(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6862017号
(P6862017)
(45)発行日　令和3年4月21日(2021.4.21)　(24)登録日　令和3年4月2日(2021.4.2)

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

請求項の数 6　(全 254 頁)

(21)出願番号　特願2020-15998(P2020-15998)
(22)出願日　令和2年2月3日(2020.2.3)
(62)分割の表示　特願2019-57717(P2019-57717)の分割
原出願日　平成31年3月26日(2019.3.26)
(65)公開番号　特開2020-157044(P2020-157044A)
(43)公開日　令和2年10月1日(2020.10.1)
審査請求日　令和2年2月17日(2020.2.17)

(73)特許権者　597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目１番１４号
(74)代理人　100107102
弁理士　吉延　彰広
(74)代理人　100155181
弁理士　中　大介
(72)発明者　秋山　耕一
東京都台東区東上野一丁目１番１４号　株式会社大都技研内

審査官　鶴岡　直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技台

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段と、
複数の遊技状態のいずれか一つに制御可能な遊技制御手段と、
遊技球が進入可能な或るゲートと、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技台であって、
右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に前記或るゲートが設けられており、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは異なる遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、或る図柄変動演出表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の待機演出表示であり、
前記或る図柄変動演出表示は、装飾図柄が変動表示している態様の表示を含む表示であり、
前記第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む表示であり、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記或る図

柄変動演出表示が開始され、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じた前記或る図柄変動演出表示は開始されず、
前記第一の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、
前記第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間が開始され、
前記或る期間において前記或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始され、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第一の表示は、右打ちを促す表示であり、
前記第二の表示は、前記或る期間において表示される場合がある表示であり、
前記第三の表示は、設定画面表示であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記第一の表示が表示され、
前記第一の表示と前記第二の表示の両方が表示されている状態となる場合があり、
前記第一の表示と前記第一の待機演出表示の両方が表示されている状態（以下、「第一の状態」という。）となる場合があり、
前記第一の遊技状態であっても、前記第一の図柄変動表示及び前記第二の図柄変動表示のうちの該第二の図柄変動表示のみが実行されている状態（以下、「第二の状態」という。）において、前記第三の表示の表示が開始可能である、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技台であって、
遊技者によって操作が可能な位置に設けられた操作手段を備え、
前記第二の状態において前記操作手段が操作されると前記第三の表示の表示が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項３】
請求項１又は２に記載の遊技台であって、
前記複数の表示のうちの一の表示は、大当り表示であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示され、その後に前記第一の表示が表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示されることなく前記第一の表示が表示される場合（以下、「第二の場合」という。）があり、
前記第一の場合では、前記第一の表示と前記第二の表示の両方が表示されている状態となり、
前記第二の場合では、前記第一の状態となる、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項４】
請求項１乃至３のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
遊技球が進入可能な第一の始動入賞手段を備え、
前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記第一の図柄変動表示の実行を開始可能であり、
前記第一の遊技状態の前記或る期間において前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知が開始され、
前記或る報知は、打ち方に関する報知である、

ことを特徴とする遊技台。
【請求項５】
請求項４に記載の遊技台であって、
遊技球が進入可能な第二の始動入賞手段を備え、
前記第二の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記第二の図柄変動表示の実行を開始可能であり、
前記第二の遊技状態の前記或る期間において前記第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても前記或る報知が開始されない、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項６】
請求項１乃至５のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている（例えば、特許文献１等参照）。
【０００３】
また、こういった遊技台では、表示手段を備えたものが知られている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００８－２００３０２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、従来の遊技台では、表示手段に改良の余地がある。
【０００６】
本発明は上記事情に鑑み、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を解決する本発明の遊技台は、
第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段と、
複数の遊技状態のいずれか一つに制御可能な遊技制御手段と、
遊技球が進入可能な或るゲートと、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技台であって、
右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に前記或るゲートが設けられており、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは異なる遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、或る図柄変動演出表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の待機演出表示であり、
前記或る図柄変動演出表示は、装飾図柄が変動表示している態様の表示を含む表示であり、
前記第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む表示であり、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記或る図柄変動演出表示が開始され、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じた前記或る図柄変動演出表示は開始されず、
前記第一の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、
前記第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間が開始され、
前記或る期間において前記或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始され、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第一の表示は、右打ちを促す表示であり、
前記第二の表示は、前記或る期間において表示される場合がある表示であり、
前記第三の表示は、設定画面表示であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記第一の表示が表示され、
前記第一の表示と前記第二の表示の両方が表示されている状態となる場合があり、
前記第一の表示と前記第一の待機演出表示の両方が表示されている状態（以下、「第一の状態」という。）となる場合があり、
前記第一の遊技状態であっても、前記第一の図柄変動表示及び前記第二の図柄変動表示のうちの該第二の図柄変動表示のみが実行されている状態（以下、「第二の状態」という。）において、前記第三の表示の表示が開始可能である、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明の遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施形態に係るパチンコ機を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図２】パチンコ機を裏側から見た背面図である。
【図３】（ａ）は、遊技盤を正面側（遊技者側）から見た略示正面図であり、（ｂ）は、遊技盤に配置された主制御ランプ基板に実装された各種ランプを拡大して表した図である。
【図４】可変入賞装置の構成について説明する図である。
【図５】パチンコ機の機能ブロック図である。
【図６】パチンコ機の表示図柄の一例であって、（ａ）は、特図１の停止表示図柄の一例を示し、（ｂ）は特図２の停止表示図柄の一例を示し、（ｃ）は装飾図柄の一例を示し、（ｄ）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。
【図７】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【図８】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図９】（ａ）は普図当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、（ｂ）は特図１

・２当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、（ｃ）は特図決定用振分けテーブルの内容の一例を示す図である。
【図１０】パチンコ機の第１副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、（ａ）は第１副制御部メイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は第１副制御部コマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は第１副制御部タイマ割込処理のフローチャートである。
【図１１】パチンコ機の第２副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、（ａ）は第２副制御部メイン処理のフローチャートであり、（ｂ）は第２副制御部コマンド受信割込処理のフローチャートであり、（ｃ）は第２副制御部タイマ割込処理のフローチャートであり、（ｄ）は第２副制御部画像制御処理のフローチャートである。
【図１２】（Ａ）は役物比率・設定表示器の具体的構成の一例を示す図であり、（Ｂ）はディップスイッチ基板の具体的構成の一例を示す図である。
【図１３】（ａ）は、特図１変動中に特図２が大当りとなった場合の動作の一例について説明するタイミングチャートであり、（ｂ）は、特図１変動中に特図２が小当りとなった場合の動作の一例について説明するタイミングチャートである。
【図１４】（ａ）は、通常遊技状態における各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートであり、（ｂ）は、通常遊技状態で小当りした場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートである。
【図１５】第一設定示唆演出実行処理について説明するフローチャートである。
【図１６】予告演出決定処理について説明するフローチャートである。
【図１７】初回大当り時示唆演出選択処理について説明するフローチャートである。
【図１８】（ａ）は、ＳＰリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（ｂ）は、ＳＰリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（ｃ）は、初回通常大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（ｄ）は、初回確変大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図である。
【図１９】出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容について説明する図であって、（ａ）は、設定４用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（ｂ）は、設定５用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（ｃ）は、設定６用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図である。
【図２０】（ａ）は、通常遊技状態で小当り遊技中に特図１の変動が開始した場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートであり、（ｂ）は、通常遊技状態で小当りした場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートである。
【図２１】本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示に係る演出の一例を段階的に示す図である。
【図２２】図２１に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図２３】装飾図柄表示装置を中心とした大当り遊技における演出の一例を段階的に示す図である。
【図２４】装飾図柄表示装置を中心とした確変遊技状態における演出の一例を段階的に示す図である。
【図２５】装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。
【図２６】装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。
【図２７】装飾図柄表示装置を中心とした再抽選演出の一例を段階的に示す図である。
【図２８】装飾図柄表示装置を中心とした大当り遊技状態における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。
【図２９】装飾図柄表示装置を中心とした連続予告演出の一例を段階的に示す図である。
【図３０】装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。
【図３１】装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示における設定示唆演出の一例

を段階的に示す図である。
【図３２】装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。
【図３３】装飾図柄表示装置を中心とした間もたせ演出の一例を段階的に示す図である。
【図３４】装飾図柄表示装置を中心とした先読み予告演出の一例を段階的に示す図である。
【図３５】装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示に係る演出の一例を段階的に示す図である。
【図３６】装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示に係る演出の一例を段階的に示す図である。
【図３７】装飾図柄表示装置を中心とした総獲得賞球数表示に関する演出の一例を段階的に示す図である。
【図３８】装飾図柄表示装置を中心とした総獲得賞球数表示に関する演出の一例を段階的に示す図である。
【図３９】大当り図柄が停止してから大当り遊技が終了するまでのプロセスの一例について説明するタイミングチャートである。
【図４０】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、大当り遊技が開始するまでに行われる演出例を段階的に示す図である。
【図４１】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中における大当りとなる特図２の図柄変動中に特図１の図柄変動表示が開始した場合の演出例を段階的に示す図である。
【図４２】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出である図柄デモの演出中に特図２で大当りとなった場合の演出例を段階的に示す図である。
【図４３】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出である図柄デモの演出中に特図２で大当りとなった場合の別の演出例を段階的に示す図である。
【図４４】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に特図２で大当りとなった場合の演出例を段階的に示す図である。
【図４５】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出の実行中においてメニュー画面に移行可能な場合と移行が制限される場合の演出例を段階的に示す図である。
【図４６】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。
【図４７】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、大当り遊技が開始するまでに行われる別の演出例を段階的に示す図である
【図４８】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、確変状態において大当り遊技が開始するまでに行われる別の演出例を段階的に示す図である。
【図４９】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、ゲート進入待機演出の実行中に電断・復電が発生した場合の演出例を段階的に示す図である。
【図５０】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に特図２で小当りとなった場合の演出例を段階的に示す図である。
【図５１】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に特図２で小当りとなった場合の別の演出例を段階的に示す図である。
【図５２】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に第１特図始動口へ遊技球が入賞した場合の演出例を段階的に示す図である。
【図５３】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に第１特図始動口へ遊技球が入賞した場合の別の演出例を段階的に示す図である。
【図５４】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出である図柄デモの演出中に第１特図始動口へ遊技球が入賞した場合の演出例を段階的に示す図である。
【図５５】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、一発告知予告演出の演出例を段階的に示す図である。
【図５６】本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【図５７】本発明に適用可能なスロットマシンを正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図５８】本発明の変形例による遊技台を示す図であり、（ａ）は、カジノマシンを示し、（ｂ）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備える携帯電話機を示し、（ｃ）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機を示し、（ｄ）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機を示し、（ｅ）は、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバを示している。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、図面を用いて、本発明に係る遊技台（例えば、パチンコ機１００等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。
【００１１】
＜全体構成＞
まず、図１を用いて、本発明の第１実施形態に係るパチンコ機１００の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【００１２】
パチンコ機１００は、所定条件が成立すると遊技者が利益を獲得することができる遊技台であって、外枠１０２と、本体１０４と、前面枠扉１０６と、球貯留皿付扉１０８と、発射装置１１０と、遊技盤２００と、をその前面（遊技者側）に備える。
【００１３】
外枠１０２は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長方形状から成る木製の枠部材である。
【００１４】
本体１０４は、外枠１０２の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部１１２を介して外枠１０２に回動自在に装着された縦長方形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体１０４は、枠状に形成され、内側に空間部１１４を有している。このパチンコ機１００を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体１０４を開閉操作することが可能であり、本体１０４が開いたことを検出する本体開放センサ１０４１が設けられている。
【００１５】
前面枠扉１０６は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機１００の前面側となる本体１０４の前面に対しヒンジ部１１２を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部１１６とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉１０６も開閉操作することが可能であり、前面枠扉１０６が開いたことを検出する前面枠扉センサ１０６１も設けられている。なお、この前面枠扉１０６には、開口部１１６にガラス製又は樹脂製の透明板部材１１８が設けられ、前面側には、スピーカ１２０や枠ランプ１２２が取り付けられている。前面枠扉１０６の後面と遊技盤２００の前面とで遊技領域１２４が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する。
【００１６】
球貯留皿付扉１０８は、パチンコ機１００の前面において本体１０４の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉１０８は、前面枠扉１０６を開放した状態で操作可能となる開放レバー１０８１を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉１０８が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ１０８２も設けられている。球貯留皿付扉１０８は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置１１０へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿１２６と、上皿１２６に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿１２８と、遊技者の操作によって上皿１２６に貯留された遊技球を下皿１２８へと排出させる球抜ボタ

ン１３０と、遊技者の操作によって下皿１２８に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー１３２と、遊技者の操作によって発射装置１１０へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域１２４へと打ち出す球発射ハンドル１３４と、遊技者の操作によって各種演出装置２０６（図２参照）の演出態様に変化を与える演出ボタン１３６と、演出ボタン１３６に内蔵され、その演出ボタン１３６を発光させるチャンスボタンランプ１３８と、遊技店に設置されたカードユニット（ＣＲユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン１４０と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン１４２と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部１４４と、を備える。また、図１に示すパチンコ機１００には、下皿１２８が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。さらに、操作キーユニット１９０も備えている。

【００１７】

発射装置１１０は、本体１０４の下方に取り付けられ、球発射ハンドル１３４が遊技者に操作されることによって回動する発射杆１４６と、遊技球を発射杆１４６の先端で打突する発射槌１４８と、を備える。この発射装置１１０は、遊技者に球発射ハンドル１３４が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば０．６秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域１２４へ向けて発射し、発射手段の一例に相当する。

【００１８】

遊技盤２００は、前面に遊技領域１２４を有し、本体１０４の空間部１１４に臨むように、所定の固定部材を用いて本体１０４に着脱自在に装着されている。遊技領域１２４は、遊技盤２００を本体１０４に装着した後、開口部１１６から観察することができる。なお、図１では遊技領域１２４の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図３に示す。

【００１９】

図２は、図１のパチンコ機１００を裏側から見た背面図である。

【００２０】

パチンコ機１００の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク１５０と、この球タンク１５０の下方に位置し、球タンク１５０の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置１５２に導くためのタンクレール１５４とを配設している。

【００２１】

払出装置１５２は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置１５２は、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール１５４の下流端に接続する。

【００２２】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール１５４を通過して払出装置１５２内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置１５２の下方へ１個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置１５２は、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【００２３】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部６００（図５参照）へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機１００の前面側に配設した上皿１２６に到達するように構成しており、パチンコ機１００は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

【００２４】

払出装置１５２の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部３００（図５参照

）を構成する主基板１５６を収納する主基板ケース１５８、主制御部３００が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第１副制御部４００（図５参照）を構成する第１副基板１６０を収納する第１副基板ケース１６２、第１副制御部４００が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第２副制御部５００（図５参照）を構成する第２副基板１６４を収納する第２副基板ケース１６６、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部６００（図５参照）を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ１６８を備える払出基板１７０を収納する払出基板ケース１７２、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部６３０（図５参照）を構成する発射基板１７４を収納する発射基板ケース１７６、各種電気的遊技機器に電源を供給する電源制御部６６０（図５参照）を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ１７８と電源投入時に操作されることによってＲＡＭクリア信号を主制御部３００に出力するＲＡＭクリアスイッチ１８０とを備える電源基板１８２を収納する電源基板ケース１８４、および払出制御部６００とカードユニットとの信号の送受信を行うＣＲインターフェース部１８６を配設している。

【００２５】

また、本実施形態では、主基板１５６上に、設定変更キー１９２と、設定変更ボタン１９４及び役物比率・設定表示器１９６が設けられている。本実施形態では、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１８０が押下されることを条件に設定変更キー１９２が操作されると、少なくとも大当り確率が異なる複数の設定からいずれかに設定することができる設定変更モードに移行することができる。設定変更モードにおいては、現在の設定が役物比率・設定表示器１９６に表示され、店員は、これを確認しながら設定変更ボタン１９４を押下することにより設定の変更を行うことができる。なお、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１８０の押下がなくとも、電源投入時に設定変更キー１９２が操作された場合に設定変更可能な構成としてもよい。

【００２６】

役物比率・設定表示器１９６は、主基板１５６に実装されるとともに主基板ケース１５８の内部に配置される７セグＬＥＤ基板であり、店員に視認可能な態様で取り付けられている。役物比率・設定表示器１９６は、図１２（Ａ）に示すように、２ケタの７セグＬＥＤが上下に配置されるとともに、右側に１ケタの７セグＬＥＤがモジュール化されたものであり、役物比率モニタは、役物比率（ＹＨ）及び連続役物比率（ＲＹ）を報知するインジケータであり、設定モニタは、現在の設定を確認するためのモニタである。役物比率・設定表示器１９６は、例えば、赤色の単色ＬＥＤにより構成されているが、赤・緑・オレンジの３色により発光可能なものとしてもよいし、フルカラーＬＥＤであってもよい。なお、役物比率・設定表示器１９６のうちの少なくとも一部を、例えば、遊技盤２００に設けて遊技者に視認可能としてもよい。

【００２７】

また、本実施形態では、第１副基板ケース１６２の背面に、ディップスイッチ基板１９８が配設されている。ディップスイッチ基板１９８の詳細については後述する。

【００２８】

図３（ａ）は、遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。ここで、矢印ｄ２及びｄ３はパチンコ機１００を設置場所に固定した状態における方向を示している。矢印ｄ２はパチンコ機１００の幅方向（左右方向と呼ぶ場合がある）を示し、正面視で左手を左、右手を右と呼ぶ場合がある。矢印ｄ３はパチンコ機１００の高さ方向（上下方向と呼ぶ場合がある）を示し、高い方を上、低い方を下と呼ぶ場合がある。なお、図３では図示しないが、パチンコ機１００の奥行き方向（前後方向と呼ぶ場合がある）では、手前側を正面又は前と呼ぶ場合があり、奥側を背面又は後と呼ぶ場合がある。

【００２９】

遊技盤２００は、前面に遊技領域１２４を有し、本体１０４の空間部１１４に臨むように、所定の固定部材を用いて本体１０４に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域１２４は、遊技盤２００を本体１０４に装着した後、開口部１１６から観察することができ

る。
【００３０】
本体１０４に対する遊技盤２００の取付構造は、様々な構造を採用可能であるが、例えば、本体１０４の正面視左側（ヒンジ部１１２側）に遊技盤２００の正面視左側部２００ａを挿入し、ここを回動中心として遊技盤２００を回動させつつ遊技盤２００の正面視右側部２００ｂを本体１０４に押圧し、セットする構造を採用可能であり、このような構造であれば作業性を向上できる場合がある。
【００３１】
遊技盤２００は、板状の本体２０１に各種の部品が取り付けられたユニットである。本体２０１は、例えば、樹脂により形成され、その表面（正面）は、パチンコ機１００のキャラクタ等を表示した装飾面を構成する。装飾面は、例えば、パチンコ機１００のキャラクタ等を印刷したシートを貼り付けることで形成してもよい。本体２０１の右下方には振動センサＳＲ３が配設されている。振動センサＳＲ３で検出された場合、エラー処理（例えば画像や音による報知、遊技の継続を不能とする遊技停止等）を行うことができる。振動センサＳＲ３は磁気センサ等、他の不正検出センサであってもよい。
【００３２】
遊技盤２００には、外レール２０２と内レール２０４とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域１２４を区画形成している。外レール２０２の一部は、本体１０４に着脱自在なレール部材２０９により形成されている。遊技領域１２４のうち、外レール２０２と内レール２０４との間の領域は発射された遊技球を案内する案内領域２０１ａを形成している。
【００３３】
遊技盤２００の遊技領域１２４以外の領域を非遊技領域と呼ぶ場合がある。遊技領域１２４と非遊技領域とは外レール２０２を境界として区別することができる。また、遊技球の発射強度を最大にした状態で遊技球が通過する領域よりも内側の領域は少なくとも遊技領域１２４と呼ぶことができる。遊技領域１２４は、遊技領域１２４内に演出装置等が存在することで遊技球が通過しない領域を含む場合がある。遊技中に遊技球が流下する点で遊技領域１２４を流下領域と呼び、メンテナンスやアクシデントを除いて遊技中に遊技球が流下しない点で非遊技領域を非流下領域と呼ぶ場合がある。遊技領域１２４は、その全域を流下領域と呼ぶことも可能であるが、演出装置等の存在により遊技球が流下することがない領域は非流下領域と呼んでもよい。
【００３４】
遊技領域１２４の略中央には、装飾図柄表示装置２０８を配設している。遊技領域１２４よりも下方には、主制御ランプ基板２５４が設けられており、図３（ｂ）に示すように、主制御ランプ基板２５４上には、普通図柄表示装置２１０と、第１特別図柄表示装置２１２と、第２特別図柄表示装置２１４と、普通図柄保留ランプ２１６と、第１特別図柄保留ランプ２１８と、第２特別図柄保留ランプ２２０と、高確中ランプＲＫと、電サポ中ランプＲＤと、右打ちランプＲＭと、ラウンド表示ランプＲＲとを配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。
【００３５】
装飾図柄表示装置２０８は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置（ＬＣＤ：Ｌｉｑｕｉｄ Ｃｒｙｓｔａｌ Ｄｉｓｐｌａｙ）によって構成する。この装飾図柄表示装置２０８は、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃおよび演出表示領域２０８ｄの４つの表示領域に分割し、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂおよび右図柄表示領域２０８ｃはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域２０８ｄは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃ、２０８ｄの位置や大きさは、装飾図柄表示装置２０８の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置２０８として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例

えば、ドットマトリクス表示装置、７セグメント表示装置、有機ＥＬ（ＥｌｅｃｔｒｏＬｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【００３６】

普図表示装置２１０は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では２つのＬＥＤによって構成する。第１特図表示装置２１２および第２特図表示装置２１４は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では２つのＬＥＤによって構成する。

【００３７】

普図保留ランプ２１６は、保留している普図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数（例えば、４つ）まで保留することを可能としている。第１特図保留ランプ２１８は、保留している特図変動遊技の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、４つ）まで保留することを可能としている。また、第２特別図柄保留ランプ２２０は、保留している特図変動遊技の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、４つ）まで保留することを可能としている。

【００３８】

また、高確中ランプＲＫは、遊技状態が大当りが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプである。電サポ中ランプＲＤは、普通図柄の変動表示時間が短縮されるとともに、後述する電動チューリップの羽根部材２３１ａが長時間開放しやすい電サポ状態であることを示すためのランプである。右打ち表示ランプＲＭは、大当り遊技状態、確変状態及び電サポ状態であって、遊技者が右打ちすることでその恩恵を得られる状態となったことを示すためのランプである。ラウンド表示ランプＲＲは、大当りとなった場合に、当該大当りに係る大当り遊技におけるラウンド数を示すためのランプである。

【００３９】

装飾図柄表示装置２０８の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口２２６ａと、普図始動口２２８と、第１特図始動口２３０，２３１と、大当り発生ゲート２５２とが配置され、また、遊技領域１２４の右下部には、可変入賞装置２３４０が設けられている。

【００４０】

一般入賞口２２６ａは、遊技領域１２４の適宜個所に１又は複数個設けられている。ここでは、遊技領域１２４の左側に配置された一般入賞口を一般入賞口２２６ａと称する。

【００４１】

一般入賞口２２６ａに入球すると所定の球検出センサ（図示省略）が検出し、一般入賞口２２６ａに入賞したとして、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、４個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。上皿１２６に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。本実施形態において、一般入賞口が複数個設けられている場合には、それぞれ別の球検出センサにより入球を検出するようにしてもよいし、複数個設けられた一般入賞口のそれぞれに入球した遊技球を案内する球通路を合流させて一つの共通の球検出センサにより検出させるようにしてもよい。また、遊技領域１２４の右側に一般入賞口が複数設けられている場合には、入球した遊技球を案内する球通路を合流させて一つの共通の球検出センサにより検出させるようにしてもよいし、それぞれ別の球検出センサにより検出してもよい。なお、一般入賞口２２６ａに入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【００４２】

普図始動口２２８は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域１２４の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤２００の右側に１つ配設している。普図始動口２２８を通過した球は一般入賞口２２６に

入球した球と違って、遊技島側に排出することはないが、入球した場合に所定の個数（例えば、１個）の賞球を払い出すとともに、入球した遊技球をパチンコ機１００の裏側に誘導して遊技島側に排出するようにしてもよい。球が普図始動口２２８を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機１００は、普図表示装置２１０による普図変動遊技を開始する。

【００４３】

第１特図始動口２３０，２３１は、本実施形態では遊技盤２００の中央下部に上下方向に並べて２つ配設している。なお、以下の説明では、便宜上、上方に設けられた第１特図始動口２３０を「第１特図始動口（上）２３０」と称し、下方に設けられた第１特図始動口２３１を「第１特図始動口（下）２３１」と称する場合がある。第１特図始動口（上）２３０への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、４個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、第１特図表示装置２１２による特図変動遊技を開始する。なお、第１特図始動口（上）２３０に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態の場合、第１特図始動口（上）２３０の配置上、右打ちした場合には、第１特図始動口（上）２３０への遊技球の入球は困難な構成となっている。そして、本実施形態では、特図１と特図２とで一方の特図が他方の特図の変動表示を行っているか否かにかかわらず、特図の変動表示を開始する仕様（このような仕様のパチンコ機を、「同時変動機」などと呼ばれる場合がある。）とされている。

【００４４】

第１特図始動口（下）２３１は、電動チューリップ（電チュー）により構成され、第１特図始動口（上）２３０の下方に配置されており、左右に開閉自在な羽根部材２３１ａを備え、羽根部材２３１ａの閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置２１０が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材２３１ａが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第１特図始動口（下）２３１への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、第１特図表示装置２１２による特図変動遊技を開始する。第１特図始動口（下）２３１に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出される。本実施形態の場合、普図始動口２２８の配置上（不図示の遊技釘により）、左打ちした場合には、普図始動口２２８への遊技球の入球は困難な構成となっている。したがって、左打ち中は、普図変動遊技に当選することは原則として無く、したがって羽根部材２３１ａが開閉することも原則として無い。一方、右打ちした場合には、普図始動口２２８への遊技球の入球が期待できるため、普図変動遊技に当選して羽根部材２３１ａが開閉する場合がある。すなわち、左打ち中は、第１特図始動口（下）２３１への入賞の可能性はほとんどないが、右打ち中は、第１特図始動口（下）２３１への入賞の可能性があるということができる。

【００４５】

大当り発生ゲート２５２は、後述するように、第１特図表示装置２１２あるいは第２特図表示装置２１４に大当り図柄が停止表示された場合に、遊技球通過の検出が有効とされるゲートであって、大当り図柄が停止表示された後の有効期間に大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、大当り遊技が開始するように構成されている。なお、本実施形態では、普図始動口２２８と大当り発生ゲート２５２を別途に設ける構成とされているが、例えば、普図始動ゲート２２８が大当り発生ゲート２５２の機能を兼用してもよく、すなわち、普図始動ゲートと大当り発生ゲートとで同じ遊技球通過検出スイッチを用いるようにしてもよい。また、大当り発生ゲートの機能を兼用する遊技球通過検出スイッチについては、普図始動ゲート２２８に限らず、他の遊技球通過検出スイッチであってもよく、例えば、第２特図始動口２３２や第１特図始動口（下）２３１等に用いられる遊技球通過検出スイッチであってもよい。

【００４６】

次に、図４を参照しながら、可変入賞装置２３４０の構成について説明する。図４は、

可変入賞装置２３４０の構成について説明する図である。なお、図４では、可変入賞装置２３４０の内部構造について容易に説明するために、装飾部材２３４０ｂを透過して表している。

【００４７】

可変入賞装置２３４０は、例えば、平板状からなり、遊技盤２００の前面に取り付けるための取付ベース２３４０ａと、この取付ベース２３４０ａの前面に対して所定間隔をあけて取り付けられる装飾部材２３４０ｂとを備えている。

【００４８】

取付ベース２３４０ａには、上端近傍の略中央に方形状の開口が開設されており、この開口を覆うように板状の第一の扉部材２３４１ａが取り付けられている。第一の扉部材２３４１ａは、その下端辺が取付ベース２３４０ａに軸支されており、取付ベース２３４０ａの後側に取り付けられた図示しないソレノイドの駆動によって、前方に開閉自在となっている。このソレノイドは、上述した各種ソレノイド３３２に含まれるものであり、駆動回路３３４によって駆動される。本実施形態では、上述したようにして第１可変入賞口２３４ａが構成されている。本実施形態では、第１可変入賞口２３４ａに遊技球が入球すると、所定の個数（例えば、８個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。第１可変入賞口２３４ａに入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出される。

【００４９】

また、取付ベース２３４０ａと装飾部材２３４０ｂとの間には、以下に説明するようにして第２可変入賞口２３５ａが形成されている。

【００５０】

図４に示すように、装飾部材２３４０ｂは、底面２３４０ｃと上面２３４０ｄと側面２３４０ｅとを有する壁面が板面２３４０ｆの裏面から後方に立設されてなる。装飾部材２３４０ｂは、壁面により遊技球が転動可能な第一の転動領域ＳＰ１と第二の転動領域ＳＰ２とが形成され、その後方の開放部分は取付ベース２３４０ａの前面によって閉塞される。

【００５１】

第一の転動領域ＳＰ１は、上方が開放されており、当該開放部分を覆うように板状のシャッタ部材２３５１ａが取付ベース２３４０ａに対して奥行き方向に進退自在に設けられている。シャッタ部材２３５１ａは、前方に向かってやや下り傾斜をなすとともに、右から左に向かって傾斜しており、ソレノイドの駆動によって変位可能に構成されている。このソレノイドは、上述した各種ソレノイド３３２に含まれるものであり、駆動回路３３４（図５参照）によって駆動される。すなわち、本実施形態では、シャッタ部材２３５１ａが取付ベース２３４０ａに対して前方に進出した状態（閉状態）となっているときは第一の転動領域ＳＰ１が閉塞されて、遊技球の第一の転動領域ＳＰ１への進入が阻止され、後方に後退した状態（開状態）となっているときは第一の転動領域ＳＰ１が開放されて、遊技球の第一の転動領域ＳＰ１への進入が許容される。また、本実施形態では、装飾部材２３４０ｂの裏面であって、シャッタ部材２３５１ａに対向するように、複数のリブ２３４０ｉが後方に向けて略等間隔で突出しており、閉状態とされているシャッタ部材２３５１ａ上を転動する遊技球に衝突させることにより遊技球を減速させ、シャッタ部材２３５１ａ上における遊技球の滞留時間が長くなるように構成されている。本実施形態では、このように構成されているので、短時間（例えば、０．０６秒）のシャッタ部材２３５１ａの開放で主にシャッタ部材２３５１ａの上に滞留した複数の遊技球を同時に第２可変入賞口２３５ａへ入球させることができる場合がある。また、本実施形態では、シャッタ部材２３５１ａが装飾部材２３４０ｂの裏面にあるため、シャッタ部材２３５１ａが遊技者に視認困難とされている。

【００５２】

第一の転動領域ＳＰ１と第二の転動領域ＳＰ２とを連絡する位置には、遊技球の通過を検出する入賞カウントスイッチＳＷ１が配設されており、第一の転動領域ＳＰ１に進入し

た遊技球が、底面２３４０ｃ上を転動して左方向に案内されると、この入賞カウントスイッチＳＷ１を通過する。入賞カウントスイッチＳＷ１は、上述した各種センサ３２０に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路３２２に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部３００のＣＰＵ３０４が入賞カウントスイッチＳＷ１への遊技球の通過を検出すると、第２可変入賞口２３５ａへの入賞を検知するとともに、当該入賞に基づく個数（例えば、１５個）の賞球を払い出すための処理を行う。本実施形態では、第１可変入賞口２３４ａへの入賞により獲得できる賞球数よりも第２可変入賞口２３５ａへの入賞により獲得できる賞球数の方が多いので、多様な遊技性を持たせることができる場合がある。

【００５３】

入賞カウントスイッチＳＷ１を通過した遊技球は、第二の転動領域ＳＰ２に案内される。第二の転動領域ＳＰ２は、一般通路２３４０ｈに案内されて下方に排出するように構成されている。一般通路２３４０ｈには、排出球検出スイッチＳＷ３が配設されており、一般通路２３４０ｈに案内された遊技球がこの排出球検出スイッチＳＷ３を通過するように構成されている。排出球検出スイッチＳＷ３は、上述した各種センサ３２０に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路３２２に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部３００のＣＰＵ３０４が排出球検出スイッチＳＷ３への遊技球の通過を検出すると、一般通路２３４０ｈを遊技球が通過したことを検知する。

【００５４】

本実施形態では、上述したように構成することによって、例えば、入賞カウントスイッチＳＷ１の遊技球の通過数と排出球検出スイッチＳＷ３の通過数とで遊技球の第２可変入賞口２３５ａへのイン／アウトを監視することにより、不正入賞を監視することができる場合がある。不正な行為は、例えば、糸付き球や規定よりもサイズの大きい遊技球（いわゆる、デカ球）を利用した行為等が挙げられる。

【００５５】

また、本実施形態では、第１可変入賞口２３４ａの右側に、第２特図始動口２３２が設けられており、第２特図始動口２３２への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、第２特図表示装置２１４による特図変動遊技を開始する。なお、第２特図始動口２３２に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態の場合、第２特図始動口２３２の配置上、左打ちした場合には、第２特図始動口２３２への遊技球の入球は困難な構成となっているが、右打ちした場合には、周囲の釘の配置により、高い頻度で入球可能とされている。なお。第２特図始動口２３２を第２可変入賞口２３５ａの下流側に設けられるようにしてもよい。

【００５６】

さらに、遊技領域１２４には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材２３６や、遊技釘を複数個、配設していると共に、内レール２０４の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口２４０を設けている。

【００５７】

このパチンコ機１００は、遊技者が上皿１２６に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆および発射槌によって外レール２０２、内レール２０４を通過させて遊技領域１２４に打ち出す。そして、遊技領域１２４の上部に到達した球は、打球方向変換部材２３６や遊技釘等によって進行方向を変えながら下方に流下し、入賞口（一般入賞口２２６ａ、第１可変入賞口２３４ａ、第２可変入賞口２３５ａ）や始動口（第１特図始動口（上）２３０、第１特図始動口（下）２３１、第２特図始動口２３２）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口２２８を通過するのみでアウト口２４０に到達する。また、本実施形態では、本体１０４の空間部１１４の下辺に、遊技盤２００から排出されるすべての遊技球を受け入れる排出球受入口（図示しない）が上方に開口す

るように形成されるとともに、排出球受入口に受け入れられた遊技球の通過を検出するアウト球検出センサＳＷｏｕｔが本体１０４の所定位置に設けられている。なお、アウト球検出センサＳＷｏｕｔは、遊技盤２００側に設けられてもよい。本実施形態では、遊技盤２００から排出されるすべての遊技球（アウト口２４０から排出された遊技球と各種入賞口に入賞した遊技球とを含む）は、この排出球受入口に受け入れられ、所定の排出通路を経由してパチンコ機１００外に排出されるように構成されているが、アウト口２４０から排出された遊技球のみがアウト球検出センサＳＷｏｕｔを通過するようにしてもよい。

【００５８】

また、遊技領域１２４の上部に演出装置２が、下部に演出装置３が、それぞれ配置されると共に、左側、右側にそれぞれ演出装置４が配置されている。各演出装置４の背後には後述する演出装置５が配置されている。本実施形態の場合、これらは本体１０４に支持されている。

【００５９】

また、本実施形態では、第１可変入賞口２３４ａ及び第２可変入賞口２３５ａのいずれも、閉状態で遊技球の進入が困難としているが、入賞可能であってもよく、少なくとも開状態よりも遊技球の進入が困難となっていればよい。

【００６０】

次に、図５を用いて、このパチンコ機１００の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の機能ブロック図を示したものである。パチンコ機１００の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」という）に応じて主に演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、主制御部３００が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払出しに関する制御を行う払出制御部６００と、遊技球の発射制御を行う発射制御部６３０と、パチンコ機１００に供給される電源を制御する電源制御部６６０とを備えて構成されている。

【００６１】

まず、パチンコ機１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えている。基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムや各種データを記憶するためのＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、プログラム処理の異常を監視するＷＤＴ３１４と、乱数値生成回路（カウンタ回路）３１８（この回路には２つのカウンタを内蔵しているものとする）とを搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１６ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、乱数値生成回路３１８は、水晶発振器３１６ａが出力するクロック信号を受信する度に０～６５５３５の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している。なお、乱数値生成回路３１８は、基本回路３０２に内蔵したものとしているが、基本回路３０２に対して接続されるものであってもよい。

【００６２】

また、基本回路３０２には、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや下皿満タンセンサを含む各種センサ３２０が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を基本回路３０２におけるＣＰＵ３０４や乱数値生成回路３１８等に出力するためのセンサ回路３２２と、所定の図柄表示装置、例えば第１特図表示装置２１２や第２特図表示装置２１４の表示制御を行うための駆動回路３２４と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置２１０の表示制御を行うための駆動回路３２６と、各種状態表示部３２８（例えば、普図保留ランプ２１６、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、高確中ランプＲＫ、電サポ中ランプＲＤ、右

打ちランプＲＭ、ラウンド表示ランプＲＲ等）の表示制御を行うための駆動回路３３０と、所定の可動部材、例えば、普通電動役物としての第１特図始動口（下）２３１の羽根部材２３１ａを駆動する駆動手段や、特別電動役物としての第１可変入賞口２３４ａの扉部材２３４１ａ及び第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａを駆動する駆動手段等を含む各種ソレノイド３３２を制御するための駆動回路３３４と、を接続している。本例では水晶発振器３１６ａと乱数値生成回路３１８とが別に設けられているが、水晶発振器３１６ａは乱数値生成回路３１８に含まれていてもよい。

【００６３】

なお、第１特図始動口（上）２３０あるいは第１特図始動口（下）２３１に球が入賞したことを球検出センサ３２０が検出した場合には、センサ回路３２２は球を検出したことを示す信号を基本回路３０２における乱数値生成回路３１８に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路３１８は、第１特図始動口２３０及び第２特図始動口２３１に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図１に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路３１８は、第２特図始動口２３２に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第２特図始動口２３２に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図２に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【００６４】

さらに、基本回路３０２には、情報出力回路３３６を接続しており、主制御部３００は、この情報出力回路３３６を介し、図示しない外部端子板を経由して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路３５０にパチンコ機１００の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【００６５】

また、主制御部３００には、電源制御部６６０から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路３３８を設けており、この電圧監視回路３３８は、電源の電圧値が所定の値（本例では９Ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路３０２に出力する。

【００６６】

また、主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３４０を設けており、ＣＰＵ３０４は、この起動信号出力回路３４０から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【００６７】

また、主制御部３００は、第１副制御部４００にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部６００にコマンドを送信するための出力インタフェースとをそれぞれ備えており、この構成により、第１副制御部４００および払出制御部６００との通信を可能としている。なお、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信は一方向の通信であり、主制御部３００と払出制御部６００との情報通信は双方向の通信である。主制御部３００は第１副制御部４００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成している。ただし、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信が双方向通信により行われるように構成してもよい。また、払出制御部６００は、主制御部３００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、払出制御部６００から主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成してもよい。

【００６８】

次に、パチンコ機１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主に主制御部３００が送信したコマンド等に基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えている。基本回路４０２には、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２と、シリアル通信制御回路

４２４とを搭載している。この基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路４０２には、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのＲＯＭ４０６が接続されている。なお、ＲＯＭ４０６は、制御プログラムと各種演出データとを別々のＲＯＭに記憶させてもよい。また、ＲＯＭ４０６が基本回路４０２に備えらえた構成であってもよい。シリアル通信制御回路４２４は、遊技盤用ランプ４４２の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路４４０と、遊技台枠用ランプ４５２の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路４５０とを接続し、遊技盤用ランプ駆動回路４４０及び遊技台枠用ランプ駆動回路４５０との間でシリアル通信による点灯制御を行う。

【００６９】

また、基本回路４０２には、スピーカ１２０（およびアンプ）の制御を行うための音源ＩＣ（Ｓ－ＲＯＭ）４１６と、演出装置２～５等の駆動制御を行うための駆動回路４２２と、センサ回路４２８と、スピーカ１２０から出力される音量を調整する音量スイッチ１６３と、を接続している。センサ回路４２８は、演出装置２～５等の現在位置を検出する各種可動体センサ４３０や、演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０を構成する各種ボタンの押下を検出するボタンセンサ４２６からの検出信号を基本回路４０２に出力する。

【００７０】

次に、パチンコ機１００の第２副制御部５００について説明する。第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えている。基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのメモリ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２と、ＣＰＵ５０４からの信号に基づいてＲＯＭ５０６に記憶された画像データ等を読み出してＶＲＡＭ５１８のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置２０８に画像を表示するＶＤＰ（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）５１６と、を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路５０２には、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたＲＯＭ５０６が接続されている。本実施形態では、一時的記憶領域としてメモリ５０８を用いており、メモリ５０８は、電源が遮断されても記憶状態を保持可能な記録媒体（例えば、ＥＥＰＲＯＭやフラッシュメモリ等）によって構成されている。これにより、例えば、大当り履歴に関する表示を表示するための情報を、主制御部３００において初期化されたり設定変更が行われた場合にも保持することができる。なお、電源が遮断されると記憶情報が揮発するＲＡＭを用いるようにしてもよい。

【００７１】

次に、パチンコ機１００の払出制御部６００、発射制御部６３０、電源制御部６６０について説明する。払出制御部６００は、主に主制御部３００が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置１５２の払出モータ６０２を制御するとともに、払出センサ６０４が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払出しが完了したか否かを検出する。また払出制御部６００は、インタフェース部６０６を介して、パチンコ機１００とは別体で設けられたカードユニット６０８との通信を行う。また、払出制御部６００は、所定個数（例えば、１０個）の賞球の払出しが行われたことを示す賞球情報や、所定個数（例えば、２５個）の貸球の払出しが行われたことを示す貸球情報等を、図示しない外部端子板を経由して、情報入力回路３５０に出力する。また、払出制御部６００には、枠センサ６０５が接続されている。枠センサ６０５には、本体１０４が開いたことを検出する本体開放センサ１０４４や、前面枠扉１０６が開いたことを検出する前面枠扉センサ１０６１等が含まれており、本体１０４や前面枠扉１０６が開放されている場合にはこれらのセンサが検知し、開放信号を出力する。払出制御部６００は、枠センサ６０５からの開放信号を出力

すると、主制御部３００に扉開放情報を出力する。

【００７２】

発射制御部６３０は、払出制御部６００が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル１３４内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル１３４の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆１４６および発射槌１４８を駆動する発射ソレノイド６３２の制御や、上皿１２６から発射装置１１０に球を供給する球送り装置６３４の制御を行う。

【００７３】

電源制御部６６０は、パチンコ機１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部３００、第１副制御部４００等の各制御部や払出装置１５２等の各装置に供給する。さらに、電源制御部６６０は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部６６０から払出制御部６００と第２副制御部５００に所定電圧の電源を供給し、払出制御部６００から主制御部３００と第２副制御部５００と発射制御部６３０に所定電圧の電源を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧の電源を供給してもよい。

【００７４】

次に、図６（ａ）～（ｄ）を用いて、パチンコ機１００の第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、装飾図柄表示装置２０８、普図表示装置２１０が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【００７５】

特図１始動口（上）２３０あるいは特図１始動口（下）２３１に球が入球したことを球検出センサである第１始動口センサが検出したことを条件として特図１変動遊技が開始され、特図２始動口２３２に球が入球したことを球検出センサである第２始動口センサが検出したことを条件として特図２変動遊技が開始される。特図１変動遊技が開始されると、第１特図表示装置２１２は、８つのランプのうちの一部のランプ（例えば、左から１番目の下段のランプ）を点滅させる「特図１の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図２変動遊技が開始されると、第２特図表示装置２１４は、８つのランプのうちの一部のランプ（例えば、左から１番目の下段のランプ）を点滅させる「特図２の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図１の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第１特図表示装置２１２は特図１の停止図柄態様を停止表示し、特図２の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第２特図表示装置２１４は特図２の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図１又は２の変動表示」を開始してから特図１又は２の停止図柄態様を停止表示するまでの変動表示を特図の変動表示と称することがある。この特図の変動表示は複数回、連続して行われることがある。

【００７６】

図６（ａ）は、特図１の停止図柄態様の一例を示したものである。この図６（ａ）には、「特図Ａ」から「特図Ｃ」の３種類の特図が示されている。図６（ａ）においては、図中の白抜きの部分が消灯するランプを示し、黒塗りの部分が点灯するランプを示している。

【００７７】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、２種類の大当り図柄（「特図Ａ」及び「特図Ｂ」）が用意されている。「特図Ａ」は６ラウンド（Ｒ）通常大当り図柄であり、「特図Ａ」が停止表示されると第１可変入賞口２３４ａが全てのラウンドで開放する大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技が終了した後、制御状態が特図低確率普図高確率状態になる。また、「特図Ｂ」は６Ｒ確変大当り図柄であり、「特図Ｂ」が停止表示されると第１可変入賞口２３４ａが全てのラウンドで開放する大当り遊技状態に移行し、大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。なお、本実施形態では、２種類の大当り図柄を用意しているが、３種類以上の大当り図柄を用意してもよいことは

言うまでもない。また、一部のラウンドで実質的に入賞が困難な大当りを用意してもよい。また、小当り図柄を用意してもよい。

【００７８】

本実施形態のパチンコ機１００では、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、通常大当りとするか確変大当りとするかの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。通常大当りと確変大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（確変大当り）か低い（通常大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態（以下、「特図確変」または単に「確変」という場合がある）と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。なお、本実施形態では、後述するように、特図低確率状態と特図高確率状態とで大当り確率にほとんど差はなく、特図低確率状態と特図高確率状態とで特図の変動時間が大きく異なるように構成されている。また、大当り遊技の終了後に時短状態（電サポ状態）に移行する場合がある。ここで、電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。時短については詳しくは後述するが、時短状態のことを普図高確率状態（以下、「普図確変」という場合がある）と称し、時短状態でない状態のことを普図低確率状態と称する。このように、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密にいえば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部３００のＲＡＭ３０８には時短フラグが用意されており、その時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では０／１００（すなわち、必ずはずれとなる。）であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では１００／１００（すなわち、必ず当りとなる。）に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では１０秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では２秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、特図１始動口（下）２３１の羽根部材２３１ａの１回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では０．５秒の電チュー開放期間が電サポ状態では２秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、羽根部材２３１ａは多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口２２８への１回の入賞につき非電サポ状態では１回しか開かない羽根部材２３１ａが、電サポ状態では２回開く（２秒開放して１秒閉鎖してまた２秒開放）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、特図１始動口（下）２３１に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、特に大当り遊技において賞球数の少ない電チューに遊技球が拾われてしまい、第１可変入賞口２３４ａあるいは第２可変入賞口２３５ａ（これらの可変入賞口を「アタッカ」という場合がある。）への遊技球の入賞が減ってしまうと遊技者に不利益が生じる場合があるからである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、特図１始動口（下）２３１に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が特図１始動口（下）２３１に進入し難い。上述のごとく、特図１始動口（下）２３１は、遊技球が進入し難い入賞困難状態と遊技球が進入しやすい入賞容易状態とに変化するものである。この特図１始動口（下）２３１は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって入賞容易状態となる。本実施形態では、「特図Ａ」が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が５０回行われる間、電サポ状態が

維持され、５１回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当り（「特図Ｂ」）に当選した場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行しない。

【００７９】

このように、本実施形態では、「特図Ａ」が停止表示されると、大当り遊技が終了した後、制御状態が特図低確率普図高確率状態になる。また、「特図Ｂ」が停止表示されると、大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。

【００８０】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として１種類の停止図柄が用意されている。「特図Ｃ」はハズレ図柄である。

【００８１】

図６（ｂ）は、特図２の停止図柄態様の一例を示したものである。この図６（ｂ）には、「特図ａ」から「特図ｈ」の８種類の特図が示されており、そのうち５種類の特図が大当り図柄（「特図ａ」～「特図ｅ」）となっている。「特図ａ」は６Ｒ通常大当り図柄であり、「特図ａ」が停止表示されると第１可変入賞口２３４ａが全てのラウンドで開放する大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技が終了した後、制御状態が特図低確率普図高確率状態になる。また、「特図ｂ」は６Ｒ確変大当り図柄であり、「特図ｂ」が停止表示されると第１可変入賞口２３４ａが全てのラウンドで開放する大当り遊技状態に移行し、大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。また、「特図ｃ」は、３Ｒ確変大当り図柄であって、３ラウンドのうちの１つのラウンドで出玉の獲得が期待できる実質１Ｒ大当りであり、「特図ｃ」が停止表示されると第２可変入賞口２３５ａが全てのラウンドで開放する大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。また、「特図ｄ」は、６Ｒ確変大当り図柄であって、６ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる大当りであり、「特図ｄ」が停止表示されると第２可変入賞口２３５ａが全てのラウンドで開放する大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。また、「特図ｅ」は、１０Ｒ確変大当り図柄であって、１０ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる大当りであり、「特図ｅ」が停止表示されると第２可変入賞口２３５ａが全てのラウンドで開放する大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。

【００８２】

また、本実施形態では、大当り図柄の他に小当り図柄として２種類の停止図柄（「特図ｆ」及び「特図ｇ」）が用意されている。「特図ｆ」で小当りした場合は、図柄の停止後に第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａが０．０６秒の開放を１回だけ行い、「特図ｇ」で小当りした場合は、図柄の停止後に第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａが０．０６秒の開放を１２回行う。すなわち、「特図ｆ」で小当りした場合よりも、「特図ｇ」で小当りした場合の方が、第２可変入賞口２３５ａにより多くの遊技球が入球しやすく、より多くの出玉を獲得することができるようになっている。なお、シャッタ部材２３５１ａの開放時間及び開放回数は適宜設定することができる。また、小当り図柄が１種類であってもよい。また、小当り遊技では、第２可変入賞口２３５ａに遊技球が所定球数（例えば１０球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、小当り遊技が終了し、それ以降のシャッタ部材２３５１ａの開放は行われない。小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない当りであり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。

【００８３】

なお、本実施形態では、上述したように、同時変動機であるので、特図２で小当りとなって小当り遊技に移行する場合に、特図１が変動表示中である状況が起こりうる。この場合は、特図２で小当りとなると特図１の変動表示が中断され、当該小当りに係る小当り遊技が終了すると特図１の変動表示が再開される。また、特図１で大当りとなって大当り遊

技に移行する場合に特図２が変動表示中である状況や、特図２で大当りとなって大当り遊技に移行する場合に特図１が変動表示中である状況が起こりうるが、この場合は、一方の特図で大当りとなると他方の特図の変動表示は強制的に終了され、変動表示の結果が破棄されてはずれの結果が表示されることとなる。

【００８４】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として１種類の停止図柄が用意されている。「特図ｈ」はハズレ図柄である。

【００８５】

図６（ｃ）は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾１」～「装飾１０」の１０種類がある。特図１始動口（上）２３０、特図１始動口（下）あるいは特図２始動口２３２に球が入賞したこと、すなわち、特図１始動口（上）２３０あるいは特図１始動口（下）に球が入球したことを第１始動口センサが検出したこと、もしくは特図２始動口２３２に球が入球したことを第２始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置２０８の左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃの各図柄表示領域に、「装飾１」→「装飾２」→「装飾３」→・・・「装飾９」→「装飾１０」→「装飾１」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う場合がある。すなわち、装飾図柄表示装置２０８は、第１特図表示装置２１２および第２特図表示装置２１４とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様を停止表示する。なお、本実施形態では、特図１が主として変動表示が行われる通常遊技状態及び電サポ状態においては、特図１の変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われ、特図２が主として変動表示が行われる確変状態では、特図２の変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。一方で、通常遊技状態及び電サポ状態では、特図２の変動表示が行われても装飾図柄の変動表示は行われず、後述する第４図柄や第２特図表示装置２１４においてのみ図柄変動表示が行われ、確変状態では、特図１の変動表示が行われても装飾図柄の変動表示は行われず、第４図柄や第１特図表示装置２１２においてのみ図柄変動表示が行われる。

【００８６】

通常遊技状態あるいは電サポ状態において第１特図表示装置２１２で６Ｒ確変大当りを確定報知する場合、確変状態において第２特図表示装置２１４で１０Ｒ確変大当りであることを確定報知する場合以外の態様で大当り又は小当りを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに、「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」以外の同じ数字の装飾図柄が３つ並んだ装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾１－装飾１－装飾１」や「装飾４－装飾４－装飾４」等）を停止表示する。また、通常遊技状態あるいは電サポ状態において第１特図表示装置２１２で６Ｒ確変大当り（「特図Ｂ」）を確定報知する場合、確変状態において第２特図表示装置２１４で１０Ｒ確変大当り（「特図ｅ」）であることを確定報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに、「装飾３－装飾３－装飾３」又は「装飾７－装飾７－装飾７」を停止表示する。また、「特図Ｃ」あるいは「特図ｈ」のハズレ図柄を報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに、これまで説明した装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。

【００８７】

以下、装飾図柄表示装置２０８において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を装飾図柄の変動表示（「装飾図柄変動表示」という場合もある。）と称することがある。装飾図柄の変動表示は、第２副制御部５００が制御することによって行われる。

【００８８】

図６（ｄ）は普図の停止図柄態様の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図Ａ」と、はずれ図柄である「普図Ｂ」の２種類がある。普図始動口２２８を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置２１０は、上下に並んだ２つのＬＥＤを交互に点灯させる

「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図Ａ」とはずれ図柄である「普図Ｂ」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図６（ｄ）においても、図中の白抜きの部分が消灯するランプの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するランプの場所を示している。

【００８９】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を普図の変動表示と称することがある。

【００９０】

＜主制御部メイン処理＞

次に、図７を用いて、図５に示す主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【００９１】

図５に示す主制御部３００のＲＡＭ３０８には、特図乱数値、特図ラウンド決定乱数値、特図電サポ決定乱数値、および特図図柄決定乱数値等が記憶される。また、このＲＡＭ３０８には、これら各種の乱数値を生成する乱数カウンタが設けられている。さらに、ＲＡＭ３０８には、特図の保留数、特図当選乱数値、および各種の判定（抽選）結果等が記憶される。以下、ＲＡＭ３０８における特図の保留数を記憶する領域を特図保留数記憶領域と称することがある。またさらに、ＲＡＭ３０８には、当否判定（抽選）の開始を保留することができる最大数（この例では４つ）の領域に区分けされた特図用の始動情報記憶部が用意されているとともに、普図用の乱数値記憶領域も用意されている。特図用の始動情報記憶部には、後述するように、複数種類の始動情報を１セットにしてこれらの始動情報が入賞順（保留順）に１セットずつ１領域ごとに格納される。

【００９２】

上述したように、図５に示す主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３４０を設けている。この起動信号を入力した基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、リセット割込によりリセットスタートしてＲＯＭ３０６に予め記憶している制御プログラムに従って図７に示す主制御部メイン処理を実行する。

【００９３】

ステップＳ１０１では、初期設定１を行う。この初期設定１では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定、ＷＤＴ３１４への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、ＷＤＴ３１４に、初期値として３２．８ｍｓに相当する数値を設定する。

【００９４】

ステップＳ１０３では、ＷＤＴ３１４のカウンタの値をクリアし、ＷＤＴ３１４による時間計測を再始動する。

【００９５】

ステップＳ１０５では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路３３８が、電源制御部６６０が第２副制御部５００を介して主制御部３００に供給している電源の電圧値が所定の値（本実施形態では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ１０３に戻り、低電圧信号がオフの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ１０７に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（９Ｖ）に達しない場合にもステップＳ１０３に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップＳ１０５は繰り返し実行される。

【００９６】

ステップＳ１０７では、初期設定２を行う。この初期設定２では、後述する主制御部タ

イマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をタイマ回路３１２に設定する処理、Ｉ／Ｏ３１０の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第１副制御部４００への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、ＲＡＭ３０８への書き込みを許可する設定等を行う。

【００９７】

ステップＳ１０９では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部３００の基本回路３０２を初期状態にする場合）には初期化処理を実行するべくステップＳ１１３以降の処理に進む。

【００９８】

電断前の状態に復帰すると判定しない場合は（ステップＳ１０９；Ｎｏ）、その要因が図２に示す電源基板１８２に設けたＲＡＭクリアスイッチ１８０が遊技店の店員などにより操作されたものであるか否かを判定する（ステップＳ１１３）。すなわち、ＲＡＭクリアスイッチ１８０が操作された場合に送信されるＲＡＭクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否かを判定する。ＲＡＭクリア信号がオンと判定された場合は（ステップＳ１１３；Ｙｅｓ）、設定変更キー１９２がＯＮ側に操作されているか否かを判定する（ステップＳ１１５）、設定変更キー１９２がＯＮ側に操作されていると判定した場合は（ステップＳ１１５；Ｙｅｓ）、設定変更処理を実行する（ステップＳ１１７）。

【００９９】

設定変更処理が実行されると、役物比率・設定表示器１９６における設定モニタに対応する７セグが「１」を示して点滅し、設定変更可能であることが示される。この状態で、設定変更ボタン１９４が押下操作されるごとに、設定モニタの７セグがインクリメントし、設定モニタに対応する７セグが「６」を示している状態で設定変更ボタン１９４が押下操作されると「１」に戻るようになっている。本実施形態では、少なくとも大当り確率の異なる設定１～６のうちからいずれかを選択可能とされており、所望とする設定に変更した後で設定変更キー１９２をＯＦＦ側に操作することで、設定が確定する。このとき、設定モニタに表示されている設定値は消去される。その後、設定が確定した後は、設定変更ボタン１９４を操作することにより設定値を設定モニタに一定時間（例えば、５秒間）再表示させることができる。なお、本実施形態では、設定値を役物比率・設定表示器１９６の設定モニタに表示させるようにしたが、例えば、装飾図柄表示装置２０８に表示させたり、音声出力により報知するようにしてもよい。また、本実施形態では、設定１～６の６段階設定としているが、６段階設定以外であってもよいし、設定変更を行わないものであってもよい。また、本実施形態では、設定モニタに表示される設定の初期値を「１」としたが、電源が遮断される前の設定値が保持され、保持された設定値が表示されるようにしてもよい。

【０１００】

また、ステップＳ１１３において、ＲＡＭクリア信号がＯＮであると判定しなかった場合（ステップＳ１１３；Ｎｏ）や、ステップＳ１１５において設定変更キー１９２がＯＮ側に操作されていると判定しなかった場合は（ステップＳ１１５；Ｎｏ）、ステップＳ１１７の設定変更処理を実行することなく、ステップＳ１１９に移行する。

【０１０１】

ステップＳ１１９では、基本回路３０２を初期状態にすべく初期化処理を実行する（ステップＳ１１９）。ここでは、ＲＡＭクリア信号がＯＮである場合、ＲＡＭ３０８に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合、ＲＡＭ３０８の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している１バイトデータを初期値が０である１バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば０）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定し、チェックサムの結果が特定の値（例えば０）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機１００を初期状態にすべく初期化処理を実行する。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、ＲＡＭ

３０８の全ての記憶領域の初期化などを行う。なお、本実施形態では、初期化が行われた場合であっても設定変更処理（ステップＳ１１７）で設定された設定値は保持される。さらにここで、主制御部３００のＲＡＭ３０８に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンド及びステップＳ１１７で選択された設定を示す設定コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部３００の初期化処理（ステップＳ１１９）が行われたことを表すコマンドであり、後述する復電コマンドと同じく、主制御部３００のタイマ割込処理におけるステップＳ２３３において、第１副制御部４００へ送信される。

【０１０２】

ステップＳ１２１では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための２つの初期値生成用乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が０～９９とすると、ＲＡＭ３０８に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に１を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に１を加算した結果が１００であれば０を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部３００は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップＳ１２１の処理を繰り返し実行する。

【０１０３】

一方、ステップＳ１１１では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、ＣＰＵ３０４が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機１００は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップＳ１２１内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図２に示す主制御部３００における基本回路３０２に搭載されているＲＡＭ３０８には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップＳ１１１では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部３００のタイマ割込処理におけるステップＳ２３３において、第１副制御部４００へ送信される。

【０１０４】

＜主制御部タイマ割込処理＞

次に、図８を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【０１０５】

図５に示す主制御部３００は、所定の周期（本実施形態では約４ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するタイマ回路３１２を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【０１０６】

ステップＳ２０１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【０１０７】

ステップＳ２０３では、ＷＤＴ３１４のカウント値が初期設定値（本実施形態では３２．８ｍｓ）を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴ３１４を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約２ｍｓに１回）リスタートを行う。

【０１０８】

ステップＳ２０５では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図５に示す各種センサ３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３２０ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約４ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約２ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【０１０９】

また、ステップＳ２０５では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去３回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約２ｍｓという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップＳ２０５では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して２回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図５に示す主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップＳ２０５では、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口２２６ａ、第１可変入賞口２３４ａ、第２可変入賞口２３５ａ、第１特図始動口（上）２３０、第１特図始動口（下）２３１、および第２特図始動口２３２への入球、または普図始動口２２８や大当り発生ゲート２５２の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口２３４ａ，２３５ａ，２２６ａやこれらの始動口２３０，２３１，２３２，２２８，２５２への入賞があったと判定する。例えば、第１特図始動口（上）２３０への入球を検出する第１始動口（上）センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、第１特図始動口（上）２３０へ入賞があった、すなわち所定領域を通過する遊技媒体を検出したと判定し、以降の第１特図始動口（上）２３０への入賞に伴う処理を行うが、過去３回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の第１特図始動口（上）２３０への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【０１１０】

ステップＳ２０７およびステップＳ２０９では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記

ステップＳ１２１で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部３００で使用する、普図当選乱数値および特図乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が０～９９とすると、ＲＡＭ３０８に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に１を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に１を加算した結果が１００であれば０を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に１を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、０～９９の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算した結果が、ＲＡＭ３０８に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば７）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に１周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に１周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが１周したことを判定するための初期値記憶領域をＲＡＭ３０８に設けている。

【０１１１】

ステップＳ２１１では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部３００で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

【０１１２】

ステップＳ２１３では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置２１０に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【０１１３】

ステップＳ２１５では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口２３４ａ、２３５ａ，２２６ａや始動口２３０，２３１，２３２に入賞があった場合に、ＲＡＭ３０８に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、１を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【０１１４】

また、ステップＳ２１７では、入賞受付処理を行う。入賞受付処理では、所定の条件が満足されていれば、複数種類の始動情報を取得する。ここで取得された複数種類の始動情報は、ＲＡＭ３０８に設けた始動情報記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、１セットの始動情報として記憶される。

【０１１５】

ステップＳ２１７に続いて実行されるステップＳ２１９では、払出要求数送信処理を行う。図５に示す払出制御部６００に出力する出力予定情報および払出要求情報は１バイトで構成しており、ビット７にストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット６に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット４～５に暗号化のための今回加工種別（０～３）、およびビット０～３に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【０１１６】

ステップＳ２２１では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの１つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が１以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置２１０を構成する２つのＬＥＤの交互点滅を行う点灯・消灯駆動制御を行う。この

制御を行うことで、普通図柄表示装置２１０は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。
【０１１７】
また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置２１０を構成する２つのＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、ハズレ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置２１０を構成する２つのＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置２１０は、当り図柄（図６（ｄ）に示す普図Ａ）およびハズレ図柄（図６（ｄ）に示す普図Ｂ）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍ秒間）、その表示を維持するためにＲＡＭ３０８に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。
【０１１８】
また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば２秒間）、第１特図始動口（下）２３１の羽根部材２３１ａの開閉駆動用のソレノイド（３３２）に、羽根部材２３１ａを開放状態に保持する信号を出力するとともに、ＲＡＭ３０８に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。
【０１１９】
また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば５００ｍ秒間）、羽根部材２３１ａの開閉駆動用のソレノイド（３３２）に、羽根部材２３１ａを閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、ＲＡＭ３０８に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。
【０１２０】
また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２２３に移行するようにしている。
【０１２１】
ステップＳ２２３では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第１特図始動口（下）２３１の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が１以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合にはＲＡＭ３０８に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。なお、当り判定の結果に関わらず、所定の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置２１０に普図を変動表示する時間を１つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時

間として、ＲＡＭ３０８に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、ＲＡＭ３０８に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から１を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【０１２２】

続いて、特図先読み処理（ステップＳ２２４）が実行される。特図先読み処理では、主制御部３００は、特図１および特図２のそれぞれにおいて増加した始動情報を先読みして、当否判定処理よりも前に停止図柄や変動時間を事前判定し、事前判定結果（特図先読み結果）をＲＡＭ３０８内の先読み結果記憶部に記憶する。

【０１２３】

次いで、特図１および特図２それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図２についての特図状態更新処理（特図２状態更新処理）を行う（ステップＳ２２５）。この特図２状態更新処理では、特図２の状態に応じて、次の複数の処理のうちの１つの処理を行う。

【０１２４】

例えば、特図２変動表示の途中（上述の特図２表示図柄更新タイマの値が１以上）における特図２状態更新処理では、特図２表示装置２１４を構成する８つのＬＥＤのうちの所定のＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図２表示装置２１４は特図２の変動表示（特図２変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。また、ＲＡＭ３０８に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が１以上であれば、その時短回数から１を減算する。

【０１２５】

また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、１０Ｒ大当りフラグ、６Ｒ大当りフラグ、３Ｒ大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグ等のフラグが用意されている。これらのフラグは、後述する特図２関連抽選処理において、決定した停止図柄に基づいてオンまたはオフに設定される。特図２変動表示時間が経過したタイミング（特図２表示図柄更新タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、例えば、１０Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグがオフの場合には図６（ｂ）に示す特図ｅ、６Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には特図ｂ及び特図ｄのいずれか、６Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図ａ、３Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には特図ｃ、小当りフラグがオンの場合には特図ｆ及び特図ｇのいずれか、ハズレフラグがオンの場合には特図ｈそれぞれの態様となるように、特図２表示装置２１４を構成するＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図２表示装置２１４は、１０Ｒ確変大当り図柄（特図ｅ）、６Ｒ確変大当り図柄（特図ｂ，特図ｄ）、３Ｒ確変大当り図柄（特図ｃ）、６Ｒ通常大当り図柄（特図ａ）、小当り図柄（特図ｆ，特図ｇ）、ハズレ図柄（特図ｈ）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。なお、同時変動機である本実施形態に係るパチンコ機１００では、特図２の変動表示中に特図１の変動表示が行われている場合があるが、特図２変動表示時間が経過したタイミングで大当り図柄が停止表示される場合には、特図１の抽選結果のいかんにかかわらず、特図２の大当り図柄表示のタイミングで特図１では抽選結果が破棄されてはずれ図柄が停止表示されることとなる。また、特図２の変動表示中に特図１の変動表示が行われている場合において、特図２変動表示時間が経過したタイミングで小当り図柄が停止表示される場合には、特図２の小当り図柄表示のタイミングで特図１の変動表示時間の進行が中断されることとなり、その結果、特図１の変動表示が開始してから特図１の図柄が停止表

示されるまでの時間は、特図２の小当り図柄の停止表示から小当り遊技の終了までの時間だけ延ばされることとなる。

【０１２６】

さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍｓ）その表示を維持するために、ＲＡＭ３０８に設けた特図２停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図２が所定期間停止表示され、特図２変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、ＲＡＭ３０８に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が０であって時短フラグがオンであれば、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。

【０１２７】

また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図２であることを示す特図２識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてＲＡＭ３０８に追加記憶してから処理を終了する。

【０１２８】

また、特図２変動遊技の結果が大当りであれば、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を待機するために、大当り待機状態の設定を行う。本実施の形態では、特図２が大当り図柄で停止表示されてから大当り発生ゲート２５２へ遊技球が通過するまで、大当りが発生せず、その有効期限も設けていないが、例えば、特図２が大当り図柄で停止表示されてから所定期間（例えば、５分など）が経過するまでに大当り発生ゲート２５２へ遊技球が通過しない場合には、大当りが消滅するようにしてもよい。

【０１２９】

遊技球が大当り発生ゲート２５２へ通過すると、大当りフラグがオンにされる。大当りフラグがオンの場合には、特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、ＲＡＭ３０８に設けた特図２待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１３０】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図２待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の開放期間（例えば２９秒間、または第１可変入賞口２３４ａあるいは第２可変入賞口２３５ａに所定球数（例えば１０球）の遊技球の入賞を検出するまで）第１可変入賞口２３４ａの扉部材２３４１ａ（第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａ）の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４１ａ（シャッタ部材２３５１ａ）を開放状態に保持する信号を出力するとともに、ＲＡＭ３０８に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１３１】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば１．５秒間）第１可変入賞口２３４ａの扉部材２３４１ａ（第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａ）の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４１ａ（シャッタ部材２３５１ａ）を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、ＲＡＭ３０８に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１３２】
また、扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本例示形態では、１０ラウンド、６ラウンド又は３ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図２状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために、ＲＡＭ３０８に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。本実施形態では、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、ＲＡＭ３０８に設けられた時短回数記憶部に時短回数（例えば、５０回）をセットするとともに、ＲＡＭ３０８に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。また、特図確率変動フラグがオンに設定されていれば、大当り遊技の終了と同時、ＲＡＭ３０８に設けられた確変フラグをオンにする。

【０１３３】
ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態（普図確変）である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図１始動口（下）２３１の一対の羽根部材２３１ａの１回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一対の羽根部材２３１ａは多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延のいずれかが設定される状態を電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態という。

【０１３４】
また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に第１可変入賞口２３４ａ（第２可変入賞口２３５ａ）に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図１始動口（下）２３１に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数（出玉数）が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施形態では、特図１始動口（下）２３１への入賞に対する賞球数が「１」であるので、実質的に大当り遊技中の出玉数が多くなることがないので、大当り遊技中においても時短フラグをオンのままにしてもよい。

【０１３５】
さらに、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１３６】
また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２非作動中を設定する。

【０１３７】
さらに、特図２変動遊技の結果がはずれであれば、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図２停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における特図２状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２非作動中を設定する。特図２非作動中の場合における特図２状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２２７に移行するようにしている。

【０１３８】
続いて、特図１についての特図状態更新処理（特図１状態更新処理）を行う（ステップ

Ｓ２２７）。この特図１状態更新処理では、特図１の状態に応じて、次の複数の処理のうちの１つの処理を行う。

【０１３９】

例えば、特図１変動表示の途中（上述の特図１表示図柄更新タイマの値が１以上）における特図１状態更新処理では、特図１表示装置２１２を構成する８つのＬＥＤのうちの所定ＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図１表示装置２１２は特図１の変動表示（特図１変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。また、ＲＡＭ３０８に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が１以上であれば、その時短回数から１を減算する。

【０１４０】

また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、６Ｒ大当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグ等のフラグが用意されている。これらのフラグは、後述する特図１関連抽選処理において、決定した停止図柄に基づいてオンまたはオフに設定される。特図１変動表示時間が経過したタイミング（特図１表示図柄更新タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図１状態更新処理では、例えば、６Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には特図Ｂ、６Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図Ａ、ハズレフラグがオンの場合には特図Ｃそれぞれの態様となるように、特図１表示装置２１２を構成するＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図１停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図１表示装置２１２は、６Ｒ通常大当り図柄（特図Ａ）、６Ｒ確変大当り図柄（特図Ｂ）、ハズレ図柄（特図Ｃ）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。なお、同時変動機である本実施形態に係るパチンコ機１００では、特図１の変動表示中に特図２の変動表示が行われている場合があるが、特図１変動表示時間が経過したタイミングで大当り図柄が停止表示される場合には、特図２の抽選結果のいかんにかかわらず、特図１の大当り図柄表示のタイミングで特図２では抽選結果が破棄されてはずれ図柄が停止表示されることとなる。

【０１４１】

さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍｓ）その表示を維持するために、ＲＡＭ３０８に設けた特図１停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図１が所定期間停止表示され、特図１変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、ＲＡＭ３０８に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が０であって時短フラグがオンであれば、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。

【０１４２】

また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図１であることを示す特図１識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてＲＡＭ３０８に追加記憶してから処理を終了する。

【０１４３】

また、特図１変動遊技の結果が大当りであれば、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を待機するために、大当り待機状態の設定を行う。本実施の形態では、特図１が大当り図柄で停止表示されてから大当り発生ゲート２５２へ遊技球が通過するまで、大当りが発生せず、その有効期限も設けていないが、例えば、特図１が大当り図柄で停止表示されてから所定期間（例えば、５分など）が経過するまでに大当り発生ゲート２５２へ遊技球が通過しない場合には、大当りが消滅するようにしてもよい。

【０１４４】

遊技球が大当り発生ゲート２５２へ通過すると、大当りフラグがオンにされる。大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図１停止時間管

理用タイマの値が１から０になったタイミング）における特図１状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図１作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、ＲＡＭ３０８に設けた特図２待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１４５】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図１待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図１状態更新処理では、所定の開放期間（例えば２９秒間、または第１可変入賞口２３４ａに所定球数（例えば１０球）の遊技球の入賞を検出するまで）第１可変入賞口２３４ａの扉部材２３４１ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４１ａを開放状態に保持する信号を出力するとともに、ＲＡＭ３０８に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１４６】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図１状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば１．５秒間）第１可変入賞口２３４ａの扉部材２３４１ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４１ａを閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、ＲＡＭ３０８に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１４７】

また、扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本例示形態では、６ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図１状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために、ＲＡＭ３０８に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。本実施形態では、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、大当り遊技の終了と同時に、ＲＡＭ３０８に設けられた時短回数記憶部に時短回数（例えば、５０回）をセットするとともに、ＲＡＭ３０８に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。また、特図確率変動フラグがオンに設定されていれば、大当り遊技の終了と同時、ＲＡＭ３０８に設けられた確変フラグをオンにする。

【０１４８】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１４９】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図１状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図１非作動中を設定する。

