(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6570165号
(P6570165)
(45)発行日　令和1年9月4日(2019.9.4)　(24)登録日　令和1年8月16日(2019.8.16)

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

請求項の数 1　(全 85 頁)

(21)出願番号　特願2014-129320(P2014-129320)
(22)出願日　平成26年6月24日(2014.6.24)
(65)公開番号　特開2016-7331(P2016-7331A)
(43)公開日　平成28年1月18日(2016.1.18)
審査請求日　平成29年4月27日(2017.4.27)
審判番号　不服2018-12981(P2018-12981/J1)
審判請求日　平成30年9月28日(2018.9.28)

(73)特許権者　391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
(74)代理人　110002310
特許業務法人あい特許事務所
(72)発明者　竹田　充宏
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
株式会社藤商事内
(72)発明者　濱口　大樹
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
株式会社藤商事内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の条件の成立に基づいて、始動情報を取得する始動情報取得手段と、
所定の上限数を限度に、前記始動情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶手段に記憶された前記始動情報に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態とするか否かの抽選を行う抽選手段と、
所定の開始条件が成立したことに基づいて、識別情報の可変表示を開始する識別情報表示手段と、
前記開始条件の成立に先立って、前記始動情報を判定する先読み判定手段と、
前記保留記憶手段に記憶された前記始動情報に基づく保留表示を表示可能な保留表示手段と、
前記先読み判定手段による判定結果に基づいて、前記開始条件の成立前に前記保留表示を、通常保留表示態様または該通常保留表示態様とは異なる特別保留表示態様で表示することにより、前記特定遊技状態となる可能性を予告する保留変化予告を実行する保留変化予告制御手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記先読み判定手段による判定結果に基づいて、前記開始条件の成立前に前記保留表示を、前記通常保留表示態様および前記特別保留表示態様とは異なる、前記操作手段による操作を受け付け可能とする所定の操作保留表示態様で表示する操作保留変化予告を実行可能な操作保留変化予告制御手段と、

前記識別情報表示手段により前記識別情報の可変表示が開始される場合に、該可変表示に対応する前記保留表示を特定表示として所定領域に表示可能な特定表示手段と、

前記抽選手段および／または前記先読み判定手段による判定結果に基づいて、前記特定表示を、通常表示態様または該通常表示態様とは異なる特別表示態様で表示することにより、前記特定遊技状態となる可能性を予告する特定表示予告を実行する特定表示予告制御手段とを備えた遊技機であって、

前記操作保留変化予告の対象となっている保留表示の始動情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該操作保留変化予告に関連する前記操作手段の操作がある場合には、該可変表示の実行中において該始動情報に基づく特定表示を前記特別表示態様で表示することが可能であり、

前記操作保留変化予告の対象となっている保留表示の始動情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該操作保留変化予告に関連する前記操作手段の操作がない場合には、該可変表示の開始時において該始動情報に基づく特定表示を前記通常表示態様で表示開始し、該可変表示の実行が終了するまで該始動情報に基づく特定表示として前記特別表示態様が表示されないことを特徴とする、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

この発明は、保留変化予告および特定表示予告を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

下記特許文献１には、保留球表示を所定の保留表示態様で表示することにより、当りの信頼度を予告する先読み保留変化予告を備えた遊技機が開示されている。特許文献１に記載の先読み保留変化予告は、先読み保留変化予告の対象となる保留球表示の態様を秘匿状態で表示する秘匿状態付きの先読み保留変化予告を含む。秘匿状態付きの先読み保留変化予告では、保留球表示が所定の操作保留態様で表示される。遊技者の操作手段の操作により、保留球表示が操作保留態様から、所期の態様に変化する。その結果、その操作時点から先読み保留変化予告が開始される。

また、下記特許文献２には、当該保留アイコンが通常と異なる特別な保留表示態様で表示される当該変動保留変化予告により、その当該保留アイコンに対応する変動動作の大当り信頼度の高い旨を予告する遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１１－２３４８３６号公報

【特許文献２】特開２０１３－２５２４５６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

本願発明者は、秘匿状態付きの先読み保留変化予告（保留変化予告）および特定表示予告（当該変動保留変化予告）の双方を備えた遊技機の開発を検討している。この場合、秘匿状態付きの先読み保留変化予告において保留表示（保留球表示）の態様が秘匿状態のまま、その保留表示に対応する変動動作の開始を迎えた場合に、特定表示（当該保留アイコン）が所定の信頼度を表す態様で直ちに表示されてしまうおそれがある。遊技者が望んで保留表示の態様を秘匿状態にしていたにも拘らず、特定表示予告が実行されることによって、この場合、遊技者の求める最適な演出の実行を妨げる結果となる。

【０００５】

この発明は、このような背景の下でなされたものであり、保留変化予告および特定表示予告の演出効果の向上を図ることができ、これにより、遊技の興趣を高めることができる遊技機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】
【０００６】
前記の目的を達成するための請求項１に記載の発明は、所定の条件の成立に基づいて、始動情報を取得する始動情報取得手段（４０Ａ）と、所定の上限数を限度に、前記始動情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（６１，６２）と、前記保留記憶手段に記憶された前記始動情報に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態とするか否かの抽選を行う抽選手段（４０Ａ）と、所定の開始条件が成立したことに基づいて、識別情報の可変表示を開始する識別情報表示手段（３５，３６）と、前記開始条件の成立に先立って、前記始動情報を判定する先読み判定手段と、前記保留記憶手段に記憶された前記始動情報に基づく保留表示（１０２）を表示可能な保留表示手段（１０１）と、前記先読み判定手段による判定結果に基づいて、前記開始条件の成立前に前記保留表示を、通常保留表示態様または該通常保留表示態様とは異なる特別保留表示態様で表示することにより、前記特定遊技状態となる可能性を予告する保留変化予告を実行する保留変化予告制御手段（４１Ａ）と、遊技者が操作可能な操作手段（１３）と、前記先読み判定手段による判定結果に基づいて、前記開始条件の成立前に前記保留表示を、前記通常保留表示態様および前記特別保留表示態様とは異なる、前記操作手段による操作を受け付け可能とする所定の操作保留表示態様で表示する操作保留変化予告を実行可能な操作保留変化予告制御手段（４１Ａ）と、前記識別情報表示手段により前記識別情報の可変表示が開始される場合に、該可変表示に対応する前記保留表示を特定表示（１０４）として所定領域に表示可能な特定表示手段（１０３）と、前記抽選手段および／または前記先読み判定手段による判定結果に基づいて、前記特定表示を、通常表示態様または該通常表示態様とは異なる特別表示態様で表示することにより、前記特定遊技状態となる可能性を予告する特定表示予告を実行する特定表示予告制御手段（４１Ａ）とを備えた遊技機（２０１）であって、前記操作保留変化予告の対象となっている保留表示の始動情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該操作保留変化予告に関連する前記操作手段の操作がある場合には、該可変表示の実行中において該始動情報に基づく特定表示を前記特別表示態様で表示することが可能であり、前記操作保留変化予告の対象となっている保留表示の始動情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該操作保留変化予告に関連する前記操作手段の操作がない場合には、該可変表示の開始時において該始動情報に基づく特定表示を前記通常表示態様で表示開始し、該可変表示の実行が終了するまで該始動情報に基づく特定表示として前記特別表示態様が表示されないことを特徴とする、遊技機を提供する。
なお、括弧内の英数字は、後述の実施形態における対応構成要素の参照符合を表すものであるが、これらの参照符号により特許請求の範囲を実施形態に限定する趣旨ではない。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、保留変化予告および特定表示予告の演出効果の向上を図ることができ、これにより、遊技の興趣の高い遊技機を提供できる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の第１実施形態に係る遊技機が適用されたパチンコ機の斜視図である。
【図２】図１に示すパチンコ機の遊技盤の概略正面図である。
【図３】液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図４】液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】主制御基板の電気的構成を示すブロック図である。
【図７】演出制御基板の電気的構成を示すブロック図である。
【図８】第１および第２の保留メモリの構成を説明する図である。
【図９】演出制御基板に送信される変動パターンコマンドを説明する図である。
【図１０】演出制御基板に送信される保留加算コマンドを説明する図である。
【図１１】演出制御基板に送信される保留加算コマンドを説明する図である。

【図１２Ａ－１２Ｂ】先読み保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１２Ｃ－１２Ｄ】先読み保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１３Ａ－１３Ｂ】当該変動保留表示の保留表示態様が「白」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１３Ｃ－１３Ｄ】当該変動保留表示の保留表示態様が「白」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１４Ａ－１４Ｂ】当該変動保留表示の保留表示態様が「白点滅」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１４Ｃ－１４Ｄ】当該変動保留表示の保留表示態様が「白点滅」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１５Ａ－１５Ｂ】当該変動保留表示の保留表示態様が「青」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１５Ｃ】当該変動保留表示の保留表示態様が「青」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１６Ａ－１６Ｂ】当該変動保留表示の保留表示態様が「緑」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１６Ｃ】当該変動保留表示の保留表示態様が「緑」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１７Ａ－１７Ｂ】当該変動保留表示の保留表示態様が「赤」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１８】当該変動保留表示の保留表示態様が「デンジャー」である場合における、当該変動保留変化予告用の抽選表の一例を示す図である。
【図１９】主制御基板におけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図２０】図１９に示す第１（第２）特別図柄管理処理の流れを示すフローチャートである。
【図２１】図２０に示す第１（第２）特別図柄始動口チェック処理の流れを示すフローチャートである。
【図２２】図１９に示す特別電動役物管理処理の流れを示すフローチャートである。
【図２３】液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図２４】液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図２５】液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図２６】液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図２７】保留加算コマンドの受信時における演出制御基板の処理の流れを示すフローチャートである。
【図２８】図２７に示す先読み保留変化予告抽選処理の内容を示すフローチャートである。
【図２９】図２７に示す先読みカード予告抽選処理の内容を示すフローチャートである。
【図３０】変動パターンコマンドの受信時における演出制御基板の処理の流れを示すフローチャートである。
【図３１】図３０に示す当該変動保留変化予告抽選処理の流れを示すフローチャートである。
【図３２】図３０に示すカード予告抽選処理の流れを示すフローチャートである。
【図３３】カード予告時における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図３４Ａ－３４Ｄ】本発明の第１実施形態の第１の変形例の抽選表の一例を示す図である。
【図３５Ａ－３５Ｄ】本発明の第１実施形態の第２の変形例の抽選表の一例を示す図である。
【図３６】本発明の第２実施形態に係る演出制御基板の電気的構成を示すブロック図である。
【図３７】本発明の第２実施形態に係る、先読み保留変化予告の保留態様変化パターンの

一例を示す図である。
【図３８】本発明の第２実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その１）。
【図３９】本発明の第２実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その２）。
【図４０】本発明の第２実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その３）。
【図４１】本発明の第２実施形態に係る、保留加算コマンドの受信時における演出制御基板の処理の流れを示すフローチャートである。
【図４２】図４１に示す保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。
【図４３】本発明の第２実施形態に係る、ボタン保留表示演出中における処理の流れを示すフローチャートである。
【図４４】本発明の第２実施形態に係る、変動パターンコマンドの受信時における演出制御基板の処理の流れを示すフローチャートである。
【図４５】図４４に示す当該変動保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。
【図４６】本発明の第２実施形態に係る、ランクアップ演出時における処理の流れを示すフローチャートである。
【図４７】先読み保留変化予告から当該変動保留変化予告へのシフト移行時における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図４８】本発明の第２実施形態に係るボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その１）。
【図４９】本発明の第２実施形態に係るボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その２）。
【図５０】本発明の第２実施形態の第１の変形例に係る、当該変動保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。
【図５１】本発明の第２実施形態の第１の変形例に係るボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その１）。
【図５２】本発明の第２実施形態の第１の変形例に係るボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その２）。
【図５３】本発明の第２実施形態の第２の変形例に係る、当該変動保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。
【図５４】本発明の第２実施形態の第２の変形例に係る、ランクアップ演出時における処理の流れを示すフローチャートである。
【図５５】本発明の第２実施形態の第２の変形例に係るボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。
【図５６】本発明の第２実施形態の第３の変形例に係る操作時保留態様抽選用の抽選表の一例を示す図である。
【図５７】本発明の第２実施形態の第３の変形例に係るボタン保留表示演出中における処理の流れを示すフローチャートである。
【図５８】本発明の第２実施形態の第４の変形例に係るボタン保留表示演出中における処理の流れを示すフローチャートである。
【図５９】本発明の第２実施形態の第４の変形例に係る操作時保留態様抽選用の抽選表の一例を示す図である。
【図６０】本発明の第３実施形態に係る演出制御基板の電気的構成を示すブロック図である。
【図６１】本発明の第３実施形態に係る、保留加算コマンドの受信時における演出制御基板の処理の流れを示すフローチャートである。
【図６２】図６１に示す先読み保留変化予告実行待機処理の内容を示すフローチャートである。
【図６３Ａ】図６１に示す保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。

【図６３Ｂ】本発明の第３実施形態に係る、ＳＰリーチの変動動作中の処理の流れを示すフローチャートである。
【図６４】本発明の第３実施形態に係る、ＳＰリーチ（ハズレ）中における液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である（その１）。
【図６５】本発明の第３実施形態に係る、ＳＰリーチ（ハズレ）中における液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である（その２）。
【図６６】本発明の第３実施形態に係る、ＳＰリーチ（ハズレ）中における液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である（その３）。
【図６７】本発明の第３実施形態の変形例に係る、ＳＰリーチの変動動作中の処理の流れを示すフローチャートである。
【図６８】本発明の第３実施形態の変形例に係る、ＳＰリーチ（ハズレ）中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その１）。
【図６９】本発明の第３実施形態に係る、ＳＰリーチ（ハズレ）中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その２）。
【図７０】本発明の他の実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その１）。
【図７１】本発明の他の実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その２）。
【図７２】本発明の他の実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である（その３）。
【図７３】本発明の他の実施形態に係る、停止した演出図柄の組合せの一の態様を示す図である。
【図７４】本発明の他の実施形態に係る、停止した演出図柄の組合せの他の態様を示す図である。
【図７５】本発明の他の実施形態に係る、停止した演出図柄の組合せの他の態様を示す図である。
【図７６】本発明の他の実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の他の例を示す図である（その１）。
【図７７】本発明の他の実施形態に係る、液晶表示ユニットの表示内容の他の例を示す図である（その２）。
【図７８】保留表示の保留表示態様の一の変形例を示す図である。
【図７９】保留表示の保留表示態様の他の変形例を示す図である。
【図８０】保留表示の保留表示態様の他の変形例を示す図である。
【図８１】当該変動保留表示の保留表示態様の一の変形例を示す図である。
【図８２】当該変動保留表示の保留表示態様の他の変形例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下では、この発明の実施の形態を、添付図面を参照して詳細に説明する。図１Ａは、本発明の一実施形態に係る遊技機が適用されるパチンコ機１の斜視図である。以下、パチンコ機１を例に挙げて説明するが、この発明はパチンコ機に限られず、パチスロ機に代表される回胴式遊技機などの他の遊技機にも適用することができる。
パチンコ機１は、遊技店内に配列された遊技島への取付け（設置）のための略四角枠状の外枠２と、外枠２に対し片開き可能に取り付けられた内枠３とを備えている。外枠２の左右一方、たとえば左側部にヒンジ４が取り付けられており、内枠３はヒンジ４の回動軸まわりに回動可能に保持されている。
【００１０】
内枠３の上部分には、遊技盤５（図２参照）が収容保持されている。内枠３の下部分には、発射装置（図示しない）が収容保持されている。内枠３における遊技盤５の下方には、セーフ球回収部（図示しない）が配置されている。内枠３の手前側には、前扉６が開閉可能に設けられている。また、内枠３の手前側には、前扉６の下方に、下部開閉板７が開

閉可能に設けられている。前扉６には、遊技盤５に対向する位置に略円形の開口８が形成されている。この開口８には、ガラス板などの透明板９が嵌められていて、前扉６を閉じた状態で、その透明板９を介して、透明板９の奥側の遊技盤５を視認することができるようになっている。前扉６の上部には、左右一対のスピーカ９０が配置されている。また、前扉６の下部には、左右一対の遊技ランプ９１が配置されている。

【００１１】

下部開閉板７には、遊技に使用する遊技球を貯留しておくための上皿１０と、上皿１０からオーバーフロー路（図示しない）を通して溢れた遊技球を受け止める下皿１１とが上下に並んで設けられている。上皿１０の上面中央部には、遊技者が押操作可能な押ボタンタイプの第１演出操作ボタン（操作手段）１３が配置されている。上皿１０の上面左隅には、遊技者が押操作可能な押ボタンタイプの第２演出操作ボタン１２が配置されている。また、下皿１１の右側には、遊技球を遊技盤５に打ち出す際に操作されるハンドル１４が配置されている。遊技者が、ハンドル１４を把持して回転操作することにより、発射装置から遊技盤５の盤面に向けて遊技球を発射することができ、また、ハンドル１４の回転角度を調整することにより、遊技盤５の盤面に向けて発射される遊技球の勢いを調節することができる。

【００１２】

図２は、遊技盤５の概略正面図である。遊技盤５の盤面には、中央部に略円形の遊技領域Ｓが設定されている。遊技領域Ｓの周縁には、発射装置（図示しない）から発射された遊技球を、遊技盤５の上方（左側上部）に導くためのガイドレール２３が配置されている。遊技領域Ｓには、多数本の障害釘２５（図２には、一部のみ図示）が植設されている。遊技領域Ｓの左側上部からガイドレール２３に沿って右斜め上方に向けて放たれた遊技球は、遊技盤５の盤面に沿って多数本の障害釘２５の間を通って流下していく。

【００１３】

遊技領域Ｓの中央部には、液晶表示ユニット２４が配置されている。液晶表示ユニット２４は、パチンコ機１の遊技中に、停止または変動中の演出図柄や所定のメッセージなどを表示する。

液晶表示ユニット２４の下方には、第１特別図柄始動口２６および第２特別図柄始動口２７が上下に並べて配置されている。第１および第２特別図柄始動口２６，２７は、それぞれ、遊技盤５の盤面に沿って流下する遊技球を入球可能に設けている。第２特別図柄始動口２７が電動チューリップ役物２８を有しているのに対し、第１特別図柄始動口２６は開閉手段等を有しない非作動式の入賞口である。

【００１４】

電動チューリップ役物２８は、通常、各羽根の先端部が互いに接近した状態（狭窄状態）に窄められている。電動チューリップ役物２８の狭窄状態では、遊技盤５の盤面に沿って流下する遊技球の第２特別図柄始動口２７への入球が、第１特別図柄始動口２６の入球役物と電動チューリップ役物２８の一対の羽根とにより阻止されている。その結果、第２特別図柄始動口２７が閉塞される。そして、電動チューリップ役物２８が拡開された状態では、電動チューリップ役物２８の各羽根が拡開されることにより、第２特別図柄始動口２７に遊技球が入球可能になって、第２特別図柄始動口２７が開放される。

【００１５】

なお、電動チューリップ役物２８の構成はこれに限定されるものではなく、次いで述べる可変入賞装置２９と同様に、前後方向に出退する構成であってもよいし、たとえば、左右方向に延びる回動軸を中心として手前側に傾倒する構成であってもよい。

第１特別図柄始動口２６または第２特別図柄始動口２７に遊技球が入ると（入賞すると）、予め定める個数（第１特別図柄始動口２６への遊技球入球に対してはたとえば5球、および第２特別図柄始動口２７への遊技球入球に対してはたとえば3球）の賞球が、賞球払出装置５６（図４参照）から払い出される。また、第１特別図柄始動口２６または第２特別図柄始動口２７への遊技球の入球（所定の始動条件）に伴って、特別遊技状態を発生させる大当りであるか否かを決定するための大当り抽選（当り遊技を発生させるか否かの

抽選）が実行される。

【００１６】

遊技領域Ｓには、遊技盤５の右下部に可変入賞装置２９が配置されている。可変入賞装置２９は第１および第２特別図柄始動口２６，２７の右方に配置されている。可変入賞装置２９は、遊技領域Ｓの右下部に形成された、左右に長い平面視長方形状をなす大入賞口３０と、大入賞口３０を開閉可能な大入賞口開閉役物３１とを備える。大入賞口３０は、左右方向に関して、複数個（たとえば3〜4球）の遊技球が同時に入球可能なサイズに形成されている。大入賞口開閉役物３１は、遊技盤５の盤面に沿った状態で大入賞口３０を閉塞して、大入賞口３０に遊技球が入るのを阻止することができる一方、この状態から後方に退避することにより、大入賞口３０を開放して、大入賞口３０上に流下してくる遊技球を大入賞口３０内に導き入れることができる。なお、可変入賞装置２９の構成はこれに限定されるものではなく、たとえば大入賞口３０の下端縁に沿って配置された回動軸を中心に手前側に傾倒する構成であってもよいし、また、電動チューリップ役物２８と同様に一対の羽根を有し、各羽根が狭窄状態と拡開状態との間で姿勢変更可能な構成であってもよい。

【００１７】

遊技領域Ｓには、液晶表示ユニット２４の右方（遊技領域Ｓの右部）に、遊技盤５の盤面に沿って流下する遊技球が通過可能な普通図柄ゲート３４が配置されている。

普通図柄ゲート３４を遊技球が通過すると、第２特別図柄始動口２７を開放するか否か（電動チューリップ役物２８を拡開状態にするか否か）を決定するための普通図柄抽選が実行される。普通図柄抽選により第２特別図柄始動口２７を開放すると決定される確率（普通図柄抽選の当選確率）は、後述する確率変動モード（確率変動遊技の実行時でかつサポート遊技の実行時）の非実行時ではたとえば1/100、確率変動モード中ではたとえば1/1.1である。

【００１８】

また、パチンコ機１には、特別遊技状態とは別の開放遊技である小当り遊技が用意されている。小当り遊技では、所定の開放時間（たとえば0.1(sec)）だけ大入賞口３０を1回開放させ、かつその後所定のインターバル（たとえば1.0(sec)）を挟んで、所定の開放時間（たとえば0.1(sec)）だけ大入賞口３０を1回開放させる。

遊技盤５の盤面におけるガイドレール２３の外側領域の右上隅部には、第１特別図柄表示手段（識別情報表示手段）３５、第２特別図柄表示手段（識別情報表示手段）３６および普通図柄表示手段３７が配置されている。

【００１９】

第１特別図柄表示手段３５は、一または複数の特別図柄を変動動作可能な７セグメント式表示器等により構成されている。第１特別図柄表示手段３５は、第１特別図柄始動口２６に遊技球が入球することを条件に第１特別図柄が所定時間変動動作して、第１特別図柄始動口２６への入球時に取得された大当り判定用乱数が、予め定められた大当り数値と一致する場合には所定の大当り用の第１特別図柄（特定表示結果）で、それ以外の場合にはハズレ用の第１特別図柄で停止する。大当り用の第１特別図柄として、確率変動遊技付きの大当りを示す確率変動図柄と、確率変動遊技が付かない大当りを示す非確率変動図柄とが用意されている。

【００２０】

第２特別図柄表示手段３６は、一または複数の特別図柄を変動動作可能な７セグメント式表示器等により構成されている。第２特別図柄表示手段３６は、第２特別図柄始動口２７に遊技球が入球することを条件に第２特別図柄が所定時間変動動作して、第２特別図柄始動口２７への入球時に取得された大当り判定用乱数が、予め定められた大当り数値と一致する場合には所定の大当り用の第２特別図柄（特定表示結果）で、それ以外の場合にはハズレ用の第２特別図柄で停止する。大当り用の第２特別図柄として、確率変動遊技付きの大当りを示す確率変動図柄と、確率変動遊技が付かない大当りを示す非確率変動図柄とが用意されている。

【００２１】
なお、第１および第２特別図柄表示手段３５，３６に、第１特別図柄の保留球数および第２特別図柄の保留球数をそれぞれ表示するための特別図柄用保留表示手段（図示しない）が設けられていてもよい。
普通図柄表示手段３７は、普通図柄を変動動作するためのものであり、７セグメント表示器等を用いてなるべく目立たないように小さく設けられており、普通図柄ゲート３４に遊技球が通過することを条件に普通図柄が所定時間変動動作して、普通図柄ゲート３４に対する遊技球の通過時に取得された当り判定用乱数が予め定められた当り数値と一致する場合には所定の当り態様で、一致しない場合には所定のハズレ態様で停止させるようになっている。この普通図柄は、遊技者がその種類この普通図柄は、遊技者がその種類を容易に区別できないように特別な意味を持たない図柄が割り当てられることが望ましい。
【００２２】
大当り抽選の結果は、前述のように第１特別図柄表示手段３５，３６に表示されるが、特別図柄表示手段３５，３６だけでなく、液晶表示ユニット２４にも表示される。
特別遊技状態（特定遊技状態）中は、大入賞口開閉役物３１の揺動により大入賞口３０が開放される。パチンコ機１には、第１および第２特別遊技状態（当り遊技）の合計２種類の特別遊技状態が用意されている。
第１特別遊技状態では、所定の時間（たとえば30(sec)）が経過するまで、または大入賞口３０に予め定める最大個数（たとえば10球）の遊技球が入球するまで、大入賞口３０を開放するといった開放動作を１つのラウンドとして、このような開放動作がインターバル（たとえば1.0(sec)）を挟んで所定の多数ラウンド（たとえば16ラウンド）行われる。１回の第１特別遊技状態において、遊技者が獲得可能な賞球は、たとえば約1600個（10（個／球）×10（球／ラウンド遊技）×16（ラウンド））である。
【００２３】
第２特別遊技状態では、所定の時間（たとえば30(sec)）が経過するまで、または大入賞口３０に予め定める最大個数の遊技球が入球するまで、大入賞口３０を開放するといった開放動作を１つのラウンドとして、このような開放動作がインターバル（たとえば1.0(sec)）を挟んで、複数ラウンド（たとえば2ラウンド）行われる。
なお、特別遊技状態は、２種類の態様に限られず、１種類であってもよいし、３種類以上であってもよい。また、各特別遊技状態の態様は、前述の態様に限られない。
【００２４】
また、パチンコ機１には、特別遊技状態とは別の開放遊技である小当り遊技が用意されている。小当り遊技では、所定時間（たとえば0.5(sec)）大入賞口３０を開放するといった小当り開放動作を、インターバル（たとえば1.0(sec)）を挟んで所定の少数回数（たとえば２回）行われる。
遊技者のハンドル操作により、発射装置（図示しない）から適度の勢いで発射された遊技球は、遊技領域Ｓの左上部分から右斜め上方に向けて放たれる。ハンドル操作により、遊技球の発射の狙い先を、遊技領域Ｓの左側上部と遊技領域Ｓの右側上部との間で打ち分けることができる。遊技領域Ｓの左上部分から放たれた遊技球は、遊技領域Ｓに植設された障害釘２５の間を流下する。遊技盤５の盤面に沿って流下する遊技球のうち、第１もしくは第２特別図柄始動口２６，２７、大入賞口３０、およびその他の入賞口（図示しない）のいずれにも入球しなかった遊技球（アウト球）は、遊技領域Ｓの下部に形成されたアウト口３８から機内に入り、球回収部（図示しない）に回収される。
【００２５】
遊技領域Ｓにおける左上部分を狙って適度な速度で遊技球が発射されると、遊技領域Ｓの左上部分へと達した遊技球は、遊技領域Ｓの左半分（左上部分、左部分および左下部分）に植設された障害釘２５によって、第１特別図柄始動口２６付近に導かれる。つまり、発射位置を遊技領域Ｓの左側上部とすることにより、第１特別図柄始動口２６に遊技球を入球させることができる。
【００２６】

また、パチンコ機１では、特別遊技状態中において、遊技者によりいわゆる右打ち遊技（遊技領域Ｓの右側上部を狙って遊技球を発射させる遊技）が行われる。パチンコ機１は、いわゆる右打ち遊技を行えるように構成されている。ハンドル１４の回転角度を最大角度とすると非常に強い勢いで遊技球が発射され、ガイドレール２３に沿って遊技領域Ｓにおける左上部分から右斜め上方に向けて、遊技球が勢い良く放たれる。放たれた遊技球は、液晶表示ユニット２４の上方を通って、遊技領域Ｓの盤面の右部分へと達し、遊技領域Ｓの右上部分に植設された障害釘２５によって、可変入賞装置２９の周囲に導かれる。そのため、開放動作中の可変入賞装置２９の大入賞口３０に遊技球を入球させ易い。

【００２７】

また、遊技領域Ｓの盤面の右部分へと達した遊技球は、遊技領域Ｓの右部分に植設された障害釘２５によって、普通図柄ゲート３４の周囲にも導かれる。そのため、普通図柄ゲート３４への遊技球の通過頻度を高めることができる。また、普通図柄ゲート３４を通過した遊技球は、遊技領域Ｓの右部分に植設された障害釘２５によって第１特別図柄始動口２６の周囲または第２特別図柄始動口２７の周囲に導かれる。確率変動遊技中は、サポート遊技が併せて実行され、かつ普通図柄ゲート３４への遊技球の通過頻度が高いために、第２特別図柄始動口２７が頻繁に開放されている。したがって、確率変動遊技の実行時には、大入賞口３０に遊技球を入球させ易いだけでなく、第２特別図柄始動口２７にも遊技球を入球させることができる。

【００２８】

図３および図４は、液晶表示ユニット２４の表示画面の表示内容の一例を示す図である。図３（ａ）に示すように、第１特別図柄表示手段３５，３６（図２参照）の変動動作中は、液晶表示ユニット２４により演出図柄の変動動作が行われる。液晶表示ユニット２４の表示画面内には、たとえば３つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒが左右に並んで設定されている。そして、特別図柄表示手段３５，３６の変動動作中は、３つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにおいて、複数種の演出図柄（たとえば「０」～「９」などの数字図柄や、キャラクタ図柄等）がたとえば上方から下方に向けてスクロール表示されることにより、演出図柄の変動動作が行われる。各図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに示す「↓」は、それらの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒの演出図柄が変動していることを示している。

【００２９】

３つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにおいて、変動開始後、所定時間が経過すると、３つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにおける変動動作が予め定める順序で停止されていき、最終的に、各図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに１つの演出図柄が停止した状態で表示されることにより、大当り抽選の結果を表す演出図柄の組合せが液晶表示ユニット２４に表示される。

【００３０】

液晶表示ユニット２４における演出態様には、液晶表示ユニット２４の表示画面内の２つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｒに演出図柄が停止表示され、残り１つの図柄表示領域２４Ｃに演出図柄が停止表示されることによって大当りかハズレかが判明する、いわゆるリーチ状態を経ないで、３つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにハズレ用の演出図柄が表示される通常の変動動作と、リーチ状態を経た後に大当り用の演出図柄またはハズレ用の演出図柄が表示されるリーチパターンの変動動作とが用意されている。リーチパターンのリーチ演出には、たとえば、図８Ａ等に示すように、ノーマルリーチ、ノーマルロングリーチ（ノーマルロング）、スーパーリーチ、スペシャルリーチ１（図１２Ａ等で「スペリーチ１」と記載）、スペシャルリーチ２（図１２Ｂ等で「スペリーチ２」と記載）が用意されている。ノーマルリーチは、たとえば、残り１つの図柄表示領域における演出図柄が所定時間変動した後に停止するようなリーチである。ノーマルロングリーチは、たとえば、残り１つの図柄表示領域における演出図柄が、ノーマルリーチ時よりも長い時間変動した後に停止するようなリーチである。スーパーリーチは、所定のスーパーリーチキャラクタが登場して所定のスーパーリーチ演出を行うと共に、ノーマルロングリーチ時より

も長い時間変動した後に停止するようなリーチである。たとえば、スペシャルリーチ１およびスペシャルリーチ２は、所定のスペシャルリーチキャラクタが登場して所定のスペシャルリーチリーチ演出を行うと共に、スーパーリーチ時よりも長い時間変動した後に停止するようなリーチである。スペシャルリーチ１では、変動動作が１回のみしか用意されていないのに対し、スペシャルリーチ２では、疑似変動を伴う疑似連演出が用意されている。疑似連演出は、変動動作が複数回（たとえば２回）あるかのような演出であり、１回目の変動が疑似変動とされている。

【００３１】

なお、この実施形態では、スーパーリーチは、ノーマルリーチから発展する発展型のリーチであり、スペシャルリーチ１およびスペシャルリーチ２は、スーパーリーチから発展する発展型のリーチである。

図３に示すように、液晶表示ユニット２４の下部分には、第１特別図柄用の保留数（すなわち、第１の始動情報記憶部６１内の保留データ用エリアに記憶されている始動情報の数を表示するための第１の保留球数表示部（保留表示手段）１０１と、第２特別図柄用の保留数（すなわち、第２の始動情報記憶部６２内の保留データ用エリアに記憶されている始動情報の数）を表示するための第２の保留球数表示部（保留表示手段）１２１とが設けられている。各保留数表示部１０１，１２１には、保留表示１０２が最大４個まで表示可能に設けられている。各保留表示１０２は、第１または第２特別図柄の変動動作に一対一対応で設けられており、たとえば円形をなしている。保留表示１０２が複数あるとき、保留表示１０２の表示位置（以下、「保留表示位置」という。）は、右側から左側に向けて、消化の早い順に並べられる。各保留表示１０２は、第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作に一対一対応で設けられており、たとえば円形をなしている。液晶表示ユニット２４の表示画面には、常に、各保留数表示部１０１，１２１が表示されているのであるが、図３および図４を除く各図において、液晶表示ユニット２４の表示画面には、第２の保留数表示部１２１の図示を省略している。

【００３２】

パチンコ機１には、先読み保留変化予告（保留変化予告）が搭載されている。先読み保留変化予告では、第１または第２の始動情報記憶部６１，６２に記憶されている始動情報を図柄変動の開始前に先読み判定しておき、その判定結果に基づいて、その保留記憶に対応する保留表示１０２の保留表示態様（色）を、通常時（「白（デフォルト）」）と異なった態様（特別保留表示態様）で表示することにより、その保留記憶に対応する変動動作についての先読み信頼度を予告している。

具体的には、保留数表示部１０１，１２１に表示される保留表示１０２は、その表示色によって、先読み信頼度（大当り信頼度の他、保留表示１０２の保留表示態様の変化回数や大当り信頼度の高い態様への期待度等を含む。）が異なっている。この実施形態では、図４（ｃ）に示すように、保留表示１０２の保留表示態様として、「白（デフォルト）」、「青」、「緑」および「赤」の４態様が表示されている。つまり、「白（デフォルト）」の態様が通常保留表示態様であり、「青」、「緑」および「赤」の態様が特別保留表示態様である。図４（ｃ）に示すように、「白」から「青」、「緑」、「赤」へと向かうに従って、先読み信頼度が高くなるように設定されている。

【００３３】

パチンコ機１には、当該変動保留変化予告（特定表示）も搭載されている。具体的には、液晶表示ユニット２４の下部分において左右方向の中央部には、現在変動中の第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作に対応する始動情報を指し示す当該変動保留表示部（特定表示手段）１０３が表示されている。当該変動保留変化予告では、当該変動保留表示部１０３に表示される保留表示（以下、「当該変動保留表示」という。特定表示）１０４の保留表示態様（特定表示の態様）を、第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作中に所定の保留表示態様に変化させることにより、現在変動している変動動作に対する大当り信頼度（当りの特別図柄が導出表示される信頼度）を表示している。

【００３４】

当該変動保留変化予告は、先読み保留変化予告の実行時には、実行中の先読み保留変化予告に連続した保留表示態様で開始される。すなわち、当該変動保留表示１０４における変動開始当初の保留表示態様は、シフト移行前の「保留1」の保留表示態様と同じである。また、当該変動保留表示１０４の保留表示態様の変化は、１回だけ変化するものに限られず、段階的に変化（以下、「ランクアップ」という場合がある。）することも可能である。この実施形態では、当該変動保留表示１０４の保留表示態様は、１段階～３段階の範囲で変化する。

【００３５】

具体的には、当該変動保留表示部１０３に表示される当該変動保留表示１０４は、その保留表示態様によって、その保留球に対応する大当り信頼度が異なっている。この実施形態では、図４（ｄ）に示すように、当該変動保留表示１０４の保留表示態様（特定表示の態様）として、「白（デフォルト）」、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「デンジャー」および「レインボー（虹色）」の７態様が表示されている。図４（ｄ）に示すように、「白」から「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「デンジャー」および「レインボー」へと向かうに従って大当り信頼度が高くなるように設定されている。なお、「レインボー」は、大当り信頼度が１００％（確定）の保留表示態様である。また、「白」と「白点滅」とは、同じ白色を表示しているのであるが、点灯態様が異なるので、この明細書では、互いに異なる保留表示態様として取り扱うこととする。当該変動保留変化予告における当該変動保留表示１０４の保留表示態様には、先読み保留変化予告による保留表示１０２にない保留表示態様（「白点滅」、「デンジャー」および「レインボー」）が含まれている。すなわち、先読み保留変化予告では表示可能であるが、当該変動保留変化予告では表示されない保留表示態様がある。

【００３６】

また、当該変動保留変化予告における変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「青」、「緑」および「赤」であるときの大当り信頼度は、それぞれ、先読み保留変化予告による保留表示１０２が「青」、「緑」および「赤」であるときの大当り信頼度と同程度に設定されている。

以下、図３（ａ）～図３（ｃ）および図４（ａ）および図４（ｂ）を参照して、先読み保留変化予告および当該変動保留変化予告について説明する。また、以降の説明において、第１および第２の保留数表示部１０１，１２１の保留表示１０２の保留表示態様の変化（先読み保留変化予告）を、第１の保留数表示部１０１の保留表示１０２の保留表示態様の変化（第１の保留数表示部１０１を用いた先読み保留変化予告）を例に挙げて説明する。第２の保留数表示部１２１の保留表示１０２の保留表示態様の変化（第２の保留数表示部１２１を用いた先読み保留変化予告）については、第１の保留数表示部１０１の保留表示態様の変化の場合と同じであるので、説明を省略する。

