(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6873197号
(P6873197)
(45)発行日　令和3年5月19日(2021.5.19)　(24)登録日　令和3年4月22日(2021.4.22)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 620

請求項の数 2　(全 137 頁)

(21)出願番号　特願2019-145049(P2019-145049)
(22)出願日　令和1年8月7日(2019.8.7)
(62)分割の表示　特願2015-202527(P2015-202527)の分割
原出願日　平成27年10月14日(2015.10.14)
(65)公開番号　特開2019-205880(P2019-205880A)
(43)公開日　令和1年12月5日(2019.12.5)
審査請求日　令和1年8月7日(2019.8.7)

(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　100145698
弁理士　清水　俊介
(72)発明者　齊藤　修治
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　竹内　啓悟
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　下田　知英
東京都江東区有明３丁目７番２６号

審査官　安藤　達哉

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】
複数の役の中から決定された当籤役に応じて遊技を制御する遊技機であって、
所定の条件を契機として、遊技者にとって有利な状態となる有利状態を開始する有利状態開始手段と、
前記有利状態において決定される第１数値情報及び第２数値情報を更新可能な数値更新手段と、
前記数値更新手段の更新の結果、前記第１数値情報が所定の閾値に達すると前記有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記所定の閾値に達すると前記有利状態を新たに開始させる有利状態継続判定手段と、
を備え、
前記有利状態中の内部状態として、遊技者にとって有利度合いの異なる複数の内部状態を有し、
前記複数の内部状態には、少なくとも前記第１数値情報を更新する値が他の内部状態に比して大きくなるように定められた特定の内部状態と、前記第１数値情報を更新する値が決定されない所定の内部状態とが含まれ、
前記特定の内部状態は、第１役が当籤役として決定される場合には第１数値情報を更新する値が他の内部状態に比して大きくなる一方で、前記第１役とは異なる第２役が当籤役として決定される場合には前記第２数値情報を更新する値が決定されるように定められ、
前記所定の内部状態は、前記第１役及び前記第２役の何れが内部当籤役として決定され

る場合にも前記第１数値情報を更新する値は決定されずに、前記第２数値情報を更新する値が決定されるように定められる
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記所定の内部状態は、特殊内部状態を含み、
前記特殊内部状態は、当籤役に応じて、前記所定の内部状態を付与することが可能である
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、パチスロ機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０００３】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０００４】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。また、ＡＴをリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。
【０００５】
こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。
【０００６】
そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献１には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる遊技機が開示されている。この遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２０１０－０５７７３２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】

【０００８】
しかしながら、特許文献の遊技機では、単に内部当籤役に基づいてＡＴゲーム数を増加させるだけであるため、遊技性が単調になり易く、ＡＴやＡＲＴが継続することに対する遊技者の期待感は、ある一回の遊技にのみ集中し、遊技者の期待感を持続させることができなかった。
【０００９】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態（ＡＴやＡＲＴなど）が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１０】
本発明に係る遊技機は、複数の役の中から決定された当籤役に応じて遊技を制御する遊技機であって、所定の条件を契機として、遊技者にとって有利な状態となる有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態において決定される第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）及び第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）を更新可能な数値更新手段（例えば、副制御回路４２）と、前記数値更新手段の更新の結果、前記第１数値情報が所定の閾値に達すると前記有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記所定の閾値に達すると前記有利状態を新たに開始させる有利状態継続判定手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記有利状態中の内部状態として、遊技者にとって有利度合いの異なる複数の内部状態（例えば、敵キャラクタの種類や演出玉の種類）を有し、前記複数の内部状態には、少なくとも前記第１数値情報を更新する値が他の内部状態に比して大きくなるように定められた内部状態（例えば、敵玉がセットされた状態）と、前記第１数値情報を更新する値が決定されない所定の内部状態（例えば、味方玉、覚醒玉がセットされた状態）とが含まれ、前記特定の内部状態は、第１役（例えば、押し順ベル）が当籤役として決定される場合には第１数値情報を更新する値が他の内部状態に比して大きくなる一方で、前記第１役とは異なる第２役（例えば、レア役）が当籤役として決定される場合には前記第２数値情報を更新する値が決定されるように定められ、前記所定の内部状態は、前記第１役及び前記第２役の何れが内部当籤役として決定される場合にも前記第１数値情報を更新する値は決定されずに、前記第２数値情報を更新する値が決定されるように定められることを特徴とする。
【００１１】
また、本発明に係る遊技機において、前記所定の内部状態は、特殊内部状態（例えば、覚醒玉がセットされた状態）を含み、前記特殊内部状態は、当籤役に応じて、前記所定の内部状態を付与することが可能であることを特徴とする。
【発明の効果】
【００１２】
本発明によれば、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１３】
【図１】本発明の実施の形態に係るパチスロの機能フローを示す図である。
【図２】上記パチスロの外部構造を示す全体斜視図である。
【図３】上記パチスロの内部構造を示す図である。
【図４】上記パチスロの回路構成を示すブロック図である。
【図５】上記パチスロの副制御回路の構成を示すブロック図である。
【図６】上記パチスロの主制御回路により制御される遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図７】上記パチスロの主制御回路により制御される遊技状態の遷移条件を示す図である。
【図８】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄配置テーブルを示す図である。

【図９】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１１】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１２】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１３】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１４】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１５】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１６】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１７】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１８】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１９】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２０】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２１】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２２】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２３】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２４】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２５】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２６】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２７】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図２８】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図２９】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３０】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３１】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３２】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３３】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３４】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３５】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３６】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３７】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３８】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３９】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４０】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４１】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４２】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４３】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４４】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４５】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４６】上記パチスロにおける内部当籤役の概要を説明するための図である。

【図４７】上記パチスロにおける内部当籤役の概要を説明するための図である。
【図４８】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる内部当籤役格納領域を示す図である。
【図４９】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる持越役格納領域を示す図である。
【図５０】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる表示役格納領域を示す図である。
【図５１】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる遊技状態フラグ格納領域を示す図である。
【図５２】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる作動ストップボタン格納領域を示す図である。
【図５３】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる押下順序格納領域を示す図である。
【図５４】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる図柄コード格納領域を示す図である。
【図５５】上記パチスロの副制御回路により制御される遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図５６】上記パチスロの主制御回路で管理する当籤役の種別と、副制御回路で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。
【図５７】上記パチスロの液晶表示装置の表示画面を示す図である。
【図５８】上記パチスロの通常遊技状態及び高確率遊技状態中の移行抽籤の概要図である。
【図５９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図６０】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図６１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図６２】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図６３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図６４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図６５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図６６】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図６７】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録作動抽籤テーブルを示す図である。
【図６８】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図６９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図７０】黙示録ＭＡＰに規定されるＭＡＰデータを示すＭＡＰデータ対応表である。
【図７１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図７２】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図７３】上記パチスロの高確率遊技状態中の遊技の流れを示す概要図である。
【図７４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される回避ポイント抽籤テーブルを示す図である。
【図７５】上記パチスロのＣＺ中の遊技の流れを示す概要図である。

【図７６】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図７７】ＣＺ＿ＭＡＰに規定されるＣＺモードを示すＣＺ＿ＭＡＰ対応表である。
【図７８】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される無効ポイント抽籤テーブルを示す図である。
【図７９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＣＺ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図８０】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図８１】上記パチスロの主制御回路で管理する当籤役の種別と、副制御回路で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。
【図８２】上記パチスロのＢＢ中の遊技の流れを示す概要図である。
【図８３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図８４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図８５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図８６】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中終了時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図８７】上記パチスロのＡＲＴ中の遊技の流れを示す概要図である。
【図８８】上記パチスロのＡＲＴ中の遊技の流れを示す概要図である。
【図８９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示す図である。
【図９０】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるボスＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図９１】ボスＭＡＰに規定されるボスＭＡＰデータを示すボスＭＡＰデータ対応表である。
【図９２】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図９３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図９４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブルを示す図である。
【図９５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図９６】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルを示す図である。
【図９７】バトルＡＲＴにおける対戦相手のステータスを示すボスステータス対応表である。
【図９８】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図９９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１００】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０１】バトルＭＡＰに規定されるバトルＭＡＰデータを示すバトルＭＡＰデータ対応表である。
【図１０２】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。

【図１０３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示す図である。
【図１０６】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示す図である。
【図１０７】上記パチスロのメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図１０８】上記パチスロの内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１０９】上記パチスロのボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。
【図１１０】上記パチスロのボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。
【図１１１】上記パチスロのＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図１１２】上記パチスロの割込処理を示すフローチャートである。
【図１１３】上記パチスロのサブＣＰＵの電源投入処理を示すフローチャートである。
【図１１４】上記パチスロのサブＣＰＵのランプ制御タスクを示すフローチャートである。
【図１１５】上記パチスロのサブＣＰＵのサウンド制御タスクを示すフローチャートである。
【図１１６】上記パチスロのサブＣＰＵのマザータスクを示すフローチャートである。
【図１１７】上記パチスロのサブＣＰＵのメインタスクを示すフローチャートである。
【図１１８】上記パチスロのサブＣＰＵの主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【図１１９】上記パチスロのサブＣＰＵのコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１２０】上記パチスロのサブＣＰＵのアニメタスクを示すフローチャートである。
【図１２１】上記パチスロのサブＣＰＵの演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】上記パチスロのサブＣＰＵのスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１２３】上記パチスロのサブＣＰＵの通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２４】上記パチスロのサブＣＰＵの黙示録作動処理を示すフローチャートである。
【図１２５】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１２６】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率中演出登録処理を示すフローチャートである。
【図１２７】上記パチスロのサブＣＰＵのＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２８】上記パチスロのサブＣＰＵのＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２９】上記パチスロのサブＣＰＵのＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【図１３０】上記パチスロのサブＣＰＵの敵決めＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【図１３１】上記パチスロのサブＣＰＵのバトルＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【図１３２】上記パチスロのサブＣＰＵの入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１３３】上記パチスロのサブＣＰＵの通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。

【図１３４】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率移行判定処理を示すフローチャートである。
【図１３５】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率終了判定処理を示すフローチャートである。
【図１３６】上記パチスロのサブＣＰＵのＣＺ中抽籤結果管理処理を示すフローチャートである。
【図１３７】上記パチスロのサブＣＰＵのボーナス終了コマンド受信時処理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】
【００１４】
以下では、本発明に係る遊技機の一実施形態を示すパチスロについて、図面を参照しながら説明する。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、特定プレイ数の間、リプレイ確率が通常時より高くなる機能であるＲＴ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。
【００１５】
［パチスロの機能フロー］
図１に示したように、パチスロ１は、遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー１６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）を抽出する。
【００１６】
内部当籤役決定手段（後述のメインＣＰＵ５１）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。すなわち、内部当籤役決定手段は、スタートスイッチ１６Ｓ（図４参照）によるスタートレバー１６に対する単位遊技の開始操作の検出（所定の開始条件の成立）に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する。
【００１７】
内部当籤役の決定により、後述の入賞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ものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられている。
【００１８】
続いて、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が行われた後で、遊技者によりストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが押されると、リール停止制御手段（後述のメインＣＰＵ５１）は、内部当籤役とストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが押されたタイミングとに基づいて、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御を行う。
【００１９】
ここで、パチスロ１では、基本的に、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄４個分（最大滑り駒数）に定める。
【００２０】
リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが有効ラインとしての入賞ラインに沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。
【００２１】
その一方で、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については、上記規定時間を利用して、入賞ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２２】
こうして、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述のメインＣＰＵ５１）は、入賞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。
【００２３】
すなわち、入賞判定手段は、リール停止制御手段により図柄の変動が停止されたことに基づいて、入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の成立又は不成立を判定する。
【００２４】
入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払出し等の特典が遊技者に与えられる。以上のような一連の流れがパチスロ１における１回の遊技（単位遊技）として行われる。
【００２５】
なお、本実施の形態では、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの操作）を第１停止操作、第１停止操作の次に行われる停止操作を第２停止操作、第２停止操作の次に行われる停止操作を第３停止操作という。
【００２６】
また、パチスロ１では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置１０などの表示装置により行う映像の表示、各種ランプ（後述するランプ２０）により行う光の出力、スピーカ２１Ｌ、２１Ｒにより行う音の出力、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。
【００２７】
遊技者によりスタートレバー１６が操作されると、前述の内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、その他の抽籤処理や、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。
【００２８】
演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段（後述のサブＣＰＵ８１）は、内部当籤役に対応付けられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。
【００２９】
演出内容が決定されると、演出実行手段は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が開始されるとき、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転がそれぞれ停止されるとき、入賞の有無の判定が行われたとき等の各契機に連動させて演出の実行を進める。
【００３０】
このように、パチスロ１では、内部当籤役に対応付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、すなわち、狙うべき図柄の組合せを知るあるい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が図られる。
【００３１】
［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、図２は、本実施形態のパチスロ１の外部構造を示す斜視図であり、図３は、パチスロ１の内部構造を示す図である。
【００３２】
＜外観構造＞
パチスロ１は、図２に示すように、リールや回路基板等を収容したキャビネット１ａと、キャビネット１ａに対して開閉可能に取り付けられたフロントドア１ｂとを備える。キャビネット１ａの内部には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。

【００３３】

各リール（表示列）は、円筒状のリール本体と、リール本体の周面（周回面）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）の図柄がリール本体の周方向に沿って連続的に描かれる。

【００３４】

フロントドア１ｂの中央には、液晶表示装置１０が設けられる。そして、液晶表示装置１０は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに描かれた図柄を表示する表示窓４を含む表示画面を備える。

【００３５】

表示窓４は、例えばアクリル板等の透明部材で構成され、図２に示すように、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。それゆえ、表示窓４の背後に設けられた３つのリールに描かれた図柄が、表示窓４を介して目視することができる。

【００３６】

本実施形態では、表示窓４は、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた複数種類の図柄のうち、連続して配置された３つの図柄を表示できるように構成される。すなわち、表示窓４の枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各領域が設けられ、各領域に１個の図柄を表示することができる。そえゆえ、本実施形態では、表示窓４の枠内に、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、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの上段、中段及び下段からなる３つの領域のうちリール３Ｌの上段、リール３Ｃの中段及びリール３Ｒの下段をそれぞれ組合せてなる擬似的なラインを、入賞か否かの判定を行う対象となるライン（入賞ライン）として定義する。

【００３７】

また、液晶表示装置１０の表示画面の下部には、７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）からなる７セグ表示器６が設けられる。７セグ表示器６は、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、投入枚数という）、特典として遊技者に払い出されるメダルの枚数（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。

【００３８】

また、フロントドア１ｂには、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口１１、ＭＡＸベットボタン１２、１ＢＥＴボタン１４、スタートレバー１６、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）が設けられる。

【００３９】

メダル投入口１１は、遊技者によって外部からパチスロ１に投入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１１を介して受け入れられたメダルは、所定枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に投入され、所定枚数を超えた分は、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）。なお、本実施形態のパチスロ１では、１回の遊技に投入可能なメダルの枚数は、３枚である。

【００４０】

ＭＡＸベットボタン１２及び１ＢＥＴボタン１４は、パチスロ１の内部に預けられているメダルから１回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。なお、図２には示さないが、フロントドア１ｂには、精算ボタンが設けられる（スタートレバー１６のストップボタン側とは反対側の側部に配置されている）。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。

【００４１】

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。
【００４２】
さらに、フロントドア１ｂには、図２に示すように、メダル払出口１８、メダル受皿１９、ランプ２０、スピーカ２１Ｌ，２１Ｒ等が設けられる。
【００４３】
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。ランプ２０は、ＬＥＤ等で構成され、演出内容に対応するパターンで光を点消灯する。また、スピーカ２１Ｌ，２１Ｒは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。
【００４４】
＜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。なお、図３は、フロントドア１ｂが開放された状態を示す図であり、フロントドア１ｂの裏面側の構造及びキャビネット１ａの内部の構造を示す。
【００４５】
キャビネット１ａ内の上方部分には、後述の主制御回路４１（図４参照）を構成する主基板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述する。
【００４６】
キャビネット１ａ内の中央部分には、３つのリール（左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒ）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ギア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。
【００４７】
キャビネット１ａ内の下方部分には、多量のメダルを収容可能であり、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１ａ内における、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。
【００４８】
フロントドア１ｂの裏側部（表示画面側とは反対側の部分）において、表示窓４の配置領域の上方部分には、後述の副制御回路４２（図４及び図５参照）を構成する副基板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述する。
【００４９】
さらに、フロントドア１ｂの裏側部において、表示窓４の配置領域の下方部分には、セレクタ３５が設けられる。セレクタ３５は、メダル投入口１１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、適正であると判定され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（後述の図４参照）が設けられる。
【００５０】
［パチスロが備える回路の構成］
次に、図４及び図５を参照して、本実施形態におけるパチスロ１が備える回路の構成について説明する。なお、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り、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。
【００５１】
パチスロ１は、図４に示すように、主制御回路４１、副制御回路４２、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。

【００５２】
＜主制御回路＞
主制御回路４１は、主に、回路基板（主基板３１）上に設置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、図４に示すように、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。
【００５３】
マイクロコンピュータ５０は、メインＣＰＵ５１、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。
【００５４】
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。
【００５５】
メインＣＰＵ５１には、図４に示すように、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する。なお、メインＣＰＵ５１は、発生されたクロックパルスに基づいて、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つの値を抽出する。
【００５６】
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。
【００５７】
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、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。
【００５８】
メダルセンサ３５Ｓ（投入操作検出手段）は、メダル投入口１１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。また、ベットスイッチ１２Ｓは、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１２又は１ＢＥＴボタン１４）が遊技者により押されたことを検出する。
【００５９】
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（図柄変動手段）、７セグ表示器６及びホッパー３３がある。また、マイクロコンピュータ５０の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための駆動回路が接続される。
【００６０】
モータ駆動回路６２は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、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。
【００６１】
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ギアを介して、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毎に、対応するリールは一定の角度で回転する。

【００６２】

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。

【００６３】

ここで、各リールの回転角度の管理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毎に、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。

【００６４】

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。

【００６５】

本実施形態では、上述のように、遊技中の滑り駒数の最大数を図柄４個分に定める。それゆえ、例えば、遊技中に所定のリールに対応するストップボタンが押されたときには、表示窓４内の入賞ライン上の対応する領域に位置する所定のリールの図柄と、その４個先までの範囲に存在する図柄が、該領域に停止可能な図柄となる。

【００６６】

なお、主制御回路４１に含まれる、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。

【００６７】

＜副制御回路＞

副制御回路４２は、図４及び図５に示すように、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、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５、ドライバ８６、ＤＳＰ（Digital Signal Processor）９０、オーディオＲＡＭ９１、Ａ／Ｄ（Analog to Digital）変換器９２、アンプ９３、及び、装飾部材駆動回路９４を含む。

【００６８】

サブＣＰＵ８１は、主制御回路４１から送信されたコマンドに応じて、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。

【００６９】

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１０による映像の表示を制御するための描画制御タスク、ランプ２０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２１Ｌ，２１Ｒによる音の出力を制御するための音声制御タスク等のプログラムが含まれる。

【００７０】

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や効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等の各種記憶領域が含まれる。

【００７１】

サブＲＡＭ８３は、決定された演出内容や演出データ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を格納する格納領域などを有する。

【００７２】

また、副制御回路４２には、図５に示すように、液晶表示装置１０、スピーカ２１Ｌ，２１Ｒ、ランプ２０、及び、可動装飾部材２２等の周辺装置が接続され、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。

【００７３】

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１０により表示される。

【００７４】

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

【００７５】

サブＣＰＵ８１及び装飾部材駆動回路９４は、演出内容により指定された役物駆動データに従って可動装飾部材２２の駆動を行う。可動装飾部材２２は、演出用部材であり、通常、液晶表示装置１０の周囲に設けられ、非演出時には装飾部（不図示）に隠れるように配置される。そして、特定の演出が行われる場合に、可動装飾部材２２は、装飾部材駆動回路９４により駆動され、液晶表示装置１０の前面に露出される。なお、以下では、可動装飾部材２２を可動役物２２という。

【００７６】

［メイン側の遊技状態の遷移フロー］

次に、図６及び図７を参照しながら、本実施形態のパチスロ１の主制御回路４１（メインＣＰＵ５１）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【００７７】

本実施形態では、主制御回路４１は、ボーナスの当籤／作動の有無、リプレイに係る内部当籤役の種別、及びその当籤確率に基づいて遊技状態を管理する。図７に示すように、主制御回路４１は、ボーナス（ＢＢ）の当籤／作動の有無に基づいて、ボーナス非当籤状態、フラグ間状態及びボーナス状態を区別する。具体的には、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、フラグ間状態は、ボーナス当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。

【００７８】

また、主制御回路４１は、リプレイに係る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～ＲＴ５遊技状態の６種類の状態を設ける。なお、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ２遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ５遊技状態はリプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、ＲＴ４遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態であり、ボーナス非当籤状態の中で最も有利な遊技状態である。

【００７９】

主制御回路４１は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づき区別されるボーナス非当籤状態、フラグ間状態及びボーナス状態と、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確

率に基づき区別されるＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態と、からパチスロ１におけるメイン側の遊技状態を管理する。より具体的には、主制御回路４１は、パチスロ１における遊技状態として、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態、及びボーナス状態のＲＢ遊技状態の１０種類の状態を管理する。

【００８０】

なお、ボーナスの当籤の有無は、メインＲＡＭ５３に設けられる内部当籤役格納領域（後述の図４８参照）に格納されるデータに基づいて管理される。例えば、内部当籤役格納領域４のビット２にデータ１が格納されている場合には、ボーナスに当籤していることになる。また、ボーナスの作動の有無及びＲＴ遊技状態は、メインＲＡＭ５３に設けられる遊技状態フラグ格納領域（後述の図５１参照）に格納されるデータに基づいて管理される。例えば、遊技状態フラグ格納領域のビット３とビット５にデータ１が格納されている場合には、ボーナス（ＢＢ遊技状態）が作動しており、かつ、ＲＴ４遊技状態であることになる。

【００８１】

ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域の全ビットのデータが０）は、ボーナス非当籤状態中の基本的な遊技状態の一つである。図６に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。

【００８２】

具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において、（１）ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する。なお、ベルこぼし目は、後述する押し順ベルが内部当籤役として決定された場合に、押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ１移行リプは、後述する押し順リプが内部当籤役として決定された場合に、押し順リプの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。

【００８３】

また、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において、（２）ＲＴ４移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行する。なお、ＲＴ４移行リプは、後述する押し順リプが内部当籤役として決定された場合に、押し順リプの種別毎に定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せ、又は、後述する「Ｆ＿チャンスリプ２」若しくは「Ｆ＿滑チャンスリプ２」が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せである。

【００８４】

また、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において、（３）ＲＴ３移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態に移行する。なお、ＲＴ３移行リプは、後述する「Ｆ＿滑チャンスリプ１」又は「Ｆ＿チェリーリプ」が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せである。

【００８５】

また、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。なお、ＢＢに係る役とは、後述の「Ｆ＿黒黒黒」「Ｆ＿赤赤赤」「Ｆ＿白白白」「Ｆ＿赤赤白」「Ｆ＿白白赤」のいずれかである。これらＢＢに係る役は、内部当籤役として決定されると対応する図柄の組合せが表示されるまでの間（すなわち、ＢＢの作動が開始するまでの間）、内部当籤役として持ち越される、いわゆる持越役である。

【００８６】
続いて、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット０のデータが１）は、ボーナス非当籤状態中の基本的な遊技状態の一つである。図６に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態において、（４）固定ゲーム数（本実施形態では５ゲーム）が経過すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。
【００８７】
また、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット１のデータが１）は、ＢＢの作動が終了した後に移行する可能性のある遊技状態である。本実施形態では、ボーナス終了時には、ボーナス状態中のＲＴ遊技状態が維持されたままボーナス非当籤状態に移行することになる。そのため、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態は、ボーナス状態が、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態で終了した場合に移行することになる。また、図６に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態において、（１）ベルこぼし目に係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。
【００８８】
また、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット２のデータが１）は、パチスロ１の基本的な遊技状態であるＲＴ０遊技状態に比べるとリプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である。図６に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態において、（４）固定ゲーム数（本実施形態では５ゲーム）が経過すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。
【００８９】
また、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット３のデータが１）は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が最も高くメダルを減らすことなく遊技が可能な有利状態である。図６に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において、（１）ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。
【００９０】
また、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のいずれかのデータが１、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット４のデータが１）は、ＢＢに係る役が内部当籤役として持ち越されている、いわゆ

るＢＢフラグ間であり、内部当籤役として持ち越されているＢＢに応じた図柄の組合せが表示されるまで滞在する遊技状態である。図６に示すように、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態からは、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図６及び図７に示すように、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態において、（６）持ち越しているＢＢに応じた図柄の組合せが表示され、ＢＢが作動すると、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態に移行する。

【００９１】

ボーナス状態のＲＴ０遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット５のデータが１）は、ＢＢが作動すると最初に滞在する遊技状態である。ボーナス状態中は、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態からスタートし、その他の遊技状態に移行することになる。図６に示すように、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、及びボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する可能性がある。

【００９２】

具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行する（ボーナス終了前後において、ＲＴ遊技状態は維持される）。なお、ＢＢの作動は、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数が５９枚を超えると終了する。

【００９３】

また、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態において、（７）ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する。なお、ＪＡＣＩＮに係る役とは、後述の「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかである。ここで、後述の図２６に示すように、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態では、ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定される確率が高いため（約５２％）、基本的にはＢＢの作動が終了する前にＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定され、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行することになる。これらＪＡＣＩＮに係る役は、内部当籤役として決定されると対応する図柄の組合せが表示されるまでの間（すなわち、ＲＢの作動が開始するまでの間）、ボーナス状態中に限り内部当籤役として持ち越される、いわゆる持越役である。

【００９４】

また、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態（内部当籤役格納領域５のビット１～３のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット３及びビット５のデータが１）は、ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として持ち越されている、ボーナス状態中のいわゆるＲＢフラグ間である。図６に示すように、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態、及びボーナス状態のＲＢ遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行する（ボーナス終了前後において、ＲＴ遊技状態は維持される）。また、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態において、（８）持ち越しているＪＡＣＩＮに応じた図柄の組合せが表示され、ＲＢが作動すると、ボーナス状態のＲＢ遊技状態に移行する。

【００９５】

また、ボーナス状態のＲＢ遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０～３のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット５及びビット６のデータが１）は、ボーナス状態中にＲＢの作動が開始すると移行する遊技状態である。なお、後述の図２２に示すように、ボーナス状態のＲＢ遊技状態では、内部当籤役として「はずれ」が決定される確率が高く（約６５％）基本的に不利な状態であるため、本実施形態のパチスロ１では、ボーナス状態中は、持ち越しているＪＡＣＩＮに応じた図柄の組合せ表示させることなく、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態を維持したまま遊技を行うことになる。

【００９６】

図６に示すように、ボーナス状態のＲＢ遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、及びボーナス状態のＲＴ２遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図６及び図７に示すように、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態に移行する。また、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において、（９）ＲＢの作動が終了すると、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態に移行する。なお、ＲＢの作動は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において「はずれ」以外の図柄の組合せが８回表示されること（８回の入賞）、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において１２回の遊技が行われること、又はＢＢの作動が終了すること、のいずれかの条件を満たすと終了する。

【００９７】

また、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０～３のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット１及びビット５のデータが１）は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態の後に移行する遊技状態である。図６に示すように、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、及びボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態に移行する（ボーナス終了前後において、ＲＴ遊技状態は維持される）。また、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態において、（７）ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する。

【００９８】

［主制御側の各種のデータテーブル］

次に、図８～図２６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。

【００９９】

＜図柄配置テーブル＞

図８に示す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の各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２１個の図柄位置「０」～「２０」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【０１００】

図柄位置「０」～「２０」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「２０」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【０１０１】

図柄の種類としては、「白７」、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプ１」、「リプ２」、「リプ３」、「チェリー１」、「チェリー２」、「スイカ」及び「ベル」を含んでいる。

【０１０２】

図８に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓４の中段に位置する図柄（表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２１個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「２０」を割り当てた対応関係を規定する。

【０１０３】

このように、表示窓４の中段を基準にすることで、表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ毎に特定することができる。

【０１０４】

＜図柄コード表＞

また、図８に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図８に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコ

ードを表している。
【０１０５】
本実施の形態によるパチスロ１で用いる図柄は、上述のように「白７」、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプ１」、「リプ２」、「リプ３」、「チェリー１」、「チェリー２」、「スイカ」及び「ベル」の１０種類である。
【０１０６】
図柄コード表では、「白７」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「０００００００１」が割り当てられている。「赤７」図柄（図柄コード２）に対しては、データとして「００００００１０」が割り当てられている。「ＢＡＲ」図柄（図柄コード３）に対しては、データとして「００００００１１」が割り当てられている。
【０１０７】
同様に、「リプ１」、「リプ２」、「リプ３」、「チェリー１」、「チェリー２」、「スイカ」及び「ベル」の各図柄（図柄コード４～１０）に対しても、データとして「０００００１００」から「００００１０１０」が割り当てられている。
【０１０８】
＜図柄組合せテーブル＞
次に、図９～図２１を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。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（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ５３に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。
【０１０９】
本実施形態では、入賞ラインに沿って、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（コンビネーション）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、再遊技の作動、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、入賞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「はずれ」となる。すなわち、本実施形態では、「はずれ」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、「はずれ」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、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。
【０１１０】
図柄組合せテーブル中のデータ欄は、入賞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情報が規定される。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域（後述の表示役格納領域（図５０参照）を指定するためのデータ）」と、当該格納領域に格納される「データ（１バイトのデータ中の図柄の組合せに応じたビットを指定するためのデータ）」が規定される。本実施形態では、１バイトの格納領域を４５個用いることで、それぞれの図柄の組合せを判別する。例えば、図９に示す「Ｒ＿ＲＴ移行目Ａ＿０１」は、表示役格納領域１のビット０に１が格納されることで判別される。
【０１１１】
図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、入賞ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。
【０１１２】
また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。例えば、図１９を参照すると、コンビネーション「Ｃ＿ＣＤベル」が表示された場合には、１０枚のメダルが払い出されることになる。

【０１１３】
本実施形態では、図９～図２１に示す多数の図柄の組合せを、その役割に応じて複数の種類に分類する。図柄組合せテーブル中の役種別欄は、それぞれの図柄の組合せの役割を規定する。より具体的には、本実施形態では、多数の図柄の組合せを「ＲＴ移行目」「ＢＢ」「ＪＡＣＩＮ」「再遊技」「ＲＴ移行再遊技」及び「入賞」の６種類に分類する。
【０１１４】
役種別「ＲＴ移行目」は、表示されるとＲＴ遊技状態の移行が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図９に示す「Ｒ＿ＲＴ移行目Ａ＿０１」～「Ｒ＿ＲＴ移行目Ｆ＿０８」が該当する。これら「ＲＴ移行目」は、上述した押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せであり、上述の「ベルこぼし目」である。すなわち、押し順ベルが内部当籤役として決定され、押し順に不正解の場合、役種別「ＲＴ移行目」に対応する図柄の組合せのいずれかが表示される可能性がある。役種別「ＲＴ移行目」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある。
【０１１５】
役種別「ＢＢ」は、表示されるとＢＢの作動が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図１０に示す「Ｃ＿ＢＢ１」～「Ｃ＿ＢＢ５＿０２」が該当する。役種別「ＢＢ」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＢＢの作動が開始するとともに、ＲＴ０遊技状態に移行する。
【０１１６】
役種別「ＪＡＣＩＮ」は、表示されるとＲＢの作動が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図１０に示す「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ１」～「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ３」が該当する。役種別「ＪＡＣＩＮ」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＢの作動が開始するとともに、ＲＢの作動の終了後にＲＴ２遊技状態に移行する。
【０１１７】
役種別「再遊技」は、表示されると再遊技の作動が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図１０に示す「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿ＫＹリプ＿０９」が該当する。役種別「再遊技」に対応する図柄の組合せが表示された場合、再遊技の作動が行われる。なお、役種別「再遊技」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＴ遊技状態の移行は行われない。
【０１１８】
役種別「ＲＴ移行再遊技」は、表示されると再遊技の作動とともにＲＴ遊技状態の移行が行われる可能性のある図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図１１～図１７に示す「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」が該当する。役種別「ＲＴ移行再遊技」に対応する図柄の組合せが表示された場合、再遊技の作動が行われるとともに、図柄の組合せに応じて様々なＲＴ遊技状態に移行する可能性がある。
【０１１９】
例えば、図１１に示す「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」が表示された場合には、ＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある。これら「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」は、上述した押し順リプの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される可能性のある図柄の組合せであり、上述の「ＲＴ１移行リプ」である。すなわち、押し順リプが内部当籤役として決定され、押し順に不正解の場合、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」のいずれかが表示されることになる。
【０１２０】
また、図１１～図１３に示す「Ｃ＿Ｃリプ０１」～「Ｃ＿ベルＦＫＣ＿１２」が表示された場合には、ＲＴ４遊技状態に移行する可能性がある。これら「Ｃ＿Ｃリプ０１」～「Ｃ＿ベルＦＫＣ＿１２」は、上述の「ＲＴ４移行リプ」である。より具体的には、上述した押し順リプが内部当籤役として決定され、押し順に正解の場合、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」のいずれかが表示されることになる。また、上述した「Ｆ＿チャンスリプ２」又は「Ｆ＿滑チャンスリプ２」が内部当籤役として決定された場合、押

し順に関係なく「Ｃ＿Ｃリプ０１」～「Ｃ＿ベルＦＫＣ＿１２」のいずれかが表示されることになる。

【０１２１】

また、図１４～図１７に示す「Ｃ＿ＣＤチェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」が表示された場合には、ＲＴ３遊技状態に移行する可能性がある。これら「Ｃ＿ＣＤチェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」は、上述の「ＲＴ３移行リプ」である。より具体的には、上述した「Ｆ＿滑チャンスリプ１」又は「Ｆ＿チェリーリプ」が内部当籤役として決定された場合、押し順に関係なく「Ｃ＿ＣＤチェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」のいずれかが表示されることになる。

【０１２２】

役種別「入賞」は、表示されるとメダルの払い出しが行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図１８～図２１に示す「Ｃ＿ＣＤスイカ」～「Ｃ＿ＢベルＢＢ＿０４」が該当する。役種別「入賞」に対応する図柄の組合せが表示された場合、図柄組合せテーブルの払出枚数欄に規定する枚数のメダルが払い出されることになる。なお、役種別「入賞」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＴ遊技状態の移行は行われない。

【０１２３】

図１９に示す「Ｃ＿ＣＤベル」は、上述した押し順ベルの種別毎に定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せである。また、役種別「入賞」に対応する図柄の組合せのうち、払い出し枚数「３枚」の図柄の組合せは、上述した押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される可能性のある図柄の組合せである。すなわち、押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときには、役種別「入賞」に対応する図柄の組合せのうちの払い出し枚数「３枚」の図柄の組合せ、又は役種別「ＲＴ移行目」に対応する図柄の組合せが表示されることになる。なお、パチスロ１では、停止操作の押し順として６通りの押し順が考えられるため、押し順に不正解の場合に表示する図柄組合せは、不正解の５通りの押し順の中から任意に設定することができる。

【０１２４】

＜内部抽籤テーブル＞

続いて、図２２～図２６を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される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、遊技状態毎に設けられ、当籤役に対応するデータポインタについての抽籤値の情報を規定する。上述のボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＲＴ０」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定され、同様にボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態～ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＲＴ１」～「ＲＴ４」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定される。また、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＲＴ５」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定される。また、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＢＢ中（ＲＴ０）」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定され、同様に、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態又はボーナス状態のＲＴ２遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＢＢ中（ＲＴ４）」又は「ＢＢ中（ＲＴ２）」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定され、ボーナス状態のＲＢ遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＢＢ中（ＲＢ）」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定される。

【０１２５】

内部抽籤テーブルは、基本的には、ＲＴ遊技状態の種別に応じて内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が変化し、ボーナス（ＢＢ又はＲＢ）の作動の有無に応じて内部当籤役として決定される役（リプレイ及び持越役以外）の種別及び当籤確率が変化する。

【０１２６】

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、格納領域種別及び１バイトデータを決定するために用いられるデータである。データポインタは、複数の当籤番号の各々に対応して、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が個別に規定されている。

【０１２７】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽籤用乱数値を、各当籤役に応じた抽籤値で順次減算し、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内部的な抽籤が行われる。

【０１２８】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられたデータ（つまり、デークポインタ）が決定される確率が高い。すなわち、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に対応する抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（６５５３６）」によって表すことができる。

【０１２９】

＜内部当籤役と図柄組合せの比較表＞

図２７～図４５は、各内部当籤役において入賞ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す比較表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された当籤役において、入賞ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。なお、当籤役において、入賞ライン上に表示不可能な図柄の組合せについては、対応表の図示を省略している（例えば、図２７に示す当籤役「Ｆ＿黒黒黒」などでは、図２８以降に示す図柄の組合せは表示不可能なため、対応表の図示を省略している）。

【０１３０】

図２７を参照して、例えば、当籤役「Ｆ＿黒黒黒」が内部当籤役である場合には、入賞ライン上にコンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」の図柄の組合せが停止表示可能となる。図１０を参照すると、このコンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」は、入賞ラインに沿って「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」が表示される図柄の組合せである。なお、同図に示す対応表には、当籤役「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図９～図２１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。

【０１３１】

パチスロ１では、主制御回路４１は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の当籤役が内部当籤役として決定された場合に、図２７～図４５に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。なお、図２７～図４５に示す対応表では、当籤役が内部当籤役として決定された場合に表示される可能性のある全ての図柄の組合せを列挙しているが、主制御回路４１による停止制御は、内部当籤役だけでなく現在の遊技状態に応じても異なるため、当籤役に対応して丸印が付された図柄の組合せであっても、遊技状態によっては表示されないことがある。

【０１３２】

＜当籤役の概要＞

この点、図４６及び図４７に示す当籤役の概要を参照しながら詳細に説明する。図４６に示すように、内部当籤役として「はずれ」が決定された場合、図９～図２１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。なお、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高いＲＴ４遊技状態では、リプレイに係る役の当籤確率の増加に伴い「はずれ」が内部当籤役として決定される確率が下がる。そこで、以下では、ＲＴ４遊技状態中における「はずれ」をレア役として用いる場合がある（いわゆる「純はずれ」として扱う）。

【０１３３】

また、内部当籤役として「Ｆ＿黒黒黒」「Ｆ＿赤赤赤」「Ｆ＿白白白」「Ｆ＿赤赤白」「Ｆ＿白白赤」のいずれかが決定された場合には、図２７に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、内部当籤役として「Ｆ＿黒黒黒」「Ｆ＿赤赤赤」「Ｆ＿白白白」「Ｆ＿赤赤白」「Ｆ＿白白赤」のいずれかが決定された場合には、上述したよ

うに、遊技状態は、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態になる。

【０１３４】

また、内部当籤役として「Ｆ＿維持リプ１」「Ｆ＿維持リプ２」のいずれかが決定された場合には、図２８～図３２に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、「Ｆ＿維持リプ１」「Ｆ＿維持リプ２」は、対応する図柄の組合せが表示されたとしても、ＲＴ遊技状態の移行は行われない。

【０１３５】

また、「Ｆ＿１２３リプ」～「Ｆ＿２ｎｄリプ」は、上述の押し順リプであり、内部当籤役としてこれら押し順リプのいずれかが決定された場合には、図２８～図３２に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。より具体的には、それぞれの押し順リプの種別毎に定められた押し順に正解のときには、図２８～図３２に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ４移行リプ（図１１～図１３参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可され、当該押し順に不正解のときには、図２８～図３２に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ１移行リプ（図１１参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。

【０１３６】

なお、押し順リプとしての当籤役の名称は、正解となる押し順に基づいて定められている。例えば、「Ｆ＿１２３リプ」という名称の「１」は停止操作が「左」であることを示し、「２」は停止操作が「中」であることを示し、「３」は停止操作が「右」であることを示している。そして、「１２３」は、正解となる押し順を示しており、「Ｆ＿１２３リプ」の場合、第１停止操作が「左」、第２停止操作が「中」、第３停止操作が「右」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。同様に、「Ｆ＿２３１リプ」の場合、第１停止操作が「中」、第２停止操作が「右」、第３停止操作が「左」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。また、「Ｆ＿２ｎｄリプ」は、第１停止操作が「中」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。

【０１３７】

図４６に戻り、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、上述の押し順リプであり、押し順に正解のときには、図２８～図３２に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ４移行リプ（図１１～図１３参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可され、押し順に不正解のときには、図２８～図３２に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ１移行リプ（図１１参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。

【０１３８】

他方、ボーナス状態においては、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、図１０に示すコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿Ｂ白＿０２」の図柄の組合せのうち、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」と対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。ここで、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿Ｂ白＿０２」の図柄の組合せは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの上段、中段及び下段を直線状に結ぶラインのうち、入賞ライン以外の疑似的なラインに「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが３個又は２個表示される図柄の組合せである。以下において、「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが３個表示される図柄の組合せを「７揃いリプ」と呼ぶことがあり、また、「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが２個表示される図柄の組合せを「７煽りリプ」と呼ぶことがある。コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿Ｂ白＿０２」のうち、コンビネーション名に「ＦＫ（フェイク）」が付されていない図柄の組合せが「７揃いリプ」であり、コンビネーション名に「ＦＫ（フェイク）」が付された図柄の組合せが「７煽りリプ」である。また、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの上段、中段及び下段を直線状に結ぶラインは、上段を結ぶトップライン、中段を結ぶセンターライン、下

段を結ぶボトムライン、右下がりに結ぶクロスダウンライン、及び右上がりに結ぶクロスアップラインの５通りのラインがあるが、入賞ラインがクロスダウンラインであるため、「７揃いリプ」又は「７煽りリプ」は、クロスダウンライン以外の４つの疑似的なラインのいずれかに沿って、「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが３個又は２個表示されることになる。

【０１３９】

図２８に示す対応関係を参照すると、ボーナス状態においては、「Ｆ＿１２３上段７テン」及び「Ｆ＿１３２下段７テン」は、「７煽りリプ」の表示が許可されることになる。また、ボーナス状態においては、「Ｆ＿３１２上段７揃」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、「７揃いリプ」の表示が許可されることになる。

【０１４０】

また、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、押し順に関わらず上述のＲＴ４移行リプ（図１１～図１３参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。なお、ボーナス非当籤状態において、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定されるため、ボーナス非当籤状態中では、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」が内部当籤役として決定されるとＲＴ４遊技状態が維持されることになる。

【０１４１】

他方、ボーナス状態においては、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、内部当籤役として持ち越しているＪＡＣＩＮに係る役の種別に応じて停止制御が異なる。具体的には、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」が内部当籤役として持ち越されている場合（すなわち、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」又は「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」のいずれかと「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」との２つが内部当籤役として決定されている場合）、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、「７揃いリプ」であり、クロスダウンライン以外の４つの疑似的なラインのいずれかに沿って、「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが３個表示されることになる。

【０１４２】

他方、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」が内部当籤役として持ち越されている場合（すなわち、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」又は「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」のいずれかと「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかとの２つが内部当籤役として決定されている場合）、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、「ボーナス中の通常リプ」であり、図２８～図３２に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「７揃いリプ」以外の図柄の組合せが表示される。

【０１４３】

なお、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」が内部当籤役として持ち越されている状態を「ＪＡＣ１フラグ間」と呼ぶことがあり、同様に、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている状態を「ＪＡＣ２フラグ間」、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」が内部当籤役として持ち越されている状態を「ＪＡＣ３フラグ間」と呼ぶことがある。

【０１４４】

また、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、押し順に関わらず上述のＲＴ４移行リプ（図１１～図１３参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。なお、ボーナス非当籤状態において、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定されるため、ボーナス非当

籤状態中では、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」が内部当籤役として決定されるとＲＴ４遊技状態が維持されることになる。

【０１４５】

他方、ボーナス状態においては、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、内部当籤役として持ち越しているＪＡＣＩＮに係る役の種別に応じて停止制御が異なる。具体的には、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている場合（すなわち、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」又は「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」のいずれかと「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」との２つが内部当籤役として決定されている場合）、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、「チャンスリプ」であり、図３３～図３９に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿Ｂリプ０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」のいずれかの図柄の組合せの表示が許可される。

【０１４６】

他方、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」が内部当籤役として持ち越されている場合（すなわち、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」のいずれかと「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかとの２つが内部当籤役として決定されている場合）、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、「ボーナス中の通常リプ」であり、図３３～図３９に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「チャンスリプ」以外の図柄の組合せが表示される。

【０１４７】

また、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」は、押し順に関わらず上述のＲＴ４移行リプ（図１１～図１３参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。なお、ボーナス非当籤状態において、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」は、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定されるため、ボーナス非当籤状態中では、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」が内部当籤役として決定されるとＲＴ４遊技状態が維持されることになる。

【０１４８】

他方、ボーナス状態においては、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」内部当籤役として持ち越しているＪＡＣＩＮに係る役の種別に関わらず、「チャンスリプ」であり、図３３～図３９に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿Ｂリプ０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」のいずれかの図柄の組合せの表示が許可される。

【０１４９】

また、内部当籤役として「Ｆ＿チャンスリプ１」～「Ｆ＿共通ベル」のいずれかが決定された場合には、図３３～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、「Ｆ＿チャンスリプ１」～「Ｆ＿共通ベル」を契機とするＲＴ遊技状態の移行などの特徴は、図４６に示す通りである。

【０１５０】

続いて、図４７を参照して、「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＤ」は、基本的には、上述の押し順ベルであり、内部当籤役としてこれら押し順ベルのいずれかが決定された場合には、図４０～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。より具体的には、それぞれの押し順ベルの種別毎に定められた押し順に正解のときには、図４０～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿ＣＤベル（図１９参照）」に応じた図柄の組合せの表示が許可される。他方、押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときには、図４０～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のベルこぼし目（図９参照）に応じた図柄の組合せ、又は図柄組合せテーブルにおいて払出枚数が「３」の図柄の組合せ（図１９～図２１参照）の表示が許可される。

【０１５１】

なお、押し順ベルとしての当籤役の名称は、正解となる押し順に基づいて定められている。例えば、「Ｆ＿１２３ベルＡ」という名称の「１」は停止操作が「左」であることを示し、「２」は停止操作が「中」であることを示し、「３」は停止操作が「右」であることを示している。そして、「１２３」は、正解となる押し順を示しており、「Ｆ＿１２３ベルＡ」の場合、第１停止操作が「左」、第２停止操作が「中」、第３停止操作が「右」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。同様に、「Ｆ＿２３１ベルＡ」の場合、第１停止操作が「中」、第２停止操作が「右」、第３停止操作が「左」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。

【０１５２】

また、押し順ベルのうち「Ｆ＿１２３ベルＣ」「Ｆ＿１２３ベルＤ」「Ｆ＿１３２ベルＣ」「Ｆ＿１３２ベルＤ」「Ｆ＿２１３ベルＣ」「Ｆ＿２１３ベルＤ」「Ｆ＿２３１ベルＣ」「Ｆ＿２３１ベルＤ」「Ｆ＿３１２ベルＣ」「Ｆ＿３１２ベルＤ」「Ｆ＿３２１ベルＣ」及び「Ｆ＿３２１ベルＤ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、非フラグ間（ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態）においては上述の押し順ベルであり、押し順に正解のときには、図４０～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿ＣＤベル（図１９参照）」に応じた図柄の組合せの表示が許可され、押し順に不正解のときには、図４０～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のベルこぼし目（図９参照）に応じた図柄の組合せ、又は図柄組合せテーブルにおいて払出枚数が「３」の図柄の組合せ（図１９～図２１参照）の表示が許可される。

【０１５３】

他方、フラグ間状態（フラグ間状態のＲＴ５遊技状態）においては、「Ｆ＿１２３ベルＣ」「Ｆ＿１２３ベルＤ」「Ｆ＿１３２ベルＣ」「Ｆ＿１３２ベルＤ」「Ｆ＿２１３ベルＣ」「Ｆ＿２１３ベルＤ」「Ｆ＿２３１ベルＣ」「Ｆ＿２３１ベルＤ」「Ｆ＿３１２ベルＣ」「Ｆ＿３１２ベルＤ」「Ｆ＿３２１ベルＣ」及び「Ｆ＿３２１ベルＤ」は、押し順に関わらず、図４０～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿ＣＤベル（図１９参照）」に応じた図柄の組合せの表示が許可される。

【０１５４】

また、内部当籤役として「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかが決定された場合には、図２７に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、内部当籤役として「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかが決定された場合には、内部当籤役として決定された「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」は、対応する図柄の組合せが表示されるまで（ボーナス状態中に限り）、内部当籤役として持ち越されることになる。

【０１５５】

また、内部当籤役として「Ｆ＿ＲＢ役Ａ」「Ｆ＿ＲＢ役Ｂ」のいずれかが決定された場合には、図４０～図４５に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。

【０１５６】

［主制御側の各種の格納領域］

図４８～図５４は、メインＲＡＭ５３に格納される各種の格納領域の例を示す図である。

【０１５７】

＜内部当籤役格納領域＞

図４８に示した内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域１～４５の４５個の格納領域によって構成される。これらの内部当籤役格納領域１～４５の各々の格納領域の大きさは１バイトである。

【０１５８】

したがって、内部当籤役格納領域１～４５の全体の大きさは４５バイトである。内部当

籤役格納領域１～４５には、内部当籤役に基づいて定まるデータ（内部当籤役に応じて停止可能な図柄の組合せを示すデータ）が格納される。図示した内部当籤役格納領域では、例えば内部当籤役格納領域４のビット２は、内部当籤役「Ｆ＿黒黒黒」である場合に停止可能な図柄の組合せを示す「Ｃ＿ＢＢ１」に対応している。

【０１５９】

＜持越役格納領域＞

図４９に示した持越役格納領域は、持越役格納領域１、２の２個の格納領域によって構成される、大きさが２バイトの格納領域である。持越役格納領域には、持越役に関するデータが格納される。

【０１６０】

例えば、持越役格納領域１のビット２に「１」を格納することでコンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」を停止可能な「Ｆ＿黒黒黒」に当籤している状態であることを判断できる。持越役格納領域１のビット２に「１」が格納された状態は、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」に対応する図柄の組合せが入賞ラインに表示されるまで保持される。

【０１６１】

すなわち、「Ｆ＿黒黒黒」に当籤したときには、これらのボーナスの図柄の組合せが表示役として入賞ラインに表示されるまでの少なくとも１回の単位遊技において、持越役格納領域１のビット２に「１」が格納された状態が保持される。ボーナスに当籤した単位遊技から入賞する単位遊技まで、ビット２に「１」を格納した状態を維持することを、いわゆる「持ち越し」と称する。また、持越役格納領域に格納されるデータ（図柄の組合せ）に対応する「Ｆ＿黒黒黒」「Ｆ＿赤赤赤」「Ｆ＿白白白」「Ｆ＿赤赤白」「Ｆ＿白白赤」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」を「持越役」と称する。

【０１６２】

遊技者によって停止操作が行われ、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転のそれぞれが停止したときには、内部当籤役格納領域は初期化されるが、持越役格納領域は初期化されない。このようにすることで、「持ち越し」の状態を保つことができる。

【０１６３】

＜表示役格納領域＞

図５０に示した表示役格納領域は、表示役格納領域１～４５の４５個の格納領域によって構成される。これらの表示役格納領域１～４５の各々の格納領域の大きさは１バイトである。

