(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第6546876号
(P6546876)

(45)発行日　令和1年7月17日(2019.7.17)　(24)登録日　令和1年6月28日(2019.6.28)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

請求項の数 9　(全 478 頁)

(21)出願番号　特願2016-86005(P2016-86005)
(22)出願日　平成28年4月22日(2016.4.22)
(65)公開番号　特開2017-192625(P2017-192625A)
(43)公開日　平成29年10月26日(2017.10.26)
審査請求日　平成30年3月23日(2018.3.23)

(73)特許権者　597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目１番１４号
(74)代理人　100107102
弁理士　吉延　彰広
(74)代理人　100155181
弁理士　中　大介
(72)発明者　伊藤　良平
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　小川　純平
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)【特許請求の範囲】
【請求項１】
第一の操作手段と、
第二の操作手段と、
第三の操作手段と、
可動手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の操作手段が振動している状態において、前記第一の操作手段が振動しない場合があり、
前記第二の操作手段は、操作面の位置が変化可能な操作手段であり、
前記第三の操作手段は、複数の操作部を含む操作手段であり、
複数種類の演出を実行可能であり、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
前記第一の演出は、予告演出であり、
前記第一の演出は、大当りについてのジャッジ演出であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始される場合があり、
前記第一の演出において、前記第三の操作手段は振動せず、
前記第一の演出は、前記第二の操作手段に関する予告演出ではなく、
前記第一の演出は、前記可動手段の演出動作を含む演出であり、
前記第一の演出における前記演出動作が行われている或る状態において、前記第二の操

作手段が振動し、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第三の演出であり、
前記第三の演出は、予告演出であり、
前記第一の演出の態様と前記第三の演出の態様は異なる態様であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第三の演出が開始される場合があり、
前記第三の演出において、前記第二の操作手段が振動せず、
前記第三の演出において、前記第三の操作手段が振動せず、
一の変動において前記第一の演出と前記第三の演出の両方が実行される場合がない、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、前記第一の操作手段が第一のタイミングで操作された場合に実行される演出であり、
前記第三の演出は、前記第一の操作手段が前記第一のタイミングとは異なるタイミングで操作された場合に実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項３】
請求項１又は２に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、前記第一の操作手段に関する予告演出のうちの一の演出であり、
前記第三の演出は、前記第一の操作手段に関する予告演出のうちの、前記第一の演出とは別の一の演出であり、
「前記第一の操作手段に関する予告演出」とは、「前記第一の操作手段の操作を促す表示がなされている状態において該第一の操作手段が操作されると開始される演出」のことである、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項４】
請求項１乃至３のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、
前記第二の演出は、予告演出であり、
前記第一の演出の態様と前記第二の演出の態様は異なる態様であり、
前記第三の演出の態様と前記第二の演出の態様は異なる態様である、
ことを特徴とする遊技台。
【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、
前記第一の演出は、前記第二の操作手段の操作では開始しない演出である、
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、
前記第一の演出は、前記第一の操作手段の操作を促す表示がなされない演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項７】
請求項１乃至６のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、前記第二の操作手段の操作を促す表示がなされている状態において該第二の操作手段が操作されると開始される演出ではない、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項８】
請求項１乃至７のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第二の操作手段は、前記第一の演出が実行されている期間の少なくとも一部の期間において振動する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項９】
請求項１乃至８のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
請求項１に記載の「大当りについてのジャッジ演出」とは、「大当りになることを表すジャッジ結果が報知される演出」のことである、
ことを特徴とする遊技台。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている（例えば、特許文献１等参照）。
【０００３】
また、こういった遊技台では、操作手段を備えたものが知られている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００８－２００３０２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、従来の遊技台では、操作手段に改良の余地がある。
【０００６】
本発明は上記事情に鑑み、操作手段に特徴を持った遊技台を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を解決する本発明の遊技台は、
第一の操作手段と、
第二の操作手段と、
第三の操作手段と、
可動手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の操作手段が振動している状態において、前記第一の操作手段が振動しない場合があり、
前記第二の操作手段は、操作面の位置が変化可能な操作手段であり、
前記第三の操作手段は、複数の操作部を含む操作手段であり、
複数種類の演出を実行可能であり、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
前記第一の演出は、予告演出であり、
前記第一の演出は、大当りについてのジャッジ演出であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始される場合があり、
前記第一の演出において、前記第三の操作手段は振動せず、
前記第一の演出は、前記第二の操作手段に関する予告演出ではなく、
前記第一の演出は、前記可動手段の演出動作を含む演出であり、
前記第一の演出における前記演出動作が行われている或る状態において、前記第二の操

作手段が振動し、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第三の演出であり、
前記第三の演出は、予告演出であり、
前記第一の演出の態様と前記第三の演出の態様は異なる態様であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第三の演出が開始される場合があり、
前記第三の演出において、前記第二の操作手段が振動せず、
前記第三の演出において、前記第三の操作手段が振動せず、
一の変動において前記第一の演出と前記第三の演出の両方が実行される場合がない、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明の遊技台によれば、操作手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】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。
【図２】同パチンコ機１００を背面側から見た外観図である。
【図３】同パチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図４】制御部の回路ブロック図を示したものである。
【図５】（ａ）特図の停止図柄態様の一例を示したものである。（ｂ）装飾図柄の一例を示したものである。（ｃ）普図の停止表示図柄の一例を示したものである。
【図６】（ａ）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り、（ｂ）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。
【図７】（ａ）第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。（ｂ）第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。（ｃ）第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。（ｄ）第１副制御部４００の画像制御処理のフローチャートである。
【図８】（ａ）第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートである。（ｂ）第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。（ｃ）第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートである。
【図９】ボタン演出の一例を段階的に示す図である。
【図１０】図１に示すパチンコ機１００に設けられた操作手段について詳しく説明するための図である。
【図１１】図１に示すパチンコ機１００における操作手段を絡めた演出を説明するための図である。
【図１２】操作手段Ａを絡めた演出と操作手段Ｂを絡めた演出に関する実行タイミングを表すフローチャートである。
【図１３】操作手段を絡めた演出に関する実行タイミングを表すフローチャートである。
【図１４】操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）を絡めた演出に関する一例を段階的に示す図である。
【図１５】図１４に示す例の続きを段階的に示す図である。
【図１６】弱ＳＰリーチ演出を経て、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）を絡めた演出が実行されて大当りする場合の一例を段階的に示す図である。
【図１７】図１６に示す例の続きを段階的に示す図である。
【図１８】図１６及び図１７に示す例とは異なる例を示す図である。
【図１９】強ＳＰリーチ演出を経て、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）を絡めた演出が実行されながらも、ハズレになっていしまう場合の一例を段階的に示す図である。
【図２０】図１９に示す例の続きを段階的に示す図である。
【図２１】強ＳＰリーチ演出を経て、操作手段Ｂ（透過部１９１）を絡めた演出が実行され、大当りになる場合の一例を段階的に示す図である。
【図２２】図２１に示す例の続きを段階的に示す図である。

【図２３】操作手段Ｂである透過部１９１の操作に応じて、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が振動を開始する一例を段階に示す図である。
【図２４】操作手段Ｂである透過部１９１を操作した後、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６も操作した一例を段階に示す図である。
【図２５】操作手段Ｂである透過部１９１を操作するタイミングが、図２４に示す例より遅かった場合の一例を段階に示す図である。
【図２６】操作手段Ｂである透過部１９１が、筐体が振動することによって振動する例を示す図である。
【図２７】透過部１９１自身が前後方向に回動し強振動する例を示す図である。
【図２８】強ＳＰリーチ演出を経て、敵役が勝利した場面が一旦は表示されるものの、復活演出によって大当りになる場合の一例を段階的に示す図である。
【図２９】図２８に示す例の続きを段階的に示す図である。
【図３０】第三の演出の一例を段階的に示す図である。
【図３１】透過部１９１の操作に応じて開始される予告演出の他の例を段階的に示す図である。
【図３２】これまで説明した例とは異なる例を示す図である。
【図３３】図３２を用いて説明した例とは異なる例を示す図である。
【図３４】擬似連を絡めた演出の一例を段階的に示す図である。
【図３５】擬似連を絡めた他の演出の例を段階的に示す図である。
【図３６】揺れ変動表示から大当り図柄が確定表示され、大当り遊技中に操作手段を絡めた演出が実行される一例を段階的に示す図である。
【図３７】図３６に示す例の続きを段階的に示す図である。
【図３８】図１に示すパチンコ機１００とは異なるパチンコ機の例を示す図である。
【図３９】第四の演出および第五の演出の一例を段階的に示す図である。
【図４０】ボタンＢを操作するタイミングが、図３９に示す例より遅かった場合の一例を段階に示す図である。
【図４１】ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）とボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）の関係をさらに説明するための図である。
【図４２】昇格演出の例を３つ示した図である。
【図４３】昇格演出に関する他の例を２つ示した図である。
【図４４】一般的なタイマ予告について説明するための図である。
【図４５】ボタン操作に応じてタイマ予告表示Ｔが表示される場合がある例等を段階的に示す図である。
【図４６】裏ボタン操作のタイミングと保留増加のタイミングとの関係を説明するための図である。
【図４７】ボタン演出についての二つの例を段階的に示す図である。
【図４８】タイマ予告表示Ｔを含めた表示の仕方の変形例を示す図である。
【図４９】タイマ予告が、残時間のカウントダウンを伴う他の演出と重複した場合の例を示す図である。
【図５０】タイマ予告の他の例を示す図である。
【図５１】タイマ予告表示Ｔが装飾図柄表示装置２０８とは異なるデバイスに表示される例を示す図である。
【図５２】保留アイコンのアニメーションが実行されている装飾図柄の変動表示の様子を段階的に示す図である。
【図５３】図柄停止中における保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。
【図５４】図柄停止中に保留増加があった場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。
【図５５】図柄変動中に保留が二つ増加した場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。
【図５６】図柄停止中に保留が二つ増加した場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的

に示す図である。
【図５７】入賞順変動を説明するための図である。
【図５８】入賞順変動において保留が増加した場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。
【図５９】入賞順変動において停止表示中に保留が増加して保留満タンになったときの例を示す図である。
【図６０】表示されている保留アイコンの種類によって一斉変化演出が実行されなかったり、されたりする例を示す図である。
【図６１】入賞順変動において保留満タンになった場合の一斉変化演出について説明する図である。
【図６２】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６３】本発明を適用可能なスロットマシンを正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図６４】本発明に適用可能な他のパチンコ機１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図６５】パチンコ機１００を背面側から見た外観図である。
【図６６】パチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図６７】パチンコ機１００の制御部の回路ブロック図である。
【図６８】パチンコ機１００の表示図柄の一例であって、（ａ）は特図１の停止表示図柄の一例を示し、（ｂ）は特図２の停止表示図柄の一例を示し、（ｃ）は装飾図柄の一例を示し、（ｄ）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。
【図６９】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７０】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７１】特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。
【図７２】特図１用および特図２用先読み結果記憶部の一例を示す図である。
【図７３】当否判定用テーブルの内容について説明する図である。
【図７４】特図決定用テーブルの内容について説明する図である。
【図７５】パチンコ機１００の第１副制御部４００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り、（ｄ）は第１副制御部画像制御処理のフローチャートである。
【図７６】パチンコ機１００の第２副制御部５００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る。
【図７７】本実施形態に係るパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。
【図７８】図７７に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図７９】図７８（ｑ）に続く別の場合の演出の一例を段階的に示す図である。
【図８０】（ａ）は、予告アイコンの表示例について説明する図であり、（ｂ）は、ＲＡＭ４０８に記憶されている予告アイコン表示領域情報記憶領域について説明する図であり、（ｃ）は、予告アイコンの消化タイミングの一例について説明する図であり、（ｄ）は、予告アイコンの増加タイミングの一例について説明する図である。
【図８１】（ａ）は、変化前の予告アイコンの一例について説明する図であり、（ｂ）は、変化後の予告アイコンの一例について説明する図である。
【図８２】本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。
【図８３】図８２に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図８４】図８３に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図８５】図８４に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【図８６】図８５に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図８７】予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図８８】予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図８９】予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図９０】予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図９１】予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図９２】予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図９３】予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図９４】本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。
【図９５】図９４に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図９６】図９５に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図９７】図９６に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図９８】図９７に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図９９】予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１００】予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１０１】予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１０２】予告アイコンが変化する演出例を段階的に示す図である。
【図１０３】予告アイコンの表示中に電断・復電した場合の表示例を段階的に示す図である。
【図１０４】予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１０５】図１０４に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図１０６】予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１０７】予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１０８】予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１０９】本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の変形例を段階的に示す図である。
【図１１０】図１０９に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図１１１】本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。
【図１１２】本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。
【図１１３】本実施形態に適用可能な予告アイコンの消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。
【図１１４】本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。
【図１１５】予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１１６】本実施形態に適用可能な可動手段を用いた演出例について段階的に示す図である。
【図１１７】予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１１８】予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１１９】本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出の別の変形例を段階的に示す図である。
【図１２０】予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１２１】予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１２２】本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。
【図１２３】本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８において実行可能な演出の一例を段階的に示す図である。
【図１２４】予告アイテム関係の抽選テーブルについて説明する図である。

【図１２５】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１２６】図１２５に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図１２７】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１２８】図１２７に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図１２９】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３０】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３１】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３２】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３３】本実施形態に係る他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３４】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３５】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３６】予告アイコンとチュートリアル表示との関係について説明する図である。
【図１３７】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１３８】本実施形態において適用可能な遊技盤２００における演出装置２０６の構造の一例を示す概略説明図である。
【図１３９】実施形態に適用可能な保留アイコンによる先読み予告演出としての保留変化予告演出の一例について段階的に示す図である。
【図１４０】図１３９に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【図１４１】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１４２】図１４０に示される演出の変形例を示す図である。
【図１４３】図１４０に示される演出の別の変形例を示す図である。
【図１４４】本実施形態に適用可能なスーパーリーチ演出の一例について段階的に示す図である。
【図１４５】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１４６】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１４７】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１４８】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１４９】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１５０】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１５１】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１５２】保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１５３】本実施形態に適用可能な図柄変動表示の一例について段階的に示す図である。
【図１５４】保留表示枠の拡張演出の他の一例について段階的に示す図である。
【図１５５】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【図１５６】本実施形態に適用可能な予告アイコン消化演出の演出例を段階的に示す図である。
【図１５７】本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【発明を実施するための形態】

【００１０】
以下、図面を用いて、本発明を適用可能なパチンコ機１００等の弾球遊技機（封入式のものも含む）について詳細に説明する。なおここにいう封入式のものとは、遊技機内に封入された遊技球を循環使用する封入式遊技機等のことをいう。
【００１１】
＜全体構成＞
まず、図１を用いて、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、外部的構造として、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（図３参照）と、を備える。外枠１０２は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長方形状から成る木製の枠部材である。本体１０４は、内枠と呼ばれ、外枠１０２の内部に備えられ、ヒンジ部１１２を介して外枠１０２に回動自在に装着された縦長方形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体１０４は、枠状に形成され、内側に空間を有している。また、本体１０４が開放された場合、本体１０４の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。
【００１３】
前面枠扉１０６は、ロック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とした扉部材である。この前面枠扉１０６には、開口部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。なお、枠ランプ１２２は、発光手段の一例であり、本明細書では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する他、蛍光灯、冷陰極管等、光を発するものであればランプと称する場合があり、光を発するものは発光手段の一例に相当する。
【００１４】
前面枠扉１０６の後面と遊技盤２００の前面とで遊技領域１２４（図３参照）を区画形成する。また、前面枠扉１０６が開放された場合、前面枠扉１０６の開放を検出する扉開放センサ６０９（図４参照）を備える。
【００１５】
また、前面枠扉１０６には、透過部ユニット１９０が設けられている。この透過部ユニット１９０は、透明板部材１１８とは別の透過部１９１を備え、その透過部１９１が、下部に設けられた不図示の駆動軸を中心に、前後方向に回動可能である。また、透過部ユニット１９０には、発光ダイオード（ＬＥＤ）が内蔵されている。図１に示す透過部ユニット１９０の透過部１９１は初期位置にある。この透過部１９１は、操作手段（ボタン）として機能するとともに、可動手段の一例にも相当する。
【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、ロック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。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２００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３参照）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン１３６と、チャンスボタン１３６を発光させるチャンスボタンランプ１３８と、を備える。このチャンスボタン１３６は演出ボタンであって、操作手段の一例に相当する。また、チャンスボタン１３６は、可動手段の一例でもあり、図１に示すチャンスボタン１３６は初期位置にある。詳しくは

後述するように、このチャンスボタン１３６は進退動作を実行可能なものである。さらに、下皿１２８が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

【００１７】

加えて、チャンスボタン１３６の右横には、操作キーユニット１８１が設けられている。この操作キーユニット１８１は、十字キー１８１ａと、ＯＫボタン１８１ｂと、キャンセルボタン１８１ｃを有する。また、操作キーユニット１８１の右上には、パネル表示部１８３も設けられている。

【００１８】

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不図示の発射杆と、遊技球を発射杆の先端で打突する不図示の発射槌と、を備える。遊技盤２００は、前面に遊技領域１２４を有し、本体１０４の空間に臨むように、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、開口部から観察することができる。

【００１９】

図２は、図１のパチンコ機１００を背面側から見た外観図である。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。

【００２０】

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。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。

【００２１】

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へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、排出口１５２ａを通過してパチンコ機１００の表側に配設した上皿１２６に到達するように構成しており、パチンコ機１００は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【００２２】

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を構成する発射基板１７４を収納する発射基板ケース１７６、各種電気的遊技機器に電源を供給する電源制御部６６０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ＲＷＭクリア信号を主制御部３００に出力するＲＷＭ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。

【００２３】

図３は、遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。

【００２４】
図３に示す遊技盤２００はいわゆる右打ち機の遊技盤である。この遊技盤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。一般的に知られる右打ち機の遊技盤においては、遊技者の操作によって、遊技球を打ち出す強さを変化させることで、後述する普図始動口２２８および第２特図始動口２３２と、第１特図始動口２３０とに分けることができる。具体的には、遊技領域１２４に対し、遊技釘２３８等の配設により、第一特図始動口２３０が備えられた第１の領域（遊技領域における左側）を転動する遊技球は第２特図始動口２３２への入球が困難又は不可能に構成され、その逆に第２特図始動口２３２が備えられた第２の領域（遊技領域における右側）を転動する遊技球は第１特図始動口２３０への入球が困難又は不可能に構成されている。なお、本発明は、右打ち機の遊技盤を備えたパチンコ機１００に限って適用されるものではなく、広く一般の遊技盤を備えたパチンコ機に適用することができる。
【００２５】
遊技領域１２４の略中央には、演出装置２０６を配設している。この演出装置２０６には、略中央に装飾図柄表示装置２０８を配設し、その周囲に、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２２２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。演出装置２０６についは後述する。
【００２６】
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、ここでは液晶表示装置（Ｌｉｑｕｉｄ　Ｃｒｙｓｔａｌ　Ｄｉｓｐｌａｙ）によって構成する。この装飾図柄表示装置２０８は、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃおよび演出表示領域２０８ｄの４つの表示領域に分割し、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂおよび右図柄表示領域２０８ｃはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域２０８ｄは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃ、２０８ｄの位置や大きさは、装飾図柄表示装置２０８の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置２０８として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、７セグメント表示装置、有機ＥＬ（ＥｌｅｃｔｒｏＬｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。
【００２７】
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、ここでは７セグメント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、ここでは７セグメントＬＥＤによって構成する。これらの第１特図表示装置２１２および第２特図表示装置２１４は、図柄表示手段である。なお、装飾図柄表示装置２０８に表示される装飾図柄は、第１特図表示装置２１２や第２特図表示装置２１４に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄であり、装飾図柄表示装置２０８も、図柄表示手段の一種である。
【００２８】
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、ここでは、普図変動遊技を所定数（例えば、２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および第２特図保留ランプ２２０は、保留している特図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、ここでは、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。高確中ランプ２２２は、遊技状態が大当りが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当りが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【００２９】
また、この演出装置２０６の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口２２６と、普図始動口２２８と、第１特図始動口２３０と、第２特図始動口２３２と、中央可変入賞口２３４と、右側可変入賞口２３５を配設している。
【００３０】
一般入賞口２２６は、遊技盤２００に複数配設しており、この一般入賞口２２６への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口２２６に入賞した場合）、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１０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。なお、一般入賞口２２６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。以下、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ場合がある。
【００３１】
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、ここでは遊技盤２００の右側に１つ配設している。このため、普図始動口２２８は、右打ちすることによって遊技球の進入が期待される。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。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。
【００３２】
第１特図始動口２３０は、遊技盤２００の中央に１つだけ配設している。この第１特図始動口２３０は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第１特図始動口２３０への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図２に示す払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、３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。この第１特図始動口２３０は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。
【００３３】
第２特図始動口２３２は、普図始動口２２８の下側に１つだけ配設している。すなわち、第２特図始動口２３２は、遊技盤２００の右側に設けられており、右打ちすることによって入球が期待される。この第２特図始動口２３２の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一対の羽根部材２３２１が設けられており、一対の羽根部材２３２１と第２特図始動口２３２を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一対の羽根部材２３２１は、第２特図始動口２３２への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一対の羽根部材２３２１が閉じたままでは第２特図始動口２３２への入球は不可能であり、一対の羽根部材２３２１が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、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一対の羽根部材２３２１が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第２特図始動口２３２への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一対の羽根部材２３２１が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第２特図始動口２３２は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第１の大きさに相当）と大サイズ（第２の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第１特図始動口２３０の入り口の大きさよりも大きい。一対の羽根部材２３２１が開いた状態では、遊技領域１２４に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第１特図始動口２３０に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第２特図始

動口２３２に進入する遊技球の方が多い。一方、小サイズの大きさは、第１特図始動口２３０の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第１特図始動口２３０の入り口の大きさ以下である。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、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。

【００３４】

図１に示すパチンコ機１００には、可変入賞口が２つ設けられている。遊技盤２００の中央に設けられた中央可変入賞口２３４（第１の可変入賞口に相当）は、第１特図始動口２３０の下に配置されている。また、遊技盤２００の右側に設けられた右側可変入賞口２３５（第２の可変入賞口に相当）は、第２特図始動口２３２の下に配置されており、右打ちすることによって入球が期待される。いずれの可変入賞口２３４，２３５も、入賞開口と、ソレノイドによってその入賞開口を開閉自在な扉部材２３４１，２３５１とを備えている。入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口２３４，２３５はアタッカと呼ばれることがある。中央可変入賞口２３４は、非電サポ状態で大当りした場合の大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、その大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。右側可変入賞口２３５は、電サポ状態で大当りした場合の大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、その大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。すなわち、いずれの可変入賞口２３４，２３５も、所定の第１の開閉状態（ここでは閉状態）およびその第１の開閉状態よりも遊技球の入賞が容易な第２の開閉状態（ここでは開状態）のうちの一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段であり、非電サポ状態で特図変動遊技に当選して第１特図表示装置２１２が大当り図柄を停止表示した場合には、中央可変入賞口２３４の扉部材２３４１が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。一方、電サポ状態で特図変動遊技に当選して第２特図表示装置２１４が大当り図柄を停止表示した場合には、右側可変入賞口２３５の扉部材２３５１が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。なお、いずれの可変入賞口２３４，２３５においても、閉状態は必ずしも完全に閉塞した状態である必要はなく、少し開いていても、遊技球の入球が不可能あるいは困難な状態であればよい。中央可変入賞口２３４あるいは右側可変入賞口２３５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、１５個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。なお、中央可変入賞口２３４に入球した球も、右側可変入賞口２３５に入球した球も、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【００３５】

以上説明した、普図始動口２２８、第１特図始動口２３０、第２特図始動口２３２、中央可変入賞口２３４、および右側可変入賞口２３５の配置によれば、電サポ状態では、右打ちが遊技者にとって有利になる打ち方であり、非電サポ状態では、左打ちが遊技者にとって有利になる打ち方である。

【００３６】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材２３６や、遊技釘２３８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。

【００３７】

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１４６および発射槌１４８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２３８等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口２２６、中央可変入賞口２３４、右側可変入賞口２３５）や始動口（第１特図始動口２

３０、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。

【００３８】

＜演出装置２０６＞

次に、パチンコ機１００の演出装置２０６について説明する。この演出装置２０６の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置２４２およびステージ２４４を配設している。また、演出装置２０６の背面側には、装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置２４６（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置２０６において、装飾図柄表示装置２０８および遮蔽手段は、ワープ装置２４２、およびステージ２４４の後方に位置することとなる。

【００３９】

ワープ装置２４２は、演出装置２０６の左上方に設けたワープ入口２４２ａに入った遊技球を演出装置２０６の前面下方のステージ２４４にワープ出口２４２ｂから排出する。

【００４０】

ステージ２４４は、ワープ出口２４２ｂから排出された球や遊技盤２００の釘などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ２４４の中央部には、通過した球が第１特図始動口２３０へ入球し易くなるスペシャルルート２４４ａを設けている。

【００４１】

遮蔽装置２４６は、格子状の左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂからなり、装飾図柄表示装置２０８および前面ステージ２４４の間に配設する。左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂの上部には、不図示の２つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段は、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂを閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置２０８を視認し難いように遮蔽する。

【００４２】

左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂを開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置２０８の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置２０８の表示の全てを視認可能である。また、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置２０８の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置２０８による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置２０８を全く視認不可にしてもよい。

【００４３】

なお、上述の、進退動作を実行可能なチャンスボタン１３６や、前後方向に回動可能な透過部１９１も演出可動体の一種である。

【００４４】

さらに、演出可動体として、ここでは不図示の家紋役物２４７（図１４等参照）と、その家紋役物２４７と合体する一対の合体役物２４８（図２２等参照）が用意されている。家紋役物２４７は第一の演出可動体、合体役物２４８は第二の演出可動体の一例に相当する。家紋役物２４７は、装飾図柄表示装置２０８よりも上方の初期位置に配置されている。家紋役物２４７は、動作を開始すると、初期位置から装飾図柄表示装置２０８よりも前側に落下してきて、装飾図柄表示装置２０８の表示画面にオーバーラップする。一対の合体役物２４８は、装飾図柄表示装置２０８の左側と右側それぞれの初期位置に配置されている。合体役物２４８は、動作を開始すると、初期位置から装飾図柄表示装置２０８よりも前側に左右それぞれが進出してきて、装飾図柄表示装置２０８の表示画面にオーバーラップする。一対の合体役物２４８は、左右それぞれから家紋役物２４７を挟み込み、家紋

役物と合体する。家紋役物２４７にしても、一対の合体役物２４８にしても、それぞれの初期位置にある状態では、装飾図柄表示装置２０８の表示画面にオーバーラップした状態よりも、遊技者から視認しにくい状態にある。

【００４５】

＜制御部＞

次に、図４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、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【００４６】

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」と呼ぶ）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い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、によって構成している。

【００４７】

ここでは、主制御部３００、第１副制御部４００および第２副制御部５００はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら３つの制御部（３００，４００，５００）は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第１副制御部４００と第２副制御部５００が、主制御部３００の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部３００、第１副制御部４００および第２副制御部５００それぞれを制御手段（例えば、主制御手段（３００）、第１副制御手段（４００）、第２副制御手段（５００））ととらえることもできるし、これら３つの制御部（３００，４００，５００）を併せた一つのものを制御手段ととらえることもできるし、主制御部３００を第一の制御手段とし、第１副制御部４００および第２副制御部５００を併せた一つのものを第二の制御手段ととらえることもできる。

【００４８】

＜主制御部＞

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を備えており、この基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムや各種データを記憶するためのＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、プログラム処理の異常を監視するＷＤＴ３１４を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００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。

【００４９】

また、基本回路３０２には、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の範囲で数値を導出する乱数値生成回路３１８（この回路には２つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする）と、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、前面枠扉開放センサや内枠開放センサ等の扉開放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乱数値生成回路３１８および基本回路３０２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、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、高確中ランプ２２２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、例えば第２特図始動口２３２の羽根部材２３２１や中央可変入賞口２３４の

扉部材２３４１や右側可変入賞口２３５の扉部材２３５１等を開閉駆動する各種ソレノイド３３２を制御するための駆動回路３３４を接続している。

【００５０】

乱数値生成回路３１８は、基本回路３０２で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路３１８における乱数の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの２種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ（ダウン）する数値を取得して、その数値を乱数として導出する。乱数モードには、さらに２つの方法がある。乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数の種を用いて所定関数（例えばモジュラス関数）による演算を行い、この演算結果を乱数として導出する。二つ目の方法は、０～６５５３５の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数として導出する。

【００５１】

乱数値生成回路３１８では、各種センサ３２０からセンサ回路３２２に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な値を取得する。乱数値生成回路３１８は、こうして取得した値を、カウンタモードでカウントアップ（ダウン）させるカウンタの初期値として用いたり、乱数の種として用いたり、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

【００５２】

なお、第１特図始動口２３０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に対応する乱数値生成回路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、乱数値生成回路３１８に内蔵された、第１特図始動口２３０に対応する乱数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に対応する乱数値生成回路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、乱数値生成回路３１８に内蔵された、第２特図始動口２３２に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。

【００５３】

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。

【００５４】

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（例えば、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。

【００５５】

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）。

【００５６】

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。主制御部３００と払出制御部６００は、電源投入時には通信確認コマンドの送受信を行っており、常時は主制御部３００は払出数を送信し、払出制御部６００はエラー情報を送信しており、両者は双方向の通信が可能となっている。一方、主制御部３００と第１副制御部４００の情報通信は一方向の通信であり、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。
【００５７】
＜副制御部＞
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を備えており、この基本回路４０２には、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２を搭載している。基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、第１副制御部４００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、各種演出データ等が記憶されたＲＯＭ４０６が接続されている。
【００５８】
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ＩＣ４１６と、各種ランプ４１８（例えば、チャンスボタンランプ１３８）の制御を行うための駆動回路４２０と、遮蔽装置２４６の駆動制御を行うための駆動回路４３２と、遮蔽装置２４６の現在位置を検出する遮蔽装置センサ４３０と、チャンスボタン１３６が押下されたことを検出するための検出部７１０と、遮蔽装置センサ４３０やチャンスボタン１３６の検出部７１０や操作キーユニット１８１の操作を検出する操作キーユニットセンサ４２５からの検出信号を基本回路４０２に出力するセンサ回路４２８と、ＣＰＵ４０４からの信号に基づいてＲＯＭ４０６に記憶された画像データ等を読み出してＶＲＡＭ４３６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ＶＤＰ４３４（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサー）と、を接続している。
【００５９】
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を備えており、この基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、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及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたＲＯＭ５０６が設けられている。
【００６０】
また、基本回路５０２には、各種の可動体（進退動作を実行可能なチャンスボタン１３６、前後方向に回動可能な透過部１９１、家紋役物２４７、合体役物２４８）の駆動制御を行うための駆動回路５１６と、各種の可動体１３６，１９１，２４７，２４８の現在位置を検出するための各種可動体センサ４２４と、各種可動体センサ４２４からの検出信号を基本回路５０２に出力するセンサ回路５１８と、を接続している。さらに、基本回路５０２には、遊技盤用ランプ５３２の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路５３０と、遊技台枠用ランプ５４２の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路５４０と、遊技盤用ランプ駆動回路５３０と遊技台枠用ランプ駆動回路５４０との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路５２０と、を接続している。
【００６１】
なお、図１に示すパチンコ機１００では、第１副制御部４００が装飾図柄表示装置２０８の制御を行い、第２副制御部５００が各種の可動体１３６，１９１，２４７，２４８の制御を行っているが、第２副制御部５００が装飾図柄表示装置２０８の制御を行い、第１副制御部４００が各種の可動体１３６，１９１，２４７，２４８の制御を行ってもよいし、いずれか一方の副制御部が、両方の制御を行ってもよい。
【００６２】
また、図４では図示省略したが、第１副制御部４００あるいは第２副制御部５００で、

図１に示すパネル表示部１８３の表示制御も行う。

【００６３】

＜払出制御部、発射制御部、電源制御部＞

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。

【００６４】

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を制御すると共に、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い出しが完了したか否かを検出すると共に、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。

【００６５】

また、払出制御部６００には、扉開放センサ６０９の検出信号が入力され、払出制御部６００から主制御部３００に、扉開放コマンドを送信する。また、払出エラーがあったとき等にも、払出制御部６００から主制御部３００に、エラーコマンドを送信する。

【００６６】

なお、扉開放コマンドについては、払出制御部６００を介さずに、扉開放センサ６０９の検出信号を主制御部３００に直接入力するようにしてもよいし、払出制御部６００を中継基盤として使用して、扉開放センサ６０９から扉開放コマンドを主制御部３００に送信するようにしてもよい。

【００６７】

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を駆動する発射モータ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。

【００６８】

電源制御部６６０は、パチンコ機１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部３００、第１副制御部４００等の各制御部や払出装置１５２等の各装置に供給する。さらに、電源制御部６６０は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、ここでは、電源制御部６６０から払出制御部６００と第１副制御部４００に所定電圧を供給し、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を供給してもよい。例えば、主制御部３００は、電源制御部６６０から所定電圧が直接供給されるようにしてもよい。第２副制御部５００は、払出制御部６００、主制御部３００、および第１副制御部４００に所定電圧が供給された後に、電圧が供給されるようにしてもよい。第２副制御部５００は、第１副制御部４００から所定電圧が供給されるようにしてもよい。発射制御部６３０は、電源制御部６６０から所定電圧が直接供給されるようにしてもよい。払出制御部６００は、電源制御部６６０から他の各制御部（主制御部３００、第１副制御部４００など）や各装置を経由して所定電圧が供給されるようにしてもよい。第１副制御部４００は、電源制御部６６０から他の各制御部（主制御部３００、払出制御部６００など）や各装置を経由して所定電圧が供給されるようにしてもよい。払出制御部６００、主制御部３００、および第１副制御部４００は電源制御部６６０からほぼ同時に所定電圧が供給されるようにしてもよい。払出制御部６００は、主制御部３００および第１副制御部４００の両方、または、少なくとも一方よりも早く電源制御部６６０から所定電圧が供給されるようにしてもよい。主制御部３００は、払出制御部６００および第１副制御部４００の両方、または、少なくとも一方よりも早く電源制御部６６０から所定電圧が供給されるようにしてもよい。第１副制御部４００は、払出制御部６００および主制御部３００の両方、または、

少なくとも一方よりも早く電源制御部６６０から所定電圧が供給されるようにしてもよい。

【００６９】

また、第２副制御部５００は、払出制御部６００、主制御部３００、および第１副制御部４００と、ほぼ同時に電源制御部６６０から所定電圧が供給されるようにしてもよい。第２副制御部５００は、払出制御部６００、主制御部３００、および第１副制御部４００の全部、または１以上の制御部よりも早く電源制御部６６０から所定電圧が供給されるようにしてもよい。第２副制御部５００は、電源制御部６６０から所定電圧が直接供給されるようにしてもよい。

【００７０】

遊技機設置営業店に設けられた島設備では、１００Ｖの交流電源を２４Ｖの電圧に降圧し、パチンコ機１００には２４Ｖの交流電流が供給される。２４Ｖの交流電流は、主制御部３００の電源制御部６６０によって、１２Ｖの直流電圧に変換される。主制御部３００には、図４では図示省略したが電圧変換回路も設けられており、１２Ｖの直流電流は、その電圧変換回路で所定電圧（ここでは５Ｖ）にさらに降圧され、所定電圧（５Ｖ）の直流電流が主制御部３００の基本回路３０２に設けられたＣＰＵ３０４に供給される。また、電源制御部６６０によって１２Ｖの電圧に変換された直流電流は、主制御部３００の電圧監視回路３３８や起動信号出力回路３４０にも供給される。電圧監視回路３３８は、１２Ｖの供給電流の電圧値が所定の値（この例では９Ｖ）未満に低下すると、低電圧信号を基本回路３０２のＩ／Ｏポート３１０に出力する。したがって、電圧監視回路３３８は、電源制御部６６０と電圧監視回路３３８を結ぶ、１２Ｖの直流電流が流れる電源ラインの電圧値を監視していることになり、この電源ラインが所定の電源ラインの一例に相当する。なお、低電圧信号をＣＰＵ３０４に直接入力するようにしてもよい。また、電源管理部６６０は、入力された２４Ｖの交流電流をそのまま出力したり、あるいは３６Ｖの直流電流に変換して出力したりもする。さらに、主制御部３００のＣＰＵ３０４には、電圧変換回路とは異なる回路を経由して動作電圧（ここでは５Ｖ）の電流が供給されてもよい。

【００７１】

また、起動信号出力回路３４０は、電源投入によって電源制御部６６０から供給された直流電流の電圧値が、ＣＰＵ３０４が動作可能な電圧値にまで達すると、起動信号を出力する。さらに、ＷＤＴ３１４がタイムアウトになった場合、ＣＰＵ３０４にはＷＤＴ３１４からリセット信号が出力される。ＷＤＴ３１４１がタイムアウトになった場合としては、プログラムミスによる暴走した状態や、落雷や不正行為等に起因する電圧降下によりＣＰＵ３０４が本来設計した動作を行うことができなくなった場合等がある。なお、図１に示すパチンコ機１００では、ＷＤＴ３１４１に、初期値として３２．８ｍｓに相当する数値が設定されている。起動信号出力回路３４０からの起動信号と、ＷＤＴ３１４１からのリセット信号は、共通の信号線によってＣＰＵ３０４に入力されるが、それぞれ専用線によって入力されるようにしてもよい。ここで説明した、起動信号出力回路３４０から出力される起動信号や、ＷＤＴ３１４から出力されるリセット信号が、所定の起動信号の一例に相当する。

【００７２】

電源が遮断され即座に復帰した瞬停の場合、すなわち電源スイッチ１７８をオンすることなく自動復帰した場合には、停電圧信号が出力されるとともにＷＤＴ３１４１がタイムアウトになり、主制御部３００ではリセット処理が実行される。このリセット処理では、まず、実行されるリセット動作が、システムリセット動作か否か判定される。基本回路３０２で実行されるリセット動作には、システムリセット動作とユーザリセット動作の２つがある。ここで、システムリセット動作を実行する場合には、ＣＰＵ３０４のコアや内蔵レジスタの値を初期化する。続いて、セキュリティチェック処理が実行される。セキュリティチェック処理では、ユーザプログラムを基に計算された認証コードが正しいか否か再計算を行う。認証コードが正しい場合には、延長処理が実行される。延長処理における延長時間は固定時間であってもよいし、固定時間にランダムに選択されたランダム時間を加

えた時間であってもよい。延長処理が終了すると、後述する主制御部３００のメイン処理が実行され、遊技制御が開始される。一方、ユーザリセット動作を実行する場合にも、ＣＰＵ３０４のコアや内蔵レジスタの値を初期化する。ただし、乱数生成回路３１８を制御するレジスタの値はリセット前の状態が維持される。その後、後述する主制御部３００のメイン処理が実行され、遊技制御が開始される。

【００７３】

＜図柄の種類＞

次に、図５（ａ）～（ｃ）を用いて、パチンコ機１００の第１特別図柄表示装置２１２、第２特別図柄表示装置２１４、装飾図柄表示装置２０８、普通図柄表示装置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。図５（ａ）は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

【００７４】

第１特図始動口２３０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を条件として特図１変動遊技が開始され、第２特図始動口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特別図柄表示装置２１２は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「特図１の変動表示」を行う。また、特図２変動遊技が開始されると、第２特別図柄表示装置２１４は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「特図２の変動表示」を行う。これらの「特図１の変動表示」および「特図２の変動表示」が図柄変動表示の一例に相当する。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特別図柄表示装置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特別図柄表示装置２１４は特図２の停止図柄態様を停止表示する。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の確定表示を行う。

【００７５】

したがって、「特図１の変動表示」を開始してから特図１の停止図柄態様を停止表示して確定表示が終了するまで、あるいは「特図２の変動表示」を開始してから特図２の停止図柄態様を停止表示して確定表示が終了するまでが図柄変動表示の一例に相当する。後述するように、図柄変動表示は複数回、連続して行われることがある。図５（ａ）には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図Ａ」から「特図Ｊ」までの１０種類の特図が示されている。図５（ａ）においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【００７６】

「特図Ａ」は１５ラウンド（１５Ｒ）特別大当たり図柄であり、「特図Ｂ」は１５Ｒ大当たり図柄である。図１に示すパチンコ機１００では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当り）か低い（大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、１５Ｒ特別大当たり遊技終了後および１５Ｒ大当たり遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。１５Ｒ特別大当たり図柄である「特図Ａ」は、特図高確率普図高確率状態であり、１５Ｒ大当たり図柄である「特図Ｂ」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図Ａ」および「特図Ｂ」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

【００７７】

「特図Ｃ」は突然確変と称される２Ｒ大当たり図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、１５Ｒである「特図Ａ」と比べて、「特図Ｃ」は２Ｒである点が異なる。「特図Ｄ」は突然時短と称される２Ｒ大当たり図柄であり、特図低確率普図高確率状

態である。すなわち、１５Ｒである「特図Ｂ」と比べて、「特図Ｄ」は２Ｒである点が異なる。

【００７８】

「特図Ｅ」は隠れ確変と称される２Ｒ大当たり図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図Ｆ」は突然通常と称される２Ｒ大当たり図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図Ｅ」および「特図Ｆ」はいずれも、２Ｒであるとともに、時短状態に移行しない状態である。

【００７９】

「特図Ｇ」は第１小当たり図柄であり、「特図Ｈ」は第２小当たり図柄であり、何れも特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当たりは、２Ｒ時短無し大当たりと同じものに相当する。すなわち、この「特図Ｇ」、「特図Ｈ」は「特図Ｆ」と同じ状態であるが、両者では装飾図柄表示装置２０８に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図Ｇ」、「特図Ｈ」と「特図Ｆ」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。

【００８０】

また、「特図Ｉ」は第１はずれ図柄であり、「特図Ｊ」は第２はずれ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

【００８１】

なお、図１に示すパチンコ機１００には、１５Ｒ特別大当たり図柄として「特図Ａ」以外の図柄も用意されており、１５Ｒ大当たり図柄等の他の図柄についても同様である。

【００８２】

図５（ｂ）は装飾図柄の一例を示したものである。ここでの装飾図柄には、「装飾１」～「装飾１０」の１０種類がある。第１特図始動口２３０または第２特図始動口２３２に球が入賞したこと、すなわち、第１特図始動口２３０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、あるいは第２特図始動口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。装飾図柄の変動表示は、開始当初は、各図柄表示領域ごとに装飾図柄が高速変動する（スクロール表示される）。そして、「特図Ｂ」の１５Ｒ大当たりを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに１５Ｒ大当たりに対応する、同じ装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾１－装飾１－装飾１」や「装飾２－装飾２－装飾２」等）を停止表示する。「特図Ａ」の１５Ｒ特別大当たりを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾３－装飾３－装飾３」や「装飾７－装飾７－装飾７」等）を停止表示する。

【００８３】

また、「特図Ｅ」の隠れ確変と称される２Ｒ大当たり、「特図Ｆ」の突然通常と称される２Ｒ大当たり、あるいは「特図Ｇ」の第１小当たり、「特図Ｈ」の第２小当たりを報知する場合には、「装飾１－装飾２－装飾３」を停止表示する。さらに、「特図Ｃ」の突然確変と称される２Ｒ大当たり、あるいは「特図Ｄ」の突然時短と称される２Ｒ大当たりを報知する場合には、「装飾１－装飾３－装飾５」を停止表示する。

【００８４】

一方、「特図Ｉ」の第１はずれ、「特図Ｊ」の第２はずれを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに図３（ｂ）に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【００８５】

図５（ｃ）は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。普図の停止表示態様には、当たり図柄である「普図Ａ」と、外れ図柄である「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上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普通図柄表示装置２１０は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図

Ａ」を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には「普図Ｂ」を停止表示する。この図５（ｃ）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

＜主制御部メイン処理＞

次に、図６（ａ）を用いて、図４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。

【００８６】

図４に示す主制御部３００のＲＡＭ３０８には、特図１および特図２ごとに、大当り時特図決定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタ、大当り時特図決定用乱数カウンタ、小当り時特図決定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタ、小当り時特図決定用カウンタ、ハズレ時特図決定用乱数カウンタ初期値の生成用カウンタ、ハズレ時特図決定用乱数カウンタ、および特図タイマ番号決定用乱数カウンタの各カウンタが設けられている。また、そのＲＡＭ３０８には、特図１および特図２ごとに、保留数、大当り判定用乱数値、大当り時特図決定用乱数値、小当り時特図決定用乱数値、ハズレ時特図決定用乱数値、当否事前判定結果、特図事前判定結果、当否判定結果、特図決定結果、および特図タイマ決定結果それぞれが記憶される。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の保留記憶部が特図１と特図２で別々に用意されている。特図１の保留記憶部には、特図１大当り判定用乱数値、大当り時特図１決定用乱数値、小当り時特図１決定用乱数値、およびハズレ時特図１決定用乱数値の４つの乱数値を１セットにしてこれら４つの乱数値が入賞順（保留順）に１セットずつ１領域ごとに格納される。また、特図２の保留記憶部には、特図２大当り判定用乱数値、大当り時特図２決定用乱数値、小当り時特図２決定用乱数値、およびハズレ時特図２決定用乱数値の４つの乱数値を１セットにしてこれら４つの乱数値が入賞順（保留順）に１セットずつ１領域ごとに格納される。

【００８７】

上述したように、図４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６（ａ）に示す主制御部メイン処理を実行する。

【００８８】

ステップＳ１０１では、初期化処理を行う。この初期化処理では、まず、初期設定１として、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、およびＷＤＴ３１４への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、図１に示すパチンコ機１００では、ＷＤＴ３１４に、初期値として３２．８ｍｓに相当する数値を設定する。次に、ＷＤＴ３１４のカウンタの値をクリアし、ＷＤＴ３１４による時間計測を再始動する（以下、この処理をＷＤＴ処理と称する）。ＷＤＴ処理に続いて、ステップＳ１０１の初期化処理では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路３３８が、電源管理部６６０が第２副制御部５００を介して主制御部３００に供給している電源の電圧値が所定の値（例えば、９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知した場合）にはＷＤＴ処理に戻り、低電圧信号がオフの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知していない場合）には初期設定２を行う。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（９Ｖ）に達しない場合にもステップＳ１０３に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップＳ１０５は繰り返し実行される。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カウンタタイマ３１２に設定する処理、Ｉ／Ｏ３１０の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第１副制御部４００への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、ＲＡＭ３０

８への書き込みを許可する設定等を行う。

【００８９】

次いで、ステップＳ１０３では、割り込み禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。ここでの基本乱数初期値更新処理では、大当り時特図決定用乱数カウンタ、小当り時特図決定用乱数カウンタ、ハズレ時特図決定用乱数カウンタそれぞれの初期値を生成するための３つの初期値生成用カウンタを更新する。この基本乱数初期値更新処理の終了後にステップＳ１０５に進む。

【００９０】

ステップＳ１０５では、演出乱数更新処理を行う。主制御部３００のＲＡＭ３０８には、特図用および普図用それぞれのタイマ番号決定用乱数カウンタが設けられており、これらのカウンタはいずれも、０から９９の範囲の値を取り得るタイマ番号決定用乱数値を生成する。ステップＳ１０５では、このカウンタの値を更新する。この演出乱数更新処理の終了後に割り込み許可の設定を行ってステップＳ１０３に戻る。

【００９１】

主制御部３００は、所定の周期（例えば４ｍｓ）ごとに開始するタイマ割り込み処理を行っている間を除いて、ステップＳ１０３およびＳ１０５の処理を繰り返し実行する。

【００９２】

＜主制御部タイマ割込処理＞

次に、図６（ｂ）を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。図６（ｂ）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。

【００９３】

図４に示す主制御部３００は、所定の周期（例えば、約４ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ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。なお、このタイマ割込処理スタート時には、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避したり、ＷＤＴ３１４を定期的に（例えば、主制御部タイマ割込の周期である約２ｍｓに１回）リスタートを行ったりする。

【００９４】

まず、ステップＳ２０１では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図４に示す各種センサ３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３２０ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約４ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約２ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【００９５】

また、このステップＳ２０１では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去３回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約２ｍｓという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップＳ２０５では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域

、および今回検出信号記領域それぞれに、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。図１に示すパチンコ機１００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４に示す主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定パターン情報（例えば、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップＳ２０５では、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（例えば、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、中央可変入賞口２３４、右側可変入賞口２３５、第１特図始動口２３０、および第２特図始動口２３２への入球、または普図始動口２２８の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口２２６、２３４、２３５やこれらの始動口２３０、２３２、２２８への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口２２６への入球を検出する一般入賞口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、一般入賞口２２６へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口２２６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、以降の一般入賞口２２６への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定クリアパターン情報（例えば、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。

【００９６】

基本乱数初期値更新処理（ステップＳ２０３）では、各種乱数カウンタ初期値の生成用カウンタの値を０～９９の範囲で更新し、続く基本乱数更新処理（ステップＳ２０５）では、各種乱数カウンタの値を０～９９の範囲で更新し、例えば、大当り時特図１決定用乱数カウンタが１周するごとに、その生成用カウンタの値を、大当り時特図１決定用乱数カウンタにセットする。その他の乱数カウンタについても同様に処理する。

【００９７】

ステップＳ２０７では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置２１０に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第１特図表示装置２１２に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図１表示図柄更新タイマ、第２特図表示装置２１４に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図２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。

【００９８】

続いて、入賞判定処理（ステップＳ２０９）を行う。入賞判定処理（ステップＳ２０９）では、まず、入賞口２２６、２３４、２３５や始動口２３０、２３２、２２８に入賞があった場合に、ＲＡＭ３０８に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、１を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【００９９】

続いて、この入賞判定処理では、第１特図始動口２３０あるいは第２特図始動口２３２に入賞があり、且つ、保留している特図変動遊技の数が所定数（例えば、４）未満である場合に、所定の始動情報を記憶する。すなわち、保留数が所定数未満であれば、大当り判定用乱数値、および各種の特図決定用乱数値を記憶する。大当り判定用乱数値は、図４に示す乱数値生成回路３１８の乱数値記憶用レジスタから取得した値を加工した値（例えば、取得した値＋Ｒレジスタの値＋１）である。一方、特図決定用乱数値は、ＲＡＭ３０８に設けられた特図決定用乱数カウンタから導出されたソフトウェア乱数を加工した値（ソ

フトウェア乱数の値＋Ｒレジスタの値＋１）である。図４に示す乱数値生成回路３１８、ＲＡＭ３０８に設けられた特図決定用乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部３００を併せたものが、始動情報導出手段の一例に相当する。各種乱数値（始動情報）は、ＲＡＭ３０８に設けた特図の保留記憶部の、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。この特図の保留記憶部は、第１特図始動口２３０あるいは第２特図始動口２３２に遊技球が進入したことに基づいて導出された始動情報を所定の上限数（ここでは４個）まで記憶可能な始動情報記憶手段の一例に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）をＲＡＭ３０８に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を特図の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を始動情報記憶手段としてもよいし、特図の保留記憶部および一時領域を始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部３００のＣＰＵ３０４は、ＲＡＭ３０８に記憶されている特図の保留数の値に１を加算し、特図の保留数が１増加する。したがって、主制御部３００のＣＰＵ３０４が保留手段の一例に相当する。

【０１００】

また、普図始動口２２８を球が通過したことを検出し、且つ、保留している普図変動遊技の数が所定数（例えば、２）未満の場合には、そのタイミングにおける普図当選乱数値生成用の乱数カウンタの値を、ＲＡＭ３０８に設けた特図用とは別の乱数値記憶領域に、始動情報である普図当選乱数値として記憶する。

【０１０１】

また、この入賞判定処理では、所定の球検出センサにより、第１特図始動口２３０、第２特図始動口２３２、普図始動口２２８、中央可変入賞口２３４、または右側可変入賞口２３５への入賞（入球）を検出した場合に、第１副制御部４００に送信すべき送信情報に、第１特図始動口２３０、第２特図始動口２３２、普図始動口２２８、中央可変入賞口２３４、および右側可変入賞口２３５の入賞（入球）の有無を示す入賞受付情報を設定する。

【０１０２】

なお、特図の始動情報にしても普図の始動情報にしても、保留数がそれぞれの所定数以上であれば、それらの始動情報を記憶せずに、ステップＳ２１１に進む。

【０１０３】

この入賞判定処理（ステップＳ２０９）が終了すると先読み処理が呼び出される。この先読み処理では、まず、前回実行した先読み処理から保留数が増加しているか否かを判定する。すなわち、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、これまでの保留数（前回のタイマ割込処理終了時点での保留数であり、旧保留数と呼ぶものとする）も記憶されており、ＣＰＵ３０４は、入賞判定処理（ステップＳ２０９）を経た今回の先読み処理を実行する時点の保留数と、旧保留数とを比較し、保留数が増加しているか否かを判定する。保留数が増加していなければ、始動情報を先読みせずにこの先読み処理は終了する。一方、保留数が増加していれば、ＲＡＭ３０８に設けられた特図１の保留記憶部内の特図１大当り判定用乱数値の増加分を先読みするか、あるいは特図２の保留記憶部内の特図２大当り判定用乱数値の増加分を先読みする。ここでの先読みは、増加分だけを先読みしたが総てを先読みしてもよい。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定（本抽選）の前に先に読むことを意味するが、以降の先読み処理では、先読みという言葉を、先（当否判定（本抽選）の結果）を読むという意味で使用することがある。

【０１０４】

図１に示すパチンコ機１００では、大当りに当選する確率が相対的に低い特図低確率状態と、相対的に高い特図高確率状態のいずれか一方の制御状態にある。特図高確率状態であることは確率変動中と呼ばれる。主制御部３００のＲＡＭ３０８には、確変フラグが用意されている。この確率変動グラグがオンに設定されていると、特図高確率状態（確率変動中）であり、確率変動グラグがオフに設定されていると、特図低確率状態である。

【０１０５】

主制御部３００のＲＯＭ３０６には、先読み処理で用いられる当否事前判定用テーブル

が記憶されている。この当否事前判定用テーブルには、特図高確率状態と特図低確率状態とに分けて乱数範囲が規定されている。特図１大当り判定用乱数値あるいは特図２大当り判定用乱数値の先読みが終了すると、今度は、先読みした特図１大当り判定用乱数値あるいは特図２大当り判定用乱数値が、当否事前判定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかについて判定する。すなわち、ＲＡＭ３０８に用意された確変フラグを参照し、特図低確率状態の場合には、先読みした特図１大当り判定用乱数値あるいは特図２大当り判定用乱数値が、所定の数値範囲であるときには、当否事前判定結果は「大当り」と事前判定し、それ以外であるときには、当否事前判定結果は「ハズレ」と事前判定する。なお、後述する特図関連処理（図６（ｂ）に示すステップＳ２１３）でも、当否事前判定用テーブルの内容と同じ内容の当否判定用テーブルを用いて特図変動遊技の当否判定を改めて行い、ここでの判定結果は、あくまで事前判定の結果である。

【０１０６】

当否事前判定結果が、「大当り」の場合には、ＲＡＭ３０８に設けられた特図１の保留記憶部内の大当り時特図１決定用乱数値を先読みするか、あるいは特図２の保留記憶部内の大当り時特図２決定用乱数値を先読みする。当否事前判定結果が、「小当り」の場合には、ＲＡＭ３０８に設けられた特図１の保留記憶部内の小当り時特図１決定用乱数値を先読みするか、あるいは特図２の保留記憶部内の小当り時特図２決定用乱数値を先読みする。当否事前判定結果が、「ハズレ」の場合には、ＲＡＭ３０８に設けられた特図１の保留記憶部内のハズレ時特図１決定用乱数値を先読みするか、あるいは特図２の保留記憶部内のハズレ時特図２決定用乱数値を先読みする。主制御部３００のＲＯＭ３０６には、先読み処理で用いられる特図事前判定用テーブルも記憶されている。特図事前判定用テーブルには、図５（ａ）に示す１０種類の停止図柄態様（「特図Ａ」から「特図Ｊ」）それぞれに対応した乱数範囲が規定されており、先読みした特図決定用乱数値が、いずれの乱数範囲に属するかによって特図事前判定結果（図５（ａ）に示すいずれの停止図柄態様が停止表示されるのか）を得る。なお、ここでの特図の判定結果も、あくまで事前判定の結果であり、特図の停止図柄態様の判定も後述する特図関連処理（図６（ｂ）に示すステップＳ２１３）において改めて行われる。

【０１０７】

以上説明した始動情報の先読みや、先読みした始動情報を用いての事前判定は、後述する特図関連処理（Ｓ２１３）の当否判定（本抽選）が行われる前に実行されるものである。特図１大当り判定用乱数値および各種の特図１決定用乱数値を先読みする主制御部３００が、第１始動情報先読み手段の一例に相当し、特図２大当り判定用乱数値および各種の特図２決定用乱数値を先読みする主制御部３００が、第２始動情報先読み手段の一例に相当する。また、特図１大当り判定用乱数値と、各種の特図１決定用乱数値に基づく事前判定を行う主制御部３００が、第１事前判定手段の一例に相当し、特図２大当り判定用乱数値と、各種の特図２決定用乱数値に基づく事前判定を行う主制御部３００が、第２事前判定手段の一例に相当する。

【０１０８】

主制御部３００のＲＡＭ３０８には、保留ごとの領域に区分けされた特図１用の先読み情報一時記憶部と、同じく保留ごとの領域に区分けされた特図２用の先読み情報一時記憶部が設けられている。特図事前判定結果を表す情報（特図を表す情報でもあり以下、先読み情報と称する）は、それらの先読み情報一時記憶部の、対応する保留の領域に格納される。

【０１０９】

なお、保留数が増加していなければ、先読み情報一時記憶部の、対応する保留の領域には「保留なし」という先読情報が記憶される。また、先読み処理では、大当り遊技中であった場合、および現在の制御状態が電サポ状態（時短フラグがオン状態）であった場合には、特図１の始動情報の先読みや事前判定は行わず、これらの場合には、先読みした特図１の始動情報に基づく停止図柄の事前判定が行われていないことを表す「未判定」情報を、先読み情報一時記憶部の、対応する保留の領域に記憶する。すなわち、一対の羽根部材

２３２１が設けられていない始動口（状態が固定的な始動領域である第１特図始動口２３０）へ入球したことに基づいて、大当り遊技中および電サポ中に取得した始動情報に基づく事前判定は行われず、その事前判定結果の報知（先読み予告）も行われない。こうすることによって、遊技者の公平性が担保される。なお、始動情報自体の先読みも行わないが、先読みは行って事前判定およびその結果報知（先読み予告）は行わない態様であってもよく、さらには、先読みおよび事前判定は行うが、事前判定結果の報知（先読み予告）は行わない態様であってもよい。

【０１１０】

図６（ｂ）に示す主制御部タイマ割込処理では、ステップＳ２０９の入賞判定処理に続いて普図関連処理を行う（ステップＳ２１１）。この普図関連処理では、まず、普図状態更新処理として、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）における処理では、普通図柄表示装置２１０を構成する７セグメント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、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。

【０１１１】

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）における処理では、当り図柄（図５（ｃ）に示す普図Ａ）およびハズレ図柄（図５（ｃ）に示す普図Ｂ）のいずれか一方の表示態様となるように普図表示装置２１０を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、ここでの普図関連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、当り図柄およびハズレ図柄のいずれか一方の図柄態様の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば０．６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必ず設定する。この設定により、確定表示された当り図柄が所定期間、必ず停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【０１１２】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、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２特図始動口２３２の羽根部材２３２１の開閉駆動用のソレノイド（３３２）に、羽根部材２３２１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。

【０１１３】

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）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド３３２に、羽根部材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。

【０１１４】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、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。

【０１１５】

続いて、この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第２特図始動口２３２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行い、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。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用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。

【０１１６】

図６（ｂ）に示す主制御部タイマ割込処理では、以上説明したステップＳ２１１の普図関連処理に続いて特図関連処理（ステップＳ２１３）を行う。この特図関連処理では、まず最初に、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）を行い、次いで、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。特図２状態更新処理は、特図２の状態に応じて、次の８つの処理のうちの１つの処理を行う。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、第２特別図柄表示装置２１４を構成する７セグメント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、第２特別図柄表示装置２１４は特図２の変動表示（特図２変動遊技）を行う。

【０１１７】

また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で一般コマンド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。

【０１１８】

また、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、後述する特図関連抽選処理における特図決定結果（特図の停止図柄態様）に基づいて第２特図表示装置２１４を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第２特別図柄表示装置２１４は、１５Ｒ特別大当たり図柄（特図Ａ）、１５Ｒ大当たり図柄（特図Ｂ）、２Ｒ特別大当たり図柄（特図Ｃ）、突然時短図柄（特図Ｄ）、隠れ確変図柄（特図Ｅ）、突然通常図柄（特図Ｆ）、第１小当たり図柄（特図Ｇ）、第２小当たり図柄（特図Ｈ）、第１ハズレ図柄（特図Ｉ）、および第１ハズレ図柄（特図Ｊ）のいずれか一つ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に設けた特図２停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図２が所定期間停止表示され、特図２変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、ＲＡＭ３０８に設けられた電サポ回数記憶部に値がセットされている場合には、その値が１以上であれば、その時短回数から１を減算し、減算結果が１から０となった場合は、特図確率変動中でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）や小当り遊技中にも、時短フラグをオフする。すなわち、主制御部３００のＣＰＵ３０４は、大当り遊技状態中および小当り遊技状態中（特別遊技状態中）である場合に、非電サポ状態（第一の進入率制御状態）にする。

【０１１９】

また、後述するコマンド設定送信処理（ステップＳ２１５）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶

するとともに、変動表示を停止する図柄が特図２であることを示す特図２識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてＲＡＭ３０８に追加記憶してから処理を終了する。

【０１２０】

また、ＲＡＭ３０８には、大当りフラグも用意されており、特図２変動遊技の結果が大当りであれば、特図２変動遊技の開始時に大当りフラグがオンされている。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図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状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにＲＡＭ３０８に設けた特図２待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で一般コマンド入賞演出開始設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に５Ｈを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【０１２１】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図２待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の開放期間（例えば２９秒間、または中央可変入賞口２３４あるいは右側可変入賞口２３５に所定球数（例えば１０球）の遊技球の入賞を検出するまで）中央可変入賞口２３４の扉部材２３４１あるいは右側可変入賞口２３５の扉部材２３５１の開閉駆動用のソレノイド（３３２）に、扉部材２３４１，２３５１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）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に７Ｈを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【０１２２】

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、中央可変入賞口２３４の扉部材２３４１あるいは右側可変入賞口２３５の扉部材２３５１の開閉駆動用のソレノイド（３３２）に、扉部材２３４１，２３５１を閉鎖状態に保持する信号を所定の閉鎖期間（例えば１．５秒間）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。

【０１２３】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば、１５ラウンドか２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。

【０１２４】

以上説明したように、主制御部３００のＣＰＵ３０４は、大当り遊技状態中（特別遊技状態中）に、中央可変入賞口２３４の扉部材２３４１あるいは右側可変入賞口２３５の扉部材２３５１の開閉状態の変化制御を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部３００のＲＯＭ３０６には、扉部材２３４１，２３５１の開閉パターンが記憶されており、主制御部３００のＣＰＵ３０４は、そのＲＯＭ３０６から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

【０１２５】

また、主制御部３００のＣＰＵ３０４は、特図決定結果が表す停止図柄態様に基づいて、大当り遊技の終了と同時に、ＲＡＭ３０８に設けられた確変フラグや時短フラグをオン

に設定する。すなわち、主制御部３００のＣＰＵ３０４は、後述する特図抽選処理で特図決定結果が「特図Ａ」や「特図Ｃ」である場合には確変フラグと時短フラグの双方をオンに設定する。また、特図決定結果が「特図Ｅ」である場合には確変フラグと時短フラグのうち確変フラグのみをオンに設定する。さらに、特図決定結果が「特図Ｂ」や「特図Ｄ」である場合には確変フラグと時短フラグのうち時短フラグのみをオンに設定するとともにＲＡＭ３０８に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数１００回をセットする。主制御部３００のＣＰＵ３０４は、遊技球の、第２特図始動口２３２（可変始動領域）への進入のしやすさ（進入率）を制御した状態である進入率制御状態を、第１の進入率制御状態である非電サポ状態と第２の進入率制御状態である電サポ状態との間で変化させる進入率変化手段の一例に相当する。

【０１２６】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に６Ｈを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【０１２７】

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。さらに、ＲＡＭ３０８にはハズレフラグも用意されており、特図２変動遊技の結果がハズレであれば、ハズレフラグがオンされる。この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（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、何もせずに次の処理に移行するようにしている。

【０１２８】

特図２状態更新処理が終了すると、特図１状態更新処理を行う。この特図１状態更新処理では、特図１の状態に応じて、上述の特図２状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図１状態更新処理で行う各処理は、上述の特図２状態更新処理で説明した内容の「特図２」を「特図１」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図２状態更新処理と特図１状態更新処理の順番は逆でもよい。

【０１２９】

以上説明した特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図関連抽選処理を行う。特図関連抽選処理では、最初に特図２についての処理（特図２関連抽選処理）が行われ、その後、特図１についての処理（特図１関連抽選処理）が行われる。このように、主制御部３００が特図２関連抽選処理を特図１関連抽選処理よりも先に行うことで、同じタイミング（所定の契機で開始した主制御部タイマ割込処理における入賞判定処理Ｓ２０９）で第１特図始動口２３０に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得し、かつ第２特図始動口２３２に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得した場合や、特図２変動遊技の開始条件と、特図１変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図２変動遊技の開始条件と特図１変動遊技の開始条件の両方が成立している場合でも、特図２変動遊技が先に変動中となるため、特図１変動遊技は変動を開始しない。また、第１特図表示装置２１２あるいは第２特図表示装置２１４による特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、主制御部３００で行われ、第２特図始動口２３２への入賞に基づく抽選の結果報知が、第１特図始動口２３０への入賞に基づく抽選の結果報知よりも優先して行われ、抽選が行われていない始動情報として、特図１の始動情報と特図２の始動情報のうちの特図１の始動情報のみが残っている状態で、特図２の始動情報が新たに記憶された場合には、新たに記憶された特図２の始動情報に基づく抽選の結果の報知が、既に記憶されていた特図１の始動情報に基づく抽選の結果の報知よりも先に行われる。特図関連抽選処理を実行する主制御部３００のＣＰＵ３０４が抽選手段（当否判定手段）の一例に相当する。

【０１３０】

特図２関連抽選処理では、抽選（当否判定）の実行、停止表示する特図の決定、および

タイマ番号の決定を行う。まず、所定条件を充足したか否かを判定する。すなわち、最初に、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。ここでは、第２特図表示装置２１４が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には主制御部タイマ割り込み処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば主制御部タイマ割り込み処理に戻り、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。ここでの判定は、ＲＡＭ３０８に設けた特図２の保留記憶部を参照し、特図２変動遊技の保留数が０より大きいか否かを判定する。保留数が０であれば、主制御部タイマ割り込み処理に戻り、１以上であれば、所定の当否判定条件が成立していることになる。

【０１３１】

所定の当否判定条件が成立していれば、ＲＡＭ３０８に設けられた特図２の保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報である１セット分の乱数値（特図２大当り判定用乱数値、大当り時特図２決定用乱数値、小当り時特図２決定用乱数値、およびハズレ時特図２決定用乱数値）を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報（乱数値のセット）を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を特図２の保留記憶部から取り出し、さらに特図２の保留記憶部に始動情報が格納されていれば、Ｎ番目に古い始動情報を特図２の保留記憶部におけるＮ－１番目に古い始動情報として設定したことになる。また、ＲＡＭ３０８に記憶している保留数を１減算する。ＲＡＭ３０８の特図２の保留記憶部から１セット分の乱数値（特図２大当り判定用乱数値、大当り時特図２決定用乱数値、小当り時特図２決定用乱数値、およびハズレ時特図２決定用乱数値）を取り出す処理を行う主制御部３００が、第２の始動情報取得手段の一例に相当する。

【０１３２】

次いで、当否判定処理を行う。主制御部３００のＲＯＭ３０６には、当否決定用テーブルも記憶されている。この当否決定用テーブルの内容は、先に説明した当否事前判定用テーブルの内容と同じである。この当否判定処理では、ＲＡＭ３０８に用意された確変フラグを参照し、制御状態（特図低確率状態，特図高確率状態）に応じて、特図２大当り判定用乱数値が当否決定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、当否決定結果として「大当り」、「小当り」、または「ハズレ」を導出する。特図高確率状態では、特図低確率状態に比べて、大当りに当選する確率が高い。「大当り」、「小当り」、または「ハズレ」を導出することが当否判定（抽選）に相当し、ここで当否判定処理を実行する主制御部３０のＣＰＵ３０４が、抽選手段（当否判定手段）の一例に相当する。また、「大当り」は、特定の当否判定結果の一例に相当する。

【０１３３】

当否判定処理の実行が完了すると、特図の図柄決定処理へ進む。主制御部３００のＲＯＭ３０６には、特図決定用テーブルも記憶されている。この特図決定用テーブルの内容は、先に説明した特図事前判定用テーブルの内容と同じである。この特図の図柄決定処理では、当否決定結果が、「大当り」の場合には、大当り時特図２決定用乱数値が特図決定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図決定結果を「特図Ａ」～「特図Ｆ」のいずれかに決定する。また、当否決定結果が、「小当り」の場合には、小当り時特図２決定用乱数値が特図決定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図決定結果を「特図Ｇ」または「特図Ｈ」に決定する。さらに、当否決定結果が、「ハズレ」の場合には、ハズレ時特図２決定用乱数値が特図決定用テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図決定結果を「特図Ｉ」または「特図Ｊ」に決定する。特図の図柄決定処理を実行する主制御部３０のＣＰＵ３０４が、図柄決定手段の一例に相当する。

【０１３４】

特図の図柄決定処理に続いて変動時間決定処理において、特図の変動停止表示における

変動表示期間を決定する。この変動時間決定処理では、ＲＡＭ３０８に設けられたタイマ番号決定用乱数カウンタからタイマ番号決定用乱数を取得する。タイマ番号決定用乱数の取得タイミングは、特図変動開始直前のタイミングであるが、始動情報を取得するタイミングであってもよい。主制御部３００のＲＯＭ３０６には、タイマ番号決定用テーブルも記憶されている。このタイマ番号決定用テーブルには、タイマ番号と、そのタイマ番号に対応した乱数範囲が、特図決定結果ごとに規定されている。タイマ番号は、第２特図表示装置２１４あるいは第１特図表示装置２１２が、図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間、すなわち特図が変動表示する変動表時期間（特図変動時間）を表すものであるが、装飾図柄の変動表時期間としてもよい。

【０１３５】

図１に示すパチンコ機１００では、タイマとしてタイマ１～８のタイマが用意されている。タイマ１は特図変動停止期間が２秒になり、超短縮された特図変動時間になることを表し、タイマ２は特図変動停止期間が５秒になり、短縮された特図変動時間になることを表す。なお、タイマ１あるいはタイマ２に決定されることを特図変短と称することがある。タイマ３は特図変動停止期間が１０秒になる。タイマ１～タイマ３では図３に示す装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動パターンはリーチなしになる。

【０１３６】

タイマ４は特図変動停止期間が１２秒になることを表し、タイマ４に決定されると装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動パターンはノーマルリーチが選択される。ノーマルリーチとは、一般に２つの図柄表示領域（例えば、図３に示す左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃ）が等しい装飾図柄を停止表示（厳密には仮停止）させ（第一停止および第二停止を行い）、残りの１つの図柄表示領域（例えば中図柄表示領域２０８ｂ）が変動表示している状態のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄（停止表示している図柄表示領域と等しい図柄）を停止表示（第三停止あるいは最終停止）すれば所定の大当り図柄の組合せを停止表示することとなる状態のことである。タイマ５は特図変動時間が４０秒になることを表し、タイマ６は特図変動時間が６０秒になることを表し、タイマ７は特図変動時間が８０秒になることを表す。タイマ５～７に決定されると装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動パターンはスーパーリーチが選択される。スーパーリーチは、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたもの（ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ等）である。

【０１３７】

タイマ８は特図変動時間が１２０秒になることを表す。タイマ８に決定されると装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動パターンは特殊変動が選択される。特殊変動には、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチ等が含まれ、タイマ８に決定されると装飾図柄表示装置２０８における装飾図柄の変動パターンは全回転リーチが選択される。タイマ８が選択される確率は、他のタイマが選択される確率より極めて低く、この全回転リーチはプレミアリーチに相当する。

【０１３８】

なお、単にリーチというときには、ノーマルリーチとスーパーリーチと特殊変動を含んだ装飾図柄の変動パターンを意味する。

【０１３９】

このリーチは、特図関連処理における当否判定（本抽選）の結果が特定の当否判定結果（遊技者の有利度が高い所定の結果）になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に事前に報知する予告演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。

【０１４０】

ここでの変動時間決定処理では、タイマ番号決定用テーブルを用いて、タイマ番号決定用乱数に基づいて、タイマ番号を決定する。すなわち、取得したタイマ番号決定用乱数が特図決定結果に対応したいずれの乱数範囲に属するかによってタイマ番号を決定する。このタイマ番号の決定にあたっては、タイマ番号決定用テーブルが、保留数に応じてタイマ

番号を規定しているものであれば、タイマ番号決定用乱数の他、現在の特図２の保留数にも基づいて、タイマ番号を決定すればよい。

【０１４１】

以上説明した特図変動時間を表すタイマ番号は、ＲＡＭ３０８の所定領域に格納される。

【０１４２】

なお、特図抽選関連処理が実行される前（例えば、上述の入賞判定処理Ｓ２０９）に、１または複数の期間情報であるタイマ番号を含む複数種類のタイマ選択テーブルから、特図事前判定結果に基づいて、あるいは所定の専用乱数抽選によって１種類のタイマ選択テーブルを選択しておき、ここでは、そのタイマ選択テーブルからタイマ番号を決定してもよい。ここでのタイマ番号の決定にあたっても、専用乱数（例えばタイマ番号決定用乱数）による抽選を行ってもよいし、抽選を行わなくともタイマ番号が一義的に既に決まっている態様であってもよい。また、この特図抽選関連処理においてタイマ選択テーブルを選択し、タイマ選択テーブルに基づいて装飾図柄の変動パターンを第１副制御部４００に選択させてもよい。

【０１４３】

変動時間決定処理が完了すると、その他の処理が行われ、特図２関連抽選処理は終了になる。

【０１４４】

続いて、特図関連処理では、特図１関連抽選処理を行う。この特図１関連抽選処理で行う各処理は、上述の特図２関連抽選処理で説明した内容の「特図２」を「特図１」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。

【０１４５】

以上で、図６（ｂ）に示す主制御部タイマ割込処理における特図関連処理（ステップＳ２１３）は終了し、コマンド設定送信処理（ステップＳ２１５）に進む。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１６ビットで構成しており、ビット１５はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット１１～１４はコマンド種別（例えば、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、大入賞口開放コマンド、大入賞口閉鎖コマンド、復電コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、特図保留増加コマンド、普図保留増加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。

【０１４６】

具体的には、ストローブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、タイマ番号を表す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、制御状態を表す情報などを含み、当りラウンド数指定コマンドの場合であれば制御状態を表す情報、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、第１特図始動口２３０への入賞の有無、第２特図始動口２３２への入賞の有無、中央可変入賞口２３４への入賞の有無、右側可変入賞口２３５への入賞の有無などを含む。

【０１４７】

また、上述の一般コマンド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、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報、タイマ番号を表す情報、保留している第１特図変動遊技または第２特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド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、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す

情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド入賞演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、特図決定結果を表す情報、制御状態を表す情報、保留している第１特図変動遊技または第２特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。ここにいう入賞演出開始コマンドは大当り遊技開始コマンドに相当する。上述の一般コマンド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、制御状態を表す情報、保留している第１特図変動遊技または第２特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。終了演出開始コマンドを受信した第１副制御部４００は、その終了演出開始コマンドに基づいて第２副制御部５００に終了演出制御コマンドを送信する。終了演出制御コマンドを受信した第２副制御部５００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に大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示させ、大当り遊技が終了する。ここにいう終了演出開始コマンドは大当り遊技終了コマンドに相当する。上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、大入賞口開放コマンドのコマンドデータとして、ＲＡＭ３０８に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、大入賞口閉鎖コマンドのコマンドデータとして、ＲＡＭ３０８に記憶している現在のラウンド数、制御状態を表す情報、保留している第１特図変動遊技または第２特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【０１４８】

また、このステップＳ２１５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、特図保留増加コマンドのコマンドデータに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）、制御状態を表す情報、事前判定した特図１あるいは特図２の停止図柄を表す情報（特図事前判定結果）を設定する。

【０１４９】

さらに、このステップＳ２１５では一般コマンド普図保留増加処理も行われる。この一般コマンド普図保留増加処理では、普図保留増加コマンドのコマンドデータに、制御状態を表す情報等を設定する。また、主制御部３００から第１副制御部４００には、普図絡みのコマンドとして、普図の変動表示が開始した（する）ことを表す普図変動開始コマンドも送信される。なお、主制御部３００から第１副制御部４００には、普図の変動表示が停止した（する）ことを表す普図変動停止コマンドや、一対の羽根部材２３２１が開放を開始した（する）ことを表す電チュー開放開始コマンドや、一対の羽根部材２３２１が閉鎖した（する）ことを表す電チュー閉鎖コマンドを送信するようにしてもよい。

【０１５０】

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。また、第１副制御部４００では、コマンドに含まれている当りラウンド数と現在のラウンド数に基づき、当り全ラウンドが終了するまでの残りラウンド数を取得する。

【０１５１】

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

【０１５２】

次に、図６（ｂ）に示す主制御部タイマ割込処理では、外部出力信号設定処理（ステップＳ２１７）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、図４に示す情報出力回路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。

【０１５３】

ステップＳ２１９では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、上述のステップＳ２０１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、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し、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、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。ここで設定したデバイス情報は基本コマンドに含められて、第１副制御部４００に送信される。また、図４に示す各種ソレノイド３３２を駆動して第２特図始動口２３２や、中央可変入賞口２３４や右側可変入賞口２３５の開閉を制御したり、駆動回路３２４、３２６、３３０を介して普通図柄表示装置２１０、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置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。

【０１５４】

ステップＳ２１９のデバイス監視処理が終了すると、図６（ａ）に示す主制御部メイン処理に復帰するが、復帰前には、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う。また、復帰前に、低電圧信号がオンであるか否かを監視して、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、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って、その後、主制御部メイン処理に復帰するようにしてもよい。

【０１５５】

＜第１副制御部４００の処理＞

次に、図７を用いて、第１副制御部４００の処理について説明する。なお、同図（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。同図（ｄ）は、第１副制御部４００の画像制御処理のフローチャートである。

【０１５６】

まず、同図（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Ｓ３０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【０１５７】

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

【０１５８】

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。以下に説明する、操作手段を絡めた演出も、この演出制御処理でまずは制御される。すなわち、図柄の変動時間に関する情報を含む図柄変動開始コマンドを受信した場合には、その変動時間の長さに応じて、操作手段を絡めた演出を実行するか否かを、この演出制御処理における抽選処理によって決定し、実行する場合には、ＲＯＭ４０６から演出データを読み出す。ここで読み出した演出データに応じて、装飾図柄表示装置２０８における画像表示制御がステップＳ３１３で実行され、可動体制御については、第２副制御部５００に、ここで読み出した演出データに応じた制御コマンドを送信し、後述するステップＳ７１３で

第２副制御部５００によって行われる。
【０１５９】
ステップＳ３１１では、検出部７１０から出力される検出信号をセンサ回路４２８を介して検出することで、チャンスボタン１３６が押下されたか否かを判定する。ここでの判定の結果、チャンスボタン１３６の押下操作を検出した場合には、ステップＳ３０９で更新した演出データをチャンスボタン１３６の押下操作に応じた演出データに変更する処理や、チャンスボタン１３６の押下操作が有効の場合には、後述する操作受付演出に対応する演出データを準備する処理などを行う。
【０１６０】
ステップＳ３１３では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中にＶＤＰ４３４への命令がある場合には、この命令をＶＤＰ４３４に出力する（詳細は後述）。ステップＳ３１５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。ステップＳ３１７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４１８への命令がある場合には、この命令を駆動回路４２０に出力する。
【０１６１】
ステップＳ３１９では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に遮蔽装置２４６への命令がある場合には、この命令を駆動回路４３２に出力する。
【０１６２】
ステップＳ３２１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（例えば、各種の可動体１３６，１９１，２４７，２４８に関する制御コマンド）がある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップＳ３０３へ戻る。また、主制御部３００から扉開放コマンドが送信されてきていた場合には、このステップＳ３２１で、扉開放コマンドを第２副制御部に出力する設定を行う。
【０１６３】
次に、同図（ｂ）を用いて、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理について説明する。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が出力する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Ｓ４０１では、主制御部３００が出力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。
【０１６４】
次に、同図（ｃ）を用いて、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４によって実行する第１副制御部タイマ割込処理について説明する。第１副制御部４００は、所定の周期（例えばが、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。
【０１６５】
第１副制御部タイマ割込処理のステップＳ５０１では、図８（ａ）に示す第１副制御部メイン処理におけるステップ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。従って、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。第１副制御部タイマ割込処理のステップＳ５０３では、ステップＳ３１９で設定された第２副制御部５００への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。
【０１６６】
次に、同図（ｄ）を用いて、第１副制御部４００のメイン処理におけるステップＳ３１３の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。
【０１６７】
ステップＳ６０１では、画像データの転送指示を行う。ここでは、ＣＰＵ４０４は、まず、ＶＲＡＭ４３６の表示領域Ａと表示領域Ｂ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表示領域に記憶された１フレームの画像が装飾図柄表示装置２０８に表示される。次に、ＣＰＵ４０４は、ＶＤＰ４３４のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてＲＯＭ座標（ＲＯＭ４０６の転送元アドレス）、ＶＲＡＭ座標（ＶＲＡＭ４３６の転送先アドレス）などを設定した後、ＲＯＭ４０６からＶＲＡＭ４３６への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。ＶＤＰ４３４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ＲＯＭ４０６からＶＲＡＭ４３６に転送する。その後、ＶＤＰ４３６は、転送終了割込信号をＣＰＵ４０４に対して出力する。

【０１６８】

ステップＳ６０３では、ＶＤＰ４３４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Ｓ６０５に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップＳ６０５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、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ６０１でＶＲＡＭ４３６に転送した画像データに基づいてＶＲＡＭ４３６の表示領域ＡまたはＢ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（ＶＲＡＭ４３６の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）など）をＶＤＰ４３４に指示する。ＶＤＰ４３４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。

【０１６９】

ステップＳ６０７では、描画指示を行う。この描画指示では、ＣＰＵ４０４は、ＶＤＰ４３４に画像の描画開始を指示する。ＶＤＰ４３４は、ＣＰＵ４０４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。

【０１７０】

ステップＳ６０９では、画像の描画終了に基づくＶＤＰ４３４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Ｓ６１１に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップＳ６１１では、ＲＡＭ４０８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。

【０１７１】

＜第２副制御部５００の処理＞

次に、図８を用いて、第２副制御部５００の処理について説明する。なお、同図（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（ｂ）は、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図（ｃ）は、第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートである。

【０１７２】

まず、同図（ａ）のステップＳ７０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずＳ７０１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、ＲＡＭ５０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【０１７３】

ステップＳ７０３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Ｓ７０５の処理に移行する。ステップＳ７０５では、タイマ変数に０を代入する。ステップＳ７０７では、コマンド処理を行う。第２副制御部５００のＣＰＵ５０４は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４からコマンドを受信したか否かを判別する。

【０１７４】

ステップＳ７０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ７０７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ＲＯＭ５０６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。ステップＳ７１１では、第１副制御部４００からの遊技盤用ランプ５３２や遊技台枠用ランプ５４２への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路５２０に出力する。

【０１７５】
ステップＳ７１３では、可動体制御処理を行い、その後、ステップＳ７０３に戻る。ここでの可動体制御処理では、第１副制御部４００から、各種の可動体（進退動作を実行可能なチャンスボタン１３６、前後方向に回動可能な透過部１９１、家紋役物２４７、合体役物２４８）に関する制御コマンドを受信した場合に、当該制御コマンドに対応する各種処理を行い、各種の可動体１３６，１９１，２４７，２４８それぞれの稼働制御を行う。
【０１７６】
次に、同図（ｂ）を用いて、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第２副制御部５００が、第１副制御部４００が出力する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Ｓ８０１では、第１副制御部４００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ５０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。
【０１７７】
次に、同図（ｃ）を用いて、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４によって実行する第２副制御部タイマ割込処理について説明する。第２副制御部５００は、所定の周期（例えば、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。
【０１７８】
第２副制御部タイマ割込処理のステップＳ９０１では、図８（ａ）に示す第２副制御部メイン処理におけるステップＳ７０３において説明したＲＡＭ５０８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。従って、ステップＳ７０３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。第２副制御部タイマ割込処理のステップＳ９０３では、演出用乱数値の更新処理等を行う。
【０１７９】
続いて、図１に示すパチンコ機１００における具体的な演出の一例について説明する。
【０１８０】
図９は、ボタン演出の一例を段階的に示す図である。この図９では、かっこ書きで記されたアルファベット等の順に、時間が経過していく（以降の図においても、特に断らない限り同じ。）。なお、かっこ書きで記されたアルファベット等と、次にかっこ書きで記されたアルファベット等との時間間隔は、一つの図において、等間隔であってもよいし、異なる間隔であってもよいし、等間隔と異なる間隔が混在していてもよい（以降の図においても同じ。）。
【０１８１】
また、図９に示す装飾図柄表示装置２０８では、演出表示領域２０８ｄの中央部分に、変動アイコン表示領域２０８ｅが設けられており、その変動アイコン表示領域２０８ｅの右横には、保留アイコン表示領域２０８ｆが設けられている。変動アイコン表示領域２０８ｅの外周には、変動アイコン表示領域２０８ｅの位置を示す枠状画像が表示されている。この枠状画像は、常時表示されているが、表示条件を満たすとき（例えば、変動アイコン表示領域に変動アイコンが表示されていないとき、あるいは反対に表示されているとき、さらにはリーチ演出が行われていないとき）にのみ表示されるようにしてもよい。なお、変動アイコン表示領域２０８ｅと保留アイコン表示領域２０８ｆとのうち、いずれか一方の表示領域のみしか設けないようにしてもよい。
【０１８２】
保留アイコン表示領域２０８ｆには、一又は複数の保留アイコンが表示可能である。図９（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、４つの保留アイコンｈ１～ｈ４が表示されている。これら４つの保留アイコンｈ１～ｈ４はいずれも黒丸の表示であり、点線による白丸の表示は保留アイコンが非表示であることを表す。保留アイコンは、特図の図柄変動表示の開始あるいは特図の当否判定の開始が保留されていることを表すアイコンであり、表示される保留アイコンの数は、基本的には特図変動遊技の保留数と同数である。ただし

、保留消化時前後では、保留アイコンの表示個数が、保留数を表さなくなるタイミングがあってもよい。保留アイコンには、特図１の保留アイコンと特図２の保留アイコンがあり、保留アイコン表示領域２０８ｆを２分割して、両アイコンごとの表示領域としてもよい。また、保留アイコンは、その表示態様によって当該保留の当否についての先読み予告が可能である。保留アイコンに関連するアニメーションとしては、例えば、保留が増加して新たな保留アイコンが表示される場合に実行される増加アニメーション、先の保留が消化されたことによって当該保留の順位が変動し、保留アイコンが別の表示位置（例えば左隣の位置）に移動する場合に実行される移動アニメーション、先読み結果等に基づいて保留アイコンの表示態様が変化する場合に実行される変化アニメーション、保留が消化されて保留アイコンが消去される場合に実行される消去アニメーション、優先変動機において優先側の特図の保留が増加したときに非優先側の特図の保留アイコンを退避させる場合に実行される退避アニメーション等がある。また、上記のアニメーション以外に、上記アニメーションの実行中以外の期間（例えば、保留の増減や保留アイコンの変化がない期間）に単独で実行されるとともに、上記アニメーションと重複して実行可能な待機アニメーションがある。この待機アニメーションとしては、表示位置を変えずにその場で行われるアニメーション（例えば、一定の尺のアニメーションの繰り返しアニメーション）が一例としてあげられる。なお、保留アイコンの増加、移動、変化、消去、退避、待機の各アニメーションは、複数重複して実行される場合がある。

【０１８３】

変動アイコン表示領域２０８ｅには、一つの変動アイコンが表示可能である。図９（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、星形の変動アイコンｃが表示されている。変動アイコンは、保留が消化されて特図変動遊技が開始された後に表示される、当該特図変動遊技に対応するアイコンである。すなわち、保留アイコンが、その保留アイコンに対応した特図変動遊技の開始と同時に変動アイコンになる。より厳密には、始動入賞が最も古い第一の保留アイコンが保留アイコン表示領域２０８ｆから変動アイコン表示領域２０８ｅに移動する場合、移動中のアイコンを変動アイコンと称したり、変動アイコンが移動すると表現してもよい。あるいは、変動アイコン表示領域２０８ｅへの移動が完了した後のアイコンを変動アイコンと称してもよい。この変動アイコンは、保留アイコンとは異なる表示サイズ（保留アイコンよりも大きい表示サイズあるいは小さい表示サイズ）で表示される。これにより、変動アイコンと保留アイコンとの識別が容易になる場合があるが、同じサイズであってもよい。また、変動アイコンは、保留アイコンの表示態様と関連した表示態様からなる場合がある。変動アイコンは、その表示態様によって当該変動の当否についての予告（当該変動予告）が可能であり、基本的には当該変動の当否結果が報知されるタイミングで消去される。したがって、変動アイコンは、保留に関するアイコンと見ることができ、特図変動遊技の当否結果の報知を保留しているという意味では保留アイコンの一種と考えることもできる。なお、消去タイミングは、当該変動の当否結果が報知されるタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、同じタイミングであってもよいし、後のタイミングであってもよい。

【０１８４】

保留アイコンおよび変動アイコンの双方に関連するアニメーションとしては、保留アイコン表示領域２０８ｆに表示されている、始動入賞のタイミングが最も古い保留アイコンを、当該保留が消化されたときに、変動アイコン表示領域２０８ｅに変動アイコンとして移動させる移動アニメーションと、保留アイコンの表示態様から変動アイコンの表示態様に変化させる変化アニメーションとがある。これらのアニメーションは、組み合わせて同時期に実行される場合がある。保留アイコンの表示態様と変動アイコンの表示態様が同一である場合には、変化アニメーションの実行を省略することもできる。

【０１８５】

変動アイコンに関連するアニメーションとしては、当該特図変動遊技の実行中に実行される待機アニメーションや、当該特図変動遊技が終了して変動アイコンが消去されるときに実行される消去アニメーション、変動アイコンの表示態様を途中で変更する場合に実行

される変化アニメーション等がある。これらのアニメーションは、互いに組み合わせて同時期に実行される場合がある。また、変動アイコンの待機アニメーションは、移動アニメーションや変化アニメーションと組み合わせて同時期に実行される場合がある。

【０１８６】

また、図９に示す装飾図柄表示装置２０８では、右上に、特図１の第４図柄２０８１と特図２の第４図柄２０８２が表示されている。特図１の第４図柄２０８１は丸形の表示であり、特図２の第４図柄２０８２は四角形の表示である。いずれの第４図柄２０８１，２０８２も、灰色が変動中であることを表し、黒色が大当り図柄の停止表示（確定表示）中であることを表し、白色がハズレ図柄の停止表示（確定表示）中であることを表す。

【０１８７】

さらに、図９には、装飾図柄表示装置２０８の他、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、第１特図柄保留ランプ２１８、および第２特図保留ランプ２２０が示されている。

【０１８８】

加えて、図９には、装飾図柄表示装置２０８の右横に、チャンスボタン１３６も示されている。図９に示すチャンスボタン１３６は、白色の表示が、チャンスボタン１３６に内蔵されたチャンスボタンランプ１３８の白色の点灯状態、あるいは消灯状態を表し、ハッチングを施した表示が、そのチャンスボタンランプ１３８の赤色の点灯状態を表す。チャンスボタンランプ１３８が赤色に点灯している状態は、チャンスボタン１３６の押下を促している状態である。なお、ハッチングを施した表示は、赤色以外の点灯状態であってもよい。また、ここでは「点灯」としたが、「点滅」であってもよい（以下、同じ）。

【０１８９】

図９に示す装飾図柄表示装置２０８の背景画像は、城下町の背景画像である。背景画像が、城下町の背景画像である場合には、パチンコ機１００は、複数種類用意された演出モードのうちの、城下町モードであることになる。すなわち、背景画像と演出モードは対応付けられている。

【０１９０】

図９（ａ）では、第１特図表示装置２１２も第２特図表示装置２１４もハズレの停止図柄を表示（確定表示）しており、装飾図柄表示装置２０８には、バラケ目である「装飾３」－「装飾４」－「装飾１」が表示されている。また、特図１の第４図柄２０８１も特図２の第４図柄２０８２も、白色の停止中表示である。この図９（ａ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は４つ点灯しているとともに、装飾図柄表示装置２０８には、特図１の保留表示である黒丸の保留アイコンが４つ表示されており、変動アイコン表示領域２０８ｅには変動アイコンは表示されていない。

【０１９１】

図９（ｂ）では、第１特図表示装置２１２において特図の図柄変動表示が開始されており、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃそれぞれにおいて、装飾図柄の更新（変動表示）が連続的に行われている。また、図９（ｂ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は３個のみ点灯し、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、保留アイコンが３つ（保留アイコンｈ１～ｈ３）しか表示されておらず、変動アイコン表示領域２０８ｅには、星形の変動アイコンｃが表示されている。これは、同図（ａ）に表示されていた４つの保留アイコンｈ１～ｈ４のうち、始動入賞のタイミングが最も古い保留アイコンｈ１が、変動アイコンになって、保留アイコン表示領域２０８ｆから変動アイコン表示領域２０８ｅに移動した結果である。さらに、丸形の表示である特図１の第４図柄２０８１は、変動中表示（灰色）に変化している。

【０１９２】

図９（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、リーチ演出が開始されている。これまで、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

それぞれにおいて行われていた装飾図柄の変動表示は、左隅に縮小表示され、３の数字によるリーチ状態になっている。

【０１９３】

この例では、リーチ演出が開始されると、ボタン演出も開始される。ここでのボタン演出は、スーパーリーチへの発展を占う演出になる。また、ボタン演出は、発展するスーパーリーチの種類を占う演出であってもよい。ボタン演出が開始されると、図９（ｄ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の中央には、図１に示すチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａと、チャンスボタン１３６の操作（押下）を促す促進表示としての、矢印の表示１３６ｂおよび「押せ」という文字表示と、チャンスボタン１３６の操作を有効なものとして受付ける期間（操作有効期間）に関する表示としての残期間メータ表示１３６ｃとの３つがワンセットになって表示されている。なお、残期間メータ表示１３６ｃは、チャンスボタン１３６の操作を受付ける残期間を表す表示である。また、図９に示すチャンスボタン１３６はどの段階でも初期位置にある状態であり、同図（ｄ）に示すチャンスボタンランプ１３８は、赤色に点灯し始め、押下を促している。

【０１９４】

この例では、遊技者は、ボタン演出が開始されてからすぐにはチャンスボタン１３６を操作せず、少し経ってからチャンスボタン１３６が操作（押下）される（図９（ｆ）参照）。チャンスボタン１３６が操作されると、それまで赤色に点灯していたチャンスボタン１３６は、白色への点灯に切り替わったり、あるいは消灯する。

【０１９５】

チャンスボタン１３６が、操作有効期間内に操作されると、装飾図柄表示装置２０８には、スーパーリーチへ発展しそうか否かを示唆するカットイン予告が表示される。図９（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、“ＣＨＡＮＣＥ”という表示が背景画像にオーバーラップするように割り込んで、その後、同図（ｈ）に示すように、スーパーリーチＡに発展している。図９（ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、スーパーリーチＡという文字が表示され、スーパーリーチＡの演出が行われていることを示している。この例では、最初から最後まで城下町の背景であり、スーパーリーチＡの演出表示も城下町の背景で行われる。また、スーパーリーチＡの演出表示が開始されると、保留アイコンｈ１～ｈ３は総て消え、視認不能になっている。一方、第４図柄２０８１，２０８２、および変動アイコンｃや変動アイコン表示領域２０８ｅの位置を示す枠状画像は表示され続けている。なお、第４図柄２０８１，２０８２や変動アイコンｃや枠状画像も消し、視認不能にしてもよい。スーパーリーチＡは、大当り確定のスーパーリーチではなく、スーパーリーチＡに発展したからといって必ず大当りするとは限らない。また、“ＣＨＡＮＣＥ”というスーパーリーチへ発展しそうなことを期待させる表示がなされた場合であっても、必ずしもスーパーリーチが開始されるわけではなく、スーパーリーチが開始されずにハズレ図柄が停止表示される場合もある。また、図９（ｇ）に示す“ＣＨＡＮＣＥ”という表示は、チャンスボタン１３６が操作されないと表示されない専用の表示であってもよいし、チャンスボタン１３６が操作されなくても表示される汎用の表示であってもよい。

【０１９６】

一方、チャンスボタン１３６が操作（押下）される図９（ｆ）から続く他の例を示す図９（ｇ’）では、装飾図柄表示装置２０８に“残念”という表示がなされ、その後、同図（ｈ’）に示すように、スーパーリーチには発展せずに、装飾図柄表示装置２０８には、「装飾３」－「装飾１」－「装飾３」のハズレの装飾図柄の組合せが停止表示されている。なお、“残念”という表示がなされても、逆転演出によって大当りする場合もある。

【０１９７】

なお、チャンスボタン１３６の操作は、常時受け付けられるが、操作有効期間外の操作は、最終的には無効なものとして扱われ、カットイン予告等の新たな演出が開始されることはない。すなわち、パチンコ機１００における操作有効期間内の状態は、チャンスボタン１３６の操作があった場合に、カットイン予告等の新たな演出の実行が開始される状態（操作有効状態）である。ただし、チャンスボタン１３６の操作を、常には受け付けてお

らず、受付期間のみ受け付ける制御を行ってもよい。
【０１９８】
図１０は、図１に示すパチンコ機１００に設けられた操作手段について詳しく説明するための図である。
【０１９９】
図１に示すパチンコ機１００には、進退動作を実行可能なチャンスボタン１３６と、前後方向に回動可能な透過部１９１が設けられている。
【０２００】
図１０（ａ）には、図１に示すパチンコ機１００と同じく、チャンスボタン１３６も、透過部１９１も、それぞれの初期位置にある様子が示されている。すなわち、チャンスボタン１３６は突出しておらず、透過部１９１も、透明板部材１１８と略平行の状態にある。チャンスボタン１３６は、初期位置にあっても、操作（押下）可能であり、内蔵されたチャンスボタンランプ１３８は点灯あるいは点滅可能である。また、チャンスボタン１３６は、振動する場合があり、初期位置にあっても振動可能である。チャンスボタン１３６が振動している際にも、チャンスボタンランプ１３８は点灯あるいは点滅可能であり、スピーカ１２０からは効果音あるいは演出音が出力可能である。なお、チャンスボタン１３６は、押し込まれた位置でのみ振動可能なものであってもよい。
【０２０１】
図１０（ｂ）には、透過部１９１が、初期位置から、下部に設けられ不図示の駆動軸を中心に回動し、前方に傾斜した様子が示されている。この駆動軸は、パチンコ機１００の左右方向に延在した水平軸である。透過部１９１は、透過部ユニット１９０に内蔵されたＬＥＤが点灯あるいは点滅しながら前方へ回動し、スピーカ１２０からは効果音あるいは演出音が出力される。透過部１９１も、振動する場合があり、初期位置にあっても振動可能である。また、図１０（ｂ）に示す前方へ傾斜した状態でも、前後方向あるいは横方向に振動可能である。また、振動の振れ幅が大きな強振動として、透過部１９１は前後方向に小刻みに回動する場合もある。透過部１９１が振動している際にも、透過部ユニット１９０に内蔵されたＬＥＤは点灯あるいは点滅可能であり、スピーカ１２０からは効果音あるいは演出音が出力可能である。図１０（ｂ）に示す透過部１９１の状態（第二の状態）は、同図（ａ）に示す初期位置にある状態（第一の状態）に比べて、遊技者に接近しており、遊技者は、この透過部１９１を手で初期位置に向けて押し込むように操作可能であり、透過部１９１は操作手段の一例に相当する。透過部１９１が操作されて押し込まれる際にも、透過部ユニット１９０に内蔵されたＬＥＤが点灯あるいは点滅し、スピーカ１２０からは効果音あるいは演出音が出力される。なお、透過部１９１は、初期位置では振動しないものであってもよい。
【０２０２】
図１０（ｃ）には、チャンスボタン１３６が、初期位置から、上方に向かって進出し始めた様子が示されている。チャンスボタン１３６は、内蔵されたチャンスボタンランプ１３８が点灯あるいは点滅しながら進出し、スピーカ１２０からは効果音あるいは演出音が出力される。また、同図（ｄ）には、チャンスボタン１３６が、最大進出位置まで進出した様子が示されている。チャンスボタン１３６は、初期位置と最大進出位置との間の一又は複数の位置でも停止可能である。したがって、複数段階に分けて進出可能である。また、初期位置から進出（突出）したチャンスボタン１３６も振動可能であり、進出（突出）した状態で、横方向あるいは上下方向に振動する。この際にも、チャンスボタンランプ１３８は点灯あるいは点滅可能であり、スピーカ１２０からは効果音あるいは演出音が出力可能である。さらに、初期位置から進出（突出）したチャンスボタン１３６は、初期位置に向けて押し込むように操作可能である。チャンスボタン１３６が操作されて押し込まれる際にも、チャンスボタンランプ１３８が点灯あるいは点滅し、スピーカ１２０からは効果音あるいは演出音が出力される。また、チャンスボタン１３６は、進出した状態で軽く押さえられるだけで、自動で初期位置に向けて後退していくものであってもよい。
【０２０３】

なお、チャンスボタン１３６の振動や透過部１９１の振動は、ある設定状態に限って発現する機能であってもよい。例えば、遊技者による演出カスタマイズ機能による設定や、遊技店員側のスイッチの設定により、発現する機能であってもよい。すなわち、設定状態によっては、全く振動しない場合があってもよいし、一部しか振動しない場合があってもよい。

【０２０４】

図１１は、図１に示すパチンコ機１００における操作手段を絡めた演出を説明するための図である。

【０２０５】

ここでは、操作手段として、図１０を用いて説明した、チャンスボタン１３６を操作手段Ａとし、透過部１９１を操作手段Ｂとして説明する。ここでの操作手段Ａと操作手段Ｂを比較すると、操作手段Ｂは、操作手段Ａよりも大きな操作手段（操作面が大きな操作手段）であり、操作手段Ａは初期位置でも操作可能だが、操作手段Ｂは初期位置では操作不能であるといった違いがあるが、操作手段Ｂと操作手段Ａは逆であってもよいし、両者は、同じ大きさの操作手段であってもよいし、初期位置でともに操作可能な操作手段であってもよいし、ともに操作不能な操作手段であってもよい。なお、ここで列挙した操作手段についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。

【０２０６】

また、以降の説明で透過部１９１として説明してる操作手段は、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段に置き換えることができる。

【０２０７】

図１１（ａ）に示すように、操作手段Ｂ（透過部１９１）を操作することを絡めた演出の方が、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）を操作することを絡めた演出よりも、大当りの期待度は高い。また、機能Ａについては両方備わっているが、機能Ｂについては操作手段Ａにしか備わっていない。機能Ａの例として、動作位置で振動するといった機能や、光るといった機能があげられる。機能Ｂの例として、回転するといった機能や、初期位置でも振動するといった機能があげられる。図１１（ａ）に示すように、操作手段Ｂの方が、操作手段Ａよりも、機能数では劣っている。

【０２０８】

ただし、図１１（ｂ）に示すように、両者は機能数が同じであってもよい。すなわち、機能Ｂについては操作手段Ａにしか備わっていなかったが、操作手段Ｂには機能Ｃが備わっていてもよい。機能Ｃの例としては、強振動が行えるといった機能があげられる。

【０２０９】

なお、操作手段Ａと操作手段Ｂでは、機能数は同じであってもよい。

【０２１０】

図１１（ｃ）は、操作手段Ａの演出データの一部を示す図である。ここでは、装飾図柄表示装置２０８における表示データが「液晶」、家紋役物２４７や合体役物２４８における動作データが「可動体」、スピーカ１２０からの音声出力データが「サウンド」、枠ランプ１２２や、ＬＥＤや、各種内蔵ランプの発光データが「ＬＥＤ」、操作手段Ａの振動データが「バイブ」として表示されている。図中の「・・・」は、データの省略を表す。演出Ｎｏ．１における「バイブ」のデータは「Ｅ０」であり、この「Ｅ０」は振動しないことを表している。演出Ｎｏ．２における「バイブ」のデータは「Ｅ１」であり、この「Ｅ１」は操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の操作前に操作手段Ａを振動させることを表している。演出Ｎｏ．２における「液晶」、「可動体」、「サウンド」、「ＬＥＤ」の各演出データは、操作手段Ａの操作後の演出データになり、操作前に振動している操作手段Ａが操作されると、これらの各演出データに従って、操作後の演出が開始される。演出Ｎｏ．３における「バイブ」のデータは「Ｅ２」であり、この「Ｅ２」は操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の操作後に操作手段Ａを振動させることを表している。演出Ｎｏ．３における「液晶」、「可動体」、「サウンド」、「ＬＥＤ」の各演出データは、操作手

段Ａの操作後の演出データになる。演出Ｎｏ．２のデータおよび演出Ｎｏ．３のデータは、操作手段Ｂ（透過部１９１）が操作された場合にも呼び出されることがある。操作手段Ｂの操作後の演出データとして「液晶」、「可動体」、「サウンド」、「ＬＥＤ」の各演出データが使用できる場合があるからである。この場合には、操作手段Ｂが操作された後、演出Ｎｏ．２のデータあるいは演出Ｎｏ．３のデータにおける「液晶」、「可動体」、「サウンド」、「ＬＥＤ」の各演出データに従った演出が開始され、「Ｅ１」あるいは「Ｅ２」のデータに従って操作手段Ａが振動する。すなわち、演出Ｎｏ．２のデータは、操作手段Ａの操作前に操作手段Ａを振動させるデータ（Ｅ１）を含み、「液晶」等のその他のデータは、操作手段Ａの操作後のデータになるが、操作手段Ｂの操作で、演出Ｎｏ．２のデータを読み出す場合には、「バイブ」のデータについても、「液晶」等のその他のデータに合わせて、操作手段Ｂの操作後に実行される。また、演出Ｎｏ．２のデータと演出Ｎｏ．３のデータとでは、少なくとも「液晶」のデータが「Ａ１」と「Ａ２」というように異なっており、操作手段Ｂが操作された後に、「Ａ１」の「液晶」のデータを使用する場合には、演出Ｎｏ．３のデータではなく、演出Ｎｏ．２のデータを読み出す必要がある。

【０２１１】

なお、操作手段Ｂに関する演出データも、操作手段Ａが操作された場合に呼び出されることがあり、操作手段Ａが操作された後、操作手段Ｂに関する演出データにおける「液晶」、「可動体」、「サウンド」、「ＬＥＤ」の各演出データに従った演出が開始され、「バイブ」のデータに従って操作手段Ｂが振動する。ただし、操作手段Ｂに関する演出データは、操作手段Ａが操作された場合であっても呼び出されなくてもよい。

【０２１２】

図１２は、操作手段Ａを絡めた演出と操作手段Ｂを絡めた演出に関する実行タイミングを表すフローチャートである。図１２に示すフローチャートでは、図の左から右に向かって時間が経過していく。図１２（ａ）～同図（ｃ）に示すフロチャートでは、上から順に、操作手段Ｂ（透過部１９１）の操作に応じて開始される「操作手段Ｂ関連演出」、操作手段Ｂが操作されると操作手段Ｂ関連演出が開始されることになる「操作手段Ｂ操作有効状態」、操作手段Ｂが操作されたことを表す「操作手段Ｂ操作」、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の操作に応じて開始される「操作手段Ａ関連演出」、操作手段Ａが操作されると操作手段Ａ関連演出が開始されることになる「操作手段Ａ操作有効状態」、操作手段Ａが操作されたことを表す「操作手段Ａ操作」が示されている。「操作手段Ｂ関連演出」には、操作手段Ｂ自体が振動する演出も含まれるし、演出表示や効果音出力やＬＥＤ発光等も含まれる。また、「操作手段Ａ関連演出」には、操作手段Ａ自体が振動する演出も含まれるし、演出表示や効果音出力やＬＥＤ発光等も含まれる。ただし「操作手段Ａ関連演出」は、操作手段Ａ自体が振動することのみを示していてもよい。なお、「操作手段Ｂ操作有効状態」中には、操作手段Ｂを操作することを促す報知が行われる場合と、行われない場合があり、「操作手段Ａ操作有効状態」中にも、操作手段Ａを操作することを促す報知（操作促進報知）が行われる場合と、行われない場合がある。これらの報知が行われれば遊技者は操作有効状態であることを知ることができるが、行われない場合には、各操作手段は、いわゆる裏ボタンになる。

【０２１３】

図１２（ａ）に示す例では、操作手段Ｂ操作有効状態中に、操作手段Ｂが操作されなかったが、操作手段Ｂ操作有効状態の終了と同時に操作手段Ｂ関連演出が開始されている。このように、「操作手段Ｂ関連演出」は、操作手段Ｂが操作されなくても開始される場合がある。なお、「操作手段Ｂ関連演出」は、操作手段Ｂが操作されなくても必ず開始される演出であってもよい。また、操作手段Ｂの操作の有無で、「操作手段Ｂ関連演出」の内容を異ならせてもよい。一方、操作手段Ａに関しては、「操作手段Ａ操作有効状態」を経ずに、また操作手段Ａも操作されずに、操作手段Ｂ関連演出の開始と同時に操作手段Ａ関連演出が開始されている。このように、「操作手段Ａ関連演出」も、操作手段Ａが操作されなくても開始される場合がある。なお、「操作手段Ａ関連演出」も、操作手段Ａが操作

されなくても必ず開始される演出であってもよい。また、操作手段Ａの操作の有無で、「操作手段Ａ関連演出」の内容を異ならせてもよい。この例では、操作手段Ｂ関連演出の実行期間と操作手段Ａ関連演出の実行期間は同じであり、例えば、操作手段Ｂ（透過部１９１）の振動と、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の振動が同時に開始され、同時に終了する。

【０２１４】

図１２（ｂ）に示す例では、操作手段Ｂ操作有効状態中に、操作手段Ｂが操作され、操作手段Ｂが操作されると、操作手段Ｂ操作有効状態から操作手段Ｂ関連演出の実行に切り替わる。一方、操作手段Ａに関しては、ここでも、「操作手段Ａ操作有効状態」を経ずに、また操作手段Ａも操作されずに、操作手段Ｂ関連演出の開始と同時に操作手段Ａ関連演出が開始されている。この例でも、操作手段Ｂ関連演出の実行期間と操作手段Ａ関連演出の実行期間は同じであり、例えば、操作手段Ｂ（透過部１９１）の振動と、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の振動が同時に開始され、同時に終了する。

【０２１５】

図１２（ｃ）に示す例でも、操作手段Ｂ操作有効状態中に、操作手段Ｂが操作され、操作手段Ｂが操作されると、操作手段Ｂ操作有効状態から操作手段Ｂ関連演出の実行に切り替わる。一方、操作手段Ａに関しては、ここでも、「操作手段Ａ操作有効状態」を経ずに、また操作手段Ａも操作されずに、操作手段Ｂ関連演出の開始と同時に操作手段Ａ関連演出が開始されている。図１２（ｃ）に示す例では、操作手段Ｂ関連演出の実行期間の方が、操作手段Ａ関連演出の実行期間よりも長く、例えば、操作手段Ｂ（透過部１９１）の振動と、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の振動が同時に開始されるが、操作手段Ａの振動が先に終了し、操作手段Ａの振動が終了した後に、操作手段Ｂの振動が終了する。

【０２１６】

なお、開始時期は一緒であって、操作手段Ａ関連演出の実行期間の方が、操作手段Ｂ関連演出の実行期間よりも長くてもよい。あるいは、開始時期が異なり、操作手段Ｂ関連演出が先に開始し、その後、操作手段Ａ関連演出が開始し、操作手段Ａ関連演出が先に終了し、その後、操作手段Ｂ関連演出が終了してもよい。また、反対に、操作手段Ａ関連演出が先に開始し、その後、操作手段Ｂ関連演出が開始し、操作手段Ｂ関連演出が先に終了し、その後、操作手段Ａ関連演出が終了してもよい。また、終了時期が同じであってもよく、操作手段Ｂ関連演出が先に開始し、その後、操作手段Ａ関連演出が開始し、操作手段Ｂ関連演出と操作手段Ａ関連演出が揃って終了してもよいし、その反対に、操作手段Ａ関連演出が先に開始し、その後、操作手段Ｂ関連演出が開始し、操作手段Ａ関連演出と操作手段Ｂ関連演出が揃って終了してもよい。

【０２１７】

また、図１２（ａ）を用いて説明したように操作手段Ｂを操作しなくても操作手段Ｂ関連演出が実行される場合に、例えば、その操作手段Ｂ関連演出が、操作手段Ｂ操作有効状態の開始から第一の時間が経過するまで実行される態様であれば、操作手段Ｂを早い段階で操作すればするほど、操作手段Ｂ関連演出の実行時間が長くなるように構成することができるようになる。

【０２１８】

図１３は、操作手段を絡めた演出に関する実行タイミングを表すフローチャートである。図１３（ａ）～同図（ｃ）それぞれにおける矢印は、操作手段Ａの振動期間を表す。

【０２１９】

図１３（ａ）に示す例は、装飾図柄の変動表示中における例であり操作手段Ｂ（透過部１９１）の操作促進報知が行われている状態で、操作手段Ｂが操作されると、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の振動が開始されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、ジャッジ演出が開始される。ジャッジ演出の結果が表示されると、ジャッジ演出は終了になり、装飾図柄表示装置２０８では、装飾図柄の変動表示として、３つの装飾図柄の揺れ変動表示が開始される。操作手段Ａの振動は、この揺れ変動表示の実行期間の途中まで継続される。やがて、揺れ変動表示が終了し、３つの装飾図柄の組合せが確定表示される。

【０２２０】
ここで、図１３（ａ）の下方タイミングチャートに示すように、操作手段Ｂの操作タイミングが遅れると、全体の装飾図柄の変動時間は既に決まっている関係から、３つの装飾図柄の揺れ変動表示の実行期間が短縮され、操作手段Ａの振動は、短縮された揺れ変動表示の実行期間の終了少し前まで継続されることになる。
【０２２１】
図１３（ａ）に示すように、確定表示といった、遊技者の利益に関する結果の報知の前に、操作手段Ａの振動といった演出を終了させ、遊技者が、利益に関する結果の報知に集中できるようにしている。
【０２２２】
図１３（ｂ）に示す例は、大当り遊技中における例であり操作手段Ｂ（透過部１９１）の操作促進報知が行われている状態で、操作手段Ｂが操作されると、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の振動が開始されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、ジャッジ演出が開始される。ここでのジャッジ演出におけるジャッジは、確変状態に移行するか否かに結びつくジャッジである。ジャッジ演出の結果が表示されると、ジャッジ演出は終了になり、装飾図柄表示装置２０８では、次のラウンドで特定入賞口（例えば、Ｖ入賞口）を狙うことが報知される。操作手段Ａの振動は、この報知の実行期間の途中まで継続される。やがて、次のラウンドが開始され、特定入賞口（例えば、Ｖ入賞口）を狙うことが再度報知される。
【０２２３】
ここで、図１３（ｂ）の下方タイミングチャートに示すように、操作手段Ｂの操作タイミングが遅れると、１ラウンドの最大許容時間は既に決まっている関係から、次のラウンドで特定入賞口を狙うことを報知する実行期間が短縮され、操作手段Ａの振動は、短縮されたその報知の実行期間の終了少し前まで継続されることになる。
【０２２４】
以上説明したように、大当り遊技中であっても、操作手段を絡めた演出は実行される。また、特定入賞口を狙うべきラウンドは限定されており、そのラウンドに特定入賞口に入賞させることができると、大当り遊技終了後に確変状態に移行する。このため、特定入賞口を狙うべきラウンドは遊技者の利益につながる重要なラウンドであり、遊技者の利益につながるラウンドの開始前に、操作手段Ａの振動といった演出を終了させ、遊技者が、特定入賞口を狙うことに集中できるようにしている。
【０２２５】
また、図１３（ａ）に示す例や同図（ｂ）に示す例は、操作手段Ｂの操作タイミングが変わっても、操作手段Ａの振動期間は変わらずに一定である例になる。
【０２２６】
図１３（ｃ）に示す例は、装飾図柄の変動表示中における擬似連演出の例であり、操作手段Ｂ（透過部１９１）の操作促進報知が行われている状態で、操作手段Ｂが操作されると、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）の振動が開始されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では、擬似連図柄の停止表示が開始される。操作手段Ａの振動は、この擬似連図柄の停止表示が終了するまで継続され、擬似連図柄の停止表示が終了すると同時に操作手段Ａの振動も終了する。そして、次の擬似変動表示が開始され、擬似連回数はｎ回目になり、このｎ回目の擬似変動表示でも操作手段Ｂの操作促進報知が行われる。
【０２２７】
ここで、図１３（ｃ）の下方タイミングチャートに示すように、操作手段Ｂの操作タイミングが遅れた場合には、操作手段Ｂの操作で開始された擬似連図柄の停止表示の期間が短縮され、操作手段Ａの振動は、短縮された擬似連図柄の停止表示の終了と同時に終了することになる。
【０２２８】
この図１３（ｃ）に示す例は、操作手段Ｂの操作タイミングが変わると、操作手段Ａの振動期間も変わってしまう例になる。

【０２２９】
以上説明したことを含めてまとめると、操作手段Ａは、第一の演出の一例に相当するジャッジ演出が少なくとも実行されている期間において振動可能である。また、操作手段Ａは、第一の演出の一例に相当するジャッジ演出が実行されている期間の少なくとも一部において振動可能であってもよい。例えば、ジャッジ演出の終了と同時に振動も終了してもよいし、ジャッジ演出が終了しても振動を継続してもよいし、ジャッジ演出が終了する前に振動を終了してもよい。また、操作手段Ａが振動する振動期間は、一定であってもよいし、操作手段Ｂの操作の有無や操作タイミングに応じて異なるものであってもよい。
【０２３０】
図１３（ｄ）に示す上方の例は、最終ジャッジ演出が、操作手段Ａの操作に応じて開始される例である。最終ジャッジ演出とは、装飾図柄の変動表示中に、その変動表示において大当りとなるか否かに関するジャッジであったり、リーチ演出(強ＳＰリーチなど、最終段階のリーチ演出)における結末を示すジャッジであったりする。この上方の例では、操作手段Ａが振動している期間が操作手段Ａの操作を有効として取り扱う期間であり、操作手段Ａが操作された時点で、振動は終了し、最終ジャッジ演出が開始される。したがって、操作手段Ａの操作が遅れれば、操作手段Ａの振動開始タイミングと最終ジャッジ演出の開始タイミングとの間の期間Ｌ１は長くなり、操作手段Ａが振動している期間が長くなる。また、操作手段Ａが操作されなかった場合でも、最終ジャッジ演出は開始される。この場合には、上記期間Ｌ１は、最長になり、また一定の期間長である。
【０２３１】
一方、図１３（ｄ）に示す下方の例は、操作手段Ｂの操作に応じて最終ジャッジ演出が開始されるとともに、操作手段Ａの振動も開始される。したがって、操作手段Ａの振動開始タイミングと最終ジャッジ演出の開始タイミングは同時になり、両者の間の期間長はゼロになる。ただし、操作手段Ａが振動している期間は一定期間確保することができる。なお、操作手段Ｂの操作に応じて最終ジャッジ演出が開始される一方で、操作手段Ａの振動は、操作手段Ｂの操作後、操作手段Ａを操作することで開始される場合には、上方の例と同じく、操作手段Ａの操作が遅れれば、最終ジャッジ演出の開始タイミングと操作手段Ａの振動開始タイミングとの間の期間は長くなり、操作手段Ａが振動している期間が長くなる。
【０２３２】
図１４は、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）を絡めた演出に関する一例を段階的に示す図であり、図１５は、図１４に示す例の続きを段階的に示す図である。
【０２３３】
先に図９に示すボタン演出の一例で説明した事項については、説明を省略する。図１４の各図には、装飾図柄表示装置２０８の右横に、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６の他に、操作手段Ｂである透過部１９１も示されている。図１４および図１５に示す、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６はどの段階でも初期位置にある状態であり、操作手段Ｂである透過部１９１もどの段階でも初期位置にある状態である。
【０２３４】
図１４（ａ）では、第１特図表示装置２１２も第２特図表示装置２１４もハズレの停止図柄を表示（確定表示）しており、装飾図柄表示装置２０８には、バラケ目である「装飾３」－「装飾４」－「装飾１」が表示されている。また、特図１の第４図柄２０８１も特図２の第４図柄２０８２も、白色の停止中表示である。この図１４（ａ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は４つ点灯しているとともに、装飾図柄表示装置２０８には、特図１の保留表示である黒丸の保留アイコンが４つ表示されており、変動アイコン表示領域２０８ｅには変動アイコンは表示されていない。
【０２３５】
図１４（ｂ）では、第１特図表示装置２１２において特図の図柄変動表示が開始されており、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄

表示領域２０８ｃそれぞれにおいて、装飾図柄の更新（変動表示）が連続的に行われている。また、図１４（ｂ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は３個のみ点灯し、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、保留アイコンが３つ（保留アイコンｈ１～ｈ３）しか表示されておらず、変動アイコン表示領域２０８ｅには、保留アイコンと同じ表示態様の変動アイコンｃが表示されている。さらに、丸形の表示である特図１の第４図柄２０８１は、変動中表示（灰色）に変化している。

【０２３６】

図１４（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、リーチ演出が開始されている。これまで、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それぞれにおいて行われていた装飾図柄の変動表示は、左隅に縮小表示され、３の数字によるリーチ状態になっている。

【０２３７】

ここでも、図９と同じように、リーチ演出が開始されると、ボタン演出が開始される例を示す。ここでのボタン演出は、ジャッジ演出の一種であり、スーパーリーチへの発展するか否かをジャッジする予告演出になる。なお、ボタン演出は、発展するスーパーリーチの種類をジャッジする演出であってもよい。ボタン演出が開始されると、図１４（ｄ）に示すように、チャンスボタンランプ１３８が、赤色に点灯し始め、押下を促している。また、装飾図柄表示装置２０８の中央には、その赤色に点灯し始めたチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａと、チャンスボタン１３６の操作（押下）を促す促進表示としての、矢印の表示１３６ｂおよび「ＰＵＳＨ」という文字表示と、チャンスボタン１３６の操作を有効なものとして受付ける期間（操作有効期間）に関する表示としての残期間メータ表示１３６ｃとの３つがワンセットになって表示されている。残期間メータ表示１３６ｃは、チャンスボタン１３６の操作を有効として受付ける残期間を表す表示である。以下、これら３つの画像１３６ａ，１３６ｂ，１３６ｃと「ＰＵＳＨ」という文字表示を総称して、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘと称する。この初期位置表示１３６Ｘは、第二の報知の一例に相当する。なお、上記３つの画像１３６ａ，１３６ｂ，１３６ｃと「ＰＵＳＨ」という文字表示の全部を含んでいなくても、初期位置表示１３６Ｘとしてもよい。例えば、残期間メータ表示１３６ｃが含まれていない初期位置表示１３６Ｘであってもよい。

【０２３８】

図１４（ｅ）は操作有効期間内であり、この図１４（ｅ）のタイミングで操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が操作される。チャンスボタン１３６は、操作されると、それまで赤色に点灯していたのが、白色への点灯に切り替わったり、あるいは消灯する。

【０２３９】

操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が、操作有効期間内に操作されると、装飾図柄表示装置２０８の前側には、家紋役物２４７が落下してくる（図１４（ｆ）参照）。家紋役物２４７は、中図柄表示領域２０８ｂを覆うとともに、変動アイコン表示領域２０８ｅの一部も覆っており、変動アイコンｃの一部も覆われている。家紋役物２４７の落下は、スーパーリーチへ発展することのジャッジ結果の表れであり、図１４（ｇ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８ではスーパーリーチ演出が開始され、背景画像が変化する。チャンスボタン１３６は操作有効期間内に操作されて以降、初期位置で消灯したままの状態となり、振動はしていない。

【０２４０】

やがて、図１４（ｈ）に示すように、家紋役物２４７が初期位置に戻り、背景画像が、襖の背景画像にさらに変化する。スーパーリーチ演出には、現在行われている図柄変動表示において、大当りの可能性が相対的に低い第一のスーパーリーチ演出（弱ＳＰリーチ演出）と、大当りの可能性が相対的に高い第二のスーパーリーチ演出（強ＳＰリーチ演出）とが用意されており、襖の背景画像は、弱ＳＰリーチ演出の背景画像に相当する。この弱ＳＰリーチ演出でも、ジャッジ演出が行われる。ここでのジャッジ演出は、大当りになるか否かをジャッジする演出であって、最終ジャッジ演出に相当し、襖が開いて中からお姫

様のキャラクタが登場すれば、現在行われている図柄変動表示で大当りになることが確定であることのジャッジ結果の表れになる。図１４（ｉ）では、雲のようなエフェクト表示ｅ１の表示がなされている。図１４（ｊ）の図ではわからないが、同図（ｊ）では、雲のようなエフェクト表示ｅ１の中に薄らと何かの陰が見えてきており、同図（ｋ）では、エフェクト表示ｅ１が消え、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示されるとともに、右上には「姫を救出しろ」という文字表示の表示がなされている。なお、この「姫を救出しろ」という文字表示は、図１４（ｈ）のタイミングから表示されていてもよい。同図（ｊ）の説明の中で記した何かの陰は、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘの陰であったことになる。図１４（ｉ）および同図（ｊ）のエフェクト表示ｅ１は、最終ジャッジ演出の前兆演出に相当し、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示され始めた図１４（ｋ）から最終ジャッジ演出が開始されるが、図１４（ｉ）から最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできる。

【０２４１】

図１４（ｌ）は操作有効期間内であり、この図１４（ｌ）のタイミングで操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が再び操作され、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される。図１４（ｌ）に続く図１５（ｍ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、襖が開いたもの中には誰もおらず、ここでのジャッジ結果はハズレになる可能性が高いことになる。以上説明した最終ジャッジ演出の実行中も、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は初期位置に位置し、振動はしていない。

【０２４２】

なお、操作有効期間内に操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が操作されなくても、最終ジャッジのジャッジ結果を表示するようにしてもよく、また、チャンスボタン１３６は操作されずに、チャンスボタン１３６とは異なる操作手段（例えば、後述する第二のチャンスボタン１３７）が操作された場合であっても最終ジャッジ結果を表示するようにしてもよい（以下の例においても同じ。）。このことは、先のスーパーリーチへ発展するか否かをジャッジする演出でも同様であってもよいし、スーパーリーチへ発展するか否かをジャッジする演出に限ったことであってもよいし、大当りについての直接のジャッジとなる最終ジャッジ演出に限ったことであってもよい。

【０２４３】

最終ジャッジ演出が終了すると、装飾図柄表示装置２０８では、装飾図柄の変動表示として、３つの装飾図柄の揺れ変動表示が開始される。図１５（ｎ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾３」－「装飾４」－「装飾３」が揺れ変動表示されている。

【０２４４】

やがて、第１特図表示装置２１２で特図の図柄変動表示が終了し、確定表示されると、装飾図柄も確定表示され、図１５（ｎ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾３」－「装飾４」－「装飾３」が確定表示されている。

【０２４５】

図１６は、弱ＳＰリーチ演出を経て、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）を絡めた演出が実行されて大当りする場合の一例を段階的に示す図であり、図１７は、図１６に示す例の続きを段階的に示す図である。

【０２４６】

以下、図１４および図１５に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点については説明を省略する場合がある。

【０２４７】

図１６（ｄ）でも、リーチ状態において、ボタン演出が開始されている。ここでのボタン演出も、スーパーリーチへの発展するか否かをジャッジする演出になる。ボタン演出が開始されると、チャンスボタンランプ１３８が、赤色に点灯し始め、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示される。

【０２４８】

図１６（ｅ）に示すように、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が、操作有効期間

内に操作されると、この例でも、同図（ｆ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の前側に、家紋役物２４７が落下し、スーパーリーチへ発展することのジャッジ結果が報知される。

【０２４９】

やがて、図１６（ｈ）に示すように、家紋役物２４７が初期位置に戻るとともに背景画像が襖の背景画像にさらに変化し、弱ＳＰリーチ演出が開始される。ここでも、図１６（ｉ）に示すように、雲のようなエフェクト表示ｅ１の表示がなされ、同図（ｊ）では、エフェクト表示ｅ１の中に薄らと何かの陰が見えてきている。また、エフェクト表示ｅ１の表示がなされた後、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が初期位置から進出し始める。チャンスボタン１３６が進出し始めると、チャンスボタンランプ１３８が赤色に点灯し始めるとともに、チャンスボタン１３６自身が振動を始める。すなわち、チャンスボタン１３６は、振動しながら進出動作（突出動作）を実行する。なお、突出後に振動を開始してもよい。チャンスボタン１３６は、初期位置と最大進出位置のちょうど中間の位置に到達し、その中間位置で停止する。また、図１６（ｋ）のタイミングで、エフェクト表示ｅ１が消え、装飾図柄表示装置２０８の中央には、中間の位置まで進出した状態でチャンスボタンランプ１３８が赤色に点灯しているチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａ１と、矢印の表示１３６ｂと、残期間メータ表示１３６ｃとの３つがワンセットになって表示されている。以下、これら３つの画像１３６ａ２，１３６ｂ，１３６ｃを総称して、操作促進報知の中間位置表示１３６Ｙと称する。この中間位置表示１３６Ｙも、第二の報知の一例に相当する。なお、上記３つの画像１３６ａ２，１３６ｂ，１３６ｃの全部を含んでいなくても、中間位置表示１３６Ｙとしてもよい。例えば、残期間メータ表示１３６ｃが含まれていない中間位置表示１３６Ｙであってもよい。チャンスボタン１３６は、中間位置で停止した後も、振動を続け、チャンスボタン１３６の操作を有効として受付ける残期間がゼロになるか、チャンスボタン１３６が押し込み操作されるまで、振動を継続する。なお、チャンスボタン１３６の進出開始タイミングは、弱ＳＰリーチ演出中であればいつでもよく、例えば、エフェクト表示ｅ１の表示がなされる前であってもよいし、操作促進報知の中間位置表示１３６Ｙの表示と同時であってもよいし、そのさらに後であってもよい。なお、ここで列挙したチャンスボタン１３６の進出開始タイミングについての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。また、チャンスボタン１３６の進出動作完了（停止）のタイミングも、弱ＳＰリーチ演出中であればいつでもよく、操作促進報知の中間位置表示１３６Ｙの表示と同時であってもよいし、その後であってもよい。また、チャンスボタン１３６の振動開始も、チャンスボタン１３６の進出開始と一致していなくてもよく、進出開始よりも前であってもよいし、後であってもよい。後である場合には、例えば、チャンスボタン１３６の進出動作完了（停止）と同時、あるいはその後に、振動を開始してもよい。さらに、チャンスボタン１３６は、少しでも押し込み操作されれば振動を終了してもよいし、初期位置まで押し込み操作されるまで、振動を継続してもよい。図１６（ｉ）および同図（ｊ）のエフェクト表示ｅ１も、最終ジャッジ演出の前兆演出に相当し、操作促進報知の中間位置表示１３６Ｙが表示され始めた図１６（ｋ）から最終ジャッジ演出が開始されるが、図１６（ｉ）から最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできるし、チャンスボタン１３６が進出し始めた時点から最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできるし、チャンスボタン１３６が中間位置に到達した時点から最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできる。

【０２５０】

図１６（ｌ）は操作有効期間内であり、この図１６（ｌ）のタイミングで操作手段Ａである、中間位置まで進出（突出）したチャンスボタン１３６が、初期位置まで押し込み操作され、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される。図１６（ｌ）に続く図１７（ｍ）では、チャンスボタン１３６は初期位置にあり、振動もしておらず、装飾図柄表示装置２０８には、襖の奥にお姫様のキャラクタＧＣが表示されており、ここでのジャッジ結果は大当りになることが確定であることになる。図１７（ｍ）に示す装飾図柄表示装置２０

８におけるお姫様のキャラクタＧＣが登場する演出は、予告演出であって第二の演出の一例に相当する。すなわち、この演出（第二の演出）は、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６の操作に応じて開始される演出である。なお、お姫様のキャラクタＧＣが登場する予告演出（第二の演出）は、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６の操作が開始されると同時に開始されてもよいし、チャンスボタン１３６が初期位置に戻ると同時に開始されてもよいし、チャンスボタン１３６が初期位置に戻ると同時に開始されてもよいし、チャンスボタン１３６が操作されたことを第一の条件に、他の第二の条件（例えば、弱ＳＰリーチ演出開始後第一の時間経過）を満足すると開始されてもよい。

【０２５１】

なお、チャンスボタン１３６の操作に応じて開始される演出（第二の演出）としては、液晶表示や、ＬＥＤの点灯あるいは点滅であってもよい。また、第二の演出は、複数種類の演出のうちのＮ（複数）個の演出を含む演出であってもよく、第二の演出が開始される前に、チャンスボタン１３６が振動する場合があるように構成されていてもよいし、チャンスボタン１３６が必ず振動するように構成されていてもよい。

【０２５２】

なお、この例では、チャンスボタン１３６が進出しているが、初期位置に留まって振動する態様であってもよく、チャンスボタン１３６を、後述する第二のチャンスボタン１３７に置き換えてもよい。

【０２５３】

最終ジャッジ演出が終了すると、装飾図柄表示装置２０８では、図１７（ｎ）に示すように、「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」が揺れ変動表示され、次いで、図１７（ｏ）に示すように、「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」が確定表示され、大当りになる。なお、揺れ変動表示から確定表示まで、図１５に示す例では、無模様の背景画面であったが、大当りする場合には、殿様達が集まっている背景画面になっている。また、大当りする場合には、揺れ変動表示中に、大当りの種類の昇格演出（例えば、確変無し大当りから確変付き大当りへの昇格演出）を行ってもよい（以下においても同じ。）。

【０２５４】

図１８は、図１６及び図１７に示す例とは異なる例を示す図である。

【０２５５】

図１８における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番は、図１６及び図１７における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番に対応している。以下、図１６および図１７に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点については説明を省略する場合がある。

【０２５６】

この図１８に示す例は、ある演出（図１６（ｄ）～同図（ｇ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。図１８（ｉ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、エフェクト表示ｅ１の表示がなされ、同図（ｊ）では、エフェクト表示ｅ１の中に薄らと何かの陰が見えてきている。また、この例でも、エフェクト表示ｅ１の表示がなされた後、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が初期位置から赤色に点灯するとともに振動しながら進出し始める。図１８に示す例では、チャンスボタン１３６は最大進出位置まで進出し、最大進出位置で停止する。なお、最大進出位置まで進出した後、初期位置に向けて第一の量だけ戻ってから停止してもよい。図１８（ｋ）に示す装飾図柄表示装置２０８の中央には、最大進出位置まで進出した状態でチャンスボタンランプ１３８が赤色に点灯しているチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａ２と、矢印の表示１３６ｂと、残期間メータ表示１３６ｃとの３つがワンセットになって表示されている。以下、これら３つの画像１３６ａ２，１３６ｂ，１３６ｃを総称して、操作促進報知の最大進出位置表示１３６Ｚと称する。この最大進出位置表示１３６Ｚも、第二の報知の一例に相当する。なお、上記３つの画像１３６ａ２，１３６ｂ，１３６ｃの全部を含んでいなくても、最大進出位置表示１３６Ｚとしてもよい。例えば、残期間メータ表示１３６ｃが含まれていない最大進出位置表示１３６Ｚであってもよい。

【０２５７】
この操作促進報知の最大進出位置表示１３６Ｚは、ボタン画像１３６ａ２が大きいため、「姫を救出しろ」という文字表示の一部を隠してしまっている。チャンスボタン１３６が最大進出位置表示１３６Ｚまで進出していることで、中間位置までしか進出しなかった場合や、全く進出せずに初期位置に留まっている場合に比べて、大当りの期待度が高い。
【０２５８】
図１８（ｌ）は操作有効期間内であり、この図１８（ｌ）のタイミングで操作手段Ａである、最大進出位置まで進出（突出）したチャンスボタン１３６が、初期位置まで押し込み操作され、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される。図１８（ｍ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、襖の奥にお姫様のキャラクタＧＣが表示されており、ここでのジャッジ結果は大当りになることが確定であることになる。また、図１８（ｍ）では、チャンスボタン１３６は初期位置で振動を継続している。すなわち、この例では、最大進出位置で振動していたチャンスボタン１３６は、押し込み操作の最中にも、初期位置に戻ってからも振動しており、振動が継続している。ただし、チャンスボタン１３６の振動は、押し込み操作を契機に一旦中断してもよい。例えば、チャンスボタン１３６は、少しでも押し込み操作されれば振動を一旦中断し、初期位置に戻ってから振動を再開してもよいし、初期位置に戻ると同時に振動を一旦中断し、その後、振動を再開してもよい。また、チャンスボタン１３６が進出（突出）していたか否かに関係なく、またチャンスボタン１３６の進出量に関係なく、お姫様のキャラクタＧＣが登場する予告演出の実行中の少なくとも一部の期間（全期間であってもよいし、最初等の一部期間だけであってもよい）において、チャンスボタン１３６が振動する。以上説明した図１８に示す例では、第二の演出の一例に相当する、お姫様のキャラクタＧＣが登場する予告演出において、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が振動する。
【０２５９】
なお、この例でも、チャンスボタン１３６が進出しているが、初期位置に留まって振動する態様であってもよく、チャンスボタン１３６を、後述する第二のチャンスボタン１３７に置き換えてもよい。
【０２６０】
また、予告演出におけるお姫様のキャラクタＧＣの表示態様が、大当りの種類や確変付き大当りの期待度に応じて変化してもよい。例えば、確変付き大当りの期待度が高い場合には、扇子を広げて踊っている表示態様（第二の表示態様）であってもよい。
【０２６１】
図１９は、強ＳＰリーチ演出を経て、操作手段Ａ（チャンスボタン１３６）を絡めた演出が実行されながらも、ハズレになってしまう場合の一例を段階的に示す図であり、図２０は、図１９に示す例の続きを段階的に示す図である。
【０２６２】
以下、これまで説明した例との相違点を中心に説明し、同じ点については説明を省略する場合がある。
【０２６３】
図１９（ｄ）でも、リーチ状態において、ボタン演出が開始されている。ここでのボタン演出も、スーパーリーチへの発展するか否かをジャッジする演出になる。ボタン演出が開始されると、チャンスボタンランプ１３８が、赤色に点灯し始め、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示される。
【０２６４】
図１９（ｅ）に示すように、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が、操作有効期間内に操作されると、この例でも、同図（ｆ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の前側に、家紋役物２４７が落下し、スーパーリーチへ発展することのジャッジ結果が報知される。
【０２６５】
やがて、図１９（ｈ）に示すように、家紋役物２４７が初期位置に戻り、背景画像が、

主人公の殿様と敵役との決闘場面に変化する。この決闘場面の背景画像は、強ＳＰリーチ演出の背景画像に相当する。強ＳＰリーチ演出でも、大当りになるか否かの最終ジャッジ演出が行われ、主人公の殿様が勝てば、現在行われている図柄変動表示で大当りになることが確定であることのジャッジ結果の表れになる。図１９（ｉ）に示すように、殿様と敵役とが斬り合った表示に、閃光のようなエフェクト表示ｅ２がオーバーラップする。なお、閃光のようなエフェクト表示ｅ２の表示がなされた後であっても、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は初期位置に位置したままである。図１９（ｋ）では、エフェクト表示ｅ２が消え、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示されるとともに、チャンスボタンランプ１３８は初期位置で赤色に点灯し始める。ただし、チャンスボタン１３６は振動はしていない。図１９（ｉ）および同図（ｊ）のエフェクト表示ｅ２も、最終ジャッジ演出の前兆演出に相当し、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示され始めた図１９（ｋ）から最終ジャッジ演出が開始されるが、図１９（ｉ）から最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできる。

【０２６６】

図１９（ｌ）は操作有効期間内であり、この図１９（ｌ）のタイミングで、初期位置にあるチャンスボタン１３６（操作手段Ａ）が押され、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される。図２０（ｍ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、敵役が勝利した場面が表示されており、ここでのジャッジ結果はハズレになる可能性が高いことになる。なお、図２０（ｍ）に示すチャンスボタン１３６は初期位置で消灯した状態にあり、振動もしていない。

【０２６７】

最終ジャッジ演出が終了すると、装飾図柄表示装置２０８では、図２０（ｎ）に示すように、「装飾３」－「装飾４」－「装飾３」が無模様の背景画面で揺れ変動表示され、次いで、図２０（ｏ）に示すように、ハズレの組合せである「装飾３」－「装飾４」－「装飾３」が確定表示され、ハズレになる。

【０２６８】

図２１は、強ＳＰリーチ演出を経て、操作手段Ｂ（透過部１９１）を絡めた演出が実行され、大当りになる場合の一例を段階的に示す図であり、図２２は、図２１に示す例の続きを段階的に示す図である。

【０２６９】

以下、図１９および図２０に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点については説明を省略する場合がある。

【０２７０】

スーパーリーチへ発展するか否かのジャッジ演出（図２１（ｄ）～同図（ｇ））を経て、図２１（ｈ）では、強ＳＰリーチ演出が開始され、装飾図柄表示装置２０８には、決闘場面の背景画像が表示される。次いで、図２１（ｉ）では、閃光のようなエフェクト表示ｅ２の表示がなされる。

【０２７１】

図２１では、装飾図柄表示装置２０８にエフェクト表示ｅ２の表示が開始されても、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、初期位置で消灯したままであって、振動していない。一方、図２１（ｊ）に示すように、操作手段Ｂである透過部１９１は、初期位置から前方に回動し、遊技者側に倒れ込んでくる。なお、エフェクト表示ｅ２の表示と同時に透過部１９１が前方に回動してもよいし、エフェクト表示ｅ２の表示の前に透過部１９１が前方に回動してもよいし。図２１（ｋ）のタイミングで、エフェクト表示ｅ２が消え、装飾図柄表示装置２０８の中央には、透過部１９１が前方に回動したパチンコ機１００を模した透過部回動画像１９１ａと、透過部１９１を押し込むことを示唆する矢印の表示１９１ｂおよび「押しこめ」という文字表示と、透過部１９１の操作を受付ける残期間を表す残期間メータ表示１９１ｃとの３つがワンセットになって表示されている。以下、これら３つの画像１９１ａ，１９１ｂ，１９１ｃと「押しこめ」という文字表示を総称して、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘと称する。この透過部表示１９１Ｘは、第一の報知の

一例に相当する。なお、上記３つの画像１９１ａ，１９１ｂ，１９１ｃと「押しこめ」という文字表示の全部を含んでいなくても、透過部表示１９１Ｘとしてもよい。例えば、残期間メータ表示１９１ｃが含まれていない透過部表示１９１Ｘであってもよい。なお、透過部表示１９１Ｘの表示と同時に透過部１９１が前方に回動してもよいし、透過部表示１９１Ｘが表示された後で透過部１９１が前方に回動してもよい。透過部表示１９１Ｘが表示されても、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、初期位置で消灯したままであって、振動していない。また、前方に回動した透過部１９１も振動していないが、振動させてもよい。図２１（ｉ）および同図（ｊ）のエフェクト表示ｅ２も、最終ジャッジ演出の前兆演出に相当し、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示され始めた図２１（ｋ）から最終ジャッジ演出が開始されるが、エフェクト表示ｅ２が開始され始めた時点から最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできるし、透過部１９１が前方に回動した時点から最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできる。

【０２７２】

図２１（ｌ）は操作有効期間内であり、この図２１（ｌ）のタイミングで操作手段Ｂである透過部１９１が初期位置まで押し込み操作される。この例では、透過部１９１が初期位置まで押し込まれると、図２１（ｌ）に続く図２２（ｍ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の前側には家紋役物２４７が再度落下してくるとともに、背景画像が変化する。さらに、左右から一対の合体役物２４８が、家紋役物２４７に向けて進出し、図２２（ｎ）に示すように、一対の合体役物２４８は、左右それぞれから家紋役物２４７を挟み込み、家紋役物と合体する。操作手段Ｂである透過部１９１が前方に回動したこと自体が、大当りになることを示唆する演出であってもよいし、家紋役物２４７が落下したことが大当りになることを示唆する演出であってもよいし、さらに一対の合体役物２４８が家紋役物２４７に合体することが大当りになることを示唆する演出であってもよい。なお、ここで列挙した大当りになることを示唆する演出についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。その後、まず、一対の合体役物２４８が初期位置に戻り（図２２（ｏ）、次いで、家紋役物２４７が初期位置に戻り（図２２（ｐ））、装飾図柄表示装置２０８の表示画面を遮るものがなくなった状態で、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される。図２２（ｑ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、殿様が勝利した場面が表示されており、ここでのジャッジ結果は大当りになることが確定であることになる。最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示されたこの場面では、左上に縮小表示された装飾図柄の変動表示は、図２２（ｑ）では依然としてリーチ状態であるが、装飾図柄の大当りの組合せ（例えば、「３３３」）になっていてもよい。すなわち、最終ジャッジ結果の表示とともに、装飾図柄の大当りの組合せが小さく表示されており、その後、装飾図柄の大当りの組合せが大きく表示される態様であってもよい。

【０２７３】

なお、図２２（ｑ）に示すチャンスボタン１３６は初期位置で消灯した状態にあり、振動もしていない。

【０２７４】

最終ジャッジ演出が終了すると、装飾図柄表示装置２０８では、図２２（ｒ）に示すように、殿様達が集まっている背景画面で「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」が揺れ変動表示され、次いで、図２２（ｓ）に示すように、「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」が確定表示され、大当りになる。

【０２７５】

以上説明した図２１および図２２に示す例では、最終ジャッジ演出の開始前に家紋役物２４７（第一の演出可動体）が動作を行い（図２１（ｆ）～同図（ｇ））、最終ジャッジ演出でも家紋役物２４７が動作を行う（図２２（ｍ）～同図（ｏ））例であったが、最終ジャッジ演出の開始前には家紋役物２４７の動作は行われず、最終ジャッジ演出でのみ動作が行われるようにしてもよい。

【０２７６】

なお、この例では、透過部１９１を操作する場面（図２１（ｊ）～同図（ｌ））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。

【０２７７】

図２３は、操作手段Ｂである透過部１９１の操作に応じて、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が振動を開始する一例を段階に示す図である。図２３における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番は、図２１及び図２２における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番に対応している。以下、図２１および図２２に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点については説明を省略する場合がある。

【０２７８】

この図２３に示す例は、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｊ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。図２３（ｋ）に示す操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示された後、すなわち、最終ジャッジ演出が開始された後、同図（ｌ）に示すように透過部１９１を初期位置まで押し込むと、チャンスボタン１３６を操作しなくても、チャンスボタン１３６が勝手に振動を開始する（図２３（ｍ）参照）。この例では、最終ジャッジ演出の開始と同時にチャンスボタン１３６も振動を開始し、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される前にチャンスボタン１３６は振動を終了する（図２３（ｐ）参照）。すなわち、チャンスボタン１３６の振動は、最終ジャッジ演出の実行期間の一部である、図２３（ｍ）～同図（ｐ）の期間に限って実行され、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される図２３（ｑ）のタイミングでは、振動しておらず、ジャッジ結果に注目させることができる場合がある。ただし、チャンスボタン１３６は、最終ジャッジ演出が終了するまで振動を継続するようにしてもよく、この場合には、チャンスボタン１３６の振動は常に、最終ジャッジ演出の実行期間の全期間になる。また、チャンスボタン１３６は、最終ジャッジ演出が終了しても引き続き振動を継続してもよく、最終ジャッジ演出終了後に振動が継続している状態で、装飾図柄表示装置２０８に操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘを表示してもよいし、表示しなくてもよい。

【０２７９】

なお、図２３に示す例では、最終ジャッジ演出の一環として、チャンスボタン１３６が振動していると見ることもできる。

【０２８０】

以上説明した図２３に示す例では、図２３（ｍ）～同図（ｑ）の最終ジャッジ演出が、第一の演出の一例に相当し、透過部１９１の操作に応じて開始される予告演出である。

【０２８１】

図２３に示す例では、振動するチャンスボタン１３６が操作されることはなかったが、最終ジャッジ演出の実行中に振動しているチャンスボタン１３６が操作されると、最終ジャッジ演出は継続され、その操作に応じて、まずは家紋役物２４７や合体役物２４８が初期位置に戻り、次いで、ジャッジ結果が表示される。したがって、チャンスボタン１３６を操作するタイミングが早ければ早いほど、ジャッジ結果を早く見ることができる。なお、振動しているチャンスボタン１３６が操作された場合、同じジャッジ演出である図１７（ｍ）や図１８（ｍ）に示す演出が開始されることはない。すなわち、図２３を用いて説明した最終ジャッジ演出（第一の演出）の実行中においてチャンスボタン１３６（第二の操作手段）が振動している状態でチャンスボタン１３６の操作をしても図１７（ｍ）や図１８（ｍ）に示す演出（第二の演出）は開始されない。また、図１７（ｍ）や図１８（ｍ）に示す演出（第二の演出）は、図２３を用いて説明した最終ジャッジ演出（第一の演出）と同時に実行されないように構成されている演出である。

【０２８２】

図２４は、操作手段Ｂである透過部１９１を操作した後、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６も操作した一例を段階に示す図である。図２４における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番は、図２１及び図２２における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番に対応している。以下、図２３に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点

については説明を省略する場合がある。

【０２８３】

この図２４に示す例も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｊ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。図２４に示す例では、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されると、比較的早いタイミングで、透過部１９１が押し込み操作される（図２４（ｌ））。すなわち、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘのうちの残期間メータ表示１９１ｃが１／５程度減ったタイミングで透過部１９１が押し込み操作される。

【０２８４】

この例では、透過部１９１を初期位置まで押し込んだ後に、今度は、操作手段Ａに相当するチャンスボタン１３６を押下する。すると、チャンスボタン１３６が振動し始める。チャンスボタン１３６は、間接的には、透過部１９１の操作に応じて振動を開始し、直接的には、押下操作に応じて振動を開始する。また、チャンスボタン１３６は、押下されている間、振動を継続するが、振動し始めてから、予め定められている振動最長時間を経過すると、押下されていても振動することを終了する。図２４に示す例では、最終ジャッジ演出が終了し、揺れ変動表示が開始されても、チャンスボタン１３６は振動を継続している（図２４（ｒ１）参照）が、揺れ変動表示が開始されてしばらくすると、振動最長時間に達し、押下されていても振動することを終了している（図２４（ｒ２）参照）。振動最長時間は、図２４（ｍ）～同図（ｒ１）の６コマ分に相当する。揺れ変動表示は、その後もしばらく続き（図２４（ｒ３）～同図（ｒ４））、チャンスボタン１３６が振動しなくなってから第一の時間（図２４（ｒ２）～同図（ｒ４）の３コマ分に相当する時間）継続してから、図２４（ｓ）に示すように、「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」が確定表示され、大当りになる。以上説明したように、図２４に示す例では、揺れ変動表示は、図２４（ｒ１）～同図（ｒ４）の４コマ分に相当する期間にわたって実行されている。

【０２８５】

なお、図２４における例では、操作手段Ｂである透過部１９１の操作に応じて最終ジャッジ演出が開始されたと見ることもできる。すなわち、最終ジャッジ演出が開始されると、家紋役物２４７が落下してくる。また、最終ジャッジ演出が開始されると、チャンスボタン１３６の押下に応じてチャンスボタン１３６が振動する。

【０２８６】

以上説明した図２４に示す例では、図２４（ｍ）～同図（ｑ）の最終ジャッジ演出が、第一の演出の一例に相当する。

【０２８７】

図２５は、操作手段Ｂである透過部１９１を操作するタイミングが、図２４に示す例より遅かった場合の一例を段階に示す図である。図２５における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番は、図２１及び図２２における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番に対応している。以下、図２４に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点については説明を省略する場合がある。

【０２８８】

この図２５に示す例も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｊ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。図２５に示す例では、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘのうちの残期間メータ表示１９１ｃが２／５程度減ったタイミングで透過部１９１が押し込み操作される。すなわち、図２４に示す例よりも１コマ分遅れて透過部１９１が操作される（図２５（ｌ２）参照）。この結果、図２４に示す例に比べて、最終ジャッジ演出の開始が１コマ分遅れるとともに、チャンスボタン１３６の振動期間も後ろにズレ、予め定められている上記振動最長時間が経過するタイミングも１コマ後ろにズレる。図２５に示す例では、振動最長時間は、図２５（ｍ）～同図（ｒ１）の６コマ分に相当し、チャンスボタン１３６は同図（ｒ１）のタイミングで振動を終了する。揺れ変動表示は、チャンスボタン１３６が振動しなくなってから第二の時間（図２５（ｒ２）～同図（ｒ３）の２コマ分に相当する時間）継続してから、図２５（ｓ）に示すように、「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」が確定表示され、大当りになる。以上説明したように、揺れ変動表示

は、図２４に示す例では４コマ分に相当する期間であったのに対して、この図２５に示す例では、図２５（ｒ１）～同図（ｒ３）の３コマ分に相当する期間にわたって実行されており、揺れ変動表示の実行期間が、操作手段Ｂである透過部１９１を操作するタイミングが遅れた分だけ短くなっている。

【０２８９】

図２６は、操作手段Ｂである透過部１９１が、筐体が振動することによって振動する例を示す図である。図２６における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番は、図２４における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番に対応している。以下、図２４に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点については説明を省略する場合がある。

【０２９０】

この図２６に示す例も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｊ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。この例では、図２６（ｋ）に示すように、操作手段Ｂである透過部１９１が初期位置（第一の位置）から前方に回動した第二の位置（前方傾斜位置）で振動している。透過部１９１は、透過部１９１自身が振動しなくても、透過部１９１が直接あるいは間接的に取り付けられた筐体が振動することによって、振動する。ここにいう筐体とは、本体１０４（内枠）であったり、透過部ユニット１９０が設けられた前面枠扉１０６であったりする。この例では、図２６（ｋ）に示す操作促進報知の透過部表示１９１Ｘの他、透過部１９１の振動によっても、透過部１９１の操作を促すことがき、図２６（ｌ）では、振動する透過部１９１が初期位置まで押し込まれる。透過部１９１が初期位置まで押し込まれると、筐体の振動は終了し、今度は、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が押下されると、チャンスボタン１３６が振動し始める。

【０２９１】

なお、筐体の振動、引いては透過部１９１の振動は、透過部１９１が初期位置から前方傾斜位置に到達すると開始してもよいし、透過部１９１が初期位置から前方に回動し始めた時点から開始してもよいし、透過部１９１が前方傾斜位置に到達した後、第一の時間が経過しても透過部１９１が操作されない場合に開始してもよい。また、筐体の振動、引いては透過部１９１の振動は、透過部１９１が初期位置まで押し込まれると終了する他、前方傾斜位置から少しでも押し込まれると終了してもよいし、初期位置に押し込まれても、振動を開始してから、あるいは初期位置に戻ってから第一の振動期間は振動を続け、チャンスボタン１３６とともに振動する期間があってもよい。

【０２９２】

また、この例の透過部１９１と同じく、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６も、チャンスボタン１３６自身が振動しなくても、例えば、チャンスボタン１３６が直接あるいは間接的に取り付けられた筐体（例えば、球貯留皿付扉１０８）が振動することによって、振動するようにしてもよい。

【０２９３】

さらに、透過部１９１自身が前後方向あるいは横方向に振動する構成であってもよい。

【０２９４】

以上説明した、図２３（ｍ）～同図（ｑ）、図２４（ｍ）～同図（ｑ）、図２５（ｍ）～同図（ｑ）、図２６（ｍ）～同図（ｑ）に示す最終ジャッジ演出の態様は、これより先に説明した図１７（ｍ）や図１８（ｍ）に示すジャッジ演出の態様と異なる。演出の態様が異なるとは、背景画面が異なっていたり、登場するキャラクタが異なっていたり、表示される文字の色が異なっていたりすることを意味する。

【０２９５】

また、図２３～図２６に示すいずれの例も、透過部１９１を操作する例であったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作する例であってもよい。

【０２９６】

図２７は、透過部１９１自身が前後方向に回動し強振動する例を示す図である。この図２７には、左側と右側にそれぞれ別の例が示されている。

【０２９７】
まず、図２７の左側の例について説明する。この左側に示す例も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｇ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。図２７（ア）の状態は、図１９（ｋ）の状態と同じであり、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示されるとともに、チャンスボタンランプ１３８は初期位置で赤色に点灯し始める。
【０２９８】
図２７（イ）は操作有効期間内であり、この図２７（イ）のタイミングで、初期位置にあるチャンスボタン１３６（操作手段Ａ）が押される。ここでは、図１９に示す例と異なり、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が即座に表示されず、図２４（ｍ）等と同じように、装飾図柄表示装置２０８の前側には家紋役物２４７が落下してくるとともに、背景画像が変化する。さらに、この例では、家紋役物２４７の落下とともに、操作手段Ｂである透過部１９１が初期位置から前方傾斜位置まで回動する（図２７（ウ）参照）。次いで、図２７（エ）に示すように、左右から進出してきた一対の合体役物２４８によって家紋役物２４７が挟み込まれ、一対の合体役物２４８と家紋役物２４７は合体するとともに、透過部１９１が前方傾斜位置から初期位置に戻る。続いて、図２７（オ）に示すように、一対の合体役物２４８が初期位置に戻り家紋役物２４７が残った状態で、透過部１９１が初期位置から前方傾斜位置まで再び回動する。さらに、図２７（カ）に示すように、家紋役物２４７が初期位置に戻り、透過部１９１が前方傾斜位置から初期位置に再び戻る。
【０２９９】
以上説明したように、図２７の左側の例では、最終ジャッジ演出が開始されると同時に、操作手段Ｂである透過部１９１が、初期位置と前方傾斜位置との間で回動を繰り返す強振動を行う。この強振動は、最終ジャッジ演出の一環として行われていると見ることもできるし、最終ジャッジ演出とは別の演出と見ることもできる。
【０３００】
次に、図２７の右側の例について説明する。この右側に示す例も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｊ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。図２７（あ）の状態は、図２４（ｋ）の状態と同じであり、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されるとともに、操作手段Ｂである透過部１９１が前方傾斜位置まで回動している。なお、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、初期位置で消灯したままである。
【０３０１】
図２７（い）は透過部１９１の操作有効期間内であるが、この図２７（い）では、透過部１９１ではなく、初期位置で消灯したままのチャンスボタン１３６が操作される。
【０３０２】
チャンスボタン１３６が操作された場合であっても、図２７の左側の、透過部１９１が操作された例と同じく、最終ジャッジ演出が実行されるとともに、透過部１９１が初期位置と前方傾斜位置との間で回動を繰り返す強振動を行う。すなわち、透過部１９１は、図２７（う）では前方傾斜位置から初期位置まで戻り、同図（え）では初期位置から前方傾斜位置まで回動し、同図（お）では前方傾斜位置から初期位置まで再び戻り、同図（か）では初期位置から前方傾斜位置まで再び回動する。したがって、チャンスボタン１３６はいわゆる裏ボタンであったことになる。ただし、図２７（い）に示すチャンスボタン１３６の操作後に、チャンスボタン１３６は振動することなく、初期位置で消灯したままである。
【０３０３】
図２８は、強ＳＰリーチ演出を経て、敵役が勝利した場面が一旦は表示されるものの、復活演出によって大当りになる場合の一例を段階的に示す図であり、図２９は、図２８に示す例の続きを段階的に示す図である。
【０３０４】
図２８に示す例は、図２１に示す例と同じであり、スーパーリーチへ発展するか否かのジャッジ演出（図２８（ｄ）～同図（ｇ））を経て、図２８（ｈ）では、強ＳＰリーチ演出が開始され、同図（ｉ）では、閃光のようなエフェクト表示ｅ２の表示がなされる。

【０３０５】
図２８（ｊ）でも、装飾図柄表示装置２０８にエフェクト表示ｅ２の表示がなされている状態で、操作手段Ｂである透過部１９１が初期位置から前方傾斜位置まで回動し、図２８（ｋ）のタイミングで、エフェクト表示ｅ２が消え、装飾図柄表示装置２０８の中央には操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されるとともに、透過部１９１は前方傾斜位置に位置したままである。
【０３０６】
図２８（ｌ）では、透過部１９１が押し込み操作される。図２８（ｌ）に続く図２９（α）では、最終ジャッジ演出のジャッジ結果と思われる、図２０（ｍ）と同様な敵役が勝利した場面が装飾図柄表示装置２０８に表示され、次いで、図２９（β）に示すように、「装飾３」－「装飾４」－「装飾３」のハズレの組合せの揺れ変動表示が一旦開始される。
【０３０７】
ところが、図２９（γ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、復活演出が開始される際の前兆表示がなされ、図２９（ｍ）から同図（ｐ）まで復活演出が実行される。ここでの復活演出は、図２２（ｍ）から同図（ｐ）に示す最終ジャッジ演出と同じ演出であり、装飾図柄表示装置２０８の手前には、家紋役物２４７と一対の合体役物２４８が登場する。
【０３０８】
復活演出が終了すると、図２９（ｒ）に示すように、「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」の大当りの組合せの揺れ変動表示が即座に開始され、同図（ｓ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、そのまま「装飾３」－「装飾３」－「装飾３」の大当りの組合せが確定表示される。
【０３０９】
以上説明した例では、最終ジャッジ演出のジャッジ結果と思われていた、図２９（α）の装飾図柄表示装置２０８に表示された決闘結果の表示は、偽の表示であったことになる。また、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６も操作手段Ｂである透過部１９１も振動しないが、真であろうが偽であろうが、決闘結果の表示（最終ジャッジ演出のジャッジ結果の表示）が表示されるタイミングや、その後のタイミングで、大当りになることが確定である場合には、チャンスボタン１３６または／および透過部１９１が振動するようになっていれば、上級者には、大当りになることが確定であることを伝えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。すなわち、チャンスボタン１３６または／および透過部１９１の振動を利用して、最終ジャッジ演出のジャッジ結果（真の結果）を報知するようにしてもよい。
【０３１０】
なお、この例でも、透過部１９１を操作する場面（図２８（ｊ）～同図（ｌ））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。
【０３１１】
図３０は、第三の演出の一例を段階的に示す図である。図３０における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番は、図１４等における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番に対応している。
【０３１２】
図３０（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、リーチ演出が開始されており、この例でも、リーチ演出が開始されると、ボタン演出の一種である操作を絡めた演出が開始される。ここでの操作を絡めた演出も、ジャッジ演出の一種であり、スーパーリーチへの発展するか否かをジャッジする予告演出になる。図３０（ｄ）では、操作を絡めた演出として、操作手段Ｂである透過部１９１が初期位置から前方傾斜位置まで回動し、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘ’が表示されている。なお、同図（ｄ）に示す透過部表示１９１Ｘ’は、これまで説明してきた透過部表示１９１Ｘと若干異なるが、同じ機能を持った表示である。なお、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６

は、振動することなく、初期位置で消灯したままである。

【０３１３】

図３０（ｅ）に示すように、透過部１９１の操作有効期間内に、透過部１９１が押し込み操作され、同図（ｆ）では、装飾図柄表示装置２０８の前側には、家紋役物２４７が落下してくる。また、図１４（ｆ）等では無模様の背景画像であったのに対し、図３０（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、影付きのエフェクト表示ｅ３が表示されている。なお、エフェクト表示ｅ３の一部は、家紋役物２４７によって隠されている。ここでも、家紋役物２４７の落下は、スーパーリーチへ発展することのジャッジ結果の表れであり、この後、スーパーリーチへ発展する。以上説明した図３０（ｆ）の演出が、第三の演出の一例に相当し、透過部１９１の操作に応じて開始される予告演出である。

【０３１４】

なお、この例でも、透過部１９１を操作する場面（図３０（ｄ）～同図（ｅ））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。

【０３１５】

図３１は、透過部１９１の操作に応じて開始される予告演出の他の例を段階的に示す図である。図３１における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番は、図２１における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番に対応している。

【０３１６】

この図３１に示す例も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｆ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。スーパーリーチへ発展するか否かのジャッジ演出が図３１（ｇ）で終わり、同図（ｈ’）からはスーパーリーチ演出が開始される。このスーパーリーチ演出は、これまで説明した強ＳＰリーチ演出とも弱ＳＰリーチ演出とも異なる演出であり、演出抽選によって選択された演出になる。ただし、図２１（ｊ）～同図（ｋ）に示す前方傾斜位置まで回動した透過部１９１を、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘのうちの残期間メータ表示１９１ｃが、１／２以上残っているタイミングで操作した場合には図２３に示す最終ジャッジ演出が実行され、１／２未満しか残っていないタイミングで操作した場合にはこの図３１に示す最終ジャッジ演出が実行されるようにしてもよい。すなわち、操作手段Ｂである透過部１９１の操作に応じて、図２３に示す最終ジャッジ演出および図３１に示す最終ジャッジ演出のうちのいずれか一方の演出が開始されるように構成されていてもよい。

【０３１７】

図３１（ｈ’）の装飾図柄表示装置２０８には、主人公の殿様が悪商人を追いかけている背景画像が表示され、同図（ｉ’）では、閃光のようなエフェクト表示ｅ２の表示がなされる。エフェクト表示ｅ２の表示が開始されても、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、初期位置で消灯したままであって、振動していない。一方、図３１（ｊ’）に示すように、操作手段Ｂである透過部１９１は、初期位置から前方傾斜位置まで回動しており、図３１（ｋ’）のタイミングで、エフェクト表示ｅ２に代わって、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示される。図３１（ｌ’）は、操作有効期間内であり、透過部１９１が初期位置まで押し込み操作される。

【０３１８】

透過部１９１の押し込み操作に応じて、第三の演出の一例に相当する最終ジャッジ演出が開始され、図３１（ｍ’）では、図２２（ｍ）に示す背景画像とは異なる、城下町の町並みの背景画像が表示されるとともに、図２２（ｍ）と同じく、装飾図柄表示装置２０８の前側には家紋役物２４７が落下してくる。次いで、図３１（ｎ’）に示すように、城下町の町並みの背景画像の前で、左右から進出してきた一対の合体役物２４８によって家紋役物２４７が挟み込まれ、一対の合体役物２４８と家紋役物２４７は合体する。続いて、図３１（ｏ’）に示すように、一対の合体役物２４８が初期位置に戻り、城下町の町並みの背景画像の前に家紋役物２４７が残った状態になり、さらに、図３１（ｐ’）に示すように、城下町の町並みの背景画像が表示された装飾図柄表示装置２０８の前から家紋役物