【００３７】

図３（ａ）に示すように、第１特別図柄（演出図柄）の変動動作中で、かつ第１特別図柄用の保留数が2個である状態で、第１特別図柄始動口２６に新たな遊技球の入球があると、液晶表示ユニット２４の第１の保留数表示部１０１の保留表示１０２の数が2個から3個に増やされる。このとき、入賞と同時に先読み保留変化予告が実行されて、第１の保留数表示部１０１の増加分（たとえば3個目）の保留表示１０２の保留表示態様（色）が、「白」ではなく、所定の保留表示態様（図３（ａ）ではたとえば「青」）を呈する。そして、所定の期間の経過後、液晶表示ユニット２４に、たとえば、ハズレの演出図柄の組合せ（図３（ｂ）では、たとえば「２」「３」「４」）が停止表示される。

【００３８】

第１特別図柄（演出図柄）の変動動作の消化に伴い、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の保留表示１０２の保留表示位置が、１つずつ右側にシフト移行する。そして、最も右側に位置する保留表示１０２が当該変動保留表示部１０３にシフト移行し、当該変動保留表示部１０３において当該変動保留表示１０４に置換される。

そして、図３（ｃ）に示すように、保留表示１０２のシフト移行の際に、保留表示１０

２の保留表示態様が変化することもある。図３（ｃ）では、「保留3」の保留表示位置から「保留2」の保留表示位置へとシフト移行する保留表示１０２の色が「青」から「緑」になる場合を示している。

【００３９】

変動動作の消化が進み、図４（ａ）に示すように、前記の「緑」の保留表示１０２に対応する変動動作が変動開始される際には、この保留表示１０２に対応していた始動情報についての表示が、第１の保留数表示部１０１から当該変動保留表示部１０３にシフト移行し、当該変動保留表示部１０３において当該変動保留表示１０４として表示される。このとき、当該変動保留表示部１０３において表示される当該変動保留表示１０４の保留表示態様は、シフト移行前の「保留1」の保留表示１０２の保留表示態様と同じである。すなわち、保留表示１０２の保留表示態様（通常保留表示態様または特別保留表示態様）に対応する変動動作が変動開始される際には、その通常保留表示態様またはその特別保留表示態様（すなわち、通常表示態様または特別表示態様）が、当該変動保留表示１０４として継続して表示される。

【００４０】

そして、図４（ｂ）に示すように、演出図柄の変動動作の途中において、当該変動保留表示１０４の保留表示態様が、大当り信頼度が上昇するように変化（以下、このような変化を「ランクアップ」という。）する。図４（ｂ）では、当該変動保留表示１０４の保留表示態様がそれまでの「緑」から「青」に変化している。

この実施形態に示す先読み保留変化予告および当該変動保留変化予告は、変動動作の消化または時間の進行に伴って、先読み信頼度や大当り信頼度が上昇するかあるいは変わらないランクアップ型のものであり、先読み保留変化予告の先読み信頼度や当該変動保留変化予告の大当り信頼度が、変動動作の消化または時間の進行に伴って低下するような態様変化は行われない。

【００４１】

また、当該変動保留変化予告は、演出図柄の変動動作中に実行される。より具体的には、当該変動保留変化予告の実行タイミングとして、演出図柄の変動動作中（疑似連演出の１回目の変動動作を含む）の所定タイミング、ノーマルリーチ中の所定タイミング、およびスーパーリーチ中の所定タイミングのうちの少なくとも１回を例示できる。

なお、図３（ａ）では、入賞と同時に先読み保留変化予告が実行される場合を例に挙げて説明したが、むろん、先読み保留変化予告には、入賞時に保留表示１０２が態様変化せずに、シフト移行時に態様変化するものも含まれる。

【００４２】

図４は、パチンコ機１の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１は、AC24Ｖの交流電圧を受けて各種の直流電圧やシステムリセット信号などを出力する電源基板５３と、当該パチンコ機１の統括的な動作制御を司る主制御基板４０と、演出制御を司る演出制御基板４１と、パチンコ機１から遊技球を払い出すための払出制御基板４２とを備えている。主制御基板４０には、主基板中継基板５４を介して、電源基板５３および払出制御基板４２がそれぞれ接続されている。主制御基板４０には、演出インターフェイス基板４３を介して、演出制御基板４１および液晶表示制御基板４４がそれぞれ接続されている。電源基板５３は、演出インターフェイス基板４３を介して、演出制御基板４１および液晶表示制御基板４４にそれぞれ接続されている。第１演出操作ボタン１３および第２演出操作ボタン１２からの操作入力信号は、それぞれ、演出インターフェイス基板４３を介して演出制御基板４１に入力されるようになっている。

【００４３】

主制御基板４０は、ＣＰＵ４０Ａ（始動情報取得手段、抽選手段、先読み判定手段）、ＲＡＭ４０ＢおよびＲＯＭ４０Ｃを含むマイクロコンピュータを備えている。主制御基板４０には、演出制御基板４１や払出制御基板４２などに制御コマンドを送信するためのコマンド送信部が設けられている。

主制御基板４０には、第１および第２特別図柄表示手段３５，３６ならびに普通図柄表

示手段３７が制御対象として接続されている。また、主制御基板４０には、第１および第２特別図柄始動口２６，２７（図２参照）への入球をそれぞれ検出するための第１および第２特別図柄始動口入球センサ４６，４７が接続されており、第１および第２特別図柄始動口入球センサ４６，４７からの検出出力が直接入力されるようになっている。

【００４４】

また、主制御基板４０には、遊技盤中継基板４５を介して、普通図柄ゲート３４（図２参照）を遊技球が通過したことを検出するための普通ゲート通過センサ４８からの検出出力、可変入賞装置２９の大入賞口３０（図２参照）に遊技球が入ったことを検出するための大入賞口入球センサ４９からの検出出力が、それぞれ入力されるようになっている。

また、主制御基板４０には、遊技盤中継基板４５を介して、電動チューリップ役物２８（図２参照）を駆動するための電動チューリップ駆動機構（たとえばソレノイド類を含む）５１や、大入賞口開閉役物３１（図２参照）を開閉駆動するための大入賞口開閉機構（たとえばソレノイド類を含む）５２等が制御対象として接続されている。

【００４５】

演出制御基板４１は、演出インターフェイス基板４３を介して主制御基板４０に接続されている。演出制御基板４１は、ＣＰＵ（保留変化予告制御手段、特定表示予告制御手段）４１Ａ、ＲＡＭ４１ＢおよびＲＯＭ４１Ｃを含むマイクロコンピュータを備えている。演出制御基板４１には、液晶表示制御基板４４などに制御コマンドを送信するためのコマンド送信部が設けられている。演出制御基板４１には、演出インターフェイス基板４３を介して液晶表示制御基板４４が接続されている。

【００４６】

演出制御基板４１には、パチンコ機１の本体（前扉等）前面等に配置されるスピーカ９０や遊技ランプ９１が、演出インターフェイス基板４３および枠中継基板５５を介して、制御対象としてそれぞれ接続されている。

払出制御基板４２は、ＣＰＵ４２Ａ、ＲＡＭ４２Ｂ、ＲＯＭ４２Ｃ等を含むマイクロコンピュータを備えており、主制御基板４０に接続されている。払出制御基板４２には、賞球払出装置５６が制御対象として接続されている。

【００４７】

演出制御基板４１は、主制御基板４０からの制御コマンドに基づいて、液晶表示ユニット２４やスピーカ９０等の演出装置の演出内容を決定し、その演出内容が記された制御コマンドを制御対象に対して出力する。たとえば液晶表示ユニット２４の制御については、液晶表示制御基板４４には、演出制御基板４１からの制御コマンドが、演出インターフェイス基板４３を介して与えられ、与えられた制御コマンド（この場合、液晶制御用の制御コマンド）の内容に基づいて、液晶表示制御基板４４は液晶表示ユニット２４の表示を制御する。

【００４８】

液晶表示制御基板４４は、ＣＰＵ４４Ａ、ＲＡＭ４４ＢおよびＲＯＭ４２４Ｃを含むマイクロコンピュータを備えている。液晶表示制御基板４４には液晶表示ユニット２４が制御対象として接続されている。

図６は、主制御基板４０の電気的構成を示すブロック図である。図２、図４および図６を参照しつつ、主制御基板４０の構成について説明する。

主制御基板４０のＲＡＭ４０Ｂには、第１の始動情報記憶部６１、第２の始動情報記憶部６２、第１の始動保留カウンタ６３および第２の始動保留カウンタ６４が設けられている。

【００４９】

第１の始動情報記憶部６１には、第１特別図柄始動口２６への遊技球入球に対して実行される大当り抽選の結果が格納される。第１の始動情報記憶部６１には、大当り判定用乱数（第１抽選の結果を示す情報）、特別図柄用乱数（確率変動遊技の実行の有無を決定するための情報）、および変動パターン用乱数（以上の各乱数をまとめて「始動情報」という。）が最大でたとえば５つまで記憶可能である。具体的には、第１の始動情報記憶部６

１には、始動情報を記憶するための記憶エリアが５つ設けられている。これらの記憶エリアを、それぞれ、第０エリア（エリア0）、第１エリア（エリア1）、第２エリア（エリア2）、第３エリア（エリア3）および第４エリア（エリア4）ということにする。

【００５０】

第１の始動情報記憶部６１の第０エリアは、実行対象となっている始動情報を記憶するための領域である。以下において、「実行データ用エリア」という場合がある。

第１の始動情報記憶部６１の第１エリア～第４エリアの４つの領域は、実行が保留されている始動情報を記憶するための領域である。この第１エリア～第４エリアを総称する場合には、「保留データ用エリア」という場合がある。

【００５１】

第１特別図柄始動口２６に遊技球が入ったときには、第１の始動情報記憶部６１内の保留データ用エリアに、始動情報が記憶される。具体的には、第１エリアが空であれば第１エリアに始動情報が記憶され、第１エリアが空でなく第２エリアが空であれば第２エリアに始動情報が記憶され、第１および第２エリアが空でなく第３エリアが空であれば第３エリアに始動情報が記憶され、第１～第３エリアが空でなく第４エリアが空であれば第４エリアに始動情報が記憶される。

【００５２】

第１の始動情報記憶部６１の第０エリアに始動情報が記憶されておらず、かつ特別遊技状態中でない状態であることを条件に、第１の始動情報記憶部６１の第１～第４エリアに記憶されている始動情報が、それぞれ、第１の始動情報記憶部６１の第０～第３エリアに移行されるとともに、第４エリアが空にされる。そして、第１の始動情報記憶部６１の第０エリア（実行データ用エリア）に移行された始動情報が実行される。

【００５３】

第１の始動情報記憶部６１内の保留データ用エリア（第１～第４エリア）に記憶されている始動情報の数は、第１の始動保留カウンタ６３に記憶される。

第１の始動情報記憶部６１の第０エリア（実行データ用エリア）に始動情報が移行されると、当該始動情報に対応する特別変動動作が開始される。当該変動動作の開始時には、その始動情報に含まれる大当り判定用乱数が、大当り数値と一致するか、小当り数値と一致するか、あるいは大当り数値または小当り数値のいずれとも一致しないかが判定される。ＣＰＵ４０Ａは、大当り判定用乱数が大当り数値と一致するときは、その後特別遊技状態が実行される。特別遊技状態中は、２バイト構成の条件装置作動フラグの値が、００［Ｈ］から５Ａ［Ｈ］に切り換えられる。また、ＣＰＵ４０Ａは、大当り判定用乱数が小当り数値と一致するときは、その後小当り遊技が実行される。小当り遊技の実行中には、２バイト構成の小当り中フラグの値が、００［Ｈ］から５Ａ［Ｈ］に切り換えられる。

【００５４】

第２の始動情報記憶部６２には、第２特別図柄始動口２７への遊技球入球に対して実行される大当り抽選の結果が格納される。第２の始動情報記憶部６２には、大当り判定用乱数（第１抽選の結果を示す情報）、特別図柄用乱数（確率変動遊技の実行の有無を決定するための情報）、および変動パターン用乱数（以上の各乱数をまとめて「始動情報」という。）が最大でたとえば５つまで記憶可能である。具体的には、第２の始動情報記憶部６２には、始動情報を記憶するための記憶エリアが５つ設けられている。これらの記憶エリアを、それぞれ、第０エリア（エリア0）、第１エリア（エリア1）、第２エリア（エリア2）、第３エリア（エリア3）および第４エリア（エリア4）ということにする。

【００５５】

第２の始動情報記憶部６２の第０エリアは、実行対象となっている始動情報を記憶するための領域である。以下において、「実行データ用エリア」という場合がある。

第２の始動情報記憶部６２の第１エリア～第４エリアの４つの領域は、実行が保留されている始動情報を記憶するための領域である。この第１エリア～第４エリアを総称する場合には、「保留データ用エリア」という場合がある。

【００５６】

第２特別図柄始動口２７に遊技球が入ったときには、第２の始動情報記憶部６２内の保留データ用エリアに、始動情報が記憶される。具体的には、第１エリアが空であれば第１エリアに始動情報が記憶され、第１エリアが空でなく第２エリアが空であれば第２エリアに始動情報が記憶され、第１および第２エリアが空でなく第３エリアが空であれば第３エリアに始動情報が記憶され、第１～第３エリアが空でなく第４エリアが空であれば第４エリアに始動情報が記憶される。

【００５７】

第２の始動情報記憶部６２の第０エリアに始動情報が記憶されておらず、かつ特別遊技状態中でない状態であることを条件に、第２の始動情報記憶部６２の第１～第４エリアに記憶されている始動情報が、それぞれ、第２の始動情報記憶部６２の第０～第３エリアに移行されるとともに、第４エリアが空にされる。そして、第２の始動情報記憶部６２の第０エリア（実行データ用エリア）に移行された始動情報が実行される。

【００５８】

第２の始動情報記憶部６２内の保留データ用エリア（第１～第４エリア）に記憶されている始動情報の数は、第２の始動保留カウンタ６４に記憶される。

第２の始動情報記憶部６２の第０エリア（実行データ用エリア）に始動情報が移行されると、当該始動情報に対応する特別変動動作が開始される。当該変動動作の開始時には、その始動情報に含まれる大当り判定用乱数が、大当り数値と一致するか、小当り数値と一致するか、あるいは大当り数値または小当り数値のいずれとも一致しないかが判定される。ＣＰＵ４０Ａは、大当り判定用乱数が大当り数値と一致するときは、その後特別遊技状態が実行される。特別遊技状態中は、２バイト構成の条件装置作動フラグの値が、００［Ｈ］から５Ａ［Ｈ］に切り換えられる。また、ＣＰＵ４０Ａは、大当り判定用乱数が小当り数値と一致するときは、その後小当り遊技が実行される。小当り遊技の実行中には、２バイト構成の小当り中フラグの値が、００［Ｈ］から５Ａ［Ｈ］に切り換えられる。

【００５９】

図７は、演出制御基板４１の電気的構成を示すブロック図である。図２、図４および図７を参照しつつ、演出制御基板４１の構成について説明する。

図７に示すように、演出インターフェイス基板４３には、バッファ回路６５，６６などが実装されている。演出制御基板４１には、主制御基板４０から出力された制御コマンドが演出インターフェイス基板４３のバッファ回路６５を介して入力されるようになっている。

【００６０】

演出制御基板４１のＣＰＵ４１Ａは、制御コマンド（に含まれる変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］））に基づいて演出抽選を行い、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）で特定される演出概要に基づいて具体的な演出内容を決定する。この演出内容は、液晶表示ユニット２４への表示画像などの表示内容に限られず、ランプ類の点滅によるランプ演出の内容やスピーカ群からの発音などの音声内容を含む。演出制御基板４１から送信される制御コマンドは、バッファ回路６６を経由して、そのまま液晶表示制御基板４４や音声を出力するための音声制御基板などに出力される。

【００６１】

演出制御基板４１のＲＯＭ４１Ｃは、抽選表記憶部７５と、保留態様変化パターン記憶部７８とを含む。抽選表記憶部７５は、先読み保留変化予告用の抽選表や当該変動保留変化予告用の抽選表を含む々の抽選表（抽選テーブル）を記憶する。保留態様変化パターン記憶部７８に記憶される保留態様変化パターンは、後述する第２実施形態の保留態様変化パターンＰＤ（図３７参照）と同等のパターンを含む。

【００６２】

演出制御基板４１のＲＡＭ４１Ｂには、第１の保留メモリ７１と、第２の保留メモリ７２と、第１の保留カウンタ７３と、第２の保留カウンタ７４と、先読み保留変化予告フラグ７６と、保留態様変化パターン記憶部７７とが設けられている。第１の保留メモリ７１には、第１の始動情報記憶部６１に記憶されている始動情報の内容を表す先読み情報が、

第１の始動情報記憶部６１と対応する形で記憶されている。第２の保留メモリ７２には、第２の始動情報記憶部６２に記憶されている始動情報の内容を表す先読み情報が、第２の始動情報記憶部６２と対応する形で記憶されている。

【００６３】

図８は、第１および第２の保留メモリ７１，７２の構成を説明する図である。

第１の保留メモリ７１には、２バイトのデータからなる先読み情報をそれぞれ記憶するための記憶エリアが５つ設けられている。これらの記憶エリアを、それぞれ、第０先読み記憶エリアＭ１０、第１先読み記憶エリアＭ１１、第２先読み記憶エリアＭ１２、第３先読み記憶エリアＭ１３および第４先読み記憶エリアＭ１４ということにする。

【００６４】

第１の保留メモリ７１の第０先読み記憶エリアＭ１０は、第１の始動情報記憶部６１の第０エリアに対応している。第１の保留メモリ７１の第１先読み記憶エリアＭ１１は、第１の始動情報記憶部６１の第１エリアに対応している。第１の保留メモリ７１の第２先読み記憶エリアＭ１２は、第１の始動情報記憶部６１の第２エリアに対応している。第１の保留メモリ７１の第３先読み記憶エリアＭ１３は、第１の始動情報記憶部６１の第３エリアに対応している。第１の保留メモリ７１の第４先読み記憶エリアＭ１４は、第１の始動情報記憶部６１の第４エリアに対応している。

【００６５】

第２の保留メモリ７２には、２バイトのデータからなる先読み情報をそれぞれ記憶するための記憶エリアが５つ設けられている。これらの記憶エリアを、それぞれ、第０先読み記憶エリアＭ２０、第１先読み記憶エリアＭ２１、第２先読み記憶エリアＭ２２、第３先読み記憶エリアＭ２３および第４先読み記憶エリアＭ２４ということにする。

第２の保留メモリ７２の第０先読み記憶エリアＭ２０は、第２の始動情報記憶部６２の第０エリアに対応している。第２の保留メモリ７２の第１先読み記憶エリアＭ２１は、第２の始動情報記憶部６２の第１エリアに対応している。第２の保留メモリ７２の第２先読み記憶エリアＭ２２は、第２の始動情報記憶部６２の第２エリアに対応している。第２の保留メモリ７２の第３先読み記憶エリアＭ２３は、第２の始動情報記憶部６２の第３エリアに対応している。第２の保留メモリ７２の第４先読み記憶エリアＭ２４は、第２の始動情報記憶部６２の第４エリアに対応している。

【００６６】

図７に戻り、第１の保留カウンタ７３は、第１の保留メモリ７１の保留領域Ｍ１１～Ｍ１４に記憶されている先読み情報の個数を記憶するためのものである。第１の保留カウンタ７３の値に基づいて、液晶表示ユニット２４の第１の保留数表示部１０１（図３等参照）における第１特別図柄用の保留数の表示が行われる。

第２の保留カウンタ７４は、第２の保留メモリ７２の保留領域Ｍ２１～Ｍ２４に記憶されている先読み情報の個数を記憶するためのものである。第２の保留カウンタ７４の値に基づいて、液晶表示ユニット２４の第２の保留数表示部１０２（図３等参照）における第２特別図柄用の保留数の表示が行われる。

【００６７】

先読み保留変化予告フラグ７６は、先読み保留変化予告の実行中であるか否かを記憶しておくためのものである。先読み保留変化予告フラグ７６の値は、先読み保留変化予告の実行中にたとえば５Ａ［Ｈ］に設定され、また、先読み保留変化予告の非実行時にたとえば００［Ｈ］に設定されている。

保留態様変化パターン記憶部７７には、実行すると決定された先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンや、実行すると決定された当該変動保留変化予告用の保留態様変化パターンが記憶されている。また、保留態様変化パターン記憶部７７には、実行すると決定された（先読み保留変化予告用または当該変動保留変化予告用の）保留変化態様も記憶されている。

【００６８】

主制御基板４０から演出制御基板４１に入力される制御コマンドは、１バイト長のデジ

タルデータであるモードデータと、１バイト長のデジタルデータであるイベントデータとを含む２バイト構成である。そして、各制御コマンドでは、モードデータとイベントデータとは、連続して個別に送受される。モードデータは、演出情報の概要部分を指定するためのものであり、１６進数２桁の値を有している。イベントデータは、演出情報の具体的部分を指定するためのものであり、１６進数２桁の値を有している。

【００６９】

主制御基板４０から演出制御基板４１に送信される制御コマンドには、遊技の続行に関する多種の制御コマンドが含まれている。このような制御コマンドが演出制御基板４１に入力される度に、演出制御基板４１の種々のフラグ等の値が更新される。制御コマンドとして、たとえば、変動パターンコマンド（A0**［H］）や保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）、図柄コマンドを挙げることができる。

【００７０】

図９は、演出制御基板４１に送信される変動パターンコマンド（A0**［H］）を説明する図である。

変動パターンコマンド（A0**［H］）は、主制御基板４０において選択決定された変動パターンを、演出制御基板４１に対して通知するものである。変動パターンコマンド（A0**［H］）のモードデータはA0である。変動パターンコマンド（A0**［H］）のイベントデータは、特定の予告演出の発生に関する情報、たとえばリーチ状態を経由するリーチ演出や、疑似変動を伴う疑似連演出など、特定の予告演出の発生を指定する情報を含む変動パターン情報である。この変動パターン情報は、変動パターンは、始動情報に含まれる大当り判定用乱数値が大当り数値であるか否かあるいは小当り数値であるか否か、大当り判定用乱数値が大当り数値である場合の特別遊技状態の内容が第１特別遊技状態（16ラウンド）であるのか、あるいは第２特別遊技状態（2ラウンドの特別遊技状態）であるのか）によって、異なるように設けられている。コマンドのデータの後尾に記されている［H］という字は添え字であり、１６進数であることを意味するためのものである。

【００７１】

図１０および図１１は、演出制御基板４１に送信される保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）を説明する図である。保留加算コマンド（B2**［H］～B5**［H］）は、第１特別図柄始動口２６に遊技球が入球して、第１の始動情報記憶部６１に保留用として記憶されている始動情報の数（第１の始動保留カウンタ６３の値）が増加したことを、演出制御基板４１に対して通知するためのコマンドであり、また、第２特別図柄始動口２７に遊技球が入球して、第２の始動情報記憶部６２に保留用として記憶されている始動情報の数（第２の始動保留カウンタ６４の値）が増加したことを、演出制御基板４１に対して通知するためのコマンドである。保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）のモードデータは、B2、B3、B4、B5、B6、B7、B8およびB9である。保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）のデータの後尾に記されている［H］という字は添え字であり、１６進数であることを意味するためのものである。

【００７２】

保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）は、保留増加した始動情報の対象になる特別図柄表示手段３５，３６の種類（第１特別図柄表示手段３５であるのか、あるいは第２特別図柄表示手段３６であるのか）、および保留増加の直前（または直後に）における始動情報の数に応じて、モードデータの種類を異ならせている。モードデータの値が「B2［H］」～「B5［H］」である保留増加コマンド（図１０参照）は、第１特別図柄表示手段３５の変動動作の保留数に関する保留増加コマンドであり、モードデータの値が「B6［H］」～「B9［H］」である保留増加コマンド（図１１参照）は、第２特別図柄表示手段３６の変動動作の保留数に関する保留増加コマンドである。

【００７３】

また、先読み保留変化予告の実行が禁止される場合にも、保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）のイベントデータが異ならされている。このイベントデータの値が、先読み情報（の一つ）として第１または第２の保留メモリ７１，７２（図７または図８参照

）に格納される。

図１２Ａ～図１２Ｄは、演出制御基板４１の抽選表記憶部７５（図７参照）に記憶されている先読み保留変化予告用の抽選表Ｔ１の一例を示す図である。先読み保留変化予告用の抽選表Ｔ１は、先読み保留変化予告抽選処理（図２８参照）の際に用いられる（参照される）抽選表である。抽選表Ｔ１は、先読み保留変化予告の保留態様変化パターンを決定するためのものである。この実施形態において、先読み保留変化予告の保留態様変化パターンは、各保留記憶数における保留表示１０２（図３等参照）の保留表示態様の変化を規定している。図１２Ａ～図１２Ｄに示す抽選表Ｔ１では、先読み保留変化予告用として、たとえば合計３４通りの保留態様変化パターンが用意されている。先読み保留変化予告が実行されない場合（先読み保留変化予告なし）も含めると、抽選表Ｔ１を用いて、合計３５通りの保留態様変化パターンが決定されることになる。

【００７４】

たとえば、図１２Ａの一番右の欄に示す保留態様変化パターンの内容は、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「緑」、「青」、「青」および「白」である。この場合、その始動情報に対応する保留表示１０２（図３等参照）は、「保留4」の保留表示位置にあるときには「白」で表示され、「保留4」の保留表示位置から「保留3」の保留表示位置へのシフト移行時に、「白」から「青」に変化する。「保留3」の保留表示位置から「保留2」の保留表示位置へのシフト移行時には態様変化せず、「青」のまま維持（継続）される。そして、「保留2」の保留表示位置から「保留1」の保留表示位置へのシフト移行時に、「青」から「緑」に変化（昇格）する。

【００７５】

抽選表Ｔ１では、変動パターン（図９参照）の種別（イベントデータ）毎に、先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。たとえば、一例を紹介すると、図１２Ａに示すように、変動パターンの種別が通常変動（イベントデータの値が０２［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「青」、「白」、「白」および「白」となる保留保留態様変化パターンに、１２０個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「青」、「青」、「白」および「白」となる保留態様変化パターンに、９０個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「青」、「青」、「青」および「白」となる保留態様変化パターンに、６０個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「青」、「青」、「青」および「青」となる保留態様変化パターンに、３０個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。そして、残りの３００１個の先読み保留変化予告抽選用乱数が、先読み保留変化予告なしの保留態様変化パターン（「白」、「白」、「白」および「白」となる保留態様変化パターン）のパターンに割り当てられている。

【００７６】

このように、図１２Ａからは、変動態様が通常変動である場合（イベントデータが０４［Ｈ］）にも、保留表示１０２（図３等参照）を「青」の保留表示態様に変化させる先読み保留変化予告が実行されることがわかる。すなわち、始動情報に対応する変動パターンの種別がリーチパターンであるか否かに拘らず、先読み保留変化予告が実行可能である、といえる。

【００７７】

図１３Ａ～図１８は、演出制御基板４１の抽選表記憶部７５（図７参照）に記憶されている当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２～Ｔ７の一例を示す図である。当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２～Ｔ７は、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様に対応して設けられている。

【００７８】

図１３Ａ～図１３Ｄに示す当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２は、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「白」である場合の抽選表であり、図１４Ａ～図

１４Ｄに示す当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ３は、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「白点滅」である場合の抽選表である。図１５Ａ～図１５Ｃに示す当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ４は、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「青」である場合の抽選表であり、図１６Ａ～図１６Ｃに示す当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ５は、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」である場合の抽選表である。図１７Ａおよび図１７Ｂに示す当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ６は、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「赤」である場合の抽選表であり、図１８に示す当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ７は、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「デンジャー」である場合の抽選表である。

【００７９】

当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２～Ｔ７は、当該変動保留変化予告抽選処理（図３１参照）の際に用いられる（参照される）抽選表である。抽選表Ｔ２～Ｔ７は、当該変動保留変化予告の保留態様変化パターンと対応付けられている。

この実施形態において、当該変動保留変化予告の保留態様変化パターンは、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様（最終色）と、保留表示態様変化シナリオ（シナリオ1～シナリオ7のいずれか）とを規定するものである。保留表示態様変化シナリオ（シナリオ1～シナリオ7のいずれか）は、保留表示態様変化回数（アップ回数）と、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）とによって特定される。

【００８０】

保留表示態様変化シナリオが「シナリオ1」である場合、保留表示態様変化回数（アップ回数）は１回であり、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）は１回目の変動動作中（疑似１）である。保留表示態様変化シナリオが「シナリオ2」である場合、保留表示態様変化回数（アップ回数）は１回であり、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）はノーマルリーチ中（ノーマル中）である。保留表示態様変化シナリオが「シナリオ3」である場合、保留表示態様変化回数（アップ回数）は１回であり、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）はスーパーリーチ中（スーパー中）である。保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である場合、保留表示態様変化回数（アップ回数）は２回であり、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）は、１回目の変動動作中（疑似１）およびノーマルリーチ中（ノーマル中）の双方である。保留表示態様変化シナリオが「シナリオ5」である場合、保留表示態様変化回数（アップ回数）は２回であり、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）は、１回目の変動動作中（疑似１）およびスーパーリーチ中（スーパー中）の双方である。保留表示態様変化シナリオが「シナリオ6」である場合、保留表示態様変化回数（アップ回数）は２回であり、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）は、ノーマルリーチ中（ノーマル中）およびスーパーリーチ中（スーパー中）の双方である。保留表示態様変化シナリオが「シナリオ7」である場合、保留表示態様変化回数（アップ回数）は３回であり、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）は、１回目の変動動作中（疑似１）、ノーマルリーチ中（ノーマル中）およびスーパーリーチ中（スーパー中）の各々である。

【００８１】

換言すると、当該変動保留変化予告の保留態様変化パターンは、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様と、保留表示態様変化回数（アップ回数）と、保留表示態様変化のタイミング（アップタイミング）とのそれぞれと対応付けられている。

たとえば、図１３Ａの一番右の欄に示す保留態様変化パターンの内容は、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「赤」であり、保留表示態様変化シナリオが「シナリオ2」である。この場合、その始動情報に対応する当該変動保留表示１０４（図３等参照）の保留表示態様が、変動開始当初の「白」から、ノーマルリーチ中に「赤」に変化する。当該変動保留表示１０４の変化回数は１回である。

【００８２】

また、たとえば、図１３Ｃの一番右の欄に示す保留態様変化パターンの内容は、当該変

動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「デンジャー」であり、保留表示態様変化シナリオが「シナリオ6」である。この場合、その始動情報に対応する当該変動保留表示１０４（図３等参照）の保留表示態様は、変動開始当初の「白」から、ノーマルリーチ中およびスーパーリーチ中にそれぞれ変化し、２段階で「デンジャー」に到達する。

【００８３】

抽選表Ｔ２～Ｔ７では、変動パターンの種別（イベントデータ）毎に、先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。たとえば、一例を紹介すると、図１３Ａ～図１３Ｄに示すように、変動パターンの種別がハズレのノーマルロング（イベントデータの値が０４［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「青」であり、かつ保留表示態様変化シナリオが「シナリオ1」である保留態様変化パターンに、２００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「緑」であり、かつ保留表示態様変化シナリオが「シナリオ1」である保留態様変化パターンに、１５０個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「緑」であり、かつ保留表示態様変化シナリオが「シナリオ2」である保留態様変化パターンに、１５０個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「緑」であり、かつ保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である保留態様変化パターンに、１００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。そして、残りの２７０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が、当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）に割り当てられている。

【００８４】

図１３Ａ～図１８に示すように、各抽選表Ｔ２～Ｔ７では、変動態様が通常変動である場合（イベントデータが０２［Ｈ］）には、３３０１個全ての当該変動保留変化予告抽選用乱数が、当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）に割り当てられている。すなわち、始動情報に対応する変動パターンの種別がリーチパターンである場合に限り、当該変動保留変化予告が実行可能である、といえる。

【００８５】

また、電源投入に伴い、電源投入状態を示す電圧レベル（たとえばオン状態）の電圧降下信号が主制御基板４０に入力される。電圧降下信号が電源投入状態を示す電圧レベルであると、ＣＰＵ４０Ａは、払出制御基板４２が正常に立ち上がったことを確認した後、電源基板から付与されているＲＡＭクリア信号のレベルを判別し、ＲＡＭクリア信号がＬレベルである場合はＲＡＭ４０Ｂの全領域を零クリアするとともに、ＲＡＭクリア信号がＨレベルである場合はＲＡＭ４０Ｂに記憶されているバックアップデータの有効／無効を判別する。

【００８６】

これらの処理の実行完了に伴い、システムリセット処理が終了され、メイン処理（メインループの処理）を無限ループに入る。メイン処理の無限ループ中には、ＣＰＵ４０Ａを割込み禁止状態にセットした状態で、各種のカウンタについて更新処理を実行し、その実行終了後にＣＰＵ４０Ａを割込許可状態に戻す。メイン処理の無限ループ中は、4msec毎に、マスク可能なタイマ割込処理が実行される。よ
詳しくは、ＣＰＵ４０Ａでは、当該ＣＰＵ４０Ａが割込許可状態にあることを条件に、4msec毎にメイン処理が中断され、タイマ割込処理が実行される。

【００８７】

図１９は、主制御基板４０におけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。タイマ割込処理について、図４、図６および図１９を参照しつつ説明する。

タイマ割込処理が開始されると、ＣＰＵ４０Ａのレジスタを保存することなく、速やかに異常電源チェック処理が実行される（ステップＳ１）。異常電源チェック処理では、主制御基板４０に接続された電源基板５３から主制御基板４０に供給されている電圧降下信号のレベルが判定される。この電圧降下信号のレベルが電源遮断を示すレベルであること

が一または複数回のタイマ割込処理に跨って検出されると、その後バックアップ処理に移行する。

【００８８】

一方、電圧降下信号が電源遮断を示さないレベルであることが判定された場合は、遊技動作の時間を管理している各タイマについて、タイマの更新（減算）が行われる（Ｓ２：タイマ管理処理）。

次いで、入力管理処理が実行される（ステップＳ３）。入力管理処理は、パチンコ機１に設けられた各種センサの検出出力の内容（たとえば、各種検出センサがオンオフ信号を出力する場合にはオン状態かオフ状態か）を記憶したり、その信号に基づくデータを定期的に更新したりする処理である。各種センサとして、たとえば第１および第２特別図柄始動口入球センサ４６，４７、普通ゲート通過センサ４８ならびに大入賞口入球センサ４９等を例示することができる。

【００８９】

次いで、後述する普通図柄管理処理（ステップＳ７）における普通図柄判定で使用される当り判定用乱数カウンタ（図示しない）の値や、後述する第１および第２特別図柄管理処理（ステップＳ９，Ｓ１０）における大当り判定用乱数判定処理で使用される大当り判定用乱数カウンタ（図示しない）の値が更新される（Ｓ４：タイマ割込内乱数管理処理）。

次いで、賞球払出装置５６に遊技球を供給するための球供給機構（図示しない）に対する遊技球の補給停止の有無や遊技球の詰まりの有無を判定するエラー管理処理が行われる（ステップＳ５）。このエラー管理処理では、パチンコ機１内部の異常発生の有無も判定されるようになっている。

【００９０】

次いで、入賞口（たとえば、第１および第２特別図柄始動口２６，２７ならびに大入賞口３０）への入球（入賞）に対し、入賞情報の確認および制御コマンドの作成を行う賞球管理処理が行われる（ステップＳ６）。賞球管理処理では、各入賞口２６，２７，３０に関連して設けられた入球センサ４６，４７，４９の検出出力が主制御基板４０に入力されると、主制御基板４０のＣＰＵ４０Ａが、これらの検出出力に基づいて、払出個数を賞球払出装置５６に指示するための制御コマンドを作成する。

【００９１】

なお、このとき、主制御基板４０に設けられた、大入賞口３０への入賞を無効とする状態であることを表す大入賞口入賞無効フラグ（図示しない）の値が５Ａ［Ｈ］であれば、大入賞口３０の入賞による賞球払出しのための制御信号が送信されず、払出しは行われない。

次いで、普通図柄管理処理が行われる（ステップＳ７）。普通図柄管理処理では、電動チューリップ役物２８を拡開動作させるか否かを判定する普通図柄判定処理（前述の普通図柄抽選と同等）が実行される。より詳しくはステップＳ４のタイマ割込内乱数管理処理によって更新された普通図柄判定用乱数カウンタ（図示しない）から取得された普通図柄判定用乱数の値を普通図柄当り数値と対比する。

【００９２】

そして、電動チューリップ役物２８の拡開動作が判定された場合には、電動チューリップ役物２８の拡開動作に向けた処理が実行されるとともに、その後、電動チューリップ役物２８の拡開動作を実現するための処理が実行される（Ｓ８：普通電動役物管理処理）。普通電動役物管理処理では、次いで、電動チューリップ役物２８の拡開動作が実行される。電動チューリップ役物２８の拡開動作の実行時間は減算タイマからなる普通電動役物タイマ（図示しない）によって合計時されており、この普通電動役物タイマの値が零になるまで、この拡開動作の実行が継続される。

【００９３】

次いで、第１特別図柄管理処理が行われる（ステップＳ９）。この第１特別図柄管理処理では、第１特別図柄始動口２６への入球に伴う一連の抽選処理が実行される。

第１特別図柄管理処理（Ｓ９）の終了後、次いで、第２特別図柄管理処理が行われる（ステップＳ１０）。この第２特別図柄管理処理では、第２特別図柄始動口２７への入球に伴う一連の抽選処理が実行される。

【００９４】

第１特別図柄管理処理に含まれる大当り判定用乱数判定処理において大当りであると判定された場合には、その後、大入賞口３０の開放動作（大入賞口開閉役物３１の開閉動作）に向けた処理が実行され、その後大入賞口３０の開放動作を実現するための処理が実行される（Ｓ１１：特別電動役物管理処理）。

