技側と第2主遊技側との保留合計最大数）変動目、9変動目、10～70変動目、71～80変動目では、夫々異なる変動態様決定テーブル（限定頻度テーブル）を参照して変動態様を決

50

定するよう構成されている。また、1～8変動目においては、初当たり直後の特定遊技であるか否かによって、参照する変動態様決定テーブルが異なるよう構成されている。また、9変動目において、ハズレ変動である場合には、一の変動態様のみが選択されるよう構成されている。尚、特定遊技開始後1～8変動目におけるハズレ変動は、相対的に短い変動時間（本例では、1秒間）となるよう構成されている。

【0469】

（9. 1－2－2）サブ側制御

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

10

【0470】

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

【0471】

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

20

【0472】

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

【0473】

（9. 2）《第3実施形態における特徴構成》

【0474】

30

（9. 2－1）盤面構成

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

【0475】

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

【0476】

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

【0477】

40

（9. 2－2）制御

（9. 2－2－1）メイン側制御

第3実施形態においては、遮蔽部材C22cの開放パターンは1つのみであり、各ラウンドにおける遮蔽部材C22cの開放態様は、当該開放パターンとなるか常時閉鎖しているかのどちらかとなっている。尚、当該開放パターンに係る遮蔽部材C22cの駆動は、当該ラウンドにおける大入賞口の開放終了（大入賞口の所定の開放パターンの終了、又は大入賞口への所定球数の入球によって終了）してから所定期間経過を契機として中止され、遮蔽部材C22cが閉鎖されるよう構成されている。

【0478】

第3実施形態においては、排出球異常が発生した場合、次ラウンドには移行せず（排出

50

球検出期間が延長され)、排出球異常が回復し(排出球検出期間が終了し)、準備期間が経過してから次ラウンドに移行するよう構成されている。

【0479】

(9. 2-3) 限定頻度

第3実施形態においては、第2主遊技側に係る主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照し得るテーブルとして、主遊技テーブル3、限定頻度テーブル1、限定頻度テーブル2、限定頻度テーブル3、限定頻度テーブルAの5つのテーブルが存在し、各変動態様決定用テーブル参照時の平均変動時間は、第2主遊技側における当たり時が、主遊技テーブル3は55.1秒、限定頻度テーブル1は2.0秒、限定頻度テーブル2は55.1秒、限定頻度テーブル3は5.0秒、限定頻度テーブルAは45.8秒となっており、第2主遊技側におけるハズレ且つ保留球が0又は1個時が、主遊技テーブル3は8.7秒、限定頻度テーブル1は1.4秒、限定頻度テーブル2は14.9秒、限定頻度テーブル3は5.0秒、限定頻度テーブルAは4.3秒となっており、第2主遊技側におけるハズレ且つ保留球が2又は3個時が、主遊技テーブル3は8.7秒、限定頻度テーブル1は1.4秒、限定頻度テーブル2は8.7秒、限定頻度テーブル3は5.0秒、限定頻度テーブルAは4.3秒となっている。

10

【0480】

(9. 2-4) サブ側制御

第3実施形態においては、排出球異常が発生した場合、排出球異常が発生している旨を報知し得るよう構成されている。

20

【0481】

(9. 3) ≪第3実施形態からの変更例1における特徴構成≫

【0482】

(9. 3-2) 制御

(9. 3-2-1) メイン側制御

第3実施形態からの変更例1においては、遮蔽部材C22cの開放パターンを複数有しており、遮蔽部材C22cの開放態様は、停止している主遊技図柄には拘らず、実行中のラウンドが実行中の特別遊技における何回目のラウンドであるかによって決定されるよう構成されている。

(10) ≪変更態様≫

30

【0483】

尚、本実施形態の構成はあくまで一例であり、これには限定されない。以下、本実施形態からの変更態様として考えられるものを挙げる。

【0484】

(10-1) 盤面構成

(10-1-1) 遊技領域

変更態様の構成として、第一の発射強度(例えば、盤面の左側に主に遊技球が流下する強度)と対比し、第一の発射強度よりも強い第二の発射強度(例えば、盤面の右側に主に遊技球が流下する強度)で発射した際に遊技球が流下する経路(例えば、盤面の右側に配置)であって、遊技球1個分を超過し遊技球2個分未満の幅である区間、即ち、当該区間に後から侵入した遊技球が、当該区間に先に侵入している遊技球を追い抜かない区間を有するよう構成する。そして、当該区間の出口下流に、振分入賞口と通常入賞口とを備える。このように構成することで、特別遊技の一ラウンドでの入球上限値を大幅に超えて入球する事態を回避できる。加えて、当該区間の出口下流に、電動役物も備えている。このように構成することで、電動役物が開放中に過剰な入球を回避できる。また、遊技領域内に、大当たり図柄の停止後、遊技球が入球することによって特別遊技が開始されることとなる特定領域を、振分遊技に係る大入賞口とは別に有していてもよい。

40

【0485】

(10-1-2) 電動役物

本例では、電動役物を第2主遊技始動口の上に設けているが、第1主遊技始動口の上に

50

設けていても、両方の主遊技始動口に設けても、いずれの主遊技始動口にも設けなくてもよい。

【0486】

(10-1-3) 主遊技始動口

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

10

【0487】

(10-1-4) 大入賞口

(10-1-4-1) 位置

(10-1-4-1-1) 上下方向

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

20

(10-1-4-1-2) 左右方向

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

30

(10-1-4-2) 大きさや形状

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

(10-1-4-3) 種別

本例では第1大入賞口及び第2大入賞口は傾倒式大入賞口であるが、いずれか又は双方共、他の種別、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る大入賞口（いわゆる、ペロ型アタッカー）、片羽又は両羽式アタッカー（従来の第2種遊技機での、いわゆる「羽物式アタッカー」）であってもよい。

40

【0488】

(10-1-5) その他

本例では、特に図示していないが、大当たりで実行されるラウンド数を表示するためのラウンド数表示灯を設けてもよい。

【0489】

また、導光板及び発光素子から主に構成され、導光板の面発光により演出を行う光学装置である導光板表示装置を遊技者から見て演出表示装置の前面（手前側）且つセンター飾りの後面（奥側）に設けるよう構成してもよい。尚、導光板表示装置の取り付け箇所は、

50

これには限定されず、遊技者から見て当該位置よりも前面、例えばセンター飾りの前面や透明板の前面又は後面に設けてもよく、更には透明板自体に表示パターンを設け、透明板を導光板とした導光板表示装置としてもよい。

【0490】

(10-2) 制御関連

(10-2-1) メイン側制御

(10-2-1-1) 発射装置

遊技球の発射装置は、排出球異常の発生や不正検出時には、遊技球の発射を中止するよう構成されていてもよい。尚、発射装置はメイン側制御でなく賞球払出側制御とすることが好適であるが、メイン側制御であってもよい。

10

【0491】

(10-2-1-2) 電源断時・電源投入時

電断時の遊技関連情報をバックアップするための情報退避領域を設け、電断時には当該情報退避領域にバックアップ電源を供給するよう構成してもよい。この場合、電断復帰時には当該情報退避領域にバックアップされた遊技関連情報を取得及び復元し得る処理を実行する。

【0492】

(10-2-1-3) 特別遊技

【0493】

本例では、特に図示していないが、大当たり時にはすべて同一ラウンドの特別遊技が実行されるようにしてもよい。その場合、大入賞口の開放態様を異ならせることで、大当たり毎の遊技者利益を異ならせるよう構成してもよい。

20

【0494】

また、特別遊技における大入賞口の開放態様の種類を減らしても増やしてもよい。加えて、1ラウンドにて、所定条件充足（例えば、入賞個数が所定個数に達した場合、所定時間に到達した場合）まで、所定時間開放する動作を繰り返す「開閉態様」を設けてもよい。

【0495】

本例では、小当たりを設けない場合と、第1主遊技側と第2主遊技側の両方に小当たりを設ける場合とを例示したが、これには限定されず、第1主遊技側のみに設けても、第2主遊技側のみに設けてもよい。

30

【0496】

特別遊技の開放パターンを、参照テーブルを用いて決定してもよいし、予め定められた一定の開放パターンで特別遊技が実行されるよう構成してもよい。

【0497】

特別遊技の開放パターンは、当選図柄に基づき決定するのではなく、抽選で決定してもよい。例えば、大当たり図柄の停止後、遊技球が入球することによって特別遊技が開始されることとなる特定領域を、第2大入賞口（又は第1大入賞口）とは別に有している態様に関しては、当該特定領域の通過を契機として乱数を取得し、当該取得した乱数に基づいて、当該開始される特別遊技の内容及び／又は特別遊技終了後に移行する遊技状態を決定し得るよう構成してもよい。

40

【0498】

(10-2-1-4) 特定遊技

特別遊技の実行中に特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の終了後において、次回大当たりが発生するまで継続する確率変動遊技状態へ移行するよう構成してもよい。また、確率変動遊技状態への連続移行回数が所定回数に到達した場合、当該所定回数到達後の特別遊技終了後には強制的に非確率変動遊技状態へ移行させるよう構成してもよい。また、主遊技図柄の変動毎に実行される転落抽選に当選した場合、非確率変動遊技状態に移行し得るよう構成してもよい。

【0499】

50

また、本例では特に図示していないが、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態においても、上記の実施例で説明したような、変動態様を決定するために参照する変動態様決定テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の切り替わりに係る構成を適用可能であるが、変動回数制限付きの確率変動遊技状態（いわゆる、ST）とは異なり、特別遊技終了時点（保留内に大当たり保留が存在する場合を除く）において、確率変動遊技状態の終了タイミングが予想できないため、最終的（例えば、3段階の切り替わりにおいて、3段階目）に参照する変動態様決定テーブルを参照する期間は、終期を定めない〔又は、実質的に終了しない極端に大きい回数（例えば、65535回）を変動回数の上限値として設定する〕よう構成することが好適である。また、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態において、長時間、次回の大当たりとならない（いわゆる、ハマリ状態となった）場合、遊技者がストレスを感じてしまうことを防止するため、次回まで継続する確率変動遊技状態中に、所定回数の変動（例えば、30変動）が経過しても大当たりとなっていない場合には、それまでに参照していた変動態様決定テーブルよりも、選択される変動時間（特に、ハズレ時の変動時間）の平均値が短い、別の変動態様決定テーブルを参照して変動態様を決定するよう、参照する変動態様決定テーブルを切り替える構成とすることが好適である。

10

【0500】

本例においては、特別遊技の実行中において、特定領域への入球がなかった場合には、非確率変動遊技状態・時間短縮遊技状態へ移行するよう構成したが、これには限定されず、特別遊技の実行中において、特定領域への入球がなかった場合（換言すれば、当該特別遊技の終了後において、確率変動遊技状態へ移行しない場合）には、時間短縮遊技状態へ移行しないよう構成してもよい。

20

【0501】

（10-2-1-5）限定頻度

【0502】

本例では、図10において、ステップ1450の処理の後に限定頻度カウンタ値を減算する処理（ステップ1413の処理）を実行しているが、これには限定されず、ステップ1420の処理の後（変動時間が終了した後）に実行するよう構成してもよい。

【0503】

本例では、図10において、ステップ1430の処理の後（停止図柄が大当たり図柄の場合）に限定頻度カウンタに所定回数をセットする処理（ステップ1431の処理）を実行しているが、これには限定されず、特別遊技の終了後（例えば、図17のステップ1656の後）に当該限定頻度カウンタに所定回数をセットする処理を実行するよう構成してもよい。

30

【0504】

確率変動遊技状態において、第1主遊技側の保留球の数によって第2主遊技側の変動態様が相違し得るよう構成してもよく、例えば、3段階STの1段階目において、第1主遊技側の保留球が0個の場合に第2主遊技側が参照するテーブルを限定頻度テーブルAとし、第1主遊技側の保留球が1～4個の場合に、第2主遊技側が参照するテーブルを限定頻度テーブルBとし、限定頻度テーブルAと限定頻度テーブルBとでは変動時間の平均値が異なるよう構成してもよい（例えば、限定頻度テーブルAの方が平均の変動時間が長くなるよう構成してもよい）。尚、本例や、図13、図37、図46のように、保留数に応じて、参照するテーブルの構成内容が異なる態様である場合、例えば、保留数0～1の時に参照するテーブルと保留数2～3の時に参照するテーブルとが含まれている参照テーブルグループが、所定の図柄（例えば、大当たり図柄）停止時からの変動回数によって切り替わり、ある参照テーブルグループが参照される場合、変動開始時に、保留数0～1の時に参照するテーブルと保留数2～3の時に参照するテーブルとの、いずれのテーブルを参照するかが決定されるよう構成されている。尚、これには限定されず、あるテーブル内で、保留数・変動態様決定乱数・特図種別（第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるか）等の複数の情報をキーとして、変動態様を決定し得るよう、テーブルを構成してもよい。

40

50

【0505】

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

【0506】

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

10

【0507】

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

20

【0508】

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

30

【0509】

特別遊技終了後に回数制限付き確率変動遊技状態（いわゆるST）且つ時間短縮遊技状態である特定遊技状態Aに所定の確率（例えば、70%）で移行し、移行しなかった場合には非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である特定遊技状態Bに移行するよう構成し、特定遊技状態Aと特定遊技状態Bとのいずれの開始時にも主遊技図柄の変動態様の決定には同一（略同一）又は類似の限定頻度テーブルを参照し、特定遊技状態Aの場合には特定遊技状態Bの場合よりも当該限定頻度テーブルを参照して変動態様を決定する変動回数の平均値が多くなるよう構成してもよい。このように構成した場合、特定遊技状態Aと特定遊技状態Bとで演出態様を略同一とし、遊技者が演出を目視しただけではどちらの特定遊技状態であるかを判別し難く構成することが望ましい。このように構成することで、遊技者は所定の演出（当該限定頻度テーブルを参照して決定された変動態様に基づく演出）が実行される変動回数が長いことにより、遊技者にとって利益の高い特定遊技状態Aに滞在している可能性が高いことを察知することができる。また同様に、限定頻度テーブルを参照している変動回数が多いほど、時間短縮遊技となる変動回数が多い（時短回数が多）期待度が高くなるように構成してもよい。

