(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6275564号
(P6275564)
(45)発行日　平成30年2月7日(2018.2.7)　(24)登録日　平成30年1月19日(2018.1.19)

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

請求項の数 2　(全 225 頁)

(21)出願番号　特願2014-129720(P2014-129720)
(22)出願日　平成26年6月24日(2014.6.24)
(65)公開番号　特開2016-7356(P2016-7356A)
(43)公開日　平成28年1月18日(2016.1.18)
審査請求日　平成26年10月9日(2014.10.9)
審判番号　不服2016-16776(P2016-16776/J1)
審判請求日　平成28年11月9日(2016.11.9)

(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　幡山　基晃
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　森川　史崇
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　小原　伸之
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　関谷　宏一
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】
遊技の進行に関連する動作及び該動作の制御を行う第１制御部と、
遊技に関する情報を遊技者に報知可能な複数の演出装置及び該複数の演出装置を制御する回路を含み、且つ、遊技の演出を行う第２制御部と、
画像表示を行う表示装置と、を備え、
前記第１制御部は、
遊技の進行に伴いデータを送信するデータ送信手段を有し、
前記第２制御部は、
前記データ送信手段から送信されたデータを受信し、該受信したデータに基づいて遊技の演出を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段により決定された演出に基づいて、前記表示装置の画像表示動作を制御する画像表示制御手段と、を有し、
前記画像表示制御手段は、
前記演出決定手段により演出の実行が決定されたことを契機として、前記表示装置の表示画面全体に所定の待機映像として特定の画像を繰り返し表示するループ画像を表示する演出中に、前記表示装置の画像表示動作を伴う特定演出が発生した際に、該特定演出の発生直前における前記ループ画像を静止画として保持するとともに、該静止画に対応する前記ループ画像の再生開始位置の情報を取得し、該静止画の一部を該特定演出の実行中に前記表示装置の表示画面の一部に表示する旨の指示を行う特定演出開始手段と、

前記表示装置による前記特定演出の終了時には、前記特定演出開始手段により取得された前記ループ画像の再生開始位置の情報に基づいて、前記表示装置の表示画面全体に表示される画像を、前記静止画の一部の画像を含む前記特定演出の実行時の所定の画像から前記特定演出の発生直前における前記ループ画像に切り替えるとともに、当該ループ画像から前記表示装置による前記所定の待機映像の表示演出を再開させる特定演出終了手段と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記第２制御部は、

前記特定演出時に、前記表示装置の画像表示動作と連動して所定の移動動作を行う可動装飾部と、

前記可動装飾部を駆動する可動装飾部駆動部と、をさらに有する

ことを特徴とする請求項１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（以下、「小役」という）、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、一般に、リール等が収納されたキャビネットと、該キャビネットに対して開閉可能に取り付けられ、ランプ、スピーカ、液晶表示装置、タッチセンサモジュール等の複数の演出装置が設けられたフロントドアとを備える。そして、従来、このような遊技機では、液晶表示装置を用いた様々な演出技術が提案されている（例えば、特許文献１及び２参照）。

【０００５】

特許文献１には、遊技間又は演出間に待機画像を液晶表示装置に表示する機能を備えた遊技機が提案されている。このような遊技機によれば、遊技間又は演出間に液晶表示装置の表示が途切れてしまうことを防止することができる。

【０００６】

また、特許文献２には、液晶表示装置で、特定動画を繰り返し表示する（ループさせる）機能を備えた遊技機が提案されている。このような遊技機によれば、次の演出動画が出力されるまで（次の演出開始契機が作動するまで）の期間が変動した場合であっても、同じ画像が表示され続けること又は表示が途切れてしまうことを防止することができる。すなわち、表示される動画が止まってしまうことを防止することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【特許文献１】特開２００１－２８６６００号公報

【特許文献２】特開２０１１－１０９１７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、遊技機のフロントドアに設置された液晶表示装置を用いた演出技術が種々提案されている。また、上述した従来技術に基づいて、例えば、特許文献１に記載の待機画像を特許文献２に記載の技術のようにループさせて動画（以下、待機映像という）を構成することも考えられる。しかしながら、この場合、待機映像の表示演出から他の演出が開始され、該他の演出が終了した後には、待機映像の先頭画像から再生されることとなり、遊技者が待機映像の表示演出に違和感を覚える恐れがある。

【０００９】

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、待機映像の表示機能を備えた遊技機において、待機映像の表示演出から他の演出が開始された際に、他の演出の前後で遊技者に違和感を与えることなく、待機映像の表示を行うことが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

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。

【００１１】

遊技の進行に関連する動作及び該動作の制御を行う第１制御部と、

遊技に関する情報を遊技者に報知可能な複数の演出装置及び該複数の演出装置を制御する回路を含み、且つ、遊技の演出を行う第２制御部と、

画像表示を行う表示装置と、を備え、

前記第１制御部は、

遊技の進行に伴いデータ（例えば、各種コマンド等）を送信するデータ送信手段（例えば、後述の主制御回路４１）、を有し、

前記第２制御部は、

前記データ送信手段から送信されたデータを受信し、該受信したデータに基づいて遊技の演出を決定する演出決定手段（例えば、後述の演出登録タスク）と、

前記演出決定手段により決定された演出に基づいて、前記表示装置の画像表示動作を制御する画像表示制御手段（例えば、後述のアニメタスク）と、を有し、

前記画像表示制御手段は、

前記演出決定手段により演出の実行が決定されたことを契機として、前記表示装置の表示画面全体に所定の待機映像として特定の画像を繰り返し表示するループ画像を表示する演出中に、前記表示装置の画像表示動作を伴う特定演出（例えば、後述の「ドッカンシャッター演出」）が発生した際に、該特定演出の発生直前における前記ループ画像を静止画として保持するとともに、該静止画に対応する前記ループ画像の再生開始位置の情報（例えば、後述の演出タイムラインの情報）を取得し、該静止画の一部を該特定演出の実行中に前記表示装置の表示画面の一部に表示する旨の指示を行う特定演出開始手段（例えば、後述の特殊演出設定処理）と、

前記表示装置による前記特定演出の終了時には、前記特定演出開始手段により取得され

た前記ループ画像の再生開始位置の情報に基づいて、前記表示装置の表示画面全体に表示される画像を、前記静止画の一部の画像を含む前記特定演出の実行時の所定の画像から前記特定演出の発生直前における前記ループ画像に切り替えるとともに、当該ループ画像から前記表示装置による前記所定の待機映像の表示演出を再開させる特定演出終了手段（例えば、後述の特殊演出実行処理）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【００１２】

また、前記本発明の遊技機では、前記第２制御部は、前記特定演出時に、前記表示装置の画像表示動作と連動して所定の移動動作を行う可動装飾部（例えば、後述の可動装飾ユニット１２１）と、前記可動装飾部を駆動する可動装飾部駆動部（例えば、後述可動装飾ユニット駆動回路９６）と、をさらに有するようにしてもよい。

【発明の効果】

【００１３】

上記構成の本発明の遊技機によれば、特定演出の前後において、遊技者に違和感を与えることなく、待機映像の表示演出を行うことができる。なお、この効果が得られる理由については、後述の実施形態の説明の中で詳述する。

【図面の簡単な説明】

【００１４】

【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の遊技機におけるフロントパネルの分解斜視図である。

【図７】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１）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２）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３）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４）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図柄組合せテーブル（その５）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ボーナス作動時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ＲＴ遷移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１）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１８】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１９】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２０】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２１】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２２】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２３】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２４】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１）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２）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３）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４）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１）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３２】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３３】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３４】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３５】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３６】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３７】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３８】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３９】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４０】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Ａ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Ｂ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遊技ロック抽籤テーブルＣ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出力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減算条件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４７】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４８】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４９】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５０】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５１】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５２】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５３】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５４】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５５】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５６】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５７】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５８】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５９】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６０】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６１】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６２】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６３】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６４】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６５】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６６】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６７】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６８】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６９】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７０】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７１】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７２】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７３】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７４】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７５】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７６】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７７】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７８】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７９】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８０】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８１】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８２】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８３】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８４】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８５】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８６】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８７】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８８】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８９】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１）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９２】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１）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２）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３）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４）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ＡＲＴ抽籤テーブル（その５）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１）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２）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３）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４）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５）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６）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７）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８）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９）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１０）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１１）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Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）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１）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２）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３）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４）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５）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６）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７）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８）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９）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１０）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１１）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Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その１２）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１）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２）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３）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４）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５）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Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その６）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１）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Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）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１）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２）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３）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１）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ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）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１）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抽籤テーブル（その２）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１）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１４５】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１４６】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１）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２）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３）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１）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２）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３）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４）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５）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６）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７）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８）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９）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１０）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１１）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１２）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１３）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１４）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ＶＲ中革命抽籤テーブル（その１５）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１）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２）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１）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２）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１７２】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１）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用演出番号決定テーブル（その２）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１）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２）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３）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４）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５）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６）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７）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８）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９）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１０）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１１）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１２）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１３）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１４）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１５）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１９２】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１）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１９５】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１）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１用演出抽籤テーブル（その２）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１）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２用演出抽籤テーブル（その２）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１）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１）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２）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３）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４）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５）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６）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７）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８）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９）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１０）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１１）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１２）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１３）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１４）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１５）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２１８】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２１９】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２０】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その２：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２１】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その３：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２２】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その４：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２３】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その５：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２４】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その６：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２５】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その７：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２６】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その８：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２７】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その９：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２８】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターン

テーブル（その１０：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２２９】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１１：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３０】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１２：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３１】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１３：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３２】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１４：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３３】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１５：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３４】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１６：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３５】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１７：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３６】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１８：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３７】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１９：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３８】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その２０：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２３９】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その２１：ＣＺ以外）の一例を示す図である。
【図２４０】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その１：ＣＺ中）の一例を示す図である。
【図２４１】本発明の一実施形態における液晶表示装置を用いた各種演出の演出パターンテーブル（その２：ＣＺ中）の一例を示す図である。
【図２４２】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２４３】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２４４】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２４５】本発明の一実施形態における液晶表示装置と可動装飾ユニットとの連動演出の動作例を説明するための図である。
【図２４６】本発明の一実施形態における液晶表示装置と可動装飾ユニットとの連動演出の動作例を説明するための図である。
【図２４７】本発明の一実施形態における液晶表示装置と可動装飾ユニットとの連動演出の動作例を説明するための図である。
【図２４８】本発明の一実施形態における液晶表示装置と可動装飾ユニットとの連動演出の動作例を説明するための図である。
【図２４９】本発明の一実施形態における液晶表示装置で表示する動画データの構成を説明するための図である。
【図２５０】本発明の一実施形態における、液晶表示装置と可動装飾ユニットとの連動演出時の分割画面の面積変化パターン（その１）を示す図である。
【図２５１】本発明の一実施形態における、液晶表示装置と可動装飾ユニットとの連動演出時の分割画面の面積変化パターン（その２）を示す図である。
【図２５２】本発明の一実施形態における、液晶表示装置を用いたボーナス種別選択演出の動作を説明するための図である。
【図２５３】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２５４】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２５５】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２５６】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２５７】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２５８】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２５９】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２６０】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２６１】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２６２】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２６３】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２６４】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２６５】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２６６】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２６７】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２６８】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２６９】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２７０】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２７１】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２７２】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２７３】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２７４】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２７５】本発明の一実施形態におけるサブＣＰＵの電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７６】本発明の一実施形態におけるサブＣＰＵの電断割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７７】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２７８】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２７９】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２８０】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２８１】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２８２】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２８３】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２８４】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２８５】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２８６】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２８７】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２８８】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２８９】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２９０】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２９１】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２９２】本発明の一実施形態における入賞ラインエフェクト処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９３】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２９４】本発明の一実施形態におけるサブＣＰＵにより実行される役物制御タスクの一例を示すフローチャートである。
【図２９５】本発明の一実施形態における役物制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９６】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２９７】本発明の一実施形態における演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９８】本発明の一実施形態における特殊演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９９】本発明の一実施形態における特殊演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３００】本発明の一実施形態におけるボーナス種別選択処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０１】本発明の一実施形態における演出シーケンス更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０２】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３０３】本発明の一実施形態におけるアニメ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】
【００１５】
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。
【００１６】
＜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。
【００１７】
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。
【００１８】
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。
【００１９】
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。
【００２０】
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。
【００２１】
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。
【００２２】
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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

＜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。なお、本実施形態のパチスロは、機能的には、主に、遊技の進行に関連する各種動作及び該各種動作の制御を行う主制御部と、遊技の演出を行う副制御部と、主制御部及び副制御部を搭載するための遊技機筐体部とで構成される。主制御部には、後述の主制御回路（主基板）及びそれにより制御される各種周辺装置（各種操作ボタン、リールユニット等）が含まれる。また、副制御部には、後述の副制御回路（副基板）及びそれにより制御される各種周辺装置（液晶表示装置、スピーカ、ランプ、各種可動役物等）が含まれる。以下では、各構成部の内容をより具体的に説明する。

【００２７】

［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。

【００２８】

パチスロ１は、図２に示すように、外装体２（遊技機筐体）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。

【００２９】

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。

【００３０】

キャビネット２ａの内部には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（変動表示装置）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。

【００３１】

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（表示装置）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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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）。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

［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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

＜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。

【００５５】

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。

【００５６】

［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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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（変動表示装置）、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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

［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、Ｄ／Ａ（Digital to Analog）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。

【００７２】

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。

【００７３】

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（アニメタスク）、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サウンド制御タスク、可動装飾ユニット１２１による役物演出を制御するための役物制御タスク等のプログラムが含まれる。

【００７４】

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、可動

役物（可動装飾ユニット１２１）の動作パターンに関する役物可動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。

【００７５】

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。

【００７６】

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（可動装飾部）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。

【００７７】

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。

【００７８】

サブＣＰＵ８１、ＤＳＰ９０、オーディオＲＡＭ９１、Ｄ／Ａ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。

【００７９】

さらに、サブＣＰＵ８１及び可動装飾ユニット駆動回路９６（可動装飾部駆動部）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（役物可動データ）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。

【００８０】

なお、可動装飾ユニット駆動回路９６は、別途、役物制御基板で構成されていてもよい。この場合も、可動装飾ユニット１２１の駆動時には、可動装飾ユニット駆動回路９６（役物制御基板）が、サブＣＰＵ８１から受信した制御データに基づいて、可動装飾ユニット１２１（内部に設けられた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、サブＣＰＵ８１により、直接、可動装飾ユニット１２１を駆動制御する構成にしてもよい。

【００８１】

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。

【００８２】

＜フロントパネルの構成＞

次に、フロントパネル１０の構成について、図６を参照して説明する。図６は、フロントパネル１０の分解斜視図である。

【００８３】

フロントパネル１０は、上述のように、装飾枠１０１と、装飾枠１０１に取り付けられた可動装飾ユニット１２１とを備える。以下、装飾枠１０１及び可動装飾ユニット１２１の構成について、図６を参照しながら、より具体的に説明する。

【００８４】

［装飾枠］

装飾枠１０１は、開口を画成する枠部１１１と、枠部１１１の該開口を３つのパネル開口１０１ａ，１０１ｂ，１０１ｃに区画する２つの仕切り片１１２，１１３とを有する。枠部１１１は、枠形状が略四角形である枠状部材により構成される。

【００８５】

枠部１１１の上辺部には、ランプ群２１が設けられる（図２参照）。また、図示しない

が、仕切り片１１２には、タッチセンサが設けられる。このタッチセンサは、例えば、抵抗膜方式、表面弾性波方式、赤外線方式、電磁誘導方式、静電容量方式等のタッチセンサで構成される。

【００８６】

２つの仕切り片１１２，１１３は、それぞれ、枠部１１１の一方の側辺部から他方の側辺部に向かう方向で且つ該側辺部の延在方向と直交する方向に延在した棒状部材で構成される。各仕切り片の一方の端部は、枠部１１１の対応する一方の側辺部に取り付けられ、他方の端部は、枠部１１１の対応する他方の側辺部に取り付けられる。また、２つの仕切り片１１２，１１３は、その延在方向と直交する方向（図６中では上下方向）において、互いに所定間隔離して配置される。それゆえ、本実施形態では、図６に示すように、枠部１１１の開口には、２つの仕切り片１１２，１１３により区画された３つのパネル開口１０１ａ，１０１ｂ，１０１ｃが、上からこの順で上下方向に形成される。

【００８７】

なお、３つのパネル開口１０１ａ，１０１ｂ，１０１ｃは、それぞれ３つの透明保護カバー１０２ａ，１０２ｂ，１０２ｃにより塞がれている。そして、遊技者は、透明保護カバー１０２ａ，１０２ｃを介して、２つのパネル開口１０１ａ，１０１ｃに露出された液晶表示装置１１の表示部１１ａ（図２参照）内の上段表示領域及び下段表示領域を視認することができる。また、遊技者は、保護カバー１０２ｂを介して、パネル開口１０１ｂに露出された３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（図２参照）及び液晶表示装置１１の表示部１１ａ内の中段表示領域を視認することができる。

【００８８】

［可動装飾ユニット］

次に、可動装飾ユニット１２１の構成について説明する。可動装飾ユニット１２１は、図６に示すように、ベース部材１２２と、第１移動部材１２３と、第２移動部材１２４と、第１移動機構１２５と、第２移動機構１２６と、ガイドレール１２７とを備える。

【００８９】

ベース部材１２２は、パチスロ１の正面（遊技者側）から見て、左右方向（横方向）に延在した箱状部材で構成される。また、図示しないが、ベース部材１２２内には、左右方向に延在したガイドシャフトが設けられ、該ガイドシャフトは、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の左右方向への移動を案内するガイド部材となる。

【００９０】

ガイドレール１２７は、左右方向に延在した棒状部材であり、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の左右方向への移動を案内するガイド部材となる。

【００９１】

第１移動部材１２３は、パチスロ１の正面（遊技者側）から見て、上下方向に延在した棒状部材である。第１移動部材１２３の一方（上側）の端部がベース部材１２２内にガイドシャフトに取り付けられ、他方（下側）の端部がガイドレール１２７に取り付けられる。この際、第１移動部材１２３がガイドシャフト及びガイドレール１２７の延在方向（左右方向）に沿って摺動可能となるように、第１移動部材１２３が、ガイドシャフト及びガイドレール１２７に取り付けられる。

【００９２】

第２移動部材１２４は、上下方向に延在した棒状部材であり、図６に示すように、第１移動部材と同様の構成を有する。第２移動部材１２４の一方（上側）の端部はベース部材１２２内にガイドシャフトに取り付けられ、他方（下側）の端部はガイドレール１２７に取り付けられる。この際、第２移動部材１２４がガイドシャフト及びガイドレール１２７の延在方向（左右方向）に沿って摺動可能となるように、第２移動部材１２４が、ガイドシャフト及びガイドレール１２７に取り付けられる。また、この際、第２移動部材１２４は、パチスロ１の正面（遊技者側）から見て、第１移動部材１２３の右側に配置される。

【００９３】

第１移動機構１２５は、第１移動部材１２３を左右方向に移動させるための駆動装置部

であり、第２移動機構１２６は、第２移動部材１２４を左右方向に移動させるための駆動装置部である。第１移動機構１２５及び第２移動機構１２６は、ベース部材１２２に設けられる。なお、各移動機構の内部構成については図示しないが、各移動機構は、対応する移動部材の駆動に必要な各種駆動部品（例えば、ベルト、駆動プーリ、従動プーリ、モータ、ギヤ等）を含んで構成される。

【００９４】

本実施形態では、後述の役物制御タスクにおいて、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４を用いた役物演出を行う。この際、演出内容に対応する役物可動データに基づいて、第１移動機構１２５及び第２移動機構１２６が、それぞれ第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４を駆動する。これにより、パネル開口１０１ａの前面側において、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４がそれぞれ、ガイドシャフト及びガイドレール１２７に案内されて左右方向に移動し、所定の演出が行われる。なお、この役物演出では、登録された役物可動データに応じて、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が、互いに近づく方向に移動したり、互いに離れる方向に移動したり、又は、互いに同じ方向に移動したりする。

【００９５】

＜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７～図４６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。

【００９６】

［図柄配置テーブル］

まず、図７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７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。

【００９７】

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７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。

【００９８】

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。

【００９９】

［図柄組合せテーブル］

次に、図８～図１２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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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４７参照）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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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９及び図１０参照）。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９及び図１０参照）。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１０参照）。

【０１０５】

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８及び図９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。

【０１０６】

なお、図１２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。

【０１０７】

［ボーナス作動時テーブル］

次に、図１３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４８参照）、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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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８参照）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８参照）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８参照）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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

［ＲＴ遷移テーブル］

次に、図１４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。

【０１１４】

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１４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。

【０１１５】

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、Ｒ

Ｔ０遊技状態～ＲＴ２遊技状態のうちのいずれかである。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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５４を参照しながらより具体的に説明する。

【０１２１】

［内部抽籤テーブル決定テーブル］

次に、図１５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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

［内部抽籤テーブル］

次に、図１６～図２３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。

【０１２４】

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２４～図２９参照）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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

（１）一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）

図１６及び図１７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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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１６に示すように、「Ｆ＿ドンＢＢ＋Ｆ＿弱氷」となる。

【０１３１】

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１７参照）。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。

【０１３２】

なお、後述の図２５及び図２６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。

【０１３３】

（２）ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブル

図１８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。

【０１３４】

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１６及び図１７参照）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。

【０１３５】

ＲＴ１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「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。

【０１３６】

（３）ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブル

図１９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。

【０１３７】

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１６及び図１７参照）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。

【０１３８】

ＲＴ２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」～「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には、「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。

【０１３９】

（４）ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブル

図２０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。

【０１４０】

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１６及び図１７参照）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。

【０１４１】

ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルでは、図２０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。

【０１４２】

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１４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。

【０１４３】

（５）ＲＢ１遊技状態用内部抽籤テーブル

図２１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２１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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

（６）ＲＢ２遊技状態用内部抽籤テーブル

図２２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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

（７）ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブル

図２３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２３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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

［内部当籤役決定テーブル］

次に、図２４～図２９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。

【０１５１】

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８～図１２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。

【０１５２】

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８～図１２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。

【０１５３】

（１）ボーナス用内部当籤役決定テーブル

図２４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。

【０１５４】

本実施形態では、図２４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。

【０１５５】

（２）小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

図２５～図２９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。

【０１５６】

ここで、図２５～図２９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３０及び図３１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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

［回胴停止用番号選択テーブル］

次に、図３２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２５８参照）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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

［リール停止初期設定テーブル］

次に、図３３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。

【０１６３】

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３９参照）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。

【０１６４】

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３８参照）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。

【０１６５】

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３４～図３６参照）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。

【０１６６】

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３７参照）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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

また、本実施形態では、後述の停止テーブル（後述の図３４参照）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には、後述する引込優先順位テーブル（後述の図３９参照）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。

【０１７１】

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３４参照）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３６参照）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３７参照）を参照する。

【０１７２】

［順押し時第１停止用停止テーブル］

次に、図３４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３４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。

【０１７３】

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３５参照）を参照するときに用いられる。

【０１７４】

［順押し時制御変更テーブル］

次に、図３５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３５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。

【０１７５】

例えば、順押し時第１停止用停止テーブル（図３４参照）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。

【０１７６】

［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３６及び図３７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。

【０１７７】

なお、図３６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３７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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】
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。
【０１８１】
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。
【０１８２】
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。
【０１８３】
［引込優先順位テーブル選択テーブル］
次に、図３８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３９参照）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。
【０１８４】
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」である場合には、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。
【０１８５】
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、この場合には、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。
【０１８６】
［引込優先順位テーブル］
次に、図３９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。
【０１８７】
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２４～図２９に示した内部当籤役決定テーブル中の「内部

当籤役」や図８～図１２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。

【０１８８】

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３４参照）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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

また、本実施形態では、図３９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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

［検索順序テーブル］

次に、図４０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駒の場合には「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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

なお、本実施形態では、後述の図２６７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。

【０１９９】

［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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

「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，３Ｃ，３Ｒを用いた第１のリール演出が実行される。

【０２０３】

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１０００ｍ

ｓｅｃ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。

【０２０４】

「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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

「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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

「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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

「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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

（２）遊技ロック抽籤テーブルの構成

次に、図４１～図４３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。

【０２１３】

図４１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４１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）。

【０２１４】

図４２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４２に示すように、「遊技ロック１」は、「７３９／６５５３６」の確率で当籤する。

【０２１５】

図４３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４３に示すように、「遊技ロック５」は、「６１４４／６５５３６」の確率で当籤する。

【０２１６】

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２５７参照）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４３に示すように、「遊技ロック４」は、「１３７４２／４２９４９６７２９６」の確率で当籤する。

【０２１７】

［出力条件テーブル］

次に、図４４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。

【０２１８】

本実施形態では、図４４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。

【０２１９】

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４５参照）の値が「０」になったときにオン状態になる。

【０２２０】

［減算条件テーブル］

次に、図４５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。

【０２２１】
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。
【０２２２】
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。
【０２２３】
［図柄対応入賞作動フラグデータテーブル］
次に、図４６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８～図１２参照）に対応して設けられる。
【０２２４】
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５１参照）に格納されるデータに論理積して格納される。
【０２２５】
＜メインＲＡＭに設けられている格納領域の構成＞
次に、図４７～図５３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。
【０２２６】
［表示役格納領域］
まず、図４７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。
【０２２７】
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。
【０２２８】
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４７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。
【０２２９】
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４７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。

【０２３０】

［遊技状態フラグ格納領域］

次に、図４８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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

［作動ストップボタン格納領域］

次に、図４９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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

［押下順序格納領域］

次に、図５０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。

【０２３５】

［図柄コード格納領域］

次に、図５１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２～３０）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２～３０には、表示役に対応する図柄コードが格納される。

【０２３６】

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４６参照）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５１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。

【０２３７】

［引込優先順位データ格納領域］

次に、図５２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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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３９参照）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。

【０２４０】

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には、上述の検索順序テーブル（図４０参照）が規定する検索順序に従って１つの図柄が決定される。

【０２４１】

［遊技ロックフラグ格納領域］

次に、図５３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。

【０２４２】

本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブル（図４１～図４３参照）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。

【０２４３】

＜各種遊技状態＞

［遊技状態の遷移フロー］

次に、図５４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。

【０２４４】

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１４参照）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。

【０２４５】

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には、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１２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。

【０２４６】

また、「ＲＴ１遊技状態」において、「ＲＴ２リプ」（図８及び図９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１０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には、遊技状態が、「ＲＴ１遊技状態」から「ＲＴ０遊技状態」に移行する。

【０２４７】

「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には、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には、遊技状態が、「ＲＴ２遊技状態」から「ＲＴ１遊技状態」に移行する。

【０２４８】

「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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

また、本実施形態では、図５４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。

【０２５４】

［内部当籤役と停止順序との対応表］

次に、図５５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。

【０２５５】

図５５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。

【０２５６】

また、図５５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。

【０２５７】

また、図５５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。

【０２５８】

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。

【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。

【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」であった場合には、「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。

【０２６１】

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５５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１４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。

【０２６２】

また、小役・リプレイ用データポインタが「２１」である場合には、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。

【０２６３】

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）である場合には、「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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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には、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。

【０２６８】

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２１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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

［内部当籤役と停止順序とＲＴ移行の対応表］

次に、図５６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５６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。

【０２７１】

例えば、小役・リプレイ用データポインタが「２」である場合には、図５５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

５６中の「移行なし」に対応）。

【０２７２】

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５５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５６中の「ＲＴ２移行」に対応）。

【０２７３】

また、小役・リプレイ用データポインタが「２１」である場合には、図５５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５６中の「移行なし」に対応）。

【０２７４】

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５６中の「移行なし／ＲＴ１移行」に対応）。

【０２７５】

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５６中の「ＲＴ０移行」に対応）。

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

［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。

【０２７９】

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。

【０２８０】

「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１３参照）。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２３参照）を参照して、内部当籤役が決定される。

【０２８１】

本実施形態では、ＲＢ３遊技状態用内部抽籤テーブル（図２３参照）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。

【０２８２】

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３１参照）。

【０２８３】

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１２参照）、「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。

【０２８４】

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１２参照）、「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。

【０２８５】

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１２参照）、「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。

【０２８６】

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。

【０２８７】
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。
【０２８８】
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９参照）、「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。
【０２８９】
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。
【０２９０】
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３１参照）。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。
【０２９１】
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。
【０２９２】
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１３７及び図１３８参照）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。
【０２９３】
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３１参照）。

【０２９４】
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１２参照）。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。
【０２９５】
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１２参照）。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。
【０２９６】
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１０参照）。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。
【０２９７】
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。
【０２９８】
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。
【０２９９】
図８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。
【０３００】
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１３７及び図１３８参照）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。
【０３０１】
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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

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。

【０３０６】

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。

【０３０７】

＜サブ遊技状態の説明＞

次に、図５７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。

【０３０８】

本実施形態では、図５７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。

【０３０９】

「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。

【０３１０】

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。

【０３１１】

［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７２、図７５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。

【０３１２】

「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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

［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。

【０３１６】

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。

【０３１７】

「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７３、図７６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。

【０３１８】

［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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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。

【０３２１】

「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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

また、「Ｄ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図１１１～図１２２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。

【０３２４】
［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。
【０３２５】
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。
【０３２６】
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。
【０３２７】
また、「Ｂ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図９９～図１１０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。
【０３２８】
［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。
【０３２９】
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。
【０３３０】
「Ｇ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図１２４～図１２９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。
【０３３１】
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。

【０３３２】

［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。この場合には、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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。

【０３３５】

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。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

「Ｒ＿ＡＲＴ」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図１３０及び図１３１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。

【０３３９】
［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。「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。

【０３４０】
「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。

【０３４１】
「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。

【０３４２】
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。

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

【０３４３】
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。

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

【０３４４】
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。

【０３４５】
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には、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。

【０３４６】

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には、ＶＲ上乗せゲーム数「ｍ」が「９６０」になる。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

＜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。

【０３５０】

［特殊フラグ抽籤テーブル］

まず、図５８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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

［抽籤フラグ抽籤テーブル］

次に、図５９～図７１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。

【０３５４】

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２８６参照）等で用いられる。

【０３５５】

図５９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。

【０３５６】

図６０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。

【０３５７】

また、図６１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。

【０３５８】

図６２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。

【０３５９】

図６３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。

【０３６０】

また、図６４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。

【０３６１】

図６５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。

【０３６２】

図６６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。

【０３６３】

図６７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。

【０３６４】

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１００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。

【０３６５】

図６８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。

【０３６６】

図６９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。

【０３６７】

図７０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。

【０３６８】

図７１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。

【０３６９】

［ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図７２～図８９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。

【０３７０】

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２８３参照）において行われる。

【０３７１】

図７２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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

「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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

また、図７２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９２参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０３７６】

図７２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。

【０３７７】

図７３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。

【０３７８】

図７３と図７２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。

【０３７９】

また、ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）では、図７３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。

【０３８０】

さらに、ＡＲＴ抽籤テーブル（その２）では、図７３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。

【０３８１】

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。

【０３８２】

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。

【０３８３】

図７４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。

【０３８４】

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２４２参照）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２４２参照）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。

【０３８５】

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７４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）」である場合には、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。

【０３８６】

図７５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。

【０３８７】

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７５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。

【０３８８】

図７６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。

【０３８９】

図７６と図７５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。

【０３９０】

図７７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。

【０３９１】

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７７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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

図７８～図８３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。

【０３９６】

図８４～図８９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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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８５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。

【０３９９】

［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９０及び図９１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。

【０４００】

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。

【０４０１】

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２８３参照）において行われる。

【０４０２】

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、「Ｂ＿ＡＲＴ」が当籤した場合には、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。

【０４０３】

図９１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９１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」が当籤した場合には、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。

【０４０４】

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。

【０４０５】

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。

【０４０６】

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９０及び図９１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）。

【０４０７】

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「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「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。

【０４０８】

「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。

【０４０９】

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。

【０４１０】

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。

【０４１１】

［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９２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。

【０４１２】

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９２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。

【０４１３】

［確定役時ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図９３～図９７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。

【０４１４】

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には、抽籤結果の値として「０（はずれ）」以外の値が決定される。

【０４１５】

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。

【０４１６】

図９３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（後述の図９８参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４１７】

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。

【０４１８】

図９４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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

図９５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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

図９６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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

図９７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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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）」が決定される場合には、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。

【０４２９】

［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９８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。

【０４３０】

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９８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。

【０４３１】

［Ｂ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図９９～図１１０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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

図９９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１２３参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

図１００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。

【０４３７】

図１０１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。

【０４３８】

図１０２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。

【０４３９】

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。

【０４４０】

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。

【０４４１】

図１０３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。

【０４４２】

図１０４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。

【０４４３】

図１０５～図１１０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。

【０４４４】

上述した図９９～図１１０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９９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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

［Ｄ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１１１～図１２２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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

図１１１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。

【０４５１】

図１１２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。

【０４５２】

図１１３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。

【０４５３】

図１１４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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

図１１５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。

【０４５６】

図１１６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。

【０４５７】

図１１７～図１２２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。

【０４５８】

上述した図１１１～図１２２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１１１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。

【０４５９】
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。
【０４６０】
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。
【０４６１】
［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１２３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。
【０４６２】
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１２３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。
【０４６３】
［Ｇ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］
次に、図１２４～図１２９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。
【０４６４】
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。
【０４６５】
図１２４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１３２参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。
【０４６６】
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。

【０４６７】

図１２５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。

【０４６８】

図１２６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。

【０４６９】

図１２７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。

【０４７０】

図１２８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。

【０４７１】

図１２９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。

【０４７２】

上述した図１２４～図１２９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１２４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。

【０４７３】

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。

【０４７４】

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１２４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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

［Ｒ＿ＡＲＴ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１３０及び図１３１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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

図１３０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。

【０４７９】

図１３１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。

【０４８０】

上述した図１３０及び図１３１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１３０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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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１３０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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

［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１３２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。

【０４８５】

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１３２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。

【０４８６】

［ＡＲＴ中ＡＲＴストック領域振り分け抽籤テーブル］

次に、図１３３～図１３６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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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２８３参照）において行われる。

【０４８９】

図１３３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。

【０４９０】

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、「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。

【０４９１】

図１３４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＿Ａ

ＲＴ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。

【０４９２】

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、「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。

【０４９３】

図１３５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。

【０４９４】

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、「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。

【０４９５】

図１３６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。

【０４９６】

本実施形態では、図１３６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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

［ボーナス（ＢＢ、ビリーボーナス）中ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１３７及び図１３８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。

【０４９９】

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。

【０５００】

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１３９参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０５０１】

図１３８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。

【０５０２】

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。

【０５０３】

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。

【０５０４】

具体的には、後述するサブ格納領域（後述の図２４２参照）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には、「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には、「ベースＡＲＴ」が「Ｂ＿ＡＲＴ」である。

【０５０５】

［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１３９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。

【０５０６】

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１３９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。

【０５０７】

［特殊ＡＲＴ抽籤テーブル］

次に、図１４０及び図１４１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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

図１４０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１４２参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０５１０】

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。

【０５１１】

本実施形態では、図１４０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。

【０５１２】

図１４１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。

【０５１３】

本実施形態では、図１４１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。

【０５１４】

［特殊ＡＲＴ時のテーブル番号決定テーブル］

次に、図１４２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。

【０５１５】

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１４２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。

【０５１６】

［ＡＲＴストック非消費抽籤テーブル］

次に、図１４３及び図１４４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。

【０５１７】

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」を開始する度に、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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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」を開始する度に、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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

図１４３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。

【０５２２】

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。

【０５２３】

図１４４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。

【０５２４】

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。

【０５２５】

［ＡＲＴ抽籤結果のストック内容判定テーブル］

次に、図１４５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。

【０５２６】

本実施形態では、図１４５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」が決定された場合には、「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２４２参照）に格納される。

【０５２７】

［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１４６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。

【０５２８】

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９５～図９７参照）。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。

【０５２９】

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。

【０５３０】

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。

【０５３１】

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。

【０５３２】

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。

【０５３３】

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。

【０５３４】

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。

【０５３５】

なお、本実施形態では、図１４６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。

【０５３６】

また、本実施形態では、図１４６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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

［ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル］

次に、図１４７～図１５０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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

図１４７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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

図１４８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。

【０５４４】
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１４８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。
【０５４５】
図１４９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１５０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。
【０５４６】
「ＶＲ」中にボーナスが成立した場合には、図１４９及び図１５０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。
【０５４７】
［ＶＲ中革命抽籤テーブル］
次に、図１５１～図１６５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。
【０５４８】
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。
【０５４９】
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。
【０５５０】
図１５１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１５２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。
【０５５１】
「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１５１及び図１５２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。
【０５５２】
図１５３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１５４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１５５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。

【０５５３】

図１５６～図１６０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。

【０５５４】

図１６１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１６２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。

【０５５５】

図１６３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１６４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１６５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。

【０５５６】

［ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル］

次に、図１６６～図１６８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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

図１６６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。

【０５６２】

図１６７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。

【０５６３】

また、図１６８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。

【０５６４】

［ＡＲＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル］

次に、図１６９～図１７１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。

【０５６５】

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。

【０５６６】

図１６９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。

【０５６７】

図１７０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。

【０５６８】

また、図１７１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。

【０５６９】

［発展演出１用タイトル抽籤テーブル］

次に、図１７２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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

すなわち、「発展演出１」が一番短い場合には、「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。

【０５７２】

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。

【０５７３】

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。

【０５７４】

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。

【０５７５】

そして、本実施形態では、図１７２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。

【０５７６】

［発展演出１用演出番号決定テーブル］

次に、図１７３及び図１７４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。

【０５７７】

図１７３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。

【０５７８】

図１７４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。

【０５７９】

［発展演出１用演出決定テーブル］

次に、図１７５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。

【０５８０】

例えば、「発展演出１用演出番号」として「９」が決定された場合には、「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。

【０５８１】

「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。

【０５８２】

「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。

【０５８３】

［シナリオ書換抽籤テーブル］

次に、図１７６～図１９１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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

図１７６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。

【０５８７】

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１７６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。

【０５８８】

図１７７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。

【０５８９】

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１７７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。

【０５９０】

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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

図１７８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１７９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。

【０５９３】

図１８０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１８１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。

【０５９４】

図１８２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。

【０５９５】

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１８２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。

【０５９６】

図１８３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。

【０５９７】

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１８３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。

【０５９８】

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。

【０５９９】

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。

【０６００】

図１８４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１８５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。

【０６０１】

図１８６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１８７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。

【０６０２】

図１８８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。

【０６０３】

図１８９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。

【０６０４】

図１９０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１９１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。

【０６０５】

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。

【０６０６】

［発展演出２用タイトル抽籤テーブル］

次に、図１９２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。

【０６０７】

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。

【０６０８】

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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

そして、本実施形態では、図１９２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。

【０６１１】
［発展演出２用マップ抽籤テーブル］
次に、図１９３及び図１９４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。
【０６１２】
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。
【０６１３】
図１９３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１９４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。
【０６１４】
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１９３参照）。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１９３参照）。
【０６１５】
［演出抽籤テーブル番号決定テーブル］
次に、図１９５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。
【０６１６】
なお、図１９５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１９５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。
【０６１７】
［演出抽籤テーブル］
次に、図１９６～図２０１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。
【０６１８】
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。

【０６１９】

図１９６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１９７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１９６参照）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。

【０６２０】

図１９８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１９９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１９８参照）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。

【０６２１】

図２００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２０１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２００参照）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。

【０６２２】

［マップ書換抽籤テーブル］

次に、図２０２～図２１７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。

【０６２３】

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。

【０６２４】

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。

【０６２５】

図２０２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。

【０６２６】

「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２０２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。

【０６２７】

図２０３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。

【０６２８】

本実施形態では、図２０３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。

【０６２９】

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。

【０６３０】

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。

【０６３１】

図２０４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２０５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。

【０６３２】

図２０６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２０７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。

【０６３３】

図２０８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＿ＡＲＴ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。

【０６３４】

本実施形態では、図２０８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。

【０６３５】

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。

【０６３６】

図２０９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２１０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。

【０６３７】

図２１１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２１２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。

【０６３８】

図２１３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２１４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。

【０６３９】

図２１５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。

【０６４０】

図２１６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２１７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。

【０６４１】

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。

【０６４２】

［演出書換条件テーブル］
次に、図２１８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。
【０６４３】
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。
【０６４４】
「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。
【０６４５】
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。
【０６４６】
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。
【０６４７】
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。
【０６４８】
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。
【０６４９】
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。
【０６５０】
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。
【０６５１】
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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

［演出パターンテーブル（ＣＺ以外）］

次に、図２１９～図２３９を参照して、各種演出パターンテーブル（ＣＺ以外）について説明する。この各種演出パターンテーブル（ＣＺ以外）は、ＣＺ以外のサブ遊技状態において、主に、装飾枠１０１のパネル開口１０１ａに露出した液晶表示装置１１の上段表示領域（以下、液晶画面という）で所定の動画表示演出を行う際に参照される。

【０６５４】

各演出パターンテーブル（ＣＺ以外）は、単位遊技内の各種操作（動作）の流れと、各操作（動作）を契機にして開始される動画の表示内容との対応関係を演出パターン番号毎に規定したテーブルである。具体的には、レバー操作時に開始する動画データの内容（テーブル中の「レバーＯＮ」欄）、リールの回転開始時に開始する動画データの内容（「回転開始」欄）、リールの第１停止時に開始する動画データの内容（「１ｏｎ」欄）、リールの第２停止時に開始する動画データの内容（「２ｏｎ」欄）、リールの第３停止時に開始する動画データの内容（「３ｏｎ」欄）、表示コマンド受信時に開始する動画データの内容（「３ｏｆｆ」欄）、次ゲームのＢＥＴ操作時に開始する動画データの内容（「次ＢＥＴ」欄）、及び、次ゲームのレバー操作時に開始する動画データの内容（テーブル中の「次レバー」欄）が、演出パターン毎に規定される。

【０６５５】

なお、各演出パターンテーブル（ＣＺ以外）中の演出内容「－（ハイフン）」は、対応する動画データがセットされておらず、演出前の状態を示す。また、各演出パターンテーブル中の演出内容「→（矢印）」は、一つ前の契機操作（動作）時に開始された又は継続された動画データの表示演出が継続することを示す。例えば、図２１９Ｄに示す演出名称「ドッカン花火」の演出パターンテーブル中の演出番号「２」のパターン「左－不発」では、まず、リールの回転開始時に「左画面夜空」と称する動画データの表示演出が開始され、該表示演出はリールの第１停止発生まで続く。次いで、リールの第１停止（１ｏｎ）が発生すると「左画面花火発射」と称する動画データの表示演出が開始され、該表示演出はリールの第３停止発生まで続く。次いで、リールの第３停止（３ｏｎ）が発生すると「左画面不発」と称する動画データの表示演出が開始され、該表示演出は次ゲームのＢＥＴ操作発生まで続く。そして、次ゲームのＢＥＴ操作が発生すると「戻る」と称する動画データの表示演出（直前の待機画面に戻る演出）が開始され、その後、該表示演出は次ゲームのレバー操作時（次レバー）にも継続される。

【０６５６】

図２１９Ａ、図２１９Ｂ、図２１９Ｃ及び図２１９Ｄは、それぞれ、演出名称「ドッカンアニメカットイン」、「ドッカンダイヤモンドダスト」、「ドッカンタロット」及び「ドッカン花火」の演出パターンテーブル（その１：ＣＺ以外）を示す図である。図２１９Ａ～図２１９Ｄに示す演出パターンに対応する動画データは、後述する液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出で用いられる。これらの演出パターンテーブル（ＣＺ以外）に示すように、本実施形態では、演出種別（演出名称）毎に複数種の演出パターンが用意されているとともに、演出種別（演出名称）に応じて、用意されている演出パターンの数（テーブル中の「演出Ｎｏ」の数）も異なる。

【０６５７】

図２２０Ａ、図２２０Ｂ、図２２０Ｃ及び図２２０Ｄは、それぞれ、演出名称「バイキ

ングステップアップ」、「会話」、「通過」及び「バイキングストーン」の演出パターンテーブル（その２：ＣＺ以外）を示す図である。また、図２２１Ａ、図２２１Ｂ、図２２１Ｃ及び図２２１Ｄは、それぞれ、演出名称「大道芸花火－町」、「スカンジナビアン－町」、「サウナ」及び「ノルン剣術」の演出パターンテーブル（その３：ＣＺ以外）を示す図である。

【０６５８】

図２２２Ａ、図２２２Ｂ、図２２２Ｃ及び図２２２Ｄは、それぞれ、演出名称「バイキング釣り」、「オーロラ」、「スケートルーレット」及び「チャンスボタン」の演出パターンテーブル（その４：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２２２Ｂに示す演出名称「オーロラ」の演出パターンに対応する動画データは、後述する液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出で用いられる。

【０６５９】

図２２３Ａ、図２２３Ｂ、図２２３Ｃ及び図２２３Ｄは、それぞれ、演出名称「ドンを揃えろ」、「３連ドンを狙え」、「金魚すくい」及び「マンモス狩り」の演出パターンテーブル（その５：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２２３Ａに示す演出名称「ドンを揃えろ」中の演出Ｎｏ．３～８の演出パターンに対応する動画データは、「Ｄ＿ＡＲＴ」の前兆遊技で「Ｇ＿ＡＲＴ」に当籤（ビリーゲット）した際に、「Ｇ＿ＡＲＴ」の特典付与が確定したことを示唆する演出で用いられる。また、図２２３Ｄに示す演出名称「マンモス狩り」の演出パターンは、連続演出で用いられる動画演出パターンである。