【０１６４】

したがって、表示役格納領域１～４５の全体の大きさは４５バイトである。表示役格納領域１～４５には、図９～図２１に示す各図柄組合せテーブルが規定するデータ（格納領域種別）に基づいて定まるデータが格納される。表示役格納領域の値は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てが停止した後に、メインＣＰＵ５１が表示役を識別するために用いられる。

【０１６５】

図示した表示役格納領域では、例えば表示役格納領域１のビット０～ビット７は、それぞれ「Ｒ＿ＲＴ移行目Ａ＿０１」～「Ｒ＿ＲＴ移行目Ｃ＿０１」に対応している。

【０１６６】

＜遊技状態フラグ格納領域＞

図５１に示した遊技状態フラグ格納領域は、主制御回路４１が管理する遊技状態を識別するためのフラグを格納するものであり、大きさが１バイトである。

【０１６７】

遊技状態フラグ格納領域のビット０～ビット６は、それぞれ「ＲＴ１遊技状態」「ＲＴ２遊技状態」「ＲＴ３遊技状態」「ＲＴ４遊技状態」「ＲＴ５遊技状態」「ＢＢ遊技状態」「ＲＢ遊技状態」に対応している。

【０１６８】

＜作動ストップボタン格納領域＞
図５２に示した作動ストップボタン格納領域は、大きさが１バイトである。ビット４～ビット６は、遊技者による停止操作を検出することが可能であるストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒ、すなわち有効なストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒを示す格納領域である。
【０１６９】
ビット０～ビット２は、有効なストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒに対応する停止操作が直前に検出されたストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒを示す格納領域である。なお、本実施の形態では、ビット３及びビット７は未使用であり、「０」が格納されている。
【０１７０】
ビット０は、左ストップボタン１７Ｌに対応する。左ストップボタン１７Ｌが遊技者によって操作されたときには、ビット０に「１」が格納される。ビット１は、中ストップボタン１７Ｃに対応する。中ストップボタン１７Ｃが遊技者によって操作されたときには、ビット１に「１」が格納される。ビット２は、右ストップボタン１７Ｒに対応する。右ストップボタン１７Ｒが遊技者によって操作されたときには、ビット２に「１」が格納される。
【０１７１】
ビット４は、左ストップボタン１７Ｌに対応する。左ストップボタン１７Ｌが有効であるときには、ビット４に「１」が格納される。ビット５は、中ストップボタン１７Ｃに対応する。中ストップボタン１７Ｃが有効であるときには、ビット５に「１」が格納される。ビット６は、右ストップボタン１７Ｒに対応する。右ストップボタン１７Ｒが有効であるときには、ビット６に「１」が格納される。
【０１７２】
本実施の形態で、ストップボタンが有効とは、停止操作を検出することが可能であることを意味する。また、定速回転中のリールに対応するストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒであって、停止操作を検出することが可能なストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒを有効ストップボタンと称する。
【０１７３】
＜押下順序格納領域＞
図５３に示した押下順序格納領域は、３つのストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの押下順序を示す情報を格納するための領域である。この押下順序格納領域は、大きさが１バイトであり、ビット０～ビット５が使用され、ビット６及びビット７は未使用であり、「０」が格納されている。
【０１７４】
ビット０は押下順序が「左→中→右」に対応し、押下順序が「左→中→右」であるときにビット０に「１」が格納（オン）される。同様に、押下順序が「左→右→中」の場合にはビット１に「１」が格納（オン）され、押下順序が「中→左→右」の場合にはビット２に「１」が格納（オン）され、「中→右→左」の場合にはビット３に「１」が格納（オン）され、「右→左→中」の場合にはビット４に「１」が格納（オン）され、「右→中→左」の場合にはビット５に「１」が格納（オン）される。
【０１７５】
＜図柄コード格納領域＞
図５４に示した図柄コード格納領域は、図５０に示した表示役格納領域と同様に構成される。したがって、詳細な説明は省略する。
【０１７６】
図柄コード格納領域には、回転中のリールにおいて表示される可能性のある図柄の組合せを示すデータが格納される。例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てが回転中の場合には、全ての図柄の組合せが表示される可能性があるため、図柄コード格納領域の対応するビットの全てに「１」が格納される。その後、左リール３Ｌが停止（リール３Ｃ、３Ｒは

回転）した場合には、左リール３Ｌの停止に伴い表示不可能となった図柄の組合せに対応するビットが「０」に更新される。

【０１７７】

［サブ側の遊技状態の遷移フロー］

次に、図５５を参照しながら、本実施形態のパチスロ１の副制御回路４２（サブＣＰＵ８１）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【０１７８】

本実施形態では、副制御回路４２は、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知するか否かなどに基づいて遊技状態を管理する。図５５に示すように、副制御回路４２は、一般遊技状態、ＡＲＴ遊技状態及びボーナス状態を区別する。ここで、一般遊技状態は、基本的には遊技者にとって不利な遊技状態であり、また、ボーナス状態は、基本的には遊技者にとって有利な遊技状態であり、また、ＡＲＴ遊技状態は、遊技者にとって最も有利な遊技状態である。本実施形態のパチスロ１では、遊技者は、一般遊技状態から（状況に応じてボーナス状態を挟みながら）、最も有利なＡＲＴ遊技状態に移行するように遊技を行っていくことになる。

【０１７９】

一般遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ０～ＲＴ４遊技状態（図６参照）に対応する遊技状態であり、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態である。図５５に示すように、一般遊技状態は、通常遊技状態、高確率遊技状態及びＣＺ（チャンスゾーン）により構成される。通常遊技状態、高確率遊技状態及びＣＺは、ＡＲＴ遊技状態への移行確率がそれぞれ異なる遊技状態であり、通常遊技状態がＡＲＴ遊技状態への移行確率が最も低く、高確率遊技状態及びＣＺは、通常遊技状態に比べるとＡＲＴ遊技状態への移行確率が高い遊技状態である。

【０１８０】

通常遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ０～ＲＴ４遊技状態（図６参照）に対応する遊技状態であり、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態である。図５５に示すように、通常遊技状態からは、ＡＲＴ遊技状態、ＣＺ、高確率遊技状態、及びボーナス状態に移行する可能性がある。

【０１８１】

具体的には、通常遊技状態では、ＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）を行っており、この移行抽籤において、（Ａ１）ＡＲＴへの移行が当籤すると、副制御回路４２は、通常遊技状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させる。また、この移行抽籤において、（Ａ２）ＣＺへの移行が当籤すると、副制御回路４２は、通常遊技状態からＣＺに遊技状態を移行させる。なお、通常遊技状態中の移行抽籤（Ａ）の詳細については後述するが、通常遊技状態では、一遊技中のリール回転開始時及びリール停止時の二度のタイミングで、ＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）を行う。

【０１８２】

また、通常遊技状態では、高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）も行っている。具体的には、通常遊技状態において、メイン側の遊技状態の制御でボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）が行われる。この移行抽籤（Ｂ）に当籤すると、副制御回路４２は、通常遊技状態から高確率遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、通常遊技状態中の移行抽籤（Ｂ）の詳細については後述するが、この移行抽籤では、サブ側通常遊技状態であるボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態においてリプレイに係る役が内部当籤役として決定された回数に基づいて、移行抽籤（Ｂ）を行う。

【０１８３】

また、通常遊技状態において、（６）持ち越しているＢＢに応じた図柄の組合せが表示され、ＢＢが作動すると、副制御回路４２は、通常遊技状態からボーナス状態に遊技状態を移行させる。なお、ボーナス状態への移行に関しては、メイン側及びサブ側において共通であるため、以下、詳細な説明を省略する。

【０１８４】
続いて、ＣＺは、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ０～ＲＴ４遊技状態（図６参照）に対応する遊技状態であり、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態である。ＣＺは、ＡＲＴ遊技状態に移行する確率の高い遊技状態（チャンスゾーン）であり、最大で３０ゲーム継続する。ＣＺは、いわゆる完走型のチャンスゾーンであり、ＣＺが最大の３０ゲーム継続した場合には、ＡＲＴ移行が確定する。一方、ＣＺ中は、ＡＲＴへの移行抽籤を行っており、この移行抽籤が「維持」された場合に、ＣＺが終了する。ここで、移行抽籤が「維持」された場合であっても、移行抽籤に当籤している場合には、ＡＲＴへの移行が行われるが、ＣＺが３０ゲーム継続した場合には、より有利なＡＲＴ遊技状態に移行する可能性があるため、ＣＺ中は、基本的には、移行抽籤を受けることなく遊技を行い、移行抽籤が行われてしまった場合には、移行抽籤が「無効」になるように遊技を行うことで、ＣＺが終了することなく３０ゲーム継続するように望むことになる。なお、ＣＺ中の移行抽籤の「維持／無効」については、後述する。

【０１８５】
図５５に示すように、ＣＺからは、通常遊技状態、ＡＲＴ遊技状態、及びボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、ＣＺ中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）に、（Ｃ１）当籤すると、副制御回路４２は、ＣＺからＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させ、この移行抽籤に、（Ｃ２）非当籤すると、副制御回路４２は、ＣＺから通常遊技状態に遊技状態を移行させる。

【０１８６】
続いて、高確率遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（図６参照）に対応する遊技状態であるとともに、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態であり、かつ、通常遊技状態中の高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）に当籤した遊技状態である。図５５に示すように、高確率遊技状態からは、通常遊技状態、ＡＲＴ遊技状態、及びボーナス状態に移行する可能性がある。

【０１８７】
具体的には、高確率遊技状態では、ＡＲＴへの移行抽籤（Ｄ）を行っており、この移行抽籤において、（Ｄ１）ＡＲＴへの移行が当籤すると、副制御回路４２は、高確率遊技状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、高確率遊技状態中の移行抽籤（Ｄ）の詳細については後述するが、基本的には、通常遊技状態中の移行抽籤（Ａ）と同様に、一遊技中のリール回転開始時及びリール停止時の二度のタイミングで、ＡＲＴへの移行抽籤（Ｄ）を行う。高確率遊技状態中の移行抽籤（Ｄ）は、通常遊技状態中の移行抽籤（Ａ）よりも、ＡＲＴへの移行が当籤する確率が高い。

【０１８８】
また、高確率遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（図６参照）に対応する遊技状態であり、メイン側の制御において、（Ｅ）ＲＴ４遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行する制御が行われると、副制御回路４２は、高確率遊技状態から通常遊技状態（ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態）に遊技状態を移行させる。

【０１８９】
ここで、上述したように、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態（サブ側の通常遊技状態）において押し順リプに正解した場合などに移行する遊技状態である。このように本実施形態のパチスロ１では、最も基本的な遊技状態（＝遊技者にとって不利）である通常遊技状態において、押し順リプに正解した場合に、高確率遊技状態に移行させ、ＡＲＴへの移行を有利にする。言い換えると、本実施形態のパチスロ１では、遊技者の停止操作により偶然、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行することになった場合に、ＡＲＴの移行抽籤を行わないなどのペナルティを与えるのではなく、遊技者にとって有利な状態にしてしまう。これにより、パチスロ１では、ＡＲＴの移行抽籤に当籤していないボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態を、ＡＲＴ遊技状態への移行チャンス区間にすることができ、ＡＲＴという特典の付されていないボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態の興趣を高めることができる。

【０１９０】
また、遊技者にとってみれば、通常遊技状態において押し順に正解した場合に、ＡＲＴ遊技状態への移行チャンス区間である高確率遊技状態に移行する可能性があるため、通常遊技状態における停止操作に対する戦略性が増し、通常遊技状態中の興趣も高めることができる。すなわち、遊技者の停止操作により偶然移行してしまった遊技状態をペナルティ区間とする遊技性では、通常遊技状態中の停止操作が単純（例えば、ペナルティを受けないように第１停止操作を左リールに対して行わなければならないなど）になってしまう。この点、本実施形態のパチスロ１のように、ペナルティを課さずにＡＲＴへの移行抽籤を行うことで、遊技者は、通常遊技状態中に自由に停止操作を行うことができ、通常遊技状態中の遊技性だけでなく操作性も高めることができる。

【０１９１】
ところで、停止操作により偶然移行した遊技状態を、ペナルティ区間ではなくＡＲＴ遊技状態への移行チャンス区間とした場合、遊技者に過剰な利益を与えないように遊技者側の利益と遊技店側の利益とのバランスを調整する必要がある。バランスを調整する方法は、多数考えられ、例えば、ＡＲＴ遊技状態への移行チャンス区間としておきながら、通常遊技状態に比べて少しだけ移行抽籤に当籤し易いといった調整方法もあるが、このような調整方法では、移行チャンス区間である意味が薄れてしまう。本実施形態のパチスロ１では、この点、図６に示すように、ボーナス非当籤状態中のＲＴ４遊技状態に移行することのない、固定ゲーム数のボーナス非当籤状態中のＲＴ１遊技状態を設けることとしている。このような固定ゲーム数のボーナス非当籤状態中のＲＴ１遊技状態を設けることで、停止操作により偶然移行する頻度を調整することができ、結果、遊技者側の利益と遊技店側の利益とのバランスを調整することができる。これにより、双方の利益バランスを調整する変数を更に多様化することができ、遊技性に富んだ遊技機を提供することができる。

【０１９２】
続いて、ボーナス状態は、メイン側のボーナス状態のいずれか（図６参照）に対応する遊技状態である。図５５に示すように、ボーナス状態からは、一般遊技状態（通常遊技状態）及びＡＲＴ遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ボーナス状態中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）に、（Ｆ１）当籤するとＢＢの作動終了後に、副制御回路４２は、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させ、この移行抽籤に、（Ｆ２）非当籤するとＢＢの作動終了後に、副制御回路４２は、ボーナス状態から一般遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、ボーナス状態中の移行抽籤（Ｆ）の詳細については後述するが、ボーナス状態中では、上述の「７揃いリプ」の図柄の組合せが表示可能な状態になるとＡＲＴに当籤し、また、ＢＢの作動終了時に行われる所定の抽籤に当籤するとＡＲＴに当籤することになる。

【０１９３】
続いて、ＡＲＴ遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知する遊技状態であり、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（図６参照）に対応し、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に当籤した遊技状態である。ＡＲＴ遊技状態では、例えば、押し順ベルが内部当籤役として決定されたときに、払い出し枚数の多い図柄の組合せ（払い出し枚数１０枚のＣ＿ＣＤベル）が表示されるように、当籤した押し順ベルに正解の押し順を報知する。また、ＡＲＴ遊技状態では、例えば、押し順リプが内部当籤役として決定されたときに、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率の高いＲＴ４遊技状態を維持させる図柄の組合せ（例えば、ＲＴ４移行リプ）が表示されるように、当籤した押し順リプに正解の押し順を報知する。

【０１９４】
また、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ遊技状態中に味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦（バトル）し、味方キャラクタが勝利した場合にＡＲＴ遊技状態を継続させ、敵キャラクタが勝利した場合にＡＲＴ遊技状態を終了させる。このような遊技性を持たせるため、ＡＲＴ遊技状態は、図５５に示すように、敵決めＡＲＴ及びバトルＡＲＴにより構成される。

【０１９５】
敵決めＡＲＴは、味方キャラクタと対戦する敵キャラクタの種別を決定する期間のＡＲＴ遊技状態である。図５５に示すように、敵決めＡＲＴからは、バトルＡＲＴ及びボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、（Ｇ）敵決めＡＲＴにおいて、敵キャラクタが決定されると、副制御回路４２は、敵決めＡＲＴからバトルＡＲＴに遊技状態を移行させる。なお、敵決めＡＲＴ中の敵キャラクタの決定方法については、後述する。
【０１９６】
また、バトルＡＲＴは、敵決めＡＲＴにおいて決定した敵キャラクタと味方キャラクタとが対戦する期間のＡＲＴ遊技状態である。図５５に示すように、バトルＡＲＴからは、敵決めＡＲＴ、一般遊技状態（通常遊技状態）及びボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、バトルＡＲＴ中のバトル（Ｈ）において、（Ｈ１）味方キャラクタが勝利すると、副制御回路４２は、バトルＡＲＴから敵決めＡＲＴに遊技状態を移行させ、（Ｈ２）敵キャラクタが勝利すると、副制御回路４２は、バトルＡＲＴから一般遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、バトルＡＲＴ中のバトル（Ｈ）の勝敗の決定方法は、後述する。
【０１９７】
［当籤役のメイン側／サブ側の対応関係］
図５６は、メイン（主制御回路４１）側で管理する当籤役の種別と、サブ（副制御回路４２）側で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。サブ側では、メイン側の当籤役を図５６の対応表に示す略称で管理する。なお、「はずれ」については、ＲＴ４遊技状態中のみ「純はずれ」とすることがある。また、当籤役のメイン側／サブ側の対応関係は、遊技状態に応じて異ならせることもできる。この点、図５６に示す対応関係は、ボーナス状態以外の遊技状態における対応関係を示し、ボーナス状態における対応関係は、図８１に示す。
【０１９８】
［液晶表示装置１０で行われる演出の概要］
図５７は、液晶表示装置１０の表示画面の一例を示す。なお、図５７では、説明を簡易にするため、液晶表示装置１０を第１表示領域１０１、第２表示領域１０２、及び表示窓４の３つの領域に区分けするが、実際のパチスロ１では、それぞれの領域が混然一体となって形成されることになる。
【０１９９】
第１表示領域１０１は、主な演出が行われる領域である。図５７に示す例では、バトルＡＲＴ中の表示例が示されている。バトルＡＲＴ中は、図５７に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦し、それぞれの攻撃／防御によりそれぞれの体力（ＨＰ）を減らしていくことで勝敗をつける演出が行われることになる。表示窓４は、上述した通りであり、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに描かれた図柄の一部を表示する。
【０２００】
第２表示領域１０２は、サブ（副制御回路４２）側で行われる各種抽籤などに対して影響を与える黙示録１０３が表示される。黙示録１０３は、後述の演出玉をセットする５つの領域１０３Ａ，１０３Ｂ，１０３Ｃ，１０３Ｄ，１０３Ｅを備える。領域１０３Ａには、今回の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１０３Ｂには、次遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１０３Ｃには、２遊技先の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１０３Ｄには、３遊技先の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１０３Ｅには、４遊技先の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされる。すなわち、黙示録１０３には、今回の遊技を含む５回分の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされる。黙示録１０３にセットされた演出玉は、遊技の進行に合わせて、セットされる領域が更新される。黙示録１０３は、作動することで、何らかの演出玉（ブランク（空）を含む）がセットされ、非作動中の場合には演出玉がセットされない。
【０２０１】

具体的には、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、黙示録１０３は、作動する場合もあれば非作動の場合もあり、後述する作動抽籤に当籤することで作動する。通常遊技状態及び高確率遊技状態において黙示録１０３が作動すると、領域１０３Ａ～１０３Ｅには、図５７に示すように、抽籤玉１、抽籤玉２、抽籤玉３、抽籤玉４、確定玉のいずれかの演出玉がセットされる。通常遊技状態及び高確率遊技状態において黙示録１０３にセットされた抽籤玉１～確定玉は、上述の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において影響を与える。より具体的には、領域１０３Ａにセットされた抽籤玉１～確定玉は、今回の遊技における上述の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において影響を与える。

【０２０２】

なお、上述の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）は、一遊技中のリール回転開始時及びリール停止時の二度のタイミングで行われる。このうち、リール回転開始時（スタート時）に行われる移行抽籤（Ａ）（Ｄ）に対しては、領域１０３Ａにセットされた抽籤玉１～確定玉は、内部当籤役に関わらず抽籤結果に対して影響を与える。他方、リール停止時に行われる移行抽籤（Ａ）（Ｄ）に対しては、領域１０３Ａにセットされた抽籤玉１～確定玉は、リール停止時に表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に限り、抽籤結果に対して影響を与える。なお、「ベル入賞」とは、押し順ベルにおいて押し順正解時の図柄の組合せが表示されること、又は共通ベルに応じた図柄の組合せが表示されることであり、「ベル入賞」以上とは、「ベル入賞」か、チャンリプ、強チェリー、弱チェリー、確定役、スイカ、及び純はずれ（図５６参照）といったレア役のいずれかに応じた図柄の組合せが表示されること、のいずれかである。

【０２０３】

抽籤玉１～確定玉では、移行抽籤（Ａ）（Ｄ）に対して与える影響がそれぞれ異なる。具体的には、図５７に示すように、抽籤玉１は、ＣＺ以上（ＣＺ又はＡＲＴ）の当籤確率が低確率、抽籤玉２は、ＣＺ以上の当籤確率が中確率、抽籤玉３は、ＣＺ以上の当籤確率が高確率であり、また、抽籤玉４は、ＣＺ以上の当籤が確定し、確定玉は、ＡＲＴの当籤が確定する。

【０２０４】

続いて、ＣＺにおいて、黙示録１０３は、常に作動する。ＣＺにおいて黙示録１０３の領域１０３Ａ～１０３Ｅには、図５７に示すように、発展玉、回避玉のいずれかの演出玉がセット、又は何らの演出玉もセットされないブランク（空）状態になる。ＣＺにおいて黙示録１０３にセットされた発展玉、回避玉は、ＣＺ中に行われる上述のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）に対して影響を与える。より具体的には、領域１０３Ａにセットされた発展玉、回避玉は、今回の遊技における上述のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）において影響を与える。

【０２０５】

具体的には、領域１０３Ａに発展玉がセットされている場合に、押し順ベルが内部当籤役として決定されると、上述のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われることになる。そして、この遊技において停止操作が行われた場合に、この停止操作が、当籤した押し順ベルに対して定められた押し順に正解の停止操作である場合には、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が「無効」になる。他方、この停止操作が、当籤した押し順ベルに対して定められた押し順に不正解の停止操作である場合には、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が「維持」になる。上述したように、ＣＺは、完走型のＣＺであり、完走前の途中の段階で行われる移行抽籤（Ｃ）が「維持」された場合にＣＺは終了する。そのため、領域１０３Ａに発展玉がセットされている遊技では、遊技者は、押し順ベルが内部当籤役として決定されないことを望み（移行抽籤（Ｃ）自体が行われない）、また、仮に押し順ベルが内部当籤役として決定された場合には、押し順に正解していることを望む（移行抽籤（Ｃ）が無効になる）ことになる。

【０２０６】

一方、回避玉及びブランク（空）は、押し順ベルが内部当籤役として決定されたとしても、上述のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を行わない演出玉である。遊技者からすると、回避

玉及びブランク（空）がセットされている遊技では、安心して遊技を行うことができる。
【０２０７】
続いて、敵決めＡＲＴにおいて、黙示録１０３は、常に作動する。敵決めＡＲＴにおいて黙示録１０３の領域１０３Ａ～１０３Ｅには、図５７に示すように、ボス玉１～ボス玉８、味方玉のいずれかの演出玉がセットされる。敵決めＡＲＴにおいて黙示録１０３にセットされたボス玉１～ボス玉８、味方玉は、敵決めＡＲＴ中に行われる敵決めの抽籤に対して影響を与える。より具体的には、領域１０３Ａにセットされたボス玉１～ボス玉８、味方玉は、今回の遊技における敵決めの抽籤において影響を与える。
【０２０８】
具体的には、領域１０３Ａにボス玉１～ボス玉８のいずれかがセットされている場合に、押し順ベル（共通ベルも含むこととしてもよい）が内部当籤役として決定されると、セットされているボス玉の種別に応じたボスがバトルＡＲＴにおける対戦相手として決定される。なお、ボス玉１～ボス玉８に応じたボスは、それぞれ特徴の異なる敵キャラクタであり、詳しくは後述する。一方、領域１０３Ａにボス玉１～ボス玉８のいずれかがセットされている場合に、押し順ベル以外が内部当籤役として決定されると、対戦相手の敵キャラクタは決定されずに、敵決めＡＲＴが継続することになる。また、領域１０３Ａにボス玉１～ボス玉８のいずれかがセットされている場合に、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、又はチャンリプのいずれか（いわゆるレア役）が内部当籤役として決定されると、対戦相手は決定されずに、味方玉のストック抽籤が行われる。このストック抽籤に当籤し、味方玉をストックしている状況では、黙示録にセットされているボス玉１～ボス玉８が味方玉に書き換えられることになる。
【０２０９】
また、敵決めＡＲＴ中に領域１０３Ａに味方玉がセットされている場合には、内部当籤役に基づいて味方キャラクタの体力（ＨＰ）を増加させる抽籤が行われる。この抽籤に当籤すると、味方キャラクタの体力が増加するため、その後のバトルＡＲＴにおいて味方キャラクタが勝利する期待度が上がることになる。
【０２１０】
続いて、バトルＡＲＴにおいて、黙示録１０３は、常に作動する。バトルＡＲＴにおいて黙示録１０３の領域１０３Ａ～１０３Ｅには、図５７に示すように、味方玉、敵玉、覚醒玉のいずれかの演出玉がセットされる。バトルＡＲＴにおいて黙示録１０３にセットされた味方玉、敵玉、覚醒玉は、バトルＡＲＴ中に行われる対戦の結果に対して影響を与える。より具体的には、領域１０３Ａにセットされた味方玉、敵玉、覚醒玉は、今回又はその後の遊技における対戦に対して影響を与える。
【０２１１】
具体的には、領域１０３Ａに味方玉又は敵玉がセットされている場合に、押し順ベル又は共通ベルが内部当籤役として決定されると、セットされている演出玉の種別に応じたキャラクタが当該遊技において対戦相手に攻撃を仕掛ける。例えば、味方玉がセットされている場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃を仕掛け、結果、敵キャラクタの体力（ＨＰ）が減少する。他方、敵玉がセットされている場合には、敵キャラクタが味方キャラクタに対して攻撃を仕掛け、結果、味方キャラクタの体力（ＨＰ）が減少する。
【０２１２】
一方で、領域１０３Ａに味方玉又は敵玉がセットされている場合に、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、又はチャンリプのいずれか（いわゆるレア役）が内部当籤役として決定されると、セットされている演出玉の種別に関係なく、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃を仕掛ける。この場合には、敵キャラクタの体力（ＨＰ）は、基本的には、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合よりも多く減少することになる。
【０２１３】
また、領域１０３Ａに覚醒玉がセットされている場合に、押し順ベル、共通ベル、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、又はチャンリプのいずれか内部当籤役として決

定されると、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃を仕掛けるとともに、味方玉がストックされる。そして、味方玉がストックされると、ストックされた分だけ黙示録にセットされている敵玉が味方玉に書き換えられる。これにより、その後、味方キャラクタが攻撃を仕掛ける状況が増え、結果、バトルＡＲＴにおいて味方キャラクタが勝利する期待度が上がることになる。

【０２１４】

［通常遊技状態及び高確率遊技状態中のＡＲＴ及びＣＺ抽籤］

続いて、図５８～図７２を参照して、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われるＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）の詳細について説明する。図５８は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われる移行抽籤（Ａ）（Ｄ）の概要図であり、図５９～図７２は、当該移行抽籤（Ａ）（Ｄ）中に参照される各種のデータテーブルである。なお、図５９～図７２に示す各種のデータテーブルは、サブＲＯＭ８２に記憶される。

【０２１５】

＜移行抽籤（Ａ）（Ｄ）の概要＞

図５８を参照して、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、開始操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、主制御回路４１の制御に伴い内部当籤役が決定される。通常遊技状態及び高確率遊技状態では、内部当籤役が決定されると、まず、スタート時のＡＲＴ及びＣＺの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）が行われる。このスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）では、基本的には、遊技状態に応じてＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が異なり、通常遊技状態よりも高確率遊技状態の方がＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が高い。なお、スタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）では、後述するように、遊技状態だけでなく、内部当籤役及び領域１０３Ａにセットされている演出玉（抽籤玉１～確定玉）によってもＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が異なる。

【０２１６】

また、通常遊技状態及び高確率遊技状態では、内部当籤役が決定されると、黙示録を作動させるか否かの黙示録抽籤を行う。この黙示録抽籤は、黙示録作動の当籤モードに応じて当籤確率が異なる。具体的には、黙示録作動の当籤モードには、低モード、高モード及び集中モード（それぞれにショート、ミドル、ロングという状態もある）があり、集中モードにおいて黙示録を作動させることに当籤し、低モード及び高モードでは黙示録を作動させることに当籤しない。通常遊技状態及び高確率遊技状態では、内部当籤役に基づいて黙示録作動の当籤モードを移行させ、集中モードまで格上げできた場合に黙示録が作動することになる。

【０２１７】

その後、停止操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、黙示録の作動の有無に応じて、リール停止時のＡＲＴ及びＣＺの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）が行われる。具体的には、黙示録が作動している場合には、領域１０３Ａにセットされている演出玉（抽籤玉１～確定玉）及び「ベル入賞」以上の図柄の組合せに基づいて、ＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行う。このリール停止時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）は、領域１０３Ａにセットされている演出玉に応じて、ＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が異なる。

【０２１８】

＜移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において参照する各種のデータテーブル＞

続いて、図５９～図７２を参照して、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われるＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を具体的に説明する。

【０２１９】

＜スタート時ＡＲＴ抽籤テーブル＞

図５９～図６１は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中のスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において参照されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルは、現在の遊技状態、領域１０３Ａにセットされている演出玉、及び内部当籤役毎に、抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。

【０２２０】

本実施形態では、サブ（副制御回路４２）側では、予め定められた数値の範囲「０～３２７６７」から抽出される演出用乱数値を、各抽籤結果に応じた抽籤値で順次減算し、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が行われる。

【０２２１】

図５９～図６０に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、通常遊技状態中は、領域１０３Ａにセットされている演出玉に応じてＣＺ又はＡＲＴに当籤する確率が異なり、また、内部当籤役に応じてＣＺ又はＡＲＴに当籤する確率が異なることが分かる。また、図５９～図６０に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルと、図６１に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルとを比較すると、高確率遊技状態では、通常遊技状態よりも高い確率でＡＲＴに当籤することが分かる。同様に、図６１に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、高確率遊技状態では、ＣＺに当籤することはないものの、ＡＲＴに当籤する確率が高いことが分かる。

【０２２２】

＜モード移行抽籤テーブル＞

図６２～図６６は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中の黙示録作動の当籤モードの移行抽籤において参照されるモード移行抽籤テーブルである。モード移行抽籤テーブルは、現在黙示録が作動中であるか否か、現在の黙示録作動の当籤モード、及び内部当籤役毎に、移行先の当籤モードに対する抽籤値の情報を規定する。なお、現在黙示録が作動中であるか否かは、黙示録フラグにより判別され、黙示録フラグが「０」である場合は黙示録非作動中を意味し、黙示録フラグが「１」である場合は黙示録作動中であることを意味する。

【０２２３】

上述のように黙示録作動の当籤モードには、低モード、高モード及び集中モードがあり、それぞれのモードには、ショート、ミドル及びロングといった状態が設けられる。低モード、高モード及び集中モードは、上述のように黙示録を作動させるか否かの黙示録抽籤の当籤期待度が異なる当籤モードである。また、ショート、ミドル及びロングは、より有利な当籤モードに移行し易いか、又はより不利な当籤モードに移行し易いかを規定する状態である。具体的には、ショートは、より有利な当籤モードに最も移行し難い状態、かつ、より不利な当籤モードに最も移行し易い状態であり、ミドルは、より有利な当籤モードに次に移行し難い状態、かつ、より不利な当籤モードに次に移行し易い状態であり、ロングは、より有利な当籤モードに最も移行し易い状態かつ、より不利な当籤モードに最も移行し難い状態である。

【０２２４】

図６２～図６４に示すように、黙示録非作動中（黙示録フラグ０）の場合、当籤モードは、基本的には、低モード、高モード及び集中モードの順に上がっていき、一度集中モードまで上がると、黙示録が作動するまで低モード及び高モードに下がることがない。

【０２２５】

＜黙示録作動抽籤テーブル＞

図６７は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中の黙示録抽籤において参照される黙示録作動抽籤テーブルである。黙示録作動抽籤テーブルは、現在黙示録が作動中であるか否か、現在の黙示録作動の当籤モード、及び内部当籤役毎に、黙示録の作動に関する抽籤値の情報を規定する。ここで、黙示録の作動は、黙示録抽籤の結果、加減算される保証回数の遊技にわたり行われる。具体的には、黙示録抽籤の結果、「黙示録作動中＿保障１加算」～「黙示録作動中＿保障５加算」が当籤した場合に対応する数だけ保証回数が加算され、「黙示録作動中＿保障減算」が当籤した場合に保証回数が１減算される。そして、この加減算の結果、保証回数が０になると、黙示録の作動が終了（黙示録フラグが１から０になる）する。なお、黙示録フラグが０のときに保証回数が１以上加算されると、黙示録フラグが０から１に更新され、黙示録が作動する。

【０２２６】

また、黙示録作動抽籤テーブルにおいて、「黙示録作動なし」とは、黙示録抽籤に非当籤を意味し、黙示録フラグが０のまま維持される。同様に、「黙示録作動中＿維持」は、保証回数を加減算することなく黙示録の作動を維持することを意味し、黙示録フラグが１のまま維持される。

【０２２７】

図６７（Ａ）（Ｂ）の黙示録作動抽籤テーブルを参照すると、現在黙示録が作動していない場合には、当籤モードが集中モードである場合に限り、黙示録の作動が開始する可能性があることが分かる。そこで、パチスロ１では、現在の当籤モードを示唆する演出を行うこととしてもよい。例えば、可動役物２２を動かすことで現在の当籤モードを示唆することができる。具体的には、当籤モードに応じて可動役物２２を動かす確率を異ならせ、例えば、集中モードに滞在している状況では、可動役物２２を動かす確率を高くし、高モードや低モードに滞在している状況では、可動役物２２を動かす確率を低くするといった態様が考えられる。同様に、黙示録抽籤において黙示録を作動することになる（保証回数が加算される）期待度を示唆する演出を行うこととしてもよい。特に、この期待度の示唆の演出を可動役物２２とは異なるもので行うこととしてもよい。

【０２２８】

＜黙示録ＭＡＰ抽籤テーブル＞

図６８及び図６９は、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、作動中の黙示録にセットする演出玉を決定するための黙示録ＭＡＰを抽籤するための黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルである。本実施形態のパチスロ１では、基本的には、ＭＡＰ番号が大きいＭＡＰほど遊技者にとって有利なものになっている。この点は、黙示録ＭＡＰに限らず、後述する他のＭＡＰについても同様である。図６８の黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルは、黙示録作動時（黙示録フラグが０から１に更新）に参照されるテーブルである。また、図６９の黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルは、黙示録ＭＡＰ毎に規定されたＭＡＰデータが０のときに参照されるテーブルである。

【０２２９】

黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルは、現在の黙示録ＭＡＰ毎に移行先の黙示録ＭＡＰに対する抽籤値の情報を規定する。なお、電源投入時の初期時には、黙示録ＭＡＰとして「ＭＡＰ０」がセットされるものとする。

【０２３０】

＜ＭＡＰデータ対応表＞

黙示録ＭＡＰには、作動中の黙示録にセットする演出玉を決定するためのＭＡＰデータが規定されている。図７０は、それぞれの黙示録ＭＡＰに規定されているＭＡＰデータの対応表を示す図である。図７０に示すように、黙示録ＭＡＰ１には、１ゲーム目にＭＡＰデータ「１」が規定され、２ゲーム目にＭＡＰデータ「０」が規定されている。なお、ＭＡＰデータ「０」が規定されている場合には、図６９に示す、黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、新たな黙示録ＭＡＰが抽籤されることになる。

【０２３１】

＜黙示録作動時演出玉抽籤テーブル＞

図７１は、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、作動中の黙示録にセットする演出玉を決定するための黙示録作動時演出玉抽籤テーブルである。黙示録作動時演出玉抽籤テーブルは、ＭＡＰデータ毎にセットする演出玉についての抽籤値の情報を規定する。図７１に示すように、ＭＡＰデータが大きいほど遊技者にとって有利な演出玉がセットされることになる。なお、図７１では、確定玉が抽籤されることがない。この点、説明は省略するが、例えば、レア役の当籤時などにセットされている演出玉を格上げする抽籤を行うことで、抽籤玉１～抽籤玉４から確定玉に格上げ可能にすることとしてもよい。

【０２３２】

また、図７１では、ＭＡＰデータ「０」に対しても演出玉に対する抽籤値の情報が規定されている。上述したようにＭＡＰデータ「０」の場合には、新たな黙示録ＭＡＰが抽籤される。ここで、新たな黙示録ＭＡＰの抽籤とＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤

とはいずれを優先させることとしてもよい。この点、本実施形態のパチスロ１では、抽籤された黙示録ＭＡＰにおいて一度も演出玉の抽籤が行われない場合には、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤を優先し、抽籤された黙示録ＭＡＰにおいて一度でも演出玉の抽籤が行われた場合には、新たな黙示録ＭＡＰの抽籤を優先することにする。例えば、黙示録ＭＡＰ「０」の場合、５ゲーム間の全てのＭＡＰデータが「０」であるため（図７０参照）、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤を一度行い、その後、新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。他方、黙示録ＭＡＰ「１」の場合、１ゲーム目のＭＡＰデータが「１」であり、２ゲーム目のＭＡＰデータが「０」であるため（図７０参照）、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤を行うことなく、ＭＡＰデータ「１」に基づく演出玉の抽籤後に新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。

【０２３３】

この点は、後述する他のＭＡＰにおいても同様のものとする。具体的には、ＭＡＰデータ「０」は、１ゲーム目に限り、ＭＡＰデータ「０」に基づく抽籤を行い、２ゲーム目移行の場合には、ＭＡＰデータ「０」に基づく抽籤を行うことなく、新たなＭＡＰを抽籤する。このような制御を行う場合には、ＭＡＰの番号が「１」以上のＭＡＰでは、ＭＡＰデータ「０」に基づく抽籤は行われないことになる。

【０２３４】

＜黙示録への演出玉のセットの流れ＞

ここで、黙示録に演出玉をセットする際の流れについて具体的に説明する。黙示録抽籤に当籤し黙示録フラグが０から１に更新されると、黙示録が作動する。この黙示録の作動に合わせて、副制御回路４２は、所定数分の演出玉を決定し、黙示録にセットする。なお、図５７に示すように、黙示録には演出玉をセットする５つの領域があるため、本実施形態では、副制御回路４２は、５つの演出玉を決定し、黙示録にセットするものとする。

【０２３５】

黙示録抽籤に当籤し黙示録フラグが０から１に更新されると、図６８に示す黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルにより黙示録ＭＡＰが抽籤される。ここで、現在の黙示録ＭＡＰは、仮に、「３」であるものとする。図６８に示す黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、現在の黙示録ＭＡＰ「３」からは、例えば黙示録ＭＡＰ「４」が抽籤される。この黙示録ＭＡＰ「４」には、図７０に示すように、１ゲーム目のＭＡＰデータとして「１」、２ゲーム目のＭＡＰデータとして「０」が規定されている。そこで、副制御回路４２は、１ゲーム目のＭＡＰデータ「１」に基づいて１つ目の演出玉を抽籤する。その結果、図７１に示す黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを参照すると、１つ目の演出玉として「抽籤玉１」が決定される。

【０２３６】

続いて、副制御回路４２は、黙示録ＭＡＰ「４」の２ゲーム目のＭＡＰデータを参照する。図７０に示すように、２ゲーム目のＭＡＰデータは「０」であるため、副制御回路４２は、演出玉の抽籤を行うことなく、新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。具体的には、図６９に示すＭＡＰデータ「０」時に参照される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、現在の黙示録ＭＡＰ「４」から移行先の黙示録ＭＡＰを抽籤する。図６９に示す例では、移行先の黙示録ＭＡＰとして黙示録ＭＡＰ「５」が抽籤されることになる。この黙示録ＭＡＰ「５」には、図７０に示すように、１ゲーム目のＭＡＰデータとして「２」、２ゲーム目のＭＡＰデータとして「０」が規定されている。そこで、副制御回路４２は、１ゲーム目のＭＡＰデータ「２」に基づいて２つ目の演出玉を抽籤する。その結果、図７１に示す黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを参照すると、２つ目の演出玉として、例えば「抽籤玉３」が決定される。

【０２３７】

続いて、副制御回路４２は、黙示録ＭＡＰ「５」の２ゲーム目のＭＡＰデータを参照する。図７０に示すように、２ゲーム目のＭＡＰデータは「０」であるため、副制御回路４２は、演出玉の抽籤を行うことなく、新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。具体的には、図６９に示すＭＡＰデータ「０」時に参照される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、現在

の黙示録ＭＡＰ「５」から移行先の黙示録ＭＡＰを抽籤する。図６９を参照すると、移行先の黙示録ＭＡＰとして、例えば、黙示録ＭＡＰ「１」が抽籤される。この黙示録ＭＡＰ「１」には、図７０に示すように、１ゲーム目のＭＡＰデータとして「１」、２ゲーム目のＭＡＰデータとして「０」が規定されている。そこで、副制御回路４２は、１ゲーム目のＭＡＰデータ「１」に基づいて３つ目の演出玉を抽籤する。その結果、図７１に示す黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを参照すると、３つ目の演出玉として、例えば「抽籤玉１」が決定される。

【０２３８】

以下同様に繰り返し５つ分の演出玉を決定すると、副制御回路４２は、演出玉の抽籤を終了し、決定した演出玉を順に黙示録にセットする。なお、決定した演出玉を黙示録にセットする順番は任意であるが、例えば、副制御回路４２は、１つ目に決定した演出玉から順に、領域１０３Ａ，１０３Ｂ，１０３Ｃ，１０３Ｄ，１０３Ｅにセットする。

【０２３９】

その後、遊技が進行し次遊技になると、領域１０３Ａ～１０３Ｅにセットした演出玉が１つずつスライドし、領域１０３Ｅがブランク（空）になる。この場合、当該遊技においても黙示録フラグが「１」である場合（保証回数が残っている場合）には、再度演出玉の抽籤が行われ、領域１０３Ｅに新たな演出玉がセットされる。他方、当該遊技において黙示録フラグが「０」である場合（前回遊技の結果保証回数が残っていない場合）には、既に黙示録の作動も終了しているため、演出玉の抽籤は行われない。

【０２４０】

＜リール停止時ＡＲＴ抽籤テーブル＞

図７２は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中のリール停止時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において参照されるリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。リール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルは、領域１０３Ａにセットされている演出玉毎に、抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。ここで、上述したように、リール停止時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）では、領域１０３Ａにセットされた演出玉は、リール停止時に表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に限り、抽籤結果に対して影響を与える。そのため、図７２に示すリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルは、領域１０３Ａに演出玉がセットされ、かつ、リール停止時に表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に限り参照されるテーブルである。

【０２４１】

図７２に示すリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、領域１０３Ａにセットされている演出玉に応じてＣＺ又はＡＲＴに当籤する確率が異なり、特に、抽籤玉４及び確定玉では、ＣＺ又はＡＲＴが確実に当籤することが分かる。

【０２４２】

［高確率遊技状態中の遊技］

続いて、図７３及び図７４を参照して、高確率遊技状態中の移行抽籤（Ｄ）以外の遊技の流れについて説明する。上述のように高確率遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態が該当し、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態からボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行すると、高確率遊技状態も終了し、通常遊技状態に移行してしまう。なお、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態からボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する場合とは、上述のように、押し順ベルや押し順リプに不正解の場合である。ここで、通常遊技状態から高確率遊技状態に移行できたにも関わらず、すぐに高確率遊技状態が終了し通常遊技状態に移行してしまったのでは、興趣を損ねてしまう。そこで、本実施形態のパチスロ１では、高確率遊技状態では所定回数に限り、押し順ベルや押し順リプに正解の押し順を報知する。

【０２４３】

図７３は、高確率遊技状態中の遊技の流れの概要図であり、図７４は、高確率遊技状態中に参照されるデータテーブルである。なお、図７４に示すデータテーブルは、サブＲＯＭ８２に記憶される。

【０２４４】
＜高確率遊技状態中の遊技の流れの概要＞
図７３を参照して、通常遊技状態のＡＲＴ移行抽籤に非当籤中に、ＲＴ４移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行する。なお、この時点では、サブ側の遊技状態は、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）である。この通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）において、開始操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、主制御回路４１の制御に伴い内部当籤役が決定される。通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）では、内部当籤役が決定されると、決定された内部当籤役に基づいて回避ポイントの抽籤を行う。この抽籤において回避ポイントを獲得すると、副制御回路４２は、初めて通常遊技状態から高確率遊技状態に遊技状態を移行させる。図５５において上述した高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）は、この回避ポイントの抽籤に相当する。
【０２４５】
高確率遊技状態では、獲得した回避ポイントに基づいて、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行してしまう状況を回避する。具体的には、高確率遊技状態において、開始操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、主制御回路４１の制御に伴い内部当籤役が決定される。副制御回路４２は、内部当籤役に基づいて、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある否かを判断する。より具体的には、内部当籤役が押し順ベル又は押し順リプである場合に、副制御回路４２は、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する可能性があると判断する。
【０２４６】
ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある場合、副制御回路４２は、回避ポイントが残っている場合に限り、内部当籤役として決定された押し順ベル又は押し順リプに正解となる押し順を報知する。この報知を受けることで、遊技者は、正解の押し順で停止操作を行うことができ、高確率遊技状態が終了してしまうこと（すなわち、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行してしまうこと）を回避することができる。なお、回避ポイントがない場合には、遊技者自身が正解となる押し順を選択することになる。
【０２４７】
その後、停止操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、表示された図柄の組合せに基づいて、メイン側で遊技状態の移行が行われる。具体的には、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示された場合に、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行し、それ以外の場合には、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態が維持される。サブ側では、副制御回路４２は、メイン側の遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行した場合には、高確率遊技状態を終了し、次ゲームから通常遊技状態を開始する。他方、副制御回路４２は、メイン側の遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態を維持した場合には、高確率遊技状態を維持し、次ゲームも高確率遊技状態とする。
以上の流れが、高確率遊技状態中の遊技の流れである。
【０２４８】
＜回避ポイント抽籤テーブル＞
図７４は、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）において参照される回避ポイント抽籤テーブルである。回避ポイント抽籤テーブルは、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）中に内部当籤役として決定されたリプレイの回数、及び今回の遊技における内部当籤役毎に、加算する回避ポイントに対する抽籤値の情報を規定する。図７４に示すように、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）では、リプレイが内部当籤役として決定された回数に基づいて、異なる回避ポイント抽籤テーブルが参照される。なお、図７４では、リプレイが内部当籤役として決定された回数が「０回」と「１回以上」とでテーブルを異ならせているが、テーブルを異ならせる回数はこれに限られるものではない。
【０２４９】
図７４に示す回避ポイント抽籤テーブルを参照すると、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態

）ではリプレイが１回以上内部当籤役として決定されると、回避ポイントが付与される確率が上がり、特に、リプレイが１回以上内部当籤役して決定された後に内部当籤役として決定されたリプレイでは、回避ポイントが付与され易くなっている。なお、上述のようにＲＴ４遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高いため、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）が数ゲーム継続した場合には、回避ポイントが付与されることになる。

【０２５０】

［ＣＺ中の遊技］

続いて、図７５～図８０を参照して、ＣＺ中の遊技の流れについて説明する。図７５は、ＣＺ中の遊技の流れの概要図であり、図７６～図８１は、ＣＺ中に参照されるデータテーブルである。なお、図７５～図８０に示すデータテーブルは、サブＲＯＭ８２に記憶される。

【０２５１】

＜ＣＺ中の遊技の流れの概要＞

上述したように、通常遊技状態や高確率遊技状態における移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において、ＣＺに当籤すると、遊技状態がＣＺに移行する。図７５に示すように、ＣＺ移行後の最初のゲームでは、開始操作に伴い全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、ＣＺ＿ＭＡＰの抽籤を行う。ＣＺは、最大３０ゲーム継続する完走型のチャンスゾーンである一方で、途中で行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が「維持」されると終了する。このＣＺの途中で行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）は、ＣＺが継続するほどＡＲＴの当籤確率が上がるようになっている。ＣＺ＿ＭＡＰは、ＣＺの途中で行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）においてＡＲＴの当籤確率が上がるゲーム数を設定するために用いられる。

【０２５２】

ＣＺ移行後の最初のゲームにおいてＣＺ＿ＭＡＰが抽籤されると、続いて、無効ポイントの抽籤が行われる。この無効ポイントの抽籤には、ＣＺ移行後の最初のゲームにおいて行う初期値の抽籤と、ＣＺ中に毎ゲーム行われる上乗せの抽籤とがある。無効ポイントは、ＣＺ途中で行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を「無効」にする回数を定める情報である。

【０２５３】

続いて、黙示録にセットする演出玉の抽籤が行われる。その後、ＣＺの３０ゲーム目以外の遊技では、今回の遊技において発展玉がセットされているか否か、すなわち、領域１０３Ａに発展玉がセットされている否かを判断する。今回の遊技において発展玉がセットされている場合には、ＣＺ途中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われる可能性があり、発展玉がセットされていない場合には、基本的には当該移行抽籤（Ｃ）は行われない。具体的には、発展玉がセットされ、無効ポイントが０であり、かつ、押し順ベルが内部当籤役として決定されている場合に、ＣＺ途中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われる。なお、ＣＺ中の移行抽籤は、ＣＺモードに応じてＡＲＴの当籤確率が異なり、ＣＺモード１以上である場合にはＡＲＴに必ず当籤する。上述のＣＺ＿ＭＡＰは、ＣＺモードが０から１に上がるゲーム数を設定するＭＡＰである（図７７参照）。

【０２５４】

ここで、今回の遊技において発展玉がセットされ、かつ、無効ポイントが１以上である場合、又は、今回の遊技において回避玉がセットされている場合、現在のＣＺモードを示唆する演出を行うこととしてもよい。具体的には、ＣＺ＿ＭＡＰには、ＣＺモードが０から１に上がるゲーム数が設定されているため、現在のＣＺモードが１であることや、ＣＺモードがあと何回の遊技で０から１に上がるかを、ＣＺ＿ＭＡＰから特定することができる。副制御回路４２は、現在のＣＺモードが１である場合や、数回（例えば、２，３回）以内の遊技においてＣＺモードが０から１に上がる場合には、それら以外の場合と比べて異なる態様の演出を行うことで、現在のＣＺモードを示唆する演出を行うことができる。

【０２５５】

なお、図７５に示すように、ＣＺの３０ゲーム目の遊技では、ＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ

）が行われる。この場合には、必ずＣＺモード２に基づくＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われ、チャンスゾーンを完走したとしてＡＲＴに当籤することになる。そして、上述のようにＣＺを完走した場合には、より有利なＡＲＴ遊技状態に移行することになる。

【０２５６】

ＣＺ中では、スタート時に発展玉に伴うＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われていた場合、次のような処理が行われる。具体的には、その後、停止操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上か否か、すなわち、押し順ベルの押し順に正解したか否かを判断する。そして、押し順ベルの押し順に正解した場合には、発展玉に伴うＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が、ＡＲＴに当籤したか否かに関わらず無効にされ、ＣＺが継続することになる。他方、押し順ベルの押し順に不正解の場合には、発展玉に伴うＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が維持され、その後、抽籤結果に応じた遊技状態に移行することになる。