【０１５０】

さらに、特図１変動遊技の結果がはずれであれば、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図１停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における特図１状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２非作動中を設定する。特図１非作動中の場合における特図１状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２２９に移行するようにし

ている。
【０１５１】
ステップＳ２２５およびステップＳ２２７における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図１および特図２それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図２についての特図関連抽選処理（特図２関連抽選処理）を行い（ステップＳ２２９）、その後で、特図１についての特図関連抽選処理（特図１関連抽選処理）を行う（ステップＳ２３１）。特図２関連抽選処理は、特図２の変動遊技を行っておらず、特図２の状態が非作動中であり、特図１及び特図２のいずれの大当り遊技中でもなく、かつ保留している特図２変動遊技の数が１以上であることを開始条件として、特図２乱数値記憶領域内の最先の特図２当選乱数値および特図２乱数値を用いて実行される。特図１関連抽選処理は、特図１の変動遊技を行っておらず、特図１の状態が非作動中であり、特図１及び特図２のいずれの大当り遊技中でもなく、かつ保留している特図１変動遊技の数が１以上であることを開始条件として、特図１乱数値記憶領域内の最先の特図１当選乱数値および特図１乱数値を用いて実行される。すなわち、本実施形態では、特図１は、特図２が変動遊技中であるか否かにかかわらず、変動遊技を開始することができ、特図２は、特図１が変動遊技中であるか否かにかかわらず、変動遊技を開始することができるように構成されている（同時変動機）。
【０１５２】
装飾図柄表示装置２０８による、特図変動遊技の当否判定の結果の報知は、第１副制御部４００によって行われ、本実施形態では、確変状態においては、特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図１始動口（上）２３０、特図１始動口（下）への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われ、通常遊技状態及び時短状態においては、特図１始動口（上）２３０、特図１始動口（下）２３１への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。しかしながら、確変状態における特図１変動遊技の抽選結果が大当りとなる場合には、特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知と並行して、または、一旦特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を中断して特図１始動口（上）２３０、特図１始動口（下）２３１への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が実行される場合がある。また、通常遊技状態及び時短状態における特図２変動遊技の抽選結果が大当りとなる場合には、特図１始動口（上）２３０、特図１始動口（下）２３１への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知と並行して、または、特図１始動口（上）２３０、特図１始動口（下）２３１への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知を中断して特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が実行される場合がある。
【０１５３】
ステップＳ２２９の特図２関連抽選処理の場合には、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図２始動情報（特図２当選乱数値および特図２乱数値の組）を取得し、取得した特図２始動情報内の特図２当選乱数値およびＲＡＭ３０８内の特図確率変動フラグの値などに基づいて、ＲＯＭ３０６に記憶された当否判定用テーブルを用いて大当りとするか、小当りとするか、あるいははずれとするかの決定（当否判定）を行う。次いで、主制御部３００は、取得した特図２始動情報内の特図２乱数値および決定した当否判定結果などに基づいて、ＲＯＭ３０６に記憶された特図決定用テーブルを用いて特図２の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定を行う。次いで、主制御部３００は、例えば、決定した当否判定結果、停止図柄、当該当否判定時の特図２保留数、取得した特図変動時間決定用乱数値等に基づいて、ＲＯＭ３０６に記憶された各種テーブルを用いて特図２の変動表示時間（タイマ番号）の決定を行う。
【０１５４】
主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域から最先の特図２始動情報を取り出した後、当該最先の特図２始動情報を特図２乱数値記憶領域から消去するとともに、特図２保留数記憶領域の特図２保留数を１減算する。このとき、特図２乱数値記憶領域から取り出した

特図２始動情報をＲＡＭ３０８に設けた一時領域に記憶し、この一時領域に記憶している特図２始動情報に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

【０１５５】

以上のような特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９）の後に、特図１関連抽選処理（ステップＳ２３１）が同様にして行われる。なお、特図１関連抽選処理と特図２関連抽選処理の順番は逆でもよい。

【０１５６】

以上の説明では、前述の特図状態更新処理および特図関連抽選処理を特図１および特図２でそれぞれ独立して行うことで、複数の特図を同時に変動させるように構成したが、これに限定されるものではなく、一方の特図の状態に応じて他方の特図の保留に関する抽選処理や変動遊技を行わないものとしてもよい。本実施形態では、後述するように、複数の特図を同時に変動させる場合には、通常遊技状態及び時短状態では、特図１の変動表示に合わせた演出表示を装飾図柄表示装置２０８に行わせる一方で特図２の変動表示に関しては演出表示を行わず、確変状態では、特図２の変動表示に合わせた演出表示を装飾図柄表示装置２０８に行わせる一方で特図１の変動表示に関しては演出表示を行わニようにしたが、装飾図柄表示装置２０８にそれぞれの特図の抽選結果を表示する複数の領域を設けるか、またはそれぞれの特図の抽選結果を表示する複数の装飾図柄表示装置を設けて、それぞれの抽選結果を別箇に表示しても良い。また、複数の特図に関する変動が同時に行われている場合に、先に変動を停止した特図の抽選結果が後に変動を停止する特図の抽選結果に影響を与えても良い。

【０１５７】

ステップＳ２３１の次のステップＳ２３３では、コマンド設定送信処理を行う。このコマンド設定送信処理では、各種のコマンドが第１副制御部４００に送信される。なお、第１副制御部４００に送信する出力予定情報は例えば１６ビットで構成しており、ビット１５はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット１１～１４はコマンド種別（本例示形態では、基本コマンド、入賞口入賞コマンド、アウト球コマンド、発射位置コマンド、特図変動開始コマンド、特図変動停止コマンド、特図停止種別コマンド（特図１及び特図２の変動開始時に送信されるコマンドであって、特図１と特図２のいずれかが先に停止表示するかを特定するコマンド）、遊技状態コマンド、特図当り開始コマンド、大当り発生ゲート有効開始コマンド、特図当り終了コマンド、大入賞口開放コマンド、大当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、先読み結果情報コマンド、設定コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット０～１０はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【０１５８】

具体的には、ストローブ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が特図変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、各種大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、さらに本実施形態では、特図変動開始コマンドがセットされるに際し、停止図柄を特定可能な停止図柄情報が含まれる。特図変動停止コマンドの場合であれば、各種大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグの値などを含み、大当りラウンド数指定コマンドの場合であれば大当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図１始動口（上）２３０への入賞の有無、特図１始動口（下）２３１への入賞の有無、特図２始動口２３２への入賞の有無、第１可変入賞口２３４ａへの入賞の有無、第２可変入賞口２３５ａへの入賞の有無などを含む。先読み結果情報コマンドの場合であれば、特図１および特図２の種別、先読み数記憶領域に記憶された先読み数、先読み結果記憶部に記憶された停止図柄等の情報をコマンドデータに含む。設定コマンドの場合であれば、設定の情報などを含む。

【０１５９】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶して

いる、各種大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグの値、特図１関連抽選処理および特図２関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している、各種大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグの値などを示す情報を設定する。

【０１６０】

上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置２０８・各種ランプ４１８・スピーカ１２０に出力する演出制御情報、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置２０８・各種ランプ４１８・スピーカ１２０に出力する演出制御情報、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している大当りラウンド数、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している大当りラウンド数、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【０１６１】

また、このステップＳ２３３では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図１または特図２を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。

【０１６２】

第１副制御部４００では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部３００における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【０１６３】

ステップＳ２３３の次のステップＳ２３５では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、ＲＡＭ３０８に記憶している遊技情報を、情報出力回路３３６を介してパチンコ機１００とは別体の情報入力回路３５０に出力する。

【０１６４】

ステップＳ２３５の次のステップＳ２３７では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップＳ２０５において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視する。前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合には、第１副制御部４００に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド３３２を駆動して特図２始動口２３２や、可変入賞口２３４の開閉を制御したり、駆動回路３２４、３２６、３３０を介して普図表示装置２１０、特図１表示装置２１２、特図２表示装置２１４、各種状態表示部３２８などに出力する表示データを、Ｉ／Ｏ３１０の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップＳ２１９）で設定した出力予定情報をＩ／Ｏ３１０の出力ポートを介して払出制御部６００に出力する。

【０１６５】

ステップＳ２３７の次のステップＳ２３９では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ２４３に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ２４１に進む。ステップＳ２４１では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ２０１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図７に示す主制御部メイン処理に復帰す

る。一方、ステップＳ２４３では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてＲＡＭ３０８の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、ＨＡＬＴ状態となる。

【０１６６】

次に、図８に示される主制御部タイマ割込処理における普図関連抽選処理（ステップＳ２２３）、特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９）及び特図１関連抽選処理（ステップＳ２３１）で用いられる判定用テーブルについて、図９を参照しながら説明する。ここで、図９（ａ）は、普図当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、図９（ｂ）は、特図１・２当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、図９（ｃ）は、特図決定用振分けテーブルの内容の一例を示す図である。

【０１６７】

図９（ａ）に示す普図当否判定用テーブルは、普図当否判定時に用いられる普図用の当否判定用テーブルである。なお、このテーブルは、主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図９（ａ）に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、普図低確率状態では、当りとなる値は存在せず、すなわち、当りの確率は０％であり、普図高確率状態では、乱数の取りうる範囲は０～６５５３５であって、当りとなる値は０～６５５３５となっている。すなわち、当りの確率は６５５３６／６５５３６（つまり、１００％）である。なお、普図低確率状態（時短非作動時）においては、一定の確率（例えば、１％）で当りとなるようにしてもよいし、普図高確率状態（時短作動時）においては、一定の確率（例えば、１％）ではずれとなるようにしてもよい。

【０１６８】

図９（ｂ）に示す特図１・２当否判定用テーブルは、特図１及び特図２の当否判定を行う際に参照されるテーブルであって、設定１～６のいずれであるか、特図低確率状態であるか特図高確率状態であるかによって参照するレコードを選択する。なお、このテーブルも、主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。

【０１６９】

設定１の特図低確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３２９／６５５３６の確率（約１／２００）で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３３０／６５５３６の確率（約／１９９）で大当りが選択される。

【０１７０】

設定２の特図低確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３４１／６５５３６の確率（約１／１９３）で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３４２／６５５３６の確率（約／１９２）で大当りが選択される。

【０１７１】

設定３の特図低確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３６３／６５５３６の確率（約１／１８１）で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３６４／６５５３６の確率（約／１８０）で大当りが選択される。

【０１７２】

設定４の特図低確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３７５／６５５３６の確率（約１／１７５）で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として３７７／６５５３６の確率（約／１７４）で大当りが選択される。

【０１７３】

設定５の特図低確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として４５１／６５５３６の確率（約１／１４６）で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として４５２／６５５３６の確率（約／１４５）で大当りが選択される。

【０１７４】
設定６の特図低確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として７０１／６５５３６の確率（約１／９４）で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図１及び特図２の大当り抽選の当否判定の結果として７０３／６５５３６の確率（約／９３）で大当りが選択される。
【０１７５】
また、設定１～６のいずれにかかわらず、また、特図高確率状態であるか特図低確率状態であるかにかかわらず、特図１の大当り抽選の当否判定の結果として小当りが選択されることはなく、特図２の大当り抽選の当否判定の結果として６５８０／６５５３６の確率（約１／１０）で小当りが選択される。なお、特図１で小当りが発生するようにしてもよい。また、小当りの確率を設定毎に異ならせるようにしてもよい。
【０１７６】
このように、本実施形態では、設定１～６のいずれにおいても、特図高確率状態における大当り確率の方が特図低確率状態における大当り確率よりもわずかに高いが、ほとんど同じ確率と同視しうるように設定されている。また、本実施形態では、設定により大当り確率が異なっており、設定が高いほど大当りがしやすく、設定が低いほど大当りがし難くなっている。したがって、設定が低いほど、大当りとなり難いが、確変状態に移行した場合には、高設定よりも小当りの発生回数が多くなる傾向があり、異なるゲーム性を持たせることができる場合がある。
【０１７７】
本実施形態では、いずれの設定においても、特図高確率状態と特図低確率状態とで大当り確率がほとんど同じに設定されているが、大きく異なる点として、特図２の変動表示時間が挙げられる。本実施形態では、特図高確率状態における特図２の変動時間は、例えば、１～５秒の変動時間が選択されるようになっている。したがって、特図高確率状態では、上述したように、右打ちした場合には、第２特図始動口２３２へ多数の遊技球が入球しやすくなっているので、特図２の変動表示を多数行うことができ、その結果、小当りの発生頻度が高くなるような仕組みとなっている。本実施形態では、特図高確率状態では小当りの発生頻度が高まる状態ということができるため、「小当りラッシュ」という場合がある。また、保留されている特図２の図柄変動表示が４つ（満タン）である状態において、全ての特図２の図柄変動表示を消化するのにかかる時間よりも特図１の１回の図柄変動表示を消化するのにかかる時間の方が長いので、特図１で大当りが発生しにくいようになっている。一方、特図低確率状態における特図２の変動時間は、例えば、５８０秒の変動時間が選択されるようになっている。したがって、特図低確率状態では、右打ちすれば特図２始動口２３２への入球頻度も小当り確率も変わらないものの、特図２の変動表示の結果が表示されるまでの時間がおよそ１０分毎ということになるので、右打ちしても、遊技者にとっては実質的に不利益となる。なお、特図低確率状態における、特図２の変動時間は、はずれ及び小当りにあっては５８０秒に設定されているが、大当りとなる場合の変動時間は、それよりも短く、例えば、２２７秒に設定されている。
【０１７８】
図９（ｃ）は、特図決定用振分けテーブルの一例を示すものであり、上述したようにして特図１あるいは特図２の当否判定結果に基づいて、停止図柄を決定する。なお、このテーブルも、主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。この特図決定用振分けテーブルは、当否判定結果ごとに特図の停止図柄態様（図６（ａ）、同図（ｂ）参照）に対応した乱数範囲が規定されている。
【０１７９】
まず、特図１当否判定の結果が大当りであれば、「特図Ａ」と「特図Ｂ」からいずれか一方が選択される。上述したように、「特図Ａ」は、第１可変入賞口２３４ａが開放する６Ｒ通常大当りであり、「特図Ｂ」は、第１可変入賞口２４３ａが開放する６Ｒ確変大当りである。各選択率は設定に関係なく１／２ずつとなっている。
【０１８０】

次に、特図２当否判定の結果が大当りであれば、「特図ａ」～「特図ｅ」のうちいずれか一つが選択される。上述したように、「特図ａ」は、第１可変入賞口２３４ａが開放する６Ｒ通常大当りであり、「特図ｂ」は、第１可変入賞口２３４ａが開放する６Ｒ確変大当りであり、「特図ｃ」は、第２可変入賞口２３５ａが開放する３Ｒ確変大当り（３Ｒのうち２Ｒは第２可変入賞口２３５ａが短開放するため、実質１Ｒ確変大当り）であり、「特図ｄ」は、第２可変入賞口２３５ａが開放する６Ｒ確変大当りであり、「特図ｅ」は、第２可変入賞口２３５ａが開放する１０Ｒ確変大当りである。各選択率は、設定に関係なく、「特図ａ」は５０／１００、「特図ｂ」は２／１００、「特図ｃ」は２０／１００、「特図ｄ」は３／１００、「特図ｅ」は２５／１００となっている。

【０１８１】

また、特図２当否判定の結果が小当りであれば、「特図ｆ」と「特図ｇ」からいずれか一方が選択される。上述したように、「特図ｆ」は、第２可変入賞口２３５ａが１回短開放する小当りであり、「特図ｇ」は、第２可変入賞口２３５ａが最大で１２回の短開放を繰り返す小当りである。小当りでは、第２可変入賞口２３５ａの１回の開放時間が０．０６秒と短いが、上述したように、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａ上を転動する遊技球が滞留しやすい構造となっているので、１回のシャッタ部材２３５１ａの開閉で複数個の遊技球を入球させることができるようになっている。したがって、特図確変状態では、小当り（特に、「特図ｇ」での小当り）を多く発生させることにより大当り間の出玉を増やすことができる場合がある。

【０１８２】

また、本実施形態では、「特図ｃ」での大当りが実質１Ｒ確変大当りであるため、「特図ｃ」での大当りが発生した場合に、遊技者に、小当りが発生したと思わせることができる場合がある。

【０１８３】

次に、第１副制御部４００の処理について説明する。図１０（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図１０（ａ）のステップＳ３０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ３０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【０１８４】

ステップＳ３０１の次のステップＳ３０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ３０５の処理に移行する。ステップＳ３０５では、タイマ変数に０を代入する。

【０１８５】

ステップＳ３０５の次のステップＳ３０７では、コマンド処理を行う。第１副制御部４００のＣＰＵ４０４は、主制御部３００からコマンドを受信したか否かを判別する。

【０１８６】

ステップＳ３０７の次のステップＳ３０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ３０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをＲＯＭ４０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【０１８７】

ステップＳ３０９の次のステップＳ３１１では、チャンスボタン制御処理を行う。チャンスボタン制御処理では、演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０の操作を検出し、その検出結果に応じて、ステップＳ３０９で更新した演出データを演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０の操作に応じた演出データに変更する処理を行う。

【０１８８】

ステップＳ３１１の次のステップＳ３１３では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に音源ＩＣ４１６への命令がある場合には

、この命令を音源ＩＣ４１６に出力する。
【０１８９】
ステップＳ３１３の次のステップＳ３１５では、ランプ制御処理を行う。ランプ制御処理では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に各種ランプ４４２，４５２への命令がある場合には、この命令を遊技盤用ランプ駆動回路４４０及び遊技台枠用ランプ駆動回路４５０に出力する。
【０１９０】
ステップＳ３１５の次のステップＳ３１７では、可動体制御処理を行う。例えば、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に演出装置２～５への命令がある場合には、この命令を駆動回路４２２に出力する。
【０１９１】
ステップＳ３１７の次のステップＳ３１９では、情報送信処理を行う。情報送信処理では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に第２副制御部５００に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行う。その後、ステップＳ３０３に戻る。
【０１９２】
図１０（ｂ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行する第１副制御部コマンド受信割込処理（ストローブ割込処理）のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第１副制御部４００が主制御部３００からのストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ３３１では、主制御部３００から受信したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ４０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。
【０１９３】
図１０（ｃ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行する第１副制御部タイマ割込処理のフローチャートである。第１副制御部４００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第１副制御部タイマ割込処理のステップＳ３４１では、第１副制御部メイン処理のステップＳ３０３において説明したＲＡＭ４０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップＳ３０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。
【０１９４】
ステップＳ３４１の次のステップＳ３４３では、第１副制御部メイン処理の情報送信処理（ステップＳ３１９）で設定された第２副制御部５００への制御コマンドの送信や、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。
【０１９５】
次に、第２副制御部５００の処理について説明する。図１１（ａ）は、第２副制御部５００の図示しないＣＰＵが実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図１１（ａ）のステップＳ４０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ４０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ（不図示）内の記憶領域の初期化処理等を行う。
【０１９６】
ステップＳ４０１の次のステップＳ４０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ４０５の処理に移行する。ステップＳ４０５では、タイマ変数に０を代入する。
【０１９７】
ステップＳ４０５の次のステップＳ４０７では、コマンド処理を行う。第２副制御部５００のＣＰＵは、第１副制御部４００からコマンドを受信したか否かを判別する。
【０１９８】

ステップＳ４０７の次のステップＳ４０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ４０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データ（装飾図柄表示装置２０８による演出データ）をＲＯＭ（不図示）から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【０１９９】

ステップＳ４０９の次のステップＳ４１１では、画像制御処理を行う。画像制御処理では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中にＶＤＰ５１６への命令がある場合には、この命令をＶＤＰ５１６に出力する（詳細は後述）。その後、ステップＳ４０３に戻る。

【０２００】

図１１（ｂ）は、第２副制御部５００のＣＰＵが実行するコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第２副制御部５００が第１副制御部４００からのストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ４３１では、第１副制御部４００から受信したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭに設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【０２０１】

図１１（ｃ）は、第２副制御部５００のＣＰＵが実行するタイマ割込処理のフローチャートである。第２副制御部５００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。タイマ割込処理のステップＳ４４１では、第２副制御部メイン処理のステップＳ４０３において説明したＲＡＭのタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップＳ４０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。ステップＳ４４１の次のステップＳ４４３では、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０２０２】

図１１（ｄ）は、第２副制御部メイン処理のステップＳ４１１における画像制御処理のフローチャートである。ステップＳ４５１では、画像データ（後述するムービーデータやテクスチャデータ）の転送指示を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、まず、ＶＲＡＭ５１８のフレームバッファ１とフレームバッファ２の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていないフレームバッファに記憶された１フレームの画像が装飾図柄表示装置２０８に表示される。次に、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてＲＯＭ座標（ＲＯＭ５０６の転送元アドレス）、ＶＲＡＭ座標（ＶＲＡＭ５１８の転送先アドレス）などを設定した後、ＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。ＶＤＰ５１６は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをＲＯＭ５０６からＶＲＡＭ５１８に転送する。その後、ＶＤＰ５１６は、転送終了割込信号をＣＰＵ５０４に対して出力する。

【０２０３】

ステップＳ４５１の次のステップＳ４５３では、ＶＤＰ５１６からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は（ステップＳ４５３：Ｙｅｓ）、ステップＳ４５５に進み、そうでない場合は（ステップＳ４５３：Ｎｏ）、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【０２０４】

ステップＳ４５５では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、ＣＰＵ５０４は、ステップＳ４５１でＶＲＡＭ５１８に転送した画像データに基づいてＶＲＡＭ５１８のフレームバッファ１または２に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（ＶＲＡＭ５１８の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）など）をＶＤＰ５１６に指示する。ＶＤＰ５１６は、アトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従

ったパラメータ設定を行う。

【０２０５】

ステップＳ４５５の次のステップＳ４５７では、描画指示を行う。この描画指示では、ＣＰＵ５０４は、ＶＤＰ５１６に画像の描画開始を指示する。ＶＤＰ５１６は、ＣＰＵ５０４の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【０２０６】

ステップＳ４５７の次のステップＳ４５９では、画像の描画終了に基づくＶＤＰ５１６からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合は、（ステップＳ４５９：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６１に進み、そうでない場合は（ステップＳ４５９：Ｎｏ）、生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【０２０７】

ステップＳ４６１では、ＲＡＭ５０８の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（＋１）して処理を終了する。

【０２０８】

次に、図１２を参照して役物比率・設定表示器１９６及びディップスイッチ基板１９８の具体的構成について説明する。ここで、図１２（Ａ）は、役物比率・設定表示器１９６の具体的構成の一例を示す図であり、図１２（Ｂ）は、ディップスイッチ基板１９８の具体的構成の一例を示す図である。

【０２０９】

役物比率・設定表示器１９６は、上述したように、役物比率モニタと設定モニタとを有して構成されており、役物比率モニタは、連続役物比率（ＲＹ）及び役物比率（ＹＨ）を表示し、設定モニタは、現在の設定値を表示している。

【０２１０】

ここで、連続役物比率とは、獲得する遊技球（すなわち、セーフ球）の数のうち役物が連続して作動する場合における当該役物の作動によるもの（すなわち、大当り遊技中において第１可変入賞口２３４ａ及び第２可変入賞口２３５ａが開放して入賞したことにより獲得する遊技球の数）の割合のことをいう。なお、アウト球の数に対する第１可変入賞口２３４ａ及び第２可変入賞口２３５ａへの入賞により獲得する遊技球の数の割合であってもよい。また、役物比率とは、獲得する遊技球（すなわち、セーフ球）の数のうち役物の作動によるもの（すなわち、第１特図始動口（下）２３１、第１可変入賞口２３４ａ及び第２可変入賞口２３５ａが開放して入賞したことにより獲得する遊技球の数）の割合のことをいう。なお、アウト球の数に対する第１可変入賞口２３４ａ、第２可変入賞口２３５ａ、第１特図始動口（上）２３０、第１特図始動口（下）２３１、第２特図始動口２３２及び一般入賞口２２６ａへの入賞により獲得する遊技球の数の割合であってもよい。

【０２１１】

本実施形態では、連続役物比率を算出した結果、連続役物比率が６０％を超えていると判定した場合は、連続役物比率を表示する２ケタの７セグＬＥＤを点滅表示させ、その後に、セキュリティ信号（ＲＹ）を出力する。ここで、セキュリティ信号（ＲＹ）は、連続役物比率が６０％を超えた場合に出力されるエラー信号であり、情報出力回路３３６を介してパチンコ機１００外に出力される。なお、主基板１５６に実装可能な試験端子から出力されてもよい。これにより、遊技機の型式申請試験を円滑に行わせることができる場合がある。

【０２１２】

また、役物比率を算出した結果、役物比率が７０％を超えていると判定した場合は、役物比率を表示する２ケタの７セグＬＥＤを点滅表示させ、その後に、セキュリティ信号（ＹＨ）を出力する。ここで、セキュリティ信号（ＹＨ）は、役物比率が７０％を超えた場合に出力されるエラー信号であり、情報出力回路３３６を介してパチンコ機１００外に出力される。

【０２１３】

なお、本実施形態では、連続役物比率あるいは役物比率が正常値の上限を超えた場合には、所定の７セグＬＥＤを点滅させるようにしたが、例えば、発光色を変化させるようにしてもよい。

【０２１４】

図１２（Ｂ）に示すように、ディップスイッチ基板１９８には、８つのディップスイッチが配設されている。各ディップスイッチは、第１副基板１６０に接続されており、電源投入時に各ディップスイッチの位置を読み取り、演出の出現確率を変更することができ、例えば、設定示唆を実行する頻度や、予告の出現率や、演出モードの突入率等を設定することができる。

【０２１５】

次に、図１３を参照しながら、上述したようにして構成されたパチンコ機１００における特図１及び特図２の変動表示の一例について説明する。ここで、図１３（ａ）は、特図１変動中に特図２が大当りとなった場合の動作の一例について説明するタイミングチャートであり、同図（ｂ）は、特図１変動中に特図２が小当りとなった場合の動作の一例について説明するタイミングチャートである。

【０２１６】

図１３（ａ）に示すように、特図１及び特図２の両方で図柄変動表示が行われている。なお、実行中の特図２の図柄変動表示は最終的に大当り図柄が確定表示される図柄変動表示である。その後、ｔ１１のタイミングでは、特図１がはずれ図柄で停止表示するが、特図２では図柄変動表示が継続して行われている。特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ１２のタイミングになると、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化されて特図１の図柄変動表示が開始される。なお、特図２は、引き続き、図柄変動表示が継続して行われている。その後、特図１の図柄変動時間（例えば、５秒）が経過してｔ１３のタイミングとなると、特図１がはずれ図柄で停止表示される。このときも、特図２の図柄変動表示は継続して行われている。その後、特図１の図柄表示時間が経過してｔ１４のタイミングとなると、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化されて特図１の図柄変動表示が開始される。一方、特図２の図柄変動表示は継続して行われている。その後、特図２の図柄変動時間（例えば、２２７秒）が経過してｔ１５のタイミングとなると、特図２が大当り図柄で停止表示される一方、特図１の図柄変動表示は、残り図柄変動時間にかかわらず、特図２が大当り図柄で停止表示された時点で終了し、当否判定の結果は破棄され、はずれ図柄で停止表示される。その後、特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ１６のタイミングになると、大当り遊技が開始される。その後、大当り遊技が終了してｔ１７のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示がそれぞれ消化され、特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示が同時に開始される。

【０２１７】

このように、本実施形態では、同時変動機において、一方の特図の変動表示で大当り図柄が表示された場合には、他方の特図の当否判定の結果は破棄されてはずれ図柄が表示されるようになっている。なお、本実施形態において、特図２で大当りとなった際に保留中の特図１の図柄変動表示に大当りとなる図柄変動表示が含まれている場合には、特図２での大当りに係る大当り遊技中や、当該大当り遊技が終了して開始される特図１の図柄変動表示において大当り予告を行うようにしてもよい。

【０２１８】

次に、図１３（ｂ）に示す例では、特図１及び特図２の両方で図柄変動表示が行われている。なお、実行中の特図２の図柄変動表示は最終的に小当り図柄が確定表示される図柄変動表示である。その後、ｔ２１のタイミングでは、特図１がはずれ図柄で停止表示するが、特図２では図柄変動表示が継続して行われている。特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ２２のタイミングとなると、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化されて特図１の図柄変動表示が開始される。なお、特図２の図柄変動表示は継続して行われている。その後、特図２の図柄変動時間（例えば、５８０秒）が経過して

ｔ２３のタイミングとなると、特図２が小当り図柄で停止表示される。一方、特図１は、このタイミングで、図柄変動時間の進行が一時中断される。その後、特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ２４のタイミングになると、小当り遊技が開始される。なお、実際には、特図２の図柄表示時間が経過して小当り遊技状態に移行すると、小当り開始ウェイト時間（例えば、０．５秒）の待機状態を経て小当り遊技に移行する。厳密には、ｔ２３のタイミングで特図２の図柄表示時間がセットされた後、次の主制御部タイマ割込処理において、特図２の図柄表示時間のタイマ減算が開始される。その後、小当り遊技が終了してｔ２５のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図２の図柄変動表示が消化され、特図２の図柄変動表示が開始される。なお、実際には、小当り遊技が終了すると、小当り終了ウェイト時間（例えば、０．５秒）の待機状態を経て小当り遊技状態が終了する。一方、特図１では、このタイミングで、中断されていた図柄変動時間の進行が再開する。その後、特図１の図柄変動時間（例えば、５秒）が経過してｔ２６のタイミングとなると、特図１がはずれ図柄で停止表示される。なお、本実施形態では、特図２の小当り発生による小当り遊技の期間において、特図１の図柄変動表示の進行が中断されていたため、特図１の図柄変動表示の開始から終了までに実際にかかった時間は、予め決定された図柄変動時間（５秒）よりも長く、より具体的には、特図２で小当りが発生してから当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでにかかった時間（中断期間）が加算された時間となる。すなわち、仮に、特図２の図柄変動表示の結果がはずれであった場合には、特図１の図柄変動時間は、ｔ２６’のタイミングで到達するはずであったが、小当りが発生したことにより、特図１の図柄変動表示の結果がｔ２６のタイミングまで後倒しされたことになる。ｔ２６のタイミングで特図１の図柄が停止表示され、その後、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ２７のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図１の図柄変動表示が消化され、特図１の図柄変動表示が開始される。一方、特図２では図柄変動表示が継続して行われている。なお、本実施形態では、特図２で小当り図柄で停止表示されて図柄表示時間が経過した後に小当り遊技状態に移行し、小当り遊技状態が開始してから所定の小当り開始ウェイト時間が経過してから小当り遊技が開始するとともに、小当り遊技が終了してから小当り終了ウェイト時間が経過すると小当り遊技状態が終了するように構成されているが、小当り開始ウェイト時間と小当り終了ウェイト時間のいずれか一方を設けないようにしてもよいし、両方を設けないようにしてもよい。

【０２１９】

このように、本実施形態では、同時変動機において、一方の特図の変動表示で小当り図柄が表示された場合には、他方の特図の図柄変動表示の進行が一時停止され、小当り遊技が終了するとその進行が再開するようになっている。

【０２２０】

なお、本実施形態では、上述した要領で動作する一例について紹介したが、例えば、当り図柄（大当り図柄、小当り図柄）停止＞停止表示ウェイト（例えば、０．５秒）＞当り（大当り、小当り）開始ウェイト（例えば、小当りなら０．１秒、大当りなら数十秒（但し、初当りか否かで異なる場合がある。））。）＞大当り遊技中又は小当り遊技中＞当り（大当り、小当り）終了ウェイト（例えば、小当りなら０．１秒、大当りなら数十秒（但し、初当りか否かで異なる場合がある。））。）＞図柄変動表示開始、というような一連の動作が行われるようにしてもよい。ここで、「～開始ウェイト」や「～終了ウェイト」は、「～インターバル」のように表現される場合があり、この時間で当り開始演出や当り終了演出が行われる。

【０２２１】

また、本実施形態では、特図１の図柄変動表示中に特図２で小当りとなった場合には、特図１の図柄変動表示の進行が中断されるが、特図１において図柄停止表示され、特図１の図柄表示時間の計測中に特図２で小当りとなった場合は、当該特図１の図柄表示時間の計測は中断されない。

【０２２２】

続いて、図１４を参照しながら、上述したようにして構成されたパチンコ機１００における各図柄表示装置（第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、装飾図柄表示装置２０８）における動作の一例について説明する。ここで、図１４（ａ）は、通常遊技状態における各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートであり、同図（ｂ）は、通常遊技状態で小当りした場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートである。

【０２２３】

図１４（ａ）に示すように、特図１及び特図２の両方で図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が表示されている。通常遊技状態では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動表示が表示される。その後、ｔ４１のタイミングでは、特図２がはずれ図柄で停止表示するが、特図１では図柄変動表示が継続して行われており、装飾図柄表示装置２０８においても装飾図柄の変動表示が継続して表示されている。特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ４２のタイミングになると、保留されている特図２の図柄変動表示が１つ消化されて特図２の図柄変動表示が開始される。なお、特図１は、引き続き、図柄変動表示が継続して行われ、これに合わせて装飾図柄表示装置２０８では、装飾図柄の変動表示が継続している。その後、特図１の図柄変動時間が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置２０８では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、ｔ４３のタイミングで、特図１がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ４４のタイミングになると、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化されて特図１の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が開始される。同様に、特図１の図柄変動時間（例えば、５秒）が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置２０８では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、ｔ４５のタイミングで、特図１がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。その後、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ４６のタイミングになると、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化されて特図１の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が開始される。

【０２２４】

なお、本実施形態では、通常遊技状態や電サポ状態では、特図１の図柄変動表示に合わせて、装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動表示が表示され、特図２の図柄変動表示に合わせた装飾図柄の変動表示を行わないようにしたが、例えば、特図２の図柄変動表示に合わせた装飾図柄の変動表示についても行うようにしてもよく、例えば、極小図柄による変動表示を行ったり、第４図柄で特図２の図柄変動表示が実行中であるか否かについて表示するようにしたりしてもよい。

【０２２５】

次に、図１４（ｂ）に示す例では、特図１及び特図２の両方で図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が表示されている。通常遊技状態では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動表示が表示される。その後、特図１の図柄変動時間が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置２０８では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、ｔ５１のタイミングで、特図１がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。なお、特図２では、引き続き、図柄変動表示が継続して行われている。特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ５２のタイミングになると、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化されて特図１の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が開始される。その後、特図２

の図柄変動時間（例えば、５８０秒）が経過してｔ５３のタイミングとなると、特図２が小当り図柄で停止表示される。一方、特図１は、このタイミングで、図柄変動時間の進行が一時中断される。ところが、本実施形態では、特図１の図柄変動時間の進行が一時中断されるにも関わらず、装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が継続して行われる。これにより、遊技者に特図１の図柄変動表示が中断していることを分かり難くすることができる場合がある。その後、特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ５４のタイミングになると、小当り遊技が開始される。その後、小当り遊技中において、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示が開始した後、特図１の図柄変動表示が開始してから本来の図柄変動時間（例えば、５秒）が経過するｔ５６’のタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、後述する間もたせ演出が開始される。これは、本来の特図１の図柄変動時間に合わせて装飾図柄の変動表示が表示されたが、特図２で小当りが発生したことにより、小当りが発生してから小当り遊技が終了するまでの間、特図１が停止表示されるまでのタイミングが先延ばしになるため、本来の特図１の図柄変動時間の経過のタイミングから、実際に特図１が停止表示されるタイミングまでの期間、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示をし続けることになってしまう。そのため、遊技者に、図柄が停止表示されるまで間延びしてしまい、遊技の興趣を低下させてしまうばかりか、さらに装飾図柄が変動表示して大当りになるかもしれないといった過度の期待感を持たせてしまう場合がある。そのため、本実施形態では、このような場合に、間もたせ演出を実行させることで、このような問題を解消させることができる場合がある。その後、小当り遊技が終了してｔ５５のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図２の図柄変動表示が消化され、特図２の図柄変動表示が開始される。一方、特図１では、このタイミングで、中断されていた図柄変動時間の進行が再開する。また、装飾図柄表示装置２０８では、特図１が停止表示されるまで、引き続き、間もたせ演出が行われる。その後、特図１の図柄変動時間（例えば、５秒）が経過してｔ５６のタイミングとなると、特図１がはずれ図柄で停止表示される。このとき、装飾図柄表示装置２０８では、特図１がはずれ図柄で停止表示されるのに合わせて間もたせ演出が終了し、はずれの装飾図柄の組み合わせで停止表示する。その後、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ５７のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図１の図柄変動表示が消化され、特図１の図柄変動表示が開始される。また、併せて、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示の開始に応じて、装飾図柄の変動表示が開始される。一方、特図２では図柄変動表示が継続して行われている。

【０２２６】

このように、本実施形態では、特図１の図柄変動表示中に特図２で小当りが発生した場合でも特図１の図柄変動表示に応じて表示される装飾図柄の変動表示は継続するが、本来の特図１の図柄変動時間となってから実際に特図１で図柄が停止表示されるまでの期間に相当する長さだけ、遊技者に飽きさせないような間もたせ演出を行うことで、遊技性の低下を抑制することができる場合がある。なお、間もたせ演出を実行する時間は、特図２が小当り図柄で停止表示してから小当り遊技が終了するまでの時間（中断時間）と同じ時間となっているが、同じ時間でなくてもよく、少なくとも、小当り遊技において可変入賞口（第２可変入賞口２３５ａ）の開閉動作に関する期間において実行するようにしてもよい。また、間もたせ演出には複数種類の演出を用意してもよいし、１種類のみ用意したものであってもよい。また、複数種類の間もたせ演出を用意する場合には、例えば、ランダムで選択するようにしてもよいし、一定の条件により、実行する間もたせ演出の種類を変更するようにしてもよい。より具体的には、例えば、特定のＳＰリーチが行われたか否かによって間もたせ演出の種類を変更するようにしてもよい。また、間もたせ演出の実行を開始するタイミングは上述したものに限定されず、適宜のタイミングで開始するようにしてもよく、例えば、小当り遊技中において間もたせ演出が開始されてもよいし、小当り遊技が開始する前に間もたせ演出が開始されてもよい。

【０２２７】

次に、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４により実行される第一設定示唆演出実行処理

について、図１５を参照しながら説明する。ここで、図１５は、第一設定示唆演出実行処理について説明するフローチャートである。第一設定示唆演出実行処理は、例えば、主制御部３００から、アウト球コマンドを受信した場合に起動する処理である。なお、アウト球コマンドのみに限らず、入賞口入賞コマンドを受信した場合にも起動するようにしてもよい。本実施形態では、アウト球コマンドや入賞口入賞コマンドを受信すると、その種類に応じたポイント（設定示唆ポイント）が第１副制御部４００においてカウントされるようになっている。例えば、アウト球検出センサＳＷｏｕｔを遊技球が通過した場合に主制御部３００から出力されるアウト球コマンドを第１副制御部４００が受信すると、設定示唆ポイントが「１」カウントされ、可変入賞口（第１可変入賞口２３４ａ，第２可変入賞口２３５ａ）へ遊技球が入球した場合に主制御部３００から出力される入賞口入賞コマンドを第１副制御部４００が受信すると、設定示唆ポイントが「１０」カウントされるようになっている。なお、他の入賞口に入球した場合に送信される入賞口入賞コマンドを第１副制御部４００が受信した場合にも入球した入賞口に応じたポイントがカウントされるようにしてもよい。また、アウト球コマンドを第１副制御部４００が受信した場合にのみ設定示唆ポイントをカウントするようにし、各種入賞口に遊技球が入賞した場合には、設定示唆ポイントをカウントしないようにしてもよい。また、遊技状態に応じてカウントするポイントを異ならせてもよく、例えば、通常遊技状態ではアウト球コマンドの受信によるカウント数を「１」とする一方、大当り遊技状態ではカウント数を「１０」にするようにしたり、通常遊技状態では入賞しやすい特図１始動口（下）２３０への入賞時のカウント数を小さくして確変状態や電サポ状態においてはカウント数を大きくしたり、大当り遊技中では可変入賞口（第１可変入賞口２３４ａ，第２可変入賞口２３５ａ）への入賞時のカウント数を小さくし、小当り遊技中では可変入賞口への入賞時のカウント数を大きくするなどしてもよい。また、アウト球コマンドを所定回数（例えば、１０回）受信した場合に「１」カウントするようにしてもよい。また、遊技者のカスタマイズにより、第一設定示唆演出が発生するためのカウント数を決定するためのテーブルを選択できるようにしてもよい。

【０２２８】

まず、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４は、ＲＡＭ４０８に記憶されている設定示唆ポイント（Ｐ）が「３０００」以上であるか否かを判定する（ステップＳ５０１）。ＣＰＵ４０４は、設定示唆ポイントが「３０００」以上であると判定した場合は（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、設定示唆ポイント（Ｐ）の値を「０」にリセットした後（ステップＳ５０３）、示唆演出実行抽選処理を実行する（ステップＳ５０５）。一方、ＣＰＵ４０４は、設定示唆ポイントが「３０００」以上であると判定しない場合、すなわち、「３０００」未満であると判定した場合は（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０２２９】

ＣＰＵ４０４は、示唆演出実行抽選処理において、高設定であるか否かを遊技者に示唆するための第一設定示唆演出を実行するか否かの抽選を行う。具体的には、設定１～６から予め設定された設定値に対応する判定テーブルをＲＯＭ４０６から読み出し、読み出した判定テーブルに基づいて第一設定示唆演出を実行するか否かの抽選を行う。本実施形態では、設定４～６にそれぞれ対応する判定テーブルが用意されてあり、それぞれ発生確率が異なるようになっている。例えば、設定４では、１／４と第一設定示唆演出が出現しやすく、設定５では、１／８と設定４よりも第一設定示唆演出が出現し難く、設定６では、１／１６と設定４や設定５よりも第一設定示唆演出が出現し難くなっている。なお、本実施形態では、設定３以下に対応する判定テーブルを用意していないが、用意するようにしてもよい。また、特定の期間に限り、第一設定示唆演出が出現するようにしてもよく、例えば、電源の投入とともに設定の変更が行われた場合に、所定回数（例えば、１００回）の図柄変動表示が行われるまでに限って第一設定示唆演出が出現する場合があってもよい。このように構成した場合には、遊技者は、設定変更が行われたことをも認識できる場合がある。また、上述した第一設定示唆演出の各設定における出現率はあくまで例示であって、出現率については適宜設定することができる。

【０２３０】
また、本実施形態における第一設定示唆演出は、例えば、図２５（１ｅ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の右下部分において、障子が開放し、「高設定！」の吹き出しとともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現し、高設定であることを遊技者に少なくとも示唆する演出に対応している。ゴル爺のキャラクタＧＬＧの出現位置は、出現タイミングにより異なっているが、同じであってもよい。なお、演出の内容は、これに限定されず、遊技者に高設定であることを少なくとも示唆する演出であれば、いずれの内容であってもよいことはいうまでもない。
【０２３１】
ＣＰＵ４０４は、示唆演出実行抽選処理における抽選の結果、第一設定示唆演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ５０７）。ＣＰＵ４０４は、第一設定示唆演出を実行すると判定した場合は（ステップＳ５０７；ＹＥＳ）、実行タイミング選択処理を実行する（ステップＳ５０９）。一方、ＣＰＵ４０４は、第一設定示唆演出を実行すると判定しない場合は（ステップＳ５０７；Ｎｏ）、この処理を終了する。
【０２３２】
ＣＰＵ４０４は、実行タイミング選択処理において、速やかに第一設定示唆演出を開始するか、別のタイミングで開始するかを選択する。例えば、本実施形態では、７０％の確率で速やかに第一設定示唆演出を開始し、３０％の確率で次回の図柄変動表示の開始時に第一設定示唆演出が開始するようにしている。なお、第一設定示唆演出を実行する場合には、必ず速やかに開始するようにしてもよいし、実行判定のタイミングとは別のタイミングで必ず開始するようにしてもよい。
【０２３３】
ＣＰＵ４０４は、実行タイミング選択処理において選択を行った結果、第一設定示唆演出を速やかに開始するか否かを判定する（ステップＳ５１１）。ＣＰＵ４０４は、第一設定示唆演出を速やかに開始すると判定しない場合は（ステップＳ５１１；Ｎｏ）、実行タイミング選択処理において選択・決定された開始タイミングで第一設定示唆演出が実行されるように開始設定を行った後（ステップＳ５１３）、この処理を終了する。一方、ＣＰＵ４０４は、第一設定示唆演出を速やかに開始すると判定した場合は（ステップＳ５１１；Ｙｅｓ）、第一設定示唆演出とは別の第二設定示唆演出が実行中であるか否かを判定する（ステップＳ５１５）。
【０２３４】
ＣＰＵ４０４は、第二設定示唆演出が実行中であると判定した場合は（ステップＳ５１５；Ｙｅｓ）、第一設定示唆演出を実行するか否かを抽選する第一設定示唆演出実行抽選処理を行う（ステップＳ５２１）。一方、ＣＰＵ４０４は、第二設定示唆演出が実行中であると判定しない場合は（ステップＳ５１５；Ｎｏ）、ＳＰリーチ中であるか否かを判定する（ステップＳ５１７）。ＣＰＵ４０４は、ＳＰリーチ中であると判定した場合は（ステップＳ５１７；Ｙｅｓ）、当該ＳＰリーチが終了した後に開始される図柄変動表示の開始後、又は、大当り開始演出の開始後に第一設定示唆演出が開始されるように開始設定を行った後（ステップＳ５１９）、この処理を終了する。一方、ＳＰリーチ中であると判定しない場合は（ステップＳ５１７；Ｎｏ）、ステップＳ５１３の処理を実行した後、この処理を終了する。
【０２３５】
また、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ５２１の第一設定示唆演出実行抽選処理において第一設定示唆演出実行抽選を行った結果、第一設定示唆演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ５２３）。ＣＰＵ４０４は、第一設定示唆演出を実行すると判定した場合は（ステップＳ５２３；Ｙｅｓ）、第二設定示唆演出が終了した後に引き続き第一設定示唆演出が開始されるように開始設定を行った後（ステップＳ５２５）、この処理を終了する。すなわち、第二設定示唆演出の実行期間と第一設定示唆演出の実行期間をずらし、両者が同時に行われている期間をなくすことで、遊技者に演出を分かり易くすることができる場合がある。

【０２３６】
次に、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４により実行される予告演出決定処理について、図１６を参照しながら説明する。ここで、図１６は、予告演出決定処理について説明するフローチャートである。予告演出決定処理は、主制御部３００において、例えば、スペシャル（ＳＰ）リーチが実行されることを主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理（図８：ステップＳ２２４）において先読みした場合に主制御部３００から第１制御部４００に当該ＳＰリーチの実行を先読みした旨の情報を含む先読み結果情報コマンドが送信され、これを第１制御部４００が受信した後で、次の図柄変動表示に係る図柄変動開始コマンドを受信した場合に起動する処理である。なお、本実施形態では、説明を容易にするため、ＳＰリーチが実行される場合にその旨の情報を含む先読み結果情報コマンドを送信するようにしたが、ＳＰリーチに限らず、他の種類の図柄変動表示を先読みした場合に、当該図柄変動表示に係る情報を含む先読み結果情報コマンドが送信されるようにしてもよい。
【０２３７】
まず、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４は、ＲＡＭ４０８に先読みフラグが既にセットされているか否かを判定する（ステップＳ６０１）。先読みフラグは、主制御部３００から先読み結果情報コマンドを受信した場合にセットされるフラグであり、先読み予告が終了するとクリアされる。
【０２３８】
ＣＰＵ４０４は、先読みフラグがセットされていると判定した場合は（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、連続予告中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ６０３）。連続予告中フラグは、連続予告を実行中の間、セットされるフラグであり、連続予告が終了するとクリアされる。一方、先読みフラグがセットされていると判定しない場合は（ステップＳ６０１；Ｎｏ）、ステップＳ６２３の処理に移行する。
【０２３９】
ＣＰＵ４０４は、連続予告中フラグがセットされていると判定しない場合は（ステップＳ６０３；Ｎｏ）、連続予告抽選処理を実行する（ステップＳ６０５）。具体的には、図１８（ａ）に示すＳＰリーチ選択時連続予告選択テーブルを用いて抽選を行う。ここで、図１８（ａ）は、ＳＰリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例を示す図である。
【０２４０】
ＣＰＵ４０４は、連続予告抽選処理において、ＳＰリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合に、図１８（ａ）に示すＳＰリーチ選択時連続予告選択テーブルを参照し、大当りとなるかはずれとなるかによって使用するレコードが選択される。なお、この連続予告抽選では、設定１～６のいずれの設定であっても同一のテーブルが選択される。したがって、大当りＳＰリーチ（あるいは、はずれＳＰリーチ）が実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合は、いずれの設定であっても同一の確率で連続予告が実行されることとなる。実際には、大当り確率が設定間で異なっているので、全体的に見れば、連続予告の発生確率も設定間で異なっているということができるが、大当りＳＰリーチが実行されることが先読みされた場合に連続予告が実行される確率、及び、はずれＳＰリーチが実行されることが先読みされた場合に連続予告が実行される確率は、設定に関係なく同じであるということもできる。
【０２４１】
図１８（ａ）に示すように、ＣＰＵ４０４は、大当りとなるＳＰリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合は、１／２の確率で連続予告を実行すると判定し、１／２の確率で連続予告を実行しないと判定する。また、ＣＰＵ４０４は、はずれとなるＳＰリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合は、１／５の確率で連続予告を実行すると判定し、４／５の確率で連続予告を実行しないと判定する。
【０２４２】

ＣＰＵ４０４は、連続予告抽選処理を実行した結果、連続予告の実行に当選したか否かを判定する（ステップＳ６０７）。ＣＰＵ４０４は、連続予告の実行に当選したと判定した場合は（ステップＳ６０７；Ｙｅｓ）、連続予告中フラグをセットした後（ステップＳ６０９）、装飾図柄の組み合わせを「装飾３－装飾５－装飾７」のチャンス目の組み合わせとなるようにセットし（ステップＳ６１１）、ステップＳ６２３の処理に移行する。ここで、「装飾３－装飾５－装飾７」のチャンス目の組み合わせは、はずれの装飾図柄の組み合わせであって、特定の条件が成立した場合に停止表示される装飾図柄の組み合わせである。本実施形態では、先読み予告として装飾図柄の停止図柄による連続予告を実行する場合と、後述する設定示唆を行う場合にチャンス目の組み合わせで停止表示される場合がある。

【０２４３】

また、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ６０３において、連続予告中フラグがセットされていると判定した場合は（ステップＳ６０３；Ｙｅｓ）、ステップＳ６１１の処理に移行し、装飾図柄の組み合わせを上述したチャンス目に設定する。

【０２４４】

また、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ６０７において、連続予告の実行に当選したと判定しなかった場合は（ステップＳ６０７；Ｎｏ）、ステップＳ６１３の処理に移行し、電源が投入されてから図柄変動表示が５０回転以下であるか否かを判定する（ステップＳ６１３）。ＣＰＵ４０４は、電源が投入されてから図柄変動表示が５０回転以下であると判定した場合は（ステップＳ６１３；Ｙｅｓ）、前回の図柄変動表示において示唆演出としてのチャンス目の停止表示が行われたか否かを判定する（ステップＳ６１５）。

【０２４５】

ＣＰＵ４０４は、前回の図柄変動表示において示唆演出を実行したと判定しなかった場合は（ステップＳ６１５；Ｎｏ）、示唆演出実行抽選処理を実行する（ステップＳ６１７）。具体的には、図１８（ｂ）に示すＳＰリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを用いて抽選を行う。ここで、図１８（ｂ）は、ＳＰリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例について示す図である。

【０２４６】

ＣＰＵ４０４は、示唆演出実行抽選処理において、ＳＰリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを参照し、選択されている設定に対応するレコードを読み出し、示唆演出を実行するか否かの判定を行う。具体的には、設定１～３の場合には、示唆演出を実行せず、設定４の場合には、１／１６の確率で示唆演出を実行し、１５／１６の確率で示唆演出を実行しない。設定５の場合には、１／８の確率で示唆演出を実行し、７／８の確率で示唆演出を実行しない。設定６の場合には、１／４の確率で示唆演出を実行し、３／４の確率で示唆演出を実行しない。したがって、ＳＰリーチが実行され、かつ、連続予告の実行抽選に漏れた場合には、示唆演出の実行抽選が行われる場合があり、示唆演出が実行される確率も設定間で異なっている。本実施形態では、設定１～３では示唆演出を行わず、設定６＞設定５＞設定４の順で示唆演出が実行されやすくなっている。なお、設定１～３においても示唆演出を行うようにしてもよい。また、示唆演出の選択率は上述したものに限らず、適宜設定することができる。

【０２４７】

このように、本実施形態では、電源が投入されてから図柄変動表示が５０回転以下の場合に、後述する示唆演出が実行される場合があり、５０回転を超えた場合には、示唆演出が実行されないように構成されている。なお、本実施形態では、電源が投入されてから図柄変動表示が５０回転以内である場合を条件として示唆演出が実行されるようにしたが、示唆演出を実行可能な期間は適宜設定することができ、また、示唆演出を実行可能な期間を設定しないようにしてもよい。

【０２４８】

また、本実施形態では、前回の図柄変動表示において示唆演出としてのチャンス目の停止表示が行われた場合には、次回の図柄変動表示において示唆演出実行抽選を行わないよ

うにすることで、示唆演出が連続して実行されることを抑止しており、これにより、遊技者は、連続演出ではなかったことに落胆はするものの、示唆演出としてのチャンス目が出現するほど高設定である可能性に期待を持たせることができる場合がある。

【０２４９】

また、本実施形態では、選択された設定に応じて示唆演出を実行する確率が変化するようにテーブルが設定されるようにしたが、設定が変更された場合の方が設定が変更されなかった場合よりも示唆演出が実行されやすいようにテーブルが設定されるようにしてもよい。また、高設定に変更された場合の方がそうでない場合よりも示唆演出が実行されやすいようにテーブルが設定されるようにしてもよい。

【０２５０】

ＣＰＵ４０４は、示唆演出実行抽選処理を実行した結果、示唆演出の実行に当選したか否かを判定する（ステップＳ６１９）。ＣＰＵ４０４は、示唆演出の実行に当選したと判定した場合は（ステップＳ６１９；Ｙｅｓ）、装飾図柄の組み合わせを「装飾３－装飾５－装飾７」のチャンス目の組み合わせとなるようにセットして（ステップＳ６２１）、ステップＳ６２３に処理を移行する。本実施形態では、示唆演出として連続予告と同じく「装飾３－装飾５－装飾７」のチャンス目の装飾図柄の組み合わせで停止表示することで、連続予告なのか示唆演出なのかいずれかを特定することはできないが、遊技者に何らかの期待を持たせることができる場合がある。

【０２５１】

一方、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ６１３において、電源が投入されてから図柄変動表示が５０回転以下であると判定しない場合（ステップＳ６１３；Ｎｏ）、前回の図柄変動表示において示唆演出を実行したと判定した場合は（ステップＳ６１５；Ｙｅｓ）、及び、示唆演出の実行に当選したと判定しなかった場合は（ステップＳ６１９；Ｎｏ）、ステップＳ６２３に処理を移行する。

【０２５２】

次に、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ６２３において、今回図柄変動表示を開始するのが特図１と特図２のうちの特図１であって、今回の特図１の図柄変動表示の実行中に特図２の変動表示結果が表示され、その結果が小当りを発生させるものであるか否かについて判定する（ステップＳ６２３）。ＣＰＵ４０４は、主制御部３００から送信される特図停止種別コマンドに基づいて、特図１の変動中に特図２が停止表示するか否かを判別可能であり、また、先読みフラグにより、特図１が小当りとなるか否かが特定可能となっている。ＣＰＵ４０４は、特図１の図柄変動表示の実行中に特図２で小当りが発生すると判定した場合は（ステップＳ６２３；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４０８に先読みフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ６２５）。一方、ＣＰＵ４０４は、特図１の図柄変動表示の実行中に特図２で小当りが発生すると判定しない場合は（ステップＳ６２３；Ｎｏ）、予告演出決定処理を終了する。

【０２５３】

ＣＰＵ４０４は、先読みフラグがセットされていると判定した場合は（ステップＳ６２５；Ｙｅｓ）、間もたせ先読み予告抽選処理を実行する（ステップＳ６２７）。ＣＰＵ４０４は、間もたせ先読み予告抽選処理では、図１４（ｂ）に示すように、特図１の図柄変動表示中に特図２で小当りが発生した場合、装飾図柄表示装置２０８において、当初の特図１の図柄変動時間が経過した後に間もたせ演出が実行されるが、この間もたせ演出としての先読み予告（間もたせ先読み予告演出）を行うか否かを決定する。本実施形態では、間もたせ先読み予告を行うか否かについては、例えば、１／２の確率で実施するようにしているが、必ず間もたせ先読み予告を行うようにしてもよい。

【０２５４】

ＣＰＵ４０４は、間もたせ先読み予告抽選処理を行った結果、間もたせ先読み予告抽選に当選したか否かを判定する（ステップＳ６２９）。ＣＰＵ４０４は、間もたせ先読み予告抽選に当選したと判定した場合は（ステップＳ６２９；Ｙｅｓ）、小当りの種類（「特図ｆ」で小当りするか、「特図ｇ」で小当りするか）に応じた間もたせ先読み予告演出が

実行されるように設定を行った後（ステップＳ６３１）、この処理を終了する。

【０２５５】

一方、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ６２５において、先読みフラグがセットされていると判定しない場合（ステップＳ６２５；Ｎｏ）、あるいは、ステップＳ６２９において、間もたせ先読み予告抽選に当選したと判定しない場合は（ステップステップＳ６２９；Ｎｏ）、ステップＳ６３３の処理に移行し、今回の特図１の図柄変動表示がＳＰリーチを伴うものであるか否かを判定する（ステップＳ６３３）。ＣＰＵ４０４は、今回の特図１の図柄変動表示がＳＰリーチを伴うものであると判定した場合は（ステップＳ６３３；Ｙｅｓ）、予告を含まない間もたせ演出であって、背景等が変更される間もたせステージチェンジ演出が実行されるように設定を行う（ステップＳ６３５）。ＳＰリーチを含む図柄変動表示において特図２で小当りが発生し、当該ＳＰリーチが終了して図柄が確定表示されるまでに長い期間を要する場合があるが、この期間において揺れ変動を続けると、再変動して大当りとなるのではという無用の期待感を遊技者に与えてしまう場合がある。本実施形態では、ＳＰリーチが行われた後に間もたせ演出を行う場合には、ステージチェンジ演出を行うことで、ＳＰリーチではずれたことによる残念な気分を切り替えさせることができるとともに、はずれとなることを容易に認識させることができる場合がある。なお、特図１について、ＳＰリーチが実行されてはずれとなる図柄変動表示とリーチ演出を伴わずにはずれとなる図柄変動表示とで、間もたせ演出の内容を異ならせてもよい。また、大当り信頼度の高い或るＳＰリーチが実行された結果はずれとなった後にステージチェンジ演出が行われるようにしてもよい。また、リーチ演出を伴わないではずれとなる場合に、間もたせ演出を行い、ステージチェンジを伴わないようにしてもよい。また、或るＳＰリーチが実行されてはずれとなった場合において、特図２で小当りとなって中断されない場合には、ステージチェンジ演出を行うが、或るＳＰリーチが実行されてはずれとなった場合において、特図２で小当りとなって特図１の図柄変動表示が中断された場合には、間もたせ演出を行うが、ステージチェンジ演出を伴わないようにしてもよい。また、大当り信頼度の高い或るＳＰリーチが実行されてはずれとなった場合において、特図２で小当りとなって特図１の図柄変動表示が中断された場合に、ステージチェンジ演出を伴って間もたせ演出が行われるようにしてもよい。

【０２５６】

一方、ＣＰＵ４０４は、今回の特図１の図柄変動表示がＳＰリーチを伴うものであると判定しない場合は（ステップＳ６３３；Ｎｏ）、間もたせ演出として通常間もたせ演出が行われるように設定する（ステップＳ６３７）。

【０２５７】

その後、ＣＰＵ４０４は、連続予告中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ６３９）。ＣＰＵ４０４は、連続予告中フラグがセットされていると判定しない場合は（ステップＳ６３９；Ｎｏ）、先読みフラグをクリアした後（ステップＳ６４１）、予告演出決定処理を終了する。一方、ＣＰＵ４０４は、連続予告中フラグがセットされていると判定した場合は（ステップＳ６３９；Ｙｅｓ）、ステップＳ６４１の処理を実行することなく予告演出決定処理を終了する。

【０２５８】

なお、本実施形態では、ＳＰリーチの実行が先読みされた場合（すなわち、特定の変動時間が選択されたことが先読みされた場合）に連続予告演出の実行抽選及び設定示唆演出の実行抽選を行うようにしたが、設定示唆演出については、他の変動時間が選択されたことが先読みされた場合にも実行抽選を行うようにしてもよいし、先読みの結果いかんにかかわらず設定示唆演出の実行抽選を行うようにしてもよい。

【０２５９】

また、本実施形態では、連続予告演出の実行抽選に当選しなかった場合に設定示唆演出の実行抽選を行うようにしたが、連続予告演出の実行抽選と設定示唆演出の実行抽選をそれぞれ別々に行うようにしてもよい。

【０２６０】

また、本実施形態において、連続予告演出が実行された履歴と設定示唆演出が実行された履歴を、例えば、待機状態において操作キーユニット１９０の操作により表示するようにしてもよい。この場合、連続予告が実行された履歴と設定示唆演出が実行された履歴を区別しないようにしてもよく、例えば、チャンス目が出現した履歴として表示するようにしてもよい。また、連続予告演出が実行された回数や設定示唆演出が実行された回数を表示するようにしてもよい。

【０２６１】

また、本実施形態では、図１８（ａ）及び同図（ｂ）に示すテーブルにより連続予告演出及び設定示唆演出の実行抽選を行うようにしたが、例えば、ディップスイッチ基板１９８のディップスイッチを操作することにより、連続予告演出や設定示唆演出の出現率を変更可能にしてもよい。

【０２６２】

また、本実施形態では、はずれＳＰリーチの実行を先読みした場合にも連続予告演出の実行抽選を行うようにしたが、大当りＳＰリーチの実行を先読みした場合にのみ連続予告演出の実行抽選を行うようにしてもよい。これによれば、連続予告演出が実行されることにより必ず大当りとなるので、大当りに対する期待感がより一層高まり、一方で、チャンス目が連続して出現しなかった場合は、設定示唆演出であることがわかり、遊技を興趣をより一層高めることができる場合がある。また、設定示唆演出が実行可能な期間（例えば、電源投入から５０回転までの期間）では、大当りＳＰリーチの実行を先読みした場合及びはずれＳＰリーチの実行を先読みした場合の両方で連続予告演出の実行抽選を行い、設定示唆演出が実行可能な期間以外の期間（例えば、電源投入から５０回転を超えた期間）では、大当りＳＰリーチの実行を先読みした場合にのみ連続予告演出の実行抽選を行い、設定示唆演出が実行されない期間にあっては連続予告演出が実行されることにより、最終的に大当り図柄態様が確定表示されるようにしてもよい。

【０２６３】

また、本実施形態では、大当りＳＰリーチの実行を先読みして連続予告演出の実行抽選にはずれた場合、設定示唆演出の実行抽選が行われることとなる。そのため、電源が投入されてから図柄変動表示が５０回転実行されるまでの期間では、設定示唆によるチャンス目の表示が行われた場合でも、偶発的に最終的に大当り図柄が確定表示される場合がある。したがって、設定示唆演出が実行された場合でも、大当りの期待感を持たせることができる場合がある。

【０２６４】

また、本実施形態では、設定示唆演出が連続して実行されることを抑制しているが、連続して実行する場合があってもよい。また、本実施形態では、設定示唆演出が実行された次の図柄変動表示で連続予告演出を実行すると決定された場合には、設定示唆演出が実行された次の図柄変動表示から連続予告演出が実行されることになるが、設定示唆演出が実行された次の図柄変動表示で連続予告演出が実行されることを抑制してもよい。

【０２６５】

また、本実施形態では、先読みフラグがあり、特図２で小当りが発生する場合に、間もたせ先読み予告演出を実行する場合があるが、間もたせ先読み予告演出を行わないものであってもよい。

【０２６６】

また、本実施形態では、小当りの種類に応じた間もたせ先読み予告演出を実行するようにしたが、小当りの種類にかかわらず同じ内容の間もたせ先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【０２６７】

また、本実施形態では、特図２で小当りが発生する場合において、特図１の図柄変動表示がＳＰリーチを伴うものであるか否かによって間もたせ演出の内容を異ならせるようにしたが、ＳＰリーチを行うか否かにかかわらず、間もたせ演出の内容が同じであってもよい。

【０２６８】
次に、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４により実行される初回大当り時示唆演出選択処理について、図１７を参照しながら説明する。ここで、図１７は、初回大当り時示唆演出選択処理について説明するフローチャートである。初回大当り時示唆演出選択処理は、通常遊技状態において、主制御部３００から、例えば、大当りとなる図柄変動表示が開始されたことを示す特図変動開始コマンドを受信した場合に実行される処理である。
【０２６９】
まず、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４は、ＲＡＭ４０８に記憶されている現在の設定値を読み出す（ステップＳ７０１）。
【０２７０】
続いて、ＣＰＵ４０４は、当該大当りが確変大当りであるか否かを判定する（ステップＳ７０３）。ＣＰＵ４０４は、確変大当りであると判定した場合は、ＲＯＭ４０６に記憶されている図１８（ｄ）に示す初回確変大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブルを参照する（ステップＳ７０５）。一方、ＣＰＵ４０４は、当該大当りが確変大当りであると判定しない場合は、ＲＯＭ４０６に記憶されている図１８（ｃ）に示す初回通常大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブルを参照する（ステップＳ７０７）。
【０２７１】
続いて、ＣＰＵ４０４は、参照したテーブルとＲＡＭ４０８から読み出した現在の設定値から抽選に用いるフィールドを選択し、再変動前の装飾図柄の組合せと再変動後の装飾図柄の組合せを決定する停止装飾図柄決定処理を実行する（ステップＳ７０９）。より具体的には、今回の図柄変動表示の結果が通常大当り（例えば、「特図Ａ」で大当り）である場合は、図１８（ｃ）の初回通常大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブルが参照され、設定１～３のいずれかであれば、１００％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組合せを選択する。
【０２７２】
設定４であれば、９０％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、１０％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させる。すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にする。これにより、遊技者に設定が４以上であることを示唆することができる場合がある。
【０２７３】
また、設定５であれば、７０％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、２０％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にし、５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾４－装飾４－装飾４」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にし、５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」及び「装飾９－装飾９－装飾９」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にする。これにより、遊技者に設定が４以上あるいは５以上であることを示唆することができる場合がある。
【０２７４】

また、設定６であれば、５０％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、３６％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にし、７％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾４－装飾４－装飾４」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にし、７％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」及び「装飾９－装飾９－装飾９」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にする。これにより、遊技者に設定が４以上あるいは５以上であることを示唆することができる場合がある。なお、再抽選の前後により設定が６であることを示唆することができる演出を実行する場合があってもよい。

【０２７５】

また、今回の図柄変動表示の結果が確変大当り（例えば、「特図Ｂ」で大当り）である場合は、図１８（ｄ）の初回確変大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブルが参照され、設定１～３のいずれかであれば、７０％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組合せを選択する。なお、この場合、例えば、大当り遊技の実行中や大当り終了演出において、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを報知する演出を行うようにしてもよい。また、５％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾３－装飾３－装飾３」あるいは「装飾７－装飾７－装飾７」から大当りの装飾図柄の組合せを選択する。また、２５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組み合わせを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾３－装飾３－装飾３」又は「装飾７－装飾７－装飾７」にする。これにより、大当りの装飾図柄の組合せを見て、大当り遊技終了後に確変状態に移行することが報知できる場合がある。

【０２７６】

設定４であれば、６０％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組合せを選択する。なお、この場合、例えば、大当り遊技の実行中や大当り終了演出において、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを報知する演出を行うようにしてもよい。また、５％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾３－装飾３－装飾３」あるいは「装飾７－装飾７－装飾７」から大当りの装飾図柄の組合せを選択する。また、２５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組み合わせを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾３－装飾３－装飾３」又は「装飾７－装飾７－装飾７」にする。また、２％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４

」にする。また、８％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」、「装飾５－装飾５－装飾５」及び「装飾９－装飾９－装飾９」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にする。本実施形態では、再抽選前後で奇数による大当り装飾図柄の組合せから偶数による大当り装飾図柄の組合せに変更することで、見た目のランクダウンという一見矛盾する演出を行うことで、大当り遊技後に確変状態に移行する期待感をより一層高めることができる場合がある。なお、奇数図柄から偶数図柄に大当りの装飾図柄の組合せが再抽選演出の前後で変更される場合には、必ず設定示唆が含まれるものであってもよい。また、再抽選前後で大当り装飾図柄の組合せが異なるとともに、再抽選後の大当りの装飾図柄の組合せが「装飾４－装飾４－装飾４」となることで、遊技者に設定が４以上であることを示唆することができる場合がある。

【０２７７】

また、設定５であれば、４０％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組合せを選択する。なお、この場合、例えば、大当り遊技の実行中や大当り終了演出において、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを報知する演出を行うようにしてもよい。また、５％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾３－装飾３－装飾３」あるいは「装飾７－装飾７－装飾７」から大当りの装飾図柄の組合せを選択する。また、２５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組み合わせを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾３－装飾３－装飾３」又は「装飾７－装飾７－装飾７」にする。また、４％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にする。また、１６％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」、「装飾５－装飾５－装飾５」及び「装飾９－装飾９－装飾９」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にする。また、５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾４－装飾４－装飾４」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にする。また、５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」及び「装飾９－装飾９－装飾９」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にする。これにより、遊技者に設定が４以上あるいは５以上であることを示唆することができる場合がある。

【０２７８】

また、設定６であれば、２０％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組合せを選択する。なお、この場合、例えば、大当り遊技の実行中や大当り終了演出において、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを報知する演出を行うようにしてもよい。また、５％の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾３－装飾３－装飾３」あるいは「装飾７－装飾７－装飾７」から大当りの装飾図柄の組合

せを選択する。また、２５％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」～「装飾０－装飾０－装飾０」（「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組み合わせを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾３－装飾３－装飾３」又は「装飾７－装飾７－装飾７」にする。また、６％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にする。また、３０％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」、「装飾５－装飾５－装飾５」及び「装飾９－装飾９－装飾９」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾４－装飾４－装飾４」にする。また、７％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾０－装飾０－装飾０」、「装飾２－装飾２－装飾２」、「装飾４－装飾４－装飾４」、「装飾６－装飾６－装飾６」及び「装飾８－装飾８－装飾８」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にする。また、７％の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾１－装飾１－装飾１」及び「装飾９－装飾９－装飾９」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾５－装飾５－装飾５」にする。これにより、遊技者に設定が４以上あるいは５以上であることを示唆することができる場合がある。なお、再抽選の前後により設定が６であることを示唆することができる演出を実行する場合があってもよい。

【０２７９】

ＣＰＵ４０４は、停止装飾図柄決定処理において、上述したようにしてテーブルを用いて再抽選前後の大当りの装飾図柄の組合せが決定されると、再抽選前に停止する大当り装飾図柄と再抽選後に停止する大当り装飾図柄を、決定した大当り装飾図柄の組合せとなるように、データセットする（ステップＳ７１１）。

【０２８０】

続いて、ＣＰＵ４０４は、ＲＡＭ４０８から読み出した現在の設定値に対応する出玉数設定示唆演出選択テーブルを読み出す（ステップＳ７１３）。具体的には、ＣＰＵ４０４は、現在の設定値が「４」であれば、図１９（ａ）に示す設定４用出玉数設定示唆演出選択テーブルを読み出し、現在の設定値が「５」であれば、図１９（ｂ）に示す設定５用出玉数設定示唆演出選択テーブルを読み出し、現在の設定値が「６」であれば、図１９（ｃ）に示す設定６用出玉数設定示唆演出選択テーブルを読み出す。通常では、「２５００ｐｔ」や「５０００ｐｔ」といったように、２５００毎のキリのよい数字（キリ数）をカウントした場合に、表示態様を変化させた後述する「キリ数表示画像」を表示させて（例えば、獲得総賞球数の表示を拡大して表示する等）、遊技者にその旨を報知するが、本実施形態では、このように、キリ数で表示されるキリ数表示画像に加え、上述した出玉数設定示唆演出選択テーブルを用いて、キリ数以外の数字（例えば、「４５６０」や「５５５０」等の数字）となった場合にも表示態様を変化させる場合があり、このような表示を行うことで、高設定であることを示唆するようにしている。

【０２８１】

ここで、図１９を参照して、出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容について説明する。なお、図１９（ａ）は、設定４用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、同図（ｂ）は、設定５用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、同図（ｃ）は、設定６用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図である。なお、設定１～３に対応する出玉数設定示唆演出選択テーブルを用意していないが、用意するようにしてもよい。