40

【0510】

50

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

【0511】

（10-2-2）サブメイン側制御

【0512】

（10-2-2-1）先読み演出

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

【0513】

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

【0514】

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

【0515】

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

【0516】

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

【0517】

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

【0518】

（10-2-2-2）保留内連荘

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

10

【0519】

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

20

30

【0520】

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

40

50

【0521】

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

【0522】

（10-2-2-3）その他の演出

10

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

【0523】

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

20

【0524】

本例では、特に図示していないが、特定遊技中の一部又は全部の演出態様を、特別遊技中又は特別遊技後の所定のタイミング（例えば、特別遊技終了デモ時間、特別遊技終了後の最初の変動時、参照する限定頻度テーブルが切り替わることとなる直前又は直後の変動時等）に遊技者が選択可能（例えば、サブ入力ボタンSBの操作によって選択可能）に構成してもよい。そのように構成する場合、前記遊技者の選択後に、電断が発生した際には、電断復帰後は遊技者の選択に依らない所定の演出態様（例えば、デフォルトとして設定されている演出態様）にて、前記特定遊技中の一部又は全部の演出を実行し得るよう構成してもよい。また、演出態様は初当たり時にのみ選択可能に構成し、以降の特別遊技後の特定遊技では、初当たり時に選択された演出態様（又は、順番や乱数等によって自動的に決定される演出態様）にて演出を実行し得るよう構成してもよい。また、演出態様の選択を促す演出は初当たり時にしか表示せず、以降の特別遊技後の特定遊技に係る演出は、所定条件を充足することで選択可能となるよう構成してもよく、例えば、所定回数の連荘（大当たり）によって選択可能としたり、大当たり時（大当たり図柄停止表示時）や大当たり開始時（大当たり開始デモ表示中）や大当たり中（特定のラウンド中）に所定の操作（例えば、サブ入力ボタンの操作）を行うことによって選択又は切替可能に構成してもよい（操作を促す演出を表示しないが、所定の操作を行うことにより選択又は切替が可能、いわゆる、隠しコマンドであってもよい）。例えば、特別遊技に係る大入賞口の開放終了後、主遊技図柄の変動開始が許可されるまでの期間に、「サブ入力ボタン押下」→「サブ入力ボタン押下」→「十字キー下を入力」→「十字キー下を入力」→「十字キー上を入力」→「十字キー上を入力」と操作した場合にのみ、初当たり時に選択した演出モードを再度選択（又は異なるモードを自動的に選択）可能となるよう構成してもよい。また、例えば、特定遊技中（又は特別遊技中）の演出として、連荘回数等に応じて切り替わる演出モード（例えば、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たりとなる度に、敵キャラクタ1～10を順番に倒していく演出を実行する演出モード等）を初当たり時に選択可能である場合、当該演出モードを選択する際に、サブ入力ボタンを押しっぱなしにして選択操作を行うことで、前回の一連の大当たり（非時間短縮・非確率変動遊技状態における主遊技図柄の変動を経ずに連続した大当たりの纏まり）時に到達していた演出の切り替わり段階を引き継いで、以降の演出が実行される（例えば、当該演出モードが、キャラクタ5を倒す演出から開始される）

30

40

50

よう構成してもよい。

【0525】

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

【0526】

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

10

【0527】

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

【0528】

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

20

【0529】

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

【0530】

（まとめ）

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

30

【0531】

本概念（1）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

40

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段

50

(例えば、当否抽選手段MN10)と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段(例えば、図柄内容決定手段MN40)と、

識別情報表示内容決定手段(例えば、図柄内容決定手段MN40)による決定に基づき、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、表示制御手段MP10)と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

10

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段(例えば、特定遊技制御手段MP50)と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段(例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52)と、

20

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

30

主遊技部(例えば、主制御基板M)から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、表示情報受信手段SM10)と、

遊技情報受信手段(例えば、表示情報受信手段SM10)により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段(例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26)と

を備え、

第一変動期間状態にて生じた保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて非表示とし得るよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0532】

本概念(2)に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

を備え、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づ

50

き、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段M J 2 0）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段M J 2 0）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段M J 3 0）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段M N 1 0）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段M N 4 0）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段M N 4 0）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段M P 1 0）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段M P 5 0）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段M N 5 2）と

を備え、

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0533】

本概念（3）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C 2 2）と、

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

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

10

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と

20

を備え、

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態としないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0534】

30

本概念（4）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

40

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき

50

、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26）とを備え、

第一変動期間状態にて生じた保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非表示とし得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0535】

本概念（5）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B1

10

20

30

40

50

0)と、

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

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

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

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球

10

20

30

40

50

がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態としないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26）と

を備え、

第一変動期間状態にて生起した保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非表示とし得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0536】

本概念（6）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

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

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

10

20

30

40

50

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）とを備え、

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

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0537】

本概念（7）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

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

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

10

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

20

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

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されており、

30

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26）とを備え、

40

第一変動期間状態にて生じた保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非表示とし得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0538】

50

本概念（８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、
乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段ＭＮ１０）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段ＭＰ１０）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段ＳＭ１０）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段ＳＭ１０）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には

10

20

30

40

50

、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6）とを備え、

第一変動期間状態にて生じた保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、前記所定条件を充足した保留に関する情報に基づき、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて非表示とするか、或いは、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するかの選択確率が異なるよう構成されている

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0539】

本概念（9）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

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

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

20

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段 M J 3 0）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段 M N 1 0）と、

30

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段 M P 1 0）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

40

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段 M P 5 0）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実

50

行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26）とを備え、

第一変動期間状態にて生起した保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、前記所定条件を充足した保留に関する情報に基づき、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非表示とするか、或いは、前記特定回数の到達以前及び前記特定回数の到達以降の双方において保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示するか、或いは、前記特定回数の到達以前においてのみ保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示するかの選択確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0540】

本概念（10）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

10

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

20

第一変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値よりも短くなり、且つ、第一変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値よりも長くなるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）と、

30

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26）とを備え、

第一変動期間状態にて生起した保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非表示とし得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【0541】

本概念（11）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

50

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段M J 2 0）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段M J 3 0）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段M N 1 0）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段M N 4 0）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段M N 4 0）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するように制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段M P 1 0）と、

10

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段M P 5 0）と、

20

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段M N 5 2）と

を備え、

第一変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値よりも短くなり、且つ、第一変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値よりも長くなるよう構成されており、

30

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【0542】

本概念（12）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）と、

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

50

主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と
を備え、

始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段 (例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0) と、

乱数取得手段 (例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0) により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段 (例えば、保留制御手段 M J 3 0) と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 M N 1 0) と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段 (例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0) と、

識別情報表示内容決定手段 (例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0) による決定に基づき、識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段 (例えば、表示制御手段 M P 1 0) と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段 (例えば、特定遊技制御手段 M P 5 0) と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段 (例えば、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2) と
を備え、

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

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 5 4 3 】

10

20

30

40

50

本概念（１３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難となるよう構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、

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

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段ＭＮ１０）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段ＭＰ１０）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２）と、

可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂ）と
を備え、

10

20

30

40

50

高確率抽選状態且つ高頻度開放状態である際に特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ前記規定回数が前記所定回数となる高頻度開放状態及び第一変動期間状態とし得るよう構成されており、低確率抽選状態且つ低頻度開放状態である際に特別遊技が実行された場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ前記規定回数が前記所定回数未満となる高頻度開放状態とし得る一方第一変動期間状態としないよう構成されており、

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0544】

本概念（14）に係るぱちんこ遊技機は、

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

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難となるよう構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

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

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

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

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後

10

20

30

40

50

において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

10

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-B）とを備え、

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

20

特別遊技の実行時における特定領域（例えば、特定領域C22）への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が異なる高頻度開放状態とし得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0545】

本概念（15）に係るぱちんこ遊技機は、

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

30

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難となるよう構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

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

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

40

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

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

50

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰返し回数が規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-B）と

を備え、

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

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数となる高頻度開放状態とし、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数よりも少ない第二の回数となる高頻度開放状態とするよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0546】

本概念（16）に係るぱちんこ遊技機は、

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

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難となるよう構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

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

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

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

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

10

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

20

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

30

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-B）と

40

を備え、

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

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数となる高頻度開放状態とし、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなか

50

った場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数よりも少ない第二の回数となる高頻度開放状態とし、第一の回数と第二の回数と差分が前記特定回数となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0547】

本概念(17)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口(例えば、共通入球口C51)と、

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

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

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

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

可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20)に入球した遊技球が入球し得る特定領域(例えば、特定領域C22)と、

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

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

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

第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

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

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

第一識別情報表示内容決定手段(例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A)による決定に基づき、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B30)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)により第二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

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

第二当否判定手段(例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B)による当否判定の

10

20

30

40

50

結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）とを備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（特定領域C22）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段MP33）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

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

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成されており、

前記特定回数は、第一保留の上限数と第二保留の上限数との合計数未満とならないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0548】

本概念（18）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口C51）と、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

口C 2 0)と、

可変入賞口(例えば、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0)に入球した遊技球が入球し得る特定領域(例えば、特定領域C 2 2)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A 2 1 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B 2 1 g)と

を備え、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1-A)と、

第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1-A)により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ 3 2 b-A)と、

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

第一当否判定手段(例えば、第1主遊技当否抽選手段MN 1 1-A)による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段(例えば、第1主遊技図柄決定手段MN 4 1-A)と、

第一識別情報表示内容決定手段(例えば、第1主遊技図柄決定手段MN 4 1-A)による決定に基づき、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g)にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B 3 0)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1-B)と、

第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1-B)により第二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ 3 2 b-B)と、

ある第二乱数に係る当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段(例えば、第2主遊技当否抽選手段MN 1 1-B)と、

第二当否判定手段(例えば、第2主遊技当否抽選手段MN 1 1-B)による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段(例えば、第2主遊技図柄決定手段MN 4 1-B)と、

第二識別情報表示内容決定手段(例えば、第2主遊技図柄決定手段MN 4 1-B)による決定に基づき、第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1-C)と

を備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域(例えば、特定領域C 2 2)へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段(例えば、特別遊技実行手段MP 3 3)と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域(例えば、特定領域C 2 2)への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段(例えば、

10

20

30

40

50

特定遊技制御手段M P 5 0) と

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

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成されており、

10

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

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0549】

本概念(19)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口(例えば、共通入球口C51)と、

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

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

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

30

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

可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20)に入球した遊技球が入球し得る特定領域(例えば、特定領域C22)と、

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

40

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

を備え、

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

第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

50

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

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

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2-2主遊技始動口B30）への入球に基づき、第二乱数を取
得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第
二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するま
で、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え
ば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

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

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

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）によ
る決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第
二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する
第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と
を備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を
充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示
された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）を遊技者
にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容とし
て、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容
易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容に
て特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段MP33）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が
当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時にお
いて特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実
行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、
特定遊技制御手段MP50）と

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

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識
別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起
算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し
得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期
間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは
異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後
において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動
期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数
が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成

10

20

30

40

50

されており、

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球があった場合には当該入球があった旨を報知し、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態においては高確率抽選状態であることを明示しない一方、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態から第二変動期間状態となったタイミングと略同タイミングにおいて高確率抽選状態であることを明示するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0550】

本概念（20）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 3 0）と、

共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）及び第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 3 0）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）と第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 3 0）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材C 5 0 y）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C 2 2）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A 2 1 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B 2 1 g）と

を備え、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - A）により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ 3 2 b - A）と、

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

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN 1 1 - A）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN 4 1 - A）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN 4 1 - A）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 3 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - B）により第二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ 3 2 b - B）と、

10

20

30

40

50

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

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

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）とを備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

10

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段MP33）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

20

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

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成されており、

30

残存している第一保留の数と残存している第二保留の数との合計数と同数となる保留画像を、所定の保留表示部（例えば、共通保留表示部SG14）上にて表示可能であり、当該残存している第一保留及び第二保留の何れかとなる第一特定保留と、第一特定保留よりも後に前記当否判定許可条件を充足する第二特定保留とが存在している場合、第一特定保留として一時記憶されている内容及び／又は第二特定保留として一時記憶されている内容に基づき、第一特定保留と対応する保留画像の表示内容及び第二特定保留と対応する保留画像の表示内容を変化させるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0551】

本概念（21）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口C51）と、

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

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口C51）よりも

50

下流に設けられた第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ３０）と、

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

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

可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）と、

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

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

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

第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ）により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、

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

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

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ３０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）と、

第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）により第二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、

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

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

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）とを備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者

10

20

30

40

50

にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C 2 2）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段MP 3 3）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP 5 0）と

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

10

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成されており、

20

前記特定回数は、第一保留の上限数と第二保留の上限数との合計数未満とならないよう構成されており、

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球があった場合には当該入球があった旨を報知し、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態においては高確率抽選状態であることを明示しない一方、当該特別遊技の実行終了後における第一変動期間状態から第二変動期間状態となったタイミングと略同タイミングにおいて高確率抽選状態であることを明示するよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0 5 5 2】

本概念（2 2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 3 0）と、

共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）及び第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 3 0）のいずれか一方に向けて変化させる部材であって、共通入球口（例えば、共通入球口C 5 1）に入球した複数の遊技球が第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）と第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 3 0）とへ交互に振り分けられ得るよう動作する振分部材（例えば、振分部材C 5 0 y）と、

40

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C 2 2）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A 2 1 g）と、

50

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

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

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

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

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

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B30）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

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

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

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）とを備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段MP33）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

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

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識

10

20

30

40

50

別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成されており、

10

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示と対応した演出を実行可能であり、第一変動期間状態である場合においては、第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が前記所定状態様にて停止表示されることが予定されている際の当該演出として、当該停止表示された後に予定されている特別遊技の実行内容が第一特別遊技である場合と第二特別遊技である場合とで当該演出における実行内容の一部又は全てが共通する特定演出を実行し得るよう構成されており、

高確率抽選状態である場合において第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定状態様にて停止表示され特別遊技が実行された場合であって、当該特別遊技の実行終了後において再度高確率抽選状態となった場合には、第一変動期間状態としない及び／又は前記特定演出とは異なる演出を実行するよう構成されている、或いは、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合であっても第一保留が存在していない場合には、第一変動期間状態としない及び／又は前記特定演出とは異なる演出を実行するよう構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0553】

本概念(23)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口(例えば、共通入球口C51)と、

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

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

30

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

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

可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20)に入球した遊技球が入球し得る特定領域(例えば、特定領域C22)と、

40

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

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

を備え、

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

第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するま

50

で、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

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

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

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2-2主遊技始動口B30）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

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

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

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）とを備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段MP33）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

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

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動

10

20

30

40

50

期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成されており、

残存している第一保留及び第二保留の何れかの保留であって、当該保留として一時記憶されている内容に基づく所定条件を充足する特定保留が存在している場合には、当該特定保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出を所定の演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて実行可能であり、第一変動期間状態にて残存している第一保留又は第二保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非実行とし得るよう構成されており、

10

第一変動期間状態又は第二変動期間状態のいずれか一方においては、他方における保留先読み演出の実行頻度よりも保留先読み演出の実行頻度が低くなるよう構成されている、或いは、第一変動期間状態又は第二変動期間状態のいずれか一方においては、他方における保留先読み演出の実行パターン総数よりも保留先読み演出の実行パターン総数が少なくなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0554】

本概念（24）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口C51）と、

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

20

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

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

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

30

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

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

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

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

40

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）により第一乱数が取得された場合、当該取得された第一乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

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

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

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）によ

50

る決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B30）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第二乱数が取得された場合、当該取得された第二乱数に係る当否判定許可条件を充足するまで、当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

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

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

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）とを備え、第一乱数及び第二乱数の取得順番が最先となるものから前記当否判定許可条件を充足し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技実行手段MP33）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

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

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、高確率抽選状態を維持し得るよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第一識別情報及び第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合には第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とし得るよう構成されており、

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

10

20

30

40

50

前記一単位の繰り返し回数が前記特定回数に到達することとなる第一識別情報又は第二識別情報の変動表示であって、当該変動表示の際には前記所定態様が停止表示されない予定である場合、当該変動表示の変動表示期間は所定期間のみを採り得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0555】

本概念(25)に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20)と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口(例えば、大入賞口C30)と、

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

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

を備え、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段(例えば、乱数取得判定実行手段MJ20)と、

前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段(例えば、当否抽選手段MN10)と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段(例えば、図柄内容決定手段MN40)と、

識別情報表示内容決定手段(例えば、図柄内容決定手段MN40)による決定に基づき、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20)にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、表示制御手段MP10)と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口(例えば、大入賞口C30)への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口(例えば、大入賞口C30)を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域(例えば、特定領域C22)への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段(例えば、特定遊技制御手段MP50)と