【０２５７】

このようにＣＺ中では、ＣＺ継続するほどＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）に当籤する確率が上がり、加えて、ＣＺを完走した場合にはＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）に必ず当籤し、かつ、有利なＡＲＴ遊技状態に移行することになるため、ＣＺが長く継続するほど遊技者にとって有利な状況になる。そのため、遊技者は、ＣＺが継続するように遊技を行うことになる。ここで、ＣＺの終了条件は、ＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が維持されることであるため、遊技者は、黙示録に発展玉がセットされないように、また、黙示録に発展玉がセットされている遊技では、押し順ベルが内部当籤役として決定されないように、また、黙示録に発展玉がセットされている遊技において押し順ベルが内部当籤役として決定されてしまった場合には、押し順に正解するように遊技を行うことになる。

【０２５８】

＜ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブル＞

図７６は、ＣＺ移行後の最初のゲームにおいて参照されるＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルである。ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルは、ＣＺ＿ＭＡＰの種別に対する抽籤値の情報を規定する。ＣＺに移行すると、副制御回路４２は、ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、当該ＣＺ中に用いるＣＺ＿ＭＡＰを抽籤する。

【０２５９】

＜ＣＺ＿ＭＡＰ対応表＞

図７７は、ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルにより抽籤されるＣＺ＿ＭＡＰの内容を示すＣＺ＿ＭＡＰ対応表である。ＣＺ＿ＭＡＰのそれぞれには、ＣＺ中の継続ゲーム数毎にＣＺモードが設定されている。ＣＺモードは、上述のようにＣＺ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）におけるＡＲＴの当籤確率を設定する情報であり、ＣＺモードの数値が大きいほど、ＡＲＴの当籤確率が高くなるように設定されている。図７７に示すように、ＣＺ＿ＭＡＰのそれぞれは、ＣＺ中の継続ゲーム数が増す毎にＣＺモードが上がり、一度ＣＺモードが上がると下がらないように設定されている。すなわち、それぞれのＣＺ＿ＭＡＰは、ＣＺモード０からＣＺモード１に上がるゲーム数が異なるように設定されている。また、全てのＣＺ＿ＭＡＰにおいて、継続ゲーム数が３０である場合、ＣＺモードが２になるように設定されている。

【０２６０】

なお、本実施形態では、ＣＺモードとしてＣＺモード０，１，２の３種類のモードのみを設けているが、本発明は、ＣＺ中の継続ゲーム数が増す毎にＣＺモードが上がり、一度ＣＺモードが上がると下がらないように設定されていれば足り、ＣＺモードの種類は３種類に限られるものではない。

【０２６１】

＜無効ポイント抽籤テーブル＞

図７８は、無効ポイント抽籤テーブルである。無効ポイント抽籤テーブルは、ＣＺ中の発展玉がセットされている遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定された場合に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を無効にする無効ポイントを抽籤するために用いられ

る。無効ポイントが１以上である場合、発展玉がセットされている遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定された場合に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を無効にする。なお、無効ポイントが１以上である場合には、移行抽籤（Ｃ）を一度行った後に無効にすることとしてもよく、また、移行抽籤（Ｃ）をそもそも行わないこととしてもよい。

【０２６２】

上述のように、無効ポイントの抽籤は、ＣＺ移行後の最初のゲームにおいて行う初期値の抽籤と、ＣＺ中に毎ゲーム行われる上乗せの抽籤とがある。図７８の（Ａ）は、初期値の抽籤に用いられる無効ポイント抽籤テーブルであり、初期値として決定される無効ポイントに対する抽籤値の情報を規定する。また、図７８の（Ｂ）（Ｃ）は、上乗せの抽籤に用いられる無効ポイント抽籤テーブルであり、今回の遊技においてセットされている演出玉の種別及び内部当籤役毎に上乗せする無効ポイントに対する抽籤値の情報を規定する。

【０２６３】

＜演出玉抽籤テーブル＞

図７９は、ＣＺ中に黙示録にセットする演出玉を抽籤する際に用いられる演出玉抽籤テーブルである。セット中の最終演出玉毎にセットする演出玉に対する抽籤値の情報を規定する。なお、セット中の最終演出玉とは、例えば、現在の遊技から最も離れた領域１０３Ｅにセットされた演出玉である。図７９を参照すると、セット中の最終演出玉が発展玉である場合には、発展玉が抽籤されることはない。すなわち、ＣＺ中は、黙示録の領域１０３Ａ～１０３Ｅに発展玉が２つ連続してセットされることはない。一方で、セット中の最終演出玉がその他（ブランク又は回避玉）である場合には、所定の確率で発展玉が抽籤されることになる。

【０２６４】

なお、ＣＺ中では、黙示録には発展玉及び回避玉のいずれかがセットされるが、演出玉抽籤テーブルに示すように、演出玉の抽籤では、発展玉かブランク（空）のみを抽籤し、回避玉は抽籤しない。ここで、回避玉は、無効ポイントが１以上であり、黙示録に発展玉がセットされている場合に、セットされている発展玉を書き換える形で黙示録にセットされることになる。なお、無効ポイントが１以上である場合に、発展玉を回避玉に書き換えるタイミングは任意である。例えば、領域１０３Ａ～領域１０３Ｅのうち、領域１０３Ｂに到達するまでは発展玉を回避玉に書き換えないことなどのようにしてもよく、もちろん、領域１０３Ｅの時点で発展玉を回避玉に書き換えることとしてもよく、また、領域１０３Ａの時点でも発展玉のまま維持し、移行抽籤（Ｃ）自体を無効にすることで、ＣＺの終了を回避することとしてもよい。

【０２６５】

＜ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル＞

図８０は、ＣＺ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）において参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルである。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＣＺモード及びＢＢの当籤の有無毎に、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、ＢＢ非当籤時では、ＣＺモードが０の場合はＡＲＴに当籤する確率が低く、ＣＺモードが１以上の場合はＡＲＴに必ず当籤することがわかる。なお、ＣＺモードは、移行抽籤（Ｃ）におけるＡＲＴの当籤確率やＡＲＴ当籤時のＡＲＴの有利度合が、数値が大きいほど遊技者に有利であれば足り、ＣＺモード１、２においてＡＲＴに必ず当籤するように設定する必要はない。

【０２６６】

［ＢＢ中の遊技］

続いて、図８１～図８６を参照して、ボーナス状態中（「ＢＢ中」とも呼ぶ）の遊技の流れについて説明する。図８１は、ＢＢ中におけるメイン（主制御回路４１）側で管理する当籤役の種別と、サブ（副制御回路４２）側で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図であり、図８２は、ＢＢ中の遊技の流れの概要図であり、図８３～図８６は、ＢＢ中に参照されるデータテーブルである。なお、図８３～図８６に示すデータテーブルは、サブＲＯＭ８２に記憶される。

【０２６７】
＜当籤役のメイン側／サブ側の対応関係＞
図８１は、ＢＢ中におけるメイン（主制御回路４１）側で管理する当籤役の種別と、サブ（副制御回路４２）側で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。サブ側では、メイン側の当籤役を図８１の対応表に示す略称で管理する。なお、図８１に示す当籤役以外の対応関係は、図５６と同様である。
【０２６８】
＜ＢＢ中の遊技の流れの概要＞
図８２に示すように、ＢＢ中の遊技は、ＢＢの作動を契機として行われる。ＢＢの作動が行われると、ＢＢモードが０にセットされる。ここで、ＢＢモードは、ＢＢ中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）におけるＡＲＴの当籤確率を設定する情報である。本実施形態のパチスロ１では、ＢＢモードとしてＢＢモード０～５を有し、ＢＢモードの数値が大きいほどＡＲＴの当籤確率が高くなる。
【０２６９】
続いて、ＢＢ中に開始操作に伴い全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、ＢＢ中のスタート時に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）が行われる。このスタート時の移行抽籤（Ｆ）は、上述のＢＢモードとは関係なく、内部当籤役としてサブ側の略称「７揃いリプ」が決定されている場合に、ＡＲＴに当籤し、その他の場合にＡＲＴに非当籤になる。
【０２７０】
続いて、ＢＢ中の内部当籤役に基づいて、ＢＢモードのモードアップ抽籤を行う。本実施形態のパチスロ１では、現在のＢＢモード毎にモードアップする可能性のある当籤役が定められている。詳細については後述するが、パチスロ１では、ＢＢモードが上がるほど、モードアップする可能性のある当籤役の種類が少なくなるように設定されている。
【０２７１】
その後、停止操作に応じてメダルの払い出しが行われると、ＢＢの作動を終了するか否かを判定する。本実施形態のパチスロ１では、ＢＢ中に５９枚を超えるメダルが払い出されるとＢＢの作動が終了する。未だ５９枚を超えるメダルが払い出されていない場合には、ＢＢの作動が継続する。他方、５９枚を超えるメダルが払い出された場合には、ＢＢ終了時のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）が行われる。この終了時の移行抽籤（Ｆ）は、ＢＢモードに応じて行われる抽籤であり、ＢＢモードの数値が大きいほどＡＲＴの当籤確率が高くなる。
【０２７２】
＜ＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブル＞
図８３は、ＢＢ中のスタート時の移行抽籤（Ｆ）において参照されるＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルである。ＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルは、サブ側の略称「７揃いリプ」が決定されている場合に参照され、ＡＲＴへの移行抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。図８３に示すように、サブ側の略称「７揃いリプ」が決定されている場合には、スタート時の移行抽籤（Ｆ）において必ずＡＲＴに当籤することになる。
【０２７３】
ここで、図８１に示す当籤役の対応表を参照すると、ＪＡＣ２フラグ間（ＪＡＣＩＮ２を内部当籤役として持ち越している状態）及びＪＡＣ３フラグ間（ＪＡＣＩＮ３を内部当籤役として持ち越している状態）では、メイン側の「Ｆ＿３１２上段７揃」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」の３つのみが「７揃いリプ」である。これに対して、ＪＡＣ１フラグ間（ＪＡＣＩＮ１を内部当籤役として持ち越している状態）では、メイン側の「Ｆ＿３１２上段７揃」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」に「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」～「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」の３つを加えた計６つが「７揃いリプ」になっている。そのため、パチスロ１では、ＢＢ中に持ち越している持越役の種別に応じて、スタート時の移行抽籤（Ｆ）においてＡＲＴに当籤する確率が異なることになる。
【０２７４】

＜ＢＢ中モードアップ抽籤テーブル＞
図８４及び図８５は、ＢＢモードのモードアップ抽籤において参照されるＢＢ中モードアップ抽籤テーブルである。ＢＢ中モードアップ抽籤テーブルは、現在のＢＢモード及び内部当籤役毎にモードアップ抽籤の抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定している。
【０２７５】
ＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを参照すると、現在のＢＢモードが０である場合、押し順ベル、共通ベル、スイカ、弱チェリー、強チェリー又はチャンリプのいずれかが内部当籤役として決定されると、ＢＢモードが上がることになる。すなわち、ＢＢモード０からモードアップする可能性のある当籤役の種類は６種類である。同様に、ＢＢモード１からモードアップする可能性のある当籤役の種類は５種類であり、ＢＢモード２からモードアップする可能性のある当籤役の種類は４種類であり、ＢＢモード３からモードアップする可能性のある当籤役の種類は３種類であり、ＢＢモード４からモードアップする可能性のある当籤役の種類は２種類である。
【０２７６】
また、ＢＢモード４からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード３においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれ、同様に、ＢＢモード３からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード２においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれ、ＢＢモード２からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード１においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれ、ＢＢモード１からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード０においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれる。
【０２７７】
このようにパチスロ１では、ＢＢモードが上がるほど、モードアップする可能性のある当籤役の種類が少なくなるように設定され、かつ、ＢＢモードが高い状態でモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモードが低い状態でもモードアップする可能性がある。
【０２７８】
なお、図８４及び図８５に例示するＢＢ中モードアップ抽籤テーブルでは、ＢＢモードを一段階ずつではなく飛ばしてモードアップ可能にしている（例えば、ＢＢモード０からＢＢモード１を経ることなくＢＢモード２以上にモードアップ可能にしている）。この点、ＢＢモードは、必ず一段階ずつのみモードアップするようにＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを構成することとしてもよい。このような構成によれば、ＢＢモードは一段階ずつしか上がらないため、それぞれのＢＢモードに滞在中の期待度が下がるため、ＢＢモードを飛ばして上げることが可能な場合に比べて、ＢＢモードが上がる期待度を高めるように設定することができる。その結果、ＢＢ中にある一定のＢＢモードまでは上がりやすくなるため、ＢＢモードが徐々にモードアップしていく遊技形態を作りやすくなる。
【０２７９】
ここで、図８４及び図８５に示すＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを参照すると、内部当籤役がチャンリプである場合、ＢＢモードが上がりやすい。また、図８１に示す当籤役の対応表を参照すると、ＪＡＣ１フラグ間及びＪＡＣ３フラグ間では、メイン側の「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」の５つのみが「チャンリプ」である。これに対して、ＪＡＣ２フラグ間では、メイン側の「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」に「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」の５つを加えた計１０個が「チャンリプ」になっている。そのため、パチスロ１では、ＢＢ中に持ち越している持越役の種別に応じてＢＢモードを上げる確率が異なることになり、結果、ＢＢ中に持ち越している持越役の種別に応じてＢＢ終了時の移行抽籤（Ｆ）においてＡＲＴに当籤する確率が異なることになる。
【０２８０】
＜ＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブル＞
図８６は、ＢＢ終了時の移行抽籤（Ｆ）において参照されるＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルである。ＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＢＢ中の状態及びＢＢモード毎に、ＡＲ

Ｔへの移行抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。なお、図８６の（Ａ）のＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルは、メイン側の遊技状態「ボーナス状態のＲＢ遊技状態」「ボーナス状態のＲＴ４遊技状態」において参照され、図８６の（Ｂ）のＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルは、メイン側の遊技状態「ボーナス状態のＲＴ０遊技状態」「ボーナス状態のＲＴ２遊技状態」において参照される（図６参照）。

【０２８１】

［ＡＲＴ中の遊技］

続いて、図８７～図１０６を参照して、ＡＲＴ遊技状態中（「ＡＲＴ中」とも呼ぶ）の遊技の流れについて説明する。図８７は、敵決めＡＲＴ中の遊技の流れの概要図であり、図８８は、バトルＡＲＴ中の遊技の流れを示す概要図であり、また、図８９～図１０６は、ＡＲＴ中に参照されるデータテーブルである。なお、図８８～図１０６に示すデータテーブルは、サブＲＯＭ８２に記憶される。

【０２８２】

＜ＡＲＴ中の遊技の流れの概要＞

図８７に示すように、一般遊技状態（通常遊技状態、高確率遊技状態、ＣＺ）やボーナス状態においてＡＲＴへの移行抽籤に当籤すると、副制御回路４２は、移行抽籤に当籤した状況に応じてＡＲＴ状態を抽籤する。ＡＲＴ状態は、ＡＲＴ遊技状態が継続することについての期待度が異なる状態であり、基本的には、数値の大きいＡＲＴ状態ほどＡＲＴが継続し易い（遊技者にとって有利）な状態となっている。ＡＲＴ状態が決定され、メイン側の遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行すると、敵決めＡＲＴが開始する。

【０２８３】

敵決めＡＲＴ中に開始操作に伴い全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、黙示録にセットする演出玉の抽籤を行う。なお、敵決めＡＲＴでは、バトルＡＲＴ中に対戦する敵キャラクタを決定するためのボス玉１～８や、味方キャラクタのＨＰを増加させるための味方玉といった演出玉が黙示録にセットされることになる。敵決めＡＲＴ開始前に決定したＡＲＴ状態は、演出玉の抽籤において参照され、数値の大きいＡＲＴ状態ほど黙示録に味方キャラクタが勝利し易いボス玉が多くセットされることになる。

【０２８４】

この演出玉の抽籤は、後述するボスＭＡＰに規定されるボスＭＡＰデータとＡＲＴ状態とに基づいて行われることになる。敵決めＡＲＴ中は、最初にボスＭＡＰ「１」がセットされ、その後同一の敵決めＡＲＴが継続するほど数値の大きいボスＭＡＰがセットされることになる。

【０２８５】

なお、敵決めＡＲＴの開始後すぐに黙示録にボス玉をセットしてしまったのでは、敵決めＡＲＴが開始後すぐに終了してしまう可能性がある。そこで、敵決めＡＲＴ開始時には黙示録に演出玉をセットしない保証回数をセットすることとしてもよい。このようにすることで、最低限保証回数分は敵決めＡＲＴが継続するため、敵決めＡＲＴが開始後すぐに終了してしまうことを防止することができる。なお、保証回数は、予め定められた固定回数（例えば、５ゲームなど）であってもよく、また、敵決めＡＲＴの開始時に抽籤により決定することとしてもよい。また、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤したことを契機に開始された敵決めＡＲＴ（いわゆる初当たり）と、ＡＲＴ遊技状態が継続したことを契機に開始された敵決めＡＲＴとで、保証回数を異ならせることとしてもよい。この場合においても、固定の保証回数を両ケースにおいて異ならせることとしてもよく、また、保証回数の抽籤確率を両ケースにおいて異ならせることとしてもよい。また、ＡＲＴ遊技状態が継続した場合には、継続時のバトルＡＲＴにおいて対戦した敵キャラクタの種別に応じて保証回数を異ならせることとしてもよい。この場合においても、継続時のバトルＡＲＴにおいて対戦した敵キャラクタの種別に応じて、固定の保証回数を異ならせることとしてもよく、また、保証回数の抽籤確率を異ならせることとしてもよい。

【０２８６】

続いて、味方キャラクタのＨＰを決定する。ここで決定された味方キャラクタのＨＰが続くバトルＡＲＴにおいて用いられることになる。なお、味方キャラクタのＨＰは、敵決めＡＲＴの最初のゲームにおいて行われる初期決定と、黙示録に味方玉がセットされている場合に行われる後述の上乗せの抽籤とに基づき決定される。

【０２８７】

初期決定は、現在の味方キャラクタのＨＰが初期値（ＨＰ５０）未満であるか否かに応じて制御が異なり、副制御回路４２は、初期値未満である場合には、味方キャラクタのＨＰを初期値に決定し、初期値以上である場合には、現在の味方キャラクタのＨＰをそのまま維持する。パチスロ１では、バトルＡＲＴにおいて味方キャラクタが勝利した場合には、再び敵決めＡＲＴを行う。このとき、継続したＡＲＴの結果に応じて味方キャラクタのＨＰは変動しているため（例えば、継続したＡＲＴの敵決めＡＲＴ中の味方玉（上乗せ抽籤）によるＨＰ増加や、継続したＡＲＴのバトルＡＲＴ中の敵玉（敵攻撃）によるＨＰ減少）、継続後の新たな敵決めＡＲＴでは、初期値からの変動に応じて味方キャラクタのＨＰをセットすることになる。

【０２８８】

続いて、副制御回路４２は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に応じた制御を行う。例えば、ボス玉がセットされている場合には、押し順ベル（共通ベルも含むこととしてもよい）が内部当籤役として決定されたか否かを判断し、押し順ベルが内部当籤役として決定されている場合には、今回の遊技において黙示録にセットされているボス玉の種類に応じたボスを、バトルＡＲＴにおける対戦相手として決定する。

【０２８９】

このようにしてバトルＡＲＴの対戦相手を決定すると、対戦相手となる敵キャラクタのＨＰを決定する。敵キャラクタのＨＰの決定は、対戦相手を決定した次の遊技の内部当籤役に基づいて行われ、例えば、レア役が内部当籤役として決定された場合には、敵キャラクタのＨＰが少なくなるように決定される。敵決めＡＲＴにおいて対戦相手が決定され（ボス玉時の押し順ベル当籤）、かつ、敵キャラクタのＨＰが決定されると（次遊技の内部当籤役）、敵決めＡＲＴが終了し、次遊技からバトルＡＲＴが開始することになる。

【０２９０】

一方で、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉である場合には、副制御回路４２は、味方キャラクタのＨＰの上乗せ抽籤を行う。この上乗せ抽籤では、内部当籤役に基づいて味方キャラクタのＨＰを増加（上乗せ）する。具体的には、今回の遊技において黙示録に味方玉がセットされている場合に「ベル当籤」以上で上乗せ抽籤に当籤し、味方キャラクタのＨＰが増加することになる。なお、「ベル当籤」とは、押し順ベル又は共通ベルが内部当籤役として決定されることであり、「ベル当籤」以上とは、「ベル当籤」か、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、及びチャンリプといったレア役のいずれかが内部当籤役として決定されること、のいずれかである。

【０２９１】

図８７に示すように、敵決めＡＲＴは、対戦相手が決定されるまで繰り返して行われる。一方、敵決めＡＲＴにおいて対戦相手が決定され、かつ、敵キャラクタのＨＰが決定されると敵決めＡＲＴが終了し、次遊技からバトルＡＲＴが開始する。

【０２９２】

図８８に示すように、バトルＡＲＴ中に開始操作に伴い全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、黙示録にセットする演出玉の抽籤を行う。なお、バトルＡＲＴでは、攻撃するキャラクタを決定するための味方玉、敵玉、覚醒玉といった演出玉が黙示録にセットされることになる。後述するように、それぞれの敵キャラクタには、攻撃力、防御力及びスピードというパラメータが設定されており、演出玉の抽籤は、敵キャラクタのスピードに応じて行われることになる。具体的には、スピードが速い敵キャラクタほど敵玉が抽籤される確率が高く、スピードが遅い敵キャラクタほど味方玉が抽籤される確率が高くなっている。

【０２９３】

続いて、バトルＡＲＴ中は、内部当籤役及び黙示録にセットされている演出玉に基づいて、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が行われる。具体的には、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉又は覚醒玉である場合には、「ベル当籤」以上で味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃し、敵キャラクタのＨＰが減少する。なお、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が覚醒玉であり、「ベル当籤」以上の場合には、味方玉がストックされ、ストックされた分だけ黙示録にセットされている敵玉が味方玉に書き換えられる。

【０２９４】

他方、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉である場合には、「ベル当籤」で敵キャラクタが味方キャラクタに対して攻撃し、味方キャラクタのＨＰが減少し、「レア役当籤」で味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃し、敵キャラクタのＨＰが減少する。なお、「レア役当籤」とは、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、及びチャンリプといったレア役のいずれかが内部当籤役として決定されることである。

【０２９５】

ここで、敵キャラクタ攻撃時の味方キャラクタのＨＰの減少量は、敵キャラクタに設定された攻撃力に応じて異なり、攻撃力が高い敵キャラクタほど味方キャラクタのＨＰの減少量が大きく、攻撃力が低い敵キャラクタほど味方キャラクタのＨＰの減少量が小さい。同様に、味方キャラクタ攻撃時の敵キャラクタのＨＰの減少量は、敵キャラクタに設定された防御力に応じて異なり、防御力が高い敵キャラクタほど敵キャラクタのＨＰの減少量が小さく、防御力が低い敵キャラクタほど敵キャラクタのＨＰの減少量が大きい。

【０２９６】

図８８に示すように、バトルＡＲＴでは、対戦の結果、味方キャラクタ又は敵キャラクタのいずれかのＨＰが０になると終了する。具体的には、味方キャラクタのＨＰが０になった場合には、バトルＡＲＴが終了するとともに、一セット分のＡＲＴ遊技状態が終了する。他方、敵キャラクタのＨＰが０になった場合には、ＡＲＴ遊技状態のセット数は変わらないまま、バトルＡＲＴが終了する。そして、バトルＡＲＴ終了時にＡＲＴ遊技状態のセット数が残っている場合には、ＡＲＴ遊技状態が継続し、バトルＡＲＴから新たな敵決めＡＲＴに移行する。

【０２９７】

＜ＡＲＴ状態抽籤テーブル＞

図８９は、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤時にＡＲＴ状態を抽籤するために参照されるＡＲＴ状態抽籤テーブルである。ＡＲＴ状態抽籤テーブルは、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤した際の状況毎に、ＡＲＴ状態に対する抽籤値の情報を規定する。例えば、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において当籤した場合には、「通常遊技状態、高確率遊技状態」欄のＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態が抽籤される。同様に、ＣＺ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）において当籤した場合には、ＣＺ中のＣＺモードに応じたＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態が抽籤される。また、ボーナス状態中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）において当籤した場合には、「ボーナス状態欄」のＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態が抽籤される。

【０２９８】

図８９を参照すると、ＣＺモード２において移行抽籤に当籤した場合には、ＣＺモード０，１において移行抽籤に当籤した場合やその他の場合に比べて、数値の大きいＡＲＴ状態が抽籤されることになる。ここで、ＣＺモード２はＣＺに完走した場合のＣＺモードであり、また、ＡＲＴ状態は、数値が大きいほどＡＲＴが遊技者にとって有利な状態（ＡＲＴが継続し易い状態）であるため、ＣＺに完走した場合には、単にＡＲＴ移行するだけなく、遊技者にとってより有利な状態になることが分かる。

【０２９９】

＜敵決めＡＲＴ中に参照する各種のデータテーブル＞

続いて、図９０～図９６を参照して、敵決めＡＲＴ中に参照される各種のデータテーブ

ルについて説明する。
【０３００】
＜ボスＭＡＰ抽籤テーブル＞
図９０は、敵決めＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するためのボスＭＡＰを抽籤するためのボスＭＡＰ抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中は、最初にボスＭＡＰ「１」がセットされ、その後、ボスＭＡＰ毎に規定されたボスＭＡＰデータが０のときに新たなボスＭＡＰが抽籤される。図９０のボスＭＡＰ抽籤テーブルは、ボスＭＡＰデータが０のときに新たなボスＭＡＰを抽籤するために参照されるテーブルである。
【０３０１】
図９０に示すボスＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、パチスロ１では、ボスＭＡＰが抽籤されるたびに数値の大きいボスＭＡＰが抽籤され易くなることが分かる。具体的には、ボスＭＡＰ「１」からはボスＭＡＰ「３」が抽籤され易く、同様にボスＭＡＰ「３」からはボスＭＡＰ「５」が抽籤され易い。一方で、ボスＭＡＰ「１」からボスＭＡＰ「４」が抽籤された場合には、ボスＭＡＰ「４」からはボスＭＡＰ「３」が抽籤され易いため、ボスＭＡＰの数値は一度小さくなってしまうものの、その後のボスＭＡＰ「３」からは、ボスＭＡＰ「５」が抽籤されることになるため、結果、ボスＭＡＰが抽籤されるたびに数値の大きいボスＭＡＰが抽籤されることになる。
【０３０２】
＜ボスＭＡＰデータ対応表＞
ボスＭＡＰには、黙示録にセットする演出玉を決定するためのボスＭＡＰデータが規定されている。図９１は、それぞれのボスＭＡＰに規定されているボスＭＡＰデータの対応表を示す図である。図９１に示すように、ボスＭＡＰ１には、１～４ゲーム目までボスＭＡＰデータ「１」が規定され、５ゲーム目にボスＭＡＰデータ「０」が規定されている。なお、ボスＭＡＰデータ「０」が規定されている場合には、図９０に示す、ボスＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、新たなボスＭＡＰが抽籤されることになる。
【０３０３】
＜敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブル＞
図９２及び図９３は、敵決めＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するための敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルである。ＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルは、ボスＭＡＰデータ及びＡＲＴ状態毎にセットする演出玉についての抽籤値の情報を規定する。なお、図９２の（Ａ）では、ボスＭＡＰデータ「０」に対しても演出玉に対する抽籤値の情報が規定されているが、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤よりも新たなボスＭＡＰの抽籤を優先する場合には、利用されることはない。
【０３０４】
図９２及び図９３を参照すると、ボスＭＡＰデータが「１」「２」「４」である場合、抽籤される演出玉は、ＡＲＴ状態に関わらず概ね一定である一方で、ボスＭＡＰデータ「３」である場合には、ＡＲＴ状態に応じて抽籤される演出玉が大きく異なる。例えば、ボスＭＡＰデータ「３」の場合のＡＲＴ状態「２８」以上を参照すると、演出玉としてボス玉７、８のいずれかが決定されることが分かる。なお、ボス玉７，８は、対戦相手として決定された場合にバトルＡＲＴの継続が確定する演出玉である（図５７参照）。また、図９１に示すボスＭＡＰデータ対応表を参照すると、ボスＭＡＰデータ「３」は、多くのボスＭＡＰに規定されていることが分かり、多くの場合にボスＭＡＰデータ「３」に基づき演出玉が抽籤されることが分かる。
【０３０５】
このことから、ＡＲＴ状態の数値が大きいほど、遊技者にとって有利なＡＲＴになることが分かり、また、ＣＺ完走時にはＡＲＴ状態として「２８」以上が抽籤されるため（図８９参照）、ＣＺ完走時に移行するＡＲＴは継続し易いことが分かる。
【０３０６】
＜敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブル＞
図９４は、敵決めＡＲＴ中に黙示録にセットされた敵玉を味方玉に書き換えるために参

照される敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブルは、内部当籤役毎に味方玉のストック数に対する抽籤値の情報を規定する。この抽籤により１以上の味方玉のストックが決定されると、ストック数に応じた分だけ、敵玉を味方玉に書き換える。なお、敵玉を味方玉に書き換えるタイミングは任意である。

【０３０７】

＜敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブル＞

図９５は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉である場合に行われる味方キャラクタのＨＰの上乗せ抽籤時に参照される敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役毎に味方キャラクタのＨＰの上乗せ量を規定する。図９５参照すると、今回の遊技において黙示録に味方玉がセットされている場合、「ベル当籤」以上で味方キャラクタのＨＰが増加することが分かる。

【０３０８】

＜敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブル＞

図９６は、対戦相手の敵キャラクタを決定した次の遊技において、当該敵キャラクタのＨＰを決定する際に参照される敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルは、内部当籤役毎に敵キャラクタのＨＰに対する抽籤値の情報を規定する。図９６を参照すると、純はずれ以外のレア役に当籤している場合には、敵キャラクタのＨＰが少なくなるように決定されることが分かる。なお、敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルは、対戦相手となる全ての敵キャラクタに対して共通のテーブルであってもよく、また、それぞれの敵キャラクタ毎に異なるテーブルを設けることとしてもよい。敵キャラクタ毎に異なるテーブルを設けることで、敵キャラクタの個性に応じたＨＰを決定することができる。

【０３０９】

＜バトルＡＲＴ中に参照する各種のデータテーブル＞

続いて、図９８～図１０６を参照して、バトルＡＲＴ中に参照される各種のデータテーブルについて説明するが、これらデータテーブルの説明に先立ち、それぞれの敵キャラクタの特徴について説明する。

【０３１０】

＜ボスステータス対応表＞

図９７は、ボスステータス対応表である。対戦相手の敵キャラクタであるボス１～ボス８には、それぞれ攻撃力、防御力及びスピードといったステータスが設定されている。例えば、ボス１は攻撃型であり、攻撃力が高い一方でスピードが遅い。これに対して、ボス５はスピード型であり、攻撃力は低いもののスピードが速い。バトルＡＲＴ中は、このような敵キャラクタの特徴に応じて味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が行われることになる。

【０３１１】

なお、ボス７，８は、対戦相手として決定された時点でＡＲＴ遊技状態の継続が確定する敵キャラクタである。上述のようにＡＲＴ遊技状態は、味方キャラクタのＨＰが０になる前に敵キャラクタのＨＰが０になった場合、又は味方キャラクタのＨＰが０になったとしてもＡＲＴ遊技状態のセット数が残っている場合に継続する。ボス７，８決定時にＡＲＴ遊技状態が継続する態様は、任意であり、例えば、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合には、必ず味方キャラクタよりも敵キャラクタのＨＰが先に０になるようにしてもよく、また、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合には、ＡＲＴ遊技状態のセット数が必ず１以上になる（例えば、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合にＡＲＴ遊技状態のセット数を１加算、又は味方キャラクタのＨＰが０になったとしてもＡＲＴ遊技状態のセット数を減算しない）ようにしてもよい。この点、本実施形態では、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合には、ＡＲＴ遊技状態のセット数を１加算することで、味方キャラクタのＨＰが０になったとしてもＡＲＴ遊技状態のセット数が必ず残るようにすることで、ボス７，８決定時にＡＲＴ遊技状態を継続させることと

している。なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態においてボス７，８のＨＰを０にできた場合には、いわゆる上乗せ特化ゾーンに移行することとしてもよい。上乗せ特化ゾーンの種別は任意であるが、本実施形態の場合には上乗せ特化ゾーンとして、ＡＲＴ遊技状態のセット数を上乗せすることや、味方キャラクタのＨＰを上乗せすることが考えられる。

【０３１２】

＜バトルＭＡＰ抽籤テーブル＞

図９８～図１００は、バトルＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するためのバトルＭＡＰを抽籤するためのバトルＭＡＰ抽籤テーブルである。バトルＭＡＰ抽籤テーブルは、対戦相手となる敵キャラクタの種別毎に設けられ、移行元のバトルＭＡＰ毎に移行先のバトルＭＡＰに対する抽籤値の情報を規定する。図９８は、ボス１に対応するバトルＭＡＰ抽籤テーブルであり、図９９は、ボス２に対応するバトルＭＡＰ抽籤テーブルであり、図１００は、ボス５に対応するバトルＭＡＰ抽籤テーブルである。後述するように、バトルＭＡＰ抽籤テーブルに規定される抽籤値の情報は、敵キャラクタに設定されたスピードに依存する。

【０３１３】

＜バトルＭＡＰデータ対応表＞

バトルＭＡＰには、黙示録にセットする演出玉を決定するためのバトルＭＡＰデータが規定されている。図１０１は、それぞれのバトルＭＡＰに規定されているバトルＭＡＰデータの対応表を示す図である。

【０３１４】

＜バトルＡＲＴ中演出玉抽籤テーブル＞

図１０２は、バトルＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するためのバトルＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルである。バトル中演出玉抽籤テーブルは、バトルＭＡＰデータ毎にセットする演出玉についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１０２の（Ａ）では、バトルＭＡＰデータ「０」に対しても演出玉に対する抽籤値の情報が規定されているが、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤よりも新たなボスＭＡＰの抽籤を優先する場合には、利用されることはない。

【０３１５】

図１０２を参照すると、バトルＭＡＰデータ「１」は敵玉が抽籤されやすい一方で、バトルＭＡＰデータ「２」「３」は味方玉や覚醒玉が必ず抽籤される。また、図１０１に示すバトルＭＡＰデータ対比表を参照すると、バトルＭＡＰは７個が一セットになっていることが分かる。具体的には、バトルＭＡＰ「１」～「７」を参照すると、バトルＭＡＰデータは「１」が５個続いた後「２」「３」と続き、バトルＭＡＰ「８」～「１４」、バトルＭＡＰ「１５」～「２１」及びバトルＭＡＰ「２２」～「２８」も同様であることが分かる。

【０３１６】

なお、バトルＭＡＰ「４」「１１」「１８」「２５」は、実際には抽籤されることのないバトルＭＡＰである（図９８～図１００に示すように抽籤値が０である）。そのため、パチスロ１では、敵玉が抽籤され易いバトルＭＡＰデータ「１」が規定されるバトルＭＡＰ４個（１個は抽籤されない）と、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰデータ「２」「３」が規定されるバトルＭＡＰ２個との６個が一セットになっている。

【０３１７】

ここで、図９８～図１００のバトルＭＡＰ抽籤テーブルに戻る。バトルＭＡＰ抽籤テーブルでは、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰデータ「２」「３」が規定されるボスＭＡＰ「６」「７」「１３」「１４」「２０」「２１」「２７」「２８」を強調して表示している。バトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、バトルＭＡＰは、基本的には、一セット内で一つずつ数値の大きいバトルＭＡＰに移行するか、又は、一セット内の味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰに移行することが分かる。具体的には、バトルＭＡＰ「１」からは、数値が１つ大きいバトルＭＡＰ「２」か、同じセット内の味

方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」が抽籤され易いことが分かる。

【０３１８】

バトルＭＡＰやバトルＭＡＰデータをこのように構成することで、パチスロ１では、敵キャラクタが連続して攻撃する回数を所定回数（本実施形態では４回）に抑えることとしている。すなわち、バトルＭＡＰの移行が所定回数を超えて（本実施形態では５回）行われた場合には、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰに少なくとも１回は移行することになる。なお、バトルＭＡＰ「１」からは、バトルＭＡＰ「９」などにも移行するが、バトルＭＡＰ「９」などは同じセット内の２つ目の数値のバトルＭＡＰであるため、バトルＭＡＰの移行が所定回数を超えた場合、味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰに少なくとも１回は移行することになる。

【０３１９】

また、図９８～図１００のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを比較すると、対戦相手の敵キャラクタの種類によって、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰに移行する確率が異なることが分かる。例えば、攻撃型でスピードが遅いボス１（図９７参照）が敵キャラクタである場合、図９８のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」「７」に比較的移行し易いことが分かる。また、防御型でスピードが普通のボス２（図９７参照）が敵キャラクタである場合、図９９のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、ボス１に比べて味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」「７」に移行し難いことが分かり、同様に、スピード型のボス５（図９７参照）が敵キャラクタである場合、図１００のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」「７」に移行し難く、基本的には、バトルＭＡＰ「１」から順に数値の大きいバトルＭＡＰに移行することになることが分かる。

【０３２０】

このようにバトルＭＡＰ抽籤テーブルは、敵キャラクタに設定されたスピードに基づいて抽籤値の情報が規定されている。これにより、バトルＡＲＴ中では、敵キャラクタに設定されたスピードに基づいて演出玉がセットされ、スピードの速い敵ほど敵玉が多くセットされ、スピードの遅い敵ほど味方玉が多くセットされることになる。

【０３２１】

＜バトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブル＞

図１０３及び図１０４は、バトルＡＲＴにおいて敵キャラクタや味方キャラクタのＨＰを減少する際に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルである。バトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルは、対戦相手となる敵キャラクタの種別、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉の種別、及び内部当籤役毎に敵キャラクタや味方キャラクタのＨＰを減少量についての抽籤値の情報を規定する。

【０３２２】

図１０３は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉である場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルである。図１０３では、敵キャラクタのステータス（攻撃力）による差を比較可能にするため、攻撃力の高いボス１（図９７参照）が敵キャラクタである場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１０３の（Ａ）に示し、攻撃力の低いボス５（図９７参照）が敵キャラクタである場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１０３の（Ｂ）に示す。図１０３のバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを比較すると、内部当籤役として押し順ベルが決定されている場合、対戦相手がボス１のときは味方キャラクタのＨＰの減少量として「１５」が決定され易い一方で、対戦相手がボス５のときは味方キャラクタのＨＰの減少量として「５」が決定され易いことが分かる。

【０３２３】

また、図１０３を参照すると、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉であっても、純はずれ以外のレア役に当籤している場合には、味方キャラクタではなく敵キャラクタのＨＰが減少することになる。バトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルをこのように構成することで、遊技者は、バトルＡＲＴ中にレア役が内部当籤役として決定さ

れることについて期待することになり、ＡＲＴ中の興趣を高めることができる。
【０３２４】
　また、図１０４は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉又は覚醒玉である場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルである。図１０４では、敵キャラクタのステータス（防御力）による差を比較可能にするため、防御力の高いボス１（図９７参照）が敵キャラクタである場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１０４の（Ａ）に示し、防御力の低いボス５（図９７参照）が敵キャラクタである場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１０４の（Ｂ）に示す。図１０４のバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを比較すると、対戦相手がボス１のときは敵キャラクタのＨＰの減少量として「５」などが決定され易い一方で、対戦相手がボス５のときは敵キャラクタのＨＰの減少量として「１０」などが決定され易いことが分かる。
【０３２５】
　このように対戦相手となる敵キャラクタの種別に応じてバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを設けることで、敵キャラクタのステータス（攻撃力及び防御力）を反映することができ、バトルＡＲＴ中の遊技を多様化することができる。
【０３２６】
＜ＡＲＴ状態抽籤テーブル＞
　図１０５及び図１０６は、バトルＡＲＴにおいてＡＲＴに継続することが決定された場合に新たなＡＲＴ状態を抽籤するためのＡＲＴ状態抽籤テーブルである。ＡＲＴ状態抽籤テーブルは、対戦相手の敵キャラクタの種別、ＡＲＴの継続回数、及び移行元のＡＲＴ状態毎に移行先のＡＲＴ状態に対する抽籤値の情報を規定する。なお、図１０５及び図１０６では、対戦相手の敵キャラクタがボス１～６のいずれかの場合に参照されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示している。対戦相手の敵キャラクタがボス１～６のいずれかの場合、移行元のＡＲＴ状態が「３１」～「３３」のときは同一のＡＲＴ状態が移行先のＡＲＴ状態として決定されることになる。一方、対戦相手の敵キャラクタがボス７，８のいずれかの場合に、移行元のＡＲＴ状態が「３１」～「３３」のときは、図示しないものの、異なるＡＲＴ状態（例えば、ＡＲＴ状態「３」など）が移行先のＡＲＴ状態として決定されることになる。
【０３２７】
　また、図１０５及び図１０６を参照すると、ＡＲＴの継続回数が５回を超えると、数値の大きいＡＲＴ状態に移行し易くなることが分かる。
【０３２８】
＜主制御回路の動作説明＞
　次に、図１０７～図１１２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。
【０３２９】
［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（電源投入以降の処理）の手順を、図１０７に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。
【０３３０】
　まず、パチスロ１に電源が投入されると、メインＣＰＵ５１は、電源投入時処理を行う（Ｓ１）。この処理では、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。
【０３３１】
　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）毎にデータの消去が必要な格納領域である。

【０３３２】
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（不図示）やスタートスイッチ１６Ｓの入力のチェック等が行われる。
【０３３３】
次いで、メインＣＰＵ５１は、乱数値取得処理を行う（Ｓ４）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、内部当籤役抽籤用の乱数値（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。
【０３３４】
次いで、メインＣＰＵ５１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ５）。この処理では、Ｓ４で抽出した内部当籤役抽籤用の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１０８を参照しながら後で説明する。
【０３３５】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ６）。この処理では、Ｓ５で決定した内部当籤役や現在の遊技状態に応じて停止制御に用いるリール停止制御情報を決定する。決定したリール停止制御情報は、メインＲＡＭ５３に格納され、Ｓ１１のリール停止制御処理において用いられる。
【０３３６】
次いで、メインＣＰＵ５１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ７）。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生成し、該コマンドデータをメイン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１１２で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路４１から副制御回路４２に送信される。なお、スタートコマンドデータには、内部当籤役等の演出に必要な各種の情報が含まれる。
【０３３７】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ウェイト処理を行う（Ｓ８）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、前回の遊技開始からの経過時間が所定時間（例えば、４．１秒）を経過していない場合に、当該ウェイト時間が経過するまで待機する。
【０３３８】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ９）。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（後述の図１１２参照）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。
【０３３９】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１０）。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生成し、該コマンドデータをメイン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１１２で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路４１から副制御回路４２に送信される。この処理により、副制御回路４２では、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。
【０３４０】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１１）。この処理では、Ｓ６で決定したリール停止制御情報を用いて、左ストップボタン１９Ｌ、中ストップボタン１９Ｃ及び右ストップボタン１９Ｒがそれぞれ押されたタイミングに基づいて該当する

リールの回転が停止される。

【０３４１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、入賞検索処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、メインＣＰＵ５１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入賞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９～図２１参照）とを照合する。そして、メインＣＰＵ５１は、図柄組合せテーブルが規定する図柄の組合せ（コンビネーション）が入賞ラインに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。

【０３４２】

次いで、メインＣＰＵ５１は、メダル払出処理を行う（Ｓ１３）。この処理では、Ｓ１２において決定された図柄の組合せ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。

【０３４３】

次いで、メインＣＰＵ５１は、入賞作動コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、副制御回路４２に送信する入賞作動コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメイン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入賞作動コマンドは、後述の図１１２で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路４１から副制御回路４２に送信される。この処理により、副制御回路４２では、入賞判定ラインに沿って表示された図柄組合せを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【０３４４】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了チェック処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、メインＲＡＭ５３に設けられた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（不図示）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１０９を参照しながら後で説明する。

【０３４５】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動チェック処理を行う（Ｓ１６）。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１１０を参照しながら後で説明する。

【０３４６】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴチェック処理を行う（Ｓ１７）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、表示された図柄の組合せに基づいてＲＴ遊技状態を更新する。なお、ＲＴチェック処理は、ボーナス非作動状態におけるＲＴ遊技状態を更新する処理であり、ボーナス状態やフラグ間状態では、省略される。また、ＲＴチェック処理の詳細については、後述の図１１１を参照しながら後で説明する。

【０３４７】

［内部抽籤処理］

次に、図１０８を参照して、メインフロー（図１０７参照）中のＳ５で行う内部抽籤処理について説明する。

【０３４８】

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（Ｓ３１）。すなわち、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）を参照して現在の遊技状態を把握し、把握した遊技状態に応じた内部抽籤テーブル（図２２～図２６参照）をセットする。

【０３４９】

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（Ｓ３２）。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。

【０３５０】
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（Ｓ３３）。なお、当籤番号とは、内部抽籤テーブルにおいて抽籤される可能性のある当籤役に対して１つずつ付された情報である。例えば、遊技状態がボーナス非当籤中のＲＴ０遊技状態である場合、「はずれ」に対して当籤番号「１」が付され、「Ｆ＿黒黒黒」に対して当籤番号「２」が付されている（図２２参照）。また、遊技状態がボーナス状態中のＲＴ０遊技状態である場合、「Ｆ＿維持リプ」に対して当籤番号「１」が付され、「Ｆ＿１２３リプ」に対して当籤番号「２」が付されている（図２４参照）。
【０３５１】
次いで、メインＣＰＵ５１は、Ｓ３３での演算結果が０未満（負の値）であるか否かを判別する（Ｓ３４）。
【０３５２】
Ｓ３４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（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、乱数値及び当籤番号を更新する（Ｓ３５）。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。
【０３５３】
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（Ｓ３６）。Ｓ３６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（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ３３に戻し、Ｓ３３以降の処理を繰り返す。
【０３５４】
一方、Ｓ３６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（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、データポインタとして「０」をセットする（Ｓ３７）。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。
【０３５５】
ここで、再度Ｓ３４の処理の説明に戻って、Ｓ３４において、メインＣＰＵ５１が、演算結果が０未満（負の値）である判別したとき（ＹＥＳ）、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（Ｓ３８）。
【０３５６】
そして、Ｓ３７又はＳ３８の処理後、メインＣＰＵ５１は、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（Ｓ３９）。
【０３５７】
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（Ｓ４０）。
【０３５８】
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（Ｓ４１）。Ｓ４１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「０００００００００」でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ４８の処理を行う。
【０３５９】
一方、Ｓ４１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「０００００００００」であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、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（Ｓ４２）。
【０３６０】
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（Ｓ４３）。
【０３６１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ＢＢに係る役を持越し中であるか否かを判別する（Ｓ４４）。図４９を参照すると、ＢＢに係る役は持越役格納領域のビット０～ビット４のいずれかに格納される。そのため、この処理では、メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域のビット０～ビット４のいずれかに「１」が格納されているか否かを判別する。Ｓ４４において、メインＣＰＵ５１が、ＢＢに係る役を持越し中ではないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、Ｓ４６の処理に移る。

【０３６２】

一方、Ｓ４４において、メインＣＰＵ５１が、ＢＢに係る役を持越し中と判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ５遊技状態フラグをオンにセットし（Ｓ４５）、続いて、Ｓ４６の処理に移る。具体的には、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）のビット４に「１」をセットする。この処理により、ボーナス非当籤状態中にＢＢに係る役が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行させることができる。

【０３６３】

次いで、Ｓ４６の処理において、メインＣＰＵ５１は、ＪＡＣＩＮに係る役を持越し中であるか否かを判別する。図４９を参照すると、ＪＡＣＩＮに係る役は持越役格納領域のビット５～ビット７のいずれかに格納される。そのため、この処理では、メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域のビット５～ビット７のいずれかに「１」が格納されているか否かを判別する。Ｓ４６において、メインＣＰＵ５１が、ＢＢに係る役を持越し中ではないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、Ｓ４８の処理に移る。

【０３６４】

一方、Ｓ４６において、メインＣＰＵ５１が、ＪＡＣＩＮに係る役を持越し中と判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ４遊技状態フラグをオンにセットし（Ｓ４７）、続いて、Ｓ４８の処理に移る。具体的には、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）のビット３に「１」をセットする。なお、ＪＡＣＩＮに係る役は、ボーナス状態中にのみ内部当籤役として決定される可能性があるため、この処理により、ボーナス状態中にＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行させることができる。

【０３６５】

次いで、Ｓ４８の処理において、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。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１０７参照）のＳ７に移す。

【０３６６】

［ボーナス終了チェック処理］

次に、図１０９を参照して、メインフロー（図１０７参照）中のＳ１５で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

【０３６７】

まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）を参照して、「ＢＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５１）。Ｓ５１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中でないと判別したとき（ＮＯ）、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１０７参照）のＳ１６に移す。

【０３６８】

一方、Ｓ５１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中であると判別したとき（ＹＥＳ）、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（Ｓ５２）。なお、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満である場合は、ボーナス状態中にメダルの払出しが５９枚を超えたことを意味する。

【０３６９】

Ｓ５２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（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）を参照して、「ＲＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５３）。Ｓ５３におい

て、メインＣＰＵ５１が、「ＲＢ」が作動中でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、処理をＳ５６に移す。

【０３７０】

一方、Ｓ５３において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＢ」が作動中であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＢ終了時処理を行う（Ｓ５４）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、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し、作動中の「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。次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにする（Ｓ５５）。

【０３７１】

次いで、Ｓ５６では、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了時処理を行う。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。Ｓ５３～Ｓ５６に示すように、ＢＢの作動（ボーナス状態）がＲＢ遊技状態中に終了した場合には、ＢＢ終了後にボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態に移行することになる。一方、ＢＢの作動がＲＢ遊技状態中以外の状態で終了した場合には、ボーナス状態中のＲＴ遊技状態維持されたままボーナス非当籤状態に移行することになる。

【０３７２】

次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了コマンド生成格納処理を行う（Ｓ５７）。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生成し、該コマンドデータをメイン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ボーナス終了コマンドは、後述の図１１２で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路４１から副制御回路４２に送信される。この処理により、副制御回路４２では、ボーナス状態が終了したことを認識することができるようになり、ボーナス終了時の所定の演出を行うことができる。Ｓ５７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１０７参照）のＳ１６に移す。

【０３７３】

一方、Ｓ５２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（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）を参照して、「ＲＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５８）。Ｓ５８において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＢ」が作動中でないと判別したとき（ＮＯ）、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１０７参照）のＳ１６に移す。

【０３７４】

一方、Ｓ５８において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＢ」が作動中であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタが「０」であるか否かを判別する（Ｓ５９）。なお、入賞可能回数カウンタが「０」である場合は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態中に「はずれ」以外の図柄の組合せが８回表示されたことを意味し、遊技可能回数カウンタが「０」である場合は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において１２回の遊技が行われたことを意味する。

【０３７５】

Ｓ５９において、メインＣＰＵ５１が、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタのいずれも「０」ではないと判別したとき（ＮＯ）、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１０７参照）のＳ１６に移す。

【０３７６】

一方、Ｓ５９において、メインＣＰＵ５１が、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタのいずれかが「０」であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＢ終了時処理を行う（Ｓ６０）。次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにし（Ｓ６１）、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１０７参照）のＳ１６に移す。

