(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6154448号
(P6154448)
(45)発行日　平成29年6月28日(2017.6.28)　(24)登録日　平成29年6月9日(2017.6.9)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 512Z
A63F 5/04 516F

請求項の数 3　(全 200 頁)

(21)出願番号　特願2015-203769(P2015-203769)
(22)出願日　平成27年10月15日(2015.10.15)
(62)分割の表示　特願2013-170725(P2013-170725)の分割
原出願日　平成25年8月20日(2013.8.20)
(65)公開番号　特開2016-34539(P2016-34539A)
(43)公開日　平成28年3月17日(2016.3.17)
審査請求日　平成27年10月15日(2015.10.15)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110000925
特許業務法人信友国際特許事務所
(72)発明者　渡辺　昌臣
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　西田　篤
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　山本　英孝
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　坂本　孝夫
東京都江東区有明３丁目７番２６号
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】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出に基づいて、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と、
遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、
遊技者にとって有利な状態を与える図柄の組合せを前記複数の表示列に跨る判定ライン上に表示するための情報を報知する報知手段と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段と、
所定の図柄の組合せが前記判定ライン上に表示された場合に、前記内部当籤役決定手段により再遊技に係る内部当籤役を決定する確率がより高くなるリプレイタイム状態を発生させるリプレイタイム状態制御手段と、
現在の遊技状態及び前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記報知手段による報知が行われる遊技状態及び前記リプレイタイム状態が同時に発生する複数種の特定遊技状態の中から、少なくとも１種の特定遊技状態の作動を決定する特定

遊技状態決定手段と、

前記複数種の特定遊技状態の中の所定の特定遊技状態が作動中であり、かつ、所定の条件が成立した場合には、現在残っている特定遊技状態の単位遊技数をクリアするとともに、単位遊技数の加算が行われないようにする第１の遊技規制手段と、

前記複数種の特定遊技状態の中の前記所定の特定遊技状態以外の特定遊技状態が作動中であり、かつ、前記所定の条件が成立した場合には、単位遊技数の加算が行われないようにするが、現在残っている特定遊技状態の単位遊技数をクリアしない第２の遊技規制手段と、

を備える遊技機。

【請求項２】

前記複数種の特定遊技状態のいずれかが作動中であり、かつ、前記所定の条件が成立している場合、前記第１の遊技規制手段及び前記第２の遊技規制手段はともに、単位遊技数の加算抽籤を行わない

ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

前記所定の特定遊技状態では、遊技者に二者択一の選択操作をさせる二者択一演出が行われ、該二者択一演出において、遊技者の選択操作が正解に対応する操作であれば、単位遊技数の加算が決定される

ことを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に設けられた複数のリールと、スタートスイッチと、ストップスイッチと、各リールに対応して設けられたステッピングモータと、制御部とを備えた、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。スタートスイッチは、メダルやコインなどの遊技媒体が遊技機に投入された後、スタートレバーが遊技者により操作されたこと（以下、「開始操作」ともいう）を検出し、全てのリールの回転の開始を要求する信号を出力する。ストップスイッチは、各リールに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたこと（以下、「停止操作」ともいう）を検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力する。ステッピングモータは、その駆動力を対応するリールに伝達する。また、制御部は、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転動作及び停止動作を行う。

【０００３】

このような遊技機では、開始操作が検出されると、プログラム上で乱数を用いた抽籤処理（以下、「内部抽籤処理」という）が行われ、その抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）と停止操作のタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う。そして、全てのリールの回転が停止され、入賞の成立に係る図柄の組合せが表示されると、その図柄の組合せに対応する特典が遊技者に付与される。なお、遊技者に付与される特典の例としては、遊技媒体（メダル等）の払い出し、遊技媒体を消費することなく再度、内部抽籤処理を行う再遊技（以下、「リプレイ」ともいう）の作動、遊技媒体の払い出し機会が増加するボーナスゲームの作動等を挙げることができる。

【０００４】

上述した遊技機は、通常、内部当籤役の決定、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定等の遊技機の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）と、主に、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）とを備える。そして、主制御回路からコマンドを副制御回路に送信して、副制御回路の動作が制御される。

【０００５】
ところで、このような構成の遊技機では、遊技中に遊技機内の電源配線を例えば金属部材等により短絡させて主制御回路から副制御回路に送信されるコマンドを消去することにより、有利な遊技状態を生成する不正行為（「ゴト」と呼ばれる行為）が大きな問題になっている。例えば、リプレイが所定回数連続して入賞したとき（リプレイの入賞情報を含むコマンドが所定回数連続して主制御回路から副制御回路に送信されたとき）に所定の特典が遊技者に付与される機能を有する遊技機において、リプレイが連続入賞している状況でリプレイ以外の役が入賞した場合、そのタイミングでゴト行為により電源配線を短絡させると、その入賞情報を含むコマンドが消去される。この場合、リプレイの連続入賞状態が維持され、所定の特典を不正に獲得することが可能になる。
【０００６】
そこで、従来、上述のようなゴト行為を検出及び防止するための技術が種々提案されている（例えば、特許文献１参照）。特許文献１では、入賞判定コマンドから特定した導出結果が、内部当籤コマンドから特定された当籤フラグに応じて導出可能であるか否かを判定して不正行為の有無を判する。そして、不正行為があったと判別された場合には、特典付与の規制及び異常報知を行う。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２０１３－００５９５０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
上述のように、従来、遊技機に対するゴト行為の検出及び抑制手法が種々提案されている。しかしながら、特許文献１で提案されているように、不正発生時に異常報知を行うような手法では、遊技店のホール店員がその異常報知（エラー音やエラー画面）に気がつかなければ、不正が行われた事実を確認することができない。
【０００９】
また、特許文献１で提案されているようなゴト行為の抑制手法では、ゴト行為により発生した異常報知を、例えば強制的な電断操作等の行為により解除して、遊技を継続することが可能である。この場合、不正行為の解除時点において、ゴト行為により発生した特典の成立要因や付与された特典などが残った状態で遊技が再開されることになり、遊技店に多大な損益を与えることになる。一方、上述したゴト行為の有無や種別を判別せずに、異常発生時に一律に不正規制処理を行う（過剰対策を行う）と、不正行為以外の原因（例えば自然ノイズ等）により異常が発生した場合にも、特典付与が規制され、遊技者の利益を著しく損なう可能性もある。
【００１０】
そこで、本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、上述のような不正行為に対して過剰な対策を施すことなく、不正行為の検出及び抑制を図り、遊技店及び遊技者の両者の損失をできる限り抑制することである。
【課題を解決するための手段】
【００１１】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。
【００１２】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、後述のメダルセンサ３５Ｓ）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出に基づいて、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、後述のスタートスイッチ１６Ｓ）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述の３つのリール３Ｌ，３

Ｃ，３Ｒ及び３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、

遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、後述のストップスイッチ１７Ｓ）と、

遊技者にとって有利な状態を与える図柄の組合せを前記複数の表示列に跨る判定ライン上に表示するための情報を報知する報知手段（例えば、後述の液晶表示装置１１）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、後述のリール停止制御処理）と、

所定の図柄の組合せが前記判定ライン上に表示された場合に、前記内部当籤役決定手段により再遊技に係る内部当籤役を決定する確率がより高くなるリプレイタイム状態を発生させるリプレイタイム状態制御手段（例えば、後述のＲＴ制御処理）と、

現在の遊技状態及び前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記報知手段による報知が行われる遊技状態及び前記リプレイタイム状態が同時に発生する複数種の特定遊技状態（例えば、後述のＡＲＴ状態）の中から、少なくとも１種の特定遊技状態の作動を決定する特定遊技状態決定手段（例えば、後述のＡＲＴ抽籤処理）と、

前記複数種の特定遊技状態の中の所定の特定遊技状態（例えば、後述の「バイキングラッシュ（ＶＲ）」）が作動中であり、かつ、所定の条件が成立した場合には、現在残っている特定遊技状態の単位遊技数をクリアするとともに、単位遊技数の加算が行われないようにする第１の遊技規制手段（例えば、後述のスタートコマンド受信時不正処理及びＡＲＴ中処理）と、

前記複数種の特定遊技状態の中の前記所定の特定遊技状態以外の特定遊技状態が作動中であり、かつ、前記所定の条件が成立した場合には、単位遊技数の加算が行われないようにするが、現在残っている特定遊技状態の単位遊技数をクリアしない第２の遊技規制手段（例えば、後述のスタートコマンド受信時不正処理及びＡＲＴ中処理）と、

を備える遊技機。

【００１３】

また、前記本発明の遊技機では、前記複数種の特定遊技状態のいずれかが作動中であり、かつ、前記所定の条件が成立している場合、前記第１の遊技規制手段及び前記第２の遊技規制手段はともに、単位遊技数の加算抽籤を行わないようにしてもよい。

【００１４】

さらに、前記本発明の遊技機では、前記所定の特定遊技状態では、遊技者に二者択一の選択操作をさせる二者択一演出が行われ、該二者択一演出において、遊技者の選択操作が正解に対応する操作であれば、単位遊技数の加算が決定されるようにしてもよい。

【発明の効果】

【００１５】

上述のような構成の本発明によれば、不正行為に対して過剰な対策を施すことなく、不正行為の検出及び抑制を図ることができ、遊技店及び遊技者の両者の損失をできる限り抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【図１】本発明の一実施形態における遊技機の機能フローを説明するための図である。

【図２】本発明の一実施形態における遊技機の外観構造を示す斜視図である。

【図３】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。

【図４】本発明の一実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。

【図５】本発明の一実施形態における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。

【図６】本発明の一実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図７】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その１）の一例を示す図である。

【図８】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その２）の一例を示す図である。
【図９】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１０】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１１】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１２】本発明の一実施形態におけるボーナス作動時テーブルの一例を示す図である。
【図１３】本発明の一実施形態におけるＲＴ遷移テーブルの一例を示す図である。
【図１４】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブル決定テーブルの一例を示す図である。
【図１５】本発明の一実施形態における一般遊技状態用内部抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１６】本発明の一実施形態における一般遊技状態用内部抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１７】本発明の一実施形態におけるＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１８】本発明の一実施形態におけるＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１９】本発明の一実施形態におけるＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０】本発明の一実施形態におけるＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１】本発明の一実施形態におけるＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２】本発明の一実施形態におけるＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３】本発明の一実施形態におけるボーナス用内部当籤役決定テーブルの一例を示す図である。
【図２４】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２５】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２６】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２７】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２８】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図２９】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用データポインタと表示役との対応表（その１）の一例を示す図である。
【図３０】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用データポインタと表示役との対応表（その２）の一例を示す図である。
【図３１】本発明の一実施形態における回胴停止用番号選択テーブルの一例を示す図である。
【図３２】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定テーブルの一例を示す図である。
【図３３】本発明の一実施形態における順押し時第１停止用停止テーブルの一例を示す図である。

【図３４】本発明の一実施形態における順押し時制御変更テーブルの一例を示す図である。
【図３５】本発明の一実施形態における順押し時第２・第３停止用停止テーブルの一例を示す図である。
【図３６】本発明の一実施形態における変則押し時停止テーブルの一例を示す図である。
【図３７】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択テーブルの一例を示す図である。
【図３８】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブルの一例を示す図である。
【図３９】本発明の一実施形態における検索順序テーブルの一例を示す図である。
【図４０】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤テーブルＡの一例を示す図である。
【図４１】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤テーブルＢの一例を示す図である。
【図４２】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤テーブルＣの一例を示す図である。
【図４３】本発明の一実施形態における出力条件テーブルの一例を示す図である。
【図４４】本発明の一実施形態における減算条件テーブルの一例を示す図である。
【図４５】本発明の一実施形態における図柄対応入賞作動フラグデータテーブルの一例を示す図である。
【図４６】本発明の一実施形態における表示役格納領域の一例を示す図である。
【図４７】本発明の一実施形態における遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。
【図４８】本発明の一実施形態における作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。
【図４９】本発明の一実施形態における押下順序格納領域の一例を示す図である。
【図５０】本発明の一実施形態における図柄コード格納領域の一例を示す図である。
【図５１】本発明の一実施形態における引込優先順位データ格納領域の一例を示す図である。
【図５２】本発明の一実施形態における遊技ロックフラグ格納領域の一例を示す図である。
【図５３】本発明の一実施形態における遊技機のＲＴ状態の遷移フロー図である。
【図５４】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序との対応表を示す図である。
【図５５】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序とＲＴ移行形態との対応表を示す図である。
【図５６】本発明の一実施形態における遊技機のサブ遊技状態の遷移フロー図である。
【図５７】本発明の一実施形態における特殊フラグ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５８】本発明の一実施形態における抽籤フラグＡ－１抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５９】本発明の一実施形態における抽籤フラグＡ－２抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６０】本発明の一実施形態における抽籤フラグＡ－３抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６１】本発明の一実施形態における抽籤フラグＢ－１抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６２】本発明の一実施形態における抽籤フラグＢ－２抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６３】本発明の一実施形態における抽籤フラグＢ－３抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６４】本発明の一実施形態における抽籤フラグＤ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６５】本発明の一実施形態における抽籤フラグＧ抽籤テーブルの一例を示す図である

。
【図６６】本発明の一実施形態における抽籤フラグＨ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６７】本発明の一実施形態における抽籤フラグＩ－１抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６８】本発明の一実施形態における抽籤フラグＩ－２抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６９】本発明の一実施形態における抽籤フラグＪ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図７０】本発明の一実施形態における抽籤フラグＫ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図７１】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図７２】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図７３】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図７４】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図７５】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図７６】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図７７】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図７８】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図７９】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図８０】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。
【図８１】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。
【図８２】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。
【図８３】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１３）の一例を示す図である。
【図８４】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１４）の一例を示す図である。
【図８５】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１５）の一例を示す図である。
【図８６】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１６）の一例を示す図である。
【図８７】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１７）の一例を示す図である。
【図８８】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤テーブル（その１８）の一例を示す図である。
【図８９】本発明の一実施形態における一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図９０】本発明の一実施形態における一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤

テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図９１】本発明の一実施形態における一般及びＣＺ中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。
【図９２】本発明の一実施形態における確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図９３】本発明の一実施形態における確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図９４】本発明の一実施形態における確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図９５】本発明の一実施形態における確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図９６】本発明の一実施形態における確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図９７】本発明の一実施形態における確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。
【図９８】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図９９】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１００】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１０１】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１０２】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１０３】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１０４】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１０５】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図１０６】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図１０７】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。
【図１０８】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。
【図１０９】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。
【図１１０】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１１１】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１１２】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１１３】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１１４】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１１５】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の

一例を示す図である。
【図１１６】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１１７】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図１１８】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図１１９】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。
【図１２０】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。
【図１２１】本発明の一実施形態におけるＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。
【図１２２】本発明の一実施形態におけるＢ＿ＡＲＴ中、Ｄ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。
【図１２３】本発明の一実施形態におけるＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１２４】本発明の一実施形態におけるＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１２５】本発明の一実施形態におけるＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１２６】本発明の一実施形態におけるＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１２７】本発明の一実施形態におけるＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１２８】本発明の一実施形態におけるＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１２９】本発明の一実施形態におけるＲ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１３０】本発明の一実施形態におけるＲ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１３１】本発明の一実施形態におけるＧ＿ＡＲＴ中、Ｒ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。
【図１３２】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１３３】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１３４】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１３５】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１３６】本発明の一実施形態におけるボーナス中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１３７】本発明の一実施形態におけるボーナス中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１３８】本発明の一実施形態におけるボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。
【図１３９】本発明の一実施形態における特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１４０】本発明の一実施形態における特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の一例を示

す図である。
【図１４１】本発明の一実施形態における特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４２】本発明の一実施形態におけるＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１４３】本発明の一実施形態におけるＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１４４】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤結果のストック内容判定テーブルの一例を示す図である。
【図１４５】本発明の一実施形態におけるＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４６】本発明の一実施形態におけるＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１４７】本発明の一実施形態におけるＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１４８】本発明の一実施形態におけるＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１４９】本発明の一実施形態におけるＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１５０】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１５１】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１５２】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１５３】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１５４】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１５５】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１５６】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１５７】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図１５８】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図１５９】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。
【図１６０】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。
【図１６１】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。
【図１６２】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その１３）の一例を示す図である。
【図１６３】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その１４）の一例を示す図である。
【図１６４】本発明の一実施形態におけるＶＲ中革命抽籤テーブル（その１５）の一例を示す図である。
【図１６５】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その１）の

一例を示す図である。
【図１６６】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１６７】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１６８】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１６９】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１７０】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１７１】本発明の一実施形態における発展演出１用タイトル抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７２】本発明の一実施形態における発展演出１用演出番号決定テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１７３】本発明の一実施形態における発展演出１用演出番号決定テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１７４】本発明の一実施形態における発展演出１用演出決定テーブルの一例を示す図である。
【図１７５】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１７６】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１７７】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１７８】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１７９】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１８０】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１８１】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１８２】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図１８３】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図１８４】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。
【図１８５】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。
【図１８６】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。
【図１８７】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１３）の一例を示す図である。
【図１８８】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１４）の一例を示す図である。
【図１８９】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１５）の一例を示す図である。
【図１９０】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１６）の一例

を示す図である。
【図１９１】本発明の一実施形態における発展演出２用タイトル抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１９２】本発明の一実施形態における発展演出２用マップ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１９３】本発明の一実施形態における発展演出２用マップ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１９４】本発明の一実施形態における演出抽籤テーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９５】本発明の一実施形態におけるテーブル番号１用演出抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１９６】本発明の一実施形態におけるテーブル番号１用演出抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１９７】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２用演出抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１９８】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２用演出抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１９９】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２４用演出抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２００】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２４用演出抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２０１】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２０２】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２０３】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２０４】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２０５】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図２０６】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図２０７】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図２０８】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図２０９】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図２１０】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。
【図２１１】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。
【図２１２】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。
【図２１３】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１３）の一例を示す図である。
【図２１４】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１４）の一例を示す図である。
【図２１５】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１５）の一例を

示す図である。
【図２１６】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１６）の一例を示す図である。
【図２１７】本発明の一実施形態における演出書換条件テーブルの一例を示す図である。
【図２１８】本発明の一実施形態におけるサブ格納領域の一例を示す図である。
【図２１９】本発明の一実施形態におけるテーブル番号と各種状態との対応表を示す図である。
【図２２０】本発明の一実施形態におけるループモードデータとループモードとの対応表を示す図である。
【図２２１】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路の処理例を示すメインフローチャートである。
【図２２２】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２３】本発明の一実施形態における内部抽籤処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２４】本発明の一実施の形態における抽籤値変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２５】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２６】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２７】本発明の一実施形態における遊技開始時ロック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２８】本発明の一実施形態における引込優先順位格納処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２９】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３０】本発明の一実施形態における図柄コード格納処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３１】本発明の一実施形態におけるリール停止制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３２】本発明の一実施形態における滑り駒数決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３３】本発明の一実施形態における第２・第３停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３４】本発明の一実施形態におけるライン変更ビットチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３５】本発明の一実施形態におけるラインマスクデータ変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３６】本発明の一実施形態における優先引込制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３７】本発明の一実施形態における制御変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３８】本発明の一実施形態における第２停止後制御変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３９】本発明の一実施形態におけるＲＴ制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４０】本発明の一実施形態における遊技終了時演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４１】本発明の一実施形態におけるボーナス終了チェック処理の一例を示すフロー

チャートである。
【図２４２】本発明の一実施形態におけるボーナス作動チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４３】本発明の一実施形態におけるメインＣＰＵの制御による割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４４】本発明の一実施形態におけるサブＣＰＵにより実行される主基板通信タスクの一例を示すフローチャートである。
【図２４５】本発明の一実施形態におけるサブＣＰＵにより実行される演出登録タスクの一例を示すフローチャートである。
【図２４６】本発明の一実施形態における演出内容決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４７】本発明の一実施形態におけるスタートコマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４８】本発明の一実施形態における抽籤フラグ決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４９】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ抽籤処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５０】本発明の一実施形態におけるＡＲＴ中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５１】本発明の一実施形態におけるＶＲ関連処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５２】本発明の一実施形態におけるスタートコマンド受信時不正処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５３】本発明の一実施形態における演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５４】本発明の一実施形態における演出書換処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５５】本発明の一実施形態における表示役コマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５６】本発明の一実施形態におけるカウント処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５７】本発明の一実施形態における前兆チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５８】本発明の一実施形態におけるＶＲ関連表示時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５９】本発明の一実施形態におけるビリータッチ正否判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６０】本発明の一実施形態におけるボーナス中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６１】本発明の一実施形態におけるボーナス開始コマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６２】本発明の一実施形態におけるボーナス終了コマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６３】本発明の一実施形態におけるサブＣＰＵにより実行されるアニメタスクの一例を示すフローチャートである。
【図２６４】本発明の一実施形態におけるビリータッチ入力処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６５】本発明の一実施形態におけるサブＣＰＵの制御による受信割込処理の一例を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】

【００１７】
以下、本発明の一実施形態を示す遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、特定の小役の成立をランプ等でナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「ＡＴ」という）と、特定の図柄組合せが表示された場合にリプレイの当籤確率が通常時より高い遊技状態が作動する機能、すなわち、リプレイタイム（以下、「ＲＴ」という）の機能とが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ＡＲＴ」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。
【００１８】
＜機能フロー＞
まず、図１を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。
【００１９】
遊技者によりメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの値（以下、乱数値）が抽出される。
【００２０】
内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ライン（入賞判定ライン）に沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。
【００２１】
また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。
【００２２】
パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。そして、本実施形態では、その滑り駒数の最大数を図柄４個分に定める。
【００２３】
リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、遊技状態に対応する各種規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。
【００２４】
こうして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。この入賞判定手段もまた、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。パチスロでは、以上のような一連の流れが１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００２５】
また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、液晶表示装置などの表示装置により行う映像の表示、各種ランプにより行う光の出力、スピーカにより行う音の出力、或いはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。
【００２６】
具体的には、スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述する副制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。
【００２７】
次いで、演出内容決定手段により演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロでは、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。
【００２８】
＜パチスロの構造＞
次に、図２及び図３を参照して、本実施形態におけるパチスロの構造について説明する。
【００２９】
［外観構造］
図２は、パチスロ１の外観構造を示す斜視図である。
【００３０】
パチスロ１は、図２に示すように、外装体２を備える。外装体２は、リールや回路基板等を収容するキャビネット２ａと、キャビネット２ａに対して開閉可能に取り付けられたフロントドア２ｂとを有する。
【００３１】
キャビネット２ａの両側面には、把手７が設けられる（図２では一方の側面の把手７のみを示す）。把手７は凹状部材で構成され、パチスロ１を運搬するときに作業者の手がこの把手７にかけられる。
【００３２】
キャビネット２ａの内部には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（変動表示手段）が設けられ、該３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは横方向（リールの回転方向と直交する方向）に一列に配置される。以下、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒという。各リール（表示列）は、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材とを有する。シート材の表面には、複数（例えば２１個）の図柄が周方向（リールの回転方向）に沿って描かれ、図柄の配列方向に沿って互いに隣り合う図柄は所定の間隔をあけて配置される。
【００３３】
フロントドア２ｂは、ドア本体９と、フロントパネル１０と、液晶表示装置１１（報知手段）とを備える。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａに開閉可能に取り付けられる。ヒンジは、パチスロ１の前方側（遊技者側）からドア本体９を見た場合、ドア本体９の左側の側端部に設けられる。
【００３４】
液晶表示装置１１は、ドア本体９の上部に取り付けられており、映像の表示による演出を実行する。この液晶表示装置１１は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに描かれた図柄を表示する表示窓４を含む表示部（表示画面）１１ａを備える。本実施形態では、表示窓４を含む表示部１１ａの全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行さ

れる。

【００３５】

表示窓４は、例えばアクリル板等の透明部材で形成される。この表示窓４は、正面（遊技者側）から見て、３つのリールの配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、３つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。したがって、遊技者は、表示窓４を介して、表示窓４の背後に設けられた３つのリールを視認することができる。

【００３６】

本実施形態では、表示窓４は、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた（配列された）複数の図柄のうち、連続して配置された３つの図柄を表示できる大きさに設定されている。すなわち、表示窓４の枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各図柄表示領域（以下、それぞれ上段領域、中段領域及び下段領域という）が設けられ、各図柄表示領域に１個の図柄が表示される。すなわち、表示窓４には、３×３の配列形態で図柄が表示される。そして、本実施形態では、左リール３Ｌの中段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの中段領域を結ぶライン（センターライン）を、入賞か否かの判定を行う有効ラインとして定義する。

【００３７】

フロントパネル１０は、ドア本体９の上部において液晶表示装置１１の表示画面（表示部１１ａ）の周縁部分を覆うように取り付けられ、かつ、表示部１１ａの正面側の面上に重畳して配置される。そして、フロントパネル１０は、液晶表示装置１１の表示部１１ａにおける必要な表示画面領域を露出させる３つのパネル開口１０１ａ，１０１ｂ，１０１ｃが形成された装飾枠１０１と、装飾枠１０１の３つのパネル開口１０１ａ，１０１ｂ，１０１ｃを塞ぐ透明の保護カバー(不図示)とを有する。

【００３８】

装飾枠１０１は、さらに、パネル開口１０１ａとパネル開口１０１ｂとを区画する仕切り片１１２と、パネル開口１０１ｂとパネル開口１０１ｃとを区画する仕切り片１１３とを有する。すなわち、３つのパネル開口１０１ａ，１０１ｂ，１０１ｃは、仕切り片１１２，１１３によって上下方向に並ぶように配置される。また、本実施形態では、図２に示すように、装飾枠１０１のパネル開口１０１ａには、液晶表示装置１１の表示部１１ａの上部領域が露出され、パネル開口１０１ｃには、表示部１１ａの下部領域が露出され、パネル開口１０１ｂには、表示部１１ａの中央領域及び３つのリールの表示窓４が露出されるように、仕切り片１１２，１１３が配置される。

【００３９】

装飾枠１０１の上端の両角部付近には、２つのキャラクタ装飾部２２Ｌ，２２Ｒ（以下では、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒともいう）が設けられる。なお、本実施形態では、各キャラクタ装飾部の表面に、「ビリー」と呼ばれるキャラクタが立体状に形成される。

【００４０】

また、図２には示さないが、２つのキャラクタ装飾部２２Ｌ，２２Ｒには、それぞれ２つのタッチセンサ２３Ｌ，２３Ｒ（以下では、左タッチセンサ２３Ｌ及び右タッチセンサ２３Ｒともいう）が設けられる（図４及び図５参照）。左タッチセンサ２３Ｌは、遊技者の手が左キャラクタ装飾部２２Ｌに接触したこと（又は近づけられたこと）を検出し、その検出結果を後述の副制御回路４２（図４及び図５参照）に送信する。一方、右タッチセンサ２３Ｒは、遊技者の手が右キャラクタ装飾部２２Ｒに接触したこと（又は近づけられたこと）を検出し、その検出結果を後述の副制御回路４２に送信する。

【００４１】

さらに、装飾枠１０１には、各種ランプ（ランプ群２１）と、可動装飾ユニット１２１（図４及び図５参照）とが設けられる。ランプ群２１は、ＬＥＤ（Light Emitting Diode）等を含み、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。

【００４２】

可動装飾ユニット１２１は、装飾枠１０１の裏面側（遊技者側とは反対側）に配置され

ており、通常時（特定の演出が行われないとき）には、装飾枠１０１に隠れて配置される。そして、特定の演出が行われるときには、可動装飾ユニット１２１は、表示部１１ａの前面側に移動し、装飾枠１０１のパネル開口１０１ａから視認可能になる。

【００４３】

ドア本体９の中央には、台座部１２が設けられる。この台座部１２には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口１３、ＭＡＸベットボタン１４、１ＢＥＴボタン１５、スタートレバー１６、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ等）が設けられる。

【００４４】

メダル投入口１３は、遊技者によって外部からパチスロ１に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口１３から受け入れられたメダルは、予め設定された枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に使用され、予め設定された枚数を超えたメダルの枚数分は、パチスロ１の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能）。

【００４５】

ＭＡＸベットボタン１４及び１ＢＥＴボタン１５は、パチスロ１の内部に預けられているメダルから１回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。また、図２には示さないが、台座部１２には、精算ボタンが設けられる。この精算ボタンは、パチスロ１の内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。

【００４６】

スタートレバー１６は、全てのリール（３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の回転を開始するために設けられる。ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、それぞれ、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒに対応づけて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを、それぞれ左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ、右ストップボタン１７Ｒという。

【００４７】

また、図２には示さないが、台座部１２には、７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）からなる７セグ表示器６（図４参照）が設けられる。この７セグ表示器６は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数という）、パチスロ１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数という）等の情報をデジタル表示する。

【００４８】

ドア本体９の下部には、メダル払出口１８、メダル受皿１９、２つのスピーカ２０Ｌ，２０Ｒ等が設けられる。メダル払出口１８は、後述のメダル払出装置３３の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿１９は、メダル払出口１８から排出されたメダルを貯める。また、２つのスピーカ２０Ｌ，２０Ｒは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音声を出力する。

【００４９】

［内部構造］

次に、パチスロ１の内部構造を、図３を参照しながら説明する。図３は、パチスロ１の内部構造を説明するための図であり、フロントドア２ｂをキャビネット２ａに対して開放した際の様子を示す図である。

【００５０】

キャビネット２ａは、正面側（フロントドア２ｂ側）の一面が開口された略直方体状の箱状部材で構成される。

【００５１】

キャビネット２ａ内の上端部付近には、後述の主制御回路４１（図４参照）が実装された主基板３１が設けられる。主制御回路４１は、内部当籤役の決定、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定等の、パチスロ１における遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する回路である。なお、主制御回路４１の具体的な構成は後で詳述する。

【００５２】

キャビネット２ａ内の中央部付近には、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒを含むリールユニットが設けられる。なお、図３には示さないが、各リールは、所定の減速比を有する歯車を介して対応する後述のステッピングモータ（図４中のステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒのいずれか）に接続される。

【００５３】

キャビネット２ａ内の下端部付近には、多量のメダルが収容可能であり、かつ、それらを１枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装置３３（以下、ホッパー３３という）が設けられる。また、キャビネット２ａ内の下端部付近において、ホッパー３３の一方の側部（図３に示す例では左側）には、パチスロ１が有する各装置に対して必要な電力を供給する電源装置３４が設けられる。

【００５４】

フロントドア２ｂの裏面側（表示画面側とは反対側）の上端部付近には、後述の副制御回路４２（図４及び図５参照）が実装された副基板３２が設けられる。副制御回路４２は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。なお、副制御回路４２の具体的な構成は後で詳述する。

【００５５】

さらに、フロントドア２ｂの裏面側の略中央部付近には、セレクタ３５が設けられる。セレクタ３５は、メダル投入口１３（図２参照）を介して外部から投入されたメダルの材質や形状等が適正である否かを選別する装置であり、適正であると判定したメダルをホッパー３３に案内する。また、図３には示さないが、セレクタ３５内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ３５Ｓ（図４参照）が設けられる。

【００５６】

＜パチスロが備える回路の構成＞

次に、パチスロ１が備える回路の構成について、図４及び図５を参照して説明する。図４は、パチスロ１が備える回路全体のブロック構成図である。図５は、副制御回路の内部構成を示すブロック構成図である。

【００５７】

パチスロ１は、主制御回路４１（主制御手段）、副制御回路４２（副制御手段）、及び、これらの回路と電気的に接続される周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【００５８】

［主制御回路］

主制御回路４１は、主に、回路基板（主基板３１）上に実装されたマイクロコンピュータ５０により構成される。それ以外の構成要素として、主制御回路４１は、クロックパルス発生回路５４、分周器５５、乱数発生器５６、サンプリング回路５７、表示部駆動回路６４、ホッパー駆動回路６５、及び、払出完了信号回路６６を含む。

【００５９】

マイクロコンピュータ５０は、メインＣＰＵ（Central Processing Unit）５１、メインＲＯＭ（Read Only Memory）５２及びメインＲＡＭ（Random Access Memory）５３により構成される。

【００６０】

メインＲＯＭ５２には、メインＣＰＵ５１により実行される各種処理の制御プログラム、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路４２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ５３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【００６１】

メインＣＰＵ５１には、クロックパルス発生回路５４、分周器５５、乱数発生器５６及びサンプリング回路５７が接続される。クロックパルス発生回路５４及び分周器５５は、クロックパルスを発生（生成）する。そして、メインＣＰＵ５１は、生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行する。また、乱数発生器５６は、予め定め

られた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。そして、サンプリング回路５７は、発生された乱数の中から１つの値（抽籤用乱数値）を抽出する。

【００６２】

マイクロコンピュータ５０の入力ポートには、各種スイッチ及び各種センサ等が接続される。メインＣＰＵ５１は、各種スイッチ等からの入力信号を受けて、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ等の周辺装置の動作を制御する。

【００６３】

ストップスイッチ１７Ｓ（停止操作検出手段）は、左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。スタートスイッチ１６Ｓ（開始操作検出手段）は、スタートレバー１６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。精算スイッチ１４Ｓは、精算ボタンが遊技者により押されたことを検出する。また、ベットスイッチ１２Ｓは、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１４又は１ＢＥＴボタン１５）が遊技者により押されたことを検出する。

【００６４】

メダルセンサ３５Ｓ（投入操作検出手段）は、メダル投入口１３に投入されたメダルがセレクタ３５内を通過したことを検出する。

【００６５】

また、マイクロコンピュータ５０により動作が制御される周辺装置としては、３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ（変動表示手段）、７セグ表示器６及びホッパー３３がある。また、マイクロコンピュータ５０の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための駆動回路が接続される。具体的には、モータ駆動回路６２、表示部駆動回路６４及びホッパー駆動回路６５がマイクロコンピュータ５０の出力ポートに接続される。

【００６６】

モータ駆動回路６２は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに対応してそれぞれ設けられた３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒの駆動を制御する。リール位置検出回路６３は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リールが一回転したことを示すリールインデックスをリール毎に検出する。なお、リール位置検出回路６３は、マイクロコンピュータ５０の入力ポートに接続され、検出結果をマイクロコンピュータ５０に出力する。

【００６７】

３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒのそれぞれは、その運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を有する。また、各ステッピングモータの駆動力は、所定の減速比を有する歯車を介して、対応するリールに伝達される。そして、各ステッピングモータに対して１回のパルスが出力されるごとに、対応するリールは一定の角度で回転する。

【００６８】

メインＣＰＵ５１は、各リールのリールインデックスを検出してから対応するステッピングモータに対してパルスが出力された回数をカウントすることによって、各リールの回転角度（具体的には、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。

【００６９】

ここで、各リールの回転角度の管理手法を具体的に説明する。各ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ５３に設けられたパルスカウンタ（不図示）によって計数される。そして、図柄１個分の回転に必要な所定回数（例えば１６回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数されるごとに、メインＲＡＭ５３に設けられた図柄カウンタ（不図示）の値に、「１」が加算される。なお、図柄カウンタは、リール毎に設けられる。そして、図柄カウンタの値は、リール位置検出回路６３によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【００７０】

すなわち、本実施形態では、図柄カウンタの値を管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転動作が行われたのかを管理する。それゆえ、各リールの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

【００７１】

表示部駆動回路６４は、７セグ表示器６の動作を制御する。ホッパー駆動回路６５は、ホッパー３３の動作を制御する。また、払出完了信号回路６６は、ホッパー３３に設けられたメダル検出部３３Ｓが行うメダルの検出を管理し、ホッパー３３から外部に排出されたメダルが所定の払出枚数に達したか否かをチェックする。なお、払出完了信号回路６６は、マイクロコンピュータ５０の入力ポートに接続され、チェック結果をマイクロコンピュータ５０に出力する。

【００７２】

さらに、主制御回路４１には、外部端子板１８Ｓが接続される。そして、主制御回路４１は、外部端子板１８Ｓを介して、外部のホールコンピュータ又は呼出装置１００に接続される。主制御回路４１は、所定の内部当籤役が当籤し、かつ、所定の停止操作順序が検出された場合には、ホールコンピュータ又は呼出装置１００に後述する大当り信号「３」を送信する。

【００７３】

［副制御回路］

図４及び図５に示すように、副制御回路４２は、主制御回路４１と電気的に接続され、主制御回路４１から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路４２は、基本的には、図５に示すように、サブＣＰＵ８１、サブＲＯＭ８２、サブＲＡＭ８３（副記憶手段）、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５、及び、ドライバ８６を含む。さらに、副制御回路４２は、ＤＳＰ（Digital Signal Processor）９０、オーディオＲＡＭ９１、Ａ／Ｄ（Analog to Digital）変換器９２、アンプ９３、及び、可動装飾ユニット駆動回路９６を含む。

【００７４】

サブＣＰＵ８１は、主制御回路４１から送信されたコマンドに基づいて、サブＲＯＭ８２に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力制御を行う。なお、サブＲＯＭ８２は、基本的には、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域を有する。

【００７５】

プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ８１が実行する各種制御プログラムが記憶される。なお、プログラム記憶領域に格納される制御プログラムには、例えば、主制御回路４１との通信を制御するための主基板通信タスク、演出用乱数値を抽出して演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置１１による映像の表示を制御するための描画制御タスク、ランプ群２１による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒによる音の出力を制御するための音声制御タスク等のプログラムが含まれる。

【００７６】

データ記憶領域には、例えば、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各種演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、ＢＧＭ（Back-Ground Music）や効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等の各種記憶領域が含まれる。

【００７７】

サブＲＡＭ８３は、決定された演出内容、演出データ等を登録する格納領域や、主制御回路４１から送信される内部当籤役等の各種データ等を格納する格納領域などを有する。

【００７８】

また、副制御回路４２には、図５に示すように、液晶表示装置１１、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒ、ランプ群２１、タッチセンサ２３Ｌ，２３Ｒ（選択操作検出手段）、及び、可動装飾ユニット１２１等の周辺装置が接続される。すなわち、これらの周辺装置の動作は、

副制御回路４２により制御される。

【００７９】

本実施形態では、サブＣＰＵ８１、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５（フレームバッファを含む）及びドライバ８６は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、該作成した映像は液晶表示装置１１により表示される。

【００８０】

サブＣＰＵ８１、ＤＳＰ９０、オーディオＲＡＭ９１、Ａ／Ｄ変換器９２及びアンプ９３は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭ等の音をスピーカ２０Ｌ，２０Ｒにより出力する。また、サブＣＰＵ８１は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ群２１の点灯及び消灯を行う。

【００８１】

さらに、サブＣＰＵ８１及び可動装飾ユニット駆動回路９６は、演出内容により指定された可動装飾ユニット駆動データに従って可動装飾ユニット１２１の駆動を行う。すなわち、可動装飾ユニット１２１は、特別の演出が行われる場合に駆動され、フロントパネル１０のパネル開口１０１ａに露出される。

【００８２】

なお、タッチセンサ２３Ｌ，２３Ｒは、遊技者の手が左キャラクタ装飾部２２Ｌ又は右キャラクタ装飾部２２Ｒに接触したこと（タッチされたこと）を検出し、その検出結果を後述の副制御回路４２に送信する。

【００８３】

＜メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞

次に、図６～図４５を参照して、メインＲＯＭ５２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【００８４】

［図柄配置テーブル］

まず、図６を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図６中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【００８５】

図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「０」を基準としてリールの回転方向（図６中の図柄位置「２０」から図柄位置「０」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「０」～「２０」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【００８６】

すなわち、図柄カウンタの値（「０」～「２０」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、表示窓４の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。例えば、左リール３Ｌに対応する図柄カウンタの値が「７」であるとき、表示窓４の枠内における左リール３Ｌの上段領域、中段領域及び下段領域には、それぞれ、図柄位置「８」の図柄「リプ２」、図柄位置「７」の図柄「ビリーＢＡＲ」及び図柄位置「６」の図柄「リプ１」が表示されている。

【００８７】

［図柄組合せテーブル］

次に、図７～図１１を参照して、図柄組合せテーブル（その１～その５）について説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せと、表示役（格納領域）及び払出枚数との対応関係を規定する。

【００８８】

本実施形態では、有効ライン（センターライン）に沿って、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにより表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された

図柄の組合せと一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、リプレイの作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「ハズレ」となる。すなわち、本実施形態では、「ハズレ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「ハズレ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「ハズレ」の項目を設けて、直接「ハズレ」を規定してもよい。

【００８９】

図柄組合せテーブル中の表示役欄に記載の各種データは、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するためのデータである。この表示役欄の「データ」は、１バイトのデータで表され、該データ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せ（表示役の内容）が割り当てられる。

【００９０】

また、表示役欄の「格納領域」のデータは、対応する表示役が格納される後述の表示役格納領域（後述の図４６参照）を指定するためのデータである。なお、本実施形態では、２９個の表示役格納領域を設ける。そして、本実施形態では、ビットパターン（１バイトのデータパターン）が同じであり、かつ、内容の異なる表示役は、「格納領域」の違いにより別の表示役として管理される。

【００９１】

図柄組合せテーブル中の払出枚数欄に記載の数値は、遊技者に対して払い出すメダルの枚数を表す。「払出枚数」のデータとして１以上の数値が付与されている図柄の組合せでは、その数値と同じ枚数のメダルの払い出しが行われる。

【００９２】

例えば、本実施形態では、メダルの投入枚数が３枚であり、表示役として「Ｃ＿Ｃベル」～「Ｃ＿Ｂベル２４」のうちのいずれかが決定された場合には、１２枚のメダルの払い出しが行われる（図８及び図９参照）。また、例えば、メダルの投入枚数が１枚であり、表示役として「Ｃ＿Ｃベル」～「Ｃ＿Ｂベル２４」のうちのいずれかが決定された場合には、１５枚のメダルの払い出しが行われる（図８及び図９参照）。さらに、例えば、本実施形態では、表示役として「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル１２」のうちのいずれかが決定された場合には、メダルの投入枚数が１枚であっても３枚であっても、１枚のメダルの払い出しが行われる（図９参照）。

【００９３】

また、本実施形態において、例えば、表示役としてリプレイに係る表示役（図７及び図８に示す「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿ビリーリプ１８」に係る図柄の組合せのうちのいずれか）が決定されたときには、リプレイが作動する。

【００９４】

なお、図１１の図柄組合せテーブル（その５）に示す「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」に係る表示役は、「Ｃ＿Ｂベル」（「Ｃ＿Ｂベル１」～「Ｃ＿Ｂベル２４」）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示できなかった（取りこぼした）際（以下、「ベルこぼし」時という）に表示される役である。これらの「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」に係る表示役は、後述するように、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行する際の契機となる表示役（移行役）である。すなわち、有効ライン上に、「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態が後述のＲＴ１遊技状態に移行する。

【００９５】

［ボーナス作動時テーブル］

次に、図１２を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。ボーナス作動時テーブルは、ボーナスの作動が行われるときに、メインＲＡＭ５３に設けられた遊技状態フラグ格納領域（図４７参照）、ボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数カウンタ及び

入賞可能回数カウンタに格納されるデータを規定する。

【００９６】

なお、遊技状態フラグは、作動中のボーナスゲームの種類を識別するためのデータである。本実施形態では、ボーナスゲームの種類として、ビックボーナス（以下、「ＢＢ」と記す）及びレギュラーボーナス（以下、「ＲＢ」と記す）を設ける。「ＲＢ」は、いわゆる第１種特別役物と呼ばれるものである。「ＢＢ」は、第１種特別役物に係る役物連続作動装置と呼ばれるものであり、「ＲＢ」を連続して作動させる。それゆえ、「ＢＢ」作動時には、「ＲＢ」も作動していることになる。

【００９７】

また、本実施形態では、「ＢＢ」を、３種類（「ＢＢ１」、「ＢＢ２」及び「ＢＢ３」）設ける。さらに、本実施形態では、「ＲＢ」を、３種類（「ＲＢ１」、「ＲＢ２」及び「ＲＢ３」）設ける。そして、「ＢＢ１」、「ＢＢ２」及び「ＢＢ３」が作動中のときには、それぞれ、「ＲＢ１」、「ＲＢ２」及び「ＲＢ３」が連続作動する。

【００９８】

ボーナス終了枚数カウンタは、メダルの払出枚数が、ボーナスゲームの終了の契機となる規定数を超えたか否かを管理するためのカウンタ（データ）である。本実施形態では、「Ｃ＿ドンＢＢ」又は「Ｃ＿赤７」に対応する図柄組合せ（図７参照）が有効ライン上に停止表示された場合に「ＢＢ１」が作動し、その後、規定数「２６３」を超えるメダルの払い出しが行われた場合に、「ＢＢ１」を終了する。また、「Ｃ＿ＢＡＲ」に対応する図柄組合せ（図７参照）が有効ライン上に停止表示された場合に「ＢＢ２」が作動し、その後、規定数「６０」を超えるメダルの払い出しが行われた場合に、「ＢＢ２」を終了する。さらに、「Ｃ＿ビリー」に対応する図柄組合せ（図７参照）が有効ライン上に停止表示された場合に「ＢＢ３」が作動し、その後、規定数「１４」を超えるメダルの払い出しが行われた場合に、「ＢＢ３」を終了する。

【００９９】

なお、上述した各「ＢＢ」の作動では、まず、ボーナス開始時に、ボーナス作動時テーブルに規定されている数値（規定数）がボーナス終了枚数カウンタに格納される。次いで、ボーナス作動中にメダルの払い出しが行われるたびに、ボーナス終了枚数カウンタの値が、減算される。そして、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満の値に更新されたときに、作動中のボーナスが終了する。なお、本実施形態では、「Ｃ＿ドンＢＢ」に係る図柄組合せの表示を契機に開始される「ＢＢ」、及び、「Ｃ＿赤７」に係る図柄組合せの表示を契機に開始される「ＢＢ」をともに「ＢＢ１」とし、両者を同一の遊技状態フラグで管理する。しかしながら、本発明はこれに限定されず、「Ｃ＿ドンＢＢ」に係る図柄組合せの表示を契機に開始される「ＢＢ」と「Ｃ＿赤７」に係る図柄組合せの表示を契機に開始される「ＢＢ」とを、互いに異なる遊技状態フラグで管理してもよい。

【０１００】

遊技可能回数カウンタは、「ＲＢ」作動時における、遊技可能な残りのゲームの回数、いわゆる遊技可能回数を管理するためのカウンタ（データ）である。入賞可能回数カウンタは、「ＲＢ」作動時における、入賞に係る図柄の組合せを表示することが可能な残りのゲームの回数、いわゆる入賞可能回数を管理するためのカウンタ（データ）である。

【０１０１】

［ＲＴ遷移テーブル］

次に、図１３を参照して、ＲＴ遷移テーブルについて説明する。ＲＴ遷移テーブルは、ＲＴ遊技状態の移行条件と、移行元及び移行先のＲＴ遊技状態との対応関係を規定する。

【０１０２】

本実施形態では、ＲＴ遊技状態として、リプレイの内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態の４種類の状態を設ける。そして、本実施形態では、図１３に示すように、所定の内部当籤役に当籤したこと、又は、特定の内部当籤役に係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示されたこと等が、ＲＴ遊技状態間の移行条件となる。

【０１０３】
具体的には、内部当籤役として「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」又は「Ｃ＿ＢＡＲ」に係る役、すなわち、「ＢＢ１」又は「ＢＢ２」に係る役が当籤した場合に、ＲＴ遊技状態はＲＴ３遊技状態に移行する。なお、この場合、移行元（移行前）のＲＴ遊技状態は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ２遊技状態のうちのいずれかである。
【０１０４】
また、内部当籤役として「Ｃ＿ビリー」に係る役、すなわち、「ＢＢ３」に係る役が当籤した場合に、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態に移行する。なお、この場合、移行元（移行前）のＲＴ遊技状態は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ２遊技状態のうちのいずれかである。さらに、「ＢＢ１」～「ＢＢ３」のいずれかの作動が終了した場合には、ＲＴ遊技状態はＲＴ０遊技状態に移行する。なお、内部当籤役「Ｃ＿ドンＢＢ」は、本発明に係る特定の内部当籤役の一具体例であり、内部当籤役「Ｃ＿ビリー」は、本発明に係る特別の内部当籤役の一具体例である。
【０１０５】
また、「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」、及び、「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル４」のいずれかの図柄組合せが停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態及び「Ｃ＿ビリー」に係るボーナス役（「ＢＢ３」）を持越し中のＲＴ０遊技状態以外のＲＴ遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行する。
【０１０６】
また、「Ｃ＿ベル移行目２－１」～「Ｃ＿ベル移行目２－６」、及び、「Ｃ＿ベル移行目３－１」～「Ｃ＿ベル移行目３－２１」のいずれかの図柄組合せが停止表示された場合、すなわち、ベルこぼし時には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態及び「Ｃ＿ビリー」に係るボーナス役（「ＢＢ３」）を持越し中のＲＴ０遊技状態以外のＲＴ遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行する。
【０１０７】
また、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」のいずれかの図柄組合せが停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態及び「Ｃ＿ビリー」に係るボーナス役（「ＢＢ３」）を持越し中のＲＴ０遊技状態以外のＲＴ遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行する。
【０１０８】
なお、本実施形態のパチスロ１では、主制御回路４１（メインＣＰＵ５１）が、ＲＴ遷移テーブルを参照して、上述したＲＴ遊技状態の遷移を制御するが、このＲＴ遊技状態の遷移フローの詳細については、後で図５３を参照しながらより具体的に説明する。
【０１０９】
［内部抽籤テーブル決定テーブル］
次に、図１４を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。内部抽籤テーブル決定テーブルは、各遊技状態と、各遊技状態において設定される、メダルの投入枚数、内部抽籤テーブル及び抽籤回数との対応関係を規定する。
【０１１０】
具体的には、一般遊技状態（メダルの投入枚数は「３」）では、一般遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「５４」が設定される。ＲＢ１遊技状態（メダルの投入枚数は「３」）では、ＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「８」が設定される。ＲＢ２遊技状態（メダルの投入枚数は「３」）では、ＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「８」が設定される。また、ＲＢ３遊技状態（メダルの投入枚数は「１」）では、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「６」が設定される。
【０１１１】
［内部抽籤テーブル］
次に、図１５～図２２を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、各ＲＴ遊技状態及び各ＲＢ遊技状態における、当籤番号に対応付けられたデータ

ポインタと、各当籤番号が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。

【０１１２】

データポインタは、内部抽籤テーブルを参照して行う抽籤の結果として取得されるデータであり、後述の内部当籤役決定テーブル（図２３～図２８参照）により規定される内部当籤役を指定するためのデータである。なお、本実施形態では、データポインタとして、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタを設ける。

【０１１３】

また、抽籤値は、予め設定されたボーナスや小役等の内部当籤の期待値を調整するための設定（設定１～６）毎に規定される。この設定は、例えば、リセットスイッチ（不図示）と設定用鍵型スイッチ（不図示）を用いて変更される。

【０１１４】

本実施形態の内部抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）から抽出される乱数値を、各当籤番号に対応して規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定（内部的な抽籤）を行う。そして、所定の当籤番号において減算の結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その当籤番号に当籤したことになり、該当籤番号に割り当てられたデータポイントが取得される。

【０１１５】

したがって、本実施形態の内部抽籤処理では、抽籤値として規定されている数値が大きい当籤番号ほど、割り当てられたデータ（つまり、データポインタ）が決定される確率が高い。なお、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：６５５３６）」によって表すことができる。

【０１１６】

（１）一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）

図１５及び図１６は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の構成を示す図である。この一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照される。一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「１」～「５４」のそれぞれに対応づけられたデータポインタとその抽籤値との関係を規定する。

【０１１７】

例えば、ＲＴ０遊技状態（一般遊技状態）において、一般遊技状態用内部抽籤テーブルの設定６を参照して、当籤番号「２」（略称「Ｆ＿ドンＢＢ＋Ｆ＿弱氷」）が当籤する確率は、「２２／６５５３６」である。そして、当籤番号「２」が当籤すると、小役・リプレイ用データポインタとして「１０」が取得され、ボーナス用データポインタとして「１」が取得される。

【０１１８】

なお、小役・リプレイ用データポインタ「１０」は、略称「Ｆ＿弱氷」に対応し、ボーナス用データポインタ「１」は、略称「Ｆ＿ドンＢＢ」に対応する。それゆえ、小役・リプレイ用データポインタ「１０」及びボーナス用データポインタ「１」が取得される当籤番号「２」に対応する略称は、図１５に示すように、「Ｆ＿ドンＢＢ＋Ｆ＿弱氷」となる。

【０１１９】

また、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、例えば、当籤番号「３７」（略称「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ２１３」）～当籤番号「４０」（略称「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ３２１」）の抽籤値は「０」である（図１６参照）。それゆえ、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した場合には、当籤番号「３７」～「４０」は、当籤しない。

【０１２０】

なお、後述の図２４及び図２５の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルに示すように、当籤番号「３７」～「４０」が当籤した場合には、小役・リプレイ用データポインタとして「５」～「８」が取得され、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」に係

る内部当籤役が決定される。すなわち、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合には、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」に係る内部当籤役が決定されることは無く、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行することはない。

【０１２１】

（２）ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブル

図１７は、ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「３３」～「４１」における抽籤値とデータポインタとの関係を規定する。

【０１２２】

ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合には、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図１５及び図１６参照）の当籤番号「３３」～「４１」の欄に規定された抽籤値が、ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「３３」～「４１」の欄に規定された抽籤値に変更される。なお、この際、一般遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「３３」～「４１」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。

【０１２３】

ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルでは、図１７に示すように、当籤番号「３７」～「４０」の抽籤値は、それぞれ「２２４０」である。上述したように、当籤番号「３７」～「４０」のいずれかが当籤して小役・リプレイ用データポインタ「５」～「８」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」に係る内部当籤役が決定される。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合は、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行することがある。

【０１２４】

（３）ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブル

図１８は、ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「３３」～「４１」における抽籤値とデータポインタとの関係を規定する。

【０１２５】

ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合には、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図１５及び図１６参照）の当籤番号「３３」～「４１」の欄に規定された抽籤値が、ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「３３」～「４１」の欄に規定された抽籤値に変更される。なお、この際、一般遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「３３」～「４１」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。

【０１２６】

ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブルでは、図１８に示すように、当籤番号「３４」～「３６」の抽籤値は、それぞれ「３５００」である。当籤番号「３４」～「３６」のいずれかが当籤して小役・リプレイ用データポインタ「２」～「４」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」に係る内部当籤役が決定される。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合は、「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行することがある。

【０１２７】

（４）ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブル

図１９は、ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「３３」～「４１」における抽籤値とデータポインタとの関係を規定する。

【０１２８】

ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態である場合には、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図１５及び図１６参照）の当籤番号「３３」～「４１」の欄に規定された抽籤値が、ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「３３」～「４１」の欄に規定された抽籤値に変更される。なお、この際、一般遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「３３」～「４１」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。

【０１２９】

ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルでは、図１９に示すように、当籤番号「３４」～「４０」の抽籤値は、それぞれ「２００」である。当籤番号「３４」～「３６」のいずれかが当籤して小役・リプレイ用データポインタ「２」～「４」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」に係る内部当籤役が決定される。また、当籤番号「３７」～「４０」のいずれかが当籤して小役・リプレイ用データポインタ「５」～「８」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」に係る内部当籤役が決定される。

【０１３０】

上述のように、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態である場合には、「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」、及び、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」のいずれかに係る内部当籤役が決定される可能性がある。しかしながら、本実施形態では、図１３のＲＴ遷移テーブルで説明したように、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態である場合には、「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」、及び、「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」のいずれかに係る内部当籤役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示されても、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態からＲＴ０遊技状態及びＲＴ２遊技状態のいずれにも移行しない。

【０１３１】

（５）ＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブル

図２０は、ＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルは、遊技状態がＲＢ１遊技状態（ＢＢ１遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「８」のそれぞれに対応づけられたデータポインタとその抽籤値との関係が規定される。なお、本実施形態では、図２０に示すＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルに規定された各当籤番号の抽籤値は、設定１～６に共通して用いられる。

【０１３２】

例えば、ＲＢ１遊技状態（ＢＢ１遊技状態）において、ＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルを参照して、当籤番号「１」（略称「Ｆ＿ＢＢ全ベル」）が当籤する確率は、「４２３００／６５５３６」である。そして、当籤番号「１」が当籤すると、小役・リプレイ用データポインタとして「２５」が取得される。なお、本実施形態のＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「８」のそれぞれに規定された抽籤値の合計は「６５５３６」になる。すなわち、ＲＢ１遊技状態では、ベルに係る内部当籤役が必ず当籤する。

【０１３３】

（６）ＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブル

図２１は、ＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルは、遊技状態がＲＢ２遊技状態（ＢＢ２遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「８」のそれぞれに対応づけられたデータポインタとその抽籤値との関係が規定される。なお、本実施形態では、図２１に示すＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルに規定された各当籤番号の抽籤値は、設定１～６に共通して用いられる。

【０１３４】

例えば、ＲＢ２遊技状態（ＢＢ２遊技状態）において、ＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルを参照して、当籤番号「１」（略称「Ｆ＿ＢＢ全ベル」）が当籤する確率は、「６５５３６／６５５３６」である。そして、当籤番号「１」が当籤すると、小役・リプレイ用

データポインタとして「２５」が取得される。すなわち、本実施形態において、ＲＢ２遊技状態では、必ず当籤番号「１」が当籤して、小役・リプレイ用データポインタ「２５」が取得される。

【０１３５】

（７）ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブル

図２２は、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルは、遊技状態がＲＢ３遊技状態（ＢＢ３遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「６」のそれぞれに対応づけられたデータポインタとその抽籤値との関係が規定される。なお、本実施形態では、図２２に示すＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブルに規定された各当籤番号の抽籤値は、設定１～６に共通して用いられる。

【０１３６】

例えば、ＲＢ３遊技状態（ＢＢ３遊技状態）において、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルを参照して、当籤番号「１」（略称「Ｆ＿ビリーＳベル」）が当籤する確率は、「１５９３０／６５５３６」である。そして、当籤番号「１」が当籤すると、小役・リプレイ用データポインタとして「３３」が取得される。

【０１３７】

なお、本実施形態のＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「６」のそれぞれに規定された抽籤値の合計は「６４５１２」になる。すなわち、ＲＢ３遊技状態では、「６４５１２／６５５３６」の確率でベルに係る内部当籤役が当籤し、「１０２４／６５５３６」の確率で「ハズレ」になる。

【０１３８】

［内部当籤役決定テーブル］

次に、図２３～図２８を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。内部当籤役決定テーブルは、データポインタと、内部当籤役との対応関係を規定する。すなわち、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタが決定されると、内部当籤役が一義的に取得される。

【０１３９】

内部当籤役決定テーブル中の「内部当籤役」は、有効ラインに沿って表示を許可する、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒでの図柄の組合せを識別するためのデータである。「内部当籤役」は、図７～図１１に示した図柄組合せテーブル中の「表示役」と同様に、１バイトのデータで表され、該１バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられる。

【０１４０】

また、内部当籤役決定テーブル中の「○」印は、取得したデータポインタにおいて、当籤する内部当籤役を示す。なお、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタが「０」のとき、「内部当籤役」の内容は「ハズレ」となるが、これは、図７～図１１に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄の組合せの表示が許可されないことを示す。

【０１４１】

（１）ボーナス用内部当籤役決定テーブル

図２３は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルの構成を示す図である。ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナス用データポインタの「１」～「４」について、ボーナスゲームの作動に係る内部当籤役を規定する。すなわち、ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナス用データポインタと、ボーナスゲームの作動に係る内部当籤役との対応関係を規定する。

【０１４２】

本実施形態では、図２３に示すように、例えば、ボーナス用データポインタとして「２」が取得された場合には、内部当籤役として、「Ｃ＿赤７」（「ＢＢ１」）に係る内部当籤役が当籤する。

【０１４３】
（２）小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル
図２４～図２８は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの構成を示す図である。小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、小役・リプレイ用データポインタの「１」～「３８」について、小役及びリプレイ（再遊技）に係る内部当籤役を規定する。すなわち、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、小役・リプレイ用データポインタと、メダルの払い出しに係る内部当籤役又はリプレイの作動に係る内部当籤役との対応関係を規定する。
【０１４４】
ここで、図２４～図２８に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルで規定された、各小役・リプレイ用データポインタと、各小役・リプレイ用データポインタに対応して決定される内部当籤役との対応関係をまとめた表を、図２９及び図３０に示す。この対応表では、小役・リプレイ用データポインタと、その略称と、決定される内部当籤役との対応関係を規定する。
【０１４５】
本実施形態では、例えば、小役・リプレイ用データポインタとして「２」が取得された場合には、内部当籤役として、「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１２」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ８」、「Ｃ＿ＣＵリプ１」～「Ｃ＿ＣＵリプ８」及び「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」が重複当籤する。
【０１４６】
また、例えば、小役・リプレイ用データポインタとして「２１」が取得された場合には、内部当籤役として、「Ｃ＿Ｃベル」、「Ｃ＿Ｂベル５」、「Ｃ＿Ｂベル１４」、「Ｃ＿Ｂベル２１」、「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル１２」、「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目２－６」及び「Ｒ＿ベル移行目３－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」が重複当籤する。
【０１４７】
［回胴停止用番号選択テーブル］
次に、図３１を参照して、回胴停止用番号選択テーブルについて説明する。回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポインタと、回胴停止用番号との対応関係を規定する。なお、回胴停止用番号は、後述のリール停止初期設定処理（後述の図２２６参照）において必要とする各種データを取得するときに用いられるデータである。
【０１４８】
本実施形態の回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポインタ毎に異なる回胴停止用番号を規定する。例えば、小役・リプレイ用データポインタが「３」である場合には、回胴停止番号「３」が選択される。
【０１４９】
なお、本実施形態の回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポインタ毎に異なる回胴停止番号を規定するが、本発明はこれに限定されない。本発明に係る回胴停止用番号選択テーブルとしては、異なる小役・リプレイ用データポインタに対して同一の回胴停止用番号を規定して、データの削減を図ってもよい。
【０１５０】
［リール停止初期設定テーブル］
次に、図３２を参照して、リール停止初期設定テーブルについて説明する。リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、後述の引込優先順位テーブル選択処理及び後述の各リールの滑り駒数の決定処理に用いられる各種データとの対応関係を規定する。具体的には、リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データとの対応関係を規定する。
【０１５１】

引込優先順位テーブル選択テーブル番号、及び、引込優先順位テーブル番号は、引込優先順位テーブル選択処理に用いられるデータである。例えば、リール停止初期設定テーブルにおいて、回胴停止用番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていれば、後述の引込優先順位テーブル（後述の図３８参照）に規定された引込優先順位テーブル番号に対応する表示役の優先順位に関するデータを取得することができる。

【０１５２】

また、リール停止初期設定テーブルにおいて、回胴停止用番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていなければ、後述の引込優先順位テーブル選択テーブル（後述の図３７参照）を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が決定される。

【０１５３】

順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、及び、順押し時テーブル変更初期データは、順押しが行われた場合に参照する停止テーブル（後述の図３３～図３５参照）を指定するためのデータである。なお、本明細書でいう、「順押し」は、第１停止操作（１番目に行われる停止操作）が左リール３Ｌに対して行われた場合の停止操作であり、具体的には、「左中右」及び「左右中」の押し順に対応する。

【０１５４】

変則押し時テーブル選択データは、変則押しが行われた場合に参照するための停止テーブル（後述の図３６参照）を指定するデータである。なお、本明細書でいう、「変則押し」は、第１停止操作が中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対して行われた場合の停止操作であり、「中左右」、「中右左」、「右中左」、及び、「右左中」の押し順に対応する。

【０１５５】

本実施形態では、上述のように、基本的に、ストップスイッチ１７Ｓにより停止操作が検出された後、該当するリールの回転は１９０ｍｓｅｃ以内に、所定の位置に停止される。このリールの停止動作では、停止操作が行われたリールにおいて、停止操作が検出されたときの該リールの図柄カウンタの値に、滑り駒数「０」～「４」のうちの何れかを加算し、該加算により得られた値に対応する図柄位置を、該リールの回転を停止させる図柄位置（これを「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該リールの図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置であり、これを「停止開始位置」という。

【０１５６】

つまり、滑り駒数は、ストップスイッチ１７Ｓにより所定のリールに対する停止操作が検出されてから該所定のリールの回転が停止するまでの該所定のリールの回転量である。言い換えれば、ストップスイッチ１７Ｓにより所定のリールに対する停止操作が検出されてから該所定のリールの回転が停止するまでの期間において、表示窓４の該所定のリールの中段領域を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチ１７Ｓによる停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

【０１５７】

後述の停止テーブルを参照すると、各リールの停止開始位置に応じて滑り駒数が取得される。なお、本実施形態では、停止テーブルに基づいて滑り駒数が取得されるが、これは仮のものであり、取得した滑り駒数により直ちにリールの停止予定位置が決定されるものではない。

【０１５８】

また、本実施形態では、後述の停止テーブル（後述の図３３参照）に基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合は、後述する引込優先順位テーブル（後述の図３８参照）を参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である４個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために用いられる。

【０１５９】

本実施形態では、順押し及び変則押しのストップボタンの押下順序に応じて、それぞれ異なる停止テーブルを用いる。具体的には、順押しであれば、後述の順押し時第１停止用停止テーブル（後述の図３３参照）と、後述の順押し時第２・第３停止用停止テーブル（後述の図３５参照）とを参照する。一方、変則押しであれば、後述の変則押し時停止テーブル（後述の図３６参照）を参照する。

【０１６０】

［順押し時第１停止用停止テーブル］

次に、図３３を参照して、順押し時第１停止用停止テーブルについて説明する。なお、図３３に示す順押し時第１停止用停止テーブルは、順押し時テーブル選択データが「０１」であるときに参照される停止テーブルである。順押し時第１停止用停止テーブルは、左リール３Ｌの停止開始位置「０」～「２０」と、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスとの対応関係を規定する。

【０１６１】

例えば、左リール３Ｌの停止開始位置が「１５」であれば、滑り駒数決定データが「０」になり、チェンジステータスが「１」になる。チェンジステータスは、後述する順押し時制御変更テーブル（後述の図３４参照）を参照するときに用いられる。

【０１６２】

［順押し時制御変更テーブル］

次に、図３４を参照して、順押し時制御変更テーブルについて説明する。なお、図３４に示す順押し時制御変更テーブルは、順押し時テーブル変更データが「００」であるときに参照される変更テーブルである。順押し時制御変更テーブルは、変更対象ポジション（左リール３Ｌの停止予定位置）と、チェンジステータス、変更ステータス及び順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号との対応関係を規定する。

【０１６３】

例えば、順押し時第１停止用停止テーブル（図３３参照）に基づいて取得されたチェンジステータスが「１」であり、左リール３Ｌの停止予定位置が「１５」であれば、変更ステータスが「０」になり、順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号は「１２」になる。なお、順押し時制御変更テーブルにおいて、対象位置に変更ステータス及び順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号が登録されていない場合には、停止テーブル番号は変更しない。

【０１６４】

［順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブル］

次に、図３５及び図３６を参照して、順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブルについて説明する。順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルは、図柄位置「０」～「２０」のそれぞれに応じて１バイトの停止データを規定する。

【０１６５】

なお、図３５に示す順押し時第２・第３停止用停止テーブルは、順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号が「０８」のときに参照される。また、図３６に示す変則押し時停止テーブルは、変則押し時テーブル選択データが「０７」のときに参照される。

【０１６６】

順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルの各停止テーブルで規定される停止データは、それ自身が対応付けられている図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を有する。そして、この停止データは、対応する図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を、各停止テーブル中の「Ａライン」の列に対応するビット及び「Ｂライン」の列に対応するビットに割り当てる。また、停止データは、これら２種類の情報のうち何れを採用すべきかの情報を、各停止テーブル中の「ライン変更」の列に対応するビットに割り当てて規定される。

【０１６７】

すなわち、順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルは、リール

の回転を停止する位置の決め方を複数通り規定している。したがって、停止開始位置が同じ図柄位置であっても、第１停止時の停止位置などに基づいてリールの回転を停止する位置を異ならせることが可能となる。このような構成を採用することにより、情報の圧縮化を図ることができる。

【０１６８】

なお、滑り駒数決定データの決定は、次のようにして行われる。まず、停止操作が検出されたストップボタンの種別に応じて停止データを構成する８つのビット列（図中の左端の列のデータがビット１に対応）の何れを参照するかを指定する。例えば、中ストップボタン１７Ｃが押されたとき、ビット４の「中リールＡラインデータ」の列が指定される。

【０１６９】

そして、指定されたビット列を参照し、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲までの各図柄位置について、対応するデータとして「１」が規定されているか否かの検索を順次行う。この検索の結果、停止開始位置から、対応するデータとして「１」が規定されている図柄位置までの差分を算出し、該差分を滑り駒数決定データとする。

【０１７０】

なお、参照するビット列を「Ａライン」の列から「Ｂライン」の列へ変更するか否かは、「ライン変更」の列を参照し、停止開始位置に対応するデータに「１」が規定されているか否かによって決定される。そして、ライン変更を行うと決定されたときには、それ以降、「Ｂライン」の列が指定され、上記検索が行われる。

【０１７１】

［引込優先順位テーブル選択テーブル］

次に、図３７を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブルについて説明する。引込優先順位テーブル選択テーブルは、引込優先順位テーブル選択テーブル番号とストップボタンの押下順との組合せと、各組合せにおける引込優先順位テーブル番号との対応関係を規定する。なお、引込優先順位テーブル番号は、後述の引込優先順位テーブル（後述の図３８参照）に規定された表示役の優先順位に関する情報を取得するためのデータである。

【０１７２】

左リール３Ｌを第１停止した場合には、引込優先順位テーブル選択テーブル中の「左リール第１停止」の欄のデータが参照される。例えば、左リール３Ｌを第１停止し、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「１」である場合は、引込優先順位テーブル番号「００」が取得される。その後、第２停止で中リール３Ｃのストップボタンが押下されたときには、引込優先順位テーブル番号を「００」から「０５」に変更する。一方、左リール３Ｌを第１停止し、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「１」である場合において、第２停止で右リール３Ｒのストップボタンが押下されたときには、引込優先順位テーブル番号を「００」から「０６」に変更する。

【０１７３】

また、引込優先順位テーブル選択テーブルにおいて、対象位置に引込優先順位テーブル番号が登録されていない場合には、右リール第１停止の欄の右側の欄に示された番号が、引込優先順位テーブル番号として取得される。例えば、左リール３Ｌを第１停止し、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「０」である場合において、第２停止で右リール３Ｒのストップボタンが押下されたときには、対象位置に引込優先順位テーブル番号が登録されていない。したがって、この場合は、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「０」に対応する右リール第１停止の欄の右側の欄が参照され、引込優先順位テーブル番号として「０３」が取得される。

【０１７４】

［引込優先順位テーブル］

次に、図３８を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。引込優先順位テーブルは、引込優先順位テーブル番号「００」～「０６」のそれぞれにおける、格納領域種別毎の引込データと、予め定められたその優先順位との対応関係を規定する。

【０１７５】

引込優先順位テーブルは、停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索するために使用される。優先順位は、入賞に係る図柄の組合せの種別間で優先的に停止表示される（引き込まれる）順位を規定するデータである。また、各引込データは、図２３～図２８に示した内部当籤役決定テーブル中の「内部当籤役」や図７～図１１に示した図柄組合せテーブル中の「表示役」と同様に、１バイトのデータで表され、該１バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられる。

【０１７６】

本実施形態では、まず、上述の順押し時第１停止用停止テーブル（図３３参照）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄の組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

【０１７７】

本実施形態では、引込優先順位テーブルにおいて、優先順位が上位である内部当籤役に対応する図柄の組合せの停止表示（引き込み）が、優先順位が下位である内部当籤役に対応する図柄の組合せの停止表示よりも優先的に行われる。

【０１７８】

また、本実施形態では、図３８に示すように、引込優先順位テーブル番号に応じて内部当籤役の優先順位が異なるだけでなく、優先順位の区分数も異なる。具体的には、引込優先順位テーブル番号が「００」、「０１」及び「０４」である場合には、優先順位の区分数を４とし、引込優先順位テーブル番号が「０２」及び「０５」である場合には、優先順位の区分数を３とする。そして、引込優先順位テーブル番号が「０３」及び「０６」である場合には、優先順位の区分数を１とする。

【０１７９】

ここでは、説明を簡略化するため、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位について説明し、それ以外の引込優先順位テーブル番号における優先順位の説明は省略する。引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「１」には、「Ｃ＿確定チェリー３」，「Ｃ＿確定チェリー４」，「Ｃ＿確定チェリー７」～「Ｃ＿確定チェリー１０」、「Ｃ＿Ｔベル１」～「Ｃ＿Ｔベル１８」、「Ｃ＿ＣＵベル１」～「Ｃ＿ＣＵベル１２」、「Ｃ＿Ｃベル」、及び、「Ｃ＿ビリーリプ１」～「Ｃ＿ビリーリプ１８」に対応する引込データが規定される。

【０１８０】

引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「２」には、「Ｃ＿ＣＤ氷１」～「Ｃ＿ＣＤ氷８」、「Ｃ＿ＣＵ氷１」～「Ｃ＿ＣＵ氷２」、「Ｃ＿Ｃ氷１」～「Ｃ＿Ｃ氷４」、「Ｃ＿確定チェリー１」～「Ｃ＿確定チェリー１２」、「Ｃ＿Ｔベル１」～「Ｃ＿Ｔベル８」、「Ｃ＿ＣＵベル１」～「Ｃ＿ＣＵベル１２」、「Ｃ＿Ｃベル」、「Ｃ＿ビリーリプ１」～「Ｃ＿ビリーリプ１８」、「Ｃ＿ＣＵリプ１」～「Ｃ＿ＣＵリプ８」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ６」、及び、「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１２」に対応する引込データが規定される。

【０１８１】

引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「３」には、「Ｃ＿特殊役１」～「Ｃ＿特殊役２」、「Ｃ＿ＣＤ氷１」～「Ｃ＿ＣＤ氷８」、「Ｃ＿ＣＵ氷１」～「Ｃ＿ＣＵ氷２」、「Ｃ＿Ｂ氷１」～「Ｃ＿Ｂ氷２」、「Ｃ＿Ｃ氷１」～「Ｃ＿Ｃ氷４」、「Ｃ＿確定チェリー１」～「Ｃ＿確定チェリー１２」、「Ｃ＿強チェリー１」～「Ｃ＿強チェリー１２」、「Ｃ＿弱チェリー１」～「Ｃ＿弱チェリー４」、「Ｃ＿Ｔベル１」～「Ｃ＿Ｔベル８」、「Ｃ＿ＣＵベル１」～「Ｃ＿ＣＵベル１２」、「Ｃ＿Ｃベル」、「Ｃ＿ビリーリプ１」～「Ｃ＿ビリーリプ１８」、「Ｃ＿ＣＵリプ１」～「Ｃ＿ＣＵリプ８」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ８」、及び、「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１２」に対応する引込データが規定される。

【０１８２】
引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「４」には、「Ｃ＿ビリーリプ１」～「Ｃ＿ビリーリプ１８」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ８」、「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１２」、「Ｃ＿ビリー」、「Ｃ＿ＢＡＲ」、「Ｃ＿赤７」、及び、「Ｃ＿ドンＢＢ」に対応する引込データが規定される。
【０１８３】
なお、本実施形態では、例えば、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「１」には、「Ｃ＿確定チェリー３」，「Ｃ＿確定チェリー４」，「Ｃ＿確定チェリー７」～「Ｃ＿確定チェリー１０」が規定され、優先順位「２」には、「Ｃ＿確定チェリー１」～「Ｃ＿確定チェリー１２」が規定されている。すなわち、一部の内部当籤役が優先順位「１」及び優先順位「２」の両方に規定されている。このように、優先順位「１」及び優先順位「２」の両方に規定されている内部当籤役は、優先順位「１」のみに規定されている内部当籤役よりも優先順位が高くなる。これにより、優先順位の個数を減らすことができる。
【０１８４】
［検索順序テーブル］
次に、図３９を参照して、検索順序テーブルについて説明する。検索順序テーブルは、滑り駒数として予め定められた数値の範囲（最大滑り駒数が４駒の場合は「０」～「４」）の中から優先的に適用する順序（以下、「検索順序」という）を規定する。
【０１８５】
検索順序テーブルは、上述した停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数決定データと、その検索順序とを規定する。すなわち、本実施形態では、滑り駒数決定データに基づいて、優先的に適用する数値の順序が決定される。また、検索順序テーブルは、優先順位が等しい滑り駒数が複数存在する場合を想定して設けられたものであり、検索順序がより上位であるものを適用する構成になっている。
【０１８６】
なお、本実施形態では、後述の図２３６の優先引込制御処理で説明するように、検索順序テーブルの下位の検索順序「５」から順次、各数値の検索を行い、検索順序「１」に対応する数値から優先的に滑り駒数として適用されるようにする。
【０１８７】
［遊技ロック抽籤テーブル］
（１）遊技ロックの概要
まず、遊技ロック抽籤テーブルを説明する前に、本実施形態のパチスロ１で行われる遊技ロックの内容について説明する。
【０１８８】
本実施形態では、一般遊技状態又はＲＴ１～ＲＴ３遊技状態において、遊技中に所定の操作が行われたことを契機にして、遊技ロックを発生させる。遊技ロックが発生している間は、投入操作や停止操作が行われたとしても、その検出が無効である又は遅延するものとして扱われる。
【０１８９】
本実施形態では、遊技ロックとして、「遊技ロック１」～「遊技ロック９」の９種類の遊技ロックを用意する。「遊技ロック１」は、スタートレバー１６の操作（レバーオン）を契機に実施され、４９０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。「遊技ロック２」は、第１停止操作を契機に実施され、５１０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。「遊技ロック３」は、第２停止操作を契機に実施され、５１０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。「遊技ロック４」は、第３停止操作を契機に実施され、５１０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。
【０１９０】
「遊技ロック５」は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始時に実施され、３０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。そして、「遊技ロック５」の発生中には、リール３Ｌ，３

