

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6803092号
(P6803092)

(45) 発行日 令和2年12月23日 (2020. 12. 23)

(24) 登録日 令和2年12月2日 (2020. 12. 2)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006. 01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 243 頁)

(21) 出願番号 特願2019-235732 (P2019-235732)
(22) 出願日 令和1年12月26日 (2019. 12. 26)
(65) 公開番号 特開2020-49310 (P2020-49310A)
(43) 公開日 令和2年4月2日 (2020. 4. 2)
審査請求日 令和2年1月22日 (2020. 1. 22)

早期審査対象出願

(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 中野 直行

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第一の始動入賞手段と、
 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、
複数種類の音声を出力可能な音声出力手段と、
 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、
前記第一の始動入賞手段は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、
 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、

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、
 前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の待機演出表示であり、

10

20

前記複数の表示のうちの一の表示は、或る設定画面表示であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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、複数の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、

前記第二の待機演出表示は、複数の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、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様であり、

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て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、大当た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、大当た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た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たり遊技が開始され、

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、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当た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、

前記第一の表示と前記第二の待機演出表示の両方が表示されている状態（以下、「第二の状態」という。）となる場合があり、

前記第二の状態において電断復電すると、該第二の状態ではなく前記第一の状態となる場合があり、

前記第一の状態であっても、前記或る設定画面表示の表示が開始可能であり、

前記複数種類の音声のうちの一の音声は、第一の始動入賞音であり、

前記複数種類の音声のうちの一の音声は、第二の始動入賞音であり、

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第一の始動入賞音が出力される場合があり、

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第二の始動入賞音が出力される場合があり、

前記第一の始動入賞音は、デフォルトの始動入賞音であり、

前記第二の始動入賞音は、先読み予告として出力される場合がある始動入賞音であり、

前記第一の状態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前記第一の始動入賞音が出力される場合があり、

前記第一の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ても前記第二の始動入賞音が出力される場合はなく、

開始が保留されている前記第一の図柄変動表示がなく、開始が保留されている前記第二の図柄変動表示もなく、該第一の図柄変動表示も該第二の図柄変動表示も実行されていない状態において、前記第一の待機演出表示が表示されている状態では、前記第二の始動入

10

20

30

40

50

賞音が出力される場合がある、
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、音声出力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、音声出力手段に改良の余地がある。

【0006】

本発明は上記事情に鑑み、音声出力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第一の始動入賞手段と、

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、

複数種類の音声を出力可能な音声出力手段と、

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、

前記第一の始動入賞手段は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

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、

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、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第二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、或る設定画面表示であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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、

10

20

30

40

50

前記第一の待機演出表示は、複数の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、

前記第二の待機演出表示は、複数の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、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様であり、

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て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、大当た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、大当た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た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たり遊技が開始され、

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、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当た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、

前記第一の表示と前記第二の待機演出表示の両方が表示されている状態（以下、「第二の状態」という。）となる場合があり、

前記第二の状態において電断復電すると、該第二の状態ではなく前記第一の状態となる場合があり、

前記第一の状態であっても、前記或る設定画面表示の表示が開始可能であり、

前記複数種類の音声のうちの一の音声は、第一の始動入賞音であり、

前記複数種類の音声のうちの一の音声は、第二の始動入賞音であり、

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第一の始動入賞音が出力される場合があり、

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第二の始動入賞音が出力される場合があり、

前記第一の始動入賞音は、デフォルトの始動入賞音であり、

前記第二の始動入賞音は、先読み予告として出力される場合がある始動入賞音であり、

前記第一の状態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前記第一の始動入賞音が出力される場合があり、

前記第一の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ても前記第二の始動入賞音が出力される場合はなく、

開始が保留されている前記第一の図柄変動表示がなく、開始が保留されている前記第二の図柄変動表示もなく、該第一の図柄変動表示も該第二の図柄変動表示も実行されていない状態において、前記第一の待機演出表示が表示されている状態では、前記第二の始動入賞音が出力される場合がある、

ことを特徴とする。

【発明の効果】

10

20

30

40

50

【0008】

本発明の遊技台によれば、音声出力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。

10

【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。

20

【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が大当た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が小当た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。

30

【図14】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15】図14に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【図16】大当たり図柄が停止してから大当た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17】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、大当た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18】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たりとなる特図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。

40

【図19】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で大当たりとなった場合の演出例を段階的に示す図である。

【図20】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で大当た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21】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で大当たりとなった場合の演出例を段階的に示す図である。

【図22】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

50

る。

【図 2 3】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 2 4】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 2 5】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 2 6】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 2 7】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。

10

【図 2 8】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 2 9】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 3 0】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 3 1】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 3 2】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。

20

【図 3 3】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別の演出例を段階的に示す図である。

【図 3 4】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さらに別の演出例を段階的に示す図である。

【図 3 5】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ゲート進入待機状態となった後に電断・復電が発生した場合の演出例を段階的に示す図である。

30

【図 3 6】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、入賞時先読み予告演出が行われている様子を段階的に示す図である。

【図 3 7】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、節電モードに移行した場合の演出例を段階的に示す図である。

【図 3 8】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、演出状態に応じたランプの発光パターンの一例について説明する図である。

【図 3 9】装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、増加アニメ及び移動アニメの演出例を段階的に示す図である。

【図 4 0】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 4 1】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。

40

【図 4 2】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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

50

【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転する発射杆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。

10

【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。

20

【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】

30

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、各種電氣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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、ここを回転中心として遊技盤200を回転させつつ遊技盤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

50

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。

10

【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。

20

【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(Electro Luminescence)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。

30

40

【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、本実施形態ではそれぞれ8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

50

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、遊技状態が大当た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、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、確変状態あるいは電サポ状態等の特定の遊技状態であって、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、大当たりとなった場合に、当該大当たりに係る大当たり遊技におけるラウンド数を示すためのランプである。

10

【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、大当たり発生ゲート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。

20

【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。

30

【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。

40

【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）

50

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の開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えることができる。

【0045】

大当たり発生ゲート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に大当た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、大当たり図柄が停止表示された後の有効期間に大当たり発生ゲート252を遊技球が通過すると、大当た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と大当たり発生ゲート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が大当たり発生ゲート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た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、大当た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2

10

20

30

40

50

３４１ aは、その下端辺が取付ベース２３４０ aに軸支されており、取付ベース２３４０ a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２３４ aが構成されている。本実施形態では、第１可変入賞口２３４ a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２３４ a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２３４０ aと装飾部材２３４０ bとの間には、以下に説明するようにして第２可変入賞口２３５ aが形成されている。

【００５０】

図４に示すように、装飾部材２３４０ bは、底面２３４０ cと上面２３４０ dと側面２３４０ eとを有する壁面が板面２３４０ fの裏面から後方に立設されてなる。装飾部材２３４０ b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２３４０ a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２３５１ aが取付ベース２３４０ a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２３５１ a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２３５１ aが取付ベース２３４０ a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２３４０ bの裏面であって、シャッタ部材２３５１ aに対向するように、複数のリブ２３４０ i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２３５１ a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２３５１ a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２３５１ aの開放で主にシャッタ部材２３５１ aの上に滞留した複数の遊技球を同時に第２可変入賞口２３５ a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２３５１ aが装飾部材２３４０ bの裏面にあるため、シャッタ部材２３５１ a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に進出した遊技球が、底面２３４０ c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２３５ a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２３４ a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２３５ a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。

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。

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。

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。

【0056】

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。

【0057】

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、遊技の中核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
10 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。

【0058】

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
20 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に内蔵したものであるが、基本回路302に対して接続されるものであってもよい。

【0059】

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、
30 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。

【0060】

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
40 50

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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、CPU 304 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）。

【0064】

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。

【0065】

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、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 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 CPU 404 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 ROM 406 が接続されている。なお、ROM 406 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、ROM 406 が基本回路 402 に備えられ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。

【0066】

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 1

10

20

30

40

50

63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。

【0067】

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、大当た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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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

10

20

30

40

50

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、2 種類の大当たり図柄 (「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) 通常大当たり図柄であり、「特図 A」が停止表示されると第 1 可変入賞口 234 a が全てのラウンドで開放する大当たり遊技状態に移行し、当該大当た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 6 R 確変大当たり図柄であり、「特図 B」が停止表示されると第 1 可変入賞口 234 a が全てのラウンドで開放する大当たり遊技状態に移行し、大当た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 種類の大当たり図柄を用意しているが、3 種類以上の大当た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たりを用意してもよい。また、小当たり図柄を用意してもよい。

【0075】

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た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、通常大当たりとするか確変大当た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。通常大当たりと確変大当たりの違いは、次回の特図変動遊技で、大当たりに当選する確率が高い (確変大当たり) か低い (通常大当たり) かの違いである。以下、この大当た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た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、大当た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、厳密に言えば、「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れ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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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

10

20

30

40

50

当り図柄（「特図 a」～「特図 e」）となっている。「特図 a」は 6 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 2 3 4 a 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 6 R 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 2 3 4 a 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、3 R 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 1 R 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 2 3 5 a 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、6 R 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 2 3 5 a 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、10 R 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 2 3 5 a 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。

10

【0079】

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 2 3 5 a のシャッタ部材 2 3 5 1 a 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 2 3 5 a のシャッタ部材 2 3 5 1 a 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 2 3 5 a 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 2 3 5 1 a 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 2 3 5 a 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 2 3 5 1 a 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。

20

30

【0080】

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。

40

【0081】

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。

【0082】

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）2 3 0、特図 1 始動口（下）あるいは特図 2 始動口 2 3 2 に球が入賞したこと、すなわち、特図 1 始動口（上）2 3 0 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 2 3 2 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

50

にして、装飾図柄表示装置 208 の左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b、右図柄表示領域 208 c 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。

10

【0083】

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 6 R 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 10 R 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 208 a～208 c に、「装飾 3ー装飾 3ー装飾 3」及び「装飾 7ー装飾 7ー装飾 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ー装飾 1ー装飾 1」や「装飾 4ー装飾 4ー装飾 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 6 R 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 10 R 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 208 a～208 c に、「装飾 3ー装飾 3ー装飾 3」又は「装飾 7ー装飾 7ー装飾 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 208 a～208 c 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。

20

【0084】

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。

30

【0085】

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、当たり図柄である「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、当たり図柄である「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。

40

【0086】

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。

【0087】

＜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 CPU 304 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。

【0088】

50

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。

10

【0089】

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。

【0090】

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。

20

【0091】

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。

【0092】

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。

30

【0093】

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。

40

【0094】

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。

【0095】

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

50

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)。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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)、RAM308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。

【0099】

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。

【0100】

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ト退避領域に記憶しておいたスタックポイントの値を読み出し、スタックポイントに再設定（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ト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。

【0101】

<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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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憶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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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。

【0115】

また、普図変動遊技の結果が当たりであれば、後述するように、普図当たりフラグがオンされる。この普図当た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。

10

【0116】

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。

【0117】

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。

20

【0118】

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たり判定をおこない、当選とする場合にはRAM308に設けた当たりフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当たりフラグにオフを設定する。なお、当た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、当た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。また当たり判定に使用した乱数値を消去する。

30

40

【0119】

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。

【0120】

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）

50

。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。

【0121】

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、RAM 308 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。

10

【0122】

また、主制御部 300 の RAM 308 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、RAM 308 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。

20

30

【0123】

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、RAM 308 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、RAM 308 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。

40

【0124】

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

50

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。

【0125】

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

【0126】

遊技球が大当たり発生ゲート252へ通過すると、大当たりフラグがオンにされる。大当た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による大当た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。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

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による大当た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、この大当た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、大当たり遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた確変フラグをオンにする。

10

20

30

40

50

【0130】

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、普図変動遊技で当た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の一对の羽根部材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、一对の羽根部材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。

10

【0131】

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はないので、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。

20

【0132】

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。

【0133】

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。

【0134】

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。

30

【0135】

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。

【0136】

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。

40

【0137】

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

50

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大当たりフラグはオン、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大当たりフラグはオン、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通常大当たり図柄（特図A）、6R確変大当たり図柄（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た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の大当た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。

10

【0138】

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、大当たり遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。

20

【0139】

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。

【0140】

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

30

【0141】

遊技球が大当たり発生ゲート252へ通過すると、大当たりフラグがオンにされる。大当た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による大当た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。

40

【0142】

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

50

力するとともに、RAM 308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S 233）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。

【0143】

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、RAM 308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S 233）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。

10

【0144】

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、RAM 308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、RAM 308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、RAM 308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に、RAM 308に設けられた確変フラグをオンにする。

20

【0145】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS 233）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。

【0146】

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、RAM 308の設定領域に特図1非作動中を設定する。

30

【0147】

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、RAM 308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S 229に移行するようにしている。

【0148】

ステップS 225およびステップS 227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S 229）、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S 231）。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

40

50

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）。

【0149】

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たりとなる場合には、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たりとなる場合には、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。

【0150】

ステップ S 229 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 RAM 308 内の特図確率変動フラグの値などに基づいて、ROM 306 に記憶された当否判定用テーブルを用いて大当たりとするか、小当たりとするか、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、ROM 306 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、ROM 306 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。

【0151】

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 RAM 308 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。

【0152】

以上のような特図 2 関連抽選処理（ステップ S 229）の後に、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 231）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。

【0153】

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ないようにしたが、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。

【0154】

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。

【0155】

具体的には、ストロ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。

【0156】

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。

【0157】

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、R A

M308に記憶している大当たりラウンド数、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たりラウンド数、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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

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。

【0164】

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

10

20

30

40

50

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、当たりとなる値は存在せず、すなわち、当たりの確率は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、当たりとなる値は0～65535となっている。すなわち、当たりの確率は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%)で当た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。

【0165】

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。

10

【0166】

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

【0167】

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

20

【0168】

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

【0169】

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

30

【0170】

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

【0171】

設定6の特図低確率状態では、特図1及び特図2の大当たり抽選の当否判定の結果として701/65536の確率(約1/94)で大当たりが選択され、特図高確率状態では、特図1及び特図2の大当たり抽選の当否判定の結果として703/65536の確率(約1/93)で大当たりが選択される。

40

【0172】

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の大当たり抽選の当否判定の結果として小当たりが選択されることはなく、特図2の大当たり抽選の当否判定の結果として6580/65536の確率(約1/10)で小当たりが選択される。なお、特図1で小当たりが発生するようにしてもよい。また、小当たりの確率を設定毎に異ならせるようにしてもよい。

【0173】

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

50

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。

【0174】

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ため、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。

【0175】

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。

【0176】

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。

【0177】

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。

【0178】

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

繰り返す小当たりである。小当たりでは、第2可変入賞口235aの1回の開放時間が0.06秒と短い、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、小当たり（特に、「特図g」での小当たり）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。

【0179】

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。

10

【0180】

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。

【0181】

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。

20

【0182】

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。

【0183】

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。

【0184】

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。

30

【0185】

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。

【0186】

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。

40

【0187】

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。

【0188】

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

50

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 S 303 に戻る。

【0189】

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。

【0190】

10

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。

【0191】

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。

20

【0192】

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。

【0193】

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。

30

【0194】

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。

【0195】

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。

40

【0196】

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。

【0197】

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

50

のステップS 4 3 1では、第1副制御部4 0 0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。

【0 1 9 8】

図1 1 (c)は、第2副制御部5 0 0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5 0 0は、所定の周期(本実施形態では2 m s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S 4 4 1では、第2副制御部メイン処理のステップS 4 0 3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S 4 0 3において、タイマ変数の値が1 0以上と判定されるのは2 0 m s毎(2 m s×1 0)となる。ステップS 4 4 1の次のステップS 4 4 3では、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。

10

【0 1 9 9】

図1 1 (d)は、第2副制御部メイン処理のステップS 4 1 1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S 4 5 1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、CPU 5 0 4は、まず、VRAM 5 1 8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2 0 8に表示される。次に、CPU 5 0 4は、VDP 5 1 6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(ROM 5 0 6の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM 5 1 8の転送先アドレス)などを設定した後、ROM 5 0 6からVRAM 5 1 8への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP 5 1 6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ROM 5 0 6からVRAM 5 1 8に転送する。その後、VDP 5 1 6は、転送終了割込信号をCPU 5 0 4に対して出力する。

20

【0 2 0 0】

ステップS 4 5 1の次のステップS 4 5 3では、VDP 5 1 6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S 4 5 3: Y e s)、ステップS 4 5 5に進み、そうでない場合は(ステップS 4 5 3: N o)、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

30

【0 2 0 1】

ステップS 4 5 5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、CPU 5 0 4は、ステップS 4 5 1でVRAM 5 1 8に転送した画像データに基づいてVRAM 5 1 8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(VRAM 5 1 8の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP 5 1 6に指示する。VDP 5 1 6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。

【0 2 0 2】

ステップS 4 5 5の次のステップS 4 5 7では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU 5 0 4は、VDP 5 1 6に画像の描画開始を指示する。VDP 5 1 6は、CPU 5 0 4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。

40

【0 2 0 3】

ステップS 4 5 7の次のステップS 4 5 9では、画像の描画終了に基づくVDP 5 1 6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S 4 5 9: Y e s)、ステップS 4 6 1に進み、そうでない場合は(ステップS 4 5 9: N o)、生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0 2 0 4】

ステップS 4 6 1では、RAM 5 0 8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

50

。

【0205】

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。

【0206】

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。

10

【0207】

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。

20

【0208】

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。

30

【0209】

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。

【0210】

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。

40

【0211】

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。また、本実施形態では、図柄変動表示が行われていない待機状態において、節電モードに移行可能とするか否かの設定を行うこともできる。節電モードに移行可能に設定されると、例えば、所定条件が成立(例えば、図柄デモが開始してから装飾図柄の変動演出表示が開始することなく1分が経過等)した場合に節電モードに移行する。節電モードは、例えば、ランプ(LED)の輝度の低下及び／又は消灯、LCDのバックライ

50

トの輝度の低下、節電モードである旨の表示（例えば、図37（c）に示す節電モードの表示等）が行われる。なお、節電モードに移行してもランプ（LED）の輝度を低下させないものとしてもよいし、LCDのバックライトの輝度を低下させないものとしてもよいし、節電モードである旨の表示を行わないものとしてもよい。また、節電モードにおいて、通常とは異なる背景の表示が行われてもよく、この場合において、節電モードである旨の表示が行われてもよいし、行われないようにしてもよい。また、節電モードへの移行条件は、時間の経過に限らず、他の条件であってもよい。また、節電モードへの移行条件として移行するまでの時間が設定されている場合には、移行するまでの時間については適宜の時間に設定することができる。また、設定により移行するまでの時間を可変可能としてもよい。

10

【0212】

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が大当た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が小当た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。

【0213】

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た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が大当た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が大当た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、大当たり遊技が開始される。その後、大当たり遊技が終了して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。

20

30

【0214】

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た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で大当たりとなった際に保留中の特図1の図柄変動表示が大当たりとなる図柄変動表示が含まれている場合には、特図2での大当たりに係る大当たり遊技中や、当該大当た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たり予告を行うようにしてもよい。

40

【0215】

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た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

50

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。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

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。

【0219】

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。

【0220】

図13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。

【0221】

図13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。

10

【0222】

図13(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾1ー装飾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。

【0223】

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、大当たりであれば「○」で停止表示され、小当たりであれば「△」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、「ー」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。

20

30

【0224】

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。

40

【0225】

さらに、図13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。

【0226】

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

50

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。

【0227】

図13(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13(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。

10

【0228】

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13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、小当たりとなる場合）、極端に長く（例えば、580秒）、特図2始動口232へ

20

【0229】

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13(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。

【0230】

30

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。

【0231】

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。

【0232】

図13(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。

40

【0233】

図13(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（移動アニメ）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。なお、この段階で装飾図柄の変動表示が開始されてもよい。

【0234】

50

図13(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。

【0235】

10

そして、図13(f)で装飾図柄の変動表示が開始される。また、図13(f)に示すタイミングでは、第1特図始動口(上)230に遊技球が進入し、特図1の保留数が1増加し、特図1の保留アイコン表示領域281の第二の保留アイコンh12の表示位置に第二の保留アイコンh12が出現する保留アイコンの増加アニメーション(増加アニメ)が開始している様子が示されている。本実施形態における増加アニメーションでは、第一の保留アイコンh11~第四の保留アイコンh14のうちの対応する保留アイコンの表示位置に保留アイコンを拡大しながら表示するアニメーションが行われる。なお、増加アニメーションの表示態様は、上述したものに限定されず様々な表示態様のものが採用できることはいうまでもなく、例えば、特図1の保留アイコン表示領域281以外の表示領域から出現して特図1の保留アイコン表示領域281における保留アイコンの表示位置に移動することにより行われるアニメーションであってもよいし、表示領域外から出現して特図1の保留アイコン表示領域281における保留アイコンの表示位置に移動することにより行われるアニメーションであってもよい。

20

【0236】

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13(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。また、図13(g)に示すタイミングでは、増加アニメーションが継続している様子が示されている。

30

【0237】

図13(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13(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。なお、図13(h)に示すタイミングでは、増加アニメーションが完了し、第二の保留アイコンh12の表示領域に保留アイコンが完全に表示されている様子が示されている。

40

【0238】

図13(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。

【0239】

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

50

表示に関する予告の契機となる演出に相当する。

【0240】

図13(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13(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13(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。

10

【0241】

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。

【0242】

図15は、図14に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【0243】

図14(o)から続く図15(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15(s)まで続く。図15(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ー装飾4ー装飾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。

20

【0244】

その後、図15(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、大当たりとなって当該大当た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ー装飾3ー装飾3」や「装飾7ー装飾7ー装飾7」の大当た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。

30

【0245】

その後、図15(w)に示すように、装飾図柄の組合せが、「装飾4ー装飾4ー装飾4」の大当たりの組合せから「装飾7ー装飾7ー装飾7」の確変大当た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た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。

【0246】

図15(x)に示す装飾図柄表示装置208では、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の6R確変大当た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15(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15(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15(y)では、大当たり遊技開始演出として、大当たりを祝う背景画像(ここでは省略)とともに「大チャンス大当たり」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。

40

【0247】

また、一方で、図15(v)に示す再抽選演出の結果、例えば、図15(w')~同図

50

(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、確変大当た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、大当た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續させることができる場合がある。

【0248】

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た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た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。

10

【0249】

次に、図16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、大当たり図柄が停止してから大当た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16は、大当たり図柄が停止してから大当た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。

【0250】

なお、図16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、大当た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、大当たり図柄が停止してから大当たりが発生するまでのプロセスは同じである。

20

【0251】

図16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が大当た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、大当た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、大当た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の大当た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。

30

【0252】

大当た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、大当たり発生ゲート監視状態が有効となり、遊技球が大当たり発生ゲート252を通過すると、大当た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に大当た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。大当た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、遊技者に大当たり発生ゲート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、大当た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。

40

【0253】

50

その後、t 8 4 のタイミングで遊技球が大当り発生ゲート 2 5 2 を通過し、これを検出すると、t 8 5 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、t 8 6 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。

10

【0 2 5 4】

図 1 7 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 1 7 でも、装飾図柄表示装置 2 0 8 のみ図示し、第 1 特図表示装置 2 1 2、第 2 特図表示装置 2 1 4、普通図柄表示装置 2 1 0、特図 1 保留ランプ 2 1 8、特図 2 保留ランプ 2 2 0、および普図保留ランプ 2 1 6 の図示を省略している。

【0 2 5 5】

図 1 7 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 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 1 7 (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 2 0 8 の右上隅における第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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。

20

【0 2 5 6】

さらに、図 1 7 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 2 8 0 の左横に特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 が設けられている。

【0 2 5 7】

特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 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 2 1 8 の点灯数や、第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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 2 2 0 の点灯数や第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 における特図 2 の保留数表示によって表される。

30

【0 2 5 8】

図 1 7 (a) には、特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 に 2 つの特図 1 の保留アイコン h 1 1、h 1 2 が表示されており、これら 2 つの特図 1 の保留アイコン h 1 1、h 1 2 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。

【0 2 5 9】

図 1 7 (b) では、特図 1 の保留アイコン h 1 1、h 1 2 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 h 1 1 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 2 8 0 に移動して変動アイコン h 0 となり、第 2 の保留アイコン h 1 2 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 h 1 1 となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

40

【0 2 6 0】

その後、例えば、図 1 4～図 1 5 に示す要領で装飾図柄の変動表示が行われ、その結果、図 1 7 (c) に示すように、第 1 特図表示装置 2 1 2 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 1 7 (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、1 0 秒）が経過するまで行わ

50

れる。なお、大当た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。

【0261】

大当たり開始ウェイト時間が経過し、大当たり発生ゲート 252 への遊技球の通過を監視する状態となって、図 17 (e) に示すように、「大当たり待機中!」「右打ちして大当た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、遊技者に大当たり発生ゲート 252 への遊技球の通過を促される。その後、図 17 (f) に示すタイミングで、大当たり発生ゲート 252 を遊技球が通過すると、図 17 (g) に示すように大当たり遊技が開始し、1 ラウンド目が開始して第 1 可変入賞口 234 a (あるいは、第 2 可変入賞口 235 a) が開放する。

10

【0262】

本実施形態では、上述したようにして、大当た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。

【0263】

図 18 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たりとなる特図 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 18 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。

20

【0264】

図 18 (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たりとなる図柄変動表示となっている。また、図 18 (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 18 (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「一」の点滅表示が行われている。

【0265】

30

さらに、図 18 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。

【0266】

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。

【0267】

40

図 18 (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。

【0268】

その後、図 18 (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。

【0269】

50

第1特図表示装置212では、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18（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、大当た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や操作キーユニット190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、装飾図柄表示装置208ではその旨を報知する「プッシュボタンでメニューを表示」の文字が表示されている。なお、これに加えて、又は、これに替えて、現在の音量を表示したり、音量変更等を促すために操作キーユニット190を模した表示を表示したりしてもよい。また、この演出例では、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。また、

10

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18（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18（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、このアニメデモでは、デモ演出中である旨がわかるように、表示画面の中央上部に「DEMO中」の文字が表示されている。なお、「DEMO中」の文字は必ずしも表示されなくてもよい。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。

20

【0270】

その後、アニメデモの実行中に、図18（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18（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。

30

【0271】

すると、図18（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たりとなる図柄変動表示であることを予告する「大当たり準備中！！」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ため、遊技者が特図2の図柄変動表示が大当た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、大当たりとなる特図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た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「大当たり準備中！！」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た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「大当たり準備中！！」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た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つ分得した気分させることができる場合がある。

40

【0272】

その後、特図2の図柄変動時間が経過し、図18（h）に示すタイミングでは、特図2が大当たり図柄（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

50

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ー装飾1ー装飾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18(i)に示す装飾図柄表示装置208では、大当たりとなったことを示す「チャレンジ大当たり」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。

【0273】

大当たり開始ウェイト時間が経過し、大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を監視する状態となって、図18(j)に示すように、「大当たり待機中!」「右打ちして大当た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、遊技者に大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を促される。その後、図18(k)に示すタイミングで、大当たり発生ゲート252を遊技球が通過すると、図18(l)に示すように大当たり遊技が開始し、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。

【0274】

一方、大当たり終了後の遊技状態が確変状態(小当たりRUSH)となることが確定している演出を行う場合には、図18(i')に示すように、「大チャンス大当たり」の文字が表示される大当たり開始演出が実行され、その後、図18(j')に示すように、「大チャンス待機中!」「右打ちして大当た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、遊技者に大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を促される。すなわち、大当た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、遊技者に大当たりの種類を推測することができる場合がある。

【0275】

なお、この演出例では、特図2変動中(大当たりとなる図柄変動表示の実行中)のアニメデモの実行中において第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、「大当たり準備中!!」の文字が表示された大当たり予告演出が開始される様子を示しているが、図柄デモの実行中に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞した場合にも、同様に、「大当たり準備中!!」の文字が表示された大当たり予告演出が開始される。また、本実施形態では、「大当たり準備中!!」の文字が表示された大当たり予告演出が開始された後は、特図1の変動表示が終了しても図柄デモやアニメデモには移行せず、大当たり予告演出が継続して表示される。また、この場合においては、設定画面に移行することもできないようになっている。

【0276】

図19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で大当た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19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19(a)~同図(c)に示す演出は、図18(a)~同図(c)に示す演出と同様であるので、説明を省略する。