【０３７７】
［ボーナス作動チェック処理］
次に、図１１０を参照して、メインフロー（図１０７参照）中のＳ１６で行うボーナス終了チェック処理について説明する。
【０３７８】
まず、メインＣＰＵ５１は、「ＢＢ」に係る図柄の組合せ（図２７参照）が表示されたか否かを判別する（Ｓ７１）。Ｓ７１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス作動時処理を行う（Ｓ７２）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）のＢＢ遊技状態フラグをオンにセットするとともに、ボーナス終了枚数カウンタに「５９」をセットする。
【０３７９】
次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）のＲＴ５遊技状態フラグをオフに更新する（Ｓ７３）。次いで、メインＣＰＵ５１は、ボーナス開始コマンド生成格納処理を行う（Ｓ７４）。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生成し、該コマンドデータをメイン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ボーナス開始コマンドは、後述の図１１２で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路４１から副制御回路４２に送信される。この処理により、副制御回路４２では、ボーナス状態が開始したことを認識することができるようになり、ボーナス開始時の所定の演出を行うことができる。
【０３８０】
Ｓ７４の処理を終えると、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１０７参照）のＳ１７に移す。
【０３８１】
一方、Ｓ７１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、「ＪＡＣＩＮ」に係る図柄の組合せ（図２７参照）が表示されたか否かを判別する（Ｓ７５）。Ｓ７５において、メインＣＰＵ５１が、「ＪＡＣＩＮ」に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＢ作動時処理を行う（Ｓ７６）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）のＲＢ遊技状態フラグをオンにセットするとともに、入賞可能回数カウンタに「８」を遊技可能回数カウンタに「１２」をセットする。
【０３８２】
次いで、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図５１参照）のＲＴ４遊技状態フラグをオフに更新する（Ｓ７７）。Ｓ７７の処理を終えると、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１０７参照）のＳ１７に移す。
【０３８３】
一方、Ｓ７５において、メインＣＰＵ５１が、「ＪＡＣＩＮ」に係る図柄の組合せが表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されたか否かを判別する（Ｓ７８）。Ｓ７８において、メインＣＰＵ５１が、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、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１０７参照）のＳ１７に移す。
【０３８４】
一方、Ｓ７８において、メインＣＰＵ５１が、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、メダルの自動投入を要求する（Ｓ７９）。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、Ｓ７９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１０７参照）のＳ１７に移す。
【０３８５】
［ＲＴチェック処理］
次に、図１１１を参照して、メインフロー（図１０７参照）中のＳ１７で行うＲＴチェック処理について説明する。
【０３８６】
まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、又はボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ８１）。Ｓ８１において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、及びボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態のいずれの遊技状態でもないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ８５の処理に移る。
【０３８７】
一方、Ｓ８１において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、又はボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態のいずれかの遊技状態であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、続いて、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ１移行リプ」が表示されたか否かを判別する（Ｓ８２）。Ｓ８２において、メインＣＰＵ５１が、「ベルこぼし目」及び「ＲＴ１移行リプ」のいずれも表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ８５の処理に移る。
【０３８８】
一方、Ｓ８２において、メインＣＰＵ５１が、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ１移行リプ」のいずれかが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、現在オンのＲＴ遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態をオンにする。すなわち、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、又はボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ１移行リプ」が表示されたときには、メインＣＰＵ５１は、遊技状態をボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行させる。次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴゲーム数カウンタに５をセットする（Ｓ８４）。
【０３８９】
Ｓ８１、Ｓ８２においてＮＯのとき、又はＳ８４に続いて、メインＣＰＵ５１は、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ８５）。Ｓ８５において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ９１の処理に移る。
【０３９０】
一方、Ｓ８５において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、「ＲＴ４移行リプ」が表示されたか否かを判別する（Ｓ８６）。Ｓ８６において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＴ４移行リプ」が表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ４遊技状態フラグをオンにする。すなわち、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において「ＲＴ４移行リプ」が表示されたときには、メインＣＰＵ５１は、遊技状態をボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行させる。
【０３９１】
一方、Ｓ８８において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＴ４移行リプ」が表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、「ＲＴ３移行リプ」が表示されたか否かを判別する（Ｓ８８）。Ｓ８８において、メインＣＰＵ５１が、「ＲＴ３移行リプ」が表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴ３遊技状態フラグをオンにする。すなわち、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において「ＲＴ３移行リプ」が表示されたときには、メインＣＰＵ５１は、遊技状態をボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態に移行させる。次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴゲーム数カウンタに５をセットす

る（Ｓ９０）。
【０３９２】
Ｓ８５、Ｓ８８においてＮＯのとき、又はＳ８７，Ｓ９０に続いて、メインＣＰＵ５１は、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態又はボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ９１）。Ｓ９１において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態又はボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態のいずれでもないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図１０７参照）のＳ２に移す。
【０３９３】
一方、Ｓ９１において、メインＣＰＵ５１が、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態又はボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態のいずれかであると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴゲーム数カウンタを更新（１減算）する（Ｓ９２）。次いで、メインＣＰＵ５１は、ＲＴゲーム数カウンタが０であるか否かを判別する（Ｓ９３）。Ｓ９３において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴゲーム数カウンタが０でないと判別すると（ＮＯ）、メインＣＰＵ５１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図１０７参照）のＳ２に移す。
【０３９４】
一方、Ｓ９３において、メインＣＰＵ５１が、ＲＴゲーム数カウンタが０であると判別すると（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ５１は、現在オンのＲＴ遊技状態フラグをオフにする（Ｓ９４）。この処理により現在オンのＲＴ遊技状態フラグをオフになることで、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行することになる。この処理が終わると、メインＣＰＵ５１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図１０７参照）のＳ２に移す。
【０３９５】
＜メインＣＰＵの制御による割込処理＞
図１１２は、メインＣＰＵ５１の制御による割込処理を示すフローチャートである。この処理は、１．１１７２ミリ秒毎に実行される。
【０３９６】
まず、メインＣＰＵ５１は、レジスタの退避を行う（Ｓ１０１）。次いで、メインＣＰＵ５１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ１０２）。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。
【０３９７】
次いで、メインＣＰＵ５１は、タイマ更新処理を行う（Ｓ１０３）。この処理では、メインＣＰＵ５１は、例えば、割込処理毎に所定のタイマの値を減算する処理を行う。次いで、メインＣＰＵ５１は、通信データ送信処置を行う（Ｓ１０４）。この処理では、主に、各種コマンドを主制御回路４１及び副制御回路４２に適宜送信する。
【０３９８】
次いで、メインＣＰＵ５１は、リール制御処理を行う（Ｓ１０５）。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入賞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。
【０３９９】
次いで、メインＣＰＵ５１は、ランプ・７セグ駆動処理を行う（Ｓ１０６）。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（Ｓ１０７）

。そして、その後、メインＣＰＵ５１は、割込処理を終了する。
【０４００】
［副制御処理］
副制御回路４２のサブＣＰＵ８１は、図１１３～図１３７に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。
【０４０１】
＜電源投入処理＞
図１１３は、電源投入時におけるサブＣＰＵ８１の電源投入処理を示すフローチャートである。
【０４０２】
まず、サブＣＰＵ８１は、初期化処理を実行する（Ｓ３２０）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、サブＲＡＭ８３等のエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、タイマ割込同期のタスクグループであるランプ制御タスク、サウンド制御タスク、及びＶＳＹＮＣ（ＶｅｒｔｉｃａｌＳｙｎｃｈｒｏｎｉｚａｔｉｏｎ）割込同期のタスクグループであるマザータスクを含む。
【０４０３】
次に、サブＣＰＵ８１は、図１１４に示すランプ制御タスクを起動する（Ｓ３２１）。ランプ制御タスクは、サブＣＰＵ８１が、サブＣＰＵ８１に対して２ミリ秒毎に送信されるタイマ割込イベントメッセージを受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージを受け取ったことに応じて、各種ランプの点灯状態を制御する処理を実行する処理である。
【０４０４】
次に、サブＣＰＵ８１は、図１１５に示すサウンド制御タスクを起動する（Ｓ３２２）。サウンド制御タスクでは、スピーカ２１Ｌ、２１Ｒからの出音状態がサブＣＰＵ８１によって制御される。
【０４０５】
次に、サブＣＰＵ８１は、図１１６に示すマザータスクを起動し（Ｓ３２３）、電源投入処理を打ち切る。マザータスクは、ＶＳＹＮＣ（垂直同期信号）割込同期のタスクグループであり、液晶表示装置１０で１フレームの映像が表示されたときに液晶表示装置１０から送られる垂直同期信号（ＶＳＹＮＣ割込信号）を用いる。
【０４０６】
＜ランプ制御タスク＞
図１１４は、図１１３に示した電源投入処理のＳ３２１において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。
【０４０７】
まず、サブＣＰＵ８１は、タイマ割込初期化処理を実行する（Ｓ３３０）。次に、サブＣＰＵ８１は、ランプ関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３３１）。
【０４０８】
次に、サブＣＰＵ８１は、タイマ割込み待ちを実行する（Ｓ３３２）。この処理では、サブＣＰＵ８１が２ミリ秒毎にタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、サブＣＰＵ８１は、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。
【０４０９】
タイマ割込同期とは異なるタスクグループとして、例えば、コマンド受信割込同期のタスクグループである主基板通信タスクが挙げられる。また、電源割込同期のタスクグループ（図示せず）や、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループ（図示せず）等が挙げられる。
【０４１０】
＜サウンド制御タスク＞
図１１５は、図１１３に示した電源投入処理のＳ３２２において起動されるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【０４１１】
まず、サブＣＰＵ８１は、スピーカ２１Ｌ、２１Ｒからの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３４０）。次に、サブＣＰＵ８１は、サウンド制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわち、ランプ制御タスクを実行する（Ｓ３４１）。
【０４１２】
次に、サブＣＰＵ８１は、サウンドデータの解析処理を実行し（Ｓ３４２）、サウンド演出実行処理を行い（Ｓ３４３）、Ｓ３４１の処理を実行する。
【０４１３】
＜マザータスク＞
図１１６は、図１１３に示した電源投入処理のＳ３２３において起動されるマザータスクを示すフローチャートである。
【０４１４】
マザータスクでは、サブＣＰＵ８１は、メインタスクを起動し（Ｓ３５０）、主基板通信タスクを起動し（Ｓ３５１）、アニメタスクを起動する（Ｓ３５２）。
【０４１５】
＜メインタスク＞
図１１７は、図１１６に示したマザータスクのＳ３５０において起動されるメインタスクを示すフローチャートである。
【０４１６】
メインタスクにおいて、サブＣＰＵ８１は、ＶＳＹＮＣ割込初期化処理を実行し（Ｓ３６０）、ＶＳＹＮＣ割込待ちを実行する（Ｓ３６１）。次に、サブＣＰＵ８１は、描画処理を実行し（Ｓ３６２）、Ｓ３６１の処理を実行する。
【０４１７】
＜主基板通信タスク＞
図１１８は、図１１６に示したマザータスクのＳ３５１において起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【０４１８】
まず、サブＣＰＵ８１は、通信メッセージキューの初期化を実行し（Ｓ３７０）、受信コマンドのチェックを実行する（Ｓ３７１）。
【０４１９】
次に、サブＣＰＵ８１は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ３７２）。ここで、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、Ｓ３７１の処理を実行する。
【０４２０】
一方、前回とは異なるコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドが正規のコマンドであると判断して、受信したコマンドから遊技情報を作成し、作成した遊技情報をサブＲＡＭ８３に格納する（Ｓ３７３）。次に、サブＣＰＵ８１は、図１１９に示すコマンド解析処理を実行し（Ｓ３７４）、Ｓ３７１の処理を実行する。
【０４２１】
＜コマンド解析処理＞
図１１８は、図１１９に示した主基板通信タスクのＳ３７４において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【０４２２】
まず、サブＣＰＵ８１は、図１２１に示す演出内容決定処理を実行し（Ｓ３８０）、ランプデータ決定処理を実行し（Ｓ３８１）、サウンドデータ決定処理を実行し（Ｓ３８２）、決定された各データを登録し（Ｓ３８３）、コマンド解析処理を終了する。
【０４２３】
＜アニメタスク＞

図１２０は、図１１６に示したマザータスクのＳ３５２において起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。

【０４２４】

まず、サブＣＰＵ８１は、前回の遊技情報との変化をチェックする（Ｓ３９０）。次に、サブＣＰＵ８１は、オブジェクト制御処理を実行する（Ｓ３９１）。具体的には、Ｓ３９０で遊技情報が変化しているチェック結果が得られた場合に、サブＣＰＵ８１は、当該遊技情報の変化に応じた画像の制御を行う。

【０４２５】

続いて、サブＣＰＵ８１は、アニメタスク管理処理を実行する（Ｓ３９２）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、各種演出において表示される画像の順序等を管理する。サブＣＰＵ８１は、アニメタスク管理処理を実行すると、Ｓ３９０の処理を実行する。

【０４２６】

＜演出内容決定処理＞

図１２１は、図１１９に示したコマンド解析処理のＳ３８０において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【０４２７】

まず、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０１）。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、図１２２に示すスタートコマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０２）、演出内容決定処理を終了する。スタートコマンド受信時処理では、例えば、スタートコマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０４２８】

一方、スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０３）。ここで、リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０４）、演出内容決定処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、例えば、リール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０４２９】

一方、リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０５）。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０６）、演出内容決定処理を終了する。リール停止コマンド受信時処理では、例えば、リール停止コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０４３０】

一方、リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０７）。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、図１３２に示す入賞作動コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０８）、演出内容決定処理を終了する。入賞作動コマンド受信時処理では、例えば、入賞作動コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０４３１】

一方、入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０９）。ここで、ボーナス終了コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、図１３７に示すボーナス終了コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１０）、演出内容決定処理を終了する。ボーナス終了コマンド受信時処理では、例えば、ボーナス終了コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０４３２】

一方、ボーナス終了コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１１）。ここで、ボーナス開始コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１２）、演出内容決定処理を終了する。ボーナス開始コマンド受信時処理では、例えば、ボーナス開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。また、ボーナス開始コマンド受信時処理では、ＢＢモードの初期値としてＢＢモード「０」をセットする。

【０４３３】

一方、ボーナス終了コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、その他受信したコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４１３）、演出内容決定処理を終了する。

【０４３４】

＜スタートコマンド受信時処理＞

図１２２は、図１２１に示した演出内容決定処理のＳ４０２において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０４３５】

まず、サブＣＰＵ８１は、遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ４２１）。Ｓ４２１において、遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１２３に示す通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ４２２）。この通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤では、内部当籤役や今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいて、上述のスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）などを行う。

【０４３６】

Ｓ４２２の処理に続いて、サブＣＰＵ８１は、図１２４に示す黙示録作動処理を行う（Ｓ４２３）。この黙示録作動処理では、サブＣＰＵ８１は、黙示録の作動を開始又は終了させる制御を行う。

【０４３７】

Ｓ４２３の処理に続いて、又はＳ４２１において遊技状態が通常遊技状態及び高確率遊技状態のいずれでもないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４２４）。より具体的には、サブＣＰＵ８１は、サブ側で管理する遊技状態が通常遊技状態であり、かつ、メイン側で管理するＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する。Ｓ４２４において、遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１２５に示す高確率遊技状態移行処理を行う（Ｓ４２５）。この確率遊技状態移行処理では、サブＣＰＵ８１は、遊技状態を通常遊技状態から高確率遊技状態に移行させるために回避ポイントの抽籤を行う。

【０４３８】

Ｓ４２５の処理に続いて、又はＳ４２４において遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態が高確率遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４２６）。Ｓ４２６において、遊技状態が高確率遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１２６に示す高確率中演出登録処理を行う（Ｓ４２７）。この高確率中演出登録処理では、サブＣＰＵ８１は、回避ポイントに基づいてメイン側の遊技状態がＲＴ４遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行してしまうことを回避するための演出（押し順ナビ）を行う。

【０４３９】

Ｓ４２７の処理に続いて、又はＳ４２６において、遊技状態が高確率遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態がＣＺであるか否かを判別する（Ｓ４２８）。Ｓ４２８において、遊技状態がＣＺであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１２７に示すＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ４２９）。このＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理では、サブＣＰＵ８１は、上述の移行抽籤（

Ｃ）などを行う。
【０４４０】
Ｓ４２９の処理に続いて、又はＳ４２８において、遊技状態がＣＺではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態がボーナス状態（ＢＢ中）であるか否かを判別する（Ｓ４３０）。Ｓ４３０において、遊技状態がボーナス状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１２８に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ４３１）。このＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理では、サブＣＰＵ８１は、上述の移行抽籤（Ｆ）などを行う。
【０４４１】
Ｓ４３１の処理に続いて、又はＳ４３０において、遊技状態がボーナス状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態がＡＲＴ遊技状態（ＡＲＴ中）であるか否かを判別する（Ｓ４３２）。Ｓ４３２において、遊技状態がＡＲＴ遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１２９に示すＡＲＴ中処理を行い（Ｓ４３３）、スタートコマンド受信時処理を終了する。なお、このＡＲＴ中処理では、サブＣＰＵ８１は、敵決めＡＲＴやバトルＡＲＴにおける演出内容などを決定する。他方、Ｓ４３２において、遊技状態がＡＲＴ遊技状態ではない判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時処理を終了する。
【０４４２】
＜通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理＞
図１２３は、図１２２に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２２において実行される通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【０４４３】
まず、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役及び今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいて、図５９～図６１に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＣＺ・ＡＲＴへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行う（Ｓ４４１）。続いて、サブＣＰＵ８１は、この抽籤においてＣＺに当籤したか否かを判別する（Ｓ４４２）。ＣＺに当籤していた場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、次の遊技の遊技状態にＣＺをセットし（Ｓ４４３）、通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０４４４】
一方、ＣＺに当籤していない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、Ｓ４４１の抽籤においてＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ４４４）。ＡＲＴに当籤していない場合には（ＮＯ）、通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する一方で、ＡＲＴに当籤している場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ４４５）。なお、ＡＲＴ遊技状態は、メイン側のＲＴ４遊技状態であるため、ＲＴ４移行リプが表示されメイン側でＲＴ４遊技状態に移行しなければならない。そのため、「遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする」とは、次の遊技の遊技状態がＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴになることを意味するのではなく、メイン側でＲＴ４遊技状態に移行した場合に、サブ側の遊技状態がＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴになることを意味する。この点は、以下も同様である。
【０４４５】
続いて、サブＣＰＵ８１は、図８９に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ４４６）。この処理を終えると、サブＣＰＵ８１は、通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０４４６】
＜黙示録作動処理＞
図１２４は、図１２２に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２３において実行される黙示録作動処理を示すフローチャートである。
【０４４７】
まず、サブＣＰＵ８１は、黙示録フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５１）。

このとき、黙示録フラグがオンではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、Ｓ４５７に処理を移す。

【０４４８】

一方、Ｓ４５１において、黙示録フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、現在の当籤モードに基づいて黙示録抽籤を行う（Ｓ４５２）。具体的には、図６７（Ｃ）の黙示録作動抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて保証回数の加算量又は減算量を抽籤する。続いて、サブＣＰＵ８１は、Ｓ４５２の抽籤結果に基づいて現在の保証回数を更新する（Ｓ４５３）。

【０４４９】

続いて、サブＣＰＵ８１は、保証回数が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４５４）。法相回数が１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、演出玉を抽籤し、黙示録にセットし（Ｓ４５５）、Ｓ４６２の処理に移る。具体的には、サブＣＰＵ８１は、黙示録ＭＡＰを抽籤し、黙示録ＭＡＰに規定されているＭＡＰデータに基づいて演出玉を抽籤する（図６８～図７１参照）。また、この処理では、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役としてレア役が決定されている場合に、所定の確率で黙示録にセットされている演出玉を格上げする。

【０４５０】

他方、保証回数が１以上ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、黙示録フラグをオフに更新し、黙示録の作動を終了させ（Ｓ４５６）、その後、Ｓ４６２の処理に移る。

【０４５１】

また、Ｓ４５１において黙示録フラグがオンではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、現在の当籤モードに基づいて黙示録抽籤を行う（Ｓ４５７）。具体的には、図６７（Ａ）（Ｂ）の黙示録作動抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて保証回数の加算量を抽籤する。続いて、サブＣＰＵ８１は、Ｓ４５７の抽籤結果に基づいて現在の保証回数を更新する（Ｓ４５８）。

【０４５２】

続いて、サブＣＰＵ８１は、保証回数が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４５９）。法相回数が１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、黙示録フラグをオンにし、黙示録の作動を開始する（Ｓ４６０）。続いて、サブＣＰＵ８１は、演出玉を抽籤し、黙示録にセットする（Ｓ４６１）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、黙示録ＭＡＰを抽籤し、黙示録ＭＡＰに規定されているＭＡＰデータに基づいて演出玉を抽籤する（図６８～図７１参照）。

【０４５３】

続いて、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に基づき当籤モードの移行抽籤を行う（Ｓ４６２）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、図６２～図６６に示すモード移行抽籤テーブルを参照して、移行先の当籤モードを抽籤する。続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果を次遊技の当籤モードとしてセットし（Ｓ４６３）、黙示録作動処理を終了する。

【０４５４】

＜高確率遊技状態移行処理＞

図１２５は、図１２２に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２５において実行される高確率遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【０４５５】

まず、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に基づいて回避ポイントを抽籤する（Ｓ４６５）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、図７４に示す回避テーブル抽籤テーブルを参照して、回避ポイントの加算量を抽籤する。続いて、サブＣＰＵ８１は、回避ポイントの抽籤に当籤したか否か、すなわち、回避ポイントが１以上加算されるか否かを判別する（Ｓ４６６）。当籤している場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果に基づき回避ポイントをセットし（Ｓ４６７）、高確率遊技状態移行処理を終了する。他方、当籤していない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、高確率遊技状態移行処理を終了する。

【０４５６】
＜高確率中演出登録処理＞
図１２６は、図１２２に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２７において実行される高確率中演出登録処理を示すフローチャートである。
【０４５７】
まず、サブＣＰＵ８１は、押し順ベル又は押し順リプが内部当籤役として決定されているか否かを判別する（Ｓ４７１）。押し順ベル及び押し順リプのいずれも内部当籤役として決定されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、高確率中演出登録処理を終了する。
【０４５８】
一方、押し順ベル又は押し順リプが内部当籤役として決定されていると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、回避ポイントが１以上であるか否かを判別する（Ｓ４７２）。回避ポイントが１以上ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、高確率中演出登録処理を終了する。
【０４５９】
一方、回避ポイントが１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、押し順正解となるナビデータをセットする（Ｓ４７３）。続いて、サブＣＰＵ８１は、回避ポイントを１減算し（Ｓ４７４）、高確率中演出登録処理を終了する。
【０４６０】
このように高確率遊技状態では、押し順ベル又は押し順リプが内部当籤役として決定された場合に、回避ポイントに基づいて正解の押し順が報知される。遊技者にとってみれば、報知に従い遊技を行うことで、高確率遊技状態を継続させることができるため、安心して遊技を行うことができる。ここで、高確率遊技状態は、通常遊技状態に比べてＡＲＴへの移行抽籤に当籤し易く、高確率遊技状態において正解の押し順を報知した場合には、遊技者には高確率遊技状態が継続するという利益が既に付与されていることになる。そこで、高確率遊技状態において正解の押し順を報知した場合には、当該遊技における移行抽籤の抽籤結果を破棄（無効）にすることとしてもよい。これにより、遊技者の利益が過剰になってしまうことを防止できる。
【０４６１】
＜ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理＞
図１２７は、図１２２に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２９において実行されるＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【０４６２】
まず、サブＣＰＵ８１は、ＣＺの継続ゲーム数を更新する（Ｓ４８１）。続いて、サブＣＰＵ８１は、ＣＺの１ゲーム目であるか否かを判別する（Ｓ４８２）。ＣＺの１ゲーム目であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ＣＺ＿ＭＡＰを抽籤し、セットする。具体的には、サブＣＰＵ８１は、図７６に示すＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、ＣＺ中に用いるＣＺ＿ＭＡＰを抽籤し、セットする（Ｓ４８３）。
【０４６３】
続いて、サブＣＰＵ８１は、無効ポイントの初期値を決定し、セットする（Ｓ４８４）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、図７８（Ａ）に示す無効ポイント抽籤テーブルを参照して、無効ポイントの初期値を決定し、セットする。
【０４６４】
Ｓ４８４の後、又はＳ４８２においてＣＺの１ゲーム目ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、演出玉を抽籤し、黙示録にセットする（Ｓ４８５）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、図７９に示すＣＺ中演出玉抽籤テーブルを参照して、現在セット中の最終の演出玉に基づいて演出玉を抽籤し、セットする。また、この処理では、サブＣＰＵ８１は、無効ポイントが１以上である場合に、黙示録にセットされている発展玉を回避玉に書き換える。
【０４６５】

ＣＺの３０ゲーム目であるか否かを判別する（Ｓ４８６）。ＣＺの３０ゲーム目であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ４８７）。続いて、サブＣＰＵ８１は、図８９に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＣＺモード２に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、セットする（Ｓ４８８）。その後、サブＣＰＵ８１は、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０４６６】

一方、ＣＺの３０ゲーム目ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に基づき無効ポイントを抽籤し、加算する（Ｓ４８９）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、図７８（Ｂ）（Ｃ）に示す無効ポイント抽籤テーブルを参照して、無効ポイントの上乗せ量を抽籤し、現在保持する無効ポイントに加算する。

【０４６７】

続いて、サブＣＰＵ８１は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が発展玉、かつ、押し順ベルが内部当籤役として決定されているか否かを判別する（Ｓ４９０）。いずれの条件も満たす場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、無効ポイントが１以上であるか否かを判別する（Ｓ４９１）。無効ポイントが１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、無効ポイントを１減算し（Ｓ４９２）、現在のＣＺモード報知用の演出データをセットする（Ｓ４９３）。

【０４６８】

この演出データは、例えば、現在のＣＺモードが１であることや、ＣＺモードがあと数回（例えば、２，３回）以内の遊技において０から１に上がることを報知又は示唆する演出を行うための演出データである。具体的には、ＣＺモードが１の場合と０の場合とでセットされる確率が異なる演出データや、ＣＺモードが所定回数以内の遊技において０から１に上がる場合と、ＣＺモードが所定回数以内の遊技において０から１に上がらない場合とでセットされる確率が異なる演出データである。これにより、遊技者は、無効ポイントが１以上である場合に、現在のＣＺモードを推測又は把握できるようになる。

【０４６９】

一方、Ｓ４９１において、無効ポイントが１以上ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、図８０に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、現在のＣＺモードに基づきＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を行い、また、抽籤済フラグをオンにセットする（Ｓ４９４）。上述のように、ＣＺ中は、発展玉がセットされ、かつ、押し順ベルに当籤すると移行抽籤（Ｃ）が行われるものの、停止時に押し順に正解すると移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が無効にされる。抽籤済フラグは、停止時に抽籤結果を無効にするか維持するかを判断するために用いられる。Ｓ４９４の処理を終えると、サブＣＰＵ８１は、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０４７０】

一方、Ｓ４９０において、いずれかの条件を満たさない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が回避玉であるか否かを判別する（Ｓ４９５）。今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が回避玉であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、現在のＣＺモード報知用の演出データをセットし（Ｓ４９６）、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。また、Ｓ４９５において、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が回避玉ではないと判別したときにも（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０４７１】

＜ＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理＞

図１２８は、図１２２に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４３１において実行されるＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。

【０４７２】

まず、サブＣＰＵ８１は、７揃いリプが内部当籤役として決定されたか否かを判別する

（Ｓ５０１）。７揃いリプが内部当籤役として決定されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、図８３に示すＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＢＢ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）を行う。図８３を参照すると、この移行抽籤（Ｆ）には必ず当籤するため、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ当籤フラグをオンにセットする（Ｓ５０２）。なお、ＡＲＴ当籤フラグは、ボーナス状態の途中でＡＲＴに当籤したことを示す情報であり、ボーナス終了時に参照される。

【０４７３】

Ｓ５０２に続いて、又はＳ５０１において７揃いリプが内部当籤役として決定されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図８４及び図８５に示すＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいてモードアップ抽籤を行う（Ｓ５０３）。続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果に基づきＢＢモードをセットし（Ｓ５０４）、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０４７４】

＜ＡＲＴ中処理＞

図１２９は、図１２２に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４３３において実行されるＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。

【０４７５】

まず、サブＣＰＵ８１は、遊技状態が敵決めＡＲＴ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。敵決めＡＲＴ中ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１３１に示すバトルＡＲＴ中処理を行い（Ｓ５１７）、ＡＲＴ中処理を終了する。

【０４７６】

一方、敵決めＡＲＴ中と判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、決定済フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５１２）。なお、決定済フラグは、敵決めＡＲＴ中に対戦相手の敵キャラクタが決定されたか否かを判別するための情報である。決定済フラグがオンではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１３０に示す敵決めＡＲＴ中処理を行い（Ｓ５１６）、ＡＲＴ中処理を終了する。

【０４７７】

一方、決定済フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図９６に示す敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づき敵キャラクタのＨＰを決定する（Ｓ５１３）。続いて、敵キャラクタ紹介用の演出データをセットする（Ｓ５１４）。この敵キャラクタ紹介用の演出データとは、例えば、図９７に示すボスステータスを表示するための演出データである。続いて、サブＣＰＵ８１は、決定済フラグをオフにし、また、次の遊技の遊技状態にバトルＡＲＴをセットし（Ｓ５１５）、ＡＲＴ中処理を終了する。

【０４７８】

＜敵決めＡＲＴ中処理＞

図１３０は、図１２９に示したＡＲＴ中処理のＳ５１６において実行される敵決めＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。

【０４７９】

初めに、サブＣＰＵ８１は、演出玉を抽籤し、黙示録にセットする（Ｓ５２１）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、ボスＭＡＰに規定されるボスＭＡＰデータ及びＡＲＴ状態に基づいて演出玉を抽籤する（図９０～図９３参照）。また、この処理において、サブＣＰＵ８１は、味方玉のストック抽籤も行い、ストックがある場合には黙示録にセットされているボス玉を味方玉に書き換える（図９４参照）。なお、上述のように敵決めＡＲＴの継続遊技数を保証する保証回数を用いる場合には、保証回数分の遊技間は、Ｓ５２１の処理を行わないこととしてもよい。

【０４８０】

続いて、サブＣＰＵ８１は、味方キャラクタのＨＰ初期セット処理を行う（Ｓ５２２）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、味方キャラクタのＨＰが初期値（ＨＰ５０）未満である場合に、味方キャラクタのＨＰを初期値にセットする。

【０４８１】
続いて、サブＣＰＵ８１は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉がボス玉であるか否かを判別する（Ｓ５２３）。ボス玉がセットされていると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ベル当籤か否かを判別する（Ｓ５２４）。このとき、ベル当籤でないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、敵決めＡＲＴ中処理を終了する。一方、ベル当籤であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ボス玉に応じた敵キャラクタを対戦相手に決定する（Ｓ５２５）。続いて、サブＣＰＵ８１は、決定済フラグをオンにセットし（Ｓ５２６）、敵決めＡＲＴ中処理を終了する。
【０４８２】
一方、Ｓ５２３において、ボス玉がセットされていない（すなわち、味方玉がセット）と判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、図９５に示す敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて味方キャラクタのＨＰ上乗せ抽籤を行う（Ｓ５２７）。続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果に基づいて味方キャラクタのＨＰを更新し（Ｓ５２８）、敵決めＡＲＴ中処理を終了する。
【０４８３】
＜バトルＡＲＴ中処理＞
図１３１は、図１２９に示したＡＲＴ中処理のＳ５１７において実行されるバトルＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【０４８４】
まず、サブＣＰＵ８１は、演出玉を抽籤し、黙示録にセットする（Ｓ５３１）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、バトルＭＡＰに規定されるバトルＭＡＰデータに基づいて演出玉を抽籤する（図９８～図１０２参照）。また、この処理において、サブＣＰＵ８１は、覚醒玉に基づく敵玉の書き換えも行っており、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が覚醒玉であり、かつ、ベル当籤以上である場合に、黙示録にセットされている敵玉を味方玉に書き換える。
【０４８５】
続いて、サブＣＰＵ８１は、演出玉及び内部当籤役に基づいてダメージ抽籤を行う（Ｓ５３２）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉である場合には、図１０３に例示するバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを参照してダメージ抽籤を行い、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉又は覚醒玉である場合には、図１０４に例示するバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを参照してダメージ抽籤を行う。
【０４８６】
続いて、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果に基づいて、敵キャラクタ又は味方キャラクタのＨＰを更新する（Ｓ５３３）。続いて、サブＣＰＵ８１は、味方キャラクタのＨＰが０以下であるか否かを判別する（Ｓ５３４）。味方キャラクタのＨＰが０以下と判別すると（ＹＥＳ）サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴ遊技状態を終了し、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５３５）、バトルＡＲＴ中処理を終了する。
【０４８７】
一方、味方キャラクタのＨＰが０以下ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、敵キャラクタのＨＰが０以下であるか否かを判別する（Ｓ５３６）。敵キャラクタのＨＰが０以下ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、バトルＡＲＴ中処理を終了する。一方、敵キャラクタのＨＰが０以下と判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、図１０５及び図１０６に例示するＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、敵キャラクタの種別及び継続回数に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、セットする（Ｓ５３７）。続いて、サブＣＰＵ８１は、次の遊技の遊技状態に敵決めＡＲＴをセットして（Ｓ５３８）、バトルＡＲＴ中処理を終了する。
【０４８８】
＜入賞作動コマンド受信時処理＞
図１３２は、図１２１に示した演出内容決定処理のＳ４０８において実行される入賞作

動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０４８９】

まず、サブＣＰＵ８１は、遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ５４１）。遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１３３に示す通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ５４２）。この通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤では、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいて、上述のスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）などを行う。

【０４９０】

Ｓ５４２の処理に続いて、又はＳ５４１において遊技状態が通常遊技状態及び高確率遊技状態のいずれでもないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ５４３）。遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１３４に示す高確率移行判定処理を行う（Ｓ５４４）。この高確率移行判定処理では、通常遊技状態のＲＴ４遊技状態から高確率遊技状態に移行可能であるか否かを判定する。

【０４９１】

Ｓ５４４の処理に続いて、又はＳ５４３において遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態が高確率遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ５４５）。遊技状態が高確率遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１３５に示す高確率終了判定処理を行う（Ｓ５４６）。この高確率終了判定処理では、サブＣＰＵ８１は、表示された図柄の組合せに基づいて、高確率遊技状態を終了させるか否かを判定する。

【０４９２】

Ｓ５４６の処理に続いて、又はＳ５４５において、遊技状態が高確率遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技状態がＣＺであるか否かを判別する（Ｓ５４７）。遊技状態がＣＺであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図１３６に示すＣＺ中抽籤結果管理処理を行う（Ｓ５４８）。このＣＺ中抽籤結果管理処理では、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ途中で行われる上述の移行抽籤（Ｃ）を維持又は無効にするか判定する。

【０４９３】

Ｓ５４８の処理を終えると、又はＳ５４７遊技状態がＣＺではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、入賞作動時コマンド受信時処理を終了する。

【０４９４】

＜通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理＞

図１３３は、図１３２に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４２において実行される通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。

【０４９５】

まず、サブＣＰＵ８１は、黙示録フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５５１）。黙示録フラグがオンでないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０４９６】

一方、黙示録フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ベル入賞以上であるか否かを判別する（Ｓ５５２）。ベル入賞以上でないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０４９７】

一方、ベル入賞以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、図７２に示すリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいてＣＺ及びＡＲＴへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行う（Ｓ５５３）。

【０４９８】

続いて、サブＣＰＵ８１は、この抽籤においてＣＺに当籤したか否かを判別する（Ｓ５５４）。ＣＺに当籤していた場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、次の遊技の遊技状態にＣＺをセットし（Ｓ５５５）、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０４９９】

一方、ＣＺに当籤していない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ５５６）。ＡＲＴに当籤していない場合には（ＮＯ）、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する一方で、ＡＲＴに当籤している場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ５５７）。続いて、サブＣＰＵ８１は、図８９に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５５８）。この処理を終えると、サブＣＰＵ８１は、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０５００】

＜高確率移行判定処理＞

図１３４は、図１３２に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４４において実行される高確率移行判定処理を示すフローチャートである。

【０５０１】

まず、サブＣＰＵ８１は、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたか否かを判別する（Ｓ５６１）。ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、リプレイ回数及び回避ポイントをクリアし（Ｓ５６２）、高確率移行判定処理を終了する。

【０５０２】

一方、ベルこぼし目及びＲＴ１移行リプのいずれも表示されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、回避ポイントが１以上であるか否かを判別する（Ｓ５６３）。回避ポイントが１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、次の遊技の遊技状態に高確率遊技状態をセットする（Ｓ５６４）。続いて、サブＣＰＵ８１は、リプレイ回数をクリアし（Ｓ５６５）、高確率移行判定処理を終了する。

【０５０３】

一方、回避ポイントが１以上でないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、ＲＴ１移行リプ以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されたか否かを判別する（Ｓ５６６）。ＲＴ１移行リプ以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、高確率移行判定処理を終了する。一方、ＲＴ１移行リプ以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、リプレイ回数を１加算し（Ｓ５６７）、高確率移行判定処理を終了する。

【０５０４】

このように本実施形態のパチスロ１では、通常遊技状態中にメイン側でＲＴ４遊技状態に移行すると、回避ポイントが付与されるまでの間、通常遊技状態が維持され、回避ポイントが付与されると高確率遊技状態に移行する。本実施形態のパチスロ１のように、偶然にＲＴ４遊技状態に移行した状況をペナルティ区間ではなくチャンス区間にする遊技機では、遊技者に有利になり過ぎないようにバランスを調整する必要がある。この点、メイン側でＲＴ４遊技状態に移行したとしても回避ポイントが付与されるまでは通常遊技状態として扱うことで、遊技者及び遊技店の双方の利益のバランスを調整することができる。もちろん、双方の利益のバランスは遊技機全体の中で調整すれば足りるため、メイン側でＲＴ４遊技状態に移行した段階で直ちに通常遊技状態から高確率遊技状態に移行することとしてもよい。

【０５０５】

＜高確率終了判定処理＞

図１３５は、図１３２に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４６において実行される高確率終了判定処理を示すフローチャートである。

【０５０６】

まず、サブＣＰＵ８１は、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたか否かを判別する（Ｓ５７１）。ベルこぼし目及びＲＴ１移行リプのいずれも表示されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、高確率終了判定処理を終了する。

【０５０７】

一方、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、回避ポイントをクリアする（Ｓ５７２）。続いて、サブＣＰＵ８１は、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５７３）、高確率終了判定処理を終了する。

【０５０８】

＜ＣＺ中抽籤結果管理処理＞

図１３６は、図１３２に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４８において実行されるＣＺ中抽籤結果管理処理を示すフローチャートである。

【０５０９】

まず、サブＣＰＵ８１は、抽籤済フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５８１）。抽籤済フラグがオンでないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。

【０５１０】

一方、抽籤済フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、押し順に正解したか否かを判別する（Ｓ５８２）。具体的には、サブＣＰＵ８１は、図１２７のＳ４９０において当籤している押し順ベルに応じた押し順で停止操作が行われたか否か、言い換えると、「Ｃ＿ＣＤベル（図１９参照）」に応じた図柄の組合せが表示されたか否かを判別する。押し順ベルに応じた押し順に正解したと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、抽籤結果を破棄（無効）にし（Ｓ５８３）、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。

【０５１１】

一方、押し順ベルに応じた押し順に正解していないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ５８４）。ＡＲＴに当籤していないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５８７）、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。

【０５１２】

一方、ＡＲＴに当籤していると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ５８５）。続いて、サブＣＰＵ８１は、図８９に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５８６）。この処理を終えると、サブＣＰＵ８１は、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。

【０５１３】

＜ボーナス終了コマンド受信時処理＞

図１３７は、図１２１に示した演出内容決定処理のＳ４１０において実行されるボーナス終了コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０５１４】

まず、サブＣＰＵ８１は、図８６に示すＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、現在のＢＢモードに基づいてＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）を行う（Ｓ５９１）。続いて、サブＣＰＵ８１は、ＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ５９２）。ＡＲＴに当籤していないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ＡＲＴ当籤フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５９３）。Ｓ５９２及びＳ５９３のいずれもＮＯの場合には、サブＣＰＵ８１は、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５９６）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。

【０５１５】

一方、Ｓ５９２及びＳ５９３のいずれか一方でもＹＥＳの場合には、サブＣＰＵ８１は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ５９４）。続いて、サ

ブＣＰＵ８１は、図８９に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５９５）。この処理を終えると、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。

【０５１６】

［パチスロ１の効果］

以上、本発明に係るパチスロ１について説明した。このようなパチスロ１によれば以下の効果が期待できる。

【０５１７】

＜ボーナス状態中に持ち越しているＪＡＣＩＮによる効果＞

パチスロ１では、ボーナス状態中にＪＡＣＩＮに係る役（「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」）のいずれかが内部当籤役として決定されると対応する図柄の組合せが表示されるまで（持ち越している間）、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態になる。このボーナス状態のＲＴ４遊技状態では、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」～「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」といったＪＡＣ１系のリプレイと、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」といったＪＡＣ２系のリプレイと、「Ｆ＿ＦＪ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」といったＪＡＣ３系のリプレイとを内部当籤役として決定することができる（図２４及び図２５参照）。

【０５１８】

パチスロ１では、遊技状態及び内部当籤役に基づきリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御を行う。例えば、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ１系のリプレイが内部当籤役として決定されると、当該遊技では、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」とＪＡＣ１系のリプレイとの２種類の役が内部当籤役として決定されていることになり、同様に、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ１系のリプレイが内部当籤役として決定されると、当該遊技では、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」とＪＡＣ１系のリプレイとの２種類の役が内部当籤役として決定されていることになる。

【０５１９】

そのため、パチスロ１では、持ち越しているＪＡＣＩＮに係る役の種別に応じて停止制御を異ならせることができ、ＪＡＣ１系のリプレイ～ＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定されている場合には、図４６に示す対応関係を有する図柄の組合せが表示されるように停止制御が行われる。このような制御を利用して遊技者に付与する特典（ＡＲＴ）を異ならせることで、パチスロ１では、持越役の種別に応じて特典を付与するか否かを異ならせることができるため、ボーナス状態中の遊技を多様化することができ、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０５２０】

また、図４６に示すように、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ１系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「７揃いリプ」が表示され、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ１系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「通常リプ」が表示される。このように特典が付与される状況と、特典が付与されない状況とで停止制御を異ならせることで、表示された図柄の組合せから特典が付与されるか否かを把握することができるため、遊技者は、表示される図柄の組合せに強い関心を抱くことになり、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０５２１】

なお、図４６を参照すると、パチスロ１では、ＪＡＣ１系のリプレイである場合に限り「７揃いリプ」を表示可能な停止制御を行い、ＪＡＣ２系のリプレイやＪＡＣ３系のリプレイである場合には「７揃いリプ」を表示不可能な停止制御を行うこととしている。この点、ＪＡＣ２系のリプレイやＪＡＣ３系のリプレイの場合であっても「７揃いリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。具体的には、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ２系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「７揃いリプ」を表示可能な停止制御を行い、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」又は「Ｆ＿ＪＡＣ

ＩＮ３」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ２系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「７揃いリプ」を表示不可能な停止制御を行う。同様に、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「７揃いリプ」を表示可能な停止制御を行い、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「７揃いリプ」を表示不可能な停止制御を行う。

【０５２２】

そして、「７揃いリプ」が表示可能な場合に、図８３に示すＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ボーナス状態中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）を行うことで、持越役の種別に応じて特典を付与するか否かを異ならせることができ、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０５２３】

この場合において、図２４及び図２５に示すように、ＪＡＣ１系のリプレイ、ＪＡＣ２系のリプレイ及びＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定される確率をそれぞれ異ならせることで、特典が付与される確率に差を設けることができ、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０５２４】

なお、「７揃いリプ」が表示可能な持越役と当籤役との組合せ関係は任意である。例えば、ＪＡＣ１系のリプレイに対しては、「７揃いリプ」が表示可能な持越役を「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」のみとし、ＪＡＣ２系のリプレイに対しては、「７揃いリプ」が表示可能な持越役を「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」の２種類とし、ＪＡＣ３系のリプレイに対しては、「７揃いリプ」が表示可能な持越役を「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」の全てとすることとしてもよい。もちろん、このような組合せに限らず任意の組合せにすることとしてもよい。

【０５２５】

＜高確率遊技状態による効果＞

パチスロ１では、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高い高ＲＴ状態としてＲＴ４遊技状態を設け、ＡＲＴへの移行に当籤すると、このＲＴ４遊技状態において有利な停止操作の情報を報知することでＡＲＴ遊技状態を実現する（図５５参照）。なお、パチスロ１において、ＲＴ４遊技状態へはＲＴ０遊技状態中に押し順リプに応じた押し順に正解すると移行することになる。パチスロ１では、ＡＲＴへの移行に当籤していない状況で、停止操作により偶然にＲＴ４遊技状態に移行してしまった場合に、ペナルティとして扱わず偶然に移行したＲＴ４遊技状態においてもＡＲＴへの移行抽籤などの遊技者にとって有利な抽籤を行う。ＲＴ４遊技状態は、高ＲＴ状態であるためにメダルを消費することなく遊技を行うことが可能であるため、パチスロ１では、ＡＲＴに当籤していないＲＴ４遊技状態を、ＡＲＴへの移行チャンス区間にすることができ、特典が付与されていない高ＲＴ状態中の興趣を高めることができる。

【０５２６】

また、ＲＴ４遊技状態中にＡＲＴへの移行抽籤を行うため、通常遊技状態中の停止操作に対する戦略性が増し、通常遊技状態中の興趣も高めることができる。具体的には、停止操作により偶然にＲＴ４遊技状態に移行してしまった場合を、ペナルティとして扱うパチスロでは、通常遊技状態中の停止操作が単純（例えば、ペナルティを受けないように第１停止操作を左リールに対して行わなければならないなど）になってしまう。この点、パチスロ１では、偶然に移行したＲＴ４遊技状態中にペナルティを課さないため、遊技者は、通常遊技状態中に自由に停止操作を行うことができ、通常遊技状態中の遊技性だけでなく操作性も高めることができる。

【０５２７】

また、パチスロ１では、回避ポイントがある限り、偶然に移行したＲＴ４遊技状態において有利な停止操作の情報（ＲＴ１遊技状態への移行を回避するための押し順）を報知す

る。これにより、偶然にＲＴ４遊技状態に移行した場合に、直ちに通常遊技状態に移行してしまうことがなく、所定の間は、リプレイの当籤確率が高い状態でＡＲＴへの移行抽籤を受けることができる。

【０５２８】

なお、ＲＴ４遊技状態をＡＲＴへの移行抽籤に当籤する確率の高い高確率遊技状態とすることで、偶然に移行したＲＴ４遊技状態をＡＲＴへの移行チャンス区間にすることができ、特典が付与されていない高ＲＴ状態中の興趣を高めることができる。

【０５２９】

また、パチスロ１では、通常遊技状態としてＲＴ４遊技状態に移行可能なＲＴ０遊技状態とＲＴ４遊技状態に移行不可能なＲＴ１遊技状態とを設けることとしている。パチスロでは、遊技者又は遊技店の一方に過剰な利益を与えないように遊技者側の利益と遊技店側の利益とのバランスを調整する必要がある。この点、偶然に移行したＲＴ４遊技状態をＡＲＴへの移行チャンス区間にする本発明に係るパチスロ１と、偶然に移行したＲＴ４遊技状態をペナルティ区間にするその他の遊技機を比較すると、比較部分に関しては、本発明に係るパチスロ１は、その他の遊技機に比べて遊技者にとって有利になっている。そこで、パチスロ１では、ＲＴ４遊技状態に移行不可能なＲＴ１遊技状態を設けることで、双方の利益のバランスを調整可能にしている。これにより、双方の利益バランスを調整する変数を多様化することができ、遊技性に富んだ遊技機を提供することができる。

【０５３０】

＜通常遊技状態（高確率遊技状態）中の黙示録による効果＞

パチスロ１では、ＡＲＴのチャンスゾーンとして完走型のＣＺを備え、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に黙示録が作動すると、リール停止時のＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行う。この移行抽籤（Ａ）（Ｄ）は、表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に、黙示録にセットされた演出玉（抽籤玉１～４、確定玉）に応じた確率で行われる。このように演出の内容（黙示録にセットされた演出玉）だけでなく、遊技の結果として表示される図柄の組合せも加味して移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行うことで、遊技状態の移行に対して遊技者の操作を介在させることができ、遊技の公平性を担保することができる。

【０５３１】

また、リール停止時のＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）は、表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に行われるため、黙示録作動中にレア役が内部当籤役として決定されない場合であっても、遊技者は、移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を受けることができる。そのため、レア役に基づいて遊技状態の移行抽籤を行う場合に比べて、期待感を抱く機会を多く与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３２】

また、黙示録の作動は、保証回数が０になると終了するところ、図６７（Ｃ）に示すように、この保証回数は押し順ベル当籤時に減算されるため、黙示録作動中は、遊技者には保証回数分だけ移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を受ける機会が与えられることになる（遊技者は、当該機会において押し順に正解することで、移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を受けることができる）。その結果、パチスロ１によれば、黙示録作動中に移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を受ける機会が全くないという状況を回避することができ、遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる。なお、図６７（Ｃ）を参照すると、保証回数は、内部当籤役が「はずれ」の場合にも減算される。この点、「はずれ」の場合には保証回数を減算せずに、押し順ベルの場合にのみ保証回数を減算することとしてもよく、これにより、上述の効果がより明確になる。

【０５３３】

＜ＣＺによる効果＞

パチスロ１では、ＡＲＴのチャンスゾーンとして完走型のＣＺを備える。このＣＺでは、押し順ベル当籤時に行われるＣＺ途中の移行抽籤が維持されると終了してしまうものの、移行抽籤が行われたとしても押し順ベルに正解の押し順で停止操作が行われると、移行

抽籤が無効になり、ＣＺが継続する。このようなＣＺでは、押し順ベル当籤時だけでなく、ＣＺ完走時にもＡＲＴへの移行抽籤を受けることができるため、仮に、ＣＺ中に押し順ベルが全く当籤しない場合であっても遊技者にはＡＲＴ移行へのチャンスが与えられることになるため、ＣＺ中の興趣を向上させることができる。

【０５３４】

また、パチスロ１では、ＣＺ完走時により有利な特典を付与（有利なＡＲＴに移行）することとしているため、遊技者は、押し順ベル当籤時に行われるＣＺ途中の移行抽籤が無効になることを望み、結果、表示される図柄の組合せに関心を抱くことになり、ＣＺ中の各遊技における興趣を向上させることができる。また、遊技者にとってみれば、より有利なＣＺの完走を望むことになるため、ＣＺ中の興趣を最後まで維持することができる。

【０５３５】

また、パチスロ１では、ＣＺ中に無効ポイントを付与し、この無効ポイントが残っている限りは、ＣＺ途中の移行抽籤を無効にする。これにより、より有利なＣＺ完走時の移行抽籤を受ける機会を増加させることができ、ＣＺ中の興趣を向上させることができる。

【０５３６】

また、パチスロ１では、ＣＺ途中の移行抽籤に当籤する期待度の異なる複数のＣＺモードを備え、ＣＺ中の継続ゲーム数に応じてＣＺモードを格上げのみする。これにより、パチスロ１では、ＣＺが継続するほどＡＲＴ移行の期待度が上がることになるため、遊技者は、ＣＺ中に表示される図柄の組合せに強い関心を抱くことになり、ＣＺ中の興趣を向上させることができる。

