

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-131047

(P2020-131047A)

(43) 公開日 令和2年8月31日(2020.8.31)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 6 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 187 頁)

(21) 出願番号	特願2020-38540 (P2020-38540)	(71) 出願人	597044139
(22) 出願日	令和2年3月6日(2020.3.6)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2019-30725 (P2019-30725)	(74) 代理人	100107102
	の分割		弁理士 吉延 彰広
原出願日	平成31年2月22日(2019.2.22)	(74) 代理人	100155181
			弁理士 中 大介
		(72) 発明者	黒沢 彩理
			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
		(72) 発明者	浦野 貴行
			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

最終頁に続く

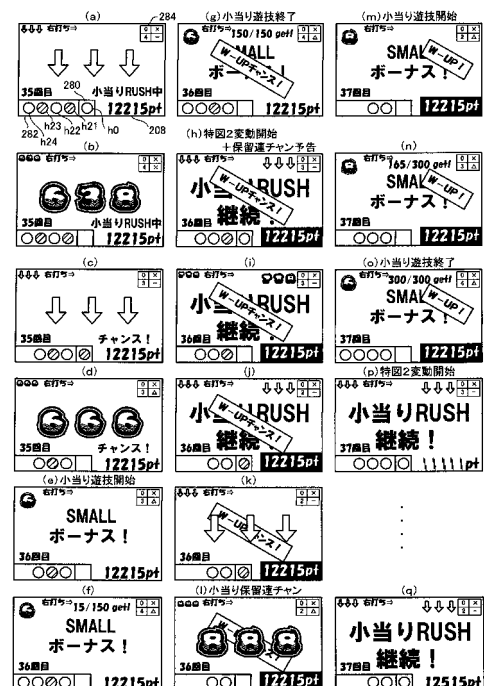
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）等の遊技台に関し、表示手段に特徴を持った遊技台を提供する。

【解決手段】小当りラッシュ状態において、実行中の図柄変動表示の結果及び保留されている図柄変動表示の結果に小当りが複数含まれていない場合に小当り遊技の終了後に総獲得賞球数の表示がカウントアップする表示状態で総獲得賞球数が表示され、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に小当りが複数含まれていた場合に小当り遊技の終了後に総獲得賞球数の表示のカウントアップが留保される表示状態で総獲得賞球数が表示される。

【選択図】 図 3 7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段と、
遊技球が入賞可能な入賞手段と、
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、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、小当りに関連して遊技球を増加可能な小当りラッシュ状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、前記小当りに関連する表示（以下、「或る表示」という。）であり、
前記或る表示は、少なくとも前記小当りを含む遊技者が獲得した賞球を加算して表示する表示であり、
前記小当りラッシュ状態において、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当りとなる結果が複数含まれていない場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記或る表示が第一の表示態様で表示される場合があり、
前記小当りラッシュ状態において、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当りとなる結果が複数含まれていた場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記或る表示が第二の表示態様で表示される場合があり、
前記第一の表示態様と前記第二の表示態様は、少なくとも一部が異なる表示態様である、
ことを特徴とする遊技台。

10

20

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、
前記入賞手段は、アタッカを含む手段であり、
前記或る表示は、総獲得賞球数表示であり、
前記総獲得賞球数表示とは、前記小当りラッシュ状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において、前記入賞手段のうち少なくとも前記アタッカへの入賞に関連して発生した遊技球の獲得球数を示す表示のことである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技台であって、
前記第一の表示態様の前記或る表示は、前記小当りにかかる遊技の終了後に該或る表示への未加算分の遊技球の獲得球数の加算を行う表示であり、
前記第二の表示態様の前記或る表示は、複数の前記小当りにかかる遊技（以下、「複数の小当り遊技」という。）が終了するまで該或る表示への未加算分の遊技球の獲得球数の加算を留保する表示である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技台であって、
前記第二の表示態様の前記或る表示は、前記複数の小当り遊技が終了した後に実行される図柄変動表示が開始された後も継続して表示されている場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、通常遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。

50

【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）。

10

【0003】

また、こういった遊技台では、表示手段を備えたものが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

20

しかしながら、従来の遊技台では、表示手段に改良の余地がある。

【0006】

本発明は上記事情に鑑み、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、
複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段と、
遊技球が入賞可能な入賞手段と、
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、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、小当りに関連して遊技球を増加可能な小当りラッシュ状態であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、前記小当りに関連する表示（以下、「或る表示」という。）であり、
前記或る表示は、少なくとも前記小当りを含む遊技者が獲得した賞球を加算して表示する表示であり、
前記小当りラッシュ状態において、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当りとなる結果が複数含まれていない場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記或る表示が第一の表示態様で表示される場合があり、
前記小当りラッシュ状態において、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当りとなる結果が複数含まれていた場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記或る表示が第二の表示態様で表示される場合があり、
前記第一の表示態様と前記第二の表示態様は、少なくとも一部が異なる表示態様である、
ことを特徴とする。

30

40

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【図面の簡単な説明】

50

【0009】

【図1】本実施形態に係るパチンコ機を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】パチンコ機を裏側から見た背面図である。

【図3】（a）は、遊技盤を正面側（遊技者側）から見た略示正面図であり、（b）は、遊技盤に配置された主制御ランプ基板に実装された各種ランプを拡大して表した図である。

【図4】可変入賞装置の構成について説明する図である。

【図5】パチンコ機の機能ブロック図である。

【図6】パチンコ機の表示図柄の一例であって、（a）は、特図1の停止表示図柄の一例を示し、（b）は特図2の停止表示図柄の一例を示し、（c）は装飾図柄の一例を示し、（d）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。

10

【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。

【図14】（a）は、通常遊技状態における各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートであり、（b）は、通常遊技状態で小当たりした場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートである。

30

【図15】第一設定示唆演出実行処理について説明するフローチャートである。

【図16】予告演出決定処理について説明するフローチャートである。

【図17】初回大当たり時示唆演出選択処理について説明するフローチャートである。

【図18】（a）は、SPリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（b）は、SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（c）は、初回通常大当たり再抽選時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（d）は、初回確変大当たり再抽選時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図である。

40

【図19】出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容について説明する図であって、（a）は、設定4用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（b）は、設定5用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（c）は、設定6用出玉数設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図である。

【図20】（a）は、通常遊技状態で小当たり遊技中に特図1の変動が開始した場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートであり、（b）は、通常遊技状態で小当たりした場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートである。

【図21】本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示に係る演出の一例を段階的に示す図である。

50

【図 2 2】図 2 1 に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【図 2 3】装飾図柄表示装置を中心とした大当り遊技における演出の一例を段階的に示す図である。

【図 2 4】装飾図柄表示装置を中心とした確変遊技状態における演出の一例を段階的に示す図である。

【図 2 5】装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【図 2 6】装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【図 2 7】装飾図柄表示装置を中心とした再抽選演出の一例を段階的に示す図である。

【図 2 8】装飾図柄表示装置を中心とした大当り遊技状態における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

10

【図 2 9】装飾図柄表示装置を中心とした連続予告演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 0】装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 1】装飾図柄表示装置を中心とした装飾図柄変動表示における設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 2】装飾図柄表示装置を中心とした設定示唆演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 3】装飾図柄表示装置を中心とした間もたせ演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 4】装飾図柄表示装置を中心とした先読み予告演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 5】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。

20

【図 3 6】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 3 7】装飾図柄表示装置を中心とした総獲得賞球数表示に関する演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 8】装飾図柄表示装置を中心とした総獲得賞球数表示に関する演出の一例を段階的に示す図である。

【図 3 9】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 0】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。

30

【図 4 1】本発明の変形例による遊技台を示す図であり、（a）は、カジノマシンを示し、（b）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備える携帯電話機を示し、（c）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機を示し、（d）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機を示し、（e）は、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバを示している。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、図面を用いて、本発明に係る遊技台（例えば、パチンコ機 100 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

40

【0011】

<全体構成>

まず、図 1 を用いて、本発明の第 1 実施形態に係るパチンコ機 100 の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0012】

パチンコ機 100 は、所定条件が成立すると遊技者が利益を獲得することができる遊技台であって、外枠 102 と、本体 104 と、前面枠扉 106 と、球貯留皿付扉 108 と、発射装置 110 と、遊技盤 200 と、をその前面（遊技者側）に備える。

【0013】

50

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。

【００１５】

前面枠扉１０６は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機１００の前面側となる本体１０４の前面に対しヒンジ部１１２を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部１１６とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉１０６も開閉操作することが可能であり、前面枠扉１０６が開いたことを検出する前面枠扉センサ１０６１も設けられている。なお、この前面枠扉１０６には、開口部１１６にガラス製又は樹脂製の透明板部材１１８が設けられ、前面側には、スピーカ１２０や枠ランプ１２２が取り付けられている。前面枠扉１０６の後面と遊技盤２００の前面とで遊技領域１２４が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する。

【００１６】

球貯留皿付扉１０８は、パチンコ機１００の前面において本体１０４の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉１０８は、前面枠扉１０６を開放した状態で操作可能となる開放レバー１０８１を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉１０８が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ１０８２も設けられている。球貯留皿付扉１０８は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置１１０へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿１２６と、上皿１２６に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿１２８と、遊技者の操作によって上皿１２６に貯留された遊技球を下皿１２８へと排出させる球抜ボタン１３０と、遊技者の操作によって下皿１２８に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー１３２と、遊技者の操作によって発射装置１１０へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域１２４へと打ち出す球発射ハンドル１３４と、遊技者の操作によって各種演出装置２０６（図２参照）の演出態様に変化を与える演出ボタン１３６と、演出ボタン１３６に内蔵され、その演出ボタン１３６を発光させるチャンスボタンランプ１３８と、遊技店に設置されたカードユニット（ＣＲユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン１４０と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン１４２と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部１４４と、を備える。また、図１に示すパチンコ機１００には、下皿１２８が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。さらに、操作キーユニット１９０も備えている。

【００１７】

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

【００１８】

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

10

20

30

40

50

示す。

【0019】

図2は、図1のパチンコ機100を裏側から見た背面図である。

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300（図5参照）を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400（図5参照）を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500（図5参照）を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600（図5参照）を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630（図5参照）を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電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、少なくとも大当た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

10

20

30

40

50

ッチ１８０の押下がなくとも、電源投入時に設定変更キー１９２が操作された場合に設定変更可能な構成としてもよい。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

本体１０４に対する遊技盤２００の取付構造は、様々な構造を採用可能であるが、例えば、本体１０４の正面視左側（ヒンジ部１１２側）に遊技盤２００の正面視左側部２００ａを挿入し、ここを回動中心として遊技盤２００を回動させつつ遊技盤２００の正面視右側部２００ｂを本体１０４に押圧し、セットする構造を採用可能であり、このような構造であれば作業性を向上できる場合がある。

【００３１】

遊技盤２００は、板状の本体２０１に各種の部品が取り付けられたユニットである。本体２０１は、例えば、樹脂により形成され、その表面（正面）は、パチンコ機１００のキャラクタ等を表示した装飾面を構成する。装飾面は、例えば、パチンコ機１００のキャラクタ等を印刷したシートを貼り付けることで形成してもよい。本体２０１の右下方には振動センサＳＲ３が配設されている。振動センサＳＲ３で検出された場合、エラー処理（例えば画像や音による報知、遊技の継続を不能とする遊技停止等）を行うことができる。振動センサＳＲ３は磁気センサ等、他の不正検出センサであってもよい。

【００３２】

遊技盤２００には、外レール２０２と内レール２０４とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域１２４を区画形成している。外レール２０２の一部は、本体１０４に着脱自在なレール部材２０９により形成されている。遊技領域１２４のうち、外レール２０２と内レール２０４との間の領域は発射された遊技球を案内する案内領域２０１ａを形成している。

【００３３】

遊技盤 200 の遊技領域 124 以外の領域を非遊技領域と呼ぶ場合がある。遊技領域 124 と非遊技領域とは外ルール 202 を境界として区別することができる。また、遊技球の発射強度を最大にした状態で遊技球が通過する領域よりも内側の領域は少なくとも遊技領域 124 と呼ぶことができる。遊技領域 124 は、遊技領域 124 内に演出装置等が存在することで遊技球が通過しない領域を含む場合がある。遊技中に遊技球が流下する点で遊技領域 124 を流下領域と呼び、メンテナンスやアクシデントを除いて遊技中に遊技球が流下しない点で非遊技領域を非流下領域と呼ぶ場合がある。遊技領域 124 は、その全域を流下領域と呼ぶことも可能であるが、演出装置等の存在により遊技球が流下することがない領域は非流下領域と呼んでもよい。

【0034】

遊技領域 124 の略中央には、装飾図柄表示装置 208 を配設している。遊技領域 124 よりも下方には、主制御ランプ基板 254 が設けられており、図 3 (b) に示すように、主制御ランプ基板 254 上には、普通図柄表示装置 210 と、第 1 特別図柄表示装置 212 と、第 2 特別図柄表示装置 214 と、普通図柄保留ランプ 216 と、第 1 特別図柄保留ランプ 218 と、第 2 特別図柄保留ランプ 220 と、高確中ランプ RK と、電サボ中ランプ 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。

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

また、高確中ランプ RK は、遊技状態が大当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。電サボ中ランプ 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ボ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、確変状態及び電サボ状態であって、遊技者が右打ちすることで

10

20

30

40

50

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 R 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。

【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。

【0041】

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

【0042】

普図始動口 228 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 124 の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤 200 の右側に 1 つ配設している。普図始動口 228 を通過した球は一般入賞口 226 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはないが、入球した場合に所定の個数（例えば、1 個）の賞球を払い出すとともに、入球した遊技球をパチンコ機 100 の裏側に誘導して遊技島側に排出するようにしてもよい。球が普図始動口 228 を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 100 は、普図表示装置 210 による普図変動遊技を開始する。

【0043】

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

【0044】

第 1 特図始動口（下）231 は、電動チューリップ（電チュー）により構成され、第 1

特図始動口（上）２３０の下方に配置されており、左右に開閉自在な羽根部材２３１aを備え、羽根部材２３１aの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。

10

【００４５】

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。

20

【００４６】

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。

【００４７】

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

30

【００４８】

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

【００４９】

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

40

【００５０】

第一の転動領域ＳＰ１は、上方が開放されており、当該開放部分を覆うように板状のシャッタ部材２３５１aが取付ベース２３４０aに対して奥行き方向に進退自在に設けられている。シャッタ部材２３５１aは、前方に向かってやや下り傾斜をなすとともに、右から左に向かって傾斜しており、ソレノイドの駆動によって変位可能に構成されている。このソレノイドは、上述した各種ソレノイド３３２に含まれるものであり、駆動回路３３４

50

(図5参照)によって駆動される。すなわち、本実施形態では、シャッタ部材2351aが取付ベース2340aに対して前方に進出した状態(閉状態)となっているときは第一の転動領域SP1が閉塞されて、遊技球の第一の転動領域SP1への進入が阻止され、後方に後退した状態(開状態)となっているときは第一の転動領域SP1が開放されて、遊技球の第一の転動領域SP1への進入が許容される。また、本実施形態では、装飾部材2340bの裏面であって、シャッタ部材2351aに対向するように、複数のリブ2340iが後方に向けて略等間隔で突出しており、閉状態とされているシャッタ部材2351a上を転動する遊技球に衝突させることにより遊技球を減速させ、シャッタ部材2351a上における遊技球の滞留時間が長くなるように構成されている。本実施形態では、このように構成されているので、短時間(例えば、0.06秒)のシャッタ部材2351aの開放で主にシャッタ部材2351aの上に滞留した複数の遊技球を同時に第2可変入賞口235aへ入球させることができる場合がある。また、本実施形態では、シャッタ部材2351aが装飾部材2340bの裏面にあるため、シャッタ部材2351aが遊技者に視認困難とされている。

10

【0051】

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

20

【0052】

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。

30

【0053】

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。

40

【0054】

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2

50

32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。

【0055】

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。

【0056】

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S W o u t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S W o u t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S W o u tを通過するようにしてもよい。

【0057】

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。

【0058】

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、少なくとも閉状態よりも遊技球の進入が困難となっていればよい。

【0059】

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

【0060】

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、C P U 304と、制御プログラムや各種データを記憶するためのR O M 306と、一時的にデータを記憶するためのR A M 308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI / O 310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W D T 314と、乱数値生成回路（カウンタ回路）318（この回路には2つの

カウンタを内蔵しているものとする)とを搭載している。なお、ROM 306やRAM 308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。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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

【0066】

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。

10

【0067】

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。

20

【0068】

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

30

【0069】

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、CPU 504 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/O 510 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 512 と、CPU 504 からの信号に基づいて ROM 506 に記憶された画像データ等を読み出して VRAM 518 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 CPU 504 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 ROM 506 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

40

50

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。

【0070】

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。

10

【0071】

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。

20

【0072】

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 RAM 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部 660 から払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧の電源を供給し、払出制御部 600 から主制御部 300 と第 2 副制御部 500 と発射制御部 630 に所定電圧の電源を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧の電源を供給してもよい。

30

【0073】

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。

【0074】

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

40

50

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。

【0075】

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。

【0076】

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 2 3 4 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 2 3 4 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。

【0077】

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たりを終了してから、次の大当た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、大当た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 RAM 308 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、必ず当たりとなる。）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）2 3 1 の羽根部材 2 3 1 a 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 2 3 1 a 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 2 2 8 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 2 3 1 a 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。

10

20

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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

30

40

【0081】

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

50

に第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aが0.06秒の開放を1回だけ行い、「特図g」で小当たりした場合は、図柄の停止後に第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aが0.06秒の開放を12回行う。すなわち、「特図f」で小当たりした場合よりも、「特図g」で小当たりした場合の方が、第2可変入賞口235aにより多くの遊技球が入球しやすく、より多くの出玉を獲得することができるようになっている。なお、シャッタ部材2351aの開放時間及び開放回数は適宜設定することができる。また、小当たり図柄が1種類であってもよい。また、小当たり遊技では、第2可変入賞口235aに遊技球が所定球数（例えば10球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、小当たり遊技が終了し、それ以降のシャッタ部材2351aの開放は行われない。小当たり遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当たりは、小当たり遊技前後で制御状態が変化しない当りであり、小当たり遊技終了後には小当たり遊技開始前の制御状態に復帰する。

10

【0082】

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で小当たりとなって小当た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で小当たりとなると特図1の変動表示が中断され、当該小当りに係る小当た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で大当たりとなって大当た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で大当たりとなって大当た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、一方の特図で大当た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。

20

【0083】

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。

【0084】

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

30

40

【0085】

通常遊技状態あるいは電サポ状態において第1特図表示装置212で6R確変大当りを確定報知する場合、確変状態において第2特図表示装置214で10R確変大当りであることを確定報知する場合以外の態様で大当たり又は小当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾3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

50

るいは電サポ状態において第1特図表示装置212で6R確変大当り（「特図B」）を確定報知する場合、確変状態において第2特図表示装置214で10R確変大当り（「特図e」）であることを確定報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾3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208a～208cに、これまで説明した装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。

【0086】

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。

10

【0087】

図6（d）は普図の停止図柄態様の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、はずれ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、上下に並んだ2つのLEDを交互に点灯させる「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図A」とはずれ図柄である「普図B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図6（d）においても、図中の白抜きの部分が消灯するランプの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するランプの場所を示している。

20

【0088】

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。

【0089】

<主制御部メイン処理>

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

【0090】

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。

30

40

【0091】

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。

【0092】

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

50

許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、W D T 3 1 4 に、初期値として 3 2 . 8 m s に相当する数値を設定する。

【0093】

ステップ S 1 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウンタの値をクリアし、W D T 3 1 4 による時間計測を再始動する。

【0094】

ステップ S 1 0 5 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 3 3 8 が、電源制御部 6 6 0 が第 2 副制御部 5 0 0 を介して主制御部 3 0 0 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 9 v）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（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 1 0 3 に戻り、低電圧信号がオフの場合（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 1 0 7 に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9 V）に達しない場合にもステップ S 1 0 3 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 S 1 0 5 は繰り返し実行される。

【0095】

ステップ S 1 0 7 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 3 1 2 に設定する処理、I / O 3 1 0 の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第 1 副制御部 4 0 0 への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、R A M 3 0 8 への書き込みを許可する設定等を行う。

【0096】

ステップ S 1 0 9 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 3 0 0 の基本回路 3 0 2 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 S 1 1 3 以降の処理に進む。

【0097】

電断前の状態に復帰すると判定しない場合は（ステップ S 1 0 9 ; N o）、その要因が図 2 に示す電源基板 1 8 2 に設けた R A M クリアスイッチ 1 8 0 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 S 1 1 3）。すなわち、R A M クリアスイッチ 1 8 0 が操作された場合に送信される R A M クリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否かを判定する。R A M クリア信号がオンと判定された場合は（ステップ S 1 1 3 ; Y e s）、設定変更キー 1 9 2 が O N 側に操作されているか否かを判定する（ステップ S 1 1 5）、設定変更キー 1 9 2 が O N 側に操作されていると判定した場合は（ステップ S 1 1 5 ; Y e s）、設定変更処理を実行する（ステップ S 1 1 7）。

【0098】

設定変更処理が実行されると、役物比率・設定表示器 1 9 6 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 1 9 4 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 1 9 4 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、少なくとも大当た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 1 9 2 を O F F 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 1 9 4 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 1 9 6 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 2 0 8 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のもであってもよい。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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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

【0103】

＜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 CPU 304 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。

【0104】

図 5 に示す主制御部 300 は、所定の周期（本実施形態では約 4 ms 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。

【0105】

ステップ S 201 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、CPU 304 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。

【0106】

ステップ S 203 では、WDT 314 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 32 . 8 ms）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）、WDT 314 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 2 ms に 1 回）リスタートを行う。

【0107】

ステップ S 205 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/O 310 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、RAM 308 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 4 ms 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、RAM 308 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 RAM 308 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 2 ms 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、RAM 308 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。

【0108】

また、ステップ S 205 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 2 ms 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 S 205 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 ROM 306 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 S 205 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 226 a、第 1 可変入賞口 234 a、第 2 可変入賞口 235 a、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

10

20

30

40

50

り発生ゲート 2 5 2 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 2 3 4 a, 2 3 5 a, 2 2 6 a やこれらの始動口 2 3 0, 2 3 1, 2 3 2, 2 2 8, 2 5 2 への入賞があったと判定する。例えば、第 1 特図始動口 (上) 2 3 0 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) 2 3 0 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) 2 3 0 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) 2 3 0 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 3 0 0 の R O M 3 0 6 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。

【0109】

ステップ S 2 0 7 およびステップ S 2 0 9 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 S 1 2 1 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 3 0 0 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 ~ 9 9 とすると、R A M 3 0 8 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 1 0 0 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 ~ 9 9 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、R A M 3 0 8 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 R A M 3 0 8 に設けている。

【0110】

ステップ S 2 1 1 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 3 0 0 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。

【0111】

ステップ S 2 1 3 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 2 1 0 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 2 1 2、第 2 特図表示装置 2 1 4 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。

【0112】

ステップ S 2 1 5 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 2 3 4 a、2 3 5 a, 2 2 6 a や始動口 2 3 0, 2 3 1, 2 3 2 に入賞があった場合に、R A M 3 0 8 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。

【0113】

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。

【0114】

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。

10

【0115】

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。

【0116】

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。

20

30

【0117】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、第1特図始動口（下）231の羽根部材231aの開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材231aを開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

40

【0118】

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。

【0119】

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

50

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。

【0120】

ステップS223では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第1特図始動口(下)231の開閉制御を行っておらず(普図の状態が非作動中)、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合にはRAM308に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。なお、当り判定の結果に関わらず、所定の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変動表示する時間を1つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【0121】

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。

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

また、主制御部300のRAM308には、10R大当りフラグ、6R大当りフラグ、3R大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグ等のフラグが用意されている。これらのフラグは、後述する特図2関連抽選処理において、決定した停止図柄に基づいてオンまたはオフに設定される。特図2変動表示時間が経過したタイミング(特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、例えば、10R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグがオフの場合には図6(b)に示す特図e、6R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には

特図 b 及び特図 d のいずれか、6 R 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、3 R 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 2 1 4 を構成する L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、R A M 3 0 8 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 2 1 4 は、1 0 R 確変大当り図柄（特図 e）、6 R 確変大当り図柄（特図 b、特図 d）、3 R 確変大当り図柄（特図 c）、6 R 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 1 0 0 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。

10

【0125】

20

さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m s）その表示を維持するために、R A M 3 0 8 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、R A M 3 0 8 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。

【0126】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として R A M 3 0 8 に追加記憶してから処理を終了する。

30

【0127】

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

【0128】

遊技球が大当り発生ゲート 2 5 2 へ通過すると、大当りフラグがオンにされる。大当りフラグがオンの場合には、特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 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 2 0 8 による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、R A M 3 0 8 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 S 2 3 3）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

【0129】

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

50

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。

【0130】

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。

【0131】

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

【0132】

ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態（普図確変）である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図1始動口（下）231の一对の羽根部材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。

【0133】

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

10

20

30

40

50

いても時短フラグをオンのままにしてもよい。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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。

【0137】

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。

【0138】

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。

【0139】

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

【0140】

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

10

20

30

40

50

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。

【0141】

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。

【0142】

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

10

【0143】

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

20

【0144】

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

30

【0145】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図1状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1.5秒間）第1可変入賞口234aの扉部材2341aの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド332の一部）に、扉部材2341aを閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

40

【0146】

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

50

M 3 0 8 に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。また、特図確率変動フラグがオンに設定されていれば、大当たり遊技の終了と同時に、R A M 3 0 8 に設けられた確変フラグをオンにする。

【0147】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）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。

【0148】

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、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 1 非作動中を設定する。

【0149】

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、R A M 3 0 8 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 2 2 9 に移行するようにしている。

【0150】

ステップ S 2 2 5 およびステップ S 2 2 7 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 2 2 9）、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 2 3 1）。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 のいずれの大当たり遊技中でもなく、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 のいずれの大当たり遊技中でもなく、かつ保留している特図 1 変動遊技の数が 1 以上であることを開始条件として、特図 1 乱数値記憶領域内の最先の特図 1 当選乱数値および特図 1 乱数値を用いて実行される。すなわち、本実施形態では、特図 1 は、特図 2 が変動遊技中であるか否かにかかわらず、変動遊技を開始することができ、特図 2 は、特図 1 が変動遊技中であるか否かにかかわらず、変動遊技を開始することができるように構成されている（同時変動機）。

【0151】

装飾図柄表示装置 2 0 8 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 4 0 0 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 2 3 2 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）2 3 0、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）2 3 0、特図 1 始動口（下）2 3 1 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 2 3 2 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 2 3 2 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 2 3 2 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）2 3 0、特図 1 始動口（下）2 3 1 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）2 3 0、特図 1 始動口（下）2 3 1 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）2 3 0、特図 1 始動口（下）2 3 1 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 2 3 2 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。

【0152】

ステップS229の特図2関連抽選処理の場合には、主制御部300は、特図2乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図2始動情報（特図2当選乱数値および特図2乱数値の組）を取得し、取得した特図2始動情報内の特図2当選乱数値およびRAM308内の特図確率変動フラグの値などに基づいて、ROM306に記憶された当否判定用テーブルを用いて大当たりとするか、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、ROM306に記憶された特図決定用テーブルを用いて特図2の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定を行う。次いで、主制御部300は、例えば、決定した当否判定結果、停止図柄、当該当否判定時の特図2保留数、取得した特図変動時間決定用乱数値等に基づいて、ROM306に記憶された各種テーブルを用いて特図2の変動表示時間（タイマ番号）の決定を行う。

10

【0153】

主制御部300は、特図2乱数値記憶領域から最先の特図2始動情報を取り出した後、当該最先の特図2始動情報を特図2乱数値記憶領域から消去するとともに、特図2保留数記憶領域の特図2保留数を1減算する。このとき、特図2乱数値記憶領域から取り出した特図2始動情報をRAM308に設けた一時領域に記憶し、この一時領域に記憶している特図2始動情報に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

20

【0154】

以上のような特図2関連抽選処理（ステップS229）の後に、特図1関連抽選処理（ステップS231）が同様に行われる。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。

【0155】

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。

30

【0156】

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）、特図当り開始コマンド、特図当り終了コマンド、大入賞口開放コマンド、大当た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。

40

50

【0157】

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。

10

【0158】

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。

20

【0159】

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

30

【0160】

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。

【0161】

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。

40

【0162】

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。

【0163】

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

50

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。

10

【0164】

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。

20

【0165】

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。

【0166】

図9（a）に示す普図当否判定用テーブルは、普図当否判定時に用いられる普図用の当否判定用テーブルである。なお、このテーブルは、主制御部300のROM306に記憶されている。図9（a）に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、普図低確率状態では、当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。

30

【0167】

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。

40

【0168】

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。

【0169】

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、

50

特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 3 4 2 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 / 1 9 2) で大当りが選択される。

【0 1 7 0】

設定 3 の特図低確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 3 6 3 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 1 / 1 8 1) で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 3 6 4 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 / 1 8 0) で大当りが選択される。

【0 1 7 1】

設定 4 の特図低確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 3 7 5 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 1 / 1 7 5) で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 3 7 7 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 / 1 7 4) で大当りが選択される。

【0 1 7 2】

設定 5 の特図低確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 4 5 1 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 1 / 1 4 6) で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 4 5 2 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 / 1 4 5) で大当りが選択される。

【0 1 7 3】

設定 6 の特図低確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 7 0 1 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 1 / 9 4) で大当りが選択され、特図高確率状態では、特図 1 及び特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 7 0 3 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 / 9 3) で大当りが選択される。

【0 1 7 4】

また、設定 1 ~ 6 のいずれにかかわらず、また、特図高確率状態であるか特図低確率状態であるかにかかわらず、特図 1 の大当り抽選の当否判定の結果として小当りが選択されることはなく、特図 2 の大当り抽選の当否判定の結果として 6 5 8 0 / 6 5 5 3 6 の確率 (約 1 / 1 0) で小当りが選択される。なお、特図 1 で小当りが発生するようにしてもよい。また、小当りの確率を設定毎に異ならせるようにしてもよい。

【0 1 7 5】

このように、本実施形態では、設定 1 ~ 6 のいずれにおいても、特図高確率状態における大当り確率の方が特図低確率状態における大当り確率よりもわずかに高いが、ほとんど同じ確率と同視しうるように設定されている。また、本実施形態では、設定により大当り確率が異なり、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増える傾向があり、異なるゲーム性を持たせることができる場合がある。

【0 1 7 6】

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 2 3 2 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えることができるため、「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、5 8 0 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 2 3 2 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。

【0177】

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 ROM 306 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。

10

【0178】

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。

【0179】

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。

20

【0180】

また、特図 2 当否判定の結果が小当りであれば、「特図 f」と「特図 g」からいずれか一方が選択される。上述したように、「特図 f」は、第 2 可変入賞口 235a が 1 回短開放する小当りであり、「特図 g」は、第 2 可変入賞口 235a が最大で 12 回の短開放を繰り返す小当りである。小当りでは、第 2 可変入賞口 235a の 1 回の開放時間が 0.06 秒と短い、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、小当り (特に、「特図 g」での小当り) を多く発生させることにより大当り間の出玉を増やすことができる場合がある。

30

【0181】

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。

40

【0182】

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 CPU 404 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、RAM 408 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0183】

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

50

入する。

【0184】

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

ステップS317の次のステップS319では、情報送信処理を行う。情報送信処理では、ステップS309で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行う。その後、ステップS303に戻る。

【0191】

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。

【0192】

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。

【0193】

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

10

20

30

40

50

理（ステップ S 3 1 9）で設定された第 2 副制御部 5 0 0 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。

【0 1 9 4】

次に、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について説明する。図 1 1（a）は、第 2 副制御部 5 0 0 の図示しない C P U が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図 1 1（a）のステップ S 4 0 1 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 S 4 0 1 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、R A M（不図示）内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0 1 9 5】

ステップ S 4 0 1 の次のステップ S 4 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 4 0 5 の処理に移行する。ステップ S 4 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【0 1 9 6】

ステップ S 4 0 5 の次のステップ S 4 0 7 では、コマンド処理を行う。第 2 副制御部 5 0 0 の C P U は、第 1 副制御部 4 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0 1 9 7】

ステップ S 4 0 7 の次のステップ S 4 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、ステップ S 4 0 7 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 2 0 8 による演出データ）を R O M（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。

【0 1 9 8】

ステップ S 4 0 9 の次のステップ S 4 1 1 では、画像制御処理を行う。画像制御処理では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に V D P 5 1 6 への命令がある場合には、この命令を V D P 5 1 6 に出力する（詳細は後述）。その後、ステップ S 4 0 3 に戻る。

【0 1 9 9】

図 1 1（b）は、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 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 5 0 0 が第 1 副制御部 4 0 0 からのストロ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 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 R A M に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0 2 0 0】

図 1 1（c）は、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 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 R A M 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。

【0 2 0 1】

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、C P U 5 0 4 は、まず、V R A M 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、C P U 5 0 4 は、V D P 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 R O M 座標（R O M 5 0 6 の転送元アド

10

20

30

40

50

レス)、VRAM座標(VRAM518の転送先アドレス)などを設定した後、ROM506からVRAM518への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP516は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM506からVRAM518に転送する。その後、VDP516は、転送終了割込信号をCPU504に対して出力する。

【0202】

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

10

【0203】

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

【0204】

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

20

【0205】

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

【0206】

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

30

【0207】

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。

【0208】

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。

40

【0209】

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235

50

a、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。

【0210】

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。

10

【0211】

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。

【0212】

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。

20

【0213】

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。

【0214】

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。

30

【0215】

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

40

50

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。

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

【0217】

次に、図 13 (b) に示す例では、特図 1 及び特図 2 の両方で図柄変動表示が行われている。なお、実行中の特図 2 の図柄変動表示は最終的に小当り図柄が確定表示される図柄変動表示である。その後、 t_{21} 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 t_{22} のタイミングとなると、保留されている特図 1 の図柄変動表示が 1 つ消化されて特図 1 の図柄変動表示が開始される。なお、特図 2 の図柄変動表示は継続して行われている。その後、特図 2 の図柄変動時間（例えば、580 秒）が経過して t_{23} 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 t_{24} 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、 t_{23} 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 t_{25} 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 t_{26} 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、 t_{26} 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 t_{26} のタイミングまで後倒しされたことになる。 t_{26} 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 t_{27} 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。

【0218】

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

10

20

30

40

50

が終了するとその進行が再開するようになっている。

【0219】

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。

10

【0220】

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。

【0221】

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

20

【0222】

図14（a）に示すように、特図1及び特図2の両方で図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置208では装飾図柄の変動表示が表示されている。通常遊技状態では、特図1の図柄変動表示に応じて装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動表示が表示される。その後、t41のタイミングでは、特図2がはずれ図柄で停止表示するが、特図1では図柄変動表示が継続して行われており、装飾図柄表示装置208においても装飾図柄の変動表示が継続して表示されている。特図2の図柄表示時間（例えば、0.5秒）が経過してt42のタイミングになると、保留されている特図2の図柄変動表示が1つ消化されて特図2の図柄変動表示が開始される。なお、特図1は、引き続き、図柄変動表示が継続して行われ、これに合わせて装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が継続している。その後、特図1の図柄変動時間が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置208では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、t43のタイミングで、特図1がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置208では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。特図1の図柄表示時間（例えば、0.5秒）が経過してt44のタイミングになると、保留されている特図1の図柄変動表示が1つ消化されて特図1の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が開始される。同様に、特図1の図柄変動時間（例えば、5秒）が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置208では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、t45のタイミングで、特図1がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置208では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。その後、特図1の図柄表示時間（例えば、0.5秒）が経過してt46のタイミングになると、保留されている特図1の図柄変動表示が1つ消化されて特図1の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が開始される。