２４７が初期位置に戻り、装飾図柄表示装置２０８の表示画面を遮るものがなくなった状態で、最終ジャッジ演出のジャッジ結果が表示される。図３１（ｑ’）に示す装飾図柄表示装置２０８には、殿様が悪商人を捕まえた場面が表示されており、ここでのジャッジ結果は大当りになることが確定であることになる。第三の演出の一例に相当する、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）の最終ジャッジ演出の実行期間中、チャンスボタン１３６は、振動することなく、初期位置で消灯したままである。図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）の最終ジャッジ演出の態様は、図２３（ｍ）～同図（ｑ）、図２４（ｍ）～同図（ｑ）、図２５（ｍ）～同図（ｑ）、図２６（ｍ）～同図（ｑ）に示す最終ジャッジ演出の態様とは異なり、これらの最終ジャッジ演出と同時に実行されることはない。また、図１７（ｍ）や図１８（ｍ）に示すジャッジ演出の態様とも異なり、このジャッジ演出と同時に実行されることもない。

【０３１９】

また、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）では、初期位置で消灯したままのチャンスボタン１３６を操作しているが、ここでの操作は受け付けられず、ここでのチャンスボタン１３６は、いわゆる裏ボタンでもないことになる。なお、チャンスボタン１３６とは異なる操作手段（例えば、後述する第二のチャンスボタン１３７）がいわゆる裏ボタンであってもよい。

【０３２０】

なお、この例でも、透過部１９１を操作する場面（図３１（ｊ’）～同図（ｌ’））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。

【０３２１】

図３２は、これまで説明した例とは異なる例を示す図である。この図３２には、左側と右側にそれぞれ別の例が示されている。

【０３２２】

まず、図３２の左側の例について説明する。この左側に示す例も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｊ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。この例では、チャンスボタン１３６の近傍にＬＥＤランプ１３９が設けられている。このＬＥＤランプ１３９は、チャンスボタンランプ１３８とは別の発光手段である。

【０３２３】

図３２（ア）は、図２４（ｋ）等と同じく、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示され、操作手段Ｂである透過部１９１は前方傾斜位置まで回動している。また、図３２（ア）では、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、振動することなく、初期位置で消灯したままであるが、このチャンスボタン１３６を操作している。この状態でチャンスボタン１３６が操作されても、チャンスボタン１３６が振動することもなく、チャンスボタンランプ１３８も点灯や点滅することはないが、ＬＥＤランプ１３９は、点灯あるいは点滅する。また、チャンスボタン１３６が操作されても、最終ジャッジ演出が実行されることもない。

【０３２４】

図３２（イ）では、透過部１９１の押し込み操作に応じて、最終ジャッジ演出が開始され、装飾図柄表示装置２０８の前側に家紋役物２４７が落下してくるとともに、装飾図柄表示装置２０８の背景画像が変化する。透過部１９１の押し込み操作が行われる直前まで、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、振動することなく、初期位置で消灯したままであるが、透過部１９１の押し込み操作が行われた後は、チャンスボタン１３６は操作されると振動を開始する。チャンスボタン１３６は、最終ジャッジ演出の実行期間中、継続して振動していてもよいし、最終ジャッジ演出の実行期間中、押下されている間に限って振動してもよい。また、チャンスボタン１３６の振動は、最終ジャッジ演出の終了と同時に終了してもよいし、最終ジャッジ演出の終了よりも前に終了してもよい。チャンスボタン１３６が振動を開始しても、チャンスボタンランプ１３８は依然として消灯したままである。一方、チャンスボタン１３６は操作されると、ここでも、ＬＥＤランプ１３９は

、点灯あるいは点滅する。なお、ＬＥＤランプ１３９の点灯あるいは点滅は、図３２（ア）から継続していてもよい。

【０３２５】

図３２（ウ）では、最終ジャッジ演出が終了し、装飾図柄表示装置２０８には、揺れ変動表示が表示されている。最終ジャッジ演出が終了した後に、チャンスボタンランプ１３８が操作されても、チャンスボタンランプ１３８は振動することはない。しなしながら、ここでも、ＬＥＤランプ１３９は、点灯あるいは点滅している。なお、ＬＥＤランプ１３９の点灯あるいは点滅は、図３２（イ）から継続していてもよい。

【０３２６】

なお、この例でも、透過部１９１を操作する場面（図３２（ア））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。

【０３２７】

次に、図３２の右側の例について説明する。この右側に示す例では、図３２（Ａ）に示すように、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘに代えて、赤色に点灯するとともに振動しているチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａ３を含んだ初期位置表示１３６Ｘ’が表示されている。また、実物のチャンスボタン１３６も赤色に点灯するとともに振動している。なお、振動していないチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａが表示されていても、実物のチャンスボタン１３６は振動していることがある。

【０３２８】

図３３は、図３２を用いて説明した例とは異なる例を示す図である。この図３３には、左側に４つの例が示され、右側にも一つの例が示されている。左側の上二つに示す例（図３３（ａ）の例と、同図（Ａ）に示す例）も、ある演出（図２１（ｄ）～同図（ｇ）の演出）を経由してからでないと実行されない演出である。

【０３２９】

まず一つ目の例である図３３（ａ）では、操作手段Ｂである透過部１９１は初期位置に位置しているが、装飾図柄表示装置２０８では、決闘場面の背景画像が表示され、左下には、透過部１９１が前方に回動したパチンコ機１００を模した透過部回動画像１９１ａが表示されている。また、透過部１９１のことを指すガラスボタンが待機中であることを表す文字表示もなされている。これらの透過部回動画像１９１ａと待機中の文字表示は、この後、ガラスボタンである透過部１９１が前方傾斜位置まで回動することの予告表示になる。この予告表示がなされると、その後、ガラスボタンである透過部１９１が前方傾斜位置まで必ず回動する。

【０３３０】

二つ目の例である図３３（Ａ）では、同図（ａ）と同じく決闘場面の背景画像が表示され装飾図柄表示装置２０８の左下に、デジタル表示による残期間表示がなされている。ここでは、残期間が１９．８９秒であることが表示されている。この残期間表示も、透過部１９１が前方傾斜位置まで回動することの予告表示であり、この残期間表示による残期間が０．００秒になると、ガラスボタンである透過部１９１が前方傾斜位置まで必ず回動する。

【０３３１】

三つ目の例である図３３（ア）では、装飾図柄表示装置２０８が第一表示手段に相当し、その第一表示手段とは別の第二表示手段２０９も設けられている。この第二表示手段２０９は、第一表示手段である装飾図柄表示装置２０８よりも表示画面が小さく、装飾図柄表示装置２０８よりも前側で可動する液晶表示装置である。第二表示手段２０９の初期位置は、装飾図柄表示装置２０８よりも下方の位置であるが、その初期位置から上昇可能である。最終ジャッジ演出等のボタン演出で、操作手段Ｂである透過部１９１を操作すると、家紋役物２４７や一対の合体役物２４８といった可動役物が動作するとともに、この第二表示手段２０９が初期位置から上昇し、第二表示手段２０９は少なくとも一部が、装飾図柄表示装置２０８の一部にオーバーラップする。なお、第二表示手段２０９は、全部が

装飾図柄表示装置２０８の一部にオーバーラップしてもよいし、一部しか装飾図柄表示装置２０８の一部にオーバーラップしない場合があってもよい。第二表示手段２０９が動作している期間、あるいは動作終了後に、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が振動してもよいし、透過部１９１が振動してもよい。あるいは、第二表示手段２０９がタッチパネルであり、第三の操作手段の一例に相当する場合があってもよく、この場合には、第二表示手段２０９は、装飾図柄表示装置２０８の一部にオーバーラップした状態で、振動してもよい。

【０３３２】

四つ目の例である図３３（あ）も、同図（ア）で示した第二表示手段２０９と同じ液晶表示装置を備えた例である。この図３３（あ）に示す第二表示手段２０９は、ボタン画像Ｂのストック表示を行うことができ、ここでは６個のボタン画像Ｂが表示されている。一つのボタン画像Ｂは、一回のボタン演出が実行されることを表し、図３３（あ）に示す例では、３個目のボタン画像Ｂに対応したボタン演出で最終ジャッジ演出が行われ、残り３個のボタン画像Ｂに対応したボタン演出は、大当り遊技中に実行される。大当り遊技中の３回のボタン演出としては、例えば、大当りラウンド数の３回の昇格演出であってもよい。また、６個のボタン画像Ｂに対応したボタン演出としては、６回のカットイン演出それぞれでボタン操作を促してもよい。

【０３３３】

なお、第二表示手段２０９に、ボタン画像Ｂに代えて保留アイコンを表示させ、保留アイコンの表示態様をボタン画像Ｂの表示態様にして、ボタン操作によってボタン画像Ｂの表示態様から先読み予告の信頼度に応じた表示態様に変化させてもよい。この際にも、ボタン操作を受ける操作手段（例えば、チャンスボタン１３６や透過部１９１）を振動させてもよい。

【０３３４】

図３３の右側に示された例では、チャンスボタン１３６の長押し操作を絡めた演出が実行される。すなわち、図３３（α）に示す装飾図柄表示装置２０８には、消灯した状態のチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａ４と、チャンスボタン１３６の長押し操作を促す促進表示としての、矢印の表示１３６ｂおよび「長押しでメータを貯めろ」という文字表示と、チャンスボタン１３６の操作を有効として受付ける残期間を表す残期間メータ表示１３６ｃとの３つがワンセットになって表示されている。以下、これら３つの画像１３６ａ４，１３６ｂ，１３６ｃと「長押しでメータを貯めろ」という文字表示を総称して、操作促進報知の長押し表示１３６Ｌと称する。なお、上記３つの画像１３６ａ４，１３６ｂ，１３６ｃと「長押しでメータを貯めろ」という文字表示の全部を含んでいなくても、長押し表示１３６Ｌとしてもよい。例えば、残期間メータ表示１３６ｃが含まれていない長押し表示１３６Ｌであってもよい。加えて、装飾図柄表示装置２０８の左下には、レベル表示Ｌ１も表示されている。このレベル表示Ｌ１は、チャンスボタン１３６の長押し時間に応じてレベルアップする表示であり、図３３（α）に示すレベル表示Ｌ１は０レベルである。

【０３３５】

その後、チャンスボタン１３６が操作され、操作有効期間の残期間がなくなる前にレベル表示Ｌ１は満タンレベルに達し、レベル表示Ｌ１は満タンレベルに達したことに応じて、ボタン演出が開始され、ここでは不図示の、操作手段Ｂである透過部１９１が、前方傾斜位置まで回動し、図３３（β）に示すように装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されている。チャンスボタン１３６の操作は、本来、長押し操作が求められているが、ここでは、長押しとまで言えない短い期間の押下をゆっくりと繰り返す操作（単押し）であっても、長押し操作と扱ったり、短い期間の押下を素早く繰り返す、いわゆる連打操作であっても、長押し操作と扱ったりする。なお、連打操作が求められている場合でも、長押し操作や単押し操作でも連打操作と扱ったりしてもよい（以降の例においても同じ）。そして、図示省略したが、操作有効期間内に透過部１９１を押し込み操作すると、ジャッジ演出が開始される。

【０３３６】
続いて、いわゆる擬似連を絡めた演出について説明する。擬似連を絡めた演出についても、第１副制御部４００における実行可否抽選によって「実行する」に当選した場合に実行される。特図の図柄変動表示に応じて装飾図柄表示装置２０８では装飾図柄が変動表示されるが、擬似連演出では、１回分の特図の図柄変動表示（すなわち、１回の始動入賞）に対して、装飾図柄表示装置２０８における図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃの一部又は総てにおいて装飾図柄の変動表示を仮停止（装飾図柄の更新を停止しているが確定はしていない状態であって、揺り動かすなどの状態としていてもよい）させた後に、総ての装飾図柄を再度、変動表示させる再変動表示を１又は複数回実行する。例えば、中図柄表示領域２０８ｂでは装飾図柄の更新（変動表示）が行われている状態で、左図柄表示領域２０８ａと右図柄表示領域２０８ｃにおいては装飾図柄の変動表示を仮停止させ、その後、再変動表示を開始させる態様であってもよいし、総ての図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃで装飾図柄の変動表示を仮停止させ、その後、再変動表示を開始させる態様であってもよい。なお、仮停止が行われると、装飾図柄以外の図柄や絵柄が仮停止することもある。この擬似連演出では、１回分の特図の図柄変動表示（すなわち、１回の始動入賞）に対して、再変動表示を何回実行するかについても、第１副制御部４００における抽選によって決定される。擬似連演出は、現在行われている特図の図柄変動表示で大当たりになることを予告する、当該変動の大当たり予告演出（いわゆる通常予告演出）であってもよいし、現在行われている特図の図柄変動表示でスーパーリーチに発展することを予告するリーチ予告演出であってもよい。あるいは、現在行われている特図の図柄変動表示よりも後に開始される特図の図柄変動表示で大当たりになることを予告する先読み予告演出であってもよい。いずれの予告演出であっても、再変動表示の回数が多くなればなるほど、期待度（予告の信頼度）が上昇し、熱い演出になる。なお、第一の回数（例えば、４回）再変動表示が行われた場合には、大当り確定やスーパーリーチ確定にしてもよい。また、先読み予告演出の場合には、予告対象となる特図の図柄変動表の開始に近づくにつれて、再変動表示の回数が多くなる、ステップアップ予告が組み込まれることがある。例えば、３回後の特図の図柄変動表を予告対象にする場合には、１回目の特図の図柄変動表における擬似連演出では１回の再変動表示が行われ、２回目の特図の図柄変動表における擬似連演出では２回の再変動表示が行われ、３回目の特図の図柄変動表における擬似連演出では３回の再変動表示が行われ、予告対象となる特図の図柄変動表における擬似連演出では４回の再変動表示が行われる。

【０３３７】
擬似連演出では、第一の擬似連報知が、仮停止と同時に開始される。ここにいう第一の擬似連報知は、擬似連演出が開始されること、あるいは擬似連演出が継続することを報知するものである。例えば、装飾図柄表示装置２０８において仮停止した図柄の組合せのうちのいずれかの一又は複数の図柄あるいは全図柄（以下、「擬似連図柄」という。）が第一の擬似連報知の一例に相当する。すなわち、擬似連図柄は、図５（ｂ）に示す装飾図柄（例えば、「装飾７」）であったり、装飾図柄の組合せ（例えば、「装飾２」－「装飾４」－「装飾６」や、いわゆるチャンス目）であったり、他の図柄や絵柄であってもよい。また、擬似連図柄は、仮停止において最終停止（第三停止）した図柄であってもよいし、中図柄であってもよいし、左図柄と右図柄の組合せであってもよい。なお、ここで列挙した擬似連図柄についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。また、第一の擬似連報知は、仮停止と同時に開始される、キャラクター表示や、ランプ点灯や、音出力であってもよい。ここで列挙した第一の擬似連報知についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。

【０３３８】
図３４は、擬似連を絡めた演出の一例を段階的に示す図である。

【０３３９】

この図３４における例では、図３４（ａ）に示すリーチ状態において変動表示を続ける中図柄表示領域２０８ｂに、同図（ｂ）に示すように、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されるとともに、操作手段Ｂである透過部１９１が前方傾斜位置まで回動する。なお、この段階では、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、初期位置で消灯したままである。

【０３４０】

図３４（ｃ）は、操作有効期間内であり、透過部１９１が初期位置まで押し込み操作される。すると、透過部１９１の操作に応じて、図３４（ｄ）に示すように、透過部表示１９１Ｘが消え、今度は、中図柄表示領域２０８ｂに、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示され、チャンスボタンランプ１３８が赤色に点灯し始め、チャンスボタン１３６は初期位置で振動を開始する。図３４（ｄ）では、擬似連演出が開始され、中図柄表示領域２０８ｂに擬似連図柄Ｎの一部も表示されている。すなわち、図３４（ｄ）のタイミングで表示が開始された初期位置表示１３６Ｘが、同じく図３４（ｄ）のタイミングで表示が開始された擬似連図柄Ｎに、オーバーラップするように表示されており、その結果、擬似連図柄Ｎの一部が表示されている。チャンスボタン１３６は、操作有効期間中、振動を継続し、図３４（ｅ）に示すようにチャンスボタン１３６が押下されると、初期位置表示１３６Ｘが消え、擬似連図柄Ｎは残って仮停止が行われる場合と、初期位置表示１３６Ｘとともに擬似連図柄Ｎまで消え、仮停止が行われない場合とがある。すなわち、図３４（ｄ）～同図（ｆ）の演出は、仮停止が実行されるか否かのジャッジ演出になる。図３４（ｆ）では、擬似連図柄Ｎが残って、一回目の仮停止が行われている。図３４（ｆ）に示す第１特図表示装置２１２も特図１の第４図柄２０８１も変動中表示であり、変動アイコンｃも表示されたままである。

【０３４１】

図３４（ｇ）では、擬似連図柄Ｎが消え、３つの図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃ総てにおいて装飾図柄の更新（再変動表示）が開始されている。なお、特図の図柄変動表示は依然として継続しており、第１特図表示装置２１２も特図１の第４図柄２０８１も変動中表示であり、変動アイコンｃも表示されたままである。しかしながら、ここでの再変動表示の開始は、あたかも、特図の図柄変動表示の開始が行われたように見える。また、図３４（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「×２」という文字表示がなされている。ここでは、再変動表示は一回目であるが、特図の図柄変動表示として見た場合、擬似連演出が開始されたことによって、２回目の特図の図柄変動表示のように見え、それを表す意味で「×２」という文字表示がなされている。すなわち、「×２」という文字表示は、擬似連演出が開始されたことに関係する回数を表す報知である。この「×２」という文字表示は、第二の擬似連報知の一例に相当する。

【０３４２】

図３４（ｉ）では、同図（ｆ）で一回目の仮停止が行われた図柄変動表示が継続しており、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが再度表示されるとともに、透過部１９１が前方傾斜位置まで回動し、この透過部１９１が初期位置まで押し込み操作されると、２回目の仮停止のジャッジ演出が開始される。

【０３４３】

なお、この例でも、透過部１９１を操作する場面（図３４（ｂ）～同図（ｃ））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。

【０３４４】

図３５は、擬似連を絡めた他の演出の例を段階的に示す図である。

【０３４５】

この図３５における例では、図３５（ａ）に示すリーチ状態において変動表示を続ける中図柄表示領域２０８ｂに、同図（ｂ）に示すように、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されるとともに、操作手段Ｂである透過部１９１が前方傾斜位置まで回動する。また、図３５（ｂ）のタイミングで表示が開始された透過部表示１９１Ｘが、同じく図３

５（ｂ）のタイミングで表示が開始された灰色の仮擬似連図柄Ｎ’に、オーバーラップするように表示されており、その結果、図３５（ｂ）では、灰色の仮擬似連図柄Ｎ’の一部も表示されている。

【０３４６】

図３５（ｃ）は、操作有効期間内であり、透過部１９１が初期位置まで押し込み操作されると、透過部１９１の操作に応じて、ジャッジ演出が開始される。ここでのジャッジ演出は、透過部１９１が操作されると、透過部表示１９１Ｘが消え、灰色の仮擬似連図柄Ｎ’から白色の擬似連図柄Ｎに変化して仮停止が行われる場合と、透過部表示１９１Ｘが消えても仮擬似連図柄Ｎ’から擬似連図柄Ｎに変化せず、仮擬似連図柄Ｎ’まで消えてしまって、仮停止が行われない場合とがある。図３５（ｄ）では、白色の擬似連図柄Ｎに変化して、一回目の仮停止が行われている。仮擬似連図柄Ｎ’から擬似連図柄Ｎへの変化は、表示態様の変化であるが、全く異なる図柄に変化してもよい。なお、図３５（ｄ）に示す第１特図表示装置２１２も特図１の第４図柄２０８１も変動中表示であり、変動アイコンｃも表示されたままである。

【０３４７】

この例では、透過部１９１が操作されても、すなわち図３５（ｄ）のジャッジ演出の結果が表示されても、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、振動することなく、初期位置で消灯したままであるが、透過部１９１が操作されたことに応じて、チャンスボタン１３６が、初期位置で振動を開始してもよいし、進出をしながら振動を開始してもよいし、進出を開始して進出位置に到達してから振動してもよい。また、チャンスボタンランプ１３８が点灯あるいは点滅してもよい。

【０３４８】

なお、この例でも、透過部１９１を操作する場面（図３５（ｂ）～同図（ｃ））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。

【０３４９】

図３５（ｂ’）～同図（ｄ’）は、同図（ｂ）～同図（ｄ）の変形例である。図３５（ｂ’）および同図（ｃ’）は、仮停止がまだ開始されておらず、擬似連演出が開始されるかもしれない煽り演出である。すなわち、擬似連図柄Ｎが仮停止位置よりも上に表示されており、擬似連図柄Ｎは仮停止位置には表示されていない。図３５（ｂ’）に示すように操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は振動しており、同図（ｃ’）のタイミングでチャンスボタン１３６が操作される。なお、チャンスボタン１３６は、図３５（ｂ’）よりも前から振動を開始していてもよい。このチャンスボタン１３６の操作に応じて、図３５（ｄ’）に示すように擬似連図柄Ｎが仮停止位置に表示され、仮停止が行われる。反対に、チャンスボタン１３６の操作に応じて、擬似連図柄Ｎが消える場合もあり、この場合には、擬似連演出が開始されないことになる。このように、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６を絡めた図３５（ｂ’）～同図（ｄ’）の演出は、ジャッジ演出の一種であり、第二の演出の一例に相当する。

【０３５０】

図３５（ｂ’’）～同図（ｄ’’）は、同図（ｂ’）～同図（ｄ’）の変形例である。図３５（ｂ’）および同図（ｃ’）では、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６が振動していたが、図３５（ｂ’’）～同図（ｄ’’）では、チャンスボタン１３６は振動しておらず、操作手段Ｂである透過部１９１が前方傾斜位置まで回動している。また、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されている。さらに、図３５（ｂ’’）～同図（ｄ’’）でも、図３５（ｂ’）および同図（ｃ’）と同じく、擬似連演出が開始されるかもしれない煽り演出が実行されている。そして、同図（ｃ’’）のタイミングで透過部１９１が押し込み操作される。この透過部１９１の押し込み操作に応じて、図３５（ｄ’’）に示すように第二擬似連図柄Ｎ２が仮停止位置に表示され、仮停止が行われる。第二擬似連図柄Ｎ２は、擬似連図柄Ｎと異なる図柄である。反対にここでも、透過部１９１の押し込み操作に応じて、擬似連図柄Ｎが消える場合があり、この

場合には、擬似連演出が開始されないことになる。この例でも、ジャッジ演出が実行されており、擬似連演出が開始される場合には、チャンスボタン１３６と異なる操作手段（透過部１９１）が操作されると、チャンスボタン１３６の操作に応じて仮停止する擬似連図柄とは異なる擬似連図柄（第二擬似連図柄Ｎ２）が仮停止する。

【０３５１】

これまでの演出の具体例の説明は、特図の図柄変動表示における例であったが、特図の図柄変動表示以外でも同様である。

【０３５２】

図３６は、揺れ変動表示から大当り図柄が確定表示され、大当り遊技中に操作手段を絡めた演出が実行される一例を段階的に示す図であり、図３７は、図３６に示す例の続きを段階的に示す図である。

【０３５３】

図３６（ａ）では、殿様達が集まっている背景画面の中央領域で「装飾２」－「装飾２」－「装飾２」の確変無し大当り（通常大当り）の組合せの揺れ変動表示が行われている。この例では、揺れ変動表示の実行中に昇格演出が開始される。ここでの昇格演出は、大当りの種類の昇格演出（確変昇格演出）であり、図３６（ｂ）に示すように、殿様達が集まっている背景画面で、揺れ変動表示が左上に一旦縮小表示されるとともに、中央領域には操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘが表示され、チャンスボタンランプ１３８が初期位置で赤色に点灯し始める。ここでの確変昇格演出は、ボタン演出の一種であってジャッジ演出の一種でもある。

【０３５４】

図３６（ｃ）は、操作有効期間内であり、チャンスボタン１３６が操作されると、その操作に応じて、初期位置表示１３６Ｘが消え、装飾図柄の組合せの揺れ変動表示が再表示される。この例では、確変昇格に失敗し、図３６（ｄ）に示すように、偶数の装飾図柄の組合せである「装飾４」－「装飾４」－「装飾４」の確変無し大当り（通常大当り）の組合せの揺れ変動表示が表示される。一方、確変昇格に成功した場合には、奇数の装飾図柄の組合せ（例えば「装飾３－装飾３－装飾３」や「装飾７－装飾７－装飾７」等）の揺れ変動表示が再表示される。ただし、確変付き大当りか否かは、入賞時の当否判定（抽選）で決定されており、ここでの確変昇格の成功か失敗かは、入賞時の当否判定（抽選）の決定に従ったものであり、以降で説明する大当り遊技中の確変昇格演出においても同様である。その後、図３６（ｄ）で揺れ変動表示された装飾図柄の変動表示の組合せのまま確定表示される（図３６（ｅ）参照）。

【０３５５】

図３６（ｅ）に続く同図（ｆ）では、装飾図柄表示装置２０８に、大当り開始演出の表示がなされ、大当り遊技が開始される。大当り遊技では、右打ちを行うことが示唆され、装飾図柄表示装置２０８の右上には打ち方示唆報知１１０Ｘの表示がなされている。また、装飾図柄表示装置２０８の左下には大当りの連荘回数が表示され、図３６（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８では「１回目」と表示されている。さらに、この図３６（ｇ）のタイミングで、確変昇格演出が再度開始される。ここでの確変昇格演出も、ボタン演出の一種であってジャッジ演出の一種でもある。図３６（ｈ）では、チャンスボタンランプ１３８が、初期位置で赤色に点灯し始め、押下を促している。また、装飾図柄表示装置２０８の中央には、その赤色に点灯し始めたチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａと、チャンスボタン１３６の連打操作を促す促進表示としての、矢印の表示１３６ｂおよび「連打しろ」という文字表示と、チャンスボタン１３６の操作を有効として受付ける残期間を表す残期間メータ表示１３６ｃとの３つがワンセットになって表示されている。以下、これら３つの画像１３６ａ，１３６ｂ，１３６ｃと「連打しろ」という文字表示を総称して、操作促進報知の連打表示１３６Ｒと称する。なお、上記３つの画像１３６ａ，１３６ｂ，１３６ｃと「連打しろ」という文字表示の全部を含んでいなくても、連打表示１３６Ｒとしてもよい。例えば、残期間メータ表示１３６ｃが含まれていない連打表示１３６Ｒであってもよい。

加えて、装飾図柄表示装置２０８の左側には、レベル表示Ｌ２も表示されている。このレベル表示Ｌ２は、連打回数に応じてレベルアップする表示であり、図３６（ｈ）に示すレベル表示Ｌ２は０レベルである。

【０３５６】

その後、チャンスボタン１３６が連打され、図３６（ｉ）では、操作有効期間の残期間がなくなる。この図３６（ｉ）に示すチャンスボタン１３６では、チャンスボタンランプ１３８が消灯し、装飾図柄表示装置２０８におけるレベル表示Ｌ２は３レベルに達しているが、ＭＡＸレベルには達しておらず、図３６（ｉ）に続く同図（ｊ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、連打表示１３６Ｒおよびレベル表示Ｌ２が消え、確変昇格の失敗を表す、「防御失敗」という文字表示が表示されている。

【０３５７】

さらに、図３６（ｆ）で開始された大当り遊技中では、図３６（ｊ）に続く図３７（ｋ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘが表示されるとともに「押し込んで生還させろ」という文字表示もなされ、操作手段Ｂである透過部１９１が前方傾斜位置まで回動しており、ここでもボタン演出が開始されている。このボタン演出は、特定ラウンドで特定入賞口Ｖ（例えば、Ｖ入賞口）を狙うことができるか否か、すなわち、特定入賞口Ｖが入賞可能状態になるか否かをジャッジする演出である。なお、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、初期位置で消灯したままである。

【０３５８】

図３７（ｌ）は透過部１９１の操作有効期間内であり、透過部１９１が初期位置まで押し込まれる。透過部１９１の押し込み操作に応じて、操作手段Ａであるチャンスボタン１３６は、初期位置で振動を開始する。なお、チャンスボタンランプ１３８は赤色に点灯または点滅していてもよいし、消灯したままであってもよい。また、チャンスボタン１３６は振動を開始しているが、振動を開始しない場合があってもよい。

【０３５９】

さらに、透過部１９１の押し込み操作に応じて、演出可動体（可動役物）が動作する。すなわち、装飾図柄表示装置２０８の前側に家紋役物２４７が落下し、次いで、一対の合体役物２４８が左右から進出し、図３７（ｍ）に示すように、家紋役物２４７が一対の合体役物２４８によって挟み込まれ、一対の合体役物２４８と家紋役物２４７は合体する。

【０３６０】

次いで、家紋役物２４７および一対の合体役物２４８は初期位置に戻るとともに、図３７（ｎ）に示す装飾図柄表示装置２０８にはジャッジ演出の結果が表示され、特定ラウンドで特定入賞口Ｖが入賞可能状態になることを表す「生還成功」という文字表示が表示されている。なお、図３７（ｍ）のタイミングでチャンスボタン１３６は振動していないが、このタイミングで振動するようにしてもよい。また、装飾図柄表示装置２０８の右下には、ＧＥＴという文字が記された星印も表示されている。そして、図３７（ｎ）に続く同図（ｏ）の装飾図柄表示装置２０８には、次のラウンドが特定ラウンドであって、特定入賞口Ｖ（例えば、Ｖ入賞口）を狙うことを示唆する文字表示がなされている。図３７（ｑ）では、特定ラウンドが開始され、装飾図柄表示装置２０８の表示は、「Ｖ狙え」の文字表示に変化し、遊技球が、特定入賞口Ｖ（例えば、Ｖ入賞口）を通過すると、同図（ｑ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８には「Ｖ」の文字が大きく表示され、特定入賞口Ｖに入賞し、特典（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に移行すること）が付与されたことが報知される。そして、大当り遊技の終了演出が実行され（図３７（ｒ）参照）、大当り遊技が終了する。

【０３６１】

なお、この例でも、透過部１９１を操作する場面（図３７（ｋ）～同図（ｌ））があったが、透過部１９１に代えて、後述する第二のチャンスボタン１３７等の他の操作手段を操作するようにしてもよい。

【０３６２】

続いて、操作によって開始タイミングが変化する裏ボタン演出について説明する。

【０３６３】
図３８は、図１に示すパチンコ機１００とは異なるパチンコ機の例を示す図である。
【０３６４】
図３８（Ａ）は、図１に示すパチンコ機１００とは異なるパチンコ機の構成を概念的に示す図である。以下の説明では、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまで付した符号と同じ符号を付して説明する。また、これまで説明した事項と重複する事項については説明を省略する場合がある。
【０３６５】
図３８（Ａ）に示すパチンコ機１００は、チャンスボタンが２つある。以下、これまで説明したチャンスボタンは、ボタンＡあるいは第一のチャンスボタン１３６と称し、第一のチャンスボタン１３６とは別のチャンスボタンを、ボタンＢあるいは第二のチャンスボタン１３７と称する。ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）は、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）よりも、球発射ハンドル１３４から離れた位置に設けられている。すなわち、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）は、球発射ハンドル１３４から直線距離（最短距離）でＬＡ離れた位置に設けられているのに対して、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）は、球発射ハンドル１３４から直線距離（最短距離）でＬＢ離れた位置に設けられており、ＬＡはＬＢよりも長い。さらに別の見方をすれば、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）は、ボタンＡ（第二のチャンスボタン１３６）よりも、パチンコ機１００の左右方向の中央位置から離れた位置に設けられている。
【０３６６】
なお、ボタンＡ（第二のチャンスボタン１３６）とボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）の位置関係は、以上説明した関係に限られることはない。また、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）も、第一のチャンスボタン１３６と同様に、可動手段の一種であり、振動可能であって、さらに、進出（突出）可能であってもよいし、反対に、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）に限っては、可動手段ではなく、振動不能であって、進出（突出）不能であってもよい。さらに、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）にもチャンスボタンランプが内蔵されていてもよいし、内蔵されていなくてもよい。また、第三のチャンスボタン等、さらに複数のチャンスボタンや、チャンスボタンとは異なる操作手段がさらに設けられていてもよい。
【０３６７】
図３７までに説明した各例において、操作手段Ｂの一例として説明した透過部１９１に代えて、図３８（Ａ）に示すボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）を適用することもできる。また、同じく、透過部１９１に代えて、図１に示す操作キーユニット１８１を適用することもできるが、図１に示す操作キーユニット１８１は振動機能を備えていないため、振動機能を付与する必要がある。
【０３６８】
図３８の右側に示す例は、図３８（Ａ）に示すパチンコ機１００におけるボタン演出の一例を示す図である。
【０３６９】
図３８（ａ）では、第１特図表示装置２１２も第２特図表示装置２１４もハズレの停止図柄を表示（確定表示）しており、装飾図柄表示装置２０８には、バラケ目である「装飾３」－「装飾４」－「装飾１」が表示されている。
【０３７０】
図３８（ｂ）では、第１特図表示装置２１２において特図の図柄変動表示が開始されており、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始され、同図（ｃ）ではリーチ演出が開始されている。リーチ演出が開始されると、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作を有効なものとして受付ける操作有効状態に移行する。しかしながら、操作有効状態であることの報知（例えば、チャンスボタンランプ１３８の赤色の点灯や点滅）や、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作を促す操作促進報知（例えば、初期位置表示１３６Ｘ）も行われておらず、遊技者からすれば、操作有効状態であることは

わからない。しかしながら、パチンコ雑誌等の情報から、リーチ演出が開始されると操作有効状態になっているかもしれないことを知っている者は、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）を操作してみる。すると、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作に応じて、装飾図柄表示装置２０８には殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃが表示され、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）は、いわゆる裏ボタンに相当する。

【０３７１】

なお、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）に限らず、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）や、透過部１９１の操作に応じても、殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃが表示されるようにしてもよい。

【０３７２】

図３９は、第四の演出および第五の演出の一例を段階的に示す図である。

【０３７３】

この図３９における各図には、装飾図柄表示装置２０８ｓの右横に、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）と、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）が上下に並べて記されているが、両者の実際の位置関係は、図３８を用いて説明した位置関係である。

【０３７４】

図３９（ａ）では、第１特図表示装置２１２も第２特図表示装置２１４もハズレの停止図柄を表示（確定表示）しており、装飾図柄表示装置２０８には、バラケ目である「装飾３」－「装飾４」－「装飾１」が表示されている。この図３９（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、特図１の保留表示である黒丸の保留アイコンが４つ表示されており、変動アイコン表示領域２０８ｅには変動アイコンは表示されていない。

【０３７５】

図３９（ｂ）では、第１特図表示装置２１２において特図の図柄変動表示が開始されており、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始される。また、保留アイコンは１つ減って３つ（保留アイコンｈ１～ｈ３）表示されており、変動アイコン表示領域２０８ｅには、保留アイコンと同じ表示態様の変動アイコンｃが表示されている。

【０３７６】

図３９（ｃ）では、リーチ演出が開始されている。ここでは、リーチ演出の開始に応じて、ボタン演出が開始される。図３９（ｄ）に示す、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）は、赤色に点灯し始めている。また、図３９（ｄ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、赤色に点灯し始めたボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）を模したボタン画像１３７ａと、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）の操作（押下）を促す促進表示としての、矢印の表示１３７ｂおよび「ＰＵＳＨ」という文字表示と、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）の操作有効期間に関する表示としての残期間メータ表示１３７ｃとの３つがワンセットになって表示されている。以下、これら３つの画像１３７ａ，１３７ｂ，１３７ｃと「ＰＵＳＨ」という文字表示を総称して、操作促進報知のボタンＢ表示１３７Ｘと称する。

【０３７７】

図３９に示す例では、操作促進報知のボタンＢ表示１３７Ｘが表示されると、比較的早いタイミングで、ボタンＢが操作される（図３９（ｅ））。すなわち、操作促進報知のボタンＢ表示１３７Ｘのうちの残期間メータ表示１３７ｃが１／５程度減ったタイミングでボタンンＢが操作される。

【０３７８】

ボタンＢが操作されると、その操作に応じて、装飾図柄表示装置２０８では、ボタンＢ表示１３７Ｘに代えて、殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃが表示される（図３９（ｆ）参照）。なお、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）は操作されると、消灯した状態に戻る。ボタンＢの操作に応じてカットイン予告の画像Ｃが表示される演出が、ボタン演出であり、第五の演出の一例に相当する。殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃの表示は、装飾図柄の変動表示において表示される演出表示である。また

、操作促進報知のボタンＢ表示１３７Ｘが第三の報知の一例に相当し、このボタンＢ表示１３７Ｘが表示されている期間（図３９（ｄ）～同図（ｅ）の期間）が、第三の期間の一例に相当する。

【０３７９】

なお、殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃの表示（第五の演出）は、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）が操作されないと開始されない演出であってもよいが、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）が操作されなくても、ボタンＢ表示１３７Ｘが表示されている期間、すなわちボタンＢの操作有効期間が経過すると、経過時に開始される演出であってもよいし、経過後に開始される演出であってもよい。また、ここで列挙した複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。

【０３８０】

また、リーチ演出からのボタン演出によって表示された殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃが表示された後、第二の期間が開始される。すなわち、第二の期間は、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）の操作に関連して開始される期間であり、ここでは、ボタンＢの操作を行ってしばらくたってから（１コマ分の時間が経過してから）開始され、図３９（ｇ）から開始される。図３９（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、依然として殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃが表示されており、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作を促す、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘは、表示されていない。また、ボタンＡは、初期位置で消灯したままの状態である。しかしながら、図３９（ｇ）のタイミングでボタンＡが操作される。ここでのボタンＡの操作に応じて、殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃにオーバーラップするように「激熱」の文字の画像Ｇが表示される。「激熱」の文字の画像Ｇは、現在行われている図柄変動表示で大当りになることが確定であることのカットイン予告の画像であって、最終ジャッジ演出のジャッジ結果の表れになる。また、ボタンＡを絡めた演出であることからボタン演出でもあり、ボタンＡの操作に応じて開始される第四の演出の一例に相当する。「激熱」の文字の画像Ｇは、殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃと表示態様が異なる。なお、現在行われている図柄変動表示でハズレになる可能性が高いことのカットイン予告の画像は、「残念」の文字の画像になる。

【０３８１】

図３９（ｇ）から開始された第二の期間は、ボタンＡの操作有効期間であるが、初期位置表示１３６Ｘは表示されず、操作有効期間であることの報知も行われず。ここでのボタンＡは、いわゆる裏ボタンに相当する。「激熱」の文字の画像Ｇの表示（第四の演出）は、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作されないと開始されない演出である。すなわち、殿様のキャラクタによるカットイン予告の画像Ｃの表示（第五の演出）は、ボタンＢが操作されなくても開始する場合があってもよいことに対して、裏ボタンに相当するボタンＡは操作されないと、第四の演出は開始されない。また、第二の期間の終了タイミングは、ボタンＡが操作されたタイミングと、操作有効期間が終了するタイミングのうちのいずれか早い方のタイミングである。

【０３８２】

この例では、図３９（ｄ）～同図（ｇ）のボタン演出の実行期間と、同図（ｇ）～同図（ｉ）の裏ボタン演出の実行期間が一部重複しているが、全部重複していてもよい。より具体的には、ボタン演出のボタン操作後の演出期間と裏ボタン演出の操作有効期間が少なくとも一部の期間で重複している。なお、反対に、裏ボタン演出のボタン操作後の演出期間とボタン演出の操作有効期間が少なくとも一部の期間で重複していてもよい。

【０３８３】

図４０は、ボタンＢを操作するタイミングが、図３９に示す例より遅かった場合の一例を段階に示す図である。図４０における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番のタイミングは、図３９における、かっこ書きで記されたアルファベットの図番のタイミングに一致している。以下、図３９に示す例との相違点を中心に説明し、同じ点については

説明を省略する場合がある。

【０３８４】

図４０に示す例では、操作促進報知のボタンＢ表示１３７Ｘのうちの残期間メータ表示１３７ｃが２／５程度減ったタイミングでボタンＢが操作される。すなわち、図３９に示す例よりも１コマ分遅れてボタンＢが操作される（図４０（ｆ）参照）。この結果、図３９に示す例に比べて、ボタンＢの操作に応じて開始されるボタン演出（第五の演出）の開始も１コマ分遅れるとともに、ボタンＢの操作を行って１コマ分の時間が経過してから開始される第二の期間の開始タイミングも１コマ後ろにズレる。図４０に示す例では、同図（ｇ）に示すように、ボタンＢの操作に続いて、ボタンＡを操作しているが、同図（ｇ）のタイミングでは、第二の期間は開始されておらず、ここでのボタンＡの操作は、受け付けられるが、有効なものとしては取り扱われない。遊技者は、図４０（ｇ）のタイミングでボタンＡを操作しても、装飾図柄表示装置２０８の表示画面が何ら変わらないことから、図４０（ｈ）のタイミングで再度、ボタンＡを操作する。この２回目の操作に応じて、「激熱」の文字の画像Ｇがカットイン表示され、第四の演出が開始される。

【０３８５】

以上説明したように、図３９の例における第二の期間の開始タイミング（第一の時期の一例に相当する図３９（ｇ））は、装飾図柄の変動表示の開始タイミング（図３９（ｂ））から４コマ分の時間（第一の時間の一例に相当）経過後であるのに対して、図４０の例における第二の期間の開始タイミング（第二の時期の一例に相当する図４０（ｈ））は、装飾図柄の変動表示の開始タイミング（図４０（ｂ））から５コマ分の時間（第二の時間の一例に相当）経過後であり、第二の期間の開始タイミングは可変（不定）である。

【０３８６】

なお、図３９の例にしても図４０の例にしても、２種類のチャンスボタンの操作に絡む演出の例であったが、これらの演出を、２種類のチャンスボタンとは異なる操作手段（例えば、透過部１９１や第三のチャンスボタン等）の操作に絡む演出に置き換えてもよい。

【０３８７】

図４１は、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）とボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）の関係をさらに説明するための図である。

【０３８８】

図４１には二つの例が示されており、上方に示された例では、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）のチャンスボタンランプが赤色に点灯しているとともに、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）のチャンスボタンランプは、青色に点灯している。チャンスボタンランプの点灯は、操作を促すものである。この例では、ボタンＡは、振動する機能（第一の機能）を備え、ボタンＢは、回転する機能（第二の機能）を備えている。

【０３８９】

図４１（ａ）では、ボタンＡとボタンＢのうち、ボタンＡのみを操作する。ボタンＡは、操作されると第一の機能を発揮し振動を開始する。なお、無操作のボタンＢは、点灯状態を維持したままである。

【０３９０】

図４１（ｂ）では、ボタンＡとボタンＢのうち、ボタンＢのみを操作する。ボタンＢは、操作されると、第二の機能を発揮し回転を開始する。一方、無操作のボタンＡは、ボタンＢの操作に応じて、第一の機能を発揮し振動を開始する。この例では、一方の操作（ここではボタンＢの操作）のみで、他方（ボタンＡ）の機能（第一の機能）も楽しむことができる。また、この例では、ボタンＡ１３６の操作促進報知を行っている状態でボタンＢ１３７が操作されも、ボタンＡ１３６は振動し、さらに、操作されたボタンＢは回転する。

【０３９１】

図４１の下方に示された例でも、ボタンＡ１３６もボタンＢ１３７も点灯している。この例では、ボタンＡ１３６は、振動する機能（第一の機能）と回転する機能（第二の機能）を備えている。

【０３９２】
図４１（Ａ）では、ボタンＡとボタンＢのうち、ボタンＡのみを操作する。ボタンＡは、操作されると第一の機能を発揮し振動を開始するとともに、第二の機能も発揮し回転も開始する。この結果、ボタンＡは、操作に応じて、回転しながら振動する。なお、無操作のボタンＢは、点灯状態を維持したままである。
【０３９３】
図４１（Ｂ）では、ボタンＡとボタンＢのうち、ボタンＢのみを操作する。ボタンＢは、操作されても、点灯したままの状態であり、振動も回転も開始しない。一方、無操作のボタンＡは、ボタンＢの操作に応じて、第一の機能を発揮し振動を開始する。この例では、一方の操作（ここではボタンＢの操作）のみでは、他方（ボタンＡ）の複数の機能のうちの一部の機能（第一の機能）のみを楽しむことができる。また、この例では、ボタンＡ１３６の操作促進報知を行っている状態でボタンＢ１３７が操作されも、ボタンＡ１３６は振動する。
【０３９４】
続いて、アイコン変化予告とは異なるアイコン変化表示の例について、昇格演出を例にあげて説明する。
【０３９５】
図４２は、昇格演出の例を３つ示した図である。
【０３９６】
図４２の左に示す例では、同図（ア）の装飾図柄の変動表示中において、リーチ演出が開始されると同時、あるいはリーチ演出が開始された後、昇格演出が開始される。すなわち、リーチ状態中に昇格演出が開始される。ここでの昇格演出は、図４２（イ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の中央領域に、注目すべき事項の表示ＡＴ（第一の表示）が出現する。図４２（イ）に示す注目すべき事項の表示ＡＴでは、装飾図柄表示装置２０８の左上に縮小表示された装飾図柄の変動表示に注目することが報知されている。すなわち、現在行われているリーチ状態の装飾図柄の変動表示の様子（「２↓２」）を直接表示し、注目することを報知している。次いで、図４２（ウ）では、注目すべき事項の表示ＡＴが消え、左図柄表示領域２０８ａと右図柄表示領域２０８ｃそれぞれに「装飾７」が表示され、中図柄表示領域２０８ｂで高速変動が継続している様子が表示される。同じ偶数の装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（「装飾２－装飾２－装飾２」）は確変無しの通常大当りの図柄組合せであるのに対し、同じ奇数の装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（「装飾７－装飾７－装飾７」）は確変付きの特別大当りの図柄組合せであるため、ここでは、確変付きの昇格に成功しそうである。図４２の左に示す例は、注目すべき事項の表示ＡＴにおける注目対象と、その後に変化したものとが、ともに装飾図柄で一致している。すなわち、事前の予告表示（図４２（イ））と実際の変化表示（図４２（ウ））が一致している例に相当する。装飾図柄等の図柄が変化する演出では、図柄に関する事前の予告表示と、実際の変化表示が必ず一致するように構成してもよい。
【０３９７】
なお、注目すべき事項の表示ＡＴでは、現在行われているリーチ状態の装飾図柄の変動表示の様子（「２↓２」）を直接表示しているが、変化後の装飾図柄の変動表示の様子（「７↓７」）を演出の予告表示として直接表示してもよい。
【０３９８】
図４２の中央に示す例では、昇格演出における注目すべき事項の表示ＡＴでは、４つ表示されているアイコンのうち一番右側のアイコンに注目することが報知されている。注目すべき事項の表示ＡＴで表示された４つのアイコンは、装飾図柄表示装置２０８の保留アイコン表示領域２０８ｆに表示される保留アイコンに対応したアイコンであり、保留アイコン表示領域２０８ｆには表示されないものの、保留アイコンの一種であると見ることができる。したがって、図４２（ｂ）に示す注目すべき事項の表示ＡＴでは、４つ表示されている保留アイコンのうち一番右側の第四保留アイコンｈ４に注目することが報知されている。なお、図４２（ｂ）に示す注目すべき事項の表示ＡＴでは、４つの保留アイコンが

表示される一方で変動アイコンは表示されていない。一方、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、３つの黒丸（デフォルトの表示態様）の保留アイコンｈ１～ｈ３しか表示されていないが、変動アイコン表示領域２０８ｅには、黒丸（デフォルトの表示態様）の変動アイコンｃが表示されている。また、図４２（ｂ）に示す注目すべき事項の表示ＡＴでは、注目すべき第四保留アイコンｈ４の表示態様がハッチングの表示態様（第一の表示態様であって先読み予告の表示態様）に変化している。次いで、図４２（ｃ）では、依然としてリーチ状態である中、注目すべき事項の表示ＡＴが消え、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、３つの黒丸の保留アイコンｈ１～ｈ３しか表示されていない。しかしながら、変動アイコン表示領域２０８ｅには、ハッチングの表示態様（通常予告の表示態様）の変動アイコンｃが表示されている。このハッチングの表示態様は、図４２（ｂ）の注目すべき事項の表示ＡＴにおける第四保留アイコンｈ４の表示態様と同じ表示態様であるが、この例では、注目すべき事項の表示ＡＴにおける注目対象（第四保留アイコンｈ４）と、その後に変化したもの（変動アイコンｃ）とが、異なっている。すなわち、図４２（ｂ）では保留アイコン（第四保留アイコンｈ４）が変化する予告を行っておきながら、同図（ｃ）の実際では変動アイコンｃが変化しており、アイコンの種類からして違っている。しかも、図４２（ｂ）の注目すべき事項の表示ＡＴには、変動アイコン自体が表示されておらず、一方で、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、第四保留アイコンｈ４は表示されていないといった不整合もあえて生じさせている。この例は、事前の予告表示（図４２（ｂ））と実際の変化表示（図４２（ｃ））が不一致である例に相当する。図４２の中央に示す例では、注目すべき事項の表示ＡＴにおける一番右側のアイコン（第四保留アイコンｈ４）が第一のアイコンの一例に相当し、図４２（ｃ）に示す実際の変動アイコンｃが第二のアイコンの一例に相当する。また、注目すべき事項の表示ＡＴは、第一の表示の一例に相当し、図４２（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８における表示が、第二の表示の一例に相当する。なお、図４２（ｄ）では、装飾図柄の変動表示が終了し、「装飾３」－「装飾４」－「装飾３」のハズレの組合せが確定表示されている。この図４２（ｄ）に示す装飾図柄表示装置２０８の変動アイコン表示領域２０８ｅでは、変動アイコンｃの表示態様が、ハッチングの表示態様から黒丸の表示異様に戻っている。また、第１特図始動口２３０に入賞はなく、第四保留アイコンｈ４は表示されていない。

【０３９９】

図４２の右側に示す例における、昇格演出の注目すべき事項の表示ＡＴ（図４２（Ｂ））は、図４２の中央に示す例と同じであり、４つ表示されているアイコンのうち一番右側のアイコン（第四保留アイコンｈ４）に注目することが報知されている。また、その注目すべきアイコン（第四保留アイコンｈ４）は、ハッチングの表示態様（第一の表示態様）で表示されている。このハッチングの表示態様（第一の表示態様）は、大当りの信頼度が相対的に低い先読み予告の表示態様である。一方、装飾図柄表示装置２０８では、４つのデフォルトの表示態様の保留アイコンｈ１～ｈ４と、同じくデフォルトの表示態様の変動アイコンｃが表示されている。この例では、昇格演出の注目すべき事項の表示ＡＴと実際の保留アイコン表示領域２０８ｆとの間で、保留アイコンの数は一致している。図４２（Ｃ）では、依然としてリーチ状態である中、注目すべき事項の表示ＡＴが消え、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、依然として３つの保留アイコンｈ１～ｈ３しか表示されていないが、第一保留アイコンｈ１の表示態様が殿様の顔の表示態様（第二の表示態様）に変化している。この殿様の顔の表示態様（第二の表示態様）は、大当りの信頼度が相対的に高い先読み予告の表示態様である。この例では、注目すべき事項の表示ＡＴにおける注目対象（第四保留アイコンｈ４）と、その後に変化したもの（第一保留アイコンｈ１）とが、異なるばかりか、変化内容も、ハッチングの表示態様（第一の表示態様）と殿様の顔の表示態様（第二の表示態様）とで異なっている。なお、変動アイコン表示領域２０８ｅには、デフォルトの表示態様の変動アイコンｃが表示されている。

【０４００】

図４２（Ｃ’）は、同図（Ｃ）の変形例であって、同図（Ｂ）に示す注目すべき事項の表示ＡＴが消えた様子を示す図である。また、同図（Ｄ’）は、同図（Ｃ’）に続く、装飾図柄の停止表示時の様子を示す図である。図４２（Ｃ’）および（Ｄ’）に示す保留アイコン表示領域２０８ｆにおける保留アイコンの表示状態は、同図（Ｂ）に示す保留アイコン表示領域２０８ｆにおける保留アイコンの表示状態と何ら変わりなく、図４２（Ｃ’）および（Ｄ’）に示す変動アイコン表示領域２０８ｅにおける変動アイコンの表示状態も、同図（Ｂ）に示す変動アイコン表示領域２０８ｅにおける変動アイコンの表示状態と何ら変わりはない。図４２（Ｄ’）に続く、同図（Ｅ’）は、これまで第一保留アイコンｈ１であった保留アイコンに対応する保留が消化され、装飾図柄の新たな変動表示が開始された様子を示す図である。装飾図柄の新たな変動表示が開始される際には、保留アイコンのシフト表示の移動アニメーションが実行され、これまで第一保留アイコンｈ１であった保留アイコンは変動アイコン表示領域２０８ｅに向けて移動し、変動アイコンｃとして表示される。また、これまで第二保留アイコンｈ２であった保留アイコンは第一保留アイコンｈ１として表示されるが、移動アニメーションの開始と同時であったり、移動アニメーション中であったり、移動アニメーションの終了と同時であったり、移動アニメーションの終了後に、表示態様が殿様の顔の表示態様（第二の表示態様）に変化する。すなわち、これまで説明した例とは、昇格表示の実行タイミングが異なり、注目すべき事項の表示ＡＴがなされた図柄変動表示（第一の図柄変動表示）の次に開始される図柄変動表示（第二の図柄変動表示）で昇格表示が実行される。殿様の顔の表示態様に変化した第一保留アイコンｈ１は、第二の図柄変動表示の実行中（例えば、リーチ演出実行中）、その表示態様で表示されてもよいし、さらに表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチ演出実行時には消えてもよい。

【０４０１】

図４２の右側に示す例も、事前の予告表示（図４２（Ｂ））と実際の変化表示（図４２（Ｃ）あるいは同図（Ｅ’））が不一致である例に相当する。

【０４０２】

図４２の右側に示す例では、注目すべき事項の表示ＡＴにおける一番右側のアイコン（第四保留アイコンｈ４）が第一のアイコンの一例に相当し、図４２（Ｃ）あるいは図４２（Ｅ’）に示す実際の第一保留アイコンｈ１が第二のアイコンの一例に相当する。また、注目すべき事項の表示ＡＴは、第一の表示の一例に相当し、図４２（Ｃ）や同図（Ｅ’）に示す装飾図柄表示装置２０８における表示が、第二の表示の一例に相当する。

【０４０３】

図４３は、昇格演出に関する他の例を２つ示した図である。

【０４０４】

図４３の左側の例では、保留アイコンの上に、ミニアイテムといったミニアイコンが表示される。このミニアイコンは、保留アイコンよりも小さなアイコンであり、表示された保留アイコンに対応する保留が消化されて開始される図柄変動表示において実行される演出の予告や、当該図柄変動表示における大当りについての先読み予告等を表すものである。図４３（Ａ）および同図（Ｂ）に示すいずれの装飾図柄表示装置２０８でも、３つ表示された保留アイコンの内の一番左の第一保留アイコンｈ１の上に、Ａ表示のミニアイコンｍＡが２つ積み上げられている。Ａ表示のミニアイコンｍＡは、例えば、擬似連演出が一回開始されることを予告するものである。図４３（Ｂ）に示す注目すべき事項の表示ＡＴでは、４つ表示されているアイコンのうち一番左のアイコン（第一保留アイコンｈ１）の上に表示された一つのＣ表示のミニアイコンｍＣに注目することが報知されている。Ｃ表示のミニアイコンｍＡは、例えば、大当りになることが確定であることを示唆する先読み予告である。図４３（Ｃ）では、依然としてリーチ状態である中、注目すべき事項の表示ＡＴが消え、装飾図柄表示装置２０８では、第一保留アイコンｈ１の上に、Ａ表示のミニアイコンｍＡとＣ表示のミニアイコンｍＣが積み上げられている。すなわち、昇格表示として、上の方のミニアイコンが、Ａ表示のミニアイコンｍＡからＣ表示のミニアイコンｍＣに変化しているが、下の方のミニアイコンは変化せずに、Ａ表示のミニアイコンｍＡの

ままである。この結果、擬似連回数は２回から１回に減りながらも、大当りになることが確定である図柄変動表示になることが予告されており、昇格に成功している。この例では、注目すべき事項の表示ＡＴにおける注目対象が、一つしか表示されていないミニアイコンであったのに対し、その後に表示された実際では、二つのミニアイコンが表示されており、注目すべき事項の表示ＡＴにおける注目対象であった一段目のミニアイコン（Ｃ表示のミニアイコンｍＣ）と、その後に表示された一段目のミニアイコン（Ａ表示のミニアイコンｍＡ）とでは、変化内容も異なっている。図４３の左側に示す例では、注目すべき事項の表示ＡＴにおけるＣ表示のミニアイコンｍＣが第一のアイコンの一例に相当し、図４３（Ｃ）に示す実際の一段目のＡ表示のミニアイコンｍＡが第二のアイコンの一例に相当する。また、注目すべき事項の表示ＡＴは、第一の表示の一例に相当し、図４３（Ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８における表示が、第二の表示の一例に相当する。

【０４０５】

図４３の右側の例は、リーチ状態において、３種類の昇格演出の中から選択された昇格演出が実行される。ここにいう３種類の昇格演出とは、図４２（ア）～同図（ウ）に示す昇格演出と、図４２（ａ）～同図（ｄ）に示す昇格演出と、図４２（Ａ）～同図（Ｃ）あるいは図４２（Ａ）～同図（Ｃ’）～同図（Ｅ’）に示す昇格演出であってもよい。また、一の演出が選択される複数種類の演出（ここでは３種類の昇格演出）全てが、図４２（ア）～同図（ウ）に示すような、事前の予告表示（図４２（イ））と実際の変化表示（図４２（ウ））が一致しているタイプの演出であってもよいし、図４２（ａ）～同図（ｄ）に示すような、事前の予告表示（図４２（ｂ））と実際の変化表示（図４２（ｃ））が不一致のタイプの演出であってもよいし、一致しているタイプの演出と不一致のタイプの演出が両方含まれていてもよい。

【０４０６】

図４３（ｂ）では、昇格演出Ａとして「昇格チャンスＡ」と記された注目すべき事項の表示ＡＴ１と、昇格演出Ｂとして「昇格チャンスＢ」と記された注目すべき事項の表示ＡＴ２と、昇格演出Ｃとして「昇格チャンスＣ」と記された注目すべき事項の表示ＡＴ３が表示されており、内部抽選によって、いずれか１種類の昇格演出が選択され、実行される。なお、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）やボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）の操作によって、あたかも選択操作を行ったようにしてもよい。

【０４０７】

以上の説明では、昇格演出を例にあげて説明したが、アイコン変化予告とは異なるアイコン変化表示は、昇格演出に限ったものではない。

【０４０８】

続いて、ボタン演出で報知を開始するタイマ予告について説明する。

【０４０９】

図４４は、一般的なタイマ予告について説明するための図である。

【０４１０】

この図４４における各図には、装飾図柄表示装置２０８の横に、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）と、ボタンＢが表示されている。なお、図３８等に示すボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）は操作面が円形であったが、ここでのボタンＢは操作面が四角形であり、以下、一応区別して、操作面が四角形のボタンＢを、ボタンＢ（操作ボタン１３７’）と称するが、操作面の形状に限定されることはなく、また、チャンスボタンという名称であってもよい。

【０４１１】

図４４（ａ）では、第１特図表示装置２１２も第２特図表示装置２１４もハズレの停止図柄を表示（確定表示）しており、装飾図柄表示装置２０８には、バラケ目である「装飾３」－「装飾４」－「装飾１」が表示されている。また、特図１の第４図柄２０８１も特図２の第４図柄２０８２も、白色の停止中表示である。この図４４（ａ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は４つ点灯しているとともに、装飾図柄表示装置２０８には、特図１の保留表示である黒丸の保留アイコンが４つ表示されており、変動アイコン表示領域２０

８ｅには変動アイコンは表示されていない。

【０４１２】

図４４（ｂ）では、第１特図表示装置２１２において特図の図柄変動表示が開始されており、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃそれぞれにおいて、装飾図柄の更新（変動表示）が連続的に行われている。また、図４４（ｂ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は３個のみ点灯し、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、保留アイコンが３つ（保留アイコンｈ１～ｈ３）しか表示されておらず、変動アイコン表示領域２０８ｅには、保留アイコンと同じ表示態様の変動アイコンｃが表示されている。さらに、丸形の表示である特図１の第４図柄２０８１は、変動中表示（灰色）に変化している。

【０４１３】

図４４（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、リーチ演出が開始されている。これまで、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それぞれにおいて行われていた装飾図柄の変動表示は、左隅に縮小表示され、３の数字によるリーチ状態になっている。

【０４１４】

第１副制御部４００は、主制御部３００から、特図の図柄変動開始コマンドあるいは特図保留増加コマンドを受信する。図柄変動開始コマンドには、これから開始される図柄変動表示の変動時間を表す情報が含まれている。また、変動時間を表す情報が含まれていない場合であっても、停止図柄を表す情報は含まれており、第１副制御部４００は、停止図柄を表す情報から変動時間を決定する。特図保留増加コマンドには、主制御部３００が変動時間まで先読みした場合には、先読みした変動時間を表す情報が含まれているが、含まれていなくても、先読みした停止図柄を表す情報は含まれており、第１副制御部４００は、先読みした停止図柄を表す情報から変動時間を知ることができる。変動時間が、長い場合（例えば、３０秒以上）には、第１副制御部４００で、タイマ予告の実行可否抽選が行われる。

【０４１５】

タイマ予告の実行可否抽選に当選している場合（抽選結果が実行する結果である場合）には、リーチ演出が開始されると、タイマ予告が開始される。タイマ予告とは、新たな演出が開始されるまでの残り時間を表す表示を含むものであり、新たな演出が開始されることを示唆する予告演出の一種でもある。ここにいう新たな演出とは、大当りの予告演出であったり、ある演出（例えば、スーパーリーチ演出等）が開始されるか否かの予告演出であってもよい。なお、大当りの予告演出としては、現在行われている図柄変動表示で大当りすることを予告する通常予告演出と、次以降の図柄変動表示で大当りすることを予告する先読み予告演出とがある。また、残り時間を表す表示は、メータ表示であってもよいし、レベル表示であってもよいし、個数表示であってもよいが、この例では、数値表示である。なお、ここで列挙した残り時間を表す表示についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。図４４（ｄ）では、変動アイコン表示領域２０８ｅの左隣に、タイマ予告表示Ｔが表示されており、新たな演出開始まで残時間が３０：００秒であることが報知されている。ここで表示された残時間は、時間の経過とともにカウントダウン表示され、同図（ｅ）では、０：００秒になっている。残時間が０：００秒になると、第一の演出表示が行われる。図４４（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、変動アイコン表示領域２０８ｅの上に、殿様のキャラクタが表示される。なお、図４４（ｆ）の変動アイコン表示領域２０８ｅには、依然として黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）の変動アイコンｃが表示されている。また、その変動アイコン表示領域２０８ｅの左隣には、依然として０：００秒のタイマ予告表示Ｔが表示されており、ここでの第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示）は、タイマ予告の終了演出である。ただし、第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示）を、タイマ予告で開始を予告した新たな演出の開始演出とも見ることができる。特

に、０：００秒になってタイマ予告表示Ｔの消えるタイミングは、０：００秒になった瞬間であってもよく、同図（ｅ）のタイミングで消えてもよい。あるいは、０：００秒になったことでタイマ予告は終了しているが、タイマ予告表示Ｔは、新たな演出が開始されても一定の期間は表示し続ける態様であってもよい。

【０４１６】

図４４（ｆ）に続く同図（ｇ）では、タイマ予告表示Ｔは消えたものの、変動アイコン表示領域２０８ｅの上には第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示Ｎ１）が表示されたまま、タイマ予告で予告した新たな演出として通常予告演出が開始されている。この通常予告演出では、それまでデフォルトの表示態様であった変動アイコンｃが、お姫様の顔の表示態様に変化し、現在、リーチ状態で継続くている図柄変動表示で大当りする可能性があることを予告している。

【０４１７】

図４４（ｈ）では、第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示）も消え、変動アイコン表示領域２０８ｅには、お姫様の顔の表示態様の変動アイコンｃが表示され続けており、通常予告演出が継続している。この後、スーパーリーチ演出に発展し、保留アイコンとともに変動アイコンｃも消え（見えなくなり）、大当りとなったり、あるいは、ハズレとなったり、さらには、スーパーリーチ演出に発展もせずにハズレとなったりする。なお、スーパーリーチ演出に発展した場合であっても、お姫様の顔の表示態様の変動アイコンｃは消えずに見え続けてもよい。

【０４１８】

図４５は、ボタン操作に応じてタイマ予告表示Ｔが表示される場合がある例等を段階的に示す図である。

【０４１９】

第１副制御部４００には、カウンタタイマが設けられており、タイマ予告の実行可否抽選に当選すると、カウンタタイマによる内部カウントを開始する。内部カウントの開始時期は、特図の図柄変動表示開始後であってもよいし、図柄変動表示の開始前であってもよいが、図４５に示す例では、図柄変動表示の開始と同時に、内部カウントが開始される。カウンタタイマには、開始前にカウント値が設定され、カウントダウン方式でカウントされる。カウント値の表す時間は、特図の変動時間未満の時間であるが、特図の変動時間以上の時間であってもよい。図４５では、擬似的に図４に示すカウンタタイマ４１２を記している。図４５に示す例では、４０：００秒の値がカウンタタイマ４１２にセットされ、図柄変動表示が開始された同図（ｂ）から内部カウントが開始される。

【０４２０】

また、パチンコ機１００では、内部カウントの開始と同時、あるいは開始直後から、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作を有効に受ける状態（操作有効状態）に移行する。しかしながら、操作有効状態に移行しても、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）のチャンスボタンランプ１３８は消灯したままであり、ボタンＡの操作促進報知（例えば、初期位置表示１３６Ｘ）も行われておらず、遊技者からすれば、操作有効状態であることはわからない。しかしながら、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作されると、その操作に応じて、タイマ予告表示Ｔが表示される。図４５に示す例では、リーチ演出が開始（図４５（ｃ）参照）されてからしばらくたってから、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作されている。タイマ予告表示Ｔの表示は、図４４に示す例ではリーチ演出と関係があったが、この例では無関係である。また、ここでのボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）はいわゆる裏ボタンに相当する。なお、ボタンＢ（操作ボタン１３７’）が操作されてもタイマ予告表示Ｔは表示されないが、表示されるようにしてもよい。図４５（ｅ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、タイマ予告表示Ｔが表示されており、新たな演出開始まで残時間が２０：００秒であることが報知されている。この例では、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作されると、即座にタイマ予告表示Ｔが表示されるため、遊技者には、あたかも、ボタンＡ操作によって残時間のカウントダウンが開始されたように見えるが、内部的には、ボタン操作前から残時間のカウントダ

ウンは開始されている。

【０４２１】

なお、この例では、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）はいわゆる裏ボタンに相当するが、ボタンＡを操作することを促進する操作促進報知を行ってもよく、操作促進報知は、ボタンＡが操作された時点で終了になる。したがって、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作されてからタイマ予告表示Ｔが表示されるまでの間に、ある程度の期間を設けた場合には、その期間内には、操作促進報知は行われないことになる。

【０４２２】

また、ボタンＡ操作に応じてタイマ予告表示Ｔが表示されるため、ボタンＡ操作のタイミングによって、表示され始めの残時間の長さが異なることになる。すなわち、図４５（Ａ）に示すように、もう少し早くボタンＡ操作が行われれば、残時間が２５：００秒である状態からタイマ予告表示Ｔの表示が開催されることになる。一方、図４５（ア）に示すように、カウンタタイマ４１２の計時による残時間が第一の残時間以下（ここでは５秒以下）になってからボタンＡ操作が行われても、タイマ予告表示Ｔを表示させないようにしてもよい。この場合は、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作有効状態は、第一の残時間より前までになる。あるいは、カウンタタイマ４１２の計時による残時間が第二の残時間（例えば６秒）になると、ボタンＡ操作が行われていなくても、タイマ予告表示Ｔを第二の残時間から表示するようにしてもよい。なお、図４５に示す例では、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作有効状態は連続しているが、断続的にしてもよい。例えば、操作有効状態が５秒継続すると、３秒間操作無効状態に移行することを残時間が０：００秒になるまで繰り返してもよい。

【０４２３】

図４５（ｆ）以降については、図４４（ｅ）以降と同じであるため説明は省略するが、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）は裏ボタンであったため、初心者はボタンＡを押さずに残時間が経過してしまう場合がある。この場合であっても、残時間経過後に、第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示Ｎ１）は行わずに、変動アイコンｃの表示態様を、お姫様の顔の表示態様に変化させてもよいし、操作があった場合と同じように、第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示Ｎ１）を表示させてから、変動アイコンｃの表示態様を、お姫様の顔の表示態様に変化させてもよい。

【０４２４】

図４６は、裏ボタン操作のタイミングと保留増加のタイミングとの関係を説明するための図である。

【０４２５】

図４６（ｂ）において図柄変動表示を開始した時点では、特図１の保留数は２であり、ここでの図柄変動表示の開始と同時に、内部カウントも開始される。すなわち、図柄変動表示が開始された時点で、タイマ予告が実行することは決定しており、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作有効状態である。

【０４２６】

図４６（ｃ）では、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作され、タイマ予告表示Ｔが表示される。タイマ予告表示Ｔが表示されている状態（残時間が５：００秒の状態）で、第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数が１つ増加し、図４６（ｄ）に示すように、３つの保留アイコンｈ１～ｈ３が表示される。これら３つの保留アイコンｈ１～ｈ３はいずれも黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）である。

【０４２７】

やがて、残時間が０：００秒になり（図４６（ｆ）参照）、図４６（ｇ）に示すように、変動アイコン表示領域２０８ｅの上には第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示Ｎ１）が表示される。この状態でも、デフォルトの表示態様で３つの保留アイコンｈ１～ｈ３が表示されている。また、この例では、第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示Ｎ１）の上に、これから開始される新たな演出、すなわちタイマ予告で開始を予告した新たな演出に

ついての示唆が行われ、先読み予告対象の保留アイコンの表示態様が変化することが報知されている。この例では、制御的に、ボタン予告の実行可否の決定段階で、先読み予告の対象も決定する。したがって、現在行われている図柄変動表示よりも１回前の図柄変動表示の実行中に、特図１の第二保留が増加している場合には、制御的には、先読み予告対象はこの第二保留になり、タイマ予告の実行が決定した後の入賞分（ここでは、第三保留）が先読み予告対象になることはあり得ないが、遊技者からすれば、新たな演出の開始前に表示されている３つの保留アイコンｈ１～ｈ３全てが、先読み予告対象の可能性があるように見える。

【０４２８】

図４６（ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、３つの保留アイコンｈ１～ｈ３のうち第二保留アイコンｈ２の表示態様が、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）から殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）に変化し、タイマ予告で予告した新たな演出として先読み予告演出が開始されている。なお、この例では、現在行われている図柄変動表示が終了するまで、第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示Ｎ１）が表示され続ける。

【０４２９】

また、図４６（ｃ’）に示すように、残時間が５：００秒の段階では、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）を操作せず、特図１の保留数が１つ増加した図４６（ｄ）のタイミングよりも後に、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）を操作した場合（図４６（ｅ’）参照）には、保留増加後のボタン操作であることから余計に、ボタン操作前に増加していた第三保留も先読み予告対象になると遊技者は期待する傾向にあるが、ボタン操作前であってもタイマ予告の実行が決定した後の保留増加には変わりなく、制御的には、第三保留が先読み予告対象になることはあり得ず、この例でも、第二保留アイコンｈ２の表示態様が先読み予告の表示態様に変化する。

【０４３０】

なお、現在行われている図柄変動表示よりも１回前の図柄変動表示の実行中に、特図１の第二保留とともに第１保留も増加している場合には、第一保留アイコンｈ１の表示態様が先読み予告の表示態様に変化する可能性はあり、この場合には、先読み予告対象が、第一保留なのか第二保留なのか、あるいは両方なのか、事前には分からないことになる。

【０４３１】

また、先読み予告対象の決定を、ボタンＡの操作に応じて行う制御を採用すれば、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作タイミングに応じて、先読み予告対象の数が変化することになる。すなわち、図４６（ｃ）のタイミングにおけるボタン操作では、第一保留と第二保留しか先読み予告対象にならないが、図４６（ｅ’）のタイミングにおけるボタン操作では、第一保留～第三保留までが先読み予告対象になり、ボタン操作のタイミングに応じて期待できる対象が異なってくることになる。

【０４３２】

さらには、先読み予告対象の決定を、新たな演出の開始直前、すなわち残時間が０：００秒になった時点で行うようにしてもよい。

【０４３３】

図４７は、ボタン演出についての二つの例を段階的に示す図である。

【０４３４】

図４７の左側の例は、一般的なボタン演出の例に相当し、カウンタタイマ４１２は動作しない。この例では、図４７（ａ）から同図（ｄ）までリーチ状態であり、同図（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、初期位置で消灯した状態のチャンスボタン１３６を模したボタン画像１３６ａ４と、チャンスボタン１３６の操作を促す促進表示としての、矢印の表示１３６ｂおよび「押せ」という文字表示と、チャンスボタン１３６の操作を有効として受付ける残期間を表す残期間メータ表示１３６ｃとの３つがワンセットになって表示されている。以下、これら３つの画像１３６ａ４，１３６ｂ，１３６ｃと「押せ」という文字表示を総称して、操作促進報知の通常表示１３６Ｎと称する。図４７（ｃ）では、操作促進報知の通常表示１３６Ｎが行われている状態で、ボタンＡ（第一のチャンスボタ

ン１３６）が操作され、この操作に応じて、同図（ｄ）に示す装飾図柄表示装置２０８は、チャンスと表示されたカットイン予告の画像Ｃ１が表示される。

【０４３５】

図４７の右側の例は、タイマ予告の開始が待機される例である。図４７（Ａ）～同図（Ｃ）は、図４７（ａ）～同図（ｃ）と同じであることから説明を省略する。この例でも、カウンタタイマ４１２は動作しておらず、現在行われている図柄変動表示ではタイマ予告は実行されない。しかしながらここで保留している３つの保留それぞれが保留された際の特図保留増加コマンドを受信した段階で、各コマンドに含まれていた、先読みした停止図柄を表す情報から、それぞれの変動時間を知ることができ、これら３つの保留の中に、変動時間が第一の時間よりも長くなる保留がある場合には、その保留が消化されて図柄変動表示が開始されるまで、タイマ予告をストックしておく。図４７（Ｃ）のように、操作有効期間中にボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作された場合には、現在行われている図柄変動表示ではタイマ予告は開始されないが、この後に開始される図柄変動表示においてタイマ予告が開始されることを予告する表示として、同図（Ｄ）に示すように、「待機中」という表示Ｔ’を、タイマ予告表示Ｔが表示される位置に表示しておき、タイマ予告が開始される時になったら、「待機中」の代わりに残時間が表示される。

【０４３６】

図４８は、タイマ予告表示Ｔを含めた表示の仕方の変形例を示す図である。この図４８には、左側に３つの例が示され、右側には二つの例が示されている。

【０４３７】

まず一つ目の例である図４８（ａ）では、リーチ状態において、タイマ予告表示Ｔと似た表示（以下、時間表示Ｔ１と称する。）が、タイマ予告表示Ｔの表示位置に、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）操作前から既に表示されている。この時間表示Ｔ１も、時間の経過とともにカウントダウン表示されるが、図４８（ａ）では１０：００秒が表示されている。一方、図４８（ａ）に示すカウンタタイマ４１２は３０：００秒であり、両者は不一致である。カウンタタイマ４１２が２５：００秒になった図４８（ｂ）のタイミングで、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作され、この操作に応じて、時間表示Ｔ１の上に、タイマ予告表示Ｔが表示される。図４８（ｂ）のタイミングでは、時間表示Ｔ１は５：００秒であり、タイマ予告表示Ｔは、カウンタタイマ４１２と同じ２５：００秒である。

【０４３８】

二つ目の例である図４８（Ａ）でも、一つ目の例である図４８（ａ）と同様に、時間表示Ｔ１が、タイマ予告表示Ｔの表示位置に、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）操作前から既に表示されている。その後、この例でも、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作される。ボタンＡの操作タイミングは、カウンタタイマ４１２が２５：００秒になったタイミングであり、この操作に応じて、時間表示Ｔ２に代わって、タイマ予告表示Ｔが表示される。図４８（Ｂ）に示すタイマ予告表示Ｔは、カウンタタイマ４１２と同じ２５：００秒である。また、そのタイマ予告表示Ｔの上には、これまで表示されていた時間表示Ｔ１の時間と、新たに表示されたタイマ予告表示Ｔの時間との差分が表示されている。すなわち、図４８（Ｂ）のタイミングでは、これまで表示されていた時間表示Ｔ１の時間は５：００秒になっていたはずであるのに対して、タイマ予告表示Ｔに表示された残時間は２５：００秒であることから「＋２０」という差分表示Ｔ２がなされている。

【０４３９】

三つ目の例である図４８（ア）でも、一つ目の例である図４８（ａ）と同様に、時間表示Ｔ１が、タイマ予告表示Ｔの表示位置に、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）操作前から既に表示されている。その後、この例でも、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作される。ボタンＡの操作タイミングは、図４８（イ）のタイミングであり、ここでもカウンタタイマ４１２が２５：００秒になったタイミングである。一方、図４８（イ）のタイミングでは、時間表示Ｔ１は５：００秒であり、カウン

タタイマ４１２がの残時間よりも２０：００秒も進んでいる。この例では、時間表示Ｔ１の上部にオーバーラップするように「ＬＯＣＫ」という文字表示がなされ、時間表示Ｔ１におけるカウントダウンが一時停止する。時間表示Ｔ１におけるカウントダウンが一時停止しても、カウンタタイマ４１２のカウントダウンは継続しており、カウンタタイマ４１２の残時間が、時間表示Ｔ１の５：００秒になるまで、「ＬＯＣＫ」という文字表示がなされ、時間表示Ｔ１におけるカウントダウンは一時停止している。やがて、カウンタタイマ４１２の残時間が５：００秒になると、「ＬＯＣＫ」という文字表示が消えるとともに、時間表示Ｔ１がタイマ予告表示Ｔに置き換わり、以降は、タイマ予告表示Ｔとしてのカウントダウンが継続される。なお、この例では、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作されなかった場合には、時間表示Ｔ１はカウントダウンを継続し、やがて０：００秒になって、タイマ予告表示Ｔに置き換わることなく終了する。

【０４４０】

右上に示す四つ目の例である図４８（α）には、時間経過を表す矢印が表示されており、図柄変動表示中の状態を示している。一般的には、カウンタタイマに最初設定されるカウント値（残時間）は長ければ長いほど、大当りの期待度が高いといえる。また、タイマ予告が、現在行われている図柄変動表示における最終カットイン予告の開始を予告する場合には、タイマ予告の実行時間（残時間）が長ければ長いほど、様々な演出を実行することが可能になる。例えば、前半部分では、保留アイコンの表示態様の変化や擬似連の開始が実行可能である。また、ノーマルリーチが開始された後では、スーパーリーチ（ＳＰ）への発展や、リーチのタイトル色の変化演出も実行可能である。さらに、大当りの期待度が上がるリーチ中のチャンスアップ演出も実行可能である。これらの理由により、内部的には、カウンタタイマ４１２のカウントダウンは実行され続けているが、タイマ予告表示Ｔにおける残時間の表示を最初は少なめに表示させておいて、見た目上は、カウントダウンを一時停止させたり、残期間を後から上乗せしたりすることで、遊技の興趣が向上する場合がある。また、図４８（ａ）に示す時間表示Ｔ１のような残時間表示の数が多く表示されるほど、残時間が０：００秒になったときの演出の変化に期待を持つ回数が増え、遊技の興趣が向上する場合がある。そして、最終カットイン予告では、大当りになることが確定であるキャラクタを登場させたりする。なお、カウンタタイマ４１２が０：００秒になったことに合わせてタイマ予告表示Ｔが０：００秒になっても、新たな演出が開始されない、偽のタイマ予告も実行可能に構成してもよいし、偽のタイマ予告は行わないように構成してもよい。

【０４４１】

右下に示す五つ目の例である図４８（あ）では、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作が行われ、装飾図柄表示装置２０８には、カウンタタイマ４１２の残時間（ここでは３０：００秒）が表示されたタイマ予告表示Ｔが表示されている。図４８（い）では、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）の操作が再度行われる。裏ボタンに相当するボタンＡでは、２回目の操作についても有効として受け付ける状態にあり、これまで第一の態様（例えば、一重枠）で表示されていたタイマ予告表示Ｔが、２回目の操作に応じて第二の態様（例えば、二重枠）で表示される。なお、これまで第一の色（例えば、青色）で表示されていたタイマ予告表示Ｔが、２回目の操作に応じて第二の色（例えば、青色）で表示されるようにしてもよい。

【０４４２】

図４９は、タイマ予告が、残時間のカウントダウンを伴う他の演出と重複した場合の例を示す図である。

【０４４３】

図４９には二つの例が示されており、上方に示された例は、タイマ予告が、島一斉演出と重複した場合の例になる。図４９（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には「島一斉演出まであと２５秒」と大きく表示されている。一方、内部的なカウンタタイマ４１２の残時間は３０：００秒であるが、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）はこの段階では無操作であり、タイマ予告表示Ｔは非表示である。図４９（ｂ）では

、そのボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作され、変動アイコン表示領域２０８ｅの左隣に、カウンタタイマ４１２の残時間（ここでは２５：００秒）が表示されたタイマ予告表示Ｔが表示されている。なお、図４９（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「島一斉演出まであと２０秒」と、先と同じ大きさで表示されている。この例では、タイマ予告の残時間が０：００秒になる時間と、島一斉演出が開始される時間との差は、僅か５秒であるが、タイマ予告は、島一斉演出のカウントダウンの影響を何ら受けることなく、カウンタタイマ４１２のカウントダウンに従って、残時間を表示する。

【０４４４】

図４９の下方に示された例は、タイマ予告が、ミッション演出と重複した場合の例になる。図４９（ア）に示す装飾図柄表示装置２０８では、変動アイコン表示領域２０８ｅの右斜め上のミッション表示Ｍがなされ、残時間が１０：００秒であることが表示されている。一方、内部的なカウンタタイマ４１２の残時間は３０：００秒であるが、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）はこの段階では無操作であり、タイマ予告表示Ｔは非表示である。図４９（イ）では、そのボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作され、変動アイコン表示領域２０８ｅの左隣に、カウンタタイマ４１２の残時間（ここでは２５：００秒）が表示されたタイマ予告表示Ｔが表示されている。なお、図４９（イ）に示すミッション表示Ｍでは、残時間が５：００秒であることが表示されている。この例では、ミッション表示Ｍとタイマ予告表示Ｔがともに、一重枠で囲まれた似たような表示態様で表示されているため、一見すると、誤認してしまう恐れがあるが、かえって、注意して見てもらえるという効果も奏する。

【０４４５】

図５０は、タイマ予告の他の例を示す図である。

【０４４６】

図５０の左側に示す例は、タイマ予告表示が、数値表示ではなくメータ表示である。この例では、図５０（ｂ）に示すように、操作促進報知の通常表示１３６Ｎは表示されていないが、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）に内蔵されたチャンスボタンランプ１３８が赤色に点灯し、操作することを促している。また、図５０（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、タイマ予告表示の一種であるチャンスアップメータの表示についてのチュートリアル的な記載がなされている。図５０（ｃ）では、赤色の点灯に促されてボタンＡが操作され、装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、その操作に応じて、チャンスアップメータＣＭが表示されている。チャンスアップメータＣＭは、左端がスタートＳであり、右端がゴールＧであり、時間経過とともに、矢印マークが左から右に向かって移動していく。この矢印マークは、現在の時点を表すものであり、矢印マークが右端のゴールＧに到達すると、残時間は０：００秒になる。したがって、矢印マークからゴールＧまでの距離が残時間の長さに対応している。さらに、このチャンスアップメータＣＭは、残時間を示すだけではなく、図４８（α）に示す、擬似連や保留アイコンの変化や、リーチタイトル色の変化演出や、リーチ中のチャンスアップ演出といった各種の演出の実行タイミングもマーキングされている。なお、演出の実行タイミングだけがマーキングされていて、どのような演出が実行されるかまでは非表示であってもよい。

【０４４７】

図５０の右側に示す例は、操作手段の操作タイミングに応じて、実行される演出が変化する例である。この例では、ボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）に内蔵されたチャンスボタンランプ１３８が赤色に点灯し、操作することを促すとともに、装飾図柄表示装置２０８には、操作促進報知の通常表示１３６Ｎが表示されている。また、表示された通常表示１３６Ｎのうちの残期間メータ表示１３６ｃには、目印ＪＩが付されており、残期間メータが、この目印ＪＩにさしかかった時にボタンＡを操作すると、特別態様の演出が開始される。図５０（Ａ）は、ボタンＡの操作が遅すぎて、特別態様の演出は開始されず、図５０（Ｂ）に示すように、チャンスと黒文字で表示されたカットイン予告の画像Ｃ１が表示されている。図５０（ア）は、ボタンＡの操作タイミングが、目印ＪＩのタイミングにちょうど合い、図５０（イ）に示すように、チャンスと灰色の文字で表示されたカッ

トイン予告の画像Ｃ２が表示されている。図５０（イ）に示すカットイン予告の画像Ｃ２は、図５０（Ｂ）に示すカットイン予告の画像Ｃ１と、文字の書体や下地の種類は同じで文字の色のみが異なるが、文字の書体や下地の種類までも異なるものであってもよいし、さらにはキャラクタ等の画像が追加されたものであってもよい。図５０（あ）では、操作促進報知が行われていないボタンＢ（操作ボタン１３７’）が操作されている。また、ここでのボタンＢは、裏ボタンに相当する。ボタンＢの操作タイミングも、目印ＪＩのタイミングにちょうど合い、図５０（い）に示すように、お姫様のキャラクタが表示された特別態様のカットイン予告の画像Ｃ３が表示されている。このように、操作タイミングに応じて演出の表示態様が異なったり、操作する操作手段に応じて演出の表示態様が異なったりする。なお、演出の表示態様に限らず、演出の種類や開始タイミングが異なってもよい。また、操作する操作手段が同じでも、裏ボタンであるときとないときで、演出の表示態様や、演出の種類や開始タイミングが異なってもよい。

【０４４８】

図５１は、タイマ予告表示Ｔが装飾図柄表示装置２０８とは異なるデバイスに表示される例を示す図である。

【０４４９】

図５１に示す例では、パチンコ機１００に、装飾図柄表示装置２０８とは別体の、シャッタ付きのタイマ予告表示手段２０９’が設けられている。このタイマ予告表示手段２０９’には、図１に示すパネル表示部１８３を適用することができる。図５１（ａ）に示すシャッタ付きタイマ予告表示手段２０９’では、シャッタが閉じており、同図（ｂ）に示すように、裏ボタンに相当するボタンＡ（第一のチャンスボタン１３６）が操作されると、シャッタが開き、カウンタタイマ４１２の残時間（ここでは２０：００秒）がタイマ予告表示手段２０９’に表示れる。

【０４５０】

やがて、図５１（ｃ）に示すように、タイマ予告表示手段２０９’に表示されていた残時間が０：００秒になる。すると、図５１（ｄ）に示すように、タイマ予告表示手段２０９’ではなく、装飾図柄表示装置２０８に、第一の演出表示（殿様のキャラクタ表示Ｎ１）が表示され、次いで、装飾図柄表示装置２０８の変動アイコン表示領域２０８ｅでは、変動アイコンｃがお姫様の顔の表示態様に変化し、通常予告演出が開始されている。なお、残時間が０：００秒になって以降、タイマ予告表示手段２０９’ではシャッタは閉じずに、そのまま０：００秒が表示され続けている。

【０４５１】

図５１（Ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、図４７（Ｄ）に示す「待機中」と同じ表示がなされている。図４７（Ｄ）に示す「待機中」は、この後に開始される図柄変動表示においてタイマ予告が開始されることを予告する表示であったが、図５１（Ａ）に示す「待機中」は、現在行われている図柄変動表示においてタイマ予告が開始されることを予告する表示に相当する。図５１（Ｂ）では、装飾図柄表示装置２０８の「待機中」が消え、タイマ予告表示手段２０９’のシャッタが開いて、ここでは図示省略したカウンタタイマ４１２に設定された残時間と同じ残時間（ここでは２０：００秒）が表示されている。「待機中」の解除は、解除時期が到来して自動的に解除されたり、ボタンＡやボタンＢを再び操作することで解除されてもよい。

【０４５２】

図５１（ア）に示す装飾図柄表示装置２０８ではリーチ状態であり、変動アイコン表示領域２０８ｅの左隣に、不図示のカウンタタイマ４１２の残時間（ここでは２５：００秒）が表示されたタイマ予告表示Ｔが表示されている。そして、タイマ予告表示手段２０９’では、シャッタが開き、「チャンス」という文字表示がなされている。このように、タイマ予告表示手段２０９’は、残期間を表す表示以外の表示も表示可能である。図５１（イ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、スーパーリーチ演出に発展している。スーパーリーチ演出が開始されると、装飾図柄表示装置２０８からタイマ予告表示Ｔが消え、代わりに、不図示のカウンタタイマ４１２の残時間（ここでは２０：００秒）が、タイマ予告

表示手段２０９’に表示される。こうすることで、装飾図柄表示装置２０８で実行されるスーパーリーチ演出の一部がタイマ予告表示Ｔでオーバーラップされず、一方で、タイマ予告の残時間を明確に表示することができる。

【０４５３】

図５１（あ）に示す例では、不図示のカウンタタイマ４１２の残時間が、装飾図柄表示装置２０８のタイマ予告表示Ｔに表示されるとともに、タイマ予告表示手段２０９’にも表示されている。ただし、装飾図柄表示装置２０８のタイマ予告表示Ｔでは２５：００秒と表示されているのに対して、タイマ予告表示手段２０９’では２４：９５秒と表示され、ともに、不図示のカウンタタイマ４１２の残時間を表示しているはずなのに、非常に僅かではあるが差が生じてしまっている。これは、装飾図柄表示装置２０８とタイマ予告表示手段２０９’といったように異なるデバイスであることから、表示制御等において何らかのタイムラグが生じ、このタイムラグに起因した差である。なお、装飾図柄表示装置２０８のタイマ予告表示Ｔと、タイマ予告表示手段２０９’との間に、演出の一環として意図的に差を生じさせてもよい。

【０４５４】

なお、ここではタイマ予告表示手段２０９’が用いられているが、タイマ予告表示手段２０９’に代えて、図３３に示す、動作（昇降）可能な第二表示手段２０９を用いてもよい。この第二表示手段２０９は、必ず動作（昇降）してもよいし、動作（昇降）しない場合があってもよし、昇降動作以外にも動作するものであってもよいし、昇降動作のみ行うものであってもよい。

【０４５５】

最後に、複数の保留アイコンの表示態様がそれぞれ変化を開始するタイミングが、複数ある場合の例について説明する。

【０４５６】

図５２は、保留アイコンのアニメーションが実行されている装飾図柄の変動表示の様子を段階的に示す図である。

【０４５７】

図５２（ａ）では、第１特図表示装置２１２も第２特図表示装置２１４もハズレの停止図柄を表示（確定表示）しており、装飾図柄表示装置２０８には、バラケ目である「装飾３」－「装飾４」－「装飾１」が表示されている。また、特図１の第４図柄２０８１も特図２の第４図柄２０８２も、白色の停止中表示である。この図５２（ａ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は３つ点灯しているとともに、装飾図柄表示装置２０８には、特図１の保留表示である黒丸の保留アイコンが３つ表示されており、変動アイコン表示領域２０８ｅには変動アイコンは表示されていない。

【０４５８】

図５２（ｂ）には、第１特図表示装置２１２において特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始された直後の様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃそれぞれにおいて、装飾図柄の更新（変動表示）が連続的に開始されている。この図５２（ｂ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は２個のみ点灯しているのに対して、装飾図柄表示装置２０８における保留アイコン表示領域２０８ｆには、保留アイコンが３つ（保留アイコンｈ１～ｈ３）表示され、変動アイコン表示領域２０８ｅには依然として変動アイコンが表示されていない。これは、変動開始直後であるために生じたタイムラグの結果である。また、丸形の表示である特図１の第４図柄２０８１は、変動中表示（灰色）に変化している。

【０４５９】

図５２（ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、保留アイコン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、保留アイコンが、斜め左上に移動してから斜め右下に移動するアニメーションであり、今まで第一保留アイコンｈ１であった保留アイコンは、変動アイコン表示領域２０８ｅに向かって移動し、今まで第二保留アイ

コンｈ２であった保留アイコンは、第一保留アイコンｈ１が表示されていた位置に向かって移動し、今まで第三保留アイコンｈ３であった保留アイコンは、第二保留アイコンｈ２が表示されていた位置に向かって移動する。

【０４６０】

図５２（ｄ）では、保留アイコンの移動が完了し、変動アイコン表示領域２０８ｅには保留アイコンと同じ表示態様の変動アイコンｃが表示されている。また、保留アイコン表示領域２０８ｆには、保留アイコンが２つ（保留アイコンｈ１，ｈ２）しか表示されていない。

【０４６１】

ここで、第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数が１つ増加し、図５２（ｅ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して３個点灯している。また、装飾図柄表示装置２０８では、保留アイコンの増加アニメーションが開始され、図５２（ｅ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、増加保留アイコンｈｉの上端部分が表示画面の下から見え始めている。

【０４６２】

図５２（ｆ）でも、保留アイコンの増加アニメーションが継続しており、増加保留アイコンｈｉが第三保留アイコンｈ３が表示される位置に到達しようとしており、図５２（ｇ）では、保留アイコンの増加アニメーションが終了し、黒丸の第三保留アイコンｈ３が表示されている。

【０４６３】

図５２（ｈ）では、第１特図表示装置２１２にハズレの停止図柄が停止表示されるとともに、丸形の表示である特図１の第４図柄２０８１は、停止中表示（白色）に変化している。一方、図５２（ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾２」－「装飾１」－「装飾３」のハズレの装飾図柄の組合せが停止表示されているが、変動アイコン表示領域２０８ｅには、変動アイコンｃがまだ残っている。図５２（ｉ）に示す第１特図表示装置２１２では、ハズレの停止図柄の確定表示が行われており、装飾図柄表示装置２０８でも、「装飾２」－「装飾１」－「装飾３」のハズレの装飾図柄の組合せが確定表示され、変動アイコンｃも消えている。

【０４６４】

図５２（ｊ）～同図（ｌ）では、次の特図１の図柄変動表示が行われ、同図（ｍ）では停止表示が行われ、同図（ｎ）に示す装飾図柄表示装置２０８では「装飾４」－「装飾１」－「装飾２」のハズレの装飾図柄の組合せが確定表示されている。

【０４６５】

以上説明した、図５２（ａ）から同図（ｎ）までは、城下町ステージであり、装飾図柄表示装置２０８の背景画像は、城下町の町並みであった。ここで、ステージチェンジが発生する。ステージチェンジは、特図の図柄変動表示の開始と同時に開始され、図（ｏ）で次の特図１の図柄変動表示が開始されると同時に、装飾図柄表示装置２０８では、背景画像が、網目調の背景画像の中央にお姫様のキャラクタが表示された背景画像に一旦変化する。この背景画像は、いずれのステージにも属さない、ステージチェンジ専用の背景画像である。ステージチェンジ専用の背景画像が表示されると、それまで表示されていた保留アイコンや、変動アイコン表示領域２０８ｅの枠や、変動アイコンｃ自身も消え、縮小表示された装飾図柄の変動表示が左上に表示されるとともに、第４図柄２０８１，２０８２が右上に表示されているだけの状態になる。この状態では、いずれのステージに変化するか遊技者は分からず、遊技者は、興味を持って装飾図柄表示装置２０８の背景画像に注目する。やがて、図５２（ｐ）に示すように背景画像が暗闇の背景画像に切り替わり、ステージチェンジが完了する。ここでは、城下町ステージから暗闇ステージに切り替わったことになる。ステージチェンジが完了すると、保留アイコンや、変動アイコン表示領域２０８ｅの枠や、変動アイコンｃ自身の表示も復活し、装飾図柄の変動表示も、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において行われる。城下町ステージでは、デフォルトの表示態様が丸形であった保留アイコンや変動アイコ

ンは、暗闇ステージでは、デフォルトの表示態様が四角形になり、図５２（ｐ）には、黒い四角形の第一保留アイコンｈ１と、同じく黒い四角形の変動アイコンｃが表示されている。このように、ステージに応じて、保留アイコンや変動アイコンの表示態様が変化する場合がある。また、装飾図柄や第４図柄もステージに応じたものに変化してもよい。

【０４６６】

以上説明したステージは、城下町ステージや暗闇ステージの他に複数のステージが用意されており、制御状態（例えば、確変状態／非確変状態や、電サポ状態／非電サポ状態）に応じてステージチェンジが行われたり、図柄変動表示の回数に応じてステージチェンジが行われたりする。

【０４６７】

図５３は、図柄停止中における保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。

【０４６８】

特図１の図柄変動中において、移動アニメーション終了後に、第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数が１つ増加し、３個になる。すなわち、ここでは第三保留が増加したことになる。図５３（ｂ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して３個点灯している。また、装飾図柄表示装置２０８では、図示省略したが、図５２を用いて説明した保留アイコンの増加アニメーションが実行され、図５３（ｂ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、３つの保留アイコンｈ１～ｈ３が表示されている。ここで増加した第三保留は、先読み予告の対象になるが、図５３（ｂ）の図柄変動中は、デフォルトの表示態様（黒丸の表示態様）で表示されている。なお、以降の図でも保留アイコンの増加アニメーションを図示省略する場合があるが、特に断らない限り、増加アニメーションは実行される。

【０４６９】

図５３（ｃ）では停止表示が行われ、同図（ｄ）～同図（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では「装飾２」－「装飾１」－「装飾３」のハズレの装飾図柄の組合せが確定表示されている。この確定表示の間、図柄変動表示中に増加した第三保留の先読み予告の演出（第一の演出表示の一例に相当）が実行される。この演出では、増加した第三保留アイコンｈ３とともに、第三保留が増加した際に表示されていた保留アイコン（第一保留アイコンｈ１，第二保留アイコンｈ２）も一緒に、表示態様が変化する。図５３（ｄ）に示す第一保留アイコンｈ１、第二保留アイコンｈ２、および第三保留アイコンｈ３はいずれも、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）であるが、図５３（ｅ）では、保留アイコン表示領域２０８ｆにエフェクト表示ｅ４が出現し、エフェクト表示ｅ４がこれら３つの保留アイコンｈ１～ｈ３にオーバラップして、３つの保留アイコンｈ１～ｈ３が一瞬視認不能になる。エフェクト表示ｅ４が消えると、図５３（ｆ）に示すように、３つの保留アイコンｈ１～ｈ３は全て、殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）に変化している。ここでの、表示態様の変化は、一斉であり、かつ同じ表示態様の変化であったが、１個１個順番に変化してもよいし、異なる表示態様に変化してもよい（以降に説明する一斉変化においても同じ。）。

【０４７０】

図５３（ｇ）では、次の特図１の図柄変動表示が開始され、同図（ｈ）では、殿様の顔の表示態様の保留アイコンが移動アニメーションを開始しており、同図（ｉ）では、保留アイコンの移動が完了し、変動アイコン表示領域２０８ｅには保留アイコンと同じ、殿様の顔の表示態様の変動アイコンｃが表示されている。また、保留アイコン表示領域２０８ｆには、殿様の顔の表示態様の保留アイコンｈ１，ｈ２が二つ表示されている。

【０４７１】

図５３に示す例では、図柄変動を開始してから保留アイコンの移動アニメーションが終了するまでが第一の期間の一例に相当し、この第一の期間に保留増加があった場合には、第一の期間内に、保留アイコンの表示態様の一斉変化の演出（以下、一斉変化演出という。）が行われる。一方、この第一の期間に保留増加はなく、第一の期間終了後の第二の期間（図５３（ａ）～同図（ｃ）の直前までの期間）に保留増加があった場合には、図柄変

動中の第二の期間には一斉変化演出は行われず、確定表示中の期間（図５３（ｄ）～同図（ｆ））に一斉変化演出が行われる。なお、第一の期間の終期は、第二の期間の始期であってもよい。

【０４７２】

図５４は、図柄停止中に保留増加があった場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。

【０４７３】

図５４（ｃ）では停止表示が行われ、同図（ｄ）～同図（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では「装飾２」－「装飾１」－「装飾３」のハズレの装飾図柄の組合せが確定表示されている。なお、確定表示も停止表示中の表示されるため、以下の説明では、確定表示も含めて停止表示と称する。この停止表示中に、第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数が１つ増加し、３個になる。すなわち、ここでも第三保留が増加したことになる。図５３（ｆ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して３個点灯している。ここで増加した第三保留も、先読み予告の対象になる。停止表示中における保留増加の際には、装飾図柄表示装置２０８では、図５２を用いて説明した保留アイコンの増加アニメーションは実行されない。すなわち、増加アニメーションの実行がキャンセルされている。ただし、増加アニメーションの一部のみが実行される場合があってもよいし、全部が実行される場合があってもよい。

【０４７４】

図５４（ｆ）では、保留アイコン表示領域２０８ｆにエフェクト表示ｅ４が出現し、保留アイコン表示領域２０８ｆ全体が視認困難になる。すなわち、エフェクト表示ｅ４が、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）でそれまで表示されていた第一保留アイコンｈ１および第二保留アイコンｈ２にオーバラップして、２つの保留アイコンｈ１、ｈ２を含めて一瞬視認不能になる。エフェクト表示ｅ４が消えると、図５４（ｇ）に示すように、第三保留アイコンｈ３が増加している。この第三保留アイコンｈ３の表示態様は、殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）である。また、これまで黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）であった、第一保留アイコンｈ１の表示態様も第二保留アイコンｈ２の表示態様も、殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）に同時に変化している。すなわち、増加した第三保留アイコンｈ３を含めた３つの保留アイコンｈ１～ｈ３全てが、殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）で表示されている。図５４（ｇ）では、図柄変動表示が開始されており、以降については、図５３の例と同じであるため説明を省略する。

【０４７５】

図５４に示す例では、図柄停止中に保留が増加し、増加した保留アイコンを表示する前にエフェクト表示ｅ４を用いた一斉変化演出が実行されている。すなわち、保留増加後すぐに、あるいは保留増加とともに一斉変化演出が実行されている。

【０４７６】

図５５は、図柄変動中に保留が二つ増加した場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。

【０４７７】

図５５（ａ）から同図（ｃ）は図柄変動中であり、これらのうち、移動アニメーション終了後の図５５（ｂ）のタイミングで第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数が１つ増加し、３個になる。すなわち、ここでは第三保留が増加したことになり、この第三保留が、第１副制御部４００における先読み予告の実行可否抽選の結果、先読み予告の対象になる。図５５（ｂ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して３個点灯するとともに、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）の第三保留アイコンｈ３が増加し、３つの保留アイコンｈ１～ｈ３が表示されている。また、その後の図５５（ｃ）のタイミングでも第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数がさらに１つ増加し、４個（満タン）になる。すなわち、ここでは第四保留が増加したことになるが、第１副制御部４００における先読み予告の実行可否抽選の結果、この第四保留は先読み予

告の対象にはならない。図５５（ｃ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して４個点灯するとともに、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）の第四保留アイコンｈ４が増加し、４つの保留アイコンｈ１～ｈ４が表示されている。

【０４７８】

図５５（ｄ）～同図（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８では「装飾２」－「装飾１」－「装飾３」のハズレの装飾図柄の組合せが停止表示されている。この停止表示の間、図柄変動表示中に増加した第三保留の先読み予告の演出として一斉変化演出が実行され、図５５（ｆ）に示すように保留アイコン表示領域２０８ｆにエフェクト表示ｅ４が出現し、保留アイコン表示領域２０８ｆ全体が視認困難になった後、同図（ｇ）に示すように、エフェクト表示ｅ４が消え、保留アイコンの表示が再開する。図５５（ｇ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、先読み予告対象の第三保留アイコンｈ３とともに、第三保留が増加した際に既に表示されていた保留アイコン（第一保留アイコンｈ１，第二保留アイコンｈ２）も一緒に、殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）に変化しているが、第三保留が増加した後に増加した第四保留に対応する第四保留アイコンｈ４は、表示態様が変化しておらず、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）のままである。このように、一斉変化演出といっても、表示されている保留アイコンの全てが必ず変化するわけではない。

【０４７９】

なおこの例でも、図柄変動を開始してから保留アイコンの移動アニメーションが終了するまでが第一の期間の一例に相当し、この第一の期間に保留増加があった場合には、第一の期間内に一斉変化演出が行われる。一方、この第一の期間に保留増加はなく、第一の期間終了後の第二の期間（図５５（ａ）～同図（ｄ）の直前までの期間）に保留増加があった場合には、図柄変動中の第二の期間には一斉変化演出は行われず、停止表示中の期間（図５５（ｄ）～同図（ｇ））に一斉変化演出が行われる。

【０４８０】

また、装飾図柄の変動表示開始からの前半部分の期間（例えば、リーチ演出が開始される前の期間）を第一の期間とし、変動表示終了までの後半部分の期間（例えば、第一の期間に続く後半部分の期間）が第二の期間としてもよい。なお、第一の期間の終期は、第二の期間の始期であってもよい。

【０４８１】

また、第一の期間は、変動表示の表示開始から変動アイコン表示まで、すなわち第一保留アイコンｈ１が変動アイコン表示領域２０８ｅに移動するまでの期間であってもよいし、変動表示の表示開始から複数の装飾図柄のうちの一の図柄が仮停止（いわゆる第一停止、あるいは擬似連演出における最初の仮停止）するまでの期間であってもよいし、変動表示の表示開始から装飾図柄の組み合わせがリーチ状態となるまでの期間であってもよい。なお、ここで列挙した第一の期間についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。

【０４８２】

図５６は、図柄停止中に保留が二つ増加した場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。

【０４８３】

図５６（ｃ）から同図（ｇ）は図柄停止中であり、これらのうち、図５６（ｆ）のタイミングで第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数が１つ増加し、３個になる。すなわち、ここでは第三保留が増加したことになり、この第三保留が先読み予告の対象になる。図５６（ｆ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して３個点灯しているが、装飾図柄表示装置２０８の保留アイコン表示領域２０８ｆにはエフェクト表示ｅ４が出現し、保留アイコン表示領域２０８ｆ全体が視認困難になっている。第三保留の増加に伴う保留アイコンの増加アニメーションはキャンセルされている。

【０４８４】

また、図５６（ｇ）のタイミングでも第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数がさらに１つ増加し、４個（満タン）になる。すなわち、先読み予告演出である

一斉変化演出の実行中に第四保留が増加したことになるが、この第四保留は先読み予告の対象にはならない。図５６（ｇ）に示す第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して４個点灯しているが、装飾図柄表示装置２０８の保留アイコン表示領域２０８ｆにはエフェクト表示ｅ４が継続表示され、保留アイコン表示領域２０８ｆ全体が依然として視認困難になっている。第四保留の増加に伴う保留アイコンの増加アニメーションもキャンセルされている。

【０４８５】

図５６（ｈ）では、エフェクト表示ｅ４が消え、保留アイコンの表示が再開する。図５６（ｈ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、先読み予告対象の第三保留アイコンｈ３が殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）で表示され、第一保留アイコンｈ１および第二保留アイコンｈ２も、殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）に変化しているが、第三保留が増加した後に増加した第四保留に対応する第四保留アイコンｈ４は、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）で表示されている。このように、図柄停止中に保留が増加した場合には、先読み予告演出として一斉変化演出が即座に開始されるが、この一斉変化演出の実行中に保留増加があった場合には、その保留増加分は対象外にして、一斉変化演出実行前の保留アイコンを一斉に変化させる。なお、図柄停止中は、特図の保留が増加すると一斉変化演出が即座に実行されるが、一斉変化演出開始前に第四保留が増加した場合であっても、第三保留が先読み予告の対象であれば、第四保留に対応した第四保留アイコンｈ４は、先読み予告の表示態様では表示されない。また、第四保留が先読み予告の対象であれば、第三保留アイコンｈ３も第四保留アイコンｈ４も、先読み予告の表示態様で表示されることになる。

【０４８６】

上述のごとく、図５６（ｆ）においても同図（ｇ）においても、保留アイコンの増加アニメーションはキャンセルされているが、先読み予告演出である一斉変化演出の開始後の保留増加分については、保留アイコンの増加アニメーションを実行してもよい。図５６（ｆ’）では、同図（ｆ）と同じく、第三保留が先読み予告対象になったことに伴う一斉変化演出の開始によって、エフェクト表示ｅ４が出現し、保留アイコン表示領域２０８ｆ全体が視認困難になっている。この状態で、第四保留の増加があるが、一斉変化演出の開始後であることから、保留アイコンの増加アニメーションが開始される。図５６（ｇ１’）では、増加保留アイコンｈｉの上端部分が表示画面の下から見え始めている。増加保留アイコンｈｉが表示されたレイヤは、エフェクト表示ｅ４が表示されたレイヤよりも奥側であるため、増加保留アイコンｈｉはエフェクト表示ｅ４によってオーバーラップされてしまう。図５６（ｇ１’）に続く同図（ｇ２’）では、エフェクト表示ｅ４によって一部が隠された、黒丸の表示態様の増加保留アイコンｈｉが示されている。

【０４８７】

なお、第三保留の増加に伴う保留アイコンの増加アニメーションとして、殿様の顔の表示態様（先読み予告の表示態様）の増加保留アイコンｈｉを、エフェクト表示ｅ４とともに登場させてもよい。

【０４８８】

続いて、入賞順変動機における保留アイコンの一斉変化演出について説明する。

【０４８９】

これまでの説明は、特図２優先変動における説明であった。すなわち、特図２の図柄変動を優先して行う場合における特図１の保留増加についての説明であった。なお、特図２の保留増加であっても同じである。

【０４９０】

ここでは、第１特図始動口２３０への入賞と、第２特図始動口２３２への入賞のうち、入賞タイミングが先のタイミングのものから図柄変動表示を開始する入賞順変動機の場合について説明する。

【０４９１】

図５７は、入賞順変動を説明するための図である。

【０４９２】
図５７に示す装飾図柄表示装置２０８の保留アイコン表示領域２０８ｆには、特図１の保留４個と特図２の保留４個を合わせた８個の保留アイコンが表示可能である。また、変動アイコン表示領域２０８ｅは、左下隅に設けられている。
【０４９３】
図５７（ａ）では、６つの保留アイコンｈ１～ｈ６が表示されている。これら６つの保留アイコンｈ１～ｈ６はいずれも、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）である。また、６つの保留アイコンｈ１～ｈ６のうのち第一保留アイコンｈ１に対応した保留は、特図２の保留である。
【０４９４】
図５７（ｂ）では、図柄変動中に特図２の保留が増加し、保留アイコン表示領域２０８ｆには、第七保留アイコンｈ７が追加される。ここでも、図５２を用いて説明した保留アイコンの増加アニメーションと同じような増加アニメーションが実行されるが、図示省略している。やがて、図柄変動が終了し、図柄停止中になる（図５７（ｃ）～同図（ｄ））。この例では、第七保留についての先読み予告の実行可否抽選にハズレ、保留アイコンの一斉変化演出は開始されない。
【０４９５】
次いで、第一保留アイコンｈ１に対応した特図２の保留が消化され、図５７（ｅ）に示すように、第２特図表示装置２１４において特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始される。図５７（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、図５２（ｃ）を用いて説明した保留アイコンの移動アニメーションと同じような移動アニメーションが開始され、図５７（ｇ）では、保留アイコンの移動が完了し、変動アイコン表示領域２０８ｅには保留アイコンと同じ表示態様の変動アイコンｃが表示されている。
【０４９６】
図５８は、入賞順変動において保留が増加した場合の保留アイコンの一斉変化の例を段階的に示す図である。
【０４９７】
図５８（ａ）では、７つの保留アイコンｈ１～ｈ７が表示されている。これら７つの保留アイコンｈ１～ｈ７はいずれも、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）である。また、７つの保留アイコンｈ１～ｈ７のうのち第一保留アイコンｈ１に対応した保留は、特図２の保留である。図５８（ａ）に示す状態は、移動アニメーション終了後の状態である。
【０４９８】
図５８（ｂ）では、移動アニメーション終了後の図柄変動中に特図２の保留が増加し、保留アイコン表示領域２０８ｆには、第八保留アイコンｈ８が追加されるとともに、保留満タンになったことで保留ＭＡＸという満タン表示Ｆもなされている。この例では、第八保留についての先読み予告の実行可否抽選に当選し、保留アイコンの一斉変化演出がこの後に実行される。
【０４９９】
やがて、図柄変動が終了し、停止表示中になる（図５８（ｃ）～同図（ｄ））。この例では、停止表示中には、保留アイコンの一斉変化演出は開始されない。
【０５００】
次いで、第一保留アイコンｈ１に対応した特図２の保留が消化され、図５８（ｅ）に示すように、第２特図表示装置２１４において特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始される。図５８（ｆ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、図５２（ｃ）を用いて説明した保留アイコンの移動アニメーションと同じような移動アニメーションが開始され、図５８（ｇ）では、保留アイコンの移動が完了し、保留アイコン表示領域２０８ｆには７つの保留アイコンｈ１～ｈ７が表示されるとともに、変動アイコン表示領域２０８ｅには変動アイコンｃが表示されている。なお、７つの

保留アイコンｈ１～ｈ７にしても変動アイコンｃにしても、表示態様は、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）である。

【０５０１】

保留アイコンの移動が完了すると、保留アイコンの一斉変化演出が開始される。すなわち、保留アイコンの移動アニメーションの終了に一斉変化演出は開始されることになる。この一斉変化演出でも、エフェクト表示ｅ５が出現するが、ここでのエフェクト表示ｅ５は、図５８（ｈ）に示すように、保留アイコン表示領域２０８ｆとともに変動アイコン表示領域２０８ｅにもオーバーラップする表示であり、７つの保留アイコンｈ１～ｈ７の他に、変動アイコンｃも視認困難になる。なお、図５８（ｈ）に示すエフェクト表示ｅ５は、第八保留アイコンｈ８が表示される位置はオーバーラップしていないが、この位置までオーバーラップするものであってもよい。また、変動アイコン表示領域２０８ｅにはオーバーラップしないエフェクト表示であってもよい。

【０５０２】

図５８（ｉ）では、エフェクト表示ｅ５が消え、保留アイコンが視認可能になるとともに変動アイコンｃも視認可能になっている。ここでの一斉変化演出は、保留増加時（図５８（ｂ））の第八保留を予告対象にした先読み予告であったが、保留が一つ消化された関係で、第八保留は第七保留になっており、そもそも第八保留アイコンｈ８は表示されていない。したがって、第七保留アイコンｈ７と、第一保留アイコンｈ１～第六保留アイコンｈ６および変動アイコンｃが、表示されており、表示されているこれら全てのアイコンの表示態様が変化している。しかも、ここでの一斉変化演出では、一種類の共通の表示態様に変化するのではなく、複数種類の表示態様に変化している。なお、一斉変化した全ての保留アイコンの表示態様が異なる場合があってもよい。

【０５０３】

また、保留アイコンの移動アニメーションが実行されるタイミングで一斉変化演出が実行されてもよい。図５８（ｄ’）は、同図（ｄ）と同じく停止表示中であり、図５８（ｅ’）では、同図（ｅ）と同じく、特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置２０８でも装飾図柄の変動表示が開始されている。先の例ではこの後すぐに、保留アイコンの移動アニメーションが開始されたが、この例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時あるいは装飾図柄の変動表示の開始直後に、エフェクト表示ｅ５が出現し、一斉変化演出が開始されている。図５８（ｆ’）では、エフェクト表示ｅ５が消え、第七保留アイコンｈ７と、第一保留アイコンｈ１～第六保留アイコンｈ６および変動アイコンｃが、表示されており、表示されているこれら全てのアイコンの表示態様が変化している

図５９は、入賞順変動において停止表示中に保留が増加して保留満タンになったときの例を示す図である。

【０５０４】

図５９（ａ）～同図（ｂ）にかけて停止表示が行われており、同図（ａ）と同図（ｂの間のタイミングで第１特図始動口２３０に１球入賞があり、特図１の保留数が１つ増加し、保留が８個（満タン）になる。停止表示中における保留増加については、保留アイコンの増加アニメーションはキャンセルされ、図５９（ｂ）に示すように、第１特図柄保留ランプ２１８は１個増加して４個点灯するとともに、黒丸の表示態様（デフォルトの表示態様）の第八保留アイコンｈ８が増加している。このように停止表示中に保留が増加して保留満タンになった場合には、図５８で説明した満タン表示Ｆは表示されない。すなわち、満タン表示Ｆは、図柄変動中にしか表示されない。これは、停止表示の期間長は短く、満タン表示Ｆをある程度の時間にわたって表示することができないことに起因する。こうして、満タン表示Ｆが表示されないまま、次の図柄変動表示が開始され（図５９（ｃ）参照）、図示省略したが、保留アイコンの移動アニメーションが実行され、その後、保留アイコンの一斉変化演出が開始され、エフェクト表示ｅ５が出現し（図５９（ｄ）参照）、同図（ｅ）では、そのエフェクト表示ｅ５が消えて、第七保留アイコンｈ７と、第一保留アイコンｈ１～第六保留アイコンｈ６および変動アイコンｃが再表示されており、再表示されたこれら全てのアイコンの表示態様が変化している。

【０５０５】
なお、短い時間であっても、停止表示中に満タン表示Ｆを表示してもよい。また、保留アイコンの移動アニメーションは省略されてもよい。さらに、図柄変動中に保留が増加しないと、あるいは保留満タンにならないと、保留アイコンの一斉変化演出が開始されない態様であってもよい。
【０５０６】
図６０は、表示されている保留アイコンの種類によって一斉変化演出が実行されなかったり、されたりする例を示す図である。
【０５０７】
図６０の左側に示す例では、図６０（ｂ）で、第二保留アイコンｈ２が「熱」の文字の表示態様（第二の表示態様）の保留アイコンに変化する。この表示態様（第二の表示態様）は、最も信頼度（大当りの期待度）が高い先読み予告の表示態様であってもよいし、同時に２つ以上は表示されない表示態様であってもよいし、最も出現率が低いレアな表示態様であってもよい。なお、ここで列挙した第二の表示態様についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。このような表示態様の保留アイコンが表示されている状態で保留が増加しても、一斉変化演出は実行されない。
【０５０８】
一方、図６０の右側に示す例では、図６０（Ｂ）で、第二保留アイコンｈ２が光っている表示態様（第一の表示態様）の保留アイコンに変化する。この表示態様（第一の表示態様）は、最も信頼度（大当りの期待度）が低い先読み予告の表示態様であってもよいし、同時に２つ以上表示される表示態様であってもよいし、デフォルトの表示態様の次に出現率が高い表示態様であってもよい。なお、ここで列挙した第一の表示態様についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。このような表示態様の保留アイコンが表示されている状態で保留が増加した場合（図６０（Ｃ）の第三保留アイコンｈ３参照）、その増加した保留が先読み予告の対象になれば、一斉変化演出が実行される（図６０（Ｅ）参照）。
【０５０９】
図６１は、入賞順変動において保留満タンになった場合の一斉変化演出について説明する図である。
【０５１０】
図６１（ａ）に示す第三保留アイコンｈ３は、番長のキャラクタの表示態様に変化している。この第三保留アイコンｈ３は、一斉変化演出とは異なる演出によって表示態様が変化したものである。例えば、入賞時に最初から番長のキャラクタの表示態様で出現した場合や、次変動開始時にこの保留アイコンだけ番長のキャラクタの表示態様に変化した場合等があげられる。図６１（ｄ）では、図柄変動中に第八保留アイコンｈ８が増加し、保留満タンになる。図柄変動中に保留満タンになると、満タンになった時点から現在行われている図柄変動表示の停止表示までの間（図６１（ｃ）～同図（ｄ））、満タン表示Ｆが表示される。すなわち、図６１（ｆ）に示すように、確定表示になると満タン表示Ｆは消える。そして、他の演出で保留アイコンの表示態様が変化している場合であっても、保留満タンになると、次変動における保留アイコンの移動アニメーション（図６１（ｇ）参照）が終了した後に、図６１（ｉ）に示すように一斉変化演出が開始され、同図（ｊ）に示すように、第一保留アイコンｈ１～第七保留アイコンｈ７および変動アイコンｃの全てのアイコンの表示態様が変化する。この例では、図６０（ａ）～同図（ｅ）を用いて説明したような保留アイコンの表示態様とは無関係に、保留満タンになったことに応じて、一斉変化演出が実行される。したがって、ここでは、図６１（ａ）に示す第三保留アイコンｈ３は、番長のキャラクタの表示態様であったが、図６０（ｂ）に示す「熱」の文字の表示態様であっても、保留満タンになれば、一斉変化演出が実行されることになる。ただし、保留満タンになっても、「熱」の文字の表示態様（第二の表示態様）の保留アイコンが表示されていた場合には、一斉変化演出が実行されないようにしてもよい。

【０５１１】
図６１（Ａ）では、一斉変化演出によって既に、第一保留アイコンｈ１～第七保留アイコンｈ７全ての保留アイコンの表示態様が、殿様の顔の表示態様に変化している。この場合でも、図柄変動中に保留満タンになると満タン表示Ｆが表示される。そして、一斉変化演出が既に実行された後であっても、保留満タンになったことに応じて、再度、一斉変化演出が実行される（図６１（Ｃ）参照）。すなわち、一斉変化演出によって表示態様が変化した保留アイコンが全て消化される前に保留満タンになれば、再度、一斉変化演出が実行される。
【０５１２】
なお、図５８、図５９、および図６１で説明した入賞順変動機の例は、特図２優先変動機や交互変動機の場合においても、保留満タンになった場合に適用することができる例である。
【０５１３】
以上説明した図９～図６１は、一台のパチンコ機における例であってもよいし、異なるパチンコ機それぞれで実行される例であってもよい。
【０５１４】
図６２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。
【０５１５】
図６２に示す封入式のパチンコ機９００では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段９０１から遊技領域９０２に発射された遊技媒体が、遊技領域９０２から排出されて再び発射手段９０１へ供給可能としている。また、遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手段９０３が遊技台前面の遊技領域９０２の下方に配設されており、図１に示す上皿１２６や下皿１２８は設けられていない。
【０５１６】
また、本発明は、スロトマシンにも適用することができる。
【０５１７】
図６３は、本発明を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。
【０５１８】
このスロットマシン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６３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乃至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。
【０５１９】
図６３に示すスロットマシン１０００では、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乃至１０１２が構成されている。リール１０１０乃至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乃至１０１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合せが変動することとなる。つまり、各リール１０１０乃至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、図６３に示すスロットマシン１０００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。
【０５２０】
各々のリール１０１０乃至１０１２の裏面には、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バックライト（図６３において図示省略）が配置されている。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乃至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乃至１０１２を停止させる。

【０５２１】

入賞ライン表示ランプ１０２０は、有効となる入賞ライン１０１４を示すランプである。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定まっている。入賞ライン１０１４は５ラインあり、例えば、メダルが１枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが２枚ベットされた場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された３本が有効となり、メダルが３枚ベットされた場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された５ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ライン１０１４の数については５ラインに限定されるものではなく、また、例えば、メダルが１枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン、下段水平入賞ライン、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの５ラインを入賞ラインとして有効としてもよい。

【０５２２】

告知ランプ１０２３は、例えば、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。

【０５２３】

ベットボタン１０３０乃至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（クレジットという。）を所定の枚数分投入するためのボタンである。図６３に示すスロットマシン１０００においては、ベットボタン１０３０が押下される毎に１枚ずつ最大３枚まで投入され、ベットボタン１０３１が押下されると２枚投入され、ベットボタン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、ベットボタン１０３２はＭＡＸベットボタンとも言う。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。

【０５２４】

メダル投入口１０３４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、ベットボタン１０３０乃至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１０３４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１０２６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。

【０５２５】

スタートレバー１０３５は、リール１０１０乃至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１０３４に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン１０３０乃至１０３２を操作して、スタートレバー１０３５を操作すると、リール１０１０乃至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。このスロットマシン１０００では、スタートレバ

ー１０３５が操作されたことに基づいて、複数種類の役のうち、いずれの役に当選しているか否かの抽選を行う内部抽選処理が実行され、スロットマシン１０００を遊技者にとって相対的に有利な状態とするかあるいは相対的に不利な状態にするかが決定される。

【０５２６】

ストップボタンユニット１０３６には、ストップボタン１０３７乃至１０３９が設けられている。ストップボタン１０３７乃至１０３１０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乃至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乃至１０１２に対応づけられている。以下、ストップボタン１０３７乃至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。なお、各ストップボタン１０３７乃至１０３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１０３７乃至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。

【０５２７】

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１０４３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。

【０５２８】

また、図６３に示すスロットマシン１０００には、図１に示すパチンコ機１００に設けられていた操作キーユニット１８１と同じ操作キーユニット１０９０が、ＭＡＸベットボタン１０３２とメダル投入口１０３４の間に設けられている。この操作キーユニット１０９０も、十字キーとＯＫボタンとキャンセルボタンを有する。さらに、その操作キーユニット１０９０の横には、図１に示すパチンコ機１００に設けられていたチャンスボタン１３６と同じ演出ボタン１０９１が設けられている。

【０５２９】

音孔１０６０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１０８０が配設されている。この演出装置１０８０は、水平方向に開閉自在な２枚の右扉１０６３ａ、左扉１０６３ｂからなる扉（シャッタ）部材１０６３と、この扉部材１０６３の奥側に配設された液晶表示装置１０５７（図示省略）を備えており、２枚の右扉１０６３ａ、左扉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。なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、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、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している。図６３に示すスロットマシン１０００では、表示画面は長方形の平坦面であるが、正方形の平坦面でもよい。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。さらに、表示画面は曲面をなしていてもよい。

【０５３０】

以上説明したスロットマシン１０００では、操作手段としては、ベットボタン１０３０～１０３２、スタートレバー１０３５、ストップボタン１０３７～１０３９等の他、操作キーユニット１０９０（第一の操作手段や第三の操作手段の一例）や演出ボタン１０９１（第二の操作手段の一例）があげられる。さらに、図６３に示すスロットマシン１０００では、機器のタイトル等を表示した表示パネル１０７０が、前側に向かって突出可能であ

る。また、表示パネル１０７０内部には、発光ダイオード（ＬＥＤ）が内蔵されている。図６３に示す表示パネル１０７０は初期位置にある。この表示パネル１０７０は、前側に向かって突出してきた場合には、押し込み操作を行うことができ、透過部１９１と同じように、操作手段（ボタン）として機能し、操作手段の一例（例えば、第一の操作手段の一例）に相当するとともに、可動手段の一例にも相当する。また、操作キーユニット１０９０の各ボタンや、演出ボタン１０９１や、表示パネル１０７０は振動可能である。ただし、操作キーユニット１０９０の各ボタンは振動しないものであってもよい。

【０５３１】

以下、図６４～図１５７を用いて、本発明に適用することができる他の遊技台（例えば、パチンコ機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。なお、図６４～図１５７に示す符号は、原則として図６４～図１５７を用いた説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図６４～図１５７を用いた説明では図６４～図１５７に示す符号を優先する。

【０５３２】

＜全体構成＞

まず、図６４を用いて、本発明の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。

【０５３３】

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。

【０５３４】

外枠１０２は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長方形状から成る木製の枠部材である。

【０５３５】

本体１０４は、外枠１０２の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部１１２を介して外枠１０２に回動自在に装着された縦長方形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体１０４は、枠状に形成され、内側に空間部１１４を有している。このパチンコ機１００を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体１０４を開閉操作することが可能であり、本体１０４が開いたことを検出する本体開放センサ１０４１が設けられている。

【０５３６】

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。

【０５３７】

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不図示の開放レバーを押すことによって開く。なお、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を設けてもよい。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６６参照）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（不図示）と、を備える。また、図６４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１３７も備えている。

【０５３８】

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。なお、球発射ハンドル１３４が操作された状態で押下操作されることにより発射強度を最大にすることが可能な右打ちボタンを備えてもよい。

【０５３９】

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６４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６６に示す。

【０５４０】

図６５は、図６４のパチンコ機１００を背面側から見た外観図である。

【０５４１】

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視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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

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内に流入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。

【０５４４】

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）。

【０５４５】

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６７参照）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６７参照）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６７参照）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６７参照）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６７参照）を構成する発射基板１７４を収納する発射基板ケース１７６、各種電気的遊技機器に電源を供給する電源制御部６６０（図６７参照）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。

【０５４６】

図６６は、遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。

【０５４７】

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。

【０５４８】

遊技領域１２４の略中央には、演出装置２０６を配設している。この演出装置２０６には、略中央に装飾図柄表示装置２０８を配設し、その周囲に、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２２２を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があり、特別図柄、第１特別図柄、第２特別図柄のうちの一つまたは複数を「特図」と称する場合がある。

【０５４９】

演出装置２０６は、演出可動体２２４を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【０５５０】

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（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。

【０５５１】

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７セグメント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２１

４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７セグメントＬＥＤによって構成する。これらの第１特図表示装置２１２および第２特図表示装置２１４は、所定の図柄表示手段である。なお、装飾図柄表示装置２０８に表示される装飾図柄は、第１特図表示装置２１２や第２特図表示装置２１４に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄であり、装飾図柄表示装置２０８も、所定の図柄表示手段としてもよい。

【０５５２】

普図保留ランプ２１６は、保留している所定の第１の変動遊技（詳細は後述する普図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、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。

【０５５３】

第１特図保留ランプ２１８および第２特図保留ランプ２２０は、保留している所定の第２の変動遊技（詳細は後述する特図変動遊技）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、第１特図用と第２特図用を合わせると８つ）まで保留することを可能としている。ここにいう保留とは、後述する始動情報に基づく各種判定処理（抽選処理等）の開始を保留することを意味する。

【０５５４】

高確中ランプ２２２は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ（報知手段）である。この高確中ランプ２２２は、電源が投入されてから大当り遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。この図柄制御状態については後述するが、ここでの図柄制御状態として、通常状態、時短状態（電サポ状態）、および確変状態のうちのいずれの状態としてもよいし、特図確変ありの状態および特図確変なしの状態のうちの一方の状態としてもよい。

【０５５５】

なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機１００）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。

【０５５６】

また、この演出装置２０６の周囲には、一般入賞口２２６と、普図始動口２２８と、第１特図始動口２３０と、第２特図始動口２３２と、可変入賞口２３４を配設している。

【０５５７】

一般入賞口２２６は、本実施形態では遊技盤２００に複数配設しており、この一般入賞口２２６への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口２２６に入賞した場合）、図６５に示す払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１０個）の球を賞球として図６４に示す上皿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。なお、一般入賞口２２６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。本実施形態では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

【０５５８】

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の左側に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。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。

【０５５９】

第１特図始動口２３０は、本実施形態では遊技盤２００の中央に１つだけ配設している

。この第１特図始動口２３０は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第１特図始動口２３０への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図６５に示す払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、３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。この第１特図始動口２３０は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。

【０５６０】

第２特図始動口２３２は、本実施形態では普図始動口２２８の下側に１つだけ配設している。すなわち、第２特図始動口２３２は、遊技盤２００の右側に設けられている。この第２特図始動口２３２の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一対の羽根部材２３２１が設けられており、一対の羽根部材２３２１と第２特図始動口２３２を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一対の羽根部材２３２１は、第２特図始動口２３２への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一対の羽根部材２３２１が閉じたままでは第２特図始動口２３２への入球は不可能であり、一対の羽根部材２３２１が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、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一対の羽根部材２３２１が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第２特図始動口２３２への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一対の羽根部材２３２１が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第２特図始動口２３２は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第１の大きさに相当）と大サイズ（第２の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第１特図始動口２３０の入り口の大きさよりも大きい。一対の羽根部材２３２１が開いた状態では、遊技領域１２４に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第１特図始動口２３０に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第２特図始動口２３２に進入する遊技球の方が多い。一方、小サイズの大きさは、第１特図始動口２３０の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第１特図始動口２３０の入り口の大きさ以下である。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、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。

【０５６１】

可変入賞口２３４は、本実施形態では遊技盤２００の中央部下方に１つだけ配設している。この可変入賞口２３４は、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材２３４１とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口２３４はアタッカと呼ばれることがある。扉部材２３４１は、所定の閉状態およびその閉状態よりも遊技球の、可変入賞開口への進入が容易な開状態のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第１の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口２３４における閉状態は、扉部材２３４１が遊技盤２００の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第２の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口２３４における開状態は、扉部材２３４１が遊技盤２００に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口２３４は、後述する大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。なお、閉状態には、完全に閉塞してしる状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に少し開いている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図６６に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第１特図表示装置２１２あるいは第２特図表示装置２１４が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材２３４１が所定の時間間隔、所定の回数で

開閉する。可変入賞口２３４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、１５個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。なお、可変入賞口２３４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。

【０５６２】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材２３６や、遊技釘２３８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。

【０５６３】

上皿１２６に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このパチンコ機１００では、遊技者の球発射ハンドル１３４の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆１４６および発射槌１４８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２３８等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口２２６、可変入賞口２３４）や始動口（第１特図始動口２３０、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。

【０５６４】

＜演出装置２０６＞

次に、パチンコ機１００の演出装置２０６について説明する。

【０５６５】

この演出装置２０６の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置２４２およびステージ２４４を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体２２４を配設している。また、演出装置２０６の背面側には、装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置２４６（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置２０６において、装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置２４６は、ワープ装置２４２、ステージ２４４、および演出可動体２２４の後方に位置することとなる。

【０５６６】

ワープ装置２４２は、演出装置２０６の左上方に設けたワープ入口２４２ａに入った遊技球を演出装置２０６の前面下方のステージ２４４にワープ出口２４２ｂから排出する。

【０５６７】

ステージ２４４は、ワープ出口２４２ｂから排出された球や遊技釘２３８などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ２４４の中央部には、通過した球が第１特図始動口２３０へ入球し易くなるスペシャルルート２４４ａを設けている。

【０５６８】

演出可動体２２４は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部２２４ａと前腕部２２４ｂとからなり、肩の位置に上腕部２２４ａを回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部２２４ｂを回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体２２４は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置２０８の前方を移動する。

【０５６９】

遮蔽装置２４６は、格子状の左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂからなり、装飾図柄表示装置２０８および前面ステージ２４４の間に配設する。左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂの上部には、不図示の２つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置２４６は、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂを閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置２０８を視認し難いように遮蔽する。左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂを開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置２０８の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置２０８の表示の全てを視認可能である。また、左扉２４６ａおよび右扉２

４６ｂは、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置２０８の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置２０８による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置２０８を全く視認不可にしてもよい。

【０５７０】

図６４に示すスピーカ１２０や枠ランプ１２２等の装飾ランプ、図６６に示す装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および遮蔽装置２４６は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置２０８は装飾図柄表示手段の一例に相当する。

【０５７１】

さらに、遊技盤２００には、この遊技台のスペックを表すスペックシール２９０が、遊技者から見える位置に貼り付けられている。

【０５７２】

次に、図６７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、同図は制御部の回路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。

【０５７３】

まず、パチンコ機１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えている。基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムや各種データを記憶するためのＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのタイマ回路３１２と、プログラム処理の異常を監視するＷＤＴ３１４と、を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１６ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【０５７４】

また、基本回路３０２には、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、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、前面枠扉開放センサや内枠開放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乱数値生成回路３１８および基本回路３０２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２２２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、例えば特図２始動口２３２の羽根部材２３２１や可変入賞口２３４の扉部材２３４１等を開閉駆動する各種ソレノイド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３１

８に含まれていてもよい。
【０５７５】
なお、特図１始動口２３０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、特図１始動口２３０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始動口２３０に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路３１８は、特図２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、特図２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始動口２３２に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。
【０５７６】
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、外部端子板３４９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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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）。
【０５７９】
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および払出制御部６００との情報通信は一方向の通信であり、主制御部３００は第１副制御部４００および払出制御部６００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成している。ただし、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信が双方向通信により行われるように構成してもよい。また、払出制御部６００は、主制御部３００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、払出制御部６００から主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成してもよい。
【０５８０】
次に、パチンコ機１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主に主制御部３００が送信したコマンド等に基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えている。基本回路４０２には、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２とを搭載している。この基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路４０２には、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのＲＯＭ４０６が設けられている。なお、ＲＯＭ４０６は、制御プログラムと各種演出データとを別々のＲＯＭに記憶させてもよい。
【０５８１】
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、各種ランプ４１８（例えば、チャンスボタンランプ１３８

）の制御を行うための駆動回路４２０と、遮蔽装置２４６の駆動制御を行うための駆動回路４３２と、遮蔽装置２４６の現在位置を検出する遮蔽装置センサ４３０と、チャンスボタン１３６の押下を検出するチャンスボタンセンサ４２６と、スピーカ１２０から出力される音量を調整する音量調整スイッチ（不図示）と、設定操作部１３７の各ボタンの押下を検出する操作部センサ（不図示）と、これらのセンサからの検出信号を基本回路４０２に出力するセンサ回路４２８と、ＣＰＵ４０４からの信号に基づいてＲＯＭ４０６に記憶された画像データ等を読み出してＶＲＡＭ４３６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）４３４と、を接続している。

【０５８２】

次に、パチンコ機１００の第２副制御部５００について説明する。第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えている。基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２とを搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路５０２には、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたＲＯＭ５０６が設けられている。

【０５８３】

また、基本回路５０２には、演出可動体２２４の駆動制御を行うための駆動回路５１６と、演出可動体２２４の現在位置を検出する演出可動体センサ４２４と、演出可動体センサ４２４からの検出信号を基本回路５０２に出力するセンサ回路５１８と、遊技盤用ランプ５３２の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路５３０と、遊技台枠用ランプ５４２の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路５４０と、遊技盤用ランプ駆動回路５３０および遊技台枠用ランプ駆動回路５４０との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路５２０と、を接続している。

【０５８４】

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、外部端子板３４９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は、前面枠扉１０６が開放されている場合にこれを検知し、開放信号を出力するものである。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。

【０５８５】

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を駆動する発射モータ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。

【０５８６】

電源制御部６６０は、パチンコ機１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部３００、第１副制御部４００等の各制御部や払出装置１５２

等の各装置に供給する。さらに、電源制御部６６０は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部６６０から払出制御部６００と第２副制御部５００に所定電圧の電源を供給し、払出制御部６００から主制御部３００と第２副制御部５００と発射制御部６３０に所定電圧の電源を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧の電源を供給してもよい。

【０５８７】

次に、図６８（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。

【０５８８】

特図１始動口２３０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、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「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、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「特図２の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図１の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第１特図表示装置２１２は特図１の停止図柄態様を停止表示し、特図２の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第２特図表示装置２１４は特図２の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図１又は２の変動表示」を開始してから特図１又は２の停止図柄態様を停止表示するまでの変動表示を特図の変動表示と称することがある。この特図の変動表示は複数回、連続して行われることがある。

【０５８９】

図６８（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６８（ａ）には、「特図Ａ」から「特図Ｉ」の９種類の特図が示されている。図６８（ａ）においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【０５９０】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、７種類の大当り図柄（「特図Ａ」から「特図Ｇ」）が用意されている。「特図Ａ」は１５ラウンド（Ｒ）大当り図柄であって、１５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１５Ｒ確変大当り図柄であり、「特図Ｂ」は１５Ｒ大当り図柄であって、１５ラウンドのうちの５つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質５Ｒ確変大当り図柄であり、「特図Ｃ」は１５Ｒ大当り図柄であって、１５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１５Ｒ－ランクアップボーナス（ＲＵＢ）図柄であり、「特図Ｄ」は１５Ｒ大当り図柄であって、１５ラウンドのうちの８つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質８Ｒ－ＲＵＢであり、「特図Ｅ」は１５Ｒ大当り図柄であって、１５ラウンドのうちの４つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質４Ｒ－ＲＵＢであり、「特図Ｆ」は５Ｒ通常大当り図柄であり、「特図Ｇ」は２Ｒ大当り図柄であって、いずれのラウンドにおいても出玉の獲得が期待できない潜伏確変あるいは隠れ確変と称される２Ｒ確変大当り図柄である。ここで、ランクアップボーナスとは、例えば、大当りの開始時には出玉の獲得が期待できるラウンドがいつまで続くのかが遊技者に特定困難な態様で演出する大当りであり、特定のラウンド（例えば、５ラウンド目や９ラウンド目）となったときに、出玉の獲得が期待できるラウンドが継続するか否かを遊技者に煽る態様で演出する大当りである。

【０５９１】

本実施形態のパチンコ機１００では、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。通常大当りと確変大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（確変大当り）か低い（通常大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態（以下、「特図確変」または単に「確変」という場合がある）と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、大当り遊技の終了後に時短状態（電サポ状態）に移行する場合がある。ここで、電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。時短については詳しくは後述するが、時短状態のことを普図高確率状態（以下、「普図確変」という場合がある）と称し、時短状態でない状態のことを普図低確率状態と称する。このように、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密にいえば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部３００のＲＡＭ３０８には時短フラグが用意されており、その時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では１／１００であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では９９／１００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２始動口２３２の羽根部材２３２１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２３２１は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口２２８への１回の入賞につき非電サポ状態では１回しか開かない羽根部材２３２１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２始動口２３２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、可変入賞口（アタッカ）２３４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２始動口２３２に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が特図２始動口２３２に進入し難い。上述のごとく、特図２始動口２３２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２始動口２３２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」～「特図Ｅ」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、次に大当り遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、「特図Ｆ」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１００回行われる間、電サポ状態が維持され、１０１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Ｇ」）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。

【０５９２】

このように、本実施形態では、「特図Ａ」～「特図Ｅ」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高確率状態になる。また、「特図Ｆ」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Ｇ」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。

【０５９３】

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１種類の停止図柄が用意されている。小当り遊技では、可変入賞口２３４の扉部材２３４１が所定回（例えば２回）作動し、その扉部材２３４１は、１回の作動につき開状態を最大で０．１秒間しか維持しない。なお、小当りにおける扉部材２３４１の開放では、例えば、１回目の開放で、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、２回目以降の開放は行われない。小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない当りであり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。図６８（ａ）に示す、「特図Ｈ」は小当り図柄である。本実施形態では、小当り遊技における可変入賞口２３４の開閉態様（開閉回数及び開放時間）と、「特図Ｇ」が停止表示されて移行される大当り遊技における可変入賞口２３４の開閉態様（開放回数及び開放時間）とを略同じにしたが、異ならせるようにしてもよく、例えば、開放回数及び開放時間の少なくともいずれか一方が異なっていてもよい。

【０５９４】

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Ｉ」はハズレ図柄である。

【０５９５】

図６８（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６８（ｂ）には、「特図ａ」～「特図ｆ」の６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１５Ｒ大当り図柄であって、１５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１５Ｒ確変大当り図柄であり、「特図ｂ」は１５Ｒ大当り図柄であって、１５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１５Ｒ－ＲＵＢ図柄であり、「特図ｃ」は１５Ｒ大当り図柄であって、１５ラウンドのうちの８つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質８Ｒ－ＲＵＢであり、「特図ｄ」は１５Ｒ大当り図柄であって、１５ラウンドのうちの４つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質４Ｒ－ＲＵＢであり、「特図ｅ」は２Ｒ通常大当り図柄である。

【０５９６】

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ｆ」はハズレ図柄である。

【０５９７】

図６８（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２３０または特図２始動口２３２に球が入賞したこと、すなわち、特図１始動口２３０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、あるいは特図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。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。

【０５９８】

実質５Ｒ確変大当り（「特図Ｂ」）、５Ｒ通常大当り（「特図Ｆ」）、２Ｒ通常大当り（「特図ｅ」）を報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに、「装飾３－装飾３－装飾３」及び「装飾７－装飾７－装飾７」以外の同じ数字の装飾図柄が３つ並んだ

装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾１－装飾１－装飾１」や「装飾４－装飾４－装飾４」等）を停止表示する。また、１５Ｒ確変大当り（「特図Ａ」及び「特図ａ」）を報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに、「装飾３－装飾３－装飾３」又は「装飾７－装飾７－装飾７」を停止表示する。さらに、１５Ｒ－ＲＵＢ、実質８Ｒ－ＲＵＢ及び実質４Ｒ－ＲＵＢを報知する場合には、左図柄表示領域２０８ａ及び右図柄表示領域２０８ｃに同じ数字の装飾図柄であり、中図柄表示領域２０８ｂが殿様の装飾図柄である装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾１－殿様－装飾１」や「装飾４－殿様－装飾４」等）を停止表示する。また、２Ｒの大当りである隠れ確変（「特図Ｇ」）、あるいは小当り（「特図Ｈ」）を報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに、「装飾１－装飾２－装飾３」といった装飾図柄の組合せを停止表示する。「装飾１－装飾２－装飾３」といった装飾図柄の組合せは、チャンス目と称することがある。また、「特図Ｉ」や「特図ｆ」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。

【０５９９】

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と称することがある。装飾図柄の変動表示は、第１副制御部４００が制御することによって行われる。

【０６００】

図６８（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、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「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６８（ｄ）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【０６０１】

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。

【０６０２】

＜主制御部メイン処理＞

次に、図６９を用いて、図６７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。

【０６０３】

図６７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。

【０６０４】

上述したように、図６７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６９に示す主制御部メイン処理を実行する。

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

ステップＳ１０７では、初期設定２を行う。この初期設定２では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をタイマ回路３１２に設定する処理、Ｉ／Ｏ３１０の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第１副制御部４００への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、ＲＡＭ３０８への書き込みを許可する設定等を行う。

【０６０９】

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

【０６１０】

具体的には、最初に、図６５に示す電源基板１８２に設けたＲＡＭクリアスイッチ１８０を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるＲＡＭクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちＲＡＭクリアが必要であるか否かを判定し、ＲＡＭクリア信号がオンの場合（ＲＡＭクリアが必要な場合）には、基本回路３０２を初期状態にすべくステップＳ１１３に進む。一方、ＲＡＭクリア信号がオフの場合（ＲＡＭクリアが必要でない場合）には、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あるか否かを判定する。そして、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には、基本回路３０２を初期状態にすべくステップＳ１１３に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、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）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば０）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップＳ１１１に進み、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ステップＳ１１３に進む。同様に電源ステータスの情報が「

サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップＳ１１３に進む。
【０６１１】
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Ｓ１１５内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図６５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。
【０６１２】
ステップＳ１１３では、初期化処理を行う。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。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Ｓ１１３）が行われたことを表すコマンドであり、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。
【０６１３】
ステップＳ１１５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０～２０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２１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Ｓ１１５の処理を繰り返し実行する。
【０６１４】
＜主制御部タイマ割込処理＞
次に、図７０を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【０６１５】
図６７に示す主制御部３００は、所定の周期（本実施形態では約４ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するタイマ回路３１２を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。
【０６１６】
ステップＳ２０１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。
【０６１７】
ステップＳ２０３では、ＷＤＴ３１４のカウント値が初期設定値（本実施形態では３２．８ｍｓ）を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴ３１４を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約２ｍｓに

１回）リスタートを行う。
【０６１８】
ステップＳ２０５では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図６７に示す各種センサ３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３２０ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約４ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約２ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。
【０６１９】
また、ステップＳ２０５では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去３回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約２ｍｓという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップＳ２０５では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して２回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図６７に示す主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップＳ２０５では、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口２２６、可変入賞口２３４、第１特図始動口２３０、および第２特図始動口２３２への入球、または普図始動口２２８の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口２３４，２２６やこれらの始動口２３０，２３２，２２８への入賞があったと判定する。例えば、第１特図始動口２３０への入球を検出する第１始動口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２３０へ入賞があった、すなわち所定領域を通過する遊技媒体を検出したと判定し、以降の第１特図始動口２３０への入賞に伴う処理を行うが、過去３回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の第１特図始動口２３０への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。
【０６２０】
ステップＳ２０７およびステップＳ２０９では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記

ステップＳ１１５で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部３００で使用する、普図当選乱数値および特図乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が０～１００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１０１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、０～１００の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算した結果が、ＲＡＭ３０８に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば７）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に１周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に１周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが１周したことを判定するための初期値記憶領域をＲＡＭ３０８に設けている。

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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。

【０６２５】

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６７に示す払出制御部６００に出力する出力予定情報および払出要求情報は１バイトで構成しており、ビット７にストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット６に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット４～５に暗号化のための今回加工種別（０～３）、およびビット０～３に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【０６２６】

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７セグメント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、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。

【０６２７】

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７セグメント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７セグメント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６８（ｃ）に示す普図Ａ）およびハズレ図柄（図６８（ｃ）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。

【０６２８】

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２特図始動口２３２の羽根部材２３２１の開閉駆動用のソレノイド（３３２）に、羽根部材２３２１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。

【０６２９】

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２３２１の開閉駆動用のソレノイド（３３２）に、羽根部材２３２１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。

【０６３０】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２２３に移行するようにしている。

【０６３１】

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２特図始動口２３２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。

【０６３２】

続いて、特図先読み処理（ステップＳ２２４）が実行される。特図先読み処理の詳細については後述する。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。

【０６３３】

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７セグメント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。

【０６３４】

また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、１５Ｒ大当りフラグ、５Ｒ大当りフラグ、２Ｒ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、１５Ｒ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もオンの場合には図６８（ａ）に示す特図ａ、特図ｂ、特図ｃ、特図ｄのいずれか、２Ｒ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ｅ、ハズレフラグがオンの場合には特図ｆそれぞれの態様となるように、特図２表示装置２１４を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図２表示装置２１４は、１５Ｒ特別大当り図柄（特図ａ，特図ｂ，特図ｃ，特図ｄ）、２Ｒ通常大当り図柄（特図ｅ）、ハズレ図柄（特図ｆ）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。

【０６３５】

さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍｓ）その表示を維持するために、ＲＡＭ３０８に設けた特図２停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図２が所定期間停止表示され、特図２変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、ＲＡＭ３０８に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が１以上であれば、その時短回数から１を減算し、減算結果が１から０となった場合は、特図確率変動中でなければ、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。

【０６３６】

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

【０６３７】

また、特図２変動遊技の結果が大当りであれば、大当りフラグがオンにされる。大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図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状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば３

秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、ＲＡＭ３０８に設けた特図２待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０６３８】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図２待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の開放期間（例えば２９秒間、または可変入賞口２３４に所定球数（例えば１０球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口２３４の扉部材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。

【０６３９】

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）可変入賞口２３４の扉部材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。

【０６４０】

また、扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本例示形態では、１５ラウンド、５ラウンド又は２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。また、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、１００回）をセットするとともに、ＲＡＭ３０８に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。

【０６４１】

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２始動口２３２の一対の羽根部材２３２１の１回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一対の羽根部材２３２１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。

【０６４２】

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、大当り遊技中に可変入賞口２３４に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図２始動口２３２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。

【０６４３】

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。

【０６４４】

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。

【０６４５】

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。

【０６４６】

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、上述の特図２状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図１状態更新処理で行う各処理は、上述の特図２状態更新処理で説明した内容の「特図２」を「特図１」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図２状態更新処理と特図１状態更新処理の順番は逆でもよい。

【０６４７】

ステップＳ２２５およびステップＳ２２７における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図１および特図２それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図２についての特図関連抽選処理（特図２関連抽選処理）を行い（ステップＳ２２９）、その後で、特図１についての特図関連抽選処理（特図１関連抽選処理）を行う（ステップＳ２３１）。特図２関連抽選処理は、特図１および特図２の変動遊技を行っておらず、特図１および特図２の状態がいずれも非作動中であり、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および特図２の変動遊技を行っておらず、特図１および特図２の状態がいずれも非作動中であり、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。

【０６４８】

これらの特図関連抽選処理についても、主制御部３００が特図２関連抽選処理を特図１関連抽選処理よりも先に行うことで、特図２変動遊技の開始条件と、特図１変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図２変動遊技が先に変動中となるため、特図１変動遊技は変動を開始しない。また、特図２変動遊技の保留数が１以上の場合には、特図１変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われない。また、装飾図柄表示装置２０８による、特図変動遊技の当否判定の結果の報知は、第１副制御部４００によって行われ、特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図１始動口２３０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。本例示形態では、有利度の高い特図変動遊技（本例では特図２変動遊技）が有利度の低い特図変動遊技（本例では特図１変動遊技）よりも優先して行われる。このため、遊技状態の有利度に差を持たせ易くなる場合がある。

【０６４９】

ステップＳ２２９の特図２関連抽選処理の場合には、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図２始動情報（特図２当選乱数値および特図２乱数値の組）を取得し、取得した特図２始動情報内の特図２当選乱数

値およびＲＡＭ３０８内の特図確率変動フラグの値などに基づいて、ＲＯＭ３０６に記憶された当否判定用テーブルを用いて大当りとするか、小当りとするか、あるいははずれとするかの決定（当否判定）を行う。次いで、主制御部３００は、取得した特図２始動情報内の特図２乱数値および決定した当否判定結果などに基づいて、ＲＯＭ３０６に記憶された特図決定用テーブルを用いて特図２の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定を行う。次いで、主制御部３００は、例えば、決定した当否判定結果、停止図柄、当該当否判定時の特図２保留数、取得した特図変動時間決定用乱数値等に基づいて、ＲＯＭ３０６に記憶された各種テーブルを用いて特図２の変動表示時間（タイマ番号）の決定を行う。

【０６５０】

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。

【０６５１】

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

【０６５２】

以上の説明では、有利度の高い特図２変動遊技が有利度の低い特図１変動遊技よりも優先して開始され、特図２の保留が特図１の保留よりも優先して消化される特図２優先変動を例に挙げたが、有利度の低い特図１変動遊技が有利度の高い特図２変動遊技よりも優先して開始され、特図１の保留が特図２の保留よりも優先して消化される特図１優先変動であってもよい。また、有利度の高い特図２変動遊技および有利度の低い特図１変動遊技のいずれを優先することもなく、特図１および特図２それぞれの保留に係る特図変動遊技を始動口入賞順に開始する始動口入賞順変動であってもよい。始動口入賞順変動では、保留の上限数が特図１および特図２に関わらず８つになるため、特図１および特図２のそれぞれにおいて保留の上限数が４つとなる優先変動と比較して、保留数の上限を上げることができる場合がある。

【０６５３】

また以上の説明では、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たが、これに限定されるものではなく、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てもよい。また、このように複数の特図を同時に変動させる場合には、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し、１の表示が複数の特図の抽選結果を表示するように構成していても良い。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。

【０６５４】

ステップＳ２３１の次のステップＳ２３３では、コマンド設定送信処理を行う。このコマンド設定送信処理では、各種のコマンドが第１副制御部４００に送信される。なお、第１副制御部４００に送信する出力予定情報は例えば１６ビットで構成しており、ビット１５はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット１１～１４はコマンド種別（本例示形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、先読み結果情報コマンド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。
【０６５５】
具体的には、ストローブ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始（回転開始）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、特図確率変動フラグの値、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、図柄変動停止（回転停止）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、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動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特図確率変動フラグの値、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２３０への入賞の有無、特図２始動口２３２への入賞の有無、可変入賞口２３４、２３５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、後述する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。
【０６５６】
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、特図確率変動フラグの値、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、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。
【０６５７】
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、特図確率変動フラグの値、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、特図確率変動フラグの値、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、特図確率変動フラグの値、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、特図確率変動フラグの値、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。
【０６５８】
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。
【０６５９】
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。
【０６６０】
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。
【０６６１】

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

【０６６２】

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６９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。

【０６６３】

図７１は、主制御部タイマ割込処理の特図先読み処理（ステップＳ２２４）の流れの一例を示すフローチャートである。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（図７２（ａ）～（ｃ）参照）に記憶する。

【０６６４】

ここで、ＲＡＭ３０８内には、特図１の先読み結果を記憶する特図１用先読み結果記憶部と、特図１用先読み結果記憶部に記憶されている特図１先読み結果の数を特図１先読み数として記憶する特図１先読み数記憶領域とが設けられている。特図１用先読み結果記憶部は、本例では４個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図１用先読み結果記憶部では、特図１先読み数が１つ減るごとに順位が最上位（最先）の特図１先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図１先読み結果のデータの順位が１ずつ繰り上がるように処理される。また、特図１先読み数が１つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図１先読み結果のデータの次の順位に新たな特図１先読み結果のデータが書き込まれる。

【０６６５】

またＲＡＭ３０８内には、特図２の先読み結果を記憶する特図２用先読み結果記憶部と、特図２用先読み結果記憶部に記憶されている特図２先読み結果の数を特図２先読み数として記憶する特図２先読み数記憶領域とが設けられている。特図２用先読み結果記憶部は、本例では４個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図２用先読み結果記憶部では、特図２先読み数が１つ減るごとに順位が最上位の特図２先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図２先読み結果のデータの順位が１ずつ繰り上がるように処理される。また、特図２先読み数が１つ増えるごとに、順位が最下位の特図２先読み結果のデータの次の順位に新たな特図２先読み結果のデータが書き込まれる。

【０６６６】

特図先読み処理において、まず主制御部３００は、特図２の始動情報が増加しているか否かを判定する（ステップＳ３０１）。特図２の始動情報が増加しているか否かの判定は、例えば、特図２保留数記憶領域に記憶されている特図２保留数と、特図２先読み数記憶

領域に記憶されている特図２先読み数とを比較して行う。主制御部３００は、特図２保留数が特図２先読み数よりも大きい場合には特図２の始動情報が増加していると判定し、特図２保留数が特図２先読み数と等しい場合には特図２の始動情報は増加していないと判定する。特図２の始動情報が増加していると判定した場合にはステップＳ３０３に進み、特図２の始動情報が増加していないと判定した場合にはステップＳ３０７に進む。

【０６６７】

ステップＳ３０３では、増加した特図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、特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９）での当否判定処理よりも前に、特図２乱数値記憶領域から先読みする。そして、先読みした特図２始動情報と、例えば当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを用いて、当該始動情報に係る特図２変動遊技の停止図柄を、特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９）での当否判定処理よりも前に事前判定する。なお、この事前判定処理は、当否判定時に用いるテーブルではなく事前判定用の特別のテーブルを用いて行ってもよい。

【０６６８】

ステップＳ３０３の次のステップＳ３０５では、事前判定で得られた特図２先読み結果としての停止図柄情報をＲＡＭ３０８内の特図２用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、ステップＳ３０７に移行する。

【０６６９】

ステップＳ３０７では、主制御部３００は、特図１の始動情報が増加しているか否かを判定する。特図１の始動情報が増加しているか否かの判定は、例えば特図２と同様に、特図１保留数記憶領域に記憶されている特図１保留数と、特図１先読み数記憶領域に記憶されている特図１先読み数とを比較して行う。特図１の始動情報が増加していると判定した場合にはステップＳ３０９に進み、特図１の始動情報が増加していないと判定した場合には特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理に復帰する。

【０６７０】

ステップＳ３０９では、ＲＡＭ３０８内の各種フラグに基づいて、非電サポ中であるか否かを判定する。非電サポ中であると判定した場合にはステップＳ３１１に進み、非電サポ中でない（電サポ中（普図高確率状態）である）と判定した場合にはステップＳ３１５に進む。なお、本例では非電サポ中であるか否かを判定しているが、特図１先読み予告報知の実行条件を満たしているか否かを判定するようにしてもよい。例えば特図１先読み予告報知の実行条件としては、非電サポ中であること以外に、大当り遊技中でないこと等の条件が含まれる。

【０６７１】

ステップＳ３１１では、増加した特図１始動情報（特図１当選乱数値および特図１乱数値の組）を、特図１関連抽選処理（ステップＳ２３１）での当否判定処理よりも前に、特図１乱数値記憶領域から先読みする。そして、先読みした特図１始動情報と、例えば当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを用いて、当該始動情報に係る特図１変動遊技の停止図柄を、特図１関連抽選処理（ステップＳ２３１）での当否判定処理よりも前に事前判定する。なお、この事前判定処理は、当否判定時に用いるテーブルではなく事前判定用の特別のテーブルを用いて行ってもよい。

【０６７２】

ステップＳ３１１の次のステップＳ３１３では、事前判定で得られた特図１先読み結果としての停止図柄情報をＲＡＭ３０８内の特図１用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理に復帰する。

【０６７３】

ステップＳ３１５では、増加した特図１始動情報を先読みせずに、始動情報を先読みしていないことを示す「未判定」情報を、停止図柄情報に代えてＲＡＭ３０８内の特図１用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理に復帰する。

【０６７４】

本実施の形態では、増加した始動情報のみを先読みして事前判定しているが、全ての始動情報を先読みして事前判定するようにしてもよい。また、上述のコマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）において、増加分の始動情報の先読み結果のみを第１副制御部４００に送信してもよいし、特図１用および特図２用先読み結果記憶部内の全ての先読み結果を第１副制御部４００に送信してもよい。

【０６７５】

また、図７１に示すフローチャートでは、増加した特図２の始動情報については必ず先読みを実行し、増加した特図１の始動情報については電サポ中を除き必ず先読みを実行するようになっているが、増加した特図１および特図２の始動情報を先読みするか否かを抽選で決定するようにしてもよい。あるいは、主制御部３００から先読み結果を受信した第１副制御部４００において、例えば保留毎に先読み報知を実行するか否かを抽選で決定するようにしてもよい。また、遊技状態（例えば、非電サポ中であるか否か）等に関わらず、始動情報が増加した場合には必ず先読みを実行して先読み結果を先読み結果記憶部に記憶するとともに、該先読み結果を第１副制御部４００に送信するように構成し、該第１副制御部４００が該先読み結果を用いた抽選および演出を実行するか否かを判断するように構成してもよい。

【０６７６】

図７２は、ＲＡＭ３０８内の先読み結果記憶部に先読み結果情報等が記憶された状態を例示している。図７２（ａ）は、特図１用先読み結果記憶部に特図１先読み結果情報が記憶された状態の一例を示している。図７２（ａ）に示すように、特図１用先読み結果記憶部は、例えば特図１変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、４つ）の記憶領域を有している。各記憶領域は、特図１乱数値記憶領域の保留順序（保留１～保留４）に対応付けられている。各記憶領域のそれぞれには、特図１の停止図柄情報が記憶されるようになっている。図７２（ａ）に示す例において、記憶領域「保留１」には停止図柄情報として「特図Ｉ」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留２」には停止図柄情報として「特図Ｉ」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留３」には停止図柄情報として「特図Ａ」（１５Ｒ確変大当り）が記憶され、記憶領域「保留４」には停止図柄情報として「特図Ｉ」（はずれ）が記憶されている。

【０６７７】

図７２（ｂ）は、特図２用先読み結果記憶部に特図２先読み結果情報が記憶された状態の一例を示している。図７２（ｂ）に示すように、特図２用先読み結果記憶部は、例えば特図２変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、４つ）の記憶領域を有している。各記憶領域は、特図２乱数値記憶領域の保留順序（保留１～保留４）に対応付けられている。各記憶領域のそれぞれには、特図２の停止図柄情報が記憶されるようになっている。図７２（ｂ）に示す例において、記憶領域「保留１」には停止図柄情報として「特図ｆ」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留２」～「保留４」には、停止図柄情報が記憶されていない。なお、図７２（ｂ）において、停止図柄情報が記憶領域に記憶されていない状態を「なし」と表記している。

【０６７８】

図７２（ｃ）は、電サポ中における特図１用先読み結果記憶部の例を示している。図７２（ｃ）に示すように、記憶領域「保留１」には、停止図柄情報に代えて「未判定」情報が記憶されている。記憶領域「保留２」～「保留４」には、停止図柄情報も「未判定」情報も記憶されていない。

【０６７９】

本実施形態では、上述した停止図柄情報の他、当否判定結果や変動タイマ番号（変動時間）、後述するタイマグループ等を事前判定し、それらの情報を先読み結果記憶部に記憶するとともに、先読み結果情報として第１副制御部４００に送信することができる。

【０６８０】

次に、図７０に示される主制御部タイマ割込処理における特図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）で用いられる当否判定用テー

ブルについて、図７３を参照しながら説明する。ここで、図７３（ａ）は、当否判定用高確率テーブルの一例を示した図であり、図７３（ｂ）は、当否判定用低確率テーブルの一例を示した図である。特図１の当否判定を行う場合には、特図高確率状態である場合には、図７３（ａ）に示す当否判定用高確率テーブルを参照し、特図低確率状態である場合には、図７３（ｂ）に示す当否判定用低確率テーブルを参照する。そして、参照した当否判定用テーブルの示す数値範囲と取得した乱数値とに基づいて、特図１変動遊技の当否判定結果を選択する。本実施形態では、特図１変動遊技の場合には、当否判定結果として大当り、小当り又ははずれが選択される。

【０６８１】

また、特図２の当否判定を行う場合も同様に、特図高確率状態である場合には、図７３（ａ）に示す当否判定用高確率テーブルを参照し、特図低確率状態である場合には、図７３（ｂ）に示す当否判定用低確率テーブルを参照する。そして、参照した当否判定用テーブルの示す数値範囲と取得した乱数値とに基づいて、特図２変動遊技の当否判定結果を選択する。本実施形態では、特図２変動遊技の場合には、当否判定結果として大当り又ははずれが選択される。

【０６８２】

図７３（ｃ）は、小当り判定用テーブルの一例を示した図である。大当りの当否判定結果がはずれとなった場合には、図７３（ｃ）に示す小当り判定用テーブルを参照し、参照した小当り判定用テーブルの示す数値範囲と取得した乱数値とに基づいて、特図小当り抽選の当否判定結果を選択する。本実施形態では、特図当り抽選の当否判定結果（抽選結果）が特図１の場合には、当否判定結果として２０００／６５５３６の確率で小当りが選択され、６３５３６／６５５３６の確率でハズレが選択されるが、特図当り抽選の当否判定結果（抽選結果）が特図２の場合には、小当りが選択されることはない。

【０６８３】

次に、図７０に示される主制御部タイマ割込処理における特図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）において決定した当否判定結果などに基づいて行われる停止図柄の決定に用いられる特図決定用テーブルについて、図７４を参照しながら説明する。ここで、図７４（ａ）は特図１図柄決定用テーブルの一例を示した図であり、図７４（ｂ）は特図２図柄決定用テーブルの一例を示した図である。特図１の停止図柄を決定する場合には、図７４（ａ）に示す特図１図柄決定用テーブルを参照し、特図１の当否結果と、乱数値の数値範囲に基づいて、特図１の停止図柄を選択する。本実施形態では、特図１の当否結果が大当りの場合には、特図Ａ～特図Ｇのうちからいずれか一つが選択され、特図１の当否判定結果が小当りの場合には、特図Ｈが選択され、特図１の当否結果がハズレの場合には、特図Ｉが選択される。

【０６８４】

また、特図２の停止図柄を決定する場合には、図７４（ｂ）に示す特図２図柄決定用テーブルを参照し、特図２の当否結果と、乱数値の数値範囲に基づいて、特図２の停止図柄を抽選する。本実施形態では、特図２の当否結果が大当りの場合には、特図ａ～特図ｅのうちからいずれか一つが選択され、特図２の当否結果がハズレの場合には、特図ｆが選択される。停止表示される図柄が決定された後、特図表示装置に停止表示される図柄データが設定される。

【０６８５】

次に、第１副制御部４００の処理について説明する。図７５（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図７５（ａ）のステップＳ４０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ４０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【０６８６】