Ｃ，３Ｒを用いた第１のリール演出が実行される。

【０１９１】

第１のリール演出では、まず、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを１０００ｍｓｅｃ間振動させ、その後、右リール３Ｒを通常動作時の回転速度よりも遅い回転速度で１０００ｍｓｅｃ間順回転させる。次いで、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを１０００ｍｓｅｃ間振動させて、第１のリール演出を終了する。第１のリール演出が終了すると、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、通常動作時の回転速度で順回転する。なお、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの「振動」とは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの順回転及び逆回転を高速で周期的に繰り返すことにより、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが振動しているように見せる動作のことである。

【０１９２】

「遊技ロック６」は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始時に実施され、５０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。そして、「遊技ロック６」の発生中には、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いた第２のリール演出が実行される。

【０１９３】

第２のリール演出では、まず、第１のリール演出と同じリール演出を実行する。次いで、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒを通常動作時の回転速度よりも遅い回転速度で１０００ｍｓｅｃ間順回転させる。その後、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを１０００ｍｓｅｃ間振動させて、第２のリール演出を終了する。第２のリール演出が終了すると、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、通常動作時の回転速度で順回転する。

【０１９４】

「遊技ロック７」は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始時に実施され、７０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。そして、「遊技ロック７」の発生中には、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いた第３のリール演出が実行される。

【０１９５】

第３のリール演出では、まず、第２のリール演出と同じリール演出を実行する。次いで、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを通常動作時の回転速度よりも遅い回転速度で１０００ｍｓｅｃ間順回転させる。その後、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを１０００ｍｓｅｃ間振動させて、第３のリール演出を終了する。第３のリール演出が終了すると、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、通常動作時の回転速度で順回転する。

【０１９６】

「遊技ロック８」は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始時に実施され、１００００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。そして、「遊技ロック８」の発生中には、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いた第４のリール演出が実行される。

【０１９７】

第４のリール演出では、まず、第３のリール演出と同じリール演出を実行する。次いで、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを通常動作時の回転速度で３０００ｍｓｅｃ間逆回転させて、第４のリール演出を終了する。第４のリール演出が終了すると、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、通常動作時の回転速度で順回転する。

【０１９８】

「遊技ロック９」は、スタートレバー１６の操作（レバーオン）を契機に実施され、６０００ｍｓｅｃの遊技ロックが発生する。「遊技ロック９」の発生中には、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いた第５のリール演出が実行される。第５のリール演出では、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを６０００ｍｓｅｃ間振動させる。

【０１９９】

上述した各種遊技ロックの種別は、後述の各種遊技ロック抽籤テーブルを用いた抽籤処理により選択される。具体的には、本実施形態の遊技ロック抽籤処理では、基本的に、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される演出用乱数値（後述の演出用乱数値１、乱数分母＝６５５３６）を、後述の各種遊技ロック抽籤テーブルにおいて各遊技ロック種別に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって抽籤を行う。

すなわち、減算の結果が０未満となったときの遊技ロックの種別が当籤した遊技ロックの種別となる。

【０２００】

（２）遊技ロック抽籤テーブルの構成

次に、図４０～図４２を参照して、遊技ロック抽籤テーブルについて説明する。なお、本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブルとして３種類の抽籤テーブル（遊技ロック抽籤テーブルＡ，Ｂ，Ｃ）を設ける。各遊技ロック抽籤テーブルは、所定のＲＴ遊技状態中（一般遊技状態或いはＲＴ１～ＲＴ３遊技状態中）の内部抽籤により決定された当籤番号に応じて当籤する遊技ロックの種別（遊技ロック種別）の抽籤値を規定する。

【０２０１】

図４０は、遊技ロック抽籤テーブルＡの構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブルＡは、当籤番号が「３３」（略称「Ｆ＿通常リプ」）である場合における、「遊技ロック９」の抽籤値を規定する。なお、本実施形態において、当籤番号が「３３」である場合に、「遊技ロック９」を実行するか否かの抽籤が行われたときには、図４０に示すように、「遊技ロック９」は、「６４／６５５３６」の確率で当籤する（実行される）。

【０２０２】

図４１は、遊技ロック抽籤テーブルＢの構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブルＢは、当籤番号が「８」（略称「Ｆ＿ドンＢＢ＋Ｆ＿特殊役１」）である場合における、「遊技ロック１」～「遊技ロック４」の抽籤値を規定する。例えば、当籤番号が「８」である場合には、図４１に示すように、「遊技ロック１」は、「７３９／６５５３６」の確率で当籤する。

【０２０３】

図４２は、遊技ロック抽籤テーブルＣの構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブルＣは、各当籤番号に対応する「遊技ロック４」～「遊技ロック８」の抽籤値を規定する。例えば、当籤番号が「１」（略称「Ｆ＿ドンＢＢ」）である場合には、図４２に示すように、「遊技ロック５」は、「６１４４／６５５３６」の確率で当籤する。

【０２０４】

なお、当籤番号が「０」（ハズレ）である場合には、後述の遊技ロック抽籤処理（後述の図２２５参照）において、乱数分母を「４２９４９６７２９６（６５５３６の２乗）」に変更する。したがって、当籤番号が「０」（ハズレ）である場合には、図４２に示すように、「遊技ロック４」は、「１３７４２／４２９４９６７２９６」の確率で当籤する。

【０２０５】

［出力条件テーブル］

次に、図４３を参照して、出力条件テーブルについて説明する。出力条件テーブルは、「ＢＢ」（「ＢＢ１」，「ＢＢ２」）及び「ＲＢ」（「ＢＢ３」）の作動時及終了時等の出力条件と、大当り信号「１」～大当り信号「３」のオン／オフ状態との対応関係を規定する。

【０２０６】

本実施形態では、図４３に示すように、「ＢＢ」（「ＢＢ１」，「ＢＢ２」）作動時には、大当り信号「１」をオン状態にする。これにより、大当り信号「１」が外部のホールコンピュータ又は呼出装置１００に送信される。そして、「ＢＢ」（「ＢＢ１」，「ＢＢ２」）終了時には、大当り信号「１」をオフ状態にする。

【０２０７】

また、本実施形態では、「ＲＢ」（「ＢＢ３」）作動時には、大当り信号「２」をオン状態にする。これにより、大当り信号「２」が外部のホールコンピュータ又は呼出装置１００に送信される。そして、「ＲＢ」（「ＢＢ３」）終了時には、大当り信号「２」をオフ状態にする。さらに、大当り信号「３」がオン状態である場合に、大当り信号「３」をオフ状態にする。なお、大当り信号「３」は、後述する出力用カウンタ（図４４参照）の値が「０」になったときにオン状態になる。

【０２０８】

［減算条件テーブル］
次に、図４４を参照して、減算条件テーブルについて説明する。減算条件テーブルは、停止順序と、減算条件を満たすか否かの判別結果との対応関係を出力用カウンタの値毎に規定する。なお、減算条件テーブル中の「○」印は、減算条件を満たすことを示す。
【０２０９】
本実施形態では、減算条件テーブルを参照して、減算条件を満たすと判別されたときには、出力用カウンタの値を「１」減算する。なお、基本的には、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行すると、出力用カウンタには「３」がセットされる。
【０２１０】
例えば、出力用カウンタの値が「３」である場合には、停止順序が「右左中」であれば、減算条件を満たすと判別される。これにより、出力用カウンタの値が「３」から「１」減算される。一方、出力用カウンタの値が「３」である場合において、停止順序が「右左中」以外であれば、減算条件を満たさないので、出力用カウンタの値は「３」から変更されない。
【０２１１】
［図柄対応入賞作動フラグデータテーブル］
次に、図４５を参照して、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルについて説明する。図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、リール種別と、有効ラインに表示された各リールの図柄に応じて表示可能な内部当籤役のデータとの対応関係を規定する。すなわち、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルを参照することにより、そのときに表示可能な内部当籤役を判別することができる。なお、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、図柄組合せテーブル（図７～図１１参照）に対応して設けられる。
【０２１２】
例えば、左リール３Ｌの有効ライン上に図柄「ドン」が停止表示された場合には、リール種別「左」における図柄コード「００００００００１」（ドン）に対応する格納領域１～２９において、表示可能な内部当籤役に対応するビットに「１」が格納される。この図柄対応入賞作動フラグデータテーブルで規定されるデータは、後述の図柄コード格納領域（後述の図５０参照）に格納されるデータに論理積して格納される。
【０２１３】
＜メインＲＡＭに設けられている格納領域の構成＞
次に、図４６～図５２を参照して、メインＲＡＭ５３に設けられる各種格納領域の構成について説明する。なお、ここでは、説明を省略するが（図示しないが）、上述した各種リール演出（各種遊技ロック）などで用いる各種制御データ、各種フラグ、各種カウンタ等の格納領域もメインＲＡＭ５３に設けられる。
【０２１４】
［表示役格納領域］
まず、図４６を参照して、表示役格納領域の構成について説明する。本実施形態では、表示役格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される表示役格納領域１～２９で構成される。
【０２１５】
表示役格納領域１～２９のそれぞれにおいて、所定のビットに「１」が立っているとき（格納されているとき）、その所定のビットに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことを示す。一方、全ビットが「０」であるとき、入賞に係る図柄の組合せ、及び、ＲＴ遊技状態に移行の契機となる図柄の組合せが有効ライン上に表示されなかったことを示す。
【０２１６】
また、メインＲＡＭ５３には、内部当籤役格納領域（不図示）が設けられる。内部当籤役格納領域は、図４６に示す表示役格納領域と同様に構成される。内部当籤役格納領域１～２９において、複数のビットに「１」が立っているときは、各ビットにそれぞれ対応する図柄の組合せの表示が許可される。また、全ビットが「０」であるとき、内部当籤役の

内容は「ハズレ」となる。

【０２１７】

また、メインＲＡＭ５３には、持越役格納領域（不図示）が設けられる。また、持越役格納領域は、図４６に示す表示役格納領域の格納領域１で構成される。内部抽籤の結果、内部当籤役として「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」、「Ｃ＿ＢＡＲ」及び「Ｃ＿ビリー」のいずれかが決定されたときは、その内部当籤役が持越役として持越役格納領域に格納される。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せ（例えば、「Ｃ＿ドンＢＢ」の「ドン」－「ドン」－「ドン」）が有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間は、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が内部当籤役格納領域に格納される。

【０２１８】

［遊技状態フラグ格納領域］

次に、図４７を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される遊技状態フラグ格納領域１～２で構成される。本実施形態では、遊技状態フラグにおいて、遊技状態フラグ格納領域１～２の各ビットに対して固有のボーナスの種別又はＲＴの種別が割り当てられる。

【０２１９】

遊技状態フラグ格納領域１～２のそれぞれにおいて、所定のビットに「１」が格納されている（立っている）とき、その所定のビットに該当するボーナスゲーム又はＲＴの作動が行われていることを示す。例えば、遊技状態フラグ格納領域１のビット０に「１」が格納されているときは、「ＢＢ１」（「Ｃ＿ドンＢＢ」又は「Ｃ＿赤７」）の作動が行われており、遊技状態がＢＢ１遊技状態であることを示す。

【０２２０】

［作動ストップボタン格納領域］

次に、図４８を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、１バイトからなる作動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

【０２２１】

例えば、左ストップボタン１７Ｌが今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納される。また、例えば、左ストップボタン１７Ｌが未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット４に「１」が格納される。メインＣＰＵ５１は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

【０２２２】

［押下順序格納領域］

次に、図４９を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、１バイトからなる押下順序フラグを格納する。押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左中右」である場合には、押下順序格納領域のビット０に「１」が格納される。

【０２２３】

［図柄コード格納領域］

次に、図５０を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。図柄コード格納領域には、有効ライン毎に、直近に停止操作されたリールの図柄の図柄コード（図柄コード格納領域１）と、表示可能な役（図柄コード格納領域２～２９）とが格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域２～２９には、表示役に対応する図柄コードが格納される。

【０２２４】

本実施形態では、停止制御位置が決定されると、その停止制御位置の図柄（コード）に対応した入賞作動フラグデータを図柄対応入賞作動フラグデータテーブル（図４５参照）から読み出し、該入賞作動フラグデータを、すでに図柄コード格納領域に格納されているデータと論理積する。そして、論理積されたデータが、図５０に示す図柄コード格納領域に格納される。なお、有効ラインを複数設けた場合には、有効ラインの数と同数の図柄コード格納領域が設けられる。

【０２２５】

［引込優先順位データ格納領域］

次に、図５１を参照して、引込優先順位データ格納領域の構成について説明する。引込優先順位データ格納領域は、左リール用引込優先順位データ格納領域、中リール用引込優先順位データ格納領域、及び、右リール用引込優先順位データ格納領域を含む。すなわち、引込優先順位データ格納領域には、リールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。

【０２２６】

各引込優先順位データ格納領域には、対応するリールの各図柄位置「０」～「２０」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、引込優先順位データ格納領域を参照することにより、上述の停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。

【０２２７】

引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル（図３８参照）内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。

【０２２８】

引込優先順位データを参照することにより、リールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データとして最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、リールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合は、上述の検索順序テーブル（図３９参照）が規定する検索順序に従って１つの図柄が決定される。

【０２２９】

［遊技ロックフラグ格納領域］

次に、図５２を参照して、遊技ロックフラグ格納領域の構成について説明する。遊技ロックフラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される遊技ロックフラグ格納領域１～２で構成される。本実施形態では、遊技ロックフラグにおいて、遊技ロックフラグ格納領域１～２の各ビットに対して固有のロック番号が割り当てられている。

【０２３０】

本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブル（図４０～図４２参照）を参照して、遊技ロック種別が決定されると、その遊技ロック種別に対応するロック番号が遊技ロックフラグ格納領域に格納される。例えば、決定された遊技ロック種別が「遊技ロック１」である場合には、遊技ロックフラグ格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０２３１】

＜各種遊技状態＞

［遊技状態の遷移フロー］

次に、図５３を参照して、メインＣＰＵ５１で制御される「ＲＴ０遊技状態」～「ＲＴ３遊技状態」及び「ＢＢ遊技状態」間の遊技状態の遷移フローについて説明する。

【０２３２】

上述のように、本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ遊技状態として「ＲＴ０遊技状態（一般遊技状態）」～「ＲＴ３遊技状態」の４種類の遊技状態を設ける。そして、主制御回路４１（メインＣＰＵ５１）は、ＲＴ遷移テーブル（図１３参照）を参照して、「ＲＴ０

遊技状態」～「ＲＴ３遊技状態」及び「ＢＢ遊技状態」間の遷移を制御する。

【０２３３】

まず、パチスロ１の出荷時又は「ＢＢ」終了時には、遊技状態は「ＲＴ０遊技状態」になる。次いで、「ＲＴ０遊技状態」において、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合は、遊技状態が、「ＲＴ０遊技状態」から「ＲＴ１遊技状態」に移行する。なお、本実施形態における「ベルこぼし」に係る図柄の組合せは、図１１に示す「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目２－６」及び「Ｒ＿ベル移行目３－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」のいずれかに係る図柄の組合せ（表示役）である。

【０２３４】

また、「ＲＴ１遊技状態」において、「ＲＴ２リプ」（図７及び図８中の「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」のいずれか）に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態が、「ＲＴ１遊技状態」から「ＲＴ２遊技状態」に移行する。そして、「ＲＴ１遊技状態」において、「失敗ベル」（図９中の「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル４」のいずれか）に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合は、遊技状態が、「ＲＴ１遊技状態」から「ＲＴ０遊技状態」に移行する。

【０２３５】

「ＲＴ２遊技状態（ＡＲＴ状態）」において、「失敗ベル」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合は、遊技状態が、「ＲＴ２遊技状態」から「ＲＴ０遊技状態」に移行する。また、「ＲＴ２遊技状態」において、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合は、遊技状態が、「ＲＴ２遊技状態」から「ＲＴ１遊技状態」に移行する。

【０２３６】

「ＲＴ０遊技状態」～「ＲＴ２遊技状態」において、「ＢＢ」（「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」及び「Ｃ＿ＢＡＲ」のいずれか）の作動に係る内部当籤役が持越し中である場合には、遊技状態が、現在の遊技状態から「ＲＴ３遊技状態」に移行する。そして、「ＢＢ」の作動に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態が、「ＢＢ遊技状態」になる。その後、「ＢＢ」の作動が終了すると、遊技状態は、「ＢＢ遊技状態」から「ＲＴ０遊技状態」に遷移する。

【０２３７】

なお、「ＢＢ」の作動に係る内部当籤役のうち「Ｃ＿ビリー」に係る「ＢＢ」（「ＢＢ３」）が持越し中である場合には、遊技状態が、現在の遊技状態から「ＲＴ０遊技状態」に移行する。そして、「Ｃ＿ビリー」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態が、「ＢＢ遊技状態」に移行する。その後、「Ｃ＿ビリー」の作動が終了すると、遊技状態は、「ＢＢ遊技状態」から「ＲＴ０遊技状態」に遷移する。

【０２３８】

本実施形態では、「ＲＴ０遊技状態（一般遊技状態）」において、ＡＲＴの実行が決定されている場合に、「Ｃ＿Ｃベル」等の「ベル」に係る図柄の組合せを有効ライン上に表示させるための停止順序（表示補助情報）を報知しないことにより、自然と「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されることを待つ。そして、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態が、「ＲＴ０遊技状態」から「ＲＴ１遊技状態」に移行する。なお、本実施形態では、「ＲＴ０遊技状態」において、ＡＲＴの実行が決定されている場合に、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せを有効ライン上に表示するための停止順序（表示補助情報）を液晶表示装置１１で表示（報知）してもよい。

【０２３９】

また、本実施形態では、「ＲＴ１遊技状態」において、ＡＲＴの実行が決定されている場合に、「ＲＴ２リプ」に係る図柄の組合せを有効ライン上に表示するための停止順序（表示補助情報）を液晶表示装置１１で表示する。そして、「ＲＴ２リプ」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態が、「ＲＴ１遊技状態」から「ＲＴ２遊技状態」に移行する。

【０２４０】
なお、本実施形態では、「ＲＴ０遊技状態」及び「ＲＴ１遊技状態」におけるリプレイに係る役の当籤確率は、「ＲＴ２遊技状態」のそれより低くなる。それゆえ、本実施形態では、「ＲＴ０遊技状態」及び「ＲＴ１遊技状態」は、低ＲＴ遊技状態であり、「ＲＴ２遊技状態」は、高ＲＴ遊技状態である。
【０２４１】
また、本実施形態では、図５３に示すように、「ＲＴ１遊技状態」から「ＲＴ２遊技状態」に直接、遊技状態が移行するが、「ＲＴ０遊技状態」から「ＲＴ２遊技状態」には直接、遊技状態は移行しない。遊技状態が「ＲＴ０遊技状態」から「ＲＴ２遊技状態」に移行するには、まず、遊技状態が「ＲＴ０遊技状態」から「ＲＴ１遊技状態」に移行し、その後、遊技状態が「ＲＴ１遊技状態」から「ＲＴ２遊技状態」に移行する。すなわち、本発明に係る低ＲＴ遊技状態から高ＲＴ遊技状態への移行経路は、直接移行する経路と、間接的に（所定の段階を踏んで）移行する経路とがある。
【０２４２】
［内部当籤役と停止順序との対応表］
次に、図５４を参照して、内部当籤役と停止順序との対応関係について説明する。図５４は、内部当籤役（小役・リプレイ用データポインタ）と停止順序との対応表であり、内部当籤役（小役・リプレイ用データポインタ）と停止順序との組合せに対応する表示役の種別を示す。
【０２４３】
図５４中に記載の「ＲＴ０移行リプ」は、遊技状態の「ＲＴ０遊技状態」（一般遊技状態）への移行が決定される表示役（移行役：「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」）を示す。また、「ＲＴ２移行リプ」は、遊技状態の「ＲＴ２遊技状態（ＡＲＴ状態）」への移行が決定される表示役（「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」）を示す。さらに、「通常リプ」は、「ＲＴ０遊技状態」及び「ＲＴ２遊技状態」の移行に関わらない再遊技に係る表示役を示す。
【０２４４】
また、図５４中に記載の「Ｃ＿ＣＵベル」は、クロスアップライン（左リール３Ｌの下段領域、中リール３Ｃの中段領域及び右リール３Ｒの上段領域を繋ぐライン）に沿って図柄「ベル」が停止表示される表示役（「Ｃ＿ＣＵベル１」～「Ｃ＿ＣＵベル１２」）を示す。さらに、「Ｃ＿Ｃベル」は、センターライン（有効ライン）に沿って図柄「ベル」が停止表示される表示役（「Ｃ＿Ｃベル」）を示す。
【０２４５】
また、図５４中に記載の「Ｃ＿制御ベル１－４」は、払出枚数が「１枚」の表示役（「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル４」）を示す。また、「Ｃ＿Ｂベル」は、ボトムライン（左リール３Ｌの下段領域、中リール３Ｃの下段領域及び右リール３Ｒの下段領域を繋ぐライン）に沿って図柄「ベル」が停止表示される表示役（「Ｃ＿Ｂベル１」～「Ｃ＿Ｂベル２４」）を示す。さらに、「Ｃ＿Ｂベル／Ｒ＿ベル移行目２」及び「Ｃ＿Ｂベル／Ｒ＿ベル移行目２」は、「Ｃ＿Ｂベル」が停止表示できなかった（取りこぼした）際に停止表示される表示役（「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目２－６」及び「Ｒ＿ベル移行目３－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」）を示す。
【０２４６】
本実施形態では、「ＲＴ０移行リプ」及び「ＲＴ２移行リプ」に係る各種図柄の組合せの停止表示、及び、「ベル」に係る各種図柄の組合せの停止表示の成否に対して、それぞれ押し順が設定される。
【０２４７】
例えば、小役・リプレイ用データポインタが「２」である場合は、内部当籤役として、「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１２」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ８」、「Ｃ＿ＣＵリプ１」～「Ｃ＿ＣＵリプ８」及び「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」が当籤する。この場合に、ストップボタンの押下操作による停止順序が「左中右」又は「

左右中」であることを条件に、「通常リプ」（「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１０」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ８」、「Ｃ＿ＣＵリプ１」～「Ｃ＿ＣＵリプ８」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。一方、停止順序が「中左右」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」であった場合には、「ＲＴ０移行リプ」（「Ｃ＿ＲＴ０リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ０リプ１０」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。

【０２４８】

また、小役・リプレイ用データポインタが「５」である場合は、内部当籤役として、「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１２」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ８」、「Ｃ＿ＣＵリプ１」～「Ｃ＿ＣＵリプ８」及び「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」が当籤する。この場合に、ストップボタンの押下操作による停止順序が「中左右」であることを条件に、「ＲＴ２移行リプ」（「Ｃ＿ＲＴ２リプ１」～「Ｃ＿ＲＴ２リプ１２」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。一方、停止順序が「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」であった場合は、「通常リプ」（「Ｃ＿Ｃリプ１」～「Ｃ＿Ｃリプ１０」、「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ８」、「Ｃ＿ＣＵリプ１」～「Ｃ＿ＣＵリプ８」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。

【０２４９】

すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「２」～「８」のそれぞれにおいて設定された、図５４中の太実線で囲まれた停止順序を遊技者が実行することにより、遊技者にとって有利な遊技状態に移行することが可能になる。なお、ここでいう「有利な遊技状態に移行する」場合は、遊技状態が、最終的に「ＲＴ２遊技状態」（ＡＲＴ状態）に移行するような場合を全て含む意味である。本実施形態では、図１３のＲＴ遷移テーブルに示すように、遊技状態を「ＲＴ０遊技状態」から「ＲＴ２遊技状態」に移行させるためには、「ＲＴ１遊技状態」を経由する必要がある。この「ＲＴ１遊技状態」は、「ＲＴ０遊技状態」と同様に低ＲＴ（再遊技に係る内部当籤役が当籤する確率が低い）状態であるため、「有利な遊技状態」には含まれない。

【０２５０】

また、小役・リプレイ用データポインタが「２１」である場合は、内部当籤役として、「Ｃ＿Ｃベル」、「Ｃ＿Ｂベル５」、「Ｃ＿Ｂベル１４」、「Ｃ＿Ｂベル２１」、「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル１２」、「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目２－６」及び「Ｒ＿ベル移行目３－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」が当籤する。この場合に、ストップボタンの押下操作による停止順序が「中左右」又は「中右左」（第１の停止順序）であることを条件に、「Ｃ＿Ｃベル」に係る図柄の組合せが停止表示される。これにより、１２枚（所定数）のメダルが払い出される。なお、「Ｃ＿Ｃベル」は、本発明に係る第１所定役の一具体例を示すものである。

【０２５１】

一方、上記場合において、停止順序が「左中右」又は「左右中」（第２の停止順序）である場合、回転するリールに対するストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング（正解）であれば、「Ｃ＿Ｂベル」（「Ｃ＿Ｂベル５」、「Ｃ＿Ｂベル１４」及び「Ｃ＿Ｂベル２１」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。なお、「Ｃ＿Ｂベル」（「Ｃ＿Ｂベル５」、「Ｃ＿Ｂベル１４」及び「Ｃ＿Ｂベル２１」のいずれか）は、本発明に係る第２所定役の一具体例を示すものである。しかしながら、回転するリールに対するストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング以外（不正解）である場合は、「Ｒ＿ベル移行目２」又は「Ｒ＿ベル移行目３」（「Ｒ＿ベル移行目２－１」～「Ｒ＿ベル移行目２－６」及び「Ｒ＿ベル移行目３－１」～「Ｒ＿ベル移行目３－２１」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。

【０２５２】

したがって、停止順序が「左中右」又は「左右中」（第２の停止順序）である場合、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング（正解）であれば、１２枚（所定数）のメダルが払い出される。そして、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング以外（不正解）であれば、メダルの払出しが行われない。

【０２５３】
さらに、上記場合において、停止順序が「右左中」又は「右中左」（第３の停止順序）である場合、「Ｃ＿制御ベル１－４」（「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル４」）に係る図柄の組合せが停止表示される。これにより、所定数（１２枚）よりも少ない１枚（特定数）のメダルが払い出される。なお、「Ｃ＿制御ベル１－４」は、本発明に係る特定役の一具体例を示すものである。
【０２５４】
上述のように、小役・リプレイ用データポインタが「２１」である場合、本実施形態では、所定数（１２枚）のメダルが払い出される第１の停止順序と、ストップボタンの押下タイミングに応じては所定数のメダルが払い出されない第２の停止順序と、所定数（１２枚）より少ない特定数（１枚）のみのメダルが払い出される第３の停止順序とを設定した。このように設定された停止順序（押し順）の中では、第２の停止順序を推奨することが好ましい。
【０２５５】
推奨しない第１の停止順序又は第３の停止順序で複数のリールを停止させて、所定数（１２枚）のメダルが払い出される小役が停止表示される確率を向上させようとしても、特定数（１枚）しかメダルが払い出されないことがある。すなわち、推奨しない停止順序で複数のリールを停止させる場合は、１／２の確率で特定数（１枚）しかメダルが払い出されない。それゆえ、ストップボタンの押下タイミングに応じては所定数のメダルが払い出される第２の停止順序で遊技を行うことがよいことを、遊技者に認識させることができる。そして、推奨する第２の停止順序で遊技者に遊技を行わせた場合には、通常遊技においてメダルの払出しが多くなることを抑制することができ、かつ、ＡＴにおけるメダルの払出確率を向上させることができる。
【０２５６】
また、小役・リプレイ用データポインタが「２６」である場合、すなわち、ＢＢ１遊技状態において当籤番号「２」が当籤した場合（図２０のＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブル参照）には、内部当籤役として、「Ｃ＿Ｃベル」及び「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」が重複当籤する。この場合には、ストップボタンの押下操作による停止順序が「右左中」又は「右中左」であるとき、すなわち、最初に右リール３Ｒの停止操作が行われたとき（以下、この押し順を「逆押し」という）に、「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」に係る図柄組合せが停止表示され、１１枚のメダルが払い出される。なお、「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」は、「ＢＢ１」の遊技期間においてトータルで最大の払出枚数のメダルを得ることを可能にする役である。一方、それ以外の押し順で停止操作が行われた場合には、「Ｃ＿Ｃベル」に係る図柄組合せが停止表示され、１２枚のメダルが払い出される。
【０２５７】
なお、本実施形態では、「ＢＢ１」の遊技において、「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」のいずれかに内部当籤せずに「ＢＢ１」の遊技が終了した場合（後述の「ボーナス完走時」の条件が成立した場合）、ＡＲＴ発動の特典が得られる。すなわち、「ＢＢ１」中に、「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」のいずれかに当籤して、対応する図柄組合せを停止表示させるための押し順ナビ（「逆押しナビ」）が行われた場合には、後述する「ボーナス完走時」の条件は不成立とし、「ＢＢ１」終了後のＡＲＴ発動の特典は付与されない。
【０２５８】
［内部当籤役と停止順序とＲＴ移行の対応表］
次に、図５５を参照して、内部当籤役と停止順序とＲＴ移行との対応関係について説明する。図５５は、内部当籤役（小役・リプレイ用データポインタ）と停止順序とＲＴ移行との対応表であり、内部当籤役（小役・リプレイ用データポインタ）と停止順序との組合せに対応するＲＴ遊技状態の移行先を示す。
【０２５９】

例えば、小役・リプレイ用データポインタが「２」である場合は、図５４で説明したように、停止順序が「左中右」又は「左右中」であることを条件に、「通常リプ」に係る図柄の組合せが停止表示される。それゆえ、この場合には、「ＲＴ０移行リプ」に係る図柄の組合せが停止表示されず、ＲＴ遊技状態のＲＴ０遊技状態への移行が回避される（図５５中の「移行なし」に対応）。

【０２６０】

また、小役・リプレイ用データポインタが「５」である場合に、図５４で説明したように、停止順序が「中左右」であることを条件に、「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄の組合せが停止表示される。それゆえ、この場合には、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行する（図５５中の「ＲＴ２移行」に対応）。

【０２６１】

また、小役・リプレイ用データポインタが「２１」である場合は、図５４で説明したように、停止順序が「中左右」又は「中右左」（第１の停止順序）であることを条件に、「Ｃ＿Ｃベル」に係る図柄の組合せが停止表示される。それゆえ、この場合には、ＲＴ遊技状態の移行がない（図５５中の「移行なし」に対応）。

【０２６２】

また、小役・リプレイ用データポインタが「２１」であり、停止順序が「左中右」又は「左右中」（第２の停止順序）である場合、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング（正解）であれば、「Ｃ＿Ｂベル」に係る図柄の組合せが停止表示され、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング以外（不正解）であれば、「Ｒ＿ベル移行目２」又は「Ｒ＿ベル移行目２」に係る図柄の組合せが停止表示される。それゆえ、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング（正解）である場合には、ＲＴ遊技状態の移行がなく、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング以外（不正解）である場合には、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行する（図５５中の「移行なし／ＲＴ１移行」に対応）。

【０２６３】

また、小役・リプレイ用データポインタが「２１」であり、停止順序が「右左中」又は「右中左」（第３の停止順序）である場合、「Ｃ＿制御ベル１」～「Ｃ＿制御ベル４」に係る図柄の組合せが停止表示される。それゆえ、この場合には、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態に移行する（図５５中の「ＲＴ０移行」に対応）。

【０２６４】

上述したように、本実施形態では、小役・リプレイ用データポインタが「２１」である場合には、押し順として第２の停止順序（「左中右」又は「左右内」）を推奨するが、遊技者が推奨する第２の停止順序を無視して、第１又は第３の停止順序（遊技者はどちらが第１の停止順序であるかは分からない）で複数のリールを停止させた場合には、少なくとも１枚のメダルの払出しを確保することができる。しかしながら、上述したように、第３の停止順序で複数のリールを停止した場合には、メダルの払出しが１枚のみとなるだけでなく、遊技状態が不利な遊技状態（ＲＴ０遊技状態）に移行する。

【０２６５】

すなわち、推奨しない第１又は第３の停止順序で複数のリールを停止させた場合には、遊技者にとって不利に状況になる可能性がある。それゆえ、アシストタイム（ＡＴ）以外の通常遊技では、複数のリールを推奨する第２の停止順序で、遊技者に停止させるようにすることができる。

【０２６６】

［ビリーボーナス］

ここで、「ビリーボーナス」（「ＢＢ３」）の内容について説明する。「ビリーボーナス」は、内部当籤役として「Ｃ＿ビリー」が決定され、「Ｃ＿ビリー」に対応する図柄組合せ（「ビリーＢＡＲ」－「ビリーＢＡＲ」－「ビリーＢＡＲ」）が有効ラインに沿って表示された場合に作動する。

【０２６７】

本実施形態では、「ビリーボーナス」の作動中（ビリーボーナス中）には、特定図柄の組合せである「ドン」－「ドン」－「ドン」が停止表示される可能性がある旨が報知される（「ドン」－「ドン」－「ドン」の停止表示を狙うように指示される）。これにより、遊技者は、ビリーボーナス中に、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が停止表示される可能性があることを認識することができる。

【０２６８】

「ビリーボーナス」が作動している遊技状態は、ＢＢ３遊技状態である（図１２参照）。なお、「ＢＢ３」の作動期間には、「ＲＢ３」の作動が連続的に行われおり、ＢＢ３遊技状態中はＲＢ３遊技状態中でもある。そのため、ビリーボーナス中は、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブル（図２２参照）を参照して、内部当籤役が決定される。

【０２６９】

本実施形態では、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブル（図２２参照）を参照した場合、当籤番号「１」～「６」のいずれか、又は、「ハズレ」が決定される。そして、当籤番号「１」～「６」のいずれかが決定された場合には、小役・リプレイ用データポインタとして「３３」～「３８」のいずれかが取得される。

【０２７０】

ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した内部抽籤において、例えば、当籤番号「３」（略称「Ｆ＿ビリーＳドンベル」）が当籤すると、小役・リプレイ用データポインタとして「３５」が取得される。そして、小役・リプレイ用データポインタとして「３５」が取得されると、内部当籤役として、「Ｃ＿ビリー中役１」、「Ｃ＿ビリー中役２」、「Ｃ＿ビリー中役５」及び「Ｃ＿Ｃベル」等が決定される（図３０参照）。

【０２７１】

ビリーボーナス中に、「Ｃ＿ビリー中役１」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ドン」－「ベル」）が有効ラインに沿って表示された場合には、１５枚のメダルが払い出され（図１１参照）、「ビリーボーナス」が終了する。また、「Ｃ＿ビリー中役１」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングであれば、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）がクロスダウンライン（無効ライン）に沿って表示される。なお、クロスダウンラインとは、表示窓４の枠内における、左リール３Ｌの上段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの下段領域を結ぶラインである。

【０２７２】

ビリーボーナス中に、「Ｃ＿ビリー中役２」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ドン」－「リプ１」）が有効ラインに沿って表示された場合には、１５枚のメダルが払い出され（図１１参照）、「ビリーボーナス」が終了する。また、「Ｃ＿ビリー中役２」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングであれば、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）がクロスアップライン（無効ライン）に沿って表示される。なお、クロスアップラインとは、表示窓４の枠内における、左リール３Ｌの下段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの上段領域を結ぶラインである。

【０２７３】

さらに、ビリーボーナス中に、「Ｃ＿ビリー中役５」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ベル」－「リプ１」）が有効ラインに沿って表示された場合には、１５枚のメダルが払い出され（図１１参照）、「ビリーボーナス」が終了する。また、「Ｃ＿ビリー中役５」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングであれば、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）がトップライン（無効ライン）に沿って表示される。なお、トップラインとは、表示窓４の枠内における、左リール３Ｌの上段領域、中リール３Ｃの上段領域、及び、右リール３Ｒの上段領域を結ぶラインである。

【０２７４】

上述したように、遊技者は、ビリーボーナス中に特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン

」－「ドン」）が停止表示される可能性があることを報知により認識している。そして、遊技者が特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が停止表示されるような停止操作を行うことにより、上述のストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングになり易い。

【０２７５】

本実施形態における「Ｃ＿ビリー中役１」、「Ｃ＿ビリー中役２」及び「Ｃ＿ビリー中役５」は、第１の内部当籤役の一具体例を示すものである。すなわち、第１の内部当籤役は、対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示される場合に、ボーナスゲームの終了の契機となる規定数（１４枚）を超える指定数（１５枚）のメダルが払い出される内部当籤役である。さらに、第１の内部当籤役は、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が表示窓の枠内における有効ライン以外の直線状のライン（無効ライン）に沿って表示させることができる内部当籤役である。

【０２７６】

一方、ビリーボーナス中に、「Ｃ＿Ｃベル」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ベル」－「ベル」）が有効ラインに沿って表示された場合には、１５枚のメダルが払い出され（図８参照）、「ビリーボーナス」が終了する。なお、「Ｃ＿Ｃベル」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングがいずれのタイミングであっても、「ドン」－「ドン」－「ドン」の図柄組合せが無効ラインに沿って表示されることは無い。

【０２７７】

本実施形態における「Ｃ＿Ｃベル」等は、第２の内部当籤役の一具体例を示すものである。すなわち、第２の内部当籤役は、対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ボーナスゲームの終了の契機となる規定数（１４枚）を超える指定数（１５枚）のメダルが払い出される内部当籤役である。さらに、第２の内部当籤役は、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が表示窓の枠内における有効ライン以外の直線状のライン（無効ライン）に沿って表示されない内部当籤役である。

【０２７８】

本実施形態では、小役・リプレイ用データポインタとして「３３」～「３７」が取得されると、第１の内部当籤役及び第２の内部当籤役が重複して当籤する（図３０参照）。そして、小役・リプレイ用データポインタとして「３３」又は「３４」が取得された場合には、第２の内部当籤役に対応する図柄組合せの表示が、第１の内部当籤役に対応する図柄組合せの表示よりも優先され、第２の内部当籤役に対応する図柄組合せが表示される。それゆえ、この場合には、現在の単位遊技において、特定図柄の組合せが表示窓の枠内に表示されずに、「ビリーボーナス」が終了する。

【０２７９】

一方、小役・リプレイ用データポインタとして「３５」～「３７」が取得された場合には、第１の内部当籤役に対応する図柄組合せの表示が、第２の内部当籤役に対応する図柄組合せの表示よりも優先され、第１の内部当籤役に対応する図柄組合せを表示することができる。それゆえ、この場合には、現在の単位遊技において、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングであれば、特定図柄の組合せが表示窓の枠内に表示されて、「ビリーボーナス」が終了する。

【０２８０】

本実施形態では、ビリーボーナス中に小役・リプレイ用データポインタとして「３５」～「３７」が取得された場合、つまり、特定図柄の組合せが無効ラインに沿って表示することができる場合には、ＡＲＴ抽籤においていずれかの「ＡＲＴ」に必ず当籤するように、後述のボーナス中ＡＲＴ抽籤テーブル（後述の図１３６及び図１３７参照）の抽籤値が設定されている。すなわち、ビリーボーナス中に、特定図柄の組合せが無効ラインに沿って表示できる場合には、遊技者にとって有利な特典が付与される。

【０２８１】

ところで、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した内部抽籤において、当籤番号

「６」（略称「Ｆ＿ビリーチャンスベル」）が当籤すると、小役・リプレイ用データポインタとして「３８」が取得される。そして、小役・リプレイ用データポインタとして「３８」が取得されると、内部当籤役として「Ｃ＿ビリー中役３」、「Ｃ＿ビリー中役４」及び「Ｃ＿制御ベル１」等が決定される（図３０参照）。

【０２８２】

ビリーボーナス中に、「Ｃ＿ビリー中役３」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ドン」－「山吹」）が有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される（図１１参照）。また、「Ｃ＿ビリー中役３」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングがいずれのタイミングであっても、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が無効ラインに沿って表示されることは無い。

【０２８３】

ビリーボーナス中に、「Ｃ＿ビリー中役４」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ドン」－「雪山」）が有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される（図１１参照）。また、「Ｃ＿ビリー中役４」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示される場合は、ストップボタンの押下タイミングがいずれのタイミングであっても、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が無効ラインに沿って表示されることは無い。

【０２８４】

さらに、ビリーボーナス中に、「Ｃ＿制御ベル１」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「リプ１」－「山吹」）が有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される（図９参照）。また、「Ｃ＿制御ベル１」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングがいずれのタイミングであっても、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が無効ラインに沿って表示されることは無い。

【０２８５】

本実施形態における「Ｃ＿ビリー中役３」、「Ｃ＿ビリー中役４」及び「Ｃ＿制御ベル１」等は、第３の内部当籤役の一具体例を示すものである。すなわち、第３の内部当籤役は、対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ボーナスゲームの終了の契機となる規定数（１４枚）以下の枚数（１枚）のメダルが払い出される内部当籤役である。さらに、第３の内部当籤役は、特定図柄の組合せが表示窓の枠内における有効ライン以外の直線状のライン（無効ライン）に沿って表示されない内部当籤役である。

【０２８６】

また、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した内部抽籤において、例えば、「ハズレ」が決定されると、本実施形態では、「ドン」の図柄が有効ラインに沿って表示されることを優先するリールの停止制御を行う。なお、本発明に係るリールの停止制御は、滑り駒数を規定するテーブルに基づいた停止制御（所謂、テーブル制御）と、何らかの当籤役に対応する図柄組合せを優先的に停止表示させる停止制御（所謂、コントロール制御）、及び、これら２つのを兼ねる停止制御を含む。

【０２８７】

図７に示すように、メダルの投入枚数が１枚に規定されているビリーボーナス中は、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）に対応する内部当籤役を規定していない。したがって、ビリーボーナス中に特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が有効ラインに沿って表示されても、「Ｃ＿ドンＢＢ」（「ＢＢ１」）の作動は開始されない。

【０２８８】

本実施形態では、ビリーボーナス中に「ハズレ」が決定された場合、つまり、特定図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ＡＲＴ抽籤において何らかの「ＡＲＴ」に必ず当籤するように、後述のボーナス中ＡＲＴ抽籤テーブル（後述の図１３６及び図１３７参照）の抽籤値が設定されている。すなわち、ビリーボーナス中に、特定図柄の

組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、遊技者にとって有利な特典が付与される。

【０２８９】

上述のように、本実施形態では、ビリーボーナス中に内部当籤役として第１の内部当籤役又は第２の内部当籤役が決定すると、その単位遊技（１回のゲーム）で「ビリーボーナス」が終了する。そして、その単位遊技（１回のゲーム）で小役・リプレイ用データポインタとして「３３」又は「３４」が取得された場合には、遊技者にとって有利な特典を得ることができない。したがって、遊技者は緊張感を持ってビリーボーナス中の遊技を行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９０】

また、ビリーボーナス中に内部当籤役として第３の内部当籤役が決定すると、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が無効ラインに沿って表示されることは無いが、それまでにボーナスゲームの終了の契機となる規定数（１４枚）のメダルが払い出されていない限り、ボーナスゲームが継続される。その結果、それ以降の遊技において、特定図柄の組合せが表示させることができるため、有利な特典を得るという遊技者の期待感が持続され、遊技の興趣を高めることができる。

【０２９１】

さらに、ビリーボーナス中の内部抽籤の結果が「ハズレ」であった場合には、有効ラインに沿って特定図柄の組合せが表示され、且つ、メダルは払い出されない。しだがって、遊技者にとって有利な特典を得ると共に、ボーナスゲームを継続することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０２９２】

また、本実施形態では、「Ｃ＿ビリー中役１」～「Ｃ＿ビリー中役４」に対応する図柄組合せを構成する左リール３Ｌの図柄は、「ベル」であり、中リール３Ｃの図柄は、「ドン」である。すなわち、第１の内部当籤役である「Ｃ＿ビリー中役１」及び「Ｃ＿ビリー中役２」に対応する図柄組合せを構成する左リール３Ｌ及び中リール３Ｃの図柄は、第３の内部当籤役である「Ｃ＿ビリー中役３」及び「Ｃ＿ビリー中役４」のそれと同一である。

【０２９３】

それゆえ、内部当籤役として第３の内部当籤役が決定され、右リール３Ｒに対して第３停止操作を行う場合には、右リール３Ｒの図柄が停止表示されるまで、第１の内部当籤役に対応する図柄組合せが表示されるという期待感を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【０２９４】

また、本実施形態では、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）を無効ラインに沿って表示することができる役が決定された場合（小役・リプレイ用データポインタとして「３５」～「３７」が取得された場合）には、遊技者にとって有利な特典（ＡＲＴの当籤）を付与する構成とした。すなわち、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）を無効ラインに沿って表示することができる役が決定されれば、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が無効ラインに沿って表示されなくても、遊技者にとって有利な特典（ＡＲＴの当籤）を付与する。しかし、本実施形態では、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が無効ラインに沿って表示された場合に、遊技者にとって有利な特典（ＡＲＴの当籤）を付与する構成にしてもよい。

【０２９５】

＜サブ遊技状態の説明＞

次に、図５６を参照して、本実施形態において設けられた各種サブ遊技状態、及び、サブ遊技状態間の移行条件等について説明する。なお、本実施形態では、副制御回路４２（サブＣＰＵ８１）で制御される演出に関連する各種遊技状態を「サブ遊技状態」という。

【０２９６】

本実施形態では、図５６に示すように、サブ遊技状態として、「一般状態」、「チャン

スゾーン（ＣＺ）」、「Ｄ＿ＡＲＴ」、「Ｂ＿ＡＲＴ」、「Ｇ＿ＡＲＴ（Ｇゾーン）」、「Ｒ＿ＡＲＴ（ロケットゾーン）」、「バイキングラッシュ（ＶＲ）」と称するサブ遊技状態が設定される。

【０２９７】

「一般状態」及び「チャンスゾーン」は、ＡＲＴが作動しないサブ遊技状態である。一方、「Ｄ＿ＡＲＴ」、「Ｂ＿ＡＲＴ」、「Ｇ＿ＡＲＴ」、「Ｒ＿ＡＲＴ」及び「バイキングラッシュ」は、ＡＲＴが作動するサブ遊技状態（特定遊技状態）である。

【０２９８】

本実施形態では、上述のように、ＡＲＴが作動するサブ遊技状態として５種類の状態を設けるが、これらのサブ遊技状態において作動するＡＲＴの種類は３種類である。第１のＡＲＴ（第１アシスト状態）は、「Ｄ＿ＡＲＴ」で作動するＡＲＴであり、第２のＡＲＴ（第２アシスト状態）は、「Ｂ＿ＡＲＴ」で作動するＡＲＴであり、第３のＡＲＴ（第３アシスト状態）は、「Ｇ＿ＡＲＴ（Ｇゾーン）」で作動するＡＲＴである。なお、「Ｒ＿ＡＲＴ」で作動するＡＲＴは、基本的には、「Ｇ＿ＡＲＴ」のそれと同じ種類のＡＲＴであり、両者の差異は、ＡＲＴの終了条件である。また、「バイキングラッシュ」（所定の特定遊技状態）は、「Ｄ＿ＡＲＴ」中、「Ｂ＿ＡＲＴ」中、「Ｇ＿ＡＲＴ」中又は「Ｒ＿ＡＲＴ」中に実行されるサブ遊技状態であり、「バイキングラッシュ」で作動するＡＲＴは、それが実行されるサブ遊技状態のそれと同じ種類のＡＲＴになる。

【０２９９】

［一般状態］

「一般状態」は、ＲＴ０遊技状態中及びＲＴ１遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。「一般状態」中では、基本的に、ゲーム（単位遊技）毎に後述の図７１、図７４等に示す「一般状態」用のＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴが当籤するか否かの抽籤（ＡＲＴ抽籤）が行われる。

【０３００】

「一般状態」中のＡＲＴ抽籤においてＡＲＴが当籤した場合には、「Ｄ＿ＡＲＴ」及び「Ｂ＿ＡＲＴ」の少なくとも一方が当籤する。そして、ＡＲＴ抽籤によってＡＲＴが当籤すると、当籤したＡＲＴに移行するまでの前兆ゲーム数（以下、「ＡＲＴ前兆ゲーム数」という）を決定するための抽籤が行われる。すなわち、「一般状態」中にＡＲＴが当籤した場合には、ＡＲＴ前兆ゲーム数のゲームが消化された後、サブ遊技状態が「一般状態」から「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」に移行する。

【０３０１】

また、「一般状態」中では、ゲーム毎にチャンスゾーン移行抽籤テーブル（不図示）を参照して、サブ遊技状態が「チャンスゾーン（ＣＺ）」へ移行するか否かの抽籤が行われる。そして、その抽籤に当籤して「チャンスゾーン（ＣＺ）」への移行が決定されると、サブ遊技状態が「チャンスゾーン」に移行するまでの前兆ゲーム数（以下、「ＣＺ前兆ゲーム数」という）、チャンスゾーンの滞在ゲーム数（以下、「ＣＺゲーム数」という）等を決定するための抽籤が行われる。

【０３０２】

なお、本実施形態のパチスロ１では、サブ遊技状態が「チャンスゾーン（ＣＺ）」へ移行するか否かの抽籤処理と同時に、「チャンスゾーン」に移行するまでのＣＺ前兆ゲーム数、チャンスゾーンのＣＺゲーム数等を、チャンスゾーン移行抽籤テーブル（不図示）を用いて抽籤してもよい。すなわち、「チャンスゾーン」へ移行するか否かと、「チャンスゾーン」に移行する場合のＣＺ前兆ゲーム数及びＣＺゲーム数とを１回の抽籤処理で決定してもよい。

【０３０３】

［チャンスゾーン］

「チャンスゾーン」は、ＲＴ０遊技状態中及びＲＴ１遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。「一般状態」において「チャンスゾーン」への移行が決定され、ＣＺ前兆ゲーム数のゲームが消化されると、サブ遊技状態は、「一般状態」から「チャンスゾーン」

に移行する。そして、「チャンスゾーン」移行後、ＣＺゲーム数（滞在ゲーム数）のゲームが消化されると、「チャンスゾーン」が終了する。

【０３０４】

なお、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺゲーム数を決定せずに、例えば、所定の内部当籤役が決定された場合や、所定の表示役が停止表示された場合などの所定条件を契機として、「チャンスゾーン」の終了を決定するような構成にしてもよい。

【０３０５】

「チャンスゾーン」中では、基本的に、ゲーム（単位遊技）毎に後述の図７２、図７５等に示す「チャンスゾーン」用のＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤が行われる。「チャンスゾーン」中のＡＲＴ抽籤におけるＡＲＴの当籤確率は、「一般状態」中のＡＲＴ抽籤におけるそれよりも高い。「チャンスゾーン」中のＡＲＴ抽籤においてＡＲＴが当籤した場合には、「一般状態」中と同様に、「Ｄ＿ＡＲＴ」及び「Ｂ＿ＡＲＴ」の少なくとも一方が当籤する。すなわち、「チャンスゾーン」中にＡＲＴが当籤した場合には、ＡＲＴ前兆ゲーム数のゲームを消化した後、サブ遊技状態が「チャンスゾーン」から「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」に移行する。

【０３０６】

［Ｄ＿ＡＲＴ］

「Ｄ＿ＡＲＴ」は、ＲＴ２遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。例えば、「Ｄ＿ＡＲＴ」は、「一般状態」中又は「チャンスゾーン」中に、ＡＲＴ抽籤によって「Ｄ＿ＡＲＴ」が当籤し、抽籤で決定されたＡＲＴ前兆ゲーム数のゲームが消化された後、開始される。また、本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」は、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が終了したときに、「Ｄ＿ＡＲＴ」が当籤したことを示す情報（「Ｄ＿ＡＲＴ」の当籤情報）が後述するサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納されている場合にも開始される。

【０３０７】

サブ遊技状態が「Ｄ＿ＡＲＴ」へ移行すると、ＡＲＴゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照して、「Ｄ＿ＡＲＴ」の滞在ゲーム数（以下、「ＡＲＴ開始Ｇ（ゲーム）数」という）が抽籤される。次いで、その抽籤により決定された「ＡＲＴ開始Ｇ数」は、ＡＲＴゲーム数カウンタにセットされる。なお、ＡＲＴゲーム数カウンタの値は、「Ｄ＿ＡＲＴ」において単位遊技の実行毎に「１」減算される。そして、ＡＲＴゲーム数カウンタの値が「０」になると、「Ｄ＿ＡＲＴ」は終了する。

【０３０８】

また、「Ｄ＿ＡＲＴ」では、ゲーム毎に継続ストック抽籤テーブル（不図示）を参照して、継続ストックが当籤した否かの抽籤（継続ストック抽籤）を行い、継続ストックが当籤する度に、継続ストックカウンタに「１」が加算される。

【０３０９】

「Ｄ＿ＡＲＴ」中に継続ストックに当籤すると、「Ｄ＿ＡＲＴ」において「ＡＲＴ開始Ｇ数」のゲームを消化した後に、新たな「ＡＲＴ開始Ｇ数」がＡＲＴゲーム数カウンタにセットされて「Ｄ＿ＡＲＴ」が継続（ループ）される。具体的には、「ＡＲＴ開始Ｇ数」のゲームが消化されたときに、継続ストックカウンタの値が「１」以上である場合には、継続ストックカウンタの値を「１」減算し、継続時ＡＲＴゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照して「ＡＲＴ開始Ｇ数」が新たに決定される。そして、新たに決定された「ＡＲＴ開始Ｇ数」がＡＲＴゲーム数カウンタにセットされ、「Ｄ＿ＡＲＴ」が継続される。

【０３１０】

したがって、本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」の遊技は、継続ストックカウンタの値が「０」になるまで繰り返される。本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」において継続ストックの当籤回数が増えるほど、継続ストックカウンタの値が大きくなり、「Ｄ＿ＡＲＴ」の継続数が増えることになり、遊技者にとって有利な「Ｄ＿ＡＲＴ」の遊技を長く続けることができる。

【０３１１】

また、「Ｄ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図１１０～図１２１等に示す「Ｄ＿ＡＲＴ」用のＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤が行われる。そして、「Ｄ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤によって所定のＡＲＴが当籤すると、当籤した所定のＡＲＴの情報が後述するサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納される。

【０３１２】

［Ｂ＿ＡＲＴ］

「Ｂ＿ＡＲＴ」は、ＲＴ２遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。例えば、「Ｂ＿ＡＲＴ」は、「一般状態」中又は「チャンスゾーン」中に、ＡＲＴ抽籤によって「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤し、抽籤で決定されたＡＲＴ前兆ゲーム数のゲームが消化された後、開始される。また、本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が終了したときに、「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報が後述するサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納されている場合にも、「Ｂ＿ＡＲＴ」が開始される。

【０３１３】

サブ遊技状態が「Ｂ＿ＡＲＴ」へ移行すると、ＡＲＴゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照して、「Ｂ＿ＡＲＴ」の「ＡＲＴ開始Ｇ数」が抽籤される。次いで、その抽籤により決定された「ＡＲＴ開始Ｇ数」は、ＡＲＴゲーム数カウンタにセットされる。なお、ＡＲＴゲーム数カウンタの値は、「Ｂ＿ＡＲＴ」において単位遊技の実行毎に「１」減算される。そして、ＡＲＴゲーム数カウンタの値が「０」になると、「Ｂ＿ＡＲＴ」は終了する。

【０３１４】

また、「Ｂ＿ＡＲＴ」では、ゲーム毎にゲーム数上乗せ抽籤テーブル（不図示）を参照して、上乗せゲーム数の抽籤（上乗せゲーム数抽籤）を行い、決定した上乗せゲーム数をＡＲＴゲーム数カウンタに加算する。それゆえ、本実施形態では、「Ｂ＿ＡＲＴ」において上乗せゲーム数の決定回数が増加するほど、ＡＲＴゲーム数が増えることになり、遊技者にとって有利な「Ｂ＿ＡＲＴ」の遊技を長く続けることができる。

【０３１５】

また、「Ｂ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図９８～図１０９等に示す「Ｂ＿ＡＲＴ」用のＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤が行われる。そして、「Ｂ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤によって所定のＡＲＴが当籤すると、当籤した所定のＡＲＴの情報が後述するサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納される。

【０３１６】

［Ｇ＿ＡＲＴ］

「Ｇ＿ＡＲＴ」は、ＲＴ２遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。「Ｇ＿ＡＲＴ」は、「Ｄ＿ＡＲＴ」中又は「Ｂ＿ＡＲＴ」中に、「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納されている場合に開始される。すなわち、「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域に格納されている場合には、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の遊技を中断して、「Ｇ＿ＡＲＴ」を開始する。なお、本実施形態に係る「Ｇ＿ＡＲＴ」は、抽籤で決定された前兆ゲーム数（以下、「合体前兆ゲーム数」という）のゲームを消化した後、開始される。

【０３１７】

また、「Ｇ＿ＡＲＴ」が開始されると、合体ゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照して、合体ゲーム数（滞在ゲーム数）が決定される。次いで、決定された合体ゲーム数は、合体ゲーム数カウンタにセットされる。そして、合体ゲーム数カウンタの値が「０」になると、「Ｇ＿ＡＲＴ」は終了する。

【０３１８】

「Ｇ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図１２３～図１２８等に示す「Ｇ＿ＡＲＴ」用のＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤が行われる。また、「Ｇ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤によって所定のＡＲＴが当籤すると、当籤した所定のＡＲＴの情報が後述するサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納される。なお、本実施形態では、「Ｇ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤によって各ＡＲＴが当籤する確率は、「Ｄ＿ＡＲＴ」中や

「Ｂ＿ＡＲＴ」中のそれより高い。

【０３１９】

また、「Ｇ＿ＡＲＴ」中には、「Ｇ＿ＡＲＴ」への移行前のサブ遊技状態である「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」においてセットされたＡＲＴゲーム数カウンタの値は減算されない。そして、「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了すると、「Ｇ＿ＡＲＴ」への移行前のサブ遊技状態、すなわち、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が復帰する。

【０３２０】

［Ｒ＿ＡＲＴ］

「Ｒ＿ＡＲＴ」は、ＲＴ２遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。「Ｒ＿ＡＲＴ」は、「Ｄ＿ＡＲＴ」中又は「Ｂ＿ＡＲＴ」中に、「Ｒ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納されているときに、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の遊技を中断して開始される。この場合は、抽籤で決定された前兆ゲーム数（以下、「ロケット前兆ゲーム数」という）のゲームを消化した後、「Ｒ＿ＡＲＴ」が開始される。

【０３２１】

また、本実施形態では、「Ｇ＿ＡＲＴ」中に「Ｒ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納されると、その「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了した後にも、「Ｒ＿ＡＲＴ」は開始される。なお、「Ｇ＿ＡＲＴ」中に「Ｒ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域に格納された場合には、「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了した後に、一又は複数の遊技に亘って行われるロケット前兆ゲームを行わない。すなわち、この場合には、「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了すると、サブ遊技状態は、「Ｇ＿ＡＲＴ」から「Ｒ＿ＡＲＴ」に直接移行する。

【０３２２】

なお、本実施形態では、「Ｇ＿ＡＲＴ」中に「Ｒ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域に格納され、「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了した場合にも、ロケット前兆ゲーム数のゲームを消化した後、「Ｒ＿ＡＲＴ」を開始するようにしてもよい。この場合には、まず、「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了すると、該「Ｇ＿ＡＲＴ」への移行前のサブ遊技状態、すなわち、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が復帰する。そして、復帰後の「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」においてロケット前兆ゲーム数のゲームを消化した後、「Ｒ＿ＡＲＴ」が開始される。

【０３２３】

また、本実施形態では、「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」又は「Ｃ＿ＢＡＲ」に係る内部当籤役が当籤すると、「Ｒ＿ＡＲＴ」は終了する。すなわち、「Ｒ＿ＡＲＴ」は、ボーナスゲーム（「ＢＢ１」又は「ＢＢ２」）に係る内部当籤役が決定された場合に終了する。なお、本実施形態では、「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」又は「Ｃ＿ＢＡＲ」に係る図柄の組合せが停止表示された場合（ボーナスゲーム（「ＢＢ１」又は「ＢＢ２」）に係る表示役が決定された場合）に、「Ｒ＿ＡＲＴ」を終了するようにしてもよい。

【０３２４】

本実施形態では、「ＢＢ３」の作動に係る内部当籤役（「Ｃ＿ビリー」）が決定されても、「Ｒ＿ＡＲＴ」は終了しない。「Ｒ＿ＡＲＴ」中に「ＢＢ３」の作動に係る内部当籤役（「Ｃ＿ビリー」）が決定された場合には、内部当籤役「Ｃ＿ビリー」が当籤した旨の情報が報知され、内部当籤役「Ｃ＿ビリー」に対応する図柄の組合せ（「ビリーＢＡＲ」－「ビリーＢＡＲ」－「ビリーＢＡＲ」）の停止表示を促す演出が行われる。

【０３２５】

そして、内部当籤役「Ｃ＿ビリー」に対応する図柄の組合せが停止表示されると、「ＢＢ３」が作動する。この場合には、まず、「Ｒ＿ＡＲＴ」が中断され、サブ遊技状態が「一般状態」（或いは「チャンスゾーン」）に移行する。その後、「ＢＢ３」の作動が終了すると、サブ遊技状態は、「一般状態」（或いは「チャンスゾーン」）への移行前のサブ遊技状態、すなわち、「Ｒ＿ＡＲＴ」が復帰する。

【０３２６】

「Ｒ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図１２９及び図１３０に示す「Ｒ＿ＡＲＴ」用のＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤が行われる。また、「Ｒ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤によって所定のＡＲＴが当籤すると、当籤した所定のＡＲＴの情報

が後述するサブ格納領域（ＡＲＴストック領域）に格納される。なお、本実施形態では、「Ｒ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤によって各ＡＲＴが当籤する確率は、「Ｄ＿ＡＲＴ」中や「Ｂ＿ＡＲＴ」中のそれより高い。

【０３２７】

［バイキングラッシュ］

「バイキングラッシュ（ＶＲ）」は、本発明に係る二者択一演出を行う所定の特定遊技状態の一具体例を示すものである。

【０３２８】

「バイキングラッシュ」は、ＡＲＴゲーム数の加算（上乗せ）が期待される演出に関連するサブ遊技状態であり、「Ｄ＿ＡＲＴ」中、「Ｂ＿ＡＲＴ」中、「Ｇ＿ＡＲＴ」中又は「Ｒ＿ＡＲＴ」中に実行される。この「バイキングラッシュ」を実行するか否かの抽籤は、「Ｄ＿ＡＲＴ」中、「Ｂ＿ＡＲＴ」中、「Ｇ＿ＡＲＴ」中及び「Ｒ＿ＡＲＴ」中のそれぞれにおいて、ゲーム毎に行われる。なお、「バイキングラッシュ」は、それを実行するか否かの抽籤に当籤した後、二者択一問題(後述のＶＲロック時の二者択一演出)に正解した場合に開始される。

【０３２９】

「バイキングラッシュ」では、少なくとも５回のゲームに亘って、二者択一演出が実行される。具体的には、パチスロ１の左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒ（図２参照）の一方を遊技者に選択させてタッチさせるような演出（タッチチャレンジ）を行う。上述のように、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒには、それぞれ左タッチセンサ２３Ｌ及び右タッチセンサ２３Ｒが設けられている。それゆえ、遊技者の手が一方のキャラクタ装飾部にタッチされると、タッチされたキャラクタ装飾部のタッチセンサは、入力信号を副制御回路４２へ送信する。

【０３３０】

「バイキングラッシュ」では、１回のゲーム毎に、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのうち、例えば、一方が正解に設定され、他方が不正解に設定される。そして、遊技者が選択したキャラクタ装飾部が正解であるか否かを判別する。本実施形態では、５回のゲームに亘って実行される二者択一演出（「バイキングラッシュ」）における正解数に応じて、加算するＡＲＴゲーム数（以下、「ＶＲ上乗せゲーム数」という）が決定される。この「ＶＲ上乗せゲーム数」は、本発明に係る加算遊技回数の一具体例を示すものである。

【０３３１】

本実施形態において、正解数を「ｎ」、ＶＲ上乗せゲーム数の初期値を「ｄ」、係数を「ｆ」とした場合に、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」は、次の計算式により算出される。

$$m = d \times f^{n-1}$$

【０３３２】

したがって、「バイキングラッシュ」において決定されるＶＲ上乗せゲーム数は、正解する度に「ｆ」倍される。なお、本実施形態では、初期値「ｄ」を「２０」に設定し、係数「ｆ」を「２」に設定した。これにより、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」は、次の計算式により算出される。

$$m = 20 \times 2^{n-1}$$

【０３３３】

すなわち、５回の二者択一演出（タッチチャレンジ）において正解数が１回である場合には、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」は、「２０」となり、正解数が２回である場合には、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」は、「４０」となる。また、正解数が３回である場合には、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」は、「８０」となり、正解数が４回である場合には、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」は、「１６０」となる。そして、正解数が５回（５回の二者択一演出に全て正解）である場合には、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」は、「３２０」となる。

【０３３４】

なお、本実施形態では、５回の二者択一演出において１回以上の不正解があった場合に

は、５回目の二者択一演出の終了とともに、「バイキングラッシュ」も終了する。一方、５回の二者択一演出に全て正解した場合は、その後、不正解になるまで二者択一演出（「バイキングラッシュ」）が延長される。本実施形態では、この６回目以降の二者択一演出を、「バイキングラッシュ（ＶＲ）エクストラ」と称する。

【０３３５】

本実施形態では、「バイキングラッシュエクストラ」では、正解する度に、５回目までに決定されたＶＲ上乗せゲーム数に「３２０」を加算する。例えば、「バイキングラッシュエクストラ」において、１回目の二者択一演出（「バイキングラッシュ」が開始されてから６回目の二者択一演出）が正解であり、２回目の二者択一演出（「バイキングラッシュ」が開始されてから７回目の二者択一演出）が不正解であった場合には、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」が「６４０」になる。また、「バイキングラッシュエクストラ」の２回目の二者択一演出まで正解し、３回目の二者択一演出が不正解であった場合は、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」が「９６０」になる。

【０３３６】

また、本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」中又は「Ｂ＿ＡＲＴ」中の「バイキングラッシュ」において、ゲーム数の上乗せ（ＶＲ上乗せゲーム数）が決定された場合には、その「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」におけるＡＲＴゲーム数カウンタに、決定されたＶＲ上乗せゲーム数が加算される。一方、「Ｇ＿ＡＲＴ」中又は「Ｒ＿ＡＲＴ」中の「バイキングラッシュ」において、ゲーム数の上乗せ（ＶＲ上乗せゲーム数）が決定された場合には、「Ｇ＿ＡＲＴ」又は「Ｒ＿ＡＲＴ」への移行前のサブ遊技状態、すなわち、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」でのＡＲＴゲーム数カウンタに、ＶＲ上乗せゲーム数が加算される。

【０３３７】

上述のように、「バイキングラッシュ（ＶＲ）」では、遊技者の選択結果により「ＶＲ上乗せゲーム数」を決定するため、「ＡＴ（ＡＲＴ）」における「ＶＲ上乗せゲーム数」の決定、つまり、「バイキングラッシュ（ＶＲ）」の遊技に対する遊技者の興味を引き付けることができる。その結果、「ＡＴ（ＡＲＴ）」に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【０３３８】

＜サブＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞

次に、サブＲＯＭ８２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【０３３９】

［特殊フラグ抽籤テーブル］

まず、図５７を参照して、特殊フラグ抽籤テーブルの構成について説明する。特殊フラグ抽籤テーブルは、データポインタ（ボーナス用データポインタ及び小役・リプレイ用データポインタ）並びに遊技ロックフラグに応じて変更する変更後小役・リプレイ用データポインタを規定する。

【０３４０】

例えば、ボーナス用データポインタが「１」であり、小役・リプレイ用データポインタが「１６」であって、且つ、遊技ロックフラグが「０」である場合には、変更後小役・リプレイ用データポインタとして、「４０」が決定される。なお、遊技ロックフラグは、「１」～「９」の何れでもない場合、「０」になる。

【０３４１】

また、例えば、ボーナス用データポインタが「１」であり、遊技ロックフラグが「１」～「４」の何れかである場合には、小役・リプレイ用データポインタの値に関係なく、変更後小役・リプレイ用データポインタとして、「４２」が決定される。

【０３４２】

［抽籤フラグ抽籤テーブル］

次に、図５８～図７０を参照して、各種抽籤フラグ抽籤テーブルの構成について説明する。なお、各抽籤フラグ抽籤テーブルは、ボーナス用データポインタ、小役・リプレイ用

データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグの値を規定する。

【０３４３】

なお、本実施形態では、各種抽籤フラグテーブルを参照して、抽籤フラグＡ－１，Ａ－２，Ａ－３、抽籤フラグＢ－１，Ｂ－２，Ｂ－３、抽籤フラグＤ、抽籤フラグＧ、抽籤フラグＨ、抽籤フラグＩ－１，Ｉ－２、抽籤フラグＪ及び抽籤フラグＫの１４種類の抽籤フラグを決定する。これらの抽籤フラグは、後述の演出決定処理（後述の図２５３参照）等で用いられる。

【０３４４】

図５８は、抽籤フラグＡ－１抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＡ－１抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＡ－１の値を規定する。例えば、抽籤フラグＡ－１抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」又は「１８」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＡ－１として、「０」が決定される。

【０３４５】

図５９は、抽籤フラグＡ－２抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＡ－２抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＡ－２の値を規定する。例えば、抽籤フラグＡ－２抽籤テーブルにおいて、ボーナス用データポインタが「０」であり、小役・リプレイ用データポインタが「４２」又は「４３」である場合には、遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＡ－２として、「０」が決定される。

【０３４６】

また、図６０は、抽籤フラグＡ－３抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＡ－３抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＡ－３の値を規定する。例えば、抽籤フラグＡ－３抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」又は「１８」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＡ－３として、「０」が決定される。

【０３４７】

図６１は、抽籤フラグＢ－１抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＢ－１抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＢ－１の値を規定する。例えば、抽籤フラグＢ－１抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＢ－１として、「１」が決定される。

【０３４８】

図６２は、抽籤フラグＢ－２抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＢ－２抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＢ－２の値を規定する。例えば、抽籤フラグＢ－２抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「２５」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＢ－２として、「０」が決定される。

【０３４９】

また、図６３は、抽籤フラグＢ－３抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＢ－３抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＢ－３の値を規定する。例えば、抽籤フラグＢ－３抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」又は「１８」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＢ－３として、「０」が決定される。

【０３５０】

図６４は、抽籤フラグＤ抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＤ抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＤの値を規定する。例えば、抽籤フラグＤ抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ

が「９」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＤとして、「１」が決定される。

【０３５１】

図６５は、抽籤フラグＧ抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＧ抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＧの値を規定する。例えば、抽籤フラグＧ抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」又は「１８」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＧとして、「０」が決定される。

【０３５２】

図６６は、抽籤フラグＨ抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＨ抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＨの値を規定する。例えば、抽籤フラグＨ抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」又は「１８」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＨとして、「０」が決定される。

【０３５３】

また、例えば、抽籤フラグＨ抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「１」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＨとして、「２」が決定される。しかしながら、本実施形態では、小役・リプレイ用データポインタが「１」の場合であっても、外部端子板１８Ｓを介してホールコンピュータ／呼出装置に後述の大当り信号「３」を送信するためのナビの発生条件が満たされている場合には、抽籤フラグＨを「２」から「３」に変更する。

【０３５４】

図６７は、抽籤フラグＩ－１抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＩ－１抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＩ－１の値を規定する。例えば、抽籤フラグＩ－１抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」又は「１８」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＩ－１として、「０」が決定される。

【０３５５】

図６８は、抽籤フラグＩ－２抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＩ－２抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＩ－２の値を規定する。例えば、抽籤フラグＩ－２抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「０」又は「１８」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＩ－２として、「０」が決定される。

【０３５６】

図６９は、抽籤フラグＪ抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＪ抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＪの値を規定する。例えば、抽籤フラグＪ抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「４１」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＪとして、「１」が決定される。

【０３５７】

図７０は、抽籤フラグＫ抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグＫ抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグＫの値を規定する。例えば、抽籤フラグＫ抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「１０」又は「１２」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグＫとして、「１」が決定される。

【０３５８】

［ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図７１～図８８を参照して、各種ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各ＡＲＴ抽籤テーブルは、非ＡＲＴ中、且つ、非ボーナス中の遊技において、ＡＲＴ抽籤を行う場合に参照される。各ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値

（「０」～「７」）と、抽籤フラグＡ－１の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０３５９】

ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＡＲＴ抽籤テーブルの抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果の値が当籤したことになる。なお、各種のＡＲＴ抽籤テーブルを参照するＡＲＴ抽籤は、後述のＡＲＴ抽籤処理（後述の図２４９参照）において行われる。

【０３６０】

図７１は、ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、サブ遊技状態が「一般状態」であり、設定が「設定１」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。

【０３６１】

ここで、「フラグ間」及び「非フラグ間」の遊技状態について説明する。本実施形態では、内部当籤役として「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」、「Ｃ＿ＢＡＲ」及び「Ｃ＿ビリー」のいずれかに係る役が決定されると、その内部当籤役が持越役として持越役格納領域に格納される。具体的には、「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」、「Ｃ＿ＢＡＲ」及び「Ｃ＿ビリー」のいずれかに係る内部当籤役が決定されたときは、持越役格納領域１のビット０～３のうち、対応するビットの領域に「１」が格納される。

【０３６２】

「フラグ間」とは、持越役格納領域１のビット０～３のいずれかのビットに「１」が格納されている期間であり、内部当籤役として「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」、「Ｃ＿ＢＡＲ」及び「Ｃ＿ビリー」のいずれかに係る役が持ち越されている期間である。そして、「非フラグ間」とは、持越役格納領域１のビット０～３の全てに「０」が格納されている期間であり、内部当籤役として「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」、「Ｃ＿ＢＡＲ」及び「Ｃ＿ビリー」のいずれの役も持ち越されていない期間である。

【０３６３】

なお、本実施形態では、内部当籤役として「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」、「Ｃ＿ＢＡＲ」及び「Ｃ＿ビリー」に係る役が決定されたゲーム（単位遊技）は、「フラグ間」及び「非フラグ間」には含めず、「フラグ成立」という。

【０３６４】

また、図７１に示すＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第１抽籤テーブル種別の値として「０」が割り当てられている。なお、第１抽籤テーブル種別は、後述の一般及びＣＺ中ストック時のテーブ番号決定テーブル（後述の図９１参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０３６５】

図７１に示すように、ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合には、抽籤結果の値が「０（はずれ）」になる確率が高い。例えば、ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）では、抽籤フラグＡ－１が「７（強氷）」や「９（強チェリー）」であっても、抽籤結果の値は、必ず「０（はずれ）」になる。

【０３６６】

図７２は、ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、サブ遊技状態が「ＣＺ（チャンスゾーン）中」であり、設定が「設定１」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）には、第１抽籤テーブル種別の値として「１」が割り当てられている。

【０３６７】

図７２と図７１との比較から明らかなように、ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合には、ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照してＡＲＴ抽籤を行

う場合よりも、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」又は「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される確率が高くなる。すなわち、「チャンスゾーン」中のＡＲＴの当籤確率は、「一般状態」のそれより高くなる。

【０３６８】

また、ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）では、図７２に示すように、例えば、抽籤フラグＡ－１が「６（弱氷）」や「７（強氷）」である場合には、抽籤結果の値として「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」は決定されるが、「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」は決定されない。この際、抽籤フラグＡ－１が「６（弱氷）」である場合には、約１／３の確率で、抽籤結果の値として「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。また、抽籤フラグＡ－１が「７（強氷）」である場合には、約２／３の確率で、抽籤結果の値として「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。

【０３６９】

さらに、ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）では、図７２に示すように、例えば、抽籤フラグＡ－１が「８（弱チェリー）」や「９（強チェリー）」である場合には、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」は決定されるが、「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」は決定されない。この際、抽籤フラグＡ－１が「８（弱チェリー）」である場合には、約１／４の確率で、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。また、抽籤フラグＡ－１が「９（強チェリー）」である場合には、１／２の確率で、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。

【０３７０】

なお、本実施形態のＡＲＴ抽籤テーブル（その２）において、「弱氷」（小役・リプレイデータポインタ「１０」）や「強氷」（小役・リプレイデータポインタ「１１」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第１特別役」の一具体例を示すものである。また、「弱チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１２」）や「強チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１３」，「１４」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第２特別役」の一具体例を示すものである。さらに、「Ｄ＿ＡＲＴ」は、本発明に係る「第１アシスト状態」の一具体例を示すものであり、「Ｂ＿ＡＲＴ」は、本発明に係る「第２アシスト状態」の一具体例を示すものである。

【０３７１】

したがって、本実施形態では、「非ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第１特別役」が決定された場合、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第２アシスト状態よりも第１アシスト状態が当籤する確率が高い。一方、「非ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第２特別役」が決定された場合には、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第１アシスト状態よりも第２アシスト状態が当籤する確率が高い。