30

40

【0223】

なお、本実施形態では、通常遊技状態や電サポ状態では、特図1の図柄変動表示に合わ

50

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

【0224】

次に、図 14 (b) に示す例では、特図 1 及び特図 2 の両方で図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置 208 では装飾図柄の変動表示が表示されている。通常遊技状態では、特図 1 の図柄変動表示に応じて装飾図柄表示装置 208 における装飾図柄の変動表示が表示される。その後、特図 1 の図柄変動時間が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置 208 では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、t 51 のタイミングで、特図 1 がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置 208 では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。なお、特図 2 では、引き続き、図柄変動表示が継続して行われている。特図 1 の図柄表示時間（例えば、0.5 秒）が経過して t 52 のタイミングになると、保留されている特図 1 の図柄変動表示が 1 つ消化されて特図 1 の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置 208 では、特図 1 の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が開始される。その後、特図 2 の図柄変動時間（例えば、580 秒）が経過して t 53 のタイミングとなると、特図 2 が小当り図柄で停止表示される。一方、特図 1 は、このタイミングで、図柄変動時間の進行が一時中断される。ところが、本実施形態では、特図 1 の図柄変動時間の進行が一時中断されるにも関わらず、装飾図柄表示装置 208 では装飾図柄の変動表示が継続して行われる。これにより、遊技者に特図 1 の図柄変動表示が中断していることを分かり難くすることができる場合がある。その後、特図 2 の図柄表示時間（例えば、0.5 秒）が経過して t 54 のタイミングになると、小当り遊技が開始される。その後、小当り遊技中において、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示が開始した後、特図 1 の図柄変動表示が開始してから本来の図柄変動時間（例えば、5 秒）が経過する t 56' のタイミングで、装飾図柄表示装置 208 では、後述する間もたせ演出が開始される。これは、本来の特図 1 の図柄変動時間に合わせて装飾図柄の変動表示が表示されたが、特図 2 で小当りが発生したことにより、小当りが発生してから小当り遊技が終了するまでの間、特図 1 が停止表示されるまでのタイミングが先延ばしになるため、本来の特図 1 の図柄変動時間の経過のタイミングから、実際に特図 1 が停止表示されるタイミングまでの期間、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示をし続けることになってしまう。そのため、遊技者に、図柄が停止表示されるまで間延びしてしまい、遊技の興趣を低下させてしまうばかりか、さらに装飾図柄が変動表示して大当りになるかもしれないといった過度の期待感を持たせてしまう場合がある。そのため、本実施形態では、このような場合に、間もたせ演出を実行させることで、このような問題を解消させることができる場合がある。その後、小当り遊技が終了して t 55 のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図 2 の図柄変動表示が消化され、特図 2 の図柄変動表示が開始される。一方、特図 1 では、このタイミングで、中断されていた図柄変動時間の進行が再開する。また、装飾図柄表示装置 208 では、特図 1 が停止表示されるまで、引き続き、間もたせ演出が行われる。その後、特図 1 の図柄変動時間（例えば、5 秒）が経過して t 56 のタイミングとなると、特図 1 がはずれ図柄で停止表示される。このとき、装飾図柄表示装置 208 では、特図 1 がはずれ図柄で停止表示されるのに合わせて間もたせ演出が終了し、はずれの装飾図柄の組み合わせで停止表示する。その後、特図 1 の図柄表示時間（例えば、0.5 秒）が経過して t 57 のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図 1 の図柄変動表示が消化され、特図 1 の図柄変動表示が開始される。また、併せて、装飾図柄表示装置 208 では、特図 1 の図柄変動表示の開始に応じて、装飾図柄の変動表示が開始される。一方、特図 2 では図柄変動表示が継続して行われている。

【0225】

このように、本実施形態では、特図 1 の図柄変動表示中に特図 2 で小当りが発生した場

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

【0226】

次に、第1副制御部400のCPU404により実行される第一設定示唆演出実行処理について、図15を参照しながら説明する。ここで、図15は、第一設定示唆演出実行処理について説明するフローチャートである。第一設定示唆演出実行処理は、例えば、主制御部300から、アウト球コマンドを受信した場合に起動する処理である。なお、アウト球コマンドのみに限らず、入賞口入賞コマンドを受信した場合にも起動するようにしてもよい。本実施形態では、アウト球コマンドや入賞口入賞コマンドを受信すると、その種類に応じたポイント（設定示唆ポイント）が第1副制御部400においてカウントされるようになっている。例えば、アウト球検出センサSWoutを遊技球が通過した場合に主制御部300から出力されるアウト球コマンドを第1副制御部400が受信すると、設定示唆ポイントが「1」カウントされ、可変入賞口（第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a）へ遊技球が入球した場合に主制御部300から出力される入賞口入賞コマンドを第1副制御部400が受信すると、設定示唆ポイントが「10」カウントされるようになっている。なお、他の入賞口に入球した場合に送信される入賞口入賞コマンドを第1副制御部400が受信した場合にも入球した入賞口に応じたポイントがカウントされるようにしてもよい。また、アウト球コマンドを第1副制御部400が受信した場合にのみ設定示唆ポイントをカウントするようにし、各種入賞口に遊技球が入賞した場合には、設定示唆ポイントをカウントしないようにしてもよい。また、遊技状態に応じてカウントするポイントを異ならせてもよく、例えば、通常遊技状態ではアウト球コマンドの受信によるカウント数を「1」とする一方、大当り遊技状態ではカウント数を「10」にするようにしたり、通常遊技状態では入賞しやすい特図1始動口（下）230への入賞時のカウント数を小さくして確変状態や電サポ状態においてはカウント数を大きくしたり、大当り遊技中では可変入賞口（第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a）への入賞時のカウント数を小さくし、小当り遊技中では可変入賞口への入賞時のカウント数を大きくするなどしてもよい。また、アウト球コマンドを所定回数（例えば、10回）受信した場合に「1」カウントするようにしてもよい。また、遊技者のカスタマイズにより、第一設定示唆演出が発生するためのカウント数を決定するためのテーブルを選択できるようにしてもよい。

【0227】

まず、第1副制御部400のCPU404は、RAM408に記憶されている設定示唆ポイント（P）が「3000」以上であるか否かを判定する（ステップS501）。CPU404は、設定示唆ポイントが「3000」以上であると判定した場合は（ステップS501；Yes）、設定示唆ポイント（P）の値を「0」にリセットした後（ステップS503）、示唆演出実行抽選処理を実行する（ステップS505）。一方、CPU404は、設定示唆ポイントが「3000」以上であると判定しない場合、すなわち、「300

0」未満であると判定した場合は（ステップS501；No）、この処理を終了する。

【0228】

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

10

【0229】

また、本実施形態における第一設定示唆演出は、例えば、図25（1e）に示すように、装飾図柄表示装置208の右下部分において、障子が開放し、「高設定！」の吹き出しとともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタGLGが出現し、高設定であることを遊技者に少なくとも示唆する演出に対応している。ゴル爺のキャラクタGLGの出現位置は、出現タイミングにより異なっているが、同じであってもよい。なお、演出の内容は、これに限定されず、遊技者に高設定であることを少なくとも示唆する演出であれば、いずれの内容であってもよいことはいうまでもない。

20

【0230】

CPU404は、示唆演出実行抽選処理における抽選の結果、第一設定示唆演出を実行するか否かを判定する（ステップS507）。CPU404は、第一設定示唆演出を実行すると判定した場合は（ステップS507；Yes）、実行タイミング選択処理を実行する（ステップS509）。一方、CPU404は、第一設定示唆演出を実行すると判定しない場合は（ステップS507；No）、この処理を終了する。

30

【0231】

CPU404は、実行タイミング選択処理において、速やかに第一設定示唆演出を開始するか、別のタイミングで開始するかを選択する。例えば、本実施形態では、70%の確率で速やかに第一設定示唆演出を開始し、30%の確率で次の図柄変動表示の開始時に第一設定示唆演出を開始するようにしている。なお、第一設定示唆演出を実行する場合には、必ず速やかに開始するようにしてもよいし、実行判定のタイミングとは別のタイミングで必ず開始するようにしてもよい。

【0232】

CPU404は、実行タイミング選択処理において選択を行った結果、第一設定示唆演出を速やかに開始するか否かを判定する（ステップS511）。CPU404は、第一設定示唆演出を速やかに開始すると判定しない場合は（ステップS511；No）、実行タイミング選択処理において選択・決定された開始タイミングで第一設定示唆演出が実行されるように開始設定を行った後（ステップS513）、この処理を終了する。一方、CPU404は、第一設定示唆演出を速やかに開始すると判定した場合は（ステップS511；Yes）、第一設定示唆演出とは別の第二設定示唆演出が実行中であるか否かを判定する（ステップS515）。

40

【0233】

CPU404は、第二設定示唆演出が実行中であると判定した場合は（ステップS515；Yes）、第一設定示唆演出を実行するか否かを抽選する第一設定示唆演出実行抽選

50

処理を行う（ステップS521）。一方、CPU404は、第二設定示唆演出が実行中であると判定しない場合は（ステップS515；No）、SPリーチ中であるか否かを判定する（ステップS517）。CPU404は、SPリーチ中であると判定した場合は（ステップS517；Yes）、当該SPリーチが終了した後に開始される図柄変動表示の開始後、又は、大当たり開始演出の開始後に第一設定示唆演出が開始されるように開始設定を行った後（ステップS519）、この処理を終了する。一方、SPリーチ中であると判定しない場合は（ステップS517；No）、ステップS513の処理を実行した後、この処理を終了する。

【0234】

また、CPU404は、ステップS521の第一設定示唆演出実行抽選処理において第一設定示唆演出実行抽選を行った結果、第一設定示唆演出を実行するか否かを判定する（ステップS523）。CPU404は、第一設定示唆演出を実行すると判定した場合は（ステップS523；Yes）、第二設定示唆演出が終了した後に引き続き第一設定示唆演出が開始されるように開始設定を行った後（ステップS525）、この処理を終了する。すなわち、第二設定示唆演出の実行期間と第一設定示唆演出の実行期間をずらし、両者が同時に行われている期間をなくすことで、遊技者に演出を分かり易くすることができる場合がある。

【0235】

次に、第1副制御部400のCPU404により実行される予告演出決定処理について、図16を参照しながら説明する。ここで、図16は、予告演出決定処理について説明するフローチャートである。予告演出決定処理は、主制御部300において、例えば、スペシャル（SP）リーチが実行されることを主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理（図8：ステップS224）において先読みした場合に主制御部300から第1制御部400に当該SPリーチの実行を先読みした旨の情報を含む先読み結果情報コマンドが送信され、これを第1制御部400が受信した後で、次の図柄変動表示に係る図柄変動開始コマンドを受信した場合に起動する処理である。なお、本実施形態では、説明を容易にするため、SPリーチが実行される場合にその旨の情報を含む先読み結果情報コマンドを送信するようにしたが、SPリーチに限らず、他の種類の図柄変動表示を先読みした場合に、当該図柄変動表示に係る情報を含む先読み結果情報コマンドが送信されるようにしてもよい。

【0236】

まず、第1副制御部400のCPU404は、RAM408に先読みフラグが既にセットされているか否かを判定する（ステップS601）。先読みフラグは、主制御部300から先読み結果情報コマンドを受信した場合にセットされるフラグであり、先読み予告が終了するとクリアされる。

【0237】

CPU404は、先読みフラグがセットされていると判定した場合は（ステップS601；Yes）、連続予告中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS603）。連続予告中フラグは、連続予告を実行中の間、セットされるフラグであり、連続予告が終了するとクリアされる。一方、先読みフラグがセットされていると判定しない場合は（ステップS601；No）、ステップS623の処理に移行する。

【0238】

CPU404は、連続予告中フラグがセットされていると判定しない場合は（ステップS603；No）、連続予告抽選処理を実行する（ステップS605）。具体的には、図18（a）に示すSPリーチ選択時連続予告選択テーブルを用いて抽選を行う。ここで、図18（a）は、SPリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例を示す図である。

【0239】

CPU404は、連続予告抽選処理において、SPリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合に、図18（a）に示すSPリーチ選択時連続予告選択テーブルを参照し、大当たりとなるかはずれとなるかによって使用する

レコードが選択される。なお、この連続予告抽選では、設定1～6のいずれの設定であっても同一のテーブルが選択される。したがって、大当りSPリーチ（あるいは、はずれSPリーチ）が実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合は、いずれの設定であっても同一の確率で連続予告が実行されることとなる。実際には、大当り確率が設定間で異なっているので、全体的に見れば、連続予告の発生確率も設定間で異なっているといえることができるが、大当りSPリーチが実行されることが先読みされた場合に連続予告が実行される確率、及び、はずれSPリーチが実行されることが先読みされた場合に連続予告が実行される確率は、設定に関係なく同じであるといえることができる。

【0240】

図18(a)に示すように、CPU404は、大当りとなるSPリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合は、1/2の確率で連続予告を実行すると判定し、1/2の確率で連続予告を実行しないと判定する。また、CPU404は、はずれとなるSPリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合は、1/5の確率で連続予告を実行すると判定し、4/5の確率で連続予告を実行しないと判定する。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

CPU404は、示唆演出実行抽選処理において、SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを参照し、選択されている設定に対応するレコードを読み出し、示唆演出を実行するか否かの判定を行う。具体的には、設定1～3の場合には、示唆演出を実行せず、設定4の場合には、1/16の確率で示唆演出を実行し、15/16の確率で示唆演出を実行しない。設定5の場合には、1/8の確率で示唆演出を実行し、7/8の確率で示唆演出

10

20

30

40

50

出を実行しない。設定 6 の場合には、1 / 4 の確率で示唆演出を実行し、3 / 4 の確率で示唆演出を実行しない。したがって、S P リーチが実行され、かつ、連続予告の実行抽選に漏れた場合には、示唆演出の実行抽選が行われる場合があり、示唆演出が実行される確率も設定間で異なっている。本実施形態では、設定 1 ~ 3 では示唆演出を行わず、設定 6 > 設定 5 > 設定 4 の順で示唆演出が実行されやすくなっている。なお、設定 1 ~ 3 においても示唆演出を行うようにしてもよい。また、示唆演出の選択率は上述したものに限らず、適宜設定することができる。

【0246】

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

【0247】

また、本実施形態では、前回の図柄変動表示において示唆演出としてのチャンス目の停止表示が行われた場合には、次の図柄変動表示において示唆演出実行抽選を行わないようにすることで、示唆演出が連続して実行されることを抑止しており、これにより、遊技者は、連続演出ではなかったことに落胆はするものの、示唆演出としてのチャンス目が出現するほど高設定である可能性に期待を持たせることができる場合がある。

【0248】

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

【0249】

C P U 404 は、示唆演出実行抽選処理を実行した結果、示唆演出の実行に当選したか否かを判定する（ステップ S 619）。C P U 404 は、示唆演出の実行に当選したと判定した場合は（ステップ S 619；Y e s）、装飾図柄の組み合わせを「装飾 3 - 装飾 5 - 装飾 7」のチャンス目の組み合わせとなるようにセットして（ステップ S 621）、ステップ S 623 に処理を移行する。本実施形態では、示唆演出として連続予告と同じく「装飾 3 - 装飾 5 - 装飾 7」のチャンス目の装飾図柄の組み合わせで停止表示することで、連続予告なのか示唆演出なのかいずれかを特定することはできないが、遊技者に何らかの期待を持たせることができる場合がある。

【0250】

一方、C P U 404 は、ステップ S 613 において、電源が投入されてから図柄変動表示が 50 回転以下であると判定しない場合（ステップ S 613；N o）、前回の図柄変動表示において示唆演出を実行したと判定した場合は（ステップ S 615；Y e s）、及び、示唆演出の実行に当選したと判定しなかった場合は（ステップ S 619；N o）、ステップ S 623 に処理を移行する。

【0251】

次に、C P U 404 は、ステップ S 623 において、今回図柄変動表示を開始するのが特図 1 と特図 2 のうちの特図 1 であって、今回の特図 1 の図柄変動表示の実行中に特図 2 の変動表示結果が表示され、その結果が小当りを発生させるものであるか否かについて判定する（ステップ S 623）。C P U 404 は、主制御部 300 から送信される特図停止種別コマンドに基づいて、特図 1 の変動中に特図 2 が停止表示するか否かを判別可能であり、また、先読みフラグにより、特図 1 が小当たりとなるか否かが特定可能となっている。C P U 404 は、特図 1 の図柄変動表示の実行中に特図 2 で小当りが発生すると判定した場合は（ステップ S 623；Y e s）、R A M 408 に先読みフラグがセットされている

か否かを判定する（ステップS625）。一方、CPU404は、特図1の図柄変動表示の実行中に特図2で小当たりが発生すると判定しない場合は（ステップS623；No）、予告演出決定処理を終了する。

【0252】

CPU404は、先読みフラグがセットされていると判定した場合は（ステップS625；Yes）、間もたせ先読み予告抽選処理を実行する（ステップS627）。CPU404は、間もたせ先読み予告抽選処理では、図14（b）に示すように、特図1の図柄変動表示中に特図2で小当たりが発生した場合、装飾図柄表示装置208において、当初の特図1の図柄変動時間が経過した後に間もたせ演出が実行されるが、この間もたせ演出としての先読み予告（間もたせ先読み予告演出）を行うか否かを決定する。本実施形態では、10 間もたせ先読み予告を行うか否かについては、例えば、1/2の確率で実施するようにしているが、必ず間もたせ先読み予告を行うようにしてもよい。

【0253】

CPU404は、間もたせ先読み予告抽選処理を行った結果、間もたせ先読み予告抽選に当選したか否かを判定する（ステップS629）。CPU404は、間もたせ先読み予告抽選に当選したと判定した場合は（ステップS629；Yes）、小当たりの種類（「特図f」で小当たりするか、「特図g」で小当たりするか）に応じた間もたせ先読み予告演出が実行されるように設定を行った後（ステップS631）、この処理を終了する。

【0254】

一方、CPU404は、ステップS625において、先読みフラグがセットされていると判定しない場合（ステップS625；No）、あるいは、ステップS629において、間もたせ先読み予告抽選に当選したと判定しない場合は（ステップステップS629；No）、ステップS633の処理に移行し、今回の特図1の図柄変動表示がSPリーチを伴うものであるか否かを判定する（ステップS633）。CPU404は、今回の特図1の図柄変動表示がSPリーチを伴うものであると判定した場合は（ステップS633；Yes）、予告を含まない間もたせ演出であって、背景等が変更される間もたせステージチェンジ演出が実行されるように設定を行う（ステップS635）。SPリーチを含む図柄変動表示において特図2で小当たりが発生し、当該SPリーチが終了して図柄が確定表示されるまでに長い期間を要する場合があるが、この期間において揺れ変動を続けると、再変動して大当たりとなるのではという無用の期待感を遊技者に与えてしまう場合がある。30 本実施形態では、SPリーチが行われた後に間もたせ演出を行う場合には、ステージチェンジ演出を行うことで、SPリーチではずれたことによる残念な気分を切り替えさせることができるとともに、はずれとなることを容易に認識させることができる場合がある。なお、特図1について、SPリーチが実行されてはずれとなる図柄変動表示とリーチ演出を伴わずにはずれとなる図柄変動表示とで、間もたせ演出の内容を異ならせてもよい。また、大当たり信頼度の高い或るSPリーチが実行された結果はずれとなった後にステージチェンジ演出が行われるようにしてもよい。また、リーチ演出を伴わないではずれとなる場合に、間もたせ演出を行い、ステージチェンジを伴わないようにしてもよい。また、或るSPリーチが実行されてはずれとなった場合において、特図2で小当たりとなって中断されない場合40 には、ステージチェンジ演出を行うが、或るSPリーチが実行されてはずれとなった場合において、特図2で小当たりとなって特図1の図柄変動表示が中断された場合には、間もたせ演出を行うが、ステージチェンジ演出を伴わないようにしてもよい。また、大当たり信頼度の高い或るSPリーチが実行されてはずれとなった場合において、特図2で小当たりとなって特図1の図柄変動表示が中断された場合に、ステージチェンジ演出を伴って間もたせ演出が行われるようにしてもよい。

【0255】

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

【0256】

その後、CPU 404は、連続予告中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 639）。CPU 404は、連続予告中フラグがセットされていると判定しない場合は（ステップS 639；No）、先読みフラグをクリアした後（ステップS 641）、予告演出決定処理を終了する。一方、CPU 404は、連続予告中フラグがセットされていると判定した場合は（ステップS 639；Yes）、ステップS 641の処理を実行することなく予告演出決定処理を終了する。

【0257】

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

10

【0258】

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

【0259】

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

20

【0260】

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

【0261】

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

30

40

【0262】

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

【0263】

また、本実施形態では、設定示唆演出が連続して実行されることを抑制しているが、連

50

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

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

次に、第1副制御部400のCPU404により実行される初回大当たり時示唆演出選択処理について、図17を参照しながら説明する。ここで、図17は、初回大当たり時示唆演出選択処理について説明するフローチャートである。初回大当たり時示唆演出選択処理は、通常遊技状態において、主制御部300から、例えば、大当たりとなる図柄変動表示が開始されたことを示す特図変動開始コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【0268】

まず、第1副制御部400のCPU404は、RAM408に記憶されている現在の設定値を読み出す（ステップS701）。

【0269】

続いて、CPU404は、当該大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する（ステップS703）。CPU404は、確変大当たりであると判定した場合は、ROM406に記憶されている図18（d）に示す初回確変大当たり再抽選時設定示唆演出選択テーブルを参照する（ステップS705）。一方、CPU404は、当該大当たりが確変大当たりであると判定しない場合は、ROM406に記憶されている図18（c）に示す初回通常大当たり再抽選時設定示唆演出選択テーブルを参照する（ステップS707）。

【0270】

続いて、CPU404は、参照したテーブルとRAM408から読み出した現在の設定値から抽選に用いるフィールドを選択し、再変動前の装飾図柄の組合せと再変動後の装飾図柄の組合せを決定する停止装飾図柄決定処理を実行する（ステップS709）。より具体的には、今回の図柄変動表示の結果が通常大当たり（例えば、「特図A」で大当たり）である場合は、図18（c）の初回通常大当たり再抽選時設定示唆演出選択テーブルが参照され、設定1～3のいずれかであれば、100%の確率で再変動の前後で大当たり装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾1－装飾1－装飾1」～「装飾0－装飾0－装飾0」（「装飾3－装飾3－装飾3」及び「装飾7－装飾7－装飾7」を除く）からいずれかの大当たりの装飾図柄の組合せを選択する。

【0271】

設定4であれば、90%の確率で再変動の前後で大当たり装飾図柄の組合せを変化させず、10%の確率で再抽選の前後で大当たり装飾図柄の組合せを変化させる。すなわち、再抽選前の大当たり装飾図柄の組み合わせを「装飾0－装飾0－装飾0」、「装飾2－装飾2－装飾2」、「装飾6－装飾6－装飾6」及び「装飾8－装飾8－装飾8」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当たり装飾図柄の組合せを「装飾4－装飾4－装飾4」にする。これにより、遊技者に設定が4以上であることを示唆することができる場合がある

。

【0272】

また、設定5であれば、70%の確率で再変動の前後で大当たり装飾図柄の組合せを変化させず、20%の確率で再抽選の前後で大当たり装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当たり装飾図柄の組み合わせを「装飾0ー装飾0ー装飾0」、「装飾2ー装飾2ー装飾2」、「装飾6ー装飾6ー装飾6」及び「装飾8ー装飾8ー装飾8」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当たり装飾図柄の組合せを「装飾4ー装飾4ー装飾4」にし、5%の確率で再抽選の前後で大当たり装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当たり装飾図柄の組み合わせを「装飾0ー装飾0ー装飾0」、「装飾2ー装飾2ー装飾2」、「装飾4ー装飾4ー装飾4」、「装飾6ー装飾6ー装飾6」及び「装飾8ー装飾8ー装飾8」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当たり装飾図柄の組合せを「装飾5ー装飾5ー装飾5」にし、5%の確率で再抽選の前後で大当たり装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当たり装飾図柄の組み合わせを「装飾1ー装飾1ー装飾1」及び「装飾9ー装飾9ー装飾9」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当たり装飾図柄の組合せを「装飾5ー装飾5ー装飾5」にする。これにより、遊技者に設定が4以上あるいは5以上であることを示唆することができる場合がある。

10

【0273】

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

20

30

【0274】

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

40

50

【0275】

設定4であれば、60%の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾1ー装飾1ー装飾1」～「装飾0ー装飾0ー装飾0」（「装飾3ー装飾3ー装飾3」及び「装飾7ー装飾7ー装飾7」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組合せを選択する。なお、この場合、例えば、大当り遊技の実行中や大当り終了演出において、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを報知する演出を行うようにしてもよい。また、5%の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾3ー装飾3ー装飾3」あるいは「装飾7ー装飾7ー装飾7」から大当りの装飾図柄の組合せを選択する。また、25%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾1ー装飾1ー装飾1」～「装飾0ー装飾0ー装飾0」（「装飾3ー装飾3ー装飾3」及び「装飾7ー装飾7ー装飾7」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組み合わせを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾3ー装飾3ー装飾3」又は「装飾7ー装飾7ー装飾7」にする。また、2%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾0ー装飾0ー装飾0」、「装飾2ー装飾2ー装飾2」、「装飾6ー装飾6ー装飾6」及び「装飾8ー装飾8ー装飾8」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾4ー装飾4ー装飾4」にする。また、8%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾1ー装飾1ー装飾1」、「装飾5ー装飾5ー装飾5」及び「装飾9ー装飾9ー装飾9」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾4ー装飾4ー装飾4」にする。本実施形態では、再抽選前後で奇数による大当り装飾図柄の組合せから偶数による大当り装飾図柄の組合せに変更することで、見た目のランクダウンという一見矛盾する演出を行うことで、大当り遊技後に確変状態に移行する期待感をより一層高めることができる場合がある。なお、奇数図柄から偶数図柄に大当りの装飾図柄の組合せが再抽選演出の前後で変更される場合には、必ず設定示唆が含まれるものであってもよい。また、再抽選前後で大当り装飾図柄の組合せが異なるとともに、再抽選後の大当りの装飾図柄の組合せが「装飾4ー装飾4ー装飾4」となることで、遊技者に設定が4以上であることを示唆することができる場合がある。

【0276】

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

、5%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾0ー装飾0ー装飾0」、「装飾2ー装飾2ー装飾2」、「装飾4ー装飾4ー装飾4」、「装飾6ー装飾6ー装飾6」及び「装飾8ー装飾8ー装飾8」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾5ー装飾5ー装飾5」にする。また、5%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾1ー装飾1ー装飾1」及び「装飾9ー装飾9ー装飾9」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾5ー装飾5ー装飾5」にする。これにより、遊技者に設定が4以上あるいは5以上であることを示唆することができる場合がある。

【0277】

また、設定6であれば、20%の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾1ー装飾1ー装飾1」～「装飾0ー装飾0ー装飾0」（「装飾3ー装飾3ー装飾3」及び「装飾7ー装飾7ー装飾7」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組合せを選択する。なお、この場合、例えば、大当り遊技の実行中や大当り終了演出において、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを報知する演出を行うようにしてもよい。また、5%の確率で再変動の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させず、「装飾3ー装飾3ー装飾3」あるいは「装飾7ー装飾7ー装飾7」から大当りの装飾図柄の組合せを選択する。また、25%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾1ー装飾1ー装飾1」～「装飾0ー装飾0ー装飾0」（「装飾3ー装飾3ー装飾3」及び「装飾7ー装飾7ー装飾7」を除く）からいずれかの大当りの装飾図柄の組み合わせを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾3ー装飾3ー装飾3」又は「装飾7ー装飾7ー装飾7」にする。また、6%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾0ー装飾0ー装飾0」、「装飾2ー装飾2ー装飾2」、「装飾6ー装飾6ー装飾6」及び「装飾8ー装飾8ー装飾8」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾4ー装飾4ー装飾4」にする。また、30%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾1ー装飾1ー装飾1」、「装飾5ー装飾5ー装飾5」及び「装飾9ー装飾9ー装飾9」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾4ー装飾4ー装飾4」にする。また、7%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾0ー装飾0ー装飾0」、「装飾2ー装飾2ー装飾2」、「装飾4ー装飾4ー装飾4」、「装飾6ー装飾6ー装飾6」及び「装飾8ー装飾8ー装飾8」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾5ー装飾5ー装飾5」にする。また、7%の確率で再抽選の前後で大当り装飾図柄の組合せを変化させ、すなわち、再抽選前の大当り装飾図柄の組み合わせを「装飾1ー装飾1ー装飾1」及び「装飾9ー装飾9ー装飾9」からいずれかを選択するとともに、再抽選後の大当り装飾図柄の組合せを「装飾5ー装飾5ー装飾5」にする。これにより、遊技者に設定が4以上あるいは5以上であることを示唆することができる場合がある。なお、再抽選の前後により設定が6であることを示唆することができる演出を実行する場合があってもよい。

【0278】

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

【0279】

続いて、CPU404は、RAM408から読み出した現在の設定値に対応する出玉数設定示唆演出選択テーブルを読み出す（ステップS713）。具体的には、CPU404は、現在の設定値が「4」であれば、図19（a）に示す設定4用出玉数設定示唆演出選

10

20

30

40

50

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

10

【0280】

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

【0281】

設定4用出玉数設定示唆演出選択テーブルは、図19(a)に示すように、70%の確率で総出玉数の表示態様による高設定示唆を行わず、10%の確率で、総出玉数が「4440」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、10%の確率で、総出玉数が「4560」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、10%の確率で、総出玉数が「4440」になった場合及び「4560」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにする。これにより、遊技者は大当たり遊技中における総出玉数の表示態様の变化のタイミングに違和感を覚え、高設定(設定4以上)に対する期待感を持たせることができる場合がある。

20

【0282】

設定5用出玉数設定示唆演出選択テーブルは、図19(b)に示すように、50%の確率で総出玉数の表示態様による高設定示唆を行わず、10%の確率で、総出玉数が「4440」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、10%の確率で、総出玉数が「4560」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、10%の確率で、総出玉数が「4440」になった場合及び「4560」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにし、5%の確率で、総出玉数が「4440」になった場合及び「5550」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにし、5%の確率で、総出玉数が「4560」になった場合及び「5600」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにする。これにより、遊技者は大当たり遊技中における総出玉数の表示態様の变化のタイミングに違和感を覚え、高設定(設定4以上、あるいは、設定5以上)に対する期待感を持たせることができる場合がある。

30

【0283】

設定6用出玉数設定示唆演出選択テーブルは、図19(c)に示すように、30%の確率で総出玉数の表示態様による高設定示唆を行わず、20%の確率で、総出玉数が「4440」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、10%の確率で、総出玉数が「5550」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、10%の確率で、総出玉数が「4440」になった場合及び「5550」になった場合の両方において総出玉数の表示態様を変化させるようにし、15%の確率で、総出玉数が「6660」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにし、15%の確率で、総出玉数が「7777」になった場合に総出玉数の表示態様を変化させるようにする。これにより、遊技者は大当たり遊技中における総出玉数の表示態様の变化のタイミングに違和感を覚え、高設定(設定4以上、設定5以上、あるいは、設定6)に対する期待感を持たせること

40

50

ができる場合がある。

【0284】

CPU404は、上述したようにして現在の設定値に対応する出玉数設定示唆演出選択テーブルを用いて総出玉数の表示態様の变化パターンを決定し、決定した変化パターンで総出玉数の表示態様が変化するように設定した後（ステップS715）、初回大当たり時示唆演出選択処理を終了する。

【0285】

なお、本実施形態では、高設定示唆の出現率を設定毎に異なるテーブルを参照することで出現率に設定差を設けるようにしたが、設定に関わらず同じ出現率で高設定示唆を行うようにしてもよいし、高設定の方が高設定示唆が出現しやすいようにしてもよいし、逆に、高設定ほど高設定示唆が出現しにくいようにしてもよい。特に、設定に関わらず出現率を同じにしても、そもそも大当たり確率が設定間で異なるので、おのずと出現率が異なってくるといえる場合もある。あるいは、そもそも設定示唆は、実際には、虚偽の演出を行うことはないので、例えば、設定1であれば出現率は0%になるということになって、おのずと高設定示唆の出現率が設定差で変化するということもできる。このことは、これまでに説明した設定示唆演出についても適用することができるし、以下に説明する設定示唆演出についても適用することができることはいうまでもない。

【0286】

次に、図20を参照しながら、上述したようにして構成されたパチンコ機100における各図柄表示装置（第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、装飾図柄表示装置208）における動作の一例について説明する。ここで、図20（a）は、通常遊技状態で小当たり遊技中に特図1の変動が開始した場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートであり、同図（b）は、通常遊技状態で小当たりした場合の各図柄表示装置における動作の一例について説明するタイミングチャートである。

【0287】

図20（a）に示すように、特図2では小当たりとなる図柄変動表示が行われているが、特図1では待機状態となっている。また、通常遊技状態であるので、装飾図柄表示装置208においても、装飾図柄の変動表示は行われておらず、待機状態で表示されている。その後、t61のタイミングとなって特図2が小当たり図柄で停止表示する。特図2の図柄表示時間（例えば、0.5秒）が経過してt62のタイミングになると、小当たり遊技が開始される。そして、小当たり遊技中において、t63のタイミングで第1特図始動口（上）230へ遊技球が入球すると、大当たりとするか否かの抽選等を行った後、特図1の図柄変動表示を開始するが、特図2での小当たりに係る小当たり遊技中であるため、特図1の図柄変動表示を開始するものの、すかさず中断状態となる。その後、t64のタイミングで小当たり遊技が終了すると、中断していた特図1の図柄変動表示が再開（実質的に開始）される。その後、装飾図柄表示装置208では、特図1の本来の図柄変動時間の到達に近くなると、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動を開始した後、t65のタイミングで、間もたせ演出が開始される。その後、t66のタイミングで、特図1の図柄変動時間が経過すると、特図1がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置208では、特図1がはずれ図柄で停止表示されるのに合わせて間もたせ演出が終了し、はずれの装飾図柄の組み合わせで停止表示する。その後、特図1の図柄表示時間（例えば、0.5秒）が経過してt67のタイミングとなると、図柄変動表示が保留されている特図1の図柄変動表示が消化され、特図1の図柄変動表示が開始される。また、併せて、装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示の開始に応じて、装飾図柄の変動表示が開始される。同様に、特図1の図柄変動時間（例えば、5秒）が経過するよりも前に、装飾図柄表示装置208では、はずれの装飾図柄の組合せで揺れ変動表示を開始した後、t68のタイミングで、特図1がはずれ図柄で停止表示するとともに、装飾図柄表示装置208では、揺れ変動で表示していたはずれの装飾図柄の組合せで停止表示される。その後も同様に、特図1の図柄表示時間が経過してt69のタイミングとなると、特図1の図柄変動表示が開始される。なお、本実施形態では、通常遊技状態では、左打ちを推奨するゲーム性を有している