【０５３７】

また、パチスロ１では、無効ポイントが残っている場合には、現在のＣＺモードを示唆又は報知する演出を行う。これにより、遊技者は、ＣＺが継続した結果、どの程度まで有利になったかを把握又は推測することができ、ＣＺ中の興趣を向上させることができる。なお、現在のＣＺモードを示唆又は報知する演出は、無効ポイントに関係なく行うこととしてもよい。すなわち、パチスロ１は、ＣＺ＿ＭＡＰに規定されたＣＺモード０からＣＡモード１に移行させるゲーム数と、現在までのＣＺの継続ゲーム数とを比較して所定の演出を行うこととしてもよい。

【０５３８】

＜ボーナス状態中のＢＢモードによる効果＞

パチスロ１では、ボーナス状態中のＡＲＴへの移行抽籤に当籤する期待度の異なる複数のＢＢモードを備え、ボーナス状態中に内部当籤役に基づいてＢＢモードを格上げさせていく。このようにボーナス状態中の内部当籤役に基づきＡＲＴへの移行抽籤に当籤する確率を変化させるため、遊技者は、ボーナス状態中の各遊技における内部当籤役に対して強い関心を抱くことになり、ボーナス状態中の興趣を高めることができる。

【０５３９】

特に、パチスロ１では、移行抽籤に当籤する期待度の低いＢＢモードでは、多くの当籤役でＢＢモードを格上げする一方で、移行抽籤に当籤する期待度の高いＢＢモードでは、少ない種類の当籤役でしかＢＢモードを格上げすることができない。これにより、ＢＢモードが格上げされるほど、上位のＢＢモードに格上げする当籤役の種類が減少するものの、ＢＢモードが格上げされるほど、移行抽籤に当籤する期待度は上がるため、遊技状態が徐々に格上げされていく遊技形態を作り出すことができる。遊技者にとってみれば、ボーナス状態中の一度の遊技結果に対して関心を持つのではなく、ボーナス状態中の一連の遊技結果に対して関心を持つことになり、ボーナス状態中の興趣を高めることができる。

【０５４０】

なお、ＢＢモードの格上げは、１段階ずつのみ可能にしてもよく、複数段階を一度に格上げ可能にしてもよい。１段階ずつしか格上げできないように制御した場合には、複数段階を一度に格上げ可能にした場合に比べて、移行抽籤に当籤する期待度の低いＢＢモードに滞在中の期待度が下がり、当該ＢＢモードから格上げさせ易くなるため、遊技状態が徐々に格上げされていく遊技形態を作りやすくなる。

【０５４１】
　また、パチスロ１では、ボーナス状態中では、ＪＡＣ２系のリプレイ又はＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定されると、内部当籤役として持ち越している持越役の種別に応じて、「チャンリプ」として扱う場合とリプレイとして扱う場合とがある（図８１参照）。そして、「チャンリプ」として扱う場合にはＢＢモードを格上げし、「リプレイ」として扱う場合にはＢＢモードを格上げしない。これにより、ボーナス状態中の遊技を多様化することができ、ボーナス状態中の興趣を高めることができる。
【０５４２】
＜敵決めＡＲＴによる効果＞
　パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中に黙示録にボス玉をセットしておき、押し順ベル当籤時にセットしたボス玉の種類によって、バトルＡＲＴで対戦する敵キャラクタを決定する。そして、バトルＡＲＴ中は、敵キャラクタの種類に応じて味方キャラクタのＨＰの減少量及び敵キャラクタのＨＰの減少量を変動させる。これにより、敵決めＡＲＴ中の遊技の結果がＡＲＴ遊技状態の継続の有無に影響を与えることになるため、ＡＲＴ遊技状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。
【０５４３】
　また、パチスロ１では、敵キャラクタに対して攻撃力及び防御力の双方を設定しているため、味方キャラクタのＨＰの減少量と敵キャラクタのＨＰの減少量との双方を敵キャラクタ毎に個別に設定することができる。これにより、攻撃力及び防御力の双方が高い敵キャラクタや、いずれか一方のみが高い敵キャラクタ、双方が低い敵キャラクタのように様々なタイプの敵キャラクタを採用することができ、敵決めＡＲＴ中の遊技の結果に応じてバトルＡＲＴ中の遊技を多様化することができる。
【０５４４】
　また、パチスロ１では、敵キャラクタに対してスピードも設定しておき、バトルＡＲＴ中に敵キャラクタが攻撃する頻度を、敵キャラクタに対して設定したスピードに基づいて決定する。これにより、敵決めＡＲＴ中の遊技の結果に応じてバトルＡＲＴ中の遊技を更に多様化することができる。
【０５４５】
　また、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰを上乗せする。これにより多くの上乗せが行われた場合には、バトルＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰが０になってしまうことを回避しやすくなり、ＡＲＴ遊技状態が継続することについての期待度が上昇することになる。その結果、バトルＡＲＴ中の遊技だけでなく、敵決めＡＲＴ中の遊技もＡＲＴ遊技状態の継続に影響を与えることになるため、ＡＲＴ遊技状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。
【０５４６】
　なお、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰが初期値未満になると、味方キャラクタのＨＰを初期値に設定する。これにより、その後のバトルＡＲＴにおいて味方キャラクタのＨＰは少なくとも初期値以上になるため、バトルＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰが直ぐに０になってしまうことを防止でき、結果、継続したＡＲＴ有利状態が直ぐに終了してしまうことを防止することができる。
【０５４７】
　また、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中の味方キャラクタのＨＰの上乗せを、内部当籤役として決定された当籤役の種別に応じて行う。これにより、例えば、レア役が内部当籤役として決定された場合には上乗せ量を多くすることができるため、レア役の無駄引きを生じさせることがなく、敵決めＡＲＴ中の興趣を向上させることができる。
【０５４８】
＜バトルＡＲＴによる効果＞
　パチスロ１では、バトルＡＲＴ中に黙示録に敵玉や味方玉をセットしておき、押し順ベル当籤時にセットした演出玉の種類によって、敵キャラクタ又は味方キャラクタのＨＰを減少させる。そして、味方キャラクタのＨＰが０になる前に敵キャラクタのＨＰが０にな

るとＡＲＴを継続し、味方キャラクタのＨＰが先に０になるとＡＲＴを終了する。ここで、内部当籤役は遊技者の開始操作に応じて決定されるため、バトルＡＲＴ中の遊技に対して遊技者は積極的に参加することになり、遊技への意欲を向上させることができる。

【０５４９】

また、押し順ベルに応じてＨＰを減少する対象は、黙示録にセットした演出玉に応じて異なる。ここで、黙示録には、複数先の遊技までの演出玉がセットされているため、遊技者は、セットされた演出玉を把握した上で遊技を行うことができ、遊技者側に有利なタイミングで押し順ベルの当籤を望むことになる。これにより、演出玉と遊技者の開始操作とを強く結びつけることができ、遊技者に緊張感を持った遊技を行わせることができるため、バトルＡＲＴ中の興趣を向上させることができる。

【０５５０】

また、ＨＰを減少する押し順役は、バトルＡＲＴ中の報知対象の当籤役であるため、押し順ベルが内部当籤役として決定されることは、バトルＡＲＴ中に付与される利益に影響を与えることになる。例えば、遊技機によっては、味方キャラクタのＨＰを減少する当籤役をリプレイとし、敵キャラクタのＨＰを減少する当籤役を押し順ベルとすることもできる。しかしながら、このような遊技機では、利益に影響を与える当籤役の当籤の有無が、ＡＲＴの継続に直結してしまい遊技が単調になってしまう。この点、パチスロ１のように、利益に影響を与える押し順ベルの当籤を、セットされている演出玉に応じて有利／不利なものにすることで、バトルＡＲＴ中の遊技性を多様化することができ、バトルＡＲＴ中の興趣を高めることができる。

【０５５１】

なお、パチスロ１では、いわゆるレア役に当籤した場合には、セットされている演出玉に関わらず敵キャラクタのＨＰを減少する。これにより、レア役の無駄引きを防止することができ、また、遊技者はバトルＡＲＴ中にレア役が内部当籤役として決定されることについて期待することになり、バトルＡＲＴ中の興趣を高めることができる。

【０５５２】

また、パチスロ１では、バトルＡＲＴ中に敵玉が４個連続してセットされている場合には、次に必ず味方玉をセットする。これにより、遊技者にとって不利な状況が長期間にわたって持続してしまうことを防止することができるため、遊技者は、バトルＡＲＴ中の遊技を安心して行うことができる。

【０５５３】

［変形例］

以上、本実施形態に係るパチスロ１について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【０５５４】

上記実施形態のパチスロでは、黙示録に演出玉がセットされている場合、内部当籤役が「ベル入賞」以上、又は表示された図柄の組合せが「ベル当籤」以上であることを条件に、セットされている演出玉に基づく抽籤等を行うこととしている。この点、黙示録に演出玉がセットされている場合には、内部当籤役や表示された図柄の組合せに関わらず、演出玉に基づく抽籤等を行うこととしてもよい。このようなパチスロでは、黙示録にブランク（空）をセットする頻度を調整することで、遊技バランスを調整することができる。

【０５５５】

上記実施形態のパチスロでは、副制御回路４２が、有利状態（例えば、「ＡＲＴ状態」）への移行制御の管理、有利状態の継続期間の管理、及び有利状態中に行われる報知（ナビ）の管理を行っているが、これらの制御のうちの一又は全部を、主制御回路４１において行うこととしてもよい。

【０５５６】

なお、有利状態への移行制御としては、例えば、有利状態に移行させる／移行させないことに関する制御（移行抽籤）が挙げられる。また、例えば、有利状態への移行抽籤において当籤確率が異なる状態が複数設けられるパチスロ１の場合には、当該状態間の遷移に

関する制御も、有利状態への移行制御に含むことができる。
【０５５７】
また、有利状態の継続期間の管理は、上記実施形態の場合には、敵キャラクタ及び味方キャラクタのＨＰの増減に関する制御であり、その他のパチスロの場合には、例えば、有利状態の初期ゲーム数の決定、ＡＴゲーム数の上乗せ制御が挙げられる。また、例えば、有利状態が所定の確率で継続するパチスロ１の場合には、継続するか否かの抽籤も、有利状態の継続期間の管理に含むことができる。
【０５５８】
なお、有利状態の継続期間としては、遊技機の仕様によって、有利状態中の単位遊技の回数、有利状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する回数、有利状態中に付与されたメダルの枚数、所定ゲーム数（例えば５０ゲーム）を１セットとする場合のセット数など任意の期間を含めることができる。
【０５５９】
このとき、有利状態中に付与されたメダルの枚数については、同一の遊技において払い出されたメダルの枚数から遊技に用いたメダルの枚数を減算した純増枚数を用いることとしてもよい。また、有利状態中に付与されたメダルの枚数は、有利状態中に実際に増加したメダルに基づき算出することとしてもよく（実値による算出）、また、実際に増加したか否かに関わらず、ナビに従った場合に増加する予定のメダルの枚数に基づき算出することとしてもよい（理想値による算出）。また、内部当籤役の種別によって、有利状態中に付与されたメダルの枚数を増加しないこととしてもよい。例えば、内部当籤役として決定される確率が低い一部の役、あるいは、停止操作のタイミングに応じて図柄の組合せの表示／非表示が切り替わる役に関しては、当該役が内部当籤役として決定されたとしても、有利状態中に付与されたメダルの枚数の増減を行わないこととしてもよい。
【０５６０】
また、有利状態中に行われる報知（ナビ）の管理とは、液晶表示装置１０などにより遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する制御が挙げられる。
【０５６１】
また、遊技者に報知する停止操作の態様としては、遊技者にとって有利な図柄の組合せが表示される停止操作の順序（押し順）であってもよく、また、当該図柄の組合せが表示されるために必要な停止操作のタイミング（狙うべき図柄）であってもよい。
【０５６２】
また、有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率は変化させることなく（又は遊技性に影響を与えない程度の範囲で変化させ）、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＴ」を用いることとしてもよく、また、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）を作動するとともに、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＲＴ」を用いることとしてもよい。
【０５６３】
また、上記実施形態又は上記各種変形例のパチスロでは、主制御回路４１が決定した内部当籤役に応じて所定確率で決定される演出、すなわち、一の内部当籤役に対して一又は複数の演出を行うこととしている。この点、主制御回路４１が決定した内部当籤役に一意に対応する表示（告知）を、当該演出と合わせて行うこととしてもよい。具体的には、決定した内部当籤役に一対一対応する表示を、上述の７セグ表示器６や内部当籤役を表示するための図示しない表示部などにおいて行うこととしてもよい。なお、この内部当籤役の表示は、主制御回路４１の制御のもとに行うことが好ましい。このように主制御回路４１で決定した内部当籤役を、主制御回路４１自身が告知することで、公平性を担保した遊技機を提供することができる。
【０５６４】
［付記１］
付記１のパチスロ１は以下の通りである。

【０５６５】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０５６６】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０５６７】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。
【０５６８】
また、近年では、所定の条件を契機として、メダルの投入を行うことなく遊技可能なリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ）の作動を行う遊技機も知られている。例えば、特許文献（特開２００６－２０４８７５号公報）には、ボーナス状態が終了すると高確率再遊技状態を作動させる遊技機が開示されている。
【０５６９】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
特許文献の遊技機によればボーナス終了後に高確率再遊技状態が作動するため、ボーナス終了後にメダルを減らすことなく遊技を行うことができるものの、高確率再遊技状態がボーナス終了後に必ず発生するため、ボーナス中の遊技が単調になってしまうおそれがある。そのため、ボーナス終了後に高確率再遊技状態を作動する遊技機において、ボーナス中の遊技が単調にならない仕組みが求められている。
【０５７０】
本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、特別遊技状態中の遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【０５７１】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、通常状態と、当該通常状態に比べて遊技者に有利な遊技状態である特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）とを含む複数の遊技状態に対応して設けられた内部抽籤テーブルと、所定の条件を契機として、遊技状態を切り換える切換手段（例えば、主制御回路４１）と、前記開始操作検

出手段による開始操作の検出に基づき、現在の遊技状態に対応する内部抽籤テーブルを参照して、複数の役の中から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、を備え、前記特別遊技状態に対応して設けられた前記内部抽籤テーブルは、前記内部当籤役決定手段により内部当籤役として決定されると、前記特別遊技状態の間、前記入賞判定手段により入賞したと判定されるまで内部当籤役として持ち越し可能な複数の持越役（例えば、Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１～３）のいずれかを内部当籤役として決定可能に構成され、前記特別遊技状態において、前記複数の持越役のうちの第１持越役（例えば、Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１）が内部当籤役として持ち越されている場合に前記内部当籤役決定手段により所定役（例えば、Ｆ＿Ｊ１上段７リプ～Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ）が内部当籤役として決定されると特典（例えば、ＡＲＴの移行抽籤に当籤）を付与し、前記第１持越役とは異なる第２持越役（例えば、Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２）が内部当籤役として持ち越されている場合に前記所定役が内部当籤役として決定されると前記特典を付与しない特典付与手段（例えば、副制御回路４２）、を更に備えることを特徴とする。

【０５７２】

本発明に係る遊技機は、特別遊技状態中に、複数の持越役のいずれかを内部当籤役として持ち越すことができる。そして、本発明に係る遊技機は、内部当籤役として所定役が決定された場合に、第１持越役を持ち越していると特典を付与し、第２持越役を持ち越していると特典を付与しない。これにより、所定役に内部当籤した場合であっても、持越役の種別に応じて特典を付与するか否かを異ならせることができるため、特別遊技状態中の遊技を多様化することができ、特別遊技状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０５７３】

［付記２］

付記２のパチスロ１は以下の通りである。

【０５７４】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０５７５】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０５７６】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

このようなＡＴ機能を備える遊技機では、遊技者にとって有利な情報の報知を、リプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。

【０５７７】

ところで、ＡＲＴ機能を備える遊技機では、有利状態への移行が決定されていない場合であっても遊技者の停止操作により高確率再遊技状態の作動が行われてしまうことがある。この点、特許文献（特開２０１０－２３３７２１号公報）には、有利状態への移行が決定されていない場合には高確率再遊技状態中に遊技者にとって有利な情報を報知せずに、高確率再遊技状態から通常状態に転落させる制御を行うことが記載されている。

【０５７８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ここで、有利状態への移行が決定されていない場合に高確率再遊技状態から通常状態に転落させる制御は、いわゆるペナルティとして用いられており、遊技者の停止操作により偶然、高確率再遊技状態の作動が行われた場合には、有利状態への移行抽籤自体を行わないことが一般的であった。

【０５７９】

しかしながら、遊技状態が高確率再遊技状態であるにも関わらず、有利状態への移行抽籤を行わないのでは、特典が付与されていない高確率再遊技状態中（例えば、ＡＲＴ非当籤中のＲＴ中）の面白みに欠けてしまう。

【０５８０】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、特典が付与されていない遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【０５８１】

［課題を解決するための手段］

【０５８２】

本発明に係る遊技機は、再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が低い通常状態（例えば、ＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態）と前記リプレイが内部当籤役として決定される確率が前記通常状態よりも高い高ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、ＲＴ４移行リプ）又は第２の図柄組合せ（例えば、ＲＴ１移行リプ）が停止表示可能な第１押し順役（例えば、押し順リプ）と、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第３の図柄組合せ（例えば、ベルこぼし目）又は第４の図柄組合せ（例えば、押し順正解時に表示される図柄の組合せ）が停止表示可能な第２押し順役（例えば、押し順ベル）とを含む複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたことに基づいて、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せを判定する判定手段（例えば、主制

御回路４１）と、前記通常状態中に、前記判定手段により前記第１押し順役に応じた前記第１の図柄組合せ及び前記第２の図柄組合せのうちの前記第１の図柄組合せが停止したと判定されると、前記通常状態から前記高ＲＴ状態に遊技状態を移行させるＲＴ開始手段（例えば、主制御回路４１）と、前記高ＲＴ状態中に、前記判定手段により前記第２押し順役に応じた前記第３の図柄組合せ及び前記第４の図柄組合せのうちの前記第３の図柄組合せが停止したと判定されると、前記高ＲＴ状態から前記通常状態に遊技状態を移行させ、前記第４の図柄組合せが停止したと判定されると、前記高ＲＴ状態を維持するＲＴ終了手段（例えば、主制御回路４１）と、前記通常状態又は前記高ＲＴ状態中に行われる所定の抽籤（例えば、ＡＲＴへの移行抽籤）に当籤すると、遊技に関する演出状態を、有利な停止操作の情報を報知する特定演出状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）に移行させる特定演出状態移行手段（例えば、副制御回路４２）と、前記所定の抽籤に非当籤の状態で前記ＲＴ開始手段が遊技状態を前記高ＲＴ状態に移行させると、前記第２押し順役が内部当籤役として決定された場合に前記第４の図柄組合せを停止するために必要な停止操作の情報（例えば、押し順ベルに正解の押し順）を報知する報知回数（例えば、保証回数）を決定する報知回数決定手段（例えば、副制御回路４２）と、前記特定演出状態移行手段が前記特定演出状態に移行させると、前記通常状態中に前記第１押し順役が内部当籤役として決定された場合に前記第１の図柄組合せを停止するために必要な停止操作の情報を報知するとともに、前記高ＲＴ状態中に有利な停止操作の情報を報知し、また、前記所定の抽籤に非当籤の前記高ＲＴ状態中に前記第２押し順役が内部当籤役として決定されると前記報知回数決定手段が決定した前記報知回数に限り有利な停止操作の情報を報知する報知手段（例えば、副制御回路４２、液晶表示装置１０）と、を備えることを特徴とする。

【０５８３】

本発明に係る遊技機では、再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が低い通常状態とリプレイが内部当籤役として決定される確率が高い高ＲＴ状態とを有し、高ＲＴ状態中の特定演出状態において有利な停止操作の情報を報知することで、遊技者にとって有利な遊技状態（いわゆるＡＲＴ）を実現することができる。ここで、特定演出状態への移行は、通常状態中に行われる所定の抽籤だけでなく、高ＲＴ状態中に行われる所定の抽籤に当籤することで行われるため、所定の抽籤に当籤していない状態で高ＲＴ状態に移行した場合であっても、その後、特定演出状態への移行が期待できる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、所定の抽籤に当籤していない高ＲＴ状態を、有利な遊技状態（いわゆるＡＲＴ）への移行チャンス区間にすることができ、特典が付与されていない（所定の抽籤に当籤していない）高ＲＴ状態中の興趣を高めることができる。

【０５８４】

また、高ＲＴ状態中に所定の抽籤を行うため、通常状態中の停止操作に対する戦略性が増し、通常状態中の興趣も高めることができる。すなわち、従来の遊技機のように、特典が付与されていない高ＲＴ状態中にペナルティを課す遊技性では、通常状態中の停止操作が単純（例えば、ペナルティを受けないように第１停止操作を左リールに対して行わなければならないなど）になってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、高ＲＴ状態中にペナルティを課さずに所定の抽籤を行うため、遊技者は、通常状態中に自由に停止操作を行うことができ、通常状態中の遊技性だけでなく操作性も高めることができる。

【０５８５】

また、本発明に係る遊技機では、高ＲＴ状態中に第２押し順役に応じた第３の図柄組合せが停止すると、高ＲＴ状態を終了し通常状態に遊技状態を移行させるが、所定の抽籤に当籤していない状態で高ＲＴ状態に移行すると、有利な停止操作の情報（例えば、第２押し順役が内部当籤役として決定された場合に第４の図柄組合せを停止するために必要な停止操作の情報）を所定回数だけ報知する。これにより、遊技者の停止操作により、偶然、高ＲＴ状態に移行した場合に、直ちに高ＲＴ状態から通常状態に移行してしまうことがなく、リプレイの当籤確率が高い状態で所定の抽籤を受けることができる。

【０５８６】

［付記３］

付記３のパチスロ１は以下の通りである。

【０５８７】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０５８８】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０５８９】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を備える遊技機では、遊技者にとって有利な情報の報知を、リプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。

【０５９０】

ところで、ＡＲＴ機能を備える遊技機では、ＡＲＴ状態への移行の期待度が高いチャンスゾーンを設け、このチャンスゾーン中に特定の条件を満たすと高確率でＡＲＴ状態に移行させる制御を行うこととしている。例えば、特許文献（特開２０１３－０４８９４５号公報）には、チャンスゾーン（ＣＺ）中に特定の図柄組合せ（ＲＴ作動図柄１）を狙わせ、特定の図柄組合せが表示されると、リプレイが内部当籤役として確率が高い高ＲＴに移行する制御を行う遊技機が開示されている。

【０５９１】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような特許文献の遊技機では、チャンスゾーン中の遊技者の関心は、特定の図柄組合せが表示されるか否かに集中することになる。ところで、特定の図柄組合せが表示されるか否かは、内部抽籤の結果に左右されることになるため、遊技者によっては、チャンスゾーン中に特定の図柄組合せが表示される可能性のある機会を一度も得られない、又は当該可能性のある機会が著しく少ない場合がある。このような場合、遊技者にとってみれば、せっかくチャンスゾーンに移行したにも関わらず、何らのチャンスも得られないことになり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【０５９２】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な有利状態への移行契機となる所定の期間中における遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０５９３】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ

，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、押し順正解時に表示される図柄の組合せ）又は第２の図柄組合せ（例えば、ベルこぼし目）が停止表示可能な押し順役（例えば、押し順ベル）を含む複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、所定の条件を契機として、前記有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ＣＺ）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態抽籤状態において前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると前記有利状態に移行させることを所定確率で決定する第１移行抽籤（例えば、ＣＺ途中で行うＡＲＴへの移行抽籤）を行い、前記有利状態抽籤状態において所定数の単位遊技（例えば、３０ゲーム）が経過すると前記有利状態に移行させることを特定確率で決定する第２移行抽籤（例えば、ＣＺ完走時に行うＡＲＴへの移行抽籤）を行う有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路４２）と、前記第１移行抽籤を行った単位遊技において前記有効ライン上に前記第１の図柄組合せが表示されると、前記有利状態への移行抽籤結果に関わらず前記第１移行抽籤を無効にし、当該単位遊技において前記有効ライン上に前記第２の図柄組合せが表示されると、前記第１移行抽籤の抽籤結果を維持する抽籤結果管理手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態抽籤状態において、前記第１移行抽籤が行われ、かつ、前記抽籤結果管理手段により当該第１移行抽籤の抽籤結果が維持されると、又は、前記所定数の単位遊技が経過すると、前記有利状態抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路４２）と、前記第１移行抽籤又は前記第２移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定されると、遊技を行う状態を前記有利状態に移行させる有利状態移行手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記有利状態移行手段は、前記第２移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定されると、前記第１移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定される場合よりも有利な有利状態（例えば、より有利なＡＲＴ状態のＡＲＴ遊技状態）に移行させることを特徴とする。

【０５９４】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利状態への移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（チャンスゾーン）では、押し順役が内部当籤役として決定されることを契機として第１移行抽籤を行う。そして、この有利状態抽籤状態は、第１移行抽籤が行われ、かつ、当該第１移行抽籤の抽籤結果が維持されること、又は、所定数の単位遊技が経過すると終了する。このように内部当籤役に基づいて有利状態への移行抽籤を行う遊技機では、遊技者によっては有利状態抽籤状態中に第１移行抽籤を全く受けることができない場合があるが、本発明に係る遊技機では、有利状態抽籤状態において所定数の単位遊技が経過すると第２移行抽籤を行う。これにより、有利状態抽籤状態において押し順役が内部当籤役として決定されない場合であっても有利状態への移行抽籤を必ず受けることができるため、有利状態抽籤状態中の興趣を向上させることができる。

【０５９５】

また、本発明に係る遊技機によれば、押し順役が内部当籤役として決定されると第１抽籤を行うが、停止操作の結果、第１の図柄組合せが表示されると第１移行抽籤の結果を無効にし、反対に、第２の図柄組合せが表示されると第１移行抽籤の結果を維持する。このような制御によれば、遊技者は、押し順役が内部当籤役として決定された遊技において表示される図柄組合せにも関心を抱くことになるため、有利状態抽籤状態中の各遊技における興趣を向上させることができる。特に、本発明に係る遊技機では、第２移行抽籤を経て移行する有利状態は、第１移行抽籤を経て移行する有利状態よりも有利な有利状態であるため、遊技者は、第２の図柄組合せが表示（第１移行抽籤が維持され有利状態抽籤状態が終了）されることなく所定数の単位遊技が経過することを望むことになり、有利状態抽籤状態における興趣を最後まで維持することができる。

【０５９６】

［付記４］

付記４のパチスロ１は以下の通りである。

【０５９７】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０５９８】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０５９９】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を備える遊技機では、遊技者にとって有利な情報の報知を、リプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。

【０６００】

また、有利状態（ＡＲＴ）への移行契機を多様化する工夫もこれまで多くなされてきており、例えば、特許文献（特開２００３－１２６３６９号公報）には、ボーナス中に特定役（ＢＢ中７揃い）に内部当籤すると、ボーナス終了後に有利状態に移行する遊技機が開示されている。

【０６０１】

［発明の概要］

［明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献の遊技機では、所定期間中（ボーナス中）の一度の内部抽籤結果に基づいて有利状態への移行抽籤を行うため、遊技が単調になりやすく、有利状態への移行に関する期待感が抱きにくいという問題があった。また、有利状態に移行する契機となる特定役は当籤確率が低く抑えられてしまうことが一般的であるため、所定期間中に当籤する期待を持つことができず、有利状態への移行契機となる所定期間の遊技の興趣を損ねてしまうおそれもある。

【０６０２】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な有利状態への移行契機となる所定の期間中における遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０６０３】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、所定の条件（例えば、ＢＢの作動）を契機として、前記有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ボーナス状態）を開始し、前記有利状態抽籤状態における特定の条件（例えば、５９枚のメダルが払い出されること）を契機として、当該有利状態抽籤状態を終了する遊技状態制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記遊技状態制御手段が前記有利状態抽籤状態を終了すると、前記有利状態に移行させるか否かを抽籤する有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態抽籤手段の抽籤に当籤すると、前記遊技を行う状態を前記有利状態に移行させる有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記有利状態抽籤状態は、前記有利状態抽籤手段による前記移行抽籤に当籤する確率が最も低い第１抽籤状態（例えば、ＢＢモード０）、前記確率が前記第１抽籤状態よりも高い第２抽籤状態（例えば、ＢＢモード１）、及び前記確率が前記第１抽籤状態と前記第２抽籤状態とよりも高い第３抽籤状態（例えば、ＢＢモード２）を含む複数の抽籤状態（例えば、ＢＢモード）を有し、前記有利状態抽籤状態において、前記内部当籤役決定手段が決定した内部当籤役に基づいて、複数の前記抽籤状態を遷移させる抽籤状態遷移手段（例えば、副制御回路４２）を更に備え、前記抽籤状態遷移手段は、前記第１抽籤状態において前記複数の役のうちの第１役及び第２役を含む第１数の役のいずれか内部当籤役として決定されると、前記第１抽籤状態から前記第２抽籤状態に前記抽籤状態を遷移し、前記第２抽籤状態において前記複数の役のうちの前記第１役を含み前記第２役を含まない第１数よりも少ない第２数のいずれかが内部当籤役として決定されると、前記第２抽籤状態から前記第３抽籤状態に前記抽籤状態を遷移することを特徴とする遊技機。
【０６０４】
本発明に係る遊技機では、有利状態抽籤状態の終了時に有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う。このとき、本発明に係る遊技機では、移行抽籤に当籤する確率が異なる第１抽籤状態、第２抽籤状態及び第３抽籤状態を含む複数の抽籤状態を有し、有利状態抽籤状態中の内部当籤役に基づいて複数の抽籤状態を遷移させる。これにより、内部当籤役に基づき移行抽籤に当籤する確率を変化させることができるため、遊技者は、有利状態抽

籤状態中の各遊技における内部当籤役に対して強い関心を抱くことになり、有利状態抽籤状態中の興趣を高めることができる。

【０６０５】

特に、本発明に係る遊技機では、第１抽籤状態から移行抽籤に当籤する確率がより高い第２抽籤状態へは、第１役及び第２役を含む第１数の役のいずれか内部当籤役として決定されると遷移し、第２抽籤状態から移行抽籤に当籤する確率がより高い第３抽籤状態へは、第１役を含み第２役を含まない第１数よりも少ない第２数の役のいずれか内部当籤役として決定されると遷移する。これにより、抽籤状態が遷移するほどより上位の抽籤状態に遷移する契機となる役の種類が減少することになるものの、抽籤状態の遷移に伴い移行抽籤に当籤する確率も上がっているため、遊技状態が徐々に格上げされていく遊技形態を作り出すことができる。遊技者にとってみれば、有利状態抽籤状態中の一度の内部抽籤結果に対して関心を持つのではなく、有利状態抽籤状態中の一連の内部抽籤結果に対して関心を持つことになり、有利状態抽籤状態中の興趣を高めることができる。

【０６０６】

［付記５］

付記５のパチスロ１は以下の通りである。

【０６０７】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０６０８】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０６０９】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を備える遊技機では、遊技者にとって有利な情報の報知を、リプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。

【０６１０】

ところで、有利状態中の遊技は単調になりやすいため、近年では、有利状態中の遊技性を多様化する試みが広く行われている。例えば、特許文献（特開２００５－１５２１６５号公報）には、所定の条件が成立したことを契機にフリーゲームを行い、このフリーゲームの結果として停止表示された戦闘機図柄の個数を、液晶ディスプレイ上で演出表示されるシューティングゲームの遊技者側の戦闘機の残機数にすることで、演出や払い出し形態に多様性を持たせた遊技機が開示されている。

【０６１１】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献の遊技機では、フリーゲームや演出（シューティングゲーム）

が遊技機側の制御により自動的に進行する構成であるため、遊技者による遊技の進行を演出内容に反映させることができず、遊技に対して遊技者が能動的に参加することができなかった。

【０６１２】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者を遊技に対して積極的に参加させることで、有利状態中の遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０６１３】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態のバトルＡＲＴ）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態において所定役（例えば、押し順ベル）が内部当籤役として決定されると、遊技者にとって有利な停止操作の情報（例えば、払い出し枚数の多い図柄の組合せを表示させるための情報）を報知する報知手段（例えば、副制御回路４２、液晶表示装置１０）と、前記有利状態の開始に先立って、第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）及び第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）を決定する数値決定手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する（例えば、液晶表示装置１０に表示される黙示録にセットする）演出情報登録手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報として第１演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において前記所定役が内部当籤役として決定されると、前記第１数値情報から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第２演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において前記所定役が内部当籤役として決定されると、前記第２数値情報から第２所定値を減算する数値更新手段（例えば、副制御回路４２）と、前記数値更新手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記有利状態を新たに開始する有利状態制御手段（例えば、副制御回路４２）と、を備えることを特徴とする。

【０６１４】

本発明に係る遊技機によれば、有利状態中は演出情報及び内部当籤役に基づき第１数値情報や第２数値情報を減算していき、第１数値情報が閾値未満になる前に第２数値情報を閾値未満にすることができた場合には、有利状態を継続させる。ここで、内部当籤役は遊技者の開始操作に応じて決定されるため、有利状態中の遊技に対して遊技者は積極的に参加することになり、遊技への意欲を向上させることができる。

【０６１５】
また、所定役が内部当籤役として決定された場合であっても、当該遊技において登録されている演出情報に応じて、減算される対象（第１数値情報又は第２数値情報）が異なる。遊技者にとってみれば、第１演出情報が登録されている状態では第１数値情報が減算されてしまうため、所定役の当籤を望まず、反対に、第２演出情報が登録されている場合には所定役の当籤を望むことになる。ここで、演出情報は、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技に対して登録するため、遊技者は、予め登録された演出情報を把握した上で遊技を行うことができ、遊技者側に有利なタイミング（第２演出情報が登録）での所定役の当籤を望むことになる。これにより、登録されている演出情報と遊技者の開始操作とを強く結びつけることができ、遊技者に緊張感を持った遊技を行わせることができるため、有利状態中の興趣を向上させることができる。

【０６１６】
また、第１数値情報又は第２数値情報を減算する所定役は、報知対象の役であるため、所定役が内部当籤役として決定されることは、有利状態中に付与される利益に影響を与えることになる。例えば、遊技機によっては、第１数値情報を減算する対象の役を利益に影響を与えない第１役（リプレイなど）とし、第２数値情報を減算する対象の役を利益に影響を与える第２役（ベルなど）とすることも考えられる。このような遊技機では、利益に影響を与える第２役の当籤の有無が、有利状態の継続に直結してしまい遊技が単調になってしまう。この点、本発明に係る遊技機のように、利益に影響を与える所定役の当籤を、登録されている演出情報に応じて有利／不利なものにすることで、有利状態中の遊技性を多様化することができ、有利状態中の興趣を高めることができる。

【０６１７】
［付記６］
付記６のパチスロ１は以下の通りである。

【０６１８】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０６１９】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０６２０】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を備える遊技機では、遊技者にとって有利な情報の報知を、リプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。

【０６２１】
ところで、遊技状態を複数備える遊技機では、スイカやチェリーなどのいわゆるレア役と呼ばれる役の当籤又は入賞に基づいて遊技状態の移行を行うことが一般的である。例え

ば、特許文献（特開２０１３－０４８９４５号公報）には、チェリー１，２，３が内部当籤役として決定された際に表示されるＲＴ作動図柄１，２が所定の期間中に表示されることで、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態に移行させることが開示されている。ここで、内部当籤役は遊技者の開始操作に応じて決定されるため、特許文献のように内部抽籤の結果に基づいて遊技状態を移行させることで、遊技者の操作を遊技の結果に反映させることができ、遊技者が遊技に対して積極的に参加している遊技性を実現することができる。

【０６２２】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、スイカやチェリーなどのいわゆるレア役は当籤確率が低いため、特許文献の遊技機のようにレア役の当籤の有無に応じて遊技状態を移行させる場合、遊技者によっては期間中に一度もチャンスを得られない可能性もあり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【０６２３】

一方、遊技者の操作に関係なく遊技状態を移行させる遊技性も考えられるが、このような遊技機では、遊技者の操作に応じて遊技を進行するというパチスロ機の本来の遊技性から離れて、付与する利益に影響を与える決定を行うことになってしまうため、パチスロ機としての適性を欠き、遊技の公平性を害してしまうおそれもあった。

【０６２４】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技の結果と関連付けつつ、遊技性に富んだ遊技状態の移行が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０６２５】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）と前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率の高いチャンスゾーン（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、押し順正解時に表示される図柄の組合せ）又は第２の図柄組合せ（例えば、押し順不正解時に表示される図柄の組合せ）が停止表示可能な押し順役（例えば、押し順ベル）を含む複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記通常状態において所定の条件（例えば、黙示録抽籤に当籤）を満たすと、前記チャンスゾーンへの移行抽籤を行うＣＺ抽籤状態（例えば、黙示録作動中の通常遊技状態）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記ＣＺ抽籤状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、抽籤玉１～４及び確定玉

などの演出玉）を登録する演出情報登録手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報が登録されている遊技において前記有効ライン上に前記第１の図柄組合せが表示されると、当該遊技に対して登録されている演出情報に応じた確率で前記チャンスゾーンへの移行抽籤を行うＣＺ抽籤手段（例えば、副制御回路４２、図７２のリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブル）と、前記ＣＺ抽籤手段の移行抽籤の結果に基づいて、遊技状態を前記チャンスゾーンに移行させる遊技状態制御手段（例えば、副制御回路４２）と、前記ＣＺ抽籤状態中に、内部当籤役として前記押し順役が所定回数決定されると（例えば、保証回数が０になると）前記ＣＺ抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路４２）と、を備えることを特徴とする。

【０６２６】

本発明に係る遊技機によれば、現遊技を含む所定回数分の遊技に対して予め登録された演出情報に基づいて、ＣＺ抽籤状態からチャンスゾーンに遊技状態を移行させる。ここで、演出情報は、遊技者の操作とは関係なく登録されるため、単に演出情報に基づいて遊技状態を移行させたのでは、遊技機としての適性を欠き、遊技の公平性を害してしまうおそれがある。この点、本発明に係る遊技機では、遊技毎に登録された演出情報だけでなく、当該遊技において表示された図柄の組合せも加味して、遊技状態を移行させる。これにより、遊技状態の移行に対して遊技者の操作を介在させることができ、遊技の公平性を担保することができる。

【０６２７】

ここで、遊技状態を移行させる契機となる第１の図柄組合せは、押し順役が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せであるため、上述したレア役を遊技状態の移行契機とする場合に比べて遊技者に対して遊技状態移行に関する期待感を抱く機会を多く与えることができる。すなわち、内部当籤役として当籤することだけでなく停止操作の順序も要求する第１の図柄組合せでは、レア役に比べて当籤確率を上げて設定することができるため、期待感を抱く機会（押し順役が内部当籤役として決定）を多く与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６２８】

また、本発明に係る遊技機では、遊技状態の移行抽籤は、第１の図柄組合せが表示された遊技に対して登録されている演出情報に応じた確率で行われるため、遊技者の操作に伴う遊技の結果と関連付けつつ、多様な態様で遊技状態の移行を行うことができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、遊技の結果と関連付けつつ、遊技性に富んだ態様で遊技状態の移行を行うことができる。

【０６２９】

また、本発明に係る遊技機では、ＣＺ抽籤状態中に、内部当籤役として押し順役が所定回数決定されるとＣＺ抽籤状態を終了する。このように遊技状態の移行契機となる押し順役をＣＺ抽籤状態の終了条件にも用いることで、ＣＺ抽籤状態中に遊技者には移行抽籤を受ける機会が所定回数だけ与えられることになる。その結果、遊技者は、移行抽籤を受ける機会が全くない状況になることを回避することができ、遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【０６３０】

［付記７］

付記７のパチスロ１は以下の通りである。

【０６３１】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０６３２】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０６３３】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を備える遊技機では、遊技者にとって有利な情報の報知を、リプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。
【０６３４】
ところで、ＡＲＴ機能を備える遊技機では、ＡＲＴ状態への移行の期待度が高いチャンスゾーンを設け、このチャンスゾーン中に特定の条件を満たすと高確率でＡＲＴ状態に移行させる制御を行うこととしている。例えば、特許文献（特開２０１３－０４８９４５号公報）には、チャンスゾーン（ＣＺ）中に特定の図柄組合せ（ＲＴ作動図柄１）を狙わせ、特定の図柄組合せが表示されると、リプレイが内部当籤役として確率が高い高ＲＴに移行する制御を行う遊技機が開示されている。
【０６３５】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
このような特許文献の遊技機では、チャンスゾーン中の遊技者の関心は、特定の図柄組合せが表示されるか否かに集中することになる。ところで、特定の図柄組合せが表示されるか否かは、内部抽籤の結果に左右されることになるため、遊技者によっては、チャンスゾーン中に特定の図柄組合せが表示される可能性のある機会を一度も得られない、又は当該可能性のある機会が著しく少ない場合がある。このような場合、遊技者にとってみれば、せっかくチャンスゾーンに移行したにも関わらず、何らのチャンスも得られないことになり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。
【０６３６】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な有利状態への移行契機となる所定の期間中における遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０６３７】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当

籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ＣＺ）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記移行抽籤において前記有利状態に移行させることを決定する確率を規定する当籤モード（例えば、ＣＺモード）を、前記有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数に基づいて移行させるモード移行手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態抽籤状態において前記内部当籤役決定手段により所定役（例えば、押し順ベル）が内部当籤役として決定されると、現在の前記当籤モードに基づいて前記移行抽籤を行う有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態抽籤手段により前記移行抽籤が行われると、前記有利状態抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路４２）と、前記移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定されると、遊技を行う状態を前記有利状態に移行させる有利状態移行手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記モード移行手段は、前記有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数に基づいて、前記確率が最も低い第１モード（例えば、ＣＺモード０）から当該第１モードよりも前記確率が高い第２モード（例えば、ＣＺモード１）に移行させ、かつ、前記有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数が所定回数（例えば、３０回）に達すると前記確率が最も高い第３モード（例えば、ＣＺモード２）に移行させ、前記抽籤状態開始手段が前記有利状態抽籤状態を開始すると、前記モード移行手段が前記第１モードから前記第２モードに移行させる単位遊技の回数を決定する移行時期決定手段（例えば、ＣＺ＿ＭＡＰ、副制御回路４２）、を更に備えることを特徴とする。

【０６３８】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利状態への移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（チャンスゾーン）では、所定役が内部当籤役として決定されることを契機として移行抽籤を行い、移行抽籤が行うと有利状態抽籤状態を終了する。ここで、内部当籤役に基づいて有利状態への移行抽籤を行う遊技機では、遊技者によっては有利状態抽籤状態中に移行抽籤を全く受けることができない場合があるが、本発明に係る遊技機では、有利状態抽籤状態が継続するほど移行抽籤に当籤する確率を規定する当籤モードが上がり移行抽籤に当籤し易くなる。このような遊技機では従来の遊技機とは反対に、有利状態抽籤状態中に所定役が内部当籤役として決定されないことが、遊技者にとって有利になり、有利状態抽籤状態中の遊技を従来にない遊技性にすることができ、有利状態抽籤状態中の興趣を向上させることができる。

【０６３９】

また、本発明に係る遊技機によれば、有利状態抽籤状態が開始すると、当籤モードを第１モードから第２モードに移行させる単位遊技の回数を決定する。これにより、当籤モードが遊技者にとって有利なモードに上がるタイミングが、有利状態抽籤状態毎に異なることになるため、有利状態抽籤状態中の遊技を多様化することができ、有利状態抽籤状態中の興趣を向上させることができる。

【０６４０】

［付記８］

付記８のパチスロ１は以下の通りである。

【０６４１】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以

下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０６４２】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０６４３】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。また、ＡＴをリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。

【０６４４】

こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。

【０６４５】

そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる遊技機が開示されている。この遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【０６４６】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献の遊技機では、単に内部当籤役に基づいてＡＴゲーム数を増加させるだけであるため、遊技性が単調になり易く、ＡＴやＡＲＴが継続することに対する遊技者の期待感は、ある一回の遊技にのみ集中し、遊技者の期待感を持続させることができなかった。

【０６４７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態（ＡＴやＡＲＴなど）が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０６４８】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けら

れ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、所定の条件を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含む前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路４２）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記第１有利状態制御手段は、前記第１有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第１演出情報登録手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報として複数種類の第１演出情報（例えば、ボス玉１～８）のうちのいずれかが登録されている遊技において前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記第２有利状態制御手段は、前記第２有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第２演出情報登録手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報として第２演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）から、前記第１有利状態終了時に登録されていた前記第１演出情報の種類（例えば、敵キャラクタの攻撃力）に応じた第１数値を減算し、また、前記演出情報として第３演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）から、前記第１有利状態終了時に登録されていた前記第１演出情報の種類（例えば、敵キャラクタの防御力）に応じた第２数値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路４２）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了し、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記第１有利状態を新たに開始する有利状態継続判定手段（例えば、副制御回路４２）と、を備えることを特徴とする。

【０６４９】

本発明に係る遊技機によれば、有利状態は、第１数値情報が閾値未満になると終了し、第１数値情報が閾値未満になる前に第２数値情報が閾値未満になると継続する。ここで、第１数値情報及び第２数値情報の減算は、第２有利状態中の遊技毎に登録された演出情報に基づいて行われるため、有利状態が継続するか否かは複数回の遊技の遊技結果に応じて異なることになる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。

【０６５０】

また、数値情報を減算する演出情報は、現遊技だけでなく現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技に対して予め登録される。遊技者にとってみれば、複数回先の遊技まで予め登録された演出情報の内容からその後の遊技の流れを把握することができ、現遊技だけでなくその後の遊技にも興味を抱くことになるため、有利状態中の興趣を向上させることができる。

【０６５１】

このとき、本発明に係る遊技機では、第１有利状態終了時に登録されていた第１演出情報の種類に応じて数値情報の減算量を異ならせることとしている。これにより、第２有利状態だけでなく第１有利状態中の遊技の結果も有利状態の継続の有無に影響を与えることになるため、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。また、第１数値情報の減算量（第１数値）と第２数値の減算量（第２数値）とを別々に定めることで、例えば、第１数値情報及び第２数値情報の減算量をと

もに多い／少ない状態にすることや、第１数値情報の減算量は多く／少なく、反対に第２数値情報の減算量は少ない／多い状態にすることができ、第２有利状態中の遊技を多様化することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、有利状態中の興趣を向上させることができる。

【０６５２】

［付記９］

付記９のパチスロ１は以下の通りである。

【０６５３】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０６５４】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０６５５】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。また、ＡＴをリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。

【０６５６】

こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。

【０６５７】

そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる遊技機が開示されている。この遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【０６５８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献の遊技機では、単に内部当籤役に基づいてＡＴゲーム数を増加させるだけであるため、遊技性が単調になり易く、ＡＴやＡＲＴが継続することに対する遊技者の期待感は、ある一回の遊技にのみ集中し、遊技者の期待感を持続させることができなかった。

【０６５９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態（ＡＴやＡＲＴなど）が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０６６０】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、所定の条件を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含む前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路４２）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記第１有利状態制御手段は、前記第１有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第１演出情報登録手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報として第１演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）に所定数を加算する数値加算手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報として第２演出情報（例えば、ボス玉）が登録されている遊技において前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記第２有利状態制御手段は、前記第２有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第２演出情報登録手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報として第３演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において前記第１数値情報から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第４演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）から第２所定値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路４２）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了し、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記第１有利状態を新たに開始する有利状態継続判定手段（例えば、副制御回路４２）と、を備えることを特徴とする。
【０６６１】
本発明に係る遊技機によれば、有利状態は、第１数値情報が閾値未満になると終了し、第１数値情報が閾値未満になる前に第２数値情報が閾値未満になると継続する。ここで、第１数値情報及び第２数値情報の減算は、第２有利状態中の遊技毎に登録された演出情報に基づいて行われるため、有利状態が継続するか否かは複数回の遊技の遊技結果に応じて異なることになる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。
【０６６２】
また、数値情報を減算する演出情報は、現遊技だけでなく現遊技から所定回数先の遊技

までの複数回数の遊技に対して予め登録される。遊技者にとってみれば、複数回先の遊技まで予め登録された演出情報の内容からその後の遊技の流れを把握することができ、現遊技だけでなくその後の遊技にも興味を抱くことになるため、有利状態中の興趣を向上させることができる。

【０６６３】

このとき、本発明に係る遊技機では、第１有利状態中に登録された第１演出情報に基づき有利状態の終了契機となる第１数値情報を加算する。第１有利状態中に第１数値情報が多く加算されることで、その後の第２有利状態において第１数値情報が閾値未満まで減少してしまうことを抑制することができる。その結果、第２有利状態だけでなく第１有利状態中の遊技の結果も有利状態の継続に影響を与えることになるため、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。

【０６６４】

［付記１０］

付記１０のパチスロ１は以下の通りである。

【０６６５】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０６６６】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０６６７】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。また、ＡＴをリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。

【０６６８】

こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。

【０６６９】

そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる遊技機が開示されている。この遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【０６７０】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献の遊技機では、単に内部当籤役に基づいてＡＴゲーム数を増加

させるだけであるため、遊技性が単調になり易く、ＡＴやＡＲＴが継続することに対する遊技者の期待感は、ある一回の遊技にのみ集中し、遊技者の期待感を持続させることができなかった。

【０６７１】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態（ＡＴやＡＲＴなど）が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０６７２】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態のバトルＡＲＴ）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路４１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路４１、ステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路４１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路４１、ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路４１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路４１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態の開始に先立って、第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）及び第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）を決定する決定手段（例えば、副制御回路４２）と、前記有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する演出情報登録手段（例えば、副制御回路４２）と、前記演出情報として第１演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において前記第１数値情報から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第２演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において前記第２数値情報から第２所定値を減算する数値更新手段（例えば、副制御回路４２）と、前記数値更新手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了し、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記有利状態を新たに開始する有利状態制御手段（例えば、副制御回路４２）と、を備え、前記演出情報登録手段は、前記複数回数の遊技における演出情報として前記第１演出情報を特定回数（例えば、４回）連続して登録している場合には、特定回数連続する第１演出情報に続く演出情報として前記第２演出情報を登録することを特徴とする。

【０６７３】

本発明に係る遊技機によれば、有利状態は、第１数値情報が閾値未満になると終了し、第１数値情報が閾値未満になる前に第２数値情報が閾値未満になると継続する。ここで、第１数値情報及び第２数値情報の減算は、遊技毎に登録された演出情報に基づいて行われるため、有利状態が継続するか否かは複数回の遊技の遊技結果に応じて異なることになる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。

【０６７４】

また、数値情報を減算する演出情報は、現遊技だけでなく現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技に対して予め登録される。遊技者にとってみれば、複数回先の遊技まで予め登録された演出情報の内容からその後の遊技の流れを把握することができ、現遊技だけでなくその後の遊技にも興味を抱くことになるため、有利状態中の興趣を向上させることができる。