【０６６０】

図２２４Ａ、図２２４Ｂ、図２２４Ｃ及び図２２４Ｄは、それぞれ、演出名称「バイキングバトル」、「花火対決」、「その他」及び「ＣＺ標識」の演出パターンテーブル（その６：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２２４Ａに示す演出名称「バイキングバトル」の演出パターン、及び、図２２４Ｂに示す演出名称「花火対決」の演出パターンは、連続演出で用いられる動画演出パターンである。

【０６６１】

図２２５Ａ、図２２５Ｂ、図２２５Ｃ及び図２２５Ｄは、それぞれ、演出名称「ＣＺ茂み」、「ＣＺ追い掛け」、「ＣＺ到着」及び「ＣＺ焚き火」の演出パターンテーブル（その７：ＣＺ以外）を示す図である。また、図２２６Ａ、図２２６Ｂ、図２２６Ｃ及び図２２６Ｄは、それぞれ、演出名称「ＣＺ流星」、「ＣＺブラックアウト」、「押し順ナビ」及び「色ナビ－ドン」の演出パターンテーブル（その８：ＣＺ以外）を示す図である。

【０６６２】

図２２７Ａ、図２２７Ｂ、図２２７Ｃ及び図２２７Ｄは、それぞれ、演出名称「色ナビ－ビリー」、「色ナビ－大航海」、「合体－ドン」及び「合体－ビリー」の演出パターンテーブル（その９：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２２７Ｃに示す演出名称「合体－ドン」の演出パターンは、連続演出で用いられる動画演出パターンである。

【０６６３】

図２２８Ａ、図２２８Ｂ、図２２８Ｃ及び図２２８Ｄは、それぞれ、演出名称「氷像－ドン」、「氷像－ビリー」、「氷像－大航海」及び「ＡＲＴ花火－ドン」の演出パターンテーブル（その１０：ＣＺ以外）を示す図である。また、図２２９Ａ、図２２９Ｂ、図２２９Ｃ及び図２２９Ｄは、それぞれ、演出名称「ＡＲＴ花火－ビリー」、「ＡＲＴ花火－大航海」、「葉月応援－ドン」及び「葉月応援－ビリー」の演出パターンテーブル（その１１：ＣＺ以外）を示す図である。

【０６６４】

図２３０Ａ、図２３０Ｂ、図２３０Ｃ及び図２３０Ｄは、それぞれ、演出名称「葉月応援－大航海」、「フェンリル」、「ビリー大砲」及び「ボウリング」の演出パターンテーブル（その１２：ＣＺ以外）を示す図である。また、図２３１Ａ、図２３１Ｂ、図２３１Ｃ及び図２３１Ｄは、それぞれ、演出名称「花火玉」、「魂合体」、「クラーケン」及び「ゲーム数決定－ドン」の演出パターンテーブル（その１３：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２３１Ｂに示す演出名称「魂合体」の演出パターンに対応する動画データは、

後述する液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出で用いられる。

【０６６５】

図２３２Ａ、図２３２Ｂ、図２３２Ｃ及び図２３２Ｄは、それぞれ、演出名称「ゲーム数決定－ビリー」、「バイキングラッシュ」、「ビリータッチチャレンジ」及び「ドンＢＢ（チャンス告知）」の演出パターンテーブル（その１４：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２３２Ｂに示す演出名称「バイキングラッシュ」の演出パターンに対応する動画データは、後述する液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出で用いられる。また、図２３２Ｃに示す演出名称「ビリータッチチャレンジ」の演出パターンに対応する動画データは、連続演出において、ビリータッチ操作により、ボーナス又はＡＲＴが確定していることを報知する確定音を発生させる場合に用いられる。さらに、図２３２Ｄに示す演出名称「ドンＢＢ（チャンス告知）」の演出パターンに対応する動画データは、後述のボーナス種別選択演出で用いられる。

【０６６６】

図２３３Ａ、図２３３Ｂ、図２３３Ｃ及び図２３３Ｄは、それぞれ、演出名称「バイキングＢＢ（完全告知）」、「葉月ＢＢ（後告知）」、「色ナビ－ロケット」及び「氷像－ロケット」の演出パターンテーブル（その１５：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２３３Ａに示す演出名称「バイキングＢＢ（完全告知）」及び図２３３Ｂに示す演出名称「葉月ＢＢ（後告知）」の演出パターンに対応する動画データは、後述のボーナス種別選択演出で用いられる。

【０６６７】

図２３４Ａ、図２３４Ｂ、図２３４Ｃ及び図２３４Ｄは、それぞれ、演出名称「ＡＲＴ花火－ロケット」、「葉月応援－ロケット」、「ドッカンシャッター演出」及び「発展中－押し順ナビ」の演出パターンテーブル（その１６：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２３４Ｃに示す演出名称「ドッカンシャッター演出」の演出パターンに対応する動画データは、後述する液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出で用いられる。また、この連動演出では、後述するように、連動演出直前における待機画像（ループ画像）の静止画がキャプチャーされ、その一部が連動演出中に表示される。

【０６６８】

図２３５Ａ、図２３５Ｂ、図２３５Ｃ及び図２３５Ｄは、それぞれ、演出名称「躍動の緑」、「リールアクション」、「リール入賞エフェクト小役用」及び「リール入賞エフェクトボーナス用」の演出パターンテーブル（その１７：ＣＺ以外）を示す図である。なお、図２３５Ｂに示す演出名称「リールアクション」の演出パターンに対応する動画データは、後述する液晶表示装置１１とリールの「遊技ロック」との連動演出で用いられる。また、図２３５Ｃに示す演出名称「リール入賞エフェクト小役用」の演出パターンに対応する動画データは、後述するように、無効ライン（有効ライン）上に所定の小役又はリプレイ役に係る特定図柄が揃い、該無効ライン上のリール枠でエフェクト演出を行う際に用いられる。

【０６６９】

図２３６Ａ、図２３６Ｂ、図２３６Ｃ及び図２３６Ｄは、それぞれ、演出名称「バイキングラッシュ花火技」、「リール枠エフェクト」、「ビリーを揃えろ」及び「ビリーふれあい」の演出パターンテーブル（その１８：ＣＺ以外）を示す図である。また、図２３７Ａ、図２３７Ｂ、図２３７Ｃ及び図２３７Ｄは、それぞれ、演出名称「ＡＲＴシャッター－ドン」、「白夜玉」、「ＣＺ神像」及び「バイキングファイヤー」の演出パターンテーブル（その１９：ＣＺ以外）を示す図である。

【０６７０】

図２３８Ａ、図２３８Ｂ、図２３８Ｃ及び図２３８Ｄは、それぞれ、演出名称「バイキングラッシュＥＸＴＲＡ」、「ドンＡＲＴ切り替え演出」、「ビリーＡＲＴ切り替え演出」及び「大航海ＡＲＴ切り替え演出」の演出パターンテーブル（その２０：ＣＺ以外）を

示す図である。また、図２３９Ａ、図２３９Ｂ、図２３９Ｃ及び図２３９Ｄは、それぞれ、演出名称「共通ストック告知」、「共通クラーケン突入」、「大航海タイトル」及び「ＣＺ時は来た」の演出パターンテーブル（その２１：ＣＺ以外）を示す図である。

【０６７１】

［演出パターンテーブル（ＣＺ中）］

次に、図２４０及び図２４１を参照して、各種演出パターンテーブル（ＣＺ中）について説明する。この各種演出パターンテーブル（ＣＺ中）は、ＣＺ中において、液晶表示装置１１の液晶画面で所定の動画表示演出を行う際に参照される。

【０６７２】

各演出パターンテーブル（ＣＺ中）の構成は、上述した各種演出パターンテーブル（ＣＺ以外）の構成と同様であるので、ここでは、その説明を省略する。なお、演出パターンテーブル（ＣＺ中）に規定される各演出パターンの動画データ（演出シーケンスデータ）の構成（構造）は、演出パターンテーブル（ＣＺ以外）に規定されている演出パターンのそれと異なる。それゆえ、本実施形態では、ＣＺ中とそれ以外のサブ遊技状態中とで、それぞれ別個に演出パターンテーブルを設ける。なお、ＣＺ中に用いる演出シーケンスデータの構成（構造）については、後で詳述する。

【０６７３】

＜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２４２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。

【０６７４】

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。

【０６７５】

「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。

【０６７６】

「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９２、図９８、図１２３、図１３２、図１３９、図１４２参照）を参照して決定される。

【０６７７】

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。

【０６７８】

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。

【０６７９】

「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。

【０６８０】

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。

【０６８１】

「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。

【０６８２】

「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。

【０６８３】

「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。

【０６８４】

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。

【０６８５】

「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。

【０６８６】

「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。

【０６８７】

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。

【０６８８】

「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。

【０６８９】

「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。

【０６９０】

「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。

【０６９１】

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。

【０６９２】

「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。

【０６９３】

「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。

【０６９４】

「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）」中である場合には、「ＣＺ識別データ」の値が「１」になる。

【０６９５】

「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。

【０６９６】

[テーブル番号と各種状態との対応表]
次に、図２４３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２４３には、テーブル番号と各種状態との対応表を示す。
【０６９７】
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。
【０６９８】
[ループモードデータとループモードとの対応表]
次に、図２４４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２４４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。
【０６９９】
例えば、「ループモードデータ」の値が「１」である場合は、「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。
【０７００】
＜各種演出機能＞
次に、本実施形態のパチスロ１が備える特徴的な各種演出機能及びその制御内容について説明する。
【０７０１】
［液晶表示装置と可動役物との連動演出］
本実施形態のパチスロ１では、可動装飾ユニット１２１の第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４（可動役物）の移動動作と液晶表示装置１１の動画表示動作とを連動させた各種演出が行われる。例えば、上述した演出パターンテーブル（ＣＺ以外）中の演出名「ドッカンアニメカットイン」、「ドッカンダイヤモンドダスト」、「ドッカンタロット」、「ドッカン花火」、「オーロラ」、「魂合体」、「ドッカンシャッター演出」等の演出や、上述した演出パターンテーブル（ＣＺ中）に規定されている各種演出において、液晶表示装置１１と可動役物との連動演出が行われる。
【０７０２】
（１）連動演出の動作
液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出では、液晶表示装置１１の液晶画面の前面において、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が移動すると、液晶画面が遊技者側からみて３分割又は２分割される。そして、可動役物の移動に伴い、分割された各液晶画面の領域（以下、分割液晶画面という）には、演出内容（演出パターン）に応じてそれぞれ別個に動画が表示される。
【０７０３】
ここで、液晶表示装置１１と可動役物との連動演出の動作を、図２４５～図２４８に示す可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の移動例を説明しながら詳述する。
【０７０４】
図２４５は、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が初期位置に配置された状態（以下、初期待機状態という）のフロントパネル１０の正面図である。図２４６は、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が初期位置から液晶画面の中央に向かって移動する際の動作の様子を示すフロントパネル１０の正面図である。図２４７は、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が液晶画面の中央付近で停止（待機）し、液晶画面が３分割された状態（以下、通常待機状態という）のフロントパネル１０の正面図である。また

、図２４８は、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の移動により、液晶画面が２分割された場合のフロントパネル１０の正面図である。

【０７０５】

液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出が開始される前には、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４は、通常、フロントパネル１０における装飾枠１０１の裏面に隠れるような位置（初期位置）に配置されている。それゆえ、この初期待機状態では、図２４５に示すように、遊技者は、パネル開口１０１ａにおいて、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４を視認することができない。

【０７０６】

次いで、液晶表示装置１１と可動役物との連動演出が開始されると、図２４６に示すように、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が移動し、装飾枠１０１のパネル開口１０１ａ、すなわち、液晶画面１５０の前面に第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が出現する。図２４６に示す例では、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が初期位置から液晶画面１５０の中央に向かって移動する（両者が互いに接近する）。そして、この第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の移動に伴い、可動役物と装飾枠１０１とにより、液晶画面１５０には３つの分割液晶画面（左分割液晶画面１５０ａ、中分割液晶画面１５０ｂ及び右分割液晶画面１５０ｃ）の領域が画成される。

【０７０７】

その後、液晶画面１５０の面積が略３等分されるような位置に第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４が到達すると、図２４７に示すように、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４ｂの移動が停止する（通常待機状態）。そして、図２４７に示す通常待機状態が所定期間続いた後、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４ｂが左方向に一緒に移動し、第１移動部材１２３が装飾枠１０１付近の位置に到達すると、図２４８に示すように、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４ｂの移動が再度停止（待機）する。この図２４８に示す待機状態では、液晶画面１５０は２分割され、中分割液晶画面１５０ｂ及び右分割液晶画面１５０ｃがパネル開口１０１ａに露出した状態になる。

【０７０８】

その後、図２４８に示す２分割の待機状態が所定期間続いた後、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４ｂが右方向に一緒に移動し、再度、図２４７に示す通常待機状態となる。なお、上述した第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の一連の駆動制御は、サブＣＰＵ８１及び可動装飾ユニット駆動回路９６により行われる。

【０７０９】

次に、上述した可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の移動に連動した液晶表示装置１１による動画表示演出の動作を説明する。まず、演出開始前の図２４５に示す初期待機状態では、液晶画面１５０の全体に渡って一つの動画が表示される。

【０７１０】

次いで、連動演出が開始され、図２４５の初期待機状態から図２４７の通常待機状態に至る第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の移動過程において、左分割液晶画面１５０ａ、中分割液晶画面１５０ｂ及び右分割液晶画面１５０ｃが画成されると、各分割液晶画面において、それぞれ個別に動画が表示される。なお、この際、隣り合う分割液晶画面間の境界が、対応する移動部材の裏面に隠れる位置に配置されるように、各分割液晶画面の面積（サイズ）が調整される。すなわち、図２４５の初期待機状態から図２４７の通常待機状態に至る第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の移動過程では、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の位置に応じて、各分割液晶画面は、その面積を変化させながら、それぞれ個別に動画を表示する。

【０７１１】

次いで、可動役物の状態が図２４７に示す通常待機状態になると、各分割液晶画面では、所定期間、面積一定で、それぞれ個別に動画が表示される。

【０７１２】

次いで、図２４７の通常待機状態から図２４８の２分割の待機状態に至る第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の移動過程では、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の位置に応じて、各分割液晶画面は、その面積を変化させながら、それぞれ個別に動画を表示する。そして、可動役物の状態が図２４８に示す２分割の待機状態になると、露出した中分割液晶画面１５０ｂ及び右分割液晶画面１５０ｃにおいて、所定期間、面積一定で、それぞれ個別に動画が表示される。

【０７１３】

その後、図２４８に示す２分割の待機状態から図２４７に示す３分割の通常待機状態に戻る際にもまた、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の位置に応じて、各分割液晶画面は、その面積が変化しながら、それぞれ個別に動画を表示する。

【０７１４】

（２）連動演出の制御手法

上述した液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出では、可動役物の移動タイミングと各分割液晶画面の面積変化動作のタイミングとを正確に一致させる必要がある。

【０７１５】

そこで、本実施形態では、液晶画面１５０に表示される演出動画のシーケンスデータ（以下、演出シーケンスデータという）内の所定の画像フレームと、役物動作要求用のコールサインデータ（以下、役物可動用コールサインという）とを対応付け（ひも付け）、サブＣＰＵ８１が、動画再生中に該所定の画像フレームに対応付けられた役物可動用コールサイン（移動指令情報）を検知した際に、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の駆動指令を出力する構成にする。具体的には、サブＣＰＵ８１が役物可動用コールサインを検知すると、サブＣＰＵ８１から可動装飾ユニット駆動回路９６に役物可動用コールサインに対応する役物制御データが出力され、これにより、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の演出動作（役物制御処理）が開始される。なお、サブＣＰＵ８１により役物可動用コールサインが検知されると、該役物可動用コールサインは、サブＲＡＭ８３に設けられた所定のコールサイン保存領域に格納される。

【０７１６】

役物可動用コールサインには、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）を駆動するための役物可動データ（例えば、モータの励磁パルスパターンデータ等）を特定するためのデータが含まれる。この役物可動データを特定するためのデータは、演出パターンシーケンス毎に異なるので、本実施形態では、役物可動用コールサインを演出パターンシーケンス毎に設定する。しかしながら、本発明はこれに限定されず、役物可動データが共通するような演出パターンシーケンスに対しては共通の役物可動用コールサインを設けてもよい。

【０７１７】

図２４５～図２４８に示す可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の動作例では、演出シーケンスデータの開始画像フレーム、可動役物が図２４７の通常待機状態から図２４８の２分割の待機状態に移動する動作の開始時に対応する画像フレーム、及び、可動役物が図２４８に示す２分割の待機状態から通常待機状態（図２４７の状態）に戻る動作の開始時に対応する画像フレームに、ぞれぞれ、役物可動用コールサインデータ（以下、第１～第３役物可動用コールサインという）が対応付け（ひも付け）られる。

【０７１８】

そして、図２４５～図２４８に示す液晶表示装置１１と可動役物との連動演出では、まず、演出開始時に遊技者にレバー操作が行われると、サブＣＰＵ８１により、演出シーケンスデータの開始画像フレームにひも付けられた第１役物可動用コールサインが検知される。この第１役物可動用コールサインの検知に基づき、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４を液晶画面１５０の中央部まで移動させて、所定期間待機させる可動役物の駆動プログラムが作動する。

【０７１９】

次いで、演出シーケンスデータが、可動役物の図２４７の通常待機状態から図２４８の２分割の待機状態への移動動作開始時に対応する画像フレームまで実行されると、該画像フレームにひも付けられた第２役物可動用コールサインが検知される。そして、この第２役物可動用コールサインの検知に基づき、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４を液晶画面１５０の左端部まで移動させて、所定期間待機させる可動役物の駆動プログラムが作動する。

【０７２０】

次いで、演出シーケンスデータが、可動役物の図２４８に示す２分割の待機状態から通常待機状態（図２４７の状態）への移動動作開始時に対応する画像フレームまで実行されると、該画像フレームにひも付けられた第３役物可動用コールサインが検知される。そして、この第３役物可動用コールサインの検知に基づき、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４をそれぞれ通常待機状態の位置まで移動させて、所定期間待機させる可動役物の駆動プログラムが作動する。

【０７２１】

上述のように可動役物の動作開始指令のデータ（役物可動用コールサイン）を演出シーケンスデータ（動画データ）内の所定の画像フレームに対応付けて設定すると、動画の再生タイミングに基づいて可動役物の作動開始を制御することができる。それゆえ、本実施形態では、可動役物の動作タイミングと、動画表示演出における各分割液晶画面の面積変化動作のタイミングとの一致を容易に且つ正確に実現することができる。すなわち、本実施形態では、可動役物の動作と液晶表示装置１１の動作とがより正確に連動した演出を行うことができる。

【０７２２】

また、本実施形態の液晶表示装置１１と可動役物との連動演出では、動画の再生タイミングに基づいて可動役物の作動開始を制御するので、可動役物の位置検知等の処理が不要となり、連動演出を即座に開始させることができる。さらに、本実施形態の液晶表示装置１１と可動役物との連動演出では、演出シーケンスデータ（動画データ）により可動役物の移動動作を制御することができるので、遊技機毎（製品毎）の特性バラツキや物理的劣化等の影響に関係なく、可動役物の動作と液晶表示装置１１の動作とをより正確に連動させることができる。

【０７２３】

（３）連動演出で用いる演出シーケンスデータの構成

本実施形態では、上述した液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出の発生頻度は、ＣＺ（チャンスゾーン）中の遊技の方が、それ以外のサブ遊技状態より高い。それゆえ、本実施形態では、連動演出で用いる演出シーケンスデータの構成を、ＣＺ中とそれ以外のサブ遊技状態とで異ならせる。具体的には、ＣＺ中の連動演出で用いる演出シーケンスデータの構造を、例えば、連動演出時の動画の編集容易性、データ容量の軽減等の観点において、より適した構造を有するものにする。

【０７２４】

ここで、図２４９を参照しながら、連動演出で用いる演出シーケンスデータの構成について説明する。なお、図２４９Ａは、サブ遊技状態がＣＺ以外である場合に用いる連動演出の演出シーケンスデータの概略構成を示す図であり、図２４９Ｂは、サブ遊技状態がＣＺである場合に用いる連動演出の演出シーケンスデータの概略構成を示す図である。

【０７２５】

サブ遊技状態がＣＺ以外である場合、連動演出で用いる演出シーケンスデータ１５１は、図２４９Ａに示すように、複数のレイヤーが階層化されたデータ構造を有する。そして、左分割液晶画面１５０ａ、中分割液晶画面１５０ｂ及び右分割液晶画面１５０ｃの各動画データがそれぞれ別個のレイヤーに記録される。すなわち、サブ遊技状態がＣＺ以外である場合に用いる連動演出の演出シーケンスデータ１５１は、１つのファイルデータに、左分割液晶画面１５０ａ、中分割液晶画面１５０ｂ及び右分割液晶画面１５０ｃの各動画

データがレイヤー単位で記録された構造を有する。

【０７２６】

なお、図２４９Ａに示す例では、左分割液晶画面１５０ａの動画データはレイヤー１５１ａに記録され、中分割液晶画面１５０ｂの動画データはレイヤー１５１ｂに記録され、右分割液晶画面１５０ｃの動画データはレイヤー１５１ｃに記録される。また、サブ遊技状態がＣＺ以外である場合、連動演出で用いる演出シーケンスデータ１５１では、分割液晶画面用の動画データを記録したレイヤーだけでなく、演出パターンに応じて、隠し映像等の画像データが記録されるレイヤー１５１ｄ等も設けられる。

【０７２７】

一方、ＣＺ中の液晶表示装置１１と可動役物との連動演出で用いる演出シーケンスデータ１５２は、図２４９Ｂに示すように、レイヤー構造のデータでなく、それぞれ別個に設けられた、左分割液晶画面１５０ａの動画データ１５３（以下、左画面用動画データ１５３という）、中分割液晶画面１５０ｂの動画データ１５４（以下、中画面用動画データ１５４という）及び右分割液晶画面１５０ｃの動画データ１５５（以下、右画面用動画データ１５５という）を一つに合成して作成される。

【０７２８】

なお、各分割画面用の動画データは、図２４９Ｂに示すように、液晶画面１５０全体に渡る領域のデータサイズを有するが、合成する際には、各分割液晶画面の動画データ内の必要な表示領域のデータのみが合成される。例えば、可動役物が図２４７に示す通常待機状態時には、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４間の中分割液晶画面１５０ｂの領域に対応する中画面用動画データ１５４内の一部のデータ領域と、左分割液晶画面１５０ａの領域に対応する左画面用動画データ１５３内の一部のデータ領域と、右分割液晶画面１５０ｃの領域に対応する右画面用動画データ１５５内の一部のデータ領域とが合成されて、演出シーケンスデータ１５２が作成される。

【０７２９】

また、ＣＺ中の連動演出において、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の移動している期間には、可動役物に位置に応じて、左画面用動画データ１５３、中画面用動画データ１５４及び右画面用動画データ１５５の各動画データ内の合成されるデータ領域の面積も変化する。すなわち、第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の位置の変化に伴い、各分割液晶画面の面積（サイズ）が変化すると、その変化に追随して、合成される各動画データ内のデータ領域の面積（サイズ）も変化する。

【０７３０】

上述したＣＺ中の演出シーケンスデータ１５２のように、分割液晶画面毎に表示する動画データを個別に設けることにより、可動役物の移動に伴い、分割液晶画面間において連動した動画表示演出を行うこともできるだけでなく、分割液晶画面毎に独立した動画表示演出を行うことができる。この場合、特定の分割液晶画面において演出が独立して発生しても、他の分割液晶画面で実行中の動画表示演出が途切れないようにすることができる。

【０７３１】

また、上述したＣＺ中の演出シーケンスデータ１５２の構成は、分割液晶画面毎に演出シーケンスデータを用意した場合の構成と同様であるので、分割液晶画面単位での演出制御が可能になる。この場合、可動役物の移動に伴い、各分割液晶画面の面積が相対的に変化しても（分割率を変更する場合において）、その移動期間は、面積変更遷移用の動画データ（役物移動に対応した映像データ）を挿入するだけで分割率遷移中の映像が途切れないようにすることができる。

【０７３２】

すなわち、上述したＣＺ中の演出シーケンスデータ１５２の構成では、可動役物の移動時に、該移動に対応する遷移用動画データを各動画データに適宜挿入するだけで、可動役物の動作と連動した動画表示演出が可能となるだけでなく、遷移中の映像の不自然さの発生を防止することができる。特に、分割液晶画面毎に設けられた各動画データが、遷移用動画データから通常待機状態の動画データに戻る際の繋ぎ部分の動画データを補正するこ

とができるので、可動役物が通常待機状態に戻る時の映像を連続的に変化させることができる。この場合、繋ぎ部分における映像の不連続性（不整合）を防止することができる。

【０７３３】

また、上述したＣＺ中の演出シーケンスデータ１５２（合成画像データ）の構成では、例えば図２４９Ａに示すようなレイヤー構造の演出シーケンスデータ１５１に比べて次のような効果が得られる。レイヤー構造の演出シーケンスデータ１５１では、分割画面対応分のレイヤーデータを用意する必要があり、データ容量が増大する可能性がある。それに対して、上述したＣＺ中の演出シーケンスデータ１５２（合成画像データ）は、各分割液晶画面用の動画データの一部が合成されて作成されるので、データ容量の増大を抑制することができる。また、レイヤー構造の演出シーケンスデータ１５１で１演出シーケンスの映像制御を行うと、分割画面切り替え時の映像間の繋ぎ部分に不整合が発生する可能性もあるが、ＣＺ中の演出シーケンスデータ１５２では、上述のように、映像と映像との繋ぎ部分のデータを補正することができるので、このような問題も解消することができる。

【０７３４】

（４）分割液晶画面の面積変化パターン

図２５０及び図２５１に、液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との連動演出において用意されている各分割液晶画面の各種面積変化パターン（各動画データ内で表示される領域の面積の変化態様）を示す。なお、ここでは、ＣＺ以外のサブ遊技状態において、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）が図２４５に示す初期待機状態にある場合には、レイヤー１５１ｂに記録された中分割液晶画面１５０ｂの動画データが液晶画面１５０の全面に渡って表示される例を示す。また、ＣＺ中において、可動役物が図２４５に示す初期待機状態にある場合には、中画面用動画データ１５１ｂが液晶画面１５０の全面に渡って表示される例を示す。

【０７３５】

例えば、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の図２４７の状態（通常待機状態）から図２４８の状態（２分割の待機状態）への移動に対応する各分割液晶画面の面積変化パターンは、図２５０Ｃに示す面積変化パターンとなる。可動役物の図２４５の状態（初期待機状態）から図２４７の状態（通常待機状態）への移動に対応する各分割液晶画面の面積変化パターンは、図２５０Ｊに示す面積変化パターンとなる。また、可動役物の図２４８の状態（２分割の待機状態）から図２４７の状態（通常待機状態）への移動に対応する各分割液晶画面の面積変化パターンは、図２５１Ｅに示す面積変化パターンとなる。

【０７３６】

（５）特殊演出

上述した液晶表示装置１１と可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）との各種連動演出のうち、通常待機状態から各分割液晶画面の面積変化を伴う連動演出（以下、面積変化演出という）が行われた後、再度通常待機状態に戻るような演出では、面積変化演出と、その前後の通常待機状態の演出との間の違和感をより抑制するために、次のような特殊演出（特定演出）が行われる。

【０７３７】

特殊演出では、まず、面積変化演出開始時に、その直前に実行中であった通常待機状態の待機映像（ループ画像）の静止画を保持（キャプチャー）するとともに、該静止画に対応する演出タイムラインの情報（通常待機状態における演出シーケンスの経過時間に関する情報）を待機再生再開位置の情報として取得する。

【０７３８】

次いで、面積変化演出中には、保持した待機映像の静止画の一部を液晶画面１５０（例えば所定の分割液晶画面）に表示する。そして、面積変化演出終了後に続いて演出が別の演出に発展せずに面積変化演出が終了し、演出状態が通常待機状態に戻る場合には、待機再生再開位置の情報（演出タイムラインの情報）に基づいて、通常待機状態における待機映像の再生を、静止画キャプチャー時の状態から再開する。

【０７３９】
上述のように、本実施形態の特殊演出では、面積変化演出終了時には、演出画像が面積変化演出開始時の待機映像の続きから再生される。また、面積変化演出終了時には、面積変化演出開始時に保持された待機映像の静止画の一部が表示された状態から待機映像の続きが再生されるので、演出切り替え時に映像のブラックアウト等が発生せず、映像がよりスムーズに切り替わる。それゆえ、上記特殊演出では、面積変化演出の前後における待機映像に対する違和感をより一層低減することができる。さらに、上述した特殊演出では、面積変化演出（連動演出）と、その前後の待機映像とに関連性を持たせることができるので、遊技に対する興趣を高めることができる。
【０７４０】
上述した特殊演出は、例えば、図２３４Ｃに示す演出パターンテーブル（その１６：ＣＺ以外）中の演出名「ドッカンシャッター演出」の演出で行われる。なお、上述した特殊演出時の動画制御技術の適用は、演出名「ドッカンシャッター演出」の演出への適用に限定されず、分割液晶画面毎に個別の動画表示を行う演出種別全般に渡って適用してもよい。
【０７４１】
（６）可動役物の保護処理
本実施形態では、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）の連続作動演出（振動演出等）の発生時には、その連続作動回数の最大可動回数（例えば１０００回等）を設定する。そして、可動役物の連続作動回数が最大可動回数に超えた場合、可動役物の連続作動を停止（一時停止）する。
【０７４２】
具体的には、可動役物の連続作動演出では、可動役物の作動シーケンスが繰り返し実行されるように設定（ループ設定）されているので、この作動シーケンスの再生回数（繰り返し回数）をカウントする。次いで、そのカウント値を予め設定された最大可動回数と照合する。そして、その照合の結果、カウント値が最大可動回数を超えた場合には、可動役物の作動シーケンスを停止する。
【０７４３】
このような可動役物の作動制御を行うことにより、１単位遊技当りの可動役物の可動回数が平準化され、遊技機毎の可動役物の寿命のばらつきを小さくすることができる。
【０７４４】
また、上述した可動役物の作動制御を行うことにより、次のような効果も得られる。従来の可動役物による連続作動演出では、遊技者の何らかの操作が発生するまで連続作動演出を続ける手法、又は、タイムアウトによって連続作動演出を停止する手法が採用されている場合が多い。前者の手法では必要以上に可動役物が連続動作する場合があるので、可動役物の物理的劣化による故障の原因となる。また、後者のタイムアウト制御の手法において可動速度が異なる（低速、中速、高速）場合には、高速可動が多いほど、可動部のギアやモータ（ソレノイド）の負荷がかかり、物理的劣化による故障の原因となる。しかしながら、上述した本実施形態における可動役物の作動制御では、可動役物の連続作動回数が所定の最大可動回数に超えた場合に可動役物の連続作動を強制的に停止（一時停止）させるので、これらの問題も解消することができる。
【０７４５】
（７）可動役物の位置ズレ補正処理
本実施形態のパチスロ１では、図示しないが、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４）が初期位置に移動したことを検知する役物起点位置センサ（フォトセンサ）が設けられる。具体的には、可動装飾ユニット１２１のベース部材１２２に、第１移動部材１２３の検知用の役物起点位置センサと、第２移動部材１２４の検知用の役物起点位置センサとを設ける。
【０７４６】
本実施形態の可動役物の移動を伴う演出では、可動役物の制御シーケンスデータの役物

可動パルスデータ数（励磁パルス数）を位置管理用カウンタでカウントすることにより、可動役物の位置を管理する。この際、カウントの起点は、可動役物の初期位置となる。

【０７４７】

そこで、本実施形態では、可動役物が初期位置に移動し、その移動を役物起点位置センサにより検知される度に、カウントの起点を初期化する（カウント値をリセットする）。この結果、可動役物が初期位置に移動する度に、可動役物の実位置ズレの補正が行われる。そして、液晶表示装置１１と可動役物との連動演出では、動画表示制御処理（アニメ処理）において、位置管理用カウンタで可動役物の実位置が確認され、該可動役物の実位置に基づいて演出シーケンスの指令タイミングの調整処理が行われる。

【０７４８】

上述した可動役物の位置ズレ補正処理では、可動役物が初期位置に移動する度に、位置ズレ補正が行われるので、可動役物の位置管理の簡素化及び正確性を図ることができる。それゆえ、本実施形態では、可動役物により液晶画面を３分割又は２分割して行う液晶表示装置１１と可動役物との連動演出において、可動役物の移動動作と各分割液晶画面の動画表示動作との連動ズレを回避することができる。

【０７４９】

また、上述した可動役物の位置管理手法（位置ズレ補正手法）を適用した場合、次のような効果も得られる。従来、可動役物が液晶表示装置に重畳して設けられた構成を有する遊技機や、演出時間を変化させるとウエイトタイムを一致させる調整処理を行う遊技機などが存在する。このような従来の遊技機では、可動役物の作動処理や演出時間を変更する内部処理が必要となり、処理の負担が増大する。また、可動役物の劣化や部材の個体差により、可動役物の作動タイミングと動画表示演出の作動タイミングとの同期がとれない場合も発生する。しかしながら、本実施形態では、上述のように、役物起点位置センサによる可動役物の起点検知により可動役物の位置管理の簡素化及び正確性を図ることができるので、このような従来の問題も解消することができる。

【０７５０】

［ボーナス種別選択演出］

本実施形態のパチスロ１では、「ＢＢ１」（ビッグボーナス）の遊技において、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」：以下、「ドン揃い」という）を停止表示させると、ＡＲＴの特典が付与される。また、本実施形態では、「ＢＢ１」（ビッグボーナス）の遊技において、「ドン揃い」（ＡＲＴ確定）の告知発生の形態が互いに異なる３種類の遊技（それぞれ「ドンビッグ」（チャンス告知タイプ）、「葉月ビッグ」（後告知タイプ）及び「バイキングビッグ」（完全告知タイプ）と称する）が用意されている。

【０７５１】

そして、本実施形態のパチスロ１は、遊技者の所定の選択操作により３種類のボーナス種別（「ドンビッグ」、「葉月ビッグ」及び「バイキングビッグ」）から所定のボーナス種別（遊技性）を選択することができる演出機能（ボーナス種別選択演出）を備える。なお、このボーナス種別選択演出（特別遊技選択演出）の演出パターンは、例えば、図２３２Ｄに示す演出パターンテーブル（その１４：ＣＺ以外）中の演出名「ドンＢＢ（チャンス告知）」、図２３３Ａ及び２３３Ｂに示す演出パターンテーブル（その１４：ＣＺ以外）中の演出名「バイキングＢＢ（完全告知）」及び「葉月ＢＢ（後告知）」で規定される。

【０７５２】

以下、図２５２Ａ～図２５２Ｃを参照しながら、ボーナス種別選択演出の内容について説明する。なお、図２５２Ａは、ボーナス種別選択演出中に液晶表示装置１１の液晶画面１５０に表示される「ドンビッグ」の選択画面（特別遊技選択動画）であり、図２５２Ｂは、液晶画面１５０に表示される「葉月ビッグ」の選択画面であり、そして、図２５２Ｃは、液晶画面１５０に表示される「バイキングビッグ」の選択画面である。

【０７５３】

本実施形態では、ボーナス種別選択演出が開始されると、まず、液晶画面１５０に、「

ドンビッグ」の選択画面（図２５２Ａ）が表示される。次いで、「ドンビッグ」の選択画面が所定時間表示されると、選択画面が「葉月ビッグ」の選択画面（図２５２Ｂ）に切り替わる。次いで、「葉月ビッグ」の選択画面が所定時間表示されると、選択画面が「バイキングビッグ」の選択画面（図２５２Ｃ）に切り替わる。そして、「バイキングビッグ」の選択画面が所定時間表示されると、選択画面が「ドンビッグ」の選択画面（図２５２Ａ）に切り替わる。その後、この一連の選択画面の切り替え表示動作が繰り返される。なお、各選択画面では、遊技者に対して、ＭＡＸベットボタン１４を押下してボーナス種別を決定させるための指示情報が報知される。

【０７５４】

上述した一連の各キャラクタの選択画面の表示及び切り替えの繰り返し動作の中で、所定のキャラクタの選択画面が表示されている期間に、遊技者によりＭＡＸベットボタン１４が押下されると、その所定のキャラクタの選択画面に対応するボーナス種別が選択されたこととなる。

【０７５５】

ここで、上述したボーナス種別の選択処理の内容についてより詳細に説明する。本実施形態では、ボーナス種別選択演出の動画データ（以下、ボーナス選択シーケンスデータという）において、各ボーナス種別（各キャラクタ）の選択画面の開始画像フレームに、それぞれ対応付け（ひも付け）られたコールサインデータ（以下、ボーナス選択用コールサインという）を設ける。そして、各ボーナス選択用コールサインデータには、対応するキャラクタの選択画面の表示時間範囲を示すデータ（経過時間範囲データ）をセット（登録）する。

【０７５６】

例えば、「ドンビッグ」の選択画面の開始画像フレームには、「ドンビッグ」の選択画面の表示開始から選択画面が「葉月ビッグ」の選択画面に切り替わるまでの経過時間範囲データが「ドンビッグ」のボーナス選択用コールサインとしてセットされる。なお、「ドンビッグ」の選択画面の開始画像フレームにおいて、ボーナス選択用コールサインが検知されれば、該ボーナス選択用コールサインは、サブＲＡＭ８３に設けられた所定のコールサイン保存領域に格納される。

【０７５７】

なお、ボーナス種別選択演出では、上述のように、「ドンビッグ」の選択画面、「葉月ビッグ」の選択画面及び「バイキングビッグ」の選択画面がこの順で周期的に繰り返し表示されるので、ボーナス選択シーケンスデータには、この１周期分の動画データがセットされる。それゆえ、ボーナス選択用コールサインとしてセットをされる経過時間範囲データの起点（最小値）は、「ドンビッグ」の選択画面の表示開始時であり、経過時間範囲データの最終点（最大値）は、選択画面が「バイキングビッグ」の選択画面から「ドンビッグ」の選択画面への切り替わる時である。

【０７５８】

なお、経過時間範囲データは時間データであってもよいし、画像フレームの表示順序を示すフレームインデックスであってもよい。後者の場合には、経過時間範囲データの起点（最小値）は、「ドンビッグ」の選択画面の開始画像フレームのインデックスとなり、経過時間範囲データの最終点（最大値）は、「バイキングビッグ」の選択画面の最終画像フレームのインデックスとなる。

【０７５９】

また、遊技者によるＭＡＸベットボタン１４の押下タイミングは、ボーナス選択シーケンスの経過時間、すなわち、演出タイムラインの情報（経過時間情報）により規定する。なお、演出タイムラインの情報（経過時間情報）は、ボーナス選択シーケンスデータの１周期分の動画データが終了する度にリセットされる。また、演出タイムラインの情報（経過時間情報）は時間データであってもよいし、画像フレームの表示順序を示すフレームインデックスであってもよい。後者の場合には、遊技者によりＭＡＸベットボタン１４が押下された際に表示されている画像フレームのインデックスが演出タイムラインの情報（経

過時間情報）となる。

【０７６０】

そして、ボーナス種別選択演出では、遊技者によるＭＡＸベットボタン１４の押下タイミングに対応する演出タイムラインの情報（経過時間情報）と、その時にコールサイン保存領域に格納されている経過時間範囲データ（ボーナス選択用コールサイン）とを照合して、選択されたボーナス種別が判別される。この結果、選択されたボーナス種別を決定するプログラムが作動する。

【０７６１】

上述のように、遊技者によるＭＡＸベットボタン１４の押下タイミングの情報だけでなく、ボーナス選択用コールサインとしてセットされた経過時間範囲データを用いてボーナス種別の選択決定を行った場合、例えば、主に、遊技者の選択操作タイミングの情報のみに基づいてボーナスを選択するような従来の手法に比べて、遊技者の選択タイミングをより正確に反映させることができる。なお、本実施形態では、ボーナス種別の選択操作としてＭＡＸベットボタン１４の押下操作を用いる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、ボーナス種別の選択操作として、ビリータッチ（左キャラクタ（ビリー）装飾部２２Ｌ及び／又は右キャラクタ装飾部２２Ｒに対する遊技者のタッチ操作）を用いてもよいし、ストップボタンの押下操作を用いてもよい。また、例えば、ボーナス種別選択演出専用の演出ボタンを新たに設け、その演出ボタンを操作してボーナス種別を選択する構成にしてもよい。

【０７６２】

［液晶表示装置とリールアクションとの連動演出］

上述のように、本実施形態では、「遊技ロック１」～「遊技ロック９」の９種類のリールアクションが用意されている。この９種類のリールアクションのうち、「遊技ロック５」～「遊技ロック８」のリールアクションでは、液晶表示装置１１による動画表示演出と連動した演出が行われる。

【０７６３】

このリールアクションと液晶表示装置１１との連動演出のパターンデータは、図２３５Ｂに示す演出パターンテーブル（その１７：ＣＺ以外）中の演出名称「リールアクション」で規定される。具体的には、「遊技ロック５」～「遊技ロック８」に対応するリールアクションと液晶表示装置１１との連動演出時の演出パターンは、図２３５Ｂ中の「リールアクション演出Ｎｏ．１」～「リールアクション演出Ｎｏ．４」にそれぞれ対応する。

【０７６４】

上述のように、「遊技ロック５」～「遊技ロック８」に対応するリールアクションでは、演出開始から所定の期間毎にリール演出の内容が変化する。そこで、本実施形態では、一回のリールアクションで用いる演出用動画データをリール演出毎に分割し、各リール演出の発生時に、該リール演出に対応する分割動画データ、及び、該リール演出のタイマ（リールアクション時間タイマ）をセットする。すなわち、リールアクションと液晶表示装置１１との連動演出では、リール演出間を時間で管理し、リールアクション時間タイマのカウントが「０」になる度に、次のリール演出に対応する分割動画データ及びリールアクション時間タイマをセットする。

【０７６５】

例えば、「遊技ロック８」に対応するリールアクションでは、リールの回転開始から、３０００ｍｓｅｃ、２０００ｍｓｅｃ、２０００ｍｓｅｃ及び３０００ｍｓｅｃの間隔毎にそれぞれ内容の異なるリール演出（以下、リール演出Ａ～Ｄという）が行われる。この場合、本実施形態では、「遊技ロック８」に対応する演出シーケンスデータ（演出用動画データ）をリール演出Ａ～Ｄにそれぞれ対応する４つの分割動画データＡ～Ｄで構成する。

【０７６６】

「遊技ロック８」に対応するリールアクションと液晶表示装置１１との連動演出（図２３５Ｂ中の「リールアクション演出Ｎｏ．４」参照）が開始されると、まず、リール演出

Ａの開始時に、リール演出Ａに対応する分割動画データＡ及びリールアクション時間タイマ（３０００ｍｓｅｃ）がセットされる。次いで、リール演出Ａに対応するリールアクション時間タイマが「０」になると、リール演出Ｂに対応する分割動画データＢ及びリールアクション時間タイマ（２０００ｍｓｅｃ）がセットされる。次いで、リール演出Ｂに対応するリールアクション時間タイマが「０」になると、リール演出Ｃに対応する分割動画データＣ及びリールアクション時間タイマ（２０００ｍｓｅｃ）がセットされる。次いで、リール演出Ｃに対応するリールアクション時間タイマが「０」になると、リール演出Ｄに対応する分割動画データＤ及びリールアクション時間タイマ（３０００ｍｓｅｃ）がセットされる。そして、リール演出Ｄに対応するリールアクション時間タイマが「０」になると、「遊技ロック８」に対応するリールアクションと液晶表示装置１１との連動演出が終了する。

【０７６７】

このようなリールアクションと液晶表示装置１１との連動演出では、次のような効果が得られる。従来、ロック演出（リールアクション）に対応した映像演出を行う場合、ロック演出の種別毎にリールアクションの開始から終了まで連続した一つの演出用動画データを再生する手法が一般に採用される。しかしながら、このような従来の手法では、演出用動画データの再生処理中に、サブＣＰＵの処理負荷が増大し、演出用動画データのコマ落ちと呼ばれる不具合（動画データの一部が再生されず、画像が一瞬途切れるような状態になる）が発生することがある。そして、例えばリールのような可動物と動画との連動演出においてコマ落ちが発生すると、動画の再生状態と可動物の動作とにズレ（動画の再生遅延）が発生し、遊技者に不快感を与える可能性がある。

【０７６８】

それに対して、本実施形態のリールアクションと液晶表示装置１１との連動演出では、一連のリールアクション内において、リール演出の内容が切り替わる度に、新たに、分割動画データ及びリールアクション時間タイマがセットされる。それゆえ、本実施形態では、動画再生中のコマ落ちが発生して連動動作にズレが発生しても、リール演出の内容が切り替わる度に分割動画データが再生起動されるので、再生ズレの少ない時点でリールアクションと動画との動作ズレを補正することができる。また、本実施形態では、リールアクションで用いる演出用動画データを分割するだけであるので、特殊な補正処理なしで、リールアクションと動画との動作ズレを容易に補正することができる。

【０７６９】

［連続演出中の各種演出機能］

本実施形態のパチスロ１では、液晶表示装置１１において様々な連続演出を行うが、図１７６～図１９１のシナリオ書換抽籤テーブルで説明したように、連続演出（例えば回想擬似連演出等）の実行中に所定の条件が成立した場合に、該連続演出の内容を書き換える演出機能を備える。