。したがって、通常遊技状態において右打ちを検出（例えば、大当り発生ゲート 2 5 2 への遊技球の通過を検出等）すると、例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 に左打ちを促す旨の警告表示を行う。しかしながら、小当り遊技状態では、右打ちをしなければ遊技者に利益を与えることができないため、短時間であっても右打ちを促す表示が行われる。このような場合に、小当り遊技状態が終了した後で、すぐに左打ちを促す旨の警告表示がなされると、遊技意欲が減退してしまう場合がある。本実施形態では、小当り遊技が終了した後、一定期間（例えば、3 0 秒間）は、左打ちを促す表示を行わないようにしている。この期間（t 6 4 ~ t 7 0 で示す期間）を、「左打ち警告抑制期間」という場合がある。このように、本実施形態では、小当り遊技が実行された場合に、右打ちが行われてその状態が継続し、複数回の図柄変動表示が開始されても左打ち警告抑制期間が経過するまでは、左打ちを促す警告を行わないようにしている。

10

【0 2 8 8】

なお、この演出例では、特図 2 での小当りに係る小当り遊技中に特図 1 始動口（上）2 3 0 に遊技球が入賞すると、特図 1 の図柄変動が開始するとともに進行が中断される一方、特図 1 の図柄変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を行うようにしたが、小当り遊技が終了するまで装飾図柄の変動表示を開始しないようにしてもよい。この場合、装飾図柄の変動表示の実行時間が特図 1 の図柄変動時間に対応するようになり、間もたせ演出を実行しないようにしてもよい。あるいは、間もたせ演出とは別の演出を実行するようにしてもよい。

【0 2 8 9】

20

次に、図 2 0（b）に示す例では、特図 1 及び特図 2 の両方で図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置 2 0 8 では装飾図柄の変動表示が表示されている。通常遊技状態では、特図 1 の図柄変動表示に応じて装飾図柄表示装置 2 0 8 における装飾図柄の変動表示が表示される。その後、特図 1 の図柄変動時間が経過するよりも前に、t 7 1 のタイミングで特図 2 が小当り図柄で停止表示される。この時、変動表示中の特図 1 の進行が一時中断され、中断期間が開始される。ところが、本実施形態では、特図 1 の図柄変動時間の進行が一時中断されるにも関わらず、装飾図柄表示装置 2 0 8 では装飾図柄の変動表示が継続して行われる。これにより、遊技者に特図 1 の図柄変動表示が中断していることを分かり難くすることができる場合がある。その後、特図 2 の図柄表示時間（例えば、0. 5 秒）が経過して t 7 2 のタイミングになると、小当り遊技が開始される。その後、特図 1 が中断期間であるにもかかわらず、装飾図柄表示装置 2 0 8 における装飾図柄の変動表示は継続しているため、t 7 3 のタイミングで S P リーチに移行する場合がある。すなわち、小当り遊技中に S P リーチ演出が行われているという状況が起こりうるということができる。そして、t 7 4 のタイミングで小当り遊技が終了すると、中断していた特図 1 の図柄変動表示が再開される。そして、t 7 4 のタイミングから一定期間（例えば、3 0 秒間、t 7 4 ~ t 7 5 に示す期間）は、左打ち警告抑制期間であるので、継続して右打ちが行われていても、当該期間内であれば、左打ちを促す警告は行われない。なお、t 7 5 のタイミングとなって左打ち警告抑制期間が経過したにもかかわらず、右打ちが行われている場合には、左打ちを促す警告が行われる。このように、本実施形態では、例えば、S P リーチが行われるなどの長い図柄変動時間が選択された場合には、実行中の特図 1 に係る図柄変動表示中に特図 2 の小当りが発生した場合であっても当該特図 1 の図柄変動表示中に左打ちを促す警告が行われる場合があるということができる。

30

40

【0 2 9 0】

次に、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 において実行される演出の具体例について説明する。

【0 2 9 1】

図 2 1 は、本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置 2 0 8 を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【0 2 9 2】

図 2 1 には、装飾図柄表示装置 2 0 8 が示されている。なお、第 1 特図表示装置 2 1 2

50

、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。

【0293】

図21(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。

10

【0294】

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

【0295】

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。

30

【0296】

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

【0297】

特図1の保留アイコン表示領域281には、特図1の保留を表す保留アイコンが表示される。特図1の保留数は、特図1保留ランプ218の点灯数や特図1の保留数表示領域に示される数値の他、特図1の保留アイコンの数によっても表され、特図2の保留数は、特図2保留ランプ220の点灯数や特図2の保留数表示領域に示される数値によっても表される。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。

40

【0298】

50

図 2 1 (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。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 2 1 (a) では、特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 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。

【 0 2 9 9 】

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 2 1 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、5 8 0 秒）、特図 2 始動口 2 3 2 への入賞があまり意味をなさないためである。

【 0 3 0 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 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 2 1 (a) に示すように、特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 が演出表示領域 2 0 8 d 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 2 8 2 が表示される。

【 0 3 0 1 】

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。

【 0 3 0 2 】

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。

【 0 3 0 3 】

図 2 1 (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 2 1 2 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。

【 0 3 0 4 】

図 2 1 (c) では、特図 1 の保留アイコン h 1 1 , h 1 2 の移動アニメーションが開始されている。ここでの移動アニメーションは、第一の保留アイコン h 1 1 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 2 8 0 に向けて移動を開始するとともに、第二の保留アイコン h 1 2 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第一の保留アイコン h 1 1 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。

【 0 3 0 5 】

図 2 1 (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 h 1 1 であった保留アイコンが変動アイコン表示領域 2 8 0 に到達し、変動アイコン h 0 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 h 1 2 であった保留アイコンが第一の保留アイコン h 1 1 の表示位置に到達し、第一の保留アイコン h 1 1 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 2 1 2 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 h 1 1 であった保留アイコンを変動アイコン h 0 として見てもよいし、それまで第二の保留アイコン h 1 2 であった保留アイコンを第一の保留アイコン h 1 1 として見てもよい。

【0306】

そして、図21(f)で装飾図柄の変動表示が開始される。

【0307】

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

10

【0308】

図21(h)に示す残時間表示バー136P2では、上記有効期間が減っており、同図(i)では、遊技者が、演出ボタン136を押下している。演出ボタン136が上記有効期間内に押下されると、図21(j)に示すように、装飾図柄表示装置208には、操作促進報知画像136Pに代えてリーチ状態突入予告画像2071が表示される。リーチ状態突入予告画像2071では、主人公のキャラクタ画像の右横に、「チャンスだ!!」という文字表示がなされている。

20

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

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

30

【0312】

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。

【0313】

図22は、図21に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

40

【0314】

図21(o)から続く図22(p)では、決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図22(s)まで続く。図22(s)では、主人公の殿様が敵役の剣豪に勝利し、同図(t)では、第4図柄・保留数表示領域284及びミニ図柄を残して一旦全てが非表示になる。なお、非表示に代えてこれまでとは異なる背景画像を表示してもよい。あるいは、この場面において、設定示唆の表示を表示する場合があってもよい。やがて、同図(u)に示すように、「装飾4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

50

コン表示領域 2 8 1 の表示は消えたままであり、第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 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。

【0315】

その後、図 2 2 (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。

【0316】

その後、図 2 2 (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 E F 1 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。

【0317】

図 2 2 (x) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、「装飾 7ー装飾 7ー装飾 7」の 6 R 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 2 2 (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「7 7 7」の組合せで停止表示される。この図 2 2 (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 2 2 (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。なお、図 2 2 (y) に示す大当たり遊技開始演出において、設定示唆を含む表示を表示する場合があってもよい。この場合において、何らかの条件を満たす大当たりとなった場合のみ (例えば、電源投入後の最初の大当たりの場合のみ、5 連チャン以上の大当たりが発生した場合のみ、出玉が異なる複数の大当たりのうちの最も出玉数の多い大当たり (例えば、1 0 R 大当たり等) となる場合のみ等) にのみ設定示唆を含む表示を表示するようにしてもよい。

【0318】

また、一方で、図 2 2 (v) に示す再抽選演出の結果、例えば、図 2 2 (w') ~ 同図 (y') に示すように、再抽選前と装飾図柄の組合せが変化しない場合がある。すなわち、再抽選に失敗したことを演出する場合もある。しかしながら、本実施形態では、確変大当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、遊技者に期待感を継続させることができる場合がある。

【0319】

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。

【0320】

図 2 3 は、装飾図柄表示装置を中心とした大当たり遊技における演出の一例を段階的に示す図である。なお、図 2 3 では、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。

【0321】

図23(a)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示において6R確変大当り（演出上では、通常大当りか確変大当りかの判別が困難となっている。）となった後、1ラウンド目に移行した様子が示されている。1ラウンド目に移行すると、装飾図柄表示装置208では、表示画面の中央やや左側にマチ子先生のキャラクタとともに「おめでとう！」の文字が表示され、大当りとなったことを祝福している。なお、大当り時の装飾図柄の組合せにより確変大当りであることが確定した場合（例えば、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の大当りの装飾図柄の組合せで大当りとなった場合）には、図23(a')に示すように、「おめでとう！」の文字に換えて「大チャンスおめでとう！」の文字が表示され、大量の出玉獲得に期待感を持たせるようにしている。そして、表示画面の左下隅部に初回大当りからの当り回数（小当りを含む；「連チャン数表示」という場合がある）が表示され、左上隅部には、大当りとなった際の大当り装飾図柄である「装飾4」が表示されている。また、表示画面の中央上部には、ラウンド数表示として現在のラウンド数である「1R」の表示と、その下に、今回の大当り遊技において獲得した賞球数と今回の大当り遊技において獲得が期待できる賞球数とを報知する「32／480 get！」が表示されている。すなわち、今回の大当りが開始してから第1可変入賞口234aに4球の遊技球が入球したため、32球の賞球数の獲得を報知するとともに、今回の大当りでは480球の賞球の獲得が期待できることが示されている。また、表示画面の右下には、初回大当りからの総獲得賞球数が表示されており、この数値は大当り及び小当りにおいて獲得した賞球の数を当り（大当り、小当り）が終了するたびに加算（カウントアップ）されていく。そのため、初回大当りに係る大当り遊技中では、大当りが終了するまで、総獲得賞球数のカウントアップは行われず、「0 pt」のままとなっている。なお、当りにおいて賞球を獲得する毎にその数を総獲得賞球数に加算するようにしてもよい。また、本実施形態では、可変入賞口（第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a）に入賞したことにより発生した賞球の数を加算するようにしているが、他の入賞口への入賞により獲得した賞球の数をも加算するようにしてもよく、例えば、右打ちすることにより入賞が可能な特定の一般入賞口への入賞により獲得した賞球の数をさらに加算するようにしてもよい。

10

20

【0322】

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

30

【0323】

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

40

【0324】

50

図 2 3 (d) は、6 ラウンド目が終了して大当たり終了演出が行われている様子が示されている。なお、図 2 3 (d) に示す例は、確変大当たりであることが確定している演出が行われている様子が示されている。大当たり終了演出が開始すると、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央に「小当たり R U S H 突入！」の文字が表示され、確変状態（特図高確率普図低確率状態）に移行することが報知される。また、表示画面の右下に表示されている総獲得賞球数の表示がカウントアップするアニメーションが開始され、今回の大当たりで獲得された 4 8 0 個の賞球が加算される様子が示されている。一方、通常大当たりであることが確定している場合には、図 2 3 (d') に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の中央に「大当たり終了」「時短突入！」という文字が表示され、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）に移行することが報知される。なお、総獲得賞球数を示す表示は、電サポ状態に移行することとなる場合でも確変状態に移行する場合と同様にカウントアップが行われ、カウントアップ後の総獲得賞球数の表示は、電サポ状態が終了するまで継続して表示されるが、通常大当たりである場合には、総獲得賞球数の表示を行わないようにしてもよい。

10

【0325】

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

【0326】

図 2 4 は、装飾図柄表示装置を中心とした確変遊技状態における演出の一例を段階的に示す図である。なお、図 2 4 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。

20

【0327】

図 2 4 (a) は、初回大当たりに係る大当たり遊技が終了し、確変状態に移行してから 1 回目の図柄変動表示が開始した様子が示されている。なお、上述したように、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 は、特図 1 と特図 2 が同時に図柄変動表示をすることが可能な同時変動機であるため、大当たり遊技が終了すると、特図 1 の図柄変動表示と特図 2 の図柄変動表示の両方が略同時に開始することとなる。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図 2 の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

30

【0328】

図 2 4 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、大当たり遊技終了演出において表示されていた「小当たり R U S H 突入！」の文字が引き続き表示されているとともに、第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 の左側には装飾図柄が変動表示している様子が示されている。また、表示画面の右下では、初回大当たりに係る大当たり遊技において獲得した賞球の数（4 8 0 個）のカウントアップのアニメーションが引き続き行われている。また、左上にはミニ図柄及び右打ちを指示する右打ち表示が表示されている。

【0329】

また、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、演出表示領域 2 0 8 d の中央下部に変動アイコン表示領域 2 8 0 が現れている。

40

【0330】

さらに、図 2 4 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 2 0 8 には、変動アイコン表示領域 2 8 0 の左横に特図 2 の保留アイコン表示領域 2 8 2 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 2 0 8 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。

【0331】

特図 2 の保留アイコン表示領域 2 8 2 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 2 2 0 の点灯数や特図 2 の保留数表示領域に

50

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

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

図24(e)に示す装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技が終了して特図2の4回目の図柄変動表示が終了した様子が示されている。図24(e)に示すように、大当たり遊技終了演出において表示されていた「小当りRUSH突入！」の文字は依然として表示されている。なお、図24(e)に示すタイミングでは、特図2がはずれの結果で表示され

ており、これに合わせて表示画面の右上部分に表示されている装飾図柄も「装飾 9－装飾 6－装飾 2」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「9 6 2」で停止表示している。

【0337】

図 2 4 (f) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当り遊技が終了して特図 2 の 5 回目の図柄変動表示が開始した様子が示されている。大当り遊技終了後、特図 2 の 5 回目の図柄変動表示が開始すると、大当り遊技終了演出から表示されていた「小当り R U S H 突入！」の文字が消去され、小当り R U S H 中（すなわち、確変状態中）であることを示す「小当り R U S H 中」の文字が総獲得賞球数の表示の上方に表示される。また、表示画面の右上部分で小さく表示されていた装飾図柄が表示画面の中央に移動し、通常表示される
10

【0338】

図 2 4 (g) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当り遊技終了後、特図 2 の 5 回目の図柄変動表示が終了した様子が示されている。図 2 4 (g) に示すタイミングでは、特図 2 がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の中央に表示されている装飾図柄も「装飾 6－装飾 3－装飾 8」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示している。また、ミニ図柄もこれに合わせて「6 3 8」で停止表示している。

【0339】

図 2 4 (h) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、小当りとなる特図 2 の図柄変動表示が行われている様子が示されている。なお、本実施形態では、「小当り R U S H 中」の表示に換えて「チャンス！」の文字を表示して当り（小当りあるいは大当り）となることを予告している。なお、「チャンス！」の文字を表示しないようにしてもよいし、「チャンス！」の文字を表示しない場合があってもよいし、小当りあるいは大当りとなる図柄変動表示中では、「チャンス！」の文字が必ず表示されるようにしてもよい。

【0340】

その後、図 2 4 (i) に示すタイミングで、小当り図柄（「特図 g」）が停止表示し、これに合わせて「装飾 6－装飾 6－装飾 6」の装飾図柄の組合せが停止表示する。また、ミニ図柄も停止表示された装飾図柄に合わせて「6 6 6」で停止表示している。なお、第 4 図柄・保留数表示領域 2 8 4 における特図 2 の図柄変動中報知領域には、「△」が停止表示されており、小当りとなったことが示されている。

【0341】

図 2 4 (j) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、小当り遊技が開始した様子が示されている。小当り遊技が開始すると、表示画面の中央に「S M A L L ボーナス！」の文字が表示され、小当り遊技（あるいは、小当り遊技に見せかけた 3 R 大当り遊技）が行われていることを報知するとともに、表示画面の左下部分に表示されている連チャン数表示が「2 回目」に更新され、2 連チャン目であることが報知される。また、表示画面の左上では、小当りとなったときの装飾図柄の組合せである「装飾 6」が表示され、「装飾 6－装飾 6－装飾 6」の当りの組合せが表示されたことが報知されている。

【0342】

図 2 4 (k) に示すタイミングでは、第 2 可変入賞口 2 3 5 a のシャッタ部材 2 3 5 1 a の短開放により 1 つの遊技球が第 2 可変入賞口 2 3 5 a に入球し、1 5 個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは 1 5 0 個の賞球の獲得が期待できることを示す「1 5 / 1 5 0 g e t !」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点では、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【0343】

図 2 4 (l) に示すタイミングでは、第 2 可変入賞口 2 3 5 a に 1 0 個の遊技球が入球したことにより小当り遊技が終了した様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置
50

208では、第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aの短開放の繰り返しにより10個の遊技球が第2可変入賞口235aに入球し、150個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは150個の賞球の獲得が期待できることを示す「150／150 get!」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

【0344】

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

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

図25(1a)～同図(1e)に示す演出例は、通常遊技状態において第一設定示唆演出が行われる様子が示されている。すなわち、図25(1a)に示す装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が行われている。その後、図25(1b)に示すように、表示画面の右下部分にポイントゲージPTGが表示されて「ゲージMAXでチャンス」という文字が表示され、設定示唆が行われるかもしれないという期待感を持たせることができる場合がある。その後、アウト球検出センサSWoutを遊技球が通過する毎に、例えば、ポイントが1カウントされ、第1始動入賞口(上)230に入賞することで、例えば、ポイントが5カウントされ、ポイントが更新されるにしたがって、ゲージが増加する様子が示されている。その後、ポイントが所定数(例えば、3000 pt)たまると、図25(1d)に示すように、ポイントゲージPTGにおけるゲージが満タンを示し、すると

10

20

30

40

50

、図25(1e)に示すように、表示画面の右下部分に、「高設定!」の文字とともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタGLGが出現し、「高設定!」であることを示唆している。なお、本実施形態では、4以上である場合に第一設定示唆演出が行われる場合があるが、設定2以上や、設定3以上である場合に第一設定示唆演出が行われる場合があってもよい。また、第一設定示唆演出が行われない設定である場合には、ポイントゲージの表示を行わないようにしてもよいし、ポイントゲージの表示を行うが、第一設定示唆演出が行われないようにしてもよい。また、入賞口やアウト球検出センサSWoutへの通過により加算されるポイント数は上述したものに限らず、任意に設定することができることはいうまでもない。また、ポイントが加算される入賞口とポイントが加算されない入賞口があってもよいし、全ての入賞口につき入賞する毎にポイントが加算されるようにしてもよい。この場合において、いずれの入賞口についていくつポイントが加算されるかについても任意に設定することができる。なお、ポイントゲージPTGは、常時表示されるようにしてもよいし、ポイントが満タンに近くなったら表示を開始するようにしてもよい。また、ポイントをゲージで示さず、数値で示すようにしてもよい。この場合において、数値を常時表示するようにしてもよいし、キリのよいポイント数(例えば、1000ポイント等)になった場合にのみ表示するようにしてもよい。

【0349】

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

【0350】

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

いようにしてもよい。

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

図26(2a)～同図(2b)は、図26(1a)に示す演出例とは別に行われるばあがある演出例であり、大当り遊技終了演出中に第二設定示唆演出が行われ、この状態においてポイントがたまって第一設定示唆演出が実行されることになった場合に、第二設定示唆演出と重畳して実行するのを回避し、第二設定示唆演出が終了した後で第一設定示唆演出が開始するようにした様子を示している。具体的には図26(2a)に示すように、大当り遊技終了演出が開始されると、サボハニ群が出現し、高設定であることを示唆する場合がある。この場合において、ポイントがたまり、第一設定示唆演出の実行が決定される場合がある。この場合には、大当り遊技終了演出において、第一設定示唆演出を実行せず、図26(2b)に示すように、大当り遊技が終了した後に開始される図柄変動表示が開始された場合にゴル爺のキャラクタGLGが表示され、第一設定示唆演出が実行される様子が示されている。このように、第一設定示唆演出が実行される際に、第二設定示唆演出が実行されている場合には、当該第一設定示唆演出の開始を第二設定示唆演出が終了するまで留保するようにしてもよい。

【0358】

図26(3a)～同図(3d)は、待機状態において、遊技者が操作キーユニット190あるいは演出ボタン136を操作することで移行する、メニューモードについて説明する図である。なお、本実施形態では、図26(3a)に示すデモ演出の実行中に限らず、装飾図柄が停止表示されている待機状態であっても、操作キーユニット190や演出ボタン136を操作することで、メニューモードに移行することができるが、デモ演出の実行中に限りメニューモードに移行することができるようにしてもよい。

【0359】

例えば、図26(3a)に示すタイミングで遊技者が演出ボタン136が操作されると、図26(3b)に示すように、メニュー画面が表示される。メニュー画面では、「会員登録」「パスワード入力」「パスコード発行」「音量・輝度設定」「設定示唆設定」を行うことができる。「会員登録」は、パチンコ機100の製造メーカーが管理する顧客のデータベースへの登録を行うためのものである。「パスワード入力」は、遊技者がメーカーからダウンロードした二次元コードやパスワードをここで入力することで、これまでの遊技者の遊技履歴を当該パチンコ機100に登録することができる。これにより、例えば、普段出現しない予告が出現したり、予告の信頼度が変化したりさせることができる場合がある。「パスワード発行」は、遊技者の要求によりこのパチンコ機100における遊技履歴を二次元コード化あるいは文字コード化して表示させるものである。遊技者は、表示された二次元コードあるいは文字コードを携帯端末などで撮像し、メーカーにインターネッ

トを介してアップロードすることで、遊技履歴をデータベース上に登録することができる。「音量・輝度設定」は、遊技者が操作キーユニット190を操作することで、パチンコ機100のスピーカ120から出力される音声のボリュームや、装飾図柄表示装置208及び各種装飾用ランプの輝度を調整することができる。

【0360】

遊技者は、図26(3b)に示すタイミングで操作キーユニット190を操作して「設定示唆設定」が操作されると、図26(3c)に示すように、「設定示唆演出カスタマイズ」画面に移行する。この「設定示唆演出カスタマイズ」画面では、「発射球示唆演出が出やすい遊技状態をえらんでね」の文字が表示され、発射球示唆演出(第一設定示唆演出)が出現しやすい遊技状態を「通常遊技状態」「確変状態」「電サボ状態」「大当たり遊技中」のいずれかから選択可能である。なお、これ以外の遊技状態を選択可能にしてもよい。図26(3c)に示す例では、「通常時にしやすい」の項目にカーソルが合わされており、当該項目が強調表示されており、通常遊技状態において第一設定示唆演出が出現しやすくなるように設定されたことが示されている。なお、2以上の項目を選択可能にしてもよいし、項目を1つだけ選択可能に構成されてもよい。

10

【0361】

上述したようにして第一設定示唆演出が出やすい遊技状態が選択されると、図26(3d)に示すように、複数種類ある設定示唆演出から出現しやすい種類の設定示唆演出を選択することができるようになっている。具体的には、初回大当たりからの総獲得賞球数で設定示唆を行う「出玉数で示唆」、大当たり間の図柄変動表示の回数である大当たり間スタート数の表示で設定示唆を行う「大当たり間スタートで示唆」、大当たり時の再抽選演出において設定示唆を行う「再抽選で示唆」、及び、チャンス目の装飾図柄の組合せの出現により設定示唆を行う「停止図柄で示唆」からいずれか1又は2以上を選択することができる。図26(3d)に示す例では、「出玉数で示唆」と「再抽選で示唆」の2つの示唆演出を実行可能に設定された様子が示されており、その他の設定示唆演出は出現しないようにされている。なお、本実施形態では、出現する設定示唆演出の種類を設定するものであるが、複数種類の設定示唆演出のそれぞれの出現率を設定できるようにしてもよい。

20

【0362】

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

30

【0363】

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

40

【0364】

一方、再抽選演出に失敗すると、図27(c')に示すように、再び「装飾1ー装飾1ー装飾1」の大当たりの装飾図柄の組合せが表示され、揺れ変動が行われる。この場合、エ

50

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

10

20

【0365】

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

30

40

50

ば、図柄の色や模様が通常とは異ならせることで設定示唆を行うようにしてもよいし、大当たりとなった際に出力される音声出力を通常とは異ならせる（通常は「おめでとう」と出力されるが、設定示唆の場合は「チャンス」と出力される等）ことで設定示唆を行うようにしてもよい。また、他の確変確定告知演出を用いて設定示唆が行われてもよく、確変確定告知演出の通常の実行タイミングとは異なるタイミングで実行されることで設定示唆が行われるようにしてもよいし、確変確定告知に設定示唆が含まれるようにしてもよい。また、再抽選演出における演出内容により設定示唆が行われてもよく、例えば、演出ボタン136の操作を要求する表示が通常とは異なる態様（色違いや大きさが通常とは異なる態様）である場合に設定示唆が含まれてもよいし、再抽選時に操作が要求される操作手段（例えば、演出ボタン136）が通常とは異なることで設定示唆が行われてもよい。

10

【0366】

なお、再抽選演出における設定示唆について、特定の条件が成立している場合に実行可能にしてもよく、例えば、前回の当たりから30回以内等、当たり間の図柄変動表示回数が少ない場合に設定示唆が行われる場合があってもよい。また、例えば、RTC (Real Time Clock) を用いて遊技場におけるイベントの開催日を設定し、当該開催日において設定示唆が行われる場合があるようにしてもよい。また、例えば、デモ演出中に移行可能な設定画面において遊技者により発生条件をカスタマイズでき、カスタマイズした条件が成立した場合に設定示唆が行われる場合があるようにしてもよい。以上のことは、これまでに説明した設定示唆演出にも適応させることができるし、以降に説明する設定示唆演出についても適応させることができることはいうまでもない。

20

【0367】

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

【0368】

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

30

【0369】

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

40

【0370】

図28(1c)は、初回から15回目の当たりであって、特図2における10R確変大当りに係る当たり遊技の実行中である様子が示されている。図28(1c)に示すタイミン

50

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

【0371】

10

その後、第2可変入賞口235 aに1球の遊技球が入球すると、初回の大当り遊技が開始してから5005個の賞球を獲得したことになり、キリのよい5000個の総獲得賞球数を獲得したといえることができる。そのため、本実施形態では、このように、キリのよい賞球数（例えば、2500の倍数の賞球数）を獲得した場合には、図28(1d)に示すように、「5000 pt ゲット!!」の文字を含むキリ数表示画像を装飾図柄表示装置208の中央に大きく表示し、遊技者に賞球の獲得を祝福している。なお、当該大当り遊技が終了して総獲得賞球数の表示がカウントアップする過程で総獲得賞球数が「5000 pt」をカウントした場合に「5000 pt ゲット!!」のようなキリ数表示画像を表示するようにしてもよい。なお、本実施形態では、図17に示す初回大当り時示唆演出選択処理のステップS715における示唆演出出現パターン決定処理での決定に従ってキリ数表示画像を用いた設定示唆を行うが、例えば、図28(1d)に示すキリ数表示画像に換えて、図28(1d')に示すように、「5000」の文字の表示態様を変化させることで設定示唆を行うようにしてもよい。この場合、例えば、設定5に関連する「5000」の表示態様が変化することを表しているため、設定5以上であることを示唆している。設定示唆の態様はこれに限らず、他の方法によってもよく、例えば、音声出力やランプの発光態様によって設定示唆を行うようにしてもよい。

20

【0372】

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

30

【0373】

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

40

【0374】

その後、第2可変入賞口235 aに1球の遊技球が入球すると、初回の大当り遊技が開始してから4560個の賞球を獲得したことになるが、本実施形態では、例えば、図17の初回大当り時示唆演出選択処理におけるステップS715の示唆演出出現パターン決定処理で、総獲得賞球数が4560発で設定示唆演出を行うことが決定されているので、通常であればキリのよい数である2500発の倍数ではないため、キリ数表示画像は表示されないが、設定示唆演出として「4560 pt ゲット!!」の文字を含むキリ数表示画像が表示されている。これにより、遊技者は、いわゆるキリ数以外の総獲得賞球数でキリ数

50

表示画像が表示されることの違和感により、高設定であることを認識できる場合がある。図28(2d)に示す設定示唆演出としてのキリ数表示画像は、設定が4以上であることを示唆するものである。なお、キリ数以外の総獲得賞球数でキリ数表示画像を表示して設定示唆を行う場合には、通常キリ数表示画像とは異なる表示態様(例えば、数字の表示態様が異なる等)として設定示唆が行われていることを認識しやすくしてもよい。設定示唆の態様はこれに限らず、他の方法によってもよく、例えば、音声出力やランプの発光態様によって設定示唆を行うようにしてもよい。

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

図29(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。また、図29(a)に示す状態では、特図1及び特図2のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄・保留数表示領域284では、その旨を示すように、特図1の図柄変動中報知領域及び特図2の図柄変動中報知領域いずれにおいても「×」が表示されている。

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

図29(b)では、特図1の保留アイコンh11、h12、h13がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイ

10

20

30

40

50

コンが変動アイコン表示領域 280 に移動して変動アイコン h0 となり、第 2 の保留アイコン h12 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第 1 の保留アイコン h11 となり、第 3 の保留アイコン h13 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第 2 の保留アイコン h12 となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0382】

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

10

【0383】

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

【0384】

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

20

【0385】

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

【0386】

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

30

【0387】

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

40

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

図 30 には、装飾図柄表示装置 208 が示されており、第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、普通図柄表示装置 210、特図 1 保留ランプ 218、特図 2 保留ラ

50

ンプ 2 2 0、および普図保留ランプ 2 1 6 については図示を省略している。

【0 3 9 1】

図 3 0 (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 3 0 (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。

【0 3 9 2】

さらに、図 3 0 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。

10

【0 3 9 3】

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、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 3 0 0 の R A M 3 0 8 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 2 8 1 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。

20

【0 3 9 4】

図 3 0 (a) には、特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 に 3 つの特図 1 の保留アイコン h 1 1, h 1 2, h 1 3 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 3 はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図 1 のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、3 つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である 3 つ目の特図 1 の保留アイコン h 1 3 にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図 1 の保留アイコン h 1 1, h 1 2 と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。

30

【0 3 9 5】

図 3 0 (b) では、特図 1 の保留アイコン h 1 1, h 1 2, h 1 3 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 となり、第 3 の保留アイコン h 1 3 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第 2 の保留アイコン h 1 2 となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

40

【0 3 9 6】

その後、図 3 0 (c) に示すタイミングで、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、「装飾 3－装飾 5－装飾 7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコン h 0 も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせでははずれ表示がなされており、遊技者に、連続予告と設定示唆のいずれかが表示されたことを認識することができる場合がある。

【0 3 9 7】

図 3 0 (d) 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

50

動アイコン表示領域 280 に移動して変動アイコン h0 となり、第 2 の保留アイコン h12 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第 1 の保留アイコン h11 となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0398】

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

10

【0399】

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

【0400】

図 31 (1a) ~ 同図 (1e) は、大当り間の図柄変動表示の回数である大当り間スタート数の表示を行う演出の一例を示すものである。なお、本実施形態における大当り間スタート数とは、通常大当り終了後に移行する電サポ状態が終了してから、次に大当りとなるまでの図柄変動表示数のことを指す。なお、通常大当り終了後から次の大当りとなるまでの図柄変動表示数のことであってもよい（すなわち、電サポ状態における図柄変動表示数も含むものであってもよい）。

20

【0401】

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

【0402】

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

30

【0403】

特図 1 の保留アイコン表示領域 281 には、特図 1 の保留を表す保留アイコンが表示される。特図 1 の保留数は、特図 1 保留ランプ 218 の点灯数や、第 4 図柄・保留数表示領域 284 における特図 1 の保留数表示の他、特図 1 の保留アイコンの数によっても表され、特図 2 の保留数は、特図 2 保留ランプ 220 の点灯数や第 4 図柄・保留数表示領域 284 における特図 2 の保留数表示によって表される。なお、特図 2 の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部 300 の RAM 308 に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2 番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図 1 の保留アイコン表示領域 281 では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

40

【0404】

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

【0405】

50

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

【0406】

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

【0407】

その後、図31(1c)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾5ー装飾4ー装飾1」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

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

【0411】

図31(2a)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。また、図31(2a)に示す状態では、特図1については図柄が停止表示されている状態である一方、特図2については図柄変動表示

10

20

30

40

50

中となっており、装飾図柄表示装置 208 の右上隅における第 4 図柄・保留数表示領域 284 では、その旨を示すように、特図 1 の図柄変動中報知領域では「×」が表示されているが、特図 2 の図柄変動中報知領域では図柄変動表示中を表す「ー」が表示されている。なお、電サポ状態では、特図 1 の図柄変動表示をメインとした演出表示を行うため、装飾図柄表示装置では、特図 2 の図柄変動表示に関する演出（装飾図柄の変動表示）は行われていない。

【0412】

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

10

【0413】

特図 1 の保留アイコン表示領域 281 には、特図 1 の保留を表す保留アイコンが表示される。特図 1 の保留数は、特図 1 保留ランプ 218 の点灯数や、第 4 図柄・保留数表示領域 284 における特図 1 の保留数表示の他、特図 1 の保留アイコンの数によっても表され、特図 2 の保留数は、特図 2 保留ランプ 220 の点灯数や第 4 図柄・保留数表示領域 284 における特図 2 の保留数表示によって表される。なお、特図 2 の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部 300 の RAM 308 に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2 番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図 1 の保留アイコン表示領域 281 では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

20

【0414】

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

【0415】

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

30

【0416】

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

40

【0417】

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

【0418】

50

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

【0419】

その後、図31(2e)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾4ー装飾8ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。本実施形態では、このようにして残り図柄変動表示回数表示を表示するが、例えば、図31(2e)に示す残り図柄変動表示回数表示を、図31(2e')に示す態様で表示して設定示唆を行うようにしてもよい。すなわち、図31(2e')に示す残り図柄変動表示回数表示における数字の態様が通常の表示とは異なる表示となっており、この演出例では、設定6であることを示唆している。なお、この演出例では、設定6の設定示唆を演出しているが、例えば、現在の設定を暗示するような数字（例えば、残り45回転で表示態様に変化した場合は設定4又は5を示唆し、残り44回転で表示態様に変化した場合は設定4以上を示唆する等）となった場合に表示態様を変えることで、様々な態様の設定示唆を行うことができる。

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

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

【0423】

図32(A)は、通常遊技状態において特図1の図柄変動表示が終了し、これに合わせて装飾図柄がはずれの組み合わせで停止表示している様子を示している。本実施形態では、通常、停止表示した装飾図柄の組合せに合わせて、表示画面の左上隅部に表示されているミニ図柄も同じ図柄の組合せで停止表示するが（例えば、図32に示すように、「装飾4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した場合は、ミニ図柄も「417」で停止表示する。）、図32(A)に示す演出例では、「装飾4ー装飾1ー装飾7」の装飾図柄の組合せに対し、ミニ図柄が「121」となっており、設定1と設定2で

あることが否定され、すなわち、設定3以上であることを示唆している。なお、ミニ図柄の表示態様は上述したものに限定されず、例えば、装飾図柄の組合せと異なるミニ図柄が「456」となった場合には、設定4以上であることを示唆するようにしてもよい。また、装飾図柄の組合せとミニ図柄の結果が整合しない頻度により高設定を示唆するようにしてもよい。