【０２８２】
設定４用出玉数設定示唆演出選択テーブルは、図１９（ａ）に示すように、７０％の確率で総出玉数の表示態様による高設定示唆を行わず、１０％の確率で、総出玉数が「４４４０」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１０％の確率で、総出玉数が「４５６０」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１０％の確率で、総出玉数が「４４４０」になった場合及び「４５６０」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにする。これにより、遊技者は大当り遊技中における総出玉数の表示態様の変化のタイミングに違和感を覚え、高設定（設定４以上）に対する期待感を持たせることができる場合がある。
【０２８３】
設定５用出玉数設定示唆演出選択テーブルは、図１９（ｂ）に示すように、５０％の確率で総出玉数の表示態様による高設定示唆を行わず、１０％の確率で、総出玉数が「４４４０」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１０％の確率で、総出玉数が「４５６０」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１０％の確率で、総出玉数が「４４４０」になった場合及び「４５６０」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにし、５％の確率で、総出玉数が「４４４０」になった場合及び「５５５０」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにし、５％の確率で、総出玉数が「４５６０」になった場合及び「５６００」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにする。これにより、遊技者は大当り遊技中における総出玉数の表示態様の変化のタイミングに違和感を覚え、高設定（設定４以上、あるいは、設定５以上）に対する期待感を持たせることができる場合がある。
【０２８４】
設定６用出玉数設定示唆演出選択テーブルは、図１９（ｃ）に示すように、３０％の確率で総出玉数の表示態様による高設定示唆を行わず、２０％の確率で、総出玉数が「４４４０」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１０％の確率で、総出玉数が「５５５０」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１０％の確率で、総出玉数が「４４４０」になった場合及び「５５５０」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１５％の確率で、総出玉数が「６６６０」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、１５％の確率で、総出玉数が「７７７７」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにする。これにより、遊技者は大当り遊技中における総出玉数の表示態様の変化のタイミングに違和感を覚え、高設定（設定４以上、設定５以上、あるいは、設定６）に対する期待感を持たせることができる場合がある。
【０２８５】
ＣＰＵ４０４は、上述したようにして現在の設定値に対応する出玉数設定示唆演出選択テーブルを用いて総出玉数の表示態様の変化パターンを決定し、決定した変化パターンで総出玉数の表示態様が変化するように設定した後（ステップＳ７１５）、初回大当り時示唆演出選択処理を終了する。
【０２８６】
なお、本実施形態では、高設定示唆の出現率を設定毎に異なるテーブルを参照することで出現率に設定差を設けるようにしたが、設定に関わらず同じ出現率で高設定示唆を行うようにしてもよいし、高設定の方が高設定示唆が出現しやすいようにしてもよいし、逆に、高設定ほど高設定示唆が出現しにくいようにしてもよい。特に、設定に関わらず出現率を同じにしても、そもそも大当り確率が設定間で異なるので、おのずと出現率が異なってくるといえる場合もある。あるいは、そもそも設定示唆は、実際には、虚偽の演出を行うことはないので、例えば、設定１であれば出現率は０％になるということになって、おのずと高設定示唆の出現率が設定差で変化するということもできる。このことは、これまでに説明した設定示唆演出についても適用することができるし、以下に説明する設定示唆演出についても適用することができることはいうまでもない。

【０２８７】
次に、図２０を参照しながら、上述したようにして構成されたパチンコ機１００における各図柄表示装置（第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、装飾図柄表示装置２０８）における動作の一例について説明する。ここで、図２０（ａ）は、通常遊技状態で小当り遊技中に特図１の変動が開始した場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートであり、同図（ｂ）は、通常遊技状態で小当りした場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートである。
【０２８８】
図２０（ａ）に示すように、特図２では小当りとなる図柄変動表示が行われているが、特図１では待機状態となっている。また、通常遊技状態であるので、装飾図柄表示装置２０８においても、装飾図柄の変動表示は行われておらず、待機状態で表示されている。その後、ｔ６１のタイミングとなって特図２が小当り図柄で停止表示する。特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ６２のタイミングになると、小当り遊技が開始される。そして、小当り遊技中において、ｔ６３のタイミングで第１特図始動口（上）２３０へ遊技球が入球すると、大当りとするか否かの抽選等を行った後、特図１の図柄変動表示を開始するが、特図２での小当りに係る小当り遊技中であるため、特図１の図柄変動表示を開始するものの、すかさず中断状態となる。その後、ｔ６４のタイミングで小当り遊技が終了すると、中断していた特図１の図柄変動表示が再開（実質的に開始）される。その後、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の本来の図柄変動時間の到達に近くなると、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動を開始した後、ｔ６５のタイミングで、間もたせ演出が開始される。その後、ｔ６６のタイミングで、特図１の図柄変動時間が経過すると、特図１がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、特図１がはずれ図柄で停止表示されるのに合わせて間もたせ演出が終了し、はずれの装飾図柄の組み合わせで停止表示する。その後、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ６７のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図１の図柄変動表示が消化され、特図１の図柄変動表示が開始される。また、併せて、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示の開始に応じて、装飾図柄の変動表示が開始される。同様に、特図１の図柄変動時間（例えば、５秒）が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置２０８では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、ｔ６８のタイミングで、特図１がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。その後も同様に、特図１の図柄表示時間が経過してｔ６９のタイミングとなると、特図１の図柄変動表示が開始される。なお、本実施形態では、通常遊技状態では、左打ちを推奨するゲーム性を有している。したがって、通常遊技状態において右打ちを検出（例えば、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を検出等）すると、例えば、装飾図柄表示装置２０８に左打ちを促す旨の警告表示を行う。しかしながら、小当り遊技状態では、右打ちをしなければ遊技者に利益を与えることができないため、短時間であっても右打ちを促す表示が行われる。このような場合に、小当り遊技状態が終了した後で、すぐに左打ちを促す旨の警告表示がなされると、遊技意欲が減退してしまう場合がある。本実施形態では、小当り遊技が終了した後、一定期間（例えば、３０秒間）は、左打ちを促す表示を行わないようにしている。この期間（ｔ６４～ｔ７０で示す期間）を、「左打ち警告抑制期間」という場合がある。このように、本実施形態では、小当り遊技が実行された場合に、右打ちが行われてその状態が継続し、複数回の図柄変動表示が開始されても左打ち警告抑制期間が経過するまでは、左打ちを促す警告を行わないようにしている。
【０２８９】
なお、この演出例では、特図２での小当りに係る小当り遊技中に特図１始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、特図１の図柄変動が開始するとともに進行が中断される一方、特図１の図柄変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を行うようにしたが、小当り遊技が終了するまで装飾図柄の変動表示を開始しないようにしてもよい。この場合、装飾図柄の変動表示の実行時間が特図１の図柄変動時間に対応するようになり、間もたせ演出を実

行しないようにしてもよい。あるいは、間もたせ演出とは別の演出を実行するようにしてもよい。

【０２９０】

次に、図２０（ｂ）に示す例では、特図１及び特図２の両方で図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が表示されている。通常遊技状態では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動表示が表示される。その後、特図１の図柄変動時間が経過するよりも前に、ｔ７１のタイミングで特図２が小当り図柄で停止表示される。この時、変動表示中の特図１の進行が一時中断され、中断期間が開始される。ところが、本実施形態では、特図１の図柄変動時間の進行が一時中断されるにも関わらず、装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が継続して行われる。これにより、遊技者に特図１の図柄変動表示が中断していることを分かり難くすることができる場合がある。その後、特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ７２のタイミングになると、小当り遊技が開始される。その後、特図１が中断期間であるにもかかわらず、装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動表示は継続しているため、ｔ７３のタイミングでＳＰリーチに移行する場合がある。すなわち、小当り遊技中にＳＰリーチ演出が行われているという状況が起こりうるということができる。そして、ｔ７４のタイミングで小当り遊技が終了すると、中断していた特図１の図柄変動表示が再開される。そして、ｔ７４のタイミングから一定期間（例えば、３０秒間、ｔ７４～ｔ７５に示す期間）は、左打ち警告抑制期間であるので、継続して右打ちが行われていても、当該期間内であれば、左打ちを促す警告は行われない。なお、ｔ７５のタイミングとなって左打ち警告抑制期間が経過したにもかかわらず、右打ちが行われている場合には、左打ちを促す警告が行われる。このように、本実施形態では、例えば、ＳＰリーチが行われるなどの長い図柄変動時間が選択された場合には、実行中の特図１に係る図柄変動表示中に特図２の小当りが発生した場合であっても当該特図１の図柄変動表示中に左打ちを促す警告が行われる場合があるということができる。

【０２９１】

次に、本実施形態に係るパチンコ機１００において実行される演出の具体例について説明する。

【０２９２】

図２１は、本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【０２９３】

図２１には、装飾図柄表示装置２０８が示されている。なお、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６については図示を省略している。

【０２９４】

図２１（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。なお、ここでの背景は非表示であるが、後述するデフォルトの背景画像が表示されている。以下の説明においても、背景が非表示の場合には、特に断らない限り、デフォルトの背景画像が表示されている。なお、デフォルトの背景画像とは異なる様々な背景画像（例えば、モードに応じた背景画像等）を表示してもよい。また、表示領域の左上には、ミニ図柄が表示されており、表示画面中央に大きく表示されている装飾図柄に合わせて変動表示及び停止表示が行われる。

【０２９５】

装飾図柄表示装置２０８には、右上隅に、第４図柄・保留数表示領域２８４が設けられている。第４図柄・保留数表示領域２８４は、図柄変動中（あるいは図柄停止中）か否かを報知するとともに、保留数を報知するための領域であり、表示領域の左上には特図１の保留数表示領域が設けられ、左下には特図２の保留数表示領域が設けられている。また、表示領域の右上には、特図１の図柄変動中報知領域が設けられ、右下には特図２の図柄変動中報知領域が設けられている。なお、普図の図柄変動中報知領域や普図の保留数表示領

域がさらに設けられてもよい。特図１の保留数表示領域に示す数値は、特図１保留ランプ２１８の示す保留数に整合されており、また、特図２の保留数表示領域に示す数値は、特図２保留ランプ２２０の示す保留数に整合されている。また、特図１の図柄変動中報知領域では、特図１の図柄停止中には、結果に応じて、例えば、大当りであれば「○」で停止表示され、小当りであれば「△」で停止表示され、はずれであれば「×」で停止表示される。また、特図１の図柄変動表示中では、「－」の表示が点滅し、特図１の図柄変動表示中であることを認識することができる場合がある。なお、特図２の図柄変動中表示領域における表示も、特図１の図柄変動中表示領域における表示と同様であり、こちらは、特図２の図柄変動表示及び停止表示に対応して表示態様が変化する。なお、第４図柄の表示態様や点灯態様や点滅態様を変化させたり、保留数表示領域に表示されている数値の表示態様を変化させることで、先読み予告や実行中の図柄変動表示に関する予告を行ってもよい。

【０２９６】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が設けられている。

【０２９７】

さらに、図２１に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）である。この通常遊技状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。なお、通常遊技状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図２の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図２の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０２９８】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０２９９】

図２１（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されており、これら２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図２１（ａ）では、特図１の保留アイコン表示領域２８１に４つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

【０３００】

一方、特図２の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図２１に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるため、特図２の変動表示時間が、ほとんどの場合（はずれとなる場合、小当りとなる場合）、極端に長く（例えば、５８０秒）、特図２始動口２３２への入賞があまり意味をなさないためである。

【０３０１】

本実施形態のパチンコ機１００では、制御状態（遊技状態）に応じて、特図１と特図２で表示結果が表示されやすい方の特図の保留アイコン表示領域が表示される。すなわち、本実施形態では、制御状態が通常遊技状態あるいは電サポ状態（特図低確率普図高確率状

態）である場合には、上述したように、特図１の表示結果が表示されやすいので、図２１（ａ）に示すように、特図１の保留アイコン表示領域２８１が演出表示領域２０８ｄに表示され、制御状態が確変状態（特図高確率普図低確率状態）である場合には、反対に、特図２の保留アイコン表示領域２８２が表示される。

【０３０２】

ここでは不図示であるが、特図１の保留アイコンのデフォルトの表示態様と、特図２の保留アイコンのデフォルトの表示態様とが同じであってもよいし、異なる表示態様であってもよい。

【０３０３】

本実施形態では、特図の図柄変動表示の開始は、特図表示装置における変動開始→第４図柄の変動表示開始→保留アイコンの移動アニメーション開始又は消去→装飾図柄の変動開始の順で行われるが、この順番は前後してもよい。

【０３０４】

図２１（ｂ）では、特図１の図柄変動表示が開始され、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始され、さらに第４図柄及びミニ図柄の変動表示までが行われているが、保留アイコンや装飾図柄に変化は未だ生じていない。

【０３０５】

図２１（ｃ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２の移動アニメーションが開始されている。ここでの移動アニメーションは、第一の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコン（今回の図柄変動の対象保留アイコン）が変動アイコン表示領域２８０に向けて移動を開始するとともに、第二の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第一の保留アイコンｈ１１の表示位置へ向けて移動を開始する。この段階では、装飾図柄の変動表示は開始されていない。

【０３０６】

図２１（ｄ）では、移動アニメーションが続き、同図（ｅ）では、変動開始前まで第一の保留アイコンｈ１１であった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に到達し、変動アイコンｈ０として表示されるとともに、変動開始前まで第二の保留アイコンｈ１２であった保留アイコンが第一の保留アイコンｈ１１の表示位置に到達し、第一の保留アイコンｈ１１として表示されているが、この段階でも依然として、装飾図柄の変動表示は開始されていない。なお、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始された時点で、それまで第一の保留アイコンｈ１１であった保留アイコンを変動アイコンｈ０として見てもよいし、それまで第二の保留アイコンｈ１２であった保留アイコンを第一の保留アイコンｈ１１として見てもよい。

【０３０７】

そして、図２１（ｆ）で装飾図柄の変動表示が開始される。

【０３０８】

装飾図柄の変動表示が開始された装飾図柄表示装置２０８には、図２１（ｇ）に示すように、演出ボタン１３６を有効期間内に押下することを促す操作促進報知画像１３６Ｐが表示される。この操作促進報知画像１３６Ｐでは、主人公のキャラクタ画像の右横に、演出ボタン１３６の画像１３６Ｐ１と、上記有効期間の残時間を表す残時間表示バー１３６Ｐ２が表示されている。装飾図柄の変動表示は、操作促進報知画像１３６Ｐによって隠されてしまっているが、遊技者は、第４図柄・保留数表示領域２８４等によって特図が変動中であることを認識することができる。なお、装飾図柄が隠されないように、装飾図柄の表示位置を操作促進報知画像１３６Ｐとは重ならない位置に移動させるようにしてもよい。

【０３０９】

図２１（ｈ）に示す残時間表示バー１３６Ｐ２では、上記有効期間が減っており、同図（ｉ）では、遊技者が、演出ボタン１３６を押下している。演出ボタン１３６が上記有効期間内に押下されると、図２１（ｊ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知画像１３６Ｐに代えてリーチ状態突入予告画像２０７１が表示される。リーチ状

態突入予告画像２０７１では、主人公のキャラクタ画像の右横に、「チャンスだ！！」という文字表示がなされている。

【０３１０】

図２１（ｋ）では、リーチ状態突入予告画像２０７１が消え、装飾図柄の変動表示が視認可能になり、その後、同図（ｌ）に示すようにリーチ状態に突入する。なお、リーチ状態突入予告画像２０７１が表示されても、リーチ状態に突入しない場合もあるが、必ず突入するようにしてもよい。

【０３１１】

以上説明したように、操作促進報知画像１３６Ｐの出現は、現在行われている図柄変動表示に関する予告の契機となる演出に相当する。

【０３１２】

図２１（ｍ）では、背景画像が、デフォルトの背景画像から非表示に切り替わり、変動アイコン表示領域２８０や特図１の保留アイコン表示領域２８１が消えている。なお、第４図柄・保留数表示領域２８４は表示されている。また、これまで左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃそれぞれで行われていた装飾図柄の変動表示が、右下隅に移動し、縮小表示され、図２１（ｎ）では、ＳＰ（スペシャル）リーチ（剣豪リーチ）に発展している。図２１（ｎ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、敵役の剣豪の画像が大きく表示され、続く同図（ｏ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、主人公の殿様と敵役の剣豪との決闘シーンのアニメーションが表示されている。

【０３１３】

なお、リーチ状態突入予告画像２０７１は、リーチ状態に突入することの予告に留まらず、ＳＰリーチまで発展することの予告であってもよい。

【０３１４】

図２２は、図２１に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【０３１５】

図２１（ｏ）から続く図２２（ｐ）では、決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図２２（ｓ）まで続く。図２２（ｓ）では、主人公の殿様が敵役の剣豪に勝利し、同図（ｔ）では、第４図柄・保留数表示領域２８４及びミニ図柄を残して一旦全てが非表示になる。なお、非表示に代えてこれまでとは異なる背景画像を表示してもよい。あるいは、この場面において、設定示唆の表示を表示する場合があってもよい。やがて、同図（ｕ）に示すように、「装飾４－装飾４－装飾４」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示される。ここでの背景は、非表示であってもよいし、これまでとは異なる背景画像であってもよい。また、変動アイコン表示領域２８０や特図１の保留アイコン表示領域２８１の表示は消えたままであり、第４図柄・保留数表示領域２８４やミニ図柄のみ表示されている。なお、ミニ図柄は、図柄が確定表示されるまで、いずれの図柄についても変動表示が継続して行われる。

【０３１６】

その後、図２２（ｖ）に示すように、「再抽選！！」の文字の表示とともに装飾図柄が再度変動表示を開始し、再抽選演出が行われる。この再抽選演出では、大当りとなって当該大当り遊技終了後に遊技者に有利な確変状態に移行することが確定する装飾図柄の組合せである「装飾３－装飾３－装飾３」や「装飾７－装飾７－装飾７」の大当りの装飾図柄の組合せが最終的に表示されることに対する期待感を煽っている。

【０３１７】

その後、図２２（ｗ）に示すように、装飾図柄の組合せが、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの組合せから「装飾７－装飾７－装飾７」の確変大当りが確定であることを示す装飾図柄の組合せが表示されている様子が示されている。このとき、停止後の装飾図柄の周囲には、星がフラッシュするエフェクト表示ＥＦ１が表示され、いわゆる停止した大当りの装飾図柄の組合せがランクアップしたことを報知している。

【０３１８】

図２２（ｘ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾７－装飾７」の６Ｒ

確変大当り確定の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図２２（ｘ）に示す特図１の第４図柄（丸形の図形）は「○」で停止表示するとともに、ミニ図柄も「７７７」の組合せで停止表示される。この図２２（ｘ）では、背景は非表示になっているが、実際には、デフォルトとは異なる背景画像が表示されている。やがて、図２２（ｙ）では、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「大チャンス大当り」の文字表示がなされ、「右打ちしてね！」の文字を表示して右打ちを促している。なお、図２２（ｙ）に示す大当り遊技開始演出において、設定示唆を含む表示を表示する場合があってもよい。この場合において、何らかの条件を満たす大当りとなった場合のみ（例えば、電源投入後の最初の大当りの場合のみ、５連チャン以上の大当りが発生した場合のみ、出玉が異なる複数の大当りのうちの最も出玉数の多い大当り（例えば、１０Ｒ大当り等）となる場合のみ等）にのみ設定示唆を含む表示を表示するようにしてもよい。

【０３１９】

また、一方で、図２２（ｖ）に示す再抽選演出の結果、例えば、図２２（ｗ’）～同図（ｙ’）に示すように、再抽選前と装飾図柄の組合せが変化しない場合がある。すなわち、再抽選に失敗したことを演出する場合もある。しかしながら、本実施形態では、確変大当りが確定であることを示す装飾図柄の組合せで停止表示しなかった場合でも、例えば、大当り演出における昇格演出に期待感を持たせることができるので、遊技者に期待感を持続させることができる場合がある。

【０３２０】

なお、本実施形態では、再抽選演出の態様を１種類としているが、複数種類の態様があり、実行された再抽選演出の態様により再抽選前後で大当りの装飾図柄の組合せが変化する度合いが変化するようにしてもよく、例えば、役物の動作を伴う態様の再抽選演出＞コマ送りによる図柄変動表示による再抽選演出＞高速変動による再抽選演出＞スロー変動による再抽選演出の順で再抽選前後で大当りの装飾図柄の組合せが変化する期待度が高いようにしてもよい。なお、期待度の順序や態様は上述したものに限定されず、適宜設定することができる。

【０３２１】

図２３は、装飾図柄表示装置を中心とした大当り遊技における演出の一例を段階的に示す図である。なお、図２３では、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０３２２】

図２３（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示において６Ｒ確変大当り（演出上では、通常大当りか確変大当りかの判別が困難となっている。）となった後、１ラウンド目に移行した様子が示されている。１ラウンド目に移行すると、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の中央やや左側にマチ子先生のキャラクタとともに「おめでとう！」の文字が表示され、大当りとなったことを祝福している。なお、大当り時の装飾図柄の組合せにより確変大当りであることが確定して場合（例えば、「装飾７－装飾７－装飾７」の大当りの装飾図柄の組合せで大当りとなった場合）には、図２３（ａ’）に示すように、「おめでとう！」の文字に換えて「大チャンスおめでとう！」の文字が表示され、大量の出玉獲得に期待感を持たせるようにしている。そして、表示画面の左下隅部に初回大当りからの当り回数（小当りを含む；「連チャン数表示」という場合がある）が表示され、左上隅部には、大当りとなった際の大当り装飾図柄である「装飾４」が表示されている。また、表示画面の中央上部には、ラウンド数表示として現在のラウンド数である「１Ｒ」の表示と、その下に、今回の大当り遊技おいて獲得した賞球数と今回の大当り遊技において獲得が期待できる賞球数とを報知する「３２／４８０ｇｅｔ！」が表示されている。すなわち、今回の大当りが開始してから第１可変入賞口２３４ａに４球の遊技球が入球したため、３２球の賞球数の獲得を報知するとともに、今回の大当りでは４８０球の賞球の獲得が期待できることが示されている。また、表示画面の右下には、初回大

当りからの総獲得賞球数が表示されており、この数値は大当り及び小当りにおいて獲得した賞球の数を当り（大当り、小当り）が終了するたびに加算（カウントアップ）されていく。そのため、初回大当りに係る大当り遊技中では、大当りが終了するまで、総獲得賞球数のカウントアップは行われず、「０ｐｔ」のままとなっている。なお、当りにおいて賞球を獲得する毎にその数を総獲得賞球数に加算するようにしてもよい。また、本実施形態では、可変入賞口（第１可変入賞口２３４ａ、第２可変入賞口２３５ａ）に入賞したことにより発生した賞球の数を加算するようにしているが、他の入賞口への入賞により獲得した賞球の数をも加算するようにしてもよく、例えば、右打ちすることにより入賞が可能な特定の一般入賞口への入賞により獲得した賞球の数をさらに加算するようにしてもよい。

【０３２３】

図２３（ｂ）は、３ラウンド目の遊技が行われている様子が示されている。本実施形態では、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当り図柄の組合せで大当りとなったため、確変大当りであるか通常大当りであるかが遊技者に認識困難となっている。そのため、３ラウンド目において、当該大当りが確変大当りであるか否かを報知するための昇格演出が行われている。昇格演出が開始されると、装飾図柄表示装置２０８の中央に、「昇格チャンス！」という文字が表示され、確変大当りとなることに対する期待感を持たせるようにしている。なお、昇格演出が行われなくてもよいし、昇格演出が行われる場合と行われない場合があってもよいし、昇格演出が必ず行われるようにしてもよい。本実施形態では、大当り時の装飾図柄の組合せにより確変大当りであることが確定している場合には、昇格演出が行われないようにしているが、昇格演出が行われてもよく、この場合、設定示唆が含まれるようにしてもよい。

【０３２４】

その後、図２３（ｃ）に示すように、昇格演出の結果が表示されている様子が示されている。図２３（ｃ）に示す例では、昇格演出に成功した様子が示されているものであり、装飾図柄表示装置２０８の中央に「昇格！」「次回小当りＲＵＳＨ突入」という文字が表示され、今回の大当りが確変大当りであることが報知される。一方、昇格演出に失敗した場合には、図２３（ｃ’）に示すように、「残念・・・」の文字が表示される。なお、昇格演出に失敗することにより、通常大当りであることを確定報知するようにしてもよいし、他の昇格演出（例えば、エンディングにおける逆転演出等）に期待を持たせるようにして、未だに確変大当りであるか否かを明らかにしないようにしてもよい。なお、図２３（ｃ）に示すタイミングでは、３ラウンド目であって、第１可変入賞口２３４ａに遊技球が２２個入球し、１７６球の賞球を獲得していることが示されている。

【０３２５】

図２３（ｄ）は、６ラウンド目が終了して大当り終了演出が行われている様子が示されている。なお、図２３（ｄ）に示す例は、確変大当りであることが確定している演出が行われている様子が示されている。大当り終了演出が開始すると、装飾図柄表示装置２０８の中央に「小当りＲＵＳＨ突入！」の文字が表示され、確変状態（特図高確率普図低確率状態）に移行することが報知される。また、表示画面の右下に表示されている総獲得賞球数の表示がカウントアップするアニメーションが開始され、今回の大当りで獲得された４８０個の賞球が加算される様子が示されている。一方、通常大当りであることが確定している場合には、図２３（ｄ’）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の中央に「大当り終了」「時短突入！」という文字が表示され、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）に移行することが報知される。なお、総獲得賞球数を示す表示は、電サポ状態に移行することとなる場合でも確変状態に移行する場合と同様にカウントアップが行われ、カウントアップ後の総獲得賞球数の表示は、電サポ状態が終了するまで継続して表示されるが、通常大当りである場合には、総獲得賞球数の表示を行わないようにしてもよい。

【０３２６】

なお、大当りとなったときの大当りの装飾図柄の組合せによって大当り遊技中の昇格演出に成功する期待度を変化させるようにしてもよく、例えば、「装飾３」又は「装飾７」での大当り（確変確定）＞「装飾３」及び「装飾７」以外の奇数図柄での大当り＞偶数図

柄での大当りの順で昇格演出に成功しやすいようにしてもよい。

【０３２７】

図２４は、装飾図柄表示装置を中心とした確変遊技状態における演出の一例を段階的に示す図である。なお、図２４でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０３２８】

図２４（ａ）は、初回大当りに係る大当り遊技が終了し、確変状態に移行してから１回目の図柄変動表示が開始した様子が示されている。なお、上述したように、本実施形態に係るパチンコ機１００は、特図１と特図２が同時に図柄変動表示をすることが可能な同時変動機であるため、大当り遊技が終了すると、特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示の両方が略同時に開始することとなる。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図２の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

【０３２９】

図２４（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、大当り遊技終了演出において表示されていた「小当りＲＵＳＨ突入！」の文字が引き続き表示されているとともに、第４図柄・保留数表示領域２８４の左側には装飾図柄が変動表示している様子が示されている。また、表示画面の右下では、初回大当りに係る大当り遊技において獲得した賞球の数（４８０個）のカウントアップのアニメーションが引き続き行われている。また、左上にはミニ図柄及び右打ちを指示する右打ち表示が表示されている。

【０３３０】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０３３１】

さらに、図２４に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）である。この確変状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられている。なお、通常遊技状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図１の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０３３２】

特図２の保留アイコン表示領域２８２には、特図２の保留を表す保留アイコンが表示される。特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値の他、特図２の保留アイコンの数によっても表され、特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図１の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図２の保留アイコン表示領域２８２では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０３３３】

図２４（ａ）には、特図２の保留アイコン表示領域２８２に３つの特図２の保留アイコンｈ２１，ｈ２２，ｈ２３が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンｈ２１，ｈ２２、ｈ２３はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図２のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図２４（ａ）では、特図２の保留アイコン表示領域２８２に４つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

【０３３４】

一方、特図１の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図２４に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）であるため、特図２始動口２３２への入賞させることで、特図２の変動表示を多く実行させるためである。

【０３３５】

図２４（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８は、大当り遊技の終了後、１回目の特図２の図柄変動表示が終了したときの様子を示している。図２４（ｂ）に示すように、本実施形態では、大当り遊技の終了後、特図２の４回の図柄変動表示が終了するまで、大当り遊技終了演出において表示されていた「小当りＲＵＳＨ突入！」の文字を継続して表示するようにし、大当り遊技が終了してから確変状態にスムーズに移行しているように見せる演出を行っている。なお、図２４（ｂ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の右上部分に表示されている装飾図柄も「装飾４－装飾４－装飾１」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「４４１」で停止表示している。なお、特図１は継続して図柄変動表示が行われている。また、図２４（ｂ）に示すタイミングでは、表示画面の右下隅部に表示されている総獲得賞球数の表示におけるカウントアップのアニメーションが終了しており、初回大当りに係る大当り遊技において獲得した賞球数を示す「０４８０ｐｔ」が表示されている。

【０３３６】

図２４（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当り遊技が終了して特図２の４回目の図柄変動表示が開始した様子が示されている。なお、図２４（ｃ）に示すタイミングでは、特図１では保留されている図柄変動表示はなく（すなわち、保留０）、はずれの結果で停止表示されている。また、特図２では保留されている図柄変動表示はない（すなわち、保留０）。右打ち時には、第２特図始動口２４２に入賞しやすくなっているので、４回目の特図２の図柄変動表示が開始した後、例えば、第２特図始動口２４２に４つの遊技球が入球し、図２４（ｄ）に示すように、特図２の保留が４つたまる場合もある。すなわち、図２４（ｄ）では、特図２の図柄変動表示が４つ保留されており、特図２の保留アイコン表示領域２８２に４つの特図２の保留アイコンｈ２１～ｈ２４が表示されている。

【０３３７】

図２４（ｅ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当り遊技が終了して特図２の４回目の図柄変動表示が終了した様子が示されている。図２４（ｅ）に示すように、大当り遊技終了演出において表示されていた「小当りＲＵＳＨ突入！」の文字は依然として表示されている。なお、図２４（ｅ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の右上部分に表示されている装飾図柄も「装飾９－装飾６－装飾２」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「９６２」で停止表示している。

【０３３８】

図２４（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当り遊技が終了して特図２の５回目の図柄変動表示が開始した様子が示されている。大当り遊技終了後、特図２の５回目の図柄変動表示が開始すると、大当り遊技終了演出から表示されていた「小当りＲＵＳＨ突入！」の文字が消去され、小当りＲＵＳＨ中（すなわち、確変状態中）であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が総獲得賞球数の表示の上方に表示される。また、表示画面の右上部分で小さく表示されていた装飾図柄が表示画面の中央に移動し、通常表示される大きさまで拡大する様子が示されている。本実施形態では、これにより、保留連チャンに対する期待感を持たせることができる場合がある。以降は、大当り又は小当りとなるまで、同様の態様で表示されるようになる。

【０３３９】

図２４（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当り遊技終了後、特図２の５回目の図柄変動表示が終了した様子が示されている。図２４（ｇ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の中央に表示されている

装飾図柄も「装飾６－装飾３－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「６３８」で停止表示している。

【０３４０】

図２４（ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りとなる特図２の図柄変動表示が行われている様子が示されている。なお、本実施形態では、「小当りＲＵＳＨ中」の表示に換えて「チャンス！」の文字を表示して当り（小当りあるいは大当り）となることを予告している。なお、「チャンス！」の文字を表示しないようにしてもよいし、「チャンス！」の文字を表示しない場合があってもよいし、小当りあるいは大当りとなる図柄変動表示中では、「チャンス！」の文字が必ず表示されるようにしてもよい。

【０３４１】

その後、図２４（ｉ）に示すタイミングで、小当り図柄（「特図ｇ」）が停止表示し、これに合わせて「装飾６－装飾６－装飾６」の装飾図柄の組合せが停止表示する。また、ミニ図柄も停止表示された装飾図柄に合わせて「６６６」で停止表示している。なお、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の図柄変動中報知領域には、「△」が停止表示されており、小当りとなったことが示されている。

【０３４２】

図２４（ｊ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当り遊技が開始した様子が示されている。小当り遊技が開始すると、表示画面の中央に「ＳＭＡＬＬボーナス！」の文字が表示され、小当り遊技（あるいは、小当り遊技に見せかけた３Ｒ大当り遊技）が行われていることを報知するとともに、表示画面の左下部分に表示されている連チャン数表示が「２回目」に更新され、２連チャン目であることが報知される。また、表示画面の左上では、小当りとなったときの装飾図柄の組合せである「装飾６」が表示され、「装飾６－装飾６－装飾６」の当りの組合せが表示されたことが報知されている。

【０３４３】

図２４（ｋ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの短開放により１つの遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、１５個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは１５０個の賞球の獲得が期待できることを示す「１５／１５０ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点では、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【０３４４】

図２４（ｌ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａに１０個の遊技球が入球したことにより小当り遊技が終了した様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの短開放の繰り返しにより１０個の遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、１５０個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは１５０個の賞球の獲得が期待できることを示す「１５０／１５０ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【０３４５】

その後、小当り遊技が終了して、特図２の図柄変動表示が開始すると、図２４（ｍ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、確変状態が継続していることを示す「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字が表示されるともに、装飾図柄が小さく表示されて表示画面の右上部分に移動して変動表示が開始されている様子が示されている。また、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示がカウントアップするアニメーションを開始し、小当り遊技において獲得した１５０個の賞球が加算される様子が示されている。このように、本実施形態では、小当り遊技中に獲得した賞球数を当該小当り遊技中に加算せず、小当り遊技が終了した後の図柄変動表示が開始した後で加算するようにしている。これにより、遊技者に遊技に集中させることができる場合がある。

【０３４６】

図２４（ｎ）に示す装飾図柄表示装置２０８は、小当り遊技の終了後、１回目の特図２の図柄変動表示が終了したときの様子を示している。図２４（ｎ）に示すように、本実施形態では、小当り遊技（あるいは、大当り遊技）の終了後でも、特図２の４回の図柄変動表示が終了するまで、「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字を継続して表示するようにするとともに、小当り遊技（大当り遊技）において獲得した賞球数を総獲得賞球数の表示にカウントアップすることで、小当り遊技が終了してから確変状態にスムーズに移行しているように見せる演出を行っている。なお、図２４（ｎ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の右上部分に表示されている装飾図柄も「装飾７－装飾１－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「７１８」で停止表示している。

【０３４７】

図２４（ｏ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りが終了して特図２の２回目の図柄変動表示が行われている様子が示されている。このタイミングにおいても、総獲得賞球数の表示がカウントアップするアニメーションが継続している。そして、その後、図２４（ｐ）に示すタイミングで総獲得賞球数の表示のカウントアップのアニメが終了し、小当り前の「０４８０ｐｔ」から小当り遊技中に獲得した１５０個の賞球数が加算されて「０６３０ｐｔ」に更新される。

【０３４８】

次に、アウト球の検出を少なくとも条件として表示される高設定示唆演出の一例としての第一設定示唆演出について、図２５を参照しながら説明する。ここで、図２５は、装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。この演出は、図１５に示される第一設定示唆演出実行処理に基づいて実行される設定示唆演出である。

【０３４９】

図２５（１ａ）～同図（１ｅ）に示す演出例は、通常遊技状態において第一設定示唆演出が行われる様子が示されている。すなわち、図２５（１ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、装飾図柄の変動表示が行われている。その後、図２５（１ｂ）に示すように、表示画面の右下部分にポイントゲージＰＴＧが表示されて「ゲージＭＡＸでチャンス」という文字が表示され、設定示唆が行われるかもしれないという期待感を持たせることができる場合がある。その後、アウト球検出センサＳＷｏｕｔを遊技球が通過する毎に、例えば、ポイントが１カウントされ、第１始動入賞口（上）２３０に入賞することで、例えば、ポイントが５カウントされ、ポイントが更新されるにしたがって、ゲージが増加する様子が示されている。その後、ポイントが所定数（例えば、３０００ｐｔ）たまると、図２５（１ｄ）に示すように、ポイントゲージＰＴＧにおけるゲージが満タンを示し、すると、図２５（１ｅ）に示すように、表示画面の右下部分に、「高設定！」の文字とともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現し、「高設定！」であることを示唆している。なお、本実施形態では、４以上である場合に第一設定示唆演出が行われる場合があるが、設定２以上や、設定３以上である場合に第一設定示唆演出が行われる場合があってもよい。また、第一設定示唆演出が行われない設定である場合には、ポイントゲージの表示を行わないようにしてもよいし、ポイントゲージの表示を行うが、第一設定示唆演出が行われないようにしてもよい。また、入賞口やアウト球検出センサＳＷｏｕｔへの通過により加算されるポイント数は上述したものに限らず、任意に設定することができることはいうまでもない。また、ポイントが加算される入賞口とポイントが加算されない入賞口があってもよいし、全ての入賞口につき入賞する毎にポイントが加算されるようにしてもよい。この場合において、いずれの入賞口についていくつポイントが加算されるかについても任意に設定することができる。なお、ポイントゲージＰＴＧは、常時表示されるようにしてもよいし、ポイントが満タンに近くなったら表示を開始するようにしてもよい。また、ポイントをゲージで示さず、数値で示すようにしてもよい。この場合において、数値を常時表示するようにしてもよいし、キリのよいポイント数（例えば、１０００ポイント等）になった場合にのみ表示するようにしてもよい。

【０３５０】

図２５（２ａ）～同図（２ｂ）に示す演出例は、大当り遊技状態において第一設定示唆演出が行われる様子が示されている。この演出例では、大当り遊技状態において、例えば、ポイントが所定数たまった場合に行われる。具体的には、図２５（２ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、確変大当りとなって移行した大当り遊技が開始された様子が示されている。その後、例えば、アウト球検出センサＳＷｏｕｔを遊技球が通過する毎に、例えば、ポイントが１カウントされ、第１可変入賞口２３４ａを遊技球が通過する毎に、例えば、ポイントが２０カウントされ、第２特図始動口２３２を遊技球が通過する毎に、例えば、ポイントが１０カウントされ、ポイントが所定数に達すると、図２５（２ｂ）に示すように、大当り遊技中においてゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現する第一設定示唆演出が行われ、高設定であることを示唆する場合がある。なお、大当り遊技中に第一設定示唆演出が行われる場合に、上述したポイントゲージＰＴＧが表示されるようにしてもよい。また、入賞口やアウト球検出センサＳＷｏｕｔへの通過により加算されるポイント数は上述したものに限らず、任意に設定することができることはいうまでもない。また、ポイントが加算される入賞口とポイントが加算されない入賞口があってもよいし、全ての入賞口につき入賞する毎にポイントが加算されるようにしてもよい。この場合において、いずれの入賞口についていくつポイントが加算されるかについても任意に設定することができる。また、大当り遊技状態においては、第一設定示唆演出が実行されないようにしてもよい。

【０３５１】

図２５（３ａ）～同図（３ｂ）に示す演出例は、確変状態において第一設定示唆演出が行われる様子が示されている。この演出例では、確変状態においても、例えば、ポイントが所定数たまった場合に行われる。具体的には、図２５（３ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、装飾図柄の変動表示が行われており、確変状態であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が表示画面の右下部分に表示されている。その後、ポイントが加算されて所定数に達すると、図２５（３ｂ）に示すように、確変状態においてゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現する第一設定示唆演出が行われ、高設定であることを示唆する場合がある。なお、確変状態中に第一設定示唆演出が行われる場合に、上述したポイントゲージＰＴＧが表示されるようにしてもよい。また、入賞口やアウト球検出センサＳＷｏｕｔへの通過により加算されるポイント数は上述したものに限らず、任意に設定することができることはいうまでもない。また、ポイントが加算される入賞口とポイントが加算されない入賞口があってもよいし、全ての入賞口につき入賞する毎にポイントが加算されるようにしてもよい。この場合において、いずれの入賞口についていくつポイントが加算されるかについても任意に設定することができる。また、確変状態では第一設定示唆演出が実行されないようにしてもよい。

【０３５２】

図２５（４ａ）～同図（４ｂ）に示す演出例は、特図１の図柄変動表示も特図２の図柄変動表示も行われておらず、保留されている図柄変動表示もなく、大当り遊技状態（小当り遊技状態）でもない状態に移行する待機状態において第一設定示唆演出が行われる様子が示されている。この演出例では、客待ち状態（装飾図柄の停止結果が表示されている状態や、図２５（４ａ）に示すような客待ちデモ演出が行われている状態において、例えば、ポイント数が所定数たまった場合に行われる。具体的には図２５（４ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、客待ちデモ演出が行われている。その後、例えば、いずれの入賞口にも入賞せず、アウト球検出センサＳＷｏｕｔへ遊技球が通過したことでポイントが所定数に達すると、図２５（４ｂ）に示すように、客待ちデモ演出の実行中においてゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現する第一設定示唆演出が行われ、高設定であることを示唆する場合がある。なお、客待ち状態中に第一設定示唆演出が行われる場合に、上述したポイントゲージＰＴＧが表示されるようにしてもよい。また、入賞口やアウト球検出センサＳＷｏｕｔへの通過により加算されるポイント数は上述したものに限らず、任意に設定することができることはいうまでもない。また、ポイントが加算される入賞口とポイントが加算されない入賞口があってもよいし、全ての入賞口につき入賞する毎にポイントが加算され

るようにしてもよい。この場合において、いずれの入賞口についていくつポイントが加算されるかについても任意に設定することができる。また、客待ち状態中であっても、客待ちデモ演出の実行中にのみ第一設定示唆演出が実行されるようにしてもよいし、装飾図柄の停止表示が表示された状態にのみ第一設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、客待ち状態では第一設定示唆演出が実行されないようにしてもよい。

【０３５３】

図２５（５ａ）～同図（５ｃ）は、ＳＰリーチ中に第一設定示唆演出の実行条件が成立した場合の動作を示している。この演出例では、ＳＰリーチ中にポイントがたまって第一設定示唆演出の実行条件が成立した場合には、遊技者にＳＰリーチに集中させるために、第一設定示唆演出の実行を遅延させている。より具体的には、図２５（５ａ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ＳＰリーチが行われており、殿様のキャラクタと剣豪のキャラクタが対峙している様子が示されている。なお、このタイミングでは、ポイントがたまっており、第一設定示唆演出の実行が決定されている。その後、図２５（５ｂ）に示すように、殿様のキャラクタが勝利し、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの組合せで装飾図柄が揺れ変動している様子が示されている。しかしながら、図２５（５ｂ）のタイミングでも第一設定示唆演出の実行は開始されない、その後、図２５（５ｃ）に示すタイミングでＳＰリーチ演出からデフォルトの背景画像に移行し、装飾図柄が元の大きさで揺れ変動している状態でゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現する第一設定示唆演出が行われる。本実施形態では、このようにすることで、ＳＰリーチ演出と設定示唆演出が同時に行われることにより、演出に集中できなくなるといった問題を生じにくくすることができる場合がある。

【０３５４】

また、一方、図２５（５ｂ’）に示すように、殿様のキャラクタが敗北し、「装飾４－装飾３－装飾４」のはずれの組合せで装飾図柄が揺れ変動するような場合には、その後、図２５（５ｃ’）に示すように、ＳＰリーチ演出からデフォルトの背景画像に移行した後も、第一設定示唆演出は開始させず、図２５（５ｄ’）に示すように、次の図柄変動表示が開始した後で、開始が保留されていた第一設定示唆演出を開始させるようにしている。

【０３５５】

なお、本実施形態では、ＳＰリーチ演出と設定示唆演出を同時に実行しないように、ＳＰリーチ演出が終わった後に第一設定示唆演出を実行するようにしたが、ＳＰリーチ演出の実行中に第一設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、ＳＰリーチ演出が終わった後に実行される第一設定示唆演出の開始タイミングは上述したものに限定されず、任意のタイミングで開始させることができることはいうまでもない。

【０３５６】

また、ＳＰリーチ演出の実行中では設定示唆演出の開始タイミングを遅延させるようにしたが、例えば、特定の予告演出や特定の先読み予告演出や特定のリーチ演出の実行中において設定示唆演出が実行される場合には、当該設定示唆演出の実行の開始を遅延させるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行開始を遅延させず、これらの演出と設定示唆演出の実行とが重複して行われるようにしてもよい。

【０３５７】

図２６（１ａ）は、大当り遊技終了演出の実行中に複数種類の設定示唆演出が同時に行われている様子が示されている。すなわち、図２６（１ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当り遊技終了演出が開始されると、サボハニ群が出現し、高設定であることを示唆している。このサボハニ群が出現する演出を第二設定示唆演出という場合がある。そして、第二設定示唆演出の実行中にポイントがたまり、第一設定示唆演出を実行することとなった場合に、サボハニ群に重畳してゴル爺のキャラクタＧＬＧが表示され、複数の設定示唆演出が同時に行われている状態となる場合がある様子が示されている。なお、本実施形態では、第二設定示唆演出におけるサボハニ群に重畳して第一設定示唆演出におけるゴル爺のキャラクタＧＬＧを表示するようにしたが、ゴル爺のキャラクタＧＬＧに重畳してサボハニ群が表示されるようにしてもよい。

【０３５８】
図２６（２ａ）～同図（２ｂ）は、図２６（１ａ）に示す演出例とは別に行われるばあがある演出例であり、大当り遊技終了演出中に第二設定示唆演出が行われ、この状態においてポイントがたまって第一設定示唆演出が実行されることになった場合に、第二設定示唆演出と重畳して実行するのを回避し、第二設定示唆演出が終了した後で第一設定示唆演出が開始するようにした様子を示している。具体的には図２６（２ａ）に示すように、大当り遊技終了演出が開始されると、サボハニ群が出現し、高設定であることを示唆する場合がある。この場合において、ポイントがたまり、第一設定示唆演出の実行が決定される場合がある。この場合には、大当り遊技終了演出において、第一設定示唆演出を実行せず、図２６（２ｂ）に示すように、大当り遊技が終了した後に開始される図柄変動表示が開始された場合にゴル爺のキャラクタＧＬＧが表示され、第一設定示唆演出が実行される様子が示されている。このように、第一設定示唆演出が実行される際に、第二設定示唆演出が実行されている場合には、当該第一設定示唆演出の開始を第二設定示唆演出が終了するまで留保するようにしてもよい。
【０３５９】
図２６（３ａ）～同図（３ｄ）は、待機状態において、遊技者が操作キーユニット１９０あるいは演出ボタン１３６を操作することで移行する、メニューモードについて説明する図である。なお、本実施形態では、図２６（３ａ）に示すデモ演出の実行中に限らず、装飾図柄が停止表示されている待機状態であっても、操作キーユニット１９０や演出ボタン１３６を操作することで、メニューモードに移行することができるが、デモ演出の実行中に限りメニューモードに移行することができるようにしてもよい。
【０３６０】
例えば、図２６（３ａ）に示すタイミングで遊技者が演出ボタン１３６が操作されると、図２６（３ｂ）に示すように、メニュー画面が表示される。メニュー画面では、「会員登録」「パスワード入力」「パスコード発行」「音量・輝度設定」「設定示唆設定」を行うことができる。「会員登録」は、パチンコ機１００の製造メーカーが管理する顧客のデータベースへの登録を行うためのものである。「パスワード入力」は、遊技者がメーカーからダウンロードした二次元コードやパスワードをここで入力することで、これまでの遊技者の遊技履歴を当該パチンコ機１００に登録することができる。これにより、例えば、普段出現しない予告が出現したり、予告の信頼度が変化したりさせることができる場合がある。「パスワード発行」は、遊技者の要求によりこのパチンコ機１００における遊技履歴を二次元コード化あるいは文字コード化して表示させるものである。遊技者は、表示された二次元コードあるいは文字コードを携帯端末などで撮像し、メーカーにインターネットを介してアップロードすることで、遊技履歴をデータベース上に登録することができる。「音量・輝度設定」は、遊技者が操作キーユニット１９０を操作することで、パチンコ機１００のスピーカ１２０から出力される音声のボリュームや、装飾図柄表示装置２０８及び各種装飾用ランプの輝度を調整することができる。
【０３６１】
遊技者は、図２６（３ｂ）に示すタイミングで操作キーユニット１９０を操作して「設定示唆設定」が操作されると、図２６（３ｃ）に示すように、「設定示唆演出カスタマイズ」画面に移行する。この「設定示唆演出カスタマイズ」画面では、「発射球示唆演出が出やすい遊技状態をえらんでね」の文字が表示され、発射球示唆演出（第一設定示唆演出）が出現しやすい遊技状態を「通常遊技状態」「確変状態」「電サポ状態」「大当り遊技中」のいずれかから選択可能である。なお、これ以外の遊技状態を選択可能にしてもよい。図２６（３ｃ）に示す例では、「通常時に出やすい」の項目にカーソルが合わされており、当該項目が強調表示されており、通常遊技状態において第一設定示唆演出が出現しやすくなるように設定されたことが示されている。なお、２以上の項目を選択可能にしてもよいし、項目を１つだけ選択可能に構成されてもよい。
【０３６２】
上述したようにして第一設定示唆演出が出やすい遊技状態が選択されると、図２６（３

ｄ）に示すように、複数種類ある設定示唆演出から出現しやすい種類の設定示唆演出を選択することができるようになっている。具体的には、初回大当りからの総獲得賞球数で設定示唆を行う「出玉数で示唆」、大当り間の図柄変動表示の回数である大当り間スタート数の表示で設定示唆を行う「大当り間スタートで示唆」、大当り時の再抽選演出において設定示唆を行う「再抽選で示唆」、及び、チャンス目の装飾図柄の組合せの出現により設定示唆を行う「停止図柄で示唆」からいずれか１又は２以上を選択することができる。図２６（３ｄ）に示す例では、「出玉数で示唆」と「再抽選で示唆」の２つの示唆演出を実行可能に設定された様子が示されており、その他の設定示唆演出は出現しないようにされている。なお、本実施形態では、出現する設定示唆演出の種類を設定するものであるが、複数種類の設定示唆演出のそれぞれの出現率を設定できるようにしてもよい。

【０３６３】

次に、本実施形態において実行される再抽選演出の一例について、図２７を参照しながら説明する。ここで、図２７は、装飾図柄表示装置を中心とした再抽選演出の一例を段階的に示す図である。

【０３６４】

図２７（ａ）は、装飾図柄の変動表示が行われた結果、「装飾１－装飾１－装飾１」の当り（大当り）の装飾図柄の組合せで揺れ変動している様子が示されている。その後、図２７（ｂ）に示すように、揺れ変動していた装飾図柄が高速変動を開始し、再抽選演出に成功すると、図２７（ｃ）に示すように、確変大当り確定であることを報知する「装飾７－装飾７－装飾７」の６Ｒ確変大当りの装飾図柄の組合せが導出されるとともに、確変大当りが確定であることをより容易に認識意思易くするために星がフラッシュするエフェクト表示ＥＦ１が表示される。これにより、遊技者は、確変大当りとなったことが認識できる場合がある。その後、図２７（ｄ）に示すように、「装飾７－装飾７－装飾７」の６Ｒ確変大当りの装飾図柄の組合せで確定表示される。これに合わせて、表示画面の左上隅部に表示されているミニ図柄も「７７７」と表示され、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の図柄変動中報知領域では「○」が停止表示され、大当りであることが示される。このように、本実施形態では、大当りであるが確変大当りであるか否かが明らかでない装飾図柄の組合せから、確変大当りであることを確定報知する装飾図柄の組合せに昇格する場合に、エフェクト表示ＥＦ１を表示するようにして昇格したことを認識させるようにしている。

【０３６５】

一方、再抽選演出に失敗すると、図２７（ｃ’）に示すように、再び「装飾１－装飾１－装飾１」の大当りの装飾図柄の組合せが表示され、揺れ変動が行われる。この場合、エフェクト表示ＥＦ１が表示される場合がある。本実施形態では、再抽選演出において図柄が変更せず、失敗した場合でもエフェクト表示ＥＦ１が表示されることで、例えば、大当り遊技中の昇格演出に必ず成功する等、確変大当りであることが少なくとも示唆される。これにより、遊技者は、確変大当りであることを認識できる場合がある。なお、エフェクト表示ＥＦ１が表示されることで、設定示唆が含まれるようにしてもよい。その後、図柄変動時間が経過して図柄停止表示のタイミングとなると、図２７（ｄ’）に示すように、「装飾１－装飾１－装飾１」の装飾図柄の組合せで確定表示される。これに合わせて、表示が面の左上隅部に表示されているミニ図柄も「１１１」と表示され、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の図柄変動中報知領域では「○」が停止表示され、大当りであることが示される。また、再抽選演出の前後で大当りの装飾図柄の組合せに変化がないがエフェクト表示ＥＦ１が表示された場合には、設定示唆のみが含まれるようにしてもよく。例えば、「装飾１－装飾１－装飾１」の大当りの装飾図柄の組合せで再抽選演出の前後で変化がないが、エフェクト表示ＥＦ１が表示された場合は、設定１が否定されるといったような設定示唆が行われてもよい。また、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの装飾図柄の組合せで再抽選演出の前後で変化がないが、エフェクト表示ＥＦ１が表示された場合は、設定４以上が確定するといったような設定示唆が行われてもよい。また、「装飾６－装飾６－装飾６」の大当りの装飾図柄の組合せで再抽選演出の前後で変化がないが

、エフェクト表示ＥＦ１が表示された場合は、設定６が確定するといったような設定示唆が行われてもよく、逆に、再抽選で昇格しない場合よりも遊技者にとってうれしい演出となる場合がある。

【０３６６】

また、本実施例では、再抽選演出に失敗する場合に、設定示唆を行う場合がある。具体的には、再抽選演出に失敗する場合には、再抽選の前後で表示される装飾図柄の組合せを同じくするのが通常の動作であるが、図２７（ｃ’’）示すように、確変大当りであることを確定報知する装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せであって、再抽選前後で異なる図柄である場合がある。すなわち、再抽選前の装飾図柄の組合せが「装飾１－装飾１－装飾１」であったが、再抽選が行われた結果、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの装飾図柄の組合せが導出される場合がある。本実施形態では、このように再抽選前後で大当り図柄を異ならせることで設定示唆を行う場合がある。この場合は、再抽選後の図柄が示すように、設定４以上であることを示唆する演出である。さらに、本実施形態では、設定示唆演出であることが認識しやすいように、再抽選演出に失敗したにもかかわらずエフェクト表示ＥＦ１が表示されることで、遊技者に違和感を与えるようにしている。なお、エフェクト表示ＥＦ１が表示されないようにしてもよいし、エフェクト表示ＥＦ１が表示された場合には、例えば、大当り遊技中における昇格演出等で昇格に成功する演出が行われる等、確変大当りであることを示唆することを含んでもよい。また、エフェクト表示ＥＦ１が表示されない場合は、設定示唆が含まれないようにしてもよい。その後、図柄変動時間が経過して図柄停止表示のタイミングとなると、図２７（ｄ’’）に示すように、「装飾４－装飾４－装飾４」の装飾図柄の組合せで確定表示される。これに合わせて、表示が面の左上隅部に表示されているミニ図柄も「４４４」と表示され、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の図柄変動中報知領域では「○」が停止表示され、大当りであることが示される。このように、本実施形態では、再抽選演出に失敗した場合でも、設定示唆する場合があることから、演出効果を高めることができる場合がある。なお、大当りの装飾図柄の組合せとエフェクト表示ＥＦ１の表示とのコンビネーションで設定示唆に関連する場合があってもよい。また、本実施形態では、再抽選演出に成功した場合と、設定示唆を行う場合にエフェクト表示ＥＦ１が表示されるようにし、このエフェクト表示ＥＦ１の態様が同じ態様としていたが、演出の内容が異なっていてもよい。また、エフェクト表示ＥＦ１が表示されて設定示唆を行う場合に、虚偽の設定示唆である場合があってもよく、例えば、高設定であるほど、設定示唆（虚偽の設定示唆）が行われやすく、低設定であるほど、設定示唆（虚偽の設定示唆）が行われにくいようにしてもよい。また、この演出例では、エフェクト表示ＥＦ１が表示されることで設定示唆を行うようにしたが、例えば、図柄の色や模様が通常とは異ならせることで設定示唆を行うようにしてもよいし、大当りとなった際に出力される音声出力を通常とは異ならせる（通常は「おめでとう」と出力されるが、設定示唆の場合は「チャンス」と出力される等）ことでことで設定示唆を行うようにしてもよい。また、他の確変確定告知演出を用いて設定示唆が行われてもよく、確変確定告知演出の通常の実行タイミングとは異なるタイミングで実行されることで設定示唆が行われるようにしてもよいし、確変確定告知に設定示唆が含まれるようにしてもよい。また、再抽選演出における演出内容により設定示唆が行われてもよく、例えば、演出ボタン１３６の操作を要求する表示が通常とは異なる態様（色違いや大きさが通常とは異なる態様）である場合に設定示唆が含まれてもよいし、再抽選時に操作が要求される操作手段（例えば、演出ボタン１３６）が通常とは異なることで設定示唆が行われてもよい。

【０３６７】

なお、再抽選演出における設定示唆について、特定の条件が成立している場合に実行可能にしてもよく、例えば、前回の大当りから３０回以内等、大当り間の図柄変動表示回数が少ない場合に設定示唆が行われる場合があってもよい。また、例えば、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を用いて遊技場におけるイベントの開催日を設定し、当該開催日において設定示唆が行われる場合があるようにしてもよい。また、例えば、デモ演出中に移行可能な設定画面において遊技者により発生条件をカスタマイズでき、カスタマイ

ズした条件が成立した場合に設定示唆が行われる場合があるようにしてもよい。以上のことは、これまでに説明した設定示唆演出にも適応させることができるし、以降に説明する設定示唆演出についても適応させることができることはいうまでもない。

【０３６８】

次に、本実施形態において実行される大当り遊技状態における総獲得賞球数に係る演出の一例について、図２８を参照しながら説明する。ここで、図２８は、装飾図柄表示装置を中心とした大当り遊技状態における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【０３６９】

図２８（１ａ）～同図（１ｄ）は、初回大当りからの総獲得賞球数の通常行われる演出の一例について示すものである。図２８（１ａ）は、初回から８回目の当りであって、特図２における１０Ｒ確変大当りに係る大当り遊技の実行中である様子が示されている。図２８（１ａ）に示すタイミングでは、８ラウンド目に移行しており、当該大当り遊技において第２可変入賞口２３５ａへ７４球の遊技球の入賞があったため、当該大当り遊技において１２１５個の遊技球の獲得があったこと、および、当該大当り遊技では１５００個の出玉が期待できることを示す「１１１０／１５００ｇｅｔ！」の文字が表示画面の中央上部のラウンド数表示の下方に表示されている。また、表示画面の左下隅部では、初回からの当りの発生回数を示す「８回目」が表示されている。また、表示画面の右下隅部には、初回から７回目までの大当り遊技及び小当り遊技で獲得した総獲得賞球数である「１３８０ｐｔ」が表示されている。すなわち、図２８（１ａ）に示すタイミングでは、初回の大当り遊技が開始してから現在までに２４９０個の賞球を獲得している状態である。

【０３７０】

その後、第２可変入賞口２３５ａに１球の遊技球が入球すると、初回の大当り遊技が開始してから２０１０個の賞球を獲得したことになり、キリのよい２５０５個の総獲得賞球数を獲得したということができる。そのため、本実施形態では、このように、キリのよい賞球数（２５００個）を獲得した場合には、図２８（１ｂ）に示すように、「２５００ｐｔゲット！！」の文字を含むエフェクト画像（「キリ数表示画像」という場合がある）を装飾図柄表示装置２０８の中央に大きく表示し、遊技者に賞球の獲得を祝福している。なお、当該大当り遊技が終了して総獲得賞球数の表示がカウントアップする過程で総獲得賞球数が「２５００ｐｔ」をカウントした場合に「２５００ｐｔゲット！！」のようなキリ数表示画像を表示するようにしてもよい。

【０３７１】

図２８（１ｃ）は、初回から１５回目の当りであって、特図２における１０Ｒ確変大当りに係る大当り遊技の実行中である様子が示されている。図２８（１ｃ）に示すタイミングでは、４Ｒに移行しており、当該大当り遊技において第２可変入賞口２３５ａへ３２球の遊技球の入賞があったため、当該大当り遊技において４８０個の遊技球の獲得があったこと、および、当該大当り遊技では１５００個の出玉が期待できることを示す「４８０／１５００ｇｅｔ！」の文字が表示画面の中央上部のラウンド数表示の下方に表示されている。また、表示画面の左下隅部では、初回からの当りの発生回数を示す「１５回目」が表示されている。また、表示画面の右下隅部には、初回から１４回目までの大当り遊技及び小当り遊技で獲得した総獲得賞球数である「４５１０ｐｔ」が表示されている。すなわち、図２８（１ｃ）に示すタイミングでは、初回の大当り遊技が開始してから現在までに４９９０個の賞球を獲得している状態である。

【０３７２】

その後、第２可変入賞口２３５ａに１球の遊技球が入球すると、初回の大当り遊技が開始してから５００５個の賞球を獲得したことになり、キリのよい５０００個の総獲得賞球数を獲得したということができる。そのため、本実施形態では、このように、キリのよい賞球数（例えば、２５００の倍数の賞球数）を獲得した場合には、図２８（１ｄ）に示すように、「５０００ｐｔゲット！！」の文字を含むキリ数表示画像を装飾図柄表示装置２０８の中央に大きく表示し、遊技者に賞球の獲得を祝福している。なお、当該大当り遊技が終了して総獲得賞球数の表示がカウントアップする過程で総獲得賞球数が「５０００ｐ

ｔ」をカウントした場合に「５０００ｐｔゲット！！」のようなキリ数表示画像を表示するようにしてもよい。なお、本実施形態では、図１７に示す初回大当り時示唆演出選択処理のステップＳ７１５における示唆演出出現パターン決定処理での決定に従ってキリ数表示画像を用いた設定示唆を行うが、例えば、図２８（１ｄ）に示すキリ数表示画像に換えて、図２８（１ｄ’）に示すように、「５０００」の文字の表示態様を変化させることで設定示唆を行うようにしてもよい。この場合、例えば、設定５に関連する「５０００」の表示態様が変化することを表しているため、設定５以上であることを示唆している。設定示唆の態様はこれに限らず、他の方法によってもよく、例えば、音声出力やランプの発光態様によって設定示唆を行うようにしてもよい。

【０３７３】

図２８（２ａ）～同図（２ｄ）は、初回大当りからの総獲得賞球数の表示に関連して設定示唆が行われる演出の一例について示すものである。なお、図２８（２ａ）～同図（２ｂ）は、図２８（１ａ）～同図（１ｂ）と演出内容が同様であるため、説明を省略する。

【０３７４】

図２８（２ｃ）は、初回から９回目の当りであって、特図２における１０Ｒ確変大当りに係る大当り遊技の実行中である様子が示されている。図２８（２ｃ）に示すタイミングでは、２Ｒに移行しており、当該大当り遊技において第２可変入賞口２３５ａへ１１球の遊技球の入賞があったため、当該大当り遊技において１６５個の遊技球の獲得があったこと、および、当該大当り遊技では１５００個の出玉が期待でき要ることを示す「１６５／１５００ｇｅｔ！」の文字が表示画面の中央上部のラウンド数表示の下方に表示されている。また、表示画面の左下隅部では、初回からの当りの発生回数を示す「９回目」が表示されている。また、表示画面の右下隅部には、初回から８回目までの大当り遊技及び小当り遊技で獲得した総獲得賞球数である「４３８０ｐｔ」が表示されている。すなわち、図２８（２ｃ）に示すタイミングでは、初回の大当り遊技が開始してから現在までに４５４５個の賞球を獲得している状態である。

【０３７５】

その後、第２可変入賞口２３５ａに１球の遊技球が入球すると、初回の大当り遊技が開始してから４５６０個の賞球を獲得したことになるが、本実施形態では、例えば、図１７の初回大当り時示唆演出選択処理におけるステップＳ７１５の示唆演出出現パターン決定処理で、総獲得賞球数が４５６０発で設定示唆演出を行うことが決定されているので、通常であればキリのよい数である２５００発の倍数ではないため、キリ数表示画像は表示されないが、設定示唆演出として「４５６０ｐｔゲット！！」の文字を含むキリ数表示画像が表示されている。これにより、遊技者は、いわゆるキリ数以外の総獲得賞球数でキリ数表示画像が表示されることの違和感により、高設定であることを認識できる場合がある。図２８（２ｄ）に示す設定示唆演出としてのキリ数表示画像は、設定が４以上であることを示唆するものである。なお、キリ数以外の総獲得賞球数でキリ数表示画像を表示して設定示唆を行う場合には、通常のキリ数表示画像とは異なる表示態様（例えば、数字の表示態様が異なる等）として設定示唆が行われていることを認識しやすくしてもよい。設定示唆の態様はこれに限らず、他の方法によってもよく、例えば、音声出力やランプの発光態様によって設定示唆を行うようにしてもよい。

【０３７６】

図２９は、装飾図柄表示装置を中心とした連続予告演出の一例を段階的に示す図である。

【０３７７】

図２９には、装飾図柄表示装置２０８が示されており、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６については図示を省略している。

【０３７８】

図２９（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図２９（ａ）に示す状態では、特図１及

び特図２のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域及び特図２の図柄変動中報知領域いずれにおいても「×」が表示されている。

【０３７９】

さらに、図２９に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０３８０】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０３８１】

図２９（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に３つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１３はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、３つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。

【０３８２】

図２９（ｂ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となり、第３の保留アイコンｈ１３の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第２の保留アイコンｈ１２となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０３８３】

その後、図２９（ｃ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾３－装飾５－装飾７」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせではずれ表示がなされており、遊技者に、連続予告と設定示唆のいずれかが表示されたことを認識することができる場合がある。

【０３８４】

図２９（ｄ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０３８５】

その後、図２９（ｅ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、再び「装飾３－装飾５－装飾７」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせでのはずれ表示が連続してなされており、設定示唆は、連続して表示されることが抑制されていることから、遊技者に、設定示唆ではなく連続予告が行われていることを認識でき、大当りに対する期待感を高めることができる場合がある。

【０３８６】

図２９（ｆ）では、特図１の保留アイコンｈ１１が移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０３８７】

その後、図２９（ｇ）では、左図柄表示領域２０８ａ及び右図柄表示領域２０８ｃにそれぞれ「装飾７」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成され、リーチ演出が開始される。

【０３８８】

図２９（ｈ）では、背景画像が、デフォルトの背景画像から非表示に切り替わり、変動アイコン表示領域２８０や特図１の保留アイコン表示領域２８１が消えている。なお、第４図柄表示領域２８４は表示されている。また、これまで左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃそれぞれで行われていた装飾図柄の変動表示が、右下隅に移動し、縮小表示され、図２９（ｉ）では、ＳＰリーチ（剣豪リーチ）に発展している。その後は、図２９（ｉ）～同図（ｍ）に示す演出が行われるが、図２１（ｏ）～図２２（ｙ）に示す演出と同様の演出が行われるので、詳細な説明を省略する。

【０３８９】

このように、図２９に示す演出例では、「装飾３－装飾５－装飾７」のチャンス目の装飾図柄の組み合わせが連続する連続予告演出が行われることにより、大当りに対する期待感を高めることができる場合がある。

【０３９０】

図３０は、装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【０３９１】

図３０には、装飾図柄表示装置２０８が示されており、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６については図示を省略している。

【０３９２】

図３０（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図３０（ａ）に示す状態では、特図１及び特図２のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域及び特図２の図柄変動中報知領域いずれにおいても「×」が表示されている。

【０３９３】

さらに、図３０に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０３９４】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によ

っても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０３９５】

図３０（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に３つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１３はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、３つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。

【０３９６】

図３０（ｂ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となり、第３の保留アイコンｈ１３の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第２の保留アイコンｈ１２となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０３９７】

その後、図３０（ｃ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾３－装飾５－装飾７」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせではずれ表示がなされており、遊技者に、連続予告と設定示唆のいずれかが表示されたことを認識することができる場合がある。

【０３９８】

図３０（ｄ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０３９９】

その後、図３０（ｅ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾５－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせでのはずれ表示が連続せず、遊技者は、連続予告ではなく、設定示唆が行われたことを認識でき、高設定であることに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【０４００】

図３１は、装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【０４０１】

図３１（１ａ）～同図（１ｅ）は、大当り間の図柄変動表示の回数である大当り間スタート数の表示を行う演出の一例を示すものである。なお、本実施形態における大当り間スタート数とは、通常大当り終了後に移行する電サポ状態が終了してから、次に大当りとな

るまでの図柄変動表示数のことを指す。なお、通常大当り終了後から次の大当りとなるまでの図柄変動表示数のことであってもよい（すなわち、電サポ状態における図柄変動表示数も含むものであってもよい）。

【０４０２】

図３１（１ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図３１（１ａ）に示す状態では、特図１及び特図２のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域及び特図２の図柄変動中報知領域いずれにおいても「×」が表示されている。

【０４０３】

さらに、図３１（１ａ）における制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０４０４】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０４０５】

図３１（１ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に３つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１３はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。

【０４０６】

また、本実施形態では、図３１（１ａ）に示すように、表示画面の右下隅部に大当り間スタート数表示が表示されている。図３１（１ａ）に示すタイミングでは、大当り間スタート数表示は「大当り後２４４回転」と表示されており、通常大当りに係る大当り遊技終了後に移行する電サポ状態が終了してから特図１及び特図２の図柄変動表示が２４４回行われたことを示している。なお、本実施形態では、大当り間スタート数表示を装飾図柄表示装置２０８に表示するようにしたが、別の表示装置（例えば、サブ液晶等）に表示するようにしてもよい。

【０４０７】

図３１（１ｂ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となり、第３の保留アイコンｈ１３の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第２の保留アイコンｈ１２となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、大当り間スタート数表示が１カウントされ「大当り後２４５回転」と表示が更新されている。

【０４０８】

その後、図３１（１ｃ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾５

－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。

【０４０９】

図３１（１ｄ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、大当り間スタート数表示が１カウントされ「大当り後２４６回転」と表示が更新されている。

【０４１０】

その後、図３１（１ｅ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾８－装飾７」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。本実施形態では、このようにして大当り間スタート数表示を表示するが、例えば、図３１（１ｅ）に示す大当り間スタート数表示を、図３１（１ｅ’）に示す態様で表示して設定示唆を行うようにしてもよい。すなわち、図３１（１ｅ’）に示す大当り間スタート数表示における数字の態様が通常の表示とは異なる表示となっており、この演出例では、偶数設定（設定２、設定４及び設定６のいずれか）であることを示唆している。なお、この演出例では、偶数設定の設定示唆を演出しているが、例えば、現在の設定を暗示するような数字の組合せ（例えば、４４４回転で表示態様が変化した場合は設定４以上を示唆し、５５５回転で表示態様が変化した場合は設定５以上を示唆する等）となった場合に表示態様を変えることで、様々な態様の設定示唆を行うことができる。なお、大当り間スタート数表示による設定示唆を、例えば、低設定の方が大当り間の図柄変動回数が多くなる傾向にあるので、低設定の方が出やすくなる（例えば、設定２や３の場合に、設定１を否定するような設定示唆演出を行う等）ようにして遊技者に飽きさせないようにしてもよい。

【０４１１】

図３１（２ａ）～同図（２ｅ）は、通常大当りに係る大当り遊技の終了後に移行する電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）の残り図柄変動表示回数の表示を行う演出の一例を示すものである。

【０４１２】

図３１（２ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図３１（２ａ）に示す状態では、特図１については図柄が停止表示されている状態である一方、特図２については図柄変動表示中となっており、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域では「×」が表示されているが、特図２の図柄変動中報知領域では図柄変動表示中を表す「－」が表示されている。なお、電サポ状態では、特図１の図柄変動表示をメインとした演出表示を行うため、装飾図柄表示装置では、特図２の図柄変動表示に関する演出（装飾図柄の変動表示）は行われていない。

【０４１３】

さらに、図３１（２ａ）における制御状態（遊技状態）は、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０４１４】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ

３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０４１５】

図３１（２ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に３つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１３はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。

【０４１６】

また、本実施形態では、図３１（２ａ）に示すように、表示画面の右下隅部に電サポ状態における残り図柄変動表示回数表示が表示されている。図３１（２ａ）に示すタイミングでは、残り図柄変動表示回数表示は「電サポ残り８回」と表示されており、電サポ状態が終了するまでの残り図柄変動表示回数が８回であることが示されている。なお、本実施形態では、残り図柄変動表示回数表示を装飾図柄表示装置２０８に表示するようにしたが、別の表示装置（例えば、サブ液晶等）に表示するようにしてもよい。

【０４１７】

図３１（２ｂ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となり、第３の保留アイコンｈ１３の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第２の保留アイコンｈ１２となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、残り図柄変動表示回数表示が１デクリメントされ「電サポ残り７回」と表示が更新されている。

【０４１８】

その後、図３１（２ｃ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾５－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。なお、今回の図柄変動表示が終了するまでの間に、特図１始動口（下）２３１に２個の遊技球が入球したため、特図１の保留数は４となっている。

【０４１９】

図３１（２ｄ）では、特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１４がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２～第４の保留アイコンｈ１２～ｈ１４の表示位置にあった保留アイコンがそれぞれ特図１の第１～第３の保留アイコンｈ１１～ｈ１３となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、残り図柄変動表示回数表示が１デクリメントされ「電サポ残り６回」と表示が更新されている。

【０４２０】

その後、図３１（２ｅ）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾８－装飾７」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。本実施形態では、このようにして残り図柄変動表示回数表示を表示するが、例えば、図３１（２ｅ）に示す残り図柄変動表示回数表示を、図３１（２ｅ’）に示す態様で表示して設定示唆を行うようにしてもよい。すなわち、図３１（２ｅ’）に示す残り図柄変動表示回数表示における数字の態様が通常の表示とは異なる表示となっており、この演出例では、設定６であることを示唆している。なお、この演出例では、設定６の設定示唆を演出しているが、例えば、現在の設定を暗示するような数字（例えば、残り４５回転で表示態様が変化した場合は設定４又は５を示唆

し、残り４４回転で表示態様が変化した場合は設定４以上を示唆する等）となった場合に表示態様を変えることで、様々な態様の設定示唆を行うことができる。

【０４２１】

なお、数字の表示態様の変化の態様は上述したものに限らず、例えば、数字の色や大きさや形状を異ならせることにより表示態様を変化させるようにしてもよいし、キャラクタが付加されて表示することで設定示唆を行うようにしてもよい。また、例えば、「電サポ残り６回」の表示のときに、残り図柄変動表示回数表示が消去されることにより設定示唆を行うようにしてもよい。また、例えば、「大当り後２４６回転」の表示のときに、大当り間スタート数表示が消去されることにより設定示唆を行うようにしてもよい。また、大当り間スタート数表示や残り図柄変動表示回数表示が、例えば、「１０」などといったキリのよい回数だけ表示するようにしてもよく、この場合において、例えば、キリのよい回数以外の特定の回数（例えば、「６６」等）のときに表示することで設定示唆を行うようにしてもよい。