【０３７２】

図７３は、ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）は、遊技状態が「ベースＡＲＴ情報あり」の状態であり、設定が「設定１」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）には、第１抽籤テーブル種別の値として「２」が割り当てられている。

【０３７３】

ここで、「ベースＡＲＴ情報」について説明する。「ベースＡＲＴ情報」は、次に開始又は復帰するＡＲＴがある場合に、後述するサブ格納領域（後述の図２１８参照）に格納される情報である。本実施形態では、各種ＡＲＴに当籤してから一又は複数の前兆ゲームを経て、当籤したＡＲＴが開始される。したがって、「一般状態」及び「チャンスゾーン」で行われる一又は複数の前兆ゲーム中は、「ベースＡＲＴ情報あり」の状態と判別される。具体的には、後述するサブ格納領域（後述の図２１８参照）の「ＡＲＴストック領域Ａ」又は「ＡＲＴストック領域Ｂ」に「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報が格納されている遊技状態は、「ベースＡＲＴ情報あり」の状態になる。

【０３７４】

ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合には、図７３に示すよ

うに、抽籤結果の値として「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が決定されることがある。例えば、抽籤フラグＡ－１が「７（強氷）」や「９（強チェリー）」である場合は、約１／３の確率で、抽籤結果の値として「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。

【０３７５】

図７４は、ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）は、サブ遊技状態が「一般状態」であり、設定が「設定１」であり、且つ、遊技状態が「フラグ成立」である場合に参照される。また、ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）には、第１抽籤テーブル種別の値として「３」が割り当てられている。

【０３７６】

ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合には、図７４に示すように、抽籤結果の値が「０（はずれ）」になる確率が高い。

【０３７７】

図７５は、ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）は、サブ遊技状態が「ＣＺ（チャンスゾーン）中」であり、設定が「設定１」であり、且つ、遊技状態が「フラグ成立」である場合に参照される。また、ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）には、第１抽籤テーブル種別の値として「４」が割り当てられている。

【０３７８】

図７５と図７４との比較から明らかなように、ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合には、ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合よりも、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」又は「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される確率が高くなる。

【０３７９】

図７６は、ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）は、遊技状態が「ベースＡＲＴ情報あり」の状態であり、設定が「設定１」であり、且つ、遊技状態が「フラグ成立」である場合に参照される。また、ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）には、第１抽籤テーブル種別の値として「５」が割り当てられている。

【０３８０】

ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合には、図７６に示すように、抽籤結果の値として「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が決定されることがある。

【０３８１】

本実施形態では、「フラグ間」は、ＡＲＴ抽籤を行わない。それゆえ、「フラグ間」において、故意にボーナスの作動に係る図柄の組合せを停止表示させずに、通常状態（ＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態）よりも再遊技に係る内部当籤役が決定され易いＲＴ３遊技状態を続けても、ＡＲＴに当籤することは無い。

【０３８２】

但し、内部当籤役として「Ｃ＿ドンＢＢ」、「Ｃ＿赤７」、「Ｃ＿ＢＡＲ」及び「Ｃ＿ビリー」に係る役が決定されたゲーム、つまり、「フラグ成立」のゲームでは、ＡＲＴ抽籤を行う。「フラグ成立」では、ボーナスに係る内部当籤役と同時に、当籤確率の低い小役が内部当籤役として決定される場合がある。そして、当籤確率の低い小役が内部当籤役として決定された場合には、ＡＲＴに当籤する確率が高くなる。

【０３８３】

そのため、当籤確率の低い小役が内部当籤役として決定される場合がある「フラグ成立」のゲームでは、ＡＲＴ抽籤を行う。そして、本実施形態では、「フラグ成立」の場合に参照するＡＲＴ抽籤テーブルを、「非フラグ間」の場合に参照されるＡＲＴ抽籤テーブルとは別に設けている。

【０３８４】

図７７～図８２は、それぞれＡＲＴ抽籤テーブル（その７）～ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その７）～ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）は、設定が「設定６」である場合に参照される。

【０３８５】

図８３～図８８は、それぞれＡＲＴ抽籤テーブル（その１３）～ＡＲＴ抽籤テーブル（その１８）の構成を示す図である。ＡＲＴ抽籤テーブル（その１３）～ＡＲＴ抽籤テーブル（その１８）は、「ペナルティ」がある場合（全設定共通）に参照される。

【０３８６】

本実施形態では、例えば、推奨しない押し順（停止順序）で停止操作が行われた場合に「ペナルティ加算ポイント」として「１０」が付与される。そして、「ペナルティ加算ポイント」の総数が「１」以上である場合には、ペナルティ中用ＡＲＴ抽籤テーブル（不図示）を用いてＡＲＴ抽籤を行う。また、「ペナルティ加算ポイント」は、単位遊技の実行毎に「１」減算される。

【０３８７】

サブ遊技状態が「ＣＺ（チャンスゾーン）中」であり、「ペナルティ」が有り、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合には、図８４に示すように、抽籤結果の値が「０（はずれ）」になる確率が高い。例えば、抽籤フラグＡ－１が「７（強氷）」や「９（強チェリー）」であっても、抽籤結果の値は、必ず「０（はずれ）」になる。

【０３８８】

［一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル］

次に、図８９及び図９０を参照して、各種一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルについて説明する。一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルは、非ＡＲＴ中で且つ非ボーナス中のＡＲＴ抽籤において、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤し、その当籤情報を格納するストック領域を決定する際に参照される。

【０３８９】

各一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルは、ＡＲＴストック領域に対応する抽籤結果の値（「０」又は「１」）と、抽籤フラグＡ－１の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０３９０】

各一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルを用いたストック領域の振り分け抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。なお、上述したストック領域の振り分け抽籤は、後述のＡＲＴ抽籤処理（後述の図２４９参照）において行われる。

【０３９１】

図８９は、一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その１）は、「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤したときに参照される。図８９に示すように、「一般状態」及び「チャンスゾーン（ＣＺ）」中のＡＲＴ抽籤により、「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤した場合は、必ず抽籤結果の値として「０（ＡＲＴストック領域Ａ）」が決定される。

【０３９２】

図９０は、一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その２）は、「Ｄ＿ＡＲＴ」が当籤したときに参照される。図９０に示すように、「一般状態」及び「チャンスゾーン（ＣＺ）」中のＡＲＴ抽籤により、「Ｄ＿ＡＲＴ」が当籤した場合は、必ず抽籤結果の値として「０（ＡＲＴストック領域Ａ）」が決定される。すわわち、本実施形態では、「一般状態」及び「チャンスゾーン（ＣＺ）」中において、「Ｄ＿ＡＲＴ」及び「Ｂ＿ＡＲＴ」のいずれのＡＲＴが当籤しても、その当籤情報はＡＲＴストック領域Ａに格納される。

【０３９３】

本実施形態では、サブ格納領域に、２つのＡＲＴストック領域（ＡＲＴストック領域Ａ及びＡＲＴストック領域Ｂ）を設ける。ＡＲＴストック領域Ａは、「ＡＲＴ」に当籤した

ことを表示する（報知する）予定の「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報が格納される領域である。一方、ＡＲＴストック領域Ｂは、ＡＲＴに当籤したことを隠す（報知しない）予定の「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報が格納される領域である。

【０３９４】

なお、「一般状態」及び「チャンスゾーン（ＣＺ）」中のＡＲＴ抽籤時には、ＡＲＴストック領域にはＡＲＴの当籤情報が格納されていない。そして、本実施形態では、ＡＲＴストック領域にＡＲＴの当籤情報が格納されていない状態でＡＲＴに当籤することを「ＡＲＴの初当り」という。

【０３９５】

本実施形態において、「一般状態」及び「チャンスゾーン（ＣＺ）」中のＡＲＴ抽籤により「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合、すなわち、「ＡＲＴの初当り」が発生した場合には、図８９及び図９０の一般及びＣＺ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルで説明したように、「Ｄ＿ＡＲＴ」及び「Ｂ＿ＡＲＴ」の何れが当籤しても、ＡＲＴの当籤情報は、サブ格納領域内のＡＲＴストック領域Ａに格納される。すなわち、「ＡＲＴの初当り」が発生した場合には、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴに当籤したことが必ず表示される（報知される）。

【０３９６】

本実施形態では、「ＡＲＴの初当り」時において「Ｄ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合には、「Ｄ＿ＡＲＴ」に対応するシンボル（例えば、キャラクター「ドンちゃん」）が液晶表示装置１１に表示される。一方、「ＡＲＴの初当り」時において「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合には、「Ｂ＿ＡＲＴ」に対応するシンボル（例えば、キャラクター「ビリー」）が液晶表示装置１１に表示される。また、「ＡＲＴの初当り」時において「Ｄ＿ＡＲＴ」及び「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが重複して当籤した場合には、「Ｄ＿ＡＲＴ」に対応するシンボルと「Ｂ＿ＡＲＴ」に対応するシンボルとが同時に液晶表示装置１１に表示される。

【０３９７】

「Ｄ＿ＡＲＴ」や「Ｂ＿ＡＲＴ」に対応するシンボルの表示は、例えば、「Ｄ＿ＡＲＴ」や「Ｂ＿ＡＲＴ」に当籤した単位遊技（ゲーム）において行われる。しかしながら、本発明はこれに限定されず、「Ｄ＿ＡＲＴ」や「Ｂ＿ＡＲＴ」に対応するシンボルの表示を、「Ｄ＿ＡＲＴ」や「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤に起因する任意のタイミング（契機）で行えばよい。なお、この場合、本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」や「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤に起因するタイミングは、「Ｄ＿ＡＲＴ」や「Ｂ＿ＡＲＴ」に当籤した単位遊技（ゲーム）から所定単位遊技回数（数回程度）以内のタイミングとする。

【０３９８】

このように、本実施形態では、当籤した「ＡＲＴ」に対応するシンボルを液晶表示装置１１に表示するので、当籤した「ＡＲＴ」の種別を遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者は、その後に実行される「ＡＲＴ」の種別を意識することができ、「ＡＲＴ」の実行時（開始時）に、その「ＡＲＴ」の種別が判らなくて遊技性が曖昧になることが無くなる。

【０３９９】

また、本実施形態のパチスロ１は、「Ｄ＿ＡＲＴ」と「Ｂ＿ＡＲＴ」とが重複して当籤することが可能な構成を有する。それゆえ、本実施形態の構成では、この２種類の「ＡＲＴ」の関連性が高まり、遊技の興趣を高めることができる。さらに、「Ｄ＿ＡＲＴ」と「Ｂ＿ＡＲＴ」とが重複して当籤した場合には、「Ｄ＿ＡＲＴ」に対応するシンボルと「Ｂ＿ＡＲＴ」に対応するシンボルとが同時に表示されるので、「Ｄ＿ＡＲＴ」と「Ｂ＿ＡＲＴ」とが重複して当籤したことを、遊技者に対して明確に報知することができる。

【０４００】

［一般及びＣＺ中ストック時のテーブル番号決定テーブル］

次に、図９１を参照して、一般及びＣＺ中ストック時のテーブル番号決定テーブルについて説明する。一般及びＣＺ中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、非ＡＲＴ中で

且つ非ボーナス中のＡＲＴ抽籤において、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

【０４０１】

一般及びＣＺ中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、第１抽籤テーブル種別の値（「０」～「５」）と、抽籤フラグＡ－１の値とに応じて設定されたテーブル番号を規定する。本実施形態では、図９１に示すように、一般及びＣＺ中ストック時のテーブル番号決定テーブルを参照した場合には、テーブル番号として、必ず「０」が決定される。

【０４０２】

［確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図９２～図９６を参照して、各種確定役時ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各確定役時ＡＲＴ抽籤テーブルは、確定役時のＡＲＴ抽籤を行う際に参照される。各確定役時ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「１２」）と、抽籤フラグＡ－２の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０４０３】

本実施形態における「確定役時」とは、何らかのＡＲＴに必ず当籤する内部当籤役が決定されたゲームのことをいう。したがって、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブルを用いてＡＲＴ抽籤が行われる場合は、抽籤結果の値として「０（はずれ）」以外の値が決定される。

【０４０４】

確定役時ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０４０５】

図９２は、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、サブ遊技状態が「一般状態」である場合に参照される。また、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第２抽籤テーブル種別の値として「０」が割り当てられている。なお、第２抽籤テーブル種別は、後述の確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブル（図９７参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４０６】

確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグＡ－２が「２（ビリーボーナス）」であれば、抽籤結果の値として、「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。

【０４０７】

図９３は、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、サブ遊技状態が「チャンスゾーン（ＣＺ）」である場合に参照される。また、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）には、第２抽籤テーブル種別の値として「１」が割り当てられている。

【０４０８】

確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグＡ－２が「２（ビリーボーナス）」であれば、抽籤結果の値として、「４（Ｂ＿ＡＲＴ＆Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。

【０４０９】

図９４は、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）は、サブ遊技状態が「一般状態」又は「チャンスゾーン（ＣＺ）」であり、且つ、遊技期間が「ＡＲＴ前兆中」である場合に参照される。また、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）には、第２抽籤テーブル種別の値として「２」が割り当てられている。ここで、「ＡＲＴ前兆中」とは、「ＡＲＴ」が当籤してから、抽籤により決定されたＡＲＴ前兆ゲーム数のゲームを消化するまでの期間のことである。

【０４１０】
確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグＡ－２が「２（ビリーボーナス）」であれば、抽籤結果の値として、「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。
【０４１１】
図９５は、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）は、サブ遊技状態が「ＡＲＴ」である場合、及び、サブ遊技状態が「一般状態」又は「チャンスゾーン」でありかつ遊技期間が「ＡＲＴ準備中」である場合に参照される。また、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）には、第２抽籤テーブル種別の値として「３」が割り当てられている。
【０４１２】
ここで、「ＡＲＴ準備中」とは、「ＡＲＴ前兆中」が終了してから「ＡＲＴ」が開始されるまでの間の一又は複数のゲーム期間のことである。例えば、「ＡＲＴ前兆中」が終了した状態において、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態であった場合には、「ＡＲＴ」を開始するために、ＲＴ遊技状態をＲＴ２遊技状態へ移行させる必要がある。そのため、「ＡＲＴ前兆中」が終了したときにＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態であった場合には、「ＡＲＴ準備中」の遊技において、一又は複数のゲームを消化しながら、「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せ（表示役）を停止表示させて、ＲＴ遊技状態をＲＴ２遊技状態に移行させる。
【０４１３】
なお、本実施形態では、「ＡＲＴ前兆中」の遊技終了後、「ＡＲＴ準備中」を介さずに「ＡＲＴ」の遊技を開始するように構成してもよい。その場合には、「ＡＲＴ前兆中」に「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せ（表示役）を停止表示させるための停止順序を報知して、ＲＴ遊技状態を必ずＲＴ２遊技状態に移行させるようにする。このような動作を行うことにより、「ＡＲＴ準備中」の遊技が省略される。
【０４１４】
確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグＡ－２が「２（ビリーボーナス）」であれば、抽籤結果の値として、「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。
【０４１５】
図９６は、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）は、サブ遊技状態が「ＡＲＴ」である場合、及び、サブ遊技状態が「ＡＲＴ」であり且つ「バイキングラッシュ（ＶＲ）」が実行されている場合に参照される。また、確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）には、第２抽籤テーブル種別の値として「４」が割り当てられている。
【０４１６】
確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）を参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグＡ－２が「１（フリーズ＋ドン）」であれば、抽籤結果の値として、「１２（Ｂ＿ＡＲＴ＆Ｄ＿ＡＲＴ＆Ｇ＿ＡＲＴ当籤＆ＶＲ当籤）」が必ず決定される。
【０４１７】
本実施形態では、抽籤結果の値として、「１２（Ｂ＿ＡＲＴ＆Ｄ＿ＡＲＴ＆Ｇ＿ＡＲＴ当籤＆ＶＲ当籤）」が決定される場合は、遊技ロックが決定されている。そして、決定された遊技ロックが発生すると、液晶表示装置１１には、「Ｂ＿ＡＲＴ」に対応するシンボル、「Ｄ＿ＡＲＴ」に対応するシンボル、「Ｇ＿ＡＲＴ」に対応するシンボル、及び、「ＶＲ」に対応するシンボルが同時に表示される。これにより、遊技者は、「Ｂ＿ＡＲＴ」、「Ｄ＿ＡＲＴ」、「Ｇ＿ＡＲＴ」及び「ＶＲ」が重複して当籤したことを認識することができる。
【０４１８】
［確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブル］
次に、図９７を参照して、確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブルについて説

明する。確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブルは、「確定役時」のＡＲＴ抽籤において、各種「ＡＲＴ」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

【０４１９】

確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブルは、第２抽籤テーブル種別の値（「０」～「４」）と、抽籤フラグＡ－２の値とに応じて設定されたテーブル番号を規定する。本実施形態では、図９７に示すように、抽籤フラグＡ－２の値が「２（ビリーボーナス）」であり、第２テーブル種別の値が「４（ＶＲ中）」である場合には、テーブル番号として、「１」が決定される。また、抽籤フラグＡ－２の値が「２（ビリーボーナス）」であり、ＡＲＴ抽籤テーブル種別の値が「０（一般中）」である場合には、テーブル番号として、「３」が決定される。

【０４２０】

［Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図９８～図１０９を参照して、各種Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、「Ｂ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤を行う際に参照される。各Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「８」及び「１３」～「１６」）と、抽籤フラグＡ－３の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０４２１】

Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照するＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０４２２】

図９８は、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード０」～「ＡＲＴモード１」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第３抽籤テーブル種別の値として「０」が割り当てられている。なお、第３抽籤テーブル種別は、後述のＢ＿ＡＲＴ中、Ｄ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブル（後述の図１２２参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４２３】

本実施形態では、サブ遊技状態が「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」である場合において、４つの「ＡＲＴモード」（「ＡＲＴモード０」、「ＡＲＴモード１」、「ＡＲＴモード２」及び「ＡＲＴモード３」）が設けられている。そして、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、各「ＡＲＴモード」に対応して設けられる。それゆえ、同じ「Ｂ＿ＡＲＴ」中の遊技であっても「ＡＲＴモード」が異なることにより、例えば、「Ｇ＿ＡＲＴ」に当籤する確率を異ならせることができる。

【０４２４】

また、「ＡＲＴ開始Ｇ（ゲーム）数を決定したゲーム」は、「ＡＲＴ」が開始されるゲームのことである。本実施形態では、「ＡＲＴ」が開始されるゲームにおいて、ＡＲＴ開始Ｇ数を決定し、決定したＡＲＴ開始Ｇ数をＡＲＴゲーム数カウンタにセットする。そのため、ＡＲＴゲーム数カウンタの減算動作は、ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲームの次のゲームから開始される。したがって、本実施形態では、「Ｂ＿ＡＲＴ」が開始されるゲームである「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」において参照するＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを規定している。

【０４２５】

図９９は、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード２」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）には、第３抽籤テーブル種別の値として「１」が割り当てられている。

【０４２６】

図１００は、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）には、第３抽籤テーブル種別の値として「２」が割り当てられている。

【０４２７】

図１０１は、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード０」～「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、ＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」である場合に参照される。また、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）には、第３抽籤テーブル種別の値として「３」が割り当てられている。

【０４２８】

本実施形態では、「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」になると、「ＡＲＴモード」が異なっていても、共通のＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照する。そして、本実施形態では、「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」である場合、ＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合よりも、「ＡＲＴ」に当籤する確率が低くなるように抽籤値が設定されている。

【０４２９】

それゆえ、「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」である状態において、この「Ｂ＿ＡＲＴ」が終了した後に、次の「ＡＲＴ」が開始されるか否かを報知する連続演出を行う場合には、その連続演出の途中で「ＡＲＴ」に当籤する確率を低くすることができる。その結果、「Ｂ＿ＡＲＴ」中の連続演出の途中で「ＡＲＴ」の当籤を報知する機会が少なくなり、違和感のある連続演出が実行されないようにすることができる。

【０４３０】

図１０２は、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード０」～「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ，ＲＢ成立）」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）には、第３抽籤テーブル種別の値として「４」が割り当てられている。

【０４３１】

図１０３は、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード０」～「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ，ＲＢ成立）」であり、且つ、ＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」である場合に参照される。また、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）には、第３抽籤テーブル種別の値として「５」が割り当てられている。

【０４３２】

図１０４～図１０９は、それぞれ、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その７）～Ｂ＿

ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）の構成を示す図である。Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その７）～Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）は、設定が「設定６」である場合に参照される。

【０４３３】

上述した図９８～図１０９の各種Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルに示すように、Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを用いてＡＲＴ抽籤を行う場合、抽籤フラグＡ－３が「６（弱氷）」や「７（強氷）」であれば、抽籤結果の値として「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される可能性がある。例えば、図９８に示すＢ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照する場合には、抽籤フラグＡ－３が「７（強氷）」であれば、１／２の確率で、抽籤結果の値として「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。

【０４３４】

なお、上述のように、「弱氷」（小役・リプレイデータポインタ「１０」）や「強氷」（小役・リプレイデータポインタ「１１」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第１特別役」の一具体例を示すものである。また、「弱チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１２」）や「強チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１３」，「１４」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第２特別役」の一具体例を示すものである。したがって、第２アシスト状態である「Ｂ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第１特別役」が決定された場合には、「第２特別役」が決定された場合よりも、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第３アシスト状態である「Ｇ＿ＡＲＴ」に当籤する確率が高い。

【０４３５】

また、本実施形態では、第２アシスト状態である「Ｂ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第２特別役」が決定された場合には、「第１特別役」が決定された場合よりも、上乗せゲーム数抽籤において上乗せゲーム数が決定される確率が高い。すなわち、「Ｂ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第２特別役」が決定された場合には、「第１特別役」が決定された場合よりも、ＡＲＴゲーム数の加算が期待される。

【０４３６】

［Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１１０～図１２１を参照して、各種Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、「Ｄ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤を行う際に参照される。各Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「８」及び「１３」～「１６」）と、抽籤フラグＡ－３の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０４３７】

Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴモード毎に設けられる。それゆえ、同じ「Ｄ＿ＡＲＴ」中であっても「ＡＲＴモード」が異なることにより、例えば、「Ｇ＿ＡＲＴ」に当籤する確率を異ならせることができる。

【０４３８】

Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照するＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０４３９】

図１１０は、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード１」～「ＡＲＴモード０」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第３抽籤テーブル種別の値として「６」が割り当てられている。

【０４４０】

図１１１は、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード２」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）には、第３抽籤テーブル種別の値として「７」が割り当てられている。

【０４４１】

図１１２は、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）には、第３抽籤テーブル種別の値として「８」が割り当てられている。

【０４４２】

図１１３は、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード０」～「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、ＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」である場合に参照される。また、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）には、第３抽籤テーブル種別の値として「９」が割り当てられている。

【０４４３】

本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」のＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」になると、「ＡＲＴモード」が異なっていても、共通のＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照する。そして、本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」のＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」である場合、ＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合よりも、「ＡＲＴ」に当籤する確率を低くなるように抽籤値が設定されている。それゆえ、「Ｄ＿ＡＲＴ」中の連続演出の途中で「ＡＲＴ」の当籤を報知する機会が少なくなり、違和感のある連続演出が実行されないようにすることができる。

【０４４４】

図１１４は、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード０」～「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ，ＲＢ成立）」であり、且つ、現在のゲームが「ＡＲＴ開始Ｇ数を決定したゲーム」である又はＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇより多い」場合に参照される。また、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）には、第３抽籤テーブル種別の値として「１０」が割り当てられている。

【０４４５】

図１１５は、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）は、設定が「設定１」であり、ＡＲＴモードが「ＡＲＴモード０」～「ＡＲＴモード３」であり、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ，ＲＢ成立）」であり、且つ、ＡＲＴゲーム数が「ラスト（残り）５Ｇ以下」である場合に参照される。また、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）には、第３抽籤テーブル種別の値として「１１」が割り当てられている。

【０４４６】

図１１６～図１２１は、それぞれ、Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その７）～Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）の構成を示す図である。Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その７）～Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）は、設定が「設定６」である場合に参照される。

【０４４７】

上述した図１１０～図１２１の各種Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルに示すように、Ｄ

＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを用いてＡＲＴ抽籤を行う場合、抽籤フラグＡ－３が「８（弱チェリー）」や「９（強チェリー）」であれば、抽籤結果の値として「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される可能性がある。例えば、図１１０に示すＤ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照する場合には、抽籤フラグＡ－３が「９（強チェリー）」であれば、１／４の確率で、抽籤結果の値として「７（Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。

【０４４８】

なお、上述のように、「弱チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１２」）や「強チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１３」，「１４」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第２特別役」の一具体例を示すものである。また、「弱氷」（小役・リプレイデータポインタ「１０」）や「強氷」（小役・リプレイデータポインタ「１１」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第１特別役」の一具体例を示すものである。したがって、第１アシスト状態である「Ｄ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第２特別役」が決定された場合には、「第１特別役」が決定された場合よりも、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第３アシスト状態である「Ｇ＿ＡＲＴ」に当籤する確率が高い。

【０４４９】

また、本実施形態では、第１アシスト状態である「Ｄ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第１特別役」が決定された場合には、「第２特別役」が決定された場合よりも、継続ストック抽籤において継続ストックが当籤する確率が高い。すなわち、「Ｄ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第１特別役」が決定された場合には、「第２特別役」が決定された場合よりも、「Ｄ＿ＡＲＴ」の次のセットの実行が期待される。

【０４５０】

［Ｂ＿ＡＲＴ中、Ｄ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブル］

次に、図１２２を参照して、Ｂ＿ＡＲＴ中、Ｄ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルについて説明する。Ｂ＿ＡＲＴ中、Ｄ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、「Ｂ＿ＡＲＴ」中又は「Ｄ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤において、各種「ＡＲＴ」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

【０４５１】

Ｂ＿ＡＲＴ中、Ｄ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、第３抽籤テーブル種別の値（「０」～「１１」）と、抽籤フラグＡ－３の値とに応じて設定されたテーブル番号を規定する。本実施形態では、図１２２に示すように、Ｂ＿ＡＲＴ中、Ｄ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルを参照した場合には、テーブル番号として、必ず「１」が決定される。

【０４５２】

［Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１２３～図１２８を参照して、各種Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、「Ｇ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤を行う際に参照される。各Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「６」、「８」及び「１６」）と、抽籤フラグＡ－３の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０４５３】

Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照するＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０４５４】

図１２３は、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、合体モードが「合体モード０」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第４抽籤テーブル種別の値として「０」が割り当てられている。

なお、第４抽籤テーブル種別は、後述のＧ＿ＡＲＴ中、Ｒ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブル（後述の図１３１参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４５５】

本実施形態では、サブ遊技状態が「Ｇ＿ＡＲＴ」又は「Ｒ＿ＡＲＴ」である場合において、３つの「合体モード」（「合体モード０」、「合体モード１」及び「合体モード２」）を設ける。それゆえ、同じ「Ｇ＿ＡＲＴ」中であっても「合体モード」が異なることにより、例えば、「Ｂ＿ＡＲＴ」や「Ｄ＿ＡＲＴ」に当籤する確率を異ならせることができる。

【０４５６】

図１２４は、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、合体モードが「合体モード１」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）には、第４抽籤テーブル種別の値として「１」が割り当てられている。

【０４５７】

図１２５は、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）は、合体モードが「合体モード２」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その３）には、第４抽籤テーブル種別の値として「２」が割り当てられている。

【０４５８】

図１２６は、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）は、合体モードが「合体モード０」であり、且つ、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ、ＲＢ成立）」である場合に参照される。また、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その４）には、第４抽籤テーブル種別の値として「３」が割り当てられている。

【０４５９】

図１２７は、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）は、合体モードが「合体モード１」であり、且つ、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ、ＲＢ成立）」である場合に参照される。また、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）には、第４抽籤テーブル種別の値として「４」が割り当てられている。

【０４６０】

図１２８は、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）は、合体モードが「合体モード２」であり、且つ、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ、ＲＢ成立）」である場合に参照される。また、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）には、第４抽籤テーブル種別の値として「５」が割り当てられている。

【０４６１】

上述した図１２３～図１２８の各種Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルに示すように、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、抽籤フラグＡ－３が「６（弱氷）」や「７（強氷）」であれば、抽籤結果の値として「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される可能性がある。例えば、図１２３に示すＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照する場合には、抽籤フラグＡ－３が「７（強氷）」であれば、３２２５６／３２７６８の確率で、抽籤結果の値として「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。

【０４６２】

なお、上述のように、「弱氷」（小役・リプレイデータポインタ「１０」）や「強氷」（小役・リプレイデータポインタ「１１」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第１特別役」の一具体例を示すものである。また、「弱チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１２」）や「強チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１３」，「１４」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第２特別役」の一具体例を示すものである。したが

って、第３アシスト状態である「Ｇ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第１特別役」が決定された場合には、「第２特別役」が決定された場合よりも、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第１アシスト状態である「Ｄ＿ＡＲＴ」に当籤する確率が高い。

【０４６３】

また、Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを用いてＡＲＴ抽籤を行う場合、抽籤フラグＡ－３が「８（弱チェリー）」や「９（強チェリー）」であれば、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される可能性がある。例えば、図１２３に示すＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照する場合には、抽籤フラグＡ－３が「９（強チェリー）」であれば、３２５１２／３２７６８の確率で、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される。

【０４６４】

したがって、第３アシスト状態である「Ｇ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第２特別役」が決定された場合には、「第１特別役」が決定された場合よりも、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第２アシスト状態である「Ｂ＿ＡＲＴ」に当籤する確率が高い。

【０４６５】

［Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１２９及び図１３０を参照して、各種Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、「Ｒ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤を行う際に参照される。各Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「６」、「８」及び「１６」）と、抽籤フラグＡ－３の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０４６６】

Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照するＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０４６７】

図１２９は、Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第４抽籤テーブル種別の値として「６」が割り当てられている。

【０４６８】

図１３０は、Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、遊技状態が「フラグ成立（ＢＢ、ＲＢ成立）」である場合に参照される。また、Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）には、第４抽籤テーブル種別の値として「７」が割り当てられている。

【０４６９】

上述した図１２９及び図１３０の各種Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルに示すように、Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、抽籤フラグＡ－３が「６（弱氷）」や「７（強氷）」であれば、抽籤結果の値として「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される可能性がある。例えば、図１２９に示すＧ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照する場合には、抽籤フラグＡ－３が「７（強氷）」であれば、抽籤結果の値として「２（Ｄ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。

【０４７０】

なお、上述のように、「弱氷」（小役・リプレイデータポインタ「１０」）や「強氷」（小役・リプレイデータポインタ「１１」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第１特別役」の一具体例を示すものである。また、「弱チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１２」）や「強チェリー」（小役・リプレイデータポインタ「１３」，「１４」）に係る内部当籤役は、本発明に係る「第２特別役」の一具体例を示すものである。したが

って、「Ｒ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第１特別役」が決定された場合には、「第２特別役」が決定された場合よりも、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第１アシスト状態である「Ｄ＿ＡＲＴ」に当籤する確率が高い。

【０４７１】

また、Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照してＡＲＴ抽籤を行う場合、抽籤フラグＡ－３が「８（弱チェリー）」や「９（強チェリー）」であれば、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」が決定される可能性がある。例えば、図１２９に示すＲ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）を参照する場合には、抽籤フラグＡ－３が「９（強チェリー）」であれば、抽籤結果の値として「１（Ｂ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。

【０４７２】

したがって、「Ｒ＿ＡＲＴ」中に内部当籤役として「第２特別役」が決定された場合には、「第１特別役」が決定された場合よりも、そのゲームのＡＲＴ抽籤において、第２アシスト状態である「Ｂ＿ＡＲＴ」に当籤する確率が高い。

【０４７３】

［Ｇ＿ＡＲＴ中、Ｒ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブル］

次に、図１３１を参照して、Ｇ＿ＡＲＴ中、Ｒ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルについて説明する。Ｇ＿ＡＲＴ中、Ｒ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、「Ｇ＿ＡＲＴ」中又は「Ｒ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤において、各種「ＡＲＴ」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

【０４７４】

Ｇ＿ＡＲＴ中、Ｒ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、第４抽籤テーブル種別の値（「０」～「７」）と、抽籤フラグＡ－３の値とに応じて設定されたテーブル番号を規定する。本実施形態では、図１３１に示すように、Ｇ＿ＡＲＴ中、Ｒ＿ＡＲＴ中ストック時のテーブル番号決定テーブルを参照した場合には、テーブル番号として、必ず「１」が決定される。

【０４７５】

［ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル］

次に、図１３２～図１３５を参照して、各種ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルについて説明する。各種ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルは、各種ＡＲＴ中のＡＲＴ抽籤において、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤し、その情報を格納するストック領域を決定する際に参照される。

【０４７６】

各ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルは、ＡＲＴストック領域の種別に対応する抽籤結果の値（「０」又は「１」）と、抽籤フラグＡ－３の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０４７７】

ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブルを用いたストック領域の振り分け抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。なお、上述したストック領域の振り分け抽籤は、後述のＡＲＴ抽籤処理（後述の図２４９参照）において行われる。

【０４７８】

図１３２は、ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その１）は、「Ｇ＿ＡＲＴ中の合体モード２以外のすべてのＡＲＴ中」及び「準備中すべて」の遊技状態において「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合に参照される。

【０４７９】

本実施形態では、図１３２に示すように、上述のＡＲＴ中のＡＲＴ抽籤により、「Ｂ＿

ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合には、抽籤フラグＡ－３が「６（弱氷）」であれば、抽籤結果の値として「１（ＡＲＴストック領域Ｂ）」が約１／５の確率で決定される。

【０４８０】

図１３３は、ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その２）は、「Ｇ＿ＡＲＴ中の合体モード２以外のすべてのＡＲＴ中」及び「準備中すべて」の遊技状態において「Ｄ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合に参照される。

【０４８１】

本実施形態では、図１３３に示すように、上述のＡＲＴ中のＡＲＴ抽籤により、「Ｄ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合には、抽籤フラグＡ－３が「６（弱氷）」であれば、抽籤結果の値として「１（ＡＲＴストック領域Ｂ）」が約１／５の確率で決定される。

【０４８２】

図１３４は、ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その３）は、「Ｇ＿ＡＲＴ中の合体モード２のＡＲＴ中（準備中は含まない）」の遊技状態において「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合に参照される。

【０４８３】

本実施形態では、図１３４に示すように、上述のＡＲＴ中のＡＲＴ抽籤により、「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤した場合に、抽籤フラグＡ－３が「６（弱氷）」であれば、抽籤結果の値として「０（ＡＲＴストック領域Ａ）」が必ず決定される。

【０４８４】

図１３５は、ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（その４）は、「Ｇ＿ＡＲＴ中の合体モード２のＡＲＴ中（準備中は含まない）」の遊技状態において「Ｄ＿ＡＲＴ」のＡＲＴが当籤した場合に参照される。

【０４８５】

本実施形態では、図１３５に示すように、上述のＡＲＴ中のＡＲＴ抽籤により、「Ｄ＿ＡＲＴ」が当籤した場合に、抽籤フラグＡ－３が「６（弱氷）」であれば、抽籤結果の値として「０（ＡＲＴストック領域Ａ）」が必ず決定される。

【０４８６】

なお、本実施形態では、「ＡＲＴストック領域Ａ」に格納された「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報を原則的に報知する。しかし、「ＡＲＴストック領域Ａ」に格納された「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報が表示（報知）されない場合もある。これは、ゲーム毎に行われる後述の演出抽籤処理に基づいて、「ＡＲＴストック領域Ａ」に格納された当籤情報の表示（報知）を行うか否かが決定されるためである。なお、「ＡＲＴストック領域Ｂ」に格納された「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報は、必ず表示（報知）されない。

【０４８７】

［ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１３６及び図１３７を参照して、各種ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ボーナス中のＡＲＴ抽籤を行う際に参照される。各ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「１４」）と、抽籤フラグＢ－１の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０４８８】

ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照するＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当

籤したことになる。

【０４８９】

図１３６は、ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、「ベースＡＲＴが未セット」である場合に参照される。また、ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第５抽籤テーブル種別の値として「０」が割り当てられている。なお、第５抽籤テーブル種別は、後述のボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブル（後述の図１３８参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４９０】

図１３７は、ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、「ベースＡＲＴがセット」である場合に参照される。また、ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）には、第５抽籤テーブル種別の値として「１」が割り当てられている。

【０４９１】

ここで、「ベースＡＲＴが未セット」とは、ボーナスが作動される前のサブ遊技状態が「ＡＲＴ」では無かったことを意味する。すなわち、「ベースＡＲＴが未セット」である場合には、ボーナスの作動が終了すると、サブ遊技状態が「一般状態」又は「チャンスゾーン」に移行する。

【０４９２】

一方、「ベースＡＲＴがセット」とは、ボーナスが作動される前のサブ遊技状態が何れかの「ＡＲＴ」であったことを意味する。すなわち、「ベースＡＲＴがセット」である場合には、ボーナスの作動が終了すると、サブ遊技状態が「ＡＲＴ」に復帰する。なお、ボーナスの作動中は、サブ遊技状態が「ボーナス」に移行する。

【０４９３】

具体的には、後述するサブ格納領域（後述の図２１８参照）の「ＡＲＴ識別データ格納領域」に「０」が格納されていれば（「１」又は「２」が格納されていなければ）、「ベースＡＲＴが未セット」であると判別される。また、「ＡＲＴ識別データ格納領域」に「１」又は「２」が格納されていれば、「ベースＡＲＴがセット」されていると判別される。そして、「ＡＲＴ識別データ格納領域」に「１」が格納されている場合は、「ベースＡＲＴ」が「Ｄ＿ＡＲＴ」であり、「ＡＲＴ識別データ格納領域」に「２」が格納されている場合は、「ベースＡＲＴ」が「Ｂ＿ＡＲＴ」である。

【０４９４】

［ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブル］

次に、図１３８を参照して、ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブルについて説明する。ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、ボーナスが作動中のＡＲＴ抽籤において、各種「ＡＲＴ」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

【０４９５】

ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、第５抽籤テーブル種別の値（「０」又は「１」）と、抽籤フラグＢ－１の値とに応じて設定されたテーブル番号を規定する。本実施形態では、図１３８に示すように、ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブルを参照した場合には、抽籤フラグＢ－１の値が「２（ＢＢ＿ＪＡＣ）」であれば、第５抽籤テーブル種別の値に関係なく、テーブル番号として、「３」が決定される。

【０４９６】

［特殊ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１３９及び図１４０を参照して、各種特殊ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。各特殊ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「１４」）と、「ベースＡＲＴ」の有無（セット・未セット）に応じて設定された抽籤値

との対応関係を示す。

【０４９７】

特殊ＡＲＴ抽籤テーブルを参照するＡＲＴ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０４９８】

図１３９は、特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）は、遊技状態が「ボーナス完走時（ビリーボーナス中）」である場合に参照される。また、特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第６抽籤テーブル種別の値として「０」が割り当てられている。なお、後述の特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブル（後述の図１４１参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４９９】

ここで、「ボーナス完走時」とは、ビリーボーナスの作動（ＢＢ３遊技状態）中に、メダルの払出しが「１」枚である内部当籤役に対応する図柄の組合せを１５回表示させて、ビリーボーナスが終了したときのことである。それゆえ、メダルの払出しが「１５」枚である内部当籤役に対応する図柄の組合せを表示させて、ビリーボーナスが終了したときは、「ボーナス完走時」に対応しない。

【０５００】

本実施形態では、図１３９に示すように、遊技状態が「ボーナス完走時」である場合には、抽籤結果の値として「５（Ｄ＿ＡＲＴ＆Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。すなわち、「ボーナス完走時」には、必ず「ＡＲＴ」に当籤する。

【０５０１】

図１４０は、特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）は、遊技状態が「天井時」である場合に参照される。また、特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その１）には、第６抽籤テーブル種別の値として「１」が割り当てられている。ここで、「天井時」とは、ボーナスの終了後に所定数のゲームを消化したときのことである。

【０５０２】

本実施形態では、図１４０に示すように、遊技状態が「天井時」である場合には、抽籤結果の値として「６（Ｂ＿ＡＲＴ＆Ｄ＿ＡＲＴ＆Ｇ＿ＡＲＴ当籤）」が必ず決定される。すなわち、「天井時」には、必ず「ＡＲＴ」に当籤する。

【０５０３】

［特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブル］

次に、図１４１を参照して、特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブルについて説明する。特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブルは、「ボーナス完走時」及び「天井時」のＡＲＴ抽籤において、各種「ＡＲＴ」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

【０５０４】

特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブルは、第６抽籤テーブル種別の値（「０」又は「１」）と、「ベースＡＲＴ」の有無（セット・未セット）とに応じて設定されたテーブル番号を規定する。本実施形態では、図１４１に示すように、特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブルを参照した場合、「ベースＡＲＴが未セット」であり、且つ、第６抽籤テーブル種別の値が「０（ボーナス完走時）」であれば、テーブル番号として、「５」が決定される。

【０５０５】

［ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル］

次に、図１４２及び図１４３を参照して、各種ＡＲＴストック非消費抽籤テーブルについて説明する。各ＡＲＴストック非消費抽籤テーブルは、「消費」及び「非消費」に対応

する抽籤結果の値（「０」又は「１」）と、テーブル番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０５０６】

本実施形態では、「ＡＲＴストック領域Ａ」又は「ＡＲＴストック領域Ｂ」に格納されている「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」を開始する毎に、ＡＲＴストック非消費抽籤を行う。このＡＲＴストック非消費抽籤では、開始する「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報を「ＡＲＴストック領域Ａ」又は「ＡＲＴストック領域Ｂ」から削除（消費）するか否（非消費）かを、ＡＲＴストック非消費抽籤テーブルを参照して抽籤する。

【０５０７】

すなわち、本実施形態では、ＡＲＴストック非消費抽籤において「非消費」に当籤した場合には、「ＡＲＴストック領域Ａ」又は「ＡＲＴストック領域Ｂ」に格納されている「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報を削除しない。その結果、１つの「ＡＲＴ」の当籤情報を用いて２回の「ＡＲＴ」が開始される。

【０５０８】

上述したように、本実施形態では、「ＡＲＴストック領域Ａ」又は「ＡＲＴストック領域Ｂ」に格納されている「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」を開始する毎に、ＡＲＴストック非消費抽籤を行う。したがって、ＡＲＴストック非消費抽籤において「非消費」に当籤し続けた場合には、同じ「ＡＲＴ」の当籤情報を用いて複数回の「ＡＲＴ」が開始される。

【０５０９】

ＡＲＴストック非消費抽籤テーブルを参照するＡＲＴストック非消費抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５１０】

図１４２は、ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その１）は、設定が「設定１」である場合に参照される。

【０５１１】

本実施形態において、例えば、ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その１）を参照した場合には、開始対象である「ＡＲＴ」の当籤情報の中のテーブル番号が「０」であれば、２５６／３２７６８の確率で抽籤結果の値として「１（非消費）」が決定される。

【０５１２】

図１４３は、ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その２）は、設定が「設定６」である場合に参照される。

【０５１３】

本実施形態において、例えば、ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（その２）を参照した場合には、開始対象である「ＡＲＴ」の当籤情報のなかのテーブル番号が「０」であれば、３８４／３２７６８の確率で抽籤結果の値として「１（非消費）」が決定される。

【０５１４】

［ＡＲＴ抽籤結果のストック内容判定テーブル］

次に、図１４４を参照して、ＡＲＴ抽籤結果のストック内容判定テーブルについて説明する。ＡＲＴ抽籤結果のストック内容判定テーブルは、ＡＲＴの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「１６」）と、各種「ＡＲＴ」及び「ＶＲ」のストック内容との対応関係を示す。

【０５１５】

本実施形態では、図１４４に示すように、いずれかのＡＲＴ抽籤により、抽籤結果の値

として「６」が決定された場合は、「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報、「Ｄ＿ＡＲＴ」の当籤情報、及び、「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報が、後述するサブ格納領域（後述の図２１８参照）に格納される。

【０５１６】

［ＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブル］

次に、図１４５を参照して、ＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルについて説明する。ＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルは、ＶＲロック時にビリータッチ正解・不正解の抽籤を行う際に参照される。

【０５１７】

本実施形態では、各種「ＡＲＴ」中に、ＶＲロック（遊技ロック９）が決定されると、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」が当籤する（図９４～図９６参照）。そして、「ＶＲ」が当籤すると、ビリータッチ正解・不正解の抽籤を行い、左キャラクタ（ビリー）装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対する遊技者のタッチ操作の正解・不正解を決定する。

【０５１８】

その後、ＶＲロック（遊技ロック９）を実行し、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれかを選択してタッチするように、その旨の情報を遊技者に報知する。すなわち、ＶＲロック時には、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」中と同様に、二者択一演出が行われる。そして、遊技者がタッチしたキャラクタ装飾部が正解であった場合には、「ＶＲ」が開始される。

【０５１９】

ＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルは、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対するタッチの正解・不正解の判定内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「６」）と、サブ遊技状態の種別に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０５２０】

ＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルを参照するビリータッチ正解・不正解の抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５２１】

ＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルにおいて、抽籤結果の値「０」に対応する内容は、右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチがある場合、又は、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチが無い場合を正解にする。また、抽籤結果の値「１」に対応する内容は、右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチがある場合を正解とし、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチが無い場合を不正解にする。

【０５２２】

抽籤結果の値「２」に対応する内容は、左キャラクタ装飾部２２Ｌに対してタッチがある場合、又は、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチが無い場合を正解にする。また、抽籤結果の値「３」に対応する内容は、左キャラクタ装飾部２２Ｌに対してタッチがある場合を正解とし、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチが無い場合を不正解にする。

【０５２３】

さらに、抽籤結果の値「４」に対応する内容は、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれにタッチが行われても正解（両方正解）であり、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対するタッチが無くても正解にする。また、抽籤結果の値「５」に対応する内容は、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ

装飾部２２Ｒのいずれかにタッチが行われても不正解（両方不正解）であり、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対するタッチが無くても不正解にする。

【０５２４】

なお、本実施形態では、図１４５に示すように、抽籤結果の値「５」に対して設定された抽籤値は、サブ遊技状態の種別に関係なく「０」であり、抽籤結果の値として「５」が決定されない。すなわち、本実施形態では、ＶＲロック（遊技ロック９）が実行される場合には、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒの少なくとも一方へのタッチが正解となる。

【０５２５】

また、本実施形態では、図１４５に示すように、ビリータッチ正解・不正解の抽籤を行う際のサブ遊技状態が、「一般中（ＡＲＴ終了時のＲＴ２）」、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」である場合には、抽籤結果の値として「０」～「３」のいずれかが当籤する。そして、抽籤結果の値「０」～「３」のそれぞれの当籤確率は、８１９２／３２７６８（１／４）である。

【０５２６】

したがって、「一般中（ＡＲＴ終了時のＲＴ２）」、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」において、ＶＲロック（遊技ロック９）が実行された場合には、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれか一方をタッチすれば、１／２の確率で正解となる。また、この場合には、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれもタッチしなくても（演出に参加しなくても）、１／２の確率で正解となる。

【０５２７】

一方、ビリータッチ正解・不正解の抽籤を行う際のサブ遊技状態が、「Ｇ＿ＡＲＴ」、「Ｒ＿ＡＲＴ」又は「ＶＲ中」である場合には、抽籤結果の値として「４」が必ず当籤する。すなわち、「Ｇ＿ＡＲＴ」、「Ｒ＿ＡＲＴ」又は「ＶＲ中」において、ＶＲロック（遊技ロック９）が実行された場合には、必ず「ＶＲ（バイキングラッシュ）」が開始される。

【０５２８】

［ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル］

次に、図１４６～図１４９を参照して、各種ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブルについて説明する。各ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブルは、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」中にビリータッチ正解・不正解の抽籤を行う際に参照される。ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブルは、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対するタッチの正解・不正解の判定内容に対応する抽籤結果の値（「０」～「６」）と、「抽籤フラグＡ－３」の値又は成立したボーナスの種類に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０５２９】

ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブルを参照するビリータッチ正解・不正解の抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５３０】

図１４６は、ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その１）は、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。

【０５３１】

ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その１）を参照する際には、図１４６に示すように、抽籤フラグＡ－３の値が「１」～「５」である場合、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれか一方をタッチすれば、１／２の確率で正解となる。また、この場合には、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれを

タッチしなくても（演出に参加しなくても）、１／２の確率で正解となる。

【０５３２】

図１４７は、ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その２）は、遊技状態が「バイキングラッシュエクストラ中」であり且つ「非フラグ間」である場合に参照される。

【０５３３】

ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その２）を参照する際には、図１４７に示すように、抽籤フラグＡ－３の値が「１」～「５」である場合、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれか一方をタッチしても、いずれにタッチしなくても１／２の確率で正解となる。

【０５３４】

図１４８は、ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その３）は、遊技状態が「ボーナス成立時」である場合に参照される。また、図１４９は、ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（その４）は、遊技状態が「バイキングラッシュエクストラ中」であり且つ「ボーナス成立時」である場合に参照される。

【０５３５】

「ＶＲ」中にボーナスが成立した場合には、図１４８及び図１４９に示すように、ビリータッチ抽籤における抽籤結果の値として「４」が必ず当籤する。すなわち、この場合には、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒのいずれか一方をタッチしても、いずれにタッチしなくても必ず正解となる。

【０５３６】

［ＶＲ中革命抽籤テーブル］

次に、図１５０～図１６４を参照して、各種ＶＲ中革命抽籤テーブルについて説明する。各ＶＲ中革命抽籤テーブルは、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」中の革命抽籤を行う際に参照される。なお、革命抽籤は、「ＶＲ」中のタッチチャレンジ（タッチ演出）毎に行われる。

【０５３７】

各ＶＲ中革命抽籤テーブルは、「革命発動」の有無に対応する抽籤結果の値（「０」又は「１」）と、「抽籤フラグＡ－３」の値又は成立したボーナスの種類に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。革命抽籤において、「革命発動」が当籤すると、それまでのタッチチャレンジ（タッチ演出）の結果が全て正解に書き換えられる。

【０５３８】

ＶＲ中革命抽籤テーブルを参照する革命抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５３９】

図１５０は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１）は、設定が「設定１」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が１回目である場合に参照される。図１５１は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その２）は、設定が「設定１」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が２回目である場合に参照される。

【０５４０】

「革命発動」に当籤すると、それまでのタッチチャレンジの結果が全て正解になるため、遊技者にとっては、できるだけ「タッチチャレンジ回数」が多いときに「革命発動」に当籤したい。そのため、本実施形態では、図１５０及び図１５１に示すように、「タッチチャレンジ回数１回目」及び「タッチチャレンジ回数２回目」の後に行われる革命抽籤で

は、「革命発動」が当籤しない。

【０５４１】

図１５２は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その３）は、設定が「設定１」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が３回目である場合に参照される。図１５３は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その４）は、設定が「設定１」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が４回目である場合に参照される。図１５４は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その５）は、設定が「設定１」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が５回目である場合に参照される。

【０５４２】

図１５５～図１５９は、それぞれ、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その６）～ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１０）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その６）～ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１０）は、設定が「設定６」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、タッチチャレンジ回数がそれぞれ１回目～５回目である場合に参照される。

【０５４３】

図１６０は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１１）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１１）は、設定が「全設定」であり、遊技状態が「ボーナス成立時」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が１回目である場合に参照される。図１６１は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１２）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１２）は、設定が「全設定」であり、遊技状態が「ボーナス成立時」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が２回目である場合に参照される。

【０５４４】

図１６２は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１３）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１３）は、設定が「全設定」であり、遊技状態が「ボーナス成立時」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が３回目である場合に参照される。図１６３は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１４）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１４）は、設定が「全設定」であり、遊技状態が「ボーナス成立時」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が４回目である場合に参照される。図１６４は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１５）の構成を示す図である。ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１５）は、設定が「全設定」であり、遊技状態が「ボーナス成立時」であり、且つ、タッチチャレンジ回数が５回目である場合に参照される。

【０５４５】

［ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル］

次に、図１６５～図１６７を参照して、各種ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。

【０５４６】

各ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、非ＡＲＴ中又は非ボーナス中に「ＡＲＴ前兆ゲーム数」を決定する際に参照される。各ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、前兆ゲーム数と、ストックＡＲＴ種別の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。ここで、「ストックＡＲＴ種別」とは、サブ格納領域に格納されている「ＡＲＴ」の当籤情報のうち、次に開始する「ＡＲＴ」の種別のことである。

【０５４７】

本実施形態では、「ＡＲＴの初当り」により「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が決定されることが多い。この場合には、「ストックＡＲＴ種別」における「Ｄ＿ＡＲＴ」の欄や「Ｂ＿ＡＲＴ」の欄に規定された抽籤値が参照される。

【０５４８】

なお、「ストックＡＲＴ種別」における「Ｇ＿ＡＲＴ＆Ｒ＿ＡＲＴ」の欄に規定された

抽籤値は、「ＡＲＴの初当り」により「Ｄ＿ＡＲＴ」又は／及び「Ｂ＿ＡＲＴ」と、「Ｇ＿ＡＲＴ」又は／及び「Ｒ＿ＡＲＴ」とが同時に当籤した場合に参照される。このとき、ＡＲＴ前兆ゲーム数の単位遊技が消化された後、ＡＲＴ開始時（開始ゲーム又は開始後１ゲーム目）に「Ｇ＿ＡＲＴ」又は「Ｒ＿ＡＲＴ」の遊技が開始される。

【０５４９】

ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照するＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５５０】

図１６５は、ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その１）は、サブ遊技状態が「一般状態」である場合に参照される。

【０５５１】

図１６６は、ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その２）は、サブ遊技状態が「ＣＺ（チャンスゾーン）」である場合に参照される。

【０５５２】

また、図１６７は、ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル（その３）は、サブ遊技状態が「一般状態」又は「ＣＺ（チャンスゾーン）」であり、且つ、遊技状態が「ボーナス終了時」である場合に参照される。

【０５５３】

［ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル］

次に、図１６８～図１７０を参照して、各種ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。各ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブルは、ＡＲＴ中に「合体前兆ゲーム数」又は「ＶＲ前兆ゲーム数」を決定する際に参照される。各ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブルは、「前兆ゲーム数」と、各種サブ遊技状態への移行時に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０５５４】

ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照する前兆ゲーム数抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５５５】

図１６８は、ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その１）は、遊技状態が、「ＡＲＴ開始Ｇ数決定時」、「ＡＲＴ残りゲーム数１１Ｇ以上（レバー操作前）」又は「Ｇ＿ＡＲＴ、Ｒ＿ＡＲＴ中」である場合に参照される。

【０５５６】

図１６９は、ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その２）は、遊技状態が、「ＡＲＴ残りゲーム数７Ｇ以上１０Ｇ以下（レバー操作前）」であり、且つ、「Ｇ＿ＡＲＴ、Ｒ＿ＡＲＴ中以外」である場合に参照される。

【０５５７】

また、図１７０は、ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その３）の構成を示す図であ

る。ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その３）は、遊技状態が、「ＡＲＴ残りゲーム数６Ｇ以下（レバー操作前）」であり、且つ、「Ｇ＿ＡＲＴ、Ｒ＿ＡＲＴ中以外」である場合に参照される。

【０５５８】

［発展演出１用タイトル抽籤テーブル］

次に、図１７１を参照して、発展演出１用タイトル抽籤テーブルについて説明する。発展演出１用タイトル抽籤テーブルは、「発展演出１」のタイトルを決定する際に参照される。

【０５５９】

本実施形態の「発展演出１」では、「発展演出１」のタイトルを液晶表示装置１１に表示するゲーム（以下、「タイトル表示ゲーム」という）と、その後に少なくとも１回のゲーム、最大で６回のゲームに亘って連続して行う演出のゲームとで構成される。なお、本実施形態では、「タイトル表示ゲーム」の後に継続されるゲーム数を、「継続ゲーム数」という。

【０５６０】

すなわち、「発展演出１」が一番短い場合は、「継続ゲーム数」が「１」である場合であり、この場合には、「タイトル表示ゲーム」の１ゲーム分と「継続ゲーム数」とを合わせた２ゲームに亘って「発展演出１」が実行される。

【０５６１】

発展演出１用タイトル抽籤テーブルは、タイトルの種類に対応する「タイトルＮｏ.」の値（「１」～「６」）と、各種遊技状態に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。なお、発展演出１用タイトル抽籤テーブル中のタイトル欄に記載の（ノーマル）、（豪華）及び（豪華花火柄）は、タイトルである「ボッコ」又は「ゴルム」の表示態様（色や模様）を示す。

【０５６２】

発展演出１用タイトル抽籤テーブルを参照するタイトル抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５６３】

発展演出１用タイトル抽籤テーブル中に記載の例えば遊技状態「ＣＺ前兆＿Ｆ＿４Ｇ」の「Ｆ」は、フェイクの意味である。したがって、例えば、遊技状態が「ＣＺ前兆＿Ｆ＿４Ｇ」である場合は、終了後に「チャンスゾーン（ＣＺ）」が開始されない「ＣＺ前兆ゲーム」であり、且つ、ＣＺ前兆ゲーム数が「４」である場合を表す。また、例えば、遊技状態が「ＣＺ前兆４Ｇ以上」である場合は、終了後に「チャンスゾーン（ＣＺ）」が開始される「ＣＺ前兆ゲーム」であり、且つ、ＣＺ前兆ゲーム数が「４」以上である場合を表す。

【０５６４】

そして、本実施形態では、図１７１に示すように、発展演出１用タイトル抽籤テーブルを参照するタイトル抽籤を行う際の遊技状態が、例えば、「ＣＺ前兆＿Ｆ＿４Ｇ」であれば、「タイトルＮｏ.」として「１（ボッコ（ノーマル））」が２８９６３／３２７６８の確率で決定される。また、例えば、遊技状態が「ＣＺ前兆４Ｇ以上」であれば、「タイトルＮｏ.」として「１（ボッコ（ノーマル））」が２７９３９／３２７６８の確率で決定される。

【０５６５】

［発展演出１用演出番号決定テーブル］

次に、図１７２及び図１７３を参照して、各種発展演出１用演出番号決定テーブルについて説明する。発展演出１用演出番号決定テーブルは、抽籤により決定された「シナリオＮｏ.」に基づいて「発展演出１用演出番号」を決定する際に参照される。発展演出１用

演出番号決定テーブルは、シナリオ内容に対応する「シナリオＮｏ.」の値（「１」～「９３」）と、継続ゲーム数（「１」～「６」）とに応じて、「発展演出１用演出番号」を規定する。

【０５６６】

図１７２は、発展演出１用演出番号決定テーブル（その１）の構成を示す図である。発展演出１用演出番号決定テーブル（その１）は、発展演出１用タイトルが「ボッコ」である場合に参照され、「シナリオＮｏ.」の「１」～「４４」に対応する「発展演出１用演出番号」を規定する。

【０５６７】

図１７３は、発展演出１用演出番号決定テーブル（その２）の構成を示す図である。発展演出１用演出番号決定テーブル（その２）は、発展演出１用タイトルが「ボッコ」である場合に参照され、「シナリオＮｏ.」の「４５」～「９３」に対応する「発展演出１用演出番号」を規定する。

【０５６８】

［発展演出１用演出決定テーブル］

次に、図１７４を参照して、発展演出１用演出決定テーブルについて説明する。発展演出１用演出決定テーブルは、「発展演出１用演出番号」と、「演出名称」及び「演出内容」との対応関係を規定する。すなわち、「発展演出１用演出番号」が決定されると、「演出名称」及び「演出内容」に関するデータが一義的に取得される。

【０５６９】

例えば、「発展演出１用演出番号」として「９」が決定された場合は、「演出名称」として「ボッコ－弱－勝ち」が決定され、「演出内容」として「レバーＯＮ：対峙－ボッコ、１ｏｎ：弱避け－ボッコ、３ｏｎ：とどめボッコ、３ｏｆｆ：勝ち－ボッコ、次ＢＥＴ：ＷＩＮ画面へ」が決定される。

【０５７０】

「レバーＯＮ：対峙－ボッコ」に対応する演出では、スタートレバー１６の操作を契機に、主人公キャラクタである「ドンちゃん」が第１キャラクタである「ボッコ」と対峙する映像が液晶表示装置１１に表示される。「１ｏｎ：弱避け－ボッコ」に対応する演出では、第１停止操作におけるストップボタンに対する押圧を契機に、「ドンちゃん」が「ボッコ」の弱い攻撃を避ける映像が液晶表示装置１１に表示される。

【０５７１】

「３ｏｎ：とどめボッコ」に対応する演出では、第３停止操作におけるストップボタンに対する押圧を契機に、「ドンちゃん」が「ボッコ」にとどめの攻撃を行う映像が液晶表示装置１１に表示される。「３ｏｆｆ：勝ち－ボッコ」に対応する演出では、第３停止操作におけるストップボタンに対する押圧終了を契機に、「ドンちゃん」が「ボッコ」との戦いに勝つ映像が液晶表示装置１１に表示される。そして、「次ＢＥＴ：ＷＩＮ画面へ」に対応する演出では、ＭＡＸベットボタン１４又は１ＢＥＴボタン１５に対する押圧を契機に、液晶表示装置１１に「ドンちゃん」の勝利を報知する映像が表示される。

【０５７２】

［シナリオ書換抽籤テーブル］

次に、図１７５～図１９０を参照して、各種シナリオ書換抽籤テーブルについて説明する。各シナリオ書換抽籤テーブルは、「シナリオＮｏ.」の値と、「書換え先」の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を規定する。

【０５７３】

本実施形態では、「発展演出１」において、まず、「タイトル」及び「シナリオＮｏ.」を決定する。そして、「発展演出１」が実行されるゲームを開始するために、スタートレバー１６を操作すると、決定した「シナリオＮｏ.」をサブ遊技状態等に応じて書き換えるシナリオ書換抽籤を行う。

【０５７４】

シナリオ書換抽籤テーブルを参照するシナリオ書換抽籤では、まず、予め定められた数

値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５７５】

図１７５は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ（ゲーム）目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「その他」の場合に参照される。ここで、「その他」の場合とは、後述する各種シナリオ書換抽籤テーブルのいずれもが選択されない場合のことである。

【０５７６】

本実施形態では、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であって、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「その他」の場合には、図１７５に示すように、「シナリオＮｏ.」の値に関係なく「書換え先」の抽籤値が「０」であるので、「シナリオＮｏ.」の書換えは行われない。すなわち、この場合には、スタートレバー１６の操作前に決定された「シナリオＮｏ.」に従った「発展演出１」が実行される。

【０５７７】

図１７６は、シナリオ書換抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その２）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合に参照される。ここで、「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合とは、ＣＺ前兆カウンタの値が「４」の場合である。すなわち、残り４回のゲーム（今回のゲームを含まない）を消化すると、「ＣＺ（チャンスゾーン）」が開始される場合のことである。

【０５７８】

本実施形態では、継続ゲームが「１Ｇ目」であり且つ「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合には、図１７６に示すように、「シナリオＮｏ.」を書き換えることがある。具体的には、「シナリオＮｏ.」が「継続ゲーム数」の値「６」の「ボッコ」が負ける（連打復活－失敗）「シナリオＮｏ.（「７２」～「７５」）」であるときには、これらの「シナリオＮｏ.（「７２」～「７５」）」は、必ず、「継続ゲーム数」の値「５」の「ボッコ」が負ける（連打復活－失敗）「シナリオＮｏ.（「６８」～「７１」）」に書き換えられる。

【０５７９】

それゆえ、継続ゲームが「１Ｇ目」であり且つ「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合に、「シナリオＮｏ.」として「７２」～「７５」が決定されていたときには、「シナリオＮｏ.」がそれぞれ「６８」～「７１」に書き換えられる。この場合、「５Ｇ目」の継続ゲームで「発展演出１」が終了する。また、「５Ｇ目」の継続ゲームで「ＣＺ前兆０Ｇ」になる。すなわち、「発展演出１」の終了と「ＣＺ前兆ゲーム」の終了とを一致させることができる。

【０５８０】

なお、「シナリオＮｏ.（「７２」～「７５」）」を書き換えなかった場合には、ＣＺ前兆ゲームが終了した次のゲームで「発展演出１」が終了する。そのため、「ＣＺ（チャンスゾーン）」が開始することの報知を適切なタイミングで行うことができなくなる。

【０５８１】

図１７７は、シナリオ書換抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その３）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆３Ｇ」の場合に参照される。図１７８は、シナリオ書換抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その４）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆２Ｇ」の場合に参照される。

【０５８２】

図１７９は、シナリオ書換抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その５）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊

技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆１Ｇ」の場合に参照される。図１８０は、シナリオ書換抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その６）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆０Ｇ」の場合に参照される。

【０５８３】

図１８１は、シナリオ書換抽籤テーブル（その７）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その７）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆６Ｇ」の場合に参照される。ここで、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆６Ｇ」の場合とは、ＡＲＴ前兆カウンタの値が「６」の場合のことである。すなわち、残り６回のゲーム（今回のゲームを含まない）を消化すると、各種の「ＡＲＴ」が開始される場合のことである。

【０５８４】

本実施形態では、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆６Ｇ」の場合には、図１８１に示すように、「シナリオＮｏ.」の値に関係なく「書換え先」の抽籤値が「０」であるので、「シナリオＮｏ.」の書換えは行われない。すなわち、この場合には、スタートレバー１６の操作前に決定された「シナリオＮｏ.」に従った「発展演出１」が実行される。

【０５８５】

図１８２は、シナリオ書換抽籤テーブル（その８）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その８）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆５Ｇ」の場合に参照される。

【０５８６】

本実施形態では、継続ゲームが「１Ｇ目」であ、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆５Ｇ」の場合には、図１８２に示すように、「シナリオＮｏ.」を書き換えることがある。例えば、「シナリオＮｏ.」が「継続ゲーム数」の値「１」～「５」の「ボッコ」が負ける「シナリオＮｏ.（「１」～「１８」）」であるときには、これらの「シナリオＮｏ.（「１」～「１８」）」は、必ず、「継続ゲーム数」の値「６」の「ボッコ」が復活する「シナリオＮｏ.（「５１」～「５４」）」に書き換えられる。

【０５８７】

それゆえ、この場合には、「シナリオＮｏ.」として「１」～「１８」が決定されていても、「シナリオＮｏ.」が「５１」～「５４」のいずれかに書き換えられることになり、「６Ｇ目」の継続ゲームで「発展演出１」が終了する。また、「６Ｇ目」の継続ゲームで「ＡＲＴ前兆０Ｇ」になる。すなわち、この場合には、「発展演出１」の終了と「ＡＲＴ前兆ゲーム」の終了とを一致させることができる。

【０５８８】

また、この場合には、最後の継続ゲームで「ボッコの負け（連打復活－失敗）」が表示される「発展演出１」が、最後の継続ゲームで「ボッコの勝ち（ボッコ－復活）」が表示される「発展演出１」に変更される。その結果、「ボッコの勝ち（ボッコ－復活）」が表示される「発展演出１」の終了後の次のゲームから「ＡＲＴ」が開始されることになり、「ＡＲＴ」の開始に違和感が生じさせないようにすることができる。

【０５８９】

図１８３は、シナリオ書換抽籤テーブル（その９）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その９）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆４Ｇ」の場合に参照される。図１８４は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１０）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１０）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆３Ｇ」の場合に参照される。

【０５９０】

図１８５は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１１）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１１）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且

つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆２Ｇ」の場合に参照される。図１８６は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１２）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１２）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆１Ｇ」の場合に参照される。

【０５９１】

図１８７は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１３）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１３）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆０Ｇ」の場合に参照される。

【０５９２】

図１８８は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１４）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１４）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「メインａ（リールアクション、レア役）」の場合に参照される。ここで、「メインａ（リールアクション、レア役）」の場合とは、リールアクション（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いた演出）やレア役（当籤確率の低い小役）が内部当籤役として決定された場合のことである。

【０５９３】

図１８９は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１５）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１５）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、遊技状態が「ＲＢフラグ間」である場合に参照される。図１９０は、シナリオ書換抽籤テーブル（その１６）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その１６）は、「発展演出１」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、遊技状態が「ＢＢフラグ間」である場合に参照される。

【０５９４】

なお、ここでは図示しないが、本実施形態では、「発展演出１」の継続ゲームが「２Ｇ目」、「３Ｇ目」、「４Ｇ目」、「５Ｇ目」及び「６Ｇ目」である場合に参照するシナリオ書換抽籤テーブルも別途設けられている。

【０５９５】

［発展演出２用タイトル抽籤テーブル］

次に、図１９１を参照して、発展演出２用タイトル抽籤テーブルについて説明する。発展演出２用タイトル抽籤テーブルは、「発展演出２」の「タイトル」を決定する際に参照される。

【０５９６】

本実施形態の「発展演出２」は、「発展演出２」の「タイトル」を液晶表示装置１１に表示するゲーム（「タイトル表示ゲーム」）と、その後に少なくとも１回のゲーム、最大で７回のゲームに亘って連続して行う演出のゲームとで構成される。なお、本実施形態では、「タイトル表示ゲーム」の後に継続されるゲーム数を、「継続ゲーム数」という。

【０５９７】

発展演出２用タイトル抽籤テーブルは、タイトルの種類に対応する「タイトルＮｏ.」の値（「１」～「９」）と、各種遊技状態に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。なお、発展演出２用タイトル抽籤テーブル中のタイトル欄に記載の（ノーマル）、（豪華）及び（豪華花火柄）は、タイトルである「ゴルム」、「ボッコ」又は「ノルン」の表示態様（色や模様）を示す。

【０５９８】

発展演出２用タイトル抽籤テーブルを参照するタイトル抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０５９９】

そして、本実施形態では、図１９１に示すように、発展演出２用タイトル抽籤テーブル

を参照してタイトル抽籤を行う際の遊技状態が、例えば、「ＣＺ前兆＿Ｆ＿４Ｇ」であれば、「タイトルＮｏ.」として「１（ゴルム（ノーマル））」が２３２２９／３２７６８の確率で決定される。また、例えば、遊技状態が「ＣＺ前兆４Ｇ以上」であれば、「タイトルＮｏ.」として「１（ゴルム（ノーマル））」が２２２０５／３２７６８の確率で決定される。

【０６００】

［発展演出２用マップ抽籤テーブル］

次に、図１９２及び図１９３を参照して、発展演出２用マップ抽籤テーブルについて説明する。発展演出２用マップ抽籤テーブルは、「発展演出２」に係る「マップＮｏ.」を決定する際に参照される。発展演出２用マップ抽籤テーブルは、「マップ内容」に対応する「マップＮｏ.」の値（「１」～「６０」）と、各種の前兆の状態等に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０６０１】

発展演出２用マップ抽籤テーブルを参照するマップ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【０６０２】

図１９２は、発展演出２用マップ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。また、図１９３は、発展演出２用マップ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。発展演出２用マップ抽籤テーブル（その１）及び発展演出２用マップ抽籤テーブル（その２）は、「発展演出２」の「タイトル」が「ゴルム（ノーマル）」である場合に参照される。

【０６０３】

例えば、発展演出２用マップ抽籤テーブルを参照してマップ抽籤を行う際の状態が、「ＣＺ前兆＿Ｆ＿４Ｇ」である場合には、「マップＮｏ.」として「３（弱３Ｇ（計３Ｇ））」が９９９３／３２７６８の確率で決定される（図１９２参照）。また、例えば、マップ抽籤を行う際の状態が、「ＣＺ前兆４Ｇ以上」である場合には、「マップＮｏ.」として「３（弱３Ｇ（計３Ｇ））」が９７３７／３２７６８の確率で決定される（図１９２参照）。

【０６０４】

［演出抽籤テーブル番号決定テーブル］

次に、図１９４を参照して、演出抽籤テーブル番号決定テーブルについて説明する。演出抽籤テーブル番号決定テーブルは、抽籤により決定された「マップＮｏ.」に基づいて「演出抽籤テーブル番号」を決定する際に参照される。演出抽籤テーブル番号決定テーブルは、マップ内容に対応する「マップＮｏ.」の値（「１」～「６０」）と、継続ゲーム数（「１」～「７」）とに応じて設定された「演出抽籤テーブル番号」を規定する。

【０６０５】

なお、図１９４に示す演出抽籤テーブル番号決定テーブルは、「発展演出２」の「タイトル」が「ゴルム」である場合に参照される。この場合には、図１９４に示すように、例えば、「マップＮｏ.」が「１」であり、且つ、継続ゲーム数が「１」であるときには、「演出抽籤テーブル番号」として「１」が決定される。また、例えば、「マップＮｏ.」が「７」であり、且つ、継続ゲーム数が「３」であるときには、「演出抽籤テーブル番号」として「２」が決定される。

【０６０６】

［演出抽籤テーブル］

次に、図１９５～図２００を参照して、各種演出抽籤テーブルについて説明する。各演出抽籤テーブルは、発展演出２用演出番号を決定する演出抽籤を行う際に参照される。各演出抽籤テーブルは、演出内容に対応する「発展演出２用演出番号」の値と、各種の前兆の状態等に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【０６０７】
演出抽籤テーブルを参照する演出抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。
【０６０８】
図１９５は、テーブル番号１用演出抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。また、図１９６は、テーブル番号１用演出抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。これらのテーブル番号１用演出抽籤テーブルを参照した際に、例えば、各種の前兆の状態等が「ＣＺ前兆４Ｇ」である場合（図１９５参照）には、「発展演出２用演出番号」として「１３（ＶＳゴルム－ゴルム小攻撃－負け）」が４０９６／３２７６８の確率で当籤する。
【０６０９】
図１９７は、テーブル番号２用演出抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。また、図１９８は、テーブル番号２用演出抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。これらのテーブル番号２用演出抽籤テーブルを参照した際に、例えば、各種の前兆の状態等が「ＣＺ前兆４Ｇ」である場合（図１９７参照）には、「発展演出２用演出番号」として「１４８（バイキングバトル＞ＶＳゴルム－ゴルム小攻撃－負け－２Ｇ用）」が４０９６／３２７６８の確率で当籤する。
【０６１０】
図１９９は、テーブル番号２４用演出抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。また、図２００は、テーブル番号２４用演出抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。これらのテーブル番号２４用演出抽籤テーブルを参照した際に、例えば、各種の前兆の状態等が「ＣＺ前兆４Ｇ」である場合（図１９９参照）には、「発展演出２用演出番号」として「５４（バイキングバトル＞連打復活－失敗）」が必ず当籤する。
【０６１１】
［マップ書換抽籤テーブル］
次に、図２０１～図２１６を参照して、各種マップ書換抽籤テーブルについて説明する。各マップ書換抽籤テーブルは、「マップＮｏ.」と、「書換え先」に応じて設定された抽籤値との対応関係を規定する。
【０６１２】
本実施形態では、「発展演出２」において、まず、「タイトル」及び「マップＮｏ.」を決定する。そして、「発展演出２」においてゲームを開始するために、スタートレバー１６を操作したときに、決定した「マップＮｏ.」を各種の前兆の状態等に応じて書き換えるマップ書換抽籤を行う。
【０６１３】
マップ書換抽籤テーブルを参照するマップ書換抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。
【０６１４】
図２０１は、マップ書換抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ（ゲーム）目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「その他」の場合に参照される。ここで、「その他」の場合とは、後述する各種マップ書換抽籤テーブルのいずれもが選択されない場合のことである。
【０６１５】
「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であって、サブ遊技状態が「一般状態」であ

り、且つ、「その他」の場合には、図２０１に示すように、「マップＮｏ.」の値に関係なく「書換え先」の抽籤値が「０」であるので、「マップＮｏ.」の書換えは行われない。すなわち、この場合には、スタートレバー１６の操作前に決定された「マップＮｏ.」に従った「発展演出２」が実行される。

【０６１６】

図２０２は、マップ書換抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その２）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合に参照される。ここで、「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合とは、ＣＺ前兆カウンタの値が「４」である場合のことである。すなわち、残り４回のゲーム（今回のゲームを含まない）を消化すると、「ＣＺ（チャンスゾーン）」が開始される場合のことである。

【０６１７】

本実施形態では、図２０２に示すように、継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合には、「マップＮｏ.」を書き換えることがある。具体的には、「マップＮｏ.」が、「継続ゲーム数」の値「６」又は「７」の「マップＮｏ.（１２、１８、２１、２４、５４、５６、５７、５９、６０）」であるときには、これらの「マップＮｏ.」を、「継続ゲーム数」の値「５」の「マップＮｏ.（１１、１７、２０、２３、５３、５５、５８）」に書き換える。

【０６１８】

それゆえ、継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「ＣＺ前兆４Ｇ」の場合に、「マップＮｏ.」として「１２」、「１８」、「２１」、「２４」、「５４」、「５６」、「５７」、「５９」、「６０」が決定されていたときには、「マップＮｏ.」がそれぞれ、「１１」、「１７」、「２０」、「２３」、「５３」、「５５」、「５５」、「５８」、「５８」に書き換えられる。この場合、「５Ｇ目」の継続ゲームで「発展演出２」が終了する。また、「５Ｇ目」の継続ゲームで「ＣＺ前兆０Ｇ」になる。すなわち、「発展演出２」の終了と「ＣＺ前兆ゲーム」の終了とを一致させることができる。

【０６１９】

なお、「マップＮｏ.」として「１２」、「１８」、「２１」、「２４」、「５４」、「５６」、「５７」、「５９」、「６０」が決定されていた場合に、「マップＮｏ.」を書き換えなければ、ＣＺ前兆ゲームが終了した次のゲームで「発展演出２」が終了する。そのため、「ＣＺ（チャンスゾーン）」が開始することの報知を適切なタイミングで行うことができなくなる。