次いで、主制御基板４０で管理する所定のランプ（遊技ランプ９１等）に点灯動作や消灯動作を行わせるランプ管理処理が実行される（ステップＳ１２）。

【００９５】

次いで、それぞれソレノイドからなる大入賞口開閉機構５２を管理するソレノイド管理処理が実行される（ステップＳ１３）。

次いで、ＣＰＵ４０Ａを割込み許可状態に戻した後（ステップＳ１４）、タイマ割込処理を終える。これにより、タイマ割込処理のルーチンを脱し、無限ループのメイン処理（システムリセット処理）が実行される。このメイン処理では、電圧異常の監視とタイマ割込処理の有無の監視との確認が行われる。

【００９６】

次いで、図１９の普通図柄管理処理（Ｓ７）および普通電動役物管理処理（Ｓ８）について、図５を参照して具体的に説明する。ＲＡＭ４０Ｂには、普通図柄始動メモリ（図示しない）が設けられている。普通図柄始動メモリは、普通図柄判定用乱数を最大でたとえば５つまで記憶可能である。具体的には、普通図柄始動メモリには、普通図柄判定用乱数を記憶するための記憶領域が５つ設けられている。これらの記憶領域を、それぞれエリア0、エリア1、エリア2、エリア3、エリア4ということにする。

【００９７】

エリア1～エリア4の４つの領域は、実行が保留されている普通図柄判定用乱数を記憶するための領域である。エリア1～エリア4を総称する場合には、「保留データ用領域」ということにする。普通図柄ゲート３４を遊技球が通過したときには、普通図柄始動メモリ内の保留データ用領域に、普通図柄判定用乱数が記憶される。具体的にはエリア1が空であればエリア1に普通図柄判定用乱数が記憶され、エリア1が空でなくエリア2が空であればエリア2に普通図柄判定用乱数が記憶され、エリア1およびエリア2が空でなくエリア3が空であればエリア3に普通図柄判定用乱数が記憶され、エリア1～エリア3が空でなくエリア4が空であればエリア4に普通図柄判定用乱数が記憶される。エリア0は、実行対象となっている普通図柄判定用乱数を記憶するための領域である。

【００９８】

普通図柄始動メモリ内のエリア1～エリア4のうち、少なくともエリア1に普通図柄判定用乱数が記憶されている場合には、電動チューリップ役物２８が拡開動作中でないことを条件として、エリア1～エリア4の記憶内容が、エリア0～エリア3にそれぞれ移行されるとともに、エリア4が空にされる。そして、エリア0に移行された普通図柄判定用乱数の判定が実行される。

【００９９】

具体的には、その普通図柄判定用乱数値と普通図柄当り数値とに基づいて普通図柄抽選が実行されるとともに、その抽選結果に応じた普通図柄表示手段３７の変動動作が実行される。そして、普通図柄抽選に当選すると、普通図柄表示手段３７における変動動作の終了後、電動チューリップ役物２８が拡開する。これにより、第２特別図柄始動口２７が開放する。

【０１００】

なお、ＲＡＭ４０Ｂの普通図柄始動メモリに対する普通図柄判定用乱数値の格納に代えて、取得した普通図柄判定用乱数値と普通図柄当り数値とに基づく普通図柄抽選の結果自体を格納するようにしてもよい。

図２０は、図１９の第１特別図柄管理処理（Ｓ９）の流れを示すフローチャートである。第１特別図柄管理処理において、ＣＰＵ４０Ａは、まず、第１特別図柄始動口チェック処理を行う（ステップＳ２１）。図２１は、第１特別図柄始動口チェック処理の流れを示すフローチャートである。以下、図５、図２０および図２１を参照しながら説明する。

【０１０１】

図２１において、第１特別図柄始動口チェック処理（Ｓ２１）では、第１特別図柄始動口２６に遊技球が入球（入賞）したか否かが判別される（ステップＳ３１）。この判別は、第１特別図柄始動口入球センサ３８の検出出力に基づいて実行される。第１特別図柄始動口２６に遊技球が入球したと判別された場合には（ステップＳ３１でＹＥＳ）、第１の始動保留カウンタ６３の値（第１特別図柄保留球数）が所定の保留球数上限値（第１特別図柄保留球数ＭＡＸ。たとえば４）に達している否かが判別される（ステップＳ３２）。

【０１０２】

第１の始動保留カウンタ６３の値が保留球数上限値（特別図柄保留球数ＭＡＸ）に達していない場合には（ステップＳ３２でＮＯ）、すなわち、第１の始動保留カウンタ６３の値が３以下であれば、第１の始動保留カウンタ６３の値が１だけインクリメント(+1)される（ステップＳ３３）。

また、始動情報（乱数）が取得されて、第１の始動情報記憶部６１（図示しない）内の保留データ用領域に記憶される（ステップＳ３４）。具体的には、ＣＰＵ４０Ａは、大当り判定用乱数カウンタ（図示しない）から大当り判定用乱数を取得するとともに、特別図柄用乱数カウンタ（図示しない）から特別図柄用乱数を取得し、大当り判定用乱数および特別図柄用乱数を第１の始動情報記憶部６１内の保留データ用領域に格納する。また、ＣＰＵ４０Ａは、第１変動パターン用乱数カウンタ（図示しない）から第１変動パターン用乱数を取得するとともに、第２変動パターン用乱数カウンタ（図示しない）から第２変動パターン用乱数を取得し、第１および第２変動パターン用乱数を、第１の始動情報記憶部６１内の保留データ用領域に格納する。さらに、ＣＰＵ４０Ａは、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）（前述の制御コマンドの一種）を演出制御基板４１に向けて送信する（ステップＳ３５）。その後、図２０のステップＳ２２に移行する。

【０１０３】

なお、第１の始動情報記憶部６１に対する大当り判定用乱数の格納に代えて、取得した大当り判定用乱数を予め定める大当り数値と比較判定することによる大当り抽選の結果自体を格納するようにしてもよい。

ステップＳ３１で第１特別図柄始動口２６に遊技球が入球したと判別されなかった場合（ステップＳ３１でＮＯ）、またはステップＳ３２で第１の始動保留カウンタ６３の値が保留球数上限値（保留球数ＭＡＸ）に達していると判別された場合（ステップＳ３２でＹＥＳ）には、そのまま図２０のステップＳ２２に移行する。

【０１０４】

図２０に戻り、ステップＳ２２では、ＣＰＵ４０Ａは、ＲＡＭ４０Ｂ内に設けられた小当り中フラグの値を参照して、パチンコ機１が小当り遊技中であるか否かを調べる。

【０１０５】

このパチンコ機１では、小当り遊技が実行されているときには、小当り中フラグ（２バイト構成）の値がたとえば５Ａ［Ｈ］に設定され、小当り遊技が実行されていないときには、小当り中フラグのフラグ値がたとえば００［Ｈ］に設定されているようになっている。

ステップＳ２３では、ＣＰＵ４０Ａは、ＲＡＭ４０Ｂ内に設けられた条件装置作動フラグの値を参照して、パチンコ機１が特別遊技状態の実行中であるか否かを調べる。

【０１０６】

このパチンコ機１では、特別遊技状態が実行されているときには、条件装置作動フラグ（２バイト構成）の値がたとえば５Ａ［Ｈ］に設定され、特別遊技状態が実行されていないときには、条件装置作動フラグのフラグ値がたとえば００［Ｈ］に設定されているようになっている。

パチンコ機１が小当り遊技の実行中または特別遊技状態の実行中である場合には（ステップＳ２２またはＳ２３でＹＥＳ）、ステップＳ２９に移行する。ステップＳ２９では、第１特別図柄表示手段３５の表示に用いられる第１特別図柄表示データの更新処理が実行される。そして、図１９のステップＳ１０に移行する。

【０１０７】

一方、パチンコ機１が小当り遊技の実行中でなく、かつ特別遊技状態の実行中でない場合には（ステップＳ２２およびＳ２３でＮＯ）、第１特別図柄動作ステータスが判別される。第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別変動動作が停止中であることを示す値（たとえば００［Ｈ］または「０１［Ｈ］」）である場合（所定の開始条件が成立）には（ステップＳ２４でＹＥＳ）、ＣＰＵ４０Ａは第１特別図柄変動開始処理を実行する（ステップＳ２６）。

【０１０８】

ステップＳ２６の第１特別図柄変動開始処理では、第２の始動保留カウンタ６４の値や第２特別図柄動作ステータスの値が判別され、第２の始動保留カウンタ６４の値が零であり、かつ第２特別図柄動作ステータスの値が零であれば、第１の始動保留カウンタ６３の値が零であるか否かが判別される。第１の始動保留カウンタ６３の値が零である場合には、第１特別図柄動作ステータスの値が００［Ｈ］に設定されている。そして、第１特別図柄表示データの更新処理（Ｓ２９）が行なわれた後、図１９のステップＳ１０に移行する。

【０１０９】

第１の始動保留カウンタ６３の値が零でないとき（１以上のとき）には、第１特別図柄の変動動作を開始させるための処理が実行される。すなわち、第１の始動保留カウンタ６３の値が１だけデクリメント(-1)されるとともに、第１の始動情報記憶部６１内の保留データ用領域（エリア1～エリア4）の内容が、それぞれエリア0～エリア3に移行される。これにより、第１の始動情報記憶部６１内のエリア1に記憶されていた始動情報が実行データ用領域（エリア0）に記憶される。その後、第１の始動情報記憶部６１内のエリア4の内容が空にされる。

【０１１０】

そして、第１の始動情報記憶部６１内の実行データ用領域に記憶された始動情報に含まれる大当り判定用乱数の値と大当り数値とが比較されることにより、特別遊技状態が実行される大当りか否かが判定される（大当り判定）。

【０１１１】

そして、第１の始動情報記憶部６１内の実行データ用領域に記憶された始動情報に含まれる大当り判定用乱数の値と大当り数値とが比較されることにより、特別遊技状態が実行される大当りか否かが判定される（大当り判定）。

大当り判定が行なわれた場合には、大当り判定の結果および始動情報に含まれる第１特別図柄用乱数の値に基づいて、第１特別変動動作の後に第１特別図柄表示手段３５に停止表示すべき第１特別図柄が決定される。また、大当り判定の結果ならびに始動情報に含まれる第１および第２変動パターン用乱数の値に基づいて、液晶表示ユニット２４における演出図柄の変動動作の態様である変動パターンが決定される。主制御基板４０において決定された変動パターンは、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）を介して演出制御基板４１に付与される。演出制御基板４１は、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）のイベントデータから変動パターンを読み出し、具体的な変動内容を決定する。その後、液晶表示ユニット２４において、演出図柄の変動動作が開始される。

【０１１２】

さらに、第１特別図柄の変動時間等を計時するための第１特別図柄動作タイマ（図示しない）に変動時間がセットされる。第１特別図柄動作タイマは、減算型のタイマである。また、第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別変動動作が開始されたことを示す値（たとえば「０２［Ｈ］」に設定される。第１特別図柄変動開始処理が終了すると、ステップＳ２９に移行し、第１特別図柄表示データの更新処理が実行される。そして、図１９

のステップＳ３に移行する。

【０１１３】

ステップＳ２４において、第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別変動動作が停止中であることを示す値（たとえば００［Ｈ］または「０１［Ｈ］」）でないと判別された場合には（ステップＳ２４でＮＯ）、第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別変動動作が開始されたことを示す値（たとえば「０２［Ｈ］」）であるか否かが判別される（ステップＳ２５）。

【０１１４】

第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別図柄の変動動作が開始されたことを示す値（たとえば「０２［Ｈ］」）であると判別された場合には（ステップＳ２５でＹＥＳ）、ＣＰＵ４０Ａは第１特別図柄変動中処理を実行する（ステップＳ２７）。

第１特別図柄変動中処理においては、第１特別図柄動作タイマの値が零になったか否かが常に監視されている。そして、第１特別図柄動作タイマの値が零になると、第１特別変動動作を停止させる処理が実行されるともに、第１特別図柄動作タイマに所定時間（たとえば500msec）がセットされる。また、第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別変動動作を停止すべき状態になったことを示す値（たとえば「０３［Ｈ］」）に設定される。第１特別図柄変動中処理が終了すると、ステップＳ２９に移行し、第１特別図柄表示データの更新処理が実行される。そして、図１９のステップＳ１０に移行する。

【０１１５】

ステップＳ２５において、第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別変動動作が開始されたことを示す値（たとえば「０２［Ｈ］」）でないと判別された場合には（ステップＳ２５でＮＯ）、ＣＰＵ４０Ａは、第１特別図柄動作ステータスの値が、第１特別図柄変動中処理において第１特別変動動作を停止すべき状態になったことを示す値（たとえば「０３［Ｈ］」）であると判断し、第１特別図柄確認時間中処理を実行する（ステップＳ２８）。

【０１１６】

第１特別図柄確認時間中処理においては、第１特別図柄動作タイマの値が零になったか否かが常に監視されている。そして、第１特別図柄動作タイマの値が零になると、第１特別図柄動作ステータスの値が「０１［Ｈ］」に設定される等の処理が行われる。なお、大当り判定の結果が大当りの場合には、前述した条件装置作動フラグの値が５Ａ［Ｈ］に設定される。また、大当り判定の結果が小当りの場合には、前述した小当り中フラグの値が５Ａ［Ｈ］に設定される。第１特別図柄確認時間中処理が終了すると、ステップＳ２９に移行し、第１特別図柄表示データの更新処理が実行される。そして、図１９のステップＳ１０に移行する。第１特別図柄確認時間中処理において、条件装置作動フラグの値が５Ａ［Ｈ］に設定された場合には、図１９のステップＳ１１の特別電動役物管理処理では、特別遊技状態を実現させるための処理が実行される。

【０１１７】

図１９に戻って、ステップＳ１０に示す第２特別図柄管理処理は、次に述べる相違点を除いて、第１特別図柄管理処理（Ｓ９。図２０参照）と同等の処理である。第２特別図柄管理処理では、第１特別図柄管理処理についての前述の説明において、第１特別図柄と第２特別図柄とを入れ替えた内容の処理が実行される（図２０および図２１に括弧書きで示す）。

【０１１８】

前記の相違点は、第２特別図柄変動開始処理において、第２の始動保留カウンタ６４の値が零であれば、第１の始動保留カウンタ６３や第１特別図柄動作ステータスの値に拘らず、第２特別図柄動作ステータスの値が００［Ｈ］に設定されている点である。すなわち、パチンコ機１では、第２特別図柄の変動動作が、第１特別図柄の変動動作に優先して実行される。

【０１１９】

図２２は、図１９の特別電動役物管理処理（Ｓ１１）の流れを示すフローチャートであ

る。図２、図５および図２２を参照しつつ、特別電動役物管理処理について説明する。

特別電動役物管理処理において、まず、ＣＰＵ４０Ａは小当り中フラグの値および条件装置作動フラグの値を参照する（ステップＳ４１，Ｓ４３）。そして、小当り中フラグの値が５Ａ［Ｈ］である場合（ステップＳ４１でＹＥＳ）、ＣＰＵ４０Ａは小当り遊技を実行し（ステップＳ４２）、特別電動役物管理処理はその後リターンされる。

【０１２０】

また、小当り中フラグおよび条件装置作動フラグの値がいずれも００［Ｈ］である場合（ステップＳ４１でＮＯかつステップＳ４３でＮＯ）、特別電動役物管理処理はそのままリターンされる。

一方、条件装置作動フラグの値が５Ａ［Ｈ］である場合（ステップＳ４３でＹＥＳ）、特別遊技状態を実行するために、次いで、ＣＰＵ４０Ａは、実行中の特別遊技状態の動作状況を示すための特別電動役物動作ステータス（図示しない）の値を参照する（ステップＳ４４～Ｓ４７）。

【０１２１】

特別電動役物動作ステータスは、たとえば００［Ｈ］（大当り開始）、「０１［Ｈ］」（特別電動役物動作開始中）、「０２［Ｈ］」（特別電動役物動作中）、「０３［Ｈ］」（特別電動役物動作継続判定中）および「０４［Ｈ］」（大当り終了中）の値を示し、特別遊技状態の進行度合いが進むにつれて、その値が大きくなる。

特別電動役物動作ステータスの値がたとえば００［Ｈ］である場合（ステップＳ４４でＹＥＳ）、ＣＰＵ４０Ａは、ファンファーレ等の実行等、特別遊技状態を開始するための大当り開始処理を実行する（ステップＳ４８）。また、特別電動役物動作ステータスの値が「０１［Ｈ］」であると（ステップＳ４５でＹＥＳ）、ＣＰＵ４０Ａは、大入賞口開閉役物３１の開閉動作を開始するための特別電動役物動作開始処理を実行する（ステップＳ４９）。また、特別電動役物動作ステータスの値が「０２［Ｈ］」であると（ステップＳ４６でＹＥＳ）、ＣＰＵ４０Ａは、大入賞口開閉役物３１の開閉動作を実行するための特別電動役物動作中処理を実行する（ステップＳ５０）。また、特別電動役物動作ステータスの値がたとえば「０３［Ｈ］」であると（ステップＳ４７でＹＥＳ）、ＣＰＵ４０Ａは、大入賞口開閉役物３１の開閉動作を継続するか否か（次のラウンドに移行するか否か）の特別電動役物動作継続判定処理を実行する（ステップＳ５１）。また、特別電動役物動作ステータスの値がたとえば「０４［Ｈ］」である場合（ステップＳ４７でＮＯ）、ＣＰＵ４０Ａは、特別遊技状態を終了するための大当り終了処理を実行する（ステップＳ５２）。ステップＳ４８～Ｓ５２の各処理の後、特別電動役物管理処理はリターンされて、図１９のステップＳ１２のランプ管理処理に移行する。

【０１２２】

図２３～図２６は、液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である。図２３～図２６を参照しつつ、当該変動保留変化予告について、より具体的に説明する。

当該変動保留変化予告では、当該変動保留変化予告に関連してカード予告（第１特別演出）が実行される。この実施形態において、カード予告は、期待度示唆カードおよび／または保留態様変化カードを使用した予告であり、期待度示唆カードおよび／または保留態様変化カードが、１回または複数回連続して出現する。この実施形態では、１回のカード予告において使用されるカードの上限を３枚（すなわち１回のカード予告における予告回数は上限３回）としている。期待度示唆カードは、プレミアカード１１１（図３３（ａ）参照）および期待度示唆低カード１１２（図３３（ｂ）参照）を含む。プレミアカード１１１は、大当り信頼度が極めて高う旨を告知または示唆するカードである。期待度示唆低カード１１２は、大当り信頼度が高いものの、プレミアカード１１１の大当り信頼度よりも低い旨を告知または示唆するカードである。保留態様変化カードは、図２３（ｃ）に示すランクアップ（ＲＡＮＫ　ＵＰ）カード１１３を含む。ランクアップカード１１３は、当該変動保留変化予告において当該変動保留表示１０４の態様変化（ランクアップ（昇格））の実行を告知するカードである。１回のカード予告において、期待度示唆カードおよび保留態様変化カードの出現枚数（回数）は、それぞれ２回を上限としている。

【０１２３】
図２３～図２６では、当該変動保留変化予告における当該変動保留表示１０４の態様変化（ランクアップ（昇格））が、演出図柄の変動動作中、ノーマルリーチ中およびスーパーリーチ中の合計３回実行される場合の演出図柄の変動動作を例に挙げて説明する。各当該変動保留変化予告の実行に先立ってカード予告が実行される。そのため、図２３～図２６の例では、カード予告は、当該変動保留変化予告と同様、演出図柄の変動動作中、ノーマルリーチ中およびスーパーリーチ中の合計３回実行される。

【０１２４】
全ての演出図柄の変動動作中の開始後（図２３（ａ））、１回目のカード予告が実行される。カード予告では、カード予告の実行を予告するためのカード予告事前演出が行われる。図２３（ｂ）に示すように、カード予告事前演出は、予告内容を隠した状態の隠蔽カード１１４を液晶表示ユニット２４に出現させる演出である。隠蔽カード１１４が出現してから所定時間の経過後、隠蔽カード１１４の内容が明かされる演出が行われる。図２３（ｃ）では、隠蔽カード１１４の内容は、ランクアップカード１１３である。ランクアップカード１１３の表示後、変動開始変動開始当初「白」であった当該変動保留表示１０４の保留表示態様が、図２４（ａ）に示すように、たとえば「青」に変化（昇格）する。

【０１２５】
その後、リーチが成立し、ノーマルリーチの演出が実行される。ノーマルリーチの演出中において、図２４（ｂ）に示すように、液晶表示ユニット２４に隠蔽カード１１４が再度出現する。隠蔽カード１１４が出現してから所定時間の経過後、隠蔽カード１１４の内容が明かされる演出が行われる。図２４（ｃ）では、隠蔽カード１１４の内容は、ランクアップカード１１３である。ランクアップカード１１３の表示後、それまで「青」であった当該変動保留表示１０４の保留表示態様が、図２５（ａ）に示すようにたとえば「赤」に変化（昇格）する。

【０１２６】
その後、ノーマルリーチの演出からスーパーリーチの演出に発展する。ノーマルリーチの演出中において、図２５（ｂ）に示すように、液晶表示ユニット２４に隠蔽カード１１４が再度出現する。隠蔽カード１１４が出現してから所定時間の経過後、隠蔽カード１１４の内容が明かされる演出が行われる。図２５（ｃ）では、隠蔽カード１１４の内容は、プレミアカード１１１である。プレミアカード１１１の表示後、たとえば図２６（ａ）に示すように、液晶表示ユニット２４において極めて大当り信頼度の高いプレミア演出が実行される。

【０１２７】
また、カード予告に併せて／代えて、当該変動保留変化予告に関連して先読みカード予告が行われることもある。先読みカード予告は、カード予告と同様、期待度示唆カードおよび／または保留態様変化カードを使用した予告である。先読みカード予告が、カード予告と異なる点は、カード予告の実行を予告するためのカード予告事前演出を、その演出図柄の変動開始前から開始する点である。先読みカード予告には、カードを２枚以上用いる複数カード予告（図２６（ｂ）参照）と、演出操作ボタン（たとえば第１演出操作ボタン１３）の操作に応じて演出を発展させるボタン付きカード予告と、演出操作ボタン（たとえば第１演出操作ボタン１３）の連続操作（連射押）に応じて演出を発展させる連打カード予告とが用意されている。

【０１２８】
なお、前述の説明では、当該変動保留変化予告の実行時には必ずカード予告を併せて実行させるものとして説明したが、選択的にカード予告を実行させるものであってもよい。
図２７は、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）の受信時における演出制御基板４１の処理の流れを示すフローチャートである。図２８は、図２７の先読み保留変化予告抽選処理（Ｓ６５）の内容を示すフローチャートである。図２９は、図２７の先読みカード予告抽選処理（Ｓ６６）の内容を示すフローチャートである。以下、図５、図７および図２７～図２９を参照しつつ説明する。

【０１２９】
主制御基板４０からの保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）を演出制御基板４１が受信すると、ＣＰＵ４１Ａは、保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）のモードデータの値、およびイベントデータ（先読み情報）をそれぞれ参照（ステップＳ６１）し、イベントデータの内容を確認する。
イベントデータの内容が先読み禁止情報である場合を除き（ステップＳ６２でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）からイベントデータを取り出し、その保留加算コマンド（B2**［H］～B9**［H］）のモードデータの値に基づいて、取り出したイベントデータを第１または第２の保留メモリ７１，７２に格納する（ステップＳ６３）。イベントデータの内容が先読み禁止情報である場合には（ステップＳ６２でＹＥＳ）、図２７に示す処理は、その後そのままリターンされる。
【０１３０】
具体的には、B2［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B2**［H］。図１０参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第１先読み記憶エリアＭ１１に記憶される。B3［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B3**［H］。図１０参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第２先読み記憶エリアＭ１２に記憶される。B4［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B4**［H］。図１０参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第３先読み記憶エリアＭ１３に記憶される。B5［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B5 **［H］。図１０参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第４先読み記憶エリアＭ１４に記憶される。
【０１３１】
また、具体的には、B6［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B6 **［H］。図１１参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第１先読み記憶エリアＭ２１に記憶される。B7［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B7 **［H］。図１１参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第２先読み記憶エリアＭ２２に記憶される。B8［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B8**［H］。図１１参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第３先読み記憶エリアＭ２３に記憶される。B9［H］のモードデータを有する保留加算コマンド（B9**［H］。図１１参照）に含まれるイベントデータ（先読み情報）は、第４先読み記憶エリアＭ２４に記憶される。
【０１３２】
次いで、先読み保留変化予告フラグ７６の値が調べられる（ステップＳ６４）。先読み保留変化予告フラグ７６の値が００［H］であるとき（ステップＳ６４でＮＯ）、すなわち先読み保留変化予告の非実行時であるときには、次いで、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選処理（ステップＳ６５）および先読みカード予告抽選処理（ステップＳ６６）をそれぞれ実行する。その後、図２７に示す処理はリターンされる。一方、先読み保留変化予告フラグ７６の値が５Ａ［H］であるとき（ステップＳ６４でＹＥＳ）、図２７に示す処理は、その後そのままリターンされる。
【０１３３】
図２８に示すように、ステップＳ６５の先読み保留変化予告抽選処理では、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ１を参照しつつ（ステップＳ７１）、先読み保留変化予告抽選を実行する（ステップＳ７２）。具体的には、演出制御基板４１の先読み保留変化予告抽選用乱数発生部（図示しない）から取得した先読み保留変化予告抽選用乱数を、先読み保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ１に割り当てられている先読み保留変化予告決定用数値と比較する。前述のように、先読み保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ１では、先読み保留変化予告当選用の先読み保留変化予告抽選用乱数は、保留態様変化パターンと対応付けられており、先読み保留変化予告当選用の先読み保留変化予告決定用数値が特定されると、保留態様変化パターンが自ずと決まる。そのため、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選用乱数を、先読み保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ１と比較することにより、先読み保留変化予告を実行するか否かだけでなく、先読み保留変化予告を実行する場合の保留態様変化パターンも決定する。先読み保留変化予告を実行すると決定された（先読

み保留変化予告抽選に当選した）場合（ステップＳ７３でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告フラグ７６の値を５Ａ［Ｈ］に設定する（ステップＳ７４）と共に、決定した保留態様変化パターンの種別と、この先読み保留変化予告の終了までの残りの変動回数とを、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶する（ステップＳ７５）。その後、先読み保留変化予告抽選処理はリターンされる。

一方、先読み保留変化予告抽選に外れた場合（ステップＳ７３でＮＯ）、先読み保留変化予告抽選処理はそのままリターンされる。

【０１３４】

なお、先読み保留変化予告抽選によって決定された保留態様変化パターンを、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶するものとして説明したが、決定された保留態様変化パターンを、第１または第２の保留カウンタ７３，７４に記憶するようにしてもよい。

図２９に示すように、先読みカード予告抽選処理では、ＣＰＵ４１Ａは、先読みカード予告抽選用の抽選表（図示しない）を参照しつつ（ステップＳ８１）、先読みカード予告抽選を実行する（ステップＳ８２）。前述のように、先読みカード予告には、複数カード予告と、ボタン付きカード予告と、連打カード予告とが用意されている。具体的には、先読みカード予告抽選（Ｓ８２）では、ＣＰＵ４１Ａは、演出制御基板４１の先読みカード予告抽選用乱数発生部（図示しない）から取得した先読みカード予告抽選用乱数を、先読みカード予告抽選用の抽選表（図示しない）に割り当てられている先読みカード予告決定用数値と比較することにより、先読みカード予告を実行するか否かと共に、先読みカード予告を実行する場合の先読みカード予告の種類も決定する。

【０１３５】

具体的には、先読みカード予告抽選（Ｓ８２）において、複数カード予告に当選した場合（ステップＳ８３でＹＥＳ）には、その後に複数カード予告を実行すべく、ＣＰＵ４１Ａは、複数カード予告実行用のフラグ（図示しない）をＲＡＭ４１Ｂにセットする（ステップＳ８６）。先読みカード予告抽選（Ｓ８２）において、ボタン付きカード予告に当選した場合（ステップＳ８４でＹＥＳ）には、その後にボタン付きカード予告を実行すべく、ＣＰＵ４１Ａは、ボタン付きカード予告実行用のフラグ（図示しない）をＲＡＭ４１Ｂにセットする（ステップＳ８６）。先読みカード予告抽選（Ｓ８２）において、連打カード予告に当選した場合（ステップＳ８５でＹＥＳ）には、その後に連打カード予告を実行すべく、ＣＰＵ４１Ａは、複数カード予告実行用のフラグ（図示しない）をＲＡＭ４１Ｂにセットする（ステップＳ８６）。その後、先読みカード予告抽選処理はリターンされる。

【０１３６】

図２７に戻り、その後、ＣＰＵ４１Ａは、保留数表示部１０１，１２１（図３等参照）の表示を更新する。すなわち、受信した保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）に対応する保留表示１０２が新たに表示される（ステップＳ６７）。ＣＰＵ４１Ａは、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶された保留態様変化パターンの内容に基づいて、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の各保留表示１０２を更新表示する。たとえば、その保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）に関して決定された保留態様変化パターンの内容が、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「緑」、「青」、「青」および「白」である場合を例に挙げて説明すると、受信した保留増加コマンドが、保留増加によって保留数が「１」になる保留増加コマンド（B2**［Ｈ］、B6**［Ｈ］）である場合、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の「保留1（保1）」の保留表示位置に、保留表示１０２が「緑」の保留表示態様で表示される。受信した保留増加コマンドが、保留増加によって保留数が「２」になる保留増加コマンド（B3**［Ｈ］、B7**［Ｈ］）である場合、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の「保留2（保2）」の保留表示位置に、保留表示１０２が「青」の保留表示態様で表示される。受信した保留増加コマンドが、保留増加によって保留数が「３」になる保留増加コマンド（B4**［Ｈ］、B8**［Ｈ］）である場合、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の「保留3（保3）」の保留表示位置

に、保留表示１０２が「青」の保留表示態様で表示される。受信した保留増加コマンドが、保留増加によって保留数が「４」になる保留増加コマンド（B5**［Ｈ］、B9**［Ｈ］）である場合、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の「保留4（保4）」の保留表示位置に、保留表示１０２が「白」の保留表示態様で表示される。

【０１３７】

図３０は、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）の受信時における演出制御基板４１の処理の流れを示すフローチャートである。図３１は、当該変動保留変化予告抽選処理の流れを示すフローチャートである。図３２は、カード予告抽選処理の流れを示すフローチャートである。図３３は、カード予告時における、液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である。以下、図５、図７および図３０～図３３を参照しつつ説明する。

【０１３８】

第１または第２特別図柄の変動動作の開始タイミングになると、主制御基板４０のＣＰＵ４０Ａは、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）および図柄コマンドを、演出制御基板４１に送信する。変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）を受信した演出制御基板４１のＣＰＵ４１Ａは、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）のイベントデータを参照し（ステップＳ９１）、イベントデータの内容を確認する。

【０１３９】

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留変化予告抽選処理（ステップＳ９２）およびカード予告抽選処理（ステップＳ９３）をそれぞれ実行する。当該変動保留変化予告抽選処理およびカード予告抽選処理については、それぞれ後述する。

また、受信した変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）が第１特別図柄用であるときには、ＣＰＵ４１Ａは、第１の保留メモリ７１の第１～第４先読み記憶エリアＭ１１～Ｍ１４（図８参照）の内容を、それぞれ、第０～第３先読み記憶エリアＭ１０～Ｍ１３に移行する。また、受信した変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）が第２特別図柄用であるときには、ＣＰＵ４１Ａは、第２の保留メモリ７２の第１～第４先読み記憶エリアＭ２１～Ｍ２４（図８参照）の内容を、それぞれ、第０～第３先読み記憶エリアＭ２０～Ｍ２３に移行する（ステップＳ９４）。

【０１４０】

また、先読み情報の移動に併せて、対応する第１または第２の保留カウンタ７３，７４の値が１だけデクリメント(-1)される（ステップＳ９５）。

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、保留数表示部１０１，１２１（図３等参照）の表示を更新する保留表示更新処理を実行する（ステップＳ９６）。ＣＰＵ４１Ａは、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンの内容に基づいて、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の各保留表示１０２を更新表示する。先読み保留変化予告を実行する場合には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、決定された所定の保留表示態様（「青」、「緑」または「赤」のいずれかの保留表示態様。すなわち特別保留表示態様）で表示する。また、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告のなっていない保留表示を、「白」の保留表示態様（すなわち、通常保留表示態様）で表示する。

【０１４１】

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留表示部１０３（図３等参照）の表示を更新する保留表示更新処理を実行する（ステップＳ９７）。ＣＰＵ４１Ａは、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている、当該変動保留表示用の保留態様変化パターンの内容に基づいて、液晶表示ユニット２４の当該変動保留表示部１０３の当該変動保留表示１０４を更新表示する。当該変動保留変化予告を実行する場合には、ＣＰＵ４１Ａは、該当該変動保留表示１０４を、所定の一の保留表示態様（「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「デンジャー」または「レインボー」のいずれかの表示態様。すなわち特別表示態様）で表示するか、あるいは複数（「白」、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「デンジャー」または「レインボー」のいずれかの保留表示態様）の間でステップアップするように表示する。当該変動保留変化予告を実行しない場合には、ＣＰＵ４１Ａは、該当該変動保留

表示１０４を、「白」の保留表示態様（すなわち、通常表示態様）で表示する。

【０１４２】

そして、ＣＰＵ４１Ａは、受信した変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）および図柄コマンドに応答して、液晶表示制御基板４４に制御コマンドを送信し、液晶表示ユニット２４の演出図柄の変動動作を開始させる（ステップＳ９８）。また、変動パターンが、リーチパターン等である場合には、キャラクタ等を用いた予告演出等を行う。

図３１に示すように、当該変動保留変化予告抽選処理では、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ２～Ｔ７のうち、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様（色種別および点滅の有無。すなわち、保留1における保留表示１０２の保留表示態様）に対応する抽選表を参照しつつ（ステップＳ１０１）、当該変動保留変化予告抽選を実行する。具体的には、ＣＰＵ４１Ａは、演出制御基板４１の当該変動保留変化予告抽選用乱数発生部（図示しない）から当該変動保留変化予告抽選用乱数を取得し（ステップＳ１０２）、この当該変動保留変化予告抽選用乱数を、参照している当該変動保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ２～Ｔ７に割り当てられている予告決定用数値と比較する。前述のように、当該変動保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ２～Ｔ７では、当該変動保留変化予告当選用の当該変動保留変化予告抽選用乱数は、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様、保留表示態様変化シナリオ（シナリオ1～シナリオ7のいずれか）、および保留表示態様変化のタイミングのそれぞれと対応付けられている。すなわち、当該変動保留変化予告当選用の当該変動保留変化予告抽選用乱数が決まると、自ずと、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様、保留表示態様変化シナリオ（シナリオ1～シナリオ7のいずれか）、および保留表示態様変化のタイミングが決まる。そのため、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留変化予告抽選用乱数を、当該変動保留変化予告抽選用の抽選表Ｔ２～Ｔ７に割り当てられている当該変動保留変化予告当選用数値と比較することにより、当該変動保留変化予告を実行するか否かだけでなく、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様、保留表示態様変化シナリオ（シナリオ1～シナリオ7のいずれか）、および保留表示態様変化のタイミングも決定する（ステップＳ１０３～Ｓ１０５）。

【０１４３】

そして、決定した保留変化シナリオがシナリオ4～シナリオ7である場合（ステップＳ１０６でＹＥＳ）、すなわち、保留変化を２回以上行うシナリオである場合には、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留表示１０４の途中の保留表示態様を決定する（ステップＳ１０７）。その後、当該変動保留変化予告抽選処理はリターンされる。一方、決定した保留変化シナリオがシナリオ1～シナリオ3である場合（ステップＳ１０６でＮＯ）には、当該変動保留変化予告抽選処理はリターンされる。

【０１４４】

次に、カード予告について説明する。

この実施形態では、前述のように、各当該変動先読み保留変化予告の実行に先立って、カード予告が実行される。前述のように、１回のカード予告において使用されるカードは３枚（すなわちカードによる予告は合計３枚）を上限としている。また、１回のカード予告において、期待度示唆カードおよび保留態様変化カードの出現枚数（出現回数）は、それぞれ２枚を上限として用いられる。

【０１４５】

図３２に示すように、カード予告抽選処理では、ＣＰＵ４１Ａは、カード予告の実行の有無、およびカード予告の実行する場合において１回のカード予告で使用するカードの使用枚数を決定する（ステップＳ１１１）。

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、期待度示唆カード抽選を実行する（ステップＳ１１２）。期待度示唆カード抽選では、２枚を上限として期待度示唆カードが選ばれるが、期待度示唆カードが選ばれないこともある。つまり、この実施形態では、期待度示唆カード抽選において選ばれる期待度示唆カードの組合せとして、プレミアカード１１１が２枚と、期待度示唆低カード１１２が０枚との組合せ、プレミアカード１１１が１枚と、期待度示唆低カード１１２が１枚との組合せ、プレミアカード１１１が１枚と、期待度示唆低カード１１

２が０枚との組合せ、プレミアカード１１１が０枚と、期待度示唆低カードが２枚との組合せ、プレミアカード１１１が０枚と、期待度示唆低カード１１２が１枚との組合せ、およびプレミアカード１１１が０枚と、期待度示唆低カード１１２が０枚との組合せを例示できる。

【０１４６】

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、保留態様変化カード抽選を実行する（ステップＳ１１３）。保留態様変化カード抽選では、２枚を上限として保留態様変化カードが選ばれるが、保留態様変化カードが選ばれないこともある。つまり、この実施形態では、保留態様変化カード抽選において選ばれる保留態様変化カードの組合せとして、ランクアップカード１１３が２枚、ランクアップカード１１３が１枚、およびランクアップカード１１３が０枚を例示できる。

【０１４７】

ステップＳ１１２の期待度示唆カード抽選で決定された期待度示唆カードの枚数と、ステップＳ１１３の保留態様変化カード抽選で決定された保留態様変化カードの枚数との合計枚数が、ステップＳ１１１の抽選で決定されたカードの使用枚数を下回る場合には（ステップＳ１１４でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、ステップＳ１１１の抽選で決定されたカードの使用枚数と等しくなるかあるいは当該使用枚数を上回るまで、ステップＳ１１２の期待度示唆カード抽選およびステップＳ１１３の保留態様変化カード抽選を繰り返して実行する（ステップＳ１１２～Ｓ１１４）。