を備え、

前記可変入賞口(例えば、大入賞口C30)の数は一つであり、

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

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0556】

本概念（２６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）と、

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

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

を備え、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０）と、

前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段ＭＮ１０）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段ＭＮ４０）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段ＭＰ１０）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態において第一変動期間状態とし得るよう制御し、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段ＭＮ５２）と

を備え、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口Ｃ３０）の数は一つであり、

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

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域Ｃ２２）への入球があった場合

10

20

30

40

50

には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とするよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0557】

本概念（27）に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口C30）と、

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

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

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）の数は一つであり、

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

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

10

20

30

40

50

に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において所定変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において特定変動期間状態とするよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0558】

本概念（28）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A 2 0、第2主遊技図柄表示装置B 2 0）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口C 3 0）と、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口C 3 0）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C 2 2）と、

特定領域（例えば、特定領域C 2 2）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域C 2 2）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域C 2 2）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材C 2 2 c）と

を備え、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S G）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段M J 2 0）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段M J 2 0）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段M J 3 0）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段M N 1 0）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段M N 4 0）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段M N 4 0）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A 2 0、第2主遊技図柄表示装置B 2 0）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段M P 1 0）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口C 3 0）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口C 3 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段M P 5 0）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態と

10

20

30

40

50

、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間及び当該第二の期間とは異なる第三の期間となる第三変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態において第一変動期間状態とし得るよう制御し、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

10

前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）の数は一つであり、

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

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第三変動期間状態とするよう構成されており、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26）とを備え、

30

第一変動期間状態にて生起した保留の少なくとも一部の保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非表示とし得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0559】

本概念（29）に係るぱちんこ遊技機は、

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

40

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口C30）と、

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

特定領域（例えば、特定領域C22）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域C22）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域C22）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易

50

となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材 C 2 2 c）とを備え、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0）と、

前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段 M N 1 0）と、

10

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段 M P 1 0）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、前記可変入賞口（例えば、大入賞口 C 3 0）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口 C 3 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

20

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段 M P 5 0）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間及び当該第二の期間とは異なる第三の期間となる第三変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態において第一変動期間状態とし得るよう制御し、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2）とを備え、

30

前記可変入賞口（例えば、大入賞口 C 3 0）の数は一つであり、

特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材 C 2 2 c）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材 C 2 2 c）を変位させることなく第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材 C 2 2 c）を変位させるよう構成されており、

40

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第三変動期間状態とするよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

50

識別情報の変動表示期間と対応した演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、且つ、複数種類の演出表示状態を有し、ある識別情報の変動表示期間と対応した演出表示内容は、演出表示状態の種類に応じて異なるよう構成されており、第一変動期間状態又は第二変動期間状態の少なくともいずれかにおける演出表示状態の種類を、遊技者の選択操作に基づき選択可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0560】

尚、上記一例では、特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう構成されているケースがあるが、これには限定されず、遊技者に対して特典が付与されるものであればよい。その場合には、例えば、特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球があった場合には、時間短縮遊技状態を付与する（或いは、時間短縮遊技状態の継続回数が優遇される）、特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球があった場合には、特別遊技における更なる単位遊技の実行回数を付与する（いわゆる小当り発展大当りの機能を含む）、等を挙げることができる。

【符号の説明】

【0561】

M 主制御基板、M J 遊技用情報制御手段

M J 1 0 入球判定手段、M J 1 1 - A 第 1 主遊技始動口入球判定手段

M J 1 1 - B 第 2 主遊技始動口入球判定手段、M J 1 1 - H 補助遊技入球口入球判定手段

M J 1 1 - C 1 0 第 1 大入賞口入球判定手段、M J 1 1 - C 2 0 第 2 大入賞口入球判定手段

M J 1 1 - C 2 2 特定領域入球判定手段、M J 2 0 乱数取得判定実行手段

M J 2 1 - A 第 1 主遊技乱数取得判定実行手段、M J 2 1 - B 第 2 主遊技乱数取得判定実行手段

M J 2 1 - H 補助遊技乱数取得判定実行手段、M J 3 0 保留制御手段

M J 3 1 保留消化制御手段、M J 3 1 j 変動開始条件充足判定手段

M J 3 2 図柄保留手段、M J 3 2 - A 第 1 主遊技図柄保留手段

M J 3 2 b - A 第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段、M J 3 2 - B 第 2 主遊技図柄保留手段

M J 3 2 b - B 第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段、M J 3 2 - H 補助遊技図柄保留手段

M J 3 2 b - H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、M N 遊技内容決定手段

M N 1 0 当否抽選手段、M N 1 1 - A 第 1 主遊技当否抽選手段

M N 1 1 t a - A 第 1 主遊技用当否抽選テーブル、M N 1 1 - B 第 2 主遊技当否抽選手段

M N 1 1 t a - B 第 2 主遊技用当否抽選テーブル、M N 1 1 - H 補助遊技当否抽選手段

M N 1 1 t a - H 補助遊技用当否抽選テーブル、M N 2 0 特別遊技移行決定手段

M N 4 0 図柄内容決定手段、M N 4 1 - A 第 1 主遊技図柄決定手段

M N 4 1 t a - A 第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 - B 第 2 主遊技図柄決定手段

M N 4 1 t a - B 第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 - H 補助遊技図柄決定手段

M N 4 1 t a - H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 5 0 変動態様決定手段

M N 5 1 - A 第 1 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - A 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル

M N 5 1 - B 第 2 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - B 第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル

10

20

30

40

50

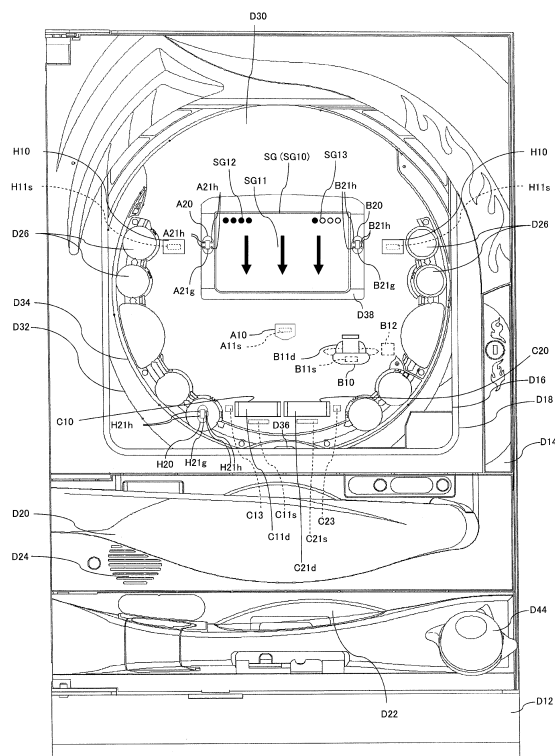
MN 5 1 - H	補助遊技変動態様決定手段、MN 5 1 t a - H	補助遊技変動態様決定用 抽選テーブル	
MN 5 2	限定頻度変動態様決定手段、MN 5 2 t a	限定頻度変動態様決定用抽選テ ーブル	
MN 5 2 c	限定頻度カウンタ、MN 5 2 b	限定頻度関連情報一時記憶手段	
MP	遊技進行手段、MP 1 0	表示制御手段	
MP 1 1 - C	第 1・第 2 主遊技図柄制御手段、MP 1 1 t - C	第 1・第 2 主遊技図柄 変動管理用タイマ	
MP 1 1 - H	補助遊技図柄制御手段、MP 1 1 t - H	補助遊技図柄変動管理用タイマ	
MP 2 0 - B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段、MP 2 1 - B	第 2 主遊技始動 口電動役物開閉条件判定手段	10
MP 2 2 t - B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ、MP 3 0	特別遊技制御手段	
MP 3 1	条件判定手段、MP 3 2	特別遊技内容決定手段	
MP 3 2 t a	特別遊技内容参照テーブル、MP 3 3	特別遊技実行手段	
MP 3 3 - C	第 1・第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段、MP 3 3 c	入賞球カウンタ	
MP 3 4	特別遊技時間管理手段、MP 3 4 t	特別遊技用タイマ	
MP 5 0	特定遊技制御手段、MP 5 1	確変終了条件判定手段	
MP 5 1 c	確変回数カウンタ、MP 5 2	時短終了条件判定手段	
MP 5 2 c	時短回数カウンタ、MB	遊技状態一時記憶手段	
MB 1 0 - C	第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段、MB 1 1 b - C	第 1・第 2 主遊技 図柄情報一時記憶手段	20
MB 1 0 - H	補助遊技状態一時記憶手段、MB 1 1 b - H	補助遊技図柄情報一時記憶 手段	
B 2 0 b	特別遊技関連情報一時記憶手段、MB 3 0 b	特定遊技関連情報一時記憶手段	
MT	情報送信制御手段、MT 1 0	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、A 1 0	第 1 主遊技始動口	
A 1 1 s	第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0	第 1 主遊技図柄表示装置	
A 2 1 g	第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h	第 1 主遊技図柄保留表示部	
B	第 2 主遊技周辺機器、B 1 0	第 2 主遊技始動口	30
B 1 1 s	第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d	第 2 主遊技始動口電動役物	
B 2 0	第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g	第 2 主遊技図柄表示部	
B 2 1 h	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、C 1 0	第 1 大入賞口	
C 1 1 s	第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d	第 1 大入賞口電動役物	
C 2 0	第 2 大入賞口、C 2 1 s	第 2 大入賞口入賞検出装置	
C 2 1 d	第 2 大入賞口電動役物、		
H	補助遊技周辺機器、H 1 0	補助遊技始動口	
H 1 1 s	補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0	補助遊技図柄表示装置	
H 2 1 g	補助遊技図柄表示部、H 2 1 h	補助遊技図柄保留表示部	40
S	副制御基板、SM	演出表示制御手段（サブメイン制御基板）	
SM 1 0	表示情報受信手段、SM 1 1 b	メイン側情報一時記憶手段	
SM 2 0	演出表示制御手段、SM 2 1	装飾図柄表示制御手段	
SM 2 1 n	装図表示内容決定手段、SM 2 1 t a	装図変動内容決定用抽選テーブル	
SM 2 1 b	装図関連情報一時記憶手段、SM 2 1 t	装図変動時間管理タイマ	
SM 2 2	装図保留情報表示制御手段、SM 2 2 b	装図保留情報一時記憶手段	
SM 2 6	保留先読み演出実行制御手段、SM 2 6 k	保留先読み演出実行可否判定手段	
SM 2 6 c	先読み演出実行カウンタ、SM 2 3 c	滞在ステージ管理カウンタ	
SM 2 3 c 2	連荘回数カウンタ、SM 2 3	背景演出表示制御手段	
SM 2 3 n	背景演出表示内容決定手段、SM 2 3 b	背景演出関連情報一時記憶手段	50

S M 2 4 予告演出表示制御手段、S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段
 S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5 リーチ演出表示制御手段
 S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段
 S M 2 5 t a 演出内容決定テーブル、S M 4 0 情報送受信制御手段
 S S 演出表示手段（サブサブ制御部）、S S 1 0 副情報送受信制御手段
 S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第 1 保留表示部
 S G 1 3 第 2 保留表示部
 S B サブ入力ボタン、S B s サブ入力ボタン入力検出装置
 K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置