【０６２０】

図２０３は、マップ書換抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その３）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆３Ｇ」の場合に参照される。図２０４は、マップ書換抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その４）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆２Ｇ」の場合に参照される。

【０６２１】

図２０５は、マップ書換抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その５）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆１Ｇ」の場合に参照される。図２０６は、マップ書換抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その６）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「ＣＺ前兆０Ｇ」の場合に参照される。

【０６２２】

図２０７は、マップ書換抽籤テーブル（その７）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その７）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆６Ｇ」の場合に参照される。ここで、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲ

Ｔ前兆６Ｇ」の場合とは、ＡＲＴ前兆カウンタの値が「６」である場合のことである。すなわち、残り６回のゲーム（今回のゲームを含まない）を消化すると、各種の「ＡＲＴ」が開始される場合のことである。

【０６２３】

本実施形態では、図２０７に示すように、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆６Ｇ」の場合には、「マップＮｏ.」を書き換えることがある。例えば、「マップＮｏ.」が「１」～「２４」、「４９」～「６０」であるときには、これらの「マップＮｏ.」が「４８」に書き換えられる。

【０６２４】

それゆえ、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆６Ｇ」の場合に「マップＮｏ.」として「１」～「２４」、「４９」～「６０」が決定されていたときには、これらの「マップＮｏ.」が「４８」に書き換えられ、継続ゲーム数が「７」になる。これにより、「７Ｇ目」の継続ゲームで「発展演出２」が終了すると共に、状態が「ＡＲＴ前兆０Ｇ」になる。すなわち、「発展演出２」の終了と「ＡＲＴ前兆ゲーム」の終了とを一致させることができる。

【０６２５】

図２０８は、マップ書換抽籤テーブル（その８）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その８）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆５Ｇ」の場合に参照される。図２０９は、マップ書換抽籤テーブル（その９）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その９）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆４Ｇ」の場合に参照される。

【０６２６】

図２１０は、マップ書換抽籤テーブル（その１０）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１０）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆３Ｇ」の場合に参照される。図２１１は、マップ書換抽籤テーブル（その１１）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１１）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆２Ｇ」の場合に参照される。

【０６２７】

図２１２は、マップ書換抽籤テーブル（その１２）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１２）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆１Ｇ」の場合に参照される。図２１３は、マップ書換抽籤テーブル（その１３）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１３）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「Ｄ、Ｂ、Ｇ、Ｒ＿ＡＲＴ前兆０Ｇ」の場合に参照される。

【０６２８】

図２１４は、マップ書換抽籤テーブル（その１４）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１４）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、「メインａ（リールアクション、レア役）」の場合に参照される。ここで、「メインａ（リールアクション、レア役）」の場合とは、リールアクション（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いた演出）やレア役（当籤確率の低い小役）が内部当籤役として決定された場合のことである。

【０６２９】

図２１５は、マップ書換抽籤テーブル（その１５）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１５）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、遊技状態が「ＲＢフラグ間」である場合に参照される。図２１６は、マップ書換抽籤テーブル（その１６）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その１６）は、「発展演出２」の継続ゲームが「１Ｇ目」であり、且つ、遊技状態が「ＢＢフラグ間」である場合に参照される。

【０６３０】
なお、ここでは図示しないが、本実施形態では、「発展演出２」の継続ゲームが「２Ｇ目」、「３Ｇ目」、「４Ｇ目」、「５Ｇ目」、「６Ｇ目」及び「７Ｇ目」である場合に参照するマップ書換抽籤テーブルもそれぞれ別途設けられている。
【０６３１】
［演出書換条件テーブル］
次に、図２１７を参照して、演出書換条件テーブルについて説明する。演出書換条件テーブルは、「発展演出１用演出番号」及び「発展演出２用演出番号」と、抽籤フラグＫの値（「０」～「４」）に応じて設定された発展演出の終了との対応関係に規定する。
【０６３２】
演出書換条件テーブル中の「○」印は、対応する「発展演出１用演出番号」が決定された「発展演出１」又は「発展演出２用演出番号」が決定された「発展演出２」の終了を示す。
【０６３３】
「発展演出１用演出番号」の「１８」及び「発展演出２用演出番号」の「５４」、「５５」、「２５」に対応する演出は、本実施形態のパチスロ１の主人公キャラクタである「ドンちゃん」が復活する演出である。そして、「ドンちゃん」が復活する前のゲームでは、一旦、戦いの結果（勝ち負け）が導出（液晶表示装置１１に表示）される。
【０６３４】
すなわち、「ドンちゃん」が復活する前のゲームにおいて、戦い（発展演出）が終了するように見せるため、本来決定されている「シナリオＮｏ.」や「マップＮｏ.」の演出に反して発展演出を終了させる。この際、遊技者は、元々「ドンちゃん」の復活がない発展演出であったのか、「ドンちゃん」の復活を予定していたが強制的に終了した発展演出であるのかを判別することができないので、このような演出を行っても、遊技者は違和感を覚えない。
【０６３５】
なお、「発展演出２用演出番号」の「５４」に対応する演出では、「ドンちゃん」が復活するが、負け（失敗）を報知する表示が行われる。すなわち、「発展演出２用演出番号」の「５４」に対応する演出は、遊技者に対して期待感を煽るために追加で行う演出に過ぎず、必ずしも必要では無い。
【０６３６】
したがって、本実施形態では、発展演出（連続演出）を強制的に終了させても問題の無いタイミングであるときには、例えば、「ＡＲＴ」や「ボーナス」が当籤する期待度の高いレア役が当籤すると、実行させる予定であった発展演出（連続演出）を取りやめる。そして、発展演出を行わないときの演出を抽籤により決定して実行する。
【０６３７】
また、発展演出（連続演出）を強制的に終了させても問題の無いタイミングであるときには、通常の演出では実行する時間が合わないリールアクション又はフリーズ（遊技ロック）などが発生すると、実行させる予定であった発展演出（連続演出）を取りやめる。そして、発展演出を行わないときの演出を抽籤により決定して実行する。
【０６３８】
また、「発展演出１用演出番号」の「１８」及び「発展演出２用演出番号」の「５５」、「２５」に対応する演出では、「ドンちゃん」が復活して、勝ち（成功）を報知する表示が行われる。そして、勝ち（成功）を報知する表示は、「ＡＲＴ」の当籤（ボーナスの当籤でもよい）を告知するものである。
【０６３９】
したがって、仮に、発展演出（連続演出）を強制的に終了させてしまうと、「ＡＲＴ」の当籤が告知されなくなってしまうため、「ＡＲＴ」の当籤の告知の後に「ＡＲＴ」の開始という手順を実施することができなくなる。その結果、遊技性が不明瞭になったり、期待感を煽る演出が意味を成さなくなったりする虞がある。

【０６４０】
それゆえ、「発展演出１用演出番号」の「１８」及び「発展演出２用演出番号」の「５５」、「２５」に対応する演出では、「発展演出２用演出番号」の「５４」に対応する演出と異なり、演出を強制的に終了させることは好ましくない。しかしながら、フリーズ（遊技ロック）が発生する場合には、「ＡＲＴ」の当籤が確定し、フリーズ自体が「ＡＲＴ」の当籤の告知に相当する。
【０６４１】
したがって、本実施形態では、「発展演出１用演出番号」の「１８」及び「発展演出２用演出番号」の「５５」、「２５」に対応する演出において、フリーズが発生したとき（つまり、「ＡＲＴ」の当籤が確定し、且つ、遊技者がその旨を認識できるような場合）に限り、発展演出（連続演出）を強制的に終了させる。そして、「フリーズ」に基づく演出を抽籤により決定して実行する。
【０６４２】
＜サブＲＡＭに設けられている格納領域の構成＞
［サブ格納領域］
次に、図２１８を参照して、サブＲＡＭ８３に設けられているサブ格納領域の構成について説明する。なお、ここでは、説明を省略するが（図示しないが）、サブＲＡＭ８３には、上述した各種演出内容や演出番号を登録する格納領域や、主制御回路４１（図４参照）から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域なども設けられる。
【０６４３】
サブ格納領域は、「ＡＲＴストック領域Ａ」、「ＡＲＴストック領域Ｂ」、「Ｇ＿ＡＲＴストック領域」及び「ロケットフラグ格納領域」を有する。なお、「ＡＲＴストック領域Ａ」は、本発明に係る報知用格納領域の一具体例を示し、「ＡＲＴストック領域Ｂ」は、本発明に係る非報知用格納領域の一具体例を示す。
【０６４４】
「ＡＲＴストック領域Ａ」には、当籤したことを表示する（報知する）予定の「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報が格納される。この「ＡＲＴストック領域Ａ」には、２５６個の当籤情報を格納することができる。また、「ＡＲＴストック領域Ｂ」には、当籤したことを隠す（報知しない）予定の「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」の当籤情報が格納される。この「ＡＲＴストック領域Ｂ」には、２５６個の当籤情報を格納することができる。
【０６４５】
「ＡＲＴストック領域Ａ」又は「ＡＲＴストック領域Ｂ」に格納される「ＡＲＴ」の当籤情報は、「ＡＲＴ」の識別データ（「０」～「２」）、及び、ストック契機のテーブル番号の識別データ（「０」～「９」）が含まれる。当籤した「ＡＲＴ」が「Ｂ＿ＡＲＴ」である場合には、「ＡＲＴ」の識別データが「１」になり、当籤した「ＡＲＴ」が「Ｄ＿ＡＲＴ」である場合には、「ＡＲＴ」の識別データが「２」になる。ストック契機のテーブル番号は、上述した各種テーブル番号決定テーブル（図９１、図９７、図１２２、図１３１、図１３８、図１４１参照）を参照して決定される。
【０６４６】
本実施形態では、「ＡＲＴストック領域Ａ」に格納された「ＡＲＴ」の当籤情報に対応する「ＡＲＴ」から優先的に実行される。そして、「ＡＲＴストック領域Ａ」に格納された「ＡＲＴ」の当籤情報に対応する「ＡＲＴ」が全て実行されると、「ＡＲＴストック領域Ｂ」に格納された「ＡＲＴ」の当籤情報に対応する「ＡＲＴ」が格納された順番に実行される。
【０６４７】
すなわち、本実施形態では、当籤したことが報知された「ＡＲＴ」が優先的に実行され、その後、当籤したことが報知されていない「ＡＲＴ」が実行される。これにより、当籤したことが報知されなかった「ＡＲＴ」の当籤が決定されたタイミングや契機を容易に推測することができないようにすることができる。さらに、この場合、当籤したことが報知

された「ＡＲＴ」が全て実行された後、遊技者は、「ＡＲＴ」が終了する度に、次に「ＡＲＴ」が実行されるか否かの期待感を持つことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０６４８】

「Ｇ＿ストック領域」には、「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報が格納される。この「Ｇ＿ＡＲＴストック領域」には、６４個の当籤情報を格納することができる。「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報は、ストック契機のテーブル番号の識別データ（「０」～「９」）、及び、ストック時のＡＲＴモード（「０」～「３」）が含まれる。「ロケットフラグ格納領域」には、「Ｒ＿ＡＲＴ」が当籤すると、「１」が格納される。

【０６４９】

また、サブ格納領域は、「ＶＲストックカウンタ」、「継続ストックカウンタ」、「ＣＺ前兆カウンタ」、「ＡＲＴ前兆カウンタ」、「合体前兆カウンタ」、「ロケット前兆カウンタ」及び「ＶＲ前兆カウンタ」を有する。

【０６５０】

「ＶＲストックカウンタ」の値は、「バイキングラッシュ（ＶＲ）」が当籤する度に「１」加算され、「ＶＲ」が開始されると、「１」減算される。「継続ストックカウンタ」の値は、「Ｄ＿ＡＲＴ」中に継続ストックが当籤する度に「１」加算され、「Ｄ＿ＡＲＴ」が継続される度に「１」減算される。

【０６５１】

「ＣＺ前兆カウンタ」には、「ＣＺ前兆ゲーム数」がセットされ、「ＣＺ前兆カウンタ」の値は、ＣＺ前兆ゲームを１回消化する度に「１」減算される。「ＡＲＴ前兆カウンタ」には、「ＡＲＴ前兆ゲーム数」がセットされ、「ＡＲＴ前兆カウンタ」の値は、ＡＲＴ前兆ゲームを１回消化する度に「１」減算される。

【０６５２】

「合体前兆カウンタ」には、「合体前兆ゲーム数」がセットされ、「合体前兆カウンタ」の値は、合体前兆ゲームを１回消化する度に「１」減算される。「ロケット前兆カウンタ」には、「ロケット前兆ゲーム数」がセットされ、「ロケット前兆カウンタ」の値は、ロケット前兆ゲームを１回消化する度に「１」減算される。「ＶＲ前兆カウンタ」には、「ＶＲ前兆ゲーム数」がセットされ、「ＶＲ前兆カウンタ」の値は、ＶＲ前兆ゲームを１回消化する度に「１」減算される。

【０６５３】

さらに、サブ格納領域は、「ＡＲＴモード」格納領域、「ループモード」格納領域、「合体モード」格納領域、「次回潜伏管理フラグ」格納領域及び「ＡＲＴ識別データ」格納領域を有する。

【０６５４】

「ＡＲＴモード」は、「Ｂ＿ＡＲＴ」及び「Ｄ＿ＡＲＴ」に設けられており、「Ｇ＿ＡＲＴ」の抽籤（当籤確率）に関するモードである。「ループモード」は、「Ｄ＿ＡＲＴ」における継続ストックの抽籤（当籤確率）に関するモードである。「合体モード」は、「Ｇ＿ＡＲＴ」中のＡＲＴ抽籤（当籤確率）に関するモードである。

【０６５５】

「次回潜伏管理フラグ」は、「ＡＲＴ」間で前兆ゲームを介するか否かを示すフラグである。「ＡＲＴ識別データ」は、「Ｂ＿ＡＲＴ」と「Ｄ＿ＡＲＴ」とを識別するためのデータである。現在発動されている「ＡＲＴ」が「Ｂ＿ＡＲＴ」である場合には、「ＡＲＴ識別データ」が「１」になり、「Ｄ＿ＡＲＴ」である場合には、「ＡＲＴ識別データ」が「２」になる。

【０６５６】

また、サブ格納領域は、「ＡＲＴゲーム数カウンタ」、「合体ゲーム数カウンタ」、「合体識別データ」格納領域、「ロケット識別データ」格納領域及び「ＶＲ識別データ」格納領域を有する。

【０６５７】

「ＡＲＴゲーム数カウンタ」は、「Ｂ＿ＡＲＴ」及び「Ｄ＿ＡＲＴ」の残りゲーム数を管理するために設けられる。この「ＡＲＴゲーム数カウンタ」には、「ＡＲＴ開始Ｇ数」がセットされる。そして、「ＡＲＴゲーム数カウンタ」の値は、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」中のゲームを１回消化する度に「１」減算される。

【０６５８】

「合体ゲーム数カウンタ」は、「Ｇ＿ＡＲＴ」の残りゲーム数を管理するために設けられる。この「合体ゲーム数カウンタ」には、例えば、「合体ゲーム数」がセットされる。そして、「合体ゲーム数カウンタ」の値は、「Ｇ＿ＡＲＴ」中のゲームを１回消化する度に「１」減算される。

【０６５９】

「合体識別データ」は、「Ｇ＿ＡＲＴ」の識別をするためのデータであり、現在発動されている「ＡＲＴ」が「Ｇ＿ＡＲＴ」である場合には、「合体識別データ」の値が「１」になる。「ロケット識別データ」は、「Ｒ＿ＡＲＴ」の識別をするためのデータであり、現在発動されている「ＡＲＴ」が「Ｒ＿ＡＲＴ」である場合には、「ロケット識別データ」の値が「１」になる。「ＶＲ識別データ」は、「ＶＲ」の識別をするためのデータであり、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」が発動されている場合には、「ＶＲ識別データ」の値が「１」になる。

【０６６０】

さらに、サブ格納領域は、「タッチ操作識別データ」格納領域、「ＶＲ中革命フラグ」格納領域、「ＣＺゲーム数カウンタ」、「ＣＺ識別データ」格納領域、「タッチ対応データ」格納領域及び「ＶＲ中正否識別フラグ」格納領域を有する。

【０６６１】

「タッチ操作識別データ」は、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対するタッチ操作を識別するためのデータである。左キャラクタ装飾部２２Ｌに対してタッチ操作が行われた場合には、「タッチ操作識別データ」の値が「１」になる。また、右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチ操作が行われた場合には、「タッチ操作識別データ」の値が「２」になる。

【０６６２】

「ＶＲ中革命フラグ」は、「革命発動」に当籤したか否かを管理するためのフラグである。「革命発動」に当籤した場合には、「ＶＲ中革命フラグ」格納領域に「１」が格納される。

【０６６３】

「ＣＺゲーム数カウンタ」は、「ＣＺ（チャンスゾーン）」の残りゲーム数を管理するために設けられる。この「ＣＺゲーム数カウンタ」には、「ＣＺゲーム数」がセットされる。そして、「ＣＺゲーム数カウンタ」の値は、「ＣＺ（チャンスゾーン）」中のゲームを１回消化する度に「１」減算される。「ＣＺ識別データ」は、「ＣＺ（チャンスゾーン）」中であるか否かを管理するためのデータであり、「ＣＺ（チャンスゾーン）」中である場合は、「ＣＺ識別データ」の値が「１」になる。

【０６６４】

「タッチ対応データ」は、「バイキングラッシュ（ＶＲ）」における正解・不正解の内容（タッチ対応）を識別するデータである。例えば、右キャラクタ装飾部２２Ｒへのタッチが正解であり、左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒに対するタッチが無い場合を正解にする際には、「タッチ対応データ」の値が「０」になる。「ＶＲ中正否識別フラグ」は、「ＶＲ」における５回のタッチチャレンジの正否を識別するためのデータである。

【０６６５】

[テーブル番号と各種状態との対応表]

次に、図２１９を参照して、テーブル番号と各種状態との対応関係について説明する。図２１９には、テーブル番号と各種状態との対応表を示す。

【０６６６】

例えば、「テーブル番号」の値「０」は、状態が「一般状態」又は「ＣＺ（チャンスゾーン）」であることを示す。そのため、各種のＡＲＴストック領域に「テーブル番号」の値として「０」が格納されている場合には、「ＡＲＴ」が「一般状態」又は「ＣＺ（チャンスゾーン）」において当籤したことを示す。

【０６６７】

[ループモードデータとループモードとの対応表]

次に、図２２０を参照して、ループモードデータとループモードとの対応関係について説明する。図２２０は、ループモードデータとループモードとの対応表であり、ループモードデータに応じた各種ループモードを示す。

【０６６８】

例えば、「ループモードデータ」の値が「１」である場合には、「ループモード１」が設定されていることを示す。なお、「Ｄ＿ＡＲＴ」において「ループモード１」が設定されている場合には、「Ｄ＿ＡＲＴ」の１セットに係る遊技（ゲーム）を消化するまでの間に、ゲーム毎に行われる継続ストック抽籤の結果、３３％の確率で継続ストックに当籤する。

【０６６９】

＜不正行為の検出機能及び対策機能＞

本実施形態のパチスロ１は、不正行為（ゴト行為）の各種検出機能、及び、不正行為検出時に行う遊技の各種規制機能（対策機能）を備える。以下、パチスロ１が備える不正行為の検出手法及び対策手法について説明する。

【０６７０】

［ＡＲＴ中の不正行為の検出手法及び対策手法］

上述のように、本実施形態では、サブ遊技状態として複数種のＡＲＴ状態（特定遊技状態）を設ける。これらのＡＲＴの作動期間では、特典（ＡＲＴの上乗せ及び継続）の獲得が期待されるので、ＡＲＴの作動期間は、不正行為の対象期間になり易い。それゆえ、本実施形態では、ＡＲＴ中の処理において不正行為の有無を検出し、不正行為が検出された場合には、所定の遊技規制処理を行う。

【０６７１】

本実施形態では、後述の主基板通信タスク（後述の図２４４参照）及び受信割込処理（後述の図２６５参照）で説明するように、サブＣＰＵ８１が受信したコマンドデータに各種エラー（コマンドエラー）があるか否かを判別する。具体的には、受信したコマンドデータに物理層エラーがあるか否か、コマンドデータにサムエラー（ＢＣＣ（Block Check Character）エラー）があるか否か、コマンドの種別が有効範囲（「０１Ｈ」～「１０Ｈ」）内であるか否か、及び、コマンドの受信順序（コマンドシーケンス）が正常であるか否かを判別して、コマンドエラーの有無を判別する。

【０６７２】

なお、コマンドエラーの有無を判別するパラメータはこれらのパラメータに限定されず、コマンドデータのエラーを判別可能なパラメータであれば、任意のパラメータを用いることができる。例えば、コマンドデータのサイズ（８バイト）が正常であるか否かや、コマンドデータの受信間隔（６ｍｓｅｃ）が正常であるか否かなどを判別して、コマンドエラーの有無を判別してもよい。

【０６７３】

そして、本実施形態では、ＡＲＴ遊技中において、コマンドエラーの発生が検出された場合には、ＡＲＴ遊技中に何らかの不正行為が行われたと判断して、次のような遊技規制処理を行う。

【０６７４】

まず、「バイキングラッシュ（ＶＲ）」中にコマンドエラーが発生した場合に行う遊技規制処理について説明する。「ＶＲ」は、最も利益の獲得（ＡＲＴの上乗せ）が期待できる遊技期間であるので、「ＶＲ」の作動期間に不正行為が行われる可能性が高くなる。また、「ＶＲ」の発生確率は、他のＡＲＴのそれに比べて低いので、「ＶＲ」中でのコマン

ドエラー発生の原因は、不正行為である可能性が高い。

【０６７５】

それゆえ、「ＶＲ」中にコマンドエラーが発生した場合には、それまでにストックされているＡＲＴのゲーム数及びセット数（現在残っている特定遊技状態の単位遊技数）、並びに、コマンドエラー発生後に上乗せされるＡＲＴのゲーム数及びセット数を全てクリアする（「０」にする）処理を行う。すなわち、「ＶＲ」中にコマンドエラーが発生した場合には、ＡＲＴの発生そのものを抑制する。

【０６７６】

次に、「ＶＲ」以外のＡＲＴ中にコマンドエラーが発生した場合に行う遊技規制処理について説明する。「ＶＲ」以外のＡＲＴの発生確率は、「ＶＲ」のそれに比べて高いので、不正行為（ゴト行為）だけでなく自然ノイズ等の原因によりコマンドエラーが発生する場合もある。

【０６７７】

それゆえ、「ＶＲ」以外のＡＲＴ中にコマンドエラーが発生した場合には、コマンドエラーの自然発生の可能性も考慮して、コマンドエラー発生時までにストックされていたＡＲＴのゲーム数及びセット数は保証し、コマンドエラー発生後に上乗せされるＡＲＴのゲーム数及びセット数のみをクリアする。

【０６７８】

上述のように、本実施形態では、コマンドエラー発生時に作動しているＡＲＴの種別に応じて、遊技規制処理（ＡＲＴ発生の抑制処理）の内容を変える。それゆえ、本実施形態では、ＡＲＴ中の不正行為（ゴト行為）に対して、過剰な対策を施すことなく不正行為の検出及びその抑制を図ることができ、遊技店及び遊技者の両者の損失をできる限り抑制することができる。

【０６７９】

なお、上述したＡＲＴ中の不正行為に対するＡＲＴ発生の抑制処理は、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２５０参照）及びスタートコマンド受信時不正処理（後述の図２５２参照）で行われる。

【０６８０】

［二者択一演出に対する不正行為の検出手法及び対策手法］

上述のように、本実施形態のパチスロ１では、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」中又はＶＲロック時に行う二者択一演出（タッチチャレンジ）を行う。そして、遊技者が左キャラクタ装飾部２２Ｌ及び右キャラクタ装飾部２２Ｒの一方をタッチ（選択）して正解した場合には、遊技者に必ず所定の特典（ＡＲＴゲーム数の上乗せ又は「ＶＲ」の発動）が付与される。それゆえ、二者択一演出も不正行為（ゴト行為）の対象になる可能性が高い。

【０６８１】

例えば、二者択一演出中に、何らかの不正行為（ゴト行為）により、タッチ操作の正否判定結果（正解（タッチ成功）／不正解（タッチ失敗））を強制的に書き換え、正解をねつ造して不当に特典を獲得するような場合が考えられる。しかしながら、本実施形態のパチスロ１は、このような二者択一演出に対する不正行為の検出機能を有し、その不正行為を検出した場合には、特典付与を取り消すような処理が行われる。

【０６８２】

具体的には、本実施形態では、まず、スタートコマンド受信時（スタートレバー１６の操作時）に決定されたビリータッチ正解・不正解の抽籤処理の結果（タッチ対応：タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、実際に遊技者により実行されたタッチ操作の結果（タッチ結果）とに基づいて、タッチチャレンジの正否判定（正解／不正解）を行う。次いで、その正否判定結果（正解／不正解）の情報が、液晶表示装置１１に表示されるタッチチャレンジの正否情報と一致するか否かを判別する。そして、両者が一致しないときには、二者択一演出に対して何らかの不正行為が行われたと判断し、タッチチャレンジの正否判定結果の情報を「不正解（タッチ失敗）」に書き換える。これにより、ＡＲＴゲーム数の上乗せ又は「ＶＲ」発動の特典付与が取り消されるので、不正行為を抑制することが可

能になる。

【０６８３】

なお、上述したタッチチャレンジの正否判定結果の情報の書換処理では、特典付与の決定処理（内部的な処理）で用いる正否判定結果は「不正解」に書き換えられるが、液晶表示装置１１に表示されるタッチチャレンジの正否情報は書き換えない。それゆえ、本実施形態において、二者択一演出に対して何らかの不正行為が行われたと判断された場合には、液晶表示装置１１にたとえ「正解（タッチ成功）」が表示されても、ＡＲＴゲーム数の上乗せ又は「ＶＲ」発動の特典付与は行われない。

【０６８４】

なお、上述した二者択一演出中の不正行為に対するＡＲＴ発生の抑制処理（遊技規制処理）は、後述のビリータッチ正否判定処理（後述の図２５９参照）で行われる。

【０６８５】

［ボーナス遊技中の不正行為の検出手法及び対策手法］

（１）ボーナスゲームの回数に基づく不正行為の検出手法及び対策手法

上述のように、本実施形態のパチスロ１では、ボーナス遊技（「ＢＢ」）中にＡＲＴ抽籤が行われ、所定のＡＲＴの当籤が決定される場合がある（図１３６及び図１３７参照）。この場合には、当籤したＡＲＴの情報（当籤情報）がサブＲＡＭ８３のＡＲＴストック領域に格納され、現在のボーナス遊技が終了した後、ストックされているＡＲＴが作動する。

【０６８６】

しかしながら、ボーナス遊技中に、例えばサブＲＡＭ８３をクリアするようなゴト行為（以下、ＲＡＭクリアゴトという）等の不正行為が行われ、受信コマンドの取りこぼし（通信エラー）が発生した場合において、そのボーナス遊技の終了時（強制的に終了される）にＡＲＴがストックされていると、ボーナス遊技終了後にそのストックされていたＡＲＴが発動する。すなわち、この場合には、ボーナス遊技中に不正行為が行われたにも関わらず、特典が付与されることになる。

【０６８７】

そこで、本実施形態では、このような不正行為の有無を、ボーナス遊技が正常に終了したか否かをチェックして検出し、不正行為が行われたと判断された場合には、ＡＲＴの作動開始条件のデータ（発動条件データ）をクリアする。具体的には、ボーナス遊技中に消化されたゲーム回数（以下、ボーナスゲーム回数という）が、ボーナス作動期間に消化され得るゲーム回数の最小値未満である場合には、例えばＲＡＭクリアゴト等の不正行為がボーナス遊技中に行われたと判断し、ＡＲＴの作動開始条件のデータをクリアする。

【０６８８】

例えば、本実施形態では、「ＢＢ１」（特別遊技）のボーナス終了契機となるメダルの払出枚数は２６３枚（図１２参照）であり、「ＢＢ１」中の１回のゲームで払い出されるメダルの最大枚数が１２枚であるので、「ＢＢ１」の作動期間中は、少なくとも２２回以上のゲームが行われる。すなわち、「ＢＢ１」終了時のボーナスゲーム回数が２２回未満になることはない。

【０６８９】

「ＢＢ１」終了時のボーナスゲーム回数（後述のボーナスゲーム数カウンタの値）が２２回未満（２１回以下）となる場合としては、「ＢＢ１」中に、何らかの不正行為によりコマンドの取りこぼし（受信エラー）が発生した場合が考えられる。それゆえ、本実施形態では、「ＢＢ１」終了時のボーナスゲーム回数が２２回未満（２１回以下）である場合には、何らかの不正行為（ＲＡＭクリアゴト等）が行われたと判断し、ＡＲＴストック領域のデータ（当籤情報）及びＡＲＴゲーム数カウンタの値をクリアする。これにより、「ＢＢ１」中に何らかの不正行為が行われた場合には、ＡＲＴの発生を抑制することができる。

【０６９０】

なお、上述したボーナス遊技中の不正行為に対するＡＲＴ発生の抑制処理（遊技規制処

理）は、後述のボーナス終了コマンド受信時処理（後述の図２６２参照）で行われる。

【０６９１】

（２）「ボーナス完走時フラグ」のオン／オフ制御による不正行為の抑制手法

本実施形態のパチスロ１では、「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」の終了時に「ボーナス完走時」の条件が成立している場合には、ボーナス終了時のゲームで行われるＡＲＴ抽籤により所定のＡＲＴが必ず当籤する（例えば図１３９参照）。すなわち、「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」の終了時に「ボーナス完走時」の条件が成立している場合には、所定のＡＲＴの作動が確定する。

【０６９２】

具体的には、本実施形態では、上述のように「ＢＢ３」（ビリーボーナス）の遊技において、メダルの払出しが「１」枚である内部当籤役に対応する図柄組合せを１５回、有効ライン上に停止表示させて「ＢＢ３」の遊技が終了したときに、「ボーナス完走時」の条件が成立し、「ＢＢ３」終了後にＡＲＴ発動の特典が付与される。また、本実施形態では、「ＢＢ１」の遊技において、「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」（メダルの払出枚数が１１枚の役）のいずれかに内部当籤せずに「ＢＢ１」の遊技が終了した場合にも、「ボーナス完走時」の条件が成立し、「ＢＢ１」終了後にＡＲＴ発動の特典が付与される。

【０６９３】

なお、「ＢＢ１」の遊技において、「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」（メダルの払出枚数が１１枚の役）のいずれかに内部当籤した場合には、図５４の当籤役と停止順序との対応表で説明したように、逆押し（「右左中」又は「右中左」の押し順）の押し順指示が報知される（「逆押しナビ」が表示される）。すなわち、「ＢＢ１」の遊技期間中に、「逆押しナビ」が一回も表示されずに「ＢＢ１」の遊技が終了した場合には、「ボーナス完走時」の条件が成立し、「ＢＢ１」終了後にＡＲＴ発動の特典が付与される。

【０６９４】

本実施形態のパチスロ１は、このような特典付与の動作に対する不正行為（例えばＲＡＭクリアゴト等）の対策機能も備える。この対策機能では、「ボーナス完走時」の条件成立時に、ＡＲＴ発動を行うか否か制御するための特定のフラグ（以下、「ボーナス完走時フラグ」という）をサブＲＡＭ８３に設ける。そして、「ボーナス完走時フラグ」（特定遊技発動制御情報）をオン／オフ制御して、「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」終了後のＡＲＴ発動／非発動を制御する。

【０６９５】

具体的には、「ボーナス完走時」の条件を満たして「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」の遊技が終了した時に「ボーナス完走時フラグ」がオン状態である場合には、ボーナス終了後にＡＲＴの作動が開始される。しかしながら、「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」終了時に「ボーナス完走時」の条件が成立していても、「ボーナス完走時フラグ」がオフ状態である場合には、ＡＲＴは作動しない。

【０６９６】

この対策機能を実現するために、本実施形態では、まず、「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」の遊技開始時（後述の図２６１のボーナス開始コマンド受信時処理参照）に、「ボーナス完走時フラグ」をオン状態にする。次いで、ボーナス遊技中には、ゲーム毎に上述した「ボーナス完走時」が成立しているか否かを判別する。そして、ボーナス遊技中に、上述した「ボーナス完走時」の条件を満たさなくなった場合に、「ボーナス完走時フラグ」をオフ状態にする（後述の図２６０のボーナス中処理参照）。この場合には、ボーナス終了後にＡＲＴは作動しない。一方、正常の遊技操作により、ボーナス終了時まで上述した「ボーナス完走時」の条件が成立していれば、「ボーナス完走時フラグ」のオン状態がボーナス終了時まで維持されるので、ボーナス終了後にＡＲＴの作動が開始される。

【０６９７】

そして、上述したＡＲＴ発動の制御手法では、ボーナス遊技の途中で例えばＲＡＭクリ

アゴト等の不正行為が行われると、「ボーナス完走時フラグ」がクリアされる（オフされる）。この場合、不正行為により、たとえ、ボーナス終了時に上述した「ボーナス完走時」の条件を満たされたとしても、ボーナス終了後にＡＲＴは作動しない。

【０６９８】

すなわち、上述した「ボーナス完走時フラグ」のオン／オフ制御による不正行為の抑制手法では、不正行為発生と同時に、ＡＲＴ非発動が決定されるので、不正行為を抑制することができる。また、この手法では、例えば、ボーナス終了時（不正行為発生後）にＡＲＴの発動条件データ等をクリアするための特別な処理を別途行う必要がないので、より簡易な手法でＡＲＴの発生を抑制することができる。

【０６９９】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図２２１～図２４３を参照して、主制御回路４１のメインＣＰＵ５１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【０７００】

［メインＣＰＵの制御によるパチスロの主要動作処理］

まず、メインＣＰＵ５１の制御で行うパチスロ１の主要動作処理の手順を、図２２１に示すメインフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

【０７０１】

まず、パチスロ１に電源が投入されると、メインＣＰＵ５１は、電源投入時の初期化処理を行う（Ｓ１）。この初期化処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたか等が判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。

【０７０２】

次いで、メインＣＰＵ５１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この初期化処理では、メインＲＡＭ５３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０７０３】

次いで、メインＣＰＵ５１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、メダルセンサ３５Ｓやスタートスイッチ１６Ｓの入力のチェック等が行われる。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については、後述の図２２２を参照しながら後で説明する。

【０７０４】

次いで、メインＣＰＵ５１は、乱数値（０～６５５３５）を抽出し、該抽出した乱数値をメインＲＡＭ５３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する（Ｓ４）。次いで、メインＣＰＵ５１は、「遊技ロック」の種別の抽籤処理に用いる各種演出用乱数値を抽出し、該抽出した演出用乱数値をメインＲＡＭ５３に設けられた演出用乱数値格納領域（不図示）に格納する（Ｓ５）。具体的には、本実施形態では、Ｓ５において、少なくとも２種類の演出用乱数値（後述の演出用乱数値１及び演出用乱数値２）を抽出する。なお、本実施形態では、各演出用乱数値は、０～６５５３５の範囲から抽出される。

【０７０５】

そして、抽出した各種乱数値が所定の乱数値格納領域に格納されると、メインＣＰＵ５１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ６）。この処理では、Ｓ４で抽出した乱数値に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われる。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図２２３を参照しながら後で説明する。

【０７０６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤処理を行う（Ｓ７）。なお、遊技ロック抽籤処理の詳細については、後述の図２２５を参照しながら後で説明する。

【０７０７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ８）。なお、リール停止初期設定処理の詳細については、後述の図２２６を参照しながら後で説明する。

【０７０８】
次いで、メインＣＰＵ５１は、スタートコマンド送信処理を行う（Ｓ９）。具体的には、メインＣＰＵ５１は、スタートコマンドを副制御回路４２に送信する。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータを含んで構成される。
【０７０９】
次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技開始時ロック処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、主に、Ｓ７の処理で決定された「遊技ロック」の種別に対応する遊技開始時のロック（リール演出）を行う。なお、遊技開始時ロック処理の詳細については、後述の図２２７を参照しながら後で説明する。
【０７１０】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ウエイト処理を行う（Ｓ１１）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、前回の遊技開始から所定時間（例えば、４．１秒）を経過していない場合、該所定時間が経過するまで待ち時間を消化する。
【０７１１】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ１２）。この処理において、メインＣＰＵ５１は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（１．１１７２ｍｓｅｃ）で実行される後述の割込処理（図２４３参照）により、３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒの駆動が制御され、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転が開始される。このとき、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。
【０７１２】
次いで、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１３）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図２２８を参照しながら後で説明する。
【０７１３】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒがそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転が停止される。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図２３１を参照しながら後で説明する。
【０７１４】
次いで、メインＣＰＵ５１は、入賞検索処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、図柄コード格納領域（図５０中の図柄コード格納領域２以降）のデータを表示役格納領域（図４６参照）に格納する。また、この処理では、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒが全て停止した後に有効ライン（入賞判定ライン）に表示された図柄の組合せと、図柄組合せテーブル（図７～図１１参照）とを照合する。そして、メインＣＰＵ５１は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果を表示役格納領域に格納するようにしてもよい。
【０７１５】
次いで、メインＣＰＵ５１は、メダル払出処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、Ｓ１５において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー３３の駆動やクレジット枚数の更新が行われ、メダルの払い出しが行われる。この際、本実施形態では、図柄組合せテーブル（図７～図１１参照）に示すように、メダルの投入枚数が１枚又は３枚であり、メダルの払出枚数は表示役に応じて異なるが、その最大払出枚数（払出上限）は１５枚である。
【０７１６】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ制御処理を行う（Ｓ１７）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ遊技状態を管理する。なお、ＲＴ制御処理の詳細については、後述の

図２３９を参照しながら後で説明する。

【０７１７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を行う（Ｓ１８）。この処理では、所定の条件に応じて大当り信号の出力を制御する。なお、遊技終了時演出制御処理の詳細については、後述の図２４０を参照しながら後で説明する。

【０７１８】

次いで、メインＣＰＵ５１は、払出終了コマンド送信処理を行う（Ｓ１９）。具体的には、メインＣＰＵ５１は、払出終了コマンドを副制御回路４２に送信する。

【０７１９】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了チェック処理を行う（Ｓ２０）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、ボーナスゲームの終了契機を管理するための各種カウンタを参照して、ボーナスゲームの作動を終了するか否かをチェックする。なお、ボーナス終了チェック処理の詳細については、後述の図２４１を参照しながら後で説明する。

【０７２０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を行う（Ｓ２１）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、ボーナスゲームの作動を開始するか否か、及び、再遊技を行うか否かをチェックする。なお、ボーナス作動チェック処理の詳細については、後述の図２４２を参照しながら後で説明する。ボーナス作動チェック処理が終了すると、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ２に戻し、Ｓ２以降の処理を繰り返す。

【０７２１】

［メダル受付・スタートチェック処理］

次に、図２２２を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ３で行うメダル受付・スタートチェック処理について説明する。

【０７２２】

まず、メインＣＰＵ５１は、自動投入要求はあるか否かを判別する（Ｓ３１）。この自動投入要求の有無の判別は、自動投入カウンタが「０」であるか否かを判別して行われる。すなわち、メインＣＰＵ５１は、自動投入カウンタが「０」であるときは、自動投入要求が無いと判別し、自動投入カウンタが「１」以上であるときは、自動投入要求が有ると判別する。

【０７２３】

なお、自動投入カウンタは、前回の単位遊技において再遊技（リプレイ）に係る表示役が成立したか否かを識別するためのデータである。再遊技に係る表示役が成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入カウンタに自動的に投入される。

【０７２４】

Ｓ３１において、メインＣＰＵ５１が、自動投入要求が有ると判別したとき（Ｓ３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、自動投入処理を行う（Ｓ３２）。この処理では、自動投入カウンタの値が投入枚数カウンタに複写され、その後、自動投入カウンタの値がクリアされる。その後、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３９の処理を行う。

【０７２５】

一方、Ｓ３１において、メインＣＰＵ５１が、自動投入要求が無いと判別したとき（Ｓ３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、メダル受付許可を行う（Ｓ３３）。この処理では、セレクタ３５（図３参照）のソレノイドの駆動が行われ、メダル投入口１３から投入されたメダルが受け入れられる。受け入れられたメダルは計数されてからホッパー３３へ案内される。

【０７２６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技状態に応じて投入枚数の最大値を設定する（Ｓ３４）。具体的には、ＢＢ３（ＲＢ３）遊技状態では投入枚数の最大値を「１」に設定し、その他の遊技状態（ＢＢ１，ＢＢ２遊技状態及び一般遊技状態）では、投入枚数の最大値を「３」に設定する。

【０７２７】
次いで、メインＣＰＵ５１は、メダル受付許可であるか否かを判別する（Ｓ３５）。Ｓ３５において、メインＣＰＵ５１がメダル受付許可でないと判別したとき（Ｓ３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３９の処理を行う。
【０７２８】
一方、Ｓ３５において、メインＣＰＵ５１がメダル受付許可であると判別したとき（Ｓ３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、メダル投入チェック処理を行う（Ｓ３６）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、メダルが投入されたかを判別して、メダルが投入された場合に投入枚数カウンタに「１」を加算する。
【０７２９】
次いで、メインＣＰＵ５１は、メダル投入コマンドを副制御回路４２に送信する（Ｓ３７）。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。
【０７３０】
次いで、メインＣＰＵ５１は、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判別する（Ｓ３８）。Ｓ３８において、メインＣＰＵ５１が、投入枚数が遊技開始可能枚数では無いと判別したとき（Ｓ３８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ３５に戻し、Ｓ３５以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ３８において、メインＣＰＵ５１が、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判別したとき（Ｓ３８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３９の処理を行う。なお、本実形態では、ＢＢ３（ＲＢ３）遊技状態における遊技開始可能枚数は「１」であり、その他の遊技状態（ＢＢ１，ＢＢ２遊技状態及び一般遊技状態）における遊技開始可能枚数は「３」である（図１４参照）。
【０７３１】
Ｓ３２の処理後、Ｓ３５がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ３８がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、スタートスイッチはオンであるか否かを判別する（Ｓ３９）。Ｓ３９において、メインＣＰＵ５１が、スタートスイッチはオンでないと判別したとき（Ｓ３９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ３５に戻し、Ｓ３５以降の処理を繰り返す。
【０７３２】
一方、Ｓ３９において、メインＣＰＵ５１が、スタートスイッチはオンであると判別したとき（Ｓ３９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ４０）。この処理により、セレクタ３５（図３参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口１８から排出される。この処理が終了すると、メインＣＰＵ５１は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ４に移す。
【０７３３】
［内部抽籤処理］
次に、図２２３を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ６で行う内部抽籤処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種内部抽籤テーブルを用いた内部抽籤処理は、主制御回路４１により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、内部当籤役の決定処理を実行する手段（内部当籤役決定手段）も兼ねる。
【０７３４】
まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ５１）。すなわち、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図４７参照）を参照して現在の遊技状態を把握し、内部抽籤テーブル決定テーブル（図１４参照）に基づいて内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数を決定する。なお、抽籤回数は、内部抽籤テーブルにより規定された各当籤番号について、抽籤値の減算及び桁かりが生じたか否かの判定を行う回数を示す。
【０７３５】

次いで、メインＣＰＵ５１は、抽籤値変更処理を行う（Ｓ５２）。この処理では、遊技状態に応じて再遊技に係る当籤番号の抽籤値が変更される。なお、抽籤値変更処理の詳細については、後述の図２２４を参照しながら後で説明する。

【０７３６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する（Ｓ５３）。そして、メインＣＰＵ５１は、当籤番号の初期値として「１」をセットする。

【０７３７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、内部抽籤テーブルを参照して当籤番号に対応する抽籤値を取得し、乱数値から抽籤値を減算する（Ｓ５４）。

【０７３８】

次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｓ５４での演算結果が「０」未満（負の値）であるか否かを判別する（Ｓ５５）。

【０７３９】

Ｓ５５において、メインＣＰＵ５１が、演算結果が「０」未満でないと判別したとき（Ｓ５５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、乱数値及び当籤番号を更新する（Ｓ５６）。具体的には、演算結果の値を乱数値にして、当籤番号を「１」加算する。

【０７４０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、全ての当籤番号をチェックしたか否かを判別する（Ｓ５７）。Ｓ５７において、メインＣＰＵ５１が全ての当籤番号をチェックしていないと判別したとき（Ｓ５７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ５４に戻し、Ｓ５４以降の処理を繰り返す。

【０７４１】

一方、Ｓ５７において、メインＣＰＵ５１が全ての当籤番号をチェックしたと判別したとき（Ｓ５７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、データポインタとして「０」をセットする（Ｓ５８）。すなわち、メインＣＰＵ５１は、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタとして「０」をセットする。

【０７４２】

ここで、再度Ｓ５５の処理の説明に戻って、Ｓ５５において、メインＣＰＵ５１が、演算結果が「０」未満（負の値）であると判別したとき（Ｓ５５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、現在の当籤番号に応じて、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタを取得する（Ｓ５９）。

【０７４３】

そして、Ｓ５８又はＳ５９の処理後、メインＣＰＵ５１は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（図２４～図２８参照）を参照し、小役・リプレイ用データポインタに基づいて内部当籤役を取得する（Ｓ６０）。

【０７４４】

次いで、メインＣＰＵ５１は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域に格納する（Ｓ６１）。

【０７４５】

次いで、メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域に格納されているデータが「００００００００」であるか否かを判別する（Ｓ６２）。Ｓ６２において、メインＣＰＵ５１が、持越役格納領域に格納されているデータが「００００００００」でないと判別したとき（Ｓ６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ６７の処理を行う。

【０７４６】

一方、Ｓ６２において、メインＣＰＵ５１が、持越役格納領域に格納されているデータは「００００００００」であると判別したとき（Ｓ６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス用内部当籤役決定テーブル（図２３参照）を参照し、ボーナス用データポインタに基づいて内部当籤役を取得する（Ｓ６３）。

【０７４７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する（Ｓ６

４）。
【０７４８】
次いで、メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域１のビット０～２のいずれかが「１」であるか否かを判別する（Ｓ６５）。Ｓ６５において、メインＣＰＵ５１が、持越役格納領域１のビット０～２のいずれかが「１」でないと判別したとき（Ｓ６５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ６７の処理を行う。
【０７４９】
一方、Ｓ６５において、メインＣＰＵ５１が、持越役格納領域１のビット０～２のいずれかが「１」であると判別したとき（Ｓ６５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ３遊技状態フラグをセットして遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ６６）。具体的には、遊技状態フラグ格納領域２（図４７参照）のビット３に「１」を格納（セット）する。
【０７５０】
Ｓ６６の処理後、又は、Ｓ６２或いはＳ６５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域に格納されている内部当籤役に基づいて、内部当籤役格納領域を更新する（Ｓ６７）。その後、メインＣＰＵ５１は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ７に移す。
【０７５１】
［抽籤値変更処理］
次に、図２２４を参照して、内部抽籤処理のフローチャート（図２２３参照）中のＳ５２で行う抽籤値変更処理について説明する。
【０７５２】
まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図４７参照）を参照して、ＲＴ遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７１）。具体的には、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域２（図４７参照）中のビット０～３のいずれかに「１」がセットされているか否かを判別する。そして、Ｓ７１において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態フラグがオンでないと判別したとき（Ｓ７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図２２３参照）のＳ５３に移す。
【０７５３】
一方、Ｓ７１において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態フラグがオンであると判別したとき（Ｓ７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、オンになっているＲＴ遊技状態に対応するＲＴ用内部抽籤テーブルを参照して、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図１６参照）の再遊技に係る当籤番号（「３３」～「４１」）の抽籤値を変更する（Ｓ７２）。その後、メインＣＰＵ５１は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図２２３参照）のＳ５３に移す。
【０７５４】
［遊技ロック抽籤処理］
次に、図２２５を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ７で行う遊技ロック抽籤処理について説明する。
【０７５５】
まず、メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域に格納されているデータが「０００００００」であるか否かを判別する（Ｓ８１）。Ｓ８１において、メインＣＰＵ５１が、持越役格納領域に格納されているデータが「００００００００」でないと判別したとき（Ｓ８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ８３の処理を行う。
【０７５６】
一方、Ｓ８１において、メインＣＰＵ５１が、持越役格納領域に格納されているデータは「００００００００」であると判別したとき（Ｓ８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、現在のゲームがボーナス当籤遊技であるか否かを判別する（Ｓ８２）。ここで、ボーナス当籤遊技とは、ボーナスが持ち越されていない状態でボーナスに当籤した単

位遊技のことである。

【０７５７】

Ｓ８２において、メインＣＰＵ５１が、現在のゲームがボーナス当籤遊技でないと判別したとき（Ｓ８２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、当籤している遊技ロックに対応する遊技ロックフラグと、当籤している遊技ロックに対応するロック期間の値をロックタイマーにセットする。そして、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ８に移す。

【０７５８】

一方、Ｓ８２において、メインＣＰＵ５１が、現在のゲームがボーナス当籤遊技であると判別したとき（Ｓ８２がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ８１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態であり、且つ、当籤番号が「３３」であるか否かを判別する（Ｓ８３）。Ｓ８３において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態であり、且つ、当籤番号が「３３」であると判別したとき（Ｓ８３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤テーブルＡ（図４０参照）を参照し、演出用乱数値格納領域（不図示）に格納された演出用乱数値１に基づいて、遊技ロック抽籤を行う（Ｓ８４）。

【０７５９】

Ｓ８４において、遊技ロック（「遊技ロック９」）に当籤した場合は、当籤した遊技ロックに対応する遊技ロックフラグと、当籤した遊技ロックに対応するロック期間（６０００ｍｓｅｃ）の値をロックタイマーにセットする。そして、Ｓ８４の処理後、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ８に移す。

【０７６０】

すなわち、本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブルＡ（図４０参照）を参照する遊技ロック抽籤は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態であり、且つ、当籤番号が「３３」である場合に行われる。したがって、「遊技ロック９」は、ＲＴ２遊技状態の遊技、つまり、「ＡＲＴ」が実行されている場合に当籤する。

【０７６１】

一方、Ｓ８３において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態であり、且つ、当籤番号が「３３」であるという条件が満たされないと判別したとき（Ｓ８３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、当籤番号が「８」であるか否かを判別する（Ｓ８５）。Ｓ８５において、メインＣＰＵ５１が、当籤番号が「８」でないと判別したとき（Ｓ８５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ８８の処理を行う。

【０７６２】

一方、Ｓ８５において、メインＣＰＵ５１が、当籤番号が「８」であると判別したとき（Ｓ８５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤テーブルＢ（図４１参照）を参照し、演出用乱数値１に基づいて、遊技ロック抽籤を行う（Ｓ８６）。次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤テーブルＢ（図４１参照）を参照した遊技ロック抽籤において、「遊技ロック１」～「遊技ロック４」のいずれかに当籤したか否かを判別する（Ｓ８７）。

【０７６３】

Ｓ８７において、メインＣＰＵ５１が、「遊技ロック１」～「遊技ロック４」のいずれかに当籤したと判別したとき（Ｓ８７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、当籤した遊技ロックに対応する遊技ロックフラグと、当籤した遊技ロックに対応するロック期間の値（４９０００ｍｓｅｃ又は５１０００ｍｓｅｃ）をロックタイマーにセットする。そして、Ｓ８７の処理後、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ８に移す。

【０７６４】

一方、Ｓ８７において、メインＣＰＵ５１が、遊技ロックに当籤していないと判別したとき（Ｓ８７がＮＯ判定の場合）、又は、Ｓ８５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は

、当籤番号は「０」であるか否かを判別する（Ｓ８８）。Ｓ８８において、メインＣＰＵ５１が、当籤番号は「０」でないと判別したとき（Ｓ８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ９０の処理を行う。

【０７６５】

一方、Ｓ８８において、メインＣＰＵ５１が、当籤番号は「０」であると判別したとき（Ｓ８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、演出用乱数値１を演出用乱数値格納領域（不図示）に格納された演出用乱数値２に積算し、その積算値を演出用乱数値１としてメインＲＡＭ５３の演出用乱数値格納領域（不図示）に格納する（Ｓ８９）。これにより、当籤番号が「０（ハズレ）」の場合にのみ、乱数分母を実質、６５５３６の２乗にすることができる。

【０７６６】

Ｓ８９の処理後、又は、Ｓ８８がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤テーブルＣ（図４２参照）を参照し、演出用乱数値１に基づいて、遊技ロック抽籤を行う（Ｓ９０）。Ｓ９０において、「遊技ロック４」～「遊技ロック８」のいずれかに当籤した場合、当籤した遊技ロックに対応する遊技ロックフラグと、当籤した遊技ロックに対応するロック期間の値（５１０００ｍｓｅｃ、３０００ｍｓｅｃ、５０００ｍｓｅｃ、７０００ｍｓｅｃ又は１００００ｍｓｅｃ）をロックタイマーにセットする。そして、Ｓ９０の処理後、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ８に移す。

【０７６７】

上述のように、本実施形態では、当籤番号が「０」である場合、演出用乱数値１と演出用乱数値２との積算値を演出用乱数値１にする。すなわち、本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブルＣを参照した遊技ロック抽籤において、遊技ロック抽籤テーブルＡ（図４０参照）、又は、遊技ロック抽籤テーブルＢ（図４１参照）を参照して遊技ロック抽籤を行う際に用いる演出用乱数値１を使用する構成とした。しかしながら、本発明はこれに限定されない。例えば、新たに演出用乱数値３を設け（抽出し）、当籤番号が「０」であるときに行う遊技ロック抽籤テーブルＣを参照した遊技ロック抽籤において、演出用乱数値２と演出用乱数値３との積算値を演出用乱数値として用いてもよい。

【０７６８】

［リール停止初期設定処理］

次に、図２２６を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ８で行うリール停止初期設定処理について説明する。

【０７６９】

まず、メインＣＰＵ５１は、回胴停止用番号選択テーブル（図３１参照）を参照して、図２２１中のＳ６の内部抽籤処理で取得した内部当籤役に基づいて、回胴停止用番号を取得する（Ｓ１０１）。

【０７７０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止初期設定テーブル（図３２参照）を参照し、取得した回胴停止用番号に基づいて、該回胴停止番号に対応する各種情報を取得する（Ｓ１０２）。具体的には、メインＣＰＵ５１は、取得した回胴停止用番号に対応する、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データを取得する。

【０７７１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、全図柄コード格納領域（図５０参照）に回転中の識別子「０ＦＦＨ（１１１１１１１１Ｂ）」を格納する（Ｓ１０３）。

【０７７２】

次いで、メインＣＰＵ５１は、メインＲＡＭ５３に設けられたストップボタン未作動カウンタに「３」を格納する（Ｓ１０４）。その後、メインＣＰＵ５１は、リール停止初期設定処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ９に移す。なお、ストップ

ボタン未作動カウンタは、停止操作が検出されていないストップボタンの数を管理するためのカウンタである。

【０７７３】

［遊技開始時ロック処理］

次に、図２２７を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ１０で行う遊技開始時ロック処理について説明する。

【０７７４】

まず、メインＣＰＵ５１は、遊技ロックフラグに応じたリール演出パターンをセットする（Ｓ１１１）。具体的には、リール演出パターンとして、上述した、第１～第５のリール演出のいずれかが設定される。

【０７７５】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ロックタイマーの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１１２）。Ｓ１１２において、メインＣＰＵ５１が、ロックタイマーの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、Ｓ１１２の処理を繰り返し、ロックタイマーの値が「０」になるまで待機する。

【０７７６】

一方、Ｓ１１２において、メインＣＰＵ５１が、ロックタイマーの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技開始時ロック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１１に移す。

【０７７７】

［引込優先順位格納処理］

次に、図２２８を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ１３で行う引込優先順位格納処理について説明する。

【０７７８】

まず、メインＣＰＵ５１は、ストップボタン未作動カウンタを、検索回数としてメインＲＡＭ５３に格納する（Ｓ１２１）。次いで、メインＣＰＵ５１は、検索対象リール決定処理を行う（Ｓ１２２）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、例えば、回転中のリールから、所定のリールを選択し、該選択したリールを検索対象リールとして決定する。

【０７７９】

例えば、Ｓ１２２では、全て（３つ）のリールの回転が行われているとき、最初に左リール３Ｌが検索対象リールとして決定される。その後、左リール３Ｌに対して、後述するＳ１３１までの各種処理が行われ、再度Ｓ１２２に戻ると、次には、中リール３Ｃが検索対象リールとして決定される。そして、中リール３Ｃに対して、後述するＳ１３１までの各種処理が行われ、再度Ｓ１２２に戻ると、次に、右リール３Ｒが検索対象リールとして決定される。

【０７８０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（Ｓ１２３）。この処理では、内部当籤役（小役・リプレイ用データポインタ）及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブルが選択される。なお、引込優先順位テーブル選択処理の詳細については、後述の図２２９を参照しながら後で説明する。

【０７８１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、図柄位置データとして「０」をセットし、図柄チェック回数として「２１」をセットする（Ｓ１２４）。そして、メインＣＰＵ５１は、図柄コード格納処理を行う（Ｓ１２５）。この処理では、検索対象リールの有効ライン上に位置する、現在の図柄位置データに対応する図柄コードが、図柄コード格納領域に格納される。この際、有効ライン数分の図柄コードが格納される。なお、図柄コード格納処理の詳細については、後述の図２３０を参照しながら後で説明する。

【０７８２】

次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｓ１２５で取得された図柄コードと図柄コード格納領域（図５０参照）のデータとに基づいて、表示役格納領域（図４６参照）を更新する（Ｓ１

２６）。この時点では、内部当籤役の当籤の有無に関らず、停止図柄に基づいて、表示可能性のある図柄の組合せ（表示可能な役）が表示役格納領に格納される。

【０７８３】

なお、本実施形態では、停止するリール毎に、図柄コード格納領域の情報（図柄コード及びそれに対応する表示可能な役）が更新される。この際、表示可能な役を、予め用意された、停止されたリールの図柄とそれに対応する表示可能な役との対応関係を規定したデータから取得してもよいし、停止されたリールの図柄と図柄組合せテーブル（図７～図１１参照）とを照合して取得してもよい。なお、前者の手法を用いた場合、リール毎に図柄と表示可能な役との対応関係が変わる。

【０７８４】

次いで、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位取得処理を行う（Ｓ１２７）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、表示役格納領域（図４６参照）でビットが「１」になっており、かつ、内部当籤役格納領域でビットが「１」になっている役について、引込優先順位テーブル（図３８参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。

【０７８５】

なお、一部のリールにおいて入賞が確定する役（例えば、「チェリー」に係る役：図９参照）の図柄が表示されている場合に、「ＡＮＹ」となるリールでは、その役の引込優先順位データを取得しない。また、入賞が確定するリールで、内部当籤していない役が確定する可能性がある場合は、引込優先順位データを「停止禁止（全ビット０）」にセットする。

【０７８６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、取得した引込優先順位データを引込優先順位データ格納領域（図５１参照）に格納する（Ｓ１２８）。このとき、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。次いで、メインＣＰＵ５１は、図柄位置データを「１」加算し、図柄チェック回数を「１」減算する（Ｓ１２９）。

【０７８７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、図柄チェック回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１３０）。Ｓ１３０において、メインＣＰＵ５１が、図柄チェック回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ１３０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ１２５に戻し、Ｓ１２５以降の処理を繰り返す。

【０７８８】

一方、Ｓ１３０において、メインＣＰＵ５１が、図柄チェック回数が「０」であると判別したとき（Ｓ１３０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、検索回数分検索したか否かを判別する（Ｓ１３１）。

【０７８９】

Ｓ１３１において、メインＣＰＵ５１が検索回数分検索していないと判別したとき（Ｓ１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ１２２に戻し、Ｓ１２２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ１３１において、メインＣＰＵ５１が検索回数分検索したと判別したとき（Ｓ１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１４に移す。

【０７９０】

［引込優先順位テーブル選択処理］

次に、図２２９を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図２２８参照）中のＳ１２３で行う引込優先順位テーブル選択処理について説明する。

【０７９１】

まず、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位テーブル番号がセットされているか否か、すなわち、リール停止初期設定処理（Ｓ８）において、直接、引込優先順位テーブル番号が格納されているか否かを判別する（Ｓ１４１）。Ｓ１４１において、メインＣＰＵ５１が、引込優先順位テーブル番号がセットされていると判別したとき（Ｓ１４１がＹＥＳ判定

の場合）、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図２２８参照）のＳ１２４に移す。

【０７９２】

一方、Ｓ１４１において、メインＣＰＵ５１が、引込優先順位テーブル番号はセットされていないと判別したとき（Ｓ１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、押下順序格納領域（図４９参照）及び作動ストップボタン格納領域（図４８参照）を参照し、対応する引込優先順位テーブル番号をセットする（Ｓ１４２）。その後、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図２２８参照）のＳ１２４に移す。

【０７９３】

なお、Ｓ１４２では、まず、メインＣＰＵ５１は、押下順序格納領域及び作動ストップボタン格納領域を参照して、押下順序及び作動ストップボタンのデータを取得する。次いで、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位テーブル選択データに対応する引込優先順位テーブル選択テーブルを参照し、押下順序と作動ストップボタンとに基づいて引込優先順位テーブル番号を取得する。その後、メインＣＰＵ５１は、取得した引込優先順位テーブル番号をセットする。

【０７９４】

［図柄コード格納処理］

次に、図２３０を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図２２８参照）中のＳ１２５で行う図柄コード格納処理について説明する。

【０７９５】

まず、メインＣＰＵ５１は、有効ラインデータをセットする（Ｓ１５１）。本実施形態では、有効ラインは、上述のように、１つのライン（センターライン）を設ける。次いで、メインＣＰＵ５１は、検索図柄位置と有効ラインデータとに基づいて、検索対象リールのチェック用図柄位置データをセットする（Ｓ１５２）。例えば、検索対象リールが左リール３Ｌである場合には、検索対象リールの中段の情報を取得したいので、その中段を示すチェック用図柄位置データをセットする。

【０７９６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得する（Ｓ１５３）。そして、メインＣＰＵ５１は、取得した図柄コードを図柄コード格納領域に格納した後、図柄コード格納処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図２２８参照）のＳ１２６に移す。

【０７９７】

［リール停止制御処理］

次に、図２３１を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ１４で行うリール停止制御処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するリール停止制御処理は、主制御回路４１により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、リールの回転（図柄の変動表示）の停止制御を実行する手段（停止制御手段）も兼ねる。

【０７９８】

まず、メインＣＰＵ５１は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する（Ｓ１６１）。Ｓ１６１において、メインＣＰＵ５１が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき（Ｓ１６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、Ｓ１６１の処理を繰り返し、有効なストップボタンの押圧操作が実行されるまで待機する。

【０７９９】

一方、Ｓ１６１において、メインＣＰＵ５１が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき（Ｓ１６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、押下順序格納領域（図４９参照）及び作動ストップボタン格納領域（図４８参照）を更新する（Ｓ１６２）。次いで、メインＣＰＵ５１は、ストップボタン未作動カウンタを「１」減算する（Ｓ１６３）。

【０８００】
次いで、メインＣＰＵ５１は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（Ｓ１６４）。そして、メインＣＰＵ５１は、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ５３に格納する（Ｓ１６５）。
【０８０１】
次いで、メインＣＰＵ５１は、滑り駒数決定処理を行う（Ｓ１６６）。なお、滑り駒数決定処理の詳細については、後述の図２３２を参照しながら後で説明する。次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止コマンドを副制御回路４２に送信する（Ｓ１６７）。この処理で送信するリール停止コマンドには、停止されるリールの種別、その滑り駒数、ストップスイッチのＯＮエッジ／ＯＦＦエッジ等の情報が含まれる。なお、ストップスイッチのＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報は、後述の割込処理で監視され、該情報を副制御回路４２に送信するようにしてもよい。
【０８０２】
次いで、メインＣＰＵ５１は、停止開始位置と、Ｓ１６６で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインＲＡＭ５３に格納する（Ｓ１６８）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その結果を停止予定位置とする。
【０８０３】
次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｓ１６８で決定された停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（Ｓ１６９）。次いで、メインＣＰＵ５１は、図２３０を参照して説明した図柄コード格納処理を行う（Ｓ１７０）。その後、メインＣＰＵ５１は、Ｓ１７０で取得した図柄コードを用いて図柄コード格納領域（図５０参照）を更新する（Ｓ１７１）。
【０８０４】
次いで、メインＣＰＵ５１は、制御変更処理を行う（Ｓ１７２）。なお、制御変更処理の詳細については、後述の図２３７を参照しながら後で説明する。次いで、メインＣＰＵ５１は、押されたストップボタンは放されたか否かを判別する（Ｓ１７３）。Ｓ１７３において、メインＣＰＵ５１が、押されたストップボタンは放されていないと判別したとき（Ｓ１７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、Ｓ１７３の処理を繰り返し、押されたストップボタンが離されるまで待機する。
【０８０５】
一方、Ｓ１７３において、メインＣＰＵ５１が、押されたストップボタンは放されたと判別したとき（Ｓ１７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、リール停止コマンド送信処理を行う（Ｓ１７４）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、リール停止コマンドを副制御回路４２に送信する。この際、送信するリール停止コマンドのデータ構成は、上記Ｓ１６７で送信したリール停止コマンドのそれと同様である。しかしながら、Ｓ１７４で送信するリール停止コマンドに含まれるＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報は、Ｓ１６７で送信したリール停止コマンドに含まれるＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報と異なる。
【０８０６】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ストップボタン未作動カウンタは「０」であるか否かを判別する（Ｓ１７５）。Ｓ１７５において、メインＣＰＵ５１が、未作動カウンタは「０」でないと判別したとき（Ｓ１７５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、図２２８を参照して説明した引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１７６）。その後、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ１６１に戻し、Ｓ１６１以降の処理を繰り返す。
【０８０７】
一方、Ｓ１７５において、メインＣＰＵ５１が、未作動カウンタは「０」であると判別したとき（Ｓ１７５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１５に移す。
【０８０８】
［滑り駒数決定処理］
次に、図２３２を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図２３１参照）中

のＳ１６６で行う滑り駒数決定処理について説明する。

【０８０９】

まず、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータテーブル（不図示）に基づいて、作動ストップボタンに対応するラインマスクデータを選択する（Ｓ１８１）。この処理では、例えば、左ストップボタン１７Ｌが押されたときには、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータとして、停止データの「左リールＡライン」に対応するビット７に「１」が立てられた「１０００００００」を選択する。また、例えば、中ストップボタン１７Ｃが押されたときには、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータとして、停止データの「中リールＡライン」に対応するビット４に「１」が立てられた「０００１００００」を選択する。また、例えば、右ストップボタン１７Ｒが押されたときには、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータとして、停止データの「右リールＡライン」に対応するビット１に「１」が立てられた「００００００１０」を選択する。

【０８１０】

次に、メインＣＰＵ５１は、第１停止（ストップボタン未作動カウンタは「２」）であるか否かを判別する（Ｓ１８２）。Ｓ１８２において、メインＣＰＵ５１が、第１停止でないと判別したとき（Ｓ１８２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２・第３停止処理を行う（Ｓ１８３）。なお、第２・第３停止処理の詳細については、後述の図２３３を参照しながら後で説明する。その後、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ１９１の処理を行う。

【０８１１】

一方、Ｓ１８２において、メインＣＰＵ５１が、第１停止であると判別したとき（Ｓ１８２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、作動ストップボタンは左ストップボタンであるか否かを判別する（Ｓ１８４）。

【０８１２】

Ｓ１８４において、メインＣＰＵ５１が、作動ストップボタンは左ストップボタンであると判別したとき（Ｓ１８４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、順押し時テーブル選択データ及び図柄カウンタを取得する（Ｓ１８５）。この処理で、順押し時テーブ選択データは、リール停止初期設定テーブル（図３２参照）を参照して取得される。次いで、メインＣＰＵ５１は、順押し時テーブル選択データに対応する順押し時第１停止用停止テーブルを参照し、図柄カウンタに基づいて、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスを取得する（Ｓ１８６）。その後、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ１９１の処理を行う。

【０８１３】

一方、Ｓ１８４において、メインＣＰＵ５１が、作動ストップボタンは左ストップボタンでないと判別したとき（Ｓ１８４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、変則押し時テーブル選択データを取得し、その変則押し時テーブル選択データに対応する変則押し時停止テーブルをセットする（Ｓ１８７）。この処理で、変則押し時テーブル選択データは、リール停止初期設定テーブル（図３２参照）を参照して取得される。

【０８１４】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ライン変更ビットチェック処理を行う（Ｓ１８８）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図２３４を参照しながら後で説明する。次いで、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータ変更処理を行う（Ｓ１８９）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図２３５を参照しながら後で説明する。その後、メインＣＰＵ５１は、セットされた変則押し時停止テーブルを参照し、ラインマスクデータ及び停止開始位置に基づいて、滑り駒数決定データを取得する（Ｓ１９０）。

【０８１５】

Ｓ１８３、Ｓ１８６又はＳ１９０の処理後、メインＣＰＵ５１は、優先引込制御処理を行う（Ｓ１９１）。この処理では、停止開始位置から最大滑り駒数「４」の範囲の各図柄位置に応じた引込優先順位データの比較が行われ、最も適切な滑り駒数が決定される。な

お、優先引込制御処理の詳細については、後述の図２３６を参照しながら後で説明する。その後、メインＣＰＵ５１は、滑り駒数決定処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２３１参照）のＳ１６７に移す。

【０８１６】

［第２・第３停止処理］

次に、図２３３を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２３２参照）中のＳ１８３で行う第２・第３停止処理について説明する。

【０８１７】

まず、メインＣＰＵ５１は、第２停止操作時であるか否かを判別する（Ｓ２０１）。Ｓ２０１において、メインＣＰＵ５１が、第２停止操作時でないと判別したとき（Ｓ２０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ２０４の処理を行う。

【０８１８】

一方、Ｓ２０１において、メインＣＰＵ５１が、第２停止操作時であると判別したとき（Ｓ２０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ストップボタンの押し順が順押し（第１停止は左リール３Ｌ）であるか否かを判別する（Ｓ２０２）。Ｓ２０２において、メインＣＰＵ５１が、順押しでないと判別したとき（Ｓ２０２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ２０４の処理を行う。

【０８１９】

一方、Ｓ２０２において、メインＣＰＵ５１が、順押しであると判別したとき（Ｓ２０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ライン変更ビットチェック処理を行う（Ｓ２０３）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図２３４を参照しながら後で説明する。

【０８２０】

Ｓ２０３の処理後、又は、Ｓ２０１或いはＳ２０２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータ変更処理を行う（Ｓ２０４）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図２３５を参照しながら後で説明する。次いで、メインＣＰＵ５１は、滑り駒数検索処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、停止テーブル（図３３、図３５及び図３６）を参照し、停止開始位置に基づいて滑り駒数決定データが決定される。

【０８２１】

例えば、ラインマスクデータが「中リールＡライン」に対応する「００００１００００」である場合、メインＣＰＵ５１は、ビット４の「中リールＡライン」の列を参照する。そして、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲にある各図柄位置に対して、対応するデータが「１」であるか否かの検索を順次行う。次いで、メインＣＰＵ５１は、対応するデータが「１」である図柄位置から停止開始位置までの差分を算出し、算出した値を滑り駒数決定データとして決定する。そして、Ｓ２０５の処理後、メインＣＰＵ５１は、第２・第３停止処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２３２参照）のＳ１９１に移す。

【０８２２】

［ライン変更ビットチェック処理］

次に、図２３４を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２３２参照）中のＳ１８８、及び、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０３で行うライン変更ビットチェック処理について説明する。

【０８２３】

まず、メインＣＰＵ５１は、変更ステータスが「１」又は「２」であるか否かを判別する（Ｓ２１１）。Ｓ２１１において、メインＣＰＵ５１が、変更ステータスは「１」又は「２」であると判別したとき（Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、対応するラインステータスをセットする（Ｓ２１２）。この処理において、本実施形態では、変更ステータスが「１」の場合にはＡラインステータスをセットし、変更ステータスが「２」の場合にはＢラインステータスをセットする。そして、Ｓ２１２の処理後、メインＣＰＵ５１は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２

３２参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０８２４】

一方、Ｓ２１１において、メインＣＰＵ５１が、変更ステータスは「１」又は「２」でないと判別したとき（Ｓ２１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ライン変更ビットはオンであるか否かを判別する（Ｓ２１３）。この処理において、メインＣＰＵ５１は、停止テーブル（図３５及び図３６参照）の「中リールライン変更ビット」又は「右リールライン変更ビット」に対応する列を参照し、停止開始位置に該当するデータが「１」であるか否かを判別する。そして、Ｓ２１３において、メインＣＰＵ５１が、停止開始位置に該当するデータが「１」でない、つまり、ライン変更ビットはオンでないと判別したとき（Ｓ２１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２３２参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０８２５】

一方、Ｓ２１３において、メインＣＰＵ５１が、停止開始位置に該当するデータが「１」である、つまり、ライン変更ビットはオンであると判別したとき（Ｓ２１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、Ｂラインステータスをセットする（Ｓ２１４）。なお、Ｂラインステータスは、ラインマスクデータを変更するために使用されるデータである。そして、Ｓ２１４の処理後、メインＣＰＵ５１は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２３２参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０８２６】

［ラインマスクデータ変更処理］

次に、図２３５を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２３２参照）中のＳ１８９、及び、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０４で行うラインマスクデータ変更処理について説明する。

【０８２７】

まず、メインＣＰＵ５１は、Ｃラインステータスがセットされているか否かを判別する（Ｓ２２１）。なお、Ｃラインステータスのセットは、後述の第２停止後制御変更処理（図２３８参照）において、順押しである場合に行われる。

【０８２８】

Ｓ２２１において、メインＣＰＵ５１が、Ｃラインステータスがセットされていると判別したとき（Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであるか否かを判別する（Ｓ２２２）。

【０８２９】

Ｓ２２２において、メインＣＰＵ５１が、第２停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであると判別したとき（Ｓ２２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータを右に２回ローテートする（Ｓ２２３）。順押しであって第２停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンであれば、第３停止時の作動ストップボタンは右ストップボタンになる。したがって、Ｓ２２３の処理により、ラインマスクデータは、「００００００１０」から「１０００００００」に変更される。その結果、順押し時第２・第３停止用停止テーブル（図３５参照）の「右リールＣラインデータ」に対応するビット７の列が参照される。そして、Ｓ２２３の処理後、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２３２参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８３０】

一方、Ｓ２２２において、メインＣＰＵ５１が、第２停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンでないと判別したとき（Ｓ２２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータを左に２回ローテートする（Ｓ２２４）。順押しであって第２停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンでなければ、第３停止時の作動ストップボ

タンが中ストップボタンになる。したがって、Ｓ２２４の処理により、ラインマスクデータは、「０００１０００００」から「０１０００００００」に変更される。その結果、順押し時第２・第３停止用停止テーブルの「中リールＣラインデータ」に対応するビット６の列が参照される。そして、Ｓ２２４の処理後、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２３２参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８３１】

ここで、再度Ｓ２２１の処理の説明に戻って、Ｓ２２１において、メインＣＰＵ５１が、Ｃラインステータスがセットされていないと判別したとき（Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、Ｂラインステータスがセットされているか否かを判別する（Ｓ２２５）。Ｓ２２５において、メインＣＰＵ５１が、Ｂラインステータスがセットされていないと判別したとき（Ｓ２２５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２３２参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８３２】

一方、Ｓ２２５において、メインＣＰＵ５１が、Ｂラインステータスがセットされていると判別したとき（Ｓ２２５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータを右に１回ローテートする（Ｓ２２６）。この処理により、例えば、ラインマスクデータが「００００００１０」であった場合は、「００００００００１」に変更される。その結果、停止テーブル（図３５及び図３６参照）の「Ｂラインデータ」に対応する列が参照される。そして、Ｓ２２６の処理後、メインＣＰＵ５１は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２３２参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２３３参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８３３】

［優先引込制御処理］

次に、図２３６を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２３２参照）中のＳ１９１で行う優先引込制御処理について説明する。

【０８３４】

まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態に応じて検索順序テーブル（図３９参照）をセットする（Ｓ２３１）。次いで、メインＣＰＵ５１は、検索順序カウンタ及びチェック回数に初期値をセットする（Ｓ２３２）。具体的には、メインＣＰＵ５１は、検索順序カウンタには、初期値として「１」をセットする。また、メインＣＰＵ５１は、チェック回数には、検索順序テーブルのデータ長を初期値としてセットする。具体的には、チェック回数の初期値として「５」をセットする。

【０８３５】

次いで、メインＣＰＵ５１は、停止順序テーブル（不図示）の先頭アドレスをセットし、滑り駒数決定データに基づいて検索順序テーブルのアドレスを加算する（Ｓ２３３）。

【０８３６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、検索順序カウンタの値に対応する滑り駒数を取得する（Ｓ２３４）。次いで、メインＣＰＵ５１は、取得した滑り駒数を停止開始時予想アドレスに加算し、引込優先順位データを取得する（Ｓ２３５）。

【０８３７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｓ２３５で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えるか否かを判別する（Ｓ２３６）。Ｓ２３６において、メインＣＰＵ５１が、Ｓ２３５で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えないと判別したとき（Ｓ２３６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ２３８の処理を行う。

【０８３８】

一方、Ｓ２３６において、メインＣＰＵ５１が、Ｓ２３５で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えると判別したとき（Ｓ２３６がＹＥＳ判定の