【０１４８】

そして、決定された期待度示唆カードの枚数と保留態様変化カードの枚数との合計枚数が、ステップＳ１１１の抽選で決定されたカードの使用枚数と等しい場合には（ステップＳ１１４でＮＯ、かつステップＳ１１５でＹＥＳ）、次いで、カード予告におけるカードの表示順序が決定される（ステップＳ１１６）。決定された期待度示唆カードの枚数と保留態様変化カードの枚数との合計枚数が、ステップＳ１１１の抽選で決定されたカードの使用枚数を上回る場合（ステップＳ１１４およびステップＳ１１５でＮＯ）には、そのカード予告における期待度示唆カードおよび保留態様変化カードの優先度に応じて、期待度示唆カードの枚数、および保留態様変化カードの枚数がそれぞれ決定され（ステップＳ１１８，ステップＳ１１９）。具体的には、カード予告において期待度示唆カードの優先度が保留態様変化カードよりも高い場合には、期待度示唆カードが優先して選択される（ステップＳ１１８）。一方、カード予告において保留態様変化カードの優先度が期待度示唆カードよりも高い場合には、保留態様変化カードが優先して選択される（ステップＳ１１８，ステップＳ１１９）。

【０１４９】

カード予告におけるカードの表示順序の決定（Ｓ１１６，Ｓ１１８，Ｓ１１９）は、当該変動保留変化予告の最終の保留表示態様、および／または大当りであるか否か等に基づいて決定される。

図３３では、期待度示唆カードの枚数が１枚で保留態様変化カードの枚数が２枚である場合（Ｓ１１９）における、カードの表示順序を示している。なお、選択される保留態様変化カードが２枚である場合には、ランクアップ回数が２回以上の当該変動保留変化予告が実行される場合に限られる。

【０１５０】

この場合、たとえば、当該変動保留変化予告の最終の保留表示態様が「赤」以上（「赤」、「デンジャー」または「レインボー」）である場合には、期待度示唆カードとしてプレミアカード１１１が用いられる。プレミアカード１１１を用いるとき、その表示タイミングを最後にすると効果的である。たとえば、図３３（ａ）に示すように、ランクアップカード１１３→ランクアップカード１１３→プレミアカード１１１の順で表示される。

【０１５１】

また、当該変動保留変化予告の最終の保留表示態様の大当り信頼度が「緑」以下（「白」、「白点滅」、「青」または「緑」）である場合には、期待度示唆カードとして期待度

示唆低カード１１２が用いられる。期待度示唆低カード１１２を用いるとき、その表示タイミングを最後にすると効果的である。たとえば、図３３（ａ）に示すように、このとき、図３３（ａ）に示すように、期待度示唆低カード１１２→ランクアップカード１１３→ランクアップカード１１３の順で表示される。

【０１５２】

以上により、この第１実施形態によれば、先読み保留変化予告は、始動情報に対応する変動パターンの種別がリーチパターンであるか否かに拘らず実行可能である一方、当該変動保留変化予告は、対応する変動パターンの種別がリーチパターンである場合に限り実行可能である。そのため、先読み保留変化予告の後には、リーチ演出が実行されることもあればリーチ演出が実行されないこともあるが、当該変動保留変化予告の後には、必ずリーチ演出が実行される。これにより、先読み保留変化予告および当該変動保留変化予告による演出効果の向上を図ることができ、ゆえに、遊技の興趣を高めることができるパチンコ機１を提供できる。

【０１５３】

次に、パチンコ機１の第１の変形例について説明する。第１の変形例において前述の内容と相違する点は、演出制御基板４１の抽選表記憶部７５（図６参照）に、先読み保留変化予告用の抽選表Ｔ１１、当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ１２，Ｔ１３が記憶されている点である。なお、以下の説明では、第１の変形例を簡潔に説明すべく、当該変動保留変化予告用の抽選表として、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」である場合の抽選表Ｔ１２と、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」である場合の抽選表Ｔ１３を例に挙げて説明するが、むろん、変動開始当初の当該変動保留表示１０４が他の保留表示態様である場合の抽選表も用意されている。

【０１５４】

図３４Ａ～図３４Ｄには、説明の簡略化を図るべく、ハズレのスペシャルリーチ１の変動パターン、ハズレのスペシャルリーチ２の変動パターン、１６ラウンド大当りのスペシャルリーチ１の変動パターンおよび１６ラウンド大当りのスペシャルリーチ２の変動パターンに対応する抽選表Ｔ１１，Ｔ１２，Ｔ１３のみを図示し、その他の変動パターンに対応する抽選表の図示を省略している。

【０１５５】

図３４Ａは、先読み保留変化予告用の抽選表Ｔ１１の一例を示す図である。図３４Ａでは、第１の変形例を簡潔に説明すべく、先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンとして合計５通りの保留態様変化パターンが用意（先読み保留変化予告が実行されない場合を含めると合計６通り）されている場合を例に挙げて説明するが、むろん、図１２Ａ～図１２Ｄの場合と同程度の多種多様な保留態様変化パターンが用意されていてもよい。

【０１５６】

抽選表Ｔ１１では、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が０６［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「赤」、「赤」、「緑」および「緑」となる保留態様変化パターン（図３４Ａの右から３つ目の欄に示す保留態様変化パターン）に、９０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「赤」、「赤」、「赤」および「白」となる保留態様変化パターン（図３４Ａの右から２つ目の欄に示す保留態様変化パターン）に、８００個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「赤」、「赤」、「赤」および「青」となる保留態様変化パターン（図３４Ａの一番右の欄に示す保留態様変化パターン）に、１３００個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。また、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が０７［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「赤」、「赤」、「緑」および「緑」となる保留態様変化パターンに、８２０個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「赤」、「赤」、「赤」および「白」となる保留態様変化パタ

ーンに、１３００個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「赤」、「赤」、「赤」および「青」となる保留態様変化パターンに９０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。

【０１５７】

一方、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が１３［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「緑」、「緑」、「青」および「白」となる保留態様変化パターン（図３４Ａの右から５つ目の欄に示す保留態様変化パターン）に、１３００個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「緑」、「緑」、「青」および「青」となる保留態様変化パターン（図３４Ａの右から４つ目の欄に示す保留態様変化パターン）に、１８００個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。また、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が１４［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「緑」、「緑」、「青」および「白」となる保留態様変化パターンに、１４００個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、「緑」、「緑」、「青」および「青」となる保留態様変化パターンに、１７００個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。

【０１５８】

したがって、図３４Ａからは、１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、非常に高い確率で「保留1（保1）」が「緑」となる保留態様変化パターンが選択されることがわかる。また、図３４Ａからは、ハズレ用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、非常に高い確率で「保留1（保1）」が「赤」となる保留態様変化パターンが選択されることもわかる。

【０１５９】

図３４Ｂおよび図３４Ｃは、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」である場合の、当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ１２の一例を示す図である。図３４Ｄは、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「赤」である場合の、当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ１３の一例を示す図である。

図３４Ｂ～図３４Ｄでは、第１の変形例を簡潔に説明すべく、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」および「青」である場合の当該変動保留変化予告用の保留態様変化パターンとして、それぞれ、合計８通りの保留態様変化パターン（当該変動保留変化予告が実行されない場合を含めると合計９通り）および合計６通りの保留態様変化パターン（当該変動保留変化予告が実行されない場合を含めると合計７通り）を用意した場合を例示したが、むろん、図１６Ａ～図１６Ｃの場合や、図１７Ａおよび図１７Ｃの場合と同程度の多種多様な保留態様変化パターンが用意されていてもよい。

【０１６０】

図３４Ｂおよび図３４Ｃに示す抽選表Ｔ１２では、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が０６［Ｈ］）であるとき、およびハズレ用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が０７［Ｈ］）であるときには、３３０１個全ての当該変動保留変化予告抽選用乱数が、当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）に割り当てられている。

【０１６１】

一方、図３４Ｂおよび図３４Ｃに示す抽選表Ｔ１２では、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が１３［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「赤」であり、保留表示態様変化シナリオが「シナリオ1」である保留態様変化パターン（図３４Ｂの右から６つ目の欄に示す保留態様変化パターン）に、１６００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、当該変動保留表示１

０４の最終の保留表示態様が「赤」であり、保留表示態様変化シナリオが「シナリオ2」である保留態様変化パターン（図３４Ｂの右から３つ目の欄に示す保留態様変化パターン）に、１６００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。また、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が１４［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「赤」であり、保留表示態様変化シナリオが「シナリオ1」である保留態様変化パターンに、１５００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられ、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「赤」であり、保留表示態様変化シナリオが「シナリオ2」である保留態様変化パターンに、１７００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。

【０１６２】

また、図３４Ｄに示す抽選表Ｔ１３では、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が０６［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち３２０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）に割り当てられている。また、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が０７［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち３２５１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）に割り当てられている。

【０１６３】

一方、図３４Ｄに示す抽選表Ｔ１３では、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が１３［Ｈ］）であるとき、および変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が１４［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のいずれも、当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）には割り当てられていない。

【０１６４】

したがって、図３４Ｂ～図３４Ｄからは、当該変動保留表示１０４の変動開始当初の態様が「緑」であるときに１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、非常に高い確率で、最終の保留表示態様が「赤」となる保留態様変化パターンが選択されることがわかる。また、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」であるときにハズレ用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、最終の保留表示態様が「赤」となる保留態様変化パターンは選択されないこともわかる。さらに、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「赤」であるときに、１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合、当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）は選択されないこともわかる。

【０１６５】

以上により、先読み保留変化予告による態様変化で保留表示１０２の保留表示態様が「緑」まで達すると共に、その後の当該変動保留変化予告における態様変化（ランクアップ）で当該変動保留表示１０４の保留表示態様が最終的に「赤」（第１特別保留態様）まで到達する場合の大当り信頼度はほぼ１００％である。また、先読み保留変化予告による態様変化で保留表示１０２の保留表示態様が「赤」まで達し、その後の当該変動保留変化予告で態様変化（ランクアップ）しない場合の大当り信頼度はほぼ０％である。すなわち、第１の変形例では、当該変動保留変化予告で態様変化（ランクアップ）を経由して当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「赤」になる場合の大当り信頼度は、当該変動保留変化予告で態様変化を経由せずに当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「赤」になる場合と比較して高くなるような制御が行われる、といえる。

【０１６６】

以上により、第１の変形例によれば、当該変動保留変化予告において当該変動保留表示

の保留表示態様が変化した結果、当該変動保留表示の最終の保留表示態様が「赤」（第１特別保留態様）になる場合の大当り信頼度が、当該変動保留変化予告において当該変動保留表示の保留表示態様が変化しないまま、当該変動保留表示の最終の保留表示態様が「赤」になる場合と比較して高い。両者において当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様は「赤」で共通しているが、当該変動保留表示１０４で態様変化する場合の方が、保留表示１０２のみで態様変化する場合よりも、その後に、大当り用の第１または第２特別図柄（大当り用の演出図柄）が導出される確率が高い。そのため、遊技者は、当該変動保留表示１０４を用いる当該変動保留変化予告に、より一層注目するようになる。したがって、演出図柄が停止表示する直前まで遊技者を遊技に引き付けておくことができる。ゆえに、遊技の興趣を高めることができるパチンコ機１を提供できる。

【０１６７】

次に、パチンコ機１の第２の変形例について説明する。第２の変形例が、図１～図３３の内容と相違する点は、演出制御基板４１の抽選表記憶部７５（図６参照）に、先読み保留変化予告用の抽選表Ｔ２１、当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２２，Ｔ２３が記憶されている点である。なお、以下の説明では、第２の変形例を簡潔に説明すべく、当該変動保留変化予告用の抽選表として、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」である場合の抽選表Ｔ２２と、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「白点滅」である場合の抽選表Ｔ２３を例に挙げて説明するが、むろん、変動開始当初の当該変動保留表示１０４が他の保留表示態様である場合の抽選表も用意されている。

【０１６８】

また、次に述べる図３５Ａ～図３５Ｄには、説明の簡略化を図るべく、ハズレのスペシャルリーチ１の変動パターン、ハズレのスペシャルリーチ２の変動パターン、１６ラウンド大当りのスペシャルリーチ１の変動パターンおよび１６ラウンド大当りのスペシャルリーチ２の変動パターンに対応する抽選表Ｔ２１，Ｔ２２，Ｔ２３のみを図示し、その他の変動パターンに対応する抽選表の図示を省略している。

【０１６９】

図３５Ａは、先読み保留変化予告用の抽選表Ｔ２１の一例を示す図である。図３５Ａでは、第２の変形例を簡潔に説明すべく、先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンとして合計５通りの保留態様変化パターンが用意（先読み保留変化予告が実行されない場合を含めると合計６通り）されている場合を例に挙げて説明するが、むろん、図１２Ａ～図１２Ｄの場合と同程度の多種多様な保留態様変化パターンが用意されていてもよい。

【０１７０】

図３５Ａに示す抽選表Ｔ２１では、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が０６［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「緑」、「緑」、「青」および「白」となる保留態様変化パターン（図３５Ａの右から５つ目の欄に示す保留態様変化パターン）に、２０４０個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。また、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が０７［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「緑」、「緑」、「青」および「白」となる保留態様変化パターンに、２０５０個の先読み保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。

【０１７１】

一方、図３５Ａに示す抽選表Ｔ２１では、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が１３［Ｈ］）または１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が１４［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「緑」、「緑」、「青」およ

び「白」となる保留態様変化パターンに、５０個の先読み保留変化予告抽選用乱数しか割り当てられていない。

【０１７２】

したがって、図３５Ａから、ハズレ用のスペシャルリーチ１，２が実行される場合に、高い確率で、「保留1（保1）」が「緑」でかつ態様変化回数が２回の保留態様変化パターンが選択されることがわかる。そして、この保留態様変化パターンは、１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１，２が実行される場合には、ほとんど選択されないこともわかる。

【０１７３】

図３５Ｂおよび図３５Ｃは、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」である場合の、当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２２の一例を示す図である。図３５Ｄは、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「白点滅」である場合の、当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２３の一例を示す図である。

図３５Ｂ～図３５Ｄでは、第２の変形例を簡潔に説明すべく、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」および「白点滅」である場合の当該変動保留変化予告用の保留態様変化パターンとして、それぞれ、合計８通りの保留態様変化パターン（当該変動保留変化予告が実行されない場合を含めると合計９通り）および合計５通りの保留態様変化パターン（当該変動保留変化予告が実行されない場合を含めると合計６通り）を用意した場合を例示したが、むろん、図１６Ａ～図１６Ｃの場合や、図１４Ａ～図１４Ｄの場合と同程度の多種多様な保留態様変化パターンが用意されていてもよい。

【０１７４】

図３５Ｂおよび図３５Ｃに示す抽選表Ｔ２２では、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が０６［Ｈ］）であるとき、およびハズレ用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が０７［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の先読み保留変化予告抽選用乱数のうち２２８１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が、当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）に割り当てられている。また、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「デンジャー」であり保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である保留態様変化パターン（図３５Ｂの右から２つ目の欄に示す保留態様変化パターン）にも１０個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられているが、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「レインボー」であり保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である保留態様変化パターン（図３５Ｂの一番右の欄に示す保留態様変化パターン）には当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられていない。

【０１７５】

一方、図３５Ｂおよび図３５Ｃに示す抽選表Ｔ２２では、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が１３［Ｈ］）であるとき、および１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が１４［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「デンジャー」であり保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である保留態様変化パターンに、３０００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられており、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「レインボー」であり保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である保留態様変化パターンに、２００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が割り当てられている。

【０１７６】

図３５Ｄに示す抽選表Ｔ２３では、変動パターンの種別がハズレ用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が０６［Ｈ］）であるとき、およびハズレ用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が０７［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち２０個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「緑」であり保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である保留態様変化パターン（図３５Ｄの右から４つ目の欄に示す保留態様変化パター

ン）に割り当てられている。

【０１７７】

一方、図３５Ｄに示す抽選表Ｔ２３では、変動パターンの種別が１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１（イベントデータの値が１３［Ｈ］）であるとき、１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ２（イベントデータの値が１４［Ｈ］）であるときには、合計３３０１個の当該変動保留変化予告抽選用乱数のうち２５００個の当該変動保留変化予告抽選用乱数が、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「緑」であり保留表示態様変化シナリオが「シナリオ4」である保留態様変化パターンに割り当てられている。

【０１７８】

したがって、図３５Ｂ～図３５Ｄから、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」であるときに１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、最終の保留表示態様が「デンジャー」となる「シナリオ4」の保留態様変化パターンが非常に高い確率で選択され、かつ当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）はほとんど選択されないこともわかる。

【０１７９】

また、図３５Ｂ～図３５Ｄから、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「緑」であるときにハズレ用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、当該変動保留変化予告なしの保留態様変化パターン（ランクアップなし）が高い確率で選択され、かつ最終の保留表示態様が「デンジャー」となる「シナリオ4」の保留態様変化パターンはほとんど選択されないこともわかる。

【０１８０】

さらに、図３５Ｄから、変動開始当初の当該変動保留表示１０４の保留表示態様が「白点滅」であるときに１６ラウンドの大当り用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、最終の保留表示態様が「緑」となる「シナリオ4」の保留態様変化パターンが高い確率で選択されること、およびハズレ用のスペシャルリーチ１および２が実行される場合に、最終の保留表示態様が「緑」となる「シナリオ4」の保留態様変化パターンがほとんど選択されないことがわかる。

【０１８１】

以上により「白」の保留表示１０２が２回の変化態様を経て「保留1（保1）」の保留表示態様が「緑」となり、その後、当該変動保留変化予告において当該変動保留表示１０４の保留表示態様が変化しない場合の大当り信頼度は低いことがわかる。また、図３５Ａ～図３５Ｄから、当該変動保留変化予告において、「白点滅」の当該変動保留表示１０４が２回の変化態様を経て最終的「緑」の保留表示態様となる場合の大当り信頼度は極めて高いことがわかる。また、図３５Ａ～図３５Ｄから、「白」の保留表示１０２が２回の変化態様を経て「保留1（保1）」の保留表示態様が「緑」となり、その後、当該変動保留変化予告において２回の変化態様を経て「デンジャー」や「レインボー」になるときの大当り信頼度が極めて高いこともわかる。

【０１８２】

すなわち、第２の変形例では、当該変動保留変化予告における態様変化（ランクアップ）を含む合計２回の態様変化を経由して、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「緑」（所定の特別保留表示態様）になる場合の大当り信頼度が、先読み保留変化予告のみで２回の態様変化を経由して当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様が「緑」になる場合と比較して高くなるような制御が行われる、といえる。換言すれば、当該変動保留変化予告により当該変動保留表示１０４の保留表示態様が２回変化した場合の大当り信頼度が、先読み保留変化予告において保留表示１０２の保留表示態様が２回変化した場合よりも高くなるような制御が行われる、ともいえる。

【０１８３】

以上により、第２の変形例によれば、当該変動保留変化予告により当該変動保留表示が特定回数変化した結果当該変動保留表示の最終的な態様が「緑」になる場合の大当り信頼

度が、先読み保留変化予告において保留表示が特定回数変化した結果当該変動保留表示の最終的な態様が「緑」になる場合と比較して高い。両者の間では、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様は「緑」で共通し、また、保留表示１０２および／または当該変動保留表示１０４の合計回数も２回と共通しているが、当該変動保留表示１０４で態様変化する場合の方が、保留表示１０２のみで態様変化する場合よりも、その後に、大当り用の第１または第２特別図柄（大当り用の演出図柄）が導出される確率が高い。そのため、遊技者は、当該変動保留表示１０４を用いる当該変動保留変化予告に、より一層注目するようになる。したがって、演出図柄が停止表示する直前まで遊技者を遊技に引き付けておくことができる。ゆえに、遊技の興趣を高めることができるパチンコ機１を提供できる。

【０１８４】

また、前述の第１実施形態（その第１および第２の変形例を含む。）では、当該変動保留変化予告を、通常変動中およびリーチ中（ノーマルリーチ中およびスーパーリーチ中）の一方または双方で実行するものとして説明したが、当該変動保留変化予告は、リーチ演出中（ノーマルリーチ中およびスーパーリーチ中）に実行されるものであってもよい。この場合、当該変動保留変化予告がリーチ演出中にしか出現しないので、リーチ演出に遊技者の注目を集めることができ、これにより、遊技の興趣をより一層高めることができる。

【０１８５】

なお、第２の変形例において、当該変動保留変化予告により当該変動保留表示が特定回数変化した結果当該変動保留表示の最終的な態様が「緑」になる場合の大当り信頼度が、先読み保留変化予告において保留表示が特定回数変化した結果当該変動保留表示の最終的な態様が「緑」になる場合よりも高い場合に限られず、該大当り信頼度が、先読み保留変化予告において保留表示が特定回数変化した結果当該変動保留表示の最終的な態様が「緑」になる場合と異なっていればよい。

【０１８６】

図１３Ａ～図１３Ｄ、図３４Ｂ～図３４Ｄおよび図３５Ｂ～図３５Ｄにそれぞれ示す当該変動保留変化予告用の抽選表Ｔ２～Ｔ７，Ｔ１２，Ｔ１３，Ｔ２２，Ｔ２３から、１回目の変動動作中を保留表示態様変化のタイミングに規定しているシナリオ1、シナリオ4、シナリオ5およびシナリオ７を含む保留態様変化パターンを除くことにより、当該変動保留変化予告をリーチ中（ノーマルリーチ中およびスーパーリーチ中）にのみ実行可能な構成を実現できる。

【０１８７】

図３６は、本発明の第２実施形態に係る演出制御基板４１の電気的構成を示すブロック図である。図３７は、本発明の第２実施形態に係る、先読み保留変化予告の保留態様変化パターンの一例を示す図である。

第２実施形態に係るパチンコ機２０１の説明において、第１実施形態に係るパチンコ機１と共通する部分には、図１～図３５Ｂの場合と同一の参照符号を付して、説明を省略する。パチンコ機２０１の機械的、電気的構成および基本的な制御内容は、それぞれパチンコ機１と同等である。また、以下で特に言及する場合する場合を除き、リーチ演出等の演出も、第１実施形態の場合と同様である。以下では、主に、パチンコ機２０１がパチンコ機１と相違する部分について説明する。

【０１８８】

図３６に示すように、演出制御基板４１のＲＯＭ４１Ｃは、抽選表記憶部２７５と、保留態様変化パターン記憶部２７８とを含む。抽選表記憶部２７５は、先読み保留変化予告用の抽選表や当該変動保留変化予告用の抽選表を含む種々の抽選表（抽選テーブル）を記憶している。抽選表記憶部２７５に記憶される抽選表は、たとえば、第１実施形態に係る抽選表Ｔ１～Ｔ２３と同等の抽選表を含む。保留態様変化パターン記憶部２７８は、先読み保留変化予告の保留態様変化パターンを記憶する。保留態様変化パターン記憶部２７８に記憶される保留態様変化パターンの一例として、図３７に示すような保留態様変化パターンＰＤを挙げることができる。

【０１８９】

図３６に示すように、演出制御基板４１のＲＡＭ４１Ｂには、第１の保留メモリ７１、第２の保留メモリ７２、第１の保留カウンタ７３、第２の保留カウンタ７４、先読み保留変化予告フラグ７６および保留態様変化パターン記憶部７７に加えて、ボタン保留表示演出フラグ２７１と、ランクアップ演出フラグ２７２とが設けられている。

【０１９０】

パチンコ機２０１には、先読み保留変化予告が搭載されている。パチンコ機２０１が備える先読み保留変化予告は、ボタン保留表示演出を伴う先読み保留変化予告（以下、「ボタン付きの先読み保留変化予告」という。）を、予告の１つとして含む。ボタン付きの先読み保留変化予告では、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２が、保留表示１０２の保留表示態様を秘匿するボタン保留表示態様（操作保留態様）２０２で表示される（ボタン保留表示演出（操作保留変化予告））。また、ボタン保留表示演出中に、第１演出操作ボタン１３（図１Ａ参照）が操作されると、保留表示１０２の保留表示態様がボタン保留表示態様２０２から、保留表示態様（この実施形態では、「赤」、「緑」、「青」または「白」のいずれかの態様）に復帰する。その後、変動動作の消化に伴って、保留表示１０２は、決定された先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに規定されている保留表示態様でシフト移行する。

【０１９１】

ボタン保留表示演出フラグ２７１は、ボタン保留表示演出の実行中であるか否かを記憶しておくためのものである。ボタン保留表示演出フラグ２７１の値は、ボタン保留表示演出の実行中にたとえば５Ａ［Ｈ］に設定され、また、ボタン保留表示演出の非実行時にたとえば００［Ｈ］に設定されている。

ランクアップ演出フラグ２７２は、ランクアップ演出の実行中であるか否かを記憶しておくためのものである。ランクアップ演出は、変動動作の開始時には当該変動保留表示１０４を「白」（デフォルト）の保留表示態様で表示させると共に、変動動作の途中で、「白」から、特別保留表示態様（「青」、「緑」または「赤」のいずれか）までランクアップさせる、という演出である。ランクアップ演出フラグ２７２の値は、ランクアップ演出の実行時にたとえば５Ａ［Ｈ］の値に設けられ、また、ランクアップ演出の非実行時にたとえば００［Ｈ］の値に設けられる。

【０１９２】

図３８～図４０は、本発明の第２実施形態に係る、液晶表示ユニット２４（図２を併せて参照）の表示内容の一例を示す図である。

パチンコ機２０１には、先読み保留変化予告だけでなく、当該変動保留変化予告も搭載されている。ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告、および当該変動保留変化予告についての詳細は、第１実施形態において説明済みであるので、第２実施形態では説明を省略する。但し、第２実施形態に係る当該変動保留変化予告では、当該変動保留表示１０４の保留表示態様は、先読み保留変化予告の「保留1」と同等の保留表示態様であり、第１実施形態に係る当該変動保留変化予告のように、段階的な態様変化積極的に行うものではない。

【０１９３】

すなわち、第２実施形態では、先読み予告用の保留態様パターンの「保留1」の保留表示態様が、そのまま当該変動保留変化予告の際の当該変動保留表示１０４の保留表示態様とされる。そのため、第２実施形態に係る当該変動保留変化予告では、変動開始後において、当該変動保留表示１０４は保留表示態様を変化しない。

図４０（ａ）に示すように、先読み保留変化予告に用いられる保留表示１０２の保留表示態様として、「白」、「青」、「緑」および「赤」の４態様が表示されている。図４０（ａ）に示すように、「白」から「青」、「緑」、「赤」へと向かうに従って、先読み信頼度が高くなるように設定されている。

【０１９４】

ボタン保留表示演出では、保留表示１０２の態様が、図４０（ｂ）に示すボタン保留表示態様２０２をなしている。

図４０（ｃ）に示すように、当該変動保留変化予告に用いられる当該変動保留表示１０４の保留表示態様として、「白」、「青」、「緑」および「赤」の４態様が表示されている。図４０（ｃ）に示すように、「白」から「青」、「緑」および「赤」へと向かうに従って、先読み信頼度が高くなるように設定されている。この実施形態では、当該変動保留変化予告における当該変動保留表示１０４の保留表示態様は、先読み保留変化予告による保留表示１０２の保留表示態様のいずれかである。

【０１９５】

以下、図３８および図３９を参照して、ボタン付きの先読み保留変化予告について説明する。また、以降の説明において、第１の保留数表示部１０１を用いた先読み保留変化予告を例に挙げて説明する。第２の保留数表示部１２１を用いた先読み保留変化予告については、第１の保留数表示部１０１の保留表示態様の変化の場合と同じであるので、説明を省略する。

【０１９６】

第１特別図柄（演出図柄）の変動動作中で、かつ第１特別図柄用の保留数が3個である状態を、図３８（ａ）に示している。この状態から、第１特別図柄始動口２６（図２参照）に新たな遊技球の入球があると、液晶表示ユニット２４の第１の保留数表示部１０１の保留表示１０２の数が3個から4個に増やされる。このとき、図３８（ｂ）に示すように、増加分（たとえば「保留4」）の保留表示１０２の保留表示態様が、ボタン保留表示態様２０２を呈する（ボタン付きの先読み保留変化予告）。

【０１９７】

第１演出操作ボタン１３の操作に伴い、保留表示１０２の態様が、ボタン保留表示態様２０２から通常の形状（すなわち、丸）を有する保留表示態様に変化し、たとえば、「青」、「緑」または「赤」のいずれかの色で表示される。図３８（ｃ）では、操作後の保留表示１０２の保留表示態様が「青」である場合を示す。なお、ボタン保留表示態様２０２は、第１演出操作ボタン１３の操作があるまで、ボタン保留表示態様２０２のまま変化しない。ボタン保留表示態様２０２をなす保留表示１０２は、ボタン保留表示態様２０２のまま順次にシフト移動し、シフト移動後もボタン保留表示態様２０２のままである。

【０１９８】

第１特別図柄（演出図柄）の変動動作の消化に伴い、液晶表示ユニット２４の第１の保留数表示部１０１の保留表示１０２の保留表示位置が、１つずつ右側にシフト移行する。

ボタン保留表示演出の後には、図３９（ａ）に示すように、保留表示１０２のシフト移行に先立って、ミニキャラクタ２０３が登場する先読み演出（第２特別演出）が実行されることがある。先読み演出では、ミニキャラクタ２０３が保留表示１０２を保留変化させるような動作を行う。ミニキャラクタ２０３による保留変化動作が失敗したときは、図３９（ｂ）に示すように、シフト移行後の保留表示１０２の保留表示態様は変化せずに「青」のままである。一方、ミニキャラクタ２０３による保留変化動作が成功したときは、図３９（ｃ）に示すように、シフト移行後の保留表示１０２の保留表示態様がたとえば「緑」にランクアップ（昇格）する。

【０１９９】

なお、先読み演出に登場するミニキャラクタ２０３として、複数種用意されていてもよい。この場合、登場するミニキャラクタ２０３の種類に応じて、シフト移行後の保留表示１０２の保留表示態様が上昇する度合いが異ならされていてもよい。なお、先読み演出は、ボタン付きの先読み保留変化予告においてボタン保留表示演出の後だけでなく、ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告においても実行される。

【０２００】

図４１は、本発明の第２実施形態に係る、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）の受信時における演出制御基板４１の処理の流れを示すフローチャートである。

主制御基板４０からの保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）を演出制御基板４１が受信すると、ＣＰＵ４１Ａは、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）のモードデータの値、およびイベントデータ（先読み情報）をそれぞれ参照（ステップＳ２０１

）し、イベントデータの内容を確認する。

【０２０１】

イベントデータの内容が先読み禁止情報である場合を除き（ステップＳ２０２でＮＯ）、ＣＰＵ４１Ａは、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）からイベントデータを取り出し、その保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）のモードデータの値に基づいて、取り出したイベントデータを第１または第２の保留メモリ７１，７２に格納する（ステップＳ２０３）。イベントデータの内容が先読み禁止情報である場合には（ステップＳ２０２でＹＥＳ）、図４１に示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２０２】

次いで、先読み保留変化予告フラグ７６の値が調べられる（ステップＳ２０４）。先読み保留変化予告フラグ７６の値が５Ａ［Ｈ］であるとき（ステップＳ２０４でＹＥＳ）、図４１に示す処理は、その後そのままリターンされる。

先読み保留変化予告フラグ７６の値が００［Ｈ］であるとき、すなわち先読み保留変化予告の非実行時であるときには（ステップＳ２０４でＮＯ）、次いで、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選処理（ステップＳ２０５）を実行する。先読み保留変化予告抽選処理では、第１実施形態に係る先読み保留変化予告抽選処理（図２８参照）と同等の処理が実行される。具体的には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選用の抽選表（第１実施形態に係る抽選表Ｔ１（図１２Ａ～図１２Ｄ参照）、抽選表Ｔ１１（図３４Ａ参照）または抽選表Ｔ２１（図３５Ａ参照）と同等の抽選表）を参照しつつ、先読み保留変化予告を実行するか否か、および先読み保留変化予告を実行する場合の保留態様変化パターンを決定する。

【０２０３】

また、ＣＰＵ４１Ａは、ボタン保留表示演出抽選を実行する（ステップＳ２０７）。ボタン保留表示演出抽選では、ボタン付きの先読み保留変化予告を実行するか否かが決定される。この実施形態では、先読み保留変化予告抽選（Ｓ２０５）の当選の有無とは無関係に、ボタン付きの先読み保留変化予告の実行の可否が決定される。なお、先読み保留変化予告抽選（Ｓ２０５）に当選している場合のみ、ボタン保留表示演出（Ｓ２０７）が実行されるようになっていてもよい。また、ボタン付きの先読み保留変化予告を実行するか否かの抽選が、先読み保留変化予告抽選（Ｓ２０５）において実行されるようになっていてもよい。

【０２０４】

ボタン保留表示演出（Ｓ２０７）に当選すると（ステップＳ２０８でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、ボタン保留表示演出フラグ２７１に５Ａ［Ｈ］の値を格納する。一方、ステップＳ２０７のボタン保留表示演出抽選に非当選である場合（ステップＳ２０８でＮＯ）、ステップＳ２０９の処理はスキップされる。

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、保留数表示部１０１，１２１（図３等参照）の表示を更新する保留表示更新処理を実行する（ステップＳ２１０）。その後、図４１に示す処理は、リターンされる。

【０２０５】

図４２は、ステップＳ２１０に示す保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。

ＣＰＵ４１Ａは、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている保留態様変化パターンの内容に基づいて、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の各保留表示１０２を更新表示するのであるが、ボタン付きの先読み保留変化予告においてボタン保留表示演出中である場合には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、ボタン保留表示態様２０２（図４０（ｂ）等参照）で表示する。

【０２０６】

具体的には、ボタン付きの先読み保留変化予告を実行する場合、すなわち、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が５Ａ［Ｈ］である場合（ステップＳ２１１でＹＥＳ）には、ＣＰＵ４１Ａは、ボタン付きの先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、ボタ

ン保留表示態様２０２で表示する（ステップＳ２１３）。また、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告のなっていない保留表示１０２を、「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ２１４）。その後、保留表示更新処理はリターンされる。

【０２０７】

一方、ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告である場合、すなわち、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であり、かつ先読み保留変化予告フラグ７６の値が５Ａ［Ｈ］である場合（ステップＳ２１１でＮＯ、かつステップＳ２１２でＹＥＳ）には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づいた保留表示態様で表示する（ステップＳ２１５）。また、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告のなっていない保留表示１０２を、「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ２１４）。その後、保留表示更新処理はリターンされる。

【０２０８】

また、先読み保留変化予告が実行されない場合、すなわち、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であり、かつ先読み保留変化予告フラグ７６の値が００［Ｈ］である場合（ステップＳ２１１でＮＯ、かつステップＳ２１２でＮＯ）には、ＣＰＵ４１Ａは、表示対象の全ての保留表示１０２を、「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ２１４）。その後、保留表示更新処理はリターンされる。

図４３は、ボタン保留表示演出中における処理の流れを示すフローチャートである。

【０２０９】

具体的には、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が５Ａ［Ｈ］である状態、すなわち、ボタン保留表示演出中である状態において（ステップＳ２２１でＹＥＳ）、第１演出操作ボタン１３（図１Ａ参照）の操作信号が入力されると（ステップＳ２２２でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、ボタン保留表示態様２０２（図４０（ｂ）等参照）から、決定された先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づいた保留表示態様に変更する（ステップＳ２２３）と共に、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値を００［Ｈ］に戻す（ステップＳ２２４）。その後、図４３に示す処理はリターンされる。

【０２１０】

一方、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ２２１でＮＯ）、すなわち、ボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告の非実行であるか、あるいはボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告が既に終了している場合には、図４３に示す処理は、その後そのままリターンされる。また、第１演出操作ボタン１３の操作信号が入力されない場合も（ステップＳ２２２でＮＯ）、図４３に示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２１１】

図４４は、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）の受信時における演出制御基板４１の処理の流れを示すフローチャートである。変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）を演出制御基板４１が受信すると、ＣＰＵ４１Ａは、変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）のイベントデータを参照し（ステップＳ２３１）、イベントデータの内容を確認する。

また、受信した変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）が第１特別図柄用であるときには、ＣＰＵ４１Ａは、第１の保留メモリ７１の第１～第４先読み記憶エリアＭ１１～Ｍ１４（図８参照）の内容を、それぞれ、第０～第３先読み記憶エリアＭ１０～Ｍ１３に移行する。また、受信した変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）が第２特別図柄用であるときには、ＣＰＵ４１Ａは、第２の保留メモリ７２の第１～第４先読み記憶エリアＭ２１～Ｍ２４（図８参照）の内容を、それぞれ、第０～第３先読み記憶エリアＭ２０～Ｍ２３に移行する（ステップＳ２３２）。

【０２１２】

また、先読み情報の移動に併せて、対応する第１または第２の保留カウンタ７３，７４の値が１だけデクリメント(-1)される（ステップＳ２３３）。

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、保留数表示部１０１，１２１（図３等参照）の表示を更新する保留表示更新処理を実行する（ステップＳ２３４）。ＣＰＵ４１Ａは、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている保留態様変化パターンの内容に基づいて、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の各保留表示１０２を更新表示する。先読み保留変化予告を実行する場合には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、決定された特別保留表示態様（「青」、「緑」または「赤」のいずれか）で表示する。また、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告のなっていない保留表示１０２を、「白」の保留表示態様で表示する。また、ボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告であるときは、予告の対象となっている保留表示１０２を、ボタン保留表示態様２０２で表示する。

【０２１３】

次いで、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留表示部１０３（図３等参照）の表示を更新する保留表示更新処理を実行する（ステップＳ２３５）。ＣＰＵ４１Ａは、液晶表示ユニット２４の当該変動保留表示部１０３の当該変動保留表示１０４を、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンの「保留1」の保留表示態様に更新表示する。すなわち、当該変動保留変化予告を実行する場合には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告時の「保留1」用の保留表示１０２と同じ保留表示態様で、当該変動保留表示１０４を表示する。また、当該変動保留変化予告を実行しない場合には、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留表示１０４を、「白」の保留表示態様で表示する。