【０４２２】

本実施形態では、図柄変動表示数の表示態様や電サポの残り図柄変動表示数の表示態様を変化させて設定示唆を行う例を示したが、例えば、当り（大当り，小当り）の連チャン回数が特定の回数のとき（例えば、５回毎）に行われる演出が、特定の回数とは異なる回数のとき（例えば、４回目等）に行われることで、設定示唆を行うようにしてもよい。また、特定の回数のとき（例えば、５回毎）に特定の演出が実行されるとして、特定の演出とは別の演出が行われることで設定示唆を行うようにしてもよい。また、本実施形態では、電サポの残り図柄変動表示数で設定示唆を行う演出例を示したが、例えば、いわゆるＳＴ機において、確変の残り図柄変動表示数で設定示唆を行うようにしてもよい。

【０４２３】

次に、図３２を参照しながら、設定示唆演出の別の例について説明する。ここで、図３２は、装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【０４２４】

図３２（Ａ）は、通常遊技状態において特図１の図柄変動表示が終了し、これに合わせて装飾図柄がはずれの組み合わせで停止表示している様子を示している。本実施形態では、通常、停止表示した装飾図柄の組合せに合わせて、表示画面の左上隅部に表示されているミニ図柄も同じ図柄の組合せで停止表示するが（例えば、図３２に示すように、「装飾４－装飾１－装飾７」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示した場合は、ミニ図柄も「４１７」で停止表示する。）、図３２（Ａ）に示す演出例では、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組合せに対し、ミニ図柄が「１２１」となっており、設定１と設定２であることが否定され、すなわち、設定３以上であることを示唆している。なお、ミニ図柄の表示態様は上述したものに限定されず、例えば、装飾図柄の組合せと異なるミニ図柄が「４５６」となった場合には、設定４以上であることを示唆するようにしてもよい。また、装飾図柄の組合せとミニ図柄の結果が整合しない頻度により高設定を示唆するようにしてもよい。

【０４２５】

図３２（Ｂ）は、ミニ図柄による設定示唆の別の演出例を示している。この演出例では、装飾図柄が「装飾４－装飾１－装飾７」のはずれの装飾図柄の組み合わせで停止表示しているのに対し、ミニ図柄が「１－１－パンダ」で停止表示されており、例えば、設定１を否定する設定示唆が行われている様子を示している。なお、ミニ図柄に「パンダ」が出現した場合には、設定６が確定する等、高設定確定図柄として用いるようにしてもよいし、設定変更が行われたことを示唆する図柄として用いるようにしてもよい。

【０４２６】

図３２（Ｃ－１）～同図（Ｃ－２）は、小当り遊技においてオーバー入賞した場合の演出例を示している。すなわち、本実施形態における小当り遊技では、１０個の遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入賞すると小当り遊技が終了するが、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａから遊技球が進入してから入賞カウントスイッチＳＷ１を通過す

るまでに多少の時間を要する場合がある。そのため、第２可変入賞口２３５ａに１０個を超える遊技球の入賞（いわゆる、オーバー入賞）が発生する場合がある。本実施形態では、小当り遊技において、オーバー入賞が発生した場合には、図３２（Ｃ－２）に示すように、１１個の遊技球が入賞したために１６５個の賞球が発生するとともに、当該小当り遊技において獲得が期待できる賞球数を示す「１６５／１５０ｇｅｔ！」が表示画面の中央上部に表示される。また、本実施形態では、オーバー入賞が発生した場合には、スピーカ１２０から所定のオーバー入賞音が出力される。なお、オーバー入賞した分の賞球数を表示しないようにしてもよい。また、オーバー入賞音を出力しないようにしてもよい。

【０４２７】

本実施形態では、オーバー入賞が発生した場合に設定示唆を行う場合がある。例えば、図３２（Ｃ－２）に示す通常のオーバー入賞音（「ピコーン」という音声出力）に換えて、図３２（Ｃ－２’）や、同図（Ｃ－２’’）に示すように、設定示唆を含めたオーバー入賞音を出力する場合がある。図３２（Ｃ－２’）に示す演出例では、通常のオーバー入賞音を別のオーバー入賞音とすることで、高設定であることを示唆するようにしている。また、図３２（Ｃ－２’’）に示す演出例では、通常のオーバー入賞音に換えて、例えば、「シゴロ～」という音声を出力することで、設定４以上であることを示唆している。オーバー入賞時に行われる示唆演出として、本実施形態では、音声出力による設定示唆演出を行ったが、例えば、画像による表示や、ランプの発光パターンを変化させることによる高設定示唆が行われてもよい。また、本実施形態では、小当り遊技状態においてオーバー入賞した場合の設定示唆演出について示したが、大当り遊技状態においてオーバー入賞した場合に設定示唆演出を行うようにしてもよい。

【０４２８】

また、本実施形態では、オーバー入賞音により設定示唆を行う演出例について示したが、例えば、ラウンド開始時に出力される可変入賞口の開放音や、可変入賞口への入賞時に出力される入賞音等で通常とは異なる音声を出力して設定示唆を行うようにしてもよい。

【０４２９】

また、複数の演出モードが用意されており、複数の演出モードのうちの或る演出モードに移行する場合には特定の条件（例えば、ＳＰリーチが行われた次の図柄変動表示が開始した場合等）が成立することで移行する場合があるように構成されている場合において、特定の条件とは異なるタイミングで或る演出モードに移行することで設定示唆を行うようにしてもよい。また、最終的に特定のリーチ演出が行われることを先読み予告する先読みモードに移行する場合があり、この場合において、特定のリーチ演出が行われないのに先読みモードに移行することで設定示唆を行うようにしてもよい。また、複数の有効ラインのうちのいずれかの有効ラインで大当りの装飾図柄の組合せが表示されることで大当りを演出するパチンコ機にあっては、或る特定の有効ライン（例えば、センターライン）に大当りの装飾図柄の組合せが表示されることで設定示唆となる場合があるようにしてもよい。また、いつ設定示唆が行われるかを説明する演出（チュートリアル演出）を行うようにしてもよいし、行わないようにしてもよい。また、設定示唆が行われるタイミングを常時報知するようにしてもよいし、設定示唆が行われるタイミングが近くなった場合に報知するようにしてもよい。

【０４３０】

次に、図３３を参照して、通常遊技状態において、特図１の変動表示中に特図２で小当りが発生した場合の演出の一例について説明する。ここで、図３３は、装飾図柄表示装置を中心とした間もたせ演出の一例について説明する図である。

【０４３１】

図３３には、装飾図柄表示装置２０８が示されており、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６については図示を省略している。

【０４３２】

図３３（ａ）は、通常大当りに係る大当り遊技の終了後に移行した電サポ状態で４９回

目の図柄変動表示が行われている様子が示されている。本実施形態のように、特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示の両方が同時に行われる場合がある同時変動機では、図柄変動表示の開始時に電サポ状態の残り変動回数がデクリメントされる。したがって、本実施形態では、電サポ状態となってから５０回目の図柄変動表示の開始とともに、電サポ状態が終了し、通常遊技状態に移行するようになっている。すなわち、図３３（ａ）に示したタイミングでは、通常大当りに係る大当り遊技の終了後、電サポ状態である最後の図柄変動表示ということになる。そのため、表示画面の右下部分では、「電サポラスト」の文字が表示され、その旨が報知されている。なお、図３３（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示の両方が同時に行われている。なお、特図２の図柄変動表示は、小当りとなる図柄変動時間が５８０秒の図柄変動表示が行われている。

【０４３３】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０４３４】

さらに、図３３（ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）である。この電サポ状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。なお、電サポ状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図２の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図２の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０４３５】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０４３６】

図３３（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に４つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１４が表示されており、これら４つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１４はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。

【０４３７】

一方、特図２の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図３３に示す制御状態（遊技状態）は、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）であるため、特図１始動口（下）２３１への入賞させることで、特図１の変動表示を多く実行させるためである。

【０４３８】

図３３（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８は、通常大当り遊技の終了後、特図１と特図２とを合わせて４９回目の図柄変動表示が終了したときの様子を示している。図３３（ｂ）に示すように、本実施形態では、通常大当り遊技の終了後、特図１及び特図２の５０回の図柄変動表示が開始するまで、電サポ状態が継続する。なお、図３３（ｂ）に示すタイミングでは、特図１がはずれの結果で表示されており、これに合わせて装飾図柄も「装飾４－装飾１－装飾７」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「４１７」で停止表示している。なお、特図２は依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【０４３９】
図３３（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、通常大当りに係る大当り遊技が終了して特図１で５０回目の図柄変動表示が開始した様子が示されている。なお、図３３（ｃ）に示すタイミングでは、特図２では図柄変動表示が継続して行われており、また、保留されている図柄変動表示は４つである（すなわち、保留４）。また、特図１では保留されている図柄変動表示は３つである（すなわち、保留３）。また、図３３（ｃ）に示すように、５０回目の図柄変動表示が開始して電サポ状態が終了すると通常遊技状態に移行するため、遊技者にとって右打ちした場合の方が左打ちした場合よりも不利となる。そのため、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の右上部分に表示されていた「右打ち」の表示が消え、変動表示中の装飾図柄の下方に「左打ちに戻してね！」という左打ち示唆報知が行われる。なお、特図２は依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【０４４０】
図３３（ｄ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、通常大当りに係る大当り遊技が終了して特図１で５１回目の図柄変動表示が終了してはずれの結果が表示されている様子が示されている。すなわち、図３３（ｄ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれ図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「５４１」で停止表示している。なお、特図２は依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【０４４１】
図３３（ｅ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となり、第３の保留アイコンｈ１３の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第２の保留アイコンｈ１２となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。なお、特図２は依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【０４４２】
図３３（ｆ）は、その後、複数回の図柄変動表示が行われ、或る図柄変動表示の結果が表示されている様子が示されている。すなわち、図３３（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾８－装飾０－装飾３」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。なお、このとき、特図１における図柄変動表示の保留数は３つであり、特図２における図柄変動表示の保留数は４つであるため、特図１の保留アイコン表示領域２８１に３つの保留アイコンｈ１１～ｈ１３が表示されている。なお、図３３（ｆ）に示すタイミングでは、特図２は依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【０４４３】
図３３（ｇ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となり、第３の保留アイコンｈ１３の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第２の保留アイコンｈ１２となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。また、特図２は、依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【０４４４】
図３３（ｈ）では、リーチとなった後にＳＰリーチに移行した様子が示されている。なお、特図２は依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【０４４５】
図３３（ｉ）に示すタイミングでは、特図２の５８０秒の図柄変動時間である図柄変動表示が終了して小当りの結果（例えば、「特図ｆ」）が導出された様子が示されている。

本実施形態では、上述したように、小当り図柄が停止表示してから当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間、特図１の図柄変動表示の進行が中断され、実質的に特図１の図柄変動表示の結果の表示が中断された分だけ先延ばしとなる。しかしながら、特図２で小当り図柄が停止表示して小当りが発生しても、特図１の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示の演出は中断せずに継続して行われる。

【０４４６】

その後、図３３（ｊ）に示すように、小当り遊技が行われている間も、特図１の図柄変動表示の進行は中断される。一方で、装飾図柄表示装置２０８では、ＳＰリーチは継続して進行している。なお、図３３（ｊ）に示すタイミングでは、殿様のキャラクタが剣豪のキャラクタに敗れ、「装飾４－装飾３－装飾４」の装飾図柄の組合せで停止表示している様子が示されている。そして、小当り遊技が終了すると、図３３（ｋ）に示すように、特図２の保留に基づく図柄変動表示が開始するとともに、中断されている特図１の図柄変動表示の進行が再開される。また、図３３（ｋ）に示すタイミングでは、装飾図柄表示装置２０８では、ＳＰリーチからデフォルトの背景画像に戻るために、第４図柄・保留数表示領域２８４及びミニ図柄を残して一旦すべてが表示になる様子が示されている。

【０４４７】

その後、特図１の当初の図柄変動時間（例えば、９０秒）の到来が近づくと、図３３（ｌ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾３－装飾４」の装飾図柄の組合せで揺れ変動が開始される。そして、特図１の当初の図柄変動時間が到来すると、図３３（ｍ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、複数の子パンダのキャラクタとともに「ちょっと待っててね」という文字が表示される間もたせ通常演出（間もたせ通常演出１）が行われる。この子パンダのキャラクタが出現する間もたせ通常演出は、特図１の図柄変動表示中に第２特図表示装置２１４において「特図ｆ」が停止表示された場合に実行される演出である。なお、間もたせ演出の内容は、これに限定されず適宜設定することができる。その後、特図１の図柄変動時間が経過すると、図３３（ｎ）に示すように、第１特図表示装置２１２においてはずれの結果が表示されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾３－装飾４」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示し、ミニ図柄もこれに合わせて「４３４」で停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。なお、このとき、特図１における図柄変動表示の保留数は２つであり、特図２における図柄変動表示の保留数は３つであるため、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、図３３（ｎ）に示すタイミングでは、特図２は依然として図柄変動表示が継続して行われている。なお、本実施形態では、特図２において「特図ｆ」が表示されて小当りとなった場合に、図３３（ｍ）に示す内容の間もたせ演出を行うようにしたが、例えば、特図２において別の小当りの結果（例えば、「特図ｇ」）が表示されて小当りとなった場合には、図３３（ｍ）に示す間もたせ演出に換えて、図３３（ｍ’）に示す間もたせ演出（間もたせ通常演出２）が行われるようにしてもよい。なお、小当りとなる場合に停止した特図の種類に関係なく同じ内容の間もたせ演出が実行されるようにしてもよい。なお、この演出例において、ＳＰリーチが行われる特図１の図柄変動表示において特図２で小当りが発生した場合は、例えば、間もたせ演出としてＳＰリーチ用の特別な間もたせ演出を行うようにしてもよいし、間もたせ演出とともに、あるいは、間もたせ演出が行われた後に、背景画像が変化するステージチェンジ演出が行われるようにしてもよい。

【０４４８】

次に、図３４を参照して、通常遊技状態において、特図１の変動表示中に特図２で小当りが発生した場合に行われることがある間もたせ先読み予告演出の一例について説明する。ここで、図３４は、装飾図柄表示装置を中心とした間もたせ先読み予告演出の一例を説明する図である。

【０４４９】

図３４には、装飾図柄表示装置２０８が示されており、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ラ

ンプ２２０、および普図保留ランプ２１６については図示を省略している。
【０４５０】
図３４（ａ）は、通常大当りに係る大当り遊技の終了後に移行した電サポ状態で５０回目の図柄変動表示が行われている様子が示されている。すなわち、通常大当りに係る大当り遊技の終了後、電サポ状態である最後の図柄変動表示である。そのため、表示画面の右下部分では、「電サポラスト」の文字が表示され、その旨が報知されている。なお、上述したように、本実施形態に係るパチンコ機１００は、特図１と特図２が同時に図柄変動表示をすることが可能な同時変動機であるため、図３４（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示の両方が同時に行われている。なお、特図２の図柄変動表示は、小当りとなる図柄変動時間が５８０秒の図柄変動表示が行われている。
【０４５１】
また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。
【０４５２】
さらに、図３４（ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）である。この電サポ状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。なお、電サポ状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図２の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図２の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。
【０４５３】
特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。
【０４５４】
図３４（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に４つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１４が表示されており、これら４つの特図１の保留アイコンｈ１１～ｈ１４はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、３つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１４と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。なお、図３４（ａ）～同図（ｅ）については、特図１の３つ目の保留が先読みの対象であること以外、図３３（ａ）～同図（ｅ）と同様であるので、説明を省略する。
【０４５５】
図３４（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図２の５８０秒の図柄変動時間である図柄変動表示が終了して小当りの結果（例えば、「特図ｇ」）が導出された様子が示されている。本実施形態では、上述したように、小当りが発生してから当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間、特図１の図柄変動表示の進行が中断され、実質的に特図１の図柄変動表示の結果の表示が中断された分だけ先延ばしとなる。しかしながら、特図２で小当りが発生しても、特図１の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示の演出は中

断せずに継続して行われる。

【０４５６】

その後、図３４（ｇ）に示すように、小当り遊技が行われている間も、特図１の図柄変動表示の進行は中断される。そして、小当り遊技が終了すると、図３４（ｈ）に示すように、特図２の保留に基づく図柄変動表示が開始するとともに、中断されている特図１の図柄変動表示の進行が再開される。

【０４５７】

その後、特図１の当初の図柄変動時間（例えば、９秒）の到来が近づくと、左装飾図柄＞右装飾図柄＞中装飾図柄の順に装飾図柄が停止表示し、その結果、図３４（ｉ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾５－装飾１」の装飾図柄の組合せで揺れ変動が開始される。そして、この演出例では、特図１の当初の図柄変動時間が到来すると、図３４（ｊ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、表示画面全体に障子が表示されるとともに、この障子が開放すると中から煙草を燻らすゴル爺のキャラクタＧＬＧのキャラクタが現れるとともに、「熱」の文字が表示され、間もたせ演出を利用した先読み予告が行われている様子が示されている。この間もたせ先読み予告演出の実行時間は、小当りとなってから当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間（すなわち、特図１の図柄変動表示が中断している期間）に相当する。なお、上述した間もたせ演出（間もたせ先読み予告演出）の実行時間は、必ずしも特図１の図柄変動表示が中断している期間と一致していなくてもよく、特図１の図柄変動表示が中断している期間と対応していれば、いずれの時間に設定してもよい。また、間もたせ演出（間もたせ先読み予告演出）の実行時間を、特図１の図柄変動表示が中断している期間にかかわらず、常に一定の時間（例えば、２秒間等）だけ行うようにしてもよい。その後、特図１の図柄変動時間が経過すると、図３４（ｋ）に示すように、第１特図表示装置２１２においてはずれの結果が表示されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾５－装飾１」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示し、ミニ図柄もこれに合わせて「４５１」で停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。なお、このとき、特図１における図柄変動表示の保留数は２つであり、特図２における図柄変動表示の保留数は３つであるため、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、図３４（ｋ）に示すタイミングでは、特図２は依然として図柄変動表示が継続して行われている。なお、本実施形態では、特図２において「特図ｇ」が表示されて小当りとなった場合に、図３４（ｊ）に示す内容の間もたせ先読み予告演出を行うようにしたが、例えば、特図２において別の小当りの結果（例えば、「特図ｆ」）が表示されて小当りとなった場合には、図３４（ｊ）に示す間もたせ先読み予告演出とは別の内容の間もたせ先読み読み予告演出が行われるようにしてもよく、例えば、図３５（ｊ’）に示すように、間もたせ先読み予告演出としてサボハニ群が出現する演出が行われるようにしてもよい。また、小当りとなる場合に停止した特図の種類に関係なく同じ内容の間もたせ演出が実行されるようにしてもよい。この場合において、例えば、小当りの種類によって或るキャラクタや文字の色を異ならせるようにしてもよい。また、小当りの種類によって、実行される先読み予告の信頼度が異なるようにしてもよい。また、小当りの種類と実行される先読み予告の内容で当該先読み予告の信頼度が異なるようにしてもよい。

【０４５８】

図３４（ｌ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。なお、特図２は依然として図柄変動表示が継続して行われている。

【０４５９】

その後、図３４（ｍ）では、左図柄表示領域２０８ａ及び右図柄表示領域２０８ｃにそ

れぞれ「装飾４」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成され、リーチ演出が開始される。

【０４６０】

その後、図３４（ｎ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾４」の装飾図柄が停止表示され、「装飾４－装飾４－装飾４」の装飾図柄の組合せで揺れ変動が開始される。また、このとき、変動アイコン表示領域２８０や特図１の保留アイコン表示領域２８１の表示は消去されており、第４図柄・保留数表示領域２８４やミニ図柄のみ表示されている。なお、ミニ図柄は、図柄が確定表示されるまで、いずれの図柄についても変動表示が継続して行われる。

【０４６１】

その後、図３４（ｏ）に示すように、「再抽選！！」の文字の表示とともに装飾図柄が再度変動表示を開始し、再抽選演出が行われる。この再抽選演出では、大当りとなって当該大当り遊技終了後に遊技者に有利な確変状態に移行することが確定する装飾図柄の組合せである「装飾３－装飾３－装飾３」や「装飾７－装飾７－装飾７」の大当りの装飾図柄の組合せが最終的に表示されることに対する期待感を煽っている。

【０４６２】

その後、図３４（ｐ）に示すように、装飾図柄の組合せが、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの組合せから変化せず、再抽選演出に失敗した様子が示されている。その後、図３４（ｑ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。また、図３４（ｑ）に示す特図１の第４図柄（丸形の図形）は「○」で停止表示するとともに、ミニ図柄も「４４４」の組合せで停止表示される。この図３４（ｑ）では、背景は非表示になっているが、実際には、デフォルトとは異なる背景画像が表示されている。やがて、図３４（ｒ）では、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「チャレンジ大当り」の文字表示がなされ、「右打ちしてね！」の文字を表示して右打ちを促している。

【０４６３】

このように、本実施形態では、特図１の図柄変動表示中に特図２で小当りが発生し、特図１の図柄変動表示が中断する場合であって、特図１の保留に先読みの対象が存在し、これに基づいて先読み予告が行われる場合に、間もたせ演出で先読み予告が行われることで、遊技者に図柄が停止表示するまでの時間を楽しませることができるとともに、大当りに対する期待感を持たせることができる場合がある。なお、図３４に示す間もたせ先読み予告演出が行われた場合に、必ず大当りとなるようにしてもよいし、はずれる場合があってもよい。また、この演出例では、特図２が小当りとなることによって進行が中断される特図１の図柄変動表示がはずれである場合の演出例について示したが、特図２が小当りとなることによって進行が中断される特図１の図柄変動表示が大当りとなる場合には、間もたせ先読み予告演出が行われないようにしており、すなわち、装飾図柄の揺れ変動表示が開始してから特図１が確定表示するまで、当該装飾図柄の揺れ変動表示が継続して行われることとなる。また、本実施形態では、特図１の図柄変動表示中に特図２で小当りが発生する場合において、当該図柄変動表示中の特図１の結果が大当りとなる場合には、間もたせ演出（間もたせ先読み予告演出）を実行せず、揺れ変動が開始した後は、特図１の図柄が停止表示するまで、揺れ変動を継続するようにしているが、間もたせ演出（間もたせ先読み予告演出）を実行するようにしてもよい。また、この演出例において、例えば、複数回連続する先読み予告演出としての連続予告や、複数回継続する先読み予告演出としての先読みモードが間もたせ先読み予告演出よりも先に実行が開始され、これらの先読み予告演出の実行中に間もたせ先読み予告演出が重畳的に実行される場合があってもよい。

【０４６４】

次に、図３５（ａ）～同図（ｈ）を参照して、通常遊技状態において、特図２が大当りとなる図柄変動表示の実行中に特図１の図柄変動表示が開始した場合の演出の一例について説明する。

【０４６５】

図３５には、装飾図柄表示装置２０８が示されており、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６については図示を省略している。

【０４６６】

図３５（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾５－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図３５（ａ）に示す状態では、特図１は停止表示されている状態であるが、特図２は図柄変動表示中であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域では「×」が表示されており、特図２の図柄変動中報知領域では、図柄変動表示中を示す「－」が表示されている。なお、実行中の特図２の図柄変動表示は、大当りとなる図柄変動表示である。

【０４６７】

さらに、図３５（ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０４６８】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、図３５（ａ）に示すタイミングでは、特図１の保留数は０であり、特図２の保留数は２となっている。

【０４６９】

その後、図３５（ｂ）に示すタイミングで第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、図３５（ｃ）に示すように、特図２表示装置２１４における図柄変動表示と並行して、特図１表示装置２１２において図柄変動表示が開始される。

【０４７０】

すると、図３５（ｄ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、変動表示中の装飾図柄が縮小して表示画面の右下隅部に移動するとともに、特図２の図柄変動表示が大当りとなる図柄変動表示であることを予告する「大当り準備中！！」の文字が表示画面の中央に大きく表示される。本実施形態では、通常遊技状態においては、特図２の図柄変動時間が１０分程度と極めて長く、そのため、遊技者は、特図２に大当りとなる図柄変動表示が含まれているにもかかわらず、これに気付かず、遊技をやめてしまうということがあり、当該遊技者にとって不利益を被る場合がある。本実施形態では、このように遊技者に不利益を被らないよう、例えば、大当りとなる特図２の図柄変動表示の実行中に、特図１の図柄変動表示が開始した場合に、特図２の図柄変動表示の結果が大当りとなることを報知するようにしている。また、このように構成することで、無駄打ちを防止できる場合がある。また、本実施形態では、一瞬、装飾図柄の変動表示が表示されてから「大当り準備中！！」の表示を行うので、大きい装飾図柄で一旦変動表示が行われてから大当り準備中になることで遊技者を驚かせることができる場合がある。また、装飾図柄の変動表示が開始されることなく「大当り準備中！！」の表示を行うようにしてもよい。このようにした場合、大きい装飾図柄で一旦変動表示が行われることなく準備中になることで、先の変動の続きだったのかどうか錯覚させるようにして保留１つ分得した気分にさせることができる場合がある。なお、図３５（ｄ）に示すタイミングでは、特図１の保留が１つ増加しており、保留アイコンｈ１１が１つ表示されている。

【０４７１】

その後、図３５（ｅ）に示すタイミングで、特図１の図柄変動表示がはずれ図柄（「特図Ｃ」）で停止表示し、装飾図柄もこれに合わせて「特図３－特図４－特図１」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示する。また、表示画面の左上隅部に表示されているミニ図柄も、停止表示された装飾図柄に合わせて「３４１」で停止表示している。なお、特図２

の図柄変動表示は、依然として継続しており、また、「大当り準備中！！」の文字の表示も依然として継続している。

【０４７２】

その後、図３５（ｆ）に示すタイミングで、保留されていた特図１の図柄変動表示が開始される。このとき、装飾図柄も特図１の図柄変動表示に合わせて変動表示を開始している。一方、特図２の図柄変動表示は、依然として継続しており、また、「大当り準備中！！」の文字の表示も依然として継続している。そのため、先読み予告（連続予告）が行われているように見せることができる場合がある。

【０４７３】

その後、特図２の図柄変動時間が経過し、図３５（ｇ）に示すタイミングでは、特図２が大当り図柄（例えば、「特図ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「○」が表示されている。また、このとき、実行中の特図１の図柄変動表示の結果が破棄され、はずれ図柄で停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾１－装飾７」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示するとともに、ミニ図柄もこれに合わせて「４１７」で停止表示している。その後、図３５（ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当りとなったことを示す「チャレンジ大当り」の文字とともに「右打ちしてね！」の文字が表示され、遊技者に右打ちして大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を促している。その後、遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過すると大当り遊技が開始する。

【０４７４】

このように、本実施形態では、特図１の図柄変動表示中に特図２で大当りとなった場合には、その時点で特図１の図柄変動表示の結果が破棄されて、はずれ図柄が表示されることとなる。なお、特図１において保留されている図柄変動表示が存在する場合には、特図２での大当りに係る大当り遊技が終了した後で順次消化されることとなる。なお、特図２の図柄変動表示中に特図１で大当りとなった場合も同様に、特図１で大当りとなった時点で特図２の図柄変動表示の結果が破棄されて、はずれ図柄が表示されることとなる。また、本実施形態では、同時変動機に適用する例について説明したが、他のタイプのパチンコ機についても適用可能であり、例えば、１種２種混合機に適用することも可能である。

【０４７５】

次に、図３６（１ａ）～同図（１ｈ）を参照しながら、確変状態において、特図２の図柄変動表示中に特図１で大当りが発生した場合の演出例について説明する。なお、図３６でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０４７６】

図３６（１ａ）は、確変状態において図柄変動表示が行われている様子が示されている。なお、上述したように、本実施形態に係るパチンコ機１００は、特図１と特図２が同時に図柄変動表示をすることが可能な同時変動機であるため、特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示の両方が並行して行われている。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図２の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

【０４７７】

図３６（１ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りＲＵＳＨ中（すなわち、確変状態中）であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が「０４８０ｐｔ」と表示されている総獲得賞球数の表示の上方に表示されている。また、表示画面の左上隅部にはミニ図柄及び右打ちを指示する右打ち表示が表示されている。

【０４７８】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０４７９】
さらに、図３６（１ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）である。この確変状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられている。なお、確変状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図１の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。
【０４８０】
特図２の保留アイコン表示領域２８２には、特図２の保留を表す保留アイコンが表示される。特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値の他、特図２の保留アイコンの数によっても表され、特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図１の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。
【０４８１】
図３６（１ａ）には、特図２の保留アイコン表示領域２８２に３つの特図２の保留アイコンｈ２１，ｈ２２，ｈ２３が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンｈ２１，ｈ２２、ｈ２３はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図２のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図３６（１ａ）では、特図２の保留アイコン表示領域２８２に４つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。
【０４８２】
一方、特図１の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図３６に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）であるため、特図２始動口２３２へ入賞させることで、特図２の変動表示を多く実行させるためである。
【０４８３】
図３６（１ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１がはずれ図柄（「特図Ｃ」）で停止表示している様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図１の図柄変動中報知領域では、はずれ図柄で停止表示したことを示す「×」が表示されている。一方、特図２では図柄変動表示が依然として継続しており、装飾図柄も特図２の図柄変動表示に合わせて変動表示している。
【０４８４】
その後、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化され、図３６（１ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示が開始されている様子が示されている。なお、この特図１の図柄変動表示は、大当りとなる図柄変動表示である。
【０４８５】
図３６（１ｄ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図２の図柄変動表示が終了した様子が示されている。図３６（１ｄ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の中央に表示されている装飾図柄も「装飾６－装飾３－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「６３８」で停止表示している。一方、特図１の図柄変動表示は依然として継続している。
【０４８６】
その後、保留されている特図２の図柄変動表示が１つ消化されて特図２の図柄変動表示が開始した後、図３６（１ｅ）に示すタイミングで、変動表示中の装飾図柄の上方に「大当り接近中！！」という文字が表示され、特図１で大当りとなることの予告報知がなされている。これにより、遊技者は、大当りとなることが認識でき、大当りに対する期待感を一層高めるとともに、無駄打ちを防止することができる場合がある。なお、変動表示中の

装飾図柄の表示態様を変化させて特図１の大当りを予告するようにしてもよい。その後、図３６（１ｆ）に示すように、変動表示中の装飾図柄が表示画面の右上隅部に移動して縮小表示される一方、「大当り接近中！！」の文字が拡大表示される。

【０４８７】

その後、特図１の図柄変動時間が経過し、図３６（１ｇ）に示すタイミングでは、特図１が大当り図柄（例えば、「特図Ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図１の図柄変動中報知領域では「○」が表示されている。また、このとき、実行中の特図２の図柄変動表示の結果が破棄され、はずれ図柄で停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾０－装飾３－装飾４」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示するとともに、ミニ図柄もこれに合わせて「０３４」で停止表示している。その後、図３６（１ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当りとなったことを示す「チャレンジ大当り」の文字が表示され、大当りとなったことが報知され、大当り開始演出が行われている様子が示されている。その後、大当り発生ゲートの通過を受付可能な状態となると、図３６（１ｉ）に示すように、「大当り待機中！」「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示され、遊技者に右打ちして大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を促している。その後、遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過すると大当り遊技が開始する。

【０４８８】

このように、本実施形態では、特図２の図柄変動表示中に特図１で大当りとなった場合には、その時点で特図２の図柄変動表示の結果が破棄されて、はずれ図柄が表示されることとなる。なお、特図２において保留されている図柄変動表示が存在する場合には、特図１での大当りに係る大当り遊技が終了した後で順次消化されることとなる。なお、特図１の図柄変動表示中に特図２で大当りとなった場合も同様に、特図２で大当りとなった時点で特図１の図柄変動表示の結果が破棄されて、はずれ図柄が表示されることとなる。

【０４８９】

次に、図３６（２ａ）～同図（２ｅ）を参照しながら、確変状態において、特図１で大当りが発生した場合の演出例について説明する。なお、この演出例では、特図２の図柄変動表示の保留がなく、図柄変動表示も行われていない状態となっており、図３６（２ａ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、装飾図柄の変動表示が行われていない待機状態の表示となっている。

【０４９０】

図３６（２ａ）は、確変状態において特図１のみが図柄変動表示している様子が示されている。なお、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図２の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われるため、特図１の図柄変動表示に合わせた演出表示は行われていない。

【０４９１】

図３６（２ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りＲＵＳＨ中（すなわち、確変状態中）であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が「０４８０ｐｔ」と表示されている総獲得賞球数の表示の上方に表示されている。また、表示画面の左上隅部にはミニ図柄及び右打ちを指示する右打ち表示が表示されている。

【０４９２】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０４９３】

さらに、図３６（２ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）である。この確変状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられている。なお、確変状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図１の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０４９４】

特図２の保留アイコン表示領域２８２には、特図２の保留を表す保留アイコンが表示される。特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値の他、特図２の保留アイコンの数によっても表され、特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図１の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。

【０４９５】

図３６（２ａ）に示すように、特図２では保留されている図柄変動表示がないため、特図２の保留アイコン表示領域２８２には保留アイコンが１つも表示されておらず、また、特図２の図柄変動表示も行われていないので、変動アイコン表示領域２８０においても変動アイコンが表示されていない。また、特図１の保留アイコン表示領域にも、一つも保留アイコンが表示されていない。こちらは、上述のごとく、図３６に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）であるため、特図２始動口２３２へ入賞させることで、特図２の変動表示を多く実行させるためである。

【０４９６】

図３６（２ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１がはずれ図柄（「特図Ｃ」）で停止表示している様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図１の図柄変動中報知領域では、はずれ図柄で停止表示したことを示す「×」が表示されている。一方、特図２では依然として図柄変動表示が開始されておらず、装飾図柄も「装飾６－装飾３－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示した状態となっている。

【０４９７】

その後、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化され、図３６（２ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示が開始されている様子が示されている。なお、この特図１の図柄変動表示は、大当りとなる図柄変動表示である。この演出例では、特図１の図柄変動表示が開始された後も、大当りに関する何らの予告表示も行っていないが、予告表示を行うようにしてもよい。

【０４９８】

その後、特図１の図柄変動時間が経過し、図３６（２ｄ）に示すタイミングでは、特図１が大当り図柄（例えば、「特図Ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図１の図柄変動中報知領域では「○」が表示されている。一方、特図２では依然として図柄が停止表示された状態であるため、装飾図柄も「装飾６－装飾３－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示した状態となっている。その後、図３６（２ｅ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当りとなったことを示す「チャレンジ大当り」の文字が表示されるが、特図２の図柄変動表示が行われていないということは、右打ちが行われていない場合があるため、遊技者に注意喚起すべく、「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」という文字を表示して右打ちを促している。その後、遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過すると大当り遊技が開始する。

【０４９９】

次に、確変遊技状態において小当りが保留連チャンした場合の演出の一例について、図３７を参照しながら説明する。なお、図３７は、装飾図柄表示装置を中心とした総獲得賞球数表示に関する演出の一例を段階的に示す図である。なお、図３７でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０５００】

図３７（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、初回大当りを含めて３５回の小当り及び大当りが発生しており、表示画面の左下隅部には「３５回目」の文字が表示された連チャン数表示が表示されている。また、図３７（ａ）に示すタイミングでは、確変状態に

おいて特図２の図柄変動表示が行われている様子が示されている。一方、特図１の図柄変動表示は行われておらず、また保留されている図柄変動表示もない。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図２の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

【０５０１】

また、図３７（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、確変状態であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が表示画面の右下部分に表示されているとともに、その下方には、総獲得賞球数表示として「１２２１５ｐｔ」が表示されており、初回大当りから可変入賞口（第１可変入賞口２３４ａ，第２可変入賞口２３５ａ）への入賞により１２２１５個の賞球を獲得していることが示されている。

【０５０２】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０５０３】

さらに、図３７に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）である。この確変状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられている。なお、通常遊技状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図１の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０５０４】

特図２の保留アイコン表示領域２８２には、特図２の保留を表す保留アイコンが表示される。特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値の他、特図２の保留アイコンの数によっても表され、特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図１の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。

【０５０５】

図３７（ａ）には、特図２の保留アイコン表示領域２８２に４つの特図２の保留アイコンｈ２１，ｈ２２，ｈ２３，ｈ２４が表示されており、これら４つの特図１の保留アイコンｈ２１，ｈ２２、ｈ２３，ｈ２４はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図２のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、１つ目の保留と３つ目の保留は、小当りとなる図柄変動表示であり、図３７（ａ）では、説明の便宜のため、小当りとなる図柄変動表示である１つ目及び３つ目の特図２の保留アイコンｈ２１，ｈ２３にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図２の保留アイコンｈ２２，ｈ２４と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。

【０５０６】

一方、特図１の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図３７に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）であるため、特図２始動口２３２への入賞させることで、特図２の変動表示を多く実行させるためである。

【０５０７】

図３７（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図２の図柄変動表示が終了した様子が示されている。図３７（ｂ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の中央に表示されている装飾図柄も「装飾６－装飾３－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「６３８」で停止表示している。

【０５０８】

図３７（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りとなる特図２の図柄変動表示が行われている様子が示されている。なお、本実施形態では、「小当りＲＵＳＨ中」の表示に換えて「チャンス！」の文字を表示して当り（小当りあるいは大当り）となることを

予告している。なお、「チャンス！」の文字を表示しないようにしてもよいし、「チャンス！」の文字を表示しない場合があってもよいし、小当りあるいは大当りとなる図柄変動表示中では、「チャンス！」の文字が必ず表示されるようにしてもよい。

【０５０９】

その後、図３７（ｄ）に示すタイミングで、小当り図柄（「特図ｇ」）が停止表示し、これに合わせて「装飾６－装飾６－装飾６」の装飾図柄の組合せが停止表示する。また、ミニ図柄も停止表示された装飾図柄に合わせて「６６６」で停止表示している。なお、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の図柄変動中報知領域には、「△」が停止表示されており、小当りとなったことが示されている。

【０５１０】

図３７（ｅ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当り遊技が開始した様子が示されている。小当り遊技が開始すると、表示画面の中央に「ＳＭＡＬＬボーナス！」の文字が表示され、小当り遊技（あるいは、小当り遊技に見せかけた３Ｒ大当り遊技）が行われていることを報知するとともに、表示画面の左下部分に表示されている連チャン数表示が「３６回目」に更新され、３６連チャン目であることが報知される。また、表示画面の左上では、小当りとなったときの装飾図柄の組合せである「装飾６」が表示され、「装飾６－装飾６－装飾６」の当りの組合せが表示されたことが報知されている。

【０５１１】

図３７（ｆ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの短開放により１つの遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、１５個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは１５０個の賞球の獲得が期待できることを示す「１５／１５０ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点では、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【０５１２】

図３７（ｇ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａに１０個の遊技球が入球したことにより小当り遊技が終了した様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの短開放の繰り返しにより１０個の遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、１５０個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは１５０個の賞球の獲得が期待できることを示す「１５０／１５０ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。また、この演出例では、保留されている特図２の図柄変動表示に小当りが含まれており、これを予告する「Ｗ－ＵＰチャンス！」の文字が「ＳＭＡＬＬボーナス！」の文字にオーバーラップして表示され、遊技者に保留連チャンが発生することを予告報知している。

【０５１３】

その後、小当り遊技が終了して、特図２の図柄変動表示が開始すると、図３７（ｈ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、確変状態が継続していることを示す「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字が表示されるともに、装飾図柄が小さく表示されて表示画面の右上部分に移動して変動表示が開始されている様子が示されている。また、この演出例では、保留連チャンが行われることから、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示のカウントアップは行われずに反転表示がなされ、カウントアップの表示が留保されていることを報知している。すなわち、小当り発生前の総獲得賞球数である「１２２１５ｐｔ」のままとなっている。また、「Ｗ－ＵＰチャンス！」の文字表示も継続して表示されている。このように、本実施形態では、小当り遊技中に獲得した賞球数を当該小当り遊技中に加算せず、さらに、保留連チャンが発生する場合には、小当り遊技が終了した後の図柄変動表示が開始した後であっても加算が留保される。これにより、遊技者に保留連チャンに対する期待感を持たせることができる場合がある。なお、本実施形態では、総獲得賞球数のカウントアップを行わない場合は反転表示を行うようにして、その旨を報知す

るようにしたが、他の表示態様で表示するようにしてもよく、例えば、モザイク表示を行い、現在の総獲得賞球数を特定困難にしてもよい。

【０５１４】

図３７（ｉ）に示す装飾図柄表示装置２０８は、小当り遊技の終了後、１回目の特図２の図柄変動表示が終了したときの様子を示している。図３７（ｉ）に示すように、本実施形態では、小当り遊技（あるいは、大当り遊技）の終了後でも、特図２の４回の図柄変動表示が終了するまで、「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字を継続して表示するようにするとともに、「Ｗ－ＵＰチャンス！」の文字の表示も継続して行うことで、小当り遊技が終了してから確変状態にスムーズに移行しているように見せる演出を行っている。なお、図３７（ｉ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の右上部分に表示されている装飾図柄も「装飾７－装飾１－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「７１８」で停止表示している。

【０５１５】

図３７（ｊ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りが終了して特図２の２回目の図柄変動表示が行われている様子が示されている。この図柄変動表示は、小当りとなる図柄変動表示である。その後、図３７（ｋ）に示すように、この演出例では、小当り中において保留されている図柄変動表示が全て消化される前に、表示画面の右上部分に小さく表示されていた装飾図柄が中央まで移動して拡大表示される。このとき、「Ｗ－ＵＰチャンス！」の文字に変動表示中の装飾図柄がオーバーラップしているが、変動表示中の装飾図柄が「Ｗ－ＵＰチャンス！」の文字にオーバーラップされてもよい。なお、総獲得賞球数の表示は依然としてカウントアップが留保された状態となっている。

【０５１６】

その後、図３７（ｌ）に示すタイミングで、小当り図柄（「特図ｇ」）が停止表示し、これに合わせて「装飾８－装飾８－装飾８」の装飾図柄の組合せが停止表示する。また、ミニ図柄も停止表示された装飾図柄に合わせて「８８８」で停止表示している。なお、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の図柄変動中報知領域には、「△」が停止表示されており、小当りとなったことが示されている。すなわち、小当りの保留連チャンが発生した様子が示されている。

【０５１７】

図３７（ｍ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当り遊技が開始した様子が示されている。小当り遊技が開始すると、表示画面の中央に「ＳＭＡＬＬボーナス！」の文字が表示され、小当り遊技が行われていることを報知するとともに、表示画面の左下部分に表示されている連チャン数表示が「３７回目」に更新され、３７連チャン目であることが報知される。また、表示画面の左上では、小当りとなったときの装飾図柄の組合せである「装飾８」が表示され、「装飾８－装飾８－装飾８」の当りの組合せが表示されたことが報知されている。

【０５１８】

図３７（ｎ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの短開放により１つの遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、１５個の賞球が獲得されて、前回の小当りで獲得した賞球数と合わせて１６５個の賞球を獲得したことを示すとともに、今回の小当りでは前回の小当りと合わせて３００個の賞球の獲得が期待できることを示す「１６５／３００ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。すなわち、保留連チャンが発生した場合は、前回の当りのときに獲得した賞球数と合算した賞球数を報知するようにしている。なお、この時点では、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【０５１９】

図３７（ｏ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａに１０個の遊技球が入球したことにより小当り遊技が終了した様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの短開放の繰り返しによ

り１０個の遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、前回の小当りの際に獲得した１５０個と合算して３００個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは前回の小当りと合わせて３００個の賞球の獲得が期待できることを示す「３００／３００ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【０５２０】

その後、小当り遊技が終了して、特図２の図柄変動表示が開始すると、図３７（ｐ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、確変状態が継続していることを示す「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字が表示されるともに、装飾図柄が小さく表示されて表示画面の右上部分に移動して変動表示が開始されている様子が示されている。また、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示がカウントアップするアニメーションを開始し、２回の小当り遊技において獲得した３００個の賞球が加算される様子が示されている。このように、本実施形態では、保留連チャンが発生する場合には、１回目の小当り遊技が終了した後では獲得した賞球数を加算して表示せず、２回目の小当り（すなわち、保留連チャンした小当り）に係る小当り遊技で獲得した賞球数と合わせて当該小当り遊技の終了後にまとめて加算するようにしている。これにより、大量の賞球を獲得した感覚を遊技者に持たせることができる場合がある。その後は、図２４（ｍ）～同図（ｐ）に示す要領で総獲得賞球数の表示のカウントアップを行い、その結果、図３７（ｑ）に示すように、「１２２１５ｐｔ」に３００個の賞球数が加算された「１２５１５ｐｔ」が表示される。

【０５２１】

なお、この演出例では、小当りが保留連チャンした例について示したが、例えば、３Ｒ確変大当り等の見た目が小当りを同様の大当りについても同様の保留連チャン演出（例えば、「Ｗ－ＵＰチャンス！」の表示等）を行うようにしてもよい。このように構成すると、大当りと小当りとの区別を困難にして遊技にメリハリを持たせることができる場合がある。

【０５２２】

次に、確変遊技状態において小当りした後、大当りが保留連チャンした場合の演出の一例について、図３８を参照しながら説明する。なお、図３８は、装飾図柄表示装置を中心とした総獲得賞球数表示に関する演出の一例を段階的に示す図である。なお、図３８でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０５２３】

図３８（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、初回大当りを含めて３５回の小当り及び大当りが発生しており、表示画面の左下隅部には「３５回目」の文字が表示された連チャン数表示が表示されている。また、図３８（ａ）に示すタイミングでは、確変状態において特図２の図柄変動表示が行われている様子が示されている。一方、特図１の図柄変動表示は行われておらず、また保留されている図柄変動表示もない。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図２の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

【０５２４】

また、図３８（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、確変状態であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が表示画面の右下部分に表示されているとともに、その下方には、総獲得賞球数表示として「１２２１５ｐｔ」が表示されており、初回大当りから可変入賞口（第１可変入賞口２３４ａ，第２可変入賞口２３５ａ）への入賞により１２２１５個の賞球を獲得していることが示されている。

【０５２５】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０５２６】

さらに、図３８に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）である。この確変状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられている。なお、通常遊技状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図１の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０５２７】

特図２の保留アイコン表示領域２８２には、特図２の保留を表す保留アイコンが表示される。特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値の他、特図２の保留アイコンの数によっても表され、特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図１の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。

【０５２８】

図３８（ａ）には、特図２の保留アイコン表示領域２８２に４つの特図２の保留アイコンｈ２１，ｈ２２，ｈ２３，ｈ２４が表示されており、これら４つの特図１の保留アイコンｈ２１，ｈ２２、ｈ２３，ｈ２４はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図２のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、１つ目の保留は、小当りとなる図柄変動表示であり、３つ目の保留は、大当りとなる図柄変動表示である。図３８（ａ）では、説明の便宜のため、小当りとなる図柄変動表示である１つ目の保留アイコンｈ２１にハッチングを施し、大当りとなる図柄変動表示である３つ目の保留アイコンｈ２３にはクロスハッチングを施して示したが、実際には、他の特図２の保留アイコンｈ２２，ｈ２４と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。

【０５２９】

一方、特図１の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図３８に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）であるため、特図２始動口２３２への入賞させることで、特図２の変動表示を多く実行させるためである。以下、図３８（ａ）～同図（ｆ）は、保留されている３つ目の特図２の図柄変動表示が大当りとなる点で異なるほかは、図３７（ａ）～同図（ｆ）と同様であるため、説明を省略する。

【０５３０】

図３８（ｇ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａに１０個の遊技球が入球したことにより小当り遊技が終了した様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの短開放の繰り返しにより１０個の遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、１５０個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは１５０個の賞球の獲得が期待できることを示す「１５０／１５０ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。また、この演出例では、保留されている特図２の図柄変動表示に大当りが含まれており、これを予告する「大ボーナス超激熱！」の文字が「ＳＭＡＬＬボーナス！」の文字にオーバーラップして表示され、遊技者に保留連チャンが発生することを予告報知している。

【０５３１】

その後、小当り遊技が終了して、特図２の図柄変動表示が開始すると、図３８（ｈ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、確変状態が継続していることを示す「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字が表示されるともに、装飾図柄が小さく表示されて表示画面の右上部分に移動して変動表示が開始されている様子が示されている。また、この演出例では、保留連チャンが行われることから、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示のカウントアップは行われずに反転表示がなされ、カウントアップの表示が留保されていることを報知している。すなわち、小当り発生前の総獲得賞球数である「１２２１５ｐｔ」のままとなっている。また、「大ボーナス超激熱！」の文字表示も継続して表示

されている。このように、本実施形態では、小当り遊技中に獲得した賞球数を当該小当り遊技中に加算せず、さらに、保留連チャンが発生する場合には、小当り遊技が終了した後の図柄変動表示が開始した後であっても加算が留保される。これにより、遊技者に保留連チャンに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【０５３２】

図３８（ｉ）に示す装飾図柄表示装置２０８は、小当り遊技の終了後、１回目の特図２の図柄変動表示が終了したときの様子を示している。図３８（ｉ）に示すように、本実施形態では、小当り遊技（あるいは、大当り遊技）の終了後でも、特図２の４回の図柄変動表示が終了するまで、「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字を継続して表示するようにするとともに、「大ボーナス超激熱！」の文字の表示も継続して行うことで、小当り遊技が終了してから確変状態にスムーズに移行しているように見せる演出を行っている。なお、図３８（ｉ）に示すタイミングでは、特図２がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の右上部分に表示されている装飾図柄も「装飾７－装飾１－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「７１８」で停止表示している。

【０５３３】

図３８（ｊ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りが終了して特図２の２回目の図柄変動表示が行われている様子が示されている。この図柄変動表示は、大当りとなる図柄変動表示である。その後、図３８（ｋ）に示すように、この演出例では、小当り中において保留されている図柄変動表示が全て消化される前に、表示画面の右上部分に小さく表示されていた装飾図柄が中央まで移動して拡大表示され、左図柄表示領域２０８ａ及び右図柄表示領域２０８ｃにそれぞれ「装飾３」が停止表示してリーチ演出が開始される。このとき、「大ボーナス超激熱！」の文字に変動表示中の装飾図柄がオーバーラップしているが、変動表示中の装飾図柄が「大ボーナス超激熱！」の文字にオーバーラップされてもよい。なお、総獲得賞球数の表示は依然としてカウントアップが留保された状態となっている。

【０５３４】

その後、図３８（ｌ）に示すタイミングで、大当り図柄（「特図ｅ」）が停止表示し、これに合わせて「装飾３－装飾３－装飾３」の１０Ｒ確変大当り確定であることを報知する大当りの装飾図柄の組合せが停止表示する。また、ミニ図柄も停止表示された装飾図柄に合わせて「３３３」で停止表示している。なお、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の図柄変動中報知領域には、「○」が停止表示されており、大当りとなったことが示されている。すなわち、大当りの保留連チャンが発生した様子が示されている。やがて、図３８（ｍ）では、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「大チャンス大当り」の文字表示がなされるとともに、表示画面の左下部分に表示されている連チャン数表示が「３７回目」に更新され、３７連チャン目であることが報知される。

【０５３５】

図３８（ｎ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、１ラウンド目の遊技が行われている様子が示されている。１ラウンド目に移行すると、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の中央やや左側にマチ子先生のキャラクタとともに「大チャンスおめでとう！」の文字が表示され、１０Ｒ確変大当りとなったことを祝福している。そして、表示画面の左上隅部には、大当りとなった際の大当り装飾図柄である「装飾３」が表示されている。また、表示画面の中央上部には、ラウンド数表示として現在のラウンド数である「１Ｒ」の表示が表示されている。また、図３８（ｎ）に示すタイミングでは、第２可変入賞口２３５ａのシャッタ部材２３５１ａの開放により２個の遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球し、３０個の賞球が獲得されて、前回の小当りで獲得した賞球数と合わせて１８０個の賞球を獲得したことを示すとともに、今回の大当りでは前回の小当りと合わせて１６５０個の賞球の獲得が期待できることを示す「１８０／１６５０ｇｅｔ！」の文字がラウンド数の表示の下方に表示されている。すなわち、保留連チャンが発生した場合は、前回の当りの

ときに獲得した賞球数と合算した賞球数を報知するようにしている。なお、この時点では、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【０５３６】

図３８（ｏ）は、１０ラウンド目において１０個の遊技球が第２可変入賞口２３５ａに入球したことにより１０ラウンド目が終了、大当り終了演出が行われている様子が示されている。今回の大当りは、１０Ｒ確変大当りであるため、確変状態が継続することを示す「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字が表示される。なお、今回の大当り遊技では、或るラウンド（例えば、３ラウンド目）で第２可変入賞口２３５ａに１１個の遊技球が入球してオーバー入賞が発生しており、前回の小当りの際に獲得した１５０個と合算して１６６５個の賞球が獲得されるとともに、今回の大当りでは前回の小当りと合わせて１６５０個の賞球の獲得が期待できることを示す「１６６５／１６５０ｇｅｔ！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。すなわち、オーバー入賞して発生した賞球の数も含まれているので、前回の小当りと今回の大当りで獲得が期待される賞球数よりも実際に獲得した賞球数の方が多く表示されることとなる。なお、オーバー入賞して発生した賞球数を含めないようにしてもよい。また、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【０５３７】

その後、大当り遊技が終了して、特図２の図柄変動表示が開始すると、図３８（ｐ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「小当りＲＵＳＨ継続！」の文字が継続して表示されるとともに、装飾図柄が小さく表示されて表示画面の右上部分に移動して変動表示が開始されている様子が示されている。また、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示がカウントアップするアニメーションを開始し、前回の小当り遊技及び今回の大当り遊技において獲得した１６６５個の賞球が加算される様子が示されている。このように、本実施形態では、保留連チャンが発生する場合には、１回目の小当り遊技が終了した後では獲得した賞球数を加算して表示せず、その後に発生した大当り２（すなわち、保留連チャンした大当り）に係る大当り遊技で獲得した賞球数と合わせて当該小当り遊技の終了後にまとめて加算するようにしている。これにより、大量の賞球を獲得した感覚を遊技者に持たせることができる場合がある。その後は、図２４（ｍ）～同図（ｐ）に示す要領で総獲得賞球数の表示のカウントアップを行い、その結果、図３８（ｑ）に示すように、「１２２１５ｐｔ」に１６６５個の賞球数が加算された「１３８８０ｐｔ」が表示される。なお、この演出例では、加算する賞球数が１６６５個と多いため、大当り遊技が終了してから、例えば、９回目の図柄変動表示の実行中までアニメーションが継続している様子が示されている。この場合、４つの図柄変動表示の保留が消化されても、総獲得賞球数のカウントアップが完了するまで、装飾図柄を表示画面の右上部分に小さく表示するのを継続するようにしてもよい。

【０５３８】

なお、本実施形態では、保留連チャンが発生する場合に、前の当り（大当り・小当り）に係る大当り遊技（小当り遊技）で獲得した賞球数について、総獲得賞球数の表示にカウントせず、後の当りに係る大当り遊技（小当り遊技）で獲得した賞球数とまとめて、当該後の当りに係る当り遊技の終了後にカウントアップするようにしたが、例えば、確変機にあっては、確変により次回の大当りが確約されている場合には、前の確変大当りに係る大当り遊技で獲得した賞球数について、総獲得賞球数の表示にカウントせず、後の大当りが通常大当りであった場合に当該大当りに係る大当り遊技が終了した後で、獲得した賞球数をまとめて総獲得賞球数の表示にカウントアップするようにしてもよい。

【０５３９】

また、この演出例では、保留内に２連チャンが発生する場合の例について説明したが、保留連チャンが３連チャン以上する場合も同様に、最後に発生する保留連チャンでの当り（大当り・小当り）にかかる当り遊技が終了した後で、これらの一連の当り遊技において獲得した賞球数をまとめて総獲得賞球数の表示にカウントアップするようにしてもよい。

【０５４０】
また、本実施形態では、図３７及び図３８において小当りの保留連チャンの演出例、及び、大当りの保留連チャンの演出例について説明したが、大当りの装飾図柄の組合せと小当りの装飾図柄の組合せを一部共通にしているので、例えば、大当りとなった場合と小当りとなった場合で表示上の演出を同じ態様もしくは類似する態様で行い、いずれの当りが発生したのかを識別しにくいようにしてもよい。具体的には、例えば、大当りとなった場合の演出を図３７（ｌ）～同図（ｏ）に示すような態様にして小当りが連チャンしたように見せるようにしたり、小当りとなった場合の演出を図３８（ｌ）～同図（ｎ）に示すような態様にして大当り（例えば、３Ｒ確変大当り）が連チャンしたように見せるようにすることも可能である。

【０５４１】
また、本実施形態では、保留連チャンが発生する場合に、まとめて総獲得賞球数のカウントアップを行うようにしたが、例えば、或る条件が成立した場合に、保留連チャンが発生する場合に、まとめて総獲得賞球数のカウントアップを許容するようにしてもよく、例えば、或る回数連チャンした場合（例えば、１０連チャンした場合）に、その後に保留連チャンが発生する場合に、総獲得賞球数のカウントアップをまとめて行うようにしてもよいし、遊技者によって条件を設定することができ、設定した条件が成立した場合に、総獲得賞球数のカウントアップをまとめて行うようにしてもよい。

【０５４２】
次に、図３９を参照しながら、本実施形態に係るパチンコ機１００において、大当り図柄が停止してから大当り遊技が開始するまでのプロセスの一例について説明する。ここで、図３９は、大当り図柄が停止してから大当り遊技が終了するまでのプロセスの一例について説明するタイミングチャートである。

【０５４３】
なお、図３９に示す遊技状態は、特図低確率普図低確率状態（通常遊技状態）であるが、他の遊技状態においても同様の動作が行われてもよいし、異なる動作が行われてもよい。本実施形態では、遊技状態により、例えば、大当り開始演出の実行時間が異なっているが、いずれの遊技状態においても、大当り図柄が停止してから大当りが発生するまでのプロセスは同じである。

【０５４４】
図３９に示すように、特図２は図柄変動表示中であるが、特図１は図柄停止表示中である。その後、ｔ８１に示すタイミングで特図２が大当り図柄で停止表示し、特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過してｔ８２のタイミングになると、条件装置が作動し、主制御ランプ基板２５４の右打ち表示ランプＲＲが点灯し、大当り開始ウェイト時間（例えば、１０秒）の待機状態がセットされる。このとき、主制御部３００から第１副制御部４００に条件装置が作動したことを示す遊技状態コマンド及び右打ちを指示する発射位置コマンドが少なくとも送信される。これらのコマンドを第１副制御部４００が受信すると、大当り開始演出が開始されるとともに、右打ち表示が装飾図柄表示装置２０８に表示される。なお、本実施形態では、特図１の図柄停止表示中であっても、特図２の大当りに係る条件装置が作動してその旨の遊技状態コマンドを第１副制御部４００が受信すると、メニュー表示の表示が禁止状態とされ、メニュー表示の表示操作が行われてもメニュー表示が表示されないように制御される。

【０５４５】
大当り開始ウェイト時間が経過してｔ８３のタイミングになると、大当り発生ゲート監視状態が有効となり、遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過すると、大当り遊技が開始する状態となる。このとき、主制御部３００から第１副制御部４００に大当り発生ゲート有効開始コマンドが少なくとも送信される。大当り発生ゲート有効開始コマンドを第１副制御部４００が受信すると、ゲート進入待機演出が開始され、遊技者に大当り発生ゲート２５２へ遊技球を通過させることを促す。なお、本実施形態では、上述したように、条件装置が作動したことを示す遊技状態コマンドを第１副制御部４００が受信するとメニュー

表示の表示が禁止されるように制御しているが、メニュー表示の表示が禁止されるタイミングは上述したタイミングに限定されず、例えば、大当り発生ゲート有効開始コマンドを受信したタイミングとしてもよいし、ｔ８１のタイミングで送信される特図変動停止コマンドを第１副制御部４００が受信したタイミングとしてもよい。

【０５４６】

その後、ｔ８４のタイミングで遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過し、これを検出すると、ｔ８５に示すタイミングで大当り遊技が開始され１ラウンド目が開始される。このとき、大当り発生ゲート監視状態は無効となる。その後は、大当り遊技が消化され、ｔ８６に示すタイミングで当該大当り遊技が終了すると、条件装置も停止状態（未作動状態）となり、遊技状態も特図高確率普図低確率状態又は特図低確率普図高確率状態に移行する。その後、特図１と特図２は、図柄変動表示の保留があることを条件にそれぞれ図柄変動表示を開始する。なお、遊技状態が特図高確率普図低確率状態であって特図２に図柄変動表示の保留がない場合、又は、遊技状態が特図低確率普図低確率状態であって特図１に図柄変動表示の保留がない場合には、メニュー表示の表示が許可状態とされるが、特図低確率普図低確率状態以外の遊技状態にあっては、図柄変動表示の保留がなく、図柄変動表示中でなくてもメニュー表示の表示が禁止されるようにしてもよい。

【０５４７】

図４０は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、大当り遊技が開始するまでに行われる演出例を段階的に示す図である。なお、図４０でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０５４８】

図４０（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図４０（ａ）に示す状態では、特図１及び特図２のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域及び特図２の図柄変動中報知領域いずれにおいても「×」が表示されている。

【０５４９】

さらに、図４０に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０５５０】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。

【０５５１】

図４０（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されており、これら２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。

【０５５２】

図４０（ｂ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となり、第２の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンｈ１１となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０５５３】

その後、例えば、図２１～図２２に示す要領で装飾図柄の変動表示が行われ、その結果、図４０（ｃ）に示すように、第１特図表示装置２１２において大当りの図柄が表示されるとともに、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの装飾図柄の組合せで停止表示される。すると、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）を経た後、図４０（ｄ）に示すように、大当り開始演出が大当り開始ウェイト時間（例えば、１０秒）が経過するまで行われる。なお、大当り開始演出の開始とともに、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右上隅部に右打ち表示が表示される。

【０５５４】

大当り開始ウェイト時間が経過し、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となって、図４０（ｅ）に示すように、「大当り待機中！」「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が開始され、遊技者に大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を促される。その後、図４０（ｆ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４０（ｇ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第１可変入賞口２３４ａ（あるいは、第２可変入賞口２３５ａ）が開放する。

【０５５５】

本実施形態では、上述したようにして、大当り遊技を開始させることができるように構成されている。

【０５５６】

図４１は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中における大当りとなる特図２の図柄変動中に特図１の図柄変動表示が開始した場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図４１でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０５５７】

図４１（ａ）に示すタイミングでは、特図１及び特図２の両方の図柄変動表示の実行中であって、特図２の図柄変動表示が大当りとなる図柄変動表示となっている。また、図４１（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄の変動表示が行われている。また、図４１（ａ）に示す状態では、特図１及び特図２の両方の図柄変動表示が行われている状態であるので、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域及び特図２の図柄変動中報知領域いずれにおいても変動中を表す「－」の点滅表示が行われている。

【０５５８】

さらに、図４１に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０５５９】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。

【０５６０】

図４１（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示の保留はないため、特図１の保留アイコン表示領域２８１に特図１の保留アイコンが表示されていない。一方、特図２の図柄変動表示の保留は２つあり、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示は「２」となっている。

【０５６１】

その後、図４１（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８において、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示され、遊技者にはずれであることが報知されている。一方、特図２では未だ図柄変動表示が継続して行われているが、通常遊技状態においては、特図２の図柄変動表示に合わせた演出表示は行われない。

【０５６２】

第１特図表示装置２１２ではずれ図柄が表示され、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過すると、図４１（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、待機演出としての図柄デモが開始される。本実施形態において、図柄デモとは、装飾図柄の変動表示の対象である図柄変動表示（例えば、通常遊技状態であれば、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示）が行われておらず、また、大当り遊技状態でもない、待機状態において実行される演出であって、停止表示された装飾図柄の組合せの表示を維持するとともに、例えば、演出ボタン１３８が操作されることによりメニュー画面に移行することができる。なお、背景の表示を省略しているが、装飾図柄の変動表示が行われているときに表示されている背景と一部又は全部が異なっていてもよく、例えば、図柄デモの表示中では、装飾図柄の変動表示が行われているときに表示されている背景は同じであるが、アニメーションが異なるようにしてもよいし、全く異なる背景を表示するようにしてもよい。

【０５６３】

図柄デモの表示が開始されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過すると、図４１（ｄ）に示すように、図柄デモからアニメデモに表示が切り替わる。アニメデモは、待機演出として実行される演出であって、例えば、図４１（ｄ）に示すように、パチンコ機１００のタイトルなどを表示し、遊技意欲を高めるようにしている。また、この状態においても、例えば、演出ボタン１３８が操作されることによりメニュー画面に移行することができる。アニメデモは、所定の実行時間（例えば、３０秒）が経過すると、再び、図柄デモに切り替わる。以後は、装飾図柄の変動表示が開始されるまで、図柄デモとアニメデモとを交互に繰り返す。

【０５６４】

その後、アニメデモの実行中に、図４１（ｅ）に示すタイミングで第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、図４１（ｆ）に示すように、第１特図表示装置２１２において図柄変動表示を開始するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、実行中のアニメデモの表示から装飾図柄の変動表示に切り替わる。

【０５６５】

すると、図４１（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、変動表示中の装飾図柄が縮小して表示画面の右下隅部に移動するとともに、特図２の図柄変動表示が大当りとなる図柄変動表示であることを予告する「大当り準備中！！」の文字が表示画面の中央に大きく表示される。本実施形態において、通常遊技状態では、特図２に合わせた図柄変動表示が行われないため、遊技者が特図２の図柄変動表示が大当りとなることを知らずに、遊技をやめてしまう場合があるため、本実施形態では、遊技者に不利益を被らないよう、例えば、大当りとなる特図２の図柄変動表示の実行中に、特図１の図柄変動表示が開始した場合に、特図２の図柄変動表示の結果が大当りとなることを報知するようにしている。また、このように構成することで、無駄打ちを防止できる場合がある。また、本実施形態では、一瞬、装飾図柄の変動表示が表示されてから「大当り準備中！！」の表示を行うので、大きい装飾図柄で一旦変動表示が行われてから大当り準備中になることで遊技者を驚かせることができる場合がある。また、装飾図柄の変動表示が開始されることなく「大当り準備中！！」の表示を行うようにしてもよい。このようにした場合、大きい装飾図柄で一旦変動表示が行われることなく大当り準備中になることで、先の変動の続きだったのかどうか錯覚させるようにして保留１つ分得した気分にさせることができる場合がある。

【０５６６】

その後、特図２の図柄変動時間が経過し、図４１（ｈ）に示すタイミングでは、特図２が大当り図柄（例えば、「特図ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「○」が表示さ

れている。また、このとき、実行中の特図１の図柄変動表示の結果が破棄され、はずれ図柄で停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾１－装飾７」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示するとともに、ミニ図柄もこれに合わせて「４１７」で停止表示している。その後、特図２の図柄表示時間が経過すると、図４１（ｉ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当りとなったことを示す「チャレンジ大当り」の文字が表示されるとともに、表示画面の右上隅部に右打ち表示が表示される。

【０５６７】

大当り開始ウェイト時間が経過し、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となって、図４１（ｊ）に示すように、「大当り待機中！」「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が開始され、遊技者に大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を促される。その後、図４１（ｋ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４１（ｌ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第２可変入賞口２３５ａ（あるいは、第１可変入賞口２３４ａ）が開放する。

【０５６８】

一方、大当り終了後の遊技状態が確変状態（小当りＲＵＳＨ）となることが確定している演出を行う場合には、図４１（ｉ’）に示すように、「大チャンス大当り」の文字が表示される大当り開始演出が実行され、その後、図４１（ｊ’）に示すように、「大チャンス待機中！」「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が開始され、遊技者に大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を促される。すなわち、大当り開始演出やゲート進入促進演出において、演出の態様を異ならせることで、遊技者に大当りの種類を推測することができる場合がある。

【０５６９】

図４２は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出である図柄デモの演出中に特図２で大当りとなった場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図４２でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。なお、図４２（ａ）～同図（ｃ）に示す演出は、図４１（ａ）～同図（ｃ）に示す演出と同様であるので、説明を省略する。

【０５７０】

その後、図柄デモの実行中に、特図２の図柄変動時間が経過し、図４２（ｄ）に示すタイミングでは、特図２が大当り図柄（例えば、「特図ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「〇」が表示されている。しかしながら、図柄デモは依然として継続して行われているので、特図２で大当りとなったことが遊技者に気づきにくい場合がある。その後、特図２の図柄表示時間が経過すると、大当り開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図４２（ｅ）に示すように、セットされた大当り開始ウェイト時間に対応する大当り開始演出が行われる期間では、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右上隅部に右打ち表示が表示されるが、図柄デモは依然として継続している。

【０５７１】

大当り開始ウェイト時間が経過し、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となると、図４２（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、図柄デモの表示に重ねて表示画面の下方に「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示される。すなわち、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が行われている様子が示されている。その後、図４２（ｇ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４２（ｈ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第２可変入賞口２３５ａ（あるいは、第１可変入賞口２３４ａ）が開放する。

【０５７２】

一方、大当り終了後の遊技状態が確変状態（小当りＲＵＳＨ）となることが確定している演出を行う場合には、図４２（ｆ’）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示として「右打ちで大チャンスをゲットだ！」の文字が表示される場合がある。すなわち、大当り発生ゲートの通過を促進する表示の態様を異ならせることで、遊技者に大当りの種類を推測することができる場合がある。

【０５７３】

このように、この演出例では、通常遊技状態において、特図２で大当りとなった場合に、大当り開始演出が行われることなく図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合がある様子が示されている。

【０５７４】

図４３は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出である図柄デモの演出中に特図２で大当りとなった場合の別の演出例を段階的に示す図である。なお、図４３でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０５７５】

図４３（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示が実行中であり、第２特図表示装置２１４でははずれ図柄で停止表示されている。また、図４３（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄の変動表示が行われている。また、図４３（ａ）に示す状態では、特図１の図柄変動表示が行われているが、第２特図表示装置２１４でははずれ図柄で停止表示されているので、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域では、変動中を表す「－」の点滅表示が行われ、特図２の図柄変動中報知領域では、はずれ図柄が停止表示されていることを表す「×」が表示されている。

【０５７６】

さらに、図４３に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０５７７】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。

【０５７８】

図４３（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示の保留はないため、特図１の保留アイコン表示領域２８１に特図１の保留アイコンが表示されていない。また、特図２の図柄変動表示の保留もなく、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示は「０」となっている。

【０５７９】

その後、第２特図始動口２３２へ遊技球が入賞して第２特図表示装置２１４において図柄変動表示が開始され、図４３（ｂ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示と特図２の図柄変動表示の両方が実行されている様子が示されている。

【０５８０】

その後、図４３（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示され、遊技者にはずれであることが報知されている。一方、特図２では未だ図柄変動表示が継続して行われているが、通常遊技状態においては、特図２の図柄変動表示に合わせた演出表示は行われない。その後は、図４３（ｄ）～同図（ｉ）に示す演出が行われる。なお、図４３（ｄ）～同図（ｉ）に示す演出は、図４２（ｃ）～同図（ｈ）に示す演出と同様であるので、説明を省略する。

【０５８１】
このように、この演出例では、特図１の図柄変動表示中に大当りとなる特図２の図柄変動表示が開始した後、実行中の特図１の図柄変動表示が終了し、その後、特図１の図柄変動表示が開始しないで待機状態となり、待機演出としての図柄デモの実行中に特図２が大当り図柄で停止表示した場合には、大当り開始演出が行われることなく図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合がある様子が示されている。
【０５８２】
図４４は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に特図２で大当りとなった場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図４３でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。なお、図４４（ａ）～同図（ｄ）に示す演出は、図４１（ａ）～同図（ｄ）に示す演出と同様であるので、説明を省略する。
【０５８３】
その後、アニメデモの実行中に特図２の図柄変動時間が経過し、図４４（ｅ）に示すタイミングでは、特図２が大当り図柄（例えば、「特図ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「○」が表示されている。しかしながら、アニメデモは依然として継続して行われているので、特図２で大当りとなったことが遊技者に気づきにくい場合がある。その後、特図２の図柄表示時間が経過すると、大当り開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図４４（ｆ）に示すように、セットされた大当り開始ウェイト時間に対応する大当り開始演出が行われる期間では、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右上隅部に右打ち表示が表示されるが、アニメデモは依然として継続している。
【０５８４】
その後、大当り開始ウェイト時間が経過すると、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となるが、図４４（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、依然としてアニメデモが継続して行われており、ゲート進入待機演出が行われない。しかも、この演出例では、アニメデモにおいて大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となっても大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示も表示されない。
【０５８５】
その後、アニメデモが終了して図柄デモに移行すると、図４４（ｈ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される。なお、本実施形態では、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となった後でアニメデモから図柄デモに移行した場合は、その後、再びアニメデモに移行しないようにしているが、アニメデモに移行するようにしてもよい。また、大当り開始演出期間が開始した後でアニメデモから図柄デモに移行した場合に、その後、再びアニメデモに移行しないようにしてもよい。その後、図４４（ｉ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４４（ｊ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第２可変入賞口２３５ａ（あるいは、第１可変入賞口２３４ａ）が開放する。
【０５８６】
このように、この演出例では、通常遊技状態において、特図２で大当りとなった場合であっても、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示されない場合がある様子が示されている。
【０５８７】
図４５は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出の実行中においてメニュー画面（設定画面）に移行可能な場合と移行が制限される場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図４３でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表

示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０５８８】

図４５（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾５－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図４５（ａ）に示す状態では、特図１は停止表示されている状態であるが、特図２は図柄変動表示中であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域では「×」が表示されており、特図２の図柄変動中報知領域では、図柄変動表示中を示す「－」が点滅表示されている。なお、実行中の特図２の図柄変動表示は、大当りとなる図柄変動表示である。