場合）、メインＣＰＵ５１は、Ｓ２３４で取得した滑り駒数を退避させる（Ｓ２３７）。

【０８３９】

Ｓ２３７の処理後、又は、Ｓ２３６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、チェック回数を「１」減算し、検索順序カウンタを「１」加算する（Ｓ２３８）。

【０８４０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、チェック回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２３９）。Ｓ２３９において、メインＣＰＵ５１が、チェック回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ２３９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ２３４に戻し、Ｓ２３４以降の処理を繰り返す。

【０８４１】

一方、Ｓ２３９において、メインＣＰＵ５１が、チェック回数が「０」であると判別したとき（Ｓ２３９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、退避されている滑り駒数を復帰させる（Ｓ２４０）。その後、メインＣＰＵ５１は、優先引込制御処理を終了するとともに、滑り駒数決定処理（図２３２参照）も終了する。

【０８４２】

［制御変更処理］

次に、図２３７を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図２３１参照）中のＳ１７２で行う制御変更処理について説明する。

【０８４３】

まず、メインＣＰＵ５１は、第３停止後であるか否かを判別する（Ｓ２５１）。Ｓ２５１において、メインＣＰＵ５１が、第３停止後であると判別したとき（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２３１参照）のＳ１７３に移す。

【０８４４】

一方、Ｓ２５１において、メインＣＰＵ５１が、第３停止後でないと判別したとき（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２停止後であるか否かを判別する（Ｓ２５２）。Ｓ２５２において、メインＣＰＵ５１が、第２停止後であると判別したとき（Ｓ２５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２停止後制御処理を行う（Ｓ２５３）。なお、第２停止後制御処理の詳細については、後述の図２３８を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ２５３の処理後、メインＣＰＵ５１は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２３１参照）のＳ１７３に移す。

【０８４５】

一方、Ｓ２５２において、メインＣＰＵ５１が、第２停止後でないと判別したとき（Ｓ２５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、順押しであるか否かを判別する（Ｓ２５４）。Ｓ２５４において、メインＣＰＵ５１が、順押しでないと判別したとき（Ｓ２５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２３１参照）のＳ１７３に移す。

【０８４６】

一方、Ｓ２５４において、メインＣＰＵ５１が、順押しであると判別したとき（Ｓ２５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、順押し時テーブル変更データに応じた順押し時制御変更テーブル（図３４参照）を取得し、検索回数をセットする（Ｓ２５５）。

【０８４７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、停止予定位置を取得する（Ｓ２５６）。そして、メインＣＰＵ５１は、取得した停止予定位置に応じて変更対象ポジションを更新する（Ｓ２５７）。

【０８４８】

次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｓ２５７で更新した変更対象ポジションが停止予定位置と一致するか否かを判別する（Ｓ２５８）。Ｓ２５８において、メインＣＰＵ５１が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致しないと判別したとき（Ｓ２５８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、検索回数は「０」であるか否かを判別する（Ｓ２５

９）。

【０８４９】

Ｓ２５９において、メインＣＰＵ５１が、検索回数は「０」でないと判別したとき（Ｓ２５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ２５７に戻し、Ｓ２５７以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ２５９において、メインＣＰＵ５１が、検索回数は「０」であると判別したとき（Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、順押し時テーブル変更初期データの値を順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号として取得し、対応する停止テーブルをセットする（Ｓ２６０）。

【０８５０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｃラインチェックデータに「０」をセットする（Ｓ２６１）。そして、Ｓ２６１の処理後、メインＣＰＵ５１は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２３１参照）のＳ１７３に移す。

【０８５１】

また、Ｓ２５８において、メインＣＰＵ５１が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致すると判別したとき（Ｓ２５８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ライン変更ステータスの値に応じた順押し時第２・第３停止用テーブル番号及びＣラインチェックデータを取得する（Ｓ２６２）。

【０８５２】

次いで、メインＣＰＵ５１は、順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号に基づいて、対応する停止テーブルをセットする（Ｓ２６３）。そして、Ｓ２６３の処理後、メインＣＰＵ５１は、制御変更処理を終了し、処処理をリール停止制御処理（図２３１参照）のＳ１７３に移す。

【０８５３】

［第２停止後制御変更処理］

次に、図２３８を参照して、制御変更処理のフローチャート（図２３７参照）中のＳ２５３で行う第２停止後制御変更処理について説明する。

【０８５４】

まず、メインＣＰＵ５１は、順押しであるか否かを判別する（Ｓ２７１）。Ｓ２７１において、メインＣＰＵ５１が、順押しでないと判別したとき（Ｓ２７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２３７参照）も終了する。

【０８５５】

一方、Ｓ２７１において、メインＣＰＵ５１が順押しであると判別したとき（Ｓ２７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、Ｃラインチェックデータがオンであるか（変更ステータスが「３」であるか）否かを判別する（Ｓ２７２）。なお、Ｃラインチェックデータは、制御変更処理（図２３７参照）のＳ２６２の処理によって取得される。そして、Ｓ２７２において、メインＣＰＵ５１が、Ｃラインチェックデータがオンでないと判別したとき（Ｓ２７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２３７参照）も終了する。

【０８５６】

一方、Ｓ２７２において、メインＣＰＵ５１が、Ｃラインチェックデータがオンであると判別したとき（Ｓ２７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットがオンであるか否かを判別する（Ｓ２７３）。Ｓ２７３において、メインＣＰＵ５１が、第２停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンでないと判別したとき（Ｓ２７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２３７参照）も終了する。

【０８５７】

一方、Ｓ２７３において、メインＣＰＵ５１が、第２停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンであると判別したとき（Ｓ２７３がＹＥＳ判定の場合）、メイン

ＣＰＵ５１は、格納された順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号に「１」を加算し、対応する停止テーブルをセットする（Ｓ２７４）。次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｃラインステータスをセットする（Ｓ２７５）。そして、Ｓ２７５の処理後、メインＣＰＵ５１は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２３７参照）も終了する。

【０８５８】

［ＲＴ制御処理］

次に、図２３９を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ１７で行うＲＴ制御処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するＲＴ制御処理は、主制御回路４１により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、ＲＴ遊技状態の制御処理を実行する手段（リプレイタイム状態制御手段）も兼ねる。

【０８５９】

まず、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ遷移テーブル（図１３参照）を参照し、移行元（現在）のＲＴ遊技状態において成立し得るＲＴ遊技状態の移行条件をチェックする（Ｓ２８１）。

【０８６０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ遊技状態の移行条件が成立しているか否かを判別する（Ｓ２８２）。Ｓ２８２において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態の移行条件が成立していないと判別したとき（Ｓ２８２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ２８４の処理を行う。

【０８６１】

一方、Ｓ２８２において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態の移行条件が成立していると判別したとき（Ｓ２８２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ遷移テーブル（図１３参照）を参照し、移行条件に基づいて、移行先のＲＴ遊技状態フラグを遊技状態フラグ格納領域（図４７参照）の所定ビットにセットして、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ２８３）。

【０８６２】

Ｓ２８３の処理後、又は、Ｓ２８２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、表示コマンド送信処理を行う（Ｓ２８４）。具体的には、メインＣＰＵ５１は、表示コマンドを副制御回路４２に送信する。なお、表示コマンドは、表示役や払出枚数等を特定するパラメータを含んで構成される。そして、Ｓ２８４の処理後、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１８に移す。

【０８６３】

［遊技終了時演出制御処理］

次に、図２４０を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ１８で行う遊技終了時演出制御処理について説明する。

【０８６４】

まず、メインＣＰＵ５１は、出力条件テーブル（図４３参照）を参照し、大当り信号を出力する（Ｓ２９１）。次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２９２）。Ｓ２９２において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態でないと判別したとき（Ｓ２９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３０１の処理を行う。

【０８６５】

一方、Ｓ２９２において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態であると判別したとき（Ｓ２９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技ロックの種別が「遊技ロック９」であるか否かを判別する（Ｓ２９３）。Ｓ２９３において、メインＣＰＵ５１が、遊技ロックの種別が「遊技ロック９」であると判別したとき（Ｓ２９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１９に移す。

【０８６６】

一方、Ｓ２９３において、メインＣＰＵ５１が、遊技ロックの種別が「遊技ロック９」でないと判別したとき（Ｓ２９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、内部当籤役が「通常リプ」であるか否かを判別する（Ｓ２９４）。Ｓ２９４において、メインＣＰＵ５１が、内部当籤役が「通常リプ」でないと判別したとき（Ｓ２９４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１９に移す。

【０８６７】

一方、Ｓ２９４において、メインＣＰＵ５１が、内部当籤役が「通常リプ」であると判別したとき（Ｓ２９４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２９５）。Ｓ２９５において、メインＣＰＵ５１が、出力用カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ２９７の処理を行う。

【０８６８】

一方、Ｓ２９５において、メインＣＰＵ５１が、出力用カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタに「３」をセットする（Ｓ２９６）。

【０８６９】

Ｓ２９６の処理後、又は、Ｓ２９５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、減算条件テーブル（図４４参照）を参照して、減算条件を満たすか否かを判別する（Ｓ２９７）。Ｓ２９７において、メインＣＰＵ５１が、減算条件を満たさないと判別したとき（Ｓ２９７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３０１の処理を行う。

【０８７０】

一方、Ｓ２９７において、メインＣＰＵ５１が、減算条件を満たすと判別したとき（Ｓ２９７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタの値を「１」減算する（Ｓ２９８）。

【０８７１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２９９）。Ｓ２９９において、メインＣＰＵ５１が、出力用カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２９９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１９に移す。

【０８７２】

一方、Ｓ２９９において、出力用カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２９９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、大当り信号「３」の出力をオンする（Ｓ３００）。これにより、ホールコンピュータ又は呼出装置１００（図４参照）に大当り信号「３」が送信される。

【０８７３】

Ｓ３００の処理後、又は、Ｓ２９２或いはＳ２９７がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタに「０」をセットする（Ｓ３０１）。そして、Ｓ３０１の処理後、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１９に移す。

【０８７４】

上述のように、本実施形態では、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行されると、出力用カウンタに「３」をセットして、減算条件を満たす度に出力用カウンタの値を「１」減算する。そして、出力用カウンタの値が「０」になると、大当り信号「３」の出力をオンする。すなわち、ＲＴ２遊技状態において、減算条件を３回満たさなければ、大当り信号「３」の出力はオンされない。これにより、推奨する停止操作が行われなかった場合などの「ＡＲＴ」が当籤していない場合に、誤ってＲＴ２遊技状態に移行しても、すぐに大当り信号「３」がホールコンピュータ又は呼出装置１００（図４参照）に送信されないようにすることができる。

【０８７５】

［ボーナス終了チェック処理］
次に、図２４１を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ２０で行うボーナス終了チェック処理について説明する。
【０８７６】
まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図４７参照）を参照して、「ＢＢ」（「ＢＢ１」～「ＢＢ３」）が作動中であるか否かを判別する（Ｓ３２１）。Ｓ３２１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ３２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２１に移す。
【０８７７】
一方、Ｓ３２１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中であると判別したとき（Ｓ３２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満であるか否かを判別する（Ｓ３２２）。
【０８７８】
Ｓ３２２において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満であると判別したとき（Ｓ３２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了時処理を行う（Ｓ３２３）。この処理では、メインＣＰＵ５１がボーナス終了枚数カウンタをクリアし、作動中の「ＢＢ」に対応する遊技状態フラグ（ＢＢ遊技状態フラグ）をオフにする。なお、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満である場合は、ＢＢ遊技状態中にメダルの払出しが２６３枚（ＢＢ１）、６０枚（ＢＢ２）又は１４枚（ＢＢ３）を超えたことを意味する。
【０８７９】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了コマンド送信処理を行う（Ｓ３２４）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了コマンドを副制御回路４２に送信する。ボーナス終了コマンドには、ボーナスゲームが終了したことを示す情報などが含まれる。
【０８８０】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了時の初期化処理を行う（Ｓ３２５）。そして、Ｓ３２５の処理後、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２１に移す。
【０８８１】
一方、Ｓ３２２において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満でないと判別したとき（Ｓ３２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタの各値を更新する（Ｓ３２６）。入賞可能回数カウンタの値は、小役（メダルの払い出しがある役）が表示されると「１」減算され、遊技可能回数カウンタの値は、停止図柄に関らず、１遊技で「１」減算される。
【０８８２】
次いで、メインＣＰＵ５１は、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３２７）。Ｓ３２７において、メインＣＰＵ５１が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２１に移す。
【０８８３】
一方、Ｓ３２７において、メインＣＰＵ５１が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ３２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ＲＢ終了時処理を行う（Ｓ３２８）。具体的には、「ＲＢ」に対応する遊技状態フラグ（ＲＢ遊技状態フラグ）をオフにする、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタをクリアするなどの処理を行う。その後、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２１に移す。
【０８８４】
［ボーナス作動チェック処理］

次に、図２４２を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ２１で行うボーナス作動チェック処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス作動チェック処理において、ボーナス役に係る内部当籤役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示されていれば（ボーナス入賞であれば）、ボーナス遊技の作動開始処理を行う。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、ボーナス遊技を作動させる手段（特別遊技作動手段）も兼ねる。

【０８８５】

まず、メインＣＰＵ５１は、「ＢＢ」（「ＢＢ１」～「ＢＢ３」）が作動中であるか否かを判別する（Ｓ３３１）。Ｓ３３１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３３４の処理を行う。

【０８８６】

一方、Ｓ３３１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中であると判別したとき（Ｓ３３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、「ＲＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ３３２）。Ｓ３３２において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＢ」が作動中であると判別したとき（Ｓ３３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２に移す。

【０８８７】

一方、Ｓ３３２において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＢ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ３３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動時テーブル（図１２参照）に基づいて、ＲＢ作動時処理を行う（Ｓ３３３）。そして、Ｓ３３３の処理後、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２に移す。

【０８８８】

また、Ｓ３３１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、ボーナスゲームが入賞であるか否かを判別する（Ｓ３３４）。Ｓ３３４において、メインＣＰＵ５１が、ボーナスゲームが入賞でないと判別したとき（Ｓ３３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３３８の処理を行う。

【０８８９】

一方、Ｓ３３４において、メインＣＰＵ５１が、ボーナスゲームが入賞であると判別したとき（Ｓ３３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動時テーブル（図１２参照）に基づいて、入賞したボーナスゲームに対応したボーナス作動時処理を行う（Ｓ３３５）。本実施形態では、この処理において、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動時テーブル（図１２参照）を参照して、遊技状態フラグ格納領域（図４７参照）内の対応するビットに「１」をセットし、ボーナス終了枚数カウンタの数値を所定の値（「ＢＢ１」の場合には「２６３」、「ＢＢ２」の場合には「６０」、「ＢＢ３」の場合には「１４」）にセットする。さらに、この処理では、上記Ｓ３３３で説明したＲＢ作動時処理も行う。

【０８９０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域の値をクリアする（Ｓ３３６）。次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス開始コマンド送信処理を行う（Ｓ３３７）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、ボーナス開始コマンドを副制御回路４２に送信する。なお、ボーナス開始コマンドには、ボーナスゲームを開始したことを示す情報などが含まれる。そして、Ｓ３３７の処理後、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２に移す。

【０８９１】

また、Ｓ３３４がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、再遊技（リプレイ）に係る役が入賞であるか否かを判別する（Ｓ３３８）。Ｓ３３８において、メインＣＰＵ５１が、再遊技に係る役が入賞でないと判別したとき（Ｓ３３８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）の

Ｓ２に移す。
【０８９２】
一方、Ｓ３３８において、メインＣＰＵ５１が、再遊技に係る役が入賞であると判別したとき（Ｓ３３８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、メダルの自動投入を要求する（Ｓ３３９）。すなわち、メインＣＰＵ５１は、投入枚数カウンタを自動投入枚数カウンタに複写する。そして、Ｓ３３９の処理後、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２に移す。
【０８９３】
［メインＣＰＵの制御による割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ）］
次に、図２４３を参照して、例えば、メインフロー（図２２１参照）中のＳ１２内で行うメインＣＰＵ５１の制御による割込処理について説明する。
【０８９４】
まず、メインＣＰＵ５１は、レジスタの退避を行う（Ｓ３４１）。次いで、メインＣＰＵ５１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ３４２）。この処理では、ストップスイッチ１７Ｓ等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。
【０８９５】
次いで、メインＣＰＵ５１は、タイマー更新処理を行う（Ｓ３４３）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、例えば、割込処理毎にロックタイマーの値を減算する処理を行う。次いで、メインＣＰＵ５１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ３４４）。この処理では、主に、各種コマンドを主制御回路４１及び副制御回路４２に適宜送信する。
【０８９６】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール制御処理を行う（Ｓ３４５）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインＣＰＵ５１は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインＣＰＵ５１は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。また、本実施形態では、Ｓ３４５の処理において、前述した通常の加速処理、定速処理及び停止処理だけでなく、加速処理時にリール演出パターンが設定されている場合には、該リール演出パターンに対応するリール演出（リールアクション）及びロックの制御処理も行う。
【０８９７】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ランプ・７セグ駆動処理を行う（Ｓ３４６）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、７セグ表示器６を駆動制御して、払出枚数やクレジット枚数などを表示する。次いで、メインＣＰＵ５１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ３４７）。そして、その後、メインＣＰＵ５１は、割込処理を終了する。
【０８９８】
＜副制御回路の動作説明＞
次に、図２４４～図２６５を参照して、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１が、プログラムを用いて実行する各種処理（タスク）の内容について説明する。なお、以下に説明するサブＣＰＵ８１の各種処理において必要となる、各種テーブルはサブＲＯＭ８２に格納され、各種制御フラグ、各種制御カウンタ、各種格納領域等はサブＲＡＭ８３等に設けられる。
【０８９９】
［主基板通信タスク］
まず、図２４４を参照して、サブＣＰＵ８１により実行される主基板通信タスクについて説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する主基板通信タスク及び後述の受信割込処理（後述の図２６５参照）において、コマンドデータの各種エラーを検出する処理を

行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、コマンドデータの各種エラーを検出する手段（コマンドエラー検出手段）も兼ねる。

【０９００】

まず、サブＣＰＵ８１は、主制御回路４１から送信されたコマンドの受信チェックを行い、コマンド登録データを取得する（Ｓ５０１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドデータがあるか否かを判別する（Ｓ５０２）。

【０９０１】

Ｓ５０２において、サブＣＰＵ８１が、受信したコマンドデータがないと判別したとき（Ｓ５０２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ５０１に戻し、Ｓ５０１以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ５０２において、サブＣＰＵ８１が、受信したコマンドデータがあると判別したとき（Ｓ５０２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドの種別及びＢＣＣを抽出する（Ｓ５０３）。なお、本実施形態では、コマンドデータは８バイトのデータで構成され、先頭の１バイト目のデータがコマンドの種別を示し、最後尾の８バイト目のデータがＢＣＣである。

【０９０２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、コマンドデータからＢＣＣを算出する（Ｓ５０４）。この処理では、ＢＣＣは、コマンドの１バイト目のデータから７バイト目のデータの排他的論理和（ＸＯＲ）を算出することにより得られる。なお、ここでいう「ＢＣＣ」は、一般的には「サム値（又はサム）」と呼ばれるものの一種であり、「ＢＣＣエラー」は、「サム異常」又は「サム値異常」と呼ばれるエラーと同様の意味を有する。

【０９０３】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５０３で抽出したＢＣＣの値がＳ５０４で算出したＢＣＣ（算出ＢＣＣ）の値と同じであるか否かを判別する（Ｓ５０５）。Ｓ５０５において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ５０３で抽出したＢＣＣの値がＳ５０４で算出したＢＣＣの値と同じであると判別したとき（Ｓ５０５がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５０７の処理を行う。

【０９０４】

一方、Ｓ５０５において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ５０３で抽出したＢＣＣの値がＳ５０４で算出したＢＣＣの値と同じでないと判別したとき（Ｓ５０５がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、遊技中に何らかの異常（不正行為も含む）が発生した判断し、コマンドエラーフラグをオンする（Ｓ５０６）。なお、コマンドエラーフラグは、コマンドデータに何らかのエラーが発生したか否かを示すフラグデータであり、コマンドエラー（通信エラー）が発生したときにコマンドエラーフラグがオン状態になる。

【０９０５】

Ｓ５０６の処理後、又は、Ｓ５０５がＹＥＳ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、コマンドの種別が有効であるか否かを判別する（Ｓ５０７）。

【０９０６】

本実施形態では、コマンド種別は、「０１Ｈ」～「１０Ｈ」の１６種類のコードのいずれかに対応付けられており、遊技が正常動作している場合には、コマンド種別は、「０１Ｈ」～「１０Ｈ」のいずれかになる。それゆえ、Ｓ５０７の処理では、受信したコマンドの種別のコードが「０１Ｈ」～「１０Ｈ」のいずれかであれば、サブＣＰＵ８１は、コマンド種別が有効であると判定する。一方、コマンド種別のコードが「０１Ｈ」～「１０Ｈ」以外である場合には、サブＣＰＵ８１は、遊技中に何らかの異常（不正行為も含む）が発生した判断し、コマンド種別が無効であると判定する。

【０９０７】

Ｓ５０７において、サブＣＰＵ８１が、コマンドの種別が有効であると判別したとき（Ｓ５０７がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５０９の処理を行う。一方、Ｓ５０７において、サブＣＰＵ８１が、コマンドの種別が有効でないと判別したとき（Ｓ５０７がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドが無効なコマンドであるとし、コマンドエラーフラグをオンする（Ｓ５０８）。

【０９０８】
Ｓ５０８の処理後、又は、Ｓ５０７がＹＥＳ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、コマンドシーケンスチェック処理を行う（Ｓ５０９）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、主制御回路４１から送信されたコマンド（コマンド種別）の受信順序をチェックする。
【０９０９】
次いで、サブＣＰＵ８１は、コマンドシーケンスが正常であるか否かを判別する（Ｓ５１０）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５０９でチェックしたコマンド（コマンド種別）の受信順序が、所定の順序（正常操作時の順序）であるか否かを判別する。
【０９１０】
遊技者が正常操作で遊技を行っている場合、通常、「ＢＥＴ」、「スタート」、「リールの回転開始」、「ストップ」、「図柄組合せの表示」、「メダル払い出し」の順（以下、基本順序という）で操作が行われ、各操作時に対応する種別のコマンドがサブＣＰＵ８１に送信される。それゆえ、コマンドの種別の受信順序がこの基本順序に対応する場合には、サブＣＰＵ８１は、コマンドシーケンスが正常であると判定する。一方、コマンドの種別の受信順序が基本順序に対応しない場合には、サブＣＰＵ８１は、遊技中に何らかの異常（不正行為も含む）が発生したと判断して、コマンドシーケンスが異常であると判定する。
【０９１１】
なお、本実施形態では、メダルの最大投入枚数は３枚であり、ＢＥＴコマンドが続けて最大３回発生する場合がある。また、本実施形態のパチスロ１は、ボーナスゲームの作動機能を有するので、ボーナス開始コマンド及びボーナス終了コマンドが、表示コマンドと払出コマンドとの間で発生する場合もある。本実施形態では、これらのコマンドはＳ５１０の判定処理で考慮せず、コマンドの受信順序が上述した基本順序でない場合にのみ、サブＣＰＵ８１は、コマンドシーケンスが異常であると判定する。なお、本発明はこれに限定されず、ＢＥＴコマンドやボーナス開始コマンド及びボーナス終了コマンドなどをＳ５１０の判定処理で用いる基本順序の条件の中に含めるようにしてもよい。
【０９１２】
Ｓ５１０において、サブＣＰＵ８１が、コマンドシーケンスが正常であると判別したとき（Ｓ５１０がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５１２の処理を行う。一方、Ｓ５１０において、サブＣＰＵ８１が、コマンドシーケンスが正常でないと判別したとき（Ｓ５１０がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、コマンドエラーフラグをオンする（Ｓ５１１）。
【０９１３】
Ｓ５１１の処理後、又は、Ｓ５１０がＹＥＳ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ５１２）。Ｓ５１２において、サブＣＰＵ８１が、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判別したとき（Ｓ５１２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ５０１に戻し、Ｓ５０１以降の処理を繰り返す。
【０９１４】
一方、Ｓ５１２において、サブＣＰＵ８１が、前回とは異なるコマンドを受信したと判別したとき（Ｓ５１２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドに基づいて、メッセージキューにメッセージを格納する（Ｓ５１３）。なお、メッセージキューとは、プロセス間で情報を交換するための機構である。そして、Ｓ５１３の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ５０１に戻し、Ｓ５０１以降の処理を繰り返す。
【０９１５】
上述のように、本実施形態では、主基板通信タスクにおいて、受信したコマンドのＢＣＣ、種別、シーケンスに異常がある場合、コマンドエラーフラグをオンする。なお、コマンドエラーフラグのオフは、フロントドア２ｂに設けられたドアキー穴にドアキーを挿入した状態でドアキーに対して特定の操作を行った場合に実行される。本実施形態のパチスロ１では、ドアキー穴にドアキーを挿入した状態で、ドアキーを、パチスロ１の正面側（

遊技者側）から見て右回り方向に回転操作すると、フロントドア２ｂが開放され、左回り方向に回転操作すると、リセット処理又は電断復帰処理が行われる。本実施形態では、ドアキーを左回り方向に回転操作させてリセット処理又は電断復帰処理を行うことにより、コマンドエラーフラグがオフされる。なお、本実施形態では、この操作以外の操作では、コマンドエラーフラグがオフされない構成になっている。

【０９１６】

［演出登録タスク］

次に、図２４５を参照して、サブＣＰＵ８１により実行される演出登録タスクについて説明する。

【０９１７】

まず、サブＣＰＵ８１は、メッセージキューからメッセージを取り出す（Ｓ５２１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、メッセージキューにメッセージが有るか否かを判別する（Ｓ５２２）。Ｓ５２２において、サブＣＰＵ８１が、メッセージキューにメッセージが無いと判別したとき（Ｓ５２２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５２５の処理を行う。

【０９１８】

一方、Ｓ５２２において、サブＣＰＵ８１が、メッセージキューにメッセージが有ると判別したとき（Ｓ５２２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、メッセージから遊技情報を複写する（Ｓ５２３）。この処理では、例えば、パラメータによって特定される、内部当籤役、回転が停止したリールの種別、表示役、遊技状態フラグ等の各種データがサブＲＡＭ８３に設けられた格納領域（不図示）に複写される。

【０９１９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を行う（Ｓ５２４）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドの種別に応じて、演出内容の決定や演出データの登録等を行う。なお、演出内容決定処理の詳細については、後述の図２４６を参照しながら後で説明する。

【０９２０】

次いで、サブＣＰＵ８１は、アニメーションデータの登録を行う（Ｓ５２５）。次いで、サブＣＰＵ８１は、サウンドデータの登録を行う（Ｓ５２６）。次いで、サブＣＰＵ８１は、ランプデータの登録を行う（Ｓ５２７）。なお、これらの登録処理は、Ｓ５２４の演出内容決定処理において登録された演出データに基づいて行われる。Ｓ５２７の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ５２１に戻し、Ｓ５２１以降の処理を繰り返す。

【０９２１】

［演出内容決定処理］

次に、図２４６を参照して、演出登録タスクのフローチャート（図２４５参照）中のＳ５２４で行う演出内容決定処理について説明する。

【０９２２】

まず、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ５３１）。

【０９２３】

Ｓ５３１において、サブＣＰＵ８１が、スタートコマンド受信時であると判別したとき（Ｓ５３１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時処理を行う（Ｓ５３２）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、演出用乱数値を抽出し、内部当籤役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。ここで、演出番号は、今回実行する演出内容を指定するデータである。なお、スタートコマンド受信時処理の詳細については、後述の図２４７を参照しながら後で説明する。

【０９２４】

次いで、サブＣＰＵ８１は、登録されている演出番号に応じて、スタート時の演出データを登録する（Ｓ５３３）。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ及びランプデータを指定するデータである。それゆえ、演出データが登録されると、対応する

アニメーションデータ等が決定され、映像の表示等の演出が実行される。そして、Ｓ５３３の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２４５参照）のＳ５２５に移す。

【０９２５】

一方、Ｓ５３１において、サブＣＰＵ８１が、スタートコマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ５３１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ５３４）。

【０９２６】

Ｓ５３４において、サブＣＰＵ８１が、リール停止コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ５３４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、登録されている演出番号及び作動ストップボタンの種別に応じて、停止時の演出データを登録する（Ｓ５３５）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２４５参照）のＳ５２５に移す。

【０９２７】

一方、Ｓ５３４において、サブＣＰＵ８１が、リール停止コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ５３４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、表示コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ５３６）。

【０９２８】

Ｓ５３６において、サブＣＰＵ８１が、表示コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ５３６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、表示コマンド受信時処理を行う（Ｓ５３７）。なお、表示コマンド受信時処理の詳細については、後述の図２５５を参照しながら後で説明する。

【０９２９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、登録されている演出番号及び表示役に応じて、表示時の演出データを登録する（Ｓ５３８）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２４５参照）のＳ５２５に移す。

【０９３０】

一方、Ｓ５３６において、サブＣＰＵ８１が、表示コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ５３６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、払出終了コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ５３９）。Ｓ５３９において、サブＣＰＵ８１は、払出終了コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ５３９がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、払出終了コマンド受信時処理を行う（Ｓ５４０）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２４５参照）のＳ５２５に移す。

【０９３１】

一方、Ｓ５３９において、サブＣＰＵ８１が、払出終了コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ５３９がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ５４１）。

【０９３２】

Ｓ５４１において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ５４１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時処理を行う（Ｓ５４２）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、主に、ボーナス開始用の演出データを登録する。なお、ボーナス開始コマンド受信時処理の詳細については、後述の図２６１を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５４２の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２４５参照）のＳ５２５に移す。

【０９３３】

一方、Ｓ５４１において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス開始コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ５４１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ５４３）。

【０９３４】

Ｓ５４３において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス終了コマンド受信時でないと判別した

とき（Ｓ５４３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２４５参照）のＳ５２５に移す。

【０９３５】

一方、Ｓ５４３において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ５４３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了コマンド受信時処理を行う（Ｓ５４４）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、主に、ボーナス終了用の演出データを登録する。なお、ボーナス終了コマンド受信時処理の詳細については、後述の図２６２を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５４４の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２４５参照）のＳ５２５に移す。

【０９３６】

［スタートコマンド受信時処理］

次に、図２４７を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図２４６参照）中のＳ５３２で行うスタートコマンド受信時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するスタートコマンド受信時処理は副制御回路４２により実行される。

【０９３７】

まず、サブＣＰＵ８１は、抽籤フラグ決定処理を行う（Ｓ５５１）。なお、抽籤フラグ決定処理の詳細については、後述の図２４８を参照しながら後で説明する。

【０９３８】

次いで、サブＣＰＵ８１は、モード抽籤処理を行う（Ｓ５５２）。本実施形態では、サブ遊技状態が「一般状態」である場合において、「ＣＺ（チャンスゾーン）」に当籤する確率が異なる複数のモードを設ける。Ｓ５５２の処理では、この「一般状態」における複数のモードの移行抽籤を行う。この移行抽籤では、内部当籤役に応じて各モードの抽籤値が設定されたモード抽籤テーブル（不図示）が用いられる。

【０９３９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ抽籤処理を行う（Ｓ５５３）。この処理では、内部当籤役及びモードに応じて「ＣＺ（チャンスゾーン）」の抽籤値が設定されたＣＺ抽籤テーブル（不図示）が用いられる。

【０９４０】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ５５４）。なお、ＡＲＴ抽籤処理の詳細については、後述の図２４９を参照しながら後で説明する。次いで、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ中処理を行う（Ｓ５５５）。なお、ＡＲＴ中処理の詳細については、後述の図２５０を参照しながら後で説明する

【０９４１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連処理を行う（Ｓ５５６）。なお、ＶＲ関連処理の詳細については、後述の図２５１を参照しながら後で説明する。次いで、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時不正処理を行う（Ｓ５５７）。なお、スタートコマンド受信時不正処理の詳細については、後述の図２５２を参照しながら後で説明する。

【０９４２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を行う（Ｓ５５８）。なお、演出決定処理の詳細については、後述の図２５３を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５５３の処理後、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図２４６参照）のＳ５３３に移す。

【０９４３】

［抽籤フラグ決定処理］

次に、図２４８を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図２４７参照）中のＳ５５１で行う抽籤フラグ決定処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する抽籤フラグ決定処理は副制御回路４２により実行される。

【０９４４】

まず、サブＣＰＵ８１は、特殊フラグ抽籤テーブル（図５７参照）に基づいて、小役・

リプレイ用データポインタを変更する（Ｓ５６１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、小役・リプレイ用データポインタが「９」であるか否かを判別する（Ｓ５６２）。

【０９４５】

Ｓ５６２において、サブＣＰＵ８１が、小役・リプレイ用データポインタが「９」であると判別したとき（Ｓ５６２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、抽籤（１／１０の確率で当籤）に基づいて、小役・リプレイ用データポインタを「４０」に変更する（Ｓ５６３）。Ｓ５６３の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６６の処理を行う。

【０９４６】

一方、Ｓ５６２において、サブＣＰＵ８１が、小役・リプレイ用データポインタが「９」でないと判別したとき（Ｓ５６２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、小役・リプレイ用データポインタが「４３」であるか否かを判別する（Ｓ５６４）。Ｓ５６４において、サブＣＰＵ８１が、小役・リプレイ用データポインタが「４３」でないと判別したとき（Ｓ５６４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６６の処理を行う。

【０９４７】

一方、Ｓ５６４において、サブＣＰＵ８１が、小役・リプレイ用データポインタが「４３」であると判別したとき（Ｓ５６４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、抽籤（１／２の確率で当籤）に基づいて、小役・リプレイ用データポインタを「４２」に変更する（Ｓ５６５）。

【０９４８】

Ｓ５６３或いはＳ５６５の処理後、又は、Ｓ５６４がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、各種抽籤フラグ抽籤テーブル（図５７～図７０参照）に基づいて、各種抽籤フラグを決定し、サブＲＡＭ８３に格納する（Ｓ５６６）。そして、Ｓ５６６の処理後、サブＣＰＵ８１は、抽籤フラグ決定処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５２に移す。

【０９４９】

［ＡＲＴ抽籤処理］

次に、図２４９を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図２４７参照）中のＳ５５４で行うＡＲＴ抽籤処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するＡＲＴ抽籤処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、抽籤によりＡＲＴ（特定遊技状態）の作動を決定する手段（特定遊技状態決定手段）も兼ねる。

【０９５０】

まず、サブＣＰＵ８１は、各種ＡＲＴ抽籤テーブル（図７１～図８８、図９２～図９６、図９８～図１２１、図１２３～図１３０、図１３６、図１３７、図１３９、図１４０参照）に基づいて、ＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ５７１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果は「０」（はずれ）であるか否かを判別する（Ｓ５７２）。Ｓ５７２において、サブＣＰＵ８１が、抽籤結果が「０」であると判別したとき（Ｓ５７２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５５に移す。

【０９５１】

一方、Ｓ５７２において、サブＣＰＵ８１が、抽籤結果が「０」でないと判別したとき（Ｓ５７２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ抽籤結果のストック内容判定テーブル（図１４４参照）に基づいて、当籤内容をチェックする（Ｓ５７３）。

【０９５２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」に当籤したか否かを判別する（Ｓ５７４）。Ｓ５７４において、サブＣＰＵ８１が、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」に当籤していないと判別したとき（Ｓ５７４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５７６の処理を行う。

【０９５３】

一方、Ｓ５７４において、サブＣＰＵ８１が、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」に当

籤したと判別したとき（Ｓ５７４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル（図８９、図９０、図１３２～図１３５参照）を参照し、抽籤フラグに基づいて、ＡＲＴストック領域を決定する（Ｓ５７５）。すなわち、この処理により、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」の当籤情報を格納するＡＲＴストック領域として、ＡＲＴストック領域Ａ及びＡＲＴストック領域Ｂの一方が決定される。

【０９５４】

Ｓ５７５の処理後、又は、Ｓ５７４がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、テーブル番号決定テーブル（図９１、図９７、図１２２、図１３１、図１３８及び図１４１参照）を参照し、ＡＲＴ抽籤テーブルの種別及び抽籤フラグに基づいて、テーブル番号を取得する（Ｓ５７６）。

【０９５５】

次いで、サブＣＰＵ８１は、サブ格納領域における当籤内容に応じた格納領域に、対応する当籤情報を格納する（Ｓ５７７）。例えば、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」が当籤した場合には、Ｓ５７５において決定したＡＲＴストック領域Ａ又はＡＲＴストック領域Ｂに当籤情報（ＡＲＴ識別情報及びテーブル番号）を格納する。また、「Ｇ＿ＡＲＴ」が当籤した場合には、合体ストック領域に当籤情報（テーブル番号及びストック時のＡＲＴモード）を格納する。また、「Ｒ＿ＡＲＴ」が当籤した場合には、ロケットフラグに「１」をセットする。また、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」に当籤した場合には、ＶＲストックカウンタに「１」を加算する。

【０９５６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１６５～図１７０参照）に基づいて、ＡＲＴ前兆ゲーム数を決定し、その値をＡＲＴ前兆カウンタにセットする（Ｓ５７８）。そして、Ｓ５７８の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５５に移す。

【０９５７】

［ＡＲＴ中処理］

次に、図２５０を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図２４７参照）中のＳ５５５で行うＡＲＴ中処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するＡＲＴ中処理において、ＡＲＴ中にコマンドエラーが発生している場合にはＡＲＴ発生の抑制処理（遊技規制処理）を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ＡＲＴ中にコマンドエラーが発生している場合にＡＲＴ発生を抑制する手段（第２の遊技規制手段）も兼ねる。

【０９５８】

まず、サブＣＰＵ８１は、コマンドエラーフラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ５８１）。

【０９５９】

Ｓ５８１において、サブＣＰＵ８１が、コマンドエラーフラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ５８１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５６に移す。一方、Ｓ５８１において、サブＣＰＵ８１が、コマンドエラーフラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ５８１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５８２）。

【０９６０】

Ｓ５８２において、サブＣＰＵ８１が、「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ５８２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ゲーム数上乗せ抽籤処理を行う（Ｓ５８３）。この処理において、上乗せゲーム数が決定された場合には、その決定された上乗せゲーム数をＡＲＴゲーム数カウンタに加算する。そして、Ｓ５８３の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５６に移す。

【０９６１】

一方、Ｓ５８２において、サブＣＰＵ８１が、「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ５８２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５８４）。Ｓ５８４において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ５８４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５６に移す。

【０９６２】

一方、Ｓ５８４において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ５８４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、継続ストック抽籤処理を行う（Ｓ５８５）。この処理において、継続ストックが決定された場合は、継続ストックカウンタに「１」を加算する。そして、Ｓ５８５の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５６に移す。

【０９６３】

本実施形態では、上述のように、ＡＲＴ中にコマンドエラーが発生している場合には、コマンドエラー発生後に上乗せされるＡＲＴのゲーム数及びセット数（継続ストック）をクリアする処理を行う。この処理を実行するため、本実施形態では、ＡＲＴ中処理において、コマンドエラーが発生している（コマンドエラーフラグがオン状態である）と判別された際には、ゲーム数上乗せ抽籤処理（Ｓ５８３）及び継続ストック抽籤処理（Ｓ５８５）を行わない。この処理により、ＡＲＴのゲーム数及びセット数が上乗せされることが無くなるので、ＡＲＴのゲーム数及びセット数をクリアする処理と同様の機能が得られる。なお、本発明はこれに限定されず、ＡＲＴ中にコマンドエラーが発生している場合、ゲーム数上乗せ抽籤処理（Ｓ５８３）で決定されたＡＲＴの上乗せゲーム数、又は、継続ストック抽籤処理（Ｓ５８５）で決定されたＡＲＴの上乗せセット数をそれぞれ、各抽籤処理後にクリアするようにしてもよい。

【０９６４】

［ＶＲ関連処理］

次に、図２５１を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図２４７参照）中のＳ５５６で行うＶＲ関連処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するＶＲ関連処理において、二者択一演出におけるタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）を決定する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、タッチ対応を決定する手段（選択対応決定手段）も兼ねる。

【０９６５】

まず、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ（ハイキングラッシュ）」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５９１）。Ｓ５９１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ（ハイキングラッシュ）」が作動中でないと判別したとき（Ｓ５９１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「遊技ロック９」が当籤したか否かを判別する（Ｓ５９２）。すなわち、遊技ロックフラグ格納領域２（図５２参照）のビット０に格納されているデータは「１」であるか否かを判別する。

【０９６６】

Ｓ５９２において、サブＣＰＵ８１が、「遊技ロック９」が当籤でないと判別したとき（Ｓ５９２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５７に移す。

【０９６７】

一方、Ｓ５９２において、サブＣＰＵ８１が、「遊技ロック９」が当籤であると判別したとき（Ｓ５９２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブル（図１４５参照）に基づいて、タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容：第１の選択対応情報）を決定する（Ｓ５９３）。そして、Ｓ５９３の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５７に移す。

【０９６８】

ここで、再度Ｓ５９１の処理の説明に戻って、Ｓ５９１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ（ハイキングラッシュ）」が作動中であると判別したとき（Ｓ５９１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（図１５０～図１６４参照）に基づいて、革命発動の当籤・非当籤を決定し、ＶＲ中革命フラグの値をセットする（Ｓ５９４）。

【０９６９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（図１４６～図１４９参照）に基づいて、タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容：第１の選択対応情報）を決定する（Ｓ５９５）。そして、Ｓ５９５の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５７に移す。

【０９７０】

［スタートコマンド受信時不正処理］

次に、図２５２を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図２４７参照）中のＳ５５７で行うスタートコマンド受信時不正処理について説明する。

【０９７１】

なお、本実施形態では、以下に説明するスタートコマンド受信時不正処理において、「ＶＲ」中にコマンドエラーが発生している場合にはＡＲＴ発生の抑制処理（遊技規制処理）を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、「ＶＲ」中にコマンドエラーが発生している場合にＡＲＴ発生を抑制する手段（第１の遊技規制手段）も兼ねる。また、以下に説明するスタートコマンド受信時不正処理では、ＶＲ関連処理で決定されたタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）を別途、アニメタスク用タッチ対応として保存する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ＶＲ関連処理で決定されたタッチ対応を別途、アニメタスク用タッチ対応として保存する手段（選択対応保存手段）も兼ねる。

【０９７２】

まず、サブＣＰＵ８１は、二者択一演出（タッチチャレンジ）のタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）があるか否か（タッチ対応が決定されているか否か）を判別する（Ｓ６０１）。

【０９７３】

Ｓ６０１において、サブＣＰＵ８１が、タッチ対応がないと判別したとき（Ｓ６０１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６０３の処理を行う。一方、Ｓ６０１において、サブＣＰＵ８１が、タッチ対応があると判別したとき（Ｓ６０１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、決定されているタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）の情報を、別途、アニメタスク用タッチ対応（第２の選択対応情報）の情報として保存（コピー）する（Ｓ６０２）。なお、アニメタスク用タッチ対応は、後述のアニメタスク（後述の図２６３参照）において行われるタッチ操作の正否判定処理で用いられる（後述の図２６４参照）。

【０９７４】

Ｓ６０２の処理後、又は、Ｓ６０１がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、コマンドエラーフラグのオン／オフ状態を参照して、コマンドエラーが発生中であるか否かを判別する（Ｓ６０３）。Ｓ６０３において、サブＣＰＵ８１が、コマンドエラーが発生中でないと判別したとき（Ｓ６０３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時不正処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５８に移す。

【０９７５】

一方、Ｓ６０３において、サブＣＰＵ８１が、コマンドエラーが発生中であると判別したとき（Ｓ６０３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ（ハイキングラッシュ）」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６０４）。Ｓ６０４において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ（ハイキングラッシュ）」が作動中でないと判別したとき（Ｓ６０４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時不正処理を終了し、処理をス

タートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５８に移す。

【０９７６】

一方、Ｓ６０４において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ（ハイキングラッシュ）」が作動中であると判別したとき（Ｓ６０４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタの値を「０」にセットし、継続ストックカウンタの値を「０」にセットする（Ｓ６０５）。すなわち、「ＶＲ（ハイキングラッシュ）」の作動中にコマンドエラーが発生している場合には、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われたと判断して、現在ストックされているＡＲＴのゲーム数及びセット数をクリアする（「０」にする）。そして、Ｓ６０５の処理後、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時不正処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図２４７参照）のＳ５５８に移す。

【０９７７】

［演出決定処理］

次に、図２５３を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図２４７参照）中のＳ５５８で行う演出決定処理について説明する。

【０９７８】

まず、サブＣＰＵ８１は、連続演出（継続ゲーム）が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６１１）。この処理では、「シナリオＮｏ.」又は「マップＮｏ.」の値が「０」以外であれば、サブＣＰＵ８１は、連続演出（継続ゲーム）が作動中であると判別する。

【０９７９】

Ｓ６１１において、サブＣＰＵ８１が、連続演出（継続ゲーム）が作動中でないと判別したとき（Ｓ６１１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出抽籤処理を行う（Ｓ６１２）。この演出抽籤処理では、サブＣＰＵ８１は、演出抽籤テーブル（不図示）を参照して、抽籤フラグ、前兆ゲーム数等に基づいて「演出Ｎｏ.」（発展演出を含む）を決定し、該決定された「演出Ｎｏ.」をサブＲＡＭ８３にセットする。なお、本実施形態における発展演出は、タイトル表示ゲームと、そのタイトル表示ゲームの後に続く連続演出（継続ゲーム）とで構成される。

【０９８０】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６１２で決定された「演出Ｎｏ.」が発展演出であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。Ｓ６１３において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ６１２で決定された「演出Ｎｏ.」が発展演出でないと判別したとき（Ｓ６１３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図２４７参照）も終了する。

【０９８１】

一方、Ｓ６１３において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ６１２で決定された「演出Ｎｏ.」が発展演出であると判別したとき（Ｓ６１３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、決定された「演出Ｎｏ.」が、発展演出１に対応する「演出Ｎｏ.」であるか否かを判別する（Ｓ６１４）。

【０９８２】

Ｓ６１４において、サブＣＰＵ８１が、決定された「演出Ｎｏ.」が、発展演出１に対応する「演出Ｎｏ.」であると判別したとき（Ｓ６１４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、発展演出１用タイトル抽籤テーブル（図１７１参照）を参照して、タイトル抽籤処理を行う（Ｓ６１５）。この処理により、発展演出１用の「タイトルＮｏ.」が決定され、その「タイトルＮｏ.」がサブＲＡＭ８３に登録される。

【０９８３】

次いで、サブＣＰＵ８１は、シナリオ抽籤テーブル（不図示）を参照して、シナリオ抽籤処理を行う（Ｓ６１６）。この処理により、発展演出１用の「シナリオＮｏ.」が決定され、その「シナリオＮｏ.」がサブＲＡＭ８３に登録される。そして、Ｓ６１６の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図２４７参照）も終了する。

【０９８４】
一方、Ｓ６１４において、サブＣＰＵ８１が、決定された「演出Ｎｏ.」が、発展演出１に対応する「演出Ｎｏ.」でないと判別したとき（Ｓ６１４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、決定された「演出Ｎｏ.」は、発展演出２に対応する「演出Ｎｏ.」であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。
【０９８５】
Ｓ６１７において、サブＣＰＵ８１が、決定された「演出Ｎｏ.」が、発展演出２に対応する「演出Ｎｏ.」でないと判別したとき（Ｓ６１７がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図２４７参照）も終了する。
【０９８６】
一方、Ｓ６１７において、サブＣＰＵ８１が、決定された「演出Ｎｏ.」が、発展演出２に対応する「演出Ｎｏ.」であると判別したとき（Ｓ６１７がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、発展演出２用タイトル抽籤テーブル（図１９１参照）を参照して、タイトル抽籤処理を行う（Ｓ６１８）。この処理により、発展演出２用の「タイトルＮｏ.」が決定され、その「タイトルＮｏ.」がサブＲＡＭ８３に登録される。
【０９８７】
次いで、サブＣＰＵ８１は、発展演出２用マップ抽籤テーブル（図１９２及び図１９３参照）を参照して、マップ抽籤処理を行う（Ｓ６１９）。この処理により、発展演出２用の「マップＮｏ.」が決定され、その「マップＮｏ.」がサブＲＡＭ８３に登録される。そして、Ｓ６１９の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図２４７参照）も終了する。
【０９８８】
ここで、再度Ｓ６１１の処理の説明に戻って、Ｓ６１１において、サブＣＰＵ８１が、連続演出（継続ゲーム）が作動中であると判別したとき（Ｓ６１１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、継続ゲーム数カウンタに「１」を加算する（Ｓ６１０）。なお、継続ゲーム数カウンタの値は、「シナリオＮｏ.」又は「マップＮｏ.」をクリアするときに、「０」にする。これにより、継続ゲーム数カウンタの値は、ゲームが開始されたときに「１」を加算することで「１」となる。
【０９８９】
次いで、サブＣＰＵ８１は、「シナリオＮｏ.」が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。
【０９９０】
Ｓ６２１において、サブＣＰＵ８１が、「シナリオＮｏ.」が「０」でないと判別したとき（Ｓ６２１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、シナリオ書換抽籤処理を行う（Ｓ６２２）。シナリオ書換抽籤処理では、サブＣＰＵ８１は、シナリオ書換抽籤テーブル（図１７５～図１９０参照）を参照し、現在登録されている「シナリオＮｏ.」に基づいて、「シナリオＮｏ.」を書き換えるか否かを抽籤により決定する。そして、「シナリオＮｏ.」を書き換えることが決定された場合には、サブＣＰＵ８１は、「シナリオＮｏ.」を書換え先の値に変更する。
【０９９１】
次いで、サブＣＰＵ８１は、シナリオ中演出決定処理を行う（Ｓ６２３）。シナリオ中演出決定処理では、サブＣＰＵ８１は、発展演出１用演出番号決定テーブル（図１７２及び図１７３参照）を参照し、現在の「シナリオＮｏ.」及び継続ゲーム数カウンタの値に基づいて、発展演出１用演出番号を決定する。そして、サブＣＰＵ８１は、決定された発展演出１用演出番号をサブＲＡＭ８３に登録する。また、シナリオ中演出決定処理では、連続演出（継続ゲーム）の最終ゲームに対応する発展演出１用演出番号を決定した場合、サブＣＰＵ８１は、「シナリオＮｏ.」及び継続ゲーム数カウンタをクリアする。
【０９９２】
次いで、サブＣＰＵ８１は、演出書換処理を行う（Ｓ６２４）。なお、演出書換処理の

詳細については、後述の図２５４を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６２４の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図２４７参照）も終了する。

【０９９３】

ここで、再度Ｓ６２１の処理の説明に戻って、Ｓ６２１において、サブＣＰＵ８１が、「シナリオＮｏ.」が「０」であると判別したとき（Ｓ６２１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「マップＮｏ.」が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６２５）。Ｓ６２５において、サブＣＰＵ８１が、「マップＮｏ.」が「０」であると判別したとき（Ｓ６２５がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図２４７参照）も終了する。

【０９９４】

一方、Ｓ６２５において、サブＣＰＵ８１が、「マップＮｏ.」が「０」でないと判別したとき（Ｓ６２５がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、マップ書換抽籤処理を行う（Ｓ６２６）。マップ書換抽籤処理では、サブＣＰＵ８１は、マップ書換抽籤テーブル（図２０１～図２１６参照）を参照し、現在登録されている「マップＮｏ.」に基づいて、「マップＮｏ.」を書き換えるか否かを抽籤により決定する。そして、「マップＮｏ.」を書き換えることが決定された場合には、サブＣＰＵ８１は、「マップＮｏ.」を書換え先の値に変更する。

【０９９５】

次いで、サブＣＰＵ８１は、マップ中演出決定処理を行う（Ｓ６２７）。マップ中演出決定処理では、まず、サブＣＰＵ８１は、演出抽籤テーブル番号決定テーブル（図１９４参照）を参照し、現在の「マップＮｏ.」及び継続ゲーム数カウンタの値に基づいて、演出抽籤テーブル番号を決定する。次いで、サブＣＰＵ８１は、決定した演出抽籤テーブル番号に対応する演出用抽籤テーブル（図１９５～図２００参照）を参照して、サブ遊技状態に基づいて、発展演出２用演出番号を決定する。そして、サブＣＰＵ８１は、決定された発展演出２用演出番号をサブＲＡＭ８３に登録する。また、マップ中演出決定処理では、連続演出（継続ゲーム）の最終ゲームに対応する発展演出２用演出番号を決定した場合、サブＣＰＵ８１は、「マップＮｏ.」及び継続ゲーム数カウンタをクリアする。

【０９９６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、演出書換処理を行う（Ｓ６２８）。なお、演出書換処理の詳細については、後述の図２５４を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６２８の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図２４７参照）も終了する。

【０９９７】

［演出書換処理］

次に、図２５４を参照して、演出決定処理のフローチャート（図２５３参照）中のＳ６２４又はＳ６２８で行う演出書換処理について説明する。

【０９９８】

まず、サブＣＰＵ８１は、演出書換条件テーブル（図２１７参照）を参照し、演出書換判定処理を行う（Ｓ６３１）。この演出書換判定処理では、サブＣＰＵ８１は、抽籤フラグＫと、現在登録されている発展演出１用演出番号又は発展演出２用演出番号とに基づいて、演出を書き換えるか否か判定する。

【０９９９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６３１の演出書換判定処理において、演出書換条件を満たすか否かを判別する（Ｓ６３２）。Ｓ６３２において、サブＣＰＵ８１が、演出書換条件を満たさないと判別したとき（Ｓ６３２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出書換処理を終了するとともに、演出決定処理（図２５３参照）も終了する。

【１０００】

一方、Ｓ６３２において、サブＣＰＵ８１が、演出書換条件を満たすと判別したとき（Ｓ６３２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、決定されている発展演出１用演出番

号又は発展演出２用演出番号をクリアする（Ｓ６３３）。

【１００１】

本実施形態では、連続演出（継続ゲーム）を途中で終了させることで違和感なく遊技が進行する場合などにおいて、連続演出（継続ゲーム）を強制的に終了させる。なお、Ｓ６３３の処理では、「シナリオＮｏ.」、「マップＮｏ.」及び継続ゲーム数カウンタ等もクリアする。

【１００２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、演出抽籤処理を行う（Ｓ６３４）。この演出抽籤処理では、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理のフローチャート（図２５３参照）中のＳ６１２で行う演出抽籤処理と同じ処理を行う。すなわち、Ｓ６３４の処理では、サブＣＰＵ８１は、「演出Ｎｏ.」を決定し直す。そして、Ｓ６３４の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出書換処理を終了するとともに、演出決定処理（図２５３参照）も終了する。

【１００３】

［表示コマンド受信時処理］

次に、図２５５を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図２４６参照）中のＳ５３７で行う表示コマンド受信時処理について説明する。

【１００４】

まず、サブＣＰＵ８１は、カウント処理を行う（Ｓ６４１）。なお、カウント処理の詳細については、後述の図２５６を参照しながら後で説明する。次いで、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連表示処理を行う（Ｓ６４２）。このＶＲ関連表示処理の詳細については、後述の図２５８を参照しながら後で説明する。

【１００５】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中処理を行う（Ｓ６４３）。なお、ボーナス中処理の詳細については、後述の図２６０を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６４３の処理後、サブＣＰＵ８１は、表示コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図２４６参照）のＳ５３８に移す。

【１００６】

［カウント処理］

次に、図２５６を参照して、表示コマンド受信時処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ６４１で行うカウント処理について説明する。

【１００７】

まず、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」又は「Ｒ＿ＡＲＴ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６５１）。Ｓ６５１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」又は「Ｒ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ６５１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。

【１００８】

一方、Ｓ６５１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」又は「Ｒ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ６５１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｇ＿ＡＲＴ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６５２）。Ｓ６５２において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ６５２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、合体ゲーム数カウンタの値を「１」減算する（Ｓ６５３）。

【１００９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、合体ゲーム数カウンタの値が「０」になったか否かを判別する（Ｓ６５４）。Ｓ６５４において、サブＣＰＵ８１が、合体ゲーム数カウンタの値が「０」になっていないと判別したとき（Ｓ６５４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。

【１０１０】

一方、Ｓ６５４において、サブＣＰＵ８１が、合体ゲーム数カウンタの値が「０」になったと判別したとき（Ｓ６５４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、対応するサブ格納領域をクリアする（Ｓ６５５）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、合体モード格納領

域及び合体識別データに「０」を格納する。

【１０１１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｇ＿ＡＲＴストック領域にデータ（当籤情報）が格納されているか否かを判別する（Ｓ６５６）。Ｓ６５６において、サブＣＰＵ８１が、Ｇ＿ＡＲＴストック領域にデータ（当籤情報）が格納されていないと判別したとき（Ｓ６５６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。

【１０１２】

一方、Ｓ６５６において、サブＣＰＵ８１が、Ｇ＿ＡＲＴストック領域にデータ（当籤情報）が格納されていると判別したとき（Ｓ６５６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｇ＿ＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ６５７）。そして、Ｓ６５７の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。

【１０１３】

Ｓ６５７のＧ＿ＡＲＴ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、合体ゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいて合体ゲーム数を決定する。そして、サブＣＰＵ８１は、決定した合体ゲーム数を合体ゲーム数カウンタにセットする。また、サブＣＰＵ８１は、合体モード抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいて合体モードを決定し、該決定した合体モードをサブＲＡＭ８３に格納する。さらに、サブＣＰＵ８１は、合体識別データ格納領域の値に「１」をセットする。そして、サブＣＰＵ８１は、Ｇ＿ＡＲＴストック領域の参照先（先頭アドレスに対応する当籤情報）をクリアし、残りの当籤情報をそれぞれ１つ上のアドレスに繰り上げる。

【１０１４】

なお、本実施形態では、Ｓ６５７のＧ＿ＡＲＴ開始時処理において、合体前兆ゲーム数を決定しない。すなわち、「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了してから、前兆ゲームを介さずに、Ｇ＿ＡＲＴストック領域に格納された「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報に対応する「Ｇ＿ＡＲＴ」を開始する。しかし、本実施形態では、「Ｇ＿ＡＲＴ」が終了してから前兆ゲームを行い、その後に、Ｇ＿ＡＲＴストック領域に格納された「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報に対応する「Ｇ＿ＡＲＴ」を開始するようにしてもよい。この場合には、Ｓ６５７のＧ＿ＡＲＴ開始時処理において、サブＣＰＵ８１は、合体前兆ゲーム数を決定する。

【１０１５】

ここで、再度Ｓ６５２の処理の説明に戻って、Ｓ６５２において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ６５２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６５８）。Ｓ６５８において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ６５８がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタの値を「１」減算する（Ｓ６５９）。

【１０１６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタの値が「０」になったか否かを判別する（Ｓ６６０）。Ｓ６６０において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴゲーム数カウンタの値が「０」になっていないと判別したとき（Ｓ６６０がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。

【１０１７】

一方、Ｓ６６０において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴゲーム数カウンタの値が「０」になったと判別したとき（Ｓ６６０がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中であり、且つ、継続ストックカウンタの値が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ６６１）。

【１０１８】

Ｓ６６１において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中であり、且つ、継続ストックカウンタの値が「１」以上であると判別したとき（Ｓ６６１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｄ＿ＡＲＴ継続時処理を行う（Ｓ６６２）。そして、Ｓ６６２の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。

【１０１９】
Ｓ６６２のＤ＿ＡＲＴ継続時処理では、サブＣＰＵ８１は、継続ストックカウンタの値を「１」減算する。また、サブＣＰＵ８１は、継続時ＡＲＴゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照して、ＡＲＴゲーム数を決定する。そして、サブＣＰＵ８１は、決定したＡＲＴゲーム数をＡＲＴゲーム数カウンタにセットする。なお、継続時のＡＲＴゲーム数は、初当りにおいて決定したＡＲＴゲーム数と同じにしてもよい。
【１０２０】
また、本実施形態では、Ｓ６６２のＤ＿ＡＲＴ継続時処理において、サブＣＰＵ８１は、継続時のループモード及びＡＲＴモードを変更しない。しかし、本実施形態では、Ｓ６６２のＤ＿ＡＲＴ継続時処理において、継続時のループモード及びＡＲＴモードを抽籤によって変更するようにしてもよい。
【１０２１】
一方、Ｓ６６１において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中であり、且つ、継続ストックカウンタの値が「１」以上であるという条件が満たされないと判別したとき（Ｓ６６１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、対応するサブ格納領域をクリアする（Ｓ６６３）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴモード格納領域、ループモード格納領域及びＡＲＴ識別データ格納領域に「０」を格納する。
【１０２２】
次いで、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ａにデータ（当籤情報）が格納されているか否かを判別する（Ｓ６６４）。Ｓ６６４において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴストック領域Ａにデータが格納されていると判別したとき（Ｓ６６４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ａにストックされた当籤情報に基づいてＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ６６５）。そして、Ｓ６６５の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。
【１０２３】
Ｓ６６５のＡＲＴ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ａの先頭のアドレスに対応する当籤情報を参照する。そして、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいてＡＲＴゲーム数を決定する。次いで、サブＣＰＵ８１は、決定したＡＲＴゲーム数をＡＲＴゲーム数カウンタにセットする。また、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴモード抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいてＡＲＴモードを決定して、該決定したＡＲＴモードをサブＲＡＭ８３に格納する。
【１０２４】
また、Ｓ６６５のＡＲＴ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ識別データ格納領域に「１」又は「２」を格納する。すなわち、ＡＲＴストック領域Ａの先頭のアドレスに対応する当籤情報が「Ｄ＿ＡＲＴ」に係る当籤情報であれば、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ識別データ格納領域に「１」を格納し、「Ｂ＿ＡＲＴ」に係る当籤情報であれば、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ識別データ格納領域に「２」を格納する。
【１０２５】
さらに、Ｓ６６５のＡＲＴ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル（図１４２及び図１４３参照）を参照し、消費・非消費を決定する。このとき、非消費が決定された場合には、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ａにおいて参照している当籤情報（先頭のアドレスに対応する当籤情報）をクリアしない。一方、消費が決定された場合には、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ａにおいて参照している当籤情報をクリアし、残りの当籤情報をそれぞれ１つ上のアドレスに繰り上げる。
【１０２６】
また、Ｓ６６５のＡＲＴ開始時処理において、ＡＲＴストック領域Ａの先頭のアドレスに対応する当籤情報が「Ｄ＿ＡＲＴ」に係る当籤情報であった場合には、サブＣＰＵ８１は、ループモード抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいてループモードを決定して、該決定したループモードをサブＲＡＭ８３に格納する。

【１０２７】
一方、Ｓ６６４において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴストック領域Ａにデータが格納されていないと判別したとき（Ｓ６６４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ｂにデータ（当籤情報）が格納されているか否かを判別する（Ｓ６６６）。Ｓ６６６において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴストック領域Ｂにデータが格納されていないと判別したとき（Ｓ６６６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。
【１０２８】
一方、Ｓ６６６において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴストック領域Ｂにデータが格納されていると判別したとき（Ｓ６６６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ｂにストックされた当籤情報に基づいてＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ６６７）。なお、Ｓ６６７のＡＲＴ開始時処理は、Ｓ６６５のＡＲＴ開始時処理と同様である。そして、Ｓ６６７の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６９の処理を行う。
【１０２９】
ここで、再度Ｓ６５８の処理の説明に戻って、Ｓ６５８において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ６５８がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、天井カウント処理を行う（Ｓ６６８）。天井カウント処理では、サブＣＰＵ８１は、ボーナスの終了後からのゲーム数をカウントし、ボーナスの終了後からのゲーム数が所定の値（例えば、１４００）に到達した場合に、特殊ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）（図１４０参照）を参照して、ＡＲＴ抽籤を行う。
【１０３０】
Ｓ６５７、Ｓ６６２、Ｓ６６５、Ｓ６６７或いはＳ６６８の処理後、Ｓ６５４、Ｓ６５６、Ｓ６６０或いはＳ６６６がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ６５１がＹＥＳ判定の場合には、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を行う（Ｓ６６９）。なお、前兆チェック処理の詳細については、後述の図２５７を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６６９の処理後、サブＣＰＵ８１は、カウント処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図２５５参照）のＳ６４２に移す。
【１０３１】
このように、本実施形態では、ＡＲＴストック領域Ａ及びＡＲＴストック領域Ｂにデータ（当籤情報）が格納されている場合に、ＡＲＴストック領域Ａにストックされた当籤情報に係る「ＡＲＴ」から発動させる。すなわち、当籤したことを表示する（報知する）或いは報知する予定の「ＡＲＴ」を全て発動し、その後、「ＡＲＴ」に当籤したことを表示しない（報知しない）「ＡＲＴ」を発動する。
【１０３２】
［前兆チェック処理］
次に、図２５７を参照して、カウント処理のフローチャート（図２５６参照）中のＳ６６９で行う前兆チェック処理について説明する。
【１０３３】
まず、サブＣＰＵ８１は、前兆中（前兆ゲームが作動中）であるか否かを判別する（Ｓ６７１）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、各種前兆カウンタ（ＣＺ前兆カウンタ、ＡＲＴ前兆カウンタ、合体前兆カウンタ、ロケット前兆カウンタ及びＶＲ前兆カウンタのいずれか）に前兆ゲーム数がセットされているか否かを判別する。Ｓ６７１において、サブＣＰＵ８１が、前兆中でないと判別したとき（Ｓ６７１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。
【１０３４】
一方、Ｓ６７１において、サブＣＰＵ８１が、前兆中であると判別したとき（Ｓ６７１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、前兆カウンタの値を「１」減算する（Ｓ６７２）。次いで、サブＣＰＵ８１は、前兆カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６７３）。Ｓ６７３において、サブＣＰＵ８１が、前兆カウンタの値が「０」でないと

判別したとき（Ｓ６７３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。

【１０３５】

一方、Ｓ６７３において、サブＣＰＵ８１が、前兆カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ６７３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ（チャンスゾーン）開始時であるか否かを判別する（Ｓ６７４）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６７３において「０」になったと判別された前兆カウンタが、ＣＺ前兆カウンタであるか否かを判別する。

【１０３６】

Ｓ６７４において、サブＣＰＵ８１が、ＣＺ（チャンスゾーン）開始時であると判別したとき（Ｓ６７４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ開始時処理を行う（Ｓ６７５）。そして、Ｓ６７５の処理後、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。

【１０３７】

なお、Ｓ６７５のＣＺ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、ＣＺゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照してＣＺゲーム数を決定し、該決定したＣＺゲーム数をＣＺゲーム数カウンタにセットする。また、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ識別データ格納領域に「１」を格納する。

【１０３８】

一方、Ｓ６７４において、サブＣＰＵ８１が、ＣＺ（チャンスゾーン）開始時でないと判別したとき（Ｓ６７４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ開始時であるか否かを判別する（Ｓ６７６）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６７３において「０」になったと判別された前兆カウンタが、ＡＲＴ前兆カウンタであるか否かを判別する。

【１０３９】

Ｓ６７６において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴ開始時であると判別したとき（Ｓ６７６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴストック領域Ａにストックされた当籤情報に基づいてＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ６７７）。なお、Ｓ６７７のＡＲＴ開始時処理は、カウント処理のフローチャート（図２５６）中のＳ６６５のＡＲＴ開始時処理と同じである。そして、Ｓ６７７の処理後、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。

【１０４０】

本実施形態では、「ＡＲＴ」の初当り時に、その「ＡＲＴ」の当籤情報を必ずＡＲＴストック領域Ａにストックする（図８９及び図９０参照）。したがって、Ｓ６７７のＡＲＴ開始時処理では、必ずＡＲＴストック領域Ａにストックされた当籤情報が参照される。

【１０４１】

一方、Ｓ６７６において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴ開始時でないと判別したとき（Ｓ６７６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｇ＿ＡＲＴ」開始時であるか否かを判別する（Ｓ６７８）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６７３において「０」になったと判別された前兆カウンタが、合体前兆カウンタであるか否かを判別する。

【１０４２】

Ｓ６７８において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」開始時であると判別したとき（Ｓ６７８がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｇ＿ＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ６７９）。Ｓ６７９のＧ＿ＡＲＴ開始時処理は、カウント処理のフローチャート（図２５６）中のＳ６５７のＧ＿ＡＲＴ開始時処理と同じである。そして、Ｓ６７９の処理後、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。

【１０４３】

一方、Ｓ６７８において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」開始時でないと判別したとき（Ｓ６７８がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｒ＿ＡＲＴ」開始時であるか否かを判別する（Ｓ６８０）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６７３において「０」に

なったと判別された前兆カウンタが、ロケット前兆カウンタであるか否かを判別する。

【１０４４】

Ｓ６８０において、サブＣＰＵ８１が、「Ｒ＿ＡＲＴ」開始時であると判別したとき（Ｓ６８０がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｒ＿ＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ６８１）。そして、Ｓ６８１の処理後、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。

【１０４５】

なお、Ｓ６８１のＲ＿ＡＲＴ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、合体モード抽籤テーブル（不図示）を参照してテーブル番号に基づいて合体モードを決定し、該決定した合体モードをサブＲＡＭ８３に格納する。また、サブＣＰＵ８１は、ロケット識別データ格納領域に「１」を格納する。さらに、サブＣＰＵ８１は、ロケットフラグ格納領域に「０」を格納する。

【１０４６】

一方、Ｓ６８０において、サブＣＰＵ８１が、「Ｒ＿ＡＲＴ」開始時でないと判別したとき（Ｓ６８０がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ」開始時であるか否かを判別する（Ｓ６８２）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６７３において「０」になったと判別された前兆カウンタが、ＶＲ前兆カウンタであるか否かを判別する。

【１０４７】

Ｓ６８２において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」開始時でないと判別したとき（Ｓ６８２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。

【１０４８】

一方、Ｓ６８２において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」開始時であると判別したとき（Ｓ６８２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ開始時処理を行う（Ｓ６８３）。そして、Ｓ６８３の処理後、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図２５６参照）も終了する。

【１０４９】

なお、Ｓ６８３のＶＲ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、ＶＲストックカウンタの値を「１」減算する。また、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ識別データ格納領域に「１」を格納する。これにより、サブ遊技状態は「ＶＲ」中になり、Ｓ６８３のＶＲ開始時処理を行った次の遊技（ゲーム）から「ＶＲ」が開始される。

【１０５０】

［ＶＲ関連表示時処理］

次に、図２５８を参照して、表示コマンド受信時処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ６４２で行うＶＲ関連表示時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するＶＲ関連表示時処理において、二者択一演出における遊技者のタッチ操作が「正解」（タッチ成功）である場合には、所定の特典（「ＶＲ」の発動又はＡＲＴゲーム数の上乗せ）を付与する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、タッチ成功時に所定の特典を付与する手段（特典付与手段）も兼ねる。

【１０５１】

まず、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ（バイキングラッシュ）」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６９１）。Ｓ６９１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ６９１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、遊技ロックの種別が「遊技ロック９」であるか否かを判別する（Ｓ６９２）。

【１０５２】

Ｓ６９２において、サブＣＰＵ８１が、遊技ロックの種別が「遊技ロック９」でないと判別したとき（Ｓ６９２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図２５５参照）のＳ６４３に移す。

【１０５３】

一方、Ｓ６９２において、サブＣＰＵ８１が、遊技ロックの種別が「遊技ロック９」で

あると判別したとき（Ｓ６９２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ正否判定処理を行う（Ｓ６９３）。ビリータッチ正否判定処理では、サブＣＰＵ８１は、スタートレバー１６の操作時に決定したタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、タッチ操作識別データ格納領域に記憶されているＶＲロック時の二者択一演出におけるタッチ結果とに基づいて、タッチチャレンジの正否（正解（タッチ成功）／不正解（タッチ失敗））を判定する。なお、ビリータッチ正否判定処理の詳細については、後述の図２５９を参照しながら後で説明する。

【１０５４】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６９３におけるビリータッチ正否判定処理の結果がタッチ成功（正解）であるか否かを判別する（Ｓ６９４）。Ｓ６９４において、サブＣＰＵ８１が、タッチ成功でないと判別したとき（Ｓ６９４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ識別データ格納領域に「０」を格納してＶＲ関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図２５５参照）のＳ６４３に移す。

【１０５５】

一方、Ｓ６９４において、サブＣＰＵ８１が、タッチ成功であると判別したとき（Ｓ６９４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ開始時処理を行う（Ｓ６９５）。ＶＲ開始時処理では、サブＣＰＵ８１は、ＶＲストックカウンタの値を「１」減算する。また、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ識別データ格納領域に「１」を格納する。そして、Ｓ６９５の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図２５５参照）のＳ６４３に移す。

【１０５６】

ここで、再度Ｓ６９１の処理の説明に戻って、Ｓ６９１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」が作動中であると判別したとき（Ｓ６９１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ正否判定処理を行う（Ｓ６９６）。ビリータッチ正否判定処理では、サブＣＰＵ８１は、スタートレバー１６の操作時に決定したタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、タッチ操作識別データ格納領域に記憶されている「ＶＲ」中の二者択一演出におけるタッチ結果とに基づいて、タッチチャレンジの正否（正解（タッチ成功）／不正解（タッチ失敗））を判定する。なお、ビリータッチ正否判定処理の詳細については、後述の図２５９を参照しながら後で説明する。

【１０５７】

次いで、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ」中のゲームが６Ｇ（ゲーム）目以降であるか否かを判別する（Ｓ６９７）。つまり、サブＣＰＵ８１は、タッチチャレンジ回数が６回目以降であるか否かを判別する。Ｓ６９７において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」中のゲームが６Ｇ目以降でないと判別したとき（Ｓ６９７がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中更新処理を行う（Ｓ６９８）。ＶＲ中更新処理では、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ正否判定処理の結果（タッチ成功／タッチ失敗）を、ＶＲ中正否識別データ格納領域に格納する。

【１０５８】

次いで、サブＣＰＵ８１は、タッチ成功であり、且つ、ＶＲ中革命フラグがオン（ＶＲ中革命フラグの値が「１」）であるか否かを判別する（Ｓ６９９）。Ｓ６９９において、サブＣＰＵ８１が、この条件を満たさないと判別したとき（Ｓ６９９がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７０１の処理を行う。

【１０５９】

一方、Ｓ６９９において、サブＣＰＵ８１が、タッチ成功であり、且つ、ＶＲ中革命フラグがオンであると判別したとき（Ｓ６９９がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中書換処理を行う（Ｓ７００）。ＶＲ中書換処理では、サブＣＰＵ８１は、現在までのＶＲ中タッチ正否判定処理の結果を全て成功に書き換える。

【１０６０】

Ｓ７００の処理後、又は、Ｓ６９９がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、「ＶＲ」中のゲームが５Ｇ（ゲーム）目であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。すなわち、サブＣＰ

Ｕ８１は、ＶＲ中正否識別データ格納領域の全てにデータ（「０」又は「１」）が格納されたか否かを判別する。Ｓ７０１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」中のゲームが５Ｇ目でないと判別したとき（Ｓ７０１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図２５５参照）のＳ６４３に移す。

【１０６１】

一方、Ｓ７０１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」中のゲームが５Ｇ目であると判別したとき（Ｓ７０１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中上乗せ処理を行う（Ｓ７０２）。そして、Ｓ７０２の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図２５５参照）のＳ６４３に移す。

【１０６２】

なお、Ｓ７０２のＶＲ中上乗せ処理では、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中正否識別データ格納領域の値に基づいて、上乗せゲーム数を決定し、該決定した上乗せゲーム数をＡＲＴゲーム数カウンタに加算する。また、全てタッチ正解ではなかった場合には、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ識別データ格納領域に「０」を格納し、ＶＲ中正否識別データ格納領域の値をクリアする。

【１０６３】

また、ＶＲ中正否識別データ格納領域の値が全て「０」であった場合（全てタッチ不正解であった場合）には、サブＣＰＵ８１は、ＶＲストックカウンタの値に「１」加算する。すなわち、「ＶＲ」において全てタッチ不正解であった場合には、「ＶＲ」がもう一度開始される。

【１０６４】

ここで、再度Ｓ６９７の処理の説明に戻って、Ｓ６９７において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」中のゲームが６Ｇ目以降であると判別したとき（Ｓ６９７がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲエクストラ処理を行う（Ｓ７０３）。そして、Ｓ７０３の処理後、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図２５５参照）のＳ６４３に移す。

【１０６５】

なお、Ｓ７０３のＶＲエクストラ処理では、ＶＲ中タッチ正否判定処理の結果がタッチ正解である場合には、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴゲーム数カウンタの値に「３２０」を加算する。一方、ＶＲ中タッチ正否判定処理の結果がタッチ不正解である場合には、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ識別データ格納領域に「０」を格納し、ＶＲ中正否識別データ格納領域の値をクリアする。

【１０６６】

［ビリータッチ正否判定処理］

次に、図２５９を参照して、ＶＲ関連表示時処理のフローチャート（図２５８参照）中のＳ６９３又はＳ６９６で行うビリータッチ正否判定処理について説明する。

【１０６７】

なお、本実施形態では、以下に説明するビリータッチ正否判定処理において、ＶＲ関連処理で決定されたタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて、タッチ操作の正否判定を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、タッチ操作の正否判定を行う手段（正否判定手段）も兼ねる。また、以下に説明するビリータッチ正否判定処理では、ＶＲ関連処理で決定されたタッチ対応と遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて得られるタッチ操作の正否判定結果が、アニメタスク用タッチ対応と遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて得られるタッチ操作の正否判定結果と一致するか否かの判定処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、これらの２つの正否判定結果の一致判定を行う手段（不正行為判定手段）も兼ねる。さらに、以下に説明するビリータッチ正否判定処理では、前述した２つの正否判定結果の一致判定の結果が「不一致」である場合には、ＶＲ関連処理で決定されたタッチ対応と遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて得られるタッチ操作の正否判定結果を「不正解」に