【0277】

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19(d)に示すタイミングでは、特図2が大当たり図柄(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で大当た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、大当たり開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図19(e)に示すように、セットされた大当たり開始ウェイト時間に対応する大当た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。

【0278】

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19(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19(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19(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。

【0279】

10

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19(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。

【0280】

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。

【0281】

20

図20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20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。

【0282】

図20(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20(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20(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「一」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。

30

【0283】

さらに、図20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。

【0284】

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。

40

【0285】

図20(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。

【0286】

50

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20(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。

【0287】

その後、図20(c)に示す装飾図柄表示装置208では、「装飾5ー装飾4ー装飾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ぬ。その後は、図20(d)～同図(i)に示す演出が行われる。なお、図20(d)～同図(i)に示す演出は、図19(c)～同図(h)に示す演出と同様であるので、説明を省略する。

10

【0288】

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たりとなる特図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が大当たり図柄で停止表示した場合には、大当た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たり発生ゲート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。

【0289】

図21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で大当た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21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21(a)～同図(d)に示す演出は、図18(a)～同図(d)に示す演出と同様であるので、説明を省略する。

20

【0290】

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21(e)に示すタイミングでは、特図2が大当たり図柄(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で大当た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、大当たり開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図21(f)に示すように、セットされた大当たり開始ウェイト時間に対応する大当た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。

30

【0291】

その後、大当たり開始ウェイト時間が経過すると、大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を監視する状態となるが、図21(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ぬ。しかも、この演出例では、アニメデモにおいて大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を監視する状態となっても大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示も表示されない。

40

【0292】

その後、アニメデモが終了して図柄デモに移行すると、図21(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たり発生ゲート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、大当たり発生ゲート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、後述するように、アニメデモに移行可能にしてもよい。また、大当た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し、アニメデモに移行可能にしてもよい。その後、図21(i)に示すタイミングで、大当たり発生ゲート252

50

を遊技球が通過すると、図 2 1 (j) に示すように大当たり遊技が開始し、1 ラウンド目が開始して第 2 可変入賞口 2 3 5 a (あるいは、第 1 可変入賞口 2 3 4 a) が開放する。

【0 2 9 3】

また、以下のような表示が行われるようにしてもよい。すなわち、図 2 1 (g ') に示すように、アニメデモの継続中にゲート進入待機状態となった場合に、右打ちして大当たり発生ゲート 2 5 2 への遊技球の通過を促進する表示が表示され、アニメデモが終了して図柄デモに移行すると、図 2 1 (h ') に示すような表示が行われてもよい。なお、図 2 1 (h ') に示す演出は図 2 1 (h) に示す演出と同様であるので、説明を省略する。そして、さらに、図柄デモに移行してから所定時間経過すると、図 2 1 (i ') に示すように、再びアニメデモに移行するようにしてもよい。

10

【0 2 9 4】

図 2 2 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 2 2 でも、装飾図柄表示装置 2 0 8 のみ図示し、第 1 特図表示装置 2 1 2、第 2 特図表示装置 2 1 4、普通図柄表示装置 2 1 0、特図 1 保留ランプ 2 1 8、特図 2 保留ランプ 2 2 0、および普図保留ランプ 2 1 6 の図示を省略している。

【0 2 9 5】

図 2 2 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 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 2 2 (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 2 0 8 の右上隅における第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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、大当たりとなる図柄変動表示である。

20

【0 2 9 6】

さらに、図 2 2 (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 2 8 0 の左横に特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 が設けられている。

【0 2 9 7】

特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 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 2 1 8 の点灯数や、第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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 2 2 0 の点灯数や第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 における特図 2 の保留数表示によって表される。なお、図 2 2 (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。

30

【0 2 9 8】

この状態において、図 2 2 (b) に示すタイミングで遊技者が演出ボタン 1 3 6 (あるいは、操作キーユニット 1 9 0) を操作すると、図 2 2 (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 1 9 0 が操作され、図 2 2 (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 2 2 (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。

40

【0 2 9 9】

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 2 2 (f) に示すタイミングでは、特図 2 が大当たり図柄 (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 2 8 4 の特図 2 の図柄変動中報知領

50

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で大当た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、大当たり開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図22(g)に示すように、セットされた大当たり開始ウェイト時間に対応する大当た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。

【0300】

大当たり開始ウェイト時間が経過し、大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を監視する状態となると、図22(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「右打ちして大当たり発生ゲートを通させろ！」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たり発生ゲート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。

10

【0301】

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（ゲート進入待機状態となる）と、メニュー画面の表示が制限され、図22(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22(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。なお、ゲート進入待機状態となってから図22(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）が操作された場合に、図22(c)に示すメニュー画面に移行して各種設定が可能に構成されてもよく、例えば、ゲート進入待機状態となってからメニュー画面に移行可能とするか否かを図12(B)に示すディップスイッチ基板198のディップスイッチで設定できるようにしてもよい。また、演出ボタン136や操作キーユニット190の操作によらずにメニュー画面に移行可能な構成としてもよい。

20

【0302】

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。

【0303】

図23(1a)～同図(1e)は、待機演出の実行中において特図2が小当た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23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。

30

【0304】

図23(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23(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「ー」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、小当たりとなる図柄変動表示である。

40

【0305】

さらに、図23(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。

【0306】

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28

50

4における特図2の保留数表示によって表される。なお、図23(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。

【0307】

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23(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23(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23(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23(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。

【0308】

図23(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19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。

【0309】

図23(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。

【0310】

図23(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。

【0311】

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。

【0312】

さらに、図23(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。

【0313】

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。

【0314】

図23(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23(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。

10

【0315】

図23(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ー装飾3ー装飾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ている。

【0316】

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23(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、大当た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、大当た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。

20

【0317】

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23(2d)に示すタイミングでは、特図1が大当たり図柄(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で大当た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、大当たり開始ウェイト時間がセットされ、計時を開始するが、図23(2e)に示すように、セットされた大当たり開始ウェイト時間に対応する大当た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。

30

【0318】

大当たり開始ウェイト時間が経過し、大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を監視する状態となると、図23(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「右打ちして大当た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たり発生ゲート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23(2g)に示すタイミングで、大当たり発生ゲート252を遊技球が通過すると、図23(2h)に示すように大当たり遊技が開始し、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。

40

【0319】

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たりとなった場合には、大当た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たり発生ゲート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。

【0320】

図24は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、大当た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24でも、装飾図柄表示装

50

置 2 0 8 のみ図示し、第 1 特図表示装置 2 1 2、第 2 特図表示装置 2 1 4、普通図柄表示装置 2 1 0、特図 1 保留ランプ 2 1 8、特図 2 保留ランプ 2 2 0、および普図保留ランプ 2 1 6 の図示を省略している。

【0321】

図 2 4 (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 2 1 4 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たりとなる図柄変動表示となっている。また、図 2 4 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 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 2 4 (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 2 0 8 の右上隅における第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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「一」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。

10

【0322】

さらに、図 2 4 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 2 8 0 の左横に特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 が設けられている。

【0323】

特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 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 2 1 8 の点灯数や、第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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 2 2 0 の点灯数や第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 における特図 2 の保留数表示によって表される。

20

【0324】

図 2 4 (a) には、特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 に 2 つの特図 1 の保留アイコン h 1 1、h 1 2 が表示されており、これら 3 つの特図 1 の保留アイコン h 1 1、h 1 2 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 2 8 4 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 2 8 4 における特図 2 の保留数表示は「0」となっている。

30

【0325】

その後、図柄変動表示が進行し、その結果、図 2 4 (b) に示すように、第 1 特図表示装置 2 1 2 において大当たりの図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、「装飾 4ー装飾 4ー装飾 4」の大当た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 2 4 (c) に示すように、大当たり開始演出が大当た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、大当たり開始演出の開始とともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の右上隅部に右打ち表示が表示される。

【0326】

40

大当たり開始ウェイト時間が経過し、大当たり発生ゲート 2 5 2 への遊技球の通過を監視する状態となって、図 2 4 (d) に示すように、「大当たり待機中！」「右打ちして大当た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、遊技者に大当たり発生ゲート 2 5 2 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 2 4 (e) に示すタイミングで、第 1 特図始動口（上）2 3 0 に遊技球が入賞すると、図 2 4 (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 1 2 0 より始動入賞音に替えて「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。また、この演出例では、ゲート進入待機状態において、すなわち、ゲート進入待機演出の実行中（右打ちして

50

大当り発生ゲート252への遊技球の通過を促す表示も表示)に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、デフォルトの始動入賞音や先読み予告の始動入賞音といった通常出力される場合がある始動入賞音は出力されず、警告アナウンスが出力される様子が示されている。なお、先読み予告の始動音は出力されないが、デフォルトの始動入賞音が出力される場合があってもよい。

【0327】

その後、図24(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24(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。

【0328】

図25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25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。

【0329】

図25(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25(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。

【0330】

また、図25(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。

【0331】

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。

【0332】

さらに、図25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。

【0333】

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。

【0334】

図25(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

10

20

30

40

50

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。

【0335】

その後、図柄変動表示が進行し、その結果、図25(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ー装飾3ー装飾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25(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。

10

【0336】

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25(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25(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25(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。

20

【0337】

その後、図25(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25(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。

【0338】

図26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26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。

30

【0339】

図26(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾5ー装飾4ー装飾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26(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26(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。

40

【0340】

さらに、図26(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。

50

【0341】

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26(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。

【0342】

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26(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26(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26(c)に示す装飾図柄表示装置208では、「装飾3ー装飾4ー装飾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。

【0343】

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26(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26(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、さらに、表示画面に大きく右打ちを促進するアニメーション(右打ち促進アニメ)が表示される。このアニメーションでは、遊技盤200を模した画像(盤面画像BAN)が表示されるとともに、遊技球を模した画像が発射レールを通過して遊技領域の右側に向かう態様の表示がなされている。このアニメーションは、所定時間(例えば、5秒)で消去されてもよいし、大当り発生ゲート252を遊技球が通過するまで継続して表示されてもよい。また、右打ちを促進するアニメーションの表示としては、別の態様の表示であってもよく、例えば、表示画面に大きく遊技者が時計回転方向に発射ハンドル134を回しているアニメーションを表示することで、右打ちすることを促進するようにしてもよい。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。なお、図26(e)に示す装飾図柄表示装置208では、第一の保留アイコンh11が増加アニメが行われて表示され盤面画像BANにオーバーラップされている様子が示されている。その後、図26(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26(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。

【0344】

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。なお、この演出例では、音声と表示による警告報知を行ったが、音声のみによる警告報知であってもよいし、表示のみによる警告報知であってもよいし、ランプのみによる警告報知であってもよい。

【0345】

図27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で小当た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27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。

【0346】

図27(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たりとなる図柄変動表示となっている。また、図27(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27(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。

10

【0347】

さらに、図27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。

【0348】

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。

20

【0349】

図27(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。

【0350】

その後、図27(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。

30

【0351】

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27(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27(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。なお、本実施形態では、特図1の図柄表示時間が経過すると図柄デモが開始するようにしているが、図柄表示時間が経過した後、さらに所定時間（例えば、5秒）が経過した後に図柄デモが開始するようにしてもよい。

40

【0352】

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27(e)に示すタイミングで、特図2が小当たり図柄（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で小当た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27(f)に示すように、小当た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

50

デモの表示に重ねて表示されている。

【0353】

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27(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27(h)に示すように、スピーカ120から始動入賞音出力されるが、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。また、このとき、「押しボタンでメニューを表示」の文字を消去してもよい。

10

【0354】

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27(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。

20

【0355】

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。

30

【0356】

図28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28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28(a)~同図(h)に示す演出は、図27(a)~同図(h)に示す演出と同じであるので、説明を省略する。

40

【0357】

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28(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ー装飾4ー装飾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。

【0358】

その後、図柄デモの実行中に小当り遊技が終了すると、図28(j)に示すように、保

50

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。

10

【0359】

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。

【0360】

図29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29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29(a)~同図(e)に示す演出は、図18(a)~同図(e)に示す演出と同じであるので、説明を省略する。

20

【0361】

図29(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29(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29(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29(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。

30

40

【0362】

図30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29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。

【0363】

図30(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

50

であって、特図2の図柄変動表示が小当たりとなる図柄変動表示となっている。また、図30(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30(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「ー」の点滅表示が行われている。

【0364】

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。

10

【0365】

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。

【0366】

図30(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。

20

【0367】

また、この演出例では、図30(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30(b)～同図(g)に示す演出が行われる。なお、図30(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28(b)～同図(g)と同様であるので、説明を省略する。

30

【0368】

この演出例では、その後、図30(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30(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に係る小当たりが発生した場合において、当該小当たりに係る小当たり遊技中に特図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。

【0369】

40

その後、アニメデモの実行中に小当たり遊技が終了すると、図30(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。

【0370】

図31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31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

50

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 31 (a) ～同図 (c) に示す演出は、図 28 (a) ～同図 (c) に示す演出と同じであるので、説明を省略する。

【0371】

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 31 (d) に示すタイミングで、特図 2 が小当たり図柄（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 で小当た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 31 (e) に示すように、小当た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。

10

【0372】

また、本実施形態では、特図 2 で小当たりが発生したことにより実行された小当たり遊技中では、特図 1 の図柄変動表示は中断されるので、例えば、図 31 (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 31 (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、小当たり遊技中では、即時に中断されることとなる。また、後述するように、特図 1 の待機中において特図 2 で小当たりが発生し、当該小当たり遊技中に 1 つ目の特図 1 の保留が発生した場合、第一の保留アイコン h11 は、増加アニメーションにより増加表示される。また、この演出例では、小当たり遊技中の図柄デモ中において第 1 特図始動口（上）230 に遊技球が入賞すると「押しボタンでメニューを表示」の文字が消去しているが、表示された状態が維持されてもよい。

20

【0373】

その後、図柄デモの実行中に小当たり遊技が終了すると、図 31 (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。

30

【0374】

このように、この演出例では、図柄デモの実行中に小当たり遊技が発生した場合は、小当たり遊技中も図柄デモが継続し、図柄デモ中に小当た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、図柄デモ中の小当たり遊技中に、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。

40

【0375】

図 32 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 32 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 32 (a) ～同図 (c) に示す演出は、図 22 (a) ～同図 (c) に示す演出を同様であるので、説明を省略する。

【0376】

この状態において、図 32 (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

50

の後、遊技者により操作キーユニット190が操作され、図32(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32(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。

【0377】

10

図32(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32(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32(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。

【0378】

図32(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32(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。なお、本実施形態では、後述するように、図柄デモの表示中に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞し、特図1の図柄変動表示が開始される場合、第一の保留アイコンh11の増加アニメーションが省略されて第一の保留アイコンh11の表示位置に保留アイコンが表示された後、当該保留アイコンが変動アイコンとして表示されて移動アニメーションにより第一の保留アイコンh11から変動アイコン表示領域280に移動する。その後、図14(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32(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32(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と判定されると、図32(k)に示すように、スピーカ120から「キューイン!」という始動入賞音出力される。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。

20

30

【0379】

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。

40

【0380】

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。

【0381】

図33は、装飾図柄表示装置208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(上)230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33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

50

プ 2 1 8、特図 2 保留ランプ 2 2 0、および普図保留ランプ 2 1 6 の図示を省略している。

【0382】

図 3 3 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 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 3 3 (a) に示す状態では、図柄デモの実行中に特図 2 が大当たり図柄で停止表示され、大当た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 3 3 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、図柄デモの表示に重ねて表示画面の下方に「右打ちして大当たり発生ゲートを通させろ！」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たり発生ゲート 2 5 2 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
10
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 2 8 4 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 が大当た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。

【0383】

さらに、図 3 3 (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 2 8 0 の左横に特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 が設けられている。

【0384】

特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 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 2 1 8 の点灯数や、第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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 2 2 0 の点灯数や第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 における特図 2 の保留数表示によって表される。なお、図 3 3 (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。
20

【0385】

その後、例えば、遊技者は、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 4 0 0 では、主制御部 3 0 0 から送信された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 3 3 (b) に示すタイミングで、第 1 特図始動口（上） 2 3 0 に遊技球が入賞すると、図 3 3 (c) に示すように、図柄デモの実行中に、スピーカ 1 2 0 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、さらに、上述した右打ち促進アニメが所定時間（例えば、2 秒間）表示される。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。また、図 3 3 (c) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第一の保留アイコン h 1 1 が増加アニメが行われて表示され盤面画像 B A N にオーバーラップされている様子が示されている。なお、図 3 3 (c') に示すように、図柄デモ中に第 1 特図始動口（上） 2 3 0 に遊技球が入賞すると、図柄デモの表示からゲート進入待機演出に表示が切り替わるようにしてもよい。その後、図 3 3 (d) に示すタイミングで、大当たり発生ゲート 2 5 2 を遊技球が通過すると、図 3 3 (e) に示すように大当たり遊技が開始し、1 ラウンド目が開始して第 1 可変入賞口 2 3 4 a（あるいは、第 2 可変入賞口 2 3 5 a）が開放する。なお、この演出例では、音声と表示による警告報知を行ったが、音声のみによる警告報知であってもよいし、表示のみによる警告報知であってもよいし、ランプのみによる警告報知であってもよい。また、この演出例では、ゲート進入待機状態において、すなわち、図柄デモの実行中に右打ちして大当たり発生ゲート 2 5 2 への遊技球の通過を促す表示が表示されている状態において、第 1 特図始動口（上） 2 3 0 に遊技球が入賞すると、デフォルトの始動入賞音や先読み予告の始動入賞音といった通常出力される場合がある始動入賞音は出力されず、警告アナウンスが出力される様子が示されている。なお、先読み予告の始動音は出力されないが、デフォルトの始動入賞音出力される場合があってもよい。
30
40

【0386】

なお、この演出例では、ゲート進入待機状態において第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞すると、右打ち促進アニメが所定時間表示するようにしたが、一旦右打ち促進アニメが開始された場合は、大当り発生ゲート252を遊技球が通過するまで継続して表示されるようにしてもよい。また、右打ち促進アニメは第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞する毎に表示されてもよいし、表示されない場合があってもよい。また、保留数が増加する場合にだけ右打ち促進アニメが表示されてもよいし、保留満タン状態で第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞した場合にも右打ち促進アニメが表示されてもよい。

【0387】

図34は、装飾図柄表示装置208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230へ遊技球が入賞した場合のさらに別の演出例を段階的に示す図である。なお、図34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。

【0388】

図34（a）に示す装飾図柄表示装置208では、上述したアニメデモが表示されている。また、図34（a）に示す状態では、アニメ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。図34に示す演出例では、アニメデモの実行中にゲート進入待機状態となった場合には、「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字は表示されない。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。また、表示画面の左上隅部に表示されているミニ図柄は、停止表示時の装飾図柄の組合せである「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示されている。

【0389】

さらに、図34（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）であるが、アニメデモの実行中であるので変動アイコン表示領域280及び特図1の保留アイコン表示領域281は非表示とされている。また、保留数については、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の保留数表示によって表され、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34（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。

【0390】

その後、例えば、遊技者は、アニメデモ中では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、主制御部300から送信された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34（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34（c）に示すように、アニメデモの実行中に、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、さらに、上述した右打ち促進アニメが表示される。これにより、遊技者は、大当りとなっており右打ちする必要があることに気づく場合があり、遊技者に遊技の意外性を感じさせることができる場合がある。なお、図34（c'）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、アニメデモの表示からゲート進入待機演出に表示が切り替わるようにしてもよい。その後、図34（d）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34（e）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

10

20

30

40

50

。なお、この演出例では、音声と表示による警告報知を行ったが、音声のみによる警告報知であってもよいし、表示のみによる警告報知であってもよいし、ランプのみによる警告報知であってもよい。

【0391】

図35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ゲート進入待機状態となった後に電断・復電が発生した場合の演出例を段階的に示す図である。なお、図35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。

【0392】

図35(1a)に示す装飾図柄表示装置208では、上述したアニメデモが表示されている。また、図35(1a)に示す状態では、アニメデモの実行中に特図2が大当たり図柄で停止表示され、大当た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。図35(1a)に示す演出例では、アニメデモの実行中にゲート進入待機状態となった場合には、「右打ちして大当たり発生ゲートを通させろ!」の文字は表示されない。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が大当た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。また、表示画面の左上隅部に表示されているミニ図柄は、停止表示時の装飾図柄の組合せである「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示されている。

【0393】

さらに、図35(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)であるが、アニメデモの実行中であるので変動アイコン表示領域280及び特図1の保留アイコン表示領域281は非表示とされている。また、保留数については、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の保留数表示によって表され、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34(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。

【0394】

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35(1b)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35(1c)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35(1c)に示す装飾図柄表示装置208では、アニメデモではなく図柄デモが開始され、「装飾3ー装飾4ー装飾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、大当たり発生ゲート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、大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示は電断復帰後も非表示とされている。なお、この場合に、例えば、第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、図26(e)以降に示す演出が行われて、右打ちすることを促す演出が行われることとなる。

【0395】

次に、本実施形態に適用可能な別の演出パターンについて図35(2a)～同図(2c)を参照しながら説明する。図35(2a)に示す制御状態は図35(1a)に示す制御状態と同じであり、アニメデモが表示されている状態であるが、この演出例では、アニメ

10

20

30

40

50

デモの実行中にゲート進入待機状態となった場合には、「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示される様子が示されている。

【0396】

その後、図35(2b)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35(2c)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35(2c)に示す装飾図柄表示装置208では、アニメデモではなく図柄デモが開始され、「装飾3ー装飾4ー装飾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。ここで、この演出例では、上記復電コマンドに、大当たり発生ゲート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を含ませてもよく、図35(2c)に示すように、電断前に表示されていた大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示されてもよい。なお、この場合に、例えば、第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、図26(e)以降に示す演出が行われて、右打ちすることを促す演出が行われることとなる。また、図35(1a)や同図(2a)に示す状態で電断・復電が発生し、復電コマンドを受信した場合に、図35(2b-1)に示すような「復帰準備中」の文字が表示される復帰中表示が行われてもよく、復帰中表示を所定期間(例えば、復電コマンド受信から3秒間、あるいは、復電コマンドを受信した後に別のコマンドを受信するまでの期間等)表示した後、図35(1c)や図35(2c)に示す表示が開始されるようにしてもよい。なお、復帰中表示が表示されている場合において、「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されてもよいし、右打ち表示が表示されてもよい。また、別の右打ち表示が表示されてもよいし、表示されなくてもよい。または、上記の表示とともに別の右打ち表示が表示されてもよいし、いずれか一方のみ表示されてもよい。

【0397】

図36は、装飾図柄表示装置208を中心とした演出の一例であって、入賞時先読み予告演出が行われている様子を段階的に示す図である。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。

【0398】

図36(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が実行中である。また、図36(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36(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「ー」の点滅表示が行われている。

【0399】

さらに、図36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。

【0400】

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28

4における特図2の保留数表示によって表される。

【0401】

図36(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。

【0402】

その後、図36(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、特図1の保留数が1つ増加し、図36(c)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、装飾図柄表示装置208における特図1の保留アイコン表示領域281にて増加アニメーションが開始されて第一の保留アイコンh11が表示される。また、第1特図始動口(上)230に設けられたランプが白色に発光し、第1特図始動口(上)230への入賞があったことを演出している。なお、図36(c)に示す始動入賞音及び第1特図始動口(上)230におけるランプの発光態様は、いずれもデフォルトの態様である。

【0403】

その後、図36(d)に示すタイミングで第1特図始動口(上)230にさらに遊技球が入賞すると、特図1の保留数が1つ増加し、図36(e)に示すように、「ぴろりろり〜ん!」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、装飾図柄表示装置208における特図1の保留アイコン表示領域281にて増加アニメーションが開始されて第二の保留アイコンh12が表示される。なお、この始動入賞音は、先読み予告の始動入賞音であり、例えば、スーパーリーチが発生する可能性や大当たりとなる可能性がある図柄変動表示が保留されたこと等を示唆している。ここで、図36(e)に示す第二の保留アイコンh12は、デフォルトの表示態様であるが、先読み予告の表示態様となる場合があってもよい。また、第二の保留アイコンh12が先読み予告の表示態様となるが、始動入賞音がデフォルトの始動入賞音である場合があってもよい。さらに、この演出例では、第1特図始動口(上)230に設けられたランプが赤色に発光し、第1特図始動口(上)230への入賞があったことを演出するとともに、当該第1特図始動口(上)230への入賞に係る図柄変動表示が先読み予告であることを示唆している。なお、この演出例では、始動入賞音による先読み予告と第1特図始動口(上)230のランプの発光による先読み予告を行ったが、始動入賞音のみの先読み予告が行われる場合があってもよいし、第1特図始動口(上)230のランプの発光による先読み予告のみが行われる場合があってもよいし、保留アイコンの表示による先読み予告のみが行われてもよいし、これらの先読み予告のうちの2以上が組み合わせられた態様で先読み予告が行われてもよい。また、先読み予告の始動入賞音の態様は、上述したものに限らず、複数種類用意されてもよく、例えば、音声の種類により大当たりに対する期待度を異ならせるようにしてもよい。また、保留アイコンの先読み予告の表示態様についても複数種類の表示態様があってもよく、表示態様により大当たりに対する期待度を異ならせるようにしてもよい。また、第1特図始動口(上)230のランプの先読み予告の発光態様は上述したものに限らず、色や点滅態様や点灯の有無等の様々な態様を採用してもよく、その態様により大当たりに対する期待度を異ならせるようにしてもよい。また、始動入賞時に発光するランプは第1特図始動口(上)230に限らず、他のランプにより行われるようにしてもよいし、第1特図始動口(上)230のランプとの組合せにより行われるようにしてもよい。

【0404】

また、本実施形態では、第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、第1特図始動口(上)230に設けられたランプによる始動入賞演出(デフォルトの入賞演出や先読み予告の入賞演出)が行われたが、例えば、ゲート進入待機状態において、すなわち、装飾図柄変動演出の実行中、図柄デモの実行中、あるいは、アニメデモの実行中に右打ちして大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を促す表示が表示されている状態において、第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞しても、ランプによる始動入賞演出が行わ

10

20

30

40

50

れないようにしてもよいし、デフォルトの入賞演出が行われる場合はあるが、先読み予告の入賞演出は行われないようにしてもよい。また、例えば、ゲート進入待機状態において、すなわち、装飾図柄変動演出の実行中、図柄デモの実行中、あるいは、アニメデモの実行中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す表示が表示されている状態において、第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞しても、デフォルト始動入賞音のみ出力するようにして先読み予告の始動入賞音が出力しないようにしてもよいし、いずれの始動入賞音も出力しないようにしてもよい。

【0405】

図37は、装飾図柄表示装置を中心とした演出の一例であって、節電モードに移行した場合の演出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
10
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。

【0406】

図37(1a)～図37(1e)は、通常遊技状態における待機状態において節電モードに移行する様子について示されている。

【0407】

図37(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37(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
20
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のいずれも「×」が表示されている。

【0408】

さらに、図37(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。

【0409】

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
30
、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37(1a)に示すタイミングでは、特図1及び特図2のいずれも保留数は0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。

【0410】

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37(1b)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。

【0411】

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、1分)が経過すると、図
40
37(1c)に示すように、節電モードに移行する場合がある。節電モードに移行すると、例えば、装飾ランプ(LED)が消灯され、あるいは、発光輝度が所定割合(例えば、30%)にまで抑制され、また、あるいは、発光する装飾ランプを一部に限定されるなどのランプ制御が行われ、LCDによって構成されている装飾図柄表示装置208のバックライトの発光輝度が所定割合(例えば、50%)にまで抑制される等、パチンコ機100のエネルギー出力量を抑制するための種々の設定がなされる。また、このとき、装飾図柄表示装置208では、「ECOモード」の文字が表示され、遊技者に節電モードであることを報知している。なお、この演出例では、節電モードにおいて演出ボタン136や操作
50
キーユニット190が操作されると設定画面に移行することができ、その旨を報知する「押しボタンでメニューを表示」の文字が表示されている。また、この演出例では、節

電モードに移行すると、例えば、演出ボタン136あるいは操作キーユニット190が操作されて設定画面に移行するか、第1特図始動口230、231に遊技球が入球して図柄変動表示が開始されるまで継続するが、これに限らず、例えば、節電モードに移行して所定時間（例えば、5分）が経過した後にアニメデモあるいは図柄デモに移行するようにしてもよい。