【０５８９】

さらに、図４５（ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０５９０】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、図４５（ａ）に示すタイミングでは、特図１の保留数は０であり、特図２の保留数は２となっている。また、この演出例では、特図１の図柄変動表示が行われておらず、待機状態であるため、待機演出としての図柄デモが行われている。

【０５９１】

この状態において、図４５（ｂ）に示すタイミングで遊技者が演出ボタン１３６（あるいは、操作キーユニット１９０）を操作すると、図４５（ｃ）に示すように、メニュー画面（設定画面）が表示される場合がある。メニュー画面では、「会員登録」「パスワード入力」「パスコード発行」「音量・輝度設定」「設定示唆設定」を行うことができる。その後、遊技者により操作キーユニット１９０が操作され、図４５（ｄ）に示すように、カーソルにより「終了」が選択され、決定されると、図４５（ｅ）に示すように、再び図柄デモに戻る。なお、メニュー画面による設定操作が行われている間も、特図２の図柄変動表示は継続して行われている。

【０５９２】

その後、図柄デモの実行中に、特図２の図柄変動時間が経過し、図４５（ｆ）に示すタイミングでは、特図２が大当り図柄（例えば、「特図ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「○」が表示されている。しかしながら、図柄デモは依然として継続して行われているので、特図２で大当りとなったことが遊技者に気づきにくい場合がある。その後、特図２の図柄表示時間が経過すると、大当り開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図４５（ｇ）に示すように、セットされた大当り開始ウェイト時間に対応する大当り開始演出が行われる期間では、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右上隅部に右打ち表示が表示されるが、図柄デモは依然として継続している。

【０５９３】

大当り開始ウェイト時間が経過し、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となると、図４５（ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、図柄デモの表示に重ねて表示画面の下方に「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示される。すなわち、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が行われている様子が示されている。

【０５９４】

本実施形態では、図柄表示時間が経過して上述したように条件装置が作動すると、メニ

ュー画面の表示が制限され、図４５（ｉ）に示すタイミングで演出ボタン１３６（あるいは、操作キーユニット１９０）が操作されても、図４５（ｊ）に示すように、図柄デモが継続して行われ、メニュー画面が表示されないようになっている。

【０５９５】

このように、この演出例では、待機状態であっても、メニュー画面を表示させることができる場合と、メニュー画面の表示が制限される場合とがある様子が示されている。

【０５９６】

図４６（１ａ）～同図（１ｅ）は、待機演出の実行中において特図２が小当りとなった場合における演出の一例を段階的に示す図である。なお、図４６でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０５９７】

図４６（１ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾５－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図４６（１ａ）に示す状態では、特図１は停止表示されている状態であるが、特図２は図柄変動表示中であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域では「×」が表示されており、特図２の図柄変動中報知領域では、図柄変動表示中を示す「－」が点滅表示されている。なお、実行中の特図２の図柄変動表示は、小当りとなる図柄変動表示である。

【０５９８】

さらに、図４６（１ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０５９９】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、図４６（１ａ）に示すタイミングでは、特図１の保留数は０であり、特図２の保留数は２となっている。また、この演出例では、特図１の図柄変動表示が行われておらず、待機状態であるため、待機演出としての図柄デモが行われている。

【０６００】

その後、図柄デモの実行中に、特図２の図柄変動時間が経過し、図４６（１ｂ）に示すタイミングでは、特図２が小当り図柄（例えば、「特図ｇ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「△」が表示されている。しかしながら、図柄デモは依然として継続して行われているので、特図２で小当りとなったことが遊技者に気づきにくい場合がある。その後、特図２の図柄表示時間が経過すると、図４６（１ｃ）に示すように、小当り遊技が開始される。そして、本実施形態では、小当り遊技中において、図４６（１ｄ）に示すタイミングで演出ボタン１３６（あるいは、操作キーユニット１９０）が操作されると、図４６（１ｅ）に示すように、小当り遊技中であってもメニュー画面が表示される。すなわち、本実施形態では、大当りとなって条件装置が作動すると待機状態であってもメニュー画面の表示が制限されるが、小当り遊技状態においては、待機演出（図柄デモ、アニメデモ）の実行中に演出ボタン１３６等が操作されることにより、メニュー画面を表示させることができる様子が示されている。なお、本実施形態では、小当り遊技中においてメニュー画面の表示を許容しているが、小当り遊技中においてメニュー画面の表示を制限するようにしてもよい。

【０６０１】

図４６（２ａ）～同図（２ｈ）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）における図柄デモの演出中に特図１で大当りとなった場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図４２でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０６０２】

図４６（２ａ）は、確変状態において特図１のみが図柄変動表示している様子が示されている。なお、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図２の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われるため、特図１の図柄変動表示に合わせた演出表示は行われておらず、図柄デモが行われている。

【０６０３】

図４６（２ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、小当りＲＵＳＨ中（すなわち、確変状態中）であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が「０４８０ｐｔ」と表示されている総獲得賞球数の表示の上方に表示されている。また、表示画面の左上隅部にはミニ図柄及び右打ちを指示する右打ち表示が表示されている。

【０６０４】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０６０５】

さらに、図４６（２ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）である。この確変状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられている。なお、確変状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図１の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０６０６】

特図２の保留アイコン表示領域２８２には、特図２の保留を表す保留アイコンが表示される。特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値の他、特図２の保留アイコンの数によっても表され、特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図１の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。

【０６０７】

図４６（２ａ）に示すように、特図２では保留されている図柄変動表示がないため、特図２の保留アイコン表示領域２８２には保留アイコンが１つも表示されておらず、また、特図２の図柄変動表示も行われていないので、変動アイコン表示領域２８０においても変動アイコンが表示されていない。また、特図１の保留アイコン表示領域にも、一つも保留アイコンが表示されていない。上述のごとく、図４６（２ａ）における制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）であるため、特図２始動口２３２へ入賞させることで、特図２の変動表示を多く実行させるためである。

【０６０８】

図４６（２ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１がはずれ図柄（「特図Ｃ」）で停止表示している様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図１の図柄変動中報知領域では、はずれ図柄で停止表示したことを示す「×」が表示されている。一方、特図２では依然として図柄変動表示が開始されておらず、装飾図柄も「装飾６－装飾３－装飾８」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示した図柄デモが継続して行われれている。

【０６０９】

その後、保留されている特図１の図柄変動表示が１つ消化され、図４６（２ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示が開始されている様子が示されてい

る。なお、この特図１の図柄変動表示は、大当りとなる図柄変動表示である。この演出例では、特図１の図柄変動表示が開始された後も、大当りに関する何らの予告表示も行っていないが、予告表示を行うようにしてもよい。

【０６１０】

その後、図柄デモの実行中に、特図１の図柄変動時間が経過し、図４６（２ｄ）に示すタイミングでは、特図１が大当り図柄（例えば、「特図Ｂ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図１の図柄変動中報知領域では「○」が表示されている。しかしながら、図柄デモは依然として継続して行われているので、特図１で大当りとなったことが遊技者に気づきにくい場合がある。その後、特図１の図柄表示時間が経過すると、大当り開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図４６（２ｅ）に示すように、セットされた大当り開始ウェイト時間に対応する大当り開始演出が行われる期間では、図柄デモは依然として継続している。

【０６１１】

大当り開始ウェイト時間が経過し、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となると、図４６（２ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、図柄デモの表示に重ねて表示画面の下方に「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示される。すなわち、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が行われている様子が示されている。その後、図４６（２ｇ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４６（２ｈ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第１可変入賞口２３４ａ（あるいは、第２可変入賞口２３５ａ）が開放する。

【０６１２】

このように、この演出例では、確変状態における図柄デモの実行中において演出表示の対象ではない特図１の図柄変動表示において大当りとなった場合には、大当り開始演出が行われることなく図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合がある様子が示されている。

【０６１３】

図４７は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、大当り遊技が開始するまでに行われる別の演出例を段階的に示す図である。なお、図４７でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０６１４】

図４７（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示は実行中であるが、第2特図表示装置２１４では、はずれ図柄が停止表示されており、また、特図１の図柄変動表示は大当りとなる図柄変動表示となっている。また、図４７（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄の変動表示が行われている。また、図４７（ａ）に示す状態では、特図１の図柄変動表示は行われているが、特図２では図柄停止表示中であるので、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域では、変動中を表す「－」の点滅表示が行われており、特図２の図柄変動中報知領域では、はずれ図柄が停止中であることを表す「×」が表示されている。

【０６１５】

さらに、図４７に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０６１６】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され

、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。

【０６１７】

図４７（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。また、特図１の図柄変動表示の保留数は２つであるため、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示は「２」となっている。一方、特図２の図柄変動表示の保留はなく、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示は「０」となっている。

【０６１８】

その後、図柄変動表示が進行し、その結果、図４７（ｂ）に示すように、第１特図表示装置２１２において大当りの図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの装飾図柄の組合せで停止表示される。すると、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）を経た後、図４７（ｃ）に示すように、大当り開始演出が大当り開始ウェイト時間（例えば、１０秒）が経過するまで行われる。なお、大当り開始演出の開始とともに、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右上隅部に右打ち表示が表示される。

【０６１９】

大当り開始ウェイト時間が経過し、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となって、図４７（ｄ）に示すように、「大当り待機中！」「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が開始され、遊技者に大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を促される。ところが、遊技者は、右打ちの指示に反して左打ちを継続し、図４７（ｅ）に示すタイミングで、第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、図４７（ｆ）に示すように、ゲート進入待機演出の実行中に、スピーカ１２０より「右打ちしてください！」という警告アナウンス（警告報知）が出力される。なお、警告報知を行う手段は、音声出力に限らず、表示により行うようにしてもよいし、ランプにより行うようにしてもよい。

【０６２０】

その後、図４７（ｇ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４７（ｈ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第１可変入賞口２３４ａ（あるいは、第２可変入賞口２３５ａ）が開放する。

【０６２１】

図４８は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、確変状態において大当り遊技が開始するまでに行われる別の演出例を段階的に示す図である。なお、図４８でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０６２２】

図４８（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、初回大当りを含めて３５回の小当り及び大当りが発生しており、表示画面の左下隅部には「３５回目」の文字が表示された連チャン数表示が表示されている。また、図４８（ａ）に示すタイミングでは、確変状態において特図２の図柄変動表示が行われている様子が示されている。一方、特図１の図柄変動表示は行われておらず、また保留されている図柄変動表示もない。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図２の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

【０６２３】

また、図４８（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、確変状態であることを示す「小当りＲＵＳＨ中」の文字が表示画面の右下部分に表示されているとともに、その下方には、総獲得賞球数表示として「１２２１５ｐｔ」が表示されており、初回大当りから可変

入賞口（第１可変入賞口２３４ａ，第２可変入賞口２３５ａ）への入賞により１２２１５個の賞球を獲得していることが示されている。

【０６２４】

また、装飾図柄表示装置２０８には、演出表示領域２０８ｄの中央下部に変動アイコン表示領域２８０が現れている。

【０６２５】

さらに、図４８に示す制御状態（遊技状態）は、確変状態（特図高確率普図低確率状態）である。この確変状態における装飾図柄表示装置２０８には、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられている。なお、通常遊技状態における装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図１の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【０６２６】

特図２の保留アイコン表示領域２８２には、特図２の保留を表す保留アイコンが表示される。特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や特図２の保留数表示領域に示される数値の他、特図２の保留アイコンの数によっても表され、特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や特図１の保留数表示領域に示される数値によって表される。なお、特図１の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。

【０６２７】

図４８（ａ）には、特図２の保留アイコン表示領域２８２に４つの特図２の保留アイコンｈ２１，ｈ２２，ｈ２３，ｈ２４が表示されており、これら４つの特図１の保留アイコンｈ２１，ｈ２２、ｈ２３，ｈ２４はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。一方、特図１の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。また、特図２の図柄変動表示の保留数は４つであるため、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示は「４」となっている。一方、特図１の図柄変動表示の保留はなく、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示は「０」となっている。

【０６２８】

その後、図柄変動表示が進行し、その結果、図４８（ｂ）に示すように、第２特図表示装置２１４において大当りの図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾３－装飾３－装飾３」の１０Ｒ確変大当り確定の装飾図柄の組合せで停止表示される。すると、特図２の図柄表示時間（例えば、０．５秒）を経た後、図４８（ｃ）に示すように、確変大当り確定であることを示す大当り開始演出（「大チャンス大当り」の文字が表示される大当り開始演出）が大当り開始ウェイト時間（例えば、１０秒）が経過するまで行われる。

【０６２９】

大当り開始ウェイト時間が経過し、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となって、図４８（ｄ）に示すように、「大チャンス待機中！」「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が開始され、遊技者に大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を促される。この演出例では、右打ちが行われる確変状態において大当りが発生したため、遊技者は通常、右打ちを継続する。そのため、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態となった後、図４８（ｅ）に示すように、大当り発生ゲート２５２を通過するよりも前に、第２特図始動口２３２へ遊技球が入賞する場合がある。しかしながら、このような事象は、右打ちが継続して行われている状態においては、通常想定できる事象であることから、図４８（ｆ）に示すように、特に警告報知を行わない。なお、このような場合にも警告報知を行うようにしてもよい。

【０６３０】

その後、図４８（ｇ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４８（ｈ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第２可変入賞口２３５ａ（あるいは、第１可変入賞口２３４ａ）が開放する。

【０６３１】
図４９は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、図柄デモの実行中に大当り発生ゲートの通過を促進する表示が表示されている状態で電断・復電が発生した場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図４９でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。
【０６３２】
図４９（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾５－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図４９（ａ）に示す状態では、図柄デモの実行中に特図２が大当り図柄で停止表示され、大当り開始演出期間が経過した後、ゲート進入待機状態となっている。したがって、図４９（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、図柄デモの表示に重ねて表示画面の下方に「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されている。すなわち、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が行われている様子が示されている。なお、特図１では、はずれ図柄で停止表示されている。また、表示画面の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、特図１がはずれ図柄で停止表示しているため特図１の図柄変動中報知領域では「×」が表示されており、特図２が大当り図柄で停止表示しているため特図２の図柄変動中報知領域では「○」が表示されている。
【０６３３】
さらに、図４９（ａ）に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。
【０６３４】
特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。なお、図４９（ａ）に示すタイミングでは、特図１の保留数は０であり、特図２の保留数は２となっている。
【０６３５】
その後、例えば、落雷等の影響により遊技店が停電したために、図４９（ｂ）に示すタイミングでパチンコ機１００において電断が発生し、その後、電源が復旧すると、図４９（ｃ）に示すように、パチンコ機１００がバックアップ復帰される。このとき、主制御部３００から第１副制御部４００に復電コマンド及び発射位置コマンドが送信され、第１副制御部４００では、これらのコマンドに従い、図４９（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾３－装飾４－装飾１」のいわゆる朝一出目が表示されるとともに、右打ち表示が表示される。また、復電コマンドには、特図１及び特図２においてそれぞれ保留されている図柄変動表示の数も含まれており、第４図柄・保留数表示領域２８４において、特図１の保留数表示及び特図２の保留数表示には、それぞれ、電断が発生する前の保留数が表示されている。また、上記復電コマンドには、大当り発生ゲート２５２への遊技球の通過を監視する状態であることを示す情報が含まれていないため、電断前に表示されていた大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示は非表示とされている。
【０６３６】
このような状況が発生すると、遊技者は、電断・復電が発生したことにより、右打ちすべきことに気づかない場合がある。しかしながら、第１副制御部４００では、電源復旧時に送信される発射位置コマンドにより、右打ちすべきことが把握できていることから、遊技者により左打ちが継続して行われ、図４９（ｄ）に示すタイミングで、第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、図４９（ｅ）に示すように、図柄デモの実行中に、スピーカ１２０より「右打ちしてください！」という警告アナウンス（警告報知）が出力

される。これにより、遊技者は、右打ちする必要があることに気づく場合がある。その後、図４９（ｆ）に示すタイミングで、大当り発生ゲート２５２を遊技球が通過すると、図４９（ｇ）に示すように大当り遊技が開始し、１ラウンド目が開始して第１可変入賞口２３４ａ（あるいは、第２可変入賞口２３５ａ）が開放する。

【０６３７】

このように、この演出例では、図柄デモの実行中に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示されている状態で電断・復電が発生すると、図柄デモは再開するが、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示は非表示とされ、さらにこの状態で、左打ちが継続された場合には、警告報知が行われる場合がある様子が示されている。

【０６３８】

図５０は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に特図２で小当りとなった場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図５０でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０６３９】

図５０（ａ）に示すタイミングでは、特図１及び特図２の両方の図柄変動表示の実行中であって、特図２の図柄変動表示が小当りとなる図柄変動表示となっている。また、図５０（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄の変動表示が行われている。また、図５０（ａ）に示す状態では、特図１及び特図２の両方の図柄変動表示が行われている状態であるので、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域及び特図２の図柄変動中報知領域いずれにおいても変動中を表す「－」の点滅表示が行われている。

【０６４０】

さらに、図５０に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０６４１】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。

【０６４２】

図５０（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示の保留はないため、特図１の保留アイコン表示領域２８１に特図１の保留アイコンが表示されていない。一方、特図２の図柄変動表示の保留は２つあり、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示は「２」となっている。

【０６４３】

その後、図５０（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８において、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示され、遊技者にはずれであることが報知されている。一方、特図２では未だ図柄変動表示が継続して行われているが、通常遊技状態においては、特図２の図柄変動表示に合わせた演出表示は行われない。

【０６４４】

第１特図表示装置２１２ではずれ図柄が表示され、特図１の図柄表示時間（例えば、０．５秒）が経過すると、図５０（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、待機演出としての図柄デモが開始される。その後、図柄デモの表示が開始されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過すると、図５０（ｄ）に示すように、図柄デモからアニメデモに表示が切り替わる。

【０６４５】
その後、アニメデモの実行中に特図２の図柄変動時間が経過し、図５０（ｅ）に示すタイミングで、特図２が小当り図柄（例えば、「特図ｇ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「△」が表示されている。しかしながら、アニメデモは依然として継続して行われているので、特図２で小当りとなったことが遊技者に気づきにくい場合がある。その後、特図２の図柄表示時間が経過すると、図５０（ｆ）に示すように、小当り遊技が開始されるが、装飾図柄表示装置２０８では、アニメデモが継続して実行され、右打ち表示がアニメデモの表示に重ねて表示されている。
【０６４６】
また、本実施形態では、特図２で小当りが発生したことにより実行された小当り遊技中では、特図１の図柄変動表示は中断されるので、例えば、図５０（ｇ）に示すタイミングで、第１特図始動口（上）２３０に入賞すると、図５０（ｈ）に示すように、スピーカ１２０から始動入賞音が出力されるが、装飾図柄表示装置２０８において装飾図柄の変動表示は開始されない。なお、特図１では、第１特図始動口（上）２３０への遊技球の入賞により当否判定が行われ、特図１の図柄変動表示は開始されるが、小当り遊技中では、即時に中断されることとなる。
【０６４７】
その後、アニメデモの実行中に小当り遊技が終了すると、図５０（ｉ）に示すように、保留に基づく特図２の図柄変動表示が開始するとともに、中断していた特図１の図柄変動表示が再開する。また、装飾図柄表示装置２０８では、アニメデモの表示から装飾図柄の変動表示に切り替わり、変動アイコン表示領域２８０には変動アイコンｈ０が表示される。なお、小当り遊技中に第１特図始動口（上）２３０への入賞に基づいて表示されるアイコンについて、特図１の保留アイコン表示領域２８１に保留アイコンを表示してから変動アイコン表示領域２８０に当該保留アイコンが移動して変動アイコンとなるアニメーションを行うようにしてもよい。本実施形態では、アニメデモの実行中の小当り遊技が行われている間に第１特図始動口（上）２３０に１つの遊技球が入賞した例について説明したが、アニメデモの実行中に小当り遊技が行われている場合において、第１特図始動口（上）２３０へ２以上の遊技球が入賞した場合には、２番目以降に第１特図始動口（上）２３０に入賞した遊技球に対応する図柄変動表示は保留されることとなる。また、本実施形態では、アニメデモの実行中の小当り遊技が行われている間に１つ第１特図始動口（上）２３０に１つの遊技球が入賞した場合は、特図１の図柄変動表示が開始するとともに即座に中断する例について説明したが、図柄変動表示を開始せず、保留するようにしてもよい。
【０６４８】
このように、この演出例では、アニメデモの実行中に小当り遊技が発生した場合は、小当り遊技中もアニメデモが継続し、アニメデモ中に小当り遊技が行われている間に特図１に係る始動口に遊技球が入賞しても装飾図柄の変動表示を開始しないでアニメデモをさらに継続し、この場合において、当該特図１への遊技球の入賞に係るアイコン（変動アイコン・保留アイコン）を表示せず、小当り遊技が終了した後でアイコンを表示するようにしている様子が示されている。
【０６４９】
図５１は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に特図２で小当りとなった場合の別の演出例を段階的に示す図である。なお、図５１でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。また、図５１（ａ）～同図（ｈ）に示す演出は、図５０（ａ）～同図（ｈ）に示す演出と同じであるので、説明を省略する。
【０６５０】
その後、アニメデモの実行時間が経過したが小当り遊技が依然として実行中である場合

には、図５１（ｉ）に示すように、アニメデモが終了して図柄デモに移行する。すると、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域２８１に１つの保留アイコンｈ１１が表示されているが、装飾図柄はアニメデモに移行する前に実行されていた図柄デモにおいて表示されていた「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれの装飾図柄の組合せのまま停止表示されている。

【０６５１】

その後、図柄デモの実行中に小当り遊技が終了すると、図５１（ｊ）に示すように、保留に基づく特図２の図柄変動表示が開始するとともに、中断していた特図１の図柄変動表示が再開する。また、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコンｈ１１が移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。なお、小当り遊技中に第１特図始動口（上）２３０への入賞に基づいて表示されるアイコンについて、特図１の保留アイコン表示領域２８１に保留アイコンを表示してから変動アイコン表示領域２８０に当該保留アイコンが移動して変動アイコンとなるアニメーションを行うようにしたが、アニメデモから図柄デモに移行した際に、当該第１特図始動口（上）２３０への入賞に基づいて表示されるアイコンを変動アイコンｈ０として変動アイコン表示領域２８０に表示するようにしてもよい。

【０６５２】

このように、この演出例では、アニメデモの実行中に小当り遊技が発生した場合は、小当り遊技中もアニメデモが継続し、アニメデモ中に小当り遊技が行われている間に特図１に係る始動口に遊技球が入賞しても装飾図柄の変動表示を開始しないでアニメデモをさらに継続し、この場合において、当該特図１への遊技球の入賞に係るアイコン（変動アイコン・保留アイコン）を表示せず、その後、小当り遊技が終了する前にアニメデモから図柄デモに移行した場合にアイコンを表示するようにしている様子が示されている。

【０６５３】

図５２は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に第１特図始動口へ遊技球が入賞した場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図５２でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。また、図５２（ａ）～同図（ｅ）に示す演出は、図４１（ａ）～同図（ｅ）に示す演出と同じであるので、説明を省略する。

【０６５４】

図５２（ｄ）～同図（ｅ）に示すように、アニメデモ中に第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、図５２（ｆ）に示すように、「ポコッ！」という始動入賞音がスピーカ１２０から出力されるとともに、特図１の図柄変動表示が開始される。このときに出力される始動入賞音は、アニメデモに移行する前のステージに対応する始動入賞音が出力され、この演出例では、通常背景が表示されるデフォルトステージに対応する始動入賞音が出力されている。この演出例では、複数の演出ステージが用意されており、始動入賞すると移行した演出ステージに応じた始動入賞音が出力される様子が示されている。なお、通常背景とは異なる別の背景が表示されるステージＡでは、始動入賞すると、図５２（ｆ’）に示すように、「ポン！」という始動入賞音がスピーカ１２０から出力され、デフォルトステージにおいて出力される始動入賞音と異ならせることで、遊技者に現在のステージを認識させることができる場合がある。また、ステージＡとは別のステージＢでは、始動入賞すると、図５２（ｆ’’）に示すように、「ピン！」という始動入賞音がスピーカ１２０から出力され、デフォルトステージともステージＡとも異なる始動入賞音を出力させることで、遊技者に現在のステージを認識させることができる場合がある。なお、アニメデモに移行する前の演出ステージに関わらず、アニメデモ中に始動入賞があった場合は、デフォルトステージに対応する始動入賞音を出力するようにしてもよい。

【０６５５】

図５３は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出であるアニメデモの演出中に第１特図始動口へ遊技球が入賞した場合の別の演出例を段階的に示す図である。なお、図５２でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。

【０６５６】

図５３（ａ）に示すタイミングでは、特図１及び特図２の両方の図柄変動表示の実行中であって、特図２の図柄変動表示が小当りとなる図柄変動表示となっている。また、図５３（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の図柄変動表示に応じて装飾図柄の変動表示が行われている。また、図５３（ａ）に示す状態では、特図１及び特図２の両方の図柄変動表示が行われている状態であるので、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄・保留数表示領域２８４では、その旨を示すように、特図１の図柄変動中報知領域及び特図２の図柄変動中報知領域いずれにおいても変動中を表す「－」の点滅表示が行われている。

【０６５７】

さらに、図５３に示す制御状態（遊技状態）は、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０６５８】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数や、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図１の保留数表示の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数や第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示によって表される。

【０６５９】

図５３（ａ）に示すタイミングでは、特図１の図柄変動表示の保留はないため、特図１の保留アイコン表示領域２８１に特図１の保留アイコンが表示されていない。一方、特図２の図柄変動表示の保留は２つあり、第４図柄・保留数表示領域２８４における特図２の保留数表示は「２」となっている。

【０６６０】

また、この演出例では、図５３（ａ）に示すように、通常背景が表示されるデフォルトステージとは別の「ステージＡ」に移行している様子が示されている。「ステージＡ」では、デフォルトステージとは少なくとも図柄変動表示における演出内容が異なっており、遊技者に変化に富んだ遊技性を提供することができる場合がある。その後、図５３（ｂ）～同図（ｇ）に示す演出が行われる。なお、図５３（ｂ）～同図（ｇ）に示す演出は、ステージが「ステージＡ」であることを除き、図５１（ｂ）～同図（ｇ）と同様であるので、説明を省略する。

【０６６１】

この演出例では、その後、図５３（ｇ）に示すタイミングで、第１特図始動口（上）２３０に入賞すると、図５３（ｈ）に示すように、スピーカ１２０から始動入賞音が出力されるが、装飾図柄表示装置２０８において装飾図柄の変動表示は開始されない。本実施形態では、始動入賞音が、デフォルトステージに対応する始動入賞音ではなく、ステージＡに対応する始動入賞音が出力されている。すなわち、この演出例では、アニメデモ中に特図２に係る小当りが発生した場合において、当該小当りに係る小当り遊技中に特図１の始動口に入賞した場合には、アニメデモに移行する前のステージに対応する始動入賞音が出力される様子が示されている。

【０６６２】

その後、アニメデモの実行中に小当り遊技が終了すると、図５３（ｉ）に示すように、保留に基づく特図２の図柄変動表示が開始するとともに、中断していた特図１の図柄変動表示が再開する。また、装飾図柄表示装置２０８では、アニメデモの表示から装飾図柄の

変動表示に切り替わり、変動アイコン表示領域２８０には変動アイコンｈ０が表示される。

【０６６３】

図５４は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、待機演出である図柄デモの演出中に第１特図始動口へ遊技球が入賞した場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図５４でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。また、図５４（ａ）～同図（ｃ）に示す演出は、図５１（ａ）～同図（ｃ）に示す演出と同じであるので、説明を省略する。

【０６６４】

その後、図柄デモの実行中に特図２の図柄変動時間が経過し、図５４（ｄ）に示すタイミングで、特図２が小当り図柄（例えば、「特図ｇ」）で停止表示した様子が示されている。これに合わせて、第４図柄・保留数表示領域２８４の特図２の図柄変動中報知領域では「△」が表示されている。しかしながら、図柄デモは依然として継続して行われているので、特図２で小当りとなったことが遊技者に気づきにくい場合がある。その後、特図２の図柄表示時間が経過すると、図５４（ｅ）に示すように、小当り遊技が開始されるが、装飾図柄表示装置２０８では、図柄デモが継続して実行され、右打ち表示が図柄デモの表示に重ねて表示されている。

【０６６５】

また、本実施形態では、特図２で小当りが発生したことにより実行された小当り遊技中では、特図１の図柄変動表示は中断されるので、例えば、図５４（ｆ）に示すタイミングで、第１特図始動口（上）２３０に入賞すると、図５４（ｇ）に示すように、スピーカ１２０から始動入賞音（デフォルトの始動入賞音）が出力され、特図１の保留アイコン表示領域２８１に１つの保留アイコンｈ１１が表示されるが、装飾図柄表示装置２０８において装飾図柄の変動表示は開始されない。なお、特図１では、第１特図始動口（上）２３０への遊技球の入賞により当否判定が行われ、特図１の図柄変動表示は開始されるが、小当り遊技中では、即時に中断されることとなる。

【０６６６】

その後、図柄デモの実行中に小当り遊技が終了すると、図５４（ｈ）に示すように、保留に基づく特図２の図柄変動表示が開始するとともに、中断していた特図１の図柄変動表示が再開する。また、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコンｈ１１が移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０６６７】

このように、この演出例では、図柄デモの実行中に小当り遊技が発生した場合は、小当り遊技中も図柄デモが継続し、図柄デモ中に小当り遊技が行われている間に特図１に係る始動口に遊技球が入賞しても装飾図柄の変動表示を開始しないで図柄デモをさらに継続する。また、図柄デモ中の小当り遊技中に、特図１の始動口へ遊技球が入賞した場合には、当該始動入賞に係るアイコン（変動アイコン・保留アイコン）が表示される様子が示されている。

【０６６８】

図５５は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、一発告知予告演出の演出例を段階的に示す図である。なお、図５５でも、装飾図柄表示装置２０８のみ図示し、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６の図示を省略している。なお、図５５（ａ）～同図（ｃ）に示す演出は、図４５（ａ）～同図（ｃ）に示す演出を同様であるので、説明を省略する。

【０６６９】

この状態において、図５５（ｃ）に示すメニュー画面では、「会員登録」「パスワード入力」「パスコード発行」「音量・輝度設定」「設定示唆設定」を行うことができる。その後、遊技者により操作キーユニット１９０が操作され、図５５（ｄ）に示すように、カーソルにより「設定示唆設定」が選択され、決定されると、図５５（ｅ）に示すように、設定示唆設定画面に移行する。設定示唆設定画面では、設定示唆モードの設定と、一発告知モードの設定を行うことができる。設定示唆モード設定では、上述した設定示唆演出の出現頻度や出現時の信頼度等の設定示唆モードを設定することができる。一発告知モード設定では、始動入賞時に抽出した大当り乱数値が大当りとなるものである場合に、遊技者にその旨の告知を行う一発告知演出を実行する一発告知モードを有効とするか否かについて設定することができる。なお、一発告知モードの設定を行うことができる項目はこれに限定されず、適宜の項目を設定することができる。

【０６７０】

図５５（ｅ）に示す設定示唆設定画面において、遊技者により操作キーユニット１９０が操作され、カーソルにより「一発告知モード設定」が選択され、決定されると、図５５（ｆ）に示すように、一発告知モード設定画面に移行する。一発告知モード設定画面では、一発告知モードのＯＮ／ＯＦＦの設定を行うことができる。この演出例では、図５５（ｆ）に示すように、カーソルにより「一発告知ＯＮ」が選択され、決定された様子が示されている。

【０６７１】

図５５（ｇ）は、その後、メニュー画面が終了して、図柄デモに切り替わった様子が示されている。その後、第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、図５５（ｈ）に示すように、特図１の図柄変動表示が開始するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、装飾図柄の変動表示が開始される。その後、図２１（ｋ）～同図（ｏ）に示す要領で「装飾４」が２つ揃ってリーチとなった後、図５５（ｉ）に示すように、ＳＰリーチに移行する。このとき、図柄変動表示に関するアイコン（変動アイコン、保留アイコン）は消去されている。その後、図５５（ｊ）に示すタイミングで、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞し、当該入賞に伴って抽出された大当り乱数値が大当りとなるものであると判定されると、図５５（ｋ）に示すように、スピーカ１２０から「キュイン！」という始動入賞音が出力される。すなわち、入賞音の出力による一発告知演出が行われている様子が示されている。なお、一発告知演出は、音声の出力に限らず、例えば、各種ランプによる４４２，４５２による発光態様による告知であってもよいし、装飾図柄表示装置２０８における一発告知の態様の表示を行うものであってもよいし、これらのうちの２以上の組合せによるものであってもよい。

【０６７２】

このように、この演出例では、例えば、ＳＰリーチなど、図柄変動表示に係るアイコンが非表示である場合において、始動入賞があった場合に、一発告知が行われる場合がある様子が示されている。

【０６７３】

なお、本実施形態では、アニメデモ中の小当り遊技の実行中において、第１特図始動口（上）２３０へ入賞した場合に、当該入賞に伴って抽出された大当り乱数値が大当りとなるものであると判定された場合でも、一発告知演出が行われることがないようにしているが、行われるようにしてもよい。

【０６７４】

以上の記載では、

『　複数の演出を実行可能な演出手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、

遊技球が通過したことを検出する複数の遊技球検出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、パチンコ機１００等］であり、

設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され［例えば、図７に示す主制御部メイン処理の設定変更処理

（ステップＳ１１７）において、設定変更ボタン１９４の押下操作により複数の設定からいずれか一つに設定可能である等］、
前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、アウト球検出手段［例えば、アウト球検出センサＳＷｏｕｔ等］であり、
前記アウト球検出手段は、アウト口［例えば、アウト口２４０等］に進入した遊技球を少なくとも検出する手段であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の設定示唆演出［例えば、図２５（１ｅ）に示す、障子が開放し、「高設定！」の吹き出しとともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現し、高設定であることを遊技者に少なくとも示唆する演出等］であり、
前記第一の設定示唆演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関して示唆する演出であり［例えば、図２５（１ｅ）に示すように、障子が開放し、「高設定！」の吹き出しとともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタＧＬＧが出現する第一設定示唆演出は設定４以上であることを示唆している等］、
第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出が開始され、
前記第一の演出実行条件は、少なくとも前記アウト球検出手段の検出結果に関連して成立する条件である［例えば、図１５のステップＳ５０１において、少なくともアウト球検出センサＳＷｏｕｔを遊技球が通過してカウントされる設定示唆ポイント（Ｐ）が３０００以上となり、示唆演出実行抽選に当選した場合に条件成立する等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【０６７５】
従来の遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【０６７６】
ここで、演出手段は、複数の演出のみを実行可能であってもよいし、複数の演出以外にも実行可能なものがあってもよい。また、演出手段は、複数の演出を必ず実行するものであってもよいし、複数の演出を実行しない場合があってもよい。

【０６７７】
また、複数の遊技球検出手段は、遊技球が通過したことのみを検出するものであってもよいし、遊技球が通過した以外のことも検出するものであってもよい。また、複数の遊技球検出手段は、遊技球が通過したことを必ず検出するものであってもよいし、遊技球が通過したことを検出しない場合があってもよい。

【０６７８】
また、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定のみが選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定以外の設定が選択されてもよい。また、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が必ず選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されない場合があってもよい。

【０６７９】
また、設定変更操作が受け付けられた場合に、大当り確率のみが異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、大当り確率以外の確率も異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよい。

【０６８０】
また、設定変更操作が受け付けられた場合にのみ、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合以外の場合にも、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよい。

【０６８１】

また、アウト球検出手段は、アウト口に進入した遊技球のみを検出するものであってもよいし、アウト口に進入した遊技球以外の遊技球も検出するものであってもよい。また、アウト球検出手段は、アウト口に進入した遊技球を必ず検出するものであってもよいし、アウト口に進入した遊技球を検出しない場合があるものであってもよい。

【０６８２】

また、第一の設定示唆演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関してのみ示唆するものであってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定以外の設定に関しても示唆するものであってもよい。また、第一の設定示唆演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関して必ず示唆するものであってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関して示唆しない場合があるものであってもよい。

【０６８３】

また、第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出のみが開始されてもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出以外の演出も開始されてもよい。また、第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。

【０６８４】

また、第一の演出実行条件が成立した場合にのみ前記第一の設定示唆演出が開始されてもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合以外の場合にも前記第一の設定示唆演出が開始されてもよい。

【０６８５】

また、第一の演出実行条件は、アウト球検出手段の検出結果に関連してのみ成立するものであってもよいし、アウト球検出手段の検出結果以外の結果にも関連して成立するものであってもよい。また、第一の演出実行条件は、アウト球検出手段の検出結果に関連して必ず成立するものであってもよいし、アウト球検出手段の検出結果に関連して成立しない場合があるものであってもよい。

【０６８６】

また、『　複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を開始可能な制御手段［例えば、主制御部３００等］を備え、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、通常遊技状態（特図低確率普図高確率状態）等］であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態［例えば、大当り遊技状態や、確変状態（特図高確率普図低確率状態）や、電サポ状態（特図低確率状態普図高確率状態）等］であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態において前記第一の設定示唆演出が開始される場合があり、

前記第二の遊技状態において前記第一の設定示唆演出が開始される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０６８７】

ここで、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態以外の遊技状態も開始可能であってもよい。また、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を必ず開始するものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を開始しない場合があってもよい。

【０６８８】

また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態以外の遊技状態も開始可能であってもよい。また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態を必ず開始するものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態を開始しない場合があってもよい。

【０６８９】
　また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態よりも必ず有利な遊技状態であってもよいし、第一の遊技状態よりも不利な場合がある遊技状態であってもよい。
【０６９０】
　また、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。
【０６９１】
　また、第一の遊技状態においてのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。
【０６９２】
　また、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。
【０６９３】
　また、第二の遊技状態においてのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。
【０６９４】
　また、『　図柄変動表示が実行されていない期間に前記第一の設定示唆演出が開始される場合がある［例えば、図２５（４ｂ）に示すように、客待ちデモ演出中に第一設定示唆演出の実行が開始されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６９５】
　ここで、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。
【０６９６】
　また、図柄変動表示が実行されていない期間にのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、図柄変動表示が実行されていない期間以外の期間にも第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。
【０６９７】
　また、『　前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、第一の遊技球検出手段であり、
　前記第一の遊技球検出手段は、或る領域［例えば、第１可変入賞口２３４ａや、第２可変入賞口２３５ａや、第１特図始動口（上）２３０や、第１特図始動口(下)２３１や、第２特図始動口２３２や、普図始動口２２８や、大当り発生ゲート２５２等］に進入した遊技球を検出する手段であり、
　前記第一の演出実行条件は、前記第一の遊技球検出手段の検出結果にも関連して成立する条件である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０６９８】
　ここで、第一の遊技球検出手段は、或る領域に進入した遊技球のみを検出するものであ

ってもよいし、或る領域以外の領域に進入した遊技球も検出するものであってもよい。また、第一の遊技球検出手段は、或る領域に進入した遊技球を必ず検出するものであってもよいし、或る領域に進入した遊技球を検出しない場合があるものであってもよい。

【０６９９】

また、第一の演出実行条件は、第一の遊技球検出手段の検出結果にも関連してのみ成立するものであってもよいし、第一の遊技球検出手段の検出結果以外の結果にも関連して成立するものであってもよい。また、第一の演出実行条件は、第一の遊技球検出手段の検出結果にも必ず関連して成立するものであってもよいし、第一の遊技球検出手段の検出結果にも関連して成立しない場合があるものであってもよい。

【０７００】

また、『　前記第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングで前記第一の設定示唆演出が開始される場合があり［例えば、図２５（１ｅ）に示すように、条件が成立した時点で第一設定示唆演出が実行されている等］、

前記第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングで前記第一の設定示唆演出が開始される場合があり［例えば、図２５（５ｃ）に示すように、条件が成立したがＳＰリーチ中である場合には、ＳＰリーチが終了した後で第一設定示唆演出が実行されている等］、

前記第一のタイミングと前記第二のタイミングは、異なるタイミングである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０７０１】

ここで、第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングで第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングで第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングで第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングで第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。

【０７０２】

また、第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングでのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミング以外のタイミングでも第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。また、第一の演出実行条件が成立した場合にのみ第一のタイミングで第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合以外の場合にも第一のタイミングで第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。

【０７０３】

また、第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングで第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングで第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングで第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングで第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。

【０７０４】

また、第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングでのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミング以外のタイミングでも第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。また、第一の演出実行条件が成立した場合にのみ第二のタイミングで第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第一の演出実行条件が成立した場合以外の場合にも第二のタイミングで第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。

【０７０５】

また、第一のタイミングと第二のタイミングは、一部が異なるタイミングであってもよ

いし、第一のタイミングと第二のタイミングは、全部が異なるタイミングであってもよい。

【０７０６】

また、『 前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出［例えば、図２６（１ａ）に示すサボハニ群の表示等］であり、

前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、

前記第二の設定示唆演出は、或る演出［例えば、大当り終了演出等］の実行中に開始される場合がある演出であり、

前記第一の設定示唆演出と前記第二の設定示唆演出の両方が実行されている状態となる場合がある［例えば、図２６（１ａ）に示すようにサボハニ群の表示と第一設定示唆演出とが同時に行われている等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０７０７】

ここで、第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中にのみ開始される場合があるものであってもよいし、或る演出以外の演出の実行中にも開始される場合があるものであってもよい。また、第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に必ず開始されるものであってもよいし、或る演出の実行中に開始されない場合があるものであってもよい。

【０７０８】

また、第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出の両方のみが実行されている状態となる場合があってもよいし、第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出の両方以外の演出も実行されている状態となる場合があってもよい。また、第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出の両方が必ず実行されている状態となってもよいし、第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出の両方が実行されていない状態となる場合があってもよい。

【０７０９】

また、『 前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出［例えば、図２６（２ａ）に示すサボハニ群の表示等］であり、

前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、

前記第二の設定示唆演出は、或る演出［例えば、大当り終了演出等］の実行中に開始される場合がある演出であり、

前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間（以下、「或る期間［例えば、大当り終了演出が実行されている期間等］」という。）に前記第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後で前記第一の設定示唆演出が開始される［例えば、図２６（２ａ）～同図（２ｂ）に示すように、大当り終了演出が実行されている期間では第一設定示唆演出は実行開始されず、大当り終了演出が終了した後で第一設定示唆演出の実行が開始される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０７１０】

ここで、第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中にのみ開始される場合があるものであってもよいし、或る演出の実行中以外にも開始される場合があるものであってもよい。また、第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に必ず開始されるものであってもよいし、或る演出の実行中に開始されない場合があるものであってもよい。

【０７１１】

また、或る期間（第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間）に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後で第一の設定示唆演出のみが開始されてもよいし、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後で第一の設定示唆演出以外の演出も開始されてもよい。また、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後で第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後

で第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。
【０７１２】
また、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後でのみ第一の設定示唆演出が開始されてもよいし、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後以外でも第一の設定示唆演出が開始されてもよい。また、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合にのみ、該或る期間が経過した後で第一の設定示唆演出が開始されてもよいし、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合以外の場合にも、該或る期間が経過した後で第一の設定示唆演出が開始されてもよい。
【０７１３】
また、『 前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出［例えば、図２６（２ａ）に示すサボハニ群の表示等］であり、
前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、或る演出［例えば、大当り終了演出等］の実行中に開始される場合がある演出であり、
前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間［例えば、大当り終了演出が実行されている期間等］に前記第一の演出実行条件が成立した場合は、前記第一の設定示唆演出が開始されない、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７１４】
ここで、第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中にのみ開始される場合があるものであってもよいし、或る演出以外の演出の実行中にも開始される場合があるものであってもよい。また、第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に必ず開始されるものであってもよいし、或る演出の実行中に開始されない場合があるものであってもよい。
【０７１５】
また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出のみが開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出以外の演出も開始されなくてもよい。また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出が必ず開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。
【０７１６】
また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合にのみ、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合以外の場合にも、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよい。また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間にのみ第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間以外の期間に第一の演出実行条件が成立した場合にも、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよい。
【０７１７】
また、『 前記第一の演出実行条件の達成度を少なくとも示唆する達成度示唆手段［例えば、図２５（１ａ）に示すポイントゲージＰＴＧによる表示等］を備えた、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７１８】
ここで、達成度示唆手段は、第一の演出実行条件の達成度のみを示唆するものであってもよいし、第一の演出実行条件の達成度以外も示唆するものであってもよい。また、達成度示唆手段は、第一の演出実行条件の達成度を必ず示唆するものであってもよいし、第一

の演出実行条件の達成度を示唆しない場合があるものであってもよい。
【０７１９】
また、以上の記載では、
『 複数の演出を実行可能な演出手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、パチンコ機１００等］であり、
設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され［例えば、図７に示す主制御部メイン処理の設定変更処理（ステップＳ１１７）において、設定変更ボタン１９４の押下操作により複数の設定からいずれか一つに設定可能である等］、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の報知演出［例えば、図２８（１ｂ）に示すキリ数表示画像等］であり、
前記第一の報知演出は、遊技に関する報知［例えば、初回大当りからの総獲得賞球数の表示等］を少なくとも含む演出であり、
前記第一の報知演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる場合がある演出であり［例えば、図２８（２ｄ）に示す、「４５６０ｐｔゲット！！」の文字を含むキリ数表示画像が表示されることにより、設定４以上であることが示唆されている等］、
前記第一の報知演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれない場合もある演出である［例えば、図２８（２ｂ）に示す、「２０００ｐｔゲット！！」の文字を含むキリ数表示画像が表示されることにより総獲得賞球数を目立たせるが、設定の示唆は行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【０７２０】
従来の遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。
【０７２１】
また、この遊技台によれば、第一の報知演出が設定示唆を含む場合があり、第一の報知演出に注目させることができる場合がある。
【０７２２】
ここで、演出手段は、複数の演出のみを実行可能なものであってもよいし、複数の演出以外にも実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、複数の演出を必ず実行するものであってもよし、複数の演出を実行しない場合があるものであってもよい。
【０７２３】
また、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定のみが選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定以外のものが選択されてもよい。また、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が必ず選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されない場合があってもよい。
【０７２４】
また、設定変更操作が受け付けられた場合に、大当り確率のみの異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、大当り確率以外の確率も異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよい。また、設定変更操作が受け付けられた場合にのみ、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合以外の場合にも、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよい。

【０７２５】
　また、第一の報知演出は、遊技に関する報知のみを含むものであってもよいし、遊技に関する報知以外の報知も含むものであってもよい。また、第一の報知演出は、遊技に関する報知を必ず含むものであってもよいし、遊技に関する報知を含まない場合があるものであってもよい。
【０７２６】
　また、第一の報知演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆のみが含まれる場合があるものであってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆以外のものも含まれる場合があるものであってもよい。また、第一の報知演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が必ず含まれるものであってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれない場合があるものであってもよい。
【０７２７】
　また、第一の報知演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆のみが含まれない場合もある演出であってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆以外のものも含まれない場合もある演出であってもよい。また、第一の報知演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が必ず含まれない演出であってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる場合もある演出であってもよい。
【０７２８】
　また、『　前記第一の報知演出は、前記設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様で実行される場合がある演出である［例えば、図２８（２ｄ）に示す、キリ数表示画像は、総獲得賞球数が２０００発や３０００発といったキリ数となった場合に表示されるのに対し、「４５６０ｐｔゲット！！」の文字のようにキリ数でない場合にキリ数表示画像を表示することで設定示唆であることを認識可能としている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７２９】
　ここで、第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様でのみ実行される場合があるものであってもよいし、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様以外の態様でも実行される場合があるものであってもよい。また、第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様で必ず実行されるものであってもよいし、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様で実行されない場合があるものであってもよい。
【０７３０】
　なお、第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれていることを識別不能な場合があってもよい。また、第一のタイミングで実行される第一の報知演出に設定に関する示唆が含まれていてもよい。
【０７３１】
　また、『　第一の場合［例えば、総獲得賞球数が２０００発である場合等］に前記設定に関する示唆が含まれない前記第一の報知演出が開始され［例えば、図２８（１ｂ）に示すように、「２０００ｐｔゲット！！」のキリ数表示画像が表示される等］、
　前記第一の場合に前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始されることがなく、
　第二の場合［例えば、総獲得賞球数が４５６０発である場合等］に前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始される場合がある［例えば、図２８（２ｄ）に示すように、「４５６０ｐｔゲット！！」の設定示唆を含むキリ数表示画像が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７３２】

この遊技台によれば、第一の報知演出が実行されるタイミングによって設定の示唆に期待を持たせることができる場合がある。

【０７３３】

ここで、第一の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出のみが開始されてもよいし、第一の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出以外の演出も開始されてもよい。また、第一の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が必ず開始されてもよいし、第一の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されない場合があってもよい。

【０７３４】

また、第一の場合にのみ設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されてもよいし、第一の場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されてもよい。

【０７３５】

また、第一の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始されることがなくてもよいし、第一の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始されることがなくてもよい。また、第一の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されることがなくてもよいし、第一の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されることがある場合があってもよい。

【０７３６】

また、第一の場合にのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されることがなくてもよいし、第一の場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されることがなくてもよい。

【０７３７】

また、第二の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始される場合があってもよいし、第二の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、第二の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されてもよいし、第二の場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されない場合があってもよい。

【０７３８】

また、第二の場合にのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよいし、第二の場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。また、第二の場合に設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよいし、第二の場合に設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。

【０７３９】

また、『　前記第二の場合に前記設定に関する示唆が含まれない前記第一の報知演出が開始されることがない、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０７４０】

ここで、第二の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出のみが開始されることがなくてもよいし、第二の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出以外の演出も開始されることがなくてもよい。また、第二の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が必ず開始されることがなくてもよいし、第二の場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されることがあってもよい。

【０７４１】

また、第二の場合に設定に関する示唆のみが含まれない第一の報知演出が開始されることがなくてもよいし、第二の場合に設定に関する示唆以外の示唆も含まれない第一の報知演出が開始されることがなくてもよい。また、第二の場合にのみ設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されることがなくてもよいし、第二の場合以外の場合にも設

定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されることがなくてもよい。
【０７４２】
また、『　或る条件［例えば、実行抽選に当選すること、大当り終了後の特定回転数（例えば、３０回転）以内であること、特定の曜日であること、遊技者が設定した条件等］が成立した前記第二の場合において前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始され、
前記第二の場合であっても前記或る条件が未成立である場合には前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始されない、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７４３】
ここで、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始されてもよい。また、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されない場合があってもよい。
【０７４４】
また、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が開始されてもよい。また、或る条件が成立した第二の場合においてのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合以外の場合においても設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されてもよい。
【０７４５】
また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始されなくてもよい。また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。
【０７４６】
また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよい。また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合にのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよい。
【０７４７】
また、『　前記第一の報知演出は、少なくとも大当りに関連する演出である［例えば、総獲得賞球数や、大当りとなった際の再抽選演出等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７４８】
ここで、第一の報知演出は、大当りにのみ関するものであってもよいし、大当り以外にも関するものであってもよい。また、第一の報知演出は、大当りに必ず関するものであってもよいし、大当りに関しない場合があるものであってもよい。
【０７４９】

また、『 前記第一の報知演出において、数字の表示態様により前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が行われる［例えば、図２８（１ｄ’）に示すように、キリ数表示画像における数字の表示態様を変更することで設定示唆を行う等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０７５０】

この遊技台によれば、タイミングや数字の直接使用により違和感を与え、設定に関する示唆に注目させることができる場合がある。

【０７５１】

ここで、第一の報知演出において、数字の表示態様により複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆のみが行われてもよいし、第一の報知演出において、数字の表示態様により複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆以外の示唆も行われてもよい。また、第一の報知演出において、数字の表示態様により複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が必ず行われてもよいし、第一の報知演出において、数字の表示態様により複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が行われない場合があってもよい。

【０７５２】

また、第一の報知演出において、数字の表示態様のみにより複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が行われてもよいし、第一の報知演出において、数字の表示態様以外にもより複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が行われてもよい。また、第一の報知演出においてのみ、数字の表示態様により複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が行われてもよいし、第一の報知演出以外の演出においても、数字の表示態様により複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が行われてもよい。

【０７５３】

また、『 前記複数の設定のうちの選択された設定によって、前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が実行される確率が異なる［例えば、キリ数表示画像による設定示唆は、図１９に示すように、設定毎に設けられた出玉数設定示唆演出選択テーブルに基づいて実行抽選がなされる等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０７５４】

ここで、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が実行される確率のみが異なってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が実行される確率以外も異なってもよい。また、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が実行される確率が必ず異なってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が実行される確率が異ならない場合があってもよい。

【０７５５】

また、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが実行される確率が異なってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出が実行される確率も異なってもよい。また、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が実行される確率が異なってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定によって、設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が実行される確率が異なってもよい。

【０７５６】

また、複数の設定のうちの選択された設定によってのみ、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が実行される確率が異なってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定以外の設定によっても、設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が実行される確率が異なってもよい。

【０７５７】
また、『 前記複数の演出のうちの一の演出は、再抽選演出［例えば、図２７に示す再抽選演出等］であり、
前記再抽選演出とは、装飾図柄変動表示において大当りの結果を一旦表示した後で該装飾図柄変動表示を再開し、その後に大当りの結果を再度表示する演出のことであり［例えば、図２７（ａ）～同図（ｄ）に示すように、再抽選演出は、「装飾１－装飾１－装飾１」の大当りの装飾図柄の組合せで仮停止した後、装飾図柄を再度変動表示させ、「装飾７－装飾７－装飾７」の大当りの装飾図柄の組合せに変更する場合がある演出である等］、
前記再抽選演出において、第一の有利状態［例えば、大当り遊技終了後に電サポ状態（特図低確率普図高確率状態等］となる可能性があることを示唆する大当りの結果（以下、「第一の大当り結果［例えば、「装飾１－装飾１－装飾１」や「装飾４－装飾４－装飾４」といった、通常大当りである可能性があることを示唆する大当りの装飾図柄の組合せ等］」という。）を一旦表示した後で該第一の有利状態よりも有利な第二の有利状態［例えば、大当り遊技終了後に確変状態（特図高確率普図低確率状態）等］となることを報知する大当りの結果［例えば、「装飾７－装飾７－装飾７」といった、確変確定であることを報知する大当りの装飾図柄の組合せ等］を表示する場合（以下、「第三の場合」という。）があり、
前記再抽選演出において、前記第一の大当り結果［例えば、「装飾１－装飾１－装飾１」の大当りの装飾図柄の組合せ等］を一旦表示した後で再度該第一の大当り結果［例えば、「装飾４－装飾４－装飾４」の大当りの装飾図柄の組合せ等］を表示する場合（以下、「第四の場合」という。）があり、
前記再抽選演出において前記第一の報知演出［例えば、図２７（ｃ）や同図（ｃ’’）に示すエフェクト表示ＥＦの表示等］が実行される場合があり、
前記第三の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定に関する示唆が含まれず［例えば、図２７（ｃ）に示すように、再抽選演出において「装飾１－装飾１－装飾１」から「装飾７－装飾７－装飾７」のように昇格に成功した場合に表示されるエフェクト表示ＥＦは、図柄が昇格したことを報知している等］、
前記第四の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定に関する示唆が含まれる［例えば、図２７（ｃ’’）に示すように、再抽選演出において「装飾１－装飾１－装飾１」から「装飾４－装飾４－装飾４」のように昇格に失敗した場合に表示されるエフェクト表示ＥＦは、設定示唆の演出が含まれている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０７５８】
ここで、再抽選演出において、第三の場合（第一の大当り結果（第一の有利状態となる可能性があることを示唆する大当りの結果）を一旦表示した後で第一の有利状態よりも有利な第二の有利状態となることを報知する大当りの結果を表示する場合）のみがあってもよいし、再抽選演出において、第三の場合以外の場合もあってもよい。また、再抽選演出において、必ず第三の場合があってもよいし、再抽選演出において、第三の場合がない場合があってもよい。
【０７５９】
また、再抽選演出において、第四の場合（第一の大当り結果を一旦表示した後で再度第一の大当り結果を表示する場合）のみがあってもよいし、再抽選演出において、第四の場合以外の場合もあってもよい。また、再抽選演出において、第四の場合が必ずあってもよいし、再抽選演出において、第四の場合がない場合があってもよい。
【０７６０】
また、再抽選演出において第一の報知演出のみが実行される場合があってもよいし、再抽選演出において第一の報知演出以外の演出も実行される場合があってもよい。また、再抽選演出において第一の報知演出が必ず実行されてもよいし、再抽選演出において第一の報知演出が実行されない場合があってもよい。また、再抽選演出においてのみ第一の報知

演出が実行される場合があってもよいし、再抽選演出以外の演出においても第一の報知演出が実行される場合があってもよい。

【０７６１】

また、第三の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆のみが含まれなくてもよいし、第三の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆以外の示唆も含まれなくてもよい。また、第三の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が必ず含まれなくてもよいし、第三の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれる場合があってもよい。

【０７６２】

また、第三の場合においてのみ実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれなくてもよいし、第三の場合以外の場合においても実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれなくてもよい。

【０７６３】

また、第四の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆のみが含まれてもよいし、第四の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆以外の示唆も含まれてもよい。また、第四の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が必ず含まれてもよいし、第四の場合において実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれない場合があってもよい。

【０７６４】

また、第四の場合においてのみ実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれてもよいし、第四の場合以外の場合においても実行される第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれてもよい。

【０７６５】

また、『　前記複数の演出のうちの一の演出は、総獲得賞球数表示の演出［例えば、図２８に示す総獲得賞球数の表示等］であり、

前記総獲得賞球数表示とは、少なくとも大当り遊技において獲得した総賞球数の表示のことであり、

前記第一の報知演出は、前記総獲得賞球数表示の演出において実行される演出であり、

前記総獲得賞球数表示が第一の数［例えば、２０００等］であることを示す場合に前記設定に関する示唆が含まれない前記第一の報知演出［例えば、図２８（１ｂ）に示す「２０００ｐｔゲット！！」といったキリ数表示画像を含む表示等］が開始され、

前記総獲得賞球数表示が第二の数［例えば、４５６０等］であることを示す場合に前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始される場合があり［例えば、図２８（２ｄ）に示す「４５６０ｐｔゲット！！」といったキリ数表示画像を含む表示等］、

前記第一の数と前記第二の数は別の数である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０７６６】

ここで、第一の報知演出は、総獲得賞球数表示の演出においてのみ実行されるものであってもよいし、総獲得賞球数表示の演出以外の演出においても実行されるものであってもよい。また、第一の報知演出は、総獲得賞球数表示の演出において必ず実行されるものであってもよいし、総獲得賞球数表示の演出において実行されない場合があるものであってもよい。

【０７６７】

また、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出のみが開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出以外の演出も開始されてもよい。また、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が必ず開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されない場合があっ

てもよい。
【０７６８】
　また、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆のみが含まれない第一の報知演出が開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆以外の示唆も含まれない第一の報知演出が開始されてもよい。また、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合にのみ設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されてもよい。
【０７６９】
　また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始される場合があってもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されない場合があってもよい。
【０７７０】
　また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合にのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。
【０７７１】
　また、第一の数と第二の数は一部が別の数であってもよいし、全部が別の数であってもよい。
【０７７２】
　また、以上の記載では、
『　第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２等］と、
　第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段［例えば、第２特図表示装置２１４等］と、
　装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
　遊技球が入賞可能なアタッカ［例えば、第１可変入賞口２３４ａ、第２可変入賞口２３５ａ等］と、
　前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４等］と、
　複数の予告を実行可能な予告手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり［例えば、図１３（ａ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示と第２特図表示装置２１４における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等］、
　前記表示手段は、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を表示可能な手段であり［例えば、図３３（ｃ）に示すように、通常遊技状態では、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示に合わせて装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が表示される等］、
　前記アタッカは、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態に

状態変化可能なものであり［例えば、第２特図表示装置２１４において「特図ｇ」が停止表示して小当りとなった場合に第２可変入賞口２３５ａが最大１２回開閉する小当り遊技が実行される等］、
前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、
前記第一の図柄変動表示が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて前記アタッカが前記第二の状態となる場合（以下、「第一の場合［例えば、図１４（ｂ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始してから停止表示するまでの間に第２特図表示装置２１４が「特図ｇ」で小当りとなって第２可変入賞口２３５ａが開閉する小当り遊技状態となる場合等］」という。）があり、
前記複数の予告のうちの一の予告は、第一の予告［例えば、図３４（ｊ）に示す間もたせ先読み予告演出等］であり、
前記第一の予告は、先読み予告であり、
前記第一の予告は、前記装飾図柄変動表示の表示中に実行される予告であり［例えば、図３４（ｊ）に示すように、間もたせ先読み予告演出は、「装飾４－装飾５－装飾１」のはずれの装飾図柄の組合せでの揺れ変動中に行われている等］、
前記第一の場合に、前記アタッカが前記第二の状態である期間［例えば、図１４（ｂ）に示すように、小当り遊技が開始してから終了するまでの期間等］に対応する期間（以下、「或る期間［例えば、図１４（ｂ）に示すように、本来の図柄変動時間が経過してから中断期間（例えば、特図２で小当りとなってから当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間等。）に相当する長さである期間等］」という。）において、前記第一の予告が実行される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【０７７３】
従来の遊技台によれば、予告手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、予告手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。
【０７７４】
ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。
【０７７５】
また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。
【０７７６】
また、表示手段は、装飾図柄変動表示のみを表示可能なものであってもよいし、装飾図柄変動表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、装飾図柄変動表示を必ず表示するものであってもよいし、装飾図柄変動表示を表示しない場合があるものであってもよい。
【０７７７】
また、アタッカは、遊技球のみが入賞可能なものであってもよいし、遊技球以外のものも入賞可能なものであってもよい。また、アタッカは、遊技球が必ず入賞するものであってもよいし、遊技球が入賞しない場合があるものであってもよい。
【０７７８】
また、変動時間決定手段は、第一の図柄変動表示の変動時間のみを決定するものであってもよいし、第一の図柄変動表示の変動時間以外の変動時間も決定するものであってもよ

い。また、変動時間決定手段は、第一の図柄変動表示の変動時間を必ず決定するものであってもよいし、第一の図柄変動表示の変動時間を決定しない場合があるものであってもよい。

【０７７９】

また、予告手段は、複数の予告のみを実行可能なものであってもよいし、複数の予告以外の予告も実行可能なものであってもよい。また、予告手段は、複数の予告を必ず実行するものであってもよいし、複数の予告を実行しない場合があるものであってもよい。

【０７８０】

また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方のみが同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方以外の図柄変動表示も同時に実行されている場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が必ず同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されていない場合があってもよい。

【０７８１】

また、表示手段は、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示のみを表示可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を必ず表示するものであってもよいし、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を表示しない場合があるものであってもよい。

【０７８２】

また、アタッカは、第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態にのみ状態変化可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態以外の状態にも状態変化可能なものであってもよい。また、アタッカは、第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態に必ず状態変化するものであってよいし、第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化しない場合があるものであってもよい。

【０７８３】

また、第二の状態は、第一の状態よりも遊技球のみがアタッカに入賞しやすいものであってもよいし、第一の状態よりも遊技球以外のものもアタッカに入賞しやすいものであってもよい。また、第二の状態は、第一の状態よりも遊技球がアタッカに必ず入賞しやすいものであってもよいし、第一の状態よりも遊技球がアタッカに入賞しやすくない場合があるものであってもよい。

【０７８４】

また、第一の場合（第一の図柄変動表示が開始されてから変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において、第二の図柄変動表示の結果に応じてアタッカが第二の状態となる場合）のみがあってもよいし、第一の場合以外の場合があってもよい。また、第一の場合が必ずあってもよいし、第一の場合がない場合があってもよい。

【０７８５】

第一の予告は、装飾図柄変動表示の表示中にのみ実行されるものであってもよいし、装飾図柄変動表示の表示中以外にも表示されるものであってもよい。また、第一の予告は、装飾図柄変動表示の表示中に必ず実行されるものであってもよいし、装飾図柄変動表示の表示中に実行されない場合があるものであってもよい。

【０７８６】

また、第一の場合に、或る期間（アタッカが第二の状態である期間に対応する期間）において、第一の予告のみが実行される場合があってもよいし、第一の場合に、或る期間において、第一の予告以外の予告も実行される場合があってもよい。また、第一の場合に、或る期間において、第一の予告が必ず実行されてもよいし、第一の場合に、或る期間において、第一の予告が実行されない場合があってもよい。

【０７８７】

また、第一の場合に、或る期間においてのみ、第一の予告が実行される場合があってもよいし、第一の場合に、或る期間以外の期間においても、第一の予告が実行される場合があってもよい。また、第一の場合にのみ、或る期間において、第一の予告が実行される場合があってもよいし、第一の場合以外の場合にも、或る期間において、第一の予告が実行される場合があってもよい。

【０７８８】

また、『　前記或る期間は、前記第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後に開始される期間である［例えば、図１４（ｂ）に示すように、間もたせ先読み予告演出は、特図２で「特図ｇ」等の小当り図柄が表示されたタイミングよりも後のタイミングで開始される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０７８９】

ここで、或る期間は、第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後にのみ開始されるものであってもよいし、第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後以外にも開始されるものであってもよい。また、或る期間は、第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後に必ず開始されるものであってもよいし、第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後に開始されない場合があるものであってもよい。

【０７９０】

また、『　複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段［例えば、主制御部３００におけるＣＰＵ３０４等］を備え、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、通常遊技状態（特図低確率普図高確率状態）等］であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態［例えば、確変状態（特図高確率普図低確率状態）等］であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間は、第一の時間［例えば、５秒等］であり、
前記第一の遊技状態における少なくとも前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される前記第二の図柄変動表示の変動時間は、第二の変動時間［例えば、５８０秒等］であり、
前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間よりも長い、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０７９１】

この遊技台によれば、第一の図柄変動表示の変動に関連して実行される装飾図柄変動表示の内容を把握して先読み予告のタイミングを決めるのは困難なため、装飾図柄変動表示の結果の導出後に開始することで邪魔をせずに遊技者に期待を持たせることができる場合がある。

【０７９２】

ここで、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態にのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態以外の遊技状態にも制御可能なものであってもよい。また、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に必ず制御するものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。

【０７９３】

また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態にのみ制御可能なものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態以外の遊技状態にも制御可能なものであってもよい。また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態に必ず制御するものであって

もよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。

【０７９４】

また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態のみよりも有利なものであってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態よりも有利なものであってもよい。また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態よりも必ず有利なものであってもよいし、第一の遊技状態よりも有利でない場合があるものであってもよい。

【０７９５】

また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間は、第一の変動時間のみであってもよいし、第一の変動時間以外であってもよい。また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間は、必ず第一の変動時間であってもよいし、第一の変動時間でない場合があってもよい。

【０７９６】

また、第一の遊技状態における少なくともアタッカが第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される第二の図柄変動表示の変動時間は、第二の変動時間のみであってもよいし、第二の変動時間以外の変動時間であってもよい。また、第一の遊技状態における少なくともアタッカが第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される第二の図柄変動表示の変動時間は、必ず第二の変動時間であってもよいし、第二の変動時間でない場合があってもよい。

【０７９７】

また、『　前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して前記装飾図柄変動表示が表示され［例えば、図３４（ｃ）に示すように、通常遊技状態では、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が表示される等］、

前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示の実行に対応して前記装飾図柄変動表示が表示されない［例えば、図３５（ａ）に示すように、通常遊技状態では、第２特図表示装置２１４における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄の変動表示が表示されない等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０７９８】

ここで、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示のみが表示されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示以外の表示も表示されてもよい。また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示が必ず表示されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示が表示されない場合があってもよい。

【０７９９】

また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示の実行にのみ対応して装飾図柄変動表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示の実行以外の実行にも対応して装飾図柄変動表示が表示されてもよい。

【０８００】

また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示のみが表示されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示以外の表示も表示されなくてもよい。また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示が必ず表示されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示が表示される場合があってもよい。

【０８０１】

また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示の実行にのみ対応して装飾図柄変動表

示が表示されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示の実行以外の実行にも対応して装飾図柄変動表示が表示されなくてもよい。

【０８０２】

また、『　前記第一の場合に、前記アタッカが前記第二の状態に状態変化した時点で保留されている前記第一の図柄変動表示を対象とする前記第一の予告が実行される場合がある［例えば、図３４（ａ）～同図（ｊ）に示すように、間もたせ先読み予告演出は、特図２で小当りとなって特図１の図柄変動表示が中断された時点において保留されている特図１の図柄変動表示を対象とした先読み予告演出等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０８０３】

ここで、第一の場合に、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示を対象とする第一の予告のみが実行される場合があってもよいし、第一の場合に、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示を対象とする第一の予告以外の予告も実行される場合があってもよい。また、第一の場合に、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示を対象とする第一の予告が必ず実行されてもよいし、第一の場合に、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示を対象とする第一の予告が実行されない場合があってもよい。

【０８０４】

また、第一の場合に、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示のみを対象とする第一の予告が実行される場合があってもよいし、第一の場合に、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示を対象とする第一の予告が実行される場合があってもよい。また、第一の場合にのみ、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示を対象とする第一の予告が実行される場合があってもよいし、第一の場合以外の場合にも、アタッカが第二の状態に状態変化した時点で保留されている第一の図柄変動表示を対象とする第一の予告が実行される場合があってもよい。

【０８０５】

また、『　前記第一の予告は、実行中の前記第一の図柄変動表示に関する予告ではない［例えば、図３４（ａ）～同図（ｊ）に示すように、間もたせ先読み予告演出は、特図２で小当りとなって中断された特図１の図柄変動表示に関する予告演出ではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０８０６】

ここで、第一の予告は、実行中の第一の図柄変動表示のみに関する予告ではなくてもよいし、実行中の第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示に関する予告ではなくてもよい。また、第一の予告は、実行中の第一の図柄変動表示に必ず関する予告ではなくてもよいし、実行中の第一の図柄変動表示に関する場合がある予告であってもよい。

【０８０７】

また、『　前記第一の場合において、前記アタッカが前記第二の状態である期間では、前記第一の図柄変動表示は中断されるが前記装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開する［例えば、図３４（ｆ）～同図（ｈ）に示すように、特図２で小当りとなって当該小当りに係る小当り遊技が実行されている期間では、特図１の図柄変動表示の進行は中断されるが、装飾図柄の変動表示は継続して行われ、特図１の図柄変動表示は、小当り遊技が終了すると再開する等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０８０８】

ここで、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動

表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示のみが再開してもよいし、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示が再開してもよい。また、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が必ず再開してもよいし、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開しない場合があってもよい。

【０８０９】

また、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後でのみ該第一の図柄変動表示が再開してもよいし、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後以外でも該第一の図柄変動表示が再開してもよい。また、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間でのみ、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開してもよいし、第一の場合において、アタッカが第二の状態である期間以外の期間でも、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開してもよい。

【０８１０】

また、第一の場合においてのみ、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開してもよいし、第一の場合以外の場合においても、アタッカが第二の状態である期間では、第一の図柄変動表示は中断されるが装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開してもよい。

【０８１１】

また、『　前記複数の予告のうちの一の予告は、第二の予告［例えば、図３５（ｄ）に示す「大当り準備中！！」の文字が表示される特図２の大当り予告等］であり、

前記第二の予告は、実行中の前記第二の図柄変動表示に関する予告であり、

前記第二の予告は、大当りの結果となる前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動表示が開始された場合に開始される場合がある予告である［例えば、図３５（ａ）～同図（ｄ）に示すように、第２特図表示装置２１４において大当りとなる図柄変動表示の実行中に、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始されると、「大当り準備中！！」の文字が表示される特図２の大当り予告が開始される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０８１２】

この遊技台によれば、長期間に亘って大当り抽選が行われない無駄な期間に発射をやめるように促すことができる場合がある。

【０８１３】

ここで、第二の予告は、実行中の第二の図柄変動表示のみに関するものであってもよいし、実行中の第二の図柄変動表示以外の図柄変動表示にも関するものであってもよい。また、第二の予告は、実行中の第二の図柄変動表示に必ず関するものであってもよいし、実行中の第二の図柄変動表示に関しない場合があるものであってもよい。

【０８１４】

また、第二の予告は、大当りの結果となる第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示が開始された場合にのみ開始される場合があるものであってもよいし、大当りの結果となる第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示が開始された場合以外の場合にも開始される場合があるものであってもよい。また、第二の予告は、大当りの結果とな

る第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示が開始された場合に必ず開始されるものであってもよいし、大当りの結果となる第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示が開始された場合に開始されない場合があるものであってもよい。

【０８１５】

また、第二の予告は、大当りの結果となる第二の図柄変動表示の実行中にのみ第一の図柄変動表示が開始された場合に開始される場合があるものであってもよいし、大当りの結果となる第二の図柄変動表示以外の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示が開始された場合にも開始される場合があるものであってもよい。

【０８１６】

また、『　複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告が実行される場合がある［例えば、図３５（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、２回の特図１の図柄変動表示に跨って特図２の大当り予告が行われている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０８１７】

この遊技台によれば、先読み予告に見せることができる場合がある。

【０８１８】

ここで、複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告のみが実行される場合があってもよいし、複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告以外の予告も実行される場合があってもよい。また、複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告が必ず実行されてもよいし、複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告が実行されない場合があってもよい。

【０８１９】

また、複数回実行される前記第一の図柄変動表示のみに跨って前記第二の予告が実行される場合があってもよいし、複数回実行される前記第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示に跨って前記第二の予告が実行される場合があってもよい。

【０８２０】

また、『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、パチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０８２１】

また、以上の記載では、
『　複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段［例えば、制御部３００におけるＣＰＵ３０４等］と、
遊技球が入賞可能なアタッカ［例えば、第１可変入賞口２３４ａ、第２可変入賞口２３５ａ等］と、
複数の表示を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
を備えた遊技台であって、
前記アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり［例えば、第２特図表示装置２１４において「特図ｇ」が停止表示して小当りとなった場合に第２可変入賞口２３５ａが最大１２回開閉する小当り遊技が実行される等］、
前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）等］であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態［例えば、確変状態（特図高確率普図低確率状態）等］であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも前記アタッカが前記第二の状態となりやすい遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示［例えば、図３７（ａ）におい