書き換える処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、正否判定結果を書き換える手段（正否判定書換手段）も兼ねる。

【１０６８】

まず、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時処理のＶＲ関連処理（図２５１参照）で決定されたタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、タッチ操作識別データ格納領域に格納されているタッチ結果とに基づいて、タッチ操作の正否判定を行う（Ｓ７１１）。なお、タッチ操作識別データ格納領域に格納されているタッチ結果は、後述のアニメタスク中のビリータッチ入力処理（後述の図２６４参照）において、遊技者により行われたタッチ操作の結果を示すデータである。

【１０６９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、遊技者によるキャラクタ装飾部へのタッチ操作があるか否かを判別する（Ｓ７１２）。Ｓ７１２において、サブＣＰＵ８１が、遊技者のタッチ操作がないと判別したとき（Ｓ７１２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ正否判定処理を終了し、処理をＶＲ関連表示時処理（図２５８参照）のＳ６９４又はＳ６９７に移す。

【１０７０】

一方、Ｓ７１２において、サブＣＰＵ８１が、遊技者のタッチ操作があると判別したとき（Ｓ７１２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｓ７１１で得られた正否判定結果と、ビリータッチ結果格納領域に格納された二者択一演出の正否判定結果との一致判定を行う（Ｓ７１３）。なお、ビリータッチ結果格納領域に格納された二者択一演出の正否結果は、後述のアニメタスク（後述の図２６３参照）中のビリータッチ入力処理（後述の図２６４参照）において、遊技者によるタッチ操作の結果（タッチ結果）と、スタートコマンド受信時不正処理（図２５２参照）で保存されたアニメタスク用タッチ対応とに基づいて得られた正否判定結果である。

【１０７１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ７１３の判定結果が「一致」であるか否かを判別する（Ｓ７１４）。

【１０７２】

通常、遊技者が正常操作で遊技を行っている場合、スタートコマンド受信時不正処理（図２５２参照）で保存されたアニメタスク用タッチ対応は、Ｓ７１１の正否判定処理で用いるタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と同じになるので、Ｓ７１３の判定結果は「一致」になる。しかしながら、スタートコマンド受信時不正処理においてアニメタスク用タッチ対応が保存された後、ＶＲロック時又は「ＶＲ」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われ、例えばアニメタスク用タッチ対応が強制的に書き換えられた場合、Ｓ７１３の判定結果は「不一致」となる。

【１０７３】

それゆえ、Ｓ７１４において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ７１３の判定結果が「一致」であると判別したとき（Ｓ７１４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、特別な遊技規制処理を行うことなく、ビリータッチ正否判定処理を終了し、処理をＶＲ関連表示時処理（図２５８参照）のＳ６９４又はＳ６９７に移す。

【１０７４】

一方、Ｓ７１４において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ７１３の判定結果が「一致」でない（「不一致」である）と判別したとき（Ｓ７１４がＮＯ判定の場合）には、サブＣＰＵ８１は、ＶＲロック時又は「ＶＲ」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われたと判定し、Ｓ７１１で得られた正否判定結果を「不正解」（タッチ失敗）に書き換える（Ｓ７１５）。そして、Ｓ７１５の処理後、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ正否判定処理を終了し、処理をＶＲ関連表示時処理（図２５８参照）のＳ６９４又はＳ６９７に移す。

【１０７５】

なお、本実施形態では、ビリータッチ正否判定処理終了時点におけるＳ７１１で得られた正否判定結果の最終的な結果（正解／不正解、書き換えられた場合には不正解）に基づ

いて、特典付与（「ＶＲ」発動又はＡＲＴゲーム数の上乗せ）の有無が決定される。

【１０７６】

上述のように、本実施形態のパチスロ１では、ＶＲロック時又は「ＶＲ」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われた場合には、二者択一演出（タッチチャレンジ）の正否判定結果を「不正解」（タッチ失敗）に書き換えるので、二者択一演出による特典付与（「ＶＲ」発動又はＡＲＴゲーム数の上乗せ）が制限される。

【１０７７】

［ボーナス中処理］

次に、図２６０を参照して、表示コマンド受信時処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ６４３で行うボーナス中処理について説明する。この処理では、主に、ボーナス終了後にＡＲＴ発動の特典が得られるための条件、すなわち、上述した「ボーナス完走時」の条件が満たされるか否かの判定処理を行う。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス中処理において、「ボーナス完走時」の条件が不成立の場合、ボーナス完走時フラグをオフする処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ボーナス完走時フラグをクリアする手段（第２の特定遊技設定手段）も兼ねる。

【１０７８】

なお、本実施形態では、上述のように、「ＢＢ３」（ビリーボーナス）の遊技において、メダルの払出しが「１」枚である内部当籤役に対応する図柄組合せを１５回、有効ライン上に停止表示させて、「ＢＢ３」の遊技が終了したときに「ボーナス完走時」の条件が成立する。また、本実施形態では、「ＢＢ１」の遊技において、「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」（メダルの払出枚数が１１枚の役）のいずれかに内部当籤せずに、すなわち、逆押し（「右中左」又は「右左中」の押し順）を指示するナビ（「逆押しナビ」）が行われずに、「ＢＢ１」の遊技が終了した場合にも「ボーナス完走時」の条件が成立する。

【１０７９】

ボーナス中処理では、まず、サブＣＰＵ８１は、現在作動中のボーナスゲームの種別が「ＢＢ３」であるか否かを判別する（Ｓ７２１）。

【１０８０】

Ｓ７２１において、サブＣＰＵ８１が、現在作動中のボーナスゲームの種別が「ＢＢ３」でないと判別したとき（Ｓ７２１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７２４の処理を行う。一方、Ｓ７２１において、サブＣＰＵ８１が、現在作動中のボーナスゲームの種別が「ＢＢ３」であると判別したとき（Ｓ７２１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役が「ハズレ」である、又は、表示役が、メダルの払出枚数が１枚の表示役であるという条件が満たされるか否かを判別する（Ｓ７２２）。

【１０８１】

すなわち、Ｓ７２２の判定処理では、サブＣＰＵ８１は、「ＢＢ３」における「ボーナス完走時」の成立条件が満たされるか否かを判別する。なお、本実施形態では、「ハズレ」の内部当籤は「ボーナス完走時」の不成立条件に含まない。

【１０８２】

Ｓ７２２において、サブＣＰＵ８１が、内部当籤役が「ハズレ」である、又は、表示役が、メダルの払出枚数が１枚の表示役であると判別したとき（Ｓ７２２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７２４の処理を行う。一方、Ｓ７２２において、サブＣＰＵ８１が、内部当籤役が「ハズレ」である、又は、表示役が、メダルの払出枚数が１枚の表示役であるという条件を満たないと判別したとき（Ｓ７２２がＮＯ判定の場合）、すなわち、「ＢＢ３」における「ボーナス完走時」の条件が不成立である場合、サブＣＰＵ８１は、ボーナス完走時フラグをオフする（Ｓ７２３）。これにより、「ＢＢ３」終了後、ＡＲＴは作動しない。

【１０８３】

Ｓ７２３の処理後、Ｓ７２１がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ７２２がＹＥＳ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、現在作動中のボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」であるか否かを判別

する（Ｓ７２４）。

【１０８４】

Ｓ７２４において、サブＣＰＵ８１が、現在作動中のボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」でないと判別したとき（Ｓ７２４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図２５５参照）も終了する。一方、Ｓ７２４において、サブＣＰＵ８１が、現在作動中のボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」であると判別したとき（Ｓ７２４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナスゲーム数カウンタ（特別遊技数計数手段）の値に「１」を加算する（Ｓ７２５）。

【１０８５】

次いで、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役が「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」（メダルの払出枚数が１１枚の役）のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ７２６）。すなわち、Ｓ７２６の判定処理では、サブＣＰＵ８１は、「ＢＢ１」における「ボーナス完走時」の不成立条件が満たされるか否かを判別する。

【１０８６】

Ｓ７２６において、内部当籤役が「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」（メダルの払出枚数が１１枚の役）でないと判別したとき（Ｓ７２６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図２５５参照）も終了する。

【１０８７】

一方、Ｓ７２６において、内部当籤役が「Ｃ＿ＢＢ中制御役１」～「Ｃ＿ＢＢ中制御役６」（メダルの払出枚数が１１枚の役）のいずれかであると判別したとき（Ｓ７２６がＹＥＳ判定の場合）、すなわち、「ＢＢ１」における「ボーナス完走時」の条件が不成立である場合、サブＣＰＵ８１は、ボーナス完走時フラグをオフする（Ｓ７２７）。これにより、「ＢＢ１」終了後、ＡＲＴは作動しない。そして、Ｓ７２７の処理後、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図２５５参照）も終了する。

【１０８８】

なお、本実施形態では、上述のように、「ＢＢ１」のボーナス遊技中に、ボーナスゲーム数カウンタの値を加算（更新）する例、すなわち、ボーナスゲーム数カウンタを「ＢＢ１」のボーナス遊技にのみ使用する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、「ＢＢ２」及び／又は「ＢＢ３」のボーナス遊技中の処理において、ボーナスゲーム回数の情報を制御パラメータとして使用する必要がある場合には、ボーナスゲーム数カウンタを共通して利用してもよい。この場合には、図２６０に示すボーナス中処理において、Ｓ７２５のボーナスゲーム数カウンタの加算処理を、Ｓ７２１の判定処理の前に行えばよい。

【１０８９】

［ボーナス開始コマンド受信時処理］

次に、図２６１を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図２４６参照）中のＳ５４２で行うボーナス開始コマンド受信時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス開始コマンド受信時処理において、ボーナス完走時フラグをオンする処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ボーナス完走時フラグをＡＲＴ発動に対応する情報に設定する手段（第１の特定遊技設定手段）も兼ねる。

【１０９０】

まず、サブＣＰＵ８１は、ボーナスゲーム数カウンタの値をクリアする（Ｓ７３１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、開始するボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」であるか否かを判別する（Ｓ７３２）。

【１０９１】

Ｓ７３２において、サブＣＰＵ８１が、開始するボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」でないと判別したとき（Ｓ７３２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７３４の処理を行う。一方、Ｓ７３２において、サブＣＰＵ８１が、開始するボ

ーナスゲームの種別が「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」であると判別したとき（Ｓ７３２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス完走時フラグをオンする（Ｓ７３３）。

【１０９２】

Ｓ７３３の処理後、又は、Ｓ７３２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別に対応するボーナス開始用演出データをセットする（Ｓ７３４）。そして、Ｓ７３４の処理後、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時処理を終了するとともに、演出内容決定処理（図２４６参照）も終了する。

【１０９３】

上述のように、本実施形態では、「ＢＢ１」又は「ＢＢ３」の作動開始時にボーナス完走フラグをオン状態にする。そして、図２６０のボーナス中処理で説明したように、ボーナス遊技中に「ボーナス完走時」の条件が満たされない状態が発生した場合には、ボーナス完走フラグをオフする。なお、ボーナス遊技中に「ボーナス完走時」の条件が満たされない状態が発生しない限り、ボーナス完走フラグのオン状態が維持され、「ボーナス完走時」の成立条件が維持される。それゆえ、本実施形態では、ボーナス遊技が終了した時点でボーナス完走フラグのオン状態が維持されていれば、ボーナス終了後にＡＲＴの作動が開始される。

【１０９４】

また、「ボーナス完走時」の成立条件が維持されているボーナス遊技の途中で、例えばＲＡＭクリアゴト等の不正行為が行われた場合、その際にボーナス完走時フラグがクリアされる（オフされる）。それゆえ、ボーナス遊技の途中で不正行為が行われた場合には、ボーナス終了時に「ボーナス完走時」の条件が成立していても、ボーナス完走時フラグがオフ状態であるので、ボーナス終了後にＡＲＴは作動しない。

【１０９５】

［ボーナス終了コマンド受信時処理］

次に、図２６２を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図２４６参照）中のＳ５４４で行うボーナス終了コマンド受信時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス終了コマンド受信時処理において、ボーナス終了時のボーナスゲーム回数（ボーナスゲーム数カウンタの値）が異常な値である場合には、ＡＲＴ発生の抑制処理（遊技規制処理）を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ボーナス終了時のボーナスゲーム回数に異常がある場合にＡＲＴ発生を抑制する手段（遊技規制手段）も兼ねる。

【１０９６】

まず、サブＣＰＵ８１は、終了するボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」であるか否かを判別する（Ｓ７４１）。

【１０９７】

Ｓ７４１において、サブＣＰＵ８１が、終了するボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」でないと判別したとき（Ｓ７４１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７４４の処理を行う。一方、Ｓ７４１において、サブＣＰＵ８１が、終了するボーナスゲームの種別が「ＢＢ１」であると判別したとき（Ｓ７４１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナスゲーム数カウンタの値が「２１」以下であるか否かを判別する（Ｓ７４２）。

【１０９８】

Ｓ７４２において、サブＣＰＵ８１が、ボーナスゲーム数カウンタの値が「２１」以下でないと判別したとき（Ｓ７４２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７４４の処理を行う。一方、Ｓ７４２において、サブＣＰＵ８１が、ボーナスゲーム数カウンタの値が「２１」以下であると判別したとき（Ｓ７４２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、「Ｂ＿ＡＲＴ」及び「Ｄ＿ＡＲＴ」の当籤状態をクリアするとともに、ＡＲＴゲーム数カウンタの値をクリアする（Ｓ７４３）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、サブＲＡＭ８３のＡＲＴストック領域に格納された「Ｂ＿ＡＲＴ」及び「Ｄ＿ＡＲＴ」の当籤情報及びＡＲＴゲーム数カウンタの値をクリアする。

【１０９９】
上述のように、本実施形態では、「ＢＢ１」終了時のボーナスゲーム回数は２２回未満になることはない。それゆえ、「ＢＢ１」終了時のボーナスゲーム数カウンタの値が「２１」以下である場合（Ｓ７４２がＹＥＳ判定の場合）には、サブＣＰＵ８１は、「ＢＢ１」作動中に、何らかの不正行為（例えばＲＡＭクリアゴト等）が行われたと判定し、「Ｂ＿ＡＲＴ」及び「Ｄ＿ＡＲＴ」の当籤情報及びＡＲＴゲーム数カウンタの値をクリアして、ＡＲＴの発生を抑制する。
【１１００】
Ｓ７４３の処理後、又は、Ｓ７４１或いはＳ７４２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了時用の演出データをセットする（Ｓ７４４）。そして、Ｓ７４４の処理後、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了するとともに、演出内容決定処理（図２４６参照）も終了する。
【１１０１】
［アニメタスク］
次に、図２６３を参照して、サブＣＰＵ８１により実行されるアニメタスクについて説明する。なお、アニメタスクは、登録されたアニメーションデータに基づいて映像演出を実行する際に行われるタスクである。
【１１０２】
まず、サブＣＰＵ８１は、登録されたアニメーションデータの取り出し処理を行う（Ｓ７５１）。
【１１０３】
次いで、サブＣＰＵ８１は、アニメーションデータが登録されているか否かを判別する（Ｓ７５２）。Ｓ７５２において、サブＣＰＵ８１が、アニメーションデータが登録されていないと判別したとき（Ｓ７５２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７５４の処理を行う。
【１１０４】
一方、Ｓ７５２において、サブＣＰＵ８１が、アニメーションデータが登録されていると判別したとき（Ｓ７５２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、２Ｄ・３Ｄアニメ処理を行う（Ｓ７５３）。この処理において、例えば、登録されたアニメーションデータに２Ｄ表示用の演出映像データ及び３Ｄ表示用の演出映像データが含まれている場合には、サブＣＰＵ８１は、２Ｄ表示用の演出映像データに対しては所定の２Ｄ表示処理を施し、３Ｄ表示用の演出映像データに対しては所定の３Ｄ表示処理を施す。
【１１０５】
Ｓ７５３の処理後、又は、Ｓ７５２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ入力処理を行う（Ｓ７５４）。この処理では、遊技者によるタッチ操作（タッチチャレンジ）の結果と、アニメタスク用タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）とに基づいて、タッチ操作の正否判定を行い、その判定結果（正解（タッチ成功）／不正解（タッチ失敗））の情報を映像表示（報知）する。なお、ビリータッチ入力処理の詳細については、後述の図２６４を参照しながら後で説明する。
【１１０６】
そして、Ｓ７５４の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ７５１に戻し、Ｓ７５１以降の処理を繰り返す。なお、上述したアニメタスクは、約４ｍｓｅｃ周期でループ処理されるので、ビリータッチ入力処理（ビリータッチの入力検知処理）も約４ｍｓｅｃ周期で実行される。
【１１０７】
［ビリータッチ入力処理］
次に、図２６４を参照して、アニメタスクのフローチャート（図２６３参照）中のＳ７５４で行うビリータッチ入力処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するビリータッチ入力処理において、アニメタスク用タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて、タッチ操作の正否判定を

行い、その判定結果を報知する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、アニメタスク用タッチ対応に基づいて、タッチ操作の正否判定を行うとともに、その判定結果を報知する手段（正否結果報知手段）も兼ねる。

【１１０８】

まず、サブＣＰＵ８１は、二者択一演出のアニメタスク用タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）があるか否かを判別する（Ｓ７６１）。

【１１０９】

Ｓ７６１において、サブＣＰＵ８１が、アニメタスク用タッチ対応がないと判別したとき（Ｓ７６１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ入力処理を終了し、処理をアニメタスク（図２６３参照）のＳ７５１に移す。一方、Ｓ７６１において、サブＣＰＵ８１が、アニメタスク用タッチ対応があると判別したとき（Ｓ７６１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、タッチセンサへの入力（遊技者のキャラクタ装飾部へのタッチ操作）があるか否かを判別する（Ｓ７６２）。

【１１１０】

Ｓ７６２において、サブＣＰＵ８１が、タッチセンサへの入力がないと判別したとき（Ｓ７６２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ入力処理を終了し、処理をアニメタスク（図２６３参照）のＳ７５１に移す。一方、Ｓ７６２において、サブＣＰＵ８１が、タッチセンサへの入力があると判別したとき（Ｓ７６２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、タッチ操作の結果（タッチ結果）をタッチ操作識別データ格納領域に保存する（Ｓ７６３）。

【１１１１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、タッチ結果と、アニメタスク用タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）とに基づいて、タッチ操作の正否（タッチ成功／タッチ失敗）判定を行い、その判定結果を、液晶表示装置１１に表示するとともにビリータッチ結果格納領域に保存する（Ｓ７６４）。そして、Ｓ７６４の処理後、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ入力処理を終了し、処理をアニメタスク（図２６３参照）のＳ７５１に移す。

【１１１２】

上述のように、本実施形態では、アニメタスクにおいて、二者択一演出（タッチチャレンジ）のタッチ結果の正否判定が行われると、その結果が即座に液晶表示装置１１に表示される。なお、本実施形態では、二者択一演出（タッチチャレンジ）でタッチ操作が行われない場合には、上述したタッチ操作の正否判定は行われず、抽籤結果（タッチ対応）の情報がそのまま表示される。

【１１１３】

なお、図２６４のビリータッチ入力処理中のＳ７６４で得られる正否判定結果が、何らかの不正行為（ゴト行為）により、図２５９のビリータッチ正否判定処理中のＳ７１１で得られる正否判定結果と一致しない場合には、内部的な処理では、正否判定結果は「不正解（タッチ失敗）」に書き換えられるが（図２５９中のＳ７１５参照）、アニメタスクにより液晶表示装置１１に表示される内容は、Ｓ７６４で判定された正否判定結果の内容がそのまま表示される。

【１１１４】

例えば、本来、正否判定結果が「不正解（タッチ失敗）」となるべき状態において、何らかの不正行為（ゴト行為）により例えばアニメタスク用タッチ対応が強制的に書き換えられ、ビリータッチ入力処理（Ｓ７６４）での正否判定結果が「正解（タッチ成功）」となった場合、内部的な処理では、正否判定結果は「不正解（タッチ失敗）」に書き換えられるが、液晶表示装置１１に表示される内容は「正解（タッチ成功）」となる。それゆえ、このような場合には、液晶表示装置１１には「正解（タッチ成功）」の情報が表示されるが、特典（「ＶＲ」の発動又はＡＲＴゲーム数の上乗せ）の付与は行われない。

【１１１５】

［受信割込処理］

次に、図２６５を参照して、サブＣＰＵ８１により実行される受信割込処理について説

明する。受信割込処理は、サブＣＰＵ８１内のＵＡＲＴ（Universal Asynchronous Receiver Transmitter）回路（シリアル通信回路）が、主制御回路４１から１バイトのデータを受信し、これによりサブＣＰＵ８１に対して割込信号を発生させた際に起動される処理である。なお、ＣＰＵは、プログラム上に登録された各種割込処理の中から発生した割込信号の種別に対応する割込処理の起動（読み出し）を行う。

【１１１６】

まず、サブＣＰＵ８１は、受信データを取得する（Ｓ７７１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、受信データに物理層エラーがあるか否かを判別する（Ｓ７７２）。なお、ここでいう「物理層エラー」とは、ＵＡＲＴ回路から得られる通信エラーのことであり、例えば、フレーミングエラー、パリティエラー、オーバーランエラー等の１バイトの受信単位で発生する通信エラーことである。

【１１１７】

Ｓ７７２において、サブＣＰＵ８１が、受信データに物理層エラーがないと判別したとき（Ｓ７７２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７７４の処理を行う。一方、Ｓ７７２において、サブＣＰＵ８１が、受信データに物理層エラーがあると判別したとき（Ｓ７７２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、コマンドエラーフラグをオンする（Ｓ７７３）。

【１１１８】

Ｓ７７３の処理後、又は、Ｓ７７２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、受信データを受信データ一時領域に保存する（Ｓ７７４）。次いで、サブＣＰＵ８１は、受信カウンタの値を更新する（Ｓ７７５）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、受信カウンタの値に「１」を加算する。

【１１１９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、受信データが８バイトのデータであるか否かを判別する（Ｓ７７６）。Ｓ７７６において、サブＣＰＵ８１が、受信データが８バイトのデータでないと判別したとき（Ｓ７７６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、受信割込処理を終了する。一方、Ｓ７７６において、サブＣＰＵ８１が、受信データが８バイトのデータであると判別したとき（Ｓ７７６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、受信データ一時領域に格納された受信データをコマンド登録する（Ｓ７７７）。

【１１２０】

次いで、サブＣＰＵ８１は、受信カウンタの値をクリアする（Ｓ７７８）。そして、Ｓ７７８の処理後、サブＣＰＵ８１は、受信割込処理を終了する。

【１１２１】

以上、本発明の一実施形態に係る遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本発明は、上述したした実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施形態及び変形例が含まれる。

【１１２２】

例えば、上記実施形態では、「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域に格納されている場合に、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」を中断して、「Ｇ＿ＡＲＴ」を開始する構成としたが、本発明はこれに限定されない。例えば、「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域に格納された際に、「Ｇ＿ＡＲＴ」を、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」と同時に実行するようにしてもよい。この場合には、「Ｇ＿ＡＲＴ」の作動期間中には、継続ストック抽籤及び上乗せゲーム数抽籤を行い、ＡＲＴゲーム数の減算は行わない。また、この場合には、「Ｇ＿ＡＲＴ」の作動期間中に、「Ｇ＿ＡＲＴ」のＡＲＴ抽籤、及び、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴ抽籤の両方を行うようにしてもよい。

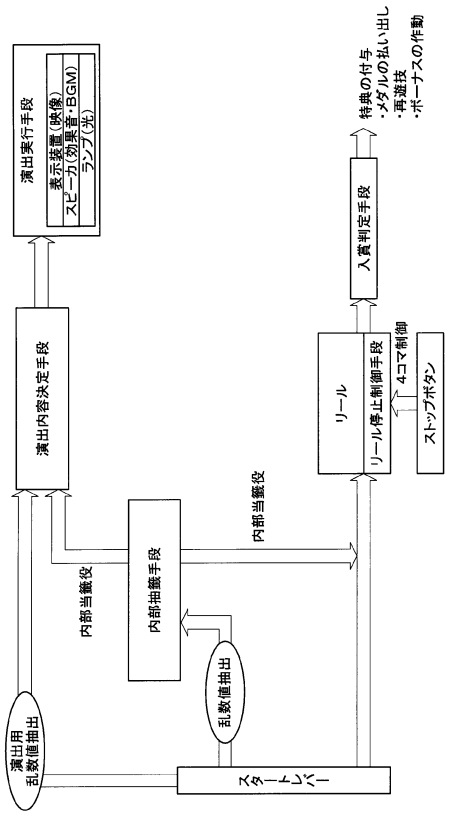
【符号の説明】

【１１２３】

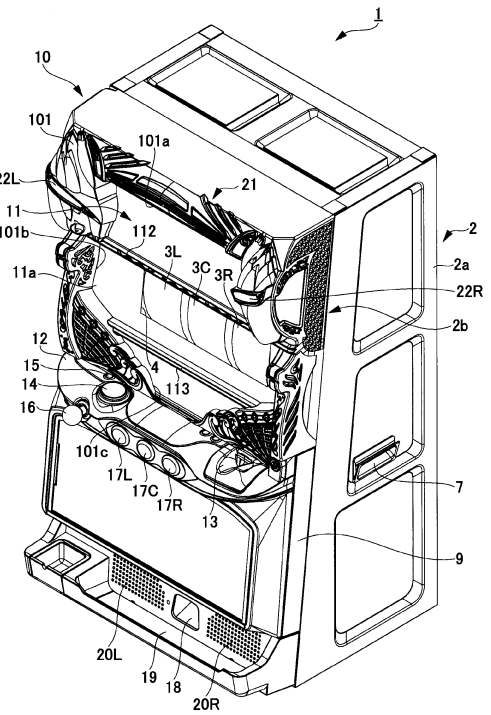
１…パチスロ（遊技機）、２…外装体、２ａ…キャビネット、２ｂ…フロントドア、３Ｌ…左リール、３Ｃ…中リール、３Ｒ…右リール、４…表示窓、１１…液晶表示装置、１

６…スタートレバー、１７Ｌ…左ストップボタン、１７Ｃ…中ストップボタン、１７Ｒ…右ストップボタン、２１Ｌ，２１Ｒ…キャラクタ装飾部、２３Ｌ，２３Ｒ…タッチセンサ、４１…主制御回路、４２…副制御回路、５１…メインＣＰＵ、８１…サブＣＰＵ

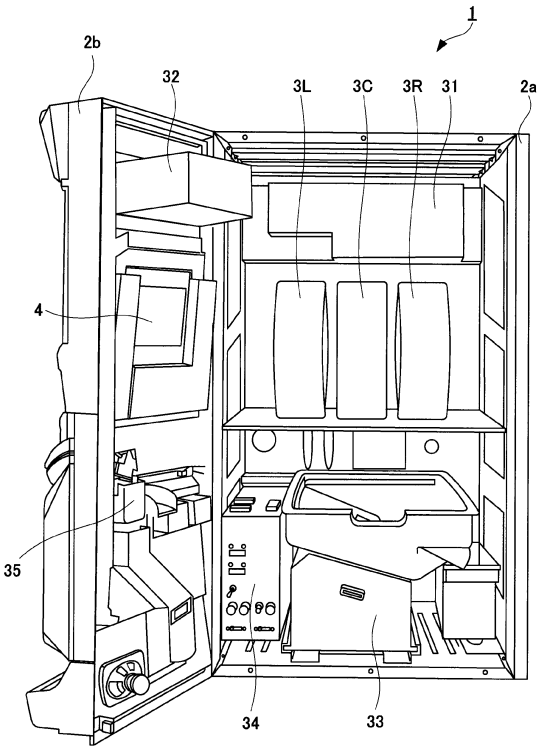
【図１】



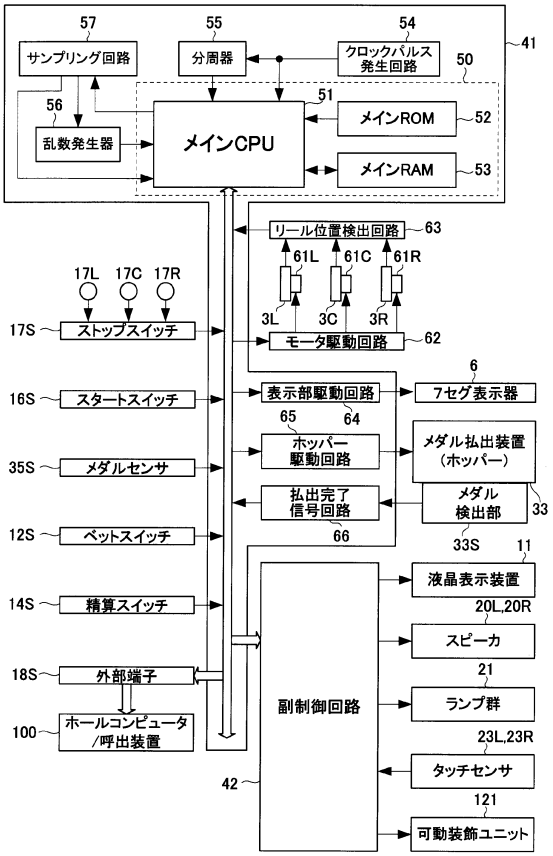
【図２】



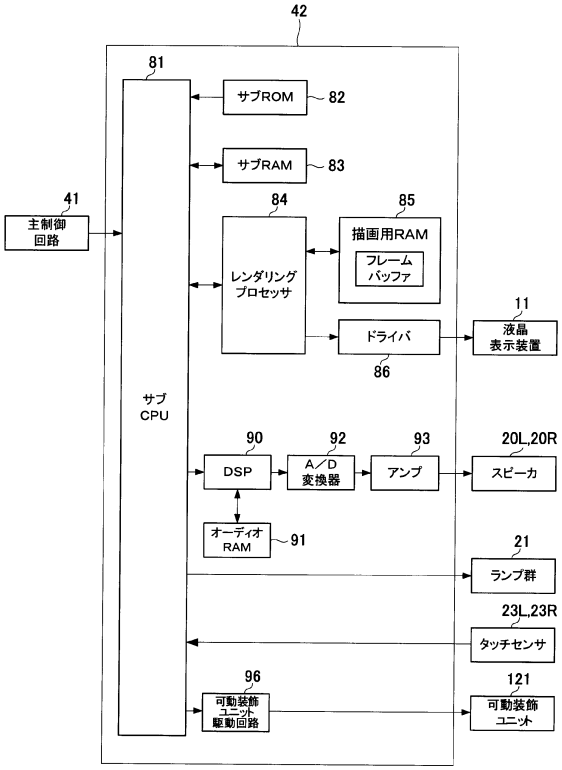
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	チェリー	20	チェリー	20	リプ2
19	BAR	19	BAR	19	山吹
18	リプ1	18	ベル	18	ベル
17	ベル	17	リプ1	17	BAR
16	山吹	16	チェリー	16	リプ1
15	リプ2	15	ベル	15	山吹
14	ベル	14	リプ1	14	ベル
13	ドン	13	チェリー	13	ドン
12	ドン	12	ドン	12	リプ1
11	ドン	11	ベル	11	山吹
10	ベル	10	リプ2	10	ベル
9	山吹	9	雪山	9	チェリー
8	リプ2	8	リプ1	8	ビリーBAR
7	ビリーBAR	7	ビリーBAR	7	リプ1
6	リプ1	6	ベル	6	雪山
5	ベル	5	リプ2	5	ベル
4	山吹	4	山吹	4	チェリー
3	赤7	3	赤7	3	赤7
2	リプ1	2	チェリー	2	リプ1
1	ベル	1	ベル	1	山吹
0	雪山	0	リプ1	0	ベル

※図柄コード表

図柄コード	図柄	データ
1	ドン	00000001
2	赤7	00000010
3	BAR	00000011
4	ビリーBAR	00000100
5	リプ1	00000101
6	リプ2	00000110
7	ベル	00000111
8	山吹	00001000
9	雪山	00001001
10	チェリー	00001010

【図７】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			格納領域	表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	投入枚数:1	投入枚数:3
ドン	ドン	ドン	1	00000001	C_ﾄﾞﾝBB	−	0(C.ﾄﾞﾝBB作動)
赤7	赤7	赤7		00000010	C_赤7	−	0(C.赤7作動)
赤7	赤7	BAR		00000100	C_BAR	−	0(C.BAR作動)
ビリーBAR	ビリーBAR	ビリーBAR		00001000	C_ﾋﾞﾘｰ	−	0(C.ﾋﾞﾘｰ作動)
−	−	−		00010000			
−	−	−		00100000			
−	−	−		01000000			
−	−	−		10000000			
ドン	リプ1	リプ1	2	00000001	C_ﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ1	リプ2		00000010	C_ﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ2	リプ1		00000100	C_ﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ2	リプ2		00001000	C_ﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ1	リプ1		00010000	C_ﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ1	リプ2		00100000	C_ﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ2	リプ1		01000000	C_ﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ2	リプ2		10000000	C_ﾘﾌﾟ8	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ1	リプ1	3	00000001	C_ﾘﾌﾟ9	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ1	リプ2		00000010	C_ﾘﾌﾟ10	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ2	リプ1		00000100	C_ﾘﾌﾟ11	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ2	リプ2		00001000	C_ﾘﾌﾟ12	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	ビリーBAR	山吹		00010000	C_Tﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	ビリーBAR	雪山		00100000	C_Tﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	山吹	山吹		01000000	C_Tﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	山吹	雪山		10000000	C_Tﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	雪山	山吹	4	00000001	C_Tﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	雪山	雪山		00000010	C_Tﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	山吹		00000100	C_Tﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	雪山		00001000	C_Tﾘﾌﾟ8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	リプ1	山吹		00010000	C_CUﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	リプ1	雪山		00100000	C_CUﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	リプ2	山吹		01000000	C_CUﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	リプ2	雪山		10000000	C_CUﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
山吹	リプ1	山吹	5	00000001	C_CUﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
山吹	リプ1	雪山		00000010	C_CUﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
山吹	リプ2	山吹		00000100	C_CUﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
山吹	リプ2	雪山		00001000	C_CUﾘﾌﾟ8	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ1	ドン		00010000	C_RT0ﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ1	赤7		00100000	C_RT0ﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ1	BAR		01000000	C_RT0ﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ1	ビリーBAR		10000000	C_RT0ﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ1	ベル	6	00000001	C_RT0ﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ2	ドン		00000010	C_RT0ﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ2	赤7		00000100	C_RT0ﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ2	BAR		00001000	C_RT0ﾘﾌﾟ8	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ2	ビリーBAR		00010000	C_RT0ﾘﾌﾟ9	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプ2	ベル		00100000	C_RT0ﾘﾌﾟ10	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ1	山吹		01000000	C_RT2ﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ1	雪山		10000000	C_RT2ﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図８】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			格納領域	表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	投入枚数:1	投入枚数:3
ドン	リプ2	山吹	7	00000001	C_RT2ﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ2	雪山		00000010	C_RT2ﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ1	山吹		00000100	C_RT2ﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ1	雪山		00001000	C_RT2ﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ2	山吹		00010000	C_RT2ﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ2	雪山		00100000	C_RT2ﾘﾌﾟ8	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ1	山吹		01000000	C_RT2ﾘﾌﾟ9	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ1	雪山		10000000	C_RT2ﾘﾌﾟ10	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ2	山吹	8	00000001	C_RT2ﾘﾌﾟ11	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ2	雪山		00000010	C_RT2ﾘﾌﾟ12	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ビリーBAR	山吹		00000100	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ビリーBAR	雪山		00001000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	山吹	山吹		00010000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	山吹	雪山		00100000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	山吹		01000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	雪山		10000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	チェリー	山吹	9	00000001	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	チェリー	雪山		00000010	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ8	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	ドン		00000100	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ9	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	赤7		00001000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ10	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	BAR		00010000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ11	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	ビリーBAR		00100000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ12	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	ベル		01000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ13	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	ドン		10000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ14	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	赤7	10	00000001	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ15	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	BAR		00000010	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ16	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	ビリーBAR		00000100	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ17	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	ベル		00001000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ18	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	ベル	ベル		00010000	C_Cﾍﾞﾙ	15	12
ドン	ベル	ドン		00100000	C_CUﾍﾞﾙ1	15	12
ドン	ベル	BAR		01000000	C_CUﾍﾞﾙ2	15	12
ドン	ベル	リプ2		10000000	C_CUﾍﾞﾙ3	15	12
ドン	ベル	チェリー	11	00000001	C_CUﾍﾞﾙ4	15	12
リプ1	ベル	ドン		00000010	C_CUﾍﾞﾙ5	15	12
リプ1	ベル	BAR		00000100	C_CUﾍﾞﾙ6	15	12
リプ1	ベル	リプ2		00001000	C_CUﾍﾞﾙ7	15	12
リプ1	ベル	チェリー		00010000	C_CUﾍﾞﾙ8	15	12
リプ2	ベル	ドン		00100000	C_CUﾍﾞﾙ9	15	12
リプ2	ベル	BAR		01000000	C_CUﾍﾞﾙ10	15	12
リプ2	ベル	リプ2		10000000	C_CUﾍﾞﾙ11	15	12
リプ2	ベル	チェリー	12	00000001	C_CUﾍﾞﾙ12	15	12
山吹	リプ1	ドン		00000010	C_Tﾍﾞﾙ1	15	12
山吹	リプ1	BAR		00000100	C_Tﾍﾞﾙ2	15	12
山吹	リプ1	チェリー		00001000	C_Tﾍﾞﾙ3	15	12
山吹	リプ1	リプ2		00010000	C_Tﾍﾞﾙ4	15	12
山吹	リプ2	ドン		00100000	C_Tﾍﾞﾙ5	15	12
山吹	リプ2	BAR		01000000	C_Tﾍﾞﾙ6	15	12
山吹	リプ2	チェリー		10000000	C_Tﾍﾞﾙ7	15	12

【図９】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			格納領域	表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	投入枚数:1	投入枚数:3
山吹	リプ2	リプ2	13	00000001	C_Tﾍﾞﾙ8	15	12
ドン	ドン	山吹		00000010	C_Bﾍﾞﾙ1	15	12
ドン	ドン	雪山		00000100	C_Bﾍﾞﾙ2	15	12
ドン	BAR	山吹		00001000	C_Bﾍﾞﾙ3	15	12
ドン	BAR	雪山		00010000	C_Bﾍﾞﾙ4	15	12
ドン	ビリーBAR	山吹		00100000	C_Bﾍﾞﾙ5	15	12
ドン	ビリーBAR	雪山		01000000	C_Bﾍﾞﾙ6	15	12
ドン	チェリー	山吹		10000000	C_Bﾍﾞﾙ7	15	12
ドン	チェリー	雪山	14	00000001	C_Bﾍﾞﾙ8	15	12
リプ1	ドン	山吹		00000010	C_Bﾍﾞﾙ9	15	12
リプ1	ドン	雪山		00000100	C_Bﾍﾞﾙ10	15	12
リプ1	BAR	山吹		00001000	C_Bﾍﾞﾙ11	15	12
リプ1	BAR	雪山		00010000	C_Bﾍﾞﾙ12	15	12
リプ1	ビリーBAR	山吹		00100000	C_Bﾍﾞﾙ13	15	12
リプ1	ビリーBAR	雪山		01000000	C_Bﾍﾞﾙ14	15	12
リプ1	チェリー	山吹		10000000	C_Bﾍﾞﾙ15	15	12
リプ1	チェリー	雪山	15	00000001	C_Bﾍﾞﾙ16	15	12
リプ2	ドン	山吹		00000010	C_Bﾍﾞﾙ17	15	12
リプ2	ドン	雪山		00000100	C_Bﾍﾞﾙ18	15	12
リプ2	BAR	山吹		00001000	C_Bﾍﾞﾙ19	15	12
リプ2	BAR	雪山		00010000	C_Bﾍﾞﾙ20	15	12
リプ2	ビリーBAR	山吹		00100000	C_Bﾍﾞﾙ21	15	12
リプ2	ビリーBAR	雪山		01000000	C_Bﾍﾞﾙ22	15	12
リプ2	チェリー	山吹		10000000	C_Bﾍﾞﾙ23	15	12
リプ2	チェリー	雪山		00000001	C_Bﾍﾞﾙ24	15	12
ベル	リプ1	山吹	16	00000010	C_制御ﾍﾞﾙ1	1	1
ベル	リプ1	雪山		00000100	C_制御ﾍﾞﾙ2	1	1
ベル	リプ2	山吹		00001000	C_制御ﾍﾞﾙ3	1	1
ベル	リプ2	雪山		00010000	C_制御ﾍﾞﾙ4	1	1
雪山	リプ1	山吹		00100000	C_制御ﾍﾞﾙ5	1	1
雪山	リプ1	雪山		01000000	C_制御ﾍﾞﾙ6	1	1
雪山	リプ2	山吹		10000000	C_制御ﾍﾞﾙ7	1	1
雪山	リプ2	雪山	17	00000001	C_制御ﾍﾞﾙ8	1	1
チェリー	リプ1	山吹		00000010	C_制御ﾍﾞﾙ9	1	1
チェリー	リプ1	雪山		00000100	C_制御ﾍﾞﾙ10	1	1
チェリー	リプ2	山吹		00001000	C_制御ﾍﾞﾙ11	1	1
チェリー	リプ2	雪山		00010000	C_制御ﾍﾞﾙ12	1	1
BAR	ANY	リプ1		00100000	C_弱ﾁｪﾘｰ1	15	4
BAR	ANY	リプ2		01000000	C_弱ﾁｪﾘｰ2	15	4
雪山	ANY	リプ1		10000000	C_弱ﾁｪﾘｰ3	15	4
雪山	ANY	リプ2	18	00000001	C_弱ﾁｪﾘｰ4	15	4
BAR	ANY	山吹		00000010	C_強ﾁｪﾘｰ1	15	4
BAR	ANY	雪山		00000100	C_強ﾁｪﾘｰ2	15	4
雪山	ドン	山吹		00001000	C_強ﾁｪﾘｰ3	15	4
雪山	ドン	雪山		00010000	C_強ﾁｪﾘｰ4	15	4
雪山	赤7	山吹		00100000	C_強ﾁｪﾘｰ5	15	4
雪山	赤7	雪山		01000000	C_強ﾁｪﾘｰ6	15	4
雪山	BAR	山吹		10000000	C_強ﾁｪﾘｰ7	15	4

【図１０】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			格納領域	表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	投入枚数:1	投入枚数:3
雪山	BAR	雪山	19	00000001	C_強ﾁｪﾘｰ8	15	4
雪山	ビリーBAR	山吹		00000010	C_強ﾁｪﾘｰ9	15	4
雪山	ビリーBAR	雪山		00000100	C_強ﾁｪﾘｰ10	15	4
雪山	チェリー	山吹		00001000	C_強ﾁｪﾘｰ11	15	4
雪山	チェリー	雪山		00010000	C_強ﾁｪﾘｰ12	15	4
チェリー	リプ1	リプ1		00100000	C_中ﾁｪﾘｰ1	15	4
チェリー	リプ1	リプ2		01000000	C_中ﾁｪﾘｰ2	15	4
チェリー	リプ2	リプ1		10000000	C_中ﾁｪﾘｰ3	15	4
チェリー	リプ2	リプ2	20	00000001	C_中ﾁｪﾘｰ4	15	4
チェリー	ドン	リプ1		00000010	C_確定ﾁｪﾘｰ1	15	12
チェリー	ドン	リプ2		00000100	C_確定ﾁｪﾘｰ2	15	12
チェリー	BAR	リプ1		00001000	C_確定ﾁｪﾘｰ3	15	12
チェリー	BAR	リプ2		00010000	C_確定ﾁｪﾘｰ4	15	12
チェリー	ビリーBAR	リプ1		00100000	C_確定ﾁｪﾘｰ5	15	12
チェリー	ビリーBAR	リプ2		01000000	C_確定ﾁｪﾘｰ6	15	12
チェリー	山吹	リプ1		10000000	C_確定ﾁｪﾘｰ7	15	12
チェリー	山吹	リプ2	21	00000001	C_確定ﾁｪﾘｰ8	15	12
チェリー	雪山	リプ1		00000010	C_確定ﾁｪﾘｰ9	15	12
チェリー	雪山	リプ2		00000100	C_確定ﾁｪﾘｰ10	15	12
チェリー	チェリー	リプ1		00001000	C_確定ﾁｪﾘｰ11	15	12
チェリー	チェリー	リプ2		00010000	C_確定ﾁｪﾘｰ12	15	12
山吹	山吹	山吹		00100000	C_C氷1	15	12
山吹	山吹	雪山		01000000	C_C氷2	15	12
山吹	雪山	山吹		10000000	C_C氷3	15	12
山吹	雪山	雪山	22	00000001	C_C氷4	15	12
ベル	リプ2	リプ1		00000010	C_B氷1	15	12
ベル	リプ2	リプ2		00000100	C_B氷2	15	12
ベル	山吹	ベル		00001000	C_CU氷1	15	12
ベル	雪山	ベル		00010000	C_CU氷2	15	12
赤7	山吹	リプ1		00100000	C_CD氷1	15	12
赤7	山吹	リプ2		01000000	C_CD氷2	15	12
赤7	雪山	リプ1		10000000	C_CD氷3	15	12
赤7	雪山	リプ2	23	00000001	C_CD氷4	15	12
リプ2	山吹	リプ1		00000010	C_CD氷5	15	12
リプ2	山吹	リプ2		00000100	C_CD氷6	15	12
リプ2	雪山	リプ1		00001000	C_CD氷7	15	12
リプ2	雪山	リプ2		00010000	C_CD氷8	15	12
ビリーBAR	赤7	リプ2		00100000	C_特殊役1	15	1
ビリーBAR	BAR	リプ2		01000000	C_特殊役2	15	1
ドン	ドン	リプ1		10000000	C_BB中役1	15	12
ドン	ドン	ベル	24	00000001	C_BB中役2	15	12
ドン	ベル	リプ1		00000010	C_BB中役3	15	12
ドン	ベル	ベル		00000100	C_BB中役4	15	12
ドン	山吹	リプ1		00001000	C_BB中役5	15	12
ドン	雪山	リプ1		00010000	C_BB中役6	15	12
ドン	チェリー	リプ1		00100000	C_BB中役7	15	12
ドン	チェリー	ベル		01000000	C_BB中役8	15	12
ドン	ベル	山吹		10000000	C_BB中制御役1	15	11

【図１１】

図柄組合せテーブル(その5)

図柄の組合せ			表示役			払出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:1	投入枚数:3
ドン	ベル	雪山	25	00000001	C_BB中制御役2	15	11
山吹	ベル	山吹		00000010	C_BB中制御役3	15	11
山吹	ベル	雪山		00000100	C_BB中制御役4	15	11
雪山	ベル	山吹		00001000	C_BB中制御役5	15	11
雪山	ベル	雪山		00010000	C_BB中制御役6	15	11
ベル	ドン	ベル		00100000	C_ﾋﾞﾘｰ中役1	15	−
ベル	ドン	リプ1		01000000	C_ﾋﾞﾘｰ中役2	15	−
ベル	ドン	山吹		10000000	C_ﾋﾞﾘｰ中役3	1	−
ベル	ドン	雪山	26	00000001	C_ﾋﾞﾘｰ中役4	1	−
ベル	ベル	リプ1		00000010	C_ﾋﾞﾘｰ中役5	15	−
ドン	ベル	山吹		00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目2-1	−	0
ドン	ベル	雪山		00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-2	−	0
リプ1	ベル	山吹		00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-3	−	0
リプ1	ベル	雪山		00100000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-4	−	0
リプ2	ベル	山吹		01000000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-5	−	0
リプ2	ベル	雪山		10000000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-6	−	0
ドン	ドン	リプ1	27	00000001	R_ﾍﾞﾙ移行目3-1	−	0
ドン	ドン	リプ2		00000010	R_ﾍﾞﾙ移行目3-2	−	0
ドン	BAR	リプ1		00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目3-3	−	0
ドン	BAR	リプ2		00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-4	−	0
ドン	ビリーBAR	リプ1		00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-5	−	0
ドン	ビリーBAR	リプ2		00100000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-6	−	0
ドン	チェリー	ベル		01000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-7	−	0
リプ1	ドン	ドン		10000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-8	−	0
リプ1	ドン	BAR	28	00000001	R_ﾍﾞﾙ移行目3-9	−	0
リプ1	ドン	ベル		00000010	R_ﾍﾞﾙ移行目3-10	−	0
リプ1	BAR	ドン		00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目3-11	−	0
リプ1	BAR	BAR		00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-12	−	0
リプ1	BAR	ベル		00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-13	−	0
リプ1	ビリーBAR	ドン		00100000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-14	−	0
リプ1	ビリーBAR	BAR		01000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-15	−	0
リプ1	ビリーBAR	ベル		10000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-16	−	0
リプ1	チェリー	ベル	29	00000001	R_ﾍﾞﾙ移行目3-17	−	0
リプ2	ドン	ベル		00000010	R_ﾍﾞﾙ移行目3-18	−	0
リプ2	BAR	ベル		00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目3-19	−	0
リプ2	ビリーBAR	ベル		00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-20	−	0
リプ2	チェリー	ベル		00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-21	−	0
−	−	−		00100000	−	−	−
−	−	−		01000000	−	−	−
−	−	−		10000000	−	−	−

【図１２】

ボーナス作動時テーブル

遊技状態フラグ格納領域	C_ドン・C_赤7表示時	C_BAR表示時	C_ビリー表示時	RB1作動時	RB2作動時	RB3作動時
	BB1遊技状態	BB2遊技状態	BB3遊技状態	RB1遊技状態	RB2遊技状態	RB3遊技状態
ボーナス終了枚数カウンタ	263	60	14	−	−	−
遊技可能回数カウンタ	−	−	−	2	2	2
入賞可能回数カウンタ	−	−	−	2	2	2

【図１３】

RT遷移テーブル

移行元	移行条件(表示役)	移行先
−	C_ﾄﾞﾝBB、C_赤7、C_BAR、の当籤	RT3遊技状態
−	C_ﾋﾞﾘｰの当籤	RT0遊技状態
RT3以外	RT0ﾘﾌﾟ、C_制御ﾍﾞﾙ1～4、の表示	RT0遊技状態
RT3以外	ベルこぼし(※)	RT1遊技状態
RT3以外	C_RT2ﾘﾌ1～12の表示	RT2遊技状態
BB1～3	BBの終了	RT0遊技状態

【図１４】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	投入枚数	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	3	一般遊技状態用内部抽籤テーブル	54
RB1遊技状態	3	RB1遊技状態用内部抽籤テーブル	8
RB2遊技状態	3	RB2遊技状態用内部抽籤テーブル	8
RB3遊技状態	1	RB3遊技状態用内部抽籤テーブル	6

【図１５】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル(RT0)(その1)

当籤番号	抽籤値			データポインタ		略称
	設定1	～	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	2	省略	2	0	1	F_ﾄﾞﾝBB
2	10		22	10	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_弱氷
3	18		18	11	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_強氷
4	3		3	12	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_弱ﾁｪﾘｰ
5	10		10	13	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_強ﾁｪﾘｰ
6	5		5	14	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_中ﾁｪﾘｰ
7	1		1	15	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_確定ﾁｪﾘｰ
8	16		16	16	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_特殊役1
9	13		13	17	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_特殊役2
10	7		7	18	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_特殊役3
11	1		1	19	1	F_ﾄﾞﾝBB+F_共通ﾍﾞﾙ
12	2		2	0	2	F_赤7
13	10		10	10	2	F_赤7+F_弱氷
14	18		18	11	2	F_赤7+F_強氷
15	3		3	12	2	F_赤7+F_弱ﾁｪﾘｰ
16	10		10	13	2	F_赤7+F_強ﾁｪﾘｰ
17	5		5	14	2	F_赤7+F_中ﾁｪﾘｰ
18	1		1	15	2	F_赤7+F_確定ﾁｪﾘｰ
19	16		28	16	2	F_赤7+F_特殊役1
20	13		13	17	2	F_赤7+F_特殊役2
21	7		7	18	2	F_赤7+F_特殊役3
22	1		1	19	2	F_赤7+F_共通ﾍﾞﾙ
23	4		4	0	3	F_BAR
24	10		10	10	3	F_BAR+F_弱氷
25	20		20	11	3	F_BAR+F_強氷
26	3		3	12	3	F_BAR+F_弱ﾁｪﾘｰ
27	10		31	13	3	F_BAR+F_強ﾁｪﾘｰ
28	6		13	14	3	F_BAR+F_中ﾁｪﾘｰ
29	15		15	16	3	F_BAR+F_特殊役1
30	12		12	17	3	F_BAR+F_特殊役2

【図１６】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル(RT0)(その2)

当籤番号	抽籤値			データポインタ		略称
	設定1	～	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
31	1	省略	1	19	3	F_BAR+F_共通ﾍﾞﾙ
32	10		10	0	4	F_ﾋﾞﾘｰ
33	8980		8980	1	0	F_通常ﾘﾌﾟ
34	0		0	2	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ1
35	0		0	3	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ2
36	0		0	4	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ3
37	0		0	5	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ213
38	0		0	6	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ231
39	0		0	7	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ312
40	0		0	8	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ321
41	0		0	9	0	F_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ
42	570		570	10	0	F_弱氷
43	112		112	11	0	F_強氷
44	741		741	12	0	F_弱ﾁｪﾘｰ
45	170		170	13	0	F_強ﾁｪﾘｰ
46	1		1	15	0	F_確定ﾁｪﾘｰ
47	188		188	16	0	F_特殊役1
48	152		152	17	0	F_特殊役2
49	297		297	19	0	F_共通ﾍﾞﾙ
50	1280		1480	20	0	F_ﾍﾞﾙ1
51	2525		2435	21	0	F_ﾍﾞﾙ2-1
52	2525		2435	22	0	F_ﾍﾞﾙ2-2
53	2525		2435	23	0	F_ﾍﾞﾙ3-1
54	2525		2435	24	0	F_ﾍﾞﾙ3-2

【図１７】

RT1遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			データポインタ		略称
	設定1	～	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
33	0	省略	0	1	0	F_通常ﾘﾌﾟ
34	0		0	2	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ1
35	0		0	3	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ2
36	0		0	4	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ3
37	2240		2240	5	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ213
38	2240		2240	6	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ231
39	2240		2240	7	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ312
40	2240		2240	8	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ321
41	20		20	9	0	F_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ

【図１８】

RT2遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			データポインタ		略称
	設定1	～	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
33	41078	省略	41186	1	0	F_通常ﾘﾌﾟ
34	3500		3500	2	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ1
35	3500		3500	3	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ2
36	3500		3500	4	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ3
37	0		0	5	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ213
38	0		0	6	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ231
39	0		0	7	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ312
40	0		0	8	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ321
41	20		20	9	0	F_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ

【図１９】

RT3遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			データポインタ		略称
	設定1	～	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
33	8960	省略	8960	1	0	F_通常ﾘﾌﾟ
34	200		200	2	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ1
35	200		200	3	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ2
36	200		200	4	0	F_RT0移行ﾘﾌﾟ3
37	200		200	5	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ213
38	200		200	6	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ231
39	200		200	7	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ312
40	200		200	8	0	F_RT2移行ﾘﾌﾟ321
41	20		20	9	0	F_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ

【図２０】

RB1遊技状態用内部抽籤テーブル(全設定共通)

当籤番号	抽籤値	データポインタ		略称
		小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	42300	25	0	F_BB全ﾍﾞﾙ
2	13000	26	0	F_BB制御ﾍﾞﾙ
3	7566	27	0	F_BB下段ﾍﾞﾙ
4	1800	28	0	F_BB上段ﾍﾞﾙ1
5	306	29	0	F_BB上段ﾍﾞﾙ2
6	234	30	0	F_BB下段ﾄﾞﾝﾍﾞﾙ
7	234	31	0	F_BB上段ﾄﾞﾝﾍﾞﾙ
8	96	32	0	F_BB中段ﾄﾞﾝﾍﾞﾙ

【図２１】

RB2遊技状態用内部抽籤テーブル(全設定共通)

当籤番号	抽籤値	データポインタ		略称
		小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	65536	25	0	F_BB全ﾍﾞﾙ
2	0	26	0	F_BB制御ﾍﾞﾙ
3	0	27	0	F_BB下段ﾍﾞﾙ
4	0	28	0	F_BB上段ﾍﾞﾙ1
5	0	29	0	F_BB上段ﾍﾞﾙ2
6	0	30	0	F_BB下段ﾄﾞﾝﾍﾞﾙ
7	0	31	0	F_BB上段ﾄﾞﾝﾍﾞﾙ
8	0	32	0	F_BB中段ﾄﾞﾝﾍﾞﾙ

【図２２】

RB3遊技状態用内部抽籤テーブル(全設定共通)

当籤番号	抽籤値	データポインタ		略称
		小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	15930	33	0	F_ﾋﾞﾘｰSﾍﾞﾙ
2	5916	34	0	F_ﾋﾞﾘｰWﾍﾞﾙ
3	5916	35	0	F_ﾋﾞﾘｰSﾄﾞﾝﾍﾞﾙ
4	11832	36	0	F_ﾋﾞﾘｰWﾄﾞﾝﾍﾞﾙ
5	3072	37	0	F_ﾋﾞﾘｰTﾄﾞﾝﾍﾞﾙ
6	21846	38	0	F_ﾋﾞﾘｰﾁｬﾝｽﾍﾞﾙ

【図２３】

ボーナス用内部当籤役決定テーブル

内部当籤役			ボーナス用データポインタ			
格納領域	データ	内容	1	2	3	4
1	00000001	C_ﾄﾞﾝBB	○			
	00000010	C_赤7		○		
	00000100	C_BAR			○	
	00001000	C_ﾋﾞﾘｰ				○
	00010000	－				
	00100000	－				
	01000000	－				
	10000000	－				

【図２４】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル(その1)

内部当籤役			小役・リプレイ用データポインタ																																					
格納領域	データ	内容	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
2	00000001	C_Cﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000010	C_Cﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000100	C_Cﾘﾌﾟ3	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00001000	C_Cﾘﾌﾟ4	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00010000	C_Cﾘﾌﾟ5	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00100000	C_Cﾘﾌﾟ6	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	01000000	C_Cﾘﾌﾟ7	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	10000000	C_Cﾘﾌﾟ8	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
3	00000001	C_Cﾘﾌﾟ9	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000010	C_Cﾘﾌﾟ10	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000100	C_Cﾘﾌﾟ11	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00001000	C_Cﾘﾌﾟ12	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00010000	C_Tﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00100000	C_Tﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	01000000	C_Tﾘﾌﾟ3	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	10000000	C_Tﾘﾌﾟ4	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
4	00000001	C_Tﾘﾌﾟ5	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000010	C_Tﾘﾌﾟ6	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000100	C_Tﾘﾌﾟ7	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00001000	C_Tﾘﾌﾟ8	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00010000	C_CUﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00100000	C_CUﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	01000000	C_CUﾘﾌﾟ3	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	10000000	C_CUﾘﾌﾟ4	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
5	00000001	C_CUﾘﾌﾟ5	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000010	C_CUﾘﾌﾟ6	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00000100	C_CUﾘﾌﾟ7	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00001000	C_CUﾘﾌﾟ8	○	○	○	○	○	○	○	○	○																													
	00010000	C_RT0ﾘﾌﾟ1		○	○	○																																		
	00100000	C_RT0ﾘﾌﾟ2		○	○	○																																		
	01000000	C_RT0ﾘﾌﾟ3		○	○	○																																		
	10000000	C_RT0ﾘﾌﾟ4		○	○	○																																		
6	00000001	C_RT0ﾘﾌﾟ5		○	○	○																																		
	00000010	C_RT0ﾘﾌﾟ6		○	○	○																																		
	00000100	C_RT0ﾘﾌﾟ7		○	○	○																																		
	00001000	C_RT0ﾘﾌﾟ8		○	○	○																																		
	00010000	C_RT0ﾘﾌﾟ9		○	○	○																																		
	00100000	C_RT0ﾘﾌﾟ10		○	○	○																																		
	01000000	C_RT2ﾘﾌﾟ1					○	○	○	○																														
	10000000	C_RT2ﾘﾌﾟ2					○	○	○	○																														
7	00000001	C_RT2ﾘﾌﾟ3					○	○	○	○																														
	00000010	C_RT2ﾘﾌﾟ4					○	○	○	○																														
	00000100	C_RT2ﾘﾌﾟ5					○	○	○	○																														
	00001000	C_RT2ﾘﾌﾟ6					○	○	○	○																														
	00010000	C_RT2ﾘﾌﾟ7					○	○	○	○																														
	00100000	C_RT2ﾘﾌﾟ8					○	○	○	○																														
	01000000	C_RT2ﾘﾌﾟ9					○	○	○	○																														
	10000000	C_RT2ﾘﾌﾟ10					○	○	○	○																														

【図２５】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その2）

内部当籤役			小役・リプレイ用データポインタ																																				
格納領域	データ	内容	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
8	00000001	C_RT2リプ11					○	○	○	○																															
	00000010	C_RT2リプ12					○	○	○	○																															
	00000100	C_ビリーリプ1			○			○			○																													
	00001000	C_ビリーリプ2				○			○		○																													
	00010000	C_ビリーリプ3								○	○																													
	00100000	C_ビリーリプ4									○																													
	01000000	C_ビリーリプ5									○																													
	10000000	C_ビリーリプ6									○																													
9	00000001	C_ビリーリプ7									○																													
	00000010	C_ビリーリプ8									○																													
	00000100	C_ビリーリプ9									○																													
	00001000	C_ビリーリプ10									○																													
	00010000	C_ビリーリプ11									○																													
	00100000	C_ビリーリプ12									○																													
	01000000	C_ビリーリプ13									○																													
	10000000	C_ビリーリプ14									○																													
10	00000001	C_ビリーリプ15									○																													
	00000010	C_ビリーリプ16									○																													
	00000100	C_ビリーリプ17									○																													
	00001000	C_ビリーリプ18									○																													
	00010000	C_Cベル																			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
	00100000	C_CUベル1																				○					○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_CUベル2																				○					○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_CUベル3																				○					○							○	○	○	○	○	
11	00000001	C_CUベル4																				○					○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_CUベル5																				○					○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_CUベル6																				○					○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_CUベル7																				○					○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_CUベル8																				○					○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_CUベル9																				○					○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_CUベル10																				○					○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_CUベル11																				○					○							○	○	○	○	○	
12	00000001	C_CUベル12																				○					○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_Tベル1																			○						○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_Tベル2																			○						○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_Tベル3																			○						○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_Tベル4																			○						○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_Tベル5																			○						○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_Tベル6																			○						○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_Tベル7																			○						○							○	○	○	○	○	
13	00000001	C_Tベル8																			○						○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_Bベル1																							○		○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_Bベル2																								○	○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_Bベル3																							○		○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_Bベル4																								○	○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_Bベル5																					○				○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_Bベル6																						○			○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_Bベル7																							○		○							○	○	○	○	○	

【図２６】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その3）

内部当籤役			小役・リプレイ用データポインタ																																				
格納領域	データ	内容	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
14	00000001	C_Bベル8																								○	○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_Bベル9																								○	○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_Bベル10																							○		○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_Bベル11																								○	○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_Bベル12																							○		○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_Bベル13																						○			○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_Bベル14																					○				○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_Bベル15																								○	○							○	○	○	○	○	
15	00000001	C_Bベル16																							○		○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_Bベル17																							○		○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_Bベル18																								○	○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_Bベル19																							○		○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_Bベル20																								○	○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_Bベル21																					○				○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_Bベル22																						○			○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_Bベル23																							○		○							○	○	○	○	○	
16	00000001	C_Bベル24																								○	○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_制御ベル1																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00000100	C_制御ベル2																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00001000	C_制御ベル3																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00010000	C_制御ベル4																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00100000	C_制御ベル5																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	01000000	C_制御ベル6																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	10000000	C_制御ベル7																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
17	00000001	C_制御ベル8																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00000010	C_制御ベル9																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00000100	C_制御ベル10																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00001000	C_制御ベル11																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00010000	C_制御ベル12																					○	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
	00100000	C_弱チェリー1												○	○	○										○							○	○	○	○	○	○
	01000000	C_弱チェリー2												○	○	○										○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_弱チェリー3												○	○	○										○							○	○	○	○	○	
18	00000001	C_弱チェリー4												○	○	○										○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_強チェリー1													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_強チェリー2													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_強チェリー3													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_強チェリー4													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_強チェリー5													○	○										○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_強チェリー6													○	○										○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_強チェリー7													○	○										○							○	○	○	○	○	
19	00000001	C_強チェリー8													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_強チェリー9													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_強チェリー10													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_強チェリー11													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_強チェリー12													○	○										○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_中チェリー1														○										○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_中チェリー2														○										○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_中チェリー3														○										○							○	○	○	○	○	

【図２７】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その4）

内部当籤役			小役・リプレイ用データポインタ																																				
格納領域	データ	内容	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
20	00000001	C_中チェリー4														○										○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_確定チェリー1															○									○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_確定チェリー2															○									○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_確定チェリー3															○									○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_確定チェリー4															○									○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_確定チェリー5															○									○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_確定チェリー6															○									○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_確定チェリー7															○									○							○	○	○	○	○	
21	00000001	C_確定チェリー8															○									○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_確定チェリー9															○									○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_確定チェリー10															○									○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_確定チェリー11															○									○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_確定チェリー12															○									○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_C氷1											○				○									○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_C氷2											○				○									○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_C氷3											○				○									○							○	○	○	○	○	
22	00000001	C_C氷4											○				○									○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_B氷1										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_B氷2										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_CU氷1										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_CU氷2										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_CD氷1											○				○									○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_CD氷2											○				○									○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_CD氷3											○				○									○							○	○	○	○	○	
23	00000001	C_CD氷4											○				○									○							○	○	○	○	○	
	00000010	C_CD氷5										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00000100	C_CD氷6										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00001000	C_CD氷7										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00010000	C_CD氷8										○	○				○									○							○	○	○	○	○	
	00100000	C_特殊役1																○		○							○							○	○	○	○	○	
	01000000	C_特殊役2																	○	○							○							○	○	○	○	○	
	10000000	C_BB中役1																														○	○	○				○	○	
24	00000001	C_BB中役2																														○	○	○				○	○	
	00000010	C_BB中役3																														○	○	○				○	○	
	00000100	C_BB中役4																											○	○	○	○	○	○				○	○	
	00001000	C_BB中役5																											○	○	○	○	○	○					○	
	00010000	C_BB中役6																											○	○	○	○	○	○					○	
	00100000	C_BB中役7																											○	○	○	○	○	○					○	
	01000000	C_BB中役8																											○	○	○	○	○	○					○	
	10000000	C_BB中制御役1																										○								○		○	○	
25	00000001	C_BB中制御役2																										○								○		○	○	
	00000010	C_BB中制御役3																										○		○			○						○	
	00000100	C_BB中制御役4																										○			○			○					○	
	00001000	C_BB中制御役5																										○											○	
	00010000	C_BB中制御役6																										○											○	
	00100000	C_ビリー中役1																																	○	○	○	○	○	
	01000000	C_ビリー中役2																																	○	○	○	○	○	
	10000000	C_ビリー中役3																																						○

【図２８】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その5）

内部当籤役			小役・リプレイ用データポインタ																																				
格納領域	データ	内容	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
26	00000001	C_ビリー中役4																																						○
	00000010	C_ビリー中役5																																			○	○	○	
	00000100	R_ベル移行目2-1																					○	○	○	○														
	00001000	R_ベル移行目2-2																					○	○	○	○														
	00010000	R_ベル移行目2-3																					○	○	○	○														
	00100000	R_ベル移行目2-4																					○	○	○	○														
	01000000	R_ベル移行目2-5																					○	○	○	○														
	10000000	R_ベル移行目2-6																					○	○	○	○														
27	00000001	R_ベル移行目3-1																					○	○	○	○														
	00000010	R_ベル移行目3-2																					○	○	○	○														
	00000100	R_ベル移行目3-3																					○	○	○	○														
	00001000	R_ベル移行目3-4																					○	○	○	○														
	00010000	R_ベル移行目3-5																					○	○	○	○														
	00100000	R_ベル移行目3-6																					○	○	○	○														
	01000000	R_ベル移行目3-7																					○	○	○	○														
	10000000	R_ベル移行目3-8																					○	○	○	○														
28	00000001	R_ベル移行目3-9																					○	○	○	○														
	00000010	R_ベル移行目3-10																					○	○	○	○														
	00000100	R_ベル移行目3-11																					○	○	○	○														
	00001000	R_ベル移行目3-12																					○	○	○	○														
	00010000	R_ベル移行目3-13																					○	○	○	○														
	00100000	R_ベル移行目3-14																					○	○	○	○														
	01000000	R_ベル移行目3-15																					○	○	○	○														
	10000000	R_ベル移行目3-16																					○	○	○	○														
29	00000001	R_ベル移行目3-17																					○	○	○	○														
	00000010	R_ベル移行目3-18																					○	○	○	○														
	00000100	R_ベル移行目3-19																					○	○	○	○														
	00001000	R_ベル移行目3-20																					○	○	○	○														
	00010000	R_ベル移行目3-21																					○	○	○	○														
	00100000	－																																						
	01000000	－																																						
	10000000	－																																						

【図２９】

小役・リプレイ用データポインタと表示役の対応表（その１）

小役・リプレイ用データポインタ	略称	決定される内部当籤役
0	はずれ	
1	F.通常リプ	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8
2	F.RTO移行リプ1	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.RTOリプT1～10
3	F.RTO移行リプ2	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.RTOリプT1～10 ＋ C.ビリーリプ1
4	F.RTO移行リプ3	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.RTOリプT1～10 ＋ C.ビリーリプ2
5	F.RT2移行リプ219	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.RT2リプT1～12
6	F.RT2移行リプ231	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.RT2リプT1～12 ＋ C.ビリーリプ1
7	F.RT2移行リプ312	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.RT2リプT1～12 ＋ C.ビリーリプ2
8	F.RT2移行リプ321	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.RT2リプT1～12 ＋ C.ビリーリプ3
9	F.ビリーリプ	C.OリプT1～12 ＋ C.TリプT1～8 ＋ C.CUリプT1～8 ＋ C.ビリーリプT1～18
10	F.弱水	C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水5～8
11	F.強水	C.C水1, 2 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8
12	F.弱チェリー	C.弱チェリー1～4
13	F.強チェリー	C.強チェリー1～4
14	F.中チェリー	C.弱チェリー1～4 ＋ C.強チェリー1～12 ＋ C.中チェリー1～4
15	F.確定チェリー	C.確定チェリー1～12 ＋ C.C水1～4 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8
16	F.特殊役1	C.特殊役1
17	F.特殊役2	C.特殊役2
18	F.特殊役3	C.特殊役1, 2
19	F.赤番ベル	C.CベルＩ ＋ C.TベルＩ1～8

【図３０】

小役・リプレイ用データポインタと表示役の対応表（その２）

小役・リプレイ用データポインタ	略称	決定される内部当籤役
20	F.ベル1	C.CベルＩ ＋ C.UベルＩ1～12
21	F.ベル2-1	C.CベルＩ ＋ C.BベルＩ5, 14, 21 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ R.ベル移行目2～1～6 ＋ R.ベル移行目3～1～21
22	F.ベル2-2	C.CベルＩ ＋ C.BベルＩ6, 13, 22 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ R.ベル移行目2～1～6 ＋ R.ベル移行目3～1～21
23	F.ベル3-1	C.CベルＩ ＋ C.BベルＩ1, 3, 7, 10, 12, 16, 17, 19, 23 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ R.ベル移行目2～1～6 ＋ R.ベル移行目3～1～21
24	F.ベル3-2	C.CベルＩ ＋ C.BベルＩ2, 4, 8, 9, 11, 15, 18, 20, 24 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ R.ベル移行目2～1～6 ＋ R.ベル移行目3～1～21
25	F.BB全ベル	C.CベルＩ ＋ C.UベルＩ1～12 ＋ C.TベルＩ1～8 ＋ C.BベルＩ1～24 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ C.弱チェリー1～4 ＋ C.強チェリー1～12 ＋ C.中チェリー1～4 ＋ C.確定チェリー1～12 ＋ C.C水1～4 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.特殊役1, 2
26	F.BB制御ベル	C.CベルＩ ＋ C.BB中制御役1～6
27	F.BB下段ベル	C.CベルＩ ＋ C.BB中役4～8
28	F.BB上段ベル1	C.CベルＩ ＋ C.BB中役1～8 ＋ C.BB中制御役3
29	F.BB上段ベル2	C.CベルＩ ＋ C.BB中役4～8 ＋ C.BB中制御役4
30	F.BB下段リンベル	C.CベルＩ ＋ C.BB中役1～8
31	F.BB上段リンベル	C.CベルＩ ＋ C.BB中役1～8 ＋ C.BB中制御役3
32	F.BB中段リンベル	C.CベルＩ ＋ C.BB中役1～8 ＋ C.BB中制御役4
33	F.ビリーSベル	C.CベルＩ ＋ C.UベルＩ1～12 ＋ C.TベルＩ1～8 ＋ C.BベルＩ1～24 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ C.弱チェリー1～4 ＋ C.強チェリー1～12 ＋ C.中チェリー1～4 ＋ C.確定チェリー1～12 ＋ C.C水1～4 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.特殊役1, 2 ＋ C.ビリー中役1, 2
34	F.ビリーWベル	C.CベルＩ ＋ C.UベルＩ1～12 ＋ C.TベルＩ1～8 ＋ C.BベルＩ1～24 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ C.弱チェリー1～4 ＋ C.強チェリー1～12 ＋ C.中チェリー1～4 ＋ C.確定チェリー1～12 ＋ C.C水1～4 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.特殊役1, 2 ＋ C.BB中制御役1, 2
35	F.ビリーSリンベル	C.CベルＩ ＋ C.UベルＩ1～12 ＋ C.TベルＩ1～8 ＋ C.BベルＩ1～24 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ C.弱チェリー1～4 ＋ C.強チェリー1～12 ＋ C.中チェリー1～4 ＋ C.確定チェリー1～12 ＋ C.C水1～4 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.BB中役1～4 ＋ C.BB中制御役1～2 ＋ C.ビリー中役1, 2, 5
36	F.ビリーWリンベル	C.CベルＩ ＋ C.UベルＩ1～12 ＋ C.TベルＩ1～8 ＋ C.BベルＩ1～24 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ C.弱チェリー1～4 ＋ C.強チェリー1～12 ＋ C.中チェリー1～4 ＋ C.確定チェリー1～12 ＋ C.C水1～4 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.特殊役1, 2 ＋ C.BB中役1～4 ＋ C.BB中制御役1～2 ＋ C.ビリー中役1, 2, 5
37	F.ビリーTドンベル	C.CベルＩ ＋ C.UベルＩ1～12 ＋ C.TベルＩ1～8 ＋ C.BベルＩ1～24 ＋ C.制御ベルＩ1～12 ＋ C.弱チェリー1～4 ＋ C.強チェリー1～12 ＋ C.中チェリー1～4 ＋ C.確定チェリー1～12 ＋ C.C水1～4 ＋ C.B水1, 2 ＋ C.CU水1, 2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.特殊役1, 2 ＋ C.BB中役1～8 ＋ C.BB中制御役1～8 ＋ C.ビリー中役1, 2, 5
38	F.ビリーチャンスベル	C.制御ベルＩ1～12 ＋ C.ビリー中役1, 2, 5

【図３１】

回胴停止用番号選択テーブル

投入枚数	小役・リプレイ用データポインタ	回胴停止用番号
3枚	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	∫	∫
	32	32
1枚	0	33
	33	34
	34	35
	35	36
	36	37
	37	38
	38	39

※基本的は、データポインタ毎に異なる番号が振られるが、
同一の番号を割り振ることでデータを削減するようにしても良い。

【図３２】

リール停止初期設定テーブル

回胴停止用番号	引込優先順位テーブル選択テーブル番号	引込優先順位テーブル番号	順押し時テーブル選択データ	順押し時テーブル変更データ	順押し時テーブル変更初期データ	変則押し時テーブル選択データ
0	—	00	00	03	14	09
1	03	—	省略			
2	04	—				
3	05	—	03	06	06	06
4	06	—	省略			
5	07	—				
6	10	—				
7	12	—				
8	15	—				
9	17	—				
10	18	—				
11	19	—				
12	—	00				
13	20	—				
14	20	—				
15	00	—	13	00	18	07
16	—	00	省略			
17	—	00				
18	—	00				
19	22	—				
20	23	—				
21	24	—				
22	24	—				
23	25	—				
24	25	—				
25	—	03				
26	26	—				
27	27	—				
28	27	—				
29	27	—				
30	—	03				
31	—	03				
32	28	—				
33	—	06				
34	00	—				
35	00	—				
36	01	—				
37	01	—				
38	01	—				
39	02	—				

※テーブルは省略。但し、3枚掛けのハズレ（回胴停止用番号0）と、1枚掛けのハズレ（回胴停止用番号33）は、停止テーブルが異なる。
1枚掛けのハズレ時には、C.ドンBBが有効ライン上に揃うよう停止テーブルが選択される。
尚、1枚掛け時にC.ドンBBが停止表示されても、図柄組合せテーブル（1枚掛け参照）に規定されていないことから、BBが開始することはない。

【図３３】

順押し時第1停止用停止テーブル
(順押し時テーブル選択データ"01")