【0424】

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

10

【0425】

図32(C-1)～同図(C-2)は、小当り遊技においてオーバー入賞した場合の演出例を示している。すなわち、本実施形態における小当り遊技では、10個の遊技球が第2可変入賞口235aに入賞すると小当り遊技が終了するが、第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aから遊技球が進入してから入賞カウントスイッチSW1を通過するまでに多少の時間を要する場合がある。そのため、第2可変入賞口235aに10個を超える遊技球の入賞（いわゆる、オーバー入賞）が発生する場合がある。本実施形態では、小当り遊技において、オーバー入賞が発生した場合には、図32(C-2)に示すように、11個の遊技球が入賞したために165個の賞球が発生するとともに、当該小当り遊技において獲得が期待できる賞球数を示す「165／150get!」が表示画面の中央上部に表示される。また、本実施形態では、オーバー入賞が発生した場合には、スピーカ120から所定のオーバー入賞音出力される。なお、オーバー入賞した分の賞球数を表示しないようにしてもよい。また、オーバー入賞音を出力しないようにしてもよい。

20

【0426】

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

30

【0427】

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

40

【0428】

また、複数の演出モードが用意されており、複数の演出モードのうちの或る演出モードに移行する場合には特定の条件（例えば、SPリーチが行われた次の図柄変動表示が開始した場合等）が成立することで移行する場合があるように構成されている場合において、特定の条件とは異なるタイミングで或る演出モードに移行することで設定示唆を行うようにしてもよい。また、最終的に特定のリーチ演出が行われることを先読み予告する先読みモードに移行する場合があり、この場合において、特定のリーチ演出が行われないのに先読みモードに移行することで設定示唆を行うようにしてもよい。また、複数の有効ライン

50

のうちのいずれかの有効ラインで大当りの装飾図柄の組合せが表示されることで大当りを演出するパチンコ機にあっては、或る特定の有効ライン（例えば、センターライン）に大当りの装飾図柄の組合せが表示されることで設定示唆となる場合があるようにしてもよい。また、いつ設定示唆が行われるかを説明する演出（チュートリアル演出）を行うようにしてもよいし、行わないようにしてもよい。また、設定示唆が行われるタイミングを常時報知するようにしてもよいし、設定示唆が行われるタイミングが近くなった場合に報知するようにしてもよい。

【0429】

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

10

【0430】

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

【0431】

図33(a)は、通常大当りに係る大当り遊技の終了後に移行した電サポ状態で49回目の図柄変動表示が行われている様子が示されている。本実施形態のように、特図1の図柄変動表示と特図2の図柄変動表示の両方が同時に行われる場合がある同時変動機では、図柄変動表示の開始時に電サポ状態の残り変動回数がデクリメントされる。したがって、本実施形態では、電サポ状態となってから50回目の図柄変動表示の開始とともに、電サポ状態が終了し、通常遊技状態に移行するようになっている。すなわち、図33(a)に示したタイミングでは、通常大当りに係る大当り遊技の終了後、電サポ状態である最後の図柄変動表示ということになる。そのため、表示画面の右下部分では、「電サポラスト」の文字が表示され、その旨が報知されている。なお、図33(a)に示すタイミングでは、特図1の図柄変動表示と特図2の図柄変動表示の両方が同時に行われている。なお、特図2の図柄変動表示は、小当りとなる図柄変動時間が580秒の図柄変動表示が行われている。

20

【0432】

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。

30

【0433】

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

【0434】

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

40

【0435】

図33(a)には、特図1の保留アイコン表示領域281に4つの特図1の保留アイコ

50

ンh 1 1～h 1 4が表示されており、これら4つの特図1の保留アイコンh 1 1～h 1 4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。

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

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

【0439】

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

【0440】

図33（e）では、特図1の保留アイコンh 1 1，h 1 2，h 1 3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280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となり、第3の保留アイコンh 1 3の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第2の保留アイコンh 1 2となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。なお、特図2は依然として小当りとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【0441】

図33（f）は、その後、複数回の図柄変動表示が行われ、或る図柄変動表示の結果が表示されている様子が示されている。すなわち、図33（f）に示す装飾図柄表示装置208では、「装飾8－装飾0－装飾3」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh 0も消去される。なお、このとき、特図1における図柄変動表示の保留数は3つであり、特図2における図柄変動表示の保留

数は4つであるため、特図1の保留アイコン表示領域281に3つの保留アイコンh11～h13が表示されている。なお、図33(f)に示すタイミングでは、特図2は依然として小当たりとなる図柄変動表示が継続して行われている。

【0442】

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

10

【0443】

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

【0444】

図33(i)に示すタイミングでは、特図2の580秒の図柄変動時間である図柄変動表示が終了して小当たりの結果(例えば、「特図f」)が導出された様子が示されている。本実施形態では、上述したように、小当たり図柄が停止表示してから当該小当たりに係る小当たり遊技が終了するまでの期間、特図1の図柄変動表示の進行が中断され、実質的に特図1の図柄変動表示の結果の表示が中断された分だけ先延ばしとなる。しかしながら、特図2で小当たり図柄が停止表示して小当たりが発生しても、特図1の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示の演出は中断せずに継続して行われる。

20

【0445】

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

30

【0446】

その後、特図1の当初の図柄変動時間(例えば、90秒)の到来が近づくと、図33(l)に示すように、装飾図柄表示装置208では、「装飾4ー装飾3ー装飾4」の装飾図柄の組合せで揺れ変動が開始される。そして、特図1の当初の図柄変動時間が到来すると、図33(m)に示す装飾図柄表示装置208では、複数の子パンダのキャラクタとともに「ちょっと待っててね」という文字が表示される間もたせ通常演出(間もたせ通常演出1)が行われる。この子パンダのキャラクタが出現する間もたせ通常演出は、特図1の図柄変動表示中に第2特図表示装置214において「特図f」が停止表示された場合に実行される演出である。なお、間もたせ演出の内容は、これに限定されず適宜設定することができる。その後、特図1の図柄変動時間が経過すると、図33(n)に示すように、第1特図表示装置212においてははずれの結果が表示されるとともに、装飾図柄表示装置208では、「装飾4ー装飾3ー装飾4」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示し、ミニ図柄もこれに合わせて「434」で停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。なお、このとき、特図1における図柄変動表示の保留数は2つであり、特図2における図柄変動表示の保留数は3つであるため、特図1の保留アイコン表示領域281に2つの保留アイコンh11、h12が表示されている。なお、図33(n)に示すタイミングでは、特図2は依然として図柄変動表示が継続して行われている。なお、本実施形態では、特図2において「特図f」が表示されて小当たりとなっ

40

50

た場合に、図 3 3 (m) に示す内容の間もたせ演出を行うようにしたが、例えば、特図 2 において別の小当りの結果 (例えば、「特図 g」) が表示されて小当たりとなった場合には、図 3 3 (m) に示す間もたせ演出に換えて、図 3 3 (m') に示す間もたせ演出 (間もたせ通常演出 2) が行われるようにしてもよい。なお、小当たりとなる場合に停止した特図の種類に関係なく同じ内容の間もたせ演出が実行されるようにしてもよい。なお、この演出例において、S P リーチが行われる特図 1 の図柄変動表示において特図 2 で小当たりが発生した場合は、例えば、間もたせ演出として S P リーチ用の特別な間もたせ演出を行うようにしてもよいし、間もたせ演出とともに、あるいは、間もたせ演出が行われた後に、背景画像が変化するステージチェンジ演出が行われるようにしてもよい。

【0447】

次に、図 3 4 を参照して、通常遊技状態において、特図 1 の変動表示中に特図 2 で小当たりが発生した場合に行われることがある間もたせ先読み予告演出の一例について説明する。ここで、図 3 4 は、装飾図柄表示装置を中心とした間もたせ先読み予告演出の一例を説明する図である。

【0448】

図 3 4 には、装飾図柄表示装置 2 0 8 が示されており、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 については図示を省略している。

【0449】

図 3 4 (a) は、通常大当りに係る大当り遊技の終了後に移行した電サポ状態で 5 0 回目の図柄変動表示が行われている様子が示されている。すなわち、通常大当りに係る大当り遊技の終了後、電サポ状態である最後の図柄変動表示である。そのため、表示画面の右下部分では、「電サポラスト」の文字が表示され、その旨が報知されている。なお、上述したように、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 は、特図 1 と特図 2 が同時に図柄変動表示をすることが可能な同時変動機であるため、図 3 4 (a) に示すタイミングでは、特図 1 の図柄変動表示と特図 2 の図柄変動表示の両方が同時に行われている。なお、特図 2 の図柄変動表示は、小当たりとなる図柄変動時間が 5 8 0 秒の図柄変動表示が行われている。

【0450】

また、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、演出表示領域 2 0 8 d の中央下部に変動アイコン表示領域 2 8 0 が現れている。

【0451】

さらに、図 3 4 (a) に示す制御状態 (遊技状態) は、電サポ状態 (特図低確率普図高確率状態) である。この電サポ状態における装飾図柄表示装置 2 0 8 には、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。なお、電サポ状態における装飾図柄表示装置 2 0 8 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。

【0452】

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 の点灯数や特図 1 の保留数表示領域に示される数値の他、特図 1 の保留アイコンの数によっても表され、特図 2 の保留数は、特図 2 保留ランプ 2 2 0 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 3 0 0 の R A M 3 0 8 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 2 8 1 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。

【0453】

図 3 4 (a) には、特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 に 4 つの特図 1 の保留アイコン h 1 1 ~ h 1 4 が表示されており、これら 4 つの特図 1 の保留アイコン h 1 1 ~ h 1 4

10

20

30

40

50

はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、3つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である3つ目の特図1の保留アイコンh13にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図1の保留アイコンh11, h12, h14と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。なお、図34(a)～同図(e)については、特図1の3つ目の保留が先読みの対象であること以外、図33(a)～同図(e)と同様であるので、説明を省略する。

10

【0454】

図34(f)に示す装飾図柄表示装置208では、特図2の580秒の図柄変動時間である図柄変動表示が終了して小当りの結果（例えば、「特図g」）が導出された様子が示されている。本実施形態では、上述したように、小当りが発生してから当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間、特図1の図柄変動表示の進行が中断され、実質的に特図1の図柄変動表示の結果の表示が中断された分だけ先延ばしとなる。しかしながら、特図2で小当りが発生しても、特図1の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示の演出は中断せずに継続して行われる。

【0455】

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

20

【0456】

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

30

40

50

出とは別の内容の間もたせ先読み読み予告演出が行われるようにしてもよく、例えば、図35(j')に示すように、間もたせ先読み予告演出としてサボハニ群が出現する演出が行われるようにしてもよい。また、小当たりとなる場合に停止した特図の種類に関係なく同じ内容の間もたせ演出が実行されるようにしてもよい。この場合において、例えば、小当たりの種類によって或るキャラクタや文字の色を異ならせるようにしてもよい。また、小当たりの種類によって、実行される先読み予告の信頼度が異なるようにしてもよい。また、小当たりの種類と実行される先読み予告の内容で当該先読み予告の信頼度が異なるようにしてもよい。

【0457】

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

【0458】

その後、図34(m)では、左図柄表示領域208a及び右図柄表示領域208cにそれぞれ「装飾4」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成され、リーチ演出が開始される。

【0459】

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

【0460】

その後、図34(o)に示すように、「再抽選!!」の文字の表示とともに装飾図柄が再度変動表示を開始し、再抽選演出が行われる。この再抽選演出では、大当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。

【0461】

その後、図34(p)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変化せず、再抽選演出に失敗した様子が示されている。その後、図34(q)に示す装飾図柄表示装置208では、「装飾4ー装飾4ー装飾4」の大当たりの装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。また、図34(q)に示す特図1の第4図柄(丸形の図形)は「○」で停止表示するとともに、ミニ図柄も「444」の組合せで停止表示される。この図34(q)では、背景は非表示になっているが、実際には、デフォルトとは異なる背景画像が表示されている。やがて、図34(r)では、大当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「チャレンジ大当たり」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。

【0462】

このように、本実施形態では、特図1の図柄変動表示中に特図2で小当たりが発生し、特図1の図柄変動表示が中断する場合であって、特図1の保留に先読みの対象が存在し、これに基づいて先読み予告が行われる場合に、間もたせ演出で先読み予告が行われることで、遊技者に図柄が停止表示するまでの時間を楽しませることができるとともに、大当たりに対する期待感を持たせることができる場合がある。なお、図34に示す間もたせ先読み予告演出が行われた場合に、必ず大当たりとなるようにしてもよいし、はずれる場合があってもよい。また、この演出例では、特図2が小当たりとなることによって進行が中断される特

図 1 の図柄変動表示がはずれである場合の演出例について示したが、特図 2 が小当たりとなることによって進行が中断される特図 1 の図柄変動表示が大当たりとなる場合には、間もたせ先読み予告演出が行われないうにしておき、すなわち、装飾図柄の揺れ変動表示が開始してから特図 1 が確定表示するまで、当該装飾図柄の揺れ変動表示が継続して行われることとなる。また、本実施形態では、特図 1 の図柄変動表示中に特図 2 で小当たりが発生する場合において、当該図柄変動表示中の特図 1 の結果が大当たりとなる場合には、間もたせ演出（間もたせ先読み予告演出）を実行せず、揺れ変動が開始した後は、特図 1 の図柄が停止表示するまで、揺れ変動を継続するようにしているが、間もたせ演出（間もたせ先読み予告演出）を実行するようにしてもよい。また、この演出例において、例えば、複数回連続する先読み予告演出としての連続予告や、複数回継続する先読み予告演出としての先読みモードが間もたせ先読み予告演出よりも先に実行が開始され、これらの先読み予告演出の実行中に間もたせ先読み予告演出が重畳的に実行される場合があってもよい。

10

【0463】

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

【0464】

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

20

【0465】

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

【0466】

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

30

【0467】

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

【0468】

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

40

【0469】

すると、図 35（d）に示す装飾図柄表示装置 208 では、変動表示中の装飾図柄が縮小して表示画面の右下隅部に移動するとともに、特図 2 の図柄変動表示が大当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。本実施形態では、通常遊技状態においては、特図 2 の図柄変動時間が 10 分程度と極めて長く、そのため、遊技者は、特図 2 に大当たりとなる図柄変動表示が含まれているにもかかわらず、これに気付かず、遊技をやめてしまうということがあり、当該遊技

50

者にとって不利益を被る場合がある。本実施形態では、このように遊技者に不利益を被らないよう、例えば、大当たりとなる特図 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。なお、図 3 5 (d) に示すタイミングでは、特図 1 の保留が 1 つ増加しており、保留アイコン h 1 1 が 1 つ表示されている。

10

【0470】

その後、図 3 5 (e) に示すタイミングで、特図 1 の図柄変動表示がはずれ図柄（「特図 C」）で停止表示し、装飾図柄もこれに合わせて「特図 3－特図 4－特図 1」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示する。また、表示画面の左上隅部に表示されているミニ図柄も、停止表示された装飾図柄に合わせて「3 4 1」で停止表示している。なお、特図 2 の図柄変動表示は、依然として継続しており、また、「大当たり準備中！！」の文字の表示も依然として継続している。

【0471】

20

その後、図 3 5 (f) に示すタイミングで、保留されていた特図 1 の図柄変動表示が開始される。このとき、装飾図柄も特図 1 の図柄変動表示に合わせて変動表示を開始している。一方、特図 2 の図柄変動表示は、依然として継続しており、また、「大当たり準備中！！」の文字の表示も依然として継続している。そのため、先読み予告（連続予告）が行われているように見せることができる場合がある。

【0472】

その後、特図 2 の図柄変動時間が経過し、図 3 5 (g) 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域では「○」が表示されている。また、このとき、実行中の特図 1 の図柄変動表示の結果が破棄され、はずれ図柄で停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、「装飾 4－装飾 1－装飾 7」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示するとともに、ミニ図柄もこれに合わせて「4 1 7」で停止表示している。その後、図 3 5 (h) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当たりとなったことを示す「チャレンジ大当たり」の文字とともに「右打ちしてね！」の文字が表示され、遊技者に右打ちして大当たり発生ゲート 2 5 2 への遊技球の通過を促している。その後、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する。

30

【0473】

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

40

【0474】

次に、図 3 6 (1 a)～同図 (1 h) を参照しながら、確変状態において、特図 2 の図柄変動表示中に特図 1 で大当たりが発生した場合の演出例について説明する。なお、図 3 6 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

50

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。

【0475】

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

【0476】

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

【0477】

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。

【0478】

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

【0479】

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も表される。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。

【0480】

図36(1a)には、特図2の保留アイコン表示領域282に3つの特図2の保留アイコンh21、h22、h23が表示されており、これら3つの特図1の保留アイコンh21、h22、h23はいずれも、デフォルトの表示態様(丸形の無模様かつ白色の表示態様)で表示されている。すなわち、特図2のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図36(1a)では、特図2の保留アイコン表示領域282に4つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

【0481】

一方、特図1の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図36に示す制御状態(遊技状態)は、確変状態(特図高確率普図低確率状態)であるため、特図2始動口232へ入賞させることで、特図2の変動表示を多く実行させるためである。

【0482】

図36(1b)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1がはずれ図柄(「特図C」)で停止表示している様子が示されている。これに合わせて、第4図柄・保留数表示領域284の特図1の図柄変動中報知領域では、はずれ図柄で停止表示したことを示す「×」が表示されている。一方、特図2では図柄変動表示が依然として継続しており、装飾図柄も特図2の図柄変動表示に合わせて変動表示している。

10

20

30

40

50

【0483】

その後、保留されている特図1の図柄変動表示が1つ消化され、図36(1c)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示が開始されている様子が示されている。なお、この特図1の図柄変動表示は、大当たりとなる図柄変動表示である。

【0484】

図36(1d)に示す装飾図柄表示装置208では、特図2の図柄変動表示が終了した様子が示されている。図36(1d)に示すタイミングでは、特図2がはずれの結果で表示されており、これに合わせて表示画面の中央に表示されている装飾図柄も「装飾6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ている。また、ミニ図柄もこれに合わせて「638」で停止表示している。一方、特図1の図柄変動表示は依然として継続している。

10

【0485】

その後、保留されている特図2の図柄変動表示が1つ消化されて特図2の図柄変動表示が開始した後、図36(1e)に示すタイミングで、変動表示中の装飾図柄の上方に「大当たり接近中!!」という文字が表示され、特図1で大当たりとなることの予告報知がなされている。これにより、遊技者は、大当たりとなることが認識でき、大当たりに対する期待感を一層高めるとともに、無駄打ちを防止することができる場合がある。なお、変動表示中の装飾図柄の表示態様を変化させて特図1の大当たりを予告するようにしてもよい。その後、図36(1f)に示すように、変動表示中の装飾図柄が表示画面の右上隅部に移動して縮小表示される一方、「大当たり接近中!!」の文字が拡大表示される。

20

【0486】

その後、特図1の図柄変動時間が経過し、図36(1g)に示すタイミングでは、特図1が大当たり図柄(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。また、このとき、実行中の特図2の図柄変動表示の結果が破棄され、はずれ図柄で停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置208では、「装飾0ー装飾3ー装飾4」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示するとともに、ミニ図柄もこれに合わせて「034」で停止表示している。その後、図36(1h)に示す装飾図柄表示装置208では、大当たりとなったことを示す「チャレンジ大当たり」の文字とともに「右打ちしてね!」の文字が表示され、遊技者に右打ちして大当たり発生ゲート252への遊技球の通過を促している。その後、遊技球が大当たり発生ゲート252を通過すると大当たり遊技が開始する。

30

【0487】

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

【0488】

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

40

【0489】

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

50

【0490】

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

【0491】

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。

【0492】

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

【0493】

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も表される。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。

【0494】

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

【0495】

図36(2b)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1がはずれ図柄(「特図C」)で停止表示している様子が示されている。これに合わせて、第4図柄・保留数表示領域284の特図1の図柄変動中報知領域では、はずれ図柄で停止表示したことを示す「×」が表示されている。一方、特図2では依然として図柄変動表示が開始されておらず、装飾図柄も「装飾0ー装飾3ー装飾4」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示した状態となっている。

【0496】

その後、保留されている特図1の図柄変動表示が1つ消化され、図36(2c)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示が開始されている様子が示されている。なお、この特図1の図柄変動表示は、大当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。

【0497】

その後、特図1の図柄変動時間が経過し、図36(2d)に示すタイミングでは、特図1が大当たり図柄(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。一方、特図2では依然として図柄が停止表示された状態であるため、装飾図柄も「装飾0ー装飾3ー装飾4」のはずれの装飾図柄の組合せで停止表示した状態となっている。その後、図36(2e)に示す装飾図柄表示装置208では、大当たりとなったこ

とを示す「チャレンジ大当り」の文字が表示されるが、特図2の図柄変動表示が行われていないということは、右打ちが行われていない場合があるため、遊技者に注意喚起すべく、「右打ちして大当り発生ゲートを通過させろ！」という文字を表示して右打ちを促している。その後、遊技球が大当り発生ゲート252を通過すると大当り遊技が開始する。

【0498】

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

10

【0499】

図37(a)に示す装飾図柄表示装置208では、初回大当りを含めて35回の小当り及び大当りが発生しており、表示画面の左下隅部には「35回目」の文字が表示された連チャン数表示が表示されている。また、図37(a)に示すタイミングでは、確変状態において特図2の図柄変動表示が行われている様子が示されている。一方、特図1の図柄変動表示は行われておらず、また保留されている図柄変動表示もない。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図2の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

【0500】

20

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

【0501】

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。

【0502】

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

30

【0503】

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も表される。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。

40

【0504】

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

50

【0505】

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

【0506】

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

10

【0507】

図37（c）に示す装飾図柄表示装置208では、小当たりとなる特図2の図柄変動表示が行われている様子が示されている。なお、本実施形態では、「小当たりRUSH中」の表示に換えて「チャンス！」の文字を表示して当たり（小当たりあるいは大当たり）となることを予告している。なお、「チャンス！」の文字を表示しないようにしてもよいし、「チャンス！」の文字を表示しない場合があってもよいし、小当たりあるいは大当たりとなる図柄変動表示中では、「チャンス！」の文字が必ず表示されるようにしてもよい。

【0508】

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

20

【0509】

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

30

【0510】

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

【0511】

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

40

50

。

【0512】

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

10

【0513】

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

20

【0514】

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

30

【0515】

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

40

【0516】

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

50

装飾 8」が表示され、「装飾 8－装飾 8－装飾 8」の当りの組合せが表示されたことが報知されている。

【0517】

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

10

【0518】

図 37 (o) に示すタイミングでは、第 2 可変入賞口 235 a に 10 個の遊技球が入球したことにより小当り遊技が終了した様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置 208 では、第 2 可変入賞口 235 a のシャッタ部材 235 1 a の短開放の繰り返しにより 10 個の遊技球が第 2 可変入賞口 235 a に入球し、前回の小当りの際に獲得した 150 個と合算して 300 個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは前回の小当りと合わせて 300 個の賞球の獲得が期待できることを示す「300 / 300 get !」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。

20

【0519】

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

30

【0520】

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

40

【0521】

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

【0522】

図 38 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 では、初回大当りを含めて 35 回の小当り及び大当りが発生しており、表示画面の左下隅部には「35 回目」の文字が表示された連

50

チャン数表示が表示されている。また、図38(a)に示すタイミングでは、確変状態において特図2の図柄変動表示が行われている様子が示されている。一方、特図1の図柄変動表示は行われておらず、また保留されている図柄変動表示もない。そして、確変状態では、通常遊技状態あるいは電サポ状態とは異なり、特図2の図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われる。

【0523】

また、図38(a)に示す装飾図柄表示装置208には、確変状態であることを示す「小当りRUSH中」の文字が表示画面の右下部分に表示されているとともに、その下方には、総獲得賞球数表示として「12215pt」が表示されており、初回大当りから可変入賞口(第1可変入賞口234a, 第2可変入賞口235a)への入賞により12215 10
個の賞球を獲得していることが示されている。

【0524】

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。

【0525】

さらに、図38に示す制御状態(遊技状態)は、確変状態(特図高確率普図低確率状態)である。この確変状態における装飾図柄表示装置208には、変動アイコン表示領域280の左横に特図2の保留アイコン表示領域282が設けられている。なお、通常遊技状態における装飾図柄表示装置208では、特図1の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図1の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。 20

【0526】

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。

【0527】

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

【0528】

一方、特図1の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図38に示す制御状態(遊技状態)は、確変状態(特図高確率普図低確率状態)であるため、特図2始動口232への入賞させることで、特図2の変動表示を多く実行させるためである。以下、図38(a)~同図(f)は、保留されている3つ目の特図2の図柄変動表示が大当りとなる点で異なるほかは、図37(a)~同図(f)と同様であるため、説明を省略する。 40

【0529】

図38(g)に示すタイミングでは、第2可変入賞口235aに10個の遊技球が入球したことにより小当り遊技が終了した様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置208では、第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aの短開放の繰り返しにより10個の遊技球が第2可変入賞口235aに入球し、150個の賞球が獲得されるとともに、今回の小当りでは150個の賞球の獲得が期待できることを示す「150/150 50

get！」の文字が、表示画面の中央上部に表示されている。なお、この時点においても、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示に対する加算は行われていない。また、この演出例では、保留されている特図2の図柄変動表示に大当たりが含まれており、これを予告する「大ボーナス超激熱！」の文字が「SMALLボーナス！」の文字にオーバーラップして表示され、遊技者に保留連チャンが発生することを予告報知している。

【0530】

その後、小当り遊技が終了して、特図2の図柄変動表示が開始すると、図38(h)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変状態が継続していることを示す「小当りRUSH継続！」の文字が表示されるとともに、装飾図柄が小さく表示されて表示画面の右上部分に移動して変動表示が開始されている様子が示されている。また、この演出例では、保留連チャンが行われることから、表示画面の右下部分に表示されている総獲得賞球数の表示のカウントアップは行われずに反転表示がなされ、カウントアップの表示が留保されていることを報知している。すなわち、小当り発生前の総獲得賞球数である「12215pt」のままとなっている。また、「大ボーナス超激熱！」の文字表示も継続して表示されている。このように、本実施形態では、小当り遊技中に獲得した賞球数を当該小当り遊技中に加算せず、さらに、保留連チャンが発生する場合には、小当り遊技が終了した後の図柄変動表示が開始した後であっても加算が留保される。これにより、遊技者に保留連チャンに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

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

分に表示されている連チャン数表示が「37回目」に更新され、37連チャン目であることが報知される。

【0534】

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

10

【0535】

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

20

30

【0536】

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

40

50

のを継続するようにしてもよい。

【0537】

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

10

【0538】

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

【0539】

また、本実施形態では、図37及び図38において小当りの保留連チャンの演出例、及び、大当りの保留連チャンの演出例について説明したが、大当りの装飾図柄の組合せと小当りの装飾図柄の組合せを一部共通にしているので、例えば、大当りとなった場合と小当りとなった場合で表示上の演出を同じ態様もしくは類似する態様で行い、いずれの当りが発生したのかを識別しにくいようにしてもよい。具体的には、例えば、大当りとなった場合の演出を図37(1)～同図(o)に示すような態様にして小当りが連チャンしたように見せるようにしたり、小当りとなった場合の演出を図38(1)～同図(n)に示すような態様にして大当り（例えば、3R確変大当り）が連チャンしたように見せるようにすることも可能である。

20

【0540】

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

30

【0541】

以上の記載では、

『複数の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕と、遊技球が通過したことを検出する複数の遊技球検出手段と、を備えた遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100等〕であり、

設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され〔例えば、図7に示す主制御部メイン処理の設定変更処理（ステップS117）において、設定変更ボタン194の押下操作により複数の設定からいずれか一つに設定可能である等〕、

40

前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、アウト球検出手段〔例えば、アウト球検出センサSWout等〕であり、

前記アウト球検出手段は、アウト口〔例えば、アウト口240等〕に進入した遊技球を少なくとも検出する手段であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の設定示唆演出〔例えば、図25(1e)に示す、障子が開放し、「高設定!」の吹き出しとともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタGLGが出現し、高設定であることを遊技者に少なくとも示唆する演出等〕であり、

50

前記第一の設定示唆演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関して示唆する演出であり〔例えば、図25(1e)に示すように、障子が開放し、「高設定!」の吹き出しとともに煙草を燻らすゴル爺のキャラクタGLGが出現する第一設定示唆演出は設定4以上であることを示唆している等〕、

第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出が開始され、

前記第一の演出実行条件は、少なくとも前記アウト球検出手段の検出結果に関連して成立する条件である〔例えば、図15のステップS501において、少なくともアウト球検出センサS W o u tを遊技球が通過してカウントされる設定示唆ポイント(P)が3000以上となり、示唆演出実行抽選に当選した場合に条件成立する等〕、
ことを特徴とする遊技台。』

10

について説明した。

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

20

【0545】

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

30

【0546】

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

【0547】

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

40

【0548】

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

【0549】

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

50

関して示唆しない場合があるものであってもよい。

【0550】

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

【0551】

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

10

【0552】

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

【0553】

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

20

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

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

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態において前記第一の設定示唆演出が開始される場合があり、

前記第二の遊技状態において前記第一の設定示唆演出が開始される場合がある、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【0554】

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

【0555】

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

40

【0556】

また、第二の遊技状態は、第一の遊技状態よりも必ず有利な遊技状態であってもよいし、第一の遊技状態よりも不利な場合がある遊技状態であってもよい。

【0557】

また、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、第一の遊技状態において第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。

【0558】

50

また、第一の遊技状態においてのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。

【0559】

また、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、第二の遊技状態において第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。

【0560】

また、第二の遊技状態においてのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。

10

【0561】

また、『 図柄変動表示が実行されていない期間に前記第一の設定示唆演出が開始される場合がある〔例えば、図25(4b)に示すように、客待ちデモ演出中に第一設定示唆演出の実行が開始されている等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0562】

ここで、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出のみが開始される場合があってもよいし、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出が必ず開始されてもよいし、図柄変動表示が実行されていない期間に第一の設定示唆演出が開始されない場合があってもよい。

20

【0563】

また、図柄変動表示が実行されていない期間にのみ第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよいし、図柄変動表示が実行されていない期間以外の期間にも第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。

【0564】

また、『 前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、第一の遊技球検出手段であり、

30

前記第一の遊技球検出手段は、或る領域〔例えば、第1可変入賞口234aや、第2可変入賞口235aや、第1特図始動口(上)230や、第1特図始動口(下)231や、第2特図始動口232や、普図始動口228や、大当り発生ゲート252等〕に進入した遊技球を検出する手段であり、

前記第一の演出実行条件は、前記第一の遊技球検出手段の検出結果にも関連して成立する条件である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0565】

40

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

【0566】

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

50

【0567】

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

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

前記第一のタイミングと前記第二のタイミングは、異なるタイミングである、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【0568】

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

【0569】

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

20

【0570】

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

30

【0571】

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

【0572】

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

40

【0573】

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

前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、

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

前記第一の設定示唆演出と前記第二の設定示唆演出の両方が実行されている状態となる

50

場合がある〔例えば、図 2 6 (1 a) に示すようにサボハニ群の表示と第一設定示唆演出とが同時に行われている等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 0 5 7 4 】

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

【 0 5 7 5 】

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

【 0 5 7 6 】

また、『 前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出〔例えば、図 2 6 (2 a) に示すサボハニ群の表示等〕であり、

前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、

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

前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間（以下、「或る期間〔例えば、大当たり終了演出が実行されている期間等〕」という。）に前記第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後で前記第一の設定示唆演出が開始される〔例えば、図 2 6 (2 a) ～同図 (2 b) に示すように、大当たり終了演出が実行されている期間では第一設定示唆演出は実行開始されず、大当たり終了演出が終了した後で第一設定示唆演出の実行が開始される等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 0 5 7 7 】

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

【 0 5 7 8 】

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

【 0 5 7 9 】

また、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後でのみ第一の設定示唆演出が開始されてもよいし、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後以外でも第一の設定示唆演出が開始されてもよい。また、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合にのみ、該或る期間が経過した後で第一の設定示唆演出が開始されてもよいし、或る期間に第一の演出実行条件が成立した場合以外の場合にも、該或る期間が経過した後で第一の設定示唆演出が開始されてもよい。

【 0 5 8 0 】

また、『 前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出〔例えば、図 2 6 (2 a) に示すサボハニ群の表示等〕であり、

前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、

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

前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間〔例えば、大当たり終了演出が実行されている期間等〕に前記第一の演出実行条件が成立した場合は、前記第一の設定示唆演出が開始されない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

【0581】

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

【0582】

また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出のみが開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出以外の演出も開始されなくてもよい。また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出が必ず開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出が開始される場合があってもよい。

20

【0583】

また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合にのみ、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に第一の演出実行条件が成立した場合以外の場合にも、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよい。また、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間にのみ第一の演出実行条件が成立した場合は、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよいし、第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間以外の期間に第一の演出実行条件が成立した場合にも、第一の設定示唆演出が開始されなくてもよい。

30

【0584】

また、『 前記第一の演出実行条件の達成度を少なくとも示唆する達成度示唆手段〔例えば、図 2 5 (1 a) に示すポイントゲージ P T G による表示等〕を備えた、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0585】

ここで、達成度示唆手段は、第一の演出実行条件の達成度のみを示唆するものであってもよいし、第一の演出実行条件の達成度以外も示唆するものであってもよい。また、達成度示唆手段は、第一の演出実行条件の達成度を必ず示唆するものであってもよいし、第一の演出実行条件の達成度を示唆しない場合があるものであってもよい。

40

【0586】

また、以上の記載では、

『 複数の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 等〕を備えた遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機 1 0 0 等〕であり、

設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当たり確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され〔例えば、図 7 に示す主制御部メイン処理の設定変更処理 (ステップ S 1 1 7) において、設定変更ボタン 1 9 4 の押下操作により複数の設定から

50

いずれか一つに設定可能である等」、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の報知演出〔例えば、図28(1b)に示すキリ数表示画像等〕であり、

前記第一の報知演出は、遊技に関する報知〔例えば、初回大当たりからの総獲得賞球数の表示等〕を少なくとも含む演出であり、

前記第一の報知演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる場合がある演出であり〔例えば、図28(2d)に示す、「4560ptゲット!!」の文字を含むキリ数表示画像が表示されることにより、設定4以上であることが示唆されている等〕、

前記第一の報知演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれない場合もある演出である〔例えば、図28(2b)に示す、「2000ptゲット!!」の文字を含むキリ数表示画像が表示されることにより総獲得賞球数を目立たせるが、設定の示唆は行われていない等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0587】

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

【0588】

また、この遊技台によれば、第一の報知演出が設定示唆を含む場合があり、第一の報知演出に注目させることができる場合がある。

【0589】

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

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

また、第一の報知演出は、遊技に関する報知のみを含むものであってもよいし、遊技に関する報知以外の報知も含むものであってもよい。また、第一の報知演出は、遊技に関する報知を必ず含むものであってもよいし、遊技に関する報知を含まない場合があるものであってもよい。

【0593】

また、第一の報知演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆のみが含まれる場合があるものであってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆以外のものも含まれる場合があるものであってもよい。また、第一の報知演出は、複数の

10

20

30

40

50

設定のうちの選択された設定に関する示唆が必ず含まれるものであってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれない場合があるものであってもよい。

【0594】

また、第一の報知演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆のみが含まれない場合もある演出であってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆以外のものも含まれない場合もある演出であってもよい。また、第一の報知演出は、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が必ず含まれない演出であってもよいし、複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる場合もある演出であってもよい。

【0595】

また、『前記第一の報知演出は、前記設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様で実行される場合がある演出である〔例えば、図28(2d)に示す、キリ数表示画像は、総獲得賞球数が2000発や3000発といったキリ数となった場合に表示されるのに対し、「4560ptゲット!!」の文字のようにキリ数でない場合にキリ数表示画像を表示することで設定示唆であることを認識可能としている等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0596】