【０７７０】

具体的には、連続演出の途中の遊技において、図１７６～図１９１で説明したシナリオ書換抽籤テーブルを用いて動画演出のシナリオ書換抽籤を行い、該シナリオ書換抽籤に当籤すれば、実行中の連続演出のシナリオが書き換えられる。この演出機能を用いれば、シナリオ書換の有無により、連続演出のゲーム数を調整することができる。

【０７７１】

なお、この連続演出中のシナリオ書換機能は、例えば、上述した各種演出パターンテーブル（その５，６，９：ＣＺ以外）に規定されている演出名「マンモス狩り」、「バイキングバトル」、「花火対決」、「合体－ドン」等の連続演出において実行される。

【０７７２】

また、本実施形態では、連続演出中において、ボーナス又はＡＲＴが確定している前兆遊技が実行されており、且つ、該確定している特典の告知や示唆が無い状態で、ビリータッチ（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）が行われた場合、ボーナス又はＡＲＴが確定していることを報知する確

定音を発生させる機能を備える。
【０７７３】
この演出機能は、遊技者が自力で発見する隠し演出であり、このような機能を設けることにより、連続演出に対する興趣をより向上させることができる。
【０７７４】
［Ｄ＿ＡＲＴ前兆中の演出機能］
本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」の前兆遊技中に当籤したＲＢ遊技のＡＲＴ抽籤において、「Ｇ＿ＡＲＴ」に当籤した場合、「Ｇ＿ＡＲＴ」がストックされる。この際、本実施形態では、「Ｄ＿ＡＲＴ」の前兆遊技中のＲＢ遊技において、表示コマンド受信時に、キャラクタ「ドンちゃん」（「Ｄ＿ＡＲＴ」に対応するシンボル）と「ビリー」（「Ｂ＿ＡＲＴ」に対応するシンボル）とを同時に表示する演出を行い、「Ｇ＿ＡＲＴ」への移行が確定したことを示唆する。
【０７７５】
この演出は、図２２３Ａ中の演出名「ドンを揃えろ」のＮｏ．３～８の演出で実行される。そして、この演出により、「Ｄ＿ＡＲＴ」の前兆遊技に対する遊技者の興趣を高めることができる。
【０７７６】
［入賞エフェクト演出］
本実施形態では、図９の図柄組合せテーブル（その２）等に示すように、例えば「Ｃ＿ＣＵベル１」～「Ｃ＿ＣＵベル１２」に係る小役は、ベル図柄が、有効ライン（センターライン）上には揃わないが、クロスアップライン（無効ライン）上に揃う小役である。本実施形態では、このような「Ｃ＿ＣＵベル１」～「Ｃ＿ＣＵベル１２」に係る小役が入賞した場合、クロスアップライン上のリール枠を光らせる演出（入賞エフェクト演出）を行う。
【０７７７】
すなわち、本実施形態では、入賞役に関連する図柄（入賞図柄：ベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄等）が有効ライン上に揃わずに無効ライン上に揃う所定の役（リプレイ役、小役（ベル、スイカ、チェリー））が入賞した場合、その無効ラインでエフェクト（ライン上のリール枠を光らせる演出）を行う。この入賞エフェクト演出の演出パターンは、図２３５Ｃ中の演出名「リール入賞エフェクト小役用」で規定される。この入賞エフェクト演出により、所定の役（リプレイ役、小役）が入賞したことを、遊技者により明確に伝達することができる。
【０７７８】
＜主制御回路の動作説明＞
次に、図２５３～図２７４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。
【０７７９】
［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（電源投入後の主要動作処理）の手順を、図２５３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。
【０７８０】
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。
【０７８１】
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。

【０７８２】
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２５４を参照しながら後で説明する。
【０７８３】
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、メインＣＰＵ５１は、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。
【０７８４】
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２５５を参照しながら後で説明する。
【０７８５】
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２５７を参照しながら後で説明する。
【０７８６】
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２５８を参照しながら後で説明する。
【０７８７】
次いで、メインＣＰＵ５１は、スタートコマンド送信処理を行う（Ｓ９）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、副制御回路４２に送信するスタートコマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。また、通信データ格納領域に保存されたスタートコマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。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。
【０７８８】
次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｓ７の処理で決定された「遊技ロック」の種別を示す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（Ｓ１０）。なお、本実施形態では、この処理において、通常時（非ロック演出時）のリールの加速パターンもリール演出パターンとしてセットされる。
【０７８９】
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。なお、Ｓ１０でセットされたリール演出パターンが、遊技ロックが行われるパターンである場合には、メインＣＰＵ５１は、このＳ１１のウエイト処理を実行しない。すなわち、Ｓ１１のウエイト処理は、Ｓ１０でセットされたリール演出パターンが通常時（非ロック演出時）のリールの加速パターンであるときにのみ実行される。
【０７９０】
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２７４参照）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。

【０７９１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、リール回転開始コマンド送信処理を行う（Ｓ１３）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、副制御回路４２に送信するリール回転開始コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存されたリール回転開始コマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。

【０７９２】

次いで、メインＣＰＵ５１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１４）。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２５９を参照しながら後で説明する。

【０７９３】

次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１５）。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２６２を参照しながら後で説明する。

【０７９４】

次いで、メインＣＰＵ５１は、入賞検索処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、図柄コード格納領域（図５１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４７参照）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８～図１２参照）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。

【０７９５】

次いで、メインＣＰＵ５１は、メダル払出処理を行う（Ｓ１７）。この処理では、Ｓ１６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８～図１２参照）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。

【０７９６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ制御処理を行う（Ｓ１８）。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２７０を参照しながら後で説明する。

【０７９７】

次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を行う（Ｓ１９）。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２７１を参照しながら後で説明する。

【０７９８】

次いで、メインＣＰＵ５１は、払出終了コマンド送信処理を行う（Ｓ２０）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、副制御回路４２に送信する払出終了コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存された払出終了コマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。

【０７９９】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了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２７２を参照しながら後で説明する。

【０８００】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を行う（Ｓ２２）。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２７３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。

【０８０１】

［メダル受付・スタートチェック処理］

次に、図２５４を参照して、メインフロー（図２５３参照）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。

【０８０２】

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。

【０８０３】

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。

【０８０４】

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。

【０８０５】

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。

【０８０６】

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。

【０８０７】

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。

【０８０８】

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。

【０８０９】
次いで、メインＣＰＵ５１は、メダル投入コマンド送信処理を行う（Ｓ３７）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、副制御回路４２に送信するメダル投入コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。なお、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。
【０８１０】
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１５参照）。
【０８１１】
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。
【０８１２】
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２５３参照）のＳ４に移す。
【０８１３】
［内部抽籤処理］
次に、図２５５を参照して、メインフロー（図２５３参照）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。
【０８１４】
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４８参照）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１５参照）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。
【０８１５】
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２５６を参照しながら後で説明する。
【０８１６】
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。

【０８１７】
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）。
【０８１８】
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）。
【０８１９】
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。
【０８２０】
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。
【０８２１】
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。
【０８２２】
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）。
【０８２３】
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２５～図２９参照）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）。
【０８２４】
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）。
【０８２５】
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。
【０８２６】
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２４参照）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）。
【０８２７】
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（Ｓ６４）。
【０８２８】
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。

【０８２９】
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４８参照）のビット３に「１」を格納（セット）する。
【０８３０】
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２５３参照）のＳ７に移す。
【０８３１】
［抽籤値変更処理］
次に、図２５６を参照して、内部抽籤処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ５２で行う抽籤値変更処理について説明する。
【０８３２】
まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図４８参照）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４８参照）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２５５参照）のＳ５３に移す。
【０８３３】
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１７参照）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２５５参照）のＳ５３に移す。
【０８３４】
［遊技ロック抽籤処理］
次に、図２５７を参照して、メインフロー（図２５３参照）中のＳ７で行う遊技ロック抽籤処理について説明する。
【０８３５】
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「００００００００」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。
【０８３６】
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。
【０８３７】
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２５３参照）のＳ８に移す。

【０８３８】

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４１参照）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）。

【０８３９】

Ｓ８４において、遊技ロック（「遊技ロック９」）に当籤した場合には、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２５３参照）のＳ８に移す。

【０８４０】

すなわち、本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブルＡ（図４１参照）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。

【０８４１】

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。

【０８４２】

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（Ｓ８６）。次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技ロック抽籤テーブルＢ（図４２参照）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）。

【０８４３】

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２５３参照）のＳ８に移す。

【０８４４】

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。

【０８４５】

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。

【０８４６】

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４３参照）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２５３参照）のＳ８に移す。

【０８４７】

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４１参照）、又は、遊技ロック抽籤テーブルＢ（図４２参照）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。

【０８４８】

［リール停止初期設定処理］

次に、図２５８を参照して、メインフロー（図２５３参照）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。

【０８４９】

まず、メインＣＰＵ５１は、回胴停止用番号選択テーブル（図３２参照）を参照して、図２５３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）。

【０８５０】

次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止初期設定テーブル（図３３参照）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。

【０８５１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、全図柄コード格納領域（図５１参照）に回転中の識別子「０ＦＦＨ（１１１１１１１１Ｂ）」を格納する（Ｓ１０３）。

【０８５２】

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２５３参照）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。

【０８５３】

［引込優先順位格納処理］

次に、図２５９を参照して、メインフロー（図２５３参照）中のＳ１４で行う引込優先順位格納処理について説明する。

【０８５４】
まず、メインＣＰＵ５１は、ストップボタン未作動カウンタの値を、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。
【０８５５】
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。
【０８５６】
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２６０を参照しながら後で説明する。
【０８５７】
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２６１を参照しながら後で説明する。
【０８５８】
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５１参照）のデータとに基づいて、表示役格納領域（図４７参照）を更新する（Ｓ１２６）。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。
【０８５９】
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８～図１２参照）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。
【０８６０】
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４７参照）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３９参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。
【０８６１】
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１０参照）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には、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。
【０８６２】
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５２参照）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）。

【０８６３】

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。

【０８６４】

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）。

【０８６５】

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２５３参照）のＳ１５に移す。

【０８６６】

［引込優先順位テーブル選択処理］

次に、図２６０を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図２５９参照）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。

【０８６７】

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２５９参照）のＳ１２４に移す。

【０８６８】

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５０参照）及び作動ストップボタン格納領域（図４９参照）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２５９参照）のＳ１２４に移す。

【０８６９】

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。

【０８７０】

［図柄コード格納処理］

次に、図２６１を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図２５９参照）中のＳ１２５で行う図柄コード格納処理について説明する。

【０８７１】

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。

【０８７２】

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２５９参照）のＳ１２６に移す。

【０８７３】

［リール停止制御処理］

次に、図２６２を参照して、メインフロー（図２５３参照）中のＳ１５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。

【０８７４】

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。

【０８７５】

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５０参照）及び作動ストップボタン格納領域（図４９参照）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）。

【０８７６】

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）。

【０８７７】

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２６３を参照しながら後で説明する。

【０８７８】

次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止コマンド送信処理を行う（Ｓ１６７）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、副制御回路４２に送信するリール停止コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存されたリール停止コマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。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。

【０８７９】

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。

【０８８０】

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２６１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５１参照）を更新する（Ｓ１７１）。

【０８８１】

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２６８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。

【０８８２】

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、副制御回路４２に送信するリール停止コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、この際に保存されるリール停止コマンドのデータ構成は、上記Ｓ１６７で保存される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で保存され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で保存されるリール停止コマンドに含まれるＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報と異なる。

【０８８３】

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２５９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。

【０８８４】

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２５３参照）のＳ１６に移す。

【０８８５】

［滑り駒数決定処理］

次に、図２６３を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図２６２参照）中のＳ１６６で行う滑り駒数決定処理について説明する。

【０８８６】

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。

【０８８７】

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２６４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。

【０８８８】

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）。

【０８８９】

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３３参照）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。

【０８９０】

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３３参照）を参照して取得される。

【０８９１】

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２６５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２６６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）。

【０８９２】

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２６７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２６２参照）のＳ１６７に移す。

【０８９３】

［第２・第３停止処理］

次に、図２６４を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２６３参照）中のＳ１８３で行う第２・第３停止処理について説明する。

【０８９４】

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。

【０８９５】

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。

【０８９６】

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２６５を参照しながら後で説明する。

【０８９７】

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２６６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３４、図３６及び図３７）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。

【０８９８】

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「０００１０００００」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２６３参照）のＳ１９１に移す。

【０８９９】

［ライン変更ビットチェック処理］

次に、図２６５を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２６３参照）中のＳ１８８、及び、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）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。

【０９００】

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２６３参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０９０１】

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３６及び図３７参照）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２６３参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０９０２】

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２６３参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０９０３】

［ラインマスクデータ変更処理］

次に、図２６６を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２６３参照）中のＳ１８９、及び、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）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。

【０９０４】

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２６９参照）において、順押しである場合に行われる。

【０９０５】

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）。

【０９０６】

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３６参照）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２６３参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０９０７】

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、「００００１００００」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２６３参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０９０８】

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２６３参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０９０９】

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」であった場合には、「００００００００１」に変更される。その結果、停止テーブル（図３６及び図３７参照）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２６３参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２６４参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０９１０】

［優先引込制御処理］

次に、図２６７を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２６３参照）中のＳ１９１で行う優先引込制御処理について説明する。

【０９１１】

まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態に応じて検索順序テーブル（図４０参照）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。

【０９１２】

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）。

【０９１３】

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）。

【０９１４】

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。

【０９１５】

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）。

【０９１６】

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）。

【０９１７】

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。

【０９１８】

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２６３参照）も終了する。

【０９１９】

［制御変更処理］

次に、図２６８を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図２６２参照）中のＳ１７２で行う制御変更処理について説明する。

【０９２０】
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２６２参照）のＳ１７３に移す。
【０９２１】
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２６９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２６２参照）のＳ１７３に移す。
【０９２２】
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２６２参照）のＳ１７３に移す。
【０９２３】
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３５参照）を取得し、検索回数をセットする（Ｓ２５５）。
【０９２４】
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）。
【０９２５】
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（Ｓ２５９）。
【０９２６】
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）。
【０９２７】
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２６２参照）のＳ１７３に移す。
【０９２８】
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）。
【０９２９】

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２６２参照）のＳ１７３に移す。

【０９３０】

［第２停止後制御変更処理］

次に、図２６９を参照して、制御変更処理のフローチャート（図２６８参照）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。

【０９３１】

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２６８参照）も終了する。

【０９３２】

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２６８参照）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２６８参照）も終了する。

【０９３３】

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２６８参照）も終了する。

【０９３４】

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２６８参照）も終了する。

【０９３５】

［ＲＴ制御処理］

次に、図２７０を参照して、メインフロー（図２５３参照）中のＳ１８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。

【０９３６】

まず、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ遷移テーブル（図１４参照）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）。

【０９３７】

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。

【０９３８】

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１４参照）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４８参照）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）。

【０９３９】

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）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、副制御回路４２に送信する表示コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存された表示コマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。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２５３参照）のＳ１９に移す。

【０９４０】

［遊技終了時演出制御処理］

次に、図２７１を参照して、メインフロー（図２５３参照）中のＳ１９で行う遊技終了時演出制御処理について説明する。

【０９４１】

まず、メインＣＰＵ５１は、出力条件テーブル（図４４参照）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。

【０９４２】

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２５３参照）のＳ２０に移す。

【０９４３】

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２５３参照）のＳ２０に移す。

【０９４４】

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。

【０９４５】

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）。

【０９４６】

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４５参照）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。

【０９４７】

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）。

【０９４８】

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２５３参照）のＳ２０に移す。

【０９４９】

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。

【０９５０】

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２５３参照）のＳ２０に移す。

【０９５１】

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。

【０９５２】

［ボーナス終了チェック処理］

次に、図２７２を参照して、メインフロー（図２５３参照）中のＳ２１で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

【０９５３】

まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図４８参照）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２５３参照）のＳ２２に移す。

【０９５４】

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）。

【０９５５】

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」未満である場合には、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。

【０９５６】

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、副制御回路４２に送信するボーナス終了コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存されたボーナス終了コマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。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。

【０９５７】

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２５３参照）のＳ２２に移す。

【０９５８】

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。

【０９５９】

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２５３参照）のＳ２２に移す。

【０９６０】

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２５３参照）のＳ２２に移す。

【０９６１】

［ボーナス作動チェック処理］

次に、図２７３を参照して、メインフロー（図２５３参照）中のＳ２２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（特別遊技）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、所定の条件が成立した際に、複数種の遊技性（ボーナス種別）を有する「ＢＢ１」の実行を決定する手段（特別遊技決定手段）も兼ねる。

【０９６２】

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。

【０９６３】
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２５３参照）のＳ２に移す。
【０９６４】
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１３参照）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２５３参照）のＳ２に移す。
【０９６５】
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。
【０９６６】
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１３参照）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１３参照）を参照して、遊技状態フラグ格納領域（図４８参照）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。
【０９６７】
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、副制御回路４２に送信するボーナス開始コマンドのデータをメインＲＡＭ５３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存されたボーナス開始コマンドは、後述の図２７４で説明する割込処理内の通信データ送信処理（Ｓ３４７）により、副制御回路４２に送信される。ボーナス開始コマンドには、開始されたボーナスの種別などの情報が含まれる。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２５３参照）のＳ２に移す。
【０９６８】
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２５３参照）のＳ２に移す。
【０９６９】
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２５３参照）のＳ２に移す。
【０９７０】

［メインＣＰＵの制御による割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ）］
次に、図２７４を参照して、メインＣＰＵ５１の制御により、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で行われる割込処理について説明する。なお、以下に説明する割込処理において、主制御回路４１は、リール制御処理を行うとともに、各種コマンドデータの送信処理も行う。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、図柄の変動表示動作の制御処理を行うとともに、各種コマンドデータを送信する手段（データ送信手段）も兼ねる。
【０９７１】
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。
【０９７２】
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。
【０９７３】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール制御処理を行う（Ｓ３４４）。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。
【０９７４】
次いで、メインＣＰＵ５１は、メインＲＡＭ５３の通信データ格納領域を参照して、サブＣＰＵ８１（副制御回路４２）への送信データが無いか否かを判別する（Ｓ３４５）。Ｓ３４５において、メインＣＰＵ５１が、サブＣＰＵ８１への送信データがあると判別したとき（Ｓ３４５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３４７の処理を行う。
【０９７５】
一方、Ｓ３４５において、メインＣＰＵ５１が、サブＣＰＵ８１への送信データが無いと判別したとき（Ｓ３４５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、無操作コマンド送信処理を行う（Ｓ３４６）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、主制御回路５１に接続された周辺機器（例えば、スタートスイッチ、ストップスイッチ等）の現在の入力状況（入力ポートのオン／オフ情報）を示すデータを送信コマンド（無操作コマンド）として、メインＲＡＭ５３内の通信データ格納領域に保存する。
【０９７６】
Ｓ３４６の処理後、又は、Ｓ３４５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ３４７）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、通信データ格納領域に保存された各種コマンドのデータを副制御回路４２に送信する。
【０９７７】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ランプ・７セグ駆動処理を行う（Ｓ３４８）。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（Ｓ３４９）。そして、その後、メインＣＰＵ５１は、割込処理を終了する。
【０９７８】
＜副制御回路の動作説明＞

次に、図２７５～図３０３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。

【０９７９】

［サブＣＰＵの電源投入処理］

次に、図２７５を参照しながら、サブＣＰＵ８１の電源投入処理について説明する。

【０９８０】

まず、サブＣＰＵ８１の電源が投入されると、サブＣＰＵ初期設定処理が実行される（Ｓ４０１）。この処理では、例えば、サブＣＰＵ８１の初期化処理、接続デバイス（ＩＣ（Integrated Circuit）、ＬＳＩ（Large-scale Integration）等）の初期化処理、メモリ（ＤＲＡＭ）の初期化処理、ＯＳ（Orerating System）の初期化処理等が行われる。

【０９８１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、サブタスクの起動要求として、役物制御タスクの起動要求を行う（Ｓ４０２）。サブＣＰＵの電源投入処理において、例えば、サブＣＰＵ８１による役物制御タスクの起動要求に応答してＯＳから役物制御タスク要求が発生すると、後述の図２９４で説明する役物制御タスクが実行される。

【０９８２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ランプ制御タスクの起動要求を行う（Ｓ４０３）。次いで、サブＣＰＵ８１は、サウンド制御タスクの起動要求を行う（Ｓ４０４）。

【０９８３】

次いで、サブＣＰＵ８１は、主基板通信タスクの起動要求を行う（Ｓ４０５）。サブＣＰＵの電源投入処理において、例えば、サブＣＰＵ８１による主基板通信タスクの起動要求に応答してＯＳから主基板通信タスク要求が発生すると、後述の図２７７で説明する主基板通信タスクが実行される。

【０９８４】

次いで、サブＣＰＵ８１は、アニメタスクの起動要求を行う（Ｓ４０６）。サブＣＰＵの電源投入処理において、例えば、サブＣＰＵ８１によるアニメタスクの起動要求に応答してＯＳから主基板通信タスク要求が発生すると、後述の図２９６で説明するアニメタスクが実行される。

【０９８５】

次いで、サブＣＰＵ８１は、バックアップ復旧処理を行う（Ｓ４０７）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、ＳＲＡＭ（static RAM）に保存されている各種遊技データ（サブ遊技状態のデータ、ＡＲＴ遊技の残りゲーム数、天井回数等）や、各種履歴データを作業用のＤＡＲＭ（dynamic RAM）にコピーする。そして、Ｓ４０７の処理後、サブＣＰＵ８１は、電源投入処理を終了する。

【０９８６】

［サブＣＰＵの電断割込処理］

次に、図２７６を参照しながら、サブＣＰＵ８１の電断割込処理について説明する。この処理は、例えば、電断等の異常が発生した際に実行される割込処理である。

【０９８７】

電断（電源電圧の低下）が発生すると、サブＣＰＵ８１は、バックアップ作成処理を行う（Ｓ４１１）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、電断検知時にＤＲＡＭからＳＲＡＭに保持対象の各種データをコピーする。すなわち、サブＣＰＵ８１は、上述したバックアップ復旧処理（電源投入処理中のＳ４０７）と逆の処理を行う。この処理により、データが破壊されていても、正しいデータがバックアップデータとして保存される。

【０９８８】

［主基板通信タスク］

次に、図２７７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。

【０９８９】

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（Ｓ４２１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドの種別を抽出する（Ｓ４２２）。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す。

【０９９０】

次いで、サブＣＰＵ８１は、コマンドの種別が規定の種別であるか否かを判別する（Ｓ４２３）。

【０９９１】

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、Ｓ４２３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（規定の種別）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）が発生したと判断し、コマンド種別が無効であると判定する。

【０９９２】

Ｓ４２３において、サブＣＰＵ８１が、コマンドの種別が規定の種別でないと判別したとき（Ｓ４２３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ４２１に戻し、Ｓ４２１以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ４２３において、サブＣＰＵ８１が、コマンドの種別が規定の種別であると判別したとき（Ｓ４２３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（Ｓ４２４）。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、Ｓ４２４の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ４２１に戻し、Ｓ４２１以降の処理を繰り返す。

【０９９３】

［演出登録タスク］

次に、図２７８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。なお、以下に説明する演出登録タスクにおいて、副制御回路４２は、主制御回路４１から受信したコマンドに基づいて、遊技の決定を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４３は、受信コマンドに基づいて遊技の決定を行う手段（演出決定手段）も兼ねる。

【０９９４】

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（Ｓ４３１）。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（Ｓ４３２）。Ｓ４３２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（Ｓ４３２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ４３５の処理を行う。

【０９９５】

一方、Ｓ４３２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（Ｓ４３２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（Ｓ４３３）。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。

【０９９６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を行う（Ｓ４３４）。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２７９及び図２８０を参照しながら後で説明する。

【０９９７】
次いで、サブＣＰＵ８１は、アニメーションデータの登録を行う（Ｓ４３５）。次いで、サブＣＰＵ８１は、サウンドデータの登録を行う（Ｓ４３６）。次いで、サブＣＰＵ８１は、ランプデータの登録を行う（Ｓ４３７）。そして、サブＣＰＵ８１は、役物データの登録を行う（Ｓ４３８）。なお、これらの登録処理は、Ｓ４３４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。Ｓ４３８の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ４３１に戻し、Ｓ４３１以降の処理を繰り返す。
【０９９８】
［演出内容決定処理］
次に、図２７９及び図２８０を参照して、演出登録タスクのフローチャート（図２７８参照）中のＳ４３４で行う演出内容決定処理について説明する。
【０９９９】
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（Ｓ４４１）。
【１０００】
Ｓ４４１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（Ｓ４４１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（Ｓ４４２）。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２８１を参照しながら後で説明する。
【１００１】
次いで、サブＣＰＵ８１は、登録されている演出番号に応じて、スタートコマンド受信時の演出データを登録する（Ｓ４４３）。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ、ランプデータ及び役物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、例えば、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、Ｓ４４３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２７８参照）のＳ４３５に移す。
【１００２】
一方、Ｓ４４１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（Ｓ４４１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、リール回転開始コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ４４４）。Ｓ４４４において、サブＣＰＵ８１が、リール回転開始コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ４４４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ４４７の処理を行う。
【１００３】
一方、Ｓ４４４において、サブＣＰＵ８１が、リール回転開始コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ４４４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、遊技ロック種別が「１」～「９」のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ４４５）。
【１００４】
Ｓ４４５において、サブＣＰＵ８１が、遊技ロック種別が「１」～「９」のいずれかでない（遊技ロックが発生しない）と判別したとき（Ｓ４４５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２７８参照）のＳ４３５に移す。一方、Ｓ４４５において、サブＣＰＵ８１が、遊技ロック種別が「１」～「９」のいずれかであると判別したとき（Ｓ４４５がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、セットされている遊技ロック種別の値とそれに対応する演出シーケンスデータに基づいて、ロックイベント（リールアクション）の発生要求を行う（Ｓ４４６）。そして、Ｓ４４６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２７８参照）のＳ４３５に移す。
【１００５】
ここで再度、Ｓ４４４の処理に戻って、Ｓ４４４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（Ｓ４４７）。

【１００６】

Ｓ４４７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（Ｓ４４７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、リール停止コマンド受信時の演出データを登録する（Ｓ４４８）。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２７８参照）のＳ４３５に移す。

【１００７】

一方、Ｓ４４７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（Ｓ４４７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（Ｓ４４９）。

【１００８】

Ｓ４４９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（Ｓ４４９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（Ｓ４５０）。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２８８を参照しながら後で説明する。

【１００９】

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、表示コマンド受信時の演出データを登録する（Ｓ４５１）。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２７８参照）のＳ４３５に移す。

【１０１０】

一方、Ｓ４４９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（Ｓ４４９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（Ｓ４５２）。Ｓ４５２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（Ｓ４５２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（Ｓ４５３）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、主に、払出終了用の演出データを登録する。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２７８参照）のＳ４３５に移す。

【１０１１】

一方、Ｓ４５２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（Ｓ４５２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（Ｓ４５４）。

【１０１２】

Ｓ４５４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（Ｓ４５４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（Ｓ４５５）。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２９３を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４５５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２７８参照）のＳ４３５に移す。

【１０１３】

一方、Ｓ４５４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（Ｓ４５４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（Ｓ４５６）。

【１０１４】

Ｓ４５６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（Ｓ４５６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（Ｓ４５７）。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。そして、Ｓ４５７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２７８参照）のＳ４３５に移す。

【１０１５】

一方、Ｓ４５６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（Ｓ４５６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、無操作コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ４５８）。Ｓ４５８において、サブＣＰＵ８１が、無操作コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ４５８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２７８参照）のＳ４３５に移す。

【１０１６】

一方、Ｓ４５８において、サブＣＰＵ８１が、無操作コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ４５８がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、メインＣＰＵ５１の入力ポート状態をサブＲＡＭ８３内の所定の格納領域に保存する（Ｓ４５９）。そして、Ｓ４５９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２７８参照）のＳ４３５に移す。

【１０１７】

［スタートコマンド受信時処理］

次に、図２８１を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図２７９及び図２８０参照）中のＳ４４２で行うスタートコマンド受信時処理について説明する。

【１０１８】

まず、サブＣＰＵ８１は、抽籤フラグ決定処理を行う（Ｓ４６１）。なお、抽籤フラグ決定処理の詳細については、後述の図２８２を参照しながら後で説明する。

【１０１９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、モード抽籤処理を行う（Ｓ４６２）。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。Ｓ４６２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。

【１０２０】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ抽籤処理を行う（Ｓ４６３）。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。

【１０２１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ４６４）。なお、ＡＲＴ抽籤処理の詳細については、後述の図２８３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（Ｓ４６５）。なお、ＡＲＴ中処理の詳細については、後述の図２８４を参照しながら後で説明する。

【１０２２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ関連処理を行う（Ｓ４６６）。なお、ＶＲ関連処理の詳細については、後述の図２８５を参照しながら後で説明する。次いで、サブＣＰＵ８１は、演出決定処理を行う（Ｓ４６７）。なお、演出決定処理の詳細については、後述の図２８６を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４６７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２７９及び図２８０参照）のＳ４４３に移す。

【１０２３】

［抽籤フラグ決定処理］

次に、図２８２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２８１参照）中のＳ４６１で行う抽籤フラグ決定処理について説明する。

【１０２４】

まず、サブＣＰＵ８１は、特殊フラグ抽籤テーブル（図５８参照）に基づいて、小役・リプレイ用データポインタを変更する（Ｓ４７１）。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（Ｓ４７２）。

【１０２５】

Ｓ４７２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（Ｓ４７２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（Ｓ４７３）。Ｓ４７３の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ４７６の処理を行う。

【１０２６】

一方、Ｓ４７２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（Ｓ４７２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（Ｓ４７４）。Ｓ４７４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（Ｓ４７４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ４７６の処理を行う。

【１０２７】

一方、Ｓ４７４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（Ｓ４７４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（Ｓ４７５）。

【１０２８】

Ｓ４７３或いはＳ４７５の処理後、又は、Ｓ４７４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５９～図７１参照）に基づいて、各種抽籤フラグを決定し、サブＲＡＭ８３に格納する（Ｓ４７６）。そして、Ｓ４７６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２８１参照）のＳ４６２に移す。

【１０２９】

［ＡＲＴ抽籤処理］

次に、図２８３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２８１参照）中のＳ４６４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。

【１０３０】

まず、サブＣＰＵ８１は、各種ＡＲＴ抽籤テーブル（図７２～図８９、図９３～図９７、図９９～図１２２、図１２４～図１３１、図１３７、図１３８、図１４０、図１４１参照）に基づいて、ＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ４８１）。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（Ｓ４８２）。Ｓ４８２において、サブＣＰＵ８１が、抽籤結果が「０」であると判別したとき（Ｓ４８２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２８１参照）のＳ４６５に移す。

【１０３１】

一方、Ｓ４８２において、サブＣＰＵ８１が、抽籤結果が「０」でないと判別したとき（Ｓ４８２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１４５参照）に基づいて、当籤内容をチェックする（Ｓ４８３）。

【１０３２】

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（Ｓ４８４）。Ｓ４８４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（Ｓ４８４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ４８６の処理を行う。

【１０３３】

一方、Ｓ４８４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（Ｓ４８４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９０、図９１、図１３３～図１３６参照）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（Ｓ４８５）。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。

【１０３４】

Ｓ４８５の処理後、又は、Ｓ４８４がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、テーブル番号決定テーブル（図９２、図９８、図１２３、図１３２、図１３９及び図１４２参照）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（Ｓ４８６）。

【１０３５】

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（Ｓ４８７）。例えば、「Ｂ＿ＡＲＴ」又は「Ｄ＿ＡＲＴ」が当籤した場合には、Ｓ４８５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。

【１０３６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１６６～図１７１参照）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（Ｓ４８８）。そして、Ｓ４８８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２８１参照）のＳ４６５に移す。

【１０３７】

［ＡＲＴ中処理］

次に、図２８４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２８１参照）中のＳ４６５で行うＡＲＴ中処理について説明する。

【１０３８】

まず、サブＣＰＵ８１は、「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ４９１）。

【１０３９】

Ｓ４９１において、サブＣＰＵ８１が、「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ４９１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（Ｓ４９２）。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、Ｓ４９２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２８１参照）のＳ４６６に移す。

【１０４０】

一方、Ｓ４９１において、サブＣＰＵ８１が、「Ｂ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ４９１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（Ｓ４９３）。Ｓ４９３において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ４９３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２８１参照）のＳ４６６に移す。

【１０４１】

一方、Ｓ４９３において、サブＣＰＵ８１が、「Ｄ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ４９３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、継続ストック抽籤処理を行う（Ｓ４９４）。この処理において、継続ストックが決定された場合には、継続ストックカウンタに「１」を加算する。そして、Ｓ４９４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２８１参照）のＳ４６６に移す。

【１０４２】

［ＶＲ関連処理］

次に、図２８５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２８１

参照）中のＳ４６６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。

【１０４３】

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（Ｓ５０１）。Ｓ５０１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（Ｓ５０１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（Ｓ５０２）。すなわち、遊技ロックフラグ格納領域２（図５３参照）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。

【１０４４】

Ｓ５０２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（Ｓ５０２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２８１参照）のＳ４６７に移す。

【１０４５】

一方、Ｓ５０２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（Ｓ５０２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１４６参照）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（Ｓ５０３）。そして、Ｓ５０３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２８１参照）のＳ４６７に移す。

【１０４６】

ここで再度、Ｓ５０１の処理の説明に戻って、Ｓ５０１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（Ｓ５０１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中革命抽籤テーブル（図１５１～図１６５参照）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（Ｓ５０４）。

【１０４７】

次いで、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（図１４７～図１５０参照）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（Ｓ５０５）。そして、Ｓ５０５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２８１参照）のＳ４６７に移す。

【１０４８】

［演出決定処理］

次に、図２８６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２８１参照）中のＳ４６７で行う演出決定処理について説明する。

【１０４９】

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（Ｓ５１１）。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。

【１０５０】

Ｓ５１１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（Ｓ５１１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出抽籤処理を行う（Ｓ５１２）。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。

【１０５１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５１２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（Ｓ５１３）。Ｓ５１３において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ５１２で決定された「演出Ｎｏ.」が発展演出でないと判別したとき（Ｓ５１３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２８１参照）も終了する。

【１０５２】

一方、Ｓ５１３において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ５１２で決定された「演出Ｎｏ.」が発展演出であると判別したとき（Ｓ５１３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（Ｓ５１４）。

【１０５３】

Ｓ５１４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（Ｓ５１４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１７２参照）を参照して、タイトル抽籤処理を行う（Ｓ５１５）。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。

【１０５４】

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（Ｓ５１６）。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、Ｓ５１６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２８１参照）も終了する。

【１０５５】

一方、Ｓ５１４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（Ｓ５１４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（Ｓ５１７）。

【１０５６】

Ｓ５１７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（Ｓ５１７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２８１参照）も終了する。

【１０５７】

一方、Ｓ５１７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（Ｓ５１７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１９２参照）を参照して、タイトル抽籤処理を行う（Ｓ５１８）。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。

【１０５８】

次いで、サブＣＰＵ８１は、発展演出２用マップ抽籤テーブル（図１９３及び図１９４参照）を参照して、マップ抽籤処理を行う（Ｓ５１９）。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、Ｓ５１９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２８１参照）も終了する。

【１０５９】

ここで再度、Ｓ５１１の処理の説明に戻って、Ｓ５１１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（Ｓ５１１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（Ｓ５２０）。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。

【１０６０】

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（Ｓ５２１）。

【１０６１】

Ｓ５２１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（Ｓ５２１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、シナリオ書換抽籤処理を行う（Ｓ５２２）。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１７６～図１９１参照）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。

【１０６２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、シナリオ中演出決定処理を行う（Ｓ５２３）。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１７３及び図１７４参照）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。

【１０６３】

次いで、サブＣＰＵ８１は、演出書換処理を行う（Ｓ５２４）。なお、演出書換処理の詳細については、後述の図２８７を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５２４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２８１参照）も終了する。

【１０６４】

ここで再度、Ｓ５２１の処理の説明に戻って、Ｓ５２１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（Ｓ５２１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（Ｓ５２５）。Ｓ５２５において、サブＣＰＵ８１が、「マップＮｏ.」が「０」であると判別したとき（Ｓ５２５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２８１参照）も終了する。

【１０６５】

一方、Ｓ５２５において、サブＣＰＵ８１が、「マップＮｏ.」が「０」でないと判別したとき（Ｓ５２５がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、マップ書換抽籤処理を行う（Ｓ５２６）。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２０２～図２１７参照）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。

【１０６６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、マップ中演出決定処理を行う（Ｓ５２７）。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１９５参照）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１９６～図２０１参照）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。

【１０６７】
次いで、サブＣＰＵ８１は、演出書換処理を行う（Ｓ５２８）。なお、演出書換処理の詳細については、後述の図２８７を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５２８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２８１参照）も終了する。
【１０６８】
［演出書換処理］
次に、図２８７を参照して、演出決定処理のフローチャート（図２８６参照）中のＳ５２４又はＳ５２８で行う演出書換処理について説明する。
【１０６９】
まず、サブＣＰＵ８１は、演出書換条件テーブル（図２１８参照）を参照し、演出書換判定処理を行う（Ｓ５３１）。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。
【１０７０】
次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５３１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（Ｓ５３２）。Ｓ５３２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（Ｓ５３２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２８６参照）も終了する。
【１０７１】
一方、Ｓ５３２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（Ｓ５３２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（Ｓ５３３）。
【１０７２】
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、Ｓ５３３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。
【１０７３】
次いで、サブＣＰＵ８１は、演出抽籤処理を行う（Ｓ５３４）。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２８６参照）中のＳ５１２で行う演出抽籤処理と同じ処理を行う。すなわち、Ｓ５３４の処理では、サブＣＰＵ８１は、「演出Ｎｏ.」を決定し直す。そして、Ｓ５３４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２８６参照）も終了する。
【１０７４】
［表示コマンド受信時処理］
次に、図２８８を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図２７９及び図２８０参照）中のＳ４５０で行う表示コマンド受信時処理について説明する。
【１０７５】
まず、サブＣＰＵ８１は、カウント処理を行う（Ｓ５４１）。なお、カウント処理の詳細については、後述の図２８９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（Ｓ５４２）。このＶＲ関連表示処理の詳細については、後述の図２９１を参照しながら後で説明する。
【１０７６】
次いで、サブＣＰＵ８１は、入賞ラインエフェクト処理を行う（Ｓ５４３）。なお、入賞ラインエフェクト処理の詳細については、後述の図２９２を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５４３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２７９及び図２８０参照）のＳ４５１に移す。
【１０７７】
［カウント処理］

次に、図２８９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２８８参照）中のＳ５４１で行うカウント処理について説明する。

【１０７８】

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（Ｓ５５１）。Ｓ５５１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（Ｓ５５１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。

【１０７９】

一方、Ｓ５５１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（Ｓ５５１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（Ｓ５５２）。Ｓ５５２において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」が作動中であると判別したとき（Ｓ５５２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（Ｓ５５３）。

【１０８０】

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（Ｓ５５４）。Ｓ５５４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（Ｓ５５４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。

【１０８１】

一方、Ｓ５５４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（Ｓ５５４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（Ｓ５５５）。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。

【１０８２】

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（Ｓ５５６）。Ｓ５５６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（Ｓ５５６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。

【１０８３】

一方、Ｓ５５６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（Ｓ５５６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｇ＿ＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ５５７）。そして、Ｓ５５７の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。

【１０８４】

Ｓ５５７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。

【１０８５】

なお、本実施形態では、Ｓ５５７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、Ｓ５５７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。

【１０８６】
ここで再度、Ｓ５５２の処理の説明に戻って、Ｓ５５２において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ５５２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（Ｓ５５８）。Ｓ５５８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（Ｓ５５８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（Ｓ５５９）。
【１０８７】
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（Ｓ５６０）。Ｓ５６０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（Ｓ５６０がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。
【１０８８】
一方、Ｓ５６０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（Ｓ５６０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（Ｓ５６１）。
【１０８９】
Ｓ５６１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（Ｓ５６１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｄ＿ＡＲＴ継続時処理を行う（Ｓ５６２）。そして、Ｓ５６２の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。
【１０９０】
Ｓ５６２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。
【１０９１】
また、本実施形態では、Ｓ５６２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、Ｓ５６２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。
【１０９２】
一方、Ｓ５６１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（Ｓ５６１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（Ｓ５６３）。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。
【１０９３】
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（Ｓ５６４）。Ｓ５６４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（Ｓ５６４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（Ｓ５６５）。そして、Ｓ５６５の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。
【１０９４】
Ｓ５６５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。

【１０９５】

また、Ｓ５６５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。

【１０９６】

さらに、Ｓ５６５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１４３及び図１４４参照）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。

【１０９７】

また、Ｓ５６５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。

【１０９８】

一方、Ｓ５６４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（Ｓ５６４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（Ｓ５６６）。Ｓ５６６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（Ｓ５６６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。

【１０９９】

一方、Ｓ５６６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（Ｓ５６６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（Ｓ５６７）。なお、Ｓ５６７のＡＲＴ開始時処理は、Ｓ５６５のＡＲＴ開始時処理と同様である。そして、Ｓ５６７の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ５６９の処理を行う。

【１１００】

ここで再度、Ｓ５５８の処理の説明に戻って、Ｓ５５８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（Ｓ５５８がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、天井カウント処理を行う（Ｓ５６８）。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１４１参照）を参照して、ＡＲＴ抽籤を行う。

【１１０１】

Ｓ５５７、Ｓ５６２、Ｓ５６５、Ｓ５６７或いはＳ５６８の処理後、Ｓ５５４、Ｓ５５６、Ｓ５６０或いはＳ５６６がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ５５１がＹＥＳ判定の場合には、サブＣＰＵ８１は、前兆チェック処理を行う（Ｓ５６９）。なお、前兆チェック処理の詳細については、後述の図２９０を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５６９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２８８参照）のＳ５４２に移す。

【１１０２】

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。

【１１０３】

［前兆チェック処理］

次に、図２９０を参照して、カウント処理のフローチャート（図２８９参照）中のＳ５６９で行う前兆チェック処理について説明する。

【１１０４】

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（Ｓ５７１）。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。Ｓ５７１において、サブＣＰＵ８１が、前兆中でないと判別したとき（Ｓ５７１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２８９参照）も終了する。

【１１０５】

一方、Ｓ５７１において、サブＣＰＵ８１が、前兆中であると判別したとき（Ｓ５７１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（Ｓ５７２）。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（Ｓ５７３）。Ｓ５７３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（Ｓ５７３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２８９参照）も終了する。

【１１０６】

一方、Ｓ５７３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（Ｓ５７３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（Ｓ５７４）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５７３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。

【１１０７】

Ｓ５７４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（Ｓ５７４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ開始時処理を行う（Ｓ５７５）。そして、Ｓ５７５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２８９参照）も終了する。

【１１０８】

なお、Ｓ５７５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。

【１１０９】

一方、Ｓ５７４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（Ｓ５７４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（Ｓ５７６）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５７３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。

【１１１０】

Ｓ５７６において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴ開始時であると判別したとき（Ｓ５７６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（Ｓ５７７）。なお、Ｓ５７７のＡＲＴ開始時処理は、カウント処理のフローチャート（図２８９）中のＳ５７５のＡＲＴ開始時処理と同

じである。そして、Ｓ５７７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２８９参照）も終了する。

【１１１１】

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９０及び図９１参照）。したがって、Ｓ５７７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。

【１１１２】

一方、Ｓ５７６において、サブＣＰＵ８１が、ＡＲＴ開始時でないと判別したとき（Ｓ５７６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（Ｓ５７８）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５７３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。

【１１１３】

Ｓ５７８において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」開始時であると判別したとき（Ｓ５７８がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｇ＿ＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ５７９）。Ｓ５７９のＧ＿ＡＲＴ開始時処理は、カウント処理のフローチャート（図２８９）中のＳ５５７のＧ＿ＡＲＴ開始時処理と同じである。そして、Ｓ５７９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２８９参照）も終了する。

【１１１４】

一方、Ｓ５７８において、サブＣＰＵ８１が、「Ｇ＿ＡＲＴ」開始時でないと判別したとき（Ｓ５７８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（Ｓ５８０）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５７３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。

【１１１５】

Ｓ５８０において、サブＣＰＵ８１が、「Ｒ＿ＡＲＴ」開始時であると判別したとき（Ｓ５８０がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、Ｒ＿ＡＲＴ開始時処理を行う（Ｓ５８１）。そして、Ｓ５８１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２８９参照）も終了する。

【１１１６】

なお、Ｓ５８１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。

【１１１７】

一方、Ｓ５８０において、サブＣＰＵ８１が、「Ｒ＿ＡＲＴ」開始時でないと判別したとき（Ｓ５８０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（Ｓ５８２）。すなわち、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５７３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。

【１１１８】

Ｓ５８２において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」開始時でないと判別したとき（Ｓ５８２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２８９参照）も終了する。

【１１１９】

一方、Ｓ５８２において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」開始時であると判別したとき（Ｓ５８２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ開始時処理を行う（Ｓ５８３）。そして、Ｓ５８３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２８９参照）も終了する。

【１１２０】

なお、Ｓ５８３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、Ｓ５８３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。

【１１２１】

［ＶＲ関連表示時処理］

次に、図２９１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２８８参照）中のＳ５４２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。

【１１２２】

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（Ｓ５９１）。Ｓ５９１において、サブＣＰＵ８１が、「ＶＲ」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、遊技ロックの種別が「遊技ロック９」であるか否かを判別する（Ｓ５９２）。