図柄位置	滑り駒数決定データ	チェンジステータス
20	3	1
19	4	1
18	0	1
17	1	1
16	2	1
15	0	1
14	1	1
13	2	1
12	3	1
11	4	1
10	0	1
9	0	1
8	0	1
7	1	1
6	0	1
5	1	1
4	2	1
3	3	1
2	0	1
1	1	1
0	2	1

【図３４】

順押し時制御変更テーブル(順押し時テーブル変更データ"00")

変更対象ポジション	チェンジステータス					
	0		1		2	
	変更ステータス	順押し時第2・第3停止用テーブル番号	変更ステータス	順押し時第2・第3停止用テーブル番号	変更ステータス	順押し時第2・第3停止用テーブル番号
19	2	19	－	－	－	－
17	－	－	0	12	0	16
15	0	13	0	12	0	13
13	－	－	2	0	－	－
8	0	15	0	12	0	15
0	－	－	0	12	－	－

※変更ステータス、0:なし、1:Aライン固定、2:Bライン固定、3:Cラインチェックデータ
(第3停止後制御変更処理)

【図３５】

順押し時第2・第3停止用停止テーブル
(順押し時第2・第3停止用テーブル番号"08")

図柄位置	停止データ							
20	0	0	0	0	0	1	0	0
19	0	0	0	1	0	1	0	0
18	0	0	0	0	0	1	1	0
17	0	0	0	0	1	1	0	1
16	0	0	0	0	0	1	0	0
15	0	0	0	0	0	1	0	0
14	0	0	1	0	0	1	0	0
13	0	0	0	1	0	1	1	0
12	0	0	0	0	1	1	0	1
11	0	0	0	0	0	1	0	0
10	0	0	0	1	0	1	0	1
9	0	0	0	0	0	1	0	0
8	0	0	0	0	1	1	1	0
7	0	0	0	0	0	1	0	1
6	0	0	0	1	0	1	0	0
5	0	0	0	0	1	1	1	0
4	0	0	0	0	0	1	0	1
3	0	0	0	0	0	1	0	0
2	0	0	0	1	0	1	1	0
1	0	0	0	0	0	1	0	1
0	0	0	0	0	1	1	0	0
	左→中停止後中リールライン変更ビット又は右リールCラインデータ	左→右停止後中リールライン変更ビット又は中リールCラインデータ	中リールライン変更ビット	中リールAラインデータ	中リールBラインデータ	右リールライン変更ビット	右リールAラインデータ	右リールBラインデータ

【図３６】

変則押し時停止テーブル
(変則押し時テーブル選択データ"07")

図柄位置	停止データ							
20	1	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	1	0	0	1	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	1	0	0	1	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	1	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	1	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	0	0	1	0	0	1	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0
	左リールAラインデータ	左リールBラインデータ	中リールライン変更ビット	中リールAラインデータ	中リールBラインデータ	右リールライン変更ビット	右リールAラインデータ	右リールBラインデータ

【図３７】

引込優先順位テーブル選択テーブル

引込優先順位テーブル選択テーブル番号	引込優先順位テーブル番号															
	左リール第1停止					中リール第1停止					右リール第1停止					(※)
	第1停止	第2停止		第3停止		第1停止	第2停止		第3停止		第1停止	第2停止		第3停止		
	番号	押順	番号	押順	番号	番号	押順	番号	押順	番号	番号	押順	番号	押順	番号	番号
0	00	中	05	右	06	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	03
1	00	中 右	05 06	右 中	05 05	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	03
2	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	04	中	04	左	04	02
3	00	中 右	00 00	右 中	00 00	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	02
4	00	中 右	00 00	右 中	00 00	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	01
5	－	－	－	－	－	02	左 右	02 02	右 左	02 02	－	－	－	－	－	01
6	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	02	左 中	02 02	中 左	02 02	01
7	04	中 右	00 00	右 中	00 00	01	左	01	右	01	－	－	－	－	－	02
8	04	中 右	00 00	右 中	00 00	01	－	－	－	－	－	－	－	－	－	02
9	04	中 右	01 01	右 中	01 01	01	左	01	右	01	－	－	－	－	－	02
10	04	中 右	00 00	右 中	00 00	01	右	01	左	01	－	－	－	－	－	02
11	04	中 右	01 01	右 中	01 01	01	右	01	左	01	－	－	－	－	－	02
12	04	中 右	00 00	右 中	00 00	－	－	－	－	－	01	左 中	01 03	中 左	01 03	02
13	04	中 右	00 00	右 中	00 00	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	02
14	04	－	－	－	－	02	左 右	02 02	右 左	02 02	－	中	03	左	03	01
15	04	中 右	00 00	右 中	00 00	－	－	－	－	－	01	左 中	03 01	中 左	03 01	02
16	04	－	－	－	－	02	左 右	02 02	右 左	02 02	－	左	03	中	03	01
17	00	中 右	04 00	右 中	04 00	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	02
18	00	－	－	－	－	－	左	01	右	01	－	左	01	中	01	04
19	－	－	－	－	－	－	左	01	右	01	04	左 中	01 04	中 左	01 04	00
20	－	－	－	－	－	00	右	00	－	－	00	左 中	00 00	中 左	00 00	04
21	－	－	－	－	－	02	－	－	－	－	－	－	－	－	－	00
22	00	中 右	00 00	右 中	00 00	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	03
23	06	中 右	00 00	右 中	00 00	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	03
24	01	中 右	01 01	右 中	01 01	－	－	－	－	－	02	左 中	02 02	中 左	02 02	03
25	01	中 右	01 01	右 中	01 01	02	左 右	02 02	右 左	02 02	－	－	－	－	－	03
26	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	01	左 中	01 01	中 左	01 01	03
27	－	右	04	右 中	02 04	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	03
28	－	中	01	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	03

※押下順序に応じた欄にデータがない場合に選択

【図３８】

引込優先順位テーブル

引込優先順位テーブル番号	優先順位	引込優先順位データ	データ(格納領域種別毎) 1	～	25	内容
00	1	010H	省略			C.確定チェリー3-4/7-10, C.TPベル1-8, C.CUPベル1-12, C.CPベル, C.ピリーリプ1-18
	2	008H				C.CD水1-8, C.CU水1-2, C.B水1-4, C.確定チェリー1-12, C.TPベル1-8, C.CUPベル, C.ピリーリプ1-18, C.CUリプ1-8, C.TPリプ1-6, C.CU水1-2, C.CP水1-12
	3	004H				C.特殊役1-2, C.CD水1-8, C.CU水1-2, C.B水1-2, C.CP水1-4, C.確定チェリー1-12, C.強チェリー1-12, C.限チェリー1-4, C.TPベル1-8, C.CUPベル1-12, C.CPベル, C.ピリーリプ1-18, C.CUリプ1-8, C.TPリプ1-8, C.CPリプ1-12
	4	002H				C.ピリーリプ1-18, C.TPリプ1-8, C.CPリプ1-12, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
01	1	010H				C.RTPリプ1-12, C.RTPリプ1-10
	2	008H				C.CD水1-8, C.BPベル1-24, C.RTPリプ1-12, C.RTPリプ1-10, C.CUリプ1-8, C.TPリプ1-6
	3	004H				C.BB中役1, C.CD水1-8, C.CU水1-2, C.B水1-2, C.RTPリプ1-12, C.RTPリプ1-10, C.CUリプ1-8, C.TPリプ1-8, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
	4	002H				R.ベル移行目3-1-21, R.ベル移行目2-1-6, C.BB中制御役1-6, C.BB中役1, C.BPベル1-24, C.RTPリプ1-12, C.RTPリプ1-10, C.CUリプ1-8, C.TPリプ1-8, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
02	1	008H				C.ピリー中役3-4, C.制御ベル1-4, C.CPリプ5-12
	2	004H				C.ピリー中役3-4, C.BB中役4-7, C.CD水1-8, C.CU水1-2, C.B水1-2, C.CP水1-4, C.確定チェリー1-12, C.制御ベル1-4, C.BPベル4-24, C.CPリプ1-12
	3	002H				C.ピリー中役3-4, C.BB中役4-8, C.CPリプ1-12, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
03	1	002H				C.BB中役1-8, C.CUPベル5-12, C.CPベル, C.TPリプ1-8
04	1	010H				中チェリー1-4, C.制御ベル5-12, C.CUリプ1-8, C.TPリプ1-8, C.CPリプ1-12
	2	008H				C.B水1-2, C.中チェリー1-4, C.強チェリー1-12, C.制御ベル1-4, C.ピリーリプ1-2, C.CUリプ1-9, C.TPリプ1-9, C.CPリプ1-12
	3	004H				C.CD水1-8, C.CU水1-2, C.CP水1-4, C.確定チェリー9-10, C.中チェリー1-4, C.強チェリー1-12, C.限チェリー1-4, C.ピリーリプ1-8, C.CUリプ1-8, C.TPリプ1-8, C.CPリプ1-12
	4	002H				C.BB中役4, C.CPベル, C.ピリーリプ1-8, C.CUリプ1-9, C.TPリプ1-8, C.CPリプ1-12, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
05	1	008H				C.BB中役1-2, C.BPベル1-2
	2	004H				C.ピリー中役1-2/5, C.ピリー中役1-2, C.BB中制御役1-3/8, C.BPベル1-8, C.CPベル
	3	002H				C.ピリー中役1-2, C.BB中制御役1-2, C.BB中役1-6/8, C.BPベル1-8, C.CUPベル1-12, C.CPベル
06	1	002H				C.ピリー中役1-2, C.BB中制御役1-2, C.BB中役1-2, C.BPベル1-2, C.CUPベル1-12, C.CPベル

【図３９】

検索順序テーブル

滑り駒数決定データ	検索順序 1	2	3	4	5
0	0	1	2	3	4
1	1	2	3	4	0
2	2	3	4	0	1
3	3	4	0	1	2
4	4	0	1	2	3

【図４０】

遊技ロック抽籤テーブルA

遊技ロック種別	当籤番号
遊技ロック9	33
遊技ロック9	64

【図４１】

遊技ロック抽籤テーブルB

遊技ロック種別	当籤番号
遊技ロック1	8
遊技ロック2	739
遊技ロック3	739
遊技ロック4	100
遊技ロック4	100

【図４２】

遊技ロック抽籤テーブルC

遊技ロック種別	1-10-12-21-23	4-15-26	2-13-24	5-16-27	3-14-25	8-19-29	9-20-30	7-18	当籤番号 0	44	42	45	43	47	48	46
遊技ロック4	0	0	0	0	0	0	0	0	13742	0	0	0	0	0	0	0
遊技ロック5	6144	11520	16384	10752	6144	10496	7936	0	0	0	1280	2816	4608	3840	0	0
遊技ロック6	6144	10240	5376	12056	12288	6400	12288	0	0	0	0	768	2048	0	1024	0
遊技ロック7	0	0	0	2304	3328	2560	1536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
遊技ロック8	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	0	32768

【図４３】

出力条件テーブル

大当たり信号種別	出力条件 BB(BB1, BB2)作動時	BB(BB1, BB2)終了時	RB(BB3)作動時	RB(BB3)終了時	大当たり信号3がオン
大当たり信号1	オン	オフ	―	―	―
大当たり信号2	―	―	オン	オフ	―
大当たり信号3	―	―	―	―	オフ

【図４４】

減算条件テーブル

出力用カウンタ	停止順序 右左中	中右左	右中左
3	○	―	―
2	―	○	―
1	―	―	○

【図４５】

図柄対応入賞作動フラグデータテーブル

リール種別	図柄コード	格納領域	データ		内容
左	00000001 (ドン)	1	ビット0	1	C.ドンBB
			ビット1	0	C.赤7
			ビット2	0	C.BAR
			ビット3	0	C.ピリー
			ビット4	0	未使用
			ビット5	0	未使用
			ビット6	0	未使用
			ビット7	0	未使用
		5	省略		
		28	ビット0	0	R.ベル移行目3-17
			ビット1	0	R.ベル移行目3-18
			ビット2	0	R.ベル移行目3-19
			ビット3	0	R.ベル移行目3-20
			ビット4	0	R.ベル移行目3-21
			ビット5	0	未使用
			ビット6	0	未使用
			ビット7	0	未使用
	省略				
	00001010 (チェリー)	28	ビット0	0	R.ベル移行目3-17
			ビット1	0	R.ベル移行目3-18
			ビット2	0	R.ベル移行目3-19
			ビット3	0	R.ベル移行目3-20
			ビット4	0	R.ベル移行目3-21
			ビット5	0	未使用
			ビット6	0	未使用
			ビット7	0	未使用
中	省略				
右	省略				

【図４６】

表示役格納領域(内部当籤役格納領域、持越役格納領域)

格納領域種別	データ		内容
表示役格納領域1(格納領域加算データ:0)	ビット0	0 or 1	C_ﾄﾞﾝBB
	ビット1	0 or 1	C_赤7
	ビット2	0 or 1	C_BAR
	ビット3	0 or 1	C_ﾋﾞﾘｰ
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
表示役格納領域2(格納領域加算データ:1)	ビット0	0 or 1	C_CU7 1
	ビット1	0 or 1	C_CU7 2
	ビット2	0 or 1	C_CU7 3
	ビット3	0 or 1	C_CU7 4
	ビット4	0 or 1	C_CU7 5
	ビット5	0 or 1	C_CU7 6
	ビット6	0 or 1	C_CU7 7
	ビット7	0 or 1	C_CU7 8
∫	省略		
表示役格納領域29(格納領域加算データ:28)	ビット0	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-17
	ビット1	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-18
	ビット2	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-19
	ビット3	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-20
	ビット4	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-21
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図４７】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域種別	データ		内容
遊技状態格納領域1(格納領域加算データ:0)	ビット0	0 or 1	BB1遊技状態
	ビット1	0 or 1	BB2遊技状態
	ビット2	0 or 1	BB3遊技状態
	ビット3	0 or 1	RB1遊技状態
	ビット4	0 or 1	RB2遊技状態
	ビット5	0 or 1	RB3遊技状態
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
遊技状態格納領域2(格納領域加算データ:1)	ビット0	0 or 1	RT0遊技状態
	ビット1	0 or 1	RT1遊技状態
	ビット2	0 or 1	RT2遊技状態
	ビット3	0 or 1	RT3遊技状態
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図５１】

引込優先順位データ格納領域(引込優先順位テーブル番号"05"の場合)

	図柄位置	優先引込順位データ		
		データ		内容
左リール用引込優先順位データ格納領域	20	ビット0	0 or 1	停止可能
		ビット1	0 or 1	※1
		ビット2	0 or 1	※2
		ビット3	0 or 1	※3
		ビット4	0	未使用
		ビット5	0	未使用
		ビット6	0	未使用
		ビット7	0	未使用
	19	上記と同様		
	∫			
	0	上記と同様		
中リール用〃	上記と同様			
右リール用〃	上記と同様			

※1:C_ﾋﾞﾘｰ中役1-2/5，C_ﾋﾞﾘｰ中役1-2，C_BB中制御役1-2，C_BB中役1-6/8，C_Bﾍﾞﾙ1-8，C_CUﾍﾞﾙ1-12，C_Cﾍﾞﾙ
※2:C_ﾋﾞﾘｰ中役1-2，C_BB中制御役1-2，C_BB中役1-3/8，C_Bﾍﾞﾙ1-8，C_Cﾍﾞﾙ
※3:C_BB中役1-2，C_Bﾍﾞﾙ1-2

【図５２】

遊技ロックフラグ格納領域

格納領域種別	データ		内容(ロック番号)
遊技ロックフラグ格納領域1(格納領域加算データ:0)	ビット0	0 or 1	1
	ビット1	0 or 1	2
	ビット2	0 or 1	3
	ビット3	0 or 1	4
	ビット4	0 or 1	5
	ビット5	0 or 1	6
	ビット6	0 or 1	7
	ビット7	0 or 1	8
遊技ロックフラグ格納領域2(格納領域加算データ:1)	ビット0	0 or 1	9
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図４８】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット0	0 or 1	左操作
ビット1	0 or 1	中操作
ビット2	0 or 1	右操作
ビット3	0	未使用
ビット4	0 or 1	左有効
ビット5	0 or 1	中有効
ビット6	0 or 1	右有効

【図４９】

押下順序格納領域

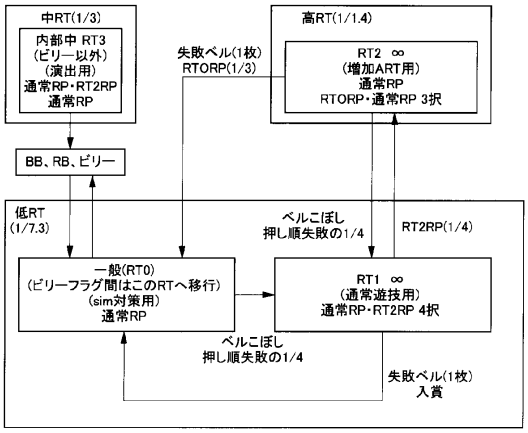
データ		内容
ビット0	0 or 1	左中右
ビット1	0 or 1	左右中
ビット2	0 or 1	中左右
ビット3	0 or 1	中左右
ビット4	0 or 1	右左中
ビット5	0 or 1	右中左
ビット6	0	未使用
ビット7	0	未使用

【図５０】

図柄コード格納領域

ライン種別	格納領域種別	データ		内容
ライン1(センターライン)	図柄コード格納格納領域1(格納領域加算データ:0)	ビット0	0 or 1	図柄コードの何れかが入ります
		ビット1	0 or 1	
		ビット2	0 or 1	
		ビット3	0 or 1	
		ビット4	0	未使用
		ビット5	0	未使用
		ビット6	0	未使用
		ビット7	0	未使用
	図柄コード格納格納領域2(格納領域加算データ:1)	ビット0	0 or 1	C_ﾄﾞﾝBB
		ビット1	0 or 1	C_赤7
		ビット2	0 or 1	C_BAR
		ビット3	0 or 1	C_ﾋﾞﾘｰ
		ビット4	0	未使用
		ビット5	0	未使用
		ビット6	0	未使用
		ビット7	0	未使用
	∫	省略		
	図柄コード格納格納領域29(格納領域加算データ:28)	ビット0	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-17
		ビット1	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-18
		ビット2	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-19
		ビット3	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-20
		ビット4	0 or 1	Rﾍﾞﾙ移行目3-21
		ビット5	0	未使用
		ビット6	0	未使用
		ビット7	0	未使用

【図５３】



【図５４】

当籤役と停止順序の対応表

小役・リプレイ用データポインタ	停止順序					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
2	通常リプ	通常リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ
3	RT0移行リプ	RT0移行リプ	通常リプ	通常リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ
4	RT0移行リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	通常リプ	通常リプ
5	通常リプ	通常リプ	RT2移行リプ	通常リプ	通常リプ	通常リプ
6	通常リプ	通常リプ	通常リプ	RT2移行リプ	通常リプ	通常リプ
7	通常リプ	通常リプ	通常リプ	通常リプ	RT2移行リプ	通常リプ
8	通常リプ	通常リプ	通常リプ	通常リプ	通常リプ	RT2移行リプ
21	C.BベルA/RベルA移行目3	C.BベルA/RベルA移行目2	C.Cベル	C.Cベル	C.制御ベル1-4	C.制御ベル1-4
22	C.BベルA/RベルA移行目3	C.BベルA/RベルA移行目2	C.Cベル	C.Cベル	C.制御ベル1-4	C.制御ベル1-4
23	C.BベルA/RベルA移行目3	C.BベルA/RベルA移行目2	C.制御ベル1-4	C.制御ベル1-4	C.Cベル	C.Cベル
24	C.BベルA/RベルA移行目3	C.BベルA/RベルA移行目2	C.制御ベル1-4	C.制御ベル1-4	C.Cベル	C.Cベル
26	C.Cベル	C.Cベル	C.Cベル	C.Cベル	C.BB中制御役1-6	C.BB中制御役1-6

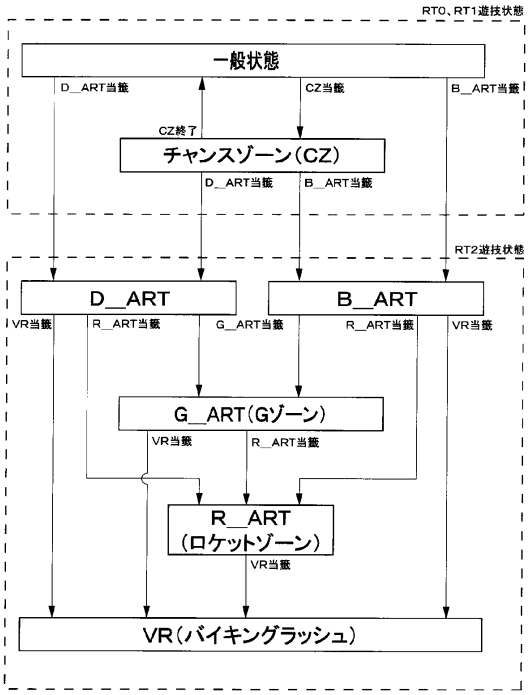
AT中にナビされる(遊技者にとって有利となる)押し順

【図５５】

当籤役と停止順序とRT移行の対応表

小役・リプレイ用データポインタ	停止順序					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
2	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行	RT0移行	RT0移行
3	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行
4	RT0移行	RT0移行	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし
5	移行なし	移行なし	RT2移行	移行なし	移行なし	移行なし
6	移行なし	移行なし	移行なし	RT2移行	移行なし	移行なし
7	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT2移行	移行なし
8	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT2移行
21	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行
22	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行
23	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし
24	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし

【図５６】



【図５７】

特殊フラグ抽籤テーブル

変更後小役・リプレイ用データポインタ		ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
40	ドン狙え(ハズレ、BB)	1	16	0
41	ビリー狙え(ビリーリプ)	0-2	9	0
42	ドン狙えFRZ(ハズレ、ドン)	1	-	1-4
43	ビリー狙えFRZ(ハズレ)	0	0	4

【図５８】

抽籤フラグA-1抽籤テーブル

抽籤フラグA-1	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0、18	-
1	ビリーリプ	-	9	-
2	リプ(通常リプのみ)	-	1	-
3	その他リプ	-	2～8	-
4	ベル	-	20～24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱氷	-	10	-
7	強氷	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13、14	-
10	チャンス目	-	16、17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図５９】

抽籤フラグA-2抽籤テーブル

抽籤フラグA-2	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	フリーズ(ハズレ)	0	42、43	-
1	フリーズ+ドン	1	42	-
2	ビリーボーナス	4	-	-
3	VRロック時	0	-	9

【図６０】

抽籤フラグA-3抽籤テーブル

抽籤フラグA-3	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0、18	-
1	ビリーリプ	-	9	-
2	リプ(通常リプのみ)	-	1	-
3	その他リプ	-	2～8	-
4	ベル	-	20～24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱氷	-	10	-
7	強氷	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13、14	-
10	チャンス目	-	16,17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図６１】

抽籤フラグB-1抽籤テーブル

抽籤フラグB-1	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	その他の場合(払出し役)	-	-	-
1	その他の場合(ビリー中ハズレ)	-	0	-
2	BB_JAC(ドン揃い)	-	30～32	-
3	ビリーJAC(ドン揃い)	-	35～37	-
4	ビリーJAC(チャンスベル)	-	38	-

【図６２】

抽籤フラグB-2抽籤テーブル

抽籤フラグB-2	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	全ベル	-	25	-

【図６３】

抽籤フラグB-3抽籤テーブル

抽籤フラグB-3	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0、18	-
1	全ベル	-	25	-
2	制御ベル	-	26	-
3	BB下段ベル,ハズレ	-	27	-
4	BB上段ベル,ハズレ1	-	28	-
5	BB上段ベル,ハズレ2	-	29	-
6	BB下段ドンベル,アタリ	-	30	-
7	BB上段ドンベル,アタリ	-	31	-
8	BB中段ドンベル,アタリ	-	32	-
9	ビリーSベル,ハズレ	-	33	-
10	ビリーWベル,ハズレ	-	34	-
11	ビリーSドンベル,アタリ	-	35	-
12	ビリーWドンベル,アタリ	-	36	-
13	ビリーTドンベル,アタリ	-	37	-
14	ビリーチャンスベル	-	38	-

【図６４】

抽籤フラグD抽籤テーブル

抽籤フラグD	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	それら以外	-	-	-
1	ビリーリプ	-	9	-
2	通常リプ	-	1	-
3	RT0移行リプ1	-	2	-
4	RT0移行リプ2	-	3	-
5	RT0移行リプ3	-	4	-
6	RT2移行リプ213	-	5	-
7	RT2移行リプ231	-	6	-
8	RT2移行リプ312	-	7	-
9	RT2移行リプ321	-	8	-
10	共通ベル	-	19	-
11	ベル1st	-	20	-
12	ベル2nd	-	21、22	-
13	ベル3rd	-	23、24	-
14	弱氷	-	10	-
15	強氷	-	11	-
16	弱チェリー	-	12	-
17	強チェリー	-	13、14	-
18	チャンス目	-	16、17	-
19	確定チェリー	-	15	-
20	R弱氷	-	10	5、6、7
21	R強氷	-	11	5、6、7
22	R弱チェリー	-	12	5、6、7
23	R強チェリー	-	13、14	5、6、7
24	Rチャンス目	-	16、17	5、6、7
25	R4確定チェリー	-	15	8

【図６５】

抽籤フラグG抽籤テーブル

抽籤フラグG	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0、18	-
1	リプ	-	1、5～8	-
2	その他リプ(ビリーリプも)	-	2～4、9	-
3	1stベル	-	20	-
4	共通ベル	-	19	-
5	変則ベル	-	21～24	-
6	弱氷	-	10	-
7	強氷	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13、14	-
10	チャンス目	-	16、17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図６６】

抽籤フラグH抽籤テーブル

抽籤フラグH	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0、18	-
1	ビリーリプ	-	9	-
2	リプ	-	1	-
3	その他リプ	-	2～8	-
4	ベル	-	20～24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱氷	-	10	-
7	強氷	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13、14	-
10	チャンス目	-	16、17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図６７】

抽籤フラグI-1抽籤テーブル

抽籤フラグI-1	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0、18	-
1	ビリーリプ	-	9	-
2	リプ	-	1	-
3	その他リプ	-	2～8	-
4	ベル	-	20～24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱氷	-	10	-
7	強氷	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13、14	-
10	チャンス目	-	16、17	-
11	確定チェリー	-	15	-
12	R弱氷	-	10	5、6、7
13	R強氷	-	11	5、6、7
14	R弱チェリー	-	12	5、6、7
15	R強チェリー	-	13、14	5、6、7
16	Rチャンス目	-	16、17	5、6、7
17	R4確定チェリー	-	15	8

【図６８】

抽籤フラグI-2抽籤テーブル

抽籤フラグI-2	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0、18	-
1	ビリーリプ	-	9	-
2	リプ	-	1	-
3	その他リプ	-	2～8	-
4	ベル	-	20～24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱氷	-	10	-
7	強氷	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13、14	-
10	チャンス目	-	16、17	-
11	確定チェリー	-	15	-
12	R弱氷	-	10	5、6、7
13	R強氷	-	11	5、6、7
14	R弱チェリー	-	12	5、6、7
15	R強チェリー	-	13、14	5、6、7
16	Rチャンス目	-	16、17	5、6、7
17	R4確定チェリー	-	15	8

【図６９】

抽籤フラグJ抽籤テーブル

抽籤フラグJ	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	それら以外(通常役)	-	-	-
1	ビリーを狙え(ビリーリプ)	-	41	-
2	ドンを狙え(はずれ)	0	40	-
3	ドンを狙え(BB)	1	40	-
4	ビリーボーナス	4	-	-
5	ビリー狙え停止3停FRZ(ハズレ)	0	43	-
6	ドン狙え停止3停FRZ(ハズレ)	0	42	-
7	ドン+レバーFRZ	1	42	1
8	ドン+1停FRZ	1	42	2
9	ドン+2停FRZ	1	42	3
10	ドン+3停FRZ	1	42	4

【図７０】

抽籤フラグK抽籤テーブル

抽籤フラグK	内容	ボーナス用データポインタ	小役・リプレイ用データポインタ	遊技ロックフラグ
0	それら以外（通常役）	－	－	－
1	レア役_弱	－	10、12	－
2	レア役_強	－	11、13～17	－
3	リールアクション	－	－	5、6、7、8
4	フリーズ	－	－	1、2、3、4

【図７１】

ART抽籤テーブル(その1)
[一般 設定1 非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプ)Ver.	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32752	32768	32768	32760	32768	32768	0
1	B.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B.ART & D.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B.ART & D.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	16	0	8	0	0	32768
7	G.ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７２】

ART抽籤テーブル(その2)
[C2中 設定1 非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプ)Ver.	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32114	32114	32114	32114	32114	28672	21845	10923	24576	16384	28696	0
1	B.ART当籤	240	240	240	240	240	1536	0	0	8192	16384	768	0
2	D.ART当籤	414	414	414	414	414	2560	10923	21845	0	0	1280	0
3	B.ART & D.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
5	D.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
6	B.ART & D.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G.ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７３】

ART抽籤テーブル(その3)
[ベースART情報あり 設定1 非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:2)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプ)Ver.	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32512	30720	20480	31744	22528	31744	0
1	B.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B.ART & D.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B.ART & D.ART & G.ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G.ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	256	2048	12288	1024	10240	1024	0

【図74】

ART抽籤テーブル(その4)
[一般_設定1_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:3)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32752	32769	32768	32760	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	16	0	0	8	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図75】

ART抽籤テーブル(その5)
[CZ中_設定1_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:4)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	B_ART当籤	16312	16312	16312	16312	16312	16096	0	0	32128	31232	15808	0
2	D_ART当籤	16312	16312	16312	16312	16312	16096	32128	31232	0	0	15808	0
3	B_ART & D_ART当籤	128	128	128	128	128	512	512	1024	512	1024	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	16	16	16	16	16	64	128	512	128	512	128	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図76】

ART抽籤テーブル(その6)
[ベースART情報あり_設定1_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:5)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32512	30720	20480	31744	22528	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	256	2048	12288	1024	10240	1024	0

【図77】

ART抽籤テーブル(その7)
[一般_設定6_非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32576	32768	32768	32672	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	192	0	0	96	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図78】

AART抽籤テーブル(その8)
[CZ中_設定6_非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常行のみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	31808	31808	31808	31808	31808	28672	21845	10923	24576	16384	29696	0
1	B_ART当籤	380	380	380	380	380	1536	0	0	8192	16384	768	0
2	D_ART当籤	580	580	580	580	580	2560	10923	21845	0	0	1280	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図79】

ART抽籤テーブル(その9)
[ベースART情報あり_設定6_非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:2)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常行のみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32512	30720	20480	31744	22528	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	256	2048	12288	1024	10240	1024	0

【図80】

ART抽籤テーブル(その10)
[一般_設定6_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:3)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常行のみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32576	32768	32768	32672	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	192	0	0	96	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図81】

ART抽籤テーブル(その11)
[CZ中_設定6_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:4)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常行のみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	B_ART当籤	16312	16312	16312	16312	16312	16096	0	0	32128	31232	15808	0
2	D_ART当籤	16312	16312	16312	16312	16312	16096	32128	31232	0	0	15808	0
3	B_ART & D_ART当籤	128	128	128	128	128	512	512	1024	512	1024	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	16	16	16	16	16	64	128	512	128	512	128	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図82】

ART抽籤テーブル(その12)
[ベースART情報あり_設定6_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:5)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32512	30720	20480	31744	22528	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	256	2048	12288	1024	10240	1024	0

【図83】

ART抽籤テーブル(その13)
[一般_全設定(ペナルティ)_非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図84】

ART抽籤テーブル(その14)
[CZ中_全設定(ペナルティ)_非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図85】

ART抽籤テーブル(その15)
[ベースART情報あり_全設定(ペナルティ)_非フラグ間](第1抽籤テーブル種別:2)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図86】

ART抽籤テーブル(その16)
[一般_全設定(ペナルティ)_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:3)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図87】

ART抽籤テーブル(その17)
[CZ中_全設定(ペナルティ)_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:4)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	B_ART当籤	16384	16384	16384	16384	16384	16384	0	0	32768	32768	16384	0
2	D_ART当籤	16384	16384	16384	16384	16384	16384	32768	32768	0	0	16384	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図88】

ART抽籤テーブル(その18)
[ベースART情報あり_全設定(ペナルティ)_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:5)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図89】

一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル (その1)
[B_ARTストック当籤時]

抽籤結果	格納領域	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	ARTストック領域A(表示するストック)	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	ARTストック領域B(隠すストック)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図９０】

一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル（その2）
[D_ARTストック当籤待]

抽籤結果	格納領域	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続ゲーム数	その他リプ	ベル	共通ベル	弱チェリー	強チェリー	強チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	ARTストック領域A(表示するストック)	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	ARTストック領域B(隠すストック)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図９１】

一般及びCZ中ストック時のテーブル番号決定テーブル

第1抽籤テーブル種別	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続ゲーム数	その他リプ	ベル	共通ベル	弱チェリー	強チェリー	強チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	一般_非フラグ間	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	CZ中_非フラグ間	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	ベースART情報あり_非フラグ間	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	一般_フラグ成立(BB、RB成立)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	CZ中成立(BB、RB成立)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	ベースART情報あり_フラグ成立(BB、RB成立)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図９２】

確定役時ART抽籤テーブル（その1）
[一般中]（第2抽籤テーブル種別：0）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
		フリーズ（ﾊｽﾞﾚ）	フリーズ+ドン	ビリーボーナス	VRロック時
0	はずれ	0	0	0	0
1	B_ART当籤	0	0	32768	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0
8	ロケットゾーン当籤(ART中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	16384
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	16384
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	32768	32768	0	0

【図９３】

確定役時ART抽籤テーブル（その2）
[CZ中]（第2抽籤テーブル種別：1）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
		フリーズ（ﾊｽﾞﾚ）	フリーズ+ドン	ビリーボーナス	VRロック時
0	はずれ	0	0	0	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	32768	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0
8	ロケットゾーン当籤(ART中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	16384
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	16384
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	32768	32768	0	0

【図９４】

確定役時ART抽籤テーブル（その3）
[ART前兆中]（第2抽籤テーブル種別：2）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
		フリーズ（ﾊｽﾞﾚ）	フリーズ+ドン	ビリーボーナス	VRロック時
0	はずれ	0	0	0	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	32768	0
8	ロケットゾーン当籤(ART中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	32768
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	32768	32768	0	0

【図９５】

確定役時ART抽籤テーブル（その4）
[ART中＆準備中_共通（B、D、G、R）]（第2抽籤テーブル種別：3）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
		フリーズ（ﾊｽﾞﾚ）	フリーズ+ドン	ビリーボーナス	VRロック時
0	はずれ	0	0	0	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	32768	0
8	ロケットゾーン当籤(ART中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	32768
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	32768	32768	0	0

【図９６】

確定役時ART抽籤テーブル（その5）
[VR中]（第2抽籤テーブル種別：4）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
		フリーズ（ハズレ）	フリーズ+ドン	ビリーボーナス	VRロック時
0	はずれ	0	0	0	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	32768	0
8	ロケットゾーン当籤（ART中用）	0	0	0	0
9	VR 当籤（ART中用）	0	0	0	32768
10	B_ART & VR当籤（特殊）ストック0個時	0	0	0	0
11	D_ART & VR当籤（特殊）ストック0個時	0	0	0	0
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	32768	32768	0	0

【図９７】

確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブル

第2抽籤テーブル種別	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
		フリーズ（ハズレ）	フリーズ+ドン	ビリーボーナス	VRロック時
0	一般中	2	2	3	0
1	CZ中	2	2	3	0
2	ART前兆中（一般中、CZ中）	2	2	3	1
3	ART中＆準備中_共通（B、D、G、R）	2	2	3	1
4	VR中	1	1	1	1

【図９８】

B_ART中ART抽籤テーブル（その1）
[設定1 ARTモード0～1 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：0）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続ドンあり	その他リプ	ベル	共通ベル	弱チェリー	強チェリー	番チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	27306	32768	32768	32768	32768	32768	28672	16384	32768	32768	30720	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
8	R_ART当籤（ART中用）	5462	0	0	0	0	0	4096	16384	0	0	2048	0
9	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図９９】

B_ART中ART抽籤テーブル（その2）
[設定1 ARTモード2 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：1）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続ドンあり	その他リプ	ベル	共通ベル	弱チェリー	強チェリー	番チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	27306	32768	32768	32768	32768	32768	28672	16384	32768	32768	30720	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	4096	16384	0	0	2048	0
8	R_ART当籤（ART中用）	5462	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１００】

B_ART中ART抽籤テーブル（その3）
[設定1 ARTモード3 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：2）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続ドンあり	その他リプ	ベル	共通ベル	弱チェリー	強チェリー	番チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	27306	32768	32768	32768	32768	32768	28672	16384	32768	32768	24576	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	8192	16384	0	0	8192	0
8	R_ART当籤（ART中用）	5462	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図101】

B_ART中ART抽籤テーブル（その4）
[設定1 ARTモード0～3 非フラグ間 ラスト5G以下]（第3抽籤テーブル種別：3）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	30720	32768	32768	32768	32768	32768	31744	24576	32768	32768	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	1024	8192	0	0	1024	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図102】

B_ART中ART抽籤テーブル（その5）
[設定1 ARTモード0～3 フラグ成立（BB、RB成立） ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：4）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	30720	22528	32768	32768	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	2048	10240	0	0	1024	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図103】

B_ART中ART抽籤テーブル（その6）
[設定1 ARTモード0～3 フラグ成立（BB、RB成立） ラスト5G以下]（第3抽籤テーブル種別：5）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31744	24576	32768	32768	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	1024	8192	0	0	1024	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図104】

B_ART中ART抽籤テーブル（その7）
[設定6 ARTモード0～1 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：0）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	28672	32768	32768	32768	32768	32768	29184	16384	32768	32768	31232	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	3584	16384	0	0	1536	0
8	R_ART当籤（ART中用）	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図105】

B_ART中ART抽籤テーブル（その8）
[設定6 ARTモード2 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：1）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	28672	32768	32768	32768	32768	32768	29184	16384	32768	32768	31232	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	3584	16384	0	0	1536	0
8	R_ART当籤（ART中用）	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図106】

B_ART中ART抽籤テーブル（その9）
[設定6 ARTモード3 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：2）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	28672	32768	32768	32768	32768	32768	29184	16384	32768	32768	31232	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	3584	16384	0	0	1536	0
8	R_ART当籤（ART中用）	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図107】

B_ART中ART抽籤テーブル（その10）
[設定6 ARTモード0～3 非フラグ間 ラスト5G以下]（第3抽籤テーブル種別：3）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	30720	32768	32768	32768	32768	32768	31744	24576	32768	32768	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	1024	8192	0	0	1024	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図108】

B_ART中ART抽籤テーブル（その11）
[設定6 ARTモード0～3 フラグ成立（BB、RB成立）ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：4）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31232	24576	32768	32768	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	1536	8192	0	0	1024	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図109】

B_ART中ART抽籤テーブル（その12）
[設定6 ARTモード0～3 フラグ成立（BB、RB成立）ラスト5G以下]（第3抽籤テーブル種別：5）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31744	24576	32768	32768	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	1024	8192	0	0	1024	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図110】

D_ART中ART抽籤テーブル（その1）
[設定1 ARTモード0～1 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：6）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	27306	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	29492	24576	30720	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	3276	8192	2048	0
8	R_ART当籤（ART中用）	5462	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図111】

D_ART中ART抽籤テーブル（その2）
[設定1 ARTモード2 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：7）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	27306	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	29492	24576	30720	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	3276	8192	2048	0
8	R_ART当籤（ART中用）	5462	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図112】

D_ART中ART抽籤テーブル（その3）
[設定1 ARTモード3 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：8）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	27306	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	29492	24576	24576	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	3276	8192	8192	0
8	R_ART当籤（ART中用）	5462	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図113】

D_ART中ART抽籤テーブル（その4）
［設定1 ARTモード0～3 非フラグ間 ラスト5G以下］（第3抽籤テーブル種別：9）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	30720	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31744	28672	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	1024	4096	1024	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図114】

D_ART中ART抽籤テーブル（その5）
［設定1 ARTモード0～3 フラグ成立（BB、RB成立）ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い］（第3抽籤テーブル種別：10）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31232	28672	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	1536	4096	1024	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図115】

D_ART中ART抽籤テーブル（その6）
［設定1 ARTモード0～3 フラグ成立（BB、RB成立）ラスト5G以下］（第3抽籤テーブル種別：11）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31744	28672	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	1024	4096	1024	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図116】

D_ART中ART抽籤テーブル（その7）
［設定6 ARTモード0～1 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い］（第3抽籤テーブル種別：6）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ（通常リプのみ）	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	28672	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	29696	24576	30720	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	3072	8192	2048	0
8	R_ART当籤（ART中用）	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図117】

D_ART中ART抽籤テーブル（その8）
[設定6 ARTモード2 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：7）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	28672	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	29696	24576	30720	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	3072	8192	2048	0
8	R_ART当籤（ART中用）	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図118】

D_ART中ART抽籤テーブル（その9）
[設定6 ARTモード3 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：8）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	28672	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	29696	24576	30720	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	3072	8192	2048	0
8	R_ART当籤（ART中用）	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図119】

D_ART中ART抽籤テーブル（その10）
[設定6 ARTモード0～3 非フラグ間 ラスト5G以下]（第3抽籤テーブル種別：9）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	30720	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31744	28672	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	1024	4096	1024	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図120】

D_ART中ART抽籤テーブル（その11）
[設定6 ARTモード0～3 フラグ成立（BB、RB成立） ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い]（第3抽籤テーブル種別：10）

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常リプのみ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31232	28672	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	1536	4096	1024	0
8	R_ART当籤（ART中用）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２１】

D_ART中ART抽籤テーブル(その12)
[設定6 ART モード0～3 フラグ成立(BB、RB成立) ラスト5G以下](第3抽籤テーブル種別:11)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	31744	28672	31744	0
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	1024	4096	1024	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２２】

B_ART中、D_ART中ストック時のテーブル番号決定テーブル

第3抽籤テーブル種別	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	B_ART中ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGはずれ、ART モード0～1 非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	B_ART中、ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGはずれ、ART モード2、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	B_ART中、ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGはずれ、ART モード3、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	B_ART中 ラスト5G以下、ART モード0～3 非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	B_ART中、ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGハズレ(非BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	B_ART中 ラスト5G以下、ART モード0～3 フラグ成立(BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	D_ART中、ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGはずれ、ART モード0～1 非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	D_ART中、ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGはずれ、ART モード2、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	D_ART中、ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGはずれ、ART モード3、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	D_ART中 ラスト5G以下、ART モード0～3 非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	D_ART中、ART抽籤決定のゲーム、又は、ラストGGハズレ(非BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	D_ART中 ラスト5G以下、ART モード0～3 フラグ成立(BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

【図１２３】

G_ART中ART抽籤テーブル(その1)
[合体モード0_非フラグ間](第4抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	12288	32343	32343	32343	32343	24576	16384	0	16384	0	16384	0
1	B_ART当籤	8192	140	140	140	140	3072	0	0	16384	32512	6144	0
2	D_ART当籤	8192	285	285	285	285	5120	16384	32256	0	0	9728	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	512	0	256	512	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
8	R_ART当籤(ART中用)	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２４】

G_ART中ART抽籤テーブル(その2)
[合体モード1_非フラグ間](第4抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	12288	32343	32343	32343	32343	24576	16384	0	16384	0	16384	0
1	B_ART当籤	8192	140	140	140	140	3072	0	0	16384	32512	6144	0
2	D_ART当籤	8192	285	285	285	285	5120	16384	32256	0	0	9728	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	512	0	256	512	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
8	R_ART当籤(ART中用)	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２５】

G_ART中ART抽籤テーブル(その3)
[合体モード2_非フラグ間](第4抽籤テーブル種別:2)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	8192	19114	29696	19114	19114	0	0	0	0	0	0	0
1	B_ART当籤	10240	5120	1152	5120	5120	16384	0	0	32768	32512	16128	0
2	D_ART当籤	10240	8534	1920	8534	8534	16384	32768	32256	0	0	16128	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	512	0	256	512	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
8	R_ART当籤(ART中用)	4096	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２６】

G_ART中ART抽籤テーブル(その4)
[合体モード0_フラグ成立(BB、RB成立)](第4抽籤テーブル種別:3)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	16384	32768	32768	32768	32768	28672	26624	0	28672	0	24576	0
1	B_ART当籤	8192	0	0	0	0	2048	0	0	4096	32512	3840	0
2	D_ART当籤	8192	0	0	0	0	2048	6144	32256	0	0	3840	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	512	0	256	512	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２７】

G_ART中ART抽籤テーブル(その5)
[合体モード1_フラグ成立(BB、RB成立)](第4抽籤テーブル種別:4)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	16384	32768	32768	32768	32768	28672	26624	0	28672	0	24576	0
1	B_ART当籤	8192	0	0	0	0	2048	0	0	4096	32512	3840	0
2	D_ART当籤	8192	0	0	0	0	2048	6144	32256	0	0	3840	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	512	0	256	512	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２８】

G_ART中ART抽籤テーブル(その6)
[合体モード2_フラグ成立(BB、RB成立)](第4抽籤テーブル種別:5)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7DA)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	16384	32768	32768	32768	32768	28672	26624	0	28672	0	24576	0
1	B_ART当籤	8192	0	0	0	0	2048	0	0	4096	32512	3840	0
2	D_ART当籤	8192	0	0	0	0	2048	6144	32256	0	0	3840	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	512	0	256	512	32768
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１２９】

R ART中ART抽籤テーブル(その1)
[非フラグ間](第4抽籤テーブル種別：6)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常)(ボ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	26624	32748	32748	32748	32748	32512	31232	0	31744	0	30976	0
1	B_ART当籤	2816	10	10	10	10	128	0	0	1024	32768	768	0
2	D_ART当籤	2816	10	10	10	10	128	1536	32768	0	0	768	0
3	B_ART & D_ART当籤	512	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３０】

R ART中ART抽籤テーブル(その2)
[フラグ成立(BB、RB成立)](第4抽籤テーブル種別：7)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常)(ボ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	はずれ	26624	32768	32768	32768	32768	32512	31232	0	31744	0	30976	0
1	B_ART当籤	2816	0	0	0	0	128	0	0	1024	32768	768	0
2	D_ART当籤	2816	0	0	0	0	128	1536	32768	0	0	768	0
3	B_ART & D_ART当籤	512	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	予備VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３１】

G_ART、R_ART中ストック時のテーブル番号決定テーブル

第4抽籤テーブル種別	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常)(ボ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	G_ART中台休モード0、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	G_ART中台休モード1、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	G_ART中台休モード2、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	G_ART中台休モード0、フラグ成立(BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	G_ART中台休モード1、フラグ成立(BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	G_ART中台休モード2、フラグ成立(BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	R_ART中、非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	R_ART中、フラグ成立(BB、RB成立)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

【図１３２】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その1)
[G_ART中の台休モード2以外のすべてのART中と、準備中すべてR_ART]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常)(ボ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	ARTストック領域A(表示するストック)	32768	26215	26215	26215	26215	26215	26215	32768	26215	32768	26215	32768
1	ARTストック領域B(隠すストック)	0	6553	6553	6553	6553	6553	6553	0	6553	0	6553	0

【図１３３】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その2)
[G_ART中の台休モード2以外のすべてのART中と、準備中すべてD_ART]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ(通常)(ボ)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	ARTストック領域A(表示するストック)	32768	26215	26215	26215	26215	26215	26215	32768	26215	32768	26215	32768
1	ARTストック領域B(隠すストック)	0	6553	6553	6553	6553	6553	6553	0	6553	0	6553	0

【図１３４】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その3)
[G_ART中の各体モード2のART中(準備中は含まない)_B_ART]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リ連(不成)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	ARTストック領域A(表示するストック)	32768	26215	26215	26215	26215	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	ARTストック領域B(隠すストック)	0	6553	6553	6553	6553	0	0	0	0	0	0	0

【図１３５】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その4)
[G_ART中の各体モード2のART中(準備中は含まない)_D_ART]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リ連(不成)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	ARTストック領域A(表示するストック)	32768	26215	26215	26215	26215	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	ARTストック領域B(隠すストック)	0	6553	6553	6553	6553	0	0	0	0	0	0	0

【図１３６】

ボーナス(BB、ビリーボーナス)中ART抽籤テーブル(その1)
[ベースARTが未セット](第5抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	抽籤フラグB-1				
		0	1	2	3	4
		その他の場合(払出し役)	その他の場合(ビリーのみ)	BB_JAC(ドン揃い)	ビリー_JAC(ドン揃い)	ビリー_JAC(チャンスベル)
0	はずれ	32768	0	0	0	32768
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	32768	32768	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	32768	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0

【図１３７】

ボーナス(BB、ビリーボーナス)中ART抽籤テーブル(その2)
[ベースARTがセット](第5抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグB-1				
		0	1	2	3	4
		その他の場合(払出し役)	その他の場合(ビリーのみ)	BB_JAC(ドン揃い)	ビリー_JAC(ドン揃い)	ビリー_JAC(チャンスベル)
0	はずれ	32768	0	0	0	32768
1	B_ART当籤	0	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	0	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0	0	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	32768	32768	32768	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	0	0	0	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0	0	0	0

【図１３８】

ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブル

第5抽籤テーブル種別	内容	抽籤フラグB-1				
		0	1	2	3	4
		その他の場合(払出し役)	その他の場合(ビリーのみ)	BB_JAC(ドン揃い)	ビリー_JAC(ドン揃い)	ビリー_JAC(チャンスベル)
0	ベースARTが未セット	0	4	3	3	0
1	ベースARTがセット	0	4	3	3	0

【図１３９】

特殊ART抽籤テーブル(その1)
[ボーナス完走時(ビリーボーナス中)](第6抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	ベースARTが未セットの時	ベースARTがセットされている時
0	はずれ	0	0
1	B_ART当籤	0	0
2	D_ART当籤	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	32768	32768
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0

【図１４０】

特殊ART抽籤テーブル(その2)
[天井時](第6抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	ベースARTが未セットの時	ベースARTがセットされている時
0	はずれ	0	0
1	B_ART当籤	0	0
2	D_ART当籤	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	32768	32768
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
12	B_ART & D_ART & G_ART当籤 & VR当籤	0	0
13	B_ART & R_ART当籤	0	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	0

【図１４１】

特殊ART時のテーブル番号決定テーブル

第6抽籤テーブル種別	内容	ベースARTが未セット	ベースARTがセット
0	完走時	5	5
1	天井時	6	6

【図１４２】

ARTストック非消費抽籤テーブル(その1)
[設定1]

抽籤結果	内容	テーブル番号									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		一般中、CZ中の通常	ART中の通常	フリーズ時	ドン鳴い、同時ナ7揃、ビリー鳴い	ドン鳴い中投時	ボーナス完走時	天井時	予備枠	予備枠	予備枠
0	消費	32512	32768	32512	32512	32512	32512	32512	32768	32768	32768
1	非消費	256	0	256	256	256	256	256	0	0	0

【図１４３】

ARTストック非消費抽籤テーブル(その2)
[設定6]

抽籤結果	内容	テーブル番号									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		一般中、CZ中の通常	ART中の通常	フリーズ時	ドン鳴い、同時ナ7揃、ビリー鳴い	ドン鳴い中投時	ボーナス完走時	天井時	予備枠	予備枠	予備枠
0	消費	32384	32768	32384	32384	32384	32384	32384	32768	32768	32768
1	非消費	384	0	384	384	384	384	384	0	0	0

【図１４４】

ART抽籤結果のストック内容判定テーブル

抽籤結果	内容	B_ARTストック	D_ARTストック	G_ARTストック	R_ARTストック	VRストック
0	はずれ	0	0	0	0	0
1	B_ART当籤	1	0	0	0	0
2	D_ART当籤	0	1	0	0	0
3	B_ART & D_ART当籤	1	1	0	0	0
4	B_ART & G_ART当籤	1	0	1	0	0
5	D_ART & G_ART当籤	0	1	1	0	0
6	B_ART & D_ART & G_ART当籤	1	1	1	0	0
7	G_ART当籤(ART中用)	0	0	1	0	0
8	R_ART当籤(ART中用)	0	0	0	1	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0	1
10	B_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	1	0	0	0	1
11	D_ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	1	0	0	1
12	B_ART & D_ART & G_ART & VR当籤	1	1	1	0	1
13	B_ART & R_ART当籤	1	0	0	1	0
14	D_ART & R_ART当籤	0	1	0	1	0
15	B_ART & D_ART & R_ART当籤	1	1	0	1	0
16	予備VR (バイキングラッシュ)	0	0	0	0	1
17	予備	0	0	0	0	0
18	予備	0	0	0	0	0

【図１４５】

VRロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブル

抽籤結果	内容	状態					
		一般中、ART(非フリ時)の状態	B_ART	D_ART	G_ART	R_ART	VR中
0	右正解/押さない場合:正解	8192	8192	8192	0	0	0
1	右正解/押さない場合:不正解	8192	8192	8192	0	0	0
2	左正解/押さない場合:正解	8192	8192	8192	0	0	0
3	左正解/押さない場合:不正解	8192	8192	8192	0	0	0
4	両方正解	0	0	0	32768	32768	32768
5	全て不正解	0	0	0	0	0	0
6	予備枠	0	0	0	0	0	0

【図１４６】

VR中ビリータッチ抽籤テーブル(その1)
[非フラグ間]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7ロル)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	右正解/押さない場合:正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
1	右正解/押さない場合:不正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
2	左正解/押さない場合:正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
3	左正解/押さない場合:不正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
4	両方正解	32768	0	0	0	0	0	32768	32768	32768	32768	32768	32768
5	全て不正解	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	予備枠	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１４７】

VRロック時ビリータッチ抽籤テーブル(その2)
[バイキングラッシュエクストラ中_非フラグ間]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7ロル)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	右正解/押さない場合:正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
1	右正解/押さない場合:不正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
2	左正解/押さない場合:正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
3	左正解/押さない場合:不正解	0	8192	8192	8192	8192	8192	0	0	0	0	0	0
4	両方正解	32768	0	0	0	0	0	32768	32768	32768	32768	32768	32768
5	全て不正解	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	予備枠	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１４８】

VR中ビリータッチ抽籤テーブル(その3)
[ボーナス成立時]

抽籤結果	内容	RB成立	BB成立	ビリーボーナス成立	フリーズ(ハズレ、BB)成立
0	右正解/押さない場合:正解	0	0	0	0
1	右正解/押さない場合:不正解	0	0	0	0
2	左正解/押さない場合:正解	0	0	0	0
3	左正解/押さない場合:不正解	0	0	0	0
4	両方正解	32768	32768	32768	32768
5	全て不正解	0	0	0	0
6	予備枠	0	0	0	0

【図１４９】

VR中ビリータッチ抽籤テーブル(その4)
[バイキングラッシュエクストラ中_ボーナス成立時]

抽籤結果	内容	RB成立	BB成立	ビリーボーナス成立	フリーズ(ハズレ、BB)成立
0	右正解/押さない場合:正解	0	0	0	0
1	右正解/押さない場合:不正解	0	0	0	0
2	左正解/押さない場合:正解	0	0	0	0
3	左正解/押さない場合:不正解	0	0	0	0
4	両方正解	32768	32768	32768	32768
5	全て不正解	0	0	0	0
6	予備枠	0	0	0	0

【図１５０】

VR中革命抽籤テーブル(その1)
[設定1_非フラグ間_タッチチャレンジ回数1回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7ロル)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	革命発動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１５１】

VR中革命抽籤テーブル(その2)
[設定1_非フラグ間_タッチチャレンジ回数2回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続(7ロル)	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	革命発動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１５２】

VR中革命抽籤テーブル(その3)
[設定1_非フラグ間_タッチチャレンジ回数3回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	24576	32768	32768	32768	32768	32768	32768	28672	32768	30720	28672	0
1	革命発動	8192	0	0	0	0	0	0	4096	0	2048	4096	32768

【図１５３】

VR中革命抽籤テーブル(その4)
[設定1_非フラグ間_タッチチャレンジ回数4回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	20480	32768	32768	32768	32768	32768	30720	22528	30720	27648	24576	0
1	革命発動	12288	0	0	0	0	0	2048	10240	2048	5120	8192	32768

【図１５４】

VR中革命抽籤テーブル(その5)
[設定1_非フラグ間_タッチチャレンジ回数5回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	16384	31232	31232	31232	31232	28672	24576	16384	28672	16384	16384	0
1	革命発動	16384	1536	1536	1536	1536	4096	8192	16384	4096	16384	16384	32768

【図１５５】

VR中革命抽籤テーブル(その6)
[設定6_非フラグ間_タッチチャレンジ回数1回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	革命発動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１５６】

VR中革命抽籤テーブル(その7)
[設定6_非フラグ間_タッチチャレンジ回数2回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	革命発動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１５７】

VR中革命抽籤テーブル(その8)
[設定6_非フラグ間_タッチチャレンジ回数3回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	24576	32768	32768	32768	32768	32768	32768	28672	32768	30720	28672	0
1	革命発動	8192	0	0	0	0	0	0	4096	0	2048	4096	32768

【図１５８】

VR中革命抽籤テーブル(その9)
[設定6_非フラグ間_タッチチャレンジ回数4回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	20480	32768	32768	32768	32768	32768	30720	22528	30720	27648	24576	0
1	革命発動	12288	0	0	0	0	0	2048	10240	2048	5120	8192	32768

【図１５９】

VR中革命抽籤テーブル(その10)
[設定6_非フラグ間_タッチチャレンジ回数5回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーリプ	リプ連続リプ&ハ	その他リプ	ベル	共通ベル	弱氷	強氷	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	16384	31232	31232	31232	31232	28672	24576	16384	28672	16384	16384	0
1	革命発動	16384	1536	1536	1536	1536	4096	8192	16384	4096	16384	16384	32768

【図１６０】

VR中革命抽籤テーブル(その11)
[全設定_ボーナス成立時_タッチチャレンジ回数1回目]

抽籤結果	内容				
		RB成立	BB成立	ビリーボーナス成立	フリーズ(ハズレ、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図１６１】

VR中革命抽籤テーブル(その12)
[全設定_ボーナス成立時_タッチチャレンジ回数2回目]

抽籤結果	内容				
		RB成立	BB成立	ビリーボーナス成立	フリーズ(ハズレ、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図１６２】

VR中革命抽籤テーブル(その13)
[全設定_ボーナス成立時_タッチチャレンジ回数3回目]

抽籤結果	内容				
		RB成立	BB成立	ビリーボーナス成立	フリーズ(ハズレ、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図１６３】

VR中革命抽籤テーブル(その14)
[全設定_ボーナス成立時_タッチチャレンジ回数4回目]

抽籤結果	内容				
		RB成立	BB成立	ビリーボーナス成立	フリーズ(ハズレ、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図１６４】

VR中革命抽籤テーブル(その15)
[全設定_ボーナス成立時_タッチチャレンジ回数5回目]

抽籤結果	内容				
		RB成立	BB成立	ビリーボーナス成立	フリーズ(ハズレ、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図１６５】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル(その1)
[一般]

前兆ゲーム数	ストックART種別		
	0	1	2, 3
	B_ART	D_ART	G_ART&R_ART
0	0	0	0
1	0	0	0
2	512	512	512
3	512	512	512
4	13824	13824	4096
5	512	512	512
6	512	512	512
7	512	512	512
8	16384	16384	16384
9	0	0	256
10	0	0	256
11	0	0	256
12	0	0	1024
13	0	0	256
14	0	0	256
15	0	0	256
16	0	0	2304
17	0	0	256
18	0	0	256
19	0	0	256
20	0	0	4096
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図１６６】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル(その2)
[CZ中]

前兆ゲーム数	ストックART種別		
	0	1	2, 3
	B_ART	D_ART	G_ART&R_ART
0	7168	7168	7168
1	1024	1024	1024
2	3072	3072	1536
3	3072	3072	1536
4	18432	18432	7168
5	0	0	3072
6	0	0	11264
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図１６７】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル(その3)
[ボーナス終了時]

前兆ゲーム数	ストックART種別		
	0	1	2, 3
	B_ART	D_ART	G_ART&R_ART
0	0	0	0
1	0	0	0
2	512	512	512
3	512	512	512
4	13824	13824	10240
5	512	512	512
6	512	512	512
7	512	512	512
8	16384	16384	19968
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図１６８】

ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル(その1)
[ART開始G数決定時、又は、ART残りゲーム数11G以上(レバー操作前)、
又は、G_ART、R_ART中]

前兆ゲーム数			
	G_ART移行時	R_ART移行時	VR時
0	0	0	0
1	0	0	32768
2	2048	2048	0
3	5120	5120	0
4	9216	9216	0
5	16384	16384	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図１６９】

ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル(その2)
[ART残りゲーム数7G以上10G以下(レバー操作前)
(G_ART、R_ART中以外)]

前兆ゲーム数			
	G_ART移行時	R_ART移行時	VR時
0	0	0	0
1	32768	32768	32768
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図１７０】

ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル(その3)

[ART残りゲーム数6G以下(レバー操作前)
(G_ART、R_ART中以外)]

前兆ゲーム数	G_ART移行時	R_ART移行時	VR時
0	32768	32768	32768
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図１７１】

発展演出1用タイトル抽籤テーブル

タイトルNo.	タイトル	一般(その他)	1周目(前半)	1周目(後半)	2周目(前半)	2周目(後半)	3周目(前半)	3周目(後半)	4周目(前半)	4周目(後半)	5周目(前半)	5周目(後半)	6周目(前半)	6周目(後半)	7周目(前半)	7周目(後半)	8周目(前半)	8周目(後半)	9周目(前半)	9周目(後半)	10周目(前半)	10周目(後半)	11周目(前半)	11周目(後半)	12周目(前半)	12周目(後半)	13周目(前半)	13周目(後半)	14周目(前半)	14周目(後半)	15周目(前半)	15周目(後半)	16周目(前半)	16周目(後半)	17周目(前半)	17周目(後半)	18周目(前半)	18周目(後半)	19周目(前半)	19周目(後半)	20周目(前半)	20周目(後半)	21周目(前半)	21周目(後半)	22周目(前半)	22周目(後半)	23周目(前半)	23周目(後半)	24周目(前半)	24周目(後半)	25周目(前半)	25周目(後半)	26周目(前半)	26周目(後半)	27周目(前半)	27周目(後半)	28周目(前半)	28周目(後半)	29周目(前半)	29周目(後半)	30周目(前半)	30周目(後半)	31周目(前半)	31周目(後半)	32周目(前半)	32周目(後半)
1	ポコ(ノーマル)	28963	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	27939	27939	27939	27939	27939	27939	6144	6144	6144	6144	1536	1536	1536	1536	11264	11264	11264	11264	27939	27939	6144	6144	6144	6144	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024
2	ポコ(事前)	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	16	16	16	16	16	16	1024	1024	1024	1024	11264	11264	11264	11264	1024	1024	1024	1024	16	16	1024	1024	1024	1024	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120
3	ポコ(事前2倍)	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	16	16	1024	1024	1024	1024	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120	5120
4	ゴルム(ノーマル)	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	5120	5120	5120	5120	3059	3059	3059	3059	5120	5120	5120	5120	3059	3059	5120	5120	5120	5120	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240	10240
5	ゴルム(事前)	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	8192	8192	8192	8192	8192	8192	1024	1024	1024	1024	13	13	13	13	8192	8192	8192	8192	8192	8192	1024	1024	1024	1024	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480
6	ゴルム(事前2倍)	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	1024	1024	1024	1024	1024	1024	2048	2048	2048	2048	1024	1024	1024	1024	2048	2048	2048	2048	1024	1024	2048	2048	2048	2048	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024

【図１７２】

発展演出1用演出番号決定テーブル(その1)[タイトル:ポコ]

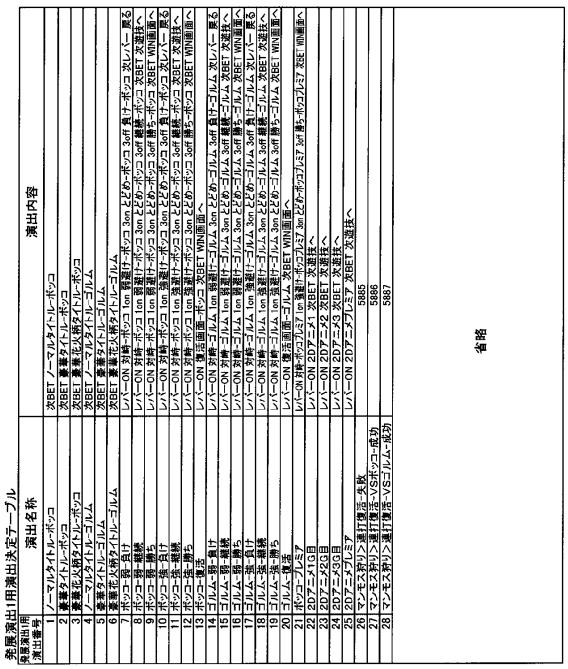
シナリオNo.	シナリオ内容	継続ゲーム数 1	2	3	4	5	6
1	(10)ポコ<弱・負け>	-	-	-	-	-	-
2	(10)ポコ<強・負け>	10	-	-	-	-	-
3	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	8	79	-	-	-	-
4	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	8	82	-	-	-	-
5	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	11	79	-	-	-	-
6	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	11	82	-	-	-	-
7	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	8	22	79	-	-	-
8	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	8	22	82	-	-	-
9	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	11	22	79	-	-	-
10	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	11	22	82	-	-	-
11	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	8	22	23	79	-	-
12	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	8	22	23	82	-	-
13	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	11	22	23	79	-	-
14	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	11	22	23	82	-	-
15	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	8	22	23	24	79	-
16	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	8	22	23	24	82	-
17	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・負け>(20用>	11	22	23	24	79	-
18	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・負け>(20用>	11	22	23	24	82	-
19	(10)ポコ<弱・継続>	19	-	-	-	-	-
20	(10)ポコ<強・継続>	22	-	-	-	-	-
21	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)弱>	8	81	-	-	-	-
22	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)強>	8	84	-	-	-	-
23	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)強>	11	81	-	-	-	-
24	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)弱>	11	84	-	-	-	-
25	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)弱>	8	22	81	-	-	-
26	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)強>	8	22	84	-	-	-
27	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)強>	11	22	81	-	-	-
28	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)弱>	11	22	84	-	-	-
29	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)弱>	8	22	23	81	-	-
30	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)強>	8	22	23	84	-	-
31	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)強>	11	22	23	81	-	-
32	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)弱>	11	22	23	84	-	-
33	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)弱>	8	22	23	24	81	-
34	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)強>	8	22	23	24	84	-
35	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・勝ち>(30)強>	11	22	23	24	81	-
36	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・勝ち>(30)弱>	11	22	23	24	84	-
37	(10)ポコ<弱・負け>(20)ポコ<継続>	7	13	-	-	-	-
38	(10)ポコ<強・負け>(20)ポコ<継続>	10	13	-	-	-	-
39	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(30)ポコ<継続>	8	79	13	-	-	-
40	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(30)ポコ<継続>	8	82	13	-	-	-
41	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(30)ポコ<継続>	11	79	13	-	-	-
42	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(30)ポコ<継続>	11	82	13	-	-	-
43	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・負け>(40)ポコ<継続>	8	22	79	13	-	-
44	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・負け>(40)ポコ<継続>	8	22	82	13	-	-

【図１７３】

発展演出1用演出番号決定テーブル(その2)[タイトル:ポコ]

シナリオNo.	シナリオ内容	継続ゲーム数 1	2	3	4	5	6
45	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)ポコ<弱・負け>(40)ポコ<継続>	11	22	79	13	0	0
46	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)ポコ<強・負け>(40)ポコ<継続>	11	22	82	13	0	0
47	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)ポコ<継続>	8	22	23	79	13	0
48	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)ポコ<継続>	8	22	23	82	13	0
49	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)ポコ<継続>	11	22	23	79	13	0
50	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)ポコ<継続>	11	22	23	82	13	0
51	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)ポコ<継続>	8	22	23	24	79	13
52	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)ポコ<継続>	8	22	23	24	82	13
53	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)ポコ<継続>	11	22	23	24	79	13
54	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)ポコ<継続>	11	22	23	24	82	13
55	(10)ポコ<ブルーム>	21	0	0	0	0	0
56	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>	8	25	0	0	0	0
57	(10)ポコ<弱・負け>(20)マモス押し>ポコ<継続>	7	26	0	0	0	0
58	(10)ポコ<強・負け>(20)マモス押し>ポコ<継続>	10	26	0	0	0	0
59	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(30)マモス押し>ポコ<継続>	8	79	26	0	0	0
60	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(30)マモス押し>ポコ<継続>	8	82	26	0	0	0
61	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(30)マモス押し>ポコ<継続>	11	79	26	0	0	0
62	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(30)マモス押し>ポコ<継続>	11	82	26	0	0	0
63	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・負け>(40)マモス押し>ポコ<継続>	8	22	79	26	0	0
64	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・負け>(40)マモス押し>ポコ<継続>	8	22	82	26	0	0
65	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・負け>(40)マモス押し>ポコ<継続>	11	22	79	26	0	0
66	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・負け>(40)マモス押し>ポコ<継続>	11	22	82	26	0	0
67	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・負け>(50)マモス押し>ポコ<継続>	8	22	23	79	26	0
68	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・負け>(50)マモス押し>ポコ<継続>	8	22	23	82	26	0
69	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・負け>(50)マモス押し>ポコ<継続>	11	22	23	79	26	0
70	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・負け>(50)マモス押し>ポコ<継続>	11	22	23	82	26	0
71	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・負け>(60)マモス押し>ポコ<継続>	8	22	23	24	79	26
72	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・負け>(60)マモス押し>ポコ<継続>	8	22	23	24	82	26
73	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・負け>(60)マモス押し>ポコ<継続>	11	22	23	24	79	26
74	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・負け>(60)マモス押し>ポコ<継続>	11	22	23	24	82	26
75	(10)ポコ<ブルーム>(20)マモス押し>ポコ<継続>	7	21	22	0	0	0
76	(10)ポコ<ブルーム>(20)マモス押し>ポコ<継続>	10	21	22	0	0	0
77	(10)ポコ<弱・負け>(20)ポコ<継続>	7	27	0	0	0	0
78	(10)ポコ<強・負け>(20)ポコ<継続>	10	27	0	0	0	0
79	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(30)ポコ<継続>	8	79	27	0	0	0
80	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(30)ポコ<継続>	8	82	27	0	0	0
81	(10)ポコ<弱・継続>(20)マモス押し>ポコ<弱・負け>(30)ポコ<継続>	11	79	27	0	0	0
82	(10)ポコ<強・継続>(20)マモス押し>ポコ<強・負け>(30)ポコ<継続>	11	82	27	0	0	0
83	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・負け>(40)ポコ<継続>	8	22	79	27	0	0
84	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・負け>(40)ポコ<継続>	8	22	82	27	0	0
85	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<弱・負け>(40)ポコ<継続>	11	22	79	27	0	0
86	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)マモス押し>ポコ<強・負け>(40)ポコ<継続>	11	22	82	27	0	0
87	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・負け>(50)ポコ<継続>	8	22	23	79	27	0
88	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・負け>(50)ポコ<継続>	8	22	23	82	27	0
89	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<弱・負け>(50)ポコ<継続>	11	22	23	79	27	0
90	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)マモス押し>ポコ<強・負け>(50)ポコ<継続>	11	22	23	82	27	0
91	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・負け>(60)ポコ<継続>	8	22	23	24	79	27
92	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・負け>(60)ポコ<継続>	8	22	23	24	82	27
93	(10)ポコ<弱・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<弱・負け>(60)ポコ<継続>	11	22	23	24	79	27
94	(10)ポコ<強・継続>(20)20アニメ1位目>(30)20アニメ2位目>(40)20アニメ3位目>(50)マモス押し>ポコ<強・負け>(60)ポコ<継続>	11	22	23	24	82	27

【図１７４】



先居演出1用演出決定テーブル		
保留演出用演出番号	演出名称	演出内容
1	ノーマルタイトル-ボッコ	次BET ノーマルタイトル-ボッコ
2	ノーマルタイトル-ボッコ	次BET ノーマルタイトル-ボッコ
3	春華タイトル-ボッコ	次BET 春華タイトル-ボッコ
4	ノーマルタイトル-ゴルム	次BET ノーマルタイトル-ゴルム
5	春華タイトル-ゴルム	次BET 春華タイトル-ゴルム
6	春華花火祭タイトル-ゴルム	次BET 春華花火祭タイトル-ゴルム
7	ボッコ-勝-負け	レバーON 対峙-ボッコ 1on 残置け-ボッコ 3on とどめ-ボッコ 3off 負け-ボッコ 次レバー 戻る
8	ボッコ-勝-継続	レバーON 対峙-ボッコ 1on 残置け-ボッコ 3on とどめ-ボッコ 3off 継続-ボッコ 次BET 次演技へ
9	ボッコ-勝-勝ち	レバーON 対峙-ボッコ 1on 残置け-ボッコ 3on とどめ-ボッコ 3off 勝ち-ボッコ 次BET WIN画面へ
10	ボッコ-負-負け	レバーON 対峙-ボッコ 1on 残置け-ボッコ 3on とどめ-ボッコ 3off 負け-ボッコ 次レバー 戻る
11	ボッコ-負-継続	レバーON 対峙-ボッコ 1on 残置け-ボッコ 3on とどめ-ボッコ 3off 継続-ボッコ 次BET 次演技へ
12	ボッコ-負-勝ち	レバーON 対峙-ボッコ 1on 残置け-ボッコ 3on とどめ-ボッコ 3off 勝ち-ボッコ 次BET WIN画面へ
13	ボッコ-強-負	レバーON 残置け-ボッコ 次BET WIN画面へ
14	ゴルム-勝-負け	レバーON 対峙-ゴルム 1on 残置け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 負け-ゴルム 次レバー 戻る
15	ゴルム-勝-継続	レバーON 対峙-ゴルム 1on 残置け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 継続-ゴルム 次BET 次演技へ
16	ゴルム-勝-勝ち	レバーON 対峙-ゴルム 1on 残置け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 勝ち-ゴルム 次BET WIN画面へ
17	ゴルム-強-負け	レバーON 対峙-ゴルム 1on 残置け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 負け-ゴルム 次レバー 戻る
18	ゴルム-強-継続	レバーON 対峙-ゴルム 1on 残置け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 継続-ゴルム 次BET 次演技へ
19	ゴルム-強-勝ち	レバーON 対峙-ゴルム 1on 残置け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 勝ち-ゴルム 次BET WIN画面へ
20	ゴルム-強-強	レバーON 残置け-ゴルム 次BET WIN画面へ
21	ボッコ-プレミア	レバーON 対峙-ボッコ 1on 強置け-ボッコ 3off 勝ち-ボッコ プレミア 3off 勝ち-ボッコ プレミア 3on とどめ

【図１７８】

シナリオ書換抽籤テーブル (その4) [CZ前兆2G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ボッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	3	0
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	4	0
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	5	0
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	6	0
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	7	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	8	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	9	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	10	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	7	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	8	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	9	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	10	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	60	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	61	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	62	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	63	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	60	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	61	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	62	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	63	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	60	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	61	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	62	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	63	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１７９】

シナリオ書換抽籤テーブル (その5) [CZ前兆1G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ボッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	3	0
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	4	0
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	5	0
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	6	0
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	3	32768
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	4	32768
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	5	32768
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	6	32768
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	3	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	4	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	5	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	6	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	3	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	4	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	5	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	6	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	58	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	59	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１８０】

シナリオ書換抽籤テーブル (その6) [CZ前兆0G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ボッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	1	32768
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	1	32768
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	2	32768
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	2	32768
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	1	32768
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	1	32768
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	2	32768
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	2	32768
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	1	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	1	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	2	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	2	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	1	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	1	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	2	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	2	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	1	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	2	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１８１】

シナリオ書換抽籤テーブル (その7) [D、B、G、R ART前兆6G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ボッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	3	0
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	4	0
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	5	0
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	6	0
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	11	0
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	12	0
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	13	0
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	14	0
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	15	0
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	16	0
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	17	0
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	18	0
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	0
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	0
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	0
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	0
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	0
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	0
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	0
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	0
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	0
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	0
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	0
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	0
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１８２】

シナリオ書換抽籤テーブル（その8）[D、B、G、R_ART前兆5G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	51	32768
2	(1G)ボッコ-強-負け>	53	32768
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	51	32768
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	52	32768
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	53	32768
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	54	32768
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	51	32768
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	52	32768
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	53	32768
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	54	32768
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	51	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	52	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	53	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	54	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	51	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	52	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	53	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	54	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	32768
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	32768
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	32768
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	32768
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	32768
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	32768
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１８３】

シナリオ書換抽籤テーブル（その9）[D、B、G、R_ART前兆4G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	33	32768
2	(1G)ボッコ-強-負け>	35	32768
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	33	32768
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	34	32768
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	35	32768
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	36	32768
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	33	32768
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	34	32768
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	35	32768
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	36	32768
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	33	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	34	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	35	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	36	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	33	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	34	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	35	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	36	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	47	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	48	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	49	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	50	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	32768
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	32768
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	32768
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	32768
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	32768
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	32768
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１８４】

