

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成29年11月9日(2017.11.9)

【公開番号】特開2016-185303(P2016-185303A)

【公開日】平成28年10月27日(2016.10.27)

【年通号数】公開・登録公報2016-061

【出願番号】特願2015-67741(P2015-67741)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成29年9月28日(2017.9.28)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な第一始動口と、  
遊技球が入球可能な第二始動口と、  
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、  
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、  
演出を表示可能な演出表示部と  
を備え、  
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、  
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定  
手段と、  
第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定  
する第一識別情報表示内容決定手段と、  
第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別  
情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識  
別情報表示制御手段と、  
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、  
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定  
手段と、  
第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定  
する第二識別情報表示内容決定手段と、  
第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別  
情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識  
別情報表示制御手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、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、

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、

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

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

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

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

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

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、

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前記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おり、

特別遊技の実行中において特定領域への入球を促す発射指示演出を実行可能であり、低確率抽選状態且つ通常遊技状態にて前記当否判定の結果が当選となって発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、高確率抽選状態且つ特定遊技状態にて前記当否判定の結果が当選となって発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、が異なり得るよう構成されており、

第三変動状態であって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の際に実行される特定の演出は、第一変動状態であって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の際には実行されないよう構成されており、

特定遊技状態であって第二識別情報の変動表示の際に実行可能な特定の変動演出を有し、通常遊技状態であって第一識別情報の変動表示の際にも前記特定の変動演出を実行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。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口と、  
遊技球が入球可能な第二始動口と、  
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、  
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、  
演出を表示可能な演出表示部と  
を備え、  
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、  
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定  
手段と、  
第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定  
する第一識別情報表示内容決定手段と、  
第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別  
情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識  
別情報表示制御手段と、  
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、  
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定  
手段と、  
第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定  
する第二識別情報表示内容決定手段と、  
第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別  
情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識  
別情報表示制御手段と、  
第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示  
された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場  
合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に  
停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報で  
あった場合、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、  
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、

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

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

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

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

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

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、

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前記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おり、

特別遊技の実行中において特定領域への入球を促す発射指示演出を実行可能であり、低確率抽選状態且つ通常遊技状態にて前記当否判定の結果が当選となって発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、高確率抽選状態且つ特定遊技状態にて前記当否判定の結果が当選となって発生した特別遊技の実行中において発射指示演出が実行される場合の発射指示演出の演出表示態様と、が異なり得るよう構成されており、

第三変動状態であって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の際に実行される特定の演出は、第一変動状態であって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の際には実行されないよう構成されており、

特定遊技状態であって第二識別情報の変動表示の際に実行可能な特定の変動演出を有し、通常遊技状態であって第一識別情報の変動表示の際にも前記特定の変動演出を実行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。

< 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が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第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

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

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20）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主遊技図柄表示装置B20）と、

閉状態と開状態とを採り得る第一可変入賞口（例えば、通常大入賞口C10）と、

閉状態と開状態とを採り得る第二可変入賞口（例えば、振分大入賞口C20）と、

第二可変入賞口（例えば、振分大入賞口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

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M J 2 1 A）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（例えば、第1主遊技図柄保留手段M J 3 2 A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 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M N 1 1 A）による当否判定の結果に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示装置A 2 0）にて第一識別情報を変動表示した後で第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 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M J 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M J 2 1 B）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（例えば、第2主遊技図柄保留手段M J 3 2 B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段M N 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M N 1 1 B）による当否判定の結果に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示装置B 2 0）にて第二識別情報を変動表示した後で第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 1 1 A）による当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段M N 1 1 B）による当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、第一可変入賞口（例えば、通常大入賞口C 1 0）への所定個数の入球又は所定期間が経過するまで第一可変入賞口（例えば、通常大入賞口C 1 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る遊技を第一単位遊技とし、第二可変入賞口（例えば、振分大入賞口C 2 0）への所定個数の入球又は所定期間が経過するまで第二可変入賞口（例えば、振分大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る遊技を第二単位遊技とし、第一単位遊技及び第二単位遊技のいずれかを実行す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実行手段（例えば、特別遊技実行手段M P 3 3）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 1 1 A）及び第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段M N 1 1 B）における当否判定の結果が当選となる確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 1 1 A）及び第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段M N 1 1 B）における当否判定の結果が当選となる確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行中において前記特定領域（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の実行終了後において高確率抽選状態とし得る一方で、特別遊技の実行中において前記特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球がなかった場合には特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態とす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M P 5 0）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保留が存在する場合には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、且つ、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段M N 1 1 B）による当否判定の結果が当選であった場合の方が、第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 1 1 A）による当否判定の結果が当選であった場合よりも、遊技者に付される利益率が相対的に高くなるよう構成されており、

特別遊技の実行中における第一単位遊技を実行した次回の単位遊技を実行する際には第二単位遊技を実行し、特別遊技の実行中における第二単位遊技を実行した次回の単位遊技を実行する際には第一単位遊技を実行するよう構成されており、

特別遊技の実行中における所定回数目の第二単位遊技を実行する際には、前記特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球が可能となるよう第二可変入賞口（例えば、振分大入賞口 C 2 0）を開状態とする第二単位遊技実行態様 A を実行する一方、特別遊技の実行中における当該所定回数目以外の第二単位遊技を実行する際には、前記特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球が不能となる又は第二単位遊技実行態様 A と比較して前記特定領域への入球が困難となるよう第二可変入賞口（例えば、振分大入賞口 C 2 0）を開状態とする第二単位遊技実行態様 B を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。