【0412】

その後、節電モード中において、図37（1d）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37（1e）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。なお、この演出例では、図柄デモ中、アニメデモ中あるいは節電モード中において第1特図始動口230、231に遊技球が入賞して第1特図表示装置212において図柄変動表示が開始した場合、装飾図柄表示装置208の特図1の保留アイコン表示領域281において第一保留アイコンh11の増加アニメが省略されて表示された後、移動アニメにより第一の保留アイコンh11の表示位置から変動アイコン表示領域280における変動アイコンh0の表示位置まで移動する。

10

【0413】

図37（2a）～図37（2e）は、通常遊技状態におけるゲート進入待機状態において節電モードに移行する様子について示されている。

20

【0414】

図37（2a）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37（2a）に示す状態では、図柄デモの実行中に特図2が大当たり図柄で停止表示され、大当た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37（2a）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「右打ちして大当た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たり発生ゲート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が大当た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。

30

【0415】

さらに、図37（2a）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。

【0416】

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37（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。

40

【0417】

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、1分）が経過すると、図37（2c）に示すように、節電モードに移行する場合がある。なお、この演出例では、図柄デモに引き続き、右打ちして大当たり発生ゲート252へ遊技球を通過させることを促す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ！」の文字が表示されている。なお、大当たり発生ゲート252への遊技球を通過させることを促す表示を表示しないようにしてもよい。また、この演出例では、節電モード中では、装飾図柄表示装置208において「右打

50

ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」の文字の表示を行うようにしたが、当該文字の表示を別の報知手段にて表示させる場合に、当該報知手段による報知を明確にするために当該報知手段における輝度の低下は行わないようにしてもよいし、当該報知手段における輝度の低下についても行うようにしてもよい。

【0418】

その後、図37(2d)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37(2e)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。

【0419】

図38は、装飾図柄表示装置208を中心とした演出の一例であって、演出状態に応じたランプの発光パターンの一例について説明する図である。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。

【0420】

図38(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38(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38(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「一」の点滅表示が行われている。

【0421】

さらに、図38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。

【0422】

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。

【0423】

図38(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。

【0424】

また、図38(a)に示すように、枠ランプ122では、装飾図柄変動演出が行われている。すなわち、適宜の発光色で装飾図柄変動演出の進行状況に合わせて点滅態様が変化する様子が示されている。また、スピーカ120では、BGMが出力されている。このBGMは装飾図柄変動演出中に出力されるとともに、装飾図柄変動演出が終了して待機状態となった後も所定時間(例えば、30秒間)は継続する。なお、待機状態となった場合には、BGMが終了するようにしてもよい。

【0425】

その後、図38(b)に示す装飾図柄表示装置208において、「装飾5ー装飾4ー装飾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ぬ。なお、枠ランプ1

22では、装飾図柄の停止表示に合わせた演出が行われており、例えば、赤色で発光する演出が行われている。さらに、スピーカ120からは、装飾図柄の停止表示に合わせて「ジャン」という音声出力され、装飾図柄が停止表示したことを報知している。

【0426】

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38（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。このとき、枠ランプ122では、図柄デモに合わせた演出が開始され、例えば、所定の色（例えば、白色）で漸次輝度が高まった後、続いて漸次輝度が低下する点滅演出が繰り返し行われる。なお、スピーカ120からは、装飾図柄変動演出が終了した後も継続してBGMが出力されている様子が示されている。なお、この演出例では、主制御部300からの特図変動停止コマンドを受信してから所定時間（例えば、3秒間）何らのコマンド（例えば、図柄変動開始コマンド等）がなかった場合に図柄デモに移行するようにしているが、デモ表示コマンドを送受信可能であって、当該でも表示コマンドを受信したときに図柄デモを開始するようにしてもよい。また、特図変動停止コマンド等のあらゆる主制御部300におけるイベントで保留数が送信される場合には保留情報を判別して直ちに図柄デモに移行させるようにしてもよい。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38（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。アニメデモに移行すると、枠ランプ122では、アニメデモに合わせた演出が開始され、例えば、所定の色（例えば、黄色）で点滅する演出が行われる。なお、スピーカ120から出力されていたBGMは、図38（d）に示すタイミングでは終了しており、無音状態となっている。なお、BGMが終了するタイミングは、前回の図柄が停止表示してから所定時間が経過した時点であってもよいし、図柄デモからアニメデモに移行した時点であってもよい。また、図柄デモに移行してアニメデモに移行する前のタイミングでBGMが終了するようにしてもよい。また、図柄が停止表示してから図柄デモに移行することに関連してBGMが終了してもよいし、図柄デモからアニメデモの移行することに関連してBGMが終了してもよい。また、例えば、装飾図柄変動演出中にBGMがオフとなる演出が含まれ、BGMがオフのまま当該装飾図柄変動演出が終了した場合には、図柄停止表示後も引き続きBGMがオフの状態となるようにしてもよい。また、BGMが所定時間（例えば、20秒）のループ演奏を行うものである場合は、図柄デモに移行した後、当該ループ演出が終了した時点でBGMをオフにするようにしてもよい。

【0427】

その後、アニメデモが終了すると、図38（e）に示すように図柄デモが開始される。このとき、枠ランプ122では、図柄デモに合わせた演出が開始されるが、無音状態は継続され、スピーカ120からは音声出力はない。また、図38（e）に示すタイミングでは、特図2が小当たり図柄（例えば、「特図g」）で停止表示しており、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で小当た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38（f）に示すように、小当た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。なお、図38（f）に示すタイミングにおいても、枠ランプ122では図柄デモに合わせた演出が継続しており、また、無音状態が維持されている。

【0428】

また、本実施形態では、特図2で小当たりが発生したことにより実行された小当たり遊技中では、特図1の図柄変動表示は中断されるので、例えば、図38（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38（h）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が増加アニメを伴って表示されるが、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ず、図柄デモが継続される。また、

枠ランプ 1 2 2 においても図柄デモに合わせた演出が継続しており、また、BGMも開始されず、無音状態のままである。

【0429】

なお、この演出例では、図柄デモの実行中に小当り遊技が開始された場合について示しているが、アニメデモの実行中に小当り遊技が開始された場合でも同様である。なお、図柄デモの実行中に小当り遊技が開始された場合とアニメデモの実行中に小当り遊技が開始された場合とで異なる態様としてもよい。

【0430】

また、この演出例では、図柄デモにおけるランプの発光態様とアニメデモにおけるランプの発光態様を異ならせているが、同じ発光態様（共通した発光態様）であってもよい。また、図柄デモにおけるランプの発光態様とアニメデモにおけるランプの発光態様はそれぞれ 1 種類ずつとしているが、複数種類あってもよく、例えば、図柄デモについては、図柄停止時における演出ステージに対応した発光態様でランプを点滅させるようにしてもよい。

【0431】

図 39 は、装飾図柄表示装置 208 を中心とした演出の一例であって、増加アニメ及び移動アニメの演出例を段階的に示す図である。なお、図 39 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。

【0432】

図 39 (1a) ~ 同図 (1e) は、通常遊技状態において、図柄デモ中に第 1 特図始動口 (上) 230 に遊技球が入賞した場合の演出例について示されている。

【0433】

図 39 (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 39 (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のいずれも「×」が表示されている。

【0434】

さらに、図 39 (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。

【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、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 39 (1a) に示すタイミングでは、特図 1 及び特図 2 のいずれも保留数は 0 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。

【0436】

その後、図柄デモの実行中に、図 39 (1b) 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 39 (1c) 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、装飾図柄変動演出表示が開始される。このとき、この演出例では、当該第 1 特図始動口 (上) 230 への遊技球の入賞に係る保留アイコンが第一の保留アイコン h11 が表示される位置に一旦表示されるが、特図 1 の変動開始とともに変動アイコンとして表示されるため、増加アニメーションは省略される。そして、第一の保留アイコン h11 に一旦表示された保留アイ

コンは、変動アイコンとして表示されるとともに、移動アニメーションにより、図39(1c)～同図(1e)に示すように、変動アイコン表示領域280に移動する表示が行われる。

【0437】

このように、この演出例では、通常遊技状態における図柄デモの実行中において第1特図始動口230、232に遊技球が入賞すると、特図1の図柄変動表示が開始され、これに合わせて装飾図柄変動演出表示が開始されるが、保留アイコンについては、増加アニメーションと移動アニメーションの両方が行われることによる演出の遅延を抑制するために増加アニメーションを省略することで、演出の整合を図って違和感をなくすることができる場合がある。

10

【0438】

図39(2a)～同図(2g)は、通常遊技状態において、小当り遊技中に図柄デモが行われている状態で第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞した場合の演出例について示されている。

【0439】

図39(2a)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39(2a)に示す状態では、特図1ははずれで停止表示されており、特図2は小当りで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では「×」が表示され、特図2の図柄変動中報知領域では「△」が表示されている。すなわち、図39(2a)に示すタイミングでは、小当り遊技状態であることが示されている。

20

【0440】

さらに、図39(2a)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。

【0441】

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39(2a)に示すタイミングでは、特図1の保留数は0となっており、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。

30

【0442】

その後、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39(2b)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39(2c)に示すように、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。また、この演出例では、特図1の待機状態中において特図2で小当りが発生し、当該小当り遊技中に1つ目の特図1の保留が発生したため、図39(2c)～同図(2e)に示すように、保留アイコンが増加アニメーションにより増加表示され、第一の保留アイコンh11の表示位置に当該保留アイコンが表示される。

40

【0443】

その後、図柄デモの実行中に小当り遊技が終了すると、図39(2f)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

50

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 h 1 1 が移動アニメーションが開始され、図 39 (2 f) ~ 同図 (2 g) に示すように、第一の保留アイコン h 1 1 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 h 0 となる。また、特図 1 の変動表示に合わせた装飾図柄変動演出表示が開始される。

【0444】

なお、上述した実施形態では、表示手段の一例として装飾図柄表示装置 208 を挙げたが、これに限定されず、例えば、装飾図柄表示装置 208 以外に設けられた LCD や EL 表示装置などのフラットパネルディスプレイであってもよいし、LED をマトリクス状に配置してなるドットマトリクス LED であってもよいし、単に LED を配置して当該 LED を発光させることにより表示手段としての機能を発揮するものであってもよいし、これらの組合せであってもよい。

10

【0445】

また、ゲート進入待機状態において表示される、遊技者に右打ちをして大当り発生ゲート 252 に遊技球を通過させることを促進する表示は、装飾図柄表示装置 208 にて行うものに限らず、例えば、装飾図柄表示装置 208 とは別の表示装置（例えば、サブ液晶や、ドットマトリクス LED や、報知ランプ等）に表示されるものであってもよい。

【0446】

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、

20

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 CPU 304 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]

30

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 13 (b) ~ 図 14 (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、

40

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 17 (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て前記図柄変動演出表示は開始されず [例えば、図 20 (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 16 の t

50

8 3～t 8 5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 1 6 に示すように、t 8 3～t 8 5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、t 8 4に示すタイミングで遊技球が大当り発生ゲート 2 5 2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 1 8 (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 1 8 (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 2 5 2の通過
を促進する表示等] であり、

10

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 1 8 (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 2 5 2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 1 9 (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 2 5 2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。』

20

について説明した。

【0 4 4 7】

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。

【0 4 4 8】

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。

30

【0 4 4 9】

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。

【0 4 5 0】

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つて
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。

40

【0 4 5 1】

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。

【0 4 5 2】

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

50

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。

【0453】

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。

【0454】

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。

10

【0455】

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。

【0456】

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。

20

【0457】

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。

【0458】

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。

30

【0459】

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応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0460】

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。

40

【0461】

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。

【0462】

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

50

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。

【0463】

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。

【0464】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

10

【0465】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

【0466】

また、第二の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

20

【0467】

また、第二の図柄表示手段に大当た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た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。

【0468】

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た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た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た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たり遊技が開始されない場合があってもよい。

30

【0469】

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た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たり遊技が開始されてもよい。

【0470】

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た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たり遊技が開始されてもよい。

40

【0471】

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たり遊技が開始されてもよい。

【0472】

また、或るゲートは、大当た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。

【0473】

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に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

50

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。

【0474】

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。

【0475】

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。

10

【0476】

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18(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18(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、

20

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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、「装飾5ー装飾4ー装飾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18(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19(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〕、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0477】

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。

40

【0478】

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。

【0479】

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

50

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。

【0480】

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。

【0481】

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。

【0482】

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18(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18(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18(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。

【0483】

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。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

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。

【0487】

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。

【0488】

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た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た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た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た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。

【0489】

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た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た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。

【0490】

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た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た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。

【0491】

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た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た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。

【0492】

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た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た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。

【0493】

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21（g）

10

20

30

40

50

～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21（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。

【0494】

10

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。

【0495】

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。

【0496】

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21（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。

20

【0497】

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。

30

【0498】

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。

【0499】

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、

40

前記複数の表示のうちの一の表示は、設定表示[例えば、図22（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22（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

50

されない〔例えば、図 22 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。

【0500】

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。

10

【0501】

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つじする表示を含まない場合があるものであってもよい。

【0502】

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。

20

【0503】

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。

30

【0504】

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。

【0505】

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。

40

【0506】

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。

50

【0507】

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。

【0508】

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。

10

【0509】

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。

【0510】

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13(b)に示すように、特図2がt23のタイミングで小当り図柄で停止表示した後、t24に示すタイミングで小当り遊技が開始される等〕、

20

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23(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。

【0511】

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。

30

【0512】

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。

【0513】

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。

40

【0514】

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

50

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。

【0515】

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。

【0516】

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。

10

【0517】

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。

【0518】

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23(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、

20

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23(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。

【0519】

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。

30

【0520】

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。

【0521】

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。

40

【0522】

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23(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16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19(d)～同図(f)に示すように、図柄デモ中に特図2が大当り図

50

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 2 5 2 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 1 9 (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。

【0 5 2 3】

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。

10

【0 5 2 4】

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。

20

【0 5 2 5】

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。

【0 5 2 6】

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。

30

【0 5 2 7】

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。

【0 5 2 8】

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。

40

【0 5 2 9】

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

50

打ち表示が表示されない場合があってもよい。

【0530】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当た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た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。

【0531】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当た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た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。

10

【0532】

また、第二の場合では、第二の図柄表示手段に大当た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た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。

【0533】

また、第二の場合でのみ、第二の図柄表示手段に大当た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た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。

20

【0534】

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18(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。

【0535】

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。

30

【0536】

また、『前記複数の表示のうちの一の表示は、或る大当たり予告表示であり、前記或る大当たり予告表示として第一の大当たり予告表示〔例えば、「大当たり接近中!!」の文字が表示される大当たり予告表示等〕が表示される場合があり、

前記或る大当たり予告表示として第二の大当たり予告表示〔例えば、図18(g)～同図(e)に示す「大当たり準備中!!」の文字が表示される大当たり予告表示等〕が表示される場合があり、

40

前記第二の大当たり予告表示は、前記第一の大当たり予告表示とは異なる表示であり、

前記大当たり表示として第一の大当たり表示〔例えば、図18(i)に示す「チャレンジ大当たり」の文字が表示される大当たり開始演出の表示等〕が表示される場合があり、

前記大当たり表示として第二の大当たり表示〔例えば、図18(i')に示す「大チャンス大当たり」の文字が表示される大当た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25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て前記図柄変動演出表示は開始されず〔例えば、図23(2c)～同図(2d)に示すように、特図高

50

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 18 (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〕、

10

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 18 (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〕、

20

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、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 23 (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〕、

30

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0537】

40

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。

【0538】

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

50

てもよい。

【0539】

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。

【0540】

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。

【0541】

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。

【0542】

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。

【0543】

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応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0544】

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。

【0545】

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。

【0546】

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

【 0 5 6 8 】

10

20

30

40

50

第二の図柄変動表示の実行が開始されないと或る大当た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たり図柄が表示され、その後に大当た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。

【0578】

また、第二の遊技状態において、大当た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た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たり図柄が表示され、その後に大当た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、大当た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た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たり図柄が表示され、その後に大当た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。

10

【0579】

また、第二の遊技状態においてのみ、大当た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た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たり図柄が表示され、その後に大当た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、大当た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た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たり図柄が表示され、その後に大当た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。

20

【0580】

また、『前記複数の表示のうちの一の表示は、或る大当たり予告表示〔例えば、図18（g）に示す「大当たり準備中！！」の文字が表示される大当たり予告表示等〕であり、

大当た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た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18（g）～同図（j）に示すように、特図2の大当たり変動中に「大当たり準備中！！」の文字が表示される大当たり予告表示が表示されると、特図2に大当たり図柄が停止表示された後で大当たり開始演出が開始され、その後に、大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示される等〕、

大当た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た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19（a）～同図（f）に示すように、特図2の大当た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「大当たり準備中！！」の文字が表示される大当たり予告表示が表示されず、その後、特図2に大当たり図柄が停止表示されても大当た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たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示される等〕、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0581】

ここで、大当た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た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、大当た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た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、大当た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た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、大当た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た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。

40

【0582】

また、大当た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た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、大当た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たり予告表示が表示されると第一の場合となってもよい。

【0583】

50

また、大当た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た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、大当た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たり予告表示が表示されると第一の場合となってもよい。

【0584】

また、大当た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た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、大当た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た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、大当た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た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、大当た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た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。

10

【0585】

また、大当た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た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、大当た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た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。

【0586】

また、大当た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た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、大当た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た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。

20

【0587】

また、『大当た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たり予告表示が表示される〔例えば、図18(f)～同図(g)に示すように、特図2の大当たり変動中に特図1の図柄変動表示が開始されると、「大当たり準備中!!」の文字が表示される大当た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。

【0588】

ここで、大当た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たり予告表示のみが表示されてもよいし、大当た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たり予告表示以外の表示も表示されてもよい。また、大当た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たり予告表示が必ず表示されてもよいし、大当た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たり予告表示が表示されない場合があってもよい。

30

【0589】

また、大当た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たり予告表示が表示されてもよいし、大当た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たり予告表示が表示されてもよい。

40

【0590】

また、大当た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たり予告表示が表示されてもよいし、大当た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たり予告表示が表示されてもよい。

【0591】

また、『大当た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たり予告表示が表示されない〔例えば、図19(a)～同図(f)に示すように、特図2の大当たり変動が終了するまでに

50

特図 1 の図柄変動表示が開始されないと「大当たり準備中！！」の文字が表示される大当た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。

【0592】

ここで、大当た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たり予告表示のみが表示されなくてもよいし、大当た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たり予告表示以外の表示も表示されなくてもよい。また、大当た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たり予告表示が必ず表示されなくてもよいし、大当た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たり予告表示が表示される場合があってもよい。

10

【0593】

また、大当た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たり予告表示が表示されなくてもよいし、大当た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たり予告表示が表示されなくてもよい。

【0594】

また、大当た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たり予告表示が表示されなくてもよいし、大当た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たり予告表示が表示されなくてもよい。

20

【0595】

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た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 20 (a) ～同図 (g) に示すように、特図 1 のはずれ変動中に大当たりとなる特図 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 に大当たり図柄が停止表示されても大当た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たり発生ゲート 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。

30

【0596】

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た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た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た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た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。

40

【0597】

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たり図柄が表示される

50

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た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。

【0598】

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24（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。

【0599】

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。

【0600】

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。

【0601】

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。

【0602】

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。

【0603】

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。

【0604】

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。

【0605】

また、或る報知は、打ち方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

10

20

30

40

50

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。

【0606】

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25(d)～同図(f)に示すように、大当り発生ゲート監視状態となつてから第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。

【0607】

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。

【0608】

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。

【0609】

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。

【0610】

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。

【0611】

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。

【0612】

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。

【0613】

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26(a)～同図(e)に示すように、大当り発生ゲート監視状態となつ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。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【0614】

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。

10

【0615】

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。

【0616】

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。

20

【0617】

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。

【0618】

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。

30

【0619】

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。

【0620】

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、

40

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、

50

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13(b)に示すように、特図2がt23のタイミングで小当り図柄で停止表示した後、t24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14(b)～図15(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17(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20(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18(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18(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27(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27(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。

【0621】

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。

【0622】

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。

【0623】

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。

【0624】

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。

【0625】

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。

【0626】

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。

【0627】

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。

【0628】

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。

【0629】

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。

【0630】

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。

【0631】

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。

【0632】

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。

【0633】

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。

【0634】

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。

【0635】

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。

10

【0636】

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。

20

【0637】

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応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0638】

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。

【0639】

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。

30

【0640】

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応じた図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0641】

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。

40

【0642】

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

50

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、大当た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。

【0643】

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。

【0644】

また、小当た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、小当た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、小当た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よいし、小当た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。

【0645】

また、小当た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、小当た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。

【0646】

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た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。

【0647】

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。

【0648】

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。

【0649】

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27（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出力される〔例えば、図27（f）～同図（h）に示すように、アニメデモの表示中に小当た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。

10

20

30

40

50

【0650】

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。

【0651】

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。

10

【0652】

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。

【0653】

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。

20

【0654】

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。

【0655】

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。

30

【0656】

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。

【0657】

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。

40

【0658】

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。

【0659】

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

50

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。

【0660】

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29(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。

10

【0661】

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。

20

【0662】

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。

30

【0663】

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。

40

【0664】

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。

50

【0665】

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。

【0666】

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29(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30(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。』

【0667】

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。

【0668】

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。

【0669】

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。

【0670】

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。

【0671】

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。

【0672】

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。

10

【0673】

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。

【0674】

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。

20

【0675】

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。

30

【0676】

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29(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29(a)に示すデフォルトステージ等〕、

40

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。

【0677】

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。

【0678】

50

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。

【0679】

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。

10

【0680】

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。

【0681】

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。

20

【0682】

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。

【0683】

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。

30

【0684】

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。

40

【0685】

また、『 複数の表示のうちの一の表示は、第一の大当たり予告表示 [例えば、図18 (g) に示す「大当たり準備中!!」の文字が表示される大当たり予告表示等] 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た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たり予告表示に表示が切り替わる [例えば、図18 (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の大当たり変動中に特図1の変動表示が開始されると、「大当たり準備中!!」の文字が表示される特図2大当た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。』

50

についても説明した。

【0686】

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た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た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た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た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た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た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た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た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。

10

【0687】

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た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た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た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たり予告表示に表示が切り替わってもよい。

20

【0688】

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た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た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た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たり予告表示に表示が切り替わってもよい。

【0689】

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た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た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た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たり予告表示に表示が切り替わってもよい。

30

【0690】

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18(c)に示す図柄デモの表示等〕であり、

40

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、前記大当た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18(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18(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〕、

50

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31(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。

【0691】

10

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。

【0692】

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。

20

【0693】

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。

【0694】

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。

30

【0695】

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。

【0696】

40

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

50

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。

【0697】

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

10

【0698】

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

【0699】

20

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

【0700】

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

30

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

【0701】

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

40

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

【0702】

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

50

出力されてもよい。

【0703】

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28(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〕、

前記第一の状態の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出力される〔例えば、図28(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。

【0704】

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。

【0705】

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。

【0706】

また、第一の状態の前記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、第一の状態の前記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出力されてもよい。また、第一の状態の前記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、第一の状態の前記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、第一の始動入賞音出力されない場合があってもよい。

【0707】

また、第一の状態の前記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、第一の始動入賞音出力されてもよいし、第一の状態の前記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、第一の始動入賞音出力されてもよい。

【0708】

また、第一の状態の前記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

10

20

30

40

50

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。

【0709】

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場合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。

10

【0710】

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。

【0711】

また、『 或る大当り予告 [例えば、図32(k)に示す一発告知演出等] を実行可能であって、

20

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32(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、

30

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32(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。

【0712】

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。

40

【0713】

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。

【0714】

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

50

状態で第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当たり予告が必ず実行されてもよいし、第二の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に、或る大当たり予告が実行されない場合があってもよい。

【0715】

また、第二の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合にのみ、或る大当たり予告が実行される場合があってもよいし、第二の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合以外にも、或る大当たり予告が実行される場合があってもよい。

【0716】

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、或る大当た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、或る大当たり予告が実行される場合があってもよい。

10

【0717】

また、『 或る大当たり予告 [例えば、図32(k)に示す一発告知演出等] を実行可能であって、

前記或る大当たり予告とは、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た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、

前記第一の状態では前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、前記或る大当た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。

20

【0718】

ここで、或る大当たり予告のみを実行可能であってもよいし、或る大当たり予告以外の予告も実行可能であってもよい。また、或る大当たり予告を必ず実行してもよいし、或る大当たり予告を実行しない場合があってもよい。

【0719】

また、第一の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当たり予告の実行のみが開始されることがなくてもよいし、第一の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当た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、第一の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当たり予告の実行が必ず開始されることがなくてもよいし、第一の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当たり予告の実行が開始される場合があってもよい。

30

【0720】

また、第一の状態では第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合のみ、或る大当たり予告の実行が開始されることがなくてもよいし、第一の状態では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、或る大当たり予告の実行が開始されることがなくてもよい。

【0721】

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、或る大当た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は第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合では、或る大当たり予告の実行が開始されることがなくてもよい。

40

【0722】

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22(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

50

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22(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〕、

前記第一の状態の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。

【0723】

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。

10

【0724】

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。

【0725】

20

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。

【0726】

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。

30

【0727】

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。

【0728】

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。

40

【0729】

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。

【0730】

50

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。

【０７３１】

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、大当たり発生ゲート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１４（ｂ）～図１５（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１７（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２０（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たり図柄が表示された後で或る期間〔例えば、図１６のｔ８３～ｔ８５に示す、大当た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た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たり遊技が開始され〔例えば、図１６に示すように、ｔ８３～ｔ８５に示す大当た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たり発生ゲート２５２を通過すると、大当た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１８（ｊ）に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ！」という大当たり発生ゲート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１８（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１８（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

10

20

30

40

50

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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、「装飾5ー装飾4ー装飾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18(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18(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19(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。

【0732】

従来 of 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。

【0733】

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。

【0734】

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。

【0735】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【0736】

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。

【0737】

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。

【0738】

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表示も同時

10

20

30

40

50

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。

【0739】

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に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、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。

【0740】

なお、第二の遊技状態は、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。

【0741】

また、表示手段は、図柄変動演出表示とゲート進入促進表示と第一の待機演出表示とゲート進入待機状態表示のみを表示可能なものであってもよいし、図柄変動演出表示とゲート進入促進表示と第一の待機演出表示とゲート進入待機状態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、図柄変動演出表示とゲート進入促進表示と第一の待機演出表示とゲート進入待機状態表示を必ず表示するものであってもよいし、図柄変動演出表示とゲート進入促進表示と第一の待機演出表示とゲート進入待機状態表示を表示しない場合があるものであってもよい。

【0742】

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、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。

【0743】

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表示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。

【0744】

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応じて図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0745】

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。

【0746】

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表示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。

【0747】

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

10

20

30

40

50

たこと以外の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。

【0748】

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。

【0749】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

10

【0750】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

【0751】

また、第二の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも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たり図柄が表示された後でも或る期間以外の期間が開始されてもよい。また、第二の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも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たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されない場合があってもよい。

20

【0752】

また、第二の図柄表示手段に大当た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た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。

【0753】

また、第二の図柄表示手段のみに大当たり図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、第二の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【0754】

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た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た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た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たり遊技が開始されない場合があってもよい。

30

【0755】

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合のみ大当た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を遊技球が進入した場合以外の場合にも大当たり遊技が開始されてもよい。

【0756】

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た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ゲートを遊技球が進入すると大当たり遊技が開始されてもよい。

40

【0757】

また、或る期間においてのみ或るゲートを遊技球が進入すると大当た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たり遊技が開始されてもよい。

【0758】

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

50

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。

【0759】

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。

10

【0760】

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。

【0761】

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。

20

【0762】

また、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ゲート進入促進表示のみが表示されてもよいし、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ゲート進入促進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、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後で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。

30

【0763】

また、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のみゲート進入促進表示が表示されてもよいし、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以外でもゲート進入促進表示が表示されてもよい。

【0764】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後でゲート進入促進表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、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た後でもゲート進入促進表示が表示されてもよい。

40

【0765】

また、第一の遊技状態においてのみ、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でゲート進入促進表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、第二の図柄表示手段に大当り図柄が表示された後でゲート進入促進表示が表示されてもよい。