10

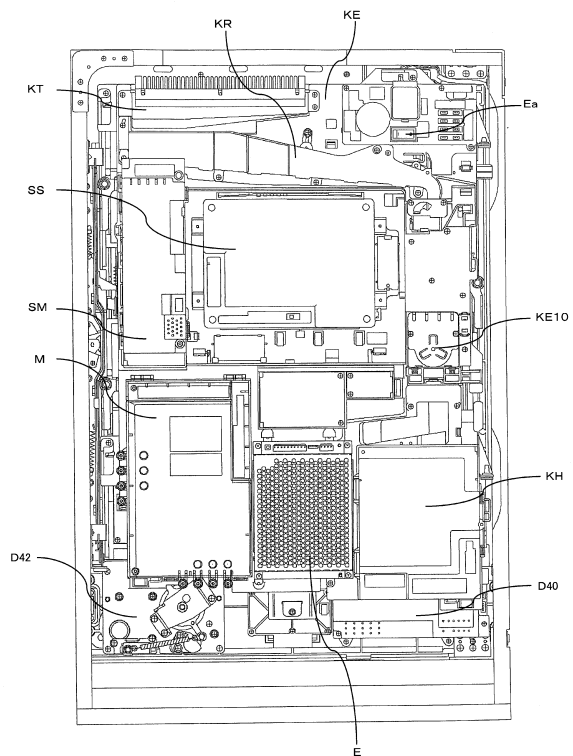
【図 1】

【図 1】

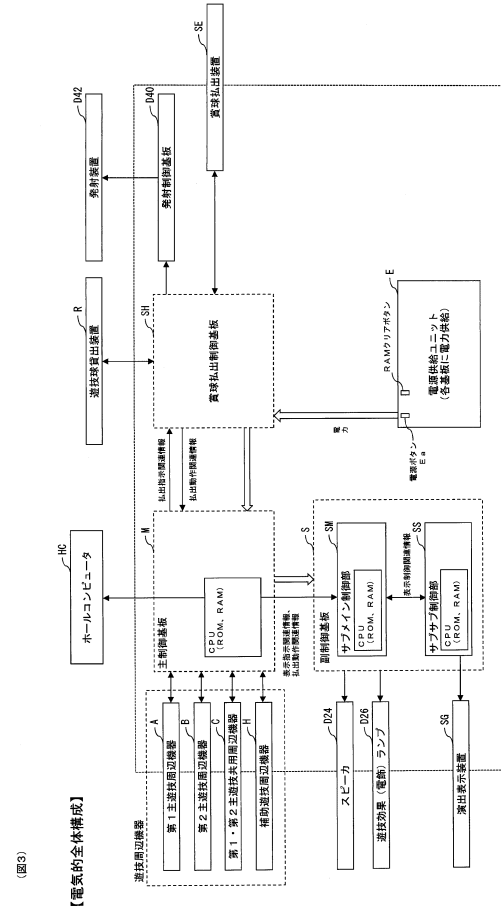


【図 2】

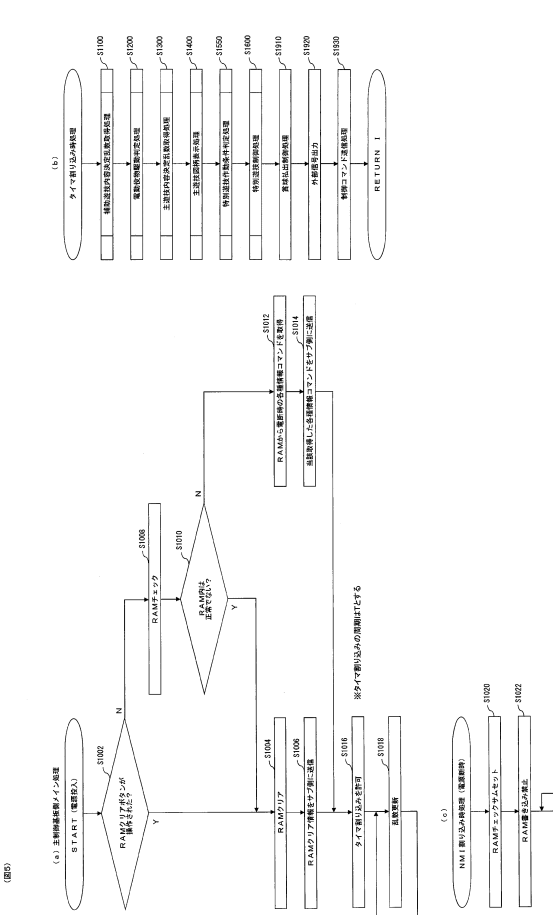
【図 2】



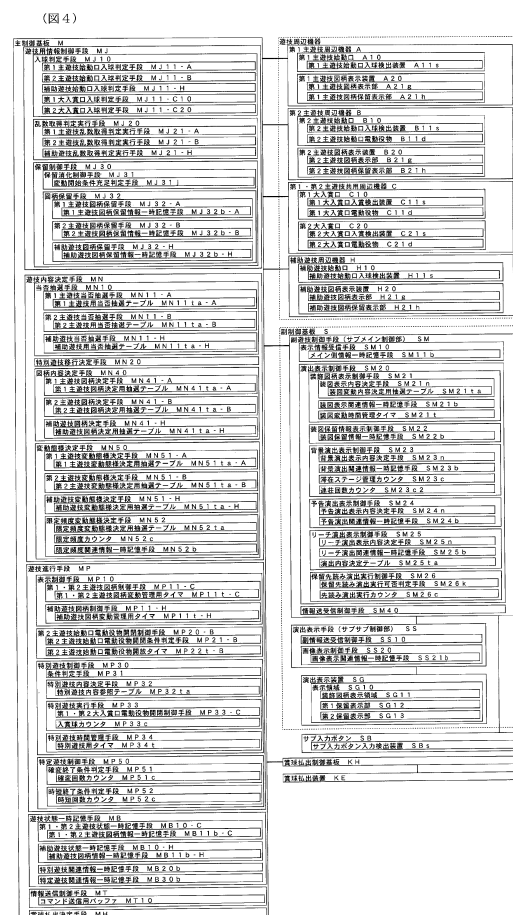
【図 3】



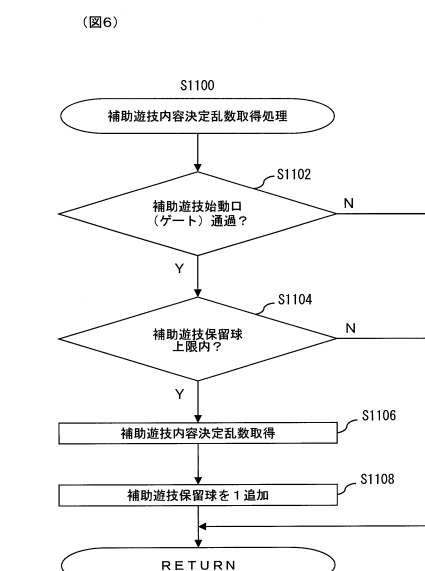
【図 5】



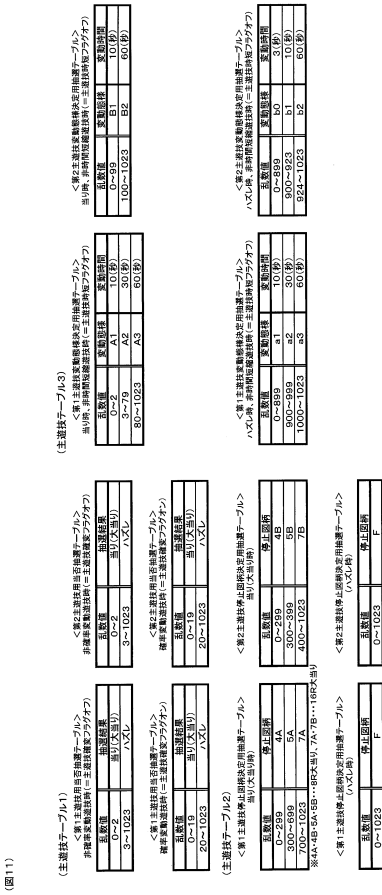
【図 4】



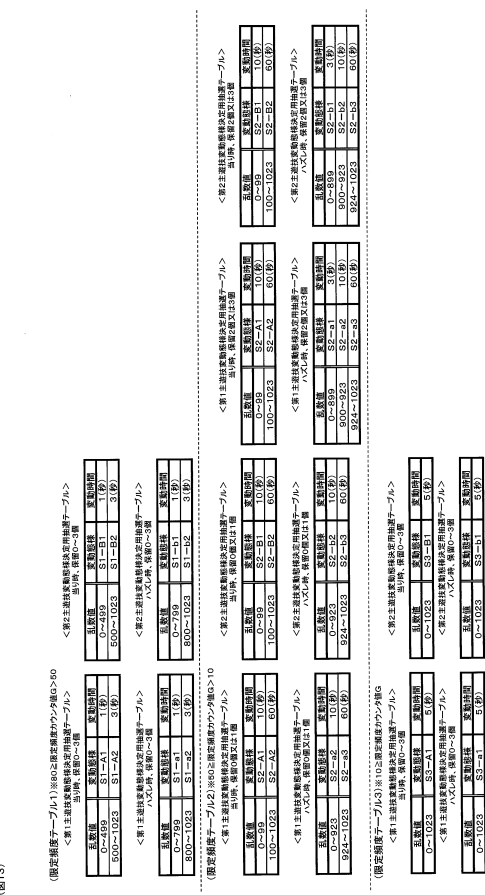
【図 6】



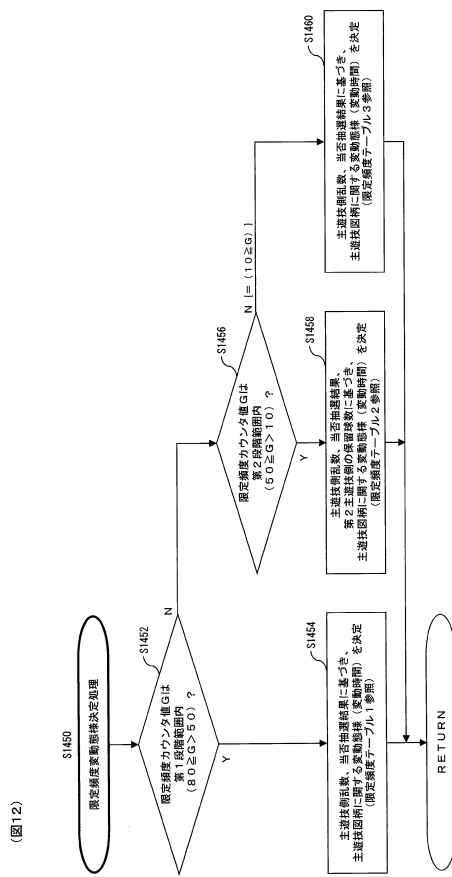
【図 1 1】



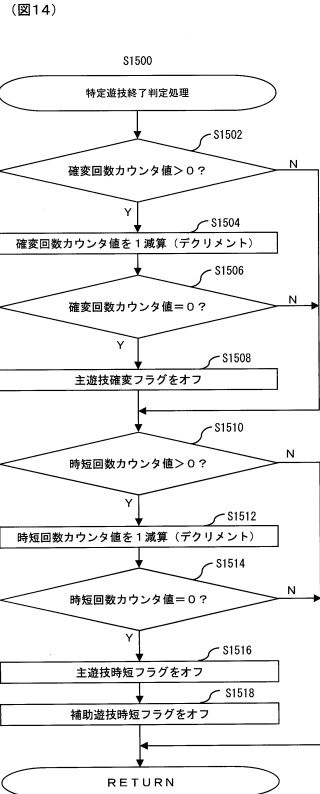
【図 1 3】



【図 1 2】

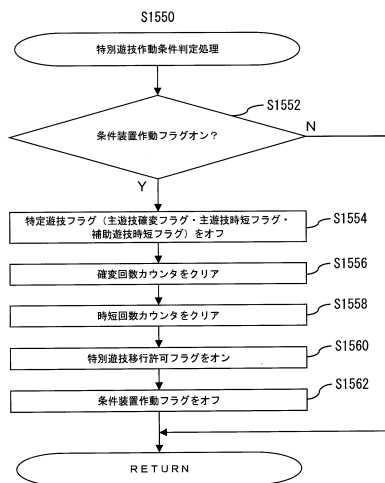


【図 1 4】



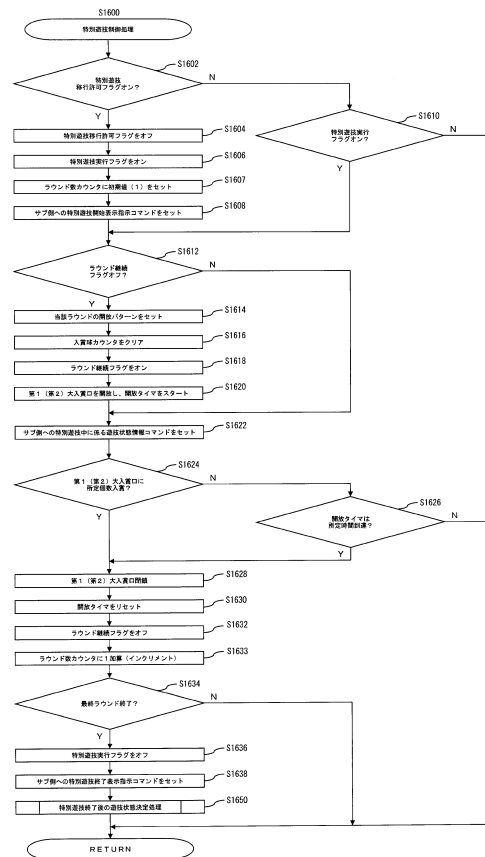
【図 15】

(図15)



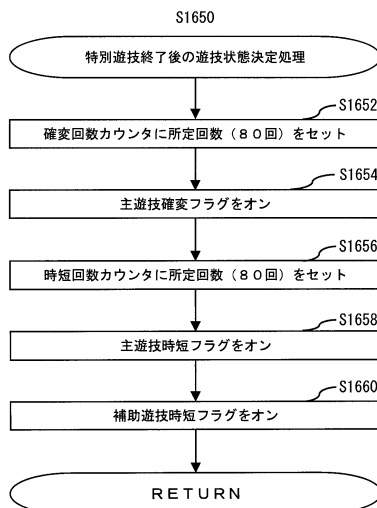
【図 16】

(図16)



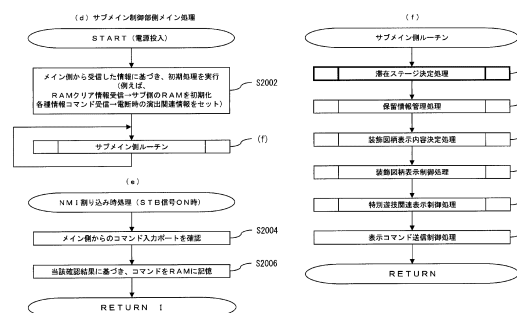
【図 17】

(図17)

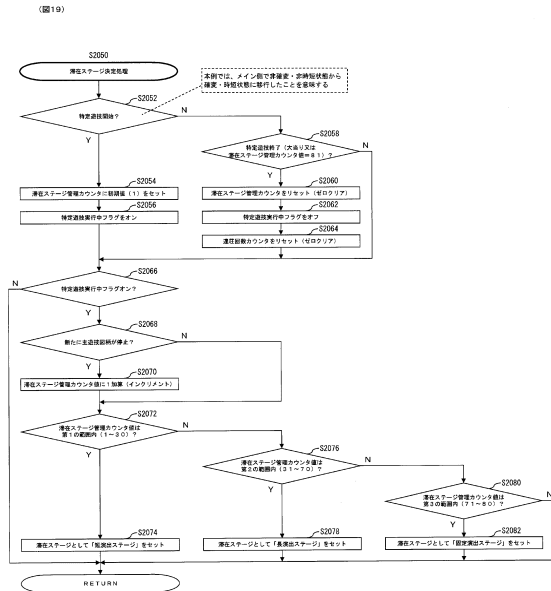


【図 18】

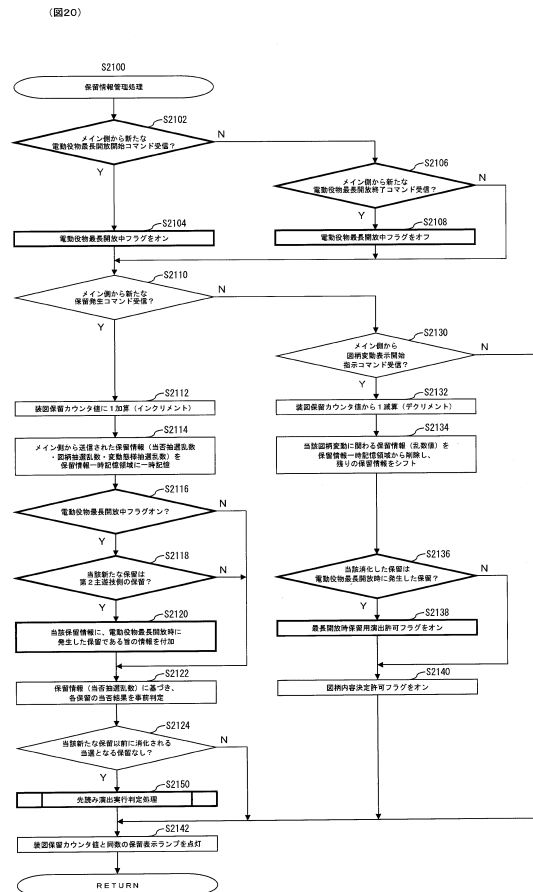
(図18)