【０２１４】

また、ボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告のまま変動動作の開始を迎えた場合には、ＣＰＵ４１Ａは、前述のランクアップ演出を実行する。すなわち、ＣＰＵ４１Ａは、変動動作の開始時には当該変動保留表示１０４を「白」の保留表示態様で表示させると共に、変動動作の途中で、「白」から、先読み予告用の保留態様パターンの「保留1」に基づく保留表示態様（「青」、「緑」または「赤」のいずれか）までランクアップさせる。ランクアップ演出後には、当該変動保留表示１０４が、先読み予告用の保留態様パターンに基づく保留表示態様（たとえば「赤」）で表示される。

【０２１５】

そして、ＣＰＵ４１Ａは、受信した変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）および図柄コマンドに応答して、液晶表示制御基板４４に制御コマンドを送信し、液晶表示ユニット２４の演出図柄の変動動作を開始させる（ステップＳ２３６）。また、変動パターンが、リーチパターン等である場合には、キャラクタ等を用いた予告演出等が行われる。図４４に示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２１６】

図４５は、図４４に示す当該変動保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。

パチンコ機２０１では、先読み保留変化予告が実行された始動情報については、その後に当該変動先読み保留変化予告を行う。当該変動先読み保留変化予告の保留表示態様は、その始動情報に対応する先読み保留変化予告の場合と同じ保留表示態様である。また、この第２実施形態では、先読み保留変化予告が実行されていない始動情報については、当該変動先読み保留変化予告は行われない。

【０２１７】

その当該変動保留表示１０４の表示対象が、既に、先読み保留変化予告またはボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告が実行済みの始動情報である場合、すなわち当該変動先読み保留変化予告を実行する場合（ステップＳ２４１でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、ボタン保留表示演出フラグ２７１（図３６参照）の値を参照して、ボタン保留表示演出の実行中か否かを調べる（ステップＳ２４２）。一方、その当該変動保留表示１０４の表示対象が、ボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告または先読み保留変化予告に対応していない始動情報である場合（ステップＳ２４１でＮＯ）、当該変動保留表示更新処理

は、その後そのままリターンされる。

【０２１８】

次に、ボタン保留表示演出の実行中であるか否かが調べられる。ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が５Ａ［Ｈ］であるとき（ステップＳ２４２でＹＥＳ）、すなわちボタン保留表示演出の実行中であるときには、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留表示１０４を「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ２４３）と共に、ランクアップ演出フラグ２７２の値を５Ａ［Ｈ］とする（ステップＳ２４４）。その後、当該変動保留表示更新処理はリターンされる。

【０２１９】

一方、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ２４２でＮＯ）、すなわち、ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告であるか、またはボタン保留表示演出が既に終了している場合には、ＣＰＵ４１Ａは、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンの「保留1」と同等の保留表示態様で、当該変動保留表示１０４を表示する（ステップＳ２４５）。その後、当該変動保留表示更新処理はリターンされる。

【０２２０】

図４６は、ランクアップ演出時における処理の流れを示すフローチャートである。

第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動開始後、ランクアップ演出フラグ２７２の値が５Ａ［Ｈ］である状態で（ステップＳ２５１でＹＥＳ）、所定タイミングになると（ステップＳ２５２でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、演出図柄の変動動作の途中において当該変動保留表示１０４の保留表示態様がランクアップするランクアップ演出を実行する。そして、ＣＰＵ４１Ａは、ランクアップ演出後に、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンの「保留1」と同等の保留表示態様で当該変動保留表示１０４を表示する（ステップＳ２５３）と共に、ランクアップ演出フラグ２７２の値を００［Ｈ］に戻す（ステップＳ２５４）。その後、図４６に示す処理は、リターンされる。

【０２２１】

一方、第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動開始後、ランクアップ演出フラグ２７２の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ２５１でＮＯ）や、所定タイミングを除くタイミングであるとき（ステップＳ２５２でＮＯ）には、図４６に示す処理は、そのままリターンされる。

【０２２２】

図４７は、先読み保留変化予告から当該変動保留変化予告へのシフト移行時における、液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である。

第２実施形態に係るパチンコ機２０１では、第１実施形態の場合と異なり、当該変動保留変化予告用の保留表示態様の決定を独立して行っておらず、ＣＰＵ４１Ａは、先読み予告用の保留態様パターンに基づいて、その保留態様パターンの「保留1」と同じ保留表示態様で、当該変動保留表示１０４を表示している。

【０２２３】

そのため、「保留1」の保留表示１０２から当該変動保留表示１０４にシフト移行する場合には、シフト移行後の当該変動保留表示１０４の保留表示態様は、シフト移行前の「保留1」の保留表示１０２と同等である。たとえば、シフト移行前の「保留1」の保留表示１０２の保留表示態様が、図４７（ａ）に示すように「赤」である場合には、シフト移行後の当該変動保留表示１０４の保留表示態様は、図４７（ｂ）に示すように「赤」である。

【０２２４】

図４８および図４９は、ボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である。

第１の保留数表示部１０１に保留表示１０２が３つある状態で、第１特別図柄始動口２６に、ボタン付きの先読み保留変化予告の始動入賞がある場合、図４８（ａ）に示すよう

に、新しい始動入賞に対応して、ボタン保留表示態様２０２の保留表示１０２が表示される。

図４８（ｂ）、図４８（ｃ）および図４９（ａ）に示すように、第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作の消化に伴って、ボタン保留表示態様２０２の保留表示１０２は、１つずつシフト移行する。

【０２２５】

図４９（ａ）および図４９（ｂ）に示すように、ボタン付きの先読み保留変化予告の実行中において、第１演出操作ボタン１３（図１参照）が操作されずに（第１演出操作ボタン１３の操作を受け付けずに）保留表示１０２の保留表示態様が操作保留表示態様２０２のまま、操作保留表示態様２０２に対応する変動動作が開始されると、その始動記憶に対応する当該変動保留表示１０４は、「白」の保留表示態様のまま表示開始される。その後、当該変動保留表示１０４によるランクアップ演出が行われる。

具体的には、ランクアップ演出では、図４９（ｂ）および図４９（ｃ）に示すように、ＣＰＵ４１Ａは、第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作の開始時には当該変動保留表示１０４を「白」の保留表示態様で表示させると共に、変動動作の途中で、「白」から、先読み予告用の保留態様パターンの「保留1」に基づく保留表示態様（「青」、「緑」または「赤」のいずれか）までランクアップさせる。ランクアップ演出後には、当該変動保留表示１０４が、先読み予告用の保留態様パターンの「保留1」に基づく保留表示態様（たとえば「赤」）で表示される。

【０２２６】

以上により、第２実施形態によれば、保留表示１０２の保留表示態様が操作保留表示態様２０２のまま変動動作の開始を迎えた場合であっても、直ちに、当該変動保留表示１０４に決定されている保留表示態様が表示されることはなく、決定されている保留表示態様は、変動動作の途中で表示される。そのため、遊技者が要望する最適な演出の実行を妨げることなく、当該変動保留変化予告を実行することができる。したがって、ボタン付きの先読み保留変化予告、および当該変動保留変化予告の演出効果の向上を図ることができ、ゆえに、遊技の興趣の高いパチンコ機２０１を提供できる。

【０２２７】

次に、パチンコ機２０１の第１の変形例について説明する。パチンコ機２０１の第１の変形例が前述の内容と相違する点は、保留表示１０２の保留表示態様が操作保留表示態様２０２のまま変動動作の開始を迎えた場合に、当該変動保留表示１０４がランクアップ演出は行うのではなく、当該変動保留表示１０４が最後までデフォルト態様（「白」）で表示され続けるようにした点である。すなわち、このような場合には、当該変動保留変化予告は実行されない。以下、第１の変形例について具体的に説明する。

【０２２８】

図５０は、第１の変形例に係る、当該変動保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。

その当該変動保留表示１０４の表示対象が、既に、先読み保留変化予告またはボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告が実行済みの始動情報である場合、すなわち当該変動先読み保留変化予告を実行する場合（ステップＳ２６１でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、ボタン保留表示演出フラグ２７１（図３６参照）の値を参照して、ボタン保留表示演出の実行中か否かを調べる（ステップＳ２６２）。一方、その当該変動保留表示１０４の表示対象が、ボタン保留表示演出付きの先読み保留変化予告または先読み保留変化予告に対応していない始動情報である場合（ステップＳ２６１でＮＯ）、当該変動保留表示更新処理は、その後そのままリターンされる。

【０２２９】

次に、ボタン保留表示演出の実行中であるか否かが調べられる。ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が５Ａ［Ｈ］であるとき（ステップＳ２６２でＹＥＳ）、すなわちボタン保留表示演出の実行中であるときには、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留表示１０４を「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ２６３）。その後、当該変動保留表示更新処理

はリターンされる。

一方、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ２６２でＮＯ）、すなわち、ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告であるか、またはボタン保留表示演出が既に終了している場合には、ＣＰＵ４１Ａは、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンの「保留1」と同等の保留表示態様で、当該変動保留表示１０４を表示する（ステップＳ２６４）。その後、当該変動保留表示更新処理はリターンされる。

【０２３０】

図５１および図５２は、第１の変形例に係るボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である。

図５１（ａ）および図５１（ｂ）に示すように、ボタン付きの先読み保留変化予告の実行中において、第１演出操作ボタン１３（図１参照）が操作されずに保留表示１０２の保留表示態様が操作保留表示態様２０２のまま、操作保留表示態様２０２に対応する変動動作が開始されると、ＣＰＵ４１Ａは、図５１（ｂ）に示す変動動作の開始時だけでなく、図５２に示す変動動作の全期間に亘って当該変動保留表示１０４が「白」の保留表示態様で表示される。

【０２３１】

以上により、第１の変形例によれば、保留表示１０２の保留表示態様が操作保留表示態様２０２のまま変動動作の開始を迎えた場合には、当該変動保留変化予告は実行されない。そのため、遊技者が要望する最適な演出の実行を妨げることがない。したがって、ボタン付きの先読み保留変化予告、および当該変動保留変化予告の演出効果の向上を図ることができ、ゆえに、遊技の興趣の高いパチンコ機２０１を提供できる。

【０２３２】

次に、パチンコ機２０１の第２の変形例について説明する。パチンコ機２０１の第２の変形例が前述の内容と相違する点は、保留表示１０２の保留表示態様が操作保留表示態様２０２のまま変動動作の開始を迎えた場合に、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様を決定し直し、その決定し直した保留表示態様までランプアップするランプアップ演出を行う点である。以下、パチンコ機２０１の第２の変形例について具体的に説明する。

【０２３３】

図５３は、第２の変形例に係る、当該変動保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。

次の当該変動保留表示１０４の対象が、既に先読み保留変化予告が実行されている始動情報である場合、すなわち当該変動先読み保留変化予告を実行する場合（ステップＳ２７１でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、ボタン保留表示演出フラグ２７１（図３６参照）の値を参照して、ボタン保留表示演出の実行中か否かを調べる（ステップＳ２７２）。一方、先読み保留変化予告に対応していない始動情報である場合（ステップＳ２７１でＮＯ）、当該変動保留表示更新処理は、その後そのままリターンされる。

【０２３４】

次に、ボタン保留表示演出の実行中であるか否かが調べられる。ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が５Ａ［Ｈ］であるとき（ステップＳ２７２でＹＥＳ）、すなわちボタン保留表示演出の実行中であるときには、ＣＰＵ４１Ａは、当該変動保留表示１０４を「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ２７３）と共に、ランクアップ演出フラグ２７２の値を５Ａ［Ｈ］とする（ステップＳ２７４）。また、ＣＰＵ４１Ａは、ランプアップ演出における、当該変動保留表示１０４の最終の保留表示態様を抽選決定（ステップＳ２７５）し、その最終の保留表示態様を決定保留態様変化パターン記憶部７７等の記憶部に記憶しておく。

【０２３５】

一方、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ２７２でＮＯ）、すなわち、ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告であるか、またはボタン保留表示演出が既に終了している場合には、ＣＰＵ４１Ａは、決定保留態様変

化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンの「保留1」と同等の保留表示態様で、当該変動保留表示１０４を表示する（ステップＳ２７６）。その後、当該変動保留表示更新処理はリターンされる。

【０２３６】

図５４は、ランクアップ演出時における処理の流れを示すフローチャートである。

第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動開始後、ランクアップ演出フラグ２７２の値が５Ａ［Ｈ］である状態で（ステップＳ２８１でＹＥＳ）、所定タイミングになると（ステップＳ２８２でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、演出図柄の変動動作の途中においてランクアップ演出を実行する。このランクアップ演出では、当該変動保留表示１０４の保留表示態様が、決定された最終の保留表示態様に向かうようにランクアップする。そして、ＣＰＵ４１Ａは、ランクアップ演出後に、決定された最終の保留表示態様で当該変動保留表示１０４を表示する（ステップＳ２８３）と共に、ランクアップ演出フラグ２７２の値を００［Ｈ］とする（ステップＳ２８４）。その後、図５４に示す処理は、リターンされる。

【０２３７】

一方、第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動開始後、ランクアップ演出フラグ２７２の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ２８１でＮＯ）や、所定タイミングを除くタイミングであるとき（ステップＳ２８２でＮＯ）には、図５４に示す処理は、そのままリターンされる。

図５５は、第２の変形例に係るボタン保留表示演出中における、液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である。

【０２３８】

図５５（ａ）および図５５（ｂ）に示すように、ボタン付きの先読み保留変化予告の実行中において、第１演出操作ボタン１３（図１参照）が操作されずに保留表示１０２の保留表示態様が操作保留表示態様２０２のまま、操作保留表示態様２０２に対応する変動動作が開始されると、当該変動保留表示１０４によるランクアップ演出が行われる。具体的には、第２の変形例に係るランクアップ演出では、図５５（ｂ）および図５５（ｃ）に示すように、ＣＰＵ４１Ａは、第１特別図柄（演出図柄）の変動動作の開始時には当該変動保留表示１０４を「白」の保留表示態様で表示させると共に、変動動作の途中で、再度決定された最終の保留表示態様（「青」、「緑」または「赤」のいずれか。図５５（ｃ）では「緑」）までランクアップさせる。ランクアップ演出後には、当該変動保留表示１０４が、再度決定された最終の保留表示態様（たとえば「緑」）で表示される。

【０２３９】

次に、パチンコ機２０１の第３の変形例について説明する。

パチンコ機２０１では、第１演出操作ボタン１３（図１参照）の操作により、保留表示１０２の保留表示態様がボタン保留表示態様２０２から、決定保留態様変化パターン記憶部７７の先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づく保留表示態様に復帰するものとして説明した。しかしながら、第３の変形例では、ボタン保留表示態様２０２からの復帰したときの保留表示１０２の保留表示態様を、操作時保留態様抽選により決定している。なお、ボタン保留表示態様２０２からの復帰時の次の変動動作以降は、先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づく保留表示態様で保留表示１０２が表示される。

【０２４０】

図５６は、第３の変形例に係る操作時保留態様抽選用の抽選表Ｔ３１の一例を示す図である。図５６に示す抽選表Ｔ３１では、保留数表示部１０１，１２１における保留表示位置毎に、操作時保留態様抽選用乱数が割り当てられている。

図５７は、第３の変形例に係るボタン保留表示演出中における処理の流れを示すフローチャートである。

【０２４１】

具体的には、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が５Ａ［Ｈ］である状態、すなわち

、ボタン保留表示演出中である状態において（ステップＳ２９１でＹＥＳ）、第１演出操作ボタン１３（図１参照）の操作信号が入力されると（ステップＳ２９２でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、抽選表Ｔ３１を用いて操作時保留態様抽選を行い（ステップＳ２９３）、第１演出操作ボタン１３が操作されたときの保留表示態様を決定する。

【０２４２】

そして、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、ボタン保留表示態様２０２（図４０（ｂ）等参照）から、操作時保留態様抽選によって決定された先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づいた保留表示態様に変更する（ステップＳ２９４）と共に、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値を００［Ｈ］に戻す（ステップＳ２９５）。その後、図５７に示す処理はリターンされる。

【０２４３】

一方、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ２９１でＮＯ）、すなわち、ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告であるか、またはボタン保留表示演出が既に終了している場合には、図５７に示す処理は、その後そのままリターンされる。また、第１演出操作ボタン１３（図１参照）の操作信号が入力されない場合も（ステップＳ２９２でＮＯ）、図５７に示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２４４】

たとえば、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている、先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンが、「保留1（保1）」、「保留2（保2）」、「保留3（保3）」および「保留4（保4）」が、それぞれ、「赤」、「緑」、「青」および「白」である場合を例に挙げて検討する。また、ボタン保留表示態様２０２が「保留4」に位置するときに第１演出操作ボタン１３が操作され、操作時保留態様抽選によって決定された第１演出操作ボタン１３の操作時（復帰時）の保留表示態様が、「青」（ボタン保留表示態様２０２→「青」）であるとする。この場合、第１の保留数表示部１０１における保留表示１０２は、第１特別図柄の変動動作の消化に伴って、「保留4」（復帰時）、「保留3」、「保留2」および「保留1」の各保留表示位置で、それぞれ「青」、「青」、「緑」および「赤」の保留表示態様で表示される。

【０２４５】

次に、パチンコ機２０１の第４の変形例について説明する。

前述の第３の変形例では、ボタン保留表示態様２０２からの復帰したときの保留表示１０２の保留表示態様を、操作時保留態様抽選により決定するとして説明した。これに対し、パチンコ機２０１の第４の変形例では、ボタン保留表示態様２０２からの復帰したときに、保留態様変化パターンを再度抽選決定し直す。ボタン保留表示態様２０２からの復帰後以降は、再抽選された保留態様変化パターンに基づく態様で保留表示１０２が表示される。

【０２４６】

図５８は、第４の変形例に係るボタン保留表示演出中における処理の流れを示すフローチャートである。

具体的には、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が５Ａ［Ｈ］である場合（ステップＳ３０１でＹＥＳ）、すなわち、ボタン保留表示演出中である場合において、第１演出操作ボタン１３（図１参照）の操作信号が入力されると（ステップＳ３０２でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンを抽選により再決定し（ステップＳ３０３）、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンの種別が、再決定した保留態様変化パターンに書き換える（ステップＳ３０４）。

【０２４７】

そして、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、ボタン保留表示態様２０２（図４０（ｂ）等参照）から、更新された先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づいた保留表示態様に変更する（ステップＳ３０５）と共に、ボ

タン保留表示演出フラグ２７１の値を００［Ｈ］に戻す（ステップＳ３０６）。その後、図５８に示す処理はリターンされる。

【０２４８】

一方、ボタン保留表示演出フラグ２７１の値が００［Ｈ］であるとき（ステップＳ３０１でＮＯ）、すなわち、ボタン保留表示演出を伴わない先読み保留変化予告であるか、またはボタン保留表示演出が既に終了している場合には、図５８に示す処理は、その後そのままリターンされる。また、第１演出操作ボタン１３（図１参照）の操作信号が入力されない場合も（ステップＳ３０２でＮＯ）、図５８に示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２４９】

なお、第４の変形例においては、次のような問題がある。すなわち、パチンコ機２０１に用意されている保留態様変化パターンＰＤは、図３７に示すようにたとえば２３個あるのであるが、このうちの約半数の１１個の保留態様変化パターンは、「保留1」に対応する保留表示態様が「赤」である。そのため、ボタン保留表示態様２０２が「保留1」に位置するときに第１演出操作ボタン１３が操作されると、ボタン保留表示態様２０２から復帰した保留表示１０２の保留表示態様が、先読み信頼度の高い「赤」になる確率が高い。

【０２５０】

この場合、図５９に示すような抽選表Ｔ４１を用いて、ボタン保留表示態様２０２が「保留1」に位置するときに第１演出操作ボタン１３が操作されたときの保留表示１０２の保留表示態様を抽選により決定するようにしてもよい。

図６０は、本発明の第３実施形態に係る演出制御基板４１の電気的構成を示すブロック図である。

【０２５１】

第３実施形態に係るパチンコ機３０１の説明において、第１実施形態に係るパチンコ機１と共通する部分には、図１～図３５Ｂの場合と同一の参照符号を付して、説明を省略する。パチンコ機３０１の機械的、電気的構成および基本的な制御内容は、それぞれパチンコ機１と同等である。また、以下で特に言及する場合する場合を除き、リーチ演出等の演出も第１実施形態の場合と同様である。以下では、主に、パチンコ機３０１がパチンコ機１と相違する部分について説明する。

【０２５２】

図６０に示すように、演出制御基板４１のＲＯＭ４１Ｃは、演出制御基板４１のＲＯＭ４１Ｃは、抽選表記憶部３７５と、保留態様変化パターン記憶部３７８とを含む。抽選表記憶部３７５は、先読み保留変化予告用の抽選表や当該変動保留変化予告用の抽選表を含む種々の抽選表（抽選テーブル）を記憶している。保留態様変化パターン記憶部３７８は、先読み保留変化予告の保留態様変化パターンを記憶する。抽選表記憶部３７５に記憶される抽選表は、たとえば、第１実施形態に係る抽選表Ｔ１～Ｔ２３と同等の抽選表を含む。保留態様変化パターン記憶部３７８に記憶される保留態様変化パターンは、第２実施形態に係る保留態様変化パターンＰＤ（図３７参照）と同等のパターンを含む。

【０２５３】

図６０に示すように、演出制御基板４１のＲＡＭ４１Ｂには、第１の保留メモリ７１、第２の保留メモリ７２、第１の保留カウンタ７３、第２の保留カウンタ７４、先読み保留変化予告フラグ７６および保留態様変化パターン記憶部７７に加えて、先読み予告実行待機フラグ３７１が設けられている。

パチンコ機３０１では、先読み保留変化予告抽選に当選したときであっても、この先読み保留変化予告抽選の基になっている始動情報がスーパーリーチまたはスペシャルリーチ１，２の変動動作中に取得されたものである場合には、当選した先読み保留変化予告は、当該スーパーリーチの変動動作中または当該スペシャルリーチ１，２の変動動作中には実行されずに、その実行が待機させられる。

【０２５４】

先読み予告実行待機フラグ３７１は、先読み保留変化予告の実行が待機させられている

状態であるか否かを記憶しておくためのものである。先読み保留変化予告の実行が待機させられている状態には、先読み予告実行待機フラグ３７１の値がたとえば５Ａ［Ｈ］に設定されており、また、先読み保留変化予告の実行が待機させられていないときには、たとえば００［Ｈ］に設定されている。

【０２５５】

図６１は、本発明の第３実施形態に係る、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）の受信時における演出制御基板４１の処理の流れを示すフローチャートである。

主制御基板４０からの保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）を演出制御基板４１が受信すると、ＣＰＵ４１Ａは、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）のモードデータの値、およびイベントデータ（先読み情報）をそれぞれ参照（ステップＳ４０１）し、イベントデータの内容を確認する。

【０２５６】

イベントデータの内容が先読み禁止情報である場合を除き（ステップＳ４０２でＮＯ）、ＣＰＵ４１Ａは、保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）からイベントデータを取り出し、その保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）のモードデータの値に基づいて、取り出したイベントデータを第１または第２の保留メモリ７１，７２に格納する（ステップＳ４０３）。イベントデータの内容が先読み禁止情報である場合には（ステップＳ４０２でＹＥＳ）、図６１に示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２５７】

次いで、先読み保留変化予告フラグ７６の値が調べられる（ステップＳ４０４）。先読み保留変化予告フラグ７６の値が５Ａ［Ｈ］であるとき（ステップＳ４０４でＹＥＳ）、図６１に示す処理は、その後そのままリターンされる。

先読み保留変化予告フラグ７６の値が００［Ｈ］であるとき、すなわち先読み保留変化予告の非実行時であるときには（ステップＳ４０４）、次いで、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選処理（ステップＳ４０５）と、先読み保留変化予告実行待機処理（ステップＳ４０６）と、保留表示更新処理（ステップＳ４０７）をこの順で実行する。

【０２５８】

ステップＳ４０５の先読み保留変化予告抽選処理では、第１実施形態に係る先読み保留変化予告抽選処理（図２８参照）と同等の処理が実行される。具体的には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選用の抽選表（第１実施形態に係る抽選表Ｔ１（図１２Ａ～図１２Ｄ参照）、抽選表Ｔ１１（図３４Ａ参照）または抽選表Ｔ２１（図３５Ａ参照）と同等の抽選表）を参照しつつ、先読み保留変化予告を実行するか否か、および先読み保留変化予告を実行する場合の保留態様変化パターンを決定する。

【０２５９】

図６２は、ステップＳ４０６の先読み保留変化予告実行待機処理の流れを示すフローチャートである。

実行中の第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作の変動パターンが、所定の特定リーチ（たとえば、この実施形態では、スーパーリーチまたはスペシャルリーチ１，２。以下、スーパーリーチまたはスペシャルリーチ１，２を総称して「ＳＰリーチ」という場合がある。）に対応する場合（ステップＳ４１１でＹＥＳ）、次いで、先読み予告実行待機フラグ３７１の値が調べられる（ステップＳ４１２）。

【０２６０】

先読み予告実行待機フラグ３７１の値が００［Ｈ］であり（ステップＳ４１２でＮＯ）、すなわち、当選した先読み保留変化予告の待機がない場合、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告抽選に当選している場合（ステップＳ４１３でＹＥＳ）には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み予告実行待機フラグ３７１に５Ａ［Ｈ］の値を格納する（ステップＳ４１４）。その後、図６２に示す処理はリターンされる。

【０２６１】

一方、先読み予告実行待機フラグ３７１の値が５Ａ［Ｈ］であるとき（ステップＳ４１２でＹＥＳ）、図６２に示す処理は、その後そのままリターンされる。また、先読み保留

変化予告抽選に非当選であった場合にも（ステップＳ４１４でＮＯ）、図６２に示す処理は、その後そのままリターンされる。

また、変動動作の変動パターンがＳＰリーチに対応しないものであったり（ステップＳ４１１でＮＯ）、先読み予告実行待機フラグ３７１の値が５Ａ［Ｈ］であったりするとき（ステップＳ４１２でＹＥＳ）、図６２に示す処理は、その後そのままリターンされる。

図６３Ａは、Ｓ４０７の保留表示更新処理の内容を示すフローチャートである。

【０２６２】

ＣＰＵ４１Ａは、保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている保留態様変化パターンの内容に基づいて、液晶表示ユニット２４の保留数表示部１０１，１２１の各保留表示１０２を更新表示するのであるが、先読み保留変化予告抽選に当選したときであっても、この先読み保留変化予告抽選の基になっている始動情報がＳＰリーチの変動動作中に取得されたものである場合には、当選した先読み保留変化予告はＳＰリーチの変動動作中には実行されない。

【０２６３】

具体的には、現在実行中の第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作の変動パターンが、ＳＰリーチに対応する変動パターンに対応する場合（ステップＳ４２１でＹＥＳ）には、ＣＰＵ４１Ａは、次いで、先読み予告実行待機フラグ３７１の値を参照し、当選した先読み保留変化予告が待機させられている状態であるか否かを調べる（ステップＳ４２２）。一方、変動動作の変動パターンがＳＰリーチに対応しないものである場合（ステップＳ４２１でＮＯ）には、図６３Ａに示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２６４】

先読み予告実行待機フラグ３７１の値が５Ａ［Ｈ］である場合（ステップＳ４２２でＹＥＳ）、すなわち当選した先読み保留変化予告が待機させられている状態の場合には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ４２３）。また、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告のなっていない保留表示１０２も、「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ４２５）。その後、保留表示更新処理はリターンされる。

【０２６５】

一方、当選した先読み保留変化予告の待機がない場合、すなわち先読み予告実行待機フラグ３７１の値が００［Ｈ］である場合（ステップＳ４２２でＮＯ）には、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づいた保留表示態様で表示する（ステップＳ４２４）。また、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告のなっていない保留表示１０２も、「白」の保留表示態様で表示する（ステップＳ４２５）。その後、保留表示更新処理はリターンされる。

【０２６６】

図６３Ｂは、ＳＰリーチの変動動作中の処理の流れを示すフローチャートである。

以下、実行中の第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作の変動パターンが、ＳＰリーチの変動パターンに対応する場合（ステップ４３１でＹＥＳ）である場合について説明する。

【０２６７】

この場合において、当選した先読み保留変化予告が待機させられている状態であり、かつＳＰリーチのリーチ演出が終了したときに（ステップＳ４３２でＹＥＳ、かつステップＳ４３３でＹＥＳ）、次いで、増加コマンドの対象になっている始動情報が、変動中の変動動作の開始から所定時間（この実施形態では、たとえば１０sec）を経過する前に取得したものであるか否かが調べられる（ステップＳ４３４）。なお、実行中の変動動作の変動パターンがＳＰリーチに対応しない場合（ステップＳ４３１でＮＯ）、当選した先読み保留変化予告の待機がない状態である場合（ステップＳ４３２でＮＯ）、またはＳＰリーチの終了タイミングでないとき（ステップＳ４３３でＮＯ）には、図６３Ｂに示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２６８】
そして、その始動情報の取得タイミングが、変動中の変動動作の開始から所定時間（たとえば１０sec）経過前であるときには（ステップＳ４３４でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づいた保留表示態様で表示する（ステップＳ４３５）。その後、ＣＰＵ４１Ａは、先読み予告実行待機フラグ３７１に５Ａ［Ｈ］の値を格納する（ステップＳ４３６）。その後、図６３Ｂに示す処理はリターンされる。
【０２６９】
一方、その始動情報の取得タイミングが、変動中の変動動作の開始から所定時間（たとえば１０sec）経過後であるときには（ステップＳ４３４でＮＯ）、ＣＰＵ４１Ａは、先読み予告実行待機フラグ３７１に００［Ｈ］の値を格納し（ステップＳ４３７）、その後、図６３Ｂに示す処理はリターンされる。
すなわち、図６３Ｂに示す処理では、待機させられていた先読み保留変化予告がリーチ演出終了後に非実行であった場合には、待機させられていた先読み保留変化予告が破棄される。
【０２７０】
図６４～図６６は、本発明の第３実施形態に係る、ＳＰリーチ（ハズレ）中における、液晶表示ユニット２４の表示内容の一例を示す図である。以降の説明において、第１の保留数表示部１０１を用いた先読み保留変化予告を例に挙げて説明する。第２の保留数表示部１２１を用いた先読み保留変化予告については、第１の保留数表示部１０１の保留表示態様の変化の場合と同じであるので、説明を省略する。
【０２７１】
第３実施形態に係るパチンコ機３０１では、第１実施形態で説明したように、液晶表示ユニット２４の３つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにおいて、演出図柄の変動動作が行われる。演出表示制御基板４１が、第１特別図柄用の変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）を受信すると、図６４（ａ）に示すように、演出図柄の変動動作が開始される。この変動動作がスーパーリーチである場合には、図６４（ｂ）に示すように、まず演出図柄のリーチ状態が表示され、次いで、図６４（ｃ）に示すように、所定のリーチ演出画像３１１を用いた演出が実行される。リーチ演出画像３１１を用いた演出中には、演出図柄は、液晶表示ユニット２４の隅の一部分に設けられた縮小図柄変動領域３１２において変動する。
【０２７２】
ＳＰリーチの変動動作中に、第１特別図柄の始動入賞があったときには、１つの始動入賞につき、第１の保留数表示部１０１の保留表示１０２が１つ増加する。図６４（ｃ）には、スーパーリーチの変動動作中に第１特別図柄の始動入賞が２つあった場合を示す。このうち、先の始動入賞は、ＳＰリーチに対応しておらず、先読み保留変化予告にも当選していない。一方、後の始動入賞は、ＳＰリーチに対応しかつ先読み保留変化予告にも当選している。先の始動入賞に対応して第１の保留数表示部１０１の「保留2」の保留表示位置に、後の始動入賞に対応して第１の保留数表示部１０１の「保留3」の保留表示位置に、それぞれ、保留表示１０２が増加表示されるが、増加する保留表示１０２の保留表示態様はいずれも「白」である。すなわち、当選した先読み保留変化予告（「保留3」の保留表示１０２に対応）は、ＳＰリーチの変動動作中は実行されずに待機させられる。
【０２７３】
演出図柄の変動動作の開始から所定時間（この実施形態では、たとえば１０sec）を経過した後も、図６５（ａ）に示すように、液晶表示ユニット２４の表示画面において、ＳＰリーチのリーチ演出画像３１１を用いた演出が実行されている。ＳＰリーチは複数の種別を含んでいるが、前述した所定時間（たとえば１０sec）は、複数のＳＰリーチに共通する変動時間である（たとえば、スーパーリーチの変動時間が１５sec、スペシャルリーチ１の変動時間が２０sec、スペシャルリーチ２の変動時間が２５sec）。換言すると、各

ＳＰリーチの変動時間は、前述した所定時間よりも長くなるように設定されている。

【０２７４】

その後、液晶表示ユニット２４に、図６５（ｂ）に示すように、縮小図柄変動領域３１２においてリーチハズレの状態で演出図柄が停止表示されると共に、ハズレである旨を示すハズレ演出画像（たとえば「敗北」というメッセージ）３１３が表示される。これにより、リーチ演出が終了し、次いで、リーチハズレ（特定表示結果とはならない表示態様）を示す３つ演出図柄（「７」「８」「７」）が、図６５（ｃ）に示すように、図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにそれぞれ仮停止される。

【０２７５】

次いで、待機させられていた先読み保留変化予告（新たに取得された始動情報についての先読み保留変化予告）が実行される。これにより、図６６（ａ）に示すように、先読み保留変化予告の対象になっている保留表示１０２（たとえば「保留3」）の保留表示態様が、決定されていた保留表示態様（たとえば「赤」）に変化する。

その後、演出図柄の仮停止状態が終了し、図６６（ｂ）に示すように、ハズレリーチを示す３つの演出図柄（「７」「８」「７」）が図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにそれぞれ停止表示される。

【０２７６】

そして、変動動作が順次消化された先読み保留変化予告の対象であった始動情報についての変動動作が開始されると、その変動動作において、図６６（ｃ）に示すように、ＳＰリーチのリーチ演出が実行される。

なお、図６４（ｃ）および図６５（ａ）を参照して、演出図柄の変動動作の開始から所定時間（たとえば１０sec）の経過前ではなく、変動動作の開始から所定時間（たとえば１０sec）の経過後に第１特別図柄の始動入賞があり、この新たな始動入賞がＳＰリーチに対応しかつ先読み保留変化予告にも当選している場合において、当選した先読み保留変化予告（「保留4」の保留表示１０２に対応）は待機されることなく、そのまま破棄される。そして、この始動入賞に対応して第１の保留数表示部１０１の所定の保留表示位置に、「白」の保留表示態様で保留表示１０２が表示される。

【０２７７】

以上により、この実施形態によれば、ＳＰリーチのリーチ演出を伴う変動動作中に取得した始動情報についての先読み保留変化予告は、ＳＰリーチの変動動作中には実行されずに、その実行が待機させられる。そして、待機させられている先読み保留変化予告の基になる始動情報が、ＳＰリーチの変動パターンに対応するものである場合には、待機させられている先読み保留変化予告（新たに取得された始動情報についての先読み保留変化予告）が、このＳＰリーチのリーチ演出後、この変動動作の終了までに実行される（実行可能になる）。

【０２７８】

待機させられている先読み保留変化予告の基になる始動情報がＳＰリーチの変動パターンに対応するものである場合に限り、ＳＰリーチのリーチ演出後に、待機させられている先読み保留変化予告が実行される。この場合、ＳＰリーチのＳＰリーチ演出後に、先読み保留変化予告が行われて次回以降の変動動作に対応する保留表示１０２の保留表示態様が変化するのであるが、保留表示１０２に対応する変動動作において、ＳＰリーチが実行される。そのため、ＳＰリーチのリーチ演出に対する遊技者の期待度が低下することを防止できる。これにより、遊技者の期待感を低下または喪失させることなく、斬新な先読み保留変化予告の演出を実行するパチンコ機３０１を提供できる。

【０２７９】

次に、パチンコ機３０１の変形例について説明する。

パチンコ機３０１では、待機させられたもののＳＰリーチのリーチ演出終了後に非実行であった先読み保留変化予告は破棄されるものとしていたが、待機させられたもののＳＰリーチのリーチ演出終了後に非実行であった先読み保留変化予告はそのＳＰリーチ以降も持ち越されるようになっていてもよい。この場合、持ち越された先読み保留変化予告が、

そのＳＰリーチ以降のＳＰリーチの変動動作終了時に実行可能とされている。以下、具体的に説明する。

【０２８０】

図６７は、パチンコ機３０１の変形例に係る、ＳＰリーチの変動動作中の処理の流れを示すフローチャートである。

以下、実行中の第１または第２特別図柄（演出図柄）の変動動作の変動パターンが、ＳＰリーチの変動パターンに対応する場合（ステップ４４１でＹＥＳ）である場合において、当選した先読み保留変化予告が待機させられている状態であり、かつＳＰリーチのリーチ演出が終了したときに（ステップＳ４４２でＹＥＳ、かつステップＳ４４３でＹＥＳ）、次いで、増加コマンドの対象になっている始動情報が、変動中の変動動作の開始から所定時間（この実施形態では、たとえば１０sec）を経過する前に取得したものであるか否かが調べられる（ステップＳ４４４）。なお、実行中の変動動作の変動パターンがＳＰリーチに対応しない場合（ステップＳ４４１でＮＯ）、当選した先読み保留変化予告の待機がない状態である場合（ステップＳ４４２でＮＯ）、またはＳＰリーチの終了タイミングでないとき（ステップＳ４４３でＮＯ）には、図６７に示す処理は、その後そのままリターンされる。

【０２８１】

そして、その始動情報の取得タイミングが、変動中の変動動作の開始から所定時間（たとえば１０sec）経過前であるときには（ステップＳ４４４でＹＥＳ）、ＣＰＵ４１Ａは、先読み保留変化予告の対象となる保留表示１０２を、決定保留態様変化パターン記憶部７７に記憶されている先読み保留変化予告用の保留態様変化パターンに基づいた保留表示態様で表示する（ステップＳ４４５）。その後、ＣＰＵ４１Ａは、先読み予告実行待機フラグ３７１に５Ａ［Ｈ］の値を格納する（ステップＳ４４６）。その後、図６７に示す処理はリターンされる。