【０６７５】

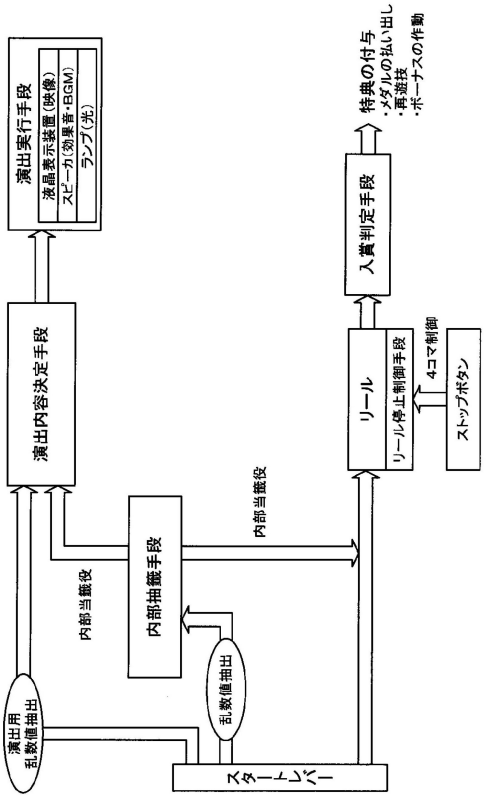
このとき、本発明に係る遊技機では、有利状態の終了契機となる第１演出情報が特定回数連続して登録されている場合には、続く演出情報として有利状態の継続契機となる第２演出情報を登録する。これにより、遊技者にとって不利な状況が長期間にわたって持続してしまうことを防止することができるため、遊技者は、有利状態中の遊技を安心して行うことができる。

【符号の説明】

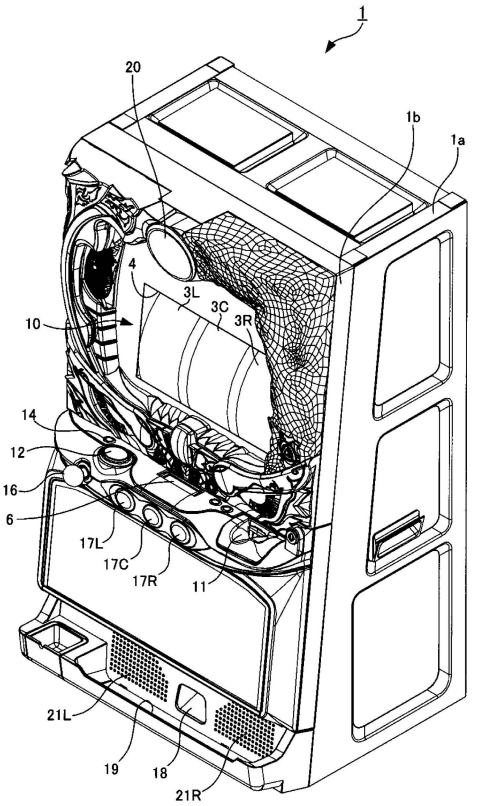
【０６７６】

１…パチスロ、３Ｌ…左リール、３Ｃ…中リール、３Ｒ…右リール、４…表示窓、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、２２…可動装飾部材（可動役物）、４１…主制御回路、４２…副制御回路、５１…メインＣＰＵ、８１…サブＣＰＵ

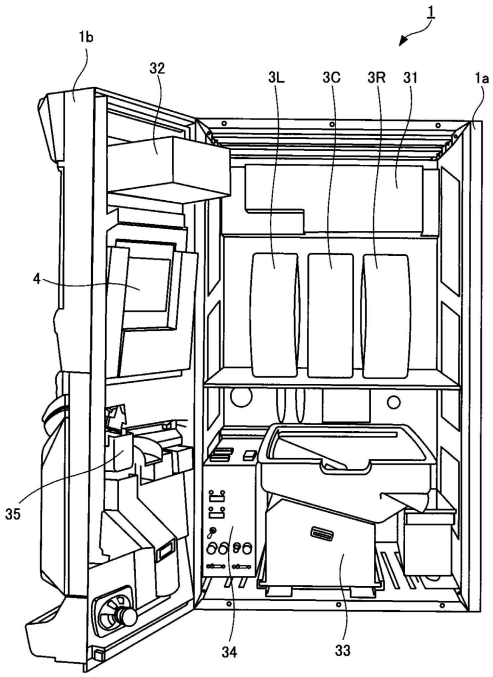
【図１】



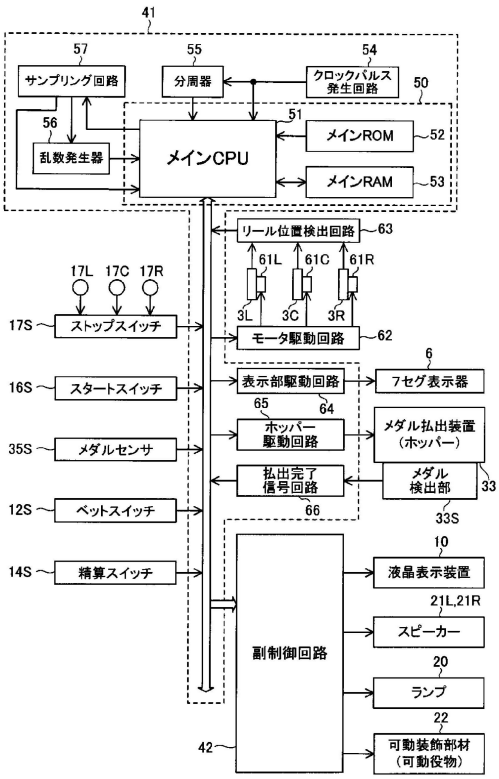
【図２】



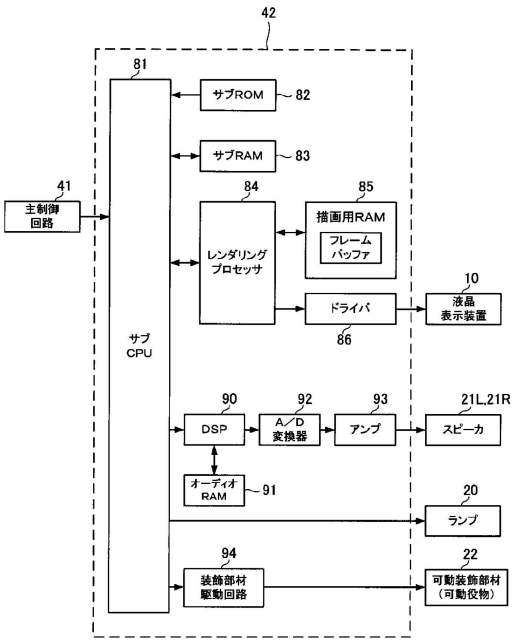
【図３】


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

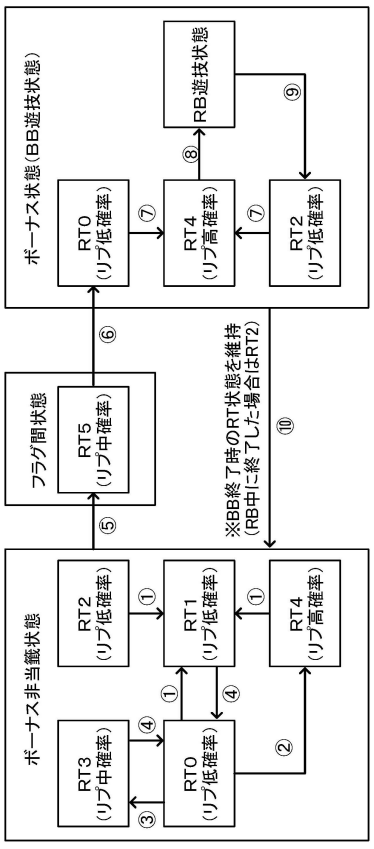
【図４】


41
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
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
17L 17C 17R
61L 61C 61R
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
10
14S
精算スイッチ
液晶表示装置
21L,21R
スピーカー
副制御回路
20
ランプ
22
42
可動装飾部材（可動役物）

【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
10
液晶表示装置
ドライバ
86
サブCPU
90
92
93
21L,21R
DSP
A／D変換器
アンプ
スピーカ
オーディオRAM
91
20
ランプ
94
22
装飾部材駆動回路
可動装飾部材（可動役物）

【図６】


ボーナス状態(BB遊技状態)
RB遊技状態
⑧
⑨
RT0（リプ低確率）
⑦
RT4（リプ高確率）
⑦
RT2（リプ低確率）
⑥
フラグ間状態
RT5（リプ中確率）
⑤
※BB終了時のRT状態を維持（RB中に終了した場合はRT2）
⑩
ボーナス非当籤状態
RT2（リプ低確率）
①
RT1（リプ低確率）
①
RT4（リプ高確率）
①
④
④
RT3（リプ中確率）
RT0（リプ低確率）
②
③

【図７】

移行条件	内容
①	ベルこぼし目、RT1移行リプ
②	RT4移行リプ
③	RT3移行リプ
④	固定G数消化（5G）
⑤	BB内部当籤
⑥	BB作動
⑦	JACIN内部当籤
⑧	RB作動
⑨	RB終了
⑩	BB終了

【図８】

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	スイカ	20	チェリー2	20	スイカ
19	リプ2	19	赤7	19	赤7
18	スイカ	18	ベル	18	リプ2
17	ベル	17	リプ3	17	スイカ
16	BAR	16	チェリー1	16	ベル
15	リプ1	15	スイカ	15	リプ1
14	チェリー2	14	BAR	14	チェリー2
13	スイカ	13	ベル	13	ベル
12	ベル	12	リプ2	12	スイカ
11	白7	11	チェリー1	11	白7
10	リプ3	10	白7	10	リプ3
9	白7	9	ベル	9	BAR
8	ベル	8	リプ2	8	ベル
7	スイカ	7	チェリー1	7	スイカ
6	リプ1	6	スイカ	6	チェリー2
5	チェリー1	5	リプ1	5	リプ1
4	スイカ	4	ベル	4	スイカ
3	ベル	3	チェリー2	3	ベル
2	赤7	2	スイカ	2	リプ1
1	リプ1	1	リプ1	1	チェリー1
0	ベル	0	ベル	0	ベル

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	赤7	00000010
3	BAR	00000011
4	リプ1	00000100
5	リプ2	00000101
6	リプ3	00000110
7	チェリー1	00000111
8	チェリー2	00001000
9	スイカ	00001001
10	ベル	00001010

【図９】

図柄組合せテーブル

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
1	1	0	R_RT移行目A_01	ベル	チェリー2	スイカ	0	RT移行目	RT1（ベルこぼし目）
2		1	R_RT移行目A_02	ベル	リプ2	スイカ	0		
3		2	R_RT移行目A_03	ベル	リプ3	スイカ	0		
4		3	R_RT移行目B_01	ベル	ベル	赤7	0		
5		4	R_RT移行目B_02	ベル	ベル	白7	0		
6		5	R_RT移行目B_03	ベル	ベル	チェリー1	0		
7		6	R_RT移行目B_04	ベル	ベル	チェリー2	0		
8		7	R_RT移行目C_01	赤7	ベル	ベル	0		
9	2	0	R_RT移行目C_02	チェリー1	ベル	ベル	0		
10		1	R_RT移行目C_03	チェリー2	ベル	ベル	0		
11		2	R_RT移行目D_01	リプ2	ベル	スイカ	0		
12		3	R_RT移行目D_02	リプ3	ベル	スイカ	0		
13		4	R_RT移行目E_01	リプ2	チェリー2	ベル	0		
14		5	R_RT移行目E_02	リプ2	リプ3	ベル	0		
15		6	R_RT移行目E_03	リプ2	リプ3	チェリー2	0		
16		7	R_RT移行目E_04	リプ3	チェリー2	ベル	0		
17	3	0	R_RT移行目E_05	リプ3	リプ2	ベル	0		
18		1	R_RT移行目E_06	リプ3	リプ3	ベル	0		
19		2	R_RT移行目F_01	白7	赤7	ベル	0		
20		3	R_RT移行目F_02	白7	白7	ベル	0		
21		4	R_RT移行目F_03	白7	BAR	ベル	0		
22		5	R_RT移行目F_04	白7	リプ1	ベル	0		
23		6	R_RT移行目F_05	スイカ	赤7	ベル	0		
24		7	R_RT移行目F_06	スイカ	白7	ベル	0		
25	4	0	R_RT移行目F_07	スイカ	BAR	ベル	0		
26		1	R_RT移行目F_08	スイカ	リプ1	ベル	0		

【図１０】

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
27	4	2	C_BB1	BAR	BAR	BAR	0	BB	BB作動 作動後RT0
28		3	C_BB2	赤7	赤7	赤7	0		
29		4	C_BB3_01	白7	白7	白7	0		
30		5	C_BB3_02	リプ3	白7	リプ3	0		
31		6	C_BB4	赤7	白7	白7	0		
32		7	C_BB5_01	白7	白7	赤7	0		
33	5	0	C_BB5_02	リプ3	白7	リプ2	0	JACIN	RB作動 終了後RT2
34		1	C_JACIN1	赤7	BAR	赤7	0		
35		2	C_JACIN2	赤7	BAR	リプ2	0		
36		3	C_JACIN3	赤7	リプ3	リプ2	0		
37		4	C_CU白	白7	白7	BAR	0	再遊技	移行なし
38		5	C_CU白FK	白7	白7	スイカ	0		
39		6	C_B白_01	白7	チェリー1	白7	0		
40		7	C_T白	白7	ベル	BAR	0		
41	6	0	C_C赤	ベル	赤7	リプ2	0		
42		1	C_C赤FK_01	ベル	赤7	赤7	0		
43		2	C_C赤FK_02	ベル	赤7	白7	0		
44		3	C_C赤FK_03	ベル	赤7	チェリー1	0		
45		4	C_C赤FK_04	ベル	赤7	チェリー2	0		
46		5	C_B白_02	スイカ	チェリー1	白7	0		
47		6	C_KYリプ_01	ベル	リプ1	リプ1	0		
48		7	C_KYリプ_02	ベル	リプ1	リプ2	0		
49	7	0	C_KYリプ_03	ベル	リプ1	リプ3	0		
50		1	C_KYリプ_04	ベル	リプ2	リプ1	0		
51		2	C_KYリプ_05	ベル	リプ2	リプ2	0		
52		3	C_KYリプ_06	ベル	リプ2	リプ3	0		
53		4	C_KYリプ_07	ベル	リプ3	リプ1	0		
54		5	C_KYリプ_08	ベル	リプ3	リプ2	0		
55		6	C_KYリプ_09	ベル	リプ3	リプ3	0		

【図１１】

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
56	7	C_CUリプ_01	ベル	リプ1	0	RT移行再遊技	RT1（RT1移行リプ）
57	8	C_CUリプ_02	ベル	リプ2	0		RT4（RT4移行リプ）
58		C_CUリプ_03	ベル	リプ3	0		
59		C_Cリプ_01	赤7	リプ1	BAR		
60		C_Cリプ_02	赤7	リプ1	スイカ		
61		C_Cリプ_03	赤7	リプ1	チェリー1		
62		C_Cリプ_04	赤7	リプ1	チェリー2		
63		C_Cリプ_05	赤7	リプ1	リプ1		
64		C_Cリプ_06	赤7	リプ2	BAR		
65		C_Cリプ_07	赤7	リプ2	スイカ		
66	9	C_Cリプ_08	赤7	リプ2	チェリー1		
67		C_Cリプ_09	赤7	リプ2	チェリー2		
68		C_Cリプ_10	赤7	リプ2	リプ1		
69		C_Cリプ_11	赤7	リプ3	BAR		
70		C_Cリプ_12	赤7	リプ3	スイカ		
71		C_Cリプ_13	赤7	リプ3	チェリー1		
72		C_Cリプ_14	赤7	リプ3	チェリー2		
73	10	C_Cリプ_15	赤7	リプ3	リプ1		
74		C_CDリプ_01	リプ1	リプ1	リプ1		
75		C_CDリプ_02	リプ1	リプ1	リプ2		
76		C_CDリプ_03	リプ1	リプ1	リプ3		
77		C_CDリプ_04	リプ1	リプ2	リプ1		
78		C_CDリプ_05	リプ1	リプ2	リプ2		
79		C_CDリプ_06	リプ1	リプ2	リプ3		
80		C_CDリプ_07	リプ1	リプ3	リプ1		

【図１２】

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
81	11	C_CDリプ_08	リプ1	リプ3	リプ2	RT移行再遊技	RT4（RT4移行リプ）
82		C_CDリプ_09	リプ1	リプ3	リプ3		
83		C_CDリプ_10	リプ2	リプ1	リプ1		
84		C_CDリプ_11	リプ2	リプ1	リプ2		
85		C_CDリプ_12	リプ2	リプ1	リプ3		
86		C_CDリプ_13	リプ2	リプ2	リプ1		
87		C_CDリプ_14	リプ2	リプ2	リプ2		
88		C_CDリプ_15	リプ2	リプ2	リプ3		
89		C_CDリプ_16	リプ2	リプ3	リプ1		
90	12	C_CDリプ_17	リプ2	リプ3	リプ2		
91		C_CDリプ_18	リプ2	リプ3	リプ3		
92		C_CDリプ_19	リプ3	リプ1	リプ1		
93		C_CDリプ_20	リプ3	リプ1	リプ2		
94		C_CDリプ_21	リプ3	リプ1	リプ3		
95		C_CDリプ_22	リプ3	リプ2	リプ1		
96		C_CDリプ_23	リプ3	リプ2	リプ2		
97	13	C_CDリプ_24	リプ3	リプ2	リプ3		
98		C_CDリプ_25	リプ3	リプ3	リプ1		
99		C_CDリプ_26	リプ3	リプ3	リプ2		
100		C_CDリプ_27	リプ3	リプ3	リプ3		
101		C_Tリプ_01	リプ1	ベル	ベル		
102		C_Tリプ_02	リプ1	チェリー1	ベル		
103		C_Tリプ_03	リプ2	ベル	ベル		
104		C_Tリプ_04	リプ2	チェリー1	ベル		

【図１３】

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
105	14	C_Tリプ_05	リプ3	ベル	ベル	0	RT移行再遊技	RT4（RT4移行リプ）
106		C_Tリプ_06	リプ3	チェリー1	ベル	0		
107		C_Bリプ_01	ベル	スイカ	リプ1	0		
108		C_Bリプ_02	ベル	スイカ	リプ2	0		
109		C_Bリプ_03	ベル	スイカ	リプ3	0		
110		C_Bリプ_04	ベル	ベル	リプ1	0		
111		C_Bリプ_05	ベル	ベル	リプ2	0		
112		C_Bリプ_06	ベル	ベル	リプ3	0		
113	15	C_ベチェベ_01	ベル	チェリー1	ベル	0		
114		C_ベチェベ_02	ベル	チェリー2	ベル	0		
115		C_ベルFKA_01	白7	ベル	ベル	0		
116		C_ベルFKA_02	スイカ	ベル	ベル	0		
117		C_ベルFKB_01	スイカ	ベル	BAR	0		
118		C_ベルFKB_02	リプ1	ベル	BAR	0		
119		C_ベルFKC_01	白7	ベル	赤7	0		
120		C_ベルFKC_02	白7	ベル	白7	0		
121		C_ベルFKC_03	白7	ベル	チェリー1	0		
122		C_ベルFKC_04	白7	ベル	チェリー2	0		
123	16	C_ベルFKC_05	スイカ	ベル	赤7	0		
124		C_ベルFKC_06	スイカ	ベル	白7	0		
125		C_ベルFKC_07	スイカ	ベル	チェリー1	0		
126		C_ベルFKC_08	スイカ	ベル	チェリー2	0		
127		C_ベルFKC_09	リプ1	ベル	赤7	0		
128		C_ベルFKC_10	リプ1	ベル	白7	0		
129	17	C_ベルFKC_11	リプ1	ベル	チェリー1	0		
130	1	C_ベルFKC_12	リプ1	ベル	チェリー2	0		

【図１４】

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
131	17	C_CDチェリプA_01	チェリー1	チェリー1	赤7	0	RT移行再遊技	RT3（RT3移行リプ）
132		C_CDチェリプA_02	チェリー1	チェリー1	BAR	0		
133		C_CDチェリプA_03	チェリー1	チェリー1	チェリー1	0		
134		C_CDチェリプA_04	チェリー1	チェリー1	チェリー2	0		
135		C_CDチェリプA_05	チェリー1	チェリー2	赤7	0		
136		C_CDチェリプA_06	チェリー1	チェリー2	BAR	0		
137		C_CDチェリプA_07	チェリー1	チェリー2	チェリー1	0		
138		C_CDチェリプA_08	チェリー1	チェリー2	チェリー2	0		
139		C_CDチェリプA_09	チェリー2	チェリー1	赤7	0		
140	18	C_CDチェリプA_10	チェリー2	チェリー1	BAR	0		
141		C_CDチェリプA_11	チェリー2	チェリー1	チェリー1	0		
142		C_CDチェリプA_12	チェリー2	チェリー1	チェリー2	0		
143		C_CDチェリプA_13	チェリー2	チェリー2	赤7	0		
144		C_CDチェリプA_14	チェリー2	チェリー2	BAR	0		
145		C_CDチェリプA_15	チェリー2	チェリー2	チェリー1	0		
146		C_CDチェリプA_16	チェリー2	チェリー2	チェリー2	0		
147	19	C_CDチェリプB_01	赤7	チェリー1	赤7	0		
148		C_CDチェリプB_02	赤7	チェリー1	白7	0		
149		C_CDチェリプB_03	赤7	チェリー1	BAR	0		
150		C_CDチェリプB_04	赤7	チェリー1	チェリー1	0		
151		C_CDチェリプB_05	赤7	チェリー1	チェリー2	0		
152		C_CDチェリプB_06	赤7	チェリー2	赤7	0		
153		C_CDチェリプB_07	赤7	チェリー2	白7	0		
154	20	C_CDチェリプB_08	赤7	チェリー2	BAR	0		
155		C_CDチェリプB_09	赤7	チェリー2	チェリー1	0		
156		C_CDチェリプB_10	赤7	チェリー2	チェリー2	0		
157		C_CDチェリプB_11	リプ2	チェリー1	赤7	0		
158		C_CDチェリプB_12	リプ2	チェリー1	白7	0		
159		C_CDチェリプB_13	リプ2	チェリー1	BAR	0		

【図１５】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
160	20	7	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_14	リプ2	チェリー1	チェリー1	0	RT移行再遊技	RT3（RT3移行リプ）
161	21	0	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_15	リプ2	チェリー1	チェリー2	0		
162		1	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_16	リプ2	チェリー2	赤7	0		
163		2	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_17	リプ2	チェリー2	白7	0		
164		3	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_18	リプ2	チェリー2	BAR	0		
165		4	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_19	リプ2	チェリー2	チェリー1	0		
166		5	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_20	リプ2	チェリー2	チェリー2	0		
167		6	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_21	リプ3	チェリー1	赤7	0		
168		7	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_22	リプ3	チェリー1	白7	0		
169	22	0	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_23	リプ3	チェリー1	BAR	0		
170		1	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_24	リプ3	チェリー1	チェリー1	0		
171		2	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_25	リプ3	チェリー1	チェリー2	0		
172		3	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_26	リプ3	チェリー2	赤7	0		
173		4	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_27	リプ3	チェリー2	白7	0		
174		5	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_28	リプ3	チェリー2	BAR	0		
175		6	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_29	リプ3	チェリー2	チェリー1	0		
176		7	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_30	リプ3	チェリー2	チェリー2	0		
177	23	0	C_ｽｲFKA_01	スイカ	スイカ	リプ1	0		
178		1	C_ｽｲFKA_02	スイカ	スイカ	リプ2	0		
179		2	C_ｽｲFKA_03	スイカ	スイカ	リプ3	0		
180		3	C_ｽｲFKB_01	スイカ	チェリー1	スイカ	0		
181		4	C_ｽｲFKB_02	スイカ	チェリー2	スイカ	0		
182		5	C_ｽｲFKC_01	白7	チェリー1	BAR	0		
183		6	C_ｽｲFKC_02	白7	チェリー2	BAR	0		
184		7	C_ｽｲFKC_03	スイカ	チェリー1	BAR	0		
185	24	0	C_ｽｲFKC_04	スイカ	チェリー2	BAR	0		
186		1	C_ｽｲFKC_05	リプ1	チェリー1	BAR	0		
187		2	C_ｽｲFKC_06	リプ1	チェリー2	BAR	0		
188		3	C_ｽｲFKD_01	白7	チェリー1	リプ1	0		

【図１６】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
189	24	4	C_ｽｲFKD_02	白7	チェリー1	リプ2	0	RT移行再遊技	RT3（RT3移行リプ）
190		5	C_ｽｲFKD_03	白7	チェリー1	リプ3	0		
191		6	C_ｽｲFKD_04	白7	チェリー2	リプ1	0		
192		7	C_ｽｲFKD_05	白7	チェリー2	リプ2	0		
193	25	0	C_ｽｲFKD_06	白7	チェリー2	リプ3	0		
194		1	C_ｽｲFKD_07	スイカ	チェリー1	リプ1	0		
195		2	C_ｽｲFKD_08	スイカ	チェリー1	リプ2	0		
196		3	C_ｽｲFKD_09	スイカ	チェリー1	リプ3	0		
197		4	C_ｽｲFKD_10	スイカ	チェリー2	リプ1	0		
198		5	C_ｽｲFKD_11	スイカ	チェリー2	リプ2	0		
199		6	C_ｽｲFKD_12	スイカ	チェリー2	リプ3	0		
200		7	C_ｽｲFKD_13	リプ1	チェリー1	リプ1	0		
201	26	0	C_ｽｲFKD_14	リプ1	チェリー1	リプ2	0		
202		1	C_ｽｲFKD_15	リプ1	チェリー1	リプ3	0		
203		2	C_ｽｲFKD_16	リプ1	チェリー2	リプ1	0		
204		3	C_ｽｲFKD_17	リプ1	チェリー2	リプ2	0		
205		4	C_ｽｲFKD_18	リプ1	チェリー2	リプ3	0		
206		5	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_01	BAR	チェリー1	BAR	0		
207		6	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_02	BAR	チェリー1	スイカ	0		
208		7	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_03	BAR	チェリー2	BAR	0		
209	27	0	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_04	BAR	チェリー2	スイカ	0		
210		1	C_ｽｲFKE_01	チェリー1	赤7	BAR	0		
211		2	C_ｽｲFKE_02	チェリー1	赤7	スイカ	0		
212		3	C_ｽｲFKE_03	チェリー1	白7	BAR	0		
213		4	C_ｽｲFKE_04	チェリー1	白7	スイカ	0		
214		5	C_ｽｲFKE_05	チェリー1	スイカ	BAR	0		
215		6	C_ｽｲFKE_06	チェリー1	スイカ	スイカ	0		
216		7	C_ｽｲFKE_07	チェリー2	赤7	BAR	0		

【図１７】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
217	28	0	C_ｽｲFKE_08	チェリー2	赤7	スイカ	0	RT移行再遊技	RT3（RT3移行リプ）
218		1	C_ｽｲFKE_09	チェリー2	白7	BAR	0		
219		2	C_ｽｲFKE_10	チェリー2	白7	スイカ	0		
220		3	C_ｽｲFKE_11	チェリー2	スイカ	BAR	0		
221		4	C_ｽｲFKE_12	チェリー2	スイカ	スイカ	0		
222		5	C_ｽｲFKF_01	赤7	赤7	BAR	0		
223		6	C_ｽｲFKF_02	赤7	赤7	スイカ	0		
224		7	C_ｽｲFKF_03	赤7	白7	BAR	0		
225	29	0	C_ｽｲFKF_04	赤7	白7	スイカ	0		
226		1	C_ｽｲFKF_05	赤7	スイカ	BAR	0		
227		2	C_ｽｲFKF_06	赤7	スイカ	スイカ	0		
228		3	C_ｽｲFKF_07	リプ2	赤7	BAR	0		
229		4	C_ｽｲFKF_08	リプ2	赤7	スイカ	0		
230		5	C_ｽｲFKF_09	リプ2	白7	BAR	0		
231		6	C_ｽｲFKF_10	リプ2	白7	スイカ	0		
232		7	C_ｽｲFKF_11	リプ2	スイカ	BAR	0		
233	30	0	C_ｽｲFKF_12	リプ2	スイカ	スイカ	0		
234		1	C_ｽｲFKF_13	リプ3	赤7	BAR	0		
235		2	C_ｽｲFKF_14	リプ3	赤7	スイカ	0		
236		3	C_ｽｲFKF_15	リプ3	白7	BAR	0		
237		4	C_ｽｲFKF_16	リプ3	白7	スイカ	0		
238		5	C_ｽｲFKF_17	リプ3	スイカ	BAR	0		
239		6	C_ｽｲFKF_18	リプ3	スイカ	スイカ	0		

【図１８】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
240	30	7	C_CDｽｲｶ	スイカ	スイカ	スイカ	4	入賞	移行なし
241	31	0	C_Tｽｲｶ_01	スイカ	BAR	リプ1	4		
242		1	C_Tｽｲｶ_02	スイカ	BAR	リプ2	4		
243		2	C_Tｽｲｶ_03	スイカ	BAR	リプ3	4		
244		3	C_Tｽｲｶ_04	スイカ	リプ1	リプ1	4		
245		4	C_Tｽｲｶ_05	スイカ	リプ1	リプ2	4		
246		5	C_Tｽｲｶ_06	スイカ	リプ1	リプ3	4		
247		6	C_CUｽｲｶ_01	白7	スイカ	リプ1	4		
248		7	C_CUｽｲｶ_02	白7	スイカ	リプ2	4		
249	32	0	C_CUｽｲｶ_03	白7	スイカ	リプ3	4		
250		1	C_CUｽｲｶ_04	リプ1	スイカ	リプ1	4		
251		2	C_CUｽｲｶ_05	リプ1	スイカ	リプ2	4		
252		3	C_CUｽｲｶ_06	リプ1	スイカ	リプ3	4		
253		4	C_BARﾁｪ_01	BAR	チェリー1	リプ1	2		
254		5	C_BARﾁｪ_02	BAR	チェリー1	リプ2	2		
255		6	C_BARﾁｪ_03	BAR	チェリー1	リプ3	2		
256		7	C_BARﾁｪ_04	BAR	チェリー2	リプ1	2		
257	33	0	C_BARﾁｪ_05	BAR	チェリー2	リプ2	2		
258		1	C_BARﾁｪ_06	BAR	チェリー2	リプ3	2		
259		2	C_CDﾁｪ_01	チェリー1	チェリー1	リプ1	2		
260		3	C_CDﾁｪ_02	チェリー1	チェリー1	リプ2	2		
261		4	C_CDﾁｪ_03	チェリー1	チェリー1	リプ3	2		
262		5	C_CDﾁｪ_04	チェリー1	チェリー2	リプ1	2		
263		6	C_CDﾁｪ_05	チェリー1	チェリー2	リプ2	2		
264		7	C_CDﾁｪ_06	チェリー1	チェリー2	リプ3	2		
265	34	0	C_CDﾁｪ_07	チェリー2	チェリー1	リプ1	2		
266		1	C_CDﾁｪ_08	チェリー2	チェリー1	リプ2	2		
267		2	C_CDﾁｪ_09	チェリー2	チェリー1	リプ3	2		
268		3	C_CDﾁｪ_10	チェリー2	チェリー2	リプ1	2		

【図１９】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
269	34	4	C_CDﾁｪ_11	チェリー2	チェリー2	リプ2	2	入賞	移行なし
270		5	C_CDﾁｪ_12	チェリー2	チェリー2	リプ3	2		
271		6	C_ｽｲｶﾁｪ_01	スイカ	チェリー1	ベル	2		
272		7	C_ｽｲｶﾁｪ_02	スイカ	チェリー2	ベル	2		
273	35	0	C_特殊ﾁｪ_01	赤7	チェリー1	リプ1	1		
274		1	C_特殊ﾁｪ_02	赤7	チェリー1	リプ2	1		
275		2	C_特殊ﾁｪ_03	赤7	チェリー1	リプ3	1		
276		3	C_特殊ﾁｪ_04	赤7	チェリー2	リプ1	1		
277		4	C_特殊ﾁｪ_05	赤7	チェリー2	リプ2	1		
278		5	C_特殊ﾁｪ_06	赤7	チェリー2	リプ3	1		
279		6	C_特殊ﾁｪ_07	リプ2	チェリー1	リプ1	1		
280		7	C_特殊ﾁｪ_08	リプ2	チェリー1	リプ2	1		
281	36	0	C_特殊ﾁｪ_09	リプ2	チェリー1	リプ3	1		
282		1	C_特殊ﾁｪ_10	リプ2	チェリー2	リプ1	1		
283		2	C_特殊ﾁｪ_11	リプ2	チェリー2	リプ2	1		
284		3	C_特殊ﾁｪ_12	リプ2	チェリー2	リプ3	1		
285		4	C_特殊ﾁｪ_13	リプ3	チェリー1	リプ1	1		
286		5	C_特殊ﾁｪ_14	リプ3	チェリー1	リプ2	1		
287		6	C_特殊ﾁｪ_15	リプ3	チェリー1	リプ3	1		
288		7	C_特殊ﾁｪ_16	リプ3	チェリー2	リプ1	1		
289	37	0	C_特殊ﾁｪ_17	リプ3	チェリー2	リプ2	1		
290		1	C_特殊ﾁｪ_18	リプ3	チェリー2	リプ3	1		
291		2	C_CDﾍﾞﾙ	ベル	ベル	ベル	10		
292		3	C_Cﾍﾞﾙ_01	白7	ベル	スイカ	3		
293		4	C_Cﾍﾞﾙ_02	白7	ベル	リプ1	3		
294		5	C_Cﾍﾞﾙ_03	スイカ	ベル	スイカ	3		
295		6	C_Cﾍﾞﾙ_04	スイカ	ベル	リプ1	3		
296		7	C_Cﾍﾞﾙ_05	リプ1	ベル	スイカ	3		

【図２０】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
297	38	0	C_Cﾍﾞﾙ_06	リプ1	ベル	リプ1	3	入賞	移行なし
298		1	C_Tﾍﾞﾙ_AA_01	ベル	白7	赤7	3		
299		2	C_Tﾍﾞﾙ_AA_02	ベル	白7	チェリー1	3		
300		3	C_Tﾍﾞﾙ_BA_01	ベル	リプ2	赤7	3		
301		4	C_Tﾍﾞﾙ_BA_02	ベル	リプ2	チェリー1	3		
302		5	C_Tﾍﾞﾙ_AB_01	ベル	白7	白7	3		
303		6	C_Tﾍﾞﾙ_AB_02	ベル	白7	チェリー2	3		
304		7	C_Tﾍﾞﾙ_BB_01	ベル	リプ2	白7	3		
305	39	0	C_Tﾍﾞﾙ_BB_02	ベル	リプ2	チェリー2	3		
306		1	C_Tﾍﾞﾙ_CA_01	ベル	チェリー2	赤7	3		
307		2	C_Tﾍﾞﾙ_CA_02	ベル	チェリー2	チェリー1	3		
308		3	C_Tﾍﾞﾙ_CA_03	ベル	リプ3	赤7	3		
309		4	C_Tﾍﾞﾙ_CA_04	ベル	リプ3	チェリー1	3		
310		5	C_Tﾍﾞﾙ_CB_01	ベル	チェリー2	白7	3		
311		6	C_Tﾍﾞﾙ_CB_02	ベル	チェリー2	チェリー2	3		
312		7	C_Tﾍﾞﾙ_CB_03	ベル	リプ3	白7	3		
313	40	0	C_Tﾍﾞﾙ_CB_04	ベル	リプ3	チェリー2	3		
314		1	C_CUﾍﾞﾙ_AA_01	赤7	ベル	赤7	3		
315		2	C_CUﾍﾞﾙ_AA_02	赤7	ベル	チェリー1	3		
316		3	C_CUﾍﾞﾙ_AA_03	チェリー1	ベル	赤7	3		
317		4	C_CUﾍﾞﾙ_AA_04	チェリー1	ベル	チェリー1	3		
318		5	C_CUﾍﾞﾙ_AA_05	リプ2	ベル	赤7	3		
319		6	C_CUﾍﾞﾙ_AA_06	リプ2	ベル	チェリー1	3		
320		7	C_CUﾍﾞﾙ_AB_01	赤7	ベル	白7	3		
321	41	0	C_CUﾍﾞﾙ_AB_02	赤7	ベル	チェリー2	3		
322		1	C_CUﾍﾞﾙ_AB_03	チェリー1	ベル	白7	3		
323		2	C_CUﾍﾞﾙ_AB_04	チェリー1	ベル	チェリー2	3		
324		3	C_CUﾍﾞﾙ_AB_05	リプ2	ベル	白7	3		
325		4	C_CUﾍﾞﾙ_AB_06	リプ2	ベル	チェリー2	3		

【図２１】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
326	41	5	C_CUﾍﾞﾙBA_01	チェリー2	ベル	赤7	3	入賞	移行なし
327		6	C_CUﾍﾞﾙBA_02	チェリー2	ベル	チェリー1	3		
328		7	C_CUﾍﾞﾙBA_03	リプ3	ベル	赤7	3		
329	42	0	C_CUﾍﾞﾙBA_04	リプ3	ベル	チェリー1	3		
330		1	C_CUﾍﾞﾙBB_01	チェリー2	ベル	白7	3		
331		2	C_CUﾍﾞﾙBB_02	チェリー2	ベル	チェリー2	3		
332		3	C_CUﾍﾞﾙBB_03	リプ3	ベル	白7	3		
333		4	C_CUﾍﾞﾙBB_04	リプ3	ベル	チェリー2	3		
334		5	C_Bﾍﾞﾙ_AA_01	赤7	赤7	ベル	3		
335		6	C_Bﾍﾞﾙ_AA_02	赤7	リプ1	ベル	3		
336		7	C_Bﾍﾞﾙ_AA_03	チェリー1	赤7	ベル	3		
337	43	0	C_Bﾍﾞﾙ_AA_04	チェリー1	リプ1	ベル	3		
338		1	C_Bﾍﾞﾙ_AA_05	リプ2	赤7	ベル	3		
339		2	C_Bﾍﾞﾙ_AA_06	リプ2	リプ1	ベル	3		
340		3	C_Bﾍﾞﾙ_AB_01	赤7	白7	ベル	3		
341		4	C_Bﾍﾞﾙ_AB_02	赤7	BAR	ベル	3		
342		5	C_Bﾍﾞﾙ_AB_03	チェリー1	白7	ベル	3		
343		6	C_Bﾍﾞﾙ_AB_04	チェリー1	BAR	ベル	3		
344		7	C_Bﾍﾞﾙ_AB_05	リプ2	白7	ベル	3		
345	44	0	C_Bﾍﾞﾙ_AB_06	リプ2	BAR	ベル	3		
346		1	C_Bﾍﾞﾙ_BA_01	チェリー2	赤7	ベル	3		
347		2	C_Bﾍﾞﾙ_BA_02	チェリー2	リプ1	ベル	3		
348		3	C_Bﾍﾞﾙ_BA_03	リプ3	赤7	ベル	3		
349		4	C_Bﾍﾞﾙ_BA_04	リプ3	リプ1	ベル	3		
350		5	C_Bﾍﾞﾙ_BB_01	チェリー2	白7	ベル	3		
351		6	C_Bﾍﾞﾙ_BB_02	チェリー2	BAR	ベル	3		
352		7	C_Bﾍﾞﾙ_BB_03	リプ3	白7	ベル	3		
353	45	1	C_Bﾍﾞﾙ_BB_04	リプ3	BAR	ベル	3		

【図２２】

内部抽籤テーブル（設定1）

データポインタ		当籤役（名称）	抽籤値									
小役・ﾘﾌﾟﾚｲ用	ﾎﾞｰﾅｽ用		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BB中（RT0）	BB中（RT4）	BB中（RB）	BB中（RT2）
0	0	はずれ	33747	33747	33747	19358	329	19358		340	42404	
0	1	F_黒黒黒	1	1	1	1	1	1				
0	2	F_赤赤赤	1	1	1	1	1	1				
0	3	F_白白白	1	1	1	1	1	1				
0	4	F_赤赤白	4	4	4	4	4	4				
0	5	F_白白赤	4	4	4	4	4	4				
33	1	F_黒黒黒+F_特殊ﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1				
28	2	F_赤赤赤+F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	1	1	1	1	1	1				
30	2	F_赤赤赤+F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	1	1	1	1	1	1				
32	2	F_赤赤赤+F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1				
29	3	F_白白白+F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	1	1	1	1	1	1				
31	3	F_白白白+F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	1	1	1	1	1	1				
32	3	F_白白白+F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1				
1	4	F_赤赤白+F_維持ﾘﾌﾟ1	4	4	4	4	4	4				
28	4	F_赤赤白+F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	11	11	11	11	11	11				
29	4	F_赤赤白+F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	11	11	11	11	11	11				

JP 6873197 B2 2021.5.19

【図２３】

内部抽籤テーブル（設定１）

データポインタ		当籤役（名称）	抽籤値									
小役・ﾘﾌﾟﾚｲ用	ﾎﾞｰﾅｽ用		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BB中（RT0）	BB中（RT4）	RB中（RT2）	BB中（RT2）
30	4	F_赤赤白+F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	28	28	28	28	28	28				
31	4	F_赤赤白+F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	11	11	11	11	11	11				
32	4	F_赤赤白+F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	33	33	33	33	33	33				
34	4	F_赤赤白+F_ｽｲｶ	16	16	16	16	16	16				
35	4	F_赤赤白+F_ﾁｪﾘｰ	5	5	5	5	5	5				
1	5	F_白白赤+F_維持ﾘﾌﾟ1	4	4	4	4	4	4				
28	5	F_白白赤+F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	11	11	11	11	11	11				
29	5	F_白白赤+F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	11	11	11	11	11	11				
30	5	F_白白赤+F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	28	28	28	28	28	28				
31	5	F_白白赤+F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	11	11	11	11	11	11				
32	5	F_白白赤+F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	33	33	33	33	33	33				
34	5	F_白白赤+F_ｽｲｶ	16	16	16	16	16	16				
35	5	F_白白赤+F_ﾁｪﾘｰ	5	5	5	5	5	5				

【図２４】

内部抽籤テーブル（設定１）

データポインタ		当籤役（名称）	抽籤値									
小役・ﾘﾌﾟﾚｲ用	ﾎﾞｰﾅｽ用		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BB中（RT0）	BB中（RT4）	BB中（RB）	BB中（RT2）
1	0	F_維持ﾘﾌﾟ1		4140		11364	3181	10851	8	3189		8
2	0	F_維持ﾘﾌﾟ2			8775							8775
3	0	F_123ﾘﾌﾟ	1377	687		2360	1711	2360	1377	1711		
4	0	F_132ﾘﾌﾟ	1377	687		2360	3705	2360	1377	3705		
5	0	F_213ﾘﾌﾟ	1377	687		590		590	1377			
6	0	F_231ﾘﾌﾟ	1377	687		590		590	1377			
7	0	F_312ﾘﾌﾟ	1377	687		2360	4361	2360	1377	4361		
8	0	F_321ﾘﾌﾟ	1377	687		2360	4361	2360	1377	4361		
9	0	F_2ndﾘﾌﾟ				1180	4368	1180		4368		
10	0	F_123上段7ﾃﾝ					2658			2658		
11	0	F_132下段7ﾃﾝ					664			664		
12	0	F_312上段7揃					8			8		
13	0	F_321下段7揃					8			8		
14	0	F_2ndｸﾛｽ7揃					1			1		
15	0	F_J1上段ﾌﾘﾌﾟ					2650			2650		
16	0	F_J1下段ﾌﾘﾌﾟ					2650			2650		
17	0	F_J1ｸﾛｽﾌﾘﾌﾟ					2651			2651		
18	0	F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1					1024			1024		
19	0	F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2					1024			1024		
20	0	F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1					1024			1024		
21	0	F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2					1024			1024		
22	0	F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ					2048			2048		
23	0	F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1					341			341		

【図２５】

内部抽籤テーブル（設定１）

データポインタ		当籤役（名称）	抽籤値									
小役・ﾘﾌﾟﾚｲ用	ﾎﾞｰﾅｽ用		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BB中（RT0）	BB中（RT4）	BB中（RB）	BB中（RT2）
24	0	F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2					341			341		
25	0	F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1					512			512		
26	0	F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2					341			341		
27	0	F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ					1024			1024		
28	0	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	61	61			171	61	84	194		23
29	0	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	61	61			171	61	84	194		23
30	0	F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	150	150				150	207	57		57
31	0	F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	61	61			171	61	84	194		23
32	0	F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	180	180				180	248	68		68
33	0	F_特殊ﾘﾌﾟ						1	1	1		1
34	0	F_ｽｲｶ	668	668	668	668	668	668	700	700		700
35	0	F_ﾁｪﾘｰ	830	830	830	830	830	830	840	840		840
36	0	F_共通ﾍﾞﾙ	2828	2828	2828	2828	2828	2828	2828	2828		2828
37	0	F_123ﾍﾞﾙA	960	960	960	960	960	960	960	960		960
38	0	F_123ﾍﾞﾙB	960	960	960	960	960	960	960	960		960
39	0	F_123ﾍﾞﾙC	576	576	576	576	576	576	576	576		576
40	0	F_123ﾍﾞﾙD	576	576	576	576	576	576	576	576		576
41	0	F_132ﾍﾞﾙA	960	960	960	960	960	960	960	960		960
42	0	F_132ﾍﾞﾙB	960	960	960	960	960	960	960	960		960
43	0	F_132ﾍﾞﾙC	576	576	576	576	576	576	576	576		576
44	0	F_132ﾍﾞﾙD	576	576	576	576	576	576	576	576		576
45	0	F_213ﾍﾞﾙA	960	960	960	960	960	960	960	960		960
46	0	F_213ﾍﾞﾙB	960	960	960	960	960	960	960	960		960

【図２６】

内部抽籤テーブル（設定１）

データポインタ		当籤役（名称）	抽籤値									
小役・ﾘﾌﾟﾚｲ用	ﾎﾞｰﾅｽ用		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BB中（RT0）	BB中（RT4）	BB中（RB）	BB中（RT2）
47	0	F_213ﾍﾞﾙC	576	576	576	576	576	576	576	576		576
48	0	F_213ﾍﾞﾙD	576	576	576	576	576	576	576	576		576
49	0	F_231ﾍﾞﾙA	960	960	960	960	960	960	960	960		960
50	0	F_231ﾍﾞﾙB	960	960	960	960	960	960	960	960		960
51	0	F_231ﾍﾞﾙC	576	576	576	576	576	576	576	576		576
52	0	F_231ﾍﾞﾙD	576	576	576	576	576	576	576	576		576
53	0	F_312ﾍﾞﾙA	960	960	960	960	960	960	960	960		960
54	0	F_312ﾍﾞﾙB	960	960	960	960	960	960	960	960		960
55	0	F_312ﾍﾞﾙC	576	576	576	576	576	576	576	576		576
56	0	F_312ﾍﾞﾙD	576	576	576	576	576	576	576	576		576
57	0	F_321ﾍﾞﾙA	960	960	960	960	960	960	960	960		960
58	0	F_321ﾍﾞﾙB	960	960	960	960	960	960	960	960		960
59	0	F_321ﾍﾞﾙC	576	576	576	576	576	576	576	576		576
60	0	F_321ﾍﾞﾙD	576	576	576	576	576	576	576	576		576
0	6	F_JACIN1							512			512
0	7	F_JACIN2							4096			4096
0	8	F_JACIN3							29150			29150
61	0	F_RB役A									18432	
62	0	F_RB役B									4700	

【図２７】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

当籤役	図柄組合せ									
	C_BB1	C_BB2	C_BB3_01	C_BB3_02	C_BB4	C_BB5_01	C_BB5_02	C_JACIN1	C_JACIN2	C_JACIN3
F_黒黒黒	○									
F_赤赤赤		○								
F_白白白			○	○						
F_赤赤白					○					
F_白白赤						○	○			
F_JACIN1								○		
F_JACIN2									○	
F_JACIN3										○

【図２８】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

| 当籤役 | 図柄組合せ | | | | | | | | | |

【図３１】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

当籤役	C_ｽｲFKC_01	C_ｽｲFKC_02	C_ｽｲFKC_03	C_ｽｲFKC_04	C_ｽｲFKC_05	C_ｽｲFKC_06	C_ｽｲFKD_01	C_ｽｲFKD_02	C_ｽｲFKD_03	C_ｽｲFKD_04	C_ｽｲFKD_05	C_ｽｲFKD_06	C_ｽｲFKD_07	C_ｽｲFKD_08	C_ｽｲFKD_09	C_ｽｲFKD_10	C_ｽｲFKD_11	C_ｽｲFKD_12	C_ｽｲFKD_13	C_ｽｲFKD_14	C_ｽｲFKD_15	C_ｽｲFKD_16	C_ｽｲFKD_17	C_ｽｲFKD_18	C_ｽｲFKE_01	C_ｽｲFKE_02	C_ｽｲFKE_03
F_維持ﾘﾌﾟ1																											
F_維持ﾘﾌﾟ2																											
F_123ﾘﾌﾟ																											
F_132ﾘﾌﾟ																											
F_213ﾘﾌﾟ																											
F_231ﾘﾌﾟ																											
F_312ﾘﾌﾟ																											
F_321ﾘﾌﾟ																											
F_2ndﾘﾌﾟ				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123上段7ﾃﾝ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132下段7ﾃﾝ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312上段7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321下段7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_2ndｸﾛｽ7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1上段7ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1下段7ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1ｸﾛｽ7ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図３２】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