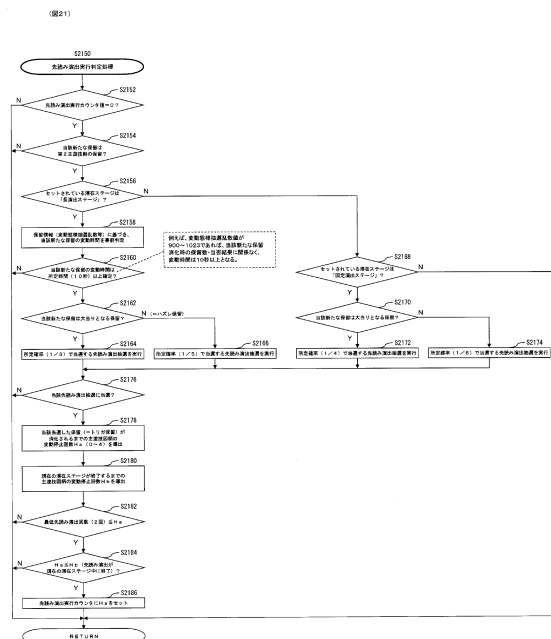
【図 19】



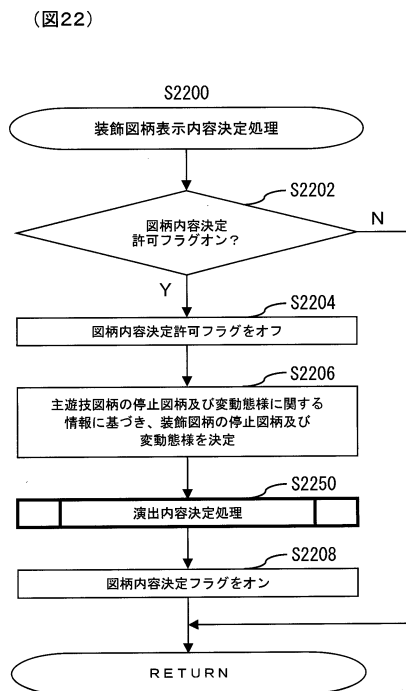
【図 20】



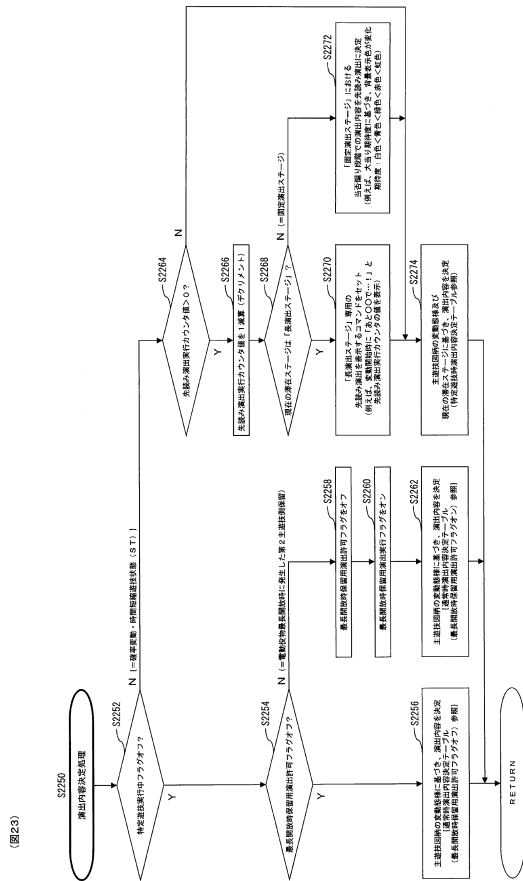
【図 21】



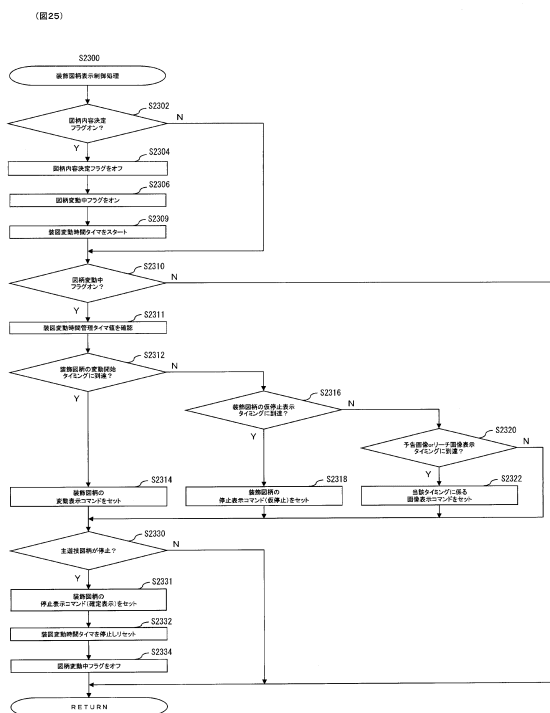
【図 22】



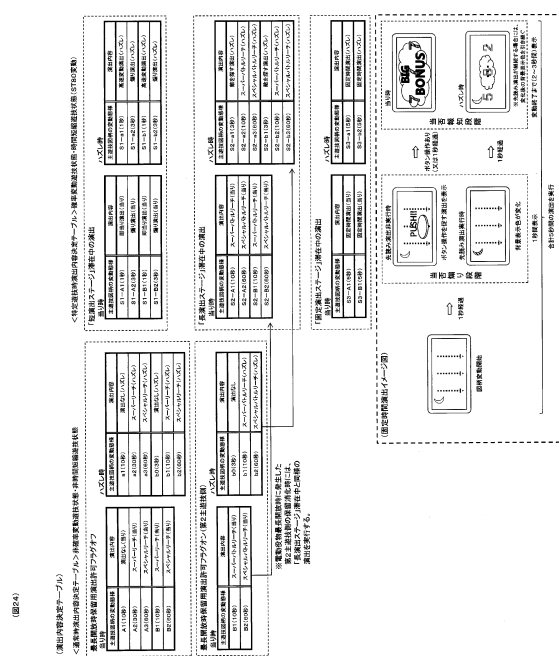
【図 2 3】



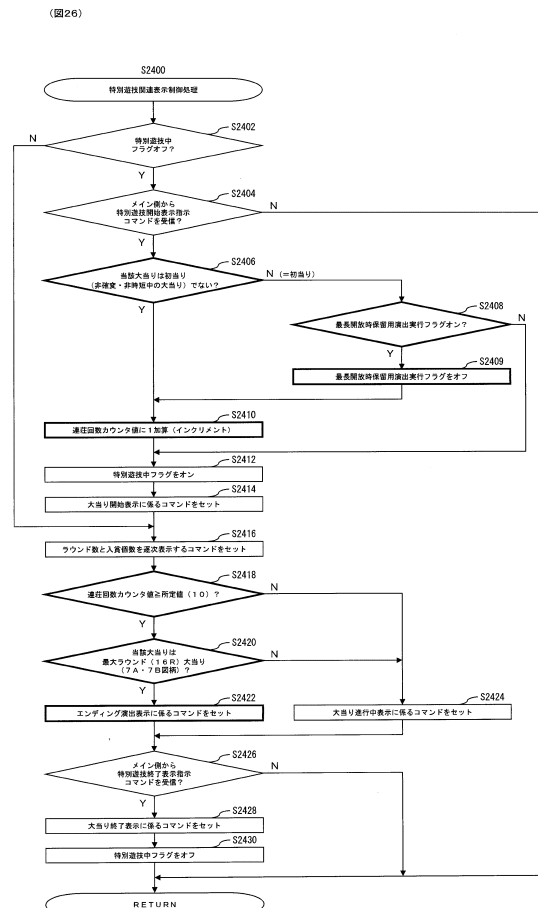
【図 25】



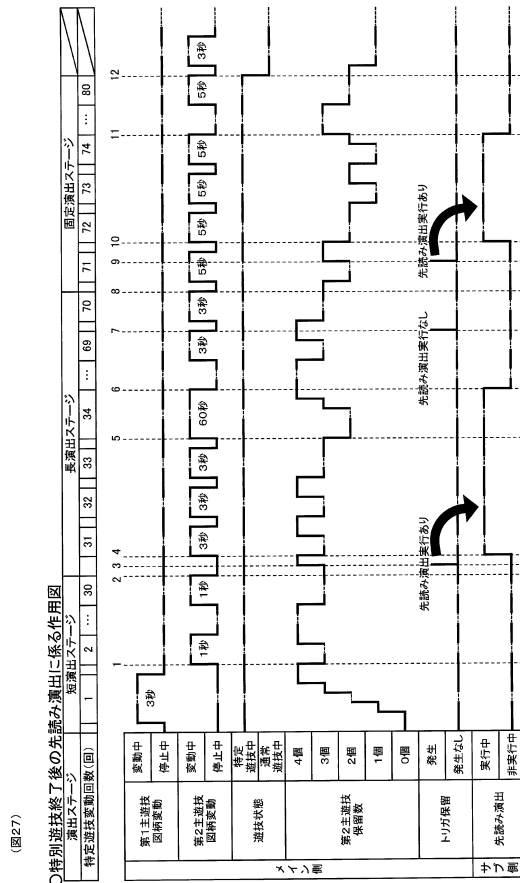
【図 24】



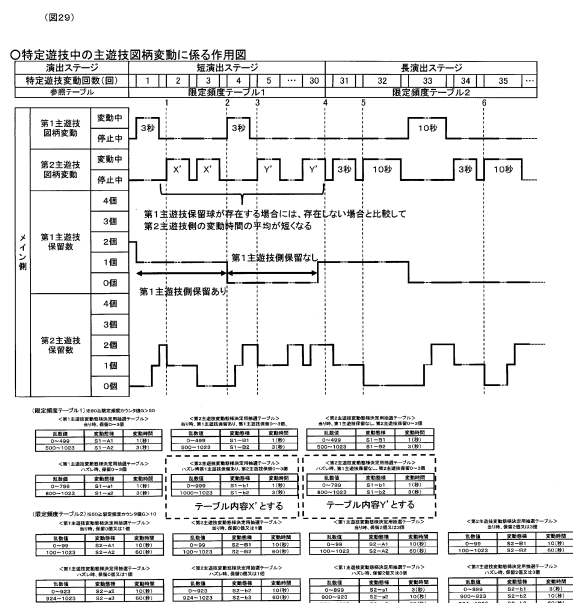
【图 2 6】



【図 27】

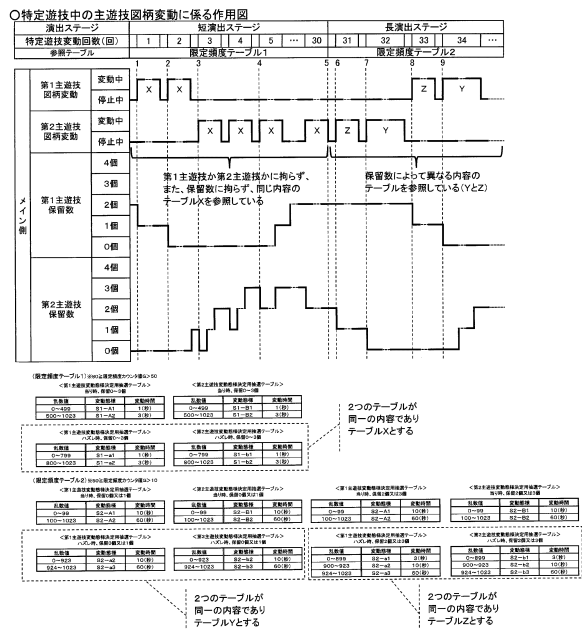


【図 29】



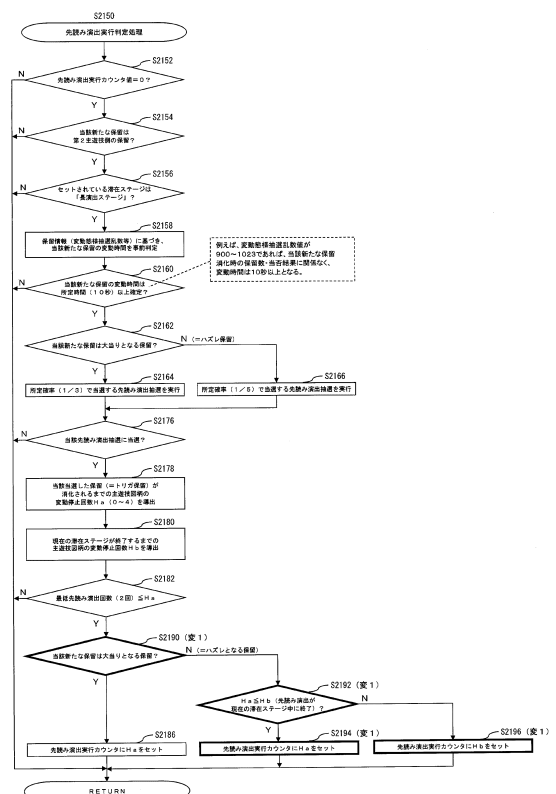
【図 28】

(圖28)

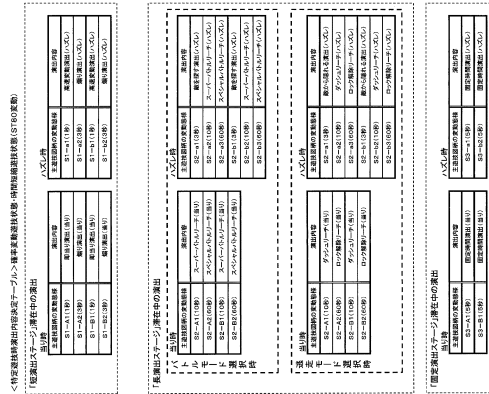


【図 30】

(圖30)(變1)



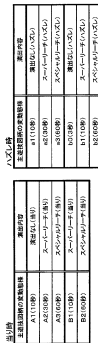
【図 3 1】



(図31)(変2)

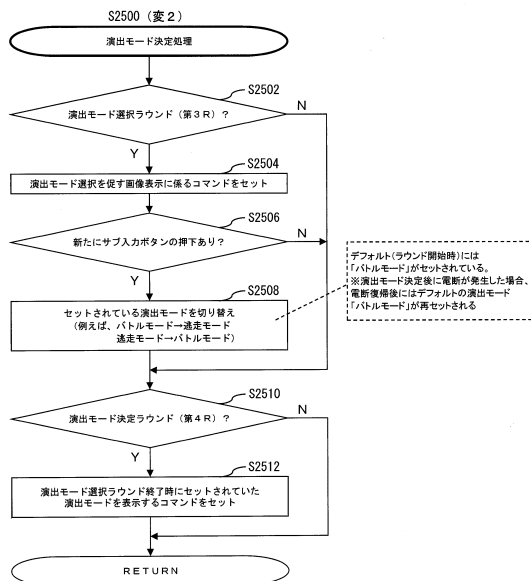
〈演出内容決定テーブル〉

圖書技術館藏圖書檢索系統·圖書出版單位清單(2) 中文名稱:王麗雲編輯



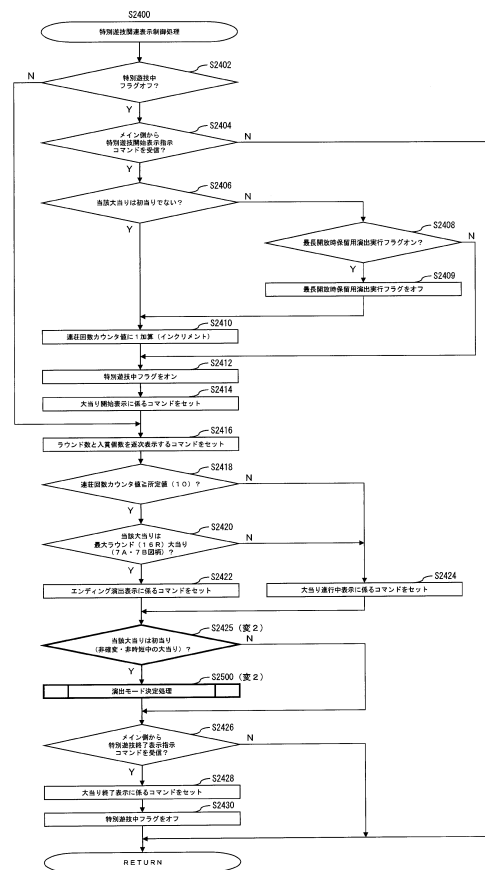
【図 3 3】

(図33)(変2)



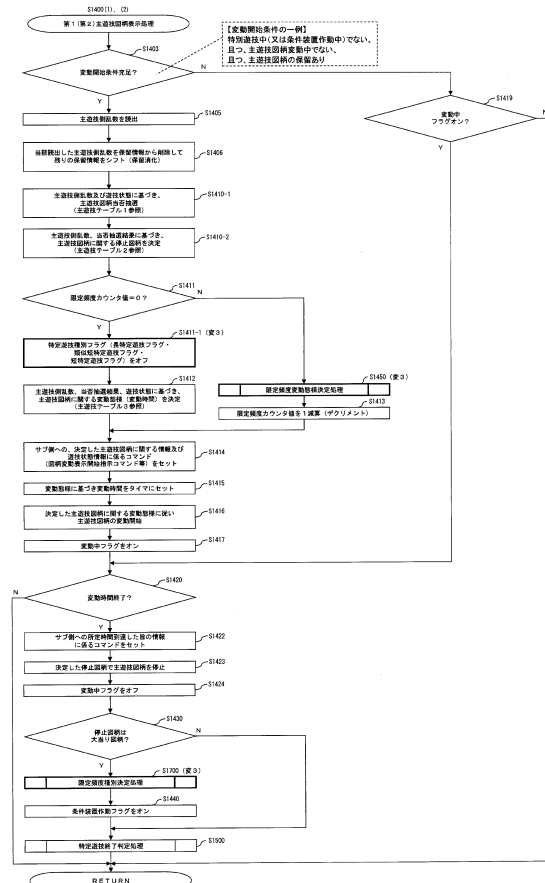
【图 3 2】

(圖32)(實2)