【０２８２】

一方、その始動情報の取得タイミングが、変動中の変動動作の開始から所定時間（たとえば１０sec）経過後であるときには（ステップＳ４４４でＮＯ）、その後、図６７に示す処理はリターンされる。すなわち、図６７に示す処理では、待機させられていた先読み保留変化予告がリーチ演出終了後に非実行であった場合には、待機させられていた先読み保留変化予告が、そのＳＰリーチ以降も持ち越される。

【０２８３】

図６８および図６９は、変形例に係る、ＳＰリーチ（ハズレ）中における、液晶表示ユニットの表示内容の一例を示す図である。

図６８（ａ）では、変動動作の開始時に、既に始動入賞済みの始動情報が２つあり、そのため、２つの保留表示１０２が液晶表示ユニット２４に表示されている。２つの保留表示１０２の保留表示態様はいずれも「白」である。

【０２８４】

２つの始動入賞のうち先の始動入賞は、ＳＰリーチに対応しておらず、先読み保留変化予告にも当選していない。一方、後の始動入賞は、ＳＰリーチに対応しかつ先読み保留変化予告にも当選している。つまり、今回の変動動作より以前のＳＰリーチの変動動作において後の始動入賞があり待機させられたが、ＳＰリーチに対応する始動入賞であったにも拘らず、そのＳＰリーチの変動動作の開始後所定時間経過後の始動入賞であったために、待機させられていた先読み保留変化予告がそのＳＰリーチの変動動作において非実行とされたものである。

【０２８５】

演出図柄の変動動作の開始から所定時間（この実施形態では、たとえば１０sec）を経過した後、図６８（ｂ）に示すように、液晶表示ユニット２４の表示画面において、ＳＰリーチのリーチ演出画像３１１を用いた演出が実行されている。リーチ演出画像３１１を用いた演出中には、演出図柄は、液晶表示ユニット２４の隅の一部分に設けられた縮小図柄変動領域３１２において変動している。その後、図６８（ｃ）に示すように、縮小図柄

変動領域３１２においてリーチハズレの状態で演出図柄が停止表示されると共に、ハズレである旨を示すハズレ演出画像（たとえば「敗北」というメッセージ）３１３が表示される。これにより、リーチ演出が終了し、次いで、リーチハズレを示す３つ演出図柄（「７」「４」「７」）が、図６９（ａ）に示すように、図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにそれぞれ仮停止される。

【０２８６】

次いで、待機させられていた先読み保留変化予告（今回の変動動作よりも以前のＳＰリーチの変動動作時に待機させられていた先読み保留変化予告）が実行される。これにより、先読み保留変化予告の対象になっている保留表示１０２（たとえば「保留2」）の保留表示態様が、図６９（ｂ）に示すように、決定されていた保留表示態様（たとえば「赤」）に変化する。

【０２８７】

その後、演出図柄の仮停止状態が終了し、図６９（ｃ）に示すように、ハズレリーチを示す３つの演出図柄（「７」「４」「７」）が図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒにそれぞれ停止表示される。

そして、変動動作が順次消化された先読み保留変化予告の対象であった始動情報についての変動動作が開始されると、その変動動作において、ＳＰリーチのリーチ演出が実行される。

【０２８８】

以上、この発明の３つの実施形態について説明したが、この発明は、他の形態で実施することもできる。

前述した先読み保留変化予告について、以下の構成を採用できる。

たとえば、先読み保留変化予告による保留表示１０２の保留表示態様変化のための演出を、少なくとも１つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに出現可能とした構成を採用できる。たとえば、図７０に示すように、保留表示１０２の保留表示態様変化の演出のための態様変化演出図柄（たとえば図７０に示す「変化」と記された演出図柄）４０１を、前述した演出図柄（図２４等参照）とは別に設け、この態様変化演出図柄４０１を液晶表示ユニット２４の所定の図柄表示領域（たとえば図柄表示領域２４Ｃ）に出現可能とする。演出図柄の変動動作（図７０（ａ）参照）の終了後、停止表示される図柄（ハズレ図柄）に態様変化演出図柄４０１が含まれていると（図７０（ｂ）参照）、その後のシフト移行後の保留表示１０２が態様変化することにより、先読み保留変化予告予告が行われる（図７０（ｃ）参照）。このように、態様変化演出図柄４０１を含む３図柄構成とすることにより、最初に停止表示される演出図柄（第１図柄停止）や、その次に停止表示される演出図柄（第２図柄停止）に対する興趣が高められる。

【０２８９】

また、先読み保留変化予告による保留表示１０２の保留表示態様変化のための演出を、２つ以上の図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに出現可能とした構成を採用できる。図７１には、態様変化演出図柄４０１が、複数（図７１（ｂ）では３つ全て）の図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに同時に出現可能する場合を一例として示している。演出図柄の変動動作（図７１（ａ）参照）の終了後、停止表示される図柄の組合せが「変化」「変化」「変化」であると、その後のシフト移行後の保留表示１０２が態様変化することにより（図７１（ｃ）参照）、先読み保留変化予告予告が行われる。この場合、３図柄構成とすることにより、最初に停止表示される演出図柄（第１図柄停止）や、その次に停止表示される演出図柄（第２図柄停止）に対する興趣が高められる。

【０２９０】

このような場合、図７２に示すように、態様変化演出図柄として、態様が互いに異なる複数種の態様変化演出図柄を設けた構成としてもよい。図７２には、態様変化演出図柄として、複数種の態様変化演出図柄、たとえば第１の態様変化演出図柄（たとえば図７２に示す「変化」と記された演出図柄）４０１と第２の態様変化演出図柄（たとえば図７２に示す「スーパー変化」と記された演出図柄）４０２との２つを設ける場合を示す。

【０２９１】
この場合にも、第１の態様変化演出図柄４０１や第２の態様変化演出図柄４０２を含む３図柄構成とすることにより、最初に停止表示される演出図柄（第１図柄停止）や、その次に停止表示される演出図柄（第２図柄停止）に対する興趣が高められる。
態様変化演出図柄として、態様が互いに異なる複数種の態様変化演出図柄を設けた構成では、図７３に示すように、第１の態様変化演出図柄４０１と第２の態様変化演出図柄４０２との停止図柄の組合せ態様により、先読み信頼度（大当り信頼度や、保留表示１０２の保留表示態様変化の回数や大当り信頼度の高い態様への態様変化期待度等を含む。）を異ならせた構成としてもよい。
【０２９２】
図７３では、同じ種類の態様変化演出図柄４０１，４０２が揃ったとき（図７３（ｂ）および図７３（ｃ））の先読み信頼度が、別個の態様変化演出図柄４０１，４０２が揃ったとき（図７３（ａ））と比較して高く設定されている。また、第２の態様変化演出図柄４０２が揃ったとき（図７３（ｃ））の先読み信頼度は、第１の態様変化演出図柄４０１が揃ったとき（図７３（ｂ））と比較して高く設定されている。
【０２９３】
また、態様変化演出図柄として、態様が互いに異なる複数種の態様変化演出図柄を設けた構成において、図７４に示すように、第１の態様変化演出図柄４０１と第２の態様変化演出図柄４０２との停止の個数（当該本命変動までの消化保留中に停止する演出図柄の数）により、先読み信頼度が異ならされていてもよい。
図７４では、第１の態様変化演出図柄４０１に関し、図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに停止表示される第１の態様変化演出図柄４０１の数が増えるのに従って、先読み信頼度が高くなるように設定されていることが示されている。むろん、第２の態様変化演出図柄４０２に関し、図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに停止表示される第２の態様変化演出図柄４０２の数が増えるのに従って、先読み信頼度が高くなるように設定されていてもよい。なお、図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに停止表示される第１および第２の態様変化演出図柄４０１，４０２の合計の数が増えるのに従って、先読み信頼度が高くなるように設定されていてもよい。
【０２９４】
また、先読み保留変化予告による保留表示１０２の保留表示態様変化のための演出を、２つ以上の図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに出現可能とした構成を採用する場合（たとえば図７２または図７３に示すような場合）において、図７５に示すように、態様変化演出図柄（第１の態様変化演出図柄４０１と第２の態様変化演出図柄４０２）がどの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに表示されるかによって、先読み信頼度が異ならされていてもよい。
【０２９５】
図７５には、１つの態様変化演出図柄４０１が停止表示される場合、中央の図柄表示領域２４Ｃに態様変化演出図柄４０１が停止される場合に最も先読み信頼度が高く、次いで、右の図柄表示領域２４Ｒに態様変化演出図柄４０１が停止される場合の先読み信頼度が高く、左の図柄表示領域２４Ｌに態様変化演出図柄４０１が停止される場合を最も先読み信頼度が低いとした一例が示されている。
【０２９６】
なお、図７０～図７５等を用いて説明した先読み保留変化予告の構成は、主制御基板４０からの保留加算コマンド（B2**［Ｈ］～B9**［Ｈ］）（先読みコマンド）に基づいて、演出制御基板４１が実現している。
また、前述した当該変動保留変化予告について、以下の構成を採用できる。
たとえば、当該変動保留変化予告（当該変動保留表示１０４の保留表示態様変化の予告）の可能な態様変化予告演出図柄４１１を、前述した演出図柄（図２４等参照）とは別に設け、この態様変化演出図柄４１１を液晶表示ユニット２４の所定の少なくとも１つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに出現可能とした構成を採用できる。

【０２９７】
また、態様変化予告演出図柄４１１を、２つ以上の図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに出現可能とした構成を採用できる。
図７６および図７７には、３つの演出図柄の変動動作中（図７６（ａ）参照）に、態様変化予告演出図柄４１１が、残り１つの図柄表示領域２４Ｃを除いて、先の２つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｒに態様変化予告演出図柄４１１が停止表示される態様変化予告リーチ状態の成立後（図７６（ｂ）参照）、残り１つの図柄表示領域２４Ｃに態様変化予告演出図柄４１１が停止表示されて、３つの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒの全てに態様変化予告演出図柄４１１が揃うと（図７６（ｃ）参照）、当該変動保留表示１０４が態様変化することにより（図７７（ａ）参照）当該変動保留変化予告が行われると共に、演出図柄の変動動作（疑似変動の２回目）が再度開始される。
【０２９８】
一方、態様変化予告リーチ状態の成立後（図７７（ｂ）参照）、残り１つの図柄表示領域２４Ｃに演出図柄（たとえば「４」）が停止されると、当該変動保留表示１０４が（「白」のまま）態様変化なく、停止表示されている２つの態様変化予告演出図柄４１１に代えて、互いに同じ２つの演出図柄（たとえば「２」）が停止表示されたリーチ状態が開始される（図７７（ｃ）参照）。このように、態様変化予告演出図柄４１１を含む３図柄構成とすることにより、最初に停止表示される演出図柄（第１図柄停止）や、その次に停止表示される演出図柄（第２図柄停止）に対する興趣が高められる。
【０２９９】
なお、態様変化予告リーチ状態の成立後に発展変動する態様が採用されてもよい。
このような場合、態様変化予告演出図柄４１１として、態様が互いに異なる複数種の態様変化予告演出図柄（たとえば第１の態様変化予告演出図柄と第２の態様変化予告演出図柄との２つの図柄）を設ける場合を示す。
この場合にも、第１の態様変化予告演出図柄や第２の態様変化予告演出図柄を含む３図柄構成とすることにより、最初に停止表示される演出図柄（第１図柄停止）や、その次に停止表示される演出図柄（第２図柄停止）に対する興趣が高められる。
【０３００】
態様変化予告演出図柄として、態様が互いに異なる複数種の態様変化演出図柄を設けた構成では、第１の態様変化予告演出図柄と第２の態様変化予告演出図柄との停止図柄の組合せ態様により、大当り信頼度を異ならせた構成としてもよい。
また、態様変化予告演出図柄として、態様が互いに異なる複数種の態様変化予告演出図柄を設けた構成において、第１の態様変化予告演出図柄と第２の態様変化予告演出図柄との停止の個数（当該本命変動までの消化保留中に停止する演出図柄の数）により、大当り信頼度が異ならされていてもよい。
【０３０１】
また、態様変化予告演出図柄４１１を、２つ以上の図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに出現可能とした構成を採用する場合において、態様変化予告演出図柄（第１の態様変化予告演出図柄と第２の態様変化予告演出図柄）がどの図柄表示領域２４Ｌ，２４Ｃ，２４Ｒに表示されるかによって、大当り信頼度が異ならされていてもよい。
なお、図７６，図７７等を用いて説明した当該変動保留変化予告の構成は、主制御基板４０からの変動パターンコマンド（A0**［Ｈ］）に基づいて、演出制御基板４１が実現している。
【０３０２】
また、第１実施形態において、先読み保留変化予告による保留表示１０２の保留表示態様変化時と、当該変動保留変化予告による当該変動保留表示１０４の保留表示態様変化時とで、態様のランクアップ度合を異ならせてもよい。たとえば、当該変動保留変化予告による態様変化の方が、成り上がる回数が多くなるように構成されていたり、一度の態様変化で高位の態様に変化するように構成されていたりしてもよい。
【０３０３】

また、第１実施形態では、当該変動保留変化予告による変化後の当該変動保留表示１０４の保留表示態様の種別を、変動開始当初の当該変動保留表示１０４（すなわち、シフト移行前の「保留1」の保留表示１０２の保留表示態様）に基づいて決定する場合を説明した。すなわち、第１実施形態では、当該変動保留表示１０４の保留表示態様の種別を、先読み保留変化予告の有無や実行された先読み保留変化予告の種別に基づかずに決定していなかった。しかしながら、当該変動保留表示１０４の保留表示態様の種別を、先読み保留変化予告の有無や実行された先読み保留変化予告の種別に関連付けて決定するようにしてもよい。すなわち、当該変動保留変化予告の内容を、先読み保留変化予告の内容（先読み判定手段による判定結果）に基づいて決定してもよい。この場合、先読み保留変化予告の内容を考慮しながらテーブル等を参照しながら別途抽選を行うことにより当該変動保留変化予告の内容を決定してもよいし、先読み保留変化予告の内容のみに基づいて当該変動保留変化予告の内容を決定してもよい。

【０３０４】

また、第１実施形態において、当該変動保留変化予告を、第１特別演出（予告カード）を用いて行い、第２実施形態において、先読み保留変化予告を、先読み演出（第２特別演出）を用いて行う場合を例に挙げて説明した。第１実施形態の先読み保留変化予告において、第２特別演出（先読み演出）が用いられていてもよいし、第２実施形態の当該変動保留変化予告において、カード予告（第１特別演出）が用いられていてもよい。

【０３０５】

また、第２実施形態において、ボタン付き先読み保留変化予告が行われ、その後第１演出操作ボタン１３が操作されずに当該変動保留表示１０４に第１特別保留表示態様が最終の態様として表示される場合の大当り信頼度が、ボタン付き先読み保留変化予告が行われ、その後第１演出操作ボタン１３の操作を経て当該変動保留表示１０４に第１特別保留表示態様が最終の態様として表示される場合と比較して高くされていてもよい。この場合、ボタン保留表示演出の解除に関し、遊技者に意外性を与えることができ、これにより演出の興趣をさらに高めることができる。

【０３０６】

また、第２実施形態において、保留数表示部１０１，１２１にボタン保留表示態様２０２の保留表示１０２が２個以上並んだ場合、優先順位をつけて１個のボタン保留表示態様２０２に対してのみ、第１演出操作ボタン１３の操作により復帰させられるようにしてもよい。この場合、たとえばボタン保留表示態様２０２をなす２個以上の保留表示１０２のうち最先に取得された始動情報に対応するボタン保留表示態様２０２の復帰が優先されるようにしてもよい。

【０３０７】

また、第２実施形態において、ボタン保留表示態様２０２の保留表示１０２が２個以上並ぶ場合、第１演出操作ボタン１３の１回の操作により、全てのボタン保留表示態様２０２を復帰させてもよい。

また、第１演出操作ボタン１３を用いてボタン保留表示演出を行う場合を例に挙げて説明したが、第２演出操作ボタン１２を用いてボタン保留表示演出を行ってもよいし、第１および第２演出操作ボタン１３，１２を用いてボタン保留表示演出を行ってもよい。

また、前述の第２実施形態では、ボタン付きの先読み保留変化予告の重複の実行を禁止するものではないが、ボタン付きの先読み保留変化予告の実行を禁止するようにしてもよい。この場合に、保留数表示部１０１，１２１に、ボタン保留表示態様２０２は２個以上表示されない。

【０３０８】

また、第３実施形態の当該変動保留変化予告は、第１実施形態の場合と同様であると説明したが、第２実施形態の場合のように、当該変動保留表示１０４の保留表示態様を変化しないものであってもよい。また、第３実施形態に係るパチンコ機３０１は、当該変動保留変化予告の機能が搭載されていないものであってもよく、この場合には、当該変動保留表示部１０３の構成を省略できる。

【０３０９】
　また、第１～第３実施形態に係る先読み保留変化予告において、前述の第１～第３実施形態では、保留表示１０２の色を変化させることにより、保留表示１０２の保留表示態様を変化させるものについて説明したが、保留表示１０２の形状を変化させることにより、保留表示１０２の保留表示態様を変化させてもよい。図７８に示すように、保留表示１０２の形状を、たとえば十字形態様１０２Ａ、円形態様１０２Ｂまたは王冠態様１０２Ｃの間で変化させることにより、保留表示１０２の保留表示態様を変更できる。この場合、王冠態様１０２Ｃ、円形態様１０２Ｂおよび十字形態様１０２Ａの順で先読み信頼度が高くなっている。
【０３１０】
　また、図７９に示すように、保留表示１０２の色の変化と形状との変化との双方をを組み合わせることにより、保留表示１０２の保留表示態様を変化させてもよい。この場合には、保留表示１０２の形状と色とを変化させ、その後色のみがさらに変化させる２段階変化の変化態様を採用することもでき、また、保留表示１０２の形状と色とを変化させ、その後色も形状も変化しない１段階変化の変化態様を採用することもできる。
【０３１１】
　また、前記の２段階変化の変化態様に変化した後、前記１段階変化の変化態様に変化可能に構成してもよい。
　また、図８０に示すように、保留表示１０２の一態様として、予め定める形状および色をなす特別態様が用意されていてもよい。特別態様１０２Ｄは、先読み信頼度が極めて高いような態様であり、特別態様１０２Ｄで表示された保留表示１０２の態様がその後変化することはない。
【０３１２】
　また、第１～第３実施形態に係る当該変動保留変化予告において、前述の第１～第３実施形態では、当該変動保留表示１０４の色を変化させることにより、当該変動保留表示１０４の保留表示態様を変化させるものについて説明したが、当該変動保留表示１０４の形状を変化させることにより、当該変動保留表示１０４の保留表示態様を変化させてもよい。図８１に示すように、当該変動保留表示１０４の形状を、たとえば十字形態様１０４Ａ、円形態様１０４Ｂまたは王冠態様１０４Ｃの間で変化させることにより、当該変動保留表示１０４の保留表示態様を変更できる。この場合、王冠態様１０４Ｃ、円形態様１０４Ｂおよび十字形態様１０４Ａの順で先読み信頼度が高くなっている。
【０３１３】
　また、図８２に示すように、当該変動保留表示１０４の色の変化と形状との変化との双方をを組み合わせることにより、当該変動保留表示１０４の保留表示態様を変化させてもよい。この場合には、当該変動保留表示１０４の形状と色とを変化させ、その後色のみがさらに変化させる２段階変化の変化態様を採用することもでき、また、当該変動保留表示１０４の形状と色とを変化させ、その後色も形状も変化しない１段階変化の変化態様を採用することもできる。
【０３１４】
　また、前記の２段階変化の変化態様に変化した後、前記１段階変化の変化態様に変化可能に構成してもよい。
　また、当該変動保留表示１０４の一態様として、予め定める形状および色をなす特別態様が用意されていてもよい。この特別態様は、先読み信頼度が極めて高いような態様であり、この特別態様で表示された当該変動保留表示１０４の保留表示態様がその後変化することはない。
【０３１５】
　また、第１実施形態や第３実施形態において、先読み保留変化予告で表示可能な保留表示態様の種別が、当該変動保留変化予告で表示可能な保留表示可能と完全に共通していてもよいし、先読み保留変化予告による保留表示１０２の保留表示態様に、当該変動保留変化予告における当該変動保留表示１０４にない保留表示態様が含まれていてもよい。

また、第２実施形態において、当該変動保留変化予告における当該変動保留表示１０４の保留表示態様には、先読み保留変化予告による保留表示１０２にない保留表示態様が含まれていてもよいし、先読み保留変化予告による保留表示１０２の保留表示態様に、当該変動保留変化予告における当該変動保留表示１０４にない保留表示態様が含まれていてもよい。

【０３１６】

また、前述の各実施形態において、通常状態の場合は、主に第１特別図柄の変動が多く行われるため、液晶表示ユニット２４の表示画面に、第１の保留数表示部１０１のみを表示し、同様に、確率変動遊技中には、主に第２特別図柄の変動が多く行われるため、液晶表示ユニット２４の表示画面に、第２の保留数表示部１２１のみを表示するようにしてもよい。

【０３１７】

また、前述の各実施形態において、2つある特別図柄の変動動作を、第２特別図柄を優先して1つずつ消化させる保留優先消化タイプのパチンコ機１，２０１,３０１について説明した。しかし、本発明は、2つある特別図柄の変動動作を互いに並行して実行可能な並行変動タイプのパチンコ機や、2つある特別図柄の変動動作を入賞順で1つずつ消化させる入賞順消化タイプのパチンコ機にも適用できる。

【０３１８】

また、本発明は、第１または第２特別図柄の始動入賞順を交互に行うタイプのパチンコ機にも適用できる。この場合、液晶表示ユニット２４の表示画面に、第１特別図柄用の保留数および第２特別図柄用の保留数の合計を表示するための保留球数表示部を設けてもよい。また、保留数表示部の保留表示１０２を、たとえば最大８個まで表示可能に設けられていてもよい。この場合にも、各実施形態の先読み保留変化予告を適用できる。

【０３１９】

また、本発明は、パチンコ機等に限られず、パチスロ機等の回動遊技機にも適用することができる。

その他、特許請求の範囲に記載された事項の範囲で種々の変更を施すことが可能である。

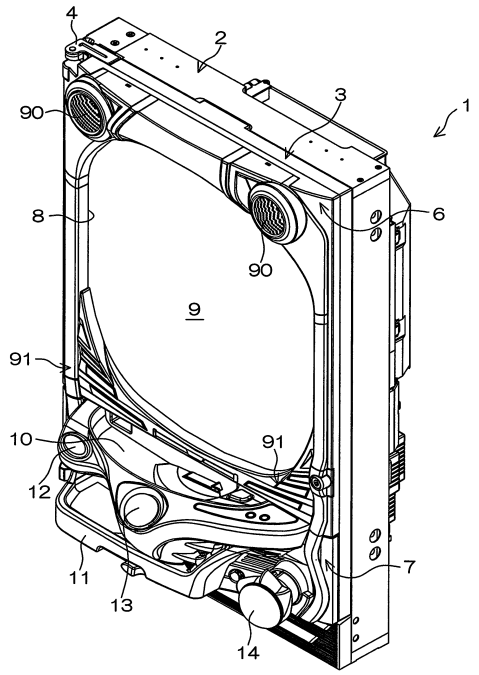
【符号の説明】

【０３２０】

１３　第１演出操作ボタン（操作手段）
３５　第１特別図柄表示手段
３６　第２特別図柄表示手段
４０Ａ　主制御基板のＣＰＵ
４１Ａ　演出制御基板のＣＰＵ
６１　第１の始動情報記憶部
６２　第２の始動情報記憶部
１０１　第１の保留球数表示部
１０２　保留表示
１０３　当該変動保留表示部
２０１　パチンコ機

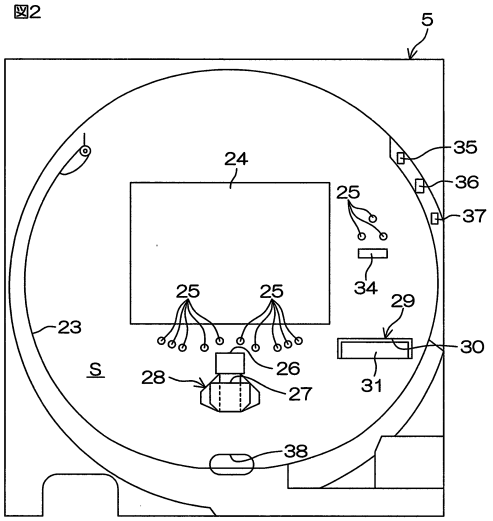
【図１】

図1



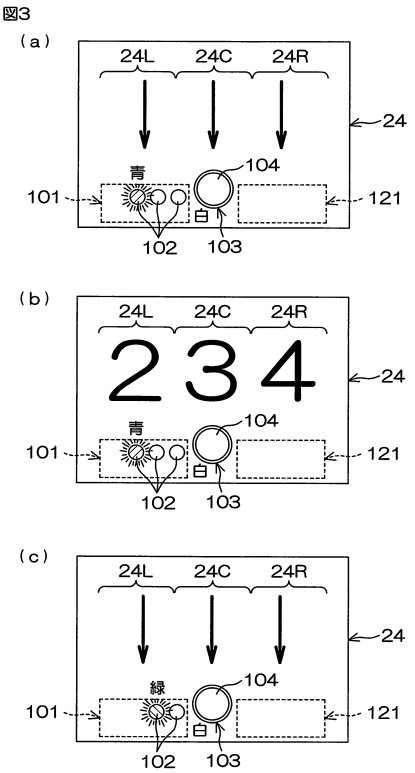
【図２】

図2



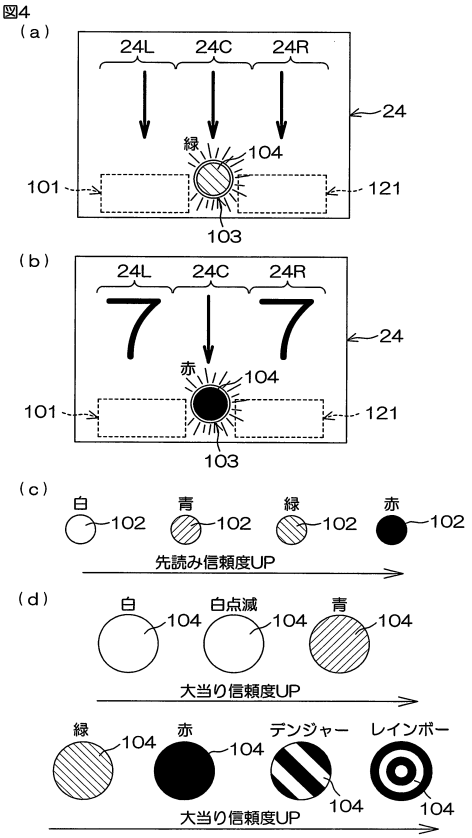
【図３】

図3



【図４】

図4



【図５】

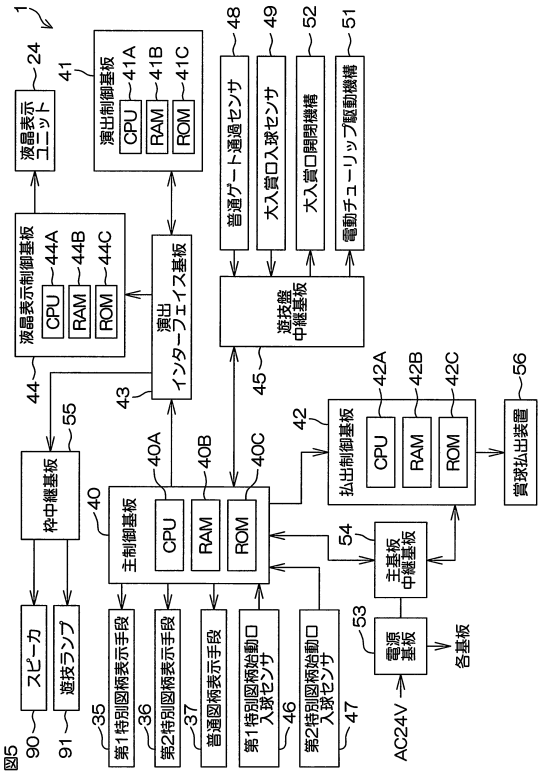
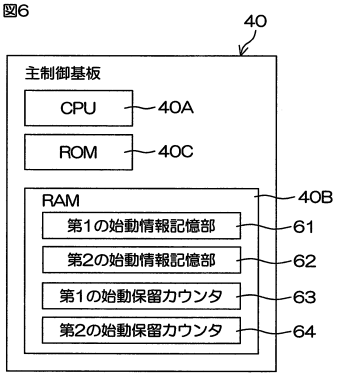


図5

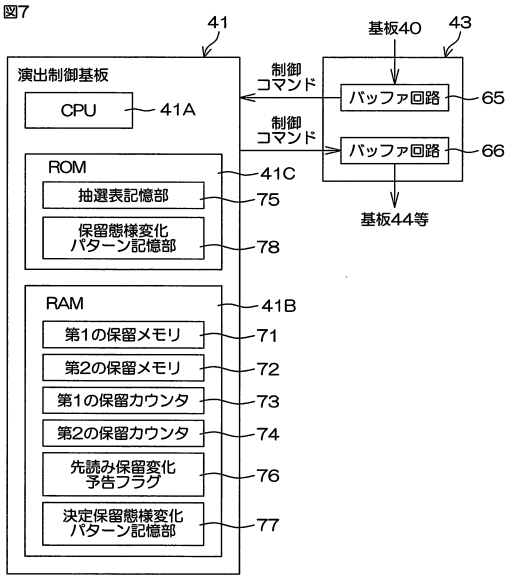
【図６】

図6



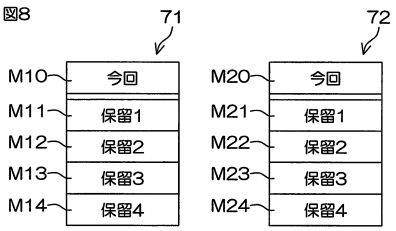
【図７】

図7



【図８】

図8



【図９】

図9

モード	イベント	内容
A0H	01H	通常変動（ハズレ）
	02H	ノーマルリーチ（ハズレ）
	03H	ノーマルロング（ハズレ）
	04H	スーパーリーチ（ハズレ）
	05H	スペシャルリーチ1（ハズレ）
	06H	スペシャルリーチ2（ハズレ）
	11H	ノーマルロング（16R大当り）
	12H	スーパーリーチ（16R大当り）
	13H	スペシャルリーチ1（16R大当り）
	14H	スペシャルリーチ2（16R大当り）
	21H	ノーマルロング（2R大当り）
	22H	スーパーリーチ（2R大当り）
	23H	スペシャルリーチ1（2R大当り）
	24H	スペシャルリーチ2（2R大当り）
	31H	ノーマルロング（小当り）
	32H	スーパーリーチ（小当り）
	33H	スペシャルリーチ1（小当り）
	34H	スペシャルリーチ2（小当り）

【図１０】

図10

モード	イベント	内容
B2H 保留0個→1個	01H	先読み禁止
	02H	通常変動（ハズレ）
	03H	ノーマルリーチ（ハズレ）
	04H	ノーマルロング（ハズレ）
B3H 保留1個→2個	05H	スーパーリーチ（ハズレ）
	06H	スペシャルリーチ1（ハズレ）
	07H	スペシャルリーチ2（ハズレ）
	11H	ノーマルロング（16R大当り）
	12H	スーパーリーチ（16R大当り）
B4H 保留2個→3個	13H	スペシャルリーチ1（16R大当り）
	14H	スペシャルリーチ2（16R大当り）
	21H	ノーマルロング（2R大当り）
	22H	スーパーリーチ（2R大当り）
B5H 保留3個→4個	23H	スペシャルリーチ1（2R大当り）
	24H	スペシャルリーチ2（2R大当り）
	31H	ノーマルロング（小当り）
	32H	スーパーリーチ（小当り）
	33H	スペシャルリーチ1（小当り）
	34H	スペシャルリーチ2（小当り）

【図１１】

図11

モード	イベント	内容
B6H 保留0個→1個	01H	先読み禁止
	02H	通常変動（ハズレ）
	03H	ノーマルリーチ（ハズレ）
	04H	ノーマルロング（ハズレ）
B7H 保留1個→2個	05H	スーパーリーチ（ハズレ）
	06H	スペシャルリーチ1（ハズレ）
	07H	スペシャルリーチ2（ハズレ）
	11H	ノーマルロング（16R大当り）
	12H	スーパーリーチ（16R大当り）
B8H 保留2個→3個	13H	スペシャルリーチ1（16R大当り）
	14H	スペシャルリーチ2（16R大当り）
	21H	ノーマルロング（2R大当り）
	22H	スーパーリーチ（2R大当り）
B9H 保留3個→4個	23H	スペシャルリーチ1（2R大当り）
	24H	スペシャルリーチ2（2R大当り）
	31H	ノーマルロング（小当り）
	32H	スーパーリーチ（小当り）
	33H	スペシャルリーチ1（小当り）
	34H	スペシャルリーチ2（小当り）

【図１２Ａ－１２Ｂ】

図12A

		保4	先読み保留変化予告なし	白	白	白	青（入賞）	白	白	白	白
		保3		白	白	青（入賞）	青（継続）	白	白	白	青（入賞）
		保2		白	青（入賞）	青（継続）	青（継続）	白	青（入賞）	緑（入賞）	青（継続）
	T1→	保1		青（入賞）	青（継続）	青（継続）	青（継続）	緑（入賞）	緑（昇格）	緑（継続）	緑（昇格）
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	図柄									
02H	通常変動	ハズレ	3001	120	90	60	30				
03H	ノーマルリーチ	ハズレ	2301	400	300	200	100				
04H	ノーマルロング	ハズレ	1646	600	450	300	150	60	35	20	15
05H	スーパーリーチ	ハズレ	1371					340	340	230	270
06H	スペリーチ1	ハズレ	111	80	60	40	20	230	150	150	100
07H	スペリーチ2	ハズレ	121	80	60	40	20	230	150	150	100
11H	ノーマルロング	16R	406	85		40		80	480	400	430
12H	スーパーリーチ	16R	456	85		40		180	430	400	380
13H	スペリーチ1	16R	121	5	5	5	5	80	80	80	80
14H	スペリーチ2	16R	151	5	5	5	5	20	25	10	50
21H	ノーマルロング	2R	781	400	300	200	100	320	240	240	160
22H	スーパーリーチ	2R	261	400	300	200	100	230	150	150	100
23H	スペリーチ1	2R	111	80	60	40	20	230	150	150	100
24H	スペリーチ2	2R	121	80	60	40	20	230	150	150	100
31H	ノーマルロング	小当り	781	400	300	200	100	320	240	240	160
32H	スーパーリーチ	小当り	781	400	300	200	100	320	240	240	160
33H	スペリーチ1	小当り	151	80	60	40	20	600	450	450	300
34H	スペリーチ2	小当り	151	80	60	40	20	600	450	450	300

図12B

		保4	白	白	青（入賞）	青（入賞）	青（入賞）	緑（入賞）	白	白	白
		保3	青（入賞）	緑（入賞）	青（継続）	青（継続）	緑（昇格）	緑（継続）	白	白	白
		保2	緑（昇格）	緑（継続）	青（継続）	緑（昇格）	緑（継続）	緑（継続）	白	緑（入賞）	緑（入賞）
	T1→	保1	緑（継続）	緑（継続）	緑（昇格）	緑（継続）	緑（継続）	緑（継続）	赤（入賞）	赤（昇格）	赤（昇格）
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	図柄									
02H	通常変動	ハズレ									
03H	ノーマルリーチ	ハズレ									
04H	ノーマルロング	ハズレ	15	10							
05H	スーパーリーチ	ハズレ	200	140	170	100	120	20			
06H	スペリーチ1	ハズレ	100	100	50	50	50	50	240	240	200
07H	スペリーチ2	ハズレ	100	100	50	50	50	50	240	240	200
11H	ノーマルロング	16R	410	70	60	50	50	20		70	40
12H	スーパーリーチ	16R	360	70	60	50	50	20		70	40
13H	スペリーチ1	16R	80	80	80	80	80	80	80	160	80
14H	スペリーチ2	16R	50	50	45	50	50	50	300	160	80
21H	ノーマルロング	2R	160	160	80	80	80				
22H	スーパーリーチ	2R	100	100	50	50	50	50	150	90	80
23H	スペリーチ1	2R	100	100	50	50	50	50	240	240	200
24H	スペリーチ2	2R	100	100	50	50	50	50	240	240	200
31H	ノーマルロング	小当り	160	160	80	80	80				
32H	スーパーリーチ	小当り	160	160	80	80	80				
33H	スペリーチ1	小当り	300	350	150	150	200				
34H	スペリーチ2	小当り	300	350	150	150	200				

【図１２Ｃ－１２Ｄ】

図12C

		保4	白	白	白	白	白	白	白	青（入賞）	青（入賞）
		保3	白	青（入賞）	青（入賞）	緑（入賞）	青（入賞）	緑（入賞）	赤（入賞）	青（継続）	青（継続）
		保2	赤（入賞）	青（継続）	緑（昇格）	緑（継続）	赤（昇格）	赤（昇格）	赤（継続）	青（継続）	緑（昇格）
	T1→	保1	赤（継続）	赤（昇格）	赤（昇格）	赤（昇格）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	赤（昇格）	赤（昇格）
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	図柄									
02H	通常変動	ハズレ									
03H	ノーマルリーチ	ハズレ									
04H	ノーマルロング	ハズレ									
05H	スーパーリーチ	ハズレ									
06H	スペリーチ1	ハズレ	160	160	160	80	80	80	80	80	80
07H	スペリーチ2	ハズレ	160	160	200	80	80	80	80	80	80
11H	ノーマルロング	16R		30	30	30	40	40		40	40
12H	スーパーリーチ	16R		30	30	30	40	40		40	40
13H	スペリーチ1	16R	250	80	80	80	80	80	250	80	80
14H	スペリーチ2	16R	300	80	80	80	80	80	300	80	80
21H	ノーマルロング	2R									
22H	スーパーリーチ	2R	100	60	110	80	80	30	50	30	30
23H	スペリーチ1	2R	160	160	160	80	80	80	80	80	80
24H	スペリーチ2	2R	160	160	200	80	80	80	80	80	80
31H	ノーマルロング	小当り									
32H	スーパーリーチ	小当り									
33H	スペリーチ1	小当り									
34H	スペリーチ2	小当り									