て装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右下隅部に表示されている総獲得賞球数の表示等］であり、
前記総獲得賞球数表示とは、前記第二の遊技状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において少なくとも前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり［例えば、総獲得賞球数の表示は、初回大当りから通常大当りとなって当該通常大当りに係る大当り遊技の終了後に移行する電サポ状態が終了するまで表示される等］、
前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって１以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があり［例えば、図２４（ｊ）～同図（ｐ）に示すように、小当り遊技中において獲得した賞球数は当該小当り遊技中では総獲得賞球数の表示にカウントせず、当該小当り遊技の終了後にカウントアップしている等］、
前記第二の遊技状態において、或る条件［例えば、保留連チャン等］が成立している場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって１以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われる［例えば、図３７（ｅ）～同図（ｑ）に示すように、小当りが保留連チャンする場合は、１回目の小当りに係る小当り遊技が終了しても当該１回目の小当り遊技で獲得した賞球数は当該１回目の小当り遊技が終了した後も総獲得賞球数の表示に加算せず、保留連チャンである２回目の小当りに係る小当り遊技が終了した後で、１回目の小当り遊技と２回目の小当り遊技で獲得した賞球数を合算して総獲得賞球数の表示にカウントアップしている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【０８２２】
従来の遊技台によれば、表示手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。
【０８２３】
ここで、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態にのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態以外の遊技状態にも制御可能なものであってもよい。また、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に必ず制御するものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。
【０８２４】
また、アタッカは、遊技球のみが入賞可能であってもよいし、遊技球以外のものも入賞可能であってもよい。また、アタッカは、遊技球が必ず入賞するものであってもよいし、遊技球が入賞しない場合があるものであってもよい。
【０８２５】
また、表示手段は、複数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数の表示以外のものも表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数の表示を表示しない場合があってもよい。
【０８２６】
また、アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態にのみ状態変化可能であってもよいし、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態以外の状態にも状態変化可能であってもよい。また、アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に必ず状態変化してもよいし、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化しない場合があってもよい。
【０８２７】
また、第二の状態は、第一の状態よりも遊技球がアタッカにのみ入賞しやすい状態であ

ってもよいし、第一の状態よりも遊技球がアタッカ以外にも入賞しやすい状態であってもよい。また、第二の状態は、第一の状態よりも遊技球がアタッカに必ず入賞しやすい状態であってもよいし、第一の状態よりも遊技球がアタッカに入賞し難い状態である場合があってもよい。

【０８２８】

また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態にのみ制御可能なものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態以外の遊技状態にも制御可能なものであってもよい。また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態に必ず制御するものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。

【０８２９】

また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態よりもアタッカのみが第二の状態となりやすい遊技状態であってもよいし、第一の遊技状態よりもアタッカ以外も第二の状態となりやすい遊技状態であってもよい。また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態よりもアタッカ必ずが第二の状態となりやすい遊技状態であってもよいし、第一の遊技状態よりもアタッカが第二の状態となりやすくない場合がある遊技状態であってもよい。

【０８３０】

また、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示にのみ加算して表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示以外の表示にも加算して表示する場合があってもよい。また、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に必ず加算して表示してもよいし、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示しない場合があってもよい。

【０８３１】

また、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数のみを総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数以外の賞球数も総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよい。

【０８３２】

また、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数のみに応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数以外の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよい。

【０８３３】

また、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でのみアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後以外の場合にもアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよい。

【０８３４】
また、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合にのみ、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態において、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合以外の場合にも、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよい。
【０８３５】
また、第二の遊技状態においてのみ、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合に、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があってもよい。
【０８３６】
また、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算のみが行われてもよいし、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算以外も行われてもよい。また、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が必ず行われてもよいし、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合があってもよい。
【０８３７】
また、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示のみへの加算が行われてもよいし、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示以外の表示への加算が行われてもよい。
【０８３８】
また、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われ

ず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数のみの総獲得賞球数表示への加算が行われてもよいし、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数以外の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよい。

【０８３９】

また、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカのみへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよいし、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカ以外への遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよい。

【０８４０】

また、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後でのみ、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよいし、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後以外でも、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよい。

【０８４１】

また、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合にのみ、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよいし、第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合以外の場合にも、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよい。

【０８４２】

また、第二の遊技状態においてのみ、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても、或る条件が成立している場合には、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加

算が行われず、次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われてもよい。

【０８４３】

また、『　前記遊技の結果とは、図柄変動表示の結果のことであり、

前記或る条件とは、前記アタッカが前記第一の状態から前記第二の状態に状態移行する場合に、実行が保留されている図柄変動表示の結果に、該アタッカが該第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれている条件のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０８４４】

また、『　前記或る条件が成立している場合には、実行が保留されている図柄変動表示の結果に、前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれていることを少なくとも示唆する表示（以下、「保留連チャン示唆表示［例えば、図３７（ｇ）に示す「Ｗ－ＵＰチャンス！」の表示や、図３８（ｇ）に示す「大ボーナス超激熱！」の表示等］」という。）が表示される、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０８４５】

ここで、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示（実行が保留されている図柄変動表示の結果に、アタッカが第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれていることを少なくとも示唆する表示）のみが表示されてもよいし、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示以外の表示も表示されてもよい。また、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示が必ず表示されてもよいし、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示が表示されない場合があってもよい。

【０８４６】

また、或る条件が成立している場合のみに、保留連チャン示唆表示が表示されてもよいし、或る条件が成立している場合以外の場合にも、保留連チャン示唆表示が表示されてもよい。

【０８４７】

また、『　前記保留連チャン示唆表示は、前記アタッカが前記第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示される表示である［例えば、図３７（ｇ）～同図（ｈ）や、図３８（ｇ）～同図（ｈ）に示すように、「Ｗ－ＵＰチャンス！」の表示や、「大ボーナス超激熱！」の表示は、小当り遊技が終了して図柄変動表示が開始した後も継続して表示されている等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０８４８】

この遊技台によれば、保留連チャン示唆表示が表示されている間に図柄変動表示を開始することで、すぐに次の当りが来るように見せることができる場合がある。

【０８４９】

ここで、保留連チャン示唆表示は、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後にのみ継続して表示されるものであってもよいし、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後以外にも継続して表示されるものであってもよい。また、保留連チャン示唆表示は、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も必ず継続して表示されるものであってもよいし、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示されない場合があるものであってもよい。

【０８５０】

また、『　前記第二の状態とは、大当り遊技状態と小当り遊技状態の両方の状態のことであり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、
前記大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、前記小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が同じ場合がある［例えば、図６（ｃ）に示すように、「装飾１－装飾１－装飾１」や「装飾６－装飾６－装飾６」の装飾図柄の組合せなどは、大当りとなる場合に表示される場合もあるし、小当りとなる場合にも表示される場合がある等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０８５１】
ここで、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果のみが同じ場合があってもよいし、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果以外の結果も同じ場合があってもよい。また、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が必ず同じであってもよいし、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が同じでない場合があってもよい。
【０８５２】
また、『　前記アタッカの前面側に装飾部材が配置されて該アタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされており［例えば、図３（ａ）及び図４に示すように、第２可変入賞口２３５ａは、装飾部材２３４０ｂの裏面にあり、遊技者に視認困難とされている等］、
前記大当り遊技状態と前記小当り遊技状態では、前記アタッカの動作態様が異なっている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０８５３】
この遊技台によれば、アタッカの開放態様で当りの種別をつきにくくすることができる場合がある。
【０８５４】
ここで、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様のみが遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様以外の動作態様も遊技者に視認困難とされていてもよい。また、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が必ず遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていない場合があってもよい。
【０８５５】
また、アタッカの前面側に装飾部材のみが配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側に装飾部材以外の部材も配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよい。また、アタッカの前面側にのみ装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側以外にも装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよい。
【０８５６】
また、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様のみが異なっていてもよいし、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様以外の態様も異なっていてもよい。また、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様が必ず異なっていてもよいし、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様が異なっていない場合があってもよい。
【０８５７】
また、大当り遊技状態と小当り遊技状態のみで、アタッカの動作態様が異なっていても

よいし、大当り遊技状態と小当り遊技状態以外の遊技状態でも、アタッカの動作態様が異なっていてもよい。

【０８５８】

また、『 前記第二の遊技状態では、第一の表示態様［例えば、図３７（ｈ）に示すように、装飾図柄が表示画面の右上部分で小さく表示されている表示態様等］で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があり、

前記第二の遊技状態では、第二の表示態様［例えば、図３７（ａ）に示すように、装飾図柄が表示画面の中央部分で大きく表示されている表示態様等］で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があり、

前記第一の表示態様における装飾図柄の大きさは前記第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さく、

前記第二の遊技状態において、前記第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間（以下、「或る期間［例えば、小当り遊技が終了した時点で保留されている４回の図柄変動表示が消化されるまでの期間等］」という。）では、前記第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示するが、前記或る条件が成立している場合には、該或る期間であっても、前記第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する［例えば、図３７（ｋ）に示すように、小当り遊技が終了した時点で保留されている図柄変動表示のうち、当り（小当り・大当り）となる図柄変動表示の実行中において装飾図柄が表示画面の中央部分で大きく表示される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０８５９】

この遊技台によれば、例えば、保留連チャンする場合のはずれ部分は目立たなくしておいて、大当りとなる場合にいきなり大当り図柄を表示することで、すぐに連チャンしたように見せることができる場合がある。

【０８６０】

ここで、第二の遊技状態では、第一の表示態様でのみ装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態では、第一の表示態様以外の表示態様でも装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。また、第二の遊技状態では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を必ず表示してもよいし、第二の遊技状態では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示しない場合があってもよい。

【０８６１】

また、第二の遊技状態でのみ、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。

【０８６２】

また、第二の遊技状態では、第二の表示態様でのみ装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態では、第二の表示態様以外の表示態様でも装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。また、第二の遊技状態では、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を必ず表示してもよいし、第二の遊技状態では、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示しない場合があってもよい。

【０８６３】

また、第二の遊技状態でのみ、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。

【０８６４】

また、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさのみよりも小さくてもよいし、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさ以外の大きさよりも小さくてもよい。また、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも必ず

小さくてもよいし、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さくない場合があってもよい。

【０８６５】

また、第一の表示態様における装飾図柄の大きさのみ第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さくてもよいし、第一の表示態様における装飾図柄以外の大きさも第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さくてもよい。

【０８６６】

また、第二の遊技状態において、或る期間（第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間）では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示のみを表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示以外の表示も表示してもよい。また、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を必ず表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示しない場合があってもよい。

【０８６７】

また、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様でのみ装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様以外の表示態様でも装飾図柄変動表示を表示してもよい。

【０８６８】

また、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合にのみ、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合以外の場合にも、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよい。

【０８６９】

また、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件のみが成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件以外の条件が成立している場合にも、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよい。

【０８７０】

また、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示のみを表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示以外の表示も表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよい。

【０８７１】

また、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様でのみ装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間では、第一の表示態様以外の表示態様でも装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよい。

【０８７２】
　また、第二の遊技状態において、或る期間でのみ、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態において、或る期間以外の期間でも、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよい。
【０８７３】
　また、第二の遊技状態においてのみ、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよい。
【０８７４】
　また、『　前記アタッカが前記第二の状態となって１以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、該第二の状態が終了してから次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、該総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させるする［例えば、図３７（ｈ）～同図（ｏ）に示すように、保留連チャンするために１回目の小当り遊技において獲得した賞球数の総獲得賞球数の表示への加算が留保されている間は、総獲得賞球数の表示の色が反転表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０８７５】
　ここで、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様にのみ変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様以外の表示態様に変化させてもよい。また、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に必ず変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させない場合があってもよい。
【０８７６】

また、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様のみを別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示以外の表示の表示態様も別の表示態様に変化させてもよい。

【０８７７】

また、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間においてのみ、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間以外の期間においても、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよい。

【０８７８】

また、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後でのみ、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後以外でも、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよい。

【０８７９】

また、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合でのみ、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって１以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合以外の場合でも、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に

変化させてもよい。
【０８８０】
また、『 前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、パチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０８８１】
また、以上の記載では、
『 第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２等］と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段［例えば、第２特図表示装置２１４等］と、
遊技球が入賞可能なアタッカ［例えば、第１可変入賞口２３４ａ、第２可変入賞口２３５ａ等］と、
前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４等］と、
複数の表示を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
前記第一の図柄表示手段と前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能な第一の制御手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４等］と、
前記表示手段を少なくとも制御可能な第二の制御手段［例えば、第１副制御部４００及び第２副制御部５００等］と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり［例えば、図１３（ａ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示と第２特図表示装置２１４における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等］、
前記第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄［例えば、「特図ｆ」や「特図ｇ」等］が表示された後に小当り遊技状態に移行可能であり［例えば、第２特図表示装置２１４において「特図ｆ」や「特図ｇ」が停止表示して小当りとなった場合に第２可変入賞口２３５ａが開閉する小当り遊技が実行される等］、
前記第一の図柄変動表示の実行が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において前記小当り遊技状態になる場合（以下、「或る場合［例えば、図１４（ｂ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始してから停止表示するまでの間に第２特図表示装置２１４が「特図ｇ」で小当りとなって第２可変入賞口２３５ａが開閉する小当り遊技状態となる場合等］」という。）があり、
前記或る場合に前記小当り図柄の表示が開始されてから前記小当り遊技状態が終了するまでの期間において前記第一の図柄変動表示の変動時間の計測が中断される状態（以下、「或る状態」という。）となり［例えば、図１４（ｂ）に示すように、特図２において小当りが発生し、当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間、特図１における図柄変動表示の進行が中断される状態（中断状態）となる等］、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の予告表示［例えば、図３４（ｊ）や、図３５（ｊ’）に示す間もたせ先読み予告演出の表示等］であり、
前記或る状態に関連して前記第一の予告表示が表示される場合があり［例えば、間もたせ先読み予告演出の表示は、中断状態となったことに関連して表示されることがある等］、
前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を行う手段であり、
前記第一の図柄変動表示の実行が開始される際に前記第一の制御手段から前記第二の制御手段に送信される或るコマンド［例えば、停止図柄情報が含まれる特図変動開始コマンド及び特図停止種別コマンド等］に関連して前記第一の予告表示が表示されるか否かが決

定される［例えば、「特図ｇ」で小当りする場合は、図３４（ｊ）に示す間もたせ先読み予告の表示が表示され、「特図ｆ」で小当りする場合は、図３５（ｊ’）に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【０８８２】
従来の遊技台によれば、表示手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。
【０８８３】
ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示も実行可能なものであってもよい。また、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。
【０８８４】
また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の図柄変動表示も実行可能なものであってもよい。また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。
【０８８５】
また、変動時間決定手段は、第一の図柄変動表示の変動時間のみを決定するものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示の変動時間も決定するものであってもよい。また、変動時間決定手段は、第一の図柄変動表示の変動時間を必ず決定するものであってもよいし、第一の図柄変動表示の変動時間を決定しない場合があるものであってもよい。
【０８８６】
なお、変動時間決定手段は、第二の図柄変動表示の変動時間も決定するものであってもよいし、普通図柄変動表示の変動時間も決定するものであってもよい。
【０８８７】
また、表示手段は、複数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数の表示以外のものも表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数の表示を表示しない場合があるものであってもよい。
【０８８８】
また、第一の制御手段は、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段のみを制御可能なものであってもよいし、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段以外の手段も制御可能なものであってもよい。また、第一の制御手段は、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段を必ず制御するものであってもよいし、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段を制御しない場合があるものであってもよい。
【０８８９】
また、第二の制御手段は、表示手段のみを制御可能なものであってもよいし、表示手段以外の手段も制御可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、表示手段を必ず制御するものであってもよいし、表示手段を制御しない場合があるものであってもよい。
【０８９０】
また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方のみが同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方以外の図柄変動表示も同時に実行されている場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が必ず同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されていない場合があってもよい。
【０８９１】
また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技状態にのみ移行可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示され

た後に小当り遊技状態以外の遊技状態にも移行可能であってもよい。また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技状態に必ず移行してもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技状態に移行しない場合があってもよい。

【０８９２】

また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後にのみ小当り遊技状態に移行可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後以外にも小当り遊技状態に移行可能であってもよい。

【０８９３】

また、或る場合（第一の図柄変動表示の実行が開始されてから変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合）のみがあってもよいし、或る場合以外の場合もあってもよい。また、或る場合が必ずあってもよいし、或る場合がない場合があってもよい。

【０８９４】

また、或る状態（前記或る場合に前記小当り図柄の表示が開始されてから前記小当り遊技状態が終了するまでの期間において前記第一の図柄変動表示の変動時間の計測が中断される状態）のみとなる場合があってもよいし、或る状態以外の状態にもなる場合があってもよい。また、或る状態に必ずなってもよいし、或る状態にならない場合があってもよい。

【０８９５】

また、表示手段は、第一の予告表示のみを表示可能であってもよいし、第一の予告表示以外の表示も表示可能であってもよい。また、表示手段は、第一の予告表示を必ず表示してもよいし、第一の予告表示を表示しない場合があってもよい。

【０８９６】

また、或る状態に関連して第一の予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る状態に関連して第一の予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る状態に関連して第一の予告表示が必ず表示されてもよいし、或る状態に関連して第一の予告表示が表示されない場合があってもよい。

【０８９７】

また、或る状態に関連してのみ第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態以外の状態にも関連して第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０８９８】

また、第二の制御手段は、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御のみを行うものであってもよいし、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御以外の制御も行うものであってもよい。また、第二の制御手段は、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を必ず行うものであってもよいし、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を行わない場合があるものであってもよい。

【０８９９】

また、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示が表示されるか否かが決定されてもよいし、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示以外の表示も表示されるか否かが決定されてもよい。また、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示が表示されるか否かが必ず決定されてもよいし、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示が表示されるか否かが決定されない場合があってもよい。

【０９００】

また、『　前記第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄［例えば、はずれを示す「特図Ｃ」等］の表示を開始してから或る時間［例えば、図１３（ｂ）においてｔ２１～ｔ２

２の期間である特図１の図柄表示時間等］が経過するまでの期間において該或る図柄が継続して表示され、
前記第一の図柄変動表示の結果を表す前記或る図柄［例えば、はずれを示す「特図Ｃ」等］の表示を開始してから前記或る時間［例えば、図１３（ｂ）においてｔ２１～ｔ２２の期間である特図１の図柄表示時間等］が経過するまでの期間において前記小当り遊技状態になる場合であっても、該或る時間の計測は中断されない、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９０１】
この遊技台によれば、例えば、はずれの時間が延びると残念感が強調されてしまい、また、次の図柄変動表示の開始までの時間も長くなってしまうので、気持ちを切り替えられない場合があるが、このような問題を解消することができる場合がある。
【０９０２】
また、この遊技台によれば、小当り遊技の終了後、直ちに図柄変動表示を開始することができるので、図柄が非変動中で或る時間を短くして楽しませることができる場合がある。
【０９０３】
また、この遊技台によれば、第一の図柄変動表示中に小当りとなる場合には、当該第一の図柄変動表示を長くして（すなわち、変動中と停止表示中の合計の割合のうち変動中が占める割合が多くなるので）遊技者を楽しませることができる場合がある。
【０９０４】
ここで、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄のみが継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄以外の図柄も継続して表示されてもよい。また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が必ず継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されない場合があってもよい。
【０９０５】
また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間においてのみ或る図柄が継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間以外の期間においても或る図柄が継続して表示されてもよい。
【０９０６】
また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示のみを開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄以外の図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよい。
【０９０７】
また、第一の図柄変動表示の結果のみを表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果以外の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよい。
【０９０８】
また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測のみは中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間以外の時間の計測も中断されなくてもよい。また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る

図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は必ず中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断される場合があってもよい。

【０９０９】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合にのみ、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合以外の場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

【０９１０】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間のみにおいて小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間以外の期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

【０９１１】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間のみが経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間以外の時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

【０９１２】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄のみの表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄以外の図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

【０９１３】

また、第一の図柄変動表示の結果のみを表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果以外の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

【０９１４】

また、『　前記第二の制御手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中に受信した前記或るコマンド［例えば、特図停止種別コマンド等］によって前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示のうちのいずれが先に停止表示するかを特定可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０９１５】

ここで、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否かのみを特定可能なものであってもよいし、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否か以外にも特定可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否かを必ず特定するものであってもよいし、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否かを特定しない場合がってもよい。

【０９１６】

また、『　前記第二の制御手段は、前記或るコマンド［例えば、停止図柄情報が含まれる特図変動開始コマンド等］によって前記第二の図柄変動表示の結果として前記小当り図

柄が表示されるか否かを特定可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９１７】
ここで、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否かのみを特定可能なものであってもよいし、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否か以外にも特定可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否かを必ず特定するものであってもよいし、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否かを特定しない場合があってもよい。
【０９１８】
また、『　複数種類の前記小当り図柄［例えば、第２可変入賞口２３５ａが１２回開閉する「特図ｇ」、第２可変入賞口２３５ａが１回開閉する「特図ｆ」等］を表示可能であり、
前記小当り図柄の種類に応じた前記小当り遊技状態に移行可能であり［例えば、「特図ｇ」で小当りとなった場合は、第２可変入賞口２３５ａが１２回開閉する小当り遊技状態に移行し、「特図ｆ」で小当りとなった場合は、第２可変入賞口２３５ａが１回開閉する小当り遊技状態に移行し等］、
移行した前記小当り遊技状態の種類に応じて前記第一の予告表示の表示態様が決定される［例えば、「特図ｇ」で小当りする場合は、図３４（ｊ）に示す間もたせ先読み予告の表示が表示され、「特図ｆ」で小当りする場合は、図３５（ｊ’）に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９１９】
ここで、複数種類の小当り図柄のみを表示可能であってもよいし、複数種類の小当り図柄以外の図柄も表示可能であってもよい。また、複数種類の小当り図柄を必ず表示してもよいし、複数種類の小当り図柄を表示しない場合があってもよい。
【０９２０】
また、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態にのみ移行可能であってもよいし、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態以外の遊技状態にも移行可能であってもよい。また、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態に必ず移行してもよいし、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態に移行しない場合があってもよい。
【０９２１】
また、小当り図柄の種類のみに応じた小当り遊技状態に移行可能であってもよいし、小当り図柄の種類以外のことにも応じた小当り遊技状態に移行可能であってもよい。
【０９２２】
また、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様のみが決定されてもよいし、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様以外の表示態様が決定されてもよい。また、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様が必ず決定されてもよいし、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様が決定されない場合があってもよい。
【０９２３】
また、移行した小当り遊技状態の種類に応じてのみ第一の予告表示の表示態様が決定されてもよいし、移行した小当り遊技状態の種類以外のことにも応じて第一の予告表示の表示態様が決定されてもよい。
【０９２４】
また、『　前記第一の予告表示は、前記或る場合に、該第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている該第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告

の表示である［例えば、図３４（ｊ）に示す間もたせ先読み予告演出の表示は、特図１の１つ目の保留に係る図柄変動表示を対象としている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９２５】
ここで、第一の予告表示は、或る場合に、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示のみであってもよいし、或る場合に、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示以外の表示もあってもよい。また、第一の予告表示は、或る場合に、必ず第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示であってもよいし、或る場合に、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示以外の表示である場合があってもよい。
【０９２６】
また、第一の予告表示は、或る場合にのみ、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示であってもよいし、或る場合以外の場合にも、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示であってもよい。
【０９２７】
また、『　複数の表示のうちの一の表示は、演出表示［例えば、図３３（ｆ）～同図（ｎ）に示す装飾図柄の変動表示に係る演出表示等］であり、
前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記演出表示の表示が開始され［例えば、図３３（ｆ）に示すように、通常遊技状態では、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われている等］、
前記或る状態となった場合でも前記演出表示は中断せずに進行する［例えば、図３３（ｉ）～同図（ｋ）に示すように、通常遊技状態では、特図２で小当りしてから当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間であっても装飾図柄の変動表示に係る演出表示は中断しないで進行している等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９２８】
ここで、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示のみが開始されてもよいし、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示以外の表示も開始されてもよい。また、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示が必ず開始されてもよいし、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示が開始されない場合があってもよい。
【０９２９】
また、第一の図柄変動表示が開始したことのみに応じて演出表示の表示が開始されてもよいし、第一の図柄変動表示が開始したこと以外のことにも応じて演出表示の表示が開始されてもよい。
【０９３０】
また、或る状態となった場合でも演出表示のみは中断せずに進行してもよいし、或る状態となった場合でも演出表示以外の表示も中断せずに進行してもよい。また、或る状態となった場合でも演出表示は必ず中断せずに進行してもよいし、或る状態となった場合でも演出表示は中断せずに進行しない場合があってもよい。
【０９３１】
また、或る状態となった場合のみ演出表示は中断せずに進行してもよいし、或る状態となった場合以外の場合でも演出表示は中断せずに進行してもよい。また、或る状態のみと

なった場合でも演出表示は中断せずに進行してもよいし、或る状態以外の状態となった場合でも演出表示は中断せずに進行してもよい。

【０９３２】

また、『 前記或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、該或る状態にならない場合の該或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が同じであり［例えば、図１４（ｂ）に示すように、特図１に係る装飾図柄変動表示が開始してから揺れ変動が開始されるまでの時間は、特図２において小当りが発生した場合でも発生しない場合でも同じである等］、

前記或る状態になる場合の前記或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合がある［例えば、図１４（ｂ）に示すように、特図１の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示において、揺れ変動で表示した後に表示される間もたせ演出の表示として図３４（ｊ）に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される場合がある等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０９３３】

ここで、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間のみが同じであってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間以外の時間も同じであってもよい。また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が必ず同じであってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が同じでない場合があってもよい。

【０９３４】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が必ず表示されてもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示されない場合があってもよい。

【０９３５】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間においてのみ、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示

した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間以外の期間においても、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９３６】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後にのみ、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後以外にも、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９３７】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合にのみ、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合以外の場合にも、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９３８】

また、或る状態のみになる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態以外の状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９３９】

また、『　前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合があり［例えば、図１４（ｂ）に示すように、はずれとなる特図１の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示において、揺れ変動で表示した後に表示される間もたせ演出の表示として図３４（ｊ）に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される場合がある等］、

前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合がない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０９４０】

この遊技台によれば、第一の予告表示が表示されることで当該図柄変動表示では復活大当りしないことが、上級者なら理解できる場合がある。

【０９４１】

また、この遊技台によれば、複数の図柄変動表示に跨って行われる連続予告の実行中に第一の予告表示が表示された場合、先読みの対象である図柄変動表示が当該図柄変動表示ではないことがわかるので、次の図柄変動表示以降に集中させることができる場合がある。

【０９４２】

ここで、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る状態になる場

合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が必ず表示されてもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示されない場合があってもよい。

【０９４３】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間においてのみ、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間以外の期間においても、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９４４】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後にのみ、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後以外にも、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９４５】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合にのみ、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合以外の場合にも、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９４６】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示のみが表示される場合がなくてもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示以外の表示も表示される場合がなくてもよい。また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が必ず表示されなくてもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【０９４７】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間においてのみ、第一の予告表示が表示される場合がなくてもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間以外の期間においても、第一の予告表示が表示される場合がなくてもよい。

【０９４８】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後でのみ、第一の図柄変動表示が停止表示

するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合がなくてもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後以外にも、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合がなくてもよい。

【０９４９】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合にのみ、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合がなくてもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合以外の場合にも、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合がなくてもよい。

【０９５０】

また、『　前記第一の予告表示が表示される場合は、該第一の予告表示の表示が必ず前記或る状態となった後で開始される［例えば、図１４（ｂ）に示すように、間もたせ演出の表示として間もたせ先読み予告演出の表示が表示される場合は、中断期間が開始された後で間もたせ先読み予告演出が開始される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０９５１】

ここで、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後でのみ開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後以外でも開始されてもよい。また、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で必ず開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されない場合があってもよい。

【０９５２】

また、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示のみが必ず或る状態となった後で開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示以外の表示も必ず或る状態となった後で開始されてもよい。

【０９５３】

また、第一の予告表示が表示される場合にのみ、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合以外の場合にも、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよい。

【０９５４】

また、第一の予告表示のみが表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよいし、第一の予告表示以外の表示も表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよい。

【０９５５】

また、『　前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の予告表示［例えば、先読みモードの演出表示等］であり、

前記第二の予告表示は、前記第一の予告表示とは別の予告表示である、

ことをを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０９５６】

なお、第二の予告表示は、第一の予告表示と一部が別の予告表示であってもよいし、全部が別の予告表示であってもよい。

【０９５７】

また、『　前記第二の予告表示は、先読み予告表示であり、

前記第二の予告表示は、複数回の前記第一の図柄変動表示に跨って表示される表示であり［例えば、先読みモードの演出表示は複数回の特図１の図柄変動表示に跨って表示され

る等］、
　前記第二の予告表示の表示中に前記第一の予告表示が表示されている場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【０９５８】
　ここで、第二の予告表示は、先読み予告表示のみであってもよいし、先読み予告表示以外の表示であってもよい、また、第二の予告表示は、必ず先読み予告表示であってもよいし、先読み予告表示出ない場合があってもよい。
【０９５９】
　また、第二の予告表示は、複数回の第一の図柄変動表示にのみ跨って表示されるものであってもよいし、複数回の第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示にも跨って表示されるものであってもよい。また、第二の予告表示は、複数回の第一の図柄変動表示に必ず跨って表示されるものであってもよいし、複数回の第一の図柄変動表示に跨って表示されない場合があるものであってもよい。
【０９６０】
　また、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示のみが表示されている場合があってもよいし、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示以外の表示も表示されている場合があってもよい。また、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示が必ず表示されていてもよいし、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示が表示されていない場合があってもよい。
【０９６１】
　また、第二の予告表示の表示中にのみ第一の予告表示が表示されている場合があってもよいし、第二の予告表示以外の表示の表示中にも第一の予告表示が表示されている場合があってもよい。
【０９６２】
　また、『　前記或る状態において前記第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、該第一の図柄変動表示において前記第一の予告表示が表示されることがない、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９６３】
　ここで、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示のみが表示されることがなくてもよいし、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示以外の表示も表示されることがなくてもよい。また、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が必ず表示されることがなくてもよいし、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示される場合があってもよい。
【０９６４】
　また、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合にのみ、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよいし、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合以外の場合にも、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよい。
【０９６５】
　また、或る状態においてのみ第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよいし、或る状態以外の状態においても第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよい。
【０９６６】
　また、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示においてのみ第一の予告表示が表示されることがなくてもよいし、或る状態にお

いて第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示においても第一の予告表示が表示されることがなくてもよい。

【０９６７】

また、『　複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、通常遊技状態（特図低確率普図高確率状態）等］であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態［例えば、確変状態（特図高確率普図低確率状態）等］であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間の長さ［例えば、５秒等］よりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる前記第二の図柄変動表示の変動時間の長さ［例えば、５８０秒等］の方が長い、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０９６８】

ここで、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態にのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態以外の遊技状態にも制御可能なものであってもよい。また、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に必ず制御するものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。

【０９６９】

また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態にのみ制御可能なものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態以外の遊技状態にも制御可能なものであってもよい。また、制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態に必ず制御するものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。

【０９７０】

また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態のみよりも有利なものであってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態よりも有利なものであってもよい。また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態よりも必ず有利なものであってもよいし、第一の遊技状態よりも有利でない場合があるものであってもよい。

【０９７１】

また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方のみが長くてもよいし、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さ以外の長さの方も長くてもよい。また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が必ず長くてもよいし、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長くない場合があってもよい。

【０９７２】

また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、小当り図柄のみが表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長くてもよいし、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、小当り図柄以外の図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長くてもよい。

【０９７３】

また、『　前記小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利であり［例えば、図３（ａ）に示すように、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方

が第２可変入賞口２３５ａに入賞しやすい等］、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄変動表示の結果として前記小当り図柄が表示されて前記小当り遊技状態に移行した場合には、該小当り遊技状態が終了した後の或る期間［例えば、３０秒間等］では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しない［例えば、２０（ａ）に示すように、通常遊技状態において、小当り遊技が終了した後の３０秒間は、右打ちをしても左打ちを促す旨の警告表示が表示されない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９７４】
ここで、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方のみが遊技者にとって有利であってもよいし、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方以外の方も遊技者にとって有利であってもよい。また、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって必ず有利であってもよいし、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利でない場合があってもよい。
【０９７５】
また、小当り遊技状態でのみ、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利であってもよいし、小当り遊技状態以外の遊技状態でも、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利であってもよい。
【０９７６】
また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示のみを表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示以外の表示も表示しないでもよい。また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を必ず表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示する場合があってもよい。
【０９７７】
また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間でのみ、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間以外の期間でも、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよい。
【０９７８】
また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合にのみ、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合以外の場合にも、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよい。
【０９７９】
また、第一の遊技状態においてのみ、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す

表示を表示しないでもよい。
【０９８０】
また、『 前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、パチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【０９８１】
以上の記載では、
『 第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２等］と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段［例えば、第２特図表示装置２１４等］と、
複数の遊技状態のいずれか一つに制御可能な遊技制御手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４等］と、
遊技球が進入可能な或るゲート［例えば、大当り発生ゲート２５２等］と、
複数の表示を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり［例えば、図１３（ａ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示と第２特図表示装置２１４における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等］、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、特図低確率普図低確率状態等］であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態［例えば、特図高確率状態普図低確率状態等］であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは異なる遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、図柄変動演出表示［例えば、図２１（ｂ）～図２２（ｘ）に示す、特図１の変動表示に合わせて表示される装飾図柄の変動表示を含む演出表示（装飾図柄変動演出表示）等］であり、
前記図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示を含む表示であり、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記図柄変動演出表示が開始され［例えば、図４０（ａ）～同図（ｃ）に示すように、特図低確率普図低確率状態では、特図１の変動表示の開始に合わせて装飾図柄変動演出表示が開始されている等］、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じた前記図柄変動演出表示は開始されず［例えば、図４３（ｂ）～同図（ｅ）に示すように、特図低確率普図低確率状態では、特図２の変動表示の開始に合わせて装飾図柄変動演出表示は開始されない等］、
前記第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間［例えば、図３９のｔ８３～ｔ８５に示す、大当り発生ゲート監視状態が有効となる期間等］が開始され、
前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でも前記或る期間が開始され、
前記或る期間において前記或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始され［例えば、図３９に示すように、ｔ８３～ｔ８５に示す大当り発生ゲート監視状態が有効となる期間において、ｔ８４に示すタイミングで遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過すると、大当り遊技が開始される等］、
前記複数の表示のうちの一の表示は、大当り表示［例えば、図４１（ｉ）に示す大当り開始演出の表示等］であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、ゲート進入促進表示［例えば、図４１（ｊ）に示す「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」という大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示等］であり、
前記ゲート進入促進表示は、遊技球を前記或るゲートに進入させることを促す表示であ

り、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示され、その後に前記ゲート進入促進表示が表示される場合（以下、「第一の場合［例えば、図４１（ｈ）～同図（ｊ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り開始演出の表示が表示され、その後に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合等］」という。）があり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示されることなく前記ゲート進入促進表示が表示される場合（以下、「第二の場合［例えば、図４２（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り開始演出の表示が表示されることなく大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合等］」という。）がある、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【０９８２】
従来の遊技台によれば、表示手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。
【０９８３】
ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。
【０９８４】
また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。
【０９８５】
また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つのみに制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能であってもよい。また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つに必ず制御するものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つに制御しない場合があってもよい。
【０９８６】
また、或るゲートは、遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、遊技球以外のものも進入可能なものであってもよい。また、或るゲートは、遊技球が必ず進入するものであってもよいし、遊技球が進入しない場合があるものであってもよい。
【０９８７】
また、表示手段は、複数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数の表示以外のものも表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数の表示を表示しない場合があるものであってもよい。
【０９８８】
また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方のみが同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方以外のものも同時に実行されている場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が必ず同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されていない場合があってもよい。
【０９８９】
なお、第一の図柄変動表示のみが実行されている場合があってもよいし、第二の図柄変動表示のみが実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されていない場合があってもよい。

【０９９０】
また、遊技制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態のみ制御可能なものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態以外の遊技状態も制御可能なものであってもよい。また、遊技制御手段は、第一の遊技状態と第二の遊技状態に必ず制御するものであってもよいし、第一の遊技状態と第二の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。
【０９９１】
なお、前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態と一部が異なる遊技状態であってもよいし、全部が異なる遊技状態であってもよい。
【０９９２】
また、図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示のみを含むものであってもよいし、装飾図柄の変動表示以外の表示も含むものであってもよい。また、図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示を必ず含むものであってもよいし、装飾図柄の変動表示を含まない場合があるものであってもよい。
【０９９３】
また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示のみが開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示以外のものも開始されてもよい。また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が必ず開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。
【０９９４】
また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じてのみ図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したこと以外のことにも応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。
【０９９５】
また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示のみが開始したことに応じて図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。
【０９９６】
また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示のみが開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示以外のものも開始されなくてもよい。また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が必ず開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。
【０９９７】
また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことにのみ応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したこと以外のことにも応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。
【０９９８】
また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示のみが開始したことに応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示以外の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。
【０９９９】
また、第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間のみが開始されてもよいし、第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間以外の期間も開始されてもよい。また、第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間が必ず開始されてもよいし、第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間が開始されない場合があってもよい。

【１０００】
　また、第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でのみ或る期間が開始されてもよいし、第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後以外でも或る期間が開始されてもよい。
【１００１】
　また、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間のみが開始されてもよいし、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間以外の期間も開始されてもよい。また、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間が必ず開始されてもよいし、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間が開始されない場合があってもよい。
【１００２】
　また、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でのみ或る期間が開始されてもよいし、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後以外でも或る期間が開始されてもよい。
【１００３】
　また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技のみが開始されてもよいし、或る期間において或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技以外の遊技も開始されてもよい。また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が必ず開始されてもよいし、或る期間において或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始されない場合があってもよい。
【１００４】
　また、或る期間において或るゲートのみを遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよいし、或る期間において或るゲート以外のものも遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。
【１００５】
　また、或る期間のみにおいて或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよいし、或る期間以外の期間においても或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。
【１００６】
　なお、或る期間において或るゲートを遊技球が進入すること以外の要件も満たすことで大当り遊技が開始されてもよい。
【１００７】
　また、或るゲートは、大当り遊技を開始させるための機能以外の機能をさらに有してもよく、例えば、普図や特図の変動を開始させるための機能をさらに有してもよい。
【１００８】
　また、ゲート進入促進表示は、遊技球を或るゲートに進入させることのみを促すものであってもよいし、遊技球を或るゲートに進入させること以外のことも促すものであってもよい。また、ゲート進入促進表示は、遊技球を或るゲートに進入させることを必ず促すものであってもよいし、遊技球を或るゲートに進入させることを促さない場合があるものであってもよい。
【１００９】
　また、第一の場合（第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で大当り表示が表示され、その後にゲート進入促進表示が表示される場合）のみがあってもよいし、第一の場合以外の場合があってもよい。また、第一の場合が必ずあってもよいし、第一の場合がない場合があってもよい。
【１０１０】
　また、第二の場合（第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合）のみがあってもよいし、第二の場合以外の場合もあってもよい。また、第二の場合が必ずあってもよいし、第二の場合がない場合があってもよい。

【１０１１】
また、『 前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の待機演出表示［例えば、図４１（ｃ）に示す図柄デモの表示等］であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、ゲート進入待機状態表示［例えば、図４１（ｊ）に示すゲート進入待機演出の表示等］であり、
前記第一の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、前記大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、
前記第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む表示であり［例えば、図４１（ｃ）に示すように、図柄デモの表示では、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれ図柄の組合せで停止表示した態様の表示を含んでいる等］、
前記ゲート進入待機状態表示は、前記或る期間において表示される場合がある表示であり、
前記第一の場合では、前記ゲート進入促進表示が前記ゲート進入待機状態表示に重ねて表示され［例えば、図４１（ｊ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示がゲート進入待機演出の表示に重ねて表示されている等］、
前記第二の場合では、前記ゲート進入促進表示が前記第一の待機演出表示に重ねて表示される［例えば、図４２（ｆ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が図柄デモの表示に重ねて表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１０１２】
ここで、第一の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態においてのみ表示される場合があるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態以外の状態においても表示される場合があるものであってもよい。また、第一の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において必ず表示されるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示されない場合があるものであってもよい。
【１０１３】
また、第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示のみを含むものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を必ず含むものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。
【１０１４】
また、ゲート進入待機状態表示は、或る期間においてのみ表示される場合があるものであってもよいし、或る期間以外の期間においても表示される場合があるものであってもよい。また、ゲート進入待機状態表示は、或る期間において必ず表示されるものであってもよいし、或る期間において表示されない場合があるものであってもよい。
【１０１５】
また、第一の場合では、ゲート進入促進表示がゲート進入待機状態表示にのみ重ねて表示されてもよいし、第一の場合では、ゲート進入促進表示がゲート進入待機状態表示以外の表示にも重ねて表示されてもよい。また、第一の場合では、ゲート進入促進表示がゲート進入待機状態表示に必ず重ねて表示されてもよいし、第一の場合では、ゲート進入促進表示がゲート進入待機状態表示に重ねて表示されない場合があってもよい。
【１０１６】
また、第二の場合では、ゲート進入促進表示が第一の待機演出表示にのみ重ねて表示されてもよいし、第二の場合では、ゲート進入促進表示が第一の待機演出表示以外の表示に

も重ねて表示されてもよい。また、第二の場合では、ゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に必ず重ねて表示されてもよいし、第二の場合では、ゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されない場合があってもよい。

【１０１７】

また、『 前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の待機演出表示［例えば、図４１（ｄ）に示すアニメデモの表示等］であり、

前記第二の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、前記大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、

前記第二の待機演出表示は、前記第一の待機演出表示とは別の表示であり、

前記第一の待機演出表示が表示された後で該第一の待機演出表示から前記第二の待機演出表示に表示が切り替わる場合があり［例えば、図４１（ｃ）～同図（ｄ）に示すように、図柄デモの表示からアニメデモの表示に切り替わっている等］、

前記第二の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含まない表示であり［例えば、図４１（ｄ）に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含んでいない等］、

前記第一の遊技状態において、前記第二の待機演出表示が表示されている状態で前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、前記ゲート進入促進表示の表示が開始されない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１０１８】

ここで、第二の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態においてのみ表示される場合があるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態以外の状態においても表示される場合があるものであってもよい。また、第二の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において必ず表示されるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示されない場合があるものであってもよい。

【１０１９】

また、第二の待機演出表示は、第一の待機演出表示とは一部が別の表示であってもよいし、全部が別の表示であってもよい。

【１０２０】

また、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示にのみ表示が切り替わる場合があってもよいし、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示以外の表示にも表示が切り替わる場合があってもよい。また、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に必ず表示が切り替わってもよいし、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わらない場合があってもよい。

【１０２１】

また、第一の待機演出表示が表示された後でのみ第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わる場合があってもよいし、第一の待機演出表示が表示された後以外でも第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わる場合があってもよい。

【１０２２】

また、第二の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示のみを含まないものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示以外の表示も含まないものであってもよい。また、第二の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を必ず含まないものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む場合があ

るものであってもよい。
【１０２３】
また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示のみが開始されなくてもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示以外のことも開始されなくてもよい。また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が必ず開始されなくてもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始される場合があってもよい。
【１０２４】
また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段以外に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよい。
【１０２５】
また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態でのみ第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態以外の状態でも第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよい。
【１０２６】
また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示のみが表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示以外の表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよい。
【１０２７】
また、第一の遊技状態においてのみ、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態において、第二の待機演出表示が表示されている状態で第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されても、ゲート進入促進表示の表示が開始されなくてもよい。
【１０２８】
また、『　前記第二の待機演出表示が表示された後で該第二の待機演出表示から前記第一の待機演出表示に表示が切り替わる場合（以下、「第三の場合［例えば、図４４（ｇ）～同図（ｈ）に示すように、アニメデモの表示から図柄デモの表示に切り替わる場合等］」という。）があり、
前記第三の場合に、前記ゲート進入促進表示が前記第一の待機演出表示に重ねて表示されている場合（以下、「第四の場合［例えば、図４４（ｇ）～同図（ｈ）に示すように、アニメデモの表示から図柄デモの表示に切り替わる場合に、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が図柄デモの表示に重ねて表示されている場合等］」という。）がある、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１０２９】
ここで、第三の場合（第二の待機演出表示が表示された後で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わる場合）のみがあってもよいし、第三の場合以外のg

場合もあってもよい。また、第三の場合が必ずあってもよいし、第三の場合がない場合があってもよい。

【１０３０】

また、第四の場合（第三の場合に、ゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されている場合）のみがあってもよいし、第四の場合以外の場合があってもよい。また、第四の場合が必ずあってもよいし、第四の場合がない場合があってもよい。

【１０３１】

また、『　前記第四の場合では、前記第一の待機演出表示から前記第二の待機演出表示に表示が切り替わることがない［例えば、図４４（ｇ）～同図（ｈ）に示すように、アニメデモの表示から図柄デモの表示に切り替わる場合に、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が図柄デモの表示に重ねて表示されている場合は、図柄デモの表示からアニメデモの表示に切り替わらない等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１０３２】

ここで、第四の場合では、第一の待機演出表示から第二の待機演出表示にのみ表示が切り替わることがなくてもよいし、第四の場合では、第一の待機演出表示から第二の待機演出表示以外の表示にも表示が切り替わることがなくてもよい。また、第四の場合では、第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が必ず切り替わることがなくてもよいし、第四の場合では、第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わることがある場合があってもよい。

【１０３３】

また、第四の場合でのみ、第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わることがなくてもよい、第四の場合以外の場合でも、第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わることがなくてもよい。

【１０３４】

また、『　遊技者によって操作が可能な位置に設けられた操作手段［例えば、演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０等］を備え、

前記複数の表示のうちの一の表示は、設定表示［例えば、図４５（ｃ）～同図（ｄ）に示す設定画面の表示等］であり、

前記設定表示は、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示を含む表示であり、

前記第一の待機演出表示が表示されている状態で前記操作手段による或る操作が行われた場合に前記設定表示が表示される場合があり［例えば、図４５（ａ）～同図（ｃ）に示すように、図柄デモの表示中に演出ボタン１３６が１回操作されると設定画面の表示が表示される等］、

前記第一の待機演出表示が表示されている状態で前記操作手段による前記或る操作が行われた場合であっても、少なくとも前記或る期間が開始された後では前記設定表示が表示されない［例えば、図３９に示すように、条件装置が作動した後（少なくとも、大当り発生ゲート監視状態が有効とされた後）は、メニュー表示（設定画面の表示）の表示が禁止され、設定画面が表示されない等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１０３５】

ここで、操作手段は、遊技者によって操作可能な位置にのみ設けられたものであってもよいし、遊技者によって操作可能な位置以外の位置にも設けられたものであってもよい。また、操作手段は、遊技者によって操作可能な位置に必ず設けられたものであってもよいし、遊技者によって操作可能な位置に設けられない場合があるものであってもよい。

【１０３６】

また、設定表示は、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示の

みを含むものであってもよいし、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示以外の表示も含むものであってもよい。また、設定表示は、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示を必ず含むものであってもよいし、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することをしっじする表示を含まない場合があるものであってもよい。

【１０３７】

また、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示のみが表示される場合があってもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が必ず表示されてもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示されない場合があってもよい。

【１０３８】

また、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合にのみ設定表示が表示される場合があってもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合以外の場合にも設定表示が表示される場合があってもよい。

【１０３９】

また、第一の待機演出表示が表示されている状態でのみ操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示される場合があってもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態以外の状態でも操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示される場合があってもよい。

【１０４０】

また、第一の待機演出表示のみが表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示される場合があってもよいし、第一の待機演出表示以外の表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示される場合があってもよい。

【１０４１】

また、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後では設定表示のみが表示されなくてもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後では設定表示以外の表示も表示されなくてもよい。また、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後では設定表示が必ず表示されなくてもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後では設定表示が表示される場合があってもよい。

【１０４２】

また、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後のみ設定表示が表示されなくてもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後以外でも設定表示が表示されなくてもよい。

【１０４３】

また、第一の待機演出表示が表示されている状態でのみ操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後では設定表示が表示されなくてもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態以外の状態でも操作手段による或る操作が行われた場合であっても、少なくとも或る期間が開始された後では設定表示が表示されなくてもよい。

【１０４４】
なお、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、或る期間が開始された後では設定表示が表示されなくてもよいし、第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、或る期間が開始されるよりも前から設定表示が表示されなくてもよい。
【１０４５】
また、『 前記第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄［例えば、「特図ｇ」等］が表示された後に小当り遊技を開始可能であり［例えば、図１４（ｂ）に示すように、特図２がｔ５３のタイミングで小当り図柄で停止表示した後、ｔ５４に示すタイミングで小当り遊技が開始される等］、
前記小当り遊技の実行中において前記第一の待機演出表示が表示されている状態で前記操作手段による前記或る操作が行われた場合に前記設定表示が表示される［例えば、図４６（１ｃ）～同図（１ｅ）に示すように、小当り遊技中において図柄デモが表示されている状態で演出ボタン１３６が１回操作されると設定画面が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１０４６】
ここで、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技のみを開始可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技以外の遊技も開始可能であってもよい。また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技を必ず開始してもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技を開始しない場合があってもよい。
【１０４７】
また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後にのみ小当り遊技を開始可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後以外にも小当り遊技を開始可能であってもよい。
【１０４８】
また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄のみが表示された後に小当り遊技を開始可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄以外の図柄が表示された後にも小当り遊技を開始可能であってもよい。
【１０４９】
また、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示のみが表示されてもよいし、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示以外の表示も表示されてもよい。また、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が必ず表示されてもよいし、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示されない場合があってもよい。
【１０５０】
また、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合にのみ設定表示が表示されてもよいし、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合以外の場合にも設定表示が表示されてもよい。
【１０５１】
また、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態でのみ操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示されてもよいし、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示が表示されている状態以外の状態でも操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示されてもよい。

【１０５２】
　また、小当り遊技の実行中においてのみ第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示されてもよいし、小当り遊技の実行中以外においても第一の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示されてもよい。
【１０５３】
　また、『　前記複数の表示のうちの一の表示は、右打ち表示［例えば、図４６（１ｃ）に示す、表示画面の右上部分に表示されている右打ち表示等］であり、
　前記右打ち表示は、遊技者に右打ちすることを促す表示であり、
　前記小当り遊技の実行中において前記第一の待機演出表示に重ねて前記右打ち表示が表示される場合がある［例えば、図４６（１ｃ）に示すように、図柄デモ中に小当り遊技が開始されると、図柄デモの表示に重ねて右打ち表示が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１０５４】
　ここで、右打ち表示は、遊技者に右打ちすることのみを促すものであってもよいし、遊技者に右打ちすること以外のことも促すものであってもよい。また、右打ち表示は、遊技者に右打ちすることを必ず促すものであってもよいし、遊技者に右打ちすることを促さない場合があるものであってもよい。
【１０５５】
　また、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示のみが表示される場合があってもよいし、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が必ず表示されてもよいし、小当り遊技の実行中において第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されない場合があってもよい。
【１０５６】
　また、小当り遊技の実行中においてのみ第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示される場合があってもよいし、小当り遊技の実行中以外にも第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示される場合があってもよい。
【１０５７】
　また、『　前記複数の表示のうちの一の表示は、右打ち表示［例えば、図４６（１ｃ）に示す、表示画面の右上部分に表示されている右打ち表示等］であり、
　前記右打ち表示は、遊技者に右打ちすることを促す表示であり、
　前記第二の場合では、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間［例えば、図３９のｔ８２～ｔ８３に示す、大当り開始ウェイト時間（大当り開始演出期間）等］が経過した後で前記ゲート進入促進表示が前記第一の待機演出表示に重ねて表示され［例えば、図４２（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、図柄デモ中に特図２が大当り図柄で停止表示した後、大当り開始演出期間が経過してゲート進入待機状態となると、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される等］、
　前記第二の場合では、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記第一の待機演出表示に重ねて前記右打ち表示が表示される［例えば、図４２（ｄ）～同図（ｅ）に示すように、図柄デモ中に特図２が大当り図柄で停止表示すると、大当り開始演出期間が開始すると、図柄デモの表示に重ねて右打ち表示が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１０５８】
　ここで、右打ち表示は、遊技者に右打ちすることのみを促すものであってもよいし、遊技者に右打ちすること以外のことも促すものであってもよい。また、右打ち表示は、遊技者に右打ちすることを必ず促すものであってもよいし、遊技者に右打ちすることを促さな

い場合があるものであってもよい。

【１０５９】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示にのみ重ねて表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示以外の表示にも重ねて表示されてもよい。また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に必ず重ねて表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されない場合があってもよい。

【１０６０】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示のみが第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示以外の表示も第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよい。

【１０６１】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でのみゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後以外でもゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよい。

【１０６２】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でのみ、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後以外にも、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよい。

【１０６３】

また、第二の場合でのみ、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよいし、第二の場合以外の場合でも、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後、或る時間が経過した後でゲート進入促進表示が第一の待機演出表示に重ねて表示されてもよい。

【１０６４】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示のみが表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示以外の表示も表示されてもよい。また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が必ず表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されない場合があってもよい。

【１０６５】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示にのみ重ねて右打ち表示が表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示以外の表示にも重ねて右打ち表示が表示されてもよい。

【１０６６】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でのみ第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後以外でも第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されてもよい。

【１０６７】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄のみが表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されてもよいし、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当り図柄以外の図柄が表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されてもよい。

【１０６８】

また、第二の場合でのみ、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されてもよいし、第二の場合以外の場合でも、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で第一の待機演出表示に重ねて右打ち表示が表示されてもよい。

【１０６９】

また、『　前記ゲート進入待機状態表示は、複数種類の表示態様のうちの一の表示態様で表示可能な表示である［例えば、図４１（ｊ）及び同図（ｊ’）に示すように、ゲート進入待機演出の表示が複数種類ある等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１０７０】

ここで、ゲート進入待機状態表示は、複数種類の表示態様のうちの一の表示態様でのみ表示可能なものであってもよいし、複数の表示態様のうちの一の表示態様以外の表示態様でも表示可能なものであってもよい。また、ゲート進入待機状態表示は、複数種類の表示態様のうちの一の表示態様で必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示態様のうちの一の表示態様で表示しない場合があるものであってもよい。

【１０７１】

また、『　前記複数の表示のうちの一の表示は、或る大当り予告表示であり、
前記或る大当り予告表示として第一の大当り予告表示［例えば、図３６（１ｆ）～同図（１ｇ）に示す「大当り接近中！！」の文字が表示される大当り予告表示等］が表示される場合があり、
前記或る大当り予告表示として第二の大当り予告表示［例えば、図３５（ｄ）～同図（ｇ）に示す「大当り準備中！！」の文字が表示される大当り予告表示等］が表示される場合があり、
前記第二の大当り予告表示は、前記第一の大当り予告表示とは異なる表示であり、
前記大当り表示として第一の大当り表示［例えば、図４２（ｉ）に示す「チャレンジ大当り」の文字が表示される大当り開始演出の表示等］が表示される場合があり、
前記大当り表示として第二の大当り表示［例えば、図４２（ｉ’）に示す「大チャンス大当り」の文字が表示される大当り開始演出の表示等］が表示される場合があり、
前記第二の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じて前記図柄変動演出表示が開始され［例えば、図２４に示すように、特図高確率普図低確率状態では、特図２の図柄変動が開始されると装飾図柄の変動表示が開始される等］、
前記第二の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じた前記図柄変動演出表示は開始されず［例えば、図３６（２ｃ）～同図（２ｄ）に示すように、特図高確率普図低確率状態では、特図１の図柄変動が開始されても装飾図柄の変動表示は開始されない等］、
前記第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動表示の実行が開始されると前記第二の大当り予告表示が表示され、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると前記第一の大当り表示が表示されて、その後に前記ゲート進入促進表示が表示される場合があり［例えば、図４１（ｆ）～同図（ｊ）に示すように、特図低確率普図低確率状態において、特図２の大当り変動中に特図１の変動表示が開始されると、「大当り準備中！！」の文字が表示される特図２大当り予告が開始され、特図２で大当り図柄が停止表示されると、「チャレンジ大当り」の文字が表示される大当り開始演出が行われ、その後に、「大当り待機中！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が行われている等］、

前記第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動表示の実行が開始されると前記第二の大当り予告表示が表示され、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると前記第二の大当り表示が表示されて、その後に前記ゲート進入促進表示が表示される場合があり［例えば、図４１（ｆ）～同図（ｈ）、同図（ｉ’）及び同図（ｊ’）に示すように、特図低確率普図低確率状態において、特図２の大当り変動中に特図１の変動表示が開始されると、「大当り準備中！！」の文字が表示される特図２大当り予告が開始され、特図２で大当り図柄が停止表示されると、「大チャンス大当り」の文字が表示される大当り開始演出が行われ、その後に、「大チャンス待機中！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が行われている等］、

前記第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される前記第一の図柄変動表示の実行中に前記第二の図柄変動表示の実行が開始されると前記第一の大当り予告表示が表示され、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると前記第一の大当り表示が表示されて、その後に前記ゲート進入促進表示が表示される場合があり［例えば、図３６（１ｅ）～同図（１ｉ）に示すように、特図高確率普図低確率状態において、特図１の大当り変動中に特図２の変動表示が開始されると、「大当り接近中！！」の文字が表示される特図１大当り予告が開始され、特図１で大当り図柄が停止表示されると、「チャレンジ大当り」の文字が表示される大当り開始演出が行われ、その後に、「大当り待機中！」の文字が表示されるゲート進入待機演出が行われている等］、

前記第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される前記第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに前記第二の図柄変動表示の実行が開始されないと前記或る大当り予告表示が表示されることなく前記第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に前記大当り表示が表示されることなく前記ゲート進入促進表示が表示される場合がある［例えば、図４６（２ｃ）～同図（２ｆ）に示すように、特図高確率普図低確率状態において、特図１の大当り変動が終了するまでに特図２の変動表示が開始されないと、特図１大当り予告が開始されることなく特図１で大当り図柄が停止表示され、その後に図柄デモ中に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示されている等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１０７２】

ここで、或る大当り予告表示として第一の大当り予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る大当り予告表示として第一の大当り予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る大当り予告表示として第一の大当り予告表示が必ず表示されてもよいし、或る大当り予告表示として第一の大当り予告表示が表示されない場合があってもよい。

【１０７３】

また、或る大当り予告表示として第二の大当り予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る大当り予告表示として第二の大当り予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る大当り予告表示として第二の大当り予告表示が必ず表示されてもよいし、或る大当り予告表示として第二の大当り予告表示が表示されない場合があってもよい。

【１０７４】

また、第二の大当り予告表示は、第一の大当り予告表示と一部が異なるものであってもよいし、全部が異なるものであってもよい。

【１０７５】

また、大当り表示として第一の大当り表示のみが表示される場合があってもよいし、大当り表示として第一の大当り表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、大当り表示として第一の大当り表示が必ず表示されてもよいし、大当り表示として第一の大当り表示が表示されない場合があってもよい。

【１０７６】

また、大当り表示として第二の大当り表示のみが表示される場合があってもよいし、大

当り表示として第二の大当り表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、大当り表示として第二の大当り表示が必ず表示されてもよいし、大当り表示として第二の大当り表示が表示されない場合があってもよい。

【１０７７】

また、第二の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示のみが開始されてもよいし、第二の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示以外の表示も開始されてもよい。また、第二の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が必ず開始されてもよいし、第二の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【１０７８】

また、第二の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことのみに応じて図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第二の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したこと以外のことにも応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【１０７９】

また、第二の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示のみ開始されなくてもよいし、第二の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示以外の表示も開始されなくてもよい。また、第二の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が必ず開始されなくてもよいし、第二の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【１０８０】

また、第二の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことのみに応じた図柄変動演出表示は開始されなくてもよいし、第二の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したこと以外のことに応じた図柄変動演出表示も開始されなくてもよい。

【１０８１】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示のみが表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が必ず表示されてもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示されない場合があってもよい。

【１０８２】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にのみゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後以外にもゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０８３】
また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示のみが表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示以外の表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。
【１０８４】
また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄のみが表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄以外の図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。
【１０８５】
また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示のみが表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示以外の表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。
【１０８６】
また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行のみが開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。
【１０８７】
また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中にのみ第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中以外にも第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。
【１０８８】
また、第一の遊技状態においてのみ、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態に

おいても、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０８９】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示のみが表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が必ず表示されてもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示されない場合があってもよい。

【１０９０】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にのみゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後以外にもゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９１】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示のみが表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示以外の表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９２】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄のみが表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄以外の図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９３】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図

柄表示手段にのみ大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９４】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示のみが表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示以外の表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９５】

また、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中にのみ第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態において、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中以外にも第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９６】

また、第一の遊技状態においてのみ、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると第二の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第二の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９７】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示のみが表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が必ず表示されてもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示されない場合があってもよい。

【１０９８】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にのみゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後以外にもゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１０９９】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示のみが表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示以外の表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１００】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄のみが表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄以外の図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０１】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０２】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示のみが表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示以外の表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０３】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中にのみ第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中以外にも第二の図柄変動表示の実行が開始

されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０４】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄のみが表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄以外の図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０５】

また、第二の遊技状態においてのみ、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に第二の図柄変動表示の実行が開始されると第一の大当り予告表示が表示され、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示されると第一の大当り表示が表示されて、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０６】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示のみが表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示以外の表示が表示される場合があってもよい。また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が必ず表示されてもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示されない場合があってもよい。

【１１０７】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示のみが表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示以外の表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０８】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示さ

れることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後にのみ大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後以外にも大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１０９】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄のみが表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄以外の図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１１０】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１１１】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示のみが表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示以外の表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１１２】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでにのみ第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまで以外にも第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

【１１１３】

また、第二の遊技状態において、大当り図柄のみが表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態において、大当り図柄以外の図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることな

くゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。
【１１１４】
また、第二の遊技状態においてのみ、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても、大当り図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行が終了するまでに第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されることなく第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示され、その後に大当り表示が表示されることなくゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。
【１１１５】
また、『 前記複数の表示のうちの一の表示は、或る大当り予告表示［例えば、図３５（ｄ）～同図（ｇ）に示す「大当り準備中！！」の文字が表示される大当り予告表示等］であり、
大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示の実行中に前記或る大当り予告表示が表示されると前記第一の場合となり［例えば、図４１（ｇ）～同図（ｊ）に示すように、特図２の大当り変動中に「大当り準備中！！」の文字が表示される大当り予告表示が表示されると、特図２に大当り図柄が停止表示された後で大当り開始演出が開始され、その後に、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される等］、
大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに前記或る大当り予告表示が表示されないと前記第二の場合となる［例えば、図４２（ａ）～同図（ｆ）に示すように、特図２の大当り変動が終了するまでに特図１の図柄変動表示が開始されないと「大当り準備中！！」の文字が表示される大当り予告表示が表示されず、その後、特図２に大当り図柄が停止表示されても大当り開始演出が行われることなく、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１１６】
ここで、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に或る大当り予告表示のみが表示されると第一の場合となってもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に或る大当り予告表示以外の表示が表示されると第一の場合となってもよい。また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に或る大当り予告表示が表示されると必ず第一の場合となってもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に或る大当り予告表示が表示されると第一の場合とならない場合があってもよい。
【１１１７】
また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中にのみ或る大当り予告表示が表示されると第一の場合となってもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中以外にも或る大当り予告表示が表示されると第一の場合となってもよい。
【１１１８】
また、大当り図柄のみが表示される第二の図柄変動表示の実行中に或る大当り予告表示が表示されると第一の場合となってもよいし、大当り図柄以外の図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に或る大当り予告表示が表示されると第一の場合となってもよい。
【１１１９】
また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに或る大当り予告表示のみが表示されないと第二の場合となってもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに或る大当り予告表示以外の表示が表示されないと第二の場合となってもよい。また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに或る大当り予告表示が表示されないと必ず第二の場合となってもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに或る大当り予告表

示が表示されないと第二の場合とならない場合があってもよい。
【１１２０】
また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでにのみ或る大当り予告表示が表示されないと第二の場合となってもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまで以外にも或る大当り予告表示が表示されないと第二の場合となってもよい。
【１１２１】
また、大当り図柄のみが表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに或る大当り予告表示が表示されないと第二の場合となってもよいし、大当り図柄以外の図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに或る大当り予告表示が表示されないと第二の場合となってもよい。
【１１２２】
また、『　大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動表示の実行が開始されると前記或る大当り予告表示が表示される［例えば、図４１（ｆ）～同図（ｇ）に示すように、特図２の大当り変動中に特図１の図柄変動表示が開始されると、「大当り準備中！！」の文字が表示される大当り予告表示が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１２３】
ここで、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示のみが表示されてもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示以外の表示も表示されてもよい。また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示が必ず表示されてもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示が表示されない場合があってもよい。
【１１２４】
また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中にのみ第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示が表示されてもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中以外に第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示が表示されてもよい。
【１１２５】
また、大当り図柄のみが表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示が表示されてもよいし、大当り図柄以外の図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行中に第一の図柄変動表示の実行が開始されると或る大当り予告表示が表示されてもよい。
【１１２６】
また、『　大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに前記第一の図柄変動表示の実行が開始されないと前記或る大当り予告表示が表示されない［例えば、図４２（ａ）～同図（ｆ）に示すように、特図２の大当り変動が終了するまでに特図１の図柄変動表示が開始されないと「大当り準備中！！」の文字が表示される大当り予告表示が表示されない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１２７】
ここで、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに第一の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示のみが表示されなくてもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに第一の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示以外の表示も表示されなくてもよい。また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに第一の図柄変動表示

の実行が開始されないと或る大当り予告表示が必ず表示されなくてもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに第一の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示される場合があってもよい。

【１１２８】

また、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでにのみ第一の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されなくてもよいし、大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまで以外にも第一の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されなくてもよい。

【１１２９】

また、大当り図柄のみが表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに第一の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されなくてもよいし、大当り図柄以外の図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が終了するまでに第一の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当り予告表示が表示されなくてもよい。

【１１３０】

また、『　はずれ図柄が表示される前記第一の図柄変動表示の実行中に大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示の実行が開始され、その後に該第一の図柄変動表示が終了するが、新たな第一の図柄変動表示の実行が開始されない場合は、前記第一の場合ではなく前記第二の場合となる［例えば、図４３（ａ）～同図（ｇ）に示すように、特図１のはずれ変動中に大当りとなる特図２の図柄変動表示が開始され、その後に当該特図１のはずれ変動が終了するが、その後、特図１の図柄変動表示が開始されない場合は、特図２に大当り図柄が停止表示されても大当り開始演出が行われることなく、図柄デモの表示に重ねて大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１１３１】

ここで、はずれ図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が開始され、その後に第一の図柄変動表示が終了するが、新たな第一の図柄変動表示の実行が開始されない場合は、第一の場合ではなく第二の場合のみとなってもよいし、はずれ図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が開始され、その後に第一の図柄変動表示が終了するが、新たな第一の図柄変動表示の実行が開始されない場合は、第一の場合ではなく第二の場合以外の場合となってもよい。また、はずれ図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が開始され、その後に第一の図柄変動表示が終了するが、新たな第一の図柄変動表示の実行が開始されない場合は、第一の場合ではなく必ず第二の場合となってもよいし、はずれ図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が開始され、その後に第一の図柄変動表示が終了するが、新たな第一の図柄変動表示の実行が開始されない場合は、第一の場合ではなく第二の場合とならない場合があってもよい。

【１１３２】

また、はずれ図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が開始され、その後に第一の図柄変動表示が終了するが、新たな第一の図柄変動表示の実行が開始されない場合にのみ、第一の場合ではなく第二の場合となってもよいし、はずれ図柄が表示される第一の図柄変動表示の実行中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示の実行が開始され、その後に第一の図柄変動表示が終了するが、新たな第一の図柄変動表示の実行が開始されない場合以外の場合にも、第一の場合ではなく第二の場合となってもよい。

【１１３３】

また、『　遊技球が進入可能な第一の始動入賞手段［例えば、第１特図始動口（上）２３０、第１特図始動口（下）２３１等］を備え、
前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記第一の図柄変動表示の実行を開始可

能であり、
前記第一の遊技状態の前記或る期間において前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知［例えば、図４７（ｆ）に示す「右打ちしてください！」という音声による警告報知等］が開始され、
前記或る報知は、打ち方に関する報知である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１３４】
ここで、第一の始動入賞手段は、遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、遊技球以外のものも進入可能なものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、遊技球が必ず進入するものであってもよいし、遊技球が進入しない場合があるものであってもよい。
【１１３５】
また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行のみを開始可能であってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を必ず開始してもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を開始しない場合があってもよい。
【１１３６】
また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよいし、第一の始動入賞手段以外の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよい。
【１１３７】
また、第一の遊技状態の或る期間において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知のみが開始されてもよいし、第一の遊技状態の或る期間において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知以外の報知も開始されてもよい。また、第一の遊技状態の或る期間において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知が必ず開始されてもよいし、第一の遊技状態の或る期間において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知が開始されない場合があってもよい。
【１１３８】
また、第一の遊技状態の或る期間において第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入すると、或る報知が開始されてもよいし、第一の遊技状態の或る期間において第一の始動入賞手段以外の入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知が開始されてもよい。
【１１３９】
また、第一の遊技状態の或る期間においてのみ第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知が開始されてもよいし、第一の遊技状態の或る期間以外の期間においても第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知が開始されてもよい。
【１１４０】
また、或る報知は、打ち方のみに関するものであってもよいし、打ち方以外のものに関するものも含むものであってもよい。また、或る報知は、必ず打ち方に関するものであってもよいし、打ち方に関するものでない場合があるものであってもよい。
【１１４１】
また、『　遊技球が進入可能な第二の始動入賞手段［例えば、第２特図始動口２３２等］を備え、
前記第二の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記第二の図柄変動表示の実行を開始可能であり、
前記第二の遊技状態の前記或る期間において前記第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても前記或る報知が開始されない［例えば、図４８（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、大当り発生ゲート監視状態となってから第２特図始動口２３２に遊技球が入賞しても警告報知は行われない等］、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１４２】
ここで、第二の始動入賞手段は、遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、遊技球以外のものも進入可能なものであってもよい。また、第二の始動入賞手段は、遊技球が必ず進入するものであってもよいし、遊技球が進入可能でない場合があるものであってもよい。
【１１４３】
また、第二の始動入賞手段に遊技球が進入すると第二の図柄変動表示の実行のみを開始可能であってもよいし、第二の始動入賞手段に遊技球が進入すると第二の図柄変動表示以外の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよい。また、第二の始動入賞手段に遊技球が進入すると第二の図柄変動表示の実行を必ず開始してもよいし、第二の始動入賞手段に遊技球が進入すると第二の図柄変動表示の実行を開始しない場合があってもよい。
【１１４４】
また、第二の始動入賞手段にのみ遊技球が進入すると第二の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよいし、第二の始動入賞手段以外の始動入賞手段に遊技球が進入すると第二の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよい。
【１１４５】
また、第二の遊技状態の或る期間において第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても或る報知のみが開始されなくてもよいし、第二の遊技状態の或る期間において第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても或る報知以外の報知も開始されなくてもよい。また、第二の遊技状態の或る期間において第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても或る報知が必ず開始されなくてもよいし、第二の遊技状態の或る期間において第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても或る報知が開始される場合があってもよい。
【１１４６】
また、第二の遊技状態の或る期間において第二の始動入賞手段にのみ遊技球が進入しても或る報知が開始されなくてもよいし、第二の遊技状態の或る期間において第二の始動入賞手段以外の入賞手段に遊技球が進入しても或る報知が開始されなくてもよい。
【１１４７】
また、第二の遊技状態の或る期間においてのみ第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても或る報知が開始されなくてもよいし、第二の遊技状態の或る期間以外の期間においても第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても或る報知が開始されなくてもよい。
【１１４８】
また、『　前記ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電すると該ゲート進入促進表示は消去され、その後に前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記或る報知が開始されるい［例えば、図４９（ａ）～同図（ｅ）に示すように、大当り発生ゲート監視状態となって大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示の表示中に電断・復電すると、当該大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示は消去されるが、その後に第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると警告報知が行われる等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１４９】
ここで、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知のみが開始されてもよいし、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知以外の報知も開始されてもよい。また、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が必ず開始されてもよいし、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されない場合があってもよ