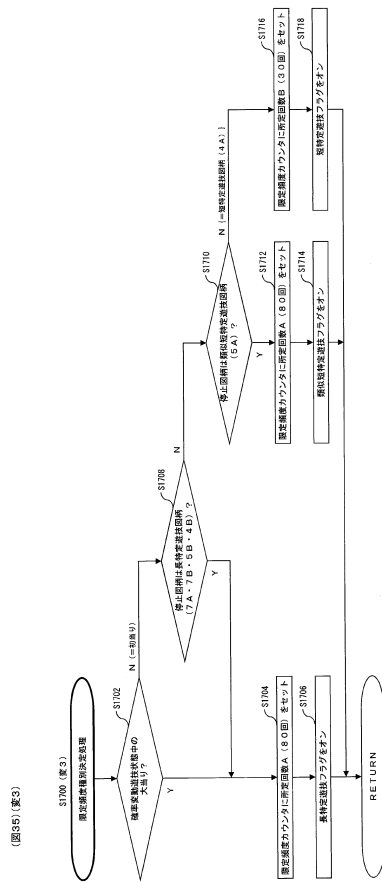


【図 3 4】

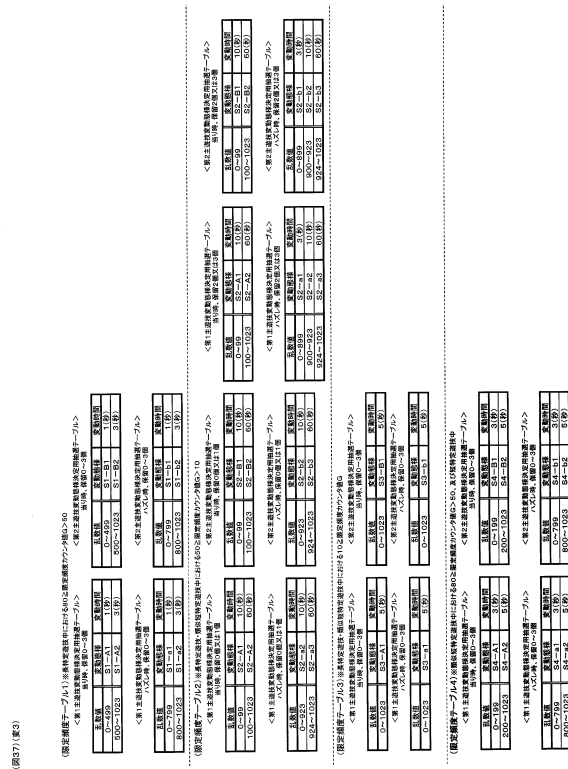
(圖34)(變3)



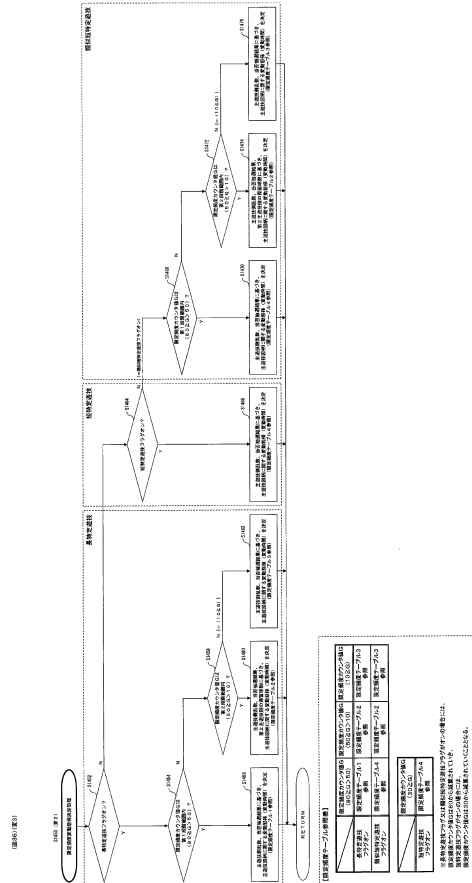
【図 3 5】



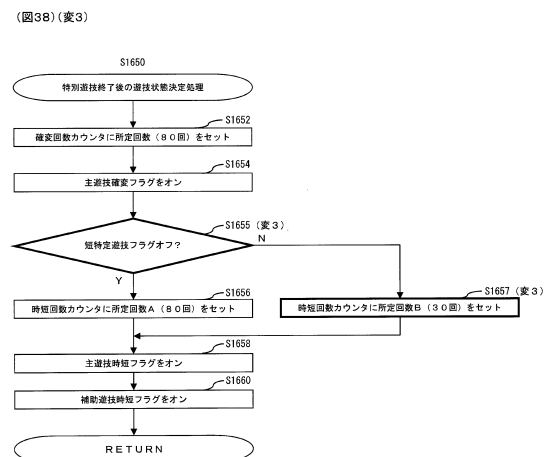
【図 3 7】



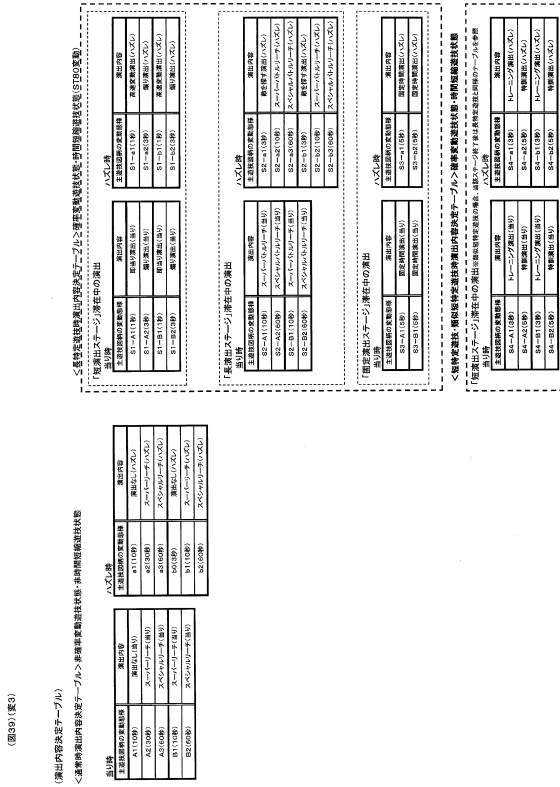
【図 3 6】



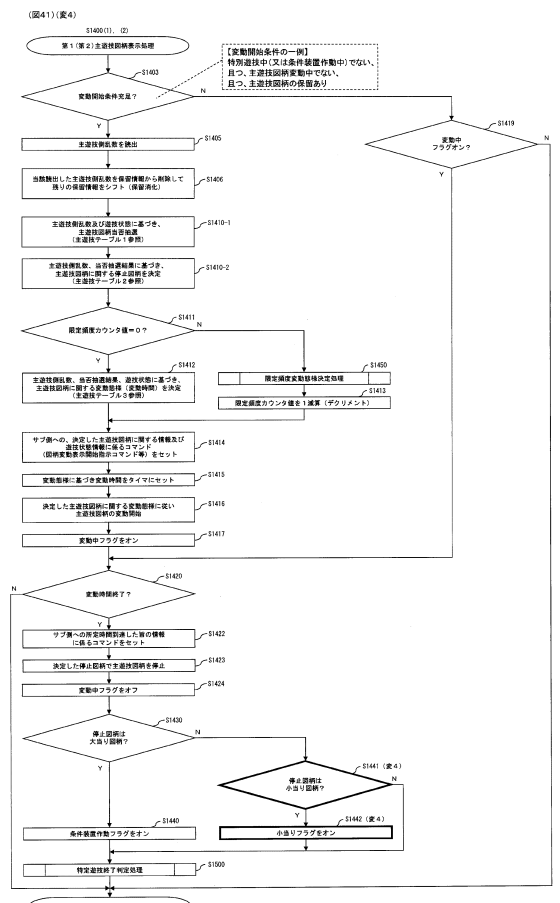
【図 38】



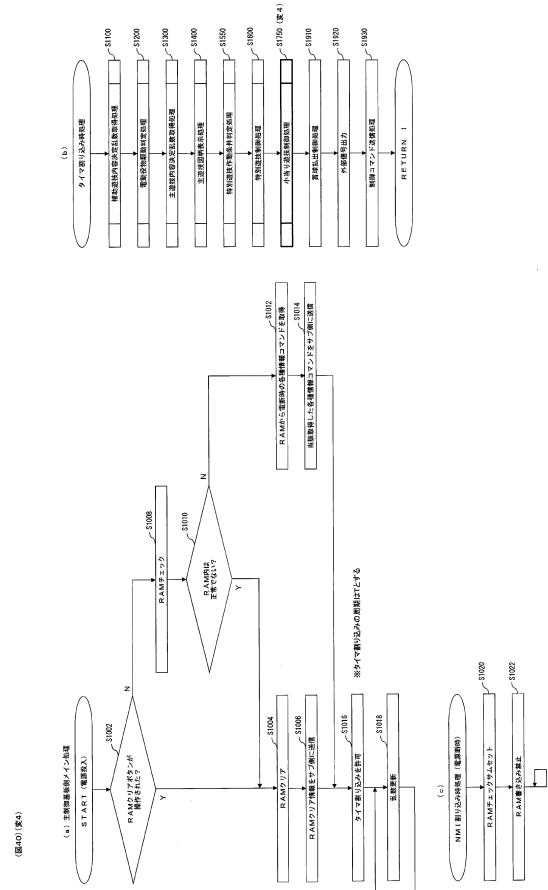
【図 3 9】



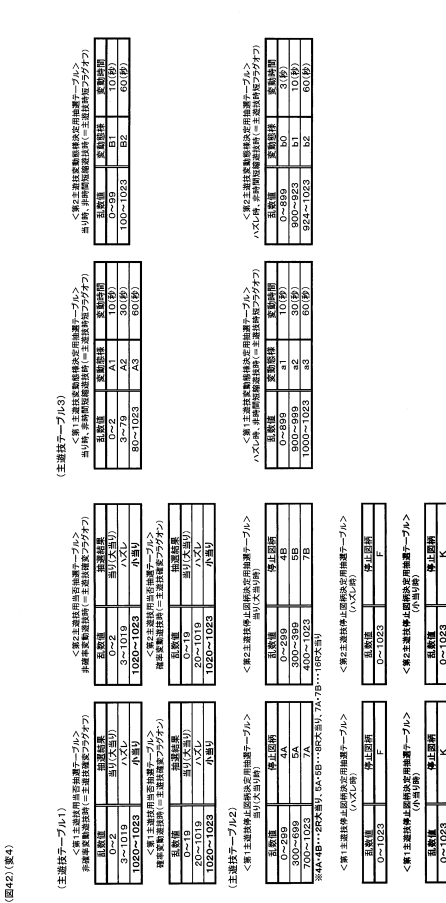
【図 4 1】



【図 40】

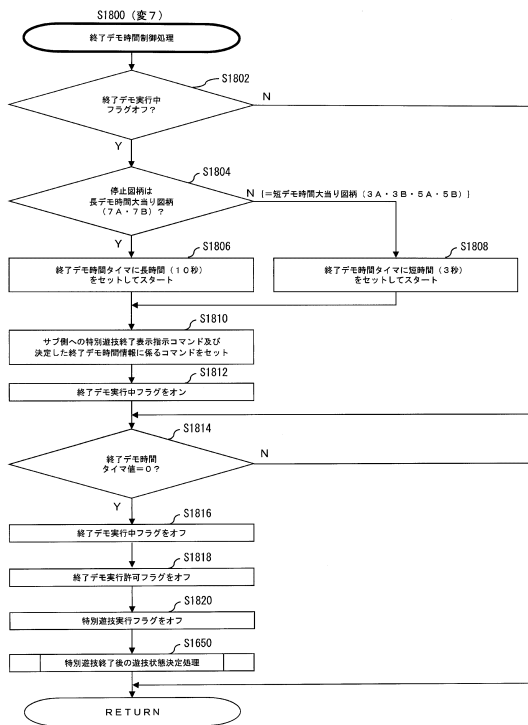


【图 4 2】



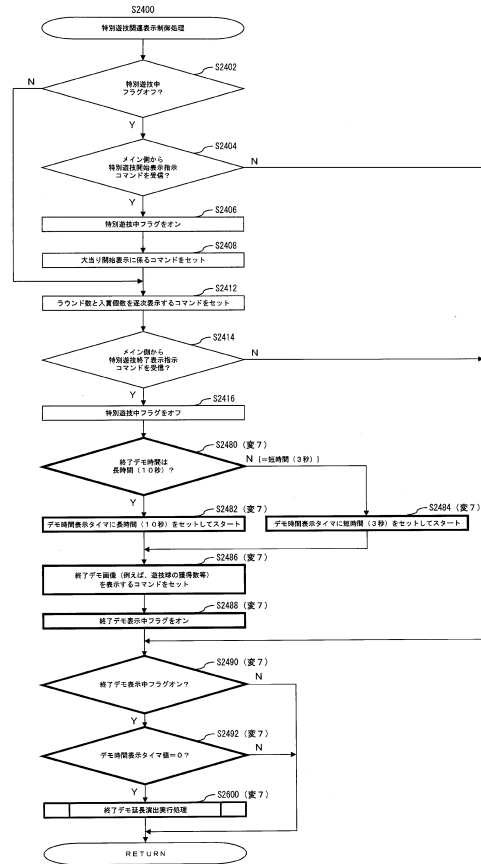
【図 5 1】

(図51)(変7)



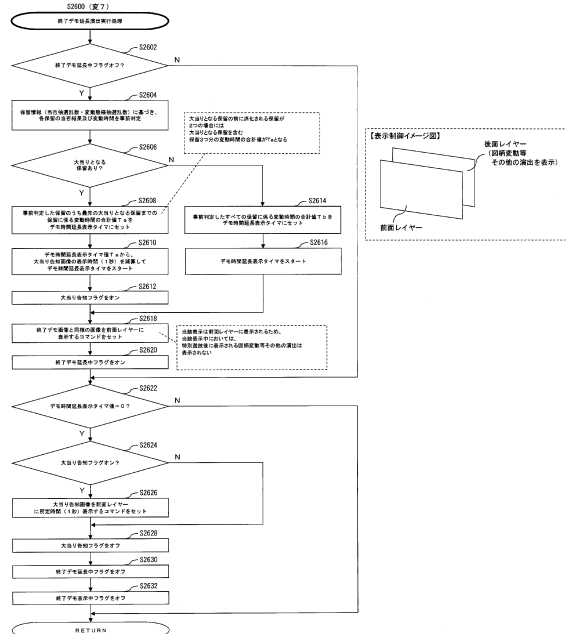
【図 5 2】

(図52)(変7)