ここで、第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様でのみ実行される場合があるものであってもよいし、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様以外の態様でも実行される場合があるものであってもよい。また、第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様で必ず実行されるものであってもよいし、設定に関する示唆が含まれていることを識別可能な態様で実行されない場合があるものであってもよい。

【0597】

なお、第一の報知演出は、設定に関する示唆が含まれていることを識別不能な場合であってもよい。また、第一のタイミングで実行される第一の報知演出に設定に関する示唆が含まれていてもよい。

【0598】

また、『第一の場合〔例えば、総獲得賞球数が2000発である場合等〕に前記設定に関する示唆が含まれない前記第一の報知演出が開始され〔例えば、図28(1b)に示すように、「2000ptゲット!!」のキリ数表示画像が表示される等〕、

前記第一の場合に前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始されることがなく、

第二の場合〔例えば、総獲得賞球数が4560発である場合等〕に前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始される場合がある〔例えば、図28(2d)に示すように、「4560ptゲット!!」の設定示唆を含むキリ数表示画像が表示される等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0599】

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

【0600】

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

【0601】

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

【0602】

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

【0603】

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

【0604】

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

【0605】

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

【0606】

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

【0607】

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

【0608】

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

【0609】

また、『或る条件〔例えば、実行抽選に当選すること、大当たり終了後の特定回転数（例えば、30回転）以内であること、特定の曜日であること、遊技者が設定した条件等〕が成立した前記第二の場合において前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始され、

前記第二の場合であっても前記或る条件が未成立である場合には前記設定に関する示唆が含まれる前記第一の報知演出が開始されない、ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【0610】

ここで、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始されてもよい。また、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されない場合があってもよい。

【0611】

また、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合において設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が開始されてもよい。また、或る条件が成立した第二の場合においてのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されてもよいし、或る条件が成立した第二の場合以外の場合においても設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されてもよい。

10

【0612】

また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始されなくてもよい。また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。

20

【0613】

また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合には設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよい。また、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合にのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよいし、第二の場合であっても或る条件が未成立である場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されなくてもよい。

30

【0614】

また、『前記第一の報知演出は、少なくとも大当りに関連する演出である〔例えば、総獲得賞球数や、大当たりとなった際の再抽選演出等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0615】

ここで、第一の報知演出は、大当りにのみ関するものであってもよいし、大当り以外にも関するものであってもよい。また、第一の報知演出は、大当りに必ず関するものであってもよいし、大当りに関しない場合があるものであってもよい。

40

【0616】

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

【0617】

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

【0618】

50

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

【0619】

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

10

【0620】

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

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

20

【0621】

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

【0622】

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

30

【0623】

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

40

【0624】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、再抽選演出〔例えば、図27に示す再抽選演出等〕であり、

前記再抽選演出とは、装飾図柄変動表示において大当りの結果を一旦表示した後で該装飾図柄変動表示を再開し、その後に大当りの結果を再度表示する演出のことであり〔例えば、図27(a)～同図(d)に示すように、再抽選演出は、「装飾1ー装飾1ー装飾1」の大当りの装飾図柄の組合せで仮停止した後、装飾図柄を再度変動表示させ、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の大当りの装飾図柄の組合せに変更する場合がある演出である等〕、

前記再抽選演出において、第一の有利状態〔例えば、大当り遊技終了後に電サポ状態（

50

特図低確率普図高確率状態等]となる可能性があることを示唆する大当りの結果(以下、「第一の大当り結果[例えば、「装飾1ー装飾1ー装飾1」や「装飾4ー装飾4ー装飾4」といった、通常大当りである可能性があることを示唆する大当りの装飾図柄の組合せ等]」という。)を一旦表示した後で該第一の有利状態よりも有利な第二の有利状態[例えば、大当り遊技終了後に確変状態(特図高確率普図低確率状態)等]となることを報知する大当りの結果[例えば、「装飾7ー装飾7ー装飾7」といった、確変確定であることを報知する大当りの装飾図柄の組合せ等]を表示する場合(以下、「第三の場合」という。)があり、

前記再抽選演出において、前記第一の大当り結果[例えば、「装飾1ー装飾1ー装飾1」の大当りの装飾図柄の組合せ等]を一旦表示した後で再度該第一の大当り結果[例えば、「装飾4ー装飾4ー装飾4」の大当りの装飾図柄の組合せ等]を表示する場合(以下、「第四の場合」という。)があり、

前記再抽選演出において前記第一の報知演出[例えば、図27(c)や同図(c'')に示すエフェクト表示EFの表示等]が実行される場合があり、

前記第三の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定に関する示唆が含まれず[例えば、図27(c)に示すように、再抽選演出において「装飾1ー装飾1ー装飾1」から「装飾7ー装飾7ー装飾7」のように昇格に成功した場合に表示されるエフェクト表示EFは、図柄が昇格したことを報知している等]、

前記第四の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定に関する示唆が含まれる[例えば、図27(c'')に示すように、再抽選演出において「装飾1ー装飾1ー装飾1」から「装飾4ー装飾4ー装飾4」のように昇格に失敗した場合に表示されるエフェクト表示EFは、設定示唆の演出が含まれている等]、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0625】

ここで、再抽選演出において、第三の場合(第一の大当り結果(第一の有利状態となる可能性があることを示唆する大当りの結果)を一旦表示した後で第一の有利状態よりも有利な第二の有利状態となることを報知する大当りの結果を表示する場合)のみがあってもよいし、再抽選演出において、第三の場合以外の場合もあってもよい。また、再抽選演出において、必ず第三の場合があってもよいし、再抽選演出において、第三の場合がない場合があってもよい。

【0626】

また、再抽選演出において、第四の場合(第一の大当り結果を一旦表示した後で再度第一の大当り結果を表示する場合)のみがあってもよいし、再抽選演出において、第四の場合以外の場合もあってもよい。また、再抽選演出において、第四の場合が必ずあってもよいし、再抽選演出において、第四の場合がない場合があってもよい。

【0627】

また、再抽選演出において第一の報知演出のみが実行される場合があってもよいし、再抽選演出において第一の報知演出以外の演出も実行される場合があってもよい。また、再抽選演出において第一の報知演出が必ず実行されてもよいし、再抽選演出において第一の報知演出が実行されない場合があってもよい。また、再抽選演出においてのみ第一の報知演出が実行される場合があってもよいし、再抽選演出以外の演出においても第一の報知演出が実行される場合があってもよい。

【0628】

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

【0629】

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

【0630】

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

【0631】

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

【0632】

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

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

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

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

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

前記第一の数と前記第二の数は別の数である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0633】

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

【0634】

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

【0635】

また、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆のみが含まれない第一の報知演出が開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に設定に関する示唆以外の示唆も含まれない第一の報知演出が開始されてもよい。また、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合にのみ設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれない第一の報知演出が開始されてもよい。

10

20

30

40

50

【0636】

また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出のみが開始される場合があってもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が必ず開始されてもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始されない場合があってもよい。

【0637】

また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆のみが含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に設定に関する示唆以外の示唆も含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。また、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合にのみ設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよいし、総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合以外の場合にも設定に関する示唆が含まれる第一の報知演出が開始される場合があってもよい。

【0638】

また、第一の数と第二の数は一部が別の数であってもよいし、全部が別の数であってもよい。

【0639】

また、以上の記載では、

『 第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段〔例えば、第1特図表示装置212等〕と、

第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段〔例えば、第2特図表示装置214等〕と、

装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕と、

遊技球が入賞可能なアタッカ〔例えば、第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a等〕と、

前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段〔例えば、主制御部300のCPU304等〕と、

複数の予告を実行可能な予告手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり〔例えば、図13(a)に示すように、第1特図表示装置212における図柄変動表示と第2特図表示装置214における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等〕、

前記表示手段は、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を表示可能な手段であり〔例えば、図33(c)に示すように、通常遊技状態では、第1特図表示装置212における図柄変動表示に合わせて装飾図柄表示装置208では装飾図柄の変動表示が表示される等〕、

前記アタッカは、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能なものであり〔例えば、第2特図表示装置214において「特図g」が停止表示して小当たりとなった場合に第2可変入賞口235aが最大12回開閉する小当たり遊技が実行される等〕、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、

前記第一の図柄変動表示が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて前記アタッカが前記第二の状態となる場合（以下、「第一の場合〔例えば、図14(b)に示すように、第1特図表示装置212における図柄変動表示が開始してから停止表示するまでの

10

20

30

40

50

間に第2特図表示装置214が「特図g」で小当たりとなって第2可変入賞口235aが開閉する小当たり遊技状態となる場合等」という。)があり、

前記複数の予告のうちの一の予告は、第一の予告[例えば、図34(j)に示す間もたせ先読み予告演出等]であり、

前記第一の予告は、先読み予告であり、

前記第一の予告は、前記装飾図柄変動表示の表示中に実行される予告であり[例えば、図34(j)に示すように、間もたせ先読み予告演出は、「装飾4ー装飾5ー装飾1」のはずれの装飾図柄の組合せでの揺れ変動中に行われている等]、

前記第一の場合に、前記アタッカが前記第二の状態である期間[例えば、図14(b)に示すように、小当たり遊技が開始してから終了するまでの期間等]に対応する期間(以下、「或る期間[例えば、図14(b)に示すように、本来の図柄変動時間が経過してから中断期間(例えば、特図2で小当たりとなってから当該小当たりに係る小当たり遊技が終了するまでの期間等。)]に相当する長さである期間等」という。)において、前記第一の予告が実行される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0640】

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

【0641】

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。

【0642】

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。

【0643】

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

【0644】

また、アタッカは、遊技球のみが入賞可能なものであってもよいし、遊技球以外のものも入賞可能なものであってもよい。また、アタッカは、遊技球が必ず入賞するものであってもよいし、遊技球が入賞しない場合があるものであってもよい。

【0645】

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

【0646】

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

【0647】

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

10

20

30

40

50

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

【0648】

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

10

【0649】

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

【0650】

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

20

【0651】

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

【0652】

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

30

【0653】

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

40

【0654】

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

【0655】

また、『前記或る期間は、前記第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後に開始される期間である〔例えば、図14（b）に示すように、間もたせ先読み予告演出は、特図2で「特図g」等の小当り図柄が表示されたタイミングよりも後のタイミ

50

ングで開始される等」、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0656】

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

10

【0657】

また、『 複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段 [例えば、主制御部300におけるCPU304等] を備え、

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

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

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間は、第一の時間 [例えば、5秒等] であり、

20

前記第一の遊技状態における少なくとも前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される前記第二の図柄変動表示の変動時間は、第二の変動時間 [例えば、580秒等] であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間よりも長い、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0658】

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

30

【0659】

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

【0660】

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

40

【0661】

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

【0662】

また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動

50

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

【0663】

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

10

【0664】

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

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

ことを特徴とする遊技台。』

20

についても説明した。

【0665】

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

【0666】

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

30

【0667】

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

【0668】

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

40

【0669】

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

ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【0670】

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

10

【0671】

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

【0672】

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

20

についても説明した。

【0673】

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

30

【0674】

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

についても説明した。

【0675】

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

40

50

【0676】

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

10

【0677】

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

【0678】

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

20

前記第二の予告は、実行中の前記第二の図柄変動表示に関する予告であり、

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

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0679】

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

30

【0680】

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

【0681】

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

40

【0682】

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

【0683】

50

また、『 複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告が実行される場合がある [例えば、図 3 5 (d) ~ 同図 (f) に示すように、2 回の特図 1 の図柄変動表示に跨って特図 2 の大当たり予告が行われている等]、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0684】

この遊技台によれば、先読み予告に見せることができる場合がある。

【0685】

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

10

【0686】

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

【0687】

また、『 前記遊技台は、ぱちんこ機 [例えば、パチンコ機 1 0 0 等] である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【0688】

また、以上の記載では、

『 複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段 [例えば、制御部 3 0 0 における CPU 3 0 4 等] と、

遊技球が入賞可能なアタッカ [例えば、第 1 可変入賞口 2 3 4 a、第 2 可変入賞口 2 3 5 a 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 2 0 8 等] と、
を備えた遊技台であって、

前記アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり
[例えば、第 2 特図表示装置 2 1 4 において「特図 g」が停止表示して小当たりとなった場合に第 2 可変入賞口 2 3 5 a が最大 1 2 回開閉する小当たり遊技が実行される等]、

30

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、

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

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

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも前記アタッカが前記第二の状態となりやすい遊技状態であり、

40

前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示 [例えば、図 3 7 (a) において装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の右下隅部に表示されている総獲得賞球数の表示等] であり、

前記総獲得賞球数表示とは、前記第二の遊技状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において少なくとも前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり
[例えば、総獲得賞球数の表示は、初回大当たりから通常大当たりとなって当該通常大当たりに係る大当たり遊技の終了後に移行する電サポ状態が終了するまで表示される等]、

前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって 1 以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があり [例えば、図

50

24(j)～同図(p)に示すように、小当り遊技中において獲得した賞球数は当該小当り遊技中では総獲得賞球数の表示にカウントせず、当該小当り遊技の終了後にカウントアップしている等」、

前記第二の遊技状態において、或る条件〔例えば、保留連チャン等〕が成立している場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われる〔例えば、図37(e)～同図(q)に示すように、小当りが保留連チャンする場合は、1回目の小当りに係る小当り遊技が終了しても当該1回目の小当り遊技で獲得した賞球数は当該1回目の小当り遊技が終了した後も総獲得賞球数の表示に加算せず、保留連チャンである2回目の小当りに係る小当り遊技が終了した後で、1回目の小当り遊技と2回目の小当り遊技で獲得した賞球数を合算して総獲得賞球数の表示にカウントアップしている等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【0689】

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。

【0690】

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

【0691】

また、アタッカは、遊技球のみが入賞可能であってもよいし、遊技球以外のものも入賞可能であってもよい。また、アタッカは、遊技球が必ず入賞するものであってもよいし、遊技球が入賞しない場合があるものであってもよい。

【0692】

また、表示手段は、複数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数の表示以外のものも表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数の表示を表示しない場合があってもよい。

【0693】

また、アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態にのみ状態変化可能であってもよいし、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態以外の状態にも状態変化可能であってもよい。また、アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に必ず状態変化してもよいし、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化しない場合があってもよい。

【0694】

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

【0695】

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

10

20

30

40

50

。

【0696】

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

【0697】

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

【0698】

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

【0699】

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

【0700】

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

【0701】

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

【0702】

また、第二の遊技状態においてのみ、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球が

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

10

【0707】

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

20

【0708】

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

30

【0709】

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

40

【0710】

また、『前記遊技の結果とは、図柄変動表示の結果のことであり、

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

50

についても説明した。

【0711】

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

【0712】

ここで、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示（実行が保留されている図柄変動表示の結果に、アタッカが第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれていることを少なくとも示唆する表示）のみが表示されてもよいし、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示以外の表示も表示されてもよい。また、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示が必ず表示されてもよいし、或る条件が成立している場合には、保留連チャン示唆表示が表示されない場合があってもよい。

【0713】

また、或る条件が成立している場合のみに、保留連チャン示唆表示が表示されてもよいし、或る条件が成立している場合以外の場合にも、保留連チャン示唆表示が表示されてもよい。

【0714】

また、『前記保留連チャン示唆表示は、前記アタッカが前記第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示される表示である〔例えば、図37（g）～同図（h）や、図38（g）～同図（h）に示すように、「W－UPチャンス！」の表示や、「大ボーナス超激熱！」の表示は、小当たり遊技が終了して図柄変動表示が開始した後も継続して表示されている等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0715】

この遊技台によれば、保留連チャン示唆表示が表示されている間に図柄変動表示を開始することで、すぐに次の当たりが来るように見せることができる場合がある。

【0716】

ここで、保留連チャン示唆表示は、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後にのみ継続して表示されるものであってもよいし、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後以外にも継続して表示されるものであってもよい。また、保留連チャン示唆表示は、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も必ず継続して表示されるものであってもよいし、アタッカが第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示されない場合があるものであってもよい。

【0717】

また、『前記第二の状態とは、大当たり遊技状態と小当たり遊技状態の両方の状態のことであり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、

前記大当たり遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、前記小当たり遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が同じ場合がある〔例えば、図6（c）に示すように、「装飾1－装飾1－装飾1」や「装飾6－装飾6－装飾6」の装飾図柄の組合せなどは、大当たりとなる場合に表示される場合もあるし、小当たりとなる場合にも表示される場合がある等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0718】

10

20

30

40

50

ここで、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果のみが同じ場合があってもよいし、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果以外の結果も同じ場合があってもよい。また、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が必ず同じであってもよいし、大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が同じでない場合があってもよい。

【0719】

また、『前記アタッカの前面側に装飾部材が配置されて該アタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされており〔例えば、図3(a)及び図4に示すように、第2可変入賞口235aは、装飾部材2340bの裏面にあり、遊技者に視認困難とされている等〕、

前記大当り遊技状態と前記小当り遊技状態では、前記アタッカの動作態様が異なっている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0720】

この遊技台によれば、アタッカの開放態様で当りの種別をつきにくくすることができる場合がある。

【0721】

ここで、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様のみが遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様以外の動作態様も遊技者に視認困難とされていてもよい。また、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が必ず遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側に装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていない場合があってもよい。

【0722】

また、アタッカの前面側に装飾部材のみが配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側に装飾部材以外の部材も配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよい。また、アタッカの前面側にのみ装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよいし、アタッカの前面側以外にも装飾部材が配置されてアタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされていてもよい。

【0723】

また、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様のみが異なっているもよいし、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様以外の態様も異なっているもよい。また、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様が必ず異なっているもよいし、大当り遊技状態と小当り遊技状態では、アタッカの動作態様が異なっていない場合があってもよい。

【0724】

また、大当り遊技状態と小当り遊技状態のみで、アタッカの動作態様が異なっているもよいし、大当り遊技状態と小当り遊技状態以外の遊技状態でも、アタッカの動作態様が異なっているもよい。

【0725】

また、『前記第二の遊技状態では、第一の表示態様〔例えば、図37(h)に示すように、装飾図柄が表示画面の右上部分で小さく表示されている表示態様等〕で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

前記第二の遊技状態では、第二の表示態様〔例えば、図37(a)に示すように、装飾図柄が表示画面の中央部分で大きく表示されている表示態様等〕で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

前記第一の表示態様における装飾図柄の大きさは前記第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さく、

前記第二の遊技状態において、前記第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間（以下、「或る期間〔例えば、小当り遊技が終了した時点で保留されている4回の図柄変動表示が消化されるまでの期間等〕」という。）では、前記第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示するが、前記或る条件が成立している場合には、該或る期間であっても、前記第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する〔例えば、図37（k）に示すように、小当り遊技が終了した時点で保留されている図柄変動表示のうち、当り（小当り・大当り）となる図柄変動表示の実行中において装飾図柄が表示画面の中央部分で大きく表示される等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【0726】

この遊技台によれば、例えば、保留連チャンする場合のはずれ部分は目立たなくしておいて、大当りとなる場合にいきなり大当り図柄を表示することで、すぐに連チャンしたように見せることができる場合がある。

【0727】

ここで、第二の遊技状態では、第一の表示態様でのみ装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態では、第一の表示態様以外の表示態様でも装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。また、第二の遊技状態では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を必ず表示してもよいし、第二の遊技状態では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示しない場合があってもよい。

20

【0728】

また、第二の遊技状態でのみ、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態でも、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。

【0729】

また、第二の遊技状態では、第二の表示態様でのみ装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態では、第二の表示態様以外の表示態様でも装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。また、第二の遊技状態では、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を必ず表示してもよいし、第二の遊技状態では、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示しない場合があってもよい。

30

【0730】

また、第二の遊技状態でのみ、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態でも、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示する場合があってもよい。

【0731】

また、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさのみよりも小さくてもよいし、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさ以外の大きさよりも小さくてもよい。また、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも必ず小さくてもよいし、第一の表示態様における装飾図柄の大きさは第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さくない場合があってもよい。

40

【0732】

また、第一の表示態様における装飾図柄の大きさのみ第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さくてもよいし、第一の表示態様における装飾図柄以外の大きさも第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さくてもよい。

【0733】

また、第二の遊技状態において、或る期間（第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間）では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、

50

様で装飾図柄変動表示を表示してもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態においても、或る期間では、第一の表示態様で装飾図柄変動表示を表示するが、或る条件が成立している場合には、或る期間であっても、第二の表示態様で装飾図柄変動表示を表示してもよい。

【0741】

また、『前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、該第二の状態が終了してから次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、該総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させるする[例えば、図37(h)~同図(o)に示すように、保留連チャンするために1回目の小当り遊技において獲得した賞球数の総獲得賞球数の表示への加算が留保されている間は、総獲得賞球数の表示の色が反転表示される等]、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0742】

ここで、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様にのみ変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様以外の表示態様に変化させてもよい。また、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に必ず変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させない場合があってもよい。

【0743】

また、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様のみを別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後

で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示以外の表示の表示態様も別の表示態様に変化させてもよい。

【0744】

また、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間においてのみ、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間以外の期間においても、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよい。

10

【0745】

また、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後でのみ、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後以外でも、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよい。

20

【0746】

また、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合でのみ、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよいし、アタッカが第二の状態となって1以上の遊技球がアタッカに入賞した場合であっても、第二の状態が終了した後でアタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われない場合以外の場合でも、第二の状態が終了してから次にアタッカが第二の状態となって第二の状態が終了した後で、アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に変化させてもよい。

30

40

【0747】

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。

【0748】

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、

50

第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段〔例えば、第2特図表示装置214等〕と、

遊技球が入賞可能なアタッカ〔例えば、第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a等〕と、

前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段〔例えば、主制御部300のCPU304等〕と、

複数の表示を表示可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕と、

前記第一の図柄表示手段と前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能な第一の制御手段〔例えば、主制御部300のCPU304等〕と、

前記表示手段を少なくとも制御可能な第二の制御手段〔例えば、第1副制御部400及び第2副制御部500等〕と、
を備えた遊技台であって、

10

前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり〔例えば、図13(a)に示すように、第1特図表示装置212における図柄変動表示と第2特図表示装置214における図柄変動表示が同時に行われている場合がある等〕、

前記第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄〔例えば、「特図f」や「特図g」等〕が表示された後に小当り遊技状態に移行可能であり〔例えば、第2特図表示装置214において「特図f」や「特図g」が停止表示して小当りとなった場合に第2可変入賞口235aが開閉する小当り遊技が実行される等〕、

20

前記第一の図柄変動表示の実行が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において前記小当り遊技状態になる場合（以下、「或る場合〔例えば、図14(b)に示すように、第1特図表示装置212における図柄変動表示が開始してから停止表示するまでの間に第2特図表示装置214が「特図g」で小当りとなって第2可変入賞口235aが開閉する小当り遊技状態となる場合等〕」という。）があり、

前記或る場合に前記小当り図柄の表示が開始されてから前記小当り遊技状態が終了するまでの期間において前記第一の図柄変動表示の変動時間の計測が中断される状態（以下、「或る状態」という。）となり〔例えば、図14(b)に示すように、特図2において小当りが発生し、当該小当りに係る小当り遊技が終了するまでの期間、特図1における図柄変動表示の進行が中断される状態（中断状態）となる等〕、

30

前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の予告表示〔例えば、図34(j)や、図35(j')に示す間もたせ先読み予告演出の表示等〕であり、

前記或る状態に関連して前記第一の予告表示が表示される場合があり〔例えば、間もたせ先読み予告演出の表示は、中断状態となったことに関連して表示されることがある等〕、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を行う手段であり、

前記第一の図柄変動表示の実行が開始される際に前記第一の制御手段から前記第二の制御手段に送信される或るコマンド〔例えば、停止図柄情報が含まれる特図変動開始コマンド及び特図停止種別コマンド等〕に関連して前記第一の予告表示が表示されるか否かが決定される〔例えば、「特図g」で小当りする場合は、図34(j)に示す間もたせ先読み予告の表示が表示され、「特図f」で小当りする場合は、図35(j')に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される等〕、

40

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0749】

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。

【0750】

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図柄変動表示も実行可能なものであってもよい。また、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。

【0751】

また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の図柄変動表示も実行可能なものであってもよい。また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示を実行しない場合があるものであってもよい。

【0752】

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

【0753】

なお、変動時間決定手段は、第二の図柄変動表示の変動時間も決定するものであってもよいし、普通図柄変動表示の変動時間も決定するものであってもよい。

【0754】

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。

【0755】

また、第一の制御手段は、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段のみを制御可能なものであってもよいし、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段以外の手段も制御可能なものであってもよい。また、第一の制御手段は、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段を必ず制御するものであってもよいし、第一の図柄表示手段と第二の図柄表示手段を制御しない場合があるものであってもよい。

【0756】

また、第二の制御手段は、表示手段のみを制御可能なものであってもよいし、表示手段以外の手段も制御可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、表示手段を必ず制御するものであってもよいし、表示手段を制御しない場合があるものであってもよい。

【0757】

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

【0758】

また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技状態にのみ移行可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技状態以外の遊技状態にも移行可能であってもよい。また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技状態に必ず移行してもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後に小当り遊技状態に移行しない場合があってもよい。

【0759】

また、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後にのみ小当り遊技状態に移行可能であってもよいし、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示された後以外にも小当り遊技状態に移行可能であってもよい。

【0760】

10

20

30

40

50

また、或る場合（第一の図柄変動表示の実行が開始されてから変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合）のみがあってもよいし、或る場合以外の場合があってもよい。また、或る場合が必ずあってもよいし、或る場合がない場合があってもよい。

【0761】

また、或る状態（前記或る場合に前記小当り図柄の表示が開始されてから前記小当り遊技状態が終了するまでの期間において前記第一の図柄変動表示の変動時間の計測が中断される状態）のみとなる場合があってもよいし、或る状態以外の場合にもなる場合があってもよい。また、或る状態に必ずなってもよいし、或る状態にならない場合があってもよい。

10

【0762】

また、表示手段は、第一の予告表示のみを表示可能であってもよいし、第一の予告表示以外の表示も表示可能であってもよい。また、表示手段は、第一の予告表示を必ず表示してもよいし、第一の予告表示を表示しない場合があってもよい。

【0763】

また、或る状態に関連して第一の予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る状態に関連して第一の予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る状態に関連して第一の予告表示が必ず表示されてもよいし、或る状態に関連して第一の予告表示が表示されない場合があってもよい。

【0764】

また、或る状態に関連してのみ第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態以外の場合にも関連して第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

20

【0765】

また、第二の制御手段は、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御のみを行うものであってもよいし、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御以外の制御も行うものであってもよい。また、第二の制御手段は、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を必ず行うものであってもよいし、第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を行わない場合があるものであってもよい。

【0766】

また、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示が表示されるか否かが決定されてもよいし、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示以外の表示も表示されるか否かが決定されてもよい。また、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示が表示されるか否かが必ず決定されてもよいし、第一の図柄変動表示の実行が開始される際に第一の制御手段から第二の制御手段に送信される或るコマンドに関連して第一の予告表示が表示されるか否かが決定されない場合があってもよい。

30

【0767】

また、『前記第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄〔例えば、はずれを示す「特図C」等〕の表示を開始してから或る時間〔例えば、図13（b）において t_{21} ～ t_{22} の期間である特図1の図柄表示時間等〕が経過するまでの期間において該或る図柄が継続して表示され、

40

前記第一の図柄変動表示の結果を表す前記或る図柄〔例えば、はずれを示す「特図C」等〕の表示を開始してから前記或る時間〔例えば、図13（b）において t_{21} ～ t_{22} の期間である特図1の図柄表示時間等〕が経過するまでの期間において前記小当り遊技状態になる場合であっても、該或る時間の計測は中断されない、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0768】

50

この遊技台によれば、例えば、はずれの時間が延びると残念感が強調されてしまい、また、次の図柄変動表示の開始までの時間も長くなってしまうので、気持ちを切り替えられない場合があるが、このような問題を解消することができる場合がある。

【0769】

また、この遊技台によれば、小当り遊技の終了後、直ちに図柄変動表示を開始することができるので、図柄が非変動中で或る時間を短くして楽しませることができる場合がある。

【0770】

また、この遊技台によれば、第一の図柄変動表示中に小当りとなる場合には、当該第一の図柄変動表示を長くして（すなわち、変動中と停止表示中の合計の割合のうち変動中が占める割合が多くなるので）遊技者を楽しませることができる場合がある。

【0771】

ここで、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄のみが継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄以外の図柄も継続して表示されてもよい。また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が必ず継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されない場合があってもよい。

【0772】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間においてのみ或る図柄が継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄以外の図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間以外においても或る図柄が継続して表示されてもよい。

【0773】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示のみを開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄以外の図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよい。

【0774】

また、第一の図柄変動表示の結果のみを表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよいし、第一の図柄変動表示の結果以外の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において或る図柄が継続して表示されてもよい。

【0775】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測のみは中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間以外の時間の計測も中断されなくてもよい。また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は必ず中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断される場合があってもよい。

【0776】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合にのみ、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合以外の場合であっても、或る時

10

20

30

40

50

間の計測は中断されなくてもよい。

【0777】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間のみにおいて小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間以外の期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

【0778】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間のみが経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間以外の時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

10

【0779】

また、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄のみの表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果を表す或る図柄以外の図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

【0780】

また、第一の図柄変動表示の結果のみを表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよいし、第一の図柄変動表示の結果以外の結果を表す或る図柄の表示を開始してから或る時間が経過するまでの期間において小当り遊技状態になる場合であっても、或る時間の計測は中断されなくてもよい。

20

【0781】

また、『前記第二の制御手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中に受信した前記或るコマンド〔例えば、特図停止種別コマンド等〕によって前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示のうちのいずれが先に停止表示するかを特定可能な手段である、ことを特徴とする遊技台。』

30

についても説明した。

【0782】

ここで、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否かのみを特定可能なものであってもよいし、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否か以外にも特定可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否かを必ず特定するものであってもよいし、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果が小当りとなるか否かを特定しない場合があってもよい。

【0783】

また、『前記第二の制御手段は、前記或るコマンド〔例えば、停止図柄情報が含まれる特図変動開始コマンド等〕によって前記第二の図柄変動表示の結果として前記小当り図柄が表示されるか否かを特定可能な手段である、ことを特徴とする遊技台。』

40

についても説明した。

【0784】

ここで、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否かのみを特定可能なものであってもよいし、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否か以外にも特定可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、或るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否かを必ず特定するものであってもよいし、或

50

るコマンドによって第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されるか否かを特定しない場合があってもよい。

【0785】

また、『複数種類の前記小当り図柄〔例えば、第2可変入賞口235aが12回開閉する「特図g」、第2可変入賞口235aが1回開閉する「特図f」等〕を表示可能であり、

前記小当り図柄の種類に応じた前記小当り遊技状態に移行可能であり〔例えば、「特図g」で小当りとなった場合は、第2可変入賞口235aが12回開閉する小当り遊技状態に移行し、「特図f」で小当りとなった場合は、第2可変入賞口235aが1回開閉する小当り遊技状態に移行し等〕、

移行した前記小当り遊技状態の種類に応じて前記第一の予告表示の表示態様が決定される〔例えば、「特図g」で小当りする場合は、図34(j)に示す間もたせ先読み予告の表示が表示され、「特図f」で小当りする場合は、図35(j')に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0786】

ここで、複数種類の小当り図柄のみを表示可能であってもよいし、複数種類の小当り図柄以外の図柄も表示可能であってもよい。また、複数種類の小当り図柄を必ず表示してもよいし、複数種類の小当り図柄を表示しない場合があってもよい。

【0787】

また、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態にのみ移行可能であってもよいし、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態以外の遊技状態にも移行可能であってもよい。また、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態に必ず移行してもよいし、小当り図柄の種類に応じた小当り遊技状態に移行しない場合があってもよい。

【0788】

また、小当り図柄の種類のみに応じた小当り遊技状態に移行可能であってもよいし、小当り図柄の種類以外のことにも応じた小当り遊技状態に移行可能であってもよい。

【0789】

また、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様のみが決定されてもよいし、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様以外の表示態様が決定されてもよい。また、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様が必ず決定されてもよいし、移行した小当り遊技状態の種類に応じて第一の予告表示の表示態様が決定されない場合があってもよい。

【0790】

また、移行した小当り遊技状態の種類に応じてのみ第一の予告表示の表示態様が決定されてもよいし、移行した小当り遊技状態の種類以外のことにも応じて第一の予告表示の表示態様が決定されてもよい。

【0791】

また、『前記第一の予告表示は、前記或る場合に、該第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている該第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示である〔例えば、図34(j)に示す間もたせ先読み予告演出の表示は、特図1の1つ目の保留に係る図柄変動表示を対象としている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0792】

ここで、第一の予告表示は、或る場合に、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示のみであってもよいし、或る場合に、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示以外の表示もあってもよ

10

20

30

40

50

い。また、第一の予告表示は、或る場合に、必ず第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示であってもよいし、或る場合に、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示以外の表示である場合があってもよい。

【0793】

また、第一の予告表示は、或る場合にのみ、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示であってもよいし、或る場合以外の場合にも、第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示であってもよい。

10

【0794】

また、『複数の表示のうちの一の表示は、演出表示〔例えば、図33(f)～同図(n)に示す装飾図柄の変動表示に係る演出表示等〕であり、

前記第一の図柄変動表示が開始したことに応じて前記演出表示の表示が開始され〔例えば、図33(f)に示すように、通常遊技状態では、第1特図表示装置212における図柄変動表示に合わせて装飾図柄の変動表示が行われている等〕、

前記或る状態となった場合でも前記演出表示は中断せずに進行する〔例えば、図33(i)～同図(k)に示すように、通常遊技状態では、特図2で小当たりしてから当該小当りに係る小当たり遊技が終了するまでの期間であっても装飾図柄の変動表示に係る演出表示は中断しないで進行している等〕、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0795】

ここで、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示のみが開始されてもよいし、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示以外の表示も開始されてもよい。また、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示が必ず開始されてもよいし、第一の図柄変動表示が開始したことに応じて演出表示の表示が開始されない場合があってもよい。

【0796】

30

また、第一の図柄変動表示が開始したことのみに応じて演出表示の表示が開始されてもよいし、第一の図柄変動表示が開始したこと以外のことにも応じて演出表示の表示が開始されてもよい。

【0797】

また、或る状態となった場合でも演出表示のみは中断せずに進行してもよいし、或る状態となった場合でも演出表示以外の表示も中断せずに進行してもよい。また、或る状態となった場合でも演出表示は必ず中断せずに進行してもよいし、或る状態となった場合でも演出表示は中断せずに進行しない場合があってもよい。

【0798】

また、或る状態となった場合のみ演出表示は中断せずに進行してもよいし、或る状態となった場合以外の場合でも演出表示は中断せずに進行してもよい。また、或る状態のみとなった場合でも演出表示は中断せずに進行してもよいし、或る状態以外の状態となった場合でも演出表示は中断せずに進行してもよい。

40

【0799】

また、『前記或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、該或る状態にならない場合の該或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が同じであり〔例えば、図14(b)に示すように、特図1に係る装飾図柄変動表示が開始してから揺れ変動が開始されるまでの時間は、特図2において小

50

当りが発生した場合でも発生しない場合でも同じである等」、

前記或る状態になる場合の前記或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合がある〔例えば、図14(b)に示すように、特図1の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示において、揺れ変動で表示した後に表示される間もたせ演出の表示として図34(j)に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される場合がある等」、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0800】

ここで、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間のみが同じであってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間以外の時間も同じであってもよい。また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が必ず同じであってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、或る状態にならない場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が同じでない場合があってもよい。