【0766】

また、ゲート進入促進表示とゲート進入待機状態表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、ゲート進入促進表示とゲート進入待機状態表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、ゲート進入促進表示とゲート進入待機状態表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、ゲート進入促

50

進表示とゲート進入待機状態表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【0767】

また、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方が表示されている状態とならない場合があってもよい。

【0768】

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18(i)に示す大当り開始演出の表示等〕であり、

10

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18(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19(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、

20

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18(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19(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。

【0769】

30

ここで、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、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以外の表示が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、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必ず表示されてもよいし、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ない場合があってもよい。

【0770】

また、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のみが表示され、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよいし、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以外の表示が表示され、その後にゲート進入促進表示が表示される場合があってもよい。

40

【0771】

また、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のみ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があってもよいし、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以外の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があってもよい。

50

【0772】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ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があってもよいし、第一の遊技状態において、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があってもよい。

【0773】

また、第一の遊技状態においてのみ、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、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があってもよい。

10

【0774】

また、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、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以外の表示が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、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必ず表示されてもよいし、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ない場合があってもよい。

20

【0775】

また、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以外の表示も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。

【0776】

また、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のみ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があってもよいし、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以外の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があってもよい。

30

【0777】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段のみ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があってもよいし、第一の遊技状態において、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があってもよい。

【0778】

また、第一の遊技状態においてのみ、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、第一の遊技状態以外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があってもよい。

40

【0779】

また、第一の場合では、ゲート進入促進表示とゲート進入待機状態表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、ゲート進入促進表示とゲート進入待機状態表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、ゲート進入促進表示とゲート進入待機状態表示の両方が必ず表示されている状態と

50

なってもよいし、第一の場合では、ゲート進入促進表示とゲート進入待機状態表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

【0780】

また、第一の場合でのみ、ゲート進入促進表示と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ってもよいし、第一の場合以外の場合でも、ゲート進入促進表示と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ってもよい。

【0781】

また、第二の場合では、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第二の場合では、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第二の場合では、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第二の場合では、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

10

【0782】

また、第二の場合でのみ、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方が表示されている状態となってもよいし、第二の場合以外の場合でも、ゲート進入促進表示と第一の待機演出表示の両方が表示されている状態となってもよい。

【0783】

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、

20

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、

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、

30

前記第一の始動入賞手段は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

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、

40

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14（b）～図15（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18（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

50

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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、「装飾5ー装飾4ー装飾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18(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18(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、大当た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たり図柄が表示された後で或る期間〔例えば、図16のt83～t85に示す、大当た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たり遊技が開始され〔例えば、図16に示すように、t83～t85に示す大当た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たり発生ゲート252を通過すると、大当た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33(a)に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ!」という右打ちして大当たり発生ゲート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18(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33(c)に示す右打ち促進アニメ等〕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、右打ちを促す表示であり、

前記第三の表示の表示態様は、前記第一の表示の表示態様とは別の表示態様であり、

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た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19(d)～同図(f)に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり発生ゲート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18(j)に示すように、大当たり発生ゲート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33(a)に示すように、図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート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、

前記第一の状態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、前記第三の表示の表示が開始される〔例えば、図33(a)～同図(c)に示すように、図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示されている状態で第1特図始動口(上)230に遊技球が進入すると、右打ち促進アニメの表示が開始される等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0784】

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

10

20

30

40

50

手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【0785】

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。

【0786】

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。

10

【0787】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【0788】

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。

20

【0789】

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。

【0790】

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、複数の表示以外の表示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。

【0791】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

30

【0792】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートのみが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲート以外のものが設けられていてもよい。また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが必ず設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていない場合があってもよい。

【0793】

40

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置にのみ或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置以外の位置にも或るゲートが設けられていてもよい。

【0794】

また、右打ちした場合に遊技球のみが進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球以外のものも進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【0795】

また、右打ちした場合にのみ遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合以外の場合にも遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが

50

設けられていてもよい。

【0796】

なお、第二の遊技状態は、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。

【0797】

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であってもよいし、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であってもよい。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であってもよい。

10

【0798】

また、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のみを含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、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必ず含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

【0799】

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。

20

【0800】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合であってもよい。

【0801】

30

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或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0802】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0803】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

40

【0804】

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て或る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て或る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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合であってもよい。

【0805】

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てのみ或る図柄

50

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応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0806】

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て或る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も応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0807】

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

10

【0808】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

20

【0809】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

【0810】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

30

【0811】

また、第一の図柄表示手段に大当たり図柄のみが表示された後で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たり図柄以外の図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【0812】

また、第一の図柄表示手段のみに大当たり図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【0813】

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た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た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た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たり遊技が開始されない場合があってもよい。

40

【0814】

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合にのみ大当た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を遊技球が進入した場合以外の場合でも大当たり遊技が開始されてもよい。

【0815】

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たり遊技が開始されて

50

もよいし、或る期間において或るゲート以外のものを遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。

【0816】

また、或る期間においてのみ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。

【0817】

また、第一の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第一の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

10

【0818】

また、第二の表示は、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、第二の表示は、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。

【0819】

また、第三の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第三の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

【0820】

20

また、第三の表示の表示態様は、第一の表示の表示態様の一部が異なってもよいし、全部が異なってもよい。

【0821】

また、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第一の表示のみが表示されてもよいし、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第一の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第一の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、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表示が表示されない場合があってもよい。

【0822】

30

また、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のみ第一の表示が表示されてもよいし、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以外でも第一の表示が表示されてもよい。

【0823】

また、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のみが表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、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以外の図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【0824】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、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た後で第一の表示が表示されてもよい。

40

【0825】

また、第一の遊技状態においてのみ、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表示が表示されてもよいし、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表示が表示されてもよい。

【0826】

また、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

50

【0827】

また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【0828】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第三の表示の表示のみが開始されてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第三の表示の表示以外のことも開始されてもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第三の表示の表示が必ず開始されてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第三の表示の表示が開始されない場合があってもよい。

10

【0829】

また、第一の状態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、第三の表示の表示が開始されてもよいし、第一の状態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、第三の表示の表示が開始されてもよい。

【0830】

また、第一の状態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、第三の表示の表示が開始されてもよいし、第一の状態以外の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第三の表示の表示が開始されてもよい。

20

【0831】

また、『前記複数の表示のうちの一の表示は、大当たり表示〔例えば、図18(i)に示す大当た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たり図柄が表示された後で前記大当たり表示が表示され、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18(h)～同図(j)に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり開始演出の表示が表示され、その後に大当たり発生ゲート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たり図柄が表示された後で前記大当た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19(d)～同図(f)に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり開始演出の表示が表示されることなく大当たり発生ゲート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、

30

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18(j)に示すように、大当たり発生ゲート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19(f)に示すように、大当たり発生ゲート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〕、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0832】

ここで、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たり図柄が表示された後で大当たり表示が表示され、その後に第一の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。

【0833】

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たり図柄が表示された後で大当たり表示が表示されることなく第一の表示が表示される場合）のみがあって

50

もよいし、第二の場合以外の場合であってもよい。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。

【0834】

また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

【0835】

また、第二の場合では、第一の状態のみとなってもよいし、第一の状態以外の状態となってもよい。また、第二の場合では、第一の状態に必ずなってもよいし、第一の状態にならない場合があってもよい。

10

【0836】

また、『前記第一の状態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、前記第一の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わる〔例えば、図33(a)～同図(c')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で第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、図柄デモからゲート進入待機演出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。

20

【0837】

ここで、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

【0838】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

30

【0839】

また、第一の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のみ、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【0840】

また、第一の状態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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態以外の場合においても第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

40

【0841】

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36(c)に示すデフォルト始動入賞音等〕であり、

前記複数種類の音声のうちの一の音声は、第二の始動入賞音〔例えば、図36(e)に示す先読み予告の始動入賞音等〕であり、

50

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第一の始動入賞音が出力される場合があり〔例えば、図36(b)～同図(c)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デフォルト始動入賞音出力される場合がある等〕、

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第二の始動入賞音出力される場合があり〔例えば、図36(d)～同図(e)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先読み予告の始動入賞音出力される場合がある等〕、

前記第一の始動入賞音は、デフォルトの始動入賞音であり、

前記第二の始動入賞音は、先読み予告の始動入賞音であり、

前記第一の状態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前記第一の始動入賞音出力される場合があり、

前記第一の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ても前記第二の始動入賞音出力される場合はない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0842】

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音声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。

【0843】

また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音のみが出力される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音以外の音声も出力される場合があってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音出力されない場合があってもよい。

【0844】

また、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始動入賞音出力される場合があってもよいし、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第一の始動入賞音出力される場合があってもよい。

【0845】

また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音出力される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段以外の入賞手段に遊技球が進入した場合にも第一の始動入賞音出力される場合があってもよい。

【0846】

また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の始動入賞音のみが出力される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の始動入賞音以外の音声も出力される場合があってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の始動入賞音出力されない場合があってもよい。

【0847】

また、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始動入賞音出力される場合があってもよいし、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第二の始動入賞音出力される場合があってもよい。

【0848】

また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合に第二の始動入賞音出力される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段以外の入賞手段に遊技球が進入した場合にも第二の始動入賞音出力される場合があってもよい。

【0849】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の始動入賞音のみが出力される場合があってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技

10

20

30

40

50

球が進入すると第一の始動入賞音以外の音声も出力される場合があってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。

【0850】

また、第一の状態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第一の始動入賞音が出力される場合があってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段以外の入賞手段にも遊技球が進入すると第一の始動入賞音が出力される場合があってもよい。

【0851】

また、第一の状態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第一の始動入賞音が出力される場合があってもよいし、第一の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すると第一の始動入賞音が出力される場合があってもよい。

10

【0852】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の始動入賞音のみが出力される場合がなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の始動入賞音以外の音声も出力される場合がなくてもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の始動入賞音が必ず出力されなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の始動入賞音が出力される場合があってもよい。

【0853】

20

また、第一の状態において第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入しても第二の始動入賞音が出力される場合がなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段以外の入賞手段にも遊技球が進入しても第二の始動入賞音が出力される場合がなくてもよい。

【0854】

また、第一の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ても第二の始動入賞音が出力される場合がなくてもよいし、第一の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ても第二の始動入賞音が出力される場合がなくてもよい。

【0855】

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、

30

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36(c)に示すデフォルト始動入賞音等〕であり、

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第一の始動入賞音が出力される場合があり〔例えば、図36(b)～同図(c)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デフォルト始動入賞音が出力される場合がある等〕、

前記第一の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ても前記第一の始動入賞音が出力されない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0856】

40

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音声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。

【0857】

また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音のみが出力される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音以外の音声も出力される場合があってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音が必ず出力されてもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音が出力されない場合があってもよい。

50

【0858】

また、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始動入賞音出力される場合があってもよいし、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第一の始動入賞音出力される場合があってもよい。

【0859】

また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合に第一の始動入賞音出力される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段以外に入賞手段に遊技球が進入した場合にも第一の始動入賞音出力される場合があってもよい。

【0860】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第一の始動入賞音のみが出力される場合がなくともよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第一の始動入賞音以外の音声も出力される場合がなくともよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第一の始動入賞音が必ず出力されなくともよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第一の始動入賞音出力される場合があってもよい。

10

【0861】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入しても第一の始動入賞音出力される場合がなくともよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段以外に入賞手段にも遊技球が進入しても第一の始動入賞音出力される場合がなくともよい。

【0862】

20

また、第一の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ても第一の始動入賞音出力される場合がなくともよいし、第一の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ても第一の始動入賞音出力される場合がなくともよい。

【0863】

また、『複数種類の発光パターンで発光可能な発光手段〔例えば、図5に示す遊技盤用ランプ442や遊技台枠用ランプ452等〕を備え、

前記複数種類の発光パターンのうちの一の発光パターンは、第一の発光パターン〔例えば、図36(c)に示す、第1特図始動口(上)230に設けられたランプが白色に発光するデフォルトの発光態様等〕であり、

前記複数種類の発光パターンのうちの一の発光パターンは、第二の発光パターン〔例えば、図36(e)に示す、第1特図始動口(上)230に設けられたランプが赤色に発光する先読み予告の発光態様等〕であり、

30

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第一の発光パターンで発光が開始される場合があり〔例えば、図36(b)～同図(c)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デフォルトの発光態様で第1特図始動口(上)230に設けられたランプが発光する場合がある等〕、

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第二の発光パターンで発光が開始される場合があり〔例えば、図36(d)～同図(e)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先読み予告の発光態様で第1特図始動口(上)230に設けられたランプが発光する場合がある等〕、

40

前記第一の発光パターンは、デフォルトの発光パターンであり、

前記第二の発光パターンは、先読み予告の発光パターンであり、

前記第一の状態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前記第一の発光パターンで発光が開始される場合があり、

前記第一の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ても前記第二の発光パターンで発光が開始される場合はない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0864】

ここで、発光手段は、複数種類の発光パターンでのみ発光可能なものであってもよいし

50

、複数種類の発光パターン以外のパターンでも発光可能なものであってもよい。また、発光手段は、複数種類の発光パターンで必ず発光するものであってもよいし、複数種類の発光パターンで発光しない場合があるものであってもよい。

【0865】

また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターンでのみ発光が開始される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターン以外の発光パターンでも発光が開始される場合があってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が必ず開始されてもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が開始されない場合があってもよい。

10

【0866】

また、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発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、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第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

【0867】

また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段以外の入賞手段にも遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

【0868】

また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の発光パターンでのみ発光が開始される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の発光パターン以外の発光パターンでも発光が開始される場合があってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の発光パターンで発光が必ず開始されてもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第二の発光パターンで発光が開始されない場合があってもよい。

20

【0869】

また、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発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、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第二の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

【0870】

また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合に第二の発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段以外の入賞手段にも遊技球が進入した場合に第二の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

30

【0871】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターンでのみ発光が開始される場合があってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターン以外の発光パターンでも発光が開始される場合があってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターンで必ず発光が開始されてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターンで発光が開始されない場合があってもよい。

40

【0872】

また、第一の状態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第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段以外に入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

【0873】

また、第一の状態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第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、第一の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すると第一の発光パターンで発光が開始される場合があっ

50

てもよい。

【0874】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の発光パターンでのみ発光が開始される場合がなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の発光パターン以外の発光パターンでも発光が開始される場合がなくてもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の発光パターンで必ず発光が開始される場合がなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入しても第二の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

【0875】

10

また、第一の状態において第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入しても第二の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段以外に入賞手段にも遊技球が進入しても第二の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよい。

【0876】

また、第一の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ても第二の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよいし、第一の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ても第二の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよい。

【0877】

20

また、『複数種類の発光パターンで発光可能な発光手段〔例えば、図5に示す遊技盤用ランプ442や遊技台枠用ランプ452等〕を備え、

前記複数種類の発光パターンのうちの一の発光パターンは、第一の発光パターンであり〔例えば、図36(c)に示す、第1特図始動口(上)230に設けられたランプが白色に発光するデフォルトの発光態様等〕、

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第一の発光パターンで発光が開始される場合があり〔例えば、図36(b)～同図(c)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デフォルトの発光態様で第1特図始動口(上)230に設けられたランプが発光する場合がある等〕、

前記第一の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ても前記第一の発光パターンで発光が開始されない、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0878】

ここで、発光手段は、複数種類の発光パターンでのみ発光可能なものであってもよいし、複数種類の発光パターン以外のパターンでも発光可能なものであってもよい。また、発光手段は、複数種類の発光パターンで必ず発光するものであってもよいし、複数種類の発光パターンで発光しない場合があるものであってもよい。

【0879】

また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターンでのみ発光が開始される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターン以外の発光パターンでも発光が開始される場合があってもよい。また、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が必ず開始されてもよいし、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が開始されない場合があってもよい。

40

【0880】

また、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発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、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第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

【0881】

50

また、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよいし、第一の始動入賞手段以外の入賞手段にも遊技球が進入した場合に第一の発光パターンで発光が開始される場合があってもよい。

【0882】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターンでのみ発光が開始される場合がなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターン以外の発光パターンでも発光が開始される場合がなくてもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターンで必ず発光が開始されなくてもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると第一の発光パターンで発光が開始されない場合がなくてもよい。

10

【0883】

また、第一の状態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第一の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよいし、第一の状態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第一の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよい。

【0884】

また、第一の状態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第一の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよいし、第一の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すると第一の発光パターンで発光が開始される場合がなくてもよい。

20

【0885】

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。

【0886】

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、

30

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〕を備え、

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、

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〕、

40

前記第一の始動入賞手段は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

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

50

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14（b）～図15（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18（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、

10

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18（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18（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18（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］、

20

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、大当た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たり図柄が表示された後で或る期間［例えば、図16のt83～t85に示す、大当た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たり遊技が開始され［例えば、図16に示すように、t83～t85に示す大当た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たり発生ゲート252を通過すると、大当たり遊技が開始される等］、

30

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33（a）に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ！」という右打ちして大当たり発生ゲート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18（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、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当た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19（d）～同図（f）に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示されている等］、

40

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18（j）に示すように、大当たり発生ゲート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33（a）に示すように、図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート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、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第四の表示［例えば、図18（g）に示す「大当たり準備中！！」の文字表示を含む表示等］であり、

前記第四の表示は、大当たりを予告する表示［例えば、図18（g）に示す「大当たり準備

50

中！！」の文字表示等］を含む演出表示であり、

前記第一の図柄変動表示が実行されておらず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待機演出表示が表示されている場合（以下、「第三の場合」という。）があり〔例えば、図18（c）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が行われておらず第2特図表示装置214において図柄変動表示が行われている状態で図柄デモが表示されている場合がある等〕、

前記第三の場合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、前記第四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。』

について説明した。

10

【0887】

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。

【0888】

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。

【0889】

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。

20

【0890】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【0891】

ここで、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。

30

【0892】

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。

【0893】

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、複数の表示以外の表示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。

40

【0894】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートのみが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲート以外のものが設けられていてもよい。また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが必ず設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていない場合があってもよい。

【0895】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置にのみ或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置以外の位置にも或るゲートが設けられていてもよい。

50

【0896】

また、右打ちした場合に遊技球のみが進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球以外のものも進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【0897】

また、右打ちした場合にのみ遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合以外の場合にも遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【0898】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

10

【0899】

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。

【0900】

20

なお、第二の遊技状態は、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。

【0901】

また、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のみを含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、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必ず含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

【0902】

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。

30

【0903】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

40

【0904】

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或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0905】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0906】

50

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0907】

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て或る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て或る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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

10

【0908】

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てのみ或る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て或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0909】

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て或る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も応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0910】

20

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0911】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

30

【0912】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

【0913】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

40

【0914】

また、第一の図柄表示手段に大当たり図柄のみが表示された後で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たり図柄以外の図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【0915】

また、第一の図柄表示手段のみに大当たり図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

50

【0916】

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。

【0917】

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合にのみ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を遊技球が進入した場合以外の場合でも大当り遊技が開始されてもよい。

10

【0918】

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を遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。

【0919】

また、或る期間においてのみ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。

【0920】

また、第一の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第一の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

20

【0921】

また、第二の表示は、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、第二の表示は、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。

【0922】

また、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第一の表示のみが表示されてもよいし、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第一の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第一の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、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表示が表示されない場合があってもよい。

30

【0923】

また、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のみ第一の表示が表示されてもよいし、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以外でも第一の表示が表示されてもよい。

【0924】

また、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のみが表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、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以外の図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

40

【0925】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、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た後で第一の表示が表示されてもよい。

【0926】

また、第一の遊技状態においてのみ、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表示が表示されてもよいし、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表示が表示されてもよい。

50

【0927】

また、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【0928】

また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

10

【0929】

また、第四の表示は、大当りを予告する表示のみを含むものであってもよいし、大当りを予告する表示以外の表示も含むものであってもよい。また、第四の表示は、大当りを予告する表示を必ず含むものであってもよいし、大当りを予告する表示を含まない場合があるものであってもよい。

【0930】

また、第一の図柄変動表示が実行されておらず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、第一の図柄変動表示が実行されておらず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、第一の図柄変動表示が実行されておらず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待機演出表示が必ず表示されてもよいし、第一の図柄変動表示が実行されておらず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待機演出表示が表示されていない場合があってもよい。

20

【0931】

また、第一の図柄変動表示が実行されておらず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待機演出表示が表示されている場合があってもよいし、第一の図柄変動表示が実行されておらず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待機演出表示が表示されている場合があってもよい。

30

【0932】

また、第三の場合において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第四の表示の表示のみが開始される場合があってもよいし、第三の場合において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第四の表示以外の表示の表示も開始される場合があってもよい。また、第三の場合において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第四の表示の表示が必ず開始されてもよいし、第三の場合において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第四の表示の表示が開始されない場合があってもよい。

【0933】

また、第三の場合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、第四の表示の表示が開始される場合があってもよいし、第三の場合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、第四の表示の表示が開始される場合があってもよい。

40

【0934】

また、第三の場合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、第四の表示の表示が開始される場合があってもよいし、第三の場合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、第四の表示の表示が開始される場合があってもよい。

【0935】

また、第三の場合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、第四の表示の表示が開始される場合があってもよいし、第三の場合以外の場合においても第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第四の表示の表示が開始される場合があってもよい。

50

【0936】

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18(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18(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19(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18(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19(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。

【0937】

ここで、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、その後に第一の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。

【0938】

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第一の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。

【0939】

また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

【0940】

また、第二の場合では、第一の状態のみとなってもよいし、第一の状態以外の状態となってもよい。また、第二の場合では、第一の状態に必ずなってもよいし、第一の状態にならない場合があってもよい。

【0941】

また、『前記第一の状態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、前記第一の待機演出表示から前記第二の表示が表示が切り換わる〔例えば、図33(a)～同図(c')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で第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、図柄デモからゲート進入待機演出の表示が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。

【0942】

ここで、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

【0943】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

10

【0944】

また、第一の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のみ、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【0945】

また、第一の状態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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

20

【0946】

また、『前記第三の場合であって実行中の前記第二の図柄変動表示が大当たりとなる図柄変動表示である場合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、前記第四の表示の表示が必ず開始される、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0947】

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。

30

【0948】

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、

40

遊技球が進入可能な或るゲート〔例えば、大当たり発生ゲート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、大当たり発生ゲート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

50

」、

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、大当たり遊技状態や、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14（b）～図15（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、

10

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18（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18（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18（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〕、

20

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18（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、大当た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たり図柄が表示された後で或る期間〔例えば、図16のt83～t85に示す、大当たり発生ゲート監視状態が有効となる期間等〕が開始され、

30

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たり遊技が開始され〔例えば、図16に示すように、t83～t85に示す大当た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たり発生ゲート252を通過すると、大当た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33（a）に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ！」という右打ちして大当たり発生ゲート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18（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、第五の表示〔例えば、図33（c）に示すメニュー画面等〕であり、

40

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、

前記第五の表示は、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た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19（d）～同図（f）に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり発生ゲート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18（j）に示すように、大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示がゲート

50

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22(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、

前記第一の状態であっても、前記第五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。』

について説明した。

【0949】

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。

10

【0950】

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。

【0951】

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。

20

【0952】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【0953】

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。

【0954】

30

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、複数の表示以外の表示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。

【0955】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートのみが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲート以外のものが設けられていてもよい。また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが必ず設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていない場合があってもよい。

【0956】

40

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置にのみ或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置以外の位置にも或るゲートが設けられていてもよい。

【0957】

また、右打ちした場合に遊技球のみが進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球以外のものも進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【0958】

また、右打ちした場合にのみ遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合以外の場合にも遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが

50

設けられていてもよい。

【0959】

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。

【0960】

なお、第二の遊技状態は、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。

10

【0961】

また、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のみを含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、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必ず含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

【0962】

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。

20

【0963】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【0964】

30

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或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0965】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【0966】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

40

【0967】

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て或る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て或る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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【0968】

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てのみ或る図柄

50

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応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0969】

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て或る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も応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【0970】

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

10

【0971】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

20

【0972】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

【0973】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

30

【0974】

また、第一の図柄表示手段に大当たり図柄のみが表示された後で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たり図柄以外の図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【0975】

また、第一の図柄表示手段のみに大当たり図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【0976】

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た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た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た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たり遊技が開始されない場合があってもよい。

40

【0977】

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合にのみ大当た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を遊技球が進入した場合以外の場合でも大当たり遊技が開始されてもよい。

【0978】

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たり遊技が開始されて

50

もよいし、或る期間において或るゲート以外のものを遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。

【0979】

また、或る期間においてのみ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。

【0980】

また、第一の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第一の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

10

【0981】

また、第二の表示は、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、第二の表示は、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。

【0982】

また、第五の表示は、設定画面のみを表示するものであってもよいし、設定画面以外の画面も表示するものであってもよい。また、第五の表示は、設定画面を必ず表示するものであってもよいし、設定画面を表示しない場合があるものであってもよい。

【0983】

20

また、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第一の表示のみが表示されてもよいし、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第一の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第一の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、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表示が表示されない場合があってもよい。

【0984】

また、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のみ第一の表示が表示されてもよいし、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以外でも第一の表示が表示されてもよい。

30

【0985】

また、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のみが表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、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以外の図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【0986】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、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た後で第一の表示が表示されてもよい。

【0987】

また、第一の遊技状態においてのみ、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表示が表示されてもよいし、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表示が表示されてもよい。

40

【0988】

また、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【0989】

また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状

50

態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【0990】

また、第一の状態であっても、第五の表示の表示のみが開始可能であってもよいし、第一の状態であっても、第五の表示以外の表示の表示も開始可能であってもよい。また、第一の状態であっても、第五の表示の表示が必ず開始されてもよいし、第一の状態であっても、第五の表示の表示が開始されない場合があってもよい。

【0991】

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、

前記第一の状態において前記操作手段が操作されると前記第五の表示の表示が開始される場合がある〔例えば、図22(h)に示す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〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0992】

ここで、操作手段は、遊技者によってのみ操作が可能な位置に設けられたものであってもよいし、遊技者以外の者によっても操作可能な位置に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。

【0993】

また、第一の状態において操作手段が操作されると第五の表示の表示のみが開始される場合があってもよいし、第一の状態において操作手段が操作されると第五の表示の表示以外のことが開始される場合があってもよい。また、第一の状態において操作手段が操作されると第五の表示の表示が必ず開始されてもよいし、第一の状態において操作手段が操作されると第五の表示の表示が開始されない場合があってもよい。

【0994】

また、第一の状態においてのみ操作手段が操作されると第五の表示の表示が開始される場合があってもよいし、第一の状態以外の状態においても操作手段が操作されると第五の表示の表示が開始される場合があってもよい。

【0995】

また、『前記複数の表示のうちの一の表示は、大当たり表示〔例えば、図18(i)に示す大当た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たり図柄が表示された後で前記大当たり表示が表示され、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18(h)～同図(j)に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり開始演出の表示が表示され、その後に大当たり発生ゲート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たり図柄が表示された後で前記大当た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19(d)～同図(f)に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり開始演出の表示が表示されることなく大当たり発生ゲート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18(j)に示すように、大当たり発生ゲート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19(f)に示すように、大当たり発生ゲート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〕、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0996】

ここで、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、その後に第一の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。

【0997】

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第一の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があってもよい。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。

10

【0998】

また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

【0999】

また、第二の場合では、第一の状態のみとなってもよいし、第一の状態以外の状態となってもよい。また、第二の場合では、第一の状態に必ずなってもよいし、第一の状態にならない場合があってもよい。

20

【1000】

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は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

前記第一の状態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、前記第一の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わる〔例えば、図33（a）～同図（c'）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で第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞すると、図柄デモからゲート進入待機演出の表示が表示が切り替わる等〕、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1001】

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。

【1002】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

40

【1003】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示

50

に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

【1004】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1005】

また、第一の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のみ、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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、第一の待機演出表示から第二の表示

10

【1006】

また、第一の状態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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態以外の場合においても第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1007】

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。』

20

【1008】

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、

30

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、

40

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14(b)～図15(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18(c)に示す図柄デモの表示等〕であり、

50

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18(d)に示すアニメデモの表示等〕であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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、複数の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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれ図柄の組合せで停止表示した装飾図柄の停止態様の表示とミニ図柄の停止態様の表示の両方を含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示は、複数の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18(d)に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれ図柄の組合せで停止表示したミニ図柄の停止態様の表示のみを含んでいる等〕、