図12D

		保4	青（入賞）	緑（入賞）	青（入賞）	青（入賞）	緑（入賞）	青（入賞）	緑（入賞）	赤（入賞）	
		保3	緑（昇格）	緑（継続）	青（継続）	緑（昇格）	緑（継続）	赤（昇格）	赤（昇格）	赤（継続）	
		保2	緑（継続）	緑（継続）	赤（昇格）	赤（昇格）	赤（昇格）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	
	T1→	保1	赤（昇格）	赤（昇格）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	図柄									合計
02H	通常変動	ハズレ									3301
03H	ノーマルリーチ	ハズレ									3301
04H	ノーマルロング	ハズレ									3301
05H	スーパーリーチ	ハズレ									3301
06H	スペリーチ1	ハズレ	80		80	80		80			3301
07H	スペリーチ2	ハズレ	80		30	80		80			3301
11H	ノーマルロング	16R	40	40	40	40	40	40	40		3301
12H	スーパーリーチ	16R	40	40	40	40	40	40	40		3301
13H	スペリーチ1	16R	80	200	80	80	80	80	80	300	3301
14H	スペリーチ2	16R	80	250	80	80	80	80	80	300	3301
21H	ノーマルロング	2R									3301
22H	スーパーリーチ	2R	30		30	30		30			3301
23H	スペリーチ1	2R	80		80	80		80			3301
24H	スペリーチ2	2R	80		30	80		80			3301
31H	ノーマルロング	小当り									3301
32H	スーパーリーチ	小当り									3301
33H	スペリーチ1	小当り									3301
34H	スペリーチ2	小当り									3301

【図１３Ａ－１３Ｂ】

図13A

			最終色	ﾗｯｸｱｯﾌﾟなし	青	緑	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	疑似1	疑似1	疑似1	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中
T2→			備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2
			ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ	3301							
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ	3301							
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ	2701	200	150				150	
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	1775	300	250	15			250	15
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	1816	200	350	15	3		100	15
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	1809	200	350	15	5		100	15
11H	ノーマルロング	1回	16R	2034	5	50	100	100	5	50	100
12H	スーパーリーチ	1回	16R	1292	5	50	100	100	5	50	100
13H	スペリーチ1	1回	16R	1418	5	50	100	100	5	50	100
14H	スペリーチ2	2回	16R	1381	5	50	250	150	5		

図13B

			最終色	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ﾉｰﾏﾙ
T2→			備考	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4
			ｱｯﾌﾟ回数	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ								
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ								
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ							100	
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ			150	15			400	15
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	3		100	15	8		300	20
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	3		100	15	8		300	25
11H	ノーマルロング	1回	16R	50	2					50	600
12H	スーパーリーチ	1回	16R	50	3	50	100	50	3	50	200
13H	スペリーチ1	1回	16R	50	3	50	100	50	3	50	200
14H	スペリーチ2	2回	16R			50	250	150	5		

【図１３Ｃ－１３Ｄ】

図13C

			最終色	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ
T3→			備考	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ6
			ｱｯﾌﾟ回数	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ								
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ								
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ								
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ			66	25			25	
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	3		300	25	2		25	1
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	3		300	25	2		25	1
11H	ノーマルロング	1回	16R	150	5						
12H	スーパーリーチ	1回	16R	150	3	50	200	16	3	200	8
13H	スペリーチ1	1回	16R	24	3	50	200	16	3	200	8
14H	スペリーチ2	2回	16R			50	550	400	5		

図13D

			最終色	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ﾉｰﾏﾙ/ｽﾊﾟ	疑似/ﾉｰﾏﾙ/ｽﾊﾟ	疑似/ﾉｰﾏﾙ/ｽﾊﾟ	
T4→			備考	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ7	ｼﾅﾘｵ7	ｼﾅﾘｵ7	
			ｱｯﾌﾟ回数	2回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄					合計
02H	通常変動	1回	ハズレ					3301
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ					3301
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ					3301
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ					3301
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ					3301
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ					3301
11H	ノーマルロング	1回	16R					3301
12H	スーパーリーチ	1回	16R	3	450	8	2	3301
13H	スペリーチ1	1回	16R	3	450	8	2	3301
14H	スペリーチ2	2回	16R					3301

【図１４Ａ－１４Ｂ】

図14A

			最終色	ﾗｯｸｱｯﾌﾟなし	青	緑	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	疑似1	疑似1	疑似1	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中
T3→			備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2
			ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ	3301							
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ	3301							
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ	2482	400	232				69	
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	1751	200	300	20			300	50
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	1661	400	150	20	8		300	75
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	1886	150	150	20	8		300	75
11H	ノーマルロング	1回	16R	2251	5	50	100	200	150	5	100
12H	スーパーリーチ	1回	16R	1517	5	50	100	200	150	5	100
13H	スペリーチ1	1回	16R	1367	5	50	100	200	150	5	100
14H	スペリーチ2	2回	16R	1982	5	50	100	200	500		
21H	ノーマルロング	1回	2R	1532	100	450	50	4		450	50
22H	スーパーリーチ	1回	2R	1303	100	100	50	4		100	50
23H	スペリーチ1	1回	2R	1303	100	100	50	4		100	50
24H	スペリーチ2	2回	2R	1303	100	100	50	4		100	50
31H	ノーマルロング	1回	小当り	834	100	400	20			350	4
32H	スーパーリーチ	1回	小当り	834	100	400	20			350	4
33H	スペリーチ1	1回	小当り	834	100	400	20			350	4
34H	スペリーチ2	2回	小当り	834	100	400	20			350	4

図14B

			最終色	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	青	緑	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	疑似/ﾉｰﾏﾙ
T3→			備考	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ4
			ｱｯﾌﾟ回数	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ								
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ								
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ								118
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ				100	40			300
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	3			100	30	8		300
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	3			100	50	8		300
11H	ノーマルロング	1回	16R	200	50						5
12H	スーパーリーチ	1回	16R	200	3		5	120	24	20	5
13H	スペリーチ1	1回	16R	200	3		5	120	24	20	5
14H	スペリーチ2	2回	16R				5	250	24	20	
21H	ノーマルロング	1回	2R	5							650
22H	スーパーリーチ	1回	2R	5		100	100	8	4		450
23H	スペリーチ1	1回	2R	5		100	100	8	4		450
24H	スペリーチ2	2回	2R	5		100	100	8	4		450
31H	ノーマルロング	1回	小当り			100	400	8			470
32H	スーパーリーチ	1回	小当り			100	400	8			470
33H	スペリーチ1	1回	小当り			100	400	8			470
34H	スペリーチ2	2回	小当り			100	400	8			470

【図１４Ｃ－１４Ｄ】

図14C

			最終色	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ
T3→			備考	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ6
			ｱｯﾌﾟ回数	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ								
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ								
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ								
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	30			200	5			
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	30	3		200	5	2		
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	30	8		200	2	5		
11H	ノーマルロング	1回	16R	5	100	80					
12H	スーパーリーチ	1回	16R	120	100	80	5	100	16	3	
13H	スペリーチ1	1回	16R	200	100	80	5	100	16	3	
14H	スペリーチ2	2回	16R				5	100	50	10	
21H	ノーマルロング	1回	2R	5	5						
22H	スーパーリーチ	1回	2R	5	5		450	5	2		450
23H	スペリーチ1	1回	2R	5	5		450	5	2		450
24H	スペリーチ2	2回	2R	5	5		450	5	2		450
31H	ノーマルロング	1回	小当り	5			300	5			300
32H	スーパーリーチ	1回	小当り	5			300	5			300
33H	スペリーチ1	1回	小当り	5			300	5			300
34H	スペリーチ2	2回	小当り	5			300	5			300

図14D

			最終色	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ﾉｰﾏ/ｽﾊﾟ	疑似/ﾉｰﾏ/ｽﾊﾟ	疑似/ﾉｰﾏ/ｽﾊﾟ	
T3→			備考	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ7	ｼﾅﾘｵ7	ｼﾅﾘｵ7	
			ｱｯﾌﾟ回数	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄							合計
02H	通常変動	1回	ハズレ							3301
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ							3301
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ							3301
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	5						3301
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	5	1					3301
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	1	5					3301
11H	ノーマルロング	1回	16R							3301
12H	スーパーリーチ	1回	16R	40	100	3	50	100	80	3301
13H	スペリーチ1	1回	16R	40	100	3	50	100	150	3301
14H	スペリーチ2	2回	16R							3301
21H	ノーマルロング	1回	2R							3301
22H	スーパーリーチ	1回	2R	5	5					3301
23H	スペリーチ1	1回	2R	5	5					3301
24H	スペリーチ2	2回	2R	5	5					3301
31H	ノーマルロング	1回	小当り	5						3301
32H	スーパーリーチ	1回	小当り	5						3301
33H	スペリーチ1	1回	小当り	5						3301
34H	スペリーチ2	2回	小当り	5						3301

【図１５Ａ－１５Ｂ】

図15A

			最終色	ﾗｯｸｱｯﾌﾟなし	緑	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	疑似1	疑似1	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中
T4→			備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2
			ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ	3301							
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ	3301							
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ	3000	232				69		
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	2205	300	150			200	50	
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	1486	300	150	8		300	120	3
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	1526	300	150	8		300	150	3
11H	ノーマルロング	1回	16R	2526	5	100	50	5	5	100	50
12H	スーパーリーチ	1回	16R	818	5	150	50	5	5	100	50
13H	スペリーチ1	1回	16R	868	5	100	50	5	5	100	50
14H	スペリーチ2	2回	16R	868	5	100	50	5			
21H	ノーマルロング	1回	2R	2038	500	100	4		350	150	4
22H	スーパーリーチ	1回	2R	1277	400	100	4		350	150	4
23H	スペリーチ1	1回	2R	1277	400	100	4		350	150	4
24H	スペリーチ2	2回	2R	1277	400	100	4		350	150	4
31H	ノーマルロング	1回	小当り	2104	400	20			350	4	
32H	スーパーリーチ	1回	小当り	2104	400	20			350	4	
33H	スペリーチ1	1回	小当り	2104	400	20			350	4	
34H	スペリーチ2	2回	小当り	2104	400	20			350	4	

図15B

			最終色	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	緑	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ﾉｰﾏﾙ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ﾉｰﾏﾙ
T4→			備考	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4
			ｱｯﾌﾟ回数	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ								
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ								
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ								
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ		200	60			60		
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ		300	250	8		250	3	
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ		300	250	8		250	50	
11H	ノーマルロング	1回	16R	5					350	100	5
12H	スーパーリーチ	1回	16R	3	5	120	24	3	350	100	5
13H	スペリーチ1	1回	16R	3	5	120	24	3	350	100	5
14H	スペリーチ2	2回	16R		5	800	360	3			
21H	ノーマルロング	1回	2R						150	5	
22H	スーパーリーチ	1回	2R		400	150	4		150	5	
23H	スペリーチ1	1回	2R		400	150	4		150	5	
24H	スペリーチ2	2回	2R		400	150	4		150	5	
31H	ノーマルロング	1回	小当り		400	8			5		
32H	スーパーリーチ	1回	小当り		400	8			5		
33H	スペリーチ1	1回	小当り		400	8			5		
34H	スペリーチ2	2回	小当り		400	8			5		

【図１５Ｃ】

図15C

			最終色	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	疑/ﾉｰﾏ/ｽﾊﾟ	疑/ﾉｰﾏ/ｽﾊﾟ	
T4→			備考	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ7	ｼﾅﾘｵ7	
			ｱｯﾌﾟ回数	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	3回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄									合計
02H	通常変動	1回	ハズレ									3301
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ									3301
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ									3301
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	50			26					3301
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	80	2		40	1				3301
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	2	2		1	1				3301
11H	ノーマルロング	1回	16R									3301
12H	スーパーリーチ	1回	16R	350	100	5	350	100	3	500	100	3301
13H	スペリーチ1	1回	16R	350	100	5	350	100	3	500	100	3301
14H	スペリーチ2	2回	16R	1000	100	5						3301
21H	ノーマルロング	1回	2R									3301
22H	スーパーリーチ	1回	2R	150	2		150	5				3301
23H	スペリーチ1	1回	2R	150	2		150	5				3301
24H	スペリーチ2	2回	2R	150	2		150	5				3301
31H	ノーマルロング	1回	小当り	5			5					3301
32H	スーパーリーチ	1回	小当り	5			5					3301
33H	スペリーチ1	1回	小当り	5			5					3301
34H	スペリーチ2	2回	小当り	5			5					3301

【図１６Ａ－１６Ｂ】

図16A

			最終色	ﾗｯｸｱｯﾌﾟなし	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	疑似1	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中	ｽｰﾊﾟｰ中
T5→			備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ3
			ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ	3301							
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ	3301							
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ	3301							
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	3171	20			50			60
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	3101	50	8		75	3		50
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	2967	50	8		75	3		50
11H	ノーマルロング	1回	16R	1712	150	350	12	150	450	12	
12H	スーパーリーチ	1回	16R	1133	150	350	3	150	250	3	200
13H	スペリーチ1	1回	16R	933	100	400	5	150	250	50	200
14H	スペリーチ2	2回	16R	1236	350	500	5				500
21H	ノーマルロング	1回	2R	2551	200	25		200	25		200
22H	スーパーリーチ	1回	2R	2551	200	25		200	25		200
23H	スペリーチ1	1回	2R	2551	200	25		200	25		200
24H	スペリーチ2	2回	2R	2551	200	25		200	25		200
31H	ノーマルロング	1回	小当り	3181	40			40			40
32H	スーパーリーチ	1回	小当り	3181	40			40			40
33H	スペリーチ1	1回	小当り	3181	40			40			40
34H	スペリーチ2	2回	小当り	3181	40			40			40

図16B

			最終色	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾃﾞｭｱﾗｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ﾉｰﾏﾙ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ
T5→			備考	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ6	ｼﾅﾘｵ6
			ｱｯﾌﾟ回数	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ								
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ								
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ								
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ								
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	8		3		2		1	
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	8		80		40		20	
11H	ノーマルロング	1回	16R			450	15				
12H	スーパーリーチ	1回	16R	100	3	250	3	250	3	300	3
13H	スペリーチ1	1回	16R	100	5	250	50	350	5	300	3
14H	スペリーチ2	2回	16R	200	5			500	5		
21H	ノーマルロング	1回	2R	25		25		25		25	
22H	スーパーリーチ	1回	2R	25		25		25		25	
23H	スペリーチ1	1回	2R	25		25		25		25	
24H	スペリーチ2	2回	2R	25		25		25		25	
31H	ノーマルロング	1回	小当り								
32H	スーパーリーチ	1回	小当り								
33H	スペリーチ1	1回	小当り								
34H	スペリーチ2	2回	小当り								

【図１６Ｃ】

図16C

			最終色	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	疑/ﾉｰﾏ/ｽﾊﾟ	
T5→			備考	ｼﾅﾘｵ7	
			ｱｯﾌﾟ回数	3回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄		合計
02H	通常変動	1回	ハズレ		3301
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ		3301
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ		3301
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ		3301
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ		3301
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ		3301
11H	ノーマルロング	1回	16R		3301
12H	スーパーリーチ	1回	16R	150	3301
13H	スペリーチ1	1回	16R	150	3301
14H	スペリーチ2	2回	16R		3301
21H	ノーマルロング	1回	2R		3301
22H	スーパーリーチ	1回	2R		3301
23H	スペリーチ1	1回	2R		3301
24H	スペリーチ2	2回	2R		3301
31H	ノーマルロング	1回	小当り		3301
32H	スーパーリーチ	1回	小当り		3301
33H	スペリーチ1	1回	小当り		3301
34H	スペリーチ2	2回	小当り		3301

【図１７Ａ－１７Ｂ】

図17A

T6

			最終色	ﾗﾝｸｱｯﾌﾟなし	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	ﾉｰﾏﾙ中	ﾉｰﾏﾙ中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	疑似/ﾉｰﾏﾙ
			備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ4
			ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
02H	通常変動	1回	ハズレ	3301							
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ	3301							
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ	3301							
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ	3301							
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ	3101	5		5		5		
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ	2967	5		5		5		
11H	ノーマルロング	1回	16R	1712	300	5	300	5			150
12H	スーパーリーチ	1回	16R	1133	300	5	300	5	300	5	150
13H	スペリーチ1	1回	16R	933	300	5		5	300	5	150
14H	スペリーチ2	2回	16R	1236	300	5			300	5	
21H	ノーマルロング	1回	2R	2551	10		10		10		
22H	スーパーリーチ	1回	2R	2551	10		10		10		
23H	スペリーチ1	1回	2R	2551	10		10		10		
24H	スペリーチ2	2回	2R	2551	10		10		10		
31H	ノーマルロング	1回	小当り	3301							
32H	スーパーリーチ	1回	小当り	3301							
33H	スペリーチ1	1回	小当り	3301							
34H	スペリーチ2	2回	小当り	3301							

図17B

T6

			最終色	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
			ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	疑似/ｽｰﾊﾟｰ	ﾉｰﾏﾙ/ｽｰﾊﾟｰ	
			備考	ｼﾅﾘｵ5	ｼﾅﾘｵ6	
			ｱｯﾌﾟ回数	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄			合計
02H	通常変動	1回	ハズレ			3301
03H	ノーマルリーチ	1回	ハズレ			3301
04H	ノーマルロング	1回	ハズレ			3301
05H	スーパーリーチ	2回	ハズレ			3301
06H	スペリーチ1	1回	ハズレ			3301
07H	スペリーチ2	2回	ハズレ			3301
11H	ノーマルロング	1回	16R			3301
12H	スーパーリーチ	1回	16R	3	5	3301
13H	スペリーチ1	1回	16R	3	5	3301
14H	スペリーチ2	2回	16R	163		3301
21H	ノーマルロング	1回	2R			3301
22H	スーパーリーチ	1回	2R			3301
23H	スペリーチ1	1回	2R			3301
24H	スペリーチ2	2回	2R			3301
31H	ノーマルロング	1回	小当り			3301
32H	スーパーリーチ	1回	小当り			3301
33H	スペリーチ1	1回	小当り			3301
34H	スペリーチ2	2回	小当り			3301

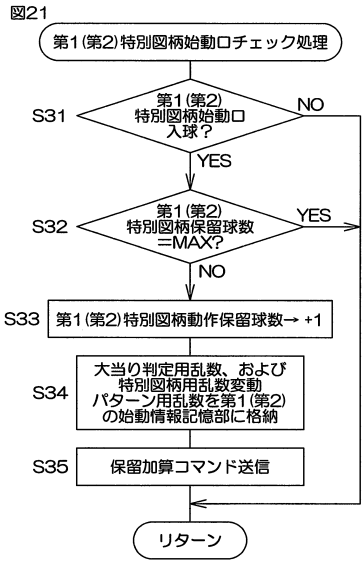
【図１８】

図18

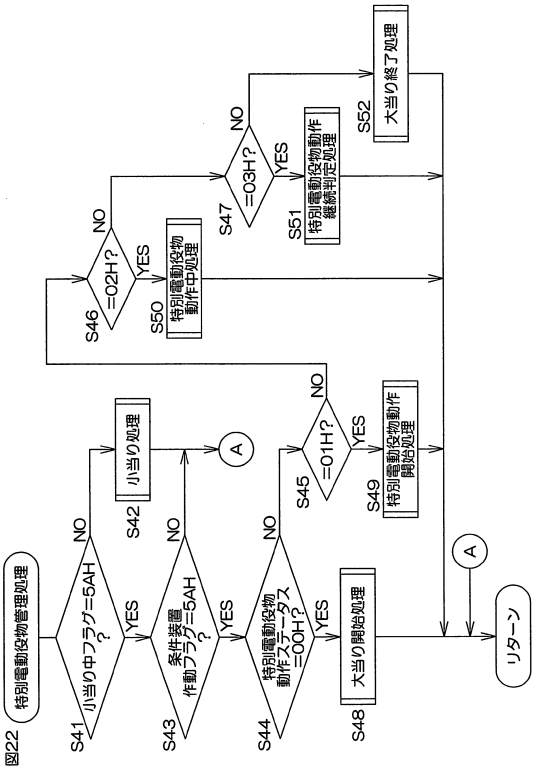
T7

																																			合計
																																			3301

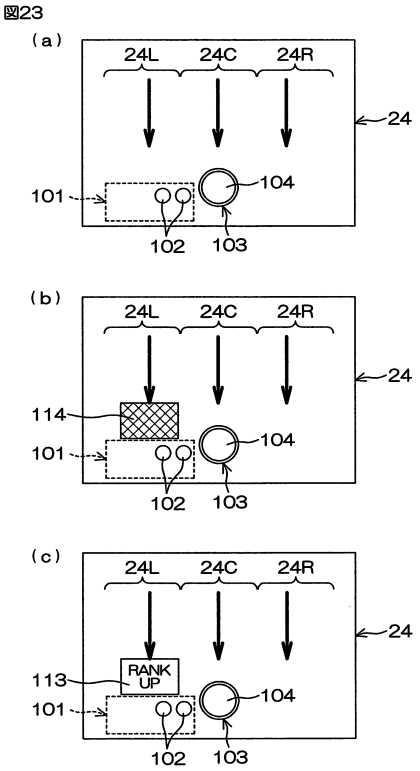
【図２１】



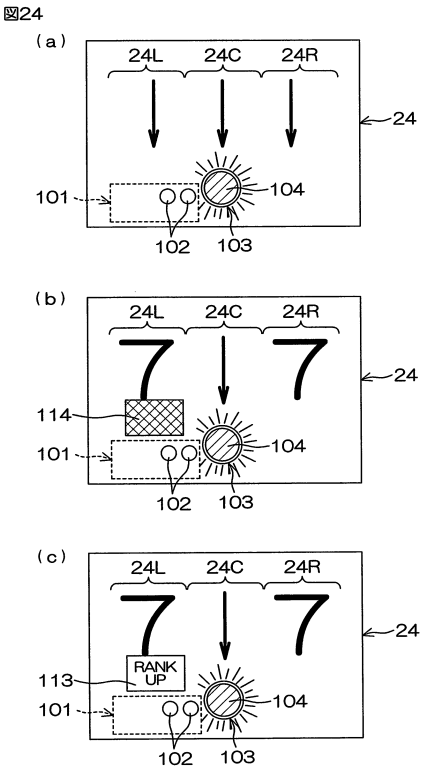
【図２２】



【図２３】

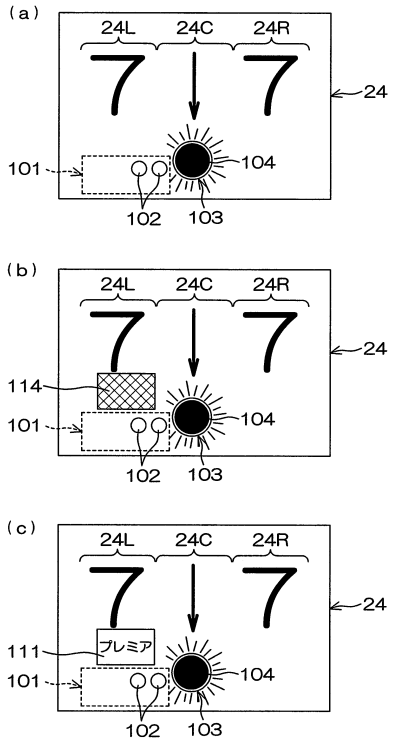


【図２４】



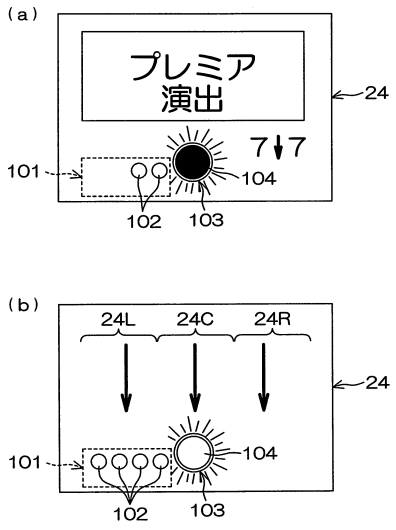
【図２５】

図25



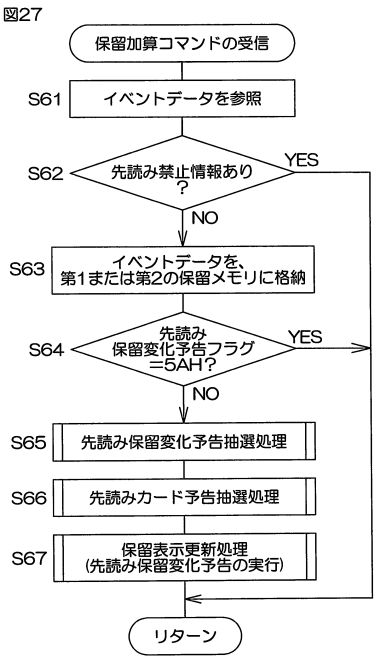
【図２６】

図26



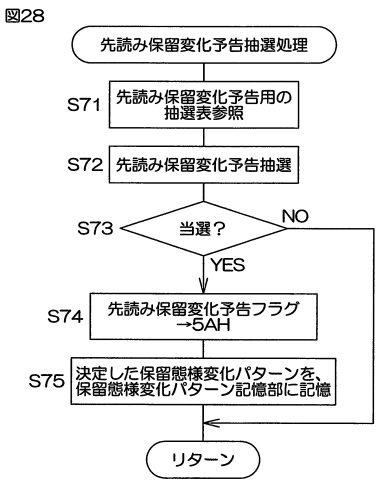
【図２７】

図27

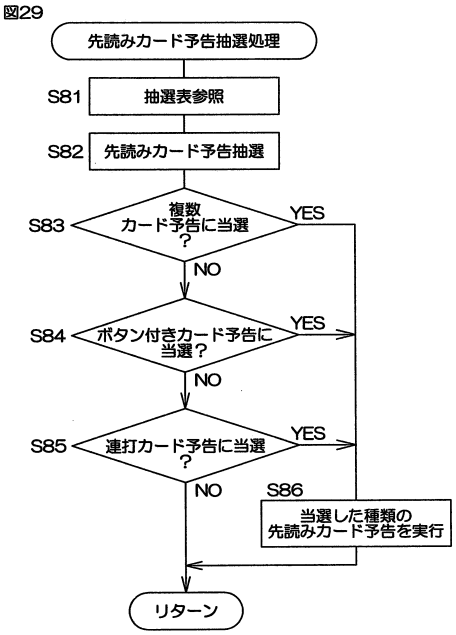


【図２８】

図28

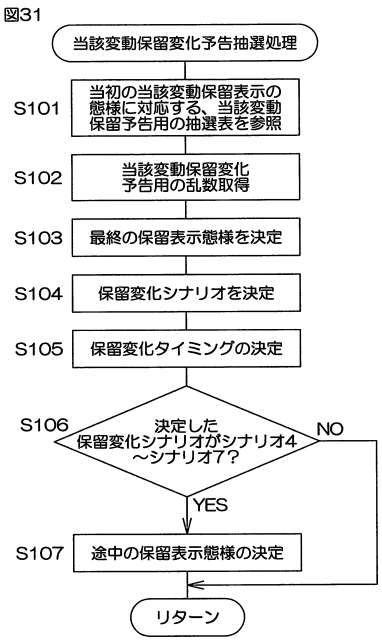


【図２９】

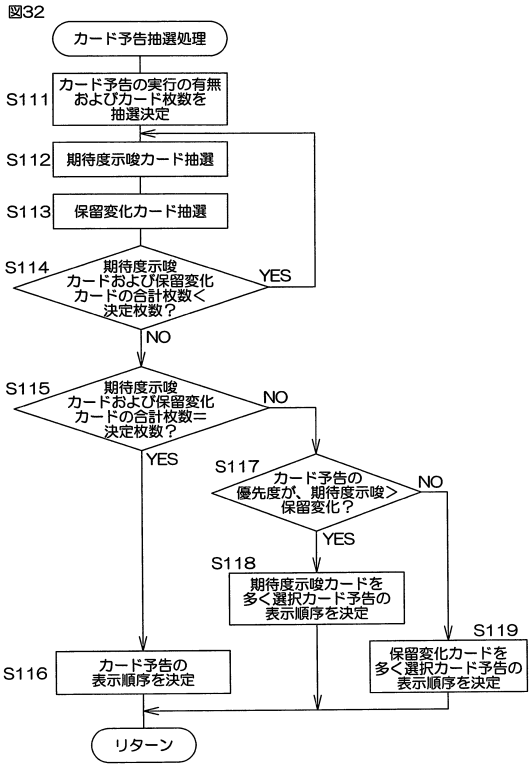


【図３０】

【図３１】

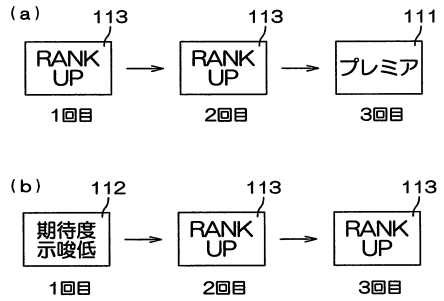


【図３２】



【図３３】

図33



【図３４Ａ－３４Ｄ】

図34A

T11

			保4	先読み保留変化予告なし	白	青（入賞）	緑（入賞）	白	青（入賞）	
			保3		青（入賞）	青（継続）	緑（継続）	赤（入賞）	赤（昇格）	
			保2		緑（昇格）	緑（昇格）	赤（昇格）	赤（継続）	赤（継続）	
			保1		緑（入賞）	緑（継続）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	図柄								合計
06H	スベリーチ1	ハズレ	100	100	100	901	800	1300		3301
07H	スベリーチ2	ハズレ	80	100	100	820	1300	901		3301
13H	スベリーチ1	16R	100	1300	1800	50	50	1		3301
14H	スベリーチ2	16R	100	1400	1700	36	40	25		3301

図34B

T12

				最終色	ﾗﾝｸｱｯﾌﾟなし	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ
				ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	疑似1	ノーマル中	ノーマル中	ノーマル中
				備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2
				ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
06H	スベリーチ1	1回	ハズレ	3301							
07H	スベリーチ2	2回	ハズレ	3301							
13H	スベリーチ1	1回	16R	30	1600	20	5	1600	20	5	
14H	スベリーチ2	2回	16R	30	1500	20	5	1700	20	5	

図34C

T12

				最終色	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
				ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	
				備考	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	
				ｱｯﾌﾟ回数	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄				合計
06H	スベリーチ1	1回	ハズレ				3301
07H	スベリーチ2	2回	ハズレ				3301
13H	スベリーチ1	1回	16R	20	1		3301
14H	スベリーチ2	2回	16R	20	1		3301

図34D

T13

				最終色	ﾗﾝｸｱｯﾌﾟなし	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ
				ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	ノーマル中	ノーマル中	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中
				備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3
				ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								合計
06H	スベリーチ1	1回	ハズレ	3201	50		25		25		3301
07H	スベリーチ2	2回	ハズレ	3251	15		15		20		3301
13H	スベリーチ1	1回	16R	0	1000	500	800	500	500	1	3301
14H	スベリーチ2	2回	16R	0	1000	500	800	500	500	1	3301

【図３５Ａ－３５Ｄ】

図35A

T21

			保4	先読み保留変化予告なし	白	青（入賞）	緑（入賞）	白	青（入賞）	
			保3		青（入賞）	青（継続）	緑（継続）	赤（入賞）	赤（昇格）	
			保2		緑（昇格）	緑（昇格）	赤（昇格）	赤（継続）	赤（継続）	
			保1		緑（入賞）	緑（継続）	赤（継続）	赤（継続）	赤（継続）	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	図柄								合計
06H	スベリーチ1	ハズレ	130	2040	50	51	1000	30		3301
07H	スベリーチ2	ハズレ	100	2050	50	31	1000	70		3301
13H	スベリーチ1	16R	101	50	50	2500	300	300		3301
14H	スベリーチ2	16R	101	50	50	2500	300	300		3301

図35B

T22

				最終色	ﾗﾝｸｱｯﾌﾟなし	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ
				ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1	疑似1	ノーマル中	ノーマル中	ノーマル中
				備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2	ｼﾅﾘｵ2
				ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								
06H	スベリーチ1	1回	ハズレ	2281	500	5		500	5		
07H	スベリーチ2	2回	ハズレ	2281	500	5		500	5		
13H	スベリーチ1	1回	16R	31	15	10	10	15	10	10	
14H	スベリーチ2	2回	16R	31	15	10	10	15	10	10	

図35C

T22

				最終色	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
				ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	ｽｰﾊﾟｰ中	ｽｰﾊﾟｰ中	
				備考	ｼﾅﾘｵ3	ｼﾅﾘｵ3	
				ｱｯﾌﾟ回数	1回ｱｯﾌﾟ	1回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄				合計
06H	スベリーチ1	1回	ハズレ				3301
07H	スベリーチ2	2回	ハズレ				3301
13H	スベリーチ1	1回	16R	20	1		3301
14H	スベリーチ2	2回	16R	20	1		3301

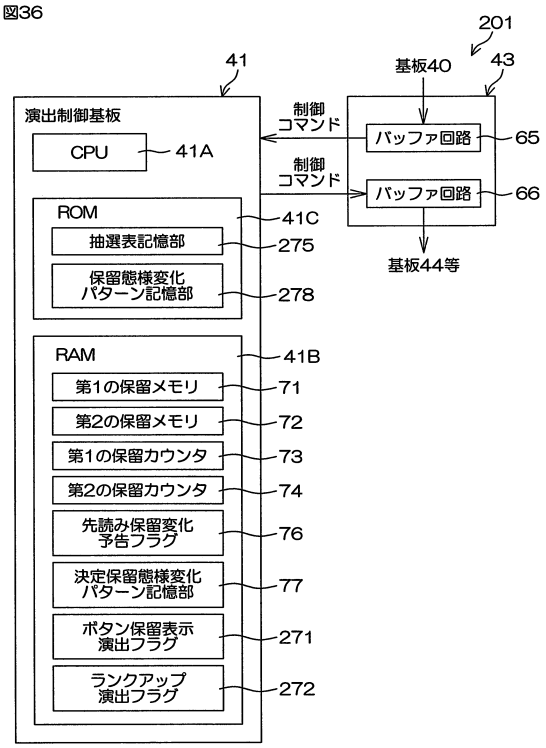
図35D

T23

				最終色	ﾗﾝｸｱｯﾌﾟなし	青	緑	赤	ﾃﾞﾝｼﾞｬｰ	ﾚｲﾝﾎﾞｰ	
				ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ		疑似1	疑似1/ノーマル	疑似1/ノーマル	疑似1/ノーマル	疑似1/ノーマル	
				備考		ｼﾅﾘｵ1	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	ｼﾅﾘｵ4	
				ｱｯﾌﾟ回数		1回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	2回ｱｯﾌﾟ	
ｲﾍﾞﾝﾄ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの種別	疑似回数	図柄								合計
06H	スベリーチ1	1回	ハズレ	51	3200	20	25	5			3301
07H	スベリーチ2	2回	ハズレ	51	3200	20	25	5			3301
13H	スベリーチ1	1回	16R	50	25	2500	500	200	26		3301
14H	スベリーチ2	2回	16R	50	25	2500	500	200	26		3301

【図３６】

図36



【図３７】

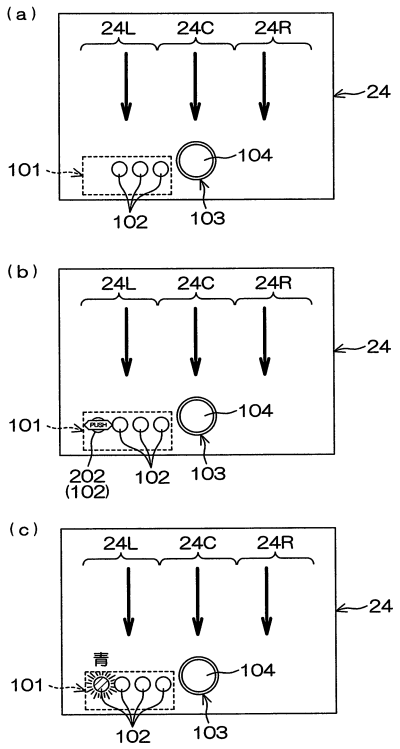
図37

PD

保留4の態様が白(デフォルト)				保留4の態様が青				保留4の態様が緑				保留4の態様が赤			
番号	保4	保3	保2	保1	番号	保4	保3	保2	保1	番号	保4	保3	保2	保1
No.1	白	白	白	白	No.12	青	青	青	青	No.19	緑	緑	緑	緑
No.2	白	白	白	青	No.13	青	青	青	青	No.20	緑	緑	緑	緑
No.3	白	白	青	青	No.14	青	青	青	緑	No.21	緑	緑	赤	赤
No.4	白	青	青	青	No.15	青	青	緑	緑	No.22	緑	赤	赤	赤
No.5	白	青	青	緑	No.16	青	緑	緑	赤	No.23	赤	赤	赤	赤
No.6	白	青	緑	緑	No.17	青	緑	赤	赤					
No.7	白	緑	緑	緑	No.18	青	青	緑	赤					
No.8	白	緑	緑	赤										
No.9	白	緑	赤	赤										
No.10	白	赤	赤	赤										
No.11	白	青	緑	赤										