当籤役	C_ｽｲFKE_04	C_ｽｲFKE_05	C_ｽｲFKE_06	C_ｽｲFKE_07	C_ｽｲFKE_08	C_ｽｲFKE_09	C_ｽｲFKE_10	C_ｽｲFKE_11	C_ｽｲFKE_12	C_ｽｲFKF_01	C_ｽｲFKF_02	C_ｽｲFKF_03	C_ｽｲFKF_04	C_ｽｲFKF_05	C_ｽｲFKF_06	C_ｽｲFKF_07	C_ｽｲFKF_08	C_ｽｲFKF_09	C_ｽｲFKF_10	C_ｽｲFKF_11	C_ｽｲFKF_12	C_ｽｲFKF_13	C_ｽｲFKF_14	C_ｽｲFKF_15	C_ｽｲFKF_16	C_ｽｲFKF_17	C_ｽｲFKF_18
F_維持ﾘﾌﾟ1																											
F_維持ﾘﾌﾟ2																											
F_123ﾘﾌﾟ																											
F_132ﾘﾌﾟ																											
F_213ﾘﾌﾟ																											
F_231ﾘﾌﾟ																											
F_312ﾘﾌﾟ																											
F_321ﾘﾌﾟ																											
F_2ndﾘﾌﾟ																											
F_123上段7ﾃﾝ																											
F_132下段7ﾃﾝ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312上段7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321下段7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_2ndｸﾛｽ7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1上段7ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1下段7ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1ｸﾛｽ7ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図３３】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_CU白	C_CU白FK	C_B白_01	C_T白	C_C赤	C_C赤FK_01	C_C赤FK_02	C_C赤FK_03	C_C赤FK_04	C_B白_02	C_KYﾘﾌﾟ_01	C_KYﾘﾌﾟ_02	C_KYﾘﾌﾟ_03	C_KYﾘﾌﾟ_04	C_KYﾘﾌﾟ_05	C_KYﾘﾌﾟ_06	C_KYﾘﾌﾟ_07	C_KYﾘﾌﾟ_08	C_KYﾘﾌﾟ_09	C_CUﾘﾌﾟ_01	C_CUﾘﾌﾟ_02	C_CUﾘﾌﾟ_03	C_CIﾘﾌﾟ_01	C_CIﾘﾌﾟ_02	C_CIﾘﾌﾟ_03	C_CIﾘﾌﾟ_04	C_CIﾘﾌﾟ_05	C_CIﾘﾌﾟ_06	C_CIﾘﾌﾟ_07	C_CIﾘﾌﾟ_08	C_CIﾘﾌﾟ_09	C_CIﾘﾌﾟ_10
F_J2チャンスﾘﾌﾟ1											○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2チャンスﾘﾌﾟ2																			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスﾘﾌﾟ1																						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスﾘﾌﾟ2																															
F_J2チェリーﾘﾌﾟ																															
F_J3チャンスﾘﾌﾟ1											○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チャンスﾘﾌﾟ2																			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑チャンスﾘﾌﾟ1																						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑チャンスﾘﾌﾟ2																															
F_J3チェリーﾘﾌﾟ											○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_チャンスﾘﾌﾟ1																			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_チャンスﾘﾌﾟ2																						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_滑チャンスﾘﾌﾟ1																															
F_滑チャンスﾘﾌﾟ2																															
F_チェリーﾘﾌﾟ											○								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図３４】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_CIﾘﾌﾟ_11	C_CIﾘﾌﾟ_12	C_CIﾘﾌﾟ_13	C_CIﾘﾌﾟ_14	C_CIﾘﾌﾟ_15	C_CDﾘﾌﾟ_01	C_CDﾘﾌﾟ_02	C_CDﾘﾌﾟ_03	C_CDﾘﾌﾟ_04	C_CDﾘﾌﾟ_05	C_CDﾘﾌﾟ_06	C_CDﾘﾌﾟ_07	C_CDﾘﾌﾟ_08	C_CDﾘﾌﾟ_09	C_CDﾘﾌﾟ_10	C_CDﾘﾌﾟ_11	C_CDﾘﾌﾟ_12	C_CDﾘﾌﾟ_13	C_CDﾘﾌﾟ_14	C_CDﾘﾌﾟ_15	C_CDﾘﾌﾟ_16	C_CDﾘﾌﾟ_17	C_CDﾘﾌﾟ_18	C_CDﾘﾌﾟ_19	C_CDﾘﾌﾟ_20	C_CDﾘﾌﾟ_21	C_CDﾘﾌﾟ_22	C_CDﾘﾌﾟ_23	C_CDﾘﾌﾟ_24	C_CDﾘﾌﾟ_25	C_CDﾘﾌﾟ_26	C_CDﾘﾌﾟ_27
F_J2チャンスﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2チャンスﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2チェリーﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チャンスﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チャンスﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑チャンスﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑チャンスﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チェリーﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_チャンスﾘﾌﾟ1					○																											
F_チャンスﾘﾌﾟ2					○																											
F_滑チャンスﾘﾌﾟ1					○																											
F_滑チャンスﾘﾌﾟ2					○																											
F_チェリーﾘﾌﾟ					○																											
F_特殊ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図３５】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_Bﾘﾌﾟ_01	C_Bﾘﾌﾟ_02	C_Bﾘﾌﾟ_03	C_Bﾘﾌﾟ_04	C_Bﾘﾌﾟ_05	C_Bﾘﾌﾟ_06	C_Tﾘﾌﾟ_01	C_Tﾘﾌﾟ_02	C_Tﾘﾌﾟ_03	C_Tﾘﾌﾟ_04	C_Tﾘﾌﾟ_05	C_Tﾘﾌﾟ_06	C_ﾍﾞﾙFKA_01	C_ﾍﾞﾙFKA_02	C_ﾍﾞﾙFKB_01	C_ﾍﾞﾙFKB_02	C_ﾍﾞﾙFKC_01	C_ﾍﾞﾙFKC_02	C_ﾍﾞﾙFKC_03	C_ﾍﾞﾙFKC_04	C_ﾍﾞﾙFKC_05	C_ﾍﾞﾙFKC_06	C_ﾍﾞﾙFKC_07	C_ﾍﾞﾙFKC_08	C_ﾍﾞﾙFKC_09	C_ﾍﾞﾙFKC_10	C_ﾍﾞﾙFKC_11	C_ﾍﾞﾙFKC_12	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_01	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_02
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊ﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図３６】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_03	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_04	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_05	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_06	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_07	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_08	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_09	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_10	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_11	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_12	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_13	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_14	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_15	C_CDﾁｪﾘﾌﾟA_16	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_01	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_02	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_03	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_04	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_05	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_06	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_07	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_08	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_09	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_10	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_11	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_12	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_13	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_14	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_15	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_16	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_17	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_18
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																														
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																														
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																														
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																														
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																														
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																														
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																														
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																														
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																														
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																														
F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊ﾘﾌﾟ																														

【図３７】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_19	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_20	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_21	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_22	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_23	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_24	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_25	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_26	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_27	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_28	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_29	C_CDﾁｪﾘﾌﾟB_30	C_ｽｲFKA_01	C_ｽｲFKA_02	C_ｽｲFKA_03	C_ｽｲFKB_01	C_ｽｲFKB_02	C_ｽｲFKC_01	C_ｽｲFKC_02	C_ｽｲFKC_03	C_ｽｲFKC_04	C_ｽｲFKC_05	C_ｽｲFKC_06	C_ｽｲFKD_01	C_ｽｲFKD_02	C_ｽｲFKD_03	C_ｽｲFKD_04	C_ｽｲFKD_05	C_ｽｲFKD_06	C_ｽｲFKD_07	C_ｽｲFKD_08	C_ｽｲFKD_09
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1		○	○		○	○		○		○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2		○	○		○	○		○		○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1		○	○		○	○		○		○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2		○	○		○	○		○		○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ		○	○		○	○		○		○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1													○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2													○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1													○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2													○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ													○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																														
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																														
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1													○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																														
F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ		○	○		○	○		○		○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊ﾘﾌﾟ																														

【図３８】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_ｽｲFKD_10	C_ｽｲFKD_11	C_ｽｲFKD_12	C_ｽｲFKD_13	C_ｽｲFKD_14	C_ｽｲFKD_15	C_ｽｲFKD_16	C_ｽｲFKD_17	C_ｽｲFKD_18	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_01	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_02	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_03	C_CUﾁｪﾘﾌﾟ_04	C_ｽｲFKE_01	C_ｽｲFKE_02	C_ｽｲFKE_03	C_ｽｲFKE_04	C_ｽｲFKE_05	C_ｽｲFKE_06	C_ｽｲFKE_07	C_ｽｲFKE_08	C_ｽｲFKE_09	C_ｽｲFKE_10	C_ｽｲFKE_11	C_ｽｲFKE_12	C_ｽｲFKF_01	C_ｽｲFKF_02	C_ｽｲFKF_03	C_ｽｲFKF_04	C_ｽｲFKF_05	C_ｽｲFKF_06	C_ｽｲFKF_07
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																															
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																															
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																															
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																															
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1																															
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																															
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2																															
F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊ﾘﾌﾟ																															

【図３９】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役 ＼ 図柄組合せ	C_ｽｲFKF_18	C_ｽｲFKF_17	C_ｽｲFKF_16	C_ｽｲFKF_15	C_ｽｲFKF_14	C_ｽｲFKF_13	C_ｽｲFKF_12	C_ｽｲFKF_11	C_ｽｲFKF_10	C_ｽｲFKF_09	C_ｽｲFKF_08
F_ｽｲｶ			○								
F_ﾁｪﾘｰ			○								
F_ｺﾞｴﾝｽﾘﾌﾟ1			○								
F_ｺﾞｴﾝｽﾘﾌﾟ2			○								
F_ｺﾞｴﾝﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○								
F_ｺﾞｴﾝ揃ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			○								
F_ｺﾞｴﾝﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ			○								
F_ｽｷｳﾘﾌﾟ1			○								
F_ｽｷｳﾘﾌﾟ2			○								
F_ｽｷｳﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○								
F_ｽｷｳ揃ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			○								
F_ｽｷｳﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ			○								
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○								
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			○								
F_揃ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○								
F_揃ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2											
F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ											
F_特殊ﾘﾌﾟ											○

【図４０】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役 ＼ 図柄組合せ	R_RT移行BA_01	R_RT移行BA_02	R_RT移行BA_03	R_RT移行BB_01	R_RT移行BB_02	R_RT移行BB_03	R_RT移行BB_04	R_RT移行BC_01	R_RT移行BC_02	R_RT移行BC_03	R_RT移行BD_01	R_RT移行BD_02	R_RT移行BE_01	R_RT移行BE_02	R_RT移行BE_03	R_RT移行BE_04	R_RT移行BE_05	R_RT移行BE_06	R_RT移行BF_01	R_RT移行BF_02	R_RT移行BF_03	R_RT移行BF_04	R_RT移行BF_05	R_RT移行BF_06
F_ｽｲｶ																								
F_ﾁｪﾘｰ																								
F_共通ﾍﾞﾙ																								
F_123ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役A																								
F_RB役B																								

【図４１】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役 ＼ 図柄組合せ	R_RT移行BF_07	R_RT移行BF_08	C_CDｽｲｶ	C_TｽｲｶA_01	C_TｽｲｶA_02	C_TｽｲｶA_03	C_TｽｲｶA_04	C_TｽｲｶA_05	C_TｽｲｶA_06	C_CUｽｲｶ_01	C_CUｽｲｶ_02	C_CUｽｲｶ_03	C_CUｽｲｶ_04	C_CUｽｲｶ_05	C_CUｽｲｶ_06	C_BARﾁｪ_01	C_BARﾁｪ_02	C_BARﾁｪ_03	C_BARﾁｪ_04	C_BARﾁｪ_05	C_BARﾁｪ_06	C_CDﾁｪ_01	C_CDﾁｪ_02	C_CDﾁｪ_03
F_ｽｲｶ			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○
F_ﾁｪﾘｰ																○	○	○						
F_共通ﾍﾞﾙ																								
F_123ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_123ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_123ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_123ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_312ﾍﾞﾙA	○	○	○																					
F_312ﾍﾞﾙB	○	○	○																					
F_312ﾍﾞﾙC	○	○	○																					
F_312ﾍﾞﾙD	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙA	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙB	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙC	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙD	○	○	○																					
F_RB役A			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役B																								

【図４２】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役 ＼ 図柄組合せ	C_CDﾁｪ_04	C_CDﾁｪ_05	C_CDﾁｪ_06	C_CDﾁｪ_07	C_CDﾁｪ_08	C_CDﾁｪ_09	C_CDﾁｪ_10	C_CDﾁｪ_11	C_CDﾁｪ_12	C_ｽｲﾁｪ_01	C_ｽｲﾁｪ_02	C_特殊ﾁｪ_01	C_特殊ﾁｪ_02	C_特殊ﾁｪ_03	C_特殊ﾁｪ_04	C_特殊ﾁｪ_05	C_特殊ﾁｪ_06	C_特殊ﾁｪ_07	C_特殊ﾁｪ_08	C_特殊ﾁｪ_09	C_特殊ﾁｪ_10	C_特殊ﾁｪ_11	C_特殊ﾁｪ_12	C_特殊ﾁｪ_13
F_ｽｲｶ																								
F_ﾁｪﾘｰ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_共通ﾍﾞﾙ																								
F_123ﾍﾞﾙA																								
F_123ﾍﾞﾙB																								
F_123ﾍﾞﾙC																								
F_123ﾍﾞﾙD																								
F_132ﾍﾞﾙA																								
F_132ﾍﾞﾙB																								
F_132ﾍﾞﾙC																								
F_132ﾍﾞﾙD																								
F_213ﾍﾞﾙA												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙB												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙC												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙD												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙA												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙB												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙC												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙD												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙA												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙB												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙC												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙD												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙA												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙB												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙC												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙD												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役B												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図４３】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	図柄組合せ																													
	C.特殊ﾃｪ14	C.特殊ﾃｪ15	C.特殊ﾃｪ16	C.特殊ﾃｪ17	C.特殊ﾃｪ18	C.CDﾍﾞﾙ	C.Cﾍﾞﾙ01	C.Cﾍﾞﾙ02	C.Cﾍﾞﾙ03	C.Cﾍﾞﾙ04	C.Cﾍﾞﾙ05	C.Cﾍﾞﾙ06	C.Cﾍﾞﾙ07	C.TﾍﾞﾙAA01	C.TﾍﾞﾙAA02	C.TﾍﾞﾙBA01	C.TﾍﾞﾙBA02	C.TﾍﾞﾙAB01	C.TﾍﾞﾙAB02	C.TﾍﾞﾙBB01	C.TﾍﾞﾙBB02	C.TﾍﾞﾙCA01	C.TﾍﾞﾙCA02	C.TﾍﾞﾙCA03	C.TﾍﾞﾙCA04
F_ｽｲｶ																										
F_ﾁｪﾘｰ	○	○	○	○	○																					
F_共通ﾍﾞﾙ							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙA						○								○	○	○	○									
F_123ﾍﾞﾙB						○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙC						○								○	○	○	○									
F_123ﾍﾞﾙD						○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙA						○								○	○	○	○									
F_132ﾍﾞﾙB						○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙC						○								○	○	○	○									
F_132ﾍﾞﾙD						○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_213ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_213ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_231ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_231ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_312ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_312ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_321ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○								○	○	○	○									
F_321ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役B	○	○	○	○	○																					

【図４４】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	図柄組合せ																													
	C.TﾍﾞﾙCB01	C.TﾍﾞﾙCB02	C.TﾍﾞﾙCB03	C.TﾍﾞﾙCB04	C.CUﾍﾞﾙAA01	C.CUﾍﾞﾙAA02	C.CUﾍﾞﾙAA03	C.CUﾍﾞﾙAA04	C.CUﾍﾞﾙAA05	C.CUﾍﾞﾙAA06	C.CUﾍﾞﾙAB01	C.CUﾍﾞﾙAB02	C.CUﾍﾞﾙAB03	C.CUﾍﾞﾙAB04	C.CUﾍﾞﾙAB05	C.CUﾍﾞﾙAB06	C.CUﾍﾞﾙBA01	C.CUﾍﾞﾙBA02	C.CUﾍﾞﾙBA03	C.CUﾍﾞﾙBA04	C.CUﾍﾞﾙBB01	C.CUﾍﾞﾙBB02	C.CUﾍﾞﾙBB03	C.CUﾍﾞﾙBB04
F_ｽｲｶ																									
F_ﾁｪﾘｰ																									
F_共通ﾍﾞﾙ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙB											○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_123ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙD											○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_132ﾍﾞﾙA	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_132ﾍﾞﾙB					○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙC	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_132ﾍﾞﾙD					○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙB											○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_213ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙD											○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_231ﾍﾞﾙA	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_231ﾍﾞﾙB					○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙC	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_231ﾍﾞﾙD					○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙB											○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_312ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙD											○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_321ﾍﾞﾙA	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_321ﾍﾞﾙB					○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙC	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_321ﾍﾞﾙD					○	○	○	○	○	○												○	○	○	○
F_RB役A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役B																									

【図４５】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	図柄組合せ																													
	C.BAﾍﾞﾙAA01	C.BAﾍﾞﾙAA02	C.BAﾍﾞﾙAA03	C.BAﾍﾞﾙAA04	C.BAﾍﾞﾙAA05	C.BAﾍﾞﾙAA06	C.BAﾍﾞﾙAB01	C.BAﾍﾞﾙAB02	C.BAﾍﾞﾙAB03	C.BAﾍﾞﾙAB04	C.BAﾍﾞﾙAB05	C.BAﾍﾞﾙAB06	C.BAﾍﾞﾙAB07	C.BAﾍﾞﾙBA01	C.BAﾍﾞﾙBA02	C.BAﾍﾞﾙBA03	C.BAﾍﾞﾙBA04	C.BAﾍﾞﾙBB01	C.BAﾍﾞﾙBB02	C.BAﾍﾞﾙBB03	C.BAﾍﾞﾙBB04
F_ｽｲｶ																						
F_ﾁｪﾘｰ																						
F_共通ﾍﾞﾙ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○												○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙB							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_123ﾍﾞﾙC							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_123ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙB							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_132ﾍﾞﾙC							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_132ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙB							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_213ﾍﾞﾙC							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_213ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙB							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_231ﾍﾞﾙC							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_231ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙB							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_312ﾍﾞﾙC							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_312ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙB							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_321ﾍﾞﾙC							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
F_321ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○
F_RB役A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役B																						

【図４６】

当籤役の概要

当籤役（名称）	備考	
はずれ	RT4中は「純はずれ」	
F_黒黒黒	フラグ間（RT5）に移行	
F_赤赤赤		
F_白白白		
F_赤赤白		
F_白白赤		
F_維持ﾘﾌﾟ1	現RT状態を維持	
F_維持ﾘﾌﾟ2		
F_123ﾘﾌﾟ	ﾎﾞｰﾅｽ非当籤中 正解：RT4に移行 不正解:RT1に移行	BB中 通常リプ
F_132ﾘﾌﾟ		
F_213ﾘﾌﾟ		
F_231ﾘﾌﾟ		
F_312ﾘﾌﾟ		
F_321ﾘﾌﾟ		
F_2ndﾘﾌﾟ		
F_123上段7ﾃﾝ		BB中 7揃りリプ
F_132下段7ﾃﾝ		
F_312上段7揃		BB中 7揃いリプ
F_321下段7揃		
F_2ndｸﾛｽ7揃		
F_J1上段ﾌﾘﾌﾟ	ﾎﾞｰﾅｽ非当籤中RT4中 RT4を維持	BB中 JAC1フラグ間中：7揃いリプ JAC2,3フラグ間中：通常リプ
F_J1下段ﾌﾘﾌﾟ		
F_J1ｸﾛｽﾌﾘﾌﾟ		
F_J2チャンスリプ1		JAC2フラグ間中：チャンスリプ JAC1,3フラグ間中：通常リプ
F_J2チャンスリプ2		
F_J2滑チャンスリプ1		
F_J2滑チャンスリプ2		
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ		
F_J3チャンスリプ1		JAC1,2,3フラグ間中 チャンスリプ
F_J3チャンスリプ2		
F_J3滑チャンスリプ1		
F_J3滑チャンスリプ2		
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ		
F_チャンスリプ1	RT移行なし	
F_チャンスリプ2	RT4に移行	
F_滑チャンスリプ1	RT3に移行	
F_滑チャンスリプ2	RT4に移行	
F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	RT3に移行	
F_特殊ﾘﾌﾟ	BB重複確定	
F_ｽｲｶ	払い出し4枚（取りこぼしあり）	
F_ﾁｪﾘｰ	払い出し2or1枚（取りこぼしなし）	
F_共通ﾍﾞﾙ	払い出し4枚（取りこぼしなし）	

※F_123リプ～F_2ndリプを、総称して「押し順リプ」と呼ぶ
※ﾎﾞｰﾅｽ非当籤RT4中は、F_123上段7ﾃﾝ～F_2ndｸﾛｽﾌﾘﾌﾟも、「押し順リプ」と呼ぶ

【図４７】

当籤役の概要

F_123ベルA	正解：払い出し10枚、不正解：払い出し3枚orRT1移行	
F_123ベルB		
F_123ベルC	フラグ間 払い出し10枚	非フラグ間 正解：払い出し10枚 不正解：払い出し3枚orRT1移行
F_123ベルD		
F_132ベルA	正解：払い出し10枚、不正解：払い出し3枚orRT1移行	
F_132ベルB		
F_132ベルC	フラグ間 払い出し10枚	非フラグ間 正解：払い出し10枚 不正解：払い出し3枚orRT1移行
F_132ベルD		
F_213ベルA	正解：払い出し10枚、不正解：払い出し3枚orRT1移行	
F_213ベルB		
F_213ベルC	フラグ間 払い出し10枚	非フラグ間 正解：払い出し10枚 不正解：払い出し3枚orRT1移行
F_213ベルD		
F_231ベルA	正解：払い出し10枚、不正解：払い出し3枚orRT1移行	
F_231ベルB		
F_231ベルC	フラグ間 払い出し10枚	非フラグ間 正解：払い出し10枚 不正解：払い出し3枚orRT1移行
F_231ベルD		
F_312ベルA	正解：払い出し10枚、不正解：払い出し3枚orRT1移行	
F_312ベルB		
F_312ベルC	フラグ間 払い出し10枚	非フラグ間 正解：払い出し10枚 不正解：払い出し3枚orRT1移行
F_312ベルD		
F_321ベルA	正解：払い出し10枚、不正解：払い出し3枚orRT1移行	
F_321ベルB		
F_321ベルC	フラグ間 払い出し10枚	非フラグ間 正解：払い出し10枚 不正解：払い出し3枚orRT1移行
F_321ベルD		
F_JACIN1	JAC1フラグ間に移行	
F_JACIN2	JAC2フラグ間に移行	
F_JACIN3	JAC3フラグ間に移行	
F_RB役A	払い出し10枚（取りこぼしなし）	
F_RB役B	払い出し1枚（取りこぼしあり）	

※F_123ベルA～F321ベルDを、総称して「押し順ベル」と呼ぶ

【図４８】

内部当籤役格納領域

格納領域種別	データ		内容
内部当籤役 格納領域1～3	ビット0～7	0	未使用
内部当籤役 格納領域4	ビット0	0	未使用
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0 or 1	C_BB1
	ビット3	0 or 1	C_BB2
	ビット4	0 or 1	C_BB3_01
	ビット5	0 or 1	C_BB3_02
	ビット6	0 or 1	C_BB4
	ビット7	0 or 1	C_BB5_01
内部当籤役 格納領域5	ビット0	0 or 1	C_BB5_02
	ビット1	0 or 1	C_JACIN1
	ビット2	0 or 1	C_JACIN2
	ビット3	0 or 1	C_JACIN3
	ビット4	0 or 1	C_CU白
	ビット5	0 or 1	C_CU白FK
	ビット6	0 or 1	C_B白_01
	ビット7	0 or 1	C_T白
⋮	⋮	⋮	⋮
内部当籤役 格納領域45	ビット0	0 or 1	C_BベルBB_04
	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４９】

持越役格納領域

格納領域種別	データ		内容
持越役 格納領域1	ビット0	0	未使用
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0 or 1	C_BB1
	ビット3	0 or 1	C_BB2
	ビット4	0 or 1	C_BB3_01
	ビット5	0 or 1	C_BB3_02
	ビット6	0 or 1	C_BB4
	ビット7	0 or 1	C_BB5_01
持越役 格納領域2	ビット0	0 or 1	C_BB5_02
	ビット1	0 or 1	C_JACIN1
	ビット2	0 or 1	C_JACIN2
	ビット3	0 or 1	C_JACIN3
	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５０】

表示役格納領域

格納領域種別	データ		内容
表示役 格納領域1	ビット0	0 or 1	R_RT移行目A_01
	ビット1	0 or 1	R_RT移行目A_02
	ビット2	0 or 1	R_RT移行目A_03
	ビット3	0 or 1	R_RT移行目B_01
	ビット4	0 or 1	R_RT移行目B_02
	ビット5	0 or 1	R_RT移行目B_03
	ビット6	0 or 1	R_RT移行目B_04
	ビット7	0 or 1	R_RT移行目C_01
⋮	⋮	⋮	⋮
表示役 格納領域45	ビット0	0 or 1	C_BベルBB_04
	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５１】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域種別	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット0	0 or 1	RT1遊技状態
	ビット1	0 or 1	RT2遊技状態
	ビット2	0 or 1	RT3遊技状態
	ビット3	0 or 1	RT4遊技状態
	ビット4	0 or 1	RT5遊技状態
	ビット5	0 or 1	BB遊技状態
	ビット6	0 or 1	RB遊技状態
	ビット7	0	未使用

【図５２】

作動ストップボタン格納領域

格納領域種別	データ		内容
作動ストップボタン格納領域1	ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作
	ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
	ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0 or 1	左ストップボタン操作有効
	ビット5	0 or 1	中ストップボタン操作有効
	ビット6	0 or 1	右ストップボタン操作有効
	ビット7	0	未使用

※ビット0～2は、「0」で操作なし、「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効、「1」で有効

【図５３】

押下順序格納領域

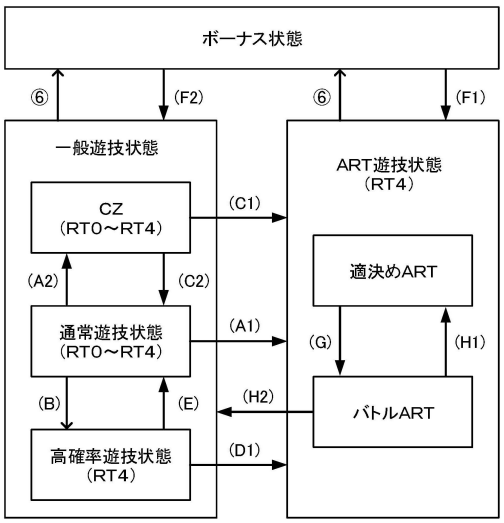
格納領域種別	データ		内容
押下順序格納領域1	ビット0	0 or 1	左→中→右
	ビット1	0 or 1	左→右→中
	ビット2	0 or 1	中→左→右
	ビット3	0 or 1	中→右→左
	ビット4	0 or 1	右→左→中
	ビット5	0 or 1	右→中→左
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図５４】

図柄コード格納領域

格納領域種別	データ		内容
図柄コード格納領域1	ビット0	0 or 1	R_RT移行目A_01
	ビット1	0 or 1	R_RT移行目A_02
	ビット2	0 or 1	R_RT移行目A_03
	ビット3	0 or 1	R_RT移行目B_01
	ビット4	0 or 1	R_RT移行目B_02
	ビット5	0 or 1	R_RT移行目B_03
	ビット6	0 or 1	R_RT移行目B_04
	ビット7	0 or 1	R_RT移行目C_01
⋮	⋮	⋮	⋮
図柄コード格納領域45	ビット0	0 or 1	C_Bベル_BB_04
	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５５】



移行条件	内容
(A1)	通常遊技状態中の抽籤(A)でART当籤
(A2)	通常遊技状態中の抽籤(A)でCZ1当籤
(B)	RT4に移行＋抽籤(B)に当籤
(C1)	CZ中の抽籤(C)でART当籤
(C2)	CZ中の抽籤(C)でART非当籤
(D1)	高確率遊技状態中の抽籤(D)でART当籤
(E)	高確率遊技状態中のRT4からRT1に移行
(F1)	BB中の抽籤(F)でART当籤
(F2)	BB中の抽籤(F)でART非当籤
(G)	敵決めARTで敵決定
(H1)	バトルART中のバトル(H)で勝利
(H2)	バトルART中のバトル(H)で敗北

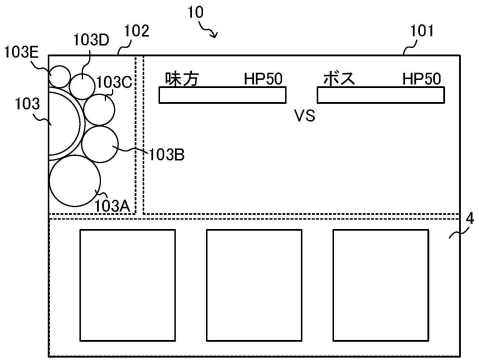
【図５６】

当籤役の対応表（ボーナス状態以外）

当籤役	サブ側の略称	当籤役	サブ側の略称
F_維持ﾘﾌﾟ1	リプレイ	F_123ﾍﾞﾙA	押し順ベル
F_維持ﾘﾌﾟ2		F_123ﾍﾞﾙB	
F_123ﾘﾌﾟ		F_123ﾍﾞﾙC	
F_132ﾘﾌﾟ		F_123ﾍﾞﾙD	
F_213ﾘﾌﾟ		F_132ﾍﾞﾙA	
F_231ﾘﾌﾟ		F_132ﾍﾞﾙB	
F_312ﾘﾌﾟ		F_132ﾍﾞﾙC	
F_321ﾘﾌﾟ		F_132ﾍﾞﾙD	
F_2ndﾘﾌﾟ		F_213ﾍﾞﾙA	
F_123上段7ﾃﾝ		F_213ﾍﾞﾙB	
F_132下段7ﾃﾝ		F_213ﾍﾞﾙC	
F_312上段7ﾘﾌﾟ		F_213ﾍﾞﾙD	
F_321下段7ﾘﾌﾟ		F_231ﾍﾞﾙA	
F_2ndｸﾛｽ7ﾘﾌﾟ		F_231ﾍﾞﾙB	
F_J1上段7ﾘﾌﾟ		F_231ﾍﾞﾙC	
F_J1下段7ﾘﾌﾟ		F_231ﾍﾞﾙD	
F_J1ｸﾛｽ7ﾘﾌﾟ		F_312ﾍﾞﾙA	
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1		F_312ﾍﾞﾙB	
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2		F_312ﾍﾞﾙC	
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1		F_312ﾍﾞﾙD	
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2		F_321ﾍﾞﾙA	
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ		F_321ﾍﾞﾙB	
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1		F_321ﾍﾞﾙC	
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2		F_321ﾍﾞﾙD	
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1		F_共通ﾍﾞﾙ	共通ベル
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ		はずれ	純はずれ（RT4のみ）
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	チャンリプ	F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	強チェリー
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2		F_ﾁｪﾘｰ	弱チェリー
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1		F_特殊ﾘﾌﾟ	確定役
F_滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2		F_ｽｲｶ	スイカ

※特徴的な当籤役のみ（その他省略）

【図５７】

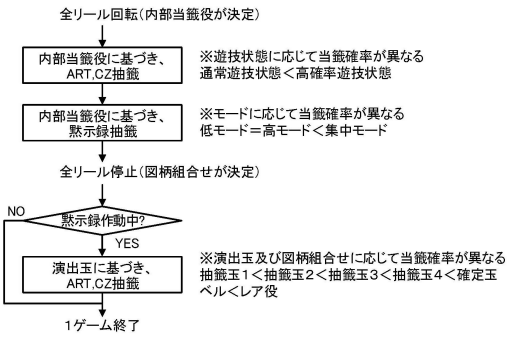


遊技状態と演出玉の対応表

遊技状態	演出玉	内容
通常遊技状態 高確率遊技状態	抽籤玉1	CZ以上の当籤確率 低
	抽籤玉2	CZ以上の当籤確率 中
	抽籤玉3	CZ以上の当籤確率 高
	抽籤玉4	CZ以上が当籤
	確定玉	ARTに当籤
CZ	発展玉	CZ終了、CZ中のART抽籤実行
	回避玉	CZ終了回避
敵決めART	ボス玉1	ボス1を決定
	ボス玉2	ボス2を決定
	ボス玉3	ボス3を決定
	ボス玉4	ボス4を決定
	ボス玉5	ボス5を決定
	ボス玉6	ボス6を決定
	ボス玉7	ボス7を決定（継続確定）
	ボス玉8	ボス8を決定（継続確定）
	味方玉	味方HP増加
バトルART	味方玉	味方攻撃
	敵玉	敵攻撃
	覚醒玉	味方玉を5個以上セット

【図５８】

通常遊技状態及び高確率遊技状態中のART抽籤



【図５９】

(A)スタート時ART抽籤テーブル（通常遊技状態、演出玉なし）

	内部当籤役								
	はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ	BB
当籤なし	32767	32768	32768	32767	32767	32763	32736	32736	32736
CZ当籤	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ART当籤	0	0	0	0	0	4	24	24	24
ART_セット数1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	0	0	0	0	0	1	4	4	4
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	0	0	0	0	1	0	4	4	4

(B)スタート時ART抽籤テーブル（通常遊技状態、抽籤玉1）

	内部当籤役								
	はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ	BB
当籤なし	32768	32768	32768	32768	25568	25568	25568	25568	25568
CZ当籤	0	0	0	0	7168	7168	7168	7168	7168
ART当籤	0	0	0	0	30	30	30	30	30
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	0	0	0	0	1	1	1	1	1
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	0	0	0	0	1	1	1	1	1

(C)スタート時ART抽籤テーブル（通常遊技状態、抽籤玉2）

	内部当籤役								
	はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ	BB
当籤なし	32768	32768	32768	32768	16352	16352	16352	16352	16352
CZ当籤	0	0	0	0	16384	16384	16384	16384	16384
ART当籤	0	0	0	0	30	30	30	30	30
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	0	0	0	0	1	1	1	1	1
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	0	0	0	0	1	1	1	1	1

【図６０】

(D)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、演出玉３)

	内部当籤役								
	はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ	BB
当籤なし	32768	32768	32768	32768	6496	6496	6496	6496	6496
CZ当籤	0	0	0	0	25760	25760	25760	25760	25760
ART当籤	0	0	0	0	500	500	500	500	500
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	0	0	0	0	10	10	10	10	10
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	0	0	0	0	2	2	2	2	2

(E)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、抽籤玉４)

	内部当籤役								
	はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ	BB
当籤なし	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0
CZ当籤	0	0	0	0	29160	29160	29160	29160	29160
ART当籤	0	0	0	0	3480	3480	3480	3480	3480
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	0	0	0	0	120	120	120	120	120
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	0	0	0	0	8	8	8	8	8

(F)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、確定玉)

	内部当籤役								
	はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ	BB
当籤なし	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0
CZ当籤	0	0	0	0	32640	32640	32640	32640	32640
ART当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	120	120	120	120	120
ART_セット数3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数4	0	0	0	0	8	8	8	8	8
ART_セット数5	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図６１】

(G)スタート時ART抽籤テーブル(高確率遊技状態、演出玉全て共通)

	内部当籤役								
	純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ	BB
当籤なし	0	26624	32768	20480	0	0	0	0	0
CZ当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART当籤	31088	6136	0	12280	31088	31088	31088	31088	31088
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	1552	6	0	6	1552	1552	1552	1552	1552
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	128	2	0	2	128	128	128	128	128

【図６２】

(A)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低_ショート)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
低_ショート	32736	32736	32752	32480	30560	24896	16384	16384
低_ミドル	0	0	0	0	2048	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	128	0	0	0
高_ショート	0	0	0	232	0	7678	14272	14272
高_ミドル	0	0	0	16	0	154	2048	2048
高_ロング	0	0	0	8	0	8	32	32
集中_ショート	32	32	0	32	0	32	32	32
集中_ミドル	0	0	12	0	32	0	0	0
集中_ロング	0	0	4	0	0	0	0	0

(B)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低_ミドル)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	32736	32736	32752	32476	22528	22528	10240	10240
低_ロング	0	0	0	0	64	0	0	0
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	0	0	0	252	10080	10200	22464	22464
高_ロング	0	0	0	8	64	8	32	32
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	36	36	0	32	32	32	32	32
集中_ロング	0	0	16	0	0	0	0	0

(C)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低_ロング)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	32736	32736	32736	32480	22622	22536	10272	10272
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ロング	0	0	0	256	10114	10200	22464	22464
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	32	32	32	32	32	32	32	32

【図６３】

(D)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、高_ショート)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
低_ショート	2048	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	1024	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	28696	31768	31768	31528	29656	24082	17464	17464
高_ミドル	0	0	0	232	2048	7678	14272	14272
高_ロング	0	0	0	8	64	8	32	32
集中_ショート	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0

(E)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、高_ミドル)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	3072	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	28296	31368	31368	31368	31368	16384	16384	0
高_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ショート	700	700	700	700	700	8192	8192	16384
集中_ミドル	700	700	700	700	700	8192	8192	16384
集中_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0

(F)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、高_ロング)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	1270	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ロング	30954	32224	32224	32224	32224	16384	16384	6144
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	544	544	544	544	544	16384	16384	26624

【図６４】

(G)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中_ショート)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ショート	32768	32768	32768	32744	31680	32606	30688	30688
集中_ミドル	0	0	0	24	1088	162	2080	2080
集中_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0

(H)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中_ミドル)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	32768	32768	32768	32744	31680	32606	30688	30688
集中_ロング	0	0	0	24	1088	162	2080	2080

(I)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中_ロング)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768

【図６５】

(J)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ1、低_ショート又は高_ショート)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	32768	32768	32768	32744	31680	32606	30688	30688
高_ミドル	0	0	0	16	1024	154	2048	2048
高_ロング	0	0	0	8	64	8	32	32
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0

(K)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ1、低～集中_ミドル)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	32768	32768	32768	32744	31680	32606	30688	30688
高_ロング	0	0	0	24	1088	162	2080	2080
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0

(L)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ1、低～集中_ロング)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ロング	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0

【図６６】

(M)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ1、集中_ショート)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
低_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
低_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
高_ショート	32768	32768	32768	32744	31680	32606	30688	30688
高_ミドル	0	0	0	24	1088	162	2080	2080
高_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ショート	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ミドル	0	0	0	0	0	0	0	0
集中_ロング	0	0	0	0	0	0	0	0

【図６７】

(A)黙示録作動抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低モード又は高モード)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
黙示録作動なし	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
黙示録作動中_維持	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証減算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証1加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証2加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証3加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証4加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証5加算	0	0	0	0	0	0	0	0

(B)黙示録作動抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中モード)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
黙示録作動なし	23048	23048	23048	23048	0	0	0	0
黙示録作動中_維持	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証減算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証1加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証2加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証3加算	9720	9720	9720	9720	22528	24576	0	0
黙示録作動中_保証4加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証5加算	0	0	0	0	10240	8192	32768	32768

(C)黙示録作動抽籤テーブル(黙示録フラグ1、全モード共通)

	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
黙示録作動なし	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_維持	0	32768	0	32768	0	0	0	0
黙示録作動中_保証減算	32768	0	32768	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証1加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証2加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証3加算	0	0	0	0	22528	24576	0	0
黙示録作動中_保証4加算	0	0	0	0	0	0	0	0
黙示録作動中_保証5加算	0	0	0	0	10240	8192	32768	32768

【図６８】

黙示録MAP抽籤テーブル（黙示録フラグ0⇒1）

移行先 MAP / 現在のMAP	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	MAP8	MAP9	MAP10	MAP11	MAP12	MAP13	MAP14	MAP15	MAP16	MAP17	MAP18	MAP19	MAP20	MAP21	MAP22	MAP23	MAP24	MAP25	MAP26
MAP0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP1	0	0	0	0	0	30172	30172	30172	0	0	0	0	30172	0	3072	7168	0	0	7168	0	0	0	8192	0	0	0	0
MAP2	0	30172	0	0	0	0	0	0	30172	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP3	30172	0	30172	0	0	0	0	0	0	30172	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP4	0	0	30172	0	30172	0	0	0	0	0	30172	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP5	1570	1570	1570	32768	1570	1570	1570	1570	0	0	0	0	0	0	0	24576	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24576	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19456	19456	19456	0	0	7168	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP8	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8192	0	0	0
MAP9	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP10	0	0	256	0	0	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP11	0	0	0	256	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP12	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP13	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP14	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP15	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP16	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP17	64	64	64	64	64	64	64	64	64	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	256

【図６９】

黙示録MAP抽籤テーブル（MAPデータ0）

移行先 MAP / 現在のMAP	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	MAP8	MAP9	MAP10	MAP11	MAP12	MAP13	MAP14	MAP15	MAP16	MAP17	MAP18	MAP19	MAP20	MAP21	MAP22	MAP23	MAP24	MAP25	MAP26
MAP0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP1	30872	0	0	0	0	30272	30872	30872	0	0	0	0	30272	0	3072	7168	0	0	7168	0	0	0	8192	0	0	0	0
MAP2	0	30872	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP3	0	0	30872	0	30872	0	0	0	0	30272	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP4	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	30272	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP5	1570	1570	1570	32768	1570	1570	1570	1570	0	0	0	0	0	0	0	24576	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24576	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19456	19456	19456	0	0	7168	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP8	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8192	0	0	0
MAP9	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP10	0	0	256	0	0	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP11	0	0	0	256	0	0	0	0	19456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP12	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP13	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP14	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP15	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP16	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP17	64	64	64	64	64	64	64	64	64	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	256

【図７０】

MAPデータ対応表

	MAPデータ				
	1G	2G	3G	4G	5G
MAP0	0	0	0	0	0
MAP1	1	0	0	0	0
MAP2	1	0	0	0	0
MAP3	1	0	0	0	0
MAP4	1	0	0	0	0
MAP5	2	0	0	0	0
MAP6	3	0	0	0	0
MAP7	4	0	0	0	0
MAP8	1	0	0	0	0
MAP9	1	0	0	0	0
MAP10	1	0	0	0	0
MAP11	1	0	0	0	0
MAP12	2	0	0	0	0
MAP13	3	0	0	0	0
MAP14	4	0	0	0	0
MAP15	2	0	0	0	0
MAP16	2	0	0	0	0
MAP17	2	0	0	0	0
MAP18	3	0	0	0	0
MAP19	3	0	0	0	0
MAP20	3	0	0	0	0
MAP21	3	0	0	0	0
MAP22	4	0	0	0	0
MAP23	4	0	0	0	0
MAP24	4	0	0	0	0
MAP25	4	0	0	0	0
MAP26	4	0	0	0	0

【図７１】

黙示録作動時演出玉抽籤テーブル（通常又は高確率遊技状態）

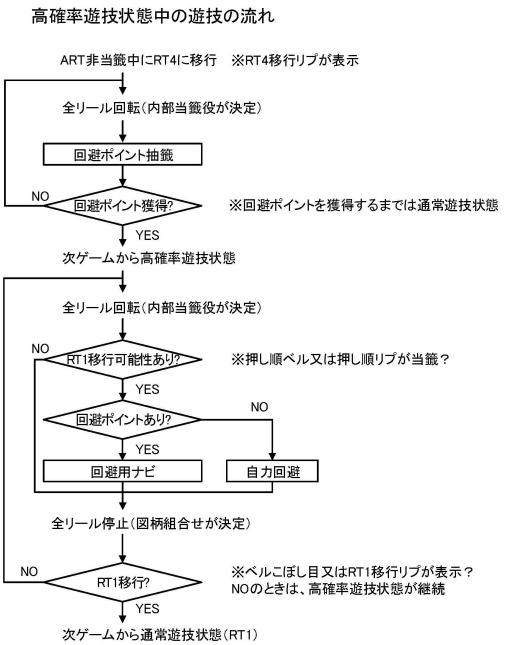
演出玉	MAPデータ			
	0又は1	2	3	4
抽籤玉1	32768	0	0	0
抽籤玉2	0	31128	0	0
抽籤玉3	0	1512	31128	0
抽籤玉4	0	128	1640	32768
確定玉	0	0	0	0

【図７２】

リール停止時ART抽籤テーブル（通常又は高確率遊技状態）

	演出玉				
	抽籤玉1	抽籤玉2	抽籤玉3	抽籤玉4	確定玉
当籤なし	25568	16352	6496	0	0
CZ当籤	7168	16384	25760	29160	0
ART当籤	30	30	500	3480	32640
ART_セット数1	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0
ART_セット数3	1	1	10	120	120
ART_セット数4	0	0	0	0	0
ART_セット数5	1	1	2	8	8

【図７３】



【図７４】

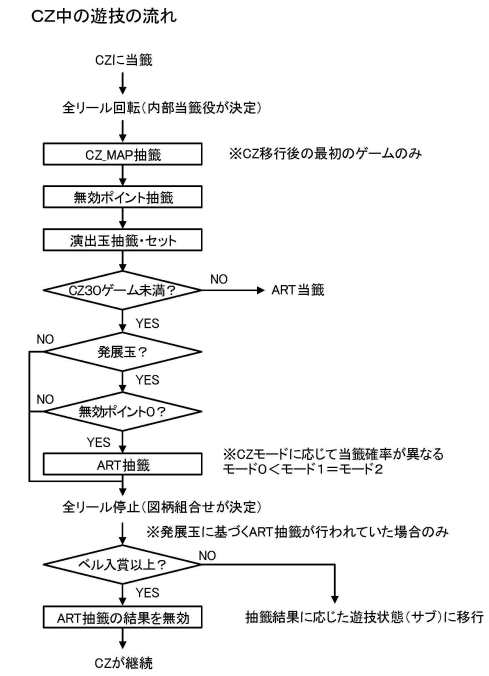
(A)回避ポイント抽籤テーブル（RT4中にリプレイ0回）

	内部当籤役							
	純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
状態維持	16384	32744	32768	32768	32512	32768	32768	32768
回避ポイント1加算	0	0	0	0	0	0	0	0
回避ポイント2加算	0	0	0	0	0	0	0	0
回避ポイント3加算	15104	16	0	0	248	0	0	0
回避ポイント4加算	768	5	0	0	0	0	0	0
回避ポイント5加算	384	2	0	0	7	0	0	0
回避ポイント100加算	128	1	0	0	1	0	0	0

(B)回避ポイント抽籤テーブル（RT4中にリプレイ1回以上）

	内部当籤役							
	純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
状態維持	0	0	32768	0	32768	32678	32678	32768
回避ポイント1加算	0	0	0	0	0	0	0	0
回避ポイント2加算	0	0	0	0	0	0	0	0
回避ポイント3加算	0	0	0	0	0	0	0	0
回避ポイント4加算	0	0	0	0	0	0	0	0
回避ポイント5加算	0	20480	0	16384	0	0	0	0
回避ポイント100加算	32768	12288	0	16384	0	0	0	0

【図７５】

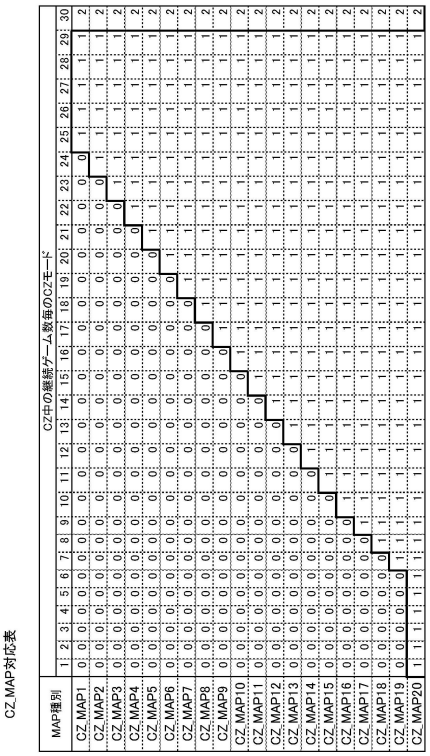


【図７６】

CZ_MAP抽籤テーブル

MAP種別	抽籤値
CZ_MAP1	3584
CZ_MAP2	3584
CZ_MAP3	3584
CZ_MAP4	3584
CZ_MAP5	3584
CZ_MAP6	2560
CZ_MAP7	2560
CZ_MAP8	2250
CZ_MAP9	2250
CZ_MAP10	1360
CZ_MAP11	875
CZ_MAP12	875
CZ_MAP13	720
CZ_MAP14	400
CZ_MAP15	300
CZ_MAP16	164
CZ_MAP17	150
CZ_MAP18	128
CZ_MAP19	128
CZ_MAP20	128

【図７７】



【図７８】

(A)無効ポイント抽籤テーブル(突入時のみ)

無効ポイント	抽籤値
無効ポイント加算なし	0
無効ポイント加算1	29696
無効ポイント加算2	2480
無効ポイント加算3	512
無効ポイント加算5	0
無効ポイント加算10	64
無効ポイント加算20	0
無効ポイント加算30	16

(B)無効ポイント抽籤テーブル(CZ中、演出玉なし)

無効ポイント	内部当籤役					
	はずれ 純はずれ 押し順ベル 共通ベル	リプレイ	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
無効ポイント加算なし	32768	32768	26176	20632	0	0
無効ポイント加算1	0	0	0	10240	19596	19596
無効ポイント加算2	0	0	6232	1536	9860	9860
無効ポイント加算3	0	0	328	328	3280	3280
無効ポイント加算5	0	0	32	32	32	32

(C)無効ポイント抽籤テーブル(CZ中、発展玉又は回避玉)

無効ポイント	内部当籤役					
	はずれ 純はずれ 押し順ベル 共通ベル	リプレイ	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
無効ポイント加算なし	32768	0	0	0	0	0
無効ポイント加算1	0	32768	26176	30872	19596	19596
無効ポイント加算2	0	0	6232	1536	9860	9860
無効ポイント加算3	0	0	328	328	3280	3280
無効ポイント加算5	0	0	32	32	32	32

【図７９】

CZ中演出玉抽籤テーブル

演出玉種別	セット中の最終演出玉	
	その他	発展玉
表示なし	18768	32768
発展玉	14000	0

【図８０】

CZ中ART抽籤テーブル

	CZモード			
	BB非当籤時			BB当籤時
	モード0	モード1	モード2	モード0～2
当選なし	31744	0	0	0
ART当選	1016	32760	32760	32760
ART_セット数1	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0
ART_セット数3	8	8	8	8
ART_セット数4	0	0	0	0

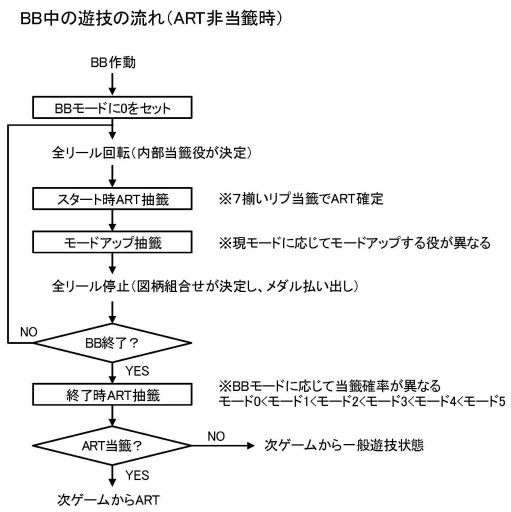
【図８１】

当籤役の対応表(ボーナス状態中)

当籤役			
	JAC1フラグ間	JAC2フラグ間	JAC3フラグ間
F_123上段7ﾃﾝ	7煽りリプ		
F_132下段7ﾃﾝ			
F_312上段7揃	7揃いリプ		
F_321下段7揃			
F_2ndｸﾛｽ7揃			
F_J1上段7ﾘﾌﾟ	7揃いリプ	リプレイ	
F_J1下段7ﾘﾌﾟ			
F_J1ｸﾛｽ7ﾘﾌﾟ			
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	リプレイ	チャンリプ	リプレイ
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			
F_J2滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ			
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	チャンリプ		
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			
F_J3滑ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ			

※ボーナス状態中の特徴的な当籤役のみ(その他は図56と同じ)

【図８２】



【図８３】

BB中スタート時ART抽籤テーブル

	7揃いリプ
当選なし	0
ART当選	32640
ART_セット数1	0
ART_セット数2	0
ART_セット数3	64
ART_セット数4	0
ART_セット数5	64

【図８４】

(A)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード0)

	内部当籤役										
	はずれ	リプレイ	7揃いリプ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンスリプ	7揃リプ゛
BBモード0へ移行	32768	32768	32768	30720	16384	0	31744	0	0	32768
BBモード1へ移行	0	0	0	2044	16383	32752	1024	28640	28640	0
BBモード2へ移行	0	0	0	0	0	0	0	4000	4000	0
BBモード3へ移行	0	0	0	0	0	0	0	112	112	0
BBモード4へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード5へ移行	0	0	0	4	1	16	0	16	16	0

(B)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード1)

	内部当籤役										
	はずれ	リプレイ	7揃いリプ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンスリプ	7揃リプ゛
BBモード0へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード1へ移行	32768	32768	32768	32768	16384	0	0	0	0	32768
BBモード2へ移行	0	0	0	0	16383	32752	31744	28640	28640	0
BBモード3へ移行	0	0	0	0	0	0	1024	4000	4000	0
BBモード4へ移行	0	0	0	0	0	0	0	112	112	0
BBモード5へ移行	0	0	0	0	1	16	0	16	16	0