10

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様であり、

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〔例えば、図18(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18(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〕、

20

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、大当た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、大当た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たり図柄が表示された後で或る期間〔例えば、図16のt83～t85に示す、大当たり発生ゲート監視状態が有効となる期間等〕が開始され、

30

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たり遊技が開始され〔例えば、図16に示すように、t83～t85に示す大当た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たり発生ゲート252を通過すると、大当た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33(a)に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ!」という右打ちして大当たり発生ゲート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18(j)に示すゲート進入待機演出の表示等〕であり、

前記第一の表示は、右打ちを促す表示であり、

40

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、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当た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19(d)～同図(f)に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり発生ゲート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18(j)に示すように、大当たり発生ゲート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21(h)に示すように、図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート25

50

2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、

前記第一の表示と前記第二の待機演出表示の両方が表示されている状態(以下、「第二の状態[例えば、図21(g')に示すように、アニメ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。)となる場合がある、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1009】

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。

【1010】

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。

【1011】

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。

【1012】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【1013】

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。

【1014】

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、複数の表示以外の表示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。

【1015】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートのみが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲート以外のものが設けられていてもよい。また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが必ず設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていない場合があってもよい。

【1016】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置にのみ或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置以外の位置にも或るゲートが設けられていてもよい。

【1017】

また、右打ちした場合に遊技球のみが進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球以外のものも進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【1018】

また、右打ちした場合にのみ遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合以外の場合にも遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

10

20

30

40

50

【1019】

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。

【1020】

なお、第二の遊技状態は、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。

【1021】

また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示のみを含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を必ず含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

【1022】

また、第一の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1023】

また、第二の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1024】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【1025】

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或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1026】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1027】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1028】

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て或る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て或る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

10

20

30

40

50

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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【1029】

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てのみ或る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ともに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【1030】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

10

【1031】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

20

【1032】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

30

【1033】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

【1034】

また、第一の図柄表示手段に大当たり図柄のみが表示された後で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たり図柄以外の図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【1035】

また、第一の図柄表示手段のみに大当たり図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

40

【1036】

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た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た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た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たり遊技が開始されない場合があってもよい。

【1037】

50

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合にのみ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を遊技球が進入した場合以外の場合でも大当り遊技が開始されてもよい。

【1038】

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を遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。

【1039】

また、或る期間においてのみ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。

10

【1040】

また、第一の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第一の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

【1041】

また、第二の表示は、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、第二の表示は、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。

20

【1042】

また、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第一の表示のみが表示されてもよいし、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第一の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第一の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、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表示が表示されない場合があってもよい。

【1043】

また、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のみ第一の表示が表示されてもよいし、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以外でも第一の表示が表示されてもよい。

30

【1044】

また、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のみが表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、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以外の図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【1045】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、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た後で第一の表示が表示されてもよい。

【1046】

40

また、第一の遊技状態においてのみ、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表示が表示されてもよいし、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表示が表示されてもよい。

【1047】

また、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【1048】

また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合が

50

あってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【1049】

また、第一の表示と第二の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第二の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

10

【1050】

また、『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21(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る〔例えば、図21(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っている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1051】

20

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。

【1052】

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。

30

【1053】

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。

【1054】

40

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。

【1055】

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18(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18(h)～同図(j)に示すように、特図2に大当り図柄が表示され

50

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１９(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１８(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]、

10

前記第二の場合では、前記第一の状態又は前記第二の状態となる[例えば、図２１(g')や同図(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やアニメ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。

【１０５６】

ここで、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、その後に第一の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。

20

【１０５７】

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第一の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。

【１０５８】

また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

30

【１０５９】

また、第二の場合では、第一の状態又は第二の状態のみとなってもよいし、第一の状態又は第二の状態以外の状態となってもよい。また、第二の場合では、第一の状態又は第二の状態に必ずなってもよいし、第一の状態又は第二の状態にならない場合があってもよい。

【１０６０】

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は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

40

前記第一の状態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、前記第一の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わり[例えば、図３３(a)～同図(c')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で第１特図始動口(上)２３０に遊技球が入賞すると、図柄デモからゲート進入待機演出の表示に表示が切り替わる等]、

前記第二の状態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、前記第二の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わる[例えば、図３４(a)～同図(c')に示すように、アニメ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で第１特図始動口(上)２３０に遊技球が入賞すると、アニメデモからゲート進入待機演出の表示に表示が切り替わる等]、

50

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1061】

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。

【1062】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

10

【1063】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

20

【1064】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1065】

また、第一の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のみ、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

30

【1066】

また、第一の状態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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1067】

また、第二の状態において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二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第二の状態において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二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

40

【1068】

また、第二の状態において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のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1069】

また、第二の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のみ、第二の待

50

機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の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第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1070】

また、第二の状態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、第二の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の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すると、第二の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1071】

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或る図柄変動演出表示に切り替わる〔例えば、図29(d)～同図(f)に示すように、通常遊技状態における特図2の変動中のアニメデモの表示中に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、アニメデモから装飾図柄変動演出表示が開始される等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1072】

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或る図柄変動演出表示にのみ切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示以外の表示にも切り替わってもよい。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或る図柄変動演出表示に必ず切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わらない場合があってもよい。

【1073】

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のみから或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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以外の表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1074】

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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1075】

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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1076】

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。

【1077】

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14(b)～図15(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18(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、第二の待機演出表示〔例えば、図18(d)に示すアニメデモの表示等〕であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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、複数の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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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装飾図柄の停止態様の表示とミニ図柄の停止態様の表示の両方を含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示は、複数の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18(d)に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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ミニ図柄の停止態様の表示のみを含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様であり、

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〔例えば、図18(f)に示すように、通常遊技状態では、第

1 特図表示装置 2 1 2 における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置 2 0 8 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 1 8 (c) に示すように、通常遊技状態では、第 2 特図表示装置 2 1 4 における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置 2 0 8 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、大当た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、大当た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たり図柄が表示された後で或る期間 [例えば、図 1 6 の t 8 3 ~ t 8 5 に示す、大当た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たり遊技が開始され [例えば、図 1 6 に示すように、t 8 3 ~ t 8 5 に示す大当たり発生ゲート監視状態が有効となる期間において、t 8 4 に示すタイミングで遊技球が大当たり発生ゲート 2 5 2 を通過すると、大当た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 3 3 (a) に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ!」という右打ちして大当たり発生ゲート 2 5 2 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 1 8 (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、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当た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 1 9 (d) ~ 同図 (f) に示すように、特図 2 に大当たり図柄が表示された後に大当たり発生ゲート 2 5 2 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 1 8 (j) に示すように、大当たり発生ゲート 2 5 2 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 2 1 (h) に示すように、図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート 2 5 2 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、

前記第一の表示と前記第二の待機演出表示の両方が表示されている状態 (以下、「第二の状態 [例えば、図 2 1 (g') に示すように、アニメデモの表示中に大当たり発生ゲート 2 5 2 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、

前記第一の状態から前記第二の状態となる場合がある [例えば、図 2 1 (h') ~ 同図 (i') に示すように、図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート 2 5 2 の通過を促進する表示が表示されている状態からアニメデモの表示中に大当たり発生ゲート 2 5 2 の通過を促進する表示が表示されている状態となる場合がある等]、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1078】

従来遊技台によれば、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。

【1079】

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

10

20

30

40

50

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。

【1080】

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。

【1081】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

10

【1082】

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。

【1083】

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、複数の表示以外の表示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。

20

【1084】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートのみが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲート以外のものが設けられていてもよい。また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが必ず設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていない場合があってもよい。

【1085】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置にのみ或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置以外の位置にも或るゲートが設けられていてもよい。

30

【1086】

また、右打ちした場合に遊技球のみが進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球以外のものも進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【1087】

また、右打ちした場合にのみ遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合以外の場合にも遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【1088】

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。

40

【1089】

なお、第二の遊技状態は、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。

【1090】

また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示のみを含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も

50

含むものであってもよい。また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を必ず含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

【1091】

また、第一の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1092】

また、第二の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1093】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【1094】

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或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1095】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1096】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1097】

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て或る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て或る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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【1098】

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てのみ或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【1099】

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じてのみ或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したこと以外のことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

10

20

30

40

50

【1100】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

【1101】

10

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

【1102】

20

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

【1103】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

【1104】

30

また、第一の図柄表示手段に大当たり図柄のみが表示された後で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たり図柄以外の図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【1105】

また、第一の図柄表示手段のみに大当たり図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【1106】

40

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た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た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た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たり遊技が開始されない場合があってもよい。

【1107】

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合にのみ大当た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を遊技球が進入した場合以外の場合でも大当たり遊技が開始されてもよい。

【1108】

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た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を遊技球が進入すると大当たり遊技が開始されてもよい。

50

【1109】

また、或る期間においてのみ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。

【1110】

また、第一の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第一の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

【1111】

また、第二の表示は、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、第二の表示は、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。

10

【1112】

また、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第一の表示のみが表示されてもよいし、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第一の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第一の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、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表示が表示されない場合があってもよい。

20

【1113】

また、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のみ第一の表示が表示されてもよいし、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以外でも第一の表示が表示されてもよい。

【1114】

また、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のみが表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、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以外の図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【1115】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、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た後で第一の表示が表示されてもよい。

30

【1116】

また、第一の遊技状態においてのみ、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表示が表示されてもよいし、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表示が表示されてもよい。

【1117】

また、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

40

【1118】

また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【1119】

また、第一の表示と第二の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状

50

態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第二の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【1120】

また、第一の状態から第二の状態のみとなる場合があってもよいし、第一の状態から第二の状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第一の状態から第二の状態に必ずなってもよいし、第一の状態から第二の状態とならない場合があってもよい。

【1121】

また、『前記第二の状態から前記第一の状態となる場合がある〔例えば、図21（g'）～同図（h'）に示すように、アニメ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から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となる場合がある等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1122】

ここで、第二の状態から第一の状態のみとなる場合があってもよいし、第二の状態から第一の状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第二の状態から第一の状態に必ずなってもよいし、第二の状態から第一の状態とならない場合があってもよい。

【1123】

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18（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18（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19（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18（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、前記第一の状態又は前記第二の状態となる〔例えば、図21（g'）や同図（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やアニメ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。

【1124】

ここで、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、その後に第一の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。

【1125】

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第一の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。

【1126】

また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

【1127】

また、第二の場合では、第一の状態又は第二の状態のみとなってもよいし、第一の状態又は第二の状態以外の状態となってもよい。また、第二の場合では、第一の状態又は第二の状態に必ずなってもよいし、第一の状態又は第二の状態にならない場合があってもよい。

10

【1128】

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は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

前記第一の状態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、前記第一の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わり〔例えば、図33（a）～同図（c'）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で第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞すると、図柄デモからゲート進入待機演出の表示に表示が切り替わる等〕、

前記第二の状態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、前記第二の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わる〔例えば、図34（a）～同図（c'）に示すように、アニメ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で第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞すると、アニメデモからゲート進入待機演出の表示に表示が切り替わる等〕、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1129】

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。

30

【1130】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

【1131】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

40

【1132】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1133】

50

また、第一の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のみ、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1134】

また、第一の状態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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態以外の場合においても第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1135】

10

また、第二の状態において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二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第二の状態において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二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

【1136】

また、第二の状態において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のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

20

【1137】

また、第二の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のみ、第二の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の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第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1138】

また、第二の状態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、第二の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の状態以外の場合において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二の表示に表示が切り換わってもよい。

30

【1139】

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或る図柄変動演出表示に切り替わる〔例えば、図29(d)～同図(f)に示すように、通常遊技状態における特図2の変動中のアニメデモの表示中に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、アニメデモから装飾図柄変動演出表示が開始される等〕、ことを特徴とする遊技台。』

40

【1140】

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或る図柄変動演出表示にのみ切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示以外の表示にも切り替わってもよい。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或る図柄変動演出表示に必ず切り替わってもよいし、第一の

50

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或る図柄変動演出表示に切り替わらない場合があってもよい。

【1141】

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のみから或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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以外の表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

10

【1142】

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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1143】

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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

20

【1144】

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。

【1145】

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、

30

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〕、

40

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

50

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14（b）～図15（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18（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、第二の待機演出表示［例えば、図18（d）に示すアニメデモの表示等］であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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、複数の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18（c）に示すように、図柄デモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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装飾図柄の停止態様の表示とミニ図柄の停止態様の表示の両方を含んでいる等］、

前記第二の待機演出表示は、複数の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18（d）に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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ミニ図柄の停止態様の表示のみを含んでいる等］、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様であり、

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［例えば、図18（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18（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、大当た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、大当た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たり図柄が表示された後で或る期間［例えば、図16のt83～t85に示す、大当た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たり遊技が開始され［例えば、図16に示すように、t83～t85に示す大当た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たり発生ゲート252を通過すると、大当た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33（a）に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ！」という右打ちして大当たり発生ゲート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18（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、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後で

10

20

30

40

50

前記第一の表示が表示され〔例えば、図19(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18(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21(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、

前記第一の表示と前記第二の待機演出表示の両方が表示されている状態（以下、「第二の状態〔例えば、図21(g')に示すように、アニメ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、

前記第二の状態において電断復電すると、該第二の状態ではなく前記第一の状態となる場合がある〔例えば、図35(2a)～同図(2c)に示すように、アニメ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において電断復電すると、大当り発生ゲート252の通過を促進する表示とともに図柄デモが表示される等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1146】

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。

【1147】

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。

【1148】

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。

【1149】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【1150】

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。

【1151】

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、複数の表示以外の表示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。

【1152】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートのみが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲート以外のものが設けられていてもよい。また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが必ず設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲ

ートが設けられていない場合があってもよい。

【1153】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置にのみ或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置以外の位置にも或るゲートが設けられていてもよい。

【1154】

また、右打ちした場合に遊技球のみが進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球以外のものも進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【1155】

また、右打ちした場合にのみ遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合以外の場合にも遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【1156】

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。

【1157】

なお、第二の遊技状態は、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。

【1158】

また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示のみを含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を必ず含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

【1159】

また、第一の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1160】

また、第二の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1161】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【1162】

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或る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

10

20

30

40

50

たこと以外のことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1163】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1164】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1165】

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て或る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て或る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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【1166】

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てのみ或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【1167】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

【1168】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

【1169】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

【1170】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

【1171】

また、第一の図柄表示手段に大当たり図柄のみが表示された後で或る期間が開始されても

10

20

30

40

50

よいし、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た後でも或る期間が開始されてもよい。

【1172】

また、第一の図柄表示手段のみに大当り図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、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た後でも或る期間が開始されてもよい。

【1173】

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。

10

【1174】

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合にのみ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を遊技球が進入した場合以外の場合でも大当り遊技が開始されてもよい。

【1175】

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を遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。

20

【1176】

また、或る期間においてのみ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。

【1177】

また、第一の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第一の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

【1178】

また、第二の表示は、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、第二の表示は、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。

30

【1179】

また、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第一の表示のみが表示されてもよいし、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第一の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第一の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、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表示が表示されない場合があってもよい。

40

【1180】

また、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のみ第一の表示が表示されてもよいし、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以外でも第一の表示が表示されてもよい。

【1181】

また、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のみが表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、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以外の図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【1182】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後

50

で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【1183】

また、第一の遊技状態においてのみ、第二の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、第二の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【1184】

また、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

10

【1185】

また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【1186】

また、第一の表示と第二の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第二の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

20

【1187】

また、第二の状態において電断復電すると、第二の状態ではなく第一の状態のみとなる場合があってもよいし、第二の状態において電断復電すると、第二の状態ではなく第一の状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第二の状態において電断復電すると、第二の状態ではなく第一の状態に必ずなってもよいし、第二の状態において電断復電すると、第二の状態ではなく第一の状態とならない場合があってもよい。

【1188】

また、第二の状態においてのみ電断復電すると、第二の状態ではなく第一の状態となる場合があってもよいし、第二の状態以外の状態において電断復電すると、第二の状態ではなく第一の状態となる場合があってもよい。

30

【1189】

また、『前記第一の状態から前記第二の状態となる場合がある〔例えば、図21(h')～同図(i')に示すように、図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示されている状態からアニメデモの表示中に大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示されている状態となる場合がある等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【1190】

ここで、第一の状態から第二の状態のみとなる場合があってもよいし、第一の状態から第二の状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第一の状態から第二の状態に必ずなってもよいし、第一の状態から第二の状態とならない場合があってもよい。

【1191】

また、『前記第二の状態から前記第一の状態となる場合がある〔例えば、図21(g')～同図(h')に示すように、アニメデモの表示中に大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示されている状態から図柄デモの表示中に大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示が表示されている状態となる場合がある等〕、ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【1192】

ここで、第二の状態から第一の状態のみとなる場合があってもよいし、第二の状態から第一の状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第二の状態から第一の状態に必ずなってもよいし、第二の状態から第一の状態とならない場合があってもよい。

【1193】

また、『前記複数の表示のうちの一の表示は、復帰中表示〔例えば、図35(2b-1)に示す復帰中表示等〕であり、

前記第二の状態において電断復電すると、前記復帰中表示が表示された後に、該第二の状態ではなく前記第一の状態となる場合がある〔例えば、図35(2a)、同図(2b)、同図(2b-1)、同図(2c)に示すように、アニメ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において電断復電すると、復帰中表示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とともに図柄デモが表示される等〕、
ことを特徴とする遊技台。

【1194】

ここで、第二の状態において電断復電すると、復帰中表示が表示された後に、第二の状態ではなく第一の状態のみとなる場合があってもよいし、第二の状態において電断復電すると、復帰中表示が表示された後に、第二の状態ではなく第一の状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第二の状態において電断復電すると、復帰中表示が表示された後に、第二の状態ではなく第一の状態に必ずなってもよいし、第二の状態において電断復電すると、復帰中表示が表示された後に、第二の状態ではなく第一の状態とならない場合があってもよい。

【1195】

また、第二の状態において電断復電した場合にのみ、復帰中表示が表示された後に、第二の状態ではなく第一の状態となる場合があってもよいし、第二の状態において電断復電した場合以外の場合にも、復帰中表示が表示された後に、第二の状態ではなく第一の状態となる場合があってもよい。

【1196】

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18(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18(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19(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18(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、前記第一の状態又は前記第二の状態となる〔例えば、図21(g')や同図(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やアニメ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。

【1197】

ここで、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、その後に第一の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。

【1198】

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第一の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があってもよい。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。

【1199】

また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

【1200】

また、第二の場合では、第一の状態又は第二の状態のみとなってもよいし、第一の状態又は第二の状態以外の状態となってもよい。また、第二の場合では、第一の状態又は第二の状態に必ずなってもよいし、第一の状態又は第二の状態にならない場合があってもよい。

【1201】

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は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

前記第一の状態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、前記第一の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わり〔例えば、図33（a）～同図（c'）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で第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞すると、図柄デモからゲート進入待機演出の表示に表示が切り替わる等〕、

前記第二の状態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、前記第二の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わる〔例えば、図34（a）～同図（c'）に示すように、アニメ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で第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞すると、アニメデモからゲート進入待機演出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。

【1202】

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。

【1203】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

【1204】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示以外の表示に表示が

切り換わってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

【1205】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1206】

また、第一の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のみ、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1207】

また、第一の状態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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1208】

また、第二の状態において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二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第二の状態において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二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

【1209】

また、第二の状態において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のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の状態において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以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1210】

また、第二の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のみ、第二の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の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第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1211】

また、第二の状態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、第二の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第二の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すると、第二の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1212】

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或る図柄変動演出表示に切り替わる〔例えば、図29(d)～同図(f)に示すように、通常遊技状態における特図2の変動中のアニメデモの表示中に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、アニメデモから装飾図柄変動演出表示が開始される等〕、ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【1213】

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或る図柄変動演出表示にのみ切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示以外の表示にも切り替わってもよい。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或る図柄変動演出表示に必ず切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わらない場合があってもよい。

10

【1214】

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のみから或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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以外の表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

20

【1215】

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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1216】

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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、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或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

30

【1217】

請求項1乃至8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〔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。

【1218】

また、以上の記載では、

40

『 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1特図表示装置212等〕

〔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、

50

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、

10

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14(b)～図15(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18(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、

20

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18(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18(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18(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〕、

30

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16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16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〕、

40

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33(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18(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19(d)～同図(f)に示すように、特図2に

50

大当り図柄が表示された後に大当り発生ゲート 2 5 2 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 1 8 (j) に示すように、大当り発生ゲート 2 5 2 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 3 3 (a) に示すように、図柄デモの表示中に大当り発生ゲート 2 5 2 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、

節電モード〔例えば、図 3 7 (1 c) に示す節電モード等〕に移行可能であり、

前記第一の状態であっても前記節電モードに移行する場合がある〔例えば、図 3 7 (2 a) ~ 同図 (2 c) に示すように、図柄デモの表示中に大当り発生ゲート 2 5 2 の通過を促進する表示が表示されている状態で節電モードに移行する場合がある等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1 2 1 9】

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。

【1 2 2 0】

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。

【1 2 2 1】

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。

【1 2 2 2】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【1 2 2 3】

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。

【1 2 2 4】

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、複数の表示以外の表示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。

【1 2 2 5】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートのみが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲート以外のものが設けられていてもよい。また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが必ず設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていない場合があってもよい。

【1 2 2 6】

また、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置にのみ或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球が進入可能な或る位置以外の位置にも或るゲートが設けられていてもよい。

【1 2 2 7】

また、右打ちした場合に遊技球のみが進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合に遊技球以外のものも進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【1 2 2 8】

また、右打ちした場合にのみ遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよいし、右打ちした場合以外の場合にも遊技球が進入可能な或る位置に或るゲートが設けられていてもよい。

【1 2 2 9】

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。

10

【1 2 3 0】

なお、第二の遊技状態は、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。

【1 2 3 1】

また、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のみを含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、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必ず含むものであってもよいし、装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

20

【1 2 3 2】

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。

【1 2 3 3】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

30

【1 2 3 4】

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或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

40

【1 2 3 5】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1 2 3 6】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1 2 3 7】

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て或る図柄変動

50

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て或る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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【1 2 3 8】

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てのみ或る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とも応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【1 2 3 9】

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て或る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とも応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【1 2 4 0】

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【1 2 4 1】

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、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

【1 2 4 2】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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た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た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。

【1 2 4 3】

また、第一の図柄表示手段に大当た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た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。

【1 2 4 4】

また、第一の図柄表示手段に大当たり図柄のみが表示された後で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たり図柄以外の図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【1 2 4 5】

また、第一の図柄表示手段のみに大当たり図柄が表示された後で或る期間が開始されてもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段に大当たり図柄が表示された後でも或る期間が開始されてもよい。

【1 2 4 6】

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た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た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た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たり遊技

10

20

30

40

50

が開始されない場合があってもよい。

【1247】

また、或る期間において或るゲートを遊技球が進入した場合にのみ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を遊技球が進入した場合以外の場合でも大当り遊技が開始されてもよい。

【1248】

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を遊技球が進入すると大当り遊技が開始されてもよい。

【1249】

また、或る期間においてのみ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。

【1250】

また、第一の表示は、右打ちのみを促すものであってもよいし、右打ち以外のことも促すものであってもよい。また、第一の表示は、右打ちを必ず促すものであってもよいし、右打ちを促さない場合があるものであってもよい。

【1251】

また、第二の表示は、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、第二の表示は、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。

【1252】

また、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第一の表示のみが表示されてもよいし、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第一の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第一の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、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表示が表示されない場合があってもよい。

【1253】

また、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のみ第一の表示が表示されてもよいし、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以外でも第一の表示が表示されてもよい。

【1254】

また、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のみが表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、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以外の図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよい。

【1255】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄表示手段にのみ大当り図柄が表示された後で第一の表示が表示されてもよいし、第一の遊技状態において、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た後で第一の表示が表示されてもよい。

【1256】

また、第一の遊技状態においてのみ、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表示が表示されてもよいし、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表示が表示されてもよい。

【1257】

また、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

10

20

30

40

50

【1258】

また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の表示と第一の待機演出表示の両方が表示されていない状態となる場合があってもよい。

【1259】

また、節電モードにのみ移行可能であってもよいし、節電モード以外のモードにも移行可能であってもよい。また、節電モードに必ず移行してもよいし、節電モードに移行しない場合があってもよい。

10

【1260】

また、第一の状態であっても節電モードにのみ移行する場合があってもよいし、第一の状態であっても節電モード以外のモードにも移行する場合があってもよい。また、第一の状態であっても節電モードに必ず移行してもよいし、第一の状態であっても節電モードに移行しない場合があってもよい。

【1261】

また、第一の状態のみにおいて節電モードに移行する場合があってもよいし、第一の状態以外の状態であっても節電モードに移行する場合があってもよい。

【1262】

また、『前記複数の表示のうちの一の表示は、節電モード表示〔例えば、図37（1c）に示す節電モードであることを報知する「ECOモード」の表示等〕であり、

20

前記節電モード表示は、前記節電モードであることを報知する表示であり、

前記第一の表示と前記節電モード表示の両方が表示されている状態（以下、「第三の状態〔例えば、図37（2c）に示すように、節電モードであることを報知する表示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、

前記第一の状態において前記節電モードに移行すると前記第三の状態となる〔例えば、図37（2a）～同図（2c）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で節電モードに移行すると、節電モードであることを報知する表示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となる等〕、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1263】

ここで、節電モードの表示は、節電モードであることのみを報知するものであってもよいし、節電モードであること以外のことも報知するものであってもよい。また、節電モードの表示は、節電モードであることを必ず報知するものであってもよいし、節電モードであることを報知しない場合があるものであってもよい。

【1264】

また、第一の表示と節電モード表示の両方が表示されている状態のみとなる場合があってもよいし、第一の表示と節電モード表示の両方が表示されている状態以外の状態となる場合があってもよい。また、第一の表示と節電モード表示の両方が表示されている状態に必ずなってもよいし、第一の表示と節電モード表示の両方が表示されている状態とならない場合があってもよい。

40

【1265】

また、第一の表示と節電モード表示の両方のみが表示されている状態となる場合があってもよいし、第一の表示と節電モード表示の両方以外の表示も表示されている状態となる場合があってもよい。

【1266】

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18（i）に

50

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18(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19(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、

10

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18(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、前記第一の状態又は前記第三の状態となる、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1267】

ここで、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、その後に第一の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。

20

【1268】

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第一の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。

【1269】

また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方のみが表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方以外の表示も表示されている状態となってもよい。また、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が必ず表示されている状態となってもよいし、第一の場合では、第一の表示と第二の表示の両方が表示されていない状態となってもよい。

30

【1270】

また、第二の場合では、第一の状態又は第三の状態のみとなってもよいし、第一の状態又は第三の状態以外の状態となってもよい。また、第二の場合では、第一の状態又は第三の状態に必ずなってもよいし、第一の状態又は第三の状態にならない場合があってもよい。

【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、

40

前記第一の始動入賞手段は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

前記第一の状態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、前記第一の待機演出表示から前記第二の表示に表示が切り換わる[例えば、図33(a)～同図(c')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で第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、図柄デモからゲート進入待機演出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。

【1272】

50

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。

【1273】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

【1274】

10

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示にのみ表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示以外の表示に表示が切り換わってもよい。また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に必ず表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わっていない場合があってもよい。

【1275】

また、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示のみから第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の状態において第一の始動入賞手段に遊技球が進入すると、第一の待機演出表示以外の表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

20

【1276】

また、第一の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のみ、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

【1277】

また、第一の状態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、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよいし、第一の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すると、第一の待機演出表示から第二の表示に表示が切り換わってもよい。

30

【1278】

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。

【1279】

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、

40

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は、前記第一の図柄変動表示に対応する入賞手段であり、

50

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の実行を開始可能であり〔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、

10

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14(b)～図15(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、或る待機演出表示〔例えば、図18(c)に示す図柄デモの表示や、図18(d)に示すアニメデモの表示等〕であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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18(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〕、

20

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18(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〕、

前記或る待機演出表示は、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、

前記小当り遊技の実行中においても前記或る待機演出表示が表示されている場合があり〔例えば、図28(h)～同図(i)に示すように、小当り遊技中において図柄デモやアニメデモが実行されている等〕、