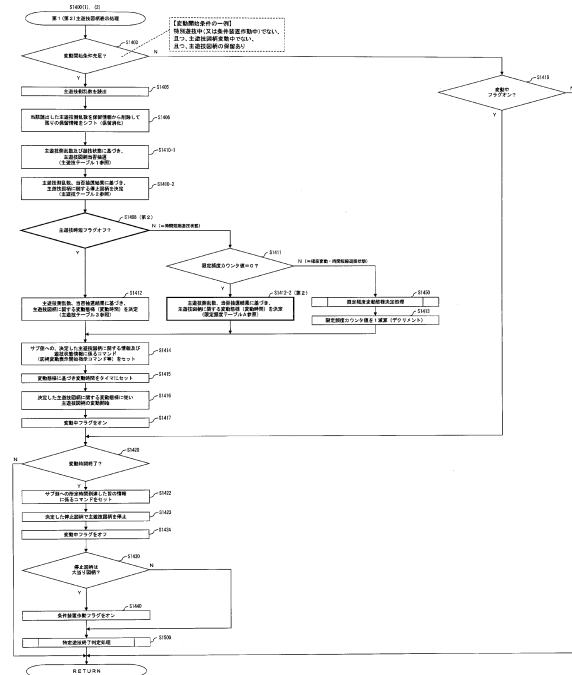
【図 5 3】

(図53)(変7)

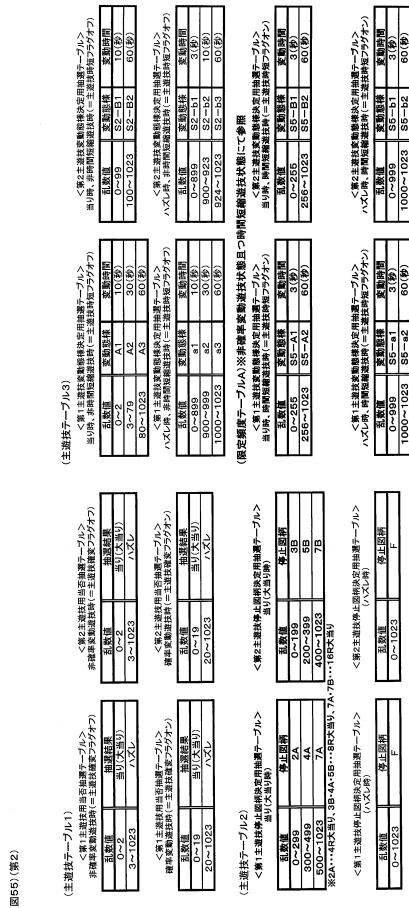


【図 5 4】

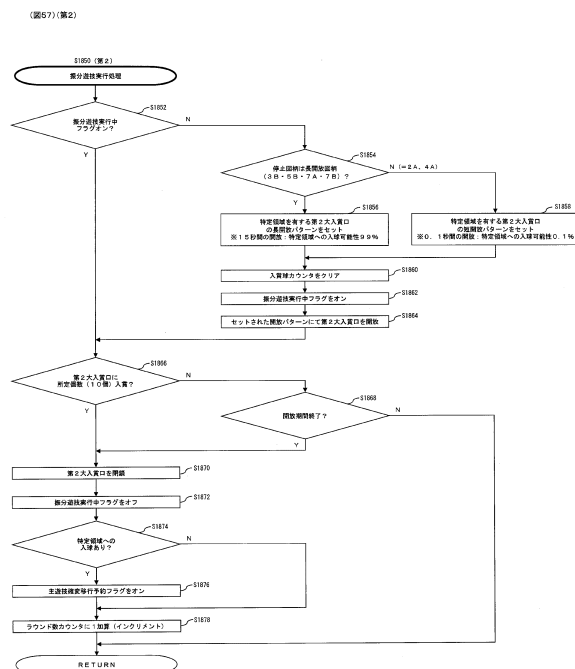
(図54)(変7)



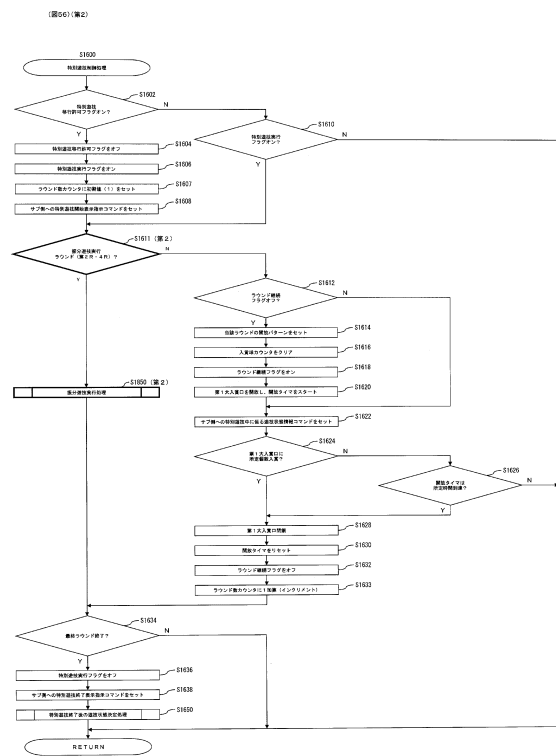
【図 5 5】



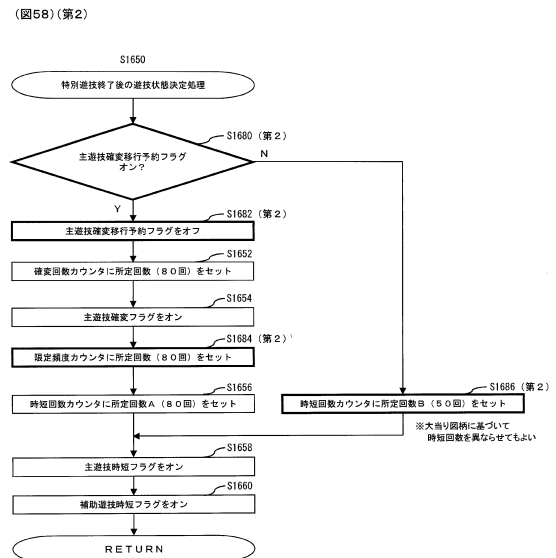
【図 5 7】



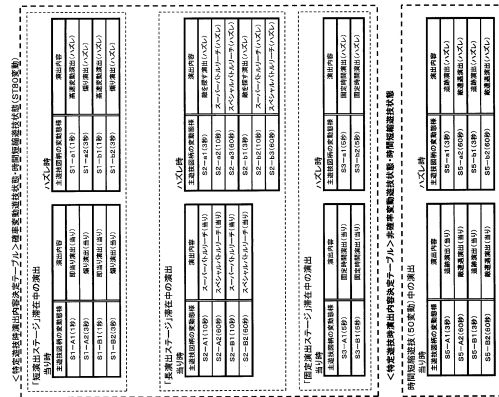
【图 5 6】



【図 58】



【図 5 9】



(表59)(第2)

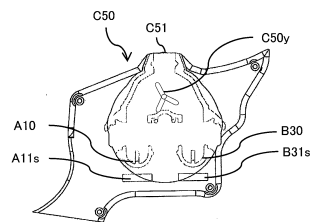
超次級技術型選抜制度・働き方改革推進対策をへるための水産部内組織を整理する

当り種	主要遺伝子の変異数値	遺伝子内容
ハズル	a1 (100%)	濃黄白色(当り)
	A2 (300%)	スズメナールーチ(当り)
	A3 (000%)	スズメナールーチ(当り)
	B1 (100%)	スズメナールーチ(当り)
	B2 (000%)	スズメナールーチ(当り)

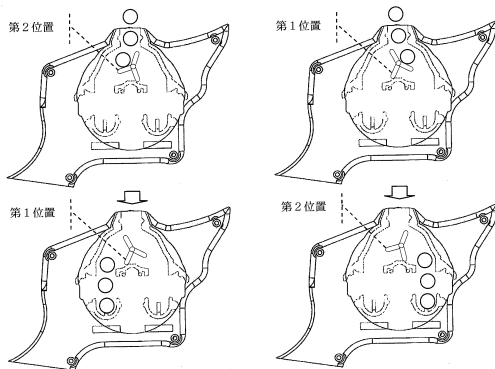
主要遺伝子の変異数値	遺伝子内容
a1 (100%)	濃黄白色(当り)
a2 (300%)	スズメナールーチ(当り)
a3 (000%)	スズメナールーチ(当り)
b1 (100%)	スズメナールーチ(当り)
b2 (000%)	スズメナールーチ(当り)

【図 6 1】

【図61】(第2変1)

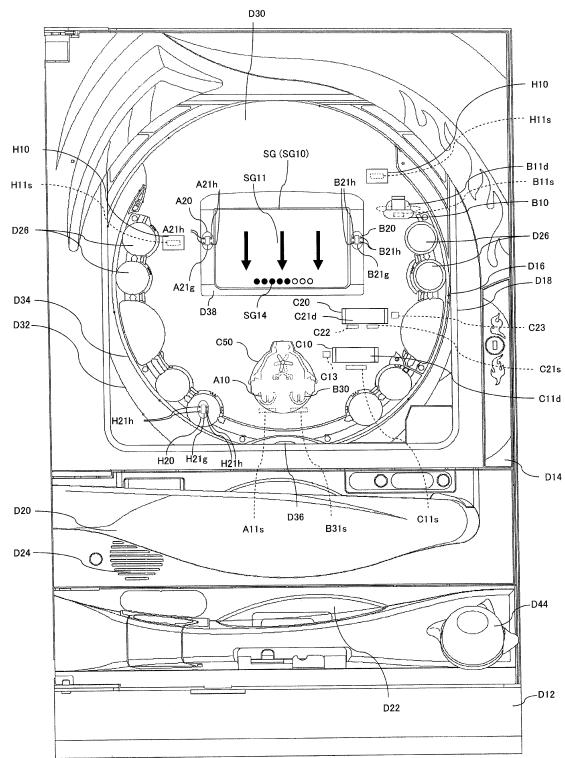


機構上は各始動口へ遊技球が交互に振り分けられることを意図して設計されている



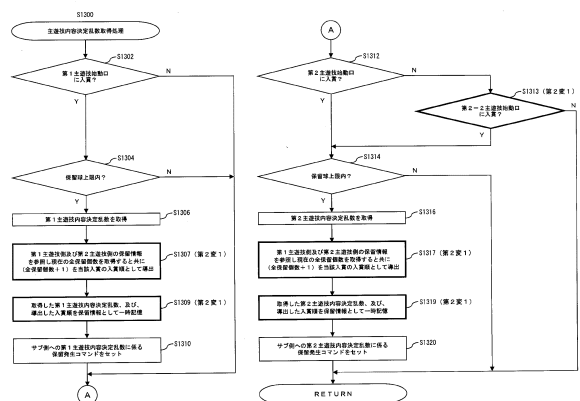
【図 6 0】

【図60】(第2変1)



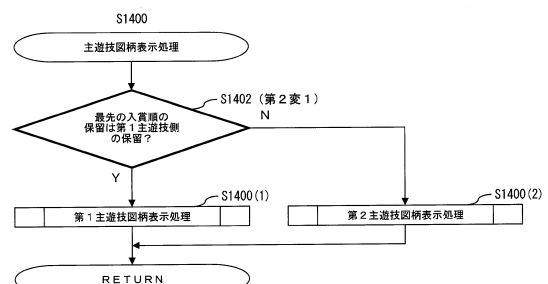
【图 6 2】

【图62】(第2变1)

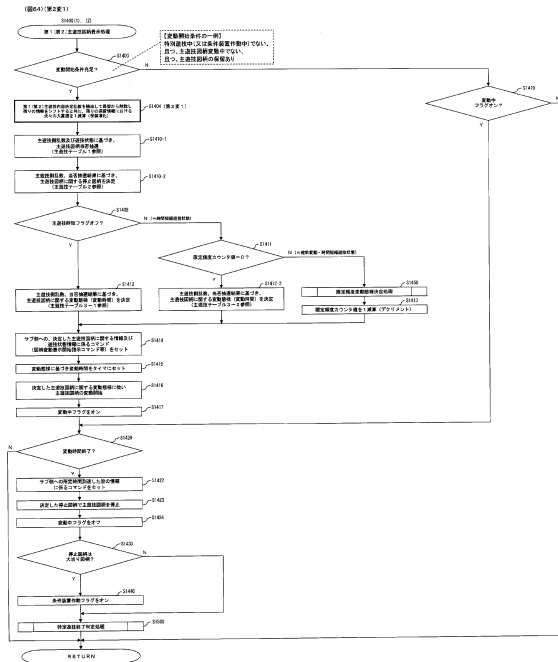


【図 6 3】

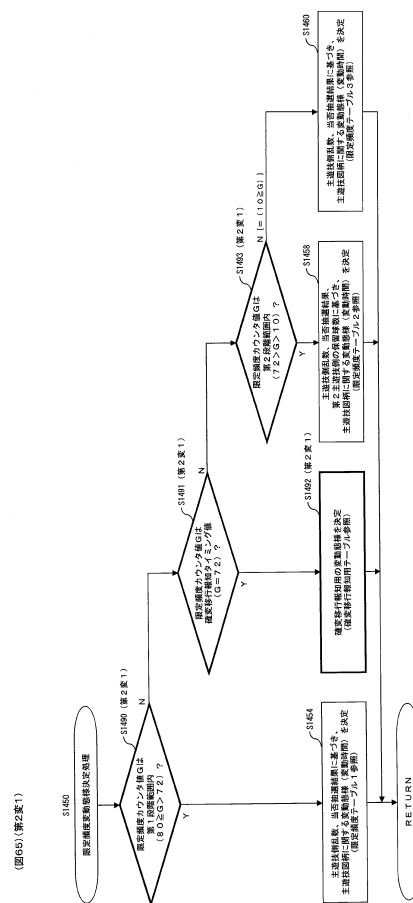
【図63】(第2変1)



【図 6 4】



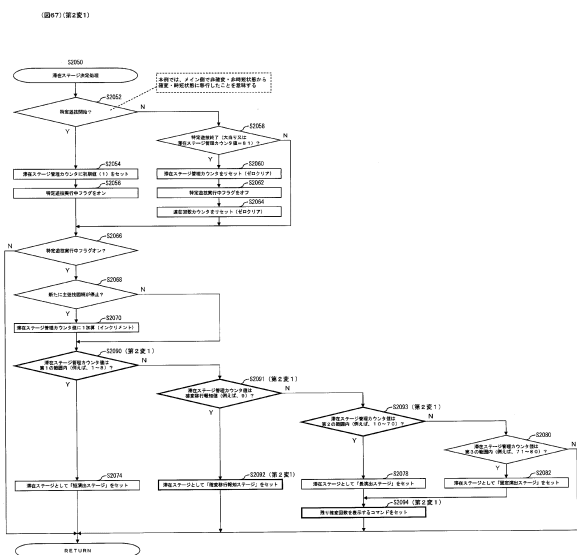
【図 6 5】



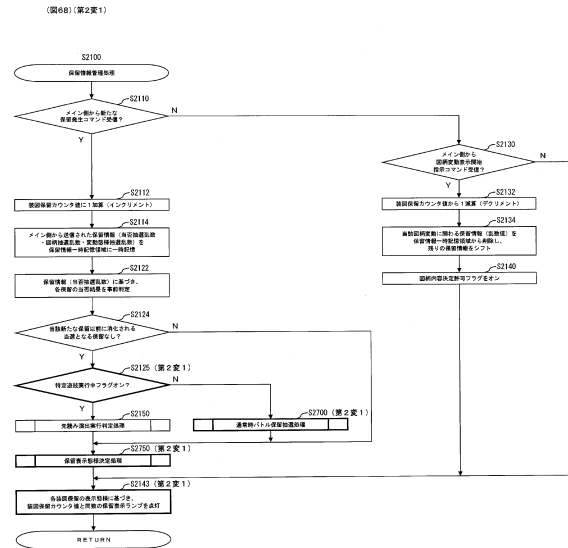
【図 6 6】

[illegible]