ステップＳ４０１の次のステップＳ４０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったとき

には、ステップＳ４０５の処理に移行する。ステップＳ４０５では、タイマ変数に０を代入する。

【０６８７】

ステップＳ４０５の次のステップＳ４０７では、コマンド処理を行う。第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。

【０６８８】

ステップＳ４０７の次のステップＳ４０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ４０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを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。演出制御処理については、後述する。

【０６８９】

ステップＳ４０９の次のステップＳ４１１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の押下を検出していた場合、ステップＳ４０９で更新した演出データを演出ボタン１３６の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【０６９０】

ステップＳ４１１の次のステップＳ４１３では、画像制御処理を行う。画像制御処理では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中にＶＤＰ４３４への命令がある場合には、この命令をＶＤＰ４３４に出力する（詳細は後述）。

【０６９１】

ステップＳ４１３の次のステップＳ４１５では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に音源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。

【０６９２】

ステップＳ４１５の次のステップＳ４１７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Ｓ４０９で読み出した演出データの中に各種ランプ４１８への命令がある場合には、この命令を駆動回路４２０に出力する。

【０６９３】

ステップＳ４１７の次のステップＳ４１９では、シャッタ制御処理を行う。シャッタ制御処理では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に遮蔽装置２４６への命令がある場合には、この命令を駆動回路４３２に出力する。

【０６９４】

ステップＳ４１９の次のステップＳ４２１では、情報送信処理を行う。情報送信処理では、ステップＳ４０９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Ｓ４０３に戻る。

【０６９５】

図７５（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Ｓ５０１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。

【０６９６】

図７５（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Ｓ６０１では、第１副制御部メイン処理のステップＳ４０３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Ｓ４０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【０６９７】

ステップＳ６０１の次のステップＳ６０３では、第１副制御部メイン処理の情報送信処理（ステップＳ４２１）で設定された第２副制御部５００への制御コマンドの送信や、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０６９８】

図７５（ｄ）は、第１副制御部メイン処理のステップＳ４１３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Ｓ７０１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、ＣＰＵ４０４は、まず、ＶＲＡＭ４３６のフレームバッファ１とフレームバッファ２の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていないフレームバッファに記憶された１フレームの画像が装飾図柄表示装置２０８に表示される。次に、ＣＰＵ４０４は、ＶＤＰ４３４のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてＲＯＭ座標（ＲＯＭ４０６の転送元アドレス）、ＶＲＡＭ座標（ＶＲＡＭ４３６の転送先アドレス）などを設定した後、ＲＯＭ４０６からＶＲＡＭ４３６への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。ＶＤＰ４３４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ＲＯＭ４０６からＶＲＡＭ４３６に転送する。その後、ＶＤＰ４３４は、転送終了割込信号をＣＰＵ４０４に対して出力する。

【０６９９】

ステップＳ７０１の次のステップＳ７０３では、ＶＤＰ４３４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Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、ステップＳ７０５に進み、そうでない場合は（ステップＳ７０３：Ｎｏ）、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【０７００】

ステップＳ７０５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、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ７０１でＶＲＡＭ４３６に転送した画像データに基づいてＶＲＡＭ４３６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（ＶＲＡＭ４３６の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）など）をＶＤＰ４３４に指示する。ＶＤＰ４３４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。

【０７０１】

ステップＳ７０５の次のステップＳ７０７では、描画指示を行う。この描画指示では、ＣＰＵ４０４は、ＶＤＰ４３４に画像の描画開始を指示する。ＶＤＰ４３４は、ＣＰＵ４０４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。

【０７０２】

ステップＳ７０７の次のステップＳ７０９では、画像の描画終了に基づくＶＤＰ４３４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Ｓ７０９：Ｙｅｓ）、ステップＳ７１１に進み、そうでない場合は（ステップＳ７０９：Ｎｏ）、生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【０７０３】

ステップＳ７１１では、ＲＡＭ４０８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。

【０７０４】

次に、第２副制御部５００の処理について説明する。図７６（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図７６（ａ）のステップＳ８０１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Ｓ８０１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、

ＲＡＭ５０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【０７０５】

ステップＳ８０１の次のステップＳ８０３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Ｓ８０５の処理に移行する。ステップＳ８０５では、タイマ変数に０を代入する。

【０７０６】

ステップＳ８０５の次のステップＳ８０７では、コマンド処理を行う。第２副制御部５００のＣＰＵ５０４は、第１副制御部４００からコマンドを受信したか否かを判別する。

【０７０７】

ステップＳ８０７の次のステップＳ８０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ８０７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（演出可動体２２４による演出データやランプによる演出データ）をＲＯＭ５０６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。

【０７０８】

ステップＳ８０９の次のステップＳ８１１では、ランプ制御処理を行う。例えば、第１副制御部４００からの遊技盤用ランプ５３２や遊技台枠用ランプ５４２への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路５２０に出力する。

【０７０９】

ステップＳ８１１の次のステップＳ８１３では、可動体制御処理を行う。例えば、第１副制御部４００からの演出可動体２２４への命令がある場合には、この命令を駆動回路５１６に出力する。その後、ステップＳ８０３に戻る。

【０７１０】

図７６（ｂ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第２副制御部５００が第１副制御部４００からのストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ９０１では、第１副制御部４００から受信したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ５０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【０７１１】

図７６（ｃ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するタイマ割込処理のフローチャートである。第２副制御部５００は、所定の周期（本実施形態では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。タイマ割込処理のステップＳ１００１では、第２副制御部メイン処理のステップＳ８０３において説明したＲＡＭ５０８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Ｓ８０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。ステップＳ１００１の次のステップＳ１００３では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０７１２】

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

【０７１３】

図７７は、本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【０７１４】

図７７には、装飾図柄表示装置２０８、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が示されている。

【０７１５】

図７７（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾

図柄の組み合わせが停止表示されている。なお、ここでの背景は非表示であるが、後述するデフォルトの背景画像が表示されている。以下の説明においても、背景が非表示の場合には、特に断らない限り、デフォルトの背景画像が表示されている。なお、デフォルトの背景画像とは異なる様々な背景画像（例えば、モードに応じた背景画像等）を表示してもよい。

【０７１６】

装飾図柄表示装置２０８には、右上隅に、第４図柄表示領域２８４が設けられている。第４図柄表示領域２８４は、図柄変動中（あるいは図柄停止中）か否かを報知するための領域であり、上から、普図の図柄変動中報知領域、特図１の図柄変動中報知領域、特図２の図柄変動中報知領域になる。普図の図柄停止中には、四角形の図形が点灯表示されるが、普図の図柄変動中には、その四角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図１の図柄停止中には、丸形の図形が点灯表示されるが、特図１の図柄変動中には、その丸形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図２の図柄停止中には、三角形の図形が点灯表示されるが、特図２の図柄変動中には、その三角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。このように、第４図柄は、表示位置が異なるばかりでなく、表示態様（ここでは形状）も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。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ることで、先読み予告を行ってもよい。

【０７１７】

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。

【０７１８】

さらに、図７７に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）である。この非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。また、非電サポ状態における装飾図柄表示装置２０８の右端には、特図２の保留アイコン表示領域２８２が設けられる。

【０７１９】

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、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１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数の他、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の点灯数の他、特図２の保留アイコンの数によっても表されている。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り、特図２の保留アイコン表示領域２８２では、保留アイコンが縦並びに表示され、下側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０７２０】

図７７（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されており、これら２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図７７（ａ）では、特図１の保留アイコン表示領域２８１に４つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

【０７２１】

一方、特図２の保留アイコン表示領域２８２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７７に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非

時短状態）であるため、電チューが開きにくく特図２始動口２３２への入賞が困難な状態であるためである。なお、特図２の保留アイコン表示領域２８２、すなわち装飾図柄表示装置２０８の右端に設けられる保留アイコン表示領域は、実際には領域を画定する線は表示されないが、図７７（ａ）では、領域をわかりやすくするために点線で示してある。なお、領域を画定する線が設けられていてもよいし、保留アイコンが表示される場合に領域を画定する線も表示されるようにしてもよい。また、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。

【０７２２】

本実施形態のパチンコ機１００では、制御状態（遊技状態）に応じて、特図１と特図２で入賞しやすい方の特図の保留アイコン表示領域が、変動アイコン表示領域２８０の左横（演出表示領域２０８ｄ）に表示され、もう一方の特図の保留アイコン表示領域は右端に表示される。すなわち、制御状態が非電サポ状態である場合には、図７７（ａ）に示すように、特図１の保留アイコン表示領域２８１が演出表示領域２０８ｄに表示され、特図２の保留アイコン表示領域２８２が右端に表示される。制御状態が電サポ状態である場合には、反対に、特図２の保留アイコン表示領域２８２が演出表示領域２０８ｄに表示され、特図１の保留アイコン表示領域２８１が右端に表示される。

【０７２３】

ここでは不図示であるが、特図２の保留アイコンのデフォルトの表示態様は、四角形の無模様かつ白色の表示態様であり、特図１の保留アイコンと表示位置が異なるばかりか、表示態様（ここでは形状）も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。なお、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。

【０７２４】

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図柄の点滅開始又は消灯→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。

【０７２５】

図７７（ｂ）では、特図１の図柄変動表示が開始され、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始され、さらに第４図柄の消灯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。

【０７２６】

図７７（ｃ）では、特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２の移動アニメーションが開始されている。ここでの移動アニメーションは、第一の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコン（今回の図柄変動の対象保留アイコン）が変動アイコン表示領域２８０に向けて移動を開始するとともに、第二の保留アイコンｈ１２の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第一の保留アイコンｈ１１の表示位置へ向けて移動を開始する。この段階では、装飾図柄の変動表示は開始されていない。

【０７２７】

図７７（ｄ）では、移動アニメーションが続き、同図（ｅ）では、変動開始前まで第一の保留アイコンｈ１１であった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に到達し、変動アイコンｈ０として表示されるとともに、変動開始前まで第二の保留アイコンｈ１２であった保留アイコンが第一の保留アイコンｈ１１の表示位置に到達し、第一の保留アイコンｈ１１として表示されているが、この段階でも依然として、装飾図柄の変動表示は開始されていない。なお、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始された時点で、それまで第一の保留アイコンｈ１１であった保留アイコンを変動アイコンｈ０として見てもよいし、それまで第二の保留アイコンｈ１２であった保留アイコンを第一の保留アイコンｈ１１として見てもよい。

【０７２８】

そして、図７７（ｆ）で装飾図柄の変動表示が開始される。

【０７２９】
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７７（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。
【０７３０】
図７７（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７７（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。
【０７３１】
図７７（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２０７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。
【０７３２】
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。
【０７３３】
図７７（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７７（ｎ）では、スーパーリーチ（剣豪リーチ）に発展している。図７７（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。
【０７３４】
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、スーパーリーチまで発展することの予告であってもよい。
【０７３５】
図７８は、図７７に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【０７３６】
図７７（ｏ）から続く図７８（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７８（ｓ）まで続く。図７８（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図柄表示領域２８４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。やがて、同図（ｕ）に示すように、「装飾７－装飾７－装飾７」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示される。ここでの背景は、非表示であってもよいし、これまでとは異なる背景画像であってもよい。また、変動アイコン表示領域２８０や特図１の保留アイコン表示領域２８１の表示は消えたままであり、第４図柄表示領域２８４のみ表示されている。
【０７３７】
図７８（ｖ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾７－装飾７」の１５Ｒ確変大当り確定の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図７８（ｖ）に

示す特図１の第４図柄（丸形の図形）は点灯している。この図７８（ｖ）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７８（ｗ）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「確変大当り」の文字表示がなされている。

【０７３８】

一方、図７７（ｌ）で異なる装飾図柄（実質５Ｒ確変大当り、５Ｒ通常大当り、２Ｒ通常大当りとなる図柄組合せ）でリーチ状態となった場合、図７８（ｔ）から続く、別の場合の図７８（ｕ′）では、「装飾６－装飾６－装飾６」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示され、図７８（ｕ′）に続く図７８（ｖ′）では、「装飾６－装飾６－装飾６」の大当りの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。そして、図７８（ｖ′）に続く図７８（ｗ′）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「大当り」の文字表示がなされている。

【０７３９】

図７９は、図７８（ｑ）に続く別の場合の演出の一例を段階的に示す図である。

【０７４０】

図７９（ａ）では、図７７（ｏ）で開始された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７９（ｂ）まで続く。図７９（ｂ）では、主人公の殿様が敵役の剣豪に敗れ、同図（ｃ）では、図７８（ｔ）と同じく、第４図柄表示領域２８４を残して一旦全てが非表示になる。やがて、図７９（ｄ）では、「装飾７－装飾６－装飾７」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が開始される。ここでは、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の表示が復活し、変動アイコンｈ０と特図１の第一の保留アイコンｈ１１が表示されている。

【０７４１】

図７９（ｅ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の第４図柄（丸形の図形）が点灯し、「装飾７－装飾６－装飾７」のハズレの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。次いで、特図１の確定表示の期間中に、変動アイコン表示領域２８０では、変動アイコンｈ０の消去アニメーションが実行される。同図（ｆ）では、変動アイコンｈ０の消去アニメーションが開始され、同図（ｇ）でもその消去アニメーションは継続し、同図（ｈ）で変動アイコンｈ０が完全に消えている。なお、特図１の確定表示が行われる前に、変動アイコンｈ０の消去アニメーションを実行してもよい。

【０７４２】

次に、本実施形態において表示される予告アイコンについて図８０及び図８１を参照しながら説明する。ここで、図８０（ａ）は、予告アイコンの表示例について説明する図であり、同図（ｂ）は、ＲＡＭ４０８に記憶されている予告アイコン表示領域情報記憶領域について説明する図であり、同図（ｃ）は、予告アイコンの消化タイミングの一例について説明する図であり、同図（ｄ）は、予告アイコンの増加タイミングの一例について説明する図である。また、図８１（ａ）は、変化前の予告アイコンの一例について説明する図であり、同図（ｂ）は、変化後の予告アイコンの一例について説明する図である。

【０７４３】

本実施形態では、図８０（ａ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の上部に、予告アイコン表示領域２８５が表示される場合がある。この予告アイコン表示領域２８５は、例えば、６つの領域に区画されており、左から予告アイコン第１表示領域ＹＡ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４、予告アイコン第５表示領域ＹＡ５、予告アイコン第６表示領域ＹＡ６が列方向に並んで配置されている。本実施形態では、特図１の保留アイコン表示領域２８１に表示可能な保留アイコンの数は４つ（あるいは、特図２の保留アイコン表示領域をさらに表示する場合には表示可能な保留アイコンの数は合計で８つ）であるので、予告アイコン表示領域２８５において表示可能な予告アイコンの数と保留アイコン表示領域において表示可能な保留アイコンの数とは異なるということができる。なお、表示可能な予告アイコンの数と保留アイコンの数とが同じであってもよい。また、予告アイコン表示領域２８５を構

成する領域の数は６つに限定されず、１つであってもよいし、２以上の任意の数に設定してもよい。また、遊技進行に応じて領域の数が変更されるようにしてもよい。

【０７４４】

予告アイコン表示領域２８５には、１つの領域について１つの予告アイコンが表示される場合がある。例えば、図８０（ａ）に示すように、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には、帽子の図柄からなる帽子の予告アイコンＩ６が表示されており、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２には、千両箱の図柄からなる千両箱の予告アイコンＩ９が表示されており、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３には、扇の図柄からなる扇の予告アイコンＩ１０が表示されており、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４には、手裏剣の図柄からなる手裏剣の予告アイコンＩ７が表示されており、予告アイコン第５表示領域ＹＡ５には、リボンの図柄からなるリボンの予告アイコンＩ８が表示されており、予告アイコン第６表示領域ＹＡ６はブランクとなっている。予告アイコン表示領域２８５における各領域にいずれの予告アイコンを表示するかについては、図８０（ｂ）に示されるＲＡＭ４０８に記憶されている予告アイコン表示領域情報記憶領域に記憶されている情報に基づいて決定される。なお、本実施形態では、１つの領域につき１つの予告アイコンを表示する形態としたが、１つの領域につき２以上の予告アイコンを表示するようにしてもよい。

【０７４５】

図８０（ａ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の予告アイコン表示領域２８５の各領域（ＹＡ１～ＹＡ５）に表示された各予告アイコンは、例えば、図８０（ｃ）に示すタイミングで消化されるように制御される。この制御情報は、遊技の進行に応じて、例えば、副制御部４００のＲＡＭ４０８に記憶され、適宜読み出されて実行される。すなわち、図８０（ａ）に示される装飾図柄の変動表示（当該変動）が開始されてから８秒が経過すると、リボンの予告アイコンＩ８が消化され、その後、消化されたリボンの予告アイコンＩ８に対応する演出が実行される場合がある。その後、当該変動が終了すると、特図１の保留アイコンｈ１１が変動アイコン表示領域２８０に向けて移動を開始するとともに、装飾図柄の変動表示（保留１に対応する図柄変動）が開始されると、その図柄変動が開始されてから１２秒が経過すると、手裏剣の予告アイコンＩ７が消化され、その後、消化された手裏剣の予告アイコンＩ７に対応する演出が実行される場合がある。その後、保留１に対応する図柄変動が終了すると、特図１の保留アイコンｈ１１（図８０（ａ）において、保留アイコンｈ１２が保留アイコンｈ１１に移動したもの）が変動アイコン表示領域２８０に向けて移動を開始するとととともに、装飾図柄の変動表示（保留２に対応する図柄変動）が開始されると、その図柄変動が開始されてから４秒が経過すると、帽子の予告アイコンＩ６が消化され、その後、消化された帽子の予告アイコンＩ６に対応する演出が実行される場合がある。また、ＳＰリーチが開始されてから１０秒が経過すると、千両箱の予告アイコンＩ９が消化され、その後、消化された千両箱の予告アイコンＩ９に対応する演出が実行される場合がある。その後、全ての装飾図柄が仮停止状態となってから２秒が経過すると、扇の予告アイコンＩ１０が消化され、その後、消化された扇の予告アイコンＩ１０に対応する演出が実行される場合がある。このように、予告アイコンの消化は、予告や演出が実行されることを遊技者に事前に報知するものであるということができる。

【０７４６】

また、図８０（ａ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の予告アイコン表示領域２８５の各領域（ＹＡ１～ＹＡ５）に表示された各予告アイコンは、例えば、図８０（ｄ）に示すタイミングで増加されるように制御される。この制御情報は、遊技の進行に応じて、例えば、副制御部４００のＲＡＭ４０８に記憶され、適宜読み出されて実行される。すなわち、図８０（ａ）に示される装飾図柄の変動表示（当該変動）が開始されてから４秒が経過すると、装飾図柄表示装置２０８に殿様が出現して予告アイコンを増加させる殿様演出が実行される。この殿様演出では、帽子の予告アイコンＩ６、リボンの予告アイコンＩ８及び手裏剣の予告アイコンＩ７を予告アイコン表示領域２８５に増加して表示する演出が行われる。その後、当該変動が終了して、保留１に対応する図柄変動が開始されると、装飾図柄表示装置２０８にＤＪが出現して予告アイコンを増加させるＤＪ演出が実行さ

れる。このＤＪ演出では、千両箱の予告アイコンＩ９を予告アイコン表示領域２８５に増加して表示する演出が行われる。その後、保留１に対応する図柄変動が終了して、保留２に対応する図柄変動が開始された後、２回目の疑似連演出の開始から４秒が経過すると、殿様演出が実行されて、扇の予告アイコンＩ１０が予告アイコン表示領域２８５に増加して表示する演出が行われる。ここで、疑似連演出とは、装飾図柄の変動開始及び仮停止表示を１回の特図の変動表示において複数回実行する装飾図柄の変動表示態様である。

【０７４７】

なお、本実施形態において、大当りとなる図柄変動表示において増加する予告アイコンの数をはずれとなる図柄変動表示において増加する予告アイコンの数よりも多くなるように構成してもよい。例えば、はずれとなる図柄変動表示においては増加する予告アイコンの数を最大１つとし、大当りとなる図柄変動表示において増加する予告アイコンの数を少なくとも２以上とするようにしてもよい。

【０７４８】

次に、本実施形態において表示される予告アイコンの種類と対応する演出内容について、図８１を参照しながら説明する。予告アイコンには、図８１（ａ）に示すように、対応する演出の内容が明らかでないものと、図８１（ｂ）に示すように、対応する演出の内容が明らかなものとがある。

【０７４９】

対応する演出の内容が明らかでない予告アイコン（変化前の予告アイコン）には、例えば、図８１（ａ）に示すように、第１の殿様の予告アイコンＩ１と、第２の殿様の予告アイコンＩ２と、第３の殿様の予告アイコンＩ３と、第１のボタン予告アイコンＩ４とがある。第１の殿様の予告アイコンＩ１は、殿様の顔のシルエットを白色で表した予告アイコンであり、大当りの信頼度は弱程度となっている。また、第２の殿様の予告アイコンＩ２は、殿様の顔のシルエットを緑色で表した予告アイコンであり、大当りの信頼度は中程度となっている。また、第３の殿様の予告アイコンＩ３は、殿様の顔のシルエットを赤色で表した予告アイコンであり、大当りの信頼度は強程度である。また、第１のボタン予告アイコンＩ４は、演出ボタン１３６を模した予告アイコンであり、大当りの信頼度は弱程度から強程度のいずれかである。第１の殿様の予告アイコンＩ１、第２の殿様の予告アイコンＩ２及び第３の殿様の予告アイコンＩ３は、所定の変化表示のタイミング（例えば、当該予告アイコンの増加表示のタイミング）になると、図８１（ｂ）に示される変化後の予告アイコンのいずれかに変化する。また、第１のボタン予告アイコンＩ４は、遊技者により演出ボタン１３６が操作されたタイミングで、図８１（ｂ）に示される変化後の予告アイコンのいずれかに変化する。なお、第１のボタン予告アイコンＩ４は、遊技者により演出ボタン１３６が操作されたタイミングで、変化前の予告アイコンのいずれかに変化してもよい。

【０７５０】

このように、第１の殿様の予告アイコンＩ１、第２の殿様の予告アイコンＩ２、第３の殿様の予告アイコンＩ３及び第１のボタン予告アイコンＩ４は、先読みの対象である図柄変動が開始されるよりも前に表示される場合があり、先読み予告として機能する場合がある。また、本実施の形態では、後述するが、予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に表示される際に、文字表記が付随して表示される場合があり、第１の殿様の予告アイコンＩ１、第２の殿様の予告アイコンＩ２及び第３の殿様の予告アイコンＩ３が表示される場合には、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合がある。

【０７５１】

一方、対応する演出の内容が明らかな予告アイコン（変化後の予告アイコン）には、例えば、図８１（ｂ）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６と、手裏剣の予告アイコンＩ７と、リボンの予告アイコンＩ８と、千両箱の予告アイコンＩ９と、扇の予告アイコンＩ１０と、第２のボタン予告アイコンＩ１１とがある。

【０７５２】

帽子の予告アイコンＩ６は、番長のキャラクタが被る帽子を模した予告アイコンであり

、大当りの信頼度は強程度又は弱程度となっている。１つの帽子の予告アイコンＩ６が消化されると、疑似連演出が１回だけ行われる場合がある。ここで、疑似連演出には、強パターン、弱パターン及びガセパターンがある。強パターンの疑似連演出は、例えば、後述するように、疑似連演出が開始するときに番長のキャラクタが出現するが、その番長のキャラクタの表示態様が通常とは異なる（例えば、番長がオーラに包まれた表示態様となる）ことにより、信頼度が強程度であることを報知する。なお、例えば、２回目の疑似連演出であるにもかかわらず、３回目の疑似連演出であることを報知して信頼度が強程度であることを示すようにしてもよい。また、弱パターンの疑似連演出は、出現する番長のキャラクタが通常の表示態様で表示されることにより、信頼度が弱程度であることを報知する。また、ガセパターンの疑似連演出は、後述するように、疑似連演出を行うと見せかけておいて、はずれ表示を行う演出である。また、本実施形態において、帽子の予告アイコンＩ６に付随して文字表記が表示される場合には、信頼度が強程度であれば、Ａパターンとして、赤文字または黒文字で「継続」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。また、信頼度が弱程度であれば、Ａパターンとして、黒文字で「継続」や「クエスチョンマーク」を伴って「継続」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。なお、帽子の予告アイコンＩ６が消化された場合には、必ず疑似連演出が行われるようにしてもよい。また、Ｂパターンの付記表示が行われた後、Ａパターンの付記表示に変化しないようにしてもよい。

【０７５３】

手裏剣の予告アイコンＩ７は、御庭番（忍者）のキャラクタが投げる手裏剣を模した予告アイコンであり、大当りの信頼度は強程度又は弱程度となっている。１つの手裏剣の予告アイコンＩ７が消化されると、大当りの信頼度が強程度であれば、実行中の予告演出がフリーズ演出を経て信頼度の高い強予告演出に切り替わる演出が実行される場合がある（フリーズ予告）。一方、大当りの信頼度が弱程度であれば、装飾図柄の停止図柄の一部又は全部を事前に報知する停止図柄予告が行われる場合がある。また、本実施形態において、手裏剣の予告アイコンＩ７に付随して文字表記が表示される場合には、信頼度が強程度であれば、Ａパターンとして、「フリーズ」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。また、信頼度が弱程度であれば、Ａパターンとして、「チャン目」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。なお、手裏剣の予告アイコンＩ７が消化された場合には、フリーズ予告と停止図柄予告のいずれか一方が必ず実行されるようにしてもよい。また、Ｂパターンの付記表示が行われた後、Ａパターンの付記表示に変化しないようにしてもよい。

【０７５４】

リボンの予告アイコンＩ８は、チビ姫のキャラクタが身に着けているリボンを模した予告アイコンであり、大当りの信頼度は強程度又は弱程度となっている。１つのリボンの予告アイコンＩ８が消化されると、大当りの信頼度が強程度であれば、背景が先読みモードあるいは当該変動予告モードといった特殊ステージに移行する演出が実行される場合がある（ステージチェンジ強演出）。一方、大当り信頼度が弱程度であれば、表示されている背景を、通常の遊技状態において用いられている複数種類の背景からいずれかに変更する演出が実行される場合がある（ステージチェンジ弱演出）。また、本実施形態において、リボンの予告アイコンＩ８に付随して文字表記が表示される場合には、信頼度が強程度であれば、Ａパターンとして、赤文字または黒文字で「ステチェン」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。また、信頼度が弱程度であれば、Ａパターンとして、黒文字で「ステチェン」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その

後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。なお、リボンの予告アイコンＩ８が消化された場合には、ステージチェンジ強演出とステージチェンジ弱演出のいずれか一方が必ず実行されるようにしてもよい。また、Ｂパターンの付記表示が行われた後、Ａパターンの付記表示に変化しないようにしてもよい。

【０７５５】

千両箱の予告アイコンＩ９は、殿様のキャラクタが百姓に向けて投げる千両箱を模した予告アイコンであり、大当りの信頼度は大当り確定、強程度又は弱程度となっている。１つの千両箱の予告アイコンＩ９が消化されると、大当りの信頼度が強程度であれば、千両箱の予告アイコンＩ９は、信頼度の低い弱リーチ演出の実行中に消化され、リーチ移行演出を経た後に、信頼度の高い強リーチ演出に移行（昇格）する演出が行われる（リーチ移行演出）。一方、大当り信頼度が弱程度であれば、千両箱の予告アイコンＩ９は、信頼度の低い弱カットイン予告の実行後に消化され、その後、信頼度の高い強カットイン予告が実行される（予告昇格演出）。また、大当り確定であれば、リーチ移行演出か予告昇格演出のいずれかが実行される。また、本実施形態において、千両箱の予告アイコンＩ９に付随して文字表記が表示される場合には、大当り確定であれば、Ａパターンとして、「大盤振舞」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。また、信頼度が強程度であれば、Ａパターンとして、赤文字または黒文字で「昇格」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。また、信頼度が弱程度であれば、Ａパターンとして、黒文字で「昇格」と表示される場合がある。あるいは、Ｂパターンとして、「クエスチョンマーク」が付記されて表示される場合もあり、その後、Ａパターンの付記表示に変化する場合もある。なお、千両箱の予告アイコンＩ９が消化された場合には、確定演出、リーチ移行演出及び予告昇格演出からいずれかが必ず実行されるようにしてもよい。また、Ｂパターンの付記表示が行われた後、Ａパターンの付記表示に変化しないようにしてもよい。

【０７５６】

扇の予告アイコンＩ１０は、姫のキャラクタが身に着けている扇を模した予告アイコンであり、大当りの信頼度は大当り確定となっている。１つの扇の予告アイコンＩ１０が消化されると、大当りが確定であることを事前に報知するプレミア予告の出現、あるいは、大当りが確定となるプレミアリーチが実行される（プレミア演出）。あるいは、扇の予告アイコンＩ１０がリーチはずれが表示された後に消化されて、大当りとなる復活演出が実行される（復活演出）。また、本実施形態において、扇の予告アイコンＩ１０に付随して文字表記が表示される場合には、「祝福」と表示される場合がある。なお、扇の予告アイコンＩ１０が消化された場合には、プレミア演出と復活演出のいずれか一方が必ず実行されるようにしてもよい。また、本実施形態では、扇の予告アイコンＩ１０が消化されるタイミングによって演出する内容が異なっているが、消化タイミングが同じであってもよい。

【０７５７】

第２のボタン予告アイコンＩ１１は、演出ボタン１３６を模した予告アイコンであり、大当りの信頼度は最弱～大当り確定のいずれかとなっている。１つの第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化されると、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促すボタン演出が行われる。このとき、操作受付期間が開始され、当該操作受付期間中に演出ボタン１３６が操作されると、第２のボタン予告アイコンＩ１１の消化表示が、帽子の予告アイコンＩ６、手裏剣の予告アイコンＩ７、リボンの予告アイコンＩ８、千両箱の予告アイコンＩ８及び扇の予告アイコンＩ１０のいずれか１つの消化表示に変化し、対応する演出が実行される場合がある。あるいは、いずれの予告アイコンにも変化することなく消去表示される場合もある。

【０７５８】

なお、本実施形態では、上述した変化前の予告アイコンが変化後の予告アイコンに変化

する際に予告アイコンの変化表示が行われるが、変化前の予告アイコンから予告アイコンの変化表示を経由して予告アイコンを消去する表示を行うことも可能である（図８１（ｂ）の項目５に示される予告アイコン「なし」：消去演出）。この演出では、当該変動においてははずれとなること報知している。すなわち、はずれ確定パターンであることを示すガセ予告となっている。当然、信頼度は最弱である。なお、消去演出が実行されても大当りとなる場合があってもよい。

【０７５９】

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

【０７６０】

図８２は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【０７６１】

図８２には、装飾図柄表示装置２０８、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａが示されている。ここで、第４図柄表示装置２８４ａは、図７７に示される第４図柄表示領域２８４の表示と同様の機能を有する表示装置であり、例えば、ＬＥＤの発光態様により第４図柄の表示結果を表示することが可能となっている。なお、第４図柄表示装置２８４ａをＬＣＤやＥＬ等の画像表示装置によって構成されていてもよい。第４図柄表示装置２８４ａは、例えば、遊技盤２００の所定位置に設けられており、第１副制御部４００により駆動制御される。第４図柄表示装置２８４ａは、上から、普図の図柄変動中報知領域、特図１の図柄変動中報知領域、特図２の図柄変動中報知領域になる。普図の図柄停止中には、四角形の図形が表示された領域のＬＥＤが点灯表示されるが、普図の図柄変動中には、点滅表示あるいは消灯される。特図１の図柄停止中には、丸形の図形が表示された領域のＬＥＤが点灯表示されるが、特図１の図柄変動中には、点滅表示あるいは消灯される。特図２の図柄停止中には、三角形の図形が表示された領域のＬＥＤが点灯表示されるが、特図２の図柄変動中には、点滅表示あるいは消灯される。このように、第４図柄は、表示位置が異なるばかりでなく、表示態様（ここでは形状）も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。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ることで、先読み予告を行ってもよい。なお、第４図柄は、図柄変動中に点灯表示し、図柄停止中に消灯表示されるようにしてもよい。

【０７６２】

また、図８２（１）に示す装飾図柄表示装置２０８には、上述した予告アイコン表示領域２８５が上部に表示されている。なお、図８２（１）では、予告アイコン表示領域２８５のいずれの領域にも予告アイコンは表示されていない。また、図８２（１）に示すように、第１特図表示装置２１２では、図柄変動表示が行われており、これに応じて、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とともに、第４図柄表示装置２８４ａでは、特図１に対応する第４図柄の変動表示が行われている。なお、予告アイコン表示領域２８５は、常時表示されるようにしてもよいし、必要に応じて表示したりしなかったりする場合があってもよい。

【０７６３】

また、図８２（１）には、変動アイコン表示領域２８０に変動アイコンｈ０が表示されるとともに、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されており、これら２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２及び変動アイコンｈ０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。なお、この演出例では、特図２の保留アイコン表示領域２８２の表示を省略しているが、第２の保留アイコン表示領域２８２を表示するようにしてもよい。

【０７６４】

続いて、図８２（２）に示されるタイミングで、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞

すると、第１特図保留ランプ２１８における点灯数が１つ増加して３つになり、保留数が３つになったことが示されている。また、特図１の保留アイコン表示領域２８１にも３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３が表示される。３つ目の保留は、先読みの対象となった保留であり、後述するように、予告アイコンを表示させるか否かのトリガーとなる保留である。なお、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。

【０７６５】

その後、図８２（３）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾６－装飾２－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。

【０７６６】

そして、図８２（４）では、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始され、さらに第４図柄の消灯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。

【０７６７】

図８２（５）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。

【０７６８】

図８２（６）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。これは、先読みされた結果に基づき、予告アイコンの表示を行うことが決定された場合に実行される演出である。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、帽子の予告アイコンＩ６を所持している。

【０７６９】

そして、図８２（７）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示した後、図８２（８）に示すタイミングで、所持している帽子の予告アイコンＩ６を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われる。

【０７７０】

すると、図８２（９）に示すタイミングで、投げられた帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示され、その後、図８２（１０）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが予告アイコンの表示に成功して嬉しい表情をする演出表示が行われる。これにより、遊技者は、将来、帽子の予告アイコンＩ６に対応する演出が実行されることを期待する。すなわち、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に表示されることで、将来、疑似連演出が実行されることを予告しているということができる。

【０７７１】

その後、図８２（１１）～同図（１２）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の表示領域の下方に向けてフレームアウトする表示が行われる。その後、図８２（１３）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－装飾４－装飾２」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。

【０７７２】

図８３は、図８２に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【０７７３】

図８２（１３）から続く図８３（１４）では、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始され、さらに第４図柄の消灯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。

【０７７４】

図８３（１５）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。

【０７７５】

図８３（１６）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。これも、第１の保留アイコンｈ１１に対応する保留が先読みされた結果に基づき、予告アイコンの表示を行うことが決定された場合に実行される演出である。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、帽子の予告アイコンＩ１６、千両箱の予告アイコンＩ１９及び扇の予告アイコンＩ１１０を所持している。

【０７７６】

そして、図８３（１７）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示した後、図８３（１８）に示すタイミングで、所持している帽子の予告アイコンＩ１６、千両箱の予告アイコンＩ１９及び扇の予告アイコンＩ１１０を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われる。

【０７７７】

すると、図８３（１９）に示すタイミングで、投げられた帽子の予告アイコンＩ１６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示され、千両箱の予告アイコンＩ１９が予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示され、扇の予告アイコンＩ１１０が予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示される。その後は、図８２（１０）～同図（１２）と同様の演出表示が行われる。

【０７７８】

その後、図８３（２０）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾６－装飾２」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報知される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。

【０７７９】

そして、図８３（２１）では、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始され、さらに第４図柄の消灯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。

【０７８０】

図８３（２２）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。

【０７８１】

すると、装飾図柄の変動表示が開始してから、例えば、４秒が経過したとき、図８３（２３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ１６が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ１６が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。本実施形態では、このようにして予告アイコンを消化する予告アイコン消化演出が行われる。なお、図８３（２３）に示すように、帽子の予告アイコンＩ１６が２つ表示される等、同一の予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に２以上表示されている場合には、例えば、左側に表示されている予告アイコンを優先して消化するように予め設定されて

いるが、予告アイコンの信頼度に応じて消化する順序を決めるようにしてもよい。また、いずれの予告アイコンを使用するかをランダムに決定するようにしてもよいし、右側に表示されている予告アイコンを優先して消化するように設定されていてもよい。すなわち、予告アイコンを消化する順序は上述したものに限定される適宜に設定することができる。

【０７８２】

その後、帽子の予告アイコンＩ６が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図８３（２４）に示すタイミングで拡大表示された後、図８３（２５）に示すように、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６の下方に、疑似連演出が行われることを予告する「継続」の文字表示が付記表示される。なお、この文字表示は、帽子の予告アイコンＩ６が拡大表示されたのと同時に行われてもよいし、拡大表示されるよりも前に行われてもよいし、拡大表示された後に行われてもよい。また、帽子の予告アイコンＩ６が拡大表示された際に、例えば、変動アイコンｈ０の表示をデフォルトの表示態様から先読み予告の表示態様等、変動アイコンｈ０の表示態様を変更してもよい。また、保留アイコンが表示されている場合に、保留アイコンの表示態様を変更するようにしてもよい。

【０７８３】

その後、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、図８３（２６）のタイミングで、帽子の予告アイコンＩ６が「継続」の文字表示とともに消去し、その後、図８３（２７）に示すように、左図柄と右図柄が停止表示する。このとき、左図柄には「装飾１」が表示され、右図柄には「装飾２」が表示されている。すなわち、非リーチ状態であることが示されている。

【０７８４】

図８４は、図８３に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【０７８５】

図８３（２７）から続く図８４（２８）では、帽子の予告アイコンＩ６の消化に対応して、番長のキャラクタＢＣが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、停止表示されている右図柄を突き上げる演出表示が行われ、疑似連演出が開始される可能性があることを遊技者に報知している。なお、本実施形態では、番長のキャラクタＢＣが右図柄を突き上げた後、同一の装飾図柄が再び停止表示されるようにしたが、例えば、右図柄が左図柄と同一の装飾図柄（例えば、「装飾１」）となってリーチ状態を形成し、リーチ演出が開始されるようにしてもよい。

【０７８６】

その後、図８４（２９）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄と右図柄が引き続き停止表示されるとともに、中図柄表示領域２０８ｂでは、殿様のキャラクタが表された疑似連図柄が上方から下方に向けて低速で移動する表示が行われている。

【０７８７】

そして、装飾図柄表示装置２０８では、図８４（３０）のタイミングで疑似連図柄が中図柄表示領域２０８ｂで停止表示された後、図８４（３１）に示すように、殿様のキャラクタと「継続」の文字表示とからなるカットイン表示が行われる。本実施形態では、このようにして、疑似連図柄が停止表示されることにより、疑似連が実行されることを報知する。なお、疑似連図柄が停止表示されることなく、下方にフレームアウトした場合には、疑似連が開始されず、そのままはずれの装飾図柄の組み合わせが停止表示されることとなる。また、本実施形態において、帽子の予告アイコンＩ６が消化されない場合でも疑似連演出が実行される場合があってもよい。

【０７８８】

その後、図８４（３２）に示されるタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ及び右図柄表示領域２０８ｃにおいて、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上には、疑似連演出による２回目の装飾図柄の変動表示が開始されたことを示す「疑似×２」が表示されている。

【０７８９】

その後、図８４（３３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８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１」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成される。なお、このとき、リーチ演出は開始されていない。

【０７９０】

その後、装飾図柄表示装置２０８では、図８４（３４）に示すタイミングで、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン第２表示領域ＹＡ２から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。

【０７９１】

その後、帽子の予告アイコンＩ６が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図８４（３５）に示すタイミングで拡大表示された後、図８４（３６）に示すように、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６の下方に、疑似連演出が行われることを予告する「継続」の文字表示が付記表示される。

【０７９２】

その後、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、図８４（３７）のタイミングで、帽子の予告アイコンＩ６が「継続」の文字表示とともに消去し、その後、図８４（３８）では、帽子の予告アイコンＩ６の消化に対応して、番長のキャラクタＢＣが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、停止表示されている右図柄を突き上げる演出表示が行われ、２回目の疑似連演出が開始される可能性があることを遊技者に報知している。

【０７９３】

その後、図８４（３９）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、番長のキャラクタＢＣが右図柄を突き上げた後、右図柄表示領域２０８ｃに表示されていた装飾図柄が「装飾１」から「装飾２」に変更され、非リーチ状態が形成されるとともに、中図柄表示領域２０８ｂでは、疑似連図柄が上方から下方に向けて低速で移動する表示が行われている。このとき、疑似連図柄が表示されている間は「疑似×２」の文字情報を消去するようにしたが、表示を継続させるようにしてもよい。また、疑似連図柄が表示されている間、「疑似×２」の文字情報を他の領域に表示するようにしてもよい。また、疑似連図柄が表示されている間、「疑似×２」の文字情報の表示態様を変化させるようにしてもよい。なお、この演出例において、番長のキャラクタＢＣが右図柄を突き上げた後、同一の装飾図柄が再び停止表示されてリーチ状態が維持され、リーチ演出が開始されるようにしてもよい。

【０７９４】

そして、装飾図柄表示装置２０８では、図８４（４０）のタイミングで疑似連図柄が中図柄表示領域２０８ｂで停止表示された後、図８４（４１）に示すように、殿様のキャラクタと「継続」の文字表示とからなるカットイン表示が行われ、疑似連が実行されることを報知している。本実施形態では、１回の図柄変動表示において、帽子の予告アイコンＩ６が消化されるほど、大当りとなりやすいように構成されている。すなわち、帽子の予告アイコンＩ６が１つだけ消化されて疑似連演出が１回だけ行われる場合と、帽子の予告アイコンＩ６が２つ消化されて疑似連演出が２回行われる場合とでは、帽子の予告アイコンＩ６が２つ消化された方が大当りとなりやすく、帽子の予告アイコンＩ６が２つだけ消化されて疑似連演出が２回だけ行われる場合と、帽子の予告アイコンＩ６が３つ消化されて疑似連演出が３回行われる場合とでは、帽子の予告アイコンＩ６が３つ消化された方が大当りとなりやすいということが言える。

【０７９５】

その後、図８４（４２）に示されるタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ及び右図柄表示領域２０８ｃにおいて、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上には、疑似連演出による３回目の装飾図柄の変動表示が開始されたことを示す「疑似×３」が表示されている。

【０７９６】
図８５は、図８４に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【０７９７】
図８４（４２）から続く図８５（４３）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１」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成される。ここでは、リーチ演出が開始されることとなる。
【０７９８】
その後、図８５（４４）に示すタイミングで、上述したスーパーリーチ（剣豪リーチ）に発展する。なお、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、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下隅に移動し、縮小表示される。図８５（４４）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、続く図８５（４５）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表示が開始される。
【０７９９】
その後、装飾図柄表示装置２０８では、図８５（４６）に示すタイミングで、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されていた千両箱の予告アイコンＩ９が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されていた千両箱の予告アイコンＩ９が予告アイコン第３表示領域ＹＡ３から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。
【０８００】
その後、千両箱の予告アイコンＩ９が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図８５（４７）に示すタイミングで拡大表示されるとともに、拡大表示された千両箱の予告アイコンＩ９の上方に、信頼度のより高い演出に移行することを予告する「昇格」の文字表示が付記表示される。なお、この文字表示は、千両箱の予告アイコンＩ９が拡大表示されたのと同時に行われてもよいし、拡大表示されるよりも前に行われてもよいし、拡大表示された後に行われてもよい。
【０８０１】
その後、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、装飾図柄表示装置２０８では、図８５（４８）のタイミングで、千両箱の予告アイコンＩ９が「昇格」の文字表示とともに消去し、その後、図８５（４９）のタイミングで、上述したリーチ移行演出が開始される。リーチ移行演出が開始されると、図８５（４９）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、実行されていたリーチ演出表示がやや暗くなるとともに、殿様のキャラクタがカットイン表示で現れて、実行中のリーチ演出表示を切りつける表示が行われ、その後、図８５（５０）に示すように、背景が暗転する。
【０８０２】
その後、図８５（５１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、信頼度の高い強リーチ演出（ボタンリーチ演出）が開始される。ボタンリーチ演出が開始されると、図８５（５１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、暗転した背景に「熱すぎなのか」という文字表示が行われた後、図８５（５２）に示すタイミングで、「否」という文字表示が行われる。その後、図８５（５３）に示すように、「一撃」という文字表示が行われ、ボタン演出が行われることを報知する。
【０８０３】
その後、図８５（５４）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ボタン受付時間メーターとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが可能であることを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進する。
【０８０４】
そして、図８５（５５）に示すタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図８５（５６）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ボタン画像１３６ａが消去することで、ボタンリーチ演出に失敗した様子が示されている。

【０８０５】
やがて、図８５（５７）では、「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃが拡大表示される。
【０８０６】
図８６は、図８５に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。
【０８０７】
図８５（５７）から続く図８６（５８）では、予告アイコン表示領域２８５も含めて一旦すべてが非表示になる。やがて、図８６（５９）では、「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動（仮図柄停止表示）が開始される。このとき、予告アイコン表示領域２８５の表示も再開される。
【０８０８】
その後、例えば、仮図柄停止表示から２秒が経過すると、図８６（６０）に示すタイミングで、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されていた扇の予告アイコンＩ１０が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されていた扇の予告アイコンＩ１０が予告アイコン第４表示領域ＹＡ４から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。
【０８０９】
その後、扇の予告アイコンＩ１０が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図８６（６１）に示すタイミングで拡大表示される。このとき、例えば、拡大表示された扇の予告アイコンＩ１０の下方に、大当りが確定すること報知する「祝福」の文字表示を付記してもよい。なお、文字表示を付記する場合、当該文字表示の付記表示が扇の予告アイコンＩ１０が拡大表示されたのと同時に行われてもよいし、拡大表示されるよりも前に行われてもよいし、拡大表示された後に行われてもよい。
【０８１０】
その後、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、装飾図柄表示装置２０８では、図８６（６２）のタイミングで、扇の予告アイコンＩ１０が消去し、予告アイコン表示領域２８５が上方へフレームアウトする表示が行われる。その後、図８６（６３）のタイミングで左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃでそれぞれ揺れ変動していた装飾図柄の変動表示が再開して再変動演出が開始される。このとき、予告アイコン表示領域２８５は、完全にフレームアウトされている。なお、再変動演出が開始された後も予告アイコン表示領域２８５を引き続き表示させたままとしてもよい。
【０８１１】
再変動演出では、図８６（６４）に示すように、姫のキャラクタが扇を持って踊る演出表示が行われる。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、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下隅に移動し、縮小表示される。
【０８１２】
やがて、図８６（６５）に示すように、「装飾１－装飾１－装飾１」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示される。
【０８１３】
そして、図８６（６６）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－装飾１－装飾１」の大当り確定の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。このとき、第１特図表示装置２１２では、１５Ｒ確変大当りである「特図Ａ」が停止表示されるとともに、第４図柄表示装置２８４ａでは、特図１の第４図柄（丸形の図形）が点灯している。その後は、図示をしないが、上述した大当り遊技開始演出が実行された後に、大当り遊技が開始される。
【０８１４】
本実施の形態では、予告アイコン表示領域２８５に表示された扇の予告アイコンＩ１０が消化されることにより、再変動演出が実行されて大当りとなったが、扇の予告アイコン

Ｉ１０が予告アイコン表示領域２８５に表示されていない場合には、再変動演出が行われずに、はずれの表示結果が導出される場合もある。すなわち、千両箱の予告アイコンＩ９が消化されて実行されるリーチ移行演出が行われてはずれとなる場合、このリーチ移行演出は偽の予告演出ということができる。すなわち、千両箱の予告アイコンＩ９が一つ消化された場合に、消化された千両箱の予告アイコンＩ９に対応する種類の偽の予告としてのリーチ移行演出が実行された場合には、図柄変動表示の結果がはずれとなるということができる。このことは、帽子の予告アイコンＩ６に対応する予告演出、手裏剣の予告アイコンＩ７に対応する予告演出、リボンの予告アイコンＩ８に対応する予告演出についても同様である。

【０８１５】

このように、本実施形態では、予告アイコン表示領域２８５に表示された予告アイコンの数に応じて予告演出が実行され得るということができる。換言すれば、予告アイコンは、予告が実行される可能性がある回数に応じた数が表示されるように構成されているということができる。

【０８１６】

なお、本実施形態では、先読み予告の対象である図柄変動表示の実行中においてのみ予告アイコンを消化し、消化した予告アイコンに対応する演出を実行するものについて説明したが、先読み予告の対象である図柄変動表示よりも前に実行される図柄変動表示においても予告アイコンを消化して当該予告アイコンに対応する演出を実行するようにしてもよい。この場合において、先読み予告の対象となる図柄変動表示において消化する予告アイコンの数と先読み予告の対象である図柄変動表示よりも前に実行される図柄変動表示において消化する予告アイコンの数を異ならせるようにしてもよいし、同じであってもよい。

【０８１７】

次に、上述した予告アイコンの増加演出の他の演出例について、図８７～図８９を参照しながら説明する。ここで、図８７～図８９は、予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図８７～図８９では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについて、図示を省略している。

【０８１８】

図８７（８ａ）～同図（１０ａ）は、図８２（８）～同図（１０）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８７（８ａ）では、帽子の予告アイコンＩ６ではなく、第１の殿様の予告アイコンＩ１１を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。

【０８１９】

すると、図８７（９ａ－１）に示すタイミングで、投げられた第１の殿様の予告アイコンＩ１１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示される。すると、図８７（９ａ－２）に示すように、予告アイコン表示領域２８５に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１１が爆発する表示が行われた後、図８７（１０ａ）に示すタイミングで、爆発した第１の殿様の予告アイコンＩ１１が帽子の予告アイコンＩ６に変化し、殿様のキャラクタＹＭが予告アイコンの増加表示に成功して嬉しい表情をする演出表示が行われる。この演出例によっても、遊技者は、将来、帽子の予告アイコンＩ６に対応する演出が実行されることを期待する。

【０８２０】

図８７（８ｂ）～同図（９ｂ）は、図８２（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８７（８ｂ）では、帽子の予告アイコンＩ６ではなく、第１のボタン予告アイコンＩ４を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。

【０８２１】

すると、図８７（９ｂ）に示すタイミングで、投げられた第１のボタン予告アイコンＩ

４が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示される。この第１のボタン予告アイコンＩ４が予告アイコン表示領域２８５に表示されてから、当該第１のボタン予告アイコンＩ４が消化されるまでの間に演出ボタン１３６が操作されると、第１の殿様の予告アイコンＩ１、第２の殿様の予告アイコンＩ２及び第３の殿様の予告アイコンＩ３のいずれかに変化する。このように、この演出例では、演出ボタン１３６が操作されるまでは、予告アイコンの示す大当りの信頼度が認識困難であるので、大当りの信頼度を知るために演出ボタン１３６を操作するというインセンティブが働き、演出効果を高めることができる場合がある。なお、第１のボタン予告アイコンＩ４が予告アイコン表示領域２８５に表示されてから消化されるまでの期間が、演出ボタン１３６の操作の有効期間であってもよい。ここで、複数回の図柄変動表示に跨って第１のボタン予告アイコンＩ４が表示される場合には、図柄停止表示期間中は演出ボタン１３６の操作が無効となるようにしてもよいし、図柄停止表示期間中も演出ボタン１３６の操作が有効となるようにしてもよい。また、第１のボタン予告アイコンＩ４が消化されるまで演出ボタン１３６が操作されなかった場合は、予告アイコンの消化演出時に演出ボタン１３６が操作された際に表示される予定であった予告アイコンに対応する演出表示が行われてもよいし、第１のボタン予告アイコンＩ４が消化されるときにボタン演出が行われ、演出ボタン１３６の操作有効期間内に演出ボタン１３６が操作された場合に、表示される予定であった予告アイコンに対応する演出表示が行われてもよいし、演出ボタン１３６が操作されることなく演出ボタン１３６の操作有効期間が終了すると、表示される予定であった予告アイコンに対応する演出表示が行われてもよい。また、第１のボタン予告アイコンＩ４が消化されてボタン演出が開始された後、演出ボタン１３６の操作有効期間内に演出ボタン１３６が操作された場合にのみ、表示される予定であった予告アイコンに対応する演出表示が行われてもよい。また、ボタン演出が行われる場合に演出ボタン１３６の操作有効期間を設けないようにしてもよい。この場合、ボタン演出が開始された後で表示される予定であった予告アイコンに対応する演出表示が行われるようにしてもよい。また、第１のボタン予告アイコンＩ４が消化されるまでは、演出ボタン１３６を操作しても、第１のボタン予告アイコンが他の予告アイコンに変化しないように構成されてもよい。

【０８２２】

図８７（８ｃ）～同図（９ｃ）は、図８２（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８７（８ｃ）では、図８２（８）と同様、帽子の予告アイコンＩ６を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。

【０８２３】

ところが、図８７（９ｃ）の場合では、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に到達せず、表示領域の左からフレームアウトしてしまう様子が示されている。すなわち、本実施形態では、予告アイコンの増加に失敗するガセ増加演出も実行可能である。なお、帽子の予告アイコンＩ６以外の予告アイコンを用いたガセ増加演出が行われてもよく、例えば、大当りの信頼度が高い予告アイコンほど、ガセ増加演出が実行されにくいようにしてもよい。

【０８２４】

図８７（７ｄ）～同図（９ｄ）は、図８２（７）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８７（７ｄ）では、図８２（７）と同様、帽子の予告アイコンＩ６を持った殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示された様子が示されている。その後、図８７（８ｄ）では、帽子の予告アイコンＩ６が１つだけではなく、３つの帽子の予告アイコンＩ６を同時に予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。なお、同時でなく、１つずつ順次投げつける演出表示であってもよい。

【０８２５】

すると、図８７（９ｄ）に示すタイミングで、投げられた３つの帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２及び予告アイコン第３表示領域ＹＡ３にそれぞれ表示される。このように

、この演出例では、複数の予告アイコンの増加を１回の増加演出で実行することができる。したがって、予告アイコンが一度に複数増えることで予告の実行回数の増加に対する期待感が向上し、演出効果を高めることができる場合がある。なお、例えば、図８７（９ｄ）に示すように、同じ予告アイコン（例えば、帽子の予告アイコンＩ６）が予告アイコン表示領域２８５に所定数（例えば、３つ）以上表示されることで、疑似連演出が３回実行されることが保障されることから大当りが確定することを予告するようにしてもよい。また、信頼度の高い予告アイコンは、予告アイコン表示領域２８５に表示されにくく（ストックされにくく）、信頼度の低い予告アイコンは、予告アイコン表示領域２８５に表示されやすい（ストックされやすい）ようにしてもよいし、その逆であってもよい。

【０８２６】

なお、この場合において、図８７（９ｄ´）に示すように、投げられた３つの帽子の予告アイコンＩ６のうちの一部又は全部が予告アイコン表示領域２８５に到達せず、表示領域の左からフレームアウトしてしまう一部ガセ増加演出又は全部ガセ増加演出を実行するようにしてもよい。

【０８２７】

図８７（７ｅ）～同図（９ｅ）は、図８２（７）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８７（７ｅ）では、図８２（７）に示す演出例とは異なり、１つの帽子の予告アイコンＩ６の他、千両箱の予告アイコンＩ９及び扇の予告アイコンＩ１０を持った殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示された様子が示されている。なお、このとき、３つの予告アイコンのうちの１つあるいは２つの予告アイコンのみを表示するようにしてもよい。ここで、大当りの信頼度の最も低い予告アイコンのみを表示するようにしてもよいし、大当りの信頼度の最も高い予告アイコンのみを表示するようにしてもよいし、ランダムに選択された予告アイコンのみを表示するようにしてもよい。その後、図８７（８ｅ）では、帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９及び扇の予告アイコンＩ１０を同時に予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。なお、同時でなく、１つずつ順次投げつける演出表示であってもよい。また、上述したように、３つの予告アイコンがそれぞれ異なっていなくてもよく、例えば、同じ予告アイコンが複数含まれてもよい。

【０８２８】

すると、図８７（９ｅ）に示すタイミングで、投げられた３つの予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２及び予告アイコン第３表示領域ＹＡ３にそれぞれ表示される。このように、この演出例でも、複数種類の予告アイコンの増加を１回の増加演出で実行することができる。したがって、予告アイコンが一度に複数増えることで予告の実行回数の増加に対する期待感が向上し、また、複数種類の予告の実行に対する期待感を高めることができるので、演出効果をさらに高めることができる場合がある。

【０８２９】

なお、この場合においても、図８７（９ｅ´）に示すように、投げられた３つの予告アイコンのうちの一部又は全部が予告アイコン表示領域２８５に到達せず、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左からフレームアウトしてしまう一部ガセ増加演出又は全部ガセ増加演出を実行するようにしてもよい。

【０８３０】

図８７（１２ｆ－１）～同図（１２ｆ－２）は、図８２（１２）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８７（１２ｆ－１）では、図８２（１２）と同様、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている状態で装飾図柄の変動表示が行われている。その後、図８７（１２ｆ－２）に示すように、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６」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。このように、本実施形態では、予告アイコンが表示された状態でもリーチ演出を実行することができる。なお、このリーチ演出の結果、大当りとなってもよい。この場合、予告アイ

コン表示領域２８５に表示されていた予告アイコンは、大当りの終了後に消去されるようにしてもよい。

【０８３１】

図８８（８ｇ）は、図８２（８）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８８（８ｇ）では、先読み予告の表示態様（サボハニのキャラクタによる表示態様）で保留アイコンｈ１２が表示されているときに、殿様のキャラクタＹＭが帽子の予告アイコンＩ６を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。このように、本実施形態では、保留アイコンによる先読み予告の実行中においても予告アイコンの増加演出を実行可能である。なお、予告アイコンの増加演出と保留アイコンによる先読み予告とが同時に行われないようにしてもよい。

【０８３２】

図８８（８ｈ）は、図８２（８）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８８（８ｈ）では、装飾図柄表示装置２０８において変動アイコン表示領域２８０及び特図１の保留アイコン表示領域２８１を表示せず、演出用保留ランプ２８６を遊技盤２００の所定位置（例えば、装飾図柄表示装置２０８の近傍）に設け、これにより保留数表示を行うようにしてもよい。この演出用保留ランプ２８６は、例えば、フルカラーＬＥＤを備えており、第１副制御部４００により駆動制御され、例えば、デフォルトの発光態様による点灯（例えば、白色で点灯）の他、先読み予告の発光態様（例えば、７色を切り替えながら点灯）による駆動制御が可能である。なお、図８８（８ｈ）では、説明の便宜のため、先読みの対象である２つ目の特図１の保留ランプにハッチングを施して示したが、実際には、１つ目の特図１の保留ランプと同様に、２つ目の特図１の保留ランプもデフォルトの発光態様によって点灯されている。

【０８３３】

図８８（８ｉ）～同図（９ｉ－２）は、図８２（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８８（８ｉ）では、図８２（８）と同様、帽子の予告アイコンＩ６を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。

【０８３４】

ところが、図８８（９ｉ－１）の場合では、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に到達せず、表示領域の下方に落下してしまう様子が示されている。そして、図８８（９ｉ－２）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が特図１の保留アイコン表示領域２８１に表示されている特図１の保留アイコンｈ１１に作用して先読み予告の表示態様に変化する演出表示（保留変化演出）が行われている。すなわち、本実施形態では、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコンとして予告アイコン表示領域２８５に表示されず、保留アイコンによる先読み予告の開始の契機として登場する場合もある。なお、帽子の予告アイコンＩ６以外の予告アイコンを用いて保留変化演出が行われてもよく、例えば、大当りの信頼度が高い予告アイコンほど、保留変化演出が実行されにくいようにしてもよい。

【０８３５】

なお、図８９（９ｉ－２´）に示すように、装飾図柄表示装置２０８において変動アイコン表示領域２８０及び特図１の保留アイコン表示領域２８１を表示せず、演出用保留ランプ２８６を用いて保留数を表示する場合において、帽子の予告アイコンＩ６が表示領域の下方に落下した後に、１つ目の特図１の保留ランプの発光態様を先読み予告の発光態様に変更するようにしてもよい。

【０８３６】

図８８（８ｊ）～同図（９ｊ）は、図８２（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８２（８）に示す演出例では、殿様のキャラクタＹＭが登場して予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に投げつけていたが、図８８（８ｊ）では、図８２（８）とは異なり、殿様のキャラクタＹＭではなく、予告アイコンを持ったＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って表示領域の右側から出現する様子が示され

ている（ＤＪ演出）。図８８（８ｊ）に示す例では、ＤＪのキャラクタは、帽子の予告アイコンＩ６を持って現れている。その後、図８８（９ｊ）に示すように、ＤＪのキャラクタＢＹは、左上隅に向かって飛んでいきながら、持っている帽子の予告アイコンＩ６を予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に置いていく演出表示が行われる。なお、ＤＪのキャラクタＢＹが予告アイコン表示領域２８５に置いていく予告アイコンの数は１つのみに限らず２つ以上であってもよい。また、１回のＤＪのキャラクタＢＹによる予告アイコンの増加演出において、複数種類の予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に置いていくようにしてもよい。このように、予告アイコンの増加演出を複数種類（例えば、殿様のキャラクタＹＭによる第一の予告アイコン増加演出、ＤＪのキャラクタＢＹによる第二の予告アイコン増加演出）用意してもよく、このように構成することにより、演出が多様化して演出効果を高めることができる場合がある。

【０８３７】

図８８（８ｋ）～同図（９ｋ）は、図８２（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８２（８）に示す演出例では、殿様のキャラクタＹＭが登場して予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に投げつけていたが、図８８（８ｋ）では、さらに、予告アイコンを持ったＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って表示領域の右側から出現する様子が示されている。図８８（８ｋ）に示す例では、ＤＪのキャラクタは、千両箱の予告アイコンＩ９を持って現れている。その後、図８８（９ｋ）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭによって投げられた帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されるとともに、ＤＪのキャラクタが、左上隅に向かって飛んでいきながら、持っている千両箱の予告アイコンＩ９を予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に置いていく演出表示が行われる。なお、ＤＪのキャラクタは、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンよりも前面側のレイヤーに配置されており、予告アイコンの前面側を通過しているように表示されている。ここで、図８８（９ｋ′）に示すように、ＤＪのキャラクタが、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンよりも背面側のレイヤーに配置することにより、予告アイコンの背面側を通過しているように表示してもよい。また、図８８（９ｋ′′）に示すように、殿様のキャラクタＹＭによって投げられて予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示された帽子の予告アイコンＩ６に重ねるように、ＤＪのキャラクタＢＹが千両箱の予告アイコンＩ９を予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に置いていく演出表示を行うようにしてもよい。すなわち、予告アイコンの上書き演出を行うようにしてもよい。このように、複数種類の予告アイコンの増加演出の実行時期が重なってもよく、これにより演出効果をより高めることができる場合がある。

【０８３８】

図８８（１２ｌ）は、図８２（１２）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図８８（１２ｌ）に示す演出例では、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンにそれぞれ対応する文字表記を付随して表示されている。例えば、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている帽子の予告アイコンＩ６には「継続」の文字が付記表示されており、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されている千両箱の予告アイコンＩ９には「昇格」の文字が付記表示されており、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されている扇の予告アイコンＩ１０には「祝福」の文字が付記表示されており、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されている手裏剣の予告アイコンＩ７には「チャン目」の文字が付記表示されており、予告アイコン第５表示領域ＹＡ５に表示されているリボンの予告アイコンＩ８には「ステチェン」の文字が付記表示されており、予告アイコン第６表示領域ＹＡ６に表示されている帽子の予告アイコンＩ６には「継続」とともに「クエスチョンマーク」の文字が付記表示されている。これにより、その後に実行が予告されている予告演出の内容がよりわかりやすくなる場合がある。

【０８３９】

なお、図８８（１２ｌ′）や同図（１２ｌ′′）に示すように、予告アイコンに付記表示されている文字のうちの一部又は全部を「クエスチョンマーク」にし、対応する予告演

出を明確に表示しないようにしてもよい。これにより、表示された予告アイコンに対応する予告が実行されるか否かについて期待感を持たせることができ、興趣が向上する場合がある。

【０８４０】

また、予告アイコン表示領域２８５に表示された複数の予告アイコンの組み合わせや表示された予告アイコンの数により大当りが確定する演出表示が実行されることを予告するようにしてもよく、例えば、図８８（１２１´´´）に示すように、「継続」の文字表記が付記された帽子の予告アイコンＩ６が３つ予告アイコン表示領域２８５に表示された場合には、大当りが確定する４回の疑似連演出を含む演出表示が行われることを予告するようにしてもよい。なお、予告アイコンに付記表示された文字が、その予告アイコンに対応していない場合（例えば、帽子の予告アイコンＩ６に「昇格」の文字が付記表示されている場合）は、帽子の予告アイコンＩ６が消化されたときにおける図柄変動表示の結果が大当り確定であること（または、保留内に大当りとなるものがあること）を予告するプレミア予告表示であってもよい。

【０８４１】

上述した演出例では、殿様のキャラクタＹＭやＤＪのキャラクタＢＹが登場することにより予告アイコンを増加させるものであるが、図８９に示す演出例では、装飾図柄の表示により予告アイコンを増加させる演出を行うものである。

【０８４２】

図８９（Ａ１）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６」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。このリーチ演出は、例えば、ノーマルリーチである。

【０８４３】

リーチ演出が開始した後、図８９（Ａ２）に示されるタイミングで、中図柄表示領域２０８ｂにおいて、予告アイコンを模した予告アイコン図柄が停止表示される。図８９（Ａ２）に示す例では、帽子の予告アイコンＩ６を模した帽子の予告アイコン図柄が停止表示されている。この帽子の予告アイコン図柄の下方近傍には「ストック」の文字表記が付記されており、予告アイコン図柄が停止表示されることにより、予告アイコン表示領域２８５に予告アイコンが増加表示されることを報知している。

【０８４４】

その後、図８９（Ａ３）に示すように、帽子の予告アイコン図柄が帽子の予告アイコンＩ６に変化して予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に移動する表示が行われ、図８９（Ａ４）に示すように、予告アイコン図柄の背面側に配置されていた「装飾５」の装飾図柄が停止表示され、はずれの表示結果であることが報知される。本実施形態では、このようにして予告アイコンを増加する演出を行うようにしてもよい。

【０８４５】

図８９（Ｂ１）では、図８９（Ａ１）に示す演出例と同様に、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６」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成され、ノーマルリーチの演出が開始される。

【０８４６】

リーチ演出が開始した後、図８９（Ｂ２）に示されるタイミングで、中図柄表示領域２０８ｂにおいて、第１の殿様の予告アイコンＩ１１を模した第１の殿様の予告アイコン図柄が停止表示される。図８９（Ｂ２）に示す演出例では、この第１の殿様の予告アイコン図柄に重ねて「ストック」の文字表記が付記されており、予告アイコン図柄が停止表示されることにより、予告アイコン表示領域２８５に予告アイコンが増加表示されることを報知している。

【０８４７】

その後、図８９（Ｂ３）に示すように、第１の殿様の予告アイコン図柄が第１の殿様の予告アイコンＩ１１に変化して予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に移動する表示が行われ、図８９（Ｂ４）に示すように、予告アイコン図柄の背面側

に配置されていた「装飾５」の装飾図柄が停止表示され、はずれの表示結果であることが報知される。このとき、第１の殿様の予告アイコンＩ１は、帽子の予告アイコンＩ６に変化している。なお、変化後の予告アイコンが帽子の予告アイコンＩ６に限定されず、他の種類の予告アイコンであってもよいことは言うまでもない。また、予告アイコンが変化するタイミングは、当該図柄変動表示が実行されている期間に限定されず、例えば、次回以降の図柄変動表示の実行中に予告アイコンが変化するようにしてもよいし、予告アイコンが消化するタイミングまで変化しないようにしてもよい。本実施形態において、このようにして予告アイコンを増加する演出を行うようにしてもよい。

【０８４８】

次に、上述した予告アイコン消化演出の他の演出例について、図９０～図９３を参照しながら説明する。ここで、図９０～図９３は、予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図９０～図９３では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについて、図示を省略している。

【０８４９】

図９０（３８ｍ）～同図（４０ｍ－３）は、図８４（３８）～同図（４０）に示される演出の他の演出例を示している。図９０（３８ｍ）～同図（３９ｍ）は、図８４（３８）～同図（３９）と同様の演出が行われるが、図９０（４０ｍ－１）では、中図柄表示領域２０８ｂで低速で変動表示して疑似連図柄が出現するが、その後、図９０（４０ｍ－２）に示すように、疑似連図柄が装飾図柄の停止表示位置となる直前で、変動表示が高速となり、疑似連図柄が表示領域の下方へスクロールアウトされ、図９０（４０ｍ－３）に示すように、「装飾１－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示して揺れ変動が表示され、その後、停止表示してはずれの結果であることが報知される。このように、本実施形態において、帽子の予告アイコンＩ６が消化されても、疑似連演出が行われない場合があってもよい。

【０８５０】

図９０（２３ｎ）～同図（２４ｎ）は、図８３（２３）～同図（２４）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９０（２３ｎ）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が消化する表示が開始されるが、図９０（２４ｎ）に示すように、消化された帽子の予告アイコンＩ６が拡大表示することなくそのまま消去される表示が行われ、消化された演出が行われないことを報知する場合があってもよい。

【０８５１】

図９０（２３ｏ）～同図（２４ｏ－２）は、図８３（２３）～同図（２４）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９０（２３ｏ）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が消化する表示が開始され、図９０（２４ｏ－１）に示すタイミングで帽子の予告アイコンＩ６が拡大表示されるが、そのまま帽子の予告アイコンＩ６が消去され、図９０（２４ｏ－２）に示すように、疑似連演出が開始することなくはずれの装飾図柄の組み合わせ（図９０（２４ｏ－２）では、「装飾１－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組み合わせ）で仮停止表示して揺れ変動が表示され、その後、停止表示してはずれの結果であることが報知される。このように、本実施形態において、帽子の予告アイコンＩ６が消化されても、疑似連演出が行われない場合があってもよい。

【０８５２】

図９０（２２ｐ）～同図（２３ｐ）は、図８３（２２）～同図（２３）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９０（２２ｐ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始してから、例えば、４秒が経過すると、図９０（２３ｐ）では、予告アイコン表示領域２８５の一番左側（予告アイコン第１表示領域ＹＡ１）に表示された帽子の予告アイコンＩ６ではなく、それ以外の予告アイコンが消化される演出が行われてもよい。図９０（２３ｐ）に示される演出例では、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されている千両箱の予告アイコンＩ９が消化される演出が行われている。このように、本実施形態

において、予告アイコンを左から順番に消化しない場合があってもよい。また、本実施形態では、予告アイコン表示領域２８５に表示された順序（換言すれば、ストックされた順序）で予告アイコンを消化するようにしたが、後にストックされた予告アイコンが先に消化される場合があってもよい。例えば、後にストックされた予告アイコンが先に消化された場合には、大当りとなりやすくしてもよいし、逆に、大当りとなりにくくなるようにしてもよい。また、ストックの順序に関係なく、予告アイコンの消化順序を決定してもよく、この場合、大当りの信頼度に影響しないようにしてもよいし、予告アイコンの消化順序によって大当りの信頼度が変化するようにしてもよい。また、予告アイコン表示領域２８５に表示されている複数の予告アイコンを特定の順番で消化することにより、大当りが確定することを予告するようにしてもよく、例えば、帽子の予告アイコンＩ６、手裏剣の予告アイコンＩ７、帽子の予告アイコンＩ６、手裏剣の予告アイコンＩ７、帽子の予告アイコンＩ６、手裏剣の予告アイコンＩ７の順で消化された場合には大当りが確定するといった法則が設定されていてもよい。これにより、遊技者に、大当りとなる予告アイコンの消化順序の法則を見つけたいというインセンティブが働き、遊技意欲を向上させることができる場合がある。

【０８５３】

図９０（２４ｑ－１）～同図（２４ｑ－２）は、図８３（２４）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９０（２４ｑ－１）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が消化されて、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に空きが生じた後、図９０（２４ｑ－２）に示すように、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２～予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されている予告アイコンの表示位置をそれぞれ左側に移動させるようにしてもよい。このとき、例えば、予告アイコンの表示位置を左側に移動させる移動アニメーションを行ってもよいし、アニメーションを行うことなく表示位置を変更するようにしてもよい。予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンの表示位置を変更するタイミングは、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた予告アイコンの消化演出が開始されるのと同時であってもよいし、予告アイコンの消化演出が開始された後であってもよいし、予告アイコンの消化演出が終了した後であってもよい。

【０８５４】

図９１（Ａａ）～同図（Ａｅ）は、予告アイコンの消化演出が行われた後で予告アイコンの増加演出が行われた場合の演出例を示している。すなわち、図９１（Ａａ）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されている手裏剣の予告アイコンＩ７が消化された後、停止図柄予告が実行されて、図９１（Ａｂ）に示されるタイミングで、「装飾１－装飾４－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果であることが報知される。その後、図９１（Ａｃ）に示すように、保留が消化されて装飾図柄の変動表示が開始された後、図９１（Ａｄ）に示すように、殿様のキャラクタＹＭによる予告アイコンの増加演出が行われて、千両箱の予告アイコンＩ９が予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつけられると、図９１（Ａｅ）に示すように、手裏剣の予告アイコンＩ７が消化されることにより空欄となった予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に投げつけられた千両箱の予告アイコンＩ９が表示される。このように、予告アイコンが消化されたことに伴って空欄となった予告アイコン表示領域に増加する予告アイコンを表示するようにしてもよい。

【０８５５】

図９１（Ｂ）は、予告アイコンが複数消化されたことに伴って予告アイコン表示領域に複数の空欄が生じた後に、予告アイコンを増加する場合の演出例を示している。すなわち、図９１（Ｂ）に示すように、予告アイコン表示領域２８５では、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２及び予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示された予告アイコンが消化された後、殿様のキャラクタＹＭによる予告アイコンの増加演出が行われて、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつけられると、空欄となっている予告アイコン第２表示領域ＹＡ２及び予告アイコン第３表示領域ＹＡ３のうち、左側から順に

表示される。このようにして予告アイコンを増加する表示を行うようにしてもよい。なお、予告アイコン表示領域２８５に複数の空欄がある場合において、増加する予告アイコンを表示させる表示領域の順序は上述したものに限定されず、他の順序であってもよく、第１副制御部４００において予め設定しておいてもよい。また、この演出例では、予告アイコンが表示される場所により、大当りの信頼度や予告アイコンが表示される数に変化を持たせないようにしたが、予告アイコンが表示される場所により、大当りの信頼度や予告アイコンが表示される数が異なることを示唆するようにしてもよい。例えば、予告アイコン表示領域２８５において空欄となっている表示領域のうち、最も右側である予告アイコン第６表示領域ＹＡ６に増加する予告アイコンが表示された場合には、少なくとも６つの予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に表示されることを示唆するようにしてもよく、また、大当りの信頼度が最も高いことを示唆するようにしてもよい。

【０８５６】

図９１（Ｃ）は、予告アイコンの消化演出と予告アイコンの増加演出とが１回の図柄変動表示の実行中において実行される場合の演出例を示している。すなわち、図９１（Ｃ）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている帽子の予告アイコンＩ６が消化される演出が行われている間に、殿様のキャラクタＹＭによる予告アイコンの増加演出が行われて、帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９及び扇の予告アイコンＩ１０が予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつけられている様子が表示されている。ここで、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている帽子の予告アイコンＩ６は当該図柄変動表示が実行される前に実行された図柄変動表示において増加した予告アイコンである。このように、予告アイコンの消化演出と予告アイコンの増加演出が１回の図柄変動表示の実行中において実行されるようにしてもよい。このとき、予告アイコンの消化演出が行われる期間と予告アイコンの増加演出が行われる期間とが重なる場合があってもよい。また、予告アイコンの消化演出が開始された後に予告アイコンの増加演出が開始されてもよいし、予告アイコンの増加演出が開始された後に予告アイコンの消化演出が開始されてもよいし、予告アイコンの消化演出と予告アイコンの増加演出とが同時に開始されてもよい。ここで、増加する予告アイコンが表示される領域が、図柄変動表示の開始の時点で空欄となっている領域であってもよいし、図柄変動表示が開始された後、予告アイコンの増加演出が開始される前に空欄となる予定の領域であってもよい。

【０８５７】

図９１（５９ｒ）は、図８６（５９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９１（５９ｒ）に示す演出例では、予告アイコンの消化演出が開始される前に、予告アイコンが消化されるか否かを煽る演出が行われている。具体的には、例えば、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンのうち、消化の対象となった予告アイコンが揺れ変動を開始する等して、予告アイコンが消化されるか否かを煽るようにしている。その後、図８６（６０）に示すように、扇の予告アイコンＩ１０が消化される場合もあるし、扇の予告アイコンＩ１０が消化されない場合もある。消化されない場合には、消化されることなく予告アイコンが消去されてもよいし、予告アイコンの表示を維持して予告アイコンの消化が保留された状態となってもよい。なお、図９１（５９ｒ）に示す演出例において、扇の予告アイコンＩ１０が消化されることなく消去された場合には、その後、はずれの装飾図柄の組み合わせで停止表示してはずれの表示結果であることを報知してもよい。

【０８５８】

図９１（５９ｓ）～同図（６０ｓ）は、図８６（５９）～同図（６０）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９１（５９ｓ）では、予告アイコン表示領域２８５に、２つの帽子の予告アイコンＩ６と、千両箱の予告アイコンＩ９と、扇の予告アイコンＩ１０が表示されている点で、図８６（５９）とは異なっており、「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで揺れ変動が開始した後、予告アイコン表示領域２８５に表示されているこれらの予告アイコンのうち、扇の予告アイコンＩ１０が消化された

場合に、大当りとなることの予告報知となり、図９１（６０ｓ）に示すように、その他の予告アイコン（例えば、帽子の予告アイコンＩ６）が消化された場合には、そのままはずれの装飾図柄の組み合わせで停止表示されてはずれとなることを報知するようにしてもよい。

【０８５９】

図９１（２３ｔ）～同図（３２ｔ）は、図８３（２３）～図８４（３２）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９１（２３ｔ）に示すように、この演出例では、予告アイコン表示領域２８５において、消化された予告アイコンを表示する消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０が追加されている。図９１（２３ｔ）～同図（２５ｔ）に示すように、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６の消化演出が開始されると、消化された帽子の予告アイコンＩ６が消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０に表示される。消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０に表示された帽子の予告アイコンＩ６は、図９１（２８ｔ）～同図（３２ｔ）に示すように、消化された後も引き続き表示され、対応する演出（疑似連演出）が終了するまで継続して表示される。なお、消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０における予告アイコンの表示が開始されるタイミングは、予告アイコンの消化演出が開始した後であってもよいし、予告アイコンの消化演出が開始する前であってもよいし、予告アイコンの消化演出の開始と同時であってもよい。また、消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０に表示された予告アイコンが消去するタイミングは、予告アイコンの消化演出が終了した後であってもよいし、予告アイコンの消化演出が終了する前であってもよいし、予告アイコンの消化演出の終了と同時であってもよいし、消化した予告アイコンに対応する演出が開始した後であってもよいし、消化した予告アイコンに対応する演出が終了した後であってもよいし、消化した予告アイコンに対応する演出の開始と同時であってもよいし、消化した予告アイコンに対応する演出が開始する前であってもよいし、消化した予告アイコンに対応する演出の終了と同時であってもよいし、予告アイコンが消去される図柄変動の終了時（例えば、特図の図柄停止タイミング）に消去されてもよいし、消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０が消去されるタイミング（例えば、図８５（４４）で予告アイコン表示領域２８５および消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０が消去される、または消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０のみが消去されるなど）で消去されてもよい。なお、一回の図柄変動表示中に複数個の予告アイコンが消化される場合、最初に消化された予告アイコンＡに対応する消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０の予告アイコンａは、予告アイコンＡの消化演出が終了した後または終了と共に消去され、消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０に予告アイコンが何も表示されていない状態であってもよいし、次に消化される予告アイコンＢの消化演出が開始されたと同時または開始された後に消去されてもよいし、次に消化される予告アイコンＢに対応する消化中予告アイコン表示領域に表示される予告アイコンｂが表示されたと同時または表示された後に消去されてもよいし、予告アイコンＢの消化演出中も、例えば、履歴として予告アイコンａを残しておいてもよいし、予告アイコンＡおよび予告アイコンＢが消化される図柄変動の終了時（例えば、特図の図柄停止タイミング）で消去するようにしてもよい。なお、予告アイコン表示領域２８５が特定の演出表示（例えば、スーパーリーチ演出や大当り演出中、島一斉演出など）が行われる際に消去される場合、予告アイコン表示領域２８５のみ消去され、消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０はそのまま表示されるようにしてもよいし、その逆に消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０のみが消去され、予告アイコン表示領域２８５はそのまま表示されるようにしてもよく、予告アイコン表示領域２８５および消化中予告アイコン表示領域ＹＡ０の両方が消去されるようにしてもよい。

【０８６０】

図９２（Ａａ）～同図（Ａｅ）は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが同時期に複数消化される演出例を示している。すなわち、図９２（Ａａ）では、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に帽子の予告アイコンＩ６が表示されており、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３にリボンの予告アイコンＩ８が表示されており、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に扇の予告

アイコンＩ１０が表示されている。そして、これらの予告アイコンのうち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている帽子の予告アイコンＩ６と予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されているリボンの予告アイコンＩ８についてそれぞれ予告アイコンの消化演出が開始される。ここで、各予告アイコンの消化演出の開始タイミングは同時であってもよいし、異なっていてもよい。この場合、予告アイコンの消化順序を演出の実行順序に対応した順序としてもよい。

【０８６１】

その後、帽子の予告アイコンＩ６とリボンの予告アイコンＩ８が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図９２（Ａｂ）に示すように、拡大表示されてそれぞれ文字表示が付記表示される。具体的には、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６の下方近傍に「継続」の文字表示が付記表示され、拡大表示されたリボンの予告アイコンＩ８の下方近傍に「ステチェン」の文字表示が付記表示される。

その後、装飾図柄表示装置２０８では、リボンの予告アイコンＩ８の消化に対応して、ステージチェンジ演出が開始される。具体的には、図９２（Ａｃ）に示すように、障子が閉じるとともに、その前面側にチビ姫のキャラクタＣＨが出現した後、図９２（Ａｄ）に示すように、障子が開いて、月面から宇宙を見た様子を示す背景（月面背景）の表示が開始される。なお、ステージチェンジ演出の実行中、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、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下隅に移動し、縮小表示される。

【０８６２】

その後、図９２（Ａｅ）に示すように、縮小表示されていた装飾図柄は、表示領域の中央で拡大して表示された後、帽子の予告アイコンＩ６の消化に対応して、番長のキャラクタＢＣが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、停止表示された右図柄を突き上げる演出表示が行われ、その後に疑似連演出が実行される可能性があることを遊技者に報知している。

【０８６３】

なお、この演出例では、消化した予告アイコンに対応する複数の演出を開始タイミングをそれぞれ異ならせるようにしたが、同時に開始されるようにしてもよい。

【０８６４】

図９２（６６ｕ－１）～同図（６６ｕ－３）は、図８６（６６）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９２（６６ｕ－１）では、「装飾１－装飾１－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示し、大当りであることが報知されているが、予告アイコン表示領域２８５が引き続き表示されており、しかも、未消化の予告アイコンがあることが示されている。その後、図９２（６６ｕ－２）に示すように、大当り開始演出が行われた後、図９２（６６ｕ－３）に示すように、大当りのラウンド遊技が開始された後も引き続き、未消化の予告アイコンが表示されている。なお、この演出例では、大当り遊技の実行中において予告アイコン表示領域２８５を表示領域の下方に表示するようにしたが、表示領域の上方に表示してもよい。また、この演出例において、未消化の予告アイコンは、例えば、大当り中における昇格演出（例えば、確変大当り確定であることを報知する演出等）で用いるようにしてもよく、例えば、図９２（６６ｕ－３）に示す例において、大当り遊技の実行中に、帽子の予告アイコンＩ６が消化された場合には、確変大当り確定であることの報知を行い、扇の予告アイコンＩ１０が消化された場合には、１５Ｒ大当り確定であることの報知を行うようにしてもよい。また、その他の予告アイコンが消化された場合には、例えば、昇格する可能性があることを示唆する意味を持たせるようにしてもよい。このように、同じ予告アイコンでも、大当り遊技の実行中に消化された場合にあっては、別の意味を持たせるといった演出が行われるようにしてもよい。また、この演出例において、大当り遊技の実行中に表示される予告アイコンと図柄変動表示の実行中に表示される予告アイコンとが異なっていてもよい。すなわち、大当り中特有の予告アイコンを用意してもよい。また、大当り遊技の実行中に表示される予告アイコンと図柄変動表示の実行中に表示される予告アイコンとが同じであってもよいし、一部の予告アイコンだけ共

通に使用されていてもよい。

【０８６５】

図９２（Ｂａ）～同図（Ｂｃ）は、ステージチェンジの前後における表示例である。すなわち、図９２（Ｂａ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾６－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されており、その後、保留が消化されて図柄変動表示が開始されると、図９２（Ｂｂ）に示すように、ステージチェンジ演出が開始される。ステージチェンジ演出が開始されると、装飾図柄表示装置２０８に表示されていた予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５とともに非表示となる。その後、ステージチェンジ演出が終了すると、図９２（Ｂｃ）に示すように、図示はしないが、背景が変更されて図柄変動表示が継続して行われる。このとき、予告アイコン表示領域２８５が再び表示されるが、予告アイコン表示領域２８５に表示されていた予告アイコンは、ステージチェンジが行われると全て消去される場合がある。なお、ステージチェンジが行われた後は、予告アイコンを必ず消去するようにしてもよいし、複数の予告アイコンのうちの一部だけ消去するようにしてもよいし、消去されない場合があってもよい。

【０８６６】

図９２（２２ｖ－１）～同図（２３ｖ）は、図８３（２２）～同図（２３）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９２（２２ｖ－１）に示すように、図柄変動表示が開始されると、図９２（２２ｖ－２）に示すように、プラカードを持った殿様のキャラクタＹＭ２が出現し、消化される予告アイコンの種類を事前に報知する。その後、図９２（２３ｖ）に示すように、事前報知された種類の予告アイコン（帽子の予告アイコンＩ６）が消化される予告アイコンの消化演出が開始される。なお、消化される予告アイコンの種類の事前報知が行われた場合であっても、予告アイコンが消化されない場合があってもよいし、事前報知された予告アイコンとは異なる種類の予告アイコンが消化されてもよい。事前報知された予告アイコンとは異なる種類の予告アイコンが消化された場合には、大当りの信頼度が高いことを示唆するようにしてもよい。

【０８６７】

図９２（２２ｗ）は、図８３（２２）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９２（２２ｗ）に示すように、図柄変動表示が開始された後、消化される可能性のある予告アイコンを強調表示する等して遊技者に予告アイコンの消化について注目させるようにしてもよい。

【０８６８】

上述した実施形態では、例えば、帽子の予告アイコンＩ６が消化されることにより、番長のキャラクタＢＣが出現して疑似連演出が実行され、それ以外の演出は実行されないといったように、消化した予告アイコンに対応する演出が実行され、それ以外の演出は実行されないように構成したが、例えば、帽子の予告アイコンＩ６が消化したのに番長のキャラクタＢＣが出現せず、姫のキャラクタが出現されることにより大当りが確定するといったように、消化した予告アイコンに対応しない演出が実行された場合（いわゆる、法則崩れ）には大当りが確定するように構成されてもよい。

【０８６９】

また、上述した実施形態では、消化する予告アイコンが決まっており、遊技者により選択することができないように構成されているが、例えば、演出ボタン１３６等を操作することにより、消化する予告アイコンを選択できるようにしてもよい。

【０８７０】

また、予告アイコン表示領域２８５に予告アイコンが表示された状態で大当りとなった場合には、大当り遊技が開始されると消去され、確変状態や時短状態へ移行する場合には予告アイコンを持ち越されないように構成されてもよい。また、予告アイコン表示領域２８５に予告アイコンが表示された状態で大当りとなった場合には、大当り遊技が開始されると一旦非表示とされ、確変状態や時短状態が終了した後で復帰表示するように構成されてもよい。また、確変状態や時短状態が終了した後も持ち越しされないように構成されてもよい。

【０８７１】
次に、消化される予告アイコンの種類によってその後に移行するリーチ演出の内容を予告する演出例について説明する。
【０８７２】
図９３（Ａａ）に示すように、左図柄表示領域２０８ａと右図柄表示領域２０８ａにそれぞれ「装飾１」が停止表示してリーチ状態となると、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンが消化される場合がある。例えば、図９３（Ａｂ－１）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が消化された場合には、その後、図９３（Ａｃ－１）に示すように、拡大表示された番長のキャラクタＢＣ２が出現し、その後、出現したキャラクタに対応する番長リーチに移行する。また、図９３（Ａｂ－２）に示すように、千両箱の予告アイコンＩ９が消化された場合には、その後、図９３（Ａｃ－２）に示すように、拡大表示された殿様のキャラクタＹＭ３が出現し、その後、出現したキャラクタに対応する殿様リーチに移行する。また、図９３（Ａｂ－３）に示すように、扇の予告アイコンＩ１０が消化された場合には、その後、図９３（Ａｃ－３）に示すように、拡大表示された姫のキャラクタＨＭが出現し、その後、出現したキャラクタに対応する姫リーチに移行する。なお、この演出例では、予告アイコンの意味する大当りの信頼度に対応しており、これらのリーチ演出の大当りの信頼度は、姫リーチ＞殿様リーチ＞番長リーチの順となるように構成されている。なお、消化した予告アイコンに対応するキャラクタ以外のキャラクタが出現（例えば、帽子の予告アイコンＩ６が消化した後に拡大表示された殿様のキャラクタが出現）した場合（いわゆる、法則崩れが発生した場合）には、大当りが確定するように構成されてもよい。また、複数の予告アイコンが複合して消化され、これに対応して複数のキャラクタが出現することにより複合予告が実行されるようにしてもよい。また、複数の予告アイコンを消化するための特有の演出（複数消化専用演出）を実行するようにしてもよく、１つの予告アイコンが消化されるよりも複数の予告アイコンが消化された方が大当りの信頼度が高くなるように構成されてもよい。
【０８７３】
次に、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化された後に実行されるボタン演出について説明する。
【０８７４】
図９３（Ｂａ）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には、第２のボタン予告アイコンＩ１１が表示されており、図柄変動表示が開始された後、図９３（Ｂｂ）に示すタイミングで、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた第２のボタン予告アイコンＩ１１が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。その後、第２のボタン予告アイコンＩ１１が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図９３（Ｂｃ）に示すように、ボタン受付時間メーターとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが可能であることを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進する。
【０８７５】
次に、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化された後に実行されるボタン演出の他の演出例について説明する。
【０８７６】
図９３（Ｃａ）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には、第２のボタン予告アイコンＩ１１が表示されている。また、装飾図柄表示装置２０８では上述したボタンリーチ演出が行われており、ボタン受付時間メーターとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが可能であることが報知されている。その後、図９３（Ｃｂ）のタイミングで、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた第２のボタン予告アイコンＩ１１が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１から装

飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。その後、第２のボタン予告アイコンＩ１１が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、既に、装飾図柄表示装置２０８に表示されているボタン画像１３６ａに重なり、図９３（Ｃｃ）に示されるように、演出ボタン１３６が突出した態様で表している突出ボタン画像１３６ｂに変化する。すなわち、大当りの信頼度がより高いボタンリーチ演出に昇格したことが示されている。

【０８７７】

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

【０８７８】

図９４は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図であり、図９５は、図９４に示す演出の一例の続きを段階的に示す図であり、図９６は、図９５に示す演出の一例の続きを段階的に示す図であり、図９７は、図９６に示す演出の一例の続きを段階的に示す図であり、図９８は、図９７に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【０８７９】

なお、図９４（１）～図９５（１４）は、予告アイコンの増加演出において用いられていた予告アイコンが帽子の予告アイコンＩ６であったのが第１の殿様の予告アイコンＩ１に変更された点を除いて図８２（１）～図８３（１４）と同様であるので、ここでの説明は省略する。また、図９５（１４）と図９５（２０）との間で行われる演出についても、予告アイコンの増加演出において用いられていた予告アイコンが全て第１の殿様の予告アイコンＩ１に変更された点を除いて図８３（１５）～同図（１９）と同様である。

【０８８０】

図９５（２０）では、「装飾７－装飾６－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの結果が確定表示されている。このとき、変動アイコンｈ０も消去されている。

【０８８１】

そして、図９５（２１）では、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始され、さらに第４図柄の消灯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。

【０８８２】

図９５（２２）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。

【０８８３】

すると、装飾図柄の変動表示が開始してから、例えば、４秒が経過したとき、図９５（２３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１１が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１１が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。なお、図９５（２３）に示すように、第１の殿様の予告アイコンＩ１１が４つ表示される等、同一の予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に複数表示されている場合には、例えば、最も左側に表示されている予告アイコンを優先して消化するように予め設定されているが、予告アイコンの信頼度に応じて消化する順序を決めるようにしてもよい。また、いずれの予告アイコンを使用するかをランダムに決定するようにしてもよいし、最も右側に表示されている予告アイコンを優先して消化するように設定されていてもよい。すなわち、予告アイコンを消化する順序は上述したものに限定されず適宜に設定することができる。

【０８８４】

その後、第１の殿様の予告アイコンＩ１が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図９５（２４）に示すタイミングで帽子の予告アイコンＩ６に変化するとともに拡大表示され、その後、図９５（２５）に示すように、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６の下方に、疑似連演出が行われることを予告する「継続」の文字表示が付記表示される。なお、この文字表示は、帽子の予告アイコンＩ６が拡大表示されたのと同時に行われてもよいし、拡大表示されるよりも前に行われてもよいし、拡大表示された後に行われてもよい。

【０８８５】

その後、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、図９５（２６）に示すタイミングで、帽子の予告アイコンＩ６に付記されていた「継続」の文字表示が消去するとともに、帽子の予告アイコンＩ６が縮小表示された後、元の表示位置、すなわち、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に移動する表示が行われる。このように、本実施形態において、消化済みの予告アイコンを元の位置に再表示するようにしてもよい。なお、消化済みの予告アイコンが元の位置に再表示された場合に、消化済みであることを認識可能に表示するようにしてもよく、例えば、消化済みの予告アイコンが表示された表示領域をグレーアウト表示にしてもよいし、「済」という文字情報を付記してもよい。また、消化済みの予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に表示された後に消去するようにしてもよい。

【０８８６】

その後、図９５（２７）～図９６（３３）に示される演出内容は、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に消化済みの帽子の予告アイコンＩ６が表示され、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２～予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されている予告アイコンが全て第１の殿様の予告アイコンＩ１に変更された点を除いて、図８３（２７）～図８４（３３）と同様であるので、ここでの説明は省略する。

【０８８７】

装飾図柄表示装置２０８では、図９６（３４）に示すタイミングで、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン第２表示領域ＹＡ２から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。

【０８８８】

その後、第１の殿様の予告アイコンＩ１が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図９６（３５）に示すタイミングで帽子の予告アイコンＩ６に変化するとともに拡大表示され、その後、図９６（３６）に示すように、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６の下方に、疑似連演出が行われることを予告する「継続」の文字表示が付記表示される。

【０８８９】

その後、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、図９６（３７）に示すタイミングで、帽子の予告アイコンＩ６に付記されていた「継続」の文字表示が消去するとともに、帽子の予告アイコンＩ６が縮小表示された後、元の表示位置、すなわち、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に移動する表示が行われる。

【０８９０】

その後、図９６（３８）～同図（４５）に示される演出内容は、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に消化済みの帽子の予告アイコンＩ６がそれぞれ表示され、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３及び予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されている予告アイコンがいずれも第１の殿様の予告アイコンＩ１に変更された点を除いて、図８４（３８）～図８５（４５）と同様であるので、ここでの説明は省略する。

【０８９１】

装飾図柄表示装置２０８では、図９６（４６）に示すタイミングで、予告アイコン第３

表示領域ＹＡ３に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン第３表示領域ＹＡ３から装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。

【０８９２】

その後、第１の殿様の予告アイコンＩ１が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図９６（４７）に示すタイミングで千両箱の予告アイコンＩ９に変化するとともに拡大表示され、さらに、拡大表示された千両箱の予告アイコンＩ９の上方に、信頼度のより高い演出に移行することを予告する「昇格」の文字表示が付記表示される。なお、この文字表示は、千両箱の予告アイコンＩ９が拡大表示されたのと同時に行われてもよいし、拡大表示されるよりも前に行われてもよいし、拡大表示された後に行われてもよい。

【０８９３】

その後、装飾図柄表示装置２０８では、千両箱の予告アイコンＩ９に付記されていた「昇格」の文字表示が消去するとともに、千両箱の予告アイコンＩ９が縮小表示された後、図９６（４８）に示すように、元の表示位置、すなわち、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に移動する表示が行われる。

【０８９４】

その後、図９７（４９）のタイミングで、上述したリーチ移行演出が開始される。本演出例ではリーチ移行演出が開始されると、図９７（４９）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、停電が発生したような演出表示が行われた後、信頼度の高い強リーチ演出（ボタンリーチ演出）が開始される。本演出例でのボタンリーチ演出が開始されると、図９６（５０－１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、暗転した背景に「チャンスなのか」という文字表示が行われた後、図９７（５０－２）に示すタイミングで、「否」という文字表示が行われる。その後、図９７（５１）に示すように、「熱すぎなのか」という文字表示が行われた後、図９７（５２）に示すタイミングで、「否」という文字表示が行われる。その後、図９７（５３）に示すように、「一撃」という文字表示が行われ、ボタン演出が行われることを報知する。

【０８９５】

その後、図９７（５４）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ボタン受付時間メーターとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが可能であることを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進する。

【０８９６】

そして、図９７（５５）に示すタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図９７（５６）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ボタン画像１３６ａが消去することで、ボタンリーチ演出に失敗した様子が示されている。

【０８９７】

やがて、図９７（５７）では、「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃが拡大表示される。

【０８９８】

図９７（５８）では、予告アイコン表示領域２８５も含めて一旦すべてが非表示になる。やがて、図９７（５９）では、「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動（仮図柄停止表示）が開始される。このとき、予告アイコン表示領域２８５の表示も再開される。

【０８９９】

その後、例えば、仮図柄停止表示から２秒が経過すると、図９７（６０）に示すタイミングで、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されていた第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン第４表示領域ＹＡ４から装飾図柄表

示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。
【０９００】
その後、第１の殿様の予告アイコンＩ１１が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図９７（６１）に示すタイミングで扇の予告アイコンＩ１１０に変化するとともに拡大表示される。このとき、例えば、拡大表示された扇の予告アイコンＩ１１０の下方に、大当りが確定すること報知する「祝福」の文字表示を付記してもよい。なお、文字表示を付記する場合、当該文字表示の付記表示が扇の予告アイコンＩ１１０が拡大表示されたのと同時に行われてもよいし、拡大表示されるよりも前に行われてもよいし、拡大表示された後に行われてもよい。
【０９０１】
その後、装飾図柄表示装置２０８では、扇の予告アイコンＩ１１０が縮小表示された後、図９８（６２）に示すように、元の表示位置、すなわち、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に移動する表示が行われる。その後、図９８（６３）のタイミングで左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃでそれぞれ揺れ変動していた装飾図柄の変動表示が再開して再変動演出が開始される。このとき、予告アイコン表示領域２８５は、引き続き表示されたままとなっている。
【０９０２】
再変動演出では、図９８（６４）に示すように、姫のキャラクタが扇を持って踊る演出表示が行われる。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、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下隅に移動し、縮小表示される。
【０９０３】
やがて、図９８（６５）に示すように、「装飾１－装飾１－装飾１」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示される。
【０９０４】
そして、図９８（６６）に示す装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－装飾１－装飾１」の大当り確定の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。このとき、第１特図表示装置２１２では、１５Ｒ確変大当りである「特図Ａ」が停止表示されるとともに、第４図柄表示装置２８４ａでは、特図１の第４図柄（丸形の図形）が点灯している。その後は、図示をしないが、上述した大当り遊技開始演出が実行された後に、大当り遊技が開始される。
【０９０５】
次に、上述した予告アイコンの増加演出の他の演出例について、図９９～図１０１を参照しながら説明する。ここで、図９９～図１０１は、予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図９９～図１０１では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについて、図示を省略している。
【０９０６】
図９９（８ａ）～同図（９ａ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９９（８ａ）では、第１の殿様の予告アイコンＩ１１ではなく、第３の殿様の予告アイコンＩ３を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。なお、第２の殿様の予告アイコンＩ２についても同様にして行うことができる。すると、図９８（９ａ）に示すタイミングで、投げられた第３の殿様の予告アイコンＩ３が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示される。
【０９０７】
図９９（８ｂ）～同図（９ｂ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９９（８ｂ）では、図９４（８）と同様、第１の殿様の予告アイコンＩ１１を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われて

いる。
【０９０８】
ところが、図９９（９ｂ）の場合では、第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン表示領域２８５に到達せず、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左からフレームアウトしてしまう様子が示されている。すなわち、本実施形態では、殿様の予告アイコンを用いたガセ増加演出も実行可能である。
【０９０９】
図９９（８ｃ）～同図（９ｃ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９９（８ｃ）では、第１の殿様の予告アイコンＩ１が１つだけではなく、３つの第１の殿様の予告アイコンＩ１を同時に予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。なお、同時でなく、１つずつ順次投げつける演出表示であってもよい。
【０９１０】
すると、図９９（９ｃ）に示すタイミングで、投げられた３つの第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２及び予告アイコン第３表示領域ＹＡ３にそれぞれ表示される。このように、この演出例では、複数の予告アイコンの増加を１回の増加演出で実行することができる。したがって、予告アイコンが一度に複数増えることで予告の実行回数の増加に対する期待感が向上し、演出効果を高めることができる場合がある。また、信頼度の高い予告アイコン（例えば、第３の殿様の予告アイコンＩ３）は、予告アイコン表示領域２８５に表示されにくく（ストックされにくく）、信頼度の低い予告アイコン（例えば、第１の殿様の予告アイコンＩ１）は、予告アイコン表示領域２８５に表示されやすい（ストックされやすい）ようにしてもよいし、その逆であってもよい。なお、この演出例では、同じ予告アイコン（第１の殿様の予告アイコンＩ１）を３つ増加させるようにしたが、信頼度の異なる複数種類の予告アイコンを同時に増加させるようにしてもよく、例えば、第１の殿様の予告アイコンＩ１と第３の殿様の予告アイコンＩ３を同時に増加させるようにしてもよい。
【０９１１】
なお、この場合において、図９９（９ｃ´）に示すように、投げられた３つの第１の殿様の予告アイコンＩ１のうちの一部又は全部が予告アイコン表示領域２８５に到達せず、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左からフレームアウトしてしまう一部ガセ増加演出又は全部ガセ増加演出を実行するようにしてもよい。
【０９１２】
図９９（８ｅ）は、図９４（８）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９９（８ｅ）では、先読み予告の表示態様（サボハニのキャラクタによる表示態様）で保留アイコンｈ１２が表示されているときに、殿様のキャラクタＹＭが第１の殿様の予告アイコンＩ１を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。このように、本実施形態では、保留アイコンによる先読み予告の実行中においても予告アイコンの増加演出を実行可能である。なお、予告アイコンの増加演出と保留アイコンによる先読み予告とが同時に行われないようにしてもよい。
【０９１３】
図９９（８ｆ）は、図９４（８）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９９（８ｆ）では、装飾図柄表示装置２０８において変動アイコン表示領域２８０及び特図１の保留アイコン表示領域２８１を表示せず、演出用保留ランプ２８６により保留数表示が行われている。なお、図９９（８ｆ）では、説明の便宜のため、先読みの対象である２つ目の特図１の保留ランプにハッチングを施して示したが、実際には、１つ目の特図１の保留ランプと同様に、２つ目の特図１の保留ランプもデフォルトの発光態様によって点灯されている。
【０９１４】
図９９（８ｇ）～同図（９ｇ－２）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他

の演出例を示している。すなわち、図９９（８ｇ）では、図９４（８）と同様、第１の殿様の予告アイコンＩ１を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われている。

【０９１５】

ところが、図９９（９ｇ－１）の場合では、第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン表示領域２８５に到達せず、表示領域の下方に落下してしまう様子が示されている。そして、図９９（９ｇ－２）に示すように、第１の殿様の予告アイコンＩ１が特図１の保留アイコン表示領域２８１に表示されている特図１の保留アイコンｈ１１に作用して先読み予告の表示態様に変化する演出表示（保留変化演出）が行われている。すなわち、本実施形態では、第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコンとして予告アイコン表示領域２８５に表示されず、保留アイコンによる先読み予告の開始の契機として登場する場合もある。なお、第１の殿様の予告アイコンＩ１以外の予告アイコンを用いて保留変化演出が行われてもよく、例えば、大当りの信頼度が高い予告アイコンほど、保留変化演出が実行されにくいようにしてもよい。

【０９１６】

図９９（１２ｈ－１）～同図（１２ｈ－２）は、図９４（１２）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９９（１２ｈ－１）では、図９４（１２）と同様、第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている状態で装飾図柄の変動表示が行われている。その後、図９９（１２ｈ－２）に示すように、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６」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。このように、本実施形態では、予告アイコンが表示された状態でもリーチ演出を実行することができる。なお、このリーチ演出の結果、大当りとなってもよい。この場合、予告アイコン表示領域２８５に表示されていた予告アイコンは、大当りの終了後に消去されるようにしてもよい。

【０９１７】

図１００（８ｉ）～同図（９ｉ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９４（８）に示す演出例では、殿様のキャラクタＹＭが登場して予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に投げつけていたが、図１００（８ｉ）では、図９４（８）とは異なり、殿様のキャラクタＹＭではなく、予告アイコンを持ったＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右側から出現する様子が示されている。図１００（８ｉ）に示す例では、ＤＪのキャラクタＢＹは、第１の殿様の予告アイコンＩ１を持って現れている。その後、図１００（９ｉ）に示すように、ＤＪのキャラクタＢＹは、左上隅に向かって飛んでいきながら、持っている第１の殿様の予告アイコンＩ１を予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に置いていく演出表示が行われる。なお、ＤＪのキャラクタＢＹが予告アイコン表示領域２８５に置いていく予告アイコンの数は１つのみに限らず２つ以上であってもよい。また、１回のＤＪのキャラクタＢＹによる予告アイコンの増加演出において、複数種類の予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に置いていくようにしてもよい。このように、予告アイコンの増加演出を複数種類（例えば、殿様のキャラクタＹＭによる第一の予告アイコン増加演出、ＤＪのキャラクタＢＹによる第二の予告アイコン増加演出）用意してもよく、このように構成することにより、演出が多様化して演出効果を高めることができる場合がある。

【０９１８】

図１００（８ｊ）～同図（９ｊ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９４（８）に示す演出例では、殿様のキャラクタＹＭが登場して予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に投げつけていたが、図１００（８ｊ）では、さらに、予告アイコンを持ったＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って表示領域の右側から出現する様子が示されている。図１００（８ｊ）に示す例では、ＤＪのキャラクタＢＹは、第１の殿様の予告アイコンＩ１を持って現れている。その後、図１

００（９ｊ）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭによって投げられた第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されるとともに、ＤＪのキャラクタＢＹが、左上隅に向かって飛んでいきながら、持っている第１の殿様の予告アイコンＩ１を予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に置いていく演出表示が行われる。なお、ＤＪのキャラクタＢＹは、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンよりも前面側のレイヤーに配置されており、予告アイコンの前面側を通過しているように表示されている。ここで、図１００（９ｊ´）に示すように、ＤＪのキャラクタＢＹが、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンよりも背面側のレイヤーに配置することにより、予告アイコンの背面側を通過しているように表示してもよい。

【０９１９】

図１００（８ｋ）～同図（９ｋ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９４（８）に示す演出例では、殿様のキャラクタＹＭが登場して予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に投げつけていたが、図１００（８ｋ）では、さらに、予告アイコンを持ったＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って表示領域の右側から出現する様子が示されている。図１００（８ｋ）に示す例では、ＤＪのキャラクタＢＹは、第３の殿様の予告アイコンＩ３を持って現れている。その後、図１００（９ｋ）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭによって投げられた第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示された後、ＤＪのキャラクタＢＹが、左上隅に向かって飛んでいきながら、持っている第３の殿様の予告アイコンＩ３を、殿様のキャラクタＹＭによって投げられて予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示された第１の殿様の予告アイコンＩ１に重ねるように、ＤＪのキャラクタＢＹが第３の殿様の予告アイコンＩ３を予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に置いていく演出表示が行われる。すなわち、大当りの信頼度の低い予告アイコンを大当りの信頼度の高い予告アイコンに上書きすることで昇格する演出を行うようにしてもよい。このように、複数種類の予告アイコンの増加演出の実行時期が重なってもよく、これにより演出効果をより高めることができる場合がある。なお、この昇格演出は、同一図柄変動表示の実行中において行われてもよいし、複数回の図柄変動表示で行われてもよい。また、疑似連演出が行われるごとに昇格演出が実行されるようにしてもよい。

【０９２０】

図１００（１２ｌ）は、図９４（１２）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図１００（１２ｌ）に示す演出例では、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンにそれぞれ「クエスチョンマーク」の文字表記を付随して表示されている。例えば、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には第１の殿様の予告アイコンＩ１が表示され、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２には第２の殿様の予告アイコンＩ２が表示され、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３には第１の殿様の予告アイコンＩ１が表示され、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４には第２の殿様の予告アイコンＩ２が表示され、予告アイコン第５表示領域ＹＡ５には第３の殿様の予告アイコンＩ３が表示され、予告アイコン第６表示領域ＹＡ６には第１の殿様の予告アイコンＩ１が表示されており、それぞれ「クエスチョンマーク」の文字表記が付記されている。この演出例によれば、変化後の予告アイコンについて期待感を持たせることができる場合がある。

【０９２１】

また、図１００（１２ｌ´）に示すように、一部の変化前の予告アイコンについて、変化後の予告アイコンの種類を文字表記にて予告するようにしてもよい。例えば、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている第１の殿様の予告アイコンＩ１と、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されている第２の殿様の予告アイコンＩ２と、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されている第２の殿様の予告アイコンＩ２は、「クエスチョンマーク」の文字表記が付記されていて変化後の予告アイコンを認識することができいないが、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されている第１の殿様の予告アイコンＩ１には、「チャン目」の文字表記が付記されて手裏剣の予告アイコンＩ７に変化することが予

告され、予告アイコン第５表示領域ＹＡ５に表示されている第３の殿様の予告アイコンＩ３には、「継続」の文字表記が付記されて帽子の予告アイコンＩ６に変化することが予告され、予告アイコン第６表示領域ＹＡ６に表示されている第１の殿様の予告アイコンＩ１には、「継続」とともに「クエスチョンマーク」の文字表記が付記されて帽子の予告アイコンＩ６に変化することが予告されている。これらの文字表記は、全部または一部の予告アイコンについて一度に報知するようにしてもよいし、経時的に徐々に報知するようにしてもよい。

【０９２２】

また、図１００（１２１´´）に示すように、予告アイコン表示領域２８５に表示されている全部または一部の予告アイコンを変化後の予告アイコンにして、変化後の予告アイコンが表示されているものについてのみ対応する文字表記を付記するようにしてもよい。

【０９２３】

図１０１（８ｍ－１）～同図（９ｍ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９４（８）に示す演出例では、殿様のキャラクタＹＭが登場して予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に投げつけていたが、図１０１（８ｍ－１）では、さらに、予告アイコンを持ったＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右側から出現する様子が示されている。図１０１（８ｍ－１）に示す例では、ＤＪのキャラクタＢＹは、千両箱の予告アイコンＩ９を持って現れている。その後、図１０１（８ｍ－２）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭによって投げられた第１の殿様の予告アイコンＩ１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示された後、図１０１（９ｍ）に示すように、ＤＪのキャラクタＢＹが、左上隅に向かって飛んでいきながら、持っている千両箱の予告アイコンＩ９を、殿様のキャラクタＹＭによって投げられて予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示された第１の殿様の予告アイコンＩ１に重ねるように、ＤＪのキャラクタＢＹが千両箱の予告アイコンＩ９を予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に置いていく演出表示が行われる。この演出例により、変化前の予告アイコンから変化後の予告アイコンへの上書きを行うようにしてもよい。このように、複数種類の予告アイコンの増加演出の実行時期が重なってもよく、これにより演出効果をより高めることができる場合がある。なお、この上書き演出は、同一図柄変動表示の実行中において行われてもよいし、複数回の図柄変動表示で行われてもよい。また、疑似連演出が行われるごとに上書き演出が実行されるようにしてもよい。

【０９２４】

図１０１（８ｎ－１）～同図（９ｎ）は、図９４（８）～同図（９）に示される演出の他の演出例を示している。すなわち、図９４（８）に示す演出例では、殿様のキャラクタＹＭが登場して予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５に投げつけていたが、図１０１（８ｎ－１）では、さらに、予告アイコンを持ったＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右側から出現する様子が示されている。図１０１（８ｎ－１）に示す例では、ＤＪのキャラクタＢＹは、第１の殿様の予告アイコンＩ１を持って現れている。その後、図１０１（８ｎ－２）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭによって投げられた千両箱の予告アイコンＩ９が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示された後、図１０１（９ｎ）に示すように、ＤＪのキャラクタＢＹが、左上隅に向かって飛んでいきながら、持っている第１の殿様の予告アイコンＩ１を、殿様のキャラクタＹＭによって投げられて予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示された千両箱の予告アイコンＩ９に重ねるように、ＤＪのキャラクタＢＹが第１の殿様の予告アイコンＩ１を予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に置いていく演出表示が行われる。このように、変化後の予告アイコンから変化前の予告アイコンへの上書きを行うようにしてもよい。このように、複数種類の予告アイコンの増加演出の実行時期が重なってもよく、これにより演出効果をより高めることができる場合がある。なお、この上書き演出は、同一図柄変動表示の実行中において行われてもよいし、複数回の図柄変動表示で行われてもよい。また、疑似連演出が行われるごとに上書き演出が実行されるよう

にしてもよい。また、上書き後の変化前の予告アイコン（例えば、第１の殿様の予告アイコンＩ１）が消化されたときに、変化後の予告アイコンが上書き前の予告アイコン（例えば、千両箱の予告アイコンＩ９）とは別の予告アイコンであってもよい。このとき、上書き前の予告アイコンが消化されるよりも上書き後の予告アイコンが消化された方が大当りの信頼度が高いように構成されてもよいし、大当りの信頼度が低いように構成されてもよいし、大当りの信頼度が変化しないように構成されてもよい。

【０９２５】

次に、予告アイコンが変化する演出例について、図１０２を参照しながら説明する。ここで、図１０２は、予告アイコンが変化する演出例を段階的に示す図である。図１０２では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについて、図示を省略している。

【０９２６】

図１０２（Ａ）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る。そして、特図１の保留アイコン表示領域２８１には、２つの保留アイコン（特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２）が表示されており、２つの図柄変動の開始が保留されていることが示されている。なお、これらの２つの保留アイコンはいずれもデフォルトの表示態様となっている。なお、２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、ハッチングを施しているが、１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１と表示態様は同じである。また、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には、第１の殿様の予告アイコンＩ１が表示されており、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２には、第３の殿様の予告アイコンＩ３が表示されている。

【０９２７】

そして、図１０２（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示中にプラカードを持った殿様のキャラクタＹＭ２が出現している。このプラカードには、「変わるよ」との文字表記が付されており、予告アイコン及び保留アイコンのいずれかについて表示態様が変化することを予告している。

【０９２８】

その後、所定のエフェクトが表示された後、予告アイコンの表示態様が変化する場合には、図１０２（Ｂ１）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた第３の殿様の予告アイコンＩ３が千両箱の予告アイコンＩ９に変化する。なお、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている第１の殿様の予告アイコンＩ１の表示態様が変化してもよいし、両方の予告アイコンが変化してもよい。一方、保留アイコンの表示態様が変化する場合には、図１０２（Ｂ２）に示すように、デフォルトの表示態様で表示されていた１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１が先読み予告の表示態様に変化する。なお、２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２の表示態様が変化してもよいし、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２のいずれの表示態様も変化してもよいし、変動アイコンｈ０の表示態様が変化してもよい。このように、本演出例は、ある演出が行われた結果、保留アイコンを変化させずに予告アイコンを変化させる場合があり、前記ある演出が行われた結果、予告アイコンを変化させずに保留アイコンを変化させる場合があるものということができる。なお、この演出により保留アイコンと予告アイコンの両方の表示態様が変化する場合があってもよい。

【０９２９】

また、３９（Ｃ）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るが、右下に縮小して表示されている。そして、特図１の保留アイコン表示領域２８１には、２つの保留アイコン（特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２）が表示されており、２つの図柄変動の開始が保留されていることが示されている。なお、これらの２つの保留アイコンはいずれもデフォルトの表示態様となっている。なお、２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、ハ

ッチングを施しているが、１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１と表示態様は同じである。また、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には、第１の殿様の予告アイコンＩ１が表示されており、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２には、第３の殿様の予告アイコンＩ３が表示されている。

【０９３０】

そして、図１０２（Ｃ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、チビ姫チャンス演出が行われている。チビ姫チャンス演出は、上述した普図変動遊技が実行された場合に開始される場合がある演出である。チビ姫チャンス演出は、あみだくじを模した演出であって、チビ姫のキャラクタが５つのスタート地点からいずれかを選択し、選択されたスタート地点からあみだのルートに沿って移動し、ゴール地点に示されているアイコンに対応する演出が実行されることを予告するものである。例えば、チビ姫のキャラクタが二重丸のアイコンの示されたゴール地点に到達した場合には、第２特図始動口２３２の羽根部材２３２１がロング開放することを予告し、「激アツ」の文字表記が示されたゴール地点に到達した場合には、実行中の図柄変動表示の結果が大当りとなる可能性が高いことを示唆し、バツ印のアイコンが示されたゴール地点に到達した場合には、普図の変動表示結果がはずれであることを予告する。

【０９３１】

さらに、本演出例では、殿様の予告アイコンが示されたゴール地点に到達した場合には、図１０２（Ｄ１）に示すように、予告アイコン表示領域２８５に表示された変化前の予告アイコンのうちの少なくとも１つが変化後の予告アイコンに変化する。例えば、図１０２（Ｄ１）に示される例では、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた第３の殿様の予告アイコンＩ３が千両箱の予告アイコンＩ９に変化している。なお、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている第１の殿様の予告アイコンＩ１の表示態様が変化してもよいし、両方の予告アイコンが変化してもよい。

【０９３２】

また、サボハニのキャラクタが示されたゴール地点に到達した場合には、図１０２（Ｄ２）に示すように、特図１の保留アイコン表示領域２８１におけるデフォルトの表示態様の保留アイコンのうちの少なくとも１つが先読み予告の表示態様に変化する。例えば、図１０２（Ｄ２）に示される例では、デフォルトの表示態様である１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１が先読み予告の表示態様に変化している。なお、２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２の表示態様が変化してもよいし、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２のいずれの表示態様も変化してもよいし、変動アイコンｈ０の表示態様が変化してもよい。

【０９３３】

このように、本演出例は、ある演出が行われた結果、保留アイコンを変化させずに予告アイコンを変化させる場合があり、前記ある演出が行われた結果、予告アイコンを変化させずに保留アイコンを変化させる場合があるものということができる。なお、この演出により保留アイコンと予告アイコンの両方の表示態様が変化する場合があってもよい。

【０９３４】

次に、予告アイコンの表示中に電断・復電した場合の表示例について、図１０３を参照しながら説明する。ここで、図１０３は、予告アイコンの表示中に電断・復電した場合の表示例を段階的に示す図である。

【０９３５】

図１０３（Ａ）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る。そして、特図１の保留アイコン表示領域２８１には、２つの保留アイコン（特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２）が表示されており、２つの図柄変動の開始が保留されていることが示されている。なお、これらの２つの保留アイコンのうち、１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１は、先読み予告の表示態様となっており、２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２は、デフォルトの表示態様となっている。また、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１及び予告アイコン第２表示領域Ｙ

Ａ２には、それぞれ帽子の予告アイコンＩ６が表示されており、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３には、千両箱の予告アイコンＩ９が表示されており、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４には、扇の予告アイコンＩ１０が表示されている。

【０９３６】

図１０３（Ｂ）では、何らかの理由により電断が発生し、図１０３（Ｃ）には、瞬時に復電した直後の装飾図柄表示装置２０８が示されている。この図１０３（Ｃ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、復帰表示である「復旧中　しばらくお待ちください」という文字表示がなされている。このとき、第１特図表示装置２１２は変動表示を再開し、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０及び普図保留ランプ２１６は、電断前の状態に復帰している。その後、図１０３（Ｄ）に示すように、図柄変動表示が終了し、第１特図表示装置２１２ははずれの表示結果である「特図Ｉ」が停止表示される。装飾図柄表示装置２０８では、図柄変動表示が終了すると、はずれに対応した装飾図柄の組み合わせである「装飾６－装飾２－装飾７」で停止表示される。そして、電断・復電した場合には、予告アイコン表示領域２８５に表示されていた予告アイコンはいずれも消去される。また、電断・復電した場合には、先読み予告の表示態様であった１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１もデフォルトの表示態様となる。なお、本実施形態において、電断・復電した場合は、ＲＡＭ３０８内の特図１用先読み結果記憶部または特図２用先読み結果記憶部に記憶されている先読み結果情報が「未判定」情報となるように構成してもよい。ここで、主制御部３００から第１副制御部へ送信される先読み結果情報を含むサブコマンドに「未判定」情報が含まれた保留が１つでもある場合は、「未判定」情報が含まれた保留が全て消化されるまでは予告アイコンの消化演出および増加演出を含む先読み予告を行わないようにしてもよい。また、電断・復電後に新たに増加した保留（先読み結果が保存された保留）についても先読み予告を行わず、「未判定」情報が含まれた保留が全て消化されてから先読み予告を行うようにしてもよいが、電断・復電後に新たに増加した保留については「未判定」情報が含まれた保留が消化される前に先読み予告を行えるようにしてもよい。

【０９３７】

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

【０９３８】

図１０４は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図であって、予告アイコンの増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図であり、図１０５は、図１０４に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。なお、図１０４～図１０５では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１０４において、保留アイコン表示領域２８１における２つ目の保留アイコンｈ１２は、先読みの対象である図柄変動表示の保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。

【０９３９】

図１０４（１）は、上述した図８２（５）に対応する表示である。ただし、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の中央に、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃのそれぞれに装飾図柄（第１装飾図柄）が大きく表示されるとともに、保留アイコン表示領域２８１の上方に、第２装飾図柄表示領域が形成され、３ケタの第２装飾図柄が小さく表示されている点で、図８２（５）と異なっている。この第２装飾図柄表示領域で表示されている第２装飾図柄は、変動が開始した後は、確定停止するまでいずれの図柄列の装飾図柄も変動を継続するように構成されている。

【０９４０】

図１０４（２）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタ

ＹＭが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、図８２（６）とは異なり、「家」の文字を円形で囲った「家」の予告アイコンＩ２１を所持している。

【０９４１】

図１０４（３）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示した後、図１０４（４）に示すタイミングで、所持している「家」の予告アイコンＩ２１を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われる。

【０９４２】

すると、図１０４（５）に示すタイミングで、投げられた「家」の予告アイコンＩ２１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示され、その後、図１０４（６）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが予告アイコンの表示に成功して嬉しい表情をする演出表示が行われる。これにより、「家」の予告アイコンＩ２１が予告アイコン表示領域２８５に表示されることで、将来、後述する家紋演出が実行されかもしれないことを少なくとも示唆しているということができる。

【０９４３】

その後、図１０４（７）～同図（８）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の表示領域の下方に向けてフレームアウトする表示が行われる。その後、図１０４（９）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－装飾４－装飾２」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。なお、第２装飾図柄も「装飾１－装飾４－装飾２」の装飾図柄の組合せで停止表示されている。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。

【０９４４】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始され、図１０４（１０）に示されるように、装飾図柄表示装置２０８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。

【０９４５】

図１０４（１１）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。これも、第１の保留アイコンｈ１１に対応する保留が先読みされた結果に基づき、予告アイコンの表示を行うことが決定された場合に実行される演出である。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、「紋」の文字を円形で囲った「紋」の予告アイコンＩ２２を所持している。

【０９４６】

そして、図１０４（１２）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示した後、図１０４（１３）に示すタイミングで、所持している「紋」の予告アイコンＩ２２を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われる。

【０９４７】

すると、図１０４（１４）に示すタイミングで、投げられた「紋」の予告アイコンＩ２２が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示される。その後は、図１０４（６）と同様の演出表示が行われた後、図１０４（７）～同図（８）と同様の演出表示が行われる。

【０９４８】

その後、図１０４（１６）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾６－装飾２」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報知される。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。

【０９４９】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始され、図１０４（１７）

に示されるように、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコンｈ１１が移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０９５０】

その後、図１０４（１８）に示すように、装飾図柄表示装置２０８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１」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成される。

【０９５１】

その後、装飾図柄表示装置２０８では、図１０４（１８）に続く、図１０５（１９）に示されるタイミングで、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた「家」の予告アイコンＩ２１と予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた「紋」の予告アイコンＩ２２が同時に消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた「家」の予告アイコンＩ２１と予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた「紋」の予告アイコンＩ２２が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡ２からそれぞれ装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動する表示が行われる。なお、予告アイコン表示領域２８５は、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２が消化された後で消去されるようにしてもよい。なお、予告アイコン表示領域２８５が消去されるタイミングは、予告アイコンの消化に対応する演出が開始されるときに消去されるようにしてもよいし、予告アイコンの消化に対応する演出が開始された後も表示が継続されるようにしてもよい。また、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２の移動を開始するタイミングは同時であってもよいし、「家」の予告アイコンＩ２１の移動開始が「紋」の予告アイコンＩ２２の移動開始よりも早くてもよいし、「紋」の予告アイコンＩ２２の移動開始が「家」の予告アイコンＩ２１の移動開始よりも早くてもよい。

【０９５２】

その後、「家」の予告アイコンＩ２１及び「紋」の予告アイコンＩ２２が装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図１０５（２０）に示すタイミングで拡大表示された後、図１０５（２１）に示すタイミングで、演出可動体２２４の一つである家紋役物２２４Ｂが装飾図柄表示装置２０８の上方より降下するとともに、装飾図柄表示装置２０８では、その旨のエフェクト画像が表示される家紋落下演出が行われる。また、このとき、第１装飾図柄は、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右下に小さく表示されている。

【０９５３】

その後、図１０５（２２）に示されるタイミングで、スーパーリーチ（剣豪リーチ）に発展する。なお、剣豪リーチの演出内容は、図７７～図７９に示して上述した通りであるので、ここでの説明は省略する。

【０９５４】

本実施形態では、特定の２つの予告アイコン（例えば、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２）が消化されることにより、対応する予告演出（家紋落下演出）が行われるように構成されている。なお、これらの予告アイコンが消化されても家紋落下演出が行われない場合があってもよいし、他の演出が行われる場合があってもよい。また、家紋落下演出が行われた場合には、当該図柄変動表示で大当りとなることが確約されてもよいし、ハズレの結果となる場合があってもよい。また、家紋落下演出が行われた場合の方が、家紋落下演出が行われない場合よりも大当りしやすいように構成されていてもよい。また、大当りとなる図柄変動表示の方が、ハズレとなる図柄変動表示よりも家紋落下演出が行われる頻度が多いように構成されていてもよい。また、大当りとなる図柄変動表示の方が、ハズレとなる図柄変動表示よりも特定の２つの予告アイコン（例えば、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２）が消化されやすいように構成されていてもよい。

【０９５５】
図１０６及び図１０７は、予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図１０６～図１０７では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについて、図示を省略している。
【０９５６】
図１０６（ａ１）は、図１０４（５）とは異なり、「家」の予告アイコンＩ２１よりも先に「紋」の予告アイコンＩ２２が出現して予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示され、その後、図１０６（ａ２）に示すように、「家」の予告アイコンＩ２１が出現して予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されている。
【０９５７】
その後、装飾図柄表示装置２０８では、図１０６（ａ３）に示されるタイミングで、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた「紋」の予告アイコンＩ２２と予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた「家」の予告アイコンＩ２１が同時に消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた「紋」の予告アイコンＩ２２と予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されていた「家」の予告アイコンＩ２１が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡ２からそれぞれ装飾図柄表示装置２０８の表示画面の中央まで移動する表示が行われる。なお、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１」によるリーチ状態が形成され、リーチ演出が開始されている。
【０９５８】
その後、「紋」の予告アイコンＩ２２及び「家」の予告アイコンＩ２１がこの並び順で装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央まで移動すると、図１０６（ａ４－１）に示すタイミングで拡大表示される。このとき、「紋」「家」の並び順ではなく、正しい並び順（すなわち、「家」「紋」の並び順）で表示される。また、図１０６（ａ４－２）に示すように、「紋」「家」の並び順で「紋」の予告アイコンＩ２２及び「家」の予告アイコンＩ２１が拡大表示されてもよい。この演出例では、図１０６（ａ４－１）に示す場合にしても、同図（ａ４－２）に示す場合にしても、その後、上述した家紋落下演出が行われるように構成されているが、例えば、「家」「紋」の並び順（すなわち、正しい並び順）で予告アイコンが拡大表示された場合には、家紋落下演出が行われ、「紋」「家」の並び順（すなわち、正しくない並び順）で予告アイコンが拡大表示された場合には、家紋落下演出が行われないようにしてもよい。また、「紋」「家」の並び順で予告アイコンが拡大表示された場合は、「家」「紋」の並び順で予告アイコンが拡大表示された場合よりも家紋落下演出が開始されにくいように構成されてもよい。
【０９５９】
図１０６（ｂ１）～同図（ｂ６）は、家紋落下演出の別の演出形態を示している。
【０９６０】
まず、図１０６（ｂ１）に示される装飾図柄表示装置２０８では、「家」の予告アイコンＩ２１のみが予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されている状態で、「紋」の予告アイコンＩ２２が予告アイコン表示領域２８５に表示されるのを待つことなく消化されている様子が示されている。そして、図１０６（ｂ２）に示すように、「家」の予告アイコンＩ２１のみが装飾図柄表示装置２０８の表示画面の中央で拡大表示されると、図１０６（ｂ３）に示すように、家紋役物２２４Ｂが、装飾図柄表示装置２０８の上方からわずかに降下し、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の上部に配置されている予告アイコン表示領域２８５の一部の前面側にオーバーラップしながら、上下方向に振動しているように動作（煽り動作）している。このとき、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の中央右上部分では、家紋落下演出が行われる可能性があることを示す「家紋準備中」の文字表示が行われている。一方で、図１０６（ｂ２）に示される装飾図柄表装置２０８では、「家」の予告アイコンＩ２１が拡大表示されている一方で、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、殿様演出が開始されてい

る。このとき、殿様のキャラクタＹＭは、「紋」の予告アイコンＩ１２２を所持している。そして、図１０６（ｂ４）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動し、「紋」の予告アイコンＩ１２２が予告アイコン表示領域２８５にむけて投げつけられると、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示される。

【０９６１】

その後、図１０６（ｂ５）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾６－装飾２」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。なお、第２装飾図柄も「装飾７－装飾６－装飾２」の装飾図柄の組合せで停止表示されている。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。なお、「紋」の予告アイコンＩ１２２は、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されたままとなっている。また、このとき、家紋役物２２４Ｂは、一旦初期位置に退避することで、図柄が確定停止していることを認識しやすくしているが、初期位置に退避せず、煽り動作を継続してもよい。一方、「家紋準備中」の文字表示は継続して表示されている。

【０９６２】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始され、図１０６（ｂ６）に示されるように、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコンｈ１１が移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、退避していた家紋役物２２４Ｂは、再び下降し、煽り動作を再開する。この演出例では、その後、例えば、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されている「紋」の予告アイコンＩ１２２が消化されると、家紋役物２２４Ｂが下降し、図１０５（２１）に示される家紋落下演出が行われる。なお、「紋」の予告アイコンＩ１２２が消化されず、家紋落下演出が行われない場合があってもよい。また、図１０６（ｂ２）において、後から表示された「紋」の予告アイコンＩ１２２が消化されるまで「家」の予告アイコンＩ１２１が拡大表示されたままで表示されていてもよい。その際、「紋」の予告アイコンＩ１２２がストックされてもよいが、ストックされずにそのまま消化されてもよい。

【０９６３】

図１０６（ｃ１）～同図（ｃ２－３）は、予告アイコン消化演出の他の演出例を示している。この演出例では、予告アイコンが消化されることにより、背景が変化する背景予告が行われている様子が示されている。

【０９６４】

図１０６（ｃ１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の予告アイコン表示領域２８５では、「殿」の文字を円形で囲った「殿」の予告アイコンＩ１３１が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示され、「姫」の文字を円形で囲った「姫」の予告アイコンＩ１３２が予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示され、「爺」の文字を円形で囲った「爺」の予告アイコンＩ１３３が予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されている。

【０９６５】

図１０６（ｃ２－１）では、「殿」の予告アイコンＩ１３１、「姫」の予告アイコンＩ１３２及び「爺」の予告アイコンＩ１３３の３つの予告アイコンが消化された後の背景表示の様子が示されている。図１０６（ｃ２－１）に示されるように、これら３つの予告アイコンが消化されると、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の左側から爺の顔がアップされた画像と、殿様の顔がアップされた画像と、姫の顔がアップされた画像とが３等分された背景表示が表示される。本実施形態では、「殿」の予告アイコンＩ１３１、「姫」の予告アイコンＩ１３２及び「爺」の予告アイコンＩ１３３の３つの予告アイコンが全て消化されると、当該図柄変動表示における大当りへの信頼度が最も高いことを示す背景表示が表示されるように構成されている。また、３つの予告アイコンが同時に消化されてもよいし、１つずつ消化されてもよい。ここで、３つの予告アイコンが１つずつ消化される場合には、消化される予告アイコンの順番により大当りに対する信頼度が異なるようにしてもよく、例えば、「殿」の予告アイコンＩ１３１＞「姫」の予告アイコンＩ１３２＞「爺」の予告アイコ

ンＩ３３の順で消化されると最も信頼度が高いようにしてもよいが、消化順序と大当りに対する信頼度との関係については適宜設定することができる。

【０９６６】

また、図１０６（ｃ２－２）では、「殿」の予告アイコンＩ３１、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３の３つの予告アイコンのうち、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３のみが消化された後の背景表示の様子が示されている。図１０６（ｃ２－２）に示されるように、これら２つの予告アイコンが消化されると、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の左側から姫の顔がアップされた画像と、爺の顔がアップされた画像とが２等分された背景表示が表示される。本実施形態では、「殿」の予告アイコンＩ３１、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３の３つの予告アイコンのうちの２つの予告アイコンが消化されると、当該図柄変動表示における大当りへの信頼度が比較的高いが、３つの予告アイコンが消化された場合よりも信頼度が低いことを示す背景表示が表示されるように構成されている。また、本実施形態では、３つの予告アイコンのうち、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された例について説明したが、これに限定されず、例えば、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「姫」の予告アイコンＩ３２が消化されてもよいし、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「爺」の予告アイコンＩ３３が消化されてもよい。また、消化される予告アイコンの組合せにより大当りに対する信頼度を異ならせるようにしてもよく、例えば、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「姫」の予告アイコンＩ３２が消化された場合は、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「爺」の予告アイコンＩ３３や、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合よりも大当りの信頼度が高く、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合は、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合よりも大当りの信頼度が高いようにしてもよいが、これらは適宜に設定することができる。

【０９６７】

また、図１０６（ｃ２－３）では、「殿」の予告アイコンＩ３１、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３の３つの予告アイコンのうち、「爺」の予告アイコンＩ３３のみが消化された後の背景表示の様子が示されている。図１０６（ｃ２－３）に示されるように、この１つの予告アイコンが消化されると、装飾図柄表示装置２０８では、爺の顔がアップされた画像が表示画面全体に表される背景表示が表示される。本実施形態では、「殿」の予告アイコンＩ３１、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３の３つの予告アイコンのうちの１つの予告アイコンが消化されると、当該図柄変動表示における大当りへの信頼度が、２つの予告アイコンが消化された場合よりも信頼度が低いことを示す背景表示が表示されるように構成されている。また、本実施形態では、３つの予告アイコンのうち、「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された例について説明したが、これに限定されず、例えば、「殿」の予告アイコンＩ３１が消化されてもよいし、「姫」の予告アイコンＩ３２が消化されてよい。また、消化される予告アイコンにより大当りに対する信頼度を異ならせるようにしてもよく、例えば、「殿」の予告アイコンＩ３１が消化された場合は、「姫」の予告アイコンＩ３２や「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合よりも大当りの信頼度が高く、「姫」の予告アイコンＩ３２が消化された場合は、「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合よりも大当りの信頼度が高いようにしてもよいが、これらは適宜に設定することができる。

【０９６８】

また、この演出例では、３つの予告アイコンが全て表示される例について説明したが、１つあるいは２つだけ表示される場合があってもよい。この場合、表示される予告アイコンの種類によって大当りに対する信頼度が異なるようにしてもよく、例えば、「殿」の予告アイコンＩ３１が表示された場合は、「姫」の予告アイコンＩ３２や「爺」の予告アイコンＩ３３が表示された場合よりも大当りの信頼度が高く、「姫」の予告アイコンＩ３２が表示された場合は、「爺」の予告アイコンＩ３３が表示された場合よりも大当りの信頼度が高いようにしてもよいし、また、例えば、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「姫」の

予告アイコンＩ３２が表示された場合は、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「爺」の予告アイコンＩ３３や、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３が表示された場合よりも大当りの信頼度が高く、「殿」の予告アイコンＩ３１及び「爺」の予告アイコンＩ３３が表示された場合は、「姫」の予告アイコンＩ３２及び「爺」の予告アイコンＩ３３が表示された場合よりも大当りの信頼度が高いようにしてもよいが、これらは適宜に設定することができる。

【０９６９】

また、この演出例では、消化された予告アイコンの種類に対応する背景表示が表示されるように構成されているが、消化された予告アイコンの種類に対応する背景表示とは異なる背景表示が表示される場合があってもよいし、背景表示が変化しない場合があってもよく、この場合は、いわゆる法則崩れとして、大当り確定であること報知するものであってもよい。

【０９７０】

また、３つの予告アイコンを表示する場合に、１回の図柄変動表示において３つの予告アイコンを表示するようにしてもよいし、図柄変動表示が行われる毎に１つずつ予告アイコンを表示するようにしてもよい。この場合において、表示する順序により大当りに対する信頼度が異なるようにしてもよい。

【０９７１】

また、この演出例において、「殿」の予告アイコンＩ３１が消化された場合には、殿様のキャラクタが出現して殿リーチが開始され、「姫」の予告アイコンＩ３２が消化された場合には、姫のキャラクタが出現して姫リーチが開始され、「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合には、爺のキャラクタが出現して爺リーチが開始されるようにしてもよい。また、「爺」の予告アイコンＩ３３と「姫」の予告アイコンＩ３２が消化された場合には、爺のキャラクタと姫のキャラクタが出現して爺＆姫リーチが開始され、「殿」の予告アイコンＩ３１と「姫」の予告アイコンＩ３２が消化された場合には、殿様のキャラクタと姫のキャラクタが出現して殿＆姫リーチが開始され、「殿」の予告アイコンＩ３１と「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合には、殿様のキャラクタと爺のキャラクタが出現して殿＆爺リーチが開始されるようにしてもよい。また、「殿」の予告アイコンＩ３１と「姫」の予告アイコンＩ３２と「爺」の予告アイコンＩ３３が消化された場合には、殿様のキャラクタと姫のキャラクタと爺のキャラクタが出現して殿＆姫＆爺リーチが開始されるようにしてもよい。このように、消化された予告アイコンが示すキャラクタに対応したリーチ演出表示が行われるようにしてもよい。

【０９７２】

また、これらの予告アイコンが消化されて表示されるものは、上述したリーチ演出や背景表示の予告に限定されず、例えば、大当り遊技における演出モードや図柄変動中のモードの変更が行われるようにしてもよい、その他の予告（例えば、予告アイコンを増加させるキャラクタなどの各種予告）が行われてもよい。また、予告アイコンが消化されて行われる演出は演出表示に限らず、消化された予告アイコンに対応する音声出力（例えば、楽曲等）が行われるようにしてもよいし、消化された予告アイコンに対応する発光パターンによる演出が行われるようにしてもよい。

【０９７３】

次に、図１０７を参照して、「家」の予告アイコンＩ２１が消化されたときと、「紋」の予告アイコンＩ２２が消化されたときとで、それぞれに対する演出が行われる場合がある例について説明する。

【０９７４】

まず、図１０７（ｄ１）に示される装飾図柄表示装置２０８では、「家」の予告アイコンＩ２１が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されており、「紋」の予告アイコンＩ２２が予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されている。また、装飾図柄表示装置２０８では、第１装飾図柄が「装飾１」によるリーチ状態を形成しており、リーチ演出が開始されている。

【０９７５】
その後、図１０７（ｄ２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２のうちの、「家」の予告アイコンＩ２１のみが消化されている様子が示されている。すると、図１０７（ｄ３）に示すように、「家」の予告アイコンＩ２１が拡大し、中図柄表示領域２０８ｂに中図柄として表示される。すなわち、「家」の予告アイコンＩ２１が消化されることにより、特殊図柄であるチャンス図柄に変更する様子が示されている。
【０９７６】
その後、例えば、図１０７（ｄ４－１）に示すように、チャンス図柄が表示されたことに関連してエフェクト画像を表示したり、図１０７（ｄ４－２）に示すように、エフェクト画像とともに家紋役物２２４Ｂを落下させる家紋落下演出が行われたりする場合がある。このような演出が行われた後は、例えば、上述した剣豪リーチに移行する場合がある。なお、エフェクト画像の表示を行うことなく家紋役物２２４Ｂを落下させる演出を行った後に剣豪リーチに移行するようにしてもよいし、エフェクト画像も家紋役物２２４Ｂの落下も行わずに剣豪リーチに移行するようにしてもよい。また、図１０７（ｄ４－３）に示すように、「家」の予告アイコンＩ２１が消化されたことによるなんらの演出を行わず、ノーマルリーチ演出が開始される場合があってもよい。
【０９７７】
また、チャンス図柄が停止表示されたことに伴って、別のスーパーリーチ（家紋チャレンジリーチ）に移行するようにしてもよい。例えば、図１０７（ｄ３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－チャンス図柄－装飾１」の組合せで停止表示された後、図１０７（ｄ４－４）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、家紋チャレンジリーチに移行したことを示す「家紋チャレンジ」の文字表示が行われる。第１装飾図柄は、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右下隅部で「装飾１－チャンス図柄－装飾１」の組合せを維持しつつ揺れ変動が行われている。
【０９７８】
続いて、図１０７（ｄ５－４）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭがロープで「紋」の予告アイコンＩ２２を引っ張る様子が示されており、「紋」の予告アイコンＩ２２がひきつけられることにより、大当りへの期待感が高くなることを示唆している。
【０９７９】
図１０７（ｄ６－４）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが「紋」の予告アイコンＩ２２を引き寄せることに成功すると、図１０７（ｄ７－４）に示すように、家紋役物２２４Ｂが落下するとともに所定のエフェクト画像が表示される家紋落下演出が行われる。すなわち、「紋」の予告アイコンＩ２２の消化に成功したということができる。なお、家紋落下演出が行われた後は、例えば、上述した剣豪リーチに移行することとなる。
【０９８０】
一方、図１０７（ｄ６－４ａ）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが引っ張っているロープが切れて「紋」の予告アイコンＩ２２の引き寄せに失敗する場合もある。この場合は、例えば、図１０７（ｄ７－４ａ）に示すように、所定のエフェクト画像のみが表示された後、上述した剣豪リーチに移行するようにしてもよい。この場合、「紋」の予告アイコンＩ２２の引き寄せに成功した場合に比べて大当りに対する信頼度が低いようにしてもよい。また、図１０７（ｄ６－４ｂ）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが引っ張っているロープが切れて「紋」の予告アイコンＩ２２の引き寄せに失敗した場合には、図１０７（ｄ７－４ｂ）に示すように、このままハズレの結果を表示するようにしてもよい。なお、「紋」の予告アイコンＩ２２が先に消化された場合も同様であってもよい。また、「家」の予告アイコンＩ２１が消化された場合よりも「紋」の予告アイコンＩ２２が消化された場合の方が、家紋落下演出が発生しやすいように構成されていてもよいし、その逆であってもよい。
【０９８１】

なお、上述した「家」の予告アイコンＩ２１、「紋」の予告アイコンＩ２２、「殿」の予告アイコンＩ３１、「姫」の予告アイコンＩ３２、「爺」の予告アイコンＩ３３の他にも、これらのアイコンに似せたガセの予告アイコンがあってもよく、例えば、「宇」の予告アイコンや、「鮫」の予告アイコンや、「古」の予告アイコンや、「臣」の予告アイコンや、「婆」の予告アイコン等を用意するようにしてもよい。例えば、「家」の予告アイコンと「鮫」の予告アイコンを消化しても、家紋落下演出が行われないようにしてもよいし、「家」の予告アイコンと「紋」の予告アイコンを消化したときよりも「家」の予告アイコンと「鮫」の予告アイコンを消化したときの方が、家紋落下演出を低い頻度で行うようにしてもよい。また、「鮫」などのガセの予告アイコンが「紋」などの予告アイコンに変化してもよい。

【０９８２】

また、上述した演出例では、「家」と「紋」の２文字で１つの単語を形成するものであり、その単語が形成される要件を満たすことにより、所定の演出が行われるようにしたが、例えば、３文字以上によって構成される単語を用いてこの演出例に適用するようにしてもよく、例えば、「疑」の予告アイコンと、「似」の予告アイコンと、「連」の予告アイコンの３つのアイコンが消化された場合に、疑似連演出が行われるようにしてもよい。

【０９８３】

また、この演出例において、例えば、「家」の予告アイコンＩ２１と、「紋」の予告アイコンＩ２２をストックしたいときに、予告アイコン表示領域２８５に１つしかストックの空きがないような場合には、「家」の予告アイコンＩ２１も「紋」の予告アイコンＩ２２のいずれも表示しないように構成してもよい。また、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２のいずれか一方の予告アイコンのみを表示するようにしてもよく、この場合、表示できなかった方の予告アイコンを、予告アイコン表示領域２８５に空きが生じた場合に増加表示するようにしてもよいし、予告アイコン表示領域２８５に空きが生じなかった場合には、そもそも表示した予告アイコンの消化すらしないようにしてもよい。また、予告アイコン表示領域２８５に空きが生じても予告アイコンをストックせず、そのまま消化するようにしてもよい。

【０９８４】

また、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２を消化するまでに、予告アイコン表示領域２８５に空きがなく、少なくともいずれか一方が表示されていない場合において、例えば、「家」の予告アイコンＩ２１を消化する際に「紋」の予告アイコンＩ２２も一緒に消化する演出を行ってもよいし、「家」の予告アイコンＩ２１のみが消化された演出を行ってもよい。

【０９８５】

図１０８は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図であって、本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の変形例を段階的に示す図である。なお、図１０８では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１０８（ｅ１）において、保留アイコン表示領域２８１における２つ目の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の対象である保留アイコンであり、その表示態様が他の保留アイコン（例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１）よりも大きく表示されており、先読み予告の表示態様となっている。

【０９８６】

図１０８（ｅ１）に示される装飾図柄表示装置２０８では、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示している。第１装飾図柄は、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の中央に、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃのそれぞれに装飾図柄が大きく表示された態様で変動表示している。また、第２装飾図柄は、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の左側端部において小さく表示されている。また、予告アイコン表示領域２８５では、いずれの表示領域においても予告アイコンは表示されていな

い。この演出例では、先読み予告の表示態様である２つ目の保留アイコンｈ１２は、様々なパーツが付与されていく様子が示されており、図１０８（ｅ１）では、保留アイコン表示領域２８１に示されている２つ目の保留アイコンｈ１２は、第一の予告パーツＰ１を構成している。この第一の予告パーツＰ１は、雪だるまの胴体部分を模した画像である。そして、図１０８（ｅ１）に示される装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の左側から悪徳商人のキャラクタＥＣがフレームインしている様子が示されており、この悪徳商人のキャラクタＥＣは、第一の予告パーツＰ１に付与する第二の予告パーツＰ２を運んでいる。第二の予告パーツＰ２は、雪だるまの頭部を模した画像である。

【０９８７】

その後、図１０８（ｅ２）に示されるタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、悪徳商人のキャラクタＥＣが第一の予告パーツＰ１の上部に第二の予告パーツＰ２を取り付ける様子が示される。また、一方、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、第三の予告パーツＰ３を所持している。この第三の予告パーツＰ３は、雪だるまの頭部に被せるバケツを模した画像である。

【０９８８】

図１０８（ｅ３）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、悪徳商人のキャラクタＥＣはフレームアウトするとともに、第二の予告パーツＰ２には、目と口が描かれる。一方、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示した後、図１０８（ｅ４）に示すタイミングになると、所持している第三の予告パーツＰ３を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われる。

【０９８９】

すると、図１０８（ｅ５）に示すタイミングで、投げられた第三の予告パーツＰ３が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示される。すなわち、本実施形態では、予告アイコン表示領域２８５に、保留アイコンを構成する予告パーツをストックする機能を有しているということができる。その後は、図１０４（６）～同図（８）に示して上述した要領で殿様のキャラクタＹＭがフレームアウトする。

【０９９０】

図１０８（ｅ６）は、ハズレの表示結果が導出され、保留されている特図１の変動表示が１つ消化されて図柄変動表示が開始されている様子が示されている。

【０９９１】

その後、図１０８（ｅ７）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の右下隅部に、チャンスルーレット表示領域２８７が表示される。チャンスルーレット表示領域２８７は、例えば、保留アイコンがデフォルトの表示態様から先読み予告の表示態様に変更されることを報知したり、既に先読み予告の表示態様である保留アイコンの表示態様がより大当りの信頼度の高い表示態様に変更されることを報知したりする。また、実行中の図柄変動表示における大当り予告表示も行ったりする。さらに、本実施形態では、予告アイコンが表示されることを報知したりする場合もある。図１０８（ｅ７）に示される装飾図柄表示装置２０８では、チャンスルーレット表示領域２８７において図柄の変動表示が開始されている。

【０９９２】

その後、図１０８（ｅ８）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、第三の予告パーツＰ３が消化されている様子が示されている。この第三の予告パーツＰ３は、雪だるまの表示態様である１つ目の保留アイコンに向けて移動している。一方で、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の右側からＤＪのキャラクタＢＹが空飛ぶ絨毯に乗って出現し、表示画面の右側から左側に向けて飛んでいく様子が示されている。このＤＪのキャラクタＢＹは、第四の予告パーツＰ４を所持している。この第四の予告パーツＰ４は、雪だるまの首部に巻き付けるマフラーを模した画像である。

【０９９３】

その後、図１０８（ｅ９）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、第三の予告パ

ーツＰ３は、雪だるまの表示態様である１つ目の保留アイコンｈ１１を構成する頭部を模した第二の予告パーツＰ２の上部に被せられるとともに、ＤＪのキャラクタＢＹは、表示画面の左上隅に向かって飛んでいきながら、所持している第四の予告パーツＰ４を予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に置いていく演出表示が行われている。なお、チャンスルーレット表示領域２８７では、未だ図柄の変動表示が行われている。

【０９９４】

その後、図１０８（ｅ１０）に示される装飾図柄表示装置２０８では、チャンスルーレット表示領域２８７において、第五の予告パーツＰ５とともに「Ｇｅｔ」の文字が表示された表示結果が導出されている。すなわち、第五の予告パーツＰ５が表示されることが報知されている。第五の予告パーツＰ５は、雪だるまの両腕として機能する一対の小枝を模した画像である。

【０９９５】

すると、図１０８（ｅ１１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、第五の予告パーツＰ５が雪だるまの表示態様である１つ目の保留アイコンｈ１１を構成する胴部を模した第一の予告パーツＰ１の上部左右に取り付けられる。なお、図１０８（ｅ１１´）に示すように、第五の予告パーツＰ５をすぐに装着せずに、一旦、第三の予告アイコンＰ３が表示されていた予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に一旦表示（ストック）するようにしてもよい。なお、この場合、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示せず、他の表示領域（例えば、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３等）に表示するようにしてもよい。

【０９９６】

その後、特図１の変動時間が経過すると、図１０８（ｅ１２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾６－装飾２」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。なお、第２装飾図柄も「装飾７－装飾６－装飾２」の装飾図柄の組合せで停止表示されている。なお、この演出例では、このとき、変動アイコンｈ０が表示されたままであるが、消去されていてもよい。なお、第四の予告パーツＰ４は、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されたままとなっている。

【０９９７】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始され、図１０８（ｅ１３）に示されるように、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコンｈ１１が移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンｈ１１の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンｈ０となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０９９８】

その後、図１０８（ｅ１４－１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、第四の予告パーツＰ４が消化されている様子が示されている。この第四の予告パーツＰ４は、雪だるまの表示態様である変動アイコンｈ０に向けて移動している。その後、第四の予告パーツＰ４は、図１０８（ｅ１５－１）に示すように、雪だるまの表示態様である変動アイコンｈ０の首部に巻き付けられ、雪だるまの表示態様の変動アイコンｈ０（あるいは、保留アイコン）が完成する。これにより、当該図柄変動表示における大当りへの信頼度が高いことが報知される。なお、この完成した雪だるまの表示態様が保留アイコンである場合は、先読み予告として表示され、しかも、その変動における大当りへの信頼度が高いことが報知されることとなる。

【０９９９】

また、第四の予告パーツＰ４は、通常の図柄変動表示中に限らず、例えば、スーパーリーチ演出が行われているときに装着されるようにしてもよく、例えば、図１０８（ｅ１４－２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、剣豪リーチにおいて、第四の予告パーツＰ４が消化され、図１０８（ｅ１５－２）に示されるタイミングで、雪だるまの表示態様の変動アイコンｈ０に装着されるようにしてもよい。ここで、変動アイコンｈ０は、

スーパーリーチに移行したことに伴い、変動アイコン表示領域２８０及び保留アイコン表示領域２８１が下方にフレームアウトするため、これに伴い、表示位置が下方に変位している。

【１０００】

なお、この演出例では、表示された予告パーツは全て先読み予告の対象である保留アイコンに装着するようにしたが、例えば、表示された予告パーツが消化するが、保留アイコンへの装着に失敗する表示が行われてもよい。この場合、大当りの信頼度が低下するようにしてもよい。また、表示された予告パーツが消化されたときに、先読みの対象である保留アイコン以外の保留アイコンに装着され、他の保留の先読み予告として機能したり、先読みの対象でない変動アイコンに装着されて、当該図柄変動表示における予告表示として機能したりしてもよい。

【１００１】

図１０９は、本実施形態に適用可能なパチンコ機１００の装飾図柄表示装置を中心とした演出の変形例を段階的に示す図であって、本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の変形例を段階的に示す図であり、図１１０は、図１０９に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。なお、図１０９～図１１０では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１０９において、保留アイコン表示領域２８１における２つ目の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の対象である保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。また、図１０９～図１１０では、メイン表示装置としての第１装飾図柄表示装置２０８Ａと、サブ表示装置としての第２装飾図柄表示装置２０８Ｂとを備えた点において、上述した実施形態と異なっている。なお、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂは、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの前面側に配置されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの下端縁が、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの上端縁の一部の前側に重なっている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ａには、変動アイコン表示領域２８０及び保留アイコン表示領域２８１が表示されており、それぞれ、変動アイコンｈ０及び保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、表示画面の左上隅部に第２装飾図柄の変動表示が行われている。そして、第１装飾図柄は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに亘って大きく表示されており、装飾図柄の視認性の向上が図られる場合がある。

【１００２】

図１０９（１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａ及び第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、第１装飾図柄の変動表示が行われるとともに、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、第２装飾図柄の変動表示が行われている。なお、図１０９（１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａも第２装飾図柄表示装置２０８Ｂのいずれも予告アイコン表示領域は表示されていない。

【１００３】

図１０９（２）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、殿様のキャラクタＹＭが第１装飾図柄表示装置２０８Ａの右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、帽子の予告アイコンＩ６を所持している。一方、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、殿様のキャラクタＹＭの出現に応じて、背景表示から予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示に切り替わる。この予告アイコン表示領域２８５Ａは、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２、予告アイコン第３表示領域及び予告アイコン第４表示領域ＹＡ４の４つの表示領域に区画されている。なお、予告アイコンが表示される表示領域はこれに限定されず、３つ以下であってもよいし、５つ以上であってもよい。また、例えば、予告アイコンが表示可能な表示領域の最大数が８つであるが、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、８つよりも少ない４つの表示領域が表示されている場合に、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示中の４つの表示

領域の全てに予告アイコンが表示された場合には、表示領域を増加する表示を行い、さらに予告アイコンのストックが可能であることを報知してもよく、例えば、表示中の表示領域が予告アイコンで満タンとなるごとに、表示領域を１つずつ増加するようにしてもよいし、４つの表示領域が予告アイコンで満タンとなった場合には、非表示であった残り４つの表示領域を全て表示するようにしてもよい。また、殿様のキャラクタＹＭが出現したときに、殿様のキャラクタＹＭが所持する予告アイコンの数だけ、表示領域を増加するようにしてもよい。具体的には、例えば、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示中の予告アイコン表示領域における表示領域の数が４つであって、これら４つの表示領域が予告アイコンで満タンとされている場合において、殿様演出が開始されたときに、殿様のキャラクタＹＭが１つの予告アイコンを所持している場合には、殿様のキャラクタＹＭが予告アイコンを投げつける動作が行われる際に、表示領域を１つだけ増加するようにしてもよいし、表示可能な残り４つの表示領域を全て表示するようにしてもよい。また、殿様のキャラクタＹＭが３つの予告アイコンを所持している場合には、殿様のキャラクタＹＭが予告アイコンを投げつける動作が行われる際に、表示領域を３つだけ増加するようにしてもよいし、表示可能な残り４つの表示領域を全て表示するようにしてもよい。また、例えば、予告アイコンが表示可能な表示領域の最大数が８つであるが、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、８つよりも少ない４つの表示領域が表示されている場合に、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示中の４つの表示領域の全てに予告アイコンが表示された場合には、当該４つの予告アイコンが表示された４つの表示領域からなる予告アイコン表示領域（第１の予告アイコン表示領域）を縮小表示し、未だ予告アイコンが表示されていない新たな４つの表示領域からなる予告アイコン表示領域（第２の予告アイコン表示領域）を新たに表示し、この第２の予告アイコン表示領域に新たにストックする予告アイコンを表示するようにしてもよい。ここで、第２の予告アイコン表示領域を表示するタイミングは、第１の予告アイコン表示領域が満タンとなったタイミングであってもよいし、予告アイコンが新たにストックされるタイミングであってもよい。また、予告アイコン表示領域２８５Ａに表示されている予告アイコンの数を第１装飾図柄表示装置２０８Ａあるいは第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示するようにしてもよい。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂにおいて、例えば、スーパーリーチ演出を行う場合に、予告アイコン表示領域２８５を縮小表示したり、予告アイコン表示領域２８５に換えて、予告アイコンのストック数を表示したり、予告アイコン表示領域２８５Ａを消去するようにしてもよい。このように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂにおいて、背景表示から予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示に切り替わることで先読み予告を行うことができる場合がある。

【１００４】

図１０９（３）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示した後、図１０９（４）に示すタイミングで、所持している帽子の予告アイコンＩ６を予告アイコン表示領域２８５Ａに向けて投げつける演出表示が行われる。この演出例では、殿様のキャラクタＹＭが投げた帽子の予告アイコンＩ６は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂとを跨いで表示される。すなわち、帽子の予告アイコンＩ６が、第１装飾図柄表示装置２０８Ａから第２装飾図柄表示装置２０８Ｂにかけて表示される場合があるということができる。なお、予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５Ａに表示する際に、第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂとに跨がないようにしてもよく、例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ａに表示された、所定のワープ入口に入った予告アイコンが、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの所定位置に出現した後、予告アイコン表示領域２８５Ａに表示するようにしてもよい。

【１００５】

すると、図１０９（５）に示すタイミングで、投げられた帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５Ａの予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示され、その後、図１０９（６）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、殿様のキャラクタＹＭが予告アイコンの表示に成功して嬉しい表情をする演出表示が行われる。これにより、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５Ａに表示されることで、将来、疑似

連演出演出が実行される可能性があることを予告している。その後、殿様のキャラクタＹＭは、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの表示領域の下方に向けてフレームアウトする。

【１００６】

図１０９（７）は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａにおいて、「装飾１－装飾４－装飾２」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。なお、第２装飾図柄も「装飾１－装飾４－装飾２」の装飾図柄の組合せで停止表示されている。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。一方、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示が継続され、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には帽子の予告アイコンＩ６が表示されている。

【１００７】

その後、１つ目の特図１の変動表示の保留に基づく図柄変動表示が行われた結果、図１０９（８）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、「装飾７－装飾６－装飾２」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。なお、第２装飾図柄も「装飾７－装飾６－装飾２」の装飾図柄の組合せで停止表示されている。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。一方、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、相変わらず予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示が継続され、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１には帽子の予告アイコンＩ６が表示されている。

【１００８】

その後、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、図１０９（９）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａ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。

【１００９】

すると、装飾図柄の変動表示が開始してから、例えば、４秒が経過したとき、図１０９（１０）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂにおける予告アイコン表示領域２８５Ａの予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子のアイコンＩ６が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン第１表示領域ＹＡ１から第１装飾図柄表示装置２０８Ａの表示領域の中央まで移動する表示が行われる。このとき、帽子の予告アイコンＩ６は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂから第１装飾図柄表示装置２０８Ａに跨って表示される。すなわち、帽子の予告アイコンＩ６が、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂから第１装飾図柄表示装置２０８Ａにかけて表示される場合があるということができる。なお、予告アイコンを消化する際に、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂと第１装飾図柄表示装置２０８Ａとに跨がないように予告アイコンを表示するようにしてもよい。また、このとき、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示されている予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示から背景表示に切り替えるようにしてもよい。

【１０１０】

その後、図１０９（１１）に示すように、消化された帽子の予告アイコンＩ６は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの表示画面の中央まで移動した後、図１０９（１２）に示すタイミングで拡大表示される。なお、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示されている予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示から背景表示に切り替えるタイミングを、図１０９（１１）に示される、消化された予告アイコンが第１装飾図柄表示装置２０８Ａの中央まで移動したタイミングであってもよいし、図１０９（１２）に示される、予告アイコンが拡大表示されるタイミングであってもよい。

【１０１１】

図１０９（１２）から続く図１１０（１３）では、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６の下方に、疑似連演出が行われることを予告する「継続」の文字表示が付記表示される。なお、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示されている予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示から背景表示に切り替えるタイミングを、「継続」の文字表示が付記表示さ

れるタイミングであってもよいし、「継続」の文字表示が付記表示された後のタイミングであってもよいし、「継続」の文字表示が付記表示される前のタイミングであってもよい。

【１０１２】

その後、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、図１１０（１４）のタイミングで、帽子の予告アイコンＩ６が「継続」の文字表示とともに消去し、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示から背景表示に切り替わっている。このとき、第１装飾図柄は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａから第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに跨って変動表示が行われている。すなわち、第１装飾図柄は、２つの表示画面に亘って表示されている。一方、第２装飾図柄は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの表示画面の左上隅部に小さく表示されている。すなわち、第２装飾図柄は、１つの表示画面上で表示されている。その後、図１１０（１５）に示すように、左図柄と右図柄が停止表示する。このとき、左図柄には「装飾１」が表示され、右図柄には「装飾２」が表示されている。すなわち、非リーチ状態であることが示されている。

【１０１３】

その後、図１１０（１６）に示されるタイミングで、拡大表示された番長のキャラクタＢＣ２が出現し、第１装飾図柄表示装置２０８Ａから第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに亘って表示された後、図１１０（１７）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６の消化に対応して、番長のキャラクタＢＣが装飾図柄表示装置２０８の右下枠外から出現し、停止表示されている右図柄を突き上げる演出表示が行われ、疑似連演出が開始される可能性があることを遊技者に報知している。このとき、番長のキャラクタＢＣに突き上げられた右図柄は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂとに跨って表示されている。なお、図１１０（１６）に示す場合において、番長のキャラクタＢＣ２が第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂとに跨いで表示しなくてもよい。ここで、「跨って表示する」とは、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの画像表示領域（表示パネル）と第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの画像表示領域（表示パネル）に互いに連携して表示されることであってもよい。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの画像表示領域及び第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの画像表示領域によって一体的に表示を行うことであってもよい。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの画像表示領域から第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに移動する表示を行うことであってもよい。

【１０１４】

その後、図１１０（１８）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの上方から疑似連図柄がフレームインし、下方に向けて低速で移動する表示が行われる。このとき、疑似連図柄は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂから第１装飾図柄表示装置２０８Ａに跨って表示される。

【１０１５】

そして、図１１０（１９）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、図１１０（１９）に示されるタイミングで疑似連図柄が中図柄表示領域２０８ｂで停止表示される。その後は、例えば、図８４（３１）以降に示して上述した要領で疑似連演出が行われる。

【１０１６】

図１１１及び図１１２は、本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の別の変形例を段階的に示す図であり、図１１３は、本実施形態に適用可能な予告アイコンの消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。なお、図１１１～図１１３では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについて、図示を省略している。また、図１１１及び図１１２において、保留アイコン表示領域２８１における先読み予告の対象である保留アイコンについては、理解の用意のためにハッチングが施されているが、表示態様は、デフォルトの表示態様となっている。