30

前記第一の遊技状態において、前記或る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も、該或る待機演出表示が継続して表示され〔例えば、図28(f)～同図(i)や図31(e)～同図(g)に示すように、図柄デモやアニメデモ中の特図2に係る小当り遊技中において第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞しても図柄デモやアニメデモが継続している等〕、

或る発光演出〔例えば図38(c)に示す図柄デモ中の発光演出や、同図(d)に示すアニメデモ中の発光演出等〕を実行可能であり、

前記或る発光演出は、前記或る待機演出表示に対応した発光態様の発光演出であり、

前記或る待機演出表示が表示されている状態において前記或る発光演出が実行される場合があり、

40

前記第一の遊技状態において、前記或る発光演出の実行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も、該或る発光演出が継続して実行される〔例えば、図38(f)～同図(h)に示すように、図柄デモ中の特図2に係る小当り遊技中において第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞しても図柄デモ中の発光演出は継続して行われている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1280】

従来の遊技台によれば、発光演出に改良の余地があったが、この遊技台によれば、発光

50

演出に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1281】

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。

【1282】

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。

10

【1283】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【1284】

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。

20

【1285】

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、複数の表示以外の表示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。

【1286】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

【1287】

30

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。

【1288】

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実行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の実行以外のことの実行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の実行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の実行を開始しない場合があってもよい。

40

【1289】

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でのみ小当り遊技の実行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でも小当り遊技の実行を開始可能であってもよい。

【1290】

また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示のみを含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示し

50

ている態様の表示を必ず含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

【1291】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【1292】

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或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1293】

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或る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或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1294】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1295】

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て或る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て或る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て或る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て或る図柄変動演出表示が開始される場合があってもよい。

【1296】

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てのみ或る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応じて或る図柄変動演出表示が開始されなくてもよい。

【1297】

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよい。

【1298】

また、或る待機演出表示は、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、大当た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、大当た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、或る待機演出表示は、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、大当た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、大当た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。

【1299】

また、小当たり遊技の実行中においても或る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、小当たり遊技の実行中においても或る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、小当たり遊技の実行中においても或る待機演出表示が必ず表示されてもよいし、小当たり遊技の実行中においても或る待機演出表示が表示されてい

10

20

30

40

50

い場合があってもよい。

【1300】

また、小当り遊技の実行中のみに於いて或る待機演出表示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於いても或る待機演出表示が表示されている場合があってもよい。

【1301】

また、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示のみが継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、或る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、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が必ず継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、或る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。

10

【1302】

また、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

20

【1303】

また、第一の遊技状態において、或る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も、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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入賞手段にも遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

【1304】

また、第一の遊技状態において、或る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にのみ、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

30

【1305】

また、第一の遊技状態において、或る待機演出表示の表示中に小当り遊技のみ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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る待機演出表示の表示中に小当り遊技以外の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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

40

【1306】

また、第一の遊技状態において、或る待機演出表示の表示中にのみ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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る待機演出表示以外の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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

【1307】

また、第一の遊技状態においてのみ、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態において、或る待機演出表

50

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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

【1308】

また、或る発光演出のみを実行可能であってもよいし、或る発光演出以外の演出も実行可能であってもよい。また、或る発光演出を必ず実行するものであってもよいし、或る発光演出を実行しない場合があってもよい。

【1309】

また、或る発光演出は、或る待機演出表示にのみ対応した発光態様のものであってもよいし、或る待機演出表示以外の表示にも対応した発光演出のものであってもよい。また、或る発光演出は、或る待機演出表示に必ず対応した発光態様のものであってもよいし、或る待機演出表示に対応しない場合がある発光態様のものであってもよい。

10

【1310】

また、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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、或る発光演出のみが継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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、或る発光演出以外の演出も継続して実行されてもよい。また、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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、或る発光演出が必ず継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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、或る発光演出が継続して実行されない場合があってもよい。

20

【1311】

また、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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のみ、或る発光演出が継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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、或る発光演出が継続して実行されてもよい。

【1312】

また、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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も、或る発光演出が継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る発光演出が継続して実行されてもよい。

30

【1313】

また、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行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も、或る発光演出が継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行中に小当り遊技が実行されている状態以外の状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る発光演出が継続して実行されてもよい。

【1314】

40

また、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行中に小当り遊技のみ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、或る発光演出が継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行中に小当り遊技以外の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、或る発光演出が継続して実行されてもよい。

【1315】

また、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行中にのみ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、或る発光演出が継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態において、或る発光演出の実行中以外で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、或る発光演

50

出が継続して実行されてもよい。

【1316】

また、第一の遊技状態においてのみ、或る発光演出の実行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、或る発光演出が継続して実行されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態において、或る発光演出の実行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、或る発光演出が継続して実行されてもよい。

【1317】

また、『前記或る待機演出表示は、第一の待機演出表示〔例えば、図18(c)に示す図柄デモの表示等〕と第二の待機演出表示〔例えば、図18(d)に示すアニメデモの表示等〕を少なくとも含んで構成される表示であり、

10

前記第一の待機演出表示は、複数の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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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装飾図柄の停止態様の表示とミニ図柄の停止態様の表示の両方を含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示は、複数の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18(d)に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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ミニ図柄の停止態様の表示のみを含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様である、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1318】

ここで、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のみを含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示以外の表示も少なくとも含んで構成されるものであってもよい。また、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示を必ず含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示を含まずに構成される場合があるものであってもよい。

30

【1319】

なお、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のうちの第一の待機演出表示のみを少なくとも含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のうちの第二の待機演出表示のみを少なくとも含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示の両方を少なくとも含んで構成されるものであってもよい。

【1320】

また、第一の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

40

【1321】

また、第二の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1322】

また、『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

50

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21(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る〔例えば、図21(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っている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1323】

ここで、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。

10

【1324】

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。

20

【1325】

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。

【1326】

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。

30

【1327】

また、『前記第一の遊技状態で前記或る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、該或る待機演出表示から前記或る図柄変動演出表示に切り替わる〔例えば、図29(d)～同図(f)に示すように、通常遊技状態における特図2の変動中のアニメデモの表示中に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、アニメデモから装飾図柄変動演出表示が開始される等〕、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1328】

ここで、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示にのみ切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示以外の表示にも切り替わってもよい。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、或る

50

待機演出表示から或る図柄変動演出表示に必ず切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わらない場合があってもよい。

【1329】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示のみから或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示以外の表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

10

【1330】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1331】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

20

【1332】

また、『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る、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【1333】

なお、第二の遊技状態は、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。

【1334】

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。

40

【1335】

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、

50

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 2 0 8 等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の始動入賞手段は、前記第一の図柄変動表示に対応する入賞手段であり、

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 1 3 (a) に示すように、第 1 特図表示装置 2 1 2 における図柄変動
表示と第 2 特図表示装置 2 1 4 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の実行を開始可能であり〔例えば、第 2 特図表示装置 2 1
4 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
2 3 5 a が開閉する小当り遊技が実行される等〕、

10

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 1 4 (b) ~
図 1 5 (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、或る待機演出表示〔例えば、図 1 8 (c) に示す
図柄デモの表示や、図 1 8 (d) に示すアニメデモの表示等〕であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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、

20

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 1 8 (f) に示すように、通常遊技状態では、第 1 特
図表示装置 2 1 2 における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置 2 0 8 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図柄変
動演出表示は開始されず〔例えば、図 1 8 (c) に示すように、通常遊技状態では、第 2
特図表示装置 2 1 4 における図柄変動表示に対応して装飾図柄表示装置 2 0 8 では装飾図
柄変動演出表示が表示されない等〕、

前記或る待機演出表示は、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、

30

前記小当り遊技の実行中においても前記或る待機演出表示が表示されている場合があり
〔例えば、図 2 8 (h) ~ 同図 (i) に示すように、小当り遊技中において図柄デモやア
ニメデモが実行されている等〕、

前記或る待機演出表示が表示されている状態において、BGM オフ状態となる場合があ
り〔例えば、図 3 8 (a) ~ 同図 (e) に示すように、装飾図柄変動演出表示が終了して
図柄デモに移行した後、所定時間が経過すると BGM がオフ状態となる等〕、

前記第一の遊技状態において、前記或る待機演出表示の表示中に前記小当り遊技が実行
されている状態であって前記 BGM オフ状態で、前記第一の始動入賞手段に遊技球が進入
した場合でも、該或る待機演出表示が継続して表示され、該 BGM オフ状態も継続される
〔例えば、図 3 8 (a) ~ 同図 (h) に示すように、通常遊技状態において図柄デモある
いはアニメデモが表示されている状態で特図 2 に係る小当り遊技が実行されている状態で
BGM がオフ状態である場合に、第 1 特図始動口(上) 2 3 0 に遊技球が入賞しても図柄
デモあるいはアニメデモは継続し、BGM オフ状態も継続される等〕、

40

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1 3 3 6】

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

【1 3 3 7】

50

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。

【1338】

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。

【1339】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【1340】

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。

【1341】

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、複数の表示以外の表示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。

【1342】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

【1343】

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。

【1344】

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実行のみを開始可能であってよいし、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の実行以外のことの実行も開始可能であってよい。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の実行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の実行を開始しない場合があってもよい。

【1345】

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でのみ小当り遊技の実行を開始可能であってよいし、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でも小当り遊技の実行を開始可能であってよい。

【1346】

また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示のみを含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を必ず含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

10

20

30

40

50

【1347】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【1348】

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或る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

10

【1349】

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或る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

【1350】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに

【1351】

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て或る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て或る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

20

【1352】

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てのみ或る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

30

【1353】

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したことに

【1354】

また、或る待機演出表示は、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、大当た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、大当た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、或る待機演出表示は、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、大当たり遊技も実行されてい

40

【1355】

また、小当たり遊技の実行中においても或る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、小当たり遊技の実行中においても或る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、小当たり遊技の実行中においても或る待機演出表示が必ず表示されてもよいし、小当たり遊技の実行中においても或る待機演出表示が表示されていない場合があってもよい。

【1356】

50

また、小当り遊技の実行中のみに於いて或る待機演出表示が表示されている場合があつてもよいし、小当り遊技の実行中以外に於いても或る待機演出表示が表示されている場合があつてもよい。

【1357】

また、或る待機演出表示が表示されている状態に於いて、BGMオフ状態のみとなる場合があつてもよいし、或る待機演出表示が表示されている状態に於いて、BGMオフ状態以外の状態にもなる場合があつてもよい。また、或る待機演出表示が表示されている状態に於いて、BGMオフ状態に必ずなつてもよいし、或る待機演出表示が表示されている状態に於いて、BGMオフ状態とならない場合があつてもよい。

【1358】

また、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態のみも継続されてもよいし、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態以外の状態も継続されてもよい。また、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態が必ず継続されてもよいし、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されない場合があつてもよい。

【1359】

また、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示のみが継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよいし、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示以外の表示も継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよい。

【1360】

また、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段にのみ遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよいし、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段以外入賞手段にも遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよい。

【1361】

また、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ状態でのみ、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよいし、第一の遊技状態に於いて、或る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あつてBGMオフ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、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよい。

【1362】

また、第一の遊技状態に於いて、或る待機演出表示のみの表示中に小当り遊技が実行されている状態であつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよいし、第一の遊技状態に於いて、或る待機演出表示以外の表示の表示中にも小当り遊技が実行されている状態であつてBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよい。

【1363】

また、第一の遊技状態においてのみ、或る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あってBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、或る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あってBGMオフ状態で、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示され、BGMオフ状態も継続されてもよい。

【1364】

また、『前記或る待機演出表示は、第一の待機演出表示〔例えば、図18(c)に示す図柄デモの表示等〕と第二の待機演出表示〔例えば、図18(d)に示すアニメデモの表示等〕を少なくとも含んで構成される表示であり、

10

前記第一の待機演出表示は、複数の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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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装飾図柄の停止態様の表示とミニ図柄の停止態様の表示の両方を含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示は、複数の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18(d)に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「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ミニ図柄の停止態様の表示のみを含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様である、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1365】

ここで、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のみを含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示以外の表示も少なくとも含んで構成されるものであってもよい。また、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示を必ず含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示を含まずに構成される場合があるものであってもよい。

30

【1366】

なお、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のうちの第一の待機演出表示のみを少なくとも含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のうちの第二の待機演出表示のみを少なくとも含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示の両方を少なくとも含んで構成されるものであってもよい。

【1367】

また、第一の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

40

【1368】

また、第二の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1369】

また、『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

50

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 2 1 (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る〔例えば、図 2 1 (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っている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1 3 7 0】

ここで、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。

【1 3 7 1】

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。

【1 3 7 2】

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。

【1 3 7 3】

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。

【1 3 7 4】

また、『 前記第一の遊技状態で前記或る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、該或る待機演出表示から前記或る図柄変動演出表示に切り替わる〔例えば、図 2 9 (d) ～同図 (f) に示すように、通常遊技状態における特図 2 の変動中のアニメデモの表示中に第 1 特図始動口 (上) 2 3 0 に遊技球が入賞すると、アニメデモから装飾図柄変動演出表示が開始される等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1 3 7 5】

ここで、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示にのみ切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示以外の表示にも切り替わってもよい。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、或る

待機演出表示から或る図柄変動演出表示に必ず切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わらない場合があってもよい。

【1376】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示のみから或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示以外の表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

10

【1377】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1378】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

20

【1379】

また、『前記或る図柄変動演出表示から前記或る待機演出表示に表示が切り替わった後もBGMオン状態が継続している場合がある[例えば、図38(a)～同図(c)に示すように、特図1の図柄変動表示に係る装飾図柄変動演出表示が終了して図柄デモに移行した後も、所定時間はBGMが継続して出力されている等]、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1380】

ここで、或る図柄変動演出表示から或る待機演出表示に表示が切り替わった後もBGMオン状態のみが継続している場合があってもよいし、或る図柄変動演出表示から或る待機演出表示に表示が切り替わった後もBGMオン状態以外の状態も継続している場合があってもよい。また、或る図柄変動演出表示から或る待機演出表示に表示が切り替わった後もBGMオン状態が必ず継続してもよいし、或る図柄変動演出表示から或る待機演出表示に表示が切り替わった後もBGMオン状態が継続していない場合があってもよい。

【1381】

40

また、或る図柄変動演出表示から或る待機演出表示に表示が切り替わった後でのみBGMオン状態が継続している場合があってもよいし、或る図柄変動演出表示から或る待機演出表示に表示が切り替わった後以外でもBGMオン状態が継続している場合があってもよい。

【1382】

また、『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る、ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【1383】

なお、第二の遊技状態は、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。

【1384】

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。

【1385】

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は、前記第一の図柄変動表示に対応する入賞手段であり、

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f」や「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、「特図f」や「特図g」等〕

〔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14（b）～図15（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、或る待機演出表示〔例えば、図18（c）に示す図柄デモの表示や、図18（d）に示すアニメデモの表示等〕であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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18（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図柄変動演出表示は開始されず〔例えば、図18（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〕、

前記或る待機演出表示は、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

10

20

30

40

50

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、

前記小当り遊技の実行中においても前記或る待機演出表示が表示されている場合があり〔例えば、図28(h)～同図(i)に示すように、小当り遊技中において図柄デモやアニメデモが実行されている等〕、

前記第一の遊技状態において、前記或る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（以下、「第一の場合」という。）でも、該或る待機演出表示が継続して表示され〔例えば、図28(f)～同図(i)や図31(e)～同図(g)に示すように、図柄デモやアニメデモ中の特図2に係る小当り遊技中において第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞しても図柄デモやアニメデモが継続している等〕、

10

前記表示手段は、前記第一の図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「第一の保留数」という。）を、保留アイコンの数により報知可能な手段であり〔例えば、図14(a)に示すように、特図1の図柄変動表示の保留数を保留アイコンh11, h12の数により報知している等〕、

前記複数の表示のうちの一の表示は、増加アニメ〔例えば、図14(f)～同図(h)に示す増加アニメーション等〕であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、移動アニメ〔例えば、図14(b)～同図(e)に示す移動アニメーション等〕であり、

前記増加アニメとは、前記第一の保留数の増加があった場合に、前記保留アイコンの数が増加するアニメーションのことであり、

20

前記移動アニメとは、前記保留アイコンの表示位置を変更するために該保留アイコンが移動するアニメーションのことであり、

前記第一の図柄変動表示の実行中に前記第一の保留数が増加した場合は、前記増加アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示され〔例えば、図14(f)～同図(h)に示すように、特図1の図柄変動表示中に特図1の保留数が増加した場合は増加アニメーションが最初から最後まで表示される等〕、

前記保留アイコンの表示中に前記第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合には、該第一の図柄変動表示の開始条件が成立した後で前記移動アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示され〔例えば、図14(b)～同図(e)に示すように、保留アイコンh11, h12の表示中に特図1の図柄変動表示が開始すると、移動アニメーションが最初から最後まで表示される等〕、

30

前記第一の遊技状態において、前記或る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には、前記増加アニメと前記移動アニメのうちの該増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、前記第一の場合には、該増加アニメと該移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示される〔例えば、図39(1a)～同図(1e)に示すように、図柄デモあるいはアニメデモの実行中に第1特図始動口（上）230に遊技球が入賞すると、増加アニメーションが省略されて保留アイコンh11が表示された後、移動アニメーションが行われて変動アイコン表示領域280に移動する移動アニメーションが行われるが、図39(2a)～同図(2g)に示すように、通常遊技状態における特図2の小当り遊技中に第1特図始動口（上）230へ遊技球が入賞した場合は、増加アニメーションが最初から最後まで表示されて保留アイコンh11が表示された後、移動アニメーションが行われて保留アイコンが変動アイコンh0となって変動アイコン表示領域280に移動する表示が行われる等〕、

40

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1386】

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。

【1387】

50

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。

【1388】

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。

【1389】

また、遊技制御手段は、複数の遊技状態のいずれか一つにのみ制御可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のいずれか一つ以外にも制御可能なものであってもよい。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るものであってもよい。

【1390】

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。

【1391】

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、複数の表示以外の表示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。

【1392】

また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段にのみ対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段以外の図柄表示手段にも対応するものであってもよい。また、第一の始動入賞手段は、第一の図柄表示手段に必ず対応するものであってもよいし、第一の図柄表示手段に対応しない場合があるものであってもよい。

【1393】

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。

【1394】

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実行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の実行以外のことの実行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の実行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の実行を開始しない場合があってもよい。

【1395】

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でのみ小当り遊技の実行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でも小当り遊技の実行を開始可能であってもよい。

【1396】

また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示のみを含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示以外の表示も含むものであってもよい。また、或る図柄変動演出表示は、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を必ず含むものであってもよいし、複数の装飾図柄が変動表示している態様の表示を含まない場合があるものであってもよい。

10

20

30

40

50

【1397】

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或る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或る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或る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或る図柄変動演出表示が開始されない場合があってもよい。

【1398】

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或る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

10

【1399】

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或る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

【1400】

また、第一の遊技状態でのみ、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の図柄変動表示が開始したことに

【1401】

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て或る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て或る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て或る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

20

【1402】

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てのみ或る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

30

【1403】

また、第一の遊技状態でのみ、第二の図柄変動表示が開始したことに応じて或る図柄変動演出表示が開始されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の図柄変動表示が開始したことに

【1404】

また、或る待機演出表示は、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、大当た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、大当た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、或る待機演出表示は、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、大当た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、大当た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。

40

【1405】

また、小当たり遊技の実行中においても或る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、小当たり遊技の実行中においても或る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、小当たり遊技の実行中においても或る待機演出表示が必ず表示されてもよいし、小当たり遊技の実行中においても或る待機演出表示が表示されていない場合があってもよい。

【1406】

50

また、小当り遊技の実行中のみに於いて或る待機演出表示が表示されている場合であってもよいし、小当り遊技の実行中以外に於いても或る待機演出表示が表示されている場合であってもよい。

【1407】

また、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示のみが継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、或る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、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が必ず継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されない場合であってもよい。

10

【1408】

また、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

20

【1409】

また、第一の遊技状態において、或る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も、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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入賞手段にも遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

【1410】

また、第一の遊技状態において、或る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にのみ、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、第一の始動入賞手段に遊技球が進入した場合でも、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

30

【1411】

また、第一の遊技状態において、或る待機演出表示の表示中に小当り遊技のみ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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る待機演出表示の表示中に小当り遊技以外の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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

【1412】

また、第一の遊技状態において、或る待機演出表示の表示中にのみ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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る待機演出表示以外の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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

40

【1413】

また、第一の遊技状態においてのみ、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態において、或る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、或る待機演出表示が継続して表示されてもよい。

50

【1414】

また、表示手段は、第一の保留数を、保留アイコンの数のみにより報知可能なものであってもよいし、第一の保留数を、保留アイコンの数以外によっても報知可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一の保留数を、保留アイコンの数で必ず報知するものであってもよいし、第一の保留数を、保留アイコンの数で放置しない場合があるものであってもよい。

【1415】

また、表示手段は、第一の保留数のみを、保留アイコンの数により報知可能なものであってもよいし、第一の保留数以外の保留数も、保留アイコンの数により報知可能なものであってもよい。

10

【1416】

また、第一の図柄変動表示の実行中に第一の保留数が増加した場合は、増加アニメのみが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の実行中に第一の保留数が増加した場合は、増加アニメ以外のアニメも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。また、第一の図柄変動表示の実行中に第一の保留数が増加した場合は、増加アニメが必ず最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の実行中に第一の保留数が増加した場合は、増加アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されない場合があってもよい。

【1417】

20

また、第一の図柄変動表示の実行中に第一の保留数が増加した場合にのみ、増加アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の実行中に第一の保留数が増加した場合以外の場合にも、増加アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

【1418】

また、保留アイコンの表示中に第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合には、第一の図柄変動表示の開始条件が成立した後で移動アニメのみが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、保留アイコンの表示中に第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合には、第一の図柄変動表示の開始条件が成立した後で移動アニメ以外のアニメも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。また、保留アイコンの表示中に第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合には、第一の図柄変動表示の開始条件が成立した後で移動アニメが必ず最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、保留アイコンの表示中に第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合には、第一の図柄変動表示の開始条件が成立した後で移動アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されない場合があってもよい。

30

【1419】

また、保留アイコンの表示中に第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合には、第一の図柄変動表示の開始条件が成立した後でのみ移動アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、保留アイコンの表示中に第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合には、第一の図柄変動表示の開始条件が成立した後以外でも移動アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

40

【1420】

また、保留アイコンの表示中に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の開始条件が成立した後で移動アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、保留アイコンの表示中に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の開始条件が成立した後で移動アニメが最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

【1421】

また、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部

50

が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方のみ最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方以外のアニメも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。また、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されない場合があってもよい。

10

【1422】

また、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合にのみ、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合以外の場合にも、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

20

【1423】

また、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部のみが省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部以外のアニメも省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

30

【1424】

また、第一の遊技状態において、或る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、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

40

【1425】

また、第一の遊技状態においてのみ、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの少なくとも一部が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

【1426】

50

なお、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの一部のみが省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよいし、第一の遊技状態において、或る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は、増加アニメと移動アニメのうちの増加アニメの全部が省略されるが、第一の場合には、増加アニメと移動アニメの両方とも最初から最後まで途中で打ち切られることなく表示されてもよい。

【1427】

また、『前記移動アニメは、前記保留アイコンが変動アイコン〔例えば、変動アイコンh0等〕として変動アイコン表示領域〔例えば、変動アイコン表示領域280等〕に移動するアニメを含むアニメーションである、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1428】

ここで、移動アニメは、保留アイコンが変動アイコンとして変動アイコン表示領域に移動するアニメのみを含むものであってもよいし、保留アイコンが変動アイコンとして変動アイコン表示領域に移動するアニメ以外のアニメも含むものであってもよい。また、移動アニメは、保留アイコンが変動アイコンとして変動アイコン表示領域に移動するアニメを必ず含むものであってもよいし、保留アイコンが変動アイコンとして変動アイコン表示領域に移動するアニメを含まない場合があるものであってもよい。

20

【1429】

また、移動アニメは、保留アイコンが変動アイコンとして変動アイコン表示領域にのみ移動するアニメを含むものであってもよいし、保留アイコンが変動アイコンとして変動アイコン表示領域以外の表示領域にも移動するアニメを含むものであってもよい。

【1430】

また、『前記変動アイコンは、前記第一の図柄表示手段で実行中の前記第一の図柄変動表示に対応して表示されるアイコンである、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1431】

30

また、変動アイコンは、第一の図柄表示手段で実行中の第一の図柄変動表示のみに対応して表示されるものであってもよいし、第一の図柄表示手段で実行中の第一の図柄変動表示以外にも対応して表示されるものであってもよい。また、変動アイコンは、第一の図柄表示手段で実行中の第一の図柄変動表示に必ず対応して表示されるものであってもよいし、第一の図柄表示手段で実行中の第一の図柄変動表示に対応して表示されない場合があるものであってもよい。

【1432】

また、『前記或る待機演出表示は、第一の待機演出表示〔例えば、図18(c)に示す図柄デモの表示等〕と第二の待機演出表示〔例えば、図18(d)に示すアニメデモの表示等〕を少なくとも含んで構成される表示であり、

40

前記第一の待機演出表示は、複数の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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれ図柄の組合せで停止表示した装飾図柄の停止態様の表示とミニ図柄の停止態様の表示の両方を含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示は、複数の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18(d)に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれ図柄の組合せで停止表示したミニ図柄の停止態様の表示のみを含んでいる等〕、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様である、

50

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1433】

ここで、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のみを含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示以外の表示も少なくとも含んで構成されるものであってもよい。また、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示を必ず含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示を含まずに構成される場合があるものであってもよい。

【1434】

なお、或る待機演出表示は、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のうちの第一の待機演出表示のみを少なくとも含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示のうちの第二の待機演出表示のみを少なくとも含んで構成されるものであってもよいし、第一の待機演出表示と第二の待機演出表示の両方を少なくとも含んで構成されるものであってもよい。

【1435】

また、第一の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1436】

また、第二の待機演出表示は、複数の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、複数の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、複数の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、複数の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。

【1437】

また、『 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21(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る [例えば、図21(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っている等]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1438】

ここで、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。

【1439】

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。

【1440】

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。

【1441】

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。

10

【1442】

また、『前記第一の遊技状態で前記或る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、該或る待機演出表示から前記或る図柄変動演出表示に切り替わる〔例えば、図29(d)～同図(f)に示すように、通常遊技状態における特図2の変動中のアニメデモの表示中に第1特図始動口(上)230に遊技球が入賞すると、アニメデモから装飾図柄変動演出表示が開始される等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【1443】

ここで、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示にのみ切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示以外の表示にも切り替わってもよい。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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に必ず切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わらない場合があってもよい。

30

【1444】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示のみから或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示以外の表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

40

【1445】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1446】

また、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示

50

から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよいし、第一の遊技状態で或る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、或る待機演出表示から或る図柄変動演出表示に切り替わってもよい。

【1447】

また、『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、大当たり遊技状態や、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る、
ことを特徴とする遊技台。』

10

についても説明した。

【1448】

なお、第二の遊技状態は、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。

【1449】

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。

また、以上の記載では、

20

『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、

遊技球が進入可能な或るゲート〔例えば、大当たり発生ゲート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、

30

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〕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、大当たり発生ゲート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〕、

前記第一の始動入賞手段は、前記第一の図柄表示手段に対応する入賞手段であり、

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〕、

40

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、大当たり遊技状態や、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14（b）～図15（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18（c）に示

50

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、第二の待機演出表示[例えば、図18(d)に示すアニメデモの表示等]であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、或る設定画面表示[例えば、図33(c)に示すメニュー画面等]であり、

前記或る図柄変動演出表示は、複数の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、複数の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18(c)に示すように、図柄デモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれ図柄の組合せで停止表示した装飾図柄の停止態様の表示とミニ図柄の停止態様の表示の両方を含んでいる等]、

前記第二の待機演出表示は、複数の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18(d)に示すように、アニメデモの表示では、装飾図柄の停止表示態様のうちの「装飾5ー装飾4ー装飾1」のはずれ図柄の組合せで停止表示したミニ図柄の停止態様の表示のみを含んでいる等]、