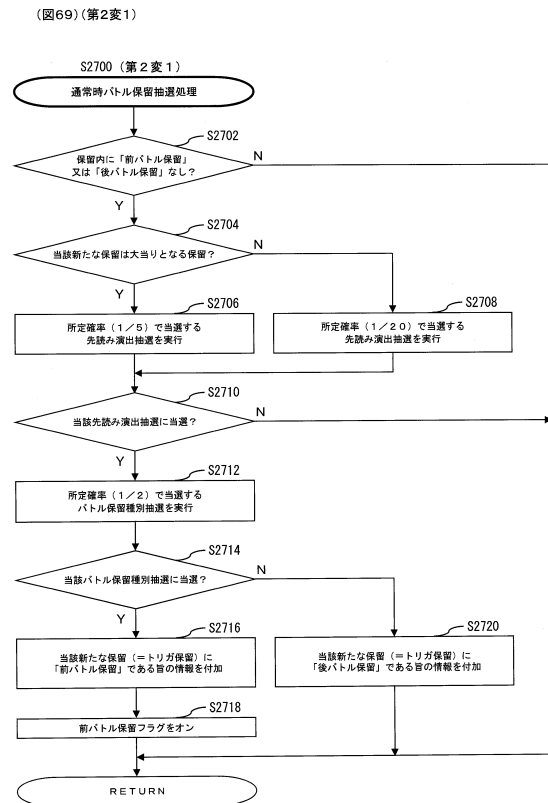
【图 6 7】



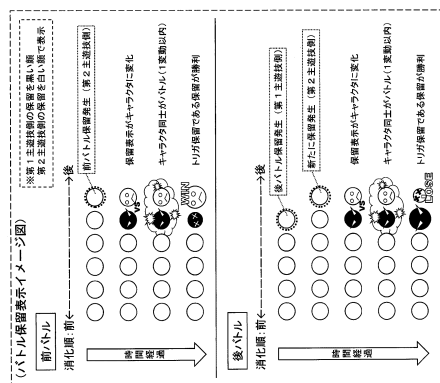
【図 6 8】



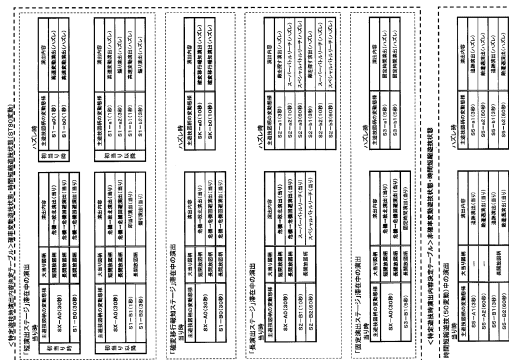
【図 6 9】



【図 7 0】



【图 7 1】



〔図70〕(第2変1)

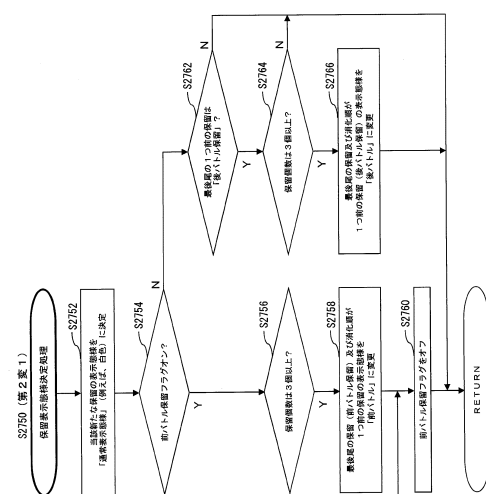


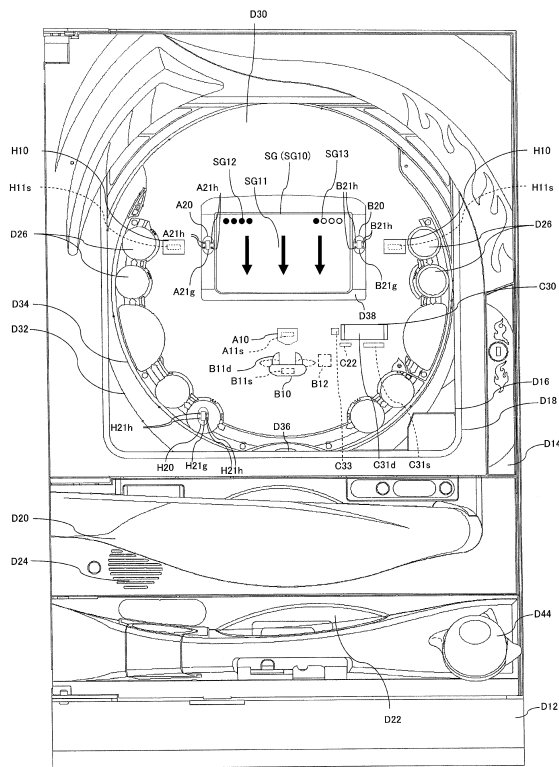
図71(第2変1)



賣出内容決定テーブル)

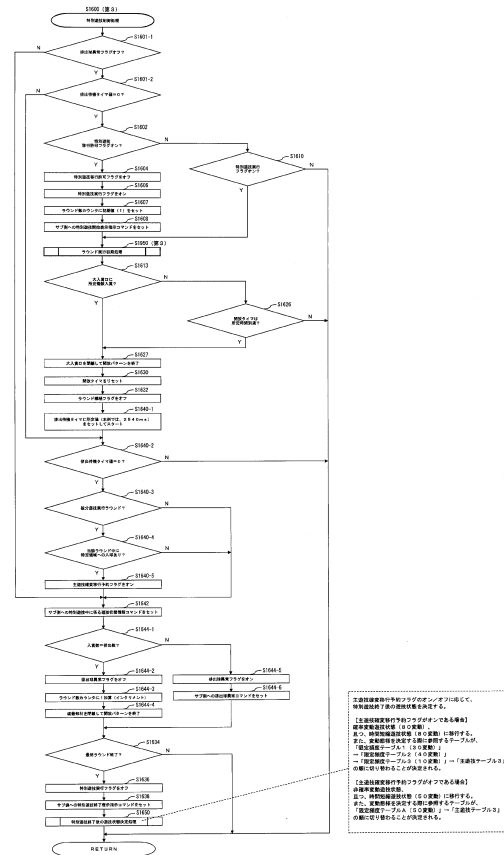
【図 7 2】

(圖 7 2) (第 3)



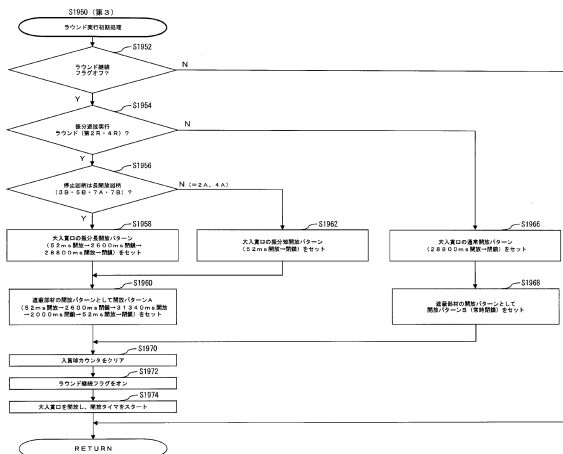
【図 7 3】

(圖7-3)(續前)



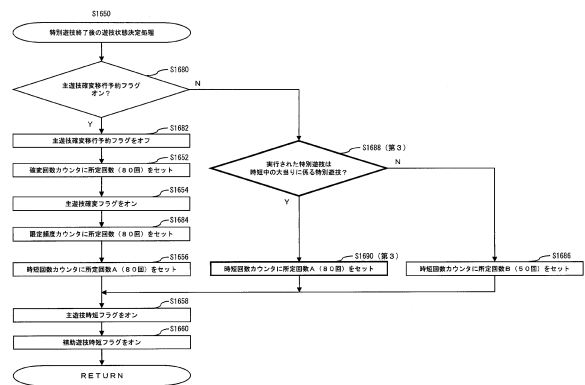
【図 7 4】

(圖74)(第3)



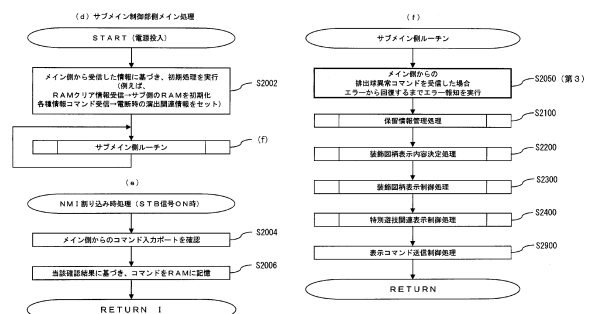
【図 7 5】

(圖75)(第3)



【图 7 6】

(圖76)(第3)



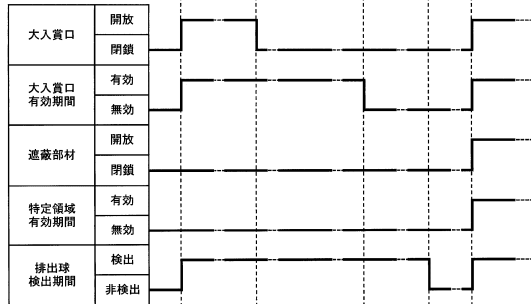
【図 77】

(図77)(第3)

○特別遊技(通常ラウンド)に係る作用図
(排出球異常非検出時)

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

大当り図柄「7A」に係る特別遊技時



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

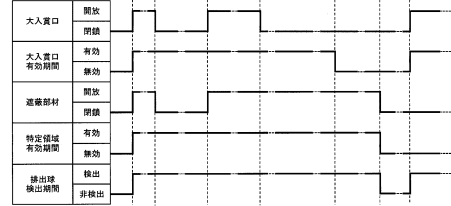
【図 78】

(図78)(第3)

○特別遊技(特に、振分ラウンド)に係る作用図
(大入賞口が長開放、且つ排出球異常非検出時)

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

大当り図柄「7A」に係る特別遊技時

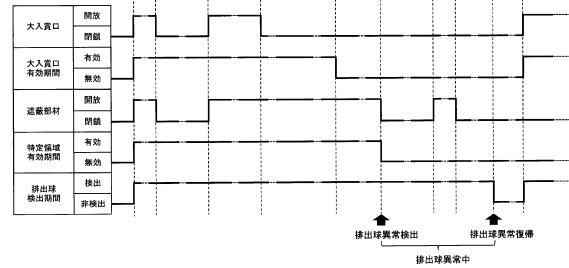


※実行中のラウンドから次ラウンドに移行するための準備の時間として準備中の期間が設けられており、当該準備中の期間は、排出球異常検出時には4ms、排出球異常非検出時には60msとなっている。

(大入賞口が長開放、且つ排出球異常検出時)

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

大当り図柄「7A」に係る特別遊技時



排出球異常検出
排出球異常中

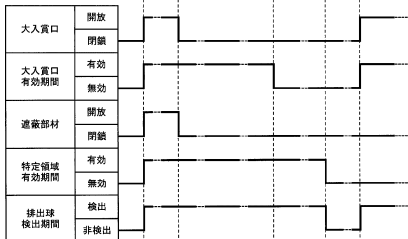
【図 79】

(図79)(第3)

○特別遊技(特に、振分ラウンド)に係る作用図
(大入賞口が短開放、且つ排出球異常非検出時)

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

大当り図柄「4A」に係る特別遊技時

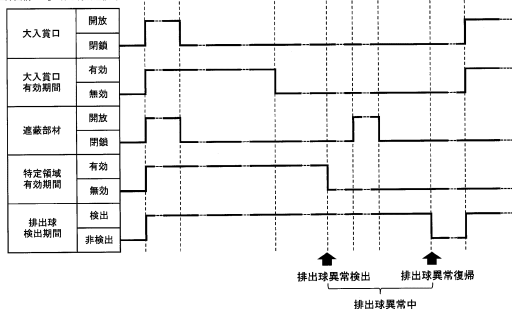


※実行中のラウンドから次ラウンドに移行するための準備の時間として準備中の期間が設けられており、当該準備中の期間は、排出球異常検出時には4ms、排出球異常非検出時には60msとなっている。

(大入賞口が短開放、且つ排出球異常検出時)

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

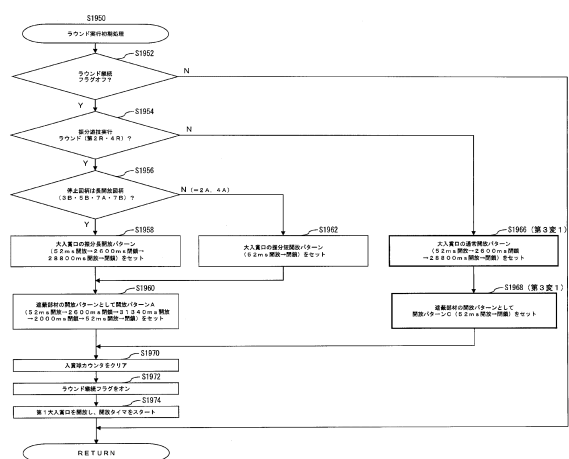
大当り図柄「4A」に係る特別遊技時



排出球異常検出
排出球異常中

【図 80】

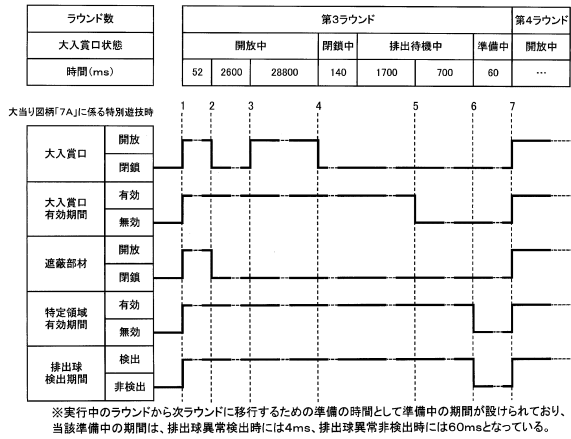
(図80)(第3変1)



【図 8 1】

(図81)(第3変1)

○特別遊技(通常ラウンド)に係る作用図
(排出球異常非検出時)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2013-056102 (JP, A)
特開2015-126793 (JP, A)
特許第4883820 (JP, B1)
特開2013-094570 (JP, A)
特開2012-50812 (JP, A)
「フィーバー機動戦士ガンダム」, パチンコ攻略マガジン2013年5月11日号, 日本, 株式会社双葉社, 2013年 5月11日, 第25巻、第10号, p.16-25
「CRプラスレイター」, パチンコ攻略マガジン2013年3月28日号, 日本, 株式会社双葉社, 2013年 3月28日, p.28-31
「CRぱちんこクロユリ団地」, パチンコ必勝ガイド2013年7月6日号, 日本, 株式会社ガイドワークス, 2013年 7月 6日, p.14-19

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02