シナリオ書換抽籤テーブル（その10）[D、B、G、R_ART前兆3G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	29	32768
2	(1G)ボッコ-強-負け>	30	32768
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	29	32768
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	30	32768
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	31	32768
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	32	32768
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	29	32768
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	30	32768
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	31	32768
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	32	32768
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	29	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	30	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	31	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	32	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	29	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	30	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	31	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	32	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	32768
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	32768
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	32768
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	32768
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	32768
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	32768
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１８５】

シナリオ書換抽籤テーブル（その11）[D、B、G、R_ART前兆2G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	25	32768
2	(1G)ボッコ-強-負け>	27	32768
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	25	32768
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	26	32768
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	27	32768
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	28	32768
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	25	32768
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	26	32768
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	27	32768
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	28	32768
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	25	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	26	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	27	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	28	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	25	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	26	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	27	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	28	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	32768
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	32768
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	32768
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	32768
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	32768
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	32768
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１８６】

シナリオ書換抽籤テーブル (その12) [D、B、G、R_ART前兆1G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコー弱-負け>	21	32768
2	(1G)ボッコー強-負け>	23	32768
3	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	21	32768
4	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	22	32768
5	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	23	32768
6	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	24	32768
7	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	21	32768
8	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	22	32768
9	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	23	32768
10	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	24	32768
11	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	21	32768
12	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	22	32768
13	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	23	32768
14	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	24	32768
15	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	21	32768
16	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	22	32768
17	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	23	32768
18	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	24	32768
19	(1G)ボッコー弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコー強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)ボッコー復活>	37	0
38	(1G)ボッコー強-負け>(2G)ボッコー復活>	38	0
39	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	39	0
40	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	40	0
41	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	41	0
42	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	42	0
43	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	43	0
44	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	44	0
45	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	45	0
46	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	46	0
47	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	47	0
48	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	48	0
49	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	49	0
50	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	50	0
51	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	51	0
52	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	52	0
53	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	53	0
54	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	54	0
55	(1G)ボッコープレミア>	55	0
56	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
59	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
60	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
61	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
62	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
63	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
64	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
65	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
66	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
67	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
68	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
69	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
70	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
71	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
72	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
73	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	32768
74	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
75	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	32768
76	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	37	0
77	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	38	0
78	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	39	0
79	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	40	0
80	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	41	0
81	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	42	0
82	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	43	0
83	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	44	0
84	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	45	0
85	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	46	0
86	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	47	0
87	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	48	0
88	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	49	0
89	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	50	0
90	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	51	0
91	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	52	0
92	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	53	0
93	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	54	0

【図１８７】

シナリオ書換抽籤テーブル (その13) [D、B、G、R_ART前兆0G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコー弱-負け>	19	32768
2	(1G)ボッコー強-負け>	20	32768
3	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	19	32768
4	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	19	32768
5	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	20	32768
6	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	20	32768
7	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	19	32768
8	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	19	32768
9	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	20	32768
10	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	20	32768
11	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	19	32768
12	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	19	32768
13	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	20	32768
14	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	20	32768
15	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	19	32768
16	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	19	32768
17	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	20	32768
18	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	20	32768
19	(1G)ボッコー弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコー強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)ボッコー復活>	37	0
38	(1G)ボッコー強-負け>(2G)ボッコー復活>	38	0
39	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	39	0
40	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	40	0
41	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	41	0
42	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	42	0
43	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	43	0
44	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	44	0
45	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	45	0
46	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	46	0
47	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	47	0
48	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	48	0
49	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	49	0
50	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	50	0
51	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	51	0
52	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	52	0
53	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	53	0
54	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	54	0
55	(1G)ボッコープレミア>	55	0
56	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
59	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
60	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
61	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
62	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
63	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
64	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
65	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
66	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
67	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
68	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
69	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
70	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
71	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
72	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
73	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
74	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
75	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
76	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	37	0
77	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	38	0
78	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	39	0
79	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	40	0
80	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	41	0
81	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	42	0
82	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	43	0
83	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	44	0
84	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	45	0
85	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	46	0
86	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	47	0
87	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	48	0
88	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	49	0
89	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	50	0
90	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	51	0
91	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	52	0
92	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	53	0
93	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	54	0

【図１８８】

シナリオ書換抽籤テーブル (その14) [メインa(リールアクション、レア役)(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコー弱-負け>	3	32768
2	(1G)ボッコー強-負け>	4	32768
3	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	7	0
4	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	8	0
5	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	9	0
6	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	10	0
7	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	11	0
12	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	12	0
13	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	13	0
14	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	14	0
15	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	15	0
16	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	16	0
17	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	17	0
18	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	18	0
19	(1G)ボッコー弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコー強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)ボッコー復活>	37	0
38	(1G)ボッコー強-負け>(2G)ボッコー復活>	38	0
39	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	39	0
40	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	40	0
41	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	41	0
42	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	42	0
43	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	43	0
44	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	44	0
45	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	45	0
46	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	46	0
47	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	47	0
48	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	48	0
49	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	49	0
50	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	50	0
51	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	51	0
52	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	52	0
53	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	53	0
54	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	54	0
55	(1G)ボッコープレミア>	55	0
56	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	0
65	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	0
66	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	0
67	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	0
68	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	0
69	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	0
70	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	0
71	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	0
72	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	0
73	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	0
74	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	0
75	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	0
76	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	37	0
77	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	38	0
78	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	39	0
79	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	40	0
80	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	41	0
81	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	42	0
82	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	43	0
83	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	44	0
84	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	45	0
85	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	46	0
86	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	47	0
87	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	48	0
88	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	49	0
89	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	50	0
90	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	51	0
91	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	52	0
92	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	53	0
93	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	54	0

【図１８９】

シナリオ書換抽籤テーブル (その15) [RBフラグ間(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコー弱-負け>	37	32768
2	(1G)ボッコー強-負け>	38	32768
3	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	39	32768
4	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	40	32768
5	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	41	32768
6	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	42	32768
7	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	43	32768
8	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	44	32768
9	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	45	32768
10	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	46	32768
11	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	47	32768
12	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	48	32768
13	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	49	32768
14	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	50	32768
15	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	51	32768
16	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	52	32768
17	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>	53	32768
18	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>	54	32768
19	(1G)ボッコー弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコー強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)ボッコー復活>	37	0
38	(1G)ボッコー強-負け>(2G)ボッコー復活>	38	0
39	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	39	0
40	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	40	0
41	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	41	0
42	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)ボッコー復活>	42	0
43	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	43	0
44	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	44	0
45	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	45	0
46	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)ボッコー復活>	46	0
47	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	47	0
48	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	48	0
49	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	49	0
50	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)ボッコー復活>	50	0
51	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	51	0
52	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	52	0
53	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	53	0
54	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)ボッコー復活>	54	0
55	(1G)ボッコープレミア>	20	32768
56	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	22	32768
57	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	24	32768
58	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	76	32768
59	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	77	32768
60	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	78	32768
61	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	79	32768
62	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	80	32768
63	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	81	32768
64	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	82	32768
65	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	83	32768
66	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	84	32768
67	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	85	32768
68	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	86	32768
69	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	87	32768
70	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	88	32768
71	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	89	32768
72	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	90	32768
73	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	91	32768
74	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	92	32768
75	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	93	32768
76	(1G)ボッコー弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	37	0
77	(1G)ボッコー強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	38	0
78	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	39	0
79	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	40	0
80	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	41	0
81	(1G)ボッコー強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	42	0
82	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	43	0
83	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	44	0
84	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	45	0
85	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	46	0
86	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	47	0
87	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	48	0
88	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	49	0
89	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	50	0
90	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	51	0
91	(1G)ボッコー弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	52	0
92	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	53	0
93	(1G)ボッコー強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコー強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコー成功>	54	0

【図１９０】

シナリオ書換抽籤テーブル（その16）[BBフラグ間（1G目）]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ボッコ-弱-負け>	37	32768
2	(1G)ボッコ-強-負け>	38	32768
3	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	39	32768
4	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	40	32768
5	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	41	32768
6	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	42	32768
7	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	43	32768
8	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	44	32768
9	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	45	32768
10	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	46	32768
11	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	47	32768
12	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	48	32768
13	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	49	32768
14	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	50	32768
15	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	51	32768
16	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	52	32768
17	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>	53	32768
18	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>	54	32768
19	(1G)ボッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ボッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)ボッコ-復活>	37	0
38	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)ボッコ-復活>	38	0
39	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	39	0
40	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	40	0
41	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	41	0
42	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)ボッコ-復活>	42	0
43	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	43	0
44	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	44	0
45	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	45	0
46	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)ボッコ-復活>	46	0
47	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	47	0
48	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	48	0
49	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	49	0
50	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)ボッコ-復活>	50	0
51	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	51	0
52	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	52	0
53	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	53	0
54	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)ボッコ-復活>	54	0
55	(1G)ボッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	76	32768
59	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	77	32768
60	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	78	32768
61	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	79	32768
62	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	80	32768
63	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	81	32768
64	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	82	32768
65	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	83	32768
66	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	84	32768
67	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	85	32768
68	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	86	32768
69	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	87	32768
70	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	88	32768
71	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	89	32768
72	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	90	32768
73	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	91	32768
74	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	92	32768
75	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	93	32768
76	(1G)ボッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	37	0
77	(1G)ボッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	38	0
78	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	39	0
79	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	40	0
80	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	41	0
81	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	42	0
82	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	43	0
83	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	44	0
84	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	45	0
85	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	46	0
86	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	47	0
87	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	48	0
88	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	49	0
89	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	50	0
90	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	51	0
91	(1G)ボッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	52	0
92	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	53	0
93	(1G)ボッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)2Dアニメ3G目>(5G)マンモス狩り>ボッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSボッコ-成功>	54	0

【図１９１】

発展演出2用タイトル抽籤テーブル

タイトルNo.	タイトル	一般_その他	一般_躍動の線から	CZ前兆_F_4G	CZ前兆_F_3G	CZ前兆_F_2G	CZ前兆_F_1G	ART前兆_F_4G	ART前兆_F_3G	ART前兆_F_2G	ART前兆_F_1G	CZ前兆4G以上	CZ前兆3G	CZ前兆2G	CZ前兆1G	D.B.ART前兆4G以上	D.B.ART前兆3G	D.B.ART前兆2G	D.B.ART前兆1G	G.R.ART前兆4G以上	G.R.ART前兆3G	G.R.ART前兆2G	G.R.ART前兆1G	RBフラグ間	BBフラグ間
1	ゴルム（ノーマル）	23229	23229	23229	23229	23229	23229	23229	23229	23229	23229	22205	22205	22205	22205	22205	5120	5120	5120	22205	5120	5120	5120	6144	5120
2	ゴルム（豪華）	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	1536	1536	1536	1536	1536	8192	8192	8192	1536	8192	8192	8192	9216	8192
3	ゴルム（豪華花火柄）	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	768	768	768	16	768	768	768	1024	768
4	ノルン（ノーマル）	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	7664	5632	5632	5632	7664	5632	5632	5632	6144	5632
5	ノルン（豪華）	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	8192	8192	8192	512	8192	8192	8192	9216	8192
6	ノルン（豪華花火柄）	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	768	768	768	16	768	768	768	1024	768
7	ボッコ（ノーマル）	762	762	762	762	762	762	762	762	762	762	762	762	762	762	762	1536	1536	1536	762	1536	1536	1536	0	1536
8	ボッコ（豪華）	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	2048	2048	2048	51	2048	2048	2048	0	2048
9	ボッコ（豪華花火柄）	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	512	512	512	6	512	512	512	0	512

【図１９２】

発展演出2用マップ抽籤テーブル（その1）[タイトル：ゴルム（ノーマル）]

マップNo.	マップ内容	一般_その他	一般_躍動の線から	CZ前兆_F_4G	CZ前兆_F_3G	CZ前兆_F_2G	CZ前兆_F_1G	ART前兆_F_4G	ART前兆_F_3G	ART前兆_F_2G	ART前兆_F_1G	CZ前兆4G以上	CZ前兆3G
1	弱1G（計1G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
2	弱2G（計2G）	4096	0	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
3	弱3G（計3G）	9993	16137	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9737	9245
4	強1G（計1G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	強2G（計2G）	8192	0	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
6	強3G（計3G）	9993	16137	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9737	9597
7	弱1-2カットイン1G>2G（計3G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	弱1-2カットイン2G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	弱1-2カットイン3G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	弱1-2カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	弱1-2カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	弱1-2カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	強1-2カットイン1G>2G（計3G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	強1-2カットイン2G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	強1-2カットイン3G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	強1-2カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	強1-2カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	強1-2カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	弱2-3カットイン1G>3G（計4G）	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	0
20	弱2-3カットイン2G>3G（計5G）	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	0
21	弱2-3カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	強2-3カットイン1G>3G（計4G）	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	0
23	強2-3カットイン2G>3G（計5G）	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	0
24	強2-3カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	確定3G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	1-2プレミアカットイン（2G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	2-3プレミアカットイン（3G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	確定1-2カットイン1G>2G（計3G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	確定1-2カットイン2G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	確定1-2カットイン3G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	確定1-2カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32	確定1-2カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	確定1-2カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
34	確定2-3カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35	確定2-3カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
36	確定2-3カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	復活1G（2G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	復活2G（3G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	復活3G（4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
40	復活1-2カットイン1G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	復活1-2カットイン2G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
42	復活1-2カットイン3G>2G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
43	復活1-2カットイン1G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
44	復活1-2カットイン2G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
45	復活1-2カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
46	復活2-3カットイン1G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
47	復活2-3カットイン2G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
48	復活2-3カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
49	復活連打1G（2G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	復活連打2G（3G）	96	0	96	96	96	96	96	96	96	96	96	1638
51	復活連打3G（4G）	128	224	128	128	128	128	128	128	128	128	128	0
52	復活連打1-2カットイン1G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	復活連打1-2カットイン2G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	復活連打1-2カットイン3G>2G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	復活連打1-2カットイン1G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
56	復活連打1-2カットイン2G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
57	復活連打1-2カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
58	復活連打2-3カットイン1G>3G（計5G）	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	0
59	復活連打2-3カットイン2G>3G（計6G）	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	0
60	復活連打2-3カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１９３】

発展演出2用マップ抽籤テーブル（その2）[タイトル：ゴルム（ノーマル）]

マップNo.	マップ内容	CZ前兆2G	CZ前兆1G	D、B_ART前兆4G以上	D、B_ART前兆3G	D、B_ART前兆2G	D、B_ART前兆1G	G、R_ART前兆4G以上	G、R_ART前兆3G	G、R_ART前兆2G	G、R_ART前兆1G	RBフラグ間	BBフラグ間
1	弱1G（計1G）	3072	32768	0	0	0	32768	0	0	0	32768	1024	1024
2	弱2G（計2G）	14848	0	4096	0	10922	0	4096	0	8192	0	1024	1024
3	弱3G（計3G）	0	0	9993	5461	0	0	9993	4681	0	0	8190	6888
4	強1G（計1G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	強2G（計2G）	14848	0	8192	0	10922	0	8192	0	8192	0	1024	1024
6	強3G（計3G）	0	0	9993	5461	0	0	9993	4681	0	0	8190	6888
7	弱1-2カットイン1G>2G（計3G）	0	0	0	5461	0	0	0	4681	0	0	4	4
8	弱1-2カットイン2G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
9	弱1-2カットイン3G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
10	弱1-2カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
11	弱1-2カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
12	弱1-2カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
13	強1-2カットイン1G>2G（計3G）	0	0	0	5461	0	0	0	4681	0	0	4	4
14	強1-2カットイン2G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
15	強1-2カットイン3G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
16	強1-2カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
17	強1-2カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
18	強1-2カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
19	弱2-3カットイン1G>3G（計4G）	0	0	104	0	0	0	104	0	0	0	1280	1280
20	弱2-3カットイン2G>3G（計5G）	0	0	13	0	0	0	13	0	0	0	768	768
21	弱2-3カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	120
22	強2-3カットイン1G>3G（計4G）	0	0	104	0	0	0	104	0	0	0	1280	1280
23	強2-3カットイン2G>3G（計5G）	0	0	13	0	0	0	13	0	0	0	768	768
24	強2-3カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	120
25	確定3G	0	0	0	5461	0	0	0	4681	0	0	4096	4096
26	1-2プレミアカットイン（2G）	0	0	0	0	0	0	0	0	8192	0	0	256
27	2-3プレミアカットイン（3G）	0	0	0	0	0	0	0	4681	0	0	0	256
28	確定1-2カットイン1G>2G（計3G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	確定1-2カットイン2G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	確定1-2カットイン3G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	確定1-2カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32	確定1-2カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	確定1-2カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
34	確定2-3カットイン1G>3G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35	確定2-3カットイン2G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
36	確定2-3カットイン3G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	復活1G（2G）	0	0	0	0	10924	0	0	0	8192	0	128	512
38	復活2G（3G）	0	0	0	5463	0	0	0	4682	0	0	192	768
39	復活3G（4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	1024
40	復活1-2カットイン1G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	復活1-2カットイン2G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
42	復活1-2カットイン3G>2G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
43	復活1-2カットイン1G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
44	復活1-2カットイン2G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
45	復活1-2カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
46	復活2-3カットイン1G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	96
47	復活2-3カットイン2G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	48
48	復活2-3カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
49	復活連打1G（2G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	384	384
50	復活連打2G（3G）	0	0	96	0	0	0	96	0	0	0	768	768
51	復活連打3G（4G）	0	0	128	0	0	0	128	0	0	0	2560	2560
52	復活連打1-2カットイン1G>2G（計4G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	復活連打1-2カットイン2G>2G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	復活連打1-2カットイン3G>2G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	復活連打1-2カットイン1G>3G（計5G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
56	復活連打1-2カットイン2G>3G（計6G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
57	復活連打1-2カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
58	復活連打2-3カットイン1G>3G（計5G）	0	0	24	0	0	0	24	0	0	0	512	512
59	復活連打2-3カットイン2G>3G（計6G）	0	0	12	0	0	0	12	0	0	0	256	256
60	復活連打2-3カットイン3G>3G（計7G）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図194】

演出抽籤テーブル番号決定テーブル[タイトル:ゴルム]

マップNo.	マップ内容	継続ゲーム数 1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G
1	初1G(#1G)	1	-	-	-	-	-	-
2	初2G(#2G)	17	2	-	-	-	-	-
3	初3G(#3G)	17	18	3	-	-	-	-
4	当1G(#1G)	4	-	-	-	-	-	-
5	当2G(#2G)	19	5	-	-	-	-	-
6	当3G(#3G)	9	20	6	-	-	-	-
7	第1-2カットイン(1G>2G)(#3G)	7	14	2	-	-	-	-
8	第1-2カットイン(2G>2G)(#4G)	7	4	15	2	-	-	-
9	第1-2カットイン(3G>2G)(#5G)	7	4	15	16	2	-	-
10	第1-2カットイン(1G>3G)(#4G)	7	4	18	3	-	-	-
11	第1-2カットイン(2G>3G)(#5G)	7	4	15	18	3	-	-
12	第1-2カットイン(3G>3G)(#6G)	7	4	15	16	18	3	-
13	第1-3カットイン(1G>2G)(#3G)	9	4	5	-	-	-	-
14	第1-3カットイン(2G>2G)(#4G)	9	4	15	5	-	-	-
15	第1-3カットイン(3G>2G)(#5G)	9	4	15	16	5	-	-
16	第1-3カットイン(1G>3G)(#4G)	9	4	20	6	-	-	-
17	第1-3カットイン(2G>3G)(#5G)	9	4	15	20	6	-	-
18	第1-3カットイン(3G>3G)(#6G)	9	4	15	16	20	6	-
19	第2-3カットイン(1G>3G)(#4G)	17	18	4	3	-	-	-
20	第2-3カットイン(2G>3G)(#5G)	17	18	4	15	3	-	-
21	第2-3カットイン(3G>3G)(#6G)	17	18	4	15	16	3	-
22	第2-3カットイン(1G>3G)(#4G)	9	20	4	6	-	-	-
23	第2-3カットイン(2G>3G)(#5G)	9	20	4	15	6	-	-
24	第2-3カットイン(3G>3G)(#6G)	9	20	4	15	16	6	-
25	確定3G	21	22	9	-	-	-	-
26	1-2プレミアカットイン(2G)	19	18	-	-	-	-	-
27	2-3プレミアカットイン(3G)	19	20	13	-	-	-	-
28	確定1-2カットイン(1G>2G)(#3G)	21	4	3	-	-	-	-
29	確定1-2カットイン(2G>2G)(#4G)	21	4	15	3	-	-	-
30	確定1-2カットイン(3G>2G)(#5G)	21	4	15	16	3	-	-
31	確定1-2カットイン(1G>3G)(#4G)	21	4	22	9	-	-	-
32	確定1-2カットイン(2G>3G)(#5G)	21	4	16	22	9	-	-
33	確定1-2カットイン(3G>3G)(#6G)	21	4	15	16	22	9	-
34	確定2-3カットイン(1G>3G)(#4G)	21	22	14	15	-	-	-
35	確定2-3カットイン(2G>3G)(#5G)	21	22	14	15	9	-	-
36	確定2-3カットイン(3G>3G)(#6G)	21	22	14	15	16	9	-
37	保護1G(2G)	10	23	-	-	-	-	-
38	保護2G(3G)	17	11	23	-	-	-	-
39	保護3G(4G)	17	18	12	23	-	-	-
40	保護1-2カットイン(1G>2G)(#4G)	7	4	11	23	-	-	-
41	保護1-2カットイン(2G>2G)(#5G)	7	4	15	11	23	-	-
42	保護1-2カットイン(3G>2G)(#6G)	7	4	15	16	11	23	-
43	保護1-2カットイン(1G>3G)(#5G)	7	4	16	12	23	11	-
44	保護1-2カットイン(2G>3G)(#6G)	7	4	15	18	12	23	-
45	保護1-2カットイン(3G>3G)(#7G)	7	4	15	16	18	12	23
46	保護2-3カットイン(1G>3G)(#5G)	7	18	4	12	23	-	-
47	保護2-3カットイン(2G>3G)(#6G)	7	18	4	15	12	23	-
48	保護2-3カットイン(3G>3G)(#7G)	7	18	4	15	16	12	23
49	保護連打1G(2G)	0	24	-	-	-	-	-
50	保護連打2G(3G)	9	11	24	-	-	-	-
51	保護連打3G(4G)	9	20	12	24	-	-	-
52	保護連打1-2カットイン1G>2G(#4G)	9	4	11	24	-	-	-
53	保護連打1-2カットイン2G>2G(#5G)	9	4	15	11	24	-	-
54	保護連打1-2カットイン3G>2G(#6G)	9	4	15	16	11	24	-
55	保護連打1-2カットイン1G>3G(#5G)	9	4	20	12	24	-	-
56	保護連打1-2カットイン2G>3G(#6G)	9	4	15	20	12	24	-
57	保護連打1-2カットイン3G>3G(#7G)	9	4	15	16	20	12	24
58	保護連打2-3カットイン1G>3G(#5G)	9	20	4	12	24	-	-
59	保護連打2-3カットイン2G>3G(#6G)	9	20	4	15	12	24	-
60	保護連打2-3カットイン3G>3G(#7G)	9	20	4	15	16	12	24

【図195】

テーブル番号1用演出抽籤テーブル(その1)

抽選演出用番号	演出内容	一般_その他	CZ前兆4G	CZ前兆3G	CZ前兆2G	CZ前兆1G	D.B.G.RART前兆4G	D.B.G.RART前兆3G	D.B.G.RART前兆2G	D.B.G.RART前兆1G
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672
11	VSゴルム-ゴルム大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	VSゴルム-ゴルム小攻撃-負け	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
14	VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	VSゴルム-ゴルム小攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	VSゴルム-ドン小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	VSゴルム-ドン小攻撃-WIN	0	0	0	0	16384	16384	16128	16384	16128
18	VSゴルム-ドン大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	VSゴルム-ドン大攻撃-WIN	0	0	0	0	16384	16384	16128	16384	16128
20	VSゴルム-ドン攻撃プレミア-WIN	0	0	0	0	0	0	512	0	512
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	VSゴルム-2分割-ドン優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	2Dアニメ1G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
51	2Dアニメ2G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	2Dアニメ3G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	2Dアニメプレミア	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	バイキングバトル>連打復活-失敗	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	バイキングバトル>連打復活-VSゴルム-成功	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図196】

テーブル番号2用演出抽籤テーブル(その1)

抽選演出用番号	演出内容	一般_その他	CZ前兆4G	CZ前兆3G	CZ前兆2G	CZ前兆1G	D.B.G.RART前兆4G	D.B.G.RART前兆3G	D.B.G.RART前兆2G	D.B.G.RART前兆1G
145	バイキングバトル>VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け-2G用	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672
146	バイキングバトル>VSゴルム-ゴルム大攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
147	バイキングバトル>VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
148	バイキングバトル>VSゴルム-ゴルム小攻撃-負け-2G用	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
149	バイキングバトル>VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
150	バイキングバトル>VSゴルム-ゴルム小攻撃-回避-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
151	バイキングバトル>VSゴルム-ドン小攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
152	バイキングバトル>VSゴルム-ドン小攻撃-WIN-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
153	バイキングバトル>VSゴルム-ドン大攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
154	バイキングバトル>VSゴルム-ドン大攻撃-WIN-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
155	バイキングバトル>VSゴルム-ドン攻撃プレミア-WIN-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	VSゴルム-2分割-ドン優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	2Dアニメ1G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
51	2Dアニメ2G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	2Dアニメ3G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	2Dアニメプレミア	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	バイキングバトル>連打復活-失敗	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	バイキングバトル>連打復活-VSゴルム-成功	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図197】

テーブル番号1用演出抽籤テーブル(その1)

抽選演出用番号	演出内容	一般_その他	CZ前兆4G	CZ前兆3G	CZ前兆2G	CZ前兆1G	D.B.G.RART前兆4G	D.B.G.RART前兆3G	D.B.G.RART前兆2G	D.B.G.RART前兆1G
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672	28672
11	VSゴルム-ゴルム大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	VSゴルム-ゴルム小攻撃-負け	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
14	VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	VSゴルム-ゴルム小攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	VSゴルム-ドン小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	VSゴルム-ドン小攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	VSゴルム-ドン大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	VSゴルム-ドン大攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	VSゴルム-ドン攻撃プレミア-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	VSゴルム-2分割-ドン優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	2Dアニメ1G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
51	2Dアニメ2G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	2Dアニメ3G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	2Dアニメプレミア	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	バイキングバトル>連打復活-失敗	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	バイキングバトル>連打復活-VSゴルム-成功	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１９８】

テーブル番号2用演出抽籤テーブル(その2)

乗算演出用乗算値	演出内容	D,B,G,RART前兆3G	D,B,G,RART前兆1G	メインバトル-ムアランジョン,ムア前	CZ前兆0G	D,B,G,RART前兆0G	ナビモード毎1G0RBフラグ間	ナビモード毎1G0BBフラグ間	ナビモード無しG0RBフラグ間	ナビモード無しG0BBフラグ間
145	バイキングバトル＞VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け-2G用	28672	28672	28672	28672	0	0	0	0	0
146	バイキングバトル＞VSゴルム-ゴルム大攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
147	バイキングバトル＞VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
148	バイキングバトル＞VSゴルム-ゴルム小攻撃-負け-2G用	4096	4096	4096	4096	0	0	0	0	0
149	バイキングバトル＞VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
150	バイキングバトル＞VSゴルム-ゴルム小攻撃-回避-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
151	バイキングバトル＞VSゴルム-ドン小攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
152	バイキングバトル＞VSゴルム-ドン小攻撃-WIN-2G用	0	0	0	0	16384	16384	16128	16384	16128
153	バイキングバトル＞VSゴルム-ドン大攻撃-継続-2G用	0	0	0	0	0	0	0	0	0
154	バイキングバトル＞VSゴルム-ドン大攻撃-WIN-2G用	0	0	0	0	16384	16384	16128	16384	16128
155	バイキングバトル＞VSゴルム-ドン攻撃プレミア-WIN-2G用	0	0	0	0	0	0	512	0	512
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	VSゴルム-2分割-ドン優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	2Dアニメ1G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
51	2Dアニメ2G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	2Dアニメ3G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	2Dアニメプレミア	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	バイキングバトル＞連打復活-失敗	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	バイキングバトル＞連打復活-VSゴルム-成功	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１９９】

テーブル番号24用演出抽籤テーブル(その1)

乗算演出用乗算値	演出内容	一般_その他	CZ前兆4G	CZ前兆3G	CZ前兆2G	CZ前兆1G	D,B,G,RART前兆3G	D,B,G,RART前兆1G	D,B,G,RART前兆4G	D,B,G,RART前兆2G
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	VSゴルム-ゴルム大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	VSゴルム-ゴルム小攻撃-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	VSゴルム-ゴルム小攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	VSゴルム-ドン小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	VSゴルム-ドン小攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	VSゴルム-ドン大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	VSゴルム-ドン大攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	VSゴルム-ドン攻撃プレミア-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	VSゴルム-2分割-ドン優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	2Dアニメ1G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
51	2Dアニメ2G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	2Dアニメ3G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	2Dアニメプレミア	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	バイキングバトル＞連打復活-失敗	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
55	バイキングバトル＞連打復活-VSゴルム-成功	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２００】

テーブル番号24用演出抽籤テーブル(その2)

乗算演出用乗算値	演出内容	D,B,G,RART前兆1G	D,B,G,RART前兆0G	メインバトル-ムアランジョン,ムア前	CZ前兆0G	D,B,G,RART前兆3G	ナビモード毎1G0RBフラグ間	ナビモード毎1G0BBフラグ間	ナビモード無しG0RBフラグ間	ナビモード無しG0BBフラグ間
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	VSゴルム-ゴルム大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	VSゴルム-ゴルム小攻撃-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	VSゴルム-ゴルム小攻撃-回避	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	VSゴルム-ドン小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	VSゴルム-ドン小攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	VSゴルム-ドン大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	VSゴルム-ドン大攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	VSゴルム-ドン攻撃プレミア-WIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	VSゴルム-2分割-ドン優勢-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	2Dアニメ1G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
51	2Dアニメ2G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	2Dアニメ3G目	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	2Dアニメプレミア	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	バイキングバトル＞連打復活-失敗	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
55	バイキングバトル＞連打復活-VSゴルム-成功	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２０１】

マップ番号抽籤テーブル(その1)[一般_その他(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	通常(1G目)	1	0
2	通常(2G目)	2	0
3	通常(3G目)	3	0
4	通常(4G目)	4	0
5	通常(5G目)	5	0
6	通常(6G目)	6	0
7	通常(7G目)	7	0
8	通常(8G目)	8	0
9	通常(9G目)	9	0
10	通常(10G目)	10	0
11	通常(11G目)	11	0
12	通常(12G目)	12	0
13	通常(13G目)	13	0
14	通常(14G目)	14	0
15	通常(15G目)	15	0
16	通常(16G目)	16	0
17	通常(17G目)	17	0
18	通常(18G目)	18	0
19	通常(19G目)	19	0
20	通常(20G目)	20	0
21	通常(21G目)	21	0
22	通常(22G目)	22	0
23	通常(23G目)	23	0
24	通常(24G目)	24	0
25	通常(25G目)	25	0
26	アニメ1G目(1G)	26	0
27	アニメ2G目(1G)	27	0
28	通常1-2G目(1G<1G目)	28	0
29	通常1-2G目(2G<1G目)	29	0
30	通常1-2G目(3G<1G目)	30	0
31	通常1-2G目(4G<1G目)	31	0
32	通常1-2G目(5G<1G目)	32	0
33	通常2-2G目(1G<2G目)	33	0
34	通常2-2G目(2G<2G目)	34	0
35	通常2-2G目(3G<2G目)	35	0
36	通常2-2G目(4G<2G目)	36	0
37	通常2-2G目(5G<2G目)	37	0
38	通常3G(1G)	38	0
39	通常3G(4G)	39	0
40	通常3-2G目(1G<3G目)	40	0
41	通常3-2G目(2G<3G目)	41	0
42	通常3-2G目(3G<3G目)	42	0
43	通常3-2G目(4G<3G目)	43	0
44	通常3-2G目(5G<3G目)	44	0
45	通常3-2G目(1G<4G目)	45	0
46	通常3-2G目(2G<4G目)	46	0
47	通常3-2G目(3G<4G目)	47	0
48	通常4-2G目(1G<5G目)	48	0
49	通常4-2G目(2G<5G目)	49	0
50	通常4-2G目(3G<5G目)	50	0
51	通常4-2G目(4G<5G目)	51	0
52	通常1-2G目(1G<2G目)(4G)	52	0
53	通常1-2G目(2G<2G目)(4G)	53	0
54	通常1-2G目(3G<2G目)(4G)	54	0
55	通常1-2G目(4G<2G目)(4G)	55	0
56	通常1-2G目(1G<3G目)(4G)	56	0
57	通常1-2G目(2G<3G目)(4G)	57	0
58	通常1-2G目(3G<3G目)(4G)	58	0
59	通常1-2G目(4G<3G目)(4G)	59	0
60	通常1-2G目(5G<3G目)(4G)	60	0

【図２０２】

マップ書換抽籤テーブル(その2) [CZ前兆4G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	1	0
2	弱2G(計2G)	2	0
3	弱3G(計3G)	3	0
4	強1G(計1G)	4	0
5	強2G(計2G)	5	0
6	強3G(計3G)	6	0
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	7	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	9	0
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	9	0
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	11	0
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	11	0
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	11	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	13	0
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	15	0
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	15	0
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	17	0
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	17	0
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	17	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	20	0
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	20	0
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	20	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	23	0
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	23	0
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	23	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活遅打1G(2G)	37	0
50	復活遅打2G(3G)	38	0
51	復活遅打3G(4G)	39	0
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	53	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	55	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	55	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	58	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	58	32768

【図２０３】

マップ書換抽籤テーブル(その3) [CZ前兆3G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	1	0
2	弱2G(計2G)	2	0
3	弱3G(計3G)	8	0
4	強1G(計1G)	4	0
5	強2G(計2G)	5	0
6	強3G(計3G)	14	0
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	8	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	8	0
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	8	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	10	0
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	10	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	10	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	14	0
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	14	0
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	14	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	16	0
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	16	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	16	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	19	0
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	19	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	19	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	22	0
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	22	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	22	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活遅打1G(2G)	37	0
50	復活遅打2G(3G)	38	0
51	復活遅打3G(4G)	39	0
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	52	32768
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	52	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	52	32768
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	52	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	52	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	52	32768
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	52	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	52	32768

【図２０４】

マップ書換抽籤テーブル(その4) [CZ前兆2G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	1	0
2	弱2G(計2G)	3	0
3	弱3G(計3G)	3	0
4	強1G(計1G)	4	0
5	強2G(計2G)	6	0
6	強3G(計3G)	6	0
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	7	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	7	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	7	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	7	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	7	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	7	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	13	0
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	13	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	13	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	13	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	13	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	13	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	13	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	7	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	7	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	7	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	13	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	13	32768
25	確定2G	13	32768
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活遅打1G(2G)	37	0
50	復活遅打2G(3G)	38	0
51	復活遅打3G(4G)	50	32768
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	50	32768
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	50	32768
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	50	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	50	32768
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	50	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	50	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	50	32768
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	50	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	50	32768

【図２０５】

マップ書換抽籤テーブル(その5) [CZ前兆1G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	2	0
2	弱2G(計2G)	2	0
3	弱3G(計3G)	2	32768
4	強1G(計1G)	5	0
5	強2G(計2G)	5	0
6	強3G(計3G)	5	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	2	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	2	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	2	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	2	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	2	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	2	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	5	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	5	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	5	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	5	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	5	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	5	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	2	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	2	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	2	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	5	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	5	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	5	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活遅打1G(2G)	37	0
50	復活遅打2G(3G)	37	32768
51	復活遅打3G(4G)	37	32768
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	37	32768
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	37	32768
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	37	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	37	32768
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	37	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	37	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	37	32768
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	37	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	37	32768

【図２０６】

マップ書換抽籤テーブル(その6)[CZ前兆0G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	1	0
2	弱2G(計2G)	1	32768
3	弱3G(計3G)	1	32768
4	強1G(計1G)	4	0
5	強2G(計2G)	4	32768
6	強3G(計3G)	4	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	1	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	1	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	1	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	1	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	1	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	1	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	4	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	4	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	4	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	4	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	4	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	4	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	1	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	1	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	1	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	4	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	4	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	4	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活遅打1G(2G)	4	32768
50	復活遅打2G(3G)	4	32768
51	復活遅打3G(4G)	4	32768
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	4	32768
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	4	32768
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	4	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	4	32768
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	4	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	4	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	4	32768
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	4	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	4	32768

【図２０７】

マップ書換抽籤テーブル(その7)[D、B、G、R ART前兆6G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	48	32768
2	弱2G(計2G)	48	32768
3	弱3G(計3G)	48	32768
4	強1G(計1G)	48	32768
5	強2G(計2G)	48	32768
6	強3G(計3G)	48	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	48	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	48	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	48	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	48	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	48	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	48	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	48	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	48	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	48	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	48	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	48	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	48	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	48	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	48	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	48	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	48	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	48	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	48	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	29	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	31	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	31	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	34	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	34	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	40	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	40	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	40	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	40	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	40	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	40	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	40	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	40	0
49	復活遅打1G(2G)	48	32768
50	復活遅打2G(3G)	48	32768
51	復活遅打3G(4G)	48	32768
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	48	32768
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	48	32768
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	48	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	48	32768
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	48	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	48	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	48	32768
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	48	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	32768

【図２０８】

マップ書換抽籤テーブル(その8)[D、B、G、R ART前兆5G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	21	32768
2	弱2G(計2G)	24	32768
3	弱3G(計3G)	21	32768
4	強1G(計1G)	24	32768
5	強2G(計2G)	21	32768
6	強3G(計3G)	24	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	21	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	24	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	21	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	24	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	21	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	24	0
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	21	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	24	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	21	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	24	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	21	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	24	0
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	21	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	24	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	21	0
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	24	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	21	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	24	0
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	28	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	28	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	28	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	28	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	28	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	28	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	28	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	28	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	38	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	38	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	38	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	38	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	38	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	38	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	38	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	38	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	38	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	38	0
49	復活遅打1G(2G)	47	32768
50	復活遅打2G(3G)	47	32768
51	復活遅打3G(4G)	47	32768
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	47	32768
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	47	32768
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	47	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	47	32768
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	47	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	47	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	47	32768
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	47	32768

【図２０９】

マップ書換抽籤テーブル(その9)[D、B、G、R ART前兆4G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	20	32768
2	弱2G(計2G)	23	32768
3	弱3G(計3G)	20	32768
4	強1G(計1G)	23	32768
5	強2G(計2G)	20	32768
6	強3G(計3G)	23	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	20	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	23	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	20	0
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	23	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	20	0
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	23	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	20	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	23	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	20	0
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	23	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	20	0
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	23	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	20	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	23	0
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	20	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	23	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	20	0
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	23	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	30	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	32	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	32	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	35	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	35	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	41	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	41	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	41	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	43	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	43	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	46	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	46	0
49	復活遅打1G(2G)	46	32768
50	復活遅打2G(3G)	46	32768
51	復活遅打3G(4G)	46	32768
52	復活遅打1-2カットイン1G>2G(計4G)	46	32768
53	復活遅打1-2カットイン2G>2G(計5G)	46	32768
54	復活遅打1-2カットイン3G>2G(計6G)	46	32768
55	復活遅打1-2カットイン1G>3G(計5G)	46	32768
56	復活遅打1-2カットイン2G>3G(計6G)	46	32768
57	復活遅打1-2カットイン3G>3G(計7G)	46	32768
58	復活遅打2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	32768
59	復活遅打2-3カットイン2G>3G(計6G)	46	32768
60	復活遅打2-3カットイン3G>3G(計7G)	46	32768

【図２１０】

マップ書換抽籤テーブル(その10) [D、B、G、R.ART前兆3G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	19	32768
2	弱2G(計2G)	19	32768
3	弱3G(計3G)	19	32768
4	強1G(計1G)	22	32768
5	強2G(計2G)	22	32768
6	強3G(計3G)	22	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	8	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	0	0
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	8	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	0	0
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	10	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	10	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	14	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	0	0
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	14	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	0	0
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	16	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	16	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	0	0
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	19	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	19	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	0	0
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	22	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	22	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	29	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	31	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	31	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	34	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	34	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	40	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	40	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	40	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	40	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	40	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	40	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	40	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	40	0
49	復活連打1G(2G)	39	32768
50	復活連打2G(3G)	39	32768
51	復活連打3G(4G)	39	32768
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	40	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	40	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	40	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	40	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	40	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	39	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	39	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	39	32768

【図２１１】

マップ書換抽籤テーブル(その11) [D、B、G、R.ART前兆2G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	3	32768
2	弱2G(計2G)	3	32768
3	弱3G(計3G)	3	0
4	強1G(計1G)	6	32768
5	強2G(計2G)	6	32768
6	強3G(計3G)	6	0
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	7	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	7	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	7	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	7	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	7	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	7	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	13	0
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	13	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	13	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	13	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	13	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	13	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	3	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	3	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	3	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	6	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	6	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	6	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	28	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	28	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	28	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	28	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	28	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	28	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	28	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	28	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	38	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	38	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	38	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	38	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	38	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	38	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	38	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	38	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	38	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	38	0
49	復活連打1G(2G)	38	32768
50	復活連打2G(3G)	38	32768
51	復活連打3G(4G)	38	32768
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	38	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	38	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	38	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	38	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	38	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	38	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	38	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	38	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	38	32768

【図２１２】

マップ書換抽籤テーブル(その12) [D、B、G、R.ART前兆1G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	2	32768
2	弱2G(計2G)	2	0
3	弱3G(計3G)	2	32768
4	強1G(計1G)	5	32768
5	強2G(計2G)	5	0
6	強3G(計3G)	5	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	2	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	2	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	2	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	2	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	2	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	2	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	5	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	5	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	5	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	5	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	5	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	5	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	2	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	2	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	2	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	5	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	5	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	5	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	26	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	2	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	5	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	2	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	5	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	2	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	5	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	2	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	5	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	2	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	37	0
39	復活3G(4G)	37	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	37	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	37	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	37	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	37	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	37	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	37	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	37	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	37	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	37	0
49	復活連打1G(2G)	37	32768
50	復活連打2G(3G)	37	32768
51	復活連打3G(4G)	37	32768
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	37	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	37	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	37	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	37	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	37	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	37	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	37	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	37	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	37	32768

【図２１３】

マップ書換抽籤テーブル(その13) [D、B、G、R.ART前兆0G(1G目)]

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	1	0
2	弱2G(計2G)	1	32768
3	弱3G(計3G)	1	32768
4	強1G(計1G)	4	0
5	強2G(計2G)	4	32768
6	強3G(計3G)	4	32768
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	1	32768
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	1	32768
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	1	32768
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	1	32768
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	1	32768
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	1	32768
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	4	32768
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	4	32768
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	4	32768
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	4	32768
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	4	32768
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	4	32768
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	1	32768
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	1	32768
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	1	32768
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	4	32768
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	4	32768
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	4	32768
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	25	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	25	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	25	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	25	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	25	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	25	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	25	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	25	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	25	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	25	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	25	0
37	復活1G(2G)	25	0
38	復活2G(3G)	25	0
39	復活3G(4G)	25	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	25	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	25	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	25	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	25	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	25	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	25	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	25	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	25	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	25	0
49	復活連打1G(2G)	4	32768
50	復活連打2G(3G)	4	32768
51	復活連打3G(4G)	4	32768
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	4	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	4	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	4	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	4	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	4	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	4	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	4	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	4	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	4	32768

【図２１４】

マップ書換抽籤テーブル(その14)［メインa(リールアクション、レア役)(1G目)］

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	3	32768
2	弱2G(計2G)	3	32768
3	弱3G(計3G)	3	0
4	強1G(計1G)	6	32768
5	強2G(計2G)	6	32768
6	強3G(計3G)	6	0
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	7	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	8	0
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	9	0
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	10	0
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	11	0
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	12	0
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	13	0
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	14	0
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	15	0
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	16	0
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	17	0
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	18	0
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	19	0
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	20	0
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	21	0
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	22	0
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	23	0
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	24	0
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活連打1G(2G)	37	0
50	復活連打2G(3G)	38	0
51	復活連打3G(4G)	39	0
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0

【図２１５】

マップ書換抽籤テーブル(その15)［RBフラグ間(1G目)］

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	37	0
2	弱2G(計2G)	38	0
3	弱3G(計3G)	39	0
4	強1G(計1G)	37	0
5	強2G(計2G)	38	0
6	強3G(計3G)	39	0
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	40	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	41	0
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	42	0
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	43	0
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	44	0
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	45	0
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	40	0
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	41	0
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	42	0
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	43	0
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	44	0
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	45	0
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	46	0
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	47	0
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	48	0
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	46	0
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	47	0
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	48	0
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	5	32768
27	2-3プレミアカットイン(3G)	6	32768
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活連打1G(2G)	37	0
50	復活連打2G(3G)	38	0
51	復活連打3G(4G)	39	0
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0

【図２１６】

マップ書換抽籤テーブル(その16)［BBフラグ間(1G目)］

マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	弱1G(計1G)	37	0
2	弱2G(計2G)	38	0
3	弱3G(計3G)	39	0
4	強1G(計1G)	37	0
5	強2G(計2G)	38	0
6	強3G(計3G)	39	0
7	弱1-2カットイン1G>2G(計3G)	40	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(計4G)	41	0
9	弱1-2カットイン3G>2G(計5G)	42	0
10	弱1-2カットイン1G>3G(計4G)	43	0
11	弱1-2カットイン2G>3G(計5G)	44	0
12	弱1-2カットイン3G>3G(計6G)	45	0
13	強1-2カットイン1G>2G(計3G)	40	0
14	強1-2カットイン2G>2G(計4G)	41	0
15	強1-2カットイン3G>2G(計5G)	42	0
16	強1-2カットイン1G>3G(計4G)	43	0
17	強1-2カットイン2G>3G(計5G)	44	0
18	強1-2カットイン3G>3G(計6G)	45	0
19	弱2-3カットイン1G>3G(計4G)	46	0
20	弱2-3カットイン2G>3G(計5G)	47	0
21	弱2-3カットイン3G>3G(計6G)	48	0
22	強2-3カットイン1G>3G(計4G)	46	0
23	強2-3カットイン2G>3G(計5G)	47	0
24	強2-3カットイン3G>3G(計6G)	48	0
25	確定3G	25	0
26	1-2プレミアカットイン(2G)	26	0
27	2-3プレミアカットイン(3G)	27	0
28	確定1-2カットイン1G>2G(計3G)	28	0
29	確定1-2カットイン2G>2G(計4G)	29	0
30	確定1-2カットイン3G>2G(計5G)	30	0
31	確定1-2カットイン1G>3G(計4G)	31	0
32	確定1-2カットイン2G>3G(計5G)	32	0
33	確定1-2カットイン3G>3G(計6G)	33	0
34	確定2-3カットイン1G>3G(計4G)	34	0
35	確定2-3カットイン2G>3G(計5G)	35	0
36	確定2-3カットイン3G>3G(計6G)	36	0
37	復活1G(2G)	37	0
38	復活2G(3G)	38	0
39	復活3G(4G)	39	0
40	復活1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
41	復活1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
42	復活1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
43	復活1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
44	復活1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
45	復活1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
46	復活2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
47	復活2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
48	復活2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0
49	復活連打1G(2G)	37	0
50	復活連打2G(3G)	38	0
51	復活連打3G(4G)	39	0
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	40	0
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	41	0
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	42	0
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	43	0
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	44	0
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	45	0
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	0
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	0
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	0

【図２１７】

演出書換条件テーブル

発展演出1用演出番号	発展演出2用演出番号	抽籤フラグK 0 それら以外(通常役)	1 レア役_弱	2 レア役_強	3 リールアクション	4 フリーズ
	54	×	×	○	○	○
	55	×	×	×	×	○
	25	×	×	×	×	○
18		×	×	×	×	○

【図２１８】

サブ格納領域

格納領域	データ	内容
ARTストック領域A	0-2	B_ART、D_ARTの識別
	0-9	ストック契機のテーブル番号
	∫	
	0-2	B_ART、D_ARTの識別
	0-9	ストック契機のテーブル番号
ARTストック領域B	0-2	B_ART、D_ARTの識別
	0-9	ストック契機のテーブル番号
	∫	
	0-2	B_ART、D_ARTの識別
	0-9	ストック契機のテーブル番号
G_ARTストック領域	0-9	ストック契機のテーブル番号
	0-3	ストック時のARTモード
	∫	
	0-9	ストック契機のテーブル番号
	0-3	ストック時のARTモード
ロケットフラグ格納領域	0-1	有り無しフラグ
VRストックカウンタ	0-32	玉数カウント
継続ストックカウンタ	0-256	玉数カウント
CZ前兆カウンタ	0-32	CZ発動の前兆ゲーム数
ART前兆カウンタ	0-32	ART発動の前兆ゲーム数
合体前兆カウンタ	0-32	G_ART発動の前兆ゲーム数
ロケット前兆カウンタ	0-32	R_ART発動の前兆ゲーム数
VR前兆カウンタ	0-32	VR発動の前兆ゲーム数
ARTモード	0-3	G_ARTの抽籤に関するモード
ループモード	0-5	ループモードの識別
合体モード	0-2	G_ART中の抽籤に関するモード
次回潜伏管理フラグ	0-1	ART間で前兆を介すか否かを示すフラグ
ART識別データ	0-2	B_ART、D_ARTの識別
ARTゲーム数カウンタ	0-16384	ARTの残りゲーム数
合体ゲーム数カウンタ	0-30	G_ARTの残りゲーム数
合体識別データ	0-1	G_ARTの識別
ロケット識別データ	0-1	R_ARTの識別
VR識別データ	0-1	VRの識別
タッチ操作識別データ	0-2	タッチ操作の識別
VR中革命フラグ	0-1	革命当籤か否か、0:非当籤、1:当籤
CZゲーム数カウンタ	0-30	CZの残りゲーム数
CZ識別データ	0-1	CZ中か否か
タッチ対応データ	0-5	0:右○NTO、1:右○NTx、2:左○NTO、3:左○NTx、4:全正解、5:全失敗
VR中正否識別フラグ	0-1	VR(1ゲーム目)の正否の識別0:失敗、1:成功
	0-1	VR(2ゲーム目)の正否の識別0:失敗、1:成功
	0-1	VR(3ゲーム目)の正否の識別0:失敗、1:成功
	0-1	VR(4ゲーム目)の正否の識別0:失敗、1:成功
	0-1	VR(5ゲーム目)の正否の識別0:失敗、1:成功

【図２１９】

テーブル番号と各種状態の対応表

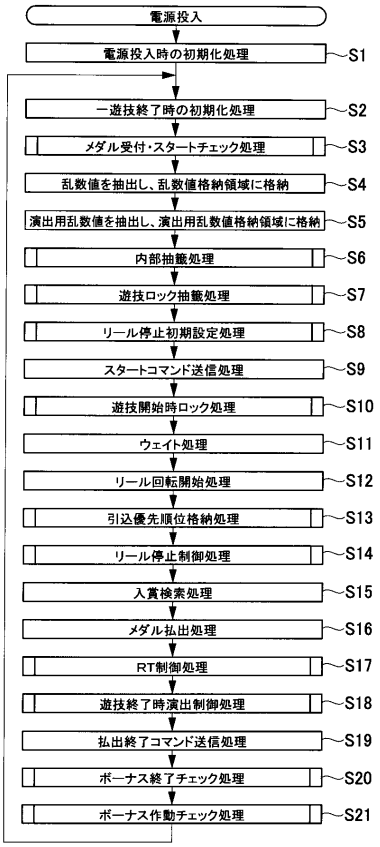
0	一般中、CZ中の通常
1	ART中の通常
2	フリーズ時
3	ドン揃い、RBタッチ時、ビリー揃い
4	ドン揃い中段時
5	ボーナス完走時
6	天井時
7	予備枠
8	予備枠
9	予備枠

【図２２０】

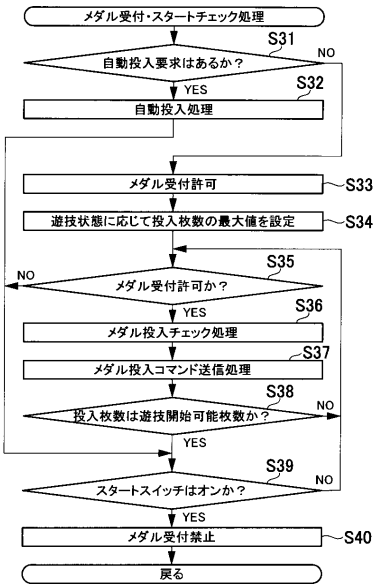
ループモードデータとループモードの対応表

ループモードデータ	ループモード
0	ループモード0(0%ループ)
1	ループモード1(33%ループ)
2	ループモード2(50%ループ)
3	ループモード3(66%ループ)
4	ループモード4(80%ループ)
5	ループモード5(予備枠)

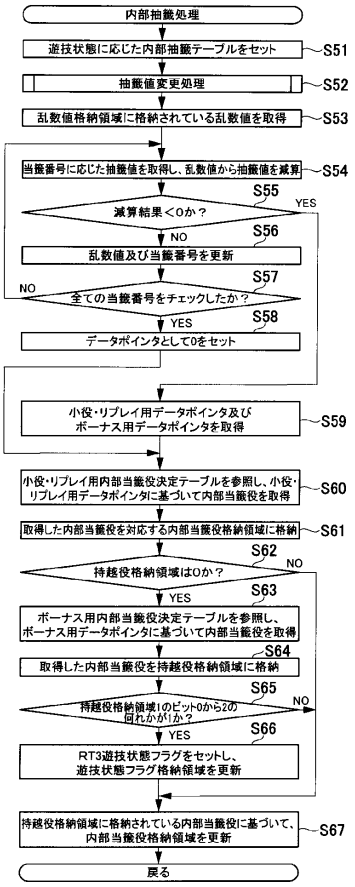
【図２２１】



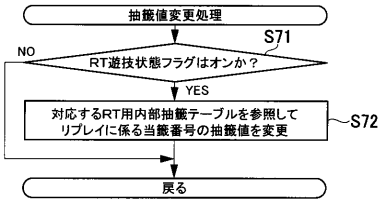
【図２２２】



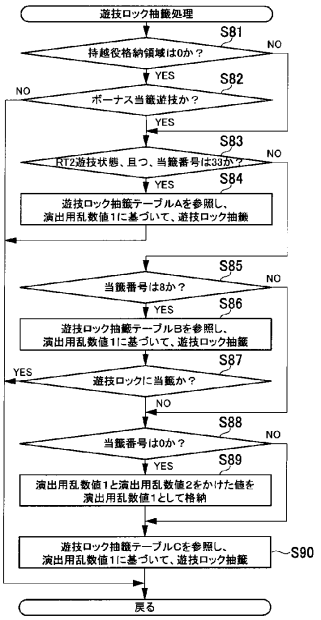
【図２２３】



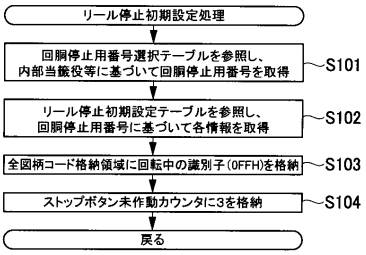
【図２２４】



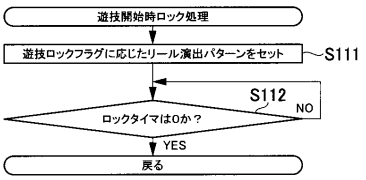
【図２２５】



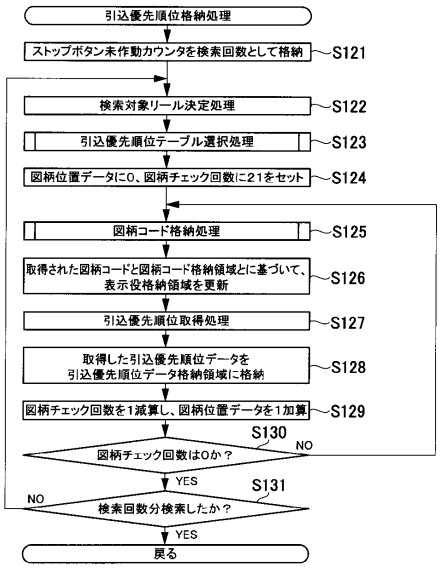
【図２２６】



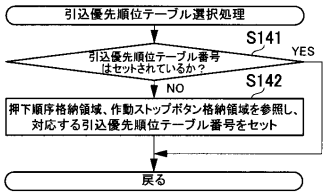
【図２２７】



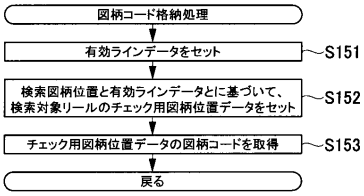
【図２２８】



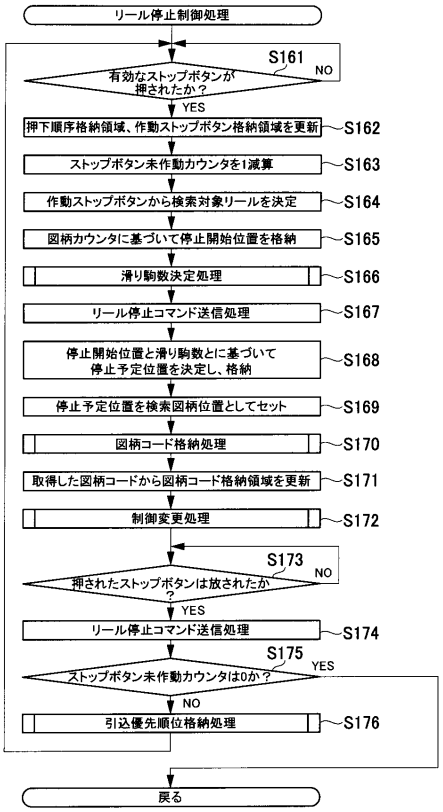
【図２２９】



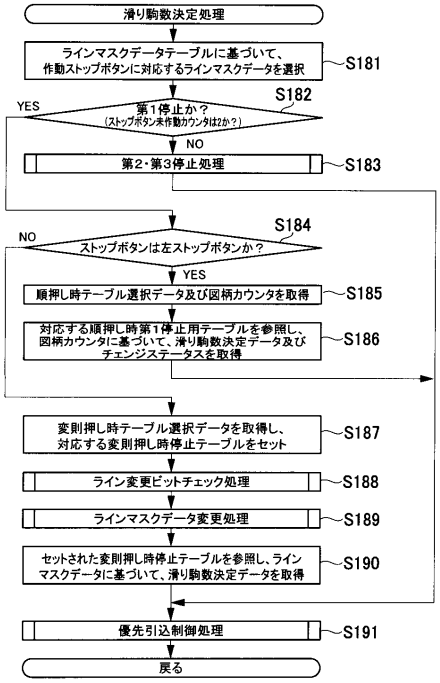
【図２３０】



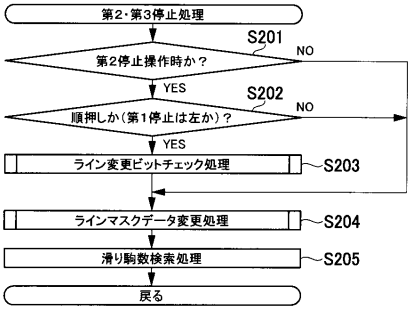
【図２３１】



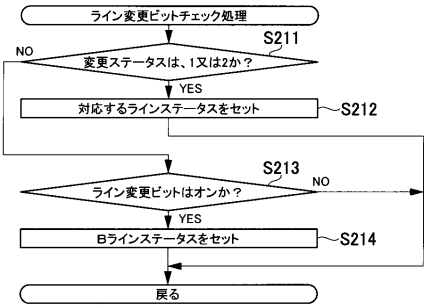
【図２３２】



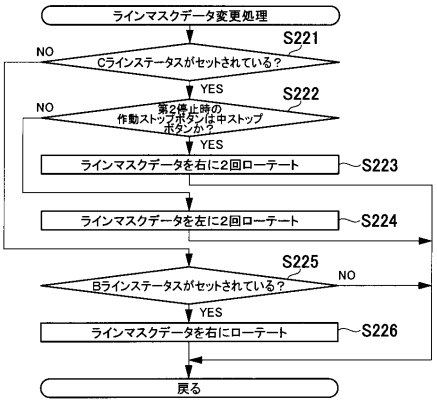
【図２３３】



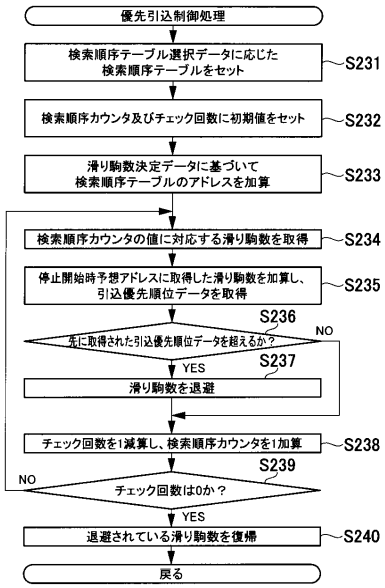
【図２３４】



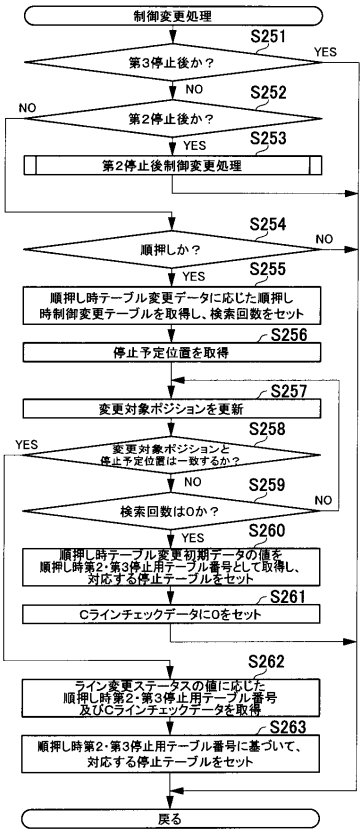
【図２３５】



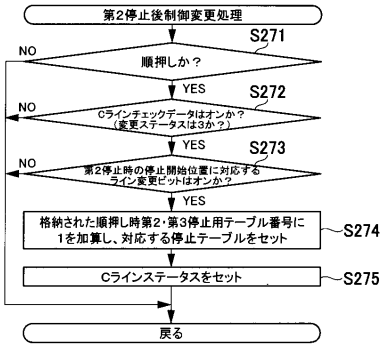
【図２３６】



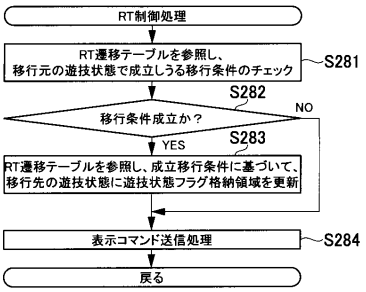
【図２３７】



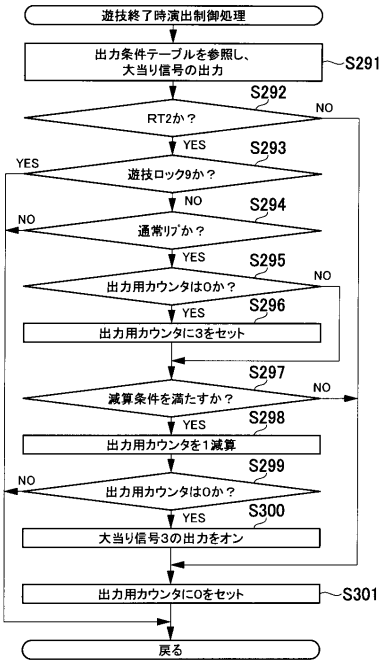
【図２３８】



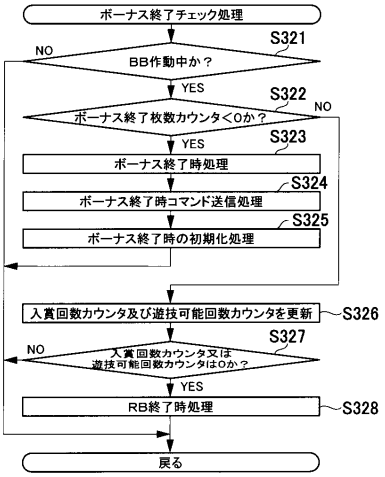
【図２３９】



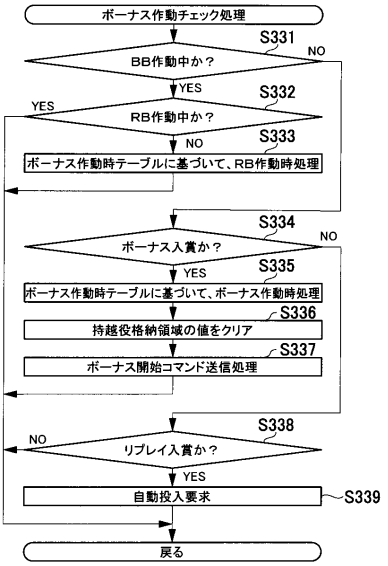
【図２４０】



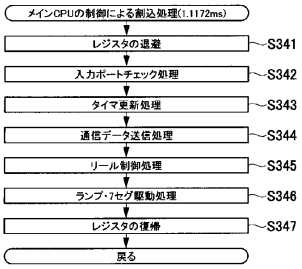
【図２４１】



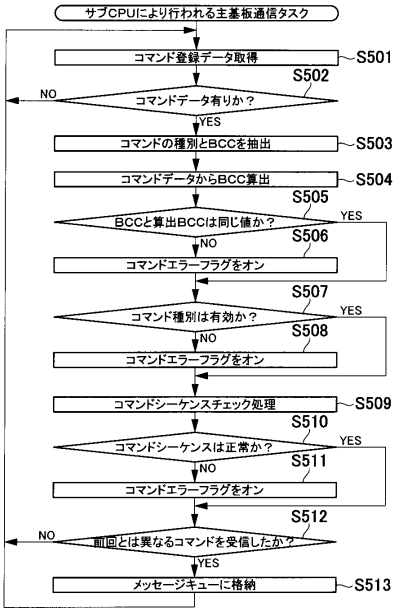
【図２４２】



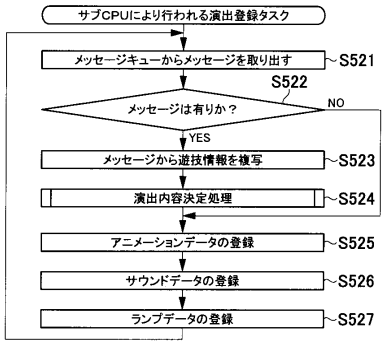
【図２４３】



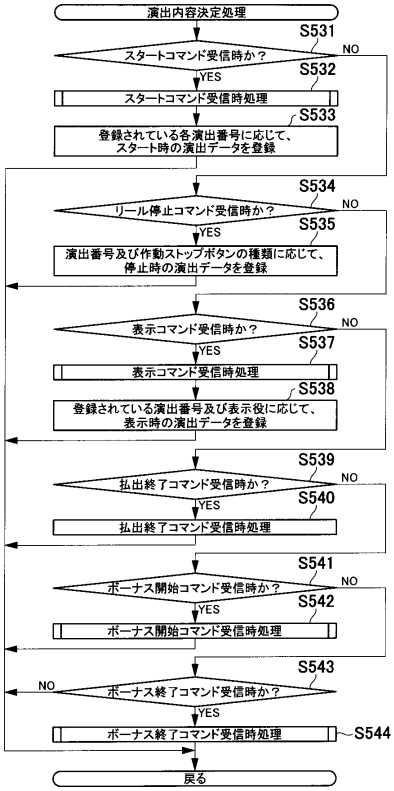
【図２４４】



【図２４５】

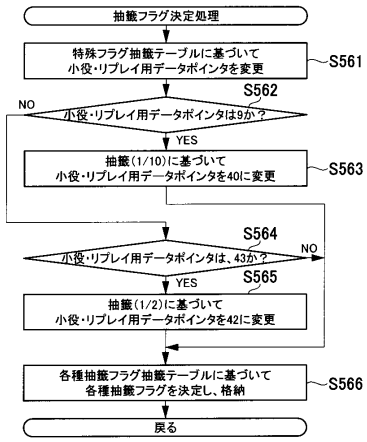


【図２４６】

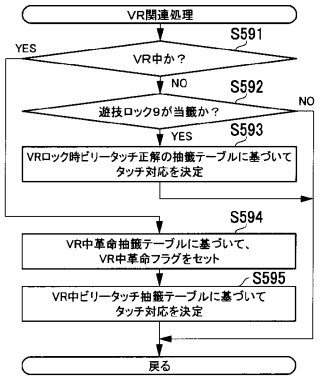


【図２４７】

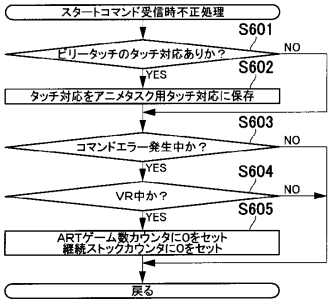
【図２４８】



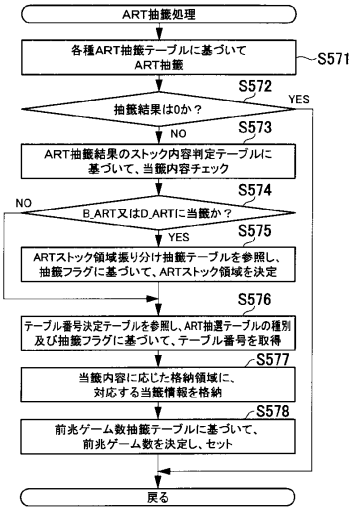
【図２５１】



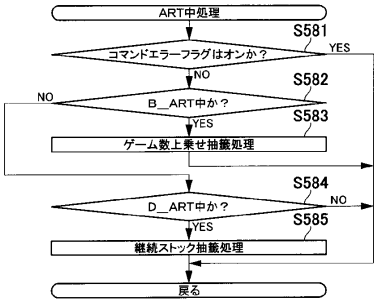
【図２５２】



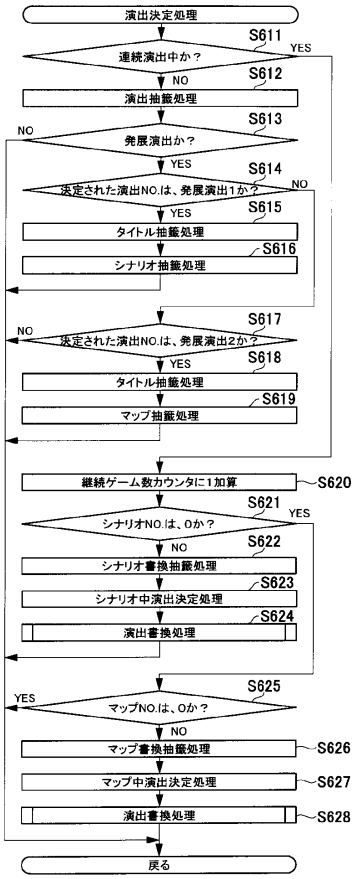
【図２４９】



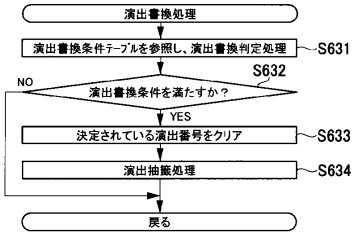
【図２５０】



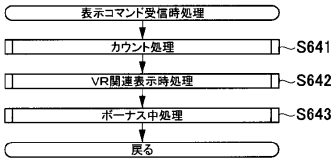
【図２５３】



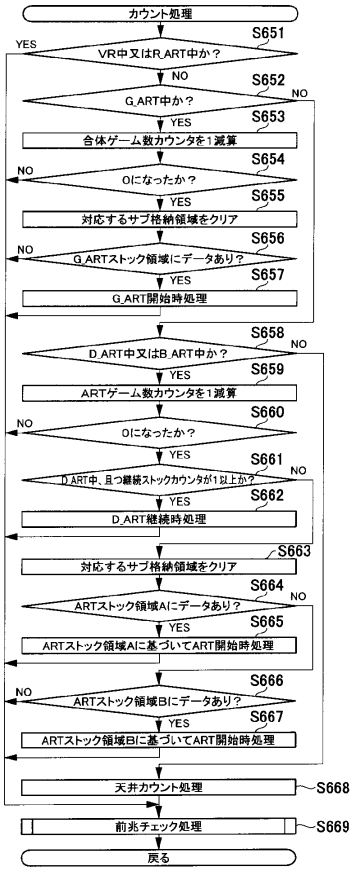
【図２５４】



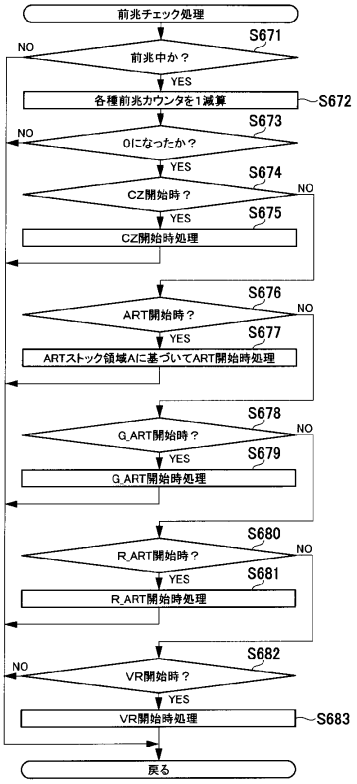
【図２５５】



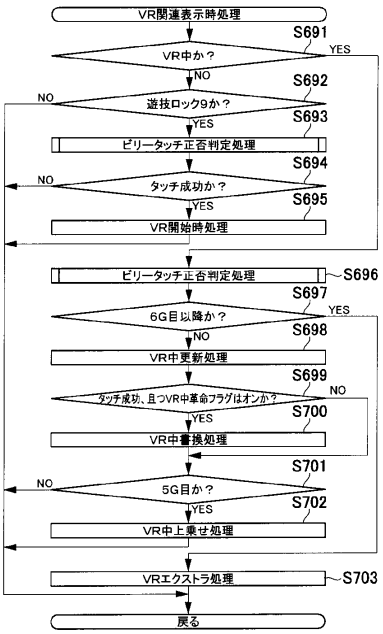
【図２５６】



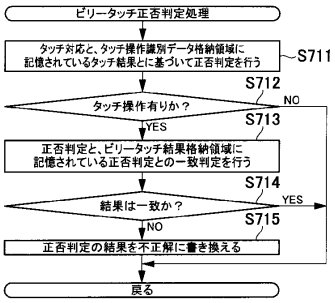
【図２５７】



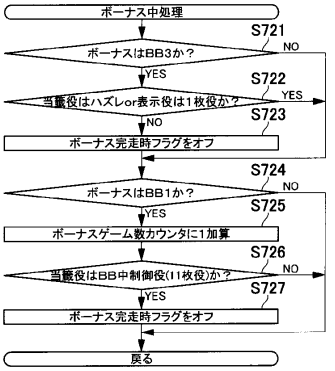
【図２５８】



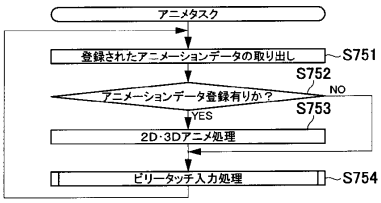
【図２５９】



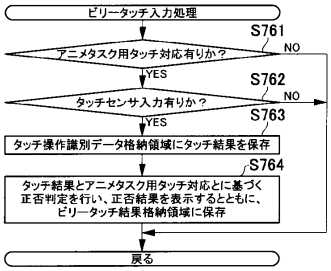
【図２６０】



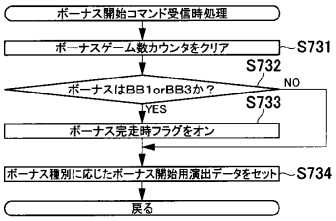
【図２６３】



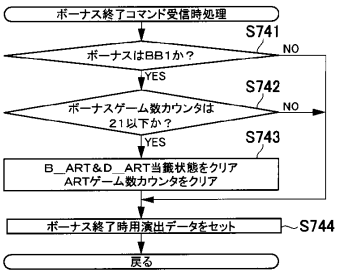
【図２６４】



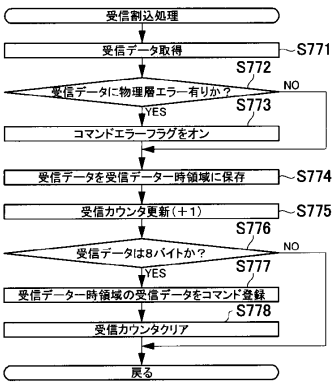
【図２６１】



【図２６２】



【図２６５】



フロントページの続き

(72)発明者　伊藤　篤人
東京都江東区有明３丁目７番２６号

審査官　佐藤　史彬

(56)参考文献　特開２０１３－０５２０２８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－２２３１０５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０２４００９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１５２１９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０７９３４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－２３４９６５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４