前記第二の待機演出表示の表示態様は、前記第一の待機演出表示の表示態様とは異なる表示態様であり、

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[例えば、図18(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18(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、大当た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、大当た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たり図柄が表示された後で或る期間[例えば、図16のt83～t85に示す、大当た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たり遊技が開始され[例えば、図16に示すように、t83～t85に示す大当た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たり発生ゲート252を通過すると、大当た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33(a)に示す「右打ちして大当たり発生ゲートを通過させろ!」という右打ちして大当たり発生ゲート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18(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、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄表示手段に大当た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19(d)～同図(f)に示すように、特図2に大当たり図柄が表示された後に大当たり発生ゲート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18(j)に示すように、大当たり発生ゲート252の通過を促進する表示がゲート

10

20

30

40

50

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21(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、

前記第一の表示と前記第二の待機演出表示の両方が表示されている状態（以下、「第二の状態」[例えば、図21(g')に示すように、アニメ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、

前記第二の状態において電断復電すると、該第二の状態ではなく前記第一の状態となる場合があり[例えば、図35(2a)～同図(2c)に示すように、アニメ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において電断復電すると、大当り発生ゲート252の通過を促進する表示とともに図柄デモが表示される等]

10

前記第一の状態であっても、前記或る設定画面表示の表示が開始可能であり、

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36(c)に示すデフォルト始動入賞音等]であり、

前記複数種類の音声のうちの一の音声は、第二の始動入賞音[例えば、図36(e)に示す先読み予告の始動入賞音等]であり、

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第一の始動入賞音出力される場合があり[例えば、図36(b)～同図(c)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デフォルト始動入賞音出力される場合がある等]、

20

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第二の始動入賞音出力される場合があり[例えば、図36(d)～同図(e)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先読み予告の始動入賞音出力される場合がある等]、

前記第一の始動入賞音は、デフォルトの始動入賞音であり、

前記第二の始動入賞音は、先読み予告として出力される場合がある始動入賞音であり、

前記第一の状態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前記第一の始動入賞音出力される場合があり、

前記第一の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ても前記第二の始動入賞音出力される場合はなく、

開始が保留されている前記第一の図柄変動表示がなく、開始が保留されている前記第二の図柄変動表示もなく、該第一の図柄変動表示も該第二の図柄変動表示も実行されていない状態において、前記第一の待機演出表示が表示されている状態では、前記第二の始動入賞音出力される場合がある、

30

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1450】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【1451】

(付記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、

40

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、

50

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て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た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た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たり遊技が開始され、
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、前記大当た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た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。

【1452】

(付記2)

付記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、大当たり表示であり、
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たり図柄が表示された後で前記大当たり表示が表示され、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たり図柄が表示された後で前記大当た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。

【1453】

(付記3)

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第一の始動入賞手段と、
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、

前記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実行を開始可能であり、

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、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の待機演出表示であり、

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、

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、

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、

ことを特徴とする遊技台。

【1454】

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。

【1455】

図40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。

【1456】

図40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。

【1457】

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。

10

【1458】

以上説明したように、図40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。

【1459】

次に、図41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41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。

【1460】

20

図41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41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1010～1012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。

【1461】

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わ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み合わ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。

30

【1462】

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。

40

【1463】

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

50

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。

【1464】

10

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。

【1465】

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。

20

【1466】

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。

30

【1467】

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。

40

【1468】

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。

50

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。

【1469】

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。

10

【1470】

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。

【1471】

20

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。

【1472】

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。

【1473】

30

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枚の右シャッター1063a、左シャッター1063bからなるシャッター（遮蔽装置）1063と、このシャッター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、右シャッター1063a、左シャッター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。

40

【1474】

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。

50

【1475】

本発明に係る遊技台は図42(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。

【1476】

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。

10

【1477】

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て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。

【1478】

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。

20

【1479】

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。

30

【1480】

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。

【1481】

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。

40

【1482】

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

50

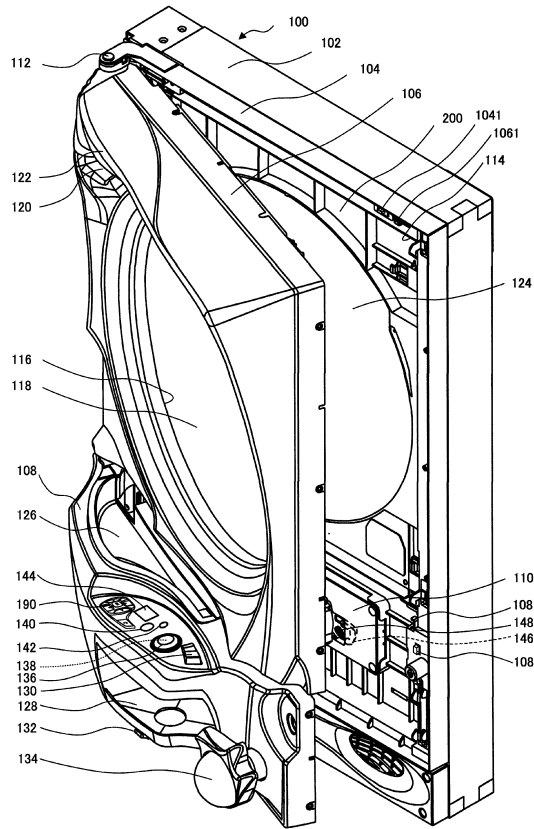
形例や各種の例や付記等に適用しても、一つのまとまりのある技術的思想として成り立つ。

【符号の説明】

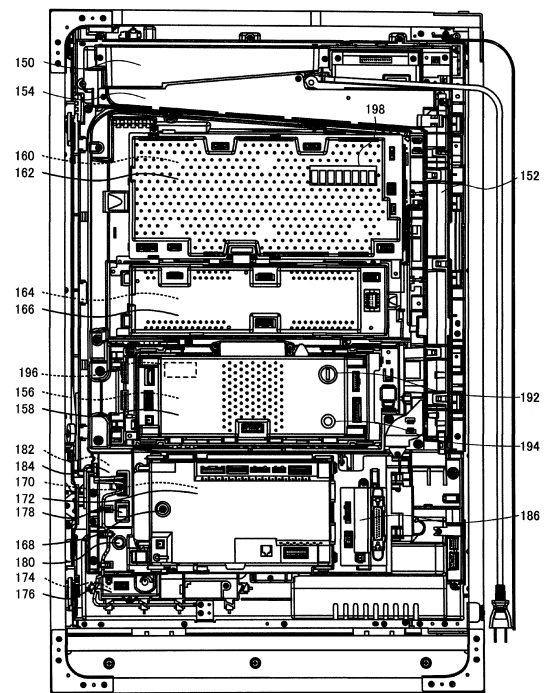
【1483】

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	10
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	20
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	30
SWout	アウト球検出センサ	

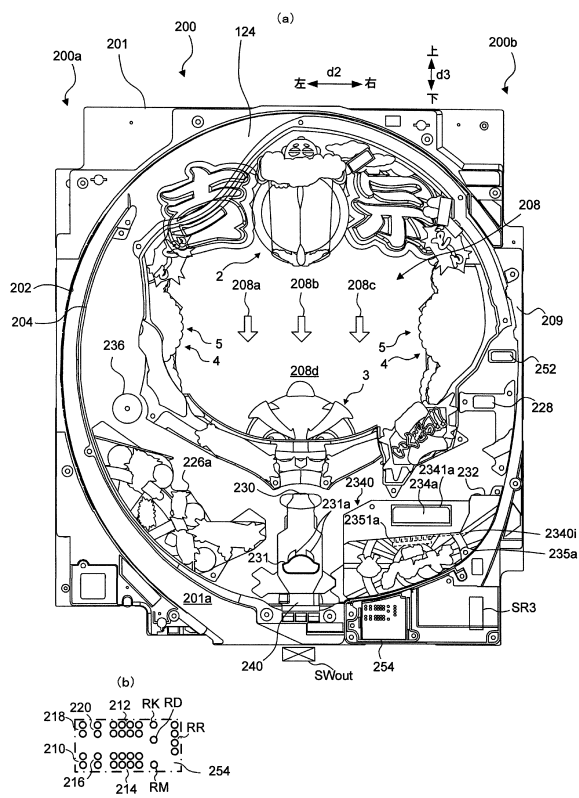
【図 1】



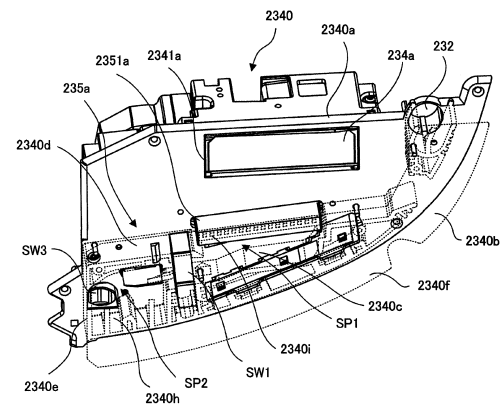
【図 2】



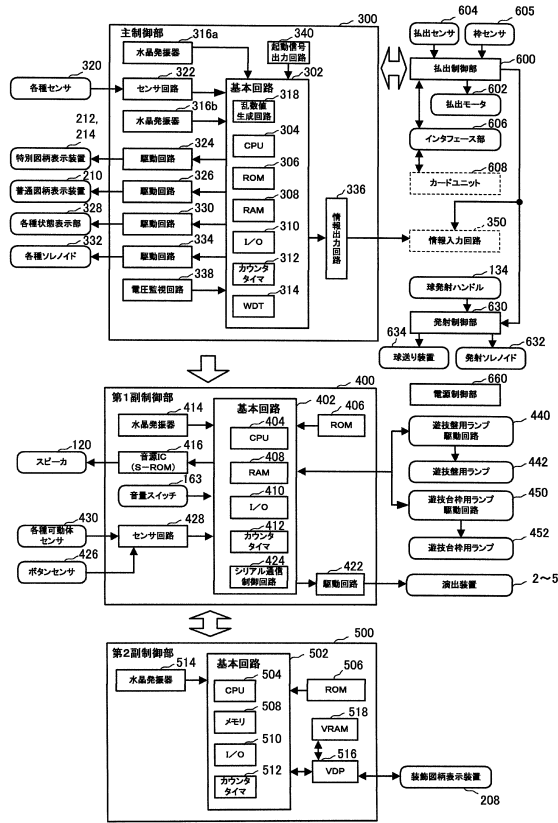
【図 3】



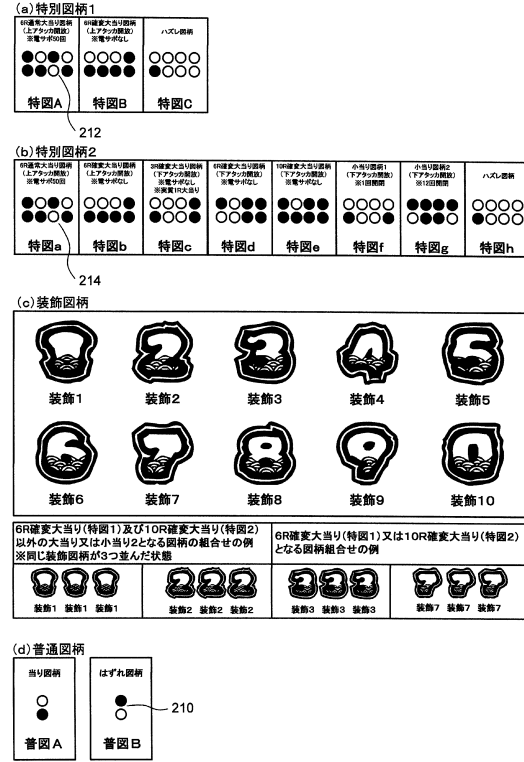
【図 4】



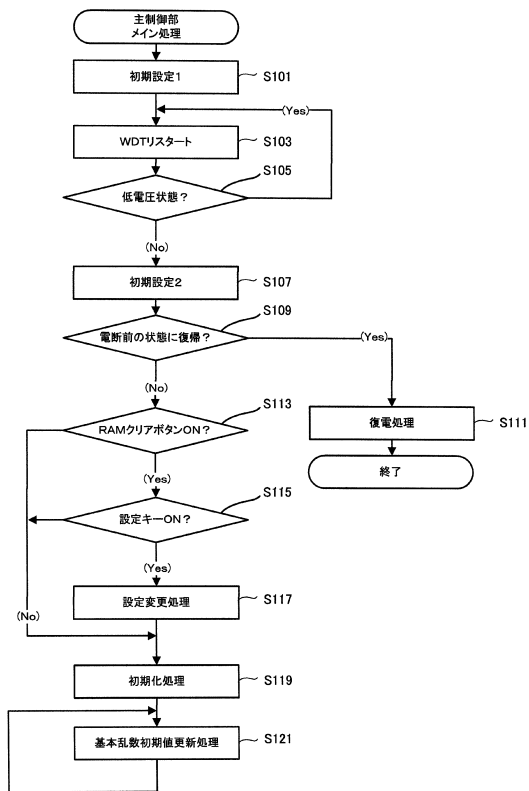
【図 5】



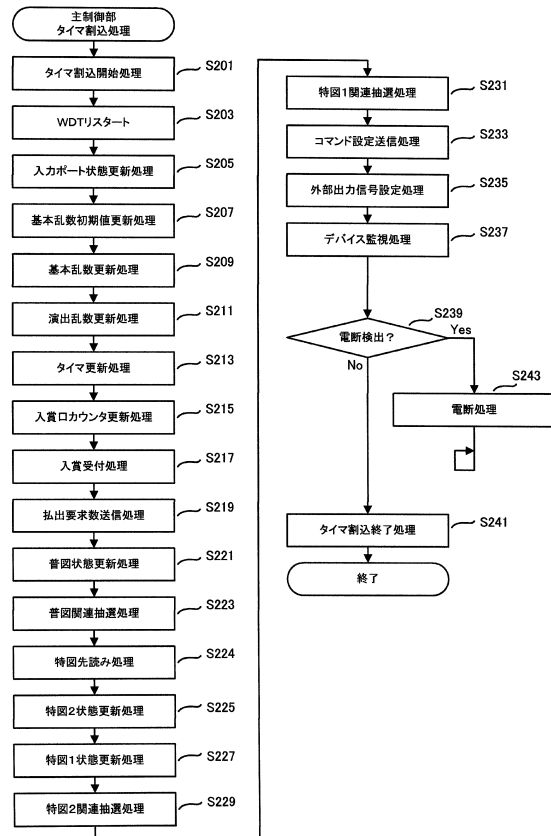
【図 6】



【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

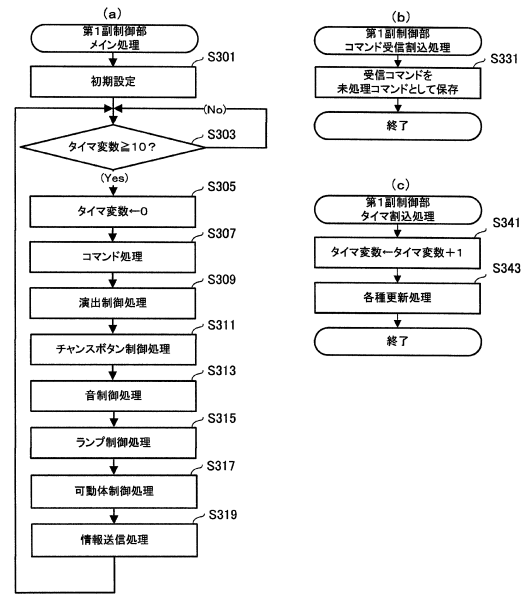
(b) 特図 1・2 当否判定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

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
		高確率	0-329
	設定 2	低確率	0-340
		高確率	0-341
	設定 3	低確率	0-362
		高確率	0-363
	設定 4	低確率	0-374
		高確率	0-376
	設定 5	低確率	0-450
		高確率	0-451
	設定 6	低確率	0-700
		高確率	0-702
小当り	全設定共通 低確率/高確 共通	特図 1	—
		特図 2	1001-7580

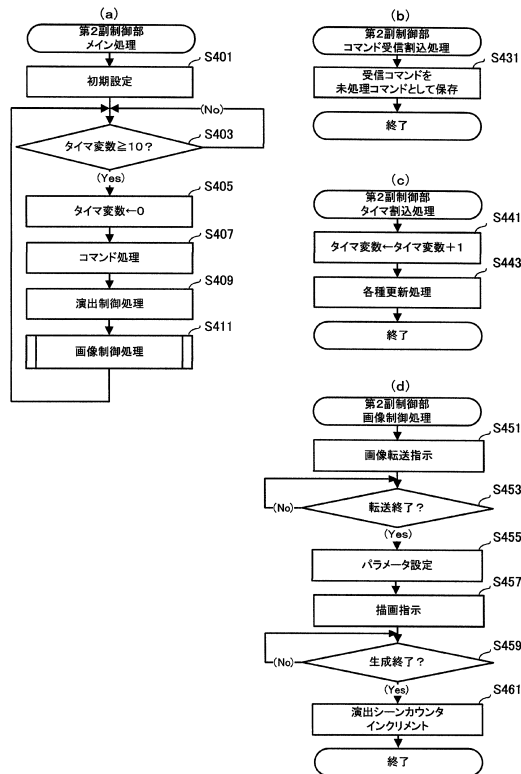
(c) 特図決定用振分けテーブル

当り図柄種別	図柄振分け		大当り後遊技状態		
	大当り	小当り	大当り R	開放 アタッカ	大当り後遊技状態
特図 A	50/100	—	—	6 R	特図低確・普図高確
特図 B	50/100	—	—	6 R	特図高確・普図低確
特図 a	—	50/100	—	6 R	特図低確・普図高確
特図 b	—	2/100	—	6 R	特図高確・普図低確
特図 c	—	20/100	—	3 R	特図高確・普図低確
特図 d	—	3/100	—	6 R	特図高確・普図低確
特図 e	—	25/100	—	10 R	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