【0801】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が必ず表示されてもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示されない場合があってもよい。

【0802】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間においてのみ、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間以外の期間においても、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【0803】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後にのみ、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後以外にも、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【0804】

また、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合にのみ、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合以外の場合にも、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【0805】

また、或る状態のみになる場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよいし、或る状態以外の場合の或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

【0806】

また、『前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合があり〔例えば、図14(b)に示すように、はずれとなる特図1の図柄変動表示に係る装飾図柄の変動表示において、揺れ変動で表示した後に表示される間もたせ演出の表示として図34(j)に示す間もたせ先読み予告演出の表示が表示される場合がある等〕、

前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示されない場合がない、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0807】

この遊技台によれば、第一の予告表示が表示されることで当該図柄変動表示では復活大当たりしないことが、上級者なら理解できる場合がある。

【0808】

また、この遊技台によれば、複数の図柄変動表示に跨って行われる連続予告の実行中に第一の予告表示が表示された場合、先読みの対象である図柄変動表示が当該図柄変動表示ではないことがわかるので、次の図柄変動表示以降に集中させることができる場合がある。

【0809】

ここで、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示のみが表示される場合があってもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が必ず表示されてもよいし、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示されない場合があってもよい。

【0810】

また、或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するま

動表示の結果を揺れ変動で表示した後、第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、第一の予告表示が表示される場合がなくともよい。

【0817】

また、『前記第一の予告表示が表示される場合は、該第一の予告表示の表示が必ず前記或る状態となった後で開始される〔例えば、図14(b)に示すように、間もたせ演出の表示として間もたせ先読み予告演出の表示が表示される場合は、中断期間が開始された後で間もたせ先読み予告演出が開始される等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0818】

ここで、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後でのみ開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後以外でも開始されてもよい。また、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で必ず開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されない場合があってもよい。

【0819】

また、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示の表示のみが必ず或る状態となった後で開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合は、第一の予告表示以外の表示も必ず或る状態となった後で開始されてもよい。

【0820】

また、第一の予告表示が表示される場合にのみ、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよいし、第一の予告表示が表示される場合以外の場合にも、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよい。

【0821】

また、第一の予告表示のみが表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよいし、第一の予告表示以外の表示も表示される場合は、第一の予告表示の表示が必ず或る状態となった後で開始されてもよい。

【0822】

また、『前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の予告表示〔例えば、先読みモードの演出表示等〕であり、

前記第二の予告表示は、前記第一の予告表示とは別の予告表示である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0823】

なお、第二の予告表示は、第一の予告表示と一部が別の予告表示であってもよいし、全部が別の予告表示であってもよい。

【0824】

また、『前記第二の予告表示は、先読み予告表示であり、

前記第二の予告表示は、複数回の前記第一の図柄変動表示に跨って表示される表示であり〔例えば、先読みモードの演出表示は複数回の特図1の図柄変動表示に跨って表示される等〕、

前記第二の予告表示の表示中に前記第一の予告表示が表示されている場合がある、ことを特徴とする遊技台。

【0825】

ここで、第二の予告表示は、先読み予告表示のみであってもよいし、先読み予告表示以外の表示であってもよい、また、第二の予告表示は、必ず先読み予告表示であってもよいし、先読み予告表示出ない場合があってもよい。

【0826】

また、第二の予告表示は、複数回の第一の図柄変動表示にのみ跨って表示されるもので

10

20

30

40

50

あってもよいし、複数回の第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示にも跨って表示されるものであってもよい。また、第二の予告表示は、複数回の第一の図柄変動表示に必ず跨って表示されるものであってもよいし、複数回の第一の図柄変動表示に跨って表示されない場合があるものであってもよい。

【0827】

また、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示のみが表示されている場合があってもよいし、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示以外の表示も表示されている場合があってもよい。また、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示が必ず表示されていてよいし、第二の予告表示の表示中に第一の予告表示が表示されていない場合があってもよい。

10

【0828】

また、第二の予告表示の表示中にのみ第一の予告表示が表示されている場合があってもよいし、第二の予告表示以外の表示の表示中にも第一の予告表示が表示されている場合があってもよい。

【0829】

また、『前記或る状態において前記第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、該第一の図柄変動表示において前記第一の予告表示が表示されることがない、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0830】

ここで、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示のみが表示されることがなくてもよいし、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示以外の表示も表示されることがなくてもよい。また、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が必ず表示されることがなくてもよいし、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示される場合があってもよい。

20

【0831】

また、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合にのみ、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよいし、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合以外の場合にも、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよい。

30

【0832】

また、或る状態においてのみ第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよいし、或る状態以外の状態においても第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示において第一の予告表示が表示されることがなくてもよい。

【0833】

また、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示においてのみ第一の予告表示が表示されることがなくてもよいし、或る状態において第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、第一の図柄変動表示以外の図柄変動表示においても第一の予告表示が表示されることがなくてもよい。

40

【0834】

また、『複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能であり、前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態〔例えば、通常遊技状態（特図低確率普図高確率状態）等〕であり、前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態〔例えば、確変状態（特図高確率普図低確率状態）等〕であり、前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

50

前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間の長さ〔例えば、５秒等〕よりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる前記第二の図柄変動表示の変動時間の長さ〔例えば、５８０秒等〕の方が長い、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０８３５】

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

10

【０８３６】

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

【０８３７】

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

20

【０８３８】

また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長くてもよいし、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さ以外の長さの方も長くてもよい。また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が必ず長くてもよいし、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも小当り図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長くない場合があってもよい。

30

【０８３９】

また、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、小当り図柄のみが表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長くてもよいし、第一の遊技状態における変動時間決定手段が決定する第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、小当り図柄以外の図柄が表示されることとなる第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長くてもよい。

【０８４０】

また、『前記小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利であり〔例えば、図３（ａ）に示すように、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方が第２可変入賞口２３５aに入賞しやすい等〕、

40

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄変動表示の結果として前記小当り図柄が表示されて前記小当り遊技状態に移行した場合には、該小当り遊技状態が終了した後の或る期間〔例えば、３０秒間等〕では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しない〔例えば、２０（ａ）に示すように、通常遊技状態において、小当り遊技が終了した後の３０秒間は、右打ちをしても左打ちを促す旨の警告表示が表示されない等〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０８４１】

50

ここで、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方のみが遊技者にとって有利であってもよいし、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方以外の方も遊技者にとって有利であってもよい。また、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって必ず有利であってもよいし、小当り遊技状態では、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利でない場合があってもよい。

【0842】

また、小当り遊技状態でのみ、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利であってもよいし、小当り遊技状態以外の遊技状態でも、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利であってもよい。

【0843】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示のみを表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示以外の表示も表示しないでもよい。また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を必ず表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示する場合があってもよい。

【0844】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間でのみ、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間以外の期間でも、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよい。

【0845】

また、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合にのみ、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよいし、第一の遊技状態において、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合以外の場合にも、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよい。

【0846】

また、第一の遊技状態においてのみ、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態においても、第二の図柄変動表示の結果として小当り図柄が表示されて小当り遊技状態に移行した場合には、小当り遊技状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しないでもよい。

【0847】

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。

【0848】

また、以上の記載では、
『複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段〔例えば、制御部300におけるCPU304等〕と、

10

20

30

40

50

遊技球が入賞可能なアタッカ〔例えば、第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a等〕と、

複数の表示を表示可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕と、
を備えた遊技台であって、

図柄変動表示の結果が小当たりとなったことに応じて前記アタッカが第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり〔例えば、第2特図表示装置214において「特図g」が停止表示して小当たりとなった場合に第2可変入賞口235aが最大12回開閉する小当たり遊技が実行される等〕、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、

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、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態〔例えば、確変状態（特図高確率普図低確率状態（小当たりラッシュ状態））等〕であり、

前記第二の遊技状態とは、前記第一の遊技状態よりも前記小当たりとなることに関連して遊技球が増加しやすい小当たりラッシュ状態のことであり〔例えば、小当たりラッシュ状態では特図1の図柄変動表示の結果よりも特図2の図柄変動表示の結果が表示されやすく、小当たりとなりやすい等〕、

前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示〔例えば、図37（a）において装飾図柄表示装置208の表示画面の右下隅部に表示されている総獲得賞球数の表示等〕であり、

20

前記総獲得賞球数表示とは、前記第二の遊技状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において少なくとも前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり〔例えば、総獲得賞球数の表示は、初回大当たりから通常大当たりとなって当該通常大当たりに係る大当たり遊技の終了後に移行する電サポ状態が終了するまで表示される等〕、

前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があります〔例えば、図24（j）～同図（p）に示すように、小当たり遊技中において獲得した賞球数は当該小当たり遊技中では総獲得賞球数の表示にカウントせず、当該小当たり遊技の終了後にカウントアップしている等〕、

30

前記第二の遊技状態において、或る条件〔例えば、小当たりの保留連チャン等〕が成立している場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われ〔例えば、図37（e）～同図（q）に示すように、小当たりが保留連チャンする場合は、1回目の小当たりに係る小当たり遊技が終了しても当該1回目の小当たり遊技で獲得した賞球数は当該1回目の小当たり遊技が終了した後も総獲得賞球数の表示に加算せず、保留連チャンである2回目の小当たりに係る小当たり遊技が終了した後で、1回目の小当たり遊技と2回目の小当たり遊技で獲得した賞球数を合算して総獲得賞球数の表示にカウントアップしている等〕、

40

前記或る条件とは、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当たりとなる結果が複数含まれている条件のことであり〔例えば、図37（c）に示すように、実行中の図柄変動表示の結果と2つ目の保留に係る図柄変動表示の結果が小当たりとなる等〕、

前記複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、

前記第二の遊技状態では、第一の表示態様〔例えば、図37（h）に示すように、装飾図柄が表示画面の右上部分で小さく表示されている表示態様等〕で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

50

前記第二の遊技状態では、第二の表示態様〔例えば、図37(a)に示すように、装飾図柄が表示画面の中央部分で大きく表示されている表示態様等〕で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

前記第一の表示態様における装飾図柄の大きさは前記第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さく、

前記第二の遊技状態において、前記第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間（以下、「或る期間〔例えば、小当たり遊技が終了した時点で保留されている4回の図柄変動表示が消化されるまでの期間等〕」という。）では、前記第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示するが、前記或る条件が成立している場合には、該或る期間であっても、前記第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する〔例えば、図37(k)に示すように、小当たり遊技が終了した時点で保留されている図柄変動表示のうち、小当たりとなる図柄変動表示の実行中において装飾図柄が表示画面の中央部分で大きく表示される等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【0849】

また、『複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段〔例えば、制御部300におけるCPU304等〕と、

遊技球が入賞可能なアタッカ〔例えば、第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a等〕と、

複数の表示を表示可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕と、
を備えた遊技台であって、

図柄変動表示の結果が小当たりとなったことに応じて前記アタッカが第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり〔例えば、第2特図表示装置214において「特図g」が停止表示して小当たりとなった場合に第2可変入賞口235aが最大12回開閉する小当たり遊技が実行される等〕、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、

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

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態〔例えば、確変状態（特図高確率普図低確率状態（小当たりラッシュ状態））等〕であり、

前記第二の遊技状態とは、前記第一の遊技状態よりも前記小当たりとなることに関連して遊技球が増加しやすい小当たりラッシュ状態のことであり〔例えば、小当たりラッシュ状態では特図1の図柄変動表示の結果よりも特図2の図柄変動表示の結果が表示されやすく、小当たりとなりやすい等〕、

前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示〔例えば、図37(a)において装飾図柄表示装置208の表示画面の右下隅部に表示されている総獲得賞球数の表示等〕であり、

前記総獲得賞球数表示とは、前記第二の遊技状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において少なくとも前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり〔例えば、総獲得賞球数の表示は、初回大当たりから通常大当たりとなって当該通常大当たりに係る大当たり遊技の終了後に移行する電サポ状態が終了するまで表示される等〕、

前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があります〔例えば、図24(j)～同図(p)に示すように、小当たり遊技中において獲得した賞球数は当該小当たり遊技中では総獲得賞球数の表示にカウントせず、当該小当たり遊技の終了後にカウントアップしている等〕、

前記第二の遊技状態において、或る条件〔例えば、小当たりの保留連チャン等〕が成立し

ている場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われ〔例えば、図37(e)～同図(q)に示すように、小当りが保留連チャンする場合は、1回目の小当りに係る小当り遊技が終了しても当該1回目の小当り遊技で獲得した賞球数は当該1回目の小当り遊技が終了した後も総獲得賞球数の表示に加算せず、保留連チャンである2回目の小当りに係る小当り遊技が終了した後で、1回目の小当り遊技と2回目の小当り遊技で獲得した賞球数を合算して総獲得賞球数の表示にカウントアップしている等〕、

10

前記或る条件とは、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当りとなる結果が複数含まれている条件のことであり〔例えば、図37(c)に示すように、実行中の図柄変動表示の結果と2つ目の保留に係る図柄変動表示の結果が小当りとなる等〕、

前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、該第二の状態が終了してから次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間のうちの少なくとも一部の期間において、該総獲得賞球数表示の表示態様が別の表示態様に変化した状態で表示される〔例えば、図37(h)～同図(o)に示すように、保留連チャンするために1回目の小当り遊技において獲得した賞球数の総獲得賞球数の表示への加算が留保されている間は、総獲得賞球数の表示の色が反転表示される等〕、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0850】

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

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0851】

また、『前記保留連チャン示唆表示は、前記アタッカが前記第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示される表示である〔例えば、図37(g)～同図(h)や、図38(g)～同図(h)に示すように、「W-UPチャンス!」の表示は、小当り遊技が終了して図柄変動表示が開始した後も継続して表示されている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0852】

また、『前記第一の遊技状態とは、通常遊技状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0853】

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。

【0854】

また、以上の記載では、

『複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段〔例えば、制御部300

50

におけるCPU304等]と、

遊技球が入賞可能な入賞手段[例えば、第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a、第2特図始動口232、一般入賞口226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、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、小当りに関連して遊技球を増加可能な小当りラッシュ状態[例えば、特図1の図柄変動表示の結果よりも特図2の図柄変動表示の結果が表示されやすく、小当りとなりやすい小当りラッシュ状態等]であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記小当りに関連する表示(以下、「或る表示[例えば、図37(a)及び同図(h)において装飾図柄表示装置208の表示画面の右下隅部に表示されている総獲得賞球数の表示等]」という。)であり、

前記或る表示は、少なくとも前記小当りを含む遊技者が獲得した賞球を加算して表示する表示であり、

前記小当りラッシュ状態において、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当りとなる結果が複数含まれていない場合(以下、「第一の場合[例えば、図24に示すように、実行中の図柄変動表示及び保留されている図柄変動表示に小当りが複数含まれていない場合等]」という。)に、前記或る表示が第一の表示態様[例えば、図24(m)～同図(p)に示すように、小当り遊技の終了後に総獲得賞球数の表示がカウントアップする表示態様等]で表示される場合があり、

前記小当りラッシュ状態において、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当りとなる結果が複数含まれていた場合(以下、「第二の場合[例えば、図37(a)に示すように、実行中の図柄変動表示及び保留されている図柄変動表示に小当りが複数含まれていた場合等]」という。)に、前記或る表示が第二の表示態様[例えば、図37(h)～同図(o)に示すように、小当り遊技の終了後に総獲得賞球数の表示がカウントアップしない表示態様等]で表示される場合があり、

前記第一の表示態様と前記第二の表示態様は、少なくとも一部が異なる表示態様である、
ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0855】

また、『前記入賞手段は、アタッカ[例えば、第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a等]を含む手段であり、

前記或る表示は、総獲得賞球数表示[例えば、図37(a)において装飾図柄表示装置208の表示画面の右下隅部に表示されている総獲得賞球数の表示等]であり、

前記総獲得賞球数表示とは、前記小当りラッシュ状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において、前記入賞手段のうちの少なくとも前記アタッカへの入賞に関連して発生した遊技球の獲得球数を示す表示のことである[例えば、総獲得賞球数の表示は、初回大当りから通常大当りとなって当該通常大当りに係る大当り遊技の終了後に移行する電サポ状態が終了するまで表示される等]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0856】

また、『前記第一の表示態様の前記或る表示は、前記小当りにかかる遊技の終了後に該或る表示への未加算分の遊技球の獲得球数の加算を行う表示であり[例えば、図24(m)～同図(p)に示すように、小当り遊技の終了後に総獲得賞球数の表示がカウントアップする等]、

前記第二の表示態様の前記或る表示は、複数の前記小当りにかかる遊技(以下、「複数の小当り遊技」という。)が終了するまで該或る表示への未加算分の遊技球の獲得球数の加算を留保する表示である[例えば、図37(h)～同図(o)に示すように、1回目の小当り遊技の終了後では総獲得賞球数の表示がカウントアップせず、2回目の小当り遊技

10

20

30

40

50

の終了後まで総獲得賞球数の表示のカウントアップが留保される等」、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0857】

また、『前記第二の表示態様の前記或る表示は、前記複数の小当り遊技が終了した後
に実行される図柄変動表示が開始された後も継続して表示されている場合がある〔例えば、
図37(h)～同図(o)に示すように、1回目の小当り遊技の終了後の図柄変動表示
が開始された後も総獲得賞球数の表示のカウントアップが留保される等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【0858】

また、『前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、通常遊技状態〔例えば、特図
低確率普図低確率状態等〕である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0859】

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。

【0860】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

20

【0861】

(付記1)

- ・少なくとも大当り確率が異なる複数の設定のうちの一の設定で遊技可能なぱちんこ機
- ・演出手段を備え
- ・複数の遊技球検出手段を備え
- ・少なくともアウト球検出手段の検出結果に関連する実行契機で設定示唆演出（以下、「
第一の設定示唆演出」という。）を実行する場合がある
遊技台。

【0862】

(付記2)

- ・複数の遊技状態のうちの一の状態を開始可能な制御手段を備え
- ・第一の遊技状態（例えば、通常状態）に第一の設定示唆演出を実行する場合がある
- ・第二の遊技状態（例えば、大当り中や、電サボ中）に第一の設定示唆演出を実行する場
合がある
遊技台。

30

【0863】

(付記3)

- ・図柄変動表示が実行されていない期間（デモ中やカスタマイズ設定中、単に発射してい
るけど始動入賞しない場合）に第一の設定示唆演出を実行する場合がある
遊技台。

40

【0864】

(付記4)

- ・始動口、一般入賞口等に関する別の遊技球検出手段を備え
- ・これらの検出結果も加味して第一の設定示唆演出を実行する場合がある
遊技台。

【0865】

(付記5)

- ・第一の設定示唆演出を実行するための条件を満たした場合に、条件を満たしてから第一
のタイミングで（例えば、即座に）第一の設定示唆演出を行う場合がある

50

・第一の設定示唆演出を実行するための条件を満たした場合に、条件を満たしてから第二のタイミングで（例えば、次の変動や演出内容の条件等を判断して）第一の設定示唆演出を行う場合がある

・第一のタイミングと第二のタイミングが異なる

遊技台。

【0866】

（付記6）

・タイミング固定の第二の設定示唆演出（例えば、大当り遊技のエンディングなど）を実行可能

・第二の設定示唆演出と重複して実行される場合がある

10

遊技台。

【0867】

（付記7）

・第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出がオーバーラップする

遊技台。

【0868】

（付記8）

・第一の設定示唆演出と第二の設定示唆演出がオーバーラップしない

遊技台。

【0869】

（付記9）

・タイミング固定の第二の設定示唆演出（例えば、大当り遊技のエンディングなど）を実行可能

・第二の設定示唆演出と重複するタイミングとなった場合は、第一の設定示唆演出を遅延させるか実行しない

20

遊技台。

【0870】

（付記10）

・第一の設定示唆演出の実行契機に関する報知手段を備えた

遊技台。

30

【0871】

（付記11）

・少なくとも大当り確率が異なる複数の設定のうちの一の設定で遊技可能なばちんこ機

・第一の報知演出を実行可能な演出手段を備え

・第一の報知手段は、遊技に関する報知を少なくとも実行可能な演出である

・第一の報知演出は、設定示唆を含んで実行される場合がある演出である

遊技台。

【0872】

（付記12）

・第一の報知演出が、設定示唆を含んで報知されているかどうか識別可能な場合がある

40

遊技台。

【0873】

なお、識別不能な場合があってもよい。下記の第一のタイミングで実行される第一の報知演出に設定示唆が含まれていてもよい。

【0874】

（付記13）

・第一の報知演出は、設定示唆を含まない場合に第一のタイミングで実行される

・第一の報知演出は、設定示唆を含む場合に第一のタイミングとは異なる第二のタイミングで実行される

遊技台。

50

【0875】

(付記14)

・第一の報知演出は、少なくとも大当りに関する演出である遊技台。

【0876】

(付記15)

・数字の表示態様が異なることで第一の報知演出に設定示唆が含まれていることを識別可能である遊技台。

【0877】

(付記16)

・或る条件が成立した場合の第二のタイミングで設定示唆を含む第一の報知演出が実行される遊技台。

【0878】

(付記17)

・第一の報知演出が設定示唆を含む場合の出現率に設定差がある遊技台。

【0879】

(付記18)

・再抽選を実行可能な遊技台。

【0880】

(付記19)

・キリ数（例えば、「5000」発毎の表示）を表示可能な遊技台。

【0881】

(付記21)

・少なくとも大当り確率が異なる複数の設定のうちの一の設定で遊技可能なばちんこ機
・再抽選演出を実行可能な演出手段を備え
・大当り終了後の遊技状態が第一の遊技状態の場合があり
・大当り終了後の遊技状態が第二の遊技状態の場合があり
・再抽選演出は大当り終了後の遊技状態として第二の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出であり
・再抽選演出パターンで設定示唆が行われる場合がある遊技台。

【0882】

演出手段に特徴をもった遊技台を提供できる。

【0883】

再抽選のスロー変動、高速変動、コマ送り変動、役物落下等の振分けによって振分けが異なり、設定推測として機能する場合がある。

【0884】

(付記22)

・装飾図柄変動表示を表示可能
・再抽選演出により導出された図柄（確定図柄）が第一の装飾図柄である場合には、大当り遊技終了後に第一の遊技状態または第二の遊技状態が開始され、確定図柄が第二の装飾図柄である場合（第一の場合）には、大当り遊技終了後に第二の遊技状態が開始される
・第一の場合に大当り遊技終了後に第二の遊技状態が開始されることを示唆する第一の演出が行われる（「444」→「777」への昇格時のエフェクトや「777」→「777」）

10

20

30

40

50

・一旦停止した図柄（仮図柄）と確定図柄が第一の装飾図柄（「2 2 2」→「4 4 4」、
「4 4 4」→「4 4 4」など複数種類あり）となる再抽選演出の場合に第一の演出が行わ
れる場合（第二の場合）がある

・第二の場合における再抽選演出は、設定示唆を含む（行われない場合、設定示唆は含ま
ない）

遊技台。

【0885】

（付記23）

・確定図柄が第一の装飾図柄である場合に大当たり遊技中に昇格演出が実行される場合があ
る

・第一の装飾図柄は複数種類あり（AとB）、 $A < B$ で昇格演出が成功しやすい

・仮図柄がBで確定図柄がAとなる場合の再抽選演出は、設定示唆を含む演出である

遊技台。

【0886】

図柄が変化すること自体に期待を持たせることができる場合がある。

【0887】

（付記24）

・ $B \rightarrow A$ の場合に第一の演出を実行する（格下げっぽい第一の演出により昇格は放置さ
れる）

遊技台。

【0888】

違和感を遊技価値に関連付けることができる場合がある。

【0889】

（付記25）

・ $A \rightarrow A$ の場合に第一の演出が実行される場合と実行されない場合がある

・第一の演出が実行された場合は、大当たり遊技終了後に第二の遊技状態が開始される

・第一の演出が実行されない場合は、大当たり遊技終了後に第一の遊技状態又は第二の遊技
状態が開始される

遊技台。

【0890】

（付記26）

・確定図柄が設定示唆に関連する場合がある（第一の演出が行われた確定図柄「4 4 4」
→設定4以上確定など）

遊技台。

【0891】

（付記31）

・同時変動機であって

・特図1変動中に特図2変動に関してアタッカが開閉動作を行う場合がある

・少なくともアタッカの開閉動作に関する期間において装飾図柄変動表示で先読み予告を
行う

遊技台。

【0892】

予告手段に特徴をもった遊技台を提供できる。

【0893】

（付記32）

・特図2の変動停止よりも後で先読み予告が開始される

遊技台。

【0894】

（付記33）

・特図1の最長変動よりも特図2の変動（少なくとも、小当たり変動）の方が長い

10

20

30

40

50

・装飾図柄で図柄が一旦導出された後で先読み予告が開始される遊技台。

【0895】

特図1の変動に関連して実行される装飾図柄変動表示の内容を把握して先読み予告のタイミングを決めるのは困難なため、装飾図柄の導出後に開始することで邪魔をせずに遊技者に期待を持たせることができる場合がある。

【0896】

(付記34)

・先読み予告は、小当りによるアタッカの開閉動作が開始されるタイミングと重なる特図1の図柄変動表示の開始時点で保留されている特図1の保留に関連して実行される遊技台。

10

【0897】

(付記35)

・先読み予告とは、実行中の特図1の変動に関する予告を含まず、次以降の変動を対象とする遊技台。

【0898】

(付記36)

・アタッカの開閉期間は、特図1の変動は中断されて（本物の特図変動）、装飾図柄変動表示のみが変動を行う

20

・開閉期間終了後に特図1の変動が再開される遊技台。

【0899】

特図の視点で見るとアタッカの開閉期間に中断されて再開後の或る期間で先読み予告が実行されてもよい。

【0900】

(付記37)

・特図2変動開始後の特図1変動開始で特図2大当り予告（当確）

・複数の特図1変動を跨ぐ場合がある

遊技台。

30

【0901】

ただし、先読み予告に見せることができる場合がある。

【0902】

長期間に亘って大当り抽選が行われない無駄な期間に発射をやめるように促すことができる場合がある（一方が大当りの場合は、他方は無抽選（はずれ確定））。

【0903】

(付記38)

・上記2点のイレギュラー現象は通常時で主に特図1が主役として変動する

・装飾図柄変動表示も特図1を対象として行う

遊技台。

40

【0904】

(付記41)

・遊技者に有利な状態中（第一の遊技状態中：例えば、小当りラッシュ中）に獲得した賞球数を加算表示する表示手段を備え

・第一の遊技状態中に当り遊技が発生した場合に当り遊技中のアタッカ入賞で賞球数を加算表示せずに当り遊技が終了した後で纏めて加算表示を行う場合がある

・1回の当り遊技が終了した後で或る条件が成立している場合（例えば、保留連チャン）に加算表示を行わず次の当り遊技が終了した後でまとめて加算表示を行う

遊技台。

【0905】

50

表示手段に特徴をもった遊技台を提供できる。

【0906】

3連チャン以上であってもよい。

【0907】

保留連チャン以外の条件として確変（次回大当たり確定等も含む）であってもよい。

【0908】

（付記42）

- ・或る条件は保留連チャンである
- ・加算表示を行わず、保留連チャン示唆表示を行う

遊技台。

10

【0909】

（付記43）

- ・保留連チャン示唆表示を行っている間に変動を開始する

遊技台。

【0910】

保留連チャン示唆の間に変動を開始してすぐに当たりがくるようにすることができる場合がある。

【0911】

（付記44）

- ・当たりとは大当たりと小当たりを含む
- ・装飾図柄変動表示が可能である
- ・大当たり図柄の組合せと小当たり図柄の組合せが同じ組み合わせで停止する場合がある

遊技台。

20

【0912】

特定の図柄（例えば、「333」や「777」）を除いてもよい。

【0913】

（付記45）

- ・アタッカは、開閉部材の前側に装飾部材を備えている
- ・大当たりは1回の開放時間が長いものを含み、小当たりは1回の開放時間が短く開放回数が多い

遊技台。

30

【0914】

当りの種類によっては、大当たりか小当たり化アタッカの開放と図柄の組合せで識別しにくくすることができる場合がある。

【0915】

（付記46）

- ・第一の遊技状態における装飾図柄の変動について、第一の表示態様と第二の表示態様がある
- ・変動中の装飾図柄の大きさは、第一の表示態様＞第二の表示態様
- ・当り終了後の保留に関する変動は少なくとも第二の表示態様で行われる（例えば、保留4個分もしくは加算表示が終わるまでの変動）
- ・第二の表示態様で変動が行われる期間に変動がはずれの場合は第二の表示態様に対応する大きさで装飾図柄を停止表示し、当りとなる場合は第一の表示態様で停止表示する

遊技台。

40

【0916】

保留連チャンのはずれ部分は目立たなくしていきなり大当たり図柄を表示して、すぐ連チャンしたように見せることができる場合がある。

【0917】

（付記47）

- ・賞球表示の数字の表示態様が加算表示をしない期間（保留連チャン示唆を実行している

50

期間)は他と異なる(例えば、モザイク、色違い等)遊技台。

【0918】

(付記51)

- ・同時変動機の最低限の構成
- ・特図Bの小当りによる特図Aの変動時間計測中断に関連して予告表示を行う
- ・予告表示の内容は特図A変動開始の際にメインから送信される或る情報に関連して決定される

遊技台。

【0919】

例えば、特図Aがメインとなる遊技状態(例えば、特図高、普図高)において、特図Bの小当り変動中に特図Aが変動開始、該特図Aの図柄停止が特図B小当り図柄停止よりも前ではない

(付記52)

- ・サブは或る情報によって特図Aと特図Bのうちのいずれかが先に停止するか、特図Bが小当りするかどうかを特定可能である

遊技台。

【0920】

(付記53)

- ・小当りには複数種類あり(パカパカの態様が異なる／長い／短い)
- ・或る情報には小当りの有無、種別も含まれている
- ・サブは或る情報における小当りの種別に応じて予告表示の内容を決定する

遊技台。

【0921】

小当り種別に応じて異なる予告表示があり、先読み予告として、例えば、赤が表示される頻度、期待度が異なるようにしてもよい。

【0922】

(付記54)

- ・予告表示は、特図Aに関する先読み予告
- ・特図A変動開始時点の保留情報に基づいている

遊技台。

【0923】

(付記55)

- ・特図A変動開始に応じて演出表示開始
- ・特図Aの変動時間計測中断状態であっても前記演出表示は中断せずに進行する

遊技台。

【0924】

(付記56)

- ・普通の変動表示の構成(例えば、装飾図柄の或る組合せの表示が揺れ表示→確定表示)
- ・予告表示が表示される前に装飾図柄の或る組合せの表示が揺れ表示する

遊技台。

【0925】

(付記57)

- ・はずれの場合、揺れ変動→予告表示→確定表示(普通の確定表示と同じ／異なる)する
- ・大当りの場合、揺れ変動→予告なし→確定表示(普通の確定表示と同じ／異なる)する

遊技台。

【0926】

はずれなのに揺れ変動が続くと復活大当りとなるかといった勘違いをされることを防止することができる場合がある。

【0927】

10

20

30

40

50

S Pリーチありハズレとドハズレの場合とで、予告表示の内容が異なってもよい。

【0928】

期待度がとても高いS Pリーチではずれた後に演出ステージが変わる（例えば、ごめんなさいゾーン）ようにしてもよい。

【0929】

ドハズレ→予告表示1→ステージチェンジなしとしてもよいし、S Pリーチ1はずれ→予告表示2→ステージチェンジなしとしてもよいし、S Pリーチ1はずれ（小当たりなしの場合）→ステージチェンジありとしてもよいし、S Pリーチ2はずれ→予告表示2→ステージチェンジありとしてもよい。

【0930】

（付記58）

・予告表示が行われる場合には、必ず特図Bの小当たり終了以後に開始される遊技台。

【0931】

（付記59）

・特図B小当たり中に特図Aの変動が開始した場合は予告表示が行われない遊技台。

【0932】

（付記60）

・特図B小当たり変動中に特図A変動開始する場合、該特図A変動中に新たな特図B小当たり変動が開始しない遊技台。

【0933】

（付記61）

・一の特図A変動中に特図Bが小当たり
・特図B小当たり後の所定期間は右打ちしても左打ちに戻せ報知を行わない
・一の特図A変動中において、右打ちすると左打ちに戻せ報知を行う、行わない、行うの3状態になり得る遊技台。

【0934】

（付記71）

複数の演出を実行可能な演出手段と、
遊技球が通過したことを検出する複数の遊技球検出手段と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当たり確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され、
前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、アウト球検出手段であり、
前記アウト球検出手段は、アウト口に進入した遊技球を少なくとも検出する手段であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の設定示唆演出であり、
前記第一の設定示唆演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定を少なくとも示唆する演出であり、
第一の演出実行条件が成立した場合に前記第一の設定示唆演出の実行が開始され、
前記第一の演出実行条件は、少なくとも前記アウト球検出手段の検出結果に関連して成立する条件である、
ことを特徴とする遊技台。

【0935】

（付記72）

付記71に記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を開始可能な制御手段を備え、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態において前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合があり、
前記第二の遊技状態において前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【0936】

(付記73)

付記71又は72に記載の遊技台であって、
図柄変動表示が実行されていない期間に前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

10

【0937】

(付記74)

付記71乃至73のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記複数の遊技球検出手段のうちの一の遊技球検出手段は、第一の遊技球検出手段であり、
前記第一の遊技球検出手段は、或る入賞口に進入した遊技球を検出する手段であり、
前記第一の演出実行条件は、前記第一の遊技球検出手段の検出結果にも関連して成立する条件である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【0938】

(付記75)

付記71乃至74のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の演出実行条件が成立した場合に第一のタイミングで前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合があり、
前記第一の演出実行条件が成立した場合に第二のタイミングで前記第一の設定示唆演出の実行が開始される場合があり、
前記第一のタイミングと前記第二のタイミングは、異なるタイミングである、
ことを特徴とする遊技台。

30

【0939】

(付記76)

付記71乃至75のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に実行が開始される場合がある演出であり、
前記第一の設定示唆演出と前記第二の設定示唆演出の両方が実行されている状態となる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

40

【0940】

(付記77)

付記71乃至75のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に実行が開始される場合がある演出であり、
前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間（以下、「或る期間」という。）に前記第一の演出実行条件が成立した場合は、該或る期間が経過した後で前記第一の

50

設定示唆演出の実行が開始される、
ことを特徴とする遊技台。

【0941】

(付記78)

付記71乃至75のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の設定示唆演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、前記第一の設定示唆演出とは別の演出であり、
前記第二の設定示唆演出は、或る演出の実行中に実行が開始される場合がある演出であ
り、

前記第二の設定示唆演出が実行されている場合がある期間に前記第一の演出実行条件が
成立した場合は、前記第一の設定示唆演出の実行が開始されない、
ことを特徴とする遊技台。 10

【0942】

(付記79)

付記71乃至78のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出実行条件の達成度を少なくとも示唆する達成度示唆手段を備えた、
ことを特徴とする遊技台。

【0943】

(付記81)

複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定から
いずれか一つの設定が選択され、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の報知演出であり、
前記第一の報知演出は、遊技に関する報知を少なくとも含む演出であり、
前記第一の報知演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定の示唆が含まれる場合
がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。 20

【0944】

(付記82)

付記81に記載の遊技台であって、
前記第一の報知演出は、前記設定の示唆が含まれていることを識別可能な態様で実行さ
れる場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。 30

【0945】

(付記83)

付記81又は82に記載の遊技台であって、
第一の場合に前記設定の示唆が含まれない前記第一の報知演出の実行が開始され、
前記第一の場合に前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始されるこ
とがなく、
第二の場合に前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始される場合が
ある、
ことを特徴とする遊技台。 40