(C)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード2)

	内部当籤役										
	はずれ	リプレイ	7揃いリプ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンスリプ	7揃リプ゛
BBモード0へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード1へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード2へ移行	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	32768
BBモード3へ移行	0	0	0	0	0	32752	31744	28640	28640	0
BBモード4へ移行	0	0	0	0	0	0	1024	4000	4000	0
BBモード5へ移行	0	0	0	0	0	16	0	128	128	0

【図８５】

(D)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード3)

	内部当籤役										
	はずれ	リプレイ	7揃いリプ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンスリプ	7揃リプ゛
BBモード0へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード1へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード2へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード3へ移行	32768	32768	32768	32768	32768	0	32768	0	0	32768
BBモード4へ移行	0	0	0	0	0	32752	0	28640	28640	0
BBモード5へ移行	0	0	0	0	0	16	0	4128	4128	0

(E)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード4)

	内部当籤役										
	はずれ	リプレイ	7揃いリプ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンスリプ	7揃リプ゛
BBモード0へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード1へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード2へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード3へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード4へ移行	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	32768
BBモード5へ移行	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0

(F)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード5)

	内部当籤役										
	はずれ	リプレイ	7揃いリプ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンスリプ	7揃リプ゛
BBモード0へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード1へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード2へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード3へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード4へ移行	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BBモード5へ移行	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768

【図８６】

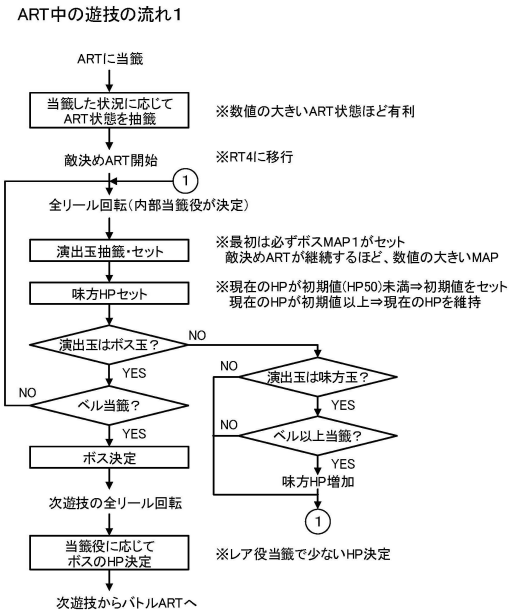
(A)BB終了時ART抽籤テーブル(RB中又はJACフラグ間)

	BBモード					
	モード0	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5
当選なし	31744	31744	29696	26624	20480	0
ART当選	1024	1024	3072	6144	12288	32768
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	0	0	0	0	0	0
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	0	0	0	0	0	0

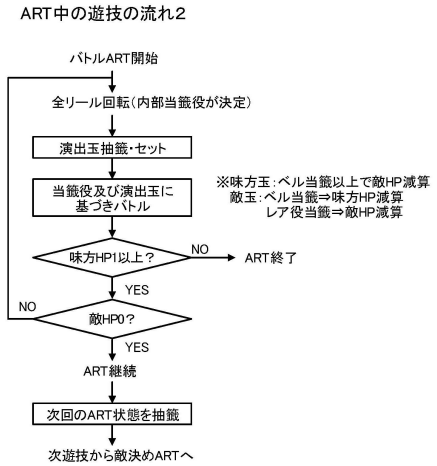
(B)BB終了時ART抽籤テーブル(JAC非当籤中)

	BBモード					
	モード0	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5
当選なし	0	0	0	0	0	0
ART当選	0	0	0	0	0	0
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	26624	26624	26624	26624	26624	26624
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	6144	6144	6144	6144	6144	6144

【図８７】



【図８８】



【図８９】

ART状態抽籤テーブル

	ART当籤状況				
	通常遊技状態 高確率遊技状態	CZモード0	CZモード1	CZモード2	ボーナス状態
ART状態1	0	5120	5120	0	8192
ART状態2	0	10368	10368	0	14336
ART状態3	0	3968	3968	0	10240
…	…	…	…	…	…
ART状態19	0	4096	4096	0	0
ART状態20	0	5376	5376	0	0
ART状態21	0	3840	3840	0	0
ART状態22	9728	0	0	0	0
ART状態23	15872	0	0	0	0
ART状態24	7168	0	0	0	0
…	…	…	…	…	…
ART状態28	0	0	0	9728	0
ART状態29	0	0	0	15872	0
ART状態30	0	0	0	7168	0
ART状態31	0	0	0	0	0
ART状態32	0	0	0	0	0
ART状態33	0	0	0	0	0

【図９０】

ボスMAP抽籤テーブル（ボスMAPデータ0）

移行先ボスMAP	移行元ボスMAP																									
	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	MAP8	MAP9	MAP10	・・・	MAP50	MAP51	MAP52	MAP53
MAP1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP3	28928	28928	28928	0	28928	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP4	3328	3328	3328	0	3328	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP5	0	0	0	28928	0	0	28928	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP6	0	0	0	3328	0	0	3328	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP7	0	0	0	0	0	28928	0	0	28928	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP8	0	0	0	0	0	3328	0	0	3328	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP9	0	0	0	0	0	0	0	28928	0	0	28928	・・・	0	0	0	0
MAP10	0	0	0	0	0	0	0	3328	0	0	3328	・・・	0	0	0	0
MAP11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	28928	0	・・・	0	0	0	0
MAP12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3328	0	・・・	0	0	0	0
MAP13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP14	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	・・・	0	0	0	0
MAP15	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	・・・	0	0	0	0
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
MAP46	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP47	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP48	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
MAP49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	28928	0	0
MAP50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	3836	0	0
MAP51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	32764	4	3840	384O
MAP52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	4	0	0	0
MAP53	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0

【図９１】

ボスMAPデータ対応表

	ボスMAPデータ				
	1G	2G	3G	4G	5G
ボスMAP0	0	0	0	0	0
ボスMAP1	1	1	1	1	0
ボスMAP2	1	0	0	0	0
ボスMAP3	3	0	0	0	0
ボスMAP4	2	0	0	0	0
ボスMAP5	3	0	0	0	0
ボスMAP6	2	0	0	0	0
ボスMAP7	3	0	0	0	0
ボスMAP8	2	0	0	0	0
ボスMAP9	3	0	0	0	0
ボスMAP10	2	0	0	0	0
ボスMAP11	3	0	0	0	0
ボスMAP12	2	0	0	0	0
ボスMAP13	2	0	0	0	0
ボスMAP14	3	0	0	0	0
ボスMAP15	2	0	0	0	0
ボスMAP16	3	0	0	0	0
ボスMAP17	2	0	0	0	0
ボスMAP18	3	0	0	0	0
ボスMAP19	2	0	0	0	0
ボスMAP20	3	0	0	0	0
ボスMAP21	2	0	0	0	0
ボスMAP22	3	0	0	0	0
ボスMAP23	2	0	0	0	0
ボスMAP24	3	0	0	0	0
ボスMAP25	2	0	0	0	0
ボスMAP26	2	0	0	0	0
ボスMAP27	3	0	0	0	0
ボスMAP28	2	0	0	0	0
ボスMAP29	3	0	0	0	0
ボスMAP30	2	0	0	0	0
ボスMAP31	3	0	0	0	0
ボスMAP32	2	0	0	0	0
ボスMAP33	3	0	0	0	0
ボスMAP34	2	0	0	0	0
ボスMAP35	3	0	0	0	0
ボスMAP36	2	0	0	0	0
ボスMAP37	3	0	0	0	0
ボスMAP38	2	0	0	0	0
ボスMAP39	2	0	0	0	0
ボスMAP40	3	0	0	0	0
ボスMAP41	2	0	0	0	0
ボスMAP42	3	0	0	0	0
ボスMAP43	2	0	0	0	0
ボスMAP44	3	0	0	0	0
ボスMAP45	2	0	0	0	0
ボスMAP46	3	0	0	0	0
ボスMAP47	2	0	0	0	0
ボスMAP48	3	0	0	0	0
ボスMAP49	2	0	0	0	0
ボスMAP50	3	0	0	0	0
ボスMAP51	2	0	0	0	0
ボスMAP52	4	0	0	0	0
ボスMAP53	2	0	0	0	0

【図９２】

(A)敵決めART中演出玉抽籤テーブル（ボスMAPデータ0,1,2）

演出玉	全ART状態中		
	ボスMAPデータ0	ボスMAPデータ1	ボスMAPデータ2
ブランク	0	31232	0
味方玉	0	1536	32768
ボス玉1	32768	0	0

(B)敵決めART中演出玉抽籤テーブル（ボスMAPデータ4）

演出玉	ART状態		
	ART状態 1～24	ART状態 25～27	ART状態 28～33
ボス玉7	29488	16384	0
ボス玉8	3280	16384	32768

【図９３】

(C)敵決めART中演出玉抽籤テーブル（ボスMAPデータ3）

演出玉	ART状態											
	ART状態 1～3	ART状態 4～6	ART状態 7～9	ART状態 10～12	ART状態 13～15	ART状態 16～18	ART状態 19～21	ART状態 22～24	ART状態 25～27	ART状態 28～30	ART状態 31～33
味方玉	0	0	0	0	0	0	16384	0	0	0	0
ボス玉1	9216	4608	11520	11520	0	0	4608	0	2560	0	0
ボス玉2	9216	11520	4608	11520	0	0	4608	0	2560	0	0
ボス玉3	9216	11520	11520	4608	0	24000	4608	0	2560	0	0
ボス玉4	2722	2722	2722	2722	16384	0	1280	0	2560	0	0
ボス玉5	1536	1536	1536	1536	12288	7000	768	0	2560	0	0
ボス玉6	820	820	820	820	3840	1572	480	26624	2560	0	0
ボス玉7	32	32	32	32	232	164	28	5120	8704	32768	0
ボス玉8	10	10	10	10	24	32	4	1024	8704	0	32768

【図９４】

敵決めART中演出玉格上げ抽籤テーブル

味方玉ストック	内部当籤役						
	純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
ストックなし	0	32768	32768	32768	0	32256	16384	0
ストック1	0	0	0	0	0	29440	16384	16384
ストック2	26624	0	0	0	0	3200	10240	10240
ストック3	3072	0	0	0	256	64	5120	5120
ストック5	3072	0	0	0	256	64	1024	1024

【図９５】

敵決めART中味方パワー上乗せ抽籤テーブル（味方玉時）

味方パワー	内部当籤役							
	純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
加算なし	0	32768	0	0	0	0	0	0
HP5加算	0	0	32512	32512	0	0	0	0
HP10加算	29440	0	0	0	30720	23552	0	0
HP15加算	0	0	144	144	0	5120	0	0
HP30加算	1280	0	96	96	1008	3072	20480	20480
HP50加算	1280	0	14	14	1008	992	10240	10240
HP100加算	256	0	2	2	8	24	1792	1792
HP150加算	256	0	0	0	8	6	160	160
HP200加算	128	0	0	0	8	1	64	64
HP300加算	128	0	0	0	8	1	32	32

【図９６】

敵決めART中ボスパワー抽籤テーブル

ボスパワー	内部当籤役							
	純はずれ	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンリプ
ボスパワー 50	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0
ボスパワー 40	0	0	0	0	29468	18000	0	0
ボスパワー 30	0	0	0	0	0	12000	24000	24000
ボスパワー 20	0	0	0	0	3000	2500	8000	8000
ボスパワー 10	0	0	0	0	300	268	768	768

【図９７】

ボスステータス対応表

	ボス1	ボス2	ボス3	ボス4	ボス5	ボス6	ボス7, 8
攻撃力	☆☆☆☆☆	☆☆☆★★	☆☆☆☆★	☆☆☆★★	☆☆★★★	☆☆☆★★	☆☆☆★★
防御力	☆☆☆☆★	☆☆☆☆★	☆☆☆★★	☆☆★★★	☆★★★★	☆☆☆☆★	☆☆☆★★
スピード	☆★★★★	☆☆☆★★	☆★★★★	☆☆☆★★	☆☆☆☆☆	☆☆☆★★	☆☆☆★★
概要	攻撃型	防御型	攻撃型	バランス型	スピード型	バランス型 継続時の利益大	継続確定

【図９８】

バトルMAP抽籤テーブル（ボス1）

移行先バトルMAP	移行元バトルMAP																											
	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	…	MAP24	MAP25	MAP26	MAP27	MAP28														
MAP1	12800	0	0	0	0	0	0	12800	…	0	0	0	0	0														
MAP2	0	12800	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP3	0	0	12800	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP4	0	0	0	12800	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP5	0	0	0	0	12800	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP6	18668	18668	18668	18668	18668	31468	18668	18668	…	800	800	0	800	800														
MAP7	300	300	300	300	300	300	300	300	…	800	800	0	800	800														
MAP8	450	0	0	0	0	0	450	450	…	800	800	0	0	0														
MAP9	0	450	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP10	0	0	450	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP11	0	0	0	450	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP12	0	0	0	0	450	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP13	450	450	450	450	450	900	450	450	…	200	200	0	200	200														
MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	…	200	200	0	200	200														
MAP15	40	0	0	0	0	0	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP16	0	40	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP17	0	0	40	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP18	0	0	0	40	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP19	0	0	0	0	40	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP20	40	40	40	40	40	80	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP21	0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP22	10	0	0	0	0	0	10	10	…	0	0	0	10600	10600														
MAP23	0	10	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP24	0	0	10	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP25	0	0	0	10	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP26	0	0	0	0	10	0	0	0	…	10600	10600	0	0	0														
MAP27	10	10	10	10	10	20	10	10	…	18188	18188	0	18188	18188														
MAP28	0	0	0	0	0	0	0	0	…	5000	5000	32768	5000	5000														

【図９９】

バトルMAP抽籤テーブル（ボス2）

移行先バトルMAP	移行元バトルMAP																											
	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	…	MAP24	MAP25	MAP26	MAP27	MAP28														
MAP1	15550	0	0	0	0	0	15550	15550	…	0	0	0	0	0														
MAP2	0	15550	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP3	0	0	15550	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP4	0	0	0	15550	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP5	0	0	0	0	15550	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP6	15918	15918	15918	15918	15918	31468	15918	15918	…	0	0	0	0	0														
MAP7	300	300	300	300	300	300	300	300	…	800	800	0	800	800														
MAP8	450	0	0	0	0	0	450	450	…	0	0	0	0	0														
MAP9	0	450	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP10	0	0	450	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP11	0	0	0	450	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP12	0	0	0	0	450	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP13	450	450	450	450	450	900	450	450	…	200	200	0	200	200														
MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	…	200	200	0	200	200														
MAP15	40	0	0	0	0	0	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP16	0	40	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP17	0	0	40	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP18	0	0	0	40	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP19	0	0	0	0	40	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP20	40	40	40	40	40	80	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP21	0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP22	10	0	0	0	0	0	10	10	…	0	0	0	10600	10600														
MAP23	0	10	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP24	0	0	10	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP25	0	0	0	10	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP26	0	0	0	0	10	0	0	0	…	10600	10600	0	0	0														
MAP27	10	10	10	10	10	20	10	10	…	18188	18188	0	18188	18188														
MAP28	0	0	0	0	0	0	0	0	…	5000	5000	32768	5000	5000														

【図１００】

バトルMAP抽籤テーブル（ボス5）

移行先バトルMAP	移行元バトルMAP																											
	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	…	MAP24	MAP25	MAP26	MAP27	MAP28														
MAP1	25118	0	0	0	0	0	25118	25118	…	0	0	0	0	0														
MAP2	0	25118	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP3	0	0	25118	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP4	0	0	0	25118	25118	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP5	0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP6	6350	6350	6350	6350	6350	31468	6350	6350	…	0	0	0	0	0														
MAP7	300	300	300	300	300	300	300	300	…	800	800	0	800	800														
MAP8	450	0	0	0	0	0	450	450	…	0	0	0	0	0														
MAP9	0	450	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP10	0	0	450	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP11	0	0	0	450	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP12	0	0	0	0	450	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP13	450	450	450	450	450	900	450	450	…	200	200	0	200	200														
MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	…	200	200	0	200	200														
MAP15	40	0	0	0	0	0	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP16	0	40	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP17	0	0	40	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP18	0	0	0	40	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP19	0	0	0	0	40	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP20	40	40	40	40	40	80	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP21	0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP22	10	0	0	0	0	0	10	10	…	0	0	0	24768	24768														
MAP23	0	10	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP24	0	0	10	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP25	0	0	0	10	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP26	0	0	0	0	10	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP27	10	10	10	10	10	20	10	10	…	2000	2000	0	2000	2000														
MAP28	0	0	0	0	0	0	0	0	…	5000	5000	32768	5000	5000														

【図１０１】

バトルMAPデータ対応表

	バトルMAPデータ				
	1G	2G	3G	4G	5G
バトルMAP0	0	0	0	0	0
バトルMAP1	1	0	0	0	0
バトルMAP2	1	0	0	0	0
バトルMAP3	1	0	0	0	0
バトルMAP4	1	0	0	0	0
バトルMAP5	1	0	0	0	0
バトルMAP6	2	0	0	0	0
バトルMAP7	3	0	0	0	0
バトルMAP8	1	0	0	0	0
バトルMAP9	1	0	0	0	0
バトルMAP10	1	0	0	0	0
バトルMAP11	1	0	0	0	0
バトルMAP12	1	0	0	0	0
バトルMAP13	2	0	0	0	0
バトルMAP14	3	0	0	0	0
バトルMAP15	1	0	0	0	0
バトルMAP16	1	0	0	0	0
バトルMAP17	1	0	0	0	0
バトルMAP18	1	0	0	0	0
バトルMAP19	1	0	0	0	0
バトルMAP20	2	0	0	0	0
バトルMAP21	3	0	0	0	0
バトルMAP22	1	0	0	0	0
バトルMAP23	1	0	0	0	0
バトルMAP24	1	0	0	0	0
バトルMAP25	1	0	0	0	0
バトルMAP26	1	0	0	0	0
バトルMAP27	2	0	0	0	0
バトルMAP28	3	0	0	0	0

【図１０２】

バトルART中演出玉抽籤テーブル

演出玉	ボスMAPデータ			
	MAPデータ0	MAPデータ1	MAPデータ2	MAPデータ3
敵玉	32768	26768	0	0
味方玉	0	0	26768	0
覚醒玉	0	6000	6000	32768

【図１０３】

(A)バトルART中ダメージ抽籤テーブル（対戦相手：ボス1、敵玉時）

ダメージ	内部当籤役				
	純はずれ リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ 弱チェリー	強チェリー チャンリプ
双方変化なし	32768	0	0	0	0
味方HP-1	0	0	0	0	0
味方HP-5	0	1280	32768	0	0
味方HP-7	0	0	0	0	0
味方HP-10	0	0	0	0	0
味方HP-12	0	0	0	0	0
味方HP-15	0	31488	0	0	0
味方HP-20	0	0	0	0	0
敵HP-5	0	0	0	32512	0
敵HP-8	0	0	0	0	0
敵HP-10	0	0	0	224	32512
敵HP-15	0	0	0	0	0
敵HP-20	0	0	0	32	224
敵HP-30	0	0	0	0	32
敵HP-50	0	0	0	0	0

(B)バトルART中ダメージ抽籤テーブル（対戦相手：ボス5、敵玉時）

ダメージ	内部当籤役				
	純はずれ リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ 弱チェリー	強チェリー チャンリプ
双方変化なし	32768	0	0	0	0
味方HP-1	0	0	0	0	0
味方HP-5	0	22528	32768	0	0
味方HP-7	0	10240	0	0	0
味方HP-10	0	0	0	0	0
味方HP-12	0	0	0	0	0
味方HP-15	0	0	0	0	0
味方HP-20	0	0	0	0	0
敵HP-5	0	0	0	0	0
敵HP-8	0	0	0	0	0
敵HP-10	0	0	0	21504	0
敵HP-15	0	0	0	0	0
敵HP-20	0	0	0	10240	20480
敵HP-30	0	0	0	1024	12288
敵HP-50	0	0	0	0	0

【図１０４】

(C)バトルART中ダメージ抽籤テーブル
（対戦相手：ボス1、味方玉又は覚醒玉時）

ダメージ	内部当籤役				
	純はずれ リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ 弱チェリー	強チェリー チャンリプ
双方変化なし	32768	0	0	0	0
味方HP-1	0	0	0	0	0
味方HP-5	0	0	0	0	0
味方HP-7	0	0	0	0	0
味方HP-10	0	0	0	0	0
味方HP-12	0	0	0	0	0
味方HP-15	0	0	0	0	0
味方HP-20	0	0	0	0	0
敵HP-5	0	32512	32512	0	0
敵HP-8	0	0	0	0	0
敵HP-10	0	224	224	31616	0
敵HP-15	0	0	0	0	29696
敵HP-20	0	32	32	1024	0
敵HP-30	0	0	0	128	3072
敵HP-50	0	0	0	0	0

(D)バトルART中ダメージ抽籤テーブル
（対戦相手：ボス5、味方玉又は覚醒玉時）

ダメージ	内部当籤役				
	純はずれ リプレイ	押し順ベル	共通ベル	スイカ 弱チェリー	強チェリー チャンリプ
双方変化なし	32768	0	0	0	0
味方HP-1	0	0	0	0	0
味方HP-5	0	0	0	0	0
味方HP-7	0	0	0	0	0
味方HP-10	0	0	0	0	0
味方HP-12	0	0	0	0	0
味方HP-15	0	0	0	0	0
味方HP-20	0	0	0	0	0
敵HP-5	0	0	0	0	0
敵HP-8	0	0	0	0	0
敵HP-10	0	32384	32384	0	0
敵HP-15	0	0	0	21504	0
敵HP-20	0	256	256	10240	20480
敵HP-30	0	128	128	1024	12288
敵HP-50	0	0	0	0	0

【図１０５】

(A)ART状態抽籤テーブル（ART継続時、対戦相手：ボス1～ボス6）

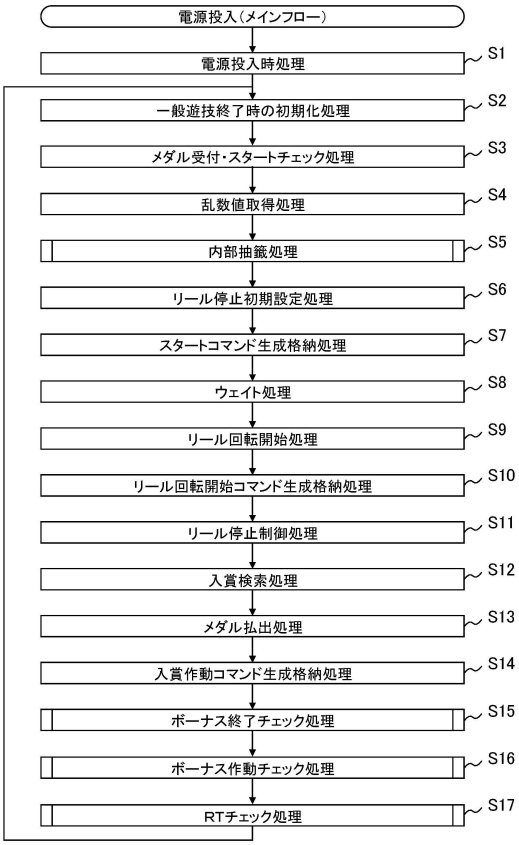
移行先 移行元	ART状態1	ART状態2	ART状態3	ART状態4	移行元ART状態	ART状態30	ART状態31	ART状態32	ART状態33
ART状態1	23710	192	216	5288	・・・	216	0	0	0
ART状態2	0	24688	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態3	0	0	28480	0	・・・	28480	0	0	0
ART状態4	5288	48	24	23710	・・・	24	0	0	0
ART状態5	0	5240	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態6	0	0	2620	0	・・・	2620	0	0	0
ART状態7	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態8	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態9	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態10	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態11	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態12	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態13	3522	10	10	3522	・・・	10	0	0	0
ART状態14	0	2342	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態15	120	2	1170	120	・・・	1170	0	0	0
ART状態16	2	118	2	2	・・・	2	0	0	0
ART状態17	0	118	6	0	・・・	6	0	0	0
ART状態18	0	0	118	0	・・・	118	0	0	0
ART状態19	120	2	2	120	・・・	2	0	0	0
ART状態20	0	118	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態21	0	0	118	0	・・・	118	0	0	0
ART状態22	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態23	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態24	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態25	8	2	2	8	・・・	2	0	0	0
ART状態26	0	6	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態27	0	0	6	0	・・・	6	0	0	0
ART状態28	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態29	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態30	0	0	0	0	・・・	0	32768	0	0
ART状態31	0	0	0	0	・・・	0	0	32768	0
ART状態32	0	0	0	0	・・・	0	0	0	32768
ART状態33	0	0	0	0	・・・	0	0	0	0

【図１０６】

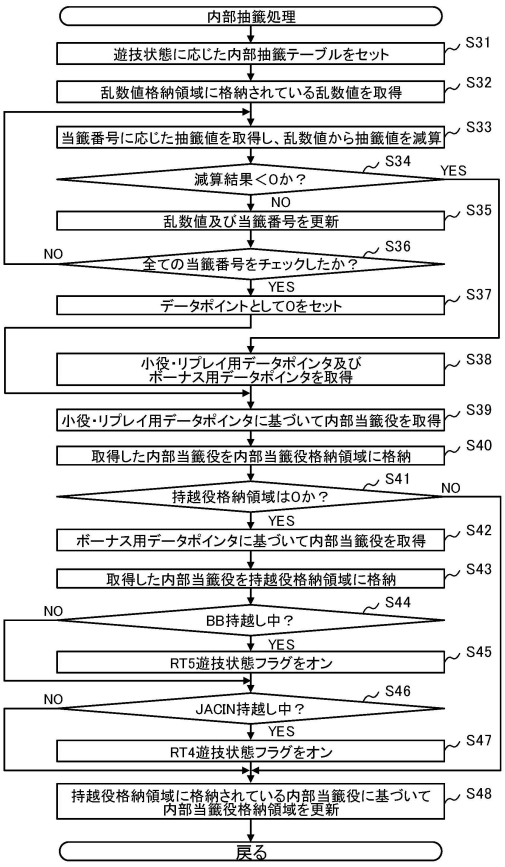
(B)ART状態抽籤テーブル(ART継続5回以降、対戦相手：ボス1～ボス6)

移行先 ART状態	ART状態1	ART状態2	ART状態3	ART状態4	…	ART状態30	ART状態31	ART状態32	ART状態33
移行元ART状態					移行元ART状態				
ART状態1	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態2	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態3	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態4	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態5	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態6	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態7	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態8	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態9	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態10	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態11	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態12	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態13	26184	26184	26184	26184	…	26184	0	0	0
ART状態14	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態15	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態16	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態17	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態18	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態19	3280	3280	3280	3280	…	3280	0	0	0
ART状態20	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態21	0	0	0	0	…	3280	0	0	0
ART状態22	2000	2000	2000	2000	…	0	0	0	0
ART状態23	0	0	0	0	…	2000	0	0	0
ART状態24	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態25	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態26	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態27	1176	1176	1176	1176	…	1176	0	0	0
ART状態28	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態29	0	1176	1176	0	…	1176	0	0	0
ART状態30	0	0	0	0	…	128	32768	32768	0
ART状態31	0	0	0	0	…	0	0	0	0
ART状態32	0	128	0	128	…	0	0	0	0
ART状態33	128	0	0	0	…	0	0	0	32768

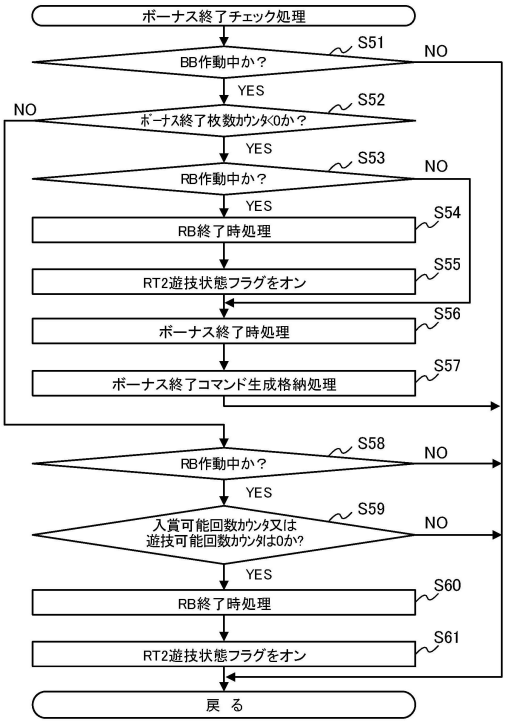
【図１０７】



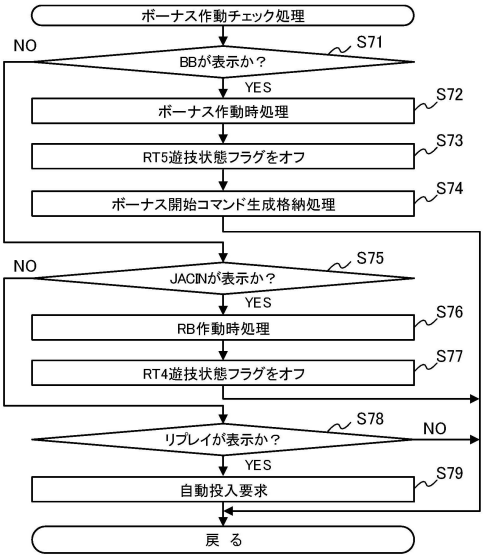
【図１０８】



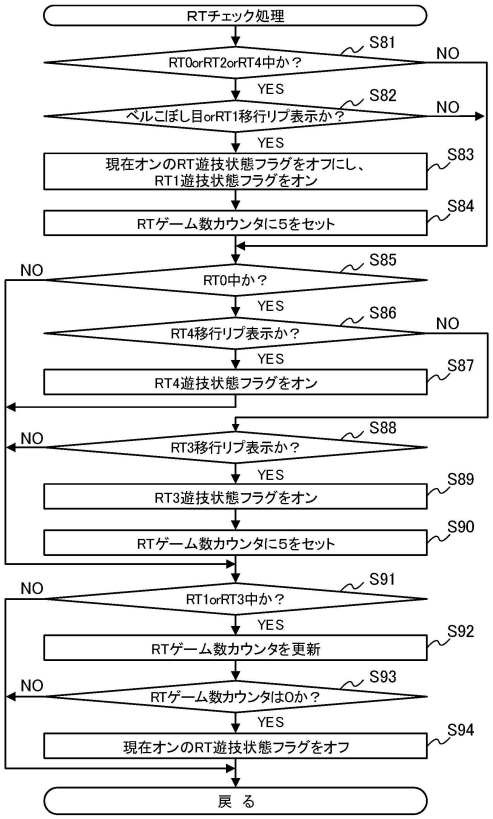
【図１０９】



【図１１０】



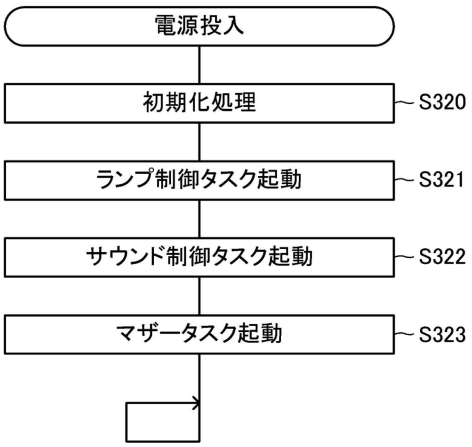
【図１１１】



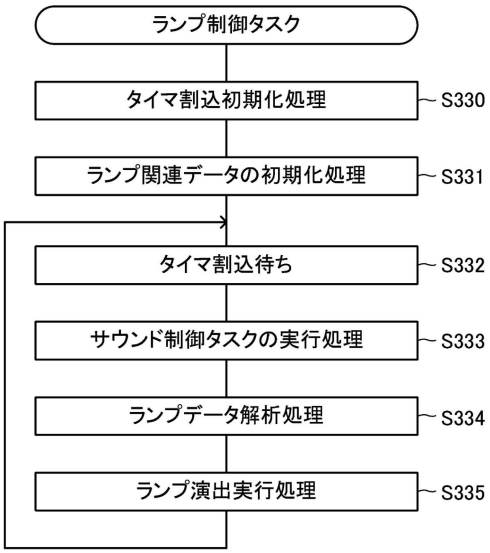
【図１１２】



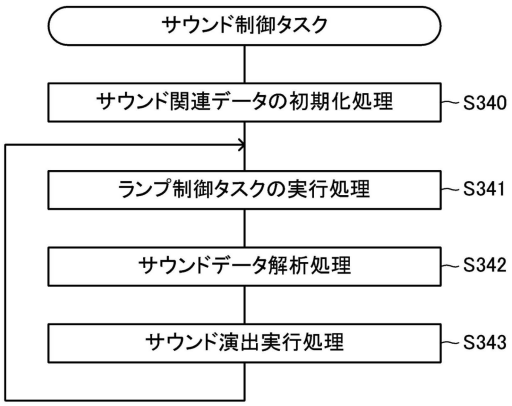
【図１１３】



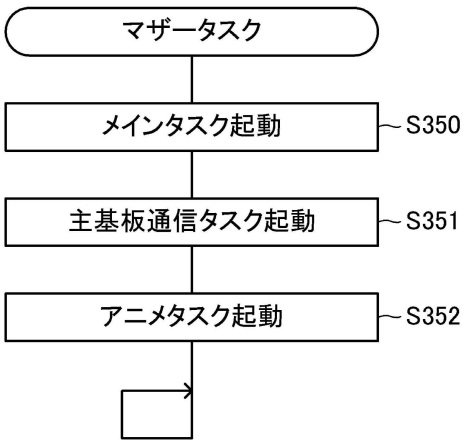
【図１１４】



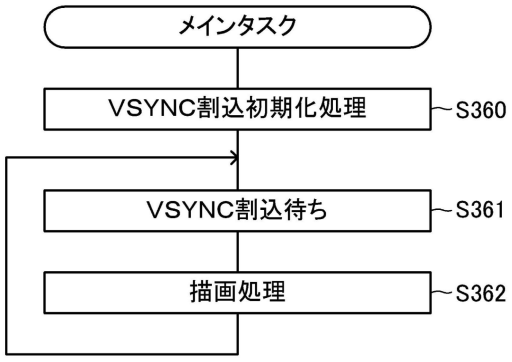
【図１１５】



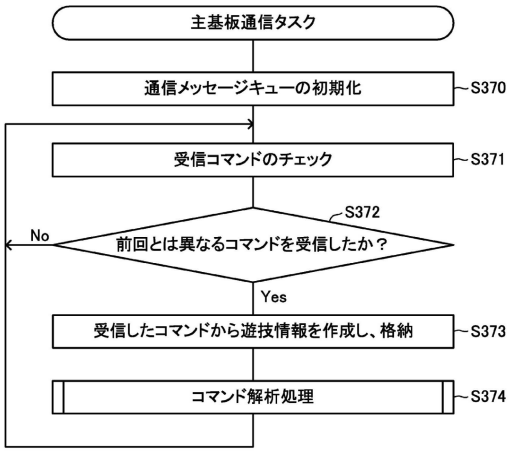
【図１１６】



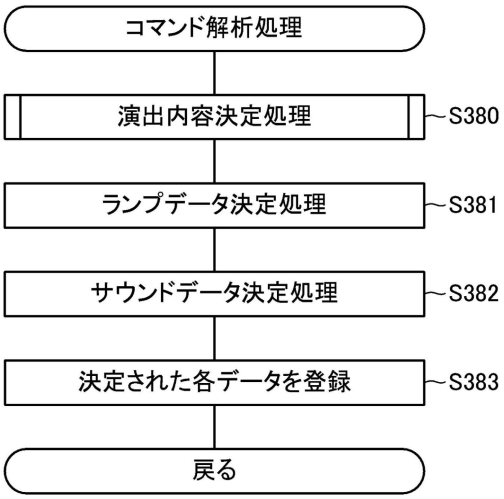
【図１１７】



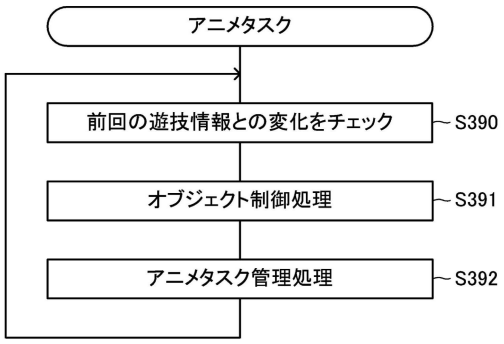
【図１１８】



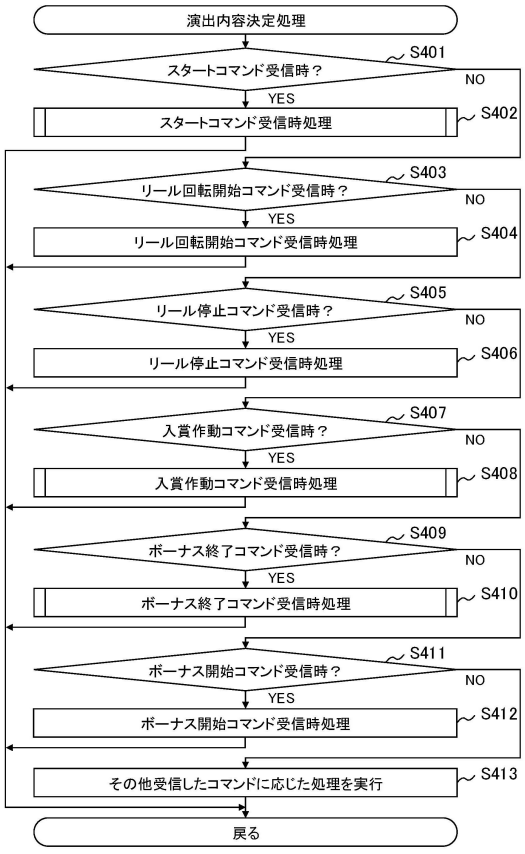
【図１１９】



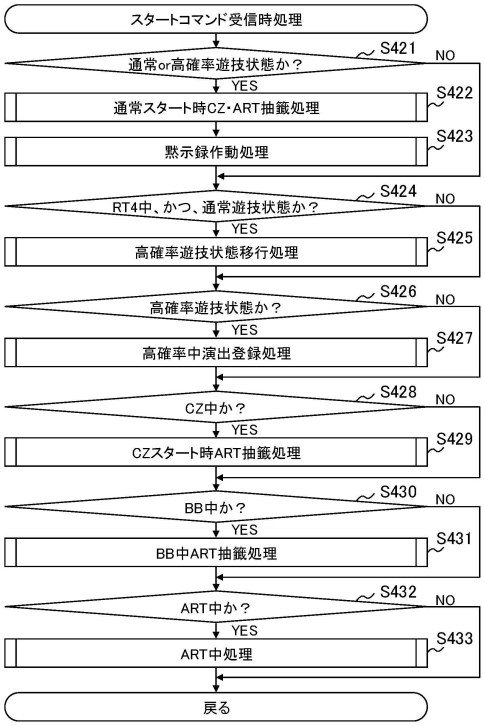
【図１２０】



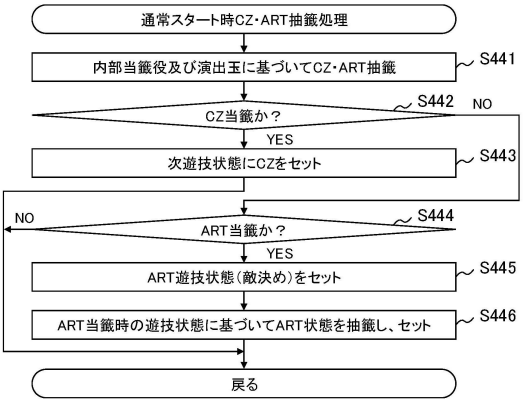
【図１２１】



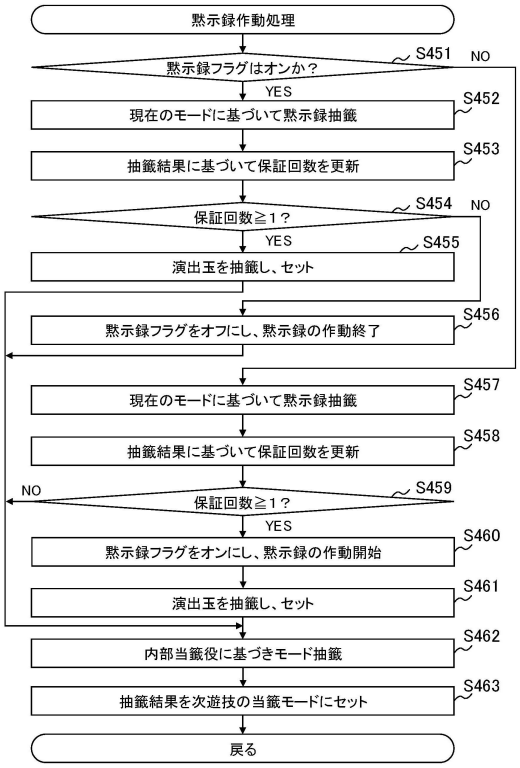
【図１２２】



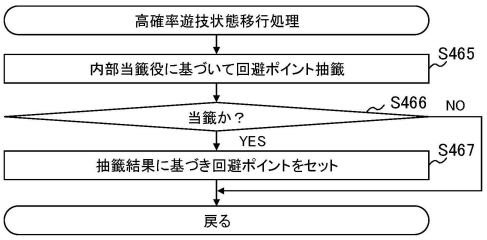
【図１２３】



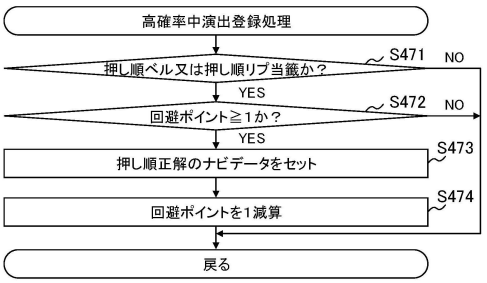
【図１２４】



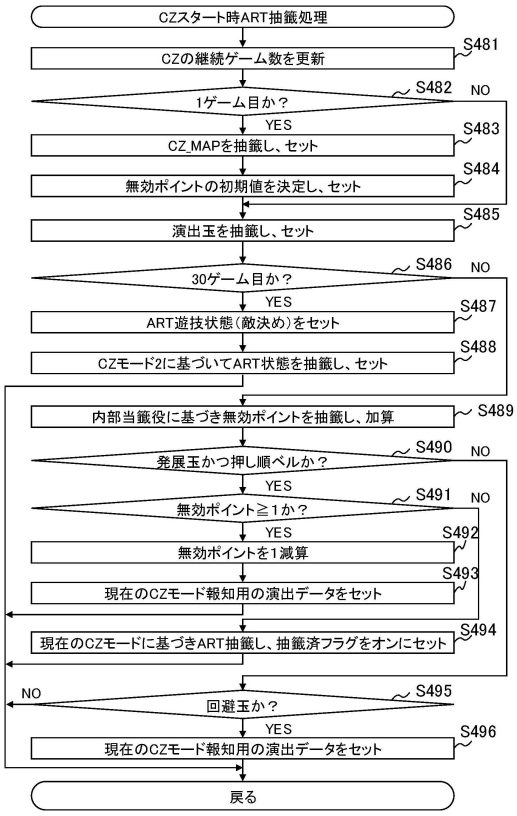
【図１２５】



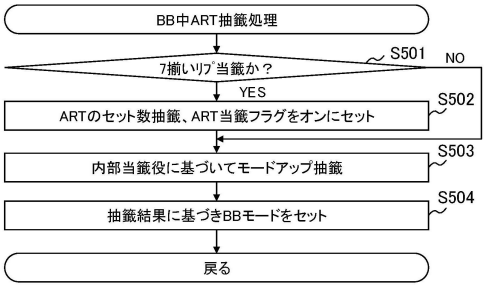
【図１２６】



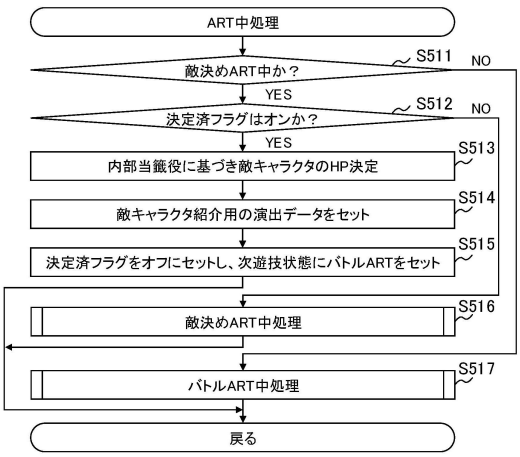
【図１２７】



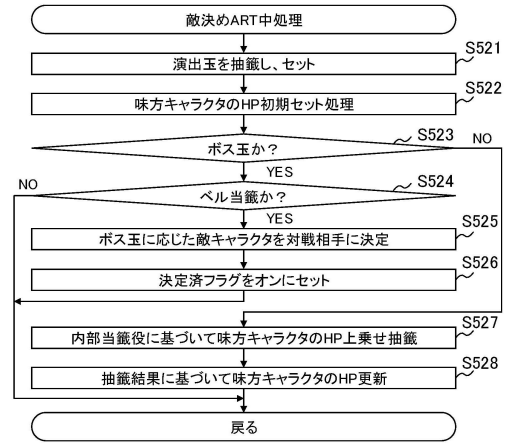
【図１２８】



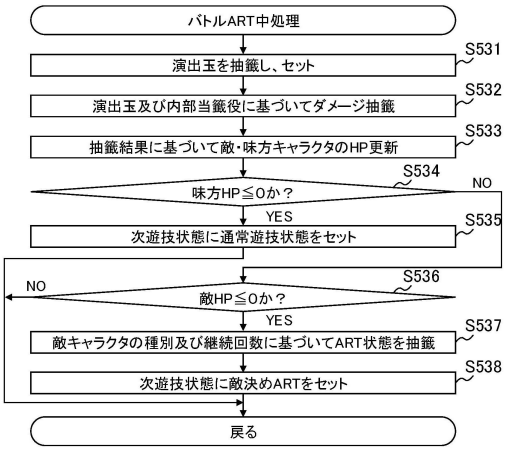
【図１２９】



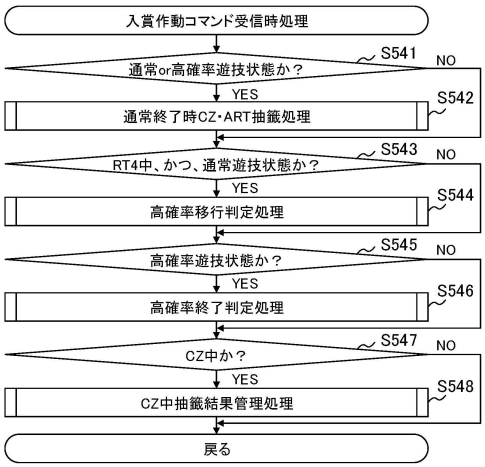
【図１３０】



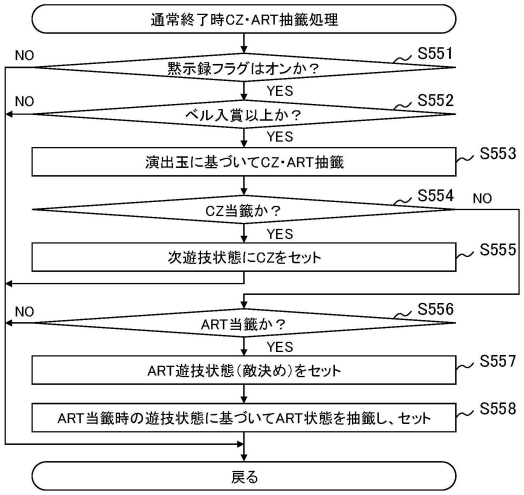
【図１３１】



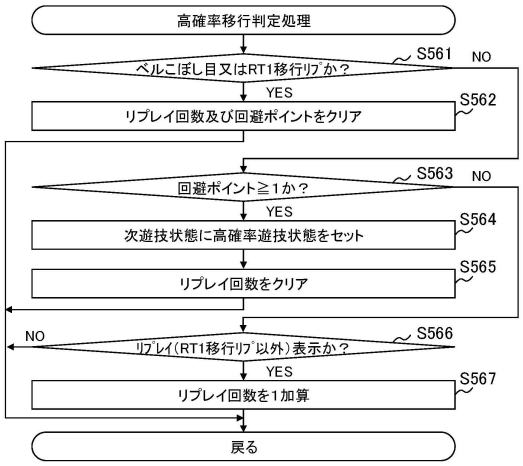
【図１３２】



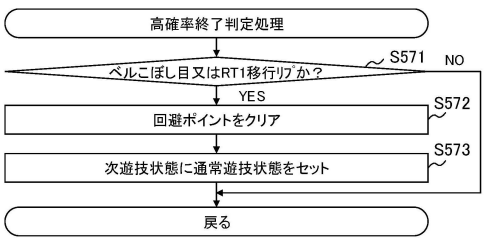
【図１３３】



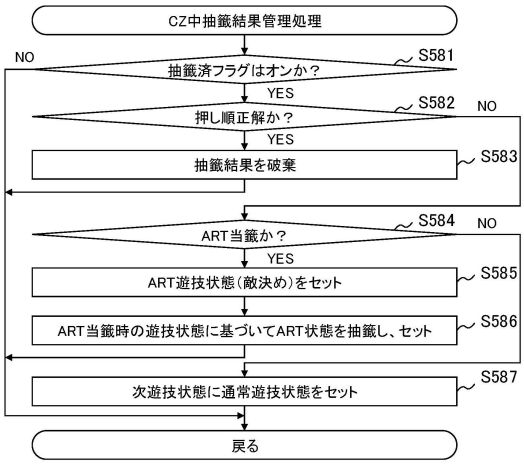
【図１３４】



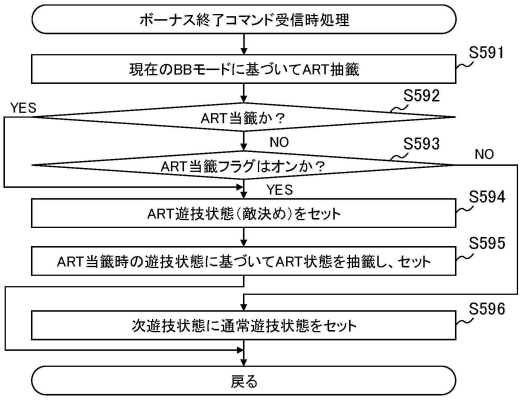
【図１３５】



【図１３６】



【図１３７】


ボーナス終了コマンド受信時処理
現在のBBモードに基づいてART抽籤
S591
ART当籤か？
S592
YES
NO
ART当籤フラグはオンか？
S593
NO
YES
ART遊技状態（敵決め）をセット
S594
ART当籤時の遊技状態に基づいてART状態を抽籤し、セット
S595
次遊技状態に通常遊技状態をセット
S596
戻る

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１４－２１００１３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１５０８９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０７３８６７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０９２９２８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１４２６３８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４
Ａ６３Ｆ　　７／０２