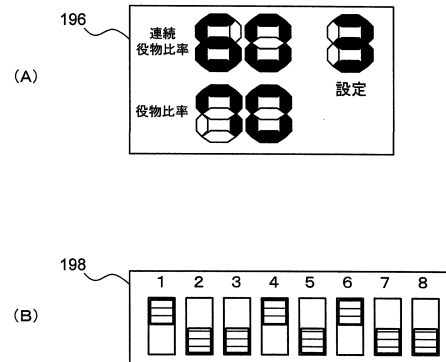
【図 10】



【図 11】

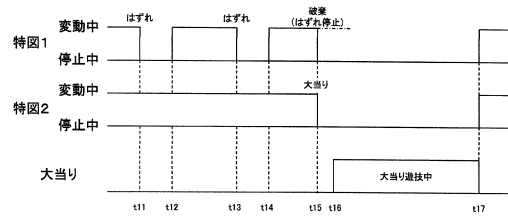


【図 12】

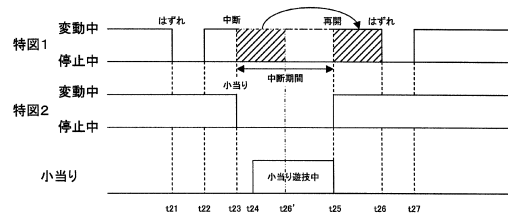


【図 13】

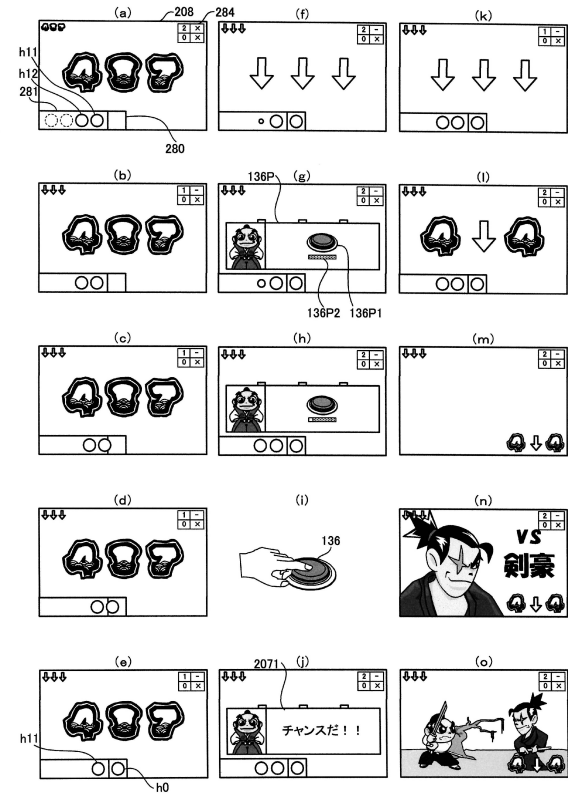
(a) 特図1変動中に特図2が大当たりとなった場合



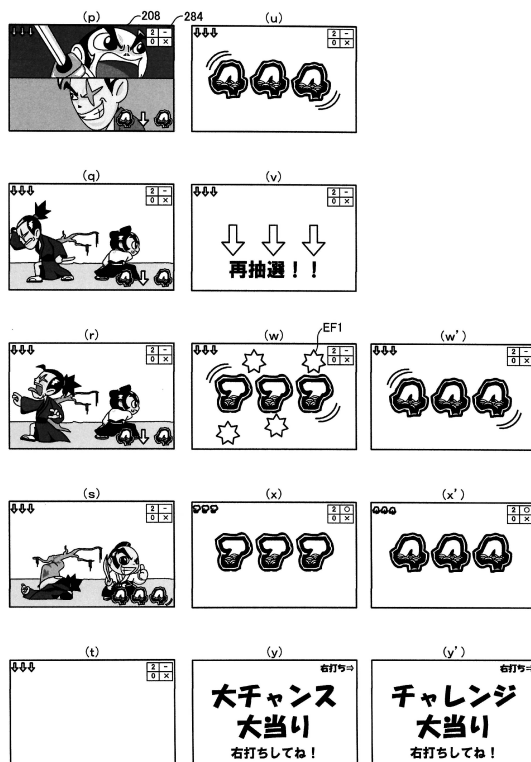
(b) 特図1変動中に特図2が小当たりとなった場合



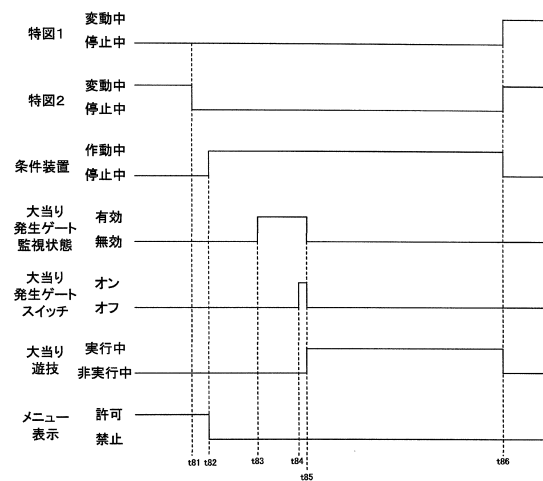
【図 14】



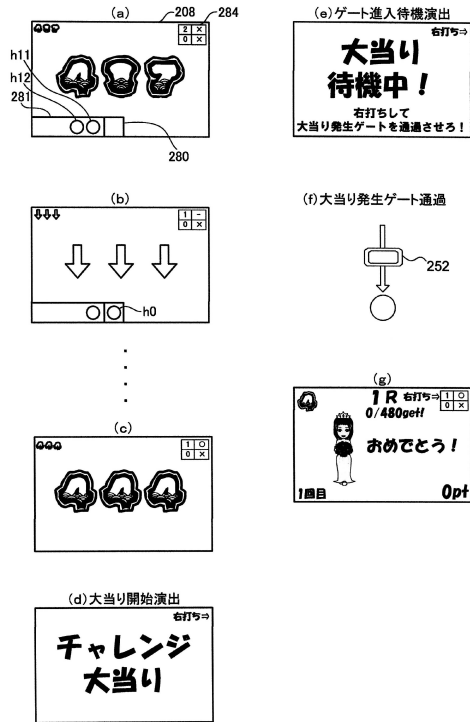
【図 15】



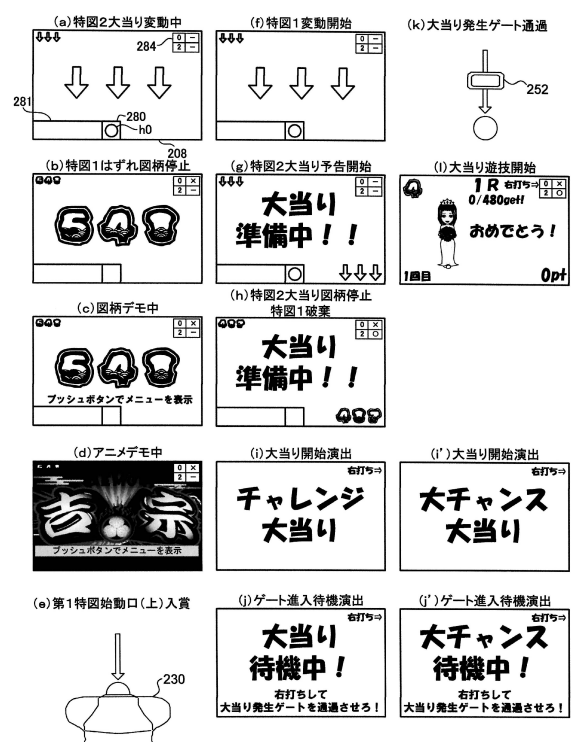
【図 16】



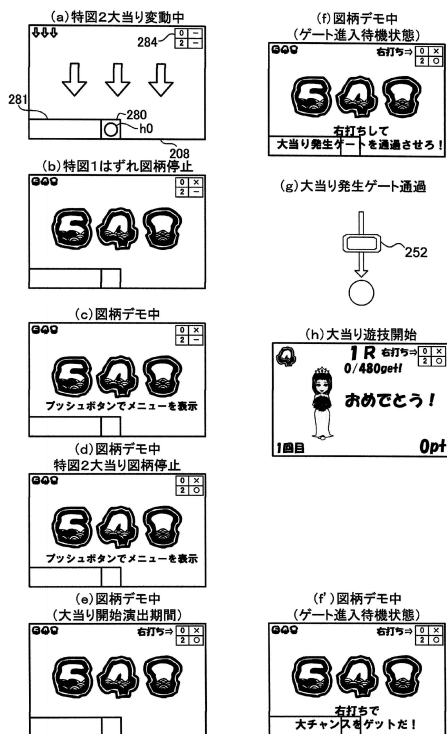
【図 17】



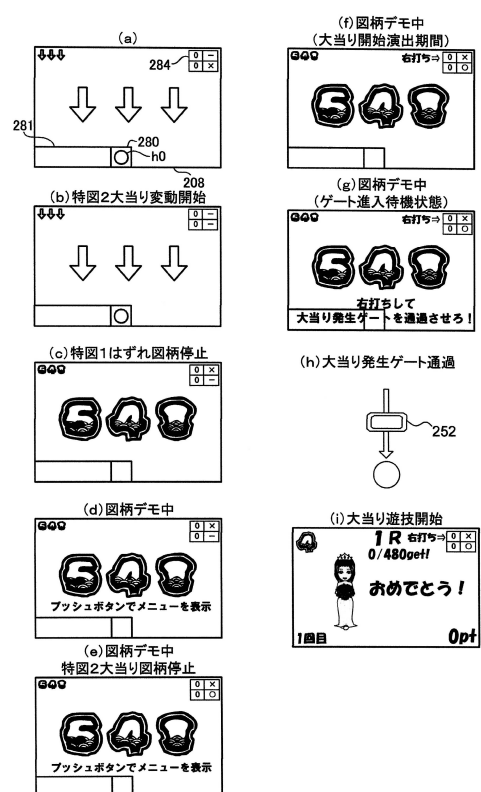
【图 18】



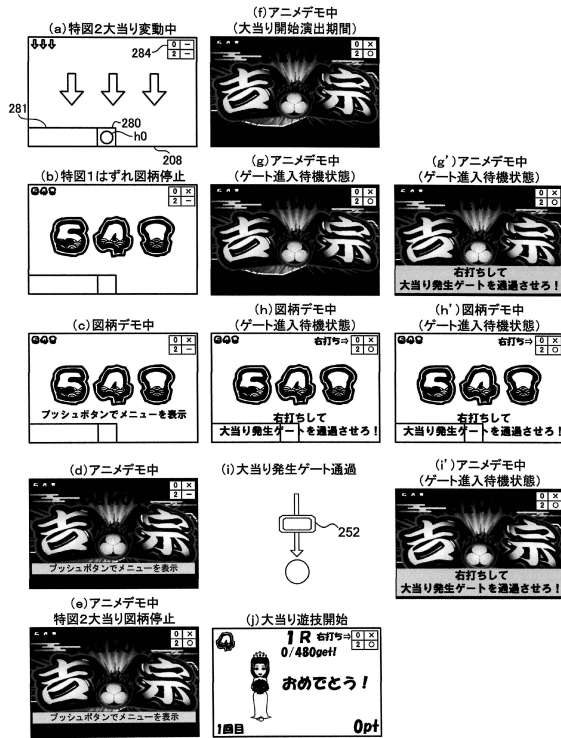
【図 19】



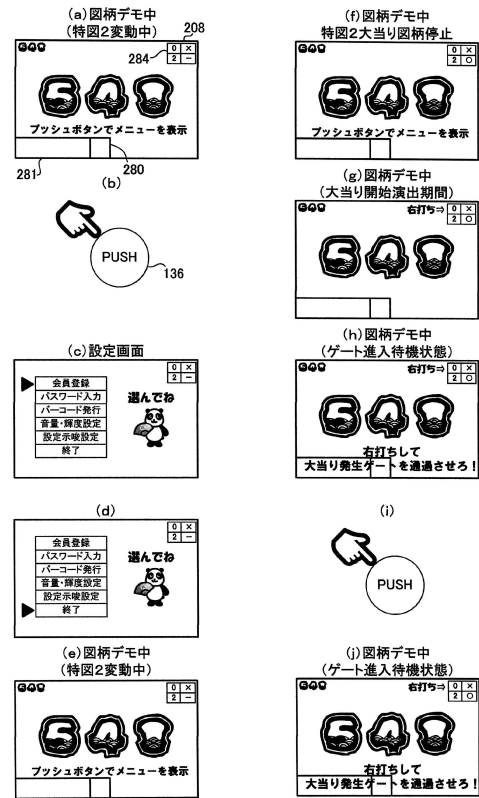
【図 20】



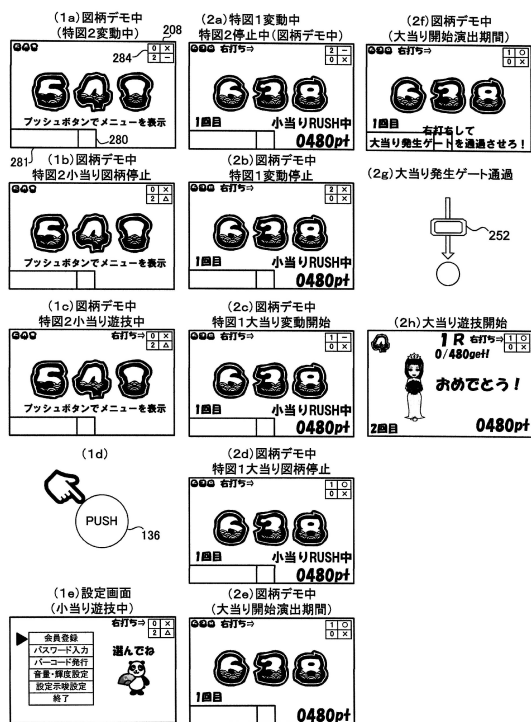
【図 21】



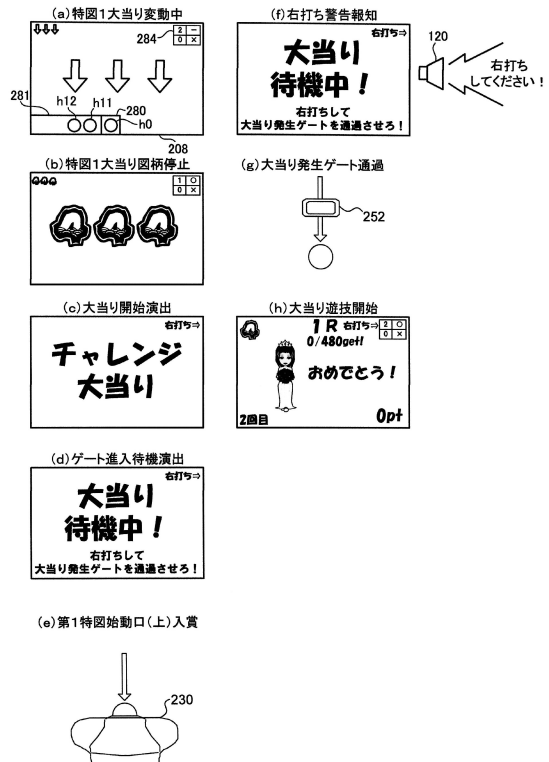
【図 22】



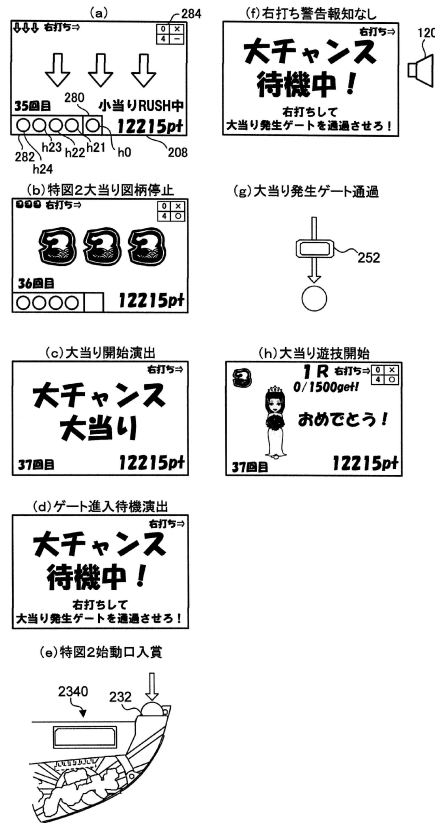
【図 23】



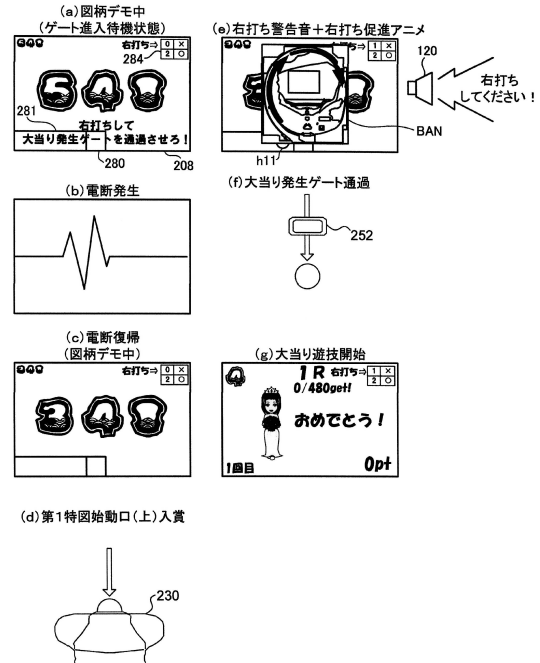
【図 24】



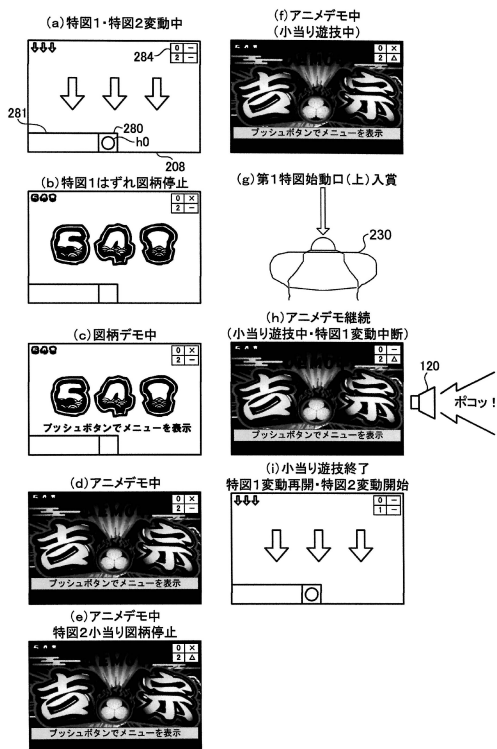
【図 25】



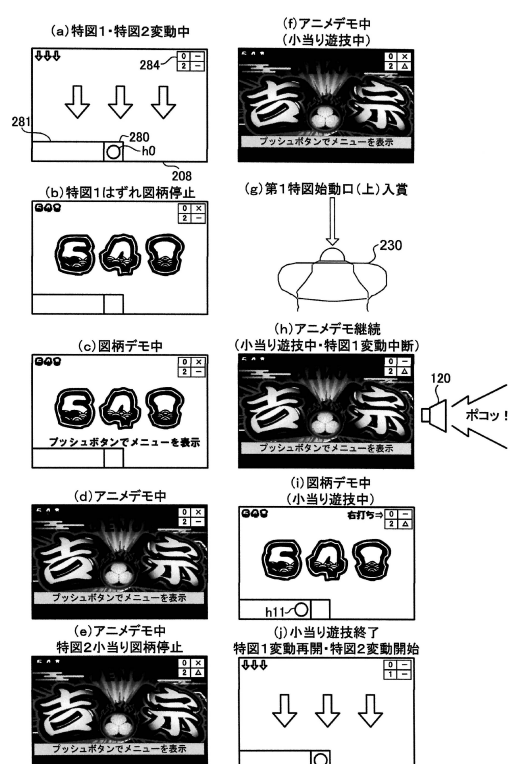
【図 26】



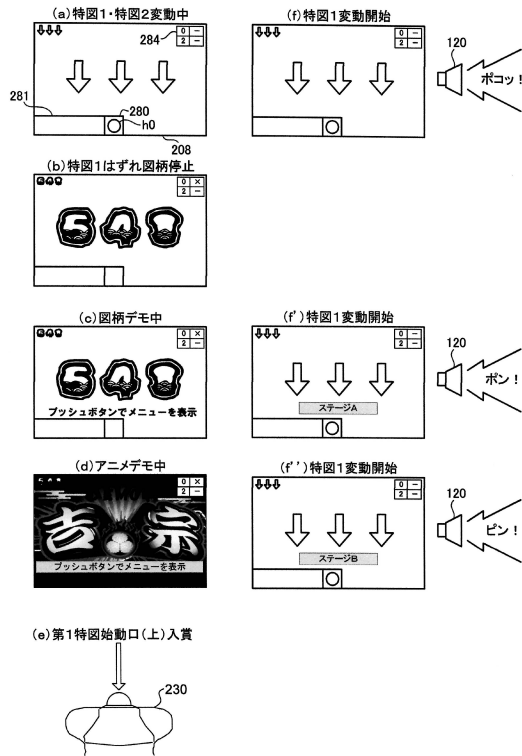
【図 27】



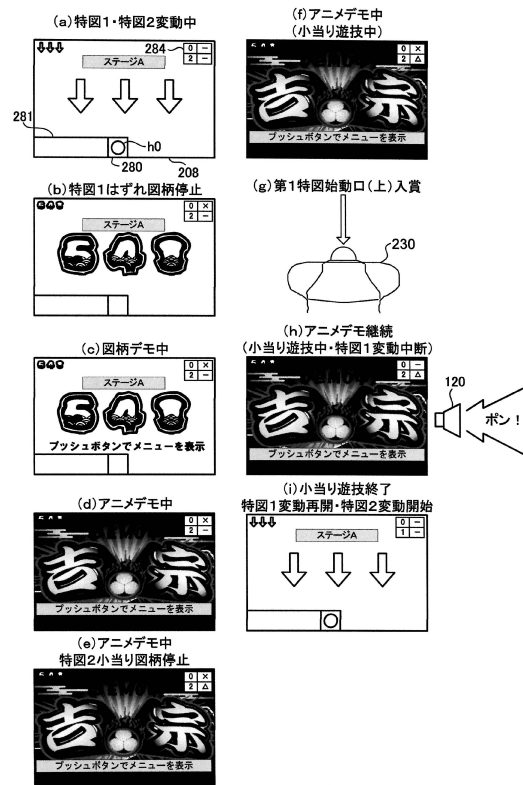
【図 28】



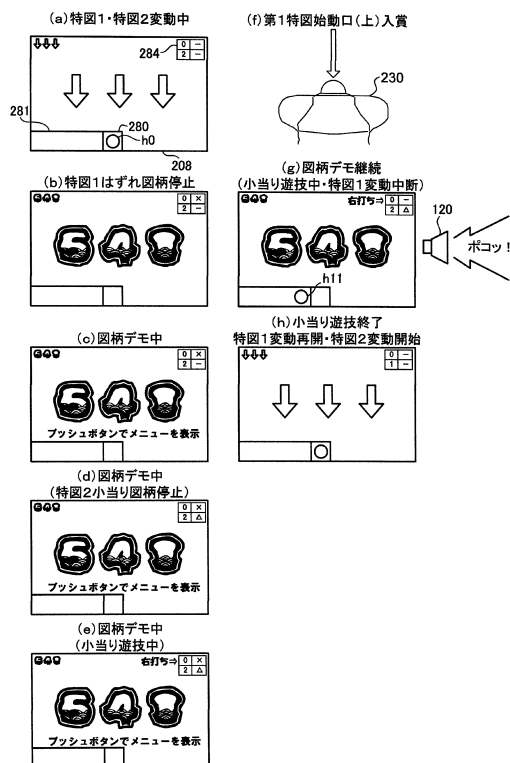
【図 29】



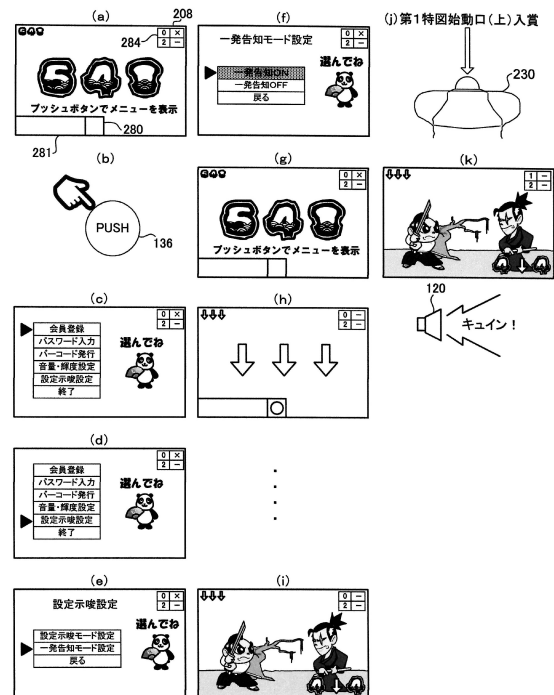
【図 30】



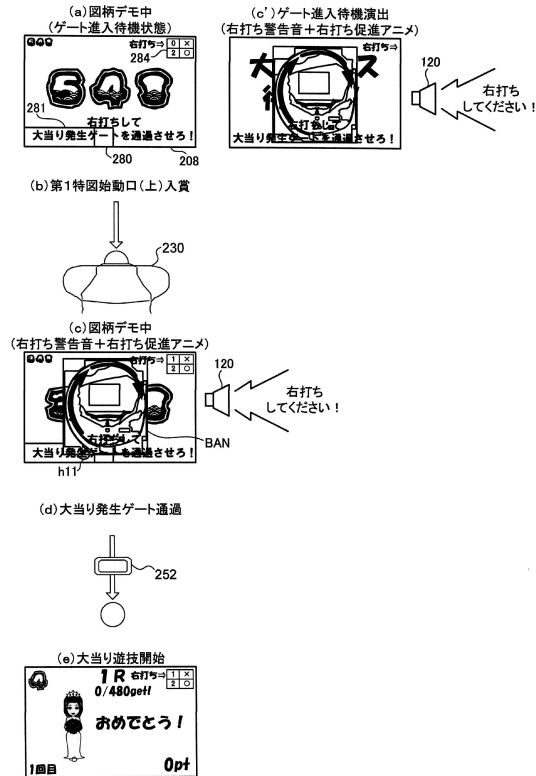
【図 31】



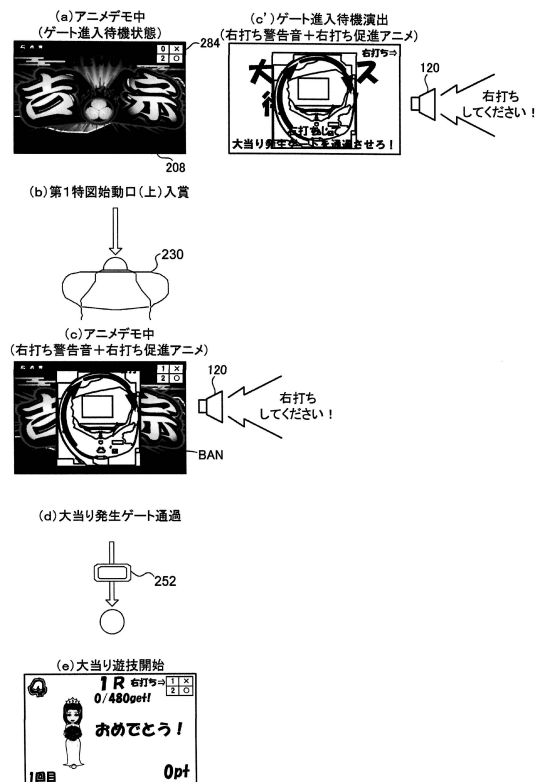
【図 32】



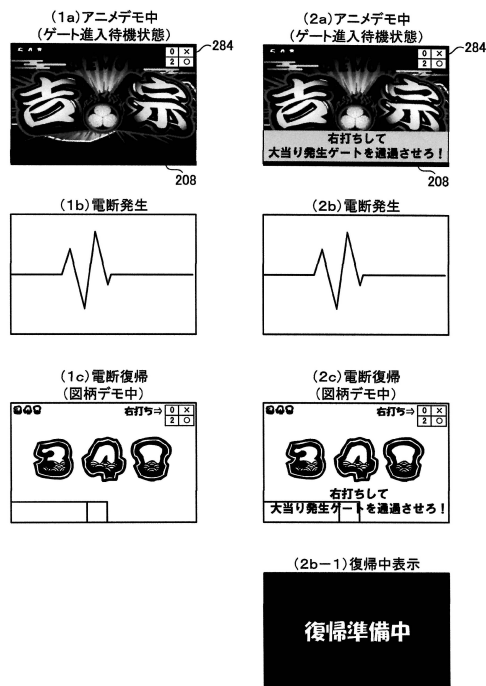
【図 3 3】



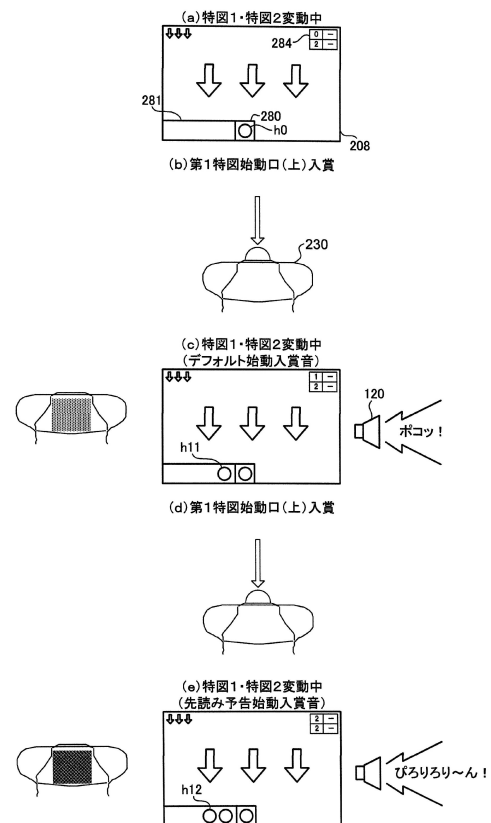
【図 3 4】



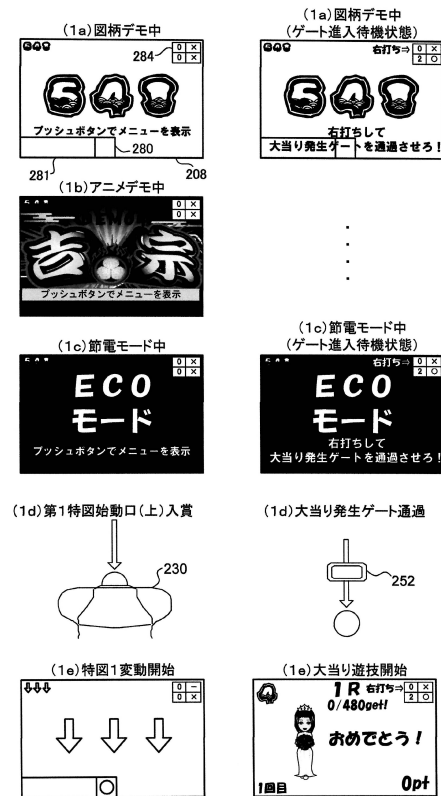
【図 3 5】



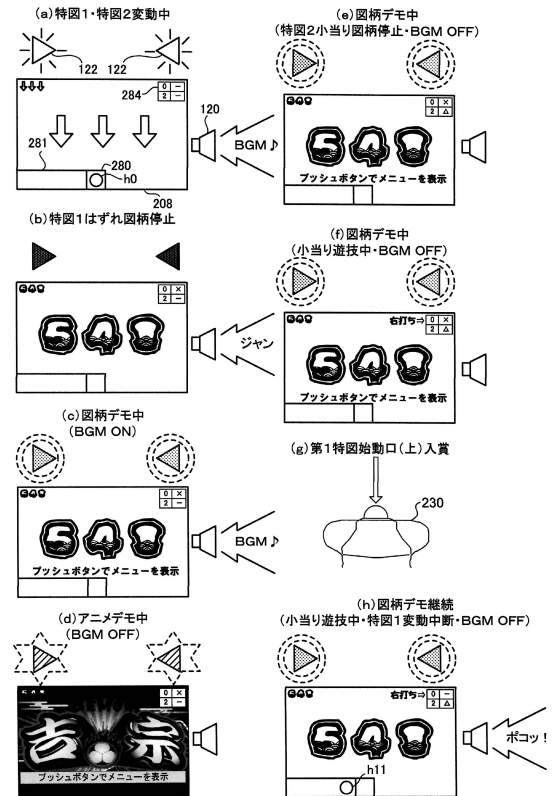
【図 3 6】



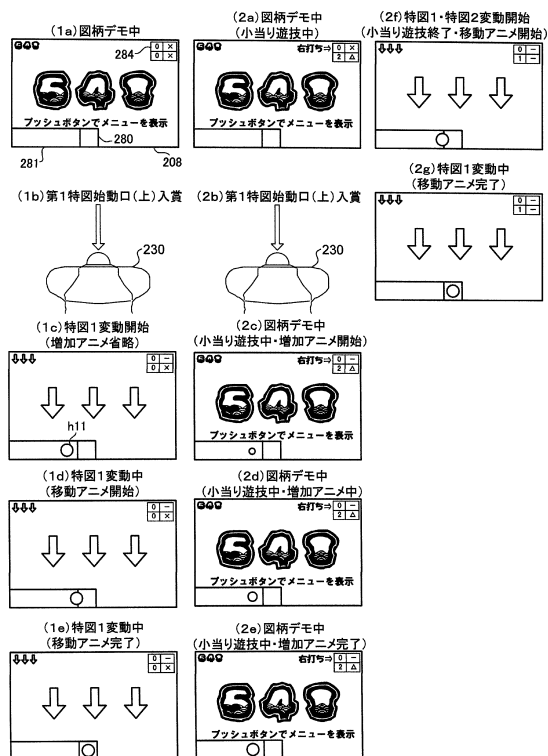
【図 37】



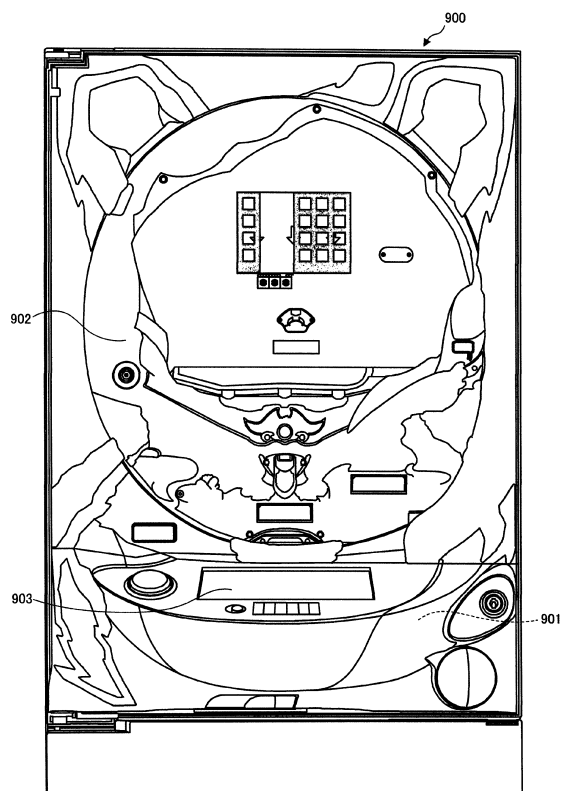
【図 38】



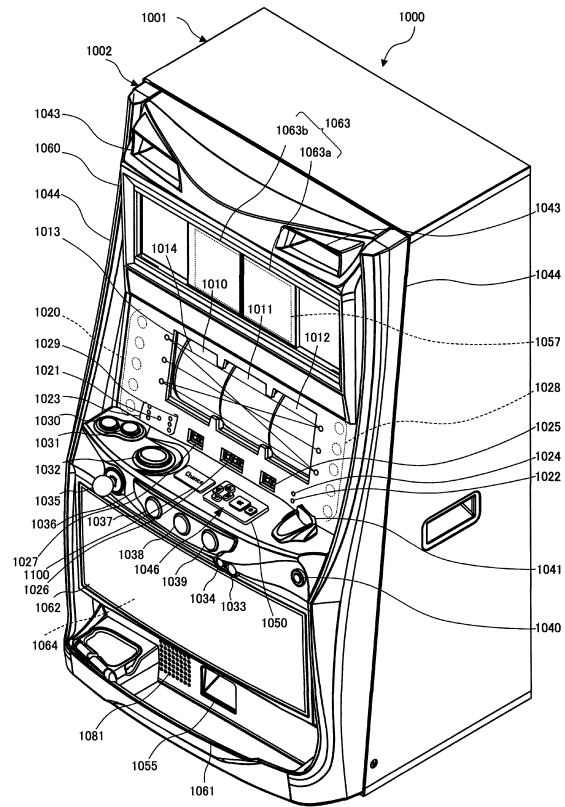
【図 39】



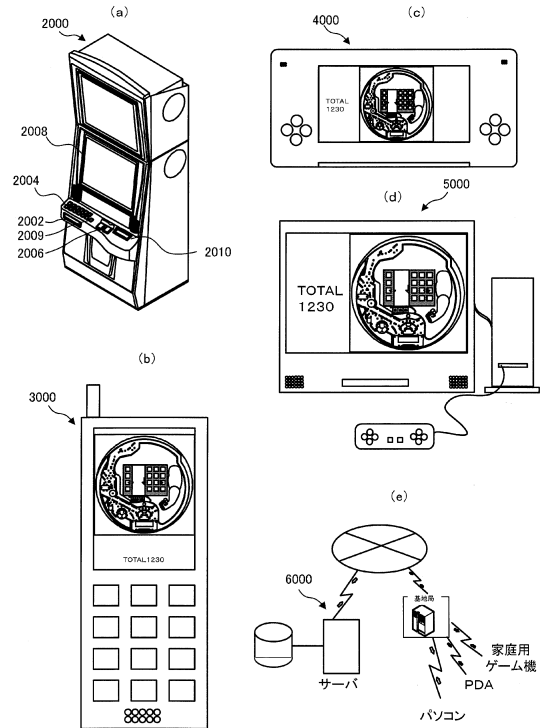
【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2019-141491 (JP, A)
特開2017-051570 (JP, A)
特開2015-144765 (JP, A)
特開2019-017569 (JP, A)
特開2014-036703 (JP, A)
特開2015-171398 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02