【0946】

(付記84)

付記83に記載の遊技台であって、
前記第二の場合に前記設定の示唆が含まれない前記第一の報知演出の実行が開始される
ことがない、
ことを特徴とする遊技台。

【0947】

50

(付記 8 5)

付記 8 3 又は 8 4 に記載の遊技台であって、

或る条件が成立した前記第二の場合において前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始され、

前記第二の場合であっても前記或る条件が未成立である場合には前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始されない、
ことを特徴とする遊技台。

【0948】

(付記 8 6)

付記 8 1 乃至 8 5 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の報知演出は、少なくとも大当りに関連する演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0949】

(付記 8 7)

付記 8 1 乃至 8 6 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の報知演出において、数字の表示態様により前記複数の設定のうちの選択された設定の示唆が行われる、
ことを特徴とする遊技台。

【0950】

(付記 8 8)

付記 8 1 乃至 8 7 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記複数の設定のうちの選択された設定によって、前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出が実行される確率が異なる、
ことを特徴とする遊技台。

【0951】

(付記 8 9)

付記 8 1 乃至 8 8 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記複数の演出のうちの一の演出は、再抽選演出であり、

前記再抽選演出とは、装飾図柄変動表示において大当りの結果を一旦表示した後で該装飾図柄変動表示を再開し、その後に大当りの結果を再度表示する演出のことであり、

前記再抽選演出において、第一の有利状態となる可能性があることを示唆する大当りの結果（以下、「第一の大当り結果」という。）を一旦表示した後で該第一の有利状態よりも有利な第二の有利状態となることを報知する大当りの結果を表示する場合（以下、「第三の場合」という。）があり、

前記再抽選演出において、前記第一の大当り結果を一旦表示した後で再度該第一の大当り結果を表示する場合（以下、「第四の場合」という。）があり、

前記再抽選演出において前記第一の報知演出が実行される場合があり、

前記第三の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定の示唆が含まれず、

前記第四の場合において実行される前記第一の報知演出は、前記設定の示唆が含まれる、
ことを特徴とする遊技台。

【0952】

(付記 9 0)

付記 8 1 乃至 8 8 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記複数の演出のうちの一の演出は、総獲得賞球数表示の演出であり、

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

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

前記総獲得賞球数表示が第一の数であることを示す場合に前記設定の示唆が含まれない

10

20

30

40

50

前記第一の報知演出の実行が開始され、

前記総獲得賞球数表示が第二の数であることを示す場合に前記設定の示唆が含まれる前記第一の報知演出の実行が開始される場合があり、

前記第一の数と前記第二の数は別の数である、
ことを特徴とする遊技台。

【0953】

(付記91)

第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段と、
第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段と、
装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段と、
遊技球が入賞可能なアタックと、
前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段と、
複数の予告を実行可能な予告手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり、

前記表示手段は、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を表示可能であり、

前記アタックは、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタックに入賞しやすい状態であり、

前記第一の図柄変動表示の実行が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において、前記第二の図柄変動表示の結果に応じて前記アタックが前記第二の状態となる場合（以下、「第一の場合」という。）があり、

前記複数の予告のうちの一の予告は、第一の予告であり、

前記第一の予告は、先読み予告であり、

前記第一の予告は、前記装飾図柄変動表示の表示中に実行される予告であり、

前記第一の場合に、前記アタックが前記第二の状態である期間に対応する期間（以下、「或る期間」という。）において、前記第一の予告が実行される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【0954】

(付記92)

付記91に記載の遊技台であって、

前記或る期間は、前記第二の図柄変動表示の結果が表示されたタイミングよりも後に開始される期間である、

ことを特徴とする遊技台。

【0955】

(付記93)

付記91又は92に記載の遊技台であって、

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段を備え、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも前記アタックが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される前記第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長い、
ことを特徴とする遊技台。

【0956】

(付記94)

付記 9 3 に記載の遊技台であって、

前記第一の遊技状態では、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して前記装飾図柄変動表示が表示され、

前記第一の遊技状態では、前記第二の図柄変動表示の実行に対応して前記装飾図柄変動表示が表示されない、

ことを特徴とする遊技台。

【0957】

(付記 9 5)

付記 9 1 乃至 9 4 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の場合に、前記アタッカが前記第二の状態に状態変化した時点で保留されている前記第一の図柄変動表示を対象とする前記第一の予告が実行される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

【0958】

(付記 9 6)

付記 9 1 乃至 9 5 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の予告は、実行中の前記第一の図柄変動表示に関する予告ではない、

ことを特徴とする遊技台。

【0959】

(付記 9 7)

付記 9 1 乃至 9 6 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の場合において、前記アタッカが前記第二の状態である期間では、前記第一の図柄変動表示は中断されるが前記装飾図柄変動表示は継続して表示され、該期間が終了した後で該第一の図柄変動表示が再開する、

ことを特徴とする遊技台。

【0960】

(付記 9 8)

付記 9 1 乃至 9 7 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記複数の予告のうちの一の予告は、第二の予告であり、

前記第二の予告は、実行中の前記第二の図柄変動表示に関する予告であり、

前記第二の予告は、大当りの結果となる前記第二の図柄変動表示の実行中に前記第一の図柄変動表示の実行が開始された場合に実行が開始される場合がある予告である、

ことを特徴とする遊技台。

【0961】

(付記 9 9)

付記 9 8 に記載の遊技台であって、

複数回実行される前記第一の図柄変動表示に跨って前記第二の予告が実行される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

【0962】

(付記 100)

付記 9 1 乃至 9 9 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

【0963】

(付記 101)

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段と、

遊技球が入賞可能なアタッカと、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり

ことを特徴とする遊技台。

前記アタッカは、遊技の結果に応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり

、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも前記アタッカが前記第二の状態となりやすい遊技状態であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示であり、

前記総獲得賞球数表示とは、前記第一の遊技状態から前記第二の遊技状態に状態移行してから、該第一の遊技状態に状態移行するまでの間に前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり、

10

前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があります、

前記第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われる、

20

ことを特徴とする遊技台。

【0964】

(付記102)

付記101に記載の遊技台であって、

前記遊技の結果とは、図柄変動表示の結果のことであり、

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

ことを特徴とする遊技台。

【0965】

30

(付記103)

付記102に記載の遊技台であって、

前記或る条件が成立している場合には、実行が保留されている図柄変動表示の結果に、前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれていることを少なくとも示唆する表示（以下、「保留連チャン示唆表示」という。）が表示される、

ことを特徴とする遊技台。

【0966】

(付記104)

付記103に記載の遊技台であって、

前記保留連チャン示唆表示は、前記アタッカが前記第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示される表示である、

40

ことを特徴とする遊技台。

【0967】

(付記105)

付記101乃至104のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の状態とは、大当り遊技状態と小当り遊技状態の両方の状態のことであり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、

前記大当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果と、前記小当り遊技状態に移行することとなる装飾図柄変動表示の結果が同じ場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

50

【0968】

(付記106)

付記105に記載の遊技台であって、

前記アタッカの前面側に装飾部材が配置されて該アタッカの動作態様が遊技者に視認困難とされており、

前記大当り遊技状態と前記小当り遊技状態では、前記アタッカの動作態様が異なっている、

ことを特徴とする遊技台。

【0969】

(付記107)

付記105又は106に記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態では、第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

前記第二の遊技状態では、第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

前記第一の表示態様における装飾図柄の大きさは前記第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さく、

前記第二の遊技状態において、前記第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間（以下、「或る期間」という。）では、前記第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示するが、前記或る条件が成立している場合には、該或る期間であっても、前記第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する、

ことを特徴とする遊技台。

【0970】

(付記108)

付記101乃至107のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、該第二の状態が終了してから次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間において、該総獲得賞球数表示の表示態様を別の表示態様に变化させる、

ことを特徴とする遊技台。

【0971】

(付記109)

付記101乃至108のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

【0972】

(付記111)

第一の図柄変動表示を実行可能な第一の図柄表示手段と、

第二の図柄変動表示を実行可能な第二の図柄表示手段と、

遊技球が入賞可能なアタッカと、

前記第一の図柄変動表示の変動時間を決定する変動時間決定手段と、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

前記第一の図柄表示手段と前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能な主制御手段と、

前記表示手段を少なくとも制御可能な副制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示の両方が同時に実行されている場合があり、

10

20

30

40

50

前記アタックは、前記第二の図柄変動表示の結果が小当たりとなったことに応じて第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタックに入賞しやすい状態であり、

前記第一の図柄変動表示の実行が開始されてから前記変動時間決定手段によって決定された変動時間が経過するまでの期間において、前記第二の図柄変動表示の結果が前記小当たりとなったことに応じて前記アタックが前記第二の状態となる場合（以下、「第一の場合」という。）があり、

前記第一の場合に、前記第二の図柄変動表示の結果が前記小当たりとなってから前記アタックが前記第二の状態である期間が経過するまでの期間、前記第一の図柄変動表示の変動時間の進行が中断される状態（以下、「或る状態」という。）となり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の予告表示であり、

前記或る状態となったことに関連して前記第一の予告表示が表示される場合があり、

前記第一の予告表示は、複数の表示態様のうちの一の表示態様で表示される表示であり、

前記副制御手段は、前記主制御手段からのコマンドに応じた制御を行う手段であり、

前記第一の図柄変動表示の実行が開始される際に前記主制御手段から前記副制御手段に送信される或るコマンドに関連して前記第一の予告表示の表示態様が決定される、ことを特徴とする遊技台。

【0973】

（付記112）

付記111に記載の遊技台であって、

前記副制御手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中に受信した前記或るコマンドによって前記第一の図柄変動表示と前記第二の図柄変動表示のうちいずれが先に停止表示するかを特定可能な手段である、ことを特徴とする遊技台。

【0974】

（付記113）

付記111又は112に記載の遊技台であって、

前記副制御手段は、前記或るコマンドによって前記第二の図柄変動表示の結果が小当たりとなるか否かを特定可能な手段である、ことを特徴とする遊技台。

【0975】

（付記114）

付記111乃至113のうちいずれか一に記載の遊技台であって、

前記第二の状態の態様が異なる複数種類の前記小当たりがあり、

前記小当たりの種類に応じて前記第一の予告表示の表示態様が決定される、ことを特徴とする遊技台。

【0976】

（付記115）

付記111乃至114のうちいずれか一に記載の遊技台であって、

前記第一の予告表示は、前記第一の場合に、前記第一の図柄変動表示の実行が開始された時点において保留されている該第一の図柄変動表示の情報に関連する先読み予告の表示である、ことを特徴とする遊技台。

【0977】

（付記116）

付記111乃至115のうちいずれか一に記載の遊技台であって、

複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、

前記表示手段は、前記第一の図柄変動表示の実行に対応して装飾図柄変動表示を表示可

10

20

30

40

50

能であり、

前記或る状態となった場合でも装飾図柄変動表示は継続して表示される、
ことを特徴とする遊技台。

【0978】

(付記117)

付記116に記載の遊技台であって、

前記或る状態になる場合の或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間と、該或る状態にならない場合の該或る装飾図柄変動表示が開始してから該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示開始するまでの時間が同じであり、

10

前記或る状態になる場合の前記或る装飾図柄変動表示が開始した場合に、該或る装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【0979】

(付記118)

付記116又は117に記載の遊技台であって、

前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果がはずれの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示される場合があり、

20

前記或る状態になる場合の装飾図柄変動表示の結果が大当りの結果となる場合には、該装飾図柄変動表示の結果を揺れ変動で表示した後、前記第一の図柄変動表示が停止表示するまでの期間において、前記第一の予告表示が表示されない場合がない、
ことを特徴とする遊技台。

【0980】

(付記119)

付記111乃至118のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の予告表示が表示される場合は、該第一の予告表示の表示が必ず前記或る状態となった後で開始される、
ことを特徴とする遊技台。

30

【0981】

(付記120)

付記111乃至119のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記或る状態において前記第一の図柄変動表示の開始条件が成立した場合は、前記第一の予告表示が表示されることがない、
ことを特徴とする遊技台。

【0982】

(付記121)

付記111乃至120のうちいずれかに記載の遊技台であって、

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段を備え、

40

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態における前記変動時間決定手段が決定する前記第一の図柄変動表示の変動時間の長さよりも、少なくとも前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が表示される前記第二の図柄変動表示の変動時間の長さの方が長い、
ことを特徴とする遊技台。

【0983】

(付記122)

付記121に記載の遊技台であって、

50

右打ちにより前記アタッカへの遊技球の入賞が容易となり、

前記第一の遊技状態において、前記第二の図柄変動表示が前記小当たりとなって前記アタッカが前記第二の状態となった場合には、該第二の状態が終了した後の或る期間では、遊技者に左打ちを促す表示を表示しない、
ことを特徴とする遊技台。

【0984】

(付記131)

複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当たり確率の異なる複数の設定から
いずれか一つの設定が選択され、

前記複数の演出のうちの一の演出は、再抽選演出であり、
大当たり遊技の終了後に第一の遊技状態に移行する場合があります、
前記大当たり遊技の終了後に第二の遊技状態に移行する場合があります、
前記第一の遊技状態よりも前記第二の遊技状態の方が有利な遊技状態であり、
前記再抽選演出は、前記大当たり遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行することを少なくとも示唆する場合があります演出であり、

前記再抽選演出において、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる場合があります、
ことを特徴とする遊技台。

【0985】

この遊技台によれば、演出手段に特徴をもった遊技台を提供することができる。

【0986】

(付記132)

付記131に記載の遊技台であって、

前記再抽選演出とは、装飾図柄変動表示において大当たりの結果を一旦表示した後で該装飾図柄変動表示を再開し、その後に大当たりの結果を再度表示する演出のことであり、

前記再抽選演出において、前記第一の遊技状態となる可能性があることを示唆する大当たりの結果（以下、「第一の大当たり結果」という。）を一旦表示した後で前記第二の遊技状態となることを報知する大当たりの結果を表示する場合（以下、「第三の場合」という。）
があり、

前記再抽選演出において、前記第一の大当たり結果を一旦表示した後で再度該第一の大当たり結果を表示する場合（以下、「第四の場合」という。）があり、

前記第四の場合では、前記大当たり遊技の終了後に前記第一の遊技状態に移行する場合があります、

前記第四の場合では、前記大当たり遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行する場合があります、

前記第三の場合では、前記大当たり遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行し、

前記第三の場合に、第一の演出が行われ、

前記第四の場合に、前記第一の演出が行われる場合があります、

前記第三の場合に行われる前記第一の演出は、大当たり遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行することを示唆する演出であり、

前記第四の場合に行われる前記第一の演出は、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆を含む演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0987】

(付記133)

付記132に記載の遊技台であって、

前記第四の場合では、前記大当たり遊技において、該大当たり遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行するか否かの昇格演出が行われる場合があります、

前記第一の大当たり結果として、第一の装飾図柄の組合せが表示される場合があり、
前記第一の大当たり結果として、第二の装飾図柄の組合せが表示される場合があり、
前記第一の装飾図柄の組合せと前記第二の装飾図柄の組合せは、異なる装飾図柄の組合せであり、

前記第四の場合において、前記第一の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で前記第二の装飾図柄の組合せが表示された場合に前記昇格演出において前記大当たり遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行することが報知されやすく、

前記第四の場合において、前記第二の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で前記第一の装飾図柄の組合せが表示された場合に、前記複数の設定のうちの選択された設定に関する示唆が含まれる、

ことを特徴とする遊技台。

【0988】

この遊技台によれば、大当たり図柄の組合せが変化すること自体に期待を持たせることができる場合がある。

【0989】

(付記134)

付記133に記載の遊技台であって、

前記第四の場合において、前記第二の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で前記第一の装飾図柄の組合せが表示された場合に前記第一の演出が行われる、

ことを特徴とする遊技台。

【0990】

この遊技台によれば、違和感を遊技価値に関連付けることができる場合がある。

【0991】

(付記135)

付記133又は134に記載の遊技台であって、

前記第四の場合において、前記第一の装飾図柄の組合せで一旦表示した後で該第一の装飾図柄の組合せが表示される場合（以下、「第五の場合」という。）があり、

前記第五の場合に前記第一の演出が実行される場合（以下、「第六の場合」という。）があり、

前記第五の場合に前記第一の演出が実行されない場合（以下、「第七の場合」という。）があり、

前記第六の場合は、前記大当たり遊技の終了後に前記第二の遊技状態に移行し、

前記第七の場合は、前記大当たり遊技の終了後に前記第一の遊技状態に移行する場合があり、

前記第七の場合は、前記大当たり遊技の終了後に前記谷の遊技状態に移行する場合もある、

ことを特徴とする遊技台。

【0992】

(付記136)

付記133乃至135のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第四の場合において、最終的に確定表示された装飾図柄の組合せが設定に関する示唆である場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

【0993】

(付記R1-1)

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段と、

遊技球が入賞可能なアタックと、

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、

10

20

30

40

50

図柄変動表示の結果が小当たりとなったことに応じて前記アタッカが第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態とは、前記第一の遊技状態よりも前記小当たりとなることに関連して遊技球が増加しやすい小当たりラッシュ状態のことであり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示であり、

前記総獲得賞球数表示とは、前記第二の遊技状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において少なくとも前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり、

10

前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があります、

前記第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われ、

20

前記或る条件とは、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当たりとなる結果が複数含まれている条件のことであり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、装飾図柄変動表示であり、

前記第二の遊技状態では、第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

前記第二の遊技状態では、第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する場合があります、

前記第一の表示態様における装飾図柄の大きさは前記第二の表示態様における装飾図柄の大きさよりも小さく、

30

前記第二の遊技状態において、前記第二の状態が終了した際に保留されている図柄変動表示の実行中の期間（以下、「或る期間」という。）では、前記第一の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示するが、前記或る条件が成立している場合には、該或る期間であっても、前記第二の表示態様で前記装飾図柄変動表示を表示する、ことを特徴とする遊技台。

【0994】

（付記R1-2）

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御可能な制御手段と、

遊技球が入賞可能なアタッカと、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

40

を備えた遊技台であって、

図柄変動表示の結果が小当たりとなったことに応じて前記アタッカが第一の状態から第二の状態に状態変化可能であり、

前記第二の状態は、前記第一の状態よりも遊技球が前記アタッカに入賞しやすい状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態とは、前記第一の遊技状態よりも前記小当たりとなることに関連して遊技球が増加しやすい小当たりラッシュ状態のことであり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、総獲得賞球数表示であり、

50

前記総獲得賞球数表示とは、前記第二の遊技状態を含む遊技者にとって有利な一連の期間において少なくとも前記アタッカに入賞して獲得した総賞球数を示す表示のことであり、

前記第二の遊技状態において、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合に、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数を前記総獲得賞球数表示に加算して表示する場合があります、

前記第二の遊技状態において、或る条件が成立している場合には、前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われず、次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われ、

前記或る条件とは、実行中の図柄変動表示の結果及び実行が保留されている図柄変動表示の結果に前記小当たりとなる結果が複数含まれている条件のことであり、

前記アタッカが前記第二の状態となって1以上の遊技球が該アタッカに入賞した場合であっても、該第二の状態が終了した後で該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた賞球数の前記総獲得賞球数表示への加算が行われない場合では、該第二の状態が終了してから次に該アタッカが該第二の状態となって該第二の状態が終了した後で、該アタッカへの遊技球の入賞数に応じた未加算分の賞球数の該総獲得賞球数表示への加算が行われるまでの期間のうちの少なくとも一部の期間において、該総獲得賞球数表示の表示態様が別の表示態様に変化した状態で表示される、
ことを特徴とする遊技台。

【0995】

(付記R1-3)

付記R1-1又はR1-2に記載の遊技台であって、

前記或る条件が成立している場合には、実行が保留されている図柄変動表示の結果に、前記アタッカが前記第二の状態に状態変化することとなる結果が含まれていることを少なくとも示唆する表示（以下、「保留連チャン示唆表示」という。）が表示される、
ことを特徴とする遊技台。

【0996】

(付記R1-4)

付記R1-3に記載の遊技台であって、

前記保留連チャン示唆表示は、前記アタッカが前記第二の状態が終了して図柄変動表示が開始された後も継続して表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【0997】

(付記R1-5)

付記R1-1乃至R1-4のうちいずれか一に記載の遊技台であって、

前記第一の遊技状態とは、通常遊技状態のことである、
ことを特徴とする遊技台。

【0998】

(付記R1-6)

付記R1-1乃至R1-5のうちいずれか一に記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。

【0999】

図39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。

【1000】

図39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

10

20

30

40

50

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。

【1001】

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。

【1002】

以上説明したように、図 39 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よい。

【1003】

次に、図 40 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 40 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。

【1004】

図 40 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 40 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。

【1005】

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合せを変動可能に表示する表示手段として機能する。なお、このような表示手段としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3 個のリールをスロットマシン 1000 の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【1006】

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。

【１００７】

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められている。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。

【１００８】

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。

【１００９】

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。

【１０１０】

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。

【１０１１】

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。

【1012】

ストップボタンユニット1036には、操作手段の一例としてのストップボタン1037～1039が設けられている。ストップボタン1037～1039は、スタートレバー1035の操作によって回転を開始したリール1010～1012を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール1010～1012に対応づけられている。以下、ストップボタン1037～1039に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。また、第1停止操作の対象となるリールを第1停止リール、第2停止操作の対象となるリールを第2停止リール、第3停止操作の対象となるリールを第3停止リールという。なお、各ストップボタン1037～1039の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン1037～1039の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

10

【1013】

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。

20

【1014】

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。

【1015】

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。

30

【1016】

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。

【1017】

音孔1081はスロットマシン1000内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉1002の左右各部に設けられたサイドランプ1044は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉1002の上部には演出装置1060が配設されており、演出装置1060の上部には音孔1043が設けられている。この演出装置1060は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ1063a、左シャッタ1063bからなるシャッタ（遮蔽装置）1063と、このシャッタ1063の奥側に配設された液晶表示装置1057（図示省略、演出画像表示装置）を備えており、右シャッタ1063a、左シャッタ1063bが液晶表示装置1057の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置1057（図示省略）の表示画面がスロットマシン1000正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

40

【1018】

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

50

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。

【１０１９】

本発明に係る遊技台は図４１（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。

10

【１０２０】

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。

20

【１０２１】

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。

【１０２２】

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。

30

【１０２３】

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。

40

【１０２４】

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。

【１０２５】

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。

50

【1026】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。なお、以上説明した、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用してもよい。すなわち、適用させることを妨げる要因がない限りは、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用しても、一つのまとまりのある技術的思想として成り立つ。

10

【符号の説明】

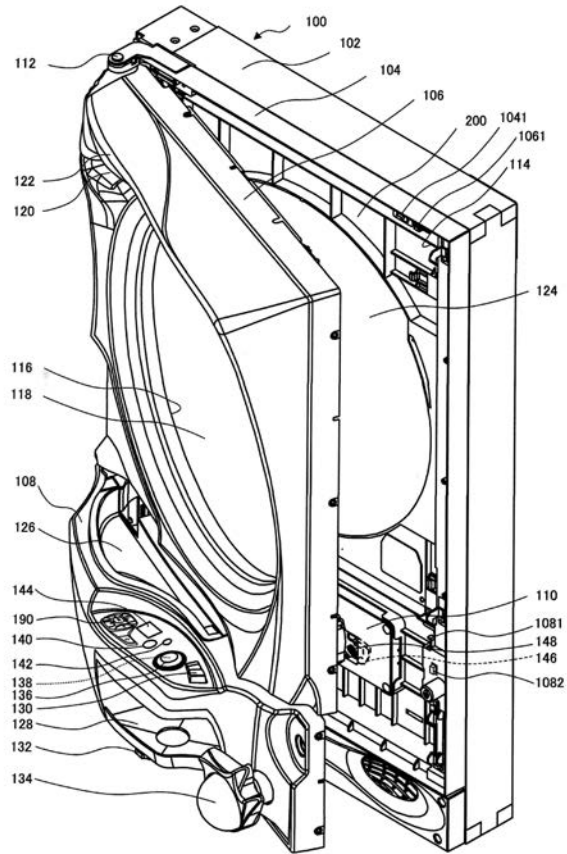
【1027】

100	パチンコ機
120	スピーカ
136	演出ボタン
208	装飾図柄表示装置
210	普通図柄表示装置
212	第1特図表示装置
214	第2特図表示装置
226a	一般入賞口
230	第1特図始動口（上）
231	第1特図始動口（下）
232	第2特図始動口
234a	第1可変入賞口
235a	第2可変入賞口
240	アウト口
300	主制御部
304	CPU
306	ROM
308	RAM
400	第1副制御部
404	CPU
406	ROM
408	RAM
500	第2副制御部
504	CPU
506	ROM
508	メモリ
SWout	アウト球検出センサ

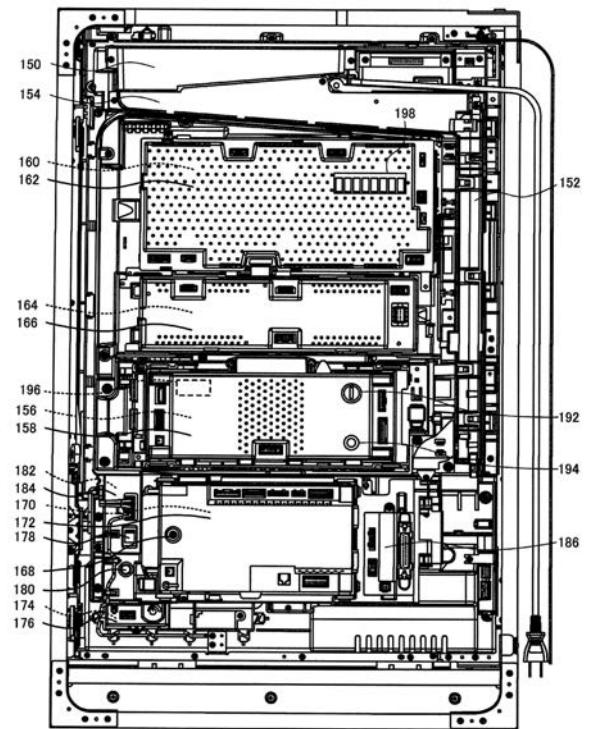
20

30

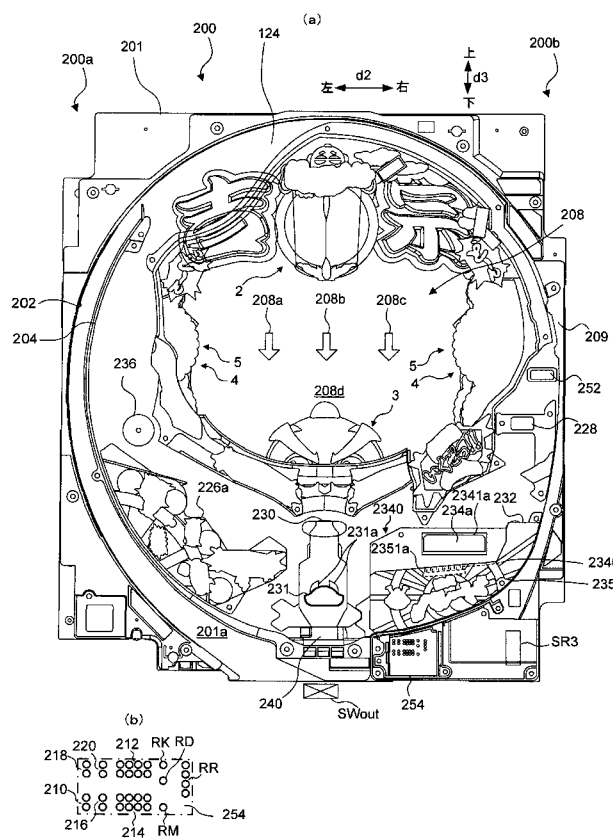
【図 1】



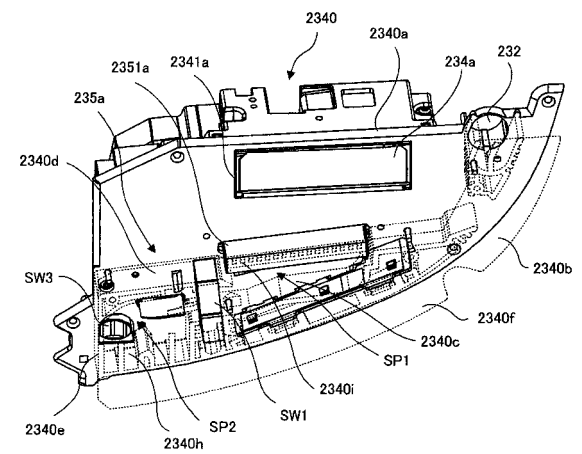
【図 2】



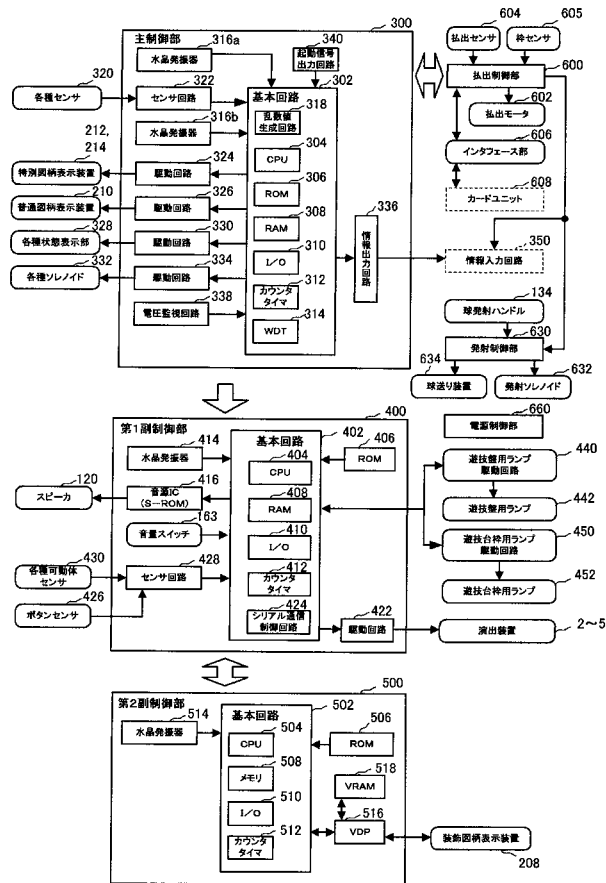
【図 3】



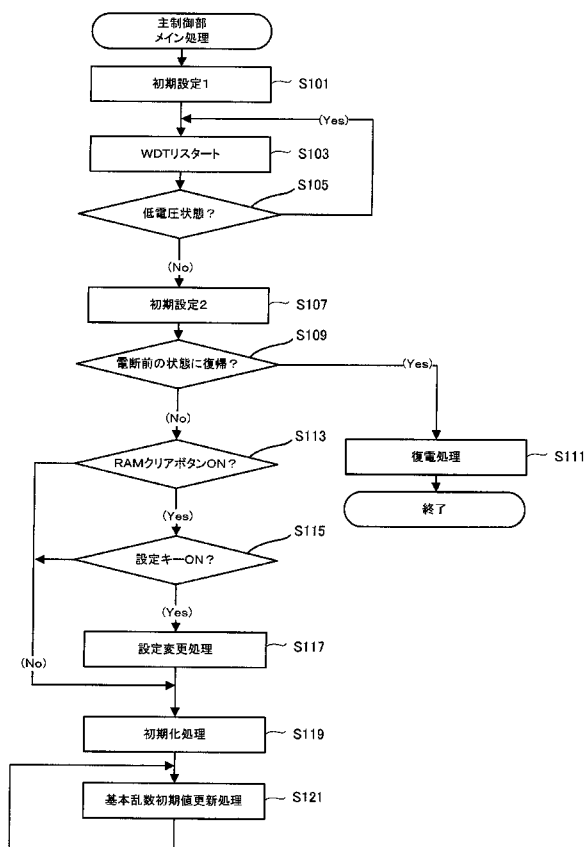
【図 4】



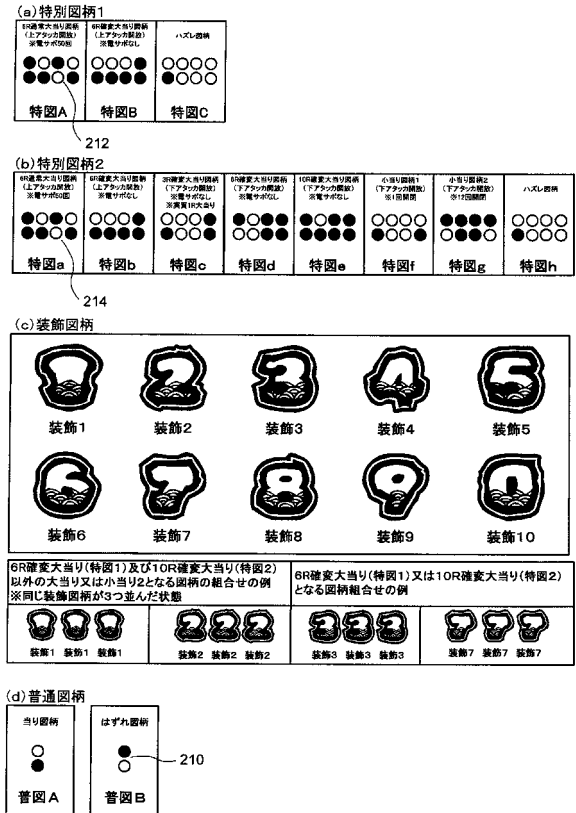
【図 5】



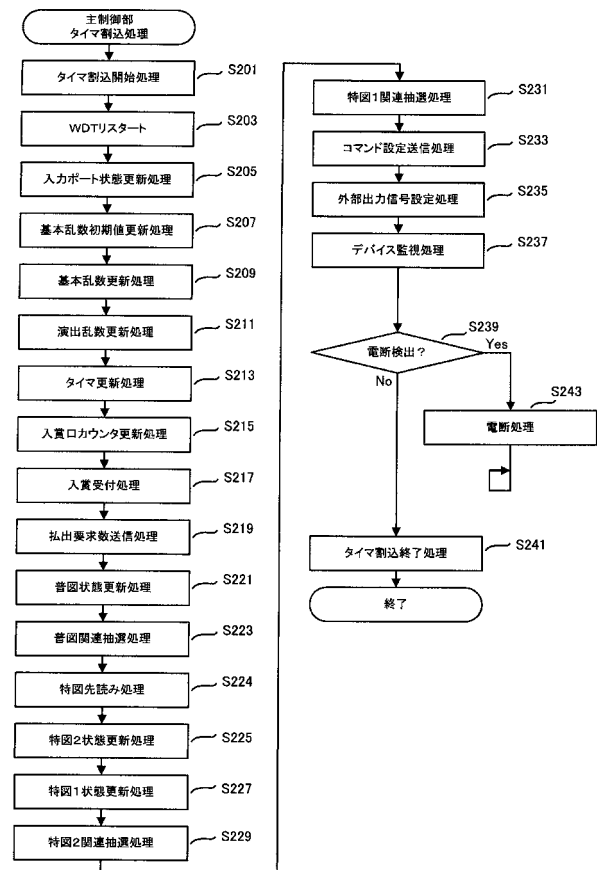
【図 7】



【図 6】



【図 8】



【図 9】

(a) 普図当否判定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

普図確率	乱数範囲	当り確率
低確率	—	—
高確率	0-65535	1/1

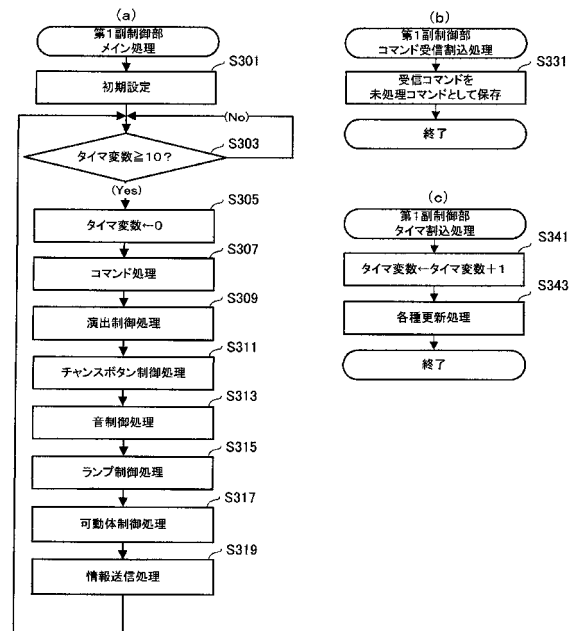
(b) 特図 1・2 当否判定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