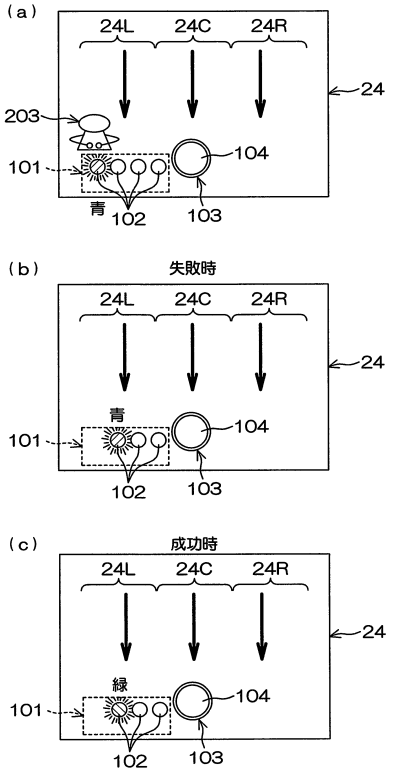
【図３８】

図38



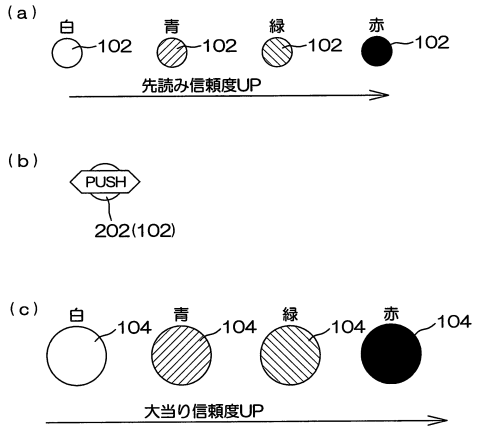
【図３９】

図39



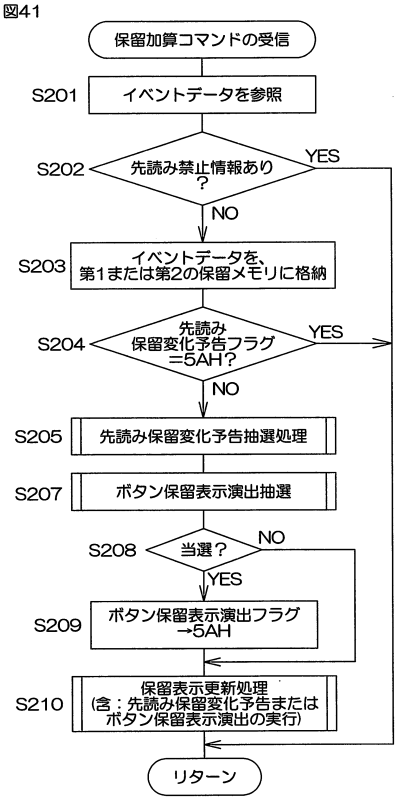
【図４０】

図40



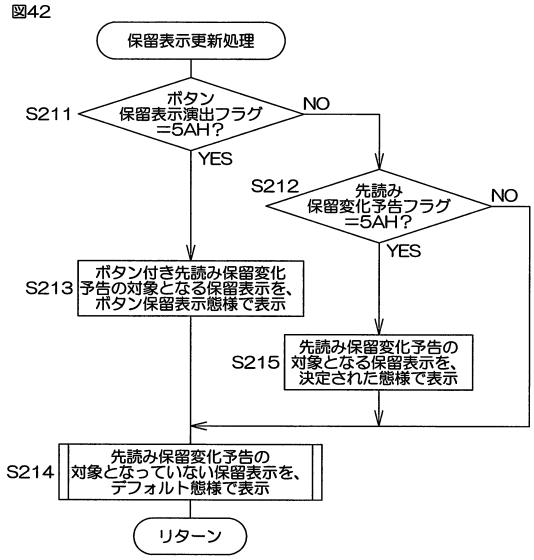
【図４１】

図41



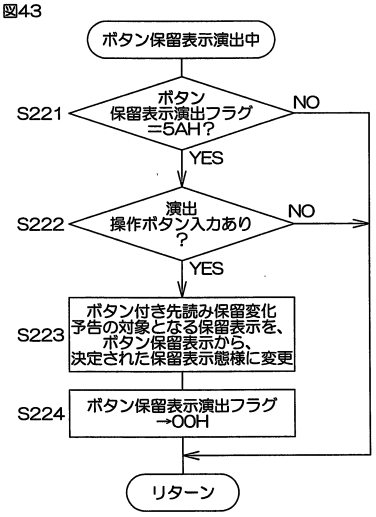
【図４２】

図42



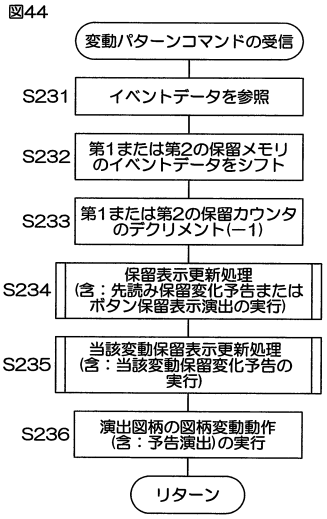
【図４３】

図43



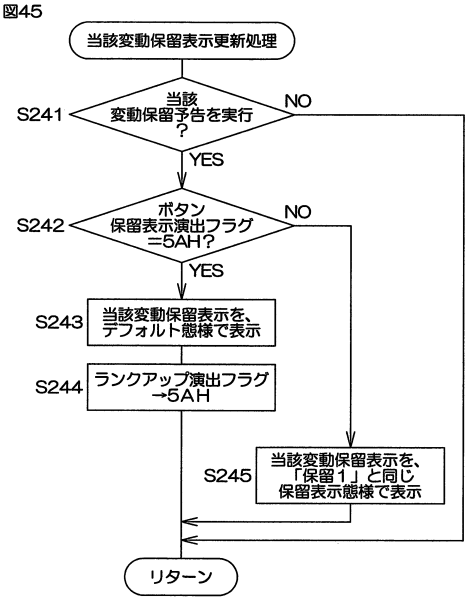
【図４４】

図44



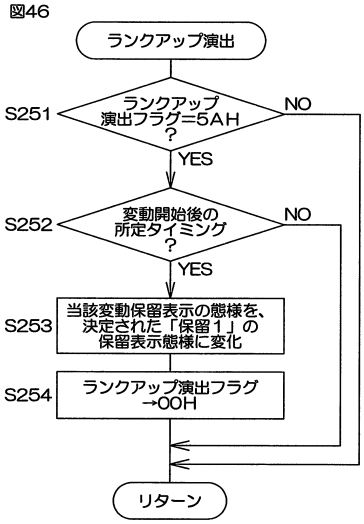
【図４５】

図45



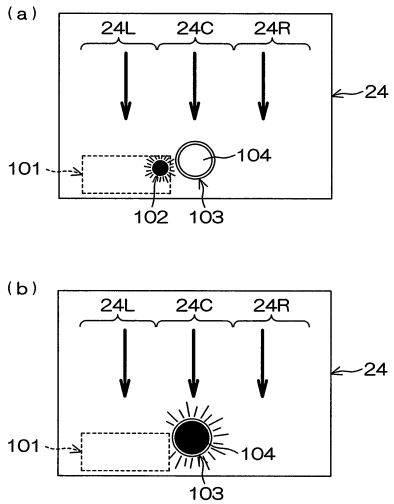
【図４６】

図46



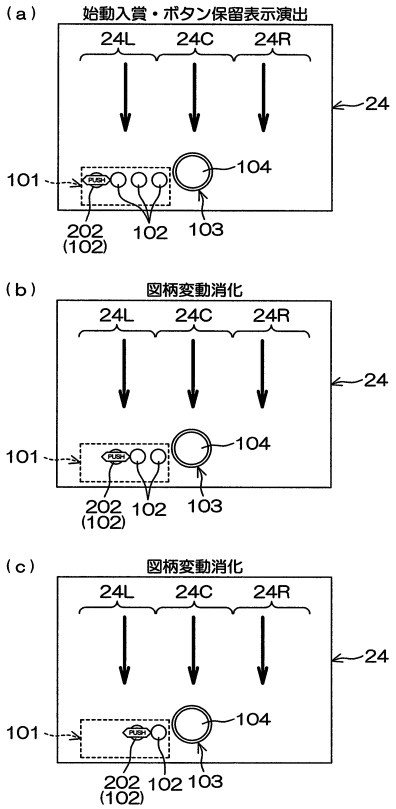
【図４７】

図47



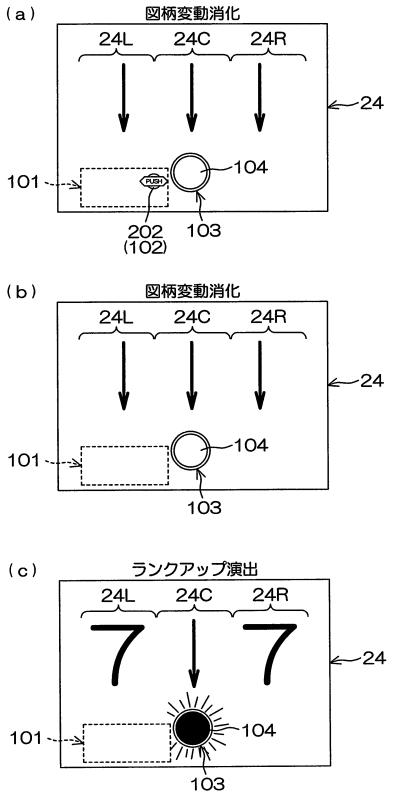
【図４８】

図48



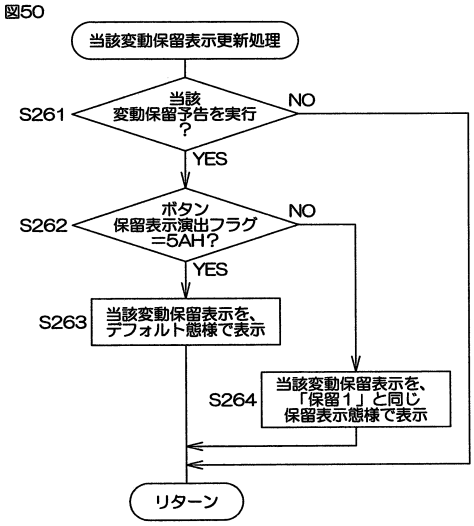
【図４９】

図49



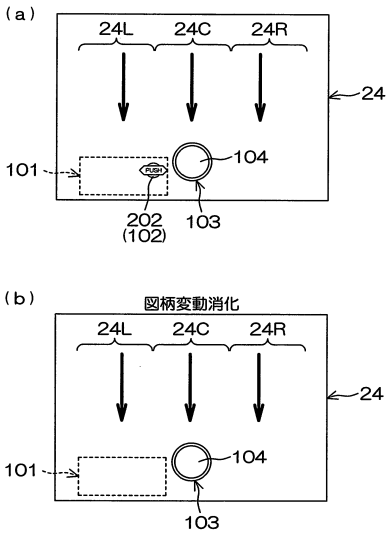
【図５０】

図50



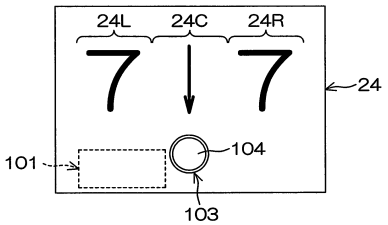
【図５１】

図51



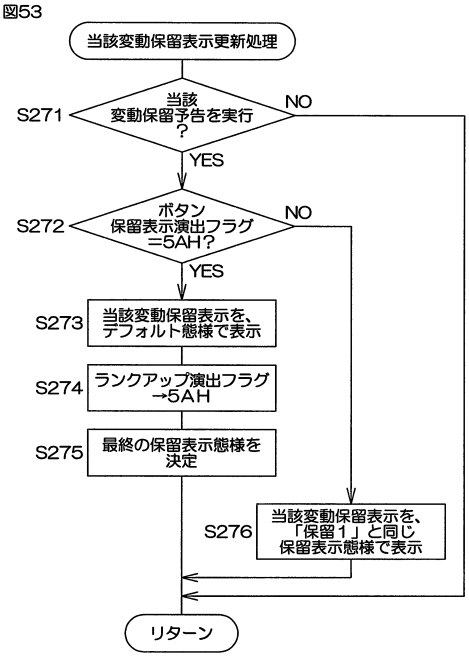
【図５２】

図52



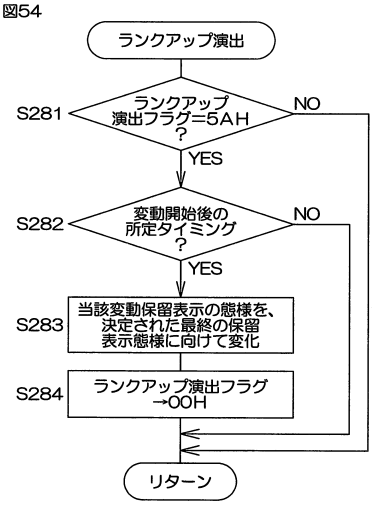
【図５３】

図53



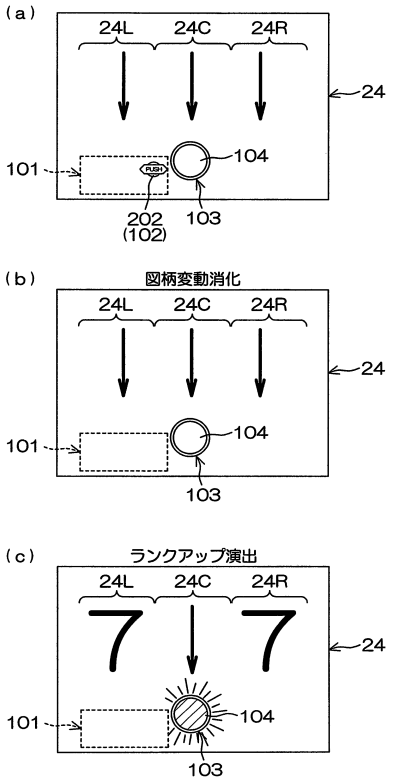
【図５４】

図54



【図５５】

図55



【図５６】

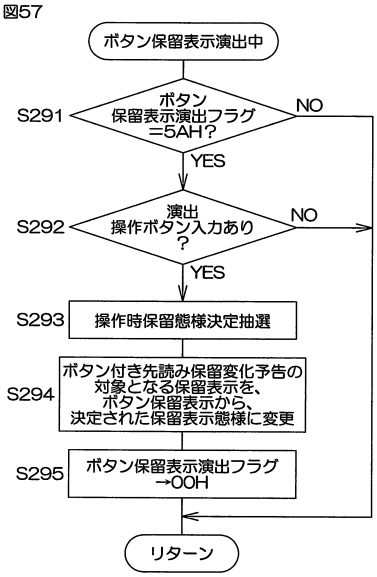
図56

T31

操作タイミング	保4	保3	保2	保1
PUSH ⇨ 白	50%	45%	40%	35%
PUSH ⇨ 青	35%	30%	25%	20%
PUSH ⇨ 緑	10%	15%	20%	25%
PUSH ⇨ 赤	5%	10%	15%	20%
合計	100%	100%	100%	100%

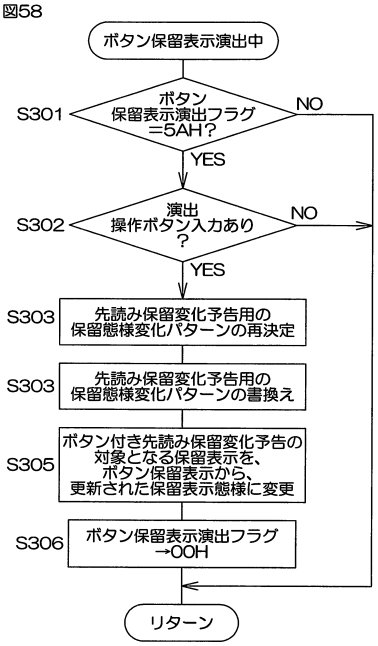
【図５７】

図57



【図５８】

図58



【図５９】

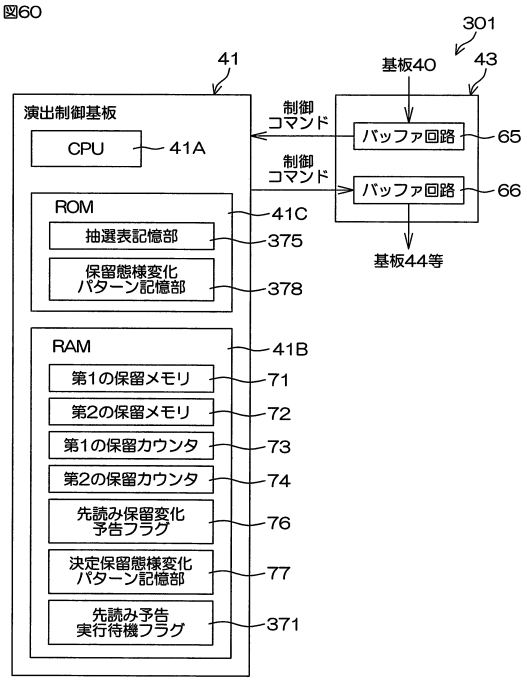
図59

T41

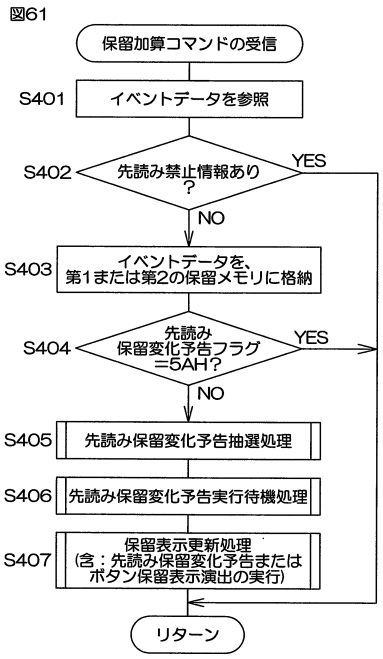
操作タイミング	保1
PUSH ⇨ 白	35%
PUSH ⇨ 青	20%
PUSH ⇨ 緑	25%
PUSH ⇨ 赤	20%
合計	100%

【図６０】

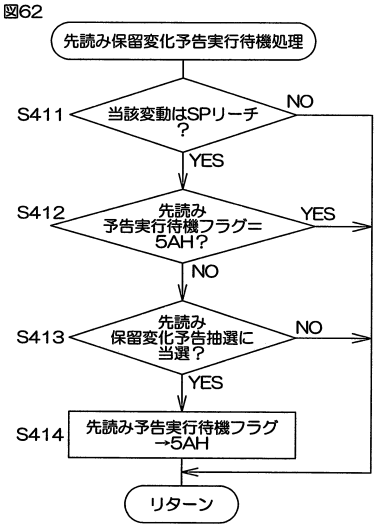
図60



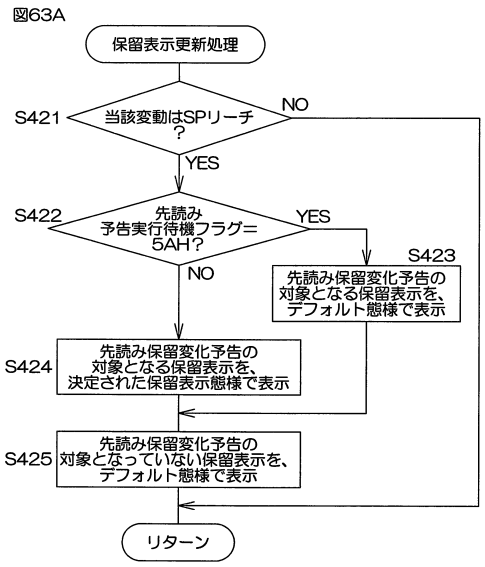
【図６１】



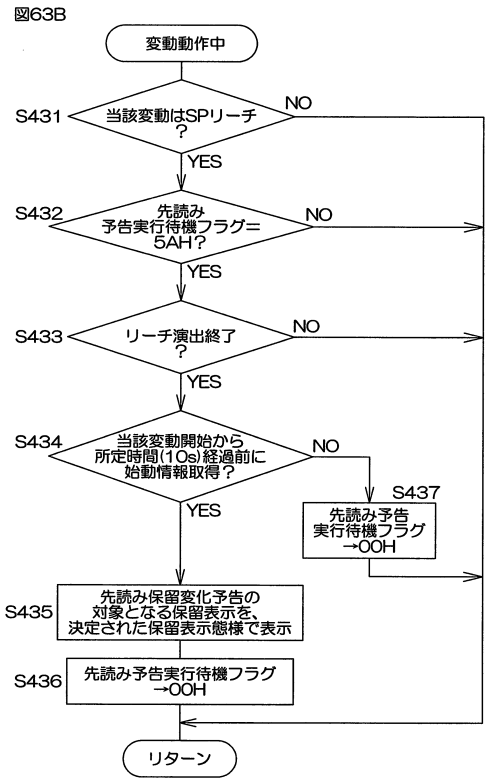
【図６２】



【図６３Ａ】

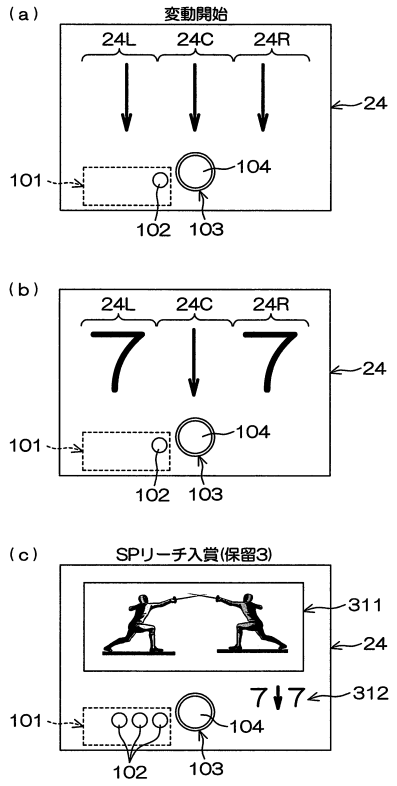


【図６３Ｂ】



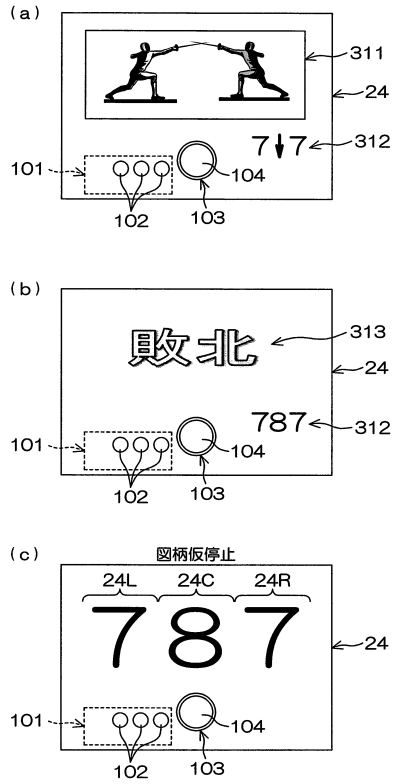
【図６４】

図64



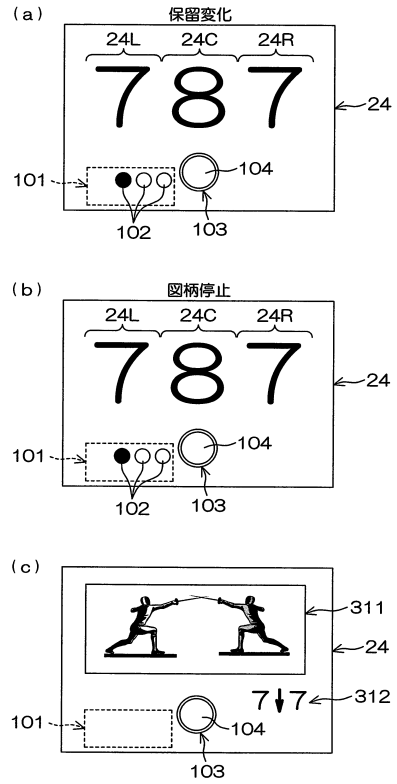
【図６５】

図65



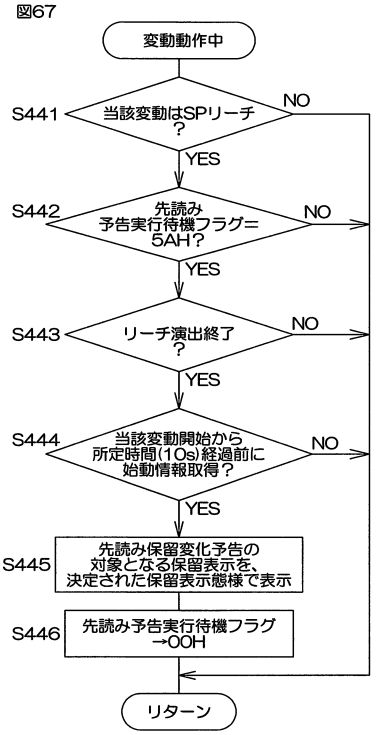
【図６６】

図66



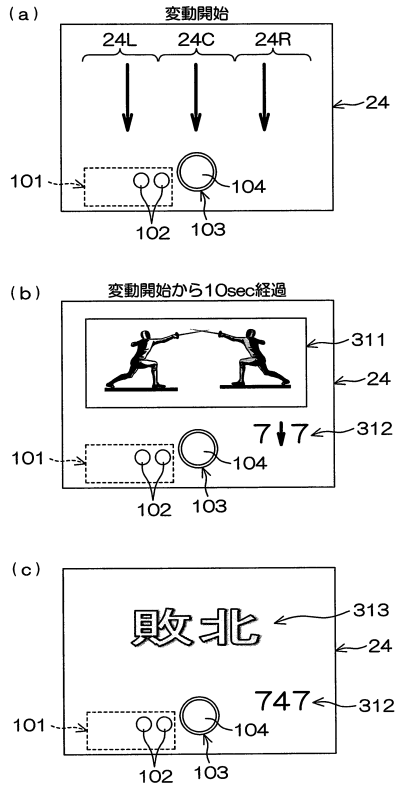
【図６７】

図67



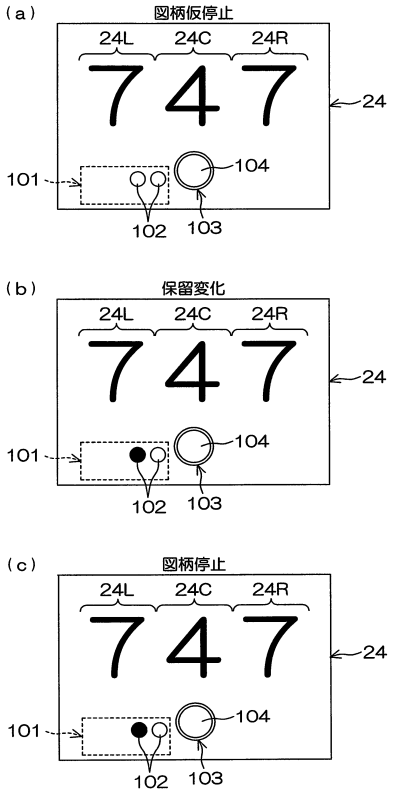
【図６８】

図68



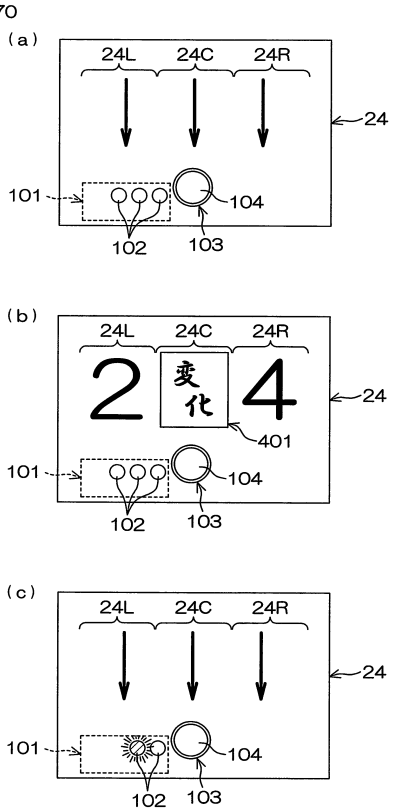
【図６９】

図69



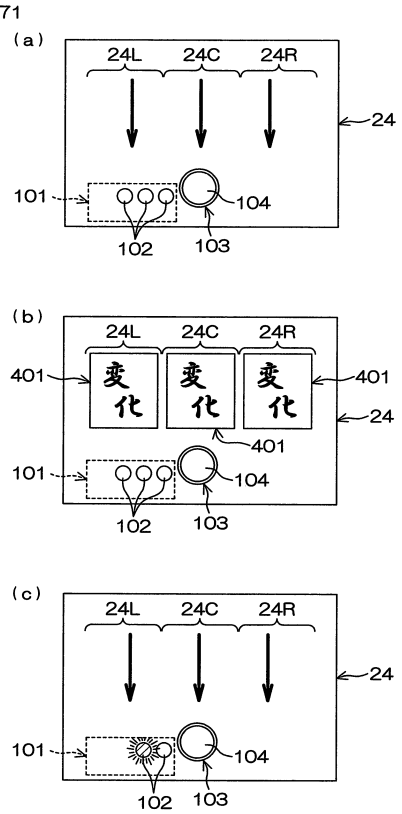
【図７０】

図70



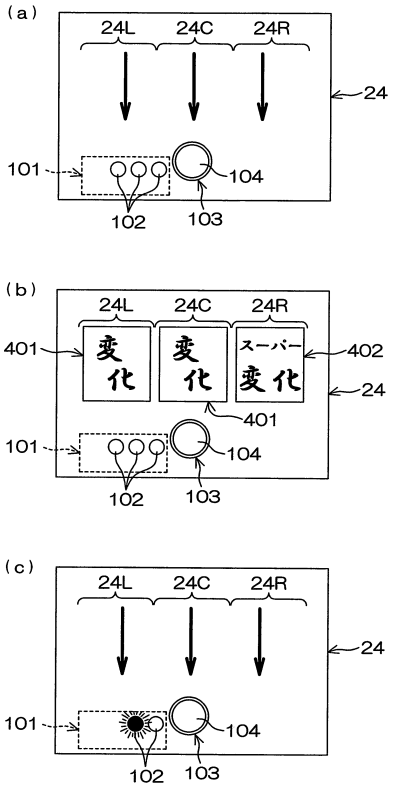
【図７１】

図71



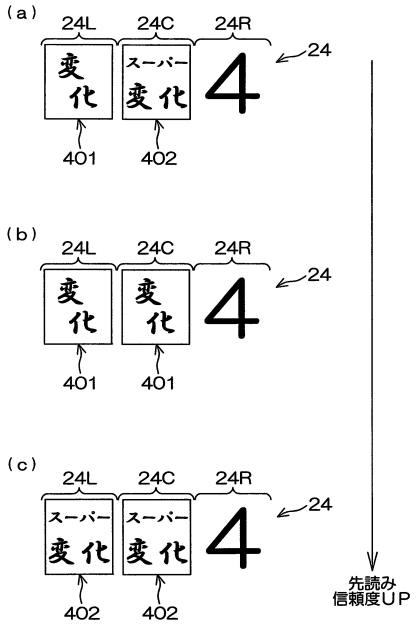
【図７２】

図72



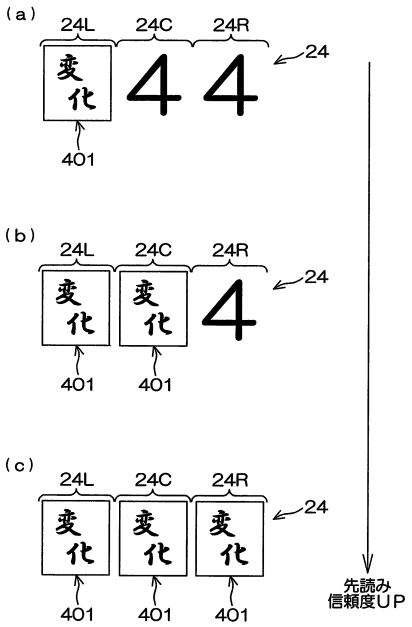
【図７３】

図73



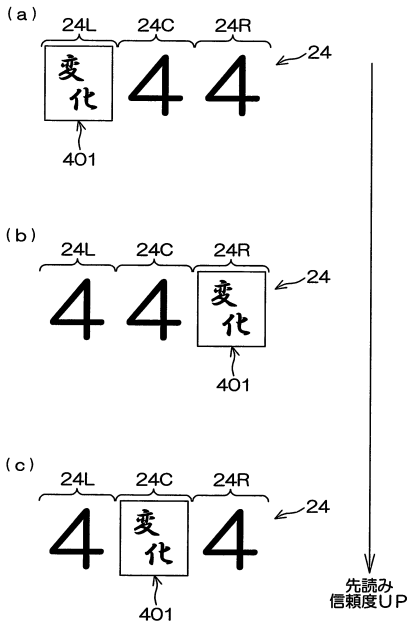
【図７４】

図74



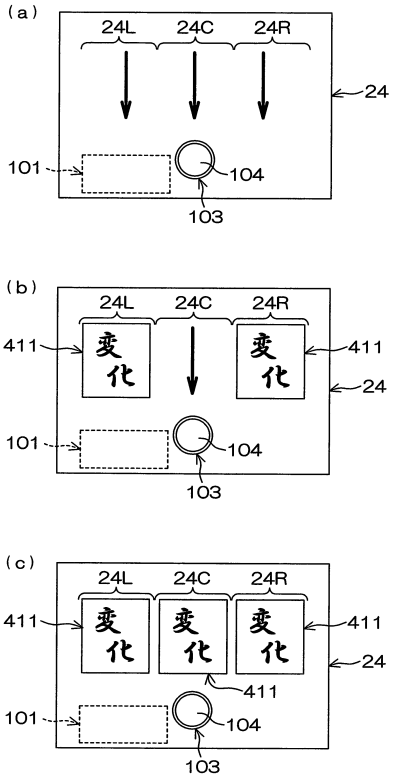
【図７５】

図75



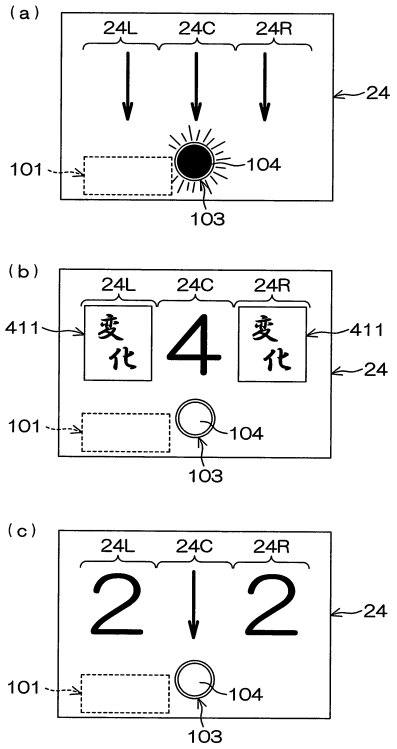
【図７６】

図76



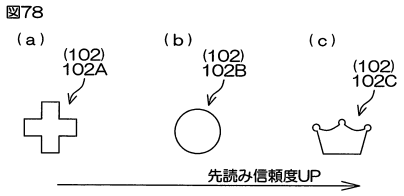
【図７７】

図77



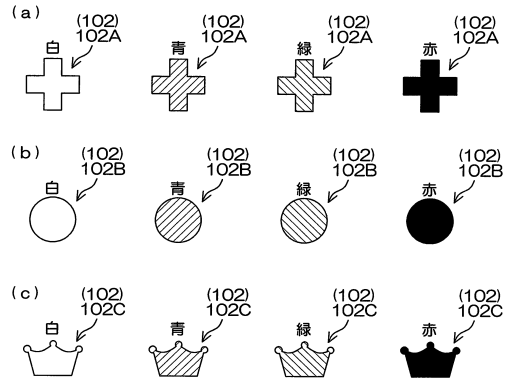
【図７８】

図78



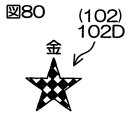
【図７９】

図79



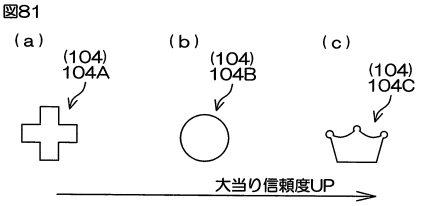
【図８０】

図80



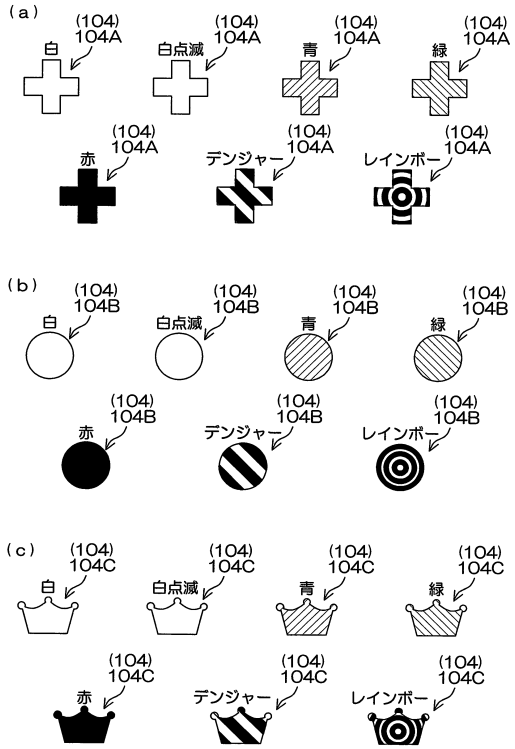
【図８１】

図81



【図８２】

図82


(a)
(104)
104A
白
白点滅
青
緑
赤
デンジャー
レインボー
(b)
(104)
104B
白
白点滅
青
緑
赤
デンジャー
レインボー
(c)
(104)
104C
白
白点滅
青
緑
赤
デンジャー
レインボー

フロントページの続き

合議体
審判長　長崎　洋一
審判官　田邉　英治
審判官　牧　隆志

(56)参考文献　特許第５９６１２２１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１２－２３１８９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－４５９７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－７９２６８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２