【１１２３】

Ｓ５９２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（Ｓ５９２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２８８参照）のＳ５４３に移す。

【１１２４】

一方、Ｓ５９２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（Ｓ５９２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲロック時のビリータッチ正否判定処理を行う（Ｓ５９３）。ＶＲロック時のビリータッチ正否判定処理では、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１４６参照）を参照し、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。

【１１２５】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ５９３におけるＶＲロック時の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（Ｓ５９４）。Ｓ５９４において、サブＣＰＵ８１が、タッチ成功でないと判別したとき（Ｓ５９４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２８８参照）のＳ５４３に移す。

【１１２６】

一方、Ｓ５９４において、サブＣＰＵ８１が、タッチ成功であると判別したとき（Ｓ５９４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ開始時処理を行う（Ｓ５９５）。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、Ｓ５９５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２８８参照）のＳ５４３に移す。

【１１２７】

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」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中のビリータッチ正否判定処理を行う（Ｓ５９６）。ＶＲ中のビリータッチ正否判定処理では、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中ビリータッチ抽籤テーブル（図１４７～図１５０参照）を参照し、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。

【１１２８】

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（Ｓ５９７）。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。Ｓ５９７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（Ｓ５９７がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中更新処理を行う（Ｓ５９８）。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。

【１１２９】

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（Ｓ５９９）。Ｓ５９９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（Ｓ５９９がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６０１の処理を行う。

【１１３０】

一方、Ｓ５９９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（Ｓ５９９がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中書換処理を行う（Ｓ６００）。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。

【１１３１】

Ｓ６００の処理後、又は、Ｓ５９９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（Ｓ６０１）。すなわち、サブＣＰＵ８１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。Ｓ６０１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（Ｓ６０１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２８８参照）のＳ５４３に移す。

【１１３２】

一方、Ｓ６０１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（Ｓ６０１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲ中上乗せ処理を行う（Ｓ６０２）。そして、Ｓ６０２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２８８参照）のＳ５４３に移す。

【１１３３】

なお、Ｓ６０２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。

【１１３４】

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。

【１１３５】

ここで再度、Ｓ５９７の処理の説明に戻って、Ｓ５９７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（Ｓ５９７がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＶＲエクストラ処理を行う（Ｓ６０３）。そして、Ｓ６０３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２８８参照）のＳ５４３に移す。

【１１３６】

なお、Ｓ６０３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。

【１１３７】

［入賞ラインエフェクト処理］

次に、図２９２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２８８参照）中のＳ５４３で行う入賞ラインエフェクト処理について説明する。

【１１３８】

まず、サブＣＰＵ８１は、有効ラインに停止表示された表示役が所定の成立役（入賞役）があるか否かを判別する（Ｓ６１１）。具体的には、例えば、サブＣＰＵ８１は、入賞時に無効ライン上に所定の入賞図柄（ベル図柄、リプレイ図柄等）が停止表示される所定の内部当籤役（小役、リプレイ役）が成立（入賞）したか否かを判別する。

【１１３９】

Ｓ６１１において、サブＣＰＵ８１が、有効ラインに停止表示された表示役が所定の成立役でないと判別したとき（Ｓ６１１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、入賞ラインエフェクト処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図２８８参照）も終了する。

【１１４０】

一方、Ｓ６１１において、サブＣＰＵ８１が、有効ラインに停止表示された表示役が所定の成立役であると判別したとき（Ｓ６１１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、表示用図柄組合せライン検出処理を行う（Ｓ６１２）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、入賞エフェクト演出（リール枠を光らせる演出）を行うラインを検出する。例えば、「Ｃ＿ＣＵベル」に係る小役（クロスアップライン上にベル図柄が揃う小役）が所定の入賞役として成立した場合には、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６１２の処理において、クロスアップライン（無効ライン）を、入賞エフェクト演出を行うラインとして検出する。

【１１４１】

次いで、サブＣＰＵ８１は、表示用入賞ラインエフェクト演出パターンデータをセットする（Ｓ６１３）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、Ｓ６１２で検出された入賞エフェクト演出を行うライン（無効ライン）上で入賞エフェクト演出が発生するように、所定の演出データをセットする。この処理により、例えば、「Ｃ＿ＣＵベル」に係る小役が所定の入賞役として成立した場合には、サブＣＰＵ８１は、クロスアップライン上のリール枠を光らせる入賞エフェクト演出（ベル図柄（入賞図柄）が揃ったように見せる演出）を行う。

【１１４２】

そして、Ｓ６１３の処理後、サブＣＰＵ８１は、入賞ラインエフェクト処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図２８８参照）も終了する。

【１１４３】

［ボーナス開始コマンド受信時処理］

次に、図２９３を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図２７９及び図２８０参照）中のＳ４５５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。

【１１４４】

まず、サブＣＰＵ８１は、開始するボーナスの種別が「ＢＢ１」であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。Ｓ６２１において、サブＣＰＵ８１が、開始するボーナスの種別が「ＢＢ１」でないと判別したとき（Ｓ６２１がＮＯ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終了するとともに、演出内容決定処理（図２７９及び図２８０参照）も終了する。

【１１４５】

一方、Ｓ６２１において、サブＣＰＵ８１が、開始するボーナスの種別が「ＢＢ１」で

あると判別したとき（Ｓ６２１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択の演出データを登録する（Ｓ６２２）。この処理により、ボーナス選択画面の起動要求が行われ、これにより、演出状態が「ボーナス種別選択中」となる。そして、Ｓ６２２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２７９及び図２８０参照）も終了する。

【１１４６】

［役物制御タスク］

次に、図２９４を参照しながら、サブＣＰＵ８１により行われる役物制御タスクについて説明する。役物制御タスクでは、可動役物（可動装飾ユニット１２１）の演出動作の制御が行われる。なお、本実施形態では、この役物制御タスクは、処理時間を含めて３３ｍｓｅｃの周期で繰り返される。

【１１４７】

まず、サブＣＰＵ８１は、登録（セット）された役物データがあるか否かを判別する（Ｓ６３１）。なお、役物データは、図２７８に示す演出登録タスクにおいてサブＲＡＭ８３に登録される。

【１１４８】

Ｓ６３１において、サブＣＰＵ８１が、登録された役物データがあると判別したとき（Ｓ６３１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６３３の処理を行う。一方、Ｓ６３１において、サブＣＰＵ８１が、登録された役物データがないと判別したとき（Ｓ６３１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、コールサイン保存領域に役物可動用コールサインが格納されているか否かを判別する（Ｓ６３２）。なお、上述のように、動画再生中の画像フレームにひも付けられた役物可動用コールサインがサブＣＰＵ８１により検知されれば、該検知された役物可動用コールサインがコールサイン保存領域に格納される。

【１１４９】

Ｓ６３２において、サブＣＰＵ８１が、コールサイン保存領域に役物可動用コールサインが格納されていないと判別したとき（Ｓ６３２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６３４の処理を行う。

【１１５０】

一方、Ｓ６３２において、サブＣＰＵ８１が、コールサイン保存領域に役物可動用データが格納されていると判別したとき（Ｓ６３２がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ６３１がＹＥＳ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、役物データ又は役物可動用コールサインに対応する役物可動データを取得する（Ｓ６３３）。なお、役物可動データは、例えば、可動役物（可動装飾ユニット１２１の第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５）を駆動するためのステッピングモータ（第１移動機構１２５及び第２移動機構１２６に含まれるステッピングモータ（不図示））の励磁パルスパターンデータである。

【１１５１】

Ｓ６３３の処理後、又は、Ｓ６３２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、役物制御処理を行う（Ｓ６３４）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、役物可動データの可動装飾ユニット駆動回路９６への出力処理、及び、可動装飾ユニット１２１の第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５の動作状況の監視処理を行う。また、本実施形態では、可動役物用のステッピングモータの駆動制御は、可動装飾ユニット駆動回路９６（役物制御基板）により行われる。なお、役物制御処理の詳細については、後述の図２９５を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６３４の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ６３１に戻し、Ｓ６３１以降の処理を繰り返す。

【１１５２】

［役物制御処理］

次に、図２９５を参照して、役物制御タスクのフローチャート（図２９４参照）中のＳ６３４で行う役物制御処理について説明する。なお、以下に説明する役物制御処理において、副制御回路４２は、可動装飾ユニット１２１の移動制御を行う。すなわち、本実施形

態では、副制御回路４２は、可動装飾ユニット１２１を移動制御する手段（可動装飾移動制御手段）も兼ねる。また、本実施形態では、以下に説明する役物制御処理において、役物可動データがセットされている場合、役物可動データが可動装飾ユニット１２１に出力される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、役物可動データを可動装飾ユニット１２１に出力する手段（役物制御データ出力手段）も兼ねる。

【１１５３】

まず、サブＣＰＵ８１は、可動役物（可動装飾ユニット１２１の第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５）に出力すべき役物可動データがあるか否かを判別する（Ｓ６４１）。Ｓ６４１において、サブＣＰＵ８１が、出力すべき役物可動データがないと判別したとき（Ｓ６４１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６４３の処理を行う。

【１１５４】

一方、Ｓ６４１において、サブＣＰＵ８１が、出力すべき役物可動データがあると判別したとき（Ｓ６４１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、役物制御データ出力処理を行う（Ｓ６４２）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、役物可動データ（制御データ）を可動装飾ユニット駆動回路９６（役物制御基板）にシリアル通信により出力する。なお、サブＣＰＵ８１により、直接、可動装飾ユニット１２１を駆動制御する場合には、Ｓ６４２の処理において、サブＣＰＵ８１は、役物可動データ（制御データ）を可動装飾ユニット１２１に直接出力する。

【１１５５】

Ｓ６４２の処理後、又は、Ｓ６４１がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、メインＣＰＵ５１から有効なコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ６４３）。なお、ここでいう、「有効なコマンド」とは、演出実行の契機に成り得るコマンドであり、例えば、上述した各種演出パターンテーブルに規定されている操作（動作）契機に対応するコマンドである。Ｓ６４３において、サブＣＰＵ８１が、有効なコマンドを受信したと判別したとき（Ｓ６４３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６４９の処理を行う。

【１１５６】

一方、Ｓ６４３において、サブＣＰＵ８１が、有効なコマンドを受信していないと判別したとき（Ｓ６４３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、役物可動状態に関する情報に基づいて、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５）が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６４４）。なお、役物可動状態に関する情報としては、例えば、役物起点位置センサ（フォトセンサ）のオン／オフ情報、可動役物の位置情報（励磁パルスのカウント数）等が含まれる。そして、Ｓ６４４において、サブＣＰＵ８１が、可動役物が作動中でないと判別したとき（Ｓ６４４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６４９の処理を行う。

【１１５７】

一方、Ｓ６４４において、サブＣＰＵ８１が、可動役物が作動中であると判別したとき（Ｓ６４４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、役物連続可動カウンタの値を「１」加算する（Ｓ６４５）。なお、「役物連続可動カウンタ」は、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５）の連続作動回数を計数するカウンタである。

【１１５８】

Ｓ６４５の処理後、サブＣＰＵ８１は、役物連続可動カウンタの値が規定数（予め設定された最大可動回数）より大きいか否かを判別する（Ｓ６４６）。Ｓ６４６において、サブＣＰＵ８１が、役物連続可動カウンタの値が規定数より大きくないと判別したとき（Ｓ６４６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６５０の処理を行う。

【１１５９】

一方、Ｓ６４６において、サブＣＰＵ８１が、役物連続可動カウンタの値が規定数より大きいと判別したとき（Ｓ６４６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、役物可動データとして「稼動一時停止」パターンデータを取得する（Ｓ６４７）。次いで、サブＣＰＵ８１は、役物制御データ出力処理を行う（Ｓ６４８）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、「稼動一時停止」パターンデータに対応する可動装飾ユニット１２１の制御データ（

役物可動データ）を可動装飾ユニット駆動回路９６（役物制御基板）にシリアル通信により出力する。なお、サブＣＰＵ８１により、直接、可動装飾ユニット１２１を駆動制御する場合には、Ｓ６４８の処理において、サブＣＰＵ８１は、「稼動一時停止」パターンデータに対応する制御データ（役物可動データ）を可動装飾ユニット１２１に直接出力する。そして、Ｓ６４８の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６５０の処理を行う。

【１１６０】

また、Ｓ６４３がＹＥＳ判定の場合、又は、Ｓ６４４がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、役物連続可動カウンタの値に「０」をセットする（Ｓ６４９）。

【１１６１】

Ｓ６４９或いはＳ６４８の処理後、又は、Ｓ６４６がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、役物可動状態更新処理を行う（Ｓ６５０）。この処理では、例えば、サブＣＰＵ８１は、役物起点位置センサ（フォトセンサ）の検知結果（オン／オフ情報）や励磁パルスのカウント数などに基づいて、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５）の位置情報を更新する。例えば、役物起点位置センサのオン状態である場合には、可動役物（第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５）の位置情報を初期位置にリセットする。

【１１６２】

そして、Ｓ６５０の処理後、サブＣＰＵ８１は、役物制御処理を終了し、処理を役物制御タスク（図２９４参照）のＳ６３１に移す。

【１１６３】

［アニメタスク］

次に、図２９６を参照しながら、サブＣＰＵ８１により行われるアニメタスクについて説明する。アニメタスクでは、液晶表示装置１１による各種動画表示演出の動作制御が行われる。なお、本実施形態では、このアニメタスクは、処理時間を含めて３３ｍｓｅｃの周期で繰り返される。また、以下に説明するアニメタスクにおいて、副制御回路４２は、演出登録タスクにより決定された演出に基づいて、液晶表示装置１１の画像表示動作を制御する。すなわち、副制御回路４２は、液晶表示装置１１の画像表示動作を制御する手段（画像表示制御手段）も兼ねる。

【１１６４】

まず、サブＣＰＵ８１は、サブＲＡＭ８３に登録（セット）されたアニメーションデータの取り出し処理を行う（Ｓ６６１）。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（Ｓ６６２）。

【１１６５】

Ｓ６６２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（Ｓ６６２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６６５の処理を行う。

【１１６６】

一方、Ｓ６６２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（Ｓ６６２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出設定処理を行う（Ｓ６６３）。なお、演出設定処理の詳細については、後述の図２９７を参照しながら後で説明する。

【１１６７】

次いで、サブＣＰＵ８１は、特殊演出設定処理を行う（Ｓ６６４）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、上述した特殊演出で用いる各種データを取得する。なお、特殊演出設定処理の詳細については、後述の図２９８を参照しながら後で説明する。

【１１６８】

Ｓ６６４の処理後、又は、Ｓ６６２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、特殊演出実行処理を行う（Ｓ６６５）。この処理では、上述した特殊演出の処理だけでなく、図２５２で説明したボーナス種別選択演出の処理も行われる。なお、特殊演出実行処理の詳細については、後述の図２９９を参照しながら後で説明する。

【１１６９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンス更新処理を行う（Ｓ６６６）。なお、演出シーケンス更新処理の詳細については、後述の図３０１を参照しながら後で説明する。次いで、サブＣＰＵ８１は、ビリータッチ入力処理を行う（Ｓ６６７）。なお、ビリータッチ入力処理の詳細については、後述の図３０２を参照しながら後で説明する。

【１１７０】

次いで、サブＣＰＵ８１は、アニメ処理を行う（Ｓ６６８）。なお、アニメ処理の詳細については、後述の図３０３を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６６８の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ６６１に戻し、Ｓ６６１以降の処理を繰り返す。

【１１７１】

［演出設定処理］

次に、図２９７を参照して、アニメタスクのフローチャート（図２９６参照）中のＳ６６３で行う演出設定処理について説明する。

【１１７２】

まず、サブＣＰＵ８１は、サブＲＡＭ８３に格納されたＣＺ識別データ（図２４２参照）に基づいて、ＣＺ（チャンスゾーン）が作動中であるか否かを判別する（Ｓ６７１）。

【１１７３】

Ｓ６７１において、サブＣＰＵ８１が、ＣＺが作動中でないと判別したとき（Ｓ６７１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、登録データ（図２１９～図２３９の演出パターンテーブル（ＣＺ以外））から演出パターンシーケンスデータを取得する（Ｓ６７２）。そして、Ｓ６７２の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６７５の処理を行う。

【１１７４】

一方、Ｓ６７１において、サブＣＰＵ８１が、ＣＺが作動中であると判別したとき（Ｓ６７１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、登録データをＣＺ用登録データ（図２４０及び図２４１の演出パターンテーブル（ＣＺ中））に変換する（Ｓ６７３）。次いで、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ用登録データ（図２４０及び図２４１の演出パターンテーブル（ＣＺ中））からＣＺ用演出パターンシーケンスデータを取得する（Ｓ６７４）。

【１１７５】

Ｓ６７４又はＳ６７２の処理後、サブＣＰＵ８１は、取得した演出パターンシーケンスデータをサブＲＡＭ８３に設けられた演出シーケンス管理領域（不図示）にセットする（Ｓ６７５）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出設定処理を終了し、処理をアニメタスク（図２９６参照）のＳ６６４に移す。

【１１７６】

［特殊演出設定処理］

次に、図２９８を参照して、アニメタスクのフローチャート（図２９６参照）中のＳ６６４で行う特殊演出設定処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する特殊演出設定処理において、特殊演出が発生した際には、特殊演出の発生直前における待機映像を静止画として保持するとともに、特殊演出中の静止画の表示要求を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、特殊演出発生直前の待機映像を保持するとともに、静止画の一部を特殊演出の実行中に表示する旨の指示を行う手段（特定演出開始手段）も兼ねる。

【１１７７】

まず、サブＣＰＵ８１は、現在の表示画面が通常待機画面（図２４７に示す通常待機状態の表示画面）であり、且つ、登録された演出が役物可動演出であるか否かを判別する（Ｓ６８１）。Ｓ６８１において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ６８１の条件を満たさないと判別したとき（Ｓ６８１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、特殊演出設定処理を終了し、処理をアニメタスク（図２９６参照）のＳ６６５に移す。

【１１７８】

一方、Ｓ６８１において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ６８１の条件を満たすと判別したとき（Ｓ６８１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、待機再生再開位置を保存する（Ｓ６８２）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、現時点（通常待機状態）の演出シーケンス（

待機演出）の再生位置（演出タイムライン）を待機再生再開位置の情報として保存する。

【１１７９】

次いで、サブＣＰＵ８１は、現時点の待機静止画データを保存（キャプチャー）する（Ｓ６８３）。これにより、この後に行われる特殊演出（面積変化演出）中の液晶画面１５０には、キャプチャーされた静止画の一部が表示される。そして、Ｓ６８３の処理後、サブＣＰＵ８１は、特殊演出設定処理を終了し、処理をアニメタスク（図２９６参照）のＳ６６５に移す。

【１１８０】

［特殊演出実行処理］

次に、図２９９を参照して、アニメタスクのフローチャート（図２９６参照）中のＳ６６５で行う特殊演出実行処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する特殊演出実行処理において、特殊演出が終了し、待機状態に戻る場合には、特殊演出発生時の待機映像から、待機映像の表示演出を再開させる。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、特殊演出の終了時には、特殊演出の発生直前における待機映像から待機映像の表示演出を再開させる手段（特定演出終了手段）も兼ねる。

【１１８１】

まず、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンスデータが演出終了（発展演出無し）の演出データであり、且つ、演出終了時に待機復帰の登録があるか否かを判別する（Ｓ６９１）。なお、本実施形態では、特殊演出において発展演出が無い場合、用いる演出シーケンスデータの最終画像フレームに通常待機状態復帰用のコールサインデータがひも付けられている。それゆえ、Ｓ６９１の処理における演出終了時に待機復帰の登録があるか否かの判別処理では、演出シーケンスデータの最終画像フレームに、待機復帰用のコールサインデータが登録されているか否かを判別する。

【１１８２】

Ｓ６９１において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ６９１の条件を満たさないと判別したとき（Ｓ６９１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６９５の処理を行う。

【１１８３】

一方、Ｓ６９１において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ６９１の条件を満たすと判別したとき（Ｓ６９１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、保存された待機静止画データがあるか否かを判別する（Ｓ６９２）。Ｓ６９２において、サブＣＰＵ８１が、保存された待機静止画データがないと判別したとき（Ｓ６９２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ６９５の処理を行う。

【１１８４】

一方、Ｓ６９２において、サブＣＰＵ８１が、保存された待機静止画データがあると判別したとき（Ｓ６９２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、保存され待機再生再開位置での演出再開要求を行う（Ｓ６９３）。この処理により、特殊演出が終了するとともに、特殊演出発生直前の通常待機状態の待機画面から待機映像の再生が再開される。

【１１８５】

Ｓ６９４の処理後、又は、Ｓ６９１或いはＳ６９２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択処理を行う（Ｓ６９５）。なお、ボーナス種別選択処理の詳細については、後述の図３００を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６９５の処理後、サブＣＰＵ８１は、特殊演出実行処理を終了し、処理をアニメタスク（図２９６参照）のＳ６６６に移す。

【１１８６】

［ボーナス種別選択処理］

次に、図３００を参照して、特殊演出実行処理のフローチャート（図２９９参照）中のＳ６９５で行うボーナス種別選択処理について説明する。なお、以下に説明するボーナス種別選択処理は、副制御回路４２により制御される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ボーナス種別選択演出（特別遊技選択演出）を行う手段（特別遊技選択演出手段）も兼ねる。また、本実施形態では、以下に説明するボーナス種別選択処理において

、遊技者によるＭＡＸベットボタン１４の押下の有無を検出し、ＭＡＸベットボタン１４が押下された際には、その押下タイミングに対応する演出タイムラインの情報を取得する。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ボーナス種別選択演出中に遊技者によるボーナス種別の選択操作を検出し、選択操作の実行タイミングに関する演出タイムラインの情報（第２の情報）を取得する手段（選択タイミング情報取得手段）も兼ねる。さらに、以下に説明するボーナス種別選択処理では、ボーナス選択用コールサインと、ＭＡＸベットボタン１４の押下タイミングとにより、ボーナス種別が決定される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ボーナス選択用コールサイン（第１の情報）と、ＭＡＸベットボタン１４の押下タイミング（第２の情報）とに基づいてボーナス種別を決定する手段（遊技性決定手段）も兼ねる。

【１１８７】

まず、サブＣＰＵ８１は、演出状態が「ボーナス種別選択中」であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時処理（図２９３参照）において、ボーナス種別選択の演出データを登録され、ボーナス選択画面の起動要求が行われているか否かを判別する。

【１１８８】

Ｓ７０１において、サブＣＰＵ８１が、演出状態が「ボーナス種別選択中」でないと判別したとき（Ｓ７０１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択処理を終了するとともに、特殊演出実行処理（図２９９参照）も終了する。

【１１８９】

一方、Ｓ７０１において、サブＣＰＵ８１が、演出状態が「ボーナス種別選択中」であると判別したとき（Ｓ７０１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、遊技者によりＭＡＸベットボタン１４が押下されたか否かを判別する（Ｓ７０２）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、主制御回路４１の現在の入力状況を示すデータを含む無操作コマンドに基づいて、ＭＡＸベットボタン１４が押下されたか否かを判別する。

【１１９０】

Ｓ７０２において、サブＣＰＵ８１が、ＭＡＸベットボタン１４が押下されていないと判別したとき（Ｓ７０２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択処理を終了するとともに、特殊演出実行処理（図２９９参照）も終了する。

【１１９１】

一方、Ｓ７０２において、サブＣＰＵ８１が、ＭＡＸベットボタン１４が押下されたと判別したとき（Ｓ７０２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ＭＡＸベットボタン１４の押下タイミングに対応する演出タイムラインの情報に基づいて、ボーナス選択シーケンスデータから経過時間情報を取得する（Ｓ７０３）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、例えば、ＭＡＸベットボタン１４の押下されたタイミングの画像フレームのインデックスを経過時間情報として取得する。

【１１９２】

次いで、サブＣＰＵ８１は、コールサイン保存領域に格納されたボーナス選択用コールサインに含まれる経過時間範囲データを取得する（Ｓ７０４）。この処理で取得される経過時間範囲データは、例えば、各キャラクタの選択画面が表示される画像フレームのインデックス範囲のデータである。なお、ボーナス選択用コールサイン（経過時間範囲データ）は、各キャラクタの開始フレームが再生される度に更新される。

【１１９３】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ７０３で取得した経過時間情報とＳ７０４で取得した経過時間範囲データとを照合する（Ｓ７０５）。この処理により、選択されたボーナス種別が特定される。

【１１９４】

次いで、サブＣＰＵ８１は、照合の結果、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）がボーナス種別「ドンビック」の選択範囲内であるか否かを判別する（Ｓ７０６）。

【１１９５】
　なお、Ｓ７０６、後述のＳ７０８及びＳ７１０のボーナス種別の選択範囲の判別処理では、Ｓ７０３で取得した経過時間が、所定のボーナス種別（「ドンビック」、「葉月ビック」又は「バイキングビック」）の選択開始時間以上であり且つ所定のボーナス種別の選択終了時間未満である場合には、サブＣＰＵ８１は、経過時間が所定のボーナス種別の選択範囲内であると判断する。より具体的には、例えば、ＭＡＸベットボタン１４が押下されたタイミングの画像フレームが、所定のキャラクタ選択画面（「ドンビック」、「葉月ビック」又は「バイキングビック」）の開始画像フレームから最終画像フレームの間の画像フレームである場合には、サブＣＰＵ８１は、経過時間が所定のボーナス種別の選択範囲内であると判断する。
【１１９６】
　Ｓ７０６において、サブＣＰＵ８１が、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）が「ドンビック」の選択範囲内であると判別したとき（Ｓ７０６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別を「ドンビック」にセットする（Ｓ７０７）。そして、Ｓ７０７の処理後、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択処理を終了するとともに、特殊演出実行処理（図２９９参照）も終了する。
【１１９７】
　一方、Ｓ７０６において、サブＣＰＵ８１が、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）が「ドンビック」の選択範囲内でないと判別したとき（Ｓ７０６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）がボーナス種別「葉月ビック」の選択範囲内であるか否かを判別する（Ｓ７０８）。
【１１９８】
　Ｓ７０８において、サブＣＰＵ８１が、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）が「葉月ビック」の選択範囲内であると判別したとき（Ｓ７０８がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別を「葉月ビック」にセットする（Ｓ７０９）。そして、Ｓ７０９の処理後、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択処理を終了するとともに、特殊演出実行処理（図２９９参照）も終了する。
【１１９９】
　一方、Ｓ７０８において、サブＣＰＵ８１が、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）が「葉月ビック」の選択範囲内でないと判別したとき（Ｓ７０８がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）がボーナス種別「バイキングビック」の選択範囲内であるか否かを判別する（Ｓ７１０）。Ｓ７１０において、サブＣＰＵ８１が、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）が「バイキングビック」の選択範囲内でないと判別したとき（Ｓ７１０がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択処理を終了するとともに、特殊演出実行処理（図２９９参照）も終了する。
【１２００】
　一方、Ｓ７１０において、サブＣＰＵ８１が、遊技者により選択されたタイミング（Ｓ７０３で取得した経過時間）が「バイキングビック」の選択範囲内であると判別したとき（Ｓ７１０がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別を「バイキングビック」にセットする（Ｓ７１１）。そして、Ｓ７１１の処理後、サブＣＰＵ８１は、ボーナス種別選択処理を終了するとともに、特殊演出実行処理（図２９９参照）も終了する。
【１２０１】
［演出シーケンス更新処理］
　次に、図３０１を参照して、アニメタスクのフローチャート（図２９６参照）中のＳ６６６で行う演出シーケンス更新処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する演出シーケンス更新処理において、演出シーケンスデータの所定の画像フレームに対応付けられたコールサインデータが検知された場合、該コールサインデータがコールサイン保存領域に格納される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、液晶表示装

置１１と可動役物との連動演出において、演出シーケンスデータの所定の画像フレームに対応付けられた役物可動用コールサイン（移動指令情報）を保存する手段（役物可動情報保存手段）も兼ねる。また、本実施形態では、副制御回路４２は、ボーナス種別選択演出において、ボーナス種別の選択画面動画内の開始フレームに対応付けられたボーナス選択用コールサイン（第１の情報）を保存する手段（選択期間情報保存手段）も兼ねる。

【１２０２】

まず、サブＣＰＵ８１は、演出タイムラインを更新する（Ｓ７２１）。この処理では、例えば、サブＣＰＵ８１は、再生画像フレームのインデックスを更新（「１」加算）する。

【１２０３】

次いで、サブＣＰＵ８１は、特殊イベント発生処理を行う（Ｓ７２２）。この処理は、演出パターンとして、「遊技ロック５」～「遊技ロック８」に対応するリールアクションの演出パターン（図２３５Ｂ中の「リールアクション演出Ｎｏ．１」～「リールアクション演出Ｎｏ．４」）が選択されている場合に行われる処理である。

【１２０４】

「遊技ロック５」～「遊技ロック８」に対応するリールアクションでは、上述のように、一つの演出用動画データ（演出シーケンスデータ）が複数の分割動画データに分割され、複数の分割動画データがリールアクションを構成する複数のリール演出にそれぞれ対応付けられている。そして、このリールアクションでは、各リール演出の発生及び分割動画データの再生が、時間により管理される。

【１２０５】

それゆえ、Ｓ７２２の処理において、サブＣＰＵ８１が、更新された演出タイムラインに基づいて、リール演出を発生させる必要があると判別した場合には、サブＣＰＵ８１は、該リール演出の演出開始位置を示すポインタを更新後の演出タイムラインのポイントに変更し、該リール演出に対応する分割動画データ及びリールアクション時間タイマをセットする。

【１２０６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、スタートイベントが発生したか否か（スタートコマンド受信時であるか否か）を判別する（Ｓ７２３）。

【１２０７】

Ｓ７２３において、サブＣＰＵ８１が、スタートイベントが発生したと判別したとき（Ｓ７２３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンスの開始位置をスタートコマンドに対応する位置に変更するとともに、演出タイムラインをクリアする（Ｓ７２４）。そして、Ｓ７２４の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７３３の処理を行う。

【１２０８】

一方、Ｓ７２３において、サブＣＰＵ８１が、スタートイベントが発生していないと判別したとき（Ｓ７２３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、回転開始イベントが発生したか否か（リール回転開始コマンド受信時であるか否か）を判別する（Ｓ７２５）。

【１２０９】

Ｓ７２５において、サブＣＰＵ８１が、回転開始イベントが発生したと判別したとき（Ｓ７２５がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンスの開始位置をリール回転開始コマンドに対応する位置に変更するとともに、演出タイムラインをクリアする（Ｓ７２６）。そして、Ｓ７２６の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７３３の処理を行う。

【１２１０】

一方、Ｓ７２５において、サブＣＰＵ８１が、回転開始イベントが発生していないと判別したとき（Ｓ７２５がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、リール停止イベントが発生したか否か（リール停止コマンド受信時であるか否か）を判別する（Ｓ７２７）。

【１２１１】

Ｓ７２７において、サブＣＰＵ８１が、リール停止イベントが発生したと判別したとき

（Ｓ７２７がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンスの開始位置をリール停止コマンドに対応する位置に変更するとともに、演出タイムラインをクリアする（Ｓ７２８）。そして、Ｓ７２８の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７３３の処理を行う。

【１２１２】

一方、Ｓ７２７において、サブＣＰＵ８１が、リール停止イベントが発生していないと判別したとき（Ｓ７２７がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、表示イベントが発生したか否か（表示コマンド受信時であるか否か）を判別する（Ｓ７２９）。

【１２１３】

Ｓ７２９において、サブＣＰＵ８１が、表示イベントが発生したと判別したとき（Ｓ７２９がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンスの開始位置を表示コマンドに対応する位置に変更するとともに、演出タイムラインをクリアする（Ｓ７３０）。そして、Ｓ７３０の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７３３の処理を行う。

【１２１４】

一方、Ｓ７２９において、サブＣＰＵ８１が、表示イベントが発生していないと判別したとき（Ｓ７２９がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ロックイベントが発生したかを判別する（Ｓ７３１）。

【１２１５】

Ｓ７３１において、サブＣＰＵ８１が、ロックイベントが発生していないと判別したとき（Ｓ７３１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７３３の処理を行う。一方、Ｓ７３１において、サブＣＰＵ８１が、ロックイベントが発生したと判別したとき（Ｓ７３１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンスの開始位置をロック種別に対応する位置に変更する（Ｓ７３２）。そして、Ｓ７３２の処理後、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７３３の処理を行う。

【１２１６】

Ｓ７２４、Ｓ７２６，Ｓ７２８、Ｓ７３０或いはＳ７３２の処理後、又は、Ｓ７３１がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、現在の演出タイムラインにおいて、演出シーケンスデータの画像フレームに対応付け（ひも付け）られたコールサインデータがあるか否かを判別する（Ｓ７３３）。Ｓ７３３において、サブＣＰＵ８１が、演出シーケンスデータの画像フレームに対応付けられたコールサインデータがないと判別したとき（Ｓ７３３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンス更新処理を終了し、処理をアニメタスク（図２９６参照）のＳ６６７に移す。

【１２１７】

一方、Ｓ７３３において、サブＣＰＵ８１が、演出シーケンスデータの画像フレームに対応付けられたコールサインデータがあると判別したとき（Ｓ７３３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、コールサインデータをコールサイン保存領域に格納（セット）する（Ｓ７３４）。そして、Ｓ７３４の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンス更新処理を終了し、処理をアニメタスク（図２９６参照）のＳ６６７に移す。

【１２１８】

［ビリータッチ入力処理］

次に、図３０２を参照して、アニメタスクのフローチャート（図２９６参照）中のＳ６６７で行うビリータッチ入力処理について説明する。

【１２１９】

まず、サブＣＰＵ８１は、タッチ入力があるか否かを判別する（Ｓ７４１）。Ｓ７４１において、サブＣＰＵ８１が、タッチ入力がないと判別したとき（Ｓ７４１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２９６参照）のＳ６６８に移す。

【１２２０】

一方、Ｓ７４１において、サブＣＰＵ８１が、タッチ入力があると判別したとき（Ｓ７４１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、タッチ入力に応じたタッチ操作識別デー

タ格納領域にタッチ入力に応じたデータを格納する（Ｓ７４２）。そして、Ｓ７４２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２９６参照）のＳ６６８に移す。

【１２２１】

なお、Ｓ７４２において、左キャラクタ装飾部２２Ｌに対してタッチ操作（入力）があった場合には、サブＣＰＵ８１は、タッチ操作識別データ格納領域に「１」を格納し、右キャラクタ装飾部２２Ｒに対してタッチ操作があった場合には、サブＣＰＵ８１は、タッチ操作識別データ格納領域に「２」を格納する。

【１２２２】

［アニメ処理］

次に、図３０３を参照して、アニメタスクのフローチャート（図２９６参照）中のＳ６６８で行うアニメ処理について説明する。

【１２２３】

まず、サブＣＰＵ８１は、役物可動状態の情報を取得する（Ｓ７５１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、演出シーケンスデータ及び演出タイムラインに基づいて、演出再生状態の情報を取得する（Ｓ７５２）。

【１２２４】

次いで、サブＣＰＵ８１は、Ｓ７５１及びＳ７５２で取得した情報に基づいて、現在の演出が、分割動画演出が実行中であり且つ可動役物（可動装飾ユニット１２１の第１移動部材１２３及び第２移動部材１２５）が作動中であるか否かを判別する（Ｓ７５３）。Ｓ７５３において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ７５３の条件を満たさないと判別したとき（Ｓ７５３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ７５６の処理を行う。

【１２２５】

一方、Ｓ７５３において、サブＣＰＵ８１が、Ｓ７５３の条件を満たすと判別したとき（Ｓ７５３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、役物可動状態の情報に基づいて、可動役物の位置を算出する（Ｓ７５４）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、可動装飾ユニット１２１の第１移動部材１２３及び第２移動部材１２４の各位置を算出する。なお、これらの可動役物の位置は、可動役物を駆動するステップモータの励磁パルス数に基づいて算出される。

【１２２６】

次いで、サブＣＰＵ８１は、算出した可動役物の位置に基づいて、液晶画面１５０の分割表示補正要求を行う（Ｓ７５５）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、算出した可動役物の位置に基づいて、可動役物の動作と各分割液晶画面の面積変化動作とが連動するように、各分割液晶画面（左分割液晶画面１５０ａ、中分割液晶画面１５０ｂ及び右分割液晶画面１５０ｃ）の画面サイズを補正する（面積変化させる）。

【１２２７】

Ｓ７５５の処理後、又は、Ｓ７５３がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ８１は、２Ｄアニメ処理を行う（Ｓ７５６）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、動画データの再生制御処理を行う。次いで、サブＣＰＵ８１は、３Ｄアニメ処理を行う（Ｓ７５７）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、３次元的に表示される各種エフェクトの表示制御等を行う。そして、Ｓ７５７の処理後、サブＣＰＵ８１は、アニメ処理を終了し、処理をアニメタスク（図２９６参照）のＳ６６１に移す。

【１２２８】

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。

【１２２９】

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

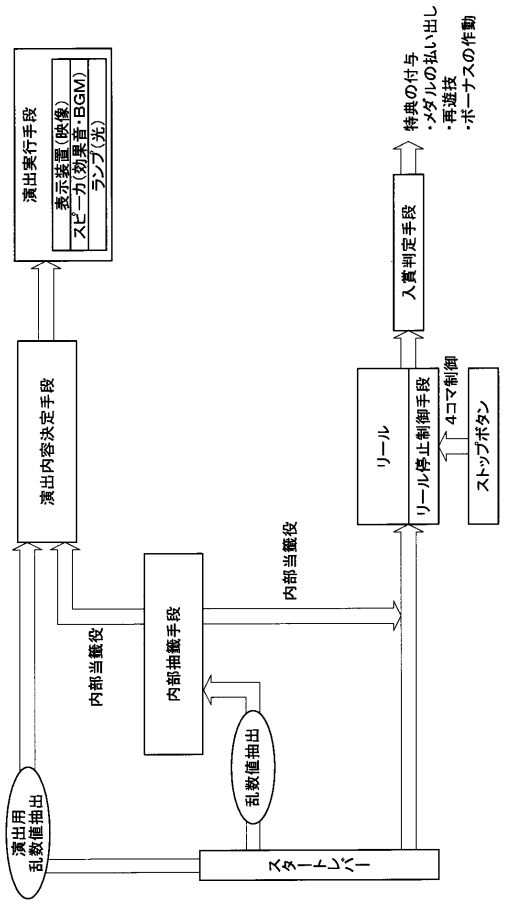
成としたが、本発明はこれに限定されない。例えば、「Ｇ＿ＡＲＴ」の当籤情報がサブ格納領域に格納された際に、「Ｇ＿ＡＲＴ」を、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」と同時に実行するようにしてもよい。この場合には、「Ｇ＿ＡＲＴ」の作動期間中には、継続ストック抽籤及び上乗せゲーム数抽籤を行い、ＡＲＴゲーム数の減算は行わない。また、この場合には、「Ｇ＿ＡＲＴ」の作動期間中に、「Ｇ＿ＡＲＴ」のＡＲＴ抽籤、及び、「Ｄ＿ＡＲＴ」又は「Ｂ＿ＡＲＴ」のＡＲＴ抽籤の両方を行うようにしてもよい。

【符号の説明】

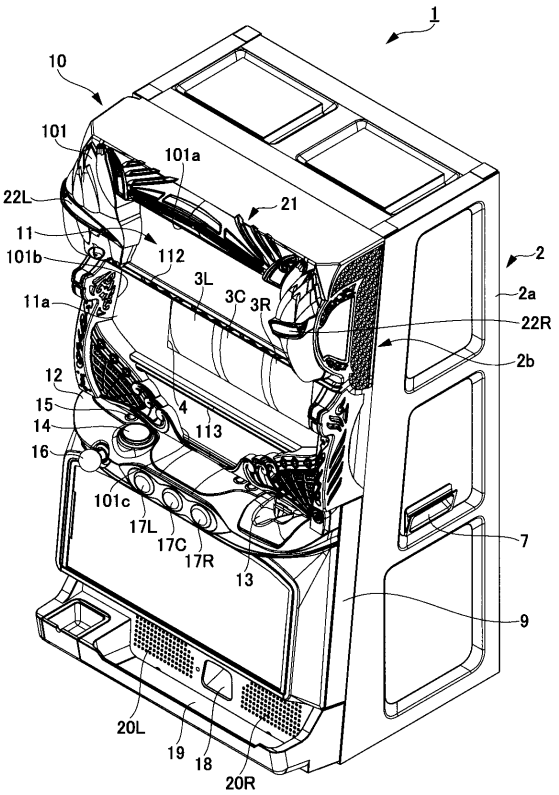
【１２３０】

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、１０…フロントパネル、１１…液晶表示装置、１６…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、１０１…装飾枠、１０１ａ，１０１ｂ，１０１ｃ…パネル開口、１２１…可動装飾ユニット、１２３…第１移動部材、１２４…第２移動部材、１５０…液晶画面、１５０ａ…左分割液晶画面、１５０ｂ…中分割液晶画面、１５０ｃ…右分割液晶画面

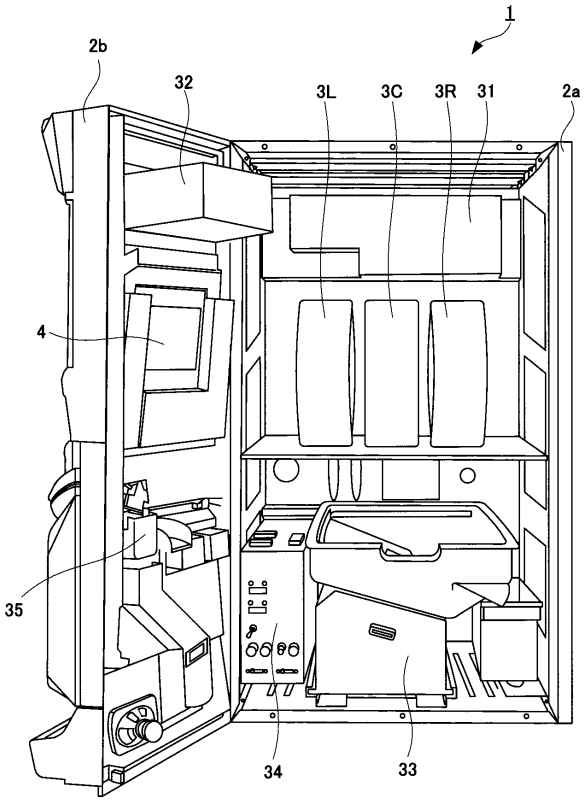
【図１】



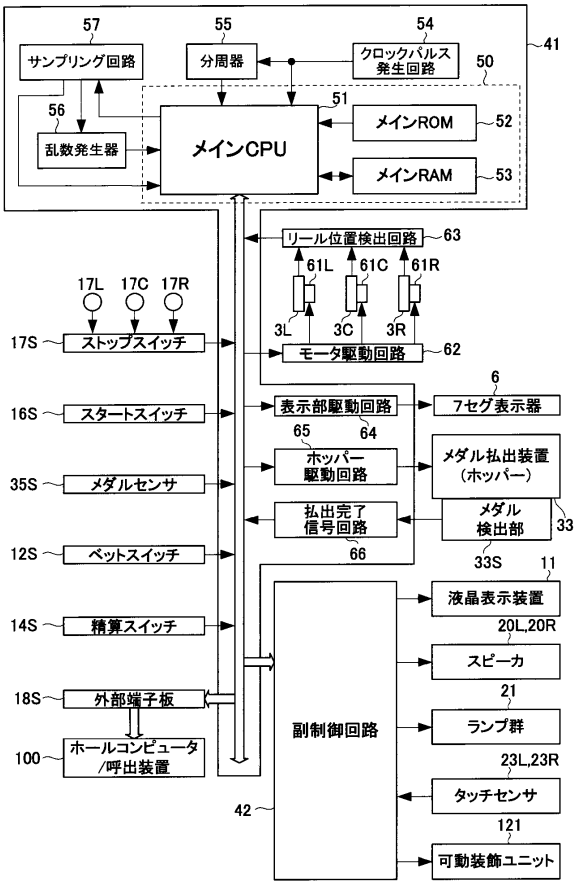
【図２】



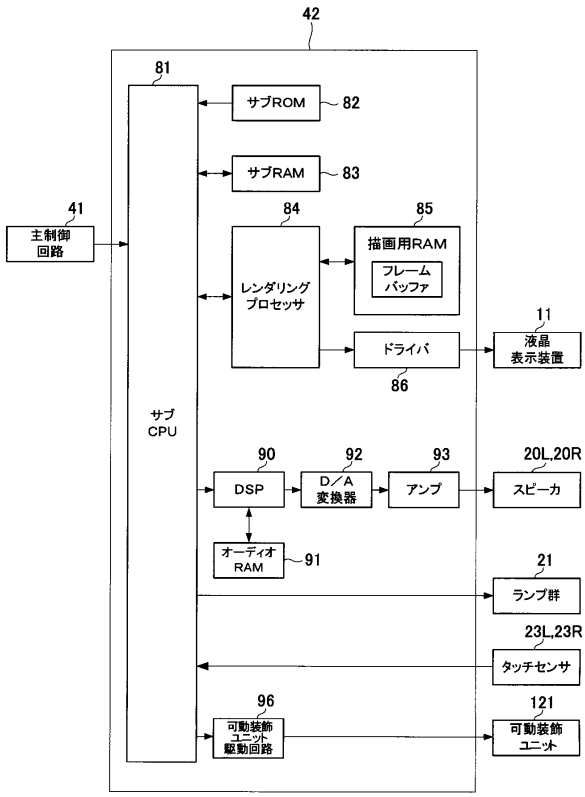
【図３】


1
2b
32
3L
3C
3R
31
2a
4
35
34
33

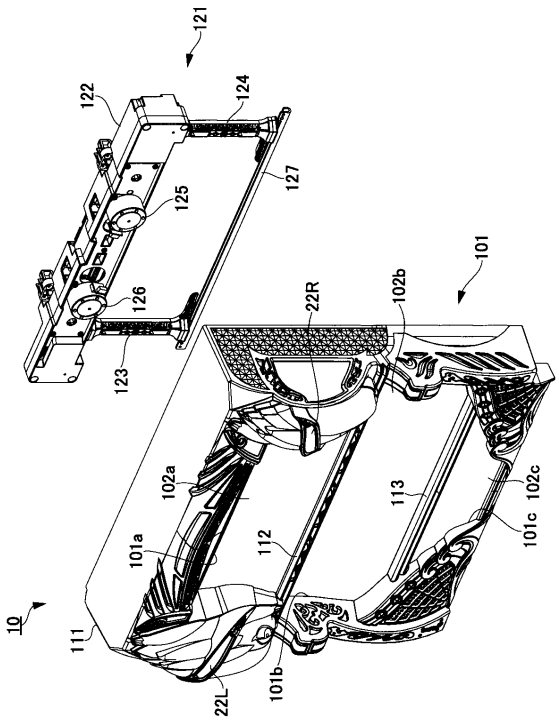
【図４】


57
サンプリング回路
55
分周器
54
クロックパルス発生回路
41
50
56
乱数発生器
51
メインCPU
メインROM
52
メインRAM
53
リール位置検出回路
63
61L
61C
61R
17L
17C
17R
3L
3C
3R
17S
ストップスイッチ
モータ駆動回路
62
6
16S
スタートスイッチ
表示部駆動回路
7セグ表示器
65
64
ホッパー駆動回路
メダル払出装置（ホッパー）
35S
メダルセンサ
払出完了信号回路
メダル検出部
33
12S
ベットスイッチ
66
33S
11
液晶表示装置
14S
精算スイッチ
20L,20R
スピーカ
18S
外部端子板
21
ランプ群
副制御回路
100
ホールコンピュータ/呼出装置
23L,23R
タッチセンサ
42
121
可動装飾ユニット

【図５】


42
81
サブROM
82
サブRAM
83
41
主制御回路
84
85
描画用RAM
フレームバッファ
レンダリングプロセッサ
11
液晶表示装置
ドライバ
86
サブCPU
90
92
93
20L,20R
DSP
D/A変換器
アンプ
スピーカ
オーディオRAM
91
21
ランプ群
23L,23R
タッチセンサ
96
121
可動装飾ユニット駆動回路
可動装飾ユニット

【図６】


121
122
124
127
125
126
123
101
22R
102b
102a
113
102c
101c
101a
112
10
111
101b
22L

【図７】

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８】

図柄組合せテーブル(その1)

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	ドン	ドン	1	00000001	C_ドンBB	−	0(C_ドン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_ビリー	−	0(C_ビリー作動)
−	−	−		00010000			
−	−	−		00100000			
−	−	−		01000000			
−	−	−		10000000			
ドン	リプ1	リプ1	2	00000001	C_Cﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ1	リプ2		00000010	C_Cﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ2	リプ1		00000100	C_Cﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ドン	リプ2	リプ2		00001000	C_Cﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ1	リプ1		00010000	C_Cﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ1	リプ2		00100000	C_Cﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ2	リプ1		01000000	C_Cﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ1	リプ2	リプ2		10000000	C_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_Cﾘﾌﾟ9	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ1	リプ2		00000010	C_Cﾘﾌﾟ10	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ2	リプ1		00000100	C_Cﾘﾌﾟ11	0(再遊技)	0(再遊技)
リプ2	リプ2	リプ2		00001000	C_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９】

図柄組合せテーブル(その2)

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	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_ビリーﾘﾌﾟ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ビリーBAR	雪山		00001000	C_ビリーﾘﾌﾟ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	山吹	山吹		00010000	C_ビリーﾘﾌﾟ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	山吹	雪山		00100000	C_ビリーﾘﾌﾟ4	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	山吹		01000000	C_ビリーﾘﾌﾟ5	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	雪山		10000000	C_ビリーﾘﾌﾟ6	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	チェリー	山吹	9	00000001	C_ビリーﾘﾌﾟ7	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	チェリー	雪山		00000010	C_ビリーﾘﾌﾟ8	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	ドン		00000100	C_ビリーﾘﾌﾟ9	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	赤7		00001000	C_ビリーﾘﾌﾟ10	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	BAR		00010000	C_ビリーﾘﾌﾟ11	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	ビリーBAR		00100000	C_ビリーﾘﾌﾟ12	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	ベル	ベル		01000000	C_ビリーﾘﾌﾟ13	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	ドン		10000000	C_ビリーﾘﾌﾟ14	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	赤7	10	00000001	C_ビリーﾘﾌﾟ15	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	BAR		00000010	C_ビリーﾘﾌﾟ16	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	ビリーBAR		00000100	C_ビリーﾘﾌﾟ17	0(再遊技)	0(再遊技)
ビリーBAR	雪山	ベル		00001000	C_ビリーﾘﾌﾟ18	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	ベル	ベル		00010000	C_Cベル	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１０】

図柄組合せテーブル(その3)

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
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	16	00000001	C_Bﾍﾞﾙ24	15	12
ベル	リプ1	山吹		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１１】

図柄組合せテーブル(その4)

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
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１２】

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１３】

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
ボーナス終了状態カウンタ	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１４】

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ﾘﾌﾟ1～12の表示	RT2遊技状態
BB1～3	BBの終了	RT0遊技状態

【図１５】

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１６】

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１７】

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		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	省略	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１８】

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		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	省略	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１９】

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		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	省略	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２０】

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		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	省略	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２１】

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２２】

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２３】

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２４】

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２５】

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２６】

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ﾘﾌﾟ11					○	○	○	○																																
	00000010	C_RT2ﾘﾌﾟ12					○	○	○	○																																
	00000100	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ1			○			○			○																														
	00001000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ2				○			○		○																														
	00010000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ3								○	○																														
	00100000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ4									○																														
	01000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ5									○																														
	10000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ6									○																														
9	00000001	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ7									○																														
	00000010	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ8									○																														
	00000100	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ9									○																														
	00001000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ10									○																														
	00010000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ11									○																														
	00100000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ12									○																														
	01000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ13									○																														
	10000000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ14									○																														
10	00000001	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ15									○																														
	00000010	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ16									○																														
	00000100	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ17									○																														
	00001000	C_ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ18									○																														
	00010000	C_Cﾍﾞﾙ																			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
	00100000	C_CUﾍﾞﾙ1																				○					○								○	○	○	○	○	
	01000000	C_CUﾍﾞﾙ2																				○					○								○	○	○	○	○	
	10000000	C_CUﾍﾞﾙ3																				○					○								○	○	○	○	○	
11	00000001	C_CUﾍﾞﾙ4																				○					○								○	○	○	○	○	
	00000010	C_CUﾍﾞﾙ5																				○					○								○	○	○	○	○	
	00000100	C_CUﾍﾞﾙ6																				○					○								○	○	○	○	○	
	00001000	C_CUﾍﾞﾙ7																				○					○								○	○	○	○	○	
	00010000	C_CUﾍﾞﾙ8																				○					○								○	○	○	○	○	
	00100000	C_CUﾍﾞﾙ9																				○					○								○	○	○	○	○	
	01000000	C_CUﾍﾞﾙ10																				○					○								○	○	○	○	○	
	10000000	C_CUﾍﾞﾙ11																				○					○								○	○	○	○	○	
12	00000001	C_CUﾍﾞﾙ12																				○					○								○	○	○	○	○	
	00000010	C_Tﾍﾞﾙ1																			○						○								○	○	○	○	○	
	00000100	C_Tﾍﾞﾙ2																			○						○								○	○	○	○	○	
	00001000	C_Tﾍﾞﾙ3																			○						○								○	○	○	○	○	
	00010000	C_Tﾍﾞﾙ4																			○						○								○	○	○	○	○	
	00100000	C_Tﾍﾞﾙ5																			○						○								○	○	○	○	○	
	01000000	C_Tﾍﾞﾙ6																			○						○								○	○	○	○	○	
	10000000	C_Tﾍﾞﾙ7																			○						○								○	○	○	○	○	
13	00000001	C_Tﾍﾞﾙ8																			○						○								○	○	○	○	○	
	00000010	C_Bﾍﾞﾙ1																							○		○								○	○	○	○	○	
	00000100	C_Bﾍﾞﾙ2																								○	○								○	○	○	○	○	
	00001000	C_Bﾍﾞﾙ3																							○		○								○	○	○	○	○	
	00010000	C_Bﾍﾞﾙ4																								○	○								○	○	○	○	○	
	00100000	C_Bﾍﾞﾙ5																					○				○								○	○	○	○	○	
	01000000	C_Bﾍﾞﾙ6																						○			○								○	○	○	○	○	
	10000000	C_Bﾍﾞﾙ7																							○		○								○	○	○	○	○	

【図２７】

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ﾍﾞﾙ8																								○	○								○	○	○	○	○	
	00000010	C_Bﾍﾞﾙ9																								○	○								○	○	○	○	○	
	00000100	C_Bﾍﾞﾙ10																							○		○								○	○	○	○	○	
	00001000	C_Bﾍﾞﾙ11																								○	○								○	○	○	○	○	
	00010000	C_Bﾍﾞﾙ12																							○		○								○	○	○	○	○	
	00100000	C_Bﾍﾞﾙ13																						○			○								○	○	○	○	○	
	01000000	C_Bﾍﾞﾙ14																					○				○								○	○	○	○	○	
	10000000	C_Bﾍﾞﾙ15																								○	○								○	○	○	○	○	
15	00000001	C_Bﾍﾞﾙ16																							○		○								○	○	○	○	○	
	00000010	C_Bﾍﾞﾙ17																							○		○								○	○	○	○	○	
	00000100	C_Bﾍﾞﾙ18																								○	○								○	○	○	○	○	
	00001000	C_Bﾍﾞﾙ19																							○		○								○	○	○	○	○	
	00010000	C_Bﾍﾞﾙ20																								○	○								○	○	○	○	○	
	00100000	C_Bﾍﾞﾙ21																					○				○								○	○	○	○	○	
	01000000	C_Bﾍﾞﾙ22																						○			○								○	○	○	○	○	
	10000000	C_Bﾍﾞﾙ23																							○		○								○	○	○	○	○	
16	00000001	C_Bﾍﾞﾙ24																								○	○								○	○	○	○	○	
	00000010	C_制御ﾍﾞﾙ1																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00000100	C_制御ﾍﾞﾙ2																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00001000	C_制御ﾍﾞﾙ3																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00010000	C_制御ﾍﾞﾙ4																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00100000	C_制御ﾍﾞﾙ5																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	01000000	C_制御ﾍﾞﾙ6																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	10000000	C_制御ﾍﾞﾙ7																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
17	00000001	C_制御ﾍﾞﾙ8																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00000010	C_制御ﾍﾞﾙ9																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00000100	C_制御ﾍﾞﾙ10																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00001000	C_制御ﾍﾞﾙ11																					○	○	○	○	○								○	○	○	○	○	○
	00010000	C_制御ﾍﾞﾙ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２８】

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_ﾋﾞﾘｰ中役1																																	○	○	○	○	○	
	01000000	C_ﾋﾞﾘｰ中役2																																	○	○	○	○	○	
	10000000	C_ﾋﾞﾘｰ中役3																																						○

【図２９】

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_ﾋﾞﾘｰ中役4																																						○
	00000010	C_ﾋﾞﾘｰ中役5																																			○	○	○	
	00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目2-1																					○	○	○	○														
	00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-2																					○	○	○	○														
	00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-3																					○	○	○	○														
	00100000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-4																					○	○	○	○														
	01000000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-5																					○	○	○	○														
	10000000	R_ﾍﾞﾙ移行目2-6																					○	○	○	○														
27	00000001	R_ﾍﾞﾙ移行目3-1																					○	○	○	○														
	00000010	R_ﾍﾞﾙ移行目3-2																					○	○	○	○														
	00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目3-3																					○	○	○	○														
	00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-4																					○	○	○	○														
	00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-5																					○	○	○	○														
	00100000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-6																					○	○	○	○														
	01000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-7																					○	○	○	○														
	10000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-8																					○	○	○	○														
28	00000001	R_ﾍﾞﾙ移行目3-9																					○	○	○	○														
	00000010	R_ﾍﾞﾙ移行目3-10																					○	○	○	○														
	00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目3-11																					○	○	○	○														
	00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-12																					○	○	○	○														
	00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-13																					○	○	○	○														
	00100000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-14																					○	○	○	○														
	01000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-15																					○	○	○	○														
	10000000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-16																					○	○	○	○														
29	00000001	R_ﾍﾞﾙ移行目3-17																					○	○	○	○														
	00000010	R_ﾍﾞﾙ移行目3-18																					○	○	○	○														
	00000100	R_ﾍﾞﾙ移行目3-19																					○	○	○	○														
	00001000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-20																					○	○	○	○														
	00010000	R_ﾍﾞﾙ移行目3-21																					○	○	○	○														
	00100000	－																																						
	01000000	－																																						
	10000000	－																																						

【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.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8
2	F.RT0移行リプ1	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.RT0リプ1～10
3	F.RT0移行リプ2	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.RT0リプ1～10 ＋ C.どりーリプ1
4	F.RT0移行リプ3	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.RT0リプ1～10 ＋ C.どりーリプ2
5	F.RT2移行リプ213	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.RT2リプ1～12 ＋ C.どりーリプ1
6	F.RT2移行リプ231	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.RT2リプ1～12 ＋ C.どりーリプ2
7	F.RT2移行リプ312	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.RT2リプ1～12 ＋ C.どりーリプ3
8	F.RT2移行リプ321	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.RT2リプ1～12 ＋ C.どりーリプ3
9	F.どりーリプ	C.のリプ1～12 ＋ C.TリプI～8 ＋ C.CUリプ1～8 ＋ C.どりーリプ1～18
10	F.弱水	C.BR水1，2 ＋ C.CU水1，2 ＋ C.CD水5～8
11	F.強水	C.BR水1，2 ＋ C.BR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 ＋ C.強チェリー1～12
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.CR水1～4 ＋ C.BR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.共通ベル	C.CベルI ＋ C.TベルI～8

【図３１】

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.CUベルI～12
21	F.ベル2-1	C.CベルI ＋ C.BRベル5，14，21 ＋ C.制御ベル1～12 ＋ 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.BRベル6，13，22 ＋ C.制御ベル1～12 ＋ 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.BRベル1，3，7，10，12，16，17，19，23 ＋ C.制御ベル1～12 ＋ 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.BRベル2，4，8，9，11，15，18，20，24 ＋ C.制御ベル1～12 ＋ R.ベル移行目3-1～21
25	F.BB全ベル	C.CベルI ＋ C.CUベルI～12 ＋ C.TベルI～8 ＋ C.BRベルI～24 ＋ C.制御ベルI～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.CR水1～4 ＋ C.BR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4～8 ＋ 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下段シンベル	C.CベルI ＋ C.BB中役1～8
31	F.BB上段シンベル	C.CベルI ＋ C.BB中役1～8 ＋ C.BB中制御役3
32	F.BB中段シンベル	C.CベルI ＋ C.BB中役1～8 ＋ C.BB中制御役4
33	F.どりーSベル	C.CベルI ＋ C.CUベルI～12 ＋ C.TベルI～8 ＋ C.BRベルI～24 ＋ C.制御ベルI～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.CR水1～4 ＋ C.BR水1，2 ＋ C.CU水1，2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.特殊役1，2 ＋ C.どりー中役1，2
34	F.どりーWベル	C.CベルI ＋ C.CUベルI～12 ＋ C.TベルI～8 ＋ C.BRベルI～24 ＋ C.制御ベルI～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.CR水1～4 ＋ C.BR水1，2 ＋ C.CU水1，2 ＋ C.CD水1～8 ＋ C.特殊役1，2 ＋ C.どりー中役1，2
35	F.どりーSドンベル	C.CベルI ＋ C.CUベルI～12 ＋ C.TベルI～8 ＋ C.BRベルI～24 ＋ C.制御ベルI～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.CR水1～4 ＋ C.BR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 ＋ C.どりー中役1，2，5
36	F.どりーWドンベル	C.CベルI ＋ C.CUベルI～12 ＋ C.TベルI～8 ＋ C.BRベルI～24 ＋ C.制御ベルI～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.CR水1～4 ＋ C.BR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.どりー中役1，2，5
37	F.どりーTドンベル	C.CベルI ＋ C.CUベルI～12 ＋ C.TベルI～8 ＋ C.BRベルI～24 ＋ C.制御ベルI～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.CR水1～4 ＋ C.BR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1～6 ＋ C.どりー中役1，2，5
38	F.どりーチャンスベル	C.制御ベルI～12 ＋ C.どりー中役3，4

【図３２】

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３３】

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３４】

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３５】

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３６】

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３７】

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３８】

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３９】

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(格納領域毎) 1	～	25	内容
00	1	010H	省略			C.確定チェリー3-4/7-10, C.TベルI-8, C.CUベルI-12, C.CベルI, C.ピリーリプI-18
	2	008H				C.CDボI-8, C.CUボI-2, C.CボI-4, C.確定チェリーI-12, C.TベルI-8, C.CUベルI-12, C.CベルI, C.ピリーリプI-18, C.CUリプI-8, C.TリプI-6, C.CリプI-12
	3	004H				C.特殊役I-2, C.CDボI-8, C.CUボI-2, C.BボI-2, C.CボI-4, C.確定チェリーI-12, C.強チェリーI-12, C.弱チェリーI-4, C.TベルI-8, C.CUベルI-12, C.CベルI, C.ピリーリプI-18, C.CUリプI-8, C.TリプI-8, C.CリプI-12
	4	002H				C.ピリーリプI-18, C.TリプI-8, C.CリプI-12, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
01	1	010H				C.RTZリプI-12, C.RTOリプI-10
	2	008H				C.CDボI-8, C.BベルI-24, C.RTZリプI-12, C.RTOリプI-10, C.CUリプI-8, C.TリプI-8
	3	004H				C.BB中役I, C.CDボI-8, C.CUボI-2, C.BボI-2, C.RTZリプI-12, C.RTOリプI-10, C.CUリプI-8, C.TリプI-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2-1-9, C.BB中制御役I-6, C.BB中役I, C.BベルI-24, C.RTZリプI-12, C.RTOリプI-10, C.CUリプI-8, C.TリプI-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I-4, C.CリプI-5-12
	2	004H				C.ピリー中役3-4, C.BB中役4-7, C.CDボI-8, C.CUボI-2, C.BボI-2, C.CボI-4, C.確定チェリーI-12, C.制御ベルI-4, C.BベルI-24, C.CリプI-12
	3	002H				C.ピリー中役3-4, C.BB中役4-8, C.CリプI-12, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
03	1	002H				C.BB中役I-8, C.CUベルI-5-12, C.CベルI, C.TリプI-8
04	1	010H				中チェリーI-4, C.制御ベルI-5-12, C.CUリプI-8, C.TリプI-8, C.CリプI-12
	2	008H				C.BボI-2, C.中チェリーI-4, C.強チェリーI-12, C.制御ベルI-4, C.CピリーリプI-2, C.CUリプI-9, C.TリプI-8, C.CリプI-12
	3	004H				C.CDボI-8, C.CUボI-2, C.CボI-4, C.確定チェリーI-10, C.中チェリーI-4, C.強チェリーI-12, C.弱チェリーI-4, C.CピリーリプI-8, C.CUリプI-8, C.TリプI-8, C.CリプI-12
	4	002H				C.BB中役I, C.CベルI, C.ピリーリプI-8, C.CUリプI-8, C.TリプI-8, C.CリプI-12, C.ピリー, C.BAR, C.赤7, C.ドンBB
05	1	008H				C.BB中役I-2, C.BベルI-2
	2	004H				C.ピリー中役I-2, C.BB中制御役I-2, C.BB中役I-3/8, C.BベルI-8, C.CベルI
	3	002H				C.ピリー中役I-2/5, C.ピリー中役I-2, C.BB中制御役I-2, C.BB中役I-6/8, C.BベルI-8, C.CUベルI-12, C.CベルI
06	1	002H				C.ピリー中役I-2, C.BB中役I-2, C.BB中制御役I-2, C.BB中役I-2, C.BベルI-2, C.CUベルI-12, C.CベルI

【図４０】

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４１】

遊技ロック抽籤テーブルA

遊技ロック種別	当籤番号
	33
遊技ロック9	64

【図４２】

遊技ロック抽籤テーブルB

遊技ロック種別	当籤番号
	8
遊技ロック1	739
遊技ロック2	739
遊技ロック3	100
遊技ロック4	100

【図４３】

遊技ロック抽籤テーブルC

遊技ロック種別	当籤番号 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	0	44	42	45	43	47	48	46
遊技ロック74	0	0	0	0	0	0	0	0	13742	0	0	0	0	0	0	0
遊技ロック75	6144	11520	16384	10752	6144	10496	7936	0	0	0	1280	2816	4608	3840	0	0
遊技ロック76	6144	10240	5376	13056	12288	6400	12288	0	0	0	0	768	2048	0	1024	0
遊技ロック77	0	0	0	2304	3328	2560	1536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
遊技ロック78	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	0	32768

【図４４】

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４５】

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４６】

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		
		29	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)	29	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４７】

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 ｸﾘｱ1
	ビット1	0 or 1	C ｸﾘｱ2
	ビット2	0 or 1	C ｸﾘｱ3
	ビット3	0 or 1	C ｸﾘｱ4
	ビット4	0 or 1	C ｸﾘｱ5
	ビット5	0 or 1	C ｸﾘｱ6
	ビット6	0 or 1	C ｸﾘｱ7
	ビット7	0 or 1	C ｸﾘｱ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４８】

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４９】

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５０】

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５１】

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30（格納領域加算データ:29）	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５２】

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			

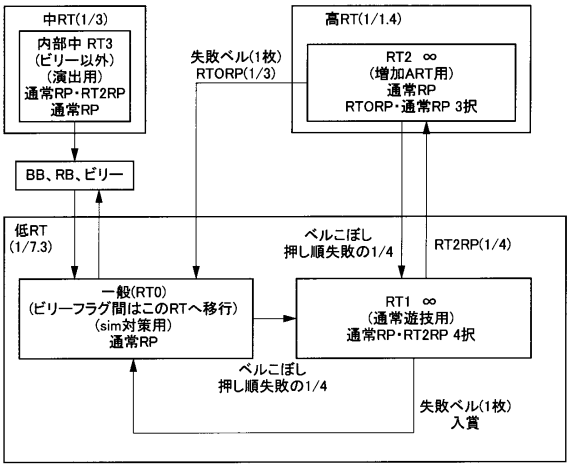
※1：C_ﾋﾞﾘｰ中役1-2/5，C_ﾋﾞﾘｰ中役1-2，C_BB中制御役1-2，C_BB中役1-6/8，C_Bﾍﾞﾙ1-8，C_CUﾍﾞﾙ1-12，C_Cﾍﾞﾙ
※2：C_ﾋﾞﾘｰ中役1-2，C_BB中制御役1-2，C_BB中役1-3/8，C_Bﾍﾞﾙ1-8，C_Cﾍﾞﾙ
※3：C_BB中役1-2，C_Bﾍﾞﾙ1-2

【図５３】

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５４】



【図５５】

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	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ
3	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ
4	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
5	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
6	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
7	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
8	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ
21	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目3	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目2	C_Cﾍﾞﾙ	C_Cﾍﾞﾙ	C_制御ﾍﾞﾙ1-4	C_制御ﾍﾞﾙ1-4
22	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目3	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目2	C_Cﾍﾞﾙ	C_Cﾍﾞﾙ	C_制御ﾍﾞﾙ1-4	C_制御ﾍﾞﾙ1-4
23	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目3	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目2	C_制御ﾍﾞﾙ1-4	C_制御ﾍﾞﾙ1-4	C_Cﾍﾞﾙ	C_Cﾍﾞﾙ
24	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目3	C_BﾍﾞﾙR/Rﾍﾞﾙ移行目2	C_制御ﾍﾞﾙ1-4	C_制御ﾍﾞﾙ1-4	C_Cﾍﾞﾙ	C_Cﾍﾞﾙ
26	C_Cﾍﾞﾙ	C_Cﾍﾞﾙ	C_Cﾍﾞﾙ	C_Cﾍﾞﾙ	C_BB中制御役1-6	C_BB中制御役1-6

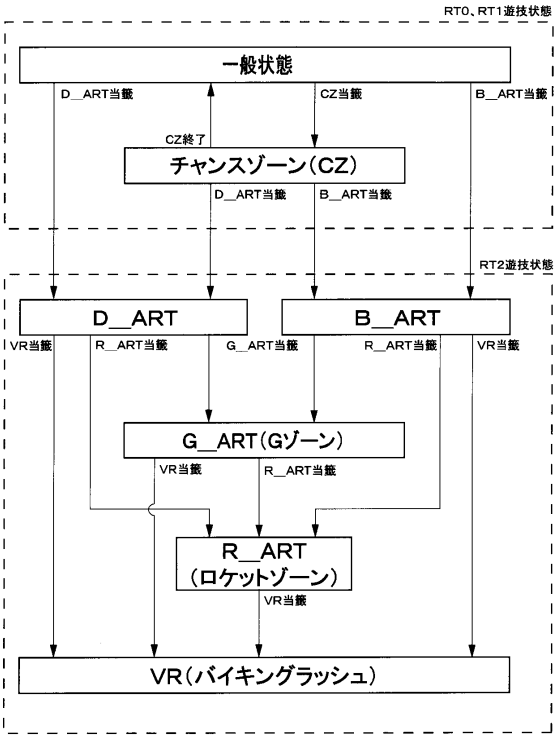
AT中にナビされる(遊技者にとって有利となる)押し順

【図５６】

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５７】



【図５８】

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	ﾄﾞﾝ狙え(ﾊｽﾞﾚ、BB)	1	16	0
41	ﾋﾞﾘｰ狙え(ﾋﾞﾘｰﾘﾌﾟ)	0-2	9	0
42	ﾄﾞﾝ狙えFRZ(ﾊｽﾞﾚ、ﾄﾞﾝ)	1	-	1-4
43	ﾋﾞﾘｰ狙えFRZ(ﾊｽﾞﾚ)	0	0	4

【図５９】

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(通常ﾘﾌﾟのみ)	-	1	-
3	その他ﾘﾌﾟ	-	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６０】

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(ﾊｽﾞﾚ)	0	42、43	-
1	フリーズ+ﾄﾞﾝ	1	42	-
2	ビリーボーナス	4	-	-
3	VRロック時	0	-	9

【図６１】

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(通常ﾘﾌﾟのみ)	-	1	-
3	その他ﾘﾌﾟ	-	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６２】

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(ﾋﾞﾘｰ中ﾊｽﾞﾚ)	-	0	-
2	BB_JAC(ﾄﾞﾝ揃い)	-	30～32	-
3	ﾋﾞﾘｰJAC(ﾄﾞﾝ揃い)	-	35～37	-
4	ﾋﾞﾘｰJAC(ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙ)	-	38	-

【図６３】

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６４】

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６５】

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６６】

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６７】

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６８】

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６９】

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７０】

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７１】

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72】

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	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	16	0	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73】

ART抽籤テーブル(その2)
[CZ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	32114	32114	32114	32114	32114	28672	21845	10923	24576	16384	29696	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74】

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75】

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	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	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76】

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77】

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78】

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79】

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	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80】

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(通常ゲームのみ)	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81】

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(通常ゲームのみ)	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82】

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(通常ゲームのみ)	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83】

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(通常ゲームのみ)	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84】

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(通常ゲームのみ)	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(通常ゲームのみ)	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(通常ゲームのみ)	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87】

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(通常ゲームのみ)	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88】

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89】

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91】

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９２】

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	ブドウ(ベル)ハズレ	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	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９３】

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９４】

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９５】

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９６】

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９７】

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９８】

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(ﾊｽﾞﾚ)	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99】

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(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	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	32768
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
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100】

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(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	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	32768
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
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101】

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(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	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	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
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102】

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103】

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	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104】

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105】

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107】

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108】

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109】

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110】

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111】

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112】

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113】

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114】

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115】

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116】

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	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117】

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118】

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119】

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	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	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120】

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121】

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122】

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(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	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１２３】

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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 確定チェリー
0	B_ART中、ART開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い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開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多いARTモード2_非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	D_ART中、ART開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多いARTモード1_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開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い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
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開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い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開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い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開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多いARTモード2_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開始or継続決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い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
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１２４】

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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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１２６】

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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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１２７】

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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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】

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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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１３０】

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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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１３１】

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 ハズレ	1 ビリーリプ	2 リプ連続リプのみ	3 その他リプ	4 ベル	5 共通ベル	6 弱水	7 強水	8 弱チェリー	9 強チェリー	10 チャンス目	11 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132】

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	G_ART中合体モード0_非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	G_ART中合体モード1_非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	G_ART中合体モード2_非フラグ間	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	G_ART中合体モード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中合体モード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中合体モード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133】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その1)
[G_ART中の合体モード2以外のすべてのART中と、準備中すべて_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	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2)
[G_ART中の合体モード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	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135】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その3)
[G_ART中の合体モード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	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】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その4)
[G_ART中の合体モード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	ブ(通常)/ベル	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	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１３７】

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(ビリーキャンセル)	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１３８】

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(ビリーキャンセル)	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１３９】

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(ビリーキャンセル)	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１４０】

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１４１】

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１４２】

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１４３】

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
		一部B、Cはその通常	ART中の通常	フリーズ時	ドン揃い、ABCトップ揃、ビリー揃い	ドン揃い中告知時	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１４４】

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
		一部B、Cはその通常	ART中の通常	フリーズ時	ドン揃い、ABCトップ揃、ビリー揃い	ドン揃い中告知時	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１４５】

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１４６】

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第7段ART2)	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１４７】

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(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	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(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	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１４９】

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１５０】

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１５１】

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(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	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(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	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１５３】

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(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	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１５４】

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(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	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１５５】

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(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	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１５６】

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(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	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(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	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１５８】

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	ｳﾀﾞﾁｪﾘｰのみ	その他ﾘﾌﾟ	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１５９】

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	ｳﾀﾞﾁｪﾘｰのみ	その他ﾘﾌﾟ	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１６０】

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	ｳﾀﾞﾁｪﾘｰのみ	その他ﾘﾌﾟ	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１６１】

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(ﾊｽﾞﾚ、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(ﾊｽﾞﾚ、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(ﾊｽﾞﾚ、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(ﾊｽﾞﾚ、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図１６５】

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(ﾊｽﾞﾚ、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図１６６】

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１６７】

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１６８】

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１６９】

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１７０】

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１７１】

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172】

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	一般頭&8&9	CZ前兆F.4G	CZ前兆F.5G	CZ前兆F.7G	CZ前兆F.10	ART前兆F.4G	ART前兆F.5G	ART前兆F.7G	ART前兆F.10	CZ前兆4G以上	CZ前兆5G	CZ前兆7G	CZ前兆10	0.5 ART前兆&6G	0.5 ART前兆&8G	0.5 ART前兆&9G	0.5 ART前兆&10G	0.5 ART前兆&4G	0.5 ART前兆&5G	0.5 ART前兆&7G	0.5 ART前兆&10	RBプラグ間	BBプラグ間
1	ポッコ（ノーマル）	28963	28963	28963	28963	28963	28963	28963	28963	28963	28963	27939	27939	27939	27939	27939	27939	6144	6144	6144	27939	6144	6144	6144	0
2	ポッコ（豪華）	512	512	512	512	512	512	512	512	512	512	1536	1536	1536	1536	1536	11264	11264	11264	1536	11264	11264	11264	0
3	ポッコ（豪華花火柄）	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	1024	1024	1024	16	1024	1024	1024	0
4	ゴルム（ノーマル）	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	3059	5120	5120	5120	3059	5120	5120	5120	10240
5	ゴルム（豪華）	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	205	8192	8192	8192	205	8192	8192	8192	20480
6	ゴルム（豪華花火柄）	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	1024	1024	1024	13	1024	1024	1024	2048

【図173】

発展演出1用演出番号決定テーブル（その1）［タイトル：ポッコ］

シナリオNo.	シナリオ内容	継続ゲーム数 1	2	3	4	5	6
1	(1G)ポッコ-弱-負け＞	7	-	-	-	-	-
2	(1G)ポッコ-強-負け＞	10	-	-	-	-	-
3	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	8	79	-	-	-	-
4	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞	8	82	-	-	-	-
5	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	11	79	-	-	-	-
6	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞	11	82	-	-	-	-
7	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	8	22	79	-	-	-
8	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞	8	22	82	-	-	-
9	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	11	22	79	-	-	-
10	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞	11	22	82	-	-	-
11	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	8	22	23	79	-	-
12	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞	8	22	23	82	-	-
13	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	11	22	23	79	-	-
14	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞	11	22	23	82	-	-
15	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	8	22	23	24	79	-
16	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞	8	22	23	24	82	-
17	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞	11	22	23	24	79	-
18	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞	11	22	23	24	82	-
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち＞	9	-	-	-	-	-
20	(1G)ポッコ-強-勝ち＞	12	-	-	-	-	-
21	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	8	81	-	-	-	-
22	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	8	84	-	-	-	-
23	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	11	81	-	-	-	-
24	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	11	84	-	-	-	-
25	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	8	22	81	-	-	-
26	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	8	22	84	-	-	-
27	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	11	22	81	-	-	-
28	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	11	22	84	-	-	-
29	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	8	22	23	81	-	-
30	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	8	22	23	84	-	-
31	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	11	22	23	81	-	-
32	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	11	22	23	84	-	-
33	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	8	22	23	24	81	-
34	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	8	22	23	24	84	-
35	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-勝ち-2G用＞	11	22	23	24	81	-
36	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-勝ち-2G用＞	11	22	23	24	84	-
37	(1G)ポッコ-弱-負け＞(2G)ポッコ-復活＞	7	13	-	-	-	-
38	(1G)ポッコ-強-負け＞(2G)ポッコ-復活＞	10	13	-	-	-	-
39	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(3G)ポッコ-復活＞	8	79	13	-	-	-
40	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(3G)ポッコ-復活＞	8	82	13	-	-	-
41	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(3G)ポッコ-復活＞	11	79	13	-	-	-
42	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(3G)ポッコ-復活＞	11	82	13	-	-	-
43	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(4G)ポッコ-復活＞	8	22	79	13	-	-
44	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(4G)ポッコ-復活＞	8	22	82	13	-	-

【図174】

発展演出1用演出番号決定テーブル（その2）［タイトル：ポッコ］

シナリオNo.	シナリオ内容	継続ゲーム数 1	2	3	4	5	6
45	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(4G)ポッコ-復活＞	11	22	79	13	0	0
46	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(4G)ポッコ-復活＞	11	22	82	13	0	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(5G)ポッコ-復活＞	8	22	23	79	13	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(5G)ポッコ-復活＞	8	22	23	82	13	0
49	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(5G)ポッコ-復活＞	11	22	23	79	13	0
50	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(5G)ポッコ-復活＞	11	22	23	82	13	0
51	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(6G)ポッコ-復活＞	8	22	23	24	79	13
52	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞(6G)ポッコ-復活＞	8	22	23	24	82	13
53	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(6G)ポッコ-復活＞	11	22	23	24	79	13
54	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞(6G)ポッコ-復活＞	11	22	23	24	82	13
55	(1G)ポッコ-プレミア＞	21	0	0	0	0	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメプレミア＞	8	25	0	0	0	0
57	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメプレミア＞	11	25	0	0	0	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け＞(2G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	7	26	0	0	0	0
59	(1G)ポッコ-強-負け＞(2G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	10	26	0	0	0	0
60	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	79	26	0	0	0
61	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	82	26	0	0	0
62	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	79	26	0	0	0
63	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	82	26	0	0	0
64	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	22	79	26	0	0
65	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	22	82	26	0	0
66	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	22	79	26	0	0
67	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	22	82	26	0	0
68	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	22	23	79	26	0
69	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	22	23	82	26	0
70	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	22	23	79	26	0
71	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	22	23	82	26	0
72	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	22	23	24	79	26
73	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	8	22	23	24	82	26
74	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	22	23	24	79	26
75	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	11	22	23	24	82	26
76	(1G)ポッコ-弱-負け＞(2G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	7	27	0	0	0	0
77	(1G)ポッコ-強-負け＞(2G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	10	27	0	0	0	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	79	27	0	0	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	82	27	0	0	0
80	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	79	27	0	0	0
81	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(3G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	82	27	0	0	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	22	79	27	0	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	22	82	27	0	0
84	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	22	79	27	0	0
85	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(4G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	22	82	27	0	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	22	23	79	27	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	22	23	82	27	0
88	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	22	23	79	27	0
89	(1G)ポッコ-強-継続＞(2G)2Dアニメ1G目＞(3G)2Dアニメ2G目＞(4G)マンモス狩り＞ポッコ-強-負け-2G用＞(5G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	22	23	82	27	0
90	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	22	23	24	79	27
91	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	8	22	23	24	82	27
92	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-弱-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	22	23	24	79	27
93	(1G)ポッコ-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＞ポッコ-強-負け-2G用＞(6G)マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功＞	11	22	23	24	82	27

【図175】

発展演出1用演出決定テーブル

発展演出1用演出番号	演出名称	演出内容
1	ノーマルタイトル-ポッコ	次BET ノーマルタイトル-ポッコ
2	豪華タイトル-ポッコ	次BET 豪華タイトル-ポッコ
3	豪華花火柄タイトル-ポッコ	次BET 豪華花火柄タイトル-ポッコ
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	豪華タイトル-ゴルム	次BET 豪華タイトル-ゴルム
6	豪華花火柄タイトル-ゴルム	次BET 豪華花火柄タイトル-ゴルム
7	ポッコ-弱-負け	レバーON 対峙-ポッコ 1on 弱避け-ポッコ 3on とどめ-ポッコ 3off 負け-ポッコ 次レバー 戻る
8	ポッコ-弱-継続	レバーON 対峙-ポッコ 1on 弱避け-ポッコ 3on とどめ-ポッコ 3off 継続-ポッコ 次BET 次遊技へ
9	ポッコ-弱-勝ち	レバーON 対峙-ポッコ 1on 弱避け-ポッコ 3on とどめ-ポッコ 3off 勝ち-ポッコ 次BET WIN画面へ
10	ポッコ-強-負け	レバーON 対峙-ポッコ 1on 強避け-ポッコ 3on とどめ-ポッコ 3off 負け-ポッコ 次レバー 戻る
11	ポッコ-強-継続	レバーON 対峙-ポッコ 1on 強避け-ポッコ 3on とどめ-ポッコ 3off 継続-ポッコ 次BET 次遊技へ
12	ポッコ-強-勝ち	レバーON 対峙-ポッコ 1on 強避け-ポッコ 3on とどめ-ポッコ 3off 勝ち-ポッコ 次BET WIN画面へ
13	ポッコ-復活	レバーON 復活画面-ポッコ 次BET WIN画面へ
14	ゴルム-弱-負け	レバーON 対峙-ゴルム 1on 弱避け-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-弱-継続	レバーON 対峙-ゴルム 1on 弱避け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 継続-ゴルム 次BET 次遊技へ
16	ゴルム-弱-勝ち	レバーON 対峙-ゴルム 1on 弱避け-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 強避け-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 強避け-ゴルム 3on とどめ-ゴルム 3off 継続-ゴルム 次BET 次遊技へ
19	ゴルム-強-勝ち	レバーON 対峙-ゴルム 1on 強避け-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-復活	レバーON 復活画面-ゴルム 次BET WIN画面へ
21	ポッコ-プレミア	レバーON 対峙-ポッコプレミア 1on 弱避け-ポッコプレミア 3on とどめ-ポッコプレミア 3off 勝ち-ポッコプレミア 次BET WIN画面へ
22	2Dアニメ1G目	レバーON 2Dアニメ1 次BET 次遊技へ
23	2Dアニメ2G目	レバーON 2Dアニメ2 次BET 次遊技へ
24	2Dアニメ3G目	レバーON 2Dアニメ3 次BET 次遊技へ
25	2Dアニメプレミア	レバーON 2Dアニメプレミア 次BET 次遊技へ
26	マンモス狩り＞連打復活-失敗	5885
27	マンモス狩り＞連打復活-VSポッコ-成功	5886
28	マンモス狩り＞連打復活-VSゴルム-成功	5887
省略		

【図１７６】

シナリオ書換抽籤テーブル（その1）[一般その他(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ポッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ポッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	3	0
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	4	0
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	5	0
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	6	0
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	11	0
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	12	0
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	13	0
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	14	0
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	15	0
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	16	0
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	17	0
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	18	0
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	0
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	0
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	0
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	0
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	0
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	0
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	0
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	0
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	0
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	0
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	0
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	0
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図１７７】

シナリオ書換抽籤テーブル（その2）[CZ前兆4G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ポッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ポッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	3	0
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	4	0
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	5	0
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	6	0
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	11	0
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	12	0
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	13	0
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	14	0
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	15	0
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	16	0
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	17	0
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	18	0
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	0
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	0
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	0
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	0
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	0
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	0
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	0
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	0
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	68	32768
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	69	32768
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	70	32768
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	71	32768
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図１７８】

シナリオ書換抽籤テーブル（その3）[CZ前兆3G(1G目)]

シナリオNo.	内容	書き換え先	抽籤値
1	(1G)ポッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ポッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	3	0
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	4	0
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	5	0
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	6	0
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	11	0
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	12	0
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	13	0
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	14	0
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	11	32768
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	12	32768
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	13	32768
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	14	32768
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	0
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	0
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	0
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	0
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	64	32768
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	65	32768
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	66	32768
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	67	32768
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	64	32768
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	65	32768
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	66	32768
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	67	32768
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図１７９】

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)ポッコ-弱-負け>	1	0
2	(1G)ポッコ-強-負け>	2	0
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	3	0
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	4	0
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	5	0
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	6	0
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	32768
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	8	32768
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	32768
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	10	32768
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	32768
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	8	32768
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	32768
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	10	32768
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	60	32768
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	61	32768
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	62	32768
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	63	32768
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	60	32768
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	61	32768
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	62	32768
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	63	32768
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	60	32768
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	61	32768
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	62	32768
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	63	32768
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図１８０】

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１８１】

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１８２】

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１８３】

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１８４】

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１８５】

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１８６】

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１８７】

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-弱-負け＞	21	32768
2	(1G)ボッコ-強-負け＞	23	32768
3	(1G)ボッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ボッコ-弱-負け-2G用＞	21	32768
4	(1G)ボッコ-弱-継続＞(2G)マンモス狩り＞ボッコ-強-負け-2G用＞	22	32768
5	(1G)ボッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ボッコ-弱-負け-2G用＞	23	32768
6	(1G)ボッコ-強-継続＞(2G)マンモス狩り＞ボッコ-強-負け-2G用＞	24	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＞	21	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＞	22	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＞	23	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＞	24	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＞	21	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＞	22	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＞	23	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＞	24	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＞	21	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＞	22	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＞	23	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＞	24	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	32768
59	(1G)ボッコ-強-負け＞(2G)マンモス狩り＞連打復活-失敗＞	38	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＞	37	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＞	37	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＞	38	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＞	38	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＞	37	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＞	37	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＞	38	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＞	38	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＞	37	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＞	37	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＞	38	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＞	38	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＞	37	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＞	37	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＞	38	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＞	38	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１８８】

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)ポッコ-弱-負け>	19	32768
2	(1G)ポッコ-強-負け>	20	32768
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	19	32768
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	19	32768
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	20	32768
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	20	32768
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	19	32768
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	19	32768
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	20	32768
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	20	32768
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	19	32768
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	19	32768
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	20	32768
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	20	32768
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	19	32768
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	19	32768
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	20	32768
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	20	32768
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	19	32768
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	20	32768
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図１８９】

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)ポッコ-弱-負け>	3	32768
2	(1G)ポッコ-強-負け>	4	32768
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	0
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	8	0
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	0
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	10	0
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	7	0
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	8	0
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	9	0
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	10	0
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	11	0
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	12	0
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	13	0
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	14	0
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	15	0
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	16	0
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	17	0
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	18	0
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	37	0
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	38	0
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	39	0
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	40	0
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	41	0
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	42	0
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	43	0
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	44	0
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	45	0
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	46	0
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	47	0
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	48	0
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	49	0
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	50	0
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	51	0
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	52	0
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	53	0
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	54	0
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図１９０】

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)ポッコ-弱-負け>	37	32768
2	(1G)ポッコ-強-負け>	38	32768
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	39	32768
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	40	32768
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	41	32768
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	42	32768
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	43	32768
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	44	32768
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	45	32768
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	46	32768
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	47	32768
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	48	32768
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	49	32768
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	50	32768
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	51	32768
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	52	32768
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	53	32768
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	54	32768
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	20	32768
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	22	32768
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	24	32768
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	76	32768
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	77	32768
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	78	32768
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	79	32768
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	80	32768
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	81	32768
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	82	32768
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	83	32768
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	84	32768
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	85	32768
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	86	32768
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	87	32768
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	88	32768
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	89	32768
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	90	32768
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	91	32768
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	92	32768
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	93	32768
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図１９１】

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)ポッコ-弱-負け>	37	32768
2	(1G)ポッコ-強-負け>	38	32768
3	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	39	32768
4	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	40	32768
5	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	41	32768
6	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	42	32768
7	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	43	32768
8	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	44	32768
9	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	45	32768
10	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	46	32768
11	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	47	32768
12	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	48	32768
13	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>	49	32768
14	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>	50	32768
15	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	51	32768
16	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	52	32768
17	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>	53	32768
18	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>	54	32768
19	(1G)ポッコ-弱-勝ち>	19	0
20	(1G)ポッコ-強-勝ち>	20	0
21	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	21	0
22	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	22	0
23	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	23	0
24	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	24	0
25	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	25	0
26	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	26	0
27	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	27	0
28	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	28	0
29	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	29	0
30	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	30	0
31	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	31	0
32	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-勝ち-2G用>	32	0
33	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	33	0
34	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	34	0
35	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-勝ち-2G用>	35	0
36	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-勝ち-2G用>	36	0
37	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)ポッコ-復活>	37	0
38	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)ポッコ-復活>	38	0
39	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	39	0
40	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	40	0
41	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	41	0
42	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)ポッコ-復活>	42	0
43	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	43	0
44	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	44	0
45	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	45	0
46	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)ポッコ-復活>	46	0
47	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	47	0
48	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	48	0
49	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	49	0
50	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)ポッコ-復活>	50	0
51	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	51	0
52	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	52	0
53	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	53	0
54	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)ポッコ-復活>	54	0
55	(1G)ポッコ-プレミア>	55	0
56	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	56	0
57	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメプレミア>	57	0
58	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	76	32768
59	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	77	32768
60	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	78	32768
61	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	79	32768
62	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	80	32768
63	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	81	32768
64	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	82	32768
65	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	83	32768
66	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	84	32768
67	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	85	32768
68	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	86	32768
69	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	87	32768
70	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	88	32768
71	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	89	32768
72	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	90	32768
73	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	91	32768
74	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	92	32768
75	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-失敗>	93	32768
76	(1G)ポッコ-弱-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	37	0
77	(1G)ポッコ-強-負け>(2G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	38	0
78	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	39	0
79	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	40	0
80	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	41	0
81	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(3G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	42	0
82	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	43	0
83	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	44	0
84	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	45	0
85	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(4G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	46	0
86	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	47	0
87	(1G)ポッコ-弱-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	48	0
88	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-弱-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	49	0
89	(1G)ポッコ-強-継続>(2G)2Dアニメ1G目>(3G)2Dアニメ2G目>(4G)マンモス狩り>ポッコ-強-負け-2G用>(5G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	50	0
90	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	51	0
91	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	52	0
92	(1G)ポッコ-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>ポッコ-弱-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	53	0
93	(1G)ポッコ-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>ポッコ-強-負け-2G用>(6G)マンモス狩り>連打復活-VSポッコ-成功>	54	0

【図192】

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 運動の結果	CZ前兆_F_1G	CZ前兆_F_2G	CZ前兆_F_3G	CZ前兆_F_1G	ART前兆_F_1G	CZ前兆_F_2G	ART前兆_F_2G	ART前兆_F_3G	ART前兆_F_1G	CZ前兆_F_2G	CZ前兆_F_3G	CZ前兆_F_1G	CZ前兆_F_2G	CZ前兆_F_3G	ART前兆_F_1G	ART前兆_F_2G	ART前兆_F_3G	ART前兆_F_4G	CZ前兆_F_1G	CZ前兆_F_2G	CZ前兆_F_3G	ART前兆_F_1G	ART前兆_F_2G	ART前兆_F_3G	ART前兆_F_4G	CZ前兆4G以上	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	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	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	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	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	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	16	768	768	768	16	768	768	768	1024	768
7	ポッコ（ノーマル）	762	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	ポッコ（豪華）	51	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	ポッコ（豪華花火柄）	6	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193】

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 運動の結から	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	通常1G(#1G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0
2	弱2G(#2G)	4096	0	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
3	弱3G(#3G)	9993	16137	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9737	9245
4	強1G(#1G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	強2G(#2G)	8192	0	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
6	強3G(#3G)	9993	16137	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9993	9737	9557
7	弱1-2カットイン1G>2G(#3G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	弱1-2カットイン2G>2G(#4G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	弱1-2カットイン3G>2G(#5G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	弱1-2カットイン1G>3G(#4G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	弱1-2カットイン2G>3G(#5G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	弱1-2カットイン3G>3G(#6G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	強1-2カットイン1G>2G(#3G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	強1-2カットイン2G>2G(#4G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	強1-2カットイン3G>2G(#5G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	強1-2カットイン1G>3G(#4G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	強1-2カットイン2G>3G(#5G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	強1-2カットイン3G>3G(#6G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	弱2-3カットイン1G>3G(#4G)	0	0	104	0	0	0	104	0	0	0	1280	1280
20	弱2-3カットイン2G>3G(#5G)	0	0	13	0	0	0	13	0	0	0	768	768
21	弱2-3カットイン3G>3G(#6G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	120
22	強2-3カットイン1G>3G(#4G)	0	0	104	0	0	0	104	0	0	0	1280	1280
23	強2-3カットイン2G>3G(#5G)	0	0	13	0	0	0	13	0	0	0	768	768
24	強2-3カットイン3G>3G(#6G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	120
25	確定3G	0	0	5461	0	0	0	0	468	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	255
27	2-3プレミアカットイン(3G)	0	0	0	0	0	0	0	468	0	0	0	255
28	確定1-2カットイン1G>2G(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#6G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	復活1G(2G)	0	0	0	0	10922	0	0	0	8192	0	128	512
38	復活2G(3G)	0	0	5461	0	0	0	0	4682	0	0	192	768
39	復活3G(4G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	255	1024
40	復活1-2カットイン1G>2G(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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(#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	通常1G(#1G)	1	–	–	–	–	–	–
2	弱2G(#2G)	17	2	–	–	–	–	–
3	弱3G(#3G)	2	18	3	–	–	–	–
4	強1G(#1G)	4	–	–	–	–	–	–
5	強2G(#2G)	8	5	–	–	–	–	–
6	強3G(#3G)	9	20	6	–	–	–	–
7	弱1-2カットイン1G>2G(#3G)	17	14	2	–	–	–	–
8	弱1-2カットイン2G>2G(#4G)	17	14	15	2	–	–	–
9	弱1-2カットイン3G>2G(#5G)	17	14	15	16	2	–	–
10	弱1-2カットイン1G>3G(#4G)	17	14	18	3	–	–	–
11	弱1-2カットイン2G>3G(#5G)	17	14	15	18	3	–	–
12	弱1-2カットイン3G>3G(#6G)	17	14	15	16	18	3	–
13	強1-2カットイン1G>2G(#3G)	9	14	5	–	–	–	–
14	強1-2カットイン2G>2G(#4G)	9	14	15	5	–	–	–
15	強1-2カットイン3G>2G(#5G)	9	14	15	16	5	–	–
16	強1-2カットイン1G>3G(#4G)	9	14	20	6	–	–	–
17	強1-2カットイン2G>3G(#5G)	9	14	15	20	6	–	–
18	強1-2カットイン3G>3G(#6G)	9	14	15	16	20	6	–
19	弱2-3カットイン1G>3G(#4G)	17	18	4	3	–	–	–
20	弱2-3カットイン2G>3G(#5G)	17	18	14	15	3	–	–
21	弱2-3カットイン3G>3G(#6G)	17	18	14	15	16	3	–
22	強2-3カットイン1G>3G(#4G)	9	20	4	6	–	–	–
23	強2-3カットイン2G>3G(#5G)	9	20	14	15	6	–	–
24	強2-3カットイン3G>3G(#6G)	9	20	14	15	16	6	–
25	確定3G	21	22	9	–	–	–	–
26	1-2プレミアカットイン(2G)	19	14	–	–	–	–	–
27	2-3プレミアカットイン(3G)	9	20	13	–	–	–	–
28	確定1-2カットイン1G>2G(#3G)	21	14	3	–	–	–	–
29	確定1-2カットイン2G>2G(#4G)	21	14	15	3	–	–	–
30	確定1-2カットイン3G>2G(#5G)	21	14	15	16	3	–	–
31	確定1-2カットイン1G>3G(#4G)	21	14	22	6	–	–	–
32	確定1-2カットイン2G>3G(#5G)	21	14	15	22	6	–	–
33	確定1-2カットイン3G>3G(#6G)	21	14	15	16	22	6	–
34	確定2-3カットイン1G>3G(#4G)	21	22	4	15	–	–	–
35	確定2-3カットイン2G>3G(#5G)	21	22	14	15	15	–	–
36	確定2-3カットイン3G>3G(#6G)	21	22	14	15	16	9	–
37	復活1G(2G)	10	23	–	–	–	–	–
38	復活2G(3G)	17	11	23	–	–	–	–
39	復活3G(4G)	17	18	12	23	–	–	–
40	復活1-2カットイン1G>2G(#4G)	17	14	11	23	–	–	–
41	復活1-2カットイン2G>2G(#5G)	17	14	15	11	23	–	–
42	復活1-2カットイン3G>2G(#6G)	17	14	15	16	11	23	–
43	復活1-2カットイン1G>3G(#5G)	17	14	18	12	23	0	–
44	復活1-2カットイン2G>3G(#6G)	17	14	15	18	12	23	–
45	復活1-2カットイン3G>3G(#7G)	17	14	15	16	18	12	23
46	復活2-3カットイン1G>3G(#5G)	17	18	14	12	23	–	–
47	復活2-3カットイン2G>3G(#6G)	17	18	14	15	12	23	–
48	復活2-3カットイン3G>3G(#7G)	17	18	14	15	16	12	23
49	復活連打1G(2G)	10	24	–	–	–	–	–
50	復活連打2G(3G)	9	11	24	–	–	–	–
51	復活連打3G(4G)	9	20	12	24	–	–	–
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(#4G)	9	14	11	24	–	–	–
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(#5G)	9	14	15	11	24	–	–
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(#6G)	9	14	15	16	11	24	–
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(#5G)	9	14	20	12	24	–	–
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(#6G)	9	14	15	20	12	24	–
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(#7G)	9	14	15	16	20	12	24
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(#5G)	9	20	14	12	24	–	–
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(#6G)	9	20	14	15	12	24	–
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(#7G)	9	20	14	15	16	12	24

【図196】

テーブル番号1用演出抽籤テーブル(その1)

発展演出2用演出番号	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,R,ART前兆4G	D,B,G,R,ART前兆3G	D,B,G,R,ART前兆2G
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	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
12	VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避	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
14	VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続	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
16	VSゴルム-ドン小攻撃-継続	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
18	VSゴルム-ドン大攻撃-継続	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
20	VSゴルム-ドン攻撃プレミア-WIN	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
22	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-勝ち	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
24	VSゴルム-2分割-ドン優勢-勝ち	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
50	2Dアニメ1G目	0	0	0	0	0	0	0	0
51	2Dアニメ2G目	0	0	0	0	0	0	0	0
52	2Dアニメ3G目	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
54	バイキングバトル＞連打復活-失敗	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

【図197】

テーブル番号1用演出抽籤テーブル(その2)

発展演出2用演出番号	演出内容	D,B,G,R,ART前兆2G	D,B,G,R,ART前兆1G	メインバトル-ルアグッジョ,ルア前	CZ前兆0G	D,B,G,R,ART前兆0G	ナビモード毎10.0BBフラグ間	ナビモード毎10.0BBフラグ間	ナビモード第L.0BBフラグ間	ナビモード第L.0BBフラグ間
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	28672	28672	28672	28672	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	4096	4096	4096	4096	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	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198】

テーブル番号2用演出抽籤テーブル(その1)

発展演出2用演出番号	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,R,ART前兆4G	D,B,G,R,ART前兆3G	D,B,G,R,ART前兆4G	D,B,G,R,ART前兆3G
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199】

テーブル番号2用演出抽籤テーブル(その2)

発展演出2用演出番号	演出内容	D,B,G,R,ART前兆2G	D,B,G,R,ART前兆1G	メインバトル-ルアグッジョ,ルア前	CZ前兆0G	D,B,G,R,ART前兆0G	ナビモード毎10.0BBフラグ間	ナビモード毎10.0BBフラグ間	ナビモード第L.0BBフラグ間	ナビモード第L.0BB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２００】

テーブル番号24用演出抽籤テーブル(その1)

演出番号	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.R.AT積乱(D.B.G.R.AT積乱)(D.B.G.R.AT積乱)(D.B.G.R.AT積乱)(D.B.G.R.AT積乱)(D.B.G.R.AT積乱)(D.B.G.R.AT積乱)(D.B.G.R.AT積乱)
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	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
12	VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避	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
14	VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続	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
16	VSゴルム-ドン小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0
17	VSゴルム-ドン小攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0
18	VSゴルム-ドン大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0
19	VSゴルム-ドン大攻撃-WIN	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
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	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
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	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
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0
50	2DアニメA1G目	0	0	0	0	0	0
51	2DアニメA2G目	0	0	0	0	0	0
52	2DアニメA3G目	0	0	0	0	0	0
53	2DアニメプレミアA	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
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

【図２０１】

テーブル番号24用演出抽籤テーブル(その2)

演出番号	演出内容	D.B.G.R.AT積乱(D.B.G.R.AT積乱)(ハルハ47%ないプ乱)	CZ前兆0G	D.B.G.R.AT積乱(ハズレ一部80%プ乱)	D.B.G.R.AT積乱(ハズレ一部60%プ乱)	D.B.G.R.AT積乱(ハズレ一部40%プ乱)	D.B.G.R.AT積乱(ハズレ一部20%プ乱)
10	VSゴルム-ゴルム大攻撃-負け	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
12	VSゴルム-ゴルム大攻撃-回避	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
14	VSゴルム-ゴルム小攻撃-継続	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
16	VSゴルム-ドン小攻撃-継続	0	0	0	0	0	0
17	VSゴルム-ドン小攻撃-WIN	0	0	0	0	0	0
18	VSゴルム-ドン大攻撃-継続	0	0	0	0	0	0
19	VSゴルム-ドン大攻撃-WIN	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
21	VSゴルム-2分割-ゴルム優勢-負け	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
23	VSゴルム-2分割-ドン優勢-負け	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
25	VSゴルム-復活-勝ち	0	0	0	0	0	0
50	2DアニメA1G目	0	0	0	0	0	0
51	2DアニメA2G目	0	0	0	0	0	0
52	2DアニメA3G目	0	0	0	0	0	0
53	2DアニメプレミアA	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
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

【図２０２】

マップ書換抽籤テーブル(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	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)	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２０３】

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)	53	32768
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)	55	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	55	32768
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)	58	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	58	32768

【図２０４】

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)	52	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	52	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	52	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	52	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	52	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	52	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	52	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	52	32768

【図２０５】

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3G	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)	50	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	50	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	50	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	50	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	50	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	50	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	50	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	50	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	50	32768

【図２０６】

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	復活連打1G(2G)	37	0
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２０７】

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２０８】

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	復活連打1G(2G)	48	32768
50	復活連打2G(3G)	48	32768
51	復活連打3G(4G)	48	32768
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	48	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	48	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	48	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	48	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	48	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	48	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	48	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	48	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	48	32768

【図２０９】

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	復活連打1G(2G)	47	32768
50	復活連打2G(3G)	47	32768
51	復活連打3G(4G)	47	32768
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	47	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	47	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	47	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	47	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	47	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	47	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	47	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	47	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	47	32768

【図２１０】

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	復活連打1G(2G)	46	32768
50	復活連打2G(3G)	46	32768
51	復活連打3G(4G)	46	32768
52	復活連打1-2カットイン1G>2G(計4G)	46	32768
53	復活連打1-2カットイン2G>2G(計5G)	46	32768
54	復活連打1-2カットイン3G>2G(計6G)	46	32768
55	復活連打1-2カットイン1G>3G(計5G)	46	32768
56	復活連打1-2カットイン2G>3G(計6G)	46	32768
57	復活連打1-2カットイン3G>3G(計7G)	46	32768
58	復活連打2-3カットイン1G>3G(計5G)	46	32768
59	復活連打2-3カットイン2G>3G(計6G)	46	32768
60	復活連打2-3カットイン3G>3G(計7G)	46	32768

【図２１１】

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２１２】

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)	26	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)	26	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２１３】

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2G>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２１４】

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２１５】

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２１６】

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２１７】

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２１８】

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２１９】

演出パターンテーブル(その1:CZ以外)

A

ドッカンアニメカットイン

演出No.	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	ドンステップ1	ドンカットイン小	—	—	—	—	—	—	↑
2	ドンステップ2	ドンカットイン中	↑	↑	↑	↑	↑	戻る	↑
3	ドンステップ3	ドンカットイン大	↑	↑	↑	↑	↑	戻る	↑
4	満月ステップ1	満月カットイン小	↑	↑	↑	↑	↑	戻る	↑
5	満月ステップ2	満月カットイン中	↑	↑	↑	↑	↑	戻る	↑
6	満月ステップ3	満月カットイン大	↑	↑	↑	↑	↑	戻る	↑
7	ドンステップ3後プレミア	ドンスチップ後プレミア	↑	↑	↑	↑	↑	1	↑
8	満月ステップ3後プレミア	満月スチップ後プレミア	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

ドッカンダイヤモンドダスト

演出No.	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	ダイヤモンドダスト小	↑	ダイヤモンドダスト小	↑	↑	↑	↑	戻る	↑
2	ダイヤモンドダスト中	↑	ダイヤモンドダスト中	↑	↑	↑	↑	戻る	↑
3	ダイヤモンドダスト大	↑	ダイヤモンドダスト大	↑	↑	↑	↑	戻る	↑

B

ドッカンタロット

演出No.	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	1枚-白	タロット1枚	—	—	—	—	検討&白枚カード選択	戻る	↑
2	1枚-白-薄月-発展	タロット1枚	↑	↑	↑	↑	検討&白枚カード薄月	発展へ	↑
3	1枚-白-ライバル-発展	タロット1枚	↑	↑	↑	↑	検討&白枚カードライバル	発展へ	↑
～									
96	3枚-虹-BONUS-BONUS	タロット3枚	↑	虹1枚	↑	↑	検討&虹枚カード3BONUS	↑	↑
97	1枚-プレミア	タロット1枚	↑	プレミア1枚	↑	↑	↑	↑	↑
98	3枚-プレミア	タロット3枚	↑	プレミア3枚	↑	↑	↑	↑	↑

C

ドッカン花火

演出No.	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	左-失敗	-	左画面変空	左画面発射失敗	↑	↑	↑	戻る	↑
2	左-不発	-	左画面変空	左画面花火発射	↑	左画面不発	↑	戻る	↑
3	左-回転	-	左画面変空	左画面花火発射	↑	左画面回転	↑	戻る	↑
～									
76	全画面-全画面-三連花火	-	中央画面変空	中央画面花火発射	↑	中央画面一全画面三連花火	→	戻る	↑
77	全画面-全画面-三連花火-発展	-	中央画面変空	中央画面花火発射	↑	中央画面一全画面三連花火中-十錦三連花火-発展へ		発展へ	↑
78	全画面-全画面-三連花火-CZ	-	中央画面変空	中央画面花火発射	↑	中央画面一全画面三連花火中-十錦三連花火-CZへ		CZへ	↑

D

【図２２０】

演出パターンテーブル（その2：CZ以外）

バイキングステップアップ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	1G目-発展へ	背景青	→	服変化	服変化2	1G目	1G目ボタン表示	1G目発展へ	→
	2	1G目-継続	背景青	→	服変化	服変化2	1G目	1G目ボタン表示	1G目次ゲームへ	→
	3	2G目-発展へ	背景黄	→	武器変化	武器変化2	2G目	2G目ボタン表示	2G目発展へ	→
	～									
	10	2G目-プレミア-WINへ	背景黄	→	武器変化	武器変化2	2G目	2G目ボタン表示	2G目次ゲーム-プレミア-WINへ	→
	11	3G目-プレミア-WINへ	背景赤	→	太鼓をたたく	太鼓をたたく2on	3G目	3G目ボタン表示	3G目次ゲーム-プレミア-WINへ	→
	12	（制御用）次ゲーム-プレミア-WINへ	次ゲーム-プレミア-WINへ	→	→	→	→	→	→	→

会話

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	オヤジ「気合い!-ガンガン突き進むのじゃー！」白	オヤジ「気合い!-ガンガン突き進むのじゃー！」白	→	→	→	→	→	→	→
	2	オヤジ「気合い!-ガンガン突き進むのじゃー！」白3on 003-3on ドン私服「がしやる気!-おおお！やってやるぜい！」赤色→発展へ	オヤジ「気合い!-ガンガン突き進むのじゃー！」白	→	→	→	003-3on ドン私服「がしやる気!-おおお！やってやるぜい！」赤色	→	→	→
	3	オヤジ「気合い!-ガンガン突き進むのじゃー！」白3on 003-3on 眞月「笑顔!-強烈～♪」花火色→発展へ	オヤジ「気合い!-ガンガン突き進むのじゃー！」白	→	→	→	003-3on 眞月「笑顔!-強烈～♪」花火色	→	→	→
	～									
	330	回転開始 ドン私服「やる気!-激アツでい！」花火色→3on 330-3on 眞月「笑顔!-ボ・オ・ナ・ス！ボーナス確定よ！」花火色→WINへ	-	ドン私服「やる気!-激アツでい！」花火色	→	→	330-3on 眞月「笑顔!-ボ・オ・ナ・ス！ボーナス確定よ！」花火色	→	→	→
	331	回転開始 ドン私服「汎用!-早くロケットでカッ飛びたいなぁ」白	-	ドン私服「汎用!-早くロケットでカッ飛びたいなぁ」白	→	→	→	→	→	→
	332	ビリー「汎用!-キュイキュキュキューン！（いろんな所でボクにタッチしてみてね！）」白	ビリー「汎用!-キュイキュキュキューン！（いろんな所でボクにタッチしてみてね！）」白	→	→	→	→	→	→	→

通過

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	回転開始-左-ドン	-	左からドン	→	→	→	→	戻る	→
	2	①-左-ドン	-	-	左からドン	→	→	→	戻る	→
	3	②-左-ドン	-	-	-	-	左からドン	→	戻る	→
	～									
	28	回転開始-デカビリー	-	デカビリー	→	→	→	→	戻る	→
	29	①-デカビリー	-	-	デカビリー	→	→	→	戻る	→
	30	②-デカビリー	-	-	-	-	デカビリー	→	戻る	→

バイキングストーン

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	音無し-1消灯	-	-	1on石板出現	→	→	→	戻る	→
	2	音無し-2消灯	-	-	1on石板出現	2on石板出現	→	→	戻る	→
	3	音無し-3消灯-眞月	-	-	1on石板出現	2on石板出現	3on石板出現	眞月-チャンス	戻る	→
	～									
	28	プレミア	予告音	→	1onプレミア	2onプレミア	3onプレミア	プレミアシンボル	→	→
	29	音無し-3停-3消灯-プレミア	-	-	-		残りのプレミア	プレミアシンボル	→	→
	30	3停-3消灯-プレミア	予告音	→	→	→	残りのプレミア	プレミアシンボル	→	→

【図２２１】

演出パターンテーブル（その3：CZ以外）

大道芸花火-町

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	小オーラ-①-小	気合小	→	小アクション	→	→	→	戻る	→
	2	小オーラ-①-小-眞月-発展	気合小	→	小アクション	→	→	眞月登場	発展へ	→
	3	小オーラ-①-小-ライバル-発展	気合小	→	小アクション	→	→	ライバル登場	発展へ	→
	～									
	90	大オーラ-③-大-ART	気合大	→	→	→	大アクション	ARTシンボル	→	→
	91	小オーラ-プレミア	気合小	→	プレミア	→	→	→	→	→
	92	大オーラ-プレミア	気合大	→	プレミア	→	→	→	→	→

スカンジナビアン-町

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	レバー-白小	白小ナビ	→	→	→	→	→	戻る	→
	2	レバー-白小-眞月-発展	白小ナビ	→	→	→	→	白小-眞月登場	発展へ	→
	3	レバー-白小-親父-CZ	白小ナビ	→	→	→	→	白小-親父登場	CZへ	→
	～									
	201	①-ART	ドン声掛ける	→	ARTシンボル	→	→	→	→	→
	202	③-ART	ドン声掛ける	→	→	→	ARTシンボル	→	→	→
	203	プレミア	ドン声掛ける	→	ロン登場	→	→	→	→	→

サウナ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	白＆白-左白	白＆白	→	→	→	左白残る-右白出る	→	戻る	→
	2	白＆白-左白-ライバル-発展	白＆白	→	→	→	左白残る-右白出る	左白-ライバル登場	発展へ	→
	3	白＆白-左白-親父-CZ	白＆白	→	→	→	左白残る-右白出る	左白-親父登場	CZへ	→
	～									
	345	虹＆虹-左虹	虹＆虹	→	→	→	左虹残る-右虹出る	→	→	→
	346	虹＆虹-右虹	虹＆虹	→	→	→	左虹出る-右虹残る	→	→	→
	347	プレミア	葉月＆弥生	→	→	→	→	→	→	→

ノルン剣術

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	弱-斬撃小	オーラ無	→	斬撃小	→	→	割れず小-戻る	戻る	→
	2	弱-斬撃小-発展	オーラ無	→	斬撃小	→	→	割れ小-発展へ	発展へ	→
	3	弱-斬撃小-CZ	オーラ無	→	斬撃小	→	→	割れ小-CZへ	CZへ	→
	～									
	70	強-斬撃大-ビリーストック	オーラ有り	→	斬撃大	→	→	割れ大-ビリーストック	→	→
	71	強-斬撃大-ドン＆ビリーストック	オーラ有り	→	斬撃大	→	→	割れ大-ドン＆ビリーストック	→	→
	72	強-斬撃大-ロケット	オーラ有り	→	斬撃大	→	→	割れ大-ロケット	→	→

【図２２２】

演出パターンテーブル（その4：CZ以外）

バイキング釣り

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	ポッコ-1人-小	ポッコが釣る	→	ポッコ竿引く	→	ポッコ-小釣れる	→	戻る	→
	2	ポッコ-1人-中	ポッコが釣る	→	ポッコ竿引く	→	ポッコ-中釣れる	→	戻る	→
	3	ポッコ-1人-大	ポッコが釣る	→	ポッコ竿引く	→	ポッコ-大釣れる	→	戻る	→
	～									
	28	ゴルム-3人-ボーナス	ゴルムが釣る	→	ゴルム-ノルン応援	→	ゴルム-ボーナス釣れる	→	→	→
	29	ポッコ-プレミア	ポッコが釣る	→	ポッコプレミア	→	→	→	→	→
	30	ゴルムプレミア	ゴルムが釣る	→	ゴルムプレミア	→	→	→	→	→

オーロラ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	弱-白	弱白	→	→	→	→	→	戻る	→
	2	弱-白-眞月-発展	弱白	→	→	→	→	白-眞月登場	発展へ	→
	3	弱-白-親父-CZ	弱白	→	→	→	→	白-親父登場	CZへ	→
	～									
	437	③強-紫-ロケット	強白	→	→	→	紫に変化	強-紫変化-ロケット	→	→
	438	③強-紫-花火-大航海ゾーン	強白	→	→	→	紫に変化＆花火上がる	強-紫-花火-大航海ゾーン	→	→
	439	③強-紫-花火-ロケット	強白	→	→	→	紫に変化＆花火上がる	強-紫-花火-ロケット	→	→

スケートルーレット

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー	備考
C	1	小-配列1-チャンス	配列1表示	→	小-じらし開始-結果1	→	→	→	戻る	→	一般専用
	2	小-配列1-発展	配列1表示	→	小-じらし開始-結果2	→	→	→	発展へ	→	一般専用
	3	小-配列1-CZ	配列1表示	→	小-じらし開始-結果3	→	→	→	CZへ	→	一般専用
	～										
	214	大-配列39-全ロケット1	配列39表示	→	大-じらし開始-結果1	→	→	→	→	→	ART専用
	215	ART中プレミア-配列28	プレミア-配列28	→	プレミア-じらし開始-結果6	→	→	→	→	→	ART専用
	216	ART中プレミア-配列29	プレミア-配列29	→	プレミア-じらし開始-結果6	→	→	→	→	→	ART専用

チャンスボタン

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	小-回転	小ボタン	回転	→	→	→	→	戻る	→
	2	小-回転-眞月-発展	小ボタン	回転	→	→	→	回転-眞月登場	発展へ	→
	3	小-回転-ライバル-発展	小ボタン	回転	→	→	→	回転-ライバル登場	発展へ	→
	～									
	54	大-ドン＆ビリーストック	大ボタン	ドン＆ビリーストック	→	→	→	→	→	→
	55	小（非押下時）	小ボタン	→	→	→	小ボタン消える	→	戻る	→
	56	大（非押下時）	大ボタン	→	→	→	大ボタン消える	→	戻る	→

【図２２３】

演出パターンテーブル（その5：CZ以外）

ドンを揃えろ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	はずれ-終了（ドン）	ドンを揃えろ	→	→	→	失敗	→	→	→
	2	はずれ-継続（ドン）	ドンを揃えろ	→	→	→	失敗-もう1回	→	→	→
	3	当たり-3停揃う-終了（ドン-大航海ART）	ドンを揃えろ	→	→	→	→	ビリーと通常ドン表示	→	→
	4	当たり-3停揃う-継続（ドン-大航海ART）	ドンを揃えろ	→	→	→	→	ビリーと通常ドン表示	ドンを揃えろ演出へ	→
	5	当たり-確定カット-揃う-終了（ドン-大航海ART）	確定カット映像発生	→	→	→	→	ビリーと通常ドン表示	→	→
	6	当たり-確定カット-揃う-継続（ドン-大航海ART）	確定カット映像発生	→	→	→	→	ビリーと通常ドン表示	ドンを揃えろ演出へ	→
	7	当たり-3連ドン停止-3停揃う-終了（ドン-大航海ART）	ドンを揃えろ	→	ドン一確	→	→	ビリーと通常ドン表示	→	→
	8	当たり-3連ドン停止-3停揃う-継続（ドン-大航海ART）	ドンを揃えろ	→	ドン一確	→	→	ビリーと通常ドン表示	ドンを揃えろ演出へ	→

3連ドンを狙え

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	はずれ	3連ドンを狙え	→	失敗映像	→	→	→	戻る	→
	2	はずれ-3OFFフリーズ	3連ドンを狙え	→	失敗映像	→	→	フリーズ映像	→	→
	3	当たり	3連ドンを狙え	→	成功映像	→	→	→	→	→
	～									
	7	当たり-1ON3連停止せず＆フリーズ	3連ドンを狙え	→	失敗映像＆フリーズ映像	→	→	→	→	→
	8	当たり-1ON3連停止せず＆2ONフリーズ	3連ドンを狙え	→	失敗映像	フリーズ映像	→	→	→	→
	9	当たり-1ON3連停止せず＆3OFFフリーズ	3連ドンを狙え	→	失敗映像	→	→	フリーズ映像	→	→

金魚すくい

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	ノーマルタイトル	-	-	-	-	-	-	ノーマルタイトル	→
	2	豪華タイトル	-	-	-	-	-	-	豪華タイトル	→
	3	豪華花火柄タイトル	-	-	-	-	-	-	豪華花火柄タイトル	→
	～									
	40	1段階から失敗へ	-	1段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	41	2段階から失敗へ	-	2段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	42	3段階から失敗へ	-	3段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→

マンモス狩り

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	ノーマルタイトル-ボッコ	-	-	-	-	-	-	ノーマルタイトル-ボッコ	→
	2	豪華タイトル-ボッコ	-	-	-	-	-	-	豪華タイトル-ボッコ	→
	3	豪華花火柄タイトル-ボッコ	-	-	-	-	-	-	豪華花火柄タイトル-ボッコ	→
	～									
	85	1段階から失敗へ	-	1段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	86	2段階から失敗へ	-	2段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	87	3段階から失敗へ	-	3段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→

【図224】

演出パターンテーブル(その6:CZ以外)

バイキングバトル

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	ノーマルタイトル-ゴルム	-	-	-	-	-	-	ノーマルタイトル-ゴルム	→
	2	豪華タイトル-ゴルム	-	-	-	-	-	-	豪華タイトル-ゴルム	→
	3	豪華花火柄タイトル-ゴルム	-	-	-	-	-	-	豪華花火柄タイトル-ゴルム	→
					～					
	161	1段階から失敗へ	-	1段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	162	2段階から失敗へ	-	2段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	163	3段階から失敗へ	-	3段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→

花火対決

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	ノーマルタイトル	-	-	-	-	-	-	ノーマルタイトル	→
	2	豪華タイトル	-	-	-	-	-	-	豪華タイトル	→
	3	豪華花火柄タイトル	-	-	-	-	-	-	豪華花火柄タイトル	→
					～					
	28	1段階から失敗へ	-	1段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	29	2段階から失敗へ	-	2段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→
	30	3段階から失敗へ	-	3段階から失敗へ	→	→	→	→	→	→

その他

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	演出なし	演出なし	→	→	→	→	→	→	→
	2	遅れ	遅れ	→	→	→	→	→	→	→
	3	期待大LED演出レバー	期待大LED	→	→	→	→	→	→	→
					～					
	7	ART準備中用_BET_ドンストック	-	-	-	-	-	-	ドンストックの大シンボル表示	→
	8	ART準備中用_BET_ビリーストック	-	-	-	-	-	-	ビリーストックの大シンボル表示	→
	9	ART準備中用_BET_ドン&ビリーストック	-	-	-	-	-	-	ドン&ビリーストックの大シンボル表示	→

CZ模識

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	①ドン小-白1	模識-ドン小	→	ドン小-白1個	→	→	→	戻る	→
	2	①ドン小-白1-親父-ART	模識-ドン小	→	ドン小-白1個	→	→	ドン小-白1-親父登場	→	→
	3	①ドン小-白1-ボーナス	模識-ドン小	→	ドン小-白1個	→	→	ドン小-白1-ボーナス	→	→
					～					
	621	回転開始-③ビリー大-花火柄2-親父-ART	-	模識-ビリー大	→	→	ビリー大-花火柄2個	ビリー大-花火柄2-親父登場	→	→
	622	回転開始-③ビリー大-花火柄2-ボーナス	-	模識-ビリー大	→	→	ビリー大-花火柄2個	ビリー大-花火柄2-ボーナス	→	→
	623	回転開始-③ビリー大-虹-ボーナス	-	模識-ビリー大	→	→	ビリー大-虹2個	ビリー大-虹2-ボーナス	→	→

【図225】

演出パターンテーブル(その7:CZ以外)

CZ茂み

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	①ドン小-犬1	茂み-ドン小	→	ドン小-犬1	→	→	→	戻る	→
	2	①ドン小-犬1-親父-ART	茂み-ドン小	→	ドン小-犬1	→	→	ドン小-犬1-親父登場	→	→
	3	①ドン小-犬1-ボーナス	茂み-ドン小	→	ドン小-犬1	→	→	ドン小-犬1-ボーナス	→	→
					～					
	226	③ドン&ビリー大-トナカイ群-ボーナス	茂み-ドン&ビリー大	→	→	→	ドン&ビリー大-トナカイ群	ドン&ビリー大-トナカイ群-ボーナス	→	→
	227	③ドン&ビリー小-ビリー大	茂み-ドン&ビリー小	→	→	→	ドン&ビリー小-ビリー大	→	→	→
	228	③ドン&ビリー大-ビリー大	茂み-ドン&ビリー大	→	→	→	ドン&ビリー大-ビリー大	→	→	→

CZ追い掛け

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	ドン小-小-小	追いかけ-ドン小-小	→	ドン小-小	→	ドン-トナカイ1-小-小	→	戻る	→
	2	ドン小-小-小-親父-ART	追いかけ-ドン小-小	→	ドン小-小	→	ドン-トナカイ1-小-小	ドン小-小-トナカイ1-親父登場	→	→
	3	ドン小-小-小-ボーナス	追いかけ-ドン小-小	→	ドン小-小	→	ドン-トナカイ1-小-小	ドン小-小-トナカイ1-ボーナス	→	→
					～					
	108	ドン&ビリー大-大-大-ボーナス	追いかけ-ドン&ビリー大-大	→	ドン&ビリー大-大	→	ドン&ビリー-トナカイ群-大-大	ドン&ビリー-大-大-トナカイ群-ボーナス	→	→
	109	ドン-プレミア	追いかけ-ドンプレミア	→	ドンプレミア1on	→	ドンプレミア3on	→	→	→
	110	ビリー-プレミア	追いかけ-ビリープレミア	→	ビリープレミア1on	→	ビリープレミア3on	→	→	→

CZ到着

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	カットイン青-犬-ボタン小	カットイン青	→	ズーム1	ズーム2	ズーム3	小ボタン表示	ハスキー犬	→
	2	カットイン黄-犬-ボタン小	カットイン黄	→	ズーム1	ズーム2	ズーム3	小ボタン表示	ハスキー犬	→
	3	カットイン緑-犬-ボタン小	カットイン緑	→	ズーム1	ズーム2	ズーム3	小ボタン表示	ハスキー犬	→
	83	回転開始-カットイン黄-発展-ボタン大	カットイン黄	→	ズーム1	ズーム2	ズーム3	大ボタン表示	発展キャラ	→
	84	回転開始-カットイン緑-発展-ボタン大	カットイン緑	→	ズーム1	ズーム2	ズーム3	大ボタン表示	発展キャラ	→
	85	回転開始-プレミア-ボタン大	プレミアセリフ	→	ズーム1	ズーム2	ズーム3	大ボタン表示	ボーナス	→

CZ焚き火

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	小-①小白	小	→	小-小白	→	→	→	戻る	→
	2	小-①小白-親父-ART	小	→	小-小白	→	→	小-小白-親父登場	→	→
	3	小-①小白-ボーナス	小	→	小-小白	→	→	小-小白-ボーナス	→	→
	227	大-③大紫-ボーナス	大	→	→	→	大-大紫	大-大紫-ボーナス	→	→
	228	大-③大虹	大	→	→	→	大-大虹	大-大虹-ボーナス	→	→
	229	プレミア	プレミア	→	→	→	→	→	→	→

【図226】

演出パターンテーブル(その8:CZ以外)

CZ流星

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	小-小小小小	流星-小	→	小-小	小-小小小	小-小小小小	→	戻る	→
	2	小-小小小-親父-ART	流星-小	→	小-小	小-小小小	小-小小小小	小-小小小小-親父登場	→	→
	3	小-小小小-ボーナス	流星-小	→	小-小	小-小小小	小-小小小小	小-小小小小-ボーナス	→	→
	37	大-大大大-親父-ART	流星-大	→	大-大	大-大大大	大-大大大大	大-大大大-親父登場	→	→
	38	大-大大大-ボーナス	流星-大	→	大-大	大-大大大	大-大大大大	大-大大大-ボーナス	→	→
	39	大-プレミア	流星-大	→	大プレミア	→	→	→	→	→

CZブラックアウト

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	1消灯(継続)	ブラックアウト-lev	→	1消灯	2戻る	→	→	→	→
	2	2消灯(継続)	ブラックアウト-lev	→	1消灯	2消灯	3戻る	→	→	→
	3	3消灯(終了)	ブラックアウト-lev	→	1消灯	2消灯	3消灯	枠開く	→	通常へ
	4	3消灯(終了)_復活用_CZ復帰時	ブラックアウト-lev	→	1消灯	2消灯	3消灯	枠開く(CZへ)	復活-CZへ	→

押し順ナビ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	青左-中-右	青1-2-3表示	青1-2-3表示(回胴)	青1-2-3_成功_1	青1-2-3_成功_2	青1-2-3_成功_3	→	戻る	→
	2	青左-右-中	青1-3-2表示	青1-3-2表示(回胴)	青1-3-2_成功_1	青1-3-2_成功_2	青1-3-2_成功_3	→	戻る	→
	3	青中-左-右	青2-1-3表示	青2-1-3表示(回胴)	青2-1-3_成功_1	青2-1-3_成功_2	青2-1-3_成功_3	→	戻る	→
					～					
	10	黄中-右-左	黄3-1-2表示	黄3-1-2表示(回胴)	黄3-1-2_成功_1	黄3-1-2_成功_2	黄3-1-2_成功_3	→	戻る	→
	11	黄右-左-中	黄2-3-1表示	黄2-3-1表示(回胴)	黄2-3-1_成功_1	黄2-3-1_成功_2	黄2-3-1_成功_3	→	戻る	→
	12	黄右-中-左	黄3-2-1表示	黄3-2-1表示(回胴)	黄3-2-1_成功_1	黄3-2-1_成功_2	黄3-2-1_成功_3	→	戻る	→

色ナビ-ドン

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	白ナビ	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	→	→	→
	2	白ナビ-葉月-WIN	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-葉月-WIN	WIN画面へ	→
	3	白ナビ-ライバル-発展	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-ライバル-発展	→	→
					～					
	71	！紫ナビ-ロケット	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-ロケット	→	ロケットARTへ
	72	！紫ナビ-プレミア	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-プレミア	→	→
	73	！虹ナビ	！虹ナビ	！虹ナビエフェクト	！虹-割れる1	！虹-割れる2	！虹-割れる3	→	→	→

【図227】

演出パターンテーブル(その9:CZ以外)

色ナビ-ビリー

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	白ナビ	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	→	→	→
	2	白ナビ-葉月-WIN	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-葉月-WIN	WIN画面へ	→
	3	白ナビ-ライバル-発展	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-ライバル-発展	→	→
	71	！紫ナビ-ロケット	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-ロケット	→	ロケットARTへ
	72	！紫ナビ-プレミア	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-プレミア	→	→
	73	！虹ナビ	！虹ナビ	！虹ナビエフェクト	！虹-割れる1	！虹-割れる2	！虹-割れる3	→	→	→

色ナビ-大航海

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	白ナビ	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	→	→	→
	2	白ナビ-葉月-WIN	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-葉月-WIN	WIN画面へ	→
	3	白ナビ-ライバル-発展	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-ライバル-発展	→	→
					～					
	47	！紫ナビ-ライバル-発展	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-ライバル-発展	→	→
	48	！紫ナビ-プレミア	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-プレミア	→	→
	49	！虹ナビ	！虹ナビ	！虹ナビエフェクト	！虹-割れる1	！虹-割れる2	！虹-割れる3	→	→	→

合体-ドン

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	小-小-ビリー失敗	崖へ	→	ドン小	ビリー小	ドン小ビリー小	ビリー君にあり込む(ドン小ビリー小)	→	ドンARTへ
	2	小-小-継続	崖へ	→	ドン小	ビリー小	ドン小ビリー小-継続	継続(ドン小ビリー小)	→	次ゲームへ
	3	小-小-大航海	崖へ	→	ドン小	ビリー小	ドン小ビリー小	合体成功(ドン小ビリー小)	→	大航海ARTへ
	136	回転開始-大-小-ロケット	-	崖へ	ドン大	ビリー小	ドン大ビリー小	ロケット成功(ドン大ビリー小)	→	ロケットARTへ
	137	回転開始-大-中-ロケット	-	崖へ	ドン大	ビリー中	ドン大ビリー中	ロケット成功(ドン大ビリー中)	→	ロケットARTへ
	138	回転開始-大-大-ロケット	-	崖へ	ドン大	ビリー大	ドン大ビリー大	ロケット成功(ドン大ビリー大)	→	ロケットARTへ

合体-ビリー

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	小-小-ドン失敗	崖へ	→	ドン小	ビリー小	ドン小ビリー小	ドン君にあり込む(ドン小ビリー小)	→	ビリーARTへ
	2	小-小-継続	崖へ	→	ドン小	ビリー小	ドン小ビリー小-継続	継続(ドン小ビリー小)	→	次ゲームへ
	3	小-小-大航海	崖へ	→	ドン小	ビリー小	ドン小ビリー小	合体成功(ドン小ビリー小)	→	大航海ARTへ
					～					
	136	回転開始-大-小-ロケット	-	崖へ	ドン大	ビリー小	ドン大ビリー小	ロケット成功(ドン大ビリー小)	→	ロケットARTへ
	137	回転開始-大-中-ロケット	-	崖へ	ドン大	ビリー中	ドン大ビリー中	ロケット成功(ドン大ビリー中)	→	ロケットARTへ
	138	回転開始-大-大-ロケット	-	崖へ	ドン大	ビリー大	ドン大ビリー大	ロケット成功(ドン大ビリー大)	→	ロケットARTへ

【図228】

演出パターンテーブル(その10:CZ以外)

A

氷像-ドン

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	小-1体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン避ける	小ゴルム避ける,01	→	戻る	→
2	小-2体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム避ける,02	→	戻る	→
3	小-3体破壊-発展	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム壊す	小ゴルム壊す,ライバル登場	発展へ	→
23	小-1-3体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン壊ける	小ノルン&小ゴルム壊す	→	戻る	→
24	大-3体破壊	大氷像	→	大ボッコ壊す	大ノルン壊す	大ゴルム壊す	→	戻る	→
25	大-1-3体破壊	大氷像	→	大ボッコ壊す	大ノルン避ける	大ノルン&大ゴルム壊す	→	戻る	→

B

氷像-ビリー

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	小-1体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン避ける	小ゴルム避ける	→	戻る	→
2	小-2体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム避ける	→	戻る	→
3	小-3体破壊-発展	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム壊す	小ゴルム壊す,ライバル登場	発展へ	→
				～					
23	小-1-3体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン避ける	小ノルン&小ゴルム壊す	→	戻る	→
24	大-3体破壊	大氷像	→	大ボッコ壊す	大ノルン壊す	大ゴルム壊す	→	戻る	→
25	大-1-3体破壊	大氷像	→	大ボッコ壊す	大ノルン避ける	大ノルン&大ゴルム壊す	→	戻る	→

C

氷像-大航海

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	小-1体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン避ける	小ゴルム避ける,01	→	戻る	→
2	小-2体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム避ける,02	→	戻る	→
3	小-3体破壊-発展	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム壊す	小ゴルム壊す,ライバル登場	発展へ	→
15	小-1-3体破壊	小氷像	→	小ボッコ壊す	小ノルン避ける	小ノルン&小ゴルム壊す	→	戻る	→
16	大-3体破壊	大氷像	→	大ボッコ壊す	大ノルン壊す	大ゴルム壊す	→	戻る	→
17	大-1-3体破壊	大氷像	→	大ボッコ壊す	大ノルン避ける	大ノルン&大ゴルム壊す	→	戻る	→

D

ART花火-ドン

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	白-小-小-小	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	→	戻る	→
2	白-小-小-小-発展	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-ライバル登場	発展へ	→
3	白-小-小-小-ビリー—大航海へ	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-ビリー登場	→	大航海ARTへ
126	花火なし-紫-小-小-大-ビリー—大航海へ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-ビリー登場	→	大航海ARTへ
127	花火なし-紫-小-小-大-ロケットへ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-ロケットへ	→	ロケットARTへ
128	花火なし-紫-小-小-大-バイキングRUSHへ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-魂合体	→	バイキングRUSHへ

【図229】

演出パターンテーブル(その11:CZ以外)

A

ART花火-ビリー

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	白-小-小-小	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	→	戻る	→
2	白-小-小-小-発展	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-ライバル登場	発展へ	→
3	白-小-小-小-ドン-大航海へ	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-ドン登場	→	大航海ARTへ
126	花火なし-紫-小-小-大-ドン-大航海へ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-ドン登場	→	大航海ARTへ
127	花火なし-紫-小-小-大-ロケットへ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-ロケットへ	→	ロケットARTへ
128	花火なし-紫-小-小-大-バイキングRUSHへ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-魂合体	→	バイキングRUSHへ

B

ART花火-大航海

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	白-小-小-小	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	→	戻る	→
2	白-小-小-小-発展	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-ライバル登場	発展へ	→
3	白-小-小-小-バイキングRUSHへ	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-魂合体	→	バイキングRUSHへ
				～					
78	花火なし-紫-小-小-大	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	→	戻る	→
79	花火なし-紫-小-小-大-発展	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-ライバル登場	発展へ	→
80	花火なし-紫-小-小-大-バイキングRUSHへ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-魂合体	→	バイキングRUSHへ

C

葉月応援-ドン

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	①白小	葉月弱	→	白小	→	→	→	戻る	→
2	①白小-発展	葉月弱	→	白小	→	→	白小-ライバル登場	発展へ	→
3	①白小-ビリー大航海	葉月弱	→	白小	→	→	白小-ビリー登場	→	大航海ARTへ
				～					
497	レバー虹大	葉月強-虹大	→	→	→	→	→	戻る	→
498	プレミア小	葉月弱	→	プレミア雪ダルマ	→	→	→	戻る	→
499	プレミア大	葉月強	→	プレミア雪ダルマ	→	→	→	戻る	→

D

葉月応援-ビリー

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	①白小	葉月弱	→	白小	→	→	→	戻る	→
2	①白小-発展	葉月弱	→	白小	→	→	白小-ライバル登場	発展へ	→
3	①白小-ドン大航海	葉月弱	→	白小	→	→	白小-ドン登場	→	大航海ARTへ
497	レバー虹大	葉月強-虹大	→	→	→	→	→	戻る	→
498	プレミア小	葉月弱	→	プレミア雪ダルマ	→	→	→	戻る	→
499	プレミア大	葉月強	→	プレミア雪ダルマ	→	→	→	戻る	→

【図230】

演出パターンテーブル(その12:CZ以外)

A

葉月応援-大航海

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	①白小	葉月弱	→	白小	→	→	→	戻る	→
2	①白小-発展	葉月弱	→	白小	→	→	白小-ライバル登場	発展へ	→
3	①白小-バイキングRUSHへ	葉月弱	→	白小	→	→	白小-魂合体	→	バイキングRUSHへ
301	レバー虹大	葉月強-虹大	→	→	→	→	→	→	→
302	プレミア小	葉月弱	→	プレミア雪ダルマ	→	→	→	→	→
303	プレミア大	葉月強	→	プレミア雪ダルマ	→	→	→	→	→

B

フェンリル

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	0G-導入	導入-シネスコ	→	→	→	導入ドン驚く	→	→	→
2	1G-弱	フェンリル登場	→	ドンピンチ-継続	→	→	→	→	→
3	1G-強	フェンリル登場	→	ドン余裕-継続	→	→	→	→	→
22	4G-レバー復活-BONUS	復活-ボーナス	→	→	→	→	→	→	→
23	4G-レバー成功-BONUS	4G-加速でかわす-ART継続	→	→	→	→	シャッター閉まる-BONUS	→	→
24	4G-レバー確定-BONUS	4G-最大加速	→	→	→	→	シャッター閉まる-BONUS	→	→

C

ビリー大砲

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	期待度小一当、乗、チャ、は一はずれ	期待度小-当,乗,チャ,はの配押表示	→	ビリー発射	→	大当たりに接近	はずれ-4	戻る	→
2	期待度小一当、乗、チャ、は一チャンス	期待度小-当,乗,チャ,はの配押表示	→	ビリー発射	→	大当たりに接近	チャンス-3	戻る	→
3	期待度小一当、乗、チャ、は一上乗せ	期待度小-当,乗,チャ,はの配押表示	→	ビリー発射	→	大当たりに接近	上乗せ-ボタン表示-2	→	→
				～					
81	期待度大一当、ロ、合、乗一大航海ART	期待度大-当,ロ,合,乗の配押表示	→	ビリー発射	→	大当たりに接近	大航海-3	→	→
82	期待度大一当、ロ、合、乗一ロケット	期待度大-当,ロ,合,乗の配押表示	→	ビリー発射	→	大当たりに接近	ロケット-2	→	→
83	期待度大一当、ロ、合、乗一大当たり	期待度大-当,ロ,合,乗の配押表示	→	ビリー発射	→	大当たりに接近	ボーナス-1	→	→

D

ボウリング

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	通常-通常-通常,表示は少	レバー通常	→	1on通常	2on通常	通常-表示は少20-結果	→	→	戻る
2	通常-通常-炎-表示は少	レバー通常	→	1on通常	2on炎	炎-表示は少20-結果	→	→	戻る
3	通常-炎-炎-表示は少	レバー通常	→	1on炎	2on炎	炎-表示は少20-結果	→	→	戻る
42	炎-炎-輝く-表示はストライク-コンボ	レバー炎	→	1on炎	2on輝く	輝く-表示はストライク100	輝く-表示はストライク100-ボタン表示	輝く-表示はストライク100-コンボ	戻る
43	炎-輝く-輝く-表示はストライク-コンボ	レバー炎	→	1on輝く	2on輝く	輝く-表示はストライク100	輝く-表示はストライク100-ボタン表示	輝く-表示はストライク100-コンボ	戻る
44	100確定-100-コンボ	100確定パターン	→	加速	→	加速-表示はストライク100	加速-表示はストライク100-ボタン表示	加速-表示はストライク100-コンボ	戻る

【図231】

演出パターンテーブル(その13:CZ以外)

A

花火玉

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	枠白	-	-	-	-	-	枠白-ボタン表示	枠白-上乗せゲーム数表示※1	→
2	枠青	-	-	-	-	-	枠青-ボタン表示	枠青-上乗せゲーム数表示※1	→
3	枠黄	-	-	-	-	-	枠黄-ボタン表示	枠黄-上乗せゲーム数表示※1	→
4	枠緑	-	-	-	-	-	枠緑-ボタン表示	枠緑-上乗せゲーム数表示※1	→
5	枠赤	-	-	-	-	-	枠赤-ボタン表示	枠赤-上乗せゲーム数表示※1	→

B

魂合体

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	失敗	駆け出すドンとビリー	失敗映像	→	→	→	→	→	→
2	成功	駆け出すドンとビリー	成功映像	→	→	→	→	→	→
3	右確定-成功	駆け出すドンとビリー-右確定	成功映像	→	→	→	→	→	→
4	左確定-成功	駆け出すドンとビリー-左確定	成功映像	→	→	→	→	→	→
5	VKR中専用-確定	VKR中専用-成功映像	→	→	→	→	→	→	→

C

クラーケン

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	1G-弱	クラーケン登場	→	触手かすめる	→	持ち上げられる	→	→	継続
2	1G-強	クラーケン登場	→	氷山砕く	→	持ち上げられる	→	→	継続
3	2G-ボタン-小エフェクト-失敗	特大花火発射準備-ボタン表示	期待度小エフェクト	特大花火玉を発射	→	迫る特大花火玉	弾き返される	→	通常へ
				～					
18	復活-ビリーストック	復活レバー-ビリーストック	→	→	→	→	→	→	ART継続
19	復活-ドン&ビリーストック	復活レバー-ドン&ビリーストック	→	→	→	→	→	→	ART継続
20	復活-BONUS	復活レバー-BONUS表示	→	→	→	→	→	→	→

D

ゲーム数決定-ドン

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	白タイトル	白タイトル	白→白タイトル	→	→	→	→	→	→
2	白タイトル-青タイトル	白タイトル	白→青タイトル	→	→	→	→	→	→
3	白タイトル-黄タイトル	白タイトル	白→黄タイトル	→	→	→	→	→	→
				～					
21	大オーラ-小ボタン-50	白タイトル	白→白タイトル	大オーラ	→	→	大オーラ-小ボタン	大オーラ-小ボタン-50	→
22	大オーラ-小ボタン-100	白タイトル	白→白タイトル	大オーラ	→	→	大オーラ-小ボタン	大オーラ-小ボタン-100	→
23	大オーラ-大ボタン-100	白タイトル	白→白タイトル	大オーラ	→	→	大オーラ-大ボタン	大オーラ-大ボタン-100	→

【図232】

演出パターンテーブル(その14:CZ以外)

ゲーム数決定-ビリー

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	白タイトル	白タイトル	→	→	→	→	→	→	→
	2	通常-小ボタン-30	白タイトル	→	通常加速	→	→	通常加速-小ボタン	通常-小ボタン-30	→
	3	通常-小ボタン-50	白タイトル	→	通常加速	→	→	通常加速-小ボタン	通常-小ボタン-50	→
					～					
	7	大オーラ-小ボタン-50	白タイトル	→	大オーラ	→	→	大オーラ-小ボタン	大オーラ-小ボタン-50	→
	8	大オーラ-小ボタン-100	白タイトル	→	大オーラ	→	→	大オーラ-小ボタン	大オーラ-小ボタン-100	→
	9	大オーラ-大ボタン-100	白タイトル	→	大オーラ	→	→	大オーラ-大ボタン	大オーラ-大ボタン-100	→

バイキングラッシュ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	タイトル	タイトル	→	→	→	扉くぐる	→	→	→
	2	タイトル-ボーナス	タイトル	→	→	→	扉くぐってBONUS	→	→	→
	3	扉①-タッチ成功	2つの扉①出現	扉①タッチ-成功「×2」	扉①上乗せG数	→	→	扉①タッチ成功必殺技	→	継続
	86	扉⑤-タッチなし-失敗-トータル	2つの扉⑤出現	扉⑤タッチ-失敗トータル	→	→	→	→	→	ART画面へ戻る
	87	扉⑤-レア役-扉⑤破壊-EX	2つの扉⑤-扉破壊⑤-次	→	→	→	→	扉⑤-扉⑤レア役-神殿へ	→	EXへ
	88	扉⑤-レア役-扉⑤破壊-ボーナス	2つの扉⑤-扉破壊⑤-次	→	→	→	→	扉⑤-扉⑤ボ[illegible]BONUS	→	→

ビリータッチチャレンジ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	ドン-タッチなし	ドン登場	→	ドン首を傾げる	→	→	→	対応のシーンへ	→
	2	ドン-失敗-タッチあり	ドン登場	ドン失敗映像	→	→	→	→	戻る	→
	3	ドン-成功-タッチあり	ドン登場	ドンARTゲット	→	→	→	→	対応のシーンへ	→
					～					
	7	ドン&ビリー-タッチなし	ドン&ビリー登場	→	ドン&ビリー首を傾げる	→	→	→	対応のシーンへ	→
	8	ドン&ビリー-失敗-タッチあり	ドン&ビリー登場	ドン&ビリー失敗映像	→	→	→	→	戻る	→
	9	ドン&ビリー-成功-タッチあり	ドン&ビリー登場	大航海ARTゲット	→	→	→	→	対応のシーンへ	→

ドンBB(チャンス告知)

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	カットイン1-失敗	カットインステップ1	→	→	→	→	カットイン1-消える	→	→
	2	カットイン1-成功	カットインステップ1	→	→	→	→	ドン揃いエフェクト	→	→
	3	カットイン2-失敗	カットインステップ12	→	→	→	→	カットイン2-消える	→	→
					～					
	10	カットイン2-成功(ビリーと通常ドン表示)	カットインステップ12	→	→	→	→	ビリーと通常ドン表示	→	→
	11	カットイン3-成功(ビリーと通常ドン表示)	カットインステップ1～3	→	→	→	→	ビリーと通常ドン表示	→	→
	12	カットイン4-成功(ビリーと通常ドン表示)	カットインステップ1～4	→	→	→	→	ビリーと通常ドン表示	→	→

【図233】

演出パターンテーブル(その15:CZ以外)

バイキングBB(完全告知)

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	告知(通常)	ノルン&観客のカット	→	ポッコのカット	ゴルムのカット	ノルンのカット	カット消える	→	→
	2	告知(大航海)	ノルン&観客のカット	→	ポッコのカット	ゴルムのカット	ノルンのカット	カット消える&大航海	→	→

葉月BB(後告知)

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	白スタート	白スタート	→	→	→	→	→	→	→
	2	白エフェクト変化なし	-	-	枠揺れ1 白エフェ	枠揺れ2 白エフェ	→	→	→	→
	3	白→青エフェクト	-	-	枠揺れ1 白エフェ	枠揺れ2 白エフェ	白→青エフェクト	→	→	→
					～					
	18	黄エフェクト消える	-	-	-	-	-	黄エフェクト消える	→	→
	19	緑エフェクト消える	-	-	-	-	-	緑エフェクト消える	→	→
	20	赤エフェクト消える	-	-	-	-	-	赤エフェクト消える	→	→

色ナビ-ロケット

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	白ナビ	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	→	→	→
	2	白ナビ-葉月-WIN	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-葉月-WIN	WIN画面へ	→
	3	白ナビ-ライバル-発展	白ナビ	白ナビエフェクト	白-割れる1	白-割れる2	白-割れる3	白-ライバル-発展	→	→
	47	！紫ナビ-ライバル-発展	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-ライバル-発展	→	→
	48	！紫ナビ-プレミア	！紫ナビ	！紫ナビエフェクト	！紫-割れる1	！紫-割れる2	！紫-割れる3	！紫-プレミア	→	→
	49	！虹ナビ	！虹ナビ	！虹ナビエフェクト	！虹-割れる1	！虹-割れる2	！虹-割れる3	→	→	→

水像-ロケット

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	小-1体破壊	小水像	→	小ポッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム避ける_01	→	戻る	→
	2	小-2体破壊	小水像	→	小ポッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム避ける_02	→	戻る	→
	3	小-3体破壊-発展	小水像	→	小ポッコ壊す	小ノルン壊す	小ゴルム壊す	小ゴルム壊す_ライバル登場	発展へ	→
					～					
	15	小-1-3体破壊	小水像	→	小ポッコ壊す	小ノルン避ける	小ノルン&小ゴルム壊す	→	戻る	→
	16	大-3体破壊	大水像	→	大ポッコ壊す	大ノルン壊す	大ゴルム壊す	→	戻る	→
	17	大-1-3体破壊	大水像	→	大ポッコ壊す	大ノルン避ける	大ノルン&大ゴルム壊す	→	戻る	→

【図234】

演出パターンテーブル(その16:CZ以外)

ART花火-ロケット

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	白-小-小-小	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	→	戻る	→
	2	白-小-小-小-発展	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-ライバル登場	発展へ	→
	3	白-小-小-小-バイキングRUSHへ	白	→	白小-左	白小-中	白小-右	白小-魂合体	→	バイキングRUSHへ
					～					
	78	花火なし-紫-小-小-大	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	→	戻る	→
	79	花火なし-紫-小-小-大-発展	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-ライバル登場	発展へ	→
	80	花火なし-紫-小-小-大-バイキングRUSHへ	花火なし	→	紫出る-紫小-左	紫小-中	紫大-右	紫大-魂合体	→	バイキングRUSHへ

葉月応援-ロケット

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
B	1	①白小	葉月弱	→	白小	→	→	→	戻る	→
	2	①白小-発展	葉月弱	→	白小	→	→	白小-ライバル登場	発展へ	→
	3	①白小-バイキングRUSHへ	葉月弱	→	白小	→	→	白小-魂合体	→	バイキングRUSHへ
	301	レバー虹大	葉月強-虹大	→	→	→	→	→	→	→
	302	プレミア小	葉月弱	→	プレミア雷ダルマ	→	→	→	→	→
	303	プレミア大	葉月強	→	プレミア雷ダルマ	→	→	→	→	→

ドッカンシャッター演出

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	1G目-期待度小-失敗	1G目-ボンビリー出現-期待度小	→	1G目-枠を押す(期待度小)	1G目-更に押す(20N用小)	1G目-更に押す(30N用小)	(期待度小)失敗	戻る	→
	2	1G目-期待度小-継続	1G目-ボンビリー出現-期待度小	→	1G目-枠を押す(期待度小)	1G目-更に押す(20N用小)	1G目-更に押す(30N用小)	(期待度小)継続	→	次遊技へ
	3	1G目-期待度小-成功	1G目-ボンビリー出現-期待度小	→	1G目-枠を押す(期待度小)	1G目-更に押す(20N用小)	1G目-更に押す(30N用小)	(期待度小)成功	CZへ	→
	18	3G目-期待度大-失敗	3G目-(期待度大)	→	3G目-枠を押す(期待度大)	3G目-更に押す(20N用大)	3G目-更に押す(30N用大)	3G目-(期待度大)失敗	戻る	→
	19	3G目-期待度大-成功	3G目-(期待度大)	→	3G目-枠を押す(期待度大)	3G目-更に押す(20N用大)	3G目-更に押す(30N用大)	3G目-(期待度大)成功	CZへ	→
	20	3G目-期待度大-BONUS	3G目-(期待度大)	→	3G目-枠を押す(期待度大)	3G目-更に押す(20N用大)	3G目-更に押す(30N用大)	3G目-(期待度大)BONUS告知	→	→

発展中 押し順ナビ

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	青左-中-右	青1-2-3表示	青1-2-3表示(回胴)	青1-2-3_成功_1	青1-2-3_成功_2	青1-2-3_成功_3	→	戻る	→
	2	青左-右-中	青1-3-2表示	青1-3-2表示(回胴)	青1-3-2_成功_1	青1-3-2_成功_2	青1-3-2_成功_3	→	戻る	→
	3	青中-左-右	青2-1-3表示	青2-1-3表示(回胴)	青2-1-3_成功_1	青2-1-3_成功_2	青2-1-3_成功_3	→	戻る	→
					～					
	10	黄中-右-左	黄3-1-2表示	黄3-1-2表示(回胴)	黄3-1-2_成功_1	黄3-1-2_成功_2	黄3-1-2_成功_3	→	戻る	→
	11	黄右-左-中	黄2-3-1表示	黄2-3-1表示(回胴)	黄2-3-1_成功_1	黄2-3-1_成功_2	黄2-3-1_成功_3	→	戻る	→
	12	黄右-中-左	黄3-2-1表示	黄3-2-1表示(回胴)	黄3-2-1_成功_1	黄3-2-1_成功_2	黄3-2-1_成功_3	→	戻る	→

【図235】

演出パターンテーブル(その17:CZ以外)

躍動の緑

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
A	1	躍動の緑	躍動の緑	→	→	→	→	→	発展へ	→

リールアクション

	演出No	パターン	レバーON	回転開始～3000ms	ステップ1～2000ms	ステップ2～2000ms	ステップ3～3000ms	-	-	-
B	1	リールアクション_ステップ1まで	-	リールアクション_ステップ1-戻る	→	→	→	-	-	-
	2	リールアクション_ステップ2まで	-	リールアクション_ステップ1	リールアクション_ステップ1-戻る	→	→	-	-	-
	3	リールアクション_ステップ3まで	-	リールアクション_ステップ1	リールアクション_ステップ2	リールアクション_ステップ2-戻る	→	-	-	-
	4	リールアクション_ステップ4まで	-	リールアクション_ステップ1	リールアクション_ステップ2	リールアクション_ステップ3	リールアクション_ステップ4-戻る	-	-	-

リール入賞エフェクト小役用

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
C	1	リプレイ小	-	-	-	-	-	リプレイ小エフェクト	→	戻る
	2	リプレイ大	-	-	-	-	-	リプレイ大エフェクト	→	戻る
	3	ベル小	-	-	-	-	-	ベル小エフェクト	→	戻る
	4	ベル大	-	-	-	-	-	ベル大エフェクト	→	戻る
	5	スイカ小	-	-	-	-	-	スイカ小エフェクト	→	戻る
	6	スイカ大	-	-	-	-	-	スイカ大エフェクト	→	戻る
	7	チェリー小	-	-	-	-	-	チェリー小エフェクト	→	戻る
	8	チェリー大	-	-	-	-	-	チェリー大エフェクト	→	戻る
	9	チャンス目小	-	-	-	-	-	チャンス目小エフェクト	→	戻る
	10	チャンス目大	-	-	-	-	-	チャンス目大エフェクト	→	戻る

リール入賞エフェクトボーナス用

	演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
D	1	BAR揃い	-	-	-	-	-	BAR揃いエフェクト	→	戻る
	2	チェリー+スイカ	-	-	-	-	-	チェリー+スイカエフェクト	→	戻る
	3	ドンBB-入賞用	-	-	-	-	-	ドンBBエフェクト-入賞用	→	戻る
	4	赤七BB-入賞用	-	-	-	-	-	赤七BBエフェクト-入賞用	→	戻る
	5	ビリーボーナス-入賞用	-	-	-	-	-	ビリーボーナスエフェクト-入賞用	→	戻る

【図236】

演出パターンテーブル（その18：CZ以外）

A　バイキングラッシュ 花火技

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	ライジングサン-3off	-	-	-	-	-	ライジングサン-3off	→	戻る
2	ネズミサイクロン-3off	-	-	-	-	-	ネズミサイクロン-3off	→	戻る
3	ラブラブファイヤー-3off	-	-	-	-	-	ラブラブファイヤー-3off	→	戻る
～									
11	トリプルビッグバン-3off	-	-	-	-	-	トリプルビッグバン-3off	→	戻る
12	ドン-3off	-	-	-	-	-	ドン-3off	→	戻る
13	ハヅキ-3off	-	-	-	-	-	ハヅキ-3off	→	戻る

B　リール枠エフェクト

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	リールエフェクト発生_白	リールエフェクト発生_白	→	リールエフェクト_押し順1_白	リールエフェクト_押し順2_白	-	-	-	-
2	リールエフェクト発生_青	リールエフェクト発生_青	→	リールエフェクト_押し順1_青	リールエフェクト_押し順2_青	-	-	-	-
3	リールエフェクト発生_黄	リールエフェクト発生_黄	→	リールエフェクト_押し順1_黄	リールエフェクト_押し順2_黄	-	-	-	-
～									
12	リールエフェクト全点灯_赤	リールエフェクト全点灯_赤	→	→	→	→	-	-	-
13	リールエフェクト全点灯_紫	リールエフェクト全点灯_紫	→	→	→	→	-	-	-
14	リールエフェクト全点灯_虹	リールエフェクト全点灯_虹	→	→	→	→	-	-	-

C　ビリーを揃えろ

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	はずれ	ビリーを揃えろ！	→	→	→	→	画面暗くなる	→	戻る
2	当たり(ビリーART)	ビリーを揃えろ！	→	→	→	→	ビリーARTゲット！	ドンを狙え演出へ	→
3	当たり(大航海)	ビリーを揃えろ！	→	→	→	→	大航海ARTゲット！	ドンを狙え演出へ	→
～									
6	2G目以降-小役成立	文字表示&リールエフェクト発生※2	→	→	→	→	→	→	ビリーを揃えろ演出へ
7	あたり-ビリー揃わず	ビリーを揃えろ！-当り揃わず	→	→	→	→	画面暗くなる	→	ビリーを揃えろ演出へ
8	2G目以降-ビリー揃わず	2G目以降-ビリーを揃えろ！	→	→	→	→	→	→	ビリーを揃えろ演出へ

D　ビリーふれあい

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	レバーキョロ→1ON1種(ウサギ)	キョロキョロ	→	ウサギ	→	→	→	戻る	→
2	レバーキョロ→2ON1種(ウサギ)	キョロキョロ	→	→	ウサギ	→	→	戻る	→
3	レバーキョロ→3ON1種(ウサギ)	キョロキョロ	→	→	→	ウサギ	→	戻る	→
～									
22	レバー笑顔→1ON3種(BONUS)	笑顔	→	BONUSカード	→	→	→	→	→
23	レバー笑顔→2ON3種(BONUS)	笑顔	→	→	BONUSカード	→	→	→	→
24	レバー笑顔→3ON3種(BONUS)	笑顔	→	→	→	BONUSカード	→	→	→

【図237】

演出パターンテーブル（その19：CZ以外）

A　ARTシャッター-ドン

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	緑シャッター1ON戻る	緑シャッター	→	1on緑シャッター戻る	→	→	→	→	→
2	緑シャッター2ON戻る	緑シャッター	→	1on緑シャッター閉まる	2on緑シャッター戻る	→	→	→	→
3	緑シャッター3ON戻る	緑シャッター	→	1on緑シャッター閉まる	2on緑シャッター閉まる	3on緑シャッター戻る	→	→	→
～									
58	回転開始-赤シャッター123-ロケット	-	赤シャッター	1on赤シャッター閉まる	2on赤シャッター閉まる	123赤シャッター閉まる	123赤シャッター開く-ロケット	→	ロケットARTへ
59	回転開始-赤シャッター1-ロケット	-	赤シャッター	1on赤シャッター戻る	→	復活赤シャッター閉まる	復活赤シャッター開く-ロケット	→	ロケットARTへ
60	回転開始-赤シャッター12-ロケット	-	赤シャッター	1on赤シャッター閉まる	2on赤シャッター戻る	復活赤シャッター閉まる	復活赤シャッター開く-ロケット	→	ロケットARTへ

B　白夜玉

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	1G目-期待度小-失敗	白夜玉-小	→	1G目-小-1on光	1G目-小-2on光	1G目-小-3on光	1G目-小-3on光-ボタン	小-失敗	通常へ
2	1G目-期待度小-継続	白夜玉-小	→	1G目-小-1on光	1G目-小-2on光	1G目-小-3on光	1G目-小-3on光-ボタン	小-失敗	次ひへ-もういっちょ
3	1G目-期待度小-成功	白夜玉-小	→	1G目-小-1on光	1G目-小-2on光	1G目-小-3on光	1G目-小-3on光-ボタン	小-成功-CZタイトル	CZへ
～									
20	3G目-期待度大-失敗	3G目次ひへ-もういっちょ-大	→	3G目-大-1on光	3G目-大-2on光	3G目-大-3on光	3G目-大-3on光-ボタン	大-失敗	通常へ
21	3G目-期待度大-成功	3G目次ひへ-もういっちょ-大	→	3G目-大-1on光	3G目-大-2on光	3G目-大-3on光	3G目-大-3on光-ボタン	大-成功-CZタイトル	CZへ
22	3G目-期待度大-BONUS	3G目次ひへ-もういっちょ-大	→	3G目-大-1on光	3G目-大-2on光	3G目-大-3on光	3G目-大-3on光-ボタン	大-成功-BONUS	WIN画面へ

C　CZ神像

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	白①	石像出現	→	1on白	→	→	→	戻る	→
2	緑①	石像出現	→	1on緑	→	→	→	戻る	→
3	赤①	石像出現	→	1on赤	→	→	→	戻る	→
～									
58	緑③-ボーナス	石像出現	→	1on動く	2on動く	3on緑	緑-葉月登場	WINへ	→
59	赤③-ボーナス	石像出現	→	1on動く	2on動く	3on赤	赤-葉月登場	WINへ	→
60	紫③-ボーナス	石像出現	→	1on動く	2on動く	3on紫	紫-葉月登場	WINへ	→

D　バイキングファイヤー

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	白-不発	ドン火をつける	→	火柱-白	→	→	白-不発	戻る	→
2	白-花火のみ	ドン火をつける	→	火柱-白	→	→	白-ノーマル花火	戻る	→
3	白-ドンストック	ドン火をつける	→	火柱-白	→	→	白-ドンストック花火	→	→
～									
70	回転開始-紫-ビリーストック	-	ドン火をつける	火柱-紫	→	→	紫-ビリーストック花火	→	→
71	回転開始-紫-ドン&ビリーストック	-	ドン火をつける	火柱-紫	→	→	紫-ドン&ビリーストック花火	→	→
72	回転開始-紫-ボーナス	-	ドン火をつける	火柱-紫	→	→	紫-ボーナス花火	→	→

【図238】

演出パターンテーブル（その20：CZ以外）

A　バイキングラッシュEXTRA

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	神殿-タッチ成功	バイキング花火玉出現	花火玉-タッチあり成功-上乗せ	→	→	→	必殺技	→	継続
2	神殿-タッチ失敗	バイキング花火玉出現	花火玉-タッチあり失敗	→	→	→	→	→	ART画面へ戻る
3	神殿-タッチ失敗-復活	バイキング花火玉出現	花火玉-タッチあり失敗	→	→	→	復活-パリキリ-集月上乗せ	→	継続
4	神殿-タッチなし-成功	バイキング花火玉出現	花火玉-タッチなし成功-上乗せ	→	→	→	必殺技	→	継続
5	神殿-タッチなし-失敗	バイキング花火玉出現	花火玉-タッチなし失敗	→	→	→	→	→	ART画面へ戻る
6	神殿-レア役-成功	ドン強カットイン上乗せ	→	→	→	→	必殺技	→	継続
7	神殿-レア役-成功-ボーナス	ドン強カットイン上乗せ	→	→	→	→	必殺技-「BONUS」表示	→	→

B　ドンART切り替え演出

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	③ボタンなし-終了	ドンART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	トータル表示	→	→
2	③ボタンあり-ドンARTへ	ドンART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	ドンART移行画面へ	→
3	③ボタンあり-ビリーARTへ	ドンART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	ビリーART移行画面へ	→
4	③ボタンあり-大航海ARTへ	ドンART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	大航海ART移行画面へ	→
5	③ボタンあり-ロケットモードへ	ドンART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	ロケットモード移行画面へ	→

C　ビリーART切り替え演出

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	③ボタンなし-終了	ビリーART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	トータル表示	→	→
2	③ボタンあり-ドンARTへ	ビリーART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	ドンART移行画面へ	→
3	③ボタンあり-ビリーARTへ	ビリーART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	ビリーART移行画面へ	→
4	③ボタンあり-大航海ARTへ	ビリーART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	大航海ART移行画面へ	→
5	③ボタンあり-ロケットモードへ	ビリーART残ゲーム0ゲーム上のNO文字表示	→	→	→	→	ボタン表示	ロケットモード移行画面へ	→

D　大航海ART切り替え演出

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	ストックなし-③ドンARTへ	船進む	→	→	→	NEXTドンART	→	→	→
2	ストックなし-③ビリーARTへ	船進む	→	→	→	NEXTビリーART	→	→	→
3	ストックなし-③大航海ARTへ	船進む	→	→	→	NEXT大航海ART	→	→	→
4	ストックなし-③ロケットモードへ	船進む	→	→	→	NEXTロケットモード	→	→	→
5	ストックあり-③ドンARTへ	船進む	→	ストックトータル表示	→	ストックあり-NEXTドンART	→	→	→
6	ストックあり-③ビリーARTへ	船進む	→	ストックトータル表示	→	ストックあり-NEXTビリーART	→	→	→
7	ストックあり-③大航海ARTへ	船進む	→	ストックトータル表示	→	ストックあり-NEXT大航海ART	→	→	→
8	ストックあり-③ロケットモードへ	船進む	→	ストックトータル表示	→	ストックあり-NEXTロケットモード	→	→	→

【図239】

演出パターンテーブル（その21：CZ以外）

A　共通ストック告知

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	ストック告知-ビリー	-	-	-	-	-	ストック告知-ビリー	→	→
2	ストック告知-ドン	-	-	-	-	-	ストック告知-ドン	→	→
3	ストック告知-ドン&ビリー	-	-	-	-	-	ストック告知-ドン&ビリー	→	→

B　共通クラーケン突入

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	各演出からクラーケン突入	-	-	-	-	-	シャッター-NEXTクラーケンバトル	→	クラーケン発展へ

C　大航海タイトル

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	大航海タイトル(ノーマル)	大航海タイトル(ノーマル)	→	→	→	→	→	→	大航海へ
2	大航海タイトル(スーパー)	大航海タイトル(スーパー)	→	→	→	→	→	→	大航海へ

D　CZ時は来た

演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3off	次BET	次レバー
1	はずれ	はずれ	→	→	→	→	→	→	→
2	ドンorビリーART告知	ドンorビリー告知	→	→	→	→	→	ドンorビリーARTへ	→
3	大航海告知	大航海告知	→	→	→	→	→	大航海へ	→
～									
9	復活－ドンorビリーART告知	復活－ドンorビリー告知	→	→	→	→	→	ドンorビリーARTへ	→
10	復活－大航海告知	復活－大航海告知	→	→	→	→	→	大航海へ	→
11	復活－ボーナス告知	復活－ボーナス告知	→	→	→	→	→	WINへ	→

【図２４０】

演出パターンテーブル(その1:CZ中)											
演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3on前(ドン&ビリー小)	次RET	次レバー
1	通常待機	通常待機							
2	演出用:通常待機>左面積大	移行前ドンウス絵	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
3	演出用:通常待機>右面積大			↑	↑	↑	↑	↑	↑
4	演出用:通常待機>左右面積大								
5	演出用:通常待機>全回面								
6	3OFF:通常待機>全面面								
7	3OFF:左面積大>全面面								
8	3OFF:右面積大>全面面								
9	3OFF:左右面積大>全面面								
10	待機に戻る>全面面>通常待機							全面面>通常待機	
11	待機に戻る>右面積大>通常待機							右面積大>通常待機	
12	待機に戻る>左面積大>通常待機							左面積大>通常待機	
13	待機に戻る>左右面積大>通常待機							左右面積大>通常待機	
14	リプレイ時:左面積大>通常待機								
15	リプレイ時:右面積大>通常待機								
16	リプレイ時:左面積大>左右面積大								
17	リプレイ時:左面積大>全面面								
18	リプレイ時:右面積大>全面面								
19	リプレイ時:左面積大>全面面								
20	リプレイ時:左右面積大>左右面積大								
21	リプレイ時:右面積大>全回面								
22	リプレイ時:左右面積大>通常待機								
23	リプレイ時:左右面積大>左面積大								
24	リプレイ時:左右面積大>右面積大								
25	リプレイ時:左右面積大>全面面								
26	リプレイ時:全面面>通常待機								
27	機械:ドンハ			ドンハ白1					
28	①ドンハ白1:RB入ART			ドンハ白1					
29	機械:ドンハ			ドンハ白1					
～	②ドンハ白1:ボーナス			ドンハ白1			ドンハ白1:ボーナス		
649	回転開始:③ビリー大:花火柄2:乗父ART		機械:ビリー大		ビリー大:花火柄2:乗父		ビリー大:花火柄2:乗父登場	↑	↑
650	回転開始:③ビリー大:花火柄2:ボーナス		機械:ビリー大		ビリー大:花火柄2:乗父		ビリー大:花火柄2:ボーナス	↑	↑
651	回転開始:③ビリー大:虹:ボーナス		機械:ビリー大		ビリー大:虹2		ビリー大:虹2:ボーナス	↑	↑
652	①ドンハ:大1		↑	ドンハ:大1	↑	↑	→	↑	↑
653	①ドンハ:大1:乗父ART		茂み:ドンハ	ドンハ:大1	↑	↑	ドンハ:大1:乗父登場	↑	↑
654	①ドンハ:大1:ボーナス		茂み:ドンハ	ドンハ:大1	↑	↑	ドンハ:大1:ボーナス	↑	↑
～									
877	③ドン&ビリー:大:トナカイ柄:ボーナス		茂み:ドン&ビリー:大		↑	↑	ドン&ビリー:大:トナカイ柄:ボーナス	↑	↑
878	③ドン&ビリー:ハ:プレミア		茂み:ドン&ビリー:ハ		↑	↑	ドン&ビリー:ハ:プレミア	↑	↑
879	③ドン&ビリー:大:プレミア		茂み:ドン&ビリー:大		↑	↑	ドン&ビリー:大:プレミア	↑	↑
880	ドンハ:ハ:ハ		追いかけ:ドンハ:ハ	ドンハ:ハ	↑	↑	ドンナカイ:ハ:ハ:ハ	↑	↑
881	ドンハ:ハ:ハ:乗父:ART		追いかけ:ドンハ:ハ	ドンハ:ハ	↑	↑	ドンナカイ:ハ:ハ:ハ:乗父登場	↑	↑
882	ドンハ:ハ:ハ:ボーナス		追いかけ:ドンハ:ハ	ドンハ:ハ	↑	↑	ドンナカイ:ハ:ハ:ハ:ボーナス	↑	↑
～									
987	ドン&ビリー:大:大:ボーナス	追いかけ:ドン&ビリー:大:大	↑	ドン&ビリー:大:大	↑		ドン&ビリー:トナカイ柄:大:大:トナカイ柄:ボーナス	↑	

【図２４１】

演出パターンテーブル(その2:CZ中)											
演出No	パターン	レバーON	回転開始	1on	2on	3on	3on前(ドン&ビリー小)	次RET	次レバー
988	ドンプレミア	追いかけ:ドンプレミア	↑	ドンプレミア1on	↑	ドンプレミア3on	↑	↑	↑
989	ビリープレミア	追いかけ:ビリープレミア	↑	ビリープレミア1on	↑	ビリープレミア3on	↑	↑	↑
990	回転開始:カットイン青:大:ボタンハ	カットイン青	↑	スズ～A1	スズ～A2	スズ～A3	ハズボタン表示	ハスキー大	↑
991	回転開始:カットイン青:大:ボタンハ	カットイン青	↑	スズ～A1	スズ～A2	スズ～A3	ハズボタン表示	ハスキー大	↑
992	回転開始:カットイン緑:大:ボタンハ	カットイン緑	↑	スズ～A1	スズ～A2	スズ～A3	ハズボタン表示	ハスキー大	↑
～									
1028	回転開始:カットイン青:発展:ボタンス	カットイン青	↑	スズ～A1	スズ～A2	スズ～A3	ハズボタン表示	発展キャラ	↑
1029	回転開始:カットイン緑:発展:ボタンス	カットイン緑	↑	スズ～A1	スズ～A2	スズ～A3	ハズボタン表示	発展キャラ	↑
1030	回転開始:プレミア:ボタンス	プレミアセリフ	↑	スズ～A1	スズ～A2	スズ～A3	ハズボタン表示	ボーナス	↑
1031	①小:③小:③白	焼き火:小	↑	小:小白	↑	↑	→	↑	↑
1032	小:③小白:乗父:ART	焼き火:小	↑	小:小白	↑	↑	小:小白:乗父登場	↑	↑
1033	小:③小白:ボーナス	焼き火:小	↑	小:小白	↑	↑	小:小白:ボーナス	↑	↑
～									
1257	大:③大紫:ボーナス	焼き火:大	↑	→	↑	大:大紫	大:大紫:ボーナス	↑	↑
1258	大:③大虹	焼き火:大	↑	→	↑	大:大虹	大:大虹:ボーナス	↑	↑
1259	焼き火:プレミア	焼き火:プレミア	↑	→	↑	→	→	↑	↑
1260	小:小小小	流星:小	↑	小:小小	小:小小	小:小小小	→	↑	↑
1261	小:小小小:乗父:ART	流星:小	↑	小:小小	小:小小	小:小小小	小:小小小:乗父登場	↑	↑
1262	小:小小小:ボーナス	流星:小	↑	小:小小	小:小小	小:小小小	小:小小小:ボーナス	↑	↑
～									
1296	大:大大大:乗父:ART	流星:大	↑	大:大	大:大大	大:大大大	大:大大大:乗父登場	↑	↑
1297	大:大大大:ボーナス	流星:大	↑	大:大	大:大大	大:大大大	大:大大大:ボーナス	↑	↑
1298	大:プレミア	流星:大	↑	大:プレミア	→	→	→	↑	↑
1299	1消灯(継続)	ブラックアウト-lev	↑	1消灯	2戻る	1戻る	→	↑	↑
1300	2消灯(継続)	ブラックアウト-lev	↑	1消灯	2消灯	3戻る	枠開く	→	通常へ
1301	3消灯(終了)	ブラックアウト-lev	↑	1消灯	2消灯	3消灯	枠開く	復活-CZへ	↑
1302	3消灯(終了)復活用CZ復帰絵	ブラックアウト-lev	↑	1消灯	2消灯	3消灯	枠開く(CZへ)	↑	↑
1303	白①	石像出現	↑	1on白	→	→	→	↑	↑
1304	緑①	石像出現	↑	1on緑	↑	↑	↑	↑	↑
1305	赤①	石像出現	↑	1on赤	↑	↑	↑	↑	↑
～									
1360	緑③ボーナス	石像出現	↑	1on緑	2on断く	3on緑	緑:弄月登場	↑	↑
1361	赤③ボーナス	石像出現	↑	1on赤	2on断く	3on赤	赤:弄月登場	↑	↑
1362	紫③ボーナス	石像出現	↑	1on紫	2on断く	3on紫	紫:弄月登場	↑	↑
1363	はずれ	ドンッビリー告知	↑	→	↑	→	→	↑	↑
1364	ドンッビリー:ART告知	はずれ	↑	→	↑	→	→	↑	↑
1365	大転落告知	大転落告知	↑	→	↑	→	→	↑	↑
～									
1371	復活～ドンッビリー:ART告知	復活～ドンッビリー告知	↑	→	↑	→	→	↑	↑
1372	復活～大転落告知	復活～大転落告知	↑	→	↑	→	→	↑	↑
1373	復活～ボーナス告知	復活～ボーナス告知	↑	→	↑	→	→	↑	↑

【図２４２】

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２４３】

テーブル番号と各種状態の対応表

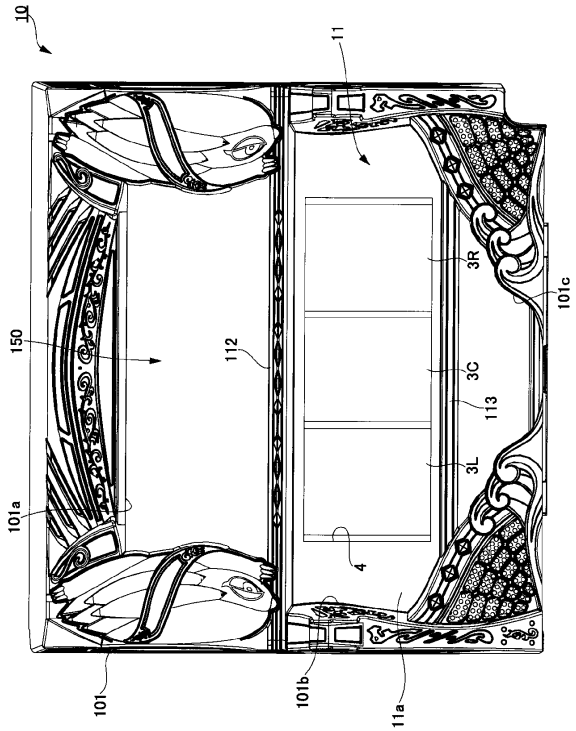
0	一般中、CZ中の通常
1	ART中の通常
2	フリーズ時
3	ドン揃い、RBタッチ時、ビリー揃い
4	ドン揃い中段時
5	ボーナス完走時
6	天井時
7	予備枠
8	予備枠
9	予備枠

【図２４４】

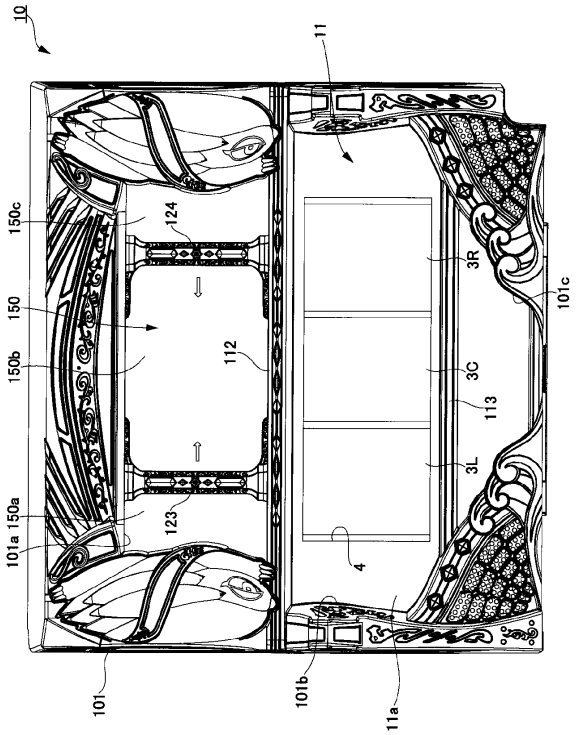
ループモードデータとループモードの対応表

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)

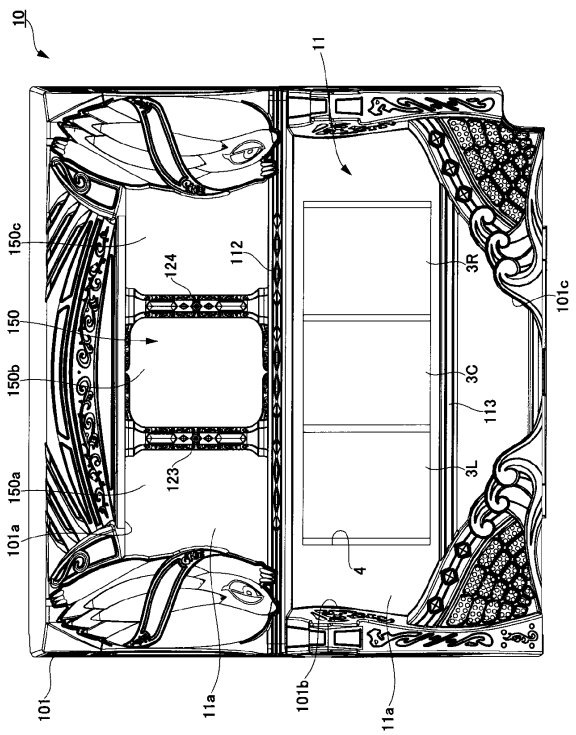
【図２４５】



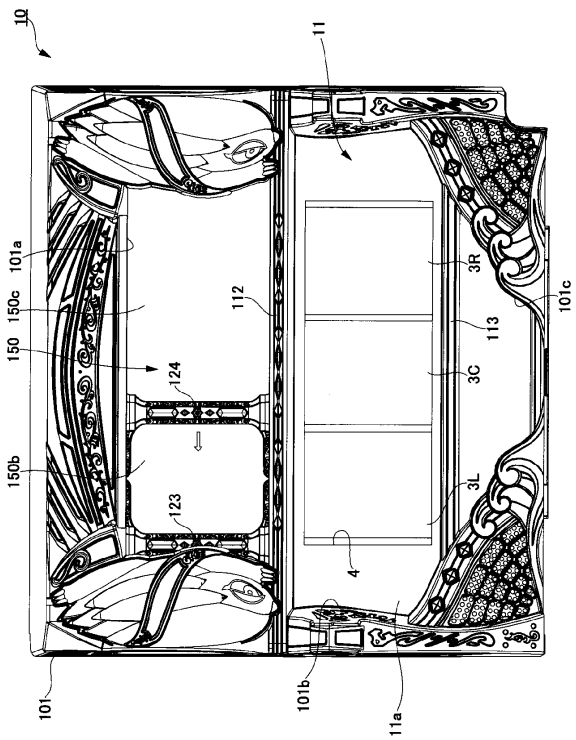
【図２４６】



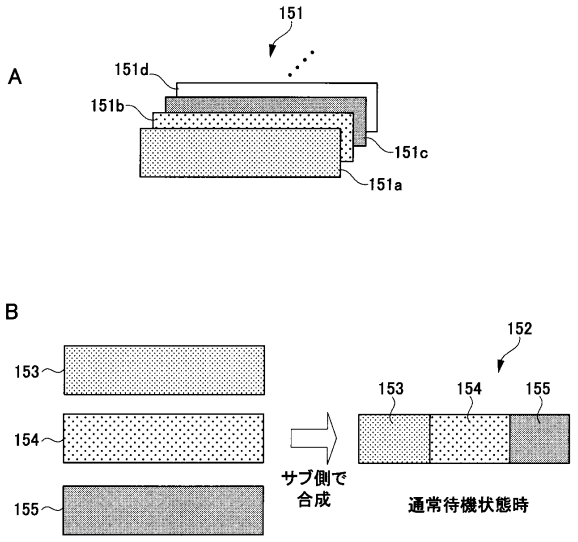
【図２４７】



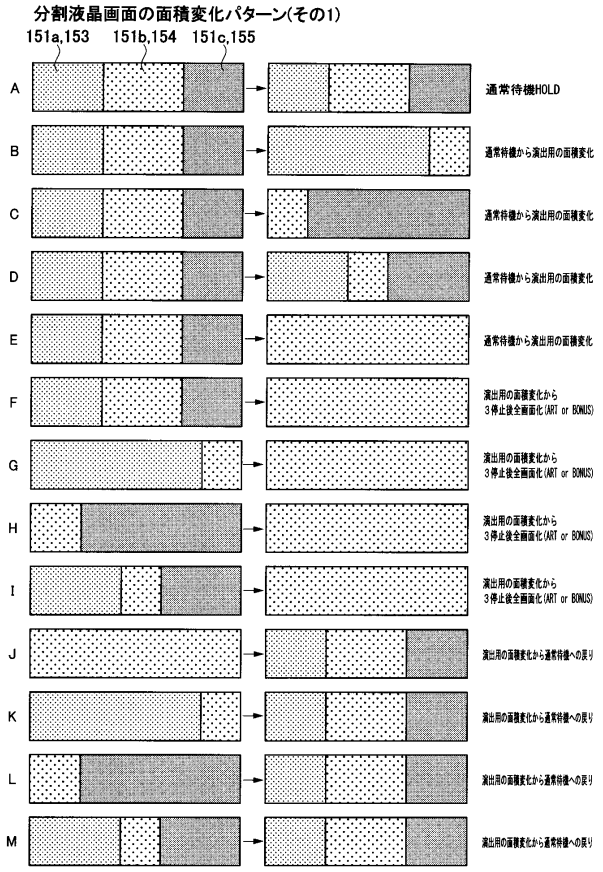
【図２４８】



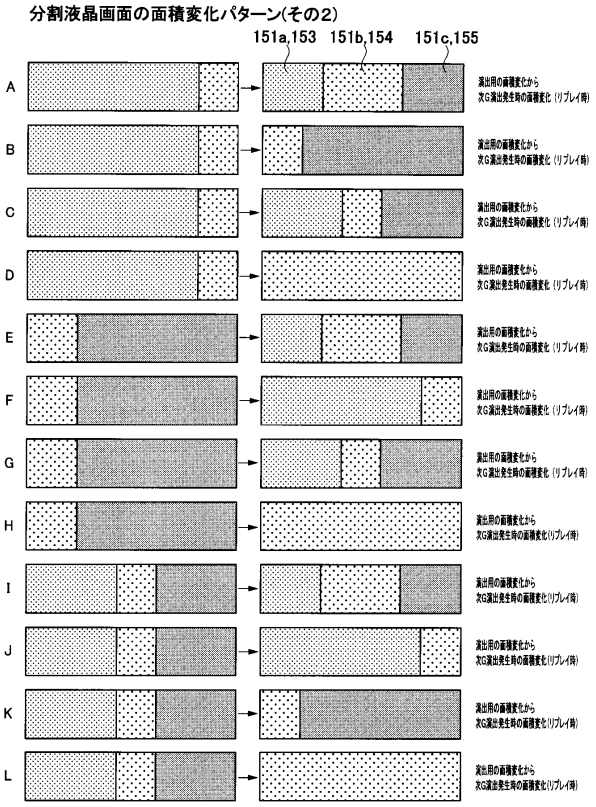
【図２４９】



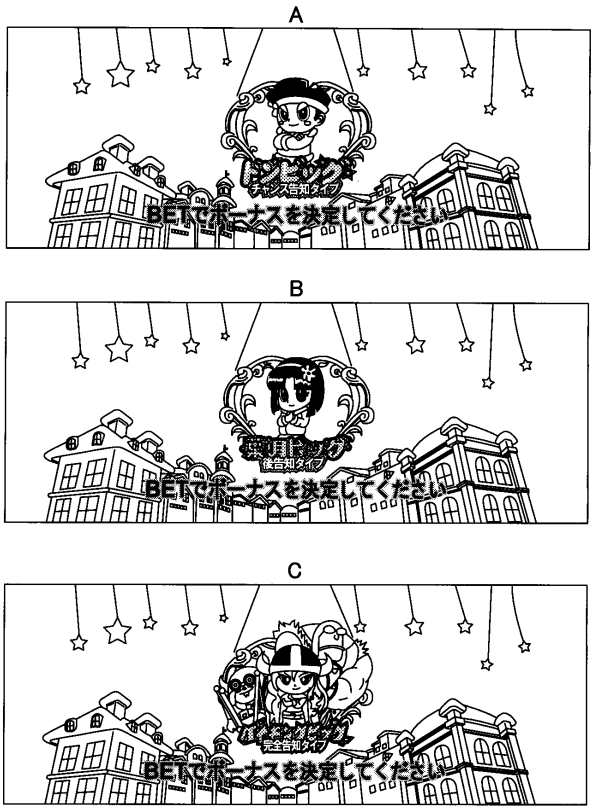
【図２５０】



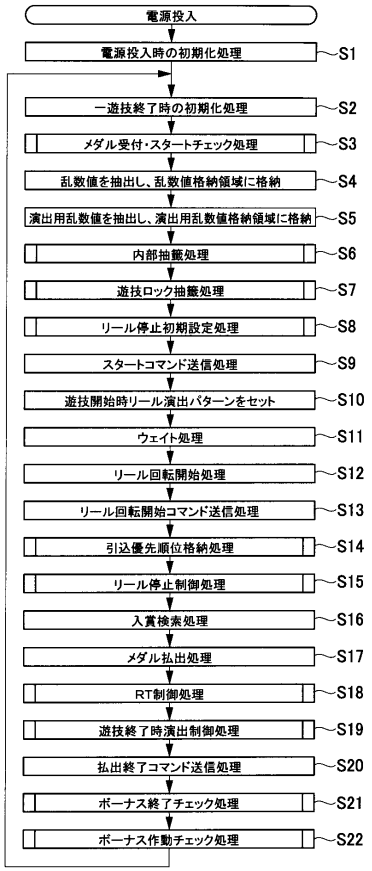
【図２５１】



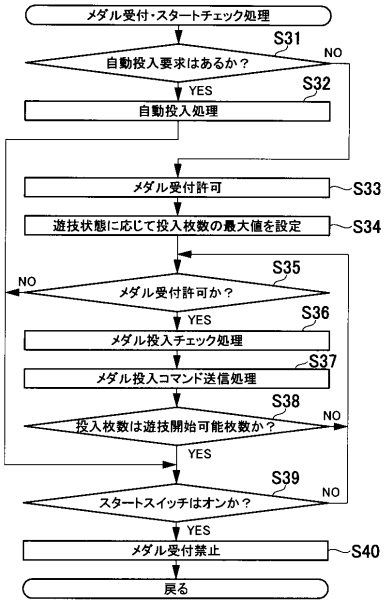
【図２５２】



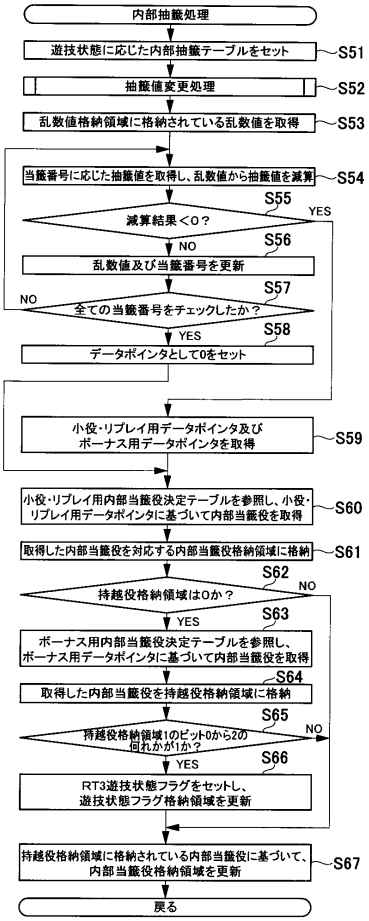
【図２５３】



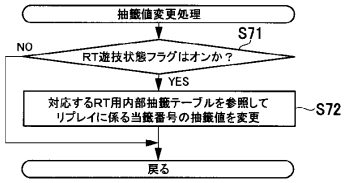
【図２５４】



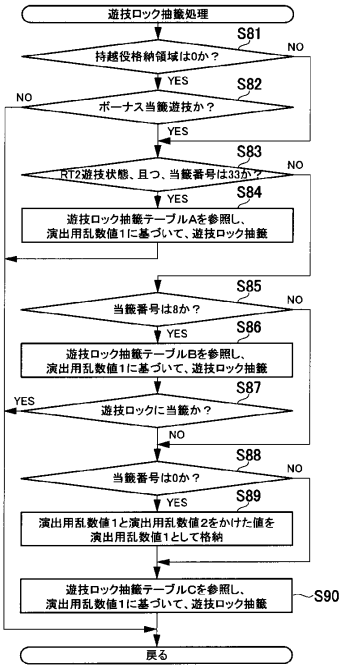
【図２５５】



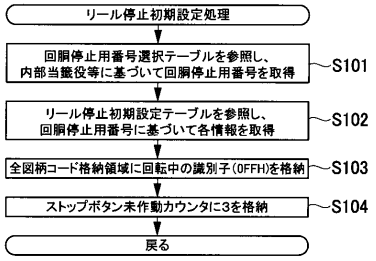
【図２５６】



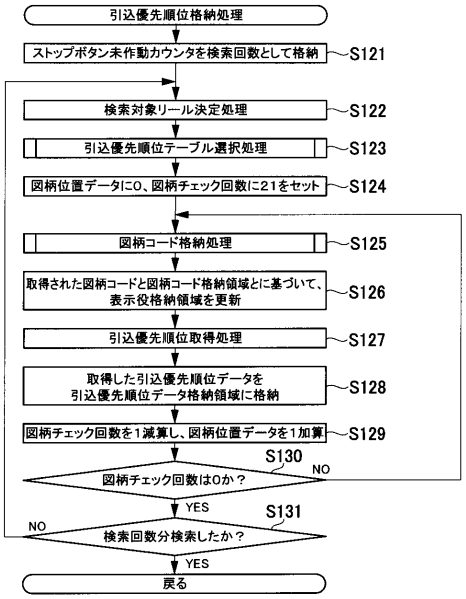
【図２５７】



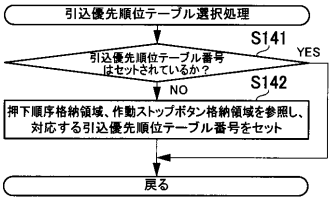
【図２５８】



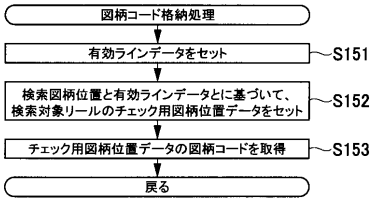
【図２５９】



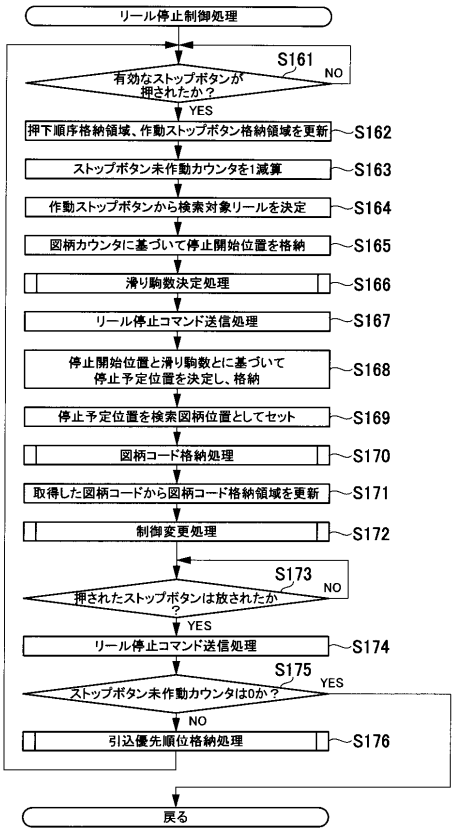
【図２６０】



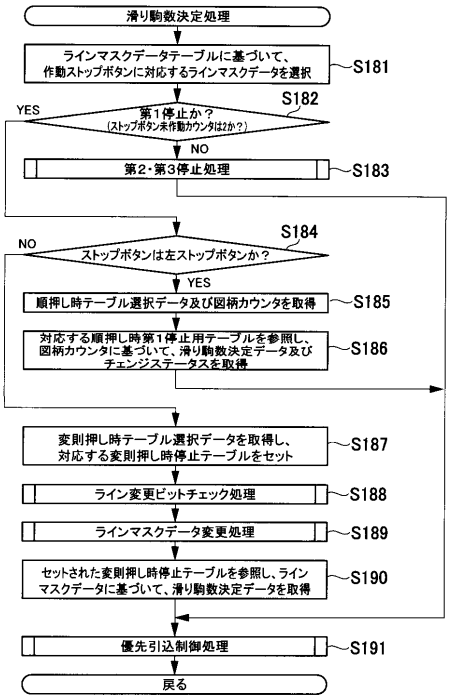
【図２６１】



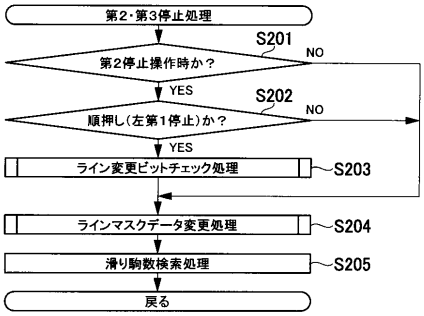
【図２６２】



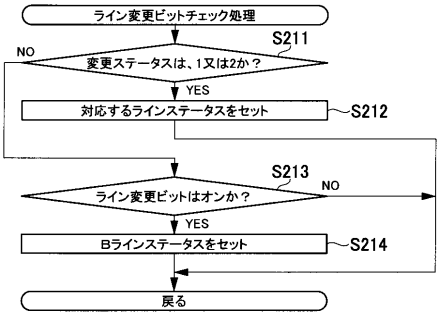
【図２６３】



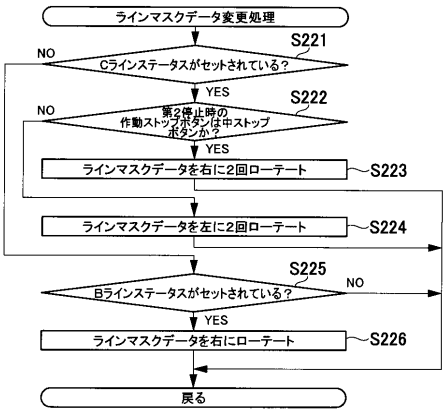
【図２６４】



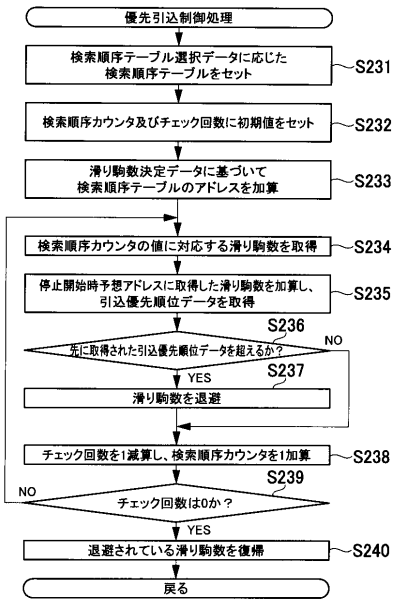
【図２６５】



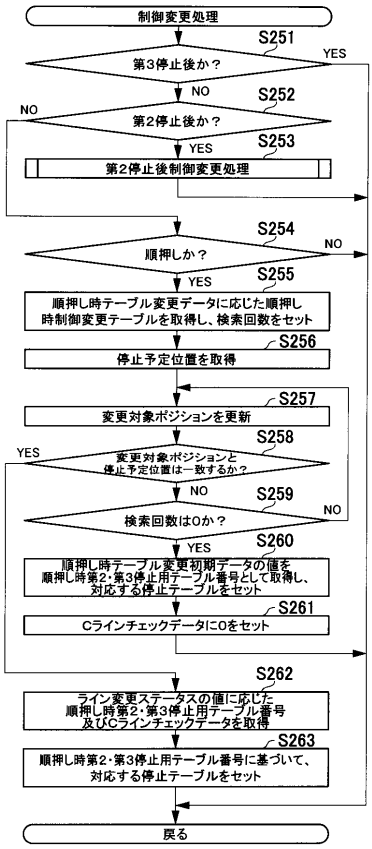
【図２６６】



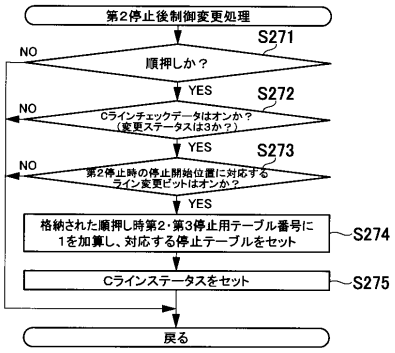
【図２６７】



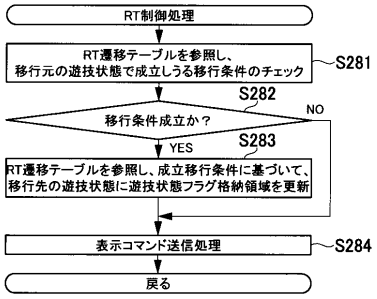
【図２６８】



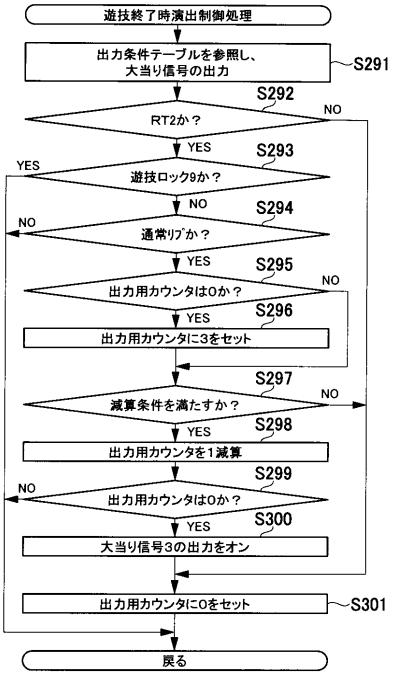
【図２６９】



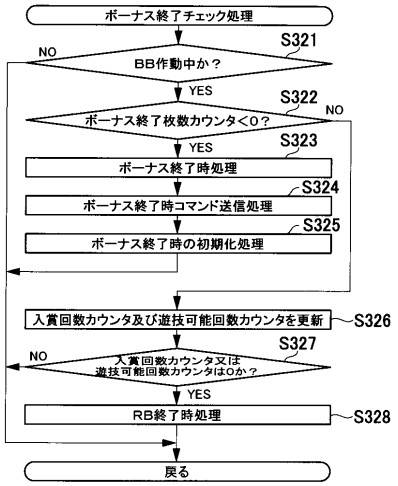
【図２７０】



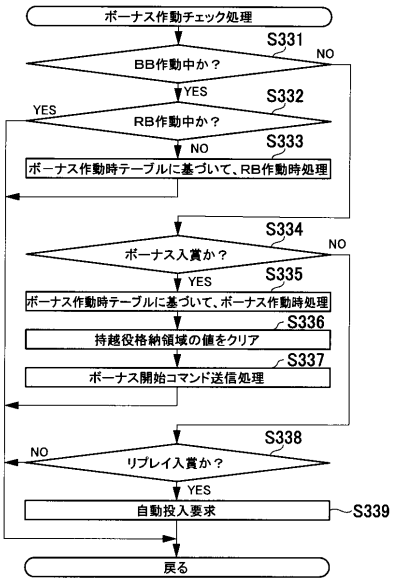
【図２７１】



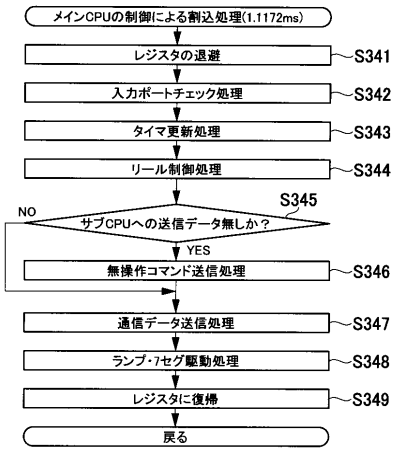
【図２７２】



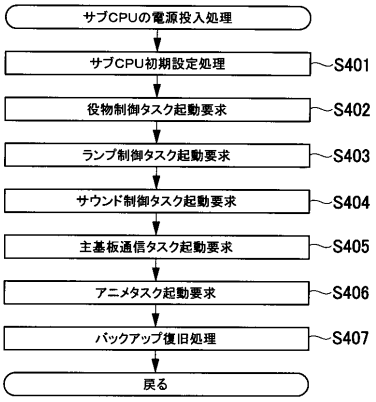
【図２７３】



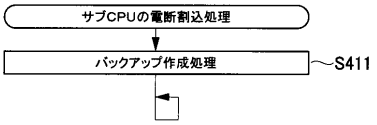
【図２７４】



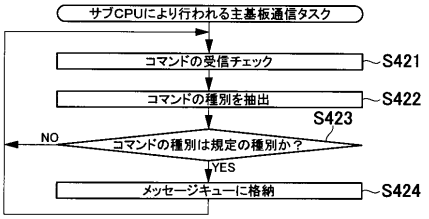
【図２７５】



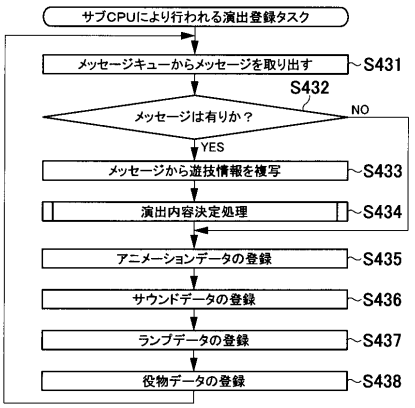
【図２７６】



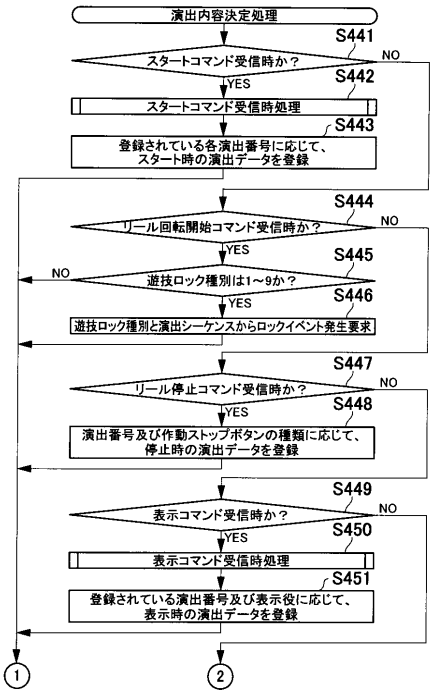
【図２７７】



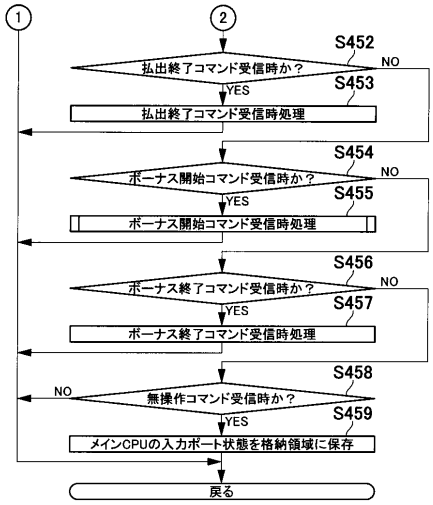
【図２７８】



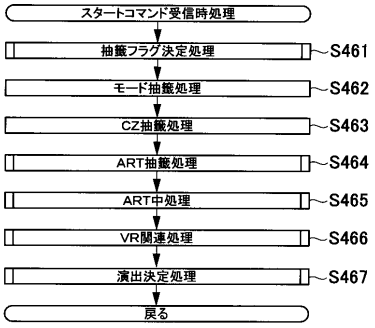
【図２７９】



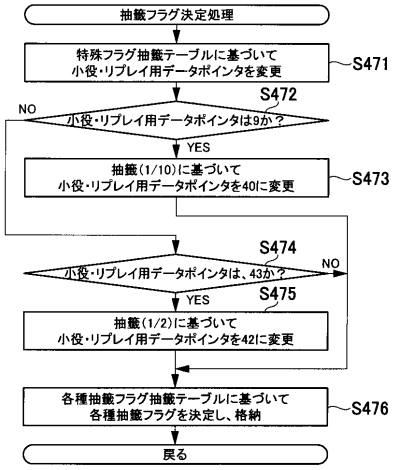
【図２８０】



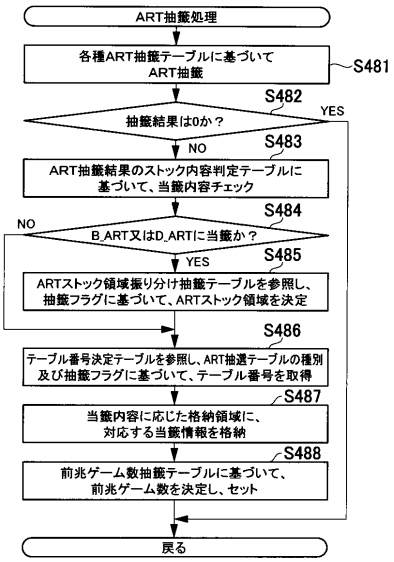
【図２８１】



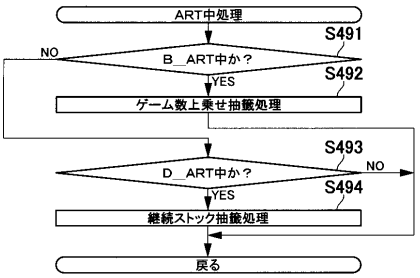
【図２８２】



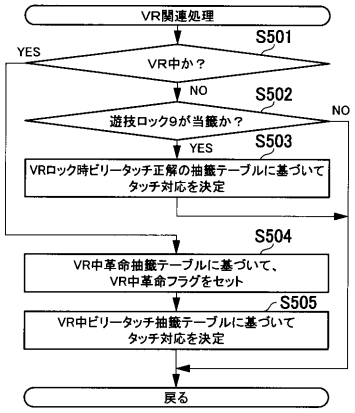
【図２８３】



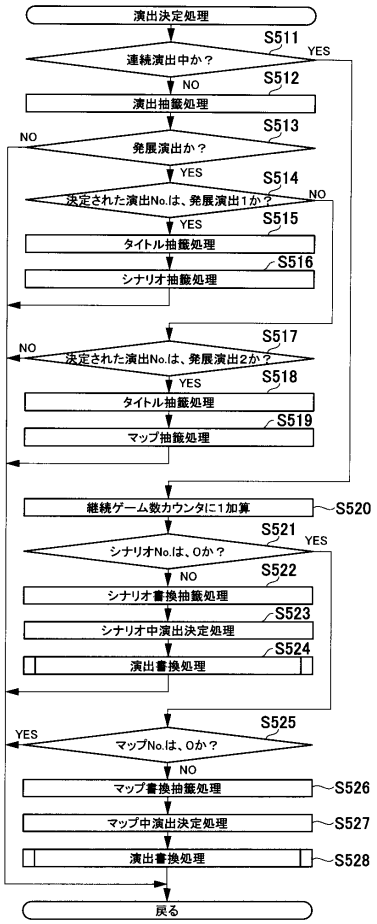
【図２８４】



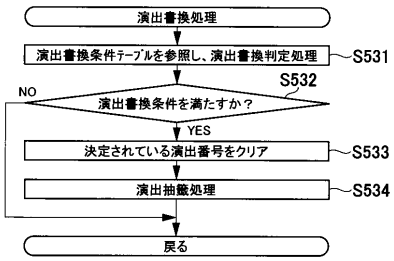
【図２８５】



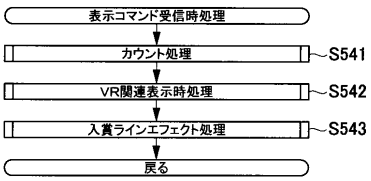
【図２８６】



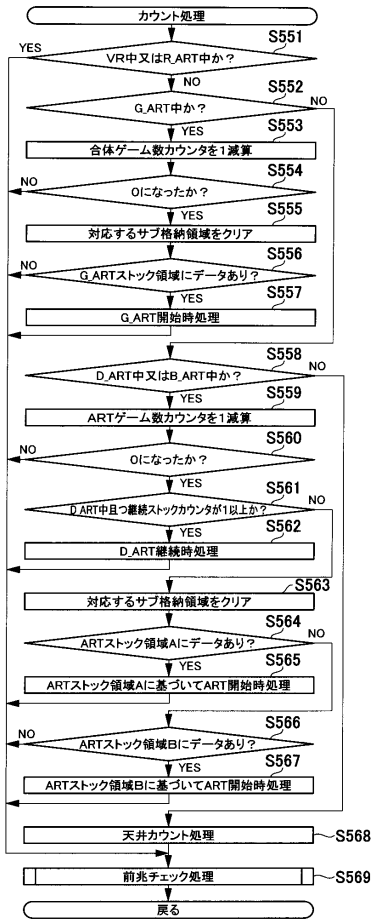
【図２８７】



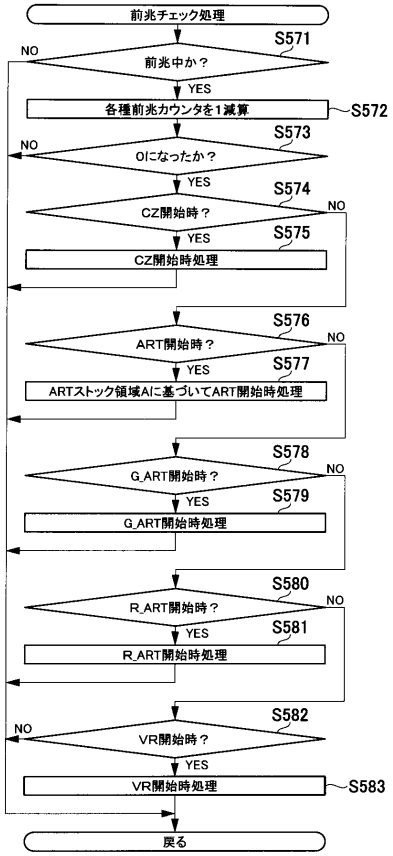
【図２８８】



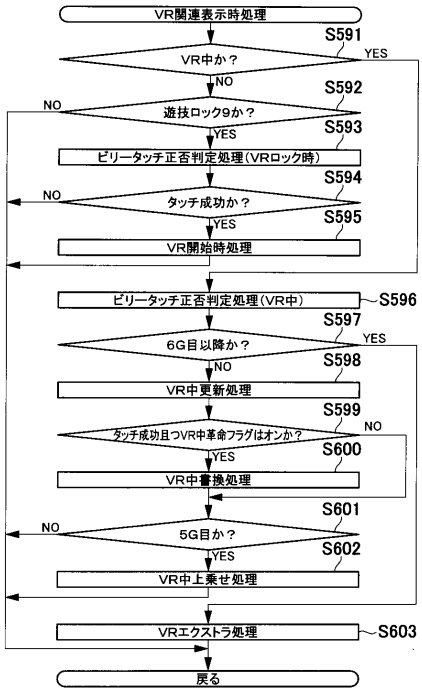
【図２８９】



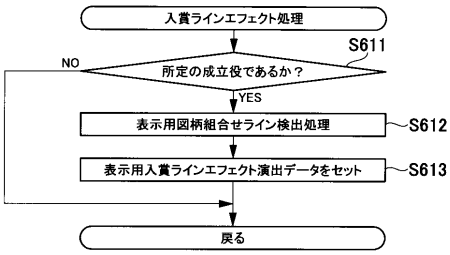
【図２９０】



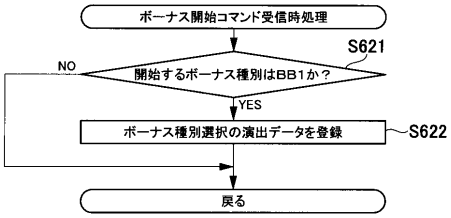
【図２９１】



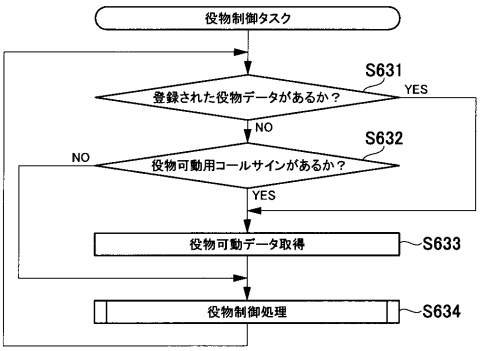
【図２９２】



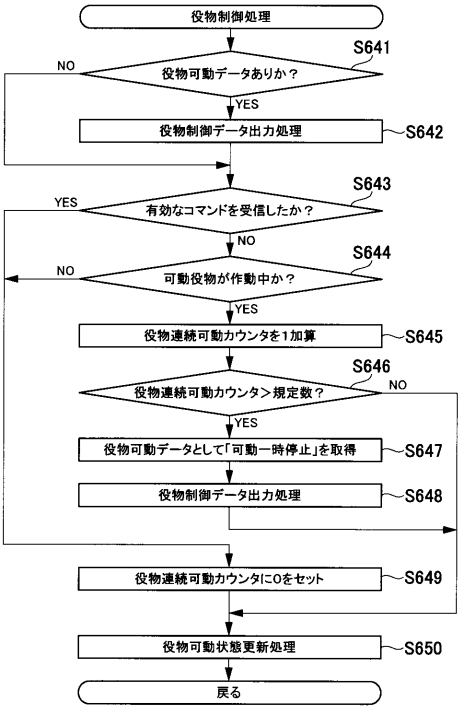
【図２９３】



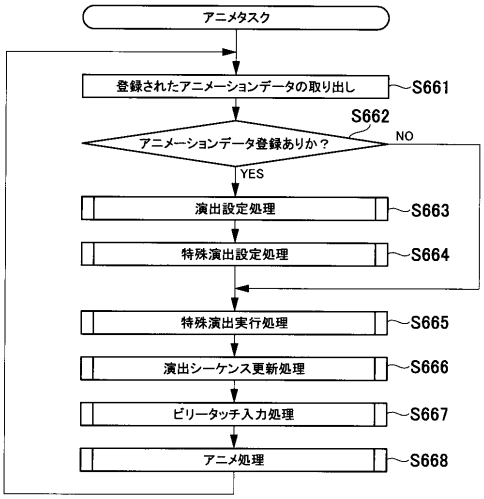
【図２９４】



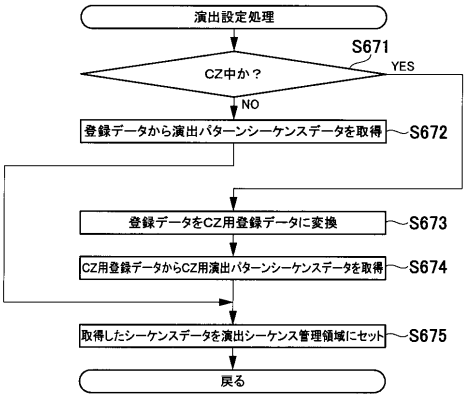
【図２９５】



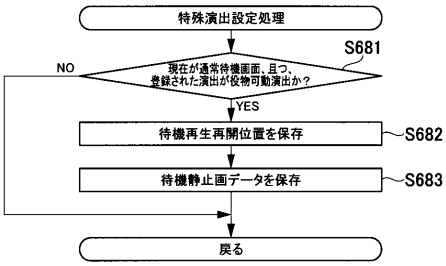
【図２９６】



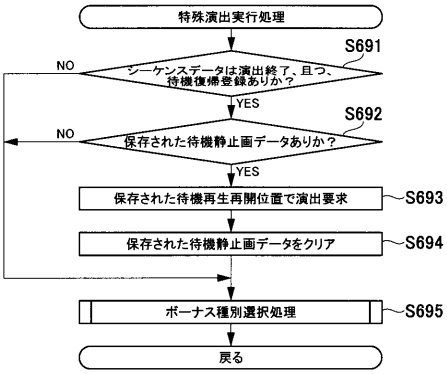
【図２９７】



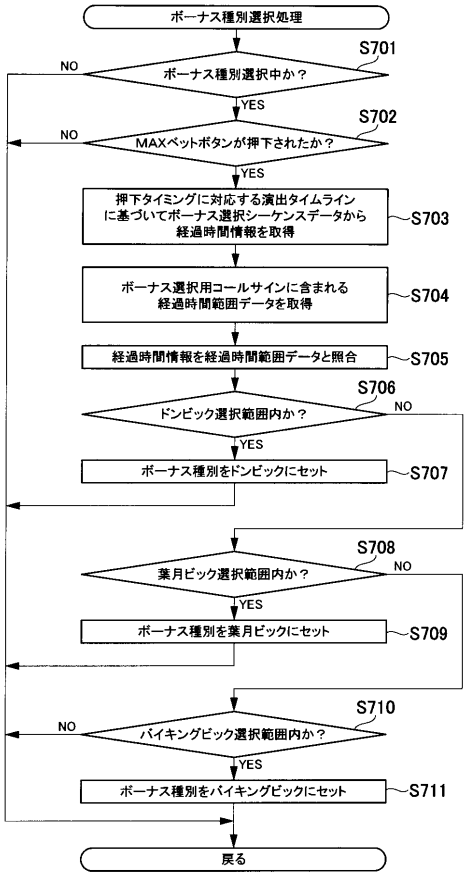
【図２９８】



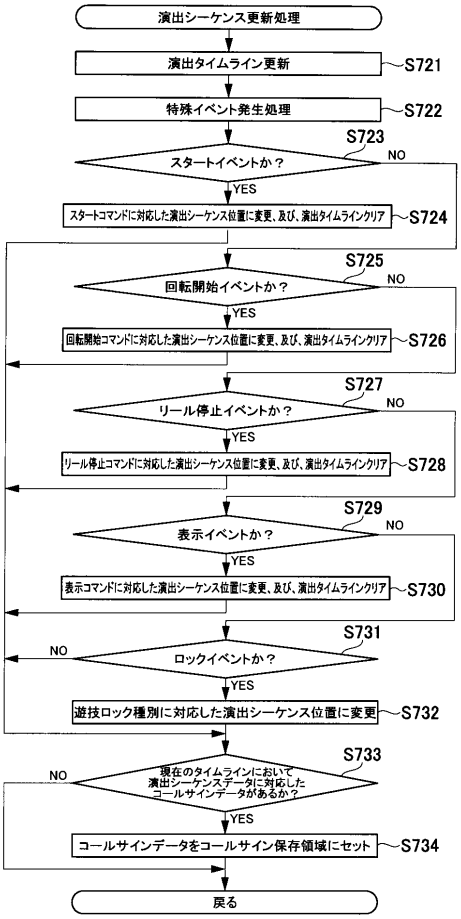
【図２９９】



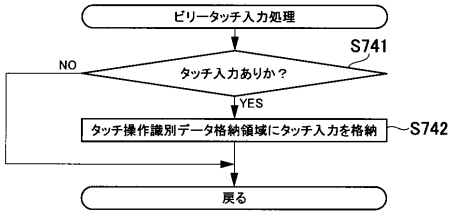
【図３００】



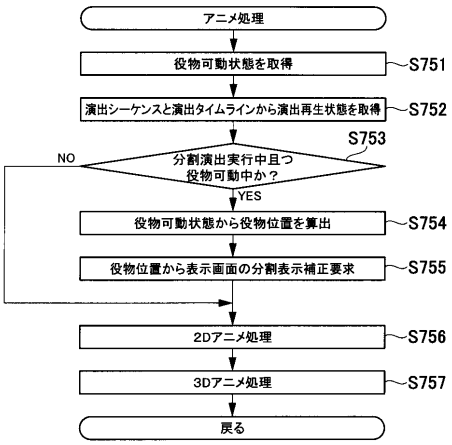
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



フロントページの続き

(72)発明者　桑野　圭介
東京都江東区有明３丁目７番２６号

合議体
審判長　平城　俊雅
審判官　樋口　宗彦
審判官　櫻井　茂樹

(56)参考文献　特許第５４７６４９１（ＪＰ，Ｂ１）
特開２００９－２９１６４８（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－３２１６２５（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－３１０９１０（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１３５６５３（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２９７１５８（ＪＰ，Ａ）
「シーサ。の回胴日記＿第１３８話［ｂｙ　ＡＲＲＯＷＳ－ＳＣＲＥＥＮ］」，特に4分7秒とその前後約2分間，ｏｎｌｉｎｅ，掲載年月日：平成２５年9月１６日，検索日：平成２９年9月8日，ＵＲＬ：［ｈｔｔｐｓ：／／ｍ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｅＥｋＮ６ＴＢＩＤＨＵ］

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F5/04