	設定	特図確率	乱数範囲	当り確率
大当り	設定 1	低確率	0-328	1/200
		高確率	0-329	1/199
	設定 2	低確率	0-340	1/193
		高確率	0-341	1/192
	設定 3	低確率	0-362	1/181
		高確率	0-363	1/180
	設定 4	低確率	0-374	1/175
		高確率	0-376	1/174
	設定 5	低確率	0-450	1/146
		高確率	0-451	1/145
	設定 6	低確率	0-700	1/94
		高確率	0-702	1/93
小当り	全設定共通 低確／高確 共通	特図 1	—	—
		特図 2	1001-7580	1/10

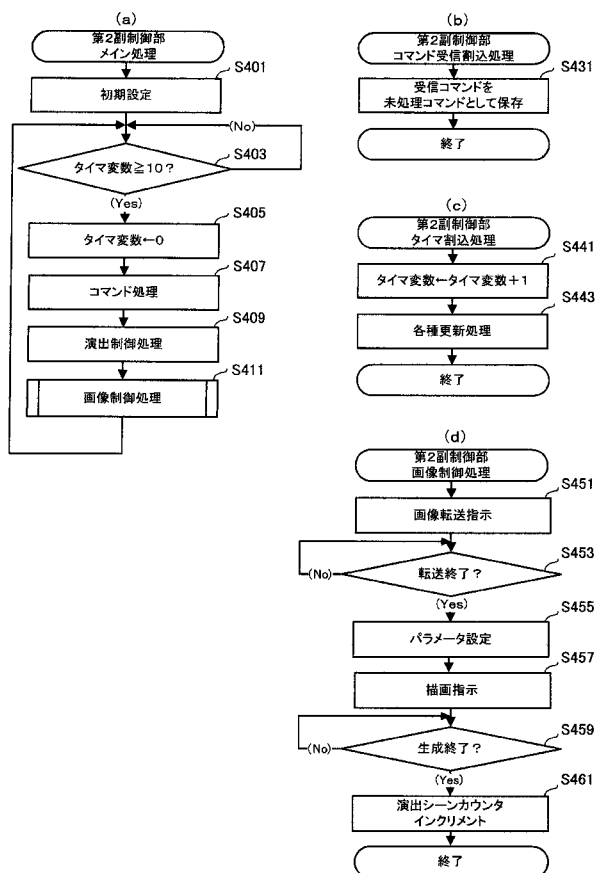
(c) 特図決定用振分けテーブル

当り図柄種別	図柄振分け			大当り後遊技状態
	大当り	特図 1	特図 2	
特図 A	50/100	—	—	6 R 上アタッカ 特図高確・普図高確
特図 B	50/100	—	—	6 R 上アタッカ 特図高確・普図低確
特図 a	—	50/100	—	6 R 上アタッカ 特図低確・普図高確
特図 b	—	2/100	—	6 R 上アタッカ 特図高確・普図低確
特図 c	—	20/100	—	3 R 下アタッカ 特図高確・普図低確
特図 d	—	3/100	—	6 R 下アタッカ 特図高確・普図低確
特図 e	—	25/100	—	10 R 下アタッカ 特図高確・普図低確
特図 f	—	—	50/100	—
特図 g	—	—	50/100	—

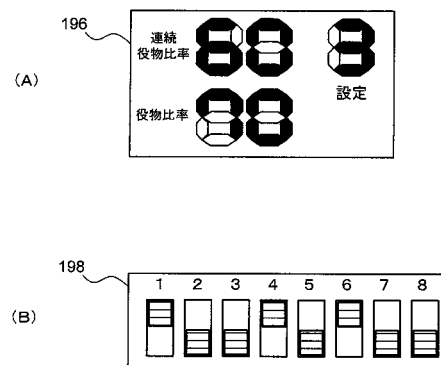
【図 10】



【図 11】

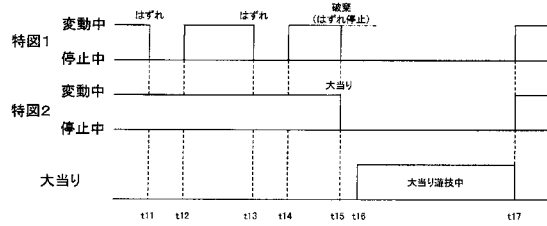


【図 12】

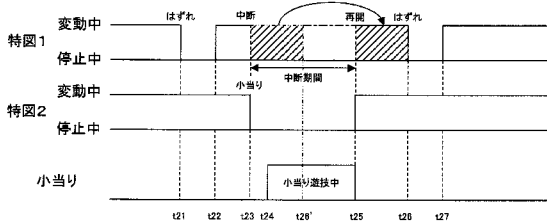


【図 13】

(a) 特図1変動中に特図2が大当たりとなった場合

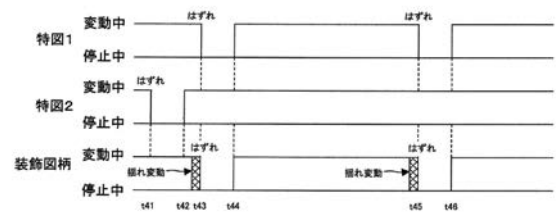


(b) 特図1変動中に特図2が小当たりとなった場合

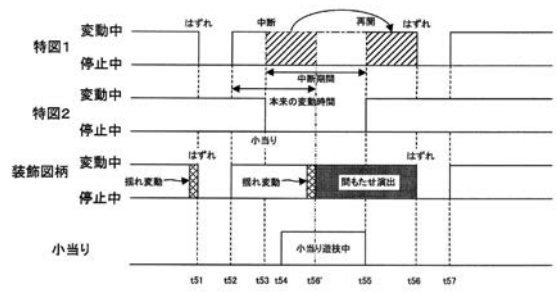


【図 14】

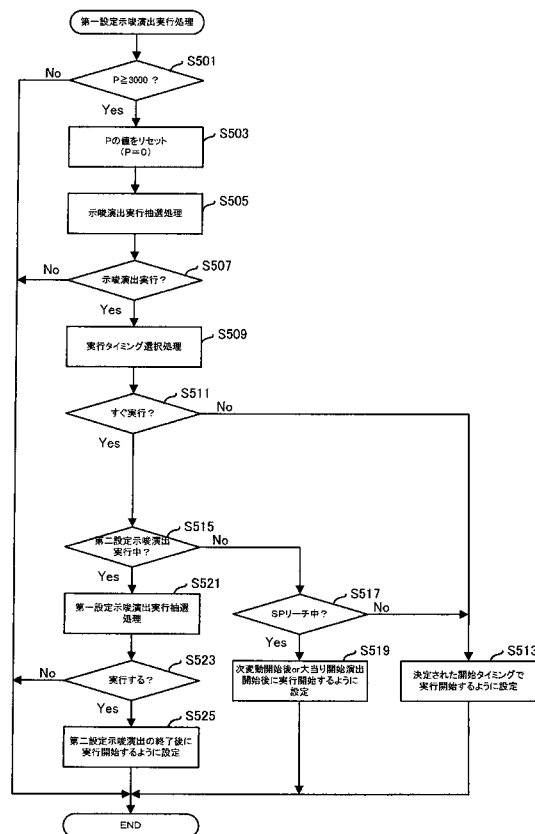
(a) 通常遊技状態における各図柄表示装置における動作



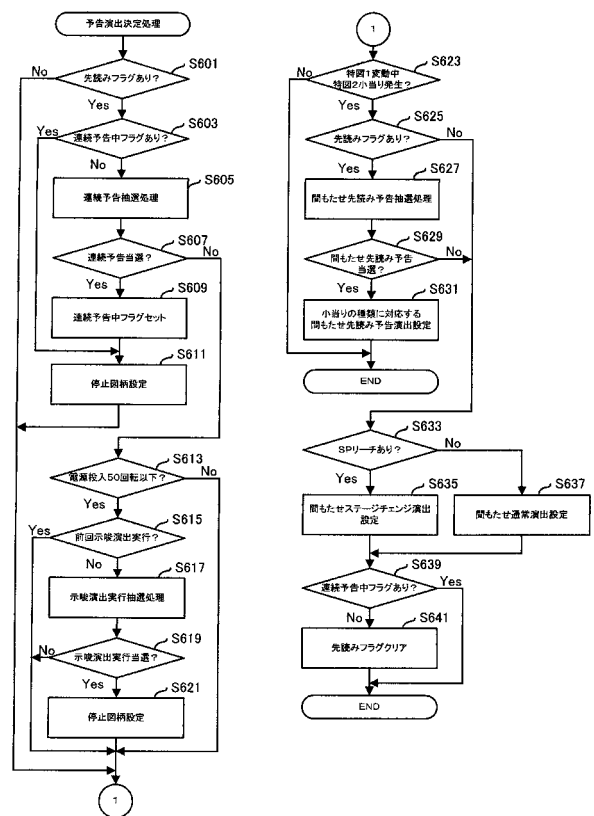
(b) 通常遊技状態で小当たりした場合の各図柄表示装置における動作



【図 15】



【図 16】



【图 18】



(b) S Pリーチ選択時設定示唆演出選択テーブル

(c) 初回通常大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブル

(d) 初回確変大当り再抽選時設定示唆演出選択テーブル

階 段	選 択 率						
	選 択 率 3.7 以下	3.7 以下	3.7 以下	3.7 以下	3.7 以下	3.7 以下	3.7 以下
設定 1	70/100	5/100	25/100	—	—	—	—
設定 2	70/100	5/100	25/100	—	—	—	—
設定 3	70/100	5/100	25/100	—	—	—	—
設定 4	60/100	5/100	25/100	2/100	8/100	—	—
設定 5	40/100	5/100	25/100	4/100	16/100	5/100	5/100
設定 6	20/100	5/100	25/100	6/100	30/100	7/100	7/100

【图 20】

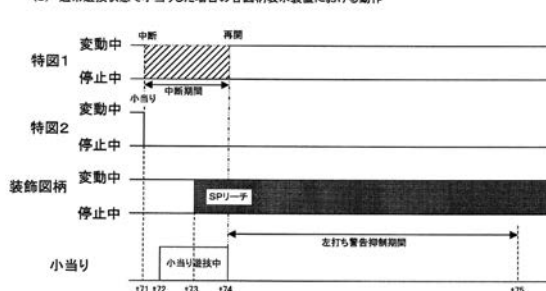
(a) 設定 4 用出玉数設定示唆演出選択テーブル

(b) 設定 5 用出玉数設定示唆演出選択テーブル

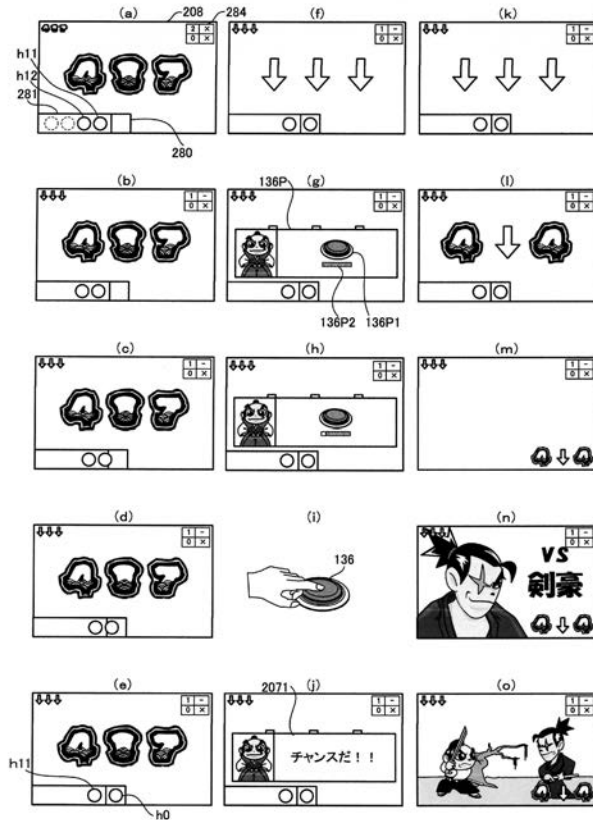
(c) 設定 6 用出玉数設定示唆演出選択テーブル

選択率	示唆なし	4440発	5550発	6660発	7777発
30/100	○	—	—	—	—
20/100	—	○	—	—	—
10/100	—	—	○	—	—
10/100	—	○	○	—	—
15/100	—	—	—	○	—
15/100	—	—	—	—	○

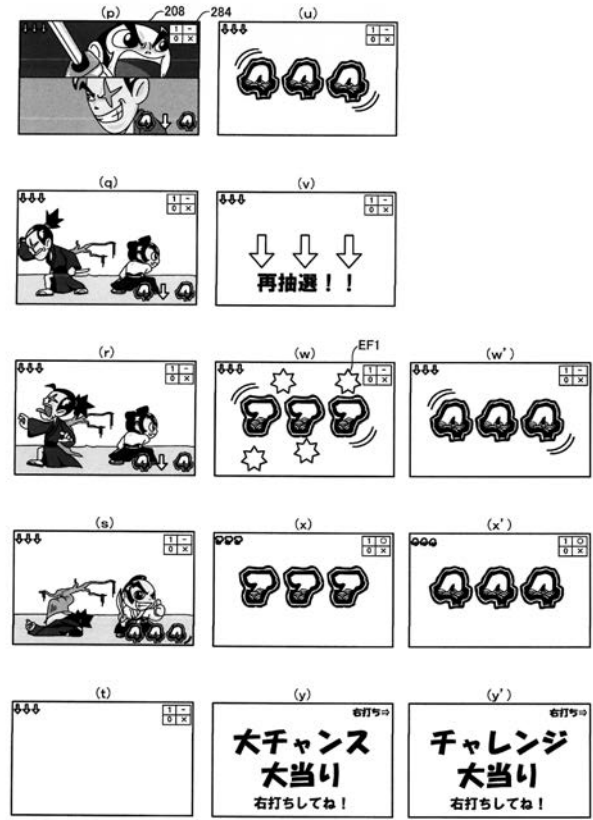
(a) 通常遊技状態で小当たり遊技中に特図1の変動が開始した場合の各図柄表示装置における動作



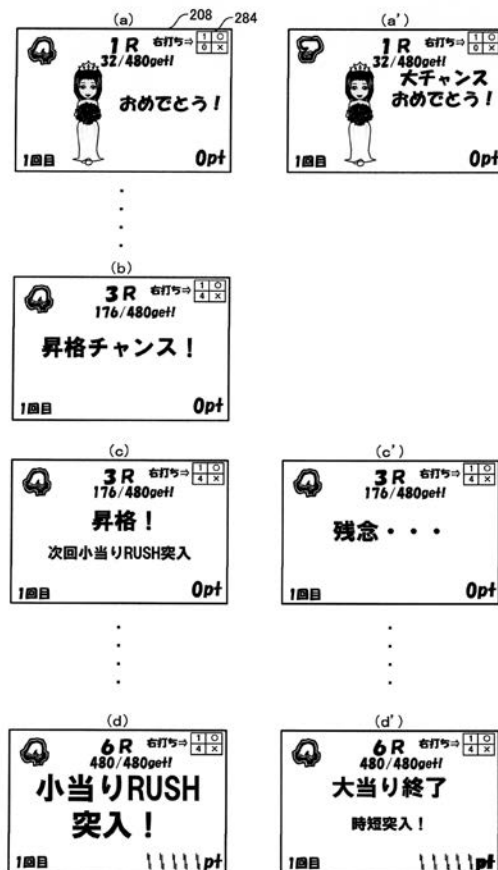
【図 2 1】



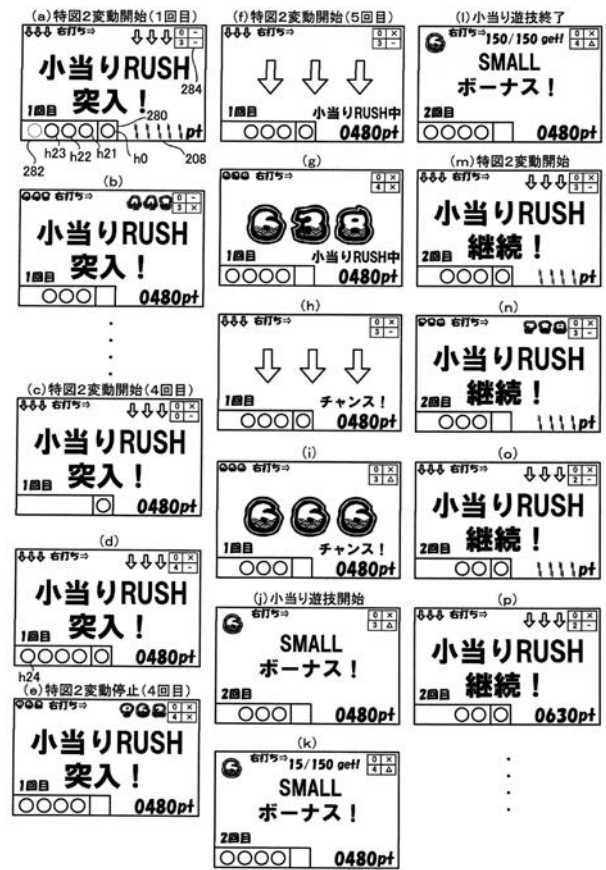
【図 2 2】



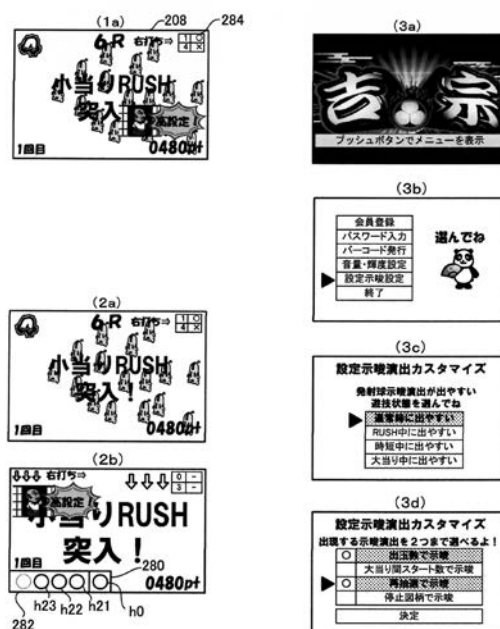
【図 2 3】



【図 2 4】



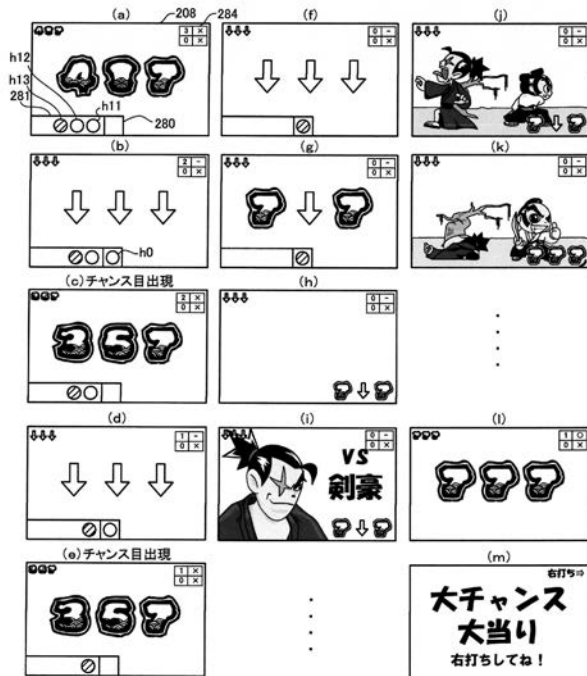
【图 2 6】



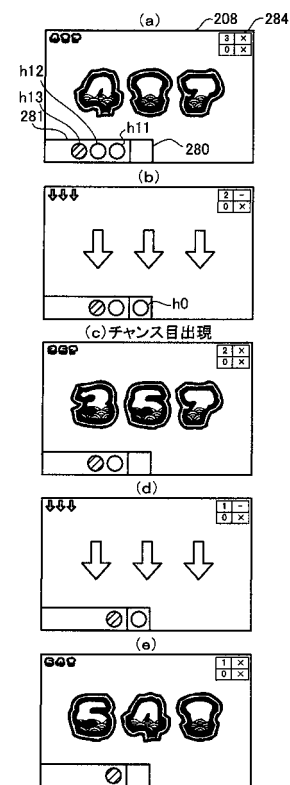
【图 28】



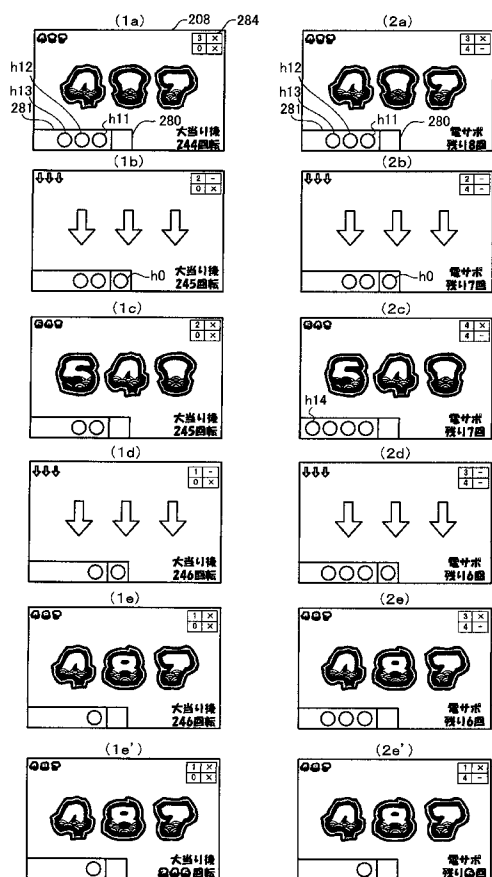
【図 29】



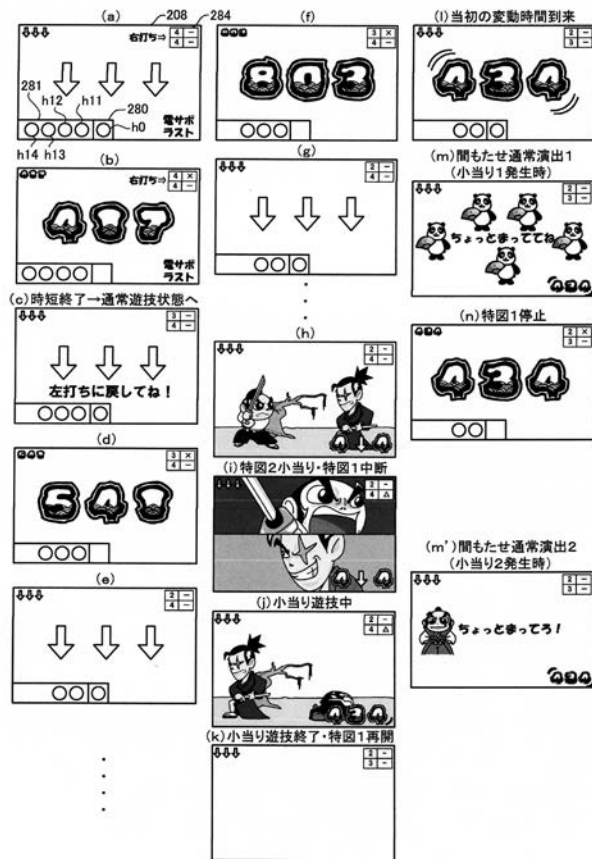
【図 30】



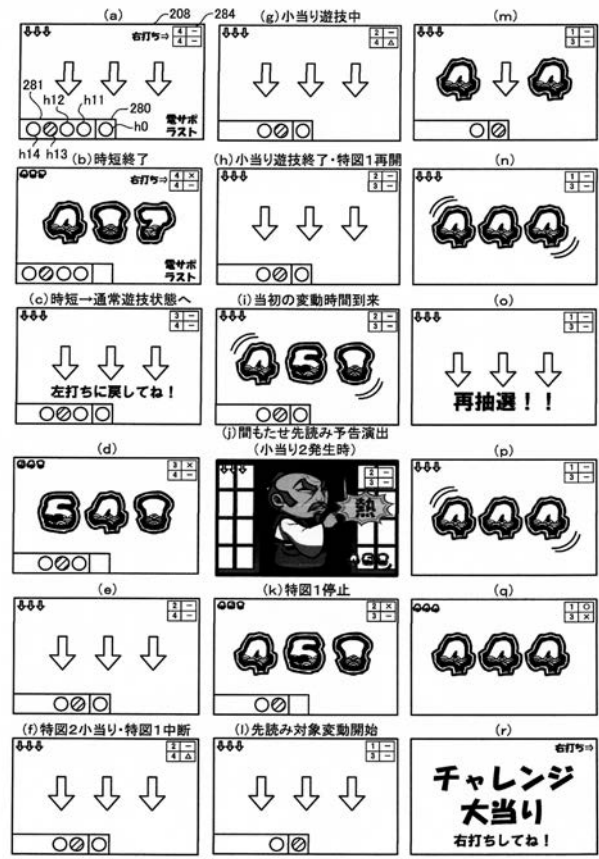
【図 31】



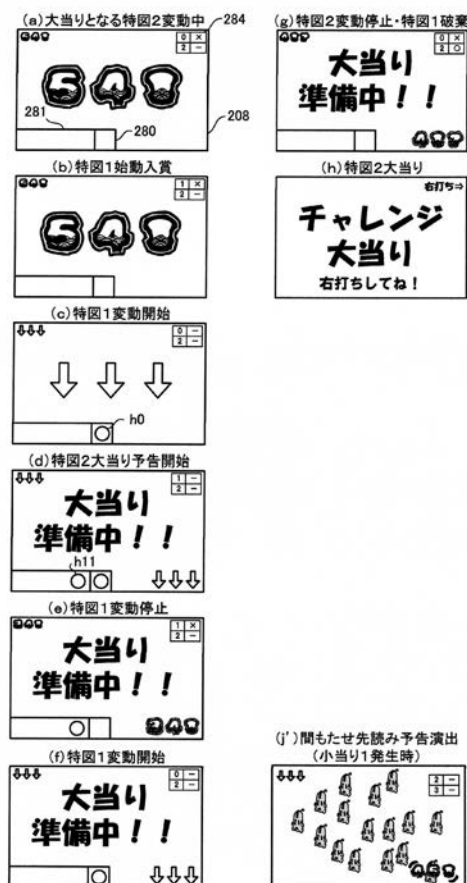
【図 3 3】



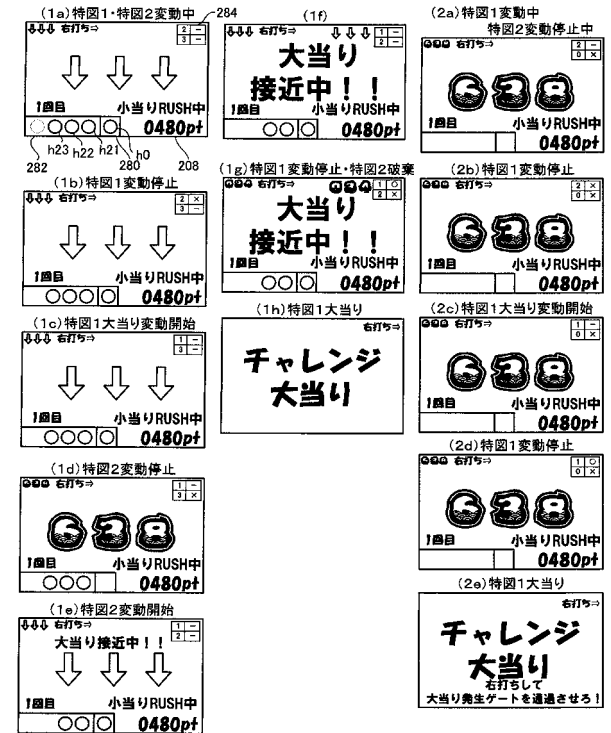
【図 3 4】



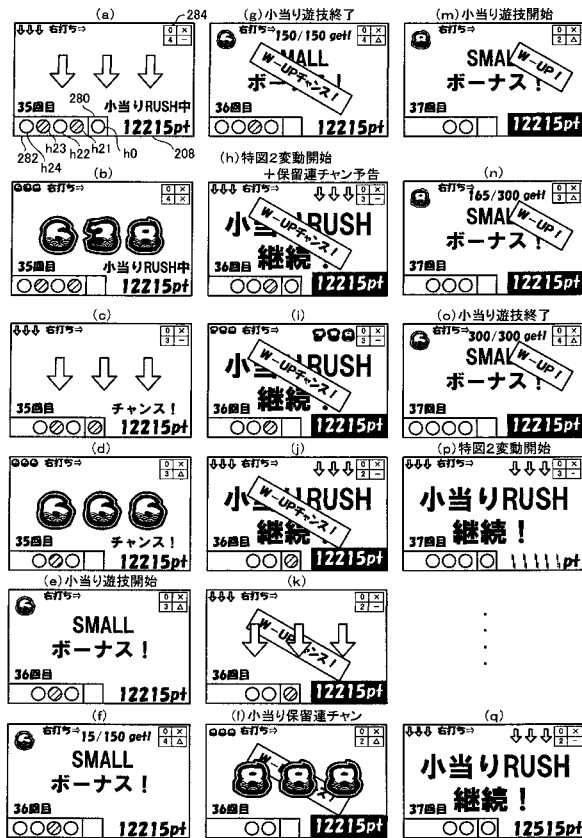
【図 3 5】



【図 3 6】



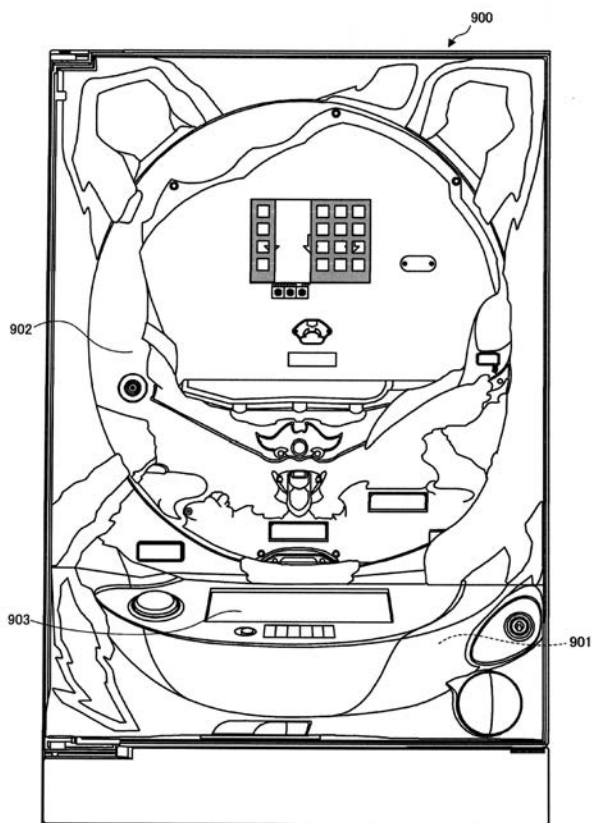
【図 37】



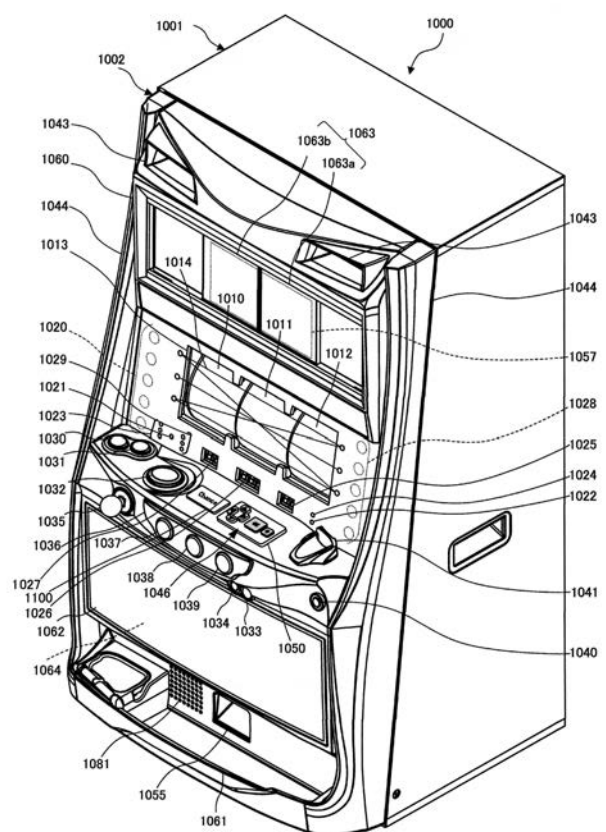
【図 38】



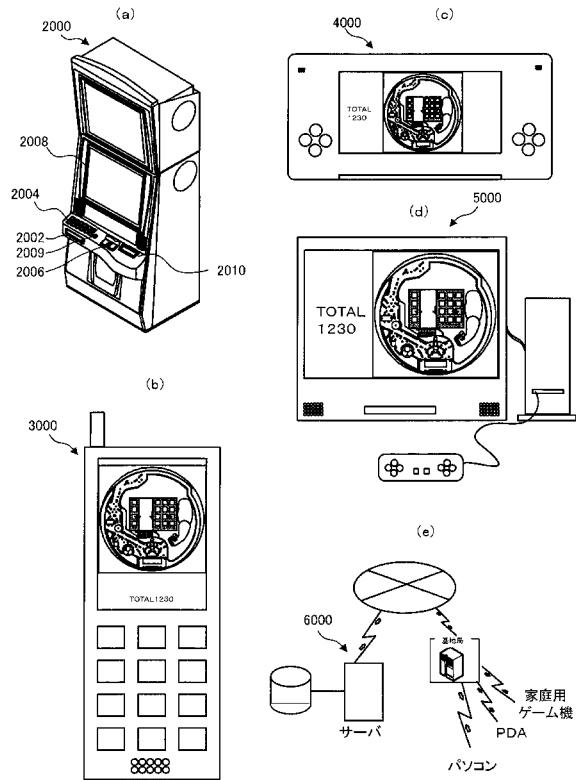
【図 39】



【図 40】



【図 4 1】



フロントページの続き

(72)発明者 辻本 隆矢

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

(72)発明者 神野 祐一郎

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

(72)発明者 入川 壮太

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

Fターム(参考) 2C088 EB32

2C333 AA11 CA06 CA49