い。
【１１５０】
　また、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよいし、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段以外の入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよい。
【１１５１】
　また、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後にのみ第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよいし、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後以外にも第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよい。
【１１５２】
　また、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示のみが消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよいし、ゲート進入促進表示の表示中に電断・復電するとゲート進入促進表示以外の表示も消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよい。
【１１５３】
　また、ゲート進入促進表示の表示中にのみ電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよいし、ゲート進入促進表示の表示中以外にも電断・復電するとゲート進入促進表示は消去され、その後に第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると或る報知が開始されてもよい。
【１１５４】
　また、『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、パチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１５５】
　また、以上の記載では、
『　第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２等］と、
　第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段［例えば、第２特図表示装置２１４等］と、
　複数の遊技状態のいずれか一つに制御可能な遊技制御手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４等］と、
　遊技球が進入可能な第一の始動入賞手段［例えば、第１特図始動口（上）２３０、第１特図始動口（下）２３１等］と、
　複数の表示を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記第一の図柄変動表示の実行を開始可能であり、
　前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり［例えば、図１３（ａ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示と第２特図表示装置２１４における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等］、
　前記第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄［例えば、「特図ｇ」等］が表示された後に小当り遊技の実行を開始可能であり［例えば、図１４（ｂ）に示すように、特図２がｔ５３のタイミングで小当り図柄で停止表示した後、ｔ５４に示すタイミングで小当り遊技が開始される等］、
　前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、特図低確率普図低確率状態等］であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、図柄変動演出表示［例えば、図２１（ｂ）～図２２（ｘ）に示す、特図１の変動表示に合わせて表示される装飾図柄の変動表示を含む演出表示（装飾図柄変動演出表示）等］であり、
前記図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示を含む表示であり、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記図柄変動演出表示が開始され［例えば、図４０（ａ）～同図（ｃ）に示すように、特図低確率普図低確率状態では、特図１の変動表示の開始に合わせて装飾図柄変動演出表示が開始されている等］、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じた前記図柄変動演出表示は開始されず［例えば、図４３（ｂ）～同図（ｅ）に示すように、特図低確率普図低確率状態では、特図２の変動表示の開始に合わせて装飾図柄変動演出表示は開始されない等］、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の待機演出表示［例えば、図４１（ｄ）に示すアニメデモの表示等］であり、
前記第二の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、
前記第二の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含まない表示であり［例えば、図４１（ｄ）に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含んでいない等］、
前記小当り遊技の実行中においても前記第二の待機演出表示が表示されている場合があり［例えば、図５０（ｆ）に示すように、小当り遊技中においてアニメデモの表示が表示されている等］、
前記第一の遊技状態において、前記第二の待機演出表示の表示中に前記小当り遊技が実行されている状態（以下、「第一の状態」という。）で、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、該第二の待機演出表示が継続して表示される［例えば、図５０（ｆ）～同図（ｈ）に示すように、アニメデモの表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第１特図始動口（上）２３０へ遊技球が入賞した場合でも装飾図柄の変動表示は開始されず、アニメデモが継続して表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【１１５６】
従来の遊技台によれば、表示手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【１１５７】
ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。

【１１５８】
また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。

【１１５９】
また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つのみに制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能であってもよい。また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つに必ず制御するものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つに制御しない場合があってもよい。

【１１６０】

また、第一の始動入賞手段は、遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、遊技球以外のものも進入可能なものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、遊技球が必ず進入するものであってもよいし、遊技球が進入しない場合があるものであってもよい。

【１１６１】

また、表示手段は、複数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数の表示以外のものも表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数の表示を表示しない場合があるものであってもよい。

【１１６２】

また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行のみを開始可能であってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を必ず開始してもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を開始しない場合があってもよい。

【１１６３】

また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよいし、第一の始動入賞手段以外の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の図柄変動表示の実行を開始可能であってもよい。

【１１６４】

また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方のみが同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方以外のものも同時に実行されている場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が必ず同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されていない場合があってもよい。

【１１６５】

なお、第一の図柄変動表示のみが実行されている場合があってもよいし、第二の図柄変動表示のみが実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示と第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されていない場合があってもよい。

【１１６６】

また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技のみを開始可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技以外の遊技も開始可能であってもよい。また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技を必ず開始してもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技を開始しない場合があってもよい。

【１１６７】

また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後にのみ小当り遊技を開始可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後以外にも小当り遊技を開始可能であってもよい。

【１１６８】

また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄のみが表示された後に小当り遊技を開始可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄以外の図柄が表示された後にも小当り遊技を開始可能であってもよい。

【１１６９】

また、遊技制御手段は、第一の遊技状態のみ制御可能なものであってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態も制御可能なものであってもよい。また、遊技制御手段は、第一の遊技状態に必ず制御するものであってもよいし、第一の遊技状態に制御しない場合があるものであってもよい。

【１１７０】

また、図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示のみを含むものであってもよいし、装

飾図柄の変動表示以外の表示も含むものであってもよい。また、図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示を必ず含むものであってもよいし、装飾図柄の変動表示を含まない場合があるものであってもよい。

【１１７１】

また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示のみが開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示以外のものも開始されてもよい。また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が必ず開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【１１７２】

また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したことに応じてのみ図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示が開始したこと以外のことにも応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【１１７３】

また、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示のみが開始したことに応じて図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態では、第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示が開始したことに応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【１１７４】

また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示のみが開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示以外のものも開始されなくてもよい。また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が必ず開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【１１７５】

また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したことにのみ応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示が開始したこと以外のことにも応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【１１７６】

また、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示のみが開始したことに応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態では、第二の図柄変動表示以外の図柄変動表示が開始したことに応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【１１７７】

また、第二の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態においてのみ表示される場合があるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態以外の状態においても表示される場合があるものであってもよい。また、第二の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において必ず表示されるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示されない場合があるものであってもよい。

【１１７８】

また、第二の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示のみを含まないものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示以外の表示も含まないものであってもよい。また、第二の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を必ず含まないものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む場合があるものであってもよい。

【１１７９】

また、小当り遊技の実行中においても第二の待機演出表示のみが表示されている場合が

あってもよいし、小当り遊技の実行中においても第二の待機演出表示以外の表示も表示されている場合があってもよい。また、小当り遊技の実行中においても第二の待機演出表示が必ず表示されていてもよいし、小当り遊技の実行中においても第二の待機演出表示が表示されていない場合があってもよい。

【１１８０】

また、小当り遊技の実行中においてのみ第二の待機演出表示のみが表示されている場合があってもよいし、小当り遊技の実行中以外においても第二の待機演出表示のみが表示されている場合があってもよい。

【１１８１】

また、第一の状態（第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態）で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、第二の待機演出表示のみが継続して表示されてもよいし、第一の状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、第二の待機演出表示以外の表示も継続して表示されてもよい。また、第一の状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、第二の待機演出表示が必ず継続して表示されてもよいし、第一の状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、第二の待機演出表示が継続して表示されない場合があってもよい。

【１１８２】

また、第一の状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でのみ、第二の待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合でも、第二の待機演出表示が継続して表示されてもよい。

【１１８３】

また、第一の状態でのみ、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、第二の待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の状態以外の状態でも、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、第二の待機演出表示が継続して表示されてもよい。

【１１８４】

また、『　複数種類の音声を出力可能な音声出力手段［例えば、スピーカ１２０等］を備え、

前記複数種類の音声のうちの一の音声は、第一の始動入賞音［例えば、図５０（ｈ）に示すデフォルトステージに対応する始動入賞音等］であり、

前記第一の始動入賞音は、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に出力される場合がある音声であり、

前記第一の図柄変動表示に関するアイコン［例えば、変動アイコン、保留アイコン等］を表示可能であり、

前記第一の状態で前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、前記アイコンは表示されず、前記第一の始動入賞音が出力される［例えば、図５０（ｆ）～同図（ｈ）に示すように、アニメデモの表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第１特図始動口（上）２３０へ遊技球が入賞した場合は、始動入賞音は出力されるが変動アイコン（保留アイコン）は表示されない等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１１８５】

ここで、音声出力手段は、複数種類の音声のみを出力可能なものであってもよいし、複数種類の音声以外のものも出力可能なものであってもよい。また、音声出力手段は、複数種類の音声を必ず出力するものであってもよいし、複数種類の音声を出力しない場合があるものであってもよい。

【１１８６】

また、音声出力手段は、第一の始動入賞音のみを出力可能であってもよいし、第一の始動入賞音以外の始動入賞音も出力可能であってもよい。また、音声出力手段は、第一の始動入賞音を必ず出力するものであってもよいし、第一の始動入賞音を出力しない場合があるものであってもよい。

【１１８７】
また、第一の始動入賞音は、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ出力される場合があるものであってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合にも出力される場合があるものであってもよい。また、第一の始動入賞音は、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に必ず出力されるものであってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に出力しない場合があるものであってもよい。
【１１８８】
また、第一の図柄変動表示に関するアイコンのみを表示可能であってもよいし、第一の図柄変動表示に関するアイコン以外のものも表示可能であってもよい。また、第一の図柄変動表示に関するアイコンを必ず表示してもよいし、第一の図柄変動表示に関するアイコンを表示しない場合があってもよい。
【１１８９】
また、第一の図柄変動表示にのみ関するアイコンを表示可能であってもよいし、第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示に関するアイコンを表示可能であってもよい。
【１１９０】
また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音以外の音も出力されてもよい。また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。
【１１９１】
また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコンのみは表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコン以外のものも表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１１９２】
また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合にも、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１１９３】
また、第一の状態で第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段以外の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にも、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１１９４】
また、第一の状態でのみ第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態以外の状態でも第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、アイコンは表示されず、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１１９５】
また、『　前記第一の遊技状態で前記第二の待機演出表示の表示中に前記第二の図柄変動表示が実行されている状態において、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、該第二の待機演出表示から前記図柄変動演出表示に切り替わり、前記アイコンが表示され、前記第一の始動入賞音が出力される［例えば、図５２（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、特図２の図柄変動中でアニメデモが表示されている状態で第１特図始動口（上）２３０へ遊技球が入賞した場合は、始動入賞音が出力されるとともにアニメデモから装飾図柄の変動表示に切り替えられ、変動アイコン（保留アイコン）が表示される等］、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１１９６】
ここで、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音以外の音も出力されてもよい。また、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。
【１１９７】
また、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンのみが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコン以外のものも表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１１９８】
また、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示にのみ切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示以外の表示にも切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１１９９】
また、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態において、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合にも、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２００】
また、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態においてのみ、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態で第二の待機演出表示の表示中に第二の図柄変動表示が実行されている状態以外の状態においても、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、第二の待機演出表示から図柄変動演出表示に切り替わり、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２０１】
また、『　複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージに移行可能であり、

前記複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で前記第一の始動入賞音が出力され［例えば、図５２（ｆ）、同図（ｆ’）及び同図（ｆ’’）に示すように、第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、ステージに応じた始動入賞音が出力される等］、

前記第二の待機演出表示の表示中に前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、前記複数種類の演出ステージのうち該第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で前記第一の始動入賞音が出力される［例えば、図５３（ａ）～同図（ｈ）に示すように、アニメデモ中に始動入賞した場合は、アニメデモに移行する前のステージに対応する始動入賞音が出力される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１２０２】

ここで、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージにのみ移行可能であってもよいし、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージ以外にも移行可能であってもよい。また、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージに必ず移行してもよいし、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージに移行しない場合があってもよい。

【１２０３】

また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音以外の音も出力されてもよい。また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。

【１２０４】

また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様でのみ第一の始動入賞音が出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様以外の態様でも第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２０５】

また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージにのみ対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージ以外の演出ステージにも対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２０６】

また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音以外の音も出力されてもよい。また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。

【１２０７】

また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様でのみ第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに

対応した態様以外の態様でも第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２０８】
また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージにのみ対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージ以外の演出ステージにも対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２０９】
また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときにのみ実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたとき以外の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２１０】
また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合にも、複数種類の演出ステージのうち第二の待機演出表示の表示が開始されたときに実行中であった演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２１１】
また、『　複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージに移行可能であり、
前記複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で前記第一の始動入賞音が出力され［例えば、図５２（ｆ）、同図（ｆ’）及び同図（ｆ’’）に示すように、第１特図始動口（上）２３０に遊技球が入賞すると、ステージに応じた始動入賞音が出力される等］、
前記複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージは、デフォルトの演出ステージであり［例えば、図５２（ａ）に示すデフォルトステージ等］、
前記第二の待機演出表示の表示中に前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、前記デフォルトの演出ステージに対応した態様で前記第一の始動入賞音が出力される、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２１２】
ここで、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージにのみ移行可能であってもよいし、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージ以外にも移行可能であってもよい。また、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージに必ず移行してもよいし、複数種類の演出ステージのうちの一の演出ステージに移行しない場合があってもよい。
【１２１３】
また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音以外の音も出力されてもよい。また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。
【１２１４】
また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様でのみ第一の始動入賞音が出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージに対応した態様以外の態様でも第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２１５】
また、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージにのみ対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよいし、複数種類の演出ステージのうちの実行中の演出ステージ以外の演出ステージにも対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２１６】
また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音以外の音も出力されてもよい。また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。
【１２１７】
また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージに対応した態様でのみ第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージに対応した態様以外の態様でも第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２１８】
また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージにのみ対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合、デフォルトの演出ステージ以外の演出ステージに対応した態様でも第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２１９】
また、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ、デフォルトの演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第二の待機演出表示の表示中に第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合にも、デフォルトの演出ステージに対応した態様で第一の始動入賞音が出力されてもよい。
【１２２０】
また、『　複数の表示のうちの一の表示は、第一の大当り予告表示［例えば、図３５（ｄ）～同図（ｇ）に示す「大当り準備中！！」の文字が表示される大当り予告表示等］であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される前記第二の図柄変動表示が実行されている状態で、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、該第二の待機演出表示から前記第一の大当り予告表示に表示が切り替わる［例えば、図４１（ｄ）～同図（ｇ）に示すように、特図低確率普図低確率状態において、アニメデモ中であって特図２の大当り変動中に特図１の変動表示が開始されると、「大当り準備中！！」の文字が表示される特図２大当り予告の表示に表示が切り替わる等］、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２２１】
ここで、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示にのみ表示が切り替わってもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示以外の表示にも表示が切り替わってもよい。また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される

第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に必ず表示が切り替わってもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に表示が切り替わらない場合があってもよい。

【１２２２】

また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に表示が切り替わってもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段以外の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に表示が切り替わってもよい。

【１２２３】

また、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態でのみ、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に表示が切り替わってもよいし、第一の遊技状態において、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態以外の状態でも、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に表示が切り替わってもよい。

【１２２４】

また、第一の遊技状態においてのみ、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に表示が切り替わってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、第二の待機演出表示の表示中に大当り図柄が表示される第二の図柄変動表示が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第二の待機演出表示から第一の大当り予告表示に表示が切り替わってもよい。

【１２２５】

また、『　前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の待機演出表示［例えば、図４１（ｃ）に示す図柄デモの表示等］であり、

前記第一の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、前記大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、

前記第一の待機演出表示は、前記第二の待機演出表示とは別の表示であり、

前記第一の待機演出表示が表示された後で該第一の待機演出表示から前記第二の待機演出表示に表示が切り替わる場合があり［例えば、図４１（ｃ）～同図（ｄ）に示すように、図柄デモの表示からアニメデモの表示に切り替わっている等］、

前記第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む表示であり［例えば、図４１（ｃ）に示すように、図柄デモの表示では、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれ図柄の組合せで停止表示した態様の表示を含んでいる等］、

前記第一の遊技状態において、前記第一の待機演出表示の表示中に前記小当り遊技が実行されている状態で、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、該第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、前記アイコンが表示され、前記第一の始動入賞音が出力される［例えば、図５４（ｅ）～同図（ｇ）に示すように、小当り遊技中でアニメデモが表示されている状態で第１特図始動口（上）２３０へ遊技球が入賞した場合は、特図１の保留アイコン表示領域２８１に保留アイコンが表示されるとともに始動入賞音が出力される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１２２６】
ここで、第一の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態においてのみ表示される場合があるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態以外の状態においても表示される場合があるものであってもよい。また、第一の待機演出表示は、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において必ず表示されるものであってもよいし、第一の遊技状態において第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示されない場合があるものであってもよい。
【１２２７】
また、第一の待機演出表示は、第二の待機演出表示とは一部が別の表示であってもよいし、全部が別の表示であってもよい。
【１２２８】
また、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示にのみ表示が切り替わる場合があってもよいし、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示以外の表示にも表示が切り替わる場合があってもよい。また、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に必ず表示が切り替わってもよいし、第一の待機演出表示が表示された後で第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わらない場合があってもよい。
【１２２９】
また、第一の待機演出表示が表示された後でのみ第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わる場合があってもよいし、第一の待機演出表示が表示された後以外でも第一の待機演出表示から第二の待機演出表示に表示が切り替わる場合があってもよい。
【１２３０】
また、第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示のみを含むものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を必ず含むものであってもよいし、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。
【１２３１】
また、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音以外の音も出力されてもよい。また、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。
【１２３２】
また、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンのみが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が

継続して行われるとともに、アイコン以外のものも表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２３３】

また、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示のみが継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示以外の表示も継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２３４】

また、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合でも、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２３５】

また、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段以外の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２３６】

また、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態でのみ、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態において、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態以外の状態でも、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２３７】

また、第一の遊技状態においてのみ、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、第一の待機演出表示の表示中に小当り遊技が実行されている状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、第一の待機演出表示が継続して行われるとともに、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２３８】

また、『　前記第二の待機演出表示が表示された後で該第二の待機演出表示から前記第一の待機演出表示に表示が切り替わる場合があり［例えば、図５１（ｈ）～同図（ｉ）に示すように、アニメデモの表示から図柄デモの表示に切り替わっている等］、

前記第一の状態で前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、前記小当り遊技の実行が継続している状態で前記第二の待機演出表示から前記第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、前記アイコンが表示され、前記第一の始動入賞音が出力される［例えば、図５１（ｆ）～同図（ｉ）に示すように、小当り遊技中でアニメデモが表示されている

状態で第１特図始動口（上）２３０へ遊技球が入賞した後、当該小当り遊技の継続中にアニメデモから図柄デモに表示が移行すると、特図１の保留アイコン表示領域２８１に保留アイコンが表示されるとともに始動入賞音が出力される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１２３９】

ここで、第二の待機演出表示が表示された後で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示にのみ表示が切り替わる場合があってもよいし、第二の待機演出表示が表示された後で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示以外の表示に表示が切り替わる場合があってもよい。また、第二の待機演出表示が表示された後で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に必ず表示が切り替わる場合があってもよいし、第二の待機演出表示が表示された後で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わらない場合があってもよい。

【１２４０】

また、第二の待機演出表示が表示された後でのみ第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わる場合があってもよいし、第二の待機演出表示が表示された後以外でも第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わる場合があってもよい。

【１２４１】

また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音のみが出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音以外の始動入賞音が出力されてもよい。また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。

【１２４２】

また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンのみが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコン以外のものが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２４３】

また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合にのみ、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合以外の場合にも、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２４４】

また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態でのみ第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後、小当り遊技の実行が継続している状態以外の状態

でも第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２４５】

また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後でのみ、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した後以外にも、小当り遊技の実行が継続している状態で第二の待機演出表示から第一の待機演出表示に表示が切り替わった場合、アイコンが表示され、第一の始動入賞音が出力されてもよい。

【１２４６】

また、『 或る大当り予告［例えば、図５５（ｋ）に示す一発告知演出等］を実行可能であって、

前記或る大当り予告とは、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入したことに応じて実行される予告であって、該第一の始動入賞手段への遊技球の進入に対応して実行される前記第一の図柄変動表示の結果が大当り図柄が表示される結果である場合に実行される場合がある予告のことであり、

前記図柄変動演出表示の表示中に前記アイコンが非表示となる状態で前記第二の図柄変動表示が実行されている状態（以下、「第二の状態［例えば、図５５（ｉ）に示すように、特図２の図柄変動表示中に特図１の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示中にＳＰリーチに移行して変動アイコンや保留アイコンが非表示となった状態等］」という。）となる場合があり、

前記第二の状態で前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、前記或る大当り予告が実行される場合がある［例えば、図５５（ｉ）～同図（ｋ）に示すように、特図２の図柄変動表示中に特図１の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示中にＳＰリーチに移行して変動アイコンや保留アイコンが非表示となった状態で第１特図始動口（上）２３０へ遊技球が入賞すると、一発告知演出が行われる等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１２４７】

ここで、或る大当り予告のみを実行可能であってもよいし、或る大当り予告以外の予告も実行可能であってもよい。また、或る大当り予告を必ず実行してもよいし、或る大当り予告を実行しない場合があってもよい。

【１２４８】

また、第二の状態（図柄変動演出表示の表示中にアイコンが非表示となる状態で第二の図柄変動表示が実行されている状態）のみとなる場合があってもよいし、第二の状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第二の状態に必ずなってもよいし、第二の状態にならない場合があってもよい。

【１２４９】

また、第二の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当り予告のみが実行される場合があってもよいし、第二の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当り予告以外の予告が実行される場合があってもよい。また、第二の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当り予告が必ず実行されてもよいし、第二の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当り予告が実行されない場合があってもよい。

【１２５０】

また、第二の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ、或る大当り予告が実行される場合があってもよいし、第二の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外にも、或る大当り予告が実行される場合があってもよい。

【１２５１】

また、第二の状態でのみ第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当り予

告が実行される場合があってもよいし、第二の状態以外の状態でも第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当り予告が実行される場合があってもよい。

【１２５２】

また、『 或る大当り予告［例えば、図５５（ｋ）に示す一発告知演出等］を実行可能であって、

前記或る大当り予告とは、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入したことに応じて実行される予告であって、該第一の始動入賞手段への遊技球の進入に対応して実行される前記第一の図柄変動表示の結果が大当り図柄が表示される結果である場合に実行される場合がある予告のことであり、

前記第一の状態で前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、前記或る大当り予告の実行が開始されることがない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１２５３】

ここで、或る大当り予告のみを実行可能であってもよいし、或る大当り予告以外の予告も実行可能であってもよい。また、或る大当り予告を必ず実行してもよいし、或る大当り予告を実行しない場合があってもよい。

【１２５４】

また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当り予告の実行のみが開始されることがなくてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当り予告の実行以外の実行も開始されることがなくてもよい。また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当り予告の実行が必ず開始されることがなくてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当り予告の実行が開始される場合があってもよい。

【１２５５】

また、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合のみ、或る大当り予告の実行が開始されることがなくてもよいし、第一の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外の場合でも、或る大当り予告の実行が開始されることがなくてもよい。

【１２５６】

また、第一の状態でのみ第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当り予告の実行が開始されることがなくてもよいし、第一の状態以外の状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当り予告の実行が開始されることがなくてもよい。

【１２５７】

また、『 遊技者によって操作が可能な位置に設けられた操作手段［例えば、演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０等］を備え、

前記複数の表示のうちの一の表示は、設定表示［例えば、図４５（ｃ）～同図（ｄ）に示す設定画面の表示等］であり、

前記設定表示は、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示を含む表示であり、

前記第二の待機演出表示が表示されている状態で前記操作手段による或る操作が行われた場合に前記設定表示が表示される場合があり［例えば、図４５（ａ）～同図（ｃ）に示すように、図柄デモの表示中に演出ボタン１３６が１回操作されると設定画面の表示が表示される等］、

前記第一の状態で前記操作手段による前記或る操作が行われた場合であっても、前記設定表示が表示されない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１２５８】

ここで、操作手段は、遊技者によって操作が可能な位置にのみ設けられたものであって

もよいし、遊技者によって操作が可能な位置以外の位置にも設けられたものであってもよい。また、操作手段は、遊技者によって必ず操作が可能な位置に設けられたものであってもよいし、遊技者によって操作が可能な位置に設けられない場合があってもよい。

【１２５９】

また、設定表示は、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示のみを含むものであってもよいし、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示以外の表示も含むものであってもよい。また、設定表示は、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示を必ず含むものであってもよいし、複数の選択肢の中から一の選択肢を選択することを指示する表示を含まない場合があるものであってもよい。

【１２６０】

また、第二の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示のみが表示される場合があってもよいし、第二の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、第二の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が必ず表示されてもよいし、第二の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示されない場合があってもよい。

【１２６１】

また、第二の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合にのみ設定表示が表示される場合があってもよいし、第二の待機演出表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合以外の場合にも設定表示が表示される場合があってもよい。

【１２６２】

また、第二の待機演出表示が表示されている状態でのみ操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示される場合があってもよいし、第二の待機演出表示が表示されている状態以外の状態で操作手段による或る操作が行われた場合にも設定表示が表示される場合があってもよい。

【１２６３】

また、第二の待機演出表示のみが表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合に設定表示が表示される場合があってもよいし、第二の待機演出表示以外の表示が表示されている状態で操作手段による或る操作が行われた場合にも設定表示が表示される場合があってもよい。

【１２６４】

また、第一の状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、設定表示のみが表示されなくてもよいし、第一の状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、設定表示以外の表示も表示されなくてもよい。また、第一の状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、設定表示が必ず表示されなくてもよいし、第一の状態で操作手段による或る操作が行われた場合であっても、設定表示が表示される場合があってもよい。

【１２６５】

また、『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、パチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１２６６】

また、以上の記載では、
『　第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２等］と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段［例えば、第２特図表示装置２１４等］と、

複数の遊技状態のいずれか一つに制御可能な遊技制御手段［例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４等］と、
遊技球が進入可能な或るゲート［例えば、大当り発生ゲート２５２等］と、
複数の表示を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり［例えば、図１３（ａ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示と第２特図表示装置２１４における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等］、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、特図低確率普図低確率状態等］であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態［例えば、特図高確率状態普図低確率状態等］であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは異なる遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、図柄変動演出表示［例えば、図２１（ｂ）～図２２（ｘ）に示す、特図１の変動表示に合わせて表示される装飾図柄の変動表示を含む演出表示（装飾図柄変動演出表示）等］であり、
前記図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示を含む表示であり、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記図柄変動演出表示が開始され［例えば、図４０（ａ）～同図（ｃ）に示すように、特図低確率普図低確率状態では、特図１の変動表示の開始に合わせて装飾図柄変動演出表示が開始されている等］、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じた前記図柄変動演出表示は開始されず［例えば、図４３（ｂ）～同図（ｅ）に示すように、特図低確率普図低確率状態では、特図２の変動表示の開始に合わせて装飾図柄変動演出表示は開始されない等］、
前記第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間［例えば、図３９のｔ８３～ｔ８５に示す、大当り発生ゲート監視状態が有効となる期間等］が開始され、
前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でも前記或る期間が開始され、
前記或る期間において前記或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始され［例えば、図３９に示すように、ｔ８３～ｔ８５に示す大当り発生ゲート監視状態が有効となる期間において、ｔ８４に示すタイミングで遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過すると、大当り遊技が開始される等］、
前記複数の表示のうちの一の表示は、ゲート進入促進表示［例えば、図４１（ｊ）に示す「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」という大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示等］であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の待機演出表示［例えば、図４１（ｃ）に示す図柄デモの表示等］であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、ゲート進入待機状態表示［例えば、図４１（ｊ）に示すゲート進入待機演出の表示等］であり、
前記ゲート進入促進表示は、遊技球を前記或るゲートに進入させることを促す表示であり、
前記第一の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、前記大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、
前記第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む表示であり［例えば、図４１（ｃ）に示すように、図柄デモの表示では、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれ図柄の組合せで停止表示した態様の表示を含んでいる等］、
前記ゲート進入待機状態表示は、前記或る期間において表示される場合がある表示であり、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記ゲート進入促進表示が表示され［例えば、図４１（ｈ）～同図（ｊ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示されている等］、
前記ゲート進入促進表示と前記ゲート進入待機状態表示の両方が表示されている状態となる場合があり［例えば、図４１（ｊ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示がゲート進入待機演出の表示に重ねて表示されている等］、
前記ゲート進入促進表示と前記第一の待機演出表示の両方が表示されている状態となる場合がある［例えば、図４２（ｆ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が図柄デモの表示に重ねて表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１２６７】
また、『　前記複数の表示のうちの一の表示は、大当り表示［例えば、図４１（ｉ）に示す大当り開始演出の表示等］であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示され、その後に前記ゲート進入促進表示が表示される場合（以下、「第一の場合［例えば、図４１（ｈ）～同図（ｊ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り開始演出の表示が表示され、その後に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合等］」という。）があり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示されることなく前記ゲート進入促進表示が表示される場合（以下、「第二の場合［例えば、図４２（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り開始演出の表示が表示されることなく大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合等］」という。）があり、
前記第一の場合では、前記ゲート進入促進表示と前記ゲート進入待機状態表示の両方が表示されている状態となり［例えば、図４１（ｊ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示がゲート進入待機演出の表示に重ねて表示されている等］、
前記第二の場合では、前記ゲート進入促進表示と前記第一の待機演出表示の両方が表示されている状態となる［例えば、図４２（ｆ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が図柄デモの表示に重ねて表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２６８】
また、以上の記載では、
『　第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２等］と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段［例えば、第２特図表示装置２１４等］と、
複数の遊技状態のいずれか一つに制御可能な遊技制御手段［例えば、主制御部３００におけるＣＰＵ３０４等］と、
遊技球が進入可能な或るゲート［例えば、大当り発生ゲート２５２等］と、
複数の表示を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
を備えた遊技台であって、
右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に前記或るゲートが設けられており［例えば、図３に示すように、大当り発生ゲート２５２は、遊技領域１２４の右側に設けられており、右打ちにより通過可能とされている等］、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり［例えば、図１３（ａ）に示すように、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示と第２特図表示装置２１４における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等

］、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態［例えば、通常遊技状態（特図低確率普図低確率状態）等］であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態［例えば、大当り遊技状態や、確変状態（特図高確率普図低確率状態）や、電サポ状態（特図低確率状態普図高確率状態）等］であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは異なる遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、或る図柄変動演出表示［例えば、図２１（ｂ）～図２２（ｘ）に示す、特図１の変動表示に合わせて表示される装飾図柄の変動表示を含む演出表示（装飾図柄変動演出表示）等］であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の待機演出表示［例えば、図４２（ｃ）に示す図柄デモの表示等］であり、
前記或る図柄変動演出表示は、装飾図柄が変動表示している態様の表示を含む表示であり、
前記第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む表示であり［例えば、図４２（ｃ）に示すように、図柄デモの表示では、「装飾５－装飾４－装飾１」のはずれ図柄の組合せで停止表示した態様の表示を含んでいる等］、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記或る図柄変動演出表示が開始され［例えば、図２１（ｂ）～同図（ｆ）に示すように、通常遊技状態では、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄変動演出表示が表示される等］、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じた前記或る図柄変動演出表示は開始されず［例えば、図４１（ｃ）に示すように、通常遊技状態では、第２特図表示装置２１４における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄変動演出表示が表示されない等］、
前記第一の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、
前記第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間［例えば、図３９のｔ８３～ｔ８５に示す、大当り発生ゲート監視状態が有効となる期間等］が開始され、
前記或る期間において前記或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始され［例えば、図３９に示すように、ｔ８３～ｔ８５に示す大当り発生ゲート監視状態が有効となる期間において、ｔ８４に示すタイミングで遊技球が大当り発生ゲート２５２を通過すると、大当り遊技が開始される等］、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の表示［例えば、図４９（ａ）に示す「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」という右打ちして大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示等］であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の表示［例えば、図４１（ｊ）に示すゲート進入待機演出の表示等］であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第三の表示［例えば、図５５（ｃ）に示すメニュー画面等］であり、
前記第一の表示は、右打ちを促す表示であり、
前記第二の表示は、前記或る期間において表示される場合がある表示であり、
前記第三の表示は、設定画面表示であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記第一の表示が表示され［例えば、図４２（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示されている等］、
前記第一の表示と前記第二の表示の両方が表示されている状態となる場合があり［例えば、図４１（ｊ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示がゲート

進入待機演出の表示に重ねて表示されている等］、
　前記第一の表示と前記第一の待機演出表示の両方が表示されている状態（以下、「第一の状態［例えば、図４５（ｈ）に示すように、図柄デモの表示中に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示されている状態等］」という。）となる場合があり、
　前記第一の遊技状態であっても、前記第一の図柄変動表示及び前記第二の図柄変動表示のうちの該第二の図柄変動表示のみが実行されている状態（以下、「第二の状態［例えば、図５５（ｂ）に示すように、通常遊技状態において特図１と特図２のうちの特図２の図柄変動表示中である状態等］」という。）において、前記第三の表示の表示が開始可能である［例えば、図５５（ａ）～同図（ｂ）に示すように、通常遊技状態において、特図１と特図２のうちの特図２の図柄変動表示中において、演出ボタン１３６が操作されるとメニュー画面が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１２６９】
　また、『　遊技者によって操作が可能な位置に設けられた操作手段［例えば、演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０等］を備え、
　前記第二の状態において前記操作手段が操作されると前記第三の表示の表示が開始される場合がある［例えば、図５５（ａ）～同図（ｂ）に示すように、通常遊技状態において、特図１と特図２のうちの特図２の図柄変動表示中において、演出ボタン１３６が操作されるとメニュー画面が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２７０】
　また、『　前記複数の表示のうちの一の表示は、大当り表示［例えば、図４１（ｉ）に示す大当り開始演出の表示等］であり、
　前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示され、その後に前記第一の表示が表示される場合（以下、「第一の場合［例えば、図４１（ｈ）～同図（ｊ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り開始演出の表示が表示され、その後に大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合等］」という。）があり、
　前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示されることなく前記第一の表示が表示される場合（以下、「第二の場合［例えば、図４２（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、特図２に大当り図柄が表示された後に大当り開始演出の表示が表示されることなく大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が表示される場合等］」という。）があり、
　前記第一の場合では、前記第一の表示と前記第二の表示の両方が表示されている状態となり［例えば、図４１（ｊ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示がゲート進入待機演出の表示に重ねて表示されている等］、
　前記第二の場合では、前記第一の状態となる［例えば、図４２（ｆ）に示すように、大当り発生ゲート２５２の通過を促進する表示が図柄デモの表示に重ねて表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２７１】
　また、『　遊技球が進入可能な第一の始動入賞手段［例えば、第１特図始動口（上）２３０、第１特図始動口（下）２３１等］を備え、
　前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記第一の図柄変動表示の実行を開始可能であり、
　前記第一の遊技状態の前記或る期間において前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、或る報知［例えば、図４７（ｆ）に示す「右打ちしてください！」という音声によ

る警告報知等］が開始され、
　前記或る報知は、打ち方に関する報知である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２７２】
　また、『　遊技球が進入可能な第二の始動入賞手段［例えば、第２特図始動口２３２等］を備え、
　前記第二の始動入賞手段に遊技球が進入すると前記第二の図柄変動表示の実行を開始可能であり、
　前記第二の遊技状態の前記或る期間において前記第二の始動入賞手段に遊技球が進入しても前記或る報知が開始されない［例えば、図４８（ｄ）～同図（ｆ）に示すように、大当り発生ゲート監視状態となってから第２特図始動口２３２に遊技球が入賞しても警告報知は行われない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２７３】
　また、『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、図１に示すパチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１２７４】
　以下、これまで説明したことも含めて付記する。
【１２７５】
　（付記１）
・少なくとも大当り確率が異なる複数の設定のうちの一の設定で遊技可能なぱちんこ機
・演出手段を備え
・複数の遊技球検出手段を備え
・少なくともアウト球検出手段の検出結果に関連する実行契機で設定示唆演出（以下、「第一の設定示唆演出」という。）を実行する場合がある
遊技台。
【１２７６】
　（付記２）
・複数の遊技状態のうちの一の状態を開始可能な制御手段を備え
・第一の遊技状態（例えば、通常状態）に第一の設定示唆演出を実行する場合がある
・第二の遊技状態（例えば、大当り中や、電サポ中）に第一の設定示唆演出を実行する場合がある
遊技台。
【１２７７】
　（付記３）
・図柄変動表示が実行されていない期間（デモ中やカスタマイズ設定中、単に発射しているけど始動入賞しない場合）に第一の設定示唆演出を実行する場合がある
遊技台。
【１２７８】
　（付記４）
・始動口、一般入賞口等に関する別の遊技球検出手段を備え
・これらの検出結果も加味して第一の設定示唆演出を実行する場合がある
遊技台。
【１２７９】
　（付記５）
・第一の設定示唆演出を実行するための条件を満たした場合に、条件を満たしてから第一

のタイミングで（例えば、即座に）第一の設定示唆演出を行う場合がある
・第一の設定示唆演出を実行するための条件を満たした場合に、条件を満たしてから第二のタイミングで（例えば、次の変動や演出内容の条件等を判断して）第一の設定示唆演出を行う場合がある
・第一のタイミングと第二のタイミングが異なる
遊技台。
【１２８０】
（付記６）
・タイミング固定の第二の設定示唆演出（例えば、大当り遊技のエンディングなど）を実行可能
・第二の設定示唆演出と重複して実行される場合がある
遊技台。
【１２８１】
（付記７）
・第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出がオーバーラップする
遊技台。
【１２８２】
（付記８）
・第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出がオーバーラップしない
遊技台。
【１２８３】
（付記９）
・タイミング固定の第二の設定示唆演出（例えば、大当り遊技のエンディングなど）を実行可能
・第二の設定示唆演出と重複するタイミングとなった場合は、第一の設定示唆演出を遅延させるか実行しない
遊技台。
【１２８４】
（付記１０）
・第一の設定示唆演出の実行契機に関する報知手段を備えた
遊技台。
【１２８５】
（付記１１）
・少なくとも大当り確率が異なる複数の設定のうちの一の設定で遊技可能なぱちんこ機
・第一の報知演出を実行可能な演出手段を備え
・第一の報知手段は、遊技に関する報知を少なくとも実行可能な演出である
・第一の報知演出は、設定示唆を含んで実行される場合がある演出である
遊技台。
【１２８６】
（付記１２）
・第一の報知演出が、設定示唆を含んで報知されているかどうかが識別可能な場合がある
遊技台。
【１２８７】
なお、識別不能な場合があってもよい。下記の第一のタイミングで実行される第一の報知演出に設定示唆が含まれていてもよい。
【１２８８】
（付記１３）
・第一の報知演出は、設定示唆を含まない場合に第一のタイミングで実行される
・第一の報知演出は、設定示唆を含む場合に第一のタイミングとは異なる第二のタイミングで実行される

遊技台。
【１２８９】
（付記１４）
・第一の報知演出は、少なくとも大当りに関する演出である
遊技台。
【１２９０】
（付記１５）
・数字の表示態様が異なることで第一の報知演出に設定示唆が含まれていることを識別可能である
遊技台。
【１２９１】
（付記１６）
・或る条件が成立した場合の第二のタイミングで設定示唆を含む第一の報知演出が実行される
遊技台。
【１２９２】
（付記１７）
・第一の報知演出が設定示唆を含む場合の出現率に設定差がある
遊技台。
【１２９３】
（付記１８）
・再抽選を実行可能な
遊技台。
【１２９４】
（付記１９）
・キリ数（例えば、「５０００」発毎の表示）を表示可能な
遊技台。
【１２９５】
（付記２１）
・少なくとも大当り確率が異なる複数の設定のうちの一の設定で遊技可能なぱちんこ機
・再抽選演出を実行可能な演出手段を備え
・大当り終了後の遊技状態が第一の遊技状態の場合があり
・大当り終了後の遊技状態が第二の遊技状態の場合があり
・再抽選演出は大当り終了後の遊技状態として第二の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出であり
・再抽選演出パターンで設定示唆が行われる場合がある
遊技台。
【１２９６】
演出手段に特徴をもった遊技台を提供できる。
【１２９７】
再抽選のスロー変動、高速変動、コマ送り変動、役物落下等の振分けによって振分けが異なり、設定推測として機能する場合がある。
【１２９８】
（付記２２）
・装飾図柄変動表示を表示可能
・再抽選演出により導出された図柄（確定図柄）が第一の装飾図柄である場合には、大当り遊技終了後に第一の遊技状態または第二の遊技状態が開始され、確定図柄が第二の装飾図柄である場合（第一の場合）には、大当り遊技終了後に第二の遊技状態が開始される
・第一の場合に大当り遊技終了後に第二の遊技状態が開始されることを示唆する第一の演出が行われる（「４４４」→「７７７」への昇格時のエフェクトや「７７７」→「７７７

」）
・一旦停止した図柄（仮図柄）と確定図柄が第一の装飾図柄（「２２２」→「４４４」、「４４４」→「４４４」など複数種類あり）となる再抽選演出の場合に第一の演出が行われる場合（第二の場合）がある
・第二の場合における再抽選演出は、設定示唆を含む（行われない場合、設定示唆は含まない）
遊技台。
【１２９９】
（付記２３）
・確定図柄が第一の装飾図柄である場合に大当り遊技中に昇格演出が実行される場合がある
・第一の装飾図柄は複数種類あり（ＡとＢ）、Ａ＜Ｂで昇格演出が成功しやすい
・仮図柄がＢで確定図柄がＡとなる場合の再抽選演出は、設定示唆を含む演出である
遊技台。
【１３００】
図柄が変化すること自体に期待を持たせることができる場合がある。
【１３０１】
（付記２４）
・Ｂ→Ａの場合に第一の演出を実行する（格下げっぽいが第一の演出により昇格は放置される）
遊技台。
【１３０２】
違和感を遊技価値に関連付けることができる場合がある。
【１３０３】
（付記２５）
・Ａ→Ａの場合に第一の演出が実行される場合と実行されない場合がある
・第一の演出が実行された場合は、大当り遊技終了後に第二の遊技状態が開始される
・第一の演出が実行されない場合は、大当り遊技終了後に第一の遊技状態又は第二の遊技状態が開始される
遊技台。
【１３０４】
（付記２６）
・確定図柄が設定示唆に関連する場合がある（第一の演出が行われた確定図柄「４４４」→設定４以上確定など）
遊技台。
【１３０５】
（付記３１）
・同時変動機であって
・特図１変動中に特図２変動に関してアタッカが開閉動作を行う場合がある
・少なくともアタッカの開閉動作に関する期間において装飾図柄変動表示で先読み予告を行う
遊技台。
【１３０６】
予告手段に特徴をもった遊技台を提供できる。
【１３０７】
（付記３２）
・特図２の変動停止よりも後で先読み予告が開始される
遊技台。
【１３０８】
（付記３３）

・特図１の最長変動よりも特図２の変動（少なくとも、小当り変動）の方が長い
・装飾図柄で図柄が一旦導出された後で先読み予告が開始される
遊技台。
【１３０９】
特図１の変動に関連して実行される装飾図柄変動表示の内容を把握して先読み予告のタイミングを決めるのは困難なため、装飾図柄の導出後に開始することで邪魔をせずに遊技者に期待を持たせることができる場合がある。
【１３１０】
（付記３４）
・先読み予告は、小当りによるアタッカの開閉動作が開始されるタイミングと重なる特図１の図柄変動表示の開始時点で保留されている特図１の保留に関連して実行される
遊技台。
【１３１１】
（付記３５）
・先読み予告とは、実行中の特図１の変動に関する予告を含まず、次以降の変動を対象とする
遊技台。
【１３１２】
（付記３６）
・アタッカの開閉期間は、特図１の変動は中断されて（本物の特図変動）、装飾図柄変動表示のみが変動を行う
・開閉期間終了後に特図１の変動が再開される
遊技台。
【１３１３】
特図の視点で見るとアタッカの開閉期間に中断されて再開後の或る期間で先読み予告が実行されてもよい。
【１３１４】
（付記３７）
・特図２変動開始後の特図１変動開始で特図２大当り予告（当確）
・複数の特図１変動を跨ぐ場合がある
遊技台。
【１３１５】
ただし、先読み予告に見せることができる場合がある。
【１３１６】
長期間に亘って大当り抽選が行われない無駄な期間に発射をやめるように促すことができる場合がある（一方が大当りの場合は、他方は無抽選（はずれ確定））。
【１３１７】
（付記３８）
・上記２点のイレギュラー現象は通常時で主に特図１が主役として変動する
・装飾図柄変動表示も特図１を対象として行う
遊技台。
【１３１８】
（付記４１）
・遊技者に有利な状態中（第一の遊技状態中：例えば、小当りラッシュ中）に獲得した賞球数を加算表示する表示手段を備え
・第一の遊技状態中に当り遊技が発生した場合に当り遊技中のアタッカ入賞で賞球数を加算表示せずに当り遊技が終了した後で纏めて加算表示を行う場合がある
・１回の当り遊技が終了した後で或る条件が成立している場合（例えば、保留連チャン）に加算表示を行わず次の当り遊技が終了した後でまとめて加算表示を行う
遊技台。

【１３１９】
表示手段に特徴をもった遊技台を提供できる。
【１３２０】
３連チャン以上であってもよい。
【１３２１】
保留連チャン以外の条件といて確変（次回大当り確定等も含む）であってもよい。
【１３２２】
（付記４２）
・或る条件は保留連チャンである
・加算表示を行わず、保留連チャン示唆表示を行う
遊技台。
【１３２３】
（付記４３）
・保留連チャン示唆表示を行っている間に変動を開始する
遊技台。
【１３２４】
保留連チャン示唆の間に変動を開始してすぐに当りがくるようにすることができる場合がある。
【１３２５】
（付記４４）
・当りとは大当りと小当りを含む
・装飾図柄変動表示が可能である
・大当り図柄の組合せと小当り図柄の組合せが同じ組み合わせで停止する場合がある
遊技台。
【１３２６】
特定の図柄（例えば、「３３３」や「７７７」）を除いてもよい。
【１３２７】
（付記４５）
・アタッカは、開閉部材の前側に装飾部材を備えている
・大当りは１回の開放時間が長いものを含み、小当りは１回の開放時間が短く開放回数が多い
遊技台。
【１３２８】
当りの種類によっては、大当りか小当り化アタッカの開放と図柄の組合せで識別しにくくすることができる場合がある。
【１３２９】
（付記４６）
・第一の遊技状態における装飾図柄の変動について、第一の表示態様と第二の表示態様がある
・変動中の装飾図柄の大きさは、第一の表示態様＞第二の表示態様
・当り終了後の保留に関する変動は少なくとも第二の表示態様で行われる（例えば、保留４個分もしくは加算表示が終わるまでの変動）
・第二の表示態様で変動が行われる期間に変動がはずれの場合は第二の表示態様に対応する大きさで装飾図柄を停止表示し、当りとなる場合は第一の表示態様で停止表示する
遊技台。
【１３３０】
保留連チャンのはずれ部分は目立たなくしていきなり大当り図柄を表示して、すぐ連チャンしたように見せることができる場合がある。
【１３３１】
（付記４７）

・賞球表示の数字の表示態様が加算表示をしない期間（保留連チャン示唆を実行している期間）は他と異なる（例えば、モザイク、色違い等）
遊技台。
【１３３２】
（付記５１）
・同時変動機の最低限の構成
・特図Ｂの小当りによる特図Ａの変動時間計測中断に関連して予告表示を行う
・予告表示の内容は特図Ａ変動開始の際にメインから送信される或る情報に関連して決定される
遊技台。
【１３３３】
例えば、特図Ａがメインとなる遊技状態（例えば、特図高、普図高）において、特図Ｂの小当り変動中に特図Ａが変動開始、該特図Ａの図柄停止が特図Ｂ小当り図柄停止よりも前ではない
（付記５２）
・サブは或る情報によって特図Ａと特図Ｂのうちのいずれかが先に停止するか、特図Ｂが小当りするかどうかを特定可能である
遊技台。
【１３３４】
（付記５３）
・小当りには複数種類あり（パカパカの態様が異なる／長い／短い）
・或る情報には小当りの有無、種別も含まれている
・サブは或る情報における小当りの種別に応じて予告表示の内容を決定する
遊技台。
【１３３５】
小当り種別に応じて異なる予告表示があり、先読み予告として、例えば、赤が表示される頻度、期待度が異なるようにしてもよい。
【１３３６】
（付記５４）
・予告表示は、特図Ａに関する先読み予告
・特図Ａ変動開始時点の保留情報に基づいている
遊技台。
【１３３７】
（付記５５）
・特図Ａ変動開始に応じて演出表示開始
・特図Ａの変動時間計測中断状態であっても前記演出表示は中断せずに進行する
遊技台。
【１３３８】
（付記５６）
・普通の変動表示の構成（例えば、装飾図柄の或る組合せの表示が揺れ表示→確定表示）
・予告表示が表示される前に装飾図柄の或る組合せの表示が揺れ表示する
遊技台。
【１３３９】
（付記５７）
・はずれの場合、揺れ変動→予告表示→確定表示（普通の確定表示と同じ／異なる）する
・大当りの場合、揺れ変動→予告なし→確定表示（普通の確定表示と同じ／異なる）する
遊技台。
【１３４０】
はずれなのに揺れ変動が続くと復活大当りとなるかもといった勘違いをされることを防止することができる場合がある。

【１３４１】
ＳＰリーチありハズレとドハズレの場合とで、予告表示の内容が異なってもよい。
【１３４２】
期待度がとても高いＳＰリーチではずれた後に演出ステージが変わる（例えば、ごめんなさいゾーン）ようにしてもよい。
【１３４３】
ドハズレ→予告表示１→ステージチェンジなしとしてもよいし、ＳＰリーチ１はずれ→予告表示２→ステージチェンジなしとしてもよいし、ＳＰリーチ１はずれ（小当りなしの場合）→ステージチェンジありとしてもよいし、ＳＰリーチ２はずれ→予告表示２→ステージチェンジありとしてもよい。
【１３４４】
（付記５８）
・予告表示が行われる場合には、必ず特図Ｂの小当り終了以後に開始される
遊技台。
【１３４５】
（付記５９）
・特図Ｂ小当り中に特図Ａの変動が開始した場合は予告表示が行われない
遊技台。
【１３４６】
（付記６０）
・特図Ｂ小当り変動中に特図Ａ変動開始する場合、該特図Ａ変動中に新たな特図Ｂ小当り変動が開始しない
遊技台。
【１３４７】
（付記６１）
・一の特図Ａ変動中に特図Ｂが小当り
・特図Ｂ小当り後の所定期間は右打ちしても左打ちに戻せ報知を行わない
・一の特図Ａ変動中において、右打ちすると左打ちに戻せ報知を行う、行わない、行うの３状態になり得る
遊技台。
【１３４８】
（付記７１）
複数の演出を実行可能な演出手段と、
遊技球が通過したことを検出する複数の遊技球検出手段と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され、
前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、アウト球検出手段であり、
前記アウト球検出手段は、アウト口に進入した遊技球を少なくとも検出する手段であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の設定示唆演出であり、
前記第一の設定示唆演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定を少なくとも示唆する演出であり、
第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出の実行が開始され、
前記第一の演出実行条件は、少なくとも前記アウト球検出手段の検出結果に関連して成立する条件である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３４９】
（付記７２）

付記７１に記載の遊技台であって、
複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を開始可能な制御手段を備え、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態において前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合があり、
前記第二の遊技状態において前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５０】
（付記７３）
付記７１又は７２に記載の遊技台であって、
図柄変動表示が実行されていない期間に前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５１】
（付記７４）
付記７１乃至７３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、第一の遊技球検出手段であり、
前記第一の遊技球検出手段は、或る入賞口に進入した遊技球を検出する手段であり、
前記第一の演出実行条件は、前記第一の遊技球検出手段の検出結果にも関連して成立する条件である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５２】
（付記７５）
付記７１乃至７４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングで前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合があり、
前記第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングで前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合があり、
前記第一のタイミングと前記第二のタイミングは、異なるタイミングである、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５３】
（付記７６）
付記７１乃至７５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に実行が開始される場合がある演出であり、
前記第一の設定示唆演出と前記第二の設定示唆演出の両方が実行されている状態となる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５４】
（付記７７）
付記７１乃至７５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に実行が開始される場合がある演出であり、
前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間（以下、「或る期間」という

。）に前記第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後で前記第一の設定示唆演出の実行が開始される、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５５】
（付記７８）
付記７１乃至７５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に実行が開始される場合がある演出であり、
前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に前記第一の演出実行条件が成立した場合は、前記第一の設定示唆演出の実行が開始されない、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５６】
（付記７９）
付記７１乃至７８のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出実行条件の達成度を少なくとも示唆する達成度示唆手段を備えた、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５７】
（付記８１）
複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の報知演出であり、
前記第一の報知演出は、遊技に関する報知を少なくとも含む演出であり、
前記第一の報知演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定の示唆が含まれる場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５８】
（付記８２）
付記８１に記載の遊技台であって、
前記第一の報知演出は、前記設定の示唆が含まれていることを識別可能な態様で実行される場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３５９】
（付記８３）
付記８１又は８２に記載の遊技台であって、
第一の場合に前記設定の示唆が含まれない前記第一の報知演出の実行が開始され、
前記第一の場合に前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始されることがなく、
第二の場合に前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６０】
（付記８４）
付記８３に記載の遊技台であって、
前記第二の場合に前記設定の示唆が含まれない前記第一の報知演出の実行が開始されることがない、
ことを特徴とする遊技台。

【１３６１】
（付記８５）
付記８３又は８４に記載の遊技台であって、
或る条件が成立した前記第二の場合において前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始され、
前記第二の場合であっても前記或る条件が未成立である場合には前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始されない、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６２】
（付記８６）
付記８１乃至８５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の報知演出は、少なくとも大当りに関連する演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６３】
（付記８７）
付記８１乃至８６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の報知演出において、数字の表示態様により前記複数の設定のうちの選択された設定の示唆が行われる、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６４】
（付記８８）
付記８１乃至８７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の設定のうちの選択された設定によって、前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出が実行される確率が異なる、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６５】
（付記８９）
付記８１乃至８８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、再抽選演出であり、
前記再抽選演出とは、装飾図柄変動表示において大当りの結果を一旦表示した後で該装飾図柄変動表示を再開し、その後に大当りの結果を再度表示する演出のことであり、
前記再抽選演出において、第一の有利状態となる可能性があることを示唆する大当りの結果（以下、「第一の大当り結果」という。）を一旦表示した後で該第一の有利状態よりも有利な第二の有利状態となることを報知する大当りの結果を表示する場合（以下、「第三の場合」という。）があり、
前記再抽選演出において、前記第一の大当り結果を一旦表示した後で再度該第一の大当り結果を表示する場合（以下、「第四の場合」という。）があり、
前記再抽選演出において前記第一の報知演出が実行される場合があり、
前記第三の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定の示唆が含まれず、
前記第四の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定の示唆が含まれる、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６６】
（付記９０）
付記８１乃至８８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、総獲得賞球数表示の演出であり、
前記総獲得賞球数表示とは、少なくとも大当り遊技において獲得した総賞球数の表示のことであり、
前記第一の報知演出は、前記総獲得賞球数表示の演出において実行される演出であり、

前記総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に前記設定の示唆が含まれない前記第一の報知演出の実行が開始され、
前記総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始される場合があり、
前記第一の数と前記第二の数は別の数である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６７】
（付記９１）
第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段と、
装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段と、
遊技球が入賞可能なアタッカと、
前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段と、
複数の予告を実行可能な予告手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり、
前記表示手段は、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を表示可能であり、
前記アタッカは、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり、
前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、
前記第一の図柄変動表示の実行が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて前記アタッカが前記第二の状態となる場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記複数の予告のうちの一の予告は、第一の予告であり、
前記第一の予告は、先読み予告であり、
前記第一の予告は、前記装飾図柄変動表示の表示中に実行される予告であり、
前記第一の場合に、前記アタッカが前記第二の状態である期間に対応する期間（以下、「或る期間」という。）において、前記第一の予告が実行される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６８】
（付記９２）
付記９１に記載の遊技台であって、
前記或る期間は、前記第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後に開始される期間である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３６９】
（付記９３）
付記９１又は９２に記載の遊技台であって、
複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段を備え、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される前記第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長い、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７０】

（付記９４）
付記９３に記載の遊技台であって、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して前記装飾図柄変動表示が表示され、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示の実行に対応して前記装飾図柄変動表示が表示されない、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７１】
（付記９５）
付記９１乃至９４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の場合に、前記アタッカが前記第二の状態に状態変化した時点で保留されている前記第一の図柄変動表示を対象とする前記第一の予告が実行される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７２】
（付記９６）
付記９１乃至９５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の予告は、実行中の前記第一の図柄変動表示に関する予告ではない、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７３】
（付記９７）
付記９１乃至９６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の場合において、前記アタッカが前記第二の状態である期間では、前記第一の図柄変動表示は中断されるが前記装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開する、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７４】
（付記９８）
付記９１乃至９７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の予告のうちの一の予告は、第二の予告であり、
前記第二の予告は、実行中の前記第二の図柄変動表示に関する予告であり、
前記第二の予告は、大当りの結果となる前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動表示の実行が開始された場合に実行が開始される場合がある予告である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７５】
（付記９９）
付記９８に記載の遊技台であって、
複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告が実行される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７６】
（付記１００）
付記９１乃至９９のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７７】
（付記１０１）
複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段と、
遊技球が入賞可能なアタッカと、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技台であって、

前記アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり、
前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも前記アタッカが前記第二の状態となりやすい遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示であり、
前記総獲得賞球数表示とは、前記第一の遊技状態から前記第二の遊技状態に状態移行してから、該第一の遊技状態に状態移行するまでの間に前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり、
前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって１以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があり、
前記第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって１以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われる、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７８】
（付記１０２）
付記１０１に記載の遊技台であって、
前記遊技の結果とは、図柄変動表示の結果のことであり、
前記或る条件とは、前記アタッカが前記第一の状態から前記第二の状態に状態移行する場合に、実行が保留されている図柄変動表示の結果に、該アタッカが該第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれている条件のことである、
ことを特徴とする遊技台。
【１３７９】
（付記１０３）
付記１０２に記載の遊技台であって、
前記或る条件が成立している場合には、実行が保留されている図柄変動表示の結果に、前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれていることを少なくとも示唆する表示（以下、「保留連チャン示唆表示」という。）が表示される、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８０】
（付記１０４）
付記１０３に記載の遊技台であって、
前記保留連チャン示唆表示は、前記アタッカが前記第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８１】
（付記１０５）
付記１０１乃至１０４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の状態とは、大当り遊技状態と小当り遊技状態の両方の状態のことであり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、
前記大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、前記小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が同じ場合がある、

ことを特徴とする遊技台。
【１３８２】
（付記１０６）
付記１０５に記載の遊技台であって、
前記アタッカの前面側に装飾部材が配置されて該アタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされており、
前記大当り遊技状態と前記小当り遊技状態では、前記アタッカの動作態様が異なっている、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８３】
（付記１０７）
付記１０５又は１０６に記載の遊技台であって、
前記第二の遊技状態では、第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があり、
前記第二の遊技状態では、第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があり、
前記第一の表示態様における装飾図柄の大きさは前記第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さく、
前記第二の遊技状態において、前記第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間（以下、「或る期間」という。）では、前記第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示するが、前記或る条件が成立している場合には、該或る期間であっても、前記第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８４】
（付記１０８）
付記１０１乃至１０７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記アタッカが前記第二の状態となって１以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、該第二の状態が終了してから次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、該総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させる、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８５】
（付記１０９）
付記１０１乃至１０８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８６】
（付記１１１）
第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段と、
遊技球が入賞可能なアタッカと、
前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段と、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
前記第一の図柄表示手段と前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能な主制御手段と、
前記表示手段を少なくとも制御可能な副制御手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合

があり、
前記アタッカは、前記第二の図柄変動表示の結果が小当りとなったことに応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり、
前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、
前記第一の図柄変動表示の実行が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において、前記第二の図柄変動表示の結果が前記小当りとなったことに応じて前記アタッカが前記第二の状態となる場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合に、前記第二の図柄変動表示の結果が前記小当りとなってから前記アタッカが前記第二の状態である期間が経過するまでの期間、前記第一の図柄変動表示の変動時間の進行が中断される状態（以下、「或る状態」という。）となり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の予告表示であり、
前記或る状態となったことに関連して前記第一の予告表示が表示される場合があり、
前記第一の予告表示は、複数の表示態様のうちの一の表示態様で表示される表示であり、
前記副制御手段は、前記主制御手段からのコマンドに応じた制御を行う手段であり、
前記第一の図柄変動表示の実行が開始される際に前記主制御手段から前記副制御手段に送信される或るコマンドに関連して前記第一の予告表示の表示態様が決定される、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８７】
（付記１１２）
付記１１１に記載の遊技台であって、
前記副制御手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中に受信した前記或るコマンドによって前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示のうちのいずれが先に停止表示するかを特定可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８８】
（付記１１３）
付記１１１又は１１２に記載の遊技台であって、
前記副制御手段は、前記或るコマンドによって前記第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否かを特定可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３８９】
（付記１１４）
付記１１１乃至１１３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の状態の態様が異なる複数種類の前記小当りがあり、
前記小当りの種類に応じて前記第一の予告表示の表示態様が決定される、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９０】
（付記１１５）
付記１１１乃至１１４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の予告表示は、前記第一の場合に、前記第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている該第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９１】
（付記１１６）
付記１１１乃至１１５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、

前記表示手段は、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を表示可能であり、
前記或る状態となった場合でも装飾図柄変動表示は継続して表示される、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９２】
（付記１１７）
付記１１６に記載の遊技台であって、
前記或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、該或る状態にならない場合の該或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が同じであり、
前記或る状態になる場合の前記或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９３】
（付記１１８）
付記１１６又は１１７に記載の遊技台であって、
前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合があり、
前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合がない、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９４】
（付記１１９）
付記１１１乃至１１８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の予告表示が表示される場合は、該第一の予告表示の表示が必ず前記或る状態となった後で開始される、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９５】
（付記１２０）
付記１１１乃至１１９のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記或る状態において前記第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、前記第一の予告表示が表示されることがない、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９６】
（付記１２１）
付記１１１乃至１２０のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段を備え、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される前記第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長い、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９７】
（付記１２２）

付記１２１に記載の遊技台であって、
右打ちにより前記アタッカへの遊技球の入賞が容易となり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄変動表示が前記小当りとなって前記アタッカが前記第二の状態となった場合には、該第二の状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しない、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９８】
（付記１３１）
複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され、
前記複数の演出のうちの一の演出は、再抽選演出であり、
大当り遊技の終了後に第一の遊技状態に移行する場合があり、
前記大当り遊技の終了後に第二の遊技状態に移行する場合があり、
前記第一の遊技状態よりも前記第二の遊技状態の方が有利な遊技状態であり、
前記再抽選演出は、前記大当り遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行することを少なくとも示唆する場合がある演出であり、
前記再抽選演出において、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１３９９】
この遊技台によれば、演出手段に特徴をもった遊技台を提供することができる。
【１４００】
（付記１３２）
付記１３１に記載の遊技台であって、
前記再抽選演出とは、装飾図柄変動表示において大当りの結果を一旦表示した後で該装飾図柄変動表示を再開し、その後に大当りの結果を再度表示する演出のことであり、
前記再抽選演出において、前記第一の遊技状態となる可能性があることを示唆する大当りの結果（以下、「第一の大当り結果」という。）を一旦表示した後で前記第二の遊技状態となることを報知する大当りの結果を表示する場合（以下、「第三の場合」という。）があり、
前記再抽選演出において、前記第一の大当り結果を一旦表示した後で再度該第一の大当り結果を表示する場合（以下、「第四の場合」という。）があり、
前記第四の場合では、前記大当り遊技の終了後に前記第一の遊技状態に移行する場合があり、
前記第四の場合では、前記大当り遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行する場合もあり、
前記第三の場合では、前記大当り遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行し、
前記第三の場合に、第一の演出が行われ、
前記第四の場合に、前記第一の演出が行われる場合があり、
前記第三の場合に行われる前記第一の演出は、大当り遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行することを示唆する演出であり、
前記第四の場合に行われる前記第一の演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆を含む演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【１４０１】
（付記１３３）
付記１３２に記載の遊技台であって、
前記第四の場合では、前記大当り遊技において、該大当り遊技の終了後に前記第二の遊

技状態に移行するか否かの昇格演出が行われる場合があり、
前記第一の大当り結果として、第一の装飾図柄の組合せが表示される場合があり、
前記第一の大当り結果として、第二の装飾図柄の組合せが表示される場合があり、
前記第一の装飾図柄の組合せと前記第二の装飾図柄の組合せは、異なる装飾図柄の組合せであり、
前記第四の場合において、前記第一の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で前記第二の装飾図柄の組合せが表示された場合に前記昇格演出において前記大当り遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行することが報知されやすく、
前記第四の場合において、前記第二の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で前記第一の装飾図柄の組合せが表示された場合に、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる、
ことを特徴とする遊技台。
【１４０２】
この遊技台によれば、大当り図柄の組合せが変化すること自体に期待を持たせることができる場合がある。
【１４０３】
（付記１３４）
付記１３３に記載の遊技台であって、
前記第四の場合において、前記第二の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で前記第一の装飾図柄の組合せが表示された場合に前記第一の演出が行われる、
ことを特徴とする遊技台。
【１４０４】
この遊技台によれば、違和感を遊技価値に関連付けることができる場合がある。
【１４０５】
（付記１３５）
付記１３３又は１３４に記載の遊技台であって、
前記第四の場合において、前記第一の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で該第一の装飾図柄の組合せが表示される場合（以下、「第五の場合」という。）があり、
前記第五の場合に前記第一の演出が実行される場合（以下、「第六の場合」という。）があり、
前記第五の場合に前記第一の演出が実行されない場合（以下、「第七の場合」という。）があり、

前記第六の場合は、前記大当り遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行し、
前記第七の場合は、前記大当り遊技の終了後に前記第一の遊技状態に移行する場合があり、
前記第七の場合は、前記大当り遊技の終了後に前記谷の遊技状態に移行する場合もある、
ことを特徴とする遊技台。
【１４０６】
（付記１３６）
付記１３３乃至１３５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第四の場合において、最終的に確定表示された装飾図柄の組合せが設定に関する示唆である場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【１４０７】
（付記Ｒ１－１）
第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段と、
複数の遊技状態のいずれか一つに制御可能な遊技制御手段と、

遊技球が進入可能な或るゲートと、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは異なる遊技状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、図柄変動演出表示であり、
前記図柄変動演出表示は、装飾図柄の変動表示を含む表示であり、
前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記図柄変動演出表示が開始され、
前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示が開始したことに応じた前記図柄変動演出表示は開始されず、
前記第一の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で或る期間が開始され、
前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でも前記或る期間が開始され、
前記或る期間において前記或るゲートを遊技球が進入すると大当り遊技が開始され、
前記複数の表示のうちの一の表示は、ゲート進入促進表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の待機演出表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、ゲート進入待機状態表示であり、
前記ゲート進入促進表示は、遊技球を前記或るゲートに進入させることを促す表示であり、
前記第一の待機演出表示は、前記第一の遊技状態において前記第一の図柄変動表示が実行されておらず、前記大当り遊技も実行されていない状態において表示される場合がある表示であり、
前記第一の待機演出表示は、装飾図柄が停止表示された態様の表示を含む表示であり、
前記ゲート進入待機状態表示は、前記或る期間において表示される場合がある表示であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記ゲート進入促進表示が表示され、
前記ゲート進入促進表示と前記ゲート進入待機状態表示の両方が表示されている状態となる場合があり、
前記ゲート進入促進表示と前記第一の待機演出表示の両方が表示されている状態となる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【１４０８】

（付記Ｒ１－２）
付記Ｒ１－１に記載の遊技台であって、
前記複数の表示のうちの一の表示は、大当り表示であり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示され、その後に前記ゲート進入促進表示が表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で前記大当り表示が表示されることなく前記ゲート進入促進表示が表示される場合（以下、「第二の場合」という。）があり、
前記第一の場合では、前記ゲート進入促進表示と前記ゲート進入待機状態表示の両方が表示されている状態となり、
前記第二の場合では、前記ゲート進入促進表示と前記第一の待機演出表示の両方が表示されている状態となる、
ことを特徴とする遊技台。

【１４０９】
以上の説明において、第一の図柄表示手段を第１特図表示装置２１２に対応し、第二の図柄表示手段を第２特図表示装置２１４に対応させるとともに、第一の遊技状態を特図低確率普図低確率状態に対応し、第二の遊技状態を特図高確率普図低確率状態に対応させて説明したが、第一の図柄表示手段を第２特図表示装置２１４とし、第二の図柄表示手段を第１特図表示装置２１２とし、第一の遊技状態を特図高確率普図低確率状態とし、第二の遊技状態を特図低確率普図低確率状態として対応させるようにしてもよい。また、第二の遊技状態を特図高確率普図低確率状態に対応させて説明したが、特図高確率普図高確率状態であってもよい。すなわち、上述した実施形態では、普図高確率状態では、第１特図始動口（下）２３１への入賞が容易となり、特図１を中心として消化させるゲーム性を有するものを例に説明したが、普図高確率状態において、第２特図始動口への入賞が容易となり、特図２を中心として消化させるゲーム性を有するものに採用することも可能である。
【１４１０】
図５６は、本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。
【１４１１】
図５６に示す封入式のパチンコ機９００では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段９０１から遊技領域９０２に発射された遊技媒体が、遊技領域９０２から排出されて再び発射手段９０１へ供給可能としている。また、遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手段９０３が遊技台前面の遊技領域９０２の下方に配設されており、図１に示す上皿１２６や下皿１２８は設けられていない。
【１４１２】
なお、図１に示して上述したパチンコ機１００の上皿１２６に上述した表示手段９０３がさらに設けられた態様を採用してもよく、さらに、この表示手段９０３にタッチパネルが設けられた態様であってもよい。すなわち、表示手段９０３に設けられたタッチパネルが操作手段として機能することができる。そして、タッチパネルによる１回のタッチ操作、連打操作あるいは長押し操作により、演出ボタン１３６の操作に係る演出が実行されてもよいし、長押しオート連打機能が有効な状態である場合には、タッチパネルが継続してタッチされ続けている状態で、タッチパネルに対する疑似的な連打操作が行われるように構成されてもよい。また、長押しオート連打機能を有効な状態にしないように構成されてもよい。また、一部の演出において、長押しオート連打機能を有効な状態にしてもよい。換言すれば、タッチパネルにおいて長押しオート連打機能を作動させてもよいし、作動しないようにしてもよいし、作動させる演出が多いように構成されてもよいし、少ないように構成されてもよい。また、タッチパネルに対する連打操作による演出が複数あり、タッチパネルで行う場合には、長押しオート連打機能が有効な状態とならないことが多いように構成されてもよいし、少ないように構成されてもよい。
【１４１３】
以上説明したように、図５６に示すパチンコ機９００は、球を封入し、封入した球をパチンコ機内で循環させて使用するものであって、封入した球を発射球として使用し、球の払出はクレジットによって実行されるものであってもよい。
【１４１４】
次に、図５７を用いて本発明に適用可能な遊技台としてのスロットマシン（回胴遊技機）について説明する。ここで、図５７は、本発明に適用可能なスロットマシン１０００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【１４１５】
図５７に示すスロットマシン１０００は、本体１００１と、本体１００１の正面に取付けられ、本体１００１に対して開閉可能な前面扉１００２と、を備える。本体１００１の中央内部には、（図５７において図示省略）外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１０１０、中リール１０１１、右リール１０１２）収納され、スロットマシン１０００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１０１０～１

０１２はステッピングモータ等の駆動手段により回転駆動される。
【１４１６】
本実施例において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１０１０～１０１２が構成されている。リール１０１０～１０１２上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓１０１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール１０１０～１０１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合せが変動することとなる。つまり、各リール１０１０～１０１２は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示手段として機能する。なお、このような表示手段としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、３個のリールをスロットマシン１０００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。
【１４１７】
各々のリール１０１０～１０１２の背面には、図柄表示窓１０１３に表示される個々の図柄を照明するためのリールバックライト（図示省略）が配置されている。リールバックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン１０００内部において各々のリール１０１０～１０１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール１０１０～１０１２を停止させる。
【１４１８】
入賞ライン表示ランプ１０２０は、有効となる入賞ライン１０１４を示すランプである。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定まっている。入賞ライン１０１４は５ラインあり、例えば、メダルが１枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが２枚ベットされた場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された３本が有効となり、メダルが３枚ベットされた場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された５ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ライン１０１４の数については５ラインに限定されるものではなく、また、例えば、メダルが１枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン、下段水平入賞ライン、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの５ラインを入賞ラインとして有効としてもよい。以下、有効となる入賞ラインを有効ラインと呼ぶ場合がある。
【１４１９】
告知ランプ１０２３は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１０２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１０２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１０２８は演出用のランプである。
【１４２０】
メダル投入ボタン１０３０～１０３２は、スロットマシン１０００に電子的に貯留されているメダル（クレジットと言う）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施例においては、メダル投入ボタン１０３０が押下される毎に１枚ずつ最大３枚まで投入され、メダル投入ボタン１０３１が押下されると２枚投入され、メダル投入ボタン１０３２が押下されると３枚投入されるようになっている。以下、メダル投入ボタン１０３２はＭＡＸメダル投入ボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ１０２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開

始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１０２１が点灯する。
【１４２１】
メダル投入口１０４１は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン１０３０～１０３２により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１０４１から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。貯留枚数表示器１０２５は、スロットマシン１０００に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器１２６は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器１０２７は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器１０２５、遊技情報表示器１０２６、および払出枚数表示器１０２７は７セグメント（ＳＥＧ）表示器で構成されている。
【１４２２】
スタートレバー１０３５は、リール１０１０～１０１２の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口１０４１に所望するメダル枚数を投入するか、メダル投入ボタン１０３０～１０３２を操作して、スタートレバー１０３５を操作すると、リール１０１０～１０１２が回転を開始することとなる。スタートレバー１０３５に対する操作を遊技の開始操作と言う。
【１４２３】
ストップボタンユニット１０３６には、操作手段の一例としてのストップボタン１０３７～１０３９が設けられている。ストップボタン１０３７～１０３９は、スタートレバー１０３５の操作によって回転を開始したリール１０１０～１０１２を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール１０１０～１０１２に対応づけられている。以下、ストップボタン１０３７～１０３９に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第１停止操作、次の停止操作を第２停止操作、最後の停止操作を第３停止操作という。また、第１停止操作の対象となるリールを第１停止リール、第２停止操作の対象となるリールを第２停止リール、第３停止操作の対象となるリールを第３停止リールという。なお、各ストップボタン１０３７～１０３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１０３７～１０３９の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。
【１４２４】
メダル返却ボタン１０３３は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン１０３４は、スロットマシン１０００に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口１０５５から排出するためのボタンである。ドアキー孔１０４０は、スロットマシン１０００の前面扉１００２のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口１０５５は、メダルを払出すための払出口である。
【１４２５】
メダル投入ボタン１０３２の右側には、操作手段の一例としてのチャンスボタン１１００が設けられている。チャンスボタン１１００は、リール１０１０～１０１２の動作に関連する操作が可能であったり、液晶表示装置１０５７の表示に関連する操作が可能であったりする。また、チャンスボタン１１００は、上記実施例によるパチンコ機１００と同様に複数の状態を取ることが可能であり、チャンスボタン１１００の操作有効期間中に状態変化可能であってもよい。
【１４２６】
情報表示ボタンユニット１０５０には、情報表示ボタン１０４６が設けられている。情報表示ボタン１０４６は、例えば、ユーザメニュー（例えば、遊技者個人の遊技履歴情報を設定するためのメニュー）を呼び出すための操作ボタンであり、複数のボタンから構成されている。本実施形態では、情報表示ボタン１０４６は、操作手段に相当する。
【１４２７】