【１０１７】
図１１１（ａ１）～同図（ａ７－２）では、図１０９～図１１０に示された構成と同様であるが、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂが上下方向に移動可能に構成されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂが下降した場合には、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの前面側にオーバーラップすることができるように構成されている点で異なっている。
【１０１８】
図１１１（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、変動アイコン表示領域２８０及び保留アイコン表示領域２８１が表示されており、それぞれ、変動アイコンｈ０及び保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、表示画面の左上隅部に第２装飾図柄の変動表示が行われている。そして、第１装飾図柄は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに亘って大きく表示されており、装飾図柄の視認性の向上が図られる場合がある。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、表示画面の右下隅部に、チャンスルーレット表示領域２８７が表示されており、図柄の変動表示が行われている。チャンスルーレット表示領域２８７に表示される内容は、図１０８に示して上述した通りであるので、ここでの説明は省略する。なお、図１１１（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ａも第２装飾図柄表示装置２０８Ｂのいずれも予告アイコン表示領域は表示されていない。
【１０１９】
その後、図１１１（ａ２）に示されるタイミングとなると、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、チャンスルーレット表示領域２８７において、帽子の予告アイコンＩ６が導出表示される。すると、図１１１（ａ３）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂが下降して第１装飾図柄表示装置２０８Ａの前面側の略中央にオーバーラップする。このとき、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂでは、背景表示から予告アイコン表示領域２８５Ａを含む表示に切り換えられる。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ａでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの周囲を囲うようなエフェクト画像を表示し、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂを目立たせるようにしている。なお、図１１１（ａ３）に示される予告アイコン表示領域２８５Ａは、図１０９（２）に示して上述したのと同様であるため、詳しい説明は省略する。
【１０２０】
そして、図１１１（ａ４）に示すように、予告アイコン表示領域２８５Ａの予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に、チャンスルーレット表示領域２８７において導出表示された帽子の予告アイコンＩ６が表示された後、図１１１（ａ５－１）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂは、上昇して初期位置に戻る。なお、図１１１（ａ５－１）に示されるタイミングでは、特図１の変動表示が終了し、ハズレの結果である「装飾１－装飾４－装飾２」の組合せで停止表示している。なお、このとき、変動アイコンｈ０は消去されていないが、特図１の変動表示が終了するよりも前のタイミングで消去されてもよい。また、図１１１（ａ５－１）では、第２装飾図柄でのみハズレの結果を表示し、第１装飾図柄を表示していないが、第１装飾図柄を表示し、この第１装飾図柄においてもハズレの結果を表示するようにしてもよい。この演出例では、予告アイコンが表示（ストック）されるときに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂを可動することにより、予告アイコンがストックされることを認識しやすくすることができる場合がある。なお、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂは、図柄停止表示中は、動作しないように構成されているが、図柄停止表示中においても動作可能に構成されてもよい。また、図柄停止表示中及び図柄変動表示中にかかわらず、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの動作を中断せずに継続して行うようにしてもよい。
【１０２１】
一方、図１１１（ａ５－２）に示すように、予告アイコン表示領域２８５Ａの予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に帽子の予告アイコンＩ６が表示された後でも、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂを上昇させず、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの前面側でオーバーラップした状態を維持するようにしてもよい。この例では、例えば、第２装飾図柄表示装置２０

８Ｂは、予告アイコン表示領域２８５Ａに表示された予告アイコンがすべて消化する図柄変動表示が終了するまで下降した状態が維持されるが、どのタイミングで第２装飾図柄表示装置２０８Ｂを上昇させるかについては、適宜設定することができる。なお、図１１１（ａ５－２）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が終了し、第１装飾図柄及び第２装飾図柄のいずれもハズレの結果である「装飾７－装飾６－装飾２」の組合せで停止表示している。ここで、第１装飾図柄は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの右上隅部に表示され、第２装飾図柄は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの左上隅部に表示されているが、各装飾図柄の表示位置は任意に設定することができる。

【１０２２】

図１１１（ａ６－２）は、その後、保留が２つ消化され、先読みの対象である図柄変動表示が開始されている様子が示されている。具体的には、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂの右上隅部では、第１装飾図柄の変動表示が行われており、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの左上隅部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１０２３】

その後、予告アイコン表示領域２８５Ａの予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が消化されると、図１１１（ａ７－２）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が拡大し、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂから第１装飾図柄表示装置２０８Ａにまではみ出して表示される。すなわち、帽子の予告アイコンＩ６は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂから第１装飾図柄表示装置２０８Ａに亘って表示されている。また、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６の下方には、疑似連演出が行われることを予告する「継続」の文字表示が、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂから第１装飾図柄表示装置２０８Ａに亘って表示されている。なお、このとき、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示されていた第１装飾図柄は、第１装飾図柄表示装置２０８Ａの右上隅部に移動して、遊技者に視認しやすくしている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂは、その後、上昇して初期位置に戻るようにしてもよいし、当該図柄変動が終了するまで、下降した状態を維持するようにしてもよい。

【１０２４】

図１１１（ｂ１）～同図（ｂ４）は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに換えて、遊技盤２００の所定位置（例えば、装飾図柄表示装置２０８の下方近傍位置）に、予告アイコン表示数表示装置２８８が設けられた例を示している。この予告アイコン表示数表示装置２８８は、例えば、２つの７セグによって構成され、予告アイコンが表示されている数（ストック数）を表示することができる。

【１０２５】

図１１１（ｂ１）～同図（ｂ３）は、図８３（１７）～同図（１９）と同様の演出内容であるが、この演出例において適用されている予告アイコン表示数表示装置２８８では、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンの数に応じて数値が変化している様子が示されている。すなわち、図１１１（ｂ１）では、予告アイコン表示領域２８５において帽子の予告アイコンＩ６が１つだけ表示されているので、予告アイコン表示数表示装置２８８では、その数を示す「０１」が表示されている。また、図１１１（ｂ２）に示すタイミングでは、殿様のキャラクタＹＭが３つの予告アイコン（帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９、扇の予告アイコンＩ１０）を投げつけているが、いずれの予告アイコンも未だ予告アイコン表示領域２８５に表示されていないので、予告アイコン表示数表示装置２８８において示される値は「０１」のままである。なお、殿様のキャラクタＹＭがこれらの予告アイコンを投げつけたタイミングで予告アイコン表示数表示装置２８８の値を更新するようにしてもよい。また、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンの数とは異なる数を表示（いわゆる、ガセを表示）するようにしてもよい。そして、図１１１（ｂ３）に示されるタイミングで、上述した３つの予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に表示されると、予告アイコン表示数表示装置２８８では、その値が更新され「０４」が表示される。

【１０２６】

その後、図１１１（ｂ４）に示されるように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が消化されると、予告アイコン表示領域２８５に表示されている予告アイコンの数が１つ減少するので、予告アイコン表示数表示装置２８８では、その値が更新され「０３」が表示される。なお、予告アイコン表示数表示装置の値を減少表示するタイミングは、予告アイコンの消化が行われる前のタイミングであってもよいし、予告アイコンの消化と同時であってもよいし、予告アイコンが消化された後のタイミングであってもよい。なお、破線で囲んで示すように、予告アイコンが消化されても値を減少せず、予告アイコン表示領域２８５に表示された予告アイコンの総数（この例では、４つ）を計数して表示するようにしてもよい。この演出例では、予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に表示された数を７セグによって表示するようにしたが、例えば、ＬＥＤ等の発光手段や、演出可動体等の可動手段による動作や、例えば、装飾図柄表示装置２０８の前面側に透明板部材を設けて所定の絵柄に発光させたり、音声や、装飾図柄表示装置（予告アイコン表示領域２８５が表示されている装飾図柄表示装置や、その他の装飾図柄表示装置等）等によって予告アイコンの表示数を報知するようにしてもよい。

【１０２７】

図１１２（ｃ１）～（ｃ９）に示す演出例は、図１０９～図１１０と同様に、２つの表示装置（第１装飾図柄表示装置２０８Ｃ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄ）を用いたものであるが、同じ大きさの表示装置を用いている点で異なっている。なお、図１１２では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１１２（ｃ１）において、保留アイコン表示領域２８１における２つ目の保留アイコンｈ１２は、先読みの対象である図柄変動表示の保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。なお、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃの前面側に配置されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄの下端縁と第１装飾図柄表示装置２０８Ｃの上端縁とが略重なるように配置されている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃには、変動アイコン表示領域２８０及び保留アイコン表示領域２８１が表示されており、それぞれ、変動アイコンｈ０及び保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄでは、右上隅部において、特図１第２保留数表示Ｈ１及び特図２第２保留数表示Ｈ２が表示されており、特図１及び特図２の保留数に対応して、それぞれ、「２」、「０」が表示されている。また、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ及び右図柄表示領域２０８ｃは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃから第２装飾図柄表示装置２０８Ｄに亘って大きく表示されており、図１１２（ｃ１）に示されるタイミングでは、装飾図柄の変動表示中である。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃの右下隅部では、上述したチャンスルーレット表示領域２８７が表示されており、図１１２（ｃ１）に示されるタイミングでは、帽子の予告アイコンＩ６が導出表示された様子が示されている。また、背景表示も第１装飾図柄表示装置２０８Ｃから第２装飾図柄表示装置２０８Ｄに亘って大きく表示されている。すなわち、２画面全体で背景表示がなされている。

【１０２８】

図１１２（ｃ１）に示すように、チャンスルーレット表示領域２８７において帽子の予告アイコンＩ６が導出表示されると、図１１２（ｃ２）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄが第１装飾図柄表示装置２０８Ｃの上側半分を覆う位置まで下降する。このとき、背景表示が行われていた第１装飾図柄表示装置２０８Ｃは、予告アイコン表示領域２８５Ｂを含む表示に切り換えられ、予告アイコン表示領域２８５Ｂの予告アイコン第１表示領域Ｙ１に、導出表示された帽子の予告アイコンＩ６が表示（ストック）される。すなわち、予告アイコンが表示される場合には、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃでは、予告アイコン表示時の表示態様に変更される。一方、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄでは、装飾図柄の変動表示が継続して行われるが、図柄のサイズが小さくなり、第２装飾図柄表示

装置２０８Ｄでのみ表示される。
【１０２９】
図１１２（ｃ３）では、３つの予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５Ｂに表示されている。すなわち、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡ２には、それぞれ帽子の予告アイコンＩ６が表示され、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３には、手裏剣の予告アイコンＩ７が表示されている。なお、図１１２（ｃ３）に示されるタイミングでは、保留数は１つなので、特図１第２保留数表示Ｈ１では、その旨を示す「１」が表示されている。
【１０３０】
図１１２（ｃ４）では、手裏剣の予告アイコンＩ７が消化されたときの様子が示されている。すなわち、手裏剣の予告アイコンＩ７が消化されることによりチャンス目予告が行われることが報知される。このとき、予告アイコンが消化される演出表示が第１装飾図柄表示装置２０８Ｃから第２装飾図柄表示装置２０８Ｄに亘って行われている。
【１０３１】
その後、特図１の変動表示が終了すると、図１１２（ｃ５）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄでは、ハズレの結果である「装飾７－装飾１－装飾１」の組合せで停止表示している。ただし、このハズレの結果の組合せは、チャンス目となっており、大当りとなる可能性が高い図柄変動表示が保留されていることを報知している。すなわち、このチャンス目が表示されることにより、先読み予告を行っている。
【１０３２】
図１１２（ｃ６）は、特図１の図柄変動が開始した後、２つ目の帽子の予告アイコンＩ６が消化されたときの様子が示されている。すなわち、２回目の疑似連予告が行われることを予告している。２つ目の帽子の予告アイコンＩ６が消化されることにより、予告アイコン表示領域２８５Ｂには予告アイコンが１つも表示されていない状態となっている。
【１０３３】
すると、図１１２（ｃ７）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃに表示されていた予告アイコン表示領域２８５Ｂが消去されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄが上昇して初期位置に戻る。
【１０３４】
すると、図１１２（ｃ８）に示すように、装飾図柄が第１装飾図柄表示装置２０８Ｃから第２装飾図柄表示装置２０８Ｄに亘って表示されるようになり、背景表示も第１装飾図柄表示装置２０８Ｃ及び第２装飾図柄表示装置２０８Ｄの２画面全体で表示されるようになる。
【１０３５】
その後、図１１２（ｃ９）に示すように、２つ目の帽子の予告アイコンＩ６の消化に対応して、番長のキャラクタＢＣが第１装飾図柄表示装置２０８Ｃの右下枠外から出現し、停止表示されている右図柄を突き上げる演出表示が行われ、２回目の疑似連演出が開始される可能性があることを遊技者に報知している。このとき、番長のキャラクタＢＣは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃから第２装飾図柄表示装置２０８Ｄにかけて大きく表示されている。また、図１１２（ｃ９）に示す例では、装飾図柄が大きく表示されているときは、例えば数字の図柄とキャラクタ画像とが一体となった大図柄を表示し、予告アイコン表示領域２８５Ｂが表示されて装飾図柄を小さく表示するときは、数字の図柄のみからなる小図柄を表示するようにしており、大図柄と小図柄とを異なる表示態様で表示するようにしたが、大図柄と小図柄とで大きさのみを異ならせて、表示態様を同じにするようにしてもよい。
【１０３６】
なお、この演出例では、予告アイコン表示領域２８５Ｂを表示する場合に、第２装飾図柄表示装置２０８Ｄのみを可動するようにしたが、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃを可動するようにしてもよいし、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃと第２装飾図柄表示装置２０８Ｄの両方を可動するようにしてもよい。この場合において、第１装飾図柄表示装置２０８

Ｃと第２装飾図柄表示装置２０８Ｄとがそれぞれ離間する方向へ移動するようにしてもよく、この場合、第１装飾図柄表示装置２０８Ｃと第２装飾図柄表示装置２０８Ｄが離間した際にこれらの背面側に配置された役物が視認可能となるように構成してもよく、さらに、この役物が前方に突出するように移動することができるように構成してもよい。このような状態を、予告アイコンがすべて消化されるまで維持されるようにしてもよい。

【１０３７】

図１１２（ｄ）は、装飾図柄表示装置を３つ横列に並べて配置した例を示している。すなわち、図１１２（ｄ）では、３つの装飾図柄表示装置のうちの中央に配置される第１装飾図柄表示装置２０８Ｅと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｅの左側に配置される第２装飾図柄表示装置２０８Ｆと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｅの右側に配置される第３装飾図柄表示装置２０８Ｇとにより表示が行われている。第２装飾図柄表示装置２０８Ｆ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｇは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｅと高さが同じであるが、幅がやや小さい。なお、３つの装飾図柄表示装置がいずれも同じ大きさであってもよい。

【１０３８】

変動アイコン表示領域２８０及び保留アイコン表示領域２８１は、第１装飾図柄表示装置２０８Ｅの表示画面の下端に表示されている。一方、予告アイコン表示領域２８５Ｃは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｆ、第１装飾図柄表示装置２０８Ｅ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｇの３画面に跨って表示されている。図１１２（ｄ）に示される例では、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡ２には、それぞれ帽子の予告アイコンＩ６が表示されており、特に、予告アイコン第２表示領域ＹＡ２に表示されている帽子の予告アイコンＩ６は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｆから第１装飾図柄表示装置２０８Ｅに跨って表示されている。また、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３には、千両箱の予告アイコンＩ９が表示され、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４には、扇の予告アイコンＩ１０が表示されている。また、装飾図柄は１つの図柄列につき１つの装飾図柄表示装置で表示されている。すなわち、左図柄表示領域２０８ａは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｆにおいて表示され、中図柄表示領域２０８ｂは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｅにおいて表示され、右図柄表示領域２０８ｃは、第３装飾図柄表示装置２０８Ｇに表示されている。なお、予告アイコン表示領域２８５Ｃが表示されない装飾図柄表示装置があってもよい。また、予告アイコンに関連する演出表示が表示されない装飾図柄表示装置があってもよい。このことは、これまでに説明した実施例においても、以下に説明する実施例においても適用可能である。

【１０３９】

図１１３は、装飾図柄表示装置を３つ横列に並べて配置した例を示している。すなわち、図１１３では、３つの装飾図柄表示装置のうちの中央に配置される第１装飾図柄表示装置２０８Ｈと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの左側に配置される第２装飾図柄表示装置２０８Ｉと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの右側に配置される第３装飾図柄表示装置２０８Ｊとにより表示が行われている。第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈと比べると、表示領域が上下方向では同じ長さであるが、左右方向ではやや短くなっている。そして、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉは、上端辺と下端辺と左端辺とにそれぞれ枠部が突出して設けられており、第３装飾図柄表示装置２０８Ｊは、上端辺と下端辺と右端辺とにそれぞれ枠部が突出して設けられている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊは、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示面に沿ってスライド移動可能に構成されており、互いに最も近接した位置となると、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉと第３装飾図柄表示装置２０８Ｊの２つの表示画面で１画面を表示しているかのような表示を行うことができ、さらに、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示画面全体を被覆することができる。

【１０４０】

また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊは、互いに最も近接した状態となった場合に、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示面に沿って一体的に回転することができるように構成されている。

【１０４１】
図１１３（ｅ１）は、図８５（４７）に対応する表示であって、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊの各表示画面全体に亘って剣豪リーチが行われている様子が示されている。すなわち、図１１３（ｅ１）では、剣豪リーチの実行中において、予告アイコン第３表示領域ＹＡ３に表示されていた千両箱のアイコンＩ９が消化され、信頼度のより高い演出に移行することを予告している様子が示されている。
【１０４２】
すると、図１１３（ｅ２）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが互いに近接する方向への移動を開始する。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示画面の両端部分は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊによって被覆されるので、表示状態が視認困難となっている。このように、本実施形態では、予告アイコンの消化により第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊの動作を開始する場合がある。
【１０４３】
図１１３（ｅ３）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉと第３装飾図柄表示装置２０８Ｊとが互いに最も近接した位置まで移動すると、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示状態がほとんど視認できない状態となる。そして、このとき、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊにより、図８５（４９）に示して上述したようなリーチ移行演出が行われる。すなわち、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉと第３装飾図柄表示装置２０８Ｊに亘って、実行されていたリーチ演出表示がやや暗くなるとともに、殿様のキャラクタがカットイン表示で現れて、実行中のリーチ演出表示を切りつける表示が行われる。この表示は、右に９０度回転させた表示となっている。なお、このとき、装飾図柄と予告アイコン表示領域２８５は非表示とされている。
【１０４４】
その後、図１１３（ｅ３）～同図（ｅ５）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが一体的となって第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示面に沿って反時計方向に回転する。すなわち、このリーチ移行演出の表示は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが回転を開始するよりも前から表示を開始しているということができる。
【１０４５】
その後、図１１３（ｅ６）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉと第３装飾図柄表示装置２０８Ｊに亘って、ボタン受付時間メーターとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが可能であることを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進する。このとき、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉの右下隅部で縮小表示された装飾図柄の変動表示が行われている。
【１０４６】
その後、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図１１３（ｅ７）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉと第３装飾図柄表示装置２０８Ｊに亘って、「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組合せで左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃが拡大表示される。
【１０４７】
その後、図１１３（ｅ８）～同図（ｅ９）に示すように、一旦全てが非表示とされ、その状態で、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが一体的となって第１装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示面に沿って時計方向に９０度回転する。
【１０４８】
すると、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが互いに離間する方向へ移動して初期位置に戻ると、図１１３（ｅ１０）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊに亘って、「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動（仮図

柄停止表示）の表示が開始される。このとき、予告アイコン表示領域２８５の表示も再開される。

【１０４９】

すると、図１１３（ｅ１１－１）に示すように、予告アイコン表示領域２８５に表示されていた扇の予告アイコンＩ１０が消去され、揺れ変動していた「装飾１－装飾２－装飾１」の装飾図柄の組み合わせが停止表示しハズレの結果として導出表示される。

【１０５０】

一方、大当りとなる場合には、図１１３（ｅ１１－２）に示すタイミングで、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されていた扇の予告アイコンＩ１０が消化する表示が開始される。すなわち、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されていた扇の予告アイコンＩ１０が予告アイコン第４表示領域ＹＡ４から装飾図柄表示装置２０８Ｈの表示領域の中央まで移動する表示が行われる。このように、予告アイコンが消化されても第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが動作しない場合がある。

【１０５１】

すると、図１２３（ｅ１２－２）に示すように、姫のキャラクタが扇を持って踊る演出表示が行われ、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃに表示されていた装飾図柄が縮小表示されて第１装飾図柄表示装置２０８Ｈと第３装飾図柄表示装置２０８Ｊにかけて表示され、再変動表示が行われ、その後、大当りの装飾図柄の組合せ（例えば、「装飾１－装飾１－装飾１」の装飾図柄の組合せ）が導出表示される。

【１０５２】

図１１３（ｅ７′）は、同図（ｅ６）に示される表示が行われた後、演出ボタン１３６が遊技者によって操作されたときに、大当りの装飾図柄の組合せが導出表示される例を示す図である。すなわち、遊技者によって演出ボタン１３６が操作されると、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが互いに離間する方向に移動する。図１１３（ｅ７′）に示される例では、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉは、下方に移動し、第３装飾図柄表示装置２０８Ｊは、上方に移動する。すると、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈが現れ、爺のキャラクタを含む背景表示が、第３装飾図柄表示装置２０８Ｊ、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈ及び第２装飾図柄表示装置２０８Ｉに亘って表示されるとともに、「装飾１－装飾１－装飾１」の装飾図柄の組合せが第３装飾図柄表示装置２０８Ｊ、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈ及び第２装飾図柄表示装置２０８Ｉに亘って表示される。すなわち、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊを回転させて元の位置（例えば、初期位置）に戻すことなく大当りの表示結果を導出することも可能である。

【１０５３】

図１１３（ｅ７′′）は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが一体的に回転する場合に、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈも一緒に回転することが可能に構成された場合の演出例を示している。すなわち、図１１３（ｅ３）～同図（ｅ５）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが一体的に回転する際、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈもこれらと一体となって回転させるようにすることも可能である。この場合において、例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈを駆動させる機構と第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊを駆動させる機構とが一体的として構成されてもよいし、別体として構成され、それぞれで駆動制御されるように構成されていてもよい。このような構成によれば、例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊとによって視認困難とされた状態において回転させることができる場合がある。また、このような構成によれば、同図（ｅ６）に示される表示が行われた後、演出ボタン１３６が遊技者によって操作されると、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｊが互いに離間する方向に移動する。すると、第１装飾図柄表示装置２０８Ｈが９０度反時計方向に回転した状態で現れ、図１１３（ｅ７′）とは異なり、第１装

飾図柄表示装置２０８Ｈ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｉ及び第３装飾図柄表示装置３０８Ｊの各表示画面の横幅が揃った状態で表示することができる。

【１０５４】

図１１４は、本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出及び消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。図１１４に示す演出例は、装飾図柄表示装置２０８の前面側に透明の導光板ＩＬが配置されており、遊技者は導光板ＩＬを介して装飾図柄表示装置２０８の表示状態を視認可能とされている。導光板ＩＬは、２層のパネルを奥行方向に重ねて形成されており、各層の透過領域にそれぞれ所定のレンズカットが施されている。導光板ＩＬの各層の側端部近傍の適宜位置にはＬＥＤ等の発光手段が設けられ、発光体からの光がレンズカット部分で前方に向けて反射することにより、透過領域が所定の模様で発光しているように見せることができるように構成されている。図１１４に示される実施形態では、手前側に配される第１層のパネルには、帽子のアイコンＩ６と同じ模様のレンズカットが施されており、第１層のパネルの奥側に配される第２層のパネルには、所定のエフェクト画像を模した模様のレンズカットが施されている。なお、図１１４では、導光板ＩＬについては破線で囲んで示している。また、導光板ＩＬのパネルの層数は２層に限らず１層であってもよいし３層以上としてもよい。ここで、１層で構成されている場合には、例えば、レンズカットのパターンを変えることで、発光された際に導光板上で形成される模様が異なるように構成されてもよい。また、図１１４では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについて、図示を省略している。また、図１１４において、保留アイコン表示領域２８１における先読み予告の対象である保留アイコンについては、理解の用意のためにハッチングが施されているが、表示態様は、デフォルトの表示態様となっている。

【１０５５】

図１１４（ｆ１）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るとともに、変動アイコン表示領域２８０及び保留アイコン表示領域２８１が表示され、変動アイコン表示領域２８０及び保留アイコン表示領域２８１では、それぞれ、変動アイコンｈ０及び保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。また、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の上部に予告アイコン表示領域２８５が表示されており、また、表示画面の右下隅部にチャンスルーレット表示領域２８７が表示されている。チャンスルーレット表示領域２８７に表示される内容は、図１０８に示して上述した通りであるので、ここでの説明は省略する。図１１４（ｆ１）に示すように、チャンスルーレット表示領域２８７において帽子の予告アイコンＩ６が導出表示されると、図１１４（ｆ２－１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、暗転表示が行われるとともに、導光板ＩＬの第２層のパネルに対応する発光手段が発光してエフェクト画像を模した模様が形成される。すなわち、図１１４（ｆ２－１）では、暗転表示と導光板ＩＬの発光による予告アイコンのストック演出が行われている。その後は、導光板ＩＬの発光が終了（消灯）し、装飾図柄表示装置２０８における暗転表示を終了する。なお、導光板ＩＬが消灯した後で装飾図柄表示装置２０８の暗転表示を終了してもよいし、装飾図柄表示装置２０８の暗転表示を終了した後で導光板ＩＬを消灯するようにしてもよい。

【１０５６】

また、図１１４（ｆ２－２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８において、チャンスルーレット表示領域２８７に導出表示された帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に向かって移動する様子を表示する一方で、導光板ＩＬの第２層のパネルに対応する発光手段が発光してエフェクト画像を模した模様が形成されることによって、予告アイコンのストック演出が行われるようにしてもよい。

【１０５７】

あるいは、図１１４（ｆ２－３）に示すように、導光板ＩＬを装飾図柄表示装置２０８の表示面に沿って回転可能に構成し、装飾図柄表示装置２０８では、暗転表示が行われる

とともに、導光板ＩＬを反時計方向に９０度回転させて導光板ＩＬの第２層のパネルに対応する発光手段を発光させてエフェクト画像を模した模様を形成させるようにして予告アイコンのストック演出が行われるようにしてもよい。なお、ここで、導光板ＩＬが第１層のパネルと第２層のパネルとで分離して構成されていてもよく、この場合において、例えば、第２層のパネルのみ回転させて、第１層のパネルは回転させないようにしてもよいし、第２層のパネルとともに第１層のパネルも回転させるようにしてもよい。

【１０５８】

その後、図１１４（ｆ３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、投げられた帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されることにより、将来疑似連演出が実行されることを予告している。

【１０５９】

図１１４（ｇ）は、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が消化された様子を示している。図１１４（ｇ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６を表示画面の中央に移動させた後に消去し、そのタイミングで、導光板ＩＬの第１層のパネルに対応する発光手段を発光させて帽子の予告アイコンＩ６を模した模様を形成させることで予告アイコン消化演出が行われている。

【１０６０】

図１１４（ｈ）は、予告アイコンが予告アイコン表示領域２８５に表示されるよりも前（予告アイコンのストック演出が実行されるよりも前）に、予告アイコン表示領域２８５に表示される予告アイコンを事前に予告している様子を示している。図１１４（ｈ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の右下隅部に表示されたチャンスルーレット表示領域２８７において、図柄の変動表示が行われている。このとき、導光板ＩＬの第１層のパネルに対応する発光手段を発光させて帽子の予告アイコンＩ６を模した模様を形成させることにより、チャンスルーレット表示領域２８７における図柄の変動表示の結果、帽子の予告アイコンＩ６が導出されることを予告している。

【１０６１】

図１１４（ｉ）は、予告アイコン消化演出の別の演出例を示している。図１１４（ｉ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン表示領域に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６を表示画面の中央に移動させた後に消去し、そのタイミングで、導光板ＩＬの第１層のパネルに対応する発光手段を発光させて帽子の予告アイコンＩ６を模した模様を形成させるとともに、第２層のパネルに対応する発光手段も発光させてエフェクト画像を模した模様も形成させるようにして予告アイコン消化演出を行っている。このとき、第１層のパネルに対応する発光手段の発光色と第２層のパネルに対応する発光手段の発光色とを異ならせると、第１層のパネルに形成される模様と第２層のパネルに形成される模様とをそれぞれ目立たせることができる場合がある。

【１０６２】

図１１４（ｊ）は、予告アイコン消化演出の別の演出例を示している。図１１４（ｊ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン表示領域２８５に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６を表示画面の中央に移動させた後、帽子の予告アイコンＩ６を表示画面いっぱいに拡大表示し、そのタイミングで、導光板ＩＬの第２層のパネルに対応する発光手段を発光させてエフェクト画像を模した模様を形成させるようにして予告アイコン消化演出を行っている。なお、このとき、予告アイコン表示領域２８５を消去するようにしているが、表示した状態としてもよい。

【１０６３】

図１１５は、予告アイコン消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図１１５（１）～同図（１１）は、予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されている予告アイコンが扇の予告アイコンＩ１０に換えてドリンクの予告アイコンＩ３１となっている点を除いて図８５（４４）～同図（５４）と同様であるので、図８５を参照して上述した説明と異なる部分のみ詳述し、共通する部分については説明を省略する。また、この演出例

では、演出ボタン１３６がモータ等のアクチュエータにより上方に突出可能とされており、演出内容に応じてその位置を変位可能に構成されている。すなわち、演出ボタン１３６は、通常の位置（デフォルト位置）と突出位置とに変更可能である。

【１０６４】

図１１５（１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン表示領域２８５における予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に、ドリンクの予告アイコンＩ３１が表示されている。このドリンクの予告アイコンＩ３１は、消化することにより、演出する内容が変更されることを予告する予告アイコンである。

【１０６５】

図１１５（１１）に示されるタイミングでは、演出ボタン１３６は、図１１５（１２）に示すように、デフォルト位置となっている。すると、図１１５（１３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン表示領域２８５における予告アイコン第４表示領域ＹＡ４に表示されていたドリンクの予告アイコンＩ３１が消化され、ドリンクの予告アイコンＩ３１は、表示画面の中央に向かって移動する。

【１０６６】

すると、図１１５（１４）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ドリンクの予告アイコンＩ３１が拡大表示するとともに、ボタン画像１３６ａにドリンクの中身を振りかける演出表示がなされる。

【１０６７】

すると、図１１５（１５）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ドリンクの容器からこぼれた液体が広がってボタン画像１３６ａが隠される演出表示が行われる。

【１０６８】

そして、図１１５（１６）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、液体の画像が消失した後、演出ボタン１３６が突出位置となっていることを示す突出ボタン画像１３６ｂが表示される。なお、このときは、演出ボタン１３６の操作受付開始前の状態である。

【１０６９】

すると、図１１５（１７）に示されるタイミングで、演出ボタン１３６がデフォルト位置から突出位置に変位した後、図１１５（１８）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ボタン受付時間メーターが減少して演出ボタン１３６の操作受付が開始されたことが報知される。なお、演出ボタン１３６がデフォルト位置から突出位置に変位するタイミングは、図１１５（１６）に示されるように、突出ボタン画像１３６ｂが表示されるタイミングと同じであってもよいし、突出ボタン画像１３６ｂが表示されるよりも前のタイミングであってもよいし、突出ボタン画像１３６ｂが表示された後のタイミングであってもよい。また、図１１５（１３）に示されるように、ドリンクの予告アイコンＩ３１の消化演出の開始に伴って演出ボタン１３６がデフォルト位置から突出位置に変位するようにしてもよい。また、この演出例では、演出ボタン１３６の操作受付期間以外の期間では、チャンスボタンランプ１３８は消灯していてもよい。また、演出ボタン１３６の操作受付期間以外の期間では、例えば、操作受付期間以外の期間であることを報知する態様で点灯（例えば、青色で点灯）し、操作受付期間となった場合には、その旨を報知する態様で点灯（例えば、赤色で点灯）するようにしてもよい。

【１０７０】

図１１６は、本実施形態に適用可能な可動手段を用いた演出例について段階的に示す図である。

【１０７１】

図１１６（ａ１）～同図（ａ３）は、予告アイコンをストックする際に、演出可動体２２４Ｃを装飾図柄表示装置２０８の前面側に重なる位置に移動させて、予告アイコンのストックを報知している。図１１６（ａ１）は、図１０４（１）と同様の表示であるが、装飾図柄表示装置２０８の右側に「ＳＴＯＣＫ」の文字表示が付されたプラカードを模した演出可動体２２４Ｃが演出装置２０６の裏側に隠されるように配置されている。

【１０７２】

図１１６（ａ２）は、演出可動体２２４Ｃが演出装置２０６に隠された初期位置から装飾図柄表示装置２０８の前面側に重なる位置である視認可能位置に移動した様子が示されている。これにより、複数種類の予告アイコンのうちのいずれかがストックされることが予告報知される。なお、このとき、ストックされる予告アイコンの種類を報知するようにしてもよく、例えば、装飾図柄表示装置２０８に予告アイコンの種類を表示したり、音声やランプ等による報知を行ってもよいし、演出可動体２２４Ｃを予告アイコンの種類に応じて複数種類用意して、出現する演出可動体２２４Ｃの種類によりストックされる予告アイコンの種類を報知するようにしてもよい。

【１０７３】

その後、図１１６（ａ３）に示すように、演出可動体２２４Ｃが視認可能位置から初期位置に戻る際に、装飾図柄表示装置２０８において、ストックされる予告アイコンが表示される。図１１６（ａ３）では、帽子の予告アイコンＩ６がストックされる様子が示されている。

【１０７４】

図１１６（ｂ）は、装飾図柄表示装置２０８の上下の各近傍にそれぞれ奥行方向を回転軸として回転可能な演出可動体２２４Ｄａ～２２４Ｄｆが配置されている。より具体的には、装飾図柄表示装置２０８の上方近傍には、「大」の文字が付された第１演出可動体２２４Ｄａ、アスタリスクの記号が付された第５演出可動体２２４Ｄｅ、「盤」の文字が付された第２演出可動体２２４Ｄｂが横方向に並んで配置されており、装飾図柄表示装置２０８の下方近傍には、「振」の文字が付された第３演出可動体２２４Ｄｃ、アスタリスクの記号が付された第６演出可動体２２４Ｄｆ、「舞」の文字が付された第４演出可動体２２４Ｄｄが横方向に並んで配置されている。これら第１演出可動体２２４Ｄａ～第６演出可動体２２４Ｄｆは、予告アイコン表示領域２８５に表示されている（ストックされている）予告アイコンの数に応じて回転するものである。例えば、図１１６（ｂ）に示すように、予告アイコン表示領域２８５に４つの予告アイコンが表示されている場合には、第１演出可動体２２４Ｄａ～第４演出可動体２２４Ｄｄの４つの演出可動体が回転する。なお、予告アイコンが消化された場合には、消化した数の演出可動体の回転を停止させてもよいし、ストックされた予告アイコンの総数に対応する数の演出可動体を回転させるようにしてもよい。

【１０７５】

図１１６（ｃ１）～同図（ｃ６）は、先読みモードとなったことを演出可動体２２４を動作させることにより報知している様子が示されている。この演出例では、予告アイコンとしての特訓の予告アイコンＩ４１が表示される場合がある。特訓の予告アイコンＩ４１が消化されると、大当りとなる可能性が高い特図の変動表示が保留されていることを報知する先読みモードに移行する。

【１０７６】

図１１６（ｃ１）は、特訓の予告アイコンＩ４１が消化され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、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた特訓の予告アイコンＩ４１が消化され、表示画面の中央に移動する様子が表示されている。なお、装飾図柄表示装置２０８の右側には腕を模した演出可動体２２４が配置されている。この演出可動体２２４は、上腕部２２４ａと前腕部２２４ｂとにより構成されており、上腕部２２４ａは、その基端部分が回動軸ａｘ１を介して演出装置２０６に回動可能に取り付けられている。また、前腕部２２４ｂは、その基端部分が回動軸ａｘ２を介して上腕部２２４ａの先端部分に回動可能に取り付けられている。

【１０７７】

特訓の予告アイコンＩ４１が消化されて先読みモードが開始されると、図１１６（ｃ２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、帯状のスクロール表示領域に「特訓準備中」という文字表示が右から左に向けてスクロール表示される。これにより、先読みモードに移行したことが遊技者に報知される。一方、演出可動体２２４では、上腕部２２４ａ

が装飾図柄表示装置２０８の前面側に重ならない初期位置と、装飾図柄表示装置２０８の右上隅部の前面側を被覆する位置（第１の位置）との間で往復する動作（先読み動作）が行われる。なお、この演出可動体２２４による先読み動作は、図柄の停止表示中では、一旦初期位置に戻るようにしているが、図柄の停止表示中においても動作を継続するようにしてもよい。また、先読み動作の実行中では、上腕部２２４ａのみが動作し、前腕部２２４ｂは動作しないが、上腕部２２４ａに加えて前腕部２２４ｂも動作してもよいし、上腕部２２４ａが動作しないで前腕部２２４ｂのみが動作してもよい。

【１０７８】

図１１６（ｃ３）は、先読みの対象となった特図１の図柄変動表示中において、「装飾１」が２つ揃ってリーチ状態が形成された様子が示されている。ここでも先読み動作は継続して行われている。

【１０７９】

図１１６（ｃ４）は、スーパーリーチ演出としての特訓リーチが開始され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、「特訓準備中」のスクロール表示が終了し、特訓リーチが開始されたことを示す「特訓開始」の文字表示が行われている。また、演出可動体２２４は、一旦初期位置に戻った後、図１１６（ｃ５）に示すように、上腕部２２４ａが初期位置から最大移動位置まで移動し、その後、図１１６（ｃ６）に示すように、前腕部２２４ｂが初期位置から最大移動位置まで移動する。このとき、装飾図柄表示装置２０８では、所定のエフェクト画像が表示され、大当りに対する信頼度が高いことを報知している。

【１０８０】

図１１７は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図であって、予告アイコンの増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図１１７では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１１７において、保留アイコン表示領域２８１における２つ目の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の対象である保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。

【１０８１】

図１１７（１）は、上述した図１０４（１）と同様の表示であるので、詳細な説明は省略する。

【１０８２】

図１１７（２）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、帽子の予告アイコンＩ１６を所持している。

【１０８３】

この演出例では、図１１７（３）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示するが、所持している帽子の予告アイコンＩ１６は未だ投てきせず、図１１７（４）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが投てき位置で待機した状態で、「装飾１－装飾４－装飾２」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。

【１０８４】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が開始され、図１１７（５）に示されるように、装飾図柄表示装置２０８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、殿様のキャラクタ

ＹＭは、未だ投てき位置で待機したままである。
【１０８５】
その後、図１１７（６）に示すタイミングで、所持している帽子の予告アイコンＩ６を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われる。すなわち、この演出例では、先読みの対象となった図柄変動表示が保留されたときにおいて実行中の図柄変動表示中では、予告アイコンが表示されることの予告を行うが、予告アイコンのストックは行われず、その図柄変動表示が終了して次の図柄変動表示が開始した後で予告アイコンのストックが行われる。なお、先読みの対象となった図柄変動表示が保留されたときにおいて実行中の図柄変動表示中において予告アイコンが表示されることの予告を行うものの、予告アイコンの表示を行わないいわゆるガセ予告を行ってもよい。この場合、例えば、殿様のキャラクタＹＭは、先読みの対象である図柄の変動表示が開始するまでに表示を終了するようにしてもよく、例えば、先読みの対象である図柄変動表示の１つ前に行われる図柄変動表示の結果が導出されたタイミングで表示を終了してもよい。また、先読みの対象である図柄変動表示が終了する前に殿様のキャラクタＹＭの表示が終了されるようにしてもよく、例えば、先読みの対象である図柄変動表示中に行われるスーパーリーチが開始する前に殿様のキャラクタＹＭの表示が終了されるようにしてもよい。また、予告アイコンがストックされた場合において、予告アイコンがストックされた後も引き続き殿様のキャラクタＹＭが表示されるようにしてもよい。また、殿様のキャラクタが待機している状態で、予告アイコンを投てきする図柄変動表示の前に行われる図柄変動表示で大当りとなった場合には、スーパーリーチ後の大当り図柄を導出するタイミング（例えば、揺れ変動表示中）に殿様のキャラクタが予告アイコンを持った状態で待機表示を継続するようにしてもよいし、消去されるようにしてもよい。
【１０８６】
そして、その後は、図１１７（７）～同図（１０）に示される演出が行われるが、図１１７（７）～同図（１０）に示される演出は、図８２（９）～同図（１２）と第２装飾図柄の変動表示が行われている点を除いて同じであるので、詳細な説明は省略する。
【１０８７】
図１１７（１１）は、先読みの対象である図柄変動表示の１つ前に行われる図柄変動表示の結果が導出された様子が示されている。具体的には、図１１７（１１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾６－装飾２」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ている。このとき、変動アイコンｈ０も消去される。
【１０８８】
図１１７（１２）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。
【１０８９】
すると、装飾図柄の変動表示が開始してから、例えば、４秒が経過したとき、図１１７（１３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が消化する予告アイコン消化演出が行われる。
【１０９０】
図１１８は、予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図１１８では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１１８において、保留アイコン表示領域２８１における２つ目の保留アイコンｈ１２は、先読みの対象である図柄変動表示の保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。
【１０９１】

図１１８（ａ１）～同図（ａ６）は、予告アイコンがストックされることを予告する演出が行われた後に予告アイコンがストック様子が示されている。

【１０９２】

図１１８（ａ１）は、先読みの対象である図柄変動表示が保留された際に実行中の図柄変動表示中に行われるボーリング演出が開始されている様子が示されている。具体的には、図１１８（ａ１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の右下隅部に説明表示部２８８が表示され、ミッションとその成功報酬とが示されている。図１１８（ａ１）に示される説明表示部２８８では、ボーリングゲームでストライクを獲得した場合には、その報酬としてアイテムを入手できることを示す「ストライクでアイテムＧｅｔ」の文字表示が表示されている。この演出例では、ボーリングゲームでストライクを獲得した場合には、予告アイテムがストックされる。一方で、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタによるボーリング演出が開始されている。なお、説明表示部２８８に表示されるミッションとその成功報酬の内容は、予告アイテムのストックに関係するものの他、例えば、保留表示が先読み予告の表示態様への変化に関係するものや、実行中の図柄変動表示についての予告に関するものであってもよい。また、この説明表示部２８８に表示される内容が、予告アイコンのストックに関する予告のみに表示される専用の演出表示であってもよい。この演出例では、図１１８（ａ１）に示されるようなボーリング演出が行われることにより、予告アイコンがストックされることの予告報知が行われているということができる。なお、このボーリング演出は、予告アイコンのストックに関する予告のみに行われる専用の演出であってもよいし、実行中の図柄変動表示における予告演出で用いられてもよいし、他の先読み予告として用いられてもよい。

【１０９３】

その後、図１１８（ａ２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－装飾４－装飾２」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ている。このとき、ボーリング演出は終了しておらず、次に実行される図柄変動表示において継続して行われることを示す「次変動に続く」の文字表示が表示されている。なお、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の上部にもミッションとその成功報酬を示す「ストライクでアイテムＧｅｔ」の表示が行われている。

【１０９４】

その後、図１１８（ａ３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタが投じた球がレーン上を転動し、整列された１０本のボーリングピンに向かっていく様子が示され、予告アイコンがストックされるかもしれないという期待感を煽っている。

【１０９５】

その後、図１１８（ａ４）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ストライクが取れた場面の画像が「ストライク」の文字表示とともに表示され、ミッションが達成されたとして、図１１８（ａ５）に示すように、拡大表示された帽子の予告アイコンＩ６とともに「ＧＥＴ」の文字表示が表示されて、帽子の予告アイコンＩ６がストックされることを報知している。

【１０９６】

続いて、図１１８（ａ６）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に帽子の予告アイコンＩ６が表示されて、帽子の予告アイコンＩ６がストックされたことが報知される。このように、この演出例では、先読みの対象である図柄変動表示が保留されたときにおいて実行中の図柄変動表示中では、予告アイテムの表示（ストック）を行わず、予告アイテムが表示されることの予告が行われている。

【１０９７】

なお、図１１８（ｂ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の右下隅部にワイプ表示領域ＷＰ１を表示し、このワイプ表示領域ＷＰ１において、上述したボーリング演出を行うようにしてもよい。

【１０９８】

また、図１１８（ｃ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の他に、サブ表示装置２０８Ｋを装飾図柄表示装置２０８の右側に並べて配置し、サブ表示装置２０８Ｋの表示画面の上側半分にワイプ表示領域ＷＰ２を表示し、下側半分に予告アイコンを表示する予告アイコン表示領域２８５Ｃを表示するようにして、ワイプ表示領域ＷＰ２において上述したボーリング演出を行い、ストックする予告アイコンを予告アイコン表示領域２８５Ｃに表示するようにしてもよい。

【１０９９】

なお、図１１８に示される演出例において、ボーリング演出中に大当りとなった場合、スーパーリーチ後に導出される大当り図柄を表示するタイミング（例えば、揺れ変動表示中）で、ボーリング演出が開始されたときの背景表示が表示されていてもよいし、これとは異なる背景表示が表示されていてもよく、例えば、図１１８（ａ２）に示される状態が表示されていてもよい。

【１１００】

また、図１１８（ｂ）に示される演出例において、ボーリング演出中に大当りとなった場合、ワイプ表示領域ＷＰ１の表示を終了してもよいが、そのまま表示を継続して行うようにしてもよい。また、図１１８（ｃ）に示される演出例において、ボーリング演出中に大当りとなった場合、サブ表示装置２０８Ｋにおけるボーリング演出の表示を終了してもよいが、そのまま表示を継続して行うようにしてもよい。

【１１０１】

図１１９は、本実施形態に適用可能な予告アイコンの増加演出の別の変形例を段階的に示す図である。上述した実施形態では、特図１よりも特図２の変動表示を優先的に行うものについて説明したが、この演出例では、特図１変動遊技及び特図２変動遊技のいずれを優先することもなく、特図１及び特図２それぞれの保留にかかる特図変動遊技を始動口入賞順に開始する始動口入賞順変動を行うものに適用している。なお、この演出例でも、特図２優先変動を行うものについて適用することができる。また、図１１９では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１１９において、保留アイコン表示領域２８１における５つ目の保留アイコンｈ１３は、先読み予告の対象である保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。また、保留アイコン表示領域２８１に表示されている保留アイコンのうち、１つ目の保留アイコンｈ１１、３つ目の保留アイコンｈ１２及び５つ目の保留アイコンｈ１３は、第１特図始動口２３０に入賞して保留された特図１の変動表示を示す保留アイコンであり、２つ目の保留アイコンｈ２１及び４つ目の保留アイコンｈ２２は、第２特図始動口２３２に入賞して保留された特図２の変動表示を示す保留アイコンである。

【１１０２】

図１１９に示される演出は、先読みの対象である図柄変動表示が保留された後に開始される場合がある演出であって、サボハニのキャラクタＳＢがあみだくじのルールにしたがって線上を移動し、到達先の予告アイテム等を取得する演出（あみだ演出）である。

【１１０３】

まず、図１１９（ａ１－１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－装飾４－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示しており、特図２の変動表示の結果がハズレであることが報知されている。その一方で、装飾図柄表示装置２０８では、あみだ演出が開始されている。具体的には、あみだ演出が開始されると、図１１９（ａ１－１）に示すように、水平方向に延びた３本の横線の各始点のうちのいずれか一つにサボハニのキャラクタＳＢが配置されるとともに、３本の横線の各終点についてそれぞれ帽子の予告アイコンＩ６、扇の予告アイコンＩ１０及びハズレのアイコンＩＸが配置されている。また、隣り合う横線を結ぶ縦線が適宜数設定され、これら縦線の中央部分は煙で隠されている。なお、設定される縦線の数は、例えば、あみだ演出が開始された時点における保留

数に応じて決定されるが、これに限定されない。このあみだ演出では、サボハニのキャラクタがあみだのルールにしたがって線上を移動した結果、帽子の予告アイコンＩ６又は扇の予告アイコンＩ１０が配置された終点に到達した場合には、当該予告アイコンがストックされ、ハズレのアイコンＩＸが配置された終点に到達した場合には、予告アイコンのストックはされないことが報知される。そして、図柄変動表示が開始される毎に、サボハニのキャラクタＳＢが縦線が配置された位置まで移動する。なお、疑似連が行われる毎にサボハニのキャラクタＳＢが縦線が配置された位置まで移動するようにしてもよく、例えば、疑似連が発生した場合には２つ先の縦線のところまで進む等してもよい。また、１回の図柄変動表示につき、２つ以上先の縦線のところまで進む等してもよい。なお、図１１９に示すような演出を、例えば、図１１８（ｃ）や同図（ｄ）を示して上述したように、ワイプ表示領域ＷＰ１で行ったり、サブ表示装置２０８Ｋで行うことも可能である。この場合、例えば、スーパーリーチの実行中においてもあみだ演出を表示し続けることが可能である。そうすると、例えば、スーパーリーチ中に予告アイコンが増加する演出も並行して行うことができる場合がある。

【１１０４】

そして、特図１の変動表示が開始されると、図１１９（ａ２－１）に示すように、保留アイコンｈ１１，ｈ２１，ｈ１２，ｈ２２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動され、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、その他の保留アイコンは、それぞれ１つずつ右方向に移動する。一方、装飾図柄は変動表示を開始する。また、図１１９（ａ２－１）に示すように、図柄変動表示が開始されると、サボハニのキャラクタＳＢは３つの横線のうちの上段の横線の始点から移動を開始し、１つ目の縦線に到達すると、当該縦線を隠していた煙が消去され、上段の横線と中段の横線とが当該縦線で繋がられている様子が表示され、サボハニのキャラクタＳＢはその縦線上を移動し、図１１９（ａ２－１）に示されるタイミングでは、中段の横線の途中まで到達している。

【１１０５】

その後、特図１の変動表示が終了すると、引き続き特図２の変動表示が開始され、保留アイコン表示領域２８１に表示されている４つの保留アイコンｈ２１，ｈ１２，ｈ２２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動される。そして、図１１９（ａ３－１）に示すように、サボハニのキャラクタＳＢが中段の横線と下段の横線を繋ぐ２つ目の縦線に到達すると、当該縦線を隠していた煙が消去される。煙が消去された結果、この縦線は、途中で切断されていることが判明し、当該縦線では中段の横線から下段の横線に移動することができない、そのため、サボハニのキャラクタＳＢは中段の横線をそのまま終点の方向に向かって直進する。

【１１０６】

そして、特図２の変動表示が終了すると、引き続き特図１の変動表示が開始され、保留アイコン表示領域２８１に表示されている３つの保留アイコンｈ１２，ｈ２２，ｈ１３がそれぞれ移動アニメーションにより移動される。そして、図１１９（ａ４－１）に示すように、サボハニのキャラクタＳＢが中段の横線と上段の横線を繋ぐ３つ目の縦線に到達すると、当該縦線を隠していた煙が消去される。煙が消去された結果、この縦線は、中段の横線と上段の横線とが繋がれており、したがって、サボハニのキャラクタＳＢは、あみだくじのルールにしたがって、当該縦線により中段の横線から上段の横線に移動する。その結果、サボハニのキャラクタＳＢは、帽子の予告アイコンＩ６が配置された上段の横線の終点に到達し、図１１９（ａ５）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、帽子の予告アイコンＩ６を取得したことを示す表示が行われた後、あみだ演出が終了し、図１１９（ａ６）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に帽子の予告アイコンＩ６が表示される。

【１１０７】

なお、この演出例では、図１１９（ａ１－１）に示して上述したように、種類の異なる複数の予告アイコンからいずれか１つが選択されるものであったが、例えば、図１１９（

ａ１－２）に示すように、横線の終点の全てに帽子の予告アイコンＩ６を配置したり、図１１９（ａ１－３）に示すように、横線の終点の全てに扇の予告アイコンＩ１０を配置してもよい。このように、横線の終点の全てに同じ種類の予告アイコンが配置されることにより、当該表示された予告アイコンがストックされることが確定することを遊技者に報知することができる。特に、図１１９（ａ１－３）に示すように、扇の予告アイコンＩ１０は、上述したように、大当りが確定することを予告する演出が行われることを示す予告アイコンであるため、遊技者は大当りへの期待感をより一層高めることができる場合がある。図１１９（ａ１－３）に示すような演出は、滅多に出現しないプレミア演出の一種である。

【１１０８】

また、図１１９（ａ１－４）に示すように、ハズレのアイコンＩＸを配置せず、帽子の予告アイコンＩ６、扇の予告アイコンＩ１０及び千両箱の予告アイコンＩ９を各横線の終点に配置して、いずれかの予告アイコンが必ずストックされることが確定するようにしてもよい。これによれば、遊技者は、安心してあみだ演出を楽しむことができる場合がある。

【１１０９】

また、図１１９（ａ１－５）に示すように、横線の始点の全てにサボハニのキャラクタＳＢを配置し、各横線の終点に配置された予告アイコン（帽子の予告アイコンＩ６、扇の予告アイコンＩ１０及び千両箱の予告アイコンＩ９）の全てがストックされることが確定するようにしてもよい。しかも、図１１９（ａ１－５）に示す例では、扇の予告アイコンＩ１０が含まれているので、大当りが確定することを予告する演出が行われることが確約されるので、遊技者は大当りへの期待感をより一層高めることができる場合がある。

【１１１０】

また、図１１９（ａ１－６）に示すように、各横線の終点に予告アイコンの種類が明らかでない殿様の予告アイコン（第１の殿様の予告アイコンＩ１、第２の殿様の予告アイコンＩ２、第３の殿様の予告アイコンＩ３）を配置してもよく、このようにすれば、遊技者は、終点に到達するまで、どのような予告アイコンがストックされるのかがわからないので、予告アイコンのストックに対する期待感を向上させることができる場合がある。また、殿様の予告アイコンは、上述したように種類によって色が異なっており、色によって大当りに対する信頼度が異なっている。そのため、遊技者は、いずれの色の殿様の予告アイコンが取得されるかにより、殿様の予告アイコンからの変更後の予告アイコンに対する期待感を高めることができる場合がある。例えば、赤色の殿様の予告アイコンである第３の殿様の予告アイコンＩ３は、「疑似連」が確定しない予告アイコンよりも「疑似連」が確定する予告アイコンに変更されやすく、また、白色の殿様の予告アイコンである第１の殿様の予告アイコンＩ１は、逆に「疑似連」が確定しない予告アイコンに変更されやすいようにすることができる。

【１１１１】

また、この演出例では、図１１９（ａ３－１）に示して上述したように、縦線の中央部分を煙で隠してサボハニのキャラクタＳＢの進行ルートを特定困難としたが、例えば、図１１９（ａ３－２）に示すように、縦線を煙で隠さず、あみだ演出が開始された時点でサボハニのキャラクタＳＢの進行ルートが特定できるようにしてもよい。これにより、遊技者は、いずれの予告アイコンがストックされるのかが事前に認識することができるので、安心してあみだ演出を楽しむことができる場合がある。さらに、この場合において、サボハニのキャラクタＳＢが配置される横線の始点を決定するためのルーレット演出を行い、演出をより盛り上げるようにしてもよい。

【１１１２】

また、この演出例では、図１１９（ａ２－１）に示して上述したように、あみだ演出の開始時点でストックされる可能性がある予告アイコンを認識可能に表示するようにしたが、例えば、図１１９（ａ２－２）に示すように、あみだ演出の実行中に、各横線の終点にそれぞれ配置された予告アイコンが表示される領域を煙で隠し、その後、図１１９（ａ２

－２ａ）に示すように、各横線の終点にそれぞれ配置された予告アイコンを変更するようにしてもよい。図１１９（ａ２－２ａ）に示す例では、ハズレのアイコンＩＸから、千両箱の予告アイコンＩ９に変更され、あみだ演出の内容が昇格している。なお、例えば、各横線の終点にそれぞれ配置された予告アイコンの一部又は全部の予告アイコンがハズレのアイコンＩＸやランクのより低い予告アイコンに変更する等、あみだ演出の内容が降格されるようにしてもよい。

【１１１３】

また、この演出例では、図１１９（ａ４－１）に示すように、縦線の中央部分を煙で隠してサボハニのキャラクタＳＢの進行ルートをある程度予測できるようにしたが、例えば、図１１９（ａ４－２）に示すように、あみだ演出の実行中に、縦線の一部を隠していた煙が上下方向に延出し、図１１９（ａ４－２ａ）に示すように、煙が消失する前後で縦線が増減するようにしてもよい。図１１９（ａ４－２ａ）に示す例では、煙が延出される前では、帽子の予告アイコンＩ６及び扇の予告アイコンＩ１０のいずれか一方の取得可能性が示唆されていたところ、煙の消失後では、３つ目の縦線が消失されて、扇の予告アイコンＩ１０がストックされることが確約される。

【１１１４】

また、この演出例では、図１１９（ａ４－１）に示すように、２つ目の縦線が途中で切断されているので、ハズレのアイコンＩＸが選択されないものであったが、例えば、図１１９（ａ４－３）に示すように、２つ目の縦線が切断されておらず、そのため、ハズレのアイコンＩＸが選択され、あみだ演出が終了した後は、図１１９（ａ４－３ａ）に示すように、予告アイコン表示領域２８５のいずれの表示領域にも予告アイコンがストックされないことを報知するようにしてもよい。

【１１１５】

なお、上述したあみだ演出において、横線の終点に配置された予告アイコンの種類によって先読みの対象である図柄変動表示についての先読み予告を行うようにしてもよい。

【１１１６】

図１２０は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図であって、予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図１２０では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１２０において、保留アイコン表示領域２８１における３つ目の保留アイコンｈ１３は、先読みの対象である図柄変動表示の保留であり、保留表示が先読み予告の表示態様（サボハニの保留アイコン）となっている点で上述した実施形態とは異なっている。

【１１１７】

図１２０（１）に示す装飾図柄表示装置２０８には、上述した予告アイコン表示領域２８５が上部に表示されている。なお、図１２０（１）では、予告アイコン表示領域２８５のいずれの領域にも予告アイコンは表示されていない。また、図１２０（１）に示すように、第１特図表示装置２１２では、図柄変動表示が行われており、これに応じて、装飾図柄表示装置２０８では、第１装飾図柄及び第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１１１８】

また、図１２０（１）には、変動アイコン表示領域２８０に変動アイコンｈ０が表示されるとともに、特図１の保留アイコン表示領域２８１に２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されており、これら２つの特図１の保留アイコンｈ１１，ｈ１２及び変動アイコンｈ０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。

【１１１９】

続いて、図１２０（２）に示されるタイミングで、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞すると、特図１の保留アイコン表示領域２８１に３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３が表示され、保留数が３つとなったことが報知される。ここで、３つ目の保留は、先読み

の対象となった保留である。この演出例では、３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３が、デフォルトの表示態様ではなく、先読み予告の表示態様（サボハニの表示態様）で表示されている。

【１１２０】

その後、図１２０（３）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾２－装飾２－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。

【１１２１】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１２０（４）に示すように、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となり、装飾図柄の変動表示が開始される。図１２０（５）は、図柄変動表示が引き続き行われている様子が示されている。

【１１２２】

その後、図１２０（６）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右下枠外から出現し、殿様演出が開始される。ここで、殿様のキャラクタＹＭは、帽子の予告アイコンＩ１６を所持している。このように、この演出例では、先読みの対象である図柄変動表示が保留された時点で行われている図柄変動表示の次に開始される図柄変動表示において予告アイコンを表示（ストック）する演出である殿様演出が開始されている。

【１１２３】

そして、図１２０（７）に示すタイミングで、殿様のキャラクタＹＭが所定の投てき位置まで移動表示した後、図１２０（８）に示すタイミングで、所持している帽子の予告アイコンＩ１６を予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつける演出表示が行われる。

【１１２４】

すると、図１２０（９）に示すタイミングで、投げられた帽子の予告アイコンＩ１６が予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示され、その後、図１２０（１０）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、殿様のキャラクタＹＭが予告アイコンの表示に成功して嬉しい表情をする演出表示が行われる。

【１１２５】

その後、図１２０（１１）～同図（１２）に示すように、殿様のキャラクタＹＭが装飾図柄表示装置２０８の表示画面の下方に向けてフレームアウトする表示が行われる。その後、図１２０（１３）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾１－装飾４－装飾２」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。

【１１２６】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１２０（１４）に示すように、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、装飾図柄の変動表示が開始される。

【１１２７】

その後、特図１の変動時間が経過すると、図１２０（１５）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、「装飾７－装飾６－装飾２」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。

【１１２８】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１２０（１６）

に示すように、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、装飾図柄の変動表示が開始される。すなわち、先読みの対象となった図柄変動表示が開始される。

【１１２９】

すると、装飾図柄の変動表示が開始してから、例えば、４秒が経過したとき、図１２０（１７）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６が消化する予告アイコン消化演出が行われる。このように、この演出例によれば、予告アイコンによる先読み予告とともに、保留アイコンによる先読み予告が同時に行われているということができる。

【１１３０】

図１２１は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図であって、予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。なお、図１２１では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１２１において、保留アイコン表示領域２８１における３つ目の保留アイコンｈ１３は、先読みの対象である図柄変動表示の保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。

【１１３１】

図１２１（ａ１）～同図（ａ３－１）は、予告アイコンがストックされることを事前に報知する予告演出を行う様子が示されている。図１２１（ａ１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、第１装飾図柄も第２装飾図柄も「装飾２－装飾２－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表示されている。このとき、変動アイコンｈ０も消去されている。また、予告アイコン表示領域２８５では、いずれの表示領域においても予告アイコンが表示されていない。

【１１３２】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１２１（ａ２－１）に示すように、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となり、装飾図柄の変動表示が開始される。その後、図１２１（ａ２－１）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置２０８では、次に開始される図柄変動表示において予告アイコンがストックされることを予告するプラカードＰＬ１が表示されている。具体的には、このプラカードＰＬ１には、「次の変動で」に続いて帽子の予告アイコンＩ６が表示され、さらにこれに続いて「がストック」と表示されており、帽子の予告アイコンＩ６が次の図柄変動表示中に必ずストックされることを予告報知している。

【１１３３】

その後、特図１の変動時間が経過して変動表示が終了し、次の特図１の変動表示が開始されると、その図柄変動表示の実行中に、例えば、殿様演出が行われ、図１２１（ａ３－１）に示すように、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に帽子の予告アイコンＩ６がストックされる。これにより、遊技者は、帽子の予告アイコンＩ６がストックされることが事前に認識できるので、安心して遊技を楽しむことができる場合がある。

【１１３４】

なお、上述した演出例では、プラカードＰＬ１が表示されることにより予告アイコンが必ずストックされることを予告するようにしたが、例えば、図１２１（ａ２－２）に示す

ようなプラカードＰＬ２を表示し、予告アイコンがストックされない場合もあることを報知するようにしてもよい。具体的には、このプラカードＰＬ２には、「次の変動で」に続いて帽子の予告アイコンＩ６が表示され、さらにこれに続いて「がストック」と表示されているが、クエスチョンマークが付記されており、帽子の予告アイコンＩ６が次の図柄変動表示中にストックされる場合があることを報知している。

【１１３５】

帽子の予告アイコンＩ６が次の図柄変動表示中にストックされない場合には、図１２１（ａ３－２）に示すように、予告アイコンのストックに関するなんらの演出も行われない。なお、予告アイコンのストックに関する演出（例えば、殿様演出等）を行ってもよいが、この場合、予告アイコンをストックしないいわゆるガセストック演出が行われることとなる。

【１１３６】

図１２１（ｂ１）～同図（ｂ３）は、先読みの対象である図柄変動表示が保留された時点において実行中の図柄変動表示中に先読み予告の一つである先読みモードが行われている様子が示されている。

【１１３７】

図１２１（ｂ１）に示すように、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞して先読みの対象である図柄変動表示が保留されて、３つ目の保留アイコンｈ１３の表示態様として先読み予告の表示態様としてのサボハニの表示態様の保留アイコンが表示されている。なお、装飾図柄表示装置２０８では、特図１の変動表示に対応して第１装飾図柄及び第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１１３８】

すると、図１２１（ｂ２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、大当りとなる可能性が高い図柄変動表示が保留されていることを報知する演出である先読みモードが開始される。具体的には、図１２１（ｂ２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、２つの帯状のスクロール表示領域のそれぞれについて、「激熱接近中」という文字が右から左方向に向かってスクロールする表示が行われている。

【１１３９】

その後、特図１の変動時間が経過して変動表示が終了し、次の特図１の変動表示が開始されると、図１２１（ｂ３）に示すように、その図柄変動表示の実行中に殿様演出が行われ、予告アイコン表示領域２８５に帽子の予告アイコンＩ６がストックされる。このように、この演出例によれば、予告アイコンのストックによる先読み予告と、保留アイコンの表示態様の変化による先読み予告の他、背景表示の変更による先読み予告を行うことができる。

【１１４０】

また、図１２１（ｃ１）～同図（ｃ２）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留された時点において実行中の図柄変動表示中において、殿様演出等を行って、予告アイコンのストックが行われるようにしてもよい。

【１１４１】

図１２１（ｄ１）～同図（ｄ３）は、同一の図柄変動表示の実行中において、予告アイコンのストックと消化とが行われる様子が示されている。すなわち、当該図柄変動表示中における予告演出が行われることに関する予告アイコンのストック及び消化も実行可能に構成されている。

【１１４２】

図１２１（ｄ１）に示すように、殿様演出により帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に向けて投げつけると、図１２１（ｄ２）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６は、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に一旦ストックされる。そして、所定時間（例えば、３秒）が経過した後、図１２１（ｄ３）に示すように、予告アイコン消化演出が行われ、帽子の予告アイコンＩ６が消化されている。

【１１４３】

なお、図１２１（ｅ１）～同図（ｅ２）に示すように、殿様演出により帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に投げつけられるが、予告アイコン表示領域２８５にストックされることなく消化されるようにしてもよい。

【１１４４】

図１２２は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした演出の一例を段階的に示す図であって、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出及び消化演出の別の変形例を段階的に示す図である。なお、図１２２では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１２２において、保留アイコン表示領域２８１における２つ目の保留アイコンｈ１２は、先読みの対象である図柄変動表示の保留であることを示すためにハッチングが施されているが、表示態様は、例えば、１つ目の保留アイコンｈ１１と同様、デフォルトの表示態様となっている。

【１１４５】

図１２２（ａ１）～同図（ａ３）は、予告アイコン表示領域と背景表示を説明するステージ名を表示する領域とを兼用する様子が示されている。

【１１４６】

図１２２（ａ１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の右下隅部に、現在のステージを示すステージ表示領域２８９が設けられており、現在のステージは「城下町」となっている。なお、このステージ表示領域２８９には、現在のステージ名を表示するものの他、例えば、予告の内容や登場キャラクタの説明等のチュートリアル表示を行うようにしてもよいし、予告表示を行うようにしてもよい。このように、ステージ表示領域２８９は、説明表示領域として機能しているということができる。そして、図１２２（ａ１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、上述した殿様演出が行われ、帽子の予告アイコンＩ６が投げつけられている。

【１１４７】

すると、図１２２（ａ２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、帽子の予告アイコンＩ６が拡大表示されるとともに、「ストック」の文字表示が付記され、帽子の予告アイコンＩ６がストックされることが報知される。

【１１４８】

すると、図１２２（ａ３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右下に表示されていたステージ表示領域２８９が予告アイコン表示領域２８５Ｄに変更され、この予告アイコン表示領域２８５Ｄにおける予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に帽子の予告アイコンＩ６が表示される。

【１１４９】

なお、図１２２（ｂ１）～同図（ｂ３）に示すように、ステージ表示領域２８９から予告アイコン表示領域２８５Ｄに変更せず、殿様演出により出現した帽子の予告アイコンＩ６をストックすることなく、そのまま消化するようにしてもよい。これにより、当該図柄変動表示中の予告に関する予告アイコンの消化演出を行うことができる。

【１１５０】

図１２２（ｃ１）～同図（ｃ２）は、予告アイコン表示領域を複数設け、予告アイコンの種類に応じて当該予告アイコンを表示する予告アイコン表示領域を選択する様子が示されている。

【１１５１】

図１２２（ｃ１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の左側端部に第１の予告アイコン表示領域２８５Ｅが設けられ、表示画面の右側端部に第２の予告アイコン表示領域２８５Ｆが設けられている。この演出例では、第１の予告アイコン表示領域２８５Ｅは、ボタン予告アイコン以外の予告アイコンが表示される領域となっており、第２の予告アイコン表示領域２８５Ｆは、ボタン予告アイコン専用の表示領域となっているが、これに限定されない。第１の予告アイコン表示領域２８５Ｅには、４つの表示領域（

予告アイコン第１表示領域ＹＡＬ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡＬ２、予告アイコン第３表示領域ＹＡＬ３、予告アイコン第４表示領域ＹＡＬ４）が設けられており、予告アイコン第１表示領域ＹＡＬ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡＬ２には、それぞれ帽子の予告アイコンＩ６が表示されており、予告アイコン第３表示領域ＹＡＬ３には、手裏剣の予告アイコンＩ７が表示されている。また、第２の予告アイコン表示領域２８５Ｆにも、４つの表示領域（予告アイコン第１表示領域ＹＡＲ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡＲ２、予告アイコン第３表示領域ＹＡＲ３、予告アイコン第４表示領域ＹＡＲ４）が設けられており、いずれの表示領域にも予告アイコンは表示されていない。また、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の略中央に第２のボタン予告アイコンＩ１１が２つ並んで拡大表示されており、これらの第２のボタン予告アイコンＩ１１がストックされる様子が示されている。

【１１５２】

すると、図１２２（ｃ２）に示すように、第２の予告アイコン表示領域２８５Ｆの予告アイコン第１表示領域ＹＡＲ１及び予告アイコン第２表示領域ＹＡＲ２にそれぞれ第２のボタン予告アイコンＩ１１が表示される。なお、この演出例において、予告アイコン第１表示領域ＹＡＲ１、予告アイコン第２表示領域ＹＡＲ２、予告アイコン第３表示領域ＹＡＲ３、予告アイコン第４表示領域ＹＡＲ４にそれぞれ第２のボタン予告アイコンＩ１１が表示されてから、すなわち、第２の予告アイコン表示領域２８５Ｆにおいて第２のボタン予告アイコンＩ１１が満タンとなってからこれらの第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化された場合と、これよりも少ない数の第２のボタン予告アイコンＩ１１が第２の予告アイコン表示領域２８５Ｆに表示された後でこれらの第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化された場合とで、大当りに対する信頼度を異ならせるようにしてもよく、例えば、第２のボタン予告アイコンＩ１１がストックされている数が多いほど、大当りとなりやすいように構成してもよい。なお、ストックされたボタン予告アイコンＩ１１のうちのすべてが消化されなくてもよく、例えば、ボタン予告アイコンＩ１１が４つ表示されていても、２つしか消化しない場合があってもよく、この場合において、残りの２つのボタン予告アイコンＩ１１は次の図柄変動表示までストックを維持するようにしてもよいし、消化することなく消去するようにしてもよい。また、第１の予告アイコン表示領域２８５Ｅについても、予告アイテムがストックされている数によって大当りに対する信頼度が異なるように構成してもよい。

【１１５３】

図１２２（ｄ１）～同図（ｄ３）は、予告アイコンの増加演出の他の例を示している。

【１１５４】

図１２２（ｄ１）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６ｓが変動アイコンｈ０と２つ目の保留アイコンｈ１２にそれぞれ重ねて小さく表示されており、また、手裏剣の予告アイコンＩ７ｓが１つ目の保留アイコンｈ１１に重ねて小さく表示されている。すなわち、この演出例では、保留アイコンに予告アイコンが含まれて表示される場合がある例について示されている。

【１１５５】

その後、図１２２（ｄ２）に示すタイミングで、変動アイコンｈ０に表示されていた、縮小表示の帽子の予告アイコンＩ６ｓが飛び出し、表示画面の中央に向かって移動する。すると、図１２２（ｄ３）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が拡大表示するとともに「ストック」という文字表示が付記され、予告アイコン表示領域２８５に帽子の予告アイコンＩ６がストックされることが報知される。なお、この演出例では、図柄変動表示の保留が消化される毎に、変動アイコンｈ０に表示されている予告アイコンをストックする演出を行うようにしていたが、予告アイコンをストックするタイミングはこれに限定されない。

【１１５６】

また、この演出例において、図１２２（ｅ１）に示すように、変動アイコン及び保留アイコンの全てに予告アイコンを表示せず、一部の変動アイコンあるいは保留アイコンにの

み表示するようにしてもよい。
【１１５７】
図１２２（ｆ１）～同図（ｆ３）は、変動アイコンｈ０に予告アイコンが表示されていたにもかかわらず、当該予告アイコンがストックされない場合がある例について示されている。
【１１５８】
図１２２（ｆ１）は、同図（ｄ１）を示して上述したのと同様であるので詳細な説明は省略する。
【１１５９】
この演出例では、その後、図１２２（ｆ２）に示すタイミングで第１装飾図柄が仮停止したタイミングで変動アイコンｈ０の消去アニメーションが開始され、その後、図１２２（ｆ３）に示すように、変動アイコンｈ０が消去されるが、このとき、変動アイコンｈ０とともに、変動アイコンｈ０に表示されていた帽子の予告アイコンＩ６ｓも消去され、帽子の予告アイコンＩ６がストックされないことが報知される。このように、変動アイコンあるいは保留アイコンに予告アイコンが表示されていたとしても表示された予告アイコンがストックされない場合があってもよい。
【１１６０】
図１２２（ｇ１）～同図（ｇ３）は、ある予告アイコンが消化された場合に、複数の予告アイコンが消化されたのと同じ効果が得られる演出が行われる様子が示されている。
【１１６１】
図１２２（ｇ１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、予告アイコン表示領域２８５の予告アイコン第１表示領域ＹＡ１に、予告アイコンとしての花束の予告アイコンＩ５１が表示されている。この花束の予告アイコンＩ５１は、図８１（ｂ）を参照して上述した複数種類の予告アイコンのうちの２以上のアイコンが含まれるものであるが、いずれの予告アイコンが含まれているかについては特定困難な態様となっている。
【１１６２】
そして、図１２２（ｇ２）に示すように、花束の予告アイコンＩ５１が消化されると、花束の予告アイコンＩ５１は、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１から表示画面の中央まで移動した後、拡大表示される。
【１１６３】
その後、図１２２（ｇ３）に示すように、花束の予告アイコンＩ５１は、帽子の予告アイコンＩ６とリボンの予告アイコンＩ８に表示が変化し、花束の予告アイコンＩ５１に含まれていた予告アイコンの種類が認識可能となる。そのため、遊技者は、予告アイコンをストックした楽しみを持たせつつ、いずれの種類の予告アイコンが含まれているのかについての期待感を持たせることができる場合がある。
【１１６４】
なお、これまでに説明した実施形態及びこれ以降に説明する実施形態において、予告アイコンは、図柄が停止表示された後も表示が継続されるようにしてもよく、例えば、図柄変動表示の保留がある状態で図柄が停止表示された場合はもちろん、図柄変動表示の保留がない状態で図柄が停止表示されたときに予告アイコンがストックされている場合には、デモ表示中においてもそのストックの状態が維持されるようにしてもよい。また、図柄変動表示の保留のある／なしにかかわらず、予告アイコンがストックされている限りは、ストックの状態が維持されるようにしてもよい。
【１１６５】
また、予告アイコンが表示されるまでの時間を予告するようにしてもよい。
【１１６６】
また、ストックした予告アイコンが変更したり昇格（レベルアップ）したりする演出を行うようにしてもよく、例えば、ストックされた帽子の予告アイコンＩ６が扇の予告アイコンＩ１０に変更する演出を行ったり、帽子の予告アイコンＩ６がストックされている状態でチャンス目の組合せで装飾図柄が停止表示した場合に、当該帽子の予告アイコンＩ６

が千両箱の予告アイコンＩ９に変更する演出を行うようにしてもよい。また、逆に、ストックした予告アイコンが降格（レベルダウン）する演出を行うようにしてもよい。

【１１６７】

また、予告アイコンが消化された際に行われる演出表示が変更したり昇格（レベルアップ）したりする演出を行うようにしてもよく、例えば、帽子の予告アイコンＩ６が消化される演出が行われているときに扇の予告アイコンＩ１０に変更する演出が行われるようにしてもよいし、帽子の予告アイコンＩ６が消化されて実行される疑似連演出において、疑似連回数を増加させるようにしてもよい。また、逆に、予告アイコンが消化された際に行われる演出表示が降格（レベルダウン）する演出を行うようにしてもよい。

【１１６８】

ボタン予告アイコンが表示されている場合も、ボタン保留アイコンが表示されてもよいが、表示されないようにしてもよい。

【１１６９】

ボタン予告アイコンが表示されている場合に、ボタン予告を表示してもよいが、表示しないようにしてもよい。

【１１７０】

また、図柄変動表示時間の長さによって、予告アイコンをストックする予告を行うか行わないかを決定するようにしてもよい。

【１１７１】

また、大当りとなる図柄変動表示とハズレとなる図柄変動表示とで予告アイコンをストックする予告を行わない場合の変動表示時間の長さは同じであってもよいし、異なってもよい。

【１１７２】

また、特図１の図柄変動表示に割り込んで実行される特図２の図柄変動表示の変動表示時間として、予告アイコンのストックを行わない長さの変動時間を選択するようにしてもよい。

【１１７３】

また、特図１の図柄変動表示に割り込んで特図２の図柄変動表示が実行される場合において、予告アイコンをストックする予告を制御的に規制するようにしてもよい。

【１１７４】

また、特図１の図柄変動表示に割り込んで特図２の図柄変動表示が実行される場合において、予告アイコンをストックする予告を行わないように演出データテーブルを設定しておいてもよい。

【１１７５】

また、特図１の図柄変動表示に割り込んで特図２の図柄変動表示が実行される場合において、予告アイコンのストックを行う長さの変動時間を選択するようにしてもよい。ここで、ストックされた予告アイコンを割り込まれた特図１の図柄変動表示において消化してもよいし、該割り込んだ特図２の図柄変動表示中に消化してもよい。

【１１７６】

また、特図１の図柄変動表示に割り込んで特図２の図柄変動表示が実行される場合において、割り込まれる前の特図１の図柄変動表示が行われるよりも前の図柄変動表示においてストックされた予告アイコンは、ストックされたままで消化されないようにしてもよいし、消化するように構成してもよい。

【１１７７】

また、予告アイコンの種類としては、上述したものあるいは後述するものに限らず種々のものを採用することができる。

【１１７８】

例えば、予告アイコンとして、カスタマイズ用のアイテムが表示されてもよく、このカスタマイズ用のアイテムが消化された場合には、例えば、選択可能なＢＧＭの増加、選択可能な背景の増加、遊技者が選択可能な演出モード（例えば、一発告知モード等）の増加

が可能となるようにしてもよい。
【１１７９】
　また、例えば、演出セレクト用のアイテムが表示されてもよく、この演出セレクト用のアイテムが消化された場合には、例えば、ＢＧＭを変更可能としたり、演出モードを変更可能としたり、音量設定や輝度設定を可能となるようにしてもよい。
【１１８０】
　また、例えば、ユーザー設定クリア用アイテムが表示されてもよく、このユーザー設定クリア用アイテムが消化された場合には、例えば、ユーザー設定をクリア可能となるようにしてもよいし、ユーザー設定をクリアするか否かを確認した上でクリアすることが可能となるようにしてもよい。
【１１８１】
　また、例えば、演出モード終了用アイテムが表示されてもよく、この演出モード終了用アイテムが消化された場合には、例えば、先読みモードを終了させたり、演出モードを終了させたりすることが可能となるようにしてもよいし、先読みモードの終了や、演出モードの終了を確認した上で終了することが可能となるようにしてもよい。
【１１８２】
　また、例えば、ポイント獲得アイテムや、レベルアップ贈呈用アイテムが表示されてもよく、これらのアイテムが消化された場合には、例えば、ポイントが贈呈されたり、レベルがアップすることが可能となるようにしてもよい。
【１１８３】
　また、例えば、予告アイコンに対応したリーチ演出が開始されるようにしてもよく、例えば、殿様のアイコンが消化されると、殿様ＶＳ剣豪リーチが行われるようにしてもよい。
【１１８４】
　また、例えば、予告アイコンに対応した予告演出が開始される場合があってもよく、例えば、プレゼントのアイコンが消化されると、「次回予告」というアイコンが表示され、「次回予告」の予告演出が開始されるようにしてもよい。
【１１８５】
　また、例えば、消化されると占いが開始されるアイコン（占いアイコン）があってもよい。この場合において、占いアイコンは、客待ちデモ演出中にのみ表示されるものであってもよいし、客待ちデモ演出中以外に表示されるものであってもよい。
【１１８６】
　また、例えば、消化されると、島一斉演出に関する情報が表示されるアイコンがあってもよい。例えば、島一斉演出開始までのカウントダウンが開始されてもよいし、島一斉演出が開始されるまでの時間を表示してもよいし、次に行われる島一斉演出の内容を表示するようにしてもよい。
【１１８７】
　また、例えば、消化されると、店側カスタマイズが可能となるアイコンがあってもよい。例えば、設置される遊技店の地域にちなんだ演出が行われるようにする設定（例えば、東北地方モードや、中部地方モードの設定等）や、設置される遊技店名の設定ができるようにしてもよい。例えば、設定に応じて、東北地方モードで出現する群予告のキャラクタ（例えば、なまはげ群等）と、中部地方モードで出現する群予告のキャラクタ（例えば、しゃちほこ群等）とで異ならせることができる場合がある。
【１１８８】
　また、例えば、消化されると、チュートリアル表示が開始されるアイコンがあってもよい。
【１１８９】
　また、例えば、消化されると、ルーレット演出が開始されるアイコンがあってもよい。このルーレット演出では、例えば、保留アイコンの表示態様の昇格演出が行われることを示す結果が表示されたり、当該図柄変動表示についての予告が行われることを示す結果が

表示されるもの等がある。

【１１９０】

また、例えば、消化されると、図柄の表示態様が変化したり、元に戻ったりするアイコンがあってもよい。

【１１９１】

次に、上述した実施形態の変形例について、図１２３及び図１２４を参照しながら説明する。ここで、図１２３は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８において実行可能な演出の一例を段階的に示す図であり、図１２４は、予告アイテム関係の抽選テーブルについて説明する図である。

【１１９２】

図１２３には、装飾図柄表示装置２０８、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、第１特図保留ランプ２１８及び第２特図保留ランプ２２０が示されている。なお、普図表示装置２１０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては図示を省略している。

【１１９３】

図１２３（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、特図１の保留アイコン表示領域２８１Ａと特図２の保留アイコン表示領域２８２Ａとが、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の下方において左右に隣接するようにして表示されている。図１２３（ａ）では、特図１及び特図２のいずれも保留数は０である。そして、装飾図柄表示装置２０８では、はずれに対応した装飾図柄の組み合わせである「装飾２－装飾３－装飾４」で停止表示されている。また、特図２の保留アイコン表示領域２８２Ａの上方には、予告アイコン表示領域２８５Ａが配置されており、姫の予告アイコンＩｈが表示されている。なお、予告アイコン表示領域２８５Ａにおいて、予告アイコンは左詰めで表示されているが、予告アイコンの表示位置はこれに限定されない。また、予告アイコン表示領域２８５は、常時表示されるようにしてもよいし、必要に応じて表示したりしなかったりする場合があってもよい。

【１１９４】

図１２３（ｂ）では、第１特図始動口２３０に２つの遊技球が入賞した様子が示されている。特図１の保留アイコン表示領域２８１Ａでは、１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１と、２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２が左詰めで並んで表示されている。これらの保留アイコンｈ１１，ｈ１２はいずれもデフォルトの表示態様となっている。

【１１９５】

その後、図１２３（ｃ）に示すタイミングで、特図１の図柄変動表示が開始される。特図１の保留アイコン表示領域２８１Ａでは、１つ目の保留が消化されたため、２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２が左側に移動して１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１として表示される。また、このとき、第２特図始動口２３２に遊技球が入賞したため、特図２の保留アイコン表示領域２８２Ａでは、１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ２１が左詰めで表示されている。この保留アイコンｈ２１はデフォルトの表示態様となっている。

【１１９６】

そして、図１２３（ｄ）に示すタイミングとなったときに、特図１の１つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１１の表示態様が先読み予告の表示態様（「熱」と表示された表示態様）に変化する。

【１１９７】

保留アイコンｈ１１の表示態様が変化した後、図１２３（ｅ）に示すタイミングとなったときに、予告アイコン表示領域２８５Ａに、殿様の予告アイコンＩｔと姫の予告アイコンＩｈとが追加して表示される。すなわち、予告アイコンが増加する表示が行われている。

【１１９８】

その後、図１２３（ｆ）に示すように、左図柄表示領域２０８ａに「装飾４」が停止表

示されるとともに、２つの姫の予告アイコンＩｈのうちの後で増加した姫の予告アイコンＩｈが消化され、「アタリ」と「クエスチョンマーク」の文字表記の吹き出しを伴う姫のキャラクタＨＩが出現する。なお、姫のキャラクタＨＩの出現のタイミングは、左図柄の停止表示タイミングよりも前であってもよいし、後であってもよいし、同時であってもよい。

【１１９９】

その後、図１２３（ｇ）に示すように、右図柄表示領域２０８ｃに「装飾２」が停止表示した後、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾３」が停止表示されて、はずれの結果であることが報知される。

【１２００】

本実施形態では、特図２の図柄変動表示が、特図１の図柄変動表示に優先して実行されるので、図１２３（ｈ）に示すタイミングでは、特図２の図柄変動表示が開始される。本実施形態では、特図２の図柄変動表示が特図１の図柄変動表示に割り込んで実行された場合には、当該特図２の図柄変動表示の結果がはずれとなる場合には、予告アイコンの消化は行われないし、予告アイコンの増加表示も行われない。そのため、特図２の図柄変動表示が行われている間は、予告アイコンを表示せず、あるいは、予告アイコン表示領域２８５Ａを表示しないようにしてもよい。なお、当該特図２の図柄変動表示の結果が大当りとなる場合には、予告アイコンの消化及び増加表示のいずれも行わないようにしてもよいし、予告アイコンの消化及び増加表示が行われる場合があってもよい。一方、保留アイコン表示領域２８１Ａ，２８２Ａは引き続き表示されるようにしてもよいし、いずれの保留アイコン表示領域２８１Ａ，２８２Ａも非表示とされるようにしてもよいし、特図２の保留アイコン表示領域２８２Ａのみ表示されるようにしてもよい。なお、特図２の図柄変動表示が割り込んで行われる場合には、背景を専用の背景に変更するようにしてもよい。専用の背景が表示される場合には、予告アイコン表示領域２８５Ａを非表示にし、保留アイコン表示領域２８１Ａ，２８２Ａだけ表示するようにしてもよい。

【１２０１】

その後、図１２３（ｉ）に示すように、「装飾３－装飾２－装飾３」の装飾図柄の組み合わせで停止表示し、特図２の図柄変動表示の結果がはずれであることが報知される。

【１２０２】

続いて、図１２３（ｊ）に示すタイミングとなって、保留されている特図１の図柄変動表示が開始された後、殿様の予告アイコンＩｔが消化され、「アタリ」と「クエスチョンマーク」の文字表記の吹き出しを伴う殿様のキャラクタＹＩが出現する。なお、殿様のキャラクタＹＩの出現のタイミングは、装飾図柄の図柄変動表示の開始よりも前であってもよいし、後であってもよいし、同時であってもよい。また、図１２３（ｊ）では、予告アイコン表示領域２８５Ａに、悪代官の予告アイコンＩｄが追加して表示される。すなわち、予告アイコンが増加する表示が行われている。ここで、悪代官の予告アイコンＩｄが追加して表示されるタイミングは、殿様の予告アイコンＩｔの消化表示が開始されるよりも前であってもよいし、後であってもよいし、同時であってもよい。

【１２０３】

その後、図１２３（ｋ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａにおいて「装飾３」の装飾図柄が停止表示されるとともに、姫の予告アイコンＩｈ及び悪代官の予告アイコンＩｄが消化され、姫のキャラクタＨＩ及び悪代官のキャラクタＤＩが出現する。なお、姫のキャラクタＨＩの出現のタイミングは、左図柄の停止表示タイミングよりも前であってもよいし、後であってもよいし、同時であってもよい。また、姫のキャラクタＨＩの出現のタイミングは、悪代官のキャラクタＤＩの出現のタイミングよりも前であってもよいし、後であってもよいし、同時であってもよい。

【１２０４】

そして、図１２３（ｍ）のタイミングとなると、装飾図柄表示装置２０８では、右図柄表示領域２０８ｃに「装飾３」が停止表示した後、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾３」が停止表示されて、大当りとなったことが報知される。

【１２０５】
続いて、この演出例における予告アイコンの増加表示及び消化表示を実行するか否かを決定するための予告アイコン関係の抽選テーブルの構成について説明する。
【１２０６】
図１２４（Ａ）に示すように、特図１の図柄変動表示の開始に伴って実行される大当り判定結果が大当りである場合には、特図１の保留の先読みの結果にかかわらず、４／５０の確率で殿様の予告アイコンの増加表示を実行し、３／５０の確率で姫の予告アイコンの増加表示を実行し、２／５０の確率で悪代官の予告アイコンの増加表示を実行する。また、一方で、４０／５０の確率で殿様の予告アイコンの消化表示を実行し、３５／５０の確率で姫の予告アイコンの消化表示を実行し、２５／５０の確率で悪代官の予告アイコンの消化表示を実行する。なお、これらの増加表示及び消化表示の実行抽選は、各予告アイコンごとに行われるので、２以上の予告アイコンについて同時に増加表示が行われたり、２以上の予告アイコンについて同時に消化表示が行われる場合がある。
【１２０７】
また、特図１の図柄変動表示の開始に伴って実行される大当り判定の結果がはずれである場合には、図６４の保留の先読みの結果、大当りとなる図柄変動表示が保留されている場合には、３／５０の確率で殿様の予告アイコンの増加表示を実行し、２／５０の確率で姫の予告アイコンの増加表示を実行し、１／５０の確率で悪代官の予告アイコンの増加表示を実行する。また、一方で、１／５０の確率で殿様の予告アイコンの消化表示を実行し、１０／５０の確率で姫の予告アイコンの消化表示を実行し、１５／５０の確率で悪代官の予告アイコンの消化表示を実行する。
【１２０８】
一方、図１２４（Ｂ）に示すように、特図２の図柄変動表示の開始に伴って実行される大当り判定結果が大当りである場合には、特図１の保留の先読みの結果に関わらず、２５／５０の確率で殿様の予告アイコンの増加表示を実行し、２０／５０の確率で姫の予告アイコンの増加表示を実行し、７／５０の確率で悪代官の予告アイコンの増加表示を実行する。また、一方で、２０／５０の確率で殿様の予告アイコンの消化表示を実行し、１５／５０の確率で姫の予告アイコンの消化表示を実行し、５／５０の確率で悪代官の予告アイコンの消化表示を実行する。なお、例えば、通常の遊技状態（非電サポ状態）において、第２特図始動口２３２に入賞することを想定していないパチンコ機にあっては、大当り判定結果が大当りであっても、いずれの予告アイコンについても増加表示を行わず、いずれの予告アイコンについても消化表示を行わないようにしてもよい。
【１２０９】
また、特図２の図柄変動表示の開始に伴って実行される大当り判定結果がはずれである場合には、特図１の保留の先読みの結果に関わらず、いずれの予告アイコンについても増加表示を行わず、いずれの予告アイコンについても消化表示を行わない。
【１２１０】
なお、例えば、電サポ状態が終了し、特図２の図柄変動表示について１又は複数の保留が残っている場合に、特図２の保留についての先読み予告として予告アイコンの消化表示を行わないようにしてもよく、また、特図２の図柄変動表示の開始に伴って実行される大当り判定結果に応じて予告アイコンの増加表示及び消化表示を行うようにしてもよい。
【１２１１】
次に、本実施形態にかかるパチンコ機１００において実行される演出の他の具体例について、図１２５～図１３７を参照しながら説明する。
【１２１２】
図１２５～図１３７は、本実施形態に適用可能なパチンコ機１００の装飾図柄表示装置を中心とした演出の変形例を段階的に示す図である。なお、図１２５～図１３７では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１２５～図１３７では、装飾図柄表示

装置を３つ横列に並べて配置した例を示している。すなわち、３つの装飾図柄表示装置のうちの中央に配置される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの左側に配置される第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの右側に配置される第３装飾図柄表示装置２０８Ｎとにより表示が行われている。なお、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌは、メイン表示装置という場合があり、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、サブ表示装置という場合があり、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、幅方向の長さが第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの略半分の長さよりも短く、また、高さもわずかに短い。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍは、その右端辺部分が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの左端辺部分の前面側に重なっており、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、その左端辺部分が第１装飾図柄表示装置２０８Ｎの右端辺部分の前面側に重なっている。さらに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って、互いに近接する方向にスライド移動可能に構成されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、互いに最も近接した状態となった場合に、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って一体的に回転することができるように構成されている。なお、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの各名称は、各表示装置について装飾図柄が必ずしも変動表示するものではなく、便宜的に名称付けたものであり、表示装置の解釈を狭小するものではないことを念のためここに付言する。また、これらの装飾図柄表示装置（第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）をまとめたものを演出表示手段とし、演出表示手段は、装飾図柄の変動表示を行ったり、複数種類の演出表示を行ったりするということもできる。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの前面側には、透明の導光板が配置されており、遊技者は導光板を介して第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示状態を視認可能とされている。導光板は、透過領域に所定のレンズカットが施されている。導光板の側端部近傍の適宜位置にはＬＥＤ等の発光体が設けられ、発光体からの光がレンズカット部分で前方に向けて反射することにより、透過領域が所定の模様で発光しているように見せることができるように構成されている。図１２５～図１３７に示される実施形態では、導光板には所定のエフェクト画像を模した模様のレンズカットが施されている。なお、導光板は光を照射する分の厚みよりも光を遊技者側に向けて屈折させる領域の部分の厚みのほうが薄いように構成されている。そのため、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示状態が視認しやすくなる場合がある。また、導光板が可動するものであってもよい。また、導光板は、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎのうちの少なくとも一つの表示装置よりも手前側に設けられていればよい。また、図１２５～図１３５及び図１３７では、スピーカ１２０及び演出ボタン１３６の様子が示されている。

【１２１３】

図１２５は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出及び消化演出の他の例を段階的に示す図であり、図１２６は、図１２５に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【１２１４】

図１２５（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にユーザーインタフェイス（ＵＩ）部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１２５（ａ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっている。また、変動アイコンｈ０の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、遊技や演出に関する様々な情報が表示（チ

ュートリアル表示）が行われ、その内容は適宜のタイミングで更新される。図１２５（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「殿様は八代将軍です」と表示されており、殿様のキャラクタに関する説明がなされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。なお、ＵＩ部は、第１装飾図柄の変動表示中に優先して表示されており、第１装飾図柄の表示領域とは重ならない領域に設けられているが、第１装飾図柄の表示領域と重なってもよい。また、ここで、説明表示部（あるいは、説明表示領域）とは、場所そのものというパターンの他、あるものが表示される場所のことであってもよい。具体的には、ステージ名を表示する構成でかつ、あるステージに移行すると熱いという構成において、そのステージ名を赤く表示する場合は、その表示は予告ではなく説明表示という場合がある。逆に言うと、通常のステージ名を白く表示する場合には、赤のステージ名表示と比較すると熱くないので、これも予告の一種になってしまう場合もある。

【１２１５】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部に、現在行われているステージ名やリーチ名を表示するための、説明表示部としてのステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１２５（ａ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１２１６】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。なお、殿様のキャラクタは常時表示されてもよいし、常時表示されていなくてもよい。

【１２１７】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、演出可動体の一つである家紋役物２２４Ｅが配置されており、演出内容に応じて、上下方向に移動することができるように構成されている。また、家紋役物２２４Ｅには、内部にフルカラーＬＥＤ等の発光手段が内蔵されており、演出内容に応じて様々な発光態様で発光することができる。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、演出可動体の一つである八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されており、演出内容に応じてそれぞれ上下方向に移動することができるように構成されている。また、八代役物２２４Ｆａ及び将軍役物２２４Ｆｂはいずれも内部にフルカラーＬＥＤ等の発光手段が内蔵されており、演出内容に応じて様々な発光態様で発光することができる。

【１２１８】

続いて、図１２５（ｂ）に示されるタイミングで、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞すると、保留アイコン表示領域に３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３（第３の保留アイコン）が表示され、保留数が３つとなったことが報知される。ここで、３つ目の保留は、先読みの対象となった図柄変動表示の保留である。この演出例では、第３の保留アイコンｈ１３が、デフォルトの表示態様ではなく、先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。このとき、スピーカ１２０から、「ポン」という音声出力がなされ、保留表示による先読み予告が行われたことを報知している。

【１２１９】

その後、図１２５（ｃ）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾３－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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾３－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。

【１２２０】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１２５（ｄ）に

示すように、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が表示される台座の上に載置されて変動アイコン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第２の保留アイコンｈ１２となり、それぞれ、対応する台座上に移動する。また、図１２５（ｄ）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄の変動表示が開始される。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１では、依然として「殿様は八代将軍です」の文字表示が行われている。このように、チュートリアル表示部ＴＴ１における説明表示は、複数の図柄変動表示に跨って行われる場合がある。

【１２２１】

その後、図１２５（ｅ）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが開始され、殿様のキャラクタが爆弾のようなアイコン（爆弾アイコン）Ｉ６１を投げようとする様子が示されている。爆弾アイコンＩ６１は、殿様のキャラクタが投げることにより、演出に様々な影響を与えるアイコンである。なお、爆弾アイコンＩ６１の投てきは、表示される予告アイコンを特定可能あるいは不可能なアニメーションで表示されてもよい。この場合、投てきの途中から特定可能であってもよいし、初めから特定可能であってもよい。また、消化された場合の大当り期待度が高い予告アイコン（高期待度予告アイコン）に係るアニメーションと、高期待度予告アニメーションよりも消化された場合の大当り期待度が低い予告アイコンに係るアニメーションとで、アニメーションの表示態様が同じであってもよいし、異なる態様であってもよい。

【１２２２】

図１２５（ｆ）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタが、爆弾アイコンＩ６１を投てきした様子が示されている。

【１２２３】

すると、図１２５（ｇ）に示されるタイミングで、爆弾アイコンＩ６１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘って移動するように表示が行われる。このとき、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「殿様は八代将軍です」と表示されていたものが、「予告アイコン消化で・・・」に変更されており、予告アイコンが消化されることにより何かが起こることの説明がなされている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示が変更されるタイミングは、爆弾アイコンＩ６１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌへ移動するタイミングと同時であってもよいし、爆弾アイコンＩ６１の第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌへの移動よりも前のタイミングであってもよいし、爆弾アイコンＩ６１の第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌへの移動よりも後のタイミングであってもよい。このように、チュートリアル表示部ＴＴ１では、一の図柄変動表示において複数種類の説明表示が表示される場合がある。

【１２２４】

その後、図１２５（ｈ）に示すように、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１が破裂した後、図１２５（ｉ）に示すタイミングで、破裂した爆弾アイコンＩ６１が剣豪の予告アイコンＩ６２に変化する。剣豪の予告アイコンＩ６２は、後述するように、剣豪リーチに移行することを予告するアイコンである。また、剣豪の予告アイコンＩ６２が出現するタイミングで、スピーカ１２０からその旨を報知する「ドン」という音声が出力される。ここで、予告アイコンは１対１～多対多（例えば、Ｎ対Ｎ）の組合せがあってもよい。

【１２２５】

すると、図１２５（ｊ）に示すように、剣豪の予告アイコンＩ６２が縮小表示されながら、チュートリアル表示部ＴＴ１の左側端部に重なる位置に配置される。すると、スピー

カ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされたことを報知し、その後、図１２５（ｋ）に示すように、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが終了する。このように、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置に配置されるため、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。ここで、視認困難とは、予告アイコンがチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置となっていない場合よりも視認困難という意味である。また、翻って言えば、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なることで、遊技者に、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示や剣豪の予告アイコンＩ６２の表示に注意を惹きやすくすることができる場合がある。また、チュートリアルの存在に気づいたり、先や今後起こりうる演出説明よりも当該図柄変動表示に集中させることができる場合がある。

なお、剣豪の予告アイコンＩ６２の配置位置は、チュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置の他、チュートリアル表示部ＴＴ１の近傍となる位置に配置してもよく、このようにしても同様の効果を得ることができる場合がある。また、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されている文字表示が示す内容は、例えば、剣豪の予告アイコンＩ６２に関する内容であってもよいし、剣豪の予告アイコンＩ６２とは全く関係のない内容であってもよいし、現在演出中に関する内容であってもよいし、現在演出中のものとは全く関係ない内容であってもよい。図１２５（ｊ）では、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されている文字表示の内容が予告アイコンに関する表示であり、剣豪の予告アイコンＩ６２と関連する表示となっているが、剣豪の予告アイコンＩ６２の表示に関連して表示されたものではなく、たまたま説明の内容と関連しているが、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示される文字表示の内容を、剣豪の予告アイコンＩ６２が表示されることに合わせて決定されるように構成されていてもよい。チュートリアル表示を予告アイコンに合わせて表示する場合、チュートリアル表示を予告アイコンよりも先に表示してもよいし、予告アイコンをチュートリアル表示よりも先に表示してもよいし、チュートリアル表示と予告アイコンを同時に表示してもよい。チュートリアル表示部ＴＴ１に重なって配置された剣豪の予告アイコンＩ６２は、後述するように、先読みの対象である図柄変動表示において消化される。なお、剣豪の予告アイコンＩ６２が先読みの対象の図柄変動表示よりも前に行われる図柄変動表示において消化される場合があってもよい。これにより、先読みの対象である図柄変動表示が開始されるよりも前に、チュートリアル表示部ＴＴ１に対するオーバーラップが解消される。なお、この演出例では、予告アイコンをチュートリアル表示部ＴＴ１にストックするものについて説明したが、予告アイコンをステージ名表示部ＳＴ１にストックするものであってもよい。

【１２２６】

その後、特図１の変動時間が経過すると、図１２５（ｌ）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾６－装飾２－装飾２」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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾６－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。また、図１２５（ｌ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示が「予告アイコン消化で・・・」から「パンダは殿様の師匠」に変更されており、殿様のキャラクタとパンダのキャラクタとの関係についての説明がなされている。すなわち、この演出例では、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１に重なって表示されている状態で、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示が新たな内容に変更される場合がある。さらに換言すれば、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１にオーバーラップした状態で新たな説明表示が開始しているということもできる。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示変更のタイミングは、装飾図柄が停止表示されるタイミングと同じであってもよいし、装飾図柄が停止表示されるタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、装飾図柄が停止表示されるタイミングよりも後のタイミングであってもよい。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示変更のタイミングが、装飾図柄

が停止表示されるタイミングよりも前のタイミングである場合には、チュートリアル表示部ＴＴ１では、一の図柄変動表示において複数回の説明表示が開始される場合があるということができる。

【１２２７】

図１２５（ｍ）は、先読みの対象となった図柄変動表示の１つ前に行われる図柄変動表示が終了した様子が示されている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾１－装飾５－装飾６」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ている。このとき、変動アイコンｈ０も消去されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾１－装飾５－装飾６」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。また、図１２５（ｍ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示が「パンダは殿様の師匠」から「八代将軍が動くと・・・」に変更されており、八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂが動作すると何かが起こることの説明がなされている。

【１２２８】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１２５（ｎ）に示すように、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が表示される台座の上に載置されて変動アイコンｈ０となる。また、図１２５（ｎ）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄の変動表示が開始される。

【１２２９】

その後、図１２５（ｏ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ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２」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成される。

【１２３０】

その後、図１２５（ｐ）に示すタイミングで、剣豪の予告アイコンＩ６２が揺動を開始し、剣豪の予告アイコンＩ６２が消化されるか否かについての期待感を煽っている。このようにすることで、遊技者に、予告アイコンが早く使われてほしいと切望させることができる場合がある。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、剣豪の予告アイコンＩ６２の揺動に合わせてエフェクト表示が行われている。なお、エフェクト表示を行わなくてもよい。このエフェクト表示は、チュートリアル表示部ＴＴ１の文字表示部分にかかっており、そのため、説明表示に注目させることができる場合がある。

【１２３１】

その後、図１２５（ｑ）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、揺動していた剣豪の予告アイコンＩ６２が上方に移動し、消化されている様子が示されている。このとき、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、予告アイコンが消化された旨を報知している。これにより、チュートリアル表示部ＴＴ１への剣豪の予告アイコンＩ６２によるオーバーラップ状態が解消され、遊技者は、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された説明表示が視認しやすくなる場合がある。

【１２３２】

その後、図１２５（ｑ）に続く図１２６（ａ）に示されるタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、スーパーリーチ（剣豪リーチ）に発展することを報知する表示が行われる。すなわち、この演出例では、剣豪の予告アイコンＩ６２の消化により、剣豪リーチへの発展を予告している。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌで表示されていた第１装飾図柄は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの上方で小さく表示される。

【１２３３】

そして、図１２６（ｂ）に示すように、導光板に対応する発光手段が発光してエフェクト画像を模した模様が形成され、この剣豪リーチにおける大当りに対する信頼度が高いことを演出している。ここで、導光板に形成された模様は、チュートリアル表示部ＴＴ１とオーバーラップしており、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された説明表示が視認しに

くくなる場合がある。

【１２３４】

図１２６（ｃ）は、剣豪リーチが行われている様子が示されている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、背景表示が城下町の背景から剣豪リーチ専用の背景に変更されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおけるステージ名表示部ＳＴ１では、「剣豪リーチ」の文字表示がなされている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、決闘シーンのアニメーションが行われており、図１２６（ｃ）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタと剣豪のキャラクタが対峙する様子が表示されている。なお、剣豪リーチでは、ＵＩ部が下方にフレームアウトされており、そのため、変動アイコンｈ０の表示位置が下方に移動している。また、このとき、保留アイコンが消去されてからＵＩ部がフレームアウトしてもよいし、保留アイコンごとＵＩ部がフレームアウトしてもよい。また、保留アイコンの他、説明表示がなされている状態では、保留アイコンと説明表示が同時に消去されてからＵＩがフレームアウトしてもよい。ここで、保留アイコンと説明表示が消去されるタイミングが異なっていてもよい。

【１２３５】

図１２６（ｄ）は、決闘シーンのアニメーションが継続しており、図１２６（ｅ）に示されるタイミングになると、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ボタン受付時間メーターとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが開始されたことを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進する。このとき、演出ボタン１３６に内蔵されたチャンスボタンランプ１３８が操作受付状態であることを示す発光態様（例えば、赤色に発光）で発光している。なお、チャンスボタンランプ１３８の発光態様が変更されるタイミングは、演出ボタン画像１３６ａが表示されるタイミングと同時であってもよいし、演出ボタン画像１３６ａが表示されるタイミングよりも前であってもよいし、演出ボタン画像１３６ａが表示されるタイミングよりも後であってもよい。

【１２３６】

その後、図１２６（ｆ）に示されるタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図１２６（ｇ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、殿様のアップとともに「いくぜ」という文字表示が付加されたカットイン画像が決闘シーンのアニメーション表示に重ねて表示される。

【１２３７】

その後、図１２６（ｈ）に示すように、主人公の殿様が敵役の剣豪に敗れ、同図（ｉ）では、第１装飾図柄及び第２装飾図柄ともに「装飾２－装飾３－装飾２」の装飾図柄の組合せが導出されて揺れ変動が開始される。

【１２３８】

その後、特図１の変動時間が経過すると、図１２６（ｊ）に示すタイミングで、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎで表示されていた第１装飾図柄が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおいて「装飾２－装飾３－装飾２」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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾２－装飾３－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。なお、一旦ハズレ表示した後に復活演出を行う予告アイコン（例えば、上述した扇の予告アイコンＩ１０）がストックされている場合には、背景表示が剣豪リーチの背景から通常の背景である城下町の背景に戻った後に消化されるようにしてもよい。

【１２３９】

図１２７は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出及び消化演出の他の例を段階的に示す図であり、図１２８は、図１２７に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。なお、図１２７（ａ）～同図（ｌ）は、図１２５（ａ）～同図（ｌ）と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【１２４０】

図１２７（ｍ）は、先読みの対象となった図柄変動表示の１つ前に行われる図柄変動表示が行われている様子が示されている。図１２７（ｍ）に示すタイミングでは、中図柄表示領域２０８ｂに「Ｃ」と表示された予告アイコン図柄ＣＳ（「装飾Ｃ」という場合がある）が停止表示され、「装飾１－装飾Ｃ－装飾６」の装飾図柄の組合せで仮停止表示している。この予告アイコン図柄ＣＳは、導出表示されると、後述するチャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされることを報知する機能を有している。なお、予告アイコン図柄ＣＳが表示された場合には、必ずチャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされるものであってもよいし、チャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされない場合があってもよい。また、予告アイコン図柄ＣＳは、チャンスアップの予告アイコンＩ６３を模した画像（拡大縮小した画像そのものも含まれる）を含んでもよく、それが予告アイコン表示領域に移動するようにしてもよい。すなわち、図柄による予告アイコン取得アニメは投てきアニメーションとは異なり、予告アイコンを特定可能に表示されるものであればよい。また、予告アイコン図柄ＣＳとチャンスアップの予告アイコンＩ６３のように対応していないものがあってもよい。また、図柄で表示される予告アイコンの種類は、図柄で表示されない予告アイコンの種類よりも多くてもよいし、少なくてもよい。殿様のキャラクタに係るアニメーション（例えば、投てきアニメーション）の契機で表示される予告アイコンの種類は、図柄に係るアニメーション（例えば、予告アイコン図柄ＣＳが表示されて行われるアニメーション）の契機で表示される予告アイコンの種類と異なっていてもよく、少なくとも一部の予告アイコンについては、両方のアニメーションの契機で表示されるアイコンであってもよい。ある予告アイコンは図柄とミニキャラの両方で表示される場合があってもよい。例えば、疑似連予告のアイコンは二つの契機で表示される場合があり、１の変動で別々の契機で２つストックされる場合があってもよいし、されなくてもよい。また、第２装飾図柄では、いずれの図柄列においても装飾図柄の変動表示が行われている。なお、変動アイコンｈ０は、ここでは消去されているが、表示されていてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示が、「パンダは殿様の師匠」から「八代将軍が動くと・・・」に変更されている。

【１２４１】

上述したように、中図柄表示領域２０８ｂに予告アイコン図柄ＣＳが導出表示されると、図１２７（ｎ）に示すように、予告アイコン図柄ＣＳからチャンスアップの予告アイコンＩ６３が飛び出し、図１２７（ｏ）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置であって、剣豪の予告アイコンＩ６２の右側に移動し、配置（ストック）される。すると、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、チャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされたことを報知する。なお、チャンスアップの予告アイコンＩ６３が飛び出したタイミングでは、音声出力による報知は特に行われない。これは、予告アイコン図柄ＣＳが導出されることにより、チャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされることが遊技者に容易に認識できるからであるが、音声による報知を行うようにしてもよい。このように、この演出例では、複数の予告アイコンにより、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された文字の少なくとも一部を視認困難とすることができる場合がある。また、この演出例によれば、複数の予告アイコンをストック可能に構成されている。また、この演出例では、剣豪の予告アイコンＩ６２とチャンスアップの予告アイコンＩ６３とでストックされる契機が異なっており、そのため、ストックされるまでの演出内容がそれぞれで異なっている。

【１２４２】

その後、図１２７（ｐ）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾１－装飾Ｃ－装飾６」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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾１－装飾Ｃ－装飾６」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。

【１２４３】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１２７（ｑ）に示すように、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が表示される台座の上に載置されて変動アイコンｈ０となる。また、図１２７（ｑ）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄の変動表示が開始される。

【１２４４】

その後、図１２７（ｑ）に続く図１２８（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ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２」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成される。

【１２４５】

その後、図１２８（ｂ）に示すタイミングで、剣豪の予告アイコンＩ６２が揺動を開始する。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、剣豪の予告アイコンＩ６２の揺動に合わせて表示されるエフェクト表示が、チュートリアル表示部ＴＴ１の文字表示部分の他にも、剣豪の予告アイコンＩ６２の右側にストックされているチャンスアップの予告アイコンＩ６３にもかかっており、そのため、説明表示の他にもチャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされていることに注目させることができる場合がある。

【１２４６】

その後、図１２８（ｃ）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、揺動していた剣豪の予告アイコンＩ６２が上方に移動し、消化されている様子が示されている。このとき、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、予告アイコンが消化された旨を報知している。この演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ１への剣豪の予告アイコンＩ６２によるオーバーラップ状態が解消されるが、チャンスアップの予告アイコンＩ６３は依然としてチュートリアル表示部ＴＴ１にオーバーラップしている状態となっている。また、剣豪の予告アイコンＩ６２が消化される際に、剣豪の予告アイコンＩ６２の周囲を所定のエフェクト表示を表示して剣豪の予告アイコンＩ６２を目立たせるようにしているが、図１２８（ｃ）に示すように、このエフェクト表示がチュートリアル表示部ＴＴ１やチャンスアップの予告アイコンＩ６３にかかっており、説明表示やチャンスアップの予告アイコンＩ６３にも注意を惹くことができる場合がある。

【１２４７】

図１２８（ｄ）に示されるタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、剣豪リーチに発展することを報知する表示が行われる。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌで表示されていた第１装飾図柄は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの上方で小さく表示される。

【１２４８】

そして、図１２８（ｅ）に示すように、導光板に対応する発光手段が発光してエフェクト画像を模した模様が形成される。ここで、導光板に形成された模様は、チュートリアル表示部ＴＴ１とオーバーラップしており、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された説明表示が視認しにくくなる場合がある。また、この導光板に形成された模様は、スーパーリーチ（剣豪リーチ）に移行するまでに消化されなかったチャンスアップの予告アイコンＩ６３にもオーバーラップしており、チャンスアップの予告アイコンＩ６３の表示状態が視認しにくくなる場合がある。すなわち、図１２８（ｅ）に示される演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された説明表示の一部が導光板に形成された模様及びチャンスアップの予告アイコンＩ６３によって隠された状態となっている。ここで、導光板と装飾図柄表示装置との間には所定の間隔が設けられているので、遊技者の見る位置によっては、導光板に形成された模様によるオーバーラップを回避することができ、チャンスアップの予告アイコンＩ６３を視認容易とすることができる場合がある。

【１２４９】

図１２８（ｆ）は、剣豪リーチが行われている様子が示されている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、背景表示が城下町の背景から剣豪リーチ専用の背景に変更されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおけるステージ名表示部ＳＴ１では、「剣豪リーチ」の文字表

示がなされている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、決闘シーンのアニメーションが行われており、図１２８（ｆ）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタと剣豪のキャラクタが対峙する様子が表示されている。なお、剣豪リーチでは、ＵＩ部が下方にフレームアウトされており、そのため、変動アイコンｈ０の表示位置が下方に移動しているが、チャンスアップの予告アイコンＩ６３はその影響を受けず、表示位置は変わっていない。

【１２５０】

図１２８（ｇ）は、決闘シーンのアニメーションが継続しており、図１２８（ｈ）に示されるタイミングになると、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ボタン受付時間メーターとともにボタン画像１３６ａが表示される。このとき、チャンスボタンランプ１３８は操作受付状態であることを示す発光態様（例えば、赤色に発光）で発光している。ここで、チャンスアップの予告アイコンＩ６３は揺動を開始し、チャンスアップの予告アイコンＩ６３が消化されるか否かについての期待感を煽っている。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、チャンスアップの予告アイコンＩ６３の揺動に合わせてエフェクト表示が行われている。

【１２５１】

その後、図１２８（ｉ）に示されタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図１２８（ｊ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、殿様のアップとともに「いくぜ」という文字表示が付加されたカットイン画像（第１のカットイン画像）が決闘シーンのアニメーション表示に重ねて表示される。

【１２５２】

すると、図１２８（ｋ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、揺動していたチャンスアップの予告アイコンＩ６３が上方に移動し、消化されている様子が示されている。

【１２５３】

すると、図１２８（ｌ）に示すように、殿様の顔のアングルが異なり、表示画像が右上方向に延在した第２のカットイン画像が、第１のカットイン画像に重ねて表示され、大当りに対する信頼度が高まったことが報知されている。すなわち、カットイン画像による予告が、チャンスアップの予告アイコンＩ６３が消化されることによりランクアップしていることが示されている。なお、第２のカットイン画像を表示するときに第１のカットイン画像を消去するようにしてもよく、すなわち、第１のカットイン画像を第２のカットイン画像に置き換えて表示するようにしてもよい。また、第２のカットイン画像が表示される際に、他の予告アイコンがストックされいる場合には、第２のカットイン画像がストックされている予告アイコンにオーバーラップするようにしてもよいし、第２のカットイン画像がストックされている予告アイコンにオーバーラップされるようにしてもよいし、第２のカットイン画像がストックされている予告アイコンにオーバーラップしないようにしてもよいし、第２のカットイン画像がストックされている予告アイコンにオーバーラップされないようにしてもよい。なお、これまでに説明された実施形態及び以下に説明される実施形態において、消化された予告アイコンが消去されるタイミングは、当該予告アイコンに対応する演出の実行が開始されるタイミングと同時であってもよいし、当該予告アイコンに対応する演出の実行が開始される前のタイミングであってもよいし、当該予告アイコンに対応する演出の実行が開始される後のタイミングであってもよい。また、この演出例において、予告アイコンは、チュートリアル表示部ＴＴ１が表示される場合には、当該チュートリアル表示部ＴＴ１にオーバーラップするが、チュートリアル表示部ＴＴ１が表示されていない場合には、いずれの表示にもオーバーラップしていない。すなわち、ストックされた予告アイコンは、表示される領域が予め定められており、ある契機では他の画像にオーバーラップする場合があるが、ある契機では他の画像にオーバーラップしない場合があるということができる。なお、図１２８（ｈ）に示されるボタン表示の昇格にチャンスアップの予告アイコンＩ６３が使用される場合は、他の昇格対象であるカットイン表示の開始前などに予告アイコンが消化されて消えていてもよいし、消えていなくてもよい。

【１２５４】
その後、図１２８（ｍ）に示すように、主人公の殿様が敵役の剣豪に勝利し、同図（ｎ）では、第１装飾図柄及び第２装飾図柄ともに「装飾２－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組合せが導出されて揺れ変動が開始される。
【１２５５】
その後、特図１の変動時間が経過すると、図１２８（ｏ）に示すタイミングで、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎで表示されていた第１装飾図柄が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおいて「装飾２－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、大当り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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾２－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。
【１２５６】
図１２９は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の例を段階的に示す図である。図１２９では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎで予告アイコンを表示させた後、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎをスライド移動させることにより、表示させた予告アイコンをストック位置まで搬送するような演出表示を行っている様子が示されている。
【１２５７】
図１２９（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１２９（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンのうちの第１の保留アイコンｈ１１は、デフォルトの表示態様となっているが、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。
【１２５８】
第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１２９（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。
【１２５９】
第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、表示画面の上方に宝箱画像ＴＲが表示されており、後述するように、この宝箱画像ＴＲから予告アイコンが出現する演出表示が行われる場合がある。また、この演出例では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの下方に、チュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、「予告アイコン消化で・・・」と表示されている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。
【１２６０】
また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。
【１２６１】
その後、図１２９（ａ２）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、宝箱画像ＴＲの蓋が開放し、中から爆弾アイコンＩ６１が下方に向かって飛び出してくる様子が示されている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１では、説明表示が「予告アイコン消化で・・・」から「剣豪は殿様の宿敵です」に変更されている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１における説明表示の変更のタイミングは、宝箱画像ＴＲから爆弾アイコンＩ６１が飛び出すタイミングと同じであってもよいし、宝箱画像ＴＲから爆弾アイコンＩ６１が飛び出すタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、宝箱画像ＴＲから爆弾アイ

コンＩ６１が飛び出すタイミングよりも後のタイミングであってもよい。
【１２６２】
　すると、図１２９（ａ３）に示すように、宝箱画像ＴＲから飛び出した爆弾アイコンＩ６が破裂する。この破裂のエフェクト表示は、チュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なっており、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。その後、図１２９（ａ４）に示すタイミングで、破裂した爆弾アイコンＩ６１が剣豪の予告アイコンＩ６２に変化する。このとき、剣豪の予告アイコンＩ６２は、チュートリアル表示部ＴＴ１の前面側にオーバーラップしているため、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。そして、剣豪の予告アイコンＩ６２が出現するタイミングで、スピーカ１２０からその旨を報知する「パキーン」という音声が出力され、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされることを報知している。
【１２６３】
　すると、図１２９（ａ５）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って左方向にスライド移動する。その後、図１２９（ａ６）に示すように、剣豪の予告アイコンＩ６２の表示が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおける表示座標上を維持するように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが初期位置に向かって右方向にスライド移動する。すなわち、剣豪の予告アイコンＩ６２があたかも第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示画面上のある位置で動いていないかのような態様（すなわち、剣豪の予告アイコンＩ６２を第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに置いていくかのような態様）で第３装飾図柄表示装置２０８Ｎを移動させながら剣豪の予告アイコンＩ６２が表示されている。図１２９（ａ６）に示されるタイミングでは、剣豪の予告アイコンＩ６２が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎと第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに跨って表示されている様子が示されている。剣豪の予告アイコンＩ６２が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから完全に第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに移ると、剣豪の予告アイコンＩ６２によるチュートリアル表示部ＴＴ１に対するオーバーラップが解消される。その後も、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、初期位置に向かって右方向にスライド移動を継続し、図１２９（ａ７）に示すように、初期位置まで復帰する。
【１２６４】
　次に、図１２９（ｂ１）～同図（ｂ８）を参照して、複数の装飾図柄表示装置を跨いで行われる予告アイコン増加演出の別の例について説明する。
【１２６５】
　図１２９（ｂ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１２９（ｂ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンのうちの第１の保留アイコンｈ１１は、デフォルトの表示態様となっているが、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、この演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ１が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの右下部分に配置されており、説明表示として「剣豪は殿様の宿敵です」と表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。
【１２６６】
　第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１２９（ｂ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。
【１２６７】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、表示画面の下方に宝箱画像ＴＲが表示されており、この宝箱画像ＴＲから予告アイコンが出現する演出表示が行われる場合がある。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１２６８】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１２６９】

図１２９（ｂ２）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、宝箱画像ＴＲの蓋が開放し、中から爆弾アイコンＩ６１が上方に向かって飛び出してくる様子が示されている。

【１２７０】

すると、図１２９（ｂ３）に示すように、宝箱画像ＴＲから飛び出した爆弾アイコンＩ６が拡大表示された剣豪の予告アイコンＩ６２に変化し、その後、図１２９（ｂ４）に示すように、宝箱画像ＴＲが消去される。このとき、スピーカ１２０からその旨を報知する「パキーン」という音声が出力され、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされることを報知している。なお、スピーカ１２０からの音声出力のタイミングは、爆弾アイコンＩ６から剣豪の予告アイコンＩ６２に変化するタイミングと同じタイミングであってもよいし、爆弾アイコンＩ６から剣豪の予告アイコンＩ６２に変化するタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、爆弾アイコンＩ６から剣豪の予告アイコンＩ６２に変化するタイミングよりも後のタイミングであってもよいし、宝箱画像ＴＲが消去するよりも前のタイミングであってもよいし、宝箱画像ＴＲが消去するタイミングと同じタイミングであってもよいし、宝箱画像ＴＲが消去するよりも後のタイミングであってもよい。

【１２７１】

すると、図１２９（ｂ５）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って左方向にスライド移動する。このとき、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの下端部分が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの右下部分に表示されたチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側にＵＩ部とともにオーバーラップする。このとき、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、図１２９（ｂ５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されたＵＩ部に重なる部分は表示し、チュートリアル表示部ＴＴ１は表示しない。そのため、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されたチュートリアル表示部ＴＴ１は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎによってオーバーラップされることにより、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。

【１２７２】

その後、図１２９（ｂ６）に示すように、剣豪の予告アイコンＩ６２の表示が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおける表示座標上を維持するように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが初期位置に向かって右方向にスライド移動する。すなわち、剣豪の予告アイコンＩ６２があたかも第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示画面上のある位置で動いていないかのような態様（すなわち、剣豪の予告アイコンＩ６２を第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに置いていくかのような態様）で第３装飾図柄表示装置２０８Ｎを移動させながら剣豪の予告アイコンＩ６２が表示されている。図１２９（ｂ６）に示されるタイミングでは、剣豪の予告アイコンＩ６２が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎと第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに跨って表示されている様子が示されている。その後も、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、初期位置に向かって右方向にスライド移動を継続し、図１２９（ｂ７）に示すように、初期位置まで復帰する。第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが初期位置まで復帰すると、第１装飾図柄表示装置１０８Ｌに表示されていたチュートリアル表示部ＴＴ１への第３装飾図柄表示装置２０８Ｎによるオーバーラップが解消され、遊技者は、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された説明表示が視認しやすくなる場合がある。

【１２７３】
　すると、図１２９（ｂ８）に示すように、剣豪の予告アイコンＩ６２が縮小表示されながら、チュートリアル表示部ＴＴ１の左側端部に重なる位置に配置される。すると、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされたことを報知する。このように、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置に配置されるため、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。
【１２７４】
　なお、この演出例において、例えば、図１２９（ｂ５′）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの下端縁の高さを、少なくとも第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されるチュートリアル表示部ＴＴ１が表示される位置よりも高くすると、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎがスライド移動して第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにオーバーラップしても、チュートリアル表示部ＴＴ１に対してはオーバーラップしない状態を創出することができるので、例えば、予告アイコンが表示された第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されているチュートリアル表示部ＴＴ１の近傍でスライド移動するので、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示状態を視認しながら第３装飾図柄表示装置２０８Ｎによる演出も見ることができる場合がある。
【１２７５】
　なお、図１２９に示される演出例において、チュートリアル表示部ＴＴ１に予告アイコンが表示されている場合において、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎをスライド移動させた後、予告アイコンに第３装飾図柄表示装置２０８Ｎをオーバーラップさせ、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されていた予告アイコンを第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに移して運んでいくような演出表示を行ってもよい。これにより、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎによって予告アイコンが運ばれることにより、チュートリアル表示部ＴＴ１への予告アイコンのオーバーラップの状態が解消され、説明表示が視認しやすくなる場合がある。
【１２７６】
　図１３０は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の例を段階的に示す図である。図１３０では、通常時ではチュートリアル表示部ＴＴ１はフレームアウトしており、説明表示が行われる場合に、下方からフレームインしてくる様子が示されている。
【１２７７】
　図１３０（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１３０（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が３つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、３つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されている。なお、変動アイコンｈ０、第１の保留アイコンｈ１１及び第２の保留アイコンｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっているが、第３の保留アイコンｈ１３は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。
【１２７８】
　第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１３０（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。
【１２７９】
　第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１２８０】
　また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。なお、図１３０（ａ１）に示されるタイミングでは、チュートリアル表示部ＴＴ１は、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎのいずれにも表示されていない。
【１２８１】
　その後、図１３０（ａ２）に示されるタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の右側の枠下からチュートリアル表示部ＴＴ１のフレームインが開始され、その後、図１３０（ａ３）に示すタイミングで、チュートリアル表示部ＴＴ１が所定の表示位置に配置され、図１３０（ａ４）に示すタイミングで、チュートリアル表示部ＴＴ１に、「殿様は八代将軍です」が表示される。
【１２８２】
　その後、チュートリアル表示部ＴＴ１による表示を所定時間（例えば、５秒）行うと、図１３０（ａ５）～同図（ａ６）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ１が下方に移動し、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌからフレームアウトする。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されていた説明表示は、フレームアウトするアニメーションが開始する前に消去されてもよいし、フレームアウトするアニメーションが開始するタイミングで消去されてもよいし、フレームアウトするアニメーションが開始した後のタイミングで消去されてもよいし、チュートリアル表示部ＴＴ１のフレームアウトが完了するまで表示されていてもよい。
【１２８３】
　その後、図１３０（ａ７）に示すように、例えば、図１２５（ｅ）～同図（ｊ）に示して上述した要領で、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされた後、図１３０（ａ８）に示すように、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが終了する。
【１２８４】
　その後、図１３０（ａ９）に示されるタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の右側の枠下からチュートリアル表示部ＴＴ１によるフレームインが再び開始され、その後、図１３０（ａ１０）に示すタイミングで、チュートリアル表示部ＴＴ１が所定の表示位置に配置される。このとき、チュートリアル表示部ＴＴ１は、ストックされた剣豪の予告アイコンＩ６２の背面側に配置され、その結果、剣豪の予告アイコンＩ６２にオーバーラップされる。
【１２８５】
　その後、図１３０（ａ１１）に示すタイミングで、チュートリアル表示部ＴＴ１に、「予告アイコン消化で・・・」という説明表示が表示されるが、チュートリアル表示部ＴＴ１が剣豪の予告アイコンＩ６２によってオーバーラップされているので、説明表示の少なくとも一部が隠され、視認困難な状態となっている。
【１２８６】
　その後、チュートリアル表示部ＴＴ１による表示が所定時間行われると、チュートリアル表示部ＴＴ１がフレームアウトするアニメーションが開始し、その後、図１３０（ａ１２）に示されるように、剣豪の予告アイコンＩ６２によるチュートリアル表示部ＴＴ１へのオーバーラップ状態が解消される。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されていた説明表示がチュートリアル表示部ＴＴ１がフレームアウトするまで表示が維持される場合には、オーバーラップ状態の解消により、説明表示が視認容易となる場合がある。そして、図１３０（ａ１３）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ１が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌから完全にフレームアウトすると、フレームアウトのアニメーションが終了する。
【１２８７】
　また、この演出例においても、図１３０（ｂ１）～同図（ｂ２）に示すように、チュー

トリアル表示部ＴＴ１が表示されている期間において、予告アイコンが消化されて上昇した場合にも予告アイコンによるチュートリアル表示部ＴＴ１へのオーバーラップ状態は解消される。図１３０（ｂ１）～同図（ｂ２）については、図１２５（ｐ）～同図（ｑ）に示して上述した通りであるので、詳しい説明については省略する。

【１２８８】

図１３１は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。図１３１では、チュートリアル表示部ＴＴ１におけるチュートリアル表示の他、キャラクタの会話演出においてもチュートリアル表示を行う様子が示されている。

【１２８９】

図１３１（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１３１（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が３つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、３つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されている。なお、変動アイコンｈ０、第１の保留アイコンｈ１１及び第２の保留アイコンｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっているが、第３の保留アイコンｈ１３は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、変動アイコンｈ０の右側には、チュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、図１３１（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「殿様は八代将軍です」と表示されている。この演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ１は、第１チュートリアル表示部という場合がある。さらに、この演出例では、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示画面の左側にチビ姫のキャラクタＣＨ１とともに、第２チュートリアル表示部（説明表示部）としての吹き出し部ＴＴ２が表示されている。チビ姫のキャラクタＣＨ１及び吹き出し部ＴＴ２は、会話演出（あるいは、セリフ演出）が行われる場合に表示される場合がある表示であり、チュートリアル表示（説明表示）や予告表示等を行う。図１３１（ａ１）に示されるタイミングでは、吹き出し部ＴＴ２には「赤より金が熱い」という説明表示がなされており、このパチンコ機１００において行われる予告に関する説明がなされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。吹き出し部ＴＴ２は、第１装飾図柄にオーバーラップする場合があるが、オーバーラップしない位置に配置するようにしてもよい。また、吹き出し部ＴＴ２や後述する吹き出し部ＴＴ３には、保留アイコンは表示されない。また、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示される表示と全く同じ表示は、吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３の方には表示されない。また、チュートリアル表示部ＴＴ１は、吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３よりも表示領域が大きくてもよいし、小さくてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１は、吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３よりも文字のフォントが大きくてもよいし、小さくてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１と吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３とで、フォントが同じであってもよいし、異なってもよい。また、吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３は、装飾図柄とオーバーラップする場合があるが、他の説明表示を行う表示領域では装飾図柄はオーバーラップしない構成されているが、オーバーラップするようにしてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１は、吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３よりも説明表示が行われる頻度が低くてもよいし、高くてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１も吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３も線で区画された表示領域であってもよいし、いずれか一方又は両方が線で区画されない表示領域であってもよい。

【１２９０】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１３１（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１２９１】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子

が示されている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１２９２】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１２９３】

その後、図１３１（ａ２）に示されるタイミングで、チビ姫のキャラクタＣＨとともに吹き出し部ＴＴ２が消去される。また、装飾図柄は未だ変動表示中である。このように、吹き出し部ＴＴ２は、チュートリアル表示部ＴＴ１とは異なり、複数の図柄変動表示に跨いで表示されないように構成されている。なお、吹き出し部ＴＴ２も複数の図柄変動表示に跨いで表示可能に構成されてもよい。

【１２９４】

その後、図１３１（ａ３）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾３－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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾３－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１では、依然として「殿様は八代将軍です」と表示されている。

【１２９５】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１３１（ａ４）に示すように、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が表示される台座の上に載置されて変動アイコン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第２の保留アイコンｈ１２となり、それぞれ、対応する台座上に移動する。また、図１３１（ａ４）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄の変動表示が開始される。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１では、依然として「殿様は八代将軍です」の文字表示が行われている。このように、チュートリアル表示部ＴＴ１における説明表示は、複数の図柄変動表示に跨って行われる場合がある。

【１２９６】

その後、図１３１（ａ５）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが開始され、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投げようとする様子が示されている。一方、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の左側においてチビ姫のキャラクタＣＨ１が吹き出し部ＴＴ２とともに再び表示され、会話演出が開始されている。図１３１（ａ５）に示されるタイミングでは、吹き出し部ＴＴ２には「剣豪リーチは熱い」という説明表示がなされ、特定のスーパーリーチに関する説明が行われている。なお、吹き出し部ＴＴ２が表示されるタイミングは、投てきアニメーションが開始される前のタイミングであってもよいし、投てきアニメーションの開始と同時であってもよいし、投てきアニメーションが開始した後のタイミングであってもよい。

【１２９７】

その後、図１３１（ａ６）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタが、爆弾アイコンＩ６１を投てきした様子が示されている。また、図１３１（ａ６）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の右側に爺のキャラクタＧＹ１とともに、第３チュートリアル表示部（説明表示部）としての吹き出し部ＴＴ３が表示されている。爺のキャラクタＧＹ１及び吹き出し部ＴＴ３は、会話演出（あるいは、セリフ演出）が行われる場合に表示される場合がある表示であり、チュートリアル表示（説明表示）や予告表

示等を行う。図１３１（ａ６）に示されるタイミングでは、吹き出し部ＴＴ３には「パンダ乱入すると」という説明表示がなされており、予告演出に関する説明がなされている。ここで、吹き出し部ＴＴ３は、第１装飾図柄の前面側でオーバーラップしているが、オーバーラップしない位置に配置されてもよい。なお、吹き出し部ＴＴ３が表示されるタイミングは、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投てきしたタイミングと同じであってもよいし、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投てきしたタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投てきしたタイミングよりも後のタイミングであってもよい。また、チビ姫のキャラクタＣＨ１及び爺のキャラクタＧＹ１による会話演出は、演出ボタン１３６の操作により行われるようにしてもよい。

【１２９８】

そして、図１３１（ａ７）に示されるタイミングで、爆弾アイコンＩ６１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘って移動するように表示が行われる。このとき、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「殿様は八代将軍です」と表示されていたものが、「予告アイコン消化で・・・」に変更されている。ここで、図１３１（ａ７）に示されるタイミングでは、爆弾アイコンＩ６１が吹き出し部ＴＴ３の前面側に重なる位置となり、吹き出し部ＴＴ３に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。そのため、遊技者に、吹き出し部ＴＴ３の表示や爆弾アイコンＩ６１に注意を惹きやすくすることができる場合がある。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１における説明表示が変更されるタイミングは、爆弾アイコンＩ６１が吹き出し部ＴＴ３の前面側に重なるタイミングと同じであってもよいし、爆弾アイコンＩ６１が吹き出し部ＴＴ３の前面側に重なるタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、爆弾アイコンＩ６１が吹き出し部ＴＴ３の前面側に重なるタイミングよりも後のタイミングであってもよい。

【１２９９】

その後、図１３１（ａ８）に示すように、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１が破裂する。このとき、爆弾アイコンＩ６１が破裂したことを表すエフェクト画像が吹き出し部ＴＴ３の前面側に重なる位置となり、吹き出し部ＴＴ３に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。

【１３００】

その後、図１３１（ａ９）に示すタイミングで、破裂した爆弾アイコンＩ６１が剣豪の予告アイコンＩ６２に変化する。このとき、剣豪の予告アイコンＩ６２が吹き出し部ＴＴ３の前面側に重なる位置となり、吹き出し部ＴＴ３に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。また、剣豪の予告アイコンＩ６２が出現するタイミングで、スピーカ１２０からその旨を報知する「ドン」という音声が出力される。このように、この演出例では、２つ表示された会話演出の表示（吹き出し部ＴＴ２及び吹き出し部ＴＴ３）のうちのいずれか一方の表示にのみ他の画像によってオーバーラップされる場合があるように構成されている。

【１３０１】

そして、図１３１（ａ１０）に示すように、剣豪の予告アイコンＩ６２が縮小表示されながら、チュートリアル表示部ＴＴ１の左側端部に重なる位置に配置される。すると、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされたことが報知される。このとき、剣豪の予告アイコンＩ６２は、チュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置でオーバーラップする。このように、剣豪の予告アイコンＩ６２は、説明表示が行われる複数の表示部（チュートリアル表示部ＴＴ１及び吹き出し部ＴＴ３）に対してオーバーラップする場合がある。

【１３０２】

なお、図１３１（ａ１）～同図（ａ１０）に示される演出例では、キャラクタとともに表示される吹き出し（吹き出し部ＴＴ２及び吹き出し部ＴＴ３）に、演出に関する説明を行う説明表示（チュートリアル表示）を表示するようにしたが、例えば、図１３１（ｂ）に示すように、吹き出し部ＴＴ２の表示態様を変化させるとともに（例えば、吹き出し部

ＴＴ２の下地の色を赤色にし）、「激熱」という文字を表示するなどして、当該図柄変動表示における予告表示や先読み予告表示も行われる場合があってもよい。

【１３０３】

図１３１（ｃ１）～同図（ｃ３）は、チュートリアル表示部ＴＴ１において表示される内容の他の例について示すものである。

【１３０４】

図１３１（ｃ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ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２」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成され、剣豪の予告アイコンＩ６２が揺動を開始している様子が示されている。また、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「パンダは殿様の師匠」という説明表示が行われている。

【１３０５】

その後、図１３１（ｃ２）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、揺動していた剣豪の予告アイコンＩ６２が上方に移動し、消化されている様子が示されている。そして、図１３１（ｃ３）に示すタイミングで、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示が「パンダは殿様の師匠」から「剣豪リーチに発展」に変更されており、これから起こる事象についての説明表示（実況中継的な表示）がなされている。このように構成することで、遊技者は、剣豪の予告アイコンＩ６２が消化されることにより起こることが容易に理解することができる場合がある。なお、図１３１（ｃ３）のタイミングでは、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、予告アイコンが消化された旨を報知している。

【１３０６】

なお、上述した演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ１は、演出についての説明表示を行う機能を有するものとして説明したが、例えば、図１３１（ｄ）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示態様を変化させるとともに（例えば、チュートリアル表示部ＴＴ１の下地の色を赤色にし）、「激熱」という文字を表示するなどして、当該図柄変動表示における予告表示や先読み予告表示も行われる場合があってもよい。

【１３０７】

図１３２は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。図１３２では、ＵＩ部が変動アイコン表示領域と保留アイコン表示領域とチュートリアル表示部ＴＴ４とステージ名表示部ＳＴ２とが一体となって第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下部に表示されている様子が示されている。また、予告アイコンがストックされる場合には、チュートリアル表示部ＴＴ４やステージ名表示部ＳＴ２における説明表示が消去されている様子が示されている。なお、この演出例においても、スーパーリーチとなった場合は、ＵＩ部は第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方にフレームアウトするようにしているが、スーパーリーチとなってもフレームアウトせずに表示したままであってもよい。

【１３０８】

図１３２（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部に方形状の枠で囲まれたＵＩ部が配置されている。図１３２（ａ１）に示されるＵＩ部は、その中央に保留アイコン表示領域が形成されている。保留アイコン表示領域は、４つの枠によって仕切られ、各枠内に保留アイコンが１つずつ表示されるように構成されている。また、ＵＩ部の中央上部には、変動アイコン表示領域が形成されており、ＵＩ部が構成する枠上に載置される態様で変動アイコンが表示されている。なお、図１３２（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっている。また、保留アイコン表示領域の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ４が配置されており、保留アイコン表示領域の左側には、ステージ名表示部ＳＴ２が配置されている。チュートリアル表示部ＴＴ４及びステージ名表示部ＳＴ２の機能構成は、

上述したチュートリアル表示部ＴＴ１及びステージ名表示部ＳＴ１と同様であるので、ここでの説明は省略する。なお、図１３２（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されており、また、ステージ名表示部ＳＴ２では、「城下町ステージ」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。

【１３０９】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１３１０】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１３１１】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１３１２】

続いて、図１３２（ａ２）に示されるタイミングで、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞すると、保留アイコン表示領域に３つ目の特図１の保留アイコン（第３の保留アイコンｈ１３）が表示され、保留数が３つとなったことが報知される。ここで、３つ目の保留は、先読みの対象となった図柄変動表示の保留である。この演出例では、第３の保留アイコンｈ１３が、デフォルトの表示態様ではなく、先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。

【１３１３】

その後、図１３２（ａ３）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾３－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は消去されていないが、消去されるようにしてもよい。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾３－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。

【１３１４】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始され、図１３２（ａ４）に示されるように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、投てきアニメーションが行われている。この投てきアニメーションは、図１２５（ｅ）～同図（ｋ）に示して上述した投てきアニメーションと同様である。

【１３１５】

図１３２（ａ５）は、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１が破裂した後、破裂した爆弾アイコンＩ６１が姫の予告アイコンＩ６４に変化し、縮小表示されながら、ステージ名表示部ＳＴ２に移動している様子が示されており、図１３２（ａ５）に示されるタイミングでは、ステージ名表示部ＳＴ２に重なってはいるが、所定の表示位置（ストック位置）まで到達していない様子が示されている。この場合は、姫の予告アイコンＩ６４は、未だステージ名表示部ＳＴ２に表示されている状態ではないので、「城下町ステージ」の説明表示が表示されており、姫の予告アイコンＩ６４によって少なくとも一部が視認困難な状態となっている。なお、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２に重なるよりも前に説明表示が消去されるように構成されてもよい。また、予告アイコン図柄ＣＳ（図１２７参照）に係る予告アイコンの場合には、ステージ名表示部ＳＴ２に重なるよりも前に説明表示が消去されるなど、予告アイコンの取得の契機に基づいて説明表示が消去されるタイミングが異なるように構成してもよい。また、爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションは、爆弾アイコンがステージ名表示部まで移動するアニメーションであっても

よい。また、爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションの後に予告アイコンが取得されないパターン（いわゆるガセ）を設けてもよい。例えば、爆弾アイコンＩ６１がステージ名表示部ＳＴ２を通過して予告アイコンが取得されないようにしてもよい。この場合において、爆弾アイコンＩ６１がステージ名表示部ＳＴ２と重なっている状態であっても説明表示が消去されないように構成してもよい（すなわち、ガセパターンの場合は説明表示が消去されず、本当に予告アイコンが取得される真のパターンにおいては、例えば、爆弾アイコンＩ６１がステージ名表示部ＳＴ２に重なった状態となった場合に説明表示が消去されるように構成してもよい。また、暗転演出を実行可能とし、この暗転演出時はＵＩ部が非表示になる場合において、暗転演出が実行されている状態で、爆弾アイコン投てきアニメーションの開始から予告アイコンの取得、ガセまでの少なくとも一部が実行されるように構成してもよい。具体的には、爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションを開始してから暗転演出が開始し、暗転演出が終了してＵＩ部が再表示された際には、予告アイコンが取得されている状態（説明表示が表示されている状態から説明表示が消えている状態）になるように構成してもよい。この際、音とランプ演出のうちの少なくとも一方が行われている状態であってもよく、両方が行われていない状態であってもよい。

【１３１６】

その後、図１３２（ａ６）に示されるように、姫の予告アイコンＩ６４がステージ名表示部ＳＴ２の所定の表示位置に表示されると、ステージ名表示部ＳＴ２において、今まで表示されていた「城下町ステージ」の説明表示は消去され、専ら予告アイコンを表示する領域として機能するようになる。そのため、ステージ名表示部ＳＴ２の上部には、「ＳＴＯＣＫ」の文字表示が行われている。すなわち、この演出例によれば、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２にストックされる場合には、ステージ名の表示は行われないこととなる。なお、予告アイコンが消化されるシーンと上述した暗転演出の実行が重なるように構成してもよい。また、予告アイコンが取得される際、可動手段（例えば、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍや第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等）が移動する演出を行うことで、可動手段が、取得された予告アイコンやすでに取得されていた予告アイコンのうちの少なくとも一部（複数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの予告アイコン全体であったり、一の予告アイコンの一部分であったり等）にオーバーラップするように構成してもよい。また、爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションの開始前から終了までの少なくとも一部の期間で可動手段が移動する演出を行い、可動手段によって説明表示の少なくとも一部がオーバーラップされるような構成であってもよい。すなわち、予告アイコンの表示前は、可動手段によって説明表示の視認性が変化し、予告アイコンの表示後は、予告アイコンによって説明表示の視認性が変化する構成であってもよい。

【１３１７】

その後、特図１の変動時間が経過すると、図１３２（ａ７）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾６－装飾２－装飾２」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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾６－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。

【１３１８】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１３２（ａ８）に示すように、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で変動アイコン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第１の保留アイコンｈ１１となる。また、図１３２（ａ８）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄の変動表示が開始される。また、この演出例では、図１３２（ａ８）に示されるように、装飾図柄の変動表示の開始とともにステージが変更され、背景表示が城下町から海岸に変更している。すなわち、この演出例では、ステージ名表示部ＳＴ２が非表示の状態であっても、ステージの変更が可能であり、また、ステー

ジ名表示部ＳＴ２が非表示の状態では、変更後のステージ名の表示も行われない。なお、ステージが変更された場合には、ステージ名表示部ＳＴ２に所定時間だけ変更後のステージ名を表示し、その後、ステージ名を消去して予告アイコンを表示するようにしてもよい。

【１３１９】

図１３２（ａ９）は、５つの予告アイコンがストックされた様子が示されている。すなわち、ステージ名表示部ＳＴ２には、最大で３つの予告アイコンを表示することができるが、４つ目の予告アイコンがストックされる場合には、チュートリアル表示部ＴＴ４にも表示するようにするが、この場合、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示されていた説明表示は消去され、専ら予告アイコンを表示する領域として機能するようになる。すなわち、この演出例によれば、予告アイコンがチュートリアル表示部ＴＴ４にストックされる場合には、チュートリアル表示（説明表示）は行われないこととなる。なお、図１３２（ａ９）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、まずステージ名表示部ＳＴ２に、姫の予告アイコンＩ６４と２つの疑似連予告アイコンＩ６５がストックされ、続いて、チュートリアル表示部ＴＴ４に、剣豪の予告アイコンＩ６２とチャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされている。

【１３２０】

なお、この演出例において、例えば、左側から順に予告アイコンが消化される場合に、消化される予告アイコン以外の予告アイコンの表示位置を変更するアニメーションを行うようにしてもよい。具体的には、例えば、図１３２（ａ９）に示される場合において、姫の予告アイコンＩ６４が消化された場合には、２つの疑似連予告アイコンＩ６５がそれぞれ１つずつ左側に移動し、チュートリアル表示部ＴＴ４の左側に表示されている剣豪の予告アイコンＩ６２は、ステージ名表示部ＳＴ２の最も右側に移動し、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示されていたチャンスアップの予告アイコンＩ６３は、一つ左側に移動する。チュートリアル表示部ＴＴ４に表示されていた予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２に移る場合には、瞬間移動する等により、他の表示の視認性に影響を与えないようにしてもよい。

【１３２１】

そして、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示されていた予告アイコンがすべて消化された場合には、チュートリアル表示部ＴＴ４において説明表示を再開し、ステージ名表示部ＳＴ２に表示されていた予告アイコンがすべて消化された場合には、ステージ名表示部ＳＴ２においてステージ名の表示を再開する。なお、説明表示やステージ名の表示を再開しなくてもよい。説明表示の再開は、予告アイコンが消化された図柄変動表示と同じ変動表示内で再開（例えば、スーパーリーチ明けに再開）してもよい。また、説明表示が再開する場合において、全く同じ表示が再開されてもよいし、テロップ式（スクロール式）の表示で違う部分の表示から再開してもよい。

【１３２２】

また、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示する予告アイコンの種類と、ステージ名表示部ＳＴ２に表示する予告アイコンの種類を予め定めるようにしてもよい。この場合において、予告アイコンが消化された場合には、他の予告アイコンについて移動しないようにしてもよい。

【１３２３】

また、予告アイコンの表示位置を変更するアニメーションの実行時間は、保留アイコンの移動アニメーションの実行時間と同じであってもよいし、保留アイコンの移動アニメーションの実行時間よりも短くてもよいし、保留アイコンの移動アニメーションの実行時間よりも長くてもよい。

【１３２４】

また、この演出例では、予告アイコンがストックされる場合には、最初にステージ名表示部ＳＴ２にストックし、ストックした数が３つとなった場合には、その後にストックする予告アイコンをチュートリアル表示部ＴＴ４にさらに３つまでストック可能に構成した

が、最初にチュートリアル表示部ＴＴ４にストックし、ストックした数が３つとなった場合には、その後にストックする予告アイコンをステージ名表示部ＳＴ２にさらに３つまでストック可能に構成してもよい。

【１３２５】

また、この演出例において、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２やチュートリアル表示部ＴＴ４に完全に収まる前（ステージ名表示部ＳＴ２やチュートリアル表示部ＴＴ４の一部に予告アイコンの一部が表示されている状態）では、説明表示は表示されていてもよいし、表示されていなくてもよい。また、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２やチュートリアル表示部ＴＴ４に完全に収まった直後では、説明表示は表示されていてもよいし、表示されていなくてもよい。また、予告アイコンの消化の際に上方に移動し始めた直後では、説明表示は表示されていてもよいし、表示されていなくてもよい。また、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２やチュートリアル表示部ＴＴ４に完全に収まる前では、説明表示は表示されていて、予告アイコンの消化の際に上方に移動し始めた直後では、説明表示は表示されないようにしてもよい。

【１３２６】

また、この演出例では、投てきアニメーションの例として図１２５に示して上述したものを参照したが、他の図に示されている態様を組み合わせることも当然可能であることは言うまでもない。

【１３２７】

また、これまでに説明した実施形態や、以降に説明する実施形態において、例えば、変動アイコン表示領域のように、これから消化される予告アイコン専用の表示領域があってもよい。

【１３２８】

また、予告アイコンは、消化される順番に表示されなくてもよく、例えば、複数の予告アイコンが歯抜け状に消化され、空いた箇所に埋めるように他の予告アイコンが移動するようにしてもよいし、移動しなくてもよい。

【１３２９】

また、１つの始動口につき第１特図入賞口と第２特図入賞口とに振り分けることができ、通常の遊技状態において図柄変動表示を８つ保留することが可能な、いわゆるＭＡＸ８機（８保入順機という場合もある）において、保留アイコン表示領域は保留４つ分の表示領域が予め用意されていて、保留が４つになったときにその表示領域が拡大して５つ分になったり、８つ分まで拡大したりしてもよい。このとき、例えば、拡大した保留アイコン表示領域をチュートリアル表示領域ＴＴ４やステージ名表示部ＳＴ２に表示し、説明表示を非表示にするようにしてもよい。

【１３３０】

図１３２（ｂ１）～同図（ｂ２）は、ストックされた予告アイコンが消化される場合の様子が示されている。

【１３３１】

図１３２（ｂ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ステージ名表示部ＳＴ２にチャンスアップの予告アイコンＩ６３が表示されている。なお、第１装飾図柄及び第２装飾図柄はいずれも変動表示中である。

【１３３２】

そして、その後、チャンスアップの予告アイコンＩ６３が消化されるタイミングとなり、図１３１（ｂ２）に示すように、チャンスアップの予告アイコンＩ６３が上方に移動していく様子が示されている。この演出例では、チャンスアップの予告アイコンＩ６３がステージ名表示部ＳＴ２における表示位置から移動しても、少なくとも予告アイコンの一部がステージ名表示部ＳＴ２に重なっている場合には、説明表示としてのステージ名の表示は再開されていない。このことは、チュートリアル表示部ＴＴ４についても同様である。なお、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２における表示位置から移動した直後にステージ名の表示を再開するようにしてもよい。

【１３３３】
図１３３は、本実施形態に係る他の演出例を段階的に示す図である。
【１３３４】
図１３３（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１３３（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０、第１の保留アイコンｈ１１は、いずれもデフォルトの表示態様となっているが、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、変動アイコンｈ０の右側には、チュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、図１３３（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。
【１３３５】
第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１３３（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。
【１３３６】
第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。
【１３３７】
また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。
【１３３８】
図１３３（ａ１）～同図（ａ３）は、ステージによりＵＩ部の表示態様が変化する様子を示している。
【１３３９】
図１３３（ａ１）は、城下町ステージの様子を示している。なお、この城下町ステージの表示態様については、図１２５（ａ）に示される態様と同じであるので説明を省略する。
【１３４０】
図１３３（ａ２）は、宇宙ステージの様子を示している。宇宙ステージにおける第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部左側にＵＩ部が形成されている点において、上述した城下町ステージとは異なっている。すなわち、宇宙ステージにおけるＵＩ部は、表示画面の下部中央に変動アイコン表示領域が配置され、変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコン表示領域の左側に保留アイコン表示領域とチュートリアル表示領域ＴＴ１が上下に並べて配置されている。なお、ストックされた予告アイコンの表示位置は、図１２５に示して上述した城下町ステージにおける予告アイコンの表示位置と同じである。保留アイコン表示領域は、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された表示態様となっている。図１３３（ａ２）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が３つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、３つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されている。なお、宇宙ステージでの変動アイコンｈ０及び保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３の表示態様は、城下町ステージの変動アイコン及び保留アイコンの表示態様とは異なり、五角形をなしており、デフォルトの表示態様では、例えば、白色五角形の表示態様であり、先読み予告の表示態様では、例えば、青

色五角形の表示態様である。図１３３（ａ２）に示すタイミングでは、変動アイコンｈ０、第１の保留アイコンｈ１１及び第２の保留アイコンｈ１２がデフォルトの表示態様となっており、第３の保留アイコンｈ１３が先読み予告の表示態様となっている。また、保留アイコン表示領域の下方に配置されたチュートリアル表示領域ＴＴ１には、「パンダは殿様の師匠」と表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。このように、宇宙ステージでは、予告アイコンの表示位置とチュートリアル表示領域ＴＴ１の表示位置が異なるので、予告アイコンによってチュートリアル表示領域ＴＴ１がオーバーラップされることがない。

【１３４１】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の上部において、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１３４２】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１３４３】

図１３３（ａ３）は、他のステージから城下町ステージに移行した直後の様子を示している。図１３３（ａ３）に示されるように、チュートリアル表示領域ＴＴ１は、城下町ステージに移行した直後では、説明表示が非表示となっており、新たな説明表示が行われるときまで非表示の状態が維持される。図１３３（ａ３）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、非表示状態とされたチュートリアル表示領域ＴＴ１に剣豪の予告アイコンＩ６２がオーバーラップしている。なお、ステージの移行が行われた直後のチュートリアル表示領域ＴＴ１において説明表示を表示するようにしてもよい。また、あるステージ（例えば、城下町ステージ）においてチュートリアル表示領域ＴＴ１が非表示の状態のときに他のステージ（例えば、宇宙ステージ）に移行した場合に、移行後のステージにおけるチュートリアル表示領域ＴＴ１に説明表示が表示されるようにしてもよい。

【１３４４】

図１３３（ｂ１）～同図（ｂ２）は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにチュートリアル表示領域ＴＴ１が配置され、予告アイコンがストックされる場合には、チュートリアル表示領域ＴＴ１を消去される様子が示されている。

【１３４５】

図１３３（ｂ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１３３（ｂ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンのうちの第１の保留アイコンｈ１１は、デフォルトの表示態様となっているが、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。

【１３４６】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１３３（ｂ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１３４７】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、表示画面の下方に、チュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、「予告アイコン消化で・・・」と表示されている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及

び特図２の第４図柄も表示されている。

【１３４８】

このような構成において、例えば、図１３３（ｂ２）に示すように、ボタンアイコンＩＢＴがストックされる場合には、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに表示されることとなるが、この場合、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに表示されていたチュートリアル表示部ＴＴ１が消去される。ここで、ボタンアイコンＩＢＴは、複数個ストックが可能であり、例えば、特定の演出中においてボタンを操作する演出の発生回数を事前に報知するアイコンであり、例えば、ボタン操作演出の発生回数が多いほど、大当りに対する信頼度が高く、すなわち、ボタンアイコンＩＢＴのストック数が多いほど、大当りとなりやすいということができる。

【１３４９】

このように、この演出例によれば、予告アイコンが表示される場合には、他の表示を行うことが犠牲にされるということができる。

【１３５０】

図１３４は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。図１３４では、上述した殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションを利用した他の演出例について示されている。

【１３５１】

図１３４（ａ１）～同図（ａ６）は、投てきアニメーションにより、既にストックされている予告アイコンが変化する様子が示されている。

【１３５２】

図１３４（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１３４（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び第１の保留アイコンｈ１１は、いずれもデフォルトの表示態様となっているが、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、変動アイコンｈ０の右側には、チュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、図１３４（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「殿様は八代将軍です」と表示されている。また、図１３４（ａ１）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１の前面側にオーバーラップするように、ハテナの予告アイコンＩ１６６が表示（ストック）されている。ハテナの予告アイコンＩ１６６は、消化されるタイミングとなる前に他の予告アイコンに変化する場合があるアイコンであるが、他の予告アイコンに変化せず、消化しても何も起こらない、いわゆるガセの予告アイコンとして機能する場合もある。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。

【１３５３】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１３４（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１３５４】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１３５５】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１３５６】
その後、図１３４（ａ２）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが開始され、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投げようとする様子が示されている。
【１３５７】
その後、図１３４（ａ３）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタが、爆弾アイコンＩ６１を投てきした様子が示されている。
【１３５８】
そして、図１３４（ａ４）に示されるタイミングで、爆弾アイコンＩ６１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘って移動するように表示が行われる。このとき、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「殿様は八代将軍です」と表示されていたものが、「予告アイコン消化で・・・」に変更されている。
【１３５９】
その後、図１３４（ａ５）に示すように、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１は、ハテナの予告アイコンＩ６６に到達して破裂する。このとき、爆弾アイコンＩ６１が破裂したことを表すエフェクト画像がハテナの予告アイコンＩ６６の前面側に重なり、ハテナの予告アイコンＩ６６の少なくとも一部が視認困難とされている。なお、破裂した爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像の大きさは、ハテナの予告アイコンＩ６６を少なくとも覆う程度の大きさとなっている。すなわち、変化対象である予告アイコンにのみエフェクト画像がかかっている。
【１３６０】
その後、図１３４（ａ６）に示すタイミングで、破裂した爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像が消去され、ハテナの予告アイコンＩ６６が剣豪の予告アイコンＩ６２に変化している。すると、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、ハテナの予告アイコンＩ６６が剣豪の予告アイコンＩ６２に変更されたことが報知される。このとき、剣豪の予告アイコンＩ６２は、チュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置でオーバーラップしているので、チュートリアル表示部ＴＴ１の説明表示の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。また、図１３４（ａ６）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されていたものが、「剣豪は殿様の宿敵です」に変更されている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１の説明表示の変更のタイミングは、剣豪の予告アイコンＩ６２の表示が開始されたタイミングと同じタイミングであってもよいし、剣豪の予告アイコンＩ６２の表示が開始されたタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、剣豪の予告アイコンＩ６２の表示が開始されたタイミングよりも後のタイミングであってもよい。このように、予告アイテムのストック演出の一部がストック済みの予告アイコンの変化演出の少なくとも一部と同じであるということができる。
【１３６１】
図１３４（ｂ１）～同図（ｂ３）は、投てきアニメーションにより、既にストックされている予告アイコンが変化する様子が示されている。なお、図１３４（ｂ１）は、図１３４（ａ４）と同じであり、図１３４（ｂ３）は、図１３４（ａ６）と同じであるので、これらの図面についての説明は省略する。なお、図１３４（ｂ３）におけるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されている。
【１３６２】
図１３４（ｂ１）に示される演出が行われた後、図１３４（ｂ２）に示すように、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１は、ハテナの予告アイコンＩ６６に到達して破裂する。このとき、爆弾アイコンＩ６１が破裂したことを表すエフェクト画像がチュートリアル表示部ＴＴ１の略全体を覆うようにチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側にオーバーラップして表示される。これにより、ハテナの予告アイコンＩ６６及びチュートリアル表示部ＴＴ１の少なくとも一部が視認困難とされており、図１３４（ａ５）に示されるエフェクト画像よりもオーバーラップする範囲は大きい。なお、予告アイコンが複数ス

トックされている場合には、すべての予告アイコンにオーバーラップされるようにしてもよい。このように、予告アイテムのストック演出の一部がストック済みの予告アイコンの変化演出の少なくとも一部と同じであるということができる。

【１３６３】

図１３４（ｃ１）～同図（ｃ３）は、投てきアニメーションにより、既にストックされている予告アイコンが変化する様子が示されている。なお、図１３４（ｃ１）は、図１３４（ｂ１と同じであり、図１３４（ｃ２）は、図１３４（ｂ２）と同じであるので、これらの図面についての説明は省略する。

【１３６４】

図１３４（ｃ２）に示されるタイミングで、爆弾アイコンＩ６１が破裂した後、図１３４（ｃ３）に示すように、破裂した爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像が消去され、ハテナの予告アイコンＩ６６が剣豪の予告アイコンＩ６２及びチャンスアップの予告アイコンＩ６３に変化している。すなわち、１つの予告アイコンが２つの予告アイコンに変化している。さらに換言すれば、１回の投てきアニメーションにより、予告アイコンの変化と新たな予告アイコンのストックとが同時に行われているということもできる。このように、予告アイテムのストック演出の一部がストック済みの予告アイコンを変化させるとともに新たな予告アイコンをストックする演出の少なくとも一部と同じであるということができる。

【１３６５】

図１３４（ｄ１）～同図（ｄ３）は、投てきアニメーションにより、保留アイコンの表示態様が変化する様子が示されている。なお、図１３４（ｄ１）は、図１３４（ａ４）と同じであるのでこの図面についての説明は省略する。

【１３６６】

図１３４（ｄ１）に示される演出が行われた後、図１３４（ｄ２）に示すように、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１は、先読み予告の表示態様である第２の保留アイコンｈ１２に到達して破裂する。このとき、爆弾アイコンＩ６１が破裂したことを表すエフェクト画像が当該第２の保留アイコンｈ１２の前面側に重なり、第２の保留アイコンｈ１２の少なくとも一部が視認困難とされている。なお、破裂した爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像の大きさは、第２の保留アイコンｈ１２を少なくとも覆う程度の大きさとなっている。すなわち、変化対象である保留アイコンにのみエフェクト画像がかかっている。

【１３６７】

その後、図１３４（ｄ３）に示すタイミングで、破裂した爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像が消去され、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様が変化（例えば、青色の表示態様から、赤色の表示態様に変化）している。すると、スピーカ１２０から、「ポン」という音声が出力され、保留アイコンｈ１２の表示態様が変化したことが報知される。このように、予告アイテムのストック演出の一部が保留アイコンの表示態様の変化演出の少なくとも一部と同じであるということができる。

【１３６８】

このように、図１３４に示される演出例では、予告アイコン取得時のアニメーションの少なくとも一部が、他のアニメーションの一部と同じとなっている。例えば、複数の装飾図柄表示装置（例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌと第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）に跨って表示が行われる場合には、ある装飾図柄表示装置（例えば、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）において行われるアニメーションについて同じとなっている。

【１３６９】

図１３５は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。

【１３７０】

図１３５（ａ１）～同図（ａ７）では、特定の予告アイコンがストックされたことで、その旨を表示することで、ミッションが達成された旨の報知を行う様子が示されている。

なお、図１３５（ａ１）～同図（ａ３）は、図１２５（ｈ）～同図（ｊ）と同じであるので、これらの図面についての説明については省略する。

【１３７１】

図１３５（ａ３）に示された演出が行われた後、図１３５（ａ４）に示すように、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが終了する。また、図１３５（ａ４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、チュートリアル表示部ＴＴ１の上方に、特定の演出が行われたことを報知する説明表示部としての達成表示部ＫＭ１が表示されている。この達成表示部ＫＭ１には、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされたことを示す「剣豪ストック」が表示されている。すなわち、剣豪の予告アイコンＩ６２を取得するミッションが課されている場合に、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされた場合に、達成表示部ＫＭ１にその旨を表示することで、ミッションの達成を報知することができる。あるいは、例えば、大当りへの期待度が極めて高い演出が行われることを予告する剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされたことを明示的に報知するために達成表示部ＫＭ１が表示されるものであってもよい。なお、達成表示部ＫＭ１が表示されるタイミングは、投てきアニメーションの終了と同時であってもよいし、投てきアニメーションが終了するよりも前のタイミングであってもよいし、投てきアニメーションが終了した後のタイミングであってもよい。なお、達成表示部ＫＭ１は、ストックされた剣豪の予告アイコンＩ６２の近傍に表示されるので、達成表示部ＫＭ１に注目させることができる場合がある。なお、ストックする予告アイコンを達成表示部ＫＭ１にオーバーラップして表示させるようにしてもよい。

【１３７２】

その後、図１３５（ａ５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、中図柄表示領域２０８ｂに予告アイコン図柄ＣＳとしての「装飾Ｃ」が停止表示され、「装飾１－装飾Ｃ－装飾６」の装飾図柄の組合せで仮停止表示している。なお、変動アイコンｈ０は、ここでは消去されているが、表示されていてもよい。

【１３７３】

上述したように、中図柄表示領域２０８ｂに予告アイコン図柄ＣＳが導出表示されると、図１３５（ａ６）～同図（ａ７）に示すように、予告アイコン図柄ＣＳからチャンスアップの予告アイコンＩ６３がチュートリアル表示部ＴＴ１における剣豪の予告アイコンＩ６２の右隣りの表示位置に向かって飛び出してくる。図１３５（ａ６）に示されるタイミングでは、チャンスアップの予告アイコンＩ６３は、達成表示部ＫＭ１の前面側にオーバーラップし、達成表示部ＫＭ１における説明表示の少なくとも一部を視認困難にしている。

【１３７４】

なお、この演出例において、例えば、予告アイコンがストックされた場合に予告アイコンの表示位置が、予告アイコンの種類によって予め定められている場合において、消化される予告アイコンの種類のよって達成表示部ＫＭ１へのオーバーラップが解消するようにしてもよい。また、例えば、複数の予告アイコンがストックされている場合であって、予告アイコンが消化されることにより、残存する予告アイコンが所定間隔で整列するように移動させる場合、複数の予告アイコンのうちの所定数の予告アイコンが消化されると予告アイコンによる達成表示部ＫＭ１へのオーバーラップが解消するようにしてもよい。

【１３７５】

図１３５（ｂ１）～同図（ｂ３）では、例えば、スーパーリーチへの発展時や大当りとなる際に動作する第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの動作態様の一例が示されている。

【１３７６】

図１３５（ｂ１）では、スーパーリーチが行われている様子が示されている。具体的には、図１３５（ｂ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、スーパーリーチの背景画面が表示されており、表示画面の中央下部には変動アイコンｈ０が表示されている。なお、ＵＩ部は、上述したように、スーパーリーチ時には、下方にフレームアウト

している。そのため、変動アイコンｈ０の表示位置は、ＵＩ部が表示されている場合よりも下方となっている。第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の上部において、第２装飾図柄の変動表示が行われている。第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、表示画面の上方で第１装飾図柄の変動表示が行われているとともに、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１３７７】

その後、図１３５（ｂ２）に示されるように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎとが、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って互いに近接する方向にスライド移動する。このとき、例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにチュートリアル表示部ＴＴ１が表示されている場合には、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍや第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに少なくとも一部がオーバーラップされる場合がある。これによれば、装飾図柄表示装置による可動動作と説明表示が隠れる現象により、大当りに対する期待感を持たせつつ、説明表示に注目させることができる場合がある。

【１３７８】

そして、図１３５（ｂ３）に示されるように、互いに近接した第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと第３装飾図柄表示装置２０８Ｎとが一体的となって第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って時計方向に９０度回転している。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されていた変動アイコンｈ０が第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに跨って表示画面の左端部に表示されるとともに、方形状の枠の中に「祝」の文字が施された画像も第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに跨って表示されている。また、第３装飾図柄表示部２０８Ｎでは、表示画面の右下隅部に、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。また、さらに、図１３５（ｂ３）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方に配置されていた家紋役物２２４Ｅが上方に移動して第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの中央下部にオーバーラップし、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方に配置されていた八代役物２２４Ｆａ及び将軍役物２２４Ｆｂが下方に移動して第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの上端部分にオーバーラップしている。このとき、例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにチュートリアル表示部ＴＴ１が表示されている場合には、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍや第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに少なくとも一部がオーバーラップされる場合がある。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにチュートリアル表示部ＴＴ１が表示されている場合には、八代役物２２４Ｆａや将軍役物２２４Ｆｂにオーバーラップされる場合がある。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにチュートリアル表示部ＴＴ１が表示されている場合には、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされる場合がある。これによれば、装飾図柄表示装置や演出可動体による可動動作と説明表示が隠れる現象により、大当りに対する期待感を持たせつつ、説明表示に注目させることができる場合がある。

【１３７９】

図１３５（ｃ１）～同図（ｃ４）では、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいて、ボタン画像１３６ａを常時あるいは少なくとも一定期間表示し、ボタン画像１３６ａの表示状態を変化させることにより、演出ボタン１３６の状態を報知している様子が示されている。

【１３８０】

図１３５（ｃ１）では、剣豪リーチにおける決闘シーンのアニメーションが行われている様子が示されている。図１３５（ｃ１）は、図１２６（ｄ）に対応しているが、ステージ名表示部ＳＴ１が第２装飾図柄表示装置２０８Ｍではなく、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの左上隅部に表示され、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの下方にボタン画像１３６ａが常時あるいは少なくとも一定期間表示されている点で異なっている。なお、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍに表示されたボタン画像１３６ａは通常状態（デフォルトの表示状態）で表示されている。

【１３８１】

図１３５（ｃ２）は、決闘シーンのアニメーションが継続しており、図１３５（ｃ２）

に示されるタイミングになると、第２装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ボタン受付時間メーターが表示されるとともに、ボタン画像１３６ａの表示態様が演出ボタン１３６への押下を促す表示態様で表示されている。この表示により、演出ボタン１３６の操作の受け付けが開始されたことを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進する。このとき、演出ボタン１３６に内蔵されたチャンスボタンランプ１３８が操作受付状態であることを示す発光態様（例えば、赤色に発光）で発光している。

【１３８２】

その後、図１３５（ｃ３）に示されタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図１３５（ｃ４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、殿様のアップとともに「いくぜ」という文字表示が付加されたカットイン画像が決闘シーンのアニメーション表示に重ねて表示される。一方、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、演出ボタン１３６の操作有効期間が終了したとして、ボタン画像１３６ａがデフォルトの表示態様に変更される。この演出例では、上述した構成とすることで、例えば、上述したボタン予告アイコン（第１のボタン予告アイコンＩ４や第２のボタン予告アイコンＩ１１）の操作が有効となったときに、上述したようにして遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進させることができる場合がある。

【１３８３】

図１３５（ｄ）は、本実施形態において適用可能な予告アイコンの一例を示している。例えば、上述したハテナの予告アイコンＩ１６６、疑似連予告アイコンＩ１６５、チャンスアップの予告アイコンＩ１６３、姫の予告アイコンＩ１６４、剣豪の予告アイコンＩ１６２の他、保留昇格の予告アイコンＩ１６７、チャンス目の予告アイコンＩ１６８、パンダの予告アイコンＩ１６９が用意されている。ここで、保留昇格の予告アイコンＩ１６７は、消化されると、保留アイコンあるいは変動アイコンの表示態様がより大当りに対する信頼度の高い表示態様に変更することを予告するアイコンである。また、疑似連予告アイコンは、消化すると、疑似連演出が行われることを予告するアイコンである。また、チャンス目の予告アイコンＩ１６８は、消化されると、装飾図柄の表示結果としてチャンス目が導出されることを予告するアイコンである。また、姫の予告アイコンは、消化すると、先読みゾーンに移行することを予告するアイコンである。また、パンダの予告アイコンＩ１６９は、消化すると、パンダが乱入する演出が行われ、必ず大当り（当確）となることを予告するアイコンである。

【１３８４】

図１３６は、予告アイコンとチュートリアル表示との関係について説明する図である。

【１３８５】

図１３６（ａ１）～同図（ａ７）は、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示される説明表示（例えば、「剣豪は殿様の宿敵です」の表示）がスクロール表示している様子が示されている。なお、図１３６に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１は、左側が剣豪の予告アイコンＩ１６２にオーバーラップされている。

【１３８６】

図１３６（ａ１）では、説明表示のスクロール表示の開始前の様子が示されている。

【１３８７】

その後、図１３６（ａ２）に示すように、説明表示のスクロールが開始されると、「剣豪は殿様の宿敵です」の表示が、チュートリアル表示部ＴＴ１の右側から順次スクロールインする。図１３６（ａ２）に示されるタイミングでは、「剣豪は」の部分のみがスクロールインされており、図１３６（ａ３）に示されるタイミングでは、「剣豪は殿様の」の部分のみがスクロールインされている。これらの場合では、いずれの文字も剣豪の予告アイコンＩ１６２にオーバーラップされていないので、説明表示が明確に認識することができる場合がある。

【１３８８】

その後、図１３６（ａ４）に示されるタイミングになると、「剣豪は殿様の宿敵です」の文字全体が表示される。この場合には、少なくとも「剣豪」の文字部分が剣豪の予告ア

イコンＩ６２にオーバーラップされており、説明表示の少なくとも一部が視認困難な状態とされる。

【１３８９】

続く、図１３６（ａ５）に示されるタイミングになると、「剣豪は」の部分がチュートリアル表示部ＴＴ１の左側からスクロールアウトし、「殿様の宿敵です」の部分がチュートリアル表示部ＴＴ１に表示されている。この場合には、少なくとも「殿様の」の文字部分が剣豪の予告アイコンＩ６２にオーバーラップされており、説明表示の少なくとも一部が視認困難な状態とされる。

【１３９０】

続く、図１３６（ａ６）に示されるタイミングになると、「剣豪は殿様の」の部分がチュートリアル表示部ＴＴ１の左側からスクロールアウトし、「宿敵です」の部分がチュートリアル表示部ＴＴ１に表示されている。この場合には、少なくとも「宿敵で」の文字部分が剣豪の予告アイコンＩ６２にオーバーラップされており、説明表示の少なくとも一部が視認困難な状態とされる。

【１３９１】

続く、図１３６（ａ７）に示されるタイミングになると、説明表示のスクロールが終了する。このように、この演出例では、説明表示のスクロールにより、予告アイコンによってオーバーラップされる文字が継時的に変化している。また、説明表示のスクロールにより、予告アイコンによって説明表示がオーバーラップされる期間とオーバーラップされない期間が生じることとなる。なお、説明表示のスクロールを繰り返し行う場合には、これらの期間も繰り返し生じることとなる。

【１３９２】

図１３６（ｂ１）～同図（ｂ７）は、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示される説明表示（例えば、「剣豪は殿様の宿敵です」の表示）のスクロール表示中に、チュートリアル表示部ＴＴ１において他の表示（例えば、「激熱」の予告表示）が行われる場合の様子が示されている。なお、図１３６（ｂ１）～同図（ｂ３）と、図１３６（ｂ６）～同図（ｂ７）は、それぞれ、図１３６（ａ１）～同図（ａ３）と、図１３６（ａ６）～同図（ａ７）と同じなので、詳しい説明については省略する。

【１３９３】

図１３６（ｂ３）に示される態様で説明表示が行われた後、図１３６（ｂ４）～図１３６（ｂ５）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ１では予告表示が行われている。予告表示は、チュートリアル表示部ＴＴ１の下地の色を赤色にし、「激熱」という文字を表示するなどして、当該図柄変動表示における予告表示や先読み予告表示を行う。予告表示中は、説明表示のスクロール表示を中断する。例えば、上述した予告表示を説明表示にオーバーラップして説明表示を視認困難な状態としてもよいし、説明表示のスクロール表示から予告表示に表示を切り替えるようにしてもよい。

【１３９４】

その後、予告表示が終了すると、図１３６（ｂ６）に示すように、説明表示のスクロール表示が再開する。説明表示のスクロール表示は、予告表示が行われている期間においてもバックグラウンドで進行しており、説明表示の表示が再開した時点での説明表示の表示態様は、バックグラウンドで進行した後の表示態様となっている。なお、説明表示の表示が再開した時点での説明表示の表示態様は、中断した時点での表示態様であってもよい。その後、図１３６（ｂ７）に示すタイミングになると、説明表示のスクロール表示が終了する。なお、説明表示のスクロール表示を中断して表示するものとして予告表示を例にして説明したが、予告表示以外の表示により説明表示のスクロール表示を中断するようにしてもよい。

【１３９５】

図１３６（ｃ１）～同図（ｃ５）は、複数の予告アイコンがストックされている状態において、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示される説明表示（例えば、「剣豪は殿様の宿敵です」の表示）の表示中に、一部の予告アイコンの消化に伴い、他の予告アイコンが移

動する様子が示されている。
【１３９６】
図１３６（ｃ１）では、最初に消化される予定の予告アイコンであるチャンスアップの予告アイコンＩ６３と、２番目に消化される予定の予告アイコンである剣豪の予告アイコンＩ６２がチャンスアップの予告アイコンＩ６３の右側に並んで配置され、剣豪の予告アイコンＩ６２が、チュートリアル表示部ＴＴ１の左側でオーバーラップしている様子が示されている。そのため、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されている説明表示の一部が視認困難な状態となっている。
【１３９７】
その後、図１３６（ｃ２）に示されるように、チャンスアップの予告アイコンＩ６３が消化されると、図１３６（ｃ３）～同図（ｃ５）に示されるように、剣豪の予告アイコンＩ６２がチャンスアップの予告アイコンＩ６３が表示されていた位置に移動する予告アイコン移動アニメーションが行われる。これにより、剣豪の予告アイコンＩ６２によるチュートリアル表示部ＴＴ１に対するオーバーラップの範囲が継時的に変化した後に、オーバーラップの状態が解除され、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されている説明表示が視認容易となる場合がある。すなわち、この演出例では、ストックされた予告アイコンの数により、チュートリアル表示部ＴＴ１に予告アイコンがオーバーラップしたりしなかったりする。なお、説明表示がチュートリアル表示部ＴＴ１においてスクロール表示する場合には、予告アイコンの移動アニメーションにおける予告アイコンの移動表示と説明表示のスクロール表示とが重なる場合がある。
【１３９８】
図１３７は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。図１３７に示される演出例では、予告アイコンがストックされた場合に、ストックされた予告アイコンを拡大表示する様子が示されている。
【１３９９】
図１３７（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部ＵＩ１が配置されている様子が示されている。このＵＩ部ＵＩ１は、４つの保留アイコンがそれぞれ略方形状の表示枠内に表示可能な保留アイコン表示領域が左側に形成され、右側の上段に４つの予告アイコンがそれぞれ略方形状の表示枠内に表示可能な予告アイコン表示領域が右上に形成され、チュートリアル表示部ＴＴ５が予告アイコン表示領域の下方に形成されている。なお、変動アイコン表示領域は、ＵＩ部ＵＩ１の上方であって、保留アイコン表示領域に近接する位置に表示されている。より具体的には、変動アイコン表示領域は、第１の保留アイコンｈ１１が表示される表示枠の上方に配置されている。図１３７（ａ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が３つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、３つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３が表示されている。なお、変動アイコンｈ０、第１の保留アイコンｈ１１及び第２の保留アイコンｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっているが、第３の保留アイコンｈ１３は、先読み予告の表示態様で表示されている。また、図１３７（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ５では、「殿様は八代将軍です」と表示されている。また、図１３７（ａ）に示される予告アイコン表示領域には、２つの疑似連予告アイコンＩ６５がストックされており、いずれも通常の表示態様（この演出例において、「第一の表示態様」という場合がある。）で表示されている様子が示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。ここで、予告アイコン表示領域に表示されている通常の表示態様の予告アイコンは、装飾図柄の表示領域とは離間した位置にあるので、装飾図柄にオーバーラップされることはなく、また、装飾図柄をオーバーラップすることはない。なお、通常の表示態様の予告アイコンが装飾図柄にオーバーラップされる場合があってもよいし、装飾図柄をオーバーラップする場合があってもよい。
【１４００】
第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１３７（ａ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示

されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、ステージ名表示部ＳＴ１の上方には、ボタン画像１３６ａがデフォルトの表示態様で表示されており、演出ボタン１３６の操作を指示する場合に、表示態様が変化するように構成されている。なお、このボタン画像１３６ａは、常時表示されてもよいし、表示されない期間があってもよい。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１４０１】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１４０２】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１４０３】

その後、図１３７（ｂ）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが開始され、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投げようとする様子が示されている。

【１４０４】

その後、図１３７（ｃ）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタが、爆弾アイコンＩ６１を投てきした様子が示されている。

【１４０５】

そして、図１３７（ｄ）に示されるタイミングで、爆弾アイコンＩ６１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘って移動するように表示が行われる。なお、爆弾アイコンＩ６１は、変動表示中の装飾図柄にオーバーラップしているが、爆弾アイコンＩ６１が、変動表示中の装飾図柄にオーバーラップされてもよい。

【１４０６】

その後、図１３７（ｅ）に示すように、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１は、予告アイコン表示領域の３つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に到達して破裂する。このとき、爆弾アイコンＩ６１が破裂したことを表すエフェクト画像が予告アイコン表示領域の３つ目の予告アイコンがストックされる表示枠にオーバーラップし、予告アイコン表示領域の３つ目の予告アイコンがストックされる表示枠の少なくとも一部が視認困難とされている。なお、破裂した爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像の大きさは、予告アイコン表示領域の３つ目の予告アイコンがストックされる表示枠を少なくとも覆う程度の大きさとなっている。これにより、３つ目の予告アイコンがストックされることを予告報知している。なお、図１３７（ｅ）に示す例では、爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像が、チュートリアル表示部ＴＴ５に表示されている文字表示の一部や、爆弾アイコンＩ６１が破裂した保留表示領域の表示枠に隣接する表示枠、及び、この表示枠に予告アイコンがストックされている場合には、当該予告アイコンにオーバーラップしている。

【１４０７】

その後、図１３７（ｆ）に示すタイミングで、破裂した爆弾アイコンＩ６１のエフェクト画像が拡大し、ＵＩ部ＵＩ１全体を炎で覆う炎のエフェクトＥＦ１に表示態様が変化する。そのため、ＵＩ部ＵＩ１に表示された予告アイコンとともに、変動アイコンｈ０、保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３及びチュートリアル表示部ＴＴ５も視認困難とされる。このとき、ＵＩ部ＵＩ１を非表示の状態としてもよいし、ＵＩ部ＵＩ１を表示された状態にしてＵＩ部ＵＩ１の全体を炎のエフェクトＥＦ１によってオーバーラップされるようにしてもよい。また、炎のエフェクトＥＦ１は、ＵＩ部ＵＩ１の一部のみを覆い、変動アイコンｈ０、保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３及びチュートリアル表示部ＴＴ５の少

なくとも一部を視認可能としてもよいし、予告アイコン表示領域のみ視認困難としてもよい。

【１４０８】

その後、図１３７（ｇ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、予告アイコン拡大アニメーションが開始されている。すなわち、図１３７（ｇ）に示されるタイミングでは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ＵＩ部ＵＩ１に形成された予告アイコン表示領域が抜き出されて形成された予告アイコン表示枠ＹＦが炎のエフェクトＥＦ１の中から出現する様子が表示されている。このとき、予告アイコン表示枠ＹＦには、２つの疑似連予告アイコンＩ６５が１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠と２つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に表示されているほか、３つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に、剣豪の予告アイコンＩ６２が新たに表示され、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされたことを報知している。また、図１３７（ｇ）に示されるタイミングでは、予告アイコン表示枠ＹＦが、ＵＩ部ＵＩ１に形成された予告アイコン表示領域よりも大きく表示され、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている予告アイコンは、それぞれ予告アイコン表示枠ＹＦのサイズに合わせて通常の表示態様に対して拡大して表示されている。これにより、遊技者に剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされたことを容易に認識させることができる場合がある。

【１４０９】

その後、図１３７（ｈ）に示すタイミングで、予告アイコン表示枠ＹＦは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示画面の中央に向かって移動するとともに、さらに拡大して表示され、１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠の左側の一部と４つ目の予告アイコンがストックされる表示枠の右側の一部が、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域外となるように表示される。また、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている予告アイコンも、それぞれ予告アイコン表示枠ＹＦのサイズに合わせてさらに拡大して表示されている。これにより、１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に表示されている疑似連予告アイコンＩ６５の少なくとも一部が視認困難とされている。さらに、図１３７（ｈ）に示すタイミングでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと第３装飾図柄表示装置２０８が、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左右端部の前面側にオーバーラップしているので、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されている予告アイコン表示枠ＹＦの一部がさらに視認困難とされている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されている疑似連予告アイコンＩ６５の少なくとも一部が第２装飾図柄表示装置２０８Ｍによってオーバーラップされ、視認困難とされているということができる。また、予告アイコン表示枠ＹＦは、変動表示中の装飾図柄の少なくとも一部にオーバーラップして表示されているので、予告アイコンがストックされたことをよりわかりやすくすることができる場合がある。換言すれば、拡大表示された予告アイコンは、装飾図柄にオーバーラップする場合があるということができる。なお、予告アイコン表示枠ＹＦに表示された予告アイコンが、装飾図柄にオーバーラップされるように表示されてもよい。また、この演出例では、予告アイコンがストックされる演出が行われる場合には、予告アイコン表示枠に表示された予告アイコンを他の表示（例えば、予告表示）よりも優先して表示（オーバーラップ）するようにしているが、予告アイコン表示枠に表示された予告アイコンが、他の予告表示にオーバーラップされる場合があってもよい。

【１４１０】

その後、図１３７（ｉ）に示すタイミングで、予告アイコン表示枠ＹＦが最大の大きさまで拡大し、予告アイコン拡大アニメーションが終了する。第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示画面の略中央に剣豪の予告アイコンＩ６２が表示された３つ目の予告アイコンがストックされる表示枠が表示される。また、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている予告アイコンも、最大の大きさまで拡大して表示されている。すなわち、ストックされた剣豪の予告アイコンＩ６２や既にストックされている疑似連予告アイコンＩ６５は、通常の表示態様（第一の表示態様）よりもサイズの大きい拡大表示態様（この演出例において、「第二の表示態様」という場合がある。）で表示される。このとき、３つ目の予告アイコ

ンがストックされる表示枠に隣接する２つ目の予告アイコンがストックされる表示枠の一部と４つ目の予告アイコンがストックされる表示枠の一部が、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域外となるように表示される。これにより、２つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に表示されている疑似連予告アイコンＩ６５の少なくとも一部が視認困難とされている。さらに、図１３７（ｉ）に示すタイミングでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと第３装飾図柄表示装置２０８が、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左右端部の前面側にオーバーラップしているので、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されている予告アイコン表示枠ＹＦの一部がさらに視認困難とされている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されている２つ目の予告アイコンがストックされる表示枠における疑似連予告アイコンＩ６５の少なくとも一部が第２装飾図柄表示装置２０８Ｍによってオーバーラップされ、視認困難とされているということができる。さらに換言すれば、３つ目の予告アイコンが拡大表示態様とされている状態で、既にストック済みの疑似連予告アイコンＩ６５の一部が視認可能とされているということもできる。なお、１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠は、その全部が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域外となるため、１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に表示されている疑似連予告アイコンＩ６５は非表示とされている。

【１４１１】

その後、図１３７（ｊ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、予告アイコン縮小アニメーションが開始されている。すなわち、図１３７（ｊ）に示されるタイミングにおいて、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、予告アイコン表示枠ＹＦが縮小されるとともに、ＵＩ部ＵＩ１に形成された予告アイコン表示領域が表示される位置に向かって移動する表示が行われている。また、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている予告アイコンも、それぞれ予告アイコン表示枠ＹＦのサイズに合わせて縮小して表示される。このとき、２つ目の予告アイコンがストックされる表示枠の全部が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域内となって完全に表示される。すなわち、２つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に表示されている疑似連予告アイコンＩ６５が完全に表示され、視認容易な状態とされる。さらに、１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠の一部が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域内となり、１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠に表示されている疑似連予告アイコンＩ６５の一部が視認可能な状態とされる。すなわち、この演出例では、予告アイコン縮小アニメーションにおいて、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域外にある予告アイコンが徐々に視認可能とされている。換言すれば、予告アイコン縮小アニメーションにより、視認可能となる予告アイコンの数が増加しているということもできる。

【１４１２】

その後、図１３７（ｋ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、予告アイコン表示枠ＹＦの縮小アニメーションが継続している。すなわち、図１３７（ｋ）に示されるタイミングにおいて、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、予告アイコン表示枠ＹＦがさらに縮小するとともに、ＵＩ部ＵＩ１に形成された予告アイコン表示領域が表示される位置に向かって移動する表示が行われている。また、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている予告アイコンも、それぞれ予告アイコン表示枠ＹＦのサイズに合わせて縮小して表示される。このとき、予告アイコン表示枠ＹＦは、その全体が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域内となっており、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている予告アイコン（２つの疑似連予告アイコンＩ６５と剣豪の予告アイコンＩ６２）が全て視認可能とされている。すなわち、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている予告アイコンは、通常の表示態様に対して拡大して表示されているものの、そのすべてが視認可能とされているということができる。

【１４１３】

その後、図１３７（ｌ）に示すタイミングで、予告アイコン縮小アニメーションが終了する。すなわち、図１３７（ｌ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、予告アイコン表示枠ＹＦが消去されるとともに、予告アイコン表示枠ＹＦにオーバーラップ

されていた炎のエフェクトＥＦ１も消去され、ＵＩ部ＵＩ１が再び表示される。このとき、予告アイコン表示領域には、２つの疑似連予告アイコンＩ６５の他、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされている様子が示されている。また、チュートリアル表示部ＴＴ５では、「殿様は八代将軍です」と表示されていたものが、「パンダは殿様の師匠」に変更されている。ここで、予告アイコン表示枠ＹＦが消去された後で炎のエフェクトＥＦ１が消去されてもよいし、炎のエフェクトＥＦ１が消去された後で予告アイコン表示枠ＹＦが消去されてもよいし、予告アイコン表示枠ＹＦと炎のエフェクトＥＦ１が同時に消去されてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ５の表示変更は、炎のエフェクトＥＦ１が消去される前のタイミングであってもよいし、炎のエフェクトＥＦ１が消去された後のタイミングであってもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ５の表示変更が行われていなくてもよい。また、図１３７（ｋ）に示されるタイミングと同図（ｌ）に示されるタイミングの間のタイミングで、変動アイコンや保留アイコンの表示が行われるようにしてもよい。この場合に、保留が増加するとしっかりと反映されるような構成としてもよい。

【１４１４】

なお、この演出例では、３つ目の予告アイコンがストックされる場合について説明したが、例えば、１つ目の予告アイコンがストックされる場合には、上述した予告アイコン拡大アニメーションが終了したとき、予告アイコン表示枠ＹＦにおける１つ目の予告アイコンがストックされる表示枠が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域の中央となるため、予告アイコン表示枠ＹＦの左側端部が視認可能とされ、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域における予告アイコン表示枠ＹＦの左側端部よりも左側の領域では、背景表示が表れることとなる。また、この場合では、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示領域外となる予告アイコンがないため、視認困難とされる予告アイコンは発生しないこととなる。

【１４１５】

また、この演出例では、予告アイコンがストックされる場合には、予告アイコン拡大アニメーションと予告アイコン縮小アニメーションを行い、予告アイコンのストックを演出するようにしたが、例えば、炎のエフェクトＥＦ１が表示された後、予告アイコン拡大アニメーションを経ずに、予告アイコン表示枠ＹＦが図１３７（ｉ）に示すような表示となるようにしてもよいし、また、例えば、予告アイコン表示枠ＹＦを図１３７（ｉ）に示すような表示とされた後、予告アイコン縮小アニメーションを経ずに、図１３７（ｌ）に示すようにＵＩ部ＵＩ１が表示され、今回ストックされた予告アイコンが保留アイコン表示領域に追加して表示されるようにしてもよい。

【１４１６】

また、この演出例では、ストックされた予告アイコンは、拡大表示された後、縮小アニメーションにより通常の表示態様に表示するようにしたが、例えば、拡大表示された状態で当該予告アイコンが消化される場合があってもよく、この場合には、当該予告アイコンを通常の表示態様に表示することなく消化するようにしてもよい。

【１４１７】

また、この演出例では、予告アイコンがストックされた場合に予告アイコン拡大アニメーションを行って当該ストックされた予告アイコンを拡大表示するようにしたが、予告アイコンが消化される場合に、上述した要領で当該消化される予告アイコンを拡大表示（第二の表示態様で表示）した後に、消化するようにしてもよいし、消化する際に当該予告アイコンを拡大表示（第二の表示態様で表示）するようにしてもよい。

【１４１８】

また、この演出例において、予告アイコンをストックする際に行われる予告アイコン拡大アニメーションは、ストックの契機によって一部がキャンセルされるものがあってもよい。例えば、キャラクタのアクション（例えば、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーション等）による予告アイコンのストックにおいて、装飾図柄の停止表示の直前に行われる場合には、一部がキャンセル（例えば、後半部分がキャンセル）されてもよいし、例えば、疑似連図柄等の特殊図柄の停止による予告アイコンのストック

においては、キャンセルされないようにしてもよい。
【１４１９】
また、既にストックされている予告アイコンの数や、当該ストックした予告アイコンの数によって、拡大表示の態様が異なってもよい。また、予告アイコンの数によらず拡大表示の態様が同じであってもよい。
【１４２０】
また、予告アイコンの拡大表示を行っている場合に保留が増加した場合は、エフェクト画像の表示を行ったり、ＬＥＤ（例えば、始動口に設けられたＬＥＤ）の点滅を行ったり、エフェクト音の出力等があってもよい。このことは、例えば、始動入賞時に先読みの対象となる保留増加時に行われるようにしてもよい。また、予告アイコンの拡大表示を行っている場合に保留が増加した場合でも、エフェクト画像の表示を行ったり、ＬＥＤ（例えば、始動口に設けられたＬＥＤ）の点滅を行ったり、エフェクト音の出力等が行われず、予告アイコンの拡大表示が終了した後で保留アイコンの表示態様が変化しているようにしてもよく、このようにすることで、遊技者に保留アイコンの表示態様の変化に気づきやすくすることができる場合がある。
【１４２１】
また、予告アイコンの拡大表示の際に、変動アイコンや保留アイコンもあわせて拡大表示を行うようにしてもよい。この場合において、予告アイコンの拡大表示の際に保留が増加した場合には、保留増加アニメーションが行われないようにしてもよい。
【１４２２】
また、これまでの記載において、予告アイコンが文字（例えば、「チャンス」、「激熱」、「ＳＰ」、「疑似連」等）で構成されている場合には、予告テキストという場合がある。
【１４２３】
次に、本実施形態において適用可能な遊技盤２００における演出装置２０６の構造の一例について、図１３８を参照しながら説明する。ここで、図１３８は、本実施形態において適用可能な遊技盤２００における演出装置２０６の構造の一例を示す概略説明図である。
【１４２４】
図１３８（ａ－１）に示すように、本実施形態に適用可能な遊技盤２００では、装飾図柄表示装置２０８の前面側に、装飾図柄表示装置２０８の表示面と略平行に延びた板状の透明保護部材ＣＬが設けられている。この透明保護部材ＣＬは、例えば、ステージ２４４の後端から立上げ形成されるとともに、上端にはリブＲＢが形成されており、ステージ２４４の形状に略沿って前方に突設されている。透明保護部材ＣＬは、装飾図柄表示装置２０８の下方の約１／３程度を覆っており、遊技者は、この透明保護部材ＣＬを介して装飾図柄表示装置２０８の表示状態を視認可能とされている。このリブＲＢにより、ステージ２４４に飛び込んだ遊技球が透明保護部材ＣＬを飛び越えて後方に逸脱するのを防止し、装飾図柄表示装置２０８や、この装飾図柄表示装置２０８と透明保護部材ＣＬとの間に配置された演出可動体等に衝突して不具合が生じるのを防止できる場合がある。
【１４２５】
図１３８（ａ－２）は、同図（ａ－１）に示される演出装置２０６を適用し、装飾図柄表示装置２０８にて演出表示が行われている様子を示している。なお、図１３８に示す例では、装飾図柄表示装置２０８の下方には、演出可動体の一つとしての家紋役物２２４Ｅが配置されており、装飾図柄表示装置２０８と透明保護部材ＣＬとの間で変位することが可能に構成されている。図１３８（ａ－２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が方形状の保留表示枠ＦＬ１に収容された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１３８（ａ－２）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２

が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び１つ目の保留アイコンｈ１１は、いずれもデフォルトの表示態様となっているが、２つ目の保留アイコンｈ１２は、デフォルトの表示態様であるが点滅表示されており、先読み予告の表示態様となっている。また、変動アイコンｈ０の右側には、チュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、適宜のタイミングで表示内容が更新される。なお、図１３８（ａ－２）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、非表示状態となっている。また、装飾図柄表示装置２０８では、第１装飾図柄の変動表示が行われている。なお、ＵＩ部は、第１装飾図柄の変動表示中に優先して表示されており、第１装飾図柄の表示領域とは重ならない領域に設けられているが、第１装飾図柄の表示領域と重なってもよい。また、図１３８（ａ－２）に示される装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の左側においてチビ姫のキャラクタＣＨ１が吹き出し部ＴＴ２とともに表示されるとともに、表示画面の右側に爺のキャラクタＧＹ１とともに、吹き出し部ＴＴ３が表示されている。吹き出し部ＴＴ２には「爺はどこ～」というセリフが表示され、吹き出し部ＴＴ３には「ここじゃ」というセリフが表示されている。なお、吹き出し部ＴＴ２及びＴＴ３は、変動表示中の装飾図柄にオーバーラップされており、変動表示中の装飾図柄にオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難な状態となっている。また、ＵＩ部の一部（保留表示枠ＦＬ１及び保留表示枠ＦＬ１内に表示された変動アイコンｈ０や保留アイコンｈ１１，ｈ１２）とチビ姫のキャラクタＣＨ１は、透明保護部材ＣＬと重なっており、透明保護部材ＣＬと重なっていない場合と比較すると視認性が低下している場合がある。

【１４２６】

図１３８（ａ－３）では、家紋役物２２４Ｅが上昇して装飾図柄表示装置２０８にオーバーラップしている様子が示されている。このとき、保留表示枠ＦＬ１は、上方に延出するようにしてその範囲が拡大されており、その拡大部分に忍者のキャラクタＮＪ１が表示されている。なお、図１３８（ａ－３）に示されるタイミングでは、忍者のキャラクタＮＪ１は、一部が家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされている。

【１４２７】

その後、図１３８（ａ－４）に示すタイミングでは、家紋役物２２４Ｅが装飾図柄表示装置２０８の下方の初期位置まで戻り、装飾図柄表示装置２０８に対するオーバーラップ状態が解消されている。そのため、図１３８（ａ－４）に示される装飾図柄表示装置２０８では、拡張表示された保留表示枠ＦＬ１に変動アイコンｈ０と忍者のキャラクタＮＪ１とが上下方向に並んで表示されている様子が示されている。なお、吹き出し部ＴＴ２は、拡張表示された保留表示枠ＦＬ１の拡張部分にオーバーラップされ、拡張表示された保留表示枠ＦＬ１の拡張部分にオーバーラップされていない場合と比較すると視認困難とされる一方、吹き出し部ＴＴ３は、保留表示枠ＦＬ１の上方に表示されているため、オーバーラップされていない。また、変動表示中の装飾図柄は、保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされており、保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされていない場合と比較すると一部が視認困難とされている。なお、本実施形態では、保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張表示されることにより、透明保護部材ＣＬよりも上方まで表示することができるので、保留表示枠ＦＬ１の視認性が向上する場合がある。

【１４２８】

図１３８（ｂ－１）は、同図（ａ－２）に示して上述した様子が示されており、同図（ｂ－１ａ）は、同図（ｂ－１）のＡ－Ａ断面の様子を模式的に表している。

【１４２９】

図１３８（ｂ－１ａ）に示すように、装飾図柄表示装置２０８と透明保護部材ＣＬとの間には、上述した家紋役物２２４Ｅの他、装飾図柄表示装置２０８の大きさと略同じ大きさの導光板ＩＬが配置されている。導光板ＩＬは、家紋役物２２４Ｅの前面側（すなわち、遊技者側）に配置されている。なお、図１３８（ｂ－１）に示す状態では、家紋役物２２４Ｅは、装飾図柄表示装置２０８の下方に退避してる。遊技者は、このようにして構成されているので、装飾図柄表示装置２０８の一部は、導光板ＩＬのみを介して視認され、他の一部は、透明保護部材ＣＬ及び導光板ＩＬを介して視認されることとなる。なお、導

光板ＩＬの構成については、図１１４に示して上述した通りであるので、ここでの説明については省略する。

【１４３０】

図１３８（ｂ－２）は、同図（ａ－３）に示して上述した様子が示されており、同図（ｂ－２ａ）は、同図（ｂ－２）のＢ－Ｂ断面の様子を模式的に表している。

【１４３１】

図１３８（ｂ－２ａ）に示すように、家紋役物２２４Ｅが、装飾図柄表示装置２０８と導光板ＩＬとの間に介在し、家紋役物２２４Ｅが装飾図柄表示装置２０８と導光板ＩＬとの間に介在していない場合と比較すると装飾図柄表示装置２０８が視認困難となっている。

【１４３２】

図１３８（ｂ－３）は、同図（ａ－４）に示して上述した様子が示されており、同図（ｂ－３ａ）は、同図（ｂ－３）のＣ－Ｃ断面の様子を模式的に表している。

【１４３３】

図１３８（ｂ－３ａ）に示すように、家紋役物２２４Ｅは、装飾図柄表示装置２０８の下方に移動したため、遊技者は、家紋役物２２４Ｅが装飾図柄表示装置２０８と導光板ＩＬとの間に介在している場合と比較すると、透明保護部材ＣＬ、導光板ＩＬを介して装飾図柄表示装置２０８の表示状態を視認容易な状態となっている。

【１４３４】

図１３８（ｃ－１）及び同図（ｃ－２）は、装飾図柄表示装置２０８の表示画面に表示される画像が配置されるレイヤ構成の一例について説明する図である。

【１４３５】

図１３８（ｃ－１）に示すように、上述した保留表示枠ＦＬ１は、第１のレイヤ層ＬＹ１に配置されている。また、図１３８（ｃ－２）に示す例では、保留表示枠ＦＬ１のうちの上方に拡張した部分（拡張部分）については、第１のレイヤ層ＬＹ１よりも後方に配置される第２のレイヤ層ＬＹ２に配置されている。なお、保留表示枠ＦＬ１の拡張部分に表示されている忍者のキャラクタＮＪ１も第２のレイヤ層ＬＹ２に配置されている。すなわち、保留表示枠ＦＬ１の拡張部分は、表示の優先度が低いということができる。ここで、保留表示枠ＦＬ１を構成する２つのレイヤにそれぞれ配置されるパーツ間に他のレイヤＬＹ３が形成され、例えば、セリフ予告や、装飾図柄や、予告表示（例えば、矢が飛んでくる表示）等、いずれの表示を表示させることも可能である。また、保留表示枠ＦＬ１の拡張部分も第１のレイヤ層ＬＹ１（あるいは、第２のレイヤ層ＬＹ２）に表示して、２以上のレイヤにパーツが跨らず、１つの画像データとして構成するようにしてもよい。

【１４３６】

なお、ＵＩ部の表示態様は、演出ステージ、遊技状態毎に応じた演出モード（以下、「演出ステージ等」とう。）によっても異なるように構成してもよいし、共通であってもよい。

【１４３７】

また、演出ステージ等の少なくとも一部については、遊技者の操作によって選択可能なものであってもよいし、遊技の進行に応じて（例えば、変動回数毎に）変化するようなものであってもよい。

【１４３８】

また、本発明の特徴的動作である「保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張表示される」という動作は、演出ステージ等の少なくとも一部（例えば、非電サポ状態における演出ステージ等であったり、図柄変動中における設定画面の表示中において遊技者が選択可能な演出ステージ等のうちの一部）において行われるものであってもよいし、すべての演出ステージ等において行われるものであってもよい。

【１４３９】

次に、本実施形態にかかるパチンコ機１００において実行される演出の他の具体例について、図１３９～図１５４を参照しながら説明する。

【１４４０】
図１３９～図１５４は、本実施形態に適用可能なパチンコ機１００の装飾図柄表示装置を中心とした演出の変形例を段階的に示す図である。なお、図１３９～図１５４では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１３９～図１５０、図１５２及び図１５４では、装飾図柄表示装置を３つ横列に並べて配置した例を示している。すなわち、３つの装飾図柄表示装置のうちの中央に配置される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの左側に配置される第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの右側に配置される第３装飾図柄表示装置２０８Ｎとにより表示が行われている。なお、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌは、メイン表示装置という場合があり、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、サブ表示装置という場合があり、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、幅方向の長さが第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの略半分の長さよりも短く、また、高さもわずかに短い。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍは、その右端辺部分が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの左端辺部分の前面側に重なっており、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、その左端辺部分が第１装飾図柄表示装置２０８Ｎの右端辺部分の前面側に重なっている。さらに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って、互いに近接する方向にスライド移動可能に構成されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、互いに最も近接した状態となった場合に、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って一体的に回転することができるように構成されている。なお、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの各名称は、各表示装置について装飾図柄が必ずしも変動表示するものではなく、便宜的に名称付けたものであり、表示装置の解釈を狭小するものではないことを念のためここに付言する。また、これらの装飾図柄表示装置（第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）をまとめたものを演出表示手段とし、演出表示手段は、装飾図柄の変動表示を行ったり、複数種類の演出表示を行ったりするということもできる。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの前面側には、透明の導光板ＩＬが配置されており、遊技者は導光板ＩＬを介して第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示状態を視認可能とされている。導光板ＩＬは、透過領域に所定のレンズカットが施されている。導光板ＩＬの側端部近傍の適宜位置にはＬＥＤ等の発光体が設けられ、発光体からの光がレンズカット部分で前方に向けて反射することにより、透過領域が所定の模様で発光しているように見せることができるように構成されている。図１３９～図１５４に示される実施形態では、導光板ＩＬには所定のエフェクト画像を模した模様のレンズカットが施されている。なお、導光板ＩＬは光を照射する分の厚みよりも光を遊技者側に向けて屈折させる領域の部分の厚みのほうが薄いように構成されている。そのため、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示状態が視認しやすくなる場合がある。また、導光板ＩＬが可動するものであってもよい。また、導光板ＩＬは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎのうちの少なくとも一つの表示装置よりも手前側に設けられていればよい。また、図１３９～図１５０及び図１５２～図１５４では、スピーカ１２０及び演出ボタン１３６の様子が示されている。

【１４４１】
図１３９は、本実施形態に適用可能な保留アイコンによる先読み予告演出としての保留変化予告演出の一例について段階的に示す図であり、図１４０は、図１３９に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【１４４２】
図１３９（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にユーザーインタフェイス（ＵＩ）部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動

アイコンｈ０が方形状の保留表示枠ＦＬ１内に収容された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。なお、広義には、ＵＩ部全体を保留アイコンの台座と解釈してもよい。図１３９（ａ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっている。また、変動アイコンｈ０の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、遊技や演出に関する様々な情報の表示（チュートリアル表示）が行われ、その内容は適宜のタイミングで更新される。図１３９（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「殿様は八代将軍です」と表示されており、殿様のキャラクタに関する説明がなされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。なお、ＵＩ部は、第１装飾図柄の変動表示中に優先して表示されており、第１装飾図柄の表示領域とは重ならない領域に設けられているが、第１装飾図柄の表示領域と重なってもよい。また、ここで、説明表示部（あるいは、説明表示領域）とは、場所そのものというパターンの他、あるものが表示される場所のことであってもよい。具体的には、ステージ名を表示する構成でかつ、あるステージに移行すると熱いという構成において、そのステージ名を赤く表示する場合は、その表示は予告ではなく説明表示という場合がある。逆に言うと、通常のステージ名を白く表示する場合には、赤のステージ名表示と比較すると熱くないので、これも予告の一種になってしまう場合もある。

【１４４３】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部に、現在行われているステージ名やリーチ名を表示するための、説明表示部としてのステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１３９（ａ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、ステージ名表示部ＳＴ１の上方には、ボタン画像１３６ａがデフォルトの表示態様で表示されており、演出ボタン１３６の操作を指示する場合に、表示態様が変化するように構成されている。なお、このボタン画像１３６ａは、常時表示されてもよいし、表示されない期間があってもよい。また、ＵＩ部も常時表示されてもよいし、表示されない期間があってもよい。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１４４４】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。なお、殿様のキャラクタは常時表示されてもよいし、常時表示されていなくてもよい。

【１４４５】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、演出可動体の一つである家紋役物２２４Ｅが配置されており、演出内容に応じて、上下方向に移動することができるように構成されている。また、家紋役物２２４Ｅには、内部にフルカラーＬＥＤ等の発光手段が内蔵されており、演出内容に応じて様々な発光態様で発光することができる。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、演出可動体の一つである八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されており、演出内容に応じてそれぞれ上下方向に移動することができるように構成されている。また、八代役物２２４Ｆａ及び将軍役物２２４Ｆｂはいずれも内部にフルカラーＬＥＤ等の発光手段が内蔵されており、演出内容に応じて様々な発光態様で発光することができる。

【１４４６】

続いて、図１３９（ｂ）に示されるタイミングで、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞すると、保留アイコン表示領域に３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３（第３の保留ア

イコン）が表示され、保留数が３つとなったことが報知される。ここで、３つ目の保留は、先読みの対象となった図柄変動表示の保留である。しかしながら、この演出例では、図１３９（ｂ）に示されるタイミングでは、第３の保留アイコンｈ１３は、デフォルトの表示態様で表示されている。

【１４４７】

その後、図１３９（ｃ）に示されるタイミングで、保留アイコン表示領域における３つ目の特図１の保留アイコンｈ１３が先読み予告の表示態様（例えば、白色で点滅する表示態様）に変化する。このとき、スピーカ１２０から、「ピコーン」という音声出力がなされ、保留表示による先読み予告が行われたことを報知している。なお、保留アイコンｈ１３の表示態様が変化するよりも前にスピーカ１２０からの音声出力が行われてもよいし、スピーカ１２０からの音声出力よりも前に保留アイコンｈ１３の表示態様が変化するようにしてもよい。この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。また、保留アイコンｈ１３の表示態様の変化のタイミングとスピーカ１２０からの音声出力のタイミングが同じタイミングであってもよい。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示画面の左側には、チビ姫のキャラクタＣＨ１とともに、第２チュートリアル表示部（説明表示部）としての吹き出し部ＴＴ２が表示されている。チビ姫のキャラクタＣＨ１及び吹き出し部ＴＴ２は、会話演出（あるいは、セリフ演出）が行われる場合に表示される場合がある表示であり、チュートリアル表示（説明表示）や予告表示等を行う。図１３９（ｃ）に示されるタイミングでは、吹き出し部ＴＴ２には「この変動は・・・」という説明表示がなされており、このパチンコ機１００において行われる予告に関する示唆がなされている。吹き出し部ＴＴ２は、第１装飾図柄にオーバーラップされているが、オーバーラップされない位置に配置するようにしてもよい。また、チビ姫のキャラクタＣＨ１と吹き出し部ＴＴ２とが同じタイミングで表示されてもよいし、チビ姫のキャラクタＣＨ１が表示された後で吹き出し部ＴＴ２が表示されてもよいし、吹き出し部ＴＴ２が表示された後でチビ姫のキャラクタＣＨ１が表示されてもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１４４８】

その後、図１３９（ｄ）に示されるように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、複数本の矢が表示画面の右上から左下に向かって降ってくる様子が示されている。この複数本の矢は、予告表示として出現するものであり、変動表示中の装飾図柄にオーバーラップされている。また、吹き出し部ＴＴ２が、「もしかして・・・」という説明表示に変更されている。ここで、複数本の矢が表示開始されるタイミングは、吹き出し部ＴＴ２の説明表示が変更される前のタイミングであってもよいし、吹き出し部ＴＴ２の説明表示が変更された後のタイミングであってもよいし、吹き出し部ＴＴ２の説明表示が変更されるタイミングと同じタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。また、チビ姫のキャラクタＣＨ１及び吹き出し部ＴＴ２は、複数本の矢にオーバーラップされているが、複数本の矢にオーバーラップするようにしてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１では、非表示とされている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１が非表示となるタイミングは、吹き出し部ＴＴ２の表示が変更された後のタイミングであってもよいし、吹き出し部ＴＴ２の表示が変更されるよりも前のタイミングであってもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１の説明表示が消去されるタイミングと、吹き出し部ＴＴ２の表示が変更されるタイミングと同じタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１４４９】

その後、図１３９（ｅ）に示されるように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、左図柄が「装飾６」で停止表示している様子が示されている。なお、「装飾６」で停止表示し

た左図柄は、チビ姫のキャラクタＣＨ１及び吹き出し部ＴＴ２の一部をオーバーラップするようにして表示されている。また、複数本の矢は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの右辺に刺さるように表示されている。

【１４５０】

その後、図１３９（ｆ）に示されるタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、右図柄が「装飾２」で停止表示している様子が示されている。なお、複数本の矢、及びチビ姫のキャラクタＣＨ１は消去されている。複数本の矢が消去するタイミングは、チビ姫のキャラクタＣＨ１が消去した後であってもよいし、チビ姫のキャラクタＣＨ１が消去する前であってもよいし、チビ姫のキャラクタＣＨ１が消去するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１４５１】

その後、図１３９（ｇ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、中図柄が「装飾２」で停止表示された後、「装飾６－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組合せで揺れ変動が行われた後、ハズレの表示結果が確定される。また、第１装飾図柄の確定停止表示のタイミングで、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいて変動表示されていた第２装飾図柄も「装飾６－装飾２－装飾２」の組わせで停止表示される。なお、このとき、変動アイコンｈ０は、消去されてもよいし、表示されたままであってもよい。また、装飾図柄の揺れ変動状態が開始される前には消去されるように構成してもよい。

【１４５２】

図１４０（ａ）は、図１３９（ｇ）から引き続き、図柄停止表示中の様子が示されている。

【１４５３】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１４０（ｂ）に示すように、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が表示される保留表示枠ＦＬ１内に収容されて変動アイコン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第２の保留アイコンｈ１２となり、それぞれ、対応する台座上に移動する。また、図１４０（ｂ）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄の変動表示が開始される。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「パンダは殿様の師匠」の文字表示が行われている。ここで、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示は、装飾図柄の変動表示が開始した後のタイミングであってもよいし、装飾図柄の変動表示の開始と同じタイミングであってもよいし、装飾図柄の変動表示の開始よりも前のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１４５４】

その後、図１４０（ｃ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の左側に、チビ姫のキャラクタＣＨ１とともに、第２チュートリアル表示部（説明表示部）としての吹き出し部ＴＴ２が表示されている。吹き出し部ＴＴ２には「爺はどこ～」というセリフ表示がなされており、会話予告が開始されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、複数本の矢が再び表示画面の右上から左下に向かって降ってくる様子が示されている。このように、この複数本の矢は、連続して複数回の図柄変動表示において行われる連続予告として機能する場合がある。なお、この演出例では、図１３９（ｃ）と同様に、チビ姫のキャラクタＣＨ１が表示されているが、他のキャラクタが表示されてもよい。

【１４５５】

その後、図１４０（ｄ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面

の右側に爺のキャラクタＧＹ１とともに、第３チュートリアル表示部（説明表示部）としての吹き出し部ＴＴ３が表示されている。爺のキャラクタＧＹ１及び吹き出し部ＴＴ３は、会話演出（あるいは、セリフ演出）が行われる場合に表示される場合がある表示であり、チュートリアル表示（説明表示）や予告表示等を行う。図１４０（ｄ）に示されるタイミングでは、チビ姫のキャラクタＣＨ１によるセリフ表示に呼応して、吹き出し部ＴＴ３には「ここじゃ」というセリフ表示がなされており、会話予告が継続している。ここで、爺のキャラクタＧＹ１及び吹き出し部ＴＴ３は、第１装飾図柄によってオーバーラップされているが、爺のキャラクタＧＹ１及び吹き出し部ＴＴ３が、第１装飾図柄にオーバーラップするようにしてもよい。また、爺のキャラクタＧＹ１及び吹き出し部ＴＴ３が、第１装飾図柄にオーバーラップしない位置に配置されてもよい。また、爺のキャラクタＧＹ１と吹き出し部ＴＴ３とが同じタイミングで表示されてもよいし、爺のキャラクタＧＹ１が表示された後で吹き出し部ＴＴ３が表示されてもよいし、吹き出し部ＴＴ３が表示された後で爺のキャラクタＧＹ１が表示されてもよい。また、チビ姫のキャラクタＣＨ１及び爺のキャラクタＧＹ１による会話予告は、演出ボタン１３６の操作により行われるようにしてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１では、非表示とされている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１が非表示となるタイミングは、爺のキャラクタＧＹ１が表示された後のタイミングであってもしてもよいし、爺のキャラクタＧＹ１が表示されるよりも前のタイミングであってもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１の説明表示が消去されるタイミングと、爺のキャラクタＧＹ１が表示されるタイミングとが同じタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。また、複数本の矢は、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの右辺に刺さるように表示されている。

【１４５６】

その後、図１４０（ｅ）に示すように、家紋役物２２４Ｅが初期位置から上昇し、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの前面側にオーバーラップしている様子が示されている。より具体的には、家紋役物２２４Ｅは、移動後、保留表示枠ＦＬ１を完全に覆うとともに、第１の保留アイコンｈ１１の一部と、チュートリアル表示部ＴＴ１の一部と、吹き出し部ＴＴ２の一部をそれぞれ覆っている。

【１４５７】

その後、図１４０（ｆ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメーション（拡張アニメ）が行われて保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張し、家紋役物２２４Ｅよりも上方に表れている様子が示されている。すなわち、保留表示枠ＦＬ１が家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が表れているということができる。また、拡張後の保留表示枠ＦＬ１は、吹き出し部ＴＴ２と重なり、吹き出し部ＴＴ２にオーバーラップするが、吹き出し部ＴＴ３とは重ならず、オーバーラップしていない。すなわち、この演出例では、後から表示されるセリフ予告（吹き出し部ＴＴ３）には保留表示枠ＦＬ１が拡張してもオーバーラップしない場合がある。このように、拡張後の保留表示枠ＦＬ１の表示態様を拡張表示態様という場合がある。なお、この演出例では、拡張前の保留表示枠ＦＬ１と拡張後の保留表示枠ＦＬ１の図を表しているが、拡張アニメは、保留表示枠ＦＬ１が段階的に拡張するものも含まれる。

【１４５８】

その後、図１４０（ｇ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の上部において、忍者のキャラクタＮＪ１が表れる様子が示されている。なお、忍者のキャラクタＮＪ１は、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされており、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされていない場合よりも視認困難とされている。

【１４５９】

図１４０（ｈ）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降する様子が示されている。すると、忍者のキャラクタＮＪ１のうち、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が拡大し、視認が容易とされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。この

手裏剣ＳＨ１は、先読み予告を行っている第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している。なお、手裏剣ＳＨ１の演出表示は、チビ姫のキャラクタＣＨ１や爺のキャラクタＧＹ１による会話予告の表示よりも前面側に表示されるようにしてもよいし、後面側に表示されるようにしてもよい。なお、忍者のキャラクタＮＪ１による演出は、拡張後の保留表示枠ＦＬ１の拡張部分において行われているということができる。換言すれば、保留表示枠ＦＬ１の拡張した部分に演出表示の一例である忍者のキャラクタＮＪ１が表示されているということができる。さらに換言すれば、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域と、デフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域の差分の領域の部分に忍者のキャラクタＮＪ１が表示されているということもできる。この忍者のキャラクタＮＪ１による演出は、先読み予告や当該変動予告の演出として機能する場合がある。また、手裏剣ＳＨ１による演出表示は、拡張後の保留表示枠ＦＬ１で行われる演出（忍者のキャラクタＮＪ１による演出）と関連するが、保留表示枠ＦＬ１の外で行われている演出ということができる。

【１４６０】

その後、図１４０（ｉ）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に戻っている様子が示されている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンｈ１２に向かっている様子が示されている。なお、図１４０（ｉ）に示すように、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域は、デフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域を含んで構成されている。換言すれば、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１は、デフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域の面積が大きくなった表示態様であるということができる。

【１４６１】

その後、図１４０（ｊ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。このエフェクトＥＦ２は、第２の保留アイコンｈ１２全体を視認困難とするとともに、隣接する第１の保留アイコンｈ１１の一部にもオーバーラップしている。これにより、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様が変化して大当りへの信頼度が高くなるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができる場合がある。

【１４６２】

その後、図１４０（ｋ）では、家紋役物２２４Ｅの発光色が白色から緑色に変化している様子が示されている。すなわち、第２の保留アイコンｈ１２の表示色が白色から緑色に変化することを予告報知しているということができる。換言すれば、先読みの対象である保留の保留アイコンが変化するのに先立って、所定の発光手段（家紋役物２２４Ｅが内蔵するＬＥＤや、特図始動口に設けられたＬＥＤ等）が保留アイコンの変化後の態様に応じて態様を変化しているということができる。

【１４６３】

その後、図１４０（ｌ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ２が消去され、第２の保留アイコンｈ１２が再び視認容易に表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、緑色で点灯する態様で表示されている。一方、スピーカ１２０から「ピコーン」という音声が出力され、保留アイコンの表示態様が変化したことを報知している。なお、保留アイコンｈ１２の表示態様が変化した後で音声出力がされてもよいし、音声出力がされた後で保留アイコンｈ１２の表示態様が変化するようにしてもよいし、保留アイコンｈ１２の表示態様の変化と音声出力とが同時に行われてもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１４６４】

その後、図１４０（ｍ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１に表示されていた忍者のキャラクタＮＪ１が消え、その後、保留表示枠ＦＬ１が同図（ａ）に示される形状となるように縮小するアニメーション表示（縮小アニメ）が行

われる。なお、忍者のキャラクタＮＪ１を消去させずに縮小アニメをおこなうようにしてもよく、この場合、保留表示枠ＦＬ１の縮小に合わせて忍者のキャラクタＮＪ１が下方に移動するように表示し、変動アイコンｈ０にオーバーラップされるようにして、最終的には消去するようにしてもよい。

【１４６５】

その後、図１４０（ｎ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の縮小アニメが終了し、保留表示枠ＦＬ１がデフォルトの表示態様となる。

【１４６６】

なお、上述した演出例において、チビ姫のキャラクタＣＨ１、爺のキャラクタＧＹ１、複数の矢の予告表示、家紋役物２２４Ｅ、装飾図柄変動表示、保留表示枠ＦＬ１の拡張動作等の各演出の開始タイミングや終了タイミングについては、任意の組合せで行うことができる。

【１４６７】

また、この演出例では、拡張後の保留表示枠ＦＬ１に保留アイコンを変化させるためのキャラクタ（例えば、忍者のキャラクタＮＪ１）を表示しているが、変化後の保留アイコンと略同一の画像を表示するように構成してもよいし、変化後の保留アイコンを想起させる（変化後の保留アイコンに対応する）画像を表示するように構成してもよい。

【１４６８】

次に、忍者のキャラクタＮＪ１による保留アイコンの表示態様の変化演出において、保留アイコンの表示態様の変化に失敗した場合の演出例について説明する。

【１４６９】

図１４０（ｉ´）は、同図（ｉ）に対応しており、同図（ｉ）と同じ演出内容となっている。その後、図１４０（ｊ´）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンｈ１２と重なるものの、エフェクトＥＦ２の表示が行われず、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンを通過し、図１４０（ｋ´）に示すように、手裏剣ＳＨ１が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示画面の下方にフレームアウトすることにより、保留アイコンの表示態様の変化に失敗したことを演出している。したがって、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、白色で点滅した態様のままとなっている。

【１４７０】

図１４１は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。図１４１では、中図柄に「変化」の文字表示が示された装飾図柄が停止表示されたことを契機として、保留アイコンの表示態様の変化演出が行われている様子が示されている。すなわち、「変化」の装飾図柄は、演出内容を示唆する表示ということができる。

【１４７１】

図１４１（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が保留表示枠ＦＬ１に収容された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１４１（ａ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンのうちの第１の保留アイコンｈ１１は、デフォルトの表示態様となっているが、第２の保留アイコンｈ１２は、白色で点滅しており、先読み予告の表示態様で表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、「装飾３－変化－装飾１」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。このとき、保留表示枠ＦＬ１は、デフォルトの表示態様であり、装飾図柄にオーバーラップしていない。また、チュートリアル表示部ＴＴ１は、非表示とされている。

【１４７２】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１４１（ａ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、ステージ名表

示部ＳＴ１の上方には、ボタン画像１３６ａがデフォルトの表示態様で表示されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１４７３】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、また、表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。

【１４７４】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１４７５】

その後、図１４１（ｂ）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置から上昇し、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの前面側にオーバーラップしている様子が示されている。このとき、家紋役物２２４Ｅは、保留表示枠ＦＬ１を完全に覆うとともに、第１の保留アイコンｈ１１の一部と、チュートリアル表示部ＴＴ１の一部と、「変化」の中図柄の一部をそれぞれ覆っている。なお、家紋役物２２４Ｅが装飾図柄をオーバーラップしないようにしてもよい。

【１４７６】

その後、図１４１（ｃ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８では、保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張し、家紋役物２２４Ｅよりも上方に表れている様子が示されている。このとき、拡張後の保留表示枠ＦＬ１は、装飾図柄（「変化」の中図柄）にオーバーラップしている。換言すれば、装飾図柄（「変化」の中図柄）は、拡張後の保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされているということもできる。なお、拡張後の保留表示枠ＦＬ１が装飾図柄にオーバーラップしないようにしてもよい。

【１４７７】

その後、図１４１（ｄ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８では、保留表示枠ＦＬ１の上部において、忍者のキャラクタＮＪ１が表れる様子が示されている。なお、忍者のキャラクタＮＪ１は、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされており、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされていない場合と比較すると視認困難とされている。

【１４７８】

図１４１（ｅ）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降する様子が示されている。すると、忍者のキャラクタＮＪ１のうち、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が拡大し、視認が容易とされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。この手裏剣ＳＨ１は、先読み予告を行っている第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している。すなわち、この演出例では、演出内容を示唆する表示（「変化」の装飾図柄）がオーバーラップされている状態で保留アイコンの表示態様の変化演出が開始されているということができる。

【１４７９】

その後、図１４１（ｆ）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に戻っている様子が示されている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンｈ１２に向かっている様子が示されている。

【１４８０】

その後、図１４１（ｇ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。このエフェクトＥＦ２は、第２の保留アイコンｈ１２全体を視認困難とするとともに、隣接する第１の保留アイコンｈ１１の一部にもオーバーラップしている。

【１４８１】
その後、図１４１（ｈ）では、家紋役物２２４Ｅの発光色が白色から緑色に変化している様子が示されている。
【１４８２】
その後、図１４１（ｉ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ２が消去され、エフェクトＥＦ２が消去されていない状態と比較して第２の保留アイコンｈ１２が再び視認容易に表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、緑色で点灯する態様で表示されている。一方、スピーカ１２０から「ピコーン」という音声が出力され、保留アイコンの表示態様が変化したことを報知している。
【１４８３】
その後、図１４１（ｊ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１に表示されていた忍者のキャラクタＮＪ１が消え、その後、保留表示枠ＦＬ１の縮小アニメが行われる。
【１４８４】
その後、図１４１（ｋ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の縮小アニメが終了し、保留表示枠ＦＬ１がデフォルトの表示態様となる。すなわち、保留表示枠ＦＬ１による装飾図柄へのオーバーラップが解消された状態となり、保留表示枠ＦＬ１による装飾図柄へのオーバーラップが解消されていない状態と比較すると装飾図柄が視認容易となる。
【１４８５】
図１４２は、図１４０に示される演出の変形例を示す図である。図１４２では、通常時ではチュートリアル表示部ＴＴ１はフレームアウトしており、説明表示が行われる場合に、下方からフレームインしてくる様子が示されている。なお、図１４２（ａ）～同図（ｎ）は、チュートリアル表示部ＴＴ１がフレームイン及びフレームアウトするアニメーションを行うほかは、図１４０（ａ）～同図（ｎ）と同様であるので、異なる部分のみ説明し、図１４０（ａ）～同図（ｎ）と同様の内容については説明を省略する。
【１４８６】
図１４２（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、チュートリアル表示部ＴＴ１が表示されておらず、フレームアウトの状態となっている。
【１４８７】
その後、図１４２（ｂ）に示されるタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の右側の枠下からチュートリアル表示部ＴＴ１のフレームインのアニメーション（フレームインアニメ）が開始され、その後、図１４２（ｃ）に示すタイミングで、チュートリアル表示部ＴＴ１が所定の表示位置に配置され、チュートリアル表示部ＴＴ１には、「パンダは殿様の師匠」の文字表示が表示される。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１の文字表示が表示されるタイミングは、フレームインアニメの完了と同時でもよいし、フレームインアニメの完了の後のタイミングでもよいし、フレームインアニメの完了よりも前のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ１における「パンダは殿様の師匠」の文字表示は、図１４２（ｆ）に示されるタイミングでチュートリアル表示部ＴＴ１のフレームアウトのアニメーション（フレームアウトアニメ）が開始されるまで（例えば、５秒間）継続して表示される。したがって、図１４２（ｅ）に示されるように、家紋役物２２４Ｅが上昇してチュートリアル表示部ＴＴ１の一部にオーバーラップされると、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されている文字表示の一部がオーバーラップされる場合がある。
【１４８８】
その後、図１４２（ｆ）～同図（ｈ）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ１が下方に移動し、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌからフレームアウトするフレームアウトアニメが行われる。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されていた説明表示は、フレームアウトアニメが開始する前に消去されてもよいし、フレームアウトアニメが開始するタ

イミングで消去されてもよいし、フレームアウトアニメが開始した後のタイミングで消去されてもよいし、チュートリアル表示部ＴＴ１のフレームアウトが完了するまで表示されていてもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。また、フレームアウトアニメの開始のタイミングは、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメの開始のタイミングと同じであってもよいし、拡張アニメの開始よりも前のタイミングであってもよいし、拡張アニメの開始よりも後のタイミングであってもよい。この演出例において、チュートリアル表示部ＴＴ１は、第二の拡張表示の一例ということができる。例えば、チュートリアル表示部ＴＴ１は、装飾図柄にオーバーラップされないという点では、拡張された保留表示枠ＦＬ１（この演出例において、第一の拡張表示の一例という場合がある）と同様であるが、セリフ予告にオーバーラップしない点、オーバーラップする領域が少ない点、オーバーラップする頻度が低い点等において異なっているということができる。

【１４８９】

図１４３は、図１４０に示される演出の別の変形例を示す図である。図１４３では、チュートリアル表示部ＴＴ１による説明表示が行われてフレームアウトした後、再びチュートリアル表示部ＴＴ１がフレームインし、このチュートリアル表示部ＴＴ１において予告表示を行う様子が示されている。なお、図１４３（ａ）～同図（ｎ）は、チュートリアル表示部ＴＴ１がフレームアウトした後、再びチュートリアル表示部ＴＴ１がフレームインし、このチュートリアル表示部ＴＴ１において予告表示を行うほかは、図１４２（ａ）～同図（ｎ）と同様であるので、異なる部分のみ説明し、図１４２（ａ）～同図（ｎ）と同様の内容については説明を省略する。

【１４９０】

図１４３（ａ）～同図（ｈ）に示される演出が行われた後、図１４３（ｉ）に示されるタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の右側の枠下からチュートリアル表示部ＴＴ１のフレームインアニメが再び開始され、その後、図１４３（ｊ）に示すタイミングで、チュートリアル表示部ＴＴ１が所定の表示位置に配置され、チュートリアル表示部ＴＴ１には、「疑似連」の文字表示が表示される。すなわち、疑似連が行われるかもしれないことを示唆する表示が行われている。すなわち、チュートリアル表示部ＴＴ１では、チュートリアル表示の他、予告表示も行うことができる。なお、この「疑似連」の文字表示は、当該変動の予告であってもよいし、先読み予告であってもよい。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１のフレームインアニメの完了のタイミングは、エフェクトＥＦ２の表示が開始されるよりも前のタイミングであってもよいし、エフェクトＥＦ２の表示が開始されるよりも後のタイミングであってもよいし、エフェクトＥＦ２の表示が開始されるのと同じタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。その後は、図１４３（ｊ）～同図（ｎ）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ１が継続して表示される。なお、この演出例において、説明表示が行われる場合よりも予告表示が行われる場合の方が、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示時間が長いように構成されているが、表示時間が同じであってもよいし、予告表示が行われる場合よりも説明表示が行われる場合の方が、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示時間が長いように構成されてもよい。また、説明表示の場合と、予告表示の場合とで文字の色を異ならせるようにしてもよい。このように、この演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示が複数回行われる場合がある。

【１４９１】

なお、チュートリアル表示部ＴＴ１において、成功するか否かのパターンを有する複数種類のミニゲームを表示し、該ミニゲームの成功パターンが行われる場合には、成功を示す表示と同時に又は当該表示の後に、保留変化等の他の演出表示に変化を与える表示（例えば、保留アイコンの表示態様の変化、変動アイコンの表示態様の変化、疑似連図柄の停止、疑似連の発生、セリフ予告の表示態様の変化（例えば、青セリフや青背景のセリフを赤セリフや赤拝啓のセリフに変化）、セリフ予告のステップアップ（例えば、キャラＡの

セリフ予告表示が行われている状態において、次いでキャラＢのセリフ予告表示を行うなど））を行うように構成してもよい。

【１４９２】

図１４４は、本実施形態に適用可能なスーパーリーチ演出の一例について段階的に示す図である。図１４４に示す演出例は、例えば、図１４０に示される演出表示が行われた後に実行される、上述したようにして表示態様が変化した保留アイコンに対応する保留に基づく図柄変動表示が行われている様子が示されている。

【１４９３】

図１４４（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が保留表示枠ＦＬ１に収容された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１４４（ａ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０は、緑色で点灯表示される先読み予告の表示態様となっており、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、デフォルトの表示態様となっている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示は消去されている。このとき、保留表示枠ＦＬ１は、デフォルトの表示態様であり、装飾図柄にオーバーラップしていない。また、チュートリアル表示部ＴＴ１には、「パンダは殿様の師匠」という文字表示が行われ、説明表示が行われている様子が示されている。

【１４９４】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１４４（ａ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、ステージ名表示部ＳＴ１の上方には、ボタン画像１３６ａがデフォルトの表示態様で表示されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１４９５】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、また、表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌで表示されていた第１装飾図柄は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの上方で小さく表示されている。

【１４９６】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。なお、家紋役物２２４Ｅは、変動アイコンｈ０の色に合わせて緑色に発光している。

【１４９７】

その後、図１４４（ｂ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、スーパーリーチ（剣豪リーチ）に発展することを報知する表示が行われる。

【１４９８】

そして、図１４４（ｃ）に示すように、導光板ＩＬに対応する発光手段が発光してエフェクト画像を模した模様が形成され、この剣豪リーチにおける大当りに対する信頼度が高いことを演出している。ここで、導光板ＩＬに形成された模様は、チュートリアル表示部ＴＴ１、保留表示枠ＦＬ１、変動アイコン及び保留アイコンにオーバーラップしており、チュートリアル表示部ＴＴ１、保留表示枠ＦＬ１、変動アイコン及び保留アイコンにオーバーラップしていない場合と比較してこれらの表示が視認しにくくなる場合がある。

【１４９９】

その後、図１４４（ｄ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ＵＩ部が

表示画面の下方にフレームアウトするアニメーション（ＵＩ部ＦＯアニメ）が開始されている。具体的には、ＵＩ部ＦＯアニメが開始されると、チュートリアル表示部ＴＴ１に表示されていた文字表示が消去されるとともに、保留アイコン表示領域に表示されていた保留アイコンが消去される。なお、チュートリアル表示部ＴＴ１における文字表示の消去のタイミングは、保留アイコンの消去のタイミングよりも前のタイミングであってもよいし、保留アイコンの消去のタイミングよりも後のタイミングであってもよいし、保留アイコンの消去のタイミングと同じタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。なお、変動アイコンｈ０は消去されていないが、変動アイコンｈ０も消去されるようにしてもよい。

【１５００】

その後は、図１４４（ｄ）～同図（ｇ）に示すように、ＵＩ部がＵＩ部ＦＯアニメによりフレームアウトする。なお、保留表示枠ＦＬ１が消去されても家紋役物２２４Ｅの発光色により、保留アイコンの表示態様を認識することができる場合がある。すなわち、上述したようにして、保留表示枠ＦＬ１が拡張することにより行われた保留アイコンの表示態様の変化演出により変化した保留アイコンに対応する保留に基づく図柄変動表示が行われることにより表示される変動アイコンが収容される保留表示枠ＦＬ１が非表示とされた後でも保留アイコンの変化後の表示態様を確認することができる場合がある。

【１５０１】

図１４４（ｈ）は、剣豪リーチが行われている様子が示されている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、背景表示が城下町の背景から剣豪リーチ専用の背景に変更されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおけるステージ名表示部ＳＴ１では、「剣豪リーチ」の文字表示がなされている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、決闘シーンのアニメーションが行われており、図１４４（ｈ）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタと剣豪のキャラクタが対峙する様子が表示されている。

【１５０２】

その後、例えば、図１２６（ｃ）～同図（ｈ）に示される殿様のキャラクタと剣豪のキャラクタによる決闘シーンのアニメーション表示が行われた後、図１４４（ｉ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、主人公の殿様が敵役の剣豪に敗れ、その結果、第１装飾図柄及び第２装飾図柄ともに「装飾２－装飾３－装飾２」の装飾図柄の組合せが導出されて揺れ変動が開始される。

【１５０３】

その後、図１４４（ｊ）に示されるように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、剣豪リーチ専用の背景から城下町の背景に変更され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、図１４４（ｊ）～同図（ｎ）に示すように、ＵＩ部が表示画面の下方からフレームインするアニメーション（ＵＩ部ＦＩアニメ）が行われる。なお、保留アイコンは、ＵＩ部ＦＩアニメの表示が完了した後で再表示されるが、ＵＩ部ＦＩアニメの表示が開始されたときから表示されていてもよいし、ＵＩ部ＦＩアニメの表示の完了と同時に表示されてもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１５０４】

その後、図１４４（ｏ）に示されるタイミングで、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎで表示されていた第１装飾図柄が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおいて「装飾２－装飾３－装飾２」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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾２－装飾３－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。また、家紋役物２２４Ｅは、緑色の発光態様からデフォルトの発光態様（白色の発光態様）となる。なお、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにおいても第１装飾図柄が表示さ

れるようにしたが、停止表示時には消去されるようにしてもよい。また、家紋役物２２４Ｅがデフォルトの発光態様に変化するタイミングは、装飾図柄の停止表示と同じタイミングであってもよいし、装飾図柄の停止表示よりも前のタイミングであってもよいし、装飾図柄の停止表示よりも後のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。また、変動アイコンｈ０は、装飾図柄の停止表示の前に、いったんデフォルトの表示態様に変化してから消去されるようにしてもよいし、装飾図柄の停止表示の後に、デフォルトの表示態様に変化してから消去されるようにしてもよいし、装飾図柄の停止表示の前に、表示態様が変化することなく消去されるようにしてもよいし、装飾図柄の停止表示の後に、表示態様が変化することなく消去されるようにしてもよいし、装飾図柄の停止表示のタイミングと同じタイミングで、表示態様が変化することなく消去されるようにしてもよい。

【１５０５】

なお、導光板ＩＬに形成された模様が表示されている状態において、拡張後・拡張中・縮小中の保留表示枠ＦＬ１が表示されるように構成されてもよく、該構成においては、拡張後の保留表示枠ＦＬ１の全てが導光板ＩＬに形成された模様にオーバーラップされないように構成されてもよい。

【１５０６】

また、スーパーリーチ中に保留表示枠ＦＬ１及び変動アイコンｈ０を表示するように構成されてもよく、該構成において、スーパーリーチ中における各タイミング（例えば、味方キャラのカットインや、敵キャラのカットインの表示タイミング、あるいは、青色で表示されたセリフや、赤色で表示されたセリフの表示タイミング等）における表示態様を変化させたりしてもよい。

【１５０７】

また、上記構成に加えあるいは上記構成に置き換えて、チュートリアル表示部ＴＴ１をスーパーリーチ中にフレームイン可能に構成し、上記各タイミングにおける表示の態様を変化させたりしてもよいし、当否の期待度を示す複数種類の表示のうちの一の表示を行うようにしてもよい。

【１５０８】

図１４５は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１４５（ａ－１）～同図（ａ－４）では、保留表示枠ＦＬ１の拡張部分で予告アイコンをストックする演出表示が行われる様子が示されており、図１４５（ｂ－１）～同図（ｂ－６）では、予告アイコンがストックされている状態で保留アイコンの表示態様の変化演出が行われている様子が示されており、図１４５（ｃ－１）～同図（ｃ－６）では、保留アイコンの表示態様の変化演出と一部が共通する演出により予告アイコンの表示態様が変化する演出が行われている様子が示されている。

【１５０９】

図１４５（ａ－１）に示される演出例は、忍者のキャラクタＮＪ１に換えて宝箱の予告アイコンＢＸが表示されている点を除き、図１４０（ｇ）と同様であるので、詳しい説明については省略する。なお、図１４５（ａ－１）に示すように、宝箱の予告アイコンＢＸは、一部が家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされており、一部が家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難とされている。また、この演出例では、予告アイコンの一例として宝箱の予告アイコンＢＸを用いて説明するが、例えば、図８１や図１３６（ｄ）に示される各種予告アイコンを表示する場合にも適用可能であることはいうまでもない。

【１５１０】

その後、図１４５（ａ－２）に示すように、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降する様子が示されている。すると、宝箱の予告アイコンＢＸのうち、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が拡大し、視認が容易とされている。

【１５１１】

その後、図１４５（ａ－３）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に戻っている様子が示されている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、宝箱の予告アイコンＢＸが第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している様子が示されている。このとき、宝箱の予告アイコンＢＸは、縮小して表示されているが、縮小しないで表示されてもよいし、拡大して表示されてもよい。また、形状が変更されたり、表示色が変更されてもよい。

【１５１２】

その後、図１４５（ａ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、宝箱の予告アイコンＢＸが第２の保留アイコンｈ１２の上部で停止表示し、第２の保留アイコンｈ１２に対応する保留に基づく図柄変動表示において何らかの予告が行われることを示唆している。すなわち、宝箱の予告アイコンＢＸによる先読み予告が行われている。

【１５１３】

図１４５（ｂ－１）～同図（ｂ－６）に示される演出例は、第２の保留アイコンｈ１２の上部に宝箱の予告アイコンＢＸが表示されている点を除き、図１４０（ｇ）～同図（ｌ）と同様であるので、詳しい説明については省略する。なお、図１４５（ｂ－１）に示される予告アイコンＢＸは、図１４５（ａ－１）～同図（ａ－４）において上述した要領で表示されたものに限らず、例えば、他の演出（例えば、チャンス図柄の停止により行われる演出等）により表示されたものであってもよい。また、予告アイコンが、保留表示枠ＦＬ１における演出では表示されないものであってもよい。

【１５１４】

図１４５（ｂ－３）では、手裏剣ＳＨ１が宝箱の予告アイコンＢＸに重なっている様子が示されている。ここで、手裏剣ＳＨ１は、宝箱の予告アイコンＢＸにオーバーラップするようにしてもよいし、宝箱の予告アイコンＢＸにオーバーラップされるようにしてもよい。すなわち、例えば、宝箱の予告アイコンＢＸが図１４５（ａ－１）～同図（ａ－４）において上述した要領で表示されたものである場合でも、手裏剣ＳＨ１の方が宝箱の予告アイコンＢＸよりも前面側に表示されてもよいし、背面側に表示されてもよい。

【１５１５】

図１４５（ｂ－４）では、エフェクトＥＦ２が第２の保留アイコンｈ１２の他、宝箱の予告アイコンＢＸの全部にオーバーラップしている様子が示されている。これにより、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様が変化するのか、宝箱の予告アイコンＢＸの表示態様が変化するのかがわからず、遊技者に期待感を持たせることができる場合がある。

【１５１６】

図１４５（ｃ－１）～同図（ｃ－５）に示される演出例は、図１４５（ｂ－１）～同図（ｂ－５）と同様であるため、詳しい説明については省略する。

【１５１７】

図１４５（ｃ－５）では、エフェクトＥＦ２が第２の保留アイコンｈ１２全体を覆うように表示しているが、変化後の保留アイコンの表示態様（表示色）に対応する家紋役物２２４Ｅの発光態様の変化が見られない。すなわち、家紋役物２２４Ｅの発光色の不変化により、保留アイコンの変化表示が行われないことを予告しているということができる。

【１５１８】

図１４５（ｃ－５）に続く図１４５（ｃ－６）では、エフェクトＥＦ２が消去された後の様子が示されている。すなわち、図１４５（ｃ－６）に示す演出例では、エフェクトＥＦ２が消去された後、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は変化せず、宝箱の予告アイコンＢＸの表示態様が変化しており、遊技者は、保留アイコンの表示態様の変化ではなく、宝箱の予告アイコンＢＸが昇格変化したことにより、演出に意外性を持たせるとともに、大当りへの期待感をより一層高めることができる場合がある。なお、宝箱の予告アイコンＢＸの変化の態様は、大きさの変化に限らず、例えば、形状が変化してもよいし、色が変化してもよいし、これらの組合せにより変化してもよい。なお、図１４５（ｃ－６）に示すように、スピーカ１２０からは、宝箱の予告アイコンＢＸの表示態様が変化したことを報知する音声出力が行われているが、音声出力が行われないようにしてもよい。

【１５１９】

図１４６は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１４６（ａ－１）～同図（ａ－６）では、先読み予告の表示態様（例えば、白色で点滅）で表示されている保留アイコン以外の保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されており、図１４６（ｂ－１）～同図（ｂ－４）では、保留表示枠ＦＬ１の拡張部分に他のキャラクタが登場して保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されており、図１４６（ｃ－１）～同図（ｃ－５）では、表示されているすべての保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されている。

【１５２０】

図１４６（ａ－１）に示される演出例は、第３の保留アイコンｈ１３が表示されている点を除き、図１４０（ｇ）と同様であるので、詳しい説明については省略する。なお、図１４６（ａ－１）に示すように、第３の保留アイコンｈ１３は、デフォルトの表示態様で表示されている。

【１５２１】

図１４６（ａ－１）に続く同図（ａ－２）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降する様子が示されている。すると、忍者のキャラクタＮＪ１のうち、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が拡大し、視認が容易とされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。この手裏剣ＳＨ１は、先読み予告を行っている第２の保留アイコンｈ１２ではなく、これに隣接する第３の保留アイコンｈ１３に向かって移動している。

【１５２２】

その後、図１４６（ａ－３）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に戻っている様子が示されている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第３の保留アイコンｈ１３に向かっている様子が示されている。

【１５２３】

その後、図１４６（ａ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が、第３の保留アイコンｈ１３と重なり、第３の保留アイコンｈ１３が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。このエフェクトＥＦ２は、第３の保留アイコンｈ１３全体を視認困難とするとともに、隣接する第２の保留アイコンｈ１２の一部にもオーバーラップしている。なお、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様（白色で点滅）のままとなっている。

【１５２４】

その後、図１４６（ａ－５）では、家紋役物２２４Ｅの発光色が白色から緑色に変化している様子が示されている。すなわち、第３の保留アイコンｈ１３の表示色が白色から緑色に変化することを予告報知しているということができる。

【１５２５】

その後、図１４６（ａ－６）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ２が消去され、エフェクトＥＦ２が消去されていない状態と比較して第３の保留アイコンｈ１３が再び視認容易に表示される。このとき、第３の保留アイコンｈ１３の表示態様は、緑色で点灯する態様で表示されている。一方、スピーカ１２０から「ピコーン」という音声が出力され、保留アイコンの表示態様が変化したことを報知している。なお、保留アイコンｈ１３の表示態様が変化した後で音声出力がされてもよいし、音声出力がされた後で保留アイコンｈ１３の表示態様が変化するようにしてもよいし、保留アイコンｈ１３の表示態様の変化と音声出力とが同時に行われてもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。また、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、先読み予告の表示態様のまま変化はしていない。この演出例によれば、第２の保留アイコンｈ１２ではなく、これに隣接する第３の保留アイコンｈ１３の表示態様が変化することにより、演出に意外性を持たせることができるとともに、第２の保留アイコンｈ１２に対応する保留に基づく図柄変動表示に対する期待感を維持しつつ、第３の保留アイコンｈ１

３に対応する保留に基づく図柄変動表示に対する期待感を飛躍的に向上させることができる場合がある。なお、この演出例は、先読み予告の対象である第２の保留アイコンに隣接する第３の保留アイコンに対して行う例について説明したが、第１の保留アイコンに対して行うようにしてもよいし、４つ目の保留がある場合には、第４の保留アイコンｈ１４に対して行うようにしてもよい。

【１５２６】

図１４６（ｂ－１）～同図（ｂ－４）に示される演出例は、保留表示枠ＦＬ１の拡張部分に、忍者のキャラクタＮＪ１に換えて番長のキャラクタＢＣ１が表示されるとともに、投てき物が変更されている点を除いて、図１４０（ｇ）～同図（ｊ）と同様であるので、異なる点についてのみ詳しく説明し、その他については詳しい説明を省略する。

【１５２７】

図１４６（ｂ－１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８では、保留表示枠ＦＬ１の上部において、忍者のキャラクタＮＪ１ではなく、番長のキャラクタＢＣ１が表れている。なお、番長のキャラクタＢＣ１は、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされており、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難とされている。

【１５２８】

図１４６（ｂ－２）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降する様子が示されている。すると、番長のキャラクタＢＣ１のうち、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が拡大し、視認が容易とされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、番長のキャラクタＢＣ１が投てき物として手裏剣ＳＨ１に換えて気功波ＫＫ１を放っている様子が示されている。この気功波ＫＫ１は、先読み予告を行っている第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している。なお、気功波ＫＫ１の演出表示は、チビ姫のキャラクタＣＨ１や爺のキャラクタＧＹ１による会話予告の表示よりも前面側に表示されるようにしてもよいし、背面側に表示されるようにしてもよい。

【１５２９】

その後、図１４６（ｂ－３）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に戻っている様子が示されている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、気功波ＫＫ１が第２の保留アイコンｈ１２に向かっている様子が示されている。

【１５３０】

その後、図１４６（ｂ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、気功波ＫＫ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。ここで、エフェクトＥＦ２の表示態様が手裏剣ＳＨ１の場合と気功波ＫＫ１の場合とで異なるようにしてもよい。また、このとき、番長のキャラクタＢＣ１は、保留表示枠ＦＬ１から消去されているが、表示されていてもよい。このように、この演出例では、忍者のキャラクタＮＪ１以外のキャラクタも表示可能とすることで、例えば、出現するキャラクタにより大当りの信頼度に変化を持たせることができる場合がある。

【１５３１】

図１４６（ｃ－１）～同図（ｃ－３）に示される演出例は、第３の保留アイコンｈ１３が表示されており、また、第２の保留アイコンｈ１２がデフォルトの表示態様である点を除き、図１４６（ｂ－１）～同図（ｂ－３）と同様であるので、相違する点についてのみ詳しく説明し、その他についての詳しい説明を省略する。

【１５３２】

図１４６（ｃ－３）に続く同図（ｃ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、気功波ＫＫ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、爆発するエフェクトＥＦ３が表示されるが、このエフェクトＥＦ３は、第２の保留アイコンｈ１２のみではなく、保留アイコン表示領域全域にわたって爆発するエフェクト表示となっている。すなわち、このエフェクトＥＦ３の表示により、保留アイコン表示領域に表示された保留アイコンの全てが表示態様の変化の対象となることが報知されている。これにより、すべての保留に

対して信頼度が高ま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。なお、図１４６（ｃ－４）に示されるタイミングでは、番長のキャラクタＢＣ１が保留表示枠ＦＬ１から消去されているが、表示された状態であってもよい。また、このエフェクトＥＦ３による演出は、番長のキャラクタＢＣ１が登場した場合にのみ行われる演出であって、忍者のキャラクタＮＪ１が登場した場合では行われない演出であってもよい。また、番長のキャラクタＢＣ１が登場した場合には、必ずエフェクトＥＦ３による演出が行われるようにしてもよい。

【１５３３】

その後、図１４６（ｃ－５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ３が消去され、エフェクトＥＦ３が消去されていない状態と比較して第１の保留アイコンｈ１１～第３の保留アイコンｈ１３が再び視認容易に表示される。このとき、第１の保留アイコンｈ１１～第３の保留アイコンｈ１３の全ての表示態様が、デフォルトの表示態様から主人公の殿様の表示態様に変化している。この演出例によれば、先読みの対象である保留アイコンのみならず、表示されたすべての保留アイコンの表示態様が変化することにより、演出に意外性を持たせることができるとともに、すべての保留に対する大当りへの期待感を飛躍的に向上させることができる場合がある。この演出例は、例えば、特定のタイミングで保留が増加した場合に行われるものであってもよく、より具体的には、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメが開始された後で保留が増加した場合に行うようにしてもよい。

【１５３４】

図１４７は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１４７（ａ－１）～同図（ａ－５）では、保留表示枠ＦＬ１の拡張範囲が大きくされている様子が示されており、図１４７（ｂ－１）～同図（ｂ－５）では、保留表示枠ＦＬ１の背景が開放し、そこに保留変化予告演出にかかるキャラクタが出現する様子が示されており、図１４７（ｃ－１）～同図（ｃ－４）では、変動アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されている。

【１５３５】

図１４７（ａ－１）に示される演出例は、図１４０（ｇ）に示して上述したのと同様であるので、詳しい説明については省略する。

【１５３６】

図１４７（ａ－１）に続く同図（ａ－２）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１が上方にさらに拡張している様子が示されている。また、保留表示枠ＦＬ１の上方へのさらなる拡張に応じて、忍者のキャラクタＮＪ１もさらに上方に移動している。このとき、忍者のキャラクタＮＪ１は、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされておらず、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされている状態と比較すると視認容易とされている。また、保留表示枠ＦＬ１は、吹き出し部ＴＴ３にオーバーラップしており、吹き出し部ＴＴ３にオーバーラップしていない状態と比較すると吹き出し部ＴＴ３の表示が視認困難とされている。また、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降している。

【１５３７】

その後、図１４７（ａ－３）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が３つの手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。この３つの手裏剣ＳＨ１は、いずれも先読み予告を行っている第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している。なお、手裏剣ＳＨ１の演出表示は、吹き出し部ＴＴ２にオーバーラップしている。また、図１４７（ａ－３）に示されるタイミングでは、家紋役物２２４Ｅは、初期位置に戻っている。

【１５３８】

その後、図１４７（ａ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、３つの手裏剣ＳＨ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。

【１５３９】
その後、図１４７（ａ－５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ２が消去され、エフェクトＥＦ２が消去されていない状態と比較して第２の保留アイコンｈ１２が再び視認容易に表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、殿様の表示態様で表示されている。なお、このとき、スピーカ１２０から保留アイコンの表示態様が変化したことの報知音を出力するようにしてもよい。また、このとき、家紋役物２２４Ｅの発光態様は変化していないが、変化してもよい。このように、この演出例では、図１４０に示される演出例と比較すると、保留表示枠ＦＬ１の拡張範囲が上方にさらに大きくされているとともに、演出内容も一部が異なっている。なお、保留表示枠ＦＬ１の拡張範囲が大きくされても演出内容を同じにしてもよい。また、信頼度に応じて保留表示枠ＦＬ１の拡張範囲を変化させるようにしてもよい。これにより、保留表示枠ＦＬ１の変化量により大当りに対する期待感に変化を持たせることができる場合がある。
【１５４０】
なお、保留表示枠ＦＬ１の拡張範囲を、上方のみならず、幅方向に拡大するようにしてもよい。この場合、例えば、図１４７（ａ－３´）に示すように、保留表示枠ＦＬ１を上方への拡張に加えて、先読みの対象の保留アイコンに重なる範囲まで幅方向に拡大するようにしてもよい。また、保留表示枠ＦＬ１の上下方向に対する拡張範囲を、図１４０（ｇ）に示される程度とし、幅方向に対する拡張範囲を、先読み対象の保留アイコンに重なる範囲までとしてもよい。また、先読みの対象である第２の保留アイコンｈ１２よりも後に消化される第３の保留アイコンが表示されている場合においては、第３の保留アイコンの少なくとも一部まで、幅方向に拡大するように構成してもよい。換言すれば、保留表示枠ＦＬ１の一部が第３の保留アイコンにオーバーラップされるように構成してもよい。
【１５４１】
図１４７（ｂ－１）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置から上昇し、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメにより保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張したが、拡張部分にキャラクタが出現せず、その後、家紋役物２２４Ｅが初期位置まで移動した様子が示されている。その他の演出内容については、図１４０（ｇ）に示されるのと同様であるので、詳しい説明については省略する。
【１５４２】
その後、図１４７（ｂ－２）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の背景がシャッタのように上昇する開放動作が開始され、背景の裏側が視認されるような態様の表示が行われている様子が示されている。
【１５４３】
すると、図１４７（ｂ－３）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の背景が全開状態となり、忍者のキャラクタＮＪ１が出現する様子が示されている。なお、背景が全開状態となった保留表示枠ＦＬ１のバックカラーを複数種類用意し、保留アイコンの表示態様の変化の期待度によって色を異ならせるようにしてもよい。そして、図１４７（ｂ－３）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。なお、手裏剣ＳＨ１の投てき演出が開始されるタイミングは、保留表示枠ＦＬ１の背景が全開状態となるタイミングよりも後であってもよいし、保留表示枠ＦＬ１の背景が全開状態となるタイミングと同じであってもよいし、保留表示枠ＦＬ１の背景が全開状態となるよりも前のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。
【１５４４】
その後、図１４７（ｂ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンｈ１２に向かっている様子が示されている。
【１５４５】
その後、図１４７（ｂ－５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏

剣ＳＨ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。このとき、保留表示枠ＦＬ１の背景がシャッタのように下降する閉鎖動作が開始され、その後、閉扉状態となる。なお、保留表示枠ＦＬ１の背景の閉鎖動作の開始タイミングは、エフェクトＥＦ２の表示が開始されるタイミングよりも前であってもよいし、エフェクトＥＦ２の表示が開始されるタイミングと同じであってもよいし、エフェクトＥＦ２の表示が開始されるタイミングよりも後であってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１５４６】

図１４７（ｃ－１）に示される演出例は、忍者のキャラクタＮＪ１が変動アイコンｈ０に向けて手裏剣を投てきしている点を除き、図１４０（ｉ）と同様であるので、相違する点について詳しく説明し、その他については説明を省略する。

【１５４７】

図１４７（ｃ－１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が変動アイコンｈ０に向けて手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。

【１５４８】

その後、図１４７（ｃ－２）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が、変動アイコンｈ０と重なり、変動アイコンｈ０が爆発するエフェクトＥＦ３の表示が行われている。このエフェクトＥＦ３は、変動アイコンｈ０全体を視認困難とするとともに、忍者のキャラクタＮＪ１の一部にもオーバーラップしている。なお、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様のまま変化していない。これにより、第２の保留アイコンに対応する保留に基づく図柄変動表示に対する期待感を維持しつつ、変動アイコンｈ０の表示態様が変化して当該変動についての大当りへの信頼度が高くなるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができる場合がある。

【１５４９】

その後、図１４７（ｃ－３）では、家紋役物２２４Ｅの発光色が白色から緑色に変化している様子が示されている。すなわち、変動アイコンｈ０の表示色が白色から緑色に変化することを予告報知しているということができる。換言すれば、変動アイコンの表示態様が変化する予告が行われるのに先立って、所定の発光手段（家紋役物２２４Ｅが内蔵するＬＥＤや、特図始動口に設けられたＬＥＤ等）が変動アイコンｈ０の変化後の態様に応じて態様を変化しているということができる。

【１５５０】

その後、図１４７（ｃ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ３が消去され、変動アイコンｈ０が再び視認容易に表示される。このとき、変動アイコンｈ０の表示態様は、緑色で点灯する態様で表示されている。一方、スピーカ１２０から「ピコーン」という音声が出力され、変動アイコンｈ０の表示態様が変化したことを報知している。なお、変動アイコンｈ０の表示態様が変化した後で音声出力がされてもよいし、音声出力がされた後で変動アイコンｈ０の表示態様が変化するようにしてもよいし、変動アイコンｈ０の表示態様の変化と音声出力とが同時に行われてもよい。

【１５５１】

図１４８は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。図１４８では、ＵＩ部が表示画面からフレームアウトしているときに、保留アイコンの表示態様の変化演出が行われている様子が示されている。

【１５５２】

図１４８（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が保留表示枠ＦＬ１に収容された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１４８（ａ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイ

コン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び第１の保留アイコンｈ１１は、デフォルトの表示態様となっているが、第２の保留アイコンｈ１２は、白色で点滅しており、先読み予告の表示態様で表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が変動表示している様子が示されている。このとき、保留表示枠ＦＬ１は、デフォルトの表示態様であり、装飾図柄にオーバーラップしていない。また、チュートリアル表示部ＴＴ１は、非表示とされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の左側に、チビ姫のキャラクタＣＨ１とともに、吹き出し部ＴＴ２が表示されている。吹き出し部ＴＴ２には複数のクエスチョンマークが並べて表示されており、後述する、保留表示枠ＦＬ１を含むＵＩ部がフレームアウトするＵＩ部ＦＯアニメが行われることを示唆している。すなわち、図１４８（ａ）に示される吹き出し部ＴＴ２の表示は、保留表示枠ＦＬ１がフレームアウトにより非表示となる所定の演出に関連する表示が行われているということができる。

【１５５３】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１４８（ａ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、ステージ名表示部ＳＴ１の上方には、ボタン画像１３６ａがデフォルトの表示態様で表示されており、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１５５４】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、また、表示画面の上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。

【１５５５】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１５５６】

図１４８（ｂ）は、ＵＩ部ＦＯアニメが行われて保留表示枠ＦＬ１とともにＵＩ部が表示画面の下方にフレームアウトした様子が示されている。このＵＩ部ＦＯアニメは、例えば、暗転演出やＳＰリーチへ移行する場合等に行われる。

【１５５７】

その後、図１４８（ｃ）に示されるように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が表示され、手裏剣ＳＨ１を第２の保留アイコンｈ１２が表示されていた位置に向けて投げつける演出が行われている。すなわち、この演出例では、保留表示枠ＦＬ１が表示されていない場合でも忍者のキャラクタＮＪ１による保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている。なお、図１４８（ｃ）に示すように、忍者のキャラクタＮＪ１は、装飾図柄にオーバーラップしているとともに、吹き出し部ＴＴ２にもオーバーラップしている。

【１５５８】

その後、図１４８（ｄ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンｈ１２が表示された位置に到達して、爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。

【１５５９】

その後、図１４８（ｅ）では、家紋役物２２４Ｅの発光色が白色から緑色に変化している様子が示されている。すなわち、第２の保留アイコンｈ１２の表示色が白色から緑色に変化することを予告報知している。

【１５６０】

その後、図１４８（ｆ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ２が消去されるが、ＵＩ部が未だフレームアウトした状態であるため、第２の保留

アイコンｈ１２は未だ表示されていない。一方、スピーカ１２０から「ピコーン」という音声が出力され、保留アイコンの表示態様が変化したことを報知している。

【１５６１】

図１４８（ｇ）では、ＵＩ部がフレームインするアニメーション（ＵＩ部ＦＩアニメ）が行われ、ＵＩ部ＦＩアニメが完了した様子が示されている。ＵＩ部ＦＩアニメが完了すると、保留表示枠ＦＬ１とともにＵＩ部が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様が白色から緑色に変更されている。

【１５６２】

この演出例では、保留表示枠ＦＬ１を含めてＵＩ部がフレームアウトし、この間に保留アイコンの表示態様を変化させる演出を行うようにしたが、例えば、図１４８（ａ´）～同図（ｃ´）に示すようにして、保留表示枠ＦＬ１を残してＵＩ部をフレームアウトするようにしてもよい。ここで、図１４８（ａ´）に示される演出例は、図１４８（ａ）と同様であるので、詳しい説明については省略する。

【１５６３】

図１４８（ａ´）に続く同図（ｂ´）では、ＵＩ部ＦＯアニメが完了した様子が示されている。図１４８（ｂ´）に示すように、この演出例では、ＵＩ部ＦＯアニメが行われると、ＵＩ部が表示画面の下方にフレームアウトするが、保留表示枠ＦＬ１はフレームアウトせず、表示された状態が維持されるようになっている。

【１５６４】

図１４８（ｃ´）では、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメが行われて保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張し、その後、保留表示枠ＦＬ１において忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。すなわち、図１４８（ｃ´）に示されるように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が保留表示枠ＦＬ１の拡張部分に表示され、手裏剣ＳＨ１を第２の保留アイコンｈ１２が表示されていた位置に向けて投げつける演出が行われている。すなわち、この演出例では、表示態様の変化の対象である保留アイコンが表示されていない場合でも忍者のキャラクタＮＪ１による保留アイコンの表示態様の変化演出が行われている。

【１５６５】

図１４９は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１４９（ａ－１）～同図（ａ－７）では、保留アイコンの表示態様を変化させる演出と、予告アイコンの表示が同時期に行われている様子が示されており、図１４９（ｂ－１）～同図（ｂ－５）では、保留アイコンが先読み予告の表示態様に変化する様子について示されている。

【１５６６】

図１４９（ａ－１）に示される演出例は、図１４０（ｆ）に示して上述したのと同様であるので、詳しい説明については省略する。

【１５６７】

図１４９（ａ－１）に続く同図（ａ－２）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の上部において忍者のキャラクタＮＪ１が表れる様子が示されている。なお、忍者のキャラクタＮＪ１は、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされており、家紋役物２２４Ｅに一部がオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難とされている。

【１５６８】

また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが開始され、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投げようとする様子が示されている。

【１５６９】

その後、図１４９（ａ－３）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降する様子が示されている。すると、忍者のキャラクタＮＪ１のうち、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が拡大し、視認が容易とされている。また、第１装飾図柄表示装

置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。この手裏剣ＳＨ１は、先読み予告を行っている第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している。

【１５７０】

一方、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタが、爆弾アイコンＩ６１を投てきした様子が示されている。なお、爆弾アイコンＩ６１の投てきを開始するタイミングは、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１の投てきを開始するタイミングと同じであってもよいし、手裏剣ＳＨ１の投てきを開始するよりも前のタイミングであってもよいし、手裏剣ＳＨ１の投てきが開始された後のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１５７１】

その後、図１４９（ａ－４）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に戻っている様子が示されている。そして、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンｈ１２に向かっている様子が示されている。

【１５７２】

一方、図１４９（ａ－４）に示されるタイミングでは、爆弾アイコンＩ６１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘って移動するように表示が行われる。なお、爆弾アイコンＩ６１は、第１装飾図柄にオーバーラップするとともに、爺のキャラクタＧＹ１や吹き出し部ＴＴ３にもオーバーラップしている。換言すれば、第１装飾図柄は、爆弾アイコンＩ６１にオーバーラップされ、爺のキャラクタＧＹ１や吹き出し部ＴＴ３も、爆弾アイコンＩ６１にオーバーラップされている。なお、爆弾アイコンＩ６１が第１装飾図柄にオーバーラップされてもよいし、爺のキャラクタＧＹ１や吹き出し部ＴＴ３にオーバーラップされてもよい。

【１５７３】

その後、図１４９（ａ－５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。

【１５７４】

一方、図１４９（ａ－５）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１が破裂する様子が示されている。なお、爆弾アイコンＩ６１が破裂するタイミングは、エフェクトＥＦ２が表示されるタイミングと同じであってもよいし、エフェクトＥＦ２が表示される前のタイミングであってもよいし、エフェクトＥＦ２が表示された後のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１５７５】

その後、図１４９（ａ－６）では、家紋役物２２４Ｅの発光色が白色から緑色に変化し、第２の保留アイコンｈ１２の表示色が白色から緑色に変化することを予告報知している。

【１５７６】

一方、図１４９（ａ－６）に示すタイミングでは、破裂した爆弾アイコンＩ６１が剣豪の予告アイコンＩ６２に変化し、剣豪リーチに移行することを予告している。なお、ここで、剣豪の予告アイコンＩ６２が出現するタイミングで、スピーカ１２０からその旨を報知する音声が出力されてもよい。また、剣豪の予告アイコンＩ６２に変化するタイミングは、家紋役物２２４Ｅの発光色が緑色に変化するタイミングと同じであってもよいし、家紋役物２２４Ｅの発光色が緑色に変化するよりも前のタイミングであってもよいし、家紋役物２２４Ｅの発光色が緑色に変化するよりも後のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１５７７】
その後、図１４９（ａ－７）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ２が消去され、エフェクトＥＦ２が消去されていない状態と比較して第２の保留アイコンｈ１２が再び視認容易に表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、緑色で点灯する態様で表示されている。一方、スピーカ１２０から「ピコーン」という音声が出力され、保留アイコンの表示態様が変化したことを報知している。
【１５７８】
一方、図１４９（ａ－７）に示すように、剣豪の予告アイコンＩ６２は、縮小表示されながら、チュートリアル表示部ＴＴ１の左側端部に重なる位置に配置され、その後、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが終了する。なお、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１に配置されたことを音声出力により報知してもよい。このように、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置に配置されるため、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なる位置に配置されていない状態と比較してチュートリアル表示部ＴＴ１に表示された文字の少なくとも一部が視認困難となる場合がある。換言すると、この演出例によれば、剣豪の予告アイコンＩ６２が保留表示枠の一部としてのチュートリアル表示部ＴＴ１にオーバーラップする場合があるということができる。このように、この演出例では、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ１の前面側に重なることで、遊技者に、チュートリアル表示部ＴＴ１の表示や剣豪の予告アイコンＩ６２の表示に注意を惹きやすくすることができる場合がある。また、チュートリアルの存在に気づいたり、先や今後起こりうる演出説明よりも当該図柄変動表示に集中させることができる場合がある。
【１５７９】
図１４９（ｂ－１）に示される演出例は、チュートリアル表示部ＴＴ１において「パンダは殿様の師匠」の文字表示がなされている点を除き、図１３９（ａ）と同様であるため、詳細な説明については省略する。
【１５８０】
図１４９（ｂ－１）に続く同図（ｂ－２）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタによる爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションが開始され、殿様のキャラクタが爆弾アイコンＩ６１を投げようとする様子が示されている。
【１５８１】
その後、図１４９（ｂ－３）に示されるタイミングでは、殿様のキャラクタが、爆弾アイコンＩ６１を投てきし、爆弾アイコンＩ６１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘って移動する様子が示されている。
【１５８２】
その後、図１４９（ｂ－４）に示されるように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、殿様のキャラクタが投てきした爆弾アイコンＩ６１が第２の保留アイコンｈ１２に到達し、爆弾アイコンＩ６１が破裂している様子が示されている。この破裂した爆弾アイコンＩ６１の表示は、第２の保留アイコンｈ１２の全体を覆うとともに、第１の保留アイコンｈ１１の一部にもオーバーラップしている。
【１５８３】
その後、図１４９（ｂ－５）に示されるように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、破裂した爆弾アイコンＩ６１が消去され、破裂した爆弾アイコンＩ６１が消去されていない状態と比較して第２の保留アイコンｈ１２が再び視認容易に表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、先読み予告の表示態様（白色で点滅する表示態様）で表示されている。このように、保留アイコンの先読み予告の表示態様の変化の態様としては、保留増加時のみに限らず、保留増加後の適宜のタイミングで行うようにしてもよい。また、この演出例のように、他の変化演出によって保留アイコンの表示態様を変化させるようにしてもよい。また、上述した保留アイコンの先読み予告の表示態様を変化させる演出を、例えば、ＵＩ部がフレームアウトした状態で行われる場合があってもよい。

【１５８４】
図１５０は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１５０では、保留アイコンの表示態様を変化させる演出をサブ表示装置（第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）を可動させながら行う様子が示されている。
【１５８５】
図１５０（ａ－１）に示される演出例は、図１４０（ｄ）に示して上述したのと同様であるので、詳しい説明については省略する。
【１５８６】
図１５０（ａ－１）に続く図１５０（ａ－２）では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに表示されていた殿様のキャラクタがステージごと消去されている様子が示されている。
【１５８７】
その後、図１５０（ａ－３）では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの中央に向かって移動している様子が示されている。このとき、爺のキャラクタＧＹ１、吹き出し部ＴＴ３、チュートリアル表示部ＴＴ１及び第１装飾図柄の右図柄の各一部が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにオーバーラップされており、爺のキャラクタＧＹ１、吹き出し部ＴＴ３、チュートリアル表示部ＴＴ１及び第１装飾図柄の右図柄の各一部が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにオーバーラップされていない状態と比較するとそれぞれ視認困難な状態とされている。
【１５８８】
その後、図１５０（ａ－４）では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが引き続き移動している様子が示されている。そして、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、表示画面の下部に保留表示枠ＦＬ２が表示されるとともに、その枠内に変動アイコンｈ００が表示されている。第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに表示された保留表示枠ＦＬ２及び変動アイコンｈ００は、それぞれ、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示された保留表示枠ＦＬ１及び変動アイコンｈ０よりもサイズが大きくされている。すなわち、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに表示された保留表示枠ＦＬ２は、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示された保留表示枠ＦＬ１を拡張表示しているということができる。なお、図１５０（ａ－４）に示されるタイミングでは、爺のキャラクタＧＹ１に対するオーバーラップは解消されたが、吹き出し部ＴＴ３、第１装飾図柄の右図柄の各一部は依然として第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにオーバーラップされている。さらに、図１５０（ａ－４）に示されるタイミングでは、保留表示枠ＦＬ１及びこれに収容されている変動アイコンｈ０と、吹き出し部ＴＴ２の各一部が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにオーバーラップされており、保留表示枠ＦＬ１及びこれに収容されている変動アイコンｈ０と、吹き出し部ＴＴ２の各一部が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難とされている。
【１５８９】
その後、図１５０（ａ－５）に示すタイミングで、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、その中心が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの中心と整合する位置となって、移動を終了している。すると、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されている保留表示枠ＦＬ１や第１装飾図柄の中図柄の全部が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにオーバーラップされ、中図柄や、保留表示枠ＦＬ１とともに変動アイコンｈ０が正面視で視認不能な状態となる。また、第１の保留アイコンｈ１１、吹き出し部ＴＴ２、吹き出し部ＴＴ３の一部も第３装飾図柄表示装置２０８Ｎによってオーバーラップされ、第１の保留アイコンｈ１１、吹き出し部ＴＴ２、吹き出し部ＴＴ３の一部が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎによってオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難となっている。
【１５９０】
その後、図１５０（ａ－６）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、保留表示枠ＦＬ２の拡張アニメが行われて保留表示枠ＦＬ２が上方に拡張し、当該拡張部分に

忍者のキャラクタＮＪ２が表れている様子が示されている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示された保留表示枠ＦＬ１が拡張表示された保留表示枠ＦＬ２がさらに拡張表示されているということができる。なお、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに表示された忍者のキャラクタＮＪ２は、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示される忍者のキャラクタＮＪ１よりもサイズが大きくされているが、同じであってもよいし、小さくされてもよい。

【１５９１】

すると、図１５０（ａ－７）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、忍者のキャラクタＮＪ２が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が表示されている。この手裏剣ＳＨ１は、先読み予告を行っている第２の予告アイコンｈ１２に向かって移動している。なお、手裏剣ＳＨ１の演出表示は、チビ姫のキャラクタＣＨ１や爺のキャラクタＧＹ１による会話予告の表示よりも前面側に表示されるようにしてもよいし、背面側に表示されるようにしてもよい。なお、忍者のキャラクタＮＪ２による演出は、拡張後の保留表示枠ＦＬ２の拡張部分において行われているということができる。換言すれば、保留表示枠ＦＬ２の拡張した部分に演出表示の一例である忍者のキャラクタＮＪ２が表示されているということができる。この忍者のキャラクタＮＪ２による演出は、先読み予告や当該変動予告の演出として機能する場合がある。また、手裏剣ＳＨ１による演出表示は、拡張後の保留表示枠ＦＬ２で行われる演出（忍者のキャラクタＮＪ２による演出）と関連するが、保留表示枠ＦＬ２の外で行われている演出ということができる。

【１５９２】

その後、図１５０（ａ－８）に示すように、手裏剣ＳＨ１が、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに跨るように移動し、第２の保留アイコンｈ１２に向かっていく様子が示されている。

【１５９３】

その後、図１５０（ａ－９）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。このエフェクトＥＦ２は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに一部がオーバーラップされている。

【１５９４】

その後、図１５０（ａ－１０）では、家紋役物２２４Ｅの発光色が白色から緑色に変化している様子が示されている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの周囲に配置されたＬＥＤが緑色に発光しており、これらの発光手段により、第２の保留アイコンｈ１２の表示色が白色から緑色に変化することを予告報知する。なお、家紋役物２２４Ｅの発光色の変化のタイミングが、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに設けられたＬＥＤが緑色に発光するタイミングと同じであってもよいし、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに設けられたＬＥＤが緑色に発光するよりも後のタイミングであってもよいし、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに設けられたＬＥＤが緑色に発光するよりも前のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１５９５】

その後、図１５０（ａ－１１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、エフェクトＥＦ２が消去され、エフェクトＥＦ２が消去されていない状態と比較して第２の保留アイコンｈ１２が再び視認容易に表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、緑色で点灯する態様で表示されている。ここで、保留アイコンの表示態様が変化したことを音声の出力により報知してもよい。

【１５９６】

その後、図１５０（ａ－１２）に示すように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、忍者のキャラクタＮＪ２とともに保留表示枠ＦＬ２が消去されている様子が示されている。この場合、例えば、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎからフレームアウトするアニメーションにより行ってもよいし、フェードアウトにより消去するようにしてもよいし、突然消去

する態様であってもよい。

【１５９７】

その後、図１５０（ａ－１３）では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが右方向に移動して初期位置に向かっていく様子が示されている。図１５０（ａ－１３）に示されるタイミングでは、第１の保留アイコンｈ１１のオーバーラップが解消されるとともに、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに表示されている保留表示枠ＦＬ１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに一部がオーバーラップされた状態となり、変動アイコンｈ０とともに一部が視認可能な状態となる。また、第１装飾図柄の中図柄も、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに一部がオーバーラップされた状態となり、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに一部がオーバーラップされていない状態と比較すると一部が視認可能な状態となる一方、右図柄が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにオーバーラップされ、オーバーラップされていない状態と比較すると視認困難な状態となっている。

【１５９８】

その後、図１５０（ａ－１４）では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎが初期位置となった様子が示されている。図１５０（ａ－１４）に示されるタイミングでは、これまで第３装飾図柄表示装置２０８Ｎによってオーバーラップされていた第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおける各表示について、オーバーラップが解消されたので、オーバーラップが解消されていない状態と比較するといずれの表示も視認容易な状態となっている。

【１５９９】

その後、図１５０（ａ－１５）では、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの周囲で発光していたＬＥＤが消灯している様子が示されている。なお、消灯せずに、デフォルトの発光態様（例えば、白色で点灯する発光態様）で点灯するようにしてもよい。一方、家紋役物２２４Ｅでは、第２の保留アイコンｈ１２の表示色に対応して、依然として緑色で発光している。

【１６００】

なお、この演出例では、２つのサブ表示装置（第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）のうちの一方の表示装置（第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）を第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにオーバーラップするように移動させ、保留アイコンの表示態様を変化させる演出を行うようにしたが、例えば、図１５０（ｂ）に示すように、２つのサブ表示装置のうちの両方を移動させて保留アイコンの表示態様を変化させる演出を行うようにしてもよい。

【１６０１】

具体的には、図１５０（ｂ）に示すように、保留アイコンの表示態様の変化演出を行う際に、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと第３装飾図柄表示装置２０８Ｎとを、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの中央で互いに近接する位置まで移動させる。そして、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎから第２装飾図柄表示装置２０８Ｍに亘って保留表示枠ＦＬ２を拡張して表示するとともに、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに表示されている保留表示枠ＦＬ２の下部に変動アイコンｈ００を表示するとともに、変動アイコンｈ００の上方に忍者のキャラクタＮＪ２を表示する。このとき、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにより、吹き出し部ＴＴ２、吹き出し部ＴＴ３、第１の保留アイコンｈ１１、第２の保留アイコンｈ１２、保留表示枠ＦＬ１及び変動アイコンｈ０の全部がオーバーラップされており、チュートリアル表示部ＴＴ１、チビ姫のキャラクタＣＨ１の一部がオーバーラップされている。

【１６０２】

図１５１は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１５１では、上述した２つのサブ表示装置に換えてサブ表示装置（副装飾図柄表示装置２０８Ｐを１つだけ備え、この副装飾図柄表示装置２０８Ｐにおいて保留アイコンの表示態様を変化させる演出を行う様子が示されている。

【１６０３】

図１５１では、メイン表示装置としての装飾図柄表示装置２０８と、サブ表示装置とし

ての副装飾図柄表示装置２０８Ｐとを備えた点において、上述した実施形態と異なっている。なお、副装飾図柄表示装置２０８Ｐは、装飾図柄表示装置２０８の前面側に配置されており、副装飾図柄表示装置２０８Ｐの上端縁が、装飾図柄表示装置２０８の下端縁の一部の前側に重なっている。そして、図１５１（ａ）に示すように、副装飾図柄表示装置２０８Ｐには、保留表示枠ＦＬ１と保留アイコン表示領域とが左右方向に並べて配置されるとともに、これらの下方にはチュートリアル表示部ＴＴ１が形成されたＵＩ部が表示されており、保留表示枠ＦＬ１内には変動アイコンｈ０が表示され、保留アイコン表示領域には、保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び第１の保留アイコンｈ１１はデフォルトの表示態様とされているが、第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様とされている。また、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「パンダは殿様の師匠」と表示されており、パンダと殿様の関係についての説明がなされている。また、装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の左側に、チビ姫のキャラクタＣＨ１とともに吹き出し部ＴＴ２が表示されている。吹き出し部ＴＴ２には、「爺はどこ～」というセリフ表示がなされている。また、表示画面の右側には、爺のキャラクタＧＹ１とともに吹き出し部ＴＴ３が表示されている。吹き出し部ＴＴ３には、「ここじゃ」というセリフ表示がなされている。すなわち、図１５１（ａ）に示される演出例では、会話予告が行われている。なお、吹き出し部ＴＴ２及び吹き出し部ＴＴ３は、装飾図柄にオーバーラップされているが、装飾図柄が吹き出し部ＴＴ２，ＴＴ３にオーバーラップされるようにしてもよい。また、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の右上部分には、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。図１５１（ａ）に示されるタイミングでは、装飾図柄の変動表示が行われている。

【１６０４】

その後、図１５１（ｂ）では、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメが行われて保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張し、当該拡張部分に忍者のキャラクタＮＪ２が表れている様子が示されている。このとき、副装飾図柄表示装置２０８Ｐに表示されていた保留表示枠ＦＬ１は、副装飾図柄表示装置２０８Ｐから装飾図柄表示装置２０８に亘って拡張し、装飾図柄表示装置２０８に表示された保留表示枠ＦＬ１の拡張部分に忍者のキャラクタＮＪ１が表示されている。ここで、吹き出し部ＴＴ２の一部が拡張後の保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされており、吹き出し部ＴＴ２の一部が拡張後の保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされていない状態と比較して視認困難とされている。また、装飾図柄表示装置２０８では、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきする演出表示が行われており、図１５１（ｂ）に示されるタイミングでは、投てきした手裏剣ＳＨ１が副装飾図柄表示装置２０８Ｐに表示されている第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している様子が示されている。

【１６０５】

その後、図１５１（ｃ）では、投てきされた手裏剣ＳＨ１が装飾図柄表示装置２０８から副装飾図柄表示装置２０８Ｐに亘って移動し、第２の保留アイコンｈ１２に向かっている様子が示されている。

【１６０６】

その後、図１５１（ｄ）に示すように、副装飾図柄表示装置２０８Ｐでは、手裏剣ＳＨ１が、第２の保留アイコンｈ１２と重なり、第２の保留アイコンｈ１２が爆発するエフェクトＥＦ２の表示が行われている。このエフェクトＥＦ２は、隣接して表示されている第１の保留アイコンｈ１１の一部にオーバーラップされている。

【１６０７】

その後、図１５１（ｅ）に示すように、副装飾図柄表示装置２０８Ｐでは、エフェクトＥＦ２が消去され、エフェクトＥＦ２が消去されていない状態と比較して第２の保留アイコンｈ１２が再び視認容易に表示される。このとき、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様は、緑色で点灯する態様で表示されている。ここで、保留アイコンの表示態様が変化したことを音声の出力により報知してもよい。

【１６０８】

図１５２は、保留変化予告演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１５２（ａ－１）～同図（ａ－６）では、エラー表示が行われているときに保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されており、図１５２（ｂ）では、複数の装飾図柄表示装置に亘って行われる演出表示が行われているときに保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されており、図１５２（ｃ－１）～同図（ｃ－３）では、演出ボタン１３６の操作により保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されており、図１５２（ｄ－１）～同図（ｄ－３）では、演出ボタン１３６を操作することを促す、ボタン演出が行われているときに保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されている。

【１６０９】

図１５２（ａ－１）に示される演出例は、エラー表示が行われている点を除き、図１４０（ｄ）に示して上述したのと同様であるので、異なる点についてのみ詳しく説明し、その他については詳しい説明を省略する。

【１６１０】

図１５２（ａ－１）では、下皿が満タンとなったときに「球を抜いてください」という文字表示を行うことにより、下皿満タンエラーが発生していることを報知する下皿満タンエラー表示ＥＲが表示されている様子が示されている。下皿満タンエラー表示ＥＲは、本実施形態におけるエラー表示の一例であり、その他のエラー表示としては、例えば、前面枠扉１０６が開放されている旨を報知する扉開放表示等がある。このようなエラー表示は、遊技者に速やかに伝える必要があることから、他の表示に優先して表示されている。したがって、図１５２（ａ－１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、下皿満タンエラー表示ＥＲが、吹き出し部ＴＴ２の一部にオーバーラップしている様子が示されている。なお、このようなエラー表示は、エラーが解消されるまで継続して表示される。

【１６１１】

その後、図１５２（ａ－２）に示すように、家紋役物２２４Ｅが初期位置から上昇し、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの前面側にオーバーラップしている様子が示されている。図１５２（ａ－２）では、家紋役物２２４Ｅは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの前面に配置されているため、下皿満タンエラー表示ＥＲの一部が家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされており、下皿満タンエラー表示ＥＲの一部が家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難とされている。

【１６１２】

その後、図１５２（ａ－３）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメが行われて保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張し、家紋役物２２４Ｅよりも上方に表れている様子が示されている。この演出例では、保留表示枠ＦＬ１よりもエラー表示が優先して表示されるため、保留表示枠ＦＬ１の一部が下皿満タンエラー表示ＥＲにオーバーラップされており、保留表示枠ＦＬ１の一部が下皿満タンエラー表示ＥＲにオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難とされている。

【１６１３】

その後、図１５２（ａ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１の上部において、忍者のキャラクタＮＪ１が表れる様子が示されている。なお、忍者のキャラクタＮＪ１の一部が、下皿満タンエラー表示ＥＲにオーバーラップされており、忍者のキャラクタＮＪ１の一部が下皿満タンエラー表示ＥＲにオーバーラップされていない状態と比較すると視認困難とされている。

【１６１４】

図１５２（ａ－５）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に向けて下降する様子が示されている。すると、忍者のキャラクタＮＪ１のうち、家紋役物２２４Ｅにオーバーラップされていない部分が拡大する。しかしながら、忍者のキャラクタＮＪ１の一部が依然として下皿満タンエラー表示ＥＲにオーバーラップされているので、忍者のキャラクタＮＪ１の一部が下皿満タンエラー表示ＥＲにオーバーラップされていない状態と比較すると忍者の

キャラクタＮＪ１は視認困難である。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきしている様子が示されている。この手裏剣ＳＨ１は、先読み予告を行っている第２の保留アイコンｈ１２に向かって移動している。

【１６１５】

その後、図１５２（ａ－６）では、家紋役物２２４Ｅが初期位置に戻っている様子が示されている。すると、保留表示枠ＦＬ１、変動アイコンｈ０及び忍者のキャラクタＮＪ１に対する家紋役物２２４Ｅのオーバーラップ状態が解消される。しかしながら、下皿満タンエラーは依然として継続しているため、下皿満タンエラー表示ＥＲも依然として表示され、保留表示枠ＦＬ１の一部と保留表示枠ＦＬ１の拡張部分に表示されている忍者のキャラクタＮＪ１の一部が下皿満タンエラー表示ＥＲにオーバーラップされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、手裏剣ＳＨ１が第２の保留アイコンｈ１２に向かっている様子が示されている。

【１６１６】

図１５２（ｂ）では、予告表示ＹＫが第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに跨って表示され、左方向にスクロールしている様子が示されている。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張して表示され、拡張部分に忍者のキャラクタＮＪ１が表示され、保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されている。なお、図１５２（ｂ）に示されるタイミングでは、第２の保留アイコンｈ１２が先読み予告の表示態様とされている。また、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「敵が侵入」の文字表示が表示されており、予告表示ＹＫと関連する内容が表示されている。この演出例では、予告表示ＹＫよりも保留アイコンの表示態様の演出表示を優先して表示するため、予告表示ＹＫの一部が拡張して表示された保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされている。

【１６１７】

図１５２（ｃ－１）では、先読み予告の表示態様の一例として、第２の保留アイコンｈ１２が演出ボタン１３６を模した表示態様であるボタン保留アイコンとなっている様子が示されている。なお、この演出例では、チビ姫のキャラクタＣＨ１や爺のキャラクタＧＹ１は表示されておらず、チュートリアル表示部ＴＴ１は、非表示状態となっている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、ボタン画像１３６ａが表示されていないが、ボタン画像１３６ａが表示されていてもよい。また、このボタン保留アイコンは、保留表示枠ＦＬ１とは離間した位置に表示されているため、保留表示枠ＦＬ１が拡大表示した場合でもオーバーラップされない表示であるということができる。また、ボタンの保留アイコンの表示態様は、保留増加時に表示されてもよいし、保留増加後に他の表示態様（例えば、デフォルトの表示態様等）から変更するようにしてもよい。

【１６１８】

その後、図１５２（ｃ－２）に示されるタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図１５２（ｃ－３）に示すように、第２の保留アイコンｈ１２がボタン保留アイコンから殿様のキャラクタの表示態様の保留アイコンに変化する。なお、演出ボタン１３６の操作は、図柄変動中であることを条件として受付可能な状態とし、図柄停止表示中は、受付不可としているが、図柄停止表示中も演出ボタン１３６の操作を受付可能としてもよい。

【１６１９】

図１５２（ｄ－１）では、ボタン演出が行われているときに保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されている。具体的には、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、中央に演出ボタン１３６を模したボタン画像１３６ａが表示されているとともに、その下方に、演出ボタン１３６の操作有効期間を示す残時間表示バーが表示されている。すなわち、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ボタン演出が行われている。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張して表示され、拡張部分に忍者のキャラクタＮＪ１が表示され、保留アイコンの表示態様を変化させる演出も行われている。この演出例では、ボタン演出よりも保留アイコンの表示態様を変

化させる演出表示を優先して表示するため、ボタン画像１３６ａ及び残時間表示バーの一部が拡張して表示された保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされている。また、ボタン演出が行われている間は、第１装飾図柄は表示されず、そのため、ボタン演出は、装飾図柄にオーバーラップされない演出であるということができ、また、装飾図柄は、ボタン演出にオーバーラップされない演出であるということもできる。なお、このとき、上述したエラー表示が行われる場合には、ボタン演出や保留表示枠ＦＬ１に優先して表示されることとなる。また、上述したボタン保留アイコンが表示される場合には、ボタン画像１３６ａや残時間表示バーよりも前面側に表示され、また、保留表示枠ＦＬ１よりも前面側に表示されるが、ボタン画像１３６ａや残時間表示バーよりも背面側に表示されてもよいし、保留表示枠ＦＬ１よりも背面側に表示されてもよい。

【１６２０】

その後、図１５２（ｄ－２）に示すタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図１５２（ｄ－３）に示すように、殿様のキャラクタがアップして表示されたカットイン表示が行われる場合がある。このカットイン表示が行われることにより、遊技者は大当りの信頼度が高いことを認識することができる場合がある。この演出例では、カットイン演出よりも保留アイコンの表示態様を変化させる演出を優先して表示するため、カットイン画像の一部が拡張して表示された保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされている。なお、このとき、上述したエラー表示が行われる場合には、カットイン表示や保留表示枠ＦＬ１に優先して表示されることとなる。また、上述したボタン保留アイコンが表示される場合には、カットイン表示よりも前面側に表示され、また、保留表示枠ＦＬ１よりも前面側に表示されるが、カットイン表示よりも背面側に表示されてもよいし、保留表示枠ＦＬ１よりも背面側に表示されてもよい。

【１６２１】

図１５３は、本実施形態に適用可能な図柄変動表示の一例について段階的に示す図である。ここで、図１５３（ａ－１）～同図（ａ－５）に示される演出例は、サブ表示装置を備えておらず、メイン表示装置としての装飾図柄表示装置２０８のみによって演出表示が行われるように構成されたものが示され、図１５３（ｂ－１）～同図（ｂ－２）では、エラー表示が行われた場合の様子について示されている。また、図１５３（ｃ）では、保留表示枠ＦＬ１において、変動アイコンｈ０と忍者のキャラクタＮＪ１の表示位置が逆転している様子が示されており、図１５３（ｄ－１）～同図（ｄ－２）では、保留アイコン表示領域に保留表示枠が表示される様子が示されている。

【１６２２】

図１５３（ａ－１）では、メイン表示装置としての装飾図柄表示装置２０８のみを備え、サブ表示装置を備えていない点において、上述した実施形態と異なっている。そして、図１５３（ａ－１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８の表示画面の下部にＵＩ部が配置されるとともに、表示画面の左上に第２装飾図柄が表示され、また、表示画面の右上には、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。

【１６２３】

また、装飾図柄表示装置２０８の下方には、家紋役物２２４Ｅが配置されており、装飾図柄表示装置２０８の上方には、八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１６２４】

図１５３（ａ－１）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、第１装飾図柄が「装飾６－装飾２－装飾２」の組合せで表示され、揺れ変動が行われている。また、第２装飾図柄では変動表示が行われている。また、ＵＩ部では、変動アイコンｈ０が収容された保留表示枠ＦＬ１が表示されるとともに、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。これらの変動アイコンｈ０及び保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっている。また、チュートリアル表示部ＴＴ１は、非表示とされている。

【１６２５】
その後、図１５３（ａ－２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２が表示画面の左右から中央に向かって移動するワイプ表示が行われている。この演出例では、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２として襖を模した画像を用いており、ワイプ表示として、襖が閉まるような演出表示が行われている。ここで、ワイプとは、画像を切り換える際に、表示画面の一部分から次に表示する画像を割り込むようにして表示する映像効果のことをいう。ワイプには様々なタイプの技法があるが、いずれの技法についても適用することができる。この演出例では、ハズレの装飾図柄の組合せで揺れ変動が開始された後にワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２によるワイプ表示が行われるようにしているが、揺れ変動が終了して確定表示されたタイミングでワイプ表示が行われるようにしてもよい。また、例えば、ステージチェンジする場合に行われてもよいし、スーパーリーチ演出に移行する場合に行われてもよく、適宜のタイミングで行うことが可能である。ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２は、ＵＩ部や第１装飾図柄にオーバーラップする一方、第２装飾図柄、第２保留数表示及び第４図柄にオーバーラップされる。なお、図１５３（ａ－２）に示されるタイミングでは、保留アイコン表示領域に表示されている２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２や保留表示枠ＦＬ１は、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２にオーバーラップされていない。なお、変動アイコンｈ０は、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２が表示開始されるタイミングで消去されている。ここで、変動アイコンｈ０が消去されるタイミングは、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２が表示開始されるよりも前のタイミングであってもよいし、ワイプ画像ＷＰ１、ＷＰ２が表示開始されるタイミングと同じタイミングであってもよいし、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２が表示開始されたタイミングよりも後のタイミングであってもよい。また、この場合において、常にいずれかのタイミングで行われるように構成してもよいし、場合によってタイミングが異なるように構成されてもよい。

【１６２６】
図１５３（ａ－３）は、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２がさらに装飾図柄表示装置２０８の表示画面の中央に向かって移動している様子が示されている。図１５３（ａ－３）に示されるタイミングでは、保留アイコン表示領域に表示されている２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２はワイプ画像ＷＰ１にオーバーラップされているが、保留表示枠ＦＬ１は、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２にオーバーラップされていない。

【１６２７】
その後、図１５３（ａ－４）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２によって表示画面全体が覆われ、ハズレ図柄で確定表示した様子が表示されている。そのため、保留表示枠ＦＬ１は、その全体がワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２にオーバーラップされた状態とされている。また、表示画面の左上に表示されている第２装飾図柄は、第１装飾図柄の揺れ変動時において表示された装飾図柄の組合せに応じて、「装飾６－装飾２－装飾２」の組合せで停止表示しており、特図１第４図柄も、ハズレの図柄で停止表示している。

【１６２８】
その後、保留が消化されて、特図１の図柄変動表示が開始されると、装飾図柄表示装置２０８では、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２がそれぞれ表示画面の左右方向に向かってフレームアウトするワイプ表示が行われる。その結果、ＵＩ部が視認可能とされ、保留表示枠ＦＬ１も視認可能に表示される。なお、装飾図柄表示装置２０８では、第１装飾図柄、第２装飾図柄及び特図１第４図柄がそれぞれ変動表示を開始している。このとき、例えば、保留移動アニメーションにより、第１の保留アイコンｈ１１として表示されていた１番目の保留アイコンが保留表示枠ＦＬ１に移動し、変動アイコンｈ０として表示される。また、第２の保留アイコンｈ１２として表示されていた２番目の保留アイコンも１番目の保留アイコンの表示位置に移動し、第１の保留アイコンｈ１１として表示される。また、チュートリアル表示部ＴＴ１では、「パンダは殿様の師匠」の文字表示が表示されている。

【１６２９】
図１５３（ｂ－１）～同図（ｂ－２）では、エラー表示の表示中にワイプ表示が行われ

ている様子が示されている。なお、図１５３（ｂ－１）～同図（ｂ－２）に示される演出例は、下皿満タンエラー表示ＥＲが表示されている点を除き、図１５３（ａ－３）～同図（ａ－４）と同様であるので、異なる点についてのみ詳しく説明し、その他については詳しい説明を省略する。図１５３（ｂ－１）～同図（ｂ－２）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、上述した下皿満タンエラー表示ＥＲがワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２にオーバーラップしている様子が示されている。このようなエラー表示は、遊技者に速やかに伝える必要があることから、他の表示に優先して表示されている。したがって、図１５３（ｂ－１）に示す場合においても、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２に優先して下皿満タンエラー表示ＥＲの表示が優先されることとなる。なお、図１５３（ｂ－２）に示すように、図柄が確定表示された場合でも、下皿満タンエラー表示ＥＲは消去されず、ワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２にオーバーラップして表示されることとなる。なお、下皿満タンエラー表示ＥＲ等のエラー表示がワイプ画像ＷＰ１，ＷＰ２にオーバーラップされるようにしてもよい。

【１６３０】

図１５３（ｃ）は、保留表示枠ＦＬ１において、変動アイコンｈ０と忍者のキャラクタＮＪ１の表示位置が逆転している様子が示されている。ここで、図１５３（ｃ）は、変動アイコンｈ０と忍者のキャラクタＮＪ１の表示位置が逆転している点を除き、図１４０（ｉ）と同様であるので、異なる点についてのみ詳しく説明し、その他については詳しい説明を省略する。図１５３（ｃ）に示す演出例では、例えば、保留表示枠ＦＬ１の拡張アニメが行われる際に、保留表示枠ＦＬ１の拡張とともに、変動アイコンｈ０が上方に移動し、変動アイコンｈ０の背面側から忍者のキャラクタＮＪ１が登場するような演出が行われる。このように、この演出例では、保留表示枠ＦＬ１の拡張の際、変動アイコンｈ０の表示位置が変化しているということができる。

【１６３１】

図１５３（ｄ－１）では、先読み予告の対象である第２の保留アイコンｈ１２を囲む保留表示枠ＦＬ４が表示されるとともに、この保留表示枠ＦＬ４が上方に拡張し、当該拡張部分に忍者のキャラクタＮＪ３が表示されている様子が示されている。なお、図１５３（ｄ－１）に示される演出例は、第２の保留アイコンｈ１２を囲む保留表示枠ＦＬ４が表示され、チュートリアル表示部ＴＴ１では非表示とされている点を除き、図１４０（ｂ）と同様であるので、異なる点についてのみ詳しく説明し、その他については詳しい説明を省略する。図１５３（ｄ－１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、先読み予告の表示態様である第２の保留アイコンｈ１２を囲むように保留表示枠ＦＬ４が表示されている。この保留表示枠ＦＬ４は、例えば、第２の保留アイコンｈ１２の大きさに合ったサイズのデフォルトの表示態様で、表示画面の下方からフレームインし、第２の保留アイコンｈ１２を囲む位置まで移動した後、拡張アニメにより上述した要領で保留表示枠ＦＬ４が上方に拡張する表示が行われる。そして、拡張された保留表示枠ＦＬ４の拡張部分に忍者のキャラクタＮＪ３が表示され、上述したようにして保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われる。なお、保留表示枠ＦＬ１を拡張表示して行われる保留アイコンの表示態様を変化させる演出と、保留表示枠ＦＬ４を拡張表示して行われる保留アイコンの表示態様を変化させる演出の両方の行われる時期が重なるようにしてもよいし、両方の演出が行われる時期が重ならないようにしてもよい。

【１６３２】

また、保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われているときに、図柄が停止表示し、次の図柄変動表示が開始された場合には、図１５３（ｄ－２）に示すように、保留アイコンの移動に合わせて保留表示枠ＦＬ４も移動する。この場合、例えば、図柄停止表示が行われる場合には、拡張された保留表示枠ＦＬ４を縮小してデフォルトの表示態様に変化させ、その後、図柄を確定表示させる。そして、第２の保留アイコンｈ１２の移動アニメーションによる移動に合わせてデフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ４も移動し、図柄変動表示を開始させる。その後、保留表示枠ＦＬ４を拡張アニメにより保留表示枠ＦＬ４を上方に向けて拡張させる。このような態様で保留表示枠ＦＬ４を移動するようにしてもよい。また、図柄停止表示時には、保留表示枠ＦＬ４をいったん消去し、次の図柄変

動表示が開始された後で、保留表示枠ＦＬ４が再び表示されるようにしてもよい。また、図柄停止表示時も保留表示枠ＦＬ４の表示を拡張した状態で維持し、第２の保留アイコンｈ１２の移動アニメーションによる移動表示にしたがって保留表示枠ＦＬ４も移動するようにしてもよい。

【１６３３】

図１５４は、保留表示枠の拡張演出の他の一例について段階的に示す図である。ここで、図１５４（ａ－１）～同図（ａ－４）は、保留表示枠としてのチュートリアル表示部ＴＴ６が拡張する様子が示されており、図１５４（ｂ－１）～同図（ｂ－５）では、保留アイコンが収容される保留表示枠が拡張表示して保留アイコンの表示態様を変化させる演出が行われている様子が示されている。

【１６３４】

図１５４（ａ－１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が保留表示枠ＦＬ１に収容された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１５４（ａ－１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっている。このとき、保留表示枠ＦＬ１は、デフォルトの表示態様であり、装飾図柄にオーバーラップしていない。また、この演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ６が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下端縁に沿って左右方向に延在しており、保留表示枠ＦＬ１及び保留アイコン表示領域の下方に配置されている。そして、チュートリアル表示部ＴＴ６には、「パンダは殿様の師匠」という文字表示が行われ、説明表示が行われている様子が示されている。この演出例では、チュートリアル表示部ＴＴ６が保留表示枠として機能する場合がある。

【１６３５】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部にステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１５４（ａ－１）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。なお、この演出例では、ボタン画像１３６ａは表示されていない。

【１６３６】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、また、表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌで表示されていた第１装飾図柄は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの上方で小さく表示されている。

【１６３７】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１６３８】

図１５４（ａ－２）では、チュートリアル表示部ＴＴ６が上方に拡張するアニメーションにより、保留表示枠ＦＬ１及び保留アイコン表示領域を上方に押し上げ、チュートリアル表示部ＴＴ６の範囲が拡張されている様子が示されている。また、拡張されたチュートリアル表示部ＴＴ６では、酒飲み対決リーチ演出が開始されている。このとき、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌで変動表示されていた第１装飾図柄は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎに移動して変動表示が継続される。したがって、この演出例では、装飾図柄の表示が邪魔されない領域が拡張されているということができる。換言すれば、保留表示枠ＦＬ１及び保留アイコン表示領域が移動することで、保留表示枠ＦＬ１及び保留アイコン表示領

域の下部の領域（下部領域）が広がる。その下部領域で行われる表示は、変動表示している装飾図柄や、例えば、会話予告等のセリフの表示や、予告の表示や、保留アイコンの表示の変化の演出等にオーバーラップされない表示であるということができる。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、「勝利でＳＰ発展」との文字表示が行われ、酒飲み対決リーチ演出で勝利した場合に行われる演出の内容が報知されている。酒飲み対決リーチ演出では、主人公の殿様と爺との飲み比べ対決が行われ、爺が酔いつぶれた場合には、主人公の殿様が勝利であるとして、ＳＰリーチに発展することが予告される。なお、酒飲み対決リーチ演出が開始された場合に、保留表示枠ＦＬ１及び保留アイコン表示領域を非表示にしてもよいし、保留表示枠ＦＬ１を表示し、保留アイコン表示領域を非表示にするようにしてもよい。

【１６３９】

図１５４（ａ－３）では、酒飲み対決リーチ演出が継続して行われている様子が示されている。

【１６４０】

その後、図１５４（ａ－４）に示されるように、ＳＰリーチへ移行する場合には、爺が酔いつぶれ、主人公の殿様が勝利した演出表示が行われる。一方、ＳＰリーチへ移行せず、ハズレの結果が表示される場合には、図１５４（ａ－４´）に示されるように、主人公の殿様が酔いつぶれ、主人公の殿様が爺に敗北した演出表示が行われる。なお、図１５４（ａ－１）の状態のチュートリアル表示部ＴＴ６では、図１５４（ａ－２）の状態のチュートリアル表示部ＴＴ６で行われる演出表示が行われないように構成されてもよく、また、図１５４（ａ－２）の状態のチュートリアル表示部ＴＴ６では、図１５４（ａ－１）の状態のチュートリアル表示部ＴＴ６で行われている説明表示が行われないように構成してもよい。また、図１５４（ａ－２）に示される状態では、保留アイコンや変動アイコンを非表示にするようにしてもよい。

【１６４１】

図１５４（ｂ－１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にＵＩ部ＵＩ２が配置されている。この演出例におけるＵＩ部ＵＩ２は、左側に保留アイコン表示領域が形成されている。保留アイコン表示領域は、４つの枠によって仕切られ、それぞれ保留表示枠を構成し、各枠内に保留アイコンが１つずつ表示されるように構成されている。図１５４（ｂ－１）に示されるタイミングでは、保留アイコン表示領域には、４つの保留アイコンが各枠内に収容されており、第１の保留アイコンｈ１１～第４の保留アイコンｈ１４のうちの第２の保留アイコンｈ１２は、先読み予告の表示態様（例えば、青色で点灯する表示態様）であり、その他の保留アイコンは、デフォルトの表示態様とされている。また、第１の保留アイコンｈ１１が収容されている枠の上方には、変動アイコン表示領域が形成されており、図柄変動表示中では、この変動アイコン表示領域に変動アイコンｈ０が表示される。ここで、変動アイコンｈ０が表示されている領域についてもＵＩ部ＵＩ２に含まれるものとしてもよい。また、保留アイコン表示領域の右側には、チュートリアル表示部ＴＴ７が配置されている。図１５４（ｂ－１）に示されるタイミングでは、チュートリアル表示部ＴＴ７には、「予告アイコン消化で・・・」の文字表示が表示されており、予告演出が行われることを示唆している。なお、チュートリアル表示部ＴＴ７において、説明表示が行われてもよい。なお、変動アイコンｈ０及び第１の保留アイコンｈ１１～第４の保留アイコンｈ１４のいずれも、装飾図柄にオーバーラップしていない。

【１６４２】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の上部において、第２装飾図柄の変動表示が行われている。なお、この演出例では、ステージ名表示部やボタン画像１３６ａは表示されていない。

【１６４３】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、また、表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１

及び特図２の第４図柄が表示されている。

【１６４４】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置され、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。なお、図１５４（ｂ－１）に示されるタイミングでは、家紋役物２２４Ｅは、第２の保留アイコンｈ１２の表示色に合わせて、青色に発光している。

【１６４５】

その後、図１５４（ｂ－２）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留アイコン表示領域が拡大して表示されている。保留アイコン表示領域の拡大表示は、例えば、徐々に拡大するアニメーション表示等により行うことができる。図１５４（ｂ－２）に示されるタイミングでは、先読み予告の表示態様である、第２の保留アイコンｈ１２が収容されている保留表示枠が表示画面の中央で拡大表示されている。すなわち、この演出例では、第２の保留アイコンｈ１２が収容されている保留表示枠が拡張した態様で表示されているということができる。なお、図１５４（ｂ－２）に示されるタイミングでは、第１装飾図柄は、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎにおいて変動表示している。

【１６４６】

その後、図１５４（ｂ－３）に示されるタイミングになると、青色で発光していた家紋役物２２４Ｅの発光色が緑色に変化する。すなわち、第２の保留アイコンｈ１２の表示色が青色から緑色に変化することを予告しているということができる。

【１６４７】

その後、図１５４（ｂ－４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、拡大表示された第２の保留アイコンｈ１２の表示色が青色から緑色に変更されている。これにより、遊技者は、第２の保留アイコンｈ１２に対応する保留にかかる図柄変動表示に対する大当りへの期待感を高めることができる場合がある。

【１６４８】

その後、図１５４（ｂ－５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、保留アイコン表示領域が縮小してデフォルトの表示態様に戻る。保留アイコン表示領域の縮小表示は、例えば、徐々に縮小するアニメーション表示等により行うことができる。この演出例では、このようにして保留表示枠を拡張し、拡張した保留表示枠で保留アイコンの表示態様の変更演出を行うことができる。

【１６４９】

次に、本実施形態にかかるパチンコ機１００において実行される演出の他の具体例について、図１５５～図１５７を参照しながら説明する。

【１６５０】

図１５５～図１５７は、本実施形態に適用可能なパチンコ機１００の装飾図柄表示装置を中心とした演出の変形例を段階的に示す図である。なお、図１５５～図１５７では、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普図表示装置２１０、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、普図保留ランプ２１６及び第４図柄表示装置２８４ａについては、図示を省略している。また、図１５５～図１５７では、装飾図柄表示装置を３つ横列に並べて配置した例を示している。すなわち、３つの装飾図柄表示装置のうちの中央に配置される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの左側に配置される第２装飾図柄表示装置２０８Ｍと、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの右側に配置される第３装飾図柄表示装置２０８Ｎとにより表示が行われている。なお、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌは、メイン表示装置という場合があり、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、サブ表示装置という場合があり、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、幅方向の長さが第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの略半分の長さよりも短く、また、高さもわずかに短い。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍは、その右端辺部分が第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの左端辺部分の前面側に重なっており、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、その左端辺部分

が第１装飾図柄表示装置２０８Ｎの右端辺部分の前面側に重なっている。さらに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、それぞれ第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って、互いに近接する方向にスライド移動可能に構成されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、互いに最も近接した状態となった場合に、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示面に沿って一体的に回転することができるように構成されている。なお、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎは、互いに最も近接した状態でない場合であっても、単体で回転することも可能である。ここで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの各名称は、各表示装置について装飾図柄が必ずしも変動表示するものではなく、便宜的に名称付けたものであり、表示装置の解釈を狭小するものではないことを念のためここに付言する。また、これらの装飾図柄表示装置（第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ）をまとめたものを演出表示手段とし、演出表示手段は、装飾図柄の変動表示を行ったり、複数種類の演出表示を行ったりするということもできる。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの前面側には、透明の導光板ＩＬが配置されており、遊技者は導光板ＩＬを介して第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの表示状態を視認可能とされている。導光板ＩＬは、透過領域に所定のレンズカットが施されている。導光板ＩＬの側端部近傍の適宜位置にはＬＥＤ等の発光体が設けられ、発光体からの光がレンズカット部分で前方に向けて反射することにより、透過領域が所定の模様で発光しているように見せることができるように構成されている。図１５５～図１５７に示される実施形態では、導光板ＩＬには所定のエフェクト画像を模した模様のレンズカットが施されている。なお、導光板ＩＬは光を照射する分の厚みよりも光を遊技者側に向けて屈折させる領域の部分の厚みのほうが薄いように構成されている。そのため、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示状態が視認しやすくなる場合がある。また、導光板ＩＬが可動するものであってもよい。また、導光板ＩＬは、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ及び第３装飾図柄表示装置２０８Ｎのうちの少なくとも一つの表示装置よりも手前側に設けられていればよい。また、図１５５～図１５７では、スピーカ１２０及び演出ボタン１３６の様子が示されている。

【１６５１】

図１５５は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出の他の演出例を段階的に示す図である。図１５５では、ＵＩ部が変動アイコン表示領域と保留アイコン表示領域とチュートリアル表示部ＴＴ４とステージ名表示部ＳＴ２とが一体となって第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下部に表示されている様子が示されている。また、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２にストックされる場合には、ステージ名表示部ＳＴ２における説明表示が消去されている様子が示されている。

【１６５２】

図１５５（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部に方形状の枠で囲まれたＵＩ部が配置されている。図１５５（ａ）に示されるＵＩ部は、その中央に保留アイコン表示領域が形成されている。保留アイコン表示領域は、４つの枠によって仕切られ、各枠内に保留アイコンが１つずつ表示されるように構成されている。また、ＵＩ部の中央上部には、変動アイコン表示領域が形成されており、ＵＩ部が構成する枠上に載置される態様で変動アイコンが表示されている。なお、図１５５（ａ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、変動アイコンｈ０及び２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっている。また、保留アイコン表示領域の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ４が配置されており、保留アイコン表示領域の左側には、ステージ名表示部ＳＴ２が配置されている。チュートリアル表示部ＴＴ４及びステージ名表示部ＳＴ２の機能構成は、上述したチュートリアル表示部ＴＴ１及びステージ名表示部ＳＴ１と同様であるので、ここでの

説明は省略する。なお、図１５５（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されており、また、ステージ名表示部ＳＴ２では、「城下町ステージ」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。

【１６５３】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部において、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１６５４】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１６５５】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１６５６】

続いて、図１５５（ｂ）に示されるタイミングで、第１特図始動口２３０に遊技球が入賞すると、保留アイコン表示領域に３つ目の特図１の保留アイコン（第３の保留アイコンｈ１３）が表示され、保留数が３つとなったことが報知される。ここで、３つ目の保留は、先読みの対象となった図柄変動表示の保留である。この演出例では、第３の保留アイコンｈ１３が、デフォルトの表示態様ではなく、先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。

【１６５７】

その後、図１５５（ｃ）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾３－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は消去されていないが、消去されるようにしてもよい。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾３－装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。

【１６５８】

その後、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始された後、図１５５（ｄ）に示されるように、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、投てきアニメーションが行われている。この投てきアニメーションは、図１２５（ｅ）～同図（ｋ）に示して上述した投てきアニメーションと同様である。

【１６５９】

図１５５（ｅ）は、殿様のキャラクタが投げつけた爆弾アイコンＩ６１が破裂した後、破裂した爆弾アイコンＩ６１が疑似連予告のアイコンＩ６５に変化し、ステージ名表示部ＳＴ２に移動している様子が示されており、図１５５（ｅ）に示されるタイミングでは、ステージ名表示部ＳＴ２に重なってはいるが、所定の表示位置（ストック位置）まで到達していない様子が示されている。この場合は、疑似連予告のアイコンＩ６５は、未だステージ名表示部ＳＴ２に表示されている状態ではないので、「城下町ステージ」の説明表示が表示されており、疑似連予告のアイコンＩ６５によって少なくとも一部が視認困難な状態となっている。なお、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２に重なるよりも前に説明表示が消去されるように構成されてもよい。また、爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションは、爆弾アイコンＩ６１がステージ名表示部まで移動するアニメーションであってもよい。また、爆弾アイコンＩ６１の投てきアニメーションの後に予告アイコンが取得されないパターン（いわゆるガセ）を設けてもよい。例えば、爆弾アイコンＩ６１がステージ名表示部ＳＴ２を通過して予告アイコンが取得されないようにしてもよい。この場合において、爆弾アイコンＩ６１がステージ名表示部ＳＴ２と重なっている状態であっても説

明表示が消去されないように構成してもよい。また、予告アイコンが取得（ストック）される場合では、図１５５（ｅ）に示すように、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２に表示される前に説明表示（ステージ名表示）が消去され、予告アイコンが取得されないガセの場合では、図１５５（ｅ）に示すように、説明表示が消去されないように構成して、予告アイコンが取得されるか否かを事前に把握可能にしてもよい。

【１６６０】

その後、図１５５（ｆ）に示されるように、疑似連予告のアイコンＩ６５がステージ名表示部ＳＴ２の所定の表示位置に表示されると、ステージ名表示部ＳＴ２において、今まで表示されていた「城下町ステージ」の説明表示は消去され、専ら予告アイコンを表示する領域として機能するようになる。そのため、ステージ名表示部ＳＴ２の上部には、「ＳＴＯＣＫ」の文字表示が行われている。すなわち、この演出例によれば、予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２にストックされる場合には、ステージ名の表示は行われないこととなる。このように、この演出例では、先読みの対象の保留があった後に開始される図柄変動表示中に予告アイコンの表示が行われていることが示されている。

【１６６１】

その後、特図１の変動時間が経過すると、図１５５（ｇ）に示すタイミングで、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄が「装飾６－装飾２－装飾２」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。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおいても、第２装飾図柄が「装飾６－装飾２－装飾２」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されている。

【１６６２】

そして、第１特図表示装置２１２における図柄変動が開始されると、図１５５（ｈ）に示すように、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で変動アイコン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第１の保留アイコンｈ１１となる。また、図１５５（ｈ）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄の変動表示が開始される。また、この演出例では、図１５５（ｈ）に示されるように、装飾図柄の変動表示の開始とともにステージが変更され、背景表示が城下町から海岸に変更している。すなわち、この演出例では、ステージ名表示部ＳＴ２が非表示の状態であっても、ステージの変更が可能であり、また、ステージ名表示部ＳＴ２が非表示の状態では、変更後のステージ名の表示も行われない。なお、ステージが変更された場合には、ステージ名表示部ＳＴ２に所定時間だけ変更後のステージ名を表示し、その後、ステージ名を消去して予告アイコンを表示するようにしてもよい。また、ステージが変更された場合には、ステージ名表示部ＳＴ２では変更後のステージ名を表示せず、背景表示がなされる部分に変更後のステージ名を数秒間（例えば、５秒間）表示するようにしてもよい。また、ステージの変更は、装飾図柄の変動表示の開始と同時であってもよいし、装飾図柄の変動表示が開始した後であってもよいし、装飾図柄の変動表示が開始する前であってもよい。

【１６６３】

その後、図１５５（ｉ）に示される第１装飾図柄表示装置２０８では、表示画面の左側にチビ姫のキャラクタＣＨ１とともに、第２チュートリアル表示部（説明表示部）としての吹き出し部ＴＴ２が表示されている。吹き出し部ＴＴ２では、上述した会話演出やセリフ演出が行われるが、この演出例では、疑似連予告のアイコンＩ６５とともに「ＧＥＴ」の表示を行うことにより、疑似連予告に係る予告アイコンを獲得した旨の表示が行われている。すなわち、吹き出し部ＴＴ２では、予告アイコンの表示が行われているということができる。このように、この演出例では、ある説明表示領域（ステージ名表示部ＳＴ２）に予告アイコンが表示されている状態において、別の説明表示領域（吹き出し部ＴＴ２）に予告アイコンが表示される場合がある。また、吹き出し部ＴＴ２は、第１装飾図柄にオーバーラップする場合があるが、オーバーラップしない位置に配置するようにしてもよい

。また、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示される表示と全く同じ表示は、吹き出し部ＴＴ２の方には表示されないが、表示されてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ４は、吹き出し部ＴＴ２よりも表示領域が大きくてもよいし、小さくてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ４は、吹き出し部ＴＴ２よりも文字のフォントが大きくてもよいし、小さくてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ４と吹き出し部ＴＴ２とで、フォントが同じであってもよいし、異なってもよい。また、吹き出し部ＴＴ２は、装飾図柄とオーバーラップする場合があるが、他の説明表示を行う表示領域では装飾図柄はオーバーラップしない構成されているが、オーバーラップするようにしてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ４は、吹き出し部ＴＴ２よりも説明表示が行われる頻度が低くてもよいし、高くてもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ４も吹き出し部ＴＴ２も線で区画された表示領域であってもよいし、いずれか一方又は両方が線で区画されない表示領域であってもよい。また、予告アイコンに関する演出は非電サポ状態でのみ行われるようにしてもよい。この場合、例えば、電サポ状態から非電サポ状態に移行し、所定の変動回数（例えば、３０回）は所定の演出モードに移行する構成においては、非電サポ状態であっても所定の演出モードにおいては予告アイコンに関する演出を行わないようにしてもよい。

【１６６４】

その後、図１５５（ｊ）に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の中図柄に「ＮＥＸＴ」と表示された疑似連図柄が停止した後、「装飾２－疑似連図柄－装飾３」の装飾図柄の組合せで揺れ変動表示が行われ、疑似連が開始することを演出している様子が示されている。これは、吹き出し部ＴＴ２に表示された疑似連予告のアイコンＩ６５が消化されたことにより、疑似連予告が行われていることを示している。なお、吹き出し部ＴＴ２に表示された疑似連予告のアイコンＩ６５は、吹き出し部ＴＴ２に表示されている状態から直接消化されるようにしてもよいし、ステージ名表示部ＳＴ２に一旦ストックされた後に消化されるようにしてもよい。このように、吹き出し部ＴＴ２に表示された疑似連予告のアイコンＩ６５は、先読みの対象である図柄変動表示が行われるまでストックされることなく、ストックしたときに行われている図柄変動表示において消化されるようにしてもよい。また、この演出例では、疑似連予告のアイコンＩ６５が消化された場合には、疑似連予告が必ず行われるようにしたが、疑似連予告が行われない偽の予告があってもよく、例えば、疑似連予告のアイコンＩ６５が消化されると、疑似連図柄が出現するとともに、ボタン画像が表示され、演出ボタン１３６の操作を促す。また、例えば、予告アイコンにクエスチョンマークが付される場合があり、このマークが付されている予告アイコンについては、偽の予告が行われる場合があるようにしてもよい。そして、遊技者により演出ボタン１３６が操作され、疑似連図柄が停止表示されると、疑似連予告が開始されることが報知され、疑似連図柄が停止表示されなかった場合は、偽の予告であったとして、そのままハズレの装飾図柄の組合せで停止表示するようにしてもよい。すなわち、疑似連予告のアイコンＩ６５を、疑似連予告が行われるか否かを煽る演出が行われる予告アイテムとしてもよい。

【１６６５】

図１５５（ｋ１）～同図（ｋ４）は、同じ種類の複数の予告アイコンがストックされる場合の表示態様の一例について示している。同じ種類の複数の予告アイコンがストックされる場合には、以下に説明するいずれの態様を採用することができ、また、複数の態様を組み合わせて用いてもよい。

【１６６６】

図１５５（ｋ１）に示すように、例えば、複数の疑似連予告のアイコンＩ６５をストックして表示する場合には、表示色を変化させるようにしてもよく、図１５５（ｋ１）に示す例では、２つの疑似連予告のアイコンＩ６５がストックされる場合には、赤色の表示態様で表示されている様子が示されている。すなわち、赤色の表示態様である疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されている場合は、疑似連予告が２回行われることが報知されているということができる。ここで、疑似連予告のアイコンＩ６５の表示態様は、ストックされる疑似連予告のアイコンＩ６５の個数に応じて変化するようにしてもよい。また、表示

態様の変化は、色の変化であってもよいし、形状の変化であってもよいし、大きさの変化であってもよいし、表示位置の変化であってもよい。また、ストックされた複数の疑似連予告のアイコンＩ６５のうちの一つが消化される場合には、例えば、図１２５（ｑ）に示す要領で、赤色の表示態様の疑似連予告のアイコンＩ６５が揺動した後、上方に移動し、表示態様が赤色から白色に変化することで一つの疑似連予告のアイコンＩ６５が消化され、その後、表示態様が変化した疑似連予告のアイコンＩ６５がステージ名表示部ＳＴ２の元の表示位置に戻るようにしてもよい。ここで、疑似連予告のアイコンＩ６５の表示態様が変化するタイミングで、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、疑似連予告のアイコンＩ６５が消化された旨が報知されるようにしてもよい。

【１６６７】

また、図１５５（ｋ２）に示すように、例えば、複数の疑似連予告のアイコンＩ６５をストックして表示する場合には、疑似連予告のアイコンＩ６５を１つだけ表示し、ストックされている数を数字にて表示するようにしてもよく、図１５５（ｋ２）に示す例では、２つの疑似連予告のアイコンＩ６５がストックされる場合には、１つの疑似連予告のアイコンＩ６５とともに「×２」の表示を行うことで、疑似連予告のアイコンＩ６５が２つストックされていることを報知している。なお、ストックされた複数の疑似連予告のアイコンＩ６５のうちの一つが消化される場合には、例えば、図１２５（ｑ）に示す要領で、疑似連予告のアイコンＩ６５が揺動した後、ステージ名表示部ＳＴ２に疑似連予告のアイコンＩ６５を残したまま、１つの疑似連予告のアイコンＩ６５が上方に移動することで一つの疑似連予告のアイコンＩ６５が消化されるようにしてもよい。このとき、ステージ名表示部ＳＴ２に表示されている疑似連予告のアイコンＩ６５のストック数を示す表示は、例えば、「×２」であった場合は消去され、「×３」などのように、３つ以上のストック数を示す表示の場合は、「×２」などのように、数値が１つ減った態様で表示されるようにしてもよい。ここで、疑似連予告のアイコンＩ６５の表示態様が変化するタイミングで、スピーカ１２０から、「パキーン」という音声が出力され、疑似連予告のアイコンＩ６５が消化された旨が報知されるようにしてもよい。

【１６６８】

また、図１５５（ｋ３）に示すように、例えば、複数の疑似連予告のアイコンＩ６５をストックして表示する場合には、疑似連予告のアイコンＩ６５をストックする数だけ並べて表示するようにしてもよく、図１５５（ｋ３）に示す例では、２つの疑似連予告のアイコンＩ６５がストックされる場合には、２つの疑似連予告のアイコンＩ６５が並べて表示されることで、疑似連予告のアイコンＩ６５が２つストックされていることを報知している。

【１６６９】

また、図１５５（ｋ４）に示すように、例えば、複数の疑似連予告のアイコンＩ６５をストックして表示する場合には、２つの説明表示領域を用いて表示するようにしてもよく、図１５５（ｋ４）に示す例では、３つの疑似連予告のアイコンＩ６５がストックされる場合には、１つの疑似連予告のアイコンＩ６５がステージ名表示部ＳＴ２に表示され、吹き出し部ＴＴ２に２つの疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されることで、疑似連予告のアイコンＩ６５が３つストックされていることを報知している。

【１６７０】

なお、図１５５（ｋ１）及び同図（ｋ２）に示される演出例では、例えば、疑似連予告などの繰り返し行われる演出に対応する予告アイコンに適用し、例えば、図８１（ｂ）に示される、演出の内容を昇格させる演出に対応する千両箱の予告アイコンＩ９といったように、複数回行われることがあまりないような演出に対応する予告アイコンについては適用しないようにしてもよい。また、図１５５（ｋ１）及び同図（ｋ２）に示される演出例を、疑似連予告のアイコンＩ６５にのみ適用し、疑似連予告以外の繰り返し行われる演出に対応する予告アイコン（例えば、チャンスアップの予告アイコンＩ６３等）については、適用しないようにしてもよい。

【１６７１】

また、この演出例において、ステージ名表示部ＳＴ２が第一の表示領域として機能し、チュートリアル表示部ＴＴ４が第二の表示領域として機能してもよいし、ステージ名表示部ＳＴ２が第一の表示領域として機能し、吹き出し部ＴＴ２が第二の表示領域として機能してもよい。また、チュートリアル表示部ＴＴ４が第一の表示領域として機能し、ステージ名表示部ＳＴ２が第二の表示領域として機能してもよいし、チュートリアル表示部ＴＴ４が第一の表示領域として機能し、吹き出し部ＴＴ２が第二の表示領域として機能してもよい。また、吹き出し部ＴＴ２が第一の表示領域として機能し、ステージ名表示部ＳＴ２が第二の表示領域として機能してもよいし、吹き出し部ＴＴ２が第一の表示領域として機能し、チュートリアル表示部ＴＴ４が第二の表示領域として機能してもよい。

【１６７２】

また、この演出例では、ステージ名表示部ＳＴ２、チュートリアル表示部ＴＴ４、吹き出し部ＴＴ２のいずれも２以上の予告アイコンを表示可能に構成されているが、ステージ名表示部ＳＴ２、チュートリアル表示部ＴＴ４、吹き出し部ＴＴ２のうちの一部又は全部について、１つの予告アイコンのみを表示可能に構成されるようにしてもよい。例えば、セリフ予告が行われる吹き出し部ＴＴ２については予告アイコンを１つのみ表示可能とするようにしてもよい。

【１６７３】

図１５６は、本実施形態に適用可能な予告アイコン消化演出の演出例を段階的に示す図である。図１５６は、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化されて行われる演出について示されている。

【１６７４】

図１５６（ａ１）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部に方形状の枠で囲まれたＵＩ部が配置されている。図１５６（ａ１）に示されるＵＩ部は、その中央に保留アイコン表示領域が形成されている。保留アイコン表示領域は、４つの枠によって仕切られ、各枠内に保留アイコンが１つずつ表示されるように構成されている。また、ＵＩ部の中央上部には、変動アイコン表示領域が形成されており、ＵＩ部が構成する枠上に載置される態様で変動アイコンが表示されている。なお、図１５６（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が１つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、１つの保留アイコンｈ１１が表示されている。なお、変動アイコンｈ０はデフォルトの表示態様となっているが、第１の保留アイコンｈ１１は、先読み予告の対象である図柄変動表示の保留であり、その表示態様も先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。また、保留アイコン表示領域の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ４が配置されており、保留アイコン表示領域の左側には、ステージ名表示部ＳＴ２が配置されている。チュートリアル表示部ＴＴ４及びステージ名表示部ＳＴ２の機能構成は、上述したチュートリアル表示部ＴＴ１及びステージ名表示部ＳＴ１と同様であるので、ここでの説明は省略する。なお、図１５６（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されているが、ステージ名表示部ＳＴ２では、第２のボタン予告アイコンＩ１１がストックされており、ステージ名の表示は消去されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われているとともに、疑似連図柄が出現し、疑似連予告が行われるか否かを煽る演出が行われている。図１５６（ａ１）に示されるタイミングでは、第２のボタン予告アイコンＩ１１がいずれの予告に対応するものであるのかがわからないようにしてあり、遊技者に期待感を持たせることができる場合がある。

【１６７５】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部において、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１６７６】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図

２の第４図柄も表示されている。
【１６７７】
また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。
【１６７８】
続いて、図１５６（ａ２）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ステージ名表示部ＳＴ２にストックされていた第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化されている様子が示されている。具体的には、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第２のボタン予告アイコンＩ１１が、ステージ名表示部ＳＴ２から飛び出して、疑似連図柄にぶつかる態様での表示が行われている。このとき、第２のボタン予告アイコンＩ１１が疑似連図柄にぶつかった様子を示すエフェクト画像を表示することで、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化されたことを演出している。
【１６７９】
すると、図１５６（ａ３）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ボタン受付時間メーターＭＴとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが可能であることを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進している。これにより、演出ボタン１３６を操作することにより、疑似連予告が発生するか否かについて期待感を持たせるようにしている。なお、ステージ名表示部ＳＴ２では、ストックされている予告アイコンがなくなったため、ステージ名の表示を再開し、現在のステージである「海岸ステージ」の表示が行われている。また、演出ボタン１３６の操作が有効とされたため、チャンスボタンランプ１３８が赤色で発光し、遊技者にその旨を報知している。なお、ボタン画像１３６ａが表示開始されるタイミングとチャンスボタンランプ１３８が赤色で発光するタイミングとが同じであってもよいし、ボタン画像１３６ａが表示開始した後で、チャンスボタンランプ１３８が赤色に発光するようにしてもよいし、チャンスボタンランプ１３８が赤色に発光した後で、ボタン画像１３６ａが表示開始してもよい。
【１６８０】
そして、図１５６（ａ４）に示すタイミングで、遊技者により演出ボタン１３６が操作されると、図１５６（ａ５）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の中図柄に疑似連図柄が停止した後、「装飾２－疑似連図柄－装飾３」の装飾図柄の組合せで揺れ変動表示が行われ、疑似連が開始することを演出している様子が示されている。なお、演出ボタン１３６を操作したが、失敗の演出が行われる場合には、疑似連図柄が下方にスクロールアウトし、ハズレの装飾図柄の組合せが導出される。
【１６８１】
このように、この演出例では、第２のボタン予告アイコンＩ１１は、操作手段に関する予告アイコンの一例ということができる。
【１６８２】
なお、この演出例では、複数の第２のボタン予告アイコンＩ１１がストックされる場合があってもよく、それぞれ、同じ予告演出（例えば、疑似連予告等）を対象としたものであってもよいし、異なる予告（例えば、疑似連予告とカットイン予告等）を対象としたものであってもよい。そして、この演出例では、複数の第２のボタン予告アイコンＩ１１がストックされた場合には、ストックされた数だけボタン演出が発生するように構成されているので、第２のボタン予告アイコンＩ１１がストックされるほど、期待感を高揚させることができる場合がある。
【１６８３】
図１５６（ｂ１）～同図（ｂ７）は、ボタン予告アイコンがストックされる別の態様を示すとともに、ストックされたボタン予告アイコンが消化される別の態様について示している。
【１６８４】
図１５６（ｂ１）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部に方形状

の枠で囲まれたＵＩ部が配置されている。図１５６（ｂ１）に示されるＵＩ部は、その中央に保留アイコン表示領域が形成されている。保留アイコン表示領域は、４つの枠によって仕切られ、各枠内に保留アイコンが１つずつ表示されるように構成されている。また、ＵＩ部の中央上部には、変動アイコン表示領域が形成されており、ＵＩ部が構成する枠上に載置される態様で変動アイコンが表示されている。なお、図１５６（ｂ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が１つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、１つの保留アイコンｈ１１が表示されている。なお、変動アイコンｈ０はデフォルトの表示態様となっているが、第１の保留アイコンｈ１１は、先読み予告の対象である図柄変動表示の保留であり、その表示態様も先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。また、保留アイコン表示領域の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ４が配置されており、保留アイコン表示領域の左側には、ステージ名表示部ＳＴ２が配置されている。チュートリアル表示部ＴＴ４及びステージ名表示部ＳＴ２の機能構成は、上述したチュートリアル表示部ＴＴ１及びステージ名表示部ＳＴ１と同様であるので、ここでの説明は省略する。なお、図１５６（ｂ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されており、ステージ名表示部ＳＴ２では、現在のステージ名である「海岸ステージ」が表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示も行われている。そして、図１５６（ｂ１）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、ボタン予告アイコンをストックするために必要なパーツの数を示す「＋１」の表示のパーツアイコンｐ１が出現している。詳しくは後述するが、このパーツアイコンｐ１が出現すると、パーツアイコンｐ１が示す数のボタンメーター１３６ｍのパーツが貯まり、満タンになるとボタン予告アイコンが１つストックされるように構成されている。

【１６８５】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部において、第２装飾図柄の変動表示が行われている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの下部において、演出ボタン１３６の形状を模したボタンメーター１３６ｍが表示されている。ボタンメーター１３６ｍは、４つのパーツによって構成されており、上述したパーツアイコンｐ１が出現することにより、パーツが貯まるように構成されている。なお、図１５６（ｂ１）に示すタイミングでは、パーツはまだ１つも貯まっていない。ボタンメーター１３６ｍの上方には、ボタン予告アイコンの残り消化可能回数（すなわち、ストック数）が表示されており、図１５６（ｂ１）に示されるタイミングでは、「あと０回」と表示されており、消化可能なボタン予告アイコンがないことを報知している。なお、ボタンメーター１３６ｍは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍに常に表示されているものであってもよいし、表示しない場合があってもよい。

【１６８６】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１６８７】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１６８８】

その後、図１５６（ｂ２）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌで表示されていたパーツアイコンｐ１が消去されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、ボタンメーター１３６ｍのパーツが１つ貯まった様子が示されている。

【１６８９】

図１５６（ｂ３）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の左側にチビ姫のキャラクタＣＨ１とともに、吹き出し部ＴＴ２が表示されている。吹き出し部ＴＴ２で

は、「＋１」が表示されたパーツアイコンｐ１とともに「ＧＥＴ」の表示が行われており、ボタンメーター１３６ｍのパーツが１つ貯まることを報知している。このように、この演出例では、パーツアイコンｐ１の表示が吹き出し部ＴＴ２においても行われている様子が示されている。なお、チュートリアル表示部ＴＴ４やステージ表示部ＳＴ２にパーツアイコンｐ１を表示してボタンメーター１３６ｍのパーツが貯まることを報知するようにしてもよい。なお、図１５６（ｂ３）に示す第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、ボタンメーター１３６ｍのパーツが３つ貯まっている様子が示されている。

【１６９０】

その後、図１５６（ｂ４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌで表示されていたチビ姫のキャラクタＣＨ１及び吹き出し部ＴＴ２が消去されるとともに、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、ボタンメーター１３６ｍのパーツが満タンになった様子が示されている。

【１６９１】

すると、図１５６（ｂ５）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、ボタン予告アイコンの残り消化可能回数の表示が「あと１回」となり、すなわち、ボタン予告アイコンが１つストックされたことが報知されるとともに、ボタンメーター１３６ｍが、１つもパーツが貯まっていない表示態様に変化している様子が示されている。

【１６９２】

その後、図１５６（ｂ６）に示すように、ストックされたボタン予告アイコンが消化されて、第２のボタン予告アイコンＩ１１が出現し、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘って移動して疑似連図柄にぶつかる態様での表示が行われている。このとき、第２のボタン予告アイコンＩ１１が疑似連図柄にぶつかった様子を示すエフェクト画像を表示することで、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化されたことを演出している。

【１６９３】

すると、図１５６（ｂ７）に示すように、装飾図柄表示装置２０８では、ボタン受付時間メーターＭＴとともにボタン画像１３６ａが表示されて演出ボタン１３６の操作の受け付けが可能であることを報知し、遊技者に演出ボタン１３６の操作を促進している。これにより、演出ボタン１３６を操作することにより、疑似連予告が発生するか否かについて期待感を持たせるようにしている。なお、ボタン予告アイコンの残り消化可能回数の表示は「あと０回」となり、すなわち、ボタン予告アイコンのストック数が０となったことが報知されている。また、演出ボタン１３６の操作が有効とされたため、チャンスボタンランプ１３８が赤色で発光し、遊技者にその旨を報知している。

【１６９４】

このように、この演出例では、ボタン予告アイコンについては、他の予告アイコンとはストックする態様が異なっている。

【１６９５】

この演出例によれば、例えば、ボタンメーター１３６ｍのパーツがあと１つ貯まると満タンになってボタン演出が発生するという状況においては、「＋１」の表示のパーツアイコンｐ１の出現を期待しつつ演出を楽しませることができる場合がある。また、例えば、ボタンメーター１３６ｍのパーツが満タンになるまでに２以上のパーツを貯める必要がある状況においては、「＋２」などの複数のパーツが貯まるパーツアイコンｐ１を表示可能として、ボタン演出の発生を諦めさせないようにすることができる場合がある。

【１６９６】

図１５６（ｃ１）～同図（ｃ３）は、ボタン予告アイコンがストックされる別の態様を示している。この演出例では、ボタン予告アイコンの残り消化可能回数の表示を行わず、ボタンメーター１３６ｍのパーツが満タンになった場合に、第２のボタン保留アイコンＩ１１が出現してステージ名表示部ＳＴ２にストックされる様子が示されている。なお、図１５６（ｃ１）～同図（ｃ２）は、ボタン予告アイコンの残り消化可能回数の表示が行われていない点を除き、図１５６（ｂ３）～同図（ｂ４）と同様であるため、説明を省略す

る。
【１６９７】
ボタンメーター１３６ｍのパーツが満タンになると、図１５６（ｃ３）に示すように、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２のボタン予告アイコンＩ１１が出現し、出現した第２のボタン予告アイコンＩ１１が、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍから第１装飾図柄表示装置２０８Ｌに亘り、ステージ名表示部ＳＴ２に向かって移動し、第２のボタン予告アイコンＩ１１がステージ名表示部ＳＴ２の所定の表示位置に表示されると、ステージ名表示部ＳＴ２において、今まで表示されていた「海岸ステージ」のステージ名表示は消去され、ステージ名表示部ＳＴ２の上部には、「ＳＴＯＣＫ」の文字表示が行われ、予告アイコンのストック領域であることを報知している様子が示されている。また、ボタンメーター１３６ｍは、１つもパーツが貯まっていない表示態様に変化している。なお、ボタンメーター１３６ｍが１つもパーツが貯まっていない表示態様に変化するタイミングと、第２のボタン予告アイコンＩ１１がステージ名表示部ＳＴ２にストックされるタイミングとが同じであってもよいし、ボタンメーター１３６ｍが１つもパーツが貯まっていない表示態様に変化した後で、第２のボタン予告アイコンＩ１１がステージ名表示部ＳＴ２にストックされるようにしてもよいし、第２のボタン予告アイコンＩ１１がステージ名表示部ＳＴ２にストックされた後で、ボタンメーター１３６ｍが１つもパーツが貯まっていない表示態様に変化するようにしてもよい。
【１６９８】
図１５７は、本実施形態に適用可能な予告アイコン増加演出及び消化演出の他の演出例を段階的に示す図である。
【１６９９】
図１５７（ａ１）～同図（ａ５）は、ボタン予告アイコンがストックされる別の態様を示している。
【１７００】
図１５７（ａ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部に方形状の枠で囲まれたＵＩ部が配置されている。図１５７（ａ１）に示されるＵＩ部は、その中央に保留アイコン表示領域が形成されている。保留アイコン表示領域は、４つの枠によって仕切られ、各枠内に保留アイコンが１つずつ表示されるように構成されている。また、ＵＩ部の中央上部には、変動アイコン表示領域が形成されており、ＵＩ部が構成する枠上に載置される態様で変動アイコンが表示されている。なお、図１５７（ａ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が１つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、１つの保留アイコンｈ１１が表示されている。なお、変動アイコンｈ０はデフォルトの表示態様となっているが、第１の保留アイコンｈ１１は、先読み予告の対象である図柄変動表示の保留であり、その表示態様も先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。また、保留アイコン表示領域の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ４が配置されており、保留アイコン表示領域の左側には、ステージ名表示部ＳＴ２が配置されている。チュートリアル表示部ＴＴ４及びステージ名表示部ＳＴ２の機能構成は、上述したチュートリアル表示部ＴＴ１及びステージ名表示部ＳＴ１と同様であるので、ここでの説明は省略する。なお、図１５７（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４では、「予告アイコン消化で・・・」と表示されており、また、ステージ名表示部ＳＴ２では、現在のステージを示す「海岸ステージ」が表示されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、合体アニメーションが行われており、表示画面の左右上方に一対の半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆが表示されている。この半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆは、合体することにより、第２のボタン予告アイコンＩ１１が実体化され、第２のボタン予告アイコンＩ１１がストックされることを報知するものである。一対の半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆは、互いに近接しながら中央に向かって移動している。なお、この演出例では、２つの半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆが合体する例について説明したが、例えば、４つの半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆ

が合体する演出が行われてもよく、この場合、２つの半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆが合体する演出が行われる場合よりも、４つの半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆが合体する演出が行われた場合の方が、第２のボタン予告アイコンＩ１１が実体化されてストックされる確率が高くなるようにしてもよい。

【１７０１】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１７０２】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１７０３】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１７０４】

その後、図１５７（ａ２）～同図（ａ３）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、合体アニメーションが引き続き行われており、一対の半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆが漸次近接しながら表示画面の中央に移動している様子が示されている。なお、一対の半透明のボタン予告アイコンＩ１１ｆは、第１装飾図柄にオーバーラップしているが、第１装飾図柄にオーバーラップされるようにしてもよい。

【１７０５】

その後、図１５７（ａ４）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、一対の半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆが合体し、第２のボタン予告アイコンＩ１１が実体化された様子が示されている。なお、合体アニメーションにおいて、半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆの合体に失敗した場合は、半透明ボタン予告アイコンＩ１１ｆは合体することなく、表示画面の下方に向かってフレームアウトする。なお、合体アニメーションは、第２のボタン予告アイコンＩ１１をストックする場合に行うようにしたが、他の予告アイコンをストックする場合にも適用してもよい。また、合体アニメーションを行う予告アイコンは、１つの種類だけでもよいし、２以上の種類であってもよいし、全種類であってもよい。また、合体アニメーションにおいて、予告アイコンを半透明で表示する場合に、いずれの予告アイコンであるのか特定不能な形態（例えば、クエスチョンマークでの表示等）で表示し、合体に成功した場合に、いずれの予告アイコンであるのかを特定可能にするようにしてもよい。

【１７０６】

上述したようにして第２のボタン予告アイコンＩ１１が実体化した後、図１５７（ａ５）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第２のボタン予告アイコンＩ１１が縮小化されて、ステージ名表示部ＳＴ２にストックされる。このとき、ステージ名表示部ＳＴ２に表示されていたステージ名の表示は消去されるとともに、「ＳＴＯＣＫ」の表示が行われ、ステージ名表示部ＳＴ２が予告アイコンを表示する領域であることを報知している。

【１７０７】

図１５７（ｂ１）～同図（ｂ３）は、予告アイコンを所定の説明表示部にストックさせるミッションが行われている様子が示されている。

【１７０８】

図１５７（ｂ１）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部に方形状の枠で囲まれたＵＩ部が配置されている。図１５７（ｂ１）に示されるＵＩ部は、その中央に保留アイコン表示領域が形成されている。保留アイコン表示領域は、４つの枠によって仕切られ、各枠内に保留アイコンが１つずつ表示されるように構成されている。また、ＵＩ部の中央上部には、変動アイコン表示領域が形成されており、ＵＩ部が構成

する枠上に載置される態様で変動アイコンが表示されている。なお、図１５７（ｂ１）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が１つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、１つの保留アイコンｈ１１が表示されている。なお、変動アイコンｈ０はデフォルトの表示態様となっているが、第１の保留アイコンｈ１１は、先読み予告の対象である図柄変動表示の保留であり、その表示態様も先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。また、保留アイコン表示領域の右側には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ４が配置されており、保留アイコン表示領域の左側には、ステージ名表示部ＳＴ２が配置されている。チュートリアル表示部ＴＴ４及びステージ名表示部ＳＴ２の機能構成は、上述したチュートリアル表示部ＴＴ１及びステージ名表示部ＳＴ１と同様であるので、ここでの説明は省略する。なお、図１５７（ｂ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４では、「予告アイコンを貯めろ」と表示（ミッションの表示）されており、予告アイコンをチュートリアル表示部ＴＴ４に満タンとなるまでストックするミッションが発生していることが報知されている。ミッションが達成されると、例えば、予告アイコンに対応する演出が行われることの他に、プレミア予告が発生する等、特別な特典が付与されるように構成されている。なお、ミッションの表示は、チュートリアル表示部ＴＴ４以外で行われてもよく、例えば、会話予告で登場する吹き出しやステージ名表示部ＳＴ２等の他の説明表示部に表示されてもよいし、説明表示部以外の表示領域に表示されてもよい。一方、ステージ名表示部ＳＴ２では、疑似連予告のアイコンＩ６５が２つストックされており、ステージ名の表示は消去されている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。

【１７０９】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１７１０】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄も表示されている。

【１７１１】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１７１２】

図１５７（ｂ２）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、チュートリアル表示部ＴＴ４に剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされている様子が示されている。なお、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ４にストックされるまでの態様については、上述したいずれの態様を用いることができる。

【１７１３】

図１５７（ｂ３）に示す第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、チュートリアル表示部ＴＴ４ではなく、ステージ名表示部ＳＴ２にチャンスアップの予告アイコンＩ６３がストックされている様子が示されている。本来であれば、チュートリアル表示部ＴＴ４にストックされた方が、特別な特典が付与される可能性が高まるのであるが、ステージ名表示部ＳＴ２にストックされることで、その可能性が低減されてしまい、遊技者に残念な思いをさせて、チュートリアル表示部ＴＴ４への予告アイコンのストックに対する意欲をより高めるようにすることができる場合がある。なお、上述のミッションが発生した場合には、チュートリアル表示部ＴＴ４に予告アイコンが必ずストックするようにしてもよい。

【１７１４】

このように、この演出例では、予告アイコンを用いたミニゲームが行われる様子が示されているということができる。

【１７１５】

図１５７（ｃ）及び同図（ｃ１）～同図（ｃ５）は、予告アイコンが消化される際の態様の一例について示されている。

【１７１６】

図１５７（ｃ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、表示画面の下部にユーザーインタフェイス（ＵＩ）部が配置されており、このＵＩ部には、その中央に変動アイコンｈ０が台座に載置された態様で表示されており、変動アイコンｈ０の左側には、４つの保留アイコンが表示可能に台座が４つ配置された保留アイコン表示領域が形成されている。図１５７（ｃ）に示すタイミングでは、特図１の変動表示が２つ保留されているので、保留アイコン表示領域には、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２が表示されている。なお、２つの保留アイコンｈ１１，ｈ１２は、いずれもデフォルトの表示態様となっているが、変動アイコンｈ０は、先読み予告の対象であった図柄変動表示を示すアイコンであり、その表示態様も先読み予告の表示態様（例えば、青色の丸印での表示態様）で表示されている。また、変動アイコンｈ０の下方には、説明表示部としてのチュートリアル表示部ＴＴ１が配置されており、遊技や演出に関する様々な情報の表示（チュートリアル表示）が行われ、その内容は適宜のタイミングで更新される。図１５７（ｃ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１では、「八代将軍が動くと・・・」と表示されており、殿様のキャラクタと予告との関係を示唆する説明がなされている。また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは、第１装飾図柄の変動表示が行われている。

【１７１７】

第２装飾図柄表示装置２０８Ｍでは、表示画面の下部に、現在行われているステージ名やリーチ名を表示するための、説明表示部としてのステージ名表示部ＳＴ１が配置されている。図１５７（ｃ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１では、「城下町」と表示されており、現在のステージが城下町であることが報知されている。また、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍの表示画面の上部では、第２装飾図柄の変動表示が行われている。

【１７１８】

第３装飾図柄表示装置２０８Ｎでは、殿様のキャラクタがステージ上に乗っている様子が示されており、遊技の進行に応じて様々な動作を行っている。また、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの表示画面上部では、特図１及び特図２の第２保留数表示や特図１及び特図２の第４図柄が表示されている。なお、殿様のキャラクタは常時表示されてもよいし、常時表示されていなくてもよい。

【１７１９】

また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの下方には、上述した家紋役物２２４Ｅが配置されており、また、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌの上方には、上述した八代役物２２４Ｆａと将軍役物２２４Ｆｂとが配置されている。

【１７２０】

この演出例では、予告アイコンがストックされる場合には、チュートリアル表示部ＴＴ１にストックされる。そして、チュートリアル表示部ＴＴ１にストックされた予告アイコンが消化される場合には、図１５７（ｃ１）～同図（ｃ５）に示される要領で行われる。なお、説明を容易にするため、図１５７（ｃ１）～同図（ｃ５）では、変動アイコンｈ０とチュートリアル表示部ＴＴ１のみ図示し、その他については図示を省略している。

【１７２１】

具体的には、図１５７（ｃ１）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１に文字表示がなされている状態で、予告アイコンがストックされると、図１５７（ｃ２）に示すように、ストックされる予告アイコン（ここでは、剣豪の予告アイコンＩ６２を用いている）はチュートリアル表示部ＴＴ１の中央に配置される。

【１７２２】

その後、予告アイコンが消化されるにあたって、図１５７（ｃ３）に示すように、予告アイコンが揺動を開始し、予告アイコンが消化されるか否かについての期待感を煽っている。このとき、予告アイコンの揺動に合わせてエフェクト表示が行われている。

【１７２３】

その後、図１５７（ｃ４）に示すように、揺動していた予告アイコンが上方に移動する様子が示されている。図１５７（ｃ４）に示すタイミングでは、予告アイコンは、変動アイコンｈ０にオーバーラップし、予告アイコンが変動アイコンｈ０にオーバーラップしていない状態よりも変動アイコンｈ０が視認困難とされている。

【１７２４】

その後、図１５７（ｃ５）に示すように、予告アイコンが変動アイコンｈ０の上方で停止し、所定のエフェクト表示が行われ、予告アイコンが消化されることを報知している。

【１７２５】

なお、予告アイコンがチュートリアル表示部ＴＴ１に重ならない位置まで移動したときに、チュートリアル表示部ＴＴ１における文字表示を再開するようにしてもよい。

【１７２６】

以上の記載では、

『　第一の操作手段［例えば、透過部１９１、十字キー１８１ａ、ＯＫボタン１８１ｂ、キャンセルボタン１８１ｃ、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）等］と、

第二の操作手段［例えば、チャンスボタン１３６等］と、

を備えた遊技台であって、

複数種類の演出を実行可能に構成されており、

前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、

前記第一の演出は、予告演出［例えば、図２４（ｍ）～同図（ｑ），図２５（ｍ）～同図（ｑ），図２６（ｍ）～同図（ｑ）に示す最終ジャッジ演出等］であり、

前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始されるように構成されており、

前記第一の演出において、前記第二の操作手段が振動するように構成されており［例えば、図２４（ｍ）～同図（ｑ）、図２５（ｍ）～同図（ｑ）、図２６（ｍ）～同図（ｑ）等］、

前記第二の操作手段が振動している状態において、前記第一の操作手段が振動しない場合［例えば、第二の操作手段が振動している状態において、第一の操作手段が振動したりしなかったりする場合や、図２４（ｍ）～同図（ｐ）、図２５（ｍ）～同図（ｒ１）、図２６（ｍ）～同図（ｒ２）等の第一の操作手段が常に振動しない場合］があり、

前記第一の演出は、前記第二の操作手段に関する予告演出［例えば、チャンスボタン１３６の操作を促す報知やチャンスボタン１３６の操作結果に関する報知が含まれている操作予告演出］ではない、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【１７２７】

上記第一の操作手段にしても上記第二の操作手段にしても、チャンスボタン、他のチャンスボタン、十字キー、ガラスボタン等のボタン状のものの他、レバー、タッチセンサ、タッチパネルであってもよい。すなわち、第一の操作手段と第二の操作手段は異なる操作手段であれば、これらのボタンやキーやレバー等を適宜組み合わせてもよい。なお、操作手段には、直接触って操作するものの他、直接触ることはできなくても手をかざすことで操作することができるものも含まれる。

【１７２８】

また、上記第一の操作手段は、チャンスボタン（例えば、チャンスボタン１３６）、他のチャンスボタン（例えば、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７））、十字キー（例えば、十字キー１８１ａ）、透過部１９１等のボタン状のもの、レバー、タッチセンサ、タッチパネルの中から選択されたいずれか１種類のものであってもよいし、いずれか１種類のもののみを適用し、その他のものは不適用としてもよい。例えば、上記第一の操作手段には、チャンスボタン（例えば、チャンスボタン１３６）が適用され、残りの、他のチャンスボタンや十字キー等は不適用であってもよい。

【１７２９】

さらに、第一の操作手段と第二の操作手段は異なる操作手段であれば、これらのボタンやキーやレバー等を適宜組み合わせてもよい。なお、操作手段には、直接触って操作するものの他、直接触ることはできなくても手をかざすこと等で操作することができるもの（例えば、非接触タイプのもの）も含まれる。

【１７３０】

また、各操作手段が同じ機能（例えば、振動）を有していても、振動の強さや、振動時間や、ストロークやピッチなど、操作手段によって態様が異なってもよい。例えば、第一の操作手段は、第一の態様による振動を実行可能なものであって、第二の操作手段は、第二の態様による振動を実行可能なものであってもよい。

【１７３１】

上記予告演出は、複数種類の予告演出のうちの一の予告演出であってもよい。ここにいう予告とは、大当り予告であってもよいし、スーパーリーチへの発展予告であってもよいし、擬似連開始予告であってもよいし、擬似連回数の予告であってもよい。あるいは、これら複数種類の予告演出のうちの一又は複数の予告演出が適用され、その他のものは不適用としてもよい。さらには、これら複数種類の予告演出のうちの一の予告演出のみが適用され、その他のものは全て不適用としてもよい。

【１７３２】

また、前記第一の演出である予告演出の実行期間は、ボタン操作後に初めて表示される画像の表示開始から、装飾図柄の仮停止(揺れ変動)までであってもよいし、装飾図柄の確定表示までであってもよい。あるいは、可動手段が第一の位置から第二の位置に移動を開始してから、再び第一の位置に戻るまでであってもよいし、第一の位置に移動を開始するまでであってもよい。また、ここで例示列挙した複数種類の実行期間のうちのいずれか一種類の実行期間のみであってもよいし、複数種類の実行期間を適用してもよいし、全種類の実行期間を適用してもよい。さらに、具体的に、前記第一の演出が、最終ジャッジ演出の場合には、ボタン操作後のはじめて行われる報知等の開始から、装飾図柄が大当り図柄態様の組み合わせで仮停止（揺れ変動）するまでであったり、ボタン操作後の結末（特に成功した場合の結果）が表示されるまでが第一の演出の実行期間であってもよい。

【１７３３】

また、前記第二の操作手段は、前記第一の演出が最終ジャッジ演出等の場合に、例えば、可動手段が第二の位置（例えば、最終到達位置）に位置する状態で振動するものであってもよいし、可動手段の移動に伴って実行されるエフェクト表示等が表示されている状態で振動するものであってもよいし、可動手段が第二の位置に位置している状態かつエフェクト画像が表示されている状態で振動するものであってもよい。また、ここで列挙した複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。

【１７３４】

さらに、「前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始される」とは、前記第一の操作手段の操作にのみ応じて前記第一の演出が開始されてもよいし、前記第一の操作手段の操作と、その他の条件（他の操作手段の操作等）が満足されたことに応じて前記第一の演出が開始されてもよい。また、前記第一の操作手段の操作に応じた場合に限って前記第一の演出が開始されてもよいし、前記第一の操作手段が無操作でも、他の条件が成立すれば、前記第一の演出が開始されてもよい。例えば、一定時間が経過すると、前記第一の操作手段が無操作でも、前記第一の演出が開始されてもよいし、反対に、前記第一の操作手段の操作がなければ、一定時間が経過しても、前記第一の演出が開始されない態様であってもよい。

【１７３５】

また、前記第一の演出は、前記第一の操作手段の操作に応じて開始可能となるように構成されていてもよい。この場合には、必ず開始されてもよいし、開始されない場合があってもよいし、前記第一の操作手段の操作以外でも開始されてもよいし、前記第一の操作手段の操作のみで開始されるものであってもよい。

【１７３６】
　また、第一の状態で前記第一の操作手段の操作があった場合に、前記第一の演出が実行されてもよい。ここにいう第一の状態とは、前記第一の操作手段の操作を促す報知が行われている状態や、反対にそのような報知が行われていない状態であってもよい。
【１７３７】
　あるいは、第一の条件の成立があった場合に、前記第一の演出が実行されてもよい。ここにいう第一の条件の成立には、前記第一の操作手段が操作されたことが含まれている。
【１７３８】
　さらに、「前記第一の演出において」とは、前記第一の演出に亘ってでもよいし、亘ってでなくてもよい。
【１７３９】
　また、「前記第一の演出において、前記第二の操作手段が振動する」とは、勝手に振動を開始することも含まれるし、条件成立によって振動を開始することも含まれる。
【１７４０】
　また、前記第二の操作手段は、連続的に操作しないと振動しないものであってもよいし、押下しなくても連続的に振動するものであってもよいし、連続的ではなく、断続的に振動するものであってもよい。また、ここで列挙した複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。
【１７４１】
　さらに、前記第一の演出が終了した後でも、前記第二の操作手段は振動可能であってもよく、この場合には、前記第二の操作手段は、必ず振動してもよいし、振動しない場合があってもよいし、振動以外も実行するものであってもよいし、振動のみを実行するものであってもよい。
【１７４２】
　さらには、前記第一の演出から継続して振動するものであってもよいし、一旦停止してから再開するものであってもよい。あるいは反対に、前記第一の演出が終了した後では、前記第二の操作手段は振動しないものであってもよい。
【１７４３】
　また、第一の演出を複数の演出に分けることができる場合には、該複数の演出のうちの少なくとも一の演出の実行中に前記第二の操作手段が振動するように構成されていてもよいし、該複数の演出のうちの間隔をあけて実行される演出の実行中に前記第二の操作手段が振動するように構成されていてもよいし、該複数の演出の全てにおいて前記第二の操作手段が振動するように構成されていてもよい。
【１７４４】
　さらには、前記第一の演出の実行中に、前記第二の操作手段が振動するように構成されていてもよい。さらには、「前記第一の演出の実行中に、前記第二の操作手段が振動するように構成されてい」るとは、前記第二の操作手段における振動が、前記第一の演出と関係するか否かに関わらず、行われるように構成されていることであってもよい。
【１７４５】
　また、
『　前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、
　前記第二の演出は、予告演出［例えば、図１７（ｍ）や図１８（ｍ）に示すジャッジ演出等］であり、
　前記第二の演出の態様は、前記第一の演出の態様とは異なる態様であり、
　前記第二の操作手段の操作［例えば、図１６（ｌ）や図１８（ｌ）に示す押下操作等］に応じて前記第二の演出が開始される場合があるように構成されており、
　前記第二の演出が開始される前に、前記第一の操作手段および前記第二の操作手段のうちの該第二の操作手段のみが振動するように構成されている［例えば、図１６（ｊ）～同図（ｋ）、図１８（ｊ）～同図（ｋ）等］、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７４６】
なお、「前記第一の演出の態様とは異なる態様」とは、少なくとも一部が異なる態様であってもよいし、全部が異なる態様であってもよい。例えば、第一の可動手段が移動する動作は同じだが、他方の演出は第二の可動手段も移動する態様であってもよいし、第一の可動手段が移動する動作は同じだが、エフェクトが違う態様であってもよい。
【１７４７】
また、前記第二の操作手段は、操作を促す画像の表示開始以降に振動を開始するように構成されていてもよいし、操作受付状態の開始以降に振動を開始するように構成されていてもよい。
【１７４８】
さらに、前記第二の操作手段は、少なくとも前記第二の演出が開始される前に振動するように構成されていればよく、該第二の演出と同時に振動するように構成されていてもよく、該第二の演出の終了後にも振動するように構成されていてもよい。
【１７４９】
また、前記第二の操作手段の操作に応じて開始される演出（第二の演出）が用意されていて、前記第二の演出は、複数種類の演出のうちのＮ（複数）の演出であってもよく、前記第二の演出が開始される前に、前記第二の操作手段が振動する場合があるように構成されていてもよい。
【１７５０】
さらに、第二の操作手段の操作で行われるもの全てが第二の演出に相当してもよく、例えば、液晶表示や、ＬＥＤの点灯あるいは点滅等全てが含まれてもよい。ただし、第二の演出は、液晶表示手段で実行される演出のみを対象としてもよい。
【１７５１】
また、前記第一の演出において行われる前記第二の操作手段の振動は、前記第二の操作手段が操作されても、予め定まった振動時間が経過するまでは継続し、該振動時間が経過すると終了してもよいし、該第二の操作手段が操作されると終了してもよいし、前記第一の演出が終了すると一緒に終了してもよいし、該第一の演出が終了しても継続し、装飾図柄の停止表示が行われるまで継続してもよい（装飾図柄の停止表示の直前あるいは装飾図柄の停止表示と同時に終了してもよい）。
【１７５２】
一方、前記第二の演出が開始される前に行われる前記第二の操作手段の振動は、該第二の操作手段が操作されると終了してもよいし、前記第二の演出が開始されすると同時に終了してもよい。これらの場合には、同じ前記第二の操作手段の振動であっても、前記第一の演出において行われる場合と、前記第二の演出が開始される前に行われる場合とで振動終了条件が異なることになる。
【１７５３】
これに対し、前記第二の演出が開始される前に行われる前記第二の操作手段の振動は、前記第一の操作手段が操作されても、予め定まった振動時間が経過するまでは継続し、該振動時間が経過すると終了してもよいし、該第一の演出が終了しても継続し、装飾図柄の停止表示が行われるまで継続してもよい（装飾図柄の停止表示の直前あるいは装飾図柄の停止表示と同時に終了してもよい）。これらの場合には、前記第一の演出において行われる場合と、前記第二の演出が開始される前に行われる場合で振動終了条件が同じになる。
【１７５４】
また、
『　画像を表示可能な表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記第一の演出は、前記表示手段における画像の表示［例えば、図２３～図２６等に示す最終ジャッジ演出におけるエフェクト表示や殿様が勝利した表示等］による演出であり、

前記第二の演出は、前記表示手段における画像の表示［例えば、図１７や図１８に示すジャッジ演出における襖の奥のお姫様のキャラクタＧＣの表示等、前記第一の演出における画像とは異なる画像の表示］による演出であり、
前記第一の演出の実行中において前記第二の操作手段が振動している状態で該第二の操作手段が操作されると、前記第二の演出は開始されないが、該第一の演出は継続して実行されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７５５】
この遊技台によれば、第一の演出の実行中において前記第二の操作手段が振動している状態で該第二の操作手段の操作をしても何ら演出が新たには開始されない場合があってもよいし、前記第二の演出は開始されないが、該第二の演出とは異なる第七の演出（例えば、スピーカからの楽曲出力用）は開始されてもよい。
【１７５６】
また、第二の表示手段は、画像を必ず表示するものであってもよい。
【１７５７】
また、前記第二の操作手段は、前記第二の演出の開始前には振動しないものであってもよい。
【１７５８】
さらに、前記第二の演出は、前記第一の演出と同時に実行されないように構成されている演出であってもよい。
【１７５９】
また、前記第一の演出は、前記画像の表示のみによる演出であってもよく、前記第二の演出は、前記画像の表示のみによる演出であってもよい。
【１７６０】
また、
『　前記第二の演出は、装飾図柄の変動表示が開始［例えば、図１６（ｂ）］された後に開始される演出であり、
であり、
前記第二の演出が開始される前とは、該第二の演出が開始される装飾図柄の変動表示［例えば、図１６（ｂ）で開始された装飾図柄の変動表示］が開始された後のことであり、
前記第二の演出において、前記第二の操作手段が振動するように構成されている［例えば、図１８（ｍ）等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７６１】
なお、前記第二の操作手段は、前記第二の演出の開始前から振動していて、該第二の演出で連続的に振動してもよいし、一旦途切れてから再開してもよい。あるいは、前記第二の演出の開始前後で、振動の態様（例えば、振動の強さや、振動時間や、ストロークやピッチなど）が異なってもよい。より具体的には、前記第二の演出が開始する前の前記第二の操作手段の振動は、該第二の操作手段の受付状態期間に実行されてもよい。
【１７６２】
また、第一の操作手段と、第二の操作手段と、を備えた遊技台であって、複数種類の演出を実行可能に構成されており、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、前記第一の演出は、予告演出であり、前記第二の演出は、予告演出であり、前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始されるように構成されており、前記第一の演出において、前記第二の操作手段が振動するように構成されており、前記第二の演出において、前記第二の操作手段が振動するように構成されていてもよい。
【１７６３】

また、
『　前記第二の操作手段が振動しない場合［例えば、図１４（ｊ）～同図（ｌ）等］よりも、前記第二の操作手段が振動する場合［例えば、図１６（ｊ）～同図（ｌ）等］の方が、遊技者にとって有利な状態［例えば、大当り遊技状態や、その後の確変状態等］に移行しやすくなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７６４】
なお、「遊技者にとって有利な状態」とは、大当り(小当り)とハズレのうちの大当りの遊技状態であったり、確変と時短のうちの確変の状態であったり、１５Ｒ大当りと４Ｒ大当りのうちの１５Ｒ大当り（ラウンド数が多い方の大当り）の遊技状態であったり、電サポ１００回と５０回のうちの１００回が付与された状態であってもよい。
【１７６５】
また、「移行しやすくなるように」とは、有利な状態が大当り遊技状態であれば、大当り遊技状態に必ず移行することであってもよい。
【１７６６】
さらに、前記第一の演出における前記第二の操作手段の振動は大当り確定であってもよいし、前記第一の演出においては前記第二の操作手段が必ず振動してもよい。
【１７６７】
また、図柄変動表示を実行可能な第一の表示手段［例えば、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等］を備え、
前記第二の操作手段が振動しない場合［例えば、図１４（ｊ）～同図（ｌ）等］よりも、前記第二の操作手段が振動する場合［例えば、図１６（ｊ）～同図（ｌ）等］の方が、前記図柄変動表示の結果が大当りに結びつきやすくなるように構成されていてもよく、さらには、確変付き大当りに結びつきやすくなるように構成されていてもよい。
【１７６８】
また、
『　前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第三の演出であり、
前記第三の演出は、予告演出［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）に示すジャッジ演出等］であり、
前記第三の演出の態様は、前記第一の演出の態様とは異なる態様であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第三の演出が開始されるように構成されており、
前記第三の演出において、前記第二の操作手段が振動しないように構成されている［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７６９】
なお、「前記第一の演出の態様とは異なる態様」とは、少なくとも一部が異なる態様であってもよいし、全部が異なる態様であってもよいし、一部のみが異なる態様であってもよい。例えば、第一の可動手段が移動する動作は同じだが、他方の演出は第二の可動手段も移動する態様であってもよいし、第一の可動手段が移動する動作は同じだが、エフェクトが違う態様であってもよい。
【１７７０】
また、前記第二の操作手段は、前記第三の演出の開始前には振動していて、該第三の演出中は、振動せず、該第三の演出が終了すると、振動を再開するものであってもよい。
【１７７１】
また、
『　前記第三の演出は、前記第一の演出と同時に実行されないように構成されている演出である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７７２】
なお、前記第三の演出と前記第一の演出のうちのいずれか一方の演出が実行されている期間は、いずれか他方の演出は実行されないように構成されていてもよい。
【１７７３】
さらに、前記第一の操作手段の操作に応じて、前記第一の演出および前記第三の演出のうちのいずれか一方の演出が開始されるように構成されていてもよい。
【１７７４】
また、
『　複数種類の報知を実行可能に構成されており、
前記複数種類の報知のうちの一の報知は、第一の報知であり、
前記第一の報知は、前記第一の操作手段の操作を促す報知［例えば、図２３（ｋ）及び同図（ｌ），図２４（ｋ）及び同図（ｌ），図２５（ｋ）～同図（ｌ２），図２６（ｋ）及び同図（ｌ）それぞれに示す操作促進報知の透過部表示１９１Ｘ等］であり、
前記第一の演出は、第一の期間［例えば、図２３（ｋ）～同図（ｌ）の期間、図２４（ｋ）～同図（ｌ）の期間、図２５（ｋ）～同図（ｌ２）の期間、図２６（ｍ）～同図（ｌ）の期間等］において前記第一の操作手段が操作されると開始される演出であり、
前記第一の報知は、前記第一の期間において行われるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７７５】
すなわち、前記第一の期間は、前記第一の報知が行われている期間である。
【１７７６】
また、
『　前記第二の操作手段は、前記第一の演出が実行されている期間の少なくとも一部の期間［例えば、図２４～図２５、図２６の例では全期間であり、図２３の例では同図（ｑ）で振動していないので一部の期間等］において振動するように構成されている手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７７７】
また、
『　前記第一の操作手段は、振動しないように構成されている手段［例えば、十字キー１８１ａ］であり、
前記第二の操作手段は、振動可能に構成されている手段［例えば、チャンスボタン１３６］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７７８】
なお、「振動」とは、操作手段そのもの自身が振動することの直接振動を意味し、他の部材が振動することで間接的に振動する場合の間接振動は含まない。ただし、場合によっては、間接振動も含めてもよい。
【１７７９】
なお、前記第一の演出が実行されていない状態［例えば、最終ジャッジ演出ではなく図３４（ｄ）～同図（ｅ）に示す擬似連演出の実行中の状態等］においても、前記第二の操作手段が振動する場合があるように構成されていてもよいし、必ず振動するように構成されていてもよい。
【１７８０】
また、

『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、図１に示すパチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７８１】
　また、
『　前記遊技台は、スロットマシン［例えば、図６３に示すスロットマシン１０００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
であってもよい。
【１７８２】
　また、以上の記載では、
『　第二の操作手段［例えば、ボタンＡ（チャンスボタン１３６）等］を備えた遊技台であって、
　複数種類の演出を実行可能に構成されており、
　複数種類の報知を実行可能に構成されており、
　前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第四の演出［例えば、図３９（ｈ）～同図（ｉ）及び図４０（ｉ）それぞれに示す「激熱」のカットイン予告等］であり、
　前記第二の操作手段の操作に応じて前記第四の演出が開始されるように構成されており、
　前記複数種類の報知のうちの一の報知は、第二の報知であり、
　前記第二の報知は、前記第二の操作手段の操作を促す報知［例えば、操作促進報知の初期位置表示１３６Ｘ等］であり、
　前記第四の演出は、装飾図柄の変動表示［例えば、図３９及び図４０それぞれに示す装飾図柄表示装置２０８の左上に表示されている３↓３等］において実行される場合がある演出であり、
　前記第四の演出は、第二の期間において前記第二の操作手段が操作される［例えば、図３９（ｇ）、図４０（ｈ）等］と開始される演出であり、
　前記第二の報知は、前記第二の期間において行われないように構成されており、
　前記第二の期間は、前記変動表示における第一の時期［例えば、図３９（ｇ）の時期等］に開始する場合がある期間であり、
　前記第二の期間は、前記変動表示における第二の時期［例えば、図４０（ｈ）の時期等］に開始する場合がある期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１７８３】
　なお、複数種類の演出を、必ず実行してもよいし、実行しない場合があってもよいし、複数種類の演出以外も実行してもよいし、複数種類の演出のみを実行してもよい。
【１７８４】
　また、前記第四の演出は、装飾図柄の変動表示において必ず実行される演出であってもよい。
【１７８５】
　また、
『　第三の操作手段［例えば、ボタンＢ（第二のチャンスボタン１３７）等］を備え、
　前記第二の期間は、前記第三の操作手段の操作に関連して開始［例えば、ボタンＢ操作後、殿様のキャラクタ表示によるカットイン予告が開始した後に開始等］される期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７８６】
　また、

『　前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第五の演出［例えば、図３９（ｆ）、図４０（ｇ）から開始される殿様のキャラクタ表示によるカットイン予告等］であり、
　前記複数種類の報知のうちの一の報知は、第三の報知であり、
　前記第三の報知は、前記第三の操作手段の操作を促す報知［例えば、操作促進報知のボタンＢ表示１３７Ｘ等］であり、
　前記第三の操作手段の操作に応じて前記第五の演出が開始されるように構成されており、
　前記第五の演出は、第三の期間［例えば、図３９（ｄ）～同図（ｅ）の期間、図４０（ｄ）～同図（ｆ）の期間等］において前記第三の操作手段が操作される［例えば、図３９（ｅ）、図４０（ｆ）等］と開始される演出であり、
　前記第三の報知は、前記第三の期間において行われるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７８７】
　すなわち、前記第三の期間は、前記第三の報知が行われている期間である。
【１７８８】
　また、
『　前記第五の演出の態様は、前記第四の演出の態様とは異なる態様である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７８９】
　また、
『　前記第五の演出は、装飾図柄の変動表示において実行される場合［例えば、図３９（ｆ）、図４０（ｇ）等］がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７９０】
　また、
『　前記第五の演出は、前記第三の期間において前記第三の操作手段が操作されないと開始されない演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７９１】
　また、
『　前記第五の演出は、前記第三の期間において前記第三の操作手段が操作されない場合であっても開始される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７９２】
　なお、この場合に、前記第五の演出は、前記第三の期間の経過時に開始される演出であってもよいし、前記第三の期間の経過後に開始される演出であってもよい。
【１７９３】
　また、
『　前記第四の演出は、前記第二の期間において前記第二の操作手段が操作されないと開始されない演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７９４】
　こうすることで、前記第五の演出が、前記第三の期間において前記第三の操作手段が操作されない場合であっても開始される演出である場合との明確な違いが生じ、操作手段を

絡めた演出に幅をもたせることができるようになる。
【１７９５】
　また、
『　前記第一の時期は、前記変動表示の開始［例えば、図３９（ｂ）］から第一の時間［例えば、４コマ分の時間］の経過後の時期であり、
　前記第二の時期は、前記変動表示の開始［例えば、図４０（ｂ）］から第二の時間［例えば、５コマ分の時間］の経過後の時期であり、
　前記第二の時間は、前記第一の時間と異なる時間である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７９６】
　また、
『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、図１に示すパチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１７９７】
　また、以上の記載では、
『　表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］を備えた遊技台であって、
　前記表示手段は、複数種類のアイコンを表示可能な手段であり、
　前記複数種類のアイコンのうちの一のアイコンは、第一のアイコン［例えば、図４２（ｂ）に示す第四保留アイコンｈ４、図４２（Ｂ）に示す第四保留アイコンｈ４、図４３（Ｂ）に示すミニアイコンｍＣ等］であり、
　前記複数種類のアイコンのうちの一のアイコンは、第二のアイコン［例えば、図４２（ｃ）に示す変動アイコンｃ、図４２（Ｃ）あるいは図４２（Ｅ’）に示す第一保留アイコンｈ１、図４３（Ｃ）に示すミニアイコンｍＡ等］であり、
　前記第二のアイコンは、前記第一のアイコンとは異なるアイコンであり、
　前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
　前記第一の表示の表示が開始した後、前記第二の表示が表示される場合があるように構成されており、
　前記第一の表示は、前記第一のアイコンの表示態様が変化することを示す表示であり［例えば、図４２（ｂ），図４２（Ｂ），図４３（Ｂ）それぞれに示す注目すべき事項の表示ＡＴ等］、
　前記第二の表示は、前記第二のアイコンの表示態様が変化する表示である［例えば、図４２（ｃ），図４２（Ｃ）あるいは図４２（Ｅ’），図４３（Ｃ）それぞれに示す装飾図柄表示装置２０８における実際の表示等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１７９８】
　なお、前記表示手段は、前記複数種類のアイコンを、必ず表示する手段であってもよいし、表示する場合がある手段であってもよいし、複数種類のアイコン以外も表示するものであってもよいし、複数種類のアイコンのみを表示するものであってもよい。
【１７９９】
　また、前記第一の表示の表示が開始した後、前記第二の表示が必ず表示されるように構成されていてもよい。
【１８００】
　また、
『　前記第二のアイコン［例えば、図４２（ｃ）に示す変動アイコンｃ］は、前記第一のアイコン［例えば、図４２（ｂ）に示す第四保留アイコンｈ４］とは異なる種類のアイコ

ンである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０１】
また、
『　図柄変動表示を表示可能な図柄表示手段を備え、
前記第一のアイコンは、保留アイコン［例えば、図４２（ｂ）に示す第四保留アイコンｈ４等］であり、
前記保留アイコンは、前記図柄変動表示の開始の保留が行われている数を、表示される数によって表すアイコンであり、
一の前記保留アイコンは、一の前記保留があることを表すアイコンであり、
前記第二のアイコンは、変動アイコン［例えば、図４２（ｃ）に示す変動アイコンｃ等］であり、
前記変動アイコンは、前記保留アイコンが表す保留が消化され前記図柄変動表示が開始された場合に、該図柄変動表示に対応するアイコンとして表示されるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０２】
なお、前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示を、必ず表示する手段であってもよいし、表示する場合がある手段であってもよいし、図柄変動表示以外も実行するものであってもよいし、図柄変動表示のみを実行するものであってもよい。
【１８０３】
また、
『　図柄変動表示を表示可能な図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２、特図２表示装置２１４、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記第一のアイコンは、第一の保留アイコン［例えば、図４２（Ｂ）に示す第四保留アイコンｈ４等］であり、
前記第二のアイコンは、第二の保留アイコン［例えば、図４２（Ｃ）あるいは図４２（Ｅ’）に示す第一保留アイコンｈ１等］であり、
前記保留アイコンは、前記図柄変動表示の開始の保留が行われている数を、表示される数によって表すアイコンであり、
一の前記保留アイコンは、一の前記保留があることを表すアイコンであり、
前記第一の保留アイコンと前記第二の保留アイコンは、前記保留がなされた時期が異なるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０４】
また、
『　前記第一のアイコンは、第一の種類のミニアイテム［例えば、大当りになることが確定であることを示唆する先読み予告のミニアイコンｍＣ等］の表示であり、
前記第二のアイコンは、第二の種類のミニアイテム［例えば、擬似連演出が一回開始されることを予告するミニアイコンｍＡ等］の表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０５】
また、
『　前記第一の表示は、装飾図柄の変動表示の表示中に表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０６】

また、
『　前記第一の表示は、リーチ演出の実行中に表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０７】
また、
『　前記第二の表示は、装飾図柄の変動表示の表示中に表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０８】
また、
『　前記第二の表示は、リーチ演出の実行中に表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８０９】
また、
『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、図１に示すパチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８１０】
また、以上の記載では、
『　第二の操作手段［例えば、チャンスボタン１３６等］と、
表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８やタイマ予告表示手段２０９’等］と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能に構成されており、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第三の表示は、第一の予告表示［例えば、タイマ予告表示Ｔ等］であり、
前記第三の表示は、前記第二の操作手段の操作タイミングに応じた表示［例えば、図４５（ｅ）に示す２０：００と同図（Ａ）に示す２５：００や、図５０（Ｂ）に示すチャンスと黒文字で表示されたカットイン予告の画像Ｃ１と図５０（イ）に示すチャンスと灰色の文字で表示された特別態様のカットイン予告の画像Ｃ等］で表示が開始される表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１８１１】
なお、前記第三の表示は、前記第二の操作手段の操作タイミング［例えば、残時間が第一の残時間以下か否かや図５０の右側に示す例における目印ＪＩのタイミングに一致したか否か］に応じた表示態様［例えば、図４５（ｅ）に示す２０：００と同図（ア）に示す非表示や図５０（Ｂ）に示すチャンスと黒文字で表示されたカットイン予告の画像Ｃ１と図５０（イ）に示すチャンスと灰色の文字で表示された特別態様のカットイン予告の画像Ｃ等］で表示が開始される表示であってもよい。
【１８１２】
また、前記表示手段は、複数種類の表示を必ず表示してもよいし、表示しない場合があってもよいし、複数種類の表示以外も表示するものであってもよいし、複数種類の表示のみを表示するものであってもよい。
【１８１３】
また、
『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第四の表示であり、
前記第四の表示は、前記第二の操作手段の操作を促す表示［例えば、操作促進報知の通常表示１３６Ｎ等］であり、

前記第二の操作手段が操作されることで、前記第三の表示の表示が、開始される場合［例えば、操作有効期間内の操作の場合等］と、開始されない場合［例えば、操作有効期間前であったり操作有効期間経過後の操作の場合等］とがあるように構成され、
前記第四の表示は、前記第二の場合において、前記第二の操作手段が操作されてから前記第三の表示の表示が開始されるまでの間に、表示されない表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８１４】
なお、前記第四の表示は、前記第二の場合において、表示されない表示であってもよい。
【１８１５】
また、
『　前記第一の予告表示は、タイマ予告の表示であり、
前記タイマ予告とは、第一の残時間［例えば、カウンタタイマ４１２の残時間等］を表す表示［例えば、タイマ予告表示Ｔ等］を含む予告であり、
前記第一の残時間がゼロになった後に予告演出［例えば、図４５（ｈ）に示す変動アイコンｃの表示態様がお姫様の顔の表示態様に変化する通常予告演出、あるいは図４６（ｇ）に示す第二保留アイコンｈ２の表示態様が殿様の顔の表示態様に変化する先読み予告演出等］が開始されるように構成されており、
上に記載の「前記第二の操作手段の操作タイミングに応じた表示」とは、前記第一の残時間を表す表示のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８１６】
なお、前記第一の残時間とは、予告演出が開始されるまでの残り時間のことであってもよい。
【１８１７】
また、
『　前記予告演出は、前記第三の表示の表示が開始されたときに行われている図柄変動表示に関する予告［例えば、図４５（ｈ）に示す変動アイコンｃの表示態様がお姫様の顔の表示態様に変化する通常予告等］の演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８１８】
より具体的には、前記予告演出として、いわゆる擬似連演出や、第一のリーチ演出から発展した第二のリーチ演出［例えば、スーパーリーチ演出等］や、リーチ演出における大当りの期待度向上を示唆する演出［例えば、タイトルや台詞の文字色の変化等］や、カットイン演出［例えば、図柄停止直前のカットイン演出等］）等があげられる。
【１８１９】
また、
『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第五の表示であり、
前記第五の表示は、保留アイコンの表示であり、
前記表示手段は、表示する前記保留アイコンの数により、保留数を表す表示を表示可能な手段であり、
前記予告演出は、前記保留アイコンの表示態様を先読み予告の表示態様に変化させる演出［例えば、図４６（ｇ）に示す第二保留アイコンｈ２の表示態様が殿様の顔の表示態様に変化する先読み予告演出等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８２０】

なお、前記表示手段は、保留数を表す表示を必ず表示してもよいし、表示しない場合があってもよいし、保留数以外も表示するものであってもよいし、保留数のみを表示するものであってもよい。

【１８２１】

また、

『　前記第三の表示の表示中に前記保留数が増加した場合に、増加する前の該保留数を表す前記保留アイコンのうちの一又は複数の保留アイコンの表示態様が前記先読み予告の表示態様に変化すること［例えば、図４６（ｈ）に示す、第二保留アイコンの表示態様の変化等］がある、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８２２】

なお、前記第三の表示の表示が開始された時点で複数の前記保留アイコン（以下、「複数の保留アイコン」という。）が表示されていた場合に、該複数の保留アイコンのうちの一又は複数の保留アイコンの表示態様が前記先読み予告の表示態様に変化することがあってもよい。

【１８２３】

また、

『　前記第三の表示の表示中に前記保留数が増加した場合に、増加した後の該保留数を表す前記保留アイコンのうちの一又は複数の保留アイコンの表示態様が前記先読み予告の表示態様に変化することがある、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８２４】

なお、前記予告演出が開始される時点で複数の前記保留アイコン（以下、「複数の保留アイコン」という。）が表示されていた場合に、該複数の保留アイコンのうちの一又は複数の保留アイコンの表示態様が前記先読み予告の表示態様に変化することがあってもよい。

【１８２５】

また、

『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第六の表示［例えば、図４８に示す時間表示Ｔ１等］であり、

前記第六の表示は、前記第一の残時間［例えば、図４８（ｂ）のタイミングでは２５：００秒］を表す表示とは別の第二の残時間を表す表示を含む表示［例えば、図４８（ｂ）のタイミングでは５：００秒］であり、

前記第三の表示は、前記第六の表示と一緒に表示される場合がある表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８２６】

なお、前記第三の表示は、前記第六の表示と一緒に必ず表示される表示であってもよい。

【１８２７】

また、

『　カウント手段［例えば、カウンタタイマ４１２等］を備え、

前記第一の残時間を表す表示は、前記カウント手段のカウント値に対応した表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８２８】

なお、図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段［例えば、特図１表示装置２１２，特図

２表示装置２１４等］と、第一の制御手段［例えば、主制御部３００等］と、第二の制御手段［例えば、第１副制御部４００等］と、を備え、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実行可能な制御手段であり、前記第一の制御手段は、前記図柄表示手段を制御可能な制御手段［例えば、特図状態更新処理を実行する制御手段等］であり、前記第二の制御手段は、前記表示手段の制御［例えば、演出制御処理等］を実行可能な制御手段であり、前記第二の制御手段は、前記カウント手段が設けられた手段であってもよい。また、前記第二の制御手段は、複数の制御手段［例えば、基本回路４０２並びにＶＤＰ４３４及びＶＲＡＭ４３６等］から構成された制御手段であってもよい。

【１８２９】

なお、前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示を、必ず表示する手段であってもよいし、表示する場合がある手段であってもよいし、図柄変動表示以外も実行するものであってもよいし、図柄変動表示のみを実行するものであってもよい。また、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、必ず実行する手段であってもよいし、実行する場合がある手段であってもよいし、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた制御以外も実行するものであってもよいし、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた制御のみを実行するものであってもよい。

【１８３０】

また、

『　前記第三の表示は、前記第二の操作手段の操作タイミングが第一のタイミング［例えば、図５０の右側に示す例における目印ＪＩのタイミング等］と一致している場合には第三の表示態様［例えば、図５０（イ）に示す、チャンスと灰色の文字で表示された特別態様等］で表示が開始される表示であり、

前記第三の表示は、前記第二の操作手段の操作タイミングが前記第一のタイミングと不一致である場合には第四の表示態様［例えば、図５０（Ｂ）に示すチャンスと黒文字で表示されたカットイン予告の画像Ｃ１等］で表示が開始される表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８３１】

また、

『　第三の操作手段［例えば、図５０（あ）に示すボタンＢ（操作ボタン１３７’）等］を備え、

前記第三の表示は、前記第三の操作手段が操作された場合にも、表示が開始されることがある表示［例えば、図５０（い）に示す、お姫様のキャラクタが表示された特別態様のカットイン予告の画像Ｃ３の表示等］である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８３２】

また、

『　装飾図柄の変動表示を実行可能な第三の表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、

前記表示手段［例えば、タイマ予告表示手段２０９’等］は、前記第三の表示手段とは別体の手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８３３】

なお、前記第三の表示手段は、前記装飾図柄の変動表示を、必ず実行してもよいし、実行しない場合があってもよいし、前記装飾図柄の変動表示以外も実行してもよいし、前記装飾図柄の変動表示のみを実行してもよい。

【１８３４】

また、
『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、図１に示すパチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８３５】
また、以上の記載では、
『　演出表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］を備えた遊技台であって、
前記演出表示手段は、複数の保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、保留数に応じた数の前記保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、装飾図柄の変動表示［例えば、図５２（ｂ）～同図（ｈ）の直前］を表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、複数種類の演出表示を表示可能な手段であり、
複数種類の演出表示のうちの一の演出表示は、第一の演出表示であり、
前記第一の演出表示は、前記複数の保留アイコンの表示態様がそれぞれ変化する演出表示であり、
前記第一の演出表示は、前記変動表示における第一の期間［例えば、図柄変動を開始してから保留アイコンの移動アニメーションが終了するまの期間等］において表示開始される場合がある演出表示であり、
前記変動表示における前記第一の期間において前記第一の演出表示が表示開始されない場合には、該変動表示における第二の期間［例えば、図５３（ａ）～同図（ｃ）の直前までの期間、図５５（ａ）～同図（ｄ）の直前までの期間］においても該第一の演出表示が表示開始されないように構成されており、
前記第二の期間は、前記第一の期間の後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１８３６】
なお、「前記複数の保留アイコンの表示態様がそれぞれ変化する演出表示」とは、前記複数の保留アイコン全ての表示態様が一斉に変化する演出表示であってもよいし、一個ずつ変化する演出表示であってもよいし、複数個ずつ変化する演出表示であってもよい。なお、ここで列挙した演出表示についての複数種類の例のうちのいずれか一種類の例のみを適用してもよいし、複数種類の例を適用してもよいし、全種類を適用してもよい。
【１８３７】
また、例えば、前記第一の期間に保留数が増加した場合には、前記第一の演出表示は、該第一の期間に表示開始される場合がある。また、前記装飾図柄の停止表示中に保留が増加した場合には、前記第一の演出表示は、該装飾図柄の停止表示に続いて開始される変動表示における該第一の期間に表示開始される場合がある。
【１８３８】
さらに、前記演出表示手段は、複数の保留アイコンを、必ず表示する手段であってもよいし、表示する場合がある手段であってもよいし、複数の保留アイコン以外も表示するものであってもよいし、複数の保留アイコンのみを表示するものであってもよい。
【１８３９】
また、
『　前記第一の期間は、始期が、前記変動表示の開始の時である期間［例えば、図５２（ｂ）を含む前半部分の期間］であり、
前記第二の期間は、終期が、前記変動表示の終了の時である期間［例えば、図５２（ｈ）の直前までの後半部分の期間］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８４０】
例えば、前記変動表示の表示開始時において前記第一の演出表示が表示開始されない場

合には、該変動表示の表示中においては該第一の演出表示が表示開始されないように構成されている。すなわち、前記第一の演出表示は、前記変動表示の表示中のうち、変動開始時にのみ表示開始される。

【１８４１】

また、

『　前記第一の期間の終期は、前記第二の期間の始期である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８４２】

また、

『　前記演出表示手段は、前記装飾図柄の停止表示を表示可能な手段であり、

前記第一の演出表示は、前記停止表示の表示中に表示開始される場合［例えば、図５３（ｅ）に示す場合や図５５（ｆ）に示す場合等］がある演出表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８４３】

例えば、前記停止表示の表示中に保留が増加した場合には、前記第一の演出表示は、該停止表示の表示中に表示開始される場合がある。また、前記停止表示の前の変動表示の表示中に保留が増加した場合にも、該第一の演出表示は、該停止表示の表示中に表示開始される場合がある。

【１８４４】

また、前記演出表示手段は、前記装飾図柄の停止表示を、必ず表示する手段であってもよいし、表示する場合がある手段であってもよいし、前記装飾図柄の停止表示以外も表示する手段であってもよいし、前記装飾図柄の停止表示のみを表示する手段であってもよい。

【１８４５】

また、

『　前記第一の演出表示は、前記変動表示の表示中に前記保留数が増加した場合に、該変動表示の後に表示開始される場合［例えば、図５３（ｅ）に示す場合や図５５（ｆ）に示す場合等］がある演出表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８４６】

また、

『　前記第一の演出表示は、前記保留数が増加した前記変動表示（以下、「第一の変動表示」という。）の次に開始される変動表示における前記第一の期間［例えば、図５８（ｈ）を含む前半部分の期間等］に表示開始される場合がある演出表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８４７】

なお、前記第一の演出表示は、前記第一の変動表示の次に開始される変動表示における前記第一の期間に必ず表示開始される演出表示であってもよい。

【１８４８】

また、

『　前記第一の演出表示によって表示態様がそれぞれ変化する前記複数の保留アイコンの数は、前記第一の変動表示の表示中に増加した前記保留数の増加前の数［例えば、図５５に示す例］である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８４９】

また、
『　前記複数種類の演出表示のうちの一の演出表示は、第二の演出表示であり、
前記第二の演出表示は、前記保留アイコンの移動アニメーション［例えば、図５２（ｋ）に示すアニメーション等］であり、
前記移動アニメーションは、前記第二の期間が開始される前に表示が完了するアニメーションである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８５０】
また、
『　前記演出表示手段は、前記保留アイコンを第一の表示態様［例えば、図６０（Ｂ）に示す第二保留アイコンｈ２の光っている表示態様］で表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、前記保留アイコンを第二の表示態様［例えば、図６０（ｂ）に示す第二保留アイコンｈ２の「熱」の文字の表示態様］で表示可能な手段であり、
前記複数の保留アイコンの中に前記第一の表示態様の保留アイコンが含まれていても、前記第一の期間であれば前記第一の演出表示が表示開始されるように構成されており、
前記複数の保留アイコンの中に前記第二の表示態様の保留アイコンが一つでも含まれていた場合には、前記第一の期間であっても前記第一の演出表示が表示開始されないように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８５１】
なお、前記第一の表示態様は、先読み予告の表示態様であり、前記第二の表示態様は、先読み予告の表示態様であってもよく、前記第一の表示態様と前記第二の表示態様とは、大当りの信頼度（期待度）が異なり、前記第二の表示態様は、前記第一の表示態様よりも、大当りの信頼度（期待度）が高い表示態様であってもよいし、反対に低い表示態様であってもよい。
【１８５２】
また、前記演出表示手段は、前記保留アイコンを第一の表示態様で、必ず表示する手段であってもよいし、表示する場合がある手段であってもよいし、前記保留アイコンを第一の表示態様以外でも表示する手段であってもよいし、前記保留アイコンを第一の表示態様のみで表示する手段であってもよい。
【１８５３】
また、前記演出表示手段は、前記保留アイコンを第二の表示態様で、必ず表示する手段であってもよいし、表示する場合がある手段であってもよいし、前記保留アイコンを第二の表示態様以外でも表示する手段であってもよいし、前記保留アイコンを第二の表示態様のみで表示する手段であってもよい。
【１８５４】
また、
『　前記遊技台は、ぱちんこ機［例えば、図１に示すパチンコ機１００等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８５５】
なお、
「　演出表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］を備えた遊技台であって、
前記演出表示手段は、複数の保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、保留数に応じた数の前記保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、複数種類の演出表示を表示可能な手段であり、
複数種類の演出表示のうちの一の演出表示は、第一の演出表示であり、
前記第一の演出表示は、前記複数の保留アイコンの表示態様がそれぞれ変化する演出表

示であり、
前記第一の演出表示は、第一の期間［例えば、図柄変動を開始してから保留アイコンの移動アニメーションが終了するまの期間等］において表示開始される場合がある演出表示であり、
前記第一の期間において前記第一の演出表示が表示開始されない場合には、第二の期間［例えば、図５３（ａ）～同図（ｃ）の直前までの期間、図５５（ａ）～同図（ｄ）の直前までの期間］においても該第一の演出表示が表示開始されないように構成されており、
前記第二の期間は、前記第一の期間の後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。
【１８５６】
さらに、
「　演出表示手段を備えた遊技台であって、
前記演出表示手段は、複数の保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、保留数に応じた数の前記保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、装飾図柄の停止表示を表示可能な手段であり、
前記演出表示手段は、複数種類の演出表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の演出表示のうちの一の演出表示は、第一の演出表示であり、
前記第一の演出表示は、前記複数の保留アイコンの表示態様がそれぞれ変化する演出表示であり、
前記第一の演出表示は、前記停止表示の実行中に表示開始される場合がある演出表示であり、
前記第一の演出表示は、前記変動表示の実行中には表示開始されない場合がある演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。
【１８５７】
なお、前記第一の演出表示は、前記停止表示の実行中に必ず表示される演出表示であってもよい。また、前記第一の演出表示は、前記変動表示の実行中には必ず表示開始されない演出表示であってもよい。
【１８５８】
さらに、
「　前記第一の演出表示は、前記停止表示の実行中に保留増加した場合には、該停止表示の実行中に表示開始される場合がある演出表示であり、
前記第一の演出表示は、前記変動表示の実行中に保留増加した場合には、該変動表示の次に表示される前記停止表示の実行中に表示開始される場合がある演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。
【１８５９】
なお、前記第一の演出表示は、前記停止表示の実行中に保留増加した場合には、該停止表示の実行中に必ず表示開始される演出表示であってもよい。また、前記第一の演出表示は、前記変動表示の実行中に保留増加した場合には、該変動表示の次に表示される前記停止表示の実行中に必ず表示開始される演出表示であってもよい。
【１８６０】
また、以上の記載では、
『画像表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］と、
図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段［例えば、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等］と、
複数種類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、スピーカ１

２０、遮蔽装置２４６、演出可動体２２４、各種ランプ４１８、遊技盤用ランプ５３２、遊技台枠用ランプ５４２等］と、
を備えた遊技台であって、
前記画像表示手段は、保留表示［例えば、保留アイコン等］を表示可能な表示手段であり、
前記画像表示手段は、複数種類の予告アイコンを表示可能な表示手段であり、
前記保留表示は、前記画像表示手段における保留表示領域［例えば、特図１の保留アイコン表示領域２８１、特図２の保留アイコン表示領域、変動アイコン表示領域２８０等］に表示される表示であり、
前記保留表示とは、前記図柄変動表示の作動が保留されている数（以下、「保留数」という。）に応じた表示のことであり［例えば、特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
前記図柄変動表示は、保留が消化された場合に、開始可能な表示であり、
前記予告アイコンは、前記画像表示手段における予告アイコン表示領域［例えば、予告アイコン表示領域２８５等］に表示されるアイコンであり、
前記予告アイコンは、前記保留表示とは異なるアイコンであり、
前記予告アイコン表示領域は、前記保留表示領域とは異なる領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、一または複数の前記予告アイコンを表示可能な領域であり［例えば、予告アイコン表示領域２８５には、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１～予告アイコン第６表示領域ＹＡ６によって構成され、各領域にそれぞれ予告アイコンを表示可能に構成されている］、
前記予告手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記予告を実行可能な手段であり［例えば、帽子の予告アイコンＩ６が消化された場合には、疑似連演出が実行される場合があり、千両箱の予告アイコンＩ９が消化された場合には、リーチ移行演出が実行される場合がある等］、
一回の前記図柄変動表示が実行されている期間において、前記複数種類の予告アイコンのうちの第一の予告アイコン［例えば、帽子の予告アイコンＩ６等］が第一の数［例えば、２つ等］消化された場合よりも、該第一の数よりも大きい第二の数［例えば、３つ等］消化された場合の方が大当りとなりやすいように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【１８６１】
従来の遊技台によれば、画像表示手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、画像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。

【１８６２】
また、この遊技台によれば、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。

【１８６３】
また、この遊技台によれば、予告アイコンが表示されていることで、予告アイコンが消化される可能性のある変動があることを認識しやすくなるので、遊技者が保留内の表示に注目し、予告アイコンに対応する予告表示を見逃すのを防ぐことができる場合がある。

【１８６４】
また、この遊技台によれば、遊技者が予告アイコンの増加や消化に注目し、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【１８６５】
ここで、図柄表示手段は、図柄変動表示のみ実行可能なものであってもよいし、図柄変動表示以外にも実行可能なものがあってもよい。また、図柄表示手段は、図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、図柄変動表示を実行しない場合があってもよい。

【１８６６】
また、予告手段は、複数種類の予告のみ実行可能なものであってもよいし、複数種類の

予告以外にも実行可能なものがあってもよい。また、予告手段は、複数種類の予告を必ず実行するものであってもよいし、複数種類の予告を実行しない場合があってもよい。

【１８６７】

また、画像表示手段は、保留表示のみ表示可能なものであってもよいし、保留表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、画像表示手段は、保留表示を必ず表示するものであってもよいし、保留表示を表示しない場合があってもよい。

【１８６８】

また、画像表示手段は、複数種類の予告アイコンのみ表示可能なものであってもよいし、複数種類の予告アイコン以外にも表示可能なものがあってもよい。また、画像表示手段は、複数種類の予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、複数種類の予告アイコンを表示しない場合があってもよい。

【１８６９】

また、保留表示は、画像表示手段における保留表示領域にのみ表示されるものであってもよいし、画像表示手段における保留表示領域以外にも表示されるものであってもよい。

【１８７０】

また、保留表示は、保留アイコンであってもよいし、保留アイコンでなくてもよく、例えば、文字や数字や記号で表すものであってもよい。

【１８７１】

また、保留表示は、保留数のみを表示するものであってもよいし、保留数以外にも表示するものであってもよい。

【１８７２】

また、図柄変動表示は、保留が消化された場合にのみ開始されるものであってもよいし、保留が消化された場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、図柄変動表示は、保留が消化された場合に必ず開始されるものであってもよいし、保留が消化された場合に開始されない場合があってもよい。

【１８７３】

また、予告アイコンは、画像表示手段における予告アイコン表示領域にのみ表示されるものであってもよいし、画像表示手段における予告アイコン表示領域以外にも表示されるものであってもよい。また、予告アイコンは、画像表示手段における予告アイコン表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、画像表示手段における予告アイコン表示領域に表示されない場合があってもよい。

【１８７４】

また、予告アイコン表示領域は、一または複数の予告アイコンのみ表示可能なものであってもよいし、一または複数の予告アイコン以外のものも表示可能なものであってもよい。また、予告アイコン表示領域は、一または複数の予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、一または複数の予告アイコンを表示しない場合があってもよい。

【１８７５】

また、予告手段は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告のみを実行可能なものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類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、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告を必ず実行するものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告を実行しない場合があってもよい。

【１８７６】

また、『前記予告アイコンは、前記予告が実行される可能性がある回数に応じた数が表示されるように構成されている［例えば、予告アイコン表示領域２８５に表示された予告アイコンの数だけ当該表示された予告アイコンに対応する予告が実行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。
【１８７７】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示された変動から消化される変動までに表示される予告を実行する回数を期待させることができるので、遊技者に予告表示を見逃させないように遊技をさせることができる場合がある。
【１８７８】
ここで、予告アイコンは、予告が実行される可能性がある回数に応じた数のみが表示されるものであってもよいし、予告が実行される可能性がある回数に応じた数以外のものも表示されるものであってもよい。また、予告アイコンは、予告が実行される可能性がある回数に応じた数を必ず表示するものであってもよいし、予告が実行される可能性がある回数に応じた数を表示しない場合があってもよい。
【１８７９】
また、『前記予告手段は、前記予告の態様［例えば、大当りとなる疑似連演出やリーチ移行演出等］と同じ態様の偽の予告［例えば、はずれとなる疑似連演出やリーチ移行演出等］を実行可能な手段であり、
前記予告手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコン［例えば、帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９等］が一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記偽の予告［例えば、はずれとなる疑似連予告やリーチ移行演出等］を実行可能な手段であり、
前記偽の予告が実行された後に、前記図柄変動表示の結果がはずれとなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８８０】
この遊技台によれば、予告アイコンが消化されて予告が実行されるまで、遊技者に緊張感を持たせることができる場合がある。
【１８８１】
ここで、予告手段は、予告の態様と同じ態様の偽の予告のみを実行可能なものであってもよいし、予告の態様と同じ態様の偽の予告以外のものも実行可能なものであってもよい。また、予告手段は、予告の態様と同じ態様の偽の予告を必ず実行するものであってもよいし、予告の態様と同じ態様の偽の予告を実行しない場合があってもよい。
【１８８２】
また、予告手段は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告のみを実行可能なものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告以外のものも実行可能なものであってもよい。また、予告手段は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告を必ず実行するものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告を実行しない場合があってもよい。
【１８８３】
また、偽の予告が実行された後に、図柄変動表示の結果が必ずはずれとなるように構成されてもよいし、偽の予告が実行された後に、図柄変動表示の結果が大当りとなる場合があってもよい。
【１８８４】
なお、偽の予告が実行された後に、図柄表示手段に大当り図柄が表示される可能性が高い予告が実行される場合があってもよい。

【１８８５】
　また、『前記一回の図柄変動表示が実行されている期間において、前記予告アイコン表示領域に表示開始される前記予告アイコンの数が第三の数［例えば、１つ等］よりも、該第三の数よりも大きい第四の数［例えば、３つ等］の方が大当りとなりやすいように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８８６】
　この遊技台によれば、図柄変動表示において予告アイコンが表示される数に注目させることができる場合がある。
【１８８７】
　また、『前記保留数に応じた表示を実行可能な保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８，第２特図保留ランプ２２０，演出用保留ランプ２８６等］を備え、
　前記保留表示手段は、前記画像表示手段とは別の表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８８８】
　この遊技台によれば、保留表示と予告アイコンの表示を明確に区別できる場合がある。
【１８８９】
　ここで、保留表示手段は、保留数に応じた表示のみを実行可能なものであってもよいし、保留数に応じた表示以外のものも実行可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に応じた表示を必ず実行するものであってもよいし、保留数に応じた表示を実行しない場合があってもよい。
【１８９０】
　また、『前記保留表示手段は、発光手段［例えば、ランプやＬＥＤ等］を含む表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【１８９１】
　この遊技台によれば、保留表示を明確に認識することができる場合がある。
【１８９２】
　ここで、保留表示手段は、発光手段のみにより構成されたものであってもよいし、発光手段以外（例えば、画像表示手段）を含んで構成されたものであってもよい。
【１８９３】
　なお、発光手段は、複数のＬＥＤを含んで構成されたものであってもよい。また、発光手段は、複数色のＬＥＤにより構成されたものであってもよく、例えば、フルカラーＬＥＤのように１つのパッケージで複数のＬＥＤが含まれ手要るものであってもよい。また、単色のＬＥＤにより構成されたものであってもよい。
【１８９４】
　また、保留表示手段の他、第４図柄表示手段、普通図柄表示手段、発射操作手段の操作に関する報知を行う発射操作報知手段についても発光手段により実現するようにしてもよい。
【１８９５】
　また、『先読み予告を実行可能な先読み予告手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８、スピーカ１２０、遮蔽装置２４６、演出可動体２２４、各種ランプ４１８、遊技盤用ランプ５３２、遊技台枠用ランプ５４０等］を備え、
　前記先読み予告手段は、前記予告アイコン表示領域に前記予告アイコンを表示することにより前記先読み予告を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１８９６】

この遊技台によれば、予告アイコンが表示されることにより、大当りへの期待感を高めることができる場合がある。

【１８９７】

ここで、先読み予告手段は、先読み予告のみを実行可能なものであってもよいし、先読み予告以外のものも実行可能なものであってもよい。また、先読み予告手段は、先読み予告を必ず実行するものであってもよいし、先読み予告を実行しない場合があってもよい。

【１８９８】

また、先読み予告手段は、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示することのみにより先読み予告を実行可能なものであってもよいし、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示すること以外のものによっても先読み予告を実行可能なものであってもよい。また、先読み予告手段は、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示することにより先読み予告を必ず実行するものであってもよいし、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示することにより先読み予告を実行しない場合があってもよい。

【１８９９】

また、『先読みの対象となる前記図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく図柄変動表示等］」という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第五の数［例えば、３つ等］消化される場合があり、

前記第二の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、「第一の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留よりも前に保留された保留に基づく図柄変動表示等］」という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第六の数［例えば、１つ等］消化される場合があり、

前記第六の数は、前記第五の数とは異なる数であり、

前記保留表示は、前記第一の図柄変動表示が実行されている期間において、前記第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを報知する表示である［例えば、図８２（４）に示される先読みの対象である２つ目の保留よりも前に保留された保留に基づく図柄変動表示が実行されている期間において、先読みの対象である２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２が特図１の保留アイコン表示領域２８１に表示されている等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１９００】

この遊技台によれば、先読みの対象となる図柄変動表示中の場合と、先読みの対象となる図柄変動表示よりも前に実行される図柄変動表示の場合とで、予告アイコンの消化数が異なるので、遊技者が注目すべき図柄変動表示をわかりやすくすることができる場合がある。

【１９０１】

ここで、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数でのみ消化されるように構成されてもよいし、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数とは異なる数消化される場合があってもよい。また、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数で必ず消化されるように構成されてもよいし、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数で消化されない場合があってもよい。

【１９０２】

また、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数でのみ消化されるように構成されてもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数とは異なる数消化される場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数で必ず消化されるように構成されてもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数で消化されない場合があってもよい。

【１９０３】

また、保留表示は、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていることのみを報知可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていること以外のものも報知可能であってもよい。また、保留表示は、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを必ず報知するものであってもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを報知しない場合があってもよい。

【１９０４】

また、『前記予告アイコンが消化される前記図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該予告アイコンが表示開始される場合がある［例えば、図９１（Ｃ）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６の消化表示と、帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９及び扇の予告アイコンＩ１０の増加表示とが１回の図柄変動表示において行われている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１９０５】

この遊技台によれば、予告アイコンが消化される図柄変動表示においても予告アイコンが増加する場合があるので、予告アイコンが全て消化されるまで遊技者に期待を持たせることができる場合がある。

【１９０６】

ここで、第四の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが必ず表示開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが表示開始されない場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が実行されている期間にのみ予告アイコンが表示開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が実行されている期間以外の期間にも予告アイコンが表示開始される場合があってもよい。

【１９０７】

なお、予告アイコンが消化する図柄変動表示において予告アイコンが増加しないように構成されてもよい。

【１９０８】

また、『前記第四の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、「第三の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される前記予告アイコンが表示開始される場合がある［例えば、図９１（Ｃ）に示すタイミングで消化される帽子の予告アイコンＩ６は当該図柄変動表示よりも前に実行される図柄変動表示の実行中に増加表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１９０９】

ここで、第三の図柄変動表示が実行されている期間においてのみ、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが表示開始されるように構成されてもよいし、第三の図柄変動表示が実行されている期間以外の期間においても、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが表示開始されるように構成されてもよい。また、第三の図柄変動表示が実行されている期間において、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが必ず表示開始されるように構成されてもよいし、第三の図柄変動表示が実行されている期間において、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが表示開始されない場合があってもよい。

【１９１０】

なお、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが第

三の図柄変動表示が実行されている期間において表示開始しなくてもよい。
【１９１１】
また、『前記保留表示領域は、前記保留表示を第七の数［例えば、４つあるいは８つ等］まで表示可能な領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、前記予告アイコンを第八の数［例えば、６つ等］まで表示可能な領域であり、
前記第七の数は、前記第八の数とは異なる数である、
ことを特徴とする。』
についても説明した。
【１９１２】
この遊技台によれば、保留表示の表示可能数と予告アイコンの表示可能数とが異なるので、予告アイコンの表示を明確に区別することができる場合がある。
【１９１３】
ここで、保留表示領域は、保留表示を第七の数まで必ず表示するものであってもよいし、保留表示を第七の数まで表示しない場合があってもよい。
【１９１４】
また、予告アイコン表示領域は、予告アイコンを第八の数まで必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを第八の数まで表示しない場合があってもよい。
【１９１５】
なお、保留表示の表示可能最大数と予告アイコンの表示可能最大数とが同じであってもよい。
【１９１６】
また、特図１の保留表示の表示可能最大数よりも予告アイコンの表示可能最大数の方が多くてもよいし、少なくともよいし、同じであってもよい。
【１９１７】
また、特図２の保留表示の表示可能最大数よりも予告アイコンの表示可能最大数の方が多くてもよいし、少なくともよいし、同じであってもよい。
【１９１８】
また、特図１及び特図２の保留表示の表示可能最大数の合計よりも予告アイコンの表示可能最大数の方が多くてもよいし、少なくともよいし、同じであってもよい。
【１９１９】
また、『複数種類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、スピーカ２１０、遮蔽装置２４６、演出可動体２２４、各種ランプ４１８、遊技盤用ランプ５３２、遊技台枠用ランプ５４２等］を備え、
前記複数種類の予告のうちの一つは、第一の予告［例えば、図８５（４９）～同図（５０）や、図９７（４９）に示されるリーチ移行演出等］であり、
前記複数種類の予告のうちの一つは、第二の予告［例えば、図９２（Ａｃ）や同図（Ｂｂ)に示されるステージチェンジ演出等］であり、
前記第一の予告は、前記第二の予告とは別の予告であり、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出［例えば、図８５（５１）～同図（５７）や、図９７（５０－１）～同図（５７）に示される強リーチ演出等］であり、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の演出［例えば、月面背景の表示等］であり、
前記第一の演出は、前記第二の演出とは別の演出であり、
前記第一の予告は、前記第一の演出が実行されることを報知する予告であり、
前記第二の予告は、前記第二の演出が実行されることを報知する予告である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９２０】
この遊技台によれば、実行する演出の内容を事前に知ることができるので、遊技者に期

待感を持たせることができる場合がある。
【１９２１】
ここで、演出手段は、複数種類の演出のみを実行可能なものであってもよいし、複数種類の演出以外のものも実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、複数種類の演出を必ず実行するものであってもよいし、複数種類の演出を実行しない場合があってもよい。
【１９２２】
また、予告手段は、第一の予告と第二の予告のみを実行可能なものであってもよいし、第一の予告と第二の予告以外の予告も実行可能であってもよい。また、予告手段は、第一の予告と第二の予告を必ず実行するものであってもよいし、第一の予告と第二の予告を実行しない場合があってもよい。
【１９２３】
また、演出手段は、第一の演出と第二の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出と第二の演出以外の演出も実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出と第二の演出を必ず実行するものであってもよいし、第一の演出と第二の演出を実行しない場合があってもよい。
【１９２４】
また、第一の予告は、第一の演出が実行されることのみを報知するものであってもよいし、第一の演出以外の演出が実行されることも報知するものであってもよい。また、第一の予告は、第一の演出が実行されることを必ず報知するものであってもよいし、第一の演出が実行されることを報知しない場合があってもよい。
【１９２５】
また、第二の予告は、第二の演出が実行されることのみを報知するものであってもよいし、第二の演出以外の演出が実行されることも報知するものであってもよい。また、第二の予告は、第二の演出が実行されることを必ず報知するものであってもよいし、第二の演出が実行されることを報知しない場合があってもよい。
【１９２６】
また、『前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンは必ず消化されるように構成されている［例えば、例えば、図８２（１）～図８６（６６）や、図９４（１）～図９８（６６）に示すように、増加された予告アイコンは、全て消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９２７】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示されたことにより表示された予告アイコンに対応する予告が必ず実行されるので、遊技者の期待感を向上させることができる場合がある。
【１９２８】
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。
【１９２９】
また、以上の記載では、
『図柄変動表示を実行可能な第一の表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２，第２特図表示装置２１４等］と、
第二の表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８や、装飾図柄表示装置２０８と第１特図保留ランプ２１８および第２特図保留ランプ２２０あるいは演出用保留ランプ２８６を併せたもの等］と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の表示手段は、複数種類の予告アイコンを表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、複数種類の予告表示［例えば、疑似連演出、フリーズ演出、停

止図柄予告、ステージチェンジ演出、リーチ移行演出、プレミア予告演出、再変動演出等］を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示の作動が保留されている数（以下、「保留数」という。）に応じた表示を保留表示領域［例えば、特図１の保留アイコン表示領域２８１、特図２の保留アイコン表示領域、変動アイコン表示領域２８０、演出用保留ランプ２８６における保留表示領域等］に表示可能な表示手段であり［例えば、特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
前記図柄変動表示は、保留が消化されると開始される表示であり、
前記予告アイコンは、前記第二の表示手段における予告アイコン表示領域［例えば、予告アイコン表示領域２８５等］に表示されるアイコンであり、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンであり、
前記予告アイコン表示領域は、前記保留表示領域とは異なる領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、一または複数の前記予告アイコンを表示可能な領域であり［例えば、予告アイコン表示領域２８５には、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１～予告アイコン第６表示領域ＹＡ６によって構成され、各領域にそれぞれ予告アイコンを表示可能に構成されている］、
前記第二の表示手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記予告表示を表示可能な表示手段であり［例えば、帽子の予告アイコンＩ６が消化された場合には、疑似連演出が実行される場合があり、千両箱の予告アイコンＩ９が消化された場合には、リーチ移行演出が実行される場合がある等］、
一回の前記図柄変動表示が実行されている期間において、前記予告アイコンが第一の数消化された場合よりも、該第一の数よりも大きい第二の数［例えば、３つ等］消化された場合の方が大当りとなりやすいように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【１９３０】
従来の遊技台によれば、画像表示手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、画像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。
【１９３１】
また、この遊技台によれば、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。
【１９３２】
また、この遊技台によれば、予告アイコンが表示されていることで、予告アイコンが消化される可能性のある変動があることを認識しやすくなるので、遊技者が保留内の表示に注目し、予告アイコンに対応する予告表示を見逃すのを防ぐことができる場合がある。
【１９３３】
また、この遊技台によれば、遊技者が予告アイコンの増加や消化に注目し、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。
【１９３４】
ここで、第一の表示手段は、図柄変動表示のみ実行可能なものであってもよいし、図柄変動表示以外にも実行可能なものがあってもよい。また、第一の表示手段は、図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、図柄変動表示を実行しない場合があってもよい。
【１９３５】
また、第二の表示手段は、複数種類の予告アイコンのみ表示可能なものであってもよいし、複数種類の予告アイコン以外にも表示可能なものがあってもよい。また、第二の表示手段は、複数種類の予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、複数種類の予告アイコンを表示しない場合があってもよい。

【１９３６】
　また、第二の表示手段は、複数種類の予告表示のみ表示可能なものであってもよいし、複数種類の予告表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、第二の表示手段は、複数種類の予告表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の予告表示を表示しない場合があってもよい。
【１９３７】
　また、第二の表示手段は、保留数に応じた表示を保留表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、保留数に応じた表示を保留表示領域以外にも表示可能なものであってもよい。まだ、第二の表示手段は、保留数に応じた表示を保留表示領域に必ず表示するものであってもよいし、保留数に応じた表示を保留表示領域に表示しない場合があってもよい。
【１９３８】
　また、図柄変動表示は、保留が消化された場合にのみ開始可能なものであってもよいし、保留が消化された場合以外の場合にも開始可能なものがあってもよい。また、図柄変動表示は、保留が消化されると必ず開始されるものであってもよいし、保留が消化されても開始されない場合があってもよい。
【１９３９】
　また、予告アイコンは、第二の表示手段における予告アイコン表示領域にのみ表示されるものであってもよいし、第二の表示手段における予告アイコン表示領域以外にも表示されるものであってもよい。また、予告アイコンは、第二の表示手段における予告アイコン表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、第二の表示手段における予告アイコン表示領域に表示されない場合があってもよい。
【１９４０】
　また、予告アイコン表示領域は、一または複数の予告アイコンのみ表示可能なものであってもよいし、一または複数の予告アイコン以外のものも表示可能なものであってもよい。また、予告アイコン表示領域は、一または複数の予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、一または複数の予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【１９４１】
　また、第二の表示手段は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示のみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示以外の予告表示も表示可能なものであってもよい。また、第二の表示手段は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示を必ず表示するものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示を表示しない場合があってもよい。
【１９４２】
　また、『前記予告アイコンは、前記予告表示が表示される可能性がある回数に応じた数が表示されるように構成されている［例えば、予告アイコン表示領域２８５に表示された予告アイコンの数だけ当該表示された予告アイコンに対応する予告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。
【１９４３】
　この遊技台によれば、予告アイコンが表示された変動から消化される変動までに表示される予告表示を表示する回数を期待させることができるので、遊技者に予告表示を見逃させないように遊技をさせることができる場合がある。
【１９４４】
　ここで、予告アイコンは、予告表示が表示される可能性がある回数に応じた数のみが表

示されるものであってもよいし、予告表示が表示される可能性がある回数に応じた数以外のものも表示されるものであってもよい。また、予告アイコンは、予告表示が表示される可能性がある回数に応じた数を必ず表示するものであってもよいし、予告表示が表示される可能性がある回数に応じた数を表示しない場合があってもよい。

【１９４５】

また、『前記第二の表示手段は、前記予告表示の態様［例えば、大当りとなる疑似連演出やリーチ移行演出等］と同じ態様の偽の予告表示［例えば、はずれとなる疑似連演出やリーチ移行演出等］を表示可能な表示手段であり、

前記第二の表示手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコン［例えば、帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９等］が一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記偽の予告表示［例えば、はずれとなる疑似連予告やリーチ移行演出等］を表示可能な表示手段であり、

前記偽の予告表示が表示された後に、前記図柄変動表示の結果がはずれとなるように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１９４６】

この遊技台によれば、予告アイコンが消化されて予告表示が表示されるまで、遊技者に緊張感を持たせることができる場合がある。

【１９４７】

ここで、第二の表示手段は、予告表示の態様と同じ態様の偽の予告表示のみを表示可能なものであってもよいし、予告表示の態様と同じ態様の偽の予告表示以外のものも表示可能なものであってもよい。また、第二の表示手段は、予告表示の態様と同じ態様の偽の予告表示を必ず表示するものであってもよいし、予告表示の態様と同じ態様の偽の予告表示を表示しない場合があってもよい。

【１９４８】

また、第二の表示手段は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告表示のみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告表示以外のものも表示可能なものであってもよい。また、第二の表示手段は、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告表示を必ず表示するものであってもよいし、予告アイコン表示領域に表示された予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の偽の予告表示を表示しない場合があってもよい。

【１９４９】

また、偽の予告表示が表示された後に、図柄変動表示の結果が必ずはずれとなるように構成されてもよいし、偽の予告表示が表示された後に、図柄変動表示の結果が大当りとなる場合があってもよい。

【１９５０】

なお、偽の予告表示が表示された後に、図柄表示手段に大当り図柄が表示される可能性が高い予告表示が表示される場合があってもよい。

【１９５１】

また、『前記一回の図柄変動表示が実行されている期間において、前記予告アイコン表示領域に表示開始される前記予告アイコンの数が第三の数［例えば、１つ等］よりも、該第三の数よりも大きい第四の数［例えば、３つ等］の方が大当りとなりやすいように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１９５２】

この遊技台によれば、図柄変動表示において予告アイコンが表示される数に注目させることができる場合がある。
【１９５３】
また、『前記第二の表示手段は、複数の表示手段により構成された表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、画像表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８，第２特図保留ランプ２２０，演出用保留ランプ２８６等］であり、
前記保留表示手段は、前記保留表示領域を含んで構成された表示手段であり、
前記保留表示手段は、前記保留数に応じた表示を前記保留表示領域に表示可能な表示手段であり［例えば、保留数に応じた数の保留ランプを点灯させる等］、
前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記保留表示手段は、前記画像表示手段とは別の表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９５４】
この遊技台によれば、保留表示と予告アイコンの表示を明確に区別できる場合がある。
【１９５５】
ここで、第二の表示手段は、２つの表示手段により構成されたものであってもよいし、３以上の表示手段により構成されたものであってもよい。
【１９５６】
また、第二の表示手段は、画像表示手段と保留表示手段のみで構成されたものであってもよいし、画像表示手段と保留表示手段以外のものも含んで構成されてもよい。また、第二の表示手段は、画像表示手段と保留表示手段が必ず構成されたものであってもよいし、画像表示手段と保留表示手段の少なくともいずれかを構成しない場合があってもよい。
【１９５７】
また、保留表示手段は、保留表示領域のみを含んで構成されたものであってもよいし、保留表示領域以外のものも含んで構成されたものであってもよい。また、保留表示手段は、保留表示領域を必ず含んで構成されたものであってもよいし、保留表示領域を含まない場合があってもよい。
【１９５８】
また、保留表示手段は、保留数に応じた表示を保留表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、保留数に応じた表示を保留表示領域以外にも表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に応じた表示を保留表示領域に必ず表示するものであってもよいし、保留数に応じた表示を保留表示領域に表示しない場合があってもよい。
【１９５９】
また、画像表示手段は、装飾図柄の変動表示のみを表示可能なものであってもよいし、装飾図柄の変動表示以外にも表示可能なものであってもよい。また、画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を必ず表示するものであってもよいし、装飾図柄表示装置を表示しない場合があってもよい。
【１９６０】
また、『前記保留表示手段は、発光手段［例えば、ランプやＬＥＤ等］を含む表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９６１】
この遊技台によれば、保留表示を明確に認識することができる場合がある。
【１９６２】
ここで、保留表示手段は、発光手段のみにより構成されたものであってもよいし、発光手段以外（例えば、画像表示手段）を含んで構成されたものであってもよい。

【１９６３】
なお、発光手段は、複数のＬＥＤを含んで構成されたものであってもよい。また、発光手段は、複数色のＬＥＤにより構成されたものであってもよく、例えば、フルカラーＬＥＤのように１つのパッケージで複数のＬＥＤが含まれ手要るものであってもよい。また、単色のＬＥＤにより構成されたものであってもよい。
【１９６４】
また、保留表示手段の他、第４図柄表示手段、普通図柄表示手段、発射操作手段の操作に関する報知を行う発射操作報知手段についても発光手段により実現するようにしてもよい。
【１９６５】
また、『前記第二の表示手段とは、画像表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］のことであり、
前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記保留数に応じて、前記保留表示領域に保留アイコンが表示される、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９６６】
この遊技台によれば、装飾図柄の変動表示と保留アイコンが同じ画像表示手段に表示されるので、装飾図柄の変動表示を視認しながら保留数の確認を容易に行うことができる場合がある。
【１９６７】
ここで、画像表示手段は、装飾図柄の変動表示のみを表示可能なものであってもよいし、装飾図柄の変動表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を必ず表示するものであってもよいし、装飾図柄の変動表示を表示しない場合があってもよい。
【１９６８】
また、『先読み予告を実行可能な先読み予告手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８、スピーカ１２０、遮蔽装置２４６、演出可動体２２４、各種ランプ４１８、遊技盤用ランプ５３２、遊技台枠用ランプ５４０等］を備え、
前記先読み予告手段は、前記予告アイコン表示領域に前記予告アイコンを表示することにより前記先読み予告を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９６９】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示されることにより、大当りへの期待感を高めることができる場合がある。
【１９７０】
ここで、先読み予告手段は、先読み予告のみを実行可能なものであってもよいし、先読み予告以外のものも実行可能なものであってもよい。また、先読み予告手段は、先読み予告を必ず実行するものであってもよいし、先読み予告を実行しない場合があってもよい。
【１９７１】
また、先読み予告手段は、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示することのみにより先読み予告を実行可能なものであってもよいし、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示すること以外のものによっても先読み予告を実行可能なものであってもよい。また、先読み予告手段は、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示することにより先読み予告を必ず実行するものであってもよいし、予告アイコン表示領域に予告アイコンを表示することにより先読み予告を実行しない場合があってもよい。
【１９７２】
また、『先読みの対象となる前記図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく図柄変動表示等］」

という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第五の数［例えば、３つ等］消化される場合があり、
前記第二の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、「第一の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留よりも前に保留された保留に基づく図柄変動表示等］」という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第六の数［例えば、１つ等］消化される場合があり、
前記第六の数は、前記第五の数とは異なる数であり、
前記保留数に応じた表示は、前記第一の図柄変動表示が実行されている期間において、前記第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを報知する表示である［例えば、図８２（４）に示される先読みの対象である２つ目の保留よりも前に保留された保留に基づく図柄変動表示が実行されている期間において、先読みの対象である２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２が特図１の保留アイコン表示領域２８１に表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９７３】
この遊技台によれば、先読みの対象となる図柄変動表示中の場合と、先読みの対象となる図柄変動表示よりも前に実行される図柄変動表示の場合とで、予告アイコンの消化数が異なるので、遊技者が注目すべき図柄変動表示をわかりやすくすることができる場合がある。
【１９７４】
ここで、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数でのみ消化されるように構成されてもよいし、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数とは異なる数消化される場合があってもよい。また、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数で必ず消化されるように構成されてもよいし、第二の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第五の数で消化されない場合があってもよい。
【１９７５】
また、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数でのみ消化されるように構成されてもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数とは異なる数消化される場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数で必ず消化されるように構成されてもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが第六の数で消化されない場合があってもよい。
【１９７６】
また、保留数に応じた表示は、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていることのみを報知可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていること以外のものも報知可能であってもよい。また、保留数に応じた表示は、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを必ず報知するものであってもよいし、第一の図柄変動表示が実行されている期間において、第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを報知しない場合があってもよい。
【１９７７】
また、『前記予告アイコンが消化される前記図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該予告アイコンが表示開始される場合がある［例えば、図９１（Ｃ）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６の消化表示と、帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９及び扇の予告アイコンＩ１０の増加表示とが１回の図柄変動表示において行われている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１９７８】
この遊技台によれば、予告アイコンが消化される図柄変動表示においても予告アイコンが増加する場合があるので、予告アイコンが全て消化されるまで遊技者に期待を持たせることができる場合がある。
【１９７９】
ここで、第四の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが必ず表示開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が実行されている期間において、予告アイコンが表示開始されない場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が実行されている期間にのみ予告アイコンが表示開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が実行されている期間以外の期間にも予告アイコンが表示開始される場合があってもよい。
【１９８０】
なお、予告アイコンが消化する図柄変動表示において予告アイコンが増加しないように構成されてもよい。
【１９８１】
また、『前記第四の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、「第三の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される前記予告アイコンが表示開始される場合がある［例えば、図９１（Ｃ）に示すタイミングで消化される帽子の予告アイコンＩ６は当該図柄変動表示よりも前に実行される図柄変動表示の実行中に増加表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９８２】
ここで、第三の図柄変動表示が実行されている期間においてのみ、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが表示開始されるように構成されてもよいし、第三の図柄変動表示が実行されている期間以外の期間においても、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが表示開始されるように構成されてもよい。また、第三の図柄変動表示が実行されている期間において、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが必ず表示開始されるように構成されてもよいし、第三の図柄変動表示が実行されている期間において、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが表示開始されない場合があってもよい。
【１９８３】
なお、第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される予告アイコンが第三の図柄変動表示が実行されている期間において表示開始しなくてもよい。
【１９８４】
また、『前記保留表示領域は、前記保留数に応じた表示を第七の数［例えば、４つあるいは８つ等］まで表示可能な領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、前記予告アイコンを第八の数［例えば、６つ等］まで表示可能な領域であり、
前記第七の数は、前記第八の数とは異なる数である、
ことを特徴とする。』
についても説明した。
【１９８５】
この遊技台によれば、保留数に応じた表示の表示可能数と予告アイコンの表示可能数とが異なるので、予告アイコンの表示を明確に区別することができる場合がある。
【１９８６】
ここで、保留表示領域は、保留数に応じた表示を第七の数まで必ず表示するものであってもよいし、保留数に応じた表示を第七の数まで表示しない場合があってもよい。

【１９８７】
　また、予告アイコン表示領域は、予告アイコンを第八の数まで必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを第八の数まで表示しない場合があってもよい。
【１９８８】
　なお、保留数に応じた表示の表示可能最大数と予告アイコンの表示可能最大数とが同じであってもよい。
【１９８９】
　また、特図１の保留数に応じた表示の表示可能最大数よりも予告アイコンの表示可能最大数の方が多くてもよいし、少なくともよいし、同じであってもよい。
【１９９０】
　また、特図２の保留数に応じた表示の表示可能最大数よりも予告アイコンの表示可能最大数の方が多くてもよいし、少なくともよいし、同じであってもよい。
【１９９１】
　また、特図１及び特図２の保留数に応じた表示の表示可能最大数の合計よりも予告アイコンの表示可能最大数の方が多くてもよいし、少なくともよいし、同じであってもよい。
【１９９２】
　また、『複数種類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、スピーカ２１０、遮蔽装置２４６、演出可動体２２４、各種ランプ４１８、遊技盤用ランプ５３２、遊技台枠用ランプ５４２等］を備え、
　前記複数種類の予告表示のうちの一つは、第一の予告表示［例えば、図８５（４９）～同図（５０）や、図９７（４９）に示されるリーチ移行演出等］であり、
　前記複数種類の予告表示のうちの一つは、第二の予告表示［例えば、図９２（Ａｃ）や同図（Ｂｂ)に示されるステージチェンジ演出等］であり、
　前記第一の予告表示は、前記第二の予告表示とは別の予告表示であり、
　前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出［例えば、図８５（５１）～同図（５７）や、図９７（５０－１）～同図（５７）に示される強リーチ演出等］であり、
　前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の演出［例えば、月面背景の表示等］であり、
　前記第一の演出は、前記第二の演出とは別の演出であり、
　前記第一の予告表示は、前記第一の演出が実行されることを報知する予告表示であり、
　前記第二の予告表示は、前記第二の演出が実行されることを報知する予告表示である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【１９９３】
　この遊技台によれば、実行する演出の内容を事前に知ることができるので、遊技者に期待感を持たせることができる場合がある。
【１９９４】
　ここで、演出手段は、複数種類の演出のみを実行可能なものであってもよいし、複数種類の演出以外のものも実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、複数種類の演出を必ず実行するものであってもよいし、複数種類の演出を実行しない場合があってもよい。
【１９９５】
　また、第二の表示手段は、第一の予告表示と第二の予告表示のみを表示可能なものであってもよいし、第一の予告表示と第二の予告表示以外の予告表示も表示可能であってもよい。また、第二の表示手段は、第一の予告表示と第二の予告表示を必ず表示するものであってもよいし、第一の予告表示と第二の予告表示を表示しない場合があってもよい。
【１９９６】
　また、演出手段は、第一の演出と第二の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出と第二の演出以外の演出も実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出と第二の演出を必ず実行するものであってもよいし、第一の演出と第二の演

出を実行しない場合があってもよい。
【１９９７】
　また、第一の予告表示は、第一の演出が実行されることのみを報知するものであってもよいし、第一の演出以外の演出が実行されることも報知するものであってもよい。また、第一の予告表示は、第一の演出が実行されることを必ず報知するものであってもよいし、第一の演出が実行されることを報知しない場合があってもよい。
【１９９８】
　また、第二の予告表示は、第二の演出が実行されることのみを報知するものであってもよいし、第二の演出以外の演出が実行されることも報知するものであってもよい。また、第二の予告表示は、第二の演出が実行されることを必ず報知するものであってもよいし、第二の演出が実行されることを報知しない場合があってもよい。
【１９９９】
　また、『前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンは必ず消化されるように構成されている［例えば、例えば、図８２（１）～図８６（６６）や、図９４（１）～図９８（６６）に示すように、増加された予告アイコンは、全て消化されている等］、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０００】
　この遊技台によれば、予告アイコンが表示されたことにより表示された予告アイコンに対応する予告が必ず実行されるので、遊技者の期待感を向上させることができる場合がある。
【２００１】
　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。
【２００２】
　なお、以上説明した実施形態において、予告アイコンは、先読み予告として機能したが、先読み予告とは別途に表示可能であってもよい。あるいは、予告アイコンの表示は、先読みモードで表示されるものとは異なるものであってもよい。例えば、通常の背景表示においても予告アイコンが増加したり、消化したりする場合があり、先読み用の特殊な背景モードの実行中においても予告アイコンが増加したり、消化したりする場合があってもよい。
【２００３】
　また、例えば、予告アイコンＡが表示されると、予告表示ａが必ず表示され、予告アイコンＢが表示されると、予告表示ｂまたは予告表示ｃが表示され、予告アイコンＣが表示されると、予告表示ｂ、予告表示ｃまたは予告表示ｄが表示され、予告アイコンＤが表示されると、予告ｃが必ず表示されるように構成された場合において、予告表示ａは、予告アイコンＡが消化された場合に表示される表示であり、他の予告アイコン（Ｂ、Ｃ、Ｄ）が消化されても表示されない予告表示であり、「予告表示ｂ、予告表示ｃまたは予告表示ｄが表示された図柄変動表示」が行われるよりも、「予告表示ａが表示された図柄変動表示」が行われた方が大当り図柄が確定表示されやすくなるように構成されていてもよい。また、予告表示ｂは、予告アイコンＢまたは予告アイコンＣを消化した場合に表示される表示であり、予告表示ｃは、予告アイコンＢ、予告アイコンＣまたは予告アイコンＤを消化した場合に表示される表示であり、「予告表示ｃが表示された図柄変動表示」が実行されるよりも、「予告表示ｂが表示された図柄変動表示」が実行された方が大当り図柄が確定表示されやすくなるように構成されていてもよい。また、予告表示ｄは、予告アイコンＣが表示された場合に表示される表示であり、他の予告アイコン（Ａ、Ｂ、Ｄ）が消化されても表示されない予告表示であり、予告アイコンＣが消化されると、予告表示ｂ、予告表示ｃまたは予告表示ｄのいずれかが表示される。「予告アイコンＣが消化される図柄変動表示」が実行されるよりも「予告アイコンＡ、予告アイコンＢまたは予告アイコンＤが消化される図柄変動表示」が実行される方が大当り図柄が確定表示されやすくなるように

構成されていてもよい。また、「予告表示ｄが表示される図柄変動表示」が実行されるよりも、「予告表示ａ、予告表示ｂまたは予告表示ｃが表示される図柄変動表示」が実行される方が大当り図柄が確定表示されやすくなるように構成されていてもよい。

【２００４】

また、以上の記載では、

『　図柄変動表示を実行可能な第一の表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２，第２特図表示装置２１４等］と、

第二の表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８や、装飾図柄表示装置２０８と第１特図保留ランプ２１８および第２特図保留ランプ２２０あるいは演出用保留ランプ２８６を併せたもの等］と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の表示手段は、予告アイコンを表示可能な表示手段であり、

前記第二の表示手段は、複数種類の予告表示［例えば、疑似連演出、フリーズ演出、停止図柄予告、ステージチェンジ演出、リーチ移行演出、プレミア予告演出、再変動演出等］を表示可能な表示手段であり、

前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示の作動が保留されている数（以下、「保留数」という。）に応じた表示を保留表示領域［例えば、特図１の保留アイコン表示領域２８１、特図２の保留アイコン表示領域、変動アイコン表示領域２８０、演出用保留ランプ２８６における保留表示領域等］に表示可能な表示手段であり［例えば、特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、

前記図柄変動表示は、保留が消化されると開始される表示であり、

前記予告アイコンは、前記第二の表示手段における予告アイコン表示領域［例えば、予告アイコン表示領域２８５等］に表示されるアイコンであり、

前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンであり、

前記予告アイコン表示領域は、前記保留表示領域とは異なる領域であり、

前記予告アイコン表示領域は、複数の前記予告アイコンを表示可能な領域であり［例えば、予告アイコン表示領域２８５には、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１～予告アイコン第６表示領域ＹＡ６によって構成され、各領域にそれぞれ予告アイコンを表示可能に構成されている］、

前記第二の表示手段は、前記予告アイコン表示領域の前記予告アイコンが消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記予告表示を表示可能な表示手段であり［例えば、帽子の予告アイコンＩ６が消化された場合には、疑似連演出が実行される場合があり、千両箱の予告アイコンＩ９が消化された場合には、リーチ移行演出が実行される場合がある等］、

一回の前記図柄変動表示が実行されている期間において、前記予告アイコンが第一の数［例えば、１つ等］消化された場合よりも、該第一の数よりも大きい第二の数［例えば、３つ等］消化された場合の方が大当りとなりやすいように構成されており、

前記第二の表示手段は、先読みの対象である前記図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく図柄変動表示等］」という。）が開始されるよりも前に、先読み予告表示として前記予告アイコン表示領域に前記予告アイコンを表示可能な表示手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【２００５】

また、『　前記予告アイコンは、前記予告表示が表示される可能性がある回数に応じた数が表示されるように構成されている［例えば、予告アイコン表示領域２８５に表示された予告アイコンの数だけ当該表示された予告アイコンに対応する予告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。
【２００６】
　また、『　前記第二の表示手段は、前記予告表示の態様［例えば、大当りとなる疑似連演出やリーチ移行演出等］と同じ態様の偽の予告表示［例えば、はずれとなる疑似連演出やリーチ移行演出等］を表示可能な表示手段であり、
　前記第二の表示手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコン［例えば、帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９等］が一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記偽の予告表示［例えば、はずれとなる疑似連予告やリーチ移行演出等］を表示可能な表示手段であり、
　前記偽の予告表示が表示された後に、前記図柄変動表示の結果がはずれとなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２００７】
　また、『　前記第二の表示手段は、複数の表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８と、第１特図保留ランプ２１８，第２特図保留ランプ２２０，演出用保留ランプ２８６等］により構成された表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２００８】
　また、『　前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、画像表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］であり、
　前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８，第２特図保留ランプ２２０，演出用保留ランプ２８６等］であり、
　前記保留表示手段は、前記保留表示領域を含んで構成された表示手段であり、
　前記保留表示手段は、前記保留数に応じた表示を前記保留表示領域に表示可能な表示手段であり［例えば、保留数に応じた数の保留ランプを点灯させる等］、
　前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
　前記画像表示手段は、前記予告アイコンを前記予告アイコン表示領域に表示可能な表示手段であり［例えば、図８２（９）～図８３（２０）に示すように、先読み予告としての予告アイコンの表示は、装飾図柄表示装置２０８によって行われている等］、
　前記保留表示手段は、前記画像表示手段とは別の表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２００９】
　また、『　前記保留表示手段は、発光手段［例えば、ランプやＬＥＤ等］を含む表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１０】
　また、『　前記第二の表示手段とは、画像表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］のことであり、
　前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
　前記保留数に応じて、前記保留表示領域に保留アイコンが表示される、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１１】
　また、『　前記第二の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく図柄変動表示等］が実行されている期間において、前記予告ア

イコンが第五の数［例えば、３つ等］消化される場合があり、
　前記第二の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、「第一の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留よりも前に保留された保留に基づく図柄変動表示等］」という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第六の数［例えば、１つ等］消化される場合があり、
　前記第六の数は、前記第五の数とは異なる数であり、
　前記保留数に応じた表示は、前記第一の図柄変動表示が実行されている期間において、前記第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを報知する表示である［例えば、図８２（４）に示される先読みの対象である２つ目の保留よりも前に保留された保留に基づく図柄変動表示が実行されている期間において、先読みの対象である２つ目の保留に対応する保留アイコンｈ１２が特図１の保留アイコン表示領域２８１に表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１２】
　また、『　前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンが、先読みの対象となる前記図柄変動表示の終了までの間に必ず消化されるように構成されている［例えば、図８２（１）～図８６（６６）や、図９４（１）～図９８（６６）に示すように、増加された予告アイコンは、先読みの対象となった図柄変動表示の終了までの間に全て消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１３】
　また、『　前記予告アイコンが消化される前記図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該予告アイコンが表示開始される場合がある［例えば、図９１（Ｃ）に示すように、帽子の予告アイコンＩ１６の消化表示と、帽子の予告アイコンＩ１６、千両箱の予告アイコンＩ１９及び扇の予告アイコンＩ１１０の増加表示とが１回の図柄変動表示において行われている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１４】
　また、『　前記第四の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示が実行されている期間において、該第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される前記予告アイコンが表示開始される場合がある［例えば、図９１（Ｃ）に示すタイミングで消化される帽子の予告アイコンＩ１６は当該図柄変動表示よりも前に実行される図柄変動表示の実行中に増加表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１５】
　また、『　前記保留表示領域は、前記保留数に応じた表示を第七の数［例えば、４つあるいは８つ等］まで表示可能な領域であり、
　前記予告アイコン表示領域は、前記予告アイコンを第八の数［例えば、６つ等］まで表示可能な領域であり、
　前記第七の数は、前記第八の数とは異なる数である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１６】
　また、『　複数種類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、スピーカ２１０、遮蔽装置２４６、演出可動体２２４、各種ランプ４１８、遊技盤用ランプ５３２、遊技台枠用ランプ５４２等］を備え、
　前記予告アイコンとして、第一の予告アイコン［例えば、図８５（４７）や図９６（４

７)に示される千両箱の予告アイコンＩ９等］を表示可能に構成されており、
前記予告アイコンとして、第二の予告アイコン［例えば、図９２（Ａｂ）に示されるリボンの予告アイコンＩ８等］を表示可能に構成されており、
前記第一の予告アイコンは、前記第二の予告アイコンとは別の予告アイコンであり、
前記複数種類の予告表示のうちの一つは、第一の予告表示［例えば、図８５（４９）～同図（５０）や、図９７（４９）に示されるリーチ移行演出等］であり、
前記複数種類の予告表示のうちの一つは、第二の予告表示［例えば、図９２（Ａｃ）や同図（Ｂｂ)に示されるステージチェンジ演出等］であり、
前記第一の予告表示は、前記第二の予告表示とは別の予告表示であり、
前記第一の予告アイコンが消化されると、前記第一の予告表示が表示されるように構成されており、
前記第二の予告アイコンが消化されると、前記第二の予告表示が表示されるように構成されており、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出［例えば、図８５（５１）～同図（５７）や、図９７（５０－１）～同図（５７）に示される強リーチ演出等］であり、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の演出［例えば、月面背景の表示等］であり、
前記第一の演出は、前記第二の演出とは別の演出であり、
前記第一の予告表示は、前記第一の演出が実行されることを報知する予告表示であり、
前記第二の予告表示は、前記第二の演出が実行されることを報知する予告表示である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１７】
また、『　主制御手段［例えば、主制御部３００等］と、
演出制御手段［例えば、第１副制御部４００と第２副制御部５００とを併せたもの等］と、
を備え、
前記主制御手段は、前記演出制御手段にコマンドを送信可能な手段であり、
前記演出制御手段は、前記主制御手段からの前記コマンドに応じた制御を実行可能な手段であり、
前記主制御手段は、前記第一の表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２，第２特図表示装置２１４等］の制御を実行可能な手段であり、
前記演出制御手段は、前記第二の表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］の制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０１８】
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。
【２０１９】
また、以上の記載では、
『　複数種類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］を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、予告アイコンであり、
第一の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留よりも前に保留された保留に基づく図柄変動表示等］の表示中において、前記予告アイコンとして第一の予告アイコン［例えば、帽子の予告アイコンＩ６等］の表示が開始される場合があり［例えば、図８２（９）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に表示される等］、

前記第一の図柄変動表示の表示中に表示開始された前記第一の予告アイコンが、該第一の図柄変動表示の表示中において消化されない場合があり［例えば、図８２（９）～図８３（１４）に示すように、図８２（９）に示すタイミングで表示開始した帽子の予告アイコンＩ６が図８３（１４）に示すタイミングで次の図柄変動表示が開始されても消化されていない等］、
前記第一の図柄変動表示よりも後に表示される図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく図柄変動表示等］」という。）において、該第一の図柄変動表示の表示中において消化されなかった前記第一の予告アイコンが消化される場合があるように構成されている［例えば、図８２（９）～図８３（２５）に示すように、図８２（９）に示すタイミングで表示開始した帽子の予告アイコンＩ６が、図８３（２３）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示において消化される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２０２０】
また、『　前記第一の図柄変動表示の表示中に表示開始された前記第一の予告アイコンが、該第一の図柄変動表示の表示中において消化される場合がある［例えば、帽子の予告アイコンＩ６の表示が開始された図柄変動表示でこの帽子の予告アイコンＩ６が消化される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２１】
また、『　前記第二の図柄変動表示の先読み予告として、前記第一の予告アイコンが前記第一の図柄変動表示の表示中において表示開始される場合がある［例えば、図８２（９）～図８３（２５）に示すように、図８２（９）に示すタイミングで表示開始した帽子の予告アイコンＩ６が図８３（２３）に示されるタイミングで消化されるように、先読みの対象である図柄変動表示の先読み予告として帽子の予告アイコンＩ６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。
【２０２２】
また、『　一回の図柄変動表示の表示中において、第一の数［例えば、１つ等］の前記第一の予告アイコンが消化された場合よりも、第二の数［例えば、３つ等］の該第一の予告アイコンが消化された場合の方が大当りとなりやすく、
前記第二の数は、前記第一の数よりも大きい数である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２３】
また、『　前記予告アイコンとして第二の予告アイコン［例えば、扇の予告アイコンＩ１０等］が表示可能に構成されており、
前記第二の予告アイコンが消化された図柄変動表示で大当りとなるように構成されている［例えば、図８６（６０）～同図（６６）に示すように、扇の予告アイコンＩ１０が消化されると、当該図柄変動表示の結果が大当りとなる等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２４】
また、『　前記複数種類の表示のうちの一つは、予告表示［例えば、疑似連演出、フリーズ演出、停止図柄予告、ステージチェンジ演出、リーチ移行演出、プレミア予告演出、再変動演出等］であり、
前記第一の予告アイコン［例えば、帽子の予告アイコンＩ６等］が消化された場合に、前記予告表示として第一の予告表示［例えば、図８４（２８）～同図（３１）に示される

疑似連演出等］が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２５】
また、『 前記複数種類の表示のうちの一つは、偽の予告表示［例えば、はずれとなる疑似連演出やリーチ移行演出等］であり、
前記第一の予告アイコン［例えば、帽子の予告アイコンＩ６等］が消化された場合に、前記偽の予告表示として第一の偽予告表［例えば、はずれとなる疑似連演出等］示が表示される場合があり、
前記第一の偽予告表示の表示態様は、前記第一の予告表示の表示態様と同じ表示態様であり、
前記第一の偽予告表示が表示された図柄変動表示ではずれとなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２６】
また、『 前記複数種類の表示のうちの一つは、先読み演出表示［例えば、図８１（ｂ）に示される、特殊ステージに移行する演出である先読みモードの演出等］であり、
前記予告アイコンとして第三の予告アイコン［例えば、リボンの予告アイコンＩ８等］が表示可能に構成されており、
前記第三の予告アイコンが消化された場合に、前記先読み演出表示が開始される場合がある［例えば、１つのリボン予告アイコンＩ８が消化されると、大当りの信頼度が強程度であれば、背景が先読みモードに移行する演出が行われる等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２７】
また、『 前記表示手段は、複数の表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８と、第１特図保留ランプ２１８，第２特図保留ランプ２２０，演出用保留ランプ２８６等］により構成された手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２８】
また、『 前記複数種類の表示のうちの一つは、装飾図柄変動表示［例えば、図８２（１）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る等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０２９】
また、『 前記第一の図柄変動表示の表示中に表示開始された前記第一の予告アイコン［例えば、図８２（９）に示される先読みの対象である保留よりも３つ前の保留に基づく図柄変動表示中に表示が開始された帽子の予告アイコンＩ６等］が、前記第二の図柄変動表示の表示終了までに必ず消化されるように構成されている［例えば、先読みの対象である保留に基づく図柄変動表示中に帽子の予告アイコンＩ６が消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０３０】
また、『 前記予告アイコンは、前記表示手段における予告アイコン表示領域［例えば、予告アイコン表示領域２８５等］に表示されるアイコンであり、
前記予告アイコン表示領域は、複数の前記予告アイコンを表示可能な領域である［例えば、予告アイコン表示領域２８５には、予告アイコン第１表示領域ＹＡ１～予告アイコン

第６表示領域ＹＡ６によって構成され、各領域にそれぞれ予告アイコンを表示可能に構成されている］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０３１】
　また、『　演出制御手段［例えば、第１副制御部４００と第２副制御部５００とを併せたもの等］を備え、
　前記演出制御手段は、前記表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８等］の制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０３２】
　また、『　主制御手段［例えば、主制御部３００等］と、
　図柄変動表示を表示可能な図柄表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２，第２特図表示装置２１４等］と、
を備え、
　前記主制御手段は、前記演出制御手段にコマンドを送信可能な手段であり、
　前記演出制御手段は、前記主制御手段からの前記コマンドに応じた制御を実行可能な手段であり、
　前記主制御手段は、前記図柄表示手段の制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０３３】
　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。
【２０３４】
　また、以上の記載では、
『　複数種類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］を備えた遊技台であって、
　前記複数種類の表示のうちの一つは、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、「家」の予告アイコンＩ２１、「紋」の予告アイコンＩ２２、「殿」の予告アイコンＩ３１、「姫」の予告アイコンＩ３２、「爺」の予告アイコンＩ３３等］であり、
　前記予告アイコンは、種類に応じた表示態様で表示されるアイコンであり、
　前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
　先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図１０４（１）に示される先読みの対象である２つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）の表示が開始される場合があり［例えば、図１０４～図１０５に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、予告アイコン表示領域２８５に「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２が表示されている等］、
　前記複数種類の表示のうちの一つは、演出表示であり、
　前記予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する前記演出表示が表示される場合があり［例えば、図８３（２３）～図８４（３２）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が消化されると、疑似連が行われる場合があり、図８５（４６）～同図（５７）に示すように、千両箱の予告アイコンＩ９が消化されると、強リーチ演出が開始される場合がある等］、

表示された前記複数の予告アイコンのうちの第一の組合せ［例えば、図１０４に示される「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２との組み合わせ等］が、一回の図柄変動表示において消化されることで、前記演出表示として第一の演出表示［例えば、図１０５（２１）に示される、家紋落下演出において表示されるエフェクト画像等］が表示されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２０３５】
従来の遊技台では、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実現できる。
【２０３６】
また、この遊技台によれば第一の組合せの予告アイコンが消化されるまで、第一の演出表示が表示される可能性があることへの期待感を持たせ続けることができる場合がある。
【２０３７】
また、この遊技台によれば、複数の予告アイコンを先読みの対象である図柄変動表示が開始されるよりも前の図柄変動表示中において見せることができ、大当りへの期待感を持たせることができる場合がある。
【２０３８】
ここで、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、表示手段は、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。
【２０３９】
また、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２０４０】
また、表示手段は、演出表示のみを表示可能なものであってもよいし、演出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、演出表示を必ず表示するものであってもよいし、演出表示を表示しない場合があってもよい。
【２０４１】
また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、先読み予告表示として表示される以外の場合もあるものであってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。
【２０４２】
また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。
【２０４３】
また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２０４４】
また、予告アイコンが消化されると、消化された予告アイコンの種類に対応する演出表

示のみが表示される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、消化された予告アイコンの種類に対応する演出表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、予告アイコンが消化されると、消化された予告アイコンの種類に対応する演出表示が必ず表示される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、消化された予告アイコンの種類に対応する演出表示が表示されない場合があってもよい。

【２０４５】

また、表示された複数の予告アイコンのうちの第一の組合せが、一回の図柄変動表示において消化されることで、演出表示として第一の演出表示のみが表示されるように構成されてもよいし、表示された複数の予告アイコンのうちの第一の組合せが、一回の図柄変動表示において消化されることで、演出表示として第一の演出表示以外の表示も表示されるように構成されてもよい。また、表示された複数の予告アイコンのうちの第一の組合せが、一回の図柄変動表示において消化されることで、演出表示として第一の演出表示が必ず表示されるように構成されてもよいし、表示された複数の予告アイコンのうちの第一の組合せが、一回の図柄変動表示において消化されることで、演出表示として第一の演出表示が表示されない場合があってもよい。

【２０４６】

また、表示された複数の予告アイコンのうちの第一の組合せが、一回の図柄変動表示において消化されることでのみ、演出表示として第一の演出表示が表示されるように構成されてもよいし、表示された複数の予告アイコンのうちの第一の組合せが、一回の図柄変動表示において消化されること以外のことでも、演出表示として第一の演出表示が表示されるように構成されてもよい。

【２０４７】

また、『　前記第一の組合せは、第一の数［例えば、２つ等］の前記予告アイコンからなる組合せである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２０４８】

この遊技台によれば、第一の数の予告アイコンからなる第一の組合せのうちの一の予告アイコンが表示されてから第一の数の予告アイコンが消化されるまで、第一の演出表示が表示される可能性があることへの期待感を持たせ続けることができる場合がある。

【２０４９】

また、『　前記第一の組合せは、第一の予告アイコン［例えば、「家」の予告アイコンＩ２１等］と第二の予告アイコン［例えば、「紋」の予告アイコンＩ２２等］を含む組合せであり、
前記第一の予告アイコンと前記第二の予告アイコンは、異なる予告アイコンである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２０５０】

この遊技台によれば、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンとで視覚的に異なるので、演出効果を高めることができる場合がある。

【２０５１】

ここで、第一の組合せは、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンのみの組合せであってもよいし、第一の予告アイコンと第二の予告アイコン以外の予告アイコンも含む組合せであってもよい。また、第一の組合せは、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンを必ず含む組合せであってもよいし、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンの少なくともいずれか一方を含まない組合せである場合があってもよい。

【２０５２】

また、『　前記第二の図柄変動表示［例えば、図１０４（１）に示される先読みの対象である２つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化され

る場合がある［例えば、図１０５（１９）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、予告アイコン表示領域２８５に表示されている「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２が消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０５３】
この遊技台によれば、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されることにより、これらに対応する複数の演出が行われる場合があるので、演出効果が向上する場合がある。
【２０５４】
ここで、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のにも消化されるものがあってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２０５５】
また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。
【２０５６】
また、『　一回の図柄変動表示において、前記第一の組合せのうちの一部の前記予告アイコンのみが消化されても、前記第一の演出表示が表示されないように構成されている［例えば、「家」の予告アイコンＩ２１と「紋」の予告アイコンＩ２２のうち、いずれか一方のみが消化されても、図１０５（２１）に示されるエフェクト画像は表示されない等］、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０５７】
この遊技台によれば、一回の図柄変動表示において第一の予告アイコンと第二の予告アイコンを含む予告アイコンが消化されなければ、第一の演出表示が表示されないので、第一の演出表示を見ることができた遊技者に優越感を与えることができる場合がある。
【２０５８】
ここで、一回の図柄変動表示において、第一の組合せのうちの一部の予告アイコンのみが消化されても、第一の演出表示のみが表示されないように構成されてもよいし、一回の図柄変動表示において、第一の組合せのうちの一部の予告アイコンのみが消化されても、第一の演出表示以外の表示も表示されないように構成されてもよい。また、一回の図柄変動表示において、第一の組合せのうちの一部の予告アイコンのみが消化されても、第一の演出表示が必ず表示されないように構成されてもよいし、一回の図柄変動表示において、第一の組合せのうちの一部の予告アイコンのみが消化されても、第一の演出表示が表示される場合があるように構成されてもよい。
【２０５９】
また、一回の図柄変動表示においてのみ、第一の組合せのうちの一部の予告アイコンのみが消化されても、第一の演出表示が表示されないように構成されてもよいし、一回の図柄変動表示以外の図柄変動表示においても、第一の組合せのうちの一部の予告アイコンのみが消化されても、第一の演出表示が表示されないように構成されてもよい。
【２０６０】

また、『　前記予告アイコンとして第三の予告アイコン［例えば、図８３に示される帽子の予告アイコンＩ１６等］が消化されることで、前記演出表示として第三の演出表示［例えば、図８４（２８）に示される、帽子の予告アイコンＩ１６の消化に対応して表示される番長のキャラクタＢＣが右図柄を突き上げる演出表示等］が表示されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０６１】
この遊技台によれば、演出のバリエーションが増加され、演出効果を高めることができる場合がある。
【２０６２】
ここで、第三の予告アイコンが消化されることで、第三の演出表示のみが表示されるように構成されていてもよいし、第三の予告アイコンが消化されることで、第三の演出表示以外の表示も表示されるように構成されていてもよい。また、第三の予告アイコンが消化されることで、第三の演出表示が必ず表示されるように構成されていてもよいし、第三の予告アイコンが消化されることで、第三の演出表示が表示されない場合があるように構成されていてもよい。
【２０６３】
また、第三の予告アイコンが消化されることのみで、第三の演出表示が表示されるように構成されていてもよいし、第三の予告アイコンが消化されること以外のことでも、第三の演出表示が表示されるように構成されていてもよい。
【２０６４】
また、『　先読みの対象であるハズレ図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンの表示が開始される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンがストックされている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０６５】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。
【２０６６】
ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。
【２０６７】
また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２０６８】

また、『 前記第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンが消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０６９】
この遊技台によれば、予告アイコンが消化されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。
【２０７０】
ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のものも消化される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２０７１】
また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。
【２０７２】
また、『 保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段である［例えば、図１０４に示される保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０７３】
ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。
【２０７４】
また、『 前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１０４に示される予告アイコン（「家」の予告アイコンＩ２１や「紋」の予告アイコンＩ２２等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０７５】
この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。
【２０７６】
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。
【２０７７】
また、以上の記載では、
『　第一の表示手段［例えば、図１０９に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ａ、図１１２に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｃ等］と、
第二の表示手段［例えば、図１０９に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｂ、図１１２に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｄ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の表示手段は、予告アイコンに関する表示［例えば、図１０９（１０）～図１１０（１３）に示される帽子の予告アイコンＩ６が消化する表示や、図１１０（１６）～同図（１９）に示される、帽子の予告アイコンＩ６に対応して行われる番長のキャラクタＢＣの表示や疑似連演出、あるいは、図１１２（ｃ１）～同図（ｃ５）に示される帽子の予告アイコンＩ６の表示等］を表示可能な手段であり、
前記第二の表示手段は、前記予告アイコンに関する表示［例えば、図１０９（２）～図１１０（１３）に示される予告アイコン表示領域２８５Ａや、図１０９（５）～同図（９）に示される帽子の予告アイコンＩ６の表示、あるいは、図１１２（ｃ６）に示される帽子の予告アイコンＩ６が消化する表示等］を表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり［例えば、図８１に示される予告アイコンは、先読み予告表示として機能する場合がある等］、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図１１２（ｃ１）に示される先読みの対象である２つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）の表示が開始される場合がある［例えば、図１１２（ｃ１）～同図（ｃ９）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、予告アイコン表示領域２８５Ｂに２つの帽子の予告アイコンＩ６と１つの手裏剣の予告アイコンＩ７が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２０７８】
従来の遊技台では、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実現できる。
【２０７９】
また、この遊技台によれば、複数の表示手段において予告アイコンに関連する表示が表示される場合があるので、予告アイコンに関する表示を見る遊技者の視線を一つの表示手段に集中させないようにし、遊技者を楽しませることができる場合がある。
【２０８０】
ここで、表示手段は、第一の表示手段と第二の表示手段のみからなるものであってもよいし、第一の表示手段と第二の表示手段以外の表示手段を備えていてもよい。また、表示手段は、第一の表示手段と第二の表示手段を必ず備えるものであってもよいし、第一の表示手段と第二の表示手段を備えない場合があってもよい。
【２０８１】
また、第一の表示手段は、予告アイコンに関する表示のみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコンに関する表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、第一の表示手段は、予告アイコンに関する表示を必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンに関する表示を表示しない場合があってもよい。
【２０８２】
また、第二の表示手段は、予告アイコンに関する表示のみを表示可能なものであっても

よいし、予告アイコンに関する表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、第二の表示手段は、予告アイコンに関する表示を必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンに関する表示を表示しない場合があってもよい。

【２０８３】

また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、先読み予告表示以外のものとしても表示される場合があるものであってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があるものであってもよい。

【２０８４】

また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。

【２０８５】

また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。

【２０８６】

また、『　前記第二の図柄変動表示［例えば、図１１２（ｃ１）に示される先読みの対象である２つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図１１２（ｃ１）～同図（ｃ９）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、手裏剣の予告アイコンＩ７と２つの帽子の予告アイコンＩ６が消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２０８７】

この遊技台によれば、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されることにより、これらに対応する複数の演出が行われる場合があるので、演出効果が向上する場合がある。

【２０８８】

ここで、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のにも消化されるものがあってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。

【２０８９】

また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。

【２０９０】
　また、『　前記第二の表示手段［例えば、図１０９に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｂ、図１１２に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｄ等］において、前記予告アイコンが表示されるように構成されている［例えば、図１０９（５）に示されるように、帽子の予告アイコンＩ６が第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２０９１】
　この遊技台によれば、ストック演出が行われる表示手段が定められているので、ストックされた予告アイコンを見逃さないようにすることができる場合がある。
【２０９２】
　ここで、第二の表示手段において、予告アイコンのみが表示されるように構成されていてもよいし、第二の表示手段において、予告アイコン以外のものも表示されるように構成されていてもよい。また、第二の表示手段において、予告アイコンが必ず表示されるように構成されていてもよいし、第二の表示手段において、予告アイコンが表示されない場合があるように構成されていてもよい。
【２０９３】
　また、第二の表示手段においてのみ、予告アイコンが表示されるように構成されていてもよいし、第二の表示手段以外の表示手段にも、予告アイコンが表示されるように構成されていてもよい。
【２０９４】
　また、『　前記第一の表示手段［例えば、図１０９に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ａ、図１１２に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｃ等］において、前記予告アイコンが表示されることを予告する表示を行う場合がある［例えば、図１０９（２）～同図（５）に示されるように、予告アイコン表示領域２８５Ａに帽子の予告アイコンＩ６が表示されることを予告する表示（殿様演出）が第１装飾図柄表示装置２０８Ａにおい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。
【２０９５】
　この遊技台によれば、予告アイコンが表示される可能性があることを予告するので、表示手段に遊技者を注目させ、遊技者が予告アイコンの表示を見逃さないようにすることができる場合がある。
【２０９６】
　ここで、第一の表示手段において、予告アイコンが表示されることを予告する表示のみを行う場合があってもよいし、第一の表示手段において、予告アイコンが表示されることを予告する表示以外の表示も行う場合があってもよい。また、第一の表示手段において、予告アイコンが表示されることを予告する表示を必ず行う場合があってもよいし、第一の表示手段において、予告アイコンが表示されることを予告する表示を行わない場合があってもよい。
【２０９７】
　また、第一の表示手段においてのみ、予告アイコンが表示されることを予告する表示を行う場合があってもよいし、第一の表示手段以外の表示手段においても、予告アイコンが表示されることを予告する表示を行う場合があってもよい。
【２０９８】
　また、『　前記第一の表示手段は、第一の表示領域［例えば、図１０９に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ａ、図１１２に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｃの表示画面等］が設けられた手段であり、
　前記第二の表示手段は、第二の表示領域［例えば、図１０９に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｂ、図１１２に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｄの表示画面等］が設

けられた手段であり、
前記予告アイコンが、前記第一の表示領域と前記第二の表示領域に亘って表示される場合がある［例えば、図１０９（４）や同図（１０）に示すように、予告アイコンが第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに亘っ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。
【２０９９】
この遊技台によれば、インパクトのある予告アイコンの演出を行うことができ、遊技者を楽しませることができる場合がある。
【２１００】
ここで、第一の表示手段は、第一の表示領域のみが設けられたものであってもよいし、第一の表示領域以外の表示領域も設けられたものであってもよい。また、第一の表示手段は、第一の表示領域が必ず設けられたものであってもよいし、第一の表示領域が設けられない場合があってもよい。
【２１０１】
また、第二の表示手段は、第二の表示領域のみが設けられたものであってもよいし、第二の表示領域以外の表示領域も設けられたものであってもよい。また、第二の表示手段は、第二の表示領域が必ず設けられたものであってもよいし、第二の表示領域が設けられない場合があってもよい。
【２１０２】
また、予告アイコンが、第一の表示領域と第二の表示領域のみに亘って表示される場合があってもよいし、予告アイコンが、第一の表示領域と第二の表示領域以外の表示領域にも亘って表示される場合があってもよい。また、予告アイコンが、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って必ず表示される場合があってもよいし、予告アイコンが、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って表示されない場合があってもよい。
【２１０３】
また、予告アイコンのみが、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って表示される場合があってもよいし、予告アイコン以外のものが、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って表示される場合があってもよい。
【２１０４】
また、『 前記第一の表示手段は、第一の表示領域［例えば、図１０９に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ａ、図１１２に示される第１装飾図柄表示装置２０８Ｃの表示画面等］が設けられた手段であり、
前記第二の表示手段は、第二の表示領域［例えば、図１０９に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｂ、図１１２に示される第２装飾図柄表示装置２０８Ｄの表示画面等］が設けられた手段であり、
前記予告アイコンは、種類に応じた表示態様で表示されるアイコン［例えば、図８１に示される演出の種類に応じた複数種類の予告アイコン等］であり、
前記予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する演出表示が、前記第一の表示領域と前記第二の表示領域に亘って表示される場合がある［例えば、図１１０（１６）～同図（１８）に示されるように、帽子の予告アイコンＩ６が消化されると、拡大表示された番長のキャラクタＢＣ２が第１装飾図柄表示装置２０８Ａから第２装飾図柄表示装置２０８Ｂに亘って表示され、番長のキャラクタＢＣが右図柄を突き上げる演出表示において、右図柄が第１装飾図柄表示装置２０８Ａと第２装飾図柄表示装置２０８Ｂにまたがって表示され、疑似連図柄が第２装飾図柄表示装置２０８Ｂから第１装飾図柄表示装置２０８Ａに跨って表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１０５】
この遊技台によれば、インパクトのある予告アイコンの演出を行うことができ、遊技者

を楽しませることができる場合がある。
【２１０６】
ここで、第一の表示手段は、第一の表示領域のみが設けられたものであってもよいし、第一の表示領域以外の表示領域も設けられたものであってもよい。また、第一の表示手段は、第一の表示領域が必ず設けられたものであってもよいし、第一の表示領域が設けられない場合があってもよい。
【２１０７】
また、第二の表示手段は、第二の表示領域のみが設けられたものであってもよいし、第二の表示領域以外の表示領域も設けられたものであってもよい。また、第二の表示手段は、第二の表示領域が必ず設けられたものであってもよいし、第二の表示領域が設けられない場合があってもよい。
【２１０８】
また、予告アイコンは、種類に応じた表示態様でのみ表示可能なものであってもよいし、種類に応じた表示態様以外の表示態様でも表示可能なものであってもよい。また、予告アイコンは、種類に応じた表示態様で必ず表示されるものであってもよいし、種類に応じた表示態様で表示されない場合があってもよい。
【２１０９】
また、予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する演出表示が、第一の表示領域と第二の表示領域のみに亘って表示される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する演出表示が、第一の表示領域と第二の表示領域以外の表示領域にも亘って表示される場合があってもよい。また、予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する演出表示が、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って必ず表示される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する演出表示が、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って表示されない場合があってもよい。
【２１１０】
また、予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する演出表示のみが、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って表示される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンの種類に対応する演出表示以外の演出表示が、第一の表示領域と第二の表示領域に亘って表示される場合があってもよい。
【２１１１】
また、『　先読みの対象であるハズレ図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンの表示が開始される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンがストックされている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１１２】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。
【２１１３】
ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了する

までの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。
【２１１４】
また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２１１５】
また、『 前記第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンが消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１１６】
この遊技台によれば、予告アイコンが消化されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。
【２１１７】
ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のものも消化される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２１１８】
また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。
【２１１９】
また、『 保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段である［例えば、図１０９に示される保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。
【２１２０】
ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。
【２１２１】
また、『 前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するもの

ではないアイコンである［例えば、図１０９に示される予告アイコン（帽子の予告アイコンＩ６等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１２２】
この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。
【２１２３】
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。
【２１２４】
また、以上の記載では、
『　複数種類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、
第一の可動手段［例えば、図１１５（１２）に示される演出ボタン１３６の位置を変位させるアクチュエータや、図１０７（ｄ４－２）に示される家紋役物２２４Ｂ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、「家」の予告アイコンＩ２１、「紋」の予告アイコンＩ２２、ドリンクの予告アイコンＩ３１等］であり、
前記予告アイコンは、種類に応じた表示態様で表示されるアイコンであり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）の表示が開始される場合があり［例えば、図８２（２）～図８６（６６）や図１１５に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、予告アイコン表示領域２８５に２つの帽子の予告アイコンＩ６と、千両箱の予告アイコンＩ９と、ドリンクの予告アイコンＩ３１が表示されている等］、
前記第一の可動手段は、第一の可動演出［例えば、図１１５（１２）～同図（１７）に示すように、演出ボタン１３６をデフォルトの位置から突出位置に変位させる可動演出等］を実行可能な手段であり、
表示された前記予告アイコンのうちの第四の予告アイコン［例えば、ドリンクの予告アイコンＩ３１等］が消化された場合に、前記第一の可動演出が実行される場合があるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２１２５】
従来の遊技台では、可動手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、可動手段に特徴を持った遊技台を実現できる。
【２１２６】
また、この遊技台によれば、表示手段に第四の予告アイコンが消化されると、第一の可動手段による第一の可動演出が行われる場合があるので、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。
【２１２７】
また、この遊技台によれば、遊技者の視線を表示手段だけに集中させず、可動手段にも注目させることができ、演出効果を高めることができる場合がある。
【２１２８】
ここで、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種

類の表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、表示手段は、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。

【２１２９】

また、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。

【２１３０】

また、予告アイコンは、種類に応じた表示態様でのみ表示可能なものであってもよいし、種類に応じた表示態様以外の表示態様でも表示可能なものであってもよい。また、予告アイコンは、種類に応じた表示態様で必ず表示されるものであってもよいし、種類に応じた表示態様で表示されない場合があってもよい。

【２１３１】

また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、先読み予告表示として表示される以外の場合もあるものであってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。

【２１３２】

また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。

【２１３３】

また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。

【２１３４】

また、第一の可動手段は、第一の可動演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の可動演出以外の可動演出も実行可能なものであってもよい。また、第一の可動手段は、第一の可動演出を必ず実行するものであってもよいし、第一の可動演出を実行しない場合があってもよい。

【２１３５】

また、表示された予告アイコンのうちの第四の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出のみが実行される場合があるように構成されてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第四の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出以外の可動演出も実行される場合があるように構成されてもよい。また、表示された予告アイコンのうちの第四の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出が必ず実行される場合があるように構成されてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第四の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出が実行されない場合があるように構成されてもよい。

【２１３６】

また、表示された予告アイコンのうちの第四の予告アイコンが消化された場合のみに、第一の可動演出が実行される場合があるように構成されてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第四の予告アイコンが消化された場合以外の場合にも、第一の可動演出が実行される場合があるように構成されてもよい。

【２１３７】

また、『　前記第二の図柄変動表示［例えば、図８２（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）や図１１５に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、２つの帽子の予告アイコンＩ６と、千両箱の予告アイコンＩ９と、ドリンクの予告アイコンＩ３１が消化される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１３８】
この遊技台によれば、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されることにより、これらに対応する複数の演出が行われる場合があるので、演出効果が向上する場合がある。
【２１３９】
ここで、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のにも消化されるものがあってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２１４０】
また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。
【２１４１】
また、『　表示された前記予告アイコンのうちの第五の予告アイコン［例えば、図８１に示される予告アイコンや、「家」の予告アイコンＩ２１等］が消化された場合に、前記第一の可動演出が実行されないように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１４２】
ここで、表示された予告アイコンのうちの第五の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出のみが実行されないように構成されていてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第五の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出以外の可動演出も実行されないように構成されていてもよい。また、表示された予告アイコンのうちの第五の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出が必ず実行されないように構成されていてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第五の予告アイコンが消化された場合に、第一の可動演出が実行される場合があるように構成されていてもよい。
【２１４３】
また、表示された予告アイコンのうちの第五の予告アイコンが消化された場合にのみ、第一の可動演出が実行されないように構成されていてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第五の予告アイコンが消化された場合以外の場合にも、第一の可動演出が実行されないように構成されていてもよい。
【２１４４】
また、『　遊技者による操作が可能な操作手段［例えば、演出ボタン１３６等］を備え、
前記第一の可動手段は、前記操作手段を可動する手段であり、

前記第一の可動演出とは、前記操作手段の態様を第一の態様［例えば、図１１５（１２）に示されるデフォルトの位置等］から第二の態様［例えば、図１１５（１７）に示される突出位置等］に変化させる演出のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１４５】
この遊技台によれば、操作手段が変化することを予告アイコンによって予告される場合があるので、操作手段にも注目させることができる場合がある。
【２１４６】
ここで、操作手段は、遊技者によってのみ操作が可能なものであってもよいし、遊技者以外によっても操作が可能なものであってもよい。また、遊技者によって必ず操作されるものであってもよいし、遊技者によって操作されない場合があってもよい。
【２１４７】
また、第一の可動手段は、操作手段のみを可動可能なものであってもよいし、操作手段以外のものも可動可能なものであってもよい。また、第一の可動手段は、操作手段を必ず可動するものであってもよいし、操作手段を可動しない場合があってもよい。
【２１４８】
また、『　第二の可動手段［例えば、図１０７（ｄ４－２）に示される家紋役物等］を備え、
前記第二の可動手段は、第二の可動演出［例えば、図１０７（ｄ４－２）に示される家紋落下演出等］を実行可能な手段であり、
表示された前記予告アイコンのうちの第六の予告アイコン［例えば、「家」の予告アイコンＩ２１等］が消化された場合に、前記第二の可動演出が実行される場合があるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１４９】
この遊技台によれば、可動手段による演出のバラエティが豊富になり、興趣が向上する場合がある。
【２１５０】
ここで、第二の可動手段は、第二の可動演出のみを実行可能なものであってもよいし、第二の可動演出以外の可動演出も実行可能なものであってもよい。また、第二の可動手段は、第二の可動演出を必ず実行するものであってもよいし、第二の可動演出を実行しない場合があってもよい。
【２１５１】
また、表示された予告アイコンのうちの第六の予告アイコンが消化された場合に、第二の可動演出のみが実行される場合があるように構成されていてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第六の予告アイコンが消化された場合に、第二の可動演出以外の可動演出も実行される場合があるように構成されていてもよい。また、表示された予告アイコンのうちの第六の予告アイコンが消化された場合に、第二の可動演出が必ず実行されるように構成されていてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第六の予告アイコンが消化された場合に、第二の可動演出が実行されない場合があるように構成されていてもよい。
【２１５２】
また、表示された予告アイコンのうちの第六の予告アイコンが消化された場合にのみ、第二の可動演出が実行される場合があるように構成されていてもよいし、表示された予告アイコンのうちの第六の予告アイコンが消化された場合以外の場合にも、第二の可動演出が実行される場合があるように構成されていてもよい。
【２１５３】
また、『　先読みの対象であるハズレ図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる

図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンの表示が開始される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンがストックされている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１５４】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。
【２１５５】
ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。
【２１５６】
また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２１５７】
また、『 前記第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンが消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１５８】
この遊技台によれば、予告アイコンが消化されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。
【２１５９】
ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のものも消化される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２１６０】
また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以

外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。
【２１６１】
また、『 保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段である［例えば、図１０４に示される保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１６２】
ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。
【２１６３】
また、『 前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１１５に示される予告アイコン（千両箱の予告アイコンＩ９やドリンクの予告アイコンＩ３１等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１６４】
この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。
【２１６５】
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。
【２１６６】
また、以上の記載では、
『 複数種類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］を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン等］であり、
前記予告アイコンは、種類に応じた表示態様で表示されるアイコンであり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図１１７（１）に示される先読みの対象である２つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）の表示が開始される場合があり［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、予告アイコン表示領域２８５に２つの帽子の予告アイコンＩ６、千両箱の予告アイコンＩ９及び扇の予告アイコンＩ１０が表示されている等］、
前記複数種類の表示のうちの一つは、予告アイコン表示示唆表示［例えば、図１１７（２）～同図（６）に示されるように、殿様演出による予告アイコンが表示されることの予告等］であり、
前記予告アイコン表示示唆表示は、前記予告アイコンの表示が開始される場合があることを示唆する表示である、
ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。
【２１６７】
従来の遊技台では、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実現できる。
【２１６８】
また、この遊技台によれば、予告アイコンの表示が開始される可能性があることを事前に示唆する場合があるので、予告アイコンが表示されるまでの過程を楽しむことができる場合がある。
【２１６９】
ここで、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、表示手段は、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。
【２１７０】
また、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２１７１】
また、表示手段は、予告アイコン表示示唆表示のみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン表示示唆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、予告アイコン表示示唆表示を必ず表示するものであってもよいし、予告アイコン表示示唆表示を表示しない場合があってもよい。
【２１７２】
また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、先読み予告表示として表示される以外の場合もあるものであってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。
【２１７３】
また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。
【２１７４】
また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２１７５】
また、予告アイコン表示示唆表示は、予告アイコンの表示が開始される場合があることのみを示唆可能なものであってもよいし、予告アイコンの表示が開始される場合があること以外のことも示唆可能なものであってもよい。また、予告アイコン表示示唆表示は、予告アイコンの表示が開始される場合があることを必ず示唆するものであってもよいし、予告アイコンの表示が開始される場合があることを示唆しない場合があってもよい。
【２１７６】
また、『　前記第二の図柄変動表示［例えば、図１１７（１）に示される先読みの対象である２つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第二の

図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから当該図柄変動表示が終了するまでの期間において、予告アイコン表示領域２８５に表示されている２つの帽子の予告アイコンＩ１６、千両箱の予告アイコンＩ９及び扇の予告アイコンが消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１７７】
この遊技台によれば、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されることにより、これらに対応する複数の演出が行われる場合があるので、演出効果が向上する場合がある。
【２１７８】
ここで、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のにも消化されるものがあってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２１７９】
また、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間のみにおいて、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されてから、該第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。
【２１８０】
また、『　前記予告アイコン表示示唆表示は、複数回の図柄変動表示に亘って表示される場合がある表示である［例えば、図１１７（２）～同図（５）に示すように、２回の図柄変動表示に亘って殿様演出による予告アイコンが表示されることの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。
【２１８１】
この遊技台によれば、複数回の図柄変動表示に亘って予告アイコン表示示唆表示が表示される場合があるので、予告アイコンが表示されるまでの過程を楽しむことができる場合がある。
【２１８２】
ここで、予告アイコン表示示唆表示は、複数回の図柄変動表示に亘ってのみ表示される場合があるものであってもよいし、複数回の図柄変動表示以外の図柄変動表示に亘って表示される場合があるものであってもよい。また、予告アイコン表示示唆表示は、複数回の図柄変動表示に亘って必ず表示されるものであってもよいし、複数回の図柄変動表示に亘って表示されない場合があってもよい。
【２１８３】
また、『　前記第二の図柄変動表示よりも前に表示される図柄変動表示の表示中において、前記予告アイコン表示示唆表示の表示が終了するように構成されている［例えば、図１１７（２）～同図（５）に示すように、殿様演出による予告アイコンが表示されることの予告は、先読みの対象である図柄変動表示が開始される前に終了している等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２１８４】

この遊技台によれば、先読みの対象となる図柄変動表示が開始するよりも前に予告アイコン表示示唆表示終了するので、先読みの対象となる図柄変動に対して集中させることができる場合がある。

【２１８５】

ここで、第二の図柄変動表示よりも前に表示される図柄変動表示の表示中において、予告アイコン表示示唆表示の表示のみが終了するように構成されていてもよいし、第二の図柄変動表示よりも前に表示される図柄変動表示の表示中において、予告アイコン表示示唆表示の表示以外の表示も終了するように構成されていてもよい。また、第二の図柄変動表示よりも前に表示される図柄変動表示の表示中において、予告アイコン表示示唆表示の表示が必ず終了するように構成されていてもよいし、第二の図柄変動表示よりも前に表示される図柄変動表示の表示中において、予告アイコン表示示唆表示の表示が終了しない場合があるように構成されていてもよい。

【２１８６】

また、第二の図柄変動表示よりも前に表示される図柄変動表示の表示中においてのみ、予告アイコン表示示唆表示の表示が終了するように構成されていてもよいし、第二の図柄変動表示よりも前に表示される図柄変動表示の表示中以外においても、予告アイコン表示示唆表示の表示が終了するように構成されていてもよい。

【２１８７】

また、『　前記予告アイコン表示示唆表示は、第三の数［例えば、３つ等］の前記予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が開始される場合があることを示唆する場合がある表示であり［例えば、図１１９（ａ１－４）に示すように、あみだ演出において、帽子の予告アイコンＩ６と扇の予告アイコンＩ１０と千両箱の予告アイコンＩ９のうちの少なくとも一つの表示が開始される場合があることを示唆している等］、

前記第三の数は、２以上の数である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２１８８】

この遊技台によれば、事前に示唆された予告アイコンのうちの少なくとも一つが表示される場合があるので、どの予告アイコンが表示される可能性があるかを遊技者が把握することができる場合があり、予告アイコンが表示される図柄変動を楽しませることができる場合がある。

【２１８９】

ここで、予告アイコン表示示唆表示は、第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が開始される場合があることのみを示唆する場合があるものであってもよいし、第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が開始される場合があること以外のことも示唆する場合があるものであってもよい。また、予告アイコン表示示唆表示は、第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が開始される場合があることを必ず示唆するものであってもよいし、第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が開始される場合があることを示唆しない場合があってもよい。

【２１９０】

また、『　前記予告アイコン表示示唆表示によって表示が開始される場合があることが示唆された前記第三の数の前記予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が開始される場合がある［例えば、図１１９（ａ１－１）～同図（ａ－６）に示すように、あみだ演出の結果、帽子の予告アイコンＩ６が予告アイコン表示領域２８５に表示される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２１９１】

ここで、予告アイコン表示示唆表示によって表示が開始される場合があることが示唆された第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示のみが開始される場合があってもよいし、予告アイコン表示示唆表示によって表示が開始される場合があることが示唆

された第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、予告アイコン表示示唆表示によって表示が開始される場合があることが示唆された第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が必ず開始されるように構成されてもよいし、予告アイコン表示示唆表示によって表示が開始される場合があることが示唆された第三の数の予告アイコンのうちの少なくとも一つの表示が開始されない場合があってもよい。

【２１９２】

また、『 先読みの対象であるハズレ図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］」という。）が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンの表示が開始される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンがストックされている等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２１９３】

この遊技台によれば、予告アイコンが表示されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。

【２１９４】

ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が必ず開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。

【２１９５】

また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。

【２１９６】

また、『 前記第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンが消化されている等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２１９７】

この遊技台によれば、予告アイコンが消化されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。

【２１９８】

ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間

において、複数の予告アイコン以外のものも消化される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。

【２１９９】

また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。

【２２００】

また、『　保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、

前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段である［例えば、図１１７に示される保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２２０１】

ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。

【２２０２】

また、『　前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１１７に示される予告アイコン（帽子の予告アイコンＩ６等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２２０３】

この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。

【２２０４】

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。

【２２０５】

また、以上の記載では、

『　複数種類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］を備えた遊技台であって、

前記複数種類の表示のうちの一つは、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン等］であり、

前記予告アイコンは、種類に応じた表示態様で表示されるアイコンであり、

前記予告アイコンは、第一の先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、

先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示［例えば、図１２０（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］」という。）が保留された後に図柄変動表示（以下、「第一の図柄変動表示［例えば、図１２０（４）～同図（１３）に示される図柄変動表示等］」という。）の表示が開

始される場合があり、
前記第一の図柄変動表示の表示が開始されてから、前記第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）の表示が開始される場合があり［例えば、図８２（４）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である大当りとなる図柄変動表示が保留された後で開始される図柄変動表示の表示が開始されてから当該先読みの対象である大当りとなる図柄変動表示が終了するまでに、２つの帽子の予告アイコンＩ６と、千両箱の予告アイコンＩ９と、扇の予告アイコンＩ１０が表示される等］、
前記第一の図柄変動表示とは、前記第二の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示の次に表示が開始される図柄変動表示のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２２０６】
従来の遊技台では、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実現できる。
【２２０７】
また、この遊技台によれば、先読みの対象となる第二の図柄変動表示に係る保留表示が表示された際に表示されている図柄変動表示を最後まで楽しむことができつつも、その後に開始される図柄変動表示から先読みの対象となる第二の図柄変動表示に関連した先読み予告表示として予告アイコンの表示を楽しむことができる場合がある。
【２２０８】
ここで、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、表示手段は、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。
【２２０９】
また、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２２１０】
また、予告アイコンは、第一の先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、第一の先読み予告表示として表示される以外の場合もあるものであってもよい。また、予告アイコンは、第一の先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、第一の先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。
【２２１１】
また、第二の図柄変動表示が保留された後に第一の図柄変動表示の表示のみが開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留された後に第一の図柄変動表示の表示以外の図柄変動表示も開始される場合があってもよい。また、第二の図柄変動表示が保留された後に第一の図柄変動表示の表示が必ず開始されてもよいし、第二の図柄変動表示が保留された後に第一の図柄変動表示の表示が開始されない場合があってもよい。
【２２１２】
また、第二の図柄変動表示が保留された後にのみ第一の図柄変動表示の表示のみが開始される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留された後以外にも第一の図柄変動表示の表示のみが開始される場合があってもよい。
【２２１３】
また、第一の図柄変動表示の表示が開始されてから第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第一の図柄変動表示の表示が開始されてから第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示の表示が開始されてから第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示が必ず開始されてもよいし、第一の図柄変

動表示の表示が開始されてから第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。

【２２１４】

また、第一の図柄変動表示の表示が開始されてから第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の図柄変動表示の表示が開始されてから第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。

【２２１５】

また、『　前記第一の図柄変動表示の表示が開始されてから、前記第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（４）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である大当りとなる図柄変動表示が保留された後で開始される図柄変動表示の表示が開始されてから当該先読みの対象である大当りとなる図柄変動表示が終了するまでに、２つの帽子の予告アイコンＩ６と、千両箱の予告アイコンＩ９と、扇の予告アイコンＩ１０が消化される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２２１６】

この遊技台によれば、先読みの対象となる第二の図柄変動表示に係る保留表示が表示された際に表示されている図柄変動表示を最後まで楽しむことができつつも、その後に開始される図柄変動表示から先読みの対象となる第二の図柄変動表示に関連した先読み予告表示として予告アイコンの消化を楽しむことができる場合がある。

【２２１７】

ここで、第一の図柄変動表示が表示開始されてから、第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第一の図柄変動表示が表示開始されてから、第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のものも消化される場合があってもよい。また、第一の図柄変動表示が表示開始されてから、第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化されてもよいし、第一の図柄変動表示が表示開始されてから、第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。

【２２１８】

また、第一の図柄変動表示が表示開始されてから、第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第一の図柄変動表示が表示開始されてから、第二の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。

【２２１９】

また、『　保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段である［例えば、図１２０に示される保留アイコン表示領域２８１には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２２２０】

ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。

【２２２１】
　また、『　前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１２０に示される予告アイコン（帽子の予告アイコンＩ６等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２２２】
　この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。
【２２２３】
　また、『　前記第二の図柄変動表示［例えば、図１２０（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示等］が保留された場合に第二の保留表示［例えば、図１２０（２）に示される第３の保留アイコンｈ１３の表示等］の表示が開始される、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２２４】
　この遊技台によれば、第二の図柄変動表示が保留されたことが認識できる場合がある。
【２２２５】
　ここで、第二の図柄変動表示が保留された場合にのみ第二の保留表示の表示が開始されてもよいし、第二の図柄変動表示が保留された場合以外の場合にも第二の保留表示の表示が開始されてもよい。また、第二の図柄変動表示が保留された場合に必ず第二の保留表示の表示が開始されてもよいし、第二の図柄変動表示が保留された場合に第二の保留表示の表示が開始されなくてもよい。
【２２２６】
　また、『　第二の先読み予告表示として、前記第二の保留表示が第二の先読み表示態様［例えば、図１２０（２）に示される先読み予告の表示態様（サボハニの表示態様）等］で表示される場合があり、
　前記第二の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示において、前記第二の保留表示が前記第二の先読み表示態様で表示される場合がある［例えば、図１２０（２）に示されるように、先読みの対象である３つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示が保留されたときに先読み予告の表示態様（サボハニの表示態様）で第３の保留アイコンｈ１３を表示する等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２２７】
　この遊技台によれば、先読み予告表示のバリエーションが増加し、興趣が向上する場合がある。
【２２２８】
　ここで、第二の先読み予告表示として、第二の保留表示が第二の先読み表示態様でのみ表示される場合があってもよいし、第二の先読み予告表示として、第二の保留表示が第二の先読み表示態様以外の表示態様でも表示される場合があってもよい。また、第二の先読み予告表示として、第二の保留表示が第二の先読み表示態様で必ず表示されてもよいし、第二の先読み予告表示として、第二の保留表示が第二の先読み表示態様で表示されない場合があってもよい。
【２２２９】
　また、第二の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示において、第二の保留表示が第二の先読み表示態様でのみ表示される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示において、第二の保留表示が第二の先読み表示態様以外の表示態様で表示される場合があってもよい。また、第二の

図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示において、第二の保留表示が第二の先読み表示態様で必ず表示されてもよいし、第二の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示において、第二の保留表示が第二の先読み表示態様で表示されない場合があってもよい。

【２２３０】

また、第二の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示においてのみ、第二の保留表示が第二の先読み表示態様で表示される場合があってもよいし、第二の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示以外の図柄変動表示においても、第二の保留表示が第二の先読み表示態様で表示される場合があってもよい。

【２２３１】

また、『　前記複数種類の表示のうちの一つは、第三の先読み予告表示［例えば、図１２１（ｂ２）～同図（ｂ３）に示される先読みモードの演出表示等］であり、

前記第三の先読み予告表示は、前記第二の図柄変動表示が保留された後で表示が開始される場合がある表示である［例えば、図１２１（ｂ１）～同図（ｂ３）に示されるように、先読みの対象である３つ目の保留に基づく大当りとなる図柄変動表示が保留された後に先読みモードの演出表示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。

【２２３２】

この遊技台によれば、先読み予告表示のバリエーションが増加するので、興趣が向上する場合がある。

【２２３３】

ここで、第三の先読み予告表示は、第二の図柄変動表示が保留された後でのみ表示開始される場合があるものであってもよいし、第二の図柄変動表示が保留された後以外にも表示開始される場合があるものであってもよい。また、第三の先読み予告表示は、第二の図柄変動表示が保留された後で必ず表示開始されるものであってもよいし、第二の図柄変動表示が保留された後で表示開始されない場合があってもよい。

【２２３４】

また、『　先読みの対象であるハズレ図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示［例えば、図１２０（２）に示される先読みの対象である３つ目の保留に基づくハズレとなる図柄変動表示等］」という。）が保留された後に図柄変動表示（以下、「第三の図柄変動表示［例えば、図１２０（４）～同図（１３）に示される図柄変動表示等］」という。）の表示が開始される場合があり、

前記第三の図柄変動表示の表示が開始されてから、前記第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンの表示が開始される場合があり［例えば、図８２（４）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象であるハズレとなる図柄変動表示が保留された後で開始される図柄変動表示の表示が開始されてから当該先読みの対象であるハズレとなる図柄変動表示が終了するまでに、２つの帽子の予告アイコンＩ６と、千両箱の予告アイコンＩ９と、扇の予告アイコンＩ１０が表示される等］、

前記第三の図柄変動表示とは、前記第四の図柄変動表示が保留されたときに表示されている図柄変動表示の次に表示が開始される図柄変動表示のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２２３５】

この遊技台によれば、予告アイコンが表示されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。

【２２３６】

また、第四の図柄変動表示が保留された後に第三の図柄変動表示の表示のみが開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留された後に第三の図柄変動表示の表示以外の図柄変動表示も開始される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保

留された後に第三の図柄変動表示の表示が必ず開始されてもよいし、第四の図柄変動表示が保留された後に第三の図柄変動表示の表示が開始されない場合があってもよい。
【２２３７】
また、第四の図柄変動表示が保留された後にのみ第三の図柄変動表示の表示のみが開始される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留された後以外にも第三の図柄変動表示の表示のみが開始される場合があってもよい。
【２２３８】
また、第三の図柄変動表示の表示が開始されてから第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第三の図柄変動表示の表示が開始されてから第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第三の図柄変動表示の表示が開始されてから第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示が必ず開始されてもよいし、第三の図柄変動表示の表示が開始されてから第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において複数の予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。
【２２３９】
また、第三の図柄変動表示の表示が開始されてから第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第三の図柄変動表示の表示が開始されてから第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても複数の予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２２４０】
また、『　前記第四の図柄変動表示［例えば、図８３（２１）～図８６（６６）に示される図柄変動表示であって、ハズレとなる図柄変動表示等］が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある［例えば、図８２（２）～図８６（６６）に示すように、先読みの対象である図柄変動表示が保留されてから先読みの対象である図柄変動表示が終了するまでに４つの予告アイコンが消化されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２４１】
この遊技台によれば、予告アイコンが消化されても必ずしも大当りにはならないので、先読みの対象となる図柄変動表示が終了するまで楽しませることができる場合がある。
【２２４２】
ここで、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンのみが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコン以外のものも消化される場合があってもよい。また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが必ず消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間において、複数の予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２２４３】
また、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間においてのみ、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよいし、第四の図柄変動表示が保留されてから、該第四の図柄変動表示の表示が終了するまでの期間以外の期間においても、複数の予告アイコンが消化される場合があってもよい。
【２２４４】
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。
【２２４５】
　また、以上の記載では、
『　表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備えた遊技台であって、
　前記表示手段は、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能な手段であり、
　前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
　前記予告アイコンは、保留アイコン［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域に表示されている保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３等］とは別のアイコンであり、
　前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される文字表示等］であり、
　前記第一の表示は、説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される「予告アイコン消化で・・・」の表示、図１２５（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１に表示される「殿様は八代将軍です」の表示、同図（ｌ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１に表示される「パンダは殿様の師匠」等］であり、
　前記第一の表示は、前記表示手段における第一の表示領域［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４等］に表示される表示であり、
　前記予告アイコンは、表示される場合には前記第一の表示領域に表示されるアイコンである［例えば、図１３２（ａ７）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ４には、剣豪の予告アイコンＩ６２とチャンスアップの予告アイコンＩ６３が表示（ストック）されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２２４６】
　従来の遊技台では、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実現できる。
【２２４７】
　ここで、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２２４８】
　また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、先読み予告表示として表示される以外の場合もあるものであってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。
【２２４９】
　また、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、表示手段は、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。
【２２５０】
　また、第一の表示は、表示手段における第一の表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、表示手段における第一の表示領域以外の表示領域にも表示可能なものであってもよい。また、第一の表示は、表示手段における第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示手段における第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２２５１】
　また、予告アイコンは、表示される場合には第一の表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、表示される場合には第一の表示領域以外の表示領域にも表示可能なもので

あってもよい。また、予告アイコンは、表示される場合には第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。

【２２５２】

また、『 前記予告アイコンが表示されている状態では、前記第一の表示は表示されない［例えば、図１３２（ａ７）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４に予告アイコンが表示されている状態では、チュートリアル表示部ＴＴ４において説明表示が行われていない等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２２５３】

ここで、第一の表示は、予告アイコンが表示されている状態のみで表示されないものであってもよいし、予告アイコンが表示されている状態以外の状態でも表示されないものであってもよい。また、第一の表示は、予告アイコンが表示されている状態で必ず表示されないものであってもよいし、予告アイコンが表示されている状態で表示される場合があってもよい。

【２２５４】

また、『 前記予告アイコンが消化されると、前記第一の表示の表示が再開する場合がある［例えば、図１３２（ａ７）に示される予告アイコンのうち、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示されている予告アイコンが全て消化されると説明表示を再開する等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２２５５】

ここで、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示のみが再開する場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示以外の表示も再開する場合があってもよい。また、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が必ず再開してもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が再開しない場合があってもよい。

【２２５６】

また、『 前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示［例えば、図１３１（ｄ）に示される、チュートリアル表示部ＴＴ１における「激熱」の文字表示等］であり、

前記第二の表示は、予告表示であり、

前記第二の表示は、表示される場合には前記第一の表示領域に表示される表示であり［例えば、図１３１（ｄ）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１に「激熱」の文字表示が表示されている等］、

前記説明表示は、前記予告アイコンに関する説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示される、チュートリアル表示部ＴＴ４における「予告アイコン消化で・・・」の文字表示等］である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【２２５７】

ここで、第二の表示は、表示される場合には第一の表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、表示される場合には第一の表示領域以外の表示領域にも表示可能なものであってもよい。また、第二の表示は、表示される場合には第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。

【２２５８】

また、説明表示は、予告アイコンに関する説明表示のみを含むものであってもよいし、予告アイコンに関する説明表示以外の表示も含んでいてもよい。また説明表示は、予告アイコンに関する説明表示を必ず含むものであってもよいし、予告アイコンに関する説明表

示を含まない場合があってもよい。
【２２５９】
また、『 前記表示手段は、複数の表示手段によって構成された手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４等］であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ等］であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第三の表示手段［例えば、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］であり、
前記第一の表示手段は、図柄変動表示を表示可能な手段であり、
前記第二の表示手段は、演出表示［例えば、図１２９に示される装飾図柄の変動表示等］を表示可能な手段であり、
前記第三の表示手段は、前記第二の表示手段の表示に合わせた表示［例えば、図１２９（ａ２）～同図（ａ４）に示される宝箱画像ＴＲから爆弾アイコンＩ６１が飛び出して剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされる表示等］を表示可能な手段であり、
前記第一の表示領域は、前記第三の表示手段における少なくとも一部の領域に設けられた表示領域である［例えば、図１２９（ａ１）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの下方に配置されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２６０】
ここで、表示手段は、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段のみを含んで構成されてもよいし、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段以外の表示手段を含んで構成されてもよい。また、表示手段は、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段を必ず含んで構成されてもよいし、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段の少なくともいずれか一つを含まないで構成される場合があってもよい。
【２２６１】
また、第一の表示手段は、図柄変動表示のみを表示可能なものであってもよいし、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、第一の表示手段は、図柄変動表示を必ず表示するものであってもよいし、図柄変動表示を表示しない場合があってもよい。
【２２６２】
また、第二の表示手段は、演出表示のみを表示可能なものであってもよいし、演出表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、第二の表示手段は、演出表示を必ず表示するものであってもよいし、演出表示を表示しない場合があってもよい。
【２２６３】
また、第三の表示手段は、第二の表示手段の表示に合わせた表示のみを表示可能なものであってもよいし、第二の表示手段の表示に合わせた表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、第三の表示手段は、第二の表示手段の表示に合わせた表示を必ず表示するものであってもよいし、第二の表示手段の表示に合わせた表示を表示しない場合があってもよい。
【２２６４】
また、第一の表示領域は、第三の表示手段における一部の領域に設けられたものであってもよいし、第三の表示手段における全部の領域に設けられたものであってもよい。
【２２６５】
また、第一の表示領域は、第三の表示手段における少なくとも一部の領域にのみ設けられたものであってもよいし、第三の表示手段における少なくとも一部の領域以外の領域にも設けられたものであってもよい。また、第一の表示領域は、第三の表示手段における少なくとも一部の領域に必ず設けられたものであってもよいし、第三の表示手段における少なくとも一部の領域に設けられない場合があってもよい。

【２２６６】
　また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示［例えば、図１３２に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される文字表示等］であり、
　前記第三の表示は、説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される「城下町ステージ」の表示、図１２６（ｃ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１に表示される「剣豪リーチ」の表示等］であり、
　前記第三の表示は、前記表示手段における第二の表示領域［例えば、図１３２（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ２等］に表示される表示であり、
　前記予告アイコンは、前記第二の表示領域にも表示される場合があるアイコンである［例えば、図１３２（ａ７）に示されるように、ステージ名表示部ＳＴ２には、姫の予告アイコンＩ６４と２つの疑似連予告のアイコンＩ６５が表示（ストック）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。
【２２６７】
　ここで、第三の表示は、表示手段における第二の表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、表示手段における第二の表示領域以外の表示領域にも表示可能なものであってもよい。また、第三の表示は、表示手段における第二の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示手段における第二の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２２６８】
　また、予告アイコンは、第二の表示領域のみにも表示される場合があるものであってもよいし、第二の表示領域以外の表示領域にも表示される場合があるものであってもよい。また、予告アイコンは、第二の表示領域にも必ず表示されるものであってもよいし、第二の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２２６９】
　また、『　前記予告アイコンが前記第二の表示領域に表示されている状態では、前記第三の表示は表示されない［例えば、図１３２（ａ７）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に予告アイコンが表示されている状態では、ステージ名表示部ＳＴ２においてステージ名表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２７０】
　ここで、第三の表示は、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態のみで表示されないものであってもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態以外の状態でも表示されないものであってもよい。また、第三の表示は、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態で必ず表示されないものであってもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態で表示される場合があってもよい。
【２２７１】
　また、『　前記第一の表示領域は、線により区画された表示領域である［例えば、図１３２（ａ１）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４は、線により方形状に区画されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２７２】
　ここで、第一の表示領域は、線によってのみ区画されたものであってもよいし、線以外のものを含んで区画されたものであってもよい。また、第一の表示領域は、線により必ず区画されたものであってもよいし、せんにいおって区画されない場合があってもよい。
【２２７３】
　また、『　保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、

前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段であり［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１３２（ａ７）に示される予告アイコン（姫の予告アイコンＩ６４、疑似連予告のアイコンＩ６５、剣豪の予告アイコンＩ６２、チャンスアップの予告アイコンＩ６３等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２７４】
ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。
【２２７５】
この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。
【２２７６】
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。
【２２７７】
また、以上の記載では、
『　表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
前記予告アイコンが表示される表示領域［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４、ステージ名表示部ＳＴ２等］は、保留アイコン［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域に表示されている保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３等］が表示される表示領域［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域等］とは異なる表示領域であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される文字表示等］であり、
前記第一の表示は、説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される「予告アイコン消化で・・・」の表示、図１２５（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１に表示される「殿様は八代将軍です」の表示、同図（ｌ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１に表示される「パンダは殿様の師匠」等］であり、
前記第一の表示は、表示される場合には前記表示手段における第一の表示領域［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４等］に表示される表示であり、
前記予告アイコンは、前記第一の表示領域に表示される場合があるアイコンである［例えば、図１３２（ａ９）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ４には、剣豪の予告アイコンＩ６２とチャンスアップの予告アイコンＩ６３が表示（ストック）されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【２２７８】
従来の遊技台では、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実現できる。
【２２７９】
ここで、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２２８０】
また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、先読み予告表示として表示される以外の場合もあるものであってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。
【２２８１】
また、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示以外にも表示可能なものがあってもよい。また、表示手段は、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。
【２２８２】
また、第一の表示は、表示される場合には表示手段における第一の表示領域にのみ表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第一の表示領域以外の表示領域にも表示されるものであってもよい。また、第一の表示は、表示される場合には表示手段における第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２２８３】
また、予告アイコンは、第一の表示領域にのみ表示される場合があってもよいし、第一の表示領域以外の表示領域にも表示される場合があってもよい。また、予告アイコンは、第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２２８４】
また、『　前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態では、前記第一の表示が表示されない［例えば、図１３２（ａ９）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４に予告アイコンが表示されている状態では、チュートリアル表示部ＴＴ４において説明表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２８５】
ここで、予告アイコン第一の表示領域に表示されている状態では、第一の表示のみが表示されないようにしてもよいし、予告アイコン第一の表示領域に表示されている状態では、第一の表示以外の表示も表示されないようにしてもよい。また、予告アイコン第一の表示領域に表示されている状態では、第一の表示が必ず表示されないようにしてもよいし、予告アイコン第一の表示領域に表示されている状態では、第一の表示が表示される場合があってもよい。
【２２８６】
また、予告アイコン第一の表示領域に表示されている状態でのみ、第一の表示が表示されないようにしてもよいし、予告アイコン第一の表示領域に表示されている状態以外の状態でも、第一の表示のみが表示されないようにしてもよい。
【２２８７】
また、『　前記予告アイコンが消化されると、前記第一の表示の表示が再開される場合がある［例えば、図１３２（ａ９）に示される予告アイコンのうち、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示されている予告アイコンが全て消化されると説明表示を再開する等］、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。
【２２８８】
ここで、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示のみが再開される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示以外の表示も再開される場合があってもよい。また、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が必ず再開されてもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が再開されない場合があってもよい。
【２２８９】
また、第一の表示が、例えば、第一のキャラクタの説明のような場合には、第一の表示とは異なる説明表示である第十の表示が表示されるようにしてもよい。
【２２９０】
また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示［例えば、図１３１（ｄ）に示される、チュートリアル表示部ＴＴ１における「激熱」の文字表示等］であり、
前記第二の表示は、予告表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記第一の表示領域に表示される表示であり［例えば、図１３１（ｄ）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１に「激熱」の文字表示が表示されている等］、
前記説明表示は、前記予告アイコンに関する説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示される、チュートリアル表示部ＴＴ４における「予告アイコン消化で・・・」の文字表示等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２９１】
ここで、第二の表示は、表示される場合には第一の表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、表示される場合には第一の表示領域以外の表示領域にも表示可能なものであってもよい。また、第二の表示は、表示される場合には第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２２９２】
また、説明表示は、予告アイコンに関する説明表示のみを含むものであってもよいし、予告アイコンに関する説明表示以外の表示も含んでいてもよい。また説明表示は、予告アイコンに関する説明表示を必ず含むものであってもよいし、予告アイコンに関する説明表示を含まない場合があってもよい。
【２２９３】
この記載における予告表示とは数ある予告表示のうちの一の表示のことであってもよい。
【２２９４】
また、予告表示は、文字の表示による予告表示であってもよい。一方、他の予告表示は、画像の表示による表示であってもよい。
【２２９５】
また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示［例えば、図１３１（ａ１）に示される、吹き出し部ＴＴ２における「赤より金が熱い」の文字表示や、同図（ａ６）に示される、吹き出し部ＴＴ２における「剣豪リーチは熱い」の文字表示や、吹き出し部ＴＴ３における「パンダ乱入すると」の文字表示等］であり、
前記第三の表示は、説明表示であり、
前記第三の表示の表示内容は、前記第一の表示の表示内容とは異なる表示内容であり、
前記第三の表示は、表示される場合には前記表示手段における第二の表示領域に表示される表示であり［例えば、図１３１（ａ６）に示される、吹き出し部ＴＴ２や吹き出し部ＴＴ３等］、
前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２２９６】
ここで、第三の表示の表示内容は、第一の表示の表示内容と一部が異なってもよいし、全部が異なってもよい。
【２２９７】
また、第三の表示は、表示される場合には表示手段における第二の表示領域のみに表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第二の表示領域以外の表示領域にも表示されるものであってもよい。また、第三の表示は、表示される場合には表示手段における第二の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第二の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２２９８】
また、第二の表示領域は、第一の表示領域と一部が異なってもよいし、全部が異なってもよい。
【２２９９】
また、『　前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態であっても、前記第三の表示が表示される場合がある［例えば、図１３１（ａ１０）に示されるように、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ４に表示されている状態であっても、吹き出し表示部ＴＴ２に「剣豪リーチは熱い」の文字表示が表示され、吹き出し表示部ＴＴ３に「パンダ乱入すると」の文字表示が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３００】
ここで、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第三の表示のみが表示される場合があってもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第三の表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第三の表示が必ず表示されてもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第三の表示が表示されない場合があってもよい。
【２３０１】
また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態でのみ、第三の表示が表示される場合があってもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態以外の状態であっても、第三の表示が表示される場合があってもよい。
【２３０２】
また、予告アイコンの導入アニメは第二の表示領域に表示される場合があり、予告アイコンのストック表示は第二の表示領域には表示されないようにしてもよい。
【２３０３】
また、第二の表示領域に、第一の予告表示とは異なる予告表示（第二の予告表示）が行われる場合があってもよい。また、予告表示と説明表示が択一的に表示される場合があってもよい。
【２３０４】
また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第四の表示［例えば、図１３２に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される文字表示等］であり、
前記第四の表示は、説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される「城下町ステージ」の表示、図１２６（ｃ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１に表示される「剣豪リーチ」の表示等］であり、
前記第四の表示の表示内容は、前記第一の表示の表示内容とは異なる表示内容であり、
前記第四の表示は、前記表示手段における第三の表示領域［例えば、図１３２（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ２等］に表示される表示であり、
前記第三の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域であり、

第一の数［例えば、３つ等］の前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態においては、新たな前記予告アイコンが前記第三の表示領域に表示される場合がある［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に３つの予告アイコンが表示されている状態においては、新たな予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２に表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３０５】
ここで、第四の表示の表示内容は、第一の表示の表示内容と一部が異なってもよいし、全部が異なってもよい。
【２３０６】
また、第四の表示は、表示手段における第三の表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、表示手段における第三の表示領域以外の表示領域にも表示可能なものであってもよい。また、第四の表示は、表示手段における第三の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示手段における第三の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２３０７】
また、第三の表示領域は、第一の表示領域と一部が異なってもよいし、全部が異なってもよい。
【２３０８】
また、第一の数の予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態においては、新たな予告アイコンが第三の表示領域のみに表示される場合があってもよいし、第一の数の予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態においては、新たな予告アイコンが第三の表示領域以外の表示領域にも表示される場合があってもよい。また、第一の数の予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態においては、新たな予告アイコンが第三の表示領域に必ず表示される場合があってもよいし、第一の数の予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態においては、新たな予告アイコンが第三の表示領域に表示されない場合があってもよい。
【２３０９】
また、第一の数の予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態においてのみ、新たな予告アイコンが第三の表示領域に表示される場合があってもよいし、第一の数の予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態以外の状態においても、新たな予告アイコンが第三の表示領域にのみ表示される場合があってもよい。
【２３１０】
また、ここでは、複数の表示手段でステージ名等を表示するタイプも含まれる。
【２３１１】
また、『　前記予告アイコンが前記第三の表示領域に表示されている状態では、前記第四の表示が表示されない［例えば、図１３２（ａ９）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に予告アイコンが表示されている状態では、ステージ名表示部ＳＴ２においてステージ名表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３１２】
ここで、第四の表示は、予告アイコンが第三の表示領域に表示されている状態のみで表示されないものであってもよいし、予告アイコンが第三の表示領域に表示されている状態以外の状態でも表示されないものであってもよい。また、第四の表示は、予告アイコンが第三の表示領域に表示されている状態で必ず表示されないものであってもよいし、予告アイコンが第三の表示領域に表示されている状態で表示される場合があってもよい。
【２３１３】
また、『　前記表示手段は、複数の表示手段によって構成された手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段［例えば、第１特図表示装置２１

２、第２特図表示装置２１４等］であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ等］であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第三の表示手段［例えば、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］であり、
前記第一の表示手段は、図柄変動表示を表示可能な手段であり、
前記第二の表示手段は、演出表示［例えば、図１２９に示される装飾図柄の変動表示等］を表示可能な手段であり、
前記第三の表示手段は、前記第二の表示手段と連携した表示［例えば、図１２９（ａ２）～同図（ａ４）に示される宝箱画像ＴＲから爆弾アイコンＩ６１が飛び出して剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされる表示等］を表示可能な手段であり、
前記第一の表示領域は、前記第三の表示手段における少なくとも一部の領域に設けられた表示領域である［例えば、図１２９（ａ１）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの下方に配置されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３１４】
ここで、表示手段は、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段のみを含んで構成されてもよいし、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段以外の表示手段を含んで構成されてもよい。また、表示手段は、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段を必ず含んで構成されてもよいし、第一の表示手段と第二の表示手段と第三の表示手段の少なくともいずれか一つを含まないで構成される場合があってもよい。
【２３１５】
また、第一の表示手段は、図柄変動表示のみを表示可能なものであってもよいし、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、第一の表示手段は、図柄変動表示を必ず表示するものであってもよいし、図柄変動表示を表示しない場合があってもよい。
【２３１６】
また、第二の表示手段は、演出表示のみを表示可能なものであってもよいし、演出表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、第二の表示手段は、演出表示を必ず表示するものであってもよいし、演出表示を表示しない場合があってもよい。
【２３１７】
また、第三の表示手段は、第二の表示手段の表示と連携した表示のみを表示可能なものであってもよいし、第二の表示手段の表示と連携した表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、第三の表示手段は、第二の表示手段の表示と連携した表示を必ず表示するものであってもよいし、第二の表示手段の表示と連携した表示を表示しない場合があってもよい。
【２３１８】
また、第一の表示領域は、第三の表示手段における一部の領域に設けられたものであってもよいし、第三の表示手段における全部の領域に設けられたものであってもよい。
【２３１９】
また、第一の表示領域は、第三の表示手段における少なくとも一部の領域にのみ設けられたものであってもよいし、第三の表示手段における少なくとも一部の領域以外の領域にも設けられたものであってもよい。また、第一の表示領域は、第三の表示手段における少なくとも一部の領域に必ず設けられたものであってもよいし、第三の表示手段における少なくとも一部の領域に設けられない場合があってもよい。
【２３２０】
また、『 前記第一の表示領域は、線により区画された表示領域である［例えば、図１３２（ａ１）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４は、線により方形状に区画されている等］、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３２１】
ここで、第一の表示領域は、線によってのみ区画されたものであってもよいし、線以外のものを含んで区画されたものであってもよい。また、第一の表示領域は、線により必ず区画されたものであってもよいし、せんにいおって区画されない場合があってもよい。
【２３２２】
また、第二の表示領域も線によって区画されてもよいし、第三の表示領域も線によって区画されてもよい。
【２３２３】
また、『　保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段であり［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１３２（ａ９）に示される予告アイコン（姫の予告アイコンＩ６４、疑似連予告のアイコンＩ６５、剣豪の予告アイコンＩ６２、チャンスアップの予告アイコンＩ６３等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３２４】
ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。
【２３２５】
なお、保留数と予告アイコンの数がたまたま一致する場合があってもよい。
【２３２６】
また、最大保留数と予告アイコンの最大ストック数が同じであってもよいし、異なってもよい。
【２３２７】
この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。
【２３２８】
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。
【２３２９】
また、以上の記載では、
『　表示手段［例えば、装飾図柄表示装置２０８、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
前記予告アイコンは、保留アイコン［例えば、図１３７に示される保留アイコン表示領域に表示されている保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３等］とは異なるアイコンであり、

複数種類の表示態様で前記予告アイコンを表示可能に構成されており、
前記複数種類の表示態様のうちの一つは、第一の表示態様［例えば、図１３７（ｌ）に示される予告アイコン表示領域に表示されている剣豪の予告アイコンＩ６２の表示態様等］であり、
前記複数種類の表示態様のうちの一つは、第二の表示態様［例えば、図１３７（ｉ）に示される予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている拡大表示された剣豪の予告アイコンＩ６２の表示態様等］であり、
前記第一の表示態様よりも前記第二の表示態様の方が前記予告アイコンのサイズが大きく［例えば、図１３７（ｌ）に示される予告アイコン表示領域に表示されている剣豪の予告アイコンＩ６２よりも、図１３７（ｉ）に示される予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている剣豪の予告アイコンＩ６２の方がサイズが大きい等］、
前記予告アイコンは、ストックされた場合に前記第二の表示態様で表示されるアイコンである［例えば、図１３７（ｉ）に示されるように、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされた場合には、剣豪の予告アイコンＩ６２が拡大表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２３３０】
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。
【２３３１】
ここで、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２３３２】
また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があるものであってもよいし、先読み予告表示以外のものとしても表示される場合があるものであってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。
【２３３３】
また、予告アイコンは、複数種類の表示態様でのみ表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示態様以外でも表示可能なものであってもよい。また、予告アイコンは、複数種類の表示態様で必ず表示されるものであってもよいし、複数種類の表示態様で表示されない場合があってもよい。
【２３３４】
また、第一の表示態様よりも第二の表示態様の方が予告アイコンのサイズが必ず大きくてもよいし、第一の表示態様よりも第二の表示態様の方が予告アイコンのサイズが大きくない場合があってもよい。
【２３３５】
また、予告アイコンは、ストックされた場合に第二の表示態様でのみ表示可能なものであってもよいし、ストックされた場合に第二の表示態様以外の表示態様でも表示可能なものであってもよい。また、予告アイコンは、ストックされた場合に第二の表示態様で必ず表示されるものであってもよいし、ストックされた場合に第二の表示態様で表示しない場合があってもよい。
【２３３６】
また、『　前記予告アイコンは、前記第二の表示態様で表示された後で、前記第一の表示態様で表示される場合があるアイコンである［例えば、剣豪のアイコンＩ６２は、図１３７（ｉ）に示されるように拡大表示された後で、図１３７（ｌ）に示されるように通常の表示態様で表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２３３７】
ここで、予告アイコンは、第二の表示態様で表示された後で、第一の表示態様でのみ表示される場合があるものであってもよいし、第二の表示態様で表示された後で、第一の表示態様以外の表示態様でも表示される場合があるものであってもよい。また、予告アイコンは、第二の表示態様で表示された後で、第一の表示態様で必ず表示されるものであってもよいし、第二の表示態様で表示された後で、第一の表示態様で表示しない場合があってもよい。
【２３３８】
また、予告アイコンは、第二の表示態様で表示された後でのみ、第一の表示態様で表示される場合があるものであってもよいし、第二の表示態様で表示された後以外にも、第一の表示態様で表示される場合があるものであってもよい。また、予告アイコンは、第二の表示態様で表示された後で、第一の表示態様で必ず表示されるものであってもよいし、第二の表示態様で表示された後で、第一の表示態様で表示されない場合があってもよい。
【２３３９】
また、『　前記表示手段は、装飾図柄変動表示を表示可能な手段であり［例えば、図１３７（ａ）に示すように、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌでは装飾図柄の変動表示が行われている等］、
前記予告アイコンは、前記第一の表示態様では前記装飾図柄変動表示にオーバーラップされないアイコンである［例えば、図１３７（ｌ）に示すように、予告アイコン表示領域に表示されている通常の表示態様の疑似連予告のアイコンＩ６５や剣豪の予告アイコンＩ６２は、変動表示中の装飾図柄にオーバーラップされていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３４０】
ここで、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ってもよい。
【２３４１】
また、予告アイコンは、第一の表示態様でのみ装飾図柄変動表示にオーバーラップされないものであってもよいし、第一の表示態様以外の表示態様でも装飾図柄変動表示にオーバーラップされないものであってもよい。また、予告アイコンは、第一の表示態様では装飾図柄変動表示に必ずオーバーラップされないものであってもよいし、第一の表示態様では装飾図柄変動表示にオーバーラップされる場合があってもよい。
【２３４２】
また、『　前記装飾図柄変動表示は、前記第一の表示態様の前記予告アイコンにオーバーラップされない表示であり［例えば、図１３７（ｌ）に示すように、変動表示中の装飾図柄は、予告アイコン表示領域に表示されている通常の表示態様の疑似連予告のアイコンＩ６５や剣豪の予告アイコンＩ６２にオーバーラップされていない等］、
前記装飾図柄変動表示は、前記第二の表示態様の前記予告アイコンにオーバーラップされる場合がある表示である［例えば、図１３７（ｉ）に示すように、変動表示中の装飾図柄は、予告アイコン表示枠ＹＦに表示されている拡大表示態様の疑似連予告のアイコンＩ６５や剣豪の予告アイコンＩ６２にオーバーラップされている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３４３】
ここで、装飾図柄変動表示は、第一の表示態様の予告アイコンにのみオーバーラップされないものであってもよいし、第一の表示態様の予告アイコン以外にもオーバーラップされないものがあってもよい。また、装飾図柄変動表示は、第一の表示態様の予告アイコンに必ずオーバーラップされないものであってもよいし、第一の表示態様の予告アイコンに

オーバーラップされる場合があってもよい。
【２３４４】
　また、装飾図柄変動表示は、第二の表示態様の予告アイコンにのみオーバーラップされる場合があるものであってもよいし、第二の表示態様の予告アイコン以外にもオーバーラップされる場合があるものがあってもよい。また、装飾図柄変動表示は、第二の表示態様の予告アイコンに必ずオーバーラップされるものであってもよいし、第二の表示態様の予告アイコンにオーバーラップされない場合があってもよい。
【２３４５】
　また、『　前記予告アイコンは、消化される場合にも前記第二の表示態様で表示されるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３４６】
　ここで、予告アイコンは、消化される場合にのみ第二の表示態様で表示されるものであってもよいし、消化される場合以外の場合にも第二の表示態様で表示されるものであってもよい。また、予告アイコンは、消化される場合に必ず第二の表示態様で表示されるものであってもよいし、消化される場合に第二の表示態様で表示されない場合があってもよい。
【２３４７】
　また、『　前記表示手段は、前記予告アイコンを保留表示領域［例えば、図１３７（ａ）に示されるＵＩ部ＵＩ１における予告アイコン表示領域等］に表示可能な手段であり、
　前記予告アイコンは、前記保留表示領域に表示される場合には前記第一の表示態様で表示されるアイコンである［例えば、図１３７（ｌ）に示されるように、予告アイコン表示領域に表示されている疑似連予告のアイコンＩ６５や剣豪の予告アイコンＩ６２は、通常の表示態様で表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３４８】
　ここで、表示手段は、予告アイコンを保留表示領域にのみ表示可能なものであってもよいし、予告アイコンを保留表示領域以外の領域にも表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、予告アイコンを保留表示領域に必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを保留表示領域に表示しない場合があってもよい。
【２３４９】
　また、予告アイコンは、保留表示領域に表示される場合には第一の表示態様でのみ表示されるものであってもよいし、保留表示領域に表示される場合には第一の表示態様以外の表示態様でも表示されるものであってもよい。また、予告アイコンは、保留表示領域に表示される場合には第一の表示態様で必ず表示されるものであってもよいし、保留表示領域に表示される場合には第一の表示態様で表示されない場合があってもよい。
【２３５０】
　また、予告アイコンは、保留表示領域に表示される場合にのみ第一の表示態様で表示されるものであってもよいし、保留表示領域に表示される場合以外の場合でも第一の表示態様で表示されるものであってもよい。
【２３５１】
　また、『　前記予告アイコンが新たにストックされた場合に、前記保留表示領域に表示されている該予告アイコンの少なくとも一部が前記第二の表示態様で表示される［例えば、図１３７（ｉ）に示されるように、剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされた場合には、予告アイコン表示領域に表示されている疑似連予告のアイコンＩ６５の一部が拡大表示態様で表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２３５２】
　ここで、予告アイコンが新たにストックされた場合に、保留表示領域に表示されている予告アイコンの一部のみが第二の表示態様で表示されてもよいし、予告アイコンが新たにストックされた場合に、保留表示領域に表示されている予告アイコンの全部が第二の表示態様で表示されてもよい。また、予告アイコンが新たにストックされた場合に、保留表示領域に表示されている予告アイコンの少なくとも一部が必ず第二の表示態様で表示されてもよいし、予告アイコンが新たにストックされた場合に、保留表示領域に表示されている予告アイコンの少なくとも一部が第二の表示態様で表示されない場合があってもよい。
【２３５３】
　また、『　前記第二の表示態様は、前記第一の表示態様の前記予告アイコンを拡大した表示態様である［例えば、図１３７（ｉ）に示される拡大表示態様の剣豪の予告アイコンＩ６２は、図１３７（ｌ）に示される通常の表示態様の剣豪の予告アイコンＩ６２を拡大した表示である等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３５４】
　ここで、第二の表示態様は、第一の表示態様の予告アイコンのみを拡大した表示態様であってもよいし、第一の表示態様の予告アイコン以外のものも拡大した表示態様であってもよい。また、第二の表示態様は、第一の表示態様の予告アイコンを必ず拡大した表示態様であってもよいし、第一の表示態様の予告アイコンを拡大しない表示態様であってもよい。
【２３５５】
　また、『　前記表示手段は、複数種類の予告表示［例えば、疑似連演出、フリーズ演出、停止図柄予告、ステージチェンジ演出、リーチ移行演出、プレミア予告演出、再変動演出等］を表示可能な手段であり、
　前記表示手段は、複数種類の前記予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能な手段であり、
　前記予告アイコンが消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記予告表示が表示される場合がある［例えば、図８３（２３）～同図（２５）に示すように、帽子の予告アイコンＩ６が消化された場合には、図８４（２８）～同図（３１）に示される疑似連演出が表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３５６】
　ここで、表示手段は、複数種類の予告表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の予告表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数種類の予告表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の予告表示を表示しない場合があってもよい。
【２３５７】
　また、表示手段は、複数種類の予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の予告アイコン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、複数種類の予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、複数種類の予告アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２３５８】
　また、予告アイコンが消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示のみが表示される場合があってもよいし、予告アイコンが消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類以外の種類の予告表示が表示される場合があってもよい。また、予告アイコンが消化された場合に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示が必ず表示されてもよいし、予告アイコンが消化された場合

に、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示が表示されない場合があってもよい。
【２３５９】
また、予告アイコンが消化された場合にのみ、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示が表示される場合があってもよいし、予告アイコンが消化された場合以外の場合にも、消化された予告アイコンの種類に対応する種類の予告表示が表示される場合があってもよい。
【２３６０】
また、『　前記表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の前記保留アイコンを表示可能な手段であり［例えば、図１３７（ａ）に示されるＵＩ部ＵＩ１における保留アイコン表示領域には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１３７（ａ）に示される予告アイコン（２つの疑似連予告のアイコンＩ６５）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３６１】
ここで、表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の保留アイコン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、保留数に対応する数の保留アイコンを必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の保留アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２３６２】
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。
【２３６３】
また、以上の記載では、
『　複数種類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、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記第一の表示は、アイコン表示枠［例えば、図１４０（ａ）に示される保留表示枠ＦＬ１等］を含む表示であり、
前記アイコン表示枠のうち、枠の内側の領域（以下、「枠内領域」という。）に、図柄変動表示に関するアイコン（以下、「アイコン」という。）が表示可能に構成されており［例えば、図１４０（ａ）に示されるように、変動アイコンｈ０が保留表示枠ＦＬ１に収容されている等］、
前記アイコン表示枠は、複数種類の表示態様で表示可能な表示枠であり、
前記複数種類の表示態様のうちの一の表示態様は、第一の表示態様［例えば、図１４０（ａ）に示される、保留表示枠ＦＬ１のデフォルトの表示態様等］であり、
前記複数種類の表示態様のうちの一の表示態様は、第二の表示態様［例えば、図１４０（ｉ）に示される、保留表示枠ＦＬ１の拡張表示態様等］であり、
前記第二の表示態様は、前記第一の表示態様の少なくとも一部が拡張された表示態様であり［例えば、図１４０（ｉ）に示される、保留表示枠ＦＬ１の拡張表示態様は、図１４０（ａ）に示されるデフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１が上方に拡張した表示態様である等］、
前記第二の表示は、装飾図柄変動表示［例えば、図１４０（ｂ）に示される第１装飾図

柄表示装置２０８Ｌにおける第１装飾図柄の変動表示や、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおける第２装飾図柄の変動表示等］であり、
　前記第一の表示態様で表示されている前記第一の表示は、前記第二の表示にオーバーラップされることがない表示である［例えば、図１４０（ｂ）に示されるデフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１は、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおける第１装飾図柄の変動表示や、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおける第２装飾図柄の変動表示にオーバーラップされない位置に表示されている等］で、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２３６４】
　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。
【２３６５】
　また、この遊技台によれば、優先して表示されるアイコン表示枠を拡張し、その拡張部分において予告や先読み予告などの演出を行うことで遊技者に当該演出が行われていることを気づかせることができる場合がある。近年の遊技台においては、多彩な演出表示が同時に複数行われているため、複雑で視認しにくい傾向があるが、この遊技台によれば、遊技者が常に着目している図柄変動表示に関するアイコンを表示するアイコン表示枠を拡張させることにより、他の演出表示と区別して識別することが可能となり、演出効果を高めることができる場合がある。
【２３６６】
　ここで、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。
【２３６７】
　また、表示手段は、第一の表示と第二の表示のみを表示可能なものであってもよいし、第一の表示と第二の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一の表示と第二の表示を必ず表示するものであってもよいし、第一の表示と第二の表示を表示しない場合があってもよい。
【２３６８】
　また、第一の表示は、アイコン表示枠のみを含むものであってもよい。すなわち、第一の表示とは、アイコン表示枠のことであってもよい。また、第一の表示は、アイコン表示枠以外のものも含むものであってもよい。また、第一の表示は、アイコン表示枠を必ず含むものであってもよいし、アイコン表示枠を含まない場合があってもよい。
【２３６９】
　なお、ここで、「アイコン表示枠」のことを、「保留表示枠」、「保留枠」、「ＵＩ」、「保留アイコン表示領域」等といったりする場合がある。また、「アイコン表示枠」は、保留アイコンや変動アイコン等の少なくとも一部にオーバーラップされる場合がある表示である。また、「アイコン表示枠」は、装飾図柄表示装置の表示画面の端部近傍に表示されるため、他の演出表示に邪魔されない場合がある。また、「アイコン表示枠」とは、一の変動アイコン又は保留アイコンが表示される枠のことである、という場合がある。また、「アイコン表示枠」は、停止後の装飾図柄にオーバーラップされない表示枠であり、また、少なくとも、保留アイコン等の一部によってオーバーラップされる表示枠であるということもできる。また、「アイコン表示枠」は、保留アイコン等の背面側に表示される背景表示であって、装飾図柄の背景表示とは異なる背景表示であるということもできる。
【２３７０】
　また、ここで、「アイコン表示枠」とは、「枠」という文言に捉われることなく、アイコンが表示される部分であると遊技者が認識可能な部分のことであり、枠画像の表示は一例であってこれに拘泥されるものではない。

【２３７１】
また、アイコン表示枠のうち、枠内領域にアイコンのみが表示可能に構成されてもよいし、アイコン表示枠のうち、枠内領域にアイコン以外のものも表示可能に構成されてもよい。また、アイコン表示枠のうち、枠内領域にアイコンが必ず表示されるように構成されてもよいし、アイコン表示枠のうち、枠内領域にアイコンが表示されない場合があるように構成されてもよい。
【２３７２】
なお、ここで、枠内領域は、アイコン表示枠を構成するものであり、したがって、第一の表示に含まれる概念のものである。
【２３７３】
また、アイコン表示枠は、複数種類の表示態様でのみ表示可能なものであってもよいし、複数種類の表示態様以外の表示態様でも表示可能なものであってもよい。また、アイコン表示枠は、複数種類の表示態様で必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示態様で表示しない場合があってもよい。
【２３７４】
また、アイコン表示枠は、第一の表示態様と第二の表示態様でのみ表示可能なものであってもよいし、第一の表示態様と第二の表示態様以外の表示態様も表示可能なものであってもよい。また、アイコン表示枠は、第一の表示態様と第二の表示態様とを必ず表示するものであってもよいし、第一の表示態様と第二の表示態様とを表示しない場合があってもよい。
【２３７５】
また、第二の表示態様は、第一の表示態様の一部のみが拡張されたものであってもよいし、第一の表示態様の全部が拡張されたものであってもよい。
【２３７６】
なお、ここで、「前記第一の表示態様の少なくとも一部が拡張された表示態様」を、第二のアイコン表示枠という場合がある。
【２３７７】
また、ここで、「拡張」とは、広義では、「アイコン表示枠」の言いかえの表示のことであるということもできるし、画像あるいは領域の面積が大きくなることということもできる。
【２３７８】
また、第一の表示態様で表示されている第一の表示は、第二の表示にのみオーバーラップされることがないものであってもよいし、第二の表示態様以外の表示態様にもオーバーラップされることがないものであってもよい。また、第一の表示態様で表示されている第一の表示は、第二の表示に必ずオーバーラップされることがないものであってもよいし、第二の表示にオーバーラップされる場合があってもよい。
【２３７９】
なお、ここで、「装飾図柄変動表示」には、装飾図柄の停止表示や、変動開始時で図柄が識別可能な状態での表示を含んでもよいし、例えば、高速変動中等で、停止表示中の表示状態や変動開始時の表示状態よりも識別困難な状態での表示（例えば、高速変動中の半透明表示等）を含んでもよいし、ＳＰリーチ中等において表示されるサイズが小さくされた装飾図柄の変動表示を含んでもよい。
【２３８０】
また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第三の表示は、演出表示［例えば、図１４０（ｇ）～同図（ｌ）に示される、忍者のキャラクタＮＪ１が手裏剣ＳＨ１を投てきして第２の保留アイコンｈ１２の表示態様を変化させる演出表示等］であり、
前記第二の表示態様のうちの前記第一の表示態様から拡張された部分（以下、「拡張部分［例えば、図１４０（ｉ）に示される、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１における拡張部分等］」という。）に、前記第三の表示がオーバーラップして表示可能に構成されてお

り［例えば、図１４０（ｇ）～同図（ｌ）に示されるように、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様を変化させる演出表示において、忍者のキャラクタＮＪ１が保留表示枠ＦＬ１における拡張部分に表示されている等］、
　前記拡張部分は、前記第二の表示にオーバーラップされることがない部分である［例えば、図１４０（ｆ）に示されるように、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１は、変動表示中の第１装飾図柄や第２装飾図柄にオーバーラップされていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３８１】
　この遊技台によれば、少なくとも当該変動の当否を示す装飾図柄の変動表示よりも優先してアイコン表示枠の拡張表示を行い、当該拡張部分で予告や先読み予告等の演出表示を行うので、演出効果を向上させることができる場合がある。
【２３８２】
　ここで、表示手段は、第三の表示のみを表示可能なものであってもよいし、第三の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第三の表示を必ず表示するものであってもよいし、第三の表示を表示しない場合があってもよい。
【２３８３】
　なお、ここで、「演出表示」には、保留アイコンや変動アイコンの表示態様が変化するものや、保留アイコンや変動アイコンの表示態様を変化させる演出表示等がある。
【２３８４】
　また、拡張部分に第三の表示のみがオーバーラップして表示可能に構成されてもよいし、拡張部分に第三の表示以外の表示もオーバーラップして表示可能に構成されてもよい。また、拡張部分に第三の表示が必ずオーバーラップして表示されるように構成されてもよいし、拡張部分に第三の表示がオーバーラップして表示されない場合があるように構成されてもよい。
【２３８５】
　なお、ここで、「拡張部分」は、拡張前の部分との差分であったり、拡張前のアイコン表示枠の一部分のみを拡張（あるいは、拡大）させた場合は、それそのものを指す場合がある。
【２３８６】
　また、拡張部分は、第二の表示にのみオーバーラップされることがないものであってもよいし、第二の表示以外の表示にもオーバーラップされることがないものであってもよい。また、拡張部分は、第二の表示に必ずオーバーラップされることがないものであってもよいし、第二の表示にオーバーラップされることがある場合があってもよい。
【２３８７】
　また、『　前記演出表示は、先読み予告の表示［例えば、図１４０（ｇ）～同図（ｌ）に示される、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様を変化させる演出表示等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３８８】
　また、『　前記演出表示は、前記アイコンの表示態様を変化させる表示［例えば、図１４０（ｇ）～同図（ｌ）に示されるように、第２の保留アイコンｈ１２の表示態様を白色で点滅する表示態様から、緑色で点灯する表示態様に変化させる演出表示等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３８９】
　また、『　前記第二の表示は、前記拡張部分にオーバーラップされる場合がある表示である［例えば、図１４０（ｆ）に示されるように、変動表示中の装飾図柄が拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１にオーバーラップされている等］、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。
【２３９０】
　ここで、第二の表示は、拡張部分にのみオーバーラップされる場合があるものであってもよいし、拡張部分以外の部分にもオーバーラップされる場合があるものであってもよい。また、第二の表示は、拡張部分に必ずオーバーラップされるものであってもよいし、拡張部分にオーバーラップされない場合があるものであってもよい。
【２３９１】
　また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第四の表示であり、
　前記第四の表示は、セリフの表示［例えば、図１４０（ｉ）に示される、吹き出しＴＴ２におけるチビ姫のキャラクタＣＨ１によるセリフの表示や、吹き出しＴＴ３における爺のキャラクタＧＹ１によるセリフの表示等］であり、
　前記第四の表示は、前記第一の表示態様の前記アイコン表示枠にオーバーラップされることがない表示であり［例えば、図１４０（ｄ）に示されるように、デフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１は、吹き出しＴＴ２や吹き出しＴＴ３と重なっていない等］、
　前記第四の表示は、前記拡張部分にオーバーラップされる場合がある表示である［例えば、図１４０（ｉ）に示されるように、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１は、吹き出しＴＴ２に表示されたチビ姫のキャラクタＣＨ１によるセリフの表示にオーバーラップしている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２３９２】
　ここで、表示手段は、第四の表示のみ表示可能なものであってもよいし、第四の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第四の表示を必ず表示するものであってもよいし、第四の表示を表示しない場合があってもよい。
【２３９３】
　なお、ここで、「セリフの表示」は、「セリフ予告」や「会話予告」という場合があり、例えば、当該変動の予告、先読み予告、チュートリアル表示等が含まれる場合がある。
【２３９４】
　また、第四の表示は、第一の表示態様のアイコン表示枠にのみオーバーラップされることがないものであってもよいし、第一の表示態様のアイコン表示枠以外にもオーバーラップされることがないものがあってもよい。また、第四の表示は、第一の表示態様のアイコン表示枠に必ずオーバーラップされることがないものであってもよいし、第一の表示態様のアイコン表示枠にオーバーラップされることがあってもよい。
【２３９５】
　なお、ここで、「前記第四の表示は、前記第一の表示態様の前記アイコン表示枠にオーバーラップされることがない表示」とは、表示位置的にオーバーラップされることがないような構成になっているものも含まれる概念である。
【２３９６】
　また、第四の表示は、拡張部分にのみオーバーラップされる場合があるものであってもよいし、拡張部分以外の部分にもオーバーラップされる場合があるものであってもよい。また、第四の表示は、拡張部分に必ずオーバーラップされるものであってもよいし、拡張部分にオーバーラップされない場合があるものであってもよい。
【２３９７】
　また、「セリフの表示」には、第一のセリフの表示と第二のセリフの表示が含まれており、第一のセリフの表示は、拡張部分にオーバーラップされる場合がある表示であり、第二のセリフの表示は、拡張部分にオーバーラップされることがない表示であってもよい。
【２３９８】
　また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第五の表示であり、
　前記第五の表示は、予告表示［例えば、図１４５（ｃ－１）～同図（ｃ－６）に示される、宝箱の予告アイコンＢＸの表示態様を変化する演出表示や、図１４７（ｃ－１）～同

図（ｃ－４）に示される、変動アイコンｈ０の表示態様を変化する演出表示等］であり、
前記拡張部分において、前記第五の表示がオーバーラップして表示可能に構成されており［例えば、図１４５（ｃ－１）～同図（ｃ－６）に示される、宝箱の予告アイコンＢＸの表示態様を変化する演出表示や、図１４７（ｃ－１）～同図（ｃ－４）に示される、変動アイコンｈ０の表示態様を変化する演出表示において、忍者のキャラクタＮＪ１が拡張表示態様の保留アイコン表示領域ＦＬ１の拡張部分にオーバーラップしている等］、
前記第三の表示と前記第五の表示は、一部が同じ表示である［例えば、図１４０（ｇ）～同図（ｌ）に示される第２の保留アイコンｈ１２の表示態様を変化する演出表示も、図１４５（ｃ－１）～同図（ｃ－６）に示される、宝箱の予告アイコンＢＸの表示態様を変化する演出表示も、図１４７（ｃ－１）～同図（ｃ－４）に示される、変動アイコンｈ０の表示態様を変化する演出表示も、拡張表示態様の保留アイコン表示領域ＦＬ１の拡張部分に忍者のキャラクタＮＪ１が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【２３９９】
この遊技台によれば、例えば、装飾図柄で当該変動の当否を確認しにくい代わりに、拡張したアイコン表示枠で第三の表示と第五の表示の両方の表示を行うことで、アイコン表示枠を見れば両方の表示を見逃さずに見ることができる場合がある。また、第三の表示と第五の表示の全てが異なる態様だと、当該変動に期待すべきか次以降に行われる図柄変動表示に期待すべきかが明確となってしまう場合があるが、第三の表示と第五の表示の一部を同じ態様とすることで、期待できる図柄変動表示がいずれであるかが認識できるようになるまで期待感を高めることができる場合がある。

【２４００】
ここで、表示手段は、第五の表示のみを表示可能なものであってもよいし、第五の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第五の表示を必ず表示するものであってもよいし、第五の表示を表示しない場合があってもよい。

【２４０１】
また、拡張部分において、第五の表示のみがオーバーラップして表示可能に構成されたものであってもよいし、拡張部分において、第五の表示以外の表示もオーバーラップして表示可能に構成されたものであってもよい。また、拡張部分において、第五の表示が必ずオーバーラップして表示するように構成されたものであってもよいし、拡張部分において、第五の表示がオーバーラップして表示されない場合があるように構成されたものであってもよい。

【２４０２】
また、拡張部分においてのみ、第五の表示がオーバーラップして表示可能に構成されたものであってもよいし、拡張部分以外の部分においても、第五の表示がオーバーラップして表示可能に構成されたものであってもよい。

【２４０３】
なお、ここで、「予告表示」とは、変動アイコンの変化演出であってもよいし、疑似連図柄等の特殊図柄の停止等であってもよい。

【２４０４】
また、「前記第三の表示と前記第五の表示は、一部が同じ表示である」とは、例えば、キャラクタが登場するまでのアニメーションまでが同じであるものも含む概念である。

【２４０５】
また、『　前記第一の表示態様での前記枠内領域（以下、「第一の枠内領域［例えば、図１４０（ａ）に示されるデフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域等］」という。）の面積は、第一の面積であり、
前記第二の表示態様での前記枠内領域（以下、「第二の枠内領域［例えば、図１４０（ｉ）に示される拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域等］」という。）の面積は、第二の面積であり、

前記第二の面積は、前記第一の面積よりも大きい面積であり、
前記拡張部分とは、前記第二の枠内領域と前記第一の枠内領域の差分の領域の部分のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４０６】
また、『 前記第二の枠内領域は、前記第一の枠内領域を含んで構成された領域である［例えば、図１４０（ｉ）に示すように、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域は、デフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域を含んで構成されている等］、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４０７】
ここで、第二の枠内領域は、第一の枠内領域の一部を含んで構成されたものであってもよいし、第一の枠内領域の全部を含んで構成されたものであってもよい。
【２４０８】
また、『 請求項１に記載の「前記第一の表示態様の少なくとも一部が拡張された表示態様」とは、「前記第一の表示態様のうちの前記枠内領域の面積が大きくなった表示態様」のことである［例えば、図１４０（ｉ）に示すように、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１は、デフォルトの表示態様の保留表示枠ＦＬ１の枠内の領域の面積が大きくなった表示態様である等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４０９】
また、『 前記アイコンが表示されていない状態であっても前記アイコン表示枠が前記第一の表示態様で表示可能に構成されている［例えば、保留がなく、図柄変動表示も行われておらず、変動アイコンｈ０も保留アイコンｈ１１～ｈ１４も表示されていない状態でも、保留表示枠ＦＬ１は表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４１０】
ここで、アイコンが表示されていない状態であってもアイコン表示枠が第一の表示態様でのみ表示可能に構成されてもよいし、アイコンが表示されていない状態であってもアイコン表示枠が第一の表示態様以外の表示態様でも表示可能に構成されてもよい。また、アイコンが表示されていない状態であってもアイコン表示枠が第一の表示態様で必ず表示されるように構成されてもよいし、アイコンが表示されていない状態であってもアイコン表示枠が第一の表示態様で表示されない場合があるように構成されてもよい。
【２４１１】
なお、アイコンが表示されない状態でアイコン表示枠が表示されるとともに、アイコン表示枠以外の領域にアイコンが表示される状態となる場合があってもよい。
【２４１２】
また、『 前記枠内領域に表示可能な前記アイコンは、変動アイコンである［例えば、図１４０（ｉ）に示すように、拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１には、変動アイコンｈ０が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４１３】
ここで、枠内領域に表示可能なアイコンが保留アイコンであってもよい。
【２４１４】
また、『 前記表示手段は、前記アイコンとして保留アイコン［例えば、保留アイコン表示領域に表示される第１の保留アイコンｈ１１～第４の保留アイコンｈ１４等］を表示

可能な手段であり、
　前記表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数に対応する数の前記保留アイコンを表示可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４１５】
　ここで、表示手段は、アイコンとして保留アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、アイコンとして保留アイコン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、アイコンとして保留アイコンを必ず表示するものであってもよいし、アイコンとして保留アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２４１６】
　また、表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数に対応する数の保留アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、図柄変動表示の開始が保留されている数に対応する数の保留アイコン以外の保留アイコンも表示可能なものであってもよい。また、図柄変動表示の開始が保留されている数に対応する数の保留アイコンを必ず表示するものであってもよいし、図柄変動表示の開始が保留されている数に対応する数の保留アイコンを表示しない場合があってもよい。
【２４１７】
　また、『　前記第二の表示態様で表示されている前記第一の表示は、前記第二の表示にオーバーラップされることがない表示である［例えば、図１４０（ｆ）～同図（ｍ）に示される拡張表示態様の保留表示枠ＦＬ１は、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌにおける第１装飾図柄の変動表示や、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍにおける第２装飾図柄の変動表示にオーバーラップされていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４１８】
　ここで、第二の表示態様で表示されている第一の表示は、第二の表示にのみオーバーラップされることがないものであってもよいし、第二の表示態様以外の表示態様にもオーバーラップされることがないものであってもよい。また、第二の表示態様で表示されている第一の表示は、第二の表示態様に必ずオーバーラップされることがないものであってもよいし、第二の表示態様にオーバーラップされる場合があってもよい。
【２４１９】
　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。
【２４２０】
　また、以上の記載では、
『　表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備えた遊技台であって、
　前記表示手段は、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能な手段であり、
　前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
　前記予告アイコンが表示される表示領域［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４、ステージ名表示部ＳＴ２等］は、保留アイコン［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域に表示されている保留アイコンｈ１１，ｈ１２，ｈ１３等］が表示される表示領域［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域等］とは異なる表示領域であり、
　前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される文字表示等］であり、

前記第一の表示は、説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される「予告アイコン消化で・・・」の表示、図１２５（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１に表示される「殿様は八代将軍です」の表示、同図（ｌ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ１に表示される「パンダは殿様の師匠」等］であり、
前記第一の表示は、表示される場合には前記表示手段における第一の表示領域［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４等］に表示される表示であり、
前記予告アイコンは、前記第一の表示領域に表示される場合があるアイコン［例えば、図１３２（ａ９）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ４には、剣豪の予告アイコンＩ６２とチャンスアップの予告アイコンＩ６３が表示（ストック）されている等］であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第四の表示［例えば、図１３２に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される文字表示等］であり、
前記第四の表示は、説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される「城下町ステージ」の表示、図１２６（ｃ）に示されるステージ名表示部ＳＴ１に表示される「剣豪リーチ」の表示等］であり、
前記第四の表示の表示内容は、前記第一の表示の表示内容とは異なる表示内容であり、
前記第四の表示は、表示される場合には前記表示手段における第三の表示領域［例えば、図１３２（ａ１）に示されるステージ名表示部ＳＴ２等］に表示される表示であり、
前記第三の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域であり、
第一の数［例えば、３つ等］の前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態において、新たな前記予告アイコン［ここでいう「前記予告アイコン」とは、例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等のことであり、「第一の数の前記予告アイコン」の「前記予告アイコン」のことではない］が前記第三の表示領域に表示される場合がある［例えば、図１３２に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に３つの予告アイコンが表示されている状態において、新たな予告アイコンがステージ名表示部ＳＴ２に表示される等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
【２４２１】
また、『　前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態では、前記第一の表示が表示されない［例えば、図１３２（ａ９）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４に予告アイコンが表示されている状態では、チュートリアル表示部ＴＴ４において説明表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４２２】
また、『　前記予告アイコンが消化されると、前記第一の表示の表示が再開される場合がある［例えば、図１３２（ａ９）に示される予告アイコンのうち、チュートリアル表示部ＴＴ４に表示されている予告アイコンが全て消化されると説明表示を再開する等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４２３】
また、『　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示［例えば、図１３１（ｄ）に示される、チュートリアル表示部ＴＴ１における「激熱」の文字表示等］であり、
前記第二の表示は、予告表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記第一の表示領域に表示される表示であり［例えば、図１３１（ｄ）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１に「激熱」の文字表示が表示されている等］、
前記説明表示は、前記予告アイコンに関する説明表示［例えば、図１３２（ａ１）に示

される、チュートリアル表示部ＴＴ４における「予告アイコン消化で・・・」の文字表示等］である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４２４】
また、『 前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示［例えば、図１３１（ａ１）に示される、吹き出し部ＴＴ２における「赤より金が熱い」の文字表示や、同図（ａ６）に示される、吹き出し部ＴＴ２における「剣豪リーチは熱い」の文字表示や、吹き出し部ＴＴ３における「パンダ乱入すると」の文字表示等］であり、
前記第三の表示は、説明表示であり、
前記第三の表示の表示内容は、前記第一の表示の表示内容とは異なる表示内容であり、
前記第三の表示は、表示される場合には前記表示手段における第二の表示領域に表示される表示であり［例えば、図１３１（ａ６）に示される、吹き出し部ＴＴ２や吹き出し部ＴＴ３等］、
前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４２５】
また、『 前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態であっても、前記第三の表示が表示される場合がある［例えば、図１３１（ａ１０）に示されるように、剣豪の予告アイコンＩ６２がチュートリアル表示部ＴＴ４に表示されている状態であっても、吹き出し表示部ＴＴ２に「剣豪リーチは熱い」の文字表示が表示され、吹き出し表示部ＴＴ３に「パンダ乱入すると」の文字表示が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４２６】
また、『 前記予告アイコンが前記第三の表示領域に表示されている状態では、前記第四の表示が表示されない［例えば、図１３２（ａ９）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に予告アイコンが表示されている状態では、ステージ名表示部ＳＴ２においてステージ名表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４２７】
また、『 前記表示手段は、複数の表示手段によって構成された手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段［例えば、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４等］であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ等］であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第三の表示手段［例えば、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］であり、
前記第一の表示手段は、図柄変動表示を表示可能な手段であり、
前記第二の表示手段は、演出表示［例えば、図１２９に示される装飾図柄の変動表示等］を表示可能な手段であり、
前記第三の表示手段は、前記第二の表示手段と連携した表示［例えば、図１２９（ａ２）～同図（ａ４）に示される宝箱画像ＴＲから爆弾アイコンＩ６１が飛び出して剣豪の予告アイコンＩ６２がストックされる表示等］を表示可能な手段であり、
前記第一の表示領域は、前記第三の表示手段における少なくとも一部の領域に設けられた表示領域である［例えば、図１２９（ａ１）に示されるように、チュートリアル表示部ＴＴ１が第３装飾図柄表示装置２０８Ｎの下方に配置されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。
【２４２８】
また、『 前記第一の表示領域は、線により区画された表示領域である［例えば、図１３２（ａ１）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４は、線により方形状に区画されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４２９】
また、『 保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、装飾図柄表示装置２０８等］を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段であり［例えば、図１３２に示される保留アイコン表示領域には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１３２（ａ９）に示される予告アイコン（姫の予告アイコンＩ６４、疑似連予告のアイコンＩ６５、剣豪の予告アイコンＩ６２、チャンスアップの予告アイコンＩ６３等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４３０】
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。
【２４３１】
また、以上の記載では、
『 表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能な手段であり、
予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
予告アイコンが表示される表示領域［例えば、図１５５に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４、ステージ名表示部ＳＴ２、吹き出し部ＴＴ２等］は、保留アイコン［例えば、図１５５に示される保留アイコン表示領域に表示されている保留アイコンｈ１１，ｈ１２等］が表示される表示領域［例えば、図１５５に示される保留アイコン表示領域等］とは異なる表示領域であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第一の表示［例えば、図１５５に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される文字表示等］であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第二の表示［例えば、図１５５に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される文字表示等］であり、
前記第一の表示は、文字表示［例えば、図１５５（ａ）に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される「城下町ステージ」の表示等］であり、
前記第二の表示は、文字表示［例えば、図１５５（ａ）に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される「予告アイコン消化で・・・」の表示等］であり、
前記第一の表示は、表示される場合には前記表示手段における第一の表示領域［例えば、図１５５に示されるステージ名表示部ＳＴ２等］に表示される表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記表示手段における第二の表示領域［例えば、図１５５に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４等］に表示される表示であり、

前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域であり、
前記第一の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり［例えば、図１５５（ｆ）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されている等］、
前記第二の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり［例えば、図１５７（ｂ２）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４に剣豪の予告アイコンＩ６２が表示されている等］、
前記第一の表示領域に複数の予告アイコンが表示される場合がある［例えば、図１５５（ｋ３）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に２つの疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【２４３２】
従来の遊技台では、表示手段に改良の余地があるが、この遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【２４３３】
ここで、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。

【２４３４】
また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があってもよいし、先読み予告表示以外の表示（例えば、当該変動予告等）としても表示される場合があってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。

【２４３５】
また、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類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、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。

【２４３６】
また、表示手段は、第一の表示と第二の表示のみを表示可能なものであってもよいし、第一の表示と第二の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一の表示と第二の表示を必ず表示するものであってもよいし、第一の表示と第二の表示を表示しない場合があってもよい。

【２４３７】
また、第一の表示は、表示される場合には表示手段における第一の表示領域にのみ表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第一の表示領域以外にも表示されるものであってもよい。また、第一の表示は、表示される場合には表示手段における第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。

【２４３８】
また、第二の表示は、表示される場合には表示手段における第二の表示領域にのみ表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第二の表示領域以外にも表示されるものであってもよい。また、第二の表示は、表示される場合には表示手段における第二の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第二の表示領域に表示されない場合があってもよい。

【２４３９】
また、第一の表示領域と第二の表示領域は、少なくとも一部が重なってもよいし、重なっていなくてもよい。また、第一の表示領域と第二の表示領域では、第一の表示領域の方が面積が大きくてもよいし、第二の表示領域の方が面積が大きくてもよいし、同じ面積で

あってもよい。また、第一の表示領域と第二の表示領域では、形状が異なってもよいし、形状が同じであってもよい。

【２４４０】

また、第一の表示領域に予告アイコンのみが表示される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコン以外のものも表示される場合があってもよい。また、第一の表示領域に予告アイコンが必ず表示されてもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されない場合があってもよい。

【２４４１】

また、第二の表示領域に予告アイコンのみが表示される場合があってもよいし、第二の表示領域に予告アイコン以外のものも表示される場合があってもよい。また、第二の表示領域に予告アイコンが必ず表示されてもよいし、第二の表示領域に予告アイコンが表示されない場合があってもよい。

【２４４２】

また、第一の表示領域に複数の予告アイコンのみが表示される場合があってもよいし、第一の表示領域に複数の予告アイコン以外のものも表示される場合があってもよい。また、第一の表示領域に複数の予告アイコンが必ず表示されてもよいし、第一の表示領域に複数の予告アイコンが表示されない場合があってもよい。

【２４４３】

なお、第一の表示領域に表示される文字表示として、例えば、曲名、選択キャラクタ、選択キャラクタ名、演出モードといった、選択しているものを示す表示であってもよい。ここで、演出モードは、例えば、モード毎に予告や演出の出現率が異なるものであってもよいし、モード毎に演出内容が異なるものであってもよい。また、第一の表示領域に表示される文字表示として、例えば、特定の演出モードが実行される残り図柄変動回数を示す滞在回数、ステージ名、連荘回数、連荘回数に基づいて付与される称号、大当り中や連荘中における獲得賞球数、保留数、遊技の結果として付与されるポイントに応じたレベルの表示、このレベルに対応して付与される称号、連打操作演出において表示される連打メーターの表示（あるいは、敵を撃破するまでのバロメータを示すメーターの表示）、１回の図柄変動表示において発生した疑似連演出の回数、確変中や電サポ中に行われる演出であって倒すことにより大当りとなることが確約される敵キャラクタ（撃破する敵キャラクタ）の表示、撃破した敵キャラクタの表示といった、現在の状況を示す表示であってもよい。また、第一の表示領域に表示されるその他の文字表示として、セリフ予告、チュートリアル表示、機能説明（音量変更方法の説明等）、実行中のリーチの種別、ミニゲーム、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）演出が行われるまでのカウントダウン表示、ＲＴＣ演出等の特定の演出が行われている期間において表示されるミニ画面の表示、ミッションの表示、右打ちや左打ちの打ち方指示表示、電チューを狙って打つよう指示する表示、所定の貯留部に遊技球を貯留させる指示表示が表示されてもよい。また、上述した文字表示の例の全てを第一の表示領域に表示するようにしてもよいし、上述した文字表示の例のうちの一部については第一の表示領域に表示しないようにしてもよい。

【２４４４】

また、第二の表示領域に表示される文字表示として、例えば、曲名、選択キャラクタ、選択キャラクタ名、演出モードといった、選択しているものを示す表示であってもよい。ここで、演出モードは、例えば、モード毎に予告や演出の出現率が異なるものであってもよいし、モード毎に演出内容が異なるものであってもよい。また、第二の表示領域に表示される文字表示として、例えば、特定の演出モードが実行される残り図柄変動回数を示す滞在回数、ステージ名、連荘回数、連荘回数に基づいて付与される称号、大当り中や連荘中における獲得賞球数、保留数、遊技の結果として付与されるポイントに応じたレベルの表示、このレベルに対応して付与される称号、連打操作演出において表示される連打メーターの表示（あるいは、敵を撃破するまでのバロメータを示すメーターの表示）、１回の図柄変動表示において発生した疑似連演出の回数、確変中や電サポ中に行われる演出であって倒すことにより大当りとなることが確約される敵キャラクタ（撃破する敵キャラクタ

）の表示、撃破した敵キャラクタの表示といった、現在の状況を示す表示であってもよい。また、第二の表示領域に表示されるその他の文字表示として、セリフ予告、チュートリアル表示、機能説明（音量変更方法の説明等）、実行中のリーチの種別、ミニゲーム、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）演出が行われるまでのカウントダウン表示、ＲＴＣ演出等の特定の演出が行われている期間において表示されるミニ画面の表示、ミッションの表示、右打ちや左打ちの打ち方指示表示、電チューを狙って打つよう指示する表示、所定の貯留部に遊技球を貯留させる指示表示が表示されてもよい。また、上述した文字表示の例の全てを第二の表示領域に表示するようにしてもよいし、上述した文字表示の例のうちの一部については第二の表示領域に表示しないようにしてもよい。

【２４４５】

また、『　前記第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、前記第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合がある［例えば、図１５７（ｂ１）～同図（ｂ２）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に２つの疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されている状態で、チュートリアル表示部ＴＴ４に剣豪の予告アイコンＩ６２の表示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。

【２４４６】

ここで、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示が必ず開始されてもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。

【２４４７】

また、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にのみ予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域以外の表示領域にも予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に必ず予告アイコンの表示が開始されてもよい。

【２４４８】

また、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態においてのみ、第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態以外の状態においても、第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、必ず第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。

【２４４９】

また、『　予告アイコンとして複数種類のアイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能に構成されており、

前記複数種類のアイコンのうちの一のアイコンは、第一のアイコン［例えば、疑似連予告のアイコンＩ６５等］であり、

前記第一の表示領域に前記第一のアイコンが表示されている状態において、前記第二の表示領域にも該第一のアイコンの表示が開始される場合がある［例えば、図１５５（ｉ）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に１つの疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されている状態で、吹き出し部ＴＴ２にも疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されている等］、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。
【２４５０】
ここで、予告アイコンとして複数種類のアイコンのみを表示可能に構成されてもよいし、予告アイコンとして複数種類のアイコン以外のアイコンも表示可能に構成されてもよい。また、予告アイコンとして複数種類のアイコンを必ず表示するように構成されてもよいし、予告アイコンとして複数種類のアイコンを表示しない場合があるように構成されてもよい。
【２４５１】
また、予告アイコンとして第一のアイコンのみを表示可能に構成されてもよいし、予告アイコンとして第一のアイコン以外のアイコンも表示可能に構成されてもよい。また、予告アイコンとして第一のアイコンを必ず表示するように構成されてもよいし、予告アイコンとして第一のアイコンを表示しない場合があるように構成されてもよい。
【２４５２】
また、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にも第一のアイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にも第一のアイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にも第一のアイコンの表示が必ず開始されてもよいし、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にも第一のアイコンの表示が開始されない場合があってもよい。
【２４５３】
また、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に第一のアイコンのみの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にも第一のアイコン以外のアイコンの表示も開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にも必ず第一のアイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２４５４】
また、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態においてのみ、第二の表示領域にも第一のアイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態以外の状態においても、第二の表示領域にも第一のアイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に第一のアイコンが表示されている状態において、必ず第二の表示領域にも第一のアイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２４５５】
また、『　予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態では、前記第一の表示が表示されないい［例えば、図１５５（ｆ）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に予告アイコンが表示されている状態では、ステージ名表示部ＳＴ２においてステージ名の表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４５６】
ここで、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態でのみ、第一の表示が表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態以外でも、第一の表示が表示されないように構成されてもよい。また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態では、必ず第一の表示が表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態で、第一の表示が表示される場合があってもよい。
【２４５７】
また、『　予告アイコンが消化されると、前記第一の表示の表示が再開される場合があ

る［例えば、図１５６（ａ２）～同図（ａ３）に示すように、第２のボタン予告アイコンＩ１１が消化されると、ステージ名表示部ＳＴ２では、ステージ名の表示が再開されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４５８】
ここで、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示のみが再開される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示以外にも再開されるものがあってもよい。また、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が必ず再開されてもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が再開されない場合があってもよい。
【２４５９】
また、『　予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態であっても、前記第二の表示が表示される場合がある［例えば、図１５５（ｆ）に示されるように、疑似連予告のアイコンＩ６５がステージ名表示部ＳＴ２に表示されている状態であっても、チュートリアル表示部ＴＴ４に「予告アイコン消化で・・・」の文字表示が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４６０】
ここで、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示のみが表示される場合があってもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示が必ず表示されてもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示が表示されない場合があってもよい。
【２４６１】
また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態でのみ、第二の表示が表示される場合があってもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態以外の状態であっても、第二の表示が表示される場合があってもよい。
【２４６２】
また、『　予告アイコンが前記第二の表示領域に表示されている状態では、前記第二の表示が表示されない［例えば、図１５７（ｂ２）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４に予告アイコンが表示されている状態では、チュートリアル表示部ＴＴ４において文字表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４６３】
ここで、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示のみが表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示以外の表示も表示されないように構成されてもよい。また、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示が必ず表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示が表示される場合があるように構成されてもよい。
【２４６４】
また、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態でのみ、第二の表示が表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態以外の状態でも、第二の表示が表示されないように構成されてもよい。
【２４６５】
また、『　前記第一の表示領域は、線により区画された表示領域であり［例えば、図１

５５（ａ）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２は、線により方形状に区画されている等］、
前記第二の表示領域は、線により区画された表示領域である［例えば、図１５５（ａ）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４は、線により方形状に区画されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４６６】
また、『 保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段であり［例えば、図１５５（ａ）に示される保留アイコン表示領域には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１５５（ｆ）に示される予告アイコン（例えば、疑似連予告のアイコンＩ６５等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４６７】
ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。
【２４６８】
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。
【２４６９】
また、以上の記載では、
『 操作手段［例えば、演出ボタン１３６等］と、
表示手段［例えば、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第２装飾図柄表示装置２０８Ｍ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能な手段であり、
予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
予告アイコンが表示される表示領域［例えば、図１５６に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４、ステージ名表示部ＳＴ２、吹き出し部ＴＴ２等］は、保留アイコン［例えば、図１５６に示される保留アイコン表示領域に表示されている保留アイコンｈ１１等］が表示される表示領域［例えば、図１５６に示される保留アイコン表示領域等］とは異なる表示領域であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第一の表示［例えば、図１５６に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される文字表示等］であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第二の表示［例えば、図１５６に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４に表示される文字表示等］であり、
前記第一の表示は、文字表示［例えば、図１５６（ａ３）に示されるステージ名表示部ＳＴ２に表示される「海岸ステージ」の表示等］であり、
前記第二の表示は、文字表示［例えば、図１５６（ａ１）に示されるチュートリアル表

示部ＴＴ４に表示される「予告アイコン消化で・・・」の表示等］であり、
前記第一の表示は、表示される場合には前記表示手段における第一の表示領域［例えば、図１５６に示されるステージ名表示部ＳＴ２等］に表示される表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記表示手段における第二の表示領域［例えば、図１５６に示されるチュートリアル表示部ＴＴ４等］に表示される表示であり、
前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域であり、
前記第一の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり［例えば、図１５６（ａ１）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に第２のボタン予告アイコンＩ１１が表示されている等］、
前記第二の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり［例えば、図１５７（ｂ２）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４に剣豪の予告アイコンＩ６２が表示されている等］、
予告アイコンとして複数種類のアイコン［例えば、図８１（ａ）、同図（ｂ）に示される各予告アイコン、図１３５（ｄ）に示される各予告アイコン等］を表示可能に構成されており、
前記複数種類のアイコンのうちの一つは、第一のアイコン［例えば、第２のボタン予告アイコンＩ１１等］であり、
前記第一のアイコンは、前記操作手段に関するアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【２４７０】
従来の遊技台では、表示手段に改良の余地があるが、この遊技台によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【２４７１】
ここで、表示手段は、予告アイコンのみを表示可能なものであってもよいし、予告アイコン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、予告アイコンを必ず表示するものであってもよいし、予告アイコンを表示しない場合があってもよい。

【２４７２】
また、予告アイコンは、先読み予告表示としてのみ表示される場合があってもよいし、先読み予告表示以外の表示（例えば、当該変動予告表示等）としても表示される場合があってもよい。また、予告アイコンは、先読み予告表示として必ず表示されるものであってもよいし、先読み予告表示として表示されない場合があってもよい。

【２４７３】
また、表示手段は、複数種類の表示のみを表示可能なものであってもよいし、複数種類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、複数種類の表示を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の表示を表示しない場合があってもよい。

【２４７４】
また、表示手段は、第一の表示と第二の表示のみを表示可能なものであってもよいし、第一の表示と第二の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一の表示と第二の表示を必ず表示するものであってもよいし、第一の表示と第二の表示を表示しない場合があってもよい。

【２４７５】
また、第一の表示は、表示される場合には表示手段における第一の表示領域にのみ表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第一の表示領域以外にも表示されるものであってもよい。また、第一の表示は、表示される場合には表示手段における第一の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第一の表示領域に表示されない場合があってもよい。

【２４７６】
また、第二の表示は、表示される場合には表示手段における第二の表示領域にのみ表示

されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第二の表示領域以外にも表示されるものであってもよい。また、第二の表示は、表示される場合には表示手段における第二の表示領域に必ず表示されるものであってもよいし、表示される場合には表示手段における第二の表示領域に表示されない場合があってもよい。

【２４７７】

また、第一の表示領域と第二の表示領域は、少なくとも一部が重なってもよいし、重なっていなくてもよい。また、第一の表示領域と第二の表示領域では、第一の表示領域の方が面積が大きくてもよいし、第二の表示領域の方が面積が大きくてもよいし、同じ面積であってもよい。また、第一の表示領域と第二の表示領域では、形状が異なってもよいし、形状が同じであってもよい。

【２４７８】

また、第一の表示領域に予告アイコンのみが表示される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコン以外のものも表示される場合があってもよい。また、第一の表示領域に予告アイコンが必ず表示されてもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されない場合があってもよい。

【２４７９】

また、第二の表示領域に予告アイコンのみが表示される場合があってもよいし、第二の表示領域に予告アイコン以外のものも表示される場合があってもよい。また、第二の表示領域に予告アイコンが必ず表示されてもよいし、第二の表示領域に予告アイコンが表示されない場合があってもよい。

【２４８０】

また、予告アイコンとして複数種類のアイコンのみを表示可能に構成されてもよいし、予告アイコンとして複数種類のアイコン以外のアイコンも表示可能に構成されてもよい。また、予告アイコンとして複数種類のアイコンを必ず表示するように構成されてもよいし、予告アイコンとして複数種類のアイコンを表示しない場合があるように構成されてもよい。

【２４８１】

また、予告アイコンとして第一のアイコンのみを表示可能に構成されてもよいし、予告アイコンとして第一のアイコン以外のアイコンも表示可能に構成されてもよい。また、予告アイコンとして第一のアイコンを必ず表示するように構成されてもよいし、予告アイコンとして第一のアイコンを表示しない場合があるように構成されてもよい。

【２４８２】

また、『　前記第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、前記第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合がある［例えば、図１５７（ｂ１）～同図（ｂ２）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に２つの疑似連予告のアイコンＩ６５が表示されている状態で、チュートリアル表示部ＴＴ４に剣豪の予告アイコンＩ６２の表示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。

【２４８３】

ここで、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示のみが開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示以外の表示も開始される場合があってもよい。また、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示が必ず開始されてもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始されない場合があってもよい。

【２４８４】

また、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域にのみ予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告ア

イコンが表示されている状態において、第二の表示領域以外の表示領域にも予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、第二の表示領域に必ず予告アイコンの表示が開始されてもよい。
【２４８５】
　また、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態においてのみ、第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態以外の状態においても、第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合があってもよいし、第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、必ず第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合があってもよい。
【２４８６】
　また、『　「前記操作手段に関するアイコン」とは、「ボタン演出の発生を予告するアイコン」のことである［例えば、図１５６（ａ１）～同図（ａ３）に示すように、第２のボタン予告アイコンＩ１１は、ボタン演出の発生を予告している等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４８７】
　ここで、操作手段に関するアイコンとは、ボタン演出の発生のみを予告するもののことであってもよいし、ボタン演出の発生以外の発生も予告するもののことであってもよい。また、操作手段に関するアイコンとは、ボタン演出の発生を必ず予告するもののことであってもよいし、ボタン演出の発生を予告しない場合があるもののことであってもよい。
【２４８８】
　また、『　前記複数種類のアイコンのうちの一つは、第二のアイコン［例えば、図１５５（ｆ）に示される疑似連予告のアイコンＩ６５等］であり、
　前記第二のアイコンは、前記第一のアイコンとは異なるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４８９】
　ここで、予告アイコンとして第一のアイコンと第二のアイコンのみを表示可能に構成されてもよいし、予告アイコンとして第一のアイコンと第二のアイコン以外のアイコンも表示可能に構成されてもよい。また、予告アイコンとして第一のアイコンと第二のアイコンを必ず表示するように構成されてもよいし、予告アイコンとして第一のアイコンと第二のアイコンを表示しない場合があるように構成されてもよい。
【２４９０】
　また、『　予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態では、前記第一の表示が表示されない［例えば、図１５６（ａ１）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２に予告アイコンが表示されている状態では、ステージ名表示部ＳＴ２においてステージ名の表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４９１】
　ここで、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態でのみ、第一の表示が表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態以外でも、第一の表示が表示されないように構成されてもよい。また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態では、必ず第一の表示が表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態で、第一の表示が表示される場合があってもよい。
【２４９２】
　また、『　予告アイコンが消化されると、前記第一の表示の表示が再開される場合がある［例えば、図１５６（ａ２）～同図（ａ３）に示すように、第２のボタン予告アイコン

Ｉ１１が消化されると、ステージ名表示部ＳＴ２では、ステージ名の表示が再開されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４９３】
　ここで、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示のみが再開される場合があってもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示以外にも再開されるものがあってもよい。また、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が必ず再開されてもよいし、予告アイコンが消化されると、第一の表示の表示が再開されない場合があってもよい。
【２４９４】
　また、『　予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態であっても、前記第二の表示が表示される場合がある［例えば、図１５６（ａ１）に示されるように、第２のボタン予告アイコンＩ１１がステージ名表示部ＳＴ２に表示されている状態であっても、チュートリアル表示部ＴＴ４に「予告アイコン消化で・・・」の文字表示が表示されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４９５】
　ここで、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示のみが表示される場合があってもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示以外の表示も表示される場合があってもよい。また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示が必ず表示されてもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態であっても、第二の表示が表示されない場合があってもよい。
【２４９６】
　また、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態でのみ、第二の表示が表示される場合があってもよいし、予告アイコンが第一の表示領域に表示されている状態以外の状態であっても、第二の表示が表示される場合があってもよい。
【２４９７】
　また、『　予告アイコンが前記第二の表示領域に表示されている状態では、前記第二の表示が表示されない［例えば、図１５７（ｂ２）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４に予告アイコンが表示されている状態では、チュートリアル表示部ＴＴ４において文字表示が行われていない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２４９８】
　ここで、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示のみが表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示以外の表示も表示されないように構成されてもよい。また、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示が必ず表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態では、第二の表示が表示される場合があるように構成されてもよい。
【２４９９】
　また、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態でのみ、第二の表示が表示されないように構成されてもよいし、予告アイコンが第二の表示領域に表示されている状態以外の状態でも、第二の表示が表示されないように構成されてもよい。
【２５００】
　また、『　前記第一の表示領域は、線により区画された表示領域であり［例えば、図１５６（ａ１）に示すように、ステージ名表示部ＳＴ２は、線により方形状に区画されてい

る等］、
　前記第二の表示領域は、線により区画された表示領域である［例えば、図１５６（ａ１）に示すように、チュートリアル表示部ＴＴ４は、線により方形状に区画されている等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２５０１】
　また、『　保留表示手段［例えば、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、第１装飾図柄表示装置２０８Ｌ、第３装飾図柄表示装置２０８Ｎ等］を備え、
　前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段であり［例えば、図１５６（ａ１）に示される保留アイコン表示領域には、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数の保留アイコンが表示される等］、
　前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである［例えば、図１５６（ａ１）に示される予告アイコン（例えば、疑似連予告のアイコンＩ６５等）は、特図１の図柄変動表示の作動が保留されている数を示すアイコンではない等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
【２５０２】
　ここで、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示のみを表示可能なものであってもよいし、保留数に対応する数の表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、保留表示手段は、保留数に対応する数の表示を必ず表示するものであってもよいし、保留数に対応する数の表示を表示しない場合があってもよい。
【２５０３】
　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。
　また、以上の記載では、
『　第一の操作手段［例えば、透過部１９１、図１３の説明における操作手段Ｂ等］と、
　第二の操作手段［例えば、チャンスボタン１３６、図１３の説明における操作手段Ａ等］と、
　第三の操作手段［例えば、操作キーユニット１８１（十字キー１８１ａ、ＯＫボタン１８１ｂ、キャンセルボタン１８１ｃ）等］と、
を備えた遊技台であって、
　前記第二の操作手段が振動している状態において、前記第一の操作手段が振動しない場合があり［例えば、第二の操作手段が振動している状態において、第一の操作手段が振動したりしなかったりする場合や、図２４（ｍ）～同図（ｐ）、図２５（ｍ）～同図（ｒ１）、図２６（ｍ）～同図（ｒ２）等の第一の操作手段が常に振動しない場合がある等］、
　前記第二の操作手段は、操作面の位置が変化可能な操作手段であり［例えば、図１６（ｉ）～同図（ｊ）、図１７（ｉ）～同図（ｊ）等］、
　前記第三の操作手段は、複数の操作部を含む操作手段であり、
　複数種類の演出を実行可能であり、
　前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
　前記第一の演出は、予告演出［例えば、図２４（ｍ）～同図（ｑ），図２５（ｍ）～同図（ｑ），図２６（ｍ）～同図（ｑ）に示す最終ジャッジ演出等］であり、
　前記第一の演出は、大当りについてのジャッジ演出［例えば、図１３（ａ）に示すジャッジ演出、図１３（ｄ）の下方に示す最終ジャッジの演出、図２３（ｍ）～同図（ｑ），図２４（ｍ）～同図（ｑ），図２５（ｍ）～同図（ｑ），図２６（ｍ）～同図（ｑ）に示す最終ジャッジ演出等］であり、

前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始される場合があり、
前記第一の演出において、前記第二の操作手段が振動し［例えば、図１３（ａ）に示すＡ振動、図１３（ｄ）の下方に示す操作手段Ａの振動、図２３（ｍ）～同図（ｑ），図２４（ｍ）～同図（ｑ），図２５（ｍ）～同図（ｑ），図２６（ｍ）～同図（ｑ）等］、
前記第一の演出において、前記第三の操作手段は振動せず、
前記第一の演出は、前記第二の操作手段に関する予告演出［例えば、チャンスボタン１３６の操作を促す報知やチャンスボタン１３６の操作結果に関する報知が含まれている操作予告演出］ではなく、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第三の演出であり、
前記第三の演出は、予告演出［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）に示すジャッジ演出等］であり、
前記第一の演出の態様と前記第三の演出の態様は異なる態様であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第三の演出が開始される場合［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）等］があり、
前記第三の演出において、前記第二の操作手段が振動せず［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）等］、
前記第三の演出において、前記第三の操作手段が振動しない、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
さらに、以上の記載では、
『　第一の操作手段［例えば、透過部１９１、図１３の説明における操作手段Ｂ等］と、
第二の操作手段［例えば、チャンスボタン１３６、図１３の説明における操作手段Ａ等］と、
第三の操作手段［例えば、操作キーユニット１８１（十字キー１８１ａ、ＯＫボタン１８１ｂ、キャンセルボタン１８１ｃ）等］と、
可動手段［例えば、図２３（ｍ）～同図（ｏ）に示す家紋役物２４７や同図（ｎ）に示す一対の合体役物２４８］と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の操作手段が振動している状態において、前記第一の操作手段が振動しない場合があり［例えば、第二の操作手段が振動している状態において、第一の操作手段が振動したりしなかったりする場合や、図２４（ｍ）～同図（ｐ）、図２５（ｍ）～同図（ｒ１）、図２６（ｍ）～同図（ｒ２）等の第一の操作手段が常に振動しない場合がある等］、
前記第二の操作手段は、操作面の位置が変化可能な操作手段であり［例えば、図１６（ｉ）～同図（ｊ）、図１７（ｉ）～同図（ｊ）等］、
前記第三の操作手段は、複数の操作部を含む操作手段であり、
複数種類の演出を実行可能であり、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
前記第一の演出は、予告演出［例えば、図２３（ｍ）～同図（ｑ），図２４（ｍ）～同図（ｑ），図２５（ｍ）～同図（ｑ），図２６（ｍ）～同図（ｑ）に示す最終ジャッジ演出等］であり、
前記第一の演出は、大当りについてのジャッジ演出［例えば、図１３（ａ）に示すジャッジ演出、図１３（ｄ）の下方に示す最終ジャッジの演出、図２３（ｍ）～同図（ｑ），図２４（ｍ）～同図（ｑ），図２５（ｍ）～同図（ｑ），図２６（ｍ）～同図（ｑ）に示す最終ジャッジ演出等］であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始される場合があり、
前記第一の演出において、前記第三の操作手段は振動せず、
前記第一の演出は、前記第二の操作手段に関する予告演出［例えば、チャンスボタン１３６の操作を促す報知やチャンスボタン１３６の操作結果に関する報知が含まれている操作予告演出］ではなく、
前記第一の演出は、前記可動手段の演出動作［例えば、図２３（ｍ）に示す家紋役物２

４７の落下動作や同図（ｎ）に示す一対の合体役物２４８の合体動作］を含む演出であり、
前記第一の演出における前記演出動作が行われている或る状態において、前記第二の操作手段が振動し［例えば、図２３（ｍ）～同図（ｐ）］、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第三の演出であり、
前記第三の演出は、予告演出［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）に示すジャッジ演出等］であり、
前記第一の演出の態様と前記第三の演出の態様は異なる態様であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第三の演出が開始される場合［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）等］があり、
前記第三の演出において、前記第二の操作手段が振動せず［例えば、図３１（ｍ’）～同図（ｑ’）等］、
前記第三の演出において、前記第三の操作手段が振動せず、
一の変動において前記第一の演出と前記第三の演出の両方が実行される場合がない、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
また、『 前記第一の演出は、前記第一の操作手段が第一のタイミング［例えば、残期間メータ表示１９１ｃが１／２以上残っているタイミング］で操作された場合に実行される演出であり、
前記第三の演出は、前記第一の操作手段が前記第一のタイミングとは異なるタイミング［例えば、残期間メータ表示１９１ｃが１／２未満しか残っていないタイミング］で操作された場合に実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。
また、『 前記第一の演出は、前記第一の操作手段に関する予告演出のうちの一の演出であり、
前記第三の演出は、前記第一の操作手段に関する予告演出のうちの、前記第一の演出とは別の一の演出であり、
「前記第一の操作手段に関する予告演出」とは、「前記第一の操作手段の操作を促す表示［例えば、透過部表示１９１Ｘ等］がなされている状態において該第一の操作手段が操作されると［例えば、図２３（ｌ）等］開始される演出」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。
また、『 前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、
前記第二の演出は、予告演出［例えば、図１７（ｍ）や図１８（ｍ）に示すジャッジ演出等］であり、
前記第一の演出の態様と前記第二の演出の態様は異なる態様であり、
前記第三の演出の態様と前記第二の演出の態様は異なる態様であり、
前記第二の操作手段の操作［例えば、図１６（ｌ）や図１８（ｌ）に示す押下操作等］に応じて前記第二の演出が開始する、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
また、『 前記第一の演出は、前記第二の操作手段の操作では開始しない演出である［例えば、図２３（ｍ）等］、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
また、『 前記第一の演出は、前記第一の操作手段の操作を促す表示［例えば、操作促進報知の透過部表示１９１Ｘ等］がなされない演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

また、『　前記第一の演出は、前記第二の操作手段の操作を促す表示がなされている状態において該第二の操作手段が操作されると開始される演出ではない、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
また、『　前記第三の演出は、前記第一の演出と同時に実行されない演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
また、『　複数種類の報知を実行可能であり、
前記複数種類の報知のうちの一の報知は、第一の報知であり、
前記第一の報知は、前記第一の操作手段の操作を促す報知［例えば、図２３（ｋ）及び同図（ｌ），図２４（ｋ）及び同図（ｌ），図２５（ｋ）～同図（ｌ２），図２６（ｋ）及び同図（ｌ）それぞれに示す操作促進報知の透過部表示１９１Ｘ等］であり、
前記第一の演出は、第一の期間［例えば、図２３（ｋ）～同図（ｌ）の期間、図２４（ｋ）～同図（ｌ）の期間、図２５（ｋ）～同図（ｌ２）の期間、図２６（ｍ）～同図（ｌ）の期間等］において前記第一の操作手段が操作されると開始される演出であり、
前記第一の報知は、前記第一の期間において行われる報知である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
また、『　前記第二の操作手段は、前記第一の演出が実行されている期間の少なくとも一部の期間［例えば、図２４～図２５、図２６の例では全期間であり、図２３の例では同図（ｑ）で振動していないので一部の期間等］において振動する手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。
また、『　「大当りについてのジャッジ演出」とは、「大当りになることを表すジャッジ結果［例えば、大当りになることが確定である結果等］が報知される演出」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。
【２５０４】
以下、これまで説明したことも含めて付記する。
【２５０５】
（付記１）
第一の操作手段と、
第二の操作手段と、
を備えた遊技台であって、
複数種類の演出を実行可能に構成されており、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始可能となるように構成されており、
前記第一の演出が実行されている状態のうちの少なくとも一部の状態（以下、「第一の状態」という。）において、前記第二の操作手段が振動するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５０６】
なお、前記第一の演出は、予告演出であってもよい。また、前記第二の操作手段は、前記第一の操作手段よりも大きな操作手段であってもよいし、小さな操作手段であってもよい。
【２５０７】
（付記２）
付記１に記載の遊技台であって、
前記第一の状態は、前記第一の演出が実行されている全期間における状態である、

ことを特徴とする遊技台。
【２５０８】
（付記３）
付記１又は２に記載の遊技台であって、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、
前記第二の操作手段が第二の期間内に操作されると前記第二の演出が開始される場合と、該第二の操作手段が操作されても該第二の演出が開始されない場合とがあるように構成されており、
前記第二の操作手段は、前記第二の期間内に該第二の操作手段が操作されると、振動する場合がある操作手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５０９】
なお、前記第二の操作手段は、前記第二の期間内に該第二の操作手段が操作されると、必ず振動する操作手段であってもよい。
【２５１０】
（付記４）
付記３に記載の遊技台であって、
前記第二の演出が実行されている状態のうちの少なくとも一部の状態（以下、「第二の状態」という。）においても、前記第二の操作手段が振動するように構成されており、
前記第一の状態は、前記第二の演出が実行されていない状態である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５１１】
（付記５）
付記１乃至４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の操作手段が第一の期間内に操作されると前記第一の演出が開始される場合と、該第一の操作手段が操作されても該第一の演出が開始されない場合とがあるように構成されており、
前記第二の操作手段は、前記第一の期間内に該第二の操作手段が操作されると、振動する場合ある操作手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５１２】
すなわち、前記第一の演出が実行されていない状態においても、前記第二の操作手段が振動する場合があるように構成されていたり、あるいは必ず振動するように構成されている。
【２５１３】
（付記６）
付記５に記載の遊技台であって、
複数種類の報知を実行可能に構成されており、
前記複数種類の報知のうちの一の報知は、第一の報知であり、
前記第一の報知は、前記第一の操作手段の操作を促す報知であり、
前記第一の報知は、前記第一の期間内に行われるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５１４】
すなわち、前記第二の操作手段は、前記第一の報知が実行されている状態で該第二の操作手段が操作されると、振動する場合がある操作手段であってもよいし、必ず振動する操作手段であってもよい。
【２５１５】
（付記７）
付記１乃至６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第三の演出であり、

前記第一の操作手段の操作に応じて、前記第一の演出および前記第三の演出のうちのいずれか一方の演出が開始可能となるように構成されており、
前記第三の演出が実行されている状態では、前記第二の操作手段が振動しないように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５１６】
（付記８）
付記１乃至７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、前記第一の操作手段が無操作の状態でも開始可能な演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５１７】
（付記９）
付記１乃至８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。
【２５１８】
（付記１０）
付記１乃至８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、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２５１９】
（付記１１）
第一の操作手段と、
第二の操作手段と、
を備えた遊技台であって、
複数種類の演出を実行可能に構成されており、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
前記第一の演出は、予告演出であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第一の演出が開始されるように構成されており、
前記第一の演出において、前記第二の操作手段が振動するように構成されており、
前記第二の操作手段が振動している状態において、前記第一の操作手段が振動しない場合があり、
前記第一の演出は、前記第二の操作手段に関する予告演出ではない、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２０】
（付記１２）
付記１１に記載の遊技台であって、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、
前記第二の演出は、予告演出であり、
前記第二の演出の態様は、前記第一の演出の態様とは異なる態様であり、
前記第二の操作手段の操作に応じて前記第二の演出が開始される場合があるように構成されており、
前記第二の演出が開始される前に、前記第一の操作手段および前記第二の操作手段のうちの該第二の操作手段のみが振動するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２１】
（付記１３）
付記１２に記載の遊技台であって、
画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第一の演出は、前記表示手段における画像の表示による演出であり、
前記第二の演出は、前記表示手段における画像の表示による演出であり、
前記第一の演出の実行中において前記第二の操作手段が振動している状態で該第二の操作手段が操作されると、前記第二の演出は開始されないが、該第一の演出は継続して実行されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２２】
（付記１４）
付記１２又は１３に記載の遊技台であって、
前記第二の演出は、装飾図柄の変動表示が開始された後に開始される演出であり、
前記第二の演出が開始される前とは、該第二の演出が開始される装飾図柄の変動表示が開始された後のことであり、
前記第二の演出において、前記第二の操作手段が振動するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２３】
（付記１５）
付記１１乃至１４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の操作手段が振動しない場合よりも、前記第二の操作手段が振動する場合の方が、遊技者にとって有利な状態に移行しやすくなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２４】
（付記１６）
付記１１乃至１５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、第三の演出であり、
前記第三の演出は、予告演出であり、
前記第三の演出の態様は、前記第一の演出の態様とは異なる態様であり、
前記第一の操作手段の操作に応じて前記第三の演出が開始されるように構成されており、
前記第三の演出において、前記第二の操作手段が振動しないように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２５】
（付記１７）
付記１６に記載の遊技台であって、
前記第三の演出は、前記第一の演出と同時に実行されないように構成されている演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２６】
（付記１８）
付記１１乃至１７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
複数種類の報知を実行可能に構成されており、
前記複数種類の報知のうちの一の報知は、第一の報知であり、
前記第一の報知は、前記第一の操作手段の操作を促す報知であり、
前記第一の演出は、第一の期間において前記第一の操作手段が操作されると開始される演出であり、
前記第一の報知は、前記第一の期間において行われるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２７】
（付記１９）
付記１１乃至１８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の操作手段は、前記第一の演出が実行されている期間の少なくとも一部の期間

において振動するように構成されている手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５２８】
（付記２０）
付記１１乃至１９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。
【２５２９】
（付記２１）
付記１１乃至１９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、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３０】
（付記ａ１）
画像表示手段と、
図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段と、
複数種類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、
前記画像表示手段は、保留表示を表示可能な表示手段であり、
前記画像表示手段は、複数種類の予告アイコンを表示可能な表示手段であり、
前記保留表示は、前記画像表示手段における保留表示領域に表示される表示であり、
前記保留表示とは、前記図柄変動表示の作動が保留されている数（以下、「保留数」という。）に応じた表示のことであり、
前記図柄変動表示は、保留が消化された場合に、開始可能な表示であり、
前記予告アイコンは、前記画像表示手段における予告アイコン表示領域に表示されるアイコンであり、
前記予告アイコンは、前記保留表示とは異なるアイコンであり、
前記予告アイコン表示領域は、前記保留表示領域とは異なる領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、一または複数の前記予告アイコンを表示可能な領域であり、
前記予告手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記予告を実行可能な手段であり、
一回の前記図柄変動表示が実行されている期間において、前記複数種類の予告アイコンのうちの第一の予告アイコンが第一の数消化された場合よりも、該第一の数よりも大きい第二の数消化された場合の方が大当りとなりやすいように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３１】
（付記ａ２）
付記１に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンは、前記予告が実行される可能性がある回数に応じた数が表示されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３２】
（付記ａ３）
付記ａ１又はａ２に記載の遊技台であって、
前記予告手段は、前記予告の態様と同じ態様の偽の予告を実行可能な手段であり、
前記予告手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記偽の予告を実行可能な手段であり、

前記偽の予告が実行された後に、前記図柄変動表示の結果がはずれとなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３３】
（付記ａ４）
付記ａ１乃至ａ３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記一回の図柄変動表示が実行されている期間において、前記予告アイコン表示領域に表示開始される前記予告アイコンの数が第三の数よりも、該第三の数よりも大きい第四の数の方が大当りとなりやすいように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３４】
（付記ａ５）
付記ａ１乃至ａ４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記保留数に応じた表示を実行可能な保留表示手段を備え、
前記保留表示手段は、前記画像表示手段とは別の表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３５】
（付記ａ６）
付記ａ５に記載の遊技台であって、
前記保留表示手段は、発光手段を含む表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３６】
（付記ａ７）
付記ａ１乃至ａ６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
先読み予告を実行可能な先読み予告手段を備え、
前記先読み予告手段は、前記予告アイコン表示領域に前記予告アイコンを表示することにより前記先読み予告を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３７】
（付記ａ８）
付記ａ７に記載の遊技台であって、
先読みの対象となる前記図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第五の数消化される場合があり、
前記第二の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、「第一の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第六の数消化される場合があり、
前記第六の数は、前記第五の数とは異なる数であり、
前記保留表示は、前記第一の図柄変動表示が実行されている期間において、前記第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを報知する表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３８】
（付記ａ９）
付記ａ１乃至ａ８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが消化される前記図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該予告アイコンが表示開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２５３９】
（付記ａ１０）
付記ａ９に記載の遊技台であって、
前記第四の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、

「第三の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される前記予告アイコンが表示開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４０】
（付記ａ１１）
付記ａ１乃至ａ１０のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記保留表示領域は、前記保留表示を第七の数まで表示可能な領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、前記予告アイコンを第八の数まで表示可能な領域であり、
前記第七の数は、前記第八の数とは異なる数である、
ことを特徴とする。
【２５４１】
（付記ａ１２）
付記ａ１乃至ａ１１のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
複数種類の演出を実行可能な演出手段を備え、
前記複数種類の予告のうちの一つは、第一の予告であり、
前記複数種類の予告のうちの一つは、第二の予告であり、
前記第一の予告は、前記第二の予告とは別の予告であり、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出であり、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の演出であり、
前記第一の演出は、前記第二の演出とは別の演出であり、
前記第一の予告は、前記第一の演出が実行されることを報知する予告であり、
前記第二の予告は、前記第二の演出が実行されることを報知する予告である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４２】
（付記ａ１３）
付記ａ１乃至ａ１２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンは必ず消化されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４３】
（付記ａ１４）
付記ａ１乃至ａ１３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。
【２５４４】
（付記ａ１５）
複数種類の表示を表示可能な表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、予告アイコンであり、
第一の図柄変動表示の表示中において、前記予告アイコンとして第一の予告アイコンの表示が開始される場合があり、
前記第一の図柄変動表示の表示中に表示開始された前記第一の予告アイコンが、該第一の図柄変動表示の表示中において消化されない場合があり、
前記第一の図柄変動表示よりも後に表示される図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）において、該第一の図柄変動表示の表示中において消化されなかった前記第一の予告アイコンが消化される場合があるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４５】
（付記ａ１６）

付記ａ１５に記載の遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示の表示中に表示開始された前記第一の予告アイコンが、該第一の図柄変動表示の表示中において消化される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４６】
（付記ａ１７）
付記ａ１５又はａ１６に記載の遊技台であって、
前記第二の図柄変動表示の先読み予告として、前記第一の予告アイコンが前記第一の図柄変動表示の表示中において表示開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４７】
（付記ａ１８）
付記ａ１５乃至ａ１７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
一回の図柄変動表示の表示中において、第一の数の前記第一の予告アイコンが消化された場合よりも、第二の数の該第一の予告アイコンが消化された場合の方が大当りとなりやすく、
前記第二の数は、前記第一の数よりも大きい数である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４８】
（付記ａ１９）
付記ａ１５乃至ａ１８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンとして第二の予告アイコンが表示可能に構成されており、
前記第二の予告アイコンが消化された図柄変動表示で大当りとなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５４９】
（付記ａ２０）
付記ａ１５乃至ａ１９のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、予告表示であり、
前記第一の予告アイコンが消化された場合に、前記予告表示として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。
【２５５０】
（付記ａ２１）
付記ａ２０に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、偽の予告表示であり、
前記第一の予告アイコンが消化された場合に、前記偽の予告表示として第一の偽予告表示が表示される場合があり、
前記第一の偽予告表示の表示態様は、前記第一の予告表示の表示態様と同じ表示態様であり、
前記第一の偽予告表示が表示された図柄変動表示ではずれとなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５５１】
（付記ａ２２）
付記ａ１５乃至ａ２１のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、先読み演出表示であり、
前記予告アイコンとして第三の予告アイコンが表示可能に構成されており、
前記第三の予告アイコンが消化された場合に、前記先読み演出表示が開始される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。
【２５５２】
（付記ａ２３）
付記ａ１５乃至ａ２２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、複数の表示手段により構成された手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５５３】
（付記ａ２４）
付記ａ１５乃至ａ２３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、装飾図柄変動表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５５４】
（付記ａ２５）
付記ａ１５乃至ａ２４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の図柄変動表示の表示中に表示開始された前記第一の予告アイコンが、前記第二の図柄変動表示の表示終了までに必ず消化されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５５５】
（付記ａ２６）
付記ａ１５乃至ａ２５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンは、前記表示手段における予告アイコン表示領域に表示されるアイコンであり、
前記予告アイコン表示領域は、複数の前記予告アイコンを表示可能な領域である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５５６】
（付記ａ２７）
付記ａ１５乃至ａ２６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
演出制御手段を備え、
前記演出制御手段は、前記表示手段の制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５５７】
（付記ａ２８）
付記ａ２７に記載の遊技台であって、
主制御手段と、
図柄変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
を備え、
前記主制御手段は、前記演出制御手段にコマンドを送信可能な手段であり、
前記演出制御手段は、前記主制御手段からの前記コマンドに応じた制御を実行可能な手段であり、
前記主制御手段は、前記図柄表示手段の制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５５８】
（付記ａ２９）
付記ａ１５乃至ａ２８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。
【２５５９】
（付記ａ３０）
図柄変動表示を実行可能な第一の表示手段と、
第二の表示手段と、

を備えた遊技台であって、
前記第二の表示手段は、予告アイコンを表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、複数種類の予告表示を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示の作動が保留されている数（以下、「保留数」という。）に応じた表示を保留表示領域に表示可能な表示手段であり、
前記図柄変動表示は、保留が消化されると開始される表示であり、
前記予告アイコンは、前記第二の表示手段における予告アイコン表示領域に表示されるアイコンであり、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンであり、
前記予告アイコン表示領域は、前記保留表示領域とは異なる領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、複数の前記予告アイコンを表示可能な領域であり、
前記第二の表示手段は、前記予告アイコン表示領域の前記予告アイコンが消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記予告表示を表示可能な表示手段であり、
一回の前記図柄変動表示が実行されている期間において、前記予告アイコンが第一の数消化された場合よりも、該第一の数よりも大きい第二の数消化された場合の方が大当りとなりやすいように構成されており、
前記第二の表示手段は、先読みの対象である前記図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）が開始されるよりも前に、先読み予告表示として前記予告アイコン表示領域に前記予告アイコンを表示可能な表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６０】
（付記ａ３１）
付記ａ３０に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンは、前記予告表示が表示される可能性がある回数に応じた数が表示されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６１】
（付記ａ３２）
付記ａ３０又はａ３１に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段は、前記予告表示の態様と同じ態様の偽の予告表示を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンが一つ消化された場合に、消化された該予告アイコンの種類に対応する種類の前記偽の予告表示を表示可能な表示手段であり、
前記偽の予告表示が表示された後に、前記図柄変動表示の結果がはずれとなるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６２】
（付記ａ３３）
付記ａ３０乃至ａ３２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段は、複数の表示手段により構成された表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６３】
（付記ａ３４）
付記ａ３３に記載の遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、画像表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、保留表示手段であり、
前記保留表示手段は、前記保留表示領域を含んで構成された表示手段であり、

前記保留表示手段は、前記保留数に応じた表示を前記保留表示領域に表示可能な表示手段であり、
前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記画像表示手段は、前記予告アイコンを前記予告アイコン表示領域に表示可能な表示手段であり、
前記保留表示手段は、前記画像表示手段とは別の表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６４】
（付記ａ３５）
付記ａ３４に記載の遊技台であって、
前記保留表示手段は、発光手段を含む表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６５】
（付記ａ３６）
付記ａ３０乃至ａ３２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段とは、画像表示手段のことであり、
前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記保留数に応じて、前記保留表示領域に保留アイコンが表示される、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６６】
（付記ａ３７）
付記ａ３０乃至ａ３６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の図柄変動表示が実行されている期間において、前記予告アイコンが第五の数消化される場合があり、
前記第二の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示（以下、「第一の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、前記予告アイコンが第六の数消化される場合があり、
前記第六の数は、前記第五の数とは異なる数であり、
前記保留数に応じた表示は、前記第一の図柄変動表示が実行されている期間において、前記第二の図柄変動表示の作動が保留されていることを報知する表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６７】
（付記ａ３８）
付記ａ３０乃至ａ３６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記予告アイコン表示領域に表示された前記予告アイコンが、先読みの対象となる前記図柄変動表示の終了までの間に必ず消化されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６８】
（付記ａ３９）
付記ａ３０乃至ａ３８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが消化される前記図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示」という。）が実行されている期間において、該予告アイコンが表示開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２５６９】
（付記ａ４０）
付記ａ３９に記載の遊技台であって、
前記第四の図柄変動表示が実行されるよりも前に実行される前記図柄変動表示が実行されている期間において、該第四の図柄変動表示が実行されている期間において消化される前記予告アイコンが表示開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【２５７０】
（付記ａ４１）
付記ａ３０乃至ａ４０のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記保留表示領域は、前記保留数に応じた表示を第七の数まで表示可能な領域であり、
前記予告アイコン表示領域は、前記予告アイコンを第八の数まで表示可能な領域であり、
前記第七の数は、前記第八の数とは異なる数である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５７１】
（付記ａ４２）
付記ａ３０乃至ａ４１のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
複数種類の演出を実行可能な演出手段を備え、
前記予告アイコンとして、第一の予告アイコンを表示可能に構成されており、
前記予告アイコンとして、第二の予告アイコンを表示可能に構成されており、
前記第一の予告アイコンは、前記第二の予告アイコンとは別の予告アイコンであり、
前記複数種類の予告表示のうちの一つは、第一の予告表示であり、
前記複数種類の予告表示のうちの一つは、第二の予告表示であり、
前記第一の予告表示は、前記第二の予告表示とは別の予告表示であり、
前記第一の予告アイコンが消化されると、前記第一の予告表示が表示されるように構成されており、
前記第二の予告アイコンが消化されると、前記第二の予告表示が表示されるように構成されており、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出であり、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の演出であり、
前記第一の演出は、前記第二の演出とは別の演出であり、
前記第一の予告表示は、前記第一の演出が実行されることを報知する予告表示であり、
前記第二の予告表示は、前記第二の演出が実行されることを報知する予告表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５７２】
（付記ａ４３）
付記ａ３０乃至ａ４２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
主制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記主制御手段は、前記演出制御手段にコマンドを送信可能な手段であり、
前記演出制御手段は、前記主制御手段からの前記コマンドに応じた制御を実行可能な手段であり、
前記主制御手段は、前記第一の表示手段の制御を実行可能な手段であり、
前記演出制御手段は、前記第二の表示手段の制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２５７３】
（付記ａ４４）
付記ａ３０乃至ａ４３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。
【２５７４】
（付記ａ４５）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、予告アイコンであり、

前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）が保留されている場合において、第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）が消化される場合があり、
前記第二の図柄変動表示が保留されている場合において、前記第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、前記複数の予告アイコンが新たに表示される場合があり、
前記複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、演出表示であり、
前記予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンに対応する前記演出表示が表示される場合があるように構成されており、
前記複数の予告アイコンのうちの一の予告アイコンは、第一の予告アイコンであり、
前記複数の予告アイコンのうちの一の予告アイコンは、第二の予告アイコンであり、
一回の図柄変動表示において、第一の数の前記予告アイコン（以下、「第一の数の予告アイコン」という。）が消化されることで、前記演出表示として第一の演出表示が表示されるように構成されており、
前記第一の数の予告アイコンは、前記第一の予告アイコンを含む予告アイコンであり、
前記第一の数の予告アイコンは、前記第二の予告アイコンを含む予告アイコンである、
ことを特徴とする遊技台。

【２５７５】
この遊技台によれば、表示に特徴を持った遊技台を実現できる。

【２５７６】
また、この遊技台によれば、第一の数のアイコンのうちの一のアイコンが表示されてから第一の数のアイコンが消化されるまで、第一の演出表示が表示される可能性があることへの期待感を持たせ続けることができる場合がある。

【２５７７】
また、この遊技台によれば、予告アイコンの数を先読み対象となる保留よりも前の図柄変動に見せることで、大当りへの期待感を持たせられることができる場合がある。

【２５７８】
ここで、複数の予告アイコンは、２つの予告アイコンであってもよいし、３以上の予告アイコンであってもよい。

【２５７９】
また、第一の予告アイコンが消化された場合に該第一の予告アイコンに対応する演出表示Ａを行ってもよいし、第二の予告アイコンが消化された場合に該第二の予告アイコンに対応する演出表示Ｂを行ってもよいし、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンとが消化された場合に該第一の予告アイコンと該第二の予告アイコンとに対応する演出表示Ｃを行ってもよい。

【２５８０】
また、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンのうちの一の予告アイコンのみを消化してもよいし、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンのうちの一の予告アイコンのみを新たに表示するようにしてもよい。

【２５８１】
（付記ａ４６）
付記ａ４５に記載の遊技台であって、
一回の図柄変動表示において、第二の数の前記予告アイコン（以下、「第二の数の予告アイコン」という。）が消化されても、前記第一の演出表示が表示されないように構成されており、
前記第一の数と前記第二の数は、異なる数であり、
前記第二の数の予告アイコンは、前記第一の予告アイコンおよび前記第二の予告アイコンのうちの一方の予告アイコンが含まれた予告アイコンであり、

前記第二の数の予告アイコンは、前記第一の予告アイコンおよび前記第二の予告アイコンのうちの他方の予告アイコンが含まれない予告アイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２５８２】
この遊技台によれば、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンを含む予告アイコンが表示されていて、一回の図柄変動表示において第一の予告アイコンと第二の予告アイコンを含む予告アイコンが消化されなければ、第一の演出表示が表示されないので、第一の演出表示を見ることができた遊技者に優越感を与えることができる場合がある。
【２５８３】
ここで、第一の数よりも第二の数の方が小さくてもよいし、第一の数よりも第二の数の方が大きくてもよい。
【２５８４】
また、第一の数は１個であってもよく、この場合、第二の数は２個以上であってもよい。また、第一の数は２個以上であってもよく、この場合、第二の数は第一の数よりも大きいものであってもよい。
【２５８５】
また、第二の数の予告アイコンが消化された場合に表示される演出表示があってもよい。
【２５８６】
また、第二の数の予告アイコンが消化されても第一の演出表示の一部が表示されてもよいし、第一の演出表示の全部が表示されてもよい。
【２５８７】
また、消化された予告アイコンの数に応じて第一の演出表示に対する大当りの信頼度が変化するようにしてもよいし、第一の演出表示に対する大当りの信頼度が同じであってもよい。
【２５８８】
また、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンを含む予告アイコンが表示されている場合は、必ず第一の数の予告アイコンが消化されるように構成されていてもよい。
【２５８９】
また、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンを含む予告アイコンが表示されていても、第一の数の予告アイコンが消化されず、第二の数の予告アイコンが消化されるように構成されていてもよいし、第一の予告アイコンと第二の予告アイコンの両方が消去されないように構成されていてもよい。
【２５９０】
（付記ａ４７）
付記ａ４５又はａ４６に記載の遊技台であって、
前記複数の予告アイコンのうちの一の予告アイコンは、第三の予告アイコンであり、
前記第三の予告アイコンが消化されることで、前記演出表示として第三の演出表示が表示されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２５９１】
この遊技台によれば、演出のバリエーションを増加させ、演出効果を高めることができる場合がある。
【２５９２】
なお、第三の予告アイコンが第一の予告アイコン及び第二の予告アイコンのうちの一方の予告アイコンであってもよい。
【２５９３】
また、第三の予告アイコンが第一の予告アイコン及び第二の予告アイコンの両方と異なる予告アイコンであってもよい。
【２５９４】

（付記ａ４８）
付記ａ４５乃至ａ４７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
先読みの対象であるハズレ図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示」という。）が保留されている場合において、第三の図柄変動表示が開始されてから前記第四の図柄変動表示が終了するまでの間に前記複数の予告アイコンが消化される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２５９５】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示されても必ずしも大当りにはならないので、先読み対象となる保留の変動が終わるまで楽しませることができる場合がある。
【２５９６】
なお、先読みの対象の図柄変動表示の結果が大当りである場合とハズレである場合とで、第一の図柄変動表示又は第三の図柄変動表示から先読みの対象の図柄変動表示までに消化される予告アイコンの最大数は同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【２５９７】
また、先読みの対象の図柄変動表示の結果が大当りである場合とハズレである場合とで、第一の図柄変動表示又は第三の図柄変動表示から先読みの対象の図柄変動表示までに消化される予告アイコンの最小数は同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【２５９８】
また、先読みの対象となる図柄変動表示が保留された状態における、先読みの対象となる図柄変動表示（第二の図柄変動表示、第四の図柄変動表示）よりも前に行われる１回の図柄変動表示（例えば、第一の図柄変動表示、第三の図柄変動表示）で消化される予告アイコンの最大数は、先読みの対象の図柄変動表示の結果が大当りである場合とハズレである場合で同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【２５９９】
また、先読みの対象となる図柄変動表示が保留された状態における、先読みの対象となる図柄変動表示（第二の図柄変動表示、第四の図柄変動表示）よりも前に行われる１回の図柄変動表示（例えば、第一の図柄変動表示、第三の図柄変動表示）で消化される予告アイコンの最小数は、先読みの対象の図柄変動表示の結果が大当りである場合とハズレである場合で同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【２６００】
また、先読みの対象となる図柄変動表示が保留された状態における、先読みの対象となる図柄変動表示（第二の図柄変動表示、第四の図柄変動表示）で消化される予告アイコンの最大数は、先読みの対象の図柄変動表示の結果が大当りである場合とハズレである場合で同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【２６０１】
また、先読みの対象となる図柄変動表示が保留された状態における、先読みの対象となる図柄変動表示（第二の図柄変動表示、第四の図柄変動表示）で消化される予告アイコンの最小数は、先読みの対象の図柄変動表示の結果が大当りである場合とハズレである場合で同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【２６０２】
（付記ａ４９）
付記ａ４８に記載の遊技台であって、
前記第四の図柄変動表示が保留されている場合において、前記第三の図柄変動表示が開始されてから前記第四の図柄変動表示が終了するまでの間に前記複数の予告アイコンが表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６０３】
この遊技台によれば、予告アイコンが表示されても必ず下大当りにはならないので、先読み対象となる保留の変動が終わるまで楽しませることができる場合がある。
【２６０４】

（付記ａ５０）
付記ａ４５乃至ａ４９のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
保留表示手段を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の保留表示を表示可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６０５】
なお、保留表示手段は、液晶表示装置等の画像表示手段であってもよいし、ＬＥＤ等の発光手段であってもよいし、可動手段であってもよい。
【２６０６】
（付記ａ５１）
付記ａ５０に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが表示されている数によって、前記保留数を表示しないように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２６０７】
この遊技台によれば、保留数にとらわれず演出を行うことができる場合がある。
【２６０８】
（付記ａ５２）
付記ａ４５乃至ａ５１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。
【２６０９】
（付記ａ５３）
付記ａ４５乃至ａ５１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、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６１０】
（付記ａ５４）
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第一の表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記第二の表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記第一の表示手段に表示可能な複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、予告アイコンに関連する表示であり、
前記第二の表示手段に表示可能な複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、前記予告アイコンに関連する表示であり、
前記予告アイコンとは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンのことであり、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）が保留されている場合において、第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）を消化される場合があり、
前記第二の図柄変動表示が保留されている場合において、前記第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、前記複数の予告アイコンが新たに表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６１１】
なお、表示手段は、液晶表示装置等の画像表示手段であってもよいし、導光板にレンズ

カットを施して側方から光源で照射することで模様が現れるようなものであってもよいし、ＬＥＤ等の発光手段によって構成されてもよいし、７セグによって構成されてもよい。
【２６１２】
　また、予告アイコンに関連する表示としては、予告アイコンがストックされることに関する表示であってもよいし、予告アイコンが消化されることに関する表示であってもよいし、予告アイコンのストックを予告する表示であってもよいし、予告アイコンが消化されたとにより実行される演出表示であってもよい。
【２６１３】
　また、第一の表示手段よりも第二の表示手段の方が大きくてもよいし、第一の表示手段よりも第二の表示手段の方が小さくてもよい。また、第一の表示手段の表示領域よりも第二の表示手段の表示領域の方が大きくてもよいし、第一の表示手段の表示領域よりも第二の表示手段の表示領域の方が小さくてもよい。
【２６１４】
　（付記ａ５５）
　付記５４に記載の遊技台であって、
　前記第二の表示手段において、前記複数の予告アイコンが新たに表示される場合があるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２６１５】
　なお、一の予告アイコンが新たに表示される場合があってもよい。
【２６１６】
　また、第二の表示手段で予告アイコンが消化される演出を行うようにしてもよい。
【２６１７】
　（付記ａ５６）
　付記５４又は５５に記載の遊技台であって、
　前記第一の表示手段において、前記予告アイコンが表示される場合があることを示唆する表示を行う場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６１８】
　なお、「予告アイコンが表示される場合があることを示唆する表示」を予告アイコンが表示される図柄変動表示の前に行われる図柄変動表示において行うようにしてもよいし、予告アイコンが表示される図柄変動表示において行うようにしてもよい。
【２６１９】
　（付記ａ５７）
　付記ａ５４乃至ａ５６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　前記第一の表示手段は、第一の表示領域が設けられた手段であり、
　前記第二の表示手段は、第二の表示領域が設けられた手段であり、
　前記予告アイコンが、前記第一の表示領域と前記第二の表示領域に亘って表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６２０】
　（付記ａ５８）
　付記ａ５４乃至ａ５６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　前記第一の表示手段は、第一の表示領域が設けられた手段であり、
　前記第二の表示手段は、第二の表示領域が設けられた手段であり、
　前記予告アイコンに対応する演出表示が、前記第一の表示領域と前記第二の表示領域に亘って表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６２１】
　（付記ａ５９）

表示手段と、
可動手段と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、予告アイコンであり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）が保留されている場合において、第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）を消化される場合があり、
前記第二の図柄変動表示が保留されている場合において、前記第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、前記複数の予告アイコンが新たに表示される場合があり、
前記予告アイコンが消化されると、消化された該予告アイコンに対応する演出（以下、「予告アイコン消化演出」という。）が行われるように構成されており、
前記予告アイコン消化演出として、前記可動手段による演出（以下、「第一の可動手段演出」という。）が行われる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６２２】
なお、可動手段による演出は第一の可動手段演出のみ行われてもよいが、第一の可動手段演出とは別の可動手段演出も行うようにしてもよい。この場合において、可動手段演出ごとにそれぞれ対応する予告アイコンが表示されてもよいし、演出が行われる可動手段に対応した予告アイコンが表示されるようにしてもよい。
【２６２３】
（付記ａ６０）
付記ａ５９に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンとして第二十一の予告アイコンが消化された際に、前記第一の可動手段演出が行われる場合があるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２６２４】
なお、第二十一の予告アイコンが消化されても第一の可動手段演出が行われない場合があってもよいし、第二十一の予告アイコンが消化されると、必ず第一の可動手段演出が行われるようにしてもよい。
【２６２５】
また、第二十一の予告アイコンが消化されると、第一の可動手段演出とは別の演出（動作が異なる演出）が行われる場合があってもよい。
【２６２６】
また、第二十一の予告アイコンが消化されると、第一の可動手段とは別の可動手段による演出が行われる場合があってもよいし、第二十一の予告アイコンが消化されると、必ず第一の可動手段による演出が行われるようにしてもよい。
【２６２７】
（付記ａ６１）
付記ａ５９又はａ６０に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンとして第二十二の予告アイコンが消化された際に、前記第一の可動手段演出が行われないように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２６２８】
なお、第二十二の予告アイコンが消化されても第一の可動手段演出が行われてもよいし、第二十二の予告アイコンが消化されると、他の演出（あるいは、演出表示）が行われてもよい。

【２６２９】
（付記ａ６２）
付記ａ５９乃至ａ６１のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
操作手段を備え、
前記可動手段とは、前記操作手段のことであり、
前記第一の可動手段演出とは、前記操作手段の態様が第一の態様から第二の態様に変化する演出である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６３０】
ここで、「変化」とは、変形、変位、移動、動作を含む意味である。
【２６３１】
（付記ａ６３）
付記ａ５９乃至ａ６２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
第二の可動手段を備え、
前記可動手段とは、第一の可動手段のことであり、
前記予告アイコン消化演出として、前記第二の可動手段による演出（以下、「第二の可動手段演出」という。）が行われる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６３２】
（付記ａ６４）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、予告アイコンであり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）が保留されている場合において、第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）を消化される場合があり、
前記第二の図柄変動表示が保留されている場合において、前記第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、前記複数の予告アイコンが新たに表示される場合があり、
前記複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、予告アイコン増加示唆表示であり、
前記予告アイコン増加示唆表示は、前記予告アイコンが表示される場合があることを示唆する表示であり、
前記予告アイコン増加示唆表示は、複数回の図柄変動表示に亘って表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６３３】
なお、予告アイコン増加示唆表示が表示されても予告アイコンが表示されない場合があってもよいし、予告アイコン増加示唆表示が表示された場合には必ず予告アイコンが表示されてもよい。
【２６３４】
また、予告アイコン増加示唆表示が一回の図柄変動表示のみで表示される場合があってもよいし、予告アイコン増加示唆表示が必ず一回の図柄変動表示のみで表示されてもよい。
【２６３５】
また、予告アイコン増加示唆表示が表示されなくても予告アイコンが表示されてもよいし、予告アイコン増加示唆表示が表示されないと予告アイコンが表示されないようにしてもよい。
【２６３６】

（付記ａ６５）
付記ａ６４に記載の遊技台であって、
前記第二の図柄変動表示よりも前に行われる図柄変動表示において、前記予告アイコン増加示唆表示が終了するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
【２６３７】
なお、予告アイコン増加示唆表示の表示が終了する変動は、第二の図柄変動表示であってもよい。このようにすれば、最後まで予告アイコンが表示される可能性があることを期待させることができる場合がある。
【２６３８】
（付記ａ６６）
付記ａ６４又はａ６５に記載の遊技台であって、
前記予告アイコン増加示唆表示によって示唆された第十一の数の前記予告アイコンのうちの一のアイコンが、前記予告アイコンとして表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６３９】
なお、予告アイコン増加示唆表示は、予告アイコンが１個増加することを示唆する表示であってもよい。
【２６４０】
また、予告アイコン増加示唆表示に表示された予告アイコンが増加しなくてもよい。
【２６４１】
また、予告アイコン増加示唆表示が、予告アイコンが増加しないガセの予告であってもよい。
【２６４２】
また、予告アイコン増加示唆表示は、予告アイコンが複数増加することを示唆する表示であってもよい。この場合において、例えば、予告アイコン増加示唆表示で示唆された予告アイコンの数が３個である場合に２個のみが増加されるようにしてもよい。
【２６４３】
また、予告アイコン増加示唆表示によって示唆された予告アイコン以外の予告アイコンが増加されてもよい。
【２６４４】
（付記ａ６７）
付記ａ６４又はａ６５に記載の遊技台であって、
前記予告アイコン増加示唆表示によって示唆された第十一の数の前記予告アイコンのうちの第十二の数の前記予告アイコンが、前記予告アイコンとして表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６４５】
（付記ａ６８）
表示手段と、
保留表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記保留表示手段は、前記保留の数に対応する数の保留表示を表示可能な手段であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の種類の表示は、予告アイコンであり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
先読みの対象である大当り図柄変動表示（以下、「第二の図柄変動表示」という。）の保留表示（以下、「第二の保留表示」という。）が表示されている場合において、第一の図柄変動表示が開始されてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、複数の前記予告アイコン（以下、「複数の予告アイコン」という。）が消化される場合があり、
前記第二の保留表示が表示されている場合において、前記第一の図柄変動表示が開始さ

れてから前記第二の図柄変動表示が終了するまでの間に、前記複数の予告アイコンが新たに表示される場合があり、
前記第一の図柄変動表示とは、前記第二の保留表示が表示された図柄変動表示の次の図柄変動表示のことである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６４６】
（付記ａ６９）
付記ａ６８に記載の遊技台であって、
前記第二の保留表示は、先読み表示態様で表示される場合がある表示であり、
前記第二の保留表示が表示された図柄変動表示において、前記第二の保留表示が前記先読み表示態様で表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６４７】
（付記ａ７０）
付記ａ６８又はａ６９に記載の遊技台であって、
先読みの対象であるハズレ図柄変動表示（以下、「第四の図柄変動表示」という。）の保留表示（以下、「第四の保留表示」という。）が表示されている場合において、第三の図柄変動表示が開始されてから前記第四の図柄変動表示が終了するまでの間に、前記複数の予告アイコンが消化される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６４８】
（付記ａ７１）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコンを表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、保留アイコンとは異なるアイコンであり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記第二の表示は、説明表示であり、
前記第一の表示は、表示される場合には第一の表示領域に表示される表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には第二の表示領域に表示される表示であり、
前記予告アイコンは、表示される場合には前記第一の表示領域よりも前記第二の表示領域に近い表示領域に表示されるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６４９】
なお、第一の表示は、第二の表示とは別の説明表示であってもよいし、非説明表示であってもよい。
【２６５０】
また、第二の表示は、チュートリアル表示やステージ名等、現在の状況を示す表示であってもよいし、選択可能な演出モードの演出モード名の表示であってもよい。ここで、演出モードには、例えば、保留アイコンの表示態様の変化の頻度を変化させるためのモードや、演出可動体の動作頻度を変化させるためのモードや、一発告知演出の発生頻度を変化させるためのモード等がある。
【２６５１】
また、予告アイコンが表示される際に行われる出現アニメの開始位置よりも予告アイコンの表示位置の方が第二の表示領域に近いようにしてもよいし、途中のアニメの表示位置よりも予告アイコンの表示位置の方が第二の表示領域に近いようにしてもよい。
【２６５２】
また、ここで、「予告アイコン」とは、一の予告アイコンのみであってもよいし、複数の予告アイコンのうちの一部の予告アイコンのみであってもよいし、複数の予告アイコン

の全ての予告アイコンであってもよい。また、「予告アイコン」とは、複数の予告アイコンのうちの最初に表示される予告アイコンのみであってもよいし、複数の予告アイコンのうちの最初に表示される予告アイコンを含む一部のアイコンであってもよい。

【２６５３】

また、第一の表示の表示期間と第二の表示の表示期間とが完全に一致してもよいし、第一の表示の表示期間の一部が第二の表示の表示期間と重なってもよいし、第二の表示の表示期間の一部が第一の表示の表示期間と重なってもよい。また、第一の表示の表示期間と第二の表示の表示期間とが重ならないものであってもよい。

【２６５４】

また、第一の表示の表示期間において予告アイコンが表示される場合があってもよいし、表示される場合がなくてもよい。また、第二の表示の表示期間において予告アイコンが表示される場合があってもよいし、表示される場合がなくてもよい。

【２６５５】

また、必ずしも第二の表示と予告アイコンとが同時に表示されなくてもよい。

【２６５６】

また、第一の表示と第二の表示とで表示が行われる頻度が異なってもよく、例えば、第二の表示の表示頻度が第一の表示の表示頻度よりも高いと予告アイコンの視線誘導が容易となりやすい場合がある。また、第一の表示領域と第二の表示領域とで大きさが異なってもよいし、第一の表示領域と第二の表示領域とで役割が異なってもよい。例えば、第一の表示領域では、予告表示が行われないが、第二の表示領域では、予告表示も行われるようにしてもよい。

【２６５７】

（付記ａ７２）

付記ａ７１に記載の遊技台であって、

前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンである、

ことを特徴とする遊技台。

【２６５８】

（付記ａ７３）

付記ａ７１又はａ７２に記載の遊技台であって、

前記第一の表示は、変動アイコンの表示であり、

前記説明表示は、前記予告アイコンに関する説明表示であり、

前記予告アイコンが前記第二の表示の少なくとも一部（以下、「第一の部分」という。）にオーバーラップして表示される場合があり、

前記予告アイコンが消化されると、前記第二の表示の前記第一の部分へのオーバーラップが解消される、

ことを特徴とする遊技台。

【２６５９】

この遊技台によれば、変動アイコンよりも、当該及び次の図柄変動表示以降に関係する予告アイコンについての説明が行われる第二の表示領域に表示することで、予告アイコンについての知識を深めさせるとともに、仮に当該図柄変動表示の結果がハズレであっても先読み予告表示として表示される予告アイコンが消化される図柄変動表示に対して新たに期待を持たせることができる場合がある。

【２６６０】

なお、第一の部分へのオーバーラップが解消されることで前記第二の表示の全体が表示される場合があってもよい。

【２６６１】

また、変動アイコンが表示される期間において、変動アイコンは、当該図柄変動表示における大当りへの期待感を少なくとも示唆することが可能なものであってもよい。

【２６６２】

また、予告アイコンは、先読み予告表示として表示されたり、先読みの対象である図柄

変動表示において消化されたりするものであってもよい。
【２６６３】
　また、先読みの対象である図柄変動表示で予告アイコンが必ず消化されるようにしてもよいし、先読みの対象である図柄変動表示で予告アイコンが消化されない場合があってもよい。
【２６６４】
　また、予告アイコンは、単数でのみ表示可能に構成されてもよいし、複数表示可能に構成されてもよい。ここで、予告アイコンを複数表示する場合においては、予告アイコンが予め定められた上限数まで表示可能であってもよいし、上限数を設定せず、無制限に予告アイコンを表示可能であってもよい。
【２６６５】
　（付記ａ７４）
　付記ａ７１乃至ａ７３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　前記予告アイコンが表示されている状態において、前記第二の表示の表示が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６６６】
　（付記ａ７５）
　付記ａ７１乃至ａ７３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　前記予告アイコンが表示されている状態においては、前記第二の表示は開始されない、
ことを特徴とする遊技台。
【２６６７】
　（付記ａ７６）
　付記ａ７１乃至ａ７５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
　前記第三の表示は、予告表示であり、
　前記第三の表示が表示される場合、該第三の表示は前記第二の表示領域に表示される、
ことを特徴とする遊技台。
【２６６８】
　（付記ａ７７）
　付記ａ７１乃至ａ７６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　前記第二の表示領域は、線で区画された領域である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６６９】
　（付記ａ７８）
　付記ａ７１乃至ａ７７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　付記ａ７１に記載の「前記予告アイコンは、表示される場合には前記第一の表示領域よりも前記第二の表示領域に近い表示領域に表示されるアイコンである」とは、「前記予告アイコンは、表示される場合には前記第二の表示領域に表示される」のことである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７０】
　（付記ａ７９）
　付記ａ７１乃至ａ７８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
　大当りとなる図柄変動表示の方が、ハズレとなる図柄変動表示よりも前記予告アイコンが消化される数が多い、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７１】
　（付記ａ８０）
　表示手段を備えた遊技台であって、
　前記表示手段は、予告アイコンの説明表示を表示可能な手段であり、

前記予告アイコンは、保留アイコンとは異なるアイコンであり、
前記複数種類の説明表示のうちの一の説明表示は、第一の説明表示であり、
前記第一の説明表示は、前記予告アイコンに関する説明表示であり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
大当り変動の方が、ハズレ変動よりも前記予告アイコンが消化される数が多い、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７２】
（付記ａ８１）
付記ａ８０に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンは、前記第一の説明表示が表示される表示領域（以下、「第一の表示領域」という。）に表示される場合があるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７３】
（付記ａ８２）
付記ａ８１に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態においては、前記第一の説明表示は該第一の説明表示領域に表示されない、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７４】
（付記ａ８３）
付記ａ８０乃至ａ８２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の説明表示のうちの一の説明表示は、第二の説明表示であり、
前記第二の説明表示は、現在の演出ステージを示す表示であり、
前記予告アイコンは、前記第二の説明表示が表示される表示領域（以下、「第二の表示領域」という。）に表示される場合があるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７５】
（付記ａ８４）
付記ａ８３に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが前記第二の表示領域に表示されている状態であっても、演出ステージが変化する、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７６】
（付記ａ８５）
付記ａ８０乃至ａ８４のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、前記予告アイコンとして、複数種類のアイコン（以下、「複数種類の予告アイコン」という。）を表示可能な手段であり、
前記複数種類の予告アイコンのうちの一のアイコンは、第一の予告アイコンであり、
前記複数種類の予告アイコンのうちの一のアイコンは、第二の予告アイコンであり、
前記第一の予告アイコンは、第一の演出の開始前に表示される場合があるアイコンであり、
前記第二の予告アイコンは、第二の演出の開始前に表示される場合があるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７７】
（付記ａ８６）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコンを表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
前記予告アイコンは、保留アイコンとは別のアイコンであり、

前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記第一の表示は、説明表示であり、
前記第一の表示は、前記表示手段における第一の表示領域に表示される表示であり、
前記予告アイコンは、表示される場合には前記第一の表示領域に表示されるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７８】
（付記ａ８７）
付記ａ８６に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが表示されている状態では、前記第一の表示は表示されない、
ことを特徴とする遊技台。
【２６７９】
（付記ａ８８）
付記ａ８７に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが消化されると、前記第一の表示の表示が再開する場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６８０】
（付記ａ８９）
付記ａ８６乃至ａ８８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記第二の表示は、予告表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記第一の表示領域に表示される表示であり、
前記説明表示は、前記予告アイコンに関する説明表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６８１】
（付記ａ９０）
付記ａ８６乃至ａ８９のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、複数の表示手段によって構成された手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第三の表示手段であり、
前記第一の表示手段は、図柄変動表示を表示可能な手段であり、
前記第二の表示手段は、演出表示を表示可能な手段であり、
前記第三の表示手段は、前記第二の表示手段の表示に合わせた表示を表示可能な手段であり、
前記第一の表示領域は、前記第三の表示手段における少なくとも一部の領域に設けられた表示領域である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６８２】
（付記ａ９１）
付記ａ８６乃至ａ９０のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第三の表示は、説明表示であり、
前記第三の表示は、前記表示手段における第二の表示領域に表示される表示であり、
前記予告アイコンは、前記第二の表示領域にも表示される場合があるアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２６８３】
（付記ａ９２）
付記ａ９１に記載の遊技台であって、

前記予告アイコンが前記第二の表示領域に表示されている状態では、前記第三の表示は表示されない、
ことを特徴とする遊技台。
【２６８４】
以上の記載において、前記第一のチュートリアル表示は、前記第二の表示手段に表示されるキャラクターを説明する表示を含む表示であってもよい。
【２６８５】
また、前記第一のチュートリアル表示は、実行中の演出表示に関する表示を含まない表示であってもよい。
【２６８６】
また、前記第一のチュートリアル表示は、確変期待度を示す表示を含まない表示であってもよい。
【２６８７】
また、前記第一のチュートリアル表示は、リーチの大当り期待度に関する表示を含まない表示であってもよい。
【２６８８】
また、前記第一のチュートリアル表示は、キャラクターの大当り期待度に関する表示を含まない表示であってもよい。
【２６８９】
また、前記第一のチュートリアル表示は、前記第一の予告表示と同時に表示されないように構成されている表示であってもよい。
【２６９０】
（付記ａ９３）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数個の予告アイコンを表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
前記予告アイコンが表示される表示領域は、保留アイコンが表示される表示領域とは異なる表示領域であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記第一の表示は、前記複数個の予告アイコンのうちの一の予告アイコン（以下、「第一の予告アイコン」という。）を含む表示であり、
前記第二の表示は、前記第一の予告アイコンを大きいサイズで表した表示を含む表示であり、
前記第二の表示がなされた後に、前記第一の表示がなされる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９１】
ここで、第二の表示に含まれる予告アイコンは、第一の予告アイコンを拡大表示したものであってもよいし、第一の予告アイコンとは別の予告アイコンであってもよい。
【２６９２】
（付記ａ９４）
付記ａ９３に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第三の表示は、装飾図柄の変動表示であり、
前記第一の表示は、前記第一の予告アイコンがストックされていることを表す表示であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示にオーバーラップされることのない表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９３】

（付記ａ９５）
付記ａ９３又はａ９４に記載の遊技台であって、
前記第三の表示は、前記第一の表示にオーバーラップされる場合がない表示であり、
前記第三の表示は、前記第二の表示にオーバーラップされる場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９４】
（付記ａ９６）
付記ａ９３乃至ａ９５のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、保留表示枠において表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９５】
（付記ａ９７）
付記ａ９３乃至ａ９６のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の表示は、前記第一の予告アイコンが取得された場合に行われる表示である、
（付記ａ９８）
付記ａ９７に記載の遊技台であって、
前記第二の表示は、前記第一の予告アイコンが消化される場合にも行われる表示である
、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９６】
（付記９９）
付記９７又は９８に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが取得される際、既に取得済みの予告アイコンの少なくとも一部とともに取得される該予告アイコンが拡大表示される、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９７】
（付記ａ１００）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第一の表示は、保留表示枠の表示であり、
前記第二の表示は、前記第一の表示の少なくとも一部が拡張された態様の表示であり、
前記第三の表示は、装飾図柄の表示であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示にオーバーラップされることのない表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９８】
（付記ａ１０１）
付記ａ１００に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの位置の表示は、第四の表示であり、
前記第四の表示は、演出表示であり、
前記第二の表示のうちの前記第一の表示から拡張された部分（以下、「拡張部分」という。）において、前記第四の表示が表示可能に構成されており、
前記拡張部分は、前記第三の表示にオーバーラップされることのない部分である、
ことを特徴とする遊技台。
【２６９９】
（付記ａ１０２）
付記ａ１０１に記載の遊技台であって、
前記演出表示は、先読み予告表示である、

ことを特徴とする遊技台。
【２７００】
（付記ａ１０３）
付記ａ１０１又は付記ａ１０２に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第六の表示であり、
前記第六の表示は、予告表示であり、
前記拡張部分において、前記第六の表示が表示可能に構成されており、
前記第四の表示と前記第五の表示は、一部が同じ表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０１】
（付記ａ１０４）
付記ａ１００乃至ａ１０３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第五の表示であり、
前記第五の表示は、セリフ予告の表示であり、
前記第五の表示は、前記第一の表示にオーバーラップされることのない表示であり、
前記第五の表示は、前記第二の表示にオーバーラップされることがある表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０２】
（付記ａ１０５）
複数種類の表示を表示可能な表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第一の表示は、アイコン表示枠を含む表示であり、
前記アイコン表示枠は、図柄変動表示に関するアイコンを表示可能な表示枠であり、
前記第二の表示は、前記第一の表示の少なくとも一部が拡張された態様の表示であり、
前記第三の表示は、装飾図柄変動表示であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示にオーバーラップされることがない表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０３】
（付記ａ１０６）
付記ａ１０５に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第四の表示であり、
前記第四の表示は、演出表示であり、
前記第二の表示のうちの前記第一の表示から拡張された部分（以下、「拡張部分」という。）において、前記第四の表示がオーバーラップして表示可能に構成されており、
前記拡張部分は、前記第三の表示にオーバーラップされることがない部分である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０４】
（付記ａ１０７）
付記ａ１０６に記載の遊技台であって、
前記演出表示は、先読み予告の表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０５】
（付記ａ１０８）
付記ａ１０６又は付記ａ１０７に記載の遊技台であって、
前記演出表示は、前記アイコンの表示態様を変化させる表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０６】
（付記ａ１０９）

付記ａ１０６乃至付記ａ１０８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第三の表示は、前記拡張部分にオーバーラップされる場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０７】
（付記ａ１１０）
付記ａ１０６乃至付記ａ１０９のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第五の表示であり、
前記第五の表示は、セリフの表示であり、
前記第五の表示は、前記第一の表示にオーバーラップされることがない表示であり、
前記第五の表示は、前記拡張部分にオーバーラップされる場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０８】
（付記ａ１１１）
付記ａ１０６乃至付記ａ１１０のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第六の表示であり、
前記第六の表示は、予告表示であり、
前記拡張部分において、前記第六の表示がオーバーラップして表示可能に構成されており、
前記第四の表示と前記第六の表示は、一部が同じ表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７０９】
（付記ａ１１２）
付記ａ１０５乃至付記ａ１１１のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記アイコンは、保留アイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１０】
（付記ａ１１３）
付記ａ１１２に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数に対応する数の前記保留アイコンを表示可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１１】
（付記ａ１１４）
付記ａ１０５乃至付記ａ１１４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。
【２７１２】
（付記ａ１１５）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコンを表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
前記予告アイコンが表示される表示領域は、保留アイコンが表示される表示領域とは異なる表示領域であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の表示であり、
前記第一の表示は、説明表示であり、
前記第一の表示は、表示される場合には前記表示手段における第一の表示領域に表示される表示であり、
前記予告アイコンは、前記第一の表示領域に表示される場合があるアイコンであり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第四の表示であり、

前記第四の表示は、説明表示であり、
前記第四の表示の表示内容は、前記第一の表示の表示内容とは異なる表示内容であり、
前記第四の表示は、表示される場合には前記表示手段における第三の表示領域に表示される表示であり、
前記第三の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域であり、
第一の数の前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態において、新たな前記予告アイコンが前記第三の表示領域に表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１３】
（付記ａ１１６）
付記ａ１１５に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態では、前記第一の表示が表示されない、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１４】
（付記ａ１１７）
付記ａ１１６に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが消化されると、前記第一の表示の表示が再開される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１５】
（付記ａ１１８）
付記ａ１１５乃至ａ１１７のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の表示であり、
前記第二の表示は、予告表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記第一の表示領域に表示される表示であり、
前記説明表示は、前記予告アイコンに関する説明表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１６】
（付記ａ１１９）
付記ａ１１５乃至ａ１１８のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第三の表示であり、
前記第三の表示は、説明表示であり、
前記第三の表示の表示内容は、前記第一の表示の表示内容とは異なる表示内容であり、
前記第三の表示は、表示される場合には前記表示手段における第二の表示領域に表示される表示であり、
前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１７】
（付記ａ１２０）
付記ａ１１９に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが前記第一の表示領域に表示されている状態であっても、前記第三の表示が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１８】
（付記ａ１２１）
付記ａ１１５乃至ａ１２０のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記予告アイコンが前記第三の表示領域に表示されている状態では、前記第四の表示が表示されない、
ことを特徴とする遊技台。
【２７１９】

（付記ａ１２２）
付記ａ１１５乃至ａ１２１のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、複数の表示手段によって構成された手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第三の表示手段であり、
前記第一の表示手段は、図柄変動表示を表示可能な手段であり、
前記第二の表示手段は、演出表示を表示可能な手段であり、
前記第三の表示手段は、前記第二の表示手段と連携した表示を表示可能な手段であり、
前記第一の表示領域は、前記第三の表示手段における少なくとも一部の領域に設けられた表示領域である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２０】
（付記ａ１２３）
付記ａ１１５乃至ａ１２２のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の表示領域は、線により区画された表示領域である、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２１】
（付記ａ１２４）
付記ａ１１５乃至ａ１２３のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
保留表示手段を備え、
前記保留表示手段は、図柄変動表示の開始が保留されている数（以下、「保留数」という。）に対応する数の表示を表示可能な手段であり、
前記予告アイコンは、表示されている数によって前記保留数を表示するものではないアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２２】
（付記ａ１２５）
付記ａ１１５乃至ａ１２４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。
【２７２３】
（付記ｂ１）
表示手段を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコンを表示可能な手段であり、
予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
予告アイコンが表示される表示領域は、保留アイコンが表示される表示領域とは異なる表示領域であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、文字表示（以下、「第一の表示」という。）であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、文字表示（以下、「第二の表示」という。）であり、
前記第一の表示は、表示される場合には前記表示手段における第一の表示領域に表示される表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記表示手段における第二の表示領域に表示される表示であり、
前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域であり、
前記第一の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり、
前記第二の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり、

前記第一の表示領域に複数の予告アイコンが表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２４】
（付記ｂ２）
付記ｂ１に記載の遊技台であって、
前記第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、前記第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２５】
（付記ｂ３）
付記ｂ１又はｂ２に記載の遊技台であって、
予告アイコンとして複数種類のアイコンを表示可能に構成されており、
前記複数種類のアイコンのうちの一のアイコンは、第一のアイコンであり、
前記第一の表示領域に前記第一のアイコンが表示されている状態において、前記第二の表示領域に前記第一のアイコンの表示が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２６】
（付記ｂ４）
操作手段と、
表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、予告アイコンを表示可能な手段であり、
予告アイコンは、先読み予告表示として表示される場合があるアイコンであり、
予告アイコンが表示される表示領域は、保留アイコンが表示される表示領域とは異なる表示領域であり、
前記表示手段は、複数種類の表示を表示可能な手段であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、文字表示（以下、「第一の表示」という。）であり、
前記複数種類の表示のうちの一の表示は、文字表示（以下、「第二の表示」という。）であり、
前記第一の表示は、表示される場合には前記表示手段における第一の表示領域に表示される表示であり、
前記第二の表示は、表示される場合には前記表示手段における第二の表示領域に表示される表示であり、
前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域とは異なる表示領域であり、
前記第一の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり、
前記第二の表示領域に予告アイコンが表示される場合があり、
予告アイコンとして複数種類のアイコンを表示可能に構成されており、
前記複数種類のアイコンのうちの一のアイコンは、第一のアイコンであり、
前記複数種類のアイコンのうちの一のアイコンは、第二のアイコンであり、
前記第一のアイコンは、前記操作手段に関するアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２７】
（付記ｂ５）
付記ｂ４に記載の遊技台であって、
前記第一の表示領域に予告アイコンが表示されている状態において、前記第二の表示領域に予告アイコンの表示が開始される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。
【２７２８】
（付記ｂ６）

付記ｂ４又はｂ５に記載の遊技台であって、
前記第一のアイコンは、ボタン演出の発生を予告するアイコンである、
ことを特徴とする遊技台。

【２７２９】

なお、これまでに説明した予告アイコンという用語は、あくまで便宜的に名称付けたものであり、これにより解釈を狭小するものではない。例えば、予告アイコンは、表示態様（モチーフ）によって便宜的に名称付けられたものであり、予告アイコンが道具の場合には予告アイテムという場合があり、予告アイコンがキャラクターの場合には、予告キャラという場合があり、予告アイコンがスキルを示す表示の場合には予告スキルという場合があり、予告アイコンが箱状のものである場合には予告ボックスという場合があるなど、予告＋形状を示す表示（例えば、予告メダル）としてもよい。また、予告アイコンのうちの「予告」という用語も、あくまで便宜的に名称付けたものであり、これにより解釈を狭小するものではない。例えば、貯めるものである旨を示すためのチャージアイテムあるいはストックアイテムのように呼称してもよい。

【２７３０】

上述した実施形態では、パチンコ機１００を例示して説明するものであったが、例えば、遊技球をパチンコ機の本体枠に封入し、封入した球をパチンコ機本体内で循環させて使用する封入式ぱちんこ機にも本発明を適用することができ、この封入式ぱちんこ機は、封入した球を発射球として使用し、球の払出しはクレジットによって実行されるものであってもよい。

【２７３１】

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変形例や付記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、実施形態や変形例や付記に適用してもよい。

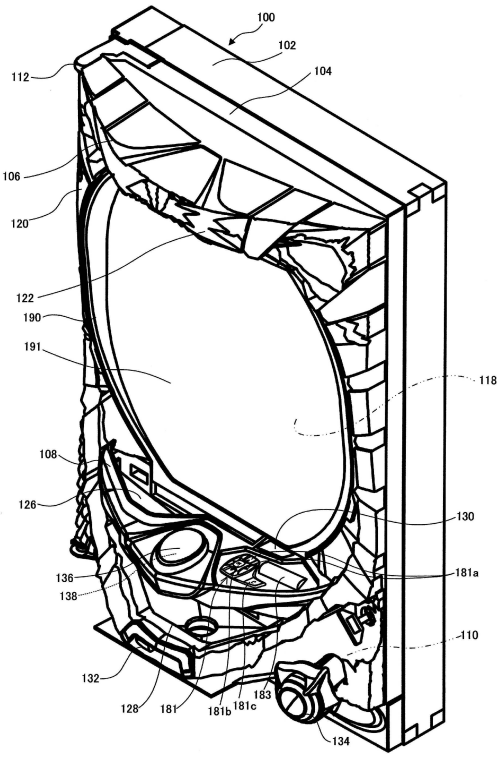
【符号の説明】

【２７３２】

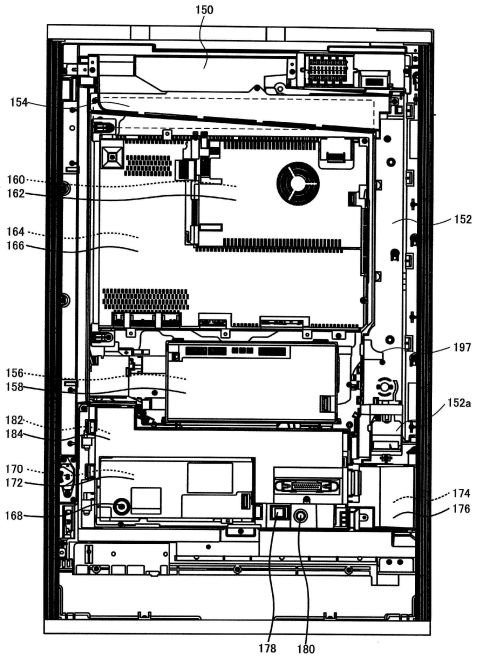
１００　パチンコ機
１２０　スピーカ
１３６　チャンスボタン（第一のチャンスボタン）・演出ボタン
１３６Ｘ　初期位置表示
１３７　第二のチャンスボタン
１３８　チャンスボタンランプ
１８１　操作キーユニット
１９０　透過部ユニット
１９１　透過部
１９１Ｘ　透過部表示
２０８　装飾図柄表示装置
２０９’　タイマ予告表示手段
２１２　第１特図表示装置
２１４　第２特図表示装置
２２４　演出可動体
２４６　遮蔽装置
２４７　家紋役物
２４８　合体役物
２８１　特図１の保留アイコン表示領域
２８５　予告アイコン表示領域
２８６　演出用保留ランプ
ｈ１～ｈ８　保留アイコン

ｃ　　変動アイコン
Ｔ　　タイマ予告表示
Ｔ１　　時間表示
ｅ４，ｅ５　　エフェクト表示
３００　　主制御部
３０４　　ＣＰＵ
３０６　　ＲＯＭ
３０８　　ＲＡＭ
４００　　第１副制御部
４０４　　ＣＰＵ
４０６　　ＲＯＭ
４０８　　ＲＡＭ
４１２　　カウンタタイマ
４１８　　各種ランプ
５００　　第２副制御部
５０４　　ＣＰＵ
５０６　　ＲＯＭ
５０８　　ＲＡＭ
５３２　　遊技盤用ランプ
５４２　　遊技台枠用ランプ
６００　　払出制御部
１０００　　スロットマシン

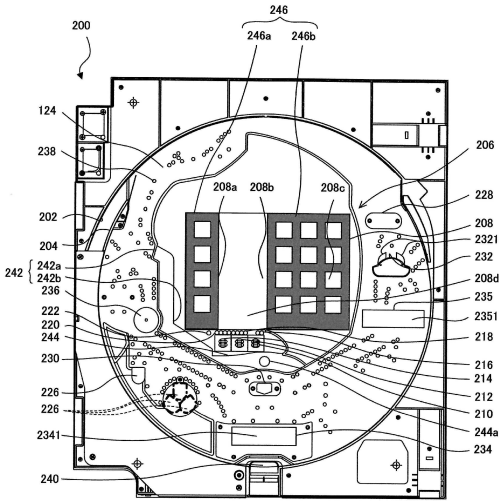
【図１】



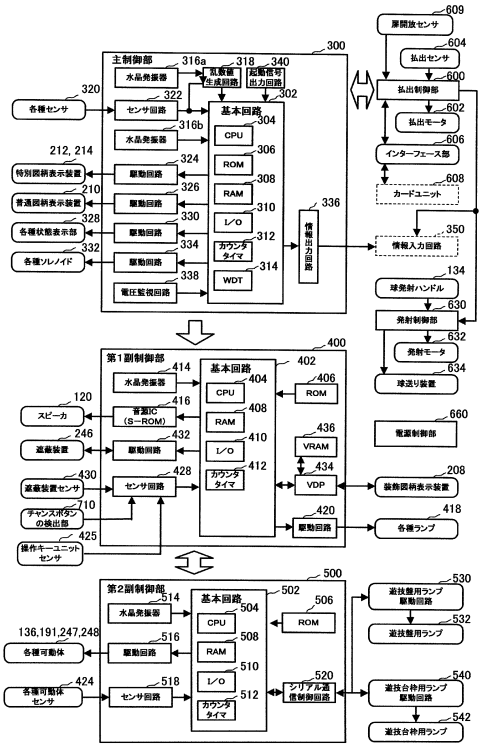
【図２】



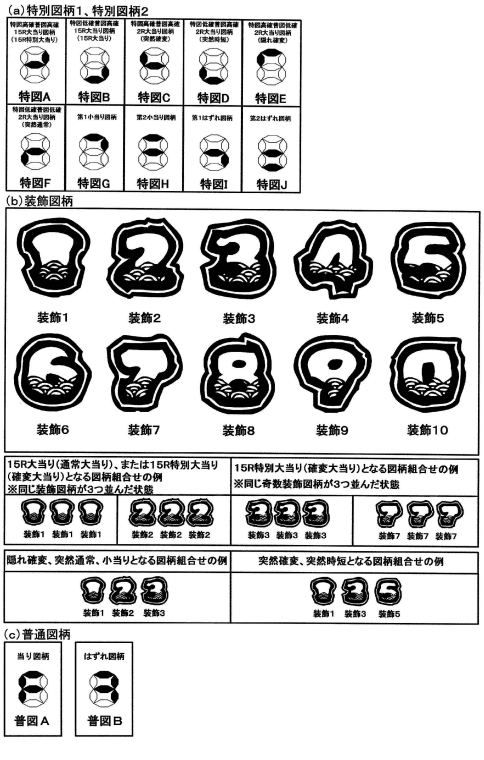
【図３】


200
246
246a
246b
124
238
206
208a
208b
208c
228
202
208
204
2321
242
242a
242b
232
208d
236
235
222
2351
220
218
244
230
216
214
226
212
226
210
2341
244a
234
240

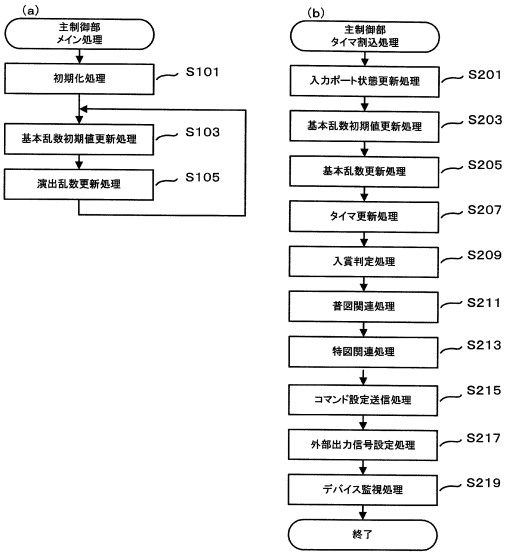
【図４】


609
扉開放センサ
604
払出センサ
600
払出制御部
602
払出モータ
606
インターフェース部
608
カードユニット
350
情報入力回路
134
球発射ハンドル
630
発射制御部
632
発射モータ
634
球送り装置
660
電源制御部
208
装飾図柄表示装置
418
各種ランプ
300
主制御部
316a
水晶発振器
318
乱数値生成回路
340
起動信号出力回路
320
各種センサ
322
センサ回路
302
基本回路
316b
水晶発振器
304
CPU
212, 214
特別図柄表示装置
324
駆動回路
306
ROM
210
普通図柄表示装置
326
駆動回路
308
RAM
328
各種状態表示部
330
駆動回路
310
I/O
332
各種ソレノイド
334
駆動回路
312
カウンタタイマ
338
電圧監視回路
314
WDT
336
情報出力回路
400
第１副制御部
414
水晶発振器
402
基本回路
120
スピーカ
416
音源IC（S−ROM）
404
CPU
406
ROM
246
遮蔽装置
432
駆動回路
408
RAM
436
VRAM
430
遮蔽装置センサ
428
センサ回路
410
I/O
434
VDP
710
チャンスボタンの検出部
412
カウンタタイマ
420
駆動回路
425
操作キーユニットセンサ
500
第２副制御部
514
水晶発振器
502
基本回路
530
遊技盤用ランプ駆動回路
504
CPU
506
ROM
532
遊技盤用ランプ
136,191,247,248
各種可動体
516
駆動回路
508
RAM
510
I/O
424
各種可動体センサ
518
センサ回路
512
カウンタタイマ
520
シリアル通信制御回路
540
遊技台枠用ランプ駆動回路
542
遊技台枠用ランプ

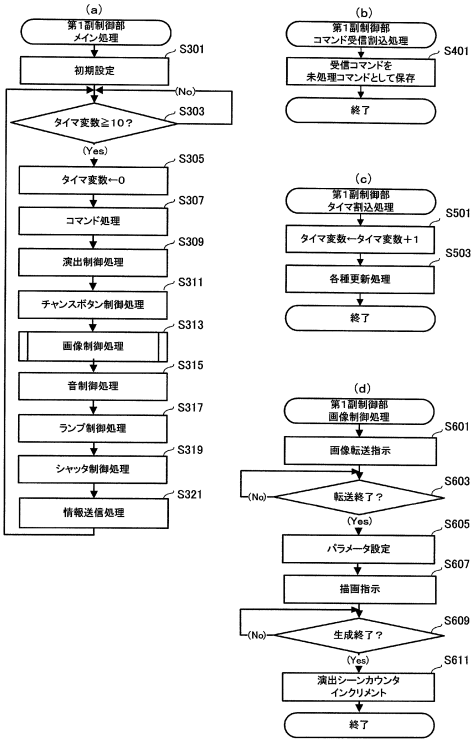
【図５】


(a)特別図柄1、特別図柄2
特図A
特図B
特図C
特図D
特図E
特図F
特図G
特図H
特図I
特図J
(b)装飾図柄
装飾1
装飾2
装飾3
装飾4
装飾5
装飾6
装飾7
装飾8
装飾9
装飾10
15R大当り(通常大当り)、または15R特別大当り(確変大当り)となる図柄組合せの例
※同じ装飾図柄が3つ並んだ状態
15R特別大当り(確変大当り)となる図柄組合せの例
※同じ奇数装飾図柄が3つ並んだ状態
隠れ確変、突然通常、小当りとなる図柄組合せの例
突然確変、突然時短となる図柄組合せの例
(c)普通図柄
当り図柄
はずれ図柄
普図A
普図B

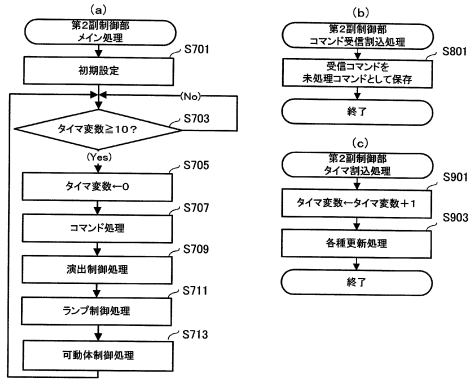
【図６】


(a)
主制御部
メイン処理
初期化処理
S101
基本乱数初期値更新処理
S103
演出乱数更新処理
S105
(b)
主制御部
タイマ割込処理
入力ポート状態更新処理
S201
基本乱数初期値更新処理
S203
基本乱数更新処理
S205
タイマ更新処理
S207
入賞判定処理
S209
普図関連処理
S211
特図関連処理
S213
コマンド設定送信処理
S215
外部出力信号設定処理
S217
デバイス監視処理
S219
終了

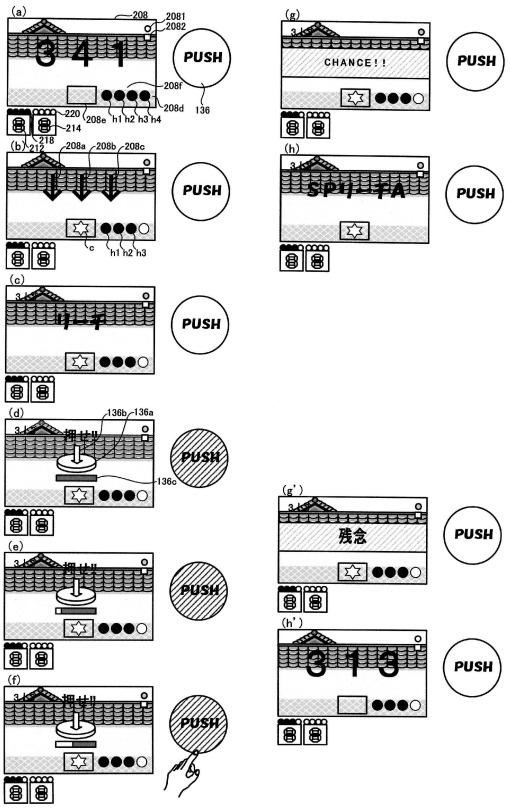
【図７】


(a)
第1副制御部
メイン処理
S301
初期設定
(No)
S303
タイマ変数≧10？
(Yes)
S305
タイマ変数←0
S307
コマンド処理
S309
演出制御処理
S311
チャンスボタン制御処理
S313
画像制御処理
S315
音制御処理
S317
ランプ制御処理
S319
シャッタ制御処理
S321
情報送信処理
(b)
第1副制御部
コマンド受信割込処理
S401
受信コマンドを
未処理コマンドとして保存
終了
(c)
第1副制御部
タイマ割込処理
S501
タイマ変数←タイマ変数＋1
S503
各種更新処理
終了
(d)
第1副制御部
画像制御処理
S601
画像転送指示
S603
転送終了？
(No)
(Yes)
S605
パラメータ設定
S607
描画指示
S609
生成終了？
(No)
(Yes)
S611
演出シーンカウンタ
インクリメント
終了

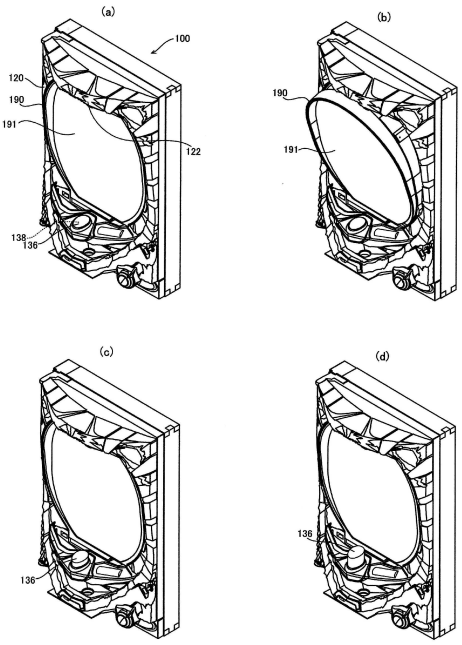
【図８】


(a)
第2副制御部
メイン処理
S701
初期設定
(No)
S703
タイマ変数≧10？
(Yes)
S705
タイマ変数←0
S707
コマンド処理
S709
演出制御処理
S711
ランプ制御処理
S713
可動体制御処理
(b)
第2副制御部
コマンド受信割込処理
S801
受信コマンドを
未処理コマンドとして保存
終了
(c)
第2副制御部
タイマ割込処理
S901
タイマ変数←タイマ変数＋1
S903
各種更新処理
終了

【図９】


(a)
208
2081
2082
PUSH
208f
208d
136
220
214
218
208e
h1 h2 h3 h4
(b)
212
208a
208b
208c
PUSH
c
h1 h2 h3
(c)
PUSH
(d)
136b
136a
PUSH
136c
(e)
PUSH
(f)
PUSH
(g)
CHANCE!!
PUSH
(h)
PUSH
(g')
残念
PUSH
(h')
PUSH

【図１０】


(a)
100
120
190
191
122
138
136
(b)
190
191
(c)
136
(d)
136

【図１１】

(a)

操作手段	期待度	機能A	機能B
操作手段A	低	○	○
操作手段B	高	○	×

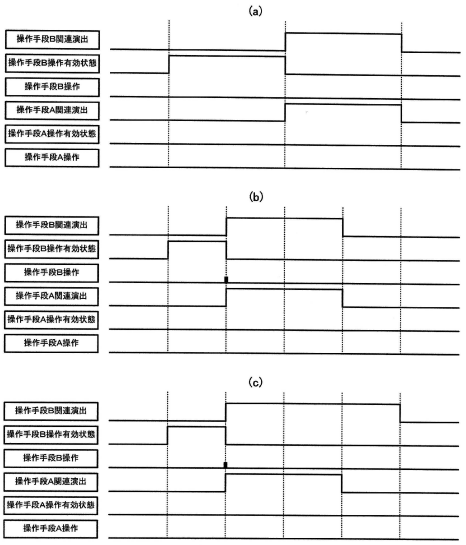
(b)

操作手段	期待度	機能A	機能B	機能C
操作手段A	低	○	○	×
操作手段B	高	○	×	○

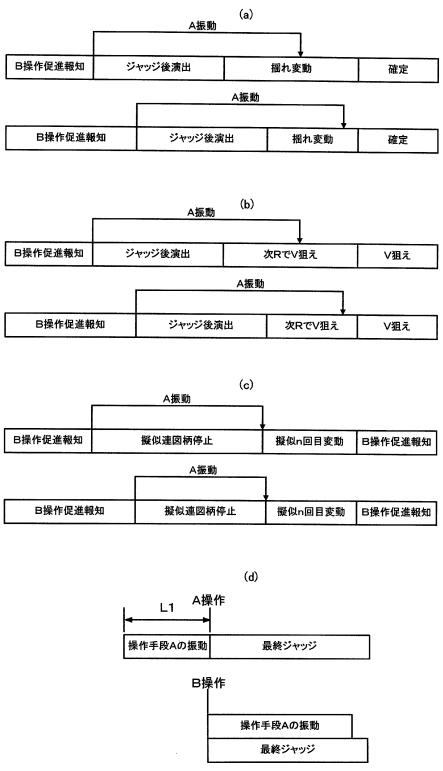
(c)

演出NO	液晶	可動体	サウンド	LED	バイブ
01	A0	…	…	…	E0
02	A1	…	…	…	E1
03	A2	…	…	…	E2
…	…	…	…	…	…

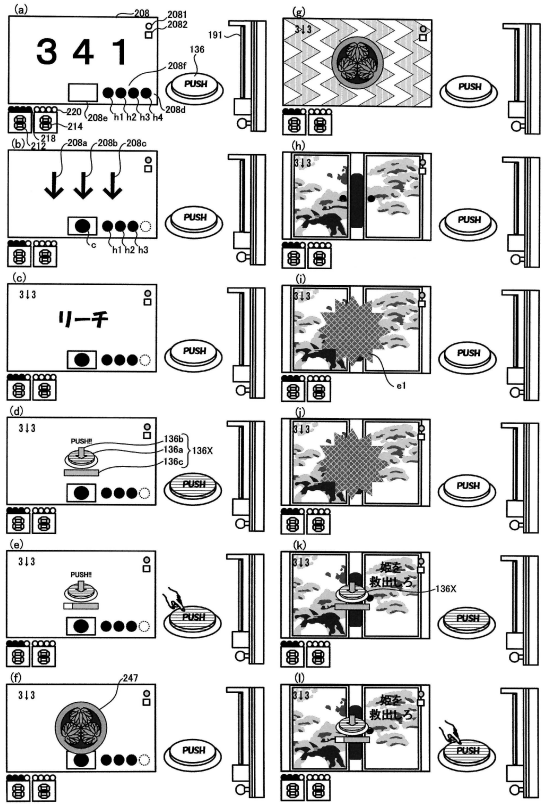
【図１２】



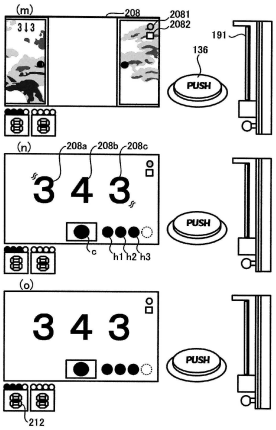
【図１３】



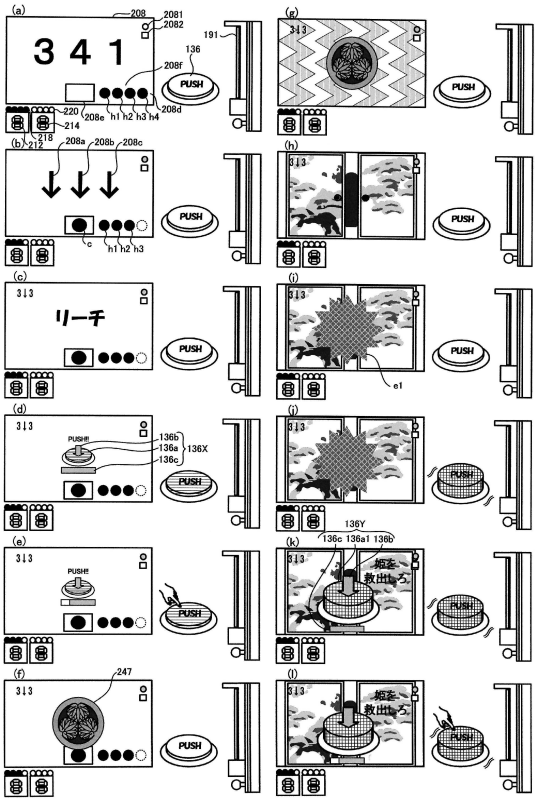
【図１４】



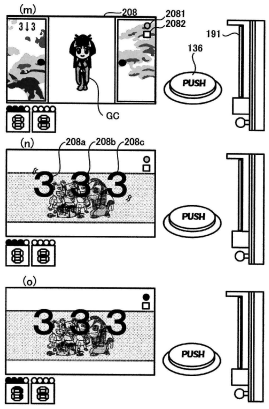
【図１５】



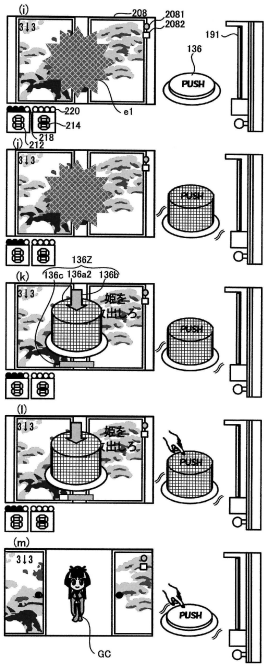
【図１６】



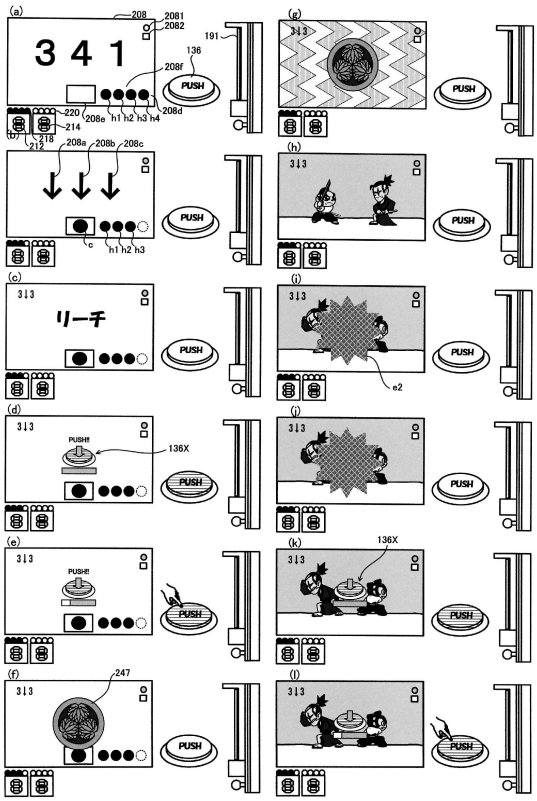
【図１７】



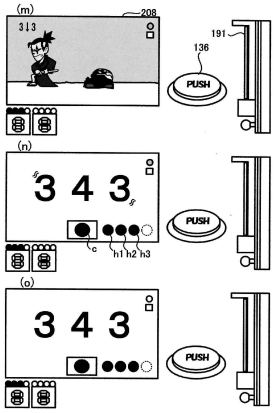
【図１８】



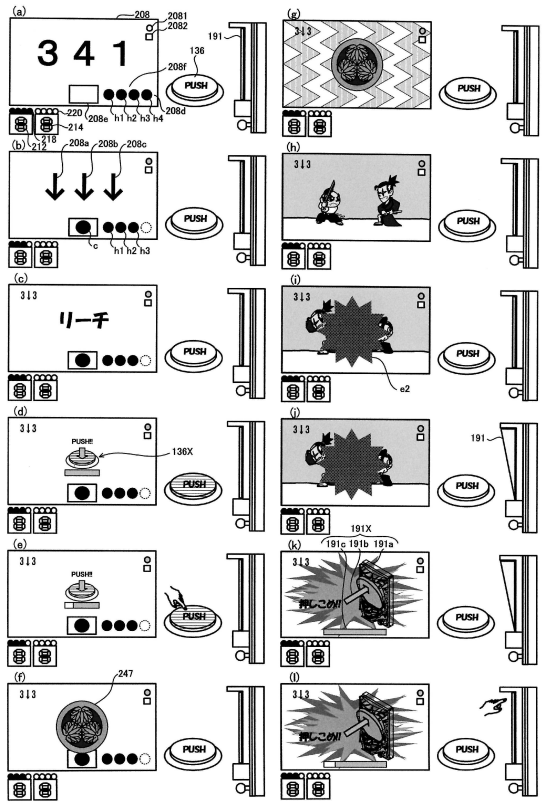
【図１９】



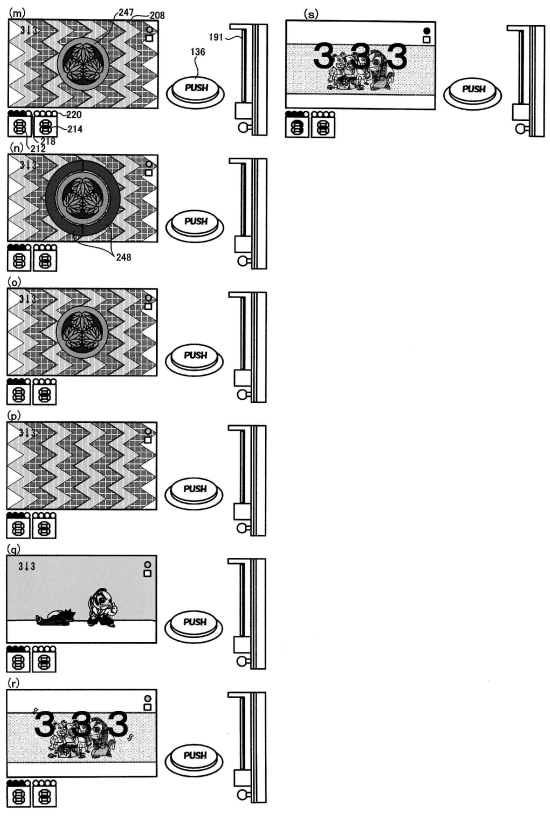
【図２０】



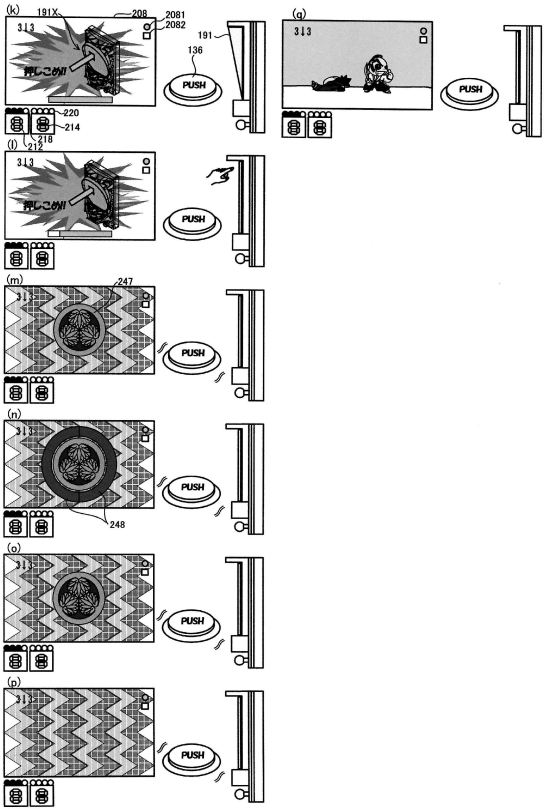
【図２１】



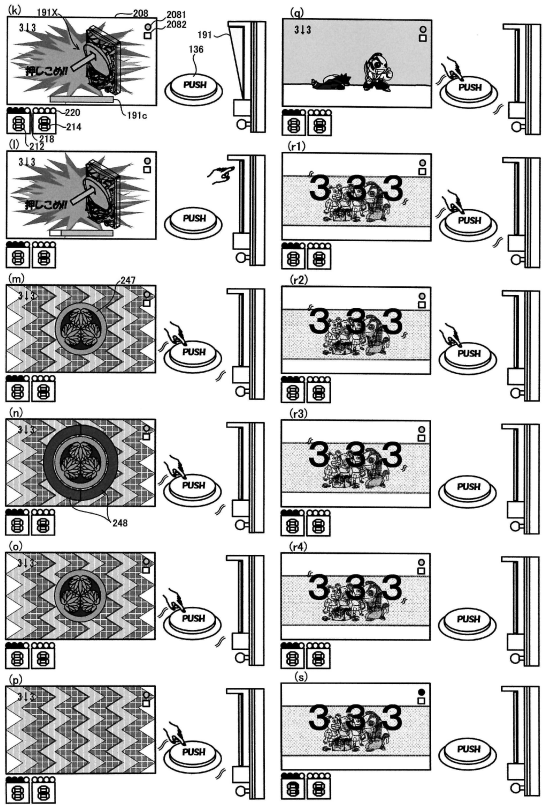
【図２２】



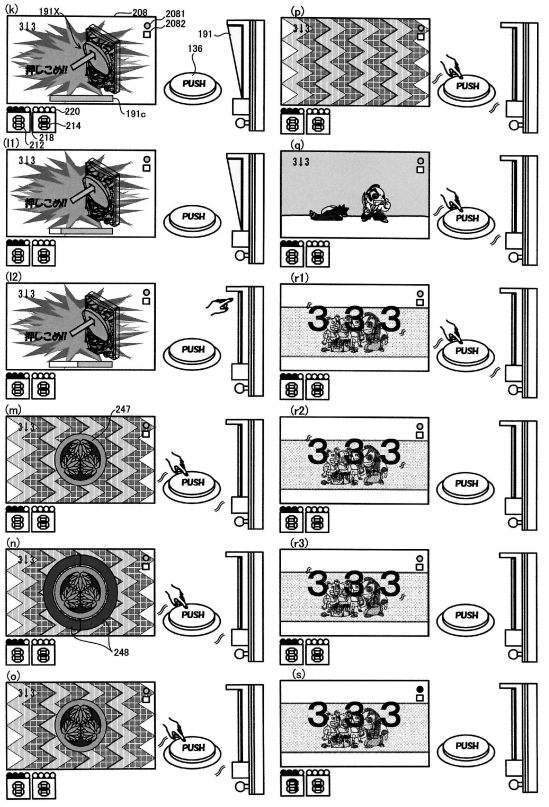
【図２３】



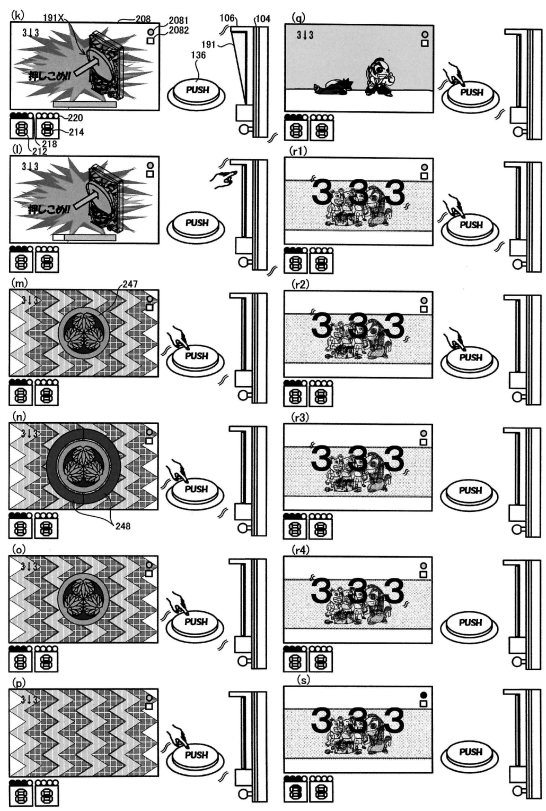
【図２４】



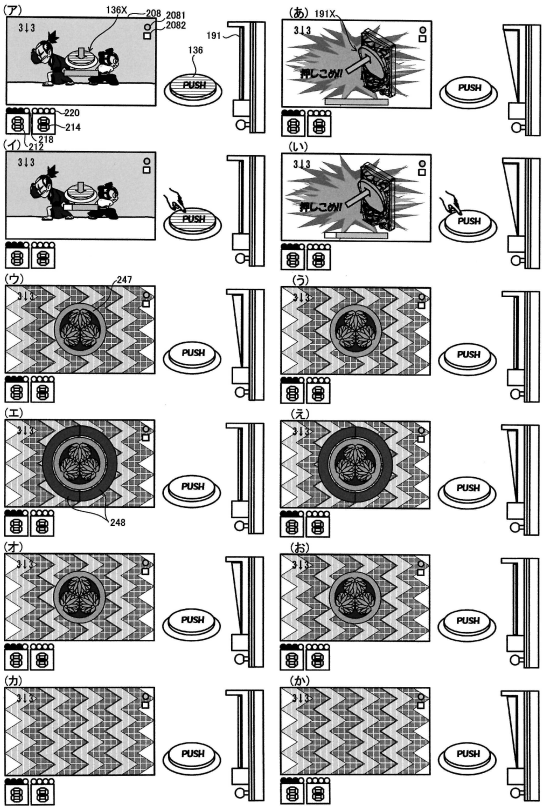
【図２５】



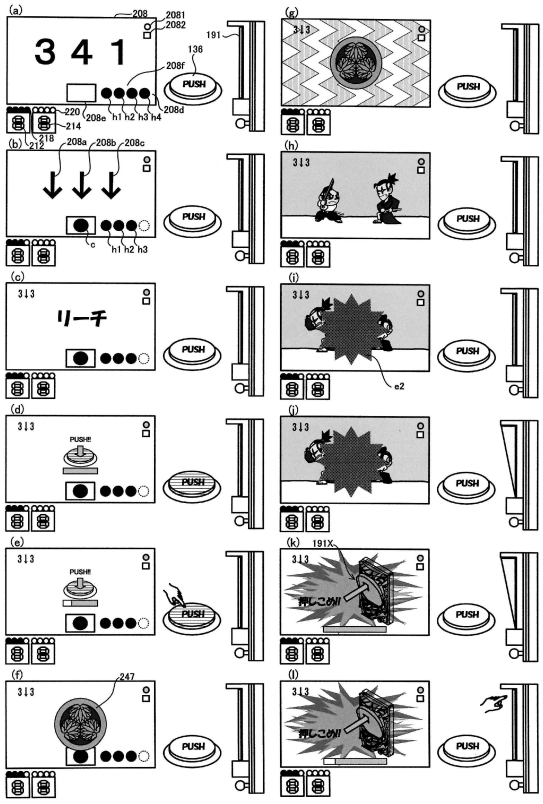
【図２６】



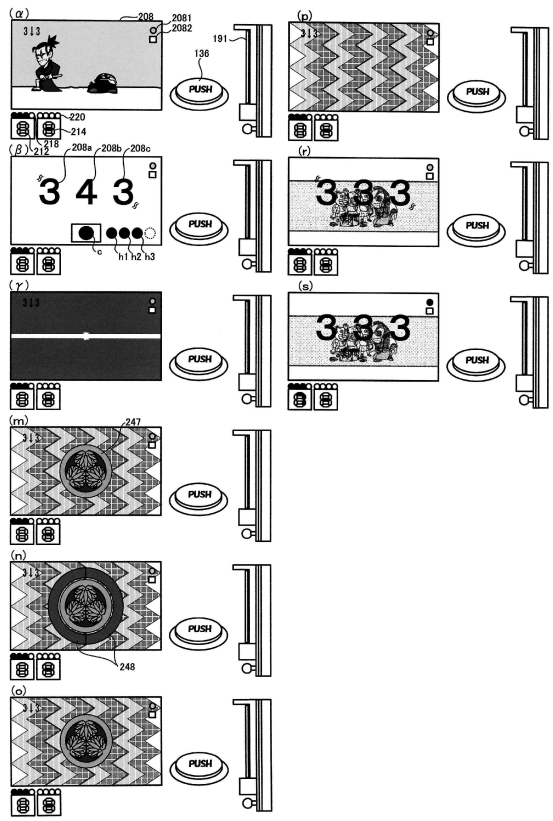
【図２７】



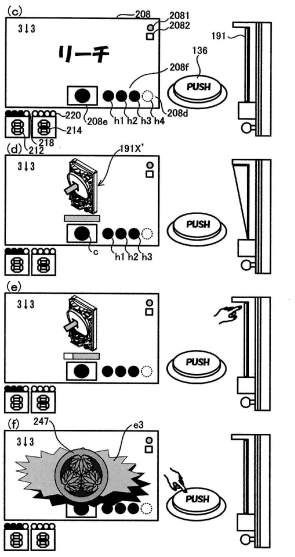
【図２８】



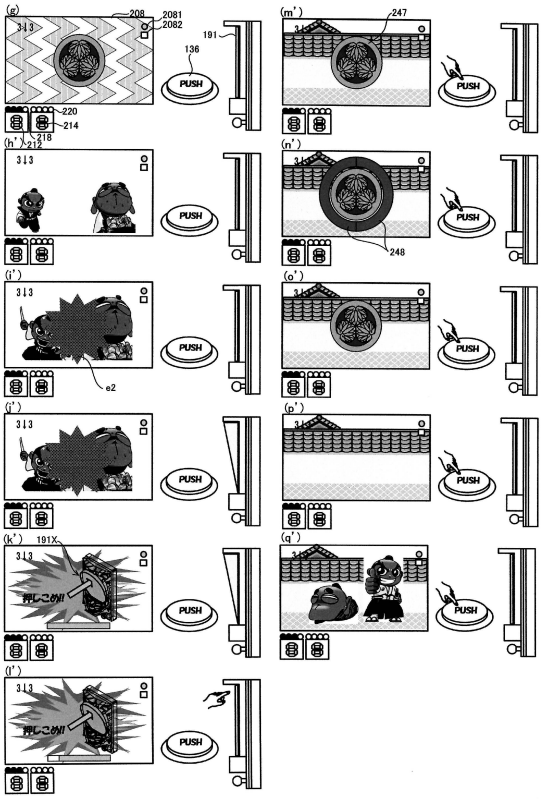
【図２９】



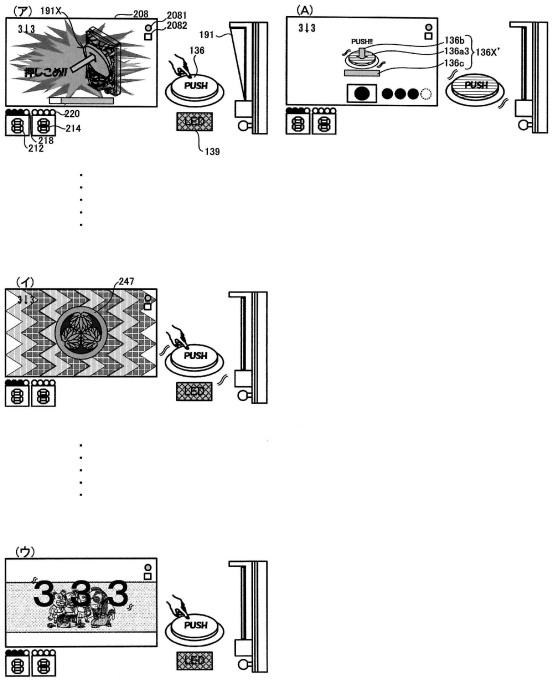
【図３０】



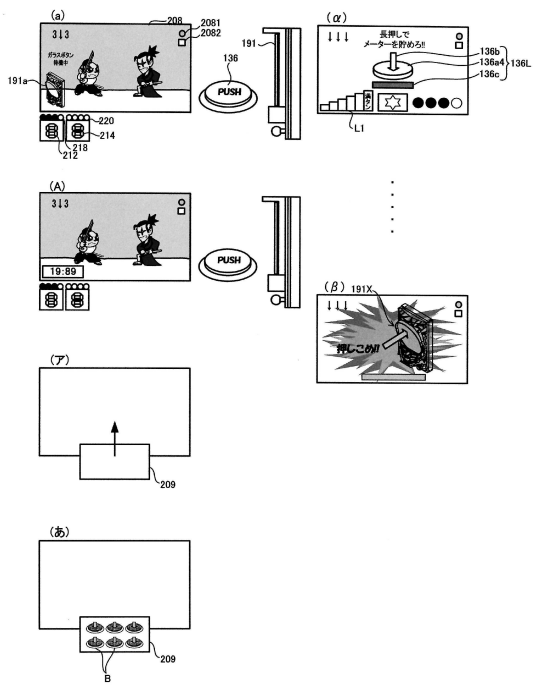
【図３１】



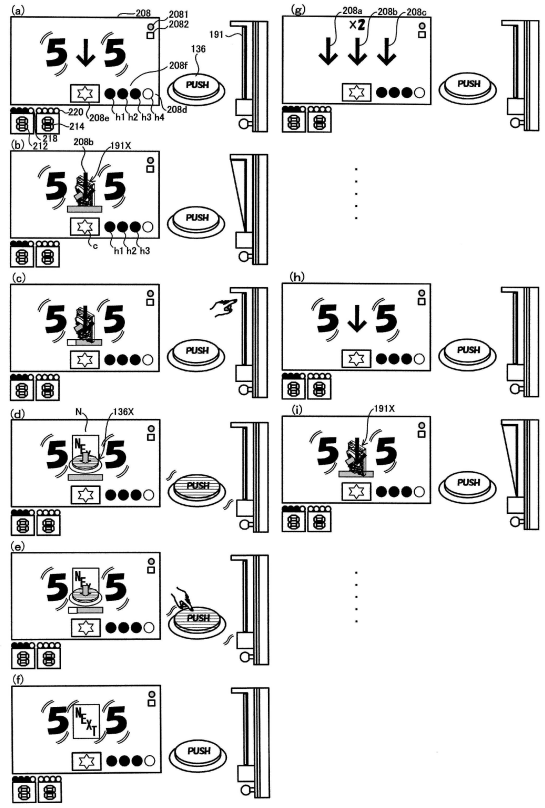
【図３２】



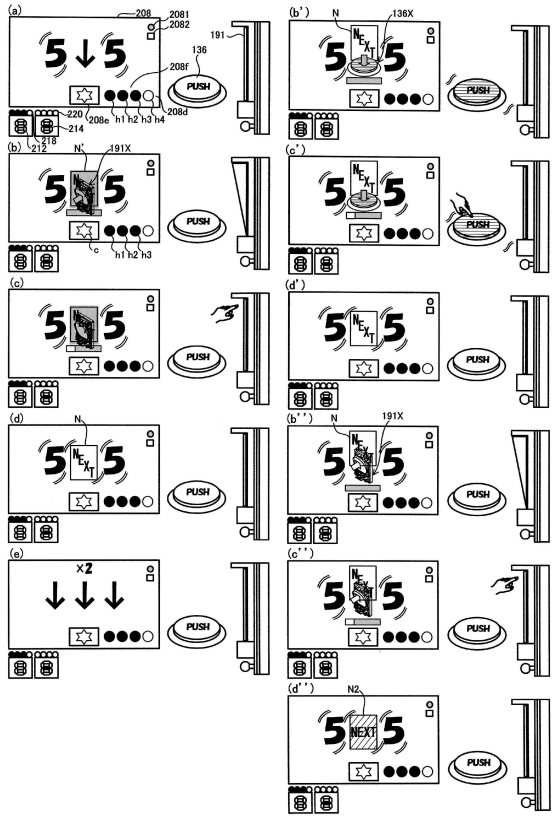
【図３３】



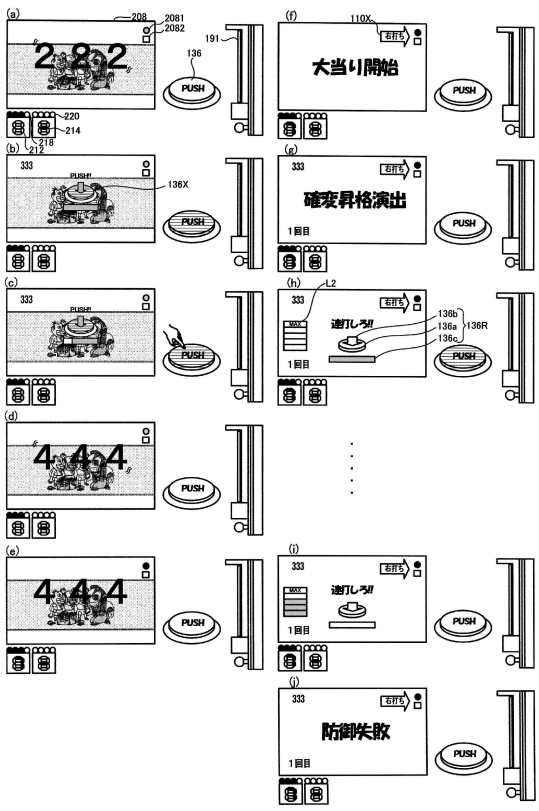
【図３４】



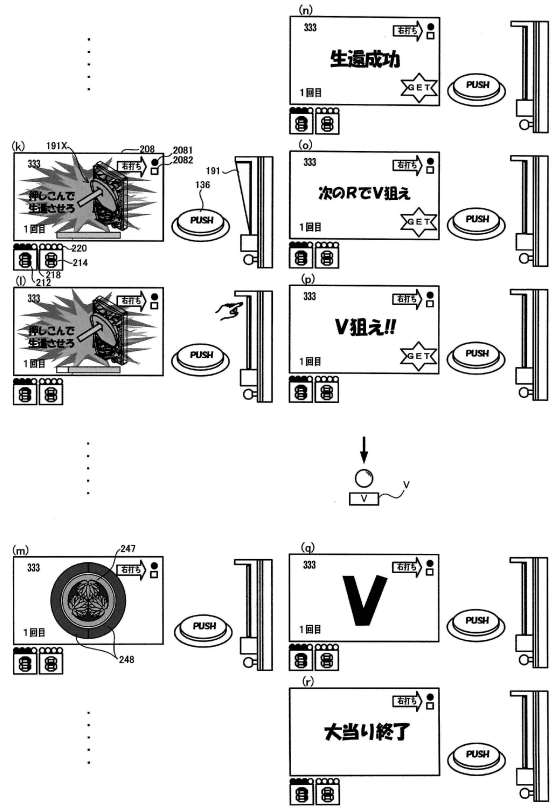
【図３５】



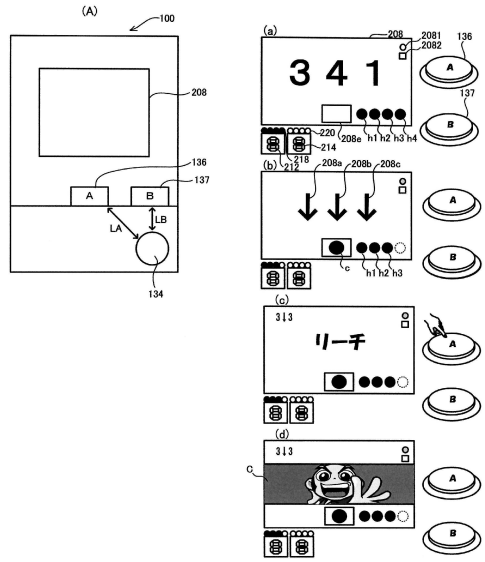
【図３６】



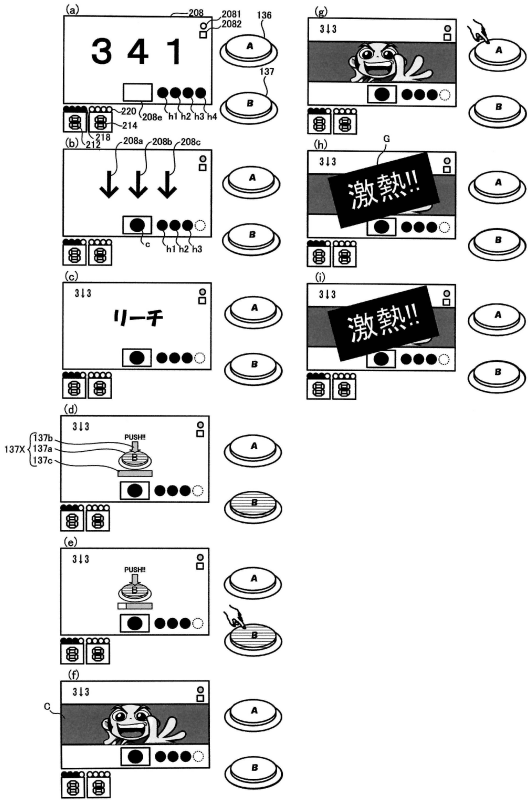
【図３７】



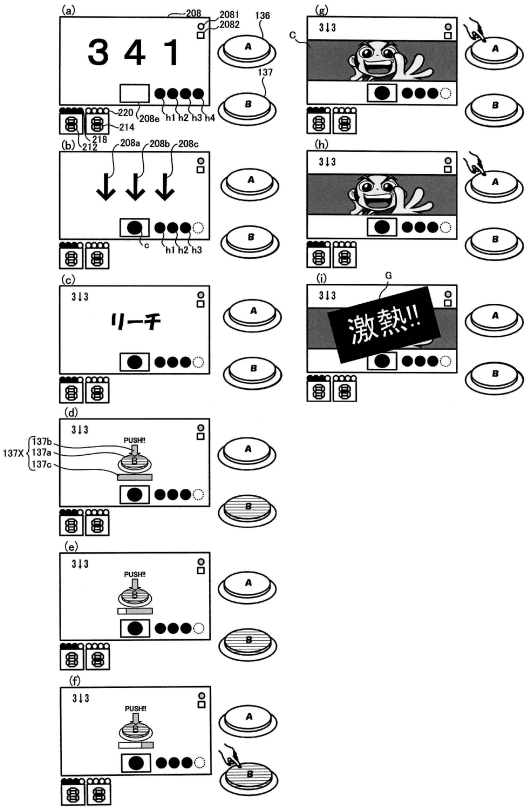
【図３８】



【図３９】

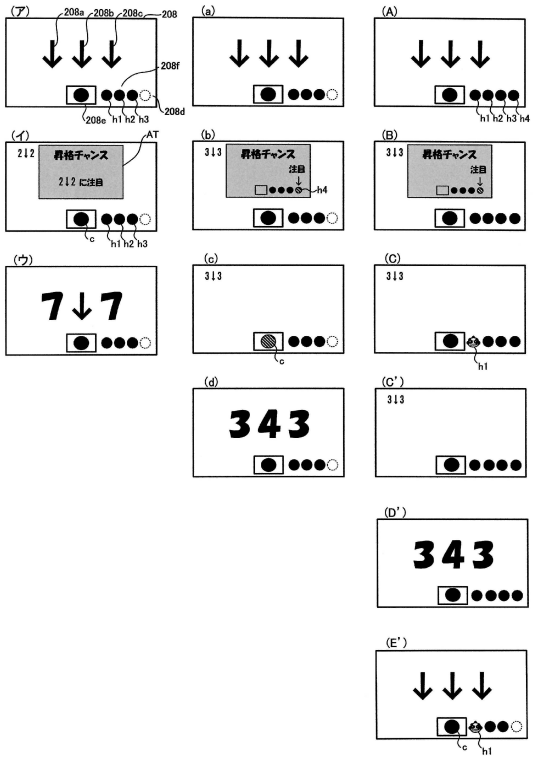


【図４０】

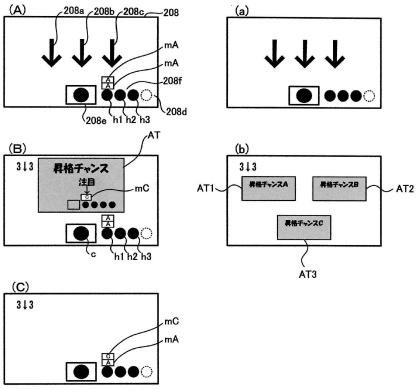


【図４１】

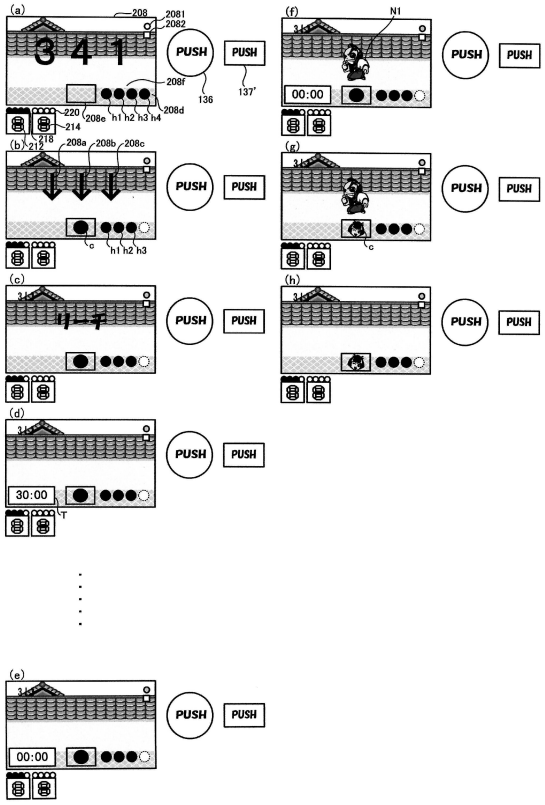
【図４２】



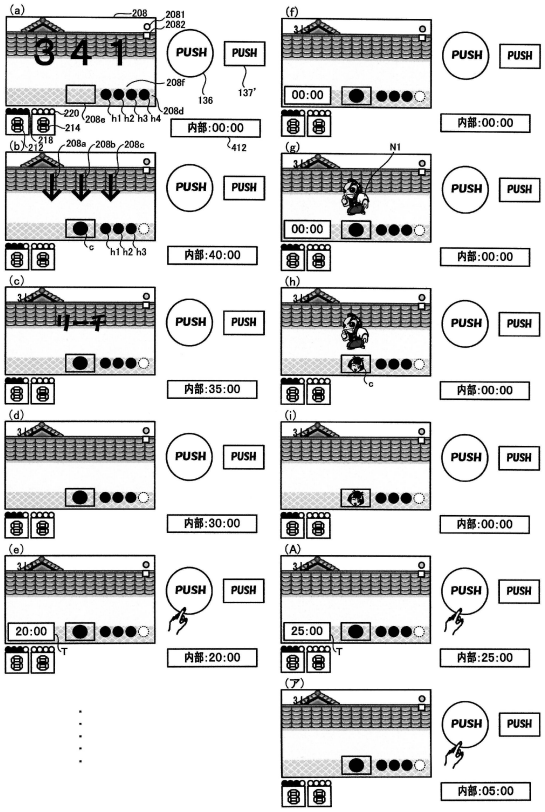
【図４３】



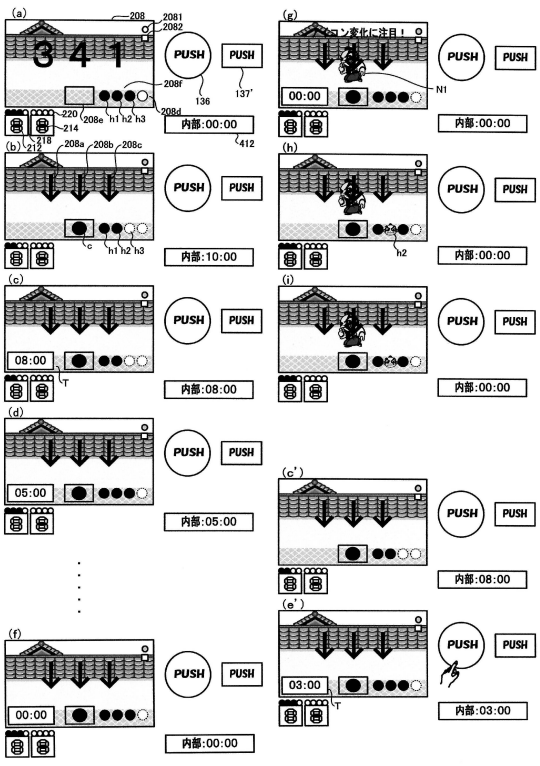
【図４４】



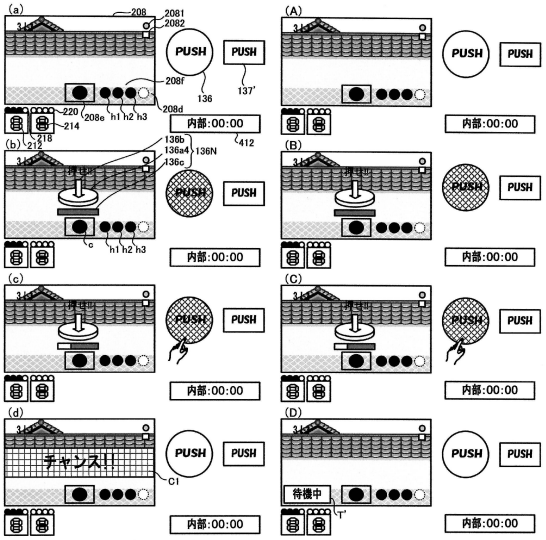
【図４５】



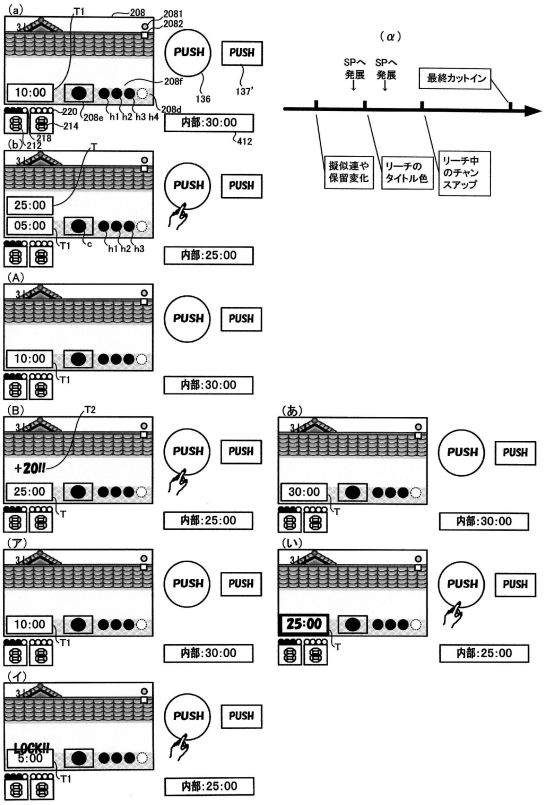
【図４６】



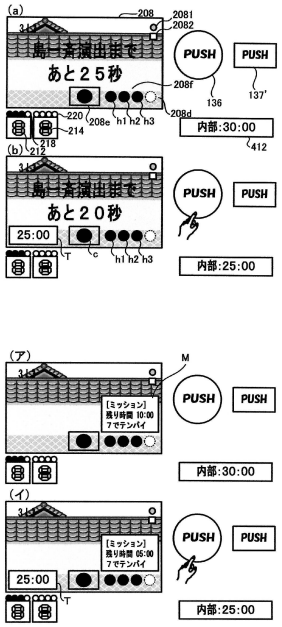
【図４７】



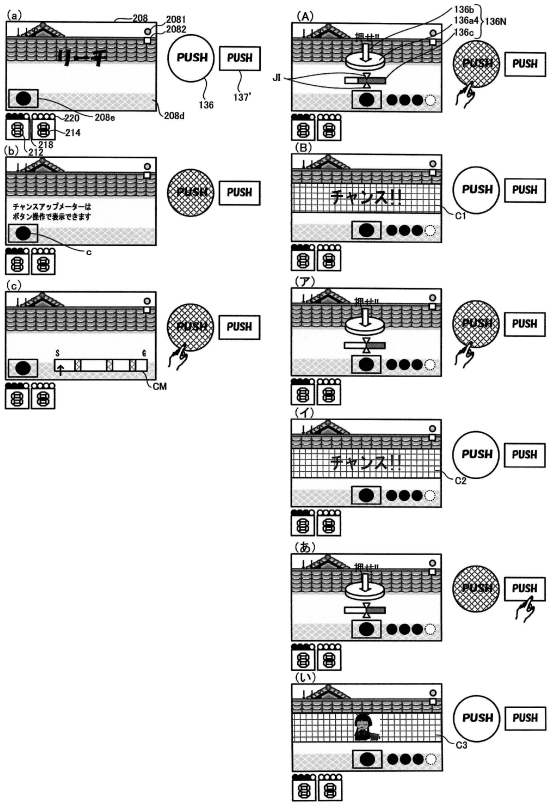
【図４８】



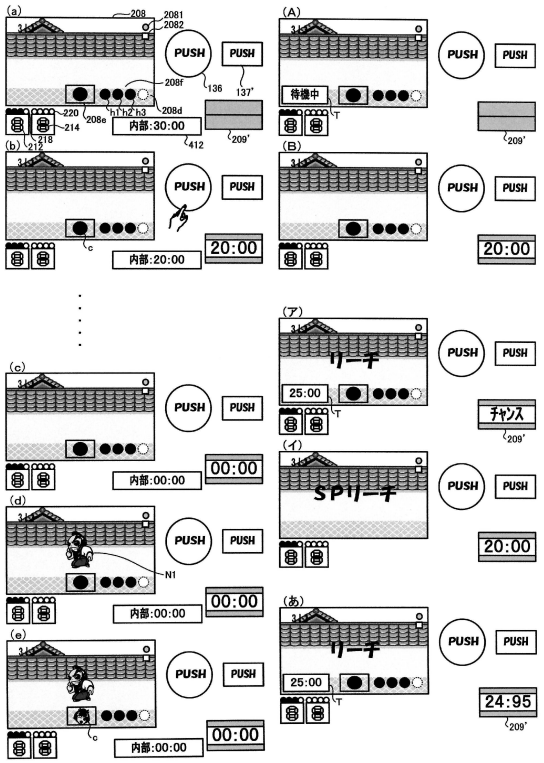
【図４９】



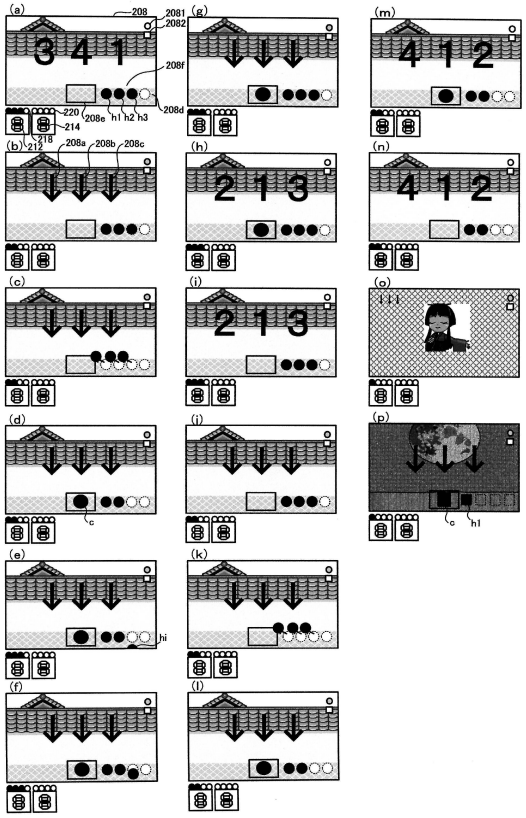
【図５０】



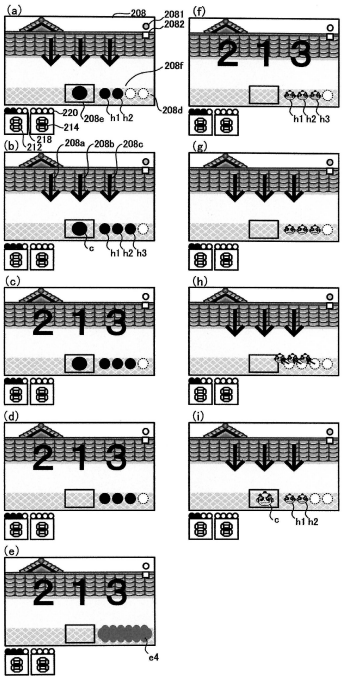
【図５１】



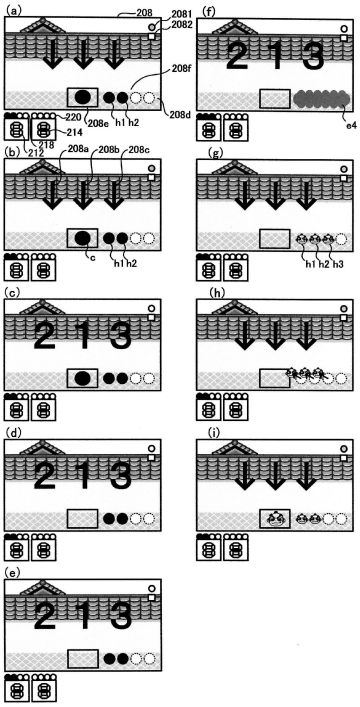
【図５２】



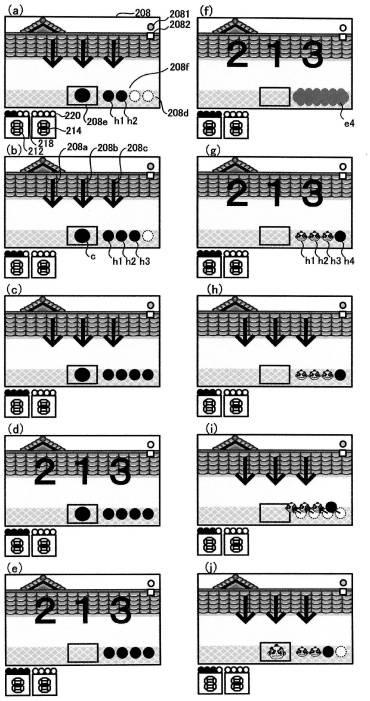
【図５３】



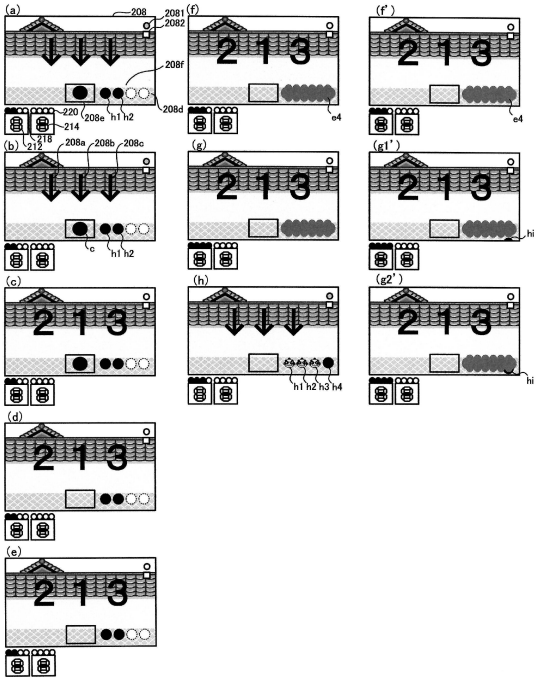
【図５４】



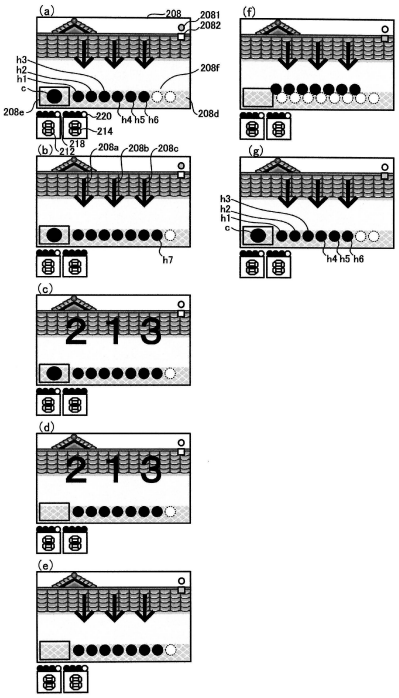
【図５５】



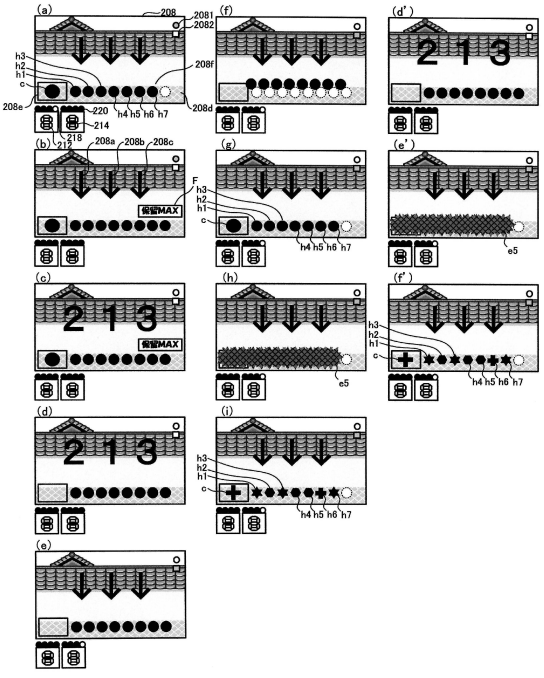
【図５６】



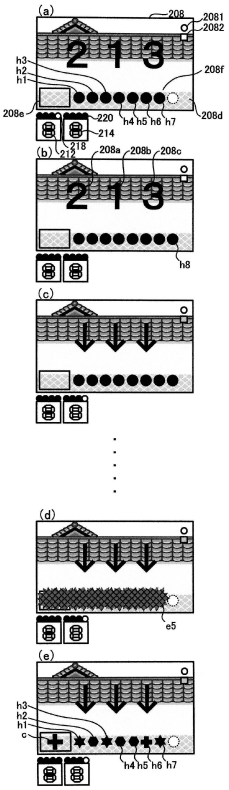
【図５７】



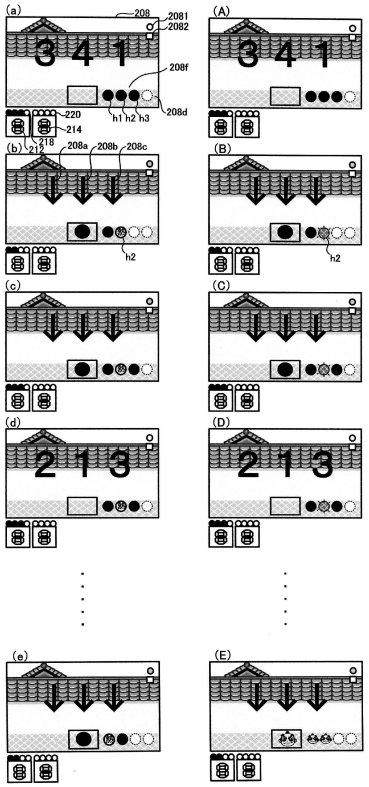
【図５８】



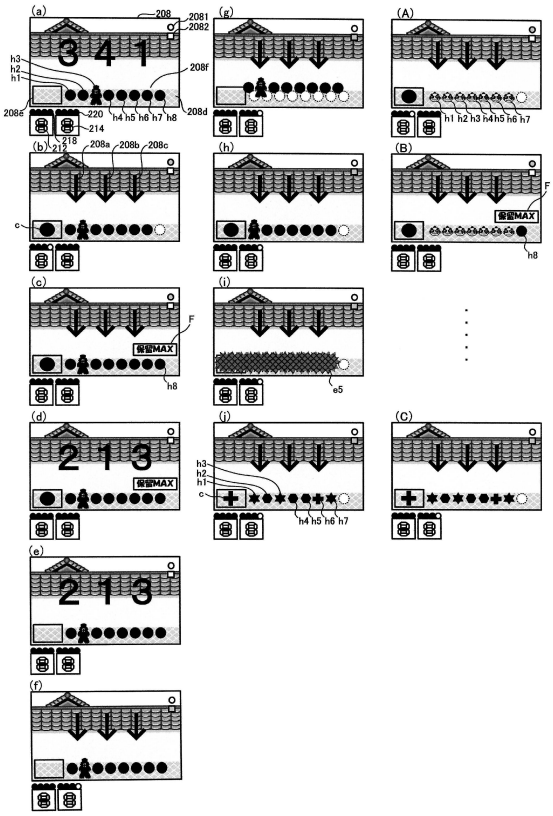
【図５９】



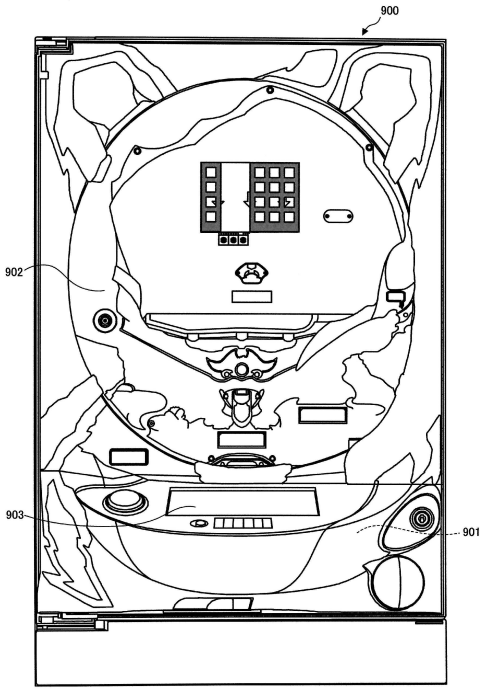
【図６０】



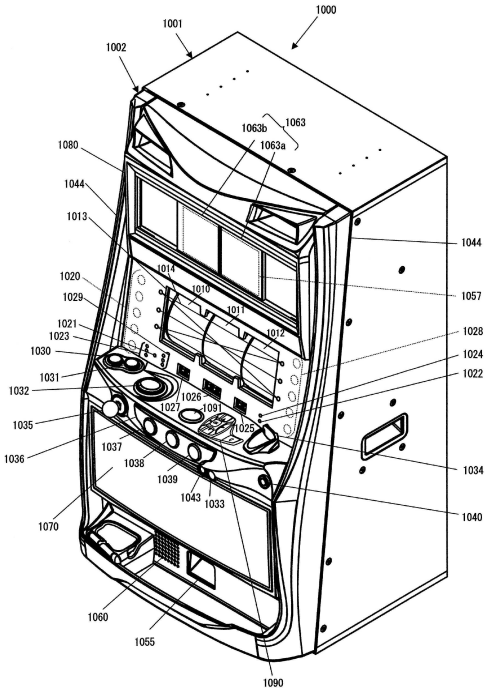
【図６１】



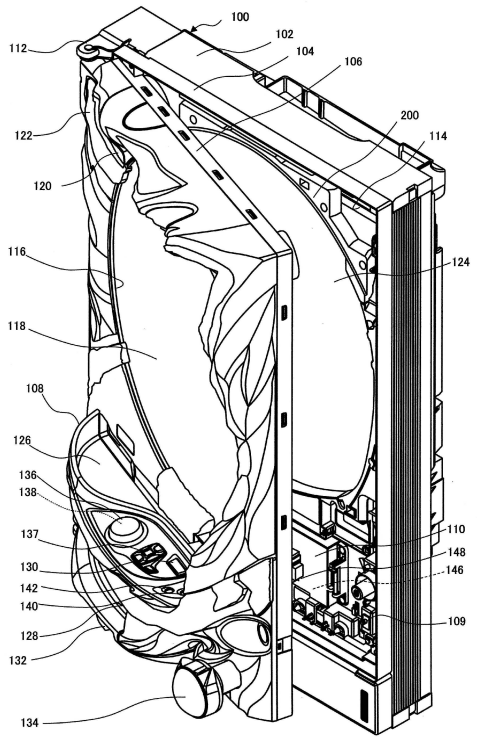
【図６２】



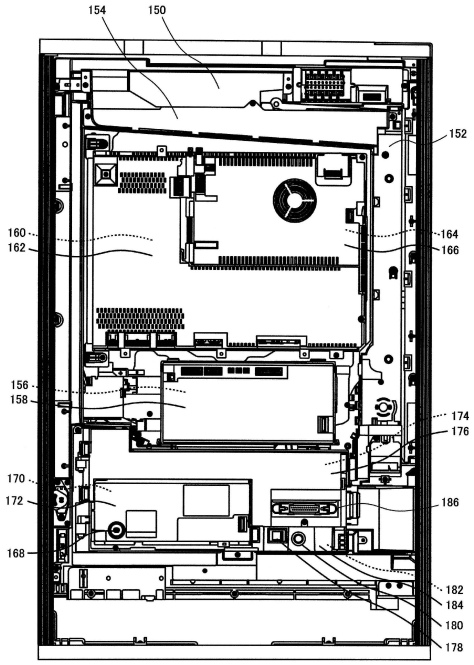
【図６３】



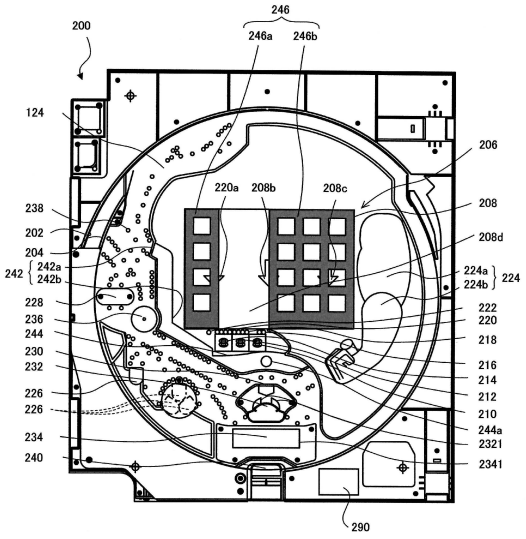
【図６４】



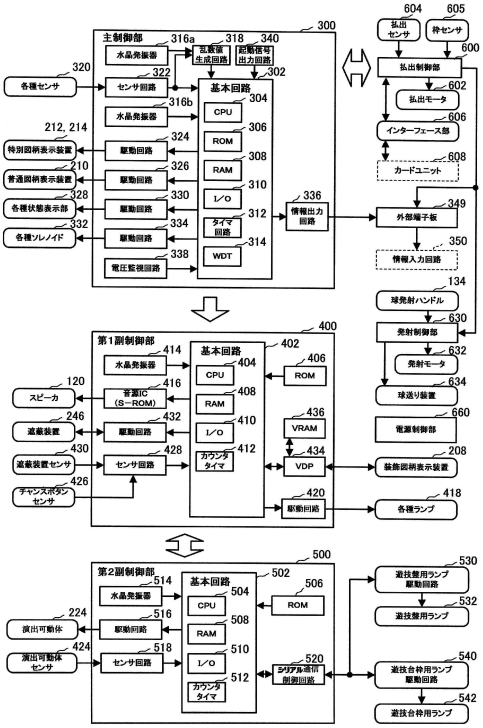
【図６５】



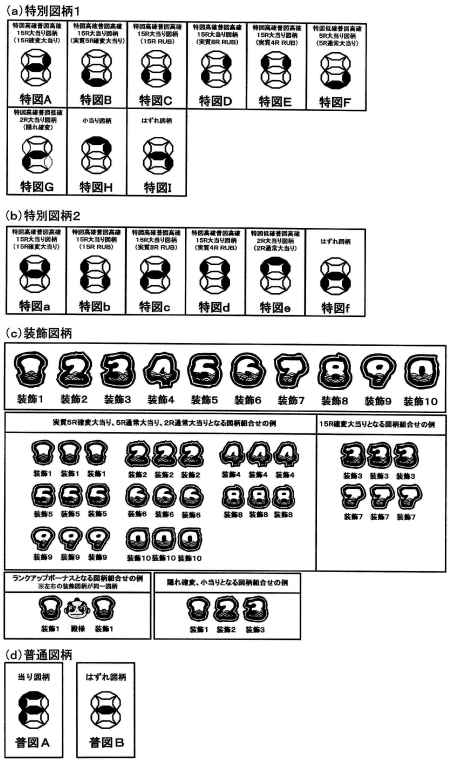
【図６６】



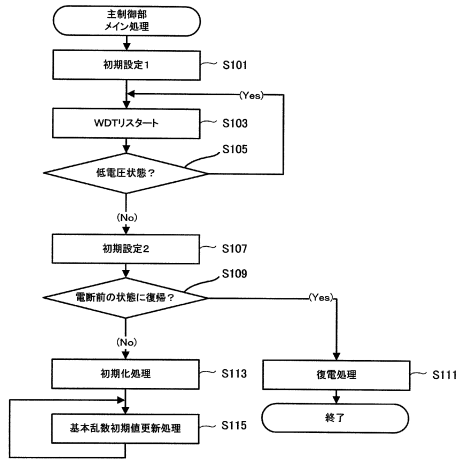
【図６７】



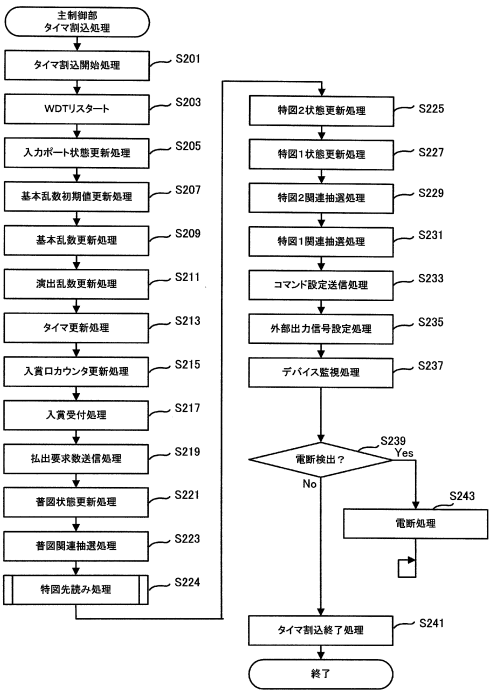
【図６８】



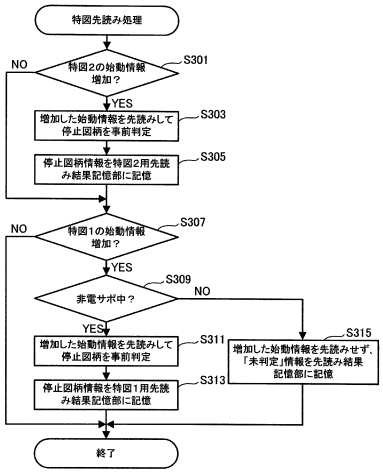
【図６９】



【図７０】



【図７１】



【図７２】

(a)特図1用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図I	特図I	特図A	特図I

(b)特図2用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図f	なし	なし	なし

(c)電サポ中の特図1用先読み結果記憶部例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
未判定	なし	なし	なし

【図７３】

（a）当否判定用高確率テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	０－３７２００	はずれ
	３７２０１－３９２００	大当り
	３９２０１－６５５３５	はずれ

（b）当否判定用低確率テーブル(乱数範囲：０～６５５３５)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	０－３７２００	はずれ
	３７２０１－３７４００	大当り
	３７４０１－６５５３５	はずれ

（c）小当り判定用テーブル(乱数範囲：０～６５５３５)

特図の種類	乱数範囲	当否判定結果
特図１	０－６３５３５	はずれ
	６３５３６－６５５３５	小当り
特図２	０－６５５３５	はずれ

【図７４】

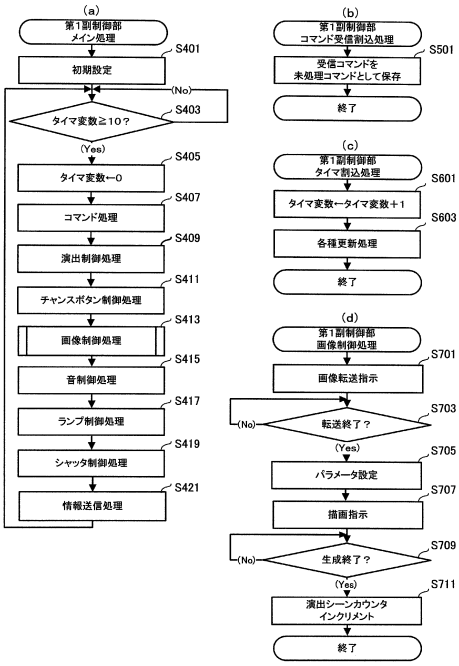
（ａ）特図１図柄決定用テーブル（乱数範囲：０～９９）

当否結果	種類	乱数値
大当り	特図A	０－９
	特図B	１０－４９
	特図C	５０－５２
	特図D	５３－５５
	特図E	５６－５８
	特図F	５９－９３
	特図G	９４－９９
小当り	特図H	０－９９
ハズレ	特図I	０－９９

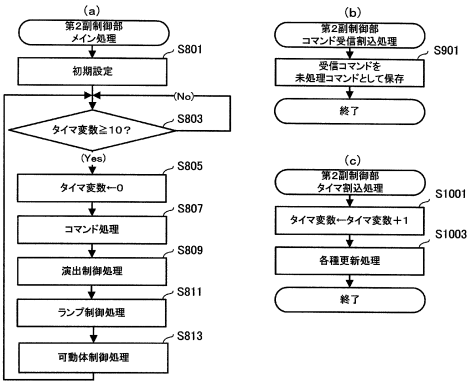
（ｂ）特図２図柄決定用テーブル（乱数範囲：０～９９）

当否結果	種類	乱数値
大当り	特図a	０－４９
	特図b	５０－５９
	特図c	６０－６９
	特図d	７０－７９
	特図e	８０－９９
ハズレ	特図f	０－９９

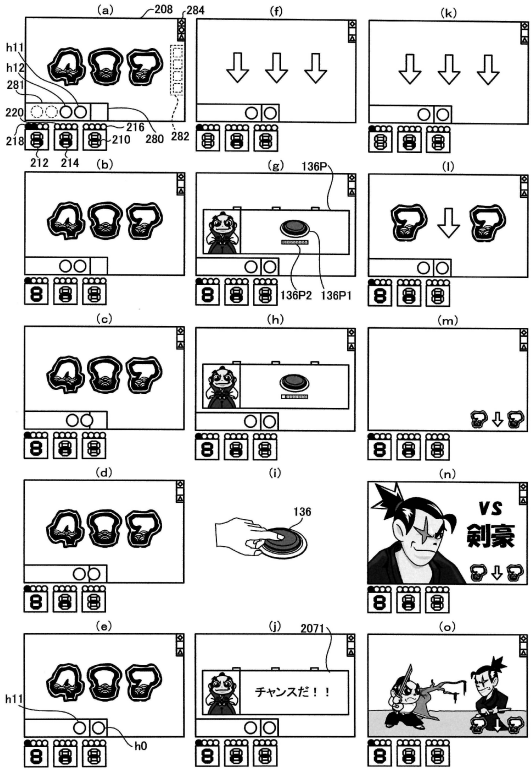
【図７５】



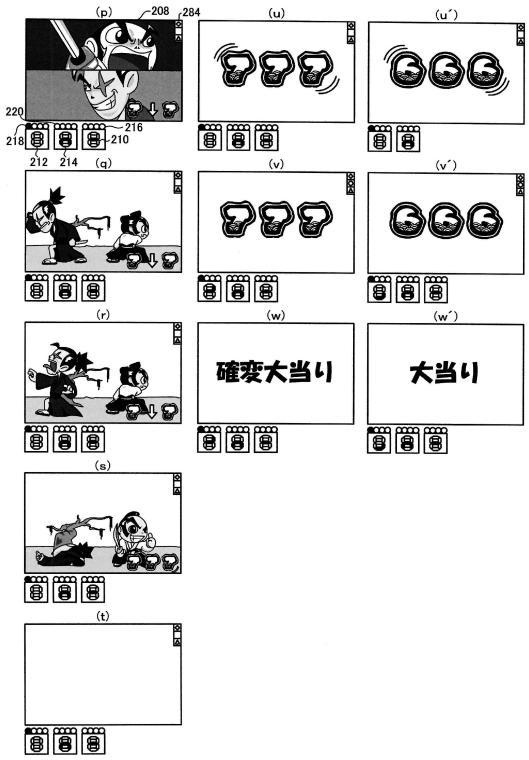
【図７６】



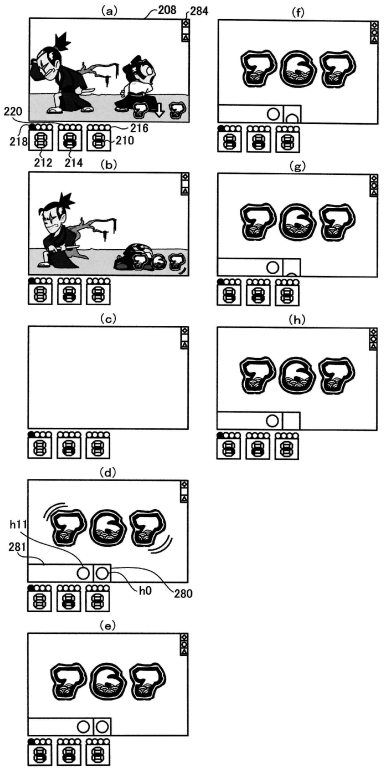
【図７７】



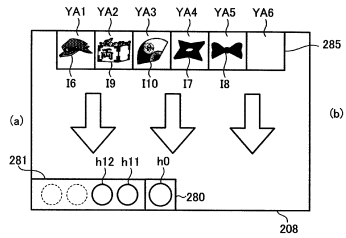
【図７８】



【図７９】



【図８０】



(b)

予告アイコン表示領域情報	
領域1	帽子
領域2	千両箱
領域3	扇
領域4	手裏剣
領域5	リボン
領域6	－

(c)

保留	消化アイコン	消化タイミング
保留０（当該）	リボン	変動開始から8秒後
保留1	手裏剣	変動開始12秒後
保留2	帽子	変動開始4秒後
	千両箱	SPリーチ開始から10秒後
	扇	仮図柄停止表示から2秒後
保留3	－	－
保留4	－	－

(d)

保留	増加アイコン	増加タイミング	増加演出
保留０（当該）	帽子	変動開始から4秒後	殿様演出
	リボン		
	手裏剣		
保留1	千両箱	変動開始時	DJ演出
保留2	扇	疑似2開始から4秒後	殿様演出

【図８１】

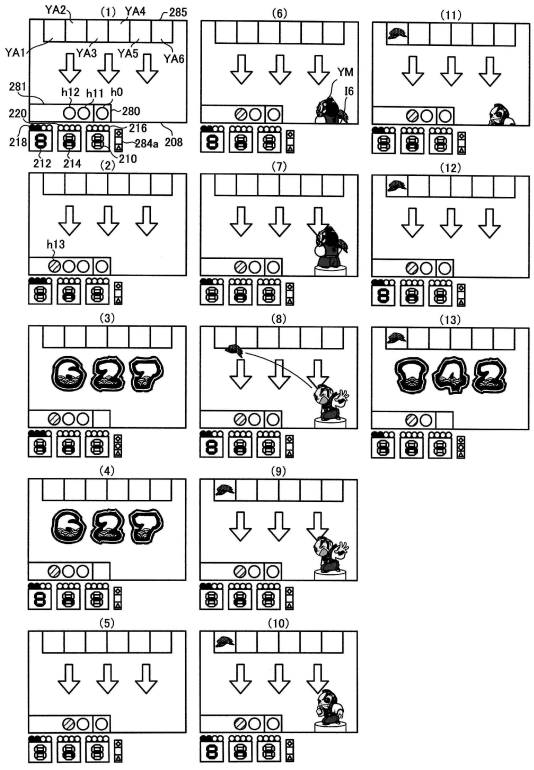
(a)変化前の予告アイコン

	アイコン	文字表記	信頼度
1		？	弱
2			中
3			強
4		PUSH	ボタン操作（弱～強）

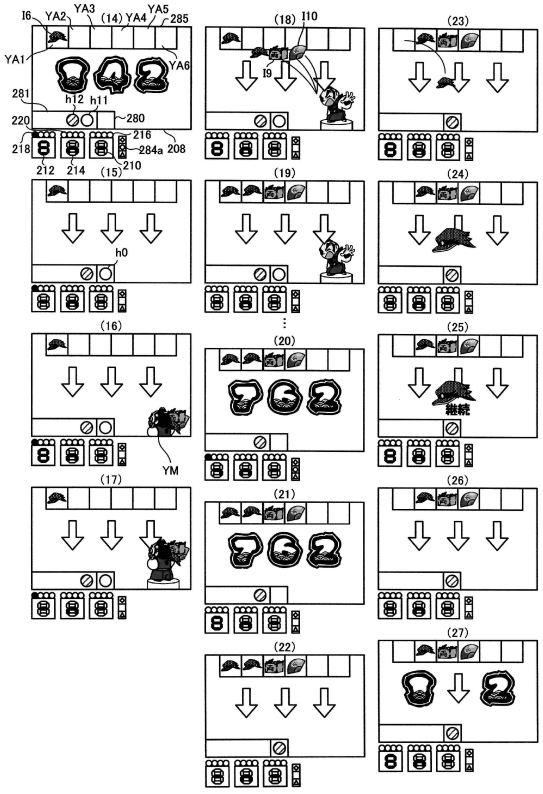
(b)変化後の予告アイコン

	アイコン	信頼度	文字表記 A	文字表記 B	アイコン消化後の演出内容
5	なし	最弱	－		ガセ予告（ハズレ確定パターン）
6		強	継続（赤／黒）	？	疑似連演出（強パターン）
					疑似連演出（弱パターン）
		弱	継続（黒）		疑似連演出（弱パターン）
			継続？（黒）		疑似連演出（弱パターン）
					疑似連演出（ガセパターン）
7		強	フリーズ		フリーズ演出から強予告へ切り替え
		弱	チャン目		停止図柄予告
8		強	ステテェン（赤／黒）		特殊ステージ（先読み・当該）へ移動
		弱	ステテェン（黒）		背景変化
9		確定	大盤振舞		（リーチ後のみ）強パターンまたは弱パターン
		強	昇格（赤／黒）		（リーチ後のみ）弱リーチから強リーチへ昇格
		弱	昇格（黒）		（リーチ後のみ）リーチ後予告を弱から強へ昇格
10		確定	祝福		プレミア予告またはリーチを表示。
					リーチハズレ後に復活演出を表示
11		最弱～確定	PUSH		ボタン操作で5～10のアイコンが表示。対応する演出へ

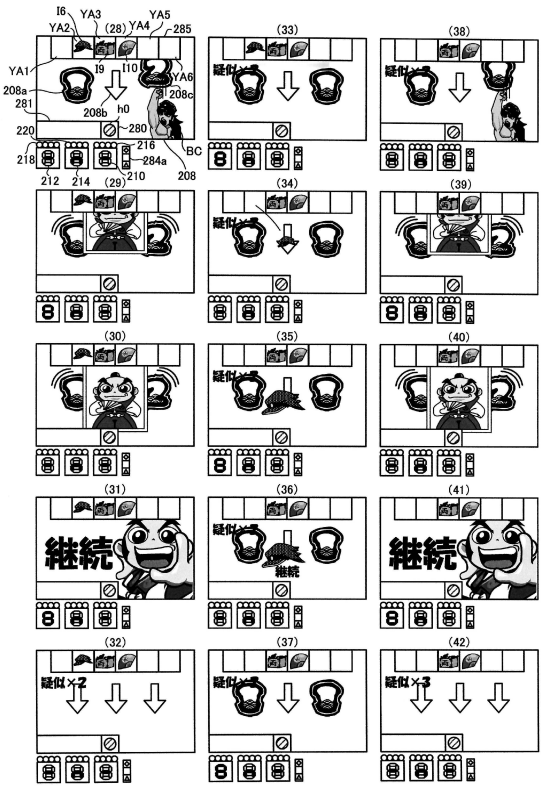
【図８２】



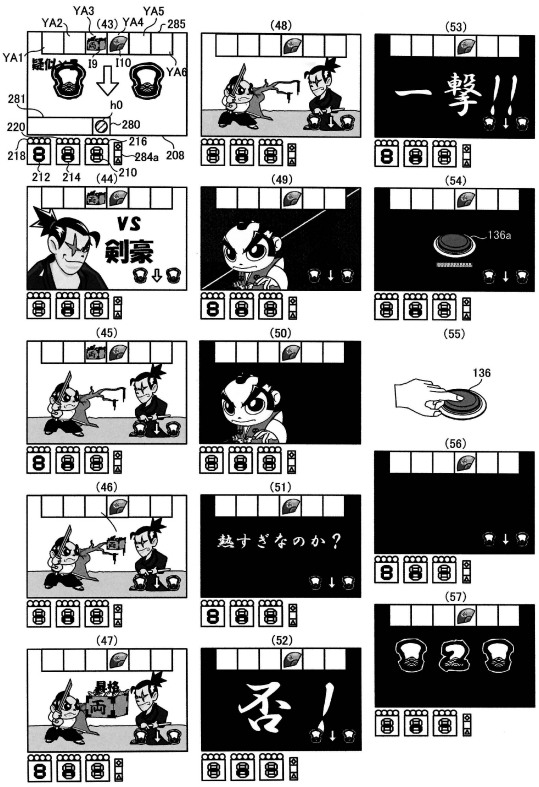
【図８３】



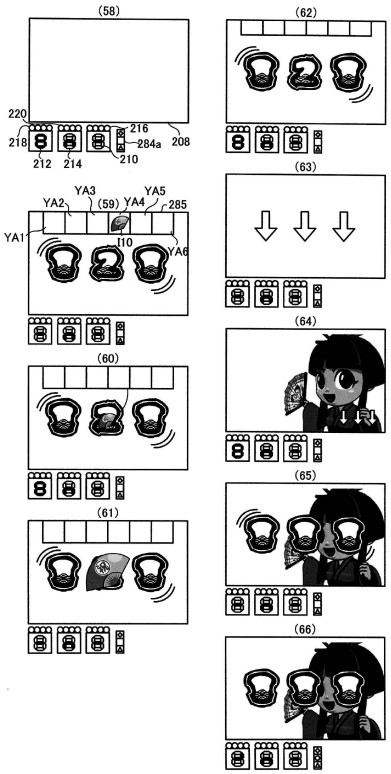
【図８４】



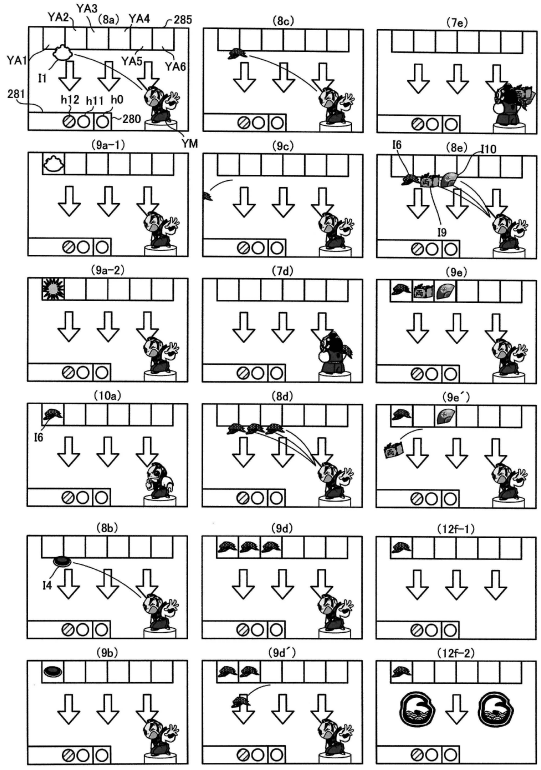
【図８５】



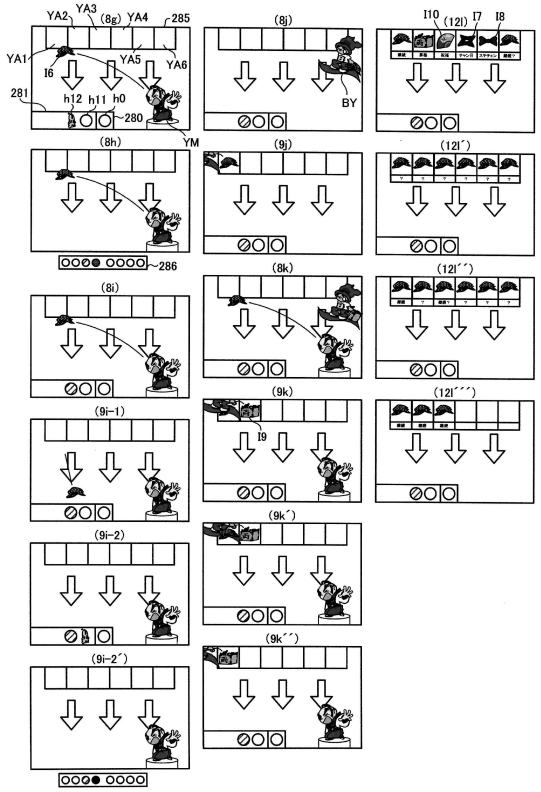
【図８６】



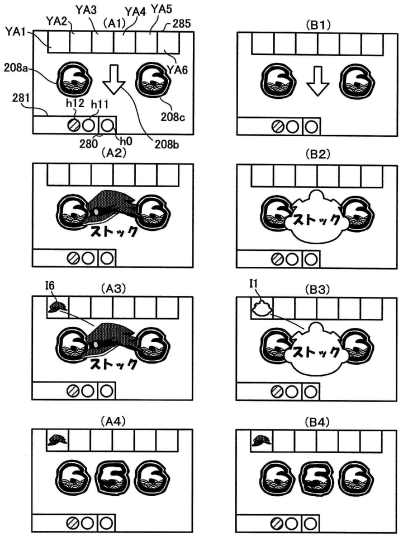
【図８７】



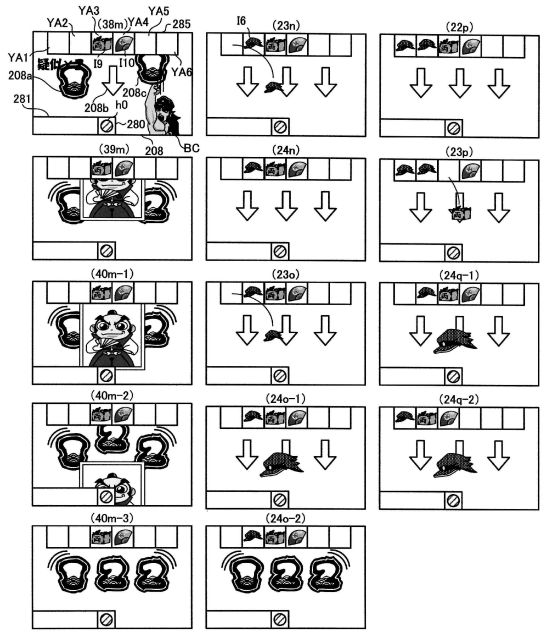
【図８８】



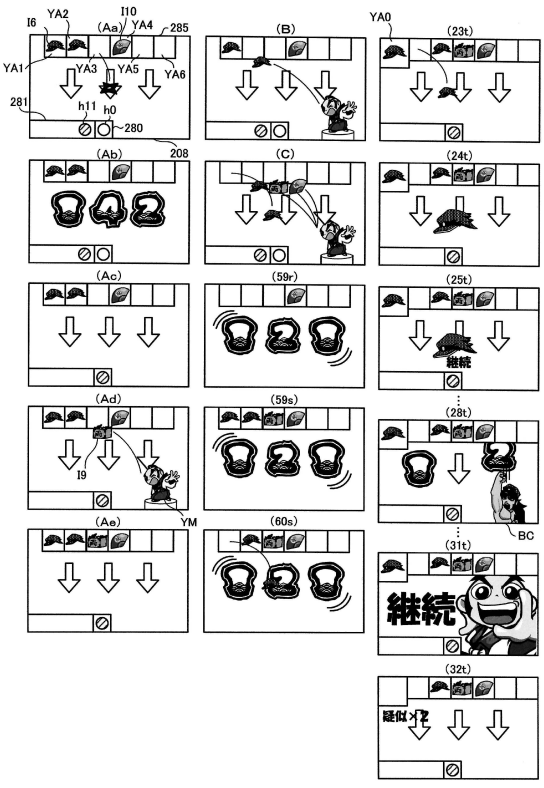
【図８９】



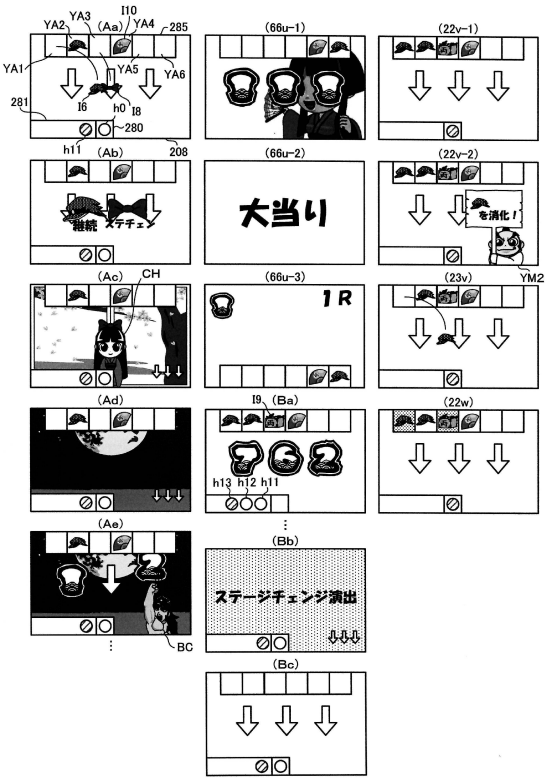
【図９０】



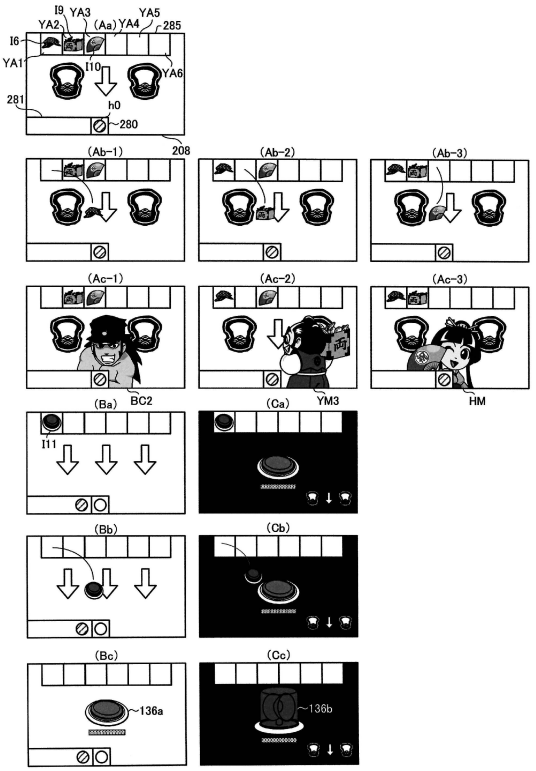
【図９１】



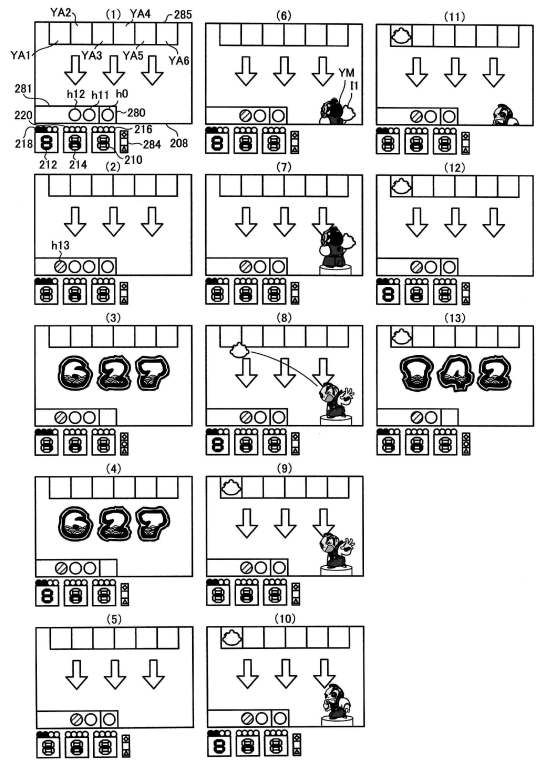
【図９２】



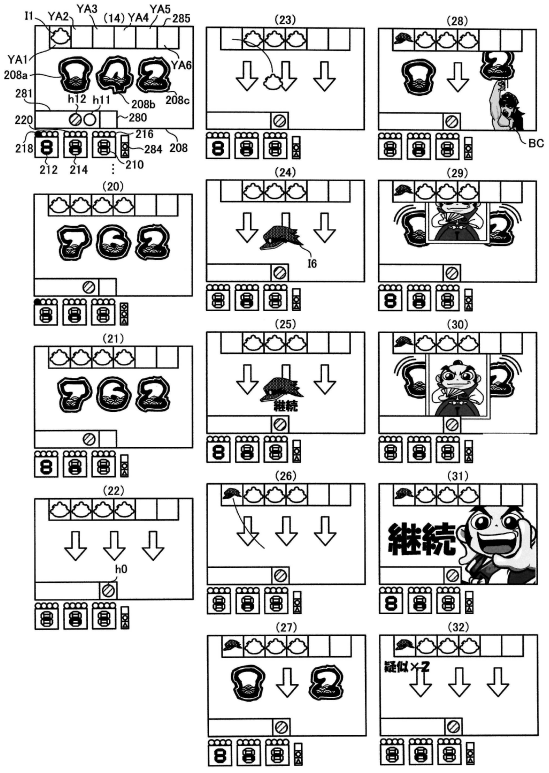
【図９３】



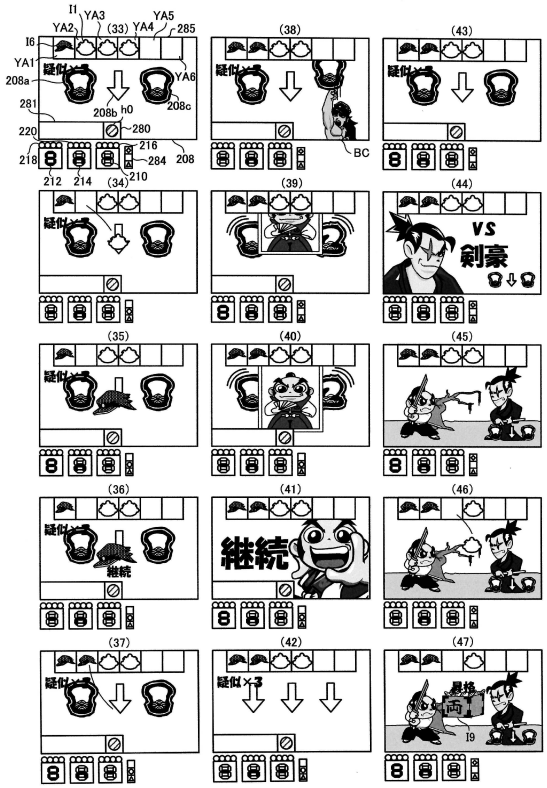
【図９４】



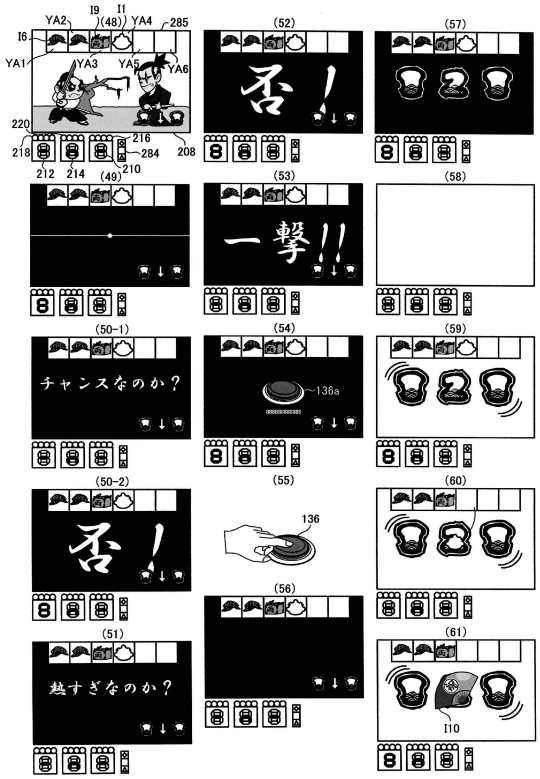
【図９５】



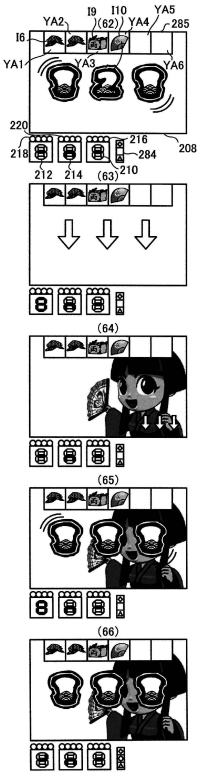
【図９６】



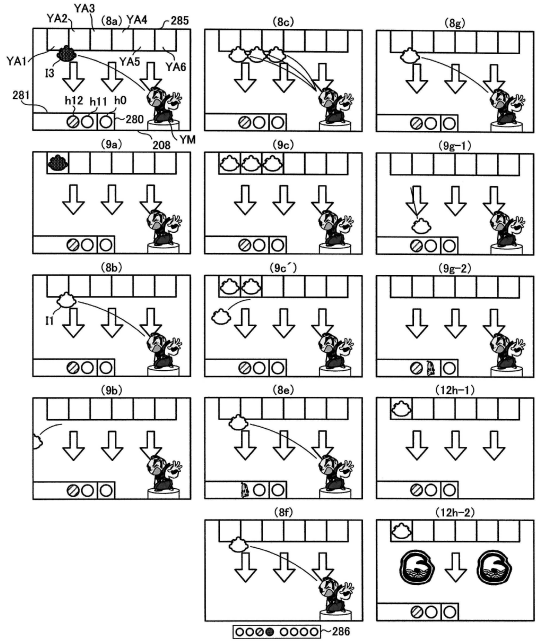
【図９７】



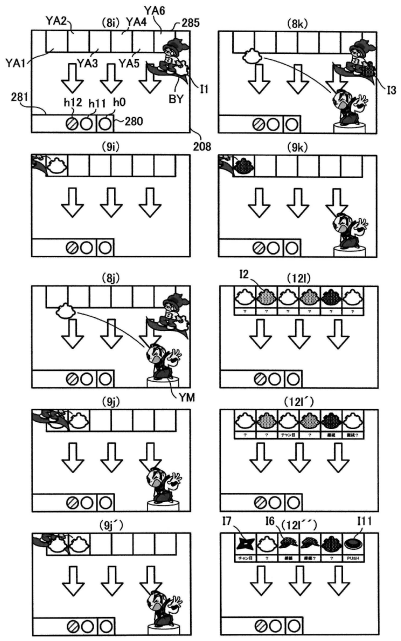
【図９８】



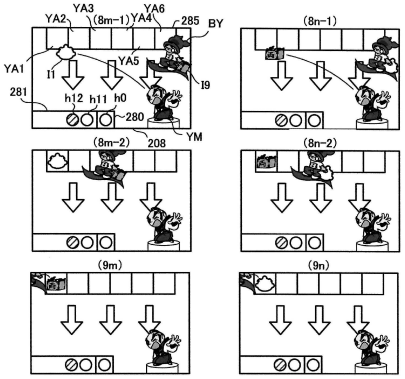
【図９９】



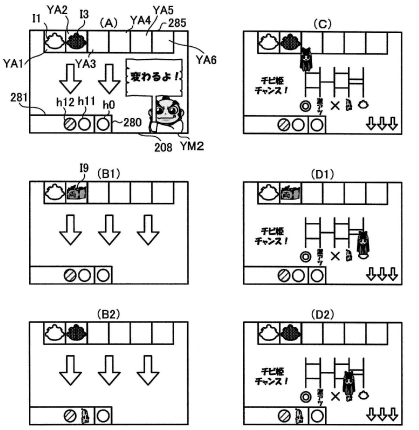
【図１００】



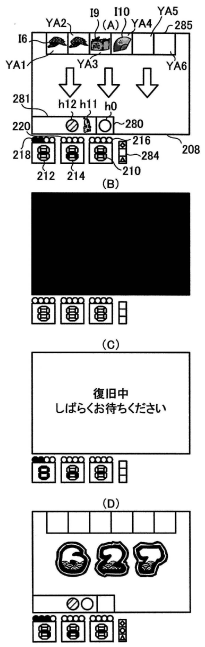
【図１０１】



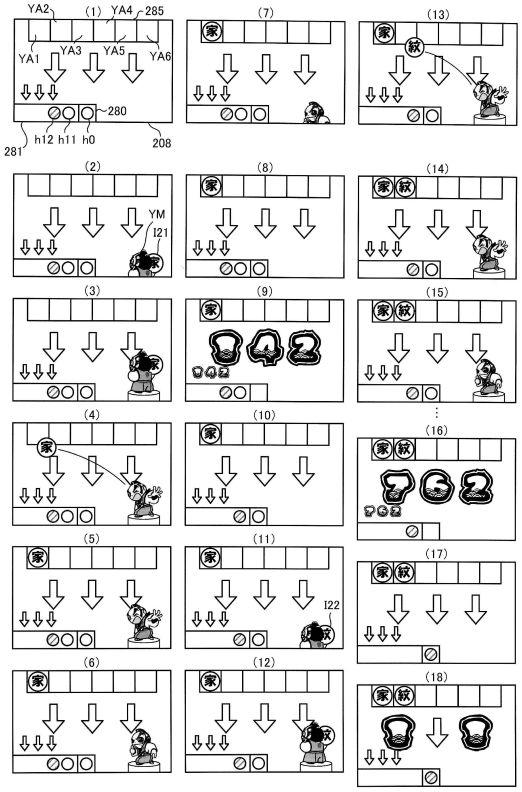
【図１０２】



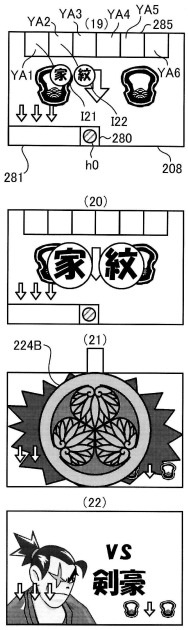
【図１０３】



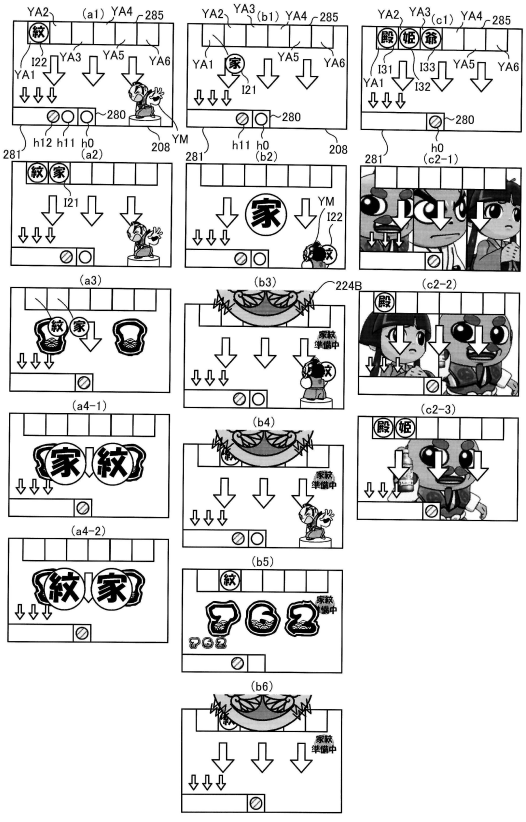
【図１０４】



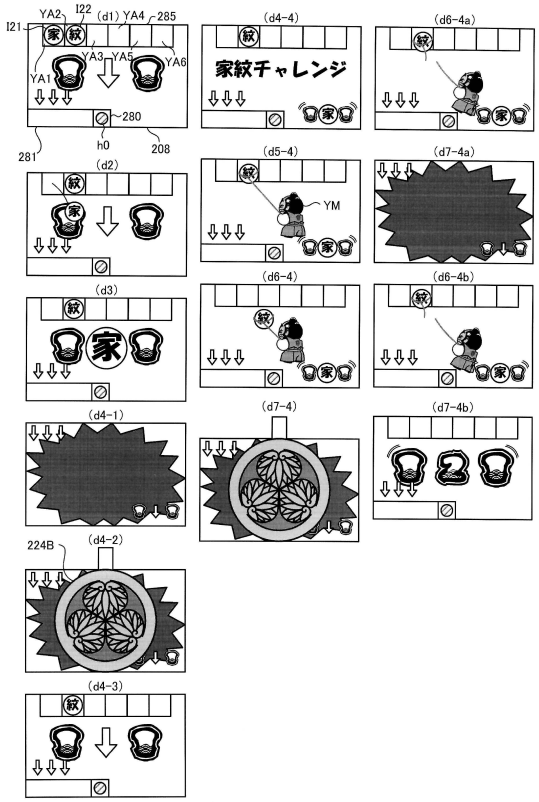
【図１０５】



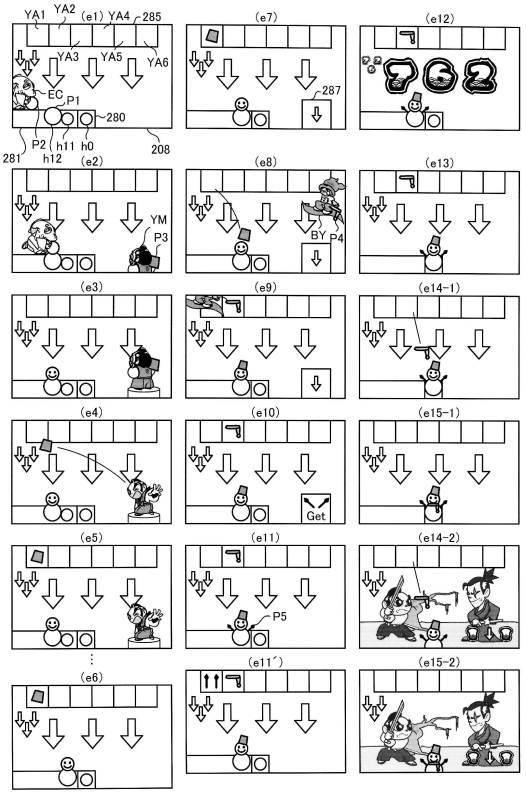
【図１０６】



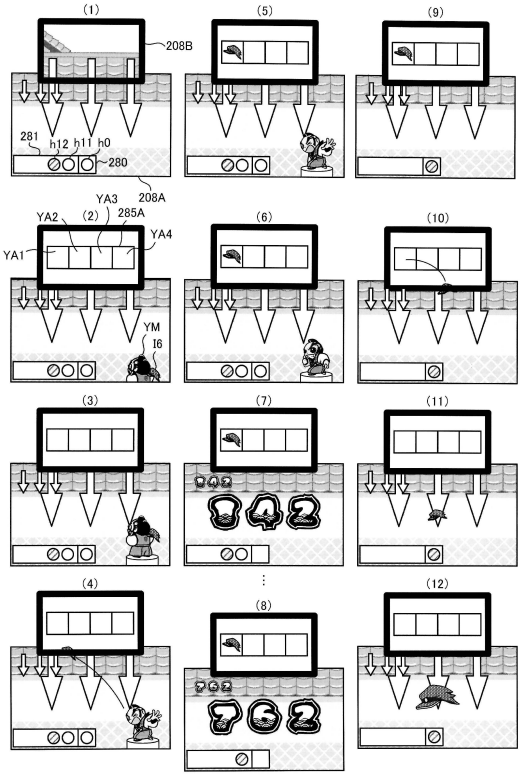
【図１０７】



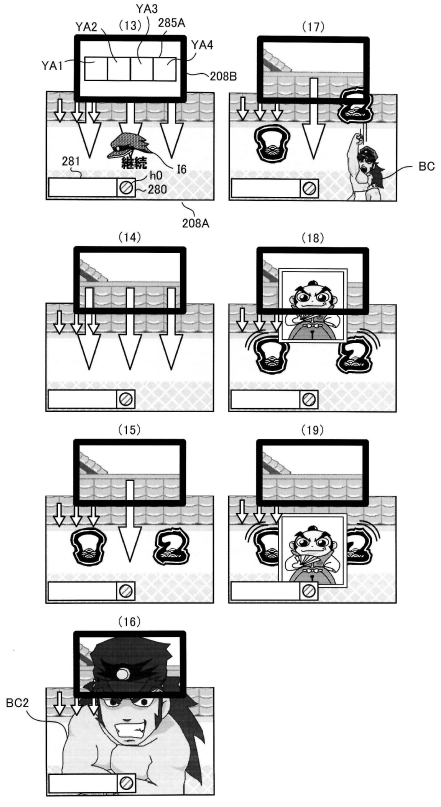
【図１０８】



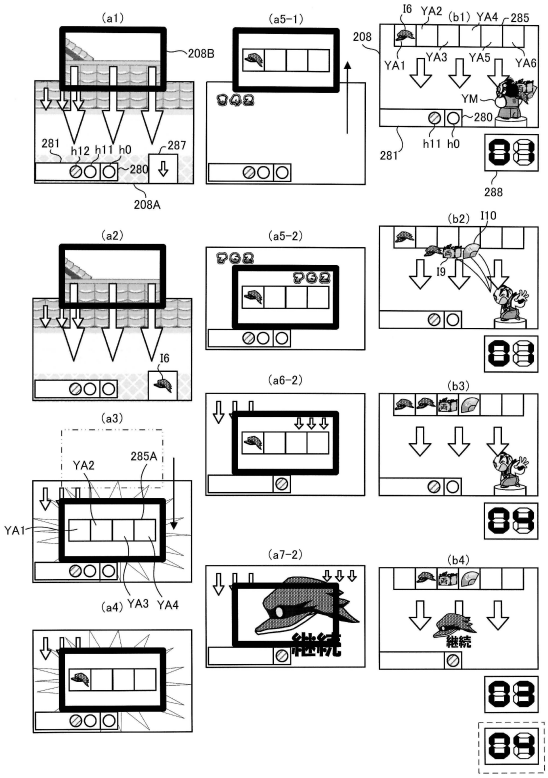
【図１０９】



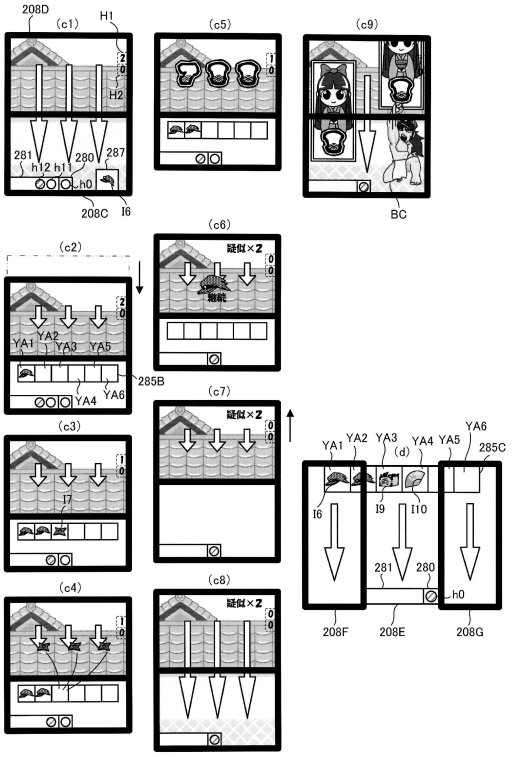
【図１１０】



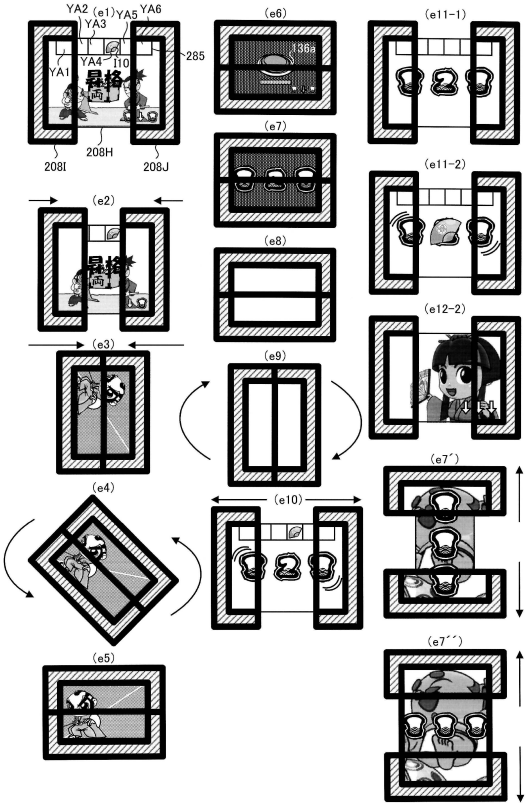
【図１１１】



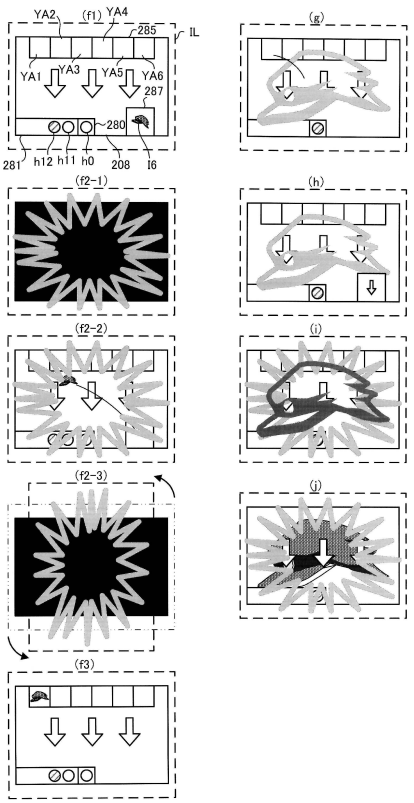
【図１１２】



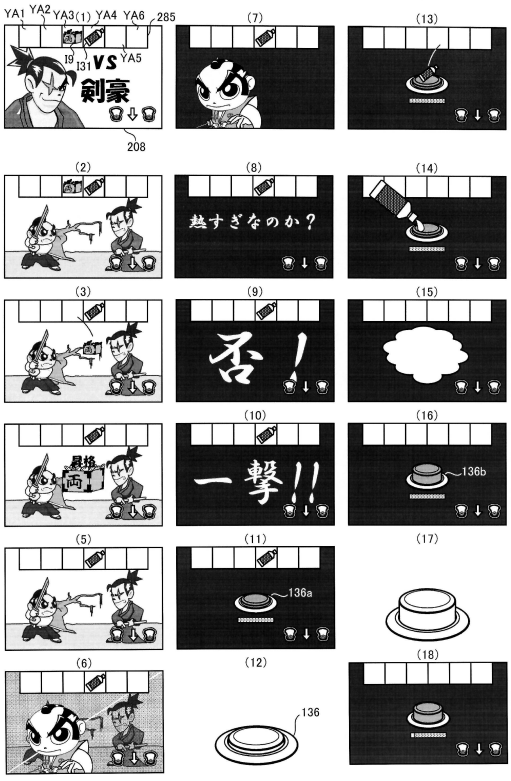
【図１１３】



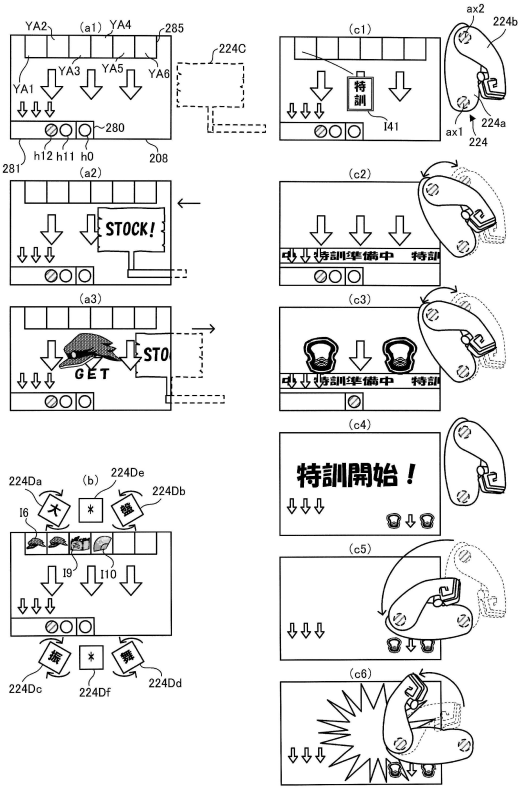
【図１１４】



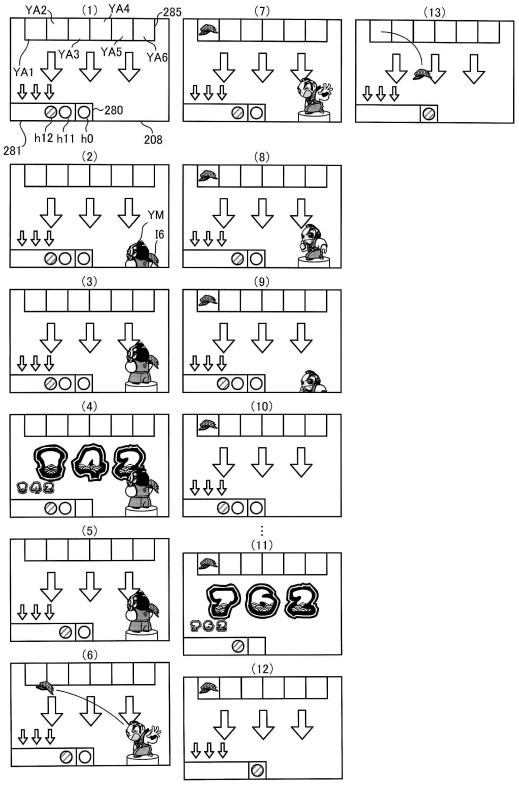
【図１１５】



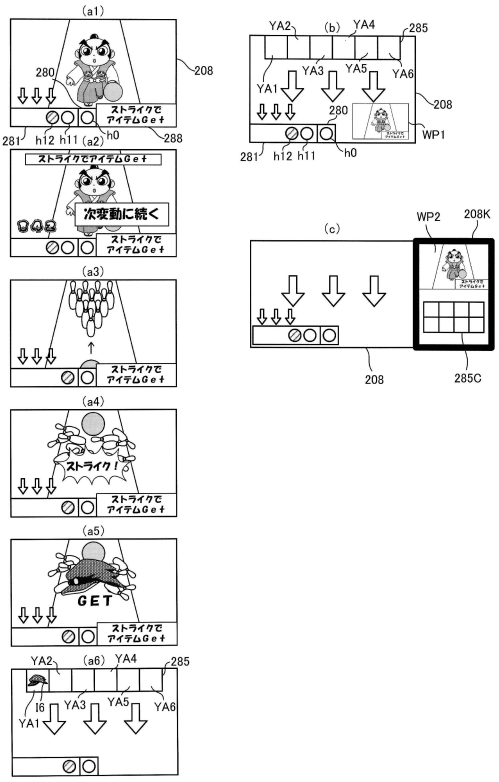
【図１１６】



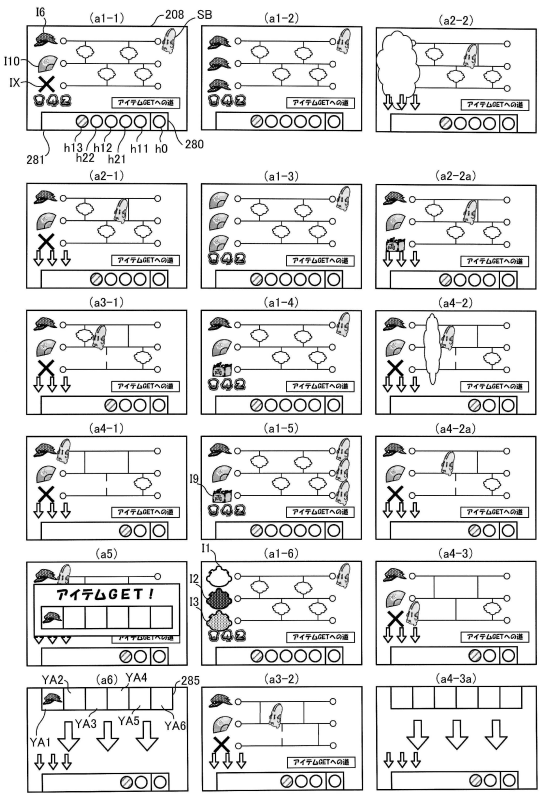
【図１１７】



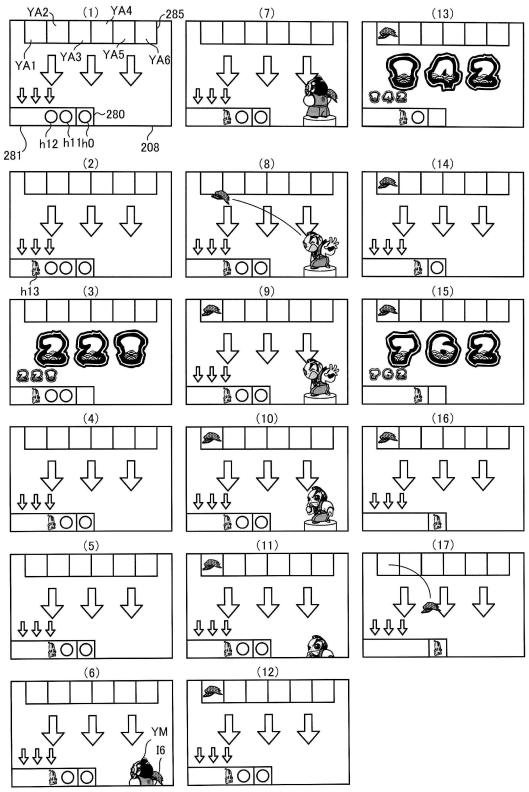
【図１１８】



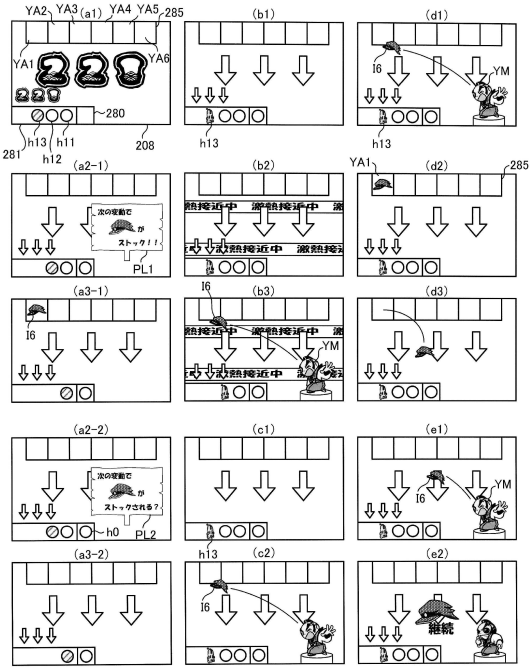
【図１１９】



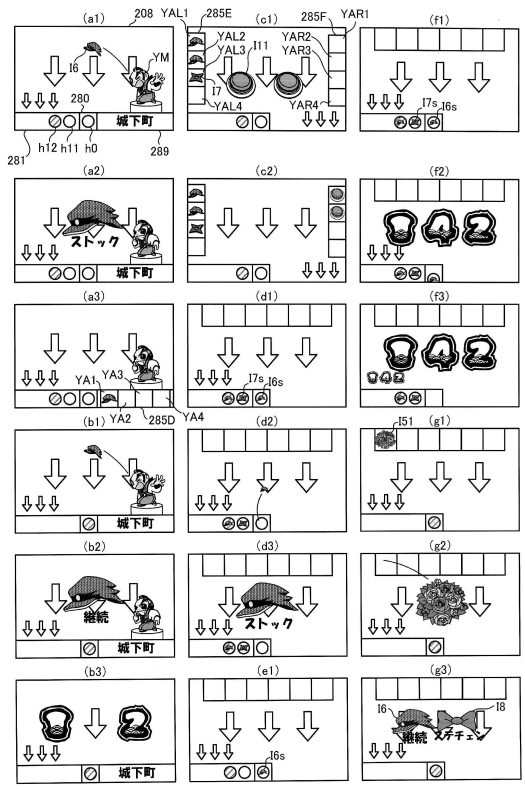
【図１２０】



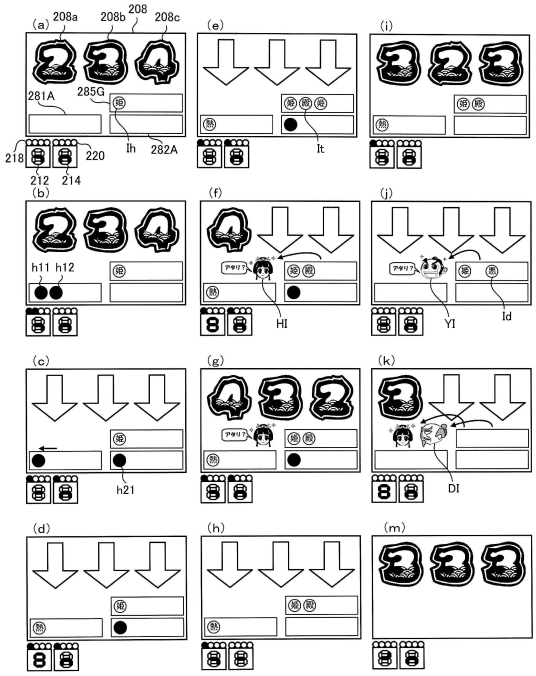
【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】



【図１２４】

特1変動開始時（大当り判定後）の予告アイコン関係の抽選テーブル

(A)

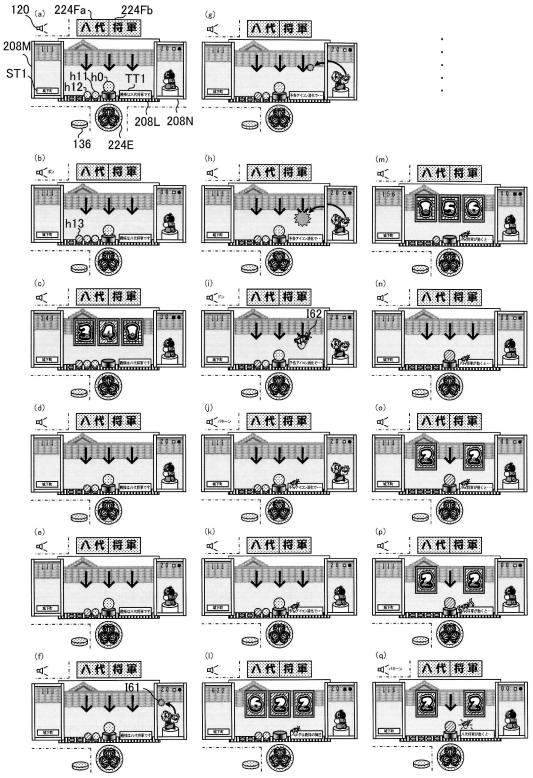
大当り判定結果		大当り		はずれ	
大当り保留(特1)		あり	なし	あり	なし
予告アイコン増加	殿	4／50		3／50	0／50
	姫	3／50		2／50	1／50
	悪	2／50		1／50	3／50
予告アイコン消化	殿	40／50		1／50	0／50
	姫	35／50		10／50	1／50
	悪	25／50		15／50	3／50

特2変動開始時（大当り判定後）の予告アイコン関係の抽選テーブル

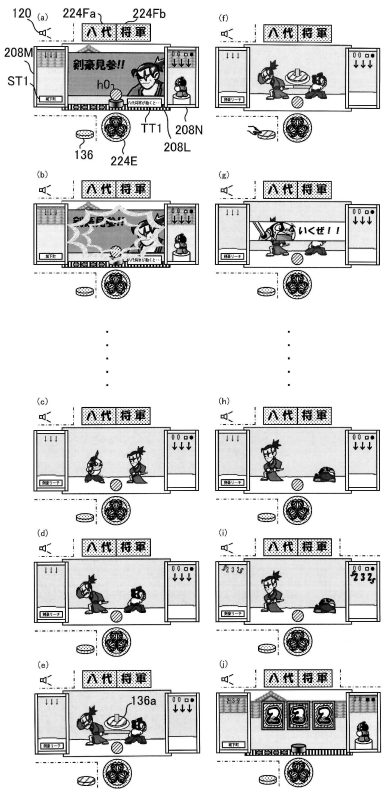
(B)

大当り判定結果		大当り		はずれ	
大当り保留(特1)		あり	なし	あり	なし
予告アイコン増加	殿	25／50		0／50	
	姫	20／50		0／50	
	悪	7／50		0／50	
予告アイコン消化	殿	20／50		0／50	
	姫	15／50		0／50	
	悪	5／50		0／50	

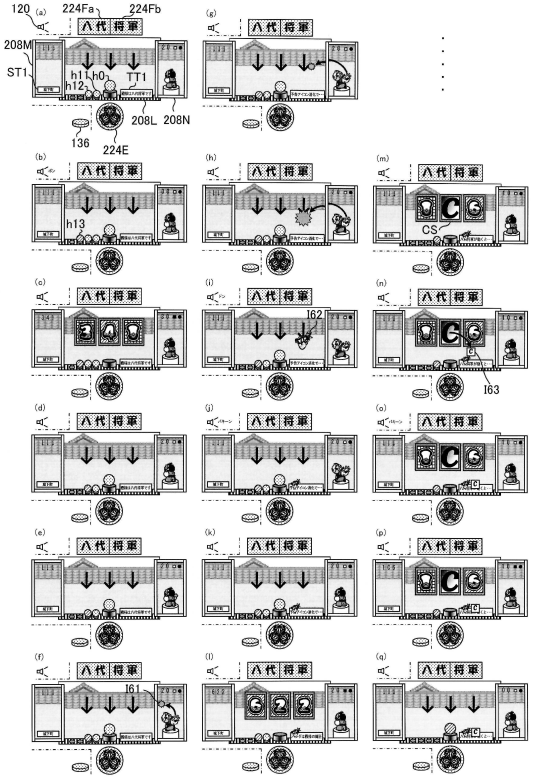
【図１２５】



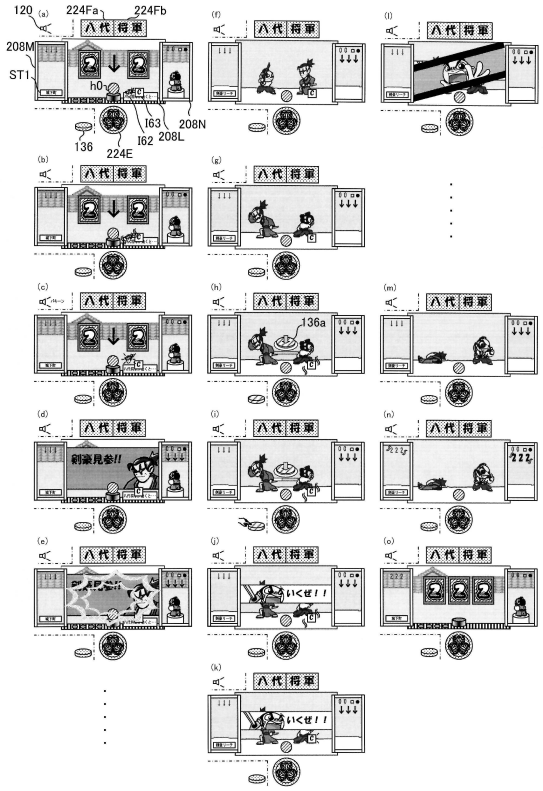
【図１２６】



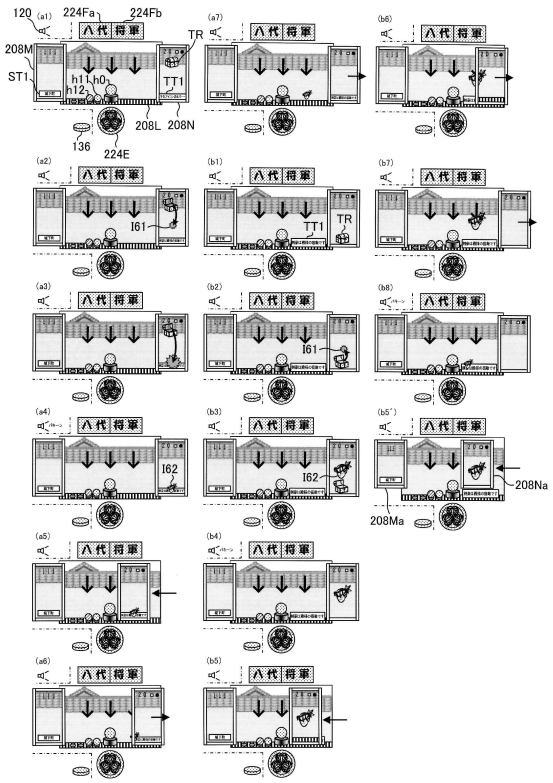
【図１２７】



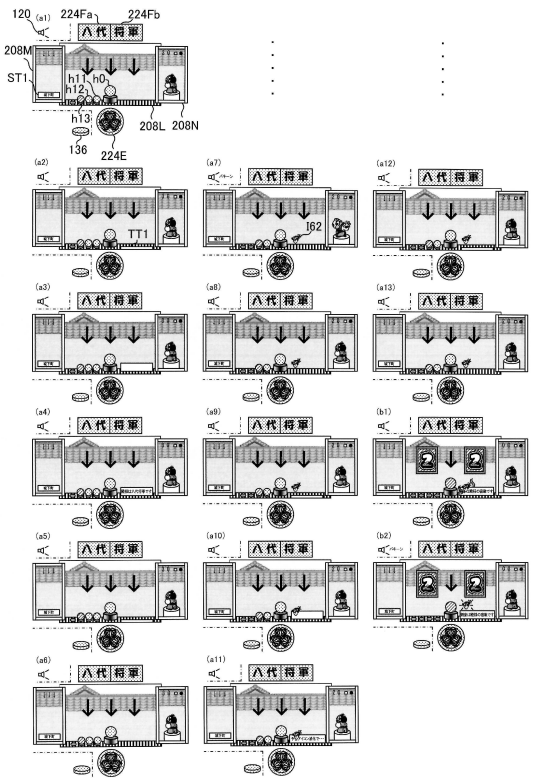
【図１２８】



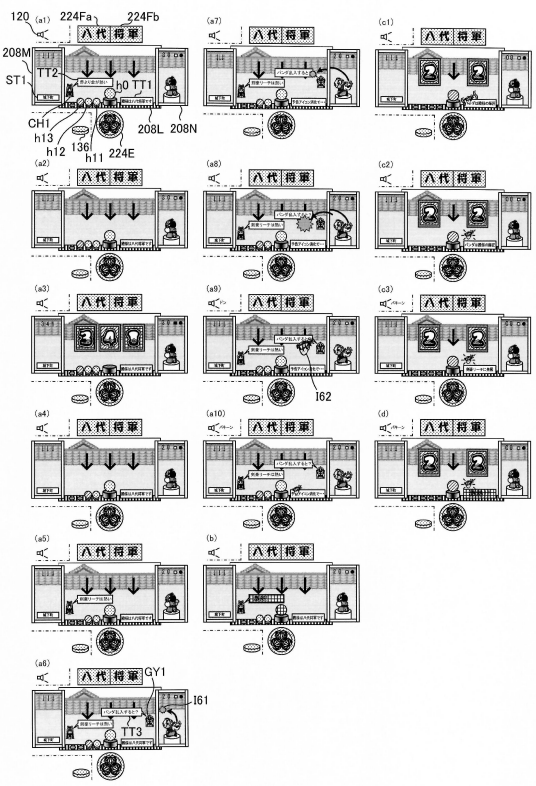
【図１２９】



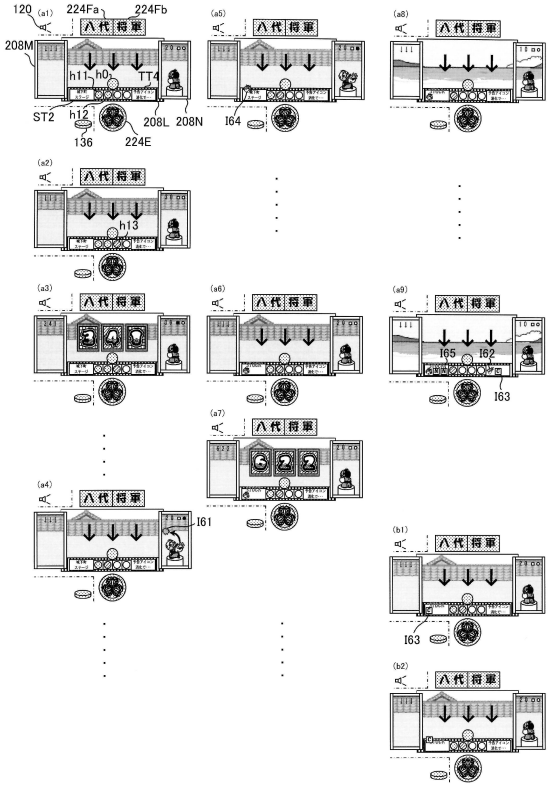
【図１３０】



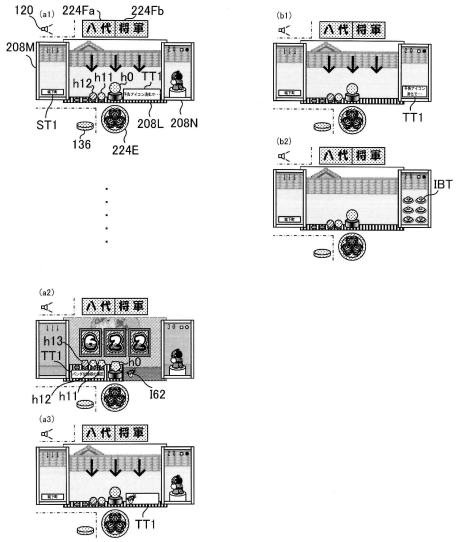
【図１３１】



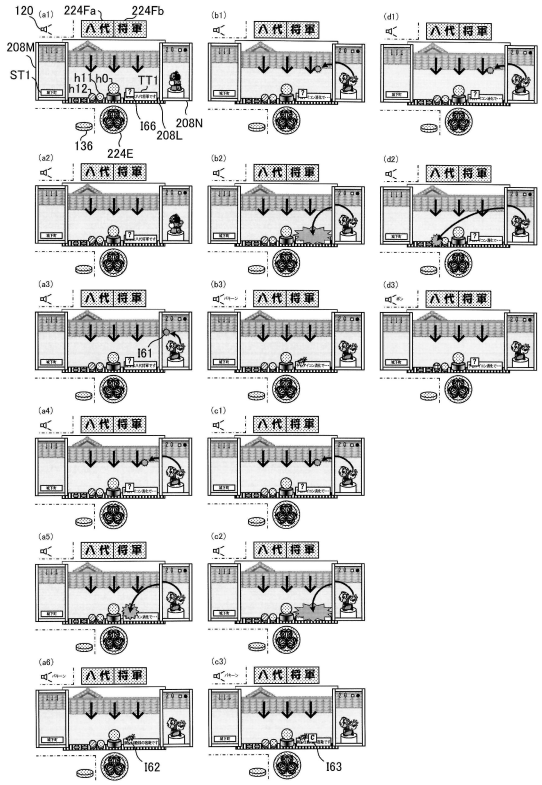
【図１３２】



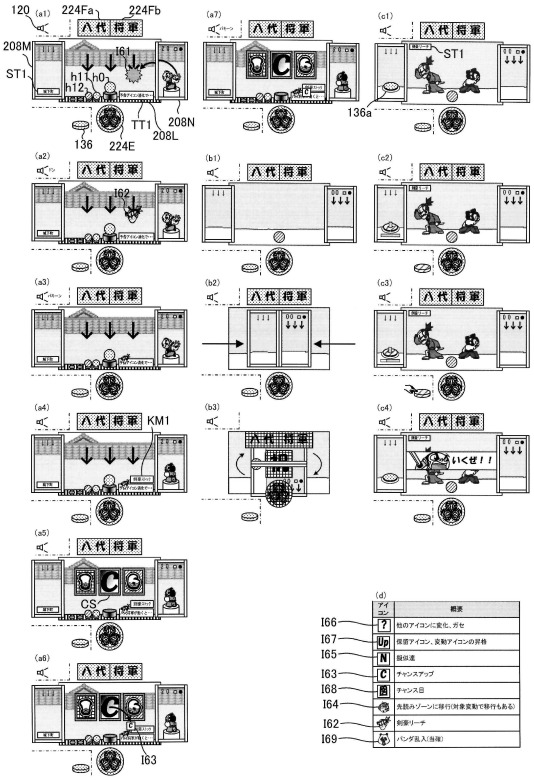
【図１３３】



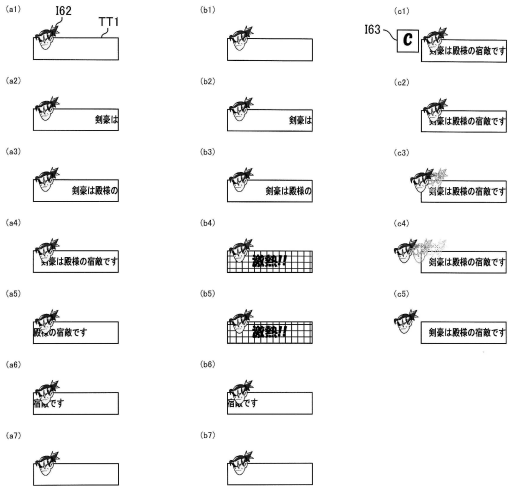
【図１３４】



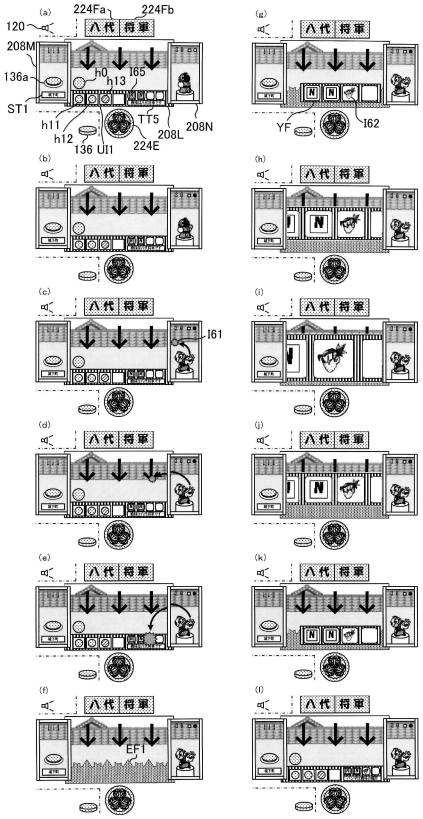
【図１３５】



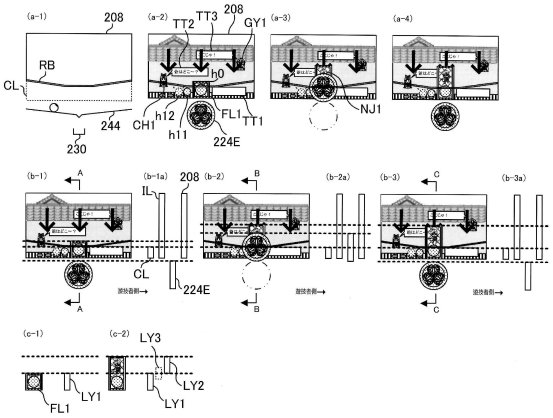
【図１３６】



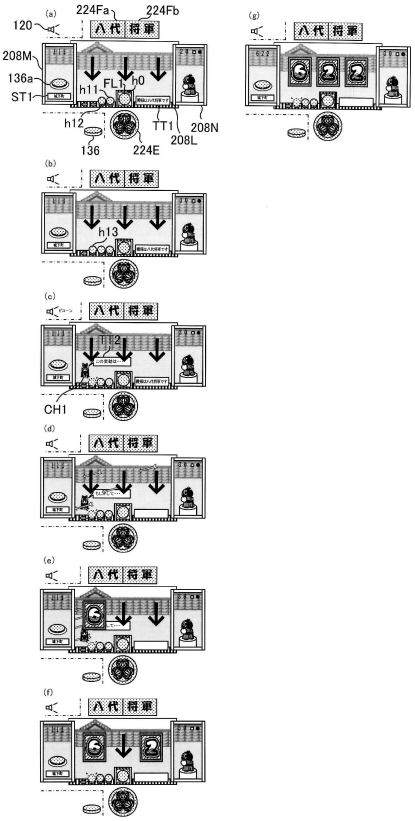
【図１３７】



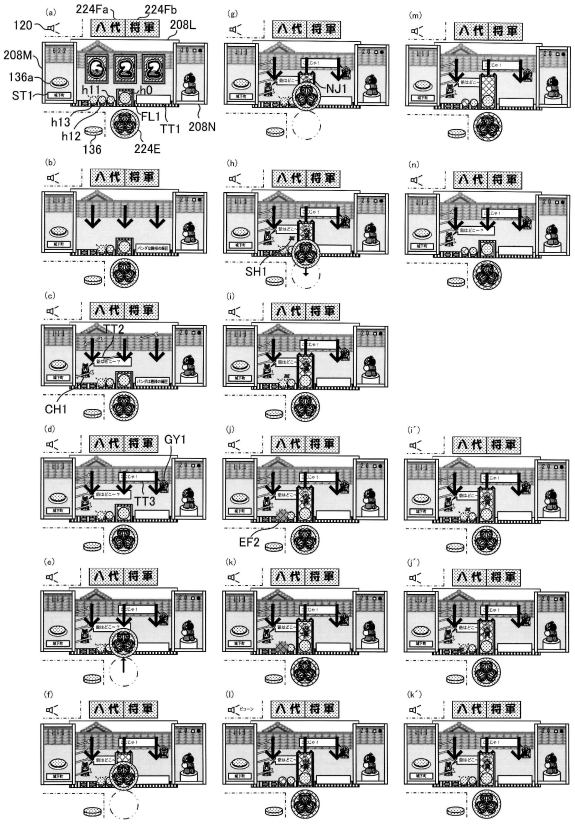
【図１３８】



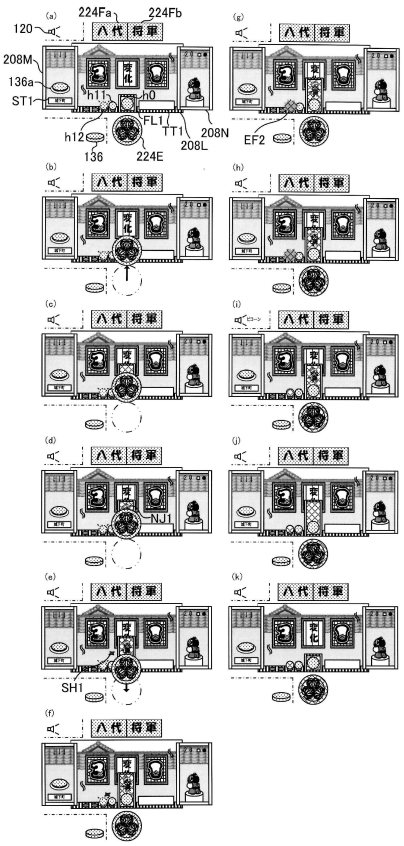
【図１３９】



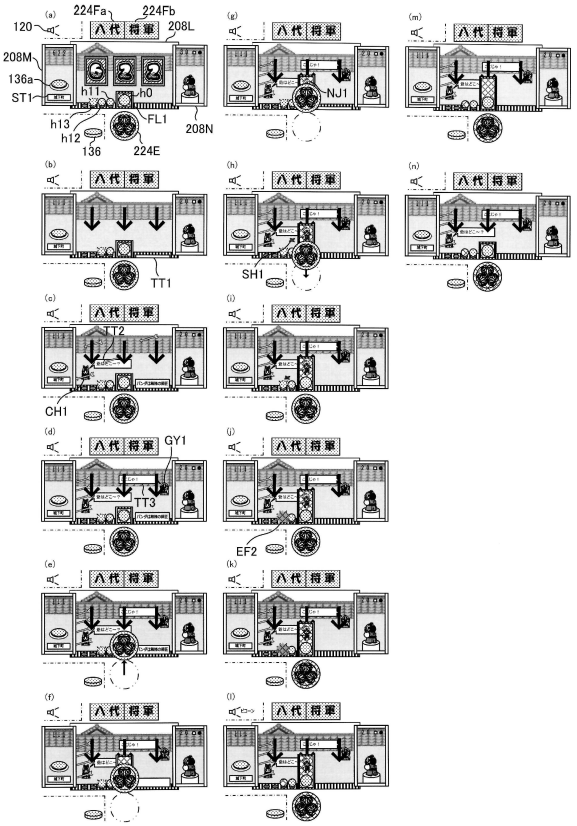
【図１４０】



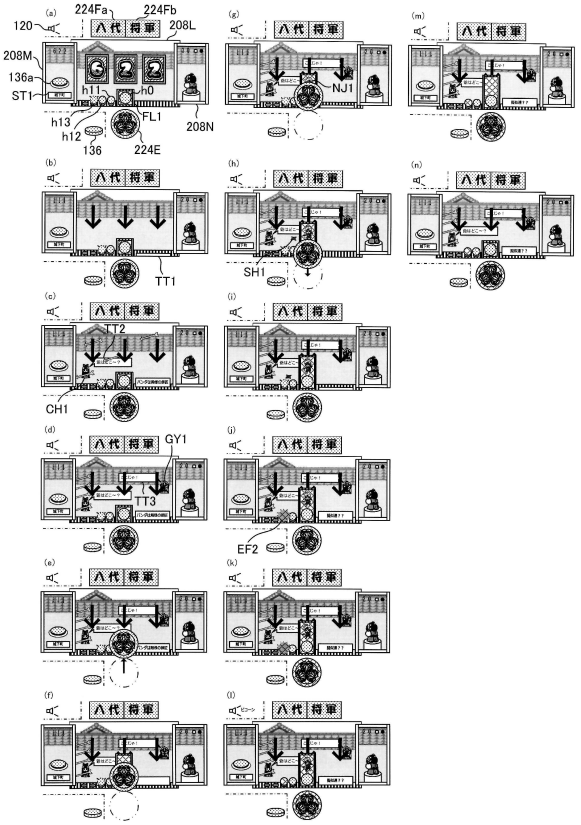
【図１４１】



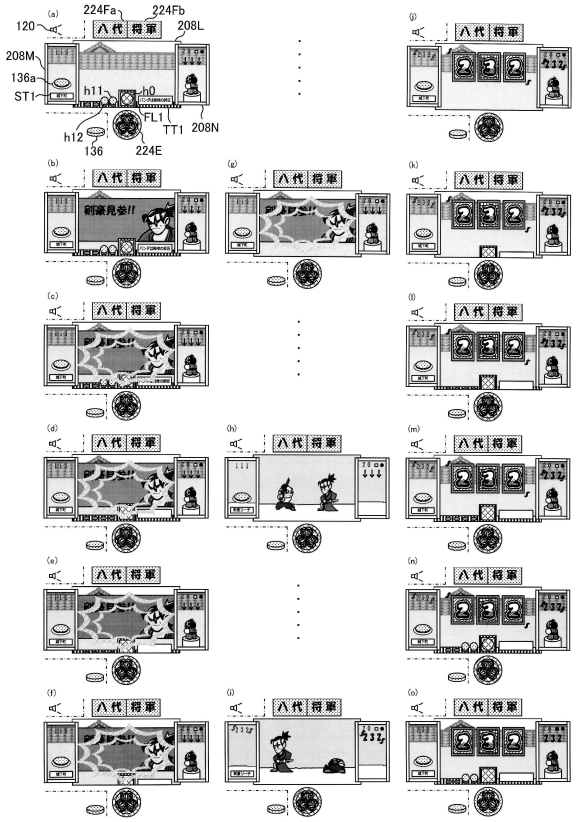
【図１４２】



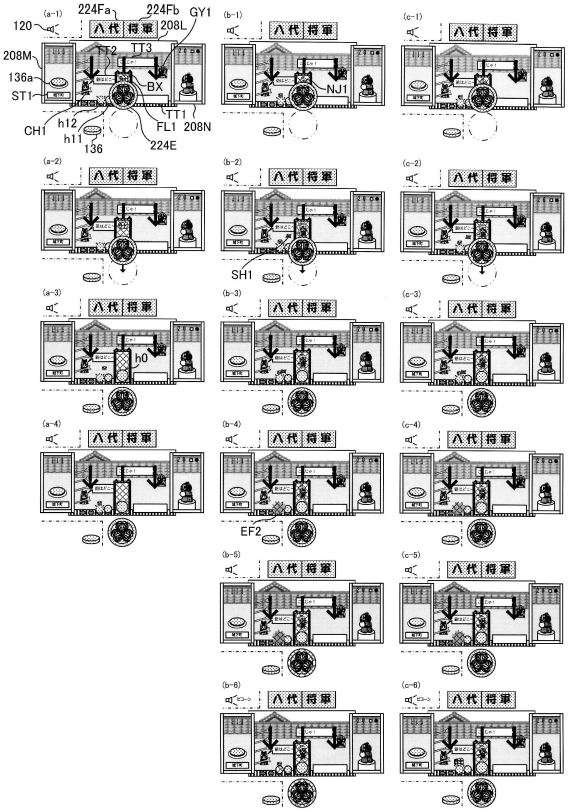
【図１４３】



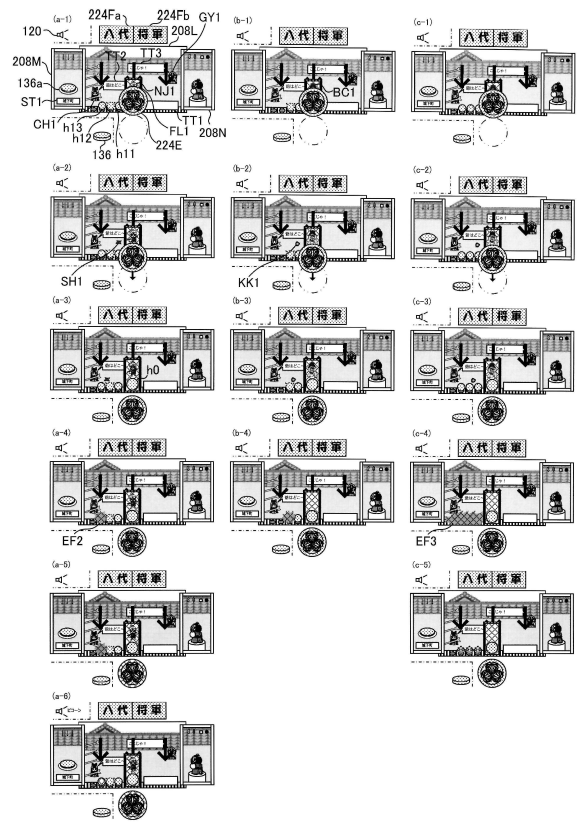
【図１４４】



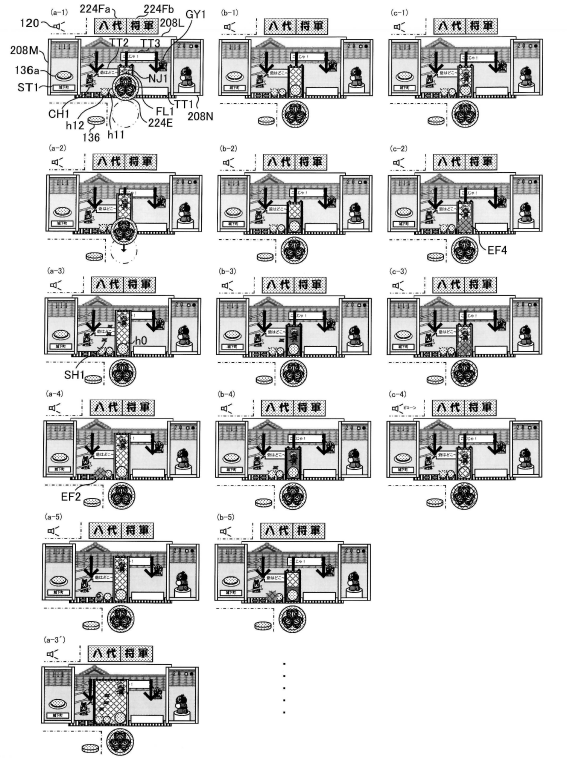
【図１４５】



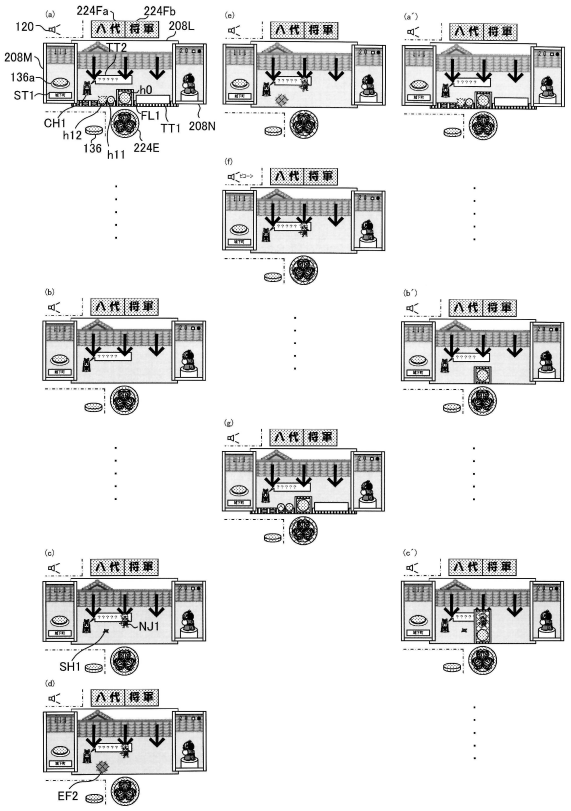
【図１４６】



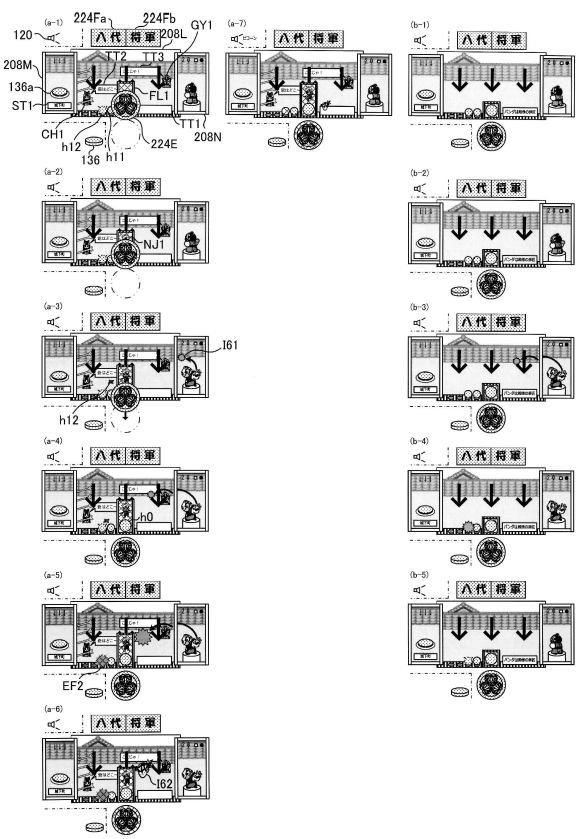
【図１４７】



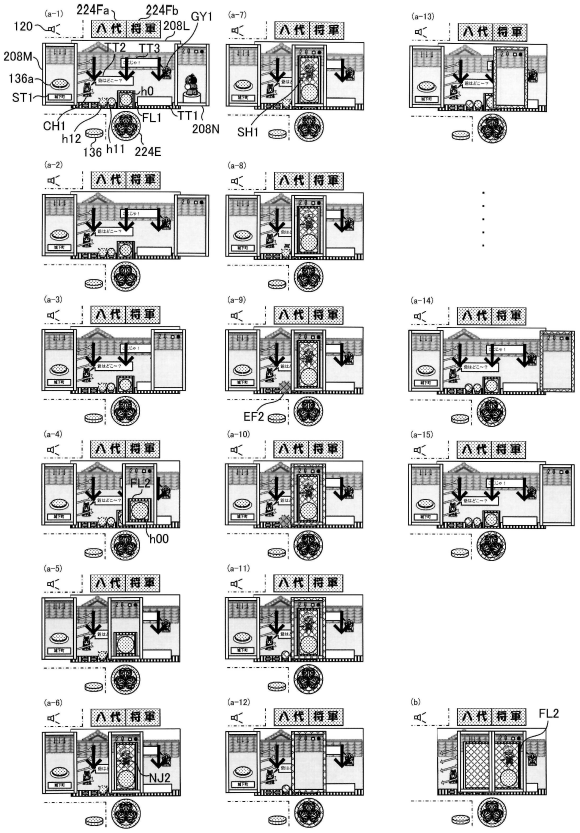
【図１４８】



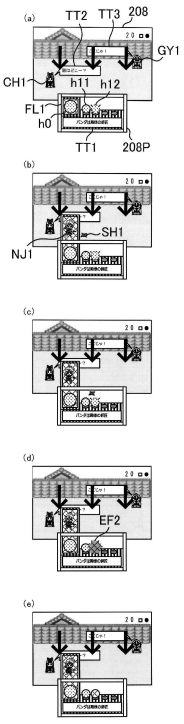
【図１４９】



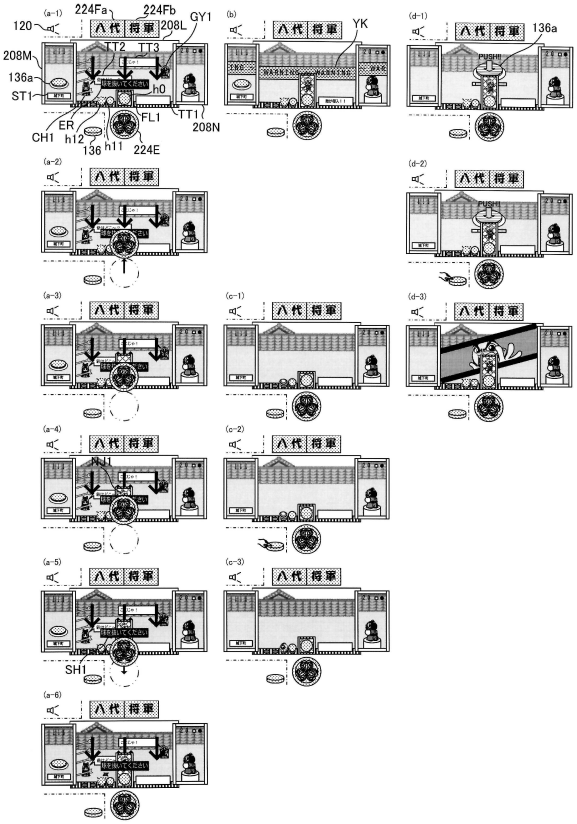
【図１５０】



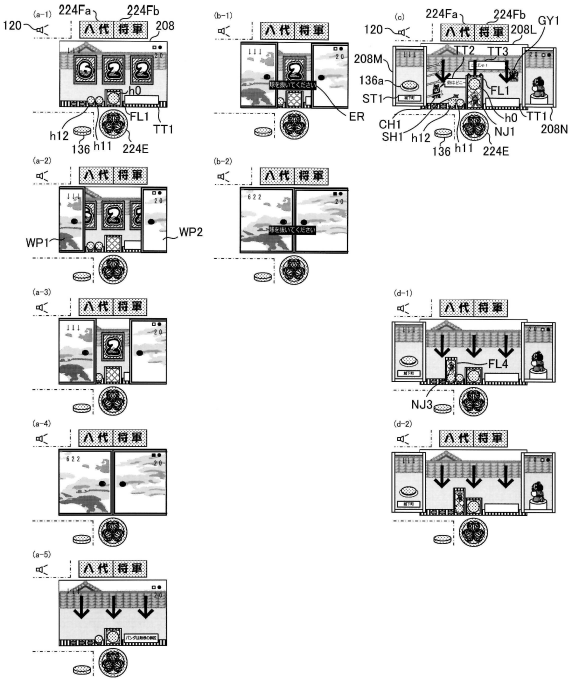
【図１５１】



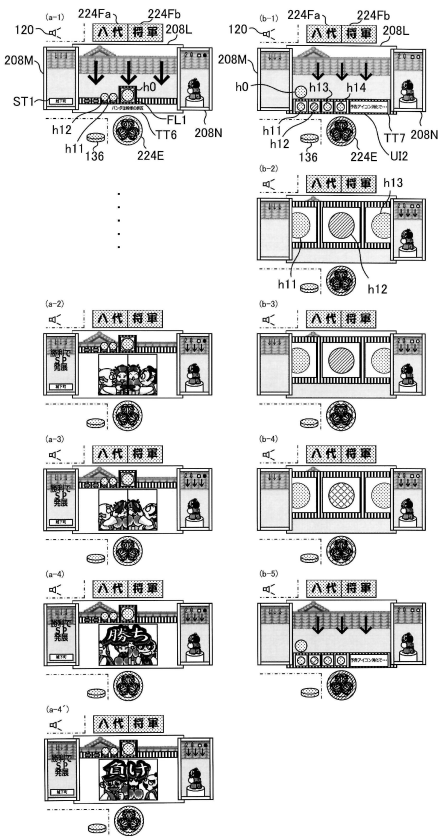
【図１５２】



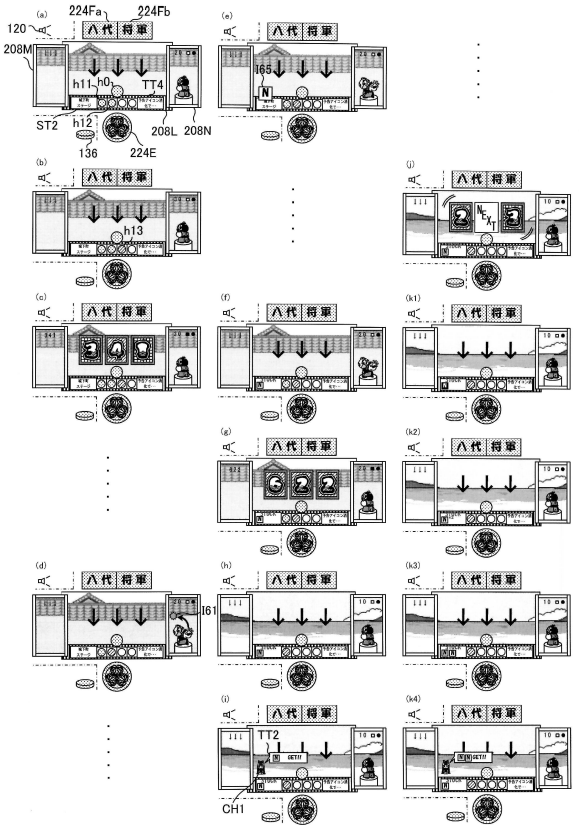
【図１５３】



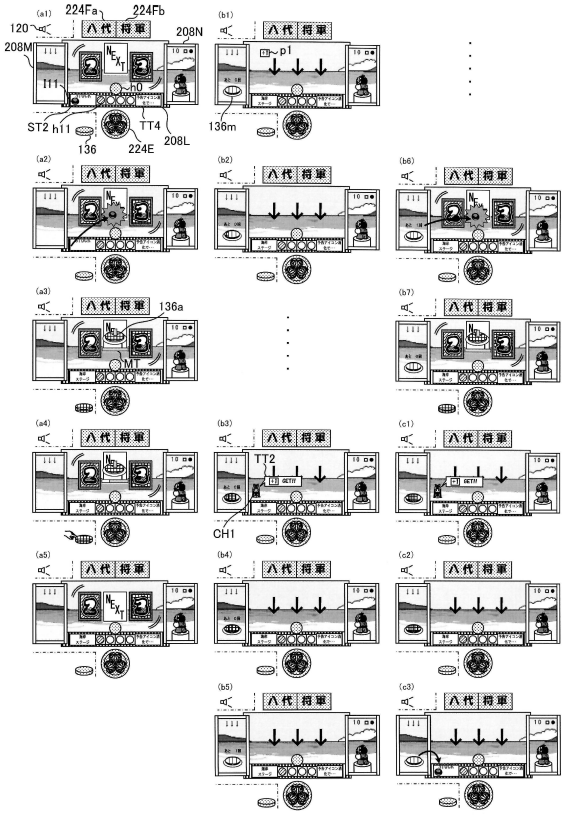
【図１５４】



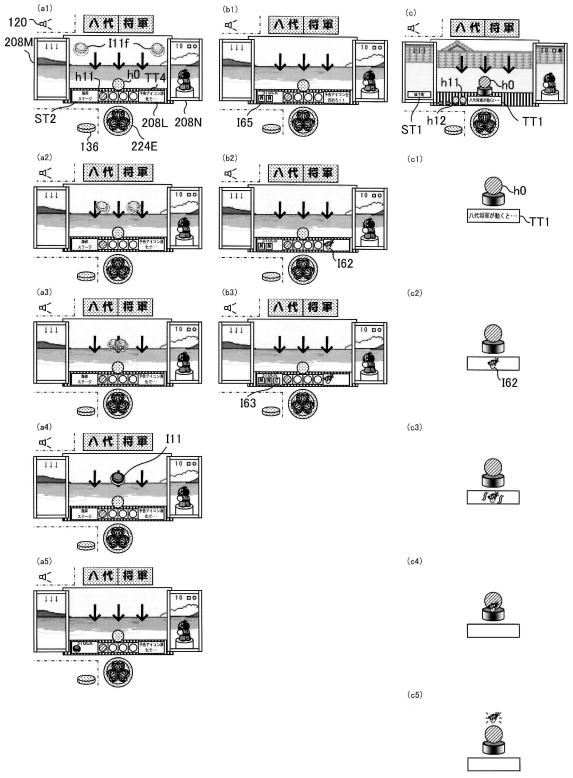
【図１５５】



【図１５６】


224Fa
224Fb
120
208M
208N
I11
h0
ST2
h11
136
224E
TT4
208L
136m
p1
136a
MT
TT2
CH1

【図１５７】


120
208M
I11f
h11
h0
TT4
ST2
136
224E
208L
208N
I65
ST1
h12
TT1
I62
I63
I11
h0
TT1

フロントページの続き

(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　田村　和
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　原　悠太
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

審査官　大浜　康夫

(56)参考文献　特開２０１５－０５４０４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１９２６２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０２９９７８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１５２２１３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２
Ａ６３Ｆ　　５／０４