ストップボタンユニット１０３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１０６２が設けられており、タイトルパネルランプ１０６４は、タイトルパネル１０６２を点灯するランプである。タイトルパネル１０６２の下部には、メダル払出口１０５５、メダルの受皿１０６１が設けられている。

【１４２８】

音孔１０８１はスロットマシン１０００内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉１００２の左右各部に設けられたサイドランプ１０４４は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉１００２の上部には演出装置１０６０が配設されており、演出装置１０６０の上部には音孔１０４３が設けられている。この演出装置１０６０は、水平方向に開閉自在な２枚の右シャッタ１０６３ａ、左シャッタ１０６３ｂからなるシャッタ（遮蔽装置）１０６３と、このシャッタ１０６３の奥側に配設された液晶表示装置１０５７（図示省略、演出画像表示装置）を備えており、右シャッタ１０６３ａ、左シャッタ１０６３ｂが液晶表示装置１０５７の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置１０５７（図示省略）の表示画面がスロットマシン１０００正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

【１４２９】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（７セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成されている。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【１４３０】

本発明に係る遊技台は図５８（ａ）に示す、「紙幣投入口２００２に紙幣を投入し、ベット２００４およびスタート２００６操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果表示装置２００８で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト２００９が選択された場合には、レシート発行機２０１０から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン２０００」であってもよい。

【１４３１】

さらには、同図（ｂ）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機３０００、同図（ｃ）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機４０００、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機５０００、に適用してもよい。

【１４３２】

より具体的には、同図（ｂ）における携帯電話機３０００は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じで取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【１４３３】

同図（ｃ）におけるポータブルゲーム機４０００は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（ＤＶＤ等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。同図（ｄ）における家庭用テレビゲーム機５０００は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（ＤＶＤ等）から取得するデータ取得部

と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【１４３４】

さらには、同図（ｅ）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ６０００に適用してもよい。このデータサーバ６０００からインターネット回線を介して同図（ｄ）に示す家庭用テレビゲーム機５０００に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

【１４３５】

また、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、ＤＶＤ－ＲＯＭ、ＣＤ－ＲＯＭ、ＦＤ（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【１４３６】

さらに、本発明は、遊技台としてパチンコ機およびスロットマシンを例にあげたが、これに限るものではなく、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用してもよい。

【１４３７】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。なお、以上説明した、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用してもよい。すなわち、適用させることを妨げる要因がない限りは、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用しても、一つのまとまりのある技術的思想として成り立つ。

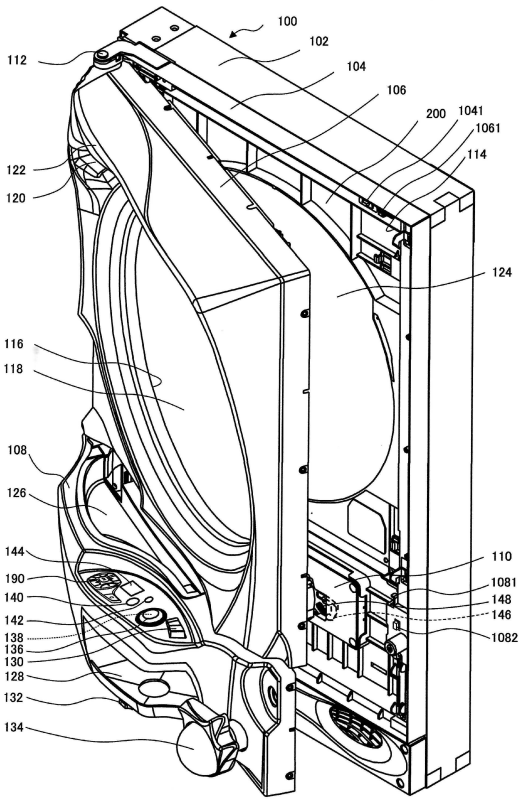
【符号の説明】

【１４３８】

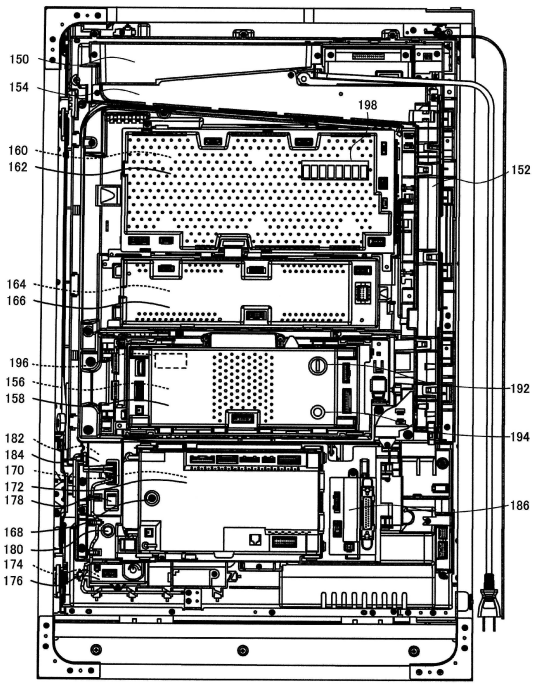
１００　パチンコ機
１２０　スピーカ
１３６　演出ボタン
２０８　装飾図柄表示装置
２１０　普通図柄表示装置
２１２　第１特図表示装置
２１４　第２特図表示装置
２２６ａ　一般入賞口
２３０　第１特図始動口（上）
２３１　第１特図始動口（下）
２３２　第２特図始動口
２３４ａ　第１可変入賞口
２３５ａ　第２可変入賞口
２４０　アウト口
３００　主制御部
３０４　ＣＰＵ
３０６　ＲＯＭ
３０８　ＲＡＭ
４００　第１副制御部
４０４　ＣＰＵ
４０６　ＲＯＭ

４０８　　ＲＡＭ
５００　　第２副制御部
５０４　　ＣＰＵ
５０６　　ＲＯＭ
５０８　　メモリ
ＳＷｏｕｔ　　アウト球検出センサ

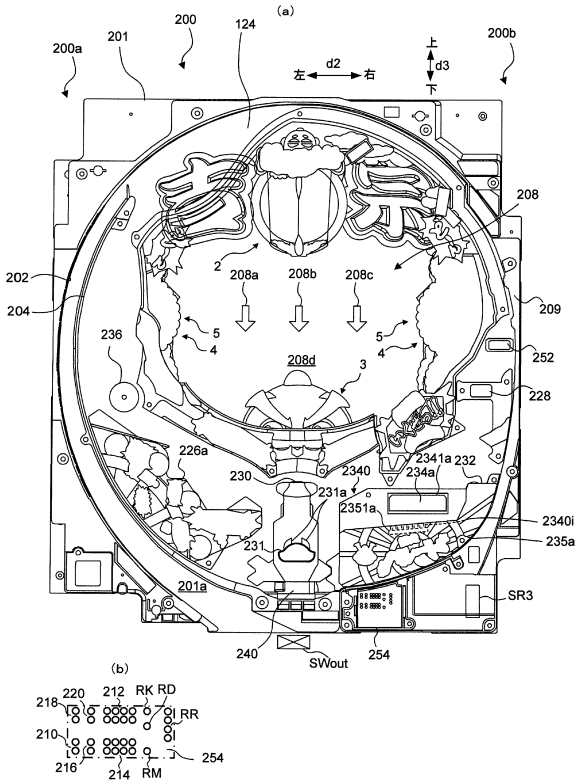
【図１】



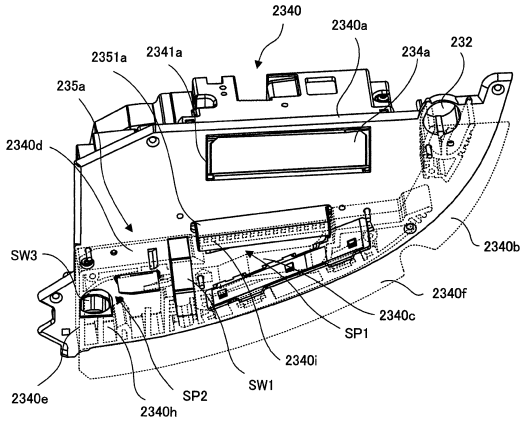
【図２】



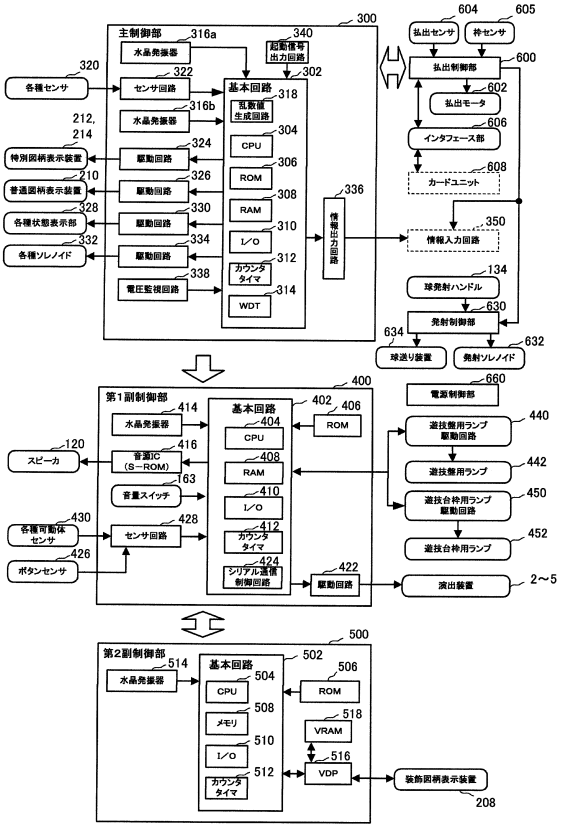
【図３】


(a)
200
201
124
200a
200b
上
左
d2
右
d3
下
208
202
204
2
208a
208b
208c
209
236
5
4
208d
3
252
228
226a
230
2340
2341a
232
234a
231a
2351a
2340i
231
235a
201a
SR3
240
SWout
254
(b)
220
212
RK
RD
218
RR
210
216
214
RM
254

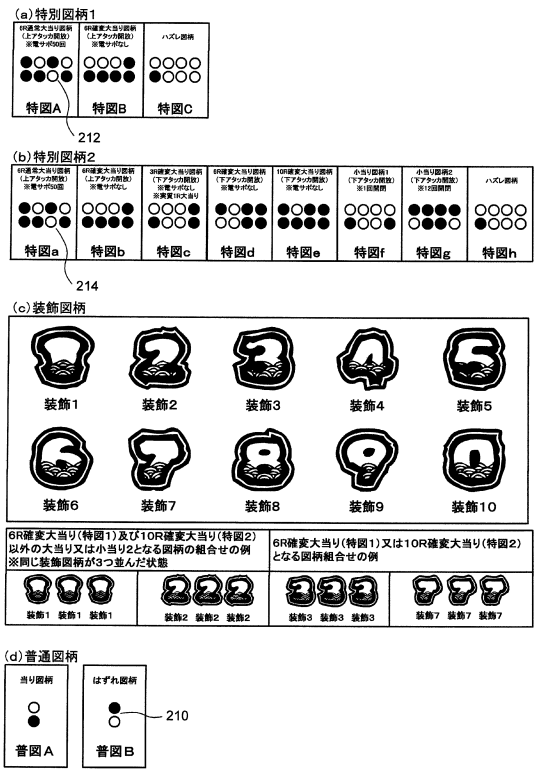
【図４】


2340
2340a
2351a
2341a
234a
232
235a
2340d
2340b
SW3
2340f
2340c
SP1
2340i
SW1
2340e
SP2
2340h

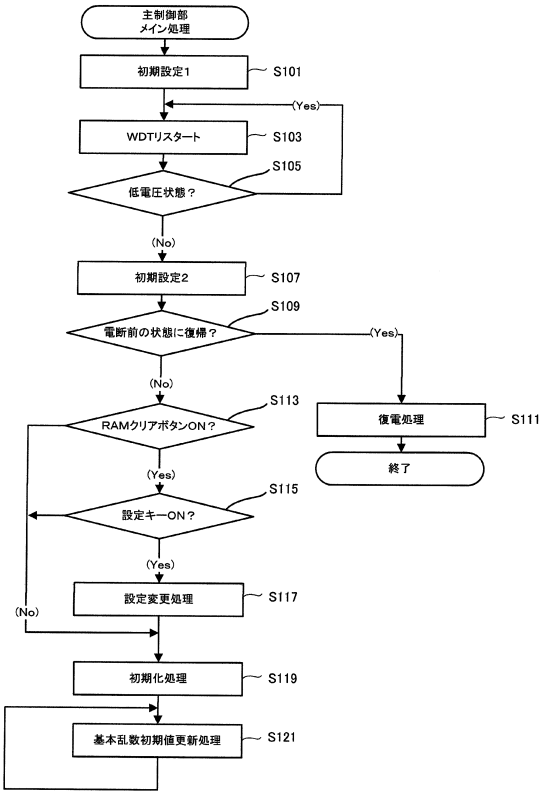
【図５】


主制御部
316a
水晶発振器
340
起動信号出力回路
300
各種センサ
320
センサ回路
322
基本回路
318
302
乱数値生成回路
316b
水晶発振器
212,214
特別図柄表示装置
304
CPU
324
駆動回路
306
ROM
普通図柄表示装置
210
326
駆動回路
308
RAM
各種状態表示部
328
330
駆動回路
310
I/O
各種ソレノイド
332
334
駆動回路
312
カウンタタイマ
電圧監視回路
338
314
WDT
336
情報出力回路
払出センサ
604
枠センサ
605
払出制御部
600
払出モータ
602
インタフェース部
606
カードユニット
608
情報入力回路
350
球発射ハンドル
134
発射制御部
630
634
球送り装置
発射ソレノイド
632
第1副制御部
400
電源制御部
660
414
水晶発振器
基本回路
402
406
ROM
404
CPU
440
遊技盤用ランプ駆動回路
120
スピーカ
416
音源IC(S-ROM)
408
RAM
442
遊技盤用ランプ
163
音量スイッチ
410
I/O
450
遊技台枠用ランプ駆動回路
各種可動体センサ
430
428
センサ回路
412
カウンタタイマ
452
遊技台枠用ランプ
426
ボタンセンサ
424
シリアル通信制御回路
422
駆動回路
演出装置
2～5
第2副制御部
500
514
水晶発振器
基本回路
502
506
ROM
504
CPU
508
メモリ
518
VRAM
510
I/O
516
VDP
512
カウンタタイマ
装飾図柄表示装置
208

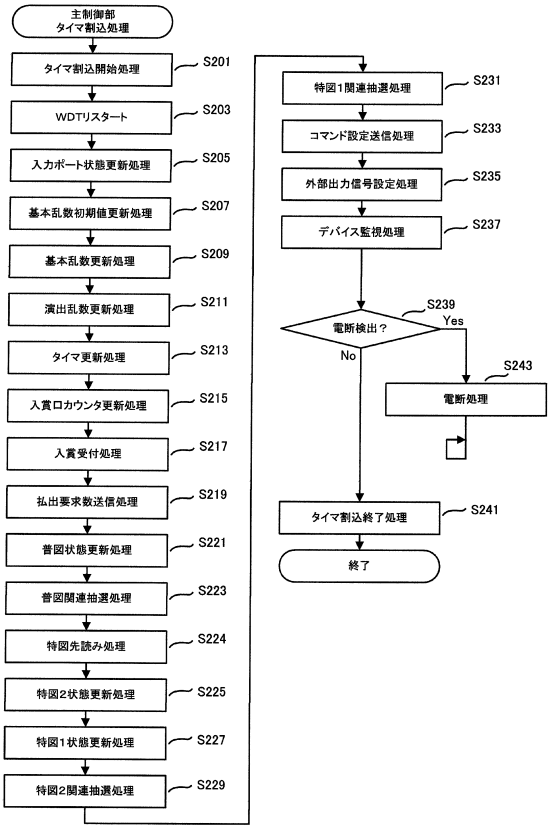
【図６】


(a)特別図柄1
特図A
特図B
特図C
212
(b)特別図柄2
特図a
特図b
特図c
特図d
特図e
特図f
特図g
特図h
214
(c)装飾図柄
装飾1
装飾2
装飾3
装飾4
装飾5
装飾6
装飾7
装飾8
装飾9
装飾10
6R確変大当り(特図1)及び10R確変大当り(特図2)以外の大当り又は小当りとなる図柄の組合せの例
※同じ装飾図柄が3つ並んだ状態
6R確変大当り(特図1)又は10R確変大当り(特図2)となる図柄組合せの例
(d)普通図柄
当り図柄
はずれ図柄
210
普図A
普図B

【図７】



【図８】



【図９】

（ａ） 普図当否判定用テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

普図確率	乱数範囲	当り確率
低確率	－	－
高確率	０－６５５３５	１／１

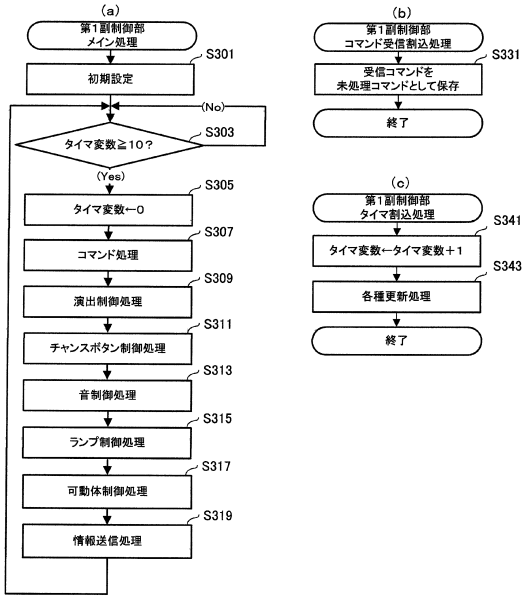
（ｂ） 特図１・２当否判定用テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

	設定	特図確率	乱数範囲	当り確率
大当り	設定１	低確率	０－３２８	１／２００
		高確率	０－３２９	１／１９９
	設定２	低確率	０－３４０	１／１９３
		高確率	０－３４１	１／１９２
	設定３	低確率	０－３６２	１／１８１
		高確率	０－３６３	１／１８０
	設定４	低確率	０－３７４	１／１７５
		高確率	０－３７６	１／１７４
	設定５	低確率	０－４５０	１／１４６
		高確率	０－４５１	１／１４５
	設定６	低確率	０－７００	１／９４
		高確率	０－７０２	１／９３
小当り	全設定共通 低確／高確 共通	特図１	－	－
		特図２	１００１－７５８０	１／１０

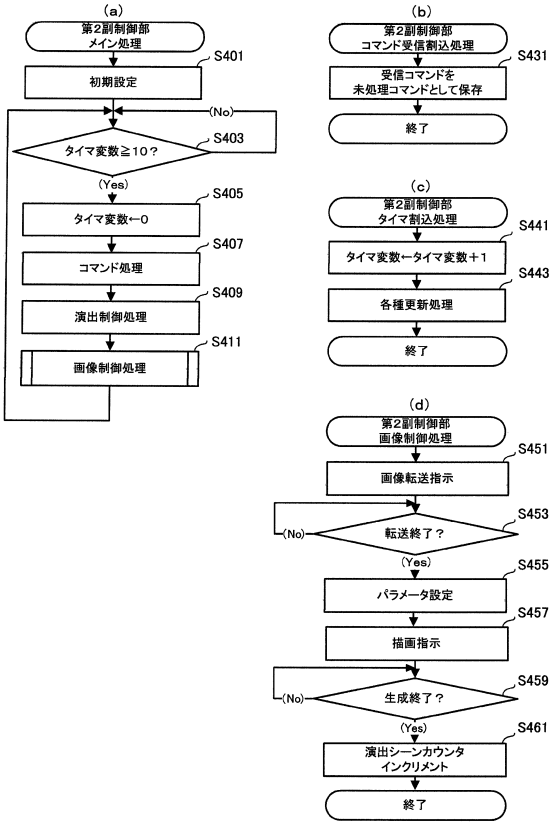
（ｃ） 特図決定用振分けテーブル

	図柄振分け					
	大当り		小当り			
当り図柄種別	特図１	特図２	特図２	大当りＲ	開放アタッカ	大当り後遊技状態
特図Ａ	50/100	－	－	６Ｒ	上アタッカ	特図低確・普図高確
特図Ｂ	50/100	－	－	６Ｒ	上アタッカ	特図高確・普図低確
特図ａ	－	50/100	－	６Ｒ	上アタッカ	特図低確・普図高確
特図ｂ	－	2/100	－	６Ｒ	上アタッカ	特図高確・普図低確
特図ｃ	－	20/100	－	３Ｒ	下アタッカ	特図高確・普図低確
特図ｄ	－	3/100	－	６Ｒ	下アタッカ	特図高確・普図低確
特図ｅ	－	25/100	－	１０Ｒ	下アタッカ	特図高確・普図低確
特図ｆ	－	－	50/100	－	下アタッカ	－
特図ｇ	－	－	50/100	－	下アタッカ	－

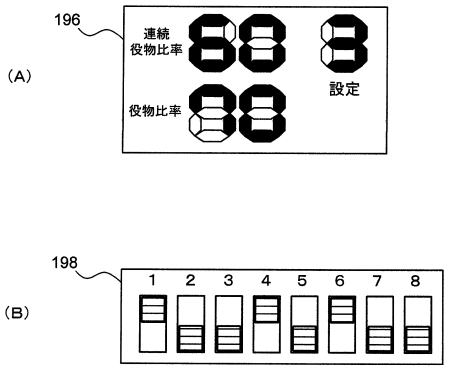
【図１０】



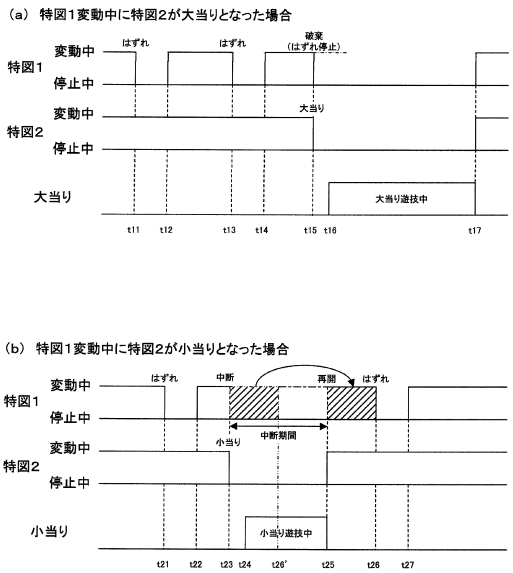
【図１１】



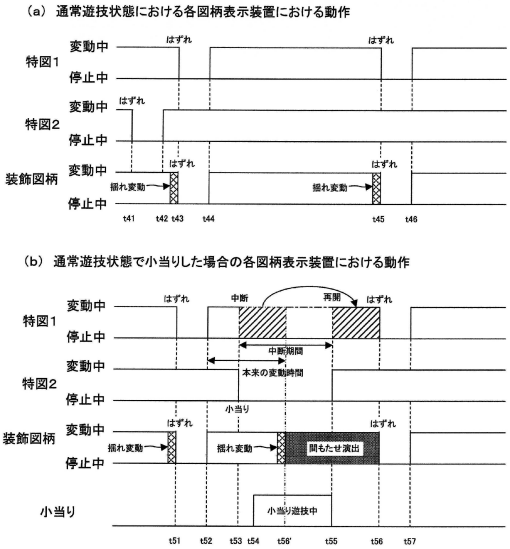
【図１２】



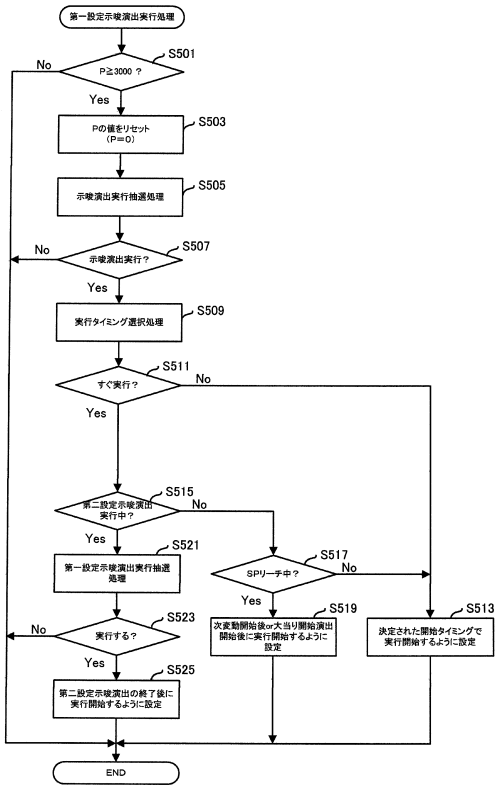
【図１３】



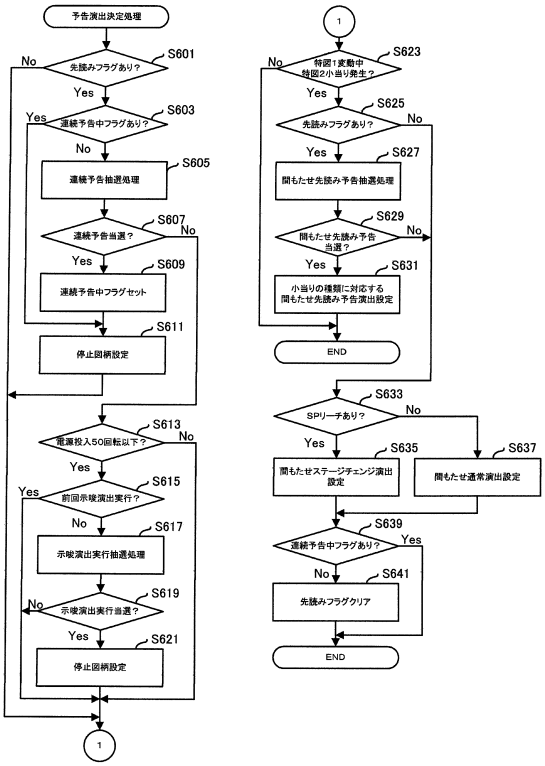
【図１４】



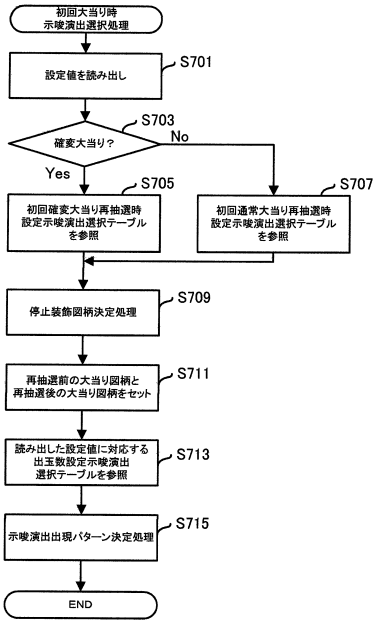
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

(a) ＳＰリーチ選択時連続予告選択テーブル

設定	当否	選択率
全設定共通	大当り	１／２
	はずれ	１／５

(b) ＳＰリーチ選択時設定示唆演出選択テーブル

設定	選択率
設定１～３	－
設定４	１／１６
設定５	１／８
設定６	１／４

(c) 初回通常大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブル

設定	選択率			
	図柄変化なし	0, 2, 6, 8 →4	0, 2, 4, 6, 8 →5	1, 9 →5
設定１～３	１００／１００	－	－	－
設定４	９０／１００	１０／１００	－	－
設定５	７０／１００	２０／１００	５／１００	５／１００
設定６	５０／１００	３６／１００	７／１００	７／１００

(d) 初回確変大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブル

設定	選択率						
	図柄変化なし (3, 7以外)	3, 7 →3, 7	3, 7以外 →3, 7	0, 2, 6, 8 →4	1, 5, 9 →4	0, 2, 4, 6, 8 →5	1, 9 →5
設定１～３	70/100	5/100	25/100	－	－	－	－
設定４	60/100	5/100	25/100	2/100	8/100	－	－
設定５	40/100	5/100	25/100	4/100	16/100	5/100	5/100
設定６	20/100	5/100	25/100	6/100	30/100	7/100	7/100

【図１９】

(a)設定４用出玉数設定示唆演出選択テーブル

選択率	示唆なし	4440発	4560発
70/100	○	－	－
10/100	－	○	－
10/100	－	－	○
10/100	－	○	○

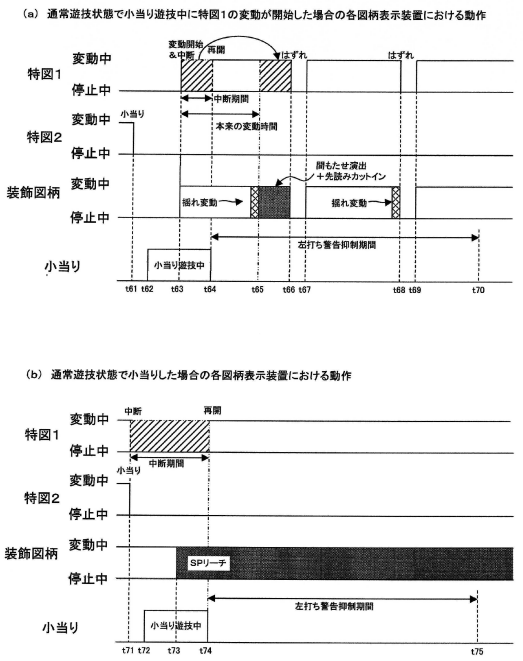
(b)設定５用出玉数設定示唆演出選択テーブル

選択率	示唆なし	4440発	4560発	5550発	5600発
50/100	○	－	－	－	－
10/100	－	○	－	－	－
10/100	－	－	○	－	－
10/100	－	○	○	－	－
5/100	－	○	－	○	－
5/100	－	－	○	－	○

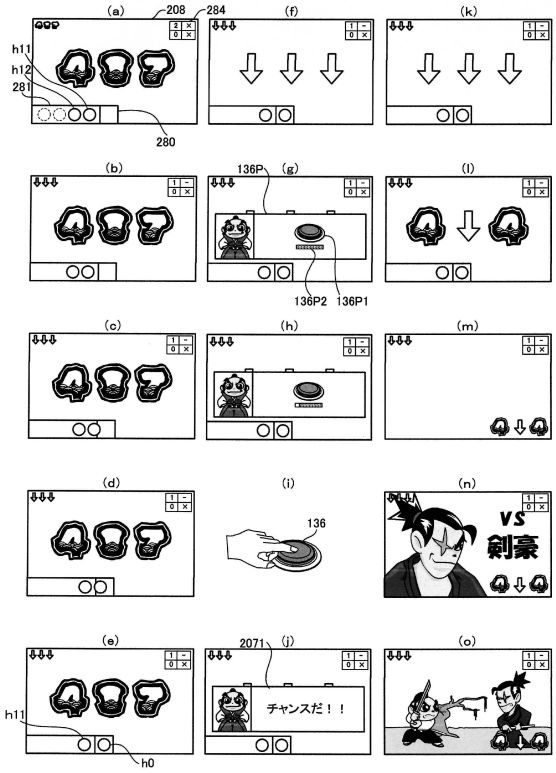
(c)設定６用出玉数設定示唆演出選択テーブル

選択率	示唆なし	4440発	5550発	6660発	7777発
30/100	○	－	－	－	－
20/100	－	○	－	－	－
10/100	－	－	○	－	－
10/100	－	○	○	－	－
15/100	－	－	－	○	－
15/100	－	－	－	－	○

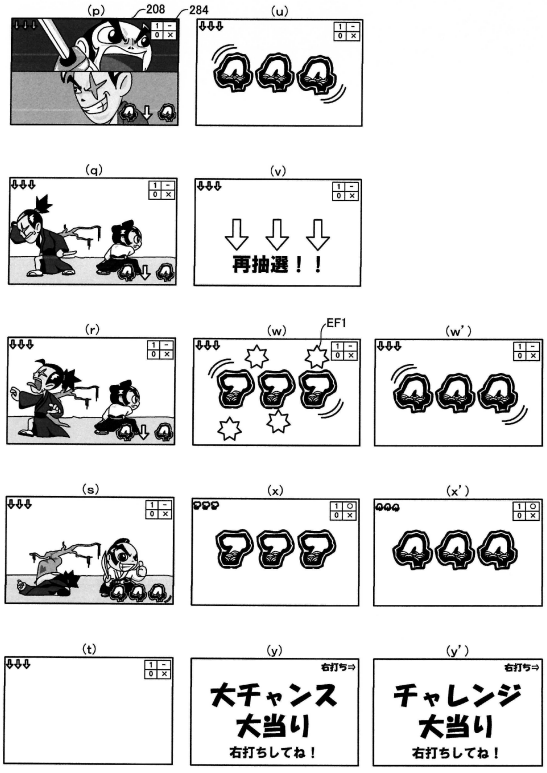
【図２０】



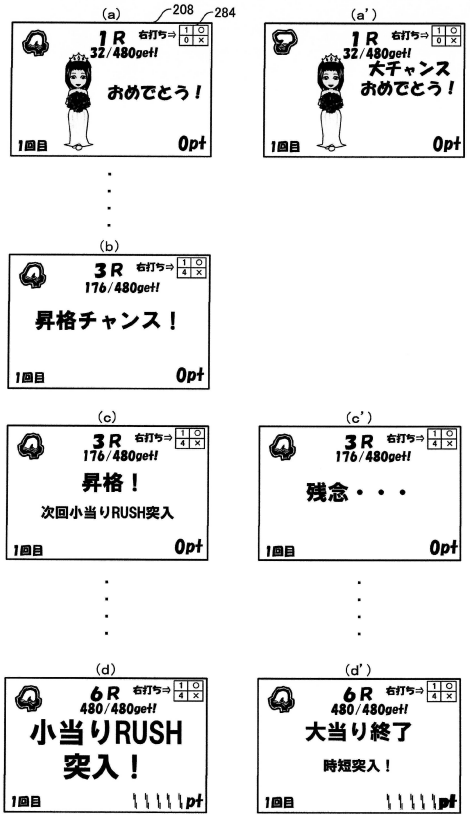
【図２１】



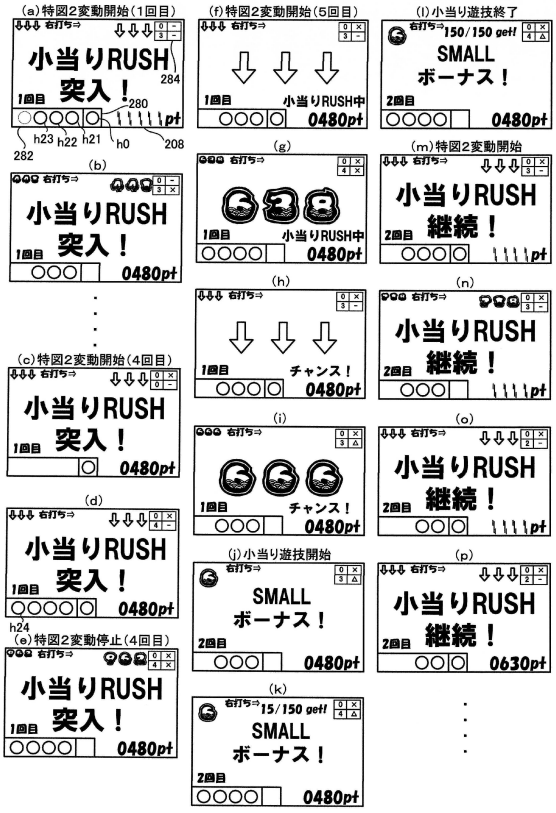
【図２２】



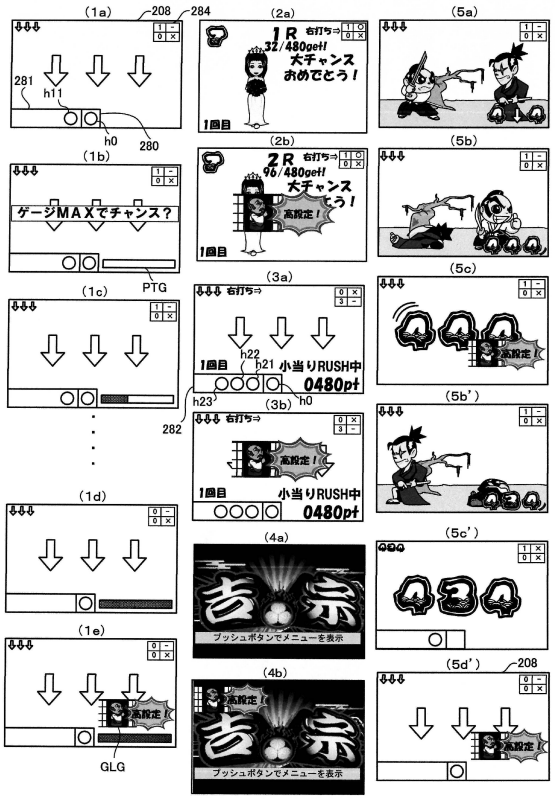
【図２３】



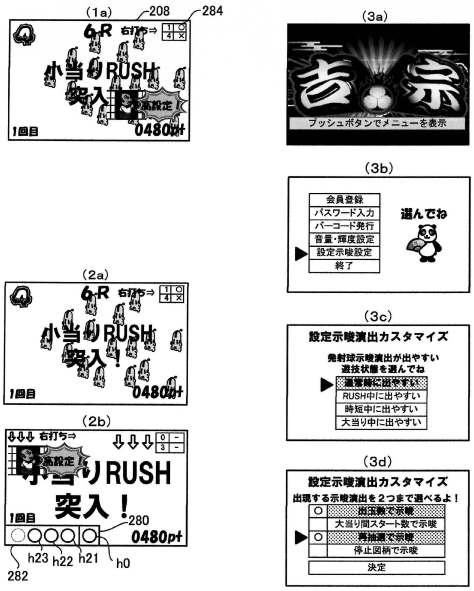
【図２４】



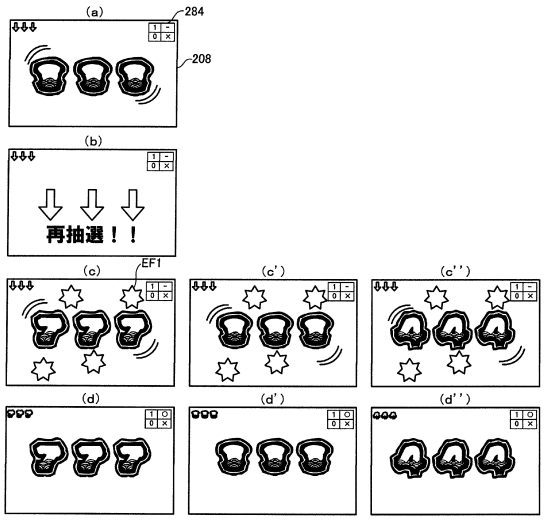
【図２５】



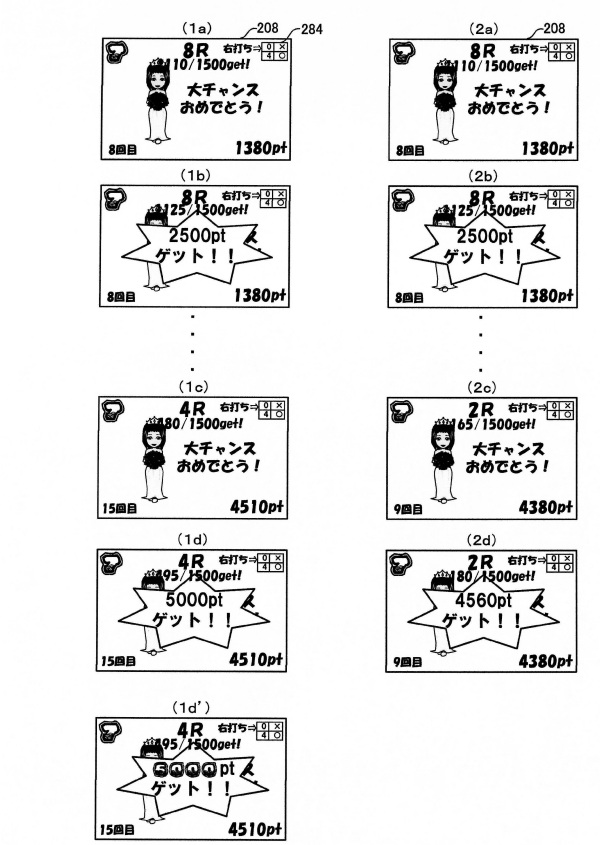
【図２６】



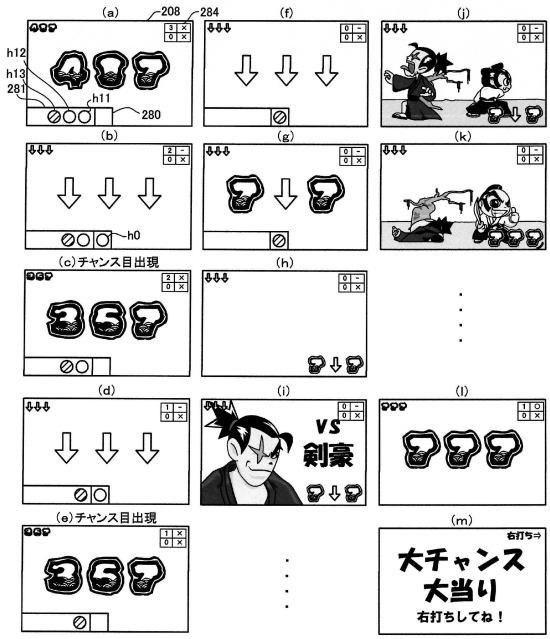
【図２７】



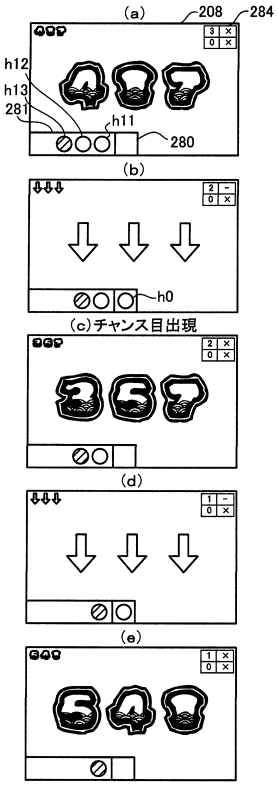
【図２８】



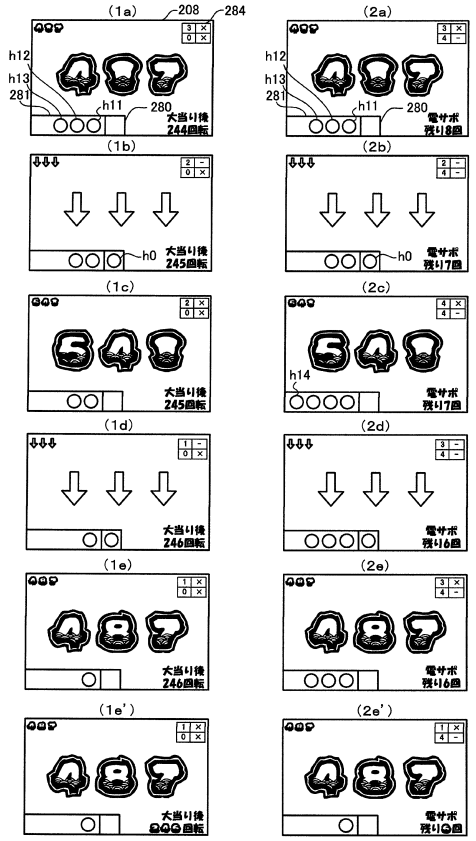
【図２９】



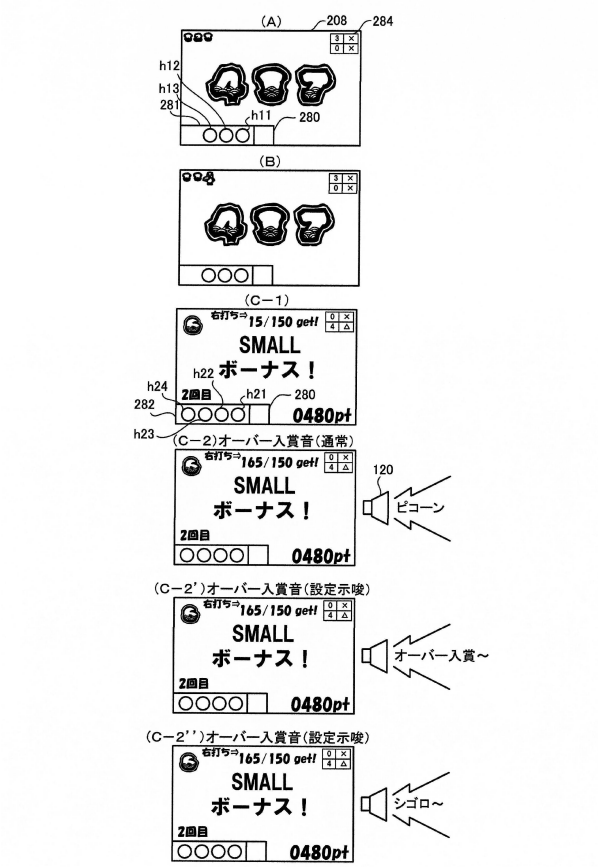
【図３０】



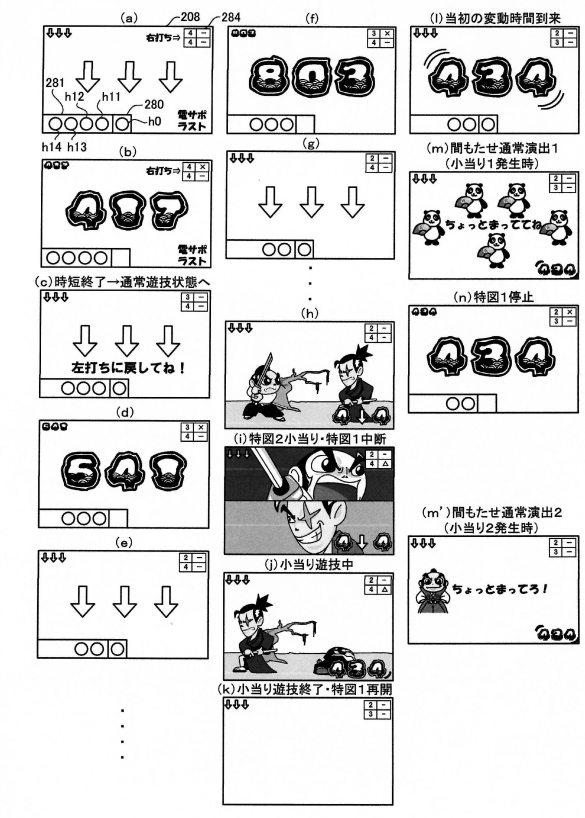
【図３１】



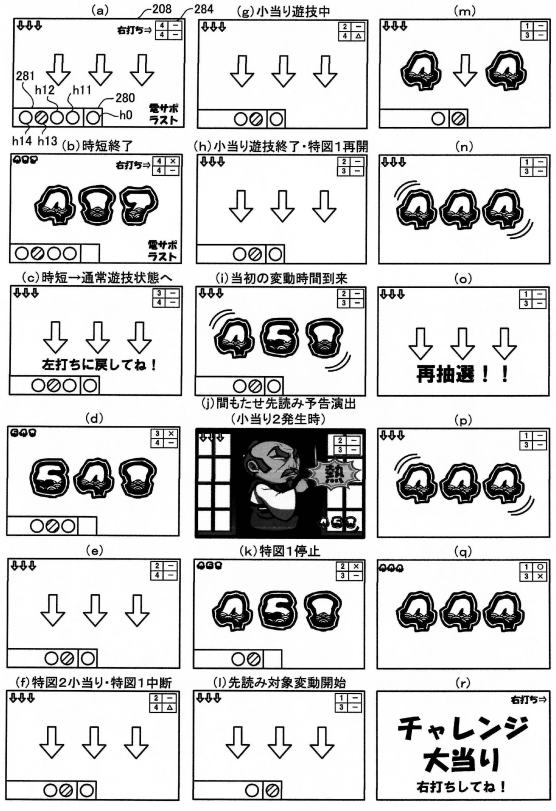
【図３２】



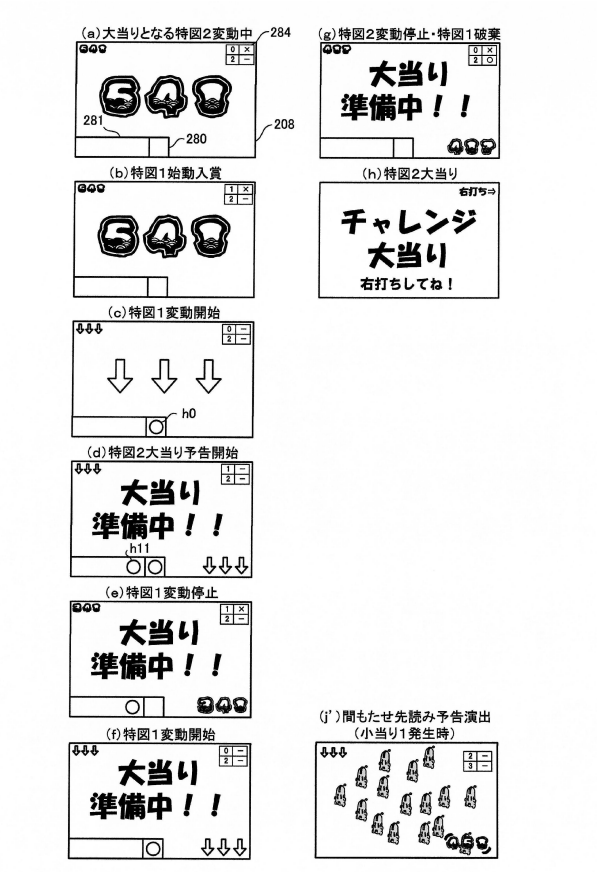
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】



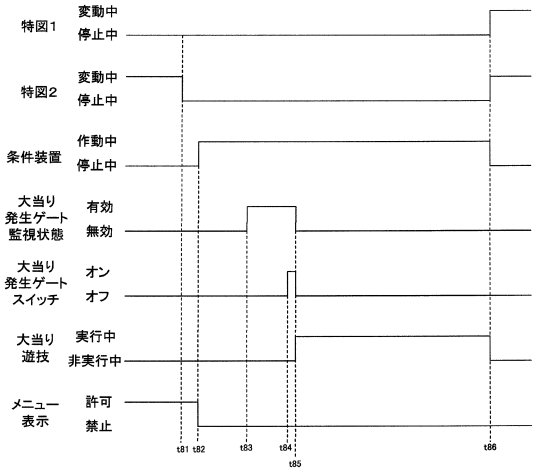
【図３７】



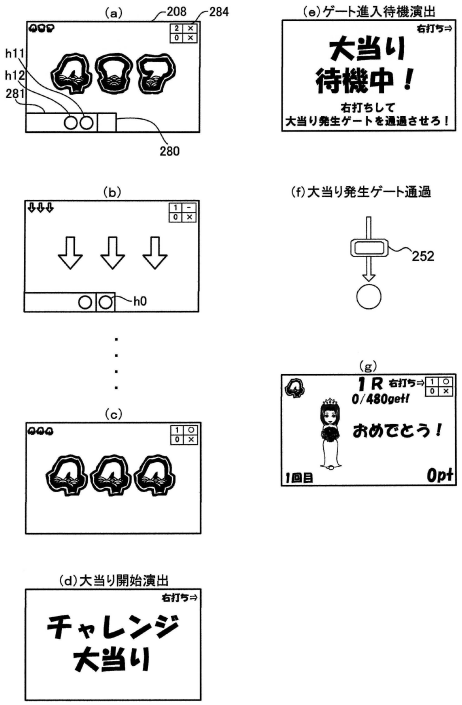
【図３８】



【図３９】



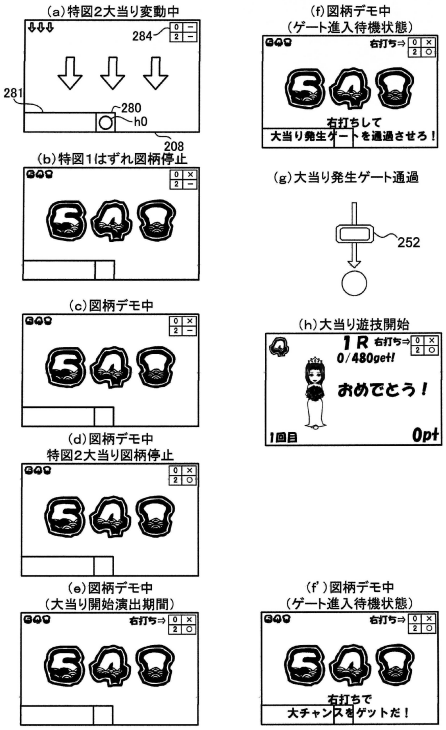
【図４０】



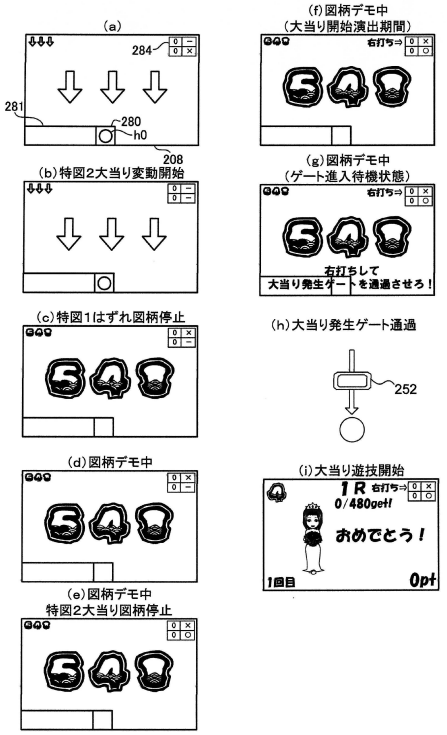
【図４１】



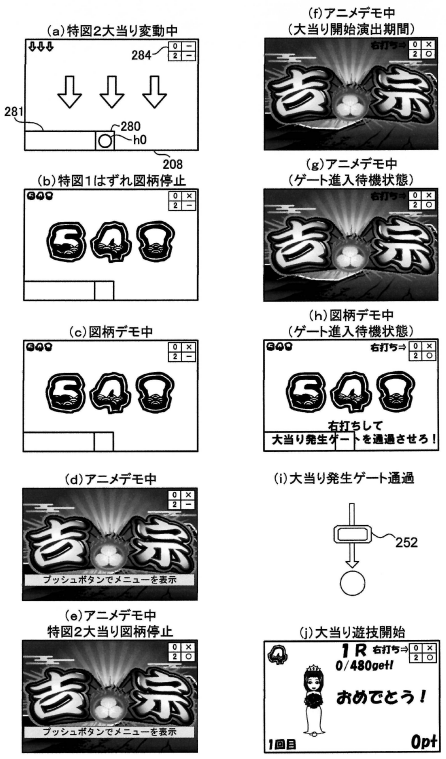
【図４２】



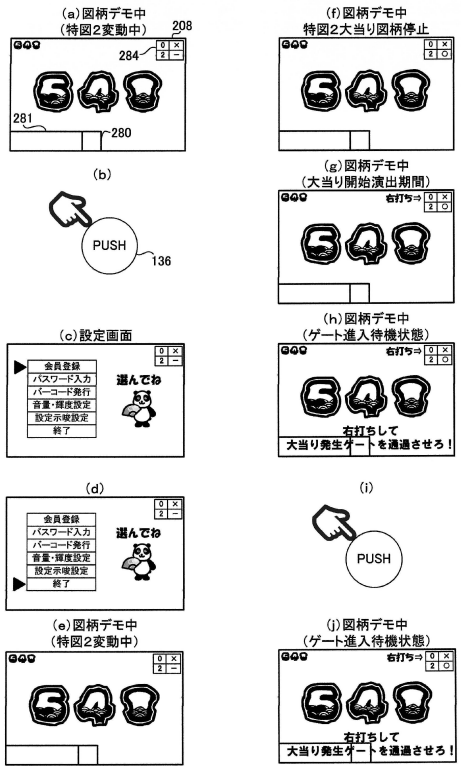
【図４３】



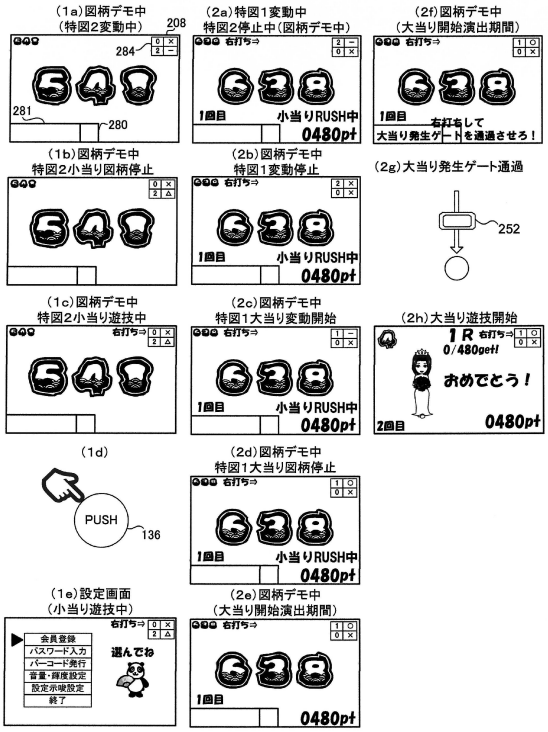
【図４４】



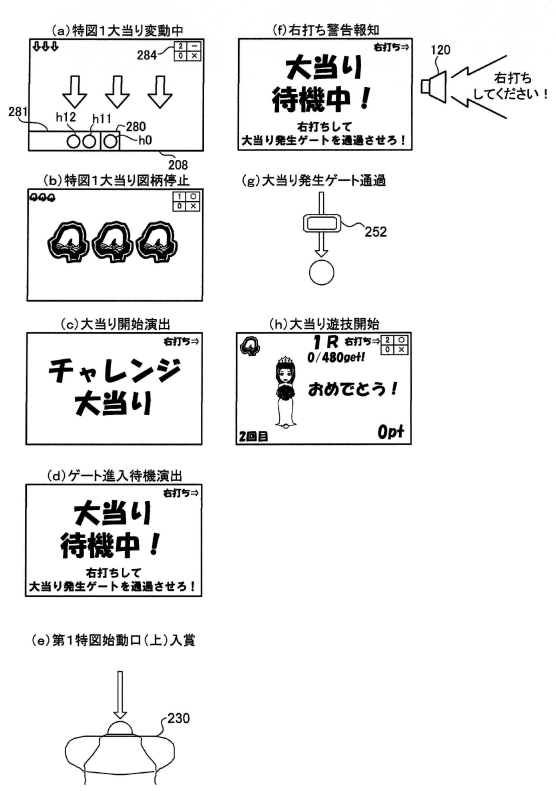
【図４５】



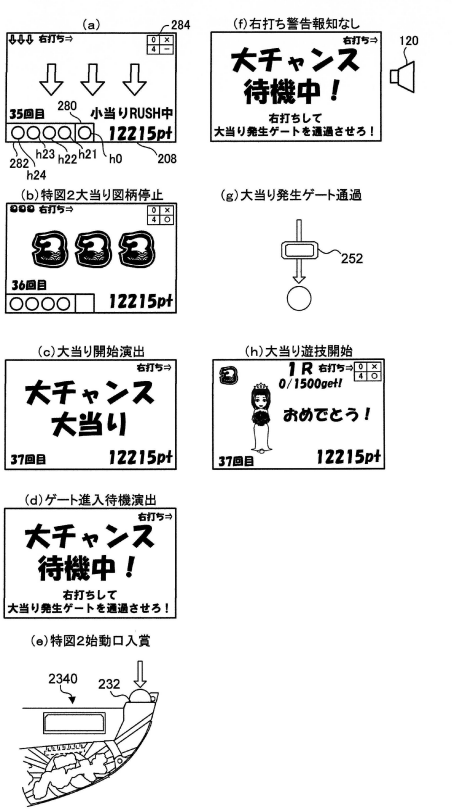
【図４６】



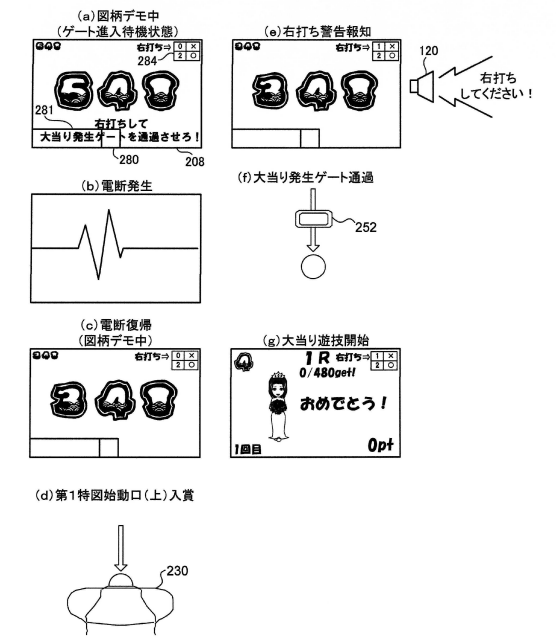
【図４７】



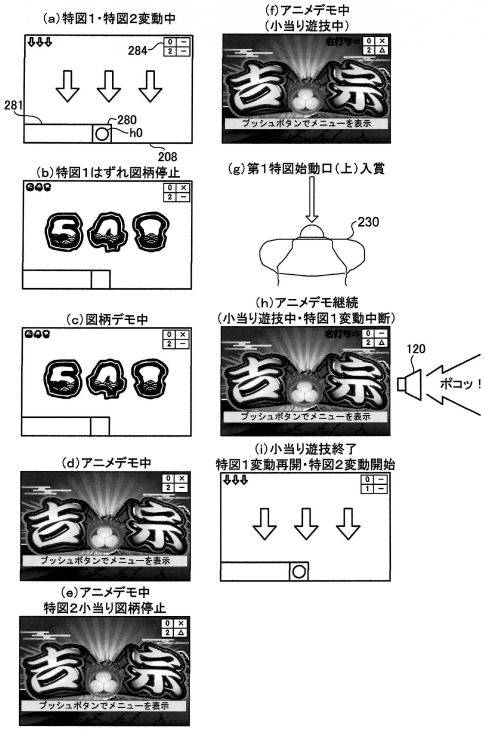
【図４８】



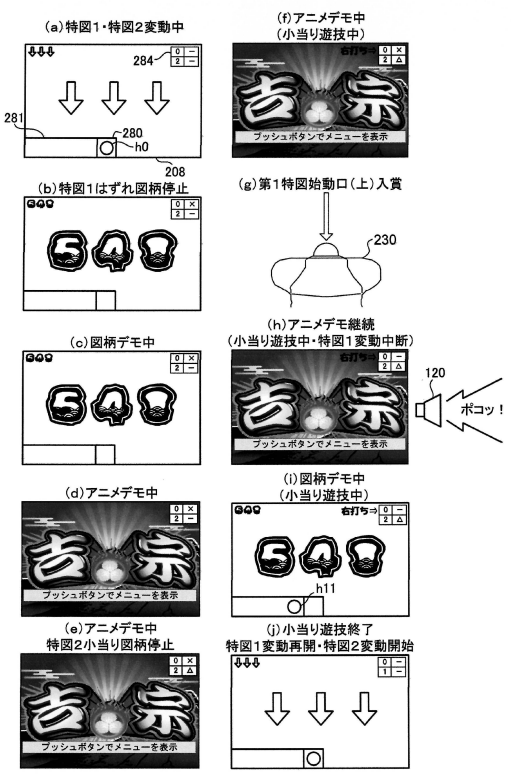
【図４９】



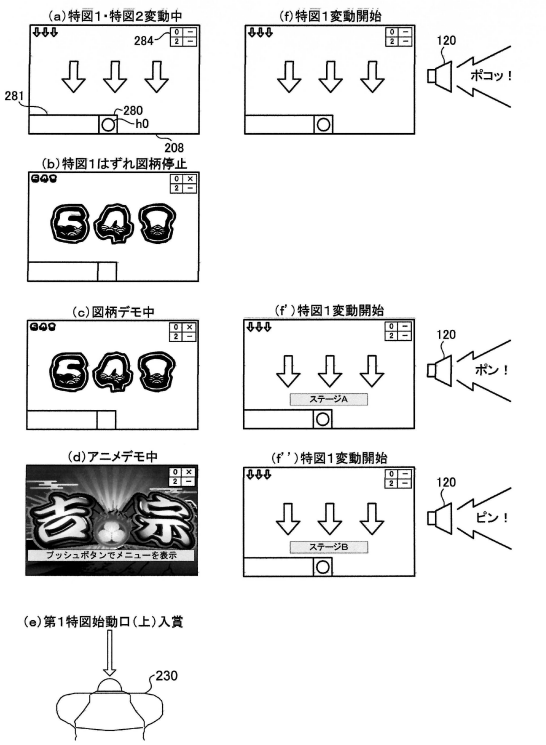
【図５０】



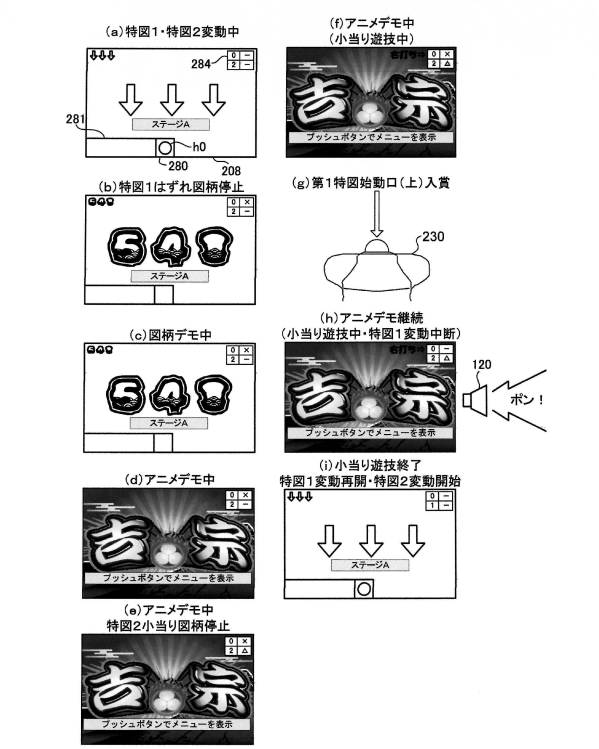
【図５１】



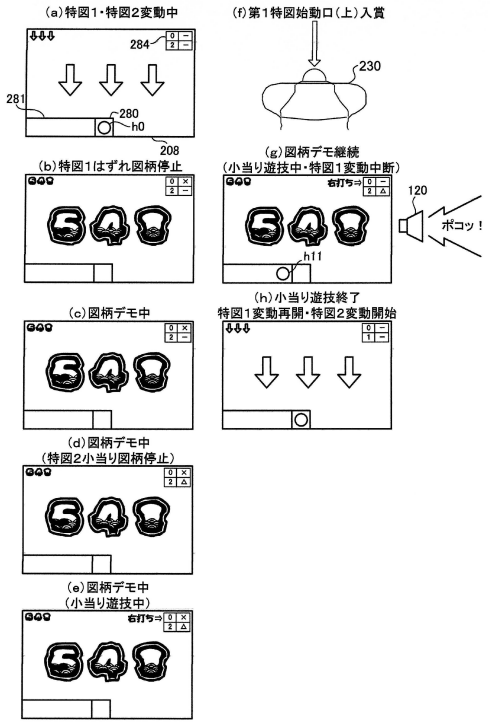
【図５２】



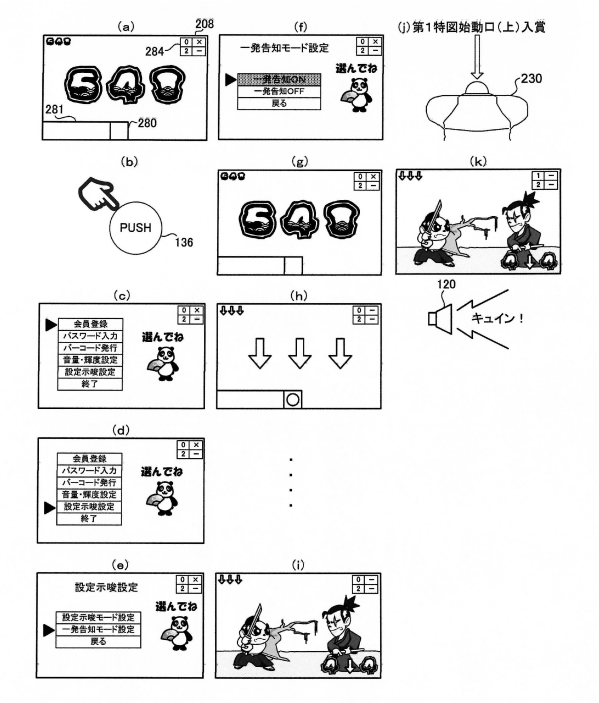
【図５３】



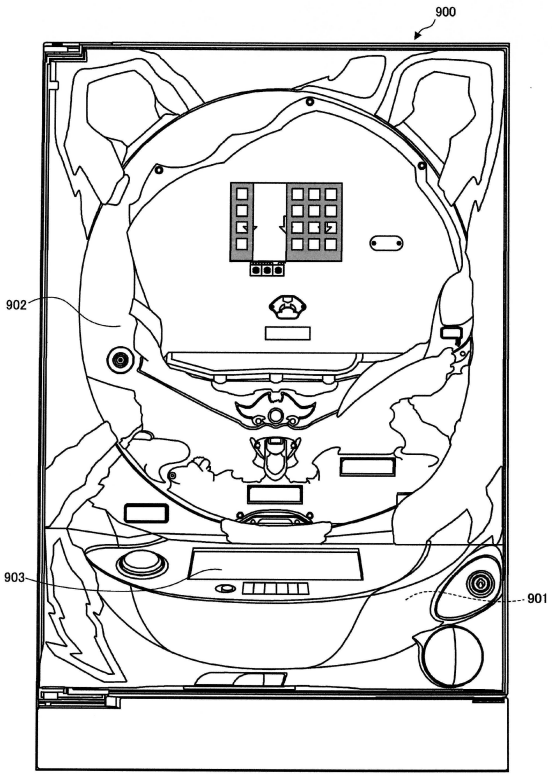
【図５４】



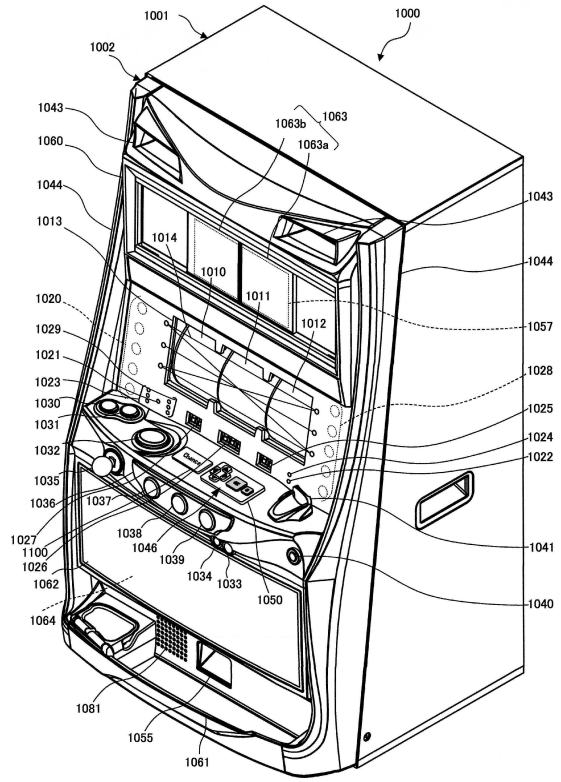
【図５５】



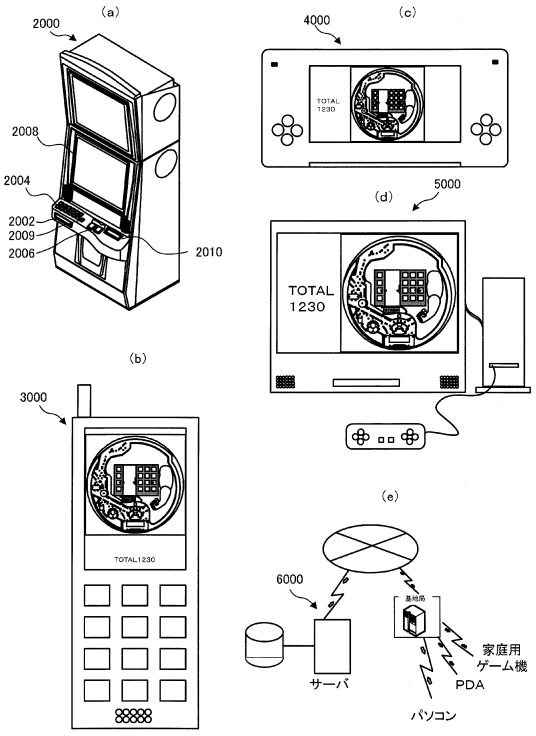
【図５６】



【図５７】



【図５８】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１９－０１３７０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０３３７８７（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０５４５０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０３２４９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０３６６９３（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